

# COMPUTER GAMES

## magazine



**ΔΩΡΟ!**  
**ΠΑΡΚΡΕΙΣΤΑ**  
THE FUTURE OF WAR  
ΟΛΟΚΛΗΡΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ

## Deus Ex: Invisible War

Ο Warren Spector επιστρέφει.  
Δικαίωση ή απογοήτευση;

## Armed & Dangerous

Ένα παιχνίδι από τους δημιουργούς του  
Giants: Citizen Kabuto, με εξωφρενικό  
χιούμορ και ακόμα πιο ακραία όπλα!

## Legacy of Kain: Defiance

Raziel και Kane μαζί για πρώτη φορά.

**Οδηγοί Στρατηγικής**

Urdu: Ages beyond Myst  
The Secret of the Nautilus

## ΤΑ ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΤΟΥ 2003

Οι συντάκτες και οι αναγνώστες του CGM  
αναδεικνύουν τα καλύτερα της χρονιάς που πέρασε!

**Όλα τα τελευταία Reviews**

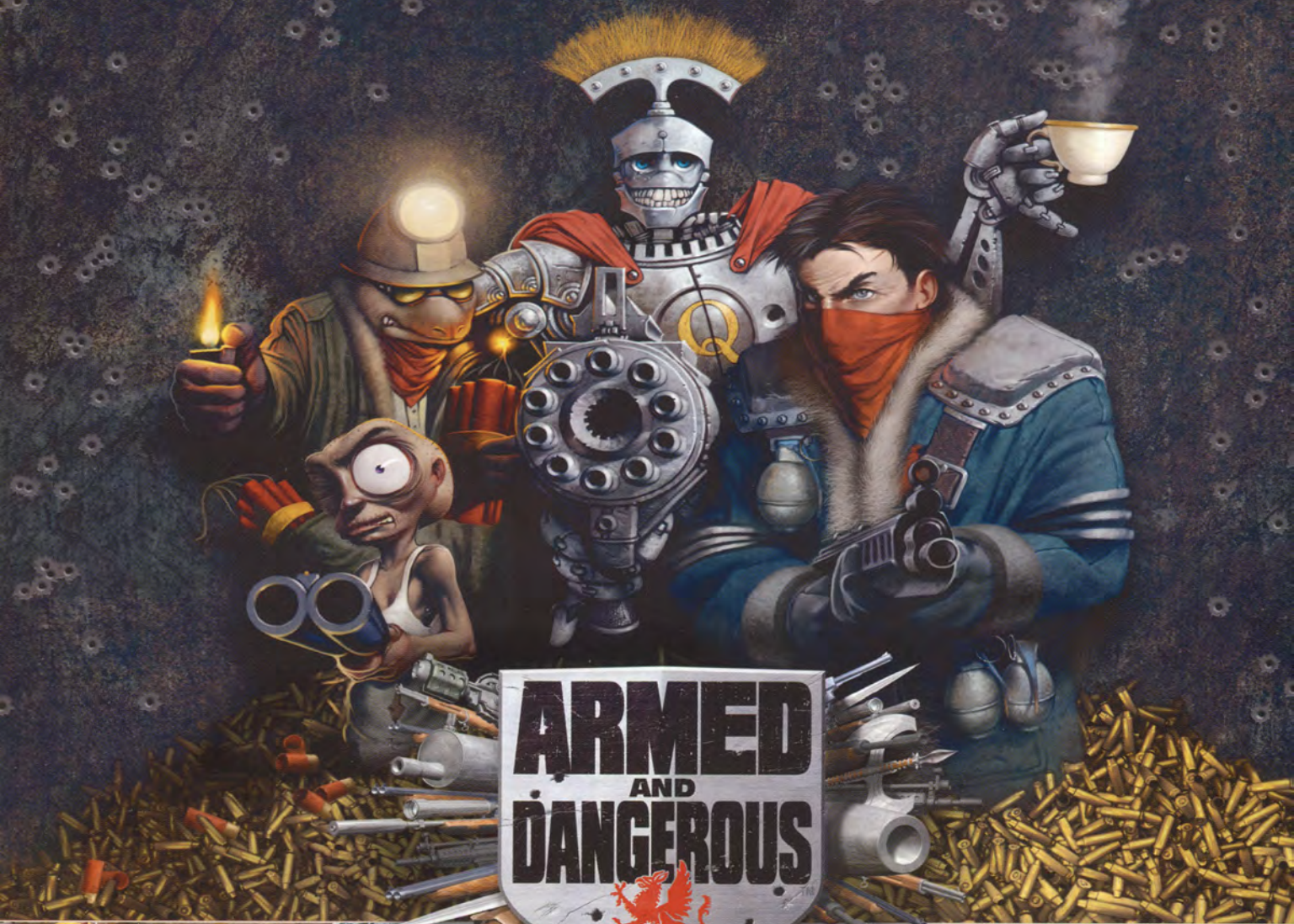
**Disciples 2: Rise of the Elves, Crazy Taxi 3,  
Contract J.A.C.K., Civilization III: Conquests, Blade & Sword, Gladiator**

HYPHER  
PRESS III

€ 5.95



# THERE'S NO ILL LIE OVER ILL.



Meet the Lionhearts. A smack-talking rag-tag band of rebels bound on an impossible quest. With an arsenal of outrageous weapons, they're destined for victory in 12,000 bullets or less. If they can make it through an army of psychotic robots and wall-smashing Goliaths, they just might save the world...if they don't burn it down first.



LucasArts and the LucasArts logo are trademarks of Lucasfilm Ltd. in the United States and/or other countries. © 2003, 2004 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. and Planet Moon Studios & TM as indicated. All rights reserved. Published by LucasArts. Developed by Planet Moon. Microsoft Xbox and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries and are used under license from Microsoft. The NVIDIA logo and the "The way it's meant to be played" logo are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation.

[armed.lucasarts.com](http://armed.lucasarts.com)



**NTIONIK A.E. Επίσημος Αντιπρόσωπος**  
ΑΘΗΝΑ: Τηλ.: 210.2419.600, Fax: 210.2419.690,  
e-mail: [pr@dionic.com.gr](mailto:pr@dionic.com.gr), website: [www.dionic.gr](http://www.dionic.gr)  
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ: Τηλ.: 2310.694.233, Fax: 2310.698.013

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



Συσκευασία τσέπης ● Επαναφορτιζόμενη μπαταρία λιθίου ● Φωτιζόμενη οθόνη

Which one takes your fancy?



κι ακόμα...

Boktai: The Sun is in your Hand,  
Sword of Mana, Sonic Battle,  
Max Payne, Shining Force...  
σύντομα κοντά σας!!!

**GAME BOY ADVANCE SP™**

for men

**NORTEC**  
Multimedia A.E.

Επίσημος Αντιπρόσωπος NINTENDO ΕΛΛΑΔΑΣ / ΚΥΠΡΟΥ / ΒΑΛΚΑΝΙΚΗΣ  
Αλεξανδρουπόλεως 8, Μεταμόρφωση - Τηλ.: 210 2850681, Fax: 210 2850684  
e-mail: nortec@nintendo.gr



# ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΤΕΥΧΟΣ-43

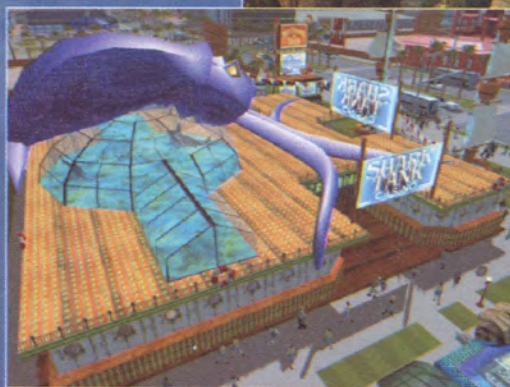
## PREVIEWS - 24

- Star Wars: Battlefront
- Freedom Force vs 3rd Reich
- Anno 1503: Treasures, Monsters and Pirates
- Gangland
- Colin McRae 4
- S.T.A.L.K.E.R. Oblivion lost
- Perimeter



## REVIEWS - 56

- Blade & Sword
- Crazy Taxi 3
- Disciples 2: Rise of the Elves
- Legacy of Kain: Defiance
- Vega\$: Make it big
- Civilization 3: Conquests
- Deus Ex: Invisible War
- Lords of Everquest
- Gladiator: Swords of Vengeance
- Armed & Dangerous
- Contract J.A.C.K.
- Tortuga: Pirates of the New World



## HARDWARE - 36

- Hardware News
- Albatron GeForce FX5950 Ultra
- Top Gun Afterburner II





## HINTS & TIPS - 92

Uru: Ages beyond Myst

The secret of the Nautilus

## ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

### 6 Editorial

Ο αρχισυντάκτης φλυαρεί, φιλοσοφεί και προλογίζει.

### 8 Level Up

Κριτική και σχολιασμός γύρω από ενδιαφέρουσες πτυχές των role-playing games.

### 10 Newswire

Κατά νέα, πρόσφατες εξελίξεις... και λίγο κουτσομπολιό από τον κόσμο των gamers.

### 16 Οδηγίες παιχνιδιού

Πριν εγκαταστήσετε το παιχνίδι-δώρο, ρίξτε μια ματιά πρώτα στις οδηγίες.

### 20 Special Preview: Fahrenheit

Μια εις βάθος παρουσίαση σε ένα ξεχωριστό παιχνίδι που περιμένουμε στο άμεσο μέλλον.

### 32 Online Section

Νέα κι εξελίξεις σχετικές με online gaming, clans και τουρνουά.

### 34 ESL

Η μεγάλη λήκη έχει τον λόγο...

### 42 Ειδικό Θέμα: Βραβεία 2003

Συντάκτες και αναγνώστες ψηφίσαν τα καλύτερα του χρόνου που πέρασε.

### 42 Ειδικό Θέμα:

#### Independent Games Festival

Τρεις ημέρες οραματισμού, καινοτομίας και πειραματισμού.

### 82 Ανασκόπηση

Αυτό το μήνα, αναλύουμε το φαινόμενο Baldur's Gate. Ο εκπρόσωπος των RPG της τελευταίας γενιάς αποκαλύπτει τα μυστικά του σε αυτή την μελέτη-ανατομία.

### 86 Πρόσωπα

Ο πατέρας των παιχνιδιών, ο Sid Meier, τιμάει με την παρουσία του τις σελίδες μας.

### 88 Flashback

Για τους ρομαντικούς gamers, η αγαπημένη στήλη συνεχίζει να αναπολεί...

### 90 Best of the best

Το CMG προτείνει τα καλύτερα παιχνίδια σε κάθε είδος- για να ξέρετε τι ψάχνετε.

### 114 Cheats

Για τους ανυπόμονους και πανούργους gamers, μερικά κολπάκια για να βγουν μπροστά!

### 116 Αλληλογραφία

Οι δικές σας έξι σελίδες.

### 122 Προηγούμενα τεύχη

Για όσους συνειδητοποίησαν τώρα τι έχαναν τόσο καιρό. Καιρός για παραγγελίες!

### 128 Επόμενο τεύχος

Μια μικρή γεύση από το επόμενο CGM.

Δεκελείας 52,

T.K. 143 43 N. Χαλκηδόνα, Αθήνα  
Τηλ: 2102527000 - Fax: 2102525180

e-mail: [cgmag@hyperpress.gr](mailto:cgmag@hyperpress.gr)  
online: [www.cgmag.gr](http://www.cgmag.gr)

Εκδότης: Γιάννης Δελής

Δ/ντής Marketing: Γιάννης Αϊδίνης

Αρχισυντάκτης: Χρήστος Κουβόπουλος

Συνεργάτες: Μηνάς Νοταράς  
N. Παπακωνσταντίνου  
Αντώνης Πέτρου

Δημόσιες Σχέσεις: Ντόρα Τζουβάρα

Υπεύθ. Διαφήμισης: Ηλίας Βέρρας

Υπεύθ. Ατελιέ: Μιχάλης Βούρος

Lay Out: Ζέφη Γαλάτση

Εξώφυλλο: Δημήτρης Μελέσιος

Κατασκευή  
διαφημίσεων: Δημήτρης Μελέσιος  
Lubo Mitev

Υπεύθ. Εργαστηρίου: Αλ. Πασσάκος

Υπεύθ. Παραγωγής  
& Κυκλοφορίας: Κόνυ Γιαννοπούλου

Διαχωρισμοί - Φιλμ: Hyperpress A.E.

Μοντάζ: Φίλιππος Βανδώρος

### Γραμματεία-

Συνδρομές: Αναστασία Αλεφραγγή  
Ωρες κοινού:  
09:00-17:00  
Δευτέρα-Παρασκευή  
[syndromes@hyperpress.gr](mailto: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.

# Η εποχή της ειδίκευσης



**Π**άει ο Χειμώνας, πάνε τα Χριστούγεννα, πάνε και τα δεκάδες παιχνίδια. Πραγματικά, όσα παιχνίδια κυκλοφορούν στις γιορτές, αλλά τόσα βγαίνουν μέσα στους υπόλοιπους έντεκα μήνες. Αυτό βέβαια είναι άλλο, μεγάλο κεφάλαιο... τόση βιασύνη εκ μέρους των εταιρειών για να προλάβουν τις γιορτές, τόση προχειρότητα πολλές φορές. Όπως και να έχει (γιατί αυτό πραγματικά είναι φαινόμενο που αξίζει εκτενή ανάλυση και καλό είναι μην θιχτεί εδώ περισσότερο), η ροή επανήλθε στα φυσιολογικά επίπεδα και τώρα περιμένουμε την άνοιξη, την E3 και Half-Life 2, Doom 3. Τι θα κάνουμε εντωμεταξύ; Ε, όλο και κανά καλό παιχνιδάκι θα δούμε... Όπως θα διαβάσετε και στην σελίδα του review section, συνεχίζουμε να προσφέρουμε ποιοτικά reviews, με ουσία και σωστή δομή. Invisible War, Armed & Dangerous, Defiance τα μεγάλα ονόματα- αλλά και Crazy Taxi 3, Rise of the Elves και πολλά ακόμα. Δώστε λίγη προσοχή στο Special Preview του Fahrenheit- μια προσπάθεια πειραματισμού η οποία θα συζητηθεί πολύ. Μιλώντας για πειραματισμό, μην ξεχάσετε το φεστιβάλ των ανεξάρτητων παιχνιδιών. Μπορεί να λαμβάνει χώρα πολύ μακριά, στις ΗΠΑ, αλλά μας αγγίζει όλους αυτή η όρεξη για καινοτομία και οραματισμό. Αν μην τι άλλο, το τέλμα του franchise και της υπερ-εκμετάλλευσης αυτού μόνο κακό μπορεί να κάνει στον χώρο.

Θα παρατηρήσετε ότι αυτό το μήνα σεργιόμαστε ένα πολύ γνωστό παιχνίδι: το Dark Reign. Πρόκειται για ένα παιχνιδι-σταθμό στην ιστορία των RTS... αρκεί να ρίξει κανείς μια δεύτερη, αναλυτική ματιά. Κυκλοφόρησε την εποχή της επίθεσης, όταν οι κλώνοι του Starcraft απειλούσαν να μας πνίξουν. Στην πραγματικότητα ΕΙΝΑΙ κλώνος- αλλά ένας πολύ έξυπνος κλώνος. Θυμάμαι όταν το είχα δοκιμάσει την πρώτη φορά πριν αρκετά χρόνια, ήμουν αρκετά επιφυλακτικός. Κάθε μέρα έβγαине κι από ένα real-time strategy, ήταν φυσιολογικό να μην ξέρεις ποιον να εμπιστευτείς και από πού να φυλαχτείς. Για να μην πολυλογώ, μετά από μια περίπου ώρα, το Dark Reign είχε δείξει την αξία του. Δώστε του μια ευκαιρία και θα με θυμηθείτε: δεν είναι Starcraft. Πρόκειται για ένα κατά πολύ ανα-

βαθμισμένο Starcraft, με πολλά επίπεδα gameplay, πολύ όμορφα τεχνάσματα και μηχανισμούς και με αληθινή στρατηγική. Τα γραφικά του δεν είναι 3D; So what?

Θα παρατηρήσετε επίσης μερικές αλλαγές στο τεύχος που κρατάτε στα χέρια σας... τόσο στο στήσιμο του κειμένου που "απλώνεται" σε ένα τρίστηλο για να γίνει περισσότερο φιλικό στο μάτι, όσο και στην ύλη. Πολλοί είναι εκείνοι που υποτιμούν το χόμπι του gaming, μια δυσάρεστη κατάσταση που διαιωνίζεται καθώς είναι λίγοι εκείνοι οι gamers που προσπαθούν να δείξουν στους υπόλοιπους ότι "δεν είναι απλά ένα χόμπι". Βλέπετε, ένα περιοδικό για games δεν είναι μόνο reviews-previews και hints... δεν είναι μόνο ένας οδηγός αγοράς. Μπορεί να ήταν στα eighties, τότε που παίζαμε με τους home και ακούγαμε τους παλιούς Metallica ή τους Duran Duran, αλλά σήμερα δεν είναι. Η κοινότητα συνειδητοποιημένων και απαιτητικών gamers, γνωρίζει ότι υπάρχουν κι άλλα πράγματα, πέρα από την παρουσίαση και την κριτική των νέων προϊόντων: υπάρχει η ανάλυση, η μελέτη, η εις βάθος γνώση του χώρου. Ποιοι φτιάχνουν αυτά τα παιχνίδια που βλέπουμε στις οθόνες μας; Τι αντίκτυπο έχουν στην κοινωνία μας οι μεγάλοι τίτλοι των μεγάλων πωλήσεων; Τα παιχνίδια είναι τέχνη; Και αν είναι, κρίνεται απαραίτητη η Ιστορία της Τέχνης σε ένα περιοδικό; Σας παρουσιάζουμε λοιπόν τις νέες μας στήλες, που θα βλέπετε σε κάθε τεύχος. Τα Πρόσωπα, η Ανασκόπηση, το αναγνωμένο Flashback. Θα βρείτε επίσης το νέο, απαραίτητο section του online gaming αλλά και άλλες, μικρές διορθώσεις. Λιγότερα cheats, περισσότερα νέα και ειδικά θέματα.

Για το hardware έχουν σημειωθεί μερικές αρνητικές κριτικές και παράπονα- ότι δεν καλύπτεται επαρκώς το αντικείμενο, ότι οι δοκιμές δεν είναι εξαντλητικές και ότι χρειάζονται περισσότερες σελίδες. Μην ξεχνάτε όμως την λέξη-κλειδί: "ειδίκευση". Το Computer Games Magazine είναι ένα περιοδικό για τα Computer Games. Αυτονόητο. Πρόκειται για μια απόπειρα προσέγγισης του σύγχρονου Έλληνα gamer, ο οποίος προσπαθεί μέσα από χιλιάδες αντιζηλιότητες και εμπόδια, να απολαύσει το χόμπι του. Για αυτόν ακριβώς τον λόγο, κοιτάμε τα πάντα "με τη ματιά του

gamer". Το hardware δεν αποτελεί εξαίρεση. Δεν αναλύουμε λοιπόν μητρικές κάρτες, δεν κάνουμε δεκασελίδια αφιερώματα για cases και ανεμιστήρες, μένουμε μακριά από τηλεοράσεις και κασετόφωνα, από gadgets και θερμοσίφωνα. Μελετούμε και αναλύουμε όλα όσα ενδιαφέρουν έναν καθαρόαιμο, σκληροπυρηνικό gamer: κάρτες γραφικών-ήχου, ηχοσυτήματα υπολογιστή, χειριστήρια, headphones ίσως, για κανά LAN party... Αυτά θα βρείτε στις σελίδες μας. Games και ό,τι σχετίζεται άμεσα με αυτά. Στην εποχή της ειδίκευσης, κάνουμε αυτό που γνωρίζουμε καλά και είμαστε οι καλύτεροι σε αυτό. Αυτό μπορώ να εγγυηθώ ότι δεν πρόκειται να αλλάξει.

Δεν είναι μόνο αυτό όμως που κάνει το CGM να ξεχωρίζει. Πριν από τρία χρόνια (και βάλτε) έγινε η απίστευτη καινοτομία με την προσφορά του δώρου. Θυμάμαι... ήμουν εκεί όταν κυκλοφόρησε το τεύχος 7 με το Test Drive 4. Ολόκληρο παιχνίδι! Όχι demo, όχι preview. Πού ακούστηκε; Δεν συμπαθώ ιδιαίτερα τα racing, αλλά ήταν πολύ όμορφη η αίσθηση να παίρνεις ένα περιοδικό κι ένα original παιχνίδι... Η αλήθεια είναι ότι το συγκεκριμένο παιχνίδι το έπαιξα μία ή δύο φορές, αλλά αν μην τι άλλο, μεγάλωσε την συλλογή μου κατά ένα κομμάτι. Από τότε είχε φανεί για μένα ότι το περιοδικό αυτό αξίζει, ότι ξεχωρίζει. Ξεπερνώντας πολλά εμπόδια, με πολλή δουλειά και μεράκι, έχετε αυτή την στιγμή το αποτέλεσμα στα χέρια σας. Ένα αληθινα ζεστό, φιλικό κλίμα για κάτι που όλοι αγαπάμε και πονάμε. Το gaming.

Σαν επίλογο, θα ήθελα να σας καλωσορίσω στην νέα εποχή του CGM. Θα ήθελα επίσης να κλέψω λίγο χώρο για να ευχαριστήσω τους φίλους και συνεργάτες που συνόδευσαν επίεξια το περιοδικό όλα αυτά τα χρόνια, από τον κύριο Γρίβα μέχρι τον κύριο Χαροκόπο, αλλά και τους ταπεινούς συναδέλφους που βοηθούν στην σύνταξη (τους κύριους Νοταρά, Πέτρου και Παπακωνσταντίνου), στην υποστήριξη (τον κύριο Παπαπαύλου) και όλους όσους έχουν αφιερώσει έστω κι ένα λεπτό για να κάνουν το Computer Games ένα καλύτερο περιοδικό. Κι αυτό φυσικά συμπεριλαμβάνει κι εσένα, αγαπητέ αναγνώστη.

Χρήστος Κουβόπουλος



## THE NEXT GENERATION MMORPG

- \* NINE 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](http://WWW.EUROPE.ISTARIA.COM)

**artifact**  
entertainment

Επίσημη Διάθεση: Atari Hellas, Μακαρίου 8, Αγ. Παρασκευή  
Τ.Κ. 15 343, Τηλ.: 210 6018800, Fax: 210 6018802  
e-mail: [vaggelis.karvounis@atari.com](mailto:vaggelis.karvounis@atari.com)

**GAME**  
NETWORK  
A Digital Bros Company

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.

# Φως στα σκοτεινά μπουντρούμια της ορολογίας

**Κ**αλώς ήρθατε στη νέα μόνιμη στήλη που θα υπάρχει στο περιοδικό μας από δω και στο εξής. Από το όνομα προφανώς καταλαβαίνετε ότι θα ασχολούμαστε με τα RPG (Role Playing Games) ή καλύτερα με τα CRPG (Computer Role Playing Games). Τα CRPG είναι ένα είδος παιχνιδιού με το οποίο ασχολούνται πάρα πολλοί gamers φανατικά και αυτός είναι ένα από τους κύριους λόγους ύπαρξης αυτής της στήλης. Σαν μια πρώτη επαφή λοιπόν θεωρήσα καλό να ξεκαθαρίσω τι ακριβώς είναι τα CRPG.

Ακούω πολλές φορές παίχτες να αναφέρονται σε μερικούς τίτλους, όπως στο Diablo για παράδειγμα, αποκαλώντας τα RPG. Θα προσπαθήσω να διαφοροποιήσω λίγο τα πράγματα. Θα πάμε αρκετά πάλια για να βρούμε την ρίζα. Πάμε λοιπόν στο 1983, τότε που κυκλοφορεί ο πρόγονος και πρωτομάστορας πολλών παιχνιδιών που ξέρουμε σήμερα. Αναφέρομαι σε ένα Dungeon Crawl με όνομα Rogue (έκδοση 1.1). Το παιχνίδι ήταν φτιαγμένο σε ASCII και όλοι οι χαρακτήρες και τα τέρατα ήταν απλά γράμματα που εμφανίζονταν στην οθόνη. Σκοπός ήταν να περάσετε με τον ήρωά σας μέσα από τα αμέτρητα μπουντρούμια σκοτώνοντας τους εχθρούς για να πάρετε ένα θησαυρό. Απλό, όμορφο, χωρίς πολύ βάθος και υπόθεση. Απλά κάθε φορά άλλαζαν τα επίπεδα και τα τέρατα...αυτό ήταν!

Στα επόμενα χρόνια παρατηρήθηκε ένας καταρσιγισμός από παιχνίδια βασισμένα στο Rogue. Οι τίτλοι είναι πολλοί και δεν θα αναφερθώ σε αυτούς. Εκεί που θέλω να καταλήξω είναι το σήμερα. Αν το σκεφτείτε καλά, μερικά παιχνίδια όπως το Diablo δεν διαφέρουν πολύ από το Rogue. Μην βιάζεστε-φυσικά έχουν καλύτερα γραφικά, ήχο, επιλογές και βάθος. Σε τελική ανάλυση όμως δεν είναι παρά ένα απλό Dungeon Crawl στο οποίο φτιάχνετε έναν χαρακτήρα και σκοτώνετε τους πάντες και τα πάντα. Αυτό ΔΕΝ λέγεται RPG.

RPG, όπως λέει και ο όρος, είναι ένα παιχνίδι ρόλων. Το ξέρω το έχετε ξανακούσει αυτό-αλλά και πάλι προκαλείται σύγχυση μερικές φορές. Το RPG είναι ένα είδος παιχνιδιού το οποίο εμφανίστηκε αρχικά ως επιτραπέζιο και αργότερα μεταφέρθηκε στους υπολογι-

στές. Τίτλοι όπως Bard's Tale, Ultima, Dungeon Master ήταν οι πρώτες προσπάθειες δημιουργίας CRPG παιχνιδιών. Ακόμα και τότε όμως δεν μπορώ να πω ότι αυτά ήταν πραγματικά RPG.

Ένα RPG λοιπόν απαιτεί κάτι παραπάνω από δημιουργία χαρακτήρα, κάτι περισσότερο από βάθος στην υπόθεση... απαιτεί ένα μεγάλο εύρος σε αποφάσεις που μπορεί να πάρει ο παίχτης για να επηρεάσει άμεσα την προσωπικότητα του χαρακτήρα και τον κόσμο γύρω του. Αυτό φυσικά δεν γινόταν παλαιότερα λόγω τεχνολογίας.

Επιστρέφουμε στο σήμερα που η τεχνολογία πλέον μπορεί να κάνει απίστευτα πράγματα και στα CRPG. Ένα CRPG διαφέρει από ένα action game όπως το Diablo ή το Revenant, καθώς υιοθετεί ένα πλήρες σύστημα κανόνων που δεν παρουσιάζει κενά και αοριστίες και φυσικά βαδίζει σε σενάριο το οποίο εξελίσσεται μέσα από τις αποφάσεις των παιχτών και επομένως των χαρακτήρων. Η σειρά Vampire the Masquerade είναι ένα άλλο παράδειγμα παιχνιδιού που πολλοί το θεωρούν RPG. Ενώ υπάρχει υπόθεση στο παιχνίδι και κάποιο σύστημα κανόνων, η γραμμικότητα του σεναρίου και ο τρόπος της μάχης το κατατάσσουν στα action/RPG. Τα Fallout, Baldur's Gate, Icewind Dale και όλα τα παρόμοια παιχνίδια είναι CRPG, γιατί πέρα από τους πληρέστατους κανόνες, οι χαρακτήρες είχαν ξεχωριστή προσωπικότητα η οποία επηρέαζε την συμπεριφορά των NPC (Non Player Character) και φυσικά την υπόθεση του παιχνιδιού.

Είναι γεγονός ότι τα περισσότερα από αυτά τα παιχνίδια βασίζονται στους κανόνες του P&P (Pen & Paper) RPG Dungeons & Dragons και αυτό και μόνο φτάνει για να τα κατατάξουμε στα RPG. Οι κανόνες αυτοί δεν ασχολούνται μόνο με την λειτουργία των χαρακτήρων στην μάχη - και σε ένα RPG δεν παίζει ρόλο μόνο η μάχη. Υπάρχουν κανόνες για τις δευτερεύουσες ικανότητες των χαρακτήρων, όπως για παράδειγμα να φάγνουν ήχη, να κατασκευάζουν αντικείμενα, να αλλάζουν εμφάνιση, να είναι διπλωμάτες και πολλοί άλλοι. Αυτά είναι γνώσεις που αρχικά δεν φαίνεται να παίζουν μεγάλο ρόλο, αλλά με την κατάλληλη χρήση τους μπορείτε να κάνετε πολλά πράγματα. Αυτό είναι ένα ακόμα

στοιχείο που δίνει βάθος στο παιχνίδι και στους χαρακτήρες, κάνοντας τους να ξεχωρίζουν.

Υπάρχουν όμως πολλά άλλα παιχνίδια με δικούς τους κανόνες, όπως τα Final Fantasy ή τα Gothic, τα οποία είναι χαρακτηριστικά δείγματα RPG. Είναι βέβαια και οι καταπληκτικές υποθέσεις τους και το ανοιχτό σενάριο που πραγματικά κάνουν τους παίχτες να ταυτίζονται με τους χαρακτήρες. Αυτό είναι και το νόημα του RPG: να νιώθεις ό,τι νιώθει και ο χαρακτήρας σου. Τέτοια παιχνίδια είναι τα δύο παραπάνω, το Knights of the Old Republic, το Planescape: Torment και άλλα. Θυμάμαι όταν έπαιξα το Torment και αποφάσισα να δώσω στον χαρακτήρα μου ένα ρόλο κακού. Το alignment (ο όρος που δείχνει την γενική κατεύθυνση της προσωπικότητας του χαρακτήρα) άλλαξε σε Neutral Evil και πολλές οργανώσεις καλών μαχητών δεν μιλούσαν μαζί μου. Αργότερα βέβαια, αποφάσισα να επιστρέψω στον καλό δρόμο λόγω κάποιων "ηθικών" πράξεων που έκανα.

Τα παιχνίδια βέβαια που δεν χωρούν αμφισβήτηση για το αν είναι RPG, είναι τα Online γνωστά ως MMORPG (Massive Multiplayer Online RPG). Ο λόγος είναι ότι στο επίπεδο αυτό πλέον οι παίχτες δεν παίζουν ένα παιχνίδι με αρχή και τέλος, αλλά την ζωή ενός χαρακτήρα σε ένα κόσμο που συνεχώς εξελίσσεται και αλλάζει. Σε αυτά πλέον το κάθε τι που κάνετε ή έχετε επηρεάζει άμεσα τα πάντα γύρω σας. Που ξέρετε, ίσως στο μέλλον οι χαρακτήρες σε αυτά τα παιχνίδια να έχουν στατιστικά μόνο για τις σωματικές ικανότητές τους και τα πνευματικά θέματα να τα πράττουν όλα οι παίχτες. Τότε είναι που πολλοί από μας θα χαθούν από το πρόσωπο αυτού του πλανήτη και θα ζουν σε έναν άλλο, είτε αυτόν τον λένε Faerun, Krynn, Middle Earth ή Tootoone...

Δεν ξέρω αν σας κατατόπισα ή αν σας μπέρδεψα, θέλω πάντως να πιστώσω ότι κατάφερα το πρώτο. Πιθανόν πολλοί από εσάς να διαφωνούν αλλά ίσως να μην το έχετε σκεφτεί καλά το θέμα. Αναλογιστείτε το λοιπόν και θα τα πούμε στα επόμενα τεύχη με αναλύσεις παιχνιδιών, κανόνων και πολλά άλλα θέματα σχετικά με τα CRPG. Farewell!

Μηνάς Νοταράς





# Fallout

# SPECIAL

Και τα δύο post-nuclear RPG που άφησαν εποχή!

μόνο  
5,95 €

Ολόκληρα τα παιχνίδια  
της Interplay και  
της Black Isle!

**Fallout**  
A POST NUCLEAR ROLE PLAYING GAME

και

**Fallout 2**  
A POST NUCLEAR ROLE PLAYING GAME

σε μια ανεπανάληπτη,  
εκπληκτική προσφορά!

Συνοδεύονται από αναλυτικούς οδηγούς στρατηγικής!  
Λύσεις γρίφων, σωστές επιλογές και δημιουργία χαρακτήρα!

Μην χάσετε αυτό το συλλεκτικό, πολύτιμο  
πακέτο των δύο εκπληκτικών παιχνιδιών!  
Κυκλοφορεί στα περίτερα!

\* (μερικά προϊόντα μπορεί να είναι σε Jewell case)

**ΠΑΡΑΓΓΕΙΝΕΤΕ \* ΤΑΡΑ**  
**στο 80111-76766**  
**ή στο 2102527201**



**Μόνο με 29€**



# DIANEITE

από τα παρκατάσματα

παιχνίδια

**red line**

**PC CD-ROM**



Με πρόσφατη ανακάλυψη της η Novalogic, ανακάλυψε ότι το Joint Operations: Typhoon Rising, ένα squad-based shooter όπου οι παίκτες θα ελέγχουν μια ομάδα κρούσης σε αποστολές στην Ινδονησία, το οποίο ήταν προγραμματισμένο να κυκλοφορήσει μέσα στο 2003, τελικά θα κυκλοφορήσει στο δεύτερο τέταρτο του 2004, γύρω στο Μάτιο. Ο λόγος για αυτή την αναβολή είναι άγνωστος καθώς οι υπεύθυνοι της Novalogic δεν ανέφεραν τίποτα. Η Electronic Arts επίσης ανακάλυψε την ημερομηνία ανακοίνωσης της.

κυκλοφορίας δύο παιχνιδιών τα οποία αναμένονται με αγωνία από πολλούς gamers. Ο οικονομικός διευθυντής της EA, Warren Janson, με ανακοίνωση του εκ μέρους της EA, ανέφερε ότι το Sims 2 και το Medal of Honor: Pacific Assault θα καθυστερήσουν να εμφανιστούν στα ράφια. Οι λόγοι όπως είπε ο Janson είναι για την καλύτερη ποιότητα των παιχνιδιών ώστε να ικανοποιήσουν τον κόσμο, για την κριτική που θα δεχθούν όταν κυκλοφορήσουν και φυσικά για τις πωλήσεις. Με βάση τα λεγόμενα της εταιρείας τα δύο παιχνίδια μάλλον θα κυκλοφορήσουν μέσα στα σχέδια της EA για το 2005. Αυτό σημαίνει ότι τα παιχνίδια θα κυκλοφορήσουν το νωρίτερο τον Ιούλιο του 2004. Ίσως!

## Αναβολή για Joint Operations και για τα Sims 2 και Pacific Assault

■ Κάποιος αποστολής για Αθήνα 5,5 €  
 ■ Για την υπόλοιπη Ελλάδα μέσω αντικαταβολής με κόστος 7,5 €

## Αναβολή για Joint Operations και για τα Sims 2 και Pacific Assault

Με πρόσφατη ανακοίνωσή της η NovaLogic, ανακοίνωσε ότι το Joint Operations: Typhoon Rising, ένα squad-based shooter όπου οι παίκτες θα ελέγχουν μια ομάδα κρούσης σε αποστολές στην Ινδονησία, το οποίο ήταν προγραμματισμένο να κυκλοφορήσει μέσα στο 2003, τελικά θα κυκλοφορήσει στο δεύτερο τέταρτο του 2004, γύρω στο Μάρτιο. Ο λόγος για αυτή την αναβολή είναι άγνωστος καθώς οι υπεύθυνοι της NovaLogic δεν ανέφεραν τίποτα. Η Electronic Arts επίσης ανακοίνωσε την μετάθεση της ημερομηνίας

κυκλοφορίας δύο παιχνιδιών τα οποία αναμένονται με αγωνία από πολλούς gamers. Ο οικονομικός διευθυντής της EA, Warren Janson, με ανακοίνωση του εκ μέρους της EA, ανέφερε ότι το Sims 2 και το Medal of Honor: Pacific Assault θα καθυστερήσουν να εμφανιστούν στα ράφια. Οι λόγοι όπως είπε ο Janson είναι για την καλύτερη ποιότητα των παιχνιδιών ώστε να ικανοποιήσουν τον κόσμο, για την κριτική που θα δεχθούν όταν κυκλοφορήσουν και φυσικά για τις πωλήσεις. Με βάση τα λεγόμενα της εταιρίας τα δύο παιχνίδια μάλλον θα κυκλοφορήσουν μέσα στα σχέδια της EA για το 2005. Αυτό σημαίνει ότι τα παιχνίδια θα κυκλοφορήσουν το ωρύτερο τον Ιούλιο του 2004. Ίδωμεν!



# ΔΙΑΘΕΞΕΤΕ

## 4 από τα παρακάτω παιχνίδια

red line

PC  
CD  
ROM



ARMY MEN: AIR TACTICS



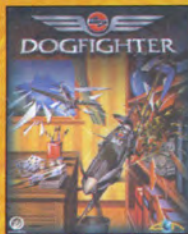
BARRAGE



PC CD-ROM  
SUPERBIKE 2000/GRAND PRIX



CRIME CITIES



DOGFIGHTER



HOSTILE WATERS



INFESTATION



FORD RACING 2001



TRICKSTYLE



THE TYPING OF THE DEAD

**ΠΑΡΑΓΓΕΙΝΕΤΕ\* ΤΩΡΑ**  
**στο 80111-767676**  
**ή στο 2102527201**



ROLLCAGE



WHEEL OF TIME

**Μόνο με**  
**29€**

\* (μερικά προϊόντα μπορεί να είναι σε jewel case)

■ Κόστος αποστολής για Αθήνα 5,5 €  
 ■ Για την υπόλοιπη Ελλάδα μέσω αντικαταβολής με κόστος 7,5 €

## Grand Theft Half-Life: The Russian Job



**Α**υτός θα μπορούσε να είναι ο τίτλος ενός κατασκοπικού/ stealth παιχνιδιού που διαθέτει όλα τα συστατικά για να γίνει επιτυχία: ασχολείται με ένα από τα πιο πολυαναμενόμενα παιχνίδια όλων των εποχών, του Half-Life 2, την κλοπή μέρους του κώδικα από τα γραφεία της Valve και τις επιδρομές του FBI.

Θα πρέπει να έχετε αντιληφθεί την μεγάλη καθυστέρηση της κυκλοφορίας του περιβόητου νέου τίτλου της Valve, του sequel ενός κλασικού, πια, FPS. Ο λόγος, σύμφωνα με την Valve, ήταν η κλοπή ενός αρκετά μεγάλου μέρους του κώδικα του παιχνιδιού από τα γραφεία της, με άγνωστο τρόπο. Δεν ήταν λίγοι αυτοί που έσπευσαν να πουν ότι η Valve απλά επινόησε μια απίστευτη ιστορία για να δικαιολογήσει την... αδικαιολόγητη καθυστέρηση του Half-Life 2. Φαίνεται, όμως, ότι είτε η ιστορία αυτή αληθεύει, είτε η Valve έχει καταστρώσει μια διεθνή συνωμοσία για να μας εξαπατήσει. Πρόσφατα κυκλοφόρησε στο Internet η ειδηση ότι το Half-Life 2 εμφανίστηκε στα ράφια των καταστημάτων στην πρωτεύουσα της Ουκρανίας, το Κίεβο. Στην Ουκρανία δεν είναι περιεργό φαινόμενο να κυκλοφορούν ελεύθερα πειρατικά παιχνίδια στα μαγαζιά, αλλά, όπως είναι φυσικό, η κυκλοφορία ενός τόσο μεγάλου τίτλου μετά από την ανακοίνωση της κλοπής του, δεν θα μπορούσε να περάσει απαρατήρητη. Μάλιστα, φαίνεται ότι οι Ουκρανοί πειρατές φρόντισαν να μεταφράσουν πλήρως την pre-alpha έκδοσή τους στα Ρωσικά, να την συσκευάσουν και να την κυκλοφορήσουν σε 2 CD με την μορφή "demo". Η συσκευασία αναγράφει ότι ο Gordon Freeman επιστρέφει, και αυτή τη φορά δουλεύει για τον G-man. Μαζί με τον επιστήμονα Eli Vance και την κόρη του,

Alex θα αναλάβουν πολλές αποστολές και, τελικά, θα σώσουν τον κόσμο, στην "δυτική πόλη City 17". Οι... ευσυνειδητοί πειρατές μας ενημερώνουν, μάλιστα, ότι οι ελάχιστες απαιτήσεις του παιχνιδιού είναι: Windows 98/XP, P4-2Ghz, 256MB RAM, 64MB 3D κάρτα γραφικών και κάρτα ήχου SB, καθώς επίσης ότι η τρέχουσα έκδοση του παιχνιδιού είναι demo και ότι η εταιρία τους, που είναι υπεύθυνη για τη διανομή, "ουδεμία ευθύνη φέρει για τη λειτουργικές δυνατότητες του προϊόντος αυτού". Πάνω στα δύο CD αναγράφεται ότι... η παράνομη αντιγραφή τους απαγορεύεται αυστηρά από τον νόμο! Όχι, παίζουμε! Το πακέτο κοστολογείται στα 4,71 Ευρώ. Οι φήμες λένε ότι το επίμαχο αυτό demo έχει εμφανιστεί και σε κάποια πόλη της Ρωσίας.

Νεότερες πληροφορίες αναφέρουν ότι το FBI διεξήγαγε επιδρομή στο San Francisco, συνέλαβε έναν ύποπτο και κατέσχισε 9 υπολογιστές και διάφορα άλλα μηχανήματα. Το ένταλμα σύλληψης ανέγραφε ότι το FBI αναζητούσε διευθύνσεις IP που σχετιζόνταν με οποιοδήποτε εσωτερικό ή εξωτερικό δίκτυο της Valve, καθώς επίσης και συνθηματικά ή ονόματα χρηστών και οτιδήποτε είχε σχέση με την Valve Software, το Half-Life, και το Half-Life 2. Άλλες πηγές αναφέρουν ότι υπήρξαν και άλλες επιδρομές με συλλήψεις και κατασχέσεις μηχανημάτων. Φαίνεται πιθανό, άρα, ότι οι πειρατές εισχώρησαν με κάποιο τρόπο στο εταιρικό δίκτυο της Valve και... λεηλάτησαν τους υπολογιστές της. Η κλοπή, σύμφωνα με δήλωση του Gabe Newell της Valve, πρέπει να έγινε κάποια στιγμή μέσα στον Σεπτέμβριο.



## Το αγαπημένο σας παιχνίδι!

**Η** τελευταία ψηφοφορία που έγινε στο site με θέμα "Το καλύτερο παιχνίδι του 2003, ανεξαρτήτως format" είχε τις περισσότερες απαντήσεις στις μέχρι τώρα ψηφοφορίες. Συγκεκριμένα ψήφισαν 410 άτομα και τα αποτελέσματα είναι τα εξής:

1. GTA: Vice City (Multi) με 94 ψήφους (22.93%)
2. Zelda: Wind Waker (GC) με 67 ψήφους (16.43%)
3. Max Payne 2 (PC) με 59 ψήφους (14.39%)
4. Gothic 2 (PC) με 52 ψήφους (12.68%)
5. Pro Evo 3 (Multi) με 42 ψήφους (10.24%)
6. Call of Duty (PC) με 37 ψήφους (9.02%)
7. KOTOR (Multi) με 35 ψήφους (8.54%)
8. Rise of Nations (PC) με 27 ψήφους (6.59%)
9. Soul Calibur II (Multi) με 18 ψήφους (4.39%)
10. POP Sands of Time (Multi) με 8 ψήφους (1.95%)

- Broken Sword 3 (Multi) με 8 ψήφους (1.95%)  
 12. Eye Toy Play (PS2) με 5 ψήφους (1.22%)  
 Γενικά στο site μέχρι τώρα έχουν γίνει ενδιαφέρουσες ψηφοφορίες όπως ποιο παιχνίδι περιμένετε περισσότερο ή πόσα ευρώ διαθέτετε μηνιαίως για αγορές ΑΥΘΕΝΤΙΚΟΥ gaming software. Πρέπει να ευχαριστήσουμε όλους τους φίλους μας που επισκέπτονται το site μας καθημερινά με περισσότερο αυτούς που έχουν γίνει μέλη στο forum μας. Η συντροφιά του csgmag.gr όλο και μεγαλώνει και γίνεται καλύτερη. Τα θέματα συζητήσεων είναι πολλά, ενδιαφέροντα και ποικιλούν σε θεματολογία. Πέρα από το gaming υπάρχουν θέματα για λογοτεχνία, κινηματογράφο, μουσική και άλλα διάφορα φιλοσοφικά και μη topics. Αυτό δείχνει ότι όλοι εμείς που ασχολούμαστε με το gaming είμαστε άτομα σοβαρά και "διαβασμένα". Ελάτε λοιπόν όλοι στην συντροφιά μας να μιλήσουμε να ανταλλάξουμε απόψεις για ότι θέμα θέλετε και να γνωριστούμε καλύτερα. Σας περιμένουμε!

## Πάλι κατά του GTA

**Σ**ύμφωνα με τα τελευταία νέα, στο Βόρειο Μαϊάμι πάρθηκε η απόφαση για την απαγόρευση πώλησης και δανεισμού παιχνιδιών που περιέχουν βία σε παιδιά κάτω των 18 χρονών εκτός αν έχουν γραπτή άδεια από τους γονείς τους. Αφορμή αυτής της απόφασης ήταν φυσικά το Grand Theft Auto: Vice City και τα διάφορα περιστατικά που έχουμε ακούσει ανά τον κόσμο. Ή μάλλον στις ΗΠΑ. Οι αντιδράσεις αμέσως ήταν πολλές αφού η απόφαση θεωρείται αόριστη, καθώς τα περισσότερα παιχνίδια θα μπορούσαν να θεωρηθούν ότι περιέχουν σκηνές βίας. Αν πάντως η απόφαση αυτή θεθεί σε λειτουργία τα πρόστιμα ακούγεται ότι θα κυμαίνονται από 250 δολάρια μέχρι τα 500 την ημέρα. Εμείς εδώ έχουμε προβλήματα με τα παράνομα παιχνίδια τζόγου, εκεί με τα παιχνίδια βίας. Το κακό είναι ότι κάτι τέτοιο μπορεί να συμβεί πολύ εύκολα και στη δική μας χώρα. Ελπίζουμε πώς δεν θα είμαστε τόσο άτυχοι.

## Angels vs. Devils



Οι Ρώσοι φαίνεται ότι δεν κάθονται σε χλωρό κλαρί (αυτά να τα βλέπουμε εμείς που κοιμόμαστε για τα καλά). Νέοι developers και παιχνίδια ξεφυτρώνουν συνεχώς από την χώρα που κάποτε είχε κάνει αισθητή την παρουσία της στο χώρο των videogames μόνο με το Tetris. Η Enigma Software, μια σχετικά μικρή εταιρία ανάπτυξης, ανακοίνωσε τις πρώτες λεπτομέρειες για ένα νέο, ιδιόρρυθμο 3D action game με στοιχεία RPG, στο οποίο συγκρούονται... άγγελοι και διάβολοι με έπαθλο την προσοχή των θνητών και την δυνατότητα να τους επηρεάζουν άμεσα. Βλέπετε, στην υλιστική εποχή που ζούμε, οι άνθρωποι φαίνεται ότι αδιαφορούν, πλέον, για την θρησκεία. Αφού ο παίκτης επιλέξει πλευρά, θα μπορεί να σχηματίσει μια ομάδα, όχι από αγγέλους με πύρινες ρομφαίες (σαν τον Tyrael) και φοβερούς δαίμονες με μαστίγια (όπως ο Diablo), αλλά από... χαριτωμένα αγγελάκια και διαβολάκια. Μάλιστα, θα υπάρχει η δυνατότητα να αλλάξει η εμφάνιση του κάθε μέλους της ομάδας,

χρησιμοποιώντας διάφορα "αξεσουάρ", όπως μπότες, καπέλα, και τατουάζ. Αρχικά, τα μέλη της ομάδας θα έχουν στη διάθεση τους μόνο μπουνιές και κλοτσιές, αλλά καθώς κερδίζουν εμπειρία, θα αποκτούν πρόσβαση σε ειδικές κινήσεις, ανάλογες με την πλευρά στην οποία ανήκουν. Οι αγγελικές κινήσεις συμπεριλαμβάνουν θεραπεία, χαμηλή βαρύτητα, την δυνατότητα να γίνονται αόρατα, freeze, celestial halo και divine multiray, ενώ οι διαβολικές συμπεριλαμβάνουν fireballs, την ικανότητα να βγάζουν φωτιά από το στόμα, explosive balls, δηλητήριο, και την δυνατότητα να παραλύουν τους αντιπάλους. Το multiplayer αποτελεί το δυνατό σημείο του τίτλου που έχει κυκλοφορήσει ήδη στη Ρωσία και αναζητά εκδότη για την υπόλοιπη Ευρώπη. Θα διαθέτει διάφορα modes, όπως annihilation, steal the symbol (όπως λέμε capture the flag), obstacle race, greed, search, the curse, total annihilation, και supergreed. Αναμένουμε νεότερα... προς το παρόν, ανοίγουμε την όρεξη με μπόλικά screenshots.



Warner Bros. και Marvel

Η Warner Bros., η εταιρία κολοσσός στις κινηματογραφικές και τηλεοπτικές παραγωγές πήρε την απόφαση να εισαχθεί ενεργά στον κόσμο των video games. Πρόσφατα έγινε μια ανακοίνωση ότι η Warner Bros. προσελαβε έναν από τους ιδρυτές της Monolith, τον Jason Hall για να δημιουργήσει ένα νέο τμήμα, το Warner Bros. Games που θα αποτελεί τμήμα της Warner Bros. Interactive Entertainment. Βέβαια, η Warner Bros. δεν είναι εκτός χώρου αυτά τα χρόνια, αλλά έδινε κυρίως άδειες για δημιουργία τίτλων και βοηθούσε λίγο, όπως έγινε με το Matrix και το Terminator. Τώρα κάνει ένα ακόμα βήμα και ασχοληθεί από μόνη της με τον σχεδιασμό, την ανάπτυξη, την παραγωγή και διανομή τίτλων για video games τα οποία θα φέρουν στην αγορά το όνομά της. Σκοπεύει μάλιστα να ασχοληθεί και με PC αλλά και με τις κονσόλες, καθώς και με διάφορα είδη παιχνιδιών. Με πρόσφατες δηλώσεις του ίδιου του Jason Hall σκοπεύει να οδηγήσει την Warner Bros. Games στην κορυφή των εταιριών που δημιουργούν video games, αφού είναι σίγουρος ότι με τα μέσα που διαθέτει η εταιρία μπορούν να πετύχουν πολλά. Ο Jason Hall ήταν ο διευθύνων σύμβουλος της Monolith Production, εταιρίας που κυκλοφόρησε παιχνίδια όπως το TRON 2.0 και το No One Lives Forever 2. Να αναφέρουμε ότι η Monolith και η Warner Bros. έχουν ήδη μια συνεργασία μεταξύ τους, καθώς η πρώτη αναπτύσσει το The Matrix Online. Παρόμοιες κινήσεις κάνει και η Marvel, η γνωστή εταιρία έκδοσης κομικς. Έχοντας δει τα κέρδη που μπορεί να αποφέρει μια καλή



κίνηση στον χώρο της βιομηχανίας των video games. Ανακοίνωσε πρόσφατα λοιπόν την δημιουργία ενός νέου τμήματος το οποίο θα ασχολείται με την ανάπτυξη video games βασισμένα στους ήρωές της. Διευθυντής του τμήματος αυτού θα είναι ο Ames Kirshen ο οποίος δούλευε πρωτύτερα στην Warner Bros. και στην DC Comics. Με τον Ames σε αυτή τη θέση η Marvel πιστεύει στην δημιουργία τίτλων υψηλής ποιότητας που θα τραβήξουν το ενδιαφέρον των gamers.

Για την ώρα η Marvel ετοιμάζει κάποιους τίτλους που θα βασίζονται σε ήρωες όπως ο Spiderman, οι X-Men και ο Punisher. Στα σχέδια της επίσης συμπεριλαμβάνονται οι Fantastic Four, ο Iron Man και ο Hulk.



# ΜΕΓΑΛΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

Το **COMPUTER  
GAMES**  
magazine

& η **zegetron** A.E.  
Information & Communication Systems

σας δίνουν την ευκαιρία  
να αποκαλύψετε  
μια τρομερή συνωμοσία...

## BEYOND GOOD & EVIL

Κερδίστε το αυθεντικό παιχνίδι.  
Συνοδεύεται από τον επίσημο  
οδηγό στρατηγικής!



ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΚΑΙ ΣΤΕΙΛΤΕ ΤΟ ΚΟΥΠΟΝΙ

ΓΙΑ ΝΑ ΣΥΜΜΕΤΑΣΧΕΤΕ ΣΤΗΝ ΚΛΗΡΩΣΗ ΓΙΑ ΕΝΑ  
ΑΠΟ ΤΑ ΠΕΝΤΕ ΑΥΘΕΝΤΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΥ  
ΣΥΝΟΔΕΥΟΝΤΑΙ ΑΠΟ ΤΟΝ  
ΕΠΙΣΗΜΟ ΟΔΗΓΟ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ

### ΟΡΟΙ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

1. Στο διαγωνισμό μπορούν να λάβουν μέρος όλοι οι αναγνώστες του περιοδικού Computer Games, στέλνοντας συμπληρωμένο το κουπόνι του διαγωνισμού (φωτοτυπίες δεν γίνονται δεκτές).
2. Στο διαγωνισμό δεν έχουν δικαίωμα συμμετοχής οι υπάλληλοι και οι συγγενείς έως Α' βαθμού των εργαζομένων στις εταιρίες Hyperpress και Zegetron A.E.
3. Οι νικητές θα αναδειχθούν με κλήρωση που θα γίνει στις 7 Απριλίου στα γραφεία του περιοδικού παρουσία της επιτροπής διαγωνισμού.
4. Τα ονόματα των νικητών θα ανακοινωθούν στο τεύχος 44 του Computer Games Magazine.
5. Το περιοδικό δικαιούται να ανακαλέσει το διαγωνισμό, να τον παρατείνει ή να μεταβάλει τις ημερομηνίες.
6. Κάθε άτομο δικαιούται ένα κουπόνι συμμετοχής.
7. Τα δώρα είναι προσωπικά, δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Παραλαμβάνονται από τον νικητή εντός 2 μηνών από την ανακοίνωση των αποτελεσμάτων.
8. Έγκυρες θεωρούνται οι συμμετοχές που θα φτάσουν στη διεύθυνση του περιοδικού Computer Games Magazine, Λ. Δεκελίας 52, Ν. Χαλκηδόνα, 143 43, μέχρι τις 3 Απριλίου 2004 με σφραγίδα ταχυδρομείου.
9. Συμμετοχή στο διαγωνισμό σημαίνει ανεπιφύλακτη αποδοχή των όρων του.

### ΚΟΥΠΟΝΙ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ Beyond Good & Evil

Όνομα: \_\_\_\_\_

Επίθετο: \_\_\_\_\_

Διεύθυνση: \_\_\_\_\_

Τηλέφωνο: \_\_\_\_\_

Κινητό: \_\_\_\_\_

E-mail: \_\_\_\_\_

## Dark Reign: The Future of War

### ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Ένας μεγάλος πόλεμος έχει ξεσπάσει ανάμεσα στην Imperium και στην Freedom Guard. Ένα γεγονός που έχει καταστρέψει τον πλανήτη σας και όλα όσα ξέρετε. Μέσα στον μεγάλο αυτό πόλεμο και το χάος, καταφέρνετε να μπειτέ μέσα σε ένα σκάφος και να ξεφύγετε. Καθώς λοιπόν περιπλανιέστε μόνοι στο διάστημα, συναντάτε ένα μικρό σκάφος το οποίο έχει σταθεί από έναν πολύ καλό σας φίλο, τον Togra. Το περίεργο είναι ότι ο Togra είναι νεκρός εδώ και κάποια χρόνια. Μελετώντας λοιπόν το μικρό αυτό σκάφος μαθαίνετε ότι ο Togra έχει στείλει ένα μήνυμα και τον τρόπο για να ταξιδέψετε πίσω στον χρόνο. Ο Togra πριν κάποιους αιώνες κατέπεσε με το σκάφος του σε έναν μακρινό πλανήτη, ο οποίος καταστράφηκε από ένα πανίσχυρο όπλο των Imperium, γνωστό ως Dessicator. Ο Togra ξέροντας ότι δεν μπορεί να σωθεί, έστειλε στο διάστημα αυτό το μικρό σκάφος με την ελπίδα ότι κάποτε, κάποιος φίλος του θα το βρει και θα μπορέσει να τον σώσει. Το σκάφος μπορεί να ανοίξει μια πύλη ανάμεσα στις διαστάσεις που θα σας μεταφέρει λίγο πριν σκοτωθεί ο Togra και θα χορηγήσει σε όποιον μεταφερθεί όλη την τεχνολογία που χρειάζεται για να δημιουργήσει έναν στρατό ώστε να νικήσει και τις δύο πλευρές. Ο μηχανισμός όμως μπορεί να δουλέψει μόνο μια φορά. Αν δηλαδή δεν καταφέρετε να φέρετε εις πέρας την αποστολή αυτή, η ιστορία δεν θα αλλάξει ποτέ και ο Togra θα χαθεί για πάντα.

Το Dark Reign είναι ένα real-time strategy επιστημονικής φαντασίας στο οποίο απαιτείται πολύ τακτική και στρατηγική για να πετύχετε το στόχο σας. Το campaign του παιχνιδιού αποτελείται από 12 διπλές αποστολές στις οποίες σταδιακά μεγαλώνει η δυσκολία. Φυσικά έχετε την ευκαιρία να παίξετε και με την πλευρά των Imperium, αλλά και με την πλευρά των Freedom Guard.

### ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

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.

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.

Κατόπι τοποθετείτε το CD στον οδηγό CD-ROM/DVD. Το πρόγραμμα autorun θα εμφανίσει ένα μενού με κάποιες εντολές. Install και Exit. Πατώντας το Install μεταφέρεστε σε μια οθόνη με τις επιλογές exit, more και Install. Με το exit πάντα βγαίνετε εκτός του προγράμματος εγκατάστασης του παιχνιδιού. Με το more μεταφέρεστε σε μια οθόνη στην οποία μπορείτε να βρείτε πληροφορίες για sites και για την υποστήριξη του παιχνιδιού. Για να προχωρήσετε επιλέξτε το Install. Install θα ξεκινήσει αυτόματα το Setup. Έχετε τρεις επιλογές. Πατήστε next για να κάνετε εγκατάσταση αλλιώς cancel. Η επόμενη οθόνη εμφανίζεται και αυτόματα ανοίγει το notepad με τους όρους του παιχνιδιού. Κλείστε το. Θα δείτε τέσσερις επιλογές. Η δεξιά ανοίγει πάλι τους όρους του παιχνιδιού, ενώ το reject σας βγάζει από το πρόγραμμα εγκατάστασης. Πατήστε accept για να συνεχίσετε. Στην επόμενη οθόνη θα πρέπει να επιλέξετε ανάμεσα στα δύο είδη εγκατάστασης, Typical και Large. Το Typical χρειάζεται 130MB ελεύθερου χώρου στον σκληρό δίσκο σας και θα διαβάζει όλα τα βίντεο του παιχνιδιού από το CD, ενώ το Large απαιτεί 260MB ελεύθερου χώρου στον σκληρό δίσκο και θα μεταφέρει όλα τα αρχεία



από το CD στον υπολογιστή σας. Για να συνεχίσετε επιλέξτε ένα από τα είδη εγκατάστασης αλλιώς cancel. Στην επόμενη οθόνη μπορείτε αν θέλετε να πατήσετε την επιλογή change directory για να αλλάξετε τον κατάλογο στον οποίο θα εγκατασταθεί το παιχνίδι. Από προεπιλογή ο κατάλογος εγκατάστασης είναι ο c:\program files\activision\Dark Reign. Στη συνέχεια πατήστε Install και θα αρχίσει η εγκατάσταση του παιχνιδιού. Στο τέλος θα εμφανιστούν δυο επιλογές finish και restart. Επιλέξτε restart για να κάνει ο υπολογιστής σας επανεκκίνηση.

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 ανοίξει 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. Απλό!

Για να κάνετε απεγκατάσταση του παιχνιδιού, απλά κάντε κλικ στο Έναρξη και πηγαίνετε στο μενού του παιχνιδιού. Επιλέξτε το Uninstall Dark Reign. 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 αντιγραφική και στη συνέχεια πηγαίνετε σε ένα κατάλογο που θέλετε να κρατήσετε τα σωσμένα αρχεία σας και κάντε δεξί κλικ και επικύρωση.

## ΟΔΗΓΙΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Για να ξεκινήσετε το παιχνίδι τοποθετήστε το CD μέσα στο CD-ROM και θα εκτελεστεί το πρόγραμμα Autorun στο οποίο θα δείτε κάποιες επιλογές. Για να ξεκινήσετε το παιχνίδι κάντε κλικ στην επιλογή Play.

Αν δεν τρέχει το Autorun, τότε πατήστε στα Windows το κουμπί Έναρξη (Start) - Προγράμματα (Programs) - Dark Reign - Dark Reign και το παιχνίδι θα ξεκινήσει αυτόματα.

## ΚΕΝΤΡΙΚΟ ΜΕΝΟΥ

Στο κεντρικό μενού θα βρείτε επτά επιλογές. Επιλέγοντας το Single Player μπορείτε να ξεκινήσετε ένα νέο παιχνίδι, να φορτώσετε ένα σωσμένο ή να φορτώσετε ένα σενάριο που έχετε φτιάξει εσείς.

Το Multi-Player σας επιτρέπει να ξεκινήσετε ένα παιχνίδι multiplayer σε τοπικό δίκτυο (LAN), με modem είτε στο Internet.

Το Instant Action σας επιτρέπει να παίξετε

ενάντια σε αντιπάλους που ελέγχονται από τον υπολογιστή. Ο αριθμός των αντιπάλων μπορεί να είναι μέχρι επτά. Μπορείτε να επιλέξετε αντιπάλους που έχετε φτιάξει εσείς. Οι ρυθμίσεις του Instant Action είναι ίδιες με του Multi-Player με την μόνη διαφορά ότι δεν χρειάζεται να έχετε κάποιου είδους σύνδεση.

Το Construction Kit σας επιτρέπει να σχεδιάσετε τους δικούς σας χάρτες και αποστολές για το παιχνίδι.

Το Replay Intro απλά σας δείχνει ξανά το εισαγωγικό βίντεο του παιχνιδιού.

Με το Credits μπορείτε να δείτε όλα τα ονόματα των δημιουργών του Dark Reign.

Τέλος, με το Quit βγαίνετε από το παιχνίδι.

## ΤΟ SINGLE PLAYER

Όταν επιλέξετε το Single Player από το κεντρικό μενού, θα μεταφερθείτε στην γέφυρα του σκάφους σας, όπου μπορείτε να έχετε πρόσβαση σε όλες τις πληροφορίες και τα δεδομένα του σκάφους του Togra. Μέσω του The Cube μπορείτε να χειριστείτε τους υπολογιστές του μικρού σκάφους.

Κάθε όψη του The Cube σας παρέχει διάφορες πληροφορίες και επιλογές. Η κεντρική όψη περιέχει το Encryption Key, όπου μπορείτε να επιλέξετε μια αποστολή.

## Η ΟΘΟΝΗ του παιχνιδιού

Όταν ξεκινήσετε ένα παιχνίδι θα δείτε ότι στην οθόνη υπάρχουν πάρα πολλά κουμπιά και επιλογές τα οποία δεν έχετε τι κάνουν. Μέσα στο CD του παιχνιδιού υπάρχει και το manual του παιχνιδιού, αλλά εμείς πρέπει να σας βοηθήσουμε για τα πρώτα σας βήματα. Θα σας εξηγήσουμε τα σημαντικά πράγματα.

Στο πάνω αριστερό μέρος της οθόνης υπάρχουν τρία σύμβολα. Το σύμβολο του δολαρίου σας επιτρέπει να γκρεμίσετε ένα κτίριο σας και να πάρετε κάποια χρήματα ή να διακόψετε την κατασκευή ενός. Το σύμβολο με τον κεραυνό σας επιτρέπει να δώσετε ή να σταματήσετε την παροχή ενέργειας σε κάποιο κτίριο σας. Τέλος, το κλειδί σας επιτρέπει να

επισκευάσετε κάποιο κτίριο που έχει χαλάσει. Ο αριθμός που βρίσκεται στο κέντρο είναι η ενέργεια ή καλύτερα η οικονομική μονάδα που έχετε. Αυτή μεταβάλλεται συνεχώς καθώς θα παίρνετε ενέργεια από τα κατάλληλα οχήματα τα οποία μαζεύουν μια πράσινη ουσία ή νερό από το έδαφος και θα χάνεται από όλα όσα φτιάχνετε. Δεξιά από τον αριθμό της ενέργειας υπάρχουν άλλα τρία σύμβολα. Το πρώτο από αριστερά ορίζει σε μια επιλεγμένη ομάδα να επιτίθεται συνέχεια σε ένα σημείο που ορίζετε εσείς, το δεύτερο να επιτίθεται χωρίς να κινείται και το τρίτο να σταματήσει να επιτίθεται.

Στο δεξί πάνω μέρος της οθόνης υπάρχουν άλλες 6 επιλογές. Το Build εμφανίζει σε κυψέλες από κάτω όλες τις μονάδες που μπορείτε να φτιάξετε. Όσες είναι κόκκινες δεν έχετε την ενέργεια για να τις φτιάξετε και όσες είναι μπλε φτιάχνονται από συγκεκριμένο κτίριο. Αν κάνετε κλικ παραπάνω από μια φορά για να φτιάξετε μια μονάδα τότε θα δείτε ότι εμφανίζεται ένας αριθμός στην κυψέλη αυτή που δείχνει τον αριθμό των μονάδων που περιμένουν να φτιαχτούν. Το Comms εμφανίζει την κονσόλα μηνυμάτων στο multiplayer mode. Το Menu σας επιτρέπει να ρυθμίσετε τον ήχο, την ταχύτητα και άλλες παρόμοιες επιλογές για την λειτουργία του παιχνιδιού. Με το Orders εμφανίζεται από κάτω μια γκάμα επιλογών με τις οποίες μπορείτε να δώσετε διαταγές στις μονάδες σας. Με το Paths εμφανίζεται ένα μενού με το οποίο μπορείτε να ορίσετε ένα μονοπάτι στον χάρτη- το οποίο θα ακολουθήσουν οι μονάδες που θέλετε. Τέλος με το Special μπορείτε να δώσετε εντολές στις μονάδες ή στα κτίριά σας για να πραγματοποιήσουν κάποιες ειδικές τακτικές.

Κάτω από τις κυψέλες δεξιά στην οθόνη υπάρχουν στο κέντρο δύο βελόνες με τα οποία μπορείτε να ανεβοκατεβείτε στο μενού. Δεξιά από τα βελόνες εμφανίζεται η επιλογή upgrade όταν αυτή επιλέξει κάποιο κτίριο. Με την επιλογή αυτή μπορείτε να βελτιώσετε το επιλεγμένο κτίριο εφόσον πληρούνται κάποιες



προϋποθέσεις. Δεξιά υπάρχει η επιλογή decoy η οποία εμφανίζεται από πάνω ειδικά κτίρια και μονάδες εφόσον πάλι πληρούνται κάποιες προϋποθέσεις.

Κάτω από αυτά βρίσκεται ο mini map που παρουσιάζει μια μικρή απεικόνιση ολόκληρου του χάρτη με όλα όσα έχετε αποκαλύψει. Δεξιά υπάρχουν οχτώ κύκλοι οι οποίοι σας δίνουν το δικαίωμα να επιλέξετε μια συγκεκριμένη μονάδα όταν έχετε επιλέξει πολλές διαφορετικές. Αυτό ξεχωρίζει με διαφορετικά χρώματα στους κύκλους. Τέλος, οι δύο μπάρες δεξιά κάτω απεικονίζουν την ενέργεια που έχετε με την δεξιά μπάρα και το νερό. Στην μπάρα της ενέργειας θα παρατηρήσετε μια άσπρη οριζόντια γραμμή η οποία μετακινείται. Αυτή δείχνει το όριο στο οποίο πρέπει να βρίσκεται η ενέργειά σας για να λειτουργούν τα πάντα στην βάση σας. Η μπάρα του νερού κάθε φορά που γεμίζει αμέσως αδειάζει προσφέροντάς σας ενέργεια.

Ουσιαστικά αυτά είναι τα βασικά πράγματα που πρέπει να ξέρετε όταν αρχίσετε πρώτη φορά το παιχνίδι. Σίγουρα θα σας βοηθήσουν πολύ και οι αποστολές εκπαίδευσης μέσα στο παιχνίδι, αλλά και το manual που υπάρχει στο CD σε μορφή αρχείου .PDF.

### Φορτώνοντας μια Αποστολή

Κάντε κλικ στο κουμπί Options και το The Cube θα περιστραφεί. Στην οθόνη Options μπορείτε να σώσετε ένα παιχνίδι, να φορτώσετε ένα σωσμένο ή να βγείτε από το παιχνίδι.

### Επιλέγοντας μια Αποστολή

Κάνοντας κλικ σε μία από τις δώδεκα αποστολές που υπάρχουν γύρω από το Encryption Key ξεκινάει το παιχνίδι. Πρέπει να παίξετε τις αποστολές με τη σειρά, αλλά μπορείτε να παίξετε κάθε μία είτε με την πλευρά της Freedom Guard, είτε με την πλευρά της Imperium. Μπορείτε να παίξετε μια αποστολή που έχετε ειδη ολοκληρώσει. Ολοκληρώνοντας κάθε αποστολή ξεκλειδώνει ένας τομέας του Encryption Key. Όταν ολοκληρώσετε και τις δώδεκα, το Encryption Key θα ενεργοποιηθεί

και θα ανοίξει την Πύλη που θα σας μεταφέρει στην τελική μάχη. Μόλις επιλέξετε μια αποστολή, πατήστε το κουμπί Mission στο πάνω μέρος της οθόνης και το The Cube θα περιστραφεί στην οθόνη Mission Background. Στην οθόνη αυτή θα διαβάσετε μια ιστορική αναφορά για την αποστολή που έχετε επιλέξει και θα πρέπει να αποφασίσετε με ποια πλευρά θέλετε να παίξετε σε αυτή. Για να το κάνετε αυτό κάντε κλικ στο εικονίδιο που θέλετε στο πάνω μέρος της οθόνης. Στη συνέχεια θα μεταφερθείτε στην οθόνη όπου θα βρείτε πληροφορίες για την αποστολή.

### ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

Επιλέγοντας το Basic Training στην κύρια όψη του The Cube, μπορείτε να παίξετε μερικές αποστολές στις οποίες θα μάθετε πώς να κινήσετε και να επιτίθεστε με τις μονάδες σας, πώς να φτιάχνετε μονάδες και κτίρια, να μαζεύετε υλικά και να χρησιμοποιείτε τις διάφορες επιλογές. Επιλέγοντας το Advanced Training θα μάθετε κάποια στοιχεία για πιο έμπειρους παίκτες του παιχνιδιού. Γι' αυτό είναι καλό να παίξετε πρώτα λίγες αποστολές και μετά να επιλέξετε να περάσετε αυτού του είδους την εκπαίδευση. Αλλιώς πολλά πράγματα είναι πιθανό να μην τα καταλάβετε.

### ΕΛΕΓΧΟΣ

Μόλις επιλέξετε μια αποστολή και ξεκινήσετε, πατήστε το κουμπί Menu (πάνω δεξιά) για να εμφανιστούν διάφορες επιλογές. Από εδώ μπορείτε να σώσετε ή να φορτώσετε ένα σωσμένο παιχνίδι, να ρυθμίσετε τον ήχο και το ποντίκι σας, να δείτε τα αντικείμενα τις αποστολής ή να την ακυρώσετε.

### Κίνηση του χάρτη

Αν πάτε τον κέρσορα στην άκρη της οθόνης, θα δείτε να αλλάζει σε βελάκια και να μετακινεί την οθόνη προς την μεριά που είναι ο κέρσορας.

Αν φτάσετε στο τέρμα του χάρτη, ο κέρσορας θα αλλάξει σε βελάκια με μια κόκκινη γραμμή από πάνω τους, δείχνοντας ότι δεν

μπορείτε να προχωρήσετε άλλο την οθόνη. Αν θέλετε γρήγορα να μετακινηθείτε στον χάρτη μπορείτε να κάνετε κλικ στο μέρος που θέλετε στον μικρό χάρτη (mini map) στην κάτω δεξιά γωνία της οθόνης.

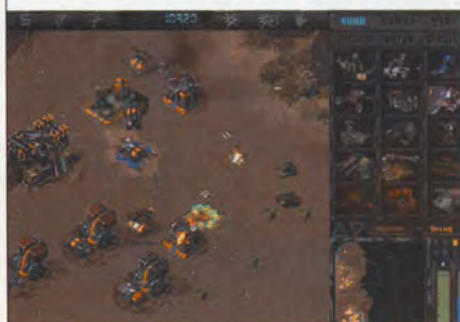
### Χειρισμός μονάδων

Τοποθετήστε τον κέρσορα πάνω από μια μονάδα και θα δείτε ότι θα εμφανιστούν οι μπάρες με την κατάσταση την μονάδας αυτής. Για να την επιλέξετε κάντε κλικ πάνω της. Θα δείτε τώρα ότι ο κέρσορας αλλάζει με την μονάδα επιλεγμένη σε ένα πράσινο κύκλο που δηλώνει ότι η μονάδα μπορεί να μετακινηθεί στην περιοχή που βρίσκεται ο κέρσορας (κάνοντας κλικ), ή σε ένα κόκκινο κύκλο με μια κόκκινη γραμμή που σημαίνει ότι η μονάδα δεν μπορεί να πάει στο σημείο αυτό.

Αν τώρα περάσετε τον κέρσορα πάνω από μια εχθρική μονάδα ή κτίριο, ο κέρσορας θα γίνει στόχος που σημαίνει ότι μπορείτε να επιτεθείτε κάνοντας κλικ πάνω στην μονάδα ή κτίριο. Τέλος, αν κάνετε κλικ σε ένα σημείο δίπλα σε κάποιες μονάδες, κρατήστε το κουμπί του mouse πατημένο και σύρετε τον κέρσορα θα δείτε ότι δημιουργείται ένα πλαίσιο. Αν μέσα σε αυτό υπάρχουν μονάδες σας και αφήσετε το κουμπί, θα δείτε ότι όλες οι μονάδες μέσα στο πλαίσιο έχουν επιλεχτεί μαζί. Πολύ χρήσιμο καθώς μπορείτε να γλιτώσετε πολύτιμο χρόνο από το να επιλέγετε μία - μία τις μονάδες και να δίνετε εντολές ξεχωριστά.

### Επιλογές

Αυτές είναι οι βασικές πληροφορίες που χρειάζεστε για να παίξετε το Dark Reign - ένα αληθινά κλασικό παιχνίδι που μας κάνει πολύ περήφανους που σας το προσφέρουμε. Να ξέρετε ότι το παιχνίδι είναι δύσκολο και απαιτεί πολλή σκέψη, υπομονή και στρατηγικές κινήσεις. Καλό είναι πριν ξεκινήσετε τις αποστολές, να παίξετε τις αποστολές εκπαίδευσης για να μάθετε καλά πώς έχουν τα πράγματα, αλλιώς θα δυσκολευτείτε στην αρχή πολύ. Πιστεύουμε ότι θα τα καταφέρετε μια χαρά. Καλή διασκέδαση λοιπόν και προσοχή!



# COUNTER-STRIKE 1.6 TOURNAMENT 5vs5

First prize:  
**5.000€**

Πλούσια  
δώρα για  
ΤΙΣ ΠΡΩΤΕΣ  
ομάδες

Πληροφορίες  
και εγγραφές, στο:  
**www.ladder.gr**

**Qualifications at:**

**Θεσσαλονίκη**

Gnet Μελενίκου

Gnet Όλγας

Gnet Παπαναστασίου

**Βόρεια Ελλάδα**

Gnet Αλεξανδρούπολης

Gnet Κέρκυρας

Gnet Λάρισας

Gnet Ξάνθης

**Αθήνα**

Webcafe - Φωκίωνος

24seven - Πανόρμου

Dios - Πειραιάς



# Fahrenheit



*Ο David Cage της Quantic Dreams, είναι γνωστός για το πείσμα του: αρνείται πάντα να υποκύψει στα τετριμμένα και να δημιουργήσει στερεότυπα παιχνίδια. Σκοπός του είναι να ξεφύγει, να πειραματιστεί και να φτιάξει κάτι το καινούριο.*

## Η αφήγηση μιας περιπέτειας

Δεν είναι λίγες οι φορές που έχουμε ακούσει για την Επανάσταση που θα φέρει ένα Άλφα παιχνίδι στην Βήτα κατηγορία παιχνιδιών. Άπειροι τίτλοι έχουν περάσει από τα χέρια μας (αλλά και από τα δικά σας) που υπόσχονται κάτι το νέο, κάποια φρέσκια ιδέα που θα ζωντανέψει το νεκρό είδος ή που θα αναζωογονήσει το σάπιο gameplay.

Και δεν είναι λίγες οι φορές που οι υποσχέσεις αυτές είναι κούφιας... η Καινοτομία φαντάζει κάτι το απόμακρο και ονειρεμένο και πολλές φορές μας σερβίρουν αναμασημένη τροφή. Αυτό συμβαίνει σε όλες τις κατηγορίες παιχνιδιών... στα fantasy RTS έχουμε "Νέες Φυλές", δηλαδή τέρατα με διαφορετικό χρώμα. Στα FPS έχουμε έξυπνο gameplay, δηλαδή κάποιον υποτυπώδη γρίφο που πηδάς από πλακάκι σε πλακάκι. Και στα adventures έχουμε απλά έναν διαφορετικό πρωταγωνιστή που τρεκλίζει μέσα στους δαιδαλώδεις λαβύρινθους και στις χαιρέκακες σπαζοκεφαλιές ενός Myst-clone... την μία θα είναι ο Σέρλοκ, την άλλη ο Σεβάχ και την επόμενη ο Κοντορεβουθούλης.

Τι σημαίνουν όλα αυτά; Ότι το gameplay δεν μεταλλάσσεται πια. Και μπορεί ο πρόλογος να μοιάζει τραβηγμένος, αλλά όταν κοιτάει κανείς το Fahrenheit δεν μπορεί παρά να νιώθει κάποια ελπίδα. Το δημιουργήμα της Quantic Dreams (γνωστής στους περισσότερους από το αρκετά ανατρεπτικού Omikron: The Nomad Soul), φαίνεται έτοιμο να πειραματιστεί, να προχωρήσει μπροστά και να παίξει με μερικές ιδέες. Το καλό είναι ότι οι ιδέες αυτές δεν αντλούνται από δοκιμασμένες συνταγές και έτοιμες κατευθύνσεις από τον χώρο των games, αλλά από τον κόσμο του κινηματογράφου και της τηλεόρασης.

## Χαρακτήρες και ιστορία

Το θρίλερ διαδραματίζεται στη Νέα Υόρκη όπου έχει σημειωθεί μια ακολουθία περίεργων δολοφονιών. Τα θύματα και οι δράστες είναι διαφορετικά κάθε φορά. Σε όλες τις περιπτώσεις όμως, κάποιος τρελαίνεται και σκοτώνει έναν άσχετο περαστικό, έναν ξένο. Ο δολοφόνος χρησιμοποιεί το μαχαίρι (πάντα με μαχαίρι γίνεται η δουλειά) για να σκαλίσει πάνω του περίεργα σύμβολα. Και μετά αυτοκτονεί ή τρελαίνεται. Ο τελευταίος δολοφόνος είναι ο χαρακτήρας που παίζετε στο παιχνίδι. Ή τουλάχιστον, ο πρώτος από αυτούς...

Ο πρωταγωνιστής είναι ο Lucas Kane, τραπεζικός στο επάγγελμα. Δώστε μεγάλη προσοχή, γιατί από το πρώτο κιάλας κεφάλαιο, φαίνεται πόσο έξυπνο και φιλόδοξο είναι αυτό που θέλει να κάνει το παιχνίδι. Η ιστορία του Lucas ξεκινάει πολύ περιέργα... ενώ κάθεται και απολαμβάνει το δείπνο του, ο τριαντάχρονος οταματάει και μπαίνει

σε μια περίεργη κατάσταση ξύπνιου-ζωντανού. Υπνωτισμένος, αρπάζει ένα μαχαίρι και πηγαίνει στις τουαλέτες όπου αρχίζει να βλέπει ένα όραμα, μια παραίσθηση με ένα μικρό κορίτσι. Το όραμα τελειώνει, ο Lucas ξυπνάει και βλέπει αίματα παντού. Κι ένα πτώμα στα πόδια του. Και το παιχνίδι αρχίζει εδώ ακριβώς, με τον παίκτη να αναρωτιέται τι στην ευχή έγινε. Οι επιλογές είναι πολλές και η ελευθερία τεράστια... μπορείτε να κάνετε ό,τι θέλετε ή μάλλον ό,τι σας λέει το ένστικτο της επιβίωσης. Όσοι πανικοβάλλονται, φεύγουν τρέχοντας από το μπάνιο. Κάποιοι άλλοι μπορεί να κρύψουν το πτώμα ή να καθαρίσουν τα αίματα. Οι πιο πανούργοι, θα κρύψουν το μαχαίρι. Αλλά το πιο έξυπνο δεν το μάθατε ακόμα- αυτό που δίνει την αλληλουχία και την δυναμική στο σενάρια και τα επεισόδιά του... Όταν τελειώσει το επεισόδιο του Lucas, θα παίξετε με την Carla Valenti, την ντετέκτιβ που ψάχνει μαζί με τον βοηθό της για την λύση του ανίγματος και την πηγή του κακού.

Πέρα από τους δύο πρωταγωνιστές, στο καστ συγκαταλέγονται ακόμα δέκα χαρακτήρες. Οι άνθρωποι αυτοί έχουν τα δικά τους κίνητρα, χαρακτήρες, επιθυμίες (κρυφές ή μη), πεποιθήσεις, αξίες και προσανατολισμούς. Μερικές φορές ενεργούν μόνοι τους, άλλες φορές συμμαχούν με άλλους χαρακτήρες. Είναι σαν χαρακτήρες σε τηλεοπτική σειρά μυστηρίου. Στο παιχνίδι θα ελέγχετε τον Lucas από τη μία (ο οποίος προσπαθεί να καταλάβει τι στο καλό γίνεται γύρω του και πού οφείλονται τα οράματά του) και πιο μετά το δίδυμο Valenti/Miles που προσπαθεί να εξιχνιάσει το μυστήριο. Η δυναμική του gameplay βασίζεται στις εναλλαγές αυτές, αφού οι αποφάσεις και οι ενέργειες που κάνει ο Lucas, επηρεάζει άμεσα και ολοκληρωτικά τα γεγονότα και τους "γρίφους" που θα αντιμετωπίσουν οι ντετέκτιβ. Για παράδειγμα, στην αρχή που παίζετε τον Lucas, θα αφήσετε κάποια ίχνη... η ποσότητα αυτών εξαρτάται από εσάς. Όπως και να έχει, όταν επισκεφτείτε αργότερα αυτή την περιοχή με την Valenti, θα συνεχίσετε από αυτό το σημείο, με τα ίδια δεδομένα, αλλά από την άλλη πλευρά του Νόμου, χρησιμοποιώντας τα στοιχεία που αφήσατε (ή δεν αφήσατε) πριν, ως Lucas.

Στο Fahrenheit, δεν θα χρησιμοποιείτε αντικείμενα για να λύσετε τους γρίφους και να προχωρήσετε στο σενάριο- τουλάχιστον όχι στα πλαίσια του "γάτζου, σχοινού, μοχλού και πόρτας". Το βασικό, αληθινό εργαλείο σας είναι οι χαρακτήρες, το καστ του παιχνιδιού. Επιλέγοντας τον χαρακτήρα που θέλετε να χρησιμοποιήσετε για να εξιχνιάσετε την υπόθεση, χρησιμοποιείτε έναν διαφορετικό άνθρωπο που θα συμπεριφερθεί και θα αντιδράσει διαφορετικά στις εκάστοτε συνθήκες. Είναι μια ιστορία όχι ωμής βίας και δράσης (τουλάχιστον όχι όπως σε ένα shooter), αλλά η δραματική αφήγηση, το βάθος των χαρακτήρων, η ελευθερία για πειρατισμό και interactivity. Για να μην είναι βαρετό το παιχνίδι, θα υπάρχει κι αρκετή δράση. Εξάλλου



κανείς, ακόμα και ο πιο παλαιολιθικός adventurer δεν μπορεί να κρατηθεί για πολλές ώρες στην οθόνη μόνο με ανακρίσεις, γρίφους και ψάξιμο. Θα υπάρχουν λοιπόν κάποια action sequences, όπου μέσα σε περιορισμένο χρονικό διάστημα θα πρέπει να αντιδράσετε με κάποιον συγκεκριμένο τρόπο. Ο πειραματισμός και η ελευθερία στο gameplay είναι διάχυτη και σε συγκεκριμένα στιγμιότυπα αρκετά ενδιαφέρονσα. Σε ένα σημείο μάλιστα, μπορείτε να ψάξετε για στοιχεία ή να βγείτε σε ένα ραντεβού- κάτι τελείως προσωπικό που δεν επηρεάζει την εξέλιξη της υπόθεσης, των στοιχείων και των δολοφόνων. Αλλά λίγο ρομάντζο ποτέ δεν έκανε κακό!

Ο David Cage της Quantic Dreams, είναι γνωστός για το πείσμα του: αρνείται πάντα να υποκύψει στα τετριμμένα και να δημιουργήσει στερεότυπα παιχνίδια. Σκοπός του είναι να ξεφύγει, να πειραματιστεί και να φτιάξει κάτι το καινούριο. "Αντί να έχεις αναγκαστικά σε όλο το παιχνίδι τον ίδιο ήρωα και να είσαι αναγκασμένος να βλέ-

*Πέρα από τους δύο πρωταγωνιστές, στο καστ συγκαταλέγονται ακόμα δέκα χαρακτήρες. Οι άνθρωποι αυτοί έχουν τα δικά τους κίνητρα, χαρακτήρες, επιθυμίες (κρυφές ή μη), πεποιθήσεις, αξίες και προσανατολισμούς. Μερικές φορές ενεργούν μόνοι τους, άλλες φορές συμμαχούν με άλλους χαρακτήρες. Είναι σαν χαρακτήρες σε τηλεοπτική σειρά μυστηρίου.*

πεις τις ενέργειες των άλλων μέσα από cut-scenes όπου δεν μπορείς να επέμβεις, εδώ μπορείς αληθινά να αλλάξεις την ιστορία. Αυτό που κάνεις με τον έναν χαρακτήρα, επηρεάζει τις επιλογές που θα έχεις με τον επόμενο. Έτσι οι ενέργειες του παίκτη καθορίζουν όλη την πλοκή. Ο παίκτης γράφει το σενάριο, ανάλογα με τις πράξεις του". Το παράδειγμα με τον Lucas στην αρχή, με τα στοιχεία και τους μάρτυρες που αφήνει για την Carla επιβεβαιώνει στο μέγιστο βαθμό τα λεγόμενα του Cage. Δεν αλλάζει μόνο το σενάριο όμως... όπως και σε μια ταινία που η κάμερα αλλάζει για να δείξει διαφορετικά πράγματα, έτσι και στο Fahrenheit θα μπορείτε να χρησιμοποιείτε πολλές διαφορετικές κάμερες, στον ίδιο χώρο. Δεν υπάρχει καλύτερο τέχνασμα από αυτό για να ζωντανέψει αληθινά μια ιστορία, για να βάλει τον παίκτη μέσα στον χώρο και στο πεπσί του ρόλου. Αλλά αυτό είναι τεχνικό θέμα... ας περάσουμε λοιπόν σε αυτόν τον τομέα.

## ICE και PAR

Δύο ενδιαφέροντα ακρωνύμια. Το PAR είναι το Physical Action Reaction... άλλο ένα ξεχωριστό κομμάτι του παιχνιδιού. Πρόκειται για ένα σύστημα αναγνώρισης κίνησης για το ποντίκι- όπως περίπου και στο Black & White όπου αναλόγως της κίνησης του κέρσορα, ενεργοποιούσατε κι ένα διαφορετικό spell. Έτσι κι εδώ... η κίνηση του mouse είναι αυτή που θα υπαγορεύει στον χαρακτήρα την κίνηση που θα πρέπει να κάνει. Το interface είναι φυσικά ανύπαρκτο. Για να κρατήσει το κινηματογραφικό στυλ του παιχνιδιού, η γαλλική Quantic Dreams εξαφάνισε όλα τα εικονίδια και τις μπάρες και τα μενού. Στην οθόνη βλέπετε μόνο την δράση και τίποτα άλλο. Ο χειρισμός στηρίζεται στο ποντίκι και το πληκτρολόγιο (στις κονσόλες, αντίστοιχα, στα δύο analogue sticks)... κάθε φορά θα μεταβάλλεται ανάλογα με την περίπτωση και θα παρουσιάζονται διαφορετικές επιλογές. Σε ένα σημείο θα μπορείτε να κουνήσετε το χέρι λίγο. Πιο μετά το πόδι μόνο. Αργότερα όλο το σώμα για να πηδήξετε κάπου ή να γείρετε. Ο χαρακτήρας γίνεται μια μαριονέτα που κινείτε εσείς όπου πρέπει. Μαζί με την τεχνική του motion capture που έχει χρησιμοποιηθεί, το αποτέλεσμα είναι πρωτοφανές και τόσο ρεαλιστικό που καταντάει λίγο φοβιστικό.

Η ICE (Interactive Cinematic Entertainment) είναι η μηχανή γραφικών- χρειάστηκαν 18 μήνες και 15 έμπειροι σχεδιαστές/προγραμματιστές για να την ολοκληρώσουν.

Χαρακτηρίζεται από τις καλές επιδόσεις σε θέματα φωτισμού και σκίασης- στοιχεία πολύ σημαντικά σε ένα κινηματογραφικό παιχνίδι-θρίλερ. Να ενημερώσουμε επίσης ότι η Quantic Dream σκοπεύει να χρησιμοποιήσει την ICE και στο μέλλον, σε άλλα παιχνίδια.

Μιας που πιάσαμε τον τεχνικό τομέα, πρέπει να αναφέρουμε την τεχνική του motion capture που χρησιμοποιήθηκε για το animation των χαρακτήρων. Αξίζει να σημειωθεί ότι η Quantic Dream έχει ιδιόκτητο studio για αυτήν ακριβώς τη δουλειά, το οποίο έχει χρησιμοποιηθεί πολλές φορές στο παρελθόν σε πολλές κινηματογραφικές παραγωγές. Είναι μάλιστα ένα από τα καλύτερα studio για motion capture στην Ευρώπη, που χρησιμοποιεί κάμερες 24 Vicon M-Cam. 30 ηθοποιοί και κασκαντέρ (για τις σκηνές μάχης) δούλεψαν για τέσσερις μήνες, ώστε να γυριστούν συνολικά 6.000 animations (12 ώρες animation συνολικά). Η τεχνολογία αυτή των 1.000.000 pixels είναι τρεις φορές μεγαλύτερης ευκρίνειας/ακρίβειας από τις συμβατικές μεθόδους κι έχει χρησιμοποιηθεί σε ταινίες όπως το Phantom Menace, στο Gladiator και στο Titanic. Παράλληλα, μεγάλο βάρος

δίνεται στο lip-synch και τις εκφράσεις προσώπων στα κοντινά πλάνα. Δεν μπορεί κανείς γιατί...

Η ICE καθιστά δυνατό το πρωτοποριακό gameplay, τον συνδυασμό action με adventure. Δεν πρόκειται για κάτι το ακραίο όπως αυτός ο ιδιότροπος χαρακτήρας του Omikron (όπου οι προσμειξεις ήταν πολύ έντονες), απλά για μια αρμονική αλληλουχία adventuring με κινηματογραφική εξέλιξη μέσα από τα καλοστημένα cut-scenes, πλοκή και χαρακτήρες και επιρροές από τηλεοπτικές σειρές. Καθώς προχωράτε στα 13 κεφάλαια- επεισόδια, καθώς μαθαίνετε όλους τους χαρακτήρες και τα μυστικά τους, η θερμοκρασία στην Νέα Υόρκη πέφτει συνέχεια. Σύντομα αποκαλύπτεται ότι κάτι πολύ, πολύ περίεργο διαδραματίζεται τελικά... και το μικρό κοριτσάκι που βλέπει στο αρχικό του όραμα ο Lucas είναι το κλειδί. Η θερμοκρασία τι ρόλο έχει; Μεγάλο. Εκεί οφείλεται εξάλλου και ο τίτλος του παιχνιδιού. Αλλά δεν θα μαρτυρήσουμε άλλα!

## Επεισοδιακή κυκλοφορία

Άλλη καινοτομία είναι η κυκλοφορία του παιχνιδιού, η οποία θα γίνεται με... επεισοδιακό τρόπο. Κάθε μήνα θα κυκλοφορούν νέα επεισόδια, που θα συνεχίζουν από το σημείο που είχε φτάσει η αφήγηση στον προηγούμενο μήνα. Όπως κυκλοφορούν τα επόμενα επεισόδια, δεν θα αλλάζει η τεχνολογία και δεν θα προστίθενται νέες λειτουργίες... αυτό που θα προχωράει και θα αλλάζει θα είναι μόνο η ιστορία, οι χαρακτήρες και η πλοκή. Άλλος ένας παραλληλισμός με μια τηλεοπτική σειρά: στην τηλεόραση δεν βλέπουμε να αλλάζουν ριζικά τα βασικά στοιχεία, απλά το σενάριο εξελίσσεται. Μαθαίνουμε περισσότερο τους χαρακτήρες, τα κίνητρα και τις επιθυμίες τους κι έτσι βυθιζόμαστε ακόμα περισσότερο στην ιστορία.

Ο Cage αναγνωρίζει και το οικονομικό πρόβλημα των ημερών και πιστεύει ότι το σύστημα με το επεισόδια θα βοηθήσει τους gamers. Όταν θα κυκλοφορήσει επίσημα το Fahrenheit, θα μπορείτε να το κατεβάσετε μέσω download χωρίς να πληρώσετε, πληρώνοντας κάθε μήνα την συνδρομή σας, για όσο θέλετε. Το παιχνίδι θα είναι επίσης διαθέσιμο και σε κουτί- η ενδεικτική τιμή που έχουμε είναι περίπου στα 15 ευρώ. Τι θα πει αυτό; Αν δεν σας αρέσει άλλο το παιχνίδι, απλά δεν πληρώνετε άλλο. Πληρώνετε τον έναν μήνα συνδρομής και μετά από αυτό, προχωράτε όσο θέλετε.

Άλλο ένα πλεονέκτημα με τις σταδιακές κυκλοφορίες (που γίνεται και δυνατό από την βαθμιαία εξέλιξη του σεναρίου) είναι το feedback του κοινού για την μορφοποίηση της συνέχειας. Μέσα από forums και ψηφοφορίες και επαφή με τους παίκτες, η Quantic Dream θα παίρνει ιδέες για το τι θέλει να δει και να παίξει το κοινό της. Τα επεισόδια φυσικά δεν θα γράφονται επί τόπου και ο βασικός θεματικός άξονας δεν πρόκειται να αλλάξει από τους παίκτες- υπάρχει όμως η πιθανότητα να τροποποιηθούν κάποια υπο-σενάρια και λεπτομέρειες από τον κόσμο. Όλα αυτά για τα pc βασικά, αν και οι κονσόλες ακολουθούν λίγα βήματα πιο πίσω όσον αφορά θέματα online και hardware.

Η λέξη "επεισόδιο" έχει χρησιμοποιηθεί πολλές φορές στο κείμενο- σίγουρα θα το έχετε παρατηρήσει. Πόσο όμως είναι ένα επεισόδιο; Οι πρόχειροι υπολογισμοί αφήνουν να εννοηθεί ότι η διάρκεια ενός επεισοδίου θα είναι από 20 ως 30 λεπτά για να τελειώσει γρήγορα. Αν ο παίκτης αποφασίσει να ψάξει περισσότερο σε ένα επεισόδιο για κρυφά στοιχεία και να πειραματιστεί περισσότερο, το επεισόδιο μπορεί να τραβήξει άλλα είκοσι λεπτά.

*Αξίζει να σημειωθεί ότι η Quantic Dream έχει ιδιόκτητο studio για αυτήν ακριβώς τη δουλειά, το οποίο έχει χρησιμοποιηθεί πολλές φορές στο παρελθόν σε πολλές κινηματογραφικές παραγωγές. Είναι μάλιστα ένα από τα καλύτερα studio για motion capture στην Ευρώπη, που χρησιμοποιεί κάμερες 24 Vicon M-Cam. 30 ηθοποιοί και κασκαντέρ (για τις σκηνές μάχης) δούλεψαν για τέσσερις μήνες, ώστε να γυριστούν συνολικά 6.000 animations (12 ώρες animation συνολικά).*

Μπορεί να φαίνεται λίγο... αλλά αν δεν χορτάσατε, προχωράτε στο επόμενο επεισόδιο. Τα επεισόδια- "σφηνάκια" είναι αρκετά ευελικτα και σίγουρα δεν θα κουράζουν τον παίκτη που απλά θέλει να ασχοληθεί για λιγάκι με το παιχνίδι. Εξάλλου και η "Λάμψη" πόσο κρατάει κάθε φορά;

## Επίλογος

Πολλές νέες ιδέες λοιπόν. Όπως όμως οφείλουμε να υποδεικνύουμε τέτοιες φρέσκιες προσεγγίσεις και τον οραματισμό ανθρώπων όπως είναι ο Cage, έτσι πρέπει να φυλασσόμαστε. Δεν είναι κακό να είναι κανείς επιφυλακτικός και το hype, η υπερβολική κάλυψη και οι υπερ-αισιόδοξες, βαρύγδουπες δηλώσεις δεν κάνουν καλό. Παρόλα αυτά, ελπίζουμε. Δηλώνουμε ενθουσιασμένοι, αλλά... κρατάμε μικρό καλάθι. Πάντως, τα μισά από όλα όσα υπόσχεται το Fahrenheit κι αν δούμε, τότε μας περιμένει μια όμορφη ιστορία που παντρεύει στοιχεία από την μικρή και την λίγο μικρότερη οθόνη.





Ο Δαβίδ κι ο Γολιάθ...



Ένας πανέτοιμος trooper.

# Star Wars: Battlefront

## Αστρικά πεδία μαχών

**Δ**ύο από τα παιχνίδια που σημάδεψαν το περασμένο έτος είχαν σχέση με το Star Wars. Αυτά δεν είναι άλλα από τα Star Wars: Knights of the Old Republic και Jedi Knight: Jedi Academy. Και τα δύο είδαν μεγάλη επιτυχία, και μαζί με τις νέες κινηματογραφικές ταινίες της Lucas Arts αναβίωσαν τον κόσμο του Star Wars σε όλο τον πλανήτη. Γενικότερα, το φαινόμενο Star Wars έχει έρθει πολύ στο προσκήνιο και αυτό ενέπνευσε το Ειδικό Θέμα του προηγούμενου τεύχους. Επόμενο ήταν λοιπόν, να μην σταματήσει εδώ η δημιουργία παιχνιδιών με θέμα το Star Wars. Ύστερα λοιπόν από μια επίσημη ανακοίνωση της Lucas Arts, όλοι αρχίσαμε να ψάχνουμε τις πρώτες πληροφορίες για το νέο παιχνίδι με τίτλο Star Wars: Battlefront. Η Lucas Arts λοιπόν έκλεισε μια συμφωνία με την Pandemic Studios για να δουλέψουν πάνω στο νέο παιχνίδι, το οποίο φημολογείται ότι θα κυκλοφορήσει μέσα στο φθινόπωρο του 2004.

Το παιχνίδι θα είναι ένα third-person shooter και φυσικά θα δίνει μεγάλη έμφραση στο multiplayer με δύο αντίπαλες ομάδες να μάχονται σε διάφορες γνωστές περιοχές του...μακρινού γαλαξία. Οι παίχτες θα μπορούν να επιλέξουν ανάμεσα σε δύο εποχές της ιστορίας. Η μια θα τους μεταφέρει στην περίοδο του Galactic Civil War που είδαμε στα επεισόδια 4 ως 6 ή στην περίοδο των Clone Wars που παρουσιάζονται στα τρία πρώτα επεισόδια. Για το σχεδιασμό των διάφορων περιοχών, οι οποίες θα αποτελούνται από πάνω από δεκαπέντε τοποθεσίες και δέκα πλανήτες, οι δημιουργοί στην Pandemic συνεργάζονται με την Lucas Arts για να μεταφέρουν στο παιχνίδι αυθεντικές, σημαντικές περιοχές που έχουμε δει στις κινηματογραφικές παραγωγές. Περιοχές όπως οι Hoth, Endor, Yavin 4, Geonosis και Naboo θα υπάρχουν στο παιχνίδι μαζί με πολλές ακόμα που δεν έχουν γνωστοποιηθεί. Ανάλογα βέβαια με την περίοδο που

θα επιλέγουν να παίξουν οι παίχτες, θα μπορούν να πάνε σε κάποιους ξεχωριστούς πλανήτες.

### Μια μεγάλη έκπληξη

Όσο αφορά τους χαρακτήρες, οι παίχτες θα μπορούν να διαλέξουν από ομάδες όπως οι Rebel Alliance, Imperial Army, Clone Army και Droid Army κάθε μια από τις οποίες θα έχει τα δικά της όπλα, δυνατότητες, classes και οχήματα. Συνολικά θα υπάρχουν 24 διαφορετικοί τύποι χαρακτήρων, ο καθένας με διαφορετικές δυνατότητες και εξοπλισμό.

Εδώ θα πρέπει να κάνουμε μια αναφορά στο θέμα των Jedi classes και στα classes που θα χρησιμοποιούν force powers. Προκαλεί μεγάλη έκπληξη το γεγονός ότι οι παίχτες δεν θα μπορούν να πάρουν τέτοιους χαρακτήρες. Ο λόγος είναι ότι οι σχεδιαστές θέλουν να υπάρχει ισορροπία ανάμεσα στους χαρακτήρες του παιχνιδιού, και πάντα χαρακτήρες με φοβερά light-sabers και πανίσχυρες force powers φεύγουν από τον έλεγχο. Αυτό μπορεί να ακούγεται άσχημο και να δυσαρεστεί τους λάτρεις των Jedi, που σίγουρα είναι πολλοί, αλλά θα πρέπει να ξέρουν ότι δεν θα λείπουν από το παιχνίδι, απλά θα ελέγχονται από τον υπολογιστή. Όλα για το καλό του παιχνιδιού και την ισορροπία.

Φυσικά, το παιχνίδι θα περιέχει και single-player mode στο οποίο οι παίχτες θα ακολουθούν μια γραμμική εξέλιξη γεγονότων όπου θα πρέπει να ολοκληρώνουν αποστολές αντιμετωπίζοντας αντιπάλους ελεγχόμενους από τον υπολογιστή. Βέβαια, κάθε φορά που θα ξεκινάει ένα νέο παιχνίδι ποτέ δεν θα είναι ίδιο με το προηγούμενο- πράγμα που θα κάνει τους παίχτες να θέλουν να παίξουν ξανά το παιχνίδι.

Αυτά είναι όσα περίπου έχουν γνωστοποιηθεί για το Battlefront...το πηγάδι της γνώσης στέρηψε. Για τα γραφικά έχουμε ακούσει



Η μηχανή γραφικών φαίνεται ΟΚ.

απλά ότι δεν θα παρουσιάζουν κάτι νέο, αλλά θα μπορούν να στηρίξουν τον όγκο των περιοχών του παιχνιδιού. Το μόνο ανησυχητικό είναι ότι το παιχνίδι σχεδιάζεται παράλληλα για PC, PS2 και Xbox, κάτι που μπορεί να καταλήξει σε προβλήματα σε κάποιο (ή κάποια) από τα μηχανήματα... κάποιο μπορεί να αδικηθεί, κάποιο να μείνει πίσω ή μπορεί να έχουμε και καμιά ακύρωση. Κανείς δεν ξέρει. Είναι νωρίς ακόμα βέβαια και για μας να κρίνουμε αλλά και στον σχεδιασμό του παιχνιδιού και μέχρι το φθινόπωρο, αν κυκλοφορήσει τότε, πολλά μπορούν να αλλάξουν.





Απλό και λιτό το στίσιμο, αλλά απίστευτα λειτουργικό. Οι ήρωες έχουν απόλυτο interactivity με το περιβάλλον. Σπάστε τα όλα!

# Freedom Force vs the Third Reich

## Ενάντια σε Super Ναζί

Πολλοί θα θυμούνται εκείνο το καταπληκτικό tactical role-playing game που είχε κυκλοφορήσει μέσα στο 2002, με το όνομα Freedom Force- ένα παιχνίδι που πολλοί αγνόησαν λανθασμένα. Γεμάτο χρώματα, δράση, χιούμορ αλλά και αρκετή σκέψη έκανε τους gamers που ασχολήθηκαν μαζί του να το λατρεύουν. Το παιχνίδι σας έδινε τον έλεγχο ενός αριθμού σούπερ ηρώων που θυμίζουν χαρακτήρες από τα κόμικ που όλοι γνωρίζουμε. Φυσικά, όπως και στα κόμικ οι σούπερ ήρωες είχαν να κάνουν και με σούπερ αντιήρωες. Τα στοιχεία που έκαναν μεγάλη εντύπωση στο παιχνίδι, πέρα από την θεματολογία του, ήταν ο καταπληκτικός editor, με τον οποίο οι παίκτες μπορούσαν να δημιουργήσουν τους δικούς τους χαρακτήρες, και η ικανότητα των ηρώων να χρησιμοποιούν ως όπλα διάφορα αντικείμενα από το περιβάλλον όπως κολόνες, αυτοκίνητα, αλλά και τα κτίρια που μπορούσαν να καταστραφούν ολοκληρωτικά.

Η εταιρία που δημιούργησε το παιχνίδι αυτό, η Irrational Games, βρίσκεται λοιπόν ήδη στην δημιουργία του sequel το οποίο θα έχει τίτλο Freedom Force vs. the Third Reich...όπως καταλαβαίνετε οι σούπερ ήρωες θα μεταφερθούν στον 2ο Παγκόσμιο Πόλεμο όπου θα πρέπει να πολεμήσουν ενάντια στο τρίτο Ράιχ



με αρχηγό έναν νέο μεγάλο κακό, τον Blitzkrieg. Φυσικά θα έχουν να αντιμετωπίσουν και πολλούς άλλους παρόμοιους εχθρούς όπως τον Red October (περιμένουμε να δούμε και κανένα όνομα όπως Stukas!). Μαζί με τους νέους κακούς, η ομάδα των ηρώων θα ενισχυθεί με νέους ήρωες όπως τον Tombstone και τον Sky King.

### Ελευθερία κινήσεων

Η μηχανή που είχε χρησιμοποιήσει η Irrational Games για το πρώτο παιχνίδι ήταν η Gamebryo engine της NDL η οποία ήταν ομοιογενής πολύ καλή. Όλα όσα είχαμε δει στο πρώτο παιχνίδι θα υπάρχουν και στο sequel, σαφώς ενισχυμένα αφού και η μηχανή έχει ανασχεδιαστεί κατάλληλα για τον νέο τίτλο. Όλοι οι χαρακτήρες, παλιοί και νέοι, θα είναι πολύ καλά σχεδιασμένοι, με ξεχωριστά animations ο καθένας ανάλογα με το στυλ του, και φυσικά με πολλά νέα εφέ να συνοδεύουν τις κινήσεις τους. Η τεχνητή νοημοσύνη θα είναι και αυτή βελτιωμένη. Οι σχεδιαστές θέλουν να κάνουν τους ήρωες ακόμα πιο ανεξάρτητους παίρνοντας περισσότερες πρωτοβουλίες και αυτός είναι ο τομέας που δουλεύουν περισσότερο όσο αφορά την τεχνητή νοημοσύνη. Δεν θέλουν, όπως αναφέρουν, να κάνει η AI όλη την δουλειά για τους



παίχτες και προσέχουν πολύ σε αυτόν τον τομέα.

Όσο αφορά το περιβάλλον για μια ακόμη φορά οι ήρωες θα μπορούν να χρησιμοποιήσουν αμάξια και κολόνες για να χτυπήσουν τους εχθρούς τους. Οι σχεδιαστές ξέροντας πόσο άρεσε αυτό στον κόσμο, θα προσθέσουν μεγαλύτερη ποικιλία στον τομέα αυτό και αυτή τη φορά οι ήρωες θα μπορούν να ξεριζώνουν τα πάντα για να τα πετάνε και να τα χρησιμοποιούν σαν τεράστια σφυριά ή βλήματα. Η καταστροφή των κτιρίων θα είναι ακόμα πιο εντυπωσιακή από παλιά. Ετοιμαστείτε για πολλές κατεδαφίσεις!

Το παιχνίδι θα έχει ένα single player mode όπως ξέρουμε από το πρώτο παιχνίδι, θα περιέχει ολόκληρο το danger room mode (που στο πρώτο προστέθηκε ως patch) και νέο αναβιωμένο multiplayer mode. Οι σχεδιαστές έχουν δηλώσει ότι θα υπάρχουν κι άλλα game modes στο παιχνίδι, αλλά δεν έχουν αναφέρει τι ακριβώς και πόσα θα είναι αυτά.

Τέλος, δεν θα μπορούσε να λείπει από το παιχνίδι ο πολύ καλός editor για να μπορούν οι παίκτες να φτιάχνουν τους δικούς τους ήρωες, (ακόμα και γνωστούς από κόμικ) με τις δικές τους δυνάμεις. Η μηχανή θα είναι και αυτή βελτιωμένη με πιο εύχρηστο interface, χωρίς να υπάρχουν κάποιες περιέργες επιλογές που υπήρχαν στο πρώτο και που μας είχαν παραξενώσει.

Με τόσα πολλά πράγματα στα σκαριά και με σχεδιαστές γεμάτους όρεξη και διάθεση για κάτι καλό και όμορφο, φαίνεται ότι το Freedom Force vs. the Third Reich, θα γίνει ένας πολύ δυνατός τίτλος. Το παιχνίδι το περιμένουμε στα ράφια κάπου στην άνοιξη του 2004. Ελπίζουμε να μην πέσει στην παγίδα των αναβολών κι ότι αυτή την φορά θα σημειώσει μεγαλύτερη επιτυχία.



Καλά νέα για τους hardcore φίλους του management- το γερμανικό παιχνίδι γίνεται ακόμα πιο μεγάλο και πλούσιο σε περιεχόμενο.

# Anno 1503: Treasures, Monsters and Pirates

*Περισσότερο περιεχόμενο σε ένα ήδη βαθύ παιχνίδι*

Το ANNO 1503: The New World είναι ένας από τους καλύτερους τίτλους που κυκλοφόρησαν μέσα στο 2003 στον τομέα των strategy games. Το παιχνίδι της γερμανικής εταιρίας Sunflowers, κατάφερε πολύ γρήγορα να πουλήσει 700.000 αντίτυπα και να μαγέψει πολλούς gamers. Η Sunflowers Interactive για όσους δεν γνωρίζουν, είναι ένας από τους μεγαλύτερους εκδότες παιχνιδιών στην χώρα της, η οποία δημιουργήθηκε το 1993. Το μεγαλύτερο σε πωλήσεις παιχνίδι της μέχρι σήμερα είναι το 1602 A.D. με πάνω από 2.5 εκατομμύρια αντίγραφα σε όλο τον κόσμο, κάτι που μάλλον θα ξεπεράσει το ANNO 1503.

Πρόσφατα λοιπόν η Electronic Arts, η μεγαλύτερη εταιρία παραγωγής παιχνιδιών παγκοσμίως που δεν χρειάζεται περαιτέρω συστάσεις, συμφώνησε με την Sunflowers Interactive για την έκδοση του expansion για το ANNO 1503, με τίτλο Treasures, Monsters and Pirates. Ακόμα βέβαια, δεν έχουν ανακοινωθεί πολλά για την συμφωνία αυτή, αλλά έχει ακουστεί ότι θα κυκλοφορήσει κάπου στην Άνοιξη του 2004 σε πέντε διαφορετικές γλώσσες. Σε Αγγλικά, Γαλλικά, Ιταλικά, Ισπανικά και φυσικά Γερμανικά. Αρκετά ενδιαφέροντα είναι η γλωσσική υποστήριξη... πατήστε στο <http://www.anno1503.com/greek/index.html> και θα καταλάβετε. Μάλιστα! Ελληνικά!

Με βάση τις μέχρι τώρα γνωστοποιήσεις το expansion pack θα περιέχει 12 νέα single player σενάρια για διάφορα επίπεδα δυσκολίας, ένα νέο σενάριο μάχης σχεδιασμένο κατάλληλα για παίκτες που δεν έχουν ξαναπαίξει το παιχνίδι, (δίνοντάς τους την ευκαιρία να καταλάβουν γρήγορα το παιχνίδι και τις λειτουργίες του)

και 3 νέα παιχνίδια με νέα στοιχεία και νησιά για παίκτες με μεγάλη εμπειρία στο παιχνίδι, αλλά και για παίκτες που θα κάνουν τα πρώτα τους βήματα. Οι παίκτες πλέον θα μπορούν να επιβιβάσουν τις μονάδες τους στα πλοία και θα μπορούν να έχουν καλύτερη πληροφόρηση και ενημερότητα για τα οικονομικά των πόλεών τους, με την νέα βελτιωμένη οθόνη στατιστικών. Θα μπορούν να φτιάξουν επιπλέον διάφορους διακοσμητικούς χώρους στις πόλεις τους, όπως πάρκα και κήπους. Στο παιχνίδι επίσης θα προστεθούν δέκα (10) νέα σχέδια και είδη σπιτιών καθώς και πολλά νέα ζώα όπως αρκούδες και γορίλλες, αράχνες, κροκόδειλοι και πολλά άλλα... σε αυτά χρωστάει το "Monsters" ο τίτλος του παιχνιδιού.

Όσο αφορά τις επιλογές των παιχτών για την κατασκευή των κτιρίων τους, θα υπάρχουν πολλές όπως επιλογές για το μέγεθος, το σχήμα και πολλές άλλες. Φυσικά, το παιχνίδι θα δεχθεί και πολλές βελτιώσεις στο θέμα των γραφικών με περισσότερα textures, μοντέλα και animations. Όπως είπαμε όμως λίγα είναι γνωστοποιημένα ακόμα, πέρα από το γεγονός της συμφωνίας ανάμεσα στις δύο μεγάλες εταιρίες και στα παραπάνω στοιχεία που μας έστειλαν.

Το σίγουρο είναι πάντως ότι με την μέχρι τώρα επιτυχία του το ANNO 1503 έχει τραβήξει την προσοχή πολλών και ένα expansion pack σαν κι αυτό θα σημειώσει σίγουρα επιτυχία στους κύκλους των φανατικών. Αυτό σημαίνει βέβαια, ότι το παιχνίδι πρέπει όντως να αξίζει, γιατί οι καλύτεροι κριτές είναι οι ίδιοι οι gamers, αυτοί δηλαδή που θα πάνε να αγο-

ράσουν ένα προϊόν. Απλά η μέχρι τώρα επιτυχία του ANNO 1503 από την Sunflowers, μας επιτρέπει να πούμε κάτι παραπάνω για το expansion pack του παιχνιδιού. Άλλωστε είναι πολύ νωρίς ακόμα και τα στοιχεία που υπάρχουν για το παιχνίδι είναι κιόλας εντυπωσιακά.

Δεν μένει λοιπόν να περιμένουμε περαιτέρω πληροφορίες και ανακοινώσεις για το παιχνίδι και εμείς με την σειρά μας να σας τις μεταφέρουμε για να κρίνετε καλύτερα.





Χυλόπιτα και στους μαφιόζους.



Γάμος... σκοτώνει τον έρωτα ή κάνει καλό στο έγκλημα;

# Gangland

## Η πόλη της βεντέτας

Είναι γεγονός ότι το Grand Theft Auto έχει επηρεάσει πολλά νέα παιχνίδια τα οποία προσπαθούν να δίνουν όλο και μεγαλύτερη ελευθερία στους παίχτες, όπως επίσης και η θεματολογία του. Η ιδέα δηλαδή να ελέγχει έναν χαρακτήρα που ζει στην πανομοιία και σιγά - σιγά αποκτάει δύναμη και γίνεται ένας μεγάλος νόνος του εγκλήματος. Η Whiptail μαζί με την MediaMobsters σαφώς επηρεασμένοι λοιπόν, έχουν ήδη ξεκινήσει την δημιουργία ενός νέου παιχνιδιού με όνομα Gangland το οποίο βρίσκεται στα τελευταία στάδια του σχεδιασμού του. Λέμε βέβαια ότι είναι επηρεασμένο από το GTA, αλλά στην ουσία δεν είναι παρά ένα strategy game... όσο περίεργο κι αν ακούγεται αυτό.

Η ιστορία του παιχνιδιού ξεκινάει στην Ιταλία και συγκεκριμένα στην Σικελία- στην περίφημη πατρίδα της Μαφίας. Εκεί μεγάλωσαν πέντε αδελφια με τον παππού και την γιαγιά τους, κάτω από τα ήρφα μεσογειακά οικογενειακά πρότυπα. Τα αδελφια ήταν ο Angelo, ο Chico, ο Mario, ο Romano και ο Sonny. Καθώς μεγάλωναν μαζί, τρία από τα αδελφια, οι Angelo, Romano και Sonny, έχοντας βαρεθεί την πολύ ησυχία και θέλοντας να κάνουν κάτι το extreme, σκότωσαν τον αδελφό τους Chico και έφυγαν για την Αμερική όπου έγιναν μεγάλοι εγκληματίες. Ο Mario που έμεινε μόνος πίσω, στάλθηκε από τον παππού του στην Αμερική για να πάρει εκδίκηση. Εκεί συναντάει τον θείο Vincente που είναι ο don μιας περιοχής, ο οποίος αρχικά του αναθέτει μερικές μικρές δουλειές να κάνει μέχρι να αποκτήσει δύναμη.

Έτσι, θα ξεκινάει το παιχνίδι όπου θα πρέπει να επιλέξετε ανάμεσα από τα τέσσερα αδελφια για να παίξετε. Αρχικά θα κάνετε τις μικρές δουλειές, όπως ληστείες, δολιοφθορές και δολοφονίες (μικρές δουλειές σου λένε μετά) και σιγά - σιγά θα κερδίζετε χρήματα. Όσο θα προχωράτε θα ανεβαίνετε όλο και πιο ψηλά στην συμμορία και θα αποκτάτε βοηθούς και ακολούθους. Τελικά, θα φτάσετε σε σημείο να πάρετε την θέση του don που υπακούατε μέχρι τότε και να αναλάβετε πε-

ρισσότερες ευθύνες, αλλά και δύναμη. Τότε είναι που θα πρέπει να κάνετε στρατηγικές κινήσεις, αγοράζοντας ή φτιάχνοντας καταστήματα και μαγαζιά, να χρησιμοποιείτε χαφιέδες σωστά για να βγάζετε περισσότερα χρήματα και να χωθείτε στα "μεγάλα σαλόνια" του εγκλήματος.

### Το RTS του Νονού!

Το παιχνίδι θα δίνει όπως είπαμε τεράστια ελευθερία στους παίχτες. Η πόλη θα είναι ολοζώντανη, με ανθρώπους να κυκλοφορούν ανυποψίαστοι πηγαίνοντας στις δουλειές τους, αμάξια να κυκλοφορούν στους δρόμους και ότι άλλο βάζει ο νους σας. Τα πάντα θα μπορείτε να τα χρησιμοποιήσετε και να τα επηρεάσετε και ό,τι κάνετε σε δημόσιο χώρο θα γίνεται γνωστό από τους εφημεριδοπώληδες στο δρόμο (σας θυμίζει κάτι από Republic: The Revolution;). Φυσικά, η αστυνομία θα παίζει ενεργό ρόλο και θα είναι ένα από τα πράγματα που θα πρέπει να προσέχετε. Αυτό που μας έκανε εντύπωση είναι όταν μάθαμε ότι οι παίχτες θα μπορούν να παντρευτούν και να κάνουν οικογένεια. Αυτό βολεύει έτσι ώστε να κάνετε τα παιδιά σας μεγάλους εγκληματίες που θα επεκτείνουν την συμμορία σας περισσότερο (κοίτα να δεις πρότυπα!).

Τα γραφικά του παιχνιδιού από όσα έχουμε δει μέχρι τώρα, φαίνονται αρκετά όμορφα. Το παιχνίδι θα είναι σε 3D περιβάλλον με πολύ καλό δυναμικό φωτισμό και σκίαση που θα παρουσιάζει πολύ όμορφα την αλλαγή μέρας και νύχτας. Τα κτίρια, τα αμάξια και οι χαρακτήρες θα είναι σχεδιασμένοι για να παρουσιάσουν σωστά την ατμόσφαιρα της δεκαετίας του '30 και φαίνονται πολύ πειστικά. Κυρίως τα αυτοκίνητα ακούγεται ότι θα είναι σχεδιασμένα με βάση πραγματικά μοντέλα της εποχής.

Στο παιχνίδι θα υπάρχει από ότι φαίνεται επίσης ένας map editor και υποστήριξη για multiplayer παιχνίδια μέχρι οχτώ παίχτες σε LAN και Internet.

Το παιχνίδι φαίνεται αρκετά υποσχόμενο



Crime DOES pay!

και ενώ είναι αρκετά επηρεασμένο από άλλους τίτλους, έχει να παρουσιάσει αρκετά έξυπνες ιδέες όπως η δημιουργία οικογένειας, αλλά και το όλο θέμα της στρατηγικής που θα απαιτείται. Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού θα είναι σίγουρα ένα ακόμα από τα δυνατά του σημεία, κυρίως για όσους ασχολούνται με την εποχή αυτή. Το παιχνίδι είναι προγραμματισμένο να κυκλοφορήσει μέσα στις αρχές της άνοιξης αυτού του έτους και ανυπομονούμε να το δούμε.



Το τελευταίο παιχνίδι της μεγάλης σειράς Colin McRae έρχεται- με αναβαθμίσεις και τελειοποιήσεις στη μηχανή γραφικών και στην φυσική.

# Colin McRae 4

## Ρεαλιστική επιστροφή

**Η** Codemasters είναι η εταιρία που έχει γίνει γνωστή κυρίως για έναν τίτλο της που δεν είναι άλλος από την σειρά των racing games ColinMcRae (παλιότερα είχαν δημιουργήσει την σειρά Micromachines). Ένα από τα καλύτερα παιχνίδια στον τομέα του, εδώ και κάποια χρόνια έχει απασχολήσει πολλούς παίκτες. Βέβαια, η τελευταία έκδοσή του άφησε πολλούς παίκτες ανικανοποίητους λόγω του άσχημου και δύσκολου χειρισμού του, αλλά και για αρκετά άλλα προβλήματα που υπήρχαν. Ίσως να είναι αυτός ο λόγος που η Codemasters αποφάσισε να ξεκινήσει γρήγορα τον σχεδιασμό του ColinMcRae 4. Τελικά, ήρθε πρόσφατα στα χέρια μας το preview code του παιχνιδιού και γεμάτοι περιέργεια το τρέξαμε για να δούμε αν έχουν διορθωθεί τα όποια παράπονα έκαναν οι παίκτες για το τελευταίο της σειράς.

Προς μεγάλη μας ικανοποίηση είδαμε αρκετές αλλαγές. Από πού να ξεκινήσουμε και από

πού να τελειώσουμε. Καταρχήν το μεγάλο νέο είναι ότι πλέον η κυριαρχία του Ford Focus στο παιχνίδι έχει σταματήσει μιας και ο ColinMcRae πλέον οδηγεί το νέο του αμάξι, το Citroen Xsara WRC (βέβαια μπορεί να κυριαρχήσει τώρα αυτό) και συνοδηγός του είναι ο Derek Ringer, ο οποίος θα είναι και ο προεπιλεγμένος συνοδηγός και στο παιχνίδι. Βέβαια, μας φάνηκε κάπως άσχημο αυτό, αφού η σκοτεινή προφορά του μας μπέρδεψε και πολλές φορές αντί να προσέχουμε τον δρόμο προσπαθούσαμε να καταλάβουμε τι στο καλό λέει. Ευτυχώς όμως στο παιχνίδι υπάρχει η επιλογή συνοδηγού και επομένως της γλώσσας που θα μιλάει. Μπορείτε να ακούτε γερμανικά, ισπανικά, γαλλικά και φυσικά φυσιολογικά αγγλικά.

Στο παιχνίδι θα υπάρχουν περίπου 20 αυτοκίνητα, δεν ξέρουμε ακριβώς τον αριθμό αφού τα περισσότερα ήταν κλειδωμένα στο preview code και δεν μπορούσαμε να τα επιλέ-



Χιόνι, ειδικά λάστιχα, τριβή και γλίστρες.



Κοντινό στα textures- πολλές φορές δεν είναι καλή ιδέα.



ζουμε. Τα βασικά θα είναι τα 2κίνητα MG ZR, Citroen Xsara Kit car, Ford Puma, Fiat Punto, Volkswagen Golf, τα 4κίνητα Citroen Xsara WRC, Subaru Impreza WRX, Ford Focus WRC, Evo VII, Peugeot 206 WRC και πολλά άλλα bonus cars τα οποία δεν γνωρίζουμε. Οι χώρες πάνω - κάτω είναι οι γνωστές... Μεγάλη Βρετανία, Σουηδία, ΗΠΑ, Φιλανδία, Αυστραλία, Ισπανία, Ελλάδα και Ιαπωνία, κάθε μία από τις οποίες θα αποτελείται από έξι διαδρομές, οχτώ κομμένες διαδρομές και τέσσερις σούπερ ειδικές. Δυστυχώς εμείς μπορούσαμε να δούμε μόνο μια διαδρομή από κάθε χώρα και καμιά σούπερ ειδική.

### Αληθινά και δύσκολα

Αυτό όμως που έχει αλλάξει ιδιαίτερα και είναι ίσως και το σημαντικότερο σημείο του παιχνιδιού, είναι ο χειρισμός ο οποίος έχει γίνει άκρως ρεαλιστικός. Αυτό βέβαια προσθέτει περισσότερη δυσκολία, αλλά το αποτέλεσμα είναι αρκετά πιο όμορφο. Η υποστροφή και η υπερστροφή των αμαξιών καθώς και η πλαγιολίσθηση και η συμπεριφορά του αυτοκινήτου ανάλογα με το έδαφος πλέον είναι όσο ρεαλιστική γίνεται και αυτό θα το καταλάβετε από την πρώτη κιόλας στροφή που θα περάσετε. Τα πράγματα δεν είναι καθόλου απλά, αφού λίγο παραπάνω γκαζί ή φρένο μπορεί να σας πετάξει πολύ εύκολα εκτός διαδρομής και να χάσετε πολύτιμο χρόνο. Βέβαια, σε μερικά σημεία αυτό φτάνει σε υπερβολικά επίπεδα, αλλά πιστεύουμε ότι αυτό οφείλεται καθαρά στις ατέλειες του preview code και δεν θα υπάρχει στο ολοκληρωμένο παιχνίδι. Το σίγουρο είναι βέβαια, ότι είναι σχεδόν αδύνατο πλέον να παίξετε το παιχνίδι με το πληκτρολόγιο. Το δοκιμάσαμε και δεν μπορούσαμε να μείνουμε μέσα στο δρόμο. Ξέρετε, μια αριστερά μια δεξιά και κυρίως όταν προσπαθούσαμε να μαζέψουμε το αμάξι μετά από μια λάθος στροφή ή λόγω σύγκρουσης.

### Μετά το ρεκιφίε

Όσο αφορά τον τομέα των γραφικών και του ήχου, είδαμε ότι έχουν γίνει κι εδώ πολλές βελτιώσεις. Οι χάρτες έχουν περισσότερα textures, τα animations είναι πανέμορφα και όλα δείχνουν πολύ ρεαλιστικά. Τα αμάξια είναι πολύ καλά σχεδιασμένα και προσεγμένα. Η φυσική του παιχνιδιού φαίνεται ότι είναι ένας ακόμα τομέας που έχουν ασχοληθεί πολύ στην Codemasters και πραγματικά εντυπωσιάζει με τις ζημιές στα αμάξια να είναι άμεσες και σωστές. Στο παιχνίδι θα υπάρχουν 34 τύποι επιφανειών για τις πίστες και 19 είδη για λάστιχα κάνοντας τον χειρισμό ανάλογα με τις επιφάνειες πιο ακριβής από ποτέ. Όπως είναι λογικό παίξαμε μια διαδρομή μόνο και μόνο για να δούμε σε τι επίπεδο μπορούν να φτάσουν οι ζημιές. Έτσι, αρχίσαμε να κυνηγάμε όλα τα δέντρα, τους τοίχους και τους φράκτες που βλέπαμε και πέφταμε πάνω τους με ταχύτητα. Αρχισαν λοιπόν να φεύγουν κομμάτια από εδώ και από εκεί, το καπό να έχει σπάσει και με το παραμικρό άλμα του αμαξίου να καλύπτει το οπτικό πεδίο, οι προφυλακτήρες να έχουν κρεμάσει, τα φτερά να έχουν φύγει και να φαίνεται όλο το σύστημα αναρτήσεων. Για μια ακόμη φορά βέβαια, η συμπεριφορά του αυτοκινήτου δεν είναι και ότι καλύτερο σε σχέση με τις ζημιές που έχει δεχθεί. Κυρίως μετά από μια σύγκρουση με ένα βράχο τρέχοντας με 180 χιλιόμετρα την ώρα, το αμάξι εφ' όσον λειτουργεί έπρεπε να πιάνει το πολύ 20 χιλιόμετρα την ώρα, άντε 50 στον γκρεμό! Βέβαια, είναι παιχνίδι και πρέπει να μπορούν να το παίξουν οι παίκτες, αλλά θα μπορούσε να υπάρχει μια επιλογή για αυτό το θέμα.

Ο ήχος είναι πολύ καλός επίσης κυρίως όσο αφορά τον ήχο των αμαξιών, αλλά και τις ζητωκραυγές του κόσμου κατά διαστήματα. Τα σκασίματα από τις εξατμίσεις ακούγονται πολύ όμορφα και αμέσως θα ζυτνήσει μέσα σας την ανάγκη για ταχύτητα. Το ίδιο

θα συμβεί και με τον ήχο των μηχανών. Πολύ όμορφο είναι το γεγονός ότι κάθε αυτοκίνητο βγάζει τον δικό του ήχο, κάτι που δίνει μια ξεχωριστή αίσθηση στον οδηγό. Επίσης είναι αισθητή και η διαφορά ήχου των μηχανών ανάμεσα στα WRC και στα kit cars. Όταν δοκιμάσαμε το Punto μετά από τα Subaru και Xsara, ο ήχος του μας έκανε να γελάσουμε αφού νομίζαμε ότι οδηγούμε παπάκι 100cc.

### Για την ώρα καλό φαίνεται

Όσο αφορά τα είδη των αγώνων που μπορείτε να παίξετε δεν μπορούμε να σας πούμε πολλά, επειδή στο preview code μας επιτρεπόταν να παίξουμε μόνο single race. Είδαμε βέβαια, ότι υπάρχει επιλογή για πρωτάθλημα όπως είναι λογικό, για χρόνους και κάποια άλλα είδη που απλά έχουμε ακούσει ότι θα υπάρχουν αλλά τίποτα παραπάνω. Το multiplayer mode δεν θα μπορεί να λείπει με διάφορες επιλογές. Αυτό που μας άρεσε πολύ είναι ότι θα μπορείτε να φτιάξετε τις δικές σας πίστες επιλέγοντας στοιχεία ανάμεσα από άλλες. Το πώς ακριβώς θα γίνεται αυτό δυστυχώς δεν γνωρίζουμε ακόμα.

Φαίνεται τελικά ότι η Codemasters ήθελε να διορθώσει οπωσδήποτε τα λάθη του προηγούμενου και όχι μόνο το πετυχαίνει, αλλά προσθέτει πολλά ακόμα τα οποία φαίνεται να είναι προσεγμένα αυτή τη φορά. Αν και είναι πολλά πράγματα ακόμα για να δούμε όπως τα πρωταθλήματα που ήταν κλειδωμένα, αλλά και όλα τα κρυφά που υπάρχουν στο παιχνίδι, μπορούμε να πούμε με ασφάλεια ότι το Colin McRae γρήγορα θα αναρριχηθεί πολύ ψηλά στην λίστα των racing games. Δεν μπορούμε όμως να ξέρουμε σε ποιο ύψος βέβαια. Περιμένουμε λοιπόν ολόκληρο το παιχνίδι για να σας πούμε περισσότερα, αναλυτικότερα και πληρέστερα όλα τα νέα για το Colin McRae 4. Η αντίστροφη μέτρηση έχει ξεκινήσει και σταμάτησε στο ένα!



Τα κινηματογραφικά κλιπάρια μετά το τέλος του αγώνα βοηθούν πάντα στην σωστή ατμόσφαιρα ενός racing... Βρρμμμ...



Η απόδοση των εξωτερικών χώρων είναι εντυπωσιακή.



Οι σκαλωσιές αυτές είναι τα "απολιθώματα" της Πυρηνικής Εποχής.

# S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost

*Chernobyl, 20 Χρόνια Μετά*

**Τ**α τελευταία χρόνια, φαίνεται ότι η... "πρώην σοβιετική αρκούδα", με ομάδες ανάπτυξης όπως η Nival, ξυπνά σιγά-σιγά από την χειμερία νάρκη της και αρχίζει να δραστηριοποιείται στο χώρο της παραγωγής games. Στο πλαίσιο αυτό, δεν μας φάνηκε περιέργη η ανακοίνωση της ανάπτυξης ενός νέου τίτλου από την ουκρανική ομάδα ανάπτυξης GSC Game World, που έγινε προ καιρού. Αυτό όμως που μας κίνησε την περιέργεια είναι οι φιλοδοξίες του επερχόμενου τίτλου. Την GSC την γνωρίζουμε κυρίως από το περίφημο Cossacks, το οποίο ήταν ένα καλό RTS που γνώρισε αρκετά μεγάλη επιτυχία. Τελευταία όμως η GSC φαίνεται ότι προσπαθεί να ανοιχτεί και στον χώρο των action games. Στις μέρες μας οι ομάδες ανάπτυξης συνήθως ειδικεύονται σε ένα είδος παιχνιδιών και αυτές που ανοίγουν τα φτερά τους για αλλού έχουν την τάση να... προσγειώνονται ανώμαλα. Ιδιαίτερα όταν προσπαθούν να πετάξουν τόσο ψηλά.

Το S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost υπόσχεται μια πιστή αναπαράσταση της περιοχής του Chernobyl, μετά από ένα δεύτερο, υποθετικό, πυρηνικό ατύχημα στο μοιραίο εργοστάσιο, το 2006. Υπάρχουν έντονες φήμες ότι αυτή τη φορά δεν πρόκειται για απλό ατύχημα, αλλά για κάποιο μυστικό κυβερνητικό πείραμα, και δεν είναι λίγοι εκείνοι οι οποίοι προσπαθούν να μπουν μέσα στην Zone, όπως ονομάζεται η

ραδιενεργή ζώνη γύρω από τον αντιδραστήρα. Όσοι μπήκαν και κατάφεραν να βγουν ζωντανοί (οι λεγόμενοι Stalkers) μίλησαν για περίεργα αντικείμενα και μεταλλαγμένη χλωρίδα και πανίδα.

## Ραδιενεργή πραγματικότητα

Η μηχανή του παιχνιδιού, ονόματι X-Ray, την οποία δημιούργησε από το μηδέν η GSC ειδικά για το S.T.A.L.K.E.R. φιλοδοξεί να απεικονίσει ρεαλιστικά, όχι μόνο αυτή την περίεργη χλωρίδα και πανίδα, αλλά και ολόκληρη την περιοχή σε ακτίνα 30 τετ.χλμ. από το Ground Zero, το σημείο του ατυχήματος. Σύμφωνα με τον Oleg Yavorsky, διευθυντή δημοσίων σχέσεων της εταιρίας, πάνω από το 60% της Zone βασίζεται σε πραγματικές φωτογραφίες που τράβηξαν μέλη της ομάδας ανάπτυξης του παιχνιδιού, κατά τη διάρκεια δύο επισκέψεων τους στο χώρο. Μάλιστα, η KGB επισκέφθηκε τα γραφεία της εταιρίας για να διαπιστωθεί αν το S.T.A.L.K.E.R. περιέχει απόρρητα δεδομένα! Πράγματι, από τα screenshots που έχουμε δει μέχρι στιγμής, η απόδοση των χώρων αλλά και των μοντέλων φαίνεται πολύ εντυπωσιακή. Η GSC δεν αρκείται μόνο στην εμφάνιση όμως. Φαίνεται ότι φιλοδοξεί να προσφέρει απρόβλεπτη και εξελισσόμενη τεχνητή νοημοσύνη, με ένα σύστημα το οποίο ονομάζει A-Life (Artificial Life), έτσι ώστε ο παίκτης

να αντιμετωπίζει μια διαφορετική Zone, κάθε φορά που ξεκινά το παιχνίδι από την αρχή. Πέρα από τα γεγονότα τα οποία συνδέονται με την υπόθεση του S.T.A.L.K.E.R., οι δημιουργοί δηλώνουν ότι δεν θα υπάρχουν άλλα scripted events που προκαλούνται από την παρουσία του παίκτη.

Επιπλέον, στον κόσμο του S.T.A.L.K.E.R. δεν θα υπάρχουν μπάρες ενέργειας, άφθαρτα όπλα και άτρωτα οχήματα. Ό,τι υπάρχει θα υπόκειται στους νόμους της εντροπίας, συμπεριλαμβανομένου και του Stalker που θα ελέγχετε. Θα δυσκολευτείτε να βρείτε κάτι να φάτε όταν πεινάσετε μέσα στην Zone, και η ραδιενέργεια είναι μια μόνιμη απειλή. Ένας άλλος παράγοντας που θα δυσχεραίνει το έργο του πρωταγωνιστή είναι οι συνάδελφοί του, με τους οποίους μπορεί είτε να συμμαχήσει, είτε να συγκρουστεί για την απόκτηση των πολύτιμων artifacts από την Zone.

## Μεγάλες Προσδοκίες

Οι δημιουργοί του S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost και η THQ, που έχει αναλάβει τη έκδοσή του, υπόσχονται πολλά για το survival FPS τους, όπως το αποκαλούν. Αν και δεν έχουν ακουστεί ακόμα, ευτυχώς, χαρακτηρισμοί τύπου: Half-Life beater, Doom3 slayer κ.τ.λ., τα χαρακτηριστικά που λέγεται ότι διαθέτει αρκούν για να μας αποσπάσουν την προσοχή. Αναμένουμε νεότερα.





Τα πουλιά πεθαίνουν τραγουδώντας.



Η τεχνολογία σε όλο της το μεγαλείο.

# Perimeter

## Στροφή για την Codemasters

**Η** Codemasters είναι μια εταιρία που έχει γίνει γνωστή κυρίως για την πολύ καλή σειρά των racing games ColinMcRae. Στον τομέα αυτό έχει γνωρίσει μεγάλη επιτυχία αφού το ColinMcRae θεωρείται ένα από τα καλύτερα racing games σήμερα. Η Codemasters όμως φαίνεται ότι θέλει να ασχοληθεί και με κάτι νέο. Σε συνεργασία λοιπόν με την Ρώσικη εταιρία ανάπτυξης 1C, έχει ξεκινήσει τον σχεδιασμό ενός real-time strategy επιστημονικής φαντασίας με τίτλο Perimeter. Γεμάτοι περιέργεια για αυτή την στροφή της Codemasters σε κάτι τελείως άσχετο με το ColinMcRae, ριζαίμε μια ματιά στον νέο αυτό παιχνίδι.

Η υπόθεση του παιχνιδιού δεν παρουσιάζει τίποτα παραπάνω πέρα από τα τετριμμένα. Η Γη βρίσκεται στα τελευταία της και οι άνθρωποι σε μια προσπάθεια να σωθούν φεύγουν από τον πλανήτη μέσα σε τεράστιες ιπτάμενες πόλεις προς αναζήτηση νέων πλανητών που μπορούν να φιλοξενήσουν την φυλή μας. Όταν όμως έρχεται η κρίσιμη ώρα για να πάρουν αποφάσεις, οι άνθρωποι για μια ακόμη φορά διχάζονται και χωρίζονται σε τρεις αντίπαλες παρατάξεις. Μερικοί θέλουν να αποικίσουν νέους ακατοίκητους πλανήτες, άλλοι να επιστρέψουν πίσω και άλλοι να κατακτήσουν πλανήτες που ήδη έχουν κατοίκους. Αυτή είναι και η υπόθεση του παιχνιδιού, στο οποίο θα πρέπει να διαλέξετε μια από τις τρεις παρατάξεις και να παίξετε στο single player campaign, το οποίο θα αποτελείται από περίπου 30 αποστολές.

### Νέα είδη τεχνολογίας

Σαν ένα real-time strategy το Perimeter θα περίμενε κανείς να μοιάζει με όλα τα γνωστά sci-fi RTS που έχουμε δει μέχρι σήμερα. Σίγουρα υπάρχουν πολλά κοινά σημεία. Όμως είδαμε κάποιες διαφορές που σίγουρα θα κάνουν το παιχνίδι να ξεχωρίσει. Η σπουδαιότερη από αυτές θα είναι οι perimeter shields. Αυτές θα είναι ενεργειακές ασπίδες που θα φτιάχνετε γύρω από τις βάσεις σας οι οποίες είναι αδιαπέραστες. Η οπτική παρουσίασή τους που είδαμε, είναι πραγματικά εντυπωσιακή. Είναι ένα τεράστιο φάσμα που μοιάζει

με φούσκα και περιτριγυρίζει την βάση σας. Όταν κάτι πάει να περάσει μέσα από την ασπίδα, αμέσως καταστρέφεται με τον πλέον εντυπωσιακό τρόπο. Φυσικά, ούτε οι μονάδες σας θα μπορούν να περάσουν, αλλά θα μπορείτε να φτιάξετε υπόγεια περάσματα για να βγείτε από πίσω. Με τον ίδιο τρόπο δηλαδή που από ένα σημείο και μετά θα δέχεστε τις επιθέσεις. Για να μπορούν όμως οι παίκτες να διατηρήσουν την ασπίδα, θα πρέπει να έχουν μεγάλα ενεργειακά αποθέματα- πράγμα που σημαίνει ότι στις πρώτες αποστολές οι παίκτες δύσκολα θα μπορούν να σηκώσουν ασπίδες.

Η δεύτερη καινοτομία της Codemasters θα είναι η χρήση ναυτεχνολογίας η οποία θα επιτρέπει στους παίκτες να συνδυάζουν τις μονάδες τους και να δημιουργούν νέες μορφές μονάδων, σαφώς ισχυρότερες. Αυτό βέβαια θα απαιτεί από τους παίκτες να έχουν κάνει πρώτα έρευνα για τις αντίστοιχες τεχνολογίες. Και εδώ ο τρόπος που ενώνονται οι μονάδες και δημιουργούν νέες μορφές είναι εντυπωσιακός, όπως για παράδειγμα 10 μονάδες που ενώνονται δημιουργώντας μια υγρή σφαίρα που στην συνέχεια μετατρέπεται σε μια πολεμική μηχανή φορτωμένη με όπλα. Καλό, ε;

Η τελευταία καινοτομία, θα είναι ο τρόπος εξομάλυνσης του εδάφους και συλλογής ενέργειας με την τεχνολογία terraforming. Με την τεχνολογία αυτή θα μπορείτε να εξάγετε ενέργεια απευθείας μέσα από το έδαφος και θα μπορείτε να το εξομαλύνετε για να μπορούν στην συνέχεια οι εργάτες να χτίσουν πάνω του. Όπως καταλαβαίνετε το έδαφος θα παίζει σημαντικό ρόλο στο παιχνίδι.

Στο παιχνίδι θα μπορείτε να φτιάξετε και να ελέγχετε μέχρι και 500 μονάδες αν σας χρειαστούν, θα έχετε να αντιμετωπίσετε φυσικές καταστροφές όπως σεισμούς ή περιέργα φαινόμενα όπως τεράστια σκουλήκια και εξωγήινες μορφές, αλλά και τους κατοίκους του εκάστοτε πλανήτη. Τα γραφικά του από όσα είδαμε φαίνονται εντυπωσιακά και η μηχανή θα μπορεί να εμφανίσει πάνω από 1.000 πολύγωνα το δευτερόλεπτο.

Το Perimeter φαίνεται ότι θα μας δώσει την χαρά νέων εμπειριών στον τομέα των RTS. Με όλα αυτά που είδαμε, τα οποία σίγουρα θα είναι βελτιωμένα στην τελική μορφή τους, και όλα όσα έχουμε ακούσει μάλλον θα δούμε κάτι πολύ ενδιαφέρον. Το παιχνίδι πρόκειται να κυκλοφορήσει μέσα στον Απρίλιο. Το περιμένουμε!





# Η τρέλα του 3037 συνεχίζεται

## Παρανομίες και στοιχήματα

**Η** νέα χρονιά για τους ιδιοκτήτες των Internet Cafe της Λάρισας φαίνεται ότι τους επιφύλασσε μια δυσάρεστη έκπληξη. Την Δευτέρα 12/1/2004 έγινε ένας ξαφνικός έλεγχος σε δύο καταστήματα της πόλης με αποτέλεσμα να κατασχεθούν συνολικά 70 ηλεκτρονικοί υπολογιστές. Η κατηγορία ήταν ότι οι υπεύθυνοι των καταστημάτων επέτρεπαν στους πελάτες να παίζουν παιχνίδια μέσω του διαδικτύου- φαίνεται ότι το χέρι του νόμου ερμηνεύει όπως θέλει τον ασαφή νόμο. Όπως καταλαβαίνετε τα παιχνίδια ήταν Counter-Strike, FIFA, Starcraft και άλλα παρόμοια.

Η ασάφεια του νόμου 3037/2002 ακόμα και μετά την τροπολογία του είναι ευρέως αποδεκτή και σε αυτό συμφώνησαν και τα δικαστήρια τα οποία κλήθηκαν να δικάσουν τις υποθέσεις. Οι αποφάσεις των δικαστηρίων και στις δύο υποθέσεις ήταν αθωωτικές αφού το κατηγορητήριο αναφερόταν σε ψυχαγωγικά παιχνίδια που δεν είχαν σχέση με τζόγο. Τα δικαστήρια ξεκαθάρισαν ότι ο νόμος 3037/2002 δεν απαγορεύει και δεν τιμωρεί τα ψυχαγωγικά παιχνίδια που παρέχονται από τις επιχειρήσεις παροχής υπηρεσιών διαδικτύου (Internet Cafe), αρκεί να μην έχουν σχέση με στοιχήμα ή οποιοδήποτε άλλο οικονομικό αντάλλαγμα.

Να σημειώσουμε την λέξη "στοιχήμα" η οποία απαγορεύεται να παρέχεται από τα Internet Cafe, την στιγμή που ο ΟΠΑΠ (Οργανισμός Προγνωστικών Αγώνων Ποδοσφαίρου) είναι ο επίσημος χορηγός τυχερών παιχνιδιών στην Ελληνική Κοινωνία. Συγκεκριμένα παρέχει οχτώ τυχερά παιχνίδια (πολλά άσχετα με το Ποδοσφαίρο) μέσα στα οποία υπάρχει το Στοιχήμα, το οποίο απαγορεύεται να υπάρχει σε ψυχαγωγικά παιχνίδια έστω και σαν ιδέα. Συγκεκριμένα στο επίσημο site του ΟΠΑΠ αναφέρει ακριβώς τα παρακάτω:

Αντικειμενικά ο μοναδικός Οργανισμός που

μπορεί να αναλάβει την διοργάνωση των Παιχνιδιών Στοιχημάτων για λογαριασμό του Κράτους είναι ο Ο.Π.Α.Π., για τους παρακάτω λόγους:

- Διαθέτει ένα τεράστιο δίκτυο διανομής το οποίο περιλαμβάνει 5.100 περίπου σημεία πώλησης (πρακτορεία) σε ολόκληρη την χώρα.
- Έχει την αναγκαία μηχανογραφική υποδομή.
- Διαθέτει οργανωμένο δίκτυο εφοδιασμού των πρακτορείων του.
- Έχει πολυετή εμπειρία, αξιοπιστία και κύρος, όσον αφορά την "διοργάνωση τυχερών παιχνιδιών".

- Μπορεί να προστατεύσει τον παίκτη και το κοινό όφελος.

- Ο Ο.Π.Α.Π. λόγω της κρατικής του οντότητας, δεν διενεργεί στοιχήματα που μπορεί να προκαλέσουν κοινωνική αναταραχή ή να προσβάλλουν την ηθική και δημόσια τάξη.

Επίσης αναφέρεται στο site ότι ένας από τους ρόλους του ΟΠΑΠ είναι να πατάξει τα παράνομα παιχνίδια και τζόγο για να προστατέψει τους Έλληνες πολίτες. Βλέπουμε λοιπόν μερικά άτοπα ή οξύμωρα πράγματα γιατί; Φαίνεται ότι τα Internet Cafe και τα video games θέτουν σε κίνδυνο τον Έλληνα πολίτη (και μόνο αυτόν) και η πάταξη τους

## ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΟ ΤΟΥΡΝΟΥΑ COUNTER-STRIKE ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ!

**Η** Gnet ([www.gnet.gr](http://www.gnet.gr)), εταιρεία κατασκευής και διαχείρισης Internet Stations με σωστή παρουσία όχι μόνο στην Αθήνα, αλλά και στην Θεσσαλονίκη και την επαρχία, μας ενημέρωσε πρόσφατα για ένα πολύ ενδιαφέρον τουρνουά που θα οργανώσει μέσα στον Μάρτιο. Κατά τη διάρκεια του Μαρτίου του 2004 (κι όπως αναφέρει το σχετικό release), η Gnet θα «αναλάβει την οργάνωση ενός Πανελληνίου Counter Strike Tournament. Τα προκριματικά θα διεξαχθούν στα επτά καταστήματα internet station της Gnet (3 στη Θεσσαλονίκη, Λάρισα, Κέρκυρα, Ξάνθη και Αλεξανδρούπολη) σε δύο καταστήματα στην Αθήνα και ένα στον Πειραιά. Συνολικά θα είναι δέκα χώροι με 700 περίπου υπολογιστές. Οι αγώνες θα είναι της μορφής 5vs5». Ωραία όλα αυτά και πολύ χαρήκαμε όταν κατέφτασε η ενημέρωση. Δύο πράγματα είναι που μας έκαναν εντύπωση (και που καθιστούν το όλο event αρκετά σημαντικό). Πρώτον, χρησιμοποιείται για πρώτη φορά η έκδοση 1.6 για μαζικό τουρνουά. Δεύτερον, και

μάλλον σημαντικότερο, είναι ότι δεν απαιτείται χρηματικό ποσό για εγγραφή. Βέβαια αυτό δεν θα πει ότι θα πάρει μέρος και ο πρώτος περαστικός και τυχαίος, αφού οι περαστικοί και τυχαίοι δεν θα ζήσουν παραπάνω από 2 δευτερόλεπτα μετά από κάθε spawn. Μην ανησυχούν λοιπόν οι hardcore... η δωρεάν συμμετοχή αλλά εγγυάται ότι θα υπάρχει πολύς κόσμος με όρεξη για παιχνίδι.

Οι προκριματικοί θα γίνουν το πρώτο Σαββατοκύριακο του Μαρτίου. Σε περίπτωση που οι ομάδες είναι πάρα πολλές θα γίνουν αγώνες και το δεύτερο. Τρεις ομάδες από κάθε κατάσταση θα προκριθούν για τους ημιτελικούς, σύνολο τριάντα ομάδες. Στους τελικούς θα συμμετέχουν τέσσερις ομάδες και θα γίνουν το τελευταίο Σαββατοκύριακο του Μαρτίου. Κι επειδή στηρίζουμε το online gaming και είμαστε κοντά στους gamers όχι μόνο Αθήνας, αλλά και Θεσσαλονίκης, Λάρισας, Κέρκυρας, Ξάνθης, Αλεξανδρούπολης, θα καλύψουμε το event ολικά και ολοκληρωτικά. GG σε όλους!



είναι απαραίτητη. Ευτυχώς που τα δικαστήρια έχουν διαφορετική άποψη.

Επιστρέφοντας στο θέμα της Λάρισας είναι περιέργο το γεγονός ότι ο Διευθυντής του Τμήματος Ασφαλείας Λάρισας συνεχίζει να κάνει εφόδους σε καταστήματα τα οποία γνωρίζει ότι δεν έχουν σχέση με παράνομο τζόγο και μάλιστα το παραδέχεται. Το Τμήμα Ασφαλείας Λάρισας είναι το μοναδικό τμήμα στην Ελλάδα που συνεχίζει να καταδιώκει όσους επιχειρηματίες έχουν Internet Cafe. Αγανακτισμένοι πολλοί ιδιοκτήτες έχουν προσφύγει στον Συνήγορο του Πολίτη για να εξετάσει τις ενέργειες του Τμήματος Ασφαλείας Λάρισας. Φυσικά το δικαστήριο αθώωσε τους ιδιοκτήτες αργότερα, οι οποίοι τώρα πρέπει να περιμένουν έναν μήνα για να τους επιστραφούν τα μηχανήματα που κατέσχασαν με τόσο άδικο τρόπο οι αστυνομικοί. Τόση ταλαιπωρία για το τίποτα...

Εμείς για μια ακόμη φορά φωνάζουμε δυνατά για το μεγάλο αυτό σφάλμα που γίνεται χωρίς να σκέφτεται κανένας αρμόδιος τις συνέπειες στην εικόνα της Ελλάδας στο εξωτερικό, αλλά και στην οικονομία της. Το online gaming δεν μπορεί να πάει μπροστά και καταπνίγονται έτσι οι προσπάθειες γνωστών "δυνάμεων" του χώρου- όπως το Bits N Bytes που διοργανώνει μεγάλα τουρνουά και ασχολείται δυναμικά με CPL κ.α., αλλά και την αλυσίδα Gnet που δίνει ένα μεγάλο παρόν στην επαρχία. Ένα από τα καταστήματα που γνώρισαν από κοντά την παραφροσύνη του νόμου στη Λάρισα ήταν το τεράστιο cafe της Gnet. Τι να κάνουν κι αυτοί...

## KINGS OF CHAOS

Τα online games άρχισαν από πολύ απλά πράγματα- Multi User Dungeons με text και ASCII χαρακτήρες... σήμερα το online gaming έχει γίνει συνώνυμο του Everquest και του Counter-Strike, ενώ υπάρχουν και μερικοί παλαιολιθικοί που συνεχίζουν να παίζουν NetHack. Το περίεργο όμως είναι ότι κυκλοφορούν και νέα παιχνίδια, νέα online games ελαφράς μορφής. Ένα από αυτά, το Kings of Chaos ([www.kingsofchaos.com](http://www.kingsofchaos.com)), κατάφερε σε σύντομο χρονικό διάστημα να μαζέψει αρκετό κόσμο, χρησιμοποιώντας μόνο κείμενο, στρατηγική και HTML. Πρόκειται για ένα online wargame όπου οι στρατηγικοί αρχικά μαζεύουν κλικ στο λογαριασμό τους για να μεγαλώσουν στρατό (orcs-humans-dwarves-elves) και στην συνέχεια καταστρώνουν την στρατηγική τους, τις επιθέσεις, αγοραπωλησίες και άλλα πολλά. Για όσους ψάχνουν κάτι διαφορετικό ή για όσους θέλουν να παίξουν κάτι online αλλά χωρίς να πληρώνουν (ή χωρίς να δίνουν σημασία σε γραφικά...) είναι, αν μη τι άλλο, μια πρόταση. Υπάρχουν φυσικά και άλλα παρόμοια παιχνίδια όπως το Dominion που θα βρείτε στο <http://www.kamikaze.games.com/dominion/index.htm>.

\* Το συγκεκριμένο πακέτο σύνδεσης δεν έχει μηνιαίο πάγιο, αλλά για την ενεργοποίησή του απαιτείται ένα αρχικό εφάπαξ κόστος των €30.

\*\* Παρέχεται μόνο όπου υπάρχει η δυνατότητα πρόσβασης από το DSL δίκτυο της Vivodi.

## BNB ΚΑΙ ΠΡΟΚΡΙΜΑΤΙΚΑ CPL-ESWC

Το Bits N Bytes εντωμεταξύ συνεχίζει με τα αποκλειστικά του και κακομαθαίνει μια ελίτ κάστα από σκληροπυρηνικούς παίκτες με τα events που λαμβάνουν χώρα στα κεντρικά της Γλυφάδας. Τον Δεκέμβριο (12-14) φιλοξένησε τα προκριματικά του CyberXGames και τον Οκτώβριο (24-26) του CPL. Πολύς κόσμος, πολύς κόπος και προσπάθεια από το επιτελείο του BNB που αξίζουν συγχαρητήρια- οι συνθήκες διοργάνωσης online events στην Ελλάδα είναι αρκετά αντίξοες ακόμα. Για τον Μάρτιο (26, 27, 28), μας περιμένουν τα International

προκριματικά του CPL για CS, ενώ έχουν ανακοινωθεί και οι National προκριματικοί του Electronic Sports World Cup σε Warcraft 3 και CS αλλά και σε Pro Evo Soccer (σε PS2)... άλλη μια πρωτιά για το BNB. Τα βραβεία θα κυμαίνονται στα ίδια επίπεδα με αυτά που έχουμε δει στο παρελθόν. Τον Μάρτιο λοιπόν ραντεβού... θα υπάρχουν φυσικά τα δύο slots του CS για CPL, πολύς κόσμος και όρεξη για ποιοτικό online gaming. Για περισσότερες πληροφορίες, επισκεφτείτε το [www.esworldcup.com](http://www.esworldcup.com), το [www.theopl.com](http://www.theopl.com) και το [www.bnb.gr](http://www.bnb.gr) για νέα και registration.

### ΠΡΟΣΒΑΣΗ ADSL (DYNAMIC IP)

ΥΠΗΡΕΣΙΑ	ΣΥΝΔΡΟΜΗ				
	ΜΗΝΙΑΙΑ	3ΜΗΝΗ	6ΜΗΝΗ	ΕΤΗΣΙΑ	ΔΙΕΤΗΣ
<b>A.C.N - <a href="http://www.acn.gr">www.acn.gr</a>, 210-6872920, 801-11-10000, 13813, sales@acn.gr</b>					
ADSL Connect 256	-	56,90	107,90	197,90	-
ADSL Connect 384k	32,90	97,90	189,90	369,90	-
ADSL Connect 512k	51,90	154,90	304,90	604,90	-
ADSL Connect 1024k	98,90	289,90	569,90	1119,90	-
<b>Forthnet - <a href="http://www.forthnet.gr">www.forthnet.gr</a>, 800-11-38888, internet-sales@forthnet.gr</b>					
Fast Internet ADSL Dynamic 256	20,90	62,70	122,40	238,80	-
Fast Internet ADSL Dynamic 384	24,90	74,70	143,40	274,80	-
Fast Internet ADSL Dynamic 512	44,90	134,70	260,40	502,80	-
Fast Internet ADSL Dynamic 1024	79,90	239,70	461,40	886,80	-
<b>HOL - <a href="http://www.hol.gr">www.hol.gr</a>, 801-11-77777, presales@hol.gr</b>					
Home AnyAccess 100	-	44,00	84,00	159,20	270,00
Home AnyAccess 200	-	66,93	129,72	245,64	414,00
Home AnyAccess 300	-	90,21	174,84	331,08	558,00
Home AnyAccess 500	-	144,04	279,18	528,66	891,00
Home AnyAccess 700	-	232,80	451,20	854,40	1440,00
Home AnyAccess 1000	-	288,09	558,36	1057,32	1782,00
Home AnyAccess 100 αορ. xp.	15,00	-	-	-	-
Home AnyAccess 200 αορ. xp.	23,00	-	-	-	-
Home AnyAccess 300 αορ. xp.	31,00	-	-	-	-
Home AnyAccess 500 αορ. xp.	49,50	-	-	-	-
Home AnyAccess 700 αορ. xp.	80,00	-	-	-	-
Home AnyAccess 1000 αορ. xp.	99,00	-	-	-	-
<b>OTEnet - <a href="http://www.otenet.gr">www.otenet.gr</a>, 801-11-35555, info@otenet.gr</b>					
OnDSL Home 384	-	105,00	199,00	377,00	-
OnDSL Home 512	-	165,00	-	-	-
OnDSL Home 1024	-	330,00	-	-	-
OnDSL Home 384 αορ. xp	34,95	-	-	-	-
OnDSL Home 512 αορ. xp	55,00	-	-	-	-
OnDSL Home 1024 αορ. xp.	110,00	-	-	-	-
<b>Sparknet - <a href="http://www.sparknet.gr">www.sparknet.gr</a>, 89625-36666, info@sparknet.gr</b>					
myADSL Lite 384	-	60,17	116,95	227,97	-
myADSL@home 384	46,61	130,51	255,09	498,31	-
<b>Tellas - <a href="http://www.tellas.gr">www.tellas.gr</a>, 13800, sales@tellas.gr</b>					
TellasWeb ADSL 384	34,00	-	-	-	-
TellasWeb ADSL 512	52,00	-	-	-	-
TellasWeb ADSL 1024	99,00	-	-	-	-
<b>Vivodi Telecom - <a href="http://www.vivodi.gr">www.vivodi.gr</a>, 13880, info@vivodi.gr</b>					
DSLnet 256 αορ. xp.**	22,50	-	-	-	-
DSLnet 384 αορ. xp.	32,30	-	-	-	-
DSLnet 512 αορ. xp.	49,40	-	-	-	-
DSLnet 1024 αορ. xp.	94,05	-	-	-	-
DSLnet 2048 αορ. xp.**	160,00	-	-	-	-

### ΠΡΟΣΒΑΣΗ ADSL (DYNAMIC IP) ΜΕ ΟΓΚΟΧΡΕΩΣΗ

ΥΠΗΡΕΣΙΑ	ΜΗΝΙΑΙΟ	ΟΓΚΟΣ	ΕΠΙΠΛΕΟΝ	ΑΝΩΤΑΤΟ
	ΠΑΓΙΟ	ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ (ΜΒ)	ΧΡΕΩΣΕΙΣ (€/ΜΒ)	ΟΡΙΟ(€)
<b>Forthnet - <a href="http://www.forthnet.gr">www.forthnet.gr</a>, 800-11-38888, internet-sales@forthnet.gr</b>				
ADSL Volume 1G	8,90	1000	0,014	50,00
ADSL Volume 2G	13,90	2000	0,014	50,00
ADSL Volume 3G	18,90	3000	0,014	50,00
<b>HOL - <a href="http://www.hol.gr">www.hol.gr</a>, 801-11-77777, presales@hol.gr</b>				
Home AnyDSL*	-	-	0,013	-
<b>OTEnet - <a href="http://www.otenet.gr">www.otenet.gr</a>, 800-11-35555, info@otenet.gr</b>				
ECOmy 1000	9,95	1000	0,015	70,00
ECOmy 3000	19,95	3000	0,015	50,00

Πηγή: Internet Για Όλους



# Υπερασπίζοντας την εθνική τιμή μας

Σε κάθε περίπτωση δεν θα μπορούσε να λείπει από το σύνολο των ομάδων η εθνική ομάδα των κυβερνοαθλητών. Έτσι λοιπόν, μετά την ανακοίνωση του ESL Europe για την έναρξη του πρώτου πανευρωπαϊκού Championship, έγινε σαφές ότι η Ελλάδα δεν θα μπορούσε να μείνει εκτός. Δημιουργήθηκε λοιπόν το "team" με την γαλανόλευκη, τα μέλη του οποίου θα αγωνιστούν online για την πρόκριση...σε περίπτωση πρόκρισης θα ταξιδέψουν στην Κολονία για την τελική φάση σε τοπικά οργανωμένο δίκτυο, δηλαδή σε "LAN".

Η σύσταση της εθνικής ήταν υπόθεση των ιδίων των ενδιαφερομένων αλλά και της Reload Entertainment. Έτσι την σύσταση της Εθνικής, για τα παιχνίδια Counter strike και Warcraft TFT, αποτελούν οι εξής "εθνικοί ήρωες":

**Για Counterstrike:** aRchOn της Ds-clan ως Team Manager, Beduinne των Guardians ως Team Captain. Παίκτες είναι οι gOufister, οTo των Guardians, οι Dungeon και DesolatOr από MYM.sd, avel από deaThRow και τέλος οι fAt3, iNferNo, PsYx των Ssi.

**Στο Warcraft:** aRchOn ως Team Manager, SeGal της ArmaTeam ως Team Captain και παίκτες οι uc από A-Losers και από τους Guardians οι Lef και VankOr.

Περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τα παιχνίδια που θα γίνουν και για όλη την διοργάνωση των αγώνων μπορούμε να βρούμε στην επίσημη σελίδα του ESL, στην σελίδα της Reload Entertainment. αλλά και στο [www.reload.gr](http://www.reload.gr).

Αρκετά ενδιαφέρουσες όμως είναι και οι μί-

νι-συνεντεύξεις των πρωταθλητών μας και οι απαντήσεις που έδωσαν στις ερωτήσεις που τους κάναμε. Αφού ρωτήσαμε κάποια πράγματα τους παίχτες, εκείνοι μας είπαν.

### 1. Τι είναι αυτή η διοργάνωση για σένα;

**fAt3:** Αναγνώριση σαν παίκτη γιατί είμαι στο άθλημα 4 χρόνια περίπου.

**DesolatOr:** Πολύ καλή εμπειρία...θα με κάνει καλύτερο.

**gOufister:** Είναι κάτι καινούργιο, μια διοργάνωση που θα μας προσθέσει εμπειρία και είναι καλό που θα εκπροσωπούμε την χώρα.

**oTo:** Ένα ακόμη βήμα για την ανάδειξη του κυβερνοαθλητισμού στην Ελλάδα και μια ακόμη διάκριση για μένα.

### 2. Σου μοιάζει δύσκολη η πρόκριση; Η απόλυτη νίκη;

**fAt3:** Ναι είναι πολύ δύσκολη λόγω των Ρουμάνων και των Τσέχων. Απόλυτη νίκη θα πει πολλή δουλειά και χρόνο... αλλά κάτι τέτοιο δεν είναι απίθανο.

**DesolatOr:** Δε νομίζω- απλά θελει προσπάθεια

**gOufister:** Τίποτα δεν είναι δύσκολο αρκεί να παίζουμε οργανωμένα. Αν και δεν βοηθάνε οι συνδέσεις που έχουμε στην Ελλάδα, πιστεύω ότι μπορούμε.

**oTo:** Επειδή έχω παίξει με αρκετές ξένες ομάδες πιστεύω ότι θα προκριθώ με μιας και είναι πολύ δυνατή η Εθνική μας.

### 3. Τι λείπει για να μπορέσει να μεγαλώσει αυτό το event και να γίνει τελικά ένα PRO Series;

**fAt3:** Σπόνσορες και ενεργητικότητα από ομάδες και ενδιαφέρον από όλους.

**DesolatOr:** Ενεργητικότητα από τις ομάδες κυρίως.

**gOufister:** Ενδιαφέρον από όλες τις ομάδες και λίγο παραπάνω διαφήμιση.

**oTo:** Αναγνώριση από το κράτος έτσι ώστε να γίνει γνωστό. Όπως επίσης να γίνει και κάτι με τον νόμο.

### 4. Η επιλογή των εκπροσώπων, ήταν καλή απόφαση ή μήπως έγινε κάπου λάθος;

**fAt3:** Είναι αντικειμενική και δεν μπορούσε να γίνει καλύτερη με βάση τις συμμετοχές.

**DesolatOr:** Αρκετά καλή.

**gOufister:** Σύμφωνα με τις συμμετοχές αυτή η επιλογή είναι η καλύτερη.

**oTo:** Όλα βασίζονται στο δέσιμο. Πιστεύω πως αν τα καταφέρουμε σε αυτό θα τα πάμε πολύ καλά.

### 5. Τι θα μπορούσε να διορθωθεί;

**fAt3:** -

**DesolatOr:** Θα ήθελα τον Beduine βασικό.

**gOufister:** -

**oTo:** Μια καλή σύνδεση.

### 6. Θέλουμε περισσότερα τοπικά ή διαδικτυακά tournaments;

**fAt3:** Lan of course.

**DesolatOr:** Lan

**gOufister:** Lan (γιατί δεν παίζει ρόλο η σύνδεση).

**oTo:** Lan

Καλή επιτυχία σε όλα τα παιδιά!

Πέτρος Τητής

## WEEKEND EVENT

Το Weekend Event είναι ένας καινούριος θεσμός ο οποίος καθιερώθηκε από τις 25/1/2004 με σκοπό την προώθηση του gaming στην Ελλάδα και τη δημιουργία μιας λίγκας μέσα από τη βάση του ESL που θα απευθύνεται σε "επαγγελματίες" παίχτες.

Ο θεσμός αυτός τέθηκε σε λειτουργία με αποτέλεσμα το πρώτο Weekend Event στο κατάντημα Reload ARENA στη Θεσσαλονίκη. Ο διαγωνισμός έγινε στο Counter Strike 5 on 5

με απόλυτη επιτυχία. 16 ομάδες έλαβαν μέρος μεταξύ των οποίων ήταν και οι κορυφαίες Guardians, Silicon-Sports και Southpark. Ωστόσο ήταν αισθητή η απουσία ομάδων όπως οι Sudden Death και Deathrow. Οι αγώνες των τελικών διεξήχθησαν μέσα σε κλειστά δωμάτια με όλες τις ανέσεις.

Επίσημος προσκεκλημένος του τουρνουά ήταν ο αντιπρόσωπος του Dark Dog "energy drink" στην Ελλάδα, Τάσος Μάνος. Ιδιαίτερη

εντύπωση προκάλεσαν οι γυναικείες παρουσίες που "συνόδευαν" το event δίνοντας μια πικάντικη νότα. Νικητές του τουρνουά αναδείχθηκαν οι συνθήεις ύποπτοι Guardians στο τελικό με τους Silicon-Sports. Ο αγώνας έγινε στις πίστες de\_dust2 και de\_Aztec με αποτέλεσμα 16 - 10 και 10 - 4 αντίστοιχα. Τρίτη ομάδα αναδείχθηκε η clan Southpark αφού έχασε από τους Guardians στην πίστα de\_dust2 16 -3.

Χάρης Δερμάνης



**ANNO 1503**


Nokia: 3100, 3300, 3410, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, 8910i  
N-Gage

Siemens: M50, MT50, C55, S55, SL55, M55

SonyEricsson: T610, Z600

Sharp: GX10

κατηγορία 2



**ANNO 1503**

Nokia: 3100, 3300, 3410, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, 8910i  
N-Gage

Siemens: M50, MT50, C55, S55, SL55, M55

Sharp: GX10

κατηγορία 2



**Dust 'n' Dirt**

Nokia: 3650, 6600, 7650, N-Gage

κατηγορία 2



**Warrior World Soccer**

Nokia: 3100, 3300, 3410, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, 8910i  
N-Gage

Siemens: S55, SL55

Sharp: GX10

Motorola: T720

κατηγορία 2



**THE MINIMAL**

Nokia: 3100, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, 8910i  
N-Gage

κατηγορία 2



Τα καλύτερα  
**mobile games**  
μόνο στο  
**www.PlayMobile.gr**

**TINJES COMMAND**

Nokia: 3100, 3300, 3410, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, 8910i  
N-Gage

Siemens: M50, MT50, C55, S55, SL55, M55

Sharp: GX10

κατηγορία 2



**GEM JAM**

Nokia: 3100, 3300, 3410, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, 8910i  
N-Gage


Siemens: M50, MT50, C55, S55, SL55, M55

SonyEricsson: T610, Z600, P800

Sharp: GX10, GX20

Motorola: T720

κατηγορία 2



**YKUR GAMES PINKEL-KÖNIG**

Nokia: 3100, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6800, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, 8910i  
N-Gage

Siemens: S55, SL55

κατηγορία 1



**YKUR GAMES Dr. Love**

Nokia: 3100, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6800, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, 8910i  
N-Gage

Siemens: S55, SL55

κατηγορία 1




**KOBBU FU**

Nokia: 3100, 3300, 3410, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, 8910i  
N-Gage

Siemens: M50, MT50, C55, S55, SL55, M55

Sharp: GX10

κατηγορία 2



**Wings of Evil**

Nokia: 3100, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, 8910i  
N-Gage

Siemens: S55, SL55

Sharp: GX10

κατηγορία 2




**S.W.A.T. Sniper**

Nokia: 3100, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, 8910i  
N-Gage

Siemens: S55, SL55

Sharp: GX10

SonyEricsson: P800

κατηγορία 2



Περισσότερα από 100 mobile Games  
Action, Jump'n Run, Shooter,  
Racing, Sports, Strategy, Adventure,  
Puzzle, Card Games και Adult/Erotic

**1**

**GET PAY CODE**

Σημειώστε την κατηγορία του mobile Game που θέλετε να παραγγείλετε και καλέστε από σταθερό τηλέφωνο τον αριθμό

**90 11 27 34 84**

0,30 € / 15" + Φ.Π.Α News Phone Hellas

Σημειώστε τον 7ψήφιο κωδικό πληρωμής

**2**

**CHOOSE GAME**

Επισκεφτείτε το **www.PlayMobile.gr**

και επιλέξτε το mobile game που σας αρέσει.

Παραγγείλετε με τον κωδικό πληρωμής που έχετε λάβει.

**3**

**PLAY MOBILE**

Μετά την παραγγελία θα λάβετε ειδικό μήνυμα για να "κατεβάσετε" το mobile game που επιλέξατε στο κινητό σας. Απολαύστε τα καλύτερα Games στο κινητό σας!

Ένα τηλεφώνημα στο 9011273484 διαρκεί περίπου 4λεπτά στη κατηγορία "1" και περίπου 5 λεπτά στη κατηγορία "2". Για την σωστή λειτουργία των παιχνιδιών είναι απαραίτητη η σωστή αναφορά του μοντέλου κινητού κατά την παραγγελία στο [www.PlayMobile.gr](http://www.PlayMobile.gr) π.χ. ένα παιχνίδι για το Nokia 3650 δεν λειτουργεί σε Nokia 6610 και αντίστροφα. Για να μπορείτε να κατεβάσετε Games στο κινητό σας πρέπει να έχετε τις σωστές ρυθμίσεις WAP ή GPRS (περισσότερα στο [www.PlayMobile.gr](http://www.PlayMobile.gr)). Οι οθόνες (Screenshots) είναι παρμένες από Nokia 7650 και μπορούν να διαφέρουν σε άλλα κινητά.

## Albatron FX5950 Ultra GF:

Ένα (μικρό) βήμα μπροστά

**Η** αλήθεια είναι ότι τους τελευταίους μήνες παρακολουθούμε τους δύο μεγάλους μονομάχους στην αρένα των καρτών γραφικών να κάνουν κύκλους ο ένας γύρω από τον άλλον, κάνοντας πότε-πότε μια προσποίηση ή ένα βηματάκι μπροστά για να δοκιμάσουν τον αντίπαλο και για να κρατήσουν κάπως το ενδιαφέρον της εξέδρας. Μπορεί οι περισσότεροι από μας να μην ανήκουμε στην κατηγορία του gamer που τρέχει να αγοράσει την νέα, ταχύτερη, υπερσύγχρονη κάρτα γραφικών, η οποία αποδίδει 5,23 % καλύτερα από το προηγούμενο μοντέλο και μπορεί να κατακρίνουμε την τάση των developers να παραμελούν την βελτιστοποίηση του κώδικα τους, ανεβάζοντας απλά τις απαιτήσεις των παιχνιδιών τους, αλλά είναι γεγονός ότι με κάθε νέα προσθήκη στο οπλοστάσιο των δύο μεγάλων κατασκευαστών, οι τιμές των παλιότερων μοντέλων πέφτουν. Ας δούμε, λοιπόν, τι κινήσεις γίνονται αυτόν τον καιρό στην αρένα.

Μετά την κυκλοφορία της ελαφρά βελτιωμένης έκδοσης του Radeon 9800 από την ATI, ονόματι Radeon 9800XT, η nVidia αντέδρασε κυκλοφορώντας μια βελτιωμένη έκδοση του δικού της κορυφαίου chipset, του FX5900. Το όνομα αυτού: FX5950. Οι κατασκευαστές καρτών γραφικών που έχουν αξιοποιήσει το νέο chipset είναι σχετικά λίγοι ακόμα. Μέχρι στιγμής έχουν κυκλοφορήσει κάρτες από την Creative, την Albatron και την Gigabyte (σηματοδοτώντας, μάλιστα, την επιστροφή της στις υλοποιήσεις με βάση τα chips της nVidia), πάντα παράλληλα με της ATI).

Εμείς θα ασχοληθούμε με την υλοποίηση της Albatron, η οποία έχει κυκλοφορήσει και στην Ελλάδα. Η κάρτα είναι η Albatron FX5950 Ultra GF. Τα τεχνικά χαρακτηριστικά της είναι τα εξής: nVidia NV 35 GPU με χρονοισμό πυρήνα στα 475MHz, μνήμη 256MB DDR με χρονοισμό στα (2x) 475 MHz, μέγιστη ανάλυση : 2048 x 1536 στα 75MHz, AGP 8X, TV-OUT, DVI, VI-VO, και υποστηρίζει πλήρως DirectX 9 και OpenGL 1.4. Όλα αυτά

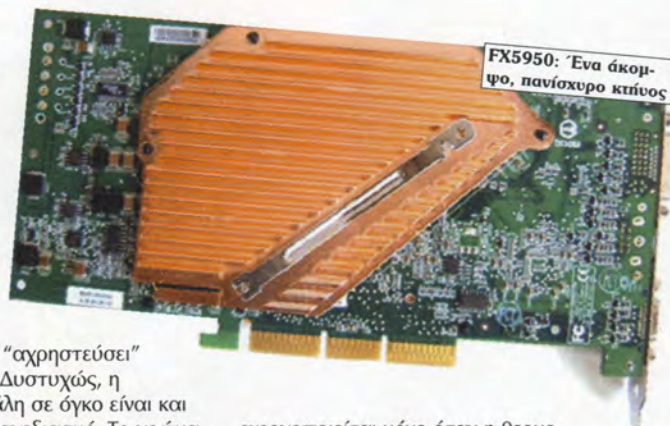
στα πολύ σύντομα και περιληπτικά, για να σας ανοίξει η όρεξη. Ας περάσουμε τώρα στο παρασύνθημα...

### “Μοντέρνα” εμφάνιση

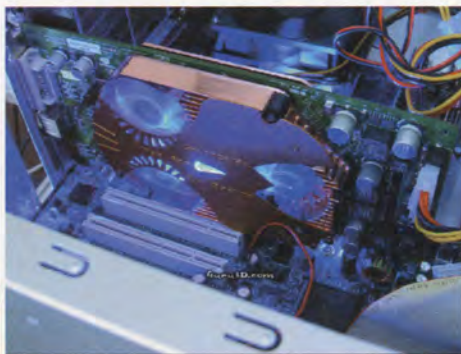
Η κάρτα, όπως και η αντίστοιχη 3D Blaster είναι ογκώδης, καταλαμβάνοντας μία από τις θύρες PCI ενώ είναι πιθανό να “αχρηστεύσει” μία ή δύο θύρες DIMM. Δυστυχώς, η Albatron εκτός από μεγάλη σε όγκο είναι και σχετικά κακόγουστη σε σχεδιασμό. Το χρώμα της πλακέτας PCB, σε αντίθεση με άλλες κάρτες της ίδιας εταιρίας, δεν είναι το χαρακτηριστικό μπλε, αλλά το κλασικό πράσινο. Διαθέτει, ούτε λίγο, ούτε πολύ τρία ανεμιστήρακια γαλαζιού χρώματος. Η ψύκτρα και οι ανεμιστήρες είναι τοποθετημένα πάνω σε μια πορτοκαλί βάση και όλα αυτά καλύπτονται από ένα κίτρινο καπάκι. Αν προσέξετε την κάρτα θα δείτε μια τρύπα στο κέντρο, ανάμεσα στα τρία ανεμιστήρακια. Εκεί είναι τοποθετημένο ένα λαμπάκι μπλε χρώματος, το οποίο είναι αναμμένο όταν περνά ρεύμα στους ανεμιστήρες. Ο σχεδιασμός του καλύμματος είναι όμορφος, αλλά ο συνδυασμός χρωμάτων είναι κάπως “χτυπητός” για τα γούστα μας. Εν τούτοις, αυτό που μετρά σε μια κάρτα γραφικών δεν είναι τόσο η εμφάνιση της ίδιας, αλλά η εμφάνιση όσων βλέπετε στην οθόνη σας.

### Θέρμανση - ψύξη

Αναφέραμε προηγουμένως ότι η Albatron FX5950 Ultra GF διαθέτει τρία ανεμιστήρακια. Ωστόσο, δεν πρέπει να σας τρομάζει η πληθωρικότητα στον τομέα της ψύξης. Η Albatron χρησιμοποιεί και σε αυτήν την κάρτα το εξυπνο σύστημα Wise Fan, πράγμα που σημαίνει ότι τα τρία ανεμιστήρακια δεν λειτουργούν ταυτόχρονα, συνήθως. Το τρίτο



νεργοποιείται μόνο όταν η θερμοκρασία της κάρτας υπερβεί τους 56 βαθμούς Κελσίου, είτε λόγω υπερβολικού φόρτου, είτε αν, για κάποιον λόγο, παρουσιάσει δυσλειτουργία ένα από τα άλλα δύο ανεμιστήρακια. Έτσι, μπορεί η κάρτα να φαίνεται ογκώδης και άχαρη, αλλά η επιπλέον σιγουριά που προσφέρει το τρίτο ανεμιστήρακι είναι πολύ σημαντική για τον hardcore gamer, αλλά και για τον απαιτητικό χρήστη. Όχι μόνο αυτό, αλλά ακόμα και με τρία ανε-



μισθιάρκεια ενεργά, τα επίπεδα θορύβου της κάρτας κυμαίνονται σε πολύ χαμηλά επίπεδα. Αυτά είναι τα καλά νέα. Τα κακά νέα είναι ότι αν ελπίζετε να εκμεταλλευτείτε τις καλές δυνατότητες ψύξης της κάρτας για να κάνετε overclocking, τότε... ατυχήσατε. Ο λόγος είναι ότι το chipset FX 5950 είναι, ουσιαστικά, μια ήδη υπερχρονισμένη έκδοση του FX 5900, το οποίο "τρέχει" στα 450Mhz, μόλις 25Mhz χαμηλότερα. Αυτό δεν σημαίνει ότι δεν γίνεται να "σπρώξετε" περισσότερο την Albatron FX5950 Ultra GF, απλά ότι δεν έχετε τόσα περιθώρια. Από την άλλη, είναι μια πιο "ασφαλής" λύση για τον χρήστη που θέλει αυξημένες επιδόσεις, χωρίς το ρίσκο του overclocking.

### Πρόσθετα χαρακτηριστικά

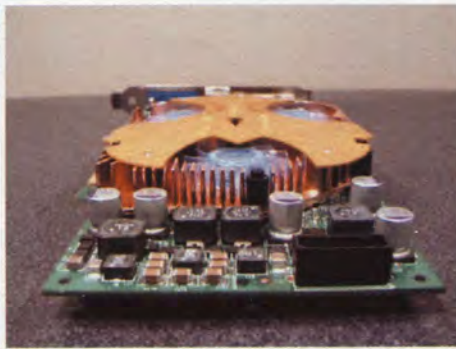
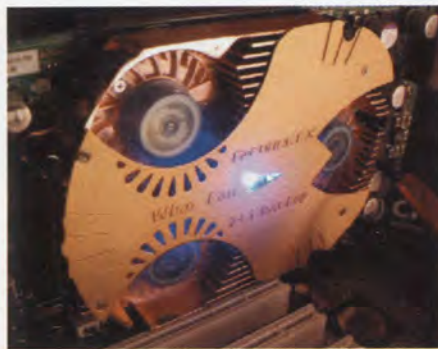
Η Albatron FX5950 Ultra GF προσφέρει την

καθιερωμένη πια υποδοχή TV-OUT, όπως επίσης και πλήρη κάλυψη VIVO (Video In Video Out), σας δίνει δηλαδή την ικανότητα να καταγράφετε και να αναπαράγετε αρχεία video. Υποστηρίζει, πάντα, την χρήση δύο monitor ταυτόχρονα για επαγγελματική χρήση ή για παιχνίδια 3D σε συνεργασία με την τεχνολογία nView multidisplay της nVidia. Το πακέτο της κάρτας που δοκιμάσαμε συμπληρώνεται από τα καθιερωμένα προγράμματα: το γνωστό πρόγραμμα αναπαραγωγής PowerDVD, το PowerCreator, ένα πλήρες παιχνίδι, το Duke Nukem: Manhattan Project, καθώς και ένα CD με πέντε demos παιχνιδιών. Στον τομέα αυτό ίσως να υστερεί λίγο η υλοποίηση της Albatron, ιδιαίτερα σε σχέση με τις εκδόσεις της Radeon 9800XT που έρχονται με bundle το Half-Life 2 (έστω και σε μορφή κουπονιού και παρά τα διάφο-

ρα παρατράγουδα που παρατηρήθηκαν σε ορισμένα περιεργα bundles).

### Οι μετρήσεις

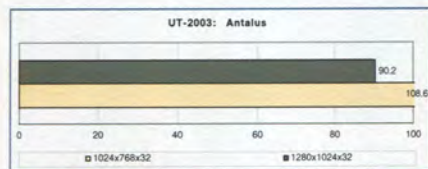
Για μια ακόμη φορά τα παιχνίδια που χρησιμοποιήσαμε για να κάνουμε τις μετρήσεις μας είναι το Unreal Tournament 2003 σε δύο επίπεδα του, το Atrium και το Inferno και στο Serious Sam: The Second Encounter. Σε κάθε μέτρηση χρησιμοποιήσαμε αναλύσεις 1024x768 και 1280x1024 σε υψηλή ποιότητα με 4x Anti-Aliasing και 8x Anisotropic Filtering. Οι δοκιμές έγιναν με τους drivers που συνοδεύουν την κάρτα στο πακέτο της. Τα αποτελέσματα είναι από Botmatch. Με τον όρο Botmatch εννοούμε την μέτρηση κατά τη διάρκεια gameplay (όχι απλό flyby), ώστε να ξέρετε τις επιδόσεις της κάρτας σε "πραγματικές" συνθήκες.



## Τι λένε τα Benchmarks

### Unreal Tournament 2003 - Antalus

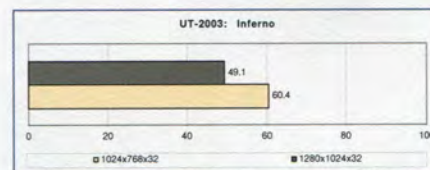
Το επίπεδο Antalus του Unreal Tournament δεν είναι πολύ απαιτητικό. Αυτό το γνωρίζουμε από πριν και γι' αυτό χρησιμοποιήθηκε στο πρώτο τεστ. Όντως τα αποτελέσματα είναι πάρα πολύ καλά. Η FX5950 είναι λίγο πιο γρήγορη από την προηγούμενη FX5900 και αυτό φάνηκε αμέσως. Τα αποτελέσματα είναι πολύ καλά και στις δύο αναλύσεις.



### Unreal Tournament 2003 - Inferno

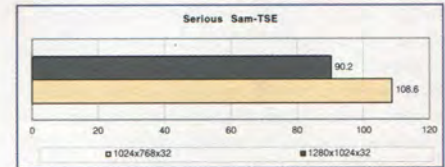
Στο δεύτερο τεστ χρησιμοποιήσαμε το Inferno του Unreal Tournament 2003, το οποίο είναι αρκετά απαιτητικό. Όντως υπάρχει μια πτώση στα αποτελέσματα, αλλά είναι πολύ μικρή και παραμένουν σε υψηλά επίπεδα. Η διαφορά σε κάθε ανάλυση

είναι περίπου στα 4 frames, πολύ μικρή δηλαδή αν την συγκρίνουμε με το αποτέλεσμα. Φυσικά και εδώ η FX5950 είναι πιο γρήγορη από την FX5900.



### Serious Sam - The Second Encounter

Περνάμε τώρα στο Serious Sam το οποίο είναι λιγότερο απαιτητικό από τα προηγούμενα. Εδώ βλέπουμε πραγματικά εκπληκτικά αποτελέσματα με τα frames στην ανάλυση 1024x768 να ξεπερνάνε τα 100, ενώ στα 1280x1024 να αγγίζουν τα 90. Η απόδοση είναι πάρα πολύ ικανοποιητική και φυσικά δεν τίθεται θέμα σύγκρισης με την 5900. Πρέπει να σας υπενθυμίσουμε ξανά ότι τα αποτελέσματα αυτά είναι από Botmatch, πράγμα που σημαίνει ότι αυτό θα είναι το frame rate μέσα στο παιχνίδι.



### Συμπέρασμα

Αν ενδιαφέρεστε για κορυφαίες επιδόσεις και είστε λάτρεις των καρτών που βασίζονται στα chipsets της nVidia, τότε η Albatron FX5950 Ultra GF αποτελεί μια πολύ ενδιαφέρουσα πρόταση.

Είναι αρκετά σημαντικό, για τους περισσότερους χρήστες, το γεγονός ότι είναι αθόρυβη, σε σχέση πάντα με τα δεδομένα της κατηγορίας της. Η τιμή της είναι φυσικά υψηλή αλλά η κάρτα αυτή, μαζί με τις 2-3 άλλες που αξιοποιούν το νέο chipset της nVidia και τις αντίστοιχες κάρτες που βασίζονται στο chipset Radeon 9800XT, αποτελούν τις κορυφαίες λύσεις στον χώρο των καρτών γραφικών και δεν απευθύνονται στο μέσο χρήστη. Εάν ανήκετε στην κατηγορία αυτή, κάντε λίγη υπομονή, ούτως ή άλλως ακόμα περιμένουμε τα μεγαθήρια που ακούν στο όνομα Half-Life 2 και Doom3.

## Thrustmaster Top Gun Afterburner II

Είνα πολλά τα joysticks που κυκλοφορούν κάθε έτος, το καθένα με τα δικά του χαρακτηριστικά και τις καινοτομίες του. Όλες οι εταιρίες που κατασκευάζουν joysticks προσπαθούν να εντυπωσιάσουν τους καταναλωτές με το σχεδιασμό των προϊόντων τους, αλλά και με την χρησιμότητά τους. Αν μην τι άλλο, για τον επίδοξο πιλότο που θέλει να απολαύσει την πτήση του, το πιο σημαντικό που θα κοιτάξει είναι ο τρόπος επαφής με το σκάφος του- με άλλα λόγια, το stick.

### Fly like the eagle

Αυτή τη φορά έχουμε το Top Gun Afterburner II της Thrustmaster- διάθεση Zegetron, η οποία μας παραχώρησε και το προϊόν για δοκιμή. Η εμφάνισή του δεν είναι τόσο εντυπωσιακή ή πρωτοποριακή όσο αφορά τα χρώματα και τον σχεδιασμό. Το χρώμα που επικρατεί είναι το μολυβί, με μικρά κίτρινα σημεία στην βάση του joystick και στα κουμπιά, ενώ όλα τα υπόλοιπα κουμπιά είναι μαύρα. Το Afterburner II όμως έχει κάτι ξεχωριστό να δείξει. Ουσιαστικά είναι ένα σύστημα joystick και throttle...αυτό σημαίνει ότι είναι δύο διαφορετικά κομμάτια τα οποία μπορείτε να τα κρατάτε ενωμένα μαζί ή σε απόσταση μεταξύ τους, ανάλογα το πώς βλεπεί κάθε χειριστή.

Το joystick έχει πάνω του τέσσερα κουμπιά, ένα από τα οποία είναι το trigger και ένα POV (Point of View) hat 8 σημείων. Αυτό που ξεχωρίζει είναι ότι το ένα από τα κουμπιά δεν βρίσκεται στην κλασική θέση που γνωρίζουμε, στο αριστερό μέρος της βάσης του, αλλά λίγο πιο πάνω και δεξιά από το trigger. Αυτό έχει γίνει λόγω της ένωσης του joystick με το throttle, καθώς δεν θα μπορούσαμε να πατήσουμε το κουμπί στην βάση. Βέβαια, η αλλαγή αυτή σίγουρα θα μπερδέψει πολλούς αρχικά, αλλά δεν είναι τίποτα παρά θέμα συνήθειας. Η αίσθηση του μοχλού καθώς τον κουνάτε είναι αρκετά καλή και απαλή, αλλά αυτό μπορείτε να το ρυθμίσετε από ένα διακόπτη στο κάτω μέρος της βάσης. Η βάση του μοχλού καλύπτεται από καουτσούκ ενώ γύρω υπάρχει ένα μεταλλικό κάλυμμα. Το μόνο κακό είναι ότι στο σημείο που ο μοχλός μπαίνει μέσα στην βάση δεν υπάρχει σωστή κάλυψη και επομένως πολύ γρήγορα θα γεμίσει σκόνη και σκουπίδια.

Στο throttle υπάρχουν τρία κουμπιά στο δεξί μέρος του μοχλού και ένα στο μπροστινό. Στο μπροστινό μέρος του μοχλού επίσης υπάρχει και ένα μεγάλος διακόπτης ο οποίος κάνει την ίδια δουλειά που κάνει η περιστροφή του joystick στον άξονά του. Ο μοχλός κινείται πολύ εύκολα, αλλά ουσιαστικά έχει μόνο δύο σκάλες (idle και Afterburner). Ίσως σε μερικούς να φανεί πολύ απλό αυτό και να ήθελαν κάτι παραπάνω στην διαβάθμιση του "γκαζιού"...

### Δύο σε ένα!

Όπως είπαμε και πιο πάνω τα δύο αυτά χειριστήρια μπορούν να χωριστούν ή να είναι ενωμένα. Μεταξύ τους συνδέονται με ένα



καλώδιο κάτω από τις βάσεις τους και κλειδώνουν με δύο βίδες και ένα κλειδί άλεν που υπάρχει στο πακέτο. Αν τα δύο χειριστήρια είναι χωριστά, στο πακέτο υπάρχει ένα έξτρα πλαστικό κομμάτι το οποίο μπαίνει στην αριστερή μεριά της βάσης του joystick για να ισορροπήσει αλλά και να φαίνεται όμορφο. Βέβαια, όσοι κοιτούν και την αισθητική, σίγουρα δεν θα τους αρέσει το μεγάλο κενό που υπάρχει στην δεξιά της βάσης του throttle όπου θα μπορούσε να χωρίσει ένα μεγάλο στρογγυλό αντικείμενο.

Το Top Gun Afterburner II τελικά, είναι ένα joystick το οποίο απευθύνεται κυρίως στους φανατικούς των flight-simulators οι οποίοι δεν

κοιτούν την αισθητική, αλλά την ποιότητα. Σίγουρα το Afterburner II δεν είναι κάτι το εντυπωσιακό εμφανισιακά, (χωρίς να είναι άσχημο- προς θεού), αλλά είναι ένα ανθεκτικό χειριστήριο, με καλή ποιότητα κατασκευής και νέα χρήσιμα στοιχεία. Η ενδεικτική του τιμή κυμαίνεται στα 63 ευρώ, καθόλου απαγορευτική για ένα ολοκληρωμένο πακέτο stick.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ:	7,5
ΑΞΙΑ ΑΓΟΡΑΣ:	8
ΤΙΜΗ:	62,99
ΔΙΑΘΕΣΗ:	ZEGETRON

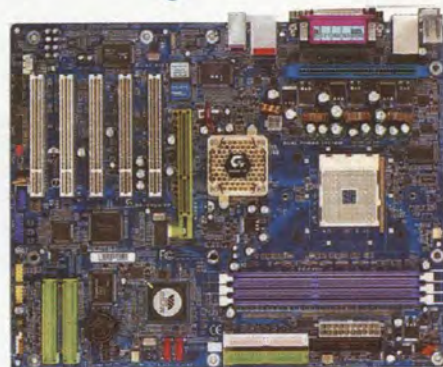


## AMD Athlon 64bit

**Ο** Athlon 64 έχει κυκλοφορήσει εδώ και αρκετό καιρό στην αγορά και ήδη βρίσκεται σε μερικούς desktop υπολογιστές κάποιων τυχερών χρηστών. Όπως έχουμε ξαναπεί η μεγάλη διαφορά των 64bitων επεξεργαστών είναι ότι μπορούν να κάνουν μια διεργασία στον μισό χρόνο που χρειάζονται οι 32bitoi, ανεξαρτήτως ταχύτητας του επεξεργαστή. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί η ταχύτητα

του Athlon 64 3200+ η οποία είναι στα 2.0GHz, πολύ κάτω δηλαδή από τις ταχύτητες που παρουσιάζουν οι επεξεργαστές της Intel. Αυτό φυσικά δεν παίζει κανένα ρόλο.

Ο Athlon 64 αποτελεί μια από τις πιο αξιόπιστες και καλές αγορές αυτή την στιγμή στον τομέα των επεξεργαστών, πέρα από τον εξ ίσου καλό αλλά με διπλάσια τιμή Pentium 4 Extreme Edition της Intel. Ο Athlon 64 υποστηρίζει την τεχνολογία SSE της Intel, δουλεύει στα 64 bit, περιέχει memory controller και έχει ένα πολύ καλό σύστημα ελέγχου τροφοδοσίας. Το σύστημα αυτό είναι, μάλιστα, το καλύτερο που υπάρχει μέχρι στιγμής, λέγεται Cool & Quiet και είναι βασισμένο στην τεχνολογία της AMD Power Now! Με το σύστημα αυτό η ταχύτητα του επεξεργαστή, καθώς και η παροχή ρεύματος πέφτουν όταν ο επεξεργαστής δεν χρησιμοποιείται. Αυτό είναι πολύ καλό αφού οι μεγάλες ταχύτητες απαιτούν και καλύτερα συστήματα ψύξης και επομένως περισσότερα χρήματα.



Πρέπει να επισημάνουμε επίσης, ότι αν και ακόμα δεν έχει κυκλοφορήσει κάποιο λειτουργικό σύστημα στα 64bit, ώστε να εκμεταλλευτεί πλήρως τις δυνατότητες του 64bitου επεξεργαστή (η Microsoft έχει ήδη στα σχέδια της κάτι τέτοιο), ο Athlon 64 χρησιμοποιεί τα Windows καλύτερα από κάθε άλλο επεξεργαστή. Φανταστείτε τι θα γίνει όταν κυκλοφορήσουν τα 64bita λειτουργικά.



## Το Linux μεγαλώνει - τα Windows απειλούνται;

**Τ**ο Linux εμφανίστηκε στα μέσα της δεκαετίας του '90 ως ένα λειτουργικό σύστημα το οποίο χρησίμευε κυρίως για servers. Μέσα στις αρχικές βλέψεις των δημιουργών του Linux ήταν να χτυπήσουν το μονοπώλιο της Microsoft στην αγορά. Αυτό φυσικά ήταν δύσκολο να επιτευχθεί σε σύντομο χρόνο, αλλά από την αρχή φάνηκε το ενδιαφέρον αρκετών εταιριών.

Σε μια πρόσφατη εκδήλωση στην Νέα Υόρκη οι μεγάλες εταιρίες της αγοράς όπως η Intel, η AMD και η IBM έδειξαν μεγάλο ενδιαφέρον για το Linux και τα σχέδια που υπάρχουν. Οι εταιρίες σκοπεύουν να χρησιμοποιήσουν το Linux σε εφαρμογές πέρα από PC, όπως PDA, home media servers, κονσόλες, τηλεματική και σε πολλά άλλα. Οι μεγάλοι κατασκευαστές τεχνολογίας γραφικών, οι Nvidia και ATI, έχουν ήδη ξεκινήσει να προσφέρουν αλγόριθμους που θα εξυπηρετούν το Linux kernel για high-end workstations. Είναι λοιπόν πολύ πιθανό μέσα σε λίγα χρόνια να δούμε κάρτες γραφικών αλλά και κονσόλες, ακόμα και τα ίδια

τα παιχνίδια, να είναι συμβατά και με το Linux.

Η εταιρία όμως που έχει τις μεγαλύτερες βλέψεις για το Linux είναι η IBM, η οποία έχει χάσει εδώ και πολύ καιρό την μάχη για τα PC. Με την μεγάλη αυτή άνοδο του Linux όμως, βλέπει νέους δρόμους να ανοίγονται μπροστά της, πέρα από την κυριαρχία των Windows και όλων των συμβατών συσκευών. Ως γνωστό η IBM corporations θα παίζει έναν πολύ σημαντικό ρόλο στην δημιουργία του Playstation 3 της Sony. Σκοπεύει λοιπόν να χρησιμοποιήσει το Linux σε εφαρμογές για PDA, car communications, workstations, αλλά και με το Playstation 3.

Πέρα όμως από την IBM, και η Intel έδειξε μεγάλο ενδιαφέρον για τους ίδιους περίπου λόγους με την IBM. Ενώ η Intel έχει γνωρίσει μεγάλη επιτυχία λόγω των Windows της Microsoft, σκοπεύει να χρησιμοποιήσει το Linux σε PC χρησιμοποιώντας τους xScale επεξεργαστές της.

Η Microsoft από τη μεριά της έχει κάνει πολλές φορές κινήσεις συνεργασίας με το

Linux, αλλά οι περισσότερες ήταν αποτυχημένες ή ψεύτικες για να τραβήξει το βλέμμα της αγοράς. Τελευταία, ανακοίνωσε την κυκλοφορία ενός πακέτου με το όνομα Windows Support for Unix. Ο λόγος αυτής της κίνησης είναι άγνωστος, αλλά μάλλον έγινε για να κόψει την "φόρα" του Linux ή να κερδίσει χρήματα από την άνοδο του Linux.

Όπως και να έχουν τα πράγματα, είναι γεγονός ότι το Linux αρχίζει να ισχυροποιεί την θέση του στην αγορά και να επεκτείνεται σε τομείς πέρα από τους servers και τα PC. Υπάρχουν όμως δύο ερωτήματα που τίθενται εδώ...Θα αντέξει άραγε το Linux μια νέα επίθεση από την ομολογουμένως πανίσχυρη Microsoft των τρισεκατομμυρίων; Είναι γεγονός ότι το Linux πλέον γίνεται προσιτό για όλους τους χρήστες και κοιτάει πλέον και το μεγάλο κέρδος. Μήπως αυτό ωθήσει το Linux να χάσει την ουσία προς όφελος του κέρδους; Οι απαντήσεις σε αυτά τα ερωτήματα φυσικά δεν μπορούν να δοθούν άμεσα, αλλά με το πέρασμα του χρόνου και τα αποτελέσματα των κινήσεων αυτών.



## XGI- Η νέα δύναμη;

**Ό**χι, δεν πρόκειται για την ανακοίνωση κάποιου νέου "Half-Life killer", αλλά για κάτι που, πιθανόν, θα έχει πολύ μεγαλύτερο αντίκτυπο στην αγορά. Η ανηλεής μάχη στον χώρο των καρτών γραφικών μεταξύ ATI και NVIDIA, είναι γνωστή σε όλους. Η μόνη εταιρία που έχει καταφέρει να μην αποτελέσει παράπλευρη απώλεια στην μάχη αυτή είναι η Intel, η οποία, όμως, δεν αντλεί τα τεράστια της κέρδη από την αγορά αυτή και δεν ανταγωνίζεται άμεσα τις άλλες δύο, αλλά βγάζει μεγάλες ποσότητες καρτών γραφικών που είναι ενσωματωμένες σε motherboards. Φαίνεται απίθανο, λοιπόν, να μπορέσει μια νέα εταιρία να σπάσει τον διπολισμό των υπερδυνάμεων αυτών.

Και όμως, η εμφάνιση μιας νέας εταιρίας έρχεται για να φέρει την προοπτική μιας αλλαγής του γνωστού σκηνικού. Η XGI σχηματίστηκε από την ένωση του τμήματος της SIS που ασχολούνταν με κάρτες γραφικών με την αντίστοιχη θυγατρική της Trident, άρα πρόκειται για μια συνεργασία συντελεστών που έχουν ιστορία στο χώρο. Φημολογείται, επίσης, ότι την κίνηση αυτή υποστηρίζουν μεγάλοι επενδυτές, οι οποίοι της εξασφαλίζουν το κεφάλαιο που απαιτείται για ένα τόσο μεγάλο εγχείρημα. Η XGI δεν στοχεύει απλά σε κάποια εξειδικευμένη αγορά, αλλά φιλοδοξεί να παρουσιάζει κέρδη ως το 2005 και να κατακτήσει την πρώτη θέση στην αγορά καρτών γραφικών ως το 2007! Πραγματικά φιλόδοξοι στόχοι τους οποίους θα επιδιώξει να πετύχει με μια σειρά προϊόντων που ονομάζει Volari.

Η ναυαρχίδα της σειράς είναι το chip Volari V8. Το V8 ανήκει στην κατηγορία των 256-bit, κατασκευάζεται με διαδικασία 130 nanometres και υποστηρίζει πλήρως τις δυνατότητες του DirectX 9. Διαθέτει οκτώ pixel pipelines με τέσσερις μονάδες pixel shader 2.0 καθώς και δύο μονάδες vertex shader 2.0. Το chip διαθέτει, συνολικά, 80 εκατομμύρια transistors, αριθμός που αντιστοιχεί, περίπου, με τα chip NV 36 της NVIDIA. Υποστηρίζει μνήμες GDDR και GDDR-2, (έως και 256MB). Το V8 έχει πρόσβαση στη μνήμη μέσω ενός interface, το οποίο η XGI ονομάζει BroadBahn. Το σύστημα αυτό υποδιαιρεί την μνήμη σε τέσσερα κανάλια των 128-bit, ο οποίος είναι και ο αριθμός που αντιστοιχεί στο πραγματικό bandwidth του memory bus. Ακολουθούν τα στοιχεία των ισχυρότερων εκδόσεων του V8:

**Volari V8 Ultra:** 8 pixel pipes, χρονισμός πυρήνα: 350MHz, χρονισμός μνήμης: 375MHz με DDR, 500MHz με DDR2.

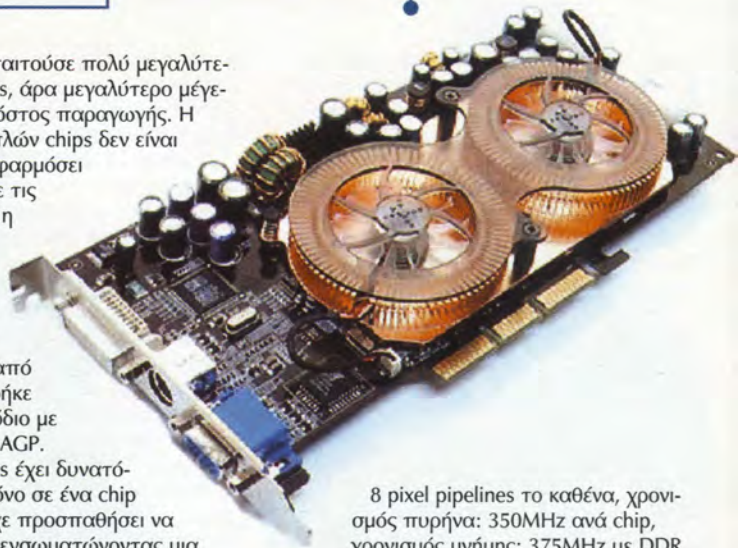
**Volari V8:** 8 pixel pipes, χρονισμός πυρήνα: 300MHz, χρονισμός μνήμης: 325MHz με DDR, 450MHz με DDR2.

Θα υπάρχουν, βέβαια και οικονομικότερα μοντέλα, το φθηνότερο από τα οποία θα υποστηρίζει DirectX 8.1. Η XGI, όμως, κρατά και άλλον έναν άσο στο μανίκι της. Ή, μάλλον, θα έπρεπε να πούμε δύο άσσους. Ο τρόπος τον οποίο επέλεξε για να επιτύχει πραγματικά υψηλές επιδόσεις είναι να τοποθετήσει δύο V8 μαζί, αντί να κατασκευάσει

ένα chip που θα απαιτούσε πολύ μεγαλύτερο αριθμό transistors, άρα μεγαλύτερο μέγεθος και αυξημένο κόστος παραγωγής. Η ιδέα της χρήσης διπλών chips δεν είναι κάτι νέο. Την είχε εφαρμόσει παλιότερα η 3dfx με τις Voodoo 5, αλλά και η ATI είχε δοκιμάσει την ιδέα αυτή με την Rage Fury Maxx. Παρόλο που αυτή η μέθοδος ήταν συμφέρουσα από άποψη κόστους, βρήκε ένα σημαντικό εμπόδιο με την καθιέρωση του AGP.

Βλέπεται, το AGP bus έχει δυνατότητα πρόσβασης μόνο σε ένα chip γραφικών. Η ATI είχε προσπαθήσει να λύσει το πρόβλημα ενσωματώνοντας μια AGP-to-PCI bridge, περιορίζοντας, όμως με αυτόν τον τρόπο την ταχύτητα του AGP στο 2x. Η XGI βρήκε μια καλύτερη λύση: Έδωσε στο ένα GPU τον ρόλο του "master" και στο άλλο το ρόλο του "slave". Το master GPU είναι αυτό που επικοινωνεί απευθείας με την θύρα AGP, ενώ το slave GPU επικοινωνεί με το master μέσω ενός διαύλου, τον οποίο η XGI ονομάζει BitFluent. Πάντως, δυο chips σημαίνει ότι χρειάζονται όλα εις διπλούν: μνήμη, ψύκτρες και τροφοδοσία, για να μην αναφέρουμε ότι πρέπει και το PCB (τυπωμένο κύκλωμα) να έχει περισσότερες στρώσεις. Όλα αυτά ανεβάζουν επίσης το κόστος, αν και φαίνεται ότι η XGI πιστεύει πως μπορεί να λανσάρει τις high-end κάρτες της σε χαμηλότερες τιμές από τους δύο ανταγωνιστές της. Η έκδοση με το διπλό chip ονομάζεται Volari Duo. Αυτά είναι τα τεχνικά χαρακτηριστικά της ισχυρότερης έκδοσης:

**Volari Duo V8 Ultra:** δύο V8 Ultra chips με



8 pixel pipelines το καθένα, χρονισμός πυρήνα: 350MHz ανά chip, χρονισμός μνήμης: 375MHz με DDR και 500MHz με DDR2.

Η XGI, ακολουθώντας το παράδειγμα των ανταγωνιστών της, σκοπεύει να επικεντρωθεί στον σχεδιασμό και την παραγωγή chips και όχι ολοκληρωμένων καρτών. Οι εταιρίες με τις οποίες έχει ήδη συμφωνήσει είναι η C.P. Technology, που είναι γνωστή από τη σειρά καρτών PowerColor, και η Club-3D. Επίσης, η Gigabyte δήλωσε πρόσφατα ότι σχεδιάζει την κυκλοφορία καρτών που θα χρησιμοποιούν τα chips της XGI. Η επιτυχία της εταιρίας θα εξαρτηθεί σε μεγάλο βαθμό από το πόσο σύντομα θα ξεπεράσει το στάδιο του πρωτοτύπου και θα ξεκινήσει την μαζική παραγωγή, καθώς επίσης και από τον αριθμό κατασκευαστών που θα εκμεταλλευτούν τα chip της. Οι καταναλωτές μόνο κερδισμένοι μπορούν να βγουν από τον ανταγωνισμό των εταιριών, οπότε ευχόμαστε καλή επιτυχία στην XGI στο δύσκολο, ομολογουμένως, εγχείρημα της.





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  
**219€**

### CONSOLES

Psone	.....95 €	N64 + 2 GAMES	.....89 €
X-BOX	.....199 €	GAMEBOY COLOR	.....79 €
PS2	.....199 €	GAMEBOY ADVANCE	.....99 €
GAMECUBE	.....99 €	GAMEBOY ADVANCE SP	.....135 €

### ΕΞΥΠΝΑ ΕΞΑΡΤΗΜΑΤΑ ΜΟΝΟ ΣΤΑ GAMES CLUB

ΑΣΥΡΜΑΤΑ ΑΚΟΥΣΤΙΚΑ ΓΙΑ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ	..... 29,00	ΣΥΝΔΕΣΤΕ ΜΕ MODEM ΤΟ 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 ΜΟΝΙΤΟΡ	..... 89,00	ΔΕΙΤΕ ΣΤΟ GAMEBOY ADVANCE ΤΗΛΕΟΡΑΣΗ (+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	ACTION 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 **ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ**



### ΟΙ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

**THE PROFESSIONAL OFFER:** CPU INTEL PENTIUM 4 3000 MHZ, MOTHERBOARD QDI 2E, MIDI TOWER ATX 350 WATT, VGA GFORCE FX 5600 128MB + DVI+TV OUT, SOUND CARD 5.1 DIGITAL, RAM DDR 512MB (400MHZ), 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 XP

Τελική τιμή με ΦΠΑ **1.295,00 €** ή **41,00 € x 36 ΜΗΝΕΣ**

**BEST VALUE OFFER:** CPU AMD 2,8 MHZ (333), MOTHERBOARD QDI, MIDI TOWER ATX, VGA G-FORCE FX 5200 128MB + TV OUT, SOUND CARD 5.1 DIGITAL, RAM 512MB DDR (400), HARD DISC MAXTOR 80 GB (7200), DVD ROM LG 16x, CD REDORDER LG 52X24X52, FDD 1.44, MODEM INTERNAL 56.600 CRYPTO, MONITOR 17" ORION (SAMSUNG), ΗΧΕΙΑ 200 WATT, MOUSE & KEYBOARD, WINDOWS 98 Ή ΜΕ Ή XP

Τελική τιμή με ΦΠΑ **990,00 €** ή **31,00 € x 36 ΜΗΝΕΣ**



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



**Η ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑ ΤΩΝ GAMES CLUB ΜΕΓΑΛΩΝΕΙ ΣΥΝΕΧΩΣ!**  
ΞΕΚΙΝΗΣΤΕ ΤΩΡΑ ΚΙ 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 ΚΑΙΝΟΥΡΓΟΙ 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-ΦΑΧ: 210-9604755  
[www.gamesclub.gr](http://www.gamesclub.gr)

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

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

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

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

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

**Games Club**  
Ιωνίας 75,  
Αλιμος,  
τηλ - fax: 210-9920171

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

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

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

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

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

# ΒΡΑΒΕΙΑ 2003

Τα Καλύτερα της Χρονιάς που πέρασε...

Μπορεί να αργήσαμε λίγο, αλλά ήταν τόσα πολλά που έπρεπε να γίνει μεγάλη μάχη στα γραφεία μας μέχρι να αποφασίσουμε. Αλλά τελικά τα καταφέραμε... μετά από πολύωρες συζητήσεις, φιλονικίες και μάχες, καταλήξαμε κάπου: στα Καλύτερα του 2003. Σας τα παρουσιάζουμε!

## ΤΑ ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΑΝΑ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ

Οι κατηγορίες, οι οποίες βασίστηκαν στην δομή του Best of the Best για να μην αφήσουμε κανέναν έξω, ήταν πολλές και ποικίλες. Να σημειώσουμε ότι τον τελευταίο καιρό, οι κατηγορίες και ο τρόπος με τον οποίο αυτές ορίζονται, έχουν γίνει αρκετά θολές και ανές. Διαφορές μεταξύ ενός tactical με ένα

καθαρό shooter, αλλαγές μεταξύ first person σε third person και τι διαφοροποιεί ένα space, ένα flight κι ένα απλό simulator. Χαμός. Όπως και να έχει, αποφασίσαμε να "πατήσουμε" στο Best of the Best γιατί διαφορετικά δεν θα βγάζαμε ποτέ άκρη. Έχοντας αυτό στο μυαλό, μπορούμε να συνεχίσουμε...

### ΚΑΛΥΤΕΡΟ FIRST-PERSON SHOOTER:

#### Call of duty

ΥΠΟΛΟΙΠΟΙ ΥΠΟΨΗΦΙΟΙ: XIII, Halo

Το Call of Duty είναι ο δίκαιος νικητής ανάμεσα στα τρία αυτά μεγάλα ονόματα. Με την πολύ καλή του σκηνοθεσία, την απίστευτη μηχανή γραφικών του, αλλά και την καταπληκτική του ατμόσφαιρα μας έκανε να μείνουμε με ανοιχτό το στόμα. Δεν θα ξεχάσουμε πώς κάναμε όταν είδαμε την πρώτη πίστα που μας μετέφερε κατευθείαν μέσα στην μάχη.



Αεροπλάνα να περνάνε πάνω από τα κεφάλια μας και να σκάνε οι βόμβες δίπλα μας, τα αντιαεροπορικά να λυσσάνε στο βάθος, ενώ οι γερμανοί να ρίχνουν ανελέητα στο ψαχνό. Αξέχαστο!

Δεν λημονούμε φυσικά και τα άλλα shooters που κυκλοφόρησαν μέσα στον χρόνο που πέρασε. Είδαμε ένα έξοχο XIII με καλλιτεχνική διάθεση και κομψό στήσιμο κόμικ... ελπίζουμε να ξεκινήσει μια νέα



σχολή, ένα καινούριο ρεύμα στα FPS. Μην ξεχνάμε και το Halo που μεταφέρθηκε επιτέλους στα pc... δυστυχώς όμως δεν είχε το αντίκτυπο που είχε το παιχνίδι όταν είχε κυκλοφορήσει αρχικά στο Xbox: μέτρια μεταφορά με πολλά jags και κάποια κενά-ελλείψεις στα γραφικά.

### ΚΑΛΥΤΕΡΟ THIRD-PERSON ACTION:

#### Max Payne 2: The Fall of Max Payne

ΥΠΟΛΟΙΠΟΙ ΥΠΟΨΗΦΙΟΙ: Prince of Persia: The Sands of Time, Beyond good and evil, Splinter cell, Jedi Academy

Στην ελαφρώς ασαφή κατηγορία αυτή δυσκολευτήκαμε πολύ για να αποφασίσουμε ποιο ήταν τελικά το καλύτερο. Πολλά καλά παιχνίδια, πολλές καλές ιδέες. Καταλήξαμε τελικά στο Max Payne 2: The Fall of Max Payne. Παρ' όλο που το παιχνίδι βασιζόταν κατά πολύ μεγάλο μέρος του στο πρώτο παιχνίδι και ήταν μικρό, από καλλιτεχνικής άποψης και κυρίως, από άποψη production values ήταν το καλύτερο. Η ατμόσφαιρα του για μια ακόμη φορά ήταν πολύ καλή, το σενάριο επίσης και φυσικά είναι το παιχνίδι με το καλύτερο bullet time, σαφώς βελτιωμένο.

Το Beyond good and Evil μαζί με το Prince of Persia: The Sands of Time και το Jedi Academy ακολουθούν λίγο πίσω από το Max Payne 2. Το πρώτο έδειξε μια πολύ έξυπνη ιδέα με τις φωτογραφίες, τα χρώματα και το καλό σενάριο. Το δεύτερο με τα πολύ όμορφα γραφικά του, τις εντυπωσιακές μάχες του, αλλά και με το σενάριό του. Το τρίτο μας εντυπωσίασε με την φυσική του, την ελευθερία των απίστευτων κινήσεων του Πρίγκιπα και τις φοβερές μάχες του. Το Splinter Cell είναι το παιχνίδι που βελτίωσε σε πολύ μεγάλο βαθμό το stealth και άνοιξε τον δρόμο για μετέπειτα παιχνίδια που σίγουρα θα δούμε και αυτός είναι ο λόγος που το βάλαμε στα υποψήφια στην κατηγορία.



## ΚΑΛΥΤΕΡΟ ADVENTURE:

### Broken sword: Sleeping Dragon

ΥΠΟΛΟΙΠΟΙ ΥΠΟΨΗΦΙΟΙ: Syberia, Runaway

**Α**ναμφίβολα το Broken Sword: Sleeping Dragon ήταν το καλύτερο adventure της χρονιάς που πέρασε. Το σενάριο του παιχνιδιού για μια ακόμη φορά ήταν πολύ καλό όπως και στα προηγούμενα παιχνίδια. Οι χαρακτήρες ήταν ξεχωριστοί με πολύ έξυπνες προσωπικότητες. Η υπόθεσή του θα μπορούσε πολύ εύκολα να μεταφερθεί σε κινηματογραφική ταινία, αφού υπήρχε πολύ αίσθημα, καλογραμμένοι διαλόγοι και σωστό στήσιμο. Φυσικά, με την αλλαγή των γραφικών σε 3D ξέφυγε λίγο από το point & click σύστημα, κρατώντας όμως τα στοιχεία του adventure.

Το Syberia εντυπωσίασε με την καλλιτεχνική του άποψη, με την πολύ καλή ατμόσφαιρα και ιστορία του, αλλά και με τα σκίτσα του που ήταν βασισμένα στον Benoit Sokal. Το Runaway όντας ένα κλασικό point & click adventure δεν μπορούσε να λείπει από τις υποψηφιότητες. Γεμάτο χιούμορ, όμορφους χαρακτήρες και γραφικά με έντονο καρτουϊστικό ύφος, είναι ένα παιχνίδι που δεν μπορούμε να ξεχάσουμε.



## ΚΑΛΥΤΕΡΟ REAL-TIME STRATEGY:

### Rise of Nations

ΥΠΟΛΟΙΠΟΙ ΥΠΟΨΗΦΙΟΙ: Homeworld II, Empires: Dawn of the Modern World

**Π**ρώτο ψηφίσαμε το Rise of Nations μόνο και μόνο γιατί συνδύασε την λειτουργία των RTS και των TBS σε ένα παιχνίδι. Η μετακίνηση των μονάδων στον παγκόσμιο χάρτη γινόταν σε Turn-based και η μάχη σε Real-time. Η μεθοδολογία του επίσης το έκανε ξεχωριστό, αλλά και ο συνδυασμός στοιχείων από το Civilization, τα πολιτεύματα, την παραγωγή και τα κτίρια ανάπτυξης. Το Homeworld II βελτίωσε μεν την πολύ ωραία ιδέα του πρώτου τίτλου, παίζοντας σε τριδιάστατους χώρους στο διάστημα, αλλά δεν κατάφερε να εισάγει κάτι καινούριο. Βέβαια, ήταν αρκετά εντυπωσιακό και πάλι με όμορφα γραφικά και ήχο.. ειλικρινά, δυσκολευτήκαμε πολύ να το "ρίξουμε" στην δεύτερη θέση. Το Empires: Dawn of the Modern World, εντυπωσίασε με τα γραφικά του και τον χειρισμό του, αλλά περιείχε τόσα πολλά scripted sequences που ο παίχτης έπαιζε πολύ λίγο σε σχέση με το μέγεθος του παιχνιδιού.



## ΚΑΛΥΤΕΡΟ ROLE-PLAYING GAME:

### Gothic 2

ΥΠΟΛΟΙΠΟΙ ΥΠΟΨΗΦΙΟΙ: Knights of the Old Republic, Temple of Elemental Evil

**Α**λλη μια κατηγορία που μας δυσκόλεψε όσο αφορά το Gothic 2 και το Knights of the Old Republic. Αν μπορούσαμε θα βάζαμε και τα δύο στην πρώτη θέση, αλλά τελικά καταλήξαμε στο Gothic 2. Το Gothic 2 μπορούμε να πούμε ότι είναι ένα πραγματικό RPG. Η ελευθερία που έδινε στους παίχτες για να κάνουν ότι θέλουν, η ανάπτυξη του χαρακτήρα, το μέγεθος των τοποθεσιών του, αλλά και τα γραφικά και η υπόθεσή του έκαναν το παιχνίδι γνωστό σε όλο τον κόσμο και το κατατάσσουν στα καλύτερα RPG. Το Knights of the Old Republic, το πρώτο RPG στον κόσμο του Star Wars μας εντυπωσίασε με τα γραφικά του και την μουσική του από τον Jeremy Soule, με την κινηματογραφική του ατμόσφαιρα, τους υπέροχους χαρακτήρες του και φυσικά το σενάριο (που βραβεύεται πιο μετά) το τοποθετεί και αυτό ψηλά στην λίστα των RPG. Τέλος, το Temple of Elemental Evil, θα μπορούσε να βρει καλύτερη απήχηση, αν δεν είχε τόσα πολλά λάθη και bugs. Η μεταφορά των κανόνων του D&D 3.5 ήταν πάρα πολύ καλή, η μηχανή γραφικών επίσης, αλλά ήταν πολύ μικρό και υστερούσε πολύ σε υπόθεση.



## ΚΑΛΥΤΕΡΟ TURN-BASED STRATEGY:

### Age of Wonders: Shadow Magic

Υπόλοιποι Υποψήφιοι: Etherlords II, Warlords IV: Heroes of Etheria

**Π**ρώτο αποφασίσαμε να βάλουμε το Age of Wonders: Shadow Magic απλά γιατί μας άρεσε περισσότερο. Έχει κανείς πρόβλημα; Όχι; Ωραία... Ήμασταν βέβαια σε ένα διχασμό με το Etherlords II, αλλά όλα τα νέα στοιχεία που είχε το Shadow Magic, ο συνδυασμός strategy με αρκετά RPG στοιχεία και ο καταπληκτικός σχεδιασμός του μας έπεισαν. Αισθανθήκαμε επίσης ότι η σειρά Age of Wonders έχει αδικηθεί πολύ στο παρελθόν και έπρεπε να κάνουμε κάτι για αυτό. Το Etherlords μπορούμε να πούμε ότι είναι σχεδόν ισάξιο με το Shadow Magic με τις πολλές πρωτοτυπίες του και το ισορροπημένο και εθιστικό gameplay του. Το Warlords IV: Heroes of Etheria ακολουθεί λίγο πιο πίσω μόνο και μόνο για τα λίγα προβλήματα που είχε και για την άσχημη μάχη του. Βέβαια, αυτά που εμάς μας έκαναν να το έχουμε στις υποψηφιότητες ήταν το καλό gameplay του, η τεχνητή νοημοσύνη και η ποικιλία που παρουσίασε.



## ΚΑΛΥΤΕΡΟ FLIGHT SIMULATOR:

### Microsoft Flight Simulator 2004: A century of flight

Υπόλοιποι Υποψήφιοι: Lock On, IL - 2 STURMOVIK: Forgotten Battles

**Δ**εν θα μπορούσαμε να επιλέξουμε κάποιο άλλο παιχνίδι πέρα από το Microsoft Flight Simulator 2004. Η μαμά Microsoft πετάει πιο ψηλά από όλους τους άλλους στην συγκεκριμένη κατηγορία παιχνιδιών. Είναι το καλύτερο και πιο ρεαλιστικό Flight Simulator που έχει κυκλοφορήσει μέχρι σήμερα. Το Lock On στην συνέχεια ήταν το παιχνίδι που μετά από αρκετό καιρό παρουσίασε όμορφες αερομαχίες με πολύ καλά γραφικά και ποικιλία αεροσκαφών. Το IL - 2 STURMOVIK: Forgotten Battles μπορεί να ήταν expansion, αλλά κατάφερε να προσφέρει αρκετά πράγματα στον τομέα του. Σε γενικά πλαίσια, η συγκεκριμένη κατηγορία παραμελήθηκε αρκετά φέτος, και δεν υπήρχαν τόσο πολλοί υποψήφιοι...



## ΚΑΛΥΤΕΡΟ MANAGEMENT SIM:

### Championship Manager 4

Υπόλοιποι Υποψήφιοι: Sim City 4, Sims: Makin' Magic, Patrician 3: The Rise of the Hanse

**Ε**πόμενο να βάλουμε πρώτο το Championship Manager 4 αφού είναι το παιχνίδι που έχει απήχηση σε όλο τον κόσμο. Όντως στον τομέα του είναι το καλύτερο που υπάρχει αυτή την στιγμή, με πολύ καλό interface, μεγάλη ανάλυση των ομάδων, αλλά και όλων όσων συμβαίνουν έξω από το γήπεδο. Αυτό όμως που έχει μείνει στις καρδιές μας είναι το Patrician 3: The Rise of the Hanse ένα παιχνίδι με πάρα πολλά επίπεδα πολυπλοκότητας, προοπτικές, πιθανότητες, λειτουργίες και εμπόριο σε ένα όμορφο setting της βόρειας Ευρώπης. Το Sim City 4 ήταν το καλύτερο παιχνίδι της σειράς, με πολύ καλό interface και σωστή αναπαράσταση μιας πόλης. Δεν έφερε όμως κάτι το νέο και το επαναστατικό στον χώρο. Τέλος, από την κατηγορία δεν θα μπορούσε να λείπει και το Sims Makin' Magic που μας παρουσίασε τους Sims να κάνουν τις δουλειές τους χρησιμοποιώντας μαγεία, γεμάτο έξυπνες ιδέες και όμορφα γραφικά αλλά δεν έκανε κάτι το τρομερό. Το... management ανθρώπων έχει αρχίσει να γίνεται κορεσμένο πράγμα.



## ΚΑΛΥΤΕΡΟ RACING:

### Need for Speed: Underground

Υπόλοιποι Υποψήφιοι: Midnight Club II, Colin McRae 3, Moto GP 2

**Χ**ωρίς ιδιαίτερη δυσκολία διαλέξαμε το Need For Speed: Underground. Η πολύ καλή μεταφορά των παράνομων αγώνων σε παιχνίδι, το στήσιμο των αυτοκινήτων και φυσικά το σλόγκαν "ταχύτητα και πάλι ταχύτητα" ήταν τα κύρια στοιχεία που μας έκαναν να το βάλουμε στην πρώτη θέση. Το Midnight Club ενώ είχε πολύ καλό gameplay και μεγάλη ποικιλία σε αμάξια και πίστες, υστερούσε πολύ σε γραφικά και σε χειρισμό. Το Colin McRae αντίθετα είχε καλά γραφικά και όμορφες διαδρομές, αλλά ο δύσκολος χειρισμός το άφησε πίσω. Τέλος, το Moto GP 2 ήταν πολύ ρεαλιστικό, το καλύτερο για αγώνες μηχανών, με πολύ κατά γραφικά, αλλά δεν είχε να προσφέρει κάτι καινούριο στον τομέα.



## ΚΑΛΥΤΕΡΟ SPACE SIMULATOR:

### Freelancer

Υπόλοιποι Υποψήφιοι: X2: The Threat, Yager

Το Freelancer αν και είχε κάποια κενά και ελλείψεις, θεωρήθηκε από πολλούς άξιος απόγονος του Elite, με το ανοιχτό gameplay, μεγάλη ελευθερία για εξερεύνηση και πολλές επιλογές καριέρας. Το X2: The Threat είχε να παρουσιάσει έναν τεράστιο κόσμο, μέσα στον οποίο περιπλανιόσασταν μέχρι που φτάνατε σε σημείο να έχετε υπό τον έλεγχό σας έναν τεράστιο στόλο αστρόπλοιοι που έφτανε πολλά, πολλά σκάφη. Αυτό μαζί με την μεγάλη ποικιλία και τα σωστά γραφικά του το καθιστούν ένα από τα καλύτερα στο είδος του. Το Yager παρουσίασε εντυπωσιακές μάχες με έναν πολύ καλό χειρισμό, αλλά η ελλειψη βάθους και του multiplayer στέρξαν από το παιχνίδι την μεγάλη αναγνώριση. Better luck next time!



## ΚΑΛΥΤΕΡΟ UNIQUE:

### Grand Theft Auto: Vice City

Υπόλοιποι Υποψήφιοι: In memoriam, Hidden & Dangerous 2

Φυσικά στην κατηγορία αυτή θα έμπαινε πρώτο το Grand Theft Auto: Vice City που είναι και ένα από τα καλύτερα παιχνίδια της χρονιάς. Απίστευτη ελευθερία κινήσεων, πανέξυπνο σε ιδέα, όμορφα γραφικά, πολύ καλή μουσική, αρκετό χιούμορ και πάρα πολλά πράγματα για να κάνετε. Ένα τεράστιο πάρκο με άπειρες επιλογές- ένα παζλ από πολλές κατηγορίες παιχνιδιών. Την μια οδηγάτε, την άλλη τρέχετε, την άλλη χρησιμοποιείτε όπλα, την άλλη παίζετε mini-games και την άλλη αλλάζετε κουστούμια και μπαίνετε στις γερές business. Και την άλλη, απλά βάζετε μουσικά και κάνετε βόλτες στην παραλιακή. Το In Memoriam αποφασίσαμε να το βάλουμε σε αυτή την κατηγορία γιατί είναι ένα puzzle game στο οποίο όλη την ώρα είστε online και ψάχνετε στο Internet για να βρείτε την λύση του μυστηρίου. Απλά μια πανέξυπνη ιδέα που δεν μπορούμε να αγνοήσουμε. Ελπίζουμε σε περαιτέρω αξιοποίηση της σύλληψης αυτής. Η κινηματογραφική του ατμόσφαιρα επίσης είναι κάτι που δεν θα παραβλέψουμε.

Σε αυτή την κατηγορία βάλουμε και το Hidden & Dangerous 2. Πείτε μας τρελούς- αλλά δεν μπορούσαμε να συμπεριλάβουμε ένα τέτοιο παιχνίδι στα απλά FPS. Στην τελική ανάλυση, μπορείτε αν θέλετε να το παίξετε όλο σε strategy! Ένα απίστευτο, καλοσχεδιασμένο, προσεγγμένο υβρίδιο.



## ΚΑΛΥΤΕΡΟ SPORTS:

### Pro Evolution Soccer 3

Υπόλοιποι Υποψήφιοι: Fifa 2004, NBA Live 2004

Στο Pro Evolution Soccer 3 είχαμε καταλήξει εδώ και πολύ καιρό, αφού ο χειρισμός του, τα animations και η ποικιλία των κινήσεων που προσέφερε ήταν πρωτοφανείς. Το FIFA 2004 μένει λίγο πίσω, απλά γιατί δεν έχει καταφέρει ακόμα να ξεφύγει από τα γνωστά που δείχνει κάθε χρονιά...αν και πρόσθεσε κάποια νέα στοιχεία στο gameplay. Όπως πάντα βέβαια παραμένει το καλύτερο σε παρουσίαση. Για τους ίδιους λόγους και το NBA Live 2004 μένει πίσω από τα άλλα, αφού δεν είδαμε ιδιαίτερες βελτιώσεις από παλιά.



## ΚΑΛΥΤΕΡΟ ONLINE:

### Star Wars: Galaxies

Υπόλοιποι Υποψήφιοι: Sims Online

Αν και ο περισσότερος κόσμος στην Ελλάδα παίζει ακόμα Counter Strike (αφού δεν μας επιτρέπεται τίποτα παραπάνω από την παρούσα ελληνική τεχνολογία), πέσει κυκλοφόρησε και το Star Wars: Galaxies το οποίο, αρχικά δεν φαινόταν και πολύ καλό, αλλά με την έκδοση ενός patch, βελτιώθηκε αρκετά. Τόσο μάλιστα ώστε να το επιλέξουμε ως το καλύτερο Online game του 2003. με αρκετό βάθος, πολλές δυνατότητες και πολύ καλά γραφικά για ένα online game, σίγουρα σιγά-σιγά θα γίνεται όλο και καλύτερο.

Όσο αφορά το Sims Online θα μπορούσε να έχει πετύχει κάτι πολύ παραπάνω. Η ιδέα για ένα online παιχνίδι sims όπου κάθε sim θα αντιστοιχεί και σε ένα παίχτη ήταν πολύ καλή, αφού θα μπορούσε να καταλήξει σε μια δεύτερη πραγματικότητα, σε ένα παράλληλο σύμπαν. Δυστυχώς είχε πολλά κενά και ήταν αρκετά μονότονο και δύσκολο-σαν αποτέλεσμα είχαμε ένα παιχνίδι που φυσικά δεν θα μπορούσε να συγκριθεί με άλλα online games.



## ΕΙΔΙΚΕΣ ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ

Αυτά ήταν τα "κλασικά" βραβεία. Αναγνωρίσαμε το καλύτερο παιχνίδι σε κάθε κατηγορία- κάτι που είναι πολύ πιο δύσκολο από όσο μπορεί να νομίζετε... ειδικά αν υπάρχει ένα δωμάτιο γεμάτο συντάκτες, αρχισυντάκτες, βοηθούς αρχισυντάκτη, βοηθούς του βοηθού, αυλικούς και γελωτοποιούς, καθαρί-

στριες και καφετζήδες. Ο καθένας με το δικό του αγαπημένο.

Όπως και να έχει, στις υπόλοιπες ειδικές κατηγορίες, τα πράγματα ήταν ακόμα πιο δύσκολα... πώς αποφασίζει κανείς για το Καλύτερο Παιχνίδι της Χρονιάς;

### ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ:

#### Grand Theft Auto: Vice City

ΥΠΟΛΟΙΠΟΙ ΥΠΟΨΗΦΙΟΙ: Call of Duty, Max Payne 2: The Fall of Max Payne, Broken sword: Sleeping Dragon, Gothic 2

**Η** επιλογή του καλύτερου παιχνιδιού της χρονιάς ήταν αναμενόμενα δύσκολη. Τι να ξεχωρίσουμε, το Grand Theft Auto: Vice City, το Gothic 2, το Call of Duty, το Broken Sword ή το Max Payne 2: The Fall of Max Payne ή μήπως Knights of the Old Republic; Η περασμένη χρονιά ήταν γεμάτη από πανέμορφα παιχνίδια που εντυπωσίασαν. Καθίσαμε όλοι μαζί και συζητήσαμε πολλές ώρες, διαφωνήσαμε πολλές φορές και τελικά πήραμε την απόφαση να επιλέξουμε ως καλύτερο παιχνίδι το Grand Theft Auto: Vice City. Μπορεί να μην ήταν πρωτότυπο αφού ήταν συνέχεια των προηγούμενων τίτλων του, αλλά κατάφερε να επεκτείνει τα πράγματα σε εντυπωσιακό επίπεδο. Ίσως να είναι το πιο ανοιχτό παιχνίδι που έχει κυκλοφορήσει ποτέ και δύσκολα μπορεί να πει κάποιος ότι το είδε όλο. Μπορεί



τα γραφικά του να μην ήταν τα καλύτερα, όχι ότι ήταν άσχημα, αλλά όλα τα άλλα το οδήγησαν στην κορυφή.

Όσο αφορά και τους άλλους υποψήφιους όλοι αξίζουν ένα μεγάλο μπράβο για αυτό που πέτυχαν και μας προσέφεραν. Το Gothic 2 και το Knights of the Old

Republic με τις πανέμορφες ιστορίες που μας αφηγήθηκαν, την ελευθερία και τον μεγάλο τους όγκο. Το Call of Duty με τα πανέμορφα σκηνικά του, την τρομερή ατμόσφαιρά και την σκηνοθεσία του. Το Broken Sword: Sleeping Dragon με τα όμορφα γραφικά του, την πολύ ωραία υπόθεση και με ένα καλό feeling που θύμιζε λίγο παλιές εποχές των adventures. Το Max Payne 2: The Fall of Max Payne με τον λυρισμό του, το καταπληκτικό σενάριο, την ατμόσφαιρα και φυσικά το βελτιωμένο bullet time. Μια πολύ καλή χρονιά!

### ΧΡΥΣΗ ΠΑΤΑΤΑ - Η ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΑΠΟΓΟΗΤΕΥΣΗ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ:

#### Tomb Raider: Angel of Darkness

Υπόλοιποι Υποψήφιοι:  
Enter The Matrix

**Ε**να παιχνίδι που περίμεναν πολλοί και απογοήτευσε ακόμα περισσότερους. Δεν είναι ό,τι καλύτερο να σε ονομάζει κανείς "Πατάτα", αλλά η Lara τελικά αυτό έχει γίνει. Όχι μόνο δεν είχε να δείξει κάτι νέο πέρα από τα καθιερωμένα, αλλά κατάφερε να απομακρύνει πολλούς παίχτες από τον τίτλο. Πολύ αργό, με άταστο χειρισμό, αλλά το χειρότερο ήταν τα ατελείωτα bugs του

παιχνιδιού. Ένας τίτλος που όχι μόνο αμαύρωσε την ιστορία του παιχνιδιού, αλλά για πολλούς ώθησε και την νέα ταινία σε χαμηλά κέρδη. Αξίζει λοιπόν δικαίως τον τίτλο της Χρυσής Πατάτας. Κρίμα και πάλι κρίμα.

Πολύ κοντά με το Angel of Darkness είναι και το Enter The Matrix. Ίσως φταίει όλα όσα είχαμε ακούσει πριν κυκλοφορήσει, ίσως οι ταινίες, ίσως το marketing...αλλά αυτό που είδαμε πραγματικά ήταν απογοητευτικό. Ο χειρισμός δύσκολος και μπερδεμένος, η υπόθεση επίσης, τα γραφικά κάτω από τις προσδοκίες μας και το gaterplay όχι και τόσο καλό. Περιμέναμε κάτι πολύ καλύτερο.



#### ΠΙΟ ΟΜΟΡΦΗ ΑΜΦΙΕΣΗ

Η Beatrice στο Broken Sword: Sleeping Dragon- goth, piercing, μοβ μαλλιά και καλόν δίχτυ. Άλλωστε πάντα το Goth ντύσιμο ήταν πάντα ελκυστικό και με μια τέτοια παρουσία ταιριάζει απόλυτα. Να μην γκρίνιαζε τόσο πολύ όμως δεν θα ήταν κακό.

#### ΠΙΟ ΑΡΓΗ ΒΟΥΤΙΑ

Max Payne 2... παραμένει μάστορας. Αν και ο Max Payne φαίνεται αρκετά μεγάλος στην ταινία, δεν έχει χάσει την ικανότητα του να βουτάει με τους πιο εντυπωσιακούς και αργούς τρόπους. Το καλύτερο...ενώ είναι πίσω από ένα τοίχο και ακούει κάποιους να μιλάνε

από την άλλη μεριά, βουτάει και στον αέρα σπάει την μέση του με μεγάλη άνεση για να γυρίσει το σώμα του ανάποδα και να δει όλο το χώρο ρίχνοντας στους πάντες.

#### ΠΙΟ ΕΠΑΝΑΛΑΜΒΑΝΟΜΕΝΗ ΒΟΥΤΙΑ

Prince of Persia: Sands of Time. Μπρος-πίσω, μπρος-πίσω... Μπορεί ο Max Payne να κάνει τις καλύτερες βουτιές, αλλά τις περισσότερες βουτιές από όλους τις κάνει ο Πρίγκιπας. Βασικά, δεν υπάρχει μάχη που να μην κάνει τρεις και τέσσερις βουτιές για να μπορέσει να αντιμετωπίσει τους εχθρούς του.

## ΚΑΛΥΤΕΡΟ HARDWARE:

### Athlon 64

**Σ**τον τομέα αυτό δεν θα μπορούσε να μπει κάτι άλλο. Κυκλοφόρησαν πολλές πανίσχυρες κάρτες γραφικών, όπως οι ATI Radeon 9800 Pro και η GeForce FX5900 Ultra, αλλά η εμφάνιση του πρώτου 64μπιτου επεξεργαστή στον χώρο των υπολογιστών από την AMD, πραγματικά ήταν το κορυφαίο γεγονός στον χώρο του Hardware. Με την κίνηση αυτή, η AMD άνοιξε μια νέα σελίδα στην ιστορία των υπολογιστών που τόσα χρόνια είχαν μείνει στα 32bit. Η κίνηση αυτή αμέσως ώθησε και τις ανταγωνίστριες εταιρίες και κυρίως την Intel να ξεκινήσουν διαδικασίες για την κατασκευή δικών τους 64μπιτων επεξεργαστών.

## ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΟ:

### Σύστημα ήχου Logitech Z-680 5.1

**Π**ραγματικά το καλύτερο σύστημα ήχου 5.1 που κυκλοφόρησε μέσα στο 2003. Τα 450 Watt, η υποστήριξη Dolby Digital, DTD hardware decoding, Dolby Pro Logic II καθώς η πιστοποίηση ποιότητας THX είναι οι λόγοι που έκαναν το Z-680 να αφήσει εποχή. Ένα σύστημα όχι μόνο για υπολογιστές, αλλά και για home-theaters, καθώς μπορούσε να συνδεθεί ταυτόχρονα με PC, DVD και κονσόλα μαζί. Ακόμα και η εικόνα ενός παιχνιδιού άλλαζε με την ποιότητα ήχου του συστήματος αυτού.

## ΒΡΑΒΕΙΑ ΕΠΙΤΕΥΞΗΣ

Πέρα από όλα αυτά, αισθανθήκαμε υποχρεωμένοι να πούμε ένα μεγάλο μπράβο σε κάποια παιχνίδια που κατάφεραν κάτι πολύ σημαντικό. Να ξεχωρίσουν λόγω γραφικών, να μας αιχμαλωτίσουν με το σενάριό τους ή να δυναμώσουμε τον ήχο για να ακούμε την μουσική... Όλα μπορούν να καυχιούνται για κάτι.

## ΣΕΝΑΡΙΟ:

### Knights of The Old Republic

**Α**πό σενάρια είδαμε πολλά όμορφα το περασμένο χρόνο, όπως στο Gothic 2 και στο Broken Sword: Sleeping Dragon, αλλά στο Knights of the Old Republic το οποίο πήρε την πρώτη θέση. Απλά και μόνο η σκέψη ότι το σενάριο του KOTOR θα μπορούσε να πάρει την θέση ενός από των rerequel που είδαμε στους κινηματογράφους, μας οδήγησε στην απόφαση να το επιλέξουμε πρώτο. Αν μην τι άλλο, η ανατροπή στο τέλος (δεν θα το μαρτυρήσουμε για να μην το χαλάσουμε σε όσους δεν το έχουν παίξει), αξίζει...



## ΣΚΗΝΙΚΑ:

### Call of Duty

**Η** καλύτερη ίσως παρουσίαση πολέμου που έχουμε δει μέχρι σήμερα. Η αίσθηση καθώς βλέπαμε τα μισογκρεμισμένα κτίρια, τα κατεστραμμένα οχήματα και όλα όσα υπήρχαν στο παιχνίδι ήταν φοβερή. Δύσκολα διαλέξαμε το πρώτο παιχνίδι εδώ αφού στις υποψηφιότητες ήταν και το Knights of the Old Republic και το Gothic 2. Το Call of Duty όμως μας μάγεψε... δεν παίρνει βραβείο ανοιχτού level design, αφού όλα είναι προκαθορισμένα και γεμάτο με scripted events, αλλά αυτό είναι άλλη ιστορία.



## ΠΡΩΤΟΤΥΠΙΑ:

### In Memoriam

**Η** ιδέα ενός puzzle game στο οποίο έπρεπε να ψάξουμε στο Internet για πληροφορίες, να ερχόμαστε σε επαφή μέσω e-mail με συνεργάτες και να προσπαθούμε έτσι να λύσουμε το μυστήριο ενός μανιακού που έφτιαξε ένα CD με ψυχεδελικό περιεχόμενο, είναι μοναδική. Κι εις ανώτερα!



## ΧΕΙΡΟΤΕΡΗ ΜΕΤΑΦΟΡΑ ΑΠΟ MULTIPLAYER ΣΕ SINGLE-PLAYER

Counter-Strike: Condition Zero. Zero να είναι οι ώρες τους...

## ΧΕΙΡΟΤΕΡΗ ΜΕΤΑΦΟΡΑ ΑΠΟ SINGLE-PLAYER ΣΕ MULTIPLAYER

Uru: Ages beyond Myst. Όχι απλά είναι η χειρότερη μεταφορά-είναι η μεταφορά που δεν έγινε ποτέ. Τουλάχιστον όχι για όσους και όταν έπρεπε.

## ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ ΤΟΥΒΛΑ

Κάποτε ήταν το Breakout, τώρα είναι το Broken Sword: Sleeping Dragon. Τόσο σπρώξιμο και τόσα τούβλα δεν νομίζουμε ότι θα ξαναδούμε σε παιχνίδι. Ιδρώναμε και μόνο που τα βλέπαμε.

## ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ BUGS

Temple of Elemental Evil- ή αλλιώς Temple of Elemental, Evil Bugs... Κοιμούνται οι χαρακτήρες, ξυπνάνε από τέρατα και τα τέρατα εμφανίζονται μέσα στους τοίχους. Πατάτε να ανοίξετε μια πόρτα, ανοίγει, αλλά δεν μπορείτε να μπείτε. Φτάνετε σε μια πόλη, προχω-

## ΓΡΑΦΙΚΑ/ΟΠΤΙΚΑ ΕΦΦΕ:

### Call of Duty

Ένα ακόμα βραβείο για αυτό το εξαιρετικό FPS. Οι εκρήξεις, τα πολύ καλοσχεδιασμένα όπλα, οι χαρακτήρες και τα animations, όλα ήταν φαντασμαγορικά αγγίζοντας πάντα το ρεαλιστικό στοιχείο.

## ΗΧΟΣ:

### Call of Duty

Υποστήριξη για συστήματα ήχου 7.1, βάθος, ατμόσφαιρα, εφφέ και πολλά άλλα ήταν τα κριτήρια για το Call of Duty και την πρώτη θέση που πήρε στην κατηγορία αυτή. Βέβαια, και το Knights of the Old Republic είχε επίσης εντυπωσιακό ήχο και εξάισια μουσική επένδυση. Το Call of Duty όμως μας μάγεψε πραγματικά με την ατμόσφαιρα που δημιουργούσε, κάνοντας μας να νομίζουμε ότι βρισκόμαστε πραγματικά στο μέτωπο.

## ΥΠΟΚΡΙΤΙΚΗ:

### Max Payne

Αναμφισβήτητη την πρώτη θέση την πήρε το Max Payne για τον ρόλο του στο ομώνυμο παιχνίδι. Πιο ώριμος πλέον από το πρώτο, όπου και εκεί εντυπωσίασε, μας έκανε να ταυτιστούμε μαζί του πολλές φορές. Στον ρόλο του τον βοήθησε πολύ και η συμπρωταγωνίστρια, η Mona Sax, κυρίως στο ερωτικό ειδύλλιο που είδαμε να διαδραματίζεται ανάμεσα τους. Αυτή την φορά ο Max είδαμε να ποθεί, να ερωτεύεται, αλλά και να είναι ο σκληρός τύπος που ξέρουμε. Άξιος! Και το καστ του Broken Sword: Sleeping Dragon ήταν καλό, αλλά ο Max έχει τον δικό του τρόπο...



## ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ:

### XIII

Ένα ειδικό βραβείο για το παιχνιδι-κόμικ! Επειδή είμαστε και φανατικοί με κόμικ, δεν μπορούσαμε να αγνοήσουμε την ξεχωριστή, καλλιτεχνική προσέγγιση του XIII. Περιμένουμε ανυπόμονα να ακολουθήσουν κι άλλα παιχνίδια που να εμπνεύονται από το design αυτό...



## ΤΑ ΒΡΑΒΕΙΑ ΤΩΝ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Ψηφίσατε στο Forum και με e-mails, τα διαβάσαμε και βγάλαμε τελικά τα αποτελέσματα με βάση την δική σας άποψη. Μην κατηγορείτε κανέναν από εμάς αν δεν συμφωνείτε με τα Βραβεία αυτά... είχατε την ευκαιρία να ακουστείτε. Όσοι την εκμεταλλεύτηκαν, τώρα δικαιώνονται!

**Καλύτερο first-person shooter:** Call of Duty  
**Καλύτερο third-person action:** Max Payne 2: The Fall of Max Payne  
**Καλύτερο adventure:** Broken Sword: Sleeping Dragon  
**Καλύτερο role-playing game:** Knights of The Old Republic  
**Καλύτερο real-time strategy:** Rise of Nations  
**Καλύτερο turn-based strategy:** Etherlords II  
**Καλύτερο management sim:** Championship Manager 4  
**Καλύτερο racing:** Need for Speed Underground  
**Καλύτερο flight simulator:** Microsoft Flight Simulator 2004: A century of Flight  
**Καλύτερο space simulator:** Freelancer  
**Καλύτερο sports:** Pro Evolution Soccer 3  
**Καλύτερο online:** Star Wars: Galaxies  
**Καλύτερο Unique:** XIII

## ΕΙΔΙΚΕΣ ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ

**Καλύτερο παιχνίδι της χρονιάς:** Grand Theft Auto: Vice City  
**Χρυσή Πατάτα - Το χειρότερο παιχνίδι της χρονιάς:** Tomb Raider: Angel of Darkness  
**Καλύτερο hardware:** ATI Radeon 9800 Pro  
**Καλύτερο περιφερειακό:** Microsoft Bluetooth Mouse & Keyboard

ράτε στον δρόμο και ξαφνικά το παιχνίδι σας πετάει έξω. Πάλι στο ίδιο δρόμο και πάλι έξω. Ατελείωτα προβλήματα, κολλήματα και λάθη. Κρίμα!

## ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΚΑ ΦΙΛΜ

Beyond Good & Evil... πανέμορφη ιδέα και σωστή υλοποίηση. Κλικ-κλικ. Αν όλοι οι ρεπόρτερ ήταν έτσι τότε θα ξέραμε πολλά πράγματα παραπάνω για τα δράματα αυτού του κόσμου που ζούμε.

## ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ ΞΥΛΟ

Lord of the Rings: Return of the King...hack, slash και hack και slash. Αν η ταινία είχε τόσο ξύλο, μάλλον θα είχε αγγίξει πάτο. Το παιχνίδι

από την άλλη έπρεπε να είναι έτσι και το έκανε και με το παραπάνω. Το καλύτερο hack n' slash του 2003.

## ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟΙ ΚΟΚΚΟΙ ΑΜΜΟΥ

Prince of Persia... πάρα, πάρα πολλοί κόκκοι.

## ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΣΦΑΛΙΑΡΕΣ ΣΕ ΠΕΡΑΣΤΙΚΟΥΣ

Grand Theft Auto: Vice City

## ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΟ ΞΕΖΟΥΜΙΣΜΑ ΑΠΟ ΤΟ ΕΡΓΟ ΣΕΒΑΣΜΙΟΥ ΓΛΩΣΣΟΛΟΓΟΥ

Lord of the Rings



στο PS2 Magazine που κυκλοφορεί

# PS2 Magazine

**Ακόμα, διαβάστε  
πληροφορίες για τα:**

- Killzone
- Final Fantasy XII
- Castlevania
- Grand Theft Auto 4
- Starcraft: Ghost
- Resident Evil Outbreak
- Hitman Contracts
- Conflict:  
Missing Presumed Dead
- Metal Gear Solid 3:  
Snake Eater
- The Movies
- Gran Turismo 4

Και πολλά άλλα...

**Αποκλειστική  
Πρώτη  
Παρουσίαση!**

# SPY HUNTER 2

# 3 ΗΜΕΡΕΣ ΑΝΕΞΑΡΤΗΣΙΑΣ

Τα τελευταία 6 χρόνια, στο San Jose της Καλιφόρνια, διεξάγεται αυτή την εποχή το τριήμερο του Independent Games Festival. Από τις 24 ως τις 26 λοιπόν του Μαρτίου, θα ακούγονται οι φωνές των ανεξάρτητων παραγωγών, των ερασιτεχνών developers. Είναι μέρες γεμάτες πειραματισμό, φαντασία, νέες ιδέες και πολύ χαμηλό προϋπολογισμό...

## Καινοτομία και πρωτοτυπία

Όσο εμείς λοιπόν θα απολαμβάνουμε ένα γιορτινό τριήμερο, όλο παρελάσεις και δεξιώσεις λόγω 25ης Μαρτίου και πολύ μπακαλιάρο με σκορδαλιά, στην άλλη άκρη του ωκεανού (και του κόσμου), θα λάβει χώρα ένα άλλο χαρμόσυνο γεγονός. Κύριες και κύριοι, αγαπητοί gamers που έχετε βαρεθεί τα ίδια και τα ίδια, τις πολυεθνικές και τις εταιρείες-κολοσσούς, το εμπάργκο, τα συμφέροντα και το κεφάλαιο...σας παρουσιάζουμε το έκτο φεστιβάλ για τις ανεξάρτητες παραγωγές, το Independent Game Festival.

Υπάρχουν άπειροι ερασιτέχνες developers εκεί έξω, καθένας με το δικό του όραμα και τις δικές του ιδέες. Να σας ενημερώσουμε επίσης ότι στο εξωτερικό (στον φυσιολογικό κόσμο δηλαδή), υπάρχουν στα περισσότερα πανεπιστήμια ολοκληρωμένα courses και τάξεις για επιδοξους game developers. Ναι, το game design είναι μάθημα και όχι μόνο διδάσκεται κανονικά, αλλά εκεί έξω (στον φυσιολογικό κόσμο), υπάρχουν άνθρωποι με Master σε game design. Ουάου! Εντωμεταξύ, στην χώρα της Δημοκρατίας, στο λίκνο του πολιτισμού, στον κόσμο όπου βασιλεύουν οι 300 δεινόσαυροι, τα Internet cafe κλείνουν. Αλλά αυτή είναι άλλη ιστορία- το θέμα είναι ότι υπάρχει πολύς κόσμος εκεί έξω που θέλει να βγάλει το ψωμί του φτιάχνοντας παιχνίδια. Οι περισσότεροι άνεργοι developers έχουν έναν πολύ μειωμένο προϋπολογισμό και ελάχιστα resources... αλλά πρέπει κάπως να δείξουν στον κόσμο την αξία τους. Ή τουλάχιστον σε έναν κύκλο ανθρώπων που θα δεχτούν να τους ακούσουν.

Ο θεσμός ξεκίνησε το 1998 από το Gama Network (βλέπε περιοδικό Game Developer, βλέπε site Gamasutra.com και βλέπε επίσης το Game Developers Conference), για να αφήσει τις μικρές ομάδες developers να φανούν. Για να δώσει την ευκαιρία σε ανεξάρτητες παραγωγές να δείξουν τις ιδέες τους και για να δει ο κόσμος μερικές νέες ιδέες, κατευθύνσεις που ρισκάρουν και πειραματίζονται. Βέβαια υπάρχουν κι άλλες σκοπιμότητες: κυνηγοί ταλέντων έχουν τα μάτια τους ανοιχτά για να βρουν κάποιον ικανό developer-programmer ή κάποια ιδέα για παιχνίδι που ίσως να μπορεί να αξιοποιηθεί. Μην ξεχνάτε εξάλλου ότι το όλο event στηρίζεται από μεγάλους χορηγούς όπως η Microsoft και η Intel... είπαμε, είναι μεν φεστιβάλ για ανεξάρτητες παραγωγές, αλλά αυτό δεν θα πει ότι επικρατεί φτώχεια ή προχειρότητα.

## Φοιτητές και Ανεξάρτητοι

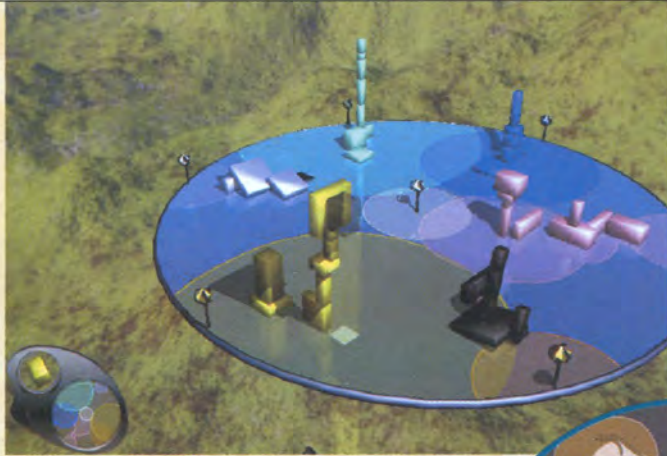
Το όλο event απαρτίζεται από δύο επιμέρους διαγωνισμούς- το IGF Competition και το IGF Student Showcase. Το Student Showcase είναι, όπως αφήνει να εννοηθεί και ο τίτλος, ένα event όπου σπουδαστές από όλο τον κόσμο δείχνουν απλά τα παιχνίδια που έχουν φτιάξει. Δεν πρόκειται για διαγωνισμό με έπαθλα- αλλά η ευκαιρία προβολής για τους μικρούς developers είναι αρκετή. Στο φετινό διαγωνισμό, υπέβαλαν δηλώσεις συμμετοχής 57 ομάδες σπουδαστών- από αυτούς, μόνο οι δέκα θα δείξουν τα παιχνίδια τους στο San Jose της Καλιφόρνια:

- Dark Archon 2 - University of Utah
- Fatal Traction - Full Sail Real World Education
- Growbot - Georgia Institute of Technology
- Hexvex - Linkopings Universitet από Σουηδία
- Hyperbol - University of California, Irvine
- Ice Wars - DigiPen Institute of Technology
- Kube Combat - Georgia Institute of Technology
- Scrapped - DigiPen Institute of Technology
- Treefort Wars - Iowa State University
- Xazzon - Royal Institute Of Technology, Στοκχόλμη Σουηδίας

Στον "κανονικό" διαγωνισμό τώρα, το IGF Competition, μπορούν να συμμετέχουν όσοι ανεξάρτητοι developers θέλουν, οι οποίοι κρίνονται και επιβραβεύονται σε έξι ξεχωριστές κατηγορίες καινοτομίας. Υπάρχει λοιπόν η κατηγορία για καινοτομία στα γραφικά, στον ήχο, στο design, υπάρχει η κατηγορία τεχνικής τελειότητας, το βραβείο του κοινού και το βραβείο Seumas McNally για το καλύτερο ανεξάρτητο παιχνίδι της χρονιάς. Το πρώτο παιχνίδι κάθε κατηγορίας κερδίζει 1.000 αμερικάνικα δολάρια, ενώ το ειδικό βραβείο Seumas McNally παίρνει τα πολλά λεφτά: 15.000 ντόλαρς! Συνολικά υπέβαλαν τις αιτήσεις τους 111 developers (το 2003 ήταν 73) οι οποίοι εκπροσωπούν συνολικά 18 χώρες. Υπόλοιπα ενδιαφέροντα στοιχεία: κάθε "ομάδα" από developers απασχόλησε σε μέσο όρο 1,8 άτομα! Το παιχνίδι με τον μεγαλύτερο κύκλο ανάπτυξης ήταν ένα με 8 χρόνια (από την πρώτη σκέψη μέχρι την τελική εκτέλεση), και το πιο σύντομο ολοκληρώθηκε μέσα σε 3 μέρες.

Από φέτος, κρίθηκε απαραίτητη η δημιουργία μιας νέας κατηγο-





ρίας: τα παιχνίδια τύπου web και downloadable. Είναι αυτά που παίζουν μέσα σε ένα παράθυρο του browser ή που χρησιμοποιούν ένα μικρό εκτελέσιμο αρχείο αυτοσυμπύεσης (self-extracting EXE δηλαδή) που δεν καταλαμβάνει παραπάνω από 15 MB. Στην νέα κατηγορία θα βραβευτούν άλλα δέκα παιχνίδια, στα ίδια κριτήρια. Συνολικά δηλαδή το κασέ ανεβαίνει στα 40.000 δολάρια.



Στον κύκλο βλέπετε το Facade. Πάνω τα Bontago και Fuzee-Teevee. Στο κάτω μέρος, φωτογραφίες από το περσινό IGF.

## Οι Δέκα Υποψήφιοι

Στην κανονική, "ανοιχτή" κατηγορία λοιπόν, οι δέκα φιναλίστ είναι οι acmi {{park}}, Anito: Defend A Land Enraged, Bontago, Facade, Fashion Cents, Fuzzee Teevee, Savage: The Battle for Newerth, Spartan, Starshatter και Take Command: 1861 The Civil War. Ναι, είναι απόλυτα φυσικό να μην σας θυμίζει τίποτα, κανένας από τους τίτλους. Στην κατηγορία των downloadable έχουμε τα AlphaQUEUE, Beesly's Buzzwords, Billiard Boxing, Chomp! Chomp! Safari, Dr. Blob's Organism, Dungeon Scroll, Gish, Oasis και το Space Station Manager.

Όλα τα παιχνίδια είναι πολύ έξυπνα, κομψά και πρωτότυπα. Αυτός είναι και ο λόγος ύπαρξης όλου του διαγωνισμού εξάλλου. Ξεχωρίσαμε το Spartan της αγγλικής Slitherine φυσικά που διαδραματίζεται στην αρχαία Ελλάδα, ένα καθαρόαιμο strategy. Αρκετά όμορφο φαίνεται και το Starshatter (με υπότιτλο το "ULTIMATE SPACE COMBAT"), ενώ το Savage μοιάζει ενδιαφέρον ως υβριδίο RTS και FPS και είναι το πιο γνωστό και μεγάλο παιχνίδι από όλα. Το Fuzzee Teevee, εκτός από το αστειό όνομα, έχει κι έναν προϋπολογισμό 10.000 δολαρίων και δεν είναι τίποτα άλλο από ένα απλό, απλό puzzle με χρώματα και ζωηρή κίνηση. Το Hostile Space, ένα πολύ πιο πολύπλοκο παιχνίδι, είναι ένα μικρό θαύμα- ένα τεράστιο MMORPG αλλά Elite, με εμπόριο, μάχες και αρκετό περιεχόμενο (σκάφη, όπλα, πλανητικά συστήματα) που ανανεώνεται πολύ συχνά. 5 χρόνια ανάπτυξης αλλά μόνο 5.000 δολάρια στον προϋπολογισμό. Απίστευτο. Το Take Command: 1861 The Civil War είναι κι αυτό πολύ εντυπωσιακό, αφού συνδυάζει λίγο wargame, λίγο RPG και λίγο strategy για να παρουσιάσει μια πρωτόγνωρη εμπειρία και αχανή πεδία μάχης με άπειρες μονάδες. Το Facade αξίζει ιδιαίτερης μνείας, αφού κόστισε μόλις 6 δολάρια... κάποιος φουκαράς καθόταν μόνος του για 6 χρόνια, χωρίς να πληρώνεται και δούλευε. Είναι ένα μονόπρακτο, interactive δράμα... μια ιστορία που προχωράει σύμφωνα με τις κινήσεις σας. Δεν υπάρχει dialogue-tree αλλά η ροή βασίζεται σε ένα περίεργο μοντέλο τεχνητής

νοημοσύνης με δυναμική. Πρόκειται για ένα ενδιαφέρον πείραμα σχεδιασμού. Το Bontago είναι ένα από εκείνα τα strategy που φαίνονται απλά, αλλά έχουν τεράστιο βάθος στρατηγικής και έχει να κάνει με την κατάληψη χώρου στο πεδίο παιχνιδιού, εις βάρος του αντιπάλου. Το Anito έχει δημιουργηθεί από την Anito που εδρεύει στις Φιλιππίνες! Πρόκειται για ένα action/RPG που διαδραματίζεται σε μια φανταστική, ασιατική χώρα του μεσαίωνα. Είδαμε δύο πολύ ωραίους χαρακτήρες κι ένα αρκετά περίεργο, αλλά ενδιαφέρον σύστημα μάχης. Το Anito θεωρείται από πολλούς φαβορί, αφού κόστισε γύρω στα 80.000 δολάρια. Το acni είναι ένα online multiplayer από την Αυστραλία. Το Fashion Cents τέλος, είναι ότι πρέπει για την προώθηση του υπερκαταναλωτισμού: ο παίκτης (παίκτρια) συνδυάζει άπειρα ρούχα, αξεσουάρ και ντύνει όσο πιο πολλές κούκλες μπορεί. Τρέχα γύρευε...

Οι κριτές θα βαθμολογήσουν δύο φορές τα παιχνίδια στις κατηγορίες Γραφικά, Ήχος, Design, Γενικά στην κλίμακα 1-10: την μια φορά για την Καινοτομία τους και την άλλη για την Εκτέλεσή τους. Όπως καταλαβαίνετε, είναι πολύ σημαντικό να υπάρχουν φρέσκιες ιδέες και καινούρια πράγματα στα παιχνίδια... εξάλλου, το ζητούμενο σε αυτό το φεστιβάλ είναι η καινοτομία, η προβολή νέων ιδεών και κατευθύνσεων. Μια που λέμε για κριτές, θα πληροφορήσουμε ότι είναι όλοι γνωστοί άνθρωποι που έχουν καταξιωθεί στον χώρο- πέρσι για παράδειγμα, στην κριτική επιτροπή είχαμε δει τον Brian Reynolds (Πρόεδρος της Big Huge Games), τη Jennifer Olsen (αρχισυντάκτης του Game Developer) κι ένα σωρό ακόμα προγραμματιστές, μέλη συμβουλίων, προέδρους, συμβούλους, καλλιτέχνες από γνωστές εταιρείες και περιοδικά.

## To Game Developers Conference

Ο χορός των ανεξάρτητων παιχνιδιών πλαισιώνει ένα πολύ μεγαλύτερο event, το Game Developers Conference (22-26 Μαρτίου, 2004). Συνολικά θα μαζεθούν 10.000 μεγάλα κεφάλια του χώρου... designers και developers, μελετητές και παραγωγοί και όποιοι τέλος πάντων ασχολούνται σε επαγγελματικό επίπεδο με τον σχεδιασμό παιχνιδιών. Κάποτε ήταν ένα μικρό γεγονός- με 25, ίσως 30 ανθρώπους που έγραφαν παιχνίδια για υπολογιστές. Τώρα, μια λαοθάλασσα από επαγγελ-





ματίες έρχεται στην Καλιφόρνια για να παρουσιάσει και να μελετήσει θέματα όχι μόνο για υπολογιστές, αλλά και κονσόλες, κινητά, PDA και οτιδήποτε μπορεί να παιζει ένα παιχνίδι! Συνολικά θα υπάρχουν πάνω από 300 συζητήσεις, ομιλίες, συνεντεύξεις και διαλέξεις. Peter Molyneux, Brian Reynolds, Tim Schafer, Warren Spector, Will Wright, Baker, Zimmerman, Edgar και πολλοί, πολλοί ακόμα θα μιλήσουν για τα πάντα: από προγραμματισμό μέχρι αρχές του level design, marketing, την γενικότερη κατάσταση της αγοράς, πειραματισμούς και καινοτομίες...ό,τι μπορεί να βάλει το μυαλό σας.

Στο conference υπάρχουν κι άλλα πολλά events, όχι μόνο το IGF. Το Gamehotel το είδαμε για πρώτη φορά πέρσι, στο Παρίσι. Πρόκειται για ένα απόλυτα cool happening με πολύ στυλ, άποψη και καλλιτεχνική διάθεση. Εικόνες, παρουσιάσεις, πολλή μουσική, συνεντεύξεις, προβολές και συζητήσεις, όλα να περιστρέφονται γύρω από την κουλτούρα και την νοοτροπία των video games και των ηρώων τους. Άλλο event είναι το Experimental Gameplay Workshop- ο τίτλος του αφήνει να εννοηθεί ο ρόλος του. Εδώ θα μαζευτούν οι designers για να δείξουν νέες ιδέες που κανείς δεν έχει σκεφτεί, μηχανισμούς και σχεδιασμό που χαρακτηρίζονται από πειραματισμό και αβέβαιο μέλλον με απώτατο σκοπό την παρουσίαση νέου gameplay. Η Nvidia θα διοργανώσει για τρίτη φορά τον διαγωνισμό σχεδίου "Got Art?". Κάθε μισή ώρα, μαζεύονται οι διαγωνιζόμενοι που μέσα σε δέκα λεπτά πρέπει να χρησιμοποιήσουν κλασικά υλικά σχεδίου (κάρβουνο και παστέλ, όχι ποντίκι και πλήκτρα) και να δημιουργήσουν κάτι που να εντυπωσιάζει. Υπάρχει και το Game Developers Choice Awards, όπου οι developers ψηφίζουν τα καλύτερα παιχνίδια και βραβεύει ο ένας τον άλλον. Δεν υπάρχουν κατηγορίες και διαφοροποιήσεις βάσει πλατφόρμας- το πιο ποιοτικό παιχνίδι που συνδυάζει καινοτομία και σωστή εκτέλεση ανεξάρτητα από όλα τα άλλα, είναι αυτό που θα ψηφιστεί ως το καλύτερο.

Αρκετά γαργαλιστικό είναι το Game Design Challenge. Πρόκειται για μια ιδέα, μια πρόκληση

για τους μεγάλους και φτασμένους designers που θέτει μερικά προτότυπα ερωτήματα: τι θα γινόταν στον χώρο των games αν δεν υπήρχαν οικονομικοί περιορισμοί, deadlines και υποχρεωτικές κατευθύνσεις; Αν οι developers δεν είχαν όρια και μπορούσαν να πειραματιστούν ελεύθερα; Τι θα έκανε ένας developer αν βρισκόταν αντιμέτωπος με ένα μεγάλο, άλυτο πρόβλημα σχεδιασμού; Αυτά ακριβώς τα ερωτήματα θέτει και το Love Story Challenge. Αρκετούς μήνες πριν το event, δόθηκε στους ομιλητές ένα project, όπως θα δινόταν μια εργασία εξαμήνου σε έναν φοιτητή: να σχεδιάσουν ένα παιχνίδι που θα αφηγείται μια ερωτική ιστορία. Μετά την παρουσίαση, θα ακολουθήσει κριτική, συζήτηση και συμμετοχή του κοινού. Στο Love Story θα συμμετέχουν μεταξύ άλλων και ο Spector και Wright. Αναρωτιέται κανείς τι θα έχουν να δείξουν αυτοί οι μεγάλοι developers, τα αληθινά "μεγάλα μυαλά"...

## Επίλογος

Δεν χρειάζεται μεγάλη ανάλυση και διορατικότητα για να καταλάβει κανείς πόσο απόλυτα σημαντικό είναι το IGF. Εξαιρώντας τις υπόλοιπες δραστηριότητες του όλου conference όπου θα βρεθούν όλοι οι μεγάλοι devs για να συζητήσουν, ο θεσμός που βραβεύει τις μικρές, ανεξάρτητες παραγωγές και τις φρέσκιες ιδέες είναι ζωτικής σημασίας για την ανανέωση της αγοράς. Αν δεν υπάρχει κίνηση, αν δεν υπάρχει σπίθα για να γίνει η φωτιά, τότε είμαστε καταδικασμένοι στα sequels και στην εκνευριστική αφαίμαξη των franchises.

Υποστηρίζουμε λοιπόν το IGF, και παροτρύνουμε όλες τις ανεξάρτητες παραγωγές, όσο μικρές και ταπεινές κι αν είναι. Όλα τα μεγάλα πράγματα σε αυτόν τον κόσμο, ξεκίνησαν από μια παράτολμη, εξωφρενική ιδέα. Ας μην στρεφόμεστε λοιπόν μακριά από αυτόν που δεν διστάζει να την εκφράζει και ας μην κλείνουμε τα μάτια.

Πάνω το Savage στις δύο μορφές (RTS-FPS). Κάτω αριστερά και στον κύκλο, το Starshatter και κάτω δεξιά το Hostile Space.



# Τα πιο ΑΠΙΘΑΝΑ ringtones & logos της banana!



**HOT  
NEW**

**08953 GUCCI ΦΟΡΕΜΑ-Γ. ΜΑΖΩΝΑΚΗΣ**

**05035 ΧΑΛΑΡΑ-Χ. ΠΑΖΗΣ**

**08971 ΣΟΦΙΑ-Γ. ΤΣΑΛΙΚΗΣ**

**07901 ΠΟΙΑ ΝΟΜΙΖΕΙΣ ΠΩΣ ΕΙΣΑΙ-Α. ΡΕΜΟΣ**

**28047 ΣΕ ΚΑΘΕ ΑΝΑΠΝΟΗ-Σ. ΡΟΥΒΑΣ**

**08938 ΣΥΝΕΙΔΗΣΗ ΜΟΥ-Γ. ΠΛΟΥΤΑΡΧΟΣ**

**05030 ΕΙΜΑΣΤΕ ΧΩΡΙΑ-Π.ΖΗΝΑ/Ν. ΒΕΡΤΗΣ**

**28046 ΒΡΟΧΟΥΛΑ-Κ. ΧΡΙΣΤΟΦΟΡΟΥ**

**09432 ΖΗΛΙΑ-Κ. ΓΑΡΜΠΗ**

**ΜΙΧΑΗΛΗΣ ΧΑΤΖΗΓΙΑΝΝΗΣ**

- 38461 ΝΑ ΗΣΟΥΝ ΑΛΛΙΩΣ
- 38419 ΑΝ ΜΟΥ ΘΑΕΦΘΗΝΟΥΣΣ
- 38418 ΜΟΝΟΣ ΜΟΥ
- 07996 ΧΟΡΙΣ ΑΝΑΠΝΟΗ

**ΕΛΛΗ ΚΟΚΚΙΝΟΥ**

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

**NINO**

- 38460 ΚΑΛΗΜΕΡΑ
- 38446 ΣΑΝ ΝΑΥΑΓΟΙ
- 27946 ΑΣ ΤΕΛΕΙΣΙΟΥΜΕ
- 38448 ΘΕΛΩ ΝΑ ΣΕ ΔΩ

**HI 5**

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

**ROBBIE WILLIAMS**

- 28042 SEXED UP
- 28041 OLD BEFORE I DIE
- 28040 MILLENNIUM
- 28038 ETERNITY

**EVANESCENCE**

- 38426 BRING ME TO LIFE
- 38472 GOING UNDER

**EMINEM**

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

**KYLIE MINOQUE**

- 28030 SLOW
- 37664 IN YOUR EYES
- 29405 COME INTO MY WORLD

**BEYONCÉ**

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

**ΓΙΩΡΓΟΣ ΜΑΖΩΝΑΚΗΣ**

- 28055 ΣΑΒΒΑΤΟ
- 08954 ΠΑΛΙΟΖΩΗ
- 08955 ΠΟΥ ΝΑ ΠΑΩ
- 08956 ΘΑ Σ' ΟΝΕΙΡΕΥΤΩ
- 28054 ΣΑΝ ΝΑ ΗΜΟΥΝΑ

**ΓΙΩΡΓΟΣ ΤΣΑΛΙΚΗΣ**

- 08961 ΕΚΑΝΑ ΤΗ ΝΥΧΤΑ ΜΕΡΑ
- 08962 ΕΙΜΑΙ ΣΤΑ ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΜΟΥ
- 08966 ΗΛΙΕ ΜΟΥ ΚΡΥΦΩ
- 08966 ΓΑΥΚΙΑ ΜΟΥ Σ' ΑΓΑΠΩ
- 38479 ΔΕΝ ΕΧΩ ΜΑΤΙΑ Γ' ΑΛΛΗ

**ΑΝΤΩΝΗΣ ΡΕΜΟΣ**

- 07196 ΔΕΝ ΤΗ ΦΟΒΑΜΑΙ ΤΗ ΖΩΗ
- 38475 ΜΕ ΜΙΑ ΑΝΑΠΝΟΗ
- 37715 ΤΩΡΑ ΝΑ ΣΕ ΘΕΛΩ

**ΠΕΓΚΥ ΖΗΝΑ**

- 38435 ΕΙΜΑΙ ΚΑΛΑ
- 08909 ΔΥΣΤΥΧΟΣ
- 08886 ΘΑ ΣΕ ΞΑΝΑΒΡΩ
- 08836 ΜΑΖΙ ΣΟΥ

**ΓΙΑΝΝΗΣ ΠΛΟΥΤΑΡΧΟΣ**

- 08942 ΝΑ ΜΕ ΘΥΜΑΣΑΙ ΔΥΝΑΤΟ
- 08939 ΤΟ ΓΡΑΜΜΑ
- 08936 ΠΩΣ ΝΑ ΓΙΝΟΥΜΕ ΞΕΝΟΙ
- 08931 ΠΑΕΙ ΑΓΙΟΣ ΚΑΙΡΟΣ
- 08926 ΑΠΩΦΕ ΓΝΩΡΙΣΕ ΜΕ

**ΚΑΙΤΗ ΓΑΡΜΠΗ**

- 09431 ΤΑ ΡΙΦΟΚΙΝΔΥΝΑ
- 09430 ΣΤΕΝΑΧΟΡΙΕΜΑΙ
- 09429 ΠΩΣΘ ΘΑ' ΘΕΛΩ
- 09427 ΟΛΑ ΘΑ ΤΑ ΓΚΡΕΜΙΣΩ

**ΝΟΤΗΣ ΧΡΙΣΤΟΔΟΥΛΟΥ**

- 27218 ΕΡΩΤΑΣ ΕΙΝΑΙ
- 38058 ΣΕ ΠΕΡΙΜΕΝΩ
- 38066 ΤΑΒΟΟ
- 37987 ΠΑΜΕ ΜΑΚΡΥΑ

**ΓΡΗΓΟΡΗΣ ΠΕΤΡΑΚΟΣ**

- 08949 ΠΟΥ ΗΣΟΥΝΑ
- 38335 ΘΥΜΙΣΕΣ ΕΡΩΤΑ
- 38344 ΔΕΝ ΜΕ ΑΓΑΠΗΣΣ ΠΟΤΕ
- 38372 ΦΙΛΑΚΙ

**TOP 10 ΕΛΛΗΝΙΚΟ**

- 08953 GUCCI ΦΟΡΕΜΑ-Γ. ΜΑΖΩΝΑΚΗΣ
- 07302 ΚΑΝΕΝΑΣ ΔΕΝ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΜΑΣ ΧΟΡΙΣΕΙ-Α. ΡΕΜΟΣ
- 08946 ΑΝΤΡΕΣ-Κ. ΓΑΡΜΠΗ
- 29447 ΕΙΣΑΙ-Α. ΒΙΣΣΗ
- 27218 ΕΡΩΤΑΣ ΕΙΝΑΙ-Η. ΧΡΙΣΤΟΔΟΥΛΟΥ

- 27946 ΑΣ ΤΕΛΕΙΣΙΟΥΜΕ-NINO
- 28063 ΟΝΕΙΡΑ-ΟΝΕ
- 08920 ΦΕΥΓΩ ΦΟΒΑΜΑΙ ΝΑ ΔΙΝΩ-Κ. ΧΡΙΣΤΟΦΟΡΟΥ
- 27949 ΟΛΟΣ Ο ΚΟΣΜΟΣ ΕΙΣΑΙ-NINO
- 08910 ΚΑΙΝΟΥΡΙΑ ΑΡΧΗ-Ε. ΚΟΚΚΙΝΟΥ

**TOP 10 ΞΕΝΟ**

- 29435 PAPI CHULO-LORNA
- 28029 SENORITA-JUSTIN TIMBERLAKE
- 28032 ME AGAINST THE MUSIC-MADONNA/B. SPIARS
- 31104 PIMP-50 CENT
- 27987 COMME CI COMME CA-FRENCH AFFAIR

- 28033 IT'S MY LIFE-NO DOUBT
- 13504 BAD DAY-REM
- 27835 FEEL-R. WILLIAMS
- 27892 NEVER LEAVE YOU-LUMIDEE
- 35776 ONE FINE DAY-JAKATTA

**ΕΛΛΗΝΙΚΕΣ ΕΠΙΤΥΧΙΕΣ**

- 28058 ΚΑΤΙ ΕΧΩ ΠΑΘΕΙ ΜΕ ΤΑ ΜΑΤΙΑ ΣΟΥ-Ε. ΜΕΡΚΟΥΡΗ
- 08952 ΕΧΩ ΤΗΝ ΑΝΑΓΚΗ ΝΑ ΣΕ ΔΩ-Σ. ΚΩΝΣΤΑΝΤΑΣ
- 08957 ΘΑ ΣΕ ΣΚΕΦΤΟΜΑΙ-ΒΑΛΑΝΤΗΣ
- 08959 ΦΕΥΓΟΥΜΕ ΚΑΡΔΙΑ ΜΟΥ-Α. ΒΑΝΔΗ
- 08958 ΜΗΝ ΦΑΧΝΕΙΣ ΤΗΝ ΑΓΑΠΗ-Α. ΒΙΣΣΗ
- 28067 ΑΝΤΕ ΓΕΙΑ ΣΟΥ-ΠΑΜΕΛΑ
- 28064 ΜΙΑ ΦΟΡΑ-Δ. ΚΟΡΤΣΙΑΔΙΣ
- 28057 ΑΓΟΡΙ ΜΟΥ-ΣΑΜΠΡΙΝΑ
- 38479 ΔΕΝ ΕΧΩ ΜΑΤΙΑ Γ' ΑΛΛΗ-Γ. ΤΣΑΛΙΚΗΣ
- 37009 ΔΕΝ ΑΞΙΖΕΙΣ-Π. ΖΗΝΑ/Ν. ΒΕΡΤΗΣ
- 37290 ΣΑΛΩΝΙΚΗ-Γ. ΠΑΡΙΟΣ/Π. ΤΕΡΖΗΣ
- 09434 ΟΥΕΥΟΝΟ-Σ. ΒΟΛΑΝΗΣ
- 37004 ΑΠΛΑΝΟ ΤΡΑΠΕΖΙ-Γ. ΠΑΡΙΟΣ
- 58121 ΤΟΣΑ ΒΑΣΑΝΑ-Γ. ΠΑΡΙΟΣ
- 38000 ΤΙ ΝΑ ΤΗΝ ΚΑΝΩ ΤΗ ΣΥΓΓΝΩΜΗ ΣΟΥ-Γ. ΠΑΡΙΟΣ
- 38447 ΣΤΑΜΑΤΑ-NINO
- 38469 ΦΕΥΓΩ ΦΟΒΑΜΑΙ ΝΑ ΔΙΝΩ-Κ. ΧΡΙΣΤΟΦΟΡΟΥ
- 27913 ΕΝΑ ΤΡΑΓΟΥΔΙ ΑΚΟΜΑ-Χ. ΔΑΝΤΗΣ
- 27935 ΑΥΤΟ ΤΟ ΚΑΛΟΚΑΙΡΙ-Ε. ΚΟΚΚΙΝΟΥ
- 08822 Σ' ΑΓΑΠΩ-Α. ΠΡΟΤΟΦΑΛΤΗ/Α. ΡΕΜΟΣ
- 35489 ΒΡΕΣ ΕΝΑ ΤΡΟΠΟ-Π. ΖΗΝΑ

- 38462 ΟΥΤΕ ΚΑΙ ΣΥ ΟΥΤΕ ΚΑΙ ΓΩ-Μ. ΠΙΕΡΙΔΗ
- 38402 ΕΓΩ ΔΕΩ ΝΑ ΠΗΓΑΙΝΩ-Γ. ΠΑΡΙΟΣ
- 38436 ΣΕ ΕΧΩ ΚΑΙ ΔΕΝ ΣΕ ΕΧΩ-Γ. ΓΙΑΝΝΙΑΣ
- 09419 ΜΕΘΥΣΑ ΚΙ ΑΠΩΦΕ-Γ. ΓΙΑΝΝΙΑΣ
- 38407 ΘΕΛΩ ΝΑ ΟΝΕΙΡΕΥΟΜΑΙ ΜΑΖΙ ΣΟΥ-Γ. ΤΣΑΛΙΚΗΣ
- 38404 ΒΑΣΑΝΙΖΟΜΑΙ-Γ. ΤΣΑΛΙΚΗΣ
- 06777 ΘΥΜΗΣΟΥ-Α. ΒΑΝΔΗ
- 37370 ΓΕΙΑ-Α. ΒΑΝΔΗ
- 27934 ΟΣΩ ΖΩ-Σ. ΡΟΥΒΑΣ
- 37372 ΤΟ ΚΟΡΤΣΙ ΤΗΣ DISCO-Σ. ΡΟΥΒΑΣ
- 27985 ΔΥΟ ΛΕΞΕΙΣ-2 LIPS
- 08917 ΕΧΩ ΜΙΑ ΑΓΑΠΗ ΓΙΑ ΣΕΝΑ-Χ. ΑΛΕΞΙΟΥ
- 08903 ΤΑ ΕΧΩ ΒΡΕΙ ΜΕ ΤΟΝ ΕΥΑΥΤΟ ΜΟΥ-Ε. ΔΗΜΟΥ
- 21066 ΘΑ' ΡΘΕΙΣ ΣΑΝ ΑΣΤΡΑΦΗ-Σ. ΣΠΑΝΟΥΔΑΚΗΣ
- 27997 ΘΕΛΩ ΝΑ ΜΕ ΚΡΑΤΑΣ-ΗΡΩ
- 27910 ΤΑΙΝΙΑ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ-ΦΙΛΙΟ ΓΙΑ ΠΑΝΤΑ
- 27985 ΔΥΟ ΛΕΞΕΙΣ-2 LIPS
- 13470 ΚΑΛΟΚΑΙΡΙΝΑ ΡΑΜΤΕΒΟΥ-ΔΥΤΙΚΕΣ ΣΥΝΟΙΚΙΕΣ
- 08943 ΜΙΑ ΓΥΝΑΙΚΑ ΜΠΟΡΕΙ-Δ. ΣΧΟΙΝΑΣ
- 08940 ΤΟ ΠΟΥΚΑΜΙΣΟ-Γ. ΠΛΟΥΤΑΡΧΟΣ
- 08935 ΠΩΣ ΜΠΟΡΩ ΝΑ ΣΕ ΞΕΧΑΣΩ-Γ. ΠΛΟΥΤΑΡΧΟΣ

**ΞΕΝΕΣ ΕΠΙΤΥΧΙΕΣ**

- 28045 UN ATTIMO DI PACE-E. RAMAZZOTTI
- 29443 WAVY GRAVY-SASHA
- 28044 HIT THE FREEWAY-T. BRAXTON
- 28043 MA BAKER-BONEY M
- 27980 GIRL LIKE YOU-BERTINE ZETLITZ
- 35784 SEND YOUR LOVE-STING
- 28024 HOLE IN THE HEAD-SUGABABES
- 29428 SUMMER JAM 2003-THE UNDERDOG PROJECT
- 29424 SATISFACTION-BENNY BEMASSI
- 27990 BONITO-JARADE DE PALO
- 29432 FALLING HIGH-SAFRI DUO
- 29439 GET MY PARTY ON-SHAGGY
- 38437 IN DA CLUB-50CENT
- 31021 FORGOT ABOUT DRE (EMINEM)-DR DRE
- 35015 NEXT EPISODE-DR DRE
- 38440 HOLLYWOOD-MADONNA
- 29413 AMERICAN LIFE-MADONNA
- 29016 WHAT U DO 2 ME-BOOMKAT
- 38468 HERE I AM-SERTAB
- 28015 MISS INDEPENDENT-KELLY CLARKSON
- 29359 CLOSE TO YOU-DJ Tiesto

- 28039 KIDS-R. WILLIAMS
- 27982 SOMETHING BEAUTIFUL-R. WILLIAMS
- 27835 FEEL-R. WILLIAMS
- 27892 COME UNDONE-R. WILLIAMS
- 13499 ONE STEP BEYOND-MADNESS
- 29437 CAN'T GET IT BACK-MISS TEEQ
- 38474 SMILE-NATURAL BORN HIPPIES
- 28024 HOLE IN THE HEAD-SUGABABES
- 29436 JA SEI NAMORAR-TRIBALISTAS
- 38458 RISE AND FALL-CRAIG DAVID & STING
- 28022 YOU ARE THE STORM-THE CARDIGANS
- 31103 SHAKE YOUR TAIL FEATHER-NELLY
- 27976 C'EST LA VIE-ISHTAR BOUGA FEAT
- 27989 FAKE SIMPLY RED
- 35780 FLYING-VALENTINO
- 28001 FEEL GOOD TIME-PINK
- 38466 CLOCKS-COLD PLAY
- 29415 EVERY WAY THAT I CAN-SERTAB
- 29412 LONELINESS-TOMCRAFT
- 35769 SCANDALOUS-MIS TEEQ
- 38428 I'M GLAD-J. LOPEZ

**CINE - TV**

- 37708 ΣΤΟΜΑ ΜΕ ΣΤΟΜΑ-Α.ΡΕΜΟΣ
- 17138 ΜΑ ΔΕ ΓΙΝΕΤΑΙ-Α.ΡΕΜΟΣ
- 15177 BET ON BOARD (PLAYSTATION)
- 15176 POWER (ΔΙΑΦ. GOODY'S)-ONE
- 27987 COMME CI COMME CA (CITROEN)
- 39237 SUPER 3 (ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ ΟΠΑΠ)

- 13481 ΚΟΚΚΙΝΟ ΦΙΛΙ (LACTA)-ΜΠΛΕ
- 38429 PLAYED ALIVE (ALGIDA)
- 27694 TAMALLY MAAK-BUDDA BAR HI
- 17060 STAR WARS
- 17024 EXORCIST-MIKE OLDFIELD
- 15063 X-FILES-MIKE OLDFIELD

- 17053 PULP FICTION
- 17039 JAMES BOND
- 15038 PINK PANTHER
- 17191 JAWS
- 17193 PSYCHO
- 17150 AMELIE

<b>PHONG MEMO</b> 61282	<b>Master and Commander</b> 61281	<b>DOGVILLE</b> 61278	<b>THE LAST OF THE MOOSEHORN</b> 61285	<b>ΠΟΜΠΙΛΗ</b> 61284
<b>KILL BILL</b> 61279	<b>GOOD BYE LENIN!</b> 61280	<b>BEHIND THE SCENES</b> 61287	<b>SEX and the CITY</b> 61175	<b>ΟΨΙΟΝ</b> 61283
<b>LOD</b> 61226	<b>The Return of the KING</b> 61230	<b>Freedom</b> 61248	<b>THE</b> 61244	<b>THE</b> 61247

**ΑΘΛΗΤΙΚΑ**

- 11004 ΑΕΚ
- 11006 ΟΛΥΜΠΙΑΚΟΣ
- 11005 ΠΑΝΑΘΗΝΑΙΚΟΣ
- 11007 ΠΑΟΚ
- 11017 ΑΡΗΣ
- 11023 ΟΗΦ

<b>SPORTEL</b> 41116	<b>ΑΕΚ</b> 41126	<b>ΠΑΝΑΘΗΝΑΙΚΟΣ</b> 41294	<b>ΠΑΟ</b> 41233
<b>ΠΑΟΚ</b> 41154	<b>ΠΑΡΑΜΟΝΙΟΣ</b> 41230	<b>ΗΡΑΚΛΗΣ</b> 41136	<b>Ο.Φ.Η.</b> 41231
<b>Baggio</b> 41300	<b>BECHINHO</b> 41301	<b>MANCHESTER UNITED</b> 41099	<b>Real Madrid</b> 41084

**ΧΑΒΑΛΕ**

- 39152 YENEA (ΤΣΟΜΠΑΝΑΚΟΣ)
- 39084 ΚΑΡΑΓΚΙΟΖΗΣ
- 39267 ΑΛΑΖ' Ο ΚΟΛΙΕΣ-ΜΠΑΜΠΗΣ ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ
- 17131 ΝΙΛΟΥ ΒΡΕ ΓΑΤΟΥΛΑ-ΑΛΙΚΗ ΒΟΥΓΙΟΥΚΛΑΚΗ
- 39266 VA FAN KULO-ΣΤΑΥΡΟΣ ΛΙΒΥΚΟΣ
- 38238 W.W.W.APISTI.COM-ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΣΤΑΡΟΒΑΣ

- 39256 ΒΡΕ ΔΕ ΠΑ ΝΑ ΓΑ-ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ
- 09407 ΠΑΡΕ ΜΟΥ ΜΙΑ ΠΙΛΑ-ΤΑΣΟΣ ΜΠΟΥΓΑΣ
- 08265 ΥΜΝΟΣ ΤΟΥ ΚΕΡΑΤΑ-ΣΤΑΥΡΟΣ ΛΙΒΥΚΟΣ
- 39236 JAMES BOND ΘΑ ΓΙΝΩ-ΠΑΡΤΑΡΓΟΥΔΑ
- 39214 LA BOMBA-AZUL
- 39140 LA CUCARACHA

Για περισσότερους κωδικούς, ενημερώσου στο site [www.banana.gr](http://www.banana.gr)

mediatel Τ.Θ.19187

Από **ΣΤΑΘΕΡΟ ΤΗΛΕΦΩΝΟ** τηλεφώνησε στο και πληκτρολόγησε τον κωδικό του ringtone ή του logo που θέλεις να παραγγείλεις.

**9011 231 674**

03.ε/15\*.φ.Π.Α.

Θα λάβεις αμέσως την παραγγελία στο κινητό σου με SMS.



Από το **ΚΙΝΗΤΟ** σου **ΤΗΛΕΦΩΝΟ** στείλε στο **4530** το μήνυμα: ANA, κενό και τον κωδικό του ringtone ή του logo που θέλεις να παραγγείλεις. (π.χ. ANA 08953 για το ringtone Gucci φόρεμα-Γ. Μαζωνάκης)

1ε/SMS+φ.Π.Α.

<b>COMPUTER GAMES</b> 49706	<b>PS2</b> 49694	<b>THE FILES</b> 55111	<b>Harry Potter</b> 61199
<b>PS magazine</b> 49693	<b>STAR WARS</b> 61150	<b>STAR WARS</b> 61155	<b>STAR WARS</b> 61160
<b>GAMEPRO</b> 49701	<b>SORRY</b> 67132	<b>SORRY</b> 45283	<b>SORRY</b> 55142
<b>PlayStation</b> 49239	<b>STAR WARS</b> 61192	<b>STAR WARS</b> 61125	<b>STAR WARS</b> 61147
	<b>STAR WARS</b> 79072	<b>STAR WARS</b> 79121	<b>STAR WARS</b> 61149

# Οπλισμένοι με ποικιλία!

**Μ**ε μεγάλη ποικιλία παιχνιδιών αυτός ο μήνας... στο τεύχος θα δείτε τίτλους μεγάλους και μικρούς που δεν πρέπει να τους ξεχνάμε. Και το σημαντικότερο: κάναμε "λίγο από όλα". Παιξαμε το Vega\$: Make it big, χτίσαμε την δική μας επιχείρηση με καζίνο και "το ρίξαμε έξω". Ταξιδέψαμε στις θάλασσες του 17ου αιώνα με το συμπαθητικό Tortuga: Pirates of the New World και βγήκαμε στους δρόμους ως τρελοί ταξιδτζήδες για να μεταφέρουμε με τον πιο ξέφρενο τρόπο τους πελάτες μας στο Crazy Taxi 3. Πολύ ωραία έκπληξη μας επιφύλασσε το Gladiator: Sword of Vengeance που δεν είχε ακουστεί πολύ, με τα πανέμορφα γραφικά του και το καλό σενάριο. Ακριβώς αντίθετα δηλαδή από το Blade & Sword που απλά αντιγράφει το Diablo χωρίς όμως να πετυχαίνει την ατμόσφαιρα και το βάθος του. Τα μεγάλα ονόματα δεν λείπουν ούτε από αυτό το τεύχος φυσικά, με επικεφαλής το Deus Ex: Invisible War που είχαν ακουστεί πολλά. Δείτε αν τελικά καταφέρνει ο Warren Specter να ικανοποιήσει τις προσδοκίες του κόσμου στην συνέχεια ενός περιβόητου παιχνιδιού.. το πρώτο Deus Ex θεωρείται τίτλος- σταθμός στην ιστορία για το πολύ καλό design του. Ο Sid Meir από την άλλη επιστρέφει με το νέο expansion για το μοναδικό



66



64

Civilization III με τίτλο Conquests και προσκαλεί τους πάντες να κατακτήσουν τον κόσμο για μια ακόμη φορά. Η μεγάλη επιστροφή του Raziel και του Kain στο Legacy of

Kain: Defiance σηματοδοτείται από αρκετά προβλήματα στο παιχνίδι, αν και είναι το πιο εντυπωσιακό παιχνίδι της σειράς. Ευτυχώς, υπάρχει και το Armed and

Dangerous που μας έκανε να γελάσουμε πάρα πολύ με τις σουρεαλιστικές του μάχες, τα όπλα και τους χαρακτήρες του. Κάτι παρόμοιο πήγε να πετύχει και το Contract J.A.C.K.



80

αλλά κόλλησε στις λίμνες αίματος που δημιούργησε ο πρωταγωνιστής. Τέλος, θα δείτε την μεταφορά του Everquest σε single player game με τίτλο Lords of Everquest. Το αν πέτυχε ή όχι θα το διαβάσετε κι αυτό. Ο κόσμος του Disciples υποδέχεται εντυπωσιακά τα ξωτικά τα οποία είναι έτοιμα να κατακτήσουν τους πάντες και τα πάντα σε ένα expansion αντάξιο του τίτλου.



74

Δεν μένει λοιπόν παρά να γυρίσετε σελίδα και να διαβάσετε όλες τις λεπτομέρειες για τα παιχνίδια αυτά. Τα reviews μας, στις υπηρεσίες μας... Τι περιμένετε λοιπόν...

56. Blade & Sword .....	5/10
58. Crazy Taxi 3 .....	6/10
60. Disciples 2: Rise of the Elves .....	7,5/10
62. Legacy of Kain: Defiance .....	7/10
64. Vega\$: Make it big .....	7/10
65. Civilization 3: Conquests .....	8/10
66. Deus Ex: Invisible War .....	8,5/10
70. Lords of Everquest .....	6,5/10
72. Gladiator: Sword of Vengeance.....	7/10
74. Armed and Dangerous .....	8/10
78. Contract J.A.C.K .....	6/10
80. Tortuga: Pirates of the New World .....	6/10

## ΑΓΑΠΗΜΕΝΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

**Χρήστος Κουβόλουλος**  
Deus Ex: Invisible War  
"May be you'll be president, but know right from wrong"

**Μηνάς Νοταράς**  
Legacy of Kain: Defiance  
"Ο Θάνατος είναι απλά μια λέξη..."

**Νίκος Παπακωνσταντίνου**  
Civilization 3: Conquests  
"Ο Sid κατακτάει τον κόσμο για μια ακόμη φορά"

**Αντώνης Πέτρου**  
Armed and Dangerous  
"Κρας- μπουμ- μπαμ!!!"

## 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...



Ένας σταθμός στην ιστορία του κυρίαρχου **GA** περιοδικού στα **videogames!**

1981

ΤΕΥΧΗ!!!

**GAMEPRO**

ΤΟ ΚΥΡΙΑΡΧΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΣΤΑ VIDEOGAMES



Εν έτει 2004, οι κλώνοι συνεχίζονται να επιτίθενται... αυτό δεν είναι απαραίτητα και κακό για τους φανατικούς υποστηρικτές του είδους...

# Blade & Sword

Πώς λέγεται το *Diablo* στα Κινέζικα;

Το έχουμε ξαναπεί και σε συζητήσεις μεταξύ μας εδώ, αλλά και στις παρέες μας, με φίλους, συγγενείς και γνωστούς, ακόμα και στο forum. Το *Diablo* όσο απλό, μονότονο ή παλιό και να είναι, για κάποιον μυστήριο και ανεξήγητο λόγο είναι εθιστικό. Τον λόγο δεν τον έχουμε βρει ούτε εμείς ακόμα, αλλά σίγουρα είναι δύσκολο να ξεκολλήσει κανείς (ακόμα παίζουμε μερικές φορές σε LAN). Γεγονός είναι πάντως, ότι από τότε που κυκλοφόρησε το *Diablo* το 1996 και το *Diablo II* λίγα χρόνια μετά έχουν κυκλοφορήσει πολλά παιχνίδια "κλώνοι" του *Diablo*, μερικά από τα οποία προσπάθησαν, αποτυχημένα, να το ξεπεράσουν. Η μανία αυτή με το *Diablo* συνεχίζεται μέχρι σήμερα και έτσι είδαμε παιχνίδια όπως το *Darkstone*, το *Revenant*, το *Harbinger* (το πιο πρόσφατο) και πολλά άλλα. Φυσικά, κανένα δεν κατάφερε να υποσκελίσει το *Diablo*. Η Whiptal Interactive μαζί με την Pixel Studio όμως, φαίνεται ότι δεν φοβήθηκαν αυτό το γεγονός και έφτιαξαν ένα νέο *Diablo*-clone, το *Blade & Sword*.

Πώς σας φαίνεται η ιδέα ενός Oriental Fantasy κόσμου γεμάτου νεκροζώντανα πλάσματα; Έτσι είναι το *Blade & Sword*. Το παιχνίδι σας μεταφέρει σε έναν τέτοιο κόσμο, στο χωριό Wu-dang (οι Wu-tang-clan δεν πρέπει να έχουν σχέση), όπου παίρνετε τον ρόλο ενός πολεμιστή. Μετά από τον μεγάλο πόλεμο ανάμεσα στον αυτοκράτορα Wu και του μεγάλου του εχθρού, ο κόσμος έχει γεμίσει από τέρατα και νεκροζώντανα πλάσματα, τα οποία απειλούν τον κόσμο. Εσείς, ορκισμένοι να προ-

στατέψετε τους ανθρώπους της χώρας σας, ξεκινάτε μια περιπέτεια χωρίς να ξέρετε που θα σας οδηγήσει. Η αλήθεια είναι ότι ούτε εμείς ξέρουμε, αφού ό,τι υπάρχει από σενάριο στο παιχνίδι σταματάει εδώ. Μετά απλά ολοκληρώνετε τις όποιες αποστολές σας αναθέτουν οι διάφοροι NPCs που συναντάτε.

Παραβλέποντας την πολύ φτωχή παρουσίαση του παιχνιδιού, ξεκινάμε να δούμε την δράση. Και τι βλέπουμε... το *Diablo* σε άλλο κόσμο, με λίγο διαφορετικό interface, γραφικά και μουσική. Επιλέγετε έναν χαρακτήρα ανάμεσα από τρεις, δύο άντρες και μια γυναίκα. Το τι κάνει ο καθένας μπορείτε να το δείτε μόνο αφού επιλέξετε όποια φάτσα σας αρέσει να παίζετε. Αυτό που κάνει αμέσως εντύπωση είναι η σχεδόν ίδια μπάρα με του *Diablo* που υπάρχει στο κάτω μέρος της οθόνης. Υπάρχουν μικρά κουτάκια στα οποία μπαίνουν τα healing και τα mana (εδώ πλέον είναι chi) potions. Το health και το chi (mana) παρουσιάζονται με δύο κολόνες με κόκκινο και μπλε χρώμα αντίστοιχα, οι οποίες είναι ενωμένες σχηματίζοντας το σήμα του κομφουκιανισμού. Δεξιά και αριστερά στην μπάρα υπάρχουν δύο κουτιά τα οποία παρουσιάζουν τις κινήσεις που έχετε επιλέξει. Πάνω από τις θέσεις των potions υπάρχει μια μικρή μπάρα που είναι το stamina. Όπως δηλαδή τα ξέρουμε και



από το *Diablo*. Βέβαια, υπάρχουν μερικές διαφορές όπως θέσεις για quick items, και ένας βούδας γύρω από τον οποίο υπάρχουν κουμπιά για διάφορες επιλογές όπως inventory, stats, quests και άλλα, τα οποία μπορείτε να τα ανοίξετε και από το πληκτρολόγιο με shortcuts. Φυσικά, κάθε επίθεσή σας μπορείτε να την ταιριάξετε με κάποιο πλήκτρο για να μπορείτε να την αλλάξετε πιο γρήγορα. Δυστυχώς δεν υπάρχει η ευκολία του mouse wheel όπως στο *Diablo* (ε, μην το κάνουμε ολόιδιο!).



**ΕΙΔΟΣ** Action-RPG

**ΕΚΔΟΤΗΣ** Whiptal Interactive

**ΑΝΑΠΤΥΞΗ** Pixel Studio

**ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ** PII 266MHz, 128MB RAM, 4MB κάρτα γραφικών

**MULTIPLAYER** Δεν διαθέτει





Τα γραφικά, το σπσίσιμο... όλα θυμίζουν ελαφρώς κάτι από Diablo. Μέχρι και το skill tree που φαίνεται στην δεξιά φωτογραφία θα σας φανεί απίστευτα γνώριμο.

## Ατελείωτα κλικ

Περνάμε τώρα στην μάχη. Έχουμε λοιπόν και λέμε. Με δεξιά κλικ κάνετε την επίθεση που έχετε επιλέξει στο δεξί κουτί και με αριστερό κλικ την επίθεση στο αριστερό κουτί. Αυτά! Εντάξει δεν είναι τόσο απλά τα πράγματα, αλλά εκεί καταλήγουν σε τελική ανάλυση αφού τις περισσότερες φορές δεν κάνετε τίποτα άλλο από συνεχόμενα κλικ. Υπάρχουν ειδικές κινήσεις που καταναλώνουν χί, τις οποίες αποκτήστε ή βελτιώνετε κάθε φορά που ανεβαίνετε level. Αυτές χωρίζονται σε τέσσερις κατηγορίες, κάθε μία από τις οποίες έχει 3 δυνάμεις και μια φονική. Τις δυνάμεις αυτές μπορείτε να τις συνδυάσετε μεταξύ τους και να κάνετε combos, τα οποία τα πραγματοποιείτε και πάλι με συνεχόμενα κλικ. Το μόνο που γλιτώνετε είναι να αλλάζετε κάθε φορά τις δυνάμεις. Ακόμα κι έτσι όμως ένα combo δεν έχει νόημα να περιέχει πάνω από 4 επιθέσεις αφού στο τέταρτο χτύπημα όλοι οι εχθροί πέφτουν κάτω και δεν μπορείτε να τους χτυπήσετε. Κάτι όμως που πρέπει να πούμε ότι μας έκανε εντύπωση και μας άρεσε, είναι η δυνατότητα να κάνετε block κρατώντας πατημένο το πλήκτρο "Alt"... είναι κάτι που δίνει λίγο βάθος στην μάχη, μόνο όμως όταν έχετε λίγους εχθρούς γύρω σας.

Οι σχεδιαστές του παιχνιδιού αναφέρουν ότι το παιχνίδι προσφέρει στους παίκτες 140 ώρες κανονικού παιχνιδιού. Μην μείνετε με ανοιχτό το στόμα. Οι σχεδιαστές μπερδεψαν τους όρους. Έπρεπε να πουν 140 ώρες με κλικ. Την περισσότερη ώρα την καταναλώνετε στους εχθρούς κάνοντας συνέχεια κλικ. Μάλιστα μερικά bosses μπορεί να χρειαστούν 10 ολόκληρα λεπτά συνεχούς clicking για να νικηθούν (ανοίξτε τώρα το στόμα). Αυτό φυσικά δεν είναι απαραίτητα κακό, κυρίως για τους φίλους των hack n' slash, αλλά θα επιθυμού-

σαμε λίγο περισσότερο βάθος στο παιχνίδι και στο σενάριο. Τα επίπεδα είναι επαναλαμβανόμενα και αποτελούνται από τοποθεσίες της αρχαίας Κίνας, Ζούγκλες, σπηλιές, μπουντρούμια και όλα όσα έχουμε δει σε παρόμοια παιχνίδια, τα οποία όμως υστερούν πολύ σε ομορφιά και παρουσίαση.

## Κατά τ' άλλα καλά

Το gameplay είναι αρκετά ικανοποιητικό. Τα πάντα λειτουργούν ομαλά, χωρίς να υπάρχουν προβλήματα πουθενά. Σε κάθε περιοχή υπάρχουν waypoints τα οποία συνδέονται μεταξύ τους για να διευκολύνουν την μετακίνησή σας. Βέβαια κάθε φορά που φεύγετε από μια περιοχή και επιστρέφετε πάλι σε αυτή, όλα τα τέρατα εμφανίζονται από την αρχή και πρέπει πάλι να περάσετε την διαδικασία να τα σκοτώσετε, αν και μπορείτε να τα προσπεράσετε τρέχοντας. Βέβαια, ο καλός slasher δεν αφήνει τίποτα όρθιο στο πέρασμά του! Όταν πεθάνει ο χαρακτήρας εμφανίζεται ξανά στο Wu-dang αφού έχετε χάσει τα νομίσματα που έχετε πάνω σας. Φυσικά, μπορείτε να τα βρείτε ξανά στο σημείο που πεθάνετε. Η επιλογή του save συνδυάζεται με την έξοδό σας από το παιχνίδι πράγμα που καταντάει μερικές φορές εκνευριστικό. Αυτά όμως δεν είναι πράγματα που μπορεί να βλάψουν ένα παιχνίδι. Αυτό όμως που σίγουρα μας δυσαρεστήσε και σίγουρα θα δυσαρεστήσει και όλους εσάς, είναι η ελλειψη όπλων και πανοπλιών. Ένα από τα πράγματα που κρατάνε τους παίκτες σε τέτοιου είδους παιχνίδια, είναι η συνεχής αλλαγή του εξοπλισμού του χαρακτήρα και επομένως και της εμφάνισής του, κάτι που δεν υπάρχει στο παιχνίδι. Μόνο αντικείμενα που βάζετε πάνω στο όπλο για να το δυναμώσετε. Σας θυμίζει κάτι;

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι απλά και

μπορείτε να παίξετε μόνο σε δύο αναλύσεις, 640x480 και 800x600. Φυσικά δεν πρέπει να περιμένετε τίποτα από εντυπωσιακά εφφέ ή animations, πέρα από αυτά που υπάρχουν για τις ειδικές κινήσεις του χαρακτήρα. Ο ήχος είναι μέτριος, με τις κραυγές του χαρακτήρα να καταντάνε μονότονες και ενοχλητικές και το voice acting των NPCs ανύπαρκτο αφού όλοι οι διάλογοι γίνονται μόνο με κυλιόμενα κείμενα. Η μουσική που πλαισιώνει το παιχνίδι είναι ευχάριστη αγγίζοντας παραδοσιακά κινέζικα ακούσματα. Multiplayer δεν υπάρχει και αυτό είναι ένα μεγάλο μειονέκτημα ειδικά για ένα action-hack n' slash-"RPG". Τον λόγο δεν τον γνωρίζουμε αλλά το θεωρούμε μεγάλο λάθος. Ένας από τους λόγους που το Diablo και άλλα παλιότερα παιχνίδια μένουν ζωντανά είναι το multiplayer και αυτό δεν υπάρχει στο Blade & Sword δυστυχώς.

Τελικά το Blade & Sword είναι ένα απλά μέτριο action - RPG το οποίο απευθύνεται καθαρά στους φίλους του είδους και μόνο και κυρίως σε όσους παίζουν ακόμα Diablo και θέλουν να ξεφύγουν λίγο από το medieval πνεύμα σε ένα πιο oriental. Το καλό gameplay, ο εύκολος χειρισμός και οι πολλές μάχες με τα combos είναι τα σημεία που λάμπουν από το παιχνίδι, το οποίο όμως βρίσκεται κάτω από την τεράστια σκιά του Diablo. Ένα ακόμα Diablo-clone για πολλές ώρες μάχης και αίματος για να ξεδώσετε.

Μηνάς Νοταράς

### ΥΠΕΡ

Καλό gameplay, έντονη δράση, εύκολος χειρισμός, δημιουργία combos, ύπαρξη block.

### ΚΑΤΑ

Άσχημη παρουσίαση, καθόλου πρωτότυπο, εκνευριστικός ήχος και gesrwn των τεράτων.

### ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ

6



Αρκετό feedback και πληροφορίες- πίνακες και παράθυρα.



Εναντίον μιας γάτας και τεσσάρων σκυλιών!



Ακολουθήστε το βελάκι!



Υπάρχει αρκετό περιεχόμενο και πολλές εκπλήξεις.

# Crazy Taxi 3

## Πάμε για νέα κούρσα

**Τ**ον τίτλο Crazy Taxi λίγο πολύ όλοι τον έχουμε ακούσει και από προηγούμενα παιχνίδια. Το συγκεκριμένο racing είχε κυκλοφορήσει για κονσόλες από την Sega και αργότερα έκανε και την εμφάνισή του και στο PC. Τώρα η Sega μαζί με την Hitmaker κυκλοφόρησαν το νέο παιχνίδι της σειράς με τίτλο... τι άλλο; Crazy Taxi 3. Όσοι δεν γνωρίζουν για το τι πρόκειται αυτό το παιχνίδι θα σας δώσουμε μερικές γενικές πληροφορίες πριν προχωρήσουμε στην ανάλυση του νέου παιχνιδιού.

### Να πείσει η σημαία...

Το Crazy Taxi λοιπόν είναι ένα arcade game στο οποίο επιλέγετε ένα ταξίτζη (ο οποίος πάντα είναι ένας απίστευτα κουλ τύπος), μπαίνετε στο ταξί του και ξεκινάτε να κάνετε διαδρομές παίρνοντας ανθρώπους από τον δρόμο για να τους πάτε στο μέρος που θέλουν- μέσα σε περιορισμένο χρονικό διάστημα. Αυτό σημαίνει ότι πρέπει να βιάζεστε και επομένως να τρέχετε σαν τρελοί (Crazy) με το ταξί (Taxi). Όσο γρήγορα φτάσετε στο μέρος που θέλει ο πελάτης τόσο περισσότερα χρήματα θα πάρετε. Στο δρόμο προσπαθείτε συνεχώς να κάνετε φιγούρες και να οδηγείτε επικίνδυνα για να εντυπωσιάσετε τους πελάτες και να σας δώσουν περισσότερα χρήματα. Αυτό είναι λοιπόν σε γενικά πλαίσια το παιχνίδι.

Το Crazy Taxi 3 όπως είπαμε είναι η νέα έκ-

δοση της σειράς. Τι υπάρχει σε αυτό; Διαβάσατε την προηγούμενη παράγραφο; Όχι; Για ρίξτε μια ματιά... Ωραία, αυτό είναι το Crazy Taxi 3. Μια από τα ίδια δηλαδή. Σε γενικά πλαίσια, ό,τι ήταν πριν, είναι και τώρα. Εντάξει, υπάρχουν κάποιες διαφορές που θα σας τις πούμε παρακάτω, αλλά σχεδόν τίποτα δεν έχει αλλάξει. Όπως είπαμε θα πρέπει να διαλέξετε έναν από τους τύπους ή τύπισσες που θα οδηγήσουν το ταξί (μερικοί από τους οποίους είναι καινούριοι), και να μεταφέρετε τους επιβάτες/πελάτες στο μέρος που θέλουν όσο γρήγορα γίνεται. Όσο γρηγορότερα το κάνετε αυτό τόσο περισσότερα χρήματα θα πάρετε. Το ξαναγράψαμε αυτό, αλλά είναι η πιο σημαντική, βασική αρχή του παιχνιδιού. Κάθε πελάτης που περιμένει στον δρόμο έχει πάνω από το κεφάλι του ένα μεγάλο σήμα του δολαρίου, το οποίο αλλάζει χρώμα ανάλογα με το πόσο μακριά είναι το μέρος που θέλει να πάει. Φυσικά, όσο πιο μακριά θέλουν να πάνε οι διάφοροι πελάτες, τόσο περισσότερα χρήματα θα πρέπει να πληρώσουν. Όμως αυτό σίγουρα σας κοστίζει ανάλογο χρόνο. Άρα θα πρέπει να πάτε όσο πιο γρήγορα μπορείτε. Μπορείτε βέβαια να παίρνετε μόνο πελάτες που θέλουν να πάνε κάπου κοντά οι οποίοι θα πληρώσουν λιγότερα από την μία, αλλά από την άλλη θα μπο-



ρείτε να πάρετε πολύ περισσότερους. Μπορείτε επίσης να πάρετε πολλά άτομα, τα οποία όμως πάλι θα πρέπει να τα αφήσετε εκεί που θέλουν να πάνε το καθένα χωριστά μέσα σε ένα χρονικό διάστημα. Η επιλογή πάντα είναι δική σας.

### Πόσο πάει η ταρifa;

Όταν πάρετε ένα επιβάτη, αμέσως εμφανίζεται ένα βελος πάνω από το αμάξι σας, το οποίο δείχνει το δρόμο που πρέπει να ακολουθήσετε για να πάτε στο σημείο που θέλει ο εκάστοτε πελάτης. Οι πελάτες επίσης σας δείχνουν που να στρίψετε, αλλά πολλές φορές δίνουν λάθος οδηγίες και αν τους ακούσετε μπορεί να χάσετε πολύτιμο χρόνο. Το βελάκι και πάλι το βελάκι. Βέβαια, και το βελάκι δεν είναι πάντα το καλύτερο που πρέπει να ακολουθήσετε, αφού απλά δείχνει την σωστή διαδρομή μέσα από τους δρόμους η οποία όμως δεν είναι απαραίτητο να είναι και η πιο σύντομη. Πρέπει λοιπόν να βρίσκετε τρόπους να κόβετε δρόμο για να μπορείτε να φτάσετε πολύ πιο γρήγορα στο σημείο που θέλετε και θέλει και ο πελάτης. Αν φτάσετε πάρα πολύ γρήγο-



**ΕΙΔΟΣ** Arcade racing

**ΕΚΔΟΤΗΣ** Sega

**ΑΝΑΠΤΥΞΗ** Hitmaker

**ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ** PIII-1GHz, 256MB RAM, GeForce 3 ή καλύτερη

**MULTIPLAYER** Δεν διαθέτει



Όπως βλέπετε, η ζωή του ταξιτζή είναι αρκετά διασκεδαστική... αλλά από ένα σημείο και μετά, ο καημένος ο οδηγός κάνει τα ίδια και τα ίδια.

ρα στον προορισμό του πελάτη σας παίρνετε bonus στον χρόνο 5 δευτερόλεπτα, αν φτάσετε σε λογικό χρόνο παίρνετε 2 δευτερόλεπτα και αν καθυστερήσετε παίρνετε τίποτα.

Κάπου εδώ βρίσκεται και το μυστικό του παιχνιδιού. Για να βγάλετε πολλά λεφτά και επομένως να βαθμολογηθεί καλά ο οδηγός σας, δεν πρέπει απλά να μεταφέρετε γρήγορα τους επιβάτες. Όλα τα...λεφτά είναι ο τρόπος που οδηγείτε στον δρόμο. Με άλλα λόγια, όπως εσείς είστε τρελοί "ταρίφες" έτσι και οι πελάτες είναι τρελοί και απαιτούν ξέφρενη οδήγηση. Πρέπει λοιπόν να κάνετε όλο άλματα, "μπαντιλίκια", να οδηγείτε ανάμεσα από τα αμάξια στο αντίθετο ρεύμα και πολλά άλλα τέτοια εντυπωσιακά και επικίνδυνα ακροβατικά και κολπάκια. Όσο πιο πολλά και καλά κάνετε, τόσο περισσότερα λεφτά θα παίρνετε από τους πελάτες. Τον κίνδυνο μην τον σκέφτεστε καθόλου αφού κανείς δεν σκοτώνεται, ακόμα και αν πατήσετε κάποιον πεζό ή τρακάρετε σε ένα τοίχο. Απλά χάνετε χρόνο αν τρακάρετε και κάποια χρήματα επειδή στους πελάτες δεν αρέσει να τρακάρετε.

## Η ζωή ενός ταξιτζή

Το gameplay του παιχνιδιού είναι αρκετά απλό. Είναι ένα απλό arcade game άλλωστε στο οποίο απλά οδηγείτε ένα ταξί. Παρατηρήσατε κάτι; Χρησιμοποιήθηκε το επίρρημα "απλό" τρεις φορές μόλις. Ο χειρισμός και έλεγχος του ταξί είναι πολύ εύκολος-γκάζι, φρένο, δεξιά αριστερά και άλμα. Μπορείτε να αλλάζετε βέβαια και ταχύτητες από τις πολλές που έχει. Μπορώ και όπισθεν. Το μόνο κακό είναι ότι ο χειρισμός με το πληκτρολόγιο μπορεί να σας δυσκολέψει λίγο, κυρίως όταν θέλετε να κάνετε φιγούρες. Ευτυχώς, στο παιχνίδι υπάρχει ένα configuration mode (θα το βρείτε στα options του παιχνιδιού στα windows, στο μενού Έναρξη) στο οποίο μπορείτε να ρυθμίσετε τα πλήκτρα όπως σας βολεύουν.

Στο παιχνίδι θα βρείτε τρία βασικά modes για να παίξετε στα οποία κάνετε διαδρομές στην πόλη και μεταφέρετε πελάτες αλλά και ένα mode στο οποίο μπορείτε να παίξετε μερικά mini games με το ταξί σας, τα οποία σας βοηθούν να βελτιώσετε τις ικανότητές σας. Τα τρία βασικά modes είναι τα West Coast, Glitter Oasis και Small Apple. Το πρώτο και το τρίτο τα έχουμε ξαναδεί στα προηγούμενα παιχνίδια της σειράς. Αυτή τη φορά βέβαια είναι αρκετά βελτιωμένα και πολύ μεγάλα, γεμάτα μουσικές διαδρομές που θα πρέπει να ανακαλύψετε για να κάνετε πιο εύκολη τη ζωή σας. Δυστυχώς, το Glitter Oasis που είναι μια καινούρια περιοχή, δεν προσφέρει κάτι ξεχωριστό αφού όχι μόνο είναι το μικρότερο σε μέγεθος μέρος, αλλά και το πιο άσχημα σχεδιασμένο. Στο mini game mode υπάρχουν μικρά χαζά παιχνιδάκια τα οποία υποτίθεται ότι βελτιώνουν τις ικανότητές σας στην οδήγηση. Παιχνιδάκια στα οποία θα τρέχετε σε μια ευθεία και θα κάνετε άλματα για να πετύχετε διαστημόπλοια ενώ θα πρέπει να προλάβετε τον χρόνο, σε άλλα θα στέκεστε απέναντι από ένα τεράστιο κανόνι που εκτοξεύει τεράστιες μπάλες μπίτζμπολ που πρέπει να πετύχετε, να φτάσετε σε ένα σημείο γρήγορα χωρίς να τρακάρετε πουθενά και άλλα πολλά παρόμοια.

## Πως φαίνεται και ακούγεται

Τα γραφικά του παιχνιδιού δεν έχουν να παρουσιάσουν κάτι το ιδιαίτερο. Πολύ λίγο βελτιωμένα από τα προηγούμενα παιχνίδια... τα μόνα που είναι όμορφα σχεδιασμένα είναι τα ταξί και οι οδηγοί τους. Όλα τα άλλα είναι απλά και λιτά, με όμορφα χρώματα τα οποία εναλλάσσονται πολύ γρήγορα καθώς αναπτύσσετε μεγάλες ταχύτητες. Το ταξί αφήνει φωτιές και σημάδια από τα λάστιχα στον δρόμο, και όταν χτυπάτε κάπου με δύναμη πετάγονται σπίθες από παντού. Τα σημεία που θέλουν να σταματήσουν οι

πελάτες φωτίζουν με έντονα χρώματα και είναι σίγουρο ότι δεν περνάνε απαρατήρητα. Το παιχνίδι μπορείτε να το παίξετε σε αναλύσεις από 640x480 μέχρι 1280x960. Όταν ανεβάσετε ψηλά την ανάλυση θα δείτε ότι υπάρχει έντονη πτώση του frame rate, κυρίως όταν τρέχετε με μεγάλη ταχύτητα. Ένα άλλο κακό που είδαμε είναι ότι αδικαιολόγητα το παιχνίδι φαίνεται πολύ άσχημο με κάρτες γραφικών επιπέδου GeForce 2. Δεν μπορούμε να καταλάβουμε γιατί έχει τέτοιες απαιτήσεις το παιχνίδι αυτό που χαρακτηρίζεται από σχετική απλότητα.

Ο ήχος επίσης δεν είναι κάτι το σπουδαίο στο παιχνίδι αφού τα μουσικά κομμάτια παραμένουν τα ίδια με τα παλιά και επαναλαμβάνονται πολύ συχνά. Τα ηχητικά εφέ των αυτοκινήτων είναι αρκετά καλά και θυμίζουν πολύ πραγματικούς ήχους. Πολύ αστεία είναι τα διάφορα σχόλια που κάνουν οι επιβάτες καθώς οδηγείτε, αλλά πολλές φορές χάνονται πίσω από την μουσική και τους ήχους του ταξί. Ευτυχώς στο configuration του παιχνιδιού υπάρχει η επιλογή απενεργοποίησης της μουσικής.

Σε γενικά πλαίσια το Crazy Taxi 3 δεν παρουσιάζει κάτι το νέο και ενδιαφέρον σε σχέση με τους προηγούμενους τίτλους. Σίγουρα προσφέρει αρκετή διασκέδαση καθώς παίζετε και κάνετε φιγούρες, αλλά δεν είναι παιχνίδι που θα σας κρατήσει για να ασχοληθείτε πολλές ώρες μαζί του. Εμείς το μόνο που ευχόμαστε είναι να μην μπούμε ποτέ σε ταξιτζή που έχει παίξει το παιχνίδι αυτό. Αμήν!

Αντώνης Πέτρου

### ΥΠΕΡ

Διασκεδαστικό για να περάσουμε την ώρα μας.

### ΚΑΤΑ

Απλό χωρίς κάτι το ιδιαίτερο, μόνотонη μουσική, πτώση του frame rate.

### ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ

6





Επιλογή φυλής- η αρχή είναι σημαντική υπόθεση.



Εστιάζουμε όπως πάντα σε μικρές ομάδες...

# Disciples II: Rise of the Elves

## Τα ξωτικά... ξανάρχονται

Το Disciples II είναι ένα turn-based strategy που έχει γίνει γνωστό για τον πολύ καλό σχεδιασμό του στα μοντέλα των μονάδων του, την ιστορία του και το απλό και ευχάριστο gameplay του. Και φυσικά τα πανέμορφα, πανέμορφα γραφικά του και ειδικά τα τοπία του που μοιάζουν πολλές φορές με μικρούς πίνακες. Σε σχέση με τα άλλα πιο πολύπλοκα παιχνίδια του ίδιου είδους, δεν έμεινε πίσω. Κατάφερε με τον δικό του, ξεχωριστό τρόπο να εθίσει πολλούς παίκτες οι οποίοι μαγεύτηκαν για πολλές ώρες με το παιχνίδι. Βέβαια, όπως είναι λογικό και επόμενο, η Strategy First αποφάσισε να δημιουργήσει και expansion packs για το παιχνίδι, έτσι ώστε να ενισχύσει τον τίτλο της και να τραβήξει περισσότερους παίκτες. Μέσα σε ένα εξάμηνο λοιπόν μέσα στο 2003 κατάφερε να κυκλοφορήσει δύο expansions μαζί. Τα Guardians of the Light και Servants of Darkness. Δυστυχώς και τα δύο απέτυχαν να πραγματοποιήσουν τους στόχους των δημιουργών και μάλιστα απομάκρυναν πολλούς από τον τίτλο, αφού δεν είχαν να προσφέρουν τίποτα το παραπάνω και το ιδιαίτερο. Η Strategy First δεν το βάζει εύκολα κάτω όμως κι αυτό είναι παρήγορο. Φαίνεται στα γραφεία τους θα έχουν κρεμασμένο κάπου το ρητό "Ο επιμένων νικά" με μεγάλα γράμματα- και πιθανώς γραμμένο σε ξωτικίσια διάλεκτο. Έτσι, κυκλοφόρησαν το

νέο expansion pack με τίτλο Rise of the Elves. Αυτό ήταν το πρώτο μάθημα ιστορίας.

Το όνομα και μόνο τραβάει τον κόσμο να δει τι είναι. Τα Elves βλέπετε πάντα γίνονται το επίκεντρο της προσοχής του κόσμου. Το σήγουρο ήταν ότι με το άκουσμα του τίτλου, αμέσως το μυαλό όλων πήγε στην ιδέα της νέας φυλής. Και δεν έπεσαν έξω. Τα Elves κάνουν λοιπόν την πρώτη τους εμφάνιση και στο Disciples II και έχουν μάλιστα την τιμητική τους.

### Ο μύθος

Η ιστορία του νέου expansion συνεχίζει τα μέχρι τώρα δράματα στον κόσμο Nevendaar του Disciples. Πάμε για το δεύτερο μάθημα ιστορίας τώρα! Μετά τον μεγάλο πόλεμο των θεών λοιπόν και την εμφάνιση των Undead, ο κόσμος βρίσκεται σε συνεχή διαμάχη. Να υπενθυμίσουμε ότι τα undead ήταν δημιουργήματα της θεάς Mortis, της παλιάς προστάτιδας των Elves. Να υπενθυμίσουμε επίσης ότι η Mortis κάποτε λεγόταν Solonielle και ότι ήταν η γυναίκα του θεού των Elves, του Gallean. Η Mortis όμως, που έχει την ανάγκη ακόμα της παρουσίας του Gallean, βρήκε έναν τρόπο για να τον φέρει πάλι στη ζωή. Όταν όμως ο Gallean αντιλήφθηκε πώς είχε αλλάξει η Solenielle σε μια προσωποποίηση του κακού αποφάσισε να την εγκαταλείψει, δημιουργώντας έτσι μια ανεπίτευτη έχθρα ανάμεσά τους. Ο Gallean

έστρεψε το βλέμμα του στον Nevendaar και έδε με χαρά ότι τα αγαπημένα του παιδιά, τα Elves, είχαν επιζήσει και αποφάσισε έτσι να στείλει ένα avatar (μια επίγεια ενσάρκωση, ας πούμε) ως δώρο. Το avatar Lachla'an στάλθηκε για να φέρει ξανά την ειρήνη στον Nevendaar και να ενωθούν ξανά οι φυλές. Η Mortis όμως, γεμάτη μίσος και δίψα για εκδίκηση, σκότωσε το avatar και το μετέτρεψε σε έναν απάισιο Dark Elf, αναγκάζοντας τον Gallean να επεμβεί ο ίδιος στον κόσμο των θνητών. Ο Gallean μέσα στην μαγία του και στον θυμό του κατέστρεψε πλάσματα από όλες τις φυλές και ένα μεγάλο κομμάτι από την φύση. Καταρακωμένος από τις πράξεις του, αποφάσισε να απομονωθεί και να αφήσει τα παιδιά του μόνα τους. Μέχρι που εμφανίστηκε ένας προφήτης των Elves υποστηρίζοντας ότι έχει μιλήσει με τον Gallean. Τα Elves βρήκαν και πάλι τον πατέρα τους και ετοιμάζονται να εξαπλωθούν στον κόσμο. Σε αυτό το σημείο τελειώνει το μάθημα ιστορίας και τα πολλά ονόματα (κάτι που θυμίζει σε Σιλμαρίλιον)... σε αυτό το σημείο ξεκινάει και το παιχνίδι.

Πολλοί θα γνωρίζετε ότι η ιστορία του Disciples II είναι αρκετά όμορφη- όπως καταλάβατε συνεχίζει να είναι. Βέβαια, το Rise of the Elves δεν βασίζεται μόνο σε ένα παραμυθένιο σενάριο. Είναι ένα expansion pack που έχει να προσφέρει πολλά παραπάνω.

**ΕΙΔΟΣ** Turn-based strategy

**ΕΚΔΟΤΗΣ** Strategy First

**ΑΝΑΠΤΥΞΗ** Strategy First

**ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ** PII-233MHz, 32MB RAM, 8MB κάρτα γραφικών

**MULTIPLAYER** Από 2 έως 4 παίκτες σε LAN ή Internet





Η σειρά Disciples πάντα εντυπωσίαζε με τα πολύ προσεγμένα γραφικά και τους ιδιαίτερους χρωματισμούς αυτών. Η παράδοση συνεχίζεται.

## Τα νέα των Elves

Το Rise of the Elves, περιέχει μια ολόκληρη νέα φυλή όπως είπαμε. Αυτό συνεπάγεται νέες μονάδες, νέα spells, νέες αποστολές και πολλά άλλα. Τα Elves έχουν 11 αντικείμενα και 39 νέες μονάδες χωρισμένες σε δύο φυλές, στους ευγενικούς και φιλεριητικούς Noble Elves και στους άγριους και βαρβαρικούς Wild Elves. 6 leaders, 4 fighters, 9 ranged, 6 mages, 5 healers, 4 summoned και 5 neutral. Αυτό είναι το νέο "σετάκι". Για να αναφέρουμε και μερικά ενδεικτικά ονόματα, θα δείτε τους Centaur Lancer και Strider, Scouts, Hunters, Wardens, Sentries, Marauders, Archon και πολλές άλλες μονάδες. Από αντικείμενα υπάρχουν μερικά όπως τα Staff of Treecalling, Talisman of Horror, Tome of Thought, Staff of Foliage και άλλα.

Η μηχανική του παιχνιδιού και της μάχης δεν έχει αλλάξει φυσικά, αλλά αυτό δεν είναι κακό. Πρέπει λοιπόν να έχετε μια μικρή ομάδα από 6 μονάδες και κάθε μια μπορεί να κάνει μόνο μια ενέργεια κάθε φορά, όπως για παράδειγμα επίθεση ή heal. Την περισσότερη διάρκεια του παιχνιδιού θα την περάσετε εξερευνώντας τους χάρτες και δίνοντας μάχες με το απλό σύστημα μάχης που έχει παρουσιάσει εδώ και δύο χρόνια περίπου το Disciples II. Αυτό βέβαια σημαίνει ότι δεν χρειάζεται να ασχολείστε πολύ με θέματα managing των πόλεων και των μονάδων σας, πράγμα που κάνει το παιχνίδι αρκετά ελαφρύ και ευχάριστο. Αυτός είναι άλλωστε και ένας από τους λόγους που έχει γίνει γνωστό το συγκεκριμένο strategy. Δεν υπάρχει η μεγάλη κλίμακα του Heroes, Age of Wonders ή άλλων σχετικών. Η ομάδα είναι μικρή και εδώ είναι που εστιάζεται πάντα το gameplay.

Το campaign των Elves αποτελείται από 8 αποστολές μέσα στις οποίες μπορείτε να χρι-

σιμοποιήσετε όλες τις νέες μονάδες, τα 20 νέα μοναδικά spells και τις επιθέσεις των Elves και θα συναντήσετε τις 8 νέες ουδέτερες μονάδες αλλά και τα νέα bosses. Η ιστορία εξελίσσεται μέσα από τα γνωστά scripted sequences, αφηγήσεις και διάλογους.

Όσο αφορά την ισορροπία της νέας φυλής σε σχέση με τις άλλες δεν υπάρχουν μεγάλες διαφορές. Τα Elves είναι σχετικά πιο αδύναμα σωματικά από τις άλλες φυλές, αλλά εξελίσσονται και ανεβαίνουν level αρκετά πιο γρήγορα. Επιπλέον έχουν πολύ ισχυρούς μάγους που μπορούν να κάνουν μεγάλη ζημιά με τα spells τους ή να ενισχύσουν επαρκώς τις φιλικές μονάδες. Η ύπαρξη των healers δίνει επίσης μια πολύ καλή υποστήριξη στις αδύναμες μονάδες. Οι ranged units επίσης είναι πάρα πολύ γρήγορες και σχεδόν πάντα έχουν τον πρώτο λόγο στις μάχες, αποδεκατίζοντας έτσι από ωρίς τους αντιπάλους από μακριά. Βέβαια, ένα στοιχείο που μπορούμε να πούμε ότι χαλάει την ισορροπία στο παιχνίδι είναι ότι ενώ όλες οι φυλές χρησιμοποιούν τις γνωστές πηγές mana και μάχονται για αυτές, τα Elves και μόνο τα Elves χρησιμοποιούν ένα νέο, ιδιόκτητο resource.

## Μερικά πράγματα παραπάνω

Στο θέμα των γραφικών και του ήχου δεν υπάρχουν μεγάλες διαφορές. Τα εφέ των spells δεν έχουν να παρουσιάσουν κάτι το ιδιαίτερα εντυπωσιακό και μερικές φορές κρατάνε πολλή ώρα μέχρι να τελειώσει όλο το animation. Στο παιχνίδι έχουν προστεθεί κάποια νέα είδη εδάφους και κάποια textures. Φυσικά τα νέα μοντέλα είναι όμορφα σχεδιασμένα, με μερικές εξαιρέσεις που φαίνεται ότι σχεδιάστηκαν βιαστικά. Για μια ακόμη φορά

την ανάλυση μπορείτε να την ανεβάσετε μέχρι τα 1280x1024 κάνοντας τον χάρτη να φαίνεται αρκετά όμορφος, σαν ένας μικρός πίνακας. Βέβαια, στην μάχη η ανάλυση πέφτει στα 800x600. Μπορείτε να ενεργοποιήσετε το window mode (όπου βλέπετε σε παράθυρο) ή να παίξετε σε full screen. Είναι πιθανό όμως να... θολώσει έτσι όμως η κατάσταση.

Ο ήχος είναι επίσης καλός με ένα νέο μουσικό θέμα για τις πόλεις των Elves και ένα για την μάχη. Οι φωνές των νέων πλασμάτων είναι αρκετά καλές- με εξαίρεση στις μονάδες με τον άσχημο σχεδιασμό. Λέγαμε κάτι για βιασύνη πιο πάνω! Τέλος, πρέπει να αναφέρουμε ότι σας περιμένουν νέα πράγματα και στον scenario editor/random map generator όπως οι νέοι τύποι events, ένας massive-size χάρτη (πραγματικά τεράστιο αυτό το πράγμα!) και βελτιωμένο random map generator.

Εν τέλει, το Rise of the Elves είναι ένα σωστό expansion pack που πετυχαίνει τους στόχους της Strategy First. Με τόσα νέα πράγματα, μια ολόκληρη φυλή με τις μονάδες της, τα spells της, αλλά και με τις νέες προσθήκες σε κάποιους τομείς, μπορούμε να πούμε ότι αξίζει, αν και δεν έχει μεγάλο βάθος. Σίγουρα οι φίλοι του τίτλου θα κολλήσουν για πολλές ώρες, ενώ οι υπόλοιποι παίχτες θα βρουν κάτι το διαφορετικό.

Μηνάς Νοταράς

### ΥΠΕΡ

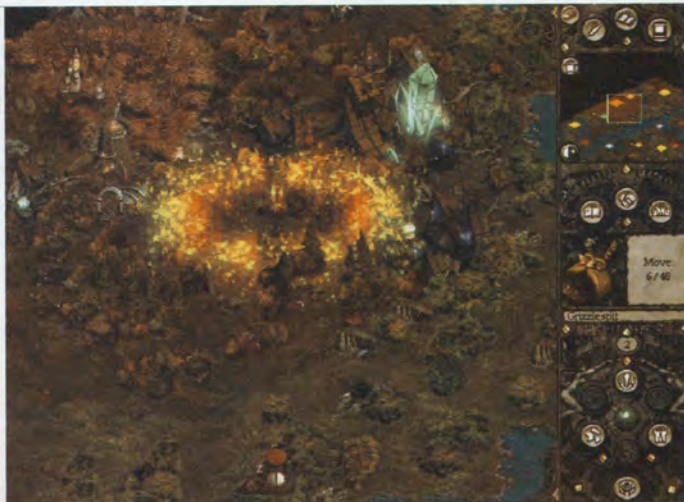
Νέα φυλή με νέες μονάδες, spells, items.

### ΚΑΤΑ

Η ανάλυση στην μάχη, βιαστικός σχεδιασμός σε μονάδες.

### ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ

7.5





Δεν είναι απίστευτος;



Κομματάκια σας βλέπω όλους.

# Legacy of Kain: Defiance

## Προς αναζήτηση της μοίρας

Στο άκουσμα των ονομάτων Kain και Raziel, μας έρχονται αμέσως στο μυαλό οι σκοτεινές ιστορίες των δύο αυτών αιώνιων εχθρών. Μεσαιωνικές τοποθεσίες, γεμάτες μυστήριο και ανατριχιαστική ατμόσφαιρα σε ένα εξολοκλήρου Gothic κόσμο που τραβάει την προσοχή όλων. Μέχρι σήμερα η σειρά των παιχνιδιών αυτών έχει κρατήσει το ενδιαφέρον πολλών παιχτών με την όμορφη υπόθεση της και τους χαρακτήρες της. Πάντα όμως υπήρχαν πολλά ερωτηματικά στην ιστορία. Στο νέο παιχνίδι της σειράς η Eidos πήρε πολλές αποφάσεις και σε θέματα gameplay, αλλά και στο θέμα της ιστορίας.

Στο Legacy of Kain: Defiance λοιπόν συνεχίζεται η σκοτεινή ιστορία των δύο πρωταγωνιστών - του αρχαίου βαμπίρ Kain και του υβριδίου Raziel. Προφανώς θα το έχετε ήδη ακούσει, αλλά στο νέο αυτό παιχνίδι έχετε την ευκαιρία να παίξετε και με τους δύο αυτούς χαρακτήρες. Στην εξέλιξη του παιχνιδιού θα μάθετε περισσότερα πράγματα για τις τρεις φυλές που έχουν εμπλακεί στα προηγούμενα παιχνίδια, τους ανθρώπους, τα βαμπίρ και τους Hylden, αλλά ακόμα περισσότερα για τους πρωταγωνιστές. Οι δύο πρωταγωνιστές εμφανίζονται στο παιχνίδι σε διαφορετικές χρονικές στιγμές. Ο Raziel συνεχίζει την αναζήτηση της μοίρας του αφού έχει ξεφύγει από τα πλοκάμια του Elder God και ο Kain αντιμετωπίζοντας τον Moebius, ο οποίος ξέρει πολλά για τους δύο εχθρούς και την μοίρα του

Nosgoth, συνεχίζει προς αναζήτηση της τελικής σύγκρουσης. Φυσικά δεν πρόκειται να σας πούμε περισσότερα για την υπόθεση του παιχνιδιού, γιατί οτιδήποτε παραπάνω θα χαλάσει τις εκπλήξεις που υπάρχουν.

Ο τίτλος του παιχνιδιού και μόνο είναι ικανός να προσελκύσει πολλούς gamers. Πολλοί από εσάς, όπως και εμείς, περιμέναμε να δούμε τι νέο υπάρχει στο παιχνίδι. Δυστυχώς, υπάρχουν μερικά στοιχεία τα οποία χαλάνε ιδιαίτερα την εικόνα του παιχνιδιού που τόσο πολύ περιμέναμε.

### Φουσκωμένα λόγια

Βασικό πρόβλημα του παιχνιδιού είναι η κάμερα και ο έλεγχός της, για την οποία μερικούς μήνες πριν κυκλοφορήσει το παιχνίδι, οι δημιουργοί παινεύοντουσαν για αυτό που είχαν καταφέρει. Μίλαγαν για κινηματογραφική λήψη, για ανεξάρτητο έλεγχο και πολλά, πολλά άλλα φουσκωμένα λόγια. Ας πιάσουμε τα πρώτα λόγια τους. "Κινηματογραφική λήψη". Ωραία, ας υποθέσουμε ότι βλέπουμε μια ταινία. Υπάρχει ποτέ περίπτωση η κάμερα να χάσει μέσα στην φωτιά της μάχης τον πρωταγωνιστή και να δείχνει στους θεατές τα ντουβάρια και τα έπιπλα, ενώ ακούγονται οι φωνές και οι ήχοι από την μάχη; Αυτό όμως

το είδαμε πάρα μα πάρα πολλές φορές στο παιχνίδι. Η κάμερα όντως είναι ανεξάρτητη και πολλές φορές η λήψη της είναι πολύ όμορφη. Το κακό είναι ότι την κάμερα πρέπει να την χειρίζεστε εσείς. Αυτό σημαίνει, έλεγχος του χαρακτήρα με κάποια κουμπιά και παράλληλα της κάμερας. Αυτό μπορείτε να το κάνετε με συνδυασμό πληκτρολογίου και ποντικιού, μόνο με τα πλήκτρα του πληκτρολογίου και αν έχετε gamepad. Ο πρώτος τρόπος είναι σχεδόν αδύνατο να δουλέψει σωστά. Ο δεύτερος είναι πιο εύκολος αλλά και πάλι πολλές φορές θα μπερδέψετε τα δάχτυλά σας και επομένως θα χάσετε και την κάμερα. Ο τρίτος τρόπος είναι και ο καλύτερος, αλλά αυτό σημαίνει ότι πρέπει να προμηθευτείτε ένα gamepad αν δεν έχετε για να παίξετε σχετικά εύκολα το παιχνίδι. Θα πούνε τώρα μερικοί, και κυρίως όσοι δεν έχουν παίξει προηγούμενα παιχνίδια της σειράς, ότι απλά είναι θέμα συνήθειας του ελέγχου της κάμερας. Αυτό είναι λάθος! Και εξηγούμε τον λόγο. Για όσους δεν γνωρίζουν το παιχνίδι ή όσους δεν θυμούνται τα παλιά, πρέπει να ξέρετε ότι ένα μεγάλο μέρος του παιχνιδιού έχει να κάνει με πολλούς διαδρόμους, τούνελ και περάσματα που μπερδεύονται. Όταν λοιπόν η κάμερα αλλάζει με κάθε πάτημα ενός κουμπιού την

**ΕΙΔΟΣ** Action

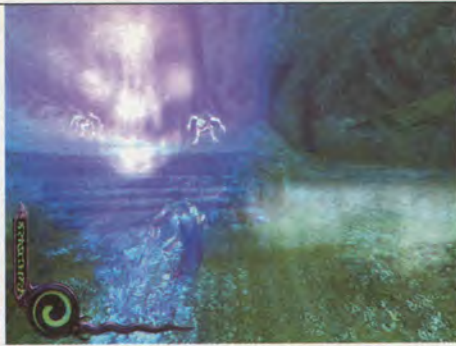
**ΕΚΔΟΤΗΣ** Eidos Interactive

**ΑΝΑΠΤΥΞΗ** Crystal Dynamics

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

**MULTIPLAYER** Δεν διαθέτει





άποψη της, είναι επόμενο μετά από λίγο να χαθείτε μέσα στους διαδρόμους. Και δεν είναι μόνο αυτό. Όταν είναι να κάνετε ένα άλμα από ένα περβάζι σε ένα άλλο και ενώ είστε στον αέρα ξαφνικά η κάμερα αλλάζει θέση και δείχνει τον τοίχο, το αποτέλεσμα είναι να μην φτάσετε ποτέ στην άλλη μεριά. Φανταστείτε, αν δεν σας κάνει ούτε το παράδειγμα αυτό, τι γίνεται με την κάμερα όταν έχετε να αντιμετωπίσετε τέσσερις και πέντε αντιπάλους μαζί και η κάμερα παίρνει πρωτοβουλία και δείχνει κάτι άσχετο. Δεν υπάρχει λέξη για να εκφράσουμε το συναίσθημα που νιώθουμε εκείνη την στιγμή.

### Δύο ίδιοι εχθροί

Μπορεί η κάμερα να είναι το μελανότερο σημείο του παιχνιδιού, δεν είναι όμως το μόνο. Θα σας πούμε δύο λέξεις που τα λένε όλα. Μονοτονία και επανάληψη! Αυτές έχουν να κάνουν με τις κινήσεις των χαρακτήρων. Είναι ίδιες και λιγοστές. Και οι δύο έχουν τηλεκινητικές ικανότητες με τις οποίες μπορούν να μετακινούν αντικείμενα από μακριά ή να χτυπάνε τους εχθρούς. Και οι δύο κρατάνε reaver swords με τα οποία μπορούν να κάνουν δυο-τρια combos ή κάποιες ειδικές κινήσεις όταν φορτίσουν, κατακρεουργώντας τους εχθρούς τους. Εδώ βέβαια υπάρχει μια διαφορά. Ο Kain έχει το σπαθί πάντα σε υλική υπόσταση, ενώ ο Raziel στην πνευματική. Μια άλλη διαφορά είναι ότι ο Raziel όπως πάντα ρουφάει τις ψυχές των αντιπάλων του, ενώ ο Kain σαν καλό βαμπιρ ρουφάει το αίμα των θυμάτων του. Αυτές όμως είναι οι μόνες διαφορές ανάμεσά τους. Μάλιστα ακόμα και το στίλ και ο τρόπος που κάνουν άλματα είναι πανομοιότυπος. Οι κινήσεις και τα combos είναι λιγοστά, μερικά από τα οποία τα αποκτάτε στην πορεία, και οι μάχες από κάποιο σημείο και μετά καταντάνε να είναι μια σειρά ιδίων κινήσεων μέχρι να εξοντώσετε τους εχθρούς για να προχωρήσετε και να φτάσετε στους επόμενους. Μόλις βρείτε τους επόμενους πάλι τα ίδια. Αφήστε και το γεγονός ότι σε πολλά κομμάτια του παιχνιδιού πρέπει να καλύψετε τεράστιες αποστάσεις χωρίς να συμβεί τίποτα για να φτάσετε σε κάποιο ενδιαφέρον σημείο. Ευτυχώς, οι δύο χαρακτήρες του Defiance τρέχουν αρκετά γρήγορα πλέον, σε σχέση με τους προηγούμενους τίτλους, γεγονός που βοηθάει να καλύψετε γρήγορα τις αποστάσεις. Για να τελειώνουμε με τα αρνητικά του παιχνιδιού, πρέπει να προσθέσουμε τον χρόνο που κρατάνε οι μάχες και τα προβλήματα με την τεχνητή νοημοσύνη. Οι εχθροί είναι πολλοί και με μεγάλη ποικιλία. Αυτό υπό φυσιολογικές συνθήκες δεν θα έπρεπε να τρομάζει κανένα, λαμβάνοντας υπόψη τους δύο πρωταγωνιστές του παιχνιδιού. Το κακό είναι ότι πέρα από πολλούς είναι και δύσκολοι και αυτό θα το καταλάβετε αμέσως, αφού και οι απλοί στρατιώτες χρειάζονται αρκετό χρόνο για να νικηθούν. Πολλές φορές οι εχθροί οργανώνονται σε ομάδες και τότε τα πράγματα γίνονται

ακόμα πιο δύσκολα. Αυτό και πάλι δεν μπορούμε να το θεωρήσουμε κακό, αφού το παιχνίδι είναι action και οι μάχες πάντα είναι καλοδεχούμενες. Όμως οι λίγες κινήσεις των χαρακτήρων, ο χρόνος που χρειάζεται για να σκοτώσετε και τον πιο απλό εχθρό, αλλά και τα προβλήματα της τεχνητής νοημοσύνης το κάνουν πρόβλημα. Θα δείτε πολλούς εχθρούς να κολλάνε πίσω από τοίχους, να σας κοιτάνε καθώς ρουφάτε αίμα από κάποιον άλλο και πολλά άλλα τέτοια κολλημάτα που απογοητεύουν και τον πιο σκληροπυρηνικό παίχτη.

### Τα λαμπρά σημεία σε ένα σκοτεινό παιχνίδι

Δεν είναι όμως δυνατό ένας τίτλος σαν αυτό, με την ιστορία που έχει, με το σενάριο και με όλη την ατμόσφαιρα που το διέπει, να απογοητεύσει τους φίλους του. Και όντως υπάρχουν αρκετά λαμπρά σημεία στο παιχνίδι. Πέρα από την υπόθεση, για την οποία δεν θα σας πούμε τίποτα παραπάνω, και η οποία είναι πολύ καλή, υπάρχουν οι γρίφοι, τα γραφικά και ο ήχος. Για μια ακόμη φορά στο παιχνίδι υπάρχουν αρκετά παζλ τα οποία προσθέτουν στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού μια αίσθηση μυστηρίου. Οι γρίφοι ποικίλουν από μετακινήσεις βράχων και συνδυασμούς κλειδών, μέχρι εναλλαγές από υλικό σε ψυχικό κόσμο (με τον Raziel) για να βρείτε διόδους και να επηρεάζετε διαφορετικά αντικείμενα.

Τα γραφικά και ο ήχος είναι το λαμπρότερο σημείο του παιχνιδιού. Η μηχανή γραφικών είναι ίδια με την παλιά, αλλά οι σχεδιαστές έχουν κάνει απίστευτη δουλειά και σχεδόν όλα φαίνονται υπέροχα. Τα σκηνικά είναι πολύ καλά σχεδιασμένα και δημιουργούν δέος στους παίχτες καθώς περνάνε μέσα από σκοτεινά, συμπαγή κτήρια Γοτθικού ρυθμού, διακοσμημένα με

αγάλματα και τοιχογραφίες, ενώ οι χαρακτήρες είναι πανέμορφοι και μοναδικοί. Τα εφφέ φαίνονται να είναι της νέας γενιάς σε πολλά σημεία, κυρίως στα εφφέ των όπλων, αλλά και στον κόσμο των ψυχών που τα περιέργα σχήματα και οι παραμορφωμένες περιοχές δημιουργούν έναν ανατριχιαστικό κόσμο.

Μαζί με τα γραφικά έρχεται και ο καταπληκτικός ήχος με τις φωνές των πρωταγωνιστών να είναι και πάλι από τους Simon Templeman για τον Kain και του Michael Bell για τον Raziel. Η μουσική είναι άκρως ατμοσφαιρική σε όλη την διάρκεια του παιχνιδιού, ενώ στον ψυχικό κόσμο η μουσική χάνεται και ακούγονται μόνο ψιθυροί και ένα ανατριχιαστικό ουρλιαχτό μια γυναίκας.

Τελικά, το Legacy of Kain: Defiance είναι ένα παιχνίδι που ικανοποιεί ή απογοητεύει. Δεν υπάρχει μέση κατάσταση. Σίγουρα, οι λάτρεις των Gothic θεμάτων και της σειράς έχουν έναν λόγο παραπάνω για να παίξουν το παιχνίδι, αφού η υπόθεση του πραγματικά είναι κάτι που μπορεί να κρατήσει έναν παίχτη. Φυσικά, τα γραφικά και ο ήχος προσθέτουν πολύ σε αυτό και αν κάποιος παραβλέπει τα προβλήματα με την κάμερα και την μάχη σίγουρα θα βρει ένα πολύ όμορφο παιχνίδι. Σίγουρα όμως υπάρχουν παίχτες που δεν θα ικανοποιηθούν και αυτό είναι πλήγμα για τον τίτλο με βάση τις προσδοκίες του. Η τελική απόφαση είναι πάντα δική σας.

Μηνάς Νοταράς

#### ΥΠΕΡ

Πολύ καλό σενάριο, γραφικά, ήχος.

#### ΚΑΤΑ

Έλεγχος κάμερας, μονότονες μάχες, ίδιοι πρωταγωνιστές.

#### ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ

7



# Vega\$: Make it Big

## Viva Las Vegas

Ας πάμε λοιπόν μια βόλτα στο Las Βέγκας. Σίγουρα όλοι έχετε ακούσει για αυτή την πόλη στην μακρινή Αμερική. Είναι η πόλη των καζίνο και της διασκέδασης. Χιλιάδες κόσμος πηγαίνει εκεί για να παίξει τυχερά παιχνίδια και να δοκιμάσει την τύχη του. Μερικοί πηγαίνουν για να τους παντρέψει ένας παπάς ντυμένος Elvis σε κάποιο ξωκλήσι, αλλά αυτό είναι άσχετο. Από το πρωί μέχρι και το βράδυ τα καζίνο είναι ανοιχτά περιμένοντας τυχερούς και άτυχους να τα επισκεφτούν. Ο όγκος των χρημάτων που αλλάζουν χέρια μέσα σε μια μέρα είναι ασύλληπτος και η ευκολία που ένας άνθρωπος μπορεί να φτιάξει ή να καταστρέψει την ζωή του επίσης. Για να καταλάβετε καλύτερα τι συμβαίνει εκεί, υπάρχουν καζίνο που έχουν έναν όροφο αφιερωμένο στα παιδιά όπου μπορούν να παίξουν τυχερά παιχνίδια για ανηλίκους... και τα βραβεία είναι κούκλες και παιχνίδια.

Φανταστείτε τώρα να σας δινόταν η ευκαιρία να φτιάξετε μια δική σας επιχείρηση σε αυτή την πόλη. Έχετε σκεφτεί ποτέ, πώς και τι θα κάνατε; Η Empire Interactive λοιπόν σας δίνει την ευκαιρία για να δοκιμάσετε τι μπορείτε να κάνετε σε μια τέτοια περίπτωση με το παιχνίδι της Vega\$: Make it big. Το παιχνίδι είναι ένα κλασικό management στο οποίο ξεκινάτε να φτιάξετε μια επιχείρηση στο Las Βέγκας. Στο παιχνίδι μπορείτε να επιλέξετε να παίξετε σε ένα Campaign δέκα επιπέδων στα οποία πρέπει να πετύχετε κάποιους στόχους. Οι στόχοι αυτοί αρχικά είναι εύκολοι όπως για παράδειγμα να φτιάξετε δυο ή τρία συγκεκριμένα κτίρια ή να επιπλώσετε κατάλληλα το καζίνο σας. Αργότερα τα πράγματα γίνονται πιο δύσκολα και πρέπει να διατηρήσετε έναν αριθμό πελατών ή εισοδήματος για κάποιο χρονικό διάστημα. Στο παιχνίδι υπάρχει φυσικά η επιλογή να παίξετε σε ένα Training mode, το οποίο σας καθοδηγεί μέσα από λεπτομερή μαθήματα για να μάθετε κάποια πράγματα. Τέλος, μπορείτε να παίξετε και στο Sandbox mode στο οποίο απλά ξεκινάτε να δημιουργείτε την επιχείρησή σας από το μηδέν και προχωράτε όσο πάει, χωρίς συγκεκριμένο στόχο.

### Λεφτά, μάρκες και θύματα!

Στο Campaign και στο Sandbox ξεκινάτε αγοράζοντας ένα οικόπεδο κάπου στο Las Βέγκας, έχοντας στην κατοχή σας ένα χρηματικό πόσο. Ο χώρος αυτός είναι το μέρος που θα φιλοξενήσει τα αρχικά στάδια της επιχείρησής σας. Αρχικά πρέπει να ασχοληθείτε με βασικά κτίρια τα οποία έχουν να κάνουν με την

καλή λειτουργία και συντήρηση του χώρου, αλλά και με την διαμονή των πελατών- κτίρια για επιδιόρθωση βλαβών, για καθαριότητα ή για παροχή ρεύματος. Πάντα φυσικά πρέπει να έχετε κατά νου, ότι πρέπει να καλλωπίζετε τους χώρους με δέντρα, γρασίδι, σιντριβάνια και ότι άλλο επιθυμείτε και υπάρχει στο παιχνίδι. Αργότερα, ανοίγουν περισσότερες επιλογές και μπορείτε να χτίσετε όλο και μεγαλύτερα κτίρια, όπως ξενοδοχεία, καταστήματα, πάρκινγκ, κινηματογράφοι, clubs και πολλά άλλα.

Φυσικά, πέρα από αυτά πρέπει να φτιάξετε και καζίνο- τα οποία είναι και τα σημαντικότερα κτίρια. Όταν χτίσετε ένα καζίνο σας δίνεται αμέσως η επιλογή να μπείτε μέσα σε αυτό και να δείτε τον εσωτερικό χώρο. Εκεί πρέπει να αρχίσετε να τοποθετείτε τα διάφορα τραπέζια και τα παιχνίδια, μηχανήματα για ηλεκτρονικό τζόγο, αλλά και τμήματα για την ασφάλεια του καζίνο και για την συντήρησή του. Ουσιαστικά ό,τι κάνετε με τον εξωτερικό χώρο κάνετε και μέσα στα καζίνο μόνο που έχετε διαφορετικά αντικείμενα να ασχοληθείτε. Όταν τα πράγματα αρχίσουν να λειτουργούν σωστά το εισόδημά σας αυξάνεται και μπορείτε σταδιακά να επεκτείνετε την επιχείρησή σας και σε άλλα σημεία της πόλης. Αυτό μπορείτε να το κάνετε αγοράζοντας ένα νέο οικόπεδο και να το χτίσετε από την αρχή.

Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι πολύ εύκολο και απλός, παρά το πλήθος των επιλογών που έχετε. Αυτό οφείλεται στο πολύ καλό interface του παιχνιδιού το οποίο έχει όλα τα κουμπιά τοποθετημένα και σχεδιασμένα με τέτοιο τρόπο ώστε οι παίχτες να ξέρουν ανά πάσα στιγμή ποιο κουμπί πρέπει να πατήσουν. Πολύ όμορφα είναι και τα γραφικά του παιχνιδιού, με τα κτίρια να είναι πολύ καλά σχεδιασμένα, εκτός από τα μοντέλα των ανθρώπων και των οχημάτων τα οποία είναι πο-



λύ απλά. Το βράδυ κυρίως, τα φώτα των κτιρίων και των δρόμων δημιουργούν μια καταπληκτική ατμόσφαιρα και σε συνδυασμό με την πολύ καλή μουσική δημιουργούν μια ευχάριστη ατμόσφαιρα. Αφού μας ήρθε να στρώσουμε και εμείς καμιά εικοσιμία!

Σε γενικές γραμμές το Vega\$: Make it big είναι ένα πολύ ευχάριστο παιχνίδι. Αν και απαιτεί αρκετή σκέψη, σίγουρα αν ασχοληθείτε για λίγη ώρα θα πιάσετε τον εαυτό σας να έχει κολλήσει μπροστά στην οθόνη προσπαθώντας να στήσετε σωστά την επιχείρησή σας. Δεν ξεφεύγει με κάποιον τρόπο από το γνωστό κύμα των tycoon-manager-χτίστε-μια-επιχείρηση, αλλά η εκτέλεση και ο σχεδιασμός είναι καλού επιπέδου.

Μηνάς Νοταράς

### ΥΠΕΡ

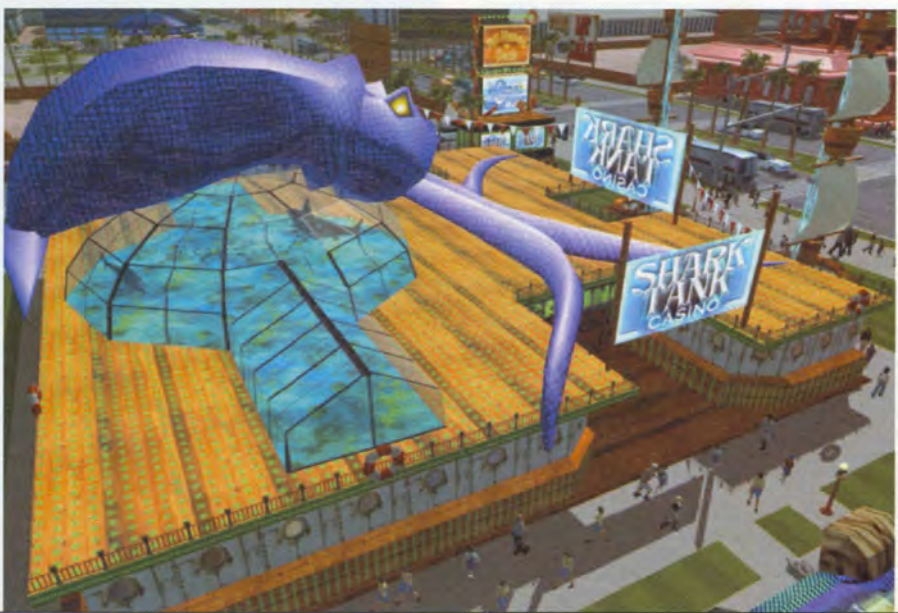
Κομψό interface, όμορφη ατμόσφαιρα.

### ΚΑΤΑ

Απλά γραφικά, δεν έχει δράση - καινοτομίες.

### ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ

7



**ΕΙΔΟΣ** Management

**ΕΚΔΟΤΗΣ** Empire Interactive

**ΑΝΑΠΤΥΞΗ** Deep Red Games

**ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ** PIII-700MHz, 128MB RAM, 16MB κάρτα γραφικών

**MULTIPLAYER** Δεν διαθέτει





Ο χάρτης του παιχνιδιού δεν έχει αλλάξει.



Ήταν έτσι τότε τα πράγματα;

# Civilization III: Conquests

Κάτι που έπρεπε ήδη να έχει συμβεί

Είναί περιττό πιστεύουμε να εξηγήσουμε τι είναι το Civilization III. Για τους περισσότερους gamers, αν όχι για όλους, είναι το καλύτερο turn-based strategy που έχει κυκλοφορήσει μέχρι σήμερα. Είναι χιλιάδες οι παίχτες σε όλο τον κόσμο που έχουν αφιερώσει ώρες και ώρες στο παιχνίδι για να πετύχουν κάτι που ποτέ άλλοτε δεν θα μπορούσαν. Κι όμως αν το καλοσκεφτεί κάποιος, το παιχνίδι είναι ήδη δύο χρονών και ακόμα κρατείται ψηλά. Βέβαια, το expansion που είχε κυκλοφορήσει με τίτλο Play the World απέτυχε παταγωδώς να ενισχύσει τον ήδη ισχυρό τίτλο, κυρίως λόγω των μεγάλων προβλημάτων με το multiplayer mode που περιείχε.

## Κατακτήσεις του πολιτισμού

Τώρα όμως ήρθε η σειρά για ένα νέο expansion το οποίο είναι αντάξιο του ονόματος του παιχνιδιού. Το όνομα του expansion είναι Conquests και θα μπορούσε κάλλιστα να είναι από μόνο του ένα παιχνίδι. Το παιχνίδι είναι χωρισμένο σε εννέα σενάρια, ξεχωριστά μεταξύ τους, που σας μεταφέρουν από την Μεσοποταμία, στην μάχη των λαών της Κεντρικής και Νότιας Αμερικής, στην πρώτη Ιαπωνία, στα χρόνια του Ναπολέοντα, μέχρι τις επιχειρήσεις του 2ου Παγκοσμίου Πολέμου. Κάθε σενάριο όπως καταλαβαίνετε είναι ξεχωριστό- κι αυτό σημαίνει ότι απαιτούν διαφορετική προσέγγιση από τους παίχτες και φυσικά παρουσιάζουν διαφορετικά επίπεδα δυσκολίας. Υπάρχουν σενάρια στα οποία πρέπει να χτίσετε έναν ολόκληρο πολιτισμό από την αρχή, όπως ξέρουμε από το Civilization III, αλλά υπάρχουν και άλλα, όπως του Ναπολέοντα, στα οποία οι διάφοροι πολιτισμοί έχουν ακμάσει και εσείς πρέπει να ασχοληθείτε με τα πολιτικοοικονομικά και πολιτιστικά θέματα. Επόμενο είναι φυσικά κάθε σενάριο να έχει διαφορετικά objectives που πρέπει να πετύχουν οι παίχτες και χρονικό όριο. Αυτό σημαίνει ότι σε σχέση με το κανονικό παιχνίδι, οι παίχτες πρέπει να κάνουν πιο γρήγορες κινήσεις και άρα να είναι πιο επιθετικοί σε μερικές περιπτώσεις.

Με τα εννιά αυτά νέα σενάρια, επόμενο

ήταν να εμφανιστούν νέες τεχνολογίες, μονάδες και πολλά άλλα. Για παράδειγμα, στο σενάριο που επιλέγετε να παίξετε με μία φυλή εκ των Ίνκας, Μάγια ή Αζτέκων (την εποχή που προσπαθούσαν να κυριαρχήσουν στον χώρο της Κεντρικής και Νότιας Αμερικής), υπάρχουν αρκετές αλλαγές στους κανόνες, ώστε να ταιριάζουν με τα δρώμενα της εποχής. Έτσι, μπορείτε να χρησιμοποιείτε τις ζούγκλες σαν να ήταν λιβάδια για να βελτιώσετε την παραγωγή (ενώ παλιά ήταν απλά ένα εμπόδιο στον χάρτη), ή να χτίσετε πόλεις πάνω σε βουνά όπως γινόταν τότε. Γενικά θα δείτε ότι τα τεχνολογικά δέντρα έχουν αλλάξει και έχουν δεχθεί προσθήκες νέων τεχνολογιών και υλικών. Ετοιμαστείτε λοιπόν να περάσετε ατελείωτες ώρες διαβάζοντας την Civilization. Όχι ότι δεν το έχετε κάνει ήδη αυτό...

Σε πολλά άλλα σημεία η Firaxis έχει κάνει αρκετές αλλαγές. Πολλές παλιές τεχνολογίες και πολιτεύματα έχουν δεχθεί αλλαγές, κυρίως για λόγους ισορροπίας και σίγουρα τα πράγματα έχουν γίνει ακόμα καλύτερα. Αλλαγή είδαμε και στην τεχνητή νοημοσύνη. Στο θέμα αυτό έχουν προστεθεί και δύο νέα επίπεδα δυσκολίας για όσους πιστεύουν ότι μπορούν να τα καταφέρουν.

## Επέλους σωστό Multiplayer

Το μεγαλύτερο όμως στοιχείο που έχει να παρουσιάσει το Conquests, το οποίο περιέχει μέσα και το Play the World, είναι το multiplayer, το οποίο είχε απογοητεύσει στο πρώτο expansion. Το multiplayer πλέον είναι καλά φτιαγμένο, δεν κρασάρει και στέκεται καλά. Είδαμε βέβαια μερικά μικρά προβλήματα, αλλά αυτά ήταν λογικό να υπάρχουν και σίγουρα θα διορθωθούν με κάποιο patch. Αυτό όμως που δεν μπορεί να διορθωθεί, είναι ο χρόνος που απαιτείται για να παίξετε ένα multiplayer παιχνίδι. Όντως, το Civilization είναι ένα χρονοβόρο παιχνίδι. Αυτό σημαίνει ότι δύσκολα θα βρεθούν παίχτες που έχουν πάρα πολύ χρόνο για να αφιερώσουν σε ένα multiplayer παιχνίδι. Ελπίζουμε να βρεθούν.

Τα γραφικά και ο ήχος όπως πάντα περνάει σε δεύτερο ρόλο στο παιχνίδι, αφού το Civ



ποτέ δεν επικεντρώνεται σε αυτό τον τομέα. Τα γραφικά είναι τα ίδια με το κανονικό παιχνίδι: απλά, λιτά, αλλά πολύ όμορφα και ευχάριστα. Στον ήχο έχουν προστεθεί κάποια νέα μουσικά κομμάτια για κάθε νέο σενάριο και δημιουργούν έτσι μια όμορφη ατμόσφαιρα στο παιχνίδι.

Το Conquests λοιπόν είναι το expansion του Civilization III που θα έπρεπε να είχε βγει ωρύτερα, αντί του Play the World. Με όλες τις νέες προσθήκες και βελτιώσεις, αλλά και με το σταθερό πλέον multiplayer, σίγουρα ενισχύει το παιχνίδι περισσότερο. Ετοιμαστείτε λοιπόν για νέες κατακτήσεις.

Αντώνης Πέτρου

### ΥΠΕΡ

Ένα expansion που βελτιώνει το Civilization III.

### ΚΑΤΑ

Αν ψάξει κάποιος σίγουρα θα βρει...

### ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ

8

### ΕΙΔΟΣ

Turn-based strategy

### ΕΚΔΟΤΗΣ

Atari

### ΑΝΑΠΤΥΞΗ

Firaxis

### ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

PIII-400MHz, 128MB RAM, 16MB κάρτα γραφικών

### MULTIPLAYER

Από 2 έως 16 παίχτες σε LAN ή Internet



Το HUD σας δίνει όλες τις απαραίτητες πληροφορίες.



Το απλό πιστόλι θα είναι χρήσιμο ως το τέλος.

# Deus Ex: Invisible War

Η επιστροφή του “από μηχανής θεού”

**D**eus Ex Machina: Ο από μηχανής θεός. Θεατρικό τέχνασμα που χρησίμευε στην αρχαία ελληνική τραγωδία για να δοθεί λύση σε ένα φαινομενικό αδιέξοδο της πλοκής. Ο ηθοποιός που υποδύεται την θεότητα εμφανιζόταν κρεμασμένος από έναν μικρό γερανό, για να δίνεται η εντύπωση ότι ερχόταν από τους ουρανούς.

Deus Ex, το παιχνίδι: Το όραμα ενός πασίγνωστου δημιουργού, του Warren Spector, για την “θεοποίηση” του ανθρώπου μέσω της τεχνολογίας, σε έναν μελλοντικό κόσμο γεμάτο πολιτικές ίντριγκες, τρομοκρατία και μυστικές οργανώσεις με συγκρουόμενα συμφέροντα. Θεωρήθηκε από πολλούς ως το καλύτερο παιχνίδι όλων των εποχών. Η ιδέα αυτή της σχέσης ανθρώπου-μηχανής είχε απασχολήσει τον Spector και σε άλλα δύο του παιχνίδια, τα εκπληκτικά, όσο και αδικημένα, System Shock 1 και 2. Στο Deus Ex, ένα νέο μέλος της UNATCO (United Nations Anti-Terrorist Coalition), προσπαθούσε να ξετυλίξει τον μίτο μιας συνομοσίας στην οποία εμπλέκονταν μια άκρως θανατηφόρα επιδημία, το δυσεύρετο και πολυπόθητο εμβόλιο της, κυβερνητικές και τρομοκρατικές οργανώσεις, πολιτικό-φιλοσοφικά ζητήματα και άλλα.

Deus Ex: Invisible War. Ο Spector επιστρέφει στον κόσμο που δημιούργησε, αυτή τη φορά με το ρόλο της γενικής επίβλεψης του τίτλου, καθώς επίσης και με τη συγγραφή του σεναρίου. Την ανάπτυξη του τίτλου έχει αναλάβει, πλέον, η Ion Storm. Το Invisible War, έστω και

αν δεν έχει το “2” στον τίτλο του, είναι καθαρά sequel του πρώτου παιχνιδιού, που κυκλοφόρησε το 2000. Τοποθετείται δεκαπέντε περίπου χρόνια μετά τα γεγονότα που έθεσαν σε κίνηση οι πράξεις ενός πράκτορα της UNATCO, του JC Denton. Εσείς αναλαμβάνετε το ρόλο κάποιου/κάποιας Alex D., ενός ατόμου που, όπως όλοι οι πράκτορες της UNATCO, απολαμβάνει τα πλεονεκτήματα της ναυτοτεχνολογίας, μέσω βελτιώσεων στο σώμα του, οι οποίες ονομάζονται nano-mods ή biomodods. Ο παίκτης μπορεί να τοποθετήσει ένα τέτοιο nano-mod σε κάθε του μέλος. Το κάθε mod προσφέρει πολύ διαφορετικές ικανότητες: βελτιωμένη όραση ή σωματική δύναμη, αυξημένο ρυθμό regeneration, ικανότητα να ελέγχετε robot και κάμερες από μακριά, να βλέπετε μέσα από τοίχους, έως και ικανότητα να γίνετε αόρατος (cloaking). Οι δυνατότητες

αυτές αλλάζουν ριζικά τον τρόπο με τον οποίο ο παίκτης μπορεί να αντιμετωπίσει τα εμπόδια που συναντά στο δρόμο του, και είναι αρκετές. Εδώ αρχίζουν να διαφαίνονται οι πρώτες διαφορές με το προηγούμενο Deus Ex. Τα διαθέσιμα nano-mods και οι επιλογές οι οποίες προκύπτουν από τους συνδυασμούς τους είναι αρκετές, όχι σχεδόν άπειρες, όπως στο προηγούμενο παιχνίδι. Αυτό δε θα το παρατηρήσουν οι νέοι παίκτες, αλλά θα ενοχλήσει, πιθανότατα, τους παλιούς. Στον αντίποδα, θα μπορούσε κανείς να πει ότι οι συνδυασμοί που χρησιμοποιούσαν, τελικά, οι παίκτες του πρώτου Deus Ex ήταν σχετικά περιορισμένοι. Παρόλα αυτά, η δυνατότητα επιλογής και πειραματισμού ήταν ένα σημαντικό αυτού. Το μειονέκτημα αυτό θα φαινόταν αμελητέο, αν οι διαθέσιμοι συνδυασμοί διαφοροποιούνταν τόσο, ώστε ο παίκτης να βρίσκεται



**ΕΙΔΟΣ** FPS/RPG

**ΕΚΔΟΤΗΣ** Eidos

**ΑΝΑΠΤΥΞΗ** Ion Storm

**ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ** Pentium IV 1.3 GHz,  
256MB RAM, 32MB 3D κάρτα γραφικών

**MULTIPLAYER** Δεν διαθέτει



Θα χρειαστεί σύντομα η επέμβαση της Πυροσβεστικής.



Συγγνώμη που σας διακόπω!

μπροστά σε πραγματικό δίλημμα όταν επιλέγει nano-mods. Ωστόσο, φαίνεται ότι δεν είναι πολύ δύσκολο να καταλήξει κανείς σε έναν τόσο ισχυρό συνδυασμό, ώστε να αποτελεί πανάκεια για όλες τις καταστάσεις και να κάνει τον πρωταγωνιστή σχεδόν ανίκητο. Εκτός από τα biomods, υπάρχουν και mods για τα όπλα σας, με τα οποία μπορείτε να τα αναβαθμίσετε. Τα διαθέσιμα όπλα είναι, λίγο-πολύ τα γνωστά: πιστόλι, δίκαννο, αυτόματο, ένα stun prod με το οποίο αναισθητοποιείτε τους αντιπάλους σας, το πάντοτε χρήσιμο φλογόβολο και άλλα. Με την βοήθεια των mods, όμως, η χρησιμότητα τους πολλαπλασιάζεται. Θα βρείτε σιγαστήρες, εκρηκτικές σφαιρές, συσκευές που σας επιτρέπουν να καταστρέψετε τζάμια χωρίς να κάνετε θόρυβο ή να ανανεώνετε τα πυρομαχικά σας και άλλα.

### Είδος: Spector game

Ο Warren Spector, ο οποίος είναι, ούτε λίγο ούτε πολύ, υπεύθυνος για την καθιέρωση του

stealth ως είδους με το Thief: The Dark Project, είναι εξίσου γνωστός για το ιδιότυπο αμάλγαμα FPS και RPG που παρουσίασε πρώτη φορά στο System Shock. Ίσως τότε ακόμα ο κόσμος να μην ήταν έτοιμος για κάτι τέτοιο, ίσως ο Spector να ήταν αρκετά μπροστά από την εποχή του. Το σίγουρο είναι ότι τα παιχνίδια του πάντα δυσκολεύουν οποιονδήποτε θέλει να τα κατηγοριοποιήσει σε στενά πλαίσια. Η διαφορά των Deus Ex με τα System Shock, πέρα από την διαφορετική υλοποίηση των RPG στοιχείων στο πλαίσιο του gameplay, αλλά και της ανάπτυξης του χαρακτήρα, είναι ότι τα System Shock καλύτερονται καλύτερα, ίσως, από τον χαρακτηρισμό FPS/RPG. Είχαν υιοθετήσει σε μεγαλύτερο βαθμό τα κύρια χαρακτηριστικά των επιμέρους ειδών που τα αποτελούσαν, ενώ τα Deus Ex χρησιμοποιούν τα ίδια είδη ως υπόβαθρο για να καταλήξουν σε μια πολύ λιγότερο γραμμική φόρμουλα. Για την ακρίβεια η έννοια της γραμμικότητας καταλύεται σε πολύ μεγάλο βαθμό στα Deus Ex,

και περισσότερο στο Invisible War. Οι επιλογές που δίνονται στον παίκτη είναι πολλές και εντός και εκτός της δράσης. Πραγματικά, δίνεται η αίσθηση στον παίκτη πως για τις επιλογές του δεν υπάρχει κάποια ζυγαριά που τείνει προς το "καλό" ή το "κακό". Οι πράξεις του, όπως και στην πραγματική ζωή, είναι απόρροια των προσωπικών του αντιλήψεων ή, έστω, των επιλογών που έχει κάνει μέχρι τη στιγμή εκείνη και έχουν υπαρκτές συνέπειες στον κόσμο, στους NPC, στον τρόπο με τον οποίο τον αντιμετωπίζουν και, τελικά, στην έκβαση της υπόθεσης του παιχνιδιού. Το Invisible War έχει πέντε διαφορετικά φινάλε, δύο περισσότερα από αυτά του προκατόχου του. Ο Spector έχει δομήσει την εξέλιξη του σεναρίου με τέτοιο τρόπο, ώστε να μην υπάρχει καν "σωστή" και "λάθος" επιλογή όσον αφορά την πορεία του πρωταγωνιστή, πράγμα που σημαίνει ότι δύσκολα θα βρεθείτε να "χάσετε" από κάποια λάθος απόφαση που θα πάρετε.



Όπως αναφέραμε προηγουμένως, η ελευθερία επιλογών που προσφέρει το παιχνίδι δεν περιορίζεται μόνο στην εξέλιξη της πλοκής, αλλά επεκτείνεται και στη δράση. Η επιλογή nano-mods καθορίζει τα δυνατά και τα αδύναμα σημεία του χαρακτήρα και επηρεάζει την καταλληλότητα της κάθε διαθέσιμης προσέγγισης. Στην περίπτωση που κάποιος εχθροί σας εμποδίζουν μπορείτε να τους αποφεύγετε, να τους παραπλανήσετε ή να καταφύγετε στον "πατροπαράδοτο" δρόμο της βίας. Ωστόσο, και αυτές οι επιλογές έχουν διαφορετικά αποτελέσματα στην εξέλιξη της εκάστοτε αποστολής σας. Η τεχνητή νοημοσύνη, η οποία αποτελούσε ένα από τα αδύνατα σημεία του πρώτου Deus Ex έχει βελτιωθεί κάπως, αλλά όχι αρκετά. Θα παρατηρήσετε, πάντως, ότι οι άνθρωποι με τους οποίους θα έρθετε αντιμέτωποι αντιδρούν με διαφορετικό τρόπο απ' ό,τι τα ρομπότ.

Ό,τι χάνει, όμως, το Deus Ex εξαιτίας της σχετικά χαμηλής ποιότητας της τεχνητής νοημοσύνης, το κερδίζει σε κάποιο βαθμό από

τάξει μέσα στον αεραγωγό, αλλά να μην μπει. Αν όμως, παρόλο που είστε αόρατοι, έχετε ξεχάσει αναμμένο το φακό σας ή κάνετε κάποιον θόρυβο, μπορεί να μπει για να βεβαιωθεί ότι δεν κρύβεται κάποιος μέσα. Αν τον σκοτώσετε αθόρυβα, όμως, και κρύψετε το σώμα μέσα στον αγωγό, υπάρχει περίπτωση να κερδίσετε αρκετό χρόνο, ώστε να ξεφύγετε.

## Το μέγεθος έχει σημασία...

Η άλλη όψη του νομίσματος είναι ότι οι χώροι και η ίδια η δράση έχουν περιοριστεί σε αρκετά μεγάλο βαθμό, όπως, επίσης, και η διάρκεια του τίτλου. Οι χάρτες όπου διεξάγονται οι αποστολές είναι μικρότεροι σε σχέση με το προηγούμενο παιχνίδι και ο παίκτης θα χρειαστεί, κατά μέσο όρο, 16-17 ώρες για να ολοκληρώσει το sequel. Η συνολική διάρκεια του προηγούμενου ανερχόταν σε 30 ώρες περίπου, ήταν, δηλαδή, σχεδόν διπλάσια από εκείνη της συνέχειας του. Το γεγονός αυτό μπορεί να απογοητεύσει πολλούς από τους

μένους διάλογους του πρώτου Deus Ex και τον έθεσε επικεφαλής της αρμόδιας ομάδας συγγραφής, με εξαιρετικά αποτελέσματα. Οι αντιδράσεις των NPC, πάντοτε ανάλογα με τις πράξεις σας και τις επιλογές σας, συμβάλλουν πολύ στην δημιουργία μιας πιστευτής ατμόσφαιρας και στην εντύπωση ότι κινείστε και βλέπετε μέσα σε έναν υπαρκτό κόσμο.

## Αθέατος πόλεμος, σκοτεινός κόσμος

Όσον αφορά στην απεικόνιση του κόσμου αυτού, αυτή τη φορά το Deus Ex δεν βασίστηκε αποκλειστικά στη μηχανή γραφικών του Unreal. Όπως δήλωσε ο ίδιος ο Specter: "Το πρώτο παιχνίδι, το σχεδιάσαμε πάνω στην μηχανή του Unreal που όπως ξέρετε ήταν κατά βάση ένα shooter, με πολύ ισχυρή μηχανή, αλλά παρέμενε shooter. Και το αποτέλεσμα ήταν ότι αν προσπαθούσατε να το παίξετε όχι σαν shooter, τότε ήταν υπερβολικά δύσκολο". Πράγματι, η πολυδιαφημισμένη μηχανή φυσικής της Havok και τα real-time lighting effects κάνουν αισθητή την παρουσία τους στο παι-



Μπορείτε, θεωρητικά, να τελειώσετε όλο το παιχνίδι, χωρίς να σκοτώσετε κανέναν. Το Deus Ex δεν είναι ένα απλό FPS.

την προσπάθεια που κατέβαλλε η Ion Storm να προσεγγίσει το φευγαλέο όραμα του περιβόητου "emergent" gameplay. Οι δυνατότητες που προσφέρουν στον παίκτη τα nano-mods του, αλλά και τα πιο συνηθισμένα όπλα και ο εξοπλισμός του, δεν είναι τίποτα άλλο παρά εργαλεία, τα οποία μπορεί να χρησιμοποιήσει για να ξεπεράσει τα εμπόδια που αντιμετωπίζει. Όλες αυτές οι δυνατότητες επιλογής έχουν συχνά το ίδιο αποτέλεσμα που έχει στο Halo, για παράδειγμα, η εξελεγχόμενη τεχνητή νοημοσύνη εχθρών και συμμάχων. Το αποτέλεσμα μιας μάχης μπορεί να διαφέρει ριζικά κάθε φορά που την ξαναπαίζετε, αν κάνετε λίγο διαφορετικά πράγματα. Αν είστε κρυμμένοι μέσα σε έναν αεραγωγό και μια περίπολος γνωρίζει ότι κάποιος έχει εισβάλει στην περιοχή, τότε μπορεί να στείλει κάποιον να ελέγξει την κρυψώνα σας. Αν απλά τον πυροβολήσετε, τότε θα σας αντιληφθούν όλοι. Αν είστε αόρατοι, τότε ο φρουρός μπορεί να κοι-

φίλους του πρώτου Deus Ex, αλλά είναι αναπόφευκτη συνέπεια της ταυτόχρονης ανάπτυξης του τίτλου και για Xbox, καθώς επίσης και της επικρατούσας τάσης που θέλει τα παιχνίδια, και ιδίως αυτά που κυκλοφορούν σε πολλά formats, να είναι σύντομα σε διάρκεια. Το γεγονός αυτό εξυπηρετεί μια κατηγορία από gamers των οποίων ο μέσος όρος ηλικίας ανεβαίνει και ο διαθέσιμος χρόνος μειώνεται, αλλά και τις εταιρίες, οι οποίες πάντα βιάζονται να κυκλοφορήσουν τους τίτλους τους για να προλάβουν τον ανταγωνισμό, τις γιορτές κ.τ.λ.

Από την άλλη, η μικρότερη διάρκεια δεν αφήνει το σφιχτοδεμένο και καλογραμμένο σενάριο του παιχνιδιού να κάνει "κοιλιά", ούτε το gameplay να καταντήσει επαναλαμβανόμενο, πράγμα δύσκολο, βέβαια, για έναν τέτοιο τίτλο. Εδώ θα πρέπει να αναφέρουμε ότι η Ion Storm χρησιμοποίησε τον ίδιο συγγραφέα που ήταν υπεύθυνος για τους καλογραμ-

χνίδι, συμπληρώνοντας της μηχανή γραφικών Unreal Warfare. Η Havok λειτουργεί αρκετά καλά, επιτρέποντας σας να σπάτε πολλά αντικείμενα σε μικρά, μικρά κομμάτια, αλλά έχει κάποια προβλήματα με την αίσθηση του βάρους. Τα αντικείμενα και το σώματα αναπηδούν πάνω στις επιφάνειες ανάλογα με το σχήμα τους, αλλά δίνουν την εντύπωση ότι ζυγίζουν το ίδιο. Το real-time lighting είναι πραγματικά εντυπωσιακό, αλλά βαραίνει αρκετά το παιχνίδι. Αν το απενεργοποιήσετε, τότε φαίνονται αμέσως οι αδυναμίες των χώρων και των textures. Ακόμα και σε ισχυρά συστήματα υπάρχουν στιγμές που το framerate πέφτει αισθητά. Τα μοντέλα είναι αρκετά λεπτομερή και αποτελούνται από μεγάλο αριθμό πολυγώνων, αλλά το animation τους δεν είναι ανάλογης ποιότητας. Το παιχνίδι δίνει, γενικά την εντύπωση ότι ήθελε περισσότερη δουλειά στον τομέα αυτό. Πάντως τα cutscenes είναι αρκετά εντυπωσιακά, έχουν

έντονη κινηματογραφική αίσθηση και συμβάλουν στην δημιουργία της κατάλληλης ατμόσφαιρας, ειδικά το εισαγωγικό, στο οποίο παρακολουθούμε μια βομβιστική επίθεση, με μια νανο-βόμβα απίστευτης ισχύος, στην πόλη του Σικάγο. Όλα αυτά, όμως, δεν έχουν τόσο σημασία. Ούτως ή άλλως, ο τομέας της παρουσότητας έπαιξε πάντα δευτερεύοντα ρόλο στα παιχνίδια του μεγάλου αυτού δημιουργού.

Οι κόσμοι των παιχνιδιών του Spector έχουν ένα κοινό χαρακτηριστικό. Από τα ατελείωτα μπουντρούμια των Ultima Underworld και τον νυχτερινό κόσμο των Thief, μέχρι τα κλειστοφοβικά System Shock και τον αμοραλιστικό, μελλοντικό κόσμο των Deus Ex, οι κόσμοι του διακατέχονται από μια απαισιόδοξη, σκοτεινή αίσθηση. Ο κόσμος των Deus Ex φαντάζει ως ο ζοφερότερος από όλους. Ίσως επειδή βασίζεται περισσότερο στην γνωστή σε μας πραγματικότητα. Δυστυχώς, το θέμα της τρομοκρατίας είναι ιδιαίτερα επίκαιρο στις μέρες μας και αποτελεί έναν από τους

τερεις από τον άνθρωπο; Θέλετε να αποκτήσετε πρόσβαση σε biomods που βρίσκονται ευκολότερα ή αποκλειστικά στη μαύρη αγορά; Πιστεύετε ότι μια παγκόσμια, κοινή θρησκεία θα λύσει όλα τα προβλήματα της ανθρωπότητας; Υπάρχουν οργανώσεις που ταιριάζουν στους στόχους ή στις απόψεις σας. Θα αναφέρουμε ενδεικτικά μερικές:

**The Order:** Είναι μια θρησκευτική ομάδα που επιδιώκει την αποκατάσταση της φυσικής ισορροπίας. Τα μέλη της πιστεύουν ότι το κλειδί για την ολοκλήρωσή του απόμου είναι το πνεύμα και όχι η ύλη. Προσπαθούν να προστατεύσουν το περιβάλλον και την ανθρώπινη ζωή.

**Templars:** Φαίνεται ότι οι Ναΐτες υπάρχουν παντού. Είναι άλλη μια προσπάθεια αναβίωσης της μυστικιστικής αυτής οργάνωσης, με άγνωστους, ακόμα, σκοπούς. Οι πρώτες φήμες λένε ότι διακηρύττουν την ιερότητα του ανθρώπινου σώματος και είναι φανατικοί πολέμιοι των biomods.

**Omar:** Πρόκειται για μια οργάνωση η οποία

## Το μέλλον είναι εδώ

Η αξία του Warren Spector ως δημιουργού είναι αδιαμφισβήτητη. Είναι γεγονός ότι στον τεχνικό τομέα οι τίτλοι του, συνήθως, δεν είναι αυτό που λέμε "state of the art". Το Deus Ex: Invisible War δεν έχει τα καλύτερα γραφικά που έχετε δει σε FPS της τελευταίας γενιάς, έχει κάποια προβλήματα στο framerate, και, δυστυχώς, η τεχνητή νοημοσύνη υστερεί ακόμα. Λάμπει, όμως σε άλλους, πολύ σημαντικότερους, τομείς.

Η Ion Storm και ο Spector είναι τόσο βέβαιοι για την επιτυχία του ή, ίσως, τόσο αφοσιωμένοι στον cyberpunk μύθο του Deus Ex, ώστε επεξεργάζονται ήδη τις ιδέες που θα τους οδηγήσουν στην δημιουργία του τρίτου μέρους. Όχι μόνο αυτό, αλλά φαίνεται ότι είναι στα σκαριά μια ταινία με θέμα τον κόσμο του Deus Ex, από την Columbia Pictures με την συνεργασία του Warren Spector και της Laura Ziskin, που είχε αναλάβει την παραγωγή της ταινίας Spiderman. Ο ήρωας της ταινίας θα είναι, ποιος άλλος, ο JC Denton και το σενάριο



Τα biomods μπορούν να σας προσφέρουν πολύ εντυπωσιακές ικανότητες, όπως να σας κάνουν αόρατους. Fisher; Ποιος Fisher;

κεντρικούς άξονες του Invisible War. Το παιχνίδι θα σας βάλει από την πρώτη στιγμή μέσα στον κόσμο του, και, προτού καλά-καλά ολοκληρώσετε το tutorial, θα αναγκαστείτε να λάβετε δύσκολες αποφάσεις και να προσπαθήσετε να βγάλετε συμπεράσματα για τις συνωμοσίες που φαίνεται ότι σας περιβάλλουν. Διάφοροι χαρακτήρες θα προσπαθήσουν να σας εμπλέξουν στις προσωπικές τους διαμάχες ή να σας χρησιμοποιήσουν για να εξυπηρετήσετε τα συμφέροντα των οργανώσεων τους. Διεθαρμένες κυβερνητικές υπηρεσίες, αδιότακτες πολυεθνικές, τρομοκρατικές οργανώσεις, το πανταχού παρόν οργανωμένο έγκλημα και ομάδες από φανατισμένους θρησκόληπτους σχηματίζουν έναν πυκνό ιστό από τον οποίο πρέπει, με κάποιον τρόπο να ξεφύγετε και να αποφασίσετε, όσο το δυνατόν ανεπηρέαστοι, τι πιστεύετε ότι πρέπει να κάνετε και ποιος θα σας βοηθήσει καλύτερα σε αυτό. Πιστεύετε ότι οι μηχανές είναι ανώ-

αποτελείται αποκλειστικά από cyborgs και πιστεύετε στην εξαίλιψη των ανθρωπίνων δυναμιών μέσω της χρήσης της τεχνολογίας. Είναι οι κυριότεροι διακινητές παράνομης τεχνολογίας στον κόσμο.

Στην πορεία θα ανακαλύψετε και άλλους, οι οποίοι έχουν τους δικούς τους στόχους και θα επιδιώξουν να σας στρατολογήσουν ή να σας καταστρέψουν, αν πιστεύουν ότι αποτελέθετε κίνδυνο για τα συμφέροντά τους. Εσείς θα ταξιδέψετε σε διάφορες τοποθεσίες, αναλαμβάνοντας και εκπληρώνοντας αποστολές για λογαριασμό όποιων ατόμων ή οργανώσεων επιλέξετε, στην προσπάθεια σας, όχι μόνο να ανακαλύψετε τι πραγματικά συμβαίνει στον κόσμο αλλά και να μάθετε ποιος/ποια είστε. Γιατί κάποιοι σας κρατούσαν έγκλειστους σε ένα "κέντρο εκπαίδευσης" μακριά από τον κόσμο; Ποιοι είναι αυτοί οι μυστηριώδεις εξωγήινοι που εμφανίζονται στο παιχνίδι; Τι απέγινε ο JC Denton;

βασίζεται σε μεγάλο βαθμό στο πρώτο μέρος της σειράς. Ας ελπίσουμε να μπορέσει το Hollywood να εκμεταλλευτεί σωστά, έτσι για αλλαγή, ένα παιχνίδι, το οποίο, αν μη τι άλλο, πληρεί όλες τις προϋποθέσεις για να γίνει μια πολύ ενδιαφέρουσα ταινία.

Όπως δεν πρέπει να κρίνουμε το βιβλίο από το εξώφυλλο του, έτσι δεν πρέπει να κρίνουμε το Deus Ex μόνο με βάση τα γραφικά του. Η ελευθερία επιλογών και κινήσεων, οι χαρακτήρες, η περίτεχνα δομημένη πλοκή και ο σκοτεινός, ανιγματικός κόσμος του είναι τα στοιχεία που κάνουν τον τίτλο αυτό να ξεχωρίζει.

**Νίκος Πατακωνοστανίου**

### ΥΠΕΡ

Υπόθεση, πολύ μεγάλη ελευθερία κινήσεων και επιλογών, πιστευτός κόσμος.

### ΚΑΤΑ

Μικρότερο και πιο απλό από το προηγούμενο, πτώση του framerate.

### ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ

**8.5**



Μπορεί να δείτε πολλές, διαφορετικές μονάδες από τον κόσμο του γνωστού EQ αλλά στην ουσία κάνουν τα ίδια πράγματα.

# Lords of Everquest

*There is only one Lord...*

**Ν**άτο, παρασυρθήκαμε πάλι! Τα τελευταία χρόνια στον χώρο των PC games ανθούν δύο είδη: τα real-time strategy και τα MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Games). Η ταπεινή άποψη του γράφοντα είναι ότι θα μπορούσε να βρεθεί και ευκολότερο όνομα για το είδος αυτό, όπως PWRPG (Persistent World RPG) ή κάτι τέτοιο... αλλά αυτό είναι μια άλλη ιστορία.

Το Lords of EverQuest είναι, λοιπόν, ένα παιχνίδι που επιχειρεί να μεταφέρει τον κόσμο του EverQuest, ενός από τα πιο επιτυχημένα MMORPG, στο είδος των RTS. Η Sony Online Entertainment λοιπόν, σε συνεργασία με την Rapid Eye Entertainment προσπαθεί με το Lords of EverQuest να ακολουθήσει την αντίστροφη πορεία από την Blizzard και το online εγχείρημα της που ονομάζεται World of Warcraft. Θα πετύχει, άραγε, η "αντεπίθεση" της Sony;

Το Lords of EverQuest μας διηγείται την ιστορία ενός πολέμου στη γη του Norrath, 10.000 χρόνια πριν από την εποχή που τοποθετείται το EverQuest. Η Dawn Brotherhood, η Eddar Alliance και το Shadowrealm συγκρούονται για την κυριαρχία σε έναν κόσμο που περνά μια περίοδο μεγάλων αναταραχών. Η Dawn Brotherhood είναι μια συμμαχία Ανθρώπων, Νάνων και Βαρβάρων (Kerrans), η οποία σχηματίστηκε κυριολεκτικά μέσα σε μια νύχτα για να σώσει τους λαούς αυτούς από σίγουρη καταστροφή. Η Eddar Alliance αποτελείται από φυλές που κατοικούν στα δάση,

και συγκεκριμένα προσπαθούν να επαναφέρουν το Eddar Forest στην κατάσταση που ήταν προτού το καταστρέψει η μαγική φωτιά του Solusek Ro και οι επιθέσεις των Dark Elves και Ogres. Οι φυλές αυτές είναι τα Elves, οι Koada'Dal και οι Froglok. Στο πλευρό τους βρίσκονται επίσης Treants και Halflings. Το Shadowrealm αποτελείται από τις φυλές που υπηρετούν το Σκοτάδι, δηλαδή Teir'Dal (Dark Elves), Iksar και μια πληθώρα τεράτων όπως Trolls, Ogres και Goblins. Ο απώτερος σκοπός τους είναι να εξολοθρευθούν όλες τις άλλες φυλές.

Το campaign χωρίζεται σε τρία μέρη, ένα για κάθε παράταξη, τα οποία μπορείτε να παίξετε με οποιαδήποτε σειρά. Αυτό από τη μία είναι καλό γιατί δεν περιορίζει τον παίκτη, από την άλλη διασπάζει την σεναριακή συνοχή μεταξύ των campaigns.

## Μονάδες και Ομάδες

Στον πυρήνα του κάθε RTS βρίσκονται οι μονάδες του. Είναι το πιο σημαντικό του στοιχείο, καθώς από τις μονάδες εξαρτάται, σε μεγάλο βαθμό, η ισορροπία των αντίπαλων παρατάξεων, οι δυνάμεις και οι αδυναμίες της καθεμίας και οι στρατηγικές που είναι στη διάθεση του παίκτη. Θα μπορούσε κανείς να υποθέσει ότι οι developers, έχοντας ως βάση τους χαρακτήρες του MMORPG, δεν θα δυσκολεύονταν να δημιουργήσουν καλές και ενδιαφέρουσες μονάδες. Στην πραγματικότητα μάλλον συνέβη το ακριβώς αντίθετο. Η Rapid Eye προσπάθησε να στριμώξει στο παιχνίδι όλες τις φυλές και classes του EverQuest, με αποτέλεσμα να μας δίνεται η εντύπωση ότι η διαδικασία αυτή έγινε πρόχειρα, χωρίς τον απαραίτητο σχεδιασμό. Και τι εννοούμε με αυτό; Πολύ απλά ότι ενώ υπάρχει ένας αρκετά



**ΕΙΔΟΣ** RTS

**ΕΚΔΟΤΗΣ** Sony Online Entertainment

**ΑΝΑΠΤΥΞΗ** Rapid Eye Entertainment

**ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ** PIII 1GHz, 256MB RAM, 32MB κάρτα

**MULTIPLAYER** 2 έως 12 παίκτες, Internet, LAN



μεγάλος αριθμός μονάδων για κάθε παράταξη, φαίνεται ότι κατά βάθος είναι οι ίδιες. Σε κάθε παράταξη υπάρχουν αντίστοιχες μονάδες, με παρόμοιες ικανότητες και πανομοιότυπες στρατηγικές. Οι βάσεις χτίζονται κατά τον ίδιο τρόπο και υπάρχει μόνο μία πρώτη ύλη: η πλατίνη.

Το Lords of EverQuest όμως δεν είναι "απλό" RTS, αλλά ανήκει στο υβριδίο εκείνο που ονομάζεται από πολλούς "RPS", και του οποίου το πιο διάσημο μέλος είναι το Warcraft III. Οι Lords στους οποίους αναφέρεται ο τίτλος είναι οι ήρωες του παιχνιδιού (15 συνολικά) οι οποίοι ηγούνται του στρατού σας και του δίνουν μεγαλύτερη δύναμη στη μάχη. Κερδίζουν εμπειρία, αντικείμενα και νέες ικανότητες μέσω των μαχών και κάποια στιγμή γίνονται τόσο ισχυροί ώστε καθιστούν τον υπόλοιπο στρατό σχεδόν περιττό. Το πρόβλημα είναι ότι οι ήρωες αυτοί, 5 για κάθε παράταξη, είναι απολύτως αντίστοιχοι μεταξύ τους. Μπορεί να αλλάξει το όνομα και η εμφάνισή τους, αλλά ο ρόλος και οι ικανότητες τους είναι εντελώς αντίστοιχα. Στο σημείο αυτό θα πρέπει να κάνουμε μνεία στην λεπτομέρεια με την οποία έχουν αποδοθεί οι περισσότεροι ήρωες. Αρκετά πολύγωνα, αστραφτερές πανοπλίες και όμορφες λεπτομέρειες στα ρούχα, στοιχεία τα οποία έρχονται σε αντίθεση, όμως, με τα φτωχά σε αριθμό πολυγώνων και επίπεδο λεπτομέρειας μοντέλα των κοινών μονάδων. Οι αντιθέσεις αυτές κάνουν αισθητή την πα-

ρουσία τους και στα σκηνικά: αλλού θα δείτε πανέμορφες λιμνούλες με ψαράκια και αλλού το περιβάλλον θα σας φανεί κενό και απρόσωπο. Αλλά ας επανέρθουμε στις μονάδες οι οποίες, σε αντίθεση με το Warcraft, κερδίζουν εμπειρία όπως οι ήρωες. Σας δίνεται μάλιστα η δυνατότητα να χρίσετε έως και δύο από αυτές "ιππότες" όταν περάσουν το έκτο επίπεδο, δίνοντας τους και νέες ικανότητες, όπως την αύρα που επηρεάζει όλες τις μονάδες γύρω τους. Με τον τρόπο αυτό τις κάνετε κάτι σαν δευτερεύοντες ήρωες. Τέλος μπορείτε να μεταφέρετε κάποιες μονάδες στα επόμενα σενάρια ξοδεύοντας κάποιους πόντους ανάλογα με την αξία τους, σε στίλ Warlords: Battlecry. Η εξαίρεση στον κανόνα αυτό είναι οι δύο μονάδες που κάνετε ιππότες, τις οποίες παίρνετε μαζί σας "δωρεάν" στα επόμενα σενάρια.

Οι μονάδες και οι ήρωες διαθέτουν συνολικά γύρω στις 125 ικανότητες και spells. Ανάμεσα τους υπάρχουν και κάποιες ενδιαφέρουσες, όπως η ικανότητα "feign death", η οποία προέρχεται από το MMORPG και επιτρέπει στον ήρωα σας να κάνει τον... "ψόφιο κοριό", ώστε να γλιτώσει από μια δύσκολη κατάσταση.

### Μετά τη μάχη...

Φαίνεται ότι οι συγκρίσεις με άλλα RPS, και ειδικά το Warcraft III, είναι αναπόφευκτες. Το κακό είναι ότι το Lords of EverQuest χάνει τη μάχη σε όλους τους τομείς. Η τεχνητή νοημοσύνη του είναι προβληματική, οι παρατάξεις



παρεμφερείς, όλες οι διαφορετικές ικανότητες των μονάδων δεν πολυχρησιμοποιούνται και η υπόθεση είναι σχετικά αδιάφορη. Τα γραφικά και ο ήχος δεν είναι ιδιαίτερα εντυπωσιακά και το multiplayer κινείται στα ίδια περίπου επίπεδα. Ίσως να το βρουν ενδιαφέρον όσοι είχαν την τύχη να ζήσουν το EverQuest, αλλά οι υπόλοιποι μπορούν να βρουν κάτι καλύτερο.

**Νίκος Παπακωνσταντίνου**

### ΥΠΕΡ

Βασισμένο στον επιτυχημένο κόσμο του EverQuest...

### ΚΑΤΑ

...τον οποίο είναι καλύτερα να ζήσετε μέσα από το ομώνυμο MMORPG.

### ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ

**6.5**





Τα λιοντάρια πότε θα έρθουν;



Another one bites the dust!

# Gladiator: Sword of Vengeance

## What we do in life...

**Ο**ι μονομάχοι είναι ένα είδος πολεμιστών αρκετά ιδιαίτερο και ξεχωριστό σε σχέση με άλλους. Είναι μια "ράτσα" ανθρώπων που είναι αναγκασμένοι για διάφορους λόγους να μάχονται για την ζωή τους, για να διασκεδάσουν μια μάζα ανθρώπων που χαίρεται βλέποντας ανθρώπους να σκοτώνονται. Απώτερος σκοπός σχεδόν όλων των μονομάχων, είναι να κερδίσουν την εύνοια του Αυτοκράτορα, Αρχοντα ή Βασιλιά της περιοχής και να κερδίσουν την ελευθερία τους.

Στο *Gladiator: Sword of Vengeance* λοιπόν παίρνετε τον ρόλο ενός μονομάχου, του *Invictus Thrax*, ο οποίος από σκλάβος κατέληξε να είναι ο πρωταθλητής των μονομάχων της Ρώμης. Ο τότε αυτοκράτορας του υποσχέθηκε την ελευθερία του, αλλά μυστηριωδώς ο αυτοκράτορας πέθανε και αντικαταστάθηκε από έναν τρελό άντρα, τον *Argentius* ο οποίος σκόπευε να αλλάξει το όνομα της Ρώμης και να της δώσει το όνομά του.

Όμως ο πρωταγωνιστής μας σκοτώνεται από ένα τέρας. Στην μεταθανάτου ζωή συναντάει τους Ρωμύλο και Ρώμο οι οποίοι τον στέλνουν πίσω στην ζωή για να σταματήσει τον *Argentius* που έχει την βοήθεια των Φόβου και Δήμου. Τα χάσατε;

## Απλά πράγματα

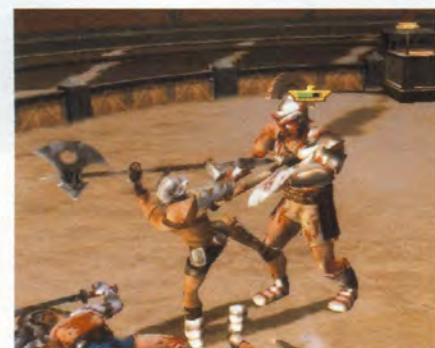
Το παιχνίδι είναι ένα action game με πολύ hack n' slash, αλλά και αρκετά στοιχεία από adventure. Ουσιαστικά το μόνο που πρέπει να κάνετε είναι να πατάτε δύο κουμπιά για να επιτεθείτε και άλλα δύο για τις λοιπές ικανότητες. Όσο πολεμάτε κερδίζετε περισσότερες δυνάμεις, παίρνετε νέα όπλα, αλλά παρ' όλα αυτά οι επιλογές σας στην μάχη είναι λιγοστές.

Ένα πρόβλημα που συναντήσαμε στην μάχη είναι το σύστημα κλειδώματος ενός εχθρού. Όταν λοιπόν υπάρχουν πολλοί εχθροί στην οθόνη, αυτόματα το παιχνίδι κλειδώνει τον στόχο στον πιο κοντινό και θα δεχτείτε πολλά χτυπήματα μέχρι να γυρίσει ο χαρακτήρας προς κάποιον άλλο εχθρό, κάτι που θα σας εκνευρίσει σίγουρα. Ένα ακόμα άσχημο θέμα που είδαμε είναι ότι η άποψη της κάμερας ότι δεν βολεύει καθόλου με αποτέλεσμα να μην μπορείτε να δείτε όλους τους εχθρούς και να μένετε ακάλυπτοι.

Το παιχνίδι όπως είπαμε περιέχει και αρκετά στοιχεία από adventure. Αυτό το κομμάτι παρουσιάζεται με μερικά παζλ που πρέπει να λύσει ο χαρακτήρας, τα οποία είναι αρκετά εύκολα. Δυστυχώς ο χαρακτήρας πρέπει να επιστρέφει στα ίδια μέρη ξανά και ξανά κουράζοντάς σας με επαναλήψεις.

## Η Ρώμη όντως ήταν πανέμορφη

Τα δυνατά σημεία του παιχνιδιού όμως είναι τα γραφικά και ο ήχος του. Τα σκηνικά, ο φωτισμός, η ποικιλία των textures και των χρωμάτων, καθώς και τα ειδικά εφρέ στις μάχες είναι πολύ εντυπωσιακά. Όταν πραγματοποιεί-



τε τελικές κινήσεις, αμέσως βλέπετε τα αποτελέσματα σε ένα όμορφο cut-scene με τα γραφικά του παιχνιδιού, καθώς ο χαρακτήρας πετοσκόβει τον εχθρό του κυριολεκτικά σε μια αιματηρή σκηνή. Είδαμε βέβαια κάποιες πτώσεις του frame rate σε σημεία που κουνιούνται πολλά πράγματα στην οθόνη, αλλά αυτό είναι κάτι που συμβαίνει σπάνια. Ο ήχος επίσης είναι πολύ καλός, με αξιόλογο voice acting και μουσική που θυμίζει την μουσική της ταινίας *Gladiator*. Τα μόνα στοιχεία που δεν μας έκαναν ιδιαίτερη εντύπωση, αν και δεν είναι άσχημα, είναι οι ήχοι των σπαθιών και των κραυγών στην μάχη.

Εδώ πρέπει να αναφέρουμε ότι το παιχνίδι λειτουργεί σωστά μόνο αν έχετε εγκατεστημένο το *DirectX 9.0a* και καμία άλλη έκδοση του. Με πιο καινούριες παίζει αλλά έχει μερικά προβλήματα. Ελπίζουμε να το κοιτάξουν αυτό οι δημιουργοί και να το διορθώσουν.

Η *Acclaim* έκανε μια πολύ καλή προσπάθεια λοιπόν, παρουσιάζοντας ένα ενδιαφέρον παιχνίδι με καλή υπόθεση, εντυπωσιακά γραφικά και ήχο. Δυστυχώς, η απλή παρουσίαση της μάχης και τα ανούσια παζλ είναι σημεία του παιχνιδιού που αφήνουν κακή εντύπωση, αλλά με την τόσο έντονη δράση που περιέχει θα αρέσει σε πολλούς.

Αντώνης Πέτρου

**ΕΙΔΟΣ** Action/Adventure

**ΕΚΔΟΤΗΣ** Acclaim Studios

**ΑΝΑΠΤΥΞΗ** Acclaim Studios

**ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ** PIII-1GHz, 256MB RAM, 32MB 3D κάρτα γραφικών

**MULTIPLAYER** Δεν διαθέτει

## ΥΠΕΡ

Όμορφη υπόθεση, εντυπωσιακά γραφικά, καλός ήχος.

## ΚΑΤΑ

Απλές μάχες, εκνευριστικά παζλ, παίζει καλά μόνο με το *DirectX 9.0a*.

## ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ

7



ΔΟΚΙΜΕΣ

ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΕΙΣ

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ

ΣΥΓΚΡΙΤΙΚΕΣ  
ΔΟΚΙΜΕΣ

ΑΠΟΔΡΑΣΕΙΣ

ΜΕΤΑΤΡΟΠΕΣ

ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΕΙΣ

ΑΓΟΡΑ

ΑΓΩΝΕΣ

# Οι... (ει)δικές σου διαδρομές

Βαρέθηκες τον... ίσιο δρόμο;

Χάραξε τις... (ει)δικές σου διαδρομές.

Έλα μαζί μας κάθε μήνα.

Θα οδηγήσουμε στα όρια και θα βρεθούμε στις πιο απίθανες αποστολές.

Θα μάθεις για τις τελευταίες τεχνολογικές εξελίξεις και τα νέα μοντέλα που θα συναντήσεις.

Θα καταλήξουμε σε τεκμηριωμένα συμπεράσματα μέσα από έγκυρες και λεπτομερείς τεχνικές αναλύσεις.

Έλα να κάνουμε μαζί τις πιο... ακραίες μετατροπές και να ζήσουμε την ένταση των αγώνων μέσα από τα pits.

Ζήσε μαζί μας σε μια διαφορετική διάσταση.

Μπες στον (ει)δικό σου κόσμο!



# DRIVE

+ **OVERDRIVE**



Κάθε μήνα  
ειδικό ένθετο  
για βελτιώσεις

Ανεβάζει ταχύτητα σελίδα σελίδα!

ΕΚΔΙΔΕΤΑΙ ΑΠΟ ΤΗΝ  
**MOTOTECH SA**



Είναι ωραία εκεί ψηλά;



Ένα πολυβόλο, εκατοντάδες εχθροί. Σαν παλιό, καλό shoot 'em up.

# Armed & Dangerous

## Εκρηκτικό Χιούμορ

Ο πάνοπλος ήρωας των επαναστατών τρέχει. Το χιόνι έχει φθάσει ως το γόνατο. Ξαφνικά, ηχούν οι σειρήνες συναγερμού. Ενέδρα! Οι αμοδιψείς στρατιώτες του διεφθαρμένου βασιλιά ξετρυπάνουν από παντού γύρω του. Με την μια ρουκέτα που του απομένει ανατινάζει ένα σπίτι. Τα σώματα των αντιπάλων του που κρύβονταν μέσα, εκτοξεύονται στη στρατόσφαιρα. Ο ήρωας βγάζει το αυτόματο και ρίχνει σε κάτι βαρέλια. Εκρήξεις. Σώματα και σφαίρες πετούν προς όλες τις κατευθύνσεις. Μάταια, όμως. Ακόμα περισσότεροι στρατιώτες καταφθάνουν. Μια στιγμή... ο ήρωας ετοιμάζεται να βγάλει το μυστικό του όπλο. Είναι το υπέρ-δίκανο; Είναι μια smart bomb; Όχι, είναι ένα τεράστιο τριμπουσόν! Το μπηγεί στο έδαφος, το γυρίζει και... έρχονται τα πάνω κάτω! Οι εχθροί πέφτουν στο κενό. Χμ.

Η LucasArts έχει μεγάλη παράδοση στο χώρο των χιουμοριστικών παιχνιδιών, κυρίως στο είδος των adventure. Αυτή τη φορά, ανέλαβε να εκδώσει το νέο παιχνίδι της Planet Moon Studios, της εταιρίας που μας χάρισε το φοβερό Giants: Citizen Kabuto. Φαίνεται ότι η Planet Moon φιλοδοξεί να δημιουργήσει μια ανάλογη παράδοση στα χιουμοριστικά παιχνίδια με τη LucasArts, αλλά στα action games. Η Planet Moon δημιουργήθηκε από πέντε πρώην μέλη της Shiny Entertainment. Ήταν οι πέντε από τους έξι που αποτελούσαν την ομάδα ανάπτυξης του MDK, ενός shooter με ανατρεπτικό χιούμορ που κυκλοφόρησε το '97.

## Βασισμένο σε... Μια Αληθινή Ιστορία

Η υπόθεση του παιχνιδιού, η οποία βασίζεται σε... πραγματικά γεγονότα όπως μας πληροφορεί το παιχνίδι, είναι απλή. Τέσσερις ήρωες εμπλέκονται στην αντίσταση εναντίον ενός τυραννικού βασιλιά. Μόνο που οι προθέσεις τους δεν είναι αγαθές: ο απώτερος στόχος τους είναι να κάνουν την μεγαλύτερη ληστεία όλων των εποχών, εκμεταλλευόμενοι την αναμπουμπούλα που προκαλεί η επανάσταση. Καλά ως εδώ. Ο πρωταγωνιστής, Roman, μοιάζει με ληστή της Άγριας Δύσης, χωρίς το καπέλο. Οι τρεις σύντροφοί του, όμως, είναι ένα ψηλό ρομπότ με κράνος ρωμαίου εκατόνταρχου και κόκκινη μπέρτα, ένας τυφλοπόντικας με δύο εξάσφαιρα, στολή πιλότου και σκοτσέζικη προφορά και ένας κοντός, τρελός επιστήμονας με ψυχικές δυνάμεις και γουρλωμένα μάτια. Ο παρανοϊκός επιστήμονας Rexus, ο οποίος τρελάθηκε μετά από ένα χτύπημα στο κεφάλι, είναι ο θετός πατέρας του Roman. Ο Roman, ένας αλτρουιστής κατά βάθος, μέγαλωσε στους δρόμους της πόλης μαζί με τον φί-

λο του τον, όχι και τόσο αλτρουιστή τυφλοπόντικα Jonesy. Την τετράδα συμπληρώνει ο Q1-11, ένα ρομπότ που ανήκε στο στρατό του βασιλιά και απέκτησε δική του ταυτότητα εξαιτίας της αγάπης του για... το σοάι. Όλοι μαζί (αν και ο Rexus δεν συμμετέχει ενεργά στη δράση) αποτελούν τους Lionhearts, μια συμμορία ληστών που προσπαθεί να κλέψει το Book of Rule από τον αδιάτακτο βασιλιά Forge. Οι διάλογοι μεταξύ των χαρακτήρων είναι απολαυστικοί, αν και οι ατάκες τους δεν είναι πάντα πρωτότυπες. Στα cutscenes, τα οποία μεσολαβούν μεταξύ των αποστολών και διαρκούν συνολικά πάνω από 60 λεπτά, θα γελάσετε με τις πάμπολλες χιουμοριστικές αναφορές σε ταινίες και παιχνίδια. Το χιούμορ του παιχνιδιού, χωρίς να ακολουθεί την εύκολη λύση σε σεξουαλικά υπονοούμενα, είναι αμελικτό. Σατιρίζει τα πάντα, από τον Πόλεμο των Άστρων και τον Δεύτερο Παγκόσμιο μέχρι τον μύθο του Αρθούρου. Οι σύντροφοί σας συνηθίζουν να σχολιάζουν τα τεκταινόμενα στο παιχνίδι, όπως να σας προειδοποιούν όταν σας πυρο-



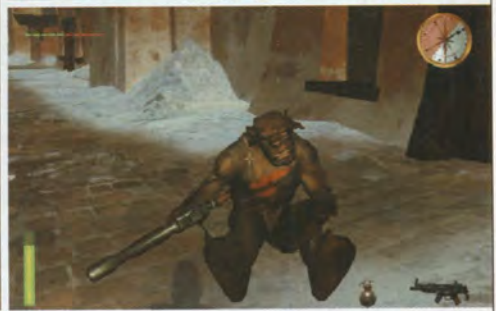
**ΕΙΔΟΣ** Third person shooter

**ΕΚΔΟΤΗΣ** LucasArts

**ΑΝΑΠΤΥΞΗ** Planet Moon

**ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ** Intel PIII 1.0 GHz, 256MB RAM, 32MB κάρτα γραφικών με T&L

**MULTIPLAYER** Δεν διαθέτει



βολεί ένας ελεύθερος σκοπευτής, να επισημαίνουν την εκτόξευση ζωτικών οργάνων των αντιπάλων σας προς όλες τις κατευθύνσεις, να σας ενημερώνουν ότι πάσχουν από υποφοβία όταν βρίσκεστε στα βουνά κ.ο.κ.

Τα παιχνίδια που βασίζονται στο χιούμορ, εξαιρουμένων των adventure, συνήθως μειονεκτούν όσον αφορά στο gameplay. Οι δημιουργοί τους βασίζονται περισσότερο στο κωμικό στοιχείο για να κρατήσουν το ενδιαφέρον του παίκτη, με αποτέλεσμα να μην δίνουν την απαιτούμενη σημασία στο ίδιο το παιχνίδι. Τελικά, όταν ο παίκτης πάψει να γελά, μένει με την αίσθηση ότι περνά μηχανικά τα επίπεδα με μόνο σκοπό να ακούσει την επόμενη ατάκα. Το Giants κατάφερε να ξεφύγει από τον άγραφο αυτό νόμο. Μπορεί η Planet Moon να επαναλάβει το επίτευγμα της με το Armed & Dangerous;

### Γίγαντες και ανιάρτες

Και ναι, και όχι. Η ίδια η Planet Moon περιγράφει το παιχνίδι της ως 3rd person action-action, ένας χαρακτηρισμός που του ταιριάζει πλήρως. Το παιχνίδι αυτό δεν είναι ούτε stealth, ούτε κάποιο ρεαλιστικό squad-based FPS στο οποίο πρέπει να επιλέξετε προσεκτικά την στρατηγική σας και τις θέσεις των συμπολεμιστών σας πριν από κάθε βήμα. Τρέχετε και πυροβολείτε ό,τι κινείται (εκτός, ίσως, από τα πρόβατα και τους πηγουίνους), αλλά και ό,τι δεν κινείται, επίσης. Η δράση είναι, πραγματικά ασταμάτητη. Τα 21 επίπεδα του παιχνιδιού είναι γεμάτα από εκατοντάδες Grunts, κάτι μεταξύ ζώου και στρατιώτη, φονικών ρομπότ (όπως ήταν κάποτε ο Q1-11) και γιγάντων Goliaths που γκρεμίζουν τα πάντα στο δρόμο τους. Θα σας επιτεθούν τοξότες, ελεύθεροι σκοπευτές, πυργίσκοι με πολυβόλα και όλμους, ιπτάμενα σκάφη, μέχρη και θωρακισμένα ζέπελιν. Το Armed & Dangerous

είναι έτσι σχεδιασμένο, ώστε να ευνοεί την γρήγορη δράση σε σχέση με την μέθοδο "αργά και προσεκτικά". Οι σύντροφοί σας ακολουθούν και μπορείτε να τους δώσετε κάποιες απλές εντολές, όπως να φυλάνε κάποιο σημείο, να έρθουν κοντά σας, αν έχουν απομακρυνθεί και να σας προστατεύουν. Κατά τα άλλα πυροβολούν όταν πυροβολείτε και σεις, ακόμα και όταν ρίχνετε με το sniper rifle και, λόγω βεληνεκούς, δεν έχουν καμία πιθανότητα να πετύχουν τον εχθρό. Αν, βέβαια, οι εχθροί πλησιάσουν αρκετά, τότε οι φίλοι σας θα πάρουν πρωτοβουλίες- μην περιμένετε, πάντως και πολλά από αυτούς. Ο Jonesy, εκτός από τα εξάσφαιρα, χρησιμοποιεί και τις βόμβες του (είναι ειδικός στις εξορύξεις με εκρηκτικά, εξάλλου) και ο Q1-11 μπορεί να σας προσφέρει το... θεραπευτικό του τσάι, όταν έχετε τραυματιστεί. Δυστυχώς, όπως γίνεται στα περισσότερα παιχνίδια του είδους, κάποιες στιγμές είτε θα κολλήσουν σε κάποιο σημείο ή δεν θα μπορέσουν να σας ακολουθήσουν όταν κόβετε δρόμο, με αποτέλεσμα να τους χάσετε για λίγο ή και για ολόκληρο το επίπεδο. Όλα αυτά δεν σημαίνουν, πάντως, ότι το Armed & Dangerous δεν έχει καθόλου στρατηγική, απλά ανήκει στην κατηγορία "σκέψου-γρήγορα-και-κάντο-τόρα". Για παράδειγμα, υπάρχουν σε πολλά σημεία τα κλασικά βαρέλια που ανατινάσσονται όταν τα χτυπήσετε και, συχνά, πρέπει απλά να περιμένετε την κατάλληλη στιγμή για να τα πυροβολήσετε. Υπάρχουν, όμως, και λιγότερο προφανείς τρόποι για να σκοτώσετε δημιουργικά (και πιο εύκολα) τους αντιπάλους σας, όπως να προκαλέσετε κατολισθήσεις βράχων. Μάλιστα, ένα μεγάλο μέρος του περιβάλλοντος καταστρέφεται. Σπίτια, αντλίες πετρελαίου, πύλες, δέντρα, βράχια και άλλα μπορούν, με το κατάλληλο όπλο να πέσουν θύμα της καταστροφικής σας μανίας. Και ερχόμα-

στε, έτσι σε ένα από τα πιο ενδιαφέροντα στοιχεία του Armed & Dangerous.

### Guns, Lots of guns

Όταν η ομάδα ανάπτυξης σκεφτόταν τους τρόπους με τους οποίους θα έκανε τον νέο της τίτλο αστειό και υπερβολικό, αποφάσισε ότι το πρώτο πράγμα με το οποίο έπρεπε να ασχοληθεί είναι τα όπλα. Έτσι, οι συντελεστές του παιχνιδιού επισκέφθηκαν επανειλημμένα την τοπική rub, στην προσπάθεια τους να εμπνευστούν μια πλειάδα εξωφρενικών όπλων, με τη βοήθεια αρκετών λίτρων μπύρας. Μάλιστα, η εκτίμηση που τρέφουν για τα κοινωφελή αυτά ιδρύματα είναι έκδηλη και μέσα στο ίδιο το παιχνίδι, αφού οι rubs που θα συναντήσετε είναι κρησφύγετα της αντίστασης, στα οποία μπορείτε να εξοπλιστείτε και να αναπληρώσετε την ενέργεια σας. Τα αποτελέσματα της "έρευνας" είναι εμφανή στην ποικιλία που προσφέρει το οπλοστάσιο του Armed & Dangerous. Υπάρχουν 17 όπλα συνολικά, μεταξύ των οποίων το κλασικό τουφέκι (Hawkings Rifle), αυτόματο (Flemming Machine gun), και το απαραίτητο sniper rifle (Cyclops). Τίποτα ασυνήθιστο, αν εξαιρέσουμε το γεγονός ότι οι σφαίρες του sniper rifle δεν σταμα-





**Καθίστε φρόνιμα, για να μη βγάλω τον καρχαρία!**

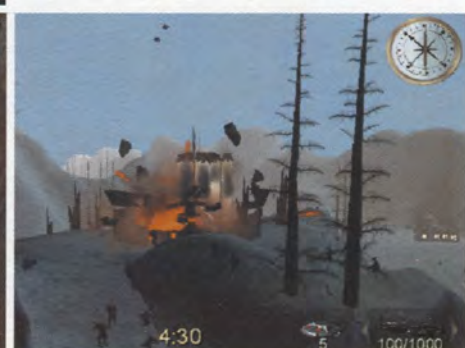
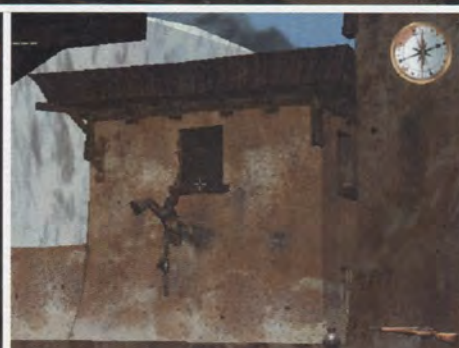
τούν με τίποτα και σας επιτρέπουν να σκοτώσετε πολλούς εχθρούς με τη μία. Υπάρχει, όμως και το Vindaloo Rocket Launcher που εκτοξεύει πικάντικες ρουκέτες-πιπεριές (δύο-δύο ή τέσσερις μαζί), το Gurner Personal Mortar, που δεν είναι τίποτα άλλο από ένα φορητό ολμοβόλο και το φοβερό Land Shark Gun. Το όπλο αυτό εκτοξεύει έναν... μικρό καρχαρία, ο οποίος χώνεται στο έδαφος, μεγαλώνει αστραπιαία και αναδύεται για να καταβροχθίσει τους ανυποψίαστους εχθρούς σας. Ο καρχαρίας είναι "fire and forget", συνεχίζει δηλαδή μόνος του το γεύμα του και εσείς μπορείτε, απλά, να χρησιμοποιήσετε ένα άλλο όπλο. ΑΞΙΖει να αναφέρουμε ότι μπορείτε να μεταφέ-



**Μια γραφική ρυθ σε ειδικτικό περιβάλλον. Προσφέρει κρύα μπύρα και... καυτά όπλα.**

ρετε ανά πάσα στιγμή έως και τρία από τα όπλα αυτά και περιορισμένη ποσότητα πυρομαχικών, η οποία είναι αντιστρόφως ανάλογη της ισχύος του κάθε όπλου. Για παράδειγμα, μπορείτε να κουβαλάτε μαζί σας μέχρι επτά σφαίρες για sniper rifle, αλλά μόνο έναν καρχαρία. Οι στρατιώτες του εχθρού αφήνουν πίσω τους πυρομαχικά όταν σκοτώνονται, οπότε μπορείτε π.χ. να ρίξετε έναν καρχαρία, να μαζέψετε άλλον έναν από κάτω και να ρίξετε και αυτόν. Άλλο ένα "ρεαλιστικό" στοιχείο που φαίνεται περίεργο μέσα στον σουρεαλισμό του παιχνιδιού είναι ότι εφόσον χρησιμοποιείτε όπλα που απαιτούν ακρίβεια, όπως το τουφέκι και το sniper rifle, τότε το στόχαστρο σας

"ανοίγει" όταν τρέχετε και "κλείνει" όταν μένετε ακίνητοι, δείχνοντας σας τις πιθανότητες που έχετε να χτυπήσετε το στόχο. Το παιχνίδι καταγράφει μάλιστα τα headshots που κάνετε και αυξάνει το σκορ σας ανάλογα στο τέλος του επιπέδου. Ο Roman έχει στη διάθεση του επίσης κάποια ειδικά όπλα, μεταξύ των οποίων και έξι ειδη βομβών: Sticky Bomb, Topsy Turvy Bomb, Guy Fawkes Traitor Bomb, Knockout Bomb, Ticker Bomb και World's Smallest Black Hole. Την Sticky Bomb την ρίχνετε προς την γενική κατεύθυνση του εχθρού και πηγαίνει να κολλήσει μόνη της σε κάποιον, ο οποίος θα αρχίσει να τρέχει, φωνάζοντας πανικόβλητος. Η Topsy Turvy Bomb είναι, όπως αναφέραμε στην αρχή, η βόμβα-τιρμπούσιν που κάνει κυριολεκτικά τον κόσμο άνω-κάτω, με αποτέλεσμα να "πέσουν" οι εχθροί σας στον αέρα και, όταν ο κόσμος επανέλθει στην φυσιολογική του κατάσταση, να προσγειωθούν ανώμαλα στο έδαφος. Η Guy Fawkes Traitor Bomb αποτελεί αναφορά στον Guy Fawkes, τον πρώτο ίσως τρομοκράτη στην Ιστορία, ο οποίος συνελήφθη το 1605 όταν επιχειρήσε να ανατινάξει το αγγλικό Κοινοβούλιο μαζί με τον βασιλιά της Αγγλίας. Η βόμβα (όπως, άλλωστε, και τα βαρελια με μπαρούτι του Fawkes) δεν ανατινάζεται, αλλά κάνει τους εχθρούς σας να στραφούν ο ένας εναντίον του άλλου. Υπέροχο. Η Knockout Bomb έχει το σχήμα γαντιού του μποξ και όταν σημάδεψετε κάποιον εχθρό με αυτήν, τον προσελκύει με τρομακτική ταχύτητα προς το γάντι, με πολύ δυσάρεστα αποτελέσματα για αυτόν. Η Ticker Bomb είναι μια τεράστια ωρολογιακή βόμβα, για τις απαραίτητες βομβιστικές επιθέσεις. Τέλος, η World's Smallest Black Hole είναι μια φορητή Μαύρη Τρύπα, την οποία βγάζετε από την τσέπη σας, την πετάτε στο





έδαφος και ρουφά αστραπιαία όποιον εχθρό βρίσκεται κοντά της. Δεν θέλουμε να σας αποκαλύψουμε τα πάντα, αλλά έχετε υπόψη σας ότι μπορείτε να... στρατολογήσετε και τους πανταχού παρόντες πηγουίνους στον ιερό σας σκοπό. Οι δημιουργοί του Armed & Dangerous έχουν ρυθμίσει με τέτοιο τρόπο την φυσική του κόσμου τους, ούτως ώστε ακόμα και τα απλά όπλα, όπως το τουφέκι και το αυτόματο να έχουν αστεία αποτελέσματα στους εχθρούς σας.

## Η Φυσική του... Χάους

Ναι, το Armed & Dangerous έχει και αυτό το περίφημο ragdoll physics, απλά όχι όπως τα περιμένετε. Δηλαδή, εσείς μπορεί να πυροβολήσετε κάποιον αντίπαλο (ή πρόβατο ή πηγουίνο) και αυτός να πιναχθεί στον αέρα, όχι προς τα πίσω, αλλά προς το μέρος σας!

Την ανορθόδοξη φυσική του κόσμου αυτού αναλαμβάνει να υλοποιήσει η νέα, υπερσύγχρονη, επαναστατική μηχανή γραφικών της Planet Moon, με όνομα Amityville II: The Possession. Δεν σας κάνουμε πλάκα, αυτό είναι το όνομα της, σύμφωνα πάντα με την εταιρία. Η ομάδα ανάπτυξης, προφανώς, θέλει να σατιρίσει με τον τρόπο αυτό την μαζική υστερία που επικρατεί στη βιομηχανία των videogames, με τον αχαλίνωτο ανταγωνισμό των developers για την γρηγορότερη, ομορφότερη και ρεαλιστικότερη μηχανή γραφικών. Η αλήθεια είναι ότι η μηχανή του Armed & Dangerous δεν είναι ούτε η ομορφότερη, ούτε η ρεαλιστικότερη. Μάλιστα, σε αρκετά σημεία τα textures φαίνονται κάπως μοντά και πάσχουν από πλευρά ανάλυσης και λεπτομέρειας. Τα μοντέλα των χαρακτήρων είναι αρκετά καλοφτιαγμένα, με διάθεση που παραπέμπει σαφώς σε κινούμενα σχέδια, αλλά έρχονται πολλές φορές σε αντίθεση με αυτά των Grunts, για παράδειγμα, που δεν είναι τόσο προσεγμένα.

Ωστόσο, μπορούμε να παραβλέψουμε τα μειονεκτήματα αυτά για δύο λόγους: Πρώτον, το framerate κυμαίνεται σε πολύ ικανοποιητικά επίπεδα, παρά τα πολυάριθμα μοντέλα, τους καρχαρίες, τις σφαιρές και τις εκρήξεις που γεμίζουν το οπτικό σας πεδίο. Δεύτερον, το περιβάλλον, όπως αναφέραμε και προηγουμένως, καταστρέφεται σε μεγάλο βαθμό, αρκεί να χρησιμοποιήσετε το κατάλληλο μέσο. Για τα βαρέλια, τα δέντρα και κάποια απλά οχυρώματα αρκούν οι απλές σφαιρές, ενώ, κατά τη διάρκεια κάποιας κρίσης λογικής, οι προγραμματιστές έκαναν τα κτίρια άτρωτα στα ελαφρά όπλα.. Αν έχετε, όμως το ρουκετοβόλο ή κάτι βαρύτερο ή απλά υπάρχουν μερικά βαρέλια εκεί κοντά, μπορείτε να κατεδαφίσετε άνετα τα κτίρια που θα βρείτε μπροστά σας. Αυτό ισχύει και για κάποιους εχθρούς που θα αντιμετωπίσετε, όπως το ζέπελιν, το οποίο μπορείτε να καταρρίψετε μόνο με ρουκέτα ή όλμο. Τα αποτελέσματα είναι πολύ ικανοποιητικά. Θα δείτε τις στέγες των σπιτιών να εκτοξεύονται κυριολεκτικά στον αέρα, μαζί με όποιον αντίπαλό σας είχε τη φαινή ιδέα να κρυφτεί μέσα τους και το ζέπελιν θα εκραγεί θεαματικά, ενώ ο μεταλλικός του σκελετός θα πέσει στο έδαφος. Δεν υπάρχει, μάλιστα, λόγος να πυροβολείτε τα πάντα για να δείτε αν καταστρέφονται. Όταν σημαδεύετε κάτι που σκοτώνεται ή καταστρέφεται, θα αλλάξει το στόχαστρο σας και θα δείτε στο δεξί μέρος της οθόνης την κατάσταση του σε μορφή μπάρας. Αυτό συμπεριλαμβάνει και τους συμμάχους σας, οπότε προσέξτε που πυροβολείτε.

## Στα όπλα!

Στα ενδιαφέροντα στοιχεία που συμπληρώνουν την εικόνα του παιχνιδιού μπορούμε να συμπεριλάβουμε επίσης τους ανορθόδοξους στόχους κάποιων αποστολών, όπως την ανεύρεση του Ιερού Προβάτου που προορίζουν οι

στατικές δυνάμεις του βασιλιά για το τραπέζι του, τις ατάκες των Grunts όταν σας εντοπίζουν ή όταν τους σκοτώνετε "πέιτε στην καλή μου ότι την αγαπώ", το ζιπνητήρι που εμφανίζεται να χτυπά στο πάνω μέρος της οθόνης όταν πρόκειται να σκάσει μια ωρολογιακή βόμβα και την χρήση πυξίδα που σας δείχνει την κατεύθυνση που πρέπει να ακολουθήσετε για να φθάσετε τον επόμενο σας στόχο. Ο ήχος είναι, γενικά, πολύ καλός. Τα voice-overs είναι εξαιρετικής ποιότητας και το soundtrack αποτελείται από ορχηστρική επένδυση στις μάχες και όμορφα κομμάτια που θυμίζουν παραδοσιακή σκοτσέζικη μουσική. Ενδιαφέρουσες είναι, επίσης, και οι bonus αποστολές, όπως εκείνη στην οποία ο Roman πρέπει να επανδρώσει ένα πολυβολείο και να σταματήσει μιαπραγματική ορδή από Grunts, η οποία προσπαθεί να σκερφαλώσει το τείχος που προστατεύει ένα χωριό και να το καταλάβει. Πάντως, σημειώνεται ως σημαντικό μειονέκτημα η έλλειψη οποιουδήποτε multiplayer mode.

Το Armed & Dangerous είναι ένα πολύ διασκεδαστικό παιχνίδι, παρά τα όποια ελαττώματα του. Γρήγορο, σχετικά σύντομο, όχι πολύ εύκολο, με πετυχημένο χιούμορ, απολαυστικά όπλα και πολλή δράση. Αν ψάχνετε για κάποιο ατμοσφαιρικό, ρεαλιστικό ή στρατηγικό stealth παιχνίδι, τότε δεν θα σας ικανοποιήσει. Αν θέλετε, όμως, απλά να εκτονωθείτε και να γελάσετε, τότε το καλό χιούμορ και η ανέμελη, υπερβολική διασκέδαση που θα σας προσφέρει θα σας ικανοποιήσουν.

**Νίκος Πατακωνσταντίνου**

### ΥΠΕΡ

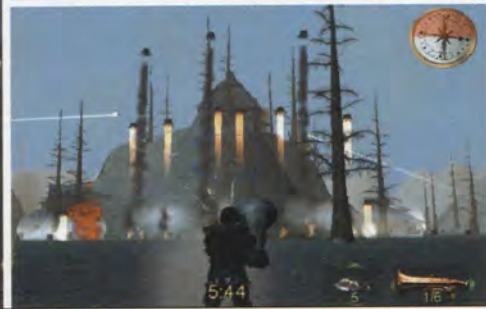
Ληθονο χιούμορ, πολλή δράση, φοβερά όπλα.

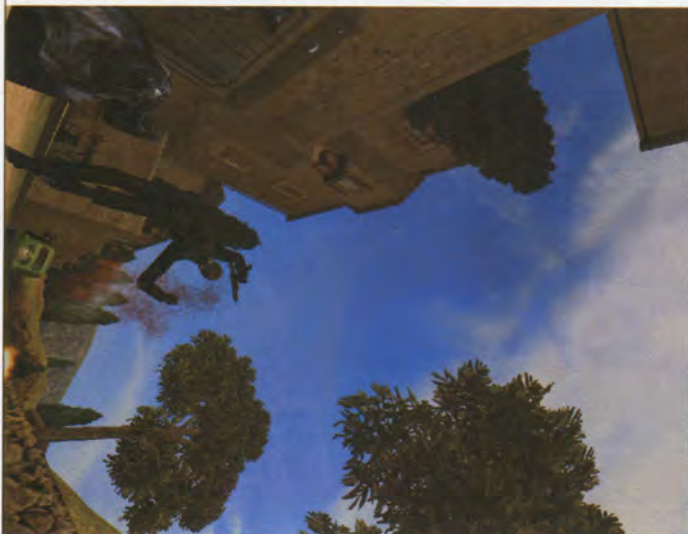
### ΚΑΤΑ

Κάπως επαναλαμβανόμενο, η ποιότητα των γραφικών παρουσιάζει μεγάλες διακυμάνσεις.

### ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ

**8**





Ρε άστα σάπια και σίκω πάνω!



Ωραία όλα αυτά, αλλά μόνο πιστολιδι θα παίζεις;

# Contract J.A.C.K.

## Κλασικός δολοφόνος

Το No One Lives Forever 2 έμεινε γνωστό για την συμπαθεστάτη πρωταγωνίστρια του, την Cate Archer, το χιούμορ του και το φινό σπιλ του '60 που παρουσιάζε στην ταινία. Ήταν από όλες τις απόψεις, ένας άξιος διάδοχος του πρώτου, groovy NOFL. Μετά λοιπόν από την επιτυχία του παιχνιδιού, η Vivendi και η Monolith αποφάσισαν να δημιουργήσουν ένα νέο παιχνίδι για την σειρά. Το Contract J.A.C.K. Ουσιαστικά δεν είναι συνέχεια αλλά prequel του No One Lives Forever 2. Πρωταγωνιστής αυτή τη φορά είναι ένας δολοφόνος επί πληρωμή με το όνομα John Jack.

Λίγο πριν τα γεγονότα του No One Lives Forever 2 ο Jack πρέπει να διεκπεραιώσει μια αποστολή που του έχει αναθέσει ο πολύ κακός Dmitrij Volkov, μέλος της H.A.R.M. της οργάνωσης αντιπάλου της U.N.I.T.Y. στην οποία ανήκε η Cate Archer. Πολλά ακρωνύμια, ε; Καθώς ξεκινάει να κάνει την αποστολή αυτή ο Jack που θα τον φέρει αντιμέτωπο με παλιούς γνωστούς του, μπλέκεται σε μια υπόθεση με μια Ιταλική οργάνωση με το όνομα Danger Danger και σε μια υπόθεση για κάποιο τρελό επιστήμονα που κατοικεί στο φεγγάρι.

Το παιχνίδι σε γενικές γραμμές έχει να κάνει μόνο με πυροβολισμούς και αίμα - πολύ αίμα! Όπου και να πάει ο Jack μοιράζει παντού σφαίρες, είτε αυτό γίνει στα στενάκια μιας Ιταλικής πόλης, είτε στο φεγγάρι. Ω ναι, βε-

βαίως και ταξιδεύει στο φεγγάρι, αφού εκεί μένει ο επιστήμονας που ψάχνει. Εκεί τα πράγματα γίνονται πολύ εντυπωσιακά κυρίως όταν τα πράγματα κλιμακώνονται σε μια πολύ όμορφη μάχη στο διάστημα. Βέβαια, πολύ όμορφες είναι και οι μάχες σε όλα τα άλλα μέρη που υπάρχουν στο παιχνίδι. Παντού δηλαδή, αφού όπως είπαμε, δεν υπάρχει ούτε ένα σημείο που να μην πέσουν και μερικές "ψιλές". Βέβαια, αυτό σημαίνει ότι δεν υπάρχει κάτι άλλο πέρα από αυτό στο παιχνίδι, πέρα από το να ψάχνετε να βρείτε πώς θα ανοίξετε κάποιες καταραμένες πόρτες που είναι κλειστές. Γκρρ...

### Η τακτική πήγε περίπατο

Την τακτική στην μάχη ξεχάστε τη. Δεν υπάρχει stealth στο παιχνίδι, ούτε γρίφοι όπως στο προηγούμενο παιχνίδι. Βλέπετε εχθρούς και ορμάτε γαζώνοντας τους με ό,τι έχετε και δεν έχετε. Το σίγουρο είναι ότι θα έχετε πολλά πάντως! Τα περισσότερα βέβαια είναι γνωστά από το προηγούμενο παιχνίδι, αλλά υπάρχουν και μερικές νέες προσθήκες. Πολύ όμορφα και διασκεδαστικά είναι κάποια οχήματα που μπορείτε να πάρετε κατά την διάρκεια του παιχνιδιού, όπως για παράδειγμα μια βέσπα η οποία έχει φορτωμένα πάνω της οπλοπολυβόλα (ε φίλε, ξέρεις από βέσπα;) ή ένα snow-mobile που έχει ένα "υπέροχο" κανόνι μπροστά. Θα δείτε που θα κάνετε απλά βόλτες με αυτά απλά για να σκοτώσετε τους πάντες για πλάκα. Τα όπλα στο παιχνίδι είναι σωστά ισορροπημένα και λειτουργούν αρκετά καλά.

Βέβαια, ενώ εσείς δεν χρειάζεται να χρησιμοποιήσετε στρατηγική στην μάχη, οι εχθροί σας χρησιμοποιούν αρκετές τακτικές. Αυτό φυσικά οφείλεται στην τεχνητή νοημοσύνη. Οι εχθροί πετάνε τραπεζία, καλύπτονται πίσω από αντικείμενα πολύ καλά, κάνουν καλή χρή-



ση των χειροβομβίδων και προσπαθούν με πολύ καλό τρόπο να σας πλαισιάσουν ή να σας περικυκλώσουν. Υπάρχουν βέβαια και μερικά προβληματάκια- μερικές φορές παίρνουν θέσεις κάλυψης ενώ εσείς προσπαθείτε να γεμίσετε ακάλυπτοι το όπλο σας ή ξαφνικά κάνουν κατά μέτωπο επίθεση χωρίς να έχουν κάλυψη από κάποιον δικό τους στην περιοχή. Λεπτομέρειες όμως. Το μόνο πραγματικά κνευριστικό στην μάχη είναι ότι πρέπει να ρίξετε μια ντουζίνα σφαίρες πάνω σε έναν εχθρό για να τον δείτε να πέφτει κάτω νεκρός. Ακόμα κι αν σημαδέψετε στο κεφάλι, θα χρειαστείτε δυο-τρία χτυπήματα για να σκοτώσετε κάποιον. Θα δείτε ότι μετά από μερικές ώρες παιχνιδιού (ε, δεν είναι και πολλές) θα σημαδεύετε μόνο στο κεφάλι τους εχθρούς σας.

### Παιχνίδι χωρίς αρχηγούς

Ένα πράγμα όμως που μας στεναχώρησε, είναι η έλλειψη των bosses. Bosses υπάρχουν στο παιχνίδι, αλλά δεν τους αντιμετωπίζετε στα ίσα σε καμία στιγμή. Τον αρχηγό της Danger Danger που θα περίμενε κανείς να

**ΕΙΔΟΣ** First Person Shooter

**ΕΚΔΟΤΗΣ** Vivendi Universal

**ΑΝΑΠΤΥΞΗ** Monolith

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

**MULTIPLAYER** Από 2 έως 16 παίκτες σε LAN και Internet



αποτελεί το θέμα της τελευταίας μάχης, σε όλη την διάρκεια του παιχνιδιού τον ακούτε από ραδιόφωνα και άλλους τέτοιους τρόπους. Το ίδιο περίπου συμβαίνει και με τον Volkon, αλλά και με τον Dr. Harji (αυτός είναι ο επισημικός). Μάλιστα, είναι καλό να το γνωρίζετε πριν ξεκινήσετε να παίζετε το Contract J.A.C.K, το τέλος του είναι πάρα πολύ απότομο. Όπως σας είπαμε εκεί που όλα οδηγούν προς μια μεγάλη μάχη με κάποιο boss, ξαφνικά βλέπετε έναν ομολογουμένως σαρκαστικό διάλογο με τον Volkon και το παιχνίδι τελειώνει εκεί. Εμείς απλά μείναμε με τα μάτια και το στόμα ανοιχτό, ενώ το δάκτυλό μας από συνήθεια (αν και το τελειώσαμε σε λιγότερο από πέντε ώρες) έκανε συνεχόμενα κλικ...!

Η μηχανή γραφικών που χρησιμοποιήσαν οι σχεδιαστές για το παιχνίδι είναι η Jupiter 3D engine η οποία φαίνεται να έχει κάποιες δυνατότητες, αλλά δεν μπορεί να παρουσιάσει κάτι το φοβερό. Βέβαια, πολλές τοποθεσίες όπως στο φεγγάρι ή το σημείο στην εξοχή κάπου στην Ιταλία όπου λαμβάνει χώρα η τελική μάχη είναι πολύ όμορφες και καλά σχεδιασμένες. Τα όπλα έχουν δεχθεί ένα "σενιάρισμα" και φαίνονται αρκετά όμορφα, όπως και τα οχήματα που όλα θυμίζουν μοντέλα της δεκαετίας του '60. Όμορφα animations υπάρχουν και στα μοντέλα των εχθρών, αλλά είναι περιορισμένα τα είδη που υπάρχουν στο παιχνίδι και από κάποιο σημείο και μετά εμφανίζονται τα ίδια και τα ίδια. Τα διάφορα επίπεδα είναι σχεδιασμένα με αρκετά γραμμικό τρόπο. Αυτό σημαίνει ότι οι περισσότερες από τις πόρτες που υπάρχουν δεν ανοίγουν, εκτός αν είναι ο δρόμος που πρέπει να ακολουθήσετε. Τα εφφέ και η φυσική του παιχνιδιού είναι αρκετά όμορφα, με πολλά αντικείμενα να μπορούν να καταστραφούν και να εκτοξεύονται κομμάτια από δω κι από κει. Βέβαια, όσο όμορφα και να είναι τα γραφικά του παιχνιδιού δεν μπορούν να φτάσουν τα δεδομένα άλλων γνωστών shooters που κυκλοφορούν σήμερα (Υπάρχει όμως πολύ δράση και αίμα... δεν σας κάνει αυτό;).

Όσο αφορά τον ήχο του παιχνιδιού είναι κι

αυτός καλός όσο αφορά το voice acting και τους ήχους των όπλων. Πολύ ευχάριστο είναι να ακούμε τα μέλη της Ιταλικής Danger Danger να μιλάνε τα αγγλικά με την γνωστή προφορά των Ιταλών (hey, ar' ya takin' ta me;). Η μουσική του παιχνιδιού αποτελείται από rock κομμάτια με κιθάρες να τζαμάρουν, αλλά δεν ταιριάζει με την εποχή στην οποία εκτυλίσσεται το παιχνίδι. Θα προτιμούσαμε πιο groovy κομμάτια που να φέρνουν αμέσως στο μυαλό μας εικόνες των '60s. Βέβαια, αυτό από την άλλη δεν θα ταιριάζε με το τόσο αίμα και τις πιστολιές που υπάρχουν, αλλά αν λάβουμε υπόψη μας μια πρόσφατη ταινία (ξέρετε εκείνο που μια τύπισσα ψάχνει να σκοτώσει κάποιον Βασιλή!) τότε θα ήταν αρκετά διασκεδαστικό.

### Τι να ξαναπαίξεις τώρα;

Στο παιχνίδι φυσικά υπάρχει και multiplayer mode, αλλά δεν είναι αυτό που περιμέναμε. Υπάρχουν παιχνίδια όπως τα deathmatch, team deathmatch, doomsday και demolition, αλλά αυτά τα είδαμε και στο προηγούμενο παιχνίδι αφού είχαν κυκλοφορήσει στο Internet για να τα κατεβάσουν οι παίχτες δωρεάν για το No One Lives Forever. Υπάρχουν βέβαια κάποιοι νέοι χάρτες και όπλα όπως το Desert Pistol, καθώς και νέα skins, αλλά ως επί το πλείστον, τα υπόλοιπα είναι ίδια με αυτά που ξέρουμε. Κρίμα γιατί ενώ το παιχνίδι στο Single player είναι καλό, είναι πολύ μικρό σε διάρκεια και δεν προσφέρεται για να το ξαναπαίξει κάποιος από την αρχή. Αν υπήρχε λοιπόν ένας λόγος για να συνεχίσει κάποιος να παίζει το παιχνίδι θα ήταν το multiplayer mode. Δυστυχώς, ούτε αυτό προσφέρεται για να κρατήσει τους παίχτες για πολύ καιρό. Ειδικά αν σκεφτούμε ένα-δύο ονόματα από shooters που έχουν κάνει πάταγο με το multiplayer mode τους όπως το Counter Strike, δεν υπάρχει λόγος για κάποιον να ασχοληθεί με αυτό.

Τελικά, το Contract J.A.C.K. (για όσους απορούν τα αρχικά σημαίνουν Just Another Contract Killer και για όσους δεν κατάλαβαν τα αγγλικά, Απλά Ένας Ακόμα Δολοφόνος) είναι



μεν ένα παιχνίδι που μπορεί να προσφέρει μερικές διασκεδαστικές ώρες γεμάτες μάχες και χιούμορ, αλλά σε πολλά σημεία υστερεί σε σχέση με τα άλλα shooters της εποχής, αλλά και με το προηγούμενο No One Lives Forever 2. Τότε υπήρχε περισσότερη έμφαση σε γρίφους, σε πλοκή και στις αποστολές. Τώρα όλο το παιχνίδι επικεντρώνεται γύρω από την μάχη και μόνο. Αυτό βέβαια είναι σίγουρο ότι θα αρέσει σε πολλούς, αλλά όσοι έψαχναν για κάτι παρόμοιο με το No One Lives Forever, καλύτερα να το ξεχάσουν αυτό.

Μηνάς Νοταράς

#### ΥΠΕΡ

Διασκεδαστικό, όμορφες μάχες.

#### ΚΑΤΑ

Χάνει σε ατμόσφαιρα, είναι γραμμικό και μονότονο.

#### ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ

6.5



# Tortuga: Pirates of the New World

## Περιπλάνηση στις θάλασσες

**Τ**α παιχνίδια στρατηγικής με πλοία είναι ένας τομέας που έχει γνωρίσει μικρή αναγνώριση από τον κόσμο. Το μοναδικό παιχνίδι που είδαμε να γίνεται αρκετά γνωστό είναι το Sid Meir's Pirates. Αυτό ίσως έγινε λόγω του δημιουργού του (για ρίξτε μια ματιά στο θέμα "Πρόσωπα" για να δείτε ποιος είναι όσοι βγήκατε μόλις από το χρονοντούλαπο!). Φαίνεται ότι οι εταιρίες παραγωγής παιχνιδιών δεν έχουν ασχοληθεί πολύ. Το Port Royale της Ascaron όμως είναι ένα παιχνίδι που μπήκε σε καλό δρόμο αν και έμοιαζε αρκετά στο Pirates. Η Ascaron συνέχισε στον καλό αυτό δρόμο και δημιούργησε ένα νέο παιχνίδι με τίτλο Tortuga: Pirates of the New World.

Στο Tortuga λοιπόν η Ascaron αποφάσισε να κρατήσει όλα τα καλά στοιχεία του Port Royale αφαιρώντας όμως τα πολλά στρατηγικά θέματα, για να επικεντρωθεί πιο πολύ στον τομέα της μάχης. Στο παιχνίδι ελέγχετε ένα μικρό πλοίο αρχικά το οποίο το οδηγείτε στις θάλασσες προς αναζήτηση της δόξας, αράζοντας σε λιμάνια διαφόρων χωρών. Η δομή του παιχνιδιού βέβαια και κυρίως των σεναρίων του είναι αρκετά γραμμική, πράγμα που σημαίνει ότι δεν μπορείτε να περιπλανηθείτε στις θάλασσες χωρίς να έχετε πάρει κάποια αποστολή.

Τις αποστολές τις παίρνετε από κυβερνήτες και δημάρχους των διαφόρων πόλεων που αράζετε. Αρχικά οι αποστολές είναι απλές και εύκολες, ανάλογα δηλαδή με τις δυνατότητες του σκάφους σας. Αποστολές για να συνοδεύσετε ένα άλλο πλοίο μέχρι κάποιο μέρος, να διώξετε κάποια μικρά πειρατικά πλοία που υπάρχουν κοντά και άλλες τέτοιες απλές. Αργότερα βέβαια, θα μπορέσετε να πάρετε μεγαλύτερα πλοία και οι αποστολές θα γίνονται όλο και πιο δύσκολες, όπως να καταδιώξετε έναν τσαντά πειρατή ή να διώξετε ολόκληρο στόλο από πλοία, να επιτεθείτε σε μια αντίπαλη πόλη και πολλές άλλες ζόρικες υποθέσεις.

### Απλή και όμορφη πλοήγηση

Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι αρκετά εύκολος και απλός αφού δεν έχετε παρά να ελέγξετε μόνο ένα πλοίο. Αυτό βοηθάει πολύ στις μάχες καθώς μπορείτε εύκολα να κάνετε ελιγμούς στις μάχες και να αλλάζετε τα τρία

είδη πυρομαχικών. Τα πυρομαχικά είναι και το σημείο που θα σκέφτεστε κάθε φορά για να χρησιμοποιήσετε. Υπάρχουν πυρομαχικά για να κόβουν την ταχύτητα των εχθρικών πλοίων καταστρέφοντας τα πανιά τους, πυρομαχικά για να χτυπάτε τα ίδια τα πλοία ώστε να βουλιάζουν και πυρομαχικά για να χτυπάτε το πλήρωμα. Ανάλογα με το τι θέλετε να πετύχετε πρέπει να χρησιμοποιείτε και τα αντίστοιχα πυρομαχικά. Καθώς κινήστε και κάνετε μάχες μπορείτε να εκμεταλλεύστε τα ρεύματα του αέρα τα οποία φαίνονται από την φορά που κινούνται τα σύννεφα. Όπως καταλαβαίνετε, αν ακολουθήσετε πορεία παράλληλη με την φορά του ανέμου, μπορείτε να αναπτύξετε μεγαλύτερη ταχύτητα και το αντίστροφο. Χρήσιμο και για τις μάχες αυτό.

Όταν τώρα αράζετε σε λιμάνια μπορείτε να εμπορευτείτε όλα όσα έχετε αρπάξει από τις μάχες σας, να λάβετε νέες αποστολές όπως είπαμε και προηγουμένως, να πάρετε την πληρωμή σας από κάποια επιτυχημένη αποστολή, αλλά και να σώσετε το παιχνίδι καθώς μόνο στα λιμάνια μπορείτε να απολαύσετε ένα Save Game. Άρα πρέπει να τα επισκέπτεστε συχνά. Το εμπόριο που μπορείτε να κάνετε στις πόλεις δεν είναι πολύ αποδοτικό, όπως δηλαδή γίνεται στο Patrician ή στο Port Royale. Καλύτερα λοιπόν να κάνετε τις αποστολές που φέρνουν μεγαλύτερα κέρδη.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι αρκετά αξιόλογα, με τα εφφέ του νερού και τα όμορφα πλοία. Πολύ όμορφα είναι τα λιμάνια που αράζετε, καθώς είναι σχεδιασμένα ακριβώς όπως ήταν τα λιμάνια του 17ου αιώνα.

Ο ήχος από την άλλη δεν έχει να δείξει κάτι το ιδιαίτερο καθώς η μουσική αποτελείται από



σύντομα και επαναλαμβανόμενα κομμάτια που μετά από λίγο γίνονται μονότονα. Πολύ άσχημη είναι η έλλειψη φωνών σε όσους διάλογους υπάρχουν στο παιχνίδι. Τα ηχητικά εφφέ των πλοίων και κυρίως των κανονιών είναι το μόνο ικανοποιητικό στοιχείο του ήχου.

Γενικά, το Tortuga: Pirates of the New World είναι ένα αρκετά όμορφο κι απλό παιχνίδι. Σκεφτείτε ένα απλοποιημένο Port Royale. Τα όμορφα γραφικά, οι καλές και εύκολες σε χειρισμό μάχες, αλλά και η γενική του ατμόσφαιρα μας ικανοποίησε αρκετά. Μπορεί να είναι αρκετά γραμμικό, υπερβολικά εύκολο για τους πιο σκληροτράχηλους πειρατές και να μην εμβαθύνει σε θέματα εμπόριου, αλλά αυτά είναι στοιχεία που χαλάνε λίγο την διασκεδαστική, ανέμελη εικόνα του παιχνιδιού.

**Μηνάς Νοταράς**

### ΥΠΕΡ

Εύκολος και καλός χειρισμός, καλά γραφικά και μάχες.

### ΚΑΤΑ

Απλός ήχος, γραμμικό, άσχημο εμπόριο.

### ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ

**6**



**ΕΙΔΟΣ** Strategy

**ΕΚΔΟΤΗΣ** Ascaron

**ΑΝΑΠΤΥΞΗ** Ascaron

**ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ** PII-450MHz, 64MB RAM, 16MB κάρτα γραφικών

**MULTIPLAYER** Δεν διαθέτει



# Game Files

Το εργαλείο που ψάχνετε κάθε μήνα στα περίπτερα!

Με τη συνεργασία του

COMPUTER  
GAMES  
magazine

Μόνο  
3,95€



Κυκλοφορεί  
10 Φεβρουαρίου

CD 1  
THE GUARDIAN  
OF DARKNESS  
ολόκληρο παιχνίδι  
δωρο!

CD 2  
Γεμάτο με  
utilities, εργαλεία,  
παιχνίδια!

Στο δέκατο πέμπτο τεύχος:

## Championship Manager 03/04

Ο management sim που ξετρελαί-  
νει ποδοσφαιρόφιλους και μη!  
Δοκιμάστε τον!

## Worms 3D

Απολαυστικό, ξεκαρδιστικό και  
εθιστικό. Τα αγαπημένα σκουληκία  
επιτέλους σε 3D!

## Teenage Mutant Ninja Turtles

Ο Leonardo και οι τρεις χελωνοφύ-  
λλακες σας περιμένουν σε αυτό το  
γρήγορο hack & slash. Δείτε το!

## Max Payne 2 Bonus Levels

Αφού δεν χορτάσατε το Fall of  
Max Payne, παραδείτε το!  
Να αρχίσουν τα mods!

## Όλα τα τελευταία patches, utilities και εργαλεία

Ό,τι χρειάζεται ο σύγχρονος,  
απαιτητικός gamer. Μια ματιά  
θα σας πείσει...

## Drivers για τις κυριότερες κάρτες γραφικών:

Nvidia, ATI, Voodoo.



## Baldur's Gate II

Κάθε μήνα φιλοξενούμε σε αυτές τις σελίδες ένα μεγάλο όνομα από το παρελθόν. Πρόκειται για έναν τίτλο που άφησε εποχή, που συζητήθηκε πολύ, που σημείωσε μεγάλη επιτυχία και πωλήσεις... και που έχει κάνει τον "κύκλο" του. Τώρα, τον επισκεπτόμαστε ξανά, για μια εξαντλητική ανάλυση, μια ανατομία- έχοντας στο χέρι όλα τα γεγονότα και τα δεδομένα... κι έναν μεγεθυντικό φακό. Έχοντας πια αναγνωριστεί και ολοκληρωθεί, το κρίνουμε ξανά, φανερώνοντας κρυφές πτυχές και αναλύοντας το αντίκτυπό του στην παγκόσμια κοινότητα των gamers. Αυτό το μήνα, στο χειρουργικό τραπέζι της ανατομίας, έχουμε το Baldur's Gate 2.



### Η ΠΡΟΪΣΤΟΡΙΑ

**Σωτήριοι έτος 1969 μ.Χ.** Ένας νεαρός ονόματι Gary Gygax, ο οποίος ασχολείται με αναπαραστάσεις ιστορικών μαχών με φιγούρες, γράφει μια παραλλαγή των κανόνων μάχης, προσαρμοσμένη και σε μάχες μικρής κλίμακας. Σταδιακά, κάνουν την εμφάνιση τους και φιγούρες μάγων. Το σύστημα ονομάζεται Chainmail και αποτελεί τον πρόγονο του πασίγνωστου επιτραπέζιου παιχνιδιού ρόλων, Dungeons & Dragons.

**Σωτήριοι έτος 1974 μ.Χ.** Κυκλοφορούν τα πρώτα χίλια αντίτυπα του D&D, τα οποία εξαπλώνονται μέσα σε ένα χρόνο.

**Σωτήριοι έτος 1977 μ.Χ.** Η εταιρία του Gygax, Tactical Studies Rules, κυκλοφορεί την ανανεωμένη έκδοση του παιχνιδιού, με όνομα Advanced Dungeons & Dragons. Η επιτυχία παίρνει διαστάσεις κοινωνικού φαινομένου.

**Σωτήριοι έτος 1987 μ.Χ.** Ο Ed Greenwood δημιουργεί τον πιο δημοφιλή κόσμο του AD&D, τα Forgotten Realms.

**Σωτήριοι έτος 1989 μ.Χ.** Η TSR κυκλοφορεί την δεύτερη έκδοση των κανόνων του AD&D. Ταυτόχρονα, δίνει τα δικαιώματα των κανόνων στηνSSI, η οποία δημιουργεί μια σειρά από κλασικά CRPG, με πρώτο το Pool of Radiance. Το παιχνίδι εκτυλίσσεται στον κόσμο Forgotten Realms.

**Σωτήριοι έτος 1995 μ.Χ.** Η TSR φαίνεται να χάνει τη μάχη της επικράτησης στο χώρο του

gaming από την Wizards of the Coast.

Παράλληλα, η SSI χάνει τα δικαιώματα μεταφοράς του AD&D στους υπολογιστές. Η Wizards θα εξαγοράσει, τελικά, την TSR και θα αναλάβει να σώσει το AD&D. Τι γίνεται, όμως, με τα computer games;

**Σωτήριοι έτος 1998 μ.Χ.** Κάποιοι αρχίζουν να διαλαλούν αυτό που ψιθυριζόταν από καιρό: τα CRPG είναι νεκρά. Η αλήθεια είναι ότι επικρατούσε μια στασιμότητα στο χώρο, αλλά ήταν απλά η νηνεμία που επικρατεί πριν από την καταιγίδα. Την καταιγίδα έφερε μαζί του ένα παιχνίδι με όνομα Baldur's Gate.

### Baldur's Gate

Το πρώτο Baldur's Gate σήμανε την αλλαγή πορείας όσον αφορά την προοπτική των CRPG, τα οποία είχαν "κολλήσει" τότε στην προοπτική πρώτου προσώπου, ανεξαρτήτως αριθμού χαρακτήρων που ήλεγχε ο παίκτης. Η ιδέα αυτή δεν ήταν νέα, αλλά υπήρχε ήδη στα περισσότερα CRPG, ήδη από την δεκαετία του '80. Η πρόοδος του hardware και των game engines, όμως, είχε επιτρέψει στους προγραμματιστές να σπάσουν τα δεσμά της περιορισμένης κίνησης τετράγωνο-τετράγωνο, με αποτέλεσμα ο παίκτης να μπορεί να κινείται ελεύθερα στο χώρο. Αυτό έγινε πρώτα στο Ultima: Underworld που άφησε εποχή. Η SSI είχε χρησιμοποιήσει ένα παρόμοιο σύστημα σε τρία της RPGs με βάση το AD&D. Το σύστημα

*Το Baldur's Gate II ήταν πιο σκοτεινό από το προηγούμενο και υπήρχε σε όλη του τη διάρκεια μια διάχυτη αίσθηση μυστηρίου. Πέρα από την κεντρική πλοκή, όμως, υπήρχε ένας φοβερά μεγάλος αριθμός quest και οι σύντροφοι του χαρακτήρα είχαν ακόμα περισσότερη ανάμειξη στα τεκταινόμενα.*



αυτό είχε, όμως, κάποια πολύ βασικά μειονεκτήματα. Σε RPGs στα οποία ο παίκτης έχει υπό την έλεγχό του μια ομάδα χαρακτήρων, αντί για έναν και μόνο, το σύστημα αυτό περιορίζει πολύ τις στρατηγικές επιλογές του. Όχι μόνο αυτό, αλλά ειδικά τα real-time παιχνίδια του είδους είχαν αρχίσει να μοιάζουν επικίνδυνα με FPS. Αυτό δυσάρεστησε πολλούς, οι πωλήσεις των RPG έπεσαν, οι εταιρίες απλά επαναλαμβάνονταν και το μέλλον του πάτσι τότε κραταιού είδους, διαγραφόταν με ζωφερά χρώματα.

Η συνεργασία των Black Isle Studios με την BioWare τα άλλαξε όλα αυτά με την μηχανή του παιχνιδιού, την Infinity Engine. Η ισομετρική προοπτική της, την οποία δανείστηκαν από τα real-time strategy games, ξαναέδωσε αυτό ακριβώς το στοιχείο στο είδος: τη στρατηγική. Όχι μόνο αυτό, αλλά έδωσε την δυνατότητα στους δημιουργούς να εμφυσήσουν περισσότερη "ψυχή" στους χαρακτήρες, οι οποίοι έπαψαν να είναι πια απλώς πορτραίτα με στατιστικά και χάρτινες φιγούρες στις οποίες ο παίκτης απλά "κολλούσε" όπλα και πανοπλίες. Οι νάνοι φαινόταν σαν νάνοι, οι μάγοι κυκλοφορούσαν με τις κλασικές ρόμπες τους και ο παίκτης μπορούσε (και έπρεπε) να τοποθετήσει τους ήρωες του σωστά στο πεδίο της μάχης, ώστε να εξασφαλίσει την επιβίωσή τους. Επίσης, υπήρχε πια η δυνατότητα για τον κάθε χαρακτήρα να αξιοποιήσει τις ιδιαίτερες ικανότητές του: ο παίκτης μπορούσε να χρησιμοποιήσει τον κλέφτη για να κάνει ανίχνευση και να απενεργοποιεί παγίδες, χωρίς να τον αντιλαμβάνονται οι εχθροί ή να

στείλει μπροστά τον μάγο για να αιφνιδιάσει τους εχθρούς με ένα ισχυρό ξόρκι, χωρίς να θέτει σε κίνδυνο τους συντρόφους του.

Οι κανόνες του AD&D αποδόθηκαν με λεπτομέρεια και το σύστημα μάχης, αν και ήταν real-time, είχε διαρθρωθεί με βάση το turn-based (φυσικά) σύστημα του επιτραπέζιου παιχνιδιού. Το παιχνίδι ήταν φτιαγμένο έτσι ώστε ήταν αναγκαίο ο παίκτης να "παγώνει" το παιχνίδι για να δίνει τις απαραίτητες εντολές στους χαρακτήρες του. Ωστόσο, στις ευκολότερες μάχες η παύση δεν ήταν απαραίτητη και, έτσι, το παιχνίδι κυλούσε πιο γρήγορα, όταν έπρεπε.

Το Baldur's Gate ήταν μεγάλο, ο παίκτης είχε στη διάθεση του μεγάλες εκτάσεις για εξερεύνηση, πολλούς NPCs με τους οποίους μπορούσε να μιλήσει και να κάνει συναλλαγές, αλλά και να βοηθήσει, να εξαπατήσει, να κλέψει ή και να σκοτώσει, ανάλογα με το alignment του ή, αλλιώς, την φιλοσοφία του ως προς το καλό, το κακό, τον νόμο και το χάος. Αυτή ήταν άλλη μια σημαντικότερη αλλαγή: ο παίκτης είχε την δυνατότητα να κάνει επιλογές με βάση την ηθική του χαρακτήρα του και το παιχνίδι άλλαζε ανάλογα. Επιπλέον, είχε και κάποια φήμη στην κοινωνία, η οποία επηρεαζόταν από το alignment του, αλλά καθοριζόταν κυρίως από τις πράξεις του, τουλάχιστον αυτές που γίνονταν γνωστές. Υπήρχαν πολλές περιπτώσεις στις οποίες δύο NPCs ζητούσαν από την ομάδα να κάνει αντίθετα πράγματα, και ο παίκτης είχε τη δυνατότητα επιλογής και τις ανάλογες συνέπειες. Τα προαιρετικά αυτά quests ήταν πολλά και έδιναν στον παίκτη την

ευκαιρία να "παίξει" το ρόλο του χαρακτήρα του, (όσο γίνεται δεδομένων των περιορισμών ενός computer game) να κερδίσει πολύτιμη εμπειρία, λεφτά και καλύτερο εξοπλισμό.

Πέρασαν κάποια χρόνια, στα οποία άρχισε να γίνεται αισθητός ο αντίκτυπος του πρώτου Baldur's Gate. Κυκλοφόρησαν αρκετά RPG που είχαν επηρεαστεί από αυτό και οι δημιουργοί του BG έβγαλαν άλλους δύο τίτλους με βάση την Infinity Engine: το πιο ανάλαφρο και hack'n slash Icewind Dale (το οποίο είχαμε τη χαρά να σας προσφέρουμε σε προηγούμενο τεύχος) και το σκοτεινό, υποβλητικό και αξεπέραστο Planescape: Torment. Ωστόσο, η ιστορία είχε μείνει στη μέση. Τα δύο χρόνια που χρειάστηκαν μέχρι να κυκλοφορήσει η συνέχεια του Baldur's Gate ήταν γεμάτα αβεβαιότητα και ανυπομονησία. Τι καλύτερο μπορούσε να γίνει στο Baldur's Gate II;

**Baldur's Gate II**

Όπως αποδείχθηκε, πολλά. Στον τεχνικό τομέα δεν υπήρχε ανάγκη για πολύ μεγάλες βελτιώσεις, ωστόσο έγιναν κάποιες, οι οποίες ήταν ιδιαίτερα ευπρόσδεκτες. Το sequel του Baldur's Gate βασίστηκε σε μια βελτιωμένη έκδοση της ίδιας μηχανής γραφικών και χρησιμοποίησε την εμπειρία της ομάδας ανάπτυξης του Icewind Dale, για να προσφέρει καλύτερα εφέ στα spells, ομορφότερα και μεγαλύτερα sprites και... δράκους! Οι βελτιώσεις στον τεχνικό τομέα, ωστόσο, είναι αναμενόμενες και δεν αρκούν από μόνες τους για να δώσουν σε ένα τίτλο την αίγλη του "κλασικού".

Το Baldur's Gate II ήταν το τελευταίο παιχνί-





δι που ήταν βασισμένο στους κανόνες 2nd Edition του AD&D. Μάλιστα, είχε και αρκετές προσμίξεις με τους νέους κανόνες, τους οποίους κυκλοφορούσε τότε η Wizards of the Coast, με την ονομασία D&D 3rd Edition, όπως τις νέες character classes Monk και Sorcerer. Ο παίκτης είχε την πολύ σημαντική δυνατότητα να συνεχίσει με τον χαρακτήρα που έπαιζε στο πρώτο παιχνίδι ή να ξεκινήσει έναν νέο χαρακτήρα, με ανεβασμένο, φυσικά, επίπεδο εμπειρίας. Υπήρχαν περισσότερα spells, αντικείμενα, τέρατα, παγίδες, προστέθηκαν class kits, οι δυνατότητες τοποθέτησης παιγνίων και χρήσης δύο όπλων ταυτόχρονα κ.α.

Η πραγματική αξία του παιχνιδιού προέρχεται, όμως, από την ακόμα μεγαλύτερη προσέγγιση του σε μια πραγματική εμπειρία role-playing. Το Baldur's Gate II ήταν πιο σκοτεινό από το προηγούμενο και υπήρχε σε όλη του τη διάρκεια μια διάχυτη αίσθηση μυστηρίου. Πέρα από την κεντρική πλοκή, όμως, υπήρχε ένας φοβερά μεγάλος αριθμός quest και οι σύντροφοι του χαρακτήρα είχαν ακόμα περισσότερη ανάμειξη στα τεκταινόμενα. Κάποιοι, όπως η παιδική φίλη του πρωταγωνιστή, Imoen, είχαν άμεση ανάμειξη στην υπόθεση, άλλοι είχαν τα δικά τους προβλήματα τα οποία πολλές φορές σας ζητούσαν να λύσετε με πιεστικό τρόπο. Στην άψογη σκιαγράφηση των χαρακτήρων βοηθούσαν και πάλι τα εκπληκτικής ποιότητας voiceovers με ατάκες που κυμαίνονταν από ξεκαρδιστικές ως ανατριχιαστικές. Υπήρχε μάλιστα η δυνατότητα να αναπτύχθει και ειδύλλιο μεταξύ του πρωταγωνιστή και ενός χαρακτήρα της ομάδας που άνηκε στο αντίθετο φύλο. Το παιχνίδι, ακολουθώντας τους κανόνες του

AD&D, έδινε την δυνατότητα απόκτησης μιας μόνιμης βάσης στον πρωταγωνιστή, ανάλογα με το class του. Η δυνατότητα αυτή συνδεόταν, φυσικά με κάποιο ειδικό quest, δίνοντας έτσι κίνητρο στον παίκτη να ξαναπαίξει το παιχνίδι με άλλον χαρακτήρα.

Το πυκνό και ενδιαφέρον σενάριο, η αλληλεπίδραση των χαρακτήρων και η ύπαρξη τεραστίου αριθμού quests έδιναν στον παίκτη την αίσθηση ότι παίζει ένα πραγματικό RPG και όχι απλά ένα computer game. Η κλιμάκωση της ιστορίας ήταν πολύ καλή και το τέλος επικό. Η μοίρα, όμως, του πρωταγωνιστή έμενε και πάλι στην κόψη του ξυραφιού. Τι θα γινόταν με την σκοτεινή καταγωγή του ήρωα; Το κενό ήρθε να συμπληρωθεί, λίγο αργότερα, το expansion pack του Baldur's Gate II, με τίτλο The Throne of Bhaal. Σε αντίθεση με το expansion pack του πρώτου Baldur's Gate, το οποίο ήταν ενδιαφέρον αλλά δεν προσέθετε κάτι ουσιαστικό στην υπόθεση του παιχνιδιού, το Throne of Bhaal δεν ήταν τίποτα λιγότερο από την μεγαλειώδη κατάληξη μιας επικής ιστορίας. Όλες οι πιθανές επιλογές ήταν στη διάθεση του χαρακτήρα. Μπορούσε να αντικαταστήσει τον πατέρα του ως θεότητα του Φόνου (of Murder), να γίνει καλή θεότητα ή να παραμείνει θνητός. Το expansion διέθετε και άλλον έναν αξιοσημείωτο NPC, το μικρό, αστέιο imp που λεγόταν Cespenar και έδινε την δυνατότητα στον παίκτη να βελτιώσει τα όπλα και τα μαγικά αντικείμενα του, χρησιμοποιώντας κάποια σπάνια συστατικά. Οι προκλήσεις που αντιμετώπιζε ο χαρακτήρας δίνουν πραγματικά την αίσθηση στον παίκτη ότι οι αποφάσεις του θα επηρεάσουν σε μεγάλο βαθμό το μέλλον των Forgotten Realms. Το τέλος του έπους που λέγεται Baldur's Gate είναι ικανό να προκαλέσει πολύ έντονα συναισθήματα στον παίκτη, ιδιαίτερα αν έχει ζήσει την ιστορία από το πρώτο βήμα που έκανε βγαίνοντας από το μικρό και μακρινό του σπίτι, το Candlekeep. Συναισθήματα δέους, ικανοποίησης, συγκίνησης και... ένα μικρό κενό. Ένα κενό που είναι δύσκολο να γεμίσει κάποιο άλλο RPG.

## ΓΕΓΟΝΟΤΑ

Το Baldur's Gate II ήταν ένα κολλοσιαίο παιχνίδι από όλες τις απόψεις. Η διάρκεια της βασικής του πλοκής ανερχόταν στις 50-60 ώρες παιχνιδιού. Αν ο παίκτης επέλεγε να ολοκληρώσει όλα τα προαιρετικά quests (άνω των 250), τότε έφθανε τις 200-300 ώρες! Σε μια εποχή που υπάρχουν παιχνίδια με συνολική διάρκεια gameplay 8 και 9 ωρών, το μέγεθος του Baldur's Gate II φαντάζει εξωπραγματικό...

Η συνεργασία BioWare/Black Isle ολοκλήρωσε την θριαμβευτική της πορεία με το Icewind Dale II, την τελευταία και επίσης επιτυχημένη ενσάρκωση της Infinity Engine. Η BioWare κατάφερε, με την σειρά Baldur's Gate, να εδραιωθεί στο χώρο και να συνεχίσει με μεγάλες επιτυχίες όπως το Neverwinter Nights και το εξαιρετικό Star Wars: Knights of the Old Republic. Η επιτυχία της είναι τέτοια, ώστε η Microsoft την χρησιμοποιεί ως αιχμή του δόρατος στην προσπάθειά της να κυριαρχήσει και στον χώρο των game consoles με το Xbox. Η άλλη όψη του νομίσματός είναι, δυστυχώς, πολύ διαφορετική. Η Black Isle επιχείρησε να βγάλει ένα εντελώς δικό της fantasy RPG, το TORN, αλλά το project ακυρώθηκε. Στη συνέχεια στράφηκε στις κονσόλες και κυκλοφόρησε δύο καλούς τίτλους action-RPG με το όνομα Baldur's Gate: Dark Alliance (ο δεύτερος πρέπει να κυκλοφορεί αυτή τη στιγμή). Τα παιχνίδια αυτά είναι, μεν, από τα καλύτερα action RPGs που κυκλοφορούν στις κονσόλες, αλλά δεν έχουν το ειδικό βάρος ενός "πραγματικού" Baldur's Gate. Μέσα στο 2003, η ομάδα κατάφερε να κυκλοφορήσει ένα δικό της RPG, με τίτλο Lionheart, το οποίο εκτυλίσσεται σε έναν εναλλακτικό Μεσαίωνα. Αν και είχε πολλά ενδιαφέροντα στοιχεία, ωστόσο είχε και αρκετές αδυναμίες, οι οποίες το κατέταξαν στην κατηγορία του απλά "ικανοποιητικού" RPG. Η Black Isle βασίστηκε επίσης, στο δικό της franchise, το post-apocalyptic RPG Fallout για να κυκλοφορήσει τώρα στις κονσόλες άλλο ένα action RPG, το Fallout: Brotherhood of Steel με θέμα τον κόσμο αυτό... Ωστόσο, οι φήμες για επικείμενη διάλυση της Black Isle επιβεβαιώνονται.

**Η διάρκεια της βασικής του πλοκής ανερχόταν στις 50-60 ώρες παιχνιδιού. Αν ο παίκτης επέλεγε να ολοκληρώσει όλα τα προαιρετικά quests (άνω των 250), τότε έφθανε τις 200-300 ώρες! Σε μια εποχή που υπάρχουν παιχνίδια με συνολική διάρκεια gameplay 8 και 9 ωρών, το μέγεθος του Baldur's Gate II φαντάζει εξωπραγματικό...**





νται, και μάλιστα, πρόσφατα διέρρευσαν στο Internet εικόνες από την τρίτη συνέχεια του Fallout, το οποίο βρίσκεται στα πρώιμα στάδια ανάπτυξης, μαζί με την απογοητευτική φήμη ότι ακυρώθηκε. Το μόνο σίγουρο είναι ότι το όρος που λέγεται Baldur's Gate II αποτέλεσε το μέσο για να φθάσει ψηλά η BioWare, αλλά, ταυτόχρονα, ρίχνει μια βαριά σκιά πάνω στην Black Isle.

## ΑΝΤΙΚΤΥΠΟΣ

Η σειρά Baldur's Gate, και ειδικότερα το δεύτερο μέρος της κατάφερε ούτε λίγο ούτε πολύ να δώσει μια νέα πνοή στο είδος των RPG, το οποίο είχε μείνει στάσιμο. Η αλήθεια είναι ότι δεν επιχείρησαν πολλοί να μιμηθούν το στυλ που καθιέρωσαν τα παιχνίδια αυτά, ίσως επειδή δεν άφησαν και πολλά περιθώρια για βελτιώσεις. Οι περισσότεροι επέλεξαν την στροφή στην 3D απεικόνιση και την προοπτική τρίτου προσώπου. Πολλοί από εκείνους που παρέμειναν πιστοί στις δύο διαστάσεις ακολούθησαν τον action-RPG δρόμο του Diablo. Οι προσπάθειες που έγιναν για να εκθρονιστεί το Baldur's Gate II από τον μεγαλύτερο θρόνο του ήταν σποραδικές και, για διάφορους λόγους, δεν γνώρισαν επιτυχία. Το Pool of Radiance II με τον βαρύγδουπο του τίτλο, ήταν τεράστια αποτυχία με σοβαρότατα προβλήματα. Το Arcanum της Troika ήταν εξαιρετικό, αλλά για κάποιον λόγο παρέμεινε στην αφάνεια. Πρόσφατα, η Troika επανήλθε με τη μεταφορά ενός κλασικού D&D σεναρίου, του Temple of Elemental Evil, το οποίο έδειξε ότι μπορούσε να φθάσει κοντά στο Baldur's Gate II, αλλά πνίγηκε σε μια θάλασσα από bugs. Ωστόσο, είναι σχεδόν βέβαιο ότι χωρίς τα Baldur's Gate, το είδος θα είχε στραφεί ολοκληρωτικά στα action RPGs. Και μόνο για αυτό, όλοι μας οφείλουμε σεβασμό σε ένα μεγάλο μεσσία.

## ΑΠΟΨΕΙΣ

Πολλά επώθησαν για το παιχνίδι αυτό και ακόμα αποτελεί αγαπημένο θέμα αναπόλησης

για τους φανατικούς των RPG, αλλά και για αυτούς που έγιναν φανατικοί εξαιτίας του. Πολλές είναι οι φορές που απλώνεται αυτή η ομήχλη νοσταλγία πάνω από τα κεφάλια των συντακτών του περιοδικού και αρχίζουν οι συζητήσεις του στυλ: "Θυμάσαι εκείνη τη μάχη" ή "Θυμάσαι τι είπες τότε ο/η Jaheira/Minsc (Boo)/Aerie/Keldorn" κ.τ.λ. Όλοι μας εδώ το θεωρούμε σημείο αναφοράς για το είδος και το έχουμε πάντα υπόψη όταν αναλύουμε ένα RPG με το οποίο να μπορεί, φυσικά, να συγκριθεί.

Όπως έγινε και με το πρώτο παιχνίδι, το Baldur's Gate II σάρωσε τα βραβεία τη χρονιά που κυκλοφόρησε. Πολλοί κριτικοί και έντυπα, του Ειδικού Τύπου και μη, το ανακήρυξαν RPG της χρονιάς (Gamespot, USA Today, IGN.com, GameSpy) και παιχνίδι της χρονιάς. Μια λίστα με τα βραβεία, τις διακρίσεις και τα διθυραμβικά reviews και αφιερώματα θα ήταν πολύ μεγάλη και κουραστική... υπάρχει όμως. Το GameSpy και το περιοδικό PC Gamer το ανακήρυξαν ένα από τα πενήντα καλύτερα παιχνίδια όλων των εποχών και ο κατάλογος συνεχίζει... Ακόμα και το expansion του Baldur's Gate II, το Throne of Bhaal, κατάφερε να αποσπάσει πολλές διακρίσεις, πράγμα σπάνιο για ένα "απλό" expansion. Το PC Gamer στην παρουσίαση του Baldur's Gate II έγραψε ότι το μόνο μειονέκτημα αυτού του παιχνιδιού είναι ότι μοιάζει στην αίσθηση και στην εμφάνιση με το πρώτο, αλλά το να κατηγορηθεί για αυτόν το λόγο είναι σαν να κατηγορεί κανείς το Return of the Jedi επειδή είναι πολύ... Star Wars.

## ΕΠΙΛΟΓΟΣ

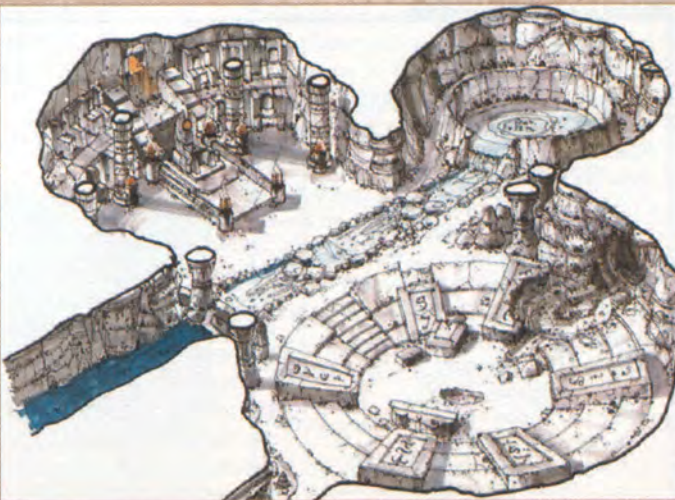
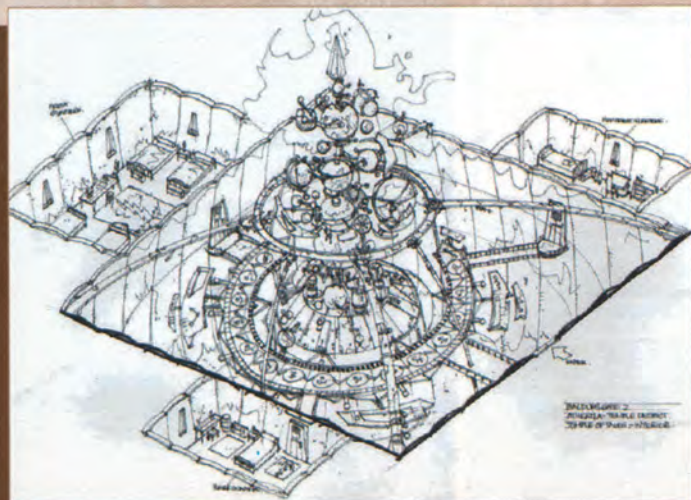
Το Baldur's Gate II είναι από τους λίγους αυτούς τίτλους που καταφέρνουν να βγουν από τη σκιά ενός προκατόχου, ο οποίος θεωρείται κλασικός, αλλά το σημαντικότερο είναι ότι παραμέρισε άλλα θρυλικά ονόματα του παρελθόντος και καθιερώθηκε στη συνείδηση μας ως ένα από τα καλύτερα RPG όλων των εποχών. Συνηθίζεται να λέμε ότι τα παλιά

παιχνίδια ήταν καλύτερα, όταν είχε σημασία το gameplay και όχι η παρουσίαση, το περιεχόμενο και όχι το περιτύλιγμα. Ωστόσο, το Baldur's Gate II ξεφεύγει από τον κανόνα αυτό και μπορεί άνετα να κοιτάξει κατάματα οποιοδήποτε κλασικό RPG. Επειδή είναι ένα RPG με... χαρακτήρα.

## ΠΑΡΑΛΕΙΠΟΜΕΝΑ

Το όνομα της γνωστής μας Infinity Engine, η οποία αποτέλεσε τη βάση για όλα τα RPG της συνεργασίας Black Isle/BioWare προήλθε από το πρώτο demo του Baldur's Gate που δημιούργησε η BioWare και λεγόταν Battlegrounds: Infinity. Φυσικά, το demo εκείνο δεν είχε μεγάλη σχέση με το RPG που κυκλοφόρησε τελικά το 1998. Έκτοτε, η σειρά των Baldur's Gate, χωρίς το Throne of Bhaal, έχει σημειώσει πωλήσεις που ξεπερνούν τα 3,5 εκατομμύρια αντίτυπα παγκοσμίως. Αξίζει να σημειωθεί ότι η BioWare έχει ασχοληθεί ενεργά με την ανάπτυξη των Baldur's Gate και όχι τόσο με τα Icewind Dale και Planescape: Torment, τα οποία ήταν περισσότερο στα χέρια της Black Isle/Interplay.

Το Baldur's Gate II είναι γνωστό ως ένα από τα μεγαλύτερα RPG, τόσο σε αντίκτυπο όσο και σε διάρκεια. Αν ο παίκτης έκανε όσα sidequests μπορούσε, έφτανε κατά μέσο όρο τις 200-250 ώρες. Το αξιοσημείωτο είναι ότι στην διαδικασία ανάπτυξης του παιχνιδιού είχαν ήδη παραλειφθεί αρκετοί NPC και κάμποσα quest! Ο συνολικός αριθμός quest (για όλους τους διαφορετικούς χαρακτήρες) ανερχόταν σε 290, περίπου. Όλα αυτά τα quest έπρεπε, φυσικά, να δοκιμαστούν και σε single και σε multiplayer περιβάλλον. Για το δύσκολο έργο της δοκιμής επιστρατεύτηκε μια ομάδα από 30 testers, χωρίς να υπολογίζονται οι ομάδες που ανέλθον το multiplayer μέρος. Συνολικά εντοπίστηκαν και διορθώθηκαν 15.000 bugs. Παρόλα αυτά το Baldur's Gate II είχε εμφανίσει, σε κάποιους χρήστες επιλεκτικά, αρκετά bugs τα οποία διορθώθηκαν με το καθιερωμένο patch. Ίσως δεν έχουμε πάντοτε δίκιο να γκρινιάζουμε για τα bugs των παιχνιδιών...



Κάθε μήνα παρατηρούμε από κοντά την πορεία μιας προσωπικότητας από τον χώρο των games. Μπορεί να είναι προγραμματιστής, developer, designer, εκδότης ή πρόεδρος εταιρείας- όποιος κι αν είναι, σε αυτές τις σελίδες σκιαγραφούμε τον χαρακτήρα του και παρουσιάζουμε το προφίλ του.



## Sid Meier

**Πατέρας, πιονέρος, πρωτοπόρος...**

**Π**ολλοί έχουν αποκαλέσει τον Sid Meier "Πατέρα του PC Gaming". Αν και ο χαρακτηρισμός αυτός φαντάζει κάπως υπερβολικός, μια ματιά στην μακρόχρονη πορεία του στο χώρο ίσως και να είναι αρκετή για να πείσει και τους πιο δύσπιστους ότι η συμβολή του ήταν, και είναι, αν μη τι άλλο πολύπλευρη και καθοριστική.

Ποιος είναι, όμως, ο κύριος με το συμπαθητικό χαμόγελο; Αν δεν τον ξέρετε καθόλου, τότε για κάποιον μυστηριώδη λόγο δεν γνωρίζετε την σειρά Civilization. Αλλά ο Sid Meier δεν είναι μόνο ο πατέρας της ιστορικής αυτής σειράς...

Τω καιρώ εκείνο, εν έτει 1984, κυκλοφόρησε ένα νέο παιχνίδι για τα υπερσύγχρονα IBM PC συμβατά (και για τον πανίσχυρο Commodore 64), ονόματι Spitfire Ace. Ήταν το πρώτο παιδί μιας άγνωστης εταιρίας, της Microprose Software Inc., και την διανομή έκανε η U.S. Gold. Η Microprose ιδρύθηκε από τον Sid Meier και τον φίλο του Bill Stealey, με αφορμή ένα στοίχημα που έβαλε ο Sid με τον Bill, ή τουλάχιστον έτσι λέγεται. Ο Meier, σχολιάζοντας την απόλυτα προβλέψιμη τεχνητή νοημοσύνη ενός εξομοιωτή πτήσης σε arcade που έπαιζε, δήλωσε στον Stealey ότι μπορούσε μέσα σε δύο εβδομάδες

να κάνει κάτι καλύτερο. Δεν τα κατάφερε σε τόσο μικρό χρονικό διάστημα, αλλά το γεγονός είναι ότι τα κατάφερε η Microprose. Ξεκίνησε από χόμπι δύο φίλων και έφθασε να γίνει μια από τις μεγαλύτερες εταιρίες του χώρου, μέχρι που έκλεισε, άδοξα και χωρίς τυμπανοκρουσίες, μόλις πέρσι.

Το Spitfire Ace ήταν το πρώτο παιχνίδι μιας ατελείωτης σειράς τίτλων, οι οποίοι έκαναν το όνομα του Sid Meier τόσο γνωστό, ώστε να μπαίνει στους τίτλους των παιχνιδιών του πριν από το όνομα του ίδιου του παιχνιδιού. Ενδεικτικά, αναφέρουμε τους εξής τίτλους: Sid Meier's Pirates! (1987) (ένας κλασικός τίτλος με όλη τη σημασία της λέξης), F-19 Stealth Fighter (1988) (το πρώτο flight simulator που έπεισε ότι έκανε σοβαρή προσπάθεια εξομοίωσης πτήσης πολεμικών αεροσκαφών στο PC), Railroad Tycoon (1990) (το πρώτο παιχνίδι μιας σειράς που εξαπλώθηκε σε όλους, σχεδόν, τους πιθανούς τομείς της ανθρώπινης δραστηριότητας), Sid Meier's Civilization (1991) (η σειρά των Civilization ευθύνεται για την κοινωνική απομόνωση, τον απόλυτο εθισμό και τα διαζύγια εκατομμυρίων παικτών ανά την υφήλιο), Sid Meier's Civilization II (1996) (ίσως το πιο επιτυχημένο παιχνίδι της σειράς και, ειρωνικά, το τελευταίο του για την Microprose), Sid Meier's Gettysburg!

(1997), Sid Meier's Alpha Centauri (1999) (δεν ήταν απλά το "Civilization in Space", ήταν ένα turn-based strategy με υπόθεση και ατμόσφαιρα), Sid Meier's Civilization III (2001). Και τόσα πολλά ακόμα...

### Άστρα σε πολλούς γαλαξίες

Ρίχνοντας μια ματιά στον εντυπωσιακό αυτό κατάλογο (και σε μέγεθος όσο και σε ποιότητα), μπορούμε να νιώσουμε δύο πράγματα: δέος και απορία. Δέος για έναν δημιουργό, ο οποίος είναι υπεύθυνος για παιχνίδια-θρύλους. Οποιοσδήποτε άλλος developer θα ήταν περήφανος έστω και αν είχε έναν από τους τίτλους αυτούς στο ενεργητικό του. Οποιοσδήποτε άλλος developer θα είχε γίνει διάσημος αν ήταν υπεύθυνος για μια, έστω, σειρά παιχνιδιών από αυτές που "γέννησε" το μυαλό του Meier. Και εδώ εντοπίζεται η απορία μας: είναι δυνατόν ένας άνθρωπος να έχει αφήσει το σημάδι του σε τόσο διαφορετικά είδη; Πέρα από την κυριαρχία του στο χώρο των turn-based strategy games με τα Civilization, έχει δημιουργήσει αριστουργήμα-

### ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Spitfire Ace (1984)  
NATO Commander (1984)  
Civilization III: Conquests (2003)  
Solo Flight (1985)  
Silent Service (1985)  
Decision in the Desert (1985)  
Crusade in Europe (1985)  
F-15 Strike Eagle (1985)  
Gunship (1986)  
Conflict in Vietnam (1986)  
Sid Meier's Pirates! (1987)  
F-19 Stealth Fighter (1988)  
Sword of the Samurai (1989)  
Red Storm Rising (1989)  
M1 Tank Platoon (1989)  
F-15 Strike Eagle II (1989)  
Sid Meier's Covert Action (1990)  
Railroad Tycoon (1990)

Sid Meier's Civilization (1991)  
Return of the Phantom (1993)  
Pirates! Gold (1993)  
F-15 Strike Eagle III (1993)  
CPU Bach (1993)  
Sid Meier's Colonization (1994)  
Sid Meier's CivNet (1995)  
Sid Meier's Civilization II (1996)  
Sid Meier's Gettysburg! (1997)  
Magic: The Gathering (1997)  
Sid Meier's Antietam! (1998)  
Sid Meier's Alpha Centauri (1999)  
Sid Meier's Alien Crossfire (1999)  
Sid Meier's Civilization III (2001)  
Sid Meier's SimGolf (2002)  
Sid Meier's Civilization III: Play the World (2002)  
Sid Meier's Civilization III: Conquests (2003)





τα και σε άλλα είδη, όπως flight, tank και submarine simulators, management games και real time strategy. Είναι επίσης υπεύθυνος για παιχνίδια τα οποία αψηφούν τις στενές κατηγοριοποιήσεις, όπως τα Pirates! και Covert Action. Σύμφωνα με τον ίδιο, αυτό οφείλεται στο γεγονός ότι ποτέ δεν ξεκίνησε την διαδικασία δημιουργίας ενός παιχνιδιού με γνώμονα το είδος στο οποίο θα ανήκει. Έχει αποκαλύψει, για παράδειγμα, ότι το Civilization ξεκίνησε ως real-time strategy, απλά στην πορεία διαπίστωσε ότι του ταίριαζε καλύτερα ένας turn-based μηχανισμός. “Δεν εξετάζω ένα παιχνίδι ως προς το είδος στο οποίο ανήκει. Το θέμα είναι η ιδέα. Το είδος των turn-based ήταν η πιο λογική επιλογή για το Civilization, το οποίο στην πραγματικότητα όταν ξεκίνησε ήταν κάτι σαν Sim City. Όλα πραγματικά εξαρτώνται από την ιδέα, η οποία καθορίζει το είδος του παιχνιδιού που θα κάνω, αν θα είναι real-time, turn-based, card game ή οτιδήποτε άλλο. Ουσιαστικά διαλέγουμε το είδος με βάση αυτό που ταιριάζει καλύτερα με την ιδέα.”

Οι ιδέες αυτές εκ πρώτης όψεως είναι άσχετες μεταξύ τους. Τι κοινό έχει, άλλωστε, ένας εξομοιωτής F-19 με τη δράση των πειρατών στην Καραϊβική; Και όμως, υπάρχει ένας συνδετικός κρίκος μεταξύ των ιδεών αυτών, ο οποίος δεν είναι άλλος από την Ιστορία. Σε τελική ανάλυση, τα περισσότερα από τα παιχνίδια του Meier έχουν κάποια σχέση με την Ιστορία, είτε τη σύγχρονη, είτε του αμερικανικού Εμφυλίου, είτε της αποικιοκρατίας. Ο Meier είναι λάτρης της Ιστορίας, των videogames και των επιτραπέζιων παιχνιδιών. Και όλα αυτά δείχνουν προς μία κατεύθυνση...

### Η Δημιουργία ενός Πολιτισμού

Έχουμε ήδη αναφέρει αρκετές φορές το όνομα Civilization, πράγμα που είναι αναπόφευκτο, αν θέλει κανείς να μιλήσει για τον Sid Meier. Το Civilization είναι τόσο δύσκολο να περιγραφεί με απλά λόγια, όσο είναι και η ίδια η έννοια του Πολιτισμού, την οποία επιχείρησε να φέρει στις οθόνες των υπολογιστών. Και όμως, η σύλληψη ήταν απλή. Ολόκληρη η πορεία της ανθρώπινης δραστηριότητας πάνω στον πλανήτη μας, από το τέλος της Προϊστορικής περιόδου, ως την κατάκτηση του κοντινότερου ηλιακού συστή-

ματος με το δικό μας. Στην αρχή το παιχνίδι ξεκινά απλά, με ένα χωριουδάκι και μια ομάδα αποίκων για να καταλήξει στον απόλυτο αγώνα δρόμου για την κατάκτηση του διαστήματος, με την αποστολή επανδρωμένου διαστημοπλοίου που έχει στόχο την αποίκηση του Άλφα του Κενταύρου. Ο Meier έστρεψε το Civilization με τέτοιο τρόπο, ώστε ο παίκτης να ξεκινήσει σιγά-σιγά, χωρίς να χρειάζεται ξεχωριστό tutorial, χτίζοντας και ανακαλύπτοντας γνώριμα πράγματα. Με τον τρόπο αυτό, κατάφερε να κάνει προσίτο στο ευρύ κοινό ένα σχετικά “δύστροπο” είδος, όπως αυτό των turn-based strategy. Όχι μόνο αυτό, αλλά έδωσε την δυνατότητα στον παίκτη να εξοικειωθεί με τα επιτεύγματα της επιστήμης, τα θαύματα της Αρχαιότητας και τα πολιτικά συστήματα που διαμορφώθηκαν από (και διαμόρφωσαν) τις κοινωνίες των ανθρώπων. Ο Meier δεν θεωρεί τα παιχνίδια

**“Όλα πραγματικά εξαρτώνται από την ιδέα, η οποία καθορίζει το είδος του παιχνιδιού που θα κάνω, αν θα είναι real-time, turn-based, card game ή οτιδήποτε άλλο.”**

του εκπαιδευτικά, αλλά πιστεύει ότι προωθούν τη μάθηση. Ο ίδιος πιστεύει ότι εκπαίδευση είναι να σου λένε τι να μάθεις, ενώ η μάθηση είναι να μαθαίνεις με δική σου πρωτοβουλία. Το πρώτο του μελημα είναι να κάνει διασκεδαστικά παιχνίδια, τα οποία μπορούν και να αποτελέσουν μέσο μάθησης.

Πέρα απ’ όλα αυτά, όμως, ο Sid Meier είναι ανήσυχος πνεύμα και παρόλο που αναγνωρίζει την σειρά Civilization ως το μεγαλύτερο του επίτευγμα, δεν επαναπαύεται: “Αν η ταφόπλακα μου αναγράφει: “Ο Sid Meier δημιούργησε το Civilization”, τότε δεν με πειράζει, θα είμαι ευτυχής αν με θυμούνται για το Civilization. Από την άλλη, δεν έχω σταματήσει να γράφω παιχνίδια ακόμα, άρα ίσως και να γράψω ένα καλύτερο παιχνίδι.”

Η διεθνής αναγνώριση του από κοινό και κριτικούς, η αναμφίβολη ποιότητα των τίτ-

λων του και η επιρροή που έχει ασκήσει στο χώρο, οδήγησαν το ίδρυμα Computer Museum of America να τον τιμήσει, το 2002, με μια θέση στο Hall of Fame του, μαζί με προσωπικότητες του χώρου της Πληροφορικής όπως ο Charles Babbage (ο εμπνευστής της πρώτης υπολογιστικής μηχανής) και ο Sir Tim Berners-Lee (ο ιδρυτής του World Wide Web). Αξίζει να αναφέρουμε ότι είναι από τα λίγα μέλη (αν όχι το μόνο) που έχει ασχοληθεί αποκλειστικά με την ανάπτυξη παιχνιδιών για υπολογιστές.

### Ο Θρύλος που ζει ακόμα

Στο αφιέρωμα που έκανε το CGM (τεύχος 31) στους ανθρώπους που άλλαξαν την ιστορία των παιχνιδιών είχαμε γράψει ότι ο Sid Meier είναι ο δημιουργός που ειδικεύεται σε παιχνίδια-θρύλους. Με την αποχώρηση του από την Microprose, την εταιρία της οποίας ήταν συν-ιδρυτής, πολλοί πίστεψαν ότι έδωσε και το άστρο του. Θα μπορούσε κάλλιστα να είχε ακολουθήσει την πορεία άλλων μεγάλων δημιουργών που είτε εξαφανίστηκαν (Robert Williams), είτε αμαύρωσαν το όνομα τους (John Romero). Αντίθετα, ο Meier ίδρυσε την Firaxis (μαζί με τον Jeff Briggs), απέδειξε ότι μπορούσε να κάνει καλύτερο το Civilization, χωρίς καν να έχει το όνομα (Alpha Centauri) και, τέλος, όταν μπόρεσε να αποκτήσει ξανά τα δικαιώματα του πιο διάσημου τέκνου του, απέδειξε ότι η ιδέα του Civilization είναι ακόμα ικανή να κολλήσει τους παίκτες στην οθόνη τους, αγνοώντας επιδεικτικά τις Σειρήνες των 3D γραφικών και το κυνήγι του frame rate. Ας παίξω άλλη μια σειρά... μια σειρά ακόμα...

### ΓΝΩΡΙΖΕΤΕ ΟΤΙ...

- Οι πωλήσεις του F-15 Strike Eagle ξεπέρασαν, στα “πέτρινα χρόνια” της δεκαετίας του ‘80, το ένα εκατομμύριο αντίτυπα παγκοσμίως.
- Ο Sid Meier ήταν ο δεύτερος άνθρωπος που μπήκε στο Hall of Fame της Academy of International Arts and Sciences, το 1999.
- Το Gunship εμφανίστηκε πρώτα στον οκτάμηπο C64.
- Οι πωλήσεις της σειράς Civilization έχουν ξεπεράσει τα 5 εκατομμύρια αντίτυπα παγκοσμίως.
- Το Civilization έχει εμφανιστεί ως ερώτηση στο πιο δημοφιλές τηλεπαιχνίδι των ΗΠΑ, το Jeopardy.
- Το Civilization είναι από τα λίγα εκείνα παιχνίδια που ακολούθησε την αντίστροφη πορεία: από computer game έγινε και επιτραπέζιο.
- Η Atari και η Firaxis ετοιμάζουν αυτό τον καιρό το remake του Pirates!





# Bard's Tale - Η Αληθινή Επιστροφή

Ένα παλιό κι ένα νέο remake μάχονται με διαφορετικά όπλα

**M**ην τρίβετε τα μάτια σας... αυτό είναι το νέο Flashback. Να το συνηθίσετε! Δισέλιδο, με περισσότερα θέματα πέρα από το βασικό, φωτογραφικό υλικό και πληροφορίες, το Flashback "αναγεννιάται εκ της κόνεάς του" σαν φοινίκας και γίνεται ακόμα πιο λαμπρό και αγαπητό.

Κάποια πράγματα όμως δεν αλλάζουν... εδώ και 3 χρόνια παρουσιάσ στο Computer Games Magazine, το Flashback είναι η γωνιά των ρομαντικών και των ξεροκέφαλων gamers που συνεχίζουν να αναπαλούν και να ψάχνουν σε σκοτισμένα ντουλάπια για δισκέτες των 5,25 και κασέτες των 8μπιτών. Η νοστροπία και οι αντιλήψεις του Flashback παραμένουν. Απλά η γωνιά ανακαινίστηκε! Και για να μας κάνει ποδαρικό, καλέσαμε (τι άλλο;) έναν φίλο από τα παλιά που μας απασχολεί πολύ τελευταία.

Ο λόγος για το remake του Bard's Tale. Όσοι δεν ξέρουν τι εστί Bard's Tale ας γυρίσουν σελίδα για να διαβάσουν κάποιο άλλο άρθρο ή ας θυμηθούν το Flashback της... παλιάς μορφής του τεύχους Ιανουαρίου 2002... "Όλα τα θρυλικά μηχανήματα της εποχής, από τον C64 μέχρι την Amiga είχαν το προνόμιο να απολαύσουν την τριλογία του Bard's Tale που είναι ένα από τα κλασικότερα RPG όλων των εποχών. Το στήσιμο του παιχνιδιού ήταν απλό ενώ τα γραφικά δεν ήταν το μεγαλύτερο από του... αυτό όμως που μου έχει μείνει περισσότερο από το παραμυθένιο αυτό παιχνίδι [...], είναι τα χαρτάκια. Τετραγωνισμένα φύλλα με χάρτες των πόλεων, των κελαιριών και των μπουντρομιών, χαρτάκια με ξόρκια, με όπλα και με τέρατα, σημειώσεις γρίφων και πληροφοριών. Το γραφείο μου έμοιαζε με γραφείο τρελού επιστήμονα που σημειώνει παντού φόρμουλες και χημικές ενώσεις...".

## Δύο remakes για το ίδιο παιχνίδι

Τον τελευταίο καιρό είδαμε πολλά, πάρα πολλά remakes παλιών παιχνιδιών. Κάποια σε

pc (Defender of the Crown και Larry) και αρκετά σε κονσόλες (Ninja Gaiden, Shinobi). Οι περισσότεροι ρομαντικοί θα συμφωνήσουν ότι μόνο το όνομα και τα βασικά στοιχεία έχουν μείνει अपαράλλαχτα. Φυσιολογικό- οι παλιές εποχές έχουν περάσει ανεπιστρεπτή και το gaming έχει προχωρήσει μπροστά. Γιατί όμως τότε να χρησιμοποιούνται ονόματα παλιά και να μην τα αφήνουν στην ησυχία τους αφού σκοπεύουν να τα βιάσουν με αυτόν τον τρόπο;

Τέλος πάντων. Ένα λοιπόν από τα remakes του τελευταίου αυτού κύκματος, ήταν και του Bard's Tale. Πριν από δύο μήνες περίπου, σας ενημερώσαμε για την inXile που ανακοίνωσε την ανάπτυξη του επόμενου παιχνιδιού, με όνομα Bard's Tale (για pc και κονσόλες). Η inXile ιδρύθηκε από τον κύριο Brian Fargo. Υπευθυνίζουμε 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 role-playing.

Αυτό φυσικά αλλάζει τα πράγματα... ο Fargo θα φερθεί με σεβασμό και εκτίμηση στο παλιό του παιχνίδι και παρόλο που το παιχνίδι της inXile θα είναι ΤΕΛΕΙΩΣ διαφορετικό (μηχανή γραφικών του Champions of Norrath και BG Dark Alliance), αυτό δεν θα πει ότι θα είναι ένα κακό, άσχημο παιχνίδι. Αλλά σαν το παλιό Bard's Tale δεν θα είναι.

Προσοχή όμως: υπάρχουν δύο remakes αυτή την στιγμή. Το ένα, το Devil's Whiskey είναι αυτό που μας απασχολεί περισσότερο. Είναι το "παλιό" remake, ένα παιχνίδι που ξεκίνησε να γράφεται από εθελοντές σχεδιαστές και προγραμματιστές ως χόμπι. Το στήσιμο είναι ολόιδιο με το παλιό Bard's Tale, μόνο που χρησιμοποιούνται ομορφότερα γραφικά και στατικές οθόνες.

Οι ομοιότητες είναι πολλές. Το στήσιμο, τα γραφικά, οι κλάσεις, τα spells με τα τέσσερα γράμματα. Φυσικά δεν υπάρχει Skara Brae και άλλα ονόματα που να προστατεύονται από τον νόμο περί πνευματικών δικαιωμάτων. Η πόλη όπου παίζετε λέγεται Rennibister (πόλη

## TOP 20 FLASHBACK

Σήμερα, σε ένα πολύ γενικό Top 20 πωλήσεων θα έβλεπε κανείς ονόματα κολλοσσών και παιχνίδια εκατομμυρίων: σίγουρα το Max Payne 2, Call of Duty, κάποια Sims, το KOTOR, Prince of Persia, Beyond Good & Evil και τόσα άλλα που σας παρουσιάζουμε κάθε μήνα. Ποιο όμως ήταν το Top 20 πριν από... 15 χρόνια; Το έχετε αναρωτηθεί ποτέ αυτό; Για ρίξτε μια ματιά...

1. Robocop της Ocean
2. Bubble Bobble της Firebird
3. Kick Off της Anco
4. Basket Master της Dinamic-Imagine
5. Operation Wolf της Ocean
6. Dragon Ninja της Imagine
7. Skweek της Loricels
8. Silkworm της Virgin-Mastertronics
9. Batman της Ocean
10. Target Renegade της Imagine
11. Pacmania της Grandslam
12. Tetris της Mirrorsoft
13. Renegade III της Ocean
14. Licence to kill της Domark
15. The Newzealand Story της Ocean
16. Match Day II της Ocean
17. Karnov της Electric Dreams
18. Captain Blood της Infogrames
19. Mata Hari της Loricels
20. Shinobi της Virgin

Τότε βέβαια είχαμε πολλές πλατφόρμες, οκτάμπιτα, την Amiga, τα pc... αλλά αυτή η λίστα είναι ένα δείγμα, μια συγκεντρωτική ένδειξη για τα παιχνίδια που έκλεβαν καρδιάς τότε. Αλήθεια, ποια από αυτά θυμάστε; Ποια από αυτά είχαν κλέψει και την δική σας καρδιά;





# REVIEW ΑΡΧΕΙΟΥ

## Παίξαμε το COMMANDO της Elite!

Δεν είναι άλλο από το coin-op της Carcom που ξέρετε και αγαπάτε... Φέτος ακούσαμε για πολλά τραγικά συμβάντα- όπως το δυστύχημα με το Challenger ή την Λάρισσα που πήρε το πρωτάθλημα. Αλλά τουλάχιστον ήταν μια καλή χρονιά για τα video-games- τίτλοι όπως το Commando το αποδεικνύουν αυτό και πολύ χαιρόμαστε που μπορούσαμε να το δούμε στον C64!

Οπλισμένοι με ένα φοβερό πολυβόλο και χειροβομβίδες, πρέπει να εισχωρήσετε στην βάση του εχθρού και να σκοτώσετε όλους τους κακούς στρατιώτες. Θα βρείτε κι αρκετές χειροβομβίδες στον δρόμο- αλλά οι εχθροί είναι πολλοί. Υπάρχουν και μερικά οχήματα που θα σας απειλήσουν, αλλά μπορείτε να τα καταστρέψετε με χειροβομβίδες. Στο τέλος κάθε επιπέδου, το scrolling σταματάει και η οθόνη αρχίζει να πλημμυρίζει από δεκάδες στρατιώτες που σας πυροβολούν με όπλα, μαπαζούκα και ολμοβόλα. Είναι πραγματικά πάρα πολλοί (σε ένα σημείο, μετρήσαμε 22 στρατιώτες! Όλο στην οθόνη ταυτόχρονα!).

Τα επίπεδα δυσκολεύουν πολύ καθώς προχωράτε- αλλά είναι αρκετά όμορφα: υπάρχουν λόφοι και δέντρα, όμορφοι βράχοι και ποτάμια που περνάτε από γέφυρες. Πιο μετά θα βρείτε και κτίρια.

Η μεταφορά για τον Commodore είναι πολύ πιστή και όμορφη και η κασέτα φόρτωσε σωστά με την δεύτερη προσπάθεια. Είναι ένα απίστευτο shoot 'em up με εκπληκτικά γραφικά και τρελή δράση. Θα σας ζετρελάνει με το φοβερό, πρωτοποριακό scrolling! Εντωμεταξύ, με τόσα sprites στην οθόνη να σας επιτίθενται από όλες τις πλευρές, θα ακονίσετε τις ικανότητές σας γιατί απαιτούνται τρομερά αντανακλαστικά.

**ΓΡΑΦΙΚΑ: 98**      **ΗΧΟΣ: 97**  
**GAMEPLAY: 99**    **ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ: 97**  
**ΣΥΝΟΛΟ: 98**



στο νησί Orkney). Από φυλές υπάρχουν Elves, Dwarves, Antros (δηλαδή άνθρωποι), Half-elves, Gnomes, Beggans (δηλαδή halflings), Orik (δηλαδή orc), Saurians και Senrats (δηλαδή were-rats). Κάθε χαρακτήρας μπορεί να επιλέξει να γίνει Barbarian, Arcanist, Bard, Elemental, Monk, Paladin, Psi Knight, Ranger, Rogue, Saurian Red Claw ή Warrior. Η γενικότερη νοοτροπία όμως μένει η ίδια- αν και έχει συμπεριληφθεί λειτουργία autotap γιατί ακόμα και οι retro gamers έχουν καλομάθει... το αθηνικό Bard's Tale έχει αναστηθεί.

### Sites και web

Υπάρχουν μερικές πολύ ενδιαφέρουσες διευθύνσεις που οφείλετε να επισκευτείτε. Πρώτα από όλα, κάντε μια βόλτα από το <http://www.devilwhiskey.com> κι ακολουθήστε τα ίχνη από το ουσίκου μέχρι να βρείτε το link για το demo (αυτή την στιγμή, η τελευταία έκδοση είναι η 1.4). Κατεβάστε το και απολαύστε... Εναλλακτικά, μπορείτε να μάθετε

περισσότερες πληροφορίες και να πάρετε μια καλύτερη ιδέα από ακόμα περισσότερα screenshots, fact sheets, κτλ. Ρίξτε και μια ματιά στο <http://adventurersguild.org/>... όπως θα δείτε και από μόνι σας, επιβεβαιώνεται σε μέγιστο βαθμό ο υπότιτλος του site: "The Ultimate Bard's Tale Reference". Υπάρχει πολύ υλικό για όποιον θέλει να ξεχαστεί και να αναπολήσει τους 396 Berserkers και εκείνο το φοβερό MIBL spell.

Προκαλεί ενδιαφέρον η θέρμη και το πάθος των fans που ξεδοούν άπειρες ώρες για να φτιάξουν αυτό που τους αρνούνται οι εταιρείες. Παρακάλαγαν και παρακάλαγαν κι

μάζευαν υπογραφές από online αιτήσεις (βλέπε [www.cheek.org/bard/peit.htm](http://www.cheek.org/bard/peit.htm)) αλλά τίποτα. Πήραν την κατάσταση στα χέρια τους λοιπόν. Το Devil Whiskey δεν είναι παρά ένα από αυτά τα δεκάδες remakes... το Ultima I: Reborn της Peroxide είναι από πολλές απόψεις αρκετά πιο εντυπωσιακό- αλλά αυτό θα το δούμε μια άλλη φορά. Κάποιοι άλλοι φτιάχνουν κλώνους, δηλαδή τα ίδια ακριβώς παιχνίδια αλλά με πιο όμορφα γραφικά, όπως το χαριτωμένο remake του Head over Heels. Αλλά ο χώρος μας τελειώνει- θα ασχοληθούμε ίσως με αυτά τον επόμενο μήνα. Μέχρι τότε, καλό retro gaming!

## ΤΟ FLASHBACK ΣΕΡΦΑΡΕΙ

Δεν υπάρχει μεγαλύτερη πηγή γνώσεων για τον μελετητή και συλλέκτη παλαιών παιχνιδιών από το Internet. Εξαιρώντας τα ειδικευμένα sites για abandonware και των MAME, μπορεί κανείς να βρει δεκάδες fan sites για συγκεκριμένα παιχνίδια, FTP με τεράστιο όγκο πληροφοριών, scans και reviews. Αλλά από κάπου πρέπει να ξεκινήσει. Ίσως το κλασικότερο site όπου μπορεί κανείς να βρει τα "βασικά", να είναι το <http://www.the-underdogs.org/> ένα site που σίγουρα οι περισσότεροι φίλοι του Flashback να ξέρουν. Δεν είναι καθαρό abandonware site (αν και υποστηρίζει την ιδέα και το κύμα αυτό), αλλά αποσκοπεί στην καταγραφή και αρχειοθέτηση παιχνιδιών (κυρίως pc games) που υποτιμήθηκαν από τον κόσμο και που πέρασαν στην αφάνεια και στο παρελθόν χωρίς να τα εξηγήσει κανείς. Με άλλα λόγια, σε "underdogs", σε παιχνίδια του χτες που δεν πρέπει να ξεχαστούν. Αξίζει να μεταφέρουμε αυτούσιο ένα εδάφιο από την εισαγωγή του site... "Νοσταλγούμε τις ημέρες που ο κόσμος φερόταν στους σχεδιαστές ως καλλιτέχνες, ως πρωτοπόρους που δούλευαν χωρίς τον φόβο του χριστουγεννιάτικου deadline ή ενός παιχνιδιού που

δεν χρησιμοποιεί την 3D κάρτα. Ελπίζουμε ότι τα παιχνίδια που παρουσιάζονται σε αυτό το site να βοηθήσουν για να εμπνευστεί μια νέα γενιά σχεδιαστών που θα κοπιάει πίσω στο παρελθόν και θα δει τι ήταν αυτό που έκανε ένα αληθινά καλό παιχνίδι. Σε αυτά τα πλαίσια, είναι τιμή μας που φιλοξενούμε το Scratchware Manifesto, μια δήλωση που συγγράφηκε από πολλούς σχεδιαστές, απογοητευμένοι από την κατάσταση της σημερινής αγοράς. Σας ευχαριστούμε να την διαβάσετε και να διαδώσετε το κείμενο." Το Manifesto παρεμπιπτότως είναι ένα ΑΚΡΩΣ ενδιαφέρον κείμενο που υπογραμμίζει την ελλειψη φαντασίας και μας καλεί όλους να μην ανεχτούμε άλλο αυτά που μας σερβίρουν... Όπως αναγράφεται στην αρχή κιόλας του κειμένου, "it's time for revolution". Το site το παρακολουθούμε εδώ και πολλά χρόνια- δεν το μάθαμε τώρα. Από τον Οκτώβριο του 98 όταν άνοιξε για πρώτη φορά, φάνηκε ότι ακολουθούσε μια σωστή στάση, με σεβασμό και όρεξη για την μελέτη παλιών, παραγκωνισμένων παιχνιδιών. Έχουμε μείνει όμως ικανοποιημένοι με τον τρόπο που μεγαλώνει και εξελίσσεται... αυτή την στιγμή καλύπτει 4.690 παιχνίδια και

1.236 manuals. Στο φόρουμ είναι γραμμένοι περίπου 77.000 χρήστες. Ρίξτε μια ματιά... Το underdogs προσφέρει δεκάδες links και πληροφορίες για κάθε παλιό παιχνίδι, εταιρεία ή developer που θέλτε. Υπάρχει τεράστιος όγκος πληροφοριών ενώ παρέχονται και τα links για να κατεβάσετε αυτούσια πολλά από τα παιχνίδια αυτά, στην κανονική τους μορφή. Αρκεί να έχουν απελευθερωθεί από περιορισμούς πνευματικών δικαιωμάτων φυσικά. Υπάρχουν κάποια αναγκαστικά banners, αλλά το underdogs δεν είναι κερδοσκοπικό site και ο ρομαντισμός που διακατέχει το κείμενό του μας κάνει να χαμογελάμε πολλές φορές. Εύγε, underdogs.



# 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 συγκλονιστικό, φοβερός ρυθμός και σημείο έμπνευσης για άπειρα mods και παιχνίδια. Συστήνουμε το πλήρες πακέτο με τα expansions- θα σας κρατήσει στις οθόνες για άπειρες ώρες.



### XIII

Ubi Soft ■ Τεύχος 40 ■ Βαθμολογία 9 / 10

Ένα παιχνιδι-κόμικ που ζωντανεύει με πανέξυπνο κι όμορφο τρόπο στις οθόνες μας. Ο Πράκτορας XIII πρέπει να είναι περίφρονος που πρωταγωνιστεί σε ένα τόσο ξεχωριστό shooter. Μια φρέσκια πραγματικά ιδέα στα shooters, αισθητικά αλλά και στο gameplay.



### RAINBOW SIX: RAVEN SHIELD

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

Εκπρωσώπωντας το κύμα των tactical shooters, το Raven Shield είναι αυτό ακριβώς που θέλετε αν ψάχνετε για μάχες με τακτικό ύψους, αληθινά όπλα και εσοπλισμούς 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, Beyond Good & Evil

### SPLINTER CELL

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

Αν χωρούσε άλλη μια μικρή υποκατηγορία με όνομα Sneakers, τότε κι εκεί πάλι το Splinter Cell θα ήταν πρώτο. Μπόλκα gadgets, πολλές οικίες και εντυπωσιακά παιχνιδιόματα με το φως σε ένα σκοτεινό action με στέρεο σχεδιασμό και ουστή 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 φρεντασία 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 ερωτεύεται θανάσιμα και παρόλο που αυτή την φορά βρίσκεται σε ακόμα πιο δύσκολες καταστάσεις, το bullet-time στέκεται στο πλευρό του, ως πιστός σύμμαχος.



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

### GRIM FANDANGO

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

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



### THE CURSE OF MONKEY ISLAND

LucasArts ■ Τεύχος: - ■ Βαθμολογία: 9/10

Φυσικά ο Theerewood έχει ζήσει κι άλλες περιπέτειες στην αγαπημένη σειρά, αλλά αυτό είναι το πιο αντιπροσωπευτικό παιχνίδι των μαϊμούδων και των περαστών. Ανάλαφο και καυστικό, με τις πιο καλογραμμένες σκέψεις που έχει ξεστομίσει ποτέ χαρακτήρας σε παιχνίδι.



### LONGEST JOURNEY

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

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



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

### GOthic 2

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

Ανοιχτός σχεδιασμός, απόλυτο immersion σε έναν πανέμορφο και ζωντανό κόσμο. Με αναβαθμισμένους μηχανισμούς και σύστημα μάχης, κατάφερε να ξεπεράσει τον παραγκωνισμένο προκατόχό 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 δίκως όνομα και μνήμη στην πόλη της Sigil αργά μα σταθερά μεταμορφώνεται σε κάτι παραπάνω από παιχνίδι...



### BALDUR'S GATE 2: SHADOWS OF AMN

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

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



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

### WARCRAFT 3: REIGN OF CHAOS

Blizzard ■ Τεύχος: 26 ■ Βαθμολογία: 10/10

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



### MEDIEVAL: TOTAL WAR

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

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



### RISE OF NATIONS

Microsoft ■ Τεύχος: 37 ■ Βαθμολογία: 9/10

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



## TURN-BASED STRATEGY ΠΡΟΤΕΙΝΟΥΜΕ ΕΠΙΣΗΣ: Age of Wonders Shadow Magic, Disciples 2

### CIVILIZATION III

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

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



### 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 προσεγγίσιμο από τον προκατόχό 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 ολόκληρες ίλες θεωρηκασμένων, 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 επιθιμίας. Το παιχνίδι σας αφιέρνει να κάνετε οτιδήποτε θέλετε στο πρωτόβλητο, το σύστημα είναι απλό, φιλικό και όμορφο και κανείς μα κανείς δεν μπορεί να του αντισταθεί. Είναι μάταιο.



### SIMCITY 4

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

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



### STARTOPIA

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

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



## RACING ΠΡΟΤΕΙΝΟΥΜΕ ΕΠΙΣΗΣ: Toca Race Driver, Need for Speed: Underground, 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 κούρας τίτλο, η σειρά αυτή της πάλας ποτέ Microprose κρατάει τα σκήπτρα και δεν πρόκειται να τα παραδώσει εύκολα. Έτσι και αν δεν έχει τα τελευταία roster και στατιστικά, το GP4 παραμένει το καλύτερο.



### COLIN MCRAE RALLY 3.0

Codemasters ■ Τεύχος: 36 ■ Βαθμολογία: 8/10

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



### MOTO GP 2

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

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



## FLIGHT SIMULATOR ΠΡΟΤΕΙΝΟΥΜΕ ΕΠΙΣΗΣ: Microsoft Combat Sim 2003, Falcon 4.0, Lock-on

### 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 αγταμένου μας πολεμικού flight sim. Ατησφαίρα και βάθος, όχι μόνο στον ρεαλισμό και στην πιστότητα, αλλά και σε χαρακτήρα, αυτό το παιχνίδι του...ανταπολικού χαρακτήρα, παραμένει ανυπέβλητο.



### B-17 FLYING FORTRESS 2

Hasbro / Wayward Design ■ Τεύχος: - ■ Βαθμολογία: 1/10

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



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

### FREELANCER

Microsoft ■ Τεύχος: 34 ■ Βαθμολογία: 9/10

Πάρτε το τώρα- είναι ένας αξίος διάδοχος του θρυλικού Elite. Τέλειο στήσιμο, φιλικό, arcade σύστημα μάχης χωρίς να χάνει όμως αξία σαν εξομολόγηση και ουσιαστικά γραφικά. Με ένα αξιοσημείωτο σενάριο σαν ρακοκακαλιά, το υπέλοπο παιχνίδι είναι πέρα για πέρα ανοιχτό για εξερεύνηση... πειρατής, έμπορος, μισθοφόρος ή ρακοσυλλέκτης;



### FREESPACE 2

Volition ■ Τεύχος: - ■ Βαθμολογία: 9/10

Η σειρά Freespace τα είχε όλα. Εκπληκτικά γραφικά, γρήγορη δράση και βάθος στο gameplay. Εξακολουθεί να τα έχει όλα, αγτάμε 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 βοήθεται στον κόσμο του Star Wars και δεν θέλει να φύγει από εκεί. Ο έλεγχος κ κάνει να νιώθεις ότι όντως κρατάς το ηνδάλιο 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 κικών συγχυρισμών, αλλά το THPS 4 παραμένει ο καλύτερος εκπρόσωπος των extreme sports στις οθόνες των υπολογιστών μας. Ένας τίτλος που θα σας κρατήσει πολύ καιρό. Τουλάχιστον μέχρι να βγει το επόμενο της σειράς.



### VIRTUA TENNIS

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

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



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

### BATTLEFIELD 1942

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

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



### UNREAL TOURNAMENT 2003

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

Το απόλυτο frag-fest! Μια επίθεση στις αισθήσεις: κίνηση, χρώματα, ήχοι και φωνές... τρομερή δράση και γρήγορος ρυθμός... Δεν είναι παιχνίδι- είναι ένα πανέμορφο χαπάκι αδρεναλίνης που πρέπει να καταπιείτε ευθός 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 συνμοιώσεις σε κόσμο cyberpunk, τρομερό interactivity με το περιβάλλον και περιβάλλον ανοιχτό για εξερεύνηση και πειραματισμό- βάλτε και την εκπληκτική ανάπτυξη του χαρακτήρα, τα implants και τα mods και θα καταλάβετε γιατί βρίσκεται εδώ αυτό το παιχνίδι.



### GRAND THEFT AUTO VICE CITY

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

Λίγο τρέξιμο, λίγη οδήγηση, λίγο πιλοτάρισμα, λίγο πιστολίδι και έζλο, λίγο management ακοντών... Το παιχνίδι που τα έχει όλα (και πολύ στιλ eighthies), με την πόλη που θυμίζει παιδική χαρά και το πιο αγταμένο soundtrack (και voice-acting) που έχουμε ακούσει ποτέ.



### SYSTEM SHOCK 2

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

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





Μαγευτικά τοπία και υπέροχα χρώματα... σήματα κατατεθέντα του Myst. Η περιπέτεια και η περιπλάνηση αρχίζει!

# Uru: Ages beyond Myst

Όταν είδαμε το Uru στα γραφεία μας και ξεκινήσαμε να το παίζουμε, όλοι μας ήμασταν σίγουροι ότι στο επόμενο τεύχος θα πρέπει να γράψουμε τον οδηγό του. Να λοιπόν που τα καταφέραμε και σας φέρνουμε τον οδηγό αυτό. Πάμε λοιπόν γρήγορα στο ζουμί.

**Π**ριν ξεκινήσετε το παιχνίδι υπάρχουν μερικά πράγματα που είναι καλό να τα ξέρετε.

Ας ξεκινήσουμε από το θέμα των saves. Στο Uru δεν μπορείτε να σώσετε το παιχνίδι όπως ξέρετε από άλλα παιχνίδια. Σε κάποιες περιοχές στο παιχνίδι θα βρείτε κάτι αντικείμενα που λέγονται Journey Clothes. Ενεργοποιώντας τα, το παιχνίδι σώζει το μέρος αυτό και μπορείτε να επιστρέψετε σε εκείνο το σημείο. Παράλληλα το παιχνίδι σώζει αυτόματα ότι αλλαγές κάνετε σε κάθε εποχή που πηγαίνετε. Κάθε φορά που τρέχετε το παιχνίδι θα ξεκινάτε στην εποχή Relto. Για να πάτε τώρα σε μια εποχή θα πρέπει να πατήσετε το αντίστοιχο βιβλίο της εποχής να πατήσετε πάνω στο σημάδι εκεί και θα μεταφερθείτε. Αν τώρα θέλετε να επιστρέψετε στην αρχή μιας εποχής, τότε θα πρέπει να πατήσετε στο τοάκισμα του αντίστοιχου βιβλίου που βρίσκεται σε μια από τις κάτω γωνίες. Θα γυρίσει η σελίδα και θα μπορείτε να επιλέξετε εκεί σε ποιο σημείο της εποχής θέλετε να πάτε. Αν θέλετε να ξεκινήσετε μια εποχή από την αρχή, θα πρέπει να πατήσετε

ένα κουμπί που βρίσκεται κάτω από το βιβλίο της αντίστοιχης εποχής. Θα ρωτηθείτε αν θέλετε να διαγράψετε την εποχή αυτή. Θα δεχθείτε και το βιβλίο θα εξαφανιστεί και θα το βρείτε στο σημείο που θα περιγράψουμε παρακάτω. Να θυμάστε ότι διαγράφοντας μια εποχή, σβήνει όλους τους λυμένους γρίφους αλλά κρατάει την σειρά των Journey Clothes.

Το κακό με την μέθοδο αυτή σωσίματος είναι ότι αν ξαφνικά κολλήσει το παιχνίδι ή γίνει κάτι και βγείτε απότομα από αυτό θα πρέπει να ξεκινήσετε πάλι από το τελευταίο Journey Cloth. Πολλές φορές μάλιστα, ο υπολογιστής μπορεί να χάσει όλη την πρόδότη σας μέχρι εκείνο το σημείο. Το μόνο που μπορείτε να κάνετε είναι κάθε φορά που θα συμβαίνει κάτι αναπάντεχο να αντιγράφετε τον υποκατάλογο "sav" του καταλόγου του παιχνιδιού κάπου αλλού και να τον αντιγράφετε πάνω από τον ίδιο κάθε φορά.

Πέρα από αυτά, αν θέλετε να αλλάξετε κάποια στιγμή Avatar, όνομα ή φύλο να ξέρετε πως δεν γίνεται. Δρα βεβαιωθείτε ότι το Avatar και όλα τα άλλα που θα διαλέξετε θα

πρέπει να σας ικανοποιούν, αλλιώς θα πρέπει να ξεκινήσετε το παιχνίδι από την αρχή.

Κάποια στιγμή στο παιχνίδι θα βρείτε μια συσκευή ΚΙ η οποία δεν θα δουλεύει τελείως. Αυτό συμβαίνει γιατί όλες οι λειτουργίες της μηχανής είναι ανοιχτές μόνο στο Uru Live. Στο single player ελέγχει μόνο κάποιες πύργες.

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1ο The Desert Cleft

Αφού επιλέξετε τον avatar σας, εμφανίζεστε σε μια έρημο. Κοιτώντας στο βάθος θα δείτε ένα ηφαίστειο. Πίσω αριστερά σας είναι μια μεταλλική επιφάνεια που ακουμπάει σε έναν φράκτη από συρματόπλεγμα. Πηγαίνετε γύρω από την μεταλλική επιφάνεια και από πίσω της θα βρείτε ένα Journey Cloth. Αγγίξτε το και επιστρέψτε εκεί από όπου ξεκινήσατε. Πηγαίνετε τώρα γρήγορα προς το τροχόσπιτο και ακούστε ότι σας πει ο Zandi. Όταν τελειώσει κάντε τον κύκλο του τροχόσπιτου και πηγαίνετε πίσω του. Εκεί υπάρχει ένα δεύτερο Journey Cloth. Ενεργοποιήστε το ακουμπώντας το.





Ο πολιτισμός των D'Ni κρύβει πολλά μυστικά- πολλές φορές τα κρύβει υπερβολικά καλά και θα χρειαστεί πολύ ψάξιμο.

Πηγαίνετε προς το ηφαίστειο και κάντε το γύρο του για να πάτε από πίσω. Εκεί θα βρείτε τα απομεινάρια από ένα τηλεσκόπιο και τον σκελετό από ένα Whark (όσι θυμούνται, από το Riven). Προχωρήστε ανάμεσα από τα κόκαλα και πηγαίνετε προς το κεφάλι. Εκεί υπάρχει το τρίτο Journey Cloth στην αριστερή δαγκάνα. Αγγίξτε το και επιστρέψτε στο φαράγγι. Βρείτε την ξύλινη σκάλα που οδηγεί στο φαράγγι και κατεβείτε την. Θα φτάσετε σε ένα περβάζι που βλέπει σε δύο ξύλινες γέφυρες πάνω από μια χαράδρα. Ανεβείτε πάνω στην δεξιά και διασχίστε την. Ξαφνικά θα σπάσει και θα βρεθείτε στον πυθμένα της χαράδρας. Γυρίστε προς τα αριστερά και περπατήστε μέχρι να εντοπίσετε τα απομεινάρια από μια άλλη γέφυρα. Πηγαίνετε εκεί και σκαρφαλώστε πάνω της. Θα βρεθείτε πάνω σε ένα περβάζι με δύο ανοίγματα. Το ένα μπροστά σας περιέχει το τέταρτο Journey Cloth. Μπειτέ μέσα και ακουμπήστε το. Στο δεύτερο άνοιγμα θα βρείτε ένα γράμμα από τον Atrus προς την Yeesh. Βγείτε έξω από το πρώτο άνοιγμα και πέστε κάτω σε ένα άλλο περβάζι. Περάστε πάνω από την γέφυρα προς την άλλη μεριά. Γυρίστε προς τα αριστερά και πέστε και πάλι κάτω σε ένα ακόμα περβάζι. Σκαρφαλώστε για μια ακόμη φορά σε ότι έχει απομείνει από μια ξύλινη γέφυρα για να φτάσετε στο σπίτι της Yeesh. Όπου θα πρέπει να μπειτέ μέσα. Σημειώστε σε αυτό το σημείο,

ότι καλό θα ήταν να κινείστε με το first person mode του παιχνιδιού, αφού το third person θα σας δυσκολέψει...

Εξετάστε μέσα τις ζωγραφιές στους τοίχους στην δεξιά μεριά πίσω από μια ξύλινη σανίδα (ρίξτε την κάτω για να δείτε). Αντιγράψτε τα τέσσερα σύμβολα που θα δείτε γιατί χρειάζονται για να χρησιμοποιήσετε την μηχανή απέναντι από την πόρτα. Πρώτα όμως πρέπει να ανοίξετε την παροχή ρεύματος. Στρίψτε αριστερά μέσα σε αυτό το δωμάτιο και κατεβείτε τις σκάλες. Σπρώξτε τον μοχλό για να απελευθερώσετε τον μηχανισμό. Επιστρέψτε στον πρώτο όροφο και βγείτε έξω. Πέστε κάτω στην χαράδρα και περπατήστε μέχρι το τέρμα της όπου υπάρχει ένα δέντρο με ένα αποτύπωμα πάνω του. Εδώ είναι από όπου θα φεύγετε από αυτή την εποχή. Στα δεξιά σας υπάρχει μια μικρή σκάλα. Ανεβείτε την και θα βρεθείτε έξω από το δωμάτιο με τον μηχανισμό. Διασχίστε την χαράδρα χρησιμοποιώντας την δεύτερη γέφυρα, αυτή που είναι δεξιά από την μπροστινή πόρτα. Μην γκρεμοτσακιστείτε, προσοχή.

Αφού επιτελους φτάσετε στην άλλη μεριά ανεβείτε και βγείτε από το φαράγγι και κάντε ένα κύκλο γύρω του. Πηγαίνετε τώρα προς τον ανεμιστήρα και πιάστε το κοντάρι που τον έχει μπλοκάρει. Μόλις το βγάλετε θα αρχίσει να λειτουργεί. Επιστρέψτε τώρα στο σπίτι της Yeesh όπως ακριβώς ήρθατε εδώ.

Δεν μπορεί να ξεχάσατε κιόλας τον δρόμο! Όταν φτάσετε στο δωμάτιο θα δείτε ότι έχει έρθει το ρεύμα. Πατήστε τώρα το μπλε κουμπί δίπλα στην πόρτα για να την κλείσετε. Πηγαίνετε τώρα στην άλλη μεριά όπου υπάρχει ένα μηχανήμα με ένα μπλε κουμπί. Όχι με το πράσινο! Τώρα αλλάξτε το κουμπί στα δεξιά μέχρι να μοιάζει σαν μάτι με κάθετες γραμμές (με λίγη φαντασία!). Αν δεν γίνει τίποτα πατήστε τα τέσσερα κουμπιά μέχρι να ταιριάξουν με αυτά στον τοίχο. Ήρθε η ώρα να πατήσετε το μπλε κουμπί. Αμέσως θα παίζει το μήνυμα της Yeesh και θα ενεργοποιηθεί και το πέμπτο Journey Cloth. Ακουμπήστε το αφού τελειώσει το μήνυμα. Πηγαίνετε τώρα κάτω στον πρώτο όροφο και πατήστε το μπλε κουμπί για να ανοίξετε την πόρτα. Βγείτε έξω πέστε για μια ακόμη φορά στην χαράδρα και πηγαίνετε στην άλλη μεριά. Στην πόρτα που κλείσατε θα βρείτε το έκτο Journey Cloth. Τι θα κάνετε; Το ακουμπάτε.

Πέστε κάτω στη χαράδρα, ουφ, στρίψτε δεξιά και πηγαίνετε στο δέντρο. Εκεί πηγαίνετε δεξιά και ανεβείτε τις σκάλες πάνω και διασχίστε την γέφυρα. Απέναντι θα δείτε ένα κουβά πάνω σε ένα βαρούλκο και ένα ξύλινο πετάλι στο πάτωμα. Πάνω στον κουβά βρίσκεται ένα Journey Cloth. Είναι όμως ψηλά. Πατήστε το πετάλι για να κατεβάσετε τον κουβά. Ωχ, πολύ κάτω. Κατεβείτε πάλι μέσα στην χαράδρα και πηγαίνετε στον κουβά για





Οι χώροι και τα κτίρια που θα δείτε στο Υγυ είναι μαγευτικοί. Δυστυχώς, οι γράφοι που τους συνοδεύουν θα σας βασανίσουν αρκετά χωρίς την βοήθεια των ειδικών!

να ακουμπήσετε το ύφασμα. Πηγαίστε τώρα στο δέντρο, ακουμπήστε το αποτύπωμα πάνω του για να ανοίξετε την Journey Door. Μπείτε μέσα στην τρύπα του δέντρου, ανεβείτε την ξύλινη σκάλα και ακολουθήστε το μονοπάτι μέχρι το τέλος του. Μέσα στο δωμάτιο που θα βρείτε υπάρχει ένα βάθρο με ένα βιβλίο πάνω του. Το βιβλίο είναι το Relto και σας επιτρέπει να συνδεθείτε με την προσωπική σας εποχή, την Relto. Ακουμπήστε την εικόνα στο βιβλίο και φεύγετε.

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2ο Relto Age

Η εποχή αυτή ουσιαστικά είναι το καταφύγιό σας. Ό,τι και να πάθετε αυτόματα θα έρχεστε σε αυτή την εποχή. Μπορείτε επίσης να αφήσετε εδώ πολλά από τα βιβλία που θα βρείτε σε άλλες εποχές. Το μέρος είναι ένα μικρό νησί με ένα σπίτι, τέσσερις ξύλινους κυλίνδρους και λίγη βλάστηση. Πηγαίστε στο σπίτι και ανοίξτε την πόρτα. Μέσα υπάρχει ένας μοχλός στα αριστερά. Με αυτόν μπορείτε να ανοίξετε τα παράθυρα για να μπει φως στο δωμάτιο. Κάντε το. Μπροστά σας υπάρχει μια ντουλάπα η οποία θα σας μεταφέρει σε ένα μενού όπου μπορείτε να αλλάξετε την εμφάνισή σας. Αριστερά από το ντουλάπι υπάρχει μια βιβλιοθήκη με ένα βιβλίο το οποίο περιγράφει τις τέσσερις εποχές. Δεξιά από το ντουλάπι υπάρχει άλλη μια βιβλιοθήκη όπου

μπορείτε να φυλάτε τα βιβλία σας. Βγείτε από το σπίτι.

Πηγαίστε στους κυλίνδρους και αγγίξτε τα αποτυπώματα που υπάρχουν πάνω τους. Μέσα στον καθένα θα βρείτε από ένα βιβλίο... το καθένα από τα οποία σας ενώνει με μια εποχή. Μεταφερθείτε σε όλες και επιστρέψτε πίσω στην Relto έτσι ώστε να αποθηκεύσετε τα βιβλία στην βιβλιοθήκη σας. Με την πλάτη προς το σπίτι θα βρείτε στον μπροστά αριστερό κύλινδρο το Eder Gira / Eder Kemo, στον δεξιά μπροστά το Teledahn, στον πίσω αριστερά το Gahreesen και στον πίσω δεξιά το Kadish Tolesa.

Τώρα όταν επισκεφτείτε γρήγορα όλες τις εποχές τα βιβλία θα έχουν μπει σε θέσεις στην βιβλιοθήκη. Στην 1η θέση μπαίνει το Desert Cleft, στην 2η το Gahreesen και η Φυλακή του Gahreesen, μετά με την σειρά τα Teledahn και το κομμένο δέντρο, Kadish Tolesa, Eder Gira, Eder Kemo, Douglas Sharper's room - Μπαλκόνι στο Gahreesen - Kadish Gallery - DRC Area και τέλος ένα ακόμα βιβλίο που οδηγεί στο Μπαλκόνι στο Kadish Tolesa και κάπου άλλου που είναι άγνωστο.

Δεν θα τα δείτε όλα από την αρχή φυσικά - μην σας πιάνει πανικός! Τα αναφέρουμε για το πώς θα διαμορφωθεί η βιβλιοθήκη στη συνέχεια και να ξέρετε τι θα γίνει μετά..

Ξεκινήστε τώρα από το Teledahn πατώντας το βιβλίο στην τρίτη θέση.

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3ο Teledahn Age

Βρίσκεστε μέσα σε μια καλύβα. Στο πάτωμα υπάρχει ένας αγωγός αλλά δεν μπορείτε να τον ανοίξετε γιατί δεν υπάρχει ακόμα ρεύμα. Βγείτε έξω και κάντε τον κύκλο της καλύβας. Θα βρείτε το πρώτο σας Journey Cloth σε αυτή την εποχή. Ακουμπήστε το και επιστρέψτε μπροστά από την καλύβα και πηγαίστε στην διασταύρωση. Υπάρχει ένα ασανσέρ, αλλά το κουμπί του δεν λειτουργεί αφού δεν υπάρχει ρεύμα. Λογικό! Βγείτε έξω και προχωρήστε μέχρι να βρείτε μια διχάλα. Πηγαίστε αριστερά και ανεβείτε την ράμπα για να πάτε σε μια πλατφόρμα όπου υπάρχει άλλη μια ράμπα που οδηγεί σε αδιέξοδο. Υπάρχει επίσης ένα είδος μπαλόνι, τρεις μοχλοί και ένα κουμπί με τον αριθμό τρία των D' ní πάνω του. Αυτό είναι μια ηλιακή γεννήτρια. Για να την ενεργοποιήσετε πατήστε το κουμπί τρεις φορές και το μπαλόνι θα πάει πάνω. Πηγαίστε τώρα στην άλλη μεριά της πλατφόρμας όπου θα βρείτε ένα περισκόπιο. Ενεργοποιήστε το. Τώρα πρέπει να ακολουθήσετε τον ήλιο για να μαζέψετε ενέργεια. Περιστρέψτε το περισκόπιο προς τα αριστερά με την ίδια ταχύτητα με τον ήλιο έχοντας τον στο κέντρο του σκοπεύτρου. Τώρα πηγαίστε στους τρεις μοχλούς από τους οποίους μόνο δύο λειτουργούν. Χρησιμοποιήστε τους. Επιτέλους έχετε ρεύμα.

Πηγαίστε στην διχάλα κατεβαίνοντας την ράμπα και πηγαίστε πάλι αριστερά. Προχωρήστε μέχρι να βρείτε έναν μοχλό - αριστερά από τον οποίο υπάρχει μια μικρή σκάλα που οδηγεί σε ένα μονοπάτι με μια σκοτεινή περιοχή (είναι μπροστά από έναν μεγάλο κουβά). Τραβήξτε τον μοχλό...έχετε πέντε δευτερόλεπτα για να μπει μέσα στον κουβά. Βιαστείτε! Θα βρεθείτε κάπως περίεργα στο δωμάτιο ελέγχου.

Αν δεν προλάβετε να μπει μέσα στον κουβά πρέπει να κάνετε μια διαδικασία για να δοκιμάσετε πάλι. Πηγαίστε λοιπόν ξανά στον μοχλό και κοιτάξτε τους κουβάδες - βαγόνια. Όταν ένα από αυτά που πηγαίνουν πάνω διασταυρωθεί με ένα από αυτά που πάνε κάτω τραβήξτε τον μοχλό. Αν το πετύχετε, το βαγόνι που πάει κάτω θα σταματήσει ακριβώς στην θέση που ήταν το πρώτο μπροστά από την σκοτεινή περιοχή. Προσπαθήστε και πάλι να μπει μέσα.

Στο δωμάτιο ελέγχου τώρα υπάρχει ένα ασανσέρ στα αριστερά, μια κονσόλα ελέγχου, δύο ανοίγματα με τηλεσκόπια στα δεξιά και το δεύτερο Journey Cloth στον τοίχο ανάμεσα στα δύο ανοίγματα. Ακουμπήστε το για να σώσετε ότι έχετε κάνει ως τώρα. Δεξιά από το ασανσέρ υπάρχει ένα πετάλι. Πατήστε το



Δείγμα από online puzzle. Για να μην ξεχνιόμαστε!

και απελευθερώστε το φρένο, έτσι ώστε να μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το ασανσέρ. Πηγαίνετε πρώτα στην κονσόλα. Στο πάνω μέρος φαίνονται όσες περιοχές έχουν ρεύμα. Ο αριστερός μοχλός ελέγχει τα βαγόνια και ο διακόπτης δεξιά την κίνηση (κυκλική ή μονόδρομη). Μην το πειράξετε. Αυτό που πρέπει να κάνετε είναι να χρησιμοποιήσετε τον μεσαίο μοχλό για να τραβήξετε νερό μέσα στην τρύπα στην καλύβα- μετά πατήστε τον διακόπτη έτσι ώστε να ξεκλειδώσετε την τρύπα.

Πηγαίνετε τώρα στο ασανσέρ και πατήστε το μπλε κουμπί- το οποίο πηγαίνει το ασανσέρ πάνω, ενώ το κίτρινο κάτω. Στον πάνω όροφο υπάρχει ένα τηλεσκόπιο, κάποια παράθυρα που μπορείτε να τα ανοίξετε με έναν μοχλό δίπλα σε ένα από αυτά, κάτι βιβλία και χαρτιά, ένα κρεβάτι και ένα ενυδρείο. Αντιγράψτε το σχεδιάγραμμα με τα αριθμημένα σε D' ni τετράγωνα από το 1 έως 7. Υπάρχει επίσης το τρίτο Journey Cloth που πρέπει να ενεργοποιήσετε. Πίσω από το κιβώτιο δίπλα στο κρεβάτι είναι οι πρώτες σελίδες της Relto. Αγγίξτε το για να το προσθέσετε στο βιβλίο σας. Με την σελίδα αυτή μπορείτε να αλλάξετε την οροφή στην καλύβα στην Relto.

Πηγαίνετε τώρα στο ενυδρείο και πατήστε το κουμπί δίπλα στο κόκκινο φως για τρία δευτερόλεπτα. Θα εμφανιστεί ένα ταμπλό με ένα βιβλίο. Ακουμπήστε την εικόνα για να συνδεθείτε με ένα δωμάτιο χωρισμένο σε δύο τμήματα. Το πρώτο τμήμα έχει τρεις ζωγραφιές και το δεύτερο ένα γραφείο με κάτι χαρτιά και ένα ημερολόγιο που ανήκει στον Douglas Sharper. Διαβάστε το για να μάθετε περισσότερα πράγματα για την εποχή που βρίσκεστε. Στο τμήμα αυτό υπάρχει επίσης και ένα άνοιγμα που οδηγεί σε ένα ακόμα τηλεσκόπιο. Δίπλα από εκεί υπάρχει μια πέτρα που σας συνδέει με ένα κομμένο δέντρο. Πηγαίνετε εκεί και θα δείτε ότι είναι αδιέξοδο. Επιστρέψτε στην Relto και μετά στην Teledahn.

Τώρα είστε στο δωμάτιο πάνω από το δωμάτιο ελέγχου. Κατεβείτε με το ασανσέρ κάτω και από εκεί στην καλύβα που είδατε όταν μπήκατε στην εποχή. Μπείτε μέσα και θα δείτε ότι η τρύπα είναι ξεκλειδωτή. Ανοίξτε την λοιπόν- τι περιμένετε;

Κατεβείτε από την μεταλλική σκάλα μέχρι να φτάσετε στον πάτο. Κατεβείτε από την



Οι σκάλες πολλές φορές οδηγούν σε κακά, κακά πράγματα.

πλατφόρμα και κάντε τον κύκλο της από τα δεξιά μέχρι να βρείτε μια ακόμη σκάλα την οποία θα κατεβείτε. Τώρα είστε στον πυθμένα ενός αγωγού νερού. Τρέξτε μέσα στον σωλήνα και όταν φτάσετε σε κάποια επίπεδο θα δείτε ένα άνοιγμα. Μπείτε μέσα και ανεβείτε τις πέτρινες σκάλες για να πάτε σε ένα κελί. Στα δεξιά μόλις μπείτε θα δείτε το τέταρτο Journey Cloth το οποίο και θα ενεργοποιήσετε. Στο πάτωμα τώρα υπάρχουν επτά πλάκες που μπορείτε να πιέσετε. Αν κοιτάξετε στο σχεδιάγραμμα που αντιγράψατε από το δωμάτιο ελέγχου θα ξέρετε τον αριθμό της κάθε μίας. Κοιτώντας μέσα από τα κάγκελα της πόρτας του κελιού στα δεξιά θα δείτε ένα σετ από τετράγωνα σημάδια στον τοίχο. Τα τρία είναι κάτω με γκρι χρώμα και τα τέσσερα είναι πάνω με σκούρο κίτρινο χρώμα. Κάθε ένα από αυτά τα σημάδια αντιστοιχεί με μια από τις πλάκες στο πάτωμα. Ας υποθέσουμε ότι είναι αριθμημένα από αριστερά προς τα δεξιά ξεκινώντας να μετράμε από το 1 έως το 7. Πρέπει λοιπόν να βάλετε κάποιο βάρος πάνω από τις πλάκες που είναι πάνω. Έτσι, πρέπει να βάλετε βάρος στις πλάκες με τους αριθμούς 2, 4, 6 και 7. Θα ανοίξουν και οι δύο πόρτες του κελιού. Μπείτε μέσα σε μια και αλλάξτε μετά την θέση σε κάποιο από τα σημάδια. Θα κλείσουν οι πόρτες του κελιού και θα ανοίξει η πόρτα που οδηγεί έξω από το

δωμάτιο αυτό. Να θυμάστε ποιο σημάδια αλλάξατε αν θέλετε να επιστρέψετε πίσω.

Μπείτε τώρα στην πόρτα που άνοιξε και προχωρήστε μέσα στον διάδρομο. Βγείτε έξω σε ένα ξύλινο πέρασμα. Κατεβείτε τις σκάλες στα δεξιά σας για να φτάσετε σε ένα ακόμα ξύλινο πέρασμα. Στο τέρμα θα βρείτε μια σηκωμένη σανίδα και έναν μοχλό. Τρέξτε και πηδήξτε έτσι ώστε να πέσετε πάνω στην σανίδα η οποία θα πέσει λίγο. Χρησιμοποιήστε τον μοχλό για να μπορέσετε να πάτε στην άλλη μεριά. Ανεβείτε τώρα τις πέτρινες σκάλες.

Θα φτάσετε σε ένα λιμάνι με κιβώτια γύρω από μια πόρτα, μια πλατφόρμα και το πέμπτο Journey Cloth. Μπείτε πρώτα μέσα στην πόρτα σε μια μεταλλική σκάλα, μερικά κιβώτια, μανιτάρια και μια πέτρα κάτω από τις σκάλες. Η πέτρα σας συνδέει με το δεύτερο μέρος της εποχής Gahreessen, αλλά μην ακουμπήσετε ακόμα την εικόνα. Ανεβείτε την μεταλλική σκάλα ανοίξτε την πόρτα και μπείτε μέσα. Ο διάδρομος που θα δείτε έχει τέσσερις διαδρόμους. Αυτός που είστε οδηγεί πίσω στο λιμάνι, στα δεξιά οδηγεί στην Journey Door, ο μπροστά οδηγεί έξω σε ένα μεταλλικό πέρασμα με έναν μοχλό και έναν μεταλλικό τοίχο που μπορείτε να ανεβοκατεβάσετε, και τέλος αυτός μπροστά στην Journey Door. Αυτόν θα πάρετε.

Μόλις μπείτε μέσα στον διάδρομο θα βρείτε



Η τέλεια αντίθεση- τζιν και αρχαίοι πολιτισμοί.



Οι καλύβες στην χαράδρα.

# Hints & Tips

το έκτο Journey Cloth στον αριστερό τοίχο. Ενεργοποιήστε το και συνεχίστε να προχωράτε μέσα στον διάδρομο για να βγείτε σε ένα πέρασμα πάνω από την θάλασσα.

Προχωρήστε κι άλλο μπροστά μέχρι να φτάσετε σε ένα μηχανήμα. Είναι κάτι σαν όπλο. Με αυτό θα ανατινάξετε κάτι πέτρες που κρατάνε ψηλά μια σκάλα δίπλα από το πέμπτο Journey Cloth. Ο χειρισμός του όπλου είναι παρόμοιος με αυτόν της ηλιακής γεννήτριας. Ο πράσινος μοχλός ελέγχει το ζουμ και το μπλε κουμπί πυροβολεί. Τα άλλα κουμπιά ελέγχουν την κίνηση του σκοπευτή.

Σημαδεύστε λοιπόν, ξέρετε... καλή αναπνοή και ψυχραιμία, και πυροβολήστε δύο πέτρες που είναι πιο κοντά στην σκάλα στις δυο μεριές της. Η σκάλα θα πέσει κάτω. Αν όχι τινάξτε και τις άλλες δύο.

Πηγαίνετε τώρα στην διασταύρωση με την Journey Door και γυρίστε αριστερά όπως την κοιτάτε. Βγείτε έξω και περπατήστε πάνω στο μεταλλικό πέρασμα μέχρι να φτάσετε στο τέλος. Από κάτω θα δείτε ένα μανιτάρι που

ντας το αποτύπωμα. Μπείτε μέσα στο σκοτάδι και θα εμφανιστεί στις σπηλιές Bahro.

Ακούστε την Yeesh και περιμένετε μέχρι ο άντρας που φωτίζει στον τοίχο να σταματήσει να λάμπει. Στην συνέχεια ενεργοποιήστε το αποτύπωμα στον τοίχο έτσι ώστε το τοτέμ να εξαφανιστεί. Για να τελειώσετε με την Teledahn, πηδήξτε μέσα στο κενό (Void) ή συνδεθείτε πίσω στην Relto. Από εκεί συνδεθείτε με την Gahreesen.

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4ο Gahreesen Age

Όταν είστε στην Relto μπείτε στην καλύβασας και επιλέξτε το δεύτερο βιβλίο στην βιβλιοθήκη σας. Κάντε κλικ στην εικόνα για να μεταφερθείτε στην Gahreesen. Θα εμφανιστεί στο κέντρο ενός εξαγωνικού δωματίου. Μπείτε μέσα στην μοναδική έξοδο και πηγαίνετε στο επόμενο δωμάτιο και εκεί στρίψτε δεξιά μέσα στον διάδρομο. Προχωρήστε εκεί, περάστε την επόμενη πόρτα και συνεχίστε μέχρι να δείτε δύο κώνους. Στα δεξιά σας

του. Πηδήξτε απέναντι και σκαρφαλώστε στα χαλάσματα. Πίσω από εκεί υπάρχει μια εσοχή και το πρώτο Journey Cloth στον αριστερό τοίχο. Ενεργοποιήστε το. Γυρίστε πίσω στο δωμάτιο και κατεβείτε μέσα από την σχισμή. Αγγίξτε την σελίδα της Relto.

Μόλις πάτε στην Relto συνδεθείτε στην Gahreesen χρησιμοποιώντας το σημάδι του Journey Cloth. Θα εμφανιστεί πάλι στο ίδιο δωμάτιο με την σχισμή στο κέντρο. Σκαρφαλώστε στα χαλάσματα για να βγείτε από το δωμάτιο μέσα από την πόρτα στα δεξιά. Διασχίστε τον διάδρομο και μπείτε μέσα στην πόρτα. Συνεχίστε να προχωράτε μέχρι να δείτε ένα άνοιγμα στον τοίχο. Μπείτε μέσα. Στο δωμάτιο που θα πάτε σκαρφαλώστε τον τοίχο μπροστά σας. Στην κορυφή του θα δείτε το δεύτερο Journey Cloth το οποίο και θα ενεργοποιήσετε. Πηγαίνετε τώρα στην άλλη μεριά του δωματίου. Μπορείτε να το κάνετε αυτό πηδώντας από εκεί πάνω που είστε. Αν δεν τα καταφέρετε μπορείτε να σκαρφαλώσετε πάνω στο μεταλλικό κιβώτιο.



έχει πέσει και ένα ακόμα μεταλλικό πέρασμα που οδηγεί στην ηλιακή γεννήτρια. Πηδήξτε πάνω στο πέρασμα για να φτάσετε κάτω στο μανιτάρι. Επιστρέψτε τώρα στην περιοχή του λιμανιού.

Ανεβείτε στην πλατφόρμα χρησιμοποιώντας τα κιβώτια στα αριστερά της πόρτας. Πηδήξτε πάνω από το κενό και συνεχίστε μέχρι το πέμπτο Journey Cloth... ενεργοποιήστε το. Συνεχίστε ευθεία και σκαρφαλώστε στην ξύλινη σκάλα. Μόλις φτάσετε πάνω θα βρεθείτε σε ένα δωμάτιο με μια πόρτα που οδηγεί κάτω σε μια άλλη μυστική στο δωμάτιο από κάτω. Τα έβδομο Journey Cloth είναι στον τοίχο και δεν έχετε παρά να το ενεργοποιήσετε.

Τώρα κατεβείτε κάτω και ενεργοποιήστε το πέμπτο Journey Cloth έτσι ώστε να εμφανιστεί στο λιμάνι όταν επιστρέψετε ξανά στην εποχή αυτή. Μπείτε στο δωμάτιο με την μεταλλική σκάλα, ανεβείτε την και μπείτε μέσα στην πόρτα. Προχωρήστε προς την Journey Door και ενεργοποιήστε την πατώ-

υπάρχει μια πόρτα. Μπείτε μέσα όπου είναι ένα δωμάτιο με μερικά ντουλάπια στους τοίχους. Μερικά από αυτά είναι ανοιχτά και άλλα κλειστά. Σταθείτε με την πλάτη σας στην πόρτα και στρίψτε δεξιά...πηγαίνετε στο τελευταίο ντουλάπι. Μέσα εκεί υπάρχει μια πέτρα. Αγγίξτε την για να μεταφερθείτε στην πρώτη θέα της πόλης. Θα πάτε σε ένα μπαλκόνι και θα πρέπει να μεταφερθείτε πίσω στην Relto για να συνεχίσετε. Δείτε επίσης ότι υπάρχει ένα βιβλίο στο ράφι το οποίο αντιστοιχεί με τον σύνδεσμο που μόλις βρήκατε.

Συνδεθείτε ξανά με την Gahreesen και πηγαίνετε στο δωμάτιο αριστερά σας. Με την πλάτη σας στην πόρτα στρίψτε αριστερά και βγείτε από την πόρτα. Θα πάτε σε ένα δωμάτιο με έναν μηχανισμό ΚΙ. Η μηχανή ενεργοποιεί τις πόρτες και τα ασανσέρ σε αυτό το επίπεδο αφού όμως πρώτα έχετε καταφέρει το ρεύμα στην εποχή αυτή.

Μπείτε μέσα στην πόρτα πίσω από τους πορτοκαλί κώνους και πηγαίνετε στο επόμενο δωμάτιο που έχει μια σχισμή στο κέντρο

Περπατήστε πάνω στο περβάζι και σκαρφαλώστε πάνω στην πέτρινη πλάκα μέχρι να φτάσετε στα χαλάσματα. Με τρία άλματα ανεβείτε πάνω, στρίψτε αριστερά και προχωρήστε ανάμεσα από τους κώνους. Περάστε το κενό χρησιμοποιώντας την ξύλινη πλάκα και βγείτε έξω μέσα από την τρύπα στον τοίχο. Συνεχίστε ευθεία και πηγαίνετε πίσω από τις προστατευτικές μπάρες. Προχωρήστε μέχρι το τέλος του τούνελ και θα δείτε ένα τοίχο που περιστρέφεται γρήγορα. Συνεχίστε προς τα εκεί. Μπείτε μέσα στον τοίχο και θα σας μεταφέρει κάπου. Όταν δείτε ένα μεγάλο δωμάτιο βγείτε μόλις μπορείτε.

Το δωμάτιο αυτό έχει έναν τεράστιο οδοντωτό τροχό στο πάτωμα με δύο πετάλια. Στον πίσω τοίχο υπάρχουν τέσσερα κουμπιά με ετικέτες κ λίγο πιο αριστερά πίσω από μια κατασκευή υπάρχει μια πλακέτα που μπορείτε να πατήσετε πάνω για να δώσετε ενέργεια σε μια γεννήτρια. Υπάρχουν δύο πόρτες. Ετοιμαστείτε τώρα γιατί πρέπει να τρέξετε λίγο. Πάρτε βαθιά ανάσα και ριζτε





Μυστήριες, αλλόκοτες περιοχές. Μα που ήρθαν κι έκτισαν τα δικά τους οι D'Ni... χάθηκε ένα καλό μέρος, λίγο πιο κεντρικά;

μια καλή ματιά στο δωμάτιο για να θυμάστε τον χώρο καλά. Όταν νιώσετε έτοιμοι ενεργοποιήστε την τρίτη Journey Cloth στον αριστερό τοίχο των τεσσάρων κουμπιών. Πηγαίνετε γρήγορα στην πλακέτα και πατήστε πάνω της μέχρι η κολόνα να πάει στο ψηλότερο σημείο της. Τρέξτε στο πιο αριστερό κουμπί που είναι πιο κοντά στο Journey Cloth με τη ετικέτα με τρία ραβδία και τραβήξτε το.

Επιστρέψτε γρήγορα στην πλακέτα και πατήστε πάνω της μέχρι πάλι η κολόνα να φτάσει στο ψηλότερο σημείο της. Αν την αφήσετε να πάει πάλι κάτω μέχρι το πάτωμα θα πρέπει να τα κάνετε όλα από την αρχή. Άρα μπρος τροχάδην! Τρέξτε τώρα σε ένα από τα πετάλια και χρησιμοποιήστε το. Τρέξτε πίσω στην πλακέτα και πατήστε τη για να πάει πάνω η κολόνα. Τρέξτε στο δεύτερο κουμπί από τα αριστερά με μια ετικέτα ένα τροχό και τραβήξτε το. Μπορείτε τώρα να αφήσετε την κολόνα να φτάσει στο πάτωμα καθώς ο τροχός θα δώσει ρεύμα στις πόρτες και στα ασανσέρ. Τραβήξτε τα άλλα δύο κουμπιά για να δώσετε ρεύμα στα ασανσέρ που είναι απ' έξω.

Βγείτε τώρα από το δωμάτιο από την πόρτα στα αριστερά. Όταν φτάσετε κοντά της θα λάμψει ένα μπλε φως και θα ανοίξει. Οι πόρτες με τα πράσινα φωτάκια δεν ανοίγουν. Περάστε τον διάδρομο και την πόρτα με το πράσινο φωτάκι στα δεξιά σας και περάστε μέσα στην πόρτα στο τέρμα. Επιστρέψατε στον διάδρομο με το τούνελ για τον περιστρεφόμενο τοίχο στα αριστερά και μια τρύπα στο δωμάτιο με την πλακέτα στα δεξιά.

Μπειτέ μέσα στην τρύπα και πέστε κάτω κοντά στην ξύλινη πλάκα. Είστε τώρα στο δωμάτιο με το σχίσμα και τη σελίδα της Relto. Περάστε πάνω από το σχίσμα μπειτέ μέσα στην πόρτα και θα βρεθείτε στο δωμάτιο με την μηχανή ΚΙ. Βγείτε από την πόρτα μπροστά από το μηχανήμα. Μπροστά σας υπάρχει ένα ασανσέρ. Πατήστε το κουμπί στην μέση της πόρτας και θα πάτε αυτόματα πάνω.

Μόλις βγείτε έξω θα δείτε ότι είστε στην κορυφή ενός περιστρεφόμενου κτιρίου με

πολύ ωραία θέα. Στρίψτε αριστερά ενώ η πλάτη σας είναι στο ασανσέρ και διασχίστε το πέρασμα μέχρι να φτάσετε στο τέρμα του. Περιμένετε για την πέτρα με το τέταρτο Journey Cloth να εμφανιστεί και πηδήξτε πάνω της. Ενεργοποιήστε το ύφασμα και γυρίστε με πλάτη σε αυτό. Κάνοντας ένα βήμα αριστερά θα δείτε ένα πέτρινο τραπέζι λίγο πιο κάτω. Δεξιά από αυτό και λίγο πιο κάτω βρίσκεται η Journey Door από την οποία θα φύγετε από την εποχή. Όχι όμως ακόμα.

Γυρίστε προς το άλλο περιστρεφόμενο κτίριο και περιμένετε να ευθυγραμμιστεί ένα από τα περάσματα με την πέτρα που στέκεστε. Πηδήξτε πάνω στο πέρασμα και τρέξτε προς τη πόρτα για να μπειτέ στο κτίριο.

Το πρώτο δωμάτιο είναι άδειο. Ανεβείτε τις σκάλες και βγείτε έξω μέσα από την πόρτα στην κορυφή. Βρίσκεστε τώρα σε μια διασταύρωση με μια πόρτα μπροστά σας, μια πίσω και δύο ανοιχτούς διαδρόμους αριστερά και δεξιά σας. Μπειτέ στην πόρτα μπροστά σας. Στο κτίριο αυτό υπάρχουν δύο δωμάτια τριών τύπων. Ελέγχου, ντουλαπιών και συνεδριάσεων. Εσείς πρέπει να βρείτε τα δύο συνεδριάσεων. Αυτά τα δωμάτια έχουν ένα μεγάλο στρογγυλό τραπέζι (όχι δεν έχει σχέση με τον Αρθούρο ή τον Λάνσελοτ) και καρέκλες. Τα δωμάτια ντουλαπιών έχουν ένα κουστούμι και τα ελέγχου έχουν μια καρέκλα στο τέρμα και μηχανήματα δεξιά και αριστερά. Σε ένα από τα δύο δωμάτια συνεδριάσεων υπάρχει ένα εγχειρίδιο για την μηχανή ΚΙ και στο άλλο έχει ένα σημειωματάριο για την Gahreesen και το πέμπτο Journey Cloth. Πηγαίνετε σε αυτό και ενεργοποιήστε το ύφασμα. Πρέπει τώρα να επιστρέψετε στην Relto- από εκεί πηγαίνετε στο λιμάνι της Teledahn. Μπειτέ μέσα στο δωμάτιο που υπάρχει εκεί και βρείτε την πέτρα που είναι κάτω από την μεταλλική σκάλα πίσω από κάτι κιβώτια. Ακουμπήστε την εικόνα για να συνδεθείτε με την φυλακή στην Gahreesen.

Είστε τώρα μέσα σε ένα κελί φυλακών. Στα αριστερά σας είναι το έκτο Journey Cloth και

πίσω σας στο μαξιλάρι είναι η τρίτη σελίδα της Relto. Αφού προσθέσετε την σελίδα στο βιβλίο σας, ενεργοποιήστε το ύφασμα και κατεβείτε την τρύπα. Βρίσκεστε σε κάτι διαδρόμους. Προχωρήστε μέσα στον εσωτερικό διάδρομο πίσω σας. Προχωρήστε αριστερά ή δεξιά για να βρείτε ένα πράσινο φως. Πρέπει να βρείτε μια εσοχή με μια μεταλλική σκάλα που οδηγεί πάνω. Στην κορυφή της σκάλας πηγαίνετε προς τα αριστερά κάνοντας τον κύκλο και μπειτέ μέσα στην πόρτα. Πηγαίνετε στο κέντρο του δωματίου και ανεβείτε σε μια από τις σκάλες για να βγείτε έξω, στην κορυφή του περιστρεφόμενου αυτού κτιρίου. Πίσω από μια από τις κολόνες υπάρχει το έβδομο Journey Cloth. Αγγίξτε το και επιστρέψτε στην Relto. Χρησιμοποιώντας τον κεντρικό σύνδεσμο επιστρέψτε στην Gahreesen και πηγαίνετε στο δωμάτιο με τον ΚΙ. Βγείτε από την πόρτα μπροστά του και χρησιμοποιήστε το ασανσέρ για να πάτε στην κορυφή του κτιρίου. Πρέπει τώρα να πηδήξετε στην κεντρική πέτρα όπου υπάρχει το τέταρτο Journey Cloth. Αγγίξτε το για καλό και κακό και γυρίστε την πλάτη σας σε αυτό. Κάντε λίγο αριστερά και θα δείτε ένα ακόμα πέτρινο τραπέζι πιο κάτω. Καλύτερα να πάρετε λίγη φόρα και να πηδήξετε, γιατί αλλιώς δεν θα φτάσετε ποτέ εκεί που θέλετε.

Αφού "προσγειωθείτε" προχωρήστε προς την πόρτα και ακουμπήστε το αποτύπωμα. Μπειτέ μέσα στο σκοτάδι και θα μεταφερθείτε στις σπηλιές Bahro. Ακούστε την Yeeshka και περιμένετε τον φωτεινό άντρα να σταματήσει να λάμπει. Πίστετε το αποτύπωμα στον τοίχο για να εξαφανιστεί το τοτέμ. Πηδήξτε μέσα στο κενό ή συνδεθείτε με την Relto. Επόμενος σταθμός η Kadish Tolesa.

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5ο Tolesa Age

Μπειτέ μέσα στην καλύβα στο Relto και κάντε κλικ στο τέταρτο βιβλίο για να ανοίξει και να συνδεθείτε με την εποχή Kadish Tolesa.

Είστε σε ένα δωμάτιο με πεσμένα φύλλα,



## Hints & Tips



ένα κομμένο δέντρο και δύο εξόδους. Μπείτε σε αυτή αριστερά μέσα από μια σπασμένη αψίδα και προχωρήστε μέσα στο μονοπάτι.

Φτάνετε σε ένα κυκλικό δωμάτιο με ένα κατεστραμμένο δρομάκι γύρω του. Πηγαίνετε πάνω από αυτό στην άλλη μεριά του δωματίου και πίσω από την τελευταία κολόνα θα βρείτε το πρώτο Journey Cloth- αγγίζτε το. Επιστρέψτε στην αρχή και ανεβείτε τις σκάλες προς το βάθρο. Στα αριστερά σας θα δείτε τα χειριστήρια της ωρολογιακής μηχανής και στα δεξιά ένα βιβλίο σύνδεσης με την Kadish Gallery όπου και θα συνδεθείτε.

Στο δωμάτιο αυτό υπάρχουν κάποιες ζωγραφιές που καλό είναι να τις αντιγράψετε με κάποιο τρόπο. Στον πίσω τοίχο υπάρχουν κάποιες φιγούρες στις περιστρεφόμενες πυραμίδες. Προσέξτε και αυτές καλά. Επιστρέψτε τώρα στο δωμάτιο με το βάθρο χρησιμοποιώντας το βιβλίο. Πηγαίνετε στα χειριστήρια της μηχανής και ενεργοποιήστε τα. Θα σας βοηθήσει η ζωγραφιά με τους τρεις κύκλους σε αυτό. Πρέπει λοιπόν να βάλετε τους τροχούς στις θέσεις που φαίνονται στην ζωγραφιά. Τα τρία κουμπιά ελέγχουν τους τροχούς. Μην πατήσετε ακόμα κανένα κουμπί. Το αριστερό ελέγχει τον εξωτερικό τροχό, το μεσαίο τον μεσαίο τροχό και το δεξί τον εσωτερικό τροχό. Πατήστε το αριστερό κουμπί 4 φορές, το μεσαίο 1 και το δεξί 5. Επιστρέψτε τώρα στο αρχικό δωμάτιο και ακολουθήστε το δεξί μονοπάτι μέσα από την χαλασμένη αψίδα. Προχωρήστε, περάστε το κυκλικό άνοιγμα και όταν φτάσετε σε μια διασταύρωση πηγαίνετε αριστερά. Περάστε κάτω από το μεγάλο κατασκεύασμα που μοιάζει με ρολόι και θα φτάσετε σε ένα βάθρο. Ανεβείτε τις σκάλες και πηγαίνετε κυκλικά προς τα δεξιά. Ενεργοποιήστε το δεύτερο Journey Cloth που είναι εκεί στον τοίχο και πηγαίνετε μετά κυκλικά προς τα αριστερά. Κοντά στον πίσω τοίχο υπάρχει μια πέτρα. Αγγίξτε την και θα συνδεθείτε με την δεύτερη άποψη της πόλης D' ni. Επιστρέψτε τώρα στην Relto και από εκεί πάλι στην Kadish Tolesa μέσω του Journey Marker.

Θα εμφανιστεί στο δωμάτιο με την πέτρα σύνδεσης με την πόλη. Ανεβείτε τώρα μέχρι το βάθρο για να φτάσετε σε μια άλλη μηχανή ελέγχου η οποία αντιστοιχεί με τον κεντρικό κύκλο στην ζωγραφιά. Πατήστε το δεξί κουμπί 3 φορές.

Κατεβείτε από το βάθρο και επιστρέψτε στην διασταύρωση. Πηγαίνετε ευθεία σε ένα δωμάτιο με την τελευταία μηχανή η οποία αντιστοιχεί με τον κάτω κύκλο στην ζωγραφιά. Πατήστε το αριστερό κουμπί 3 φορές το μεσαίο 7 και το δεξί 3. Αν τα έχετε κάνει όλα σωστά θα ανοίξει μια πόρτα στο τέλος του δωματίου.

Βγείτε από την πόρτα αυτή και από το κυκλικό δωμάτιο και στρίψτε αριστερά. Πατήστε το μπλε κουμπί και θα αποκαλυφθεί το τρίτο Journey Cloth μέσα σε ένα κυκλικό δωμάτιο. Αν θέλετε τώρα να επιστρέψετε κάποια στιγμή πρέπει να ευθυγραμμίσετε πάλι τους μηχανισμούς.

Πηγαίνετε μπροστά σε ένα μπαλκόνι που κοιτάει από ψηλά ένα κυκλικό δωμάτιο με ένα σπειροειδές κατέβασμα. Κατεβείτε και λίγο πριν φτάσετε κάτω υπάρχουν ένα μπαλκόνι με πέντε κουμπιά. Μετρώντας ως πρώτο αυτό που είναι κοντά σας πρέπει να πατήσετε το δεύτερο, το τρίτο και το πέμπτο. Θα λάμψει ένα σχέδιο παρόμοιο με την ζωγραφιά με το κόκκινο τετράγωνο. Κατεβείτε την σκάλα στο τέλος του μπαλκονιού και βγείτε από το δωμάτιο προσεκτικά- προχωρήστε στο σημείο που αντιστοιχεί στο κόκκινο τετράγωνο χωρίς να πατήσετε αλλού. Προχωρήστε μέσα στο σκοτεινό μονοπάτι μπροστά σας μέχρι το κέντρο του δωματίου χωρίς να ακουμπήσετε σε κάποιο φωτεινό σημείο. Μόλις φτάσετε, το μονοπάτι θα υποχωρήσει αποκαλύπτοντας μια έξοδο. Μπείτε μέσα και ανεβείτε τις σκάλες χωρίς να αγγίξετε το μπλε κουμπί. Μην το αγγίξετε!

Συνεχίστε ευθεία στον σπειροειδές διάδρομο μέχρι να φτάσετε σε ένα μεγάλο ανοιχτό χώρο με μια λίμνη. Στρίψτε αριστερά και συνε-



Σκοτεινές αίθουσες και στενά περάσματα που θα περάσετε πολλές φορές.



χίστε προς μια μικρή σκάλα. Μπείτε μέσα στην πόρτα και κοιτάξτε δεξιά για να δείτε μια σελίδα της Relto μακριά. Πηδήξτε στην απέναντι μεριά και πάρτε την. Επιστρέψτε πίσω και ανεβείτε τις σκάλες- μπείτε μέσα στο δωμάτιο με την μεγάλη πυραμίδα. Πηγαίνετε γύρω της προς τα δεξιά για να βρείτε το τέταρτο Journey Cloth που είναι κρυμμένο σε μια εσοχή της πυραμίδας. Ενεργοποιήστε το και επιστρέψτε μπροστά από την πυραμίδα- μπείτε μέσα. Θα χρειαστείτε τώρα την ζωγραφιά με τον κύκλο και τον κώνο που φωτίζει από πάνω. Υπάρχει επίσης πάνω από όλα ένα δέντρο και κάτω δύο τετράγωνα και ένας κύκλος. Ανεβείτε την σκάλα μπροστά σας και πατήστε το μπλε κουμπί στο μπαλκόνι πάνω από το δωμάτιο. Το πάτωμα φωτίστηκε. Περιμένετε για να φορτώσει το πάτωμα και πατήστε ξανά το μπλε κουμπί για να αλλάξει το πάτωμα σε κυανό. Επιστρέψτε τώρα στο πάτωμα και κοιτάξτε στα δεξιά για ένα πλακάκι που έχει την εικόνα ενός δέντρου. Πρέπει να περάσετε το πάτωμα πατώντας μόνο σε πλακάκια που έχουν πάνω ένα δέντρο. Τα βήματα που πρέπει να κάνετε είναι τα εξής: Πατήστε στο πρώτο, μετά στο δεξιά μπροστά σας, μπροστά, δεξιά μπροστά, μπροστά, αριστερά μπροστά, αριστερά πίσω, δεξιά μπροστά, μπροστά, αριστερά μπροστά και μπροστά για να φτάσετε. Να θυμάστε ότι οι κατευθύνσεις προϋποθέτουν ότι κοιτάτε πάντα την απέναντι μεριά.

αριστερά προς τα δεξιά έχετε μια κλειστή σφαίρα πάνω από ένα τετράγωνο, ένα δέντρο πάνω από μια φωτισμένη σφαίρα πάνω από ένα τετράγωνο και μια κλειστή σφαίρα πάνω από ένα μαύρο κύκλο. Πρέπει λοιπόν να ανοίξετε την κλειστή σφαίρα, να πατήσετε στο φως, να βρείτε το δέντρο και να κάνετε μια κυκλική διαδρομή. Φτάνετε στο δωμάτιο με την οροφή κλειστή. Ανοίγετε λοιπόν την οροφή για να ριζετε λίγο φως στην υπόθεση. Παρατηρήστε την διαδικασία μιας σφαίρας από ανοιχτή σε κλειστή. Κατεβείτε στο πάτωμα και κοιτάξτε το. Ακολουθήστε τώρα το μονοπάτι της σφαίρας από την μια άκρη του δωματίου στην άλλη και ακολουθώντας πάλι το ίδιο μονοπάτι πηγαίνετε πάλι πίσω. Ανεβείτε τώρα πάνω και πατήστε ξανά το κουμπί. Η σφαίρα τώρα περιστρέφεται μέχρι να κλείσει και να ανάψουν τα φώτα. Τώρα υπάρχει μια ακόμα ομάδα σχεδίων στο πάτωμα. Κοιτάξτε και δείτε το μονοπάτι των δέντρων. Ακολουθήστε το από την μια άκρη στη άλλη.

Να θυμάστε ότι το πρώτο μονοπάτι αρχίζει από αριστερά και το δεύτερο από δεξιά. Βγείτε τώρα και μην πατήσετε το μπλε κουμπί. Συνεχίστε ευθεία. Στα δεξιά σας θα βρείτε το πέμπτο Journey Cloth που θα ενεργοποιήσετε και μετά συνεχίστε στο επόμενο δωμάτιο.

Εδώ υπάρχουν 4 κολόνες, 4 μοχλοί, ένα κουμπί για να ξεκινήσουν ξανά οι κολόνες και 4 αντίβαρα. Μετράμε από αριστερά προς τα

δεξιά τους μοχλούς από το 1 έως το 4. Ο 1 ελέγχει την κολόνα κοντά σε σας, ο 4 την πιο μακρινή και οι άλλοι δυο τις μεσαίες. Τραβήξτε τον 4ο τέσσερις φορές, τον 3ο τρεις φορές και τον 2ο μια φορά. Τα αντίβαρα είναι τώρα κάτω. Ανεβείτε στις κολόνες και τις σκάλες και συνεχίστε μέχρι το έκτο Journey Cloth. Ενεργοποιήστε το, στρίψτε αριστερά και κατεβείτε από την σκάλα. Χρησιμοποιήστε τον μοχλό κάτω για να ανοίξετε μια μυστική πόρτα. Επιστρέψτε στους μοχλούς και πατήστε το μπλε κουμπί.

Τραβήξτε μια φορά τον 1ο μοχλό, τον 2ο τέσσερις φορές, τον 3ο μια και τον 4ο τέσσερις. Δείτε τι γίνεται και ανεβείτε πάνω στην δεύτερη κολόνα από όπου θα ανεβείτε την μεταλλική σκάλα και θα βγείτε στην επόμενη περιοχή.

Έχουμε και λέμε εδώ. Είναι λίγο μπέρδεμα η κατάσταση. Καταρχήν αγνοήστε τα αριθμημένα χρωματιστά ταμπλό. Κάθε χρώμα τώρα έχει τρία αριθμημένα ταμπλό που του αντιστοιχούν. Καθένα από τα τέσσερα χρωματιστά ορθογώνια έχει έναν αριθμό που δεν είναι σε παρόμοιο χρωματιστό ταμπλό. Έχουμε από αριστερά προς τα δεξιά 1, 4, 1, 2. Αυτό σημαίνει ότι το κόκκινο δεν έχει το 1, το άσπρο το 4, το πράσινο το 1 και το μπλε το 2. Αυτός είναι και ο συνδυασμός για να προχωρήσετε.

Γύρω από τον τροχό υπάρχουν κάτι καφέ σημεία και κάποια χρωματιστά που αντιστοιχούν στα 4 χρώματα, καθένα από τα οποία





έχει έναν μοναδικό αριθμό από το 1 έως το 4, χωρίς κάποια λογική σειρά. Το κόκκινο έχει 2-3-4, το άσπρο 2-1-3, το πράσινο 4-3-2 και το μπλε 4-4-3. Άρα έχουμε κόκκινο 1, άσπρο 4, πράσινο 1 και μπλε 2.

Συνεχίζετε λοιπόν μετά από αυτό το μπέρδεμα στην επόμενη περιοχή. Υπάρχει κι άλλος γρίφος βέβαια, αν αναρωτιέστε. Ελάτε τώρα, είναι ο τελευταίος!

Προχωρήστε στο μονοπάτι μέχρι μια περιοχή με μια κονσόλα και 6 κουμπιά. Ένα από αυτά έχει την ετικέτα με τον D' ni αριθμό 1. Θυμηθείτε τα περιστρεφόμενα τρίγωνα από την Kedish Gallery. Καθένα έχει 3 σύμβολα πάνω του και η κολόνα έχει ένα αριθμό D' ni. Κοιτάξτε το ταμπλό. Πάνω από κάθε κουμπί υπάρχουν 4 σύμβολα. Αντιστοιχίζοντας ανάμεσα στα σύμβολα αυτά και τους αριθμούς στις κολόνες έχουμε τους παρακάτω αριθμούς.

**Κουμπί:** 1 2 3 4 5 6

**Αριθμοί στα κουμπιά:** 3, 4, 6, 2 4, 5, 6 6, 2, 5, 2, 6, 1, 3 1, 4, 3, 5 4, 3, 5, 2

**Αριθμοί που λείπουν:** 1, 5 1, 2, 3 1, 3, 4 4, 5, 2, 6 1, 6

Οι αριθμοί που λείπουν είναι χρήσιμοι για

την παρουσίαση των κουμπιών. Αφαιρέστε τον αριθμό 1 από τους αριθμούς που λείπουν από όλα τα κουμπιά εκτός του πρώτου και τον αριθμό 5 από του πρώτου κουμπιού αφού ξέρετε ότι το πρώτο πρέπει να είναι και το πρώτο που θα πατηθεί.

**Κουμπί:** 1 2 3 4 5 6

**Αριθμοί που λείπουν:** 1 2, 3 3, 4 4, 5 2, 6 6

Τώρα ξέρετε ότι το έκτο κουμπί πρέπει να είναι το έκτο που θα πατηθεί.

Αφαιρέτε λοιπόν τον αριθμό 6 από τους αριθμούς που λείπουν από τα κουμπιά εκτός του έκτου και έχουμε.

**Κουμπί:** 1 2 3 4 5 6

**Αριθμοί που λείπουν:** 1 2, 3 3, 4 4, 5 2 6

Το πέμπτο κουμπί θα είναι το δεύτερο που θα πατηθεί.

Αφαιρέτε το 2 τώρα.

**Κουμπί:** 1 2 3 4 5 6

**Αριθμοί που λείπουν:** 1 3 3, 4 4, 5 2 6

Το δεύτερο κουμπί θα πατηθεί τρίτο και αφαιρέτε το 3

**Κουμπί:** 1 2 3 4 5 6

**Αριθμοί που λείπουν:** 1 3 4 4, 5 2 6

Τελικά μετά και από την τελευταία αφαίρεση έχουμε:

**Κουμπί:** 1 2 3 4 5 6

**Αριθμοί που λείπουν:** 1 3 4 5 2 6

Πατήστε λοιπόν τα κουμπιά με την σωστή σειρά και θα ανοίξει η πόρτα. Προχωρήστε στο μονοπάτι και μπείτε μέσα στο θησαυροφυλάκιο.

Πέρα από τον θησαυρό υπάρχει ένας σκελετός ενός Guild Master Kadish, ένα σημείωμα γραμμένο σε D' ni με κάτι υποσημειώσεις σε κόκκινο, ένα βιβλίο σύνδεσης με την Kadish Gallery και το έβδομο Journey Cloth στον πίσω τοίχο. Για να πάτε να το ενεργοποιήσετε πρέπει να πηδήξετε πάνω από τα κιβώτια. Κάντε το και βγείτε έξω για να πάτε στην περιοχή με την κονσόλα. Με την πλάτη στραμμένη σε αυτή στρίψτε λίγο αριστερά και προχωρήστε ως την άκρη κοντά στο σπασμένο τμήμα. Όταν η κάμερα γυρίσει για να σας δώσει μια εικόνα από πάνω είστε στο σωστό σημείο. Θα δείτε ένα σωλήνα που οδηγεί κάτω στην Journey Door. Κατεβείτε στον σωλήνα και ακολουθήστε τον μέχρι το τέρμα όπου θα πηδήξετε πάνω στην πέτρινη πλατφόρμα. Πατήστε το αποτύπωμα πάνω στην πόρτα για να ανοίξει και συνεχίστε μέσα στις σπηλιές Bahro όπου για μια ακόμη φορά θα σας μιλήσει η Yeesh, θα περιμένετε να σταματήσει να λάμψει ο άντρας στον τοίχο και θα πιέσετε το χέρι στον τοίχο για να εξαφανιστεί το τοτέμ. Πηδήξετε μέσα στο κενό ή συνδεθείτε με την Relto για να τελειώσετε.

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6ο

### Eder Gira / Eder Kemo Age

Ενώ είστε στην Relto πηγαίστε μέσα στην καλύβα και κάντε κλικ στο πέμπτο βιβλίο για να ανοίξει και να συνδεθείτε με την Eder Gira Age.

Θα εμφανιστεί σε μια περιοχή με δύο geyser, δύο ξύλινα καπάκια και μερικά φυτά και μια ανηφορία μπροστά σας. Στρίψτε αριστερά και πατήστε στο πετάλι που ελέγχει το κάλυμμα του geyser. Γυρίστε και πηγαίστε πάνω στην ανηφορία, στρίψτε δεξιά και πηγαίστε όσο άκρη γίνεται. Από κάτω θα δείτε ένα περβάζι. Πρέπει να πέσετε εκεί προσεκτικά. Ενεργοποιήστε το πρώτο Journey Cloth. Στραφέιτε τώρα προς το κέντρο του φαραγγιού και πηδήξτε στο geyser. Όταν φτάσετε στο geyser στο κέντρο του φαραγγιού χρησιμοποιήστε το κάλυμμα για να το κλείσετε.



Τι μπορεί να κάνει η φύση, ε;



Καλά δεν μπορούσαν να φτιάξουν πιο μεγάλη σκάλα;

Γυρίστε πίσω και πάρτε φόρα για να πηδήξε-  
τε στην άλλη μεριά.

Στην περιοχή αυτή υπάρχουν δύο geyser  
τα οποία πρέπει να καλύψετε. Από το geyser  
που είναι μακρύτερα από τον τοίχο ανεβείτε  
την ανηφοριά και διασχίστε την φυσική γέφυρα.  
Συνεχίστε κατά μήκος του μονοπατιού μέ-  
χρι να φτάσετε σε μια ανοιχτή περιοχή με ένα  
ακόμα geyser. Καλύψτε το κι αυτό και συνεχί-  
στε στο μονοπάτι όπου τελικά θα σας οδηγή-  
σει εκεί από όπου ξεκινήσατε. Πατήστε τώρα  
πάνω στο ακάλυπτο geyser το οποίο πρέπει  
να έχει αρκετή πίεση για να σας ανεβάσει  
ψηλά. Θα φτάσετε στο δεύτερο Journey Cloth  
το οποίο θα ενεργοποιήσετε και θα ξανακατε-  
βείτε στην αρχική θέση σας. Πηγαίνετε τώρα  
στο σημείο που έχει δύο geysers και αποκα-  
λύψτε αυτό που είναι πιο κοντά στον τοίχο.  
Επιστρέψτε πάλι στην αρχή και καλύψτε το  
geyser εκεί- μετά πηγαίνετε πάλι σε αυτό που  
αποκαλύψατε πριν λίγο. Πατήστε πάνω του  
και θα σας πετάξει στην άλλη μεριά του τοί-  
χου.

Προχωρήστε στο μονοπάτι περνώντας  
από κάτι αφίδες ανάμεσα από τεράστια  
οστά. Φτάνετε σε ένα σημείο με μια λίμνη και  
έναν καταρράκτη. Προχωρώντας θα δείτε μια  
κυκλική περιοχή με κάποια ξύλινα σανίδια και  
ένα ξύλινο πλίνθο με ένα βιβλίο το οποίο σας  
συνδέει με την Eder Kemo, την Garden Age.  
Πριν πάτε εκεί πρέπει να λύσετε έναν γρίφο.  
Διασχίστε το ποταμάκι που βρίσκετε αριστε-  
ρά από το βιβλίο σύνδεσης με την Eder Kemo.  
Απέναντι θα βρείτε μια όρθια πέτρα με μια  
πέτρα σύνδεσης πάνω που οδηγεί σε ένα  
αδιέξοδο. Μην την χρησιμοποιήσετε ακόμα.

Πηγαίνετε πίσω από τους καταρράκτες.  
Μην τρομάξετε... είναι πολύ σκοτεινά αλλά  
δεν υπάρχει κανείς. Πηγαίνετε όσο αριστερά  
μπορείτε χωρίς όμως να μπειτε μέσα στο μικ-  
ρό τούνελ. Πηγαίνετε στον πίσω τοίχο της  
σπηλιάς και γυρίστε έτσι ώστε να κοιτάτε τον  
καταρράκτη. Μπορείτε να ξεχωρίσετε την  
σκιά μιας μηχανής; Για κοιτάξετε καλά.  
Περάστε τον κέρσορα γύρω από το πάνω κε-  
ντρικό τμήμα της μηχανής και όταν σας δείξει  
ότι μπορείτε να κάνετε κλικ, κάντε το. Μόλις  
θέσατε σε λειτουργία την πρώτη ατμό-γεννή-  
τρια φωτός. Στην άλλη μεριά της σπηλιάς  
υπάρχει άλλη μια που θα την βάλετε και αυτή  
σε λειτουργία.

Τώρα που υπάρχει λίγο φως ψάξτε για κά-  
τι που μοιάζει με δύο ξύλινα σκαμνιά δεμένα  
μαζί. Θα τα βρείτε πίσω από τον τοίχο... ανά-  
μεσα από τους δύο καταρράκτες μέσα στην  
σπηλιά. Σπρώξτε το μέσα στην λίμνη και από  
εκεί συνεχίστε μέχρι να το πάτε στο ποταμά-  
κι. Σφηνώστε το ανάμεσα στις δύο όχθες έτσι  
ώστε να σχηματιστεί μια γέφυρα. Το σημείο  
που θα το κάνετε αυτό είναι μπροστά στην  
πέτρα που μοιάζει με κόκαλο μέσα από το  
έδαφος. Δοκιμάστε την γέφυρά σας. Ωραία



δεν είναι; Λίγο εκνευριστική η δοκιμασία, αλλά  
τι να κάνουμε τώρα...

Πηγαίνετε τώρα στο βιβλίο που θα σας με-  
ταφέρει στην Eder Gira.

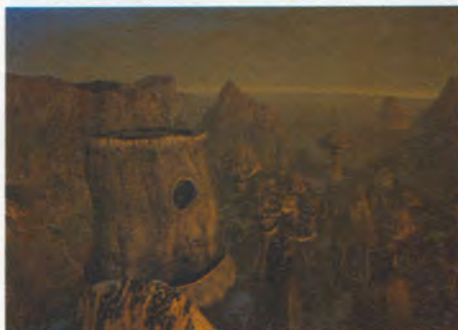
Εμφανίζετε στο μέρος αυτό στην μέση  
όπου υπάρχει ένα πέτρινο κίосκι. Ανεβείτε τις  
σκάλες μπροστά σας και τρέξτε ευθεία μπρο-  
στά περνώντας την πέτρινη αφίδα από κάτω  
σας μέχρι να φτάσετε σε έναν μεγάλο ανοιχτό  
κήπο με μια μεγάλη πέτρα γύρω από την  
οποία υπάρχουν δέντρα. Στην πέτρα θα βρεί-  
τε την τρίτη Journey Cloth... ενεργοποιήστε  
την. Δεξιά από την πέτρα υπάρχει μια σκηνή.  
Πίσω και δεξιά της υπάρχει μια εσοχή με πολ-  
λά μικρά δέντρα. Μπειτε μέσα και θα βρείτε  
το Journey Cloth στον δεξί τοίχο. Επιστρέψτε  
στην μεγάλη ανοιχτή περιοχή και ακολουθή-  
στε το μονοπάτι ανάμεσα από την τεράστια  
πέτρα και την τέντα. Δεξιά σας θα δείτε την  
Journey Door. Προσπεράστε την και μπειτε  
μέσα στο τούνελ για τον επόμενο κήπο.

Προχωρήστε μέσα στο μονοπάτι προσπερ-  
νώντας τα περίεργα δέντρα μέχρι να συνα-  
ντήσετε μια διχάλα. Στρίψτε δεξιά και προχω-  
ρήστε λίγο ακόμα. Στα αριστερά σας υπάρχει  
μια κυκλική περιοχή με πολλές ζωγραφιές  
στους τοίχους, ένας πέτρινος πάγκος και ένα  
φανάρι πάνω στον τοίχο. Ανεβείτε στο πέτρι-  
νο περβάζι που οδηγεί στο φανάρι όπου θα  
βρείτε το πέμπτο Journey Cloth και θα το  
ενεργοποιήσετε. Κατεβείτε κάτω και συνεχί-  
στε στην επόμενη περιοχή με τα φυτά.

Κατεβείτε τις σκάλες στα πρώτα φυτά  
Puffer. Δεξιά σας υπάρχει μια ξύλινη σκηνή.  
Πηγαίνετε εκεί και μόλις μπειτε μέσα πηγαί-  
νετε στην αριστερή πλευρά και γυρίστε γύρω.  
Θα δείτε το έκτο Journey Cloth στον τοίχο δε-  
ξιά σας. Ενεργοποιήστε το. Συνεχίστε τώρα  
μπροστά μέχρι την επόμενη περιοχή (πέρα  
από το φανάρι αριστερά σας) και σταματή-  
στε πριν το επόμενο τούνελ. Σκαρφαλώστε

σε κάποια από τις πλευρές του τούνελ και  
στην κορυφή θα βρείτε ένα βιβλίο για τον King  
Shomat. Με την πλάτη σας στραμμένη στο  
τούνελ ενώ είστε στην κορυφή της εισόδου  
του θα δείτε μια σελίδα της Relto στα δεξιά...  
ανάμεσα στις δύο περιοχές με τα Puffers.

Με την πλάτη στον τοίχο κατεβείτε κάτω  
από την δεξιά μεριά. Πριν φτάσετε τελείως  
κάτω ευθυγραμμιστείτε με την πέτρα που εί-  
ναι πιο κοντά σε σας. Πρέπει να πάρετε φό-  
ρα και να πηδήξετε πάνω της. Το Puffer που  
είναι εκεί κοντά βοηθάει να σταματήσετε.  
Μόλις φτάσετε στραφέιτε προς την περιοχή  
με την σελίδα και κάντε το ίδιο πράγμα για να



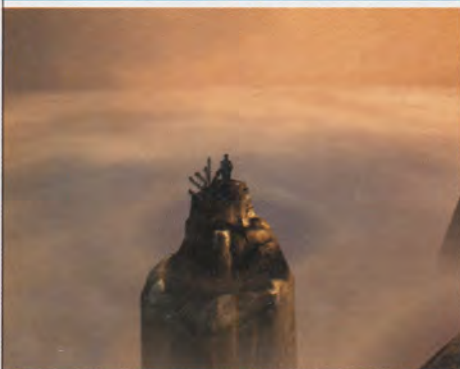
## Hints & Tips



Εκεί πάντως δεν θα έμεινα!



Είναι κανείς εδώ;



φτάσετε εκεί. Κάντε κλικ στην σελίδα για να την προσθέσετε στο βιβλίο σας. Κατεβείτε κάτω και πηγαίστε να πιάσετε μερικές πυγολαμπίδες.

Επιστρέψτε στα περιέργα δέντρα που μοιάζουν με εγκέφαλο και βρείτε το σμήνος που κάνει θόρυβο. Μπείτε μέσα σε αυτό μια φορά έτσι ώστε μερικές να κολλήσουν πάνω σας και ξαναμπίστε μέσα. Προσέξτε, σε καμία περίπτωση μην αρχίσετε να τρέχετε ή να πηδάτε γιατί θα φύγουν. Μην έρθετε σε επαφή με το νερό ή με ατμούς επίσης γιατί δεν τους αρέσει.

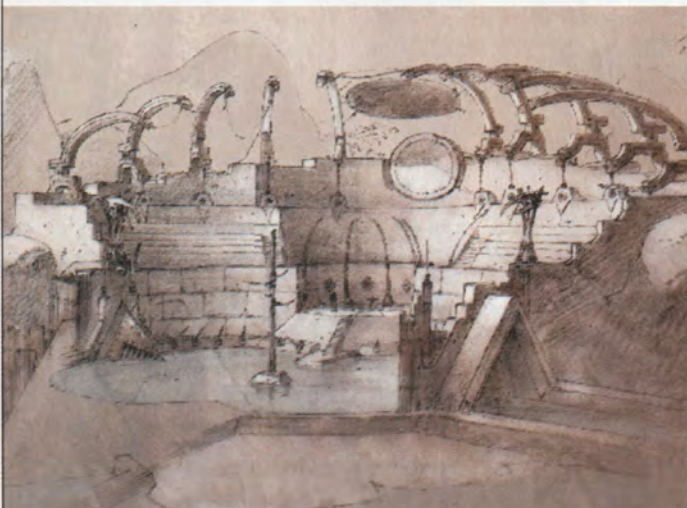
Πηγαίστε τώρα μέσα στο τούνελ μετά την περιοχή με τα Puffers. Αν αρχίσει να βρέχει πριν μπείτε μέσα βρείτε κάπου να κρυφτείτε ή περιμένετε να τελειώσει και να ξαναμαζέψετε πάλι πυγολαμπίδες. Συνεχίστε μέσα στο τούνελ μέχρι την άλλη μεριά. Περάστε τις πέτρες πάνω από το νερό. Μπείτε μέσα στο δωμάτιο στο τέρμα του μονοπατιού και πηγαίστε στο βιβλίο για να συνδεθείτε με την Eder Gira.

Μην κουνηθείτε! Προσέξτε. Εμφανίστετε μπροστά από ένα άνοιγμα με ατμό. Για να το περάσετε διασχίστε το ποταμάκι χρησιμοποιώντας το ξύλινο κατασκεύασμα που κάνατε γέφυρα (πάλι αυτή η εκνευριστική διαδικασία), προχωρήστε γύρω από την μεγάλη πέτρα που βγαίνει μέσα από το έδαφος, πέρα

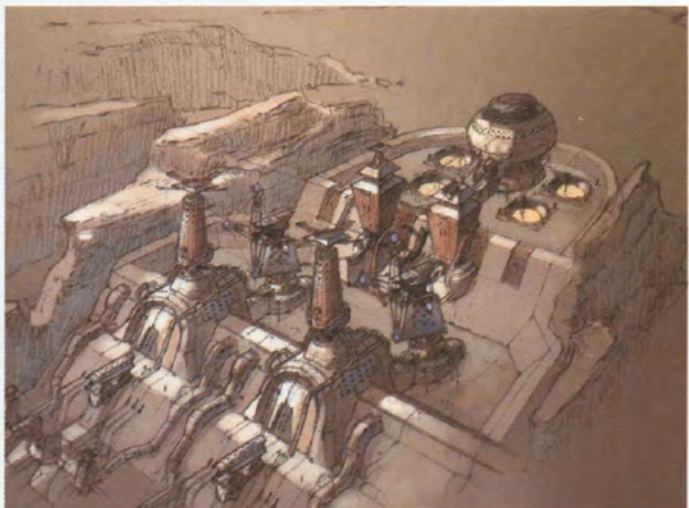
από την πέτρα με την πέτρα σύνδεσης πάνω της ...μέχρι να φτάσετε κοντά στον καταρράκτη. Αγκαλιάστε τώρα τον δεξιό τοίχο.

Πηγαίστε όσο άκρη γίνεται και πηδήξτε στην σπηλιά. Είναι η μόνη περίπτωση που το άλμα δεν θα διώξει τα έντομα. Πηγαίστε στην αριστερή πλευρά της σπηλιάς. Ανεβείτε το τούνελ και όταν φτάσετε στο επόμενο δωμάτιο ανοίξτε την γεννήτρια που υπάρχει εκεί. Βρείτε τον διακόπτη στον τοίχο και ανοίξτε την μεγάλη πόρτα στο δωμάτιο. Υπάρχει ένα ακόμα τούνελ που οδηγεί έξω από αυτό το δωμάτιο. Τρέξτε τώρα μέσα από τη πόρτα και στον μικρό διάδρομο. Θα φτάσετε σε ένα δωμάτιο πίσω από έναν άλλο καταρράκτη. Βγείτε προς μια λίμνη στρίψτε αριστερά και πηγαίστε πίσω από τον καταρράκτη που βρίσκετε εκεί. Υπάρχουν δύο ξύλινα σκαμνιά εκεί. Σπρώξτε και τα δύο έξω από την λίμνη πάνω από τον τοίχο έτσι ώστε να πέσουν στην λίμνη από κάτω. Πέστε και εσείς τώρα.

Πρέπει τώρα να σπρώξετε και τα δύο σκαμνιά ένα κάθε φορά στην περιοχή πίσω από τον τοίχο στα δεξιά στο σημείο που πηδήξατε με τις πυγολαμπίδες για να μπείτε στην σπηλιά. Σπρώξτε και τις δύο στον τοίχο έτσι ώστε να σχηματίσουν μια γέφυρα. Πρέπει να είναι πλάι πλάι με την μια μεριά στον τοίχο και την άλλη σε σας. Δοκιμάστε τα έτσι ώστε να μην πέσετε μέσα στο νερό όταν πάτε να



Τα πολύ όμορφα σκίτσα για το παιχνίδι.



τα περάσετε. Επιστρέψτε τώρα στην Eder Kemo πάρτε κι άλλες πυγολαμπίδες και ξανά πίσω στην Eder Gira.

Αποφύγετε ξανά τον ατμό, περάστε το ποταμάκι με την αυτοσχέδια γέφυρα πηγαίνετε κοντά στην είσοδο της σπηλιάς και περάστε πάνω από την δεύτερη αυτοσχέδια γέφυρα προς την σπηλιά. Προχωρήστε στο τούνελ και ανεβείτε το. Όταν φτάσετε στο δωμάτιο με την γεννήτρια στρίψτε αριστερά και βγείτε μέσω του σκοτεινού τούνελ. Πηγαίνετε μέχρι το τέρμα του και βγείτε σε ένα περβάζι με τους καταρράκτες στα αριστερά σας. Ακολουθήστε το περβάζι μέχρι να φτάσετε σε ένα ρυάκι που πέφτει μέσα στην λίμνη από κάτω. Πηδήξτε απέναντι και συνεχίστε κατά μήκος του περβαζιού και μπειτε στην σπηλιά στο τέρμα. Εντοπίστε την γεννήτρια φωτός και ανάψτε την. Βλέπετε τώρα το έβδομο Journet Cloth στον τοίχο. Ενεργοποιήστε το και επιστρέψτε στην λίμνη και στο μέρος όπου υπάρχει η πέτρα σύνδεσης. Αγγίξτε την εικόνα.

Η περιοχή αυτή είναι ένα αδιέξοδο. Έχει αρκετά τραπέζια με βιβλία, ένα άχρηστο ύφασμα και ένα τηλεσκόπιο. Κάντε ότι θέλετε και επιστρέψτε στην Relto.

Συνδεθείτε και πάλι με την Eder Kemo μέσω του βιβλίου στην έκτη θέση για να συνδεθείτε στην αρχική θέση. Τρέξτε στην ανοιχτή περιοχή με τη τεράστια όρθια πέτρα και ενεργοποιήστε το Journey Cloth. Συνεχίστε ευθεία μέχρι την Journey Door. Πατήστε το αποτύπωμα περιμένετε να ανοίξει και μπειτε μέσα. Προχωρήστε μέσα στο σκοτάδι. Μόλις μπειτε στις σπηλιές Bahro περιμένετε να μιλήσει η Yeeshah και να κάνετε ότι κάνετε κάθε φορά με τον λαμπερό άντρα και το τοτέμ. Πηδήξτε στο κενό ή επιστρέψτε στην Relto. Κοντεύετε το τέλος, άντε κάντε υπομονή!

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7ο Bahro Caves Age

Την τελευταία φορά που σας μίλησε η Yeeshah είπε να επιστρέψετε αυτό που έχετε πάρει. Παρατηρήστε τώρα στην Relto ότι έχουν σηκωθεί τα τοτέμ. Για να τα επιστρέψετε στις σπηλιές Bahro πρέπει να πάτε στις άλλες τέσσερις εποχές να περάσετε από την Journey Door στην καθεμία και να πατήσετε το αποτύπωμα στον τοίχο. Ξεκινήστε από το Gahreesen.



Αιόνα... ένα gazibo!

Χρησιμοποιήστε το σημάδι του Journey Cloth το οποίο θα σας συνδέσει με το πέτρινο τραπέζι ανάμεσα στα δύο περιστρεφόμενα κτίρια. Με την πλάτη σας στο Journey Cloth κάντε λίγο αριστερά. Τρέξτε και πηδήξτε στην πέτρα από κάτω. Αφού πέσετε στρίψτε δεξιά προς την Journey Door. Ευθυγραμμιστείτε με αυτή και πηδήξτε τρέχοντας. Πατήστε το αποτύπωμα και μπειτε μέσα.

Οι σπηλιές είναι πλέον πορτοκαλί. Πατήστε το χέρι στον τοίχο και το τοτέμ θα εμφανιστεί πάλι. Κοιτάξτε το σύμβολο στο πάτωμα. Αντιγράψτε το κάπου όπως και το όνομα της εποχής από την οποία φτάσατε σε αυτό. Πηδήξτε μέσα στο κενό ή συνδεθείτε με την Relto. Στην Relto θα δείτε μια σχισμή που εμφανίστηκε στη περιοχή ανάμεσα στα τοτέμ. Συνδεθείτε με τη Teledahn.

Θα εμφανιστείτε στο λιμάνι. Μπειτε μέσα στο δωμάτιο ανεβείτε τις σκάλες που οδηγούν εκεί που είναι η Journey Door και πατήστε το αποτύπωμα. Πηγαίνετε στις σπηλιές Bahro και πατήστε το χέρι στον τοίχο για να επιστρέψετε το τοτέμ. Αντιγράψτε το σύμβολο στο πάτωμα και πηδήξτε μέσα στο κενό ή συνδεθείτε με την Relto. Το σχίσμα εκεί θα έχει μεγαλώσει. Συνδεθείτε με την Kadish Tolesa.

Εμφανίστε μέσα στο θησαυροφυλάκιο. Πηγαίνετε στην περιοχή με την κονσόλα και

πέστε κάτω στον σωλήνα που οδηγεί στην Journey Door. Ανοίξτε την και μπειτε μέσα στις σπηλιές, πατήστε το χέρι στον τοίχο για να εμφανιστεί το τοτέμ. Αντιγράψτε το σύμβολο στο πάτωμα και πηδήξτε στο κενό ή συνδεθείτε με την Relto και το σχίσμα θα έχει μεγαλώσει κι άλλο. Πηγαίνετε τώρα στην Eder Kemo μέσω του σημαδιού.

Εμφανίστε στην μεγάλη ανοιχτή περιοχή κοντά στην Journey Door και μπειτε μέσα στις σπηλιές. Ενεργοποιήστε το χέρι στον τοίχο για να επιστρέψει και το τελευταίο τοτέμ. Αντιγράψτε το σύμβολο και επιστρέψτε στην Relto. Το σχίσμα θα έχει ανοίξει τελείως. Πηδήξτε μέσα!

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 8ο Επιστροφή στο Desert Cleft

Αφού σκάσετε με τα μούτρα κάτω, σηκωθείτε και πηγαίνετε γύρω από το ηφαιστειο και κατεβείτε την ξύλινη σκάλα για την χαράδρα. Περάστε το σπίτι της Yeeshah και πηγαίνετε στο δωμάτιο με την μηχανή προβολής. Για να ενεργοποιήσετε το τελευταίο μήνυμα της Yeeshah πρέπει να βάλετε έναν κωδικό με τα σύμβολα που αντιγράψατε από το πάτωμα στις σπηλιές Bahro. Ο κωδικός κάθε φορά είναι διαφορετικός. Αυτό πεί να πει ότι δεν υπάρχει συγκεκριμένη λύση σε αυτό το θέμα.



Εντυπωσιακά μεγάλο!



Περάστε, περάστε.

## Hints & Tips



Το μόνο που μπορούμε να σας πούμε είναι η φιλοσοφία του γρίφου.

Όταν λοιπόν αντιγράφετε τα σύμβολα από τις σπηλιές καλό είναι να θυμάστε και από ποια εποχή μιλήκατε στην σπηλιά. Αυτό που πρέπει να κάνετε είναι να εισάγετε τα σύμβολα έτσι ώστε να είστε βέβαιοι ότι οι σχετικές τους θέσεις δεν αλλάζουν όπως και να τα βιάλετε. Η Gahreesen πρέπει να είναι απέναντι από την Teedahn, η Eder απέναντι από την Kadish. Πάντα! Αυτό πάει να πει ότι επίσης πάντα η Eder είναι αριστερά από την Teledahn και η Kadish δεξιά από την Teledahn.

Οι θέσεις καθορίζονται από τις κολόνες έξω από την καλύβα στην Relto. Αυτό πρέπει να συμβαίνει γιατί παίζει ρόλο η σειρά που επιστρέφουν οι κολόνες στις σπηλιές. Το σύμβολο της πρώτης εποχής πάει πάνω και τα υπόλοιπα σε κυκλική παράταξη διατηρώντας πάντα τις σχετικές τους θέσεις.

Μόλις το κάνατε θα ακούσετε το μήνυμα της Yeesha. Όταν σας προσφέρει ένα βιβλίο συνδεθείτε μαζί του. Θα μεταφερθείτε σε μια

διαφορετική χαράδρα και θα ακούσετε την Yeesha να μιλάει για ένα τελευταίο δώρο. Όταν τελειώσει να μιλάει πηγαίστε στο μηχανήμα με το πράσινο κουμπί και πατήστε το. Θα εμφανιστεί μια σελίδα της Relto. Κάντε κλικ πάνω της για να την προσθέσετε στο βιβλίο. Μπειτέ μέσα και πηγαίστε στην άλλη μεριά και σκαρφαλώστε για να βγείτε από την χαράδρα. Θα δείτε ένα βίντεο με τους Bahro να επιστρέφουν στην σπηλιά τους. Κάντε κλικ στο βιβλίο Ugu. Όταν τελειώσουν όλα όσα γίνουν κάντε κλικ εκτός του βιβλίου.

Τώρα θα πάμε στην επόμενη εποχή... Όχι δεν υπάρχει άλλη εποχή. Το παιχνίδι τελειώσε... μπορεί να ήταν κουραστικό σε ορισμένα σημεία, αλλά τα καταφέρατε. Τουλάχιστον στο single player. Συγχαρητήρια!

Τώρα που τελειώσατε το παιχνίδι είναι πιθανό να έχετε κάποιες απορίες.

Αφού τελειώσατε με το credit book μπορείτε να συνδεθείτε με την Relto και να δείτε πώς πάει το δέντρο σας. Στην βιβλιοθήκη υπάρχει

ένα νέο βιβλίο στην πρώτη θέση με δύο εκδόσεις του Cleft: μία με βροχή και μια χωρίς βροχή.

Μην ξεχνάτε να ελέγξετε το ντουλάπι μέσα στην καλύβα. Θα βρείτε ένα νέο T-shirt με το σύμβολο του Journey.

Το βιβλίο στην όγδοη θέση σας συνδέει με την D'ni Neighborhood που είναι διαθέσιμη μόνο online.

Για να συνδεθείτε με την Neighborhood εκτός δικτύου, συνδεθείτε με το μπαλκόνι στο Neighborhood. Είναι η δεύτερη σελίδα στο βιβλίο με μια περιέργη εικόνα. Κοιτάξτε πίσω και θα δείτε μια πέτρινη πλακέτα. Προχωρήστε σιγά προς αυτή και πηδήξτε. Θα πρέπει να βρεθείτε στην βάση του αγάλματος. Μην σταματήσετε να τρέχετε γιατί θα πέσετε.

Τώρα πρέπει γρήγορα να κοιτάξετε πίσω, να πατήσετε τα caps lock για να τρέξετε και πηδήξετε. Πρέπει να φτάσετε στο σημείο όπου οι κυκλικές ράγες συναντούν τις ίσιες. Αν το κάνατε σωστά θα βρεθείτε στην πόλη.

## ΤΟΠΟΘΕΣΙΕΣ ΤΩΝ JOURNEY CLOTHS

### Desert Cleft

1. Πίσω από την μεταλλική πλάκα στην αρχή
2. Πίσω από το τροχόσπιτο του Zandi.
3. Στο αριστερό πλευρό του Whark πίσω από το νφαισίτειο.
4. Στον δεξί τοίχο του ανοίγματος μπροστά από την πεσμένη γέφυρα όπου πρέπει να σκαρφαλώσετε το φαράγγι.
5. Στον τοίχο δεξιά από την μηχανή προβολών, ενεργοποιημένη από την Yeesha.
6. Έξω από την πόρτα στο δωμάτιο προβολών.
7. Στον κουβά δίπλα στο δέντρο στο φαράγγι.

### Teledahn Age

1. Έξω και πίσω από την καλύβα στην αρχή.
2. Στο δωμάτιο ελέγχου στον τοίχο ανάμεσα στα δύο τηλεσκόπια.
3. Στον τοίχο στο δωμάτιο πάνω από το δωμάτιο ελέγχου.
4. Στο δωμάτιο με τις πλάκες που πιέζονται (στην φυλακή).
5. Στον εξωτερικό τοίχο του δωματίου στο λιμάνι.
6. Μπροστά από την Journey Door.
7. Στο δωμάτιο πάνω από το δωμάτιο στο λιμάνι.

### Gahreesen Age

1. Πίσω από τα χαλάσματα στον πρώτο όροφο του δωματίου με το γκρεμό.
2. Πάνω από τα ράφια με τους σκαραβαίους στο δωμάτιο που πρέπει να περάσετε τις πέτρινες πλάκες.
3. Στο δωμάτιο με τις γράμμες που δίνει ρεύμα στην εποχή.
4. Στο πέτρινο τραπέζι που λειτουργεί ως γέφυρα ανάμεσα στα δύο περιστρεφόμενα κτίρια.
5. Μέσα σε ένα από τα δωμάτια του μεγάλου κυρίου.
6. Στον τοίχο του μικρού κελιού.

7. Πίσω από μια από τις εξωτερικές κολόνες στην κορυφή του μεγάλου περιστρεφόμενου κυρίου.

### Kadish Tolesa Age

1. Στην άλλη μεριά του δωματίου με τον πρώτο ωρολογιακό μηχανισμό στην αρχή.
2. Στον αριστερό τοίχο της εξέδρας για τον δεύτερο μηχανισμό.
3. Μέσα στο κυκλικό δωμάτιο αφού λύσετε το γρίφο με τον μηχανισμό (πρέπει να πατήσετε το μπλε κουμπί).
4. Έξω και σε εσοχή στην δεξιά πλευρά της πυραμίδας.
5. Στον διάδρομο μετά από το γρίφο με το ασανσέρ.
6. Κοντά στο ταβάνι του δωματίου με τον γρίφο με την κολόνα.
7. Στον πίσω τοίχο μέσα στο θησαυροφυλάκιο.

### Eder Gira Age / Eder Kemo Age

1. (Eder Gira) Σε ένα περβάζι που πρέπει να πέσετε στον τοίχο του φαραγγιού.
2. (Eder Gira) Σε ένα περβάζι ψηλά που πάτε μέσω ενός geyser στην αρχή.
3. (Eder Kemo) Στα πλάγια του μεγάλου βράχου στην ανοικτή περιοχή δίπλα στην αρχική.
4. (Eder Kemo) Στην εσοχή στα πλάγια της σκηνής στην ανοικτή περιοχή.
5. (Eder Kemo) Στο μπράτσο της λάμπας πάνω από την κυκλική περιοχή πάνω από την περιοχή με τα δέντρα που μοιάζουν με εγκέφαλοι.
6. (Eder Kemo) Στον τοίχο δίπλα στην σκηνή στην περιοχή με τα φυτά Puffer.
7. (Eder Gira) Στον τοίχο στην τελευταία σκοτεινή σπηλιά μετά τα καταρράκτες.



Σημείο

ΕΚΚΙΝΗΣΗΣ...

# Internet

για όλους

για τις περιπλανήσεις σας στον κυβερνοχώρο

Το **ΜΟΝΟ** ελληνικό περιοδικό για το Internet

ΤΕΥΧΟΣ 7 ΜΑΡΤΙΟΣ 2004

# Internet

για όλους

Οδηγοί βήμα-βήμα Χρήσιμα Tips Βοήθεια στο PC

## Αγορές μέσω Internet

Ένας πλήρης οδηγός για τα δικτυακά σας ψώνια

- ✓ Τα μυστικά των μηχανών αναζήτησης
- ✓ Τηλεφωνήματα μέσω Web
- ✓ Οι χρυσοί κανόνες του web design
- ✓ Τα καλύτερα sites τεχνικής υποστήριξης
- ✓ Εισαγωγή στο Linux
- ✓ Σχεδιάστε την πρώτη σας ιστοσελίδα
- ✓ Ψηφιακή επεξεργασία εικόνας

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

**Οδηγίες βήμα προς βήμα**

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

**ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΝΕΟΥΣ ΧΡΗΣΤΕΣ ΣΕ ΚΑΘΕ ΤΕΥΧΟΣ**

€ 3,95

Στο έβδομο τεύχος του **"Internet για όλους"**

**Αφιέρωμα:**

**Αγορές μέσω Internet**

Ένας πλήρης οδηγός για τα δικτυακά σας ψώνια

**Και ακόμη:**

- ✓ Τα μυστικά των μηχανών αναζήτησης
- ✓ Τηλεφωνήματα μέσω Web
- ✓ Τα καλύτερα sites τεχνικής υποστήριξης
- ✓ Εισαγωγή στο Linux
- ✓ Τεχνικές για γρήγορα και εύκολα downloads
- ✓ Σχεδιάστε την πρώτη σας ιστοσελίδα
- ✓ Οι χρυσοί κανόνες του web design
- ✓ Ψηφιακή επεξεργασία εικόνας
- ✓ Πολυσελιδός οδηγός με όλα τα πακέτα σύνδεσης 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 16 Φεβρουαρίου**

**Γνωρίστε το Internet με τον πιο εύκολο τρόπο!**



Μέσα στα δωμάτια του υποβρυχίου σας περιμένουν πολλοί, πολλοί γρίφοι. Μην φοβάστε, εμείς είμαστε εδώ!

## The Secret of the Nautilus

Για το παιχνίδι δεν χρειάζεται να σας πούμε πολλά λόγια αφού το είχαμε ως δώρο στο προηγούμενο τεύχος. Σίγουρα κάποιος από εσάς θα έχουν κολλήσει κάπου και θα χρειάζονται λίγη βοήθεια. Αποφασίσαμε λοιπόν να σας δώσουμε ένα χεράκι σε αυτό το τεύχος. Ας ξεκινήσουμε λοιπόν.

### Γενικές Συμβουλές

Αρχικά θα σας δώσουμε μερικές συμβουλές για μερικά πράγματα τα οποία θα σας χρειαστούν κατά την διάρκεια του παιχνιδιού.

Από την αρχή του παιχνιδιού και πάρα πολλές φορές στην συνέχεια θα δείτε ένα πλαίσιο κειμένου να εμφανίζεται στο πάνω μέρος της οθόνης. Αυτό εμφανίζεται όταν μιλάτε στον εαυτό σας και θα μαθαίνετε μερικά πράγματα από εκεί. Το πλαίσιο αυτό μπορείτε να το κλείσετε κάνοντας δεξί κλικ κάπου στην οθόνη ή πατώντας πάνω στον φωτεινό κύκλο που χρησιμοποιεί το παιχνίδι για να περάσει όλο τον διάλογο/μονόλογο. Να θυμάστε όμως ότι όταν είναι ανοιχτό δεν μπορείτε να κάνετε τίποτα άλλο. Αυτό σημαίνει ότι σε περιπτώσεις που θα βιάζεστε να κάνετε κάτι σε λίγο χρόνο θα πρέπει να το κλείσετε γρήγορα.

Να θυμάστε πάντα ότι σε παιχνίδια σαν το Nautilus είναι καλό να σώζετε συχνά. Υπάρχουν πολλές θέσεις για να σώσετε την πρόοδό σας, οπότε μην αγχώνεστε. Να θυμάστε ότι για να ανοίξετε το PDA και να σώσετε το παιχνίδι πρέπει να έχετε κλειστό το inventory

σας κάνοντας δεξί κλικ οπουδήποτε στην οθόνη. Στις θέσεις που σώζετε θα δείτε ότι σώζεται και η τελευταία εικόνα που βλέπατε. Το κακό είναι ότι όταν πηγαίνετε τον κέρσορα στο PDA η εικόνα περιστρέφεται και μπορεί να χάσετε αυτή που επιθυμείτε. Αν όμως πάτε τον κέρσορα πάνω από τον σάκο του inventory και από εκεί πάνω στο PDA θα μετακινηθεί πολύ λίγο η οθόνη.

Ας ριζουμε τώρα μια ματιά στον έλεγχο του παιχνιδιού.

Μερικές φορές στο παιχνίδι θα είστε σε χρονική πίεση και θα πρέπει να κάνετε γρήγορες κινήσεις. Αν λοιπόν σε τέτοιες περιπτώσεις πρέπει να βάλετε ένα αντικείμενο που βρήκατε μέσα στο inventory τότε απλά αφήστε το πάνω στον σάκο του inventory χωρίς να το ανοίξετε και να φάξετε άδεια θέση να το βάλετε.

Το inventory μπορείτε να το ανοίξετε και να το κλείσετε κάνοντας απλά δεξί κλικ. Με δεξί κλικ μπορείτε να κλείσετε και το PDA. Για να ανοίξουν μερικές πόρτες θα πρέπει να κάνετε κλικ στο χερούλι που υπάρχει για να

ανοίξει η εκάστοτε πόρτα-άνοιγμα-ντουλάπι (θα δείτε που ο κέρσορας γίνεται χέρι πάνω από το χερούλι).

Γενικά τώρα θα πρέπει να ξέρετε ότι για να πάρετε ένα αντικείμενο, ο κέρσορας θα πρέπει να αλλάξει σε χέρι όταν βρίσκεται πάνω από αυτό. Αν δεν αλλάξει μπορεί να συμβαίνουν δύο πράγματα. Το αντικείμενο δεν μπορείτε να το πάρετε ή δεν έχετε τοποθετήσει τον κέρσορα σε σωστό σημείο για να αλλάξει. Αυτό συμβαίνει γιατί το σημείο του κέρσορα που ελέγχει τον χώρο είναι το πάνω αριστερό και όχι το κέντρο του. Αν λοιπόν δεν πάει αυτό το σημείο πάνω στο αντικείμενο, ο κέρσορας δεν πρόκειται να αλλάξει.

Ένας από τους κλασσικούς τρόπους για να βρείτε αν υπάρχει κάποιο αντικείμενο που μπορείτε να πάρετε σε ένα χώρο, είναι να περάσετε εξονυχιστικά τον κέρσορα από όλα τα σημεία. Αν αλλάξει σε χέρι τότε μπορείτε να πάρετε το αντικείμενο που βρίσκεται εκεί. Ένας άλλος καλός τρόπος να βρείτε αντικείμενα που είναι καλά κρυμμένα είναι να αυξήσετε την φωτεινότητα της οθόνης σας.





Τέλος, να θυμάστε ότι αντίθετα από άλλα παιχνίδια του είδους, στο Nautilus μπορείτε να πεθάνετε. Υπάρχουν αρκετά σημεία στο παιχνίδι που όπου αν παραμείνετε για πολλή ώρα θα πεθάνετε... Game Over! Επειδή είναι πιθανό να μην καταλάβετε ποια είναι αυτά ή να πατήσετε πάνω τους από λάθος, είναι καλό λοιπόν να κάνετε save κάθε φορά που πηγαίνετε σε ένα νέο χώρο. Μην διατάζετε να σώζετε πάνω από παλιότερες θέσεις που δεν σας χρειάζονται. Ούτως ή άλλως υπάρχουν 24 ολόκληρες θέσεις για να σώσετε το παιχνίδι.

## 1ο Επίπεδο

Προσέξτε το σύμβολο "N" στην καταπακτική στο πάτωμα. Κάντε κλικ στην αλυσίδα στην αριστερή γωνία του δωματίου. Έτσι θα εξισορροπηθεί η πίεση στο δωμάτιο και θα σας επιτρέψει να ανοίξετε την πόρτα μπροστά σας. Προχωρήστε μπροστά και κάντε κλικ στη γυάλινη πύλη στο πάνω μέρος της πόρτας τρεις φορές για να βγάλετε την μούχλα από πάνω. Θα δείτε ένα φάντασμα ή κάτι τέτοιο. Κάντε τώρα κλικ στο πηδάλιο στο κέντρο της πόρτας και προχωρήστε στο επόμενο δωμάτιο.

Κάντε κλικ στο χαρτί στο πάτωμα για να το ξεκολλήσετε από εκεί που είναι. Διαβάστε το και κάντε κλικ στην κάτω δεξιά γωνία του χαρτιού για να επιστρέψετε στη κύρια οθόνη.

Κάντε κλικ στο μισάνοιχτο πάνω ντουλάπι και πάρτε τα δερμάτινα γάντια. Ανοίξτε το Inventory σας και αφήστε τα πάνω στο πρόσωπο του χαρακτήρα για να τα φορέσει. Στο ράφι πάνω ακριβώς από την ντουλάπα είναι ένα σκουριασμένο κατσαβίδι. Πάρτε το. Στα ράφια πίσω σας υπάρχει μια ασημένια μεταλλική μπάλα στο κάτω ράφι δεξιά από τις μπότες. Πάρτε την κι αυτήν.

Συνεχίστε ευθεία και πάρτε το ξύλινο κουτί στο κάτω ράφι στα δεξιά. Πηγαίνετε προς τον πίνακα που πετάει σπίθες στον τοίχο και βάλτε την μεταλλική μπάλα για να ολοκληρώσετε το κύκλωμα. Απομακρυνθείτε από τον πίνακα, μπείτε μέσα στην πόρτα και προχωρήστε μέσα στον διάδρομο.

Η πόρτα με την γοργόνα μπροστά σας οδηγεί στην αίθουσα δείπνου. Στον διάδρομο αριστερά σας υπάρχει μια πόρτα που οδηγεί στην κουζίνα. Στον διάδρομο δεξιά σας υπάρχει μια κλειδωμένη πόρτα και μια πόρτα που οδηγεί στην βιβλιοθήκη. Η κλειδωμένη πόρτα προστατεύεται από ένα τριψήφιο κωδικό που πρέπει να εισαχθεί στο πληκτρολόγιο δεξιά από την πόρτα. Αν δώσετε λάθος κωδικό τρεις φορές δεν μπορείτε να ξαναπατήσετε τα κουμπιά. Πηγαίνετε στην βιβλιοθήκη.

Κάντε κλικ στο ανοιχτό βιβλίο στα αριστερά για να διαβάσετε το γράμμα από τον Auguste Champanois. Στα δεξιά σας μπορείτε να κάνετε κλικ σε ένα βιβλίο που στέκεται

στο δεύτερο ράφι από κάτω με τίτλο "Complex Mechanics and Imitating The Human Mind". Προχωρήστε μπροστά μέσα στο δωμάτιο, στρίψτε αριστερά προς το βιβλίο που στέκεται μόνο του στο ράφι. Κάντε κλικ μια φορά στο βιβλίο για να ανοίξει και μετά κάντε πάλι κλικ για να διαβάσετε ότι λέει.

Πάρτε τώρα τα σπίρτα μέσα από την λάμπα που κρέμεται στα αριστερά. Πηγαίνετε πίσω, μέσα στον διάδρομο και μπείτε στο δωμάτιο δείπνου. Εκεί κινηθείτε προς τα δεξιά μέχρι την άκρη του τραπέζιου και πάρτε το κηροπήγιο. Συνεχίστε γύρω από το τραπέζι και κάντε κλικ στις κουρτίνες για να τις ανοίξετε. Κάντε κλικ και στους δύο μοχλούς πίσω από την ιριδιζουσα πύλη για να ανοίξει. Το USS Shark περιφέρεται απ' έξω.

Κινηθείτε προς το άλλο τέλος του δωματίου και ανοίξτε την πόρτα για να μπείτε μέσα.

Μόλις μπείτε μέσα κλείστε την πόρτα πίσω σας κάνοντας κλικ στο χερουλί. Πηγαίνετε δεξιά από τον φούρνο και πάρτε την χύτρα στα αριστερά σας, ανοίξτε το συρτάρι στα δεξιά και πάρτε τις σημειώσεις. Πηγαίνετε τώρα στον νιπτήρα. Βάλτε την χύτρα στον νιπτήρα και κάντε κλικ στην βρύση για να γεμίσετε με νερό. Πάρτε τώρα την χύτρα γεμάτη με νερό και βάλτε την πάνω στον μικρό φούρνο. Χρησιμοποιήστε τα σπίρτα τώρα για να ανάψετε την φωτιά.

Κάντε κλικ στον ατμό που βγαίνει από την





Ο Optimus Prime της εποχής...

χύτρα για να κλείσετε την βαλβίδα έτσι ώστε να εκραγεί η χύτρα και να ανοίξει το ντουλάπι από πάνω. Δυστυχώς θα σπάσει και ένας σωλήνας και τώρα θα γεμίσει ο χώρος με τοξικά αέρια.

Πάρτε γρήγορα το μαχαίρακι από το ντουλάπι και βγείτε στον διάδρομο κλείνοντας την πόρτα πίσω σας κάνοντας κλικ στο χερούλι έτσι ώστε να σωθείτε από τα τοξικά.

Προχωρήστε τώρα στον διάδρομο και μπειτε στην βιβλιοθήκη. Πηγαίστε στην μεταλλική σχάρα στο πίσω μέρος του δωματίου. Χρησιμοποιήστε το μαχαίρακι για να βγάλετε τις βίδες από τις γωνίες. Βάλτε τώρα το κρηοπήγιο στον ανεμιστήρα για να σταματήσει να γυρνάει έτσι ώστε να μπορέσετε να συρθείτε από κάτω.

## 2ο ΕΠΙΠΕΔΟ

Μπαίνετε στο σαλόνι και δεν έχετε τίποτα στο Inventory σας, αλλά δεν πειράζει.

Βρίσκεστε στο δεύτερο όροφο όπου στους τοίχους δεξιά και αριστερά κρέμονται αλυσίδες. Στα δεξιά σας βλέπετε άλλες δύο πόρτες και έναν πίνακα με ασφάλειες. Πηγαίστε στις αλυσίδες αριστερά και μαζέψτε ένα μπουλόνι από το πάτωμα πίσω από τις αλυσίδες. Συνεχίστε ευθεία και κατεβείτε τις σκάλες.



Βάλτε την στολή σας και βουτάμε!

Στρίψτε λίγο δεξιά και κινηθείτε μπροστά από το τιμόνι. Κάντε κλικ στο τιμόνι. Πρέπει να βάλετε τα στρογγυλά κομμάτια από αριστερά στις θέσεις δεξιά και να τα γυρίσετε έτσι ώστε να σχηματίσετε το γράμμα "N".

Αφού το κάνετε αυτό στρίψτε δεξιά και κινηθείτε ευθεία. Πηγαίστε ανάμεσα στα σκαλιά και το άγαλμα. Πάρτε το μπουλόνι δίπλα από την κολόνα. Ανεβείτε τώρα τις σκάλες για να πάτε στο δωμάτιο με τους χάρτες.

Όταν ανεβείτε, πηγαίστε ευθεία απέναντι στην μηχανή προβολών. Στρίψτε αριστερά και θα δείτε μια βέργα να κρέμεται από μια αλυσίδα. Πάρτε την βέργα. Κατεβείτε πάλι τις σκάλες και πηγαίστε στο τιμόνι.

Χρησιμοποιήστε την βέργα στην καταπακτή στα αριστερά του τιμονιού για να ανοίξει. Μπειτε μέσα.

Τώρα που κατεβήκατε δεν υπάρχει τρόπος για να πάτε ξανά πάνω. Κατεβείτε την σκάλα μέχρι τέρμα. Πάρτε την ζώνη, στρίψτε δεξιά και κινηθείτε μπροστά. Πάρτε από τα αριστερά σας το γρανάζι.

Επιστρέψτε στην σκάλα και ανεβείτε ένα πάτωμα- κινηθείτε προς το πέρασμα. Στρίψτε αριστερά και βάλτε ένα μπουλόνι σε κάθε γρανάζι. Ανεβείτε από την σκάλα έναν ακόμα όροφο και κινηθείτε ξανά προς το πέ-

ρασμα. Στρίψτε αριστερά και βάλτε την ζώνη στον τροχό. Συνεχίστε ευθεία μέσα στο πέρασμα, στρίψτε αριστερά και βάλτε το γρανάζι εκεί που λείπει.

Επιστρέψτε στον όροφο κάτω από την σκάλα και πηγαίστε από τις μικρές σκάλες μέσα στην πόρτα.

Προσέξτε μην περάσετε μέσα από τον ατμό γιατί θα σας βλάψει. Στρίψτε δεξιά και τραβήξτε τον πρώτο μοχλό από αριστερά. Γυρίστε από την άλλη μεριά και τραβήξτε τον δεύτερο και τον τρίτο μοχλό. Πάει ο ατμός. Όποιος "τα θέλει όλα στον ατμό" να πάει αλλού...

Προχωρήστε μπροστά δύο φορές και κάντε κλικ στο ξύλινο κουτί για να ανοίξει. Πάρτε την ασφάλεια η οποία χωρίζεται σε τρία χρώματα (μπλε, άσπρο, πράσινο).

Συνεχίστε μπροστά και θα δείτε μια μπαταρία στα αριστερά από την οποία λείπει ένα καλώδιο. Πηγαίστε μέχρι το τέλος του δωματίου και πάρτε την κόκκινη δαγκάνα στα δεξιά σας. Μπειτε μέσα στην πόρτα. Δεν φαίνεται εύκολα- είναι ένα πορτοκαλί ορθογώνιο στο βάθος δεξιά σας

Αφού μπειτε μέσα κάντε μια περιστροφή και πατήστε από πίσω σας το κουμπί δεξιά από την πόρτα για να ανάψετε τα φώτα.



Τι καλό μπορεί να κάνει ένα κουτί σπέρτα εδώ;



Κάτι πρέπει να σπάσει εδώ!



Στρίψτε αριστερά και τραβήξτε τον μοχλό κάτω για να ανοίξει η ιριδίζουσα πόρτα πάνω στις σκάλες. Κινηθείτε δύο φορές ευθεία ανάμεσα στα κρεβάτια. Στρίψτε αριστερά και κάντε κλικ στο κάτω κρεβάτι για να σηκώσετε το στρώμα. Πάρτε το μπουκάλι και συνεχίστε μέχρι το τέλος του δωματίου, στρίψτε δεξιά και ανοίξτε τον φοριαμό που είναι άκρη αριστερά. Πάρτε τις μπότες στο κάτω μέρος του φοριαμού. Φορέστε τις μπότες και ανεβείτε την σπειροειδή σκάλα.

Οι μπότες σας προστατεύουν από το ρεύμα. Στρίψτε αριστερά και κατεβάστε τον μοχλό στον τοίχο κοντά στην πύλη. Στρίψτε αριστερά και πηγαίστε στην άλλη άκρη του διαδρόμου και μπειτέ μέσα στην πόρτα στο Μουσείο.

Κάντε μια αναστροφή και κινηθείτε προς τον καναπέ. Πάρτε τον γλόμπο από την μηχανή προβολής που είναι πάνω στο τραπέζι. Πηγαίστε πίσω στον διάδρομο με το ρεύμα και από εκεί στο σαλόνι. Γυρίστε γύρω και βάλτε τις ασφάλειες έτσι ώστε στο τέλος η σειρά να είναι κίτρινο, κόκκινο, μπλε, άσπρο, πράσινο.

Στρίψτε δεξιά και συνεχίστε κάτω στις σκάλες δίπλα από την καταπακτή. Προχωρήστε μπροστά ανάμεσα από την δεξιά πλευρά του καναπέ και το ξύλινο ντουλάπι. Ανοίξτε το δεξί φύλλο του και βάλτε το μπουκάλι στο μεσαίο ράφι. Θα ανοίξει το άλλο φύλλο από όπου θα πάρετε από τον κουβά τον παγοκόφτη (μην σας μπαίνουν ιδέες).

Επιστρέψτε στον διάδρομο με το ρεύμα και χρησιμοποιήστε τον παγοκόφτη στο μεταλλικό σχάρα όπου βρίσκεται ένα καλώδιο. Πάρτε το καλώδιο, σηκώστε τον μοχλό στον τοίχο για να εμφανιστούν οι σκάλες. Επιστρέψτε πίσω στο μηχανοστάσιο (εκείνο που είχε ατμούς στην αρχή). Εκεί χρησιμοποιήστε το καλώδιο στην μπαταρία για να διορθωθεί.

Επιστρέψτε στο δωμάτιο με τα γρανάζια και τραβήξτε τον μοχλό στο πάτωμα για να ξεκινήσουν οι μηχανές.

Επιστρέψτε τώρα στο σαλόνι. Πηγαίστε στις αριστερές αλυσίδες όπως βλέπετε το τιμόνι. Πρέπει να βάλετε τις σφαίρες που κρέμονται εκεί στην σωστή σειρά.

Έτσι βάζετε το πρώτο αριστερά κάτω, το μεσαίο πάνω και το δεξιά στην μέση. Πηγαίστε τώρα στις απέναντι αλυσίδες και βάλτε το αριστερά στη μέση, το μεσαίο πάνω και το δεξιά κάτω.

Πηγαίστε τώρα στο δωμάτιο με τους χάρτες. Κάντε κλικ στην μηχανή προβολών για να ανοίξει. Εισάγετε τον γλόμπο και κλείστε το ταμπλό. Πηγαίστε στο περισκόπιο αριστερά όπως βλέπετε τις σκάλες. Πατήστε το κουμπί για να εμφανιστεί η οθόνη.

Τώρα πρέπει να βιαστείτε. Έχετε πέντε λεπτά για να οδηγήσετε το σκάφος μέσα από το φαράγγι που βρίσκεστε! Πηγαίστε κάτω και στο τιμόνι. Αριστερά υπάρχουν τα χειριστήρια του σκάφους. Βάλτε το αριστερό στο 120 και το δεξί στο 0. Πατήστε τώρα το ημισφαιρικό κουμπί πάνω στην κονσόλα. Βάλτε τώρα στο αριστερό 60 και στο δεξί 180 και πατήστε πάλι το κουμπί. Τέλος βάλτε 0 και 240 και πατήστε το κουμπί.

Επιστρέψτε στο μουσείο. Πηγαίστε δύο βήματα μπροστά και πίσω από τον καναπέ όπου υπάρχει ένα εκκλησιαστικό όργανο. Τα πλήκτρα του είναι χωρισμένα σε 7 περιοχές. Τις μετράμε από το 1 έως το 7 από αριστερά προς τα δεξιά. Πατήστε σε κάποια ομάδα και θα παίξει το όργανο κάτι μόνο του. Πρέπει να το παίξετε κι εσείς. Πατήστε το 1 μετά το 4 και μετά το 3. Το όργανο θα παίξει λίγο παραπάνω. Πάλι πρέπει να ακολουθήσετε την διαδικασία αυτή. Τελικά θα πρέπει να πατήσετε τα 1, 4, 3, 7, 6, 5, 2.

Η πόρτα στην άλλη μεριά του δωματίου θα ανοίξει και θα μπειτέ.



### 3ο ΕΠΙΠΕΔΟ

Βρίσκεστε στο υπνοδωμάτιο του Νέμο.

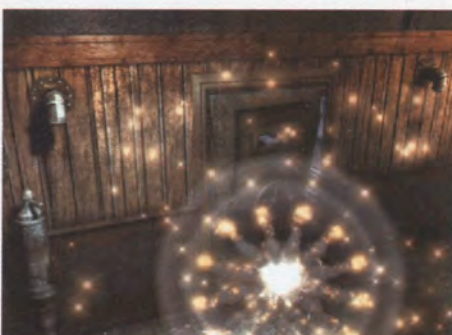
Μόλις μπειτέ μέσα θα ενεργοποιηθεί ένας συναγερμός ο οποίος αφαιρεί το οξυγόνο από το σκάφος. Μην ανησυχείτε για το χρόνο που έχετε... είναι αρκετός. Μην το παρακάνετε όμως.

Κάντε μια αναστροφή και πάρτε τον φακό από το τζαμάκι της πόρτας. Στρίψτε δεξιά και πηγαίστε μπροστά από τον χάρτη των αστερισμών στον τοίχο. Στο πάτωμα εκεί υπάρχει μια πλάκα που πιέζεται για να ανοίξει η πόρτα στην δεξιά μεριά του δωματίου. Πάρτε το μεγάλο κοχύλι και την υδρόγειο και βάλτε τα και τα δύο πάνω σε αυτή την πλά-



Μην ξεχνάτε να κοπιάτε πολύ, πολύ προσεκτικά τον χώρο γύρω σας και να ψάχνετε με τον κέρσορα σε όλα τα σημεία της οθόνης για να βρείτε τα σημεία και αντικείμενα που ψάχνετε.

## Hints & Tips



κα στο πάτωμα. Πηγαίνετε τώρα στην ζυγαριά και κάντε κλικ στον καθρέφτη πάνω από τον νιπτήρα για να τον γυρίσετε. Πηγαίνετε στην δεξιά πλευρά του κρεβατιού και κάντε κλικ στο μαξιλάρι. Πάρτε το περιδέραιο. Πηγαίνετε ξανά στον χάρτη των άστρων και κάντε κλικ δύο φορές για να κάνετε ζουμ στον αστερισμό της Κασσιόπης (Cassiopeia). Γράψτε κάπου τα επτά σύμβολα του αστερισμού με την σειρά που τα βλέπετε. Στην εικόνα που κρέμεται πλάι από το κρεβάτι κάντε κλικ και θα αποκαλύψετε ένα χρηματοκιβώτιο. Βάλτε το περιδέραιο μέσα στην σχισμή. Κάντε κλικ στο χρηματοκιβώτιο για να κάνει ζουμ στα σύμβολα. Βάλτε τα σύμβολα με την σωστή σειρά όπως φαίνεται στον χάρτη. Θα ανοίξει το χρηματοκιβώτιο. Πάρτε το κλειδί στο κάτω ράφι. Πηγαίνετε μπροστά από την πόρτα που άνοιξε λόγω της πλάκας, κάντε κλικ στο γυάλινο τζαμάκι της για να σπάσει και βάλτε εκεί τον φακό που έχετε πάνω σας. Μπειτέ στην πόρτα.

Η πόρτα μπροστά σας οδηγεί στον ξενώ-

να. Στον διάδρομο αριστερά σας υπάρχει μια πόρτα που οδηγεί στην τραπεζαρία των αξιωματικών και μια σκάλα που οδηγεί κάτω όπου υπάρχουν πόρτες για το δωμάτιο τεχνικών και για την αίθουσα αντλιών. Μπειτέ στον ξενώνα. Πάρτε το άγαλμα στα αριστερά σας προχωρήστε ευθεία προς το γραφείο στην δεξιά μεριά του δωματίου. Πάρτε το σχοινί από το πάτωμα. Πηγαίνετε στον νιπτήρα και πάρτε το σαπούνι και τον καθρέφτη. Πηγαίνετε πίσω στον μεγάλο διάδρομο και βάλτε το άγαλμα στο πάτωμα αριστερά από την πόρτα του ξενώνα. Συνεχίστε μέσα στον διάδρομο και βάλτε τον καθρέφτη στο μεταλλικό κουτί αριστερά από την πόρτα της τραπεζαρίας. Μπειτέ στην τραπεζαρία.

Πάρτε το παλτό από αριστερά σας και φορέστε το. Κάντε τον γύρο του τραπέζιού μέχρι να στέκεστε μπροστά από τον στόχο για βελάκια. Πάρτε τον δίσκο από το τραπέζι, ένα μηχανικό βραχίονα δίπλα από την πεσμένη καρέκλα, τα βελάκια και τον μεγάλο φακό αριστερά από εκεί. Κάντε ένα βήμα μα-

κριά από τα βελάκια και πετάξτε τρία στον στόχο. Δεν γίνεται κάτι, απλά για προπόνηση. Επιστρέψτε στο υπνοδωμάτιο του Νέμο και χρησιμοποιήστε το κλειδί στην πόρτα δεξιά από τον χάρτη για να μπειτέ στο εργαστήριο.

Το παλτό σας προστατεύει από το laser. Κινηθείτε λοιπόν μπροστά και ανοίξτε το πάνω συρτάρι στα δεξιά σας. Πάρτε το πανί από μέσα, πηγαίνετε στο τέλος του δωματίου και χρησιμοποιήστε το σχοινί στον πίνακα των περιοδικών στοιχείων στον τοίχο. Κάντε κλικ στην μηχανή του laser για να σβήσει. Κάντε ένα βήμα προς την πόρτα πίσω και πάρτε από δεξιά το βαζάκι με το οξύ. Πηγαίνετε μέχρι την πόρτα και χρησιμοποιήστε το οξύ στο τζαμάκι της πόρτας. Βάλτε τον φακό που έχετε εκεί.

Πηγαίνετε πίσω στον μεγάλο διάδρομο και βάλτε τον δίσκο στα χέρια του αγάλματος. Χρησιμοποιήστε το σαπούνι στον δίσκο και μετά το πανί. Άστραψε! Πηγαίνετε στις σκάλες και θα δείτε στον τοίχο αριστερά ένα κόκ-



Ένας χάρτης λάθος σχεδιασμένος... η Ελλάδα δεν είναι στο κέντρο.

Τα παικτά της θεάς Νίκης! Τι δουλειά έχουν εδώ;



Αν και βρίσκεστε συνέχεια μέσα σε ένα υποβρύχιο, θα βρεθείτε αντιμέτωποι με πολλές, διαφορετικές προκλήσεις. Το μυστικό είναι να κοιτάς παντού και να δοκιμάζεις τα πάντα... ή να έχεις τον οδηγό στρατηγικής παραμάσκαλα!

κino και ένα πράσινο κουμπί. Ελέγχουν το ασανσέρ. Προσέξτε και το σχοινί από πάνω τους. Είναι συνδεδεμένο με το laser. Κατεβείτε τις σκάλες και καλέστε κάτω το ασανσέρ. Πηγαίστε αριστερά στην πόρτα που οδηγεί στο τεχνικό δωμάτιο. Μπαίνετε και...Ωχ! Ένα ρομπότ ενεργοποιήθηκε και έρχεται να σας σκοτώσει. Γρήγορα βγείτε έξω, τρέξτε προς το ασανσέρ, πατήστε το κουμπί για πάνω. Φιουφ! Την γλιτώσατε. Κάτω φαίνεται το ρομπότ που σας περιμένει. Νομίζει! Πατήστε το κουμπί για να κατεβάσετε κάτω το ασανσέρ και μετά καλέστε το πάνω μαζί με το ρομπότ. Μόλις φτάσει πάνω τραβήξτε το σχοινί για να ανάψετε το laser. Κοιτάξτε τι καταφέρατε. Όλες οι πόρτες όμως κλειδώνουν. Κατεβείτε τις σκάλες και μπειτέ πάλι στο τεχνικό δωμάτιο.

Προχωρήστε μπροστά και πάρτε το καλώδιο και το κουτί με τα σπέρτα πάνω από το γραφείο. Πάρτε μια πένσα που κρέμεται στον αριστερό τοίχο. Στρίψτε αριστερά και κινηθείτε προς τα ρολόγια στον απέναντι τοίχο. Στον αριστερό τοίχο υπάρχουν ράφια με κάποια εργαλεία. Πάρτε το καλέμι στην μέση του δεύτερου ραφιού από κάτω και μια μεταλλική βέργα από το ακριβώς πάνω ράφι, αριστερά. Στρίψτε πίσω και θα δείτε μπροστά σας στο πάτωμα μια μπαταρία με 6 τρύπες. Χρησιμοποιήστε το οξύ πάνω στην μπαταρία για να την γεμίσετε και μετά την μεταλλική βέργα και το καλώδιο φτιάχνοντας έτσι έναν ηλεκτρομαγνήτη. Πάρτε το και βάλτε το στο Inventory σας.

Ανοίξτε τώρα το ντουλάπι δίπλα από το γραφείο και χρησιμοποιήστε το καλέμι για να σπάσετε την μπάρα ανάμεσα στις καλωδιώσεις και στα παγωμένα ελάσματα. Χρησιμοποιήστε την πένσα για να κόψετε τα ακόλουθα καλώδια σε κάθε κουτί.

Στο αριστερά πάνω κόψτε το δεξί, στο πάνω μεσαίο κόψτε το κεντρικό, στο πάνω δεξιά το δεξί, στο κάτω αριστερά κανένα, στο κάτω μεσαίο το αριστερό και στο κάτω δεξιά το αριστερό.

Πηγαίστε τώρα μέσα από την πόρτα που έχει ένα περίεργο πεδίο που τρεμοπαίζει. Εκεί δηλαδή από όπου ήρθε το ρομπότ.

Στρίψτε αριστερά και πάρτε την δυναμίτιδα από το πάνω - πάνω ράφι. Πηγαίστε τώρα πίσω στο ξενώνα και χρησιμοποιήστε τον ηλεκτρομαγνήτη για να τραβήξετε το κλειδί μέσα από τον εξεριστήρα στην αριστερή πλευρά του δωματίου. Πηγαίστε τώρα πίσω στην πόρτα που οδηγεί στο δωμάτιο αντλιών.

Η πόρτα είναι κλειδωμένη. Κλειδί δεν έχετε. Δεν πειράζει, τα πράγματα είναι απλά. Τοποθετήστε την δυναμίτιδα στο πάτωμα μπροστά στην πόρτα και χρησιμοποιήστε τα σπέρτα στην δυναμίτιδα για να ανατιναχθεί. Η πόρτα είναι ανοιχτή πλέον.

Μπειτέ μέσα, πάρτε τα βελάκια και σημάδεψτε το τέλος του δωματίου και πετάξτε ένα. Περιμένετε λίγο και θα καταστρέψει τη μηχανή. Στα δεξιά σας υπάρχει μια μηχανή με δύο μοχλούς. Χρησιμοποιήστε το μηχανικό βραχίονα στον αριστερό μοχλό και το κλειδί

για να σφίξετε τον βραχίονα. Κάντε κλικ στον βραχίονα για να κινήσετε τον αριστερό μοχλό. Χρησιμοποιήστε τον δεξιό μοχλό 3 φορές για να αρχίσουν να λειτουργούν οι αντλίες. Επιστρέψτε στο υπνοδωμάτιο του Νέμο και πλέον μπορείτε να πάτε πίσω στο μουσείο.

#### 4ο ΕΠΙΠΕΔΟ

Το μουσείο είναι χάλια και το γιγάντιο καλαμάρι караδοκεί. Πηγαίστε προς τον καναπέ και σηκώστε το κουτί στα αριστερά για να πάρετε ένα παγωμένο τσεκούρι. Πηγαίστε γύρω από τον καναπέ στο όργανο. Στο πάτωμα αριστερά υπάρχει ένα κομμάτι από το όργανο που μοιάζει με σωλήνα και δίπλα μια στολή καταδύσεων. Πάρτε τα και πηγαίστε στην πόρτα για το υπνοδωμάτιο του Νέμο. Αριστερά υπάρχει μια πεομένη βιτρίνα με ένα καμάκι. Χρησιμοποιήστε το παγωμένο τσεκούρι στο καμάκι για να το πάρετε. Δυστυχώς το τσεκούρι σπάει. Μπειτέ μέσα στην πόρτα πίσω σας.

Ο διάδρομος εδώ έχει δεχθεί μεγάλη ζημιά και η πόρτα προς το σαλόνι έχει φρακάρει. Χρησιμοποιήστε τον μοχλό στον τοίχο για να εμφανιστούν οι σκάλες. Φορέστε την στολή καταδύσεων και ετοιμαστείτε να βουτήξετε. Το οξυγόνο κρατάει μόνο 45 δευτερόλεπτα άρα πρέπει να κάνετε γρήγορα. Κατεβείτε λοιπόν.

Το καλαμάρι βρίσκεται εδώ. Χρησιμοποιήστε γρήγορα το καμάκι στο πλοκάμι του για να τραβηχτεί πίσω. Πηγαίστε μπροστά δύο φορές και πάρτε από την ντουλάπα δεξιά μια μεταλλική βέργα, μια μπουκάλια οξυγόνου που θα σας δώσει οξυγόνο για άλλα 8 λεπτά και ένα πίνακα με ψηφιακά πλήκτρα. Κοιτάξτε πίσω και πατήστε το κόκκινο κουμπί για να κλείσετε έξω το καλαμάρι. Μπειτέ στο μηχανοστάσιο στο τέλος του δωματίου.

Πάρτε την αλυσίδα στα δεξιά σας και από πίσω σας 2 γάντζους και 5 κομμάτια λάστιχο. Πηγαίστε μπροστά δύο φορές. Στα αριστερά σας υπάρχει ένας σπασμένος σωλήνας. Πρέπει να βρείτε το σωστό από τα 5 κομμάτια λάστιχο για να το βάλετε στο σπασίμο. Πηγαίστε άλλα δύο βήματα μπροστά και βάλτε άλλο ένα κομμάτι στον σωλήνα στο πάτωμα. Αριστερά και δεξιά κοντά στο ταβάνι υπάρχουν άλλοι δύο σπασμένοι σωλήνες που πρέπει να κλείσετε. Πηγαίστε μέχρι το τέλος του δωματίου. Πάνω αριστερά υπάρχει άλλος ένας σπασμένος σωλήνας. Βάλτε πρώτα ένα κομμάτι λάστιχο αλλά επειδή δεν αρκεί βάλτε και το κομμάτι από το όργανο. Μπειτέ μέσα στο δωμάτιο με τα γρανάζια τώρα.

Πηγαίστε ευθεία και ανεβείτε την σκάλα μέχρι το σημείο που δεν υπάρχει νερό. Βγάλτε την στολή και προχωρήστε μέσα στο πέρασμα και πηγαίστε μετά πάνω στο δο-



# Hints & Tips

κάρι. Πάρτε το κλειδί από το πάτωμα και χρησιμοποιήστε την αλυσίδα στο δοκάρι εκεί από όπου βρήκατε την αλυσίδα.

Βάλτε ξανά την στολή καταδύσεων και πηγαίστε στον πάτο της σκάλας. Κινηθείτε προς την μέση του δωματίου. Χρησιμοποιήστε έναν γάντζο στην αλυσίδα για να την συνδέσετε με το γρανάζι δίπλα. Ανεβείτε από την σκάλα ένα όροφο και βγείτε στο πέρασμα.

Χρησιμοποιήστε τον άλλο γάντζο με την αλυσίδα που κρέμεται εδώ και μετά την μεταλλική ράβδο για να μετακινήσετε το μεταλλικό αντικείμενο στην άκρη για να πέσει. Κάντε κλικ στο γρανάζι που ανέβηκε για να το συνδέσετε. Ανεβείτε στην κορυφή της σκάλας από όπου θα βγείτε στο σαλόνι από την καταπακτή.

Κινηθείτε προς τον κόκκινο καναπέ, κάντε κλικ στον δεξί για να τον τοποθετήσετε πάνω στον άλλο. Ανεβείτε από εκεί πάνω στην μεταλλική κολόνα και από αυτή συνεχίστε πιο πάνω.

Φτάνετε στο δωμάτιο με τους χάρτες. Προχωρήστε ευθεία και πάρτε το καλώδιο από κάτω. Στρίψτε πίσω και πηγαίστε στο περισκόπιο. Χρησιμοποιήστε το καλώδιο στον ανοιχτό πίνακα στα δεξιά του περισκόπιου και το κλειδί στο ίδιο σημείο. Το καλαμάρι φεύγει.

Κατεβείτε πάλι κάτω στο τιμόνι. Πηγαίστε δεξιά από το τιμόνι προς τους μεταλλικούς στύλους. Τραβήξτε τον μοχλό στην κορυφή του στύλου. Πηγαίστε τώρα στο σημείο από όπου ήρθατε για πρώτη φορά στο σαλόνι. Ανοίξτε την αριθμομηχανή στο PDA σας και κάντε κλικ στο "Yes" για να ξεκινήσετε πάλι τον ψηφιακό κωδικό που έχετε. Μετά βάλτε το μηχάνημα στον τοίχο αριστερά από την πόρτα και μπειτέ μέσα.

## 5ο ΕΠΙΠΕΔΟ

Στρίψτε δεξιά και μπειτέ στην βιβλιοθήκη. Προχωρήστε μπροστά και ελέγξτε το διάγραμμα στο πάτωμα. Πηγαίστε αριστερά στο γραφείο και πάρτε το δαχτυλίδι πάνω από το ανοιχτό βιβλίο στο πάτωμα. Βγείτε έξω στον διάδρομο και συνεχίστε δεξιά στον διάδρομο και μπειτέ μέσα στον θάλαμο καταδυτικού εξοπλισμού αριστερά.

Πάρτε το σχοινί ανάμεσα από τις μπότες στο πάτωμα αριστερά. Πάρτε τον πράσινο σωλήνα στον δεξί τοίχο και τραβήξτε τον αριστερό μοχλό κάτω από την καταπακτή δίπλα από την σχάρα. Ο δεξιός μοχλός δεν κινείται ακόμα. Πηγαίστε προς τους ατμούς και πάρτε την πένσα από το συρτάρι στο πάτωμα. Βγείτε έξω στον διάδρομο και μπειτέ μέσα στο δωμάτιο δείπνου απέναντι.

Κάντε τον κύκλο του τραπέζιου και πάρτε το κοντάρι που στηρίζει τις κουρτίνες. Χρησιμοποιήστε το δαχτυλίδι για να κόψετε το τζάμι από την ντουλάπα και πάρτε ένα μπουκάλι με κάποιο αλκοολούχο ποτό μέσα και ένα κομμάτι ύφασμα. Μπειτέ στην κουζίνα από την πλαϊνή πόρτα.

Πηγαίστε στον νιπτήρα και πάρτε το μεταλλικό κουτί από το πάνω ράφι στα αριστερά. Βγείτε στον διάδρομο.

Σηκώστε το χαλί ανάμεσα από το δωμάτιο δείπνου και της βιβλιοθήκης για να εμφανιστεί μια καταπακτή. Χρησιμοποιήστε την πένσα για να την ανοίξετε και βάλτε το σχοινί σε αυτή. Κατεβείτε τώρα.

Είστε στο τεχνικό δωμάτιο. Στρίψτε αριστερά και χρησιμοποιήστε το στύλο στα μικρά άσπρα τετραγώνια που βλέπετε. Τέρμα με 'τα laser. Πηγαίστε μπροστά προς τα ράφια, στην αριστερή πλευρά του δωματίου. Πάρτε τον αντάπτορα από κάτω που μοιάζει με καμπανάκι. Στρίψτε πίσω, κάντε

ένα βήμα μπροστά και πάρτε την δυναμίτιδα από το ανοιχτό συρτάρι. Πηγαίστε πίσω στην κουζίνα.

Στρίψτε δεξιά και κοιτάξτε πάνω προς το ταβάνι. Βάλτε τον αντάπτορα στον ατμό και μετά τον πράσινο σωλήνα. Πηγαίστε μπροστά, στρίψτε πίσω και χρησιμοποιήστε την τανάλια στην καταπακτή, στον κάτω αριστερό τοίχο. Κάντε κλικ στην άκρη του σωλήνα για να το βάλετε μέσα στην τρύπα.

Επιτρέψτε στο δωμάτιο καταδυτικού εξοπλισμού- μπορείτε πλέον να κατεβάσετε και τον δεξιό μοχλό. Κάντε το. Πηγαίστε τώρα στην κουζίνα. Σταθείτε μπροστά στην πόρτα προς το σαλόνι και στραφείτε προς τον φούρνο. Πατήστε τον αριστερό διακόπτη για να ανοίξει το μπροστά αριστερό μάτι. Βάλτε το μεταλλικό κουτί στο πίσω αριστερό μάτι. Βάλτε την δυναμίτιδα μέσα στο κουτί.

Χρησιμοποιήστε το ύφασμα στην δυναμίτιδα για να κάνετε φυτίλι. Αδειάστε τώρα το αλκοολούχο ποτό μέσα στο κουτί. Από την στιγμή που το σηκώσετε έχετε μόλις δύο λεπτά προτού γίνετε πυροτέχνημα. Πηγαίστε στον διάδρομο, στρίψτε δεξιά και ανοίξτε την πόρτα για τον χώρο καταδύσεων και μπειτέ μέσα.

Στρίψτε δεξιά και ακολουθήστε το πέρασμα γύρω από την σφαίρα φυγής και πηγαίστε προς τους σωλήνες στην γωνία. Στρίψτε αριστερά και πηγαίστε πέρα από την σφαίρα. Ρίξτε την βόμβα κάτω στο άνοιγμα για να ανοίξετε την πόρτα κάτω. Επιτρέψτε πίσω (από γύρω) και πηδήξτε μέσα στην σφαίρα. Στρίψτε πίσω και κατεβάστε τον μοχλό στην δεξιά μεριά της πόρτας. Στρίψτε δεξιά και κατεβάστε τον δεξί και αριστερό μοχλό. Πετάγεστε έξω από το πλοίο ακολουθούμενοι από μια έκρηξη λάβας και φωτιάς.

Είστε πλέον ασφαλείς και το παιχνίδι τελείωσε. Ελπίζουμε να σας άρεσε.





# Ο SAM FISHER ΣΑΣ ΠΕΡΙΜΕΝΕΙ!

ΚΡΥΦΤΕΙΤΕ ΣΤΙΣ ΣΚΙΕΣ  
ΚΑΙ ΕΤΟΙΜΑΣΤΕΙΤΕ  
ΝΑ ΖΗΣΕΤΕ  
ΤΗΝ ΠΙΟ ΕΝΤΟΝΗ  
ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ  
ΤΗΣ ΖΩΗΣ ΣΑΣ!



**ΠΡΟΠΑΡΑΓΕΙΛΕΤΕ**  
ΤΩΡΑ ΤΟ ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΟ  
**SPLINTER CELL PANDORA**  
TOMORROW ΑΠΟ ΤΗΝ REDLINE  
ΚΑΙ ΘΑ ΤΟ ΕΧΕΤΕ ΣΤΑ ΧΕΡΙΑ  
ΣΑΣ ΑΠΟ ΤΗΝ ΠΡΩΤΗ ΗΜΕΡΑ  
ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ

**ΑΝΑΜΕΝΟΜΕΝΗ  
ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ  
ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ**

26/03/04 (XBOX, GBA)  
ΑΝΑΜΕΝΕΤΑΙ (PC, GAMECUBE, PS2)

**ΤΙΜΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΑΣ ΓΙΑ ΠΡΟΠΑΡΑΓΕΙΛΙΣ**

<b>PC</b>	→ 44,95€	→ 41,95€
<b>PS2</b>	→ 66,95€	→ 63,95€
<b>Xbox</b>	→ 66,95€	→ 63,95€
<b>GameCube</b>	→ 57,95€	→ 54,95€
<b>GBA</b>	→ 47,95€	→ 44,95€

**red line**

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

■ Κόστος αποστολής για Αθήνα 5.5 € ■ Για την υπόλοιπη Ελλάδα μέσω αντικαταβολής με κόστος 7.5 €.  
■ Θα προηγηθεί ειδοποίηση σε περίπτωση αλλαγής τιμών.

## Silent Hill 3

### To Infinite Ammo Sub Machine Gun

Μόλις βγείτε έξω από το παράθυρο του μπάνιου (μετά την αρχή του παιχνιδιού) πηγαίστε αριστερά. Στο αδιέξοδο θα βρείτε το όπλο.

### Περιοχές όπλων

Στον υπόγειο σιδηρόδρομο μπορείτε να βρείτε ένα shotgun και στο νοσοκομείο ένα machine gun.

### Life Display Option

Ολοκληρώστε το παιχνίδι σε επίπεδο δυσκολίας hard για να ξεκλειδώσετε την επιλογή Life Display στην οθόνη των extra options.

### Beginner fighting difficulty setting

Επιδιώξτε να σκοτωθείτε δύο φορές κατά την διάρκεια παιχνιδιού σε normal fighting difficulty για να ξεκλειδώσετε το Beginner fighting difficulty.

### Περιοχή του Beam Saber

Το Beam Saber θα το βρείτε να κρέμεται στην πόρτα στο τέλος του διαδρόμου όπου βρίσκετε το bookstore key.

### Death Scenes

Σε πολλές περιοχές του παιχνιδιού μπορούν να συμβούν ειδικές σκηνές θανάτου για τον χαρακτήρα σας. Προσέξτε λοιπόν για να μπορέσετε να τις ενεργοποιήσετε.

### Heather Beam

Σκοτώστε 333 εχθρούς. Αυτό για να το πετύχετε πρέπει μάλλον να παίξετε το παιχνίδι αρκετές φορές.



### Possessed Ending

Σκοτώστε όλα τα τέρατα με όποιο όπλο θέλετε εκτός από όπλα melee (σώμα με σώμα).

### Claudia necklace

Όταν η ενδιάμεση σκηνή ανάμεσα στην Claudia και στον Vincent παύει και τελειώσει, χρησιμοποιήστε το περιδέραιο (necklace) στην Claudia.

### Η σειρά των tarot καρτών στην τελευταία πόρτα στο παιχνίδι

#### Σε normal difficulty:

Βορειοδυτική θέση: Eye Of The Night

Βορειοανατολική θέση: Moon

Δυτική θέση: High Priestess

Ανατολική θέση: Fool

Νότια θέση: Hanged Man

#### Σε hard difficulty:

Βορειοδυτική θέση: The High Priestess

Βορειοανατολική θέση: The Eye Of The Night

Δυτική θέση: The Fool

Ανατολική θέση: The Moon

Νότια θέση: Hanged Man

#### Life Bar

Ολοκληρώστε το παιχνίδι σε hard action και hard riddle difficulty settings για να ξεκλειδώσετε την επιλογή Life Bar στην οθόνη extra options.



## Chrome

Πατήστε το πλήκτρο "" και πληκτρολογήστε όποια θέλετε από τα παρακάτω cheats:

**Cheat.GodMode()**

God mode

**Cheat.AddAmmo()**

Δίνει πυρομαχικά

**Cheat.TuneWeapons()**

Βελτιώνει τα όπλα

**Cheat.FullHealth()** Αναπληρώνει την ενέργεια

**Cheat.NextMission()** Πηγαίστε στην επόμενη αποστολή

**Cheat.TuneImplants()** Βελτιώνει τα implants

**Cheat.ClearOverload()** Σταματάει το overload

**Cheat.GiveAmmo9mmShort()** Δίνει Ammo9mmShort

**Cheat.GiveAmmo12mmShort()** Δίνει Ammo12mmShort

**Cheat.GiveAmmo14mmLong()** Δίνει Ammo14mmLong

**Cheat.GiveAmmoRockets()** Δίνει AmmoRockets

**Cheat.GiveAmmoEnergy()** Δίνει AmmoEnergy



**Cheat.GiveAmmo8mmLong()** Δίνει Ammo8mmLong

**Cheat.GiveAmmoShotgun()** Δίνει AmmoShotgun

**Cheat.GiveOCICrom()** Δίνει OCICrom

**Cheat.GiveMatsonACC()** Δίνει MatsonACC

**Cheat.GiveNoNFrager()** Δίνει NoNFrager

**Cheat.GiveC9S()** Δίνει C9S

**Cheat.GiveC9A5()** Δίνει C9A5

**Cheat.GiveTAINitron()** Δίνει TAINitron

**Cheat.GiveMAXatron()** Δίνει MAXatron

**Cheat.GiveMatsonCAFS()** Δίνει MatsonCAFS

**Cheat.GiveTC234Sup()** Δίνει TC234Sup

**Cheat.GiveBjornHD()** Δίνει BjornHD

**Cheat.GiveTC234()** Δίνει TC234

**Cheat.GiveGLDragoon()** Δίνει GLDragoon

**Cheat.GiveLeRogue()** Δίνει LeRogue

**Cheat.GiveOCIX4()** Δίνει OCIX4

**Cheat.GiveKnife()** Δίνει Knife

**Cheat.GiveGrenade()** Δίνει Grenade

**Cheat.GiveClusterGrenade()** Δίνει ClusterGrenade

**Cheat.GiveHealtex()** Δίνει Healtex

**Cheat.GiveOCS()** Δίνει OCS

**Cheat.GiveCloakingDevice()** Δίνει CloakingDevice

## Lord of the Rings: Return of the King

### Όλα τα upgrades

Πρέπει πρώτα να έχετε τελειώσει το παιχνίδι. Σε οποιαδήποτε αποστολή, κάντε pause το παιχνίδι και κρατήστε πατημένα τα εξής πλήκτρα: αριστερό shift + αριστερό ctrl + αριστερό alt, μετά πληκτρολογήστε τον αριθμό 8967 και θα αποκτήσετε όλα τα upgrades.

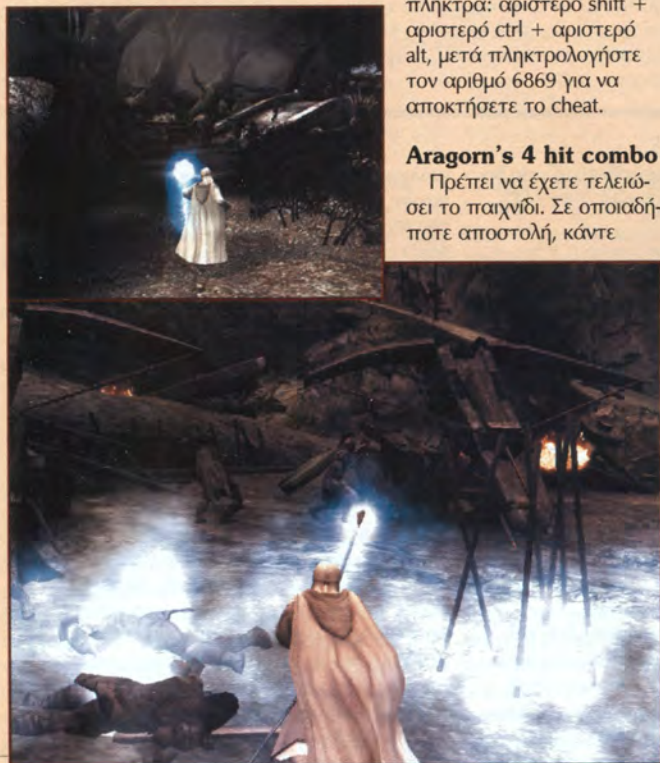
### Πάντα devastating επίθεση

Και πάλι θα πρέπει να έχετε τελειώσει το παιχνίδι. Σε οποιαδήποτε αποστολή, κάντε pause το παιχνίδι και κρατήστε πατημένα τα εξής

πλήκτρα: αριστερό shift + αριστερό ctrl + αριστερό alt, μετά πληκτρολογήστε τον αριθμό 6869 για να αποκτήσετε το cheat.

### Aragorn's 4 hit combo

Πρέπει να έχετε τελειώσει το παιχνίδι. Σε οποιαδήποτε αποστολή, κάντε



pause το παιχνίδι και κρατήστε πατημένα τα εξής πλήκτρα: αριστερό shift + αριστερό ctrl + αριστερό alt, μετά πληκτρολογήστε τον αριθμό 8769 και θα ξεκλειδώσετε την πολύ δυνατή επίθεση του Aragorn.

### God Mode

Πρέπει να έχετε τελειώσει το παιχνίδι. Σε οποιαδήποτε αποστολή, κάντε pause το παιχνίδι και κρατήστε πατημένα τα εξής πλήκτρα: αριστερό shift + αριστερό ctrl + αριστερό alt, μετά πληκτρολογήστε τον αριθμό 7578 και θα γίνετε άτρωτοι.

### Γέμισμα ενέργειας

Πρέπει να έχετε τελειώσει το παιχνίδι. Σε οποιαδήποτε αποστολή, κάντε pause το παιχνίδι και κρατήστε πατημένα τα εξής πλήκτρα: αριστερό shift + αριστερό ctrl + αριστερό alt, μετά πληκτρολογήστε τον αριθμό 7755 και θα αναπληρώσετε την ενέργειά σας.

### Perfect mode

Πρέπει να έχετε τελειώσει το παιχνίδι. Σε οποιαδήποτε αποστολή, κάντε pause το παιχνίδι και κρατήστε πατημένα τα εξής πλήκτρα: αριστερό shift + αριστερό ctrl + αριστερό alt, μετά πληκτρολογήστε τον αριθμό 5964 και θα μπείτε σε perfect mode.

### Ατελείωτα βέλη/τσεκούρια

Πρέπει να έχετε τελειώσει το παιχνίδι. Σε οποιαδήποτε αποστολή, κάντε pause το παιχνίδι και κρατήστε πατημένα τα εξής πλήκτρα: αριστερό shift + αριστερό ctrl + αριστερό alt, μετά πληκτρολογήστε τον αριθμό 7795 και ποτέ δεν θα ξεμείνετε από βέλη ή τσεκούρια.

### Targeting mode

Πρέπει να έχετε τελειώσει το παιχνίδι. Σε οποιαδήποτε αποστολή, κάντε pause το παιχνίδι και κρατήστε πατημένα τα εξής πλήκτρα: αριστερό shift + αριστερό ctrl + αριστερό alt, μετά πληκτρολογήστε τον αριθμό 9587 και θα μπείτε στο targeting mode.

## Judge Dredd vs Death

### Ξεκλειδωμα όλων των cheats

Πρώτα πρέπει να ολοκληρώσετε το παιχνίδι για να ξεκλειδώσετε όλα τα arcade levels. Τώρα πρέπει να κάνετε κάτι δύσκολο. Πρέπει να τελειώσετε όλα τα arcade levels σε Judge Dredd ranking για να ξεκλειδώσετε ένα cheat. Προσέξτε! Αν χρησιμοποιήσετε στα arcade levels κάποιο cheat δεν θα πετύχετε τίποτα.

Αν θέλετε να πάρετε όλα τα cheats με την μία, πρέπει να ολοκληρώσετε το παιχνίδι στο hard επίπεδο και να πάρετε τουλάχιστο δύο Judge Dredd rankings. Στο τέλος του επιπέδου deadworld θα ξεκλειδώσετε όλα τα cheats μαζί.



## Worms 3D

### Τρελές Αγελάδες:

Ολοκληρώστε και τις τρεις shotgun challenges με χρυσό και θα ξεκλειδώσετε τις τρελές αγελάδες.

### Πυρηνική Βόμβα:

Για να ξεκλειδώσετε την πυρηνική βόμβα, ολοκληρώστε και τα δέκα deathmatches. Αν δεν δουλέψει με χάλκινα (bronze) μετάλλια, τότε προσπαθήστε να πάρετε ασημένια ή χρυσά.

### Τηλεμεταφορά:

Στα επίπεδα που υπάρχουν αντικείμενα που αιωρούνται στον αέρα, αν προσπαθήσετε να τηλεμεταφερθείτε από τα πλάγια, υπάρχει πιθανότητα να τηλεμεταφερθείτε ουσιαστικά μέσα στο αντικείμενο. Αυτό συμβαίνει κυρίως στα πράσινα πετούμενα πλοία.

## Dungeon Siege: Legends of Aranna

Ενώ παίζετε πατήστε το πλήκτρο Enter και πληκτρολογήστε:

+zool God mode

+drdeath μέγιστη ζημιά

+sixdemonbag Δίνει 6 ξόρκια monster summoning

+checksinthemail Προσθέτει 9,999,999 χρυσά

+sniper Όλοι οι χαρακτήρες μπορούν να επιτεθούν από μακριά

+potionaholic 3 super Mana και 3 Supers Heal potions

Με το πλήκτρο "+" ενεργοποιείτε ένα cheat και με το "-" το απενεργοποιείτε.



Άλλος ένας μήνας. Άλλο ένα εξασελίδο αλληλογραφίας. Άλλη μια επιβεβαίωση ότι η παρέα μας μεγαλώνει και ότι τα χρήματα που επενδύετε στην αγορά αυτού του περιοδικού δεν πάνε χαμένα.

Το CGM μεγαλώνει ολοένα και περισσότερο και δείχνει ένα πρόσωπο φιλικό, ζεστό και ώριμο πια. Είναι το περιοδικό του Έλληνα gamer που ψάχνει, αμφισβητεί και δεν δέχεται πρόχειρες λύσεις, τετριμένες απαντήσεις και κενές υποσχέσεις. Αυτό το δείχνετε εσείς: με τα emails και τα γράμματα που ακολουθούν, με τη συμμετοχή στις συζητήσεις του

forum ([www.cgmag.gr](http://www.cgmag.gr)) και με την στάση σας. Εσείς δίνετε μορφή στο περιοδικό αυτό. Και όσο μας ευχαριστείτε για την ύλη που σας προσφέρουμε κάθε μήνα, τόσο μας τιμάει που έχουμε ένα συνειδητοποιημένο κοινό που στέκεται κοντά μας.

Αρκετά όμως με αυτά... για να περάσουμε σε απορίες και ιδέες, σε σκέψεις και παρατηρήσεις. Καλωσορίσατε στις έξι πιο "ζεστές" σελίδες του Computer Games Magazine- τις σελίδες σας!

Το "Γράμμα του Μήνα" κερδίζει μια ετήσια συνδρομή στο περιοδικό μας.

## ΤΟ ΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

### Συντάκτες και Επιπτώσεις

Αγαπημένοι μου συντάκτες και πάνω απ'όλα ΦΙΛΟΙ, Καλή χρονιά με υγεία, ευτυχία και λίγα ... game over!

Όπως είχα υποσχεθεί στην προηγούμενη επιστολή μου, κατέφθασε τώρα και το... "mail-γλύψιμο"! Το 14ο τεύχος ήταν αυτό που συντέλεσε στη γνωριμία μου με το περιοδικό και από τότε δεν έχω χάσει ΚΑΝΕΝΑ τεύχος. Ο λόγος που δε γίνομαι συνδρομητής είναι ότι είμαι φοιτητής και δεν έχω την οικονομική ευχέρεια να δώσω όλο το ποσό "ντούκου". Το περιοδικό "μεγάλωσε στα πόδια μου", το είδα να εξελίσσεται, να βελτιώνεται, να γίνεται πιο διάσημο! Μόλις καθιερώσατε την προσφορά ολόκληρου παιχνιδιού σε κάθε τεύχος, ακόμα και οι πιο... σκληροί αντίπαλοί σας, οι οποίοι ήταν ήδη καταξιωμένοι κι εδραιωμένοι στο χώρο, βάλθηκαν να μιμηθούν την κίνηση-φαινόμενο που πρώτοι εσείς κάνατε στην Ελλάδα! Μάλλον ένοιωσαν να απειλείται η θέση τους από ένα νεοφερμένο, "επικίνδυνο" περιοδικό με πολλές φιλοδοξίες! Μπορεί να είναι φαινόμενο και παγκοσμίως γιατί ένας φίλος μου που ζει στο New Jersey, όταν το άκουσε, τρελάθηκε! Δεν είχε δει τίποτα παρόμοιο στην Αμερική. Βέβαια αυτό δεν πρέπει να σας καθησυχάζει, ίσα-ίσα πρέπει να σας εντείνει την αίτηση ευθύνης που έχετε απέναντι σε όλους εμάς, τους αναγνώστες σας. Αν και δε μου αρέσει ο όρος "αναγνώστες". Προτιμώ το "φίλοι"! Άλλωστε, όλοι μια παρέα είμαστε, με κοινό ενδιαφέρον τα video-games, ανταλλάσσουμε απόψεις και μαθαίνουμε ο ένας από τον άλλο. Συνεχίστε λοιπόν στον ίδιο ρυθμό τη βελτιστοποίηση αυτής της φιλικής κοινότητας των Ελλήνων gamers και να είστε σίγουροι ότι αυτή η κοινότητα θα μεγαλώνει και θα ωριμάζει όσο περνάει ο καιρός.

Στο κυρίως θέμα μου τώρα. Οι απορίες μου δεν έχουν να κάνουν με κάποιο παιχνίδι ή με κάποιο πρόβλημα που αντιμετωπίζω στο PC μου. Έχουν να κάνουν με εσάς αυτοπροσάπως!

Παρακολουθώ την πορεία των video-games από 7 χρονών (τώρα είμαι 20) και πάντα το όνειρό μου ήταν να ασχοληθώ επαγγελματικά με αυτά. Στην αρχή ήθελα να δημιουργώ τίτλους αλλά όταν κατάλαβα τι εστί Ελλάδα και προγραμματισμός (ειδικά προγραμματισμός παιχνιδιών στην Ελλάδα), άλλαξα όνειρο. Θα γινώμουν συντάκτης στον ειδικό χώρο των video-games!! (Από 7 χρονών, επίσης,

διάβαζα περιοδικά του χώρου!) Αυτό που θα ήθελα να μάθω από σας είναι Η ΖΩΗ ΣΑΣ. Πώς είναι;

1) Έχει αλλάξει προς το καλύτερο ή λόγω του ότι είστε αναγκασμένοι να κάθεστε πολλές ώρες μπροστά από τους υπολογιστές σας, χάσατε το νόημα της προσωπικής σας ζωής;

2) Σίγουρα θέλατε πολύ να γίνετε συντάκτες, πριν γίνετε. Αφού γίνετε όμως, άλλαξε κάτι σε αυτή σας την επιθυμία; Το μετανιώσατε;

3) Σίγουρα υπάρχουν στιγμές που καταριέστε τη δουλειά σας, όπως όλοι οι εργαζόμενοι άνθρωποι άλλωστε. Είναι αρκετές αυτές οι στιγμές ή αντισταθμίζονται από συναισθήματα χαράς, τα οποία προέρχονται από το αντικείμενο της δουλειάς σας;

4) Αγαπάτε ακόμη τα video-games όσο και πριν την ένταξή σας στο περιοδικό ή η συνεχής ενασχόληση με αυτά σας δημιούργησε ένα ελαφρύ αίσθημα αηδίας απέναντί τους; Απ' ό,τι ξέρω, για να γίνει κάποιος συντάκτης, πρέπει να έχει μεγάλη ευχέρεια στο γραπτό λόγο, βαθιά γνώση πάνω στα video-games και τους υπολογιστές, να ξέρει καλά Αγγλικά και ΠΑΝΩ ΑΠ' ΟΛΑ να τρέφει αγάπη προς το μαγικό χώρο των βιντεο-παιχνιδιών. Αληθεύει; Χρειάζεται μήπως και κάποιο ειδικό πτυχίο; Εάν κάποιος γίνει τελικά συντάκτης στο CGM μπορεί να δουλεύει τα άρθρα του από το σπίτι του στην επαρχία και να τα στέλνει στα κεντρικά γραφεία μέσω e-mail; Ή πρέπει αναγκαστικά να παραβρίσκεται καθημερινά στα κεντρικά; Θα ήθελα να τελειώσω αυτό το mail με την πρόταση να ακολουθήσετε το παράδειγμα του αδερφού-περιοδικού GAMEPRO και να δημοσιεύετε κάθε μήνα ένα review αναγνώστη. Εγώ είχα στείλει το review του Return To Castle Wolfenstein όταν ψάχνατε για συνεργάτες αλλά δε νομίζω να έφτασε ποτέ. Το είχα στείλει σε CD μέσω ταχυδρομίου. Τώρα που έχω Internet, και παρ' ό,τι το παιχνίδι πάλιωσε αρκετά, το επισυνάπτω μαζί με το mail για να κάνω ποδαρικό στην καινούργια αυτή (ευελπιστώ) προσθήκη του αγαπημένου μας περιοδικού.

Ευελπιστώ σε δημοσίευση γιατί ίσως ολόκληρο το μέλλον μου, κρθεί από τις απαντήσεις σας.

Φιλικά, Καρπέντης Βαγγέλης (EJ Gova)

Φίλε Βαγγέλη, Η πρωτοτυπία του γράμματός σας μας συ-

γκίνησε και δεν μας άφησε και πολλά περιθώρια: χρίζουμε το γράμμα σου "Γράμμα του Μήνα".

Από εκεί και πέρα, να δούμε τις ερωτήσεις σου, μία-μία. Στην Ελλάδα δεν υπάρχει σχολή, πτυχίο Ειδικού Τύπου όσον αφορά στα video-games. Το αν απαιτείται κάποιο άλλο πτυχίο, εξαρτάται πάντα από τον εργοδότη... εμείς πάντως δίνουμε περισσότερη έμφαση σε αυτά που είπες κι εσύ... γνώσεις και αγάπη πάνω στο αντικείμενο, καλό χειρισμό της γλώσσας και εκφραστικότητα και... γερή πλάτη. Εδώ μπαίνει αυτό που αναρωτιέσαι: πώς επηρεάζεται ο μέσος συντάκτης από το επάγγελμά του.

Σκέψου 8 ώρες ΚΑΘΕ μέρα σε ένα pc. Μερικές μέρες και περισσότερες. Μερικές φορές και Σαββατοκύριακα. Σκέψου επίσης ότι πέρα από αυτό, είμαστε και gamers και παίζουμε και στα σπίτια μας μερικές ώρες. Το σώμα λοιπόν του gamer- συντάκτη, σύμφωνα με τους νόμους εξελίξης του Δαρβίνου, αλλάζει και προσαρμόζεται. Η πλάτη σκεβρώνει, λυγίζει και πιθανώς, ατροφεί. Η πλειοψηφία λοιπόν των συντακτών πάσχει από αυχενικό, πιασίματα πλάτης και πόνους μέσης. Παράλληλα, η μυωπία ανεβαίνει ενώ, όπως και οι παίκτες τένις, έτσι και εμείς πάσχουμε από πόνους στον καρπό. Η πνευματική κόπωση είναι πολύ πιο καταβλητική από την σωματική κόπωση και χρειάζονται αρκετά ψυχικά αποθέματα για να συνηθίσει κανείς. Άσχημα πράγματα. Από εκεί και πέρα, όλα εξαρτώνται από τον χαρακτήρα του καθενός. Σίγουρα σε μερικές περιπτώσεις σημειώνεται κορεσμός και ένας συντάκτης μπορεί να σχαθεί να βλέπει games, να τρώει, να φοράει και να αναπνέει games. Άλλοι ενθουσιάζονται ακόμα περισσότερο με την συνεχή επαφή. Άλλοι δεν αφήνουν το gaming να επηρεάσει την προσωπική τους ζωή και τις σχέσεις, άλλοι το ενσωματώνουν και άλλοι απλά θα προτιμήσουν να κάτσουν σπίτι για να παίξουν από μια έξοδο για μπίρες-καφέ-σινεμά ή οτιδήποτε. Δεν υπάρχει γενικός κανόνας, είναι καθαρά θέμα γούστου και χαρακτήρα. Το μοναδικό σίγουρο είναι ότι για να ασχοληθεί κανείς σοβαρά, πρέπει να αγαπάει τα παιχνίδια.

Την ιδέα για το review του αναγνώστη την έχουμε σκεφτεί- αλλά για να είμαστε ειλικρινείς, δεν μας έχει ενθουσιάσει. Ποτέ όμως δεν αποκλείουμε κάτι και ποτέ δεν θα πάψουμε να εξελισσόμαστε προς το καλύτερο.

## Συνταγή Gamer

Αγαπητό CGM,

αν και σε διαβάζω από το τεύχος 19, αυτό είναι το πρώτο mail που στέλνω. Δε θα με αποκαλούσα και "την" gamer αλλά έχω κάποια πείρα με αυτά. Ασχολούμαι με τα computer games από τότε που πήγαινα στο γυμνάσιο. Τώρα σπουδάζω πληροφορική απλά και μόνο εξαιτίας τους... (καλά ντε και επειδή έπιασα τη βάση της σχολής, μη φωνάζεις). Όπως βλέπεις είμαι χρόνια στο χώρο και γνωρίζω το αντικείμενο. Γι'αυτό και θα ήθελα να δώσεις βάση στο mail μου. Παλιά τα παιχνίδια ασχέτου είδους, ήταν ελκυστικά. Εννοώ πως ότι και να έπαιζα μα adventure, μα strategy, μα simulator κτλ. υπήρχε κάτι που με έθιζε στο παιχνίδι. Δε θα ξεχάσω ποτέ τις ώρες που κολλούσα στον υπολογιστή ή τα πρωινά που με έβρισκαν μπροστά του. Έξω ξέρεis τι συγκλονιστικό συναίσθημα είναι να χαράζει κι εσύ να έχεις μόλις τερματίσει. .... (βάλε όποιον τίτλο θεs, το συναίσθημα είναι το ίδιο). Τελοςπάντων αυτό αυτό που με προβληματίζει τελευταία και θέλω να το μοιραστώ μαζί σου είναι το εξής: Δε βρίσκω πια ένα παιχνίδι που να είναι ικανό να με "πορώσει". Ξέρεις, να μην με αφήνει να το αφήσω. Κάποια παιχνίδια που το έκαναν αυτό ήταν το red alert 2, το silent hill 2, το mafia, το donkey kong, το max payne, τα resident evil (και τα 3), το icewind dale, το half life, το dracula, το raptan και η λίστα μεγαλώνει. Από τα καινούρια παιχνίδια όμως κανένα δε μου γεννά την επιθυμία να ξοδέψω τα λιγοστά και πολύτιμα ευρώ μου (όντας φοιτήτρια) για να τα αποκτήσω. Αν και έχουν τα τρομερά γραφικά, τον φανταστικότερο ήχο, μερικές φορές το απιθανότερο σενάριο δεν έχουν το βασικότερο για μένα: ένα εθιστικό gameplay. Τι σημασία έχουν όλα τα άλλα αν βαριέσαι να παίζεις; Π.χ. το Little Big Adventure 2. Με τα καρτούνιστικά γραφικά που αγγίζουν τα όρια του λιπού και τα μάλλον παιδικά γεγονότα που συμβαίνουν σε κρατά σε κάποια βαθμίδα πόρωσης, με την έννοια της διασκέδασης. Ή το worms 2 που ήταν η χαρά της παρέας όταν μαζευόμασταν όλοι μαζί και παίζαμε. Ή το simcity 3000 που κατανάλωσε πολύ χρόνο της ζωής μου με ευχάριστο τρόπο. (Τι φάση να βλέπεις αυτά τα μικρά ανθρωπάκια να διαδηλώνουν για καλύτερα σχολεία!) Έχω την αίσθηση πως τα παιχνίδια σήμερα δε φτιάχνονται για να διασκεδάζουν αλλά για να παίρνουν οι εταιρίες τα λεφτά μας. Πιστεύω πως υπάρχουν κι άλλοι gamers που συμμερίζονται την απογοήτευσή μου γι'αυτό και θα έπρεπε να κάνουμε κάτι. Ίσως ένα σύλλογο απογοητευμένων gamer. Δεν ξέρω αλλά δεν διασκεδάζω πια. Ο υπολογιστής μου έχει πια μια και μόνο χρήση: βάζω πάνω του τα σεμεδάκια που μου στέλνει η θεία Μαρία από το χωριό (!). Μήπως ήρθε το τέλος των computer games; Η κατάσταση έχει ξεφύγει και γι'αυτό θέλω την βοήθειά σου. Θα ήθελα μια λίστα με παιχνίδια που οι συντάκτες σου πιστεύουν ότι είναι διασκεδαστικά πριν αρχίσω να ασχολούμαι με άλλο "άθλημα" που είναι πιο ψυχαγωγικό πχ. ζαχαροπλαστική.

Δε με ενδιαφέρει η δημοσιότητα, θέλω μόνο να σταματήσει η ανία με τα computer games. HELP ME DOCTOR!

Εύη Σταριδα, Γιάννενα.

Αγαπητή Εύη,

Συνταγή ή γιατροσόφι δεν υπάρχει... το μόνο που απαιτείται είναι ανοιχτά μάτια και αντιληψη κι ένας καλός σύντροφος ενημέρωσης (δηλαδή το περιοδικό που κρατάς στα χέρια σου). Το μόνο σίγουρο είναι ότι ΔΕΝ έχει έρθει το τέλος των Computer Games... μην ανησυχείς. Απλά, επειδή κυκλοφορούν πολύ περισσότερα παιχνίδια από παλιά, επόμενο είναι να αυξάνεται και ο αριθμός των κακών-μέτριων παιχνιδιών. Ρίξε μια ματιά στη λίστα με τα Best of the Best- είναι αυτά που προτείνουμε- η οποία ανανεώνεται σε τακτά χρονικά διαστήματα. Για τον σύλλογο που λες, ίσως να μην είναι άσχημη ιδέα...

## Γράμμα από τον ΝΙΟ

Αγαπητό GG MAG,

Είμαι 15 χρόνων και μένω στη Σπάρτη. Διαβάζω το περιοδικό σας εδώ και ενάμισι χρόνο. Σας ευχαριστούμε που μας ενημερώνετε με ό,τι πιο καινούριο παιχνίδι ή σιδητότε άλλο (περί υπολογιστών) βγαίνει στην αγορά! Ο λόγος που σας στέλνω είναι επειδή έχω ένα μεγάλο παράπονο από την ΕΙΔΟΣ. Παλιά ήμουν φανατικός των Tombraider μα από τότε που βγήκε το Angel of darkness απογοητεύτηκα. Μπορεί να μην έχω παίξει όλο το παιχνίδι μα καταλαβαίνω σε σχέση με τα προηγούμενα Tombraider οτι μπορεί να έχουν αλλάξει τα τοπία και πολλές άλλες λεπτομέρειες μα είχαν υποσχεθεί και καλύτερο χειρισμό που εγώ, κατά την δική μου άποψη, βλέπω ίδιο και απαράλλαχτο. Σε μερικά σημεία το παιχνίδι είναι βαρετό γιατί μοιάζει πολύ με τα προηγούμενα Tombraider! Ακόμα μια ερώτηση που ήθελα να σας κάνω είναι για το πιο παιχνίδι είναι καλύτερο για να παίζω στο Internet το Red faction ή το Counter-strike; Και αν δεν γίνονται κουραστικός θα ήθελα μια ακόμη χάρη. Έχω κολλήσει στο Tombraider- Angel of darkness στο επίπεδο Defeat boaz με την τερμαστία αράχνη... πως την περνάνε;

ΥΓ: (Δεν έχω κολλήσει μόνο εγώ σε εκείνο το σημείο του παιχνιδιού μα και πολλοί φίλοι μου)

ΝΙΟ-Αγίς Τομπρος

Αγαπητέ ΝΙΟ, θα σε λέμε κύριο Άντερσον...

Για την ΕΙΔΟΣ και την Lara τα έχουμε ξαναπεί. Παρόλα αυτά, η κυρία Lara έχει ένα μεγάλο φανατικό κοινό που την υποστηρίζει σε κάθε της κίνηση. Η απόφαση όμως είναι πάντα δική σας... και της τσέπης σας. Για online gaming, μεταξύ των δύο που αναφέρεις, δεν υπάρχει θέμα σύγκρισης. Counter-strike. Για την Boaz, προσπάθησε να ρίξεις στο κεφάλι της και μετά στις τρύπες στο σώμα της... με λίγη προσπάθεια, εσύ (και οι φίλοι σου) θα ξεκολλήσετε.

## Βία και πρωτοτυπία

Αγαπητοί συντάκτες,

Είμαι ένας απ'τους πιο παλιούς αναγνώστες και θέλω να πω ένα μεγάλο μπράβο για τη συνεχή ανανέωση του περιοδικού. Ο λόγος που έγραφα αυτό το γράμμα είναι για να πω μερικές από τις απόψεις που έχω διαμορφώσει για τα Videogames.

Θέμα Πρώτο: Βία

Εξαιρώντας τα management, τα simulation και κάποια adventure games, οποιοδήποτε άλλα παιχνίδια που έχουν κυκλοφορήσει είτε για υπολογιστές είτε για κονσόλες έχουν σαν πρώτο περιεχόμενο την βία και τον θάνατο. Μέσα από τις θόνοες μας έχουμε δει όλους τους πολέμους της παγκόσμιας ιστορίας, φανταστικούς πολέμους, μάχες κατά της τρομοκρατίας αληθινές και μη, κατασκοπεία, ακόμα και μάχες με μεταλλαγμένα τέρατα και ρομπότ του μελλοντος. Και όλα αυτά με περιτύλιγμα strategy, FPS, role playing, ή action game. Σε όλα αυτά τα παιχνίδια το βασικό που πρέπει να κάνεις είναι να σκοτώσεις οτιδήποτε βρεθεί στο δρόμο σου. Και εδώ θέλω να κάνω μια ερώτηση: Αλήθεια διασκεδάζει τόσο πολύ η ιδέα να είσαι ένας δολοφόνος και να σκοτώνεις οτιδήποτε σου γίνεται εμπόδιο; Αναφέρω ενημερωτικά ότι το 65% των παιχνιδιών που έχουν συνοδεύσει το περιοδικό είναι αυτού του είδους. Υπάρχουν και περιπτώσεις όπου το περιεχόμενο κάποιων παιχνιδιών είναι άκρως βίαιο, τα οποία φέρουν στο εξώφυλλο τους μια ταμπιλίτσα που λέει 18+ (βλέπε Soldier of Fortune). Εντάξει δεν λέω... είναι αρκετά δελεαστικό να παίρνεις το ρόλο ενός αρχιμαφιόζου ή κάτι παρόμοιο, αλλά μέχρι ενός σημείου.

Θέμα Δεύτερο: Πρωτοτυπία

Όταν είχε βγει το Doom πριν 12 χρόνια ήταν κάτι πρωτόγνωρο για την μικρή τότε κοινωνία των gamers. Από τότε όμως έχουμε αμέτρητες παραλλαγές που βασίζονται στην ιδέα αυτού του παιχνιδιού. Κάτι παρόμοιο ισχύει και για το Red Baron, το Sim City, το Might and Magic, το Test Drive, και άλλα που δεν μου έρχονται τώρα στο μυαλό. Όλο αυτό το σκηκικό κάπου καταντάει να γίνεται βαρετό.

Ερώτηση: Γιατί δεν υπάρχει πρωτοτυπία στις μέρες μας; Τώρα περιμένο να ακούσω ότι ο υπαίτιος γι αυτό είναι η πειρατεία και ότι οι εταιρίες χάνουν λεφτά από αυτή. Λοιπόν αυτή η απάντηση κατά την προσωπική μου γνώμη δεν είναι αληθής. Ο λόγος; Πριν 15 χρόνια οι μικρές τότε εταιρείες έβγαζαν κάποιο τίτλο. Όμως πόσοι ασχολούνταν με το gaming τότε; Πολλοί λίγοι. Έτσι η εταιρεία δεν είχε μεγάλες χρηματικές απολαβές από τον τίτλο αυτό. Όμως τότε κάθε νέος τίτλος είχε και κάτι πρωτότυπο να επιδείξει.

Σήμερα οι μεγάλες πια εταιρείες που βγάζουν κάποιο τίτλο αυτομάτως γεμίζουν και τις τσέπες τους γιατί το gaming κοινό πια έχει πάρει τεράστιες διαστάσεις. Ρωτήστε οποιονδήποτε 10χρονο πιστορικά τι είναι Quake ή τι είναι Counter-strike. Δεν θα βρεθεί ούτε ένας που να μην ξέρει. Όμως ξέρουμε ότι όσα λεφτά και να βγάζει κάποιος, θέλει να βγάλει ακόμη περισσότερα.

Γι αυτό και οι εταιρείες μας προσφέρουν ξαναζεσταμένο φαγητό πλέοντας σε γνωστή πορεία και όχι προς το άγνωστο. Γιατί όπως και να το κάνουμε είναι μεγάλο ρίσκο για μια εταιρεία να εφαρμόσει καινοτομίες σήμερα γιατί ο ανταγωνισμός είναι τεράστιος. Έτσι καθώς η τεχνολογία προχωράει με τον καιρό, μας προσφέρουν την ίδια συνταγή με πιο ωραίο όμως υτεκρό και σύγουρη επιτυχία. Κάπου εδώ θα σταματήσω αυτό το γράμμα καθώς αυτά τα δύο ήταν τα θέματα που με απασχολούν. Δεν με νοιάζει αν δημοσιευτεί

όμως θα ήθελα να ακούσω και τις δικές σας απόψεις.

Με εκτίμηση  
Τοής Νίκος

ΥΓ. : Θα ήταν καλή ιδέα νομίζω να κάνετε ένα αφιέρωμα στη Microsoft.

ΥΓ. : Τι λέτε για τα Oni και Dogfighter;; Νομίζω ότι είναι καλές προτάσεις.

Φίλε Νίκο,

Οι δικές μας απόψεις διαφάνονται μέσα από τις σελίδες του περιοδικού και σε καμία περίπτωση δεν μπορούν να χωρέσουν σε μια παράγραφο, ούτε σε μια σελίδα, ούτε σε πέντε. Η στάση μας και οι αντιλήψεις γίνονται αισθητές μέσα από τα reviews, τα νέα, τα Ειδικά Θέματα... από παντού. Βία υπάρχει πράγματι πολλή και σε ορισμένες περιπτώσεις υπερβολικά πολλή. Χωρίς να φτάνουμε στο σημείο να κατηγορούμε τα games για τον πισορικά με το IQ 13 που βγήκε με την καρμπίνα στους δρόμους αλά Grand Theft Auto, απλά σαν εύκολη λύση εκ μέρους των designers/devs. Πρωτοτυπία υπάρχει, αλλά θα θέλαμε περισσότερη. Και καλό είναι να σημειώνουμε την δυσσαρέσκεία μας σε ορισμένα πράγματα, αλλά δεν πρέπει να τα βάζουμε όλα μαύρα, ούτε να θεοποιούμε τις Παλιές Εποχές. Και το 1986 υπήρχαν άσχημα-μέτρια-κακά παιχνίδια και κλώνοι. Και το 1986 υπήρχε κόσμος που προσπαθούσε να βγάλει το ψωμί του φτιάχνοντας games- δεν είναι κακό αυτό.

Το μόνο που αληθινά μας προβληματίζει είναι ότι, ενώ η τεχνολογία έχει προχωρήσει έτη φωτός μπροστά, η νοοτροπία και η φιλοσοφία του gaming παραμένει ακόμα σε εμβρυακό στάδιο... ακόμα περισσότερο στην χώρα μας. Τα ξέρετε. Μην τα επαναλαμβάνουμε. 3037 κανείς;

Σε ευχαριστούμε για τις προτάσεις και τα καλά σου λόγια. Σε περιμένουμε και στο forum όπου σίγουρα θα έχεις πολλά να προσφέρεις στις συζητήσεις μας.

## Πρόβλημα σε XP!

Αγαπητό περιοδικό,  
Είμαι τακτικότατος αναγνώστης σου από το πρώτο σου τεύχος. Συγχαρητήρια για την ύλη σου και τη βοήθεια και ενημέρωση που συνεχώς μας προσφέρετε.  
Θα προχωρήσω γρήγορα στην περιγραφή του προβλήματος που αντιμετωπίζω. Η σύνθεση του PC μου είναι: Μητρική ASUS P4PE, επεξεργαστής Intel P4 2, 6 Ghz, 1GB μνήμη DDR 333, κάρτα γραφικών Asus 9570 με chip GeForce FX 5700, TV Tuner της Hauppauge, modem εσωτερικό Zoom PCI V. 92 και κάρτα ήχου Creative Audigy Platinum ex. Επίσης ένα DVD Pioneer 105s, ένα CDRW Plextor Premium και ένα DVDRW Sony DRU-510A. Έχω εγκατεστημένα τα Windows Millennium σε έναν WD 40 GB και τα Windows XP Professional σε έναν ακόμη WD 40 GB. Έχω ακόμη έναν WD 100 GB όπου έχω εγκατεστημένα παιχνίδια.  
Το πρόβλημα που αντιμετωπίζω είναι ότι κάθε φορά που κάνω boot στα XP η κάρτα γραφικών μου θέλει εκ νέου εγκατάσταση των drivers. Έκανα ουκ ολίγες φορές πλήρη απε-

γκατάσταση και επανεγκατάσταση των drivers και της κάρτας, δοκίμασα όλους τους detonators από τον 44. 03 και μετά, αλλά τίποτα. Κάθε φορά που μπαίνω στα χρειάζεται επανεγκατάσταση των drivers. Το δε περίεργο είναι ότι δεν αντιμετωπίζω το ίδιο πρόβλημα όταν κάνω boot στα Millennium! Τέλος σας αναφέρω ότι το ίδιο πρόβλημα αντιμετωπίζα και με την προηγούμενη κάρτα γραφικών που είχα (μια Chronos με GeForce 2 MX).

Ελπίζω στη βοήθειά σας πριν καταφύγω στο χρονοβόρο και ψυχοφθόρο format.

Με εκτίμηση,  
Λεωνίδας Στ. Βατικιώτης  
Καρδιολόγος (και στον ελεύθερο χρόνο μου μανιακός gamer)

Αγαπητέ Λεωνίδα,

Δύσκολα τα πράγματα...αν μην τι άλλο, χρειαζόμαστε και άλλα δεδομένα προτού προβούμε σε συμπεράσματα. Αλλά κάποια σενάρια σχηματίζονται... Οι drivers που βάζεις στα XP είναι σίγουρα των XP ή μήπως πας να βάλεις τους drivers των Millennium (ή κάποιου άλλου λειτουργικού;). Την εγκατάσταση την έχεις κάνει ο ίδιος; Αν ναι, μπαίνεις με root account στο συγκεκριμένο μηχάνημα; Αν δεν μπαίνεις σαν admin στο σύστημα αλλά σαν απλός χρήστης, μπορεί να έχει ενεργοποιηθεί (πριν ή κατά την εγκατάσταση σαν admin ή και ως default settings των XP) κάποια επιλογή που να καθιστά αδύνατη την αποθήκευση αλλαγών από απλούς χρήστες. Δεν αποκλείεται... βάλε τους drivers ως admin. Υπάρχουν κι άλλες πιθανότητες... δοκίμασε το εξής όμως που ίσως σε βοηθήσει: όταν εμφανιστεί την επόμενη φορά το μήνυμα New Hardware found, ακύρωσε την εγκατάσταση και ψάξε στις πληροφορίες του Hardware (manager, κτλ) για να δεις ως τι βλέπει την VGA σου το μηχάνημα. Και περιμένουμε περισσότερες πληροφορίες.

## Ακριβό; Κλέψ'το!

Υποκλινόμαι μπροστά σας. Ναι κύριε αρχισυντάκτη. Υποκλινόμαι για να σας εκφράσω φόρο τιμής γιατί κάθε μήνα το περιοδικό σας με συναρπάζει! Μπράβο και εύγε σε αυτούς που μόχθησαν για να κυκλοφορήσει το αγαπημένο μου περιοδικό. Θέλω να σας εξομολογηθώ κάτι που με βάζει πολλές φορές σε βαθύτατος συλλογισμούς. Μέχρι πριν λίγες μέρες δεν είχε διαβεί ούτε ένα πειρατικό CD την πόρτα του σπιτιού μου. Όμως αυτό άλλαξε από την ημέρα που πήγα να αγοράσω το Max Payne 2. Είδα την τιμή 50 ευρώ αλλά όλα τα καινούργια παιχνίδια τόσο κοστίζουν (σκέφτηκα). Άκουσα όμως κάτι συγκλονιστικό... Το παιχνίδι σε λιανική τιμή έκανε 15 ευρώ!! Θόλωσα! Νευρίασα τόσο πολύ που έκανα κάτι τραγικό. Από το θυμό μου πήγα στο απέναντι μαγαζί και το αντεγραψα! Το έκανα γιατί δεν θέλω να είμαι κοροϊδο κανενός! Ορίστε ο λόγος που σχεδόν όλοι οι gamers ασχολούνται με την πειρατεία! Δεν ανέχομαι τον άλλο να με κοιτάει στα μάτια και να μου λει"Το πήρα 15 το πουλάω 50". Απαράδεκτα πραγματά! Είμαι μόλις 14, ασχολούμαι με το gaming από τα 9 και τώρα σας ανακοινώνω πως δεν πρόκειται να μπω στη

διαδικασία του "Το πήρα 15 το πουλάω 50"! Ο χώρος του gaming είναι τόσο ανατριχιαστικά κερδοφόρος που με κάνει πολύ περήφανο που είμαι μέλος του! Γι' αυτό τον λόγο και μόνο δεν θα αφήσω κανέναν να ριζέει το επίπεδο του gaming τόσο χαμηλά! Σας παρακαλώ θέλω τη γνώμη σας.

Υ. Γ. Keep up the good work!

Γιάννης

Φίλε Γιάννη,

Λύσεις και απαντήσεις δεν μπορούμε να σου δώσουμε. Οφείλουμε όμως να υπογραμμίσουμε την τραγική ειρωνεία στα λόγια σου... λες ότι δεν θέλεις να είσαι το κοροϊδο κανενός. Και καλά κάνεις. Δεν καταλαβαίνεις όμως ότι με την πράξη σου, γίνεσαι ακριβώς αυτό το πράγμα; Γίνεσαι το κοροϊδο του πειρατή. Το θύμα. Εις βάρος σου, παρανομεί και σε εκμεταλλεύεται. Είναι τόσο απλό. Φυσικά, τα παιχνίδια είναι ακριβά. Αλλά δεν είναι ζωτικής σημασίας και μπορείς να ζήσεις χωρίς 10 νέα παιχνίδια τον μήνα... και μια BMW είναι ακριβή- τι θα κάνεις; Θα την κλέψεις; Και μην ξεχνάς, ότι τα παιχνίδια είναι ακριβά- εκτός και αν ξέρεις να ψάχνεις και να επιλέγεις. Δοκίμασε μερικά σωστά και οργανωμένα, ειδικευμένα καταστήματα. Δοκίμασε online shopping. Μην μπαίνεις στο πρώτο μαγαζί που βλέπεις μπροστά σου... Παραδείγματα αισχροκέρδειας παρατηρούνται παντού, σε όλη την αγορά αγαθών.

## Όχι και κάψιμο...

Αγαπητοί συντάκτες του ανανεωμένου και πολύχρωμου πλέον C. G. M. γεια σας! Πάirnω το περιοδικό εδώ και 2 χρόνια (OXI ΠΙΑ ΤΟ ΔΩΡΕΑΝ CD!) και είμαι ενθουσιασμένος γιατί από τεύχος σε τεύχος βελτιώνεστε! Τώρα που τελείωσε το γλειψίμο (!) ως αρχισυντάκτη με τα (λίγα) κακά. Πρώτον βρε παιδιά, δεν χρειάζονται 3 ολόκληρες, πολύτιμες σελίδες για cheats! Μπορούμε να τα βρούμε όπου και όποτε θέλουμε (Internet). Δεύτερον, παρ' όλο που τα παιχνίδια που δίνετε με το περιοδικό είναι ποιοτικοί τίτλοι, λείπει μια βασική κατηγορία. Τα action! Μια καλή επιλογή θα ήταν το Project I. G. I. , είναι action με κορυφαία γραφικά για την εποχή του (2000). Τέλος, (ουφ! Σας κούρασα) θα έπρεπε να αφιερώσετε λίγες σελίδες για τα LAN parites και συγκεκριμένα το εθνικό μας άθλημα εδώ στην Ξάνθη που δεν είναι άλλο από το Counter-Strike. Πίστες όπως η Iceworld, η Assault, η Dust 2, η Deathmatch κ. α. τις οποίες πραγματικά ξέρουμε pixel προς pixel...! Anyway, (τα είπαμε τα αγγλικά μας πάλι!) συνεχίστε την καλή δουλειά, λάβετε υπόψη αυτές τις 3 μικρές λεπτομέρειες και θα το κάψουμε το PC Master!

Φιλικά

Ανδρέας - ZEUS - Μαυροδής

Υ. Γ. Μακάρι να το δημοσιεύσετε για να έχω μια απάντηση!

Φίλε Zeus,

Πρώτα από όλα μια διευκρίνιση: εμείς δεν σκοπεύουμε να "κάψουμε" κανένα περιοδι-

κό... απλά να σας ενημερώσουμε σωστά και να σας προσφέρουμε μερικά όμορφα πράγματα, με κέφι και μεράκι. Ο ανταγωνισμός είναι καλό πράγμα, καθώς κερδισμένος βγαίνει πάντα ο καταναλωτής/αναγνώστης. Η επιλογή είναι δική σας.

Παρακάτω... τα cheats τα μειώσαμε. Ευχαριστημένος; Το online gaming το καλύπτουμε κι αυτό περισσότερο. Την επαρχία την φροντίζουμε κι αυτήν... Ξάνθη, Λάρισα, Πάτρα... πηγαίνουμε όπου μπορούμε και καλύπτουμε όσο το δυνατόν περισσότερα! "Αηγway", προσπαθούμε πάντα για το καλύτερο και εμμένουμε στην ειδικότητά μας.

## Ρεαλισμός και Fun

Αγαπητό CGM,

Έχει ο καιρός γυρίσματα ε; Δεν μπορούσα να σας γράψω το Δεκέμβρη - εσείς το ζητήσατε, αν θυμάστε καλά - γιατί έγραφα διαγωνίσματα τετραμήνου στη Β' Λυκείου... καταλαβαίνετε. Όπως πολύ καλά καταλάβατε, είχα πολλά ακόμα να πω. Και τι κάθομαι και δεν αρχίζω να τα λέω; Get prepared...

Στα strategy υπάρχουν κάποιες παραλήψεις και στον τεχνικό τομέα και στην AI. Υπάρχουν τα 2D strategies - ή με ισομετρικό στήσιμο. Στο σύμπαν που ζούμε, τυχαίνει να υπάρχουν 3 διαστάσεις; το μήκος, το πλάτος και το ύψος. Ακόμα και σήμερα, κάποιος εκεί έξω αγνοούν το ύψος. Μήπως σιγά - σιγά το 2D θα πρέπει να μπαίνει στο κατά ως "έλλειψη ρεαλισμού εικόνας"; Επίσης, βλέπουμε το έδαφος να δέχεται καταγισμό οβίδων κ.τ.λ. και το χορτάρι να μένει πράσινο σαν σε γήπεδο ποδοσφαίρου. Αυτά δεν γίνονται, τουλάχιστο στο δικό μας σύμπαν. Τώρα οι μάχες... όποιος ξέρει να τις κρίνει, βλέποντας τις νοιώθει σαν ένα τραίνο να περνά μέσα από ένα άλλο, χωρίς να συμβεί τίποτα. Οι στρατιώτες κάνουν τις ίδιες μηχανικές κινήσεις, "στρίβουν" μέχρι και 180ο, προχωρούν ακόμα κι αν τους πετυχαίνει κανόνι, δεν παραπατούν, δεν γλιστρούν, δεν τρώνε τουμπές... είναι σαν ρομπότ. Ο στρατιώτης στη μάχη, λόγω νευρικής έντασης δεν στρίβει παραπάνω από 15ο, εκτός κι αν διαταχθεί, οπότε στρίβει μια μεγαλύτερη ομάδα. Δε χτυπάει τον εχθρό μόνο με το όπλο του, πέφτουν γροθιές κ.τ.λ. Μπορεί να αποκρούσει σε ποσοστό 20% τα εχθρικά πλήγματα. Τέλος, υπάρχουν πολλές κινήσεις όπως το κόψιμο κεφαλιού, κόψιμο ποδιών του αλόγου ενός ιππεία, που κάνουν τη θέα της μάχης βίαιη, όπως είναι στην σκληρή πραγματικότητα. Επιπλέον, κάθε ομάδα γενικά έχει μάζα, ορμή, φυσική, αντοχή. Αν ένας ιππείας τρέξει πάνω σ' έναν πεζό, όχι μόνο δε σταματάει για να τον πολεμήσει, αλλά τον πετάει κάτω, τον καταπατάει και συνεχίζει ακάθεκτος την πορεία του. Μια σύμπαση παράταξη σταματάει γενικά τέτοιους "εξορμήσεις". Όλα αυτά για να φανούν σ' ένα παιχνίδι, οι κατασκευαστές θα χρειαστεί να συμβουλευτούν ειδικούς - programmers είναι οι άνθρωποι, όχι λοχαγοί!!! - και πολλές hardware απαιτήσεις. Όμως, η τεχνολογία σταματά, θα υπάρχει σε λίγο ο P5, η GeForce Fx5900, που θα πάει, θα φτηνώνει, δεν έχουν οι gamers P2 και GF2! Τώρα η AI που μ' έχει τσαντίσει αφάνταστα. Σωστή AI δεν υπάρχει σε ΚΑΝΕΝΑ παιχνίδι, εκτός του Homeworld 2, που 'ναι unique. Ας πάρουμε το American

Conquest και το Rise of Nations. Εκεί δίνεται η εντύπωση ότι ακόμα κι αν σου διαλυθεί ολος ο στρατός, έχεις άπειρες resources και τον ξαναφτιάχνεις. Εκεί ο στρατός είναι τουλάχιστο τα 3/4 των όλων μονάδων. Τώρα, η λογική: Αν μια χώρα χάσει τα 3/4 του πληθυσμού της, πόσους αιώνες θα χρειαστεί για να φτάσει στον αρχικό της πληθυσμό (χωρίς αρρώστιες, φυσικές καταστροφές, επαναστάσεις); Για να φτάσει λοιπόν στρατός δεν θα προϋποθέτονται μόνο λεφτά, αλλά και άνθρωποι. Τώρα λέτε "μα το American Conquest έτσι τους φτιάχνει τους στρατιώτες". Δεν εννοώ αυτό. Λέω ξεκινάς λχ. με 200 ανθρώπους δεν τους φτιάχνεις εσύ, γίνονται δωρεάν. Μετά από 15' αυτός ο πληθυσμός - όσος υπήρχε ακριβώς στα 15' - αυξάνεται κατά 30%. Αυτούς μπορείς να τους στείλεις σε διάφορες δουλειές και να τους προσέχεις σαν τα μάτια σου, αλλιώς, τι αξία θα 'χει μια αύξηση - φυσιολογική - 20% σε 70 άτομα; Ο στρατός δε θα παίζεται ολος σε μια ζαριά. Εδώ οι σκοτωμένοι peasants, θα είναι ζωτικής σημασίας. Τέλος αυτό.

Κατά παράξενο τρόπο, σε μερικά παιχνίδια, ο υπολογιστής ξέρει ακριβώς που 'ναι ο στρατός σου, και τα αδύναμα σου σημεία. Αυτό είναι απαράδεκτο. Θα πρέπει να σταλούν ανιχνευτές να δουν τι συμβαίνει, κι αν καταφέρουν να φτάσουν. Η έκβαση του πολέμου θα πρέπει να κρίνεται στο πεδίο της μάχης ή στα διπλωματικά γραφεία. Τα "αμυντικά" κτίρια, τα τείχη κι όλα αυτά τα κουραφέξαλα έχουν βοηθητικό ρόλο κι άντε να εξουδετερώσουν το 15% - 20% του επιτιθέμενου. Αν δεν υπάρχει στρατός να τα χρησιμοποιήσει, δεν κάνουν τίποτα μόνο τους. Τώρα που 'πα για κτίρια κάτι σκέφτηκα. Γιατί τα κτίρια, είναι ακίνητοι στρατιώτες. Κανονικά πρέπει να τα βλέπουμε σε μικρούς λόφους σε σχήμα τάδε με σπηλιές μέσα σ' αυτούς κυβικού σχήματος. Βάζοντας μέσα στρατιώτες η σκέψη να μην φαίνεται παρά αγνά, και να τους κινείς σαν να ήταν έξω - Διακόπτω για φάι.

Χμμ... καλούτσικο το χαβιάρι (πλάκα κάνω). Δηλαδή, τα κτίρια θα 'ναι σαν προεκτάσεις του εδάφους. Θα σπάνε όπως και το έδαφος με καταπέλτες κλπ. ή με φωτιά - αρκεί να μην είναι πέτρινα - κι όχι με σπαθιά, όπως σε κάποια Rise of Nations και AoM. Έτσι, θα μπορεί να αναπαρασταθεί σωστά η κατάληψη ενός κτιρίου, η άμυνα απ' αυτό (τοξότες πίσω απ' τα παράθυρα να ρίχνουν και μετά να καλύπτονται και τους πολεμιστές μπροστά απ' την πόρτα, έτοιμοι να ορμήσουν σ' όποιον μπει, κι απ'έξω οι άλλοι να προσπαθούν να καλυφθούν). Το ίδιο και τα πλοία. Θα μπορούν να μεταφέρουν συγκεκριμένο αριθμό πολεμιστών, χωρίς να 'ναι transport ships, αλλά κανονικά πλοία. Ανάλογα με το μέγεθος τους, για να κινηθούν θα χρειάζονται είτε πανιά, είτε κωπηλάτες. Όσο πιο πολλοί κι εμπειροί οι κωπηλάτες, τόσο πιο γρήγορα θα κινείται και θα στρίβει το πλοίο. Το ίδιο και με τα πανιά. Αλλά δεν θα πρέπει να 'ναι όλα ανοιχτά, γιατί τα μικρά πλοία αναποδογυρίζουν... Τα πλοία δε θα ρίχνουν από ένα μαγικό όπλο χωρίς χειριστές στην πλώρη. Θα ρίχνουν οι μονάδες απ' το πλοίο - εκτός απ' τις melee - ενώ ταυτόχρονα θα πρέπει να προστατεύονται οι κωπηλάτες. Τα καράβια θα μπορούν να πλευρίζουν και να γίνονται μάχες

πάνω σ' αυτά, όπως στην ξηρά. Έτσι, όπως και με τα κτίρια, τα πλοία θα μπορούν να αιχμαλωτιστούν κι όχι απαραίτητα να καταστραφούν. Αν τρυπήσει το σκαρί, σε 30' θα πρέπει το πλήρωμα να επιβιβαστεί σε άλλο καράβι, αλλιώς οι heavy units θα βουλιάξουν αμέσως στο βυθό - να σκεφτόμαστε και τους άμοιρους τους καρχαρίες - ενώ οι υπόλοιπες, κολυμπώντας θα πρέπει να φτάσουν στα άλλα πλοία, όντας εύκολα στόχοι. Κανονικά, οι τοξότες δεν έχουν άπειρα βέλη. Ρίχνουν οργανωμένοι, με "ομοβροντίες" κι έχουν περίπου 20 - 30 βέλη κάθε φορά.

Κάτι έλεγα πριν για μάζα, ορμή κλπ. Είναι εύκολο να καταλάβουμε τότε πέφτει κάτω ο στρατιώτης. Αυτός ο τύπος γιατί να μην σκαρφαλώνει έστω και με μειωμένη ταχύτητα τα σπαστικά cliffs;

Τώρα, πριν το τέλος, πιάνω το τομέα του ηθικού. Πότε ελιιάζει ο πολεμιστής; Όταν σκοτωθεί ο διοικητής του, οι συμπολεμιστές του, όταν ο εχθρός αποκαλύψει μια "έκπληξη", όταν του ρίχνουν ενεδρεύοντες μονάδες, όταν οι εχθροί είναι πολλοί κι όταν κυνηγά έναν άφαντο εχθρό για πολύ καιρό. Τι συμβαίνει τότε; Αρχίζει να πετά τα όπλα του, δεν υπακούει σε κανέναν, λιποταχτεί. Πότε ανυψώνεται το ηθικό του; Αν υπακούει πολλούς εχθρούς, αν ο αρχηγός του έρθει να πολεμήσει στην πρώτη γραμμή, αν δει μια ομάδα φίλων να "τα πηγαίνει καλά".

Τέλος - τέλος, τι προσπαθούν να πετύχουν τα παιχνίδια και δεν μπορούν; Το Line of Sight (LoS) και kat' επέκταση τις ενέδρες κι εκπλήξεις. Έχω δει πολλά! Στρατιώτης περπατά σε φαράγγι και βλέπει τι γίνεται στην κορυφή των βράχων 50m πιο ψηλά, άλλο έβλεπε πίσω απ' τα κτίρια, μέσα στα δάση κι άλλα τέτοια κουφά. Επειδή κανονικά ο στρατός μπορεί να μπαίνει στα δάση, δεν μπορεί να φαίνεται, ούτε μες στα κτίρια, ούτε πίσω απ' τους βράχους. Το LoS να αντιστοιχεί στο κανονικό οπτικό πεδίο του καθενός πολεμιστή (που δε βλέπει πίσω του). Έτσι, ο gamer θα μπορεί να οργανώσει τις εκπλήξεις του και να χρησιμοποιεί ανιχνευτές. Τα παιχνίδια ΠΡΕΠΕΙ να 'χουν τρόπο μάχης όπως στα Total War και Warrior Kings. Αυτά! Τελικά είχα πολλά να πω. Τα 'πα. Δεν ξέρω πλέον πότε θα σας ξαναγράψω: οι Πανελλήνιες караδοκούν τον μη διαβαστέρο. Παρ' όλα αυτά καλή χρονιά, καλές πωλήσεις, υγεία στον αρχισυντάκτη και πολλές αυξήσεις μισθών.

Adios  
Χάρης Earendil Αβραμιώτης

### Φίλε Earendil

Το γράμμα σου μας θύμισε ένα μεγάλο θέμα στην φιλοσοφία του gaming: τον ρεαλισμό, την εξομοίωση και πώς αυτό στέκεται εμπόδιο στην διασκέδαση. Είναι ένα τεράστιο κεφάλαιο - αλλά με λίγα λόγια, σε κάποια σημεία πρέπει να μπαίνουν διαχωριστικές γραμμές, διαφορετικά αυτό που παίζουμε δεν είναι παιχνίδι. Εκφύου μια μάχη στο διάστημα: πρώτα από όλα, δεν υπάρχει οξυγόνο, δεν υπάρχουν εκρήξεις. Σκέψου τους πυραύλους, σκέψου τα λέιζερ (που κανονικά θα έπρεπε να ταξιδεύουν με την ταχύτητα του φωτός ή να είναι αόρατα στο μάτι). Πρόκειται πολλές φορές για την περιφέρεια ποιητική αδειά κι όχι

για κάποιον περιορισμό: κάποια πράγματα πρέπει να μείνουν έξω. Σκέψου για παράδειγμα μια ταινία δράσης: πόσο ενδιαφέρον θα προκαλούσε η εικοσαλεπτή σκηνή του πρωταγωνιστή που τρώει ή που κόβει τα νύχια του; Τα παραδείγματα που αναφέρεις προσεγγίζουν αυτή την περιοχή κι είναι κλασικό ερώτημα: "Πότε ένα παιχνίδι πρέπει να είναι ρεαλιστικό και πότε πρέπει να κάνει τα στραβά μάτια";

Πολλές φορές λέμε ότι ένα παιχνίδι είναι "ρεαλιστικό", είτε αυτό αναφέρεται σε γραφικά, σε physics και σε μηχανισμούς του gameplay. Η αλήθεια είναι ότι κανένα παιχνίδι δεν μπορεί και ΔΕΝ ΠΡΕΠΕΙ να είναι απόλυτα, πέρα για πέρα ρεαλιστικό, να τα δείχνει όλα μα όλα. Πολύ απλά, γιατί θα ήταν βαρετό ή θα αργούσε πολύ... για αυτό ακριβώς έχουν επινοηθεί ένα σωρό τεχνάσματα στο game design και για αυτό πολλές φορές, έχουν μείνει εσκεμμένα κάποια στοιχεία έξω.

Το πιο τρανταχτό παράδειγμα ίσως να προέρχεται από το είδος των racing sims: υπάρχουν τίτλοι εξομοίωσης όπου προσπαθούν να αποδώσουν όσο δυνατόν περισσότερους νόμους φυσικής και υπάρχουν τα πιο ανάλαφρα arcade-like racing που αγνοούν πολύπλοκους μηχανισμούς και βαριές εφαρμογές των physics για να αφήσουν το παιχνίδι να "τρέξει".

Όλα αυτά φυσικά, κρίνονται με τα σημερινά δεδομένα: οι οθόνες, τα μέσα εισαγωγής δεδομένων, η τεχνολογία, το design, τα GUI... όλα αυτά μπορούν να στηρίζουν παιχνίδια και εφαρμογές μέχρι ένα κάποιο επίπεδο. Για παράδειγμα, κάποτε στα παιχνίδια υπήρχε μια μόνο γραμμή εντολών. Σήμερα, σε ένα μέσο RTS, υπάρχουν δεκάδες μενού και εικονίδια και πίνακες... Αύριο, ποιος ξέρει τι μας περιμένει; Ίσως να γίνει εφικτό ένα ακόμα πιο βαθύ επίπεδο "ρεαλισμού", χωρίς να θυσιάζεται η ροή, η γρήγορη εξέλιξη και ένας ζωηρός βηματισμός του παιχνιδιού. Ίσως το strategy που περιγράφεις, με τις δεκάδες υπο-συνθήκες, ψιλά γράμματα και λεπτομέρειες, να μπορεί να παίξει άνετα. (Πάντως αν έχεις κάποιο demo έτοιμο, στείλτο μας να το δούμε...).

## COUNTER στο COUNTER-STRIKE

Γεια σας. Αυτή τη φορά δεν σας γράφω για κάποιο συγκεκριμένο αίτημα, αλλά αφού το νίσω ότι είστε πολύ καλοί και ότι το Shanghai ήταν τελείο παιχνίδι (ήταν, γιατί το ξεζούμισα...) θα ήθελα να θίξω ένα πολύ σημαντικό θέμα: Αν εξαιρέσουμε την αγάπη μου για τα adventures και τα RPG's είμαι ένας από τους χιλιάδες εραστές του Counter-Strike. Πιστεύω ότι είναι η μεγαλύτερη επιτυχία της Valve και ότι αυτό το παιχνίδι έχει δώσει πάρα πολλά λεφτά στα Internet-Cafe. Κάθε φορά που μπαίνο σε ένα, αν πούμε ότι έχει 60 υπολογιστές τότε οι 50 θα είναι στο Counter και όλοι άλλοι θα είναι είτε στο Internet είτε σε άλλα παιχνίδια! Το φαινόμενο αυτό, γιατί περί φαινομένου πρόκειται, παρατηρείται σ'όλη την έκταση της Ελλάδας σε όλες τις ηλικίες! Έχει κατακτήσει ΜΟΔΑ!! Όλα τα μικρά παιδικά χάνια τα λεφτά τους και την ώρα που τους στα Internet-Cafe!! Θυμάμαι επίσης ότι για μια εβδομάδα το κράτος έβγαλε ένα νόμο ότι απαγορεύονται όλα τα on-line παιχνίδια στα Internet-Cafe ή κάτι τέτοιο. Ξέρετε πόσα

έκλεισαν εκείνη την βδομάδα; Βέβαια άλλα παρέμειναν ανοιχτά συμβαδίζοντας με τον νόμο, ενώ άλλα παρέμειναν όπως είχαν αφήνοντας τα παιχνίδια στη ζούλα! Μετά την απάνταξη των παιχνιδιών (ήμουν σίγουρος, στην Ελλάδα ζούμε!) τα Internet-Cafe ανέβασαν την τιμή φτάνοντας στα 2 με 2,5€! Βρε, μήπως να τους μπουϊκοτάρουμε; Όπως είναι λογικό, προσπαθούν να πείσουν μερικά παιδάκια με κληρώσεις, δώρα και διαγωνισμούς κάτι που απ'ότι φαίνεται πιάνει... Έτσι, χάνουν τα λεφτά τους, με αποτέλεσμα να μην αγοράζουν παιχνίδια. Σνιφ, σνιφ, έτσι έκλεισε και η Black Isle πρόσφατα. Γι'αυτό το λόγο, προτείνω να δίνετε πρωτοκλασάτα παιχνίδια όπως το Underground, Longest Journey, Max Payne 2, Hitman 3 και, (λέτε να βγει;) Diablo 3! Σοβαρά τώρα, μιας που έθιξε το θέμα κάντε καμιά προσπάθεια για να μας δώσετε το Counter-Strike! Θα ήταν πολύ καλή ιδέα και, στο κάτω κάτω δεν είναι και καινούργιος τίτλος! ΑΥΤΑ!

Υ.Γ.1: Πούνε τα Rpg's re μάγκες;

Υ.Γ.2: Έχετε κανένα καλό προγνωστικό για τις εκλογές;

Υ.Γ.3: Θέλω δημοσίευση

Κυριακίδης Δημοσθένης, kydimio

Φίλε Δημοσθένη,

Το γράμμα σου μας ενέπνευσε. Έτσι αποφασίσαμε να κάνουμε μια προσπάθεια για κάτι "πρωτοκλασάτο"... στο επόμενο τεύχος λοιπόν θα έχουμε παιχνιδι-δύρο το Half-Life 2 και στο μεθεπόμενο το Doom 3. Επίσης, θα έχουμε το Counter-Strike ως downloadable από το site του περιοδικού.

Ας σοβαρευτούμε λίγο. Τα παιχνίδια που συνοδεύουν το περιοδικό Elnai πρωτοκλασάτα. Το Counter-Strike είναι στην ουσία mod, κι επίσης δεσμεύεται άμεσα από πνευματικά δικαιώματα. Το μπουϊκοτάζ που λες δεν το θεωρούμε αναγκαίο... ήδη γίνεται αρκετό στις εταιρείες έκδοσης παιχνιδιών μέσω της πειρατείας (97% έχουμε παρακαλώ στην Ελλάδα)... γιατί να καταστρέψουμε κι άλλο κόσμο;

## Απορίες #872

Αγαπητό cgm,

Είναι η δεύτερη φορά που σας γράφουμε και εσείς μας γράφετε. Απλά αστειεύμαστε γιατί ξέρουμε πως δεν μπορείτε να βάζετε όλα τα μηνύματα που σας στέλνουν! Σας συχαίρουμε για το περιοδικό σας και όλα τα κλασικά γλειψίματα! Λοιπόν θα θέλαμε να ξαναδηλώσουμε τα παράπονα και την κριτική μας για το τελευταίο Tomb raider- the angel of darkness. Το σενάριο είναι ένα από τα καλύτερα που μπορεί να γραφτεί για παιχνίδι και το παιχνίδι θα ήταν πολύ καλύτερο αν δεν μας χαλούσε την συνταγή ο χειρισμός. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι παρά πολύ βελτιωμένα αλλά ο χειρισμός ιδιος και απαράλλαχτος όπως όλα τα προηγούμενα tomb raider με πολύ λίγες αλλαγές! Ακόμα το παιχνίδι δεν είναι και τόσο ρεαλιστικό γιατί σε μερικά σημεία αγνίζει τα όρια της φαντασίας π.χ. μέρη με τεράστιες αράχνες (που εγώ και ο φίλος μου έχουμε κολλήσει και θα θέλαμε μια καλή λύση στο defeat boaz). Ακόμα ένα μεγάλο παράπονο που έχουμε είναι ότι θα

θέλαμε να μας πείτε την γνώμη σας για το ποια κάρτα γραφικών και ήχου ξεχωρίζουν και είναι στην κορυφή γιατί θα θέλαμε να αγοράσουμε.

Με πολλή αγάπη από την Σπάρτη  
Οι φανατικοί- Παναγιώτης, Άγης!!

Καλοί μας φίλοι,

Δεν έχουμε και πολλά να σχολιάσουμε. Για την Lara και την τελευταία της περιπέτεια, τα είπαμε μέσα από το review, αλλά και από άλλα άρθρα. Σημειώνουμε όμως με ενδιαφέρον όλους εσάς που στέλνετε γράμματα για να κάνετε τα παράπονά σας. Ελπίζουμε το ίδιο να κάνουν και οι εταιρείες. Από την πλευρά μας, εμείς υποστηρίζουμε όλα τα παιχνίδια, γνωστά και άγνωστα, δείχνουμε ότι δεν δεχόμαστε ό,τι μας σερβίρουν και ότι γνωρίζουμε πολύ καλά τι γίνεται πίσω από τα παρασκήνια. Συμφέροντα, φακελάκια και στραβά μάτια. Όπως το έχετε καταλάβει ήδη, δεν καταλαβαίνουμε εμείς από τέτοια.

Ειλικρινά όμως, ελπίζουμε ότι η Lara θα καταφέρει στο μέλλον να κάνει κάτι και να μας εντυπωσιάσει όλους. Είθε να μας βάλει τα γυαλιά! Για την κάρτα που λέτε, δεν είναι δυνατόν να σας απαντήσουμε από εδώ- είναι τόσο πολλοί οι παράγοντες που θα πρέπει να λάβετε υπόψη. Η καλύτερη λύση είναι να μένετε συντονισμένη με την στήλη του Hardware όπου βλέπουμε συχνά κάρτες γραφικών και την παρουσιάζουμε ως gamers, με δοκιμές και τρόπο παρουσίασης για gamers.

## Ευχαριστίες...

Αγαπητοί Συντάκτες του CGMag, Αποφάσισα να στείλω αυτό το γράμμα απλά γιατί έχω την ανάγκη να σας ευχαριστήσω για την πολύ καλή δουλειά που κάνετε. Δεν με ενδιαφέρει ειλικρινά αν θα δημοσιευθεί ή όχι το γράμμα μου, απλά πιστεύω ότι κι εσείς ως άνθρωποι χαίρεστε όταν ακούτε καλά λόγια για την δουλειά σας και ότι οι αναγνώστες σας είναι ικανοποιημένοι. Δεν διαβάθη πολύ καιρό το περιοδικό σας (περίπου 1 χρόνο), αλλά θεωρώ ότι είναι το καλύτερο που υπάρχει αυτή την στιγμή. Με τις αλλαγές μάλιστα που κάνατε από το τεύχος 37 και μετά το περιοδικό... έχω μείνει με ανοιχτό το στόμα. Να ξέρατε μόνο πόσες φορές ετοιμαζόμουν να πάρω ένα παιχνίδι και δεν το πήρα λόγω όσων είχατε γράψει γι' αυτό και τελικά το είδα σε φίλο μου και είδα ότι είχατε δίκιο. Βασικά αυτά ήθελα να σας πω. Α είμαι 17 χρονών και μένω στα Γιάννινα (και δεν έχω παπούτσια πάνινα, ζήτω ο Jimης). Αυτά. Συνεχίστε έτσι...

Με σεβασμό και ειλικρίνεια  
Θοδωρής Τσιανέλης

Αν και δεν έχουμε να σχολιάσουμε κάτι πάνω σε όλα αυτά, το "σεβασμό και ειλικρίνεια" μας έριξε... και δεν μπορούσαμε έτσι να αρκεστούμε σε μια απλή αναφορά μέσω των Σύντομων Απαντήσεων. Το γράμμα σου άξιζε να δημοσιευτεί και να ξέρεις ότι μέσα από τέτοιες επιστολές-email παίρνουμε θάρρος και αληθινά (όπως λες κι εσύ) χαϊρώματα όταν ακούμε έναν καλό λόγο για αυτό που κάνουμε με τόσο κόπο κάθε μήνα.



**Ο Insert coin, στο θέμα "ATI vs NVIDIA"**

Χαλαρά καλύτερη η ATI- πάνε οι εποχές της TNT2 και της Geforce2. Πιστεύω πως είναι θέμα "drivers". Αν η Nvidia βγάλει drivers που να εκμεταλεύονται όλες τις δυνατότητες των καρτών της θα είναι στην κορυφή! Αυτό το πράγμα η ATI το έχει πετύχει σε μεγαλύτερο βαθμό από την αντιπαλό της Nvidia. Αυτό φαίνεται ανάμεσα στην ATI 9800PRO και στην Geforce FX5900. Αν και στον τεχνικό τομέα η Geforce FX5900 είναι καλύτερη, η ATI 9800PRO έχει μεγαλύτερες αποδόσεις (σχέση τιμή/απόδοση)

**Ο Gouzounis, στο θέμα "Σόρυ, παιδιά, αλλά..."**

Το τελευταίο Computer Games Magazine ήταν φιλοσοφογήτευση. Δεν μπορώ να ξέρω τι ακριβώς φτάνει (ίσως η αλλαγή χρόνου), και ούτε ένα λάθος μετά από τόσα χρόνια θα με αποτρέψει από την αγορά του επόμενου τεύχους, αλλά δεν μπορώ να μην κάνω τις καλοπροαίρετες πάντα παρατηρήσεις μου. Ξεκινάμε με μια ακόμα διαφήμιση για το Doom 3 για το οποίο δεν προβλέπεται να κυκλοφορήσει στην επόμενη εκατονταετία. Προχωράμε σε μερικά θετικά σχόλια για το απαράδεκτο The Hobbit και αλίμονο στους δύσμοιρους gamers που θα το αγοράσουν αυτό το παιχνίδι. Και φτάνουμε στο ζουμί της υπόθεσης- τι είναι αυτό; Οι Γυάλινοι Γίγαντες (ή πιο σωστά, οι γίγαντες με τα γυάλινα πόδια). Εδώ μαθαίνουμε ότι το Mortal Komat είναι υπερτιμημένο. Τι λέτε ρε παιδιά. Για "Come over here" μην τρελαθούμε και τελείως. Όταν βγήκε το Mortal Komat ο κόσμος έπαιζε Street Fighter. Όσον αφορά τα σχόλια περί βίας, δεν ρίχνουμε μια ματιά στο Doom για να δούμε δηλαδή και ποια παιχνίδια έκαναν την βία επιστήμη πρώτα. Παρακάτω κατηγορούμε το Black & White που είναι ό,τι πιο πρωτότυπο έχει παρουσιάσει ο χώρος των Computer Games μέχρι τώρα και μακάρι να είχαν κι άλλο κατασκευαστές παιχνιδιών την ίδια νοοτροπία να γλυτώνουμε από τους κλώνους που μας βασανίζουν τόσα χρόνια. Και για να μην πολυλογώ, μόνο για το Myst και το Tomb Raider συμφωνώ απόλυτα- άντε και για το NWN. Ευτυχώς τα reviews που ακολουθούν είναι αρκετά καλά και αντικειμενικά, με μικρή εξαίρεση ίσως αυτό το FIFA που θα έπρεπε να πάρει 8 (και το PES3 9 αλλά...) και να αναλυθεί λίγο περισσότερο. Ουσιαστικά δεν λέει τίποτα για το παιχνίδι και σε καμία περίπτωση δεν γίνεται κατανοητό το αν είναι καλή ή κακή αγορά (άσε πια αυτή η μανία με τα gamepads). Αν είναι δυνατόν: τίποτα για Career Mode, τίποτα για Football Fusion; Το θάψατε ρε παιδιά... ό,τι θετικό έβαλε η καμένη η EA δεν φαίνεται πουθενά. Εκτός και αν λάβουμε σαν θετικό το Off the Ball που είναι καλό σαν ιδέα... στην πράξη όμως δεν τα πάει και τόσο καλά. Το παιχνίδι δώρο δεν μου άρεσε- αλλά αυτό είναι τελείως προσωπικό θέμα. Άλλωστε είμαι σίγουρος ότι θα αρέσει σε πολλούς. Φιλικά και καλοπροαίρετα πάντα.

**Ο Nightwish στο θέμα "Halo - ένα παιχνίδι που δεν αξίζει να αγοράσετε"**

Με βαριά καρδιά και άδεια τσέπη πήγα στο video club της γειτονιάς μου να νοικιάσω το game που περίμενα πως και πως ...και λέω να νοικιάσω γιατί η πρόσφατη αναβάθμιση (ΚΑΙ με σκοπό να απολαύσω το Halo) δεν μου αφήνει περιθώριο για αγορά. Μετά από 3 ώρες προσπαθειών να παιξω το εν λόγω σκουπίδι, απανωτών install και uninstall και απανωτών συνδυασμών με τα patches μήπως και βρω λύση τελικά εγκατέλειψα την προσπάθεια... το μέγιστο που κατάφερα να παιξω χωρίς να έχω crasharisma και πέταμα στο desktop ήταν 10 λεπτά (σε ελάχιστες βέβαια περιπτώσεις) ενώ το frame rate ήταν το ίδιο με το προηγούμενο pc που ήταν 1ghz πιο αργό ... αύριο το επιστρέφω και πετάω 6 ευρώ στο κουβά ... συμπερασματικά προτείνω στους φίλους να μην δώσουν ούτε ευρώ για το Halo -εγώ προσωπικά θα το πάρω αντήγραφο από φίλο με ελαφρά την καρδιά γιατί θεωρώ ότι το προϊόν αυτό αποτελεί κλοπή και κοροϊδία να κυκλοφορεί στα μαγαζιά. Ευτυχώς που δεν έχασα 40 ευρώ γιατί αλλιώς θα τους έστελνα το Alter με τον τσιματσικα για να δουν τι εστί βερικόκο.

**Ο Vavutsikarios, στο θέμα "AMD 64"**

Το καλό με τα synthetic benchmarks, όπως είναι τα προϊόντα της futuremark, είναι το ότι είναι εύκολο να τα χρησιμοποιήσεις. Το κακό είναι πως δε μετράνε επιδόσεις σε πραγματικές συνθήκες με αποτέλεσμα να κρίνονται ακατάλληλα για να συγκρίνουν διαφορετικές πλατφόρμες. Έχουν νόημα μόνο στα πλαίσια της σύγκρισης εξαρτημάτων της ίδιας οικογένειας. Το 3dmark 2003 εξαρτάται σχεδόν αποκλειστικά από την κάρτα γραφικών. Θυμάμαι κάπου ένα άρθρο που τόνιζε χαρακτηριστικά αυτό το σημείο μετρώντας έναν P2 στα 300 με ATI9800PRO και έναν P4... δεν θυμάμαι συχνότητα νομίζω 2,6 με ATI9600 αν θυμάμαι καλά. Και οι δυο κάρτες πάντως υποστηρίζαν DX9 οπότε τρέχαν όλα τα τεστ. Ε, λοιπόν- ο P2 με την 9800 σκόραραν παραπάνω. Το PCmark 2004 από την άλλη μετράει ένα σωρό πράγματα και τα βάζει στο ίδιο τσουβάλι. CPU, μνήμη, δίσκο, κάρτα γραφικών και δε συμμαζεύεται. Επιπλέον, πολλά από τα CPU τεστ του είναι multithreaded με αποτέλεσμα οι Athlon να εμφανίζονται αρκετά πίσω από τους P4. Θα του δώσω μια ευκαιρία πάντως και θα αναφέρω.

**Ο Imrahil, στο θέμα "Γρίφοι adventures"**

Ωρασιοο θέμα. Βασικά μετά το Monkey Island 4, το 98% των γρίφων των adventures μου φαίνονται απολύτως λογικοί. Ο ιδανικός (αν υπάρχει τέτοιος) πρέπει να 'χει σίγουρα τη τρελά του ως το σημείο όμως που το του μυαλό του παίχτη να μπορεί να βρει αυτή τη τρελή λογική (επειδή ξέρει ότι θα πρέπει να σκεφτεί τρελά για να λύσει το γρίφο) Πολύ καλός εύκολος γρίφος: Η παρασκευή

του ποτού για τη Romanski στο Aralbad από Syberia Πολύ καλός δύσκολος γρίφος: Στο Longest Journey, η σωστή τοποθέτηση των τεσσάρων πετρών (και η εύρεση τους γενικά) στη περιοχή των τετοιων, εκείνων μωρέ, των φανταστικών πως τους έλεγαν.

**Ο Guardian, στο θέμα "Αγαπημένα παιχνίδια από CGM"**

Εδώ θα συζητάμε για τα αγαπημένα παιχνίδια από αυτά που έδωσε το Computer Games Magazine. Μπορείτε να ψηφίζετε μέχρι 10 και να τα αναφέρετε ονομαστικά ή να κάνετε και σχόλια. Λοιπόν :  
 -Alone in the Dark III. Ένα παιχνίδι με φοβερή ατμόσφαιρα και πολλές μικρές ποιοτικές λεπτομέρειες που κάνουν τη διαφορά.  
 -Actua Soccer 3. Μου άρεσε πάρα πολύ και να μην ξεχνάμε ότι είναι εποχής Fifa-99 και άρα με αυτό πρέπει να συγκρίνεται. Κρίμας που η σειρά Actua Soccer σταμάτησε αλλά "στους δύο τρίτους δε χωρεί"...  
 -Dethkarz. Με είχε καθηλώσει για πολύ καιρό. Άψογο. (μάλιστα αυτό ήθελα να αναφέρω σε ένα άλλο θέμα αλλά έγραψα κατά λάθος Death Kart Racing)  
 -F-22. Για 3 μήνες το έπαιζα. Μερικές εντυπωσιακές στιγμές από αυτό το παιχνίδι δεν περιγράφονται με λόγια...  
 -Oddworld : Abe's Odyssey. Πολύ ξεχωριστό παιχνίδι.  
 -Και βέβαια Icewind Dale. Τα λόγια περιττεύουν.

**ΣΥΝΤΟΜΕΣ**

**ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ**

**Κώστας - Κων/νος**  
 Προτείνουμε το τεύχος 24 για ό,τι χρειαστείτε σχετικά με το Septerra Core. Call now!

**Γιώργος Μακρής**  
 Το γοργόν και χάρειν έχει. Όπως βλέπεις, το τεύχος που κρατάς στα χέρια σου έχει να επιδείξει μερικά ακόμα όμορφα πράγματα. Δεν πιστεύουμε να έχεις παράπονα τώρα.

**Τζ. Cobber**  
 URU και Nautilus... αν γυρίσεις μερικές σελίδες θα τα βρεις και τα δύο. Για το Invisible War δεν προβλέπεται να εκδοθεί πλήρες walkthrough- ίσως μερικές γενικές συμβουλές σε επόμενο (ή μεθ'επόμενο) τεύχος. Για το Runaway, τεύχος 40.

**Γιάννης Πανταζής...ΚΑΒΑΛΑ**  
 Το πρόβλημα με το site υπάρχει μόνο στους συνδρομητές της ACN. Προσπαθούμε να το λύσουμε- φαίνεται ότι δεν έχουν ενημερώσει κάποιες ρυθμίσεις. Ελπίζουμε κι εμείς να λυθεί το θέμα. Για το cd, ρίξε μια ματιά στο forum www.cgmag.gr να δεις άλλες γνώμες. Αν πάντως πιστεύεις ότι χρειάζεται αλλαγή, μπορείς να το στείλεις με ΕΛΤΑ και να στο αντικαταστήσουμε.

# Προηγούμενα Τεύχη



- Age of Empires II: Age of Kings • Final Fantasy VIII • Pharaoh • Fly • Command & Conquer: Tiberian Sun • Sim Theme Park • Prince of Persia 3D



- The Sims • USAF • Battlezone 2: Combat Commander • MIG Alley • Shadow Man • Seven Kingdoms II • Gabriel Knight 3 • Tomb Raider: The Last Revelation • Urban Chaos • Quake II: Arena • Unreal Tournament • Nocturne



- Nox • Age of Wonders • Homeworld • Soul Reaver • Jane's FA - 18 • Darkstone • Shadow Company • Planescape: Torment



- Thief II: The Metal Age • Star Wars: Force Commander • Revenant • Evolva • Ultima IX Ascension • Panzer General 3D Assault



- Homeworld Multiplayer • Might & Magic III: Day of the Destroyer • Sid Meier's Antarian • Majesty • The Longest Journey • EverQuest • Horse & Musket • Indiana Jones and the Infernal Machine • The Curse of Monkey Island • Septerra Core • Starlight Command • 1602 AD • Drakan: Order of the Flame • Soldier of Fortune



- Age of Empires II: The Age of Kings • Heroes III: The Shadow of Death • Tachyon: The Fringe • Vampire: The Masquerade: Redemption • Abomination • AH - 64D Longbow • Campaign 1776 • MDK 2 • Traitor's Gate



- Asheron's Call • Close Combat: Battle of the Bulge • Disciples: Sacred Lands • Grim Fandango • Magic: The Gathering • Diablo II • Battlezone II • Master of Orion II • Shogun: Total War • The New Adventures of the Time Machine



- Crimson Skies • Alone in the Dark 3 • Wargames: Napoleon 1813 • Disciples: Sacred Lands • King of Dragon Pass • KISS: Psycho Circus • Deus Ex • Icedaid Dale • Panzer Campaigns I: Sinseldam • V14 Flanker 2.0 • Dino Crisis



- Baldur's Gate • Final Fantasy VIII • Zeus: Master of Olympus • Warriors and Warriors • Nocturne • Civilization: Call to Power • Third Reich



- Warcraft III • Sims EverQuest 2000



- 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 • Necromancer: The Dawning of Darkness • Stupid Invaders • Age of Sail • Battle Isle 2220 • Dungeon Keeper II • Metal Gear Solid • Monty Python and the Holy Grail • Red Alert 2 (Part 2)



- Black & White • Caesar III • Escape from Monkey Island • Falcon 4 • Icedaid Dale: Heart of Winter • Lands of Lore III • Legend of the Prophet and the Assassin



- Black & White (Part 1) • Oni (Part 1) • Fallout 2 • Starlight 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 bragging • 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) • Giant: Gilaas Kabuto (A' Μέρος) • Hat: Lie: Counterstrike (A' Μέρος) • Railroad Tycoon 2



- Oddworld: Abe's Oddysee • Half Life: Counter Strike (Μέρος B) • Giant: Gilaas Kabuto (Μέρος B) • Sheep, Dog 'n' Wolf



- Red Faction • Max Payne • Deus Ex (Μέρος A)



- Evil Dead: Hall to the King • Fila 2002 • Soul Reaver 2 • Deus Ex (Μέρος B)



- In Cold Blood (Μέρος A) • Project IGI • Spider Man



- Ground Control (Μέρος A) • In Cold Blood (Μέρος 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



- Warriors Battle II • Descent II • Elder Scrolls: Morrowind (A' Μέρος)



- Elder Scrolls: Morrowind (B' Μέρος) • Soulbringer • Mafia



- Syberia • Mafia • The Thing • Elder Scrolls: Morrowind (I' Μέρος)



- Neverwinter Night • Icedaid Dale II • Hitman 2 (A' Μέρος)



- Hitman 2 (B' Μέρος) • Icedaid Dale II • Axi Fatalis • Divine Divinity (A' Μέρος)



- Wizardry 8 (B' Μέρος) • Divine Divinity (B' Μέρος) • Hitman 2 (I' Μέρος)



- Wizardry 8 (B' Μέρος) • Age of Mythology (A' Μέρος) • Cameron Files 2: Pharaoh's Curse



- Silent Hill 2 • Age of Mythology • Shadow of Memories



- Freelancer • Post Mortem • Tom Clancy's Splinter Cell



- Alfred Hitchcock Final Cut • Omega Stone • Splinter Cell



- Warcraft: Frozen Throne • Indiana Jones & the Emperor's Tomb • Neverwinter Night: Shadow of Undrentide



- Pirates of the Caribbean • Indiana Jones & the Emperor's Tomb



- Jedi Academy • Runaway



- Max Payne 2 • Ανάμνηση χαρακτήρων στο Gothic II



- Gothic 2 • Broken Sword: The Sleeping Dragon

ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ ΕΝΑ ΟΛΟΚΛΗΡΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΔΩΡΟ ΣΕ DVD BOX

**ΤΟ ΜΟΝΑΔΙΚΟ ΜΗΝΙΑΙΟ  
ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ  
ΤΟΥΣ ΛΑΤΡΕΙΣ ΤΟΥ 4X4**

**4X4**  
magazine

ΤΟ ΜΟΝΑΔΙΚΟ ΜΗΝΙΑΙΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΛΑΤΡΕΙΣ ΤΟΥ 4X4

**4X4**  
magazine

ΤΕΥΧΟΣ 5 ΜΑΡΤΙΟΣ 2004



**PARIS-DAKAR 2004**

**ΕΚΘΕΣΗ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΟΥ  
DETROIT**

Παρουσίαση  
**MITSUBISHI L200 DOUBLE CAB**  
**LAND ROVER FREELANDER**  
**LAND ROVER DISCOVERY**



Αγωνιστικές Γνωριμίες  
**KIA SPORTAGE**

Μοναδικό Δώρο  
**10ο**  
**ENDURO 4X4**  
σε DVD

7.95 €

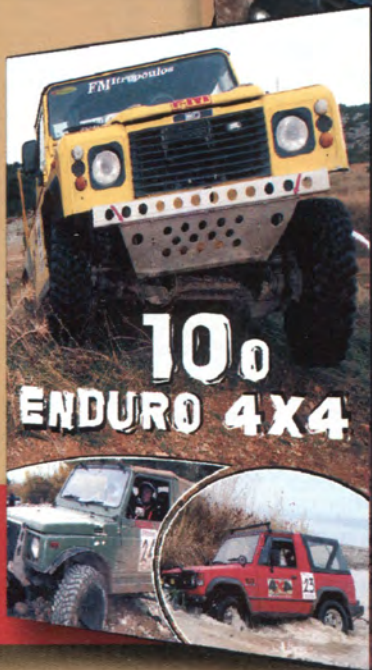


**ΑΠΟΣΤΟΛΗ ΜΕ ΤΗ ΜΑΖΔΑ ΣΤΑ ΙΩΑΝΝΙΝΑ**

**Διαβάστε στο τεύχος Μαρτίου**

- Παρουσίαση: L200 DOUBLE CAB, FREELANDER, DISCOVERY
- Event: ΕΚΘΕΣΗ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΟΥ DETROIT
- Αγώνες: PARIS - DAKAR 2004
- Αποστολή: ΜΕ ΤΗΝ ΜΑΖΔΑ ΣΤΑ ΙΩΑΝΝΙΝΑ

**Δώρο σε DVD: 10ο ENDURO 4X4** Μία εντυπωσιακή παραγωγή με όλες τις φάσεις του αγώνα που έκρινε το πρωτάθλημα των 4X4



**10ο**  
**ENDURO 4X4**

# red line

## Νέες Κυκλοφορίες

49.95



### SECRET WEAPONS OVER NORMANDY

Πετάξε πάνω από 20 αεροναυτικά αεροσκάφη του 2ου Παγκοσμίου Πολέμου και πάρε μέρος σε πάνω από 30 αποστολές, μονομαχώντας στους αιθέρες με άλλα αεροπλάνα αλλά και χτυπώντας χειρισμούς στόχους σε ένα καταπληκτικό simulator με έμφαση στο action.

47.95



### TERMINATOR 3

Η μάχη μεταξύ μηχανών και ανθρώπων μοιναται και εσεις παίρνετε μέρος σε ένα καταπληκτικό first-person shooter που σας μεταφέρει σε ένα post-apocalyptic κόσμο. Πάρτε το μέρος και τον δίο πλευρών στον πόλεμο αλλά και του Arnold Schwarzenegger.

43.95



### GLADIATOR: SWORD OF VENGEANCE

Καταπληκτική real time μάχη με τα σπύθανα 3D γραφικά του παιχνιδιού. Βελτίωσε τις ικανότητες του μονομάχου σας, κερδίστε στις μονομαχίες χρησιμοποιώντας όπλα και πανοπλίες με ξεχωριστές δυνάμεις και αδυναμίες και γίνετε κυρίαρχοι των μονομάχων.

44.95



### BEYOND GOOD & EVIL

Απίστευτη μίξη περιπέτειας και ασπένς όλα σε πανέμορφα και ανατριχιαστικά περιβάλλοντα. Παιξτε για παραπάνω από 25 ώρες και λύστε όλους τους γρίφους μέσα σε 40 και πλέον δωμάτια για να εξερευνησετε.

49.95



### PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

Ένα από τα καλύτερα action games της χρονιάς, γεμάτο δράση και καταπληκτικά γραφικά. Καταπληκτική μάχη, φοβερά animations, και πάνω από όλα πανέμορφο σενάριο που σας επιτρέπει να ελέγχετε τον χρόνο ανά πάσα στιγμή.

Τώρα και στο internet  
[www.redline.gr](http://www.redline.gr)



## PC CD ROM

### ACTION

ACTION MAN	10.95
AIKEN'S ARTIFACT	9.95
AIRFIX DOGFIGHTER	12.95
AQUANOX	16.95
ARMOR COMMAND	9.95
BIONICLE	29.95
BLOOD RAYNE	29.95
CHAOS LEGION	39.95
CODENAME EAGLE	17.95
CONFLICT: DESERT STORM	21.95
CONFLICT: DESERT STORM II	48.95
CRIME CITIES	12.95
DAIKATANA	9.95
DEFCON 5	10.95
DELTA FORCE	14.95
DELTA FORCE 2	21.95
DELTA FORCE 3 LAND WARRIOR	23.95
DOGS OF WAR	13.95
DRAKON	13.95
ENCLAVE	28.95
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	19.95
GHOST RECON	10.95
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 2	43.95
HOSTILE WATERS	14.95
INCOMING FORCES	19.95
INFESTATION	12.95
JUDGE DREDD	29.95
JURRASIC PARK: OPERATION GENESIS	45.95
KANAN	15.95
KRAZY IVAN	9.95
LORD OF THE RINGS: RETURN OF THE KING	48.95
MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER	29.95
MAGESLAYER	13.95
MAGIC CARPET 2	9.95
MDK 2	10.95
MECH COMMANDER 2	17.95
MECHWARRIOR 3	12.95
MECHWARRIOR 4	26.95
MEN IN BLACK	9.95
MESSIAH	9.95
PANZER DRAGON	9.95
RAYSTORM	9.95
RED SHARK	10.95
SENTINEL RETURNS	9.95
SHADOW WARRIOR	9.95
SHOCKWAVE ASSAULT	11.95
SINBAD	19.95
SMALL SOLDIERS	9.95
SONIC ADVENTURE DX	34.95
SPEC OPS	10.95
SPEC OPS 2	10.95
STAR FLEET COMMAND: ORION PIRATES	14.95
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	15.95
STARSHIP TROOPERS	16.95
SWAT 3	12.95
TERMINATOR 3	47.95
THE GRINCH	15.95
THE HULK	24.95
TRESPASSER	9.95
TUROK 2	9.95
URBAN CHAOS	11.95
WARGASM	9.95
WARHAMMER 40.000: FIRE WARRIOR	39.95
WHEEL OF TIME	10.95
WORMS 2	10.95
WORMS 3D	44.95
X GOLD	19.95

### ACTION / ADV

ALCATRAZ	16.95
ALONE IN THE DARK 4	19.95
ARMY MEN: SARGE HEROES	12.95

ARMY MEN: TOYS IN SPACE	12.95
ARMY MEN 2	13.95
BEYOND GOOD AND EVIL	44.95
BLOOD OMEN 2	10.95
CHICAGO 1930	39.95
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 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
GHOST MASTER	12.95
GRAND THEFT AUTO: VICE CITY	48.95
HARRY POTTER & CHAMBER OF SECRETS	19.95
HARRY POTTER & THE PHILOSOPH. STONE	23.95
HITMAN	14.95
HITMAN 2	43.95
HITMAN 3	43.95
INDIANA JONES & THE EMPEROR'S TOMB	46.95
INDIANA JONES: INFERNAL MACHINE	16.95
INQUISITION	18.95
JEKYLL & HYDE	14.95
JURRASIC PARK: DANGER ZONE	15.95
JURRASIC PARK: DINO DEFENDER	15.95
LARGO WINCH	24.95
LEGACY OF KAIN: DEFIANCE	43.95
MARTIAN KNUCK UNIFICATION	9.95
MAX PAYNE 2	38.95
METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE	43.95
MISTMARE	19.95
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: COLLECTOR'S EDITION	54.95
PROJECT COCK	49.95
REQUIEM	12.95
RING II	12.95
RIVEN	29.95
ROAD TO INDIA	14.95
ROME CAESAR'S WILL	44.95
SAM AND MAX	20.95
SCHIZM	16.95
STAR TREK: HIDDEN EVIL	10.95
THE DIG	42.95
THORAL	43.95
TIME PARADOX	11.95
URU COLLECTOR'S EDITION	14.95
ZORK GRAND INQUISITOR	12.95

### ACTION / RACING

CARMAGEDDON (J/C)	9.95
-------------------	------

CARMAGEDDON II	10.95
CRAZY TAXI	16.95
CRAZY TAXI 3	45.95
DEMOLITION RACER	15.95
DESTRUCTION DERBY	9.95
DESTRUCTION DERBY 2	12.95
DUKES OF HAZARD	9.95
EXTREME BIKER	9.95
IGNITION	9.95
INTERSTATE 76	10.95
ITALIAN JOB	39.95
LIVE WIRE	9.95
RENEGADE RACERS	9.95
ROLLCAGE	9.95
S.C.A.R.S.	9.95
STARSKY & HUTCH	9.95
WACKY RACES	39.95
WIPEOUT 2097	21.95

### ADVENTURE

ADVENTURE AT CHATEAU D'OR	16.95
ALFRED HITCOCK	15.95
AMENOPHIS	19.95
ATLANTIS III	15.95
BROKEN SWORD	10.95
BROKEN SWORD: SLEEPING DRAGON	44.95
BROKEN SWORD 2	10.95
CHRONICLES OF THE SWORD	10.95
CLUEDO CHRONICLES	14.95
CRIME SCENE INVESTIGATION	29.95
CRYSTAL KEY	16.95
DRAcula 2	10.95
EGYPT 2	14.95
FRANK HERBERT'S DUNE	14.95
FULL THROTTLE	10.95
GABRIEL KNIGHT 3	13.95
JOURNEYMAN PROJECT 3	10.95
KING'S QUEST: MASK OF ETERNITY	12.95
LAW & ORDER	10.95
LITTLE BIG ADVENTURE 2	15.95
LOCHNESS	19.95
LOUVRE: FINAL CURSE	18.95
MANHUNTER 2	9.95
MORPHEUS	26.95
MYST: MASTERPIECE EDITION	12.95
MYST III: EXILE	14.95
MYSTERY OF THE MUMMY	41.95
NAUTILUS	14.95
NECRONOMICON	29.95
NOCTURNE	12.95
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
THE DIG	15.95
THORAL	19.95
TIME PARADOX	13.95
URU COLLECTOR'S EDITION	49.95
ZORK GRAND INQUISITOR	14.95

### COLLECTION

CASTROL HONDA / J. HERBERT'S GR. PRIX	9.95
DARK OMEN / SYNDICATE WARS	22.95
FALLOUT RADIOACTIVE	28.95
FLYING CORPS GOLD / B-HUNTER	9.95
HALF LIFE GENERATIONS 3 (incl. BLUE SHIFT)	24.95
"HEROES OF M&M TRILOGY (I, II & III)"	27.95
INTERPLAY PACK TRIPLE PACK	19.95
JET PACK	24.95
MAXIMUM FLIGHT	19.95
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 BUBSY	12.95
TOCA 2 / COLIN MCRAE RALLY DOUBLE	26.95
TOSHIDEN / FATAL FURY 3	12.95

### EMULATORS

AMIGA CLASSX	14.95
ARCADE CLASSX	12.95

### C64 CLASSICS SPECTRUM CLASSIC

### EXPANSION

AGE OF MYTHOLOGY: TITANS	9.95
ALPHA CENTAURI: ALIEN CROSSFIRE	10.95
BATTLEFIELD 1942: ROAD TO ROME	9.95
BATTLEFIELD 1942: SECRET WEAPONS	39.95
BLACK & WHITE: CREATURE ISLE	9.95
C&C: YURI'S REVENGE	9.95
C&C GENERALS: ZERO HOUR	9.95
CIVILIZATION III: CONQUESTS	9.95
CIVILIZATION III: PLAY THE WORLD	9.95
COSSACKS: ART OF WAR	39.95
COSSACKS: BACK TO WAR	21.95
DEER HUNTER: EXTENDEND SEASON	11.95
DIABLO 2 EXPANSION	16.95
DUKE ZONE	16.95
EMPIRE EARTH: ART OF CONQUEST	15.95
FS SCENERY GREECE 2002	19.95
GRAND THEFT AUTO LONDON	19.95
HEROES OF M&M IV: GATHERING STORM	15.95
IL-2 STURMOVIC: OPERATION BARBAROSSA	10.95
IRON PLAGUE (7 KINGDOMS EXP.)	44.95
MEDAL OF HONOUR: BREAKTHROUGH	10.95
MEDAL OF HONOUR: SPEARHEAD	49.95
MEDIAEVAL VIKING INVASION	10.95
MODS & MAPS FOR COUNTERSTRIKE	10.95
MORROWING BLOODMOON	14.95
MORROWING TRIBUNAL	29.95
MS TRAIN ADD ONS	16.95
NEVERWRITER NIGHTS: HORDES OF UNDER	10.95
NEVERWRITER NIGHTS: SHAD. OF UNDRINT.	14.95
OPER. FLASHPOINT: BETWEEN THE LINES	10.95
OPER. FLASHPOINT: RED HAMMER	15.95
RAINBOW SIX: EAGLE WATCH	13.95
RHINE VALLEY: TRAIN SIM ADD ON	10.95
SHOOTS: MONGOL INVASION	12.95
STREETS OF SIM CITY	19.95
THE SIMS: HOT DATE	15.95
THE SIMS: LIVIN UP	19.95
THE SIMS: MAKIN' MAGIC	18.95
THE SIMS: SUPERSTAR	9.95
THE SIMS: UNLEASHED	26.95
THE SIMS: VACATION	12.95
TROPICO: PARADISE ISLAND	14.95
WARCRAFT III: FROZEN THRONE	41.95
WARZAZARD: WARCRAFT III ADD ON	14.95

### FIGHTING

GLADIATOR	49.95
LAST BRONX	14.95
MAGIC THE GATHERING: BATTLEGROUNDS	18.95
MORTAL KOMBAT 4	17.95
VIRTUA FIGHTER 2	14.95

### FOOTBALL

CHAMPIONSHIP MANAGER 03/04	49.95
CHAMPIONSHIP MANAGER 3	14.95
CHAMPIONSHIP MANAGER 4	14.95
CHAMPIONSHIP MANAGER 99/00	14.95
EURO 2000	14.95
F.A. PREMIER LEAGUE MANAGER 2000	14.95
F.A. PREMIER LEAGUE STARS 2001	14.95
FIFA 2001	14.95
FIFA 2002	14.95
FIFA 2003	14.95
FIFA 2004	14.95
FOOTBALL DIRECTOR	14.95
GIANNULIA VIALLI'S EUROPEAN MANAGER	14.95
I.S.S. 3	14.95
PRO EVOLUTION SOCCER 3	14.95
TOTAL CLUB MANAGER 2004	14.95
UEFA CHALLENGE	14.95
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 01/02	14.95
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 99/00	14.95
UEFA MANAGER 2000	14.95
WORLD CUP 2002	14.95
WORLD CUP 98	14.95
WORLD LEAGUE SOCCER 98	14.95
WORLD SOCCER CHALLENGE	14.95
WORLDWIDE SOCCER	14.95

### MUSIC

E-JAY MUSIC COLLECTION VOL. 2	14.95
MUSIC 2000 (J/C)	12.95
ANARCHY ON LINE	14.95

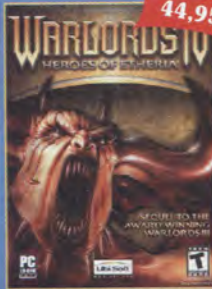
ER QUEST : SCARS OF VELIUS	17.95	BATTLE ISLE 2	9.95
ERIZONS : EMPIRE OF ISTARIA	37.95	CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC	12.95
ER WARS : GALAXIES	49.95	DARKSTONE	13.95
ERIMA ONLINE : SECOND AGE (J/C)	9.95	DIABLO	9.95
ERIMA ONLINE : THIRD DAWN	44.95	DIABLO 2	15.95
<b>PLATFORM</b>			
ERES EXODUS	9.95	DISCIPLES GOLD	36.95
EROC	16.95	DISCIPLES II	19.95
EROC 2	12.95	EVIL ISLANDS	16.95
EROWERM JIM 3D	10.95	FALLOUT TACTICS	12.95
EROVER	9.95	GOthic II	47.95
ERIMINGS 3D	9.95	HARBINGER	18.95
ERST VIKINGS 2	9.95	HAZARD	11.95
ERYMAN 2	16.95	HEROES CHRONICLES : CLASH OF THE DRAG.	22.95
ERYMAN 3	29.95	HEROES CHRONICLES : CONQ. OF THE UNDER.	22.95
ERYMAN M	17.95	HEROES CHRONICLES : FINAL CHAPTERS	14.95
ERMS	10.95	HEROES CHRONICLES : WARL. OF THE WAST.	22.95
<b>POOL / PINBALL</b>			
ERVENTURE PINBALL	31.95	HEROES OF CHRONICLES : MASTER OF ELEM.	22.95
ERNAL + CLASSIC BILLIARD	16.95	HEROES OF M&M II	9.95
EROL POOL	10.95	HEROES OF M&M III	10.95
ERREME PINBALL	10.95	ICEWIND DALE COLLECTOR'S EDITION	38.95
ERMY WHITE'S SNOOKER	10.95	MAGIC AND MAYHEM	9.95
ERPINBALL : FANTASTIC JOURNEY	9.95	MIGHT & MAGIC IX	16.95
<b>PUZZLE / BOARD</b>			
ERST A MOVE 3	9.95	MIGHT & MAGIC VI	10.95
ERST A MOVE 4	10.95	MIGHT & MAGIC VII	10.95
ERSSMASTER 9000	33.95	MIGHT & MAGIC VIII	14.95
ERSTERMIND	14.95	MORROWIND	14.95
ERUNOPOLY NEW EDITION	24.95	NEVERWINTER NIGHTS & EXPANSION	37.95
ERUNDORA'S BOX	9.95	NOX	12.95
ERUNGANI SECOND DYNASTY	9.95	SILVER	12.95
ERVIRTUAL CHESS 2	10.95	SOULBRINGER	9.95
ERWORMS BLAST	10.95	STAR WARS : KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC	49.95
<b>RACING</b>			
ER4 EVOLUTION	10.95	SUMMONER	14.95
ER6 TLE CRAZY CUP	9.95	TECHNOMAGE	11.95
ERASTROL HONDA SUPERBIKE	9.95	TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL	47.95
ERBLIN MCRAE RALLY	10.95	THRONE OF DARKNESS	19.95
ERBLIN MCRAE RALLY 3	49.95	WARLORDS IV	44.95
ERICATI WORLD	17.95	WIZARDS & WARRIORS	10.95
ERCHALLENGE 99-02	48.95	<b>SHOOT' EM UP</b>	
ERCHAMPIONSHIP SEASON 2000	23.95	OVERBOARD	9.95
ERACING CHAMPIONSHIP	14.95	RELOADED	9.95
ERWORLD GRAND PRIX	16.95	GALAGA	10.95
ERD RACING 2	39.95	GUINMAN CHRONICLES	16.95
ERD RACING 2001	12.95	ALIEN VS PREDATOR	13.95
ERD RUMULA 1 2000	9.95	ALIEN VS PREDATOR 2	15.95
ERD RUMULA 1 2001	18.95	APOCALYPTICA	43.95
ERD RUMULA 1 2002	28.95	ARMY MEN : AIR TACTICS	14.95
ERD RUMULA 1 99	12.95	BARRAGE	9.95
ERD RUMULA KARTS	9.95	C&C : RENEGADE	24.95
ERD P 500	9.95	CALL OF DUTY	49.95
ERD RAND PRIX LEGENDS	10.95	CANNON FODDER	9.95
ERD RAND PRIX WORLD	13.95	CENTPEDE	9.95
ERD ARLEY DAVIDSON - ACROSS AMERICA	11.95	CHROME	43.95
ERD INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP	9.95	CLIVE BARKER'S UNDYING	19.95
ERD MCOQUE VILLENEUVE'S SPEED CHALLENGE	10.95	CODENAME OUTBREAK	18.95
ERD MANS 24 HOURS	10.95	COUNTER STRIKE CONDITION ZERO	28.95
ERD ANIC CARTS	10.95	DARKLIGHT CONFLICT	9.95
ERD ASTER RALLYE	18.95	DAY OF DEFEAT	44.95
ERD MICRO MACHINES V3	9.95	DEER HUNTER 3	9.95
ERD MIDNIGHT RACING	11.95	DELTA FORCE-BLACK HAWK DOWN	44.95
ERD MONACO GRAND PRIX SIMULATION 2	14.95	DESCENT 3 (& ADD ON)	15.95
ERD FOTO RACER 2	9.95	DIE HARD TRILOGY	11.95
ERD MOTOBISS MADNESS 2	10.95	EXHUMED	9.95
ERD ASCAR RACING 2000	13.95	EXPENDABLE	10.95
ERD ASCAR REVOLUTION	10.95	FLYING HEROES	10.95
ERD ASCAR ROAD RACING	9.95	FROM DUSK TILL DAWN	15.95
ERD EED FOR SPEED : UNDERGROUND	48.95	GLOBAL OPERATIONS	24.95
ERD EED FOR SPEED : ROAD CHALLENGE	10.95	HALF LIFE	16.95
ERD EWMAN HAAS RACING	9.95	HALO	49.95
ERD FF ROAD	16.95	HEXEN II	19.95
ERD OPEN KART	18.95	HOUSE OF THE DEAD	9.95
ERD RO RALLY 2001	13.95	HOUSE OF THE DEAD 2	16.95
ERD RALLY CHAMPIONSHIP XTREME	14.95	I.G.I. 2 COVERT STRIKE	43.95
ERD CREAMER 2	10.95	IRON STORM	19.95
ERD CREAMER 4x4	10.95	MEDAL OF HONOUR : ALLIED ASSAULT DLX	48.95
ERD CREAMER RALLY	10.95	NO ONE LIVES FOREVER	13.95
ERD EGA GT	9.95	NO ONE LIVES FOREVER 2	22.95
ERD EGA RALLY 2	11.95	NUCLEAR STRIKE	9.95
ERD EGA TOURING CARS	9.95	PROJECT IGI	14.95
ERD ILKLOLENE HONDA MOTOBISS GP	16.95	QUAKE 3	16.95
ERD PORTS CAR GT	9.95	QUAKE 3 GOLD	26.95
ERD TCC 2	24.95	ROBOCOP	38.95
ERD UPER 1 KARTING	17.95	SERIOUS SAM	16.95
ERD SUPERBIKES 2000	9.95	SERIOUS SAM : 2ND ENCOUNTER	19.95
ERD SUPERBIKES 2001	19.95	SHADOW FORCE	16.95
ERD SUPERBIKES WORLD CHAMPIONSHIP	9.95	SHADOWMASTER	9.95
ERD OCA TOURING CAR 2	10.95	SIN	11.95
ERD -RALLY 2	12.95	SOLDIER OF FORTUNE	9.95
ERD -RALLY 3	28.95	SOLDIER OF FORTUNE II : GOLD EDITION	19.95
ERD WARM UP	17.95	SPACE INVADERS	18.95
<b>RPG</b>			
ERARCANUM	15.95	STAR TREK : ELITE FORCE 2	44.95
ERART OF MAGIC	10.95	STAR TREK : KLINGON HONOUR GUARD	12.95
ERARX FATALIS	26.95	STAR TREK : VOYAGER ELITE FORCE	11.95
ERBALDURS GATE 2 & THRONE OF BAAL	34.95	STAR WARS : BATTLE FOR NABOO	21.95
		STAR WARS : STARFIGHTER	18.95
		STAR WARS : X-WING ALLIANCE	19.95
		SWIN 3D	9.95
		TACTICAL OPS	19.95
		UNREAL	9.95
		UNREAL II : THE AWAKENING	24.95
		UNREAL TOURNAMENT	12.95
		UNREAL TOURNAMENT 2003	29.95
		UPRISING 2 : LEAD & DESTROY	9.95
		VIETCONG	28.95
		VIRTUAL COP 2	9.95
		XIII	44.95
		YAGER	29.95

<b>SIMULATION</b>		AGE OF EMPIRES II (J/C)	13.95
101 AIRBOURNE	9.95	AGE OF MYTHOLOGY	49.95
1944 ACROSS THE RHINE	9.95	AGE OF WONDERS	9.95
AIRPORT INC. / FLY!	10.95	AGE OF WONDERS : SHADOW MAGIC	43.95
APACHE HAVOC	9.95	ALLEN NATION	17.95
ARMY MEN : AIR ATTACK	10.95	ALPHA CENTAURI	9.95
ATF	11.95	ALPHA STORM	11.95
B17 FLYING FORTRESS 2	11.95	AMERICAN CONQUEST FIGHT BACK	34.95
BATTLE OF BRITAIN	14.95	ANNO 1503	24.95
BATTLEZONE	9.95	AVALON HILL'S DIPLOMACY	11.95
BATTLEZONE II	13.95	BATTLE REALMS : WINTER OF THE WOLF	9.95
BUSINESS TYCOON	18.95	BATTLEFIELD 1942 DELUXE	48.95
CITY TRADER	17.95	BEACH LIFE	15.95
CREATURES 3	9.95	C&C : RED ALERT	9.95
CRIMSON SKIES	10.95	CAESAR 3	9.95
CRUISE SHIP TYCOON	14.95	CALL TO POWER II	11.95
DESTROYER COMMAND	14.95	CAR TYCOON	33.95
ENEMY ENGAGE	9.95	CELTIC KINGS : RAGE OF WAR	18.95
F/A-18 (JANES-EA)	26.95	CIVIL WAR	14.95
F/A-18 SUPER HORNET	10.95	CIVILIZATION II	17.95
F-16 AGGRESSOR	10.95	CIVILIZATION III	24.95
F-16 FIGHTING FALCON	10.95	COMBAT MISSION 2	42.95
F-22 EXPANSION	8.95	COMBAT MISSION 3: AFRIKA KORPS	39.95
FIGHTER PILOT	9.95	CONFLICT ZONE	14.95
FIGHTER SQUADRON	21.95	CONQUEST - FRONTIER WARS	10.95
FIRESTORM : THUNDERHAWK 2 (J/C)	9.95	COSSACKS ANTHOLOGY	43.95
FLANKER 2.0	12.95	CYBERSTORM	10.95
FLIGHT UNLIMITED 2	10.95	DUNE 2000	15.95
HELL-COPTER	9.95	DUNGEON KEEPER GOLD	9.95
IL-2 STURMOVIC	19.95	EARTHSIEGE	9.95
IL-2 STURMOVIC : FORGOTTEN BATTLES	20.95	ECONOMIC WAR	13.95
I-WAR 2 : EDGE OF CHAOS	14.95	EMPEROR : RISE OF MIDDLE KINGDOM	13.95
I-WAR DEFIANCE	17.95	EMPIRE EARTH	15.95
JET FIGHTER 4	14.95	EMPIRE OF THE ANTS	18.95
KA 52 TEAM ALLIGATOR	11.95	EMPIRES : DAWN OF THE MODERN WORLD	49.95
LOCK ON	44.95	EUROPA 1400 : THE GUILD	28.95
LUFTWAFFE COMMANDER	10.95	FAR GATE	17.95
M1 TANK PLATOON 2	17.95	FAR WEST	41.95
MALL TYCOON	15.95	FATE OF THE DRAGON : THREE KINGDOMS	10.95
MIG ALLEY	9.95	GANGSTERS	10.95
MS COMBAT FL. SIMUL. : WWI EUROPE	29.95	GANGSTERS 2	13.95
MS COMBAT FL. SIMUL. 3 : BATTLE FOR EUR.	46.95	GLADIATORS	41.95
MS FLIGHT SIMULATOR 2002	39.95	GLADIATORS OF ROME	15.95
MS FLIGHT SIMULATOR 2004	69.95	GLOBAL DOMINATION	10.95
MS FLIGHT SIMULATOR 98	19.95	GORKY 17	14.95
NATIONS FIGHTER COMMAND	11.95	HEARTS OF IRON	19.95
PEARL HARBOR	9.95	HEAVEN & HELL	11.95
PIZZA CONNECTION 2	19.95	HEIST	16.95
ROLLER COASTER TYCOON	19.95	HOGS OF WAR	10.95
ROLLER COASTER TYCOON 2	24.95	HOMEWORLD	10.95
SEARCH & RESCUE	9.95	HOMEWORLD 2	38.95
SECRET WEAPONS OVER NORMANDY	49.95	HOMEWORLD CATAclySM	10.95
SEGA MARINE FISHING	9.95	HOLIGIANS : STORM OVER EUROPE	16.95
SILENT HUNTER II	19.95	IMPERIALISM 2	12.95
SILENT THUNDER	12.95	IMPERIAL GALACTICA 2 ALLIANCES	13.95
SIM CITY 2000	14.95	IMPOSSIBLE CREATURES	41.95
SIM CITY 4	47.95	INVICTUS : SHADOW OF OLYMPUS	15.95
SIM CITY 4 : ROUSH HOUR	25.95	JAGGED ALLIANCE 2	29.95
SIM COPTER	10.95	KINGDOM UNDER FIRE	14.95
SIM LIFE	11.95	KOHAN : IMMORTAL SOVEREIGNS	12.95
SIM TOWN	10.95	KOHAN 2 : BATTLES OF AHRIMAN	19.95
STARLANCER	14.95	KOREA : FORGOTTEN CONFLICT	43.95
STARSLIEGE	10.95	M.A.X. & M.A.X. 2	23.95
THE SIMS DELUXE EDITION	48.95	MASTER OF ORION 3	29.95
THE STING	33.95	MEDIAVAL BATTLE COLLECTION	39.95
TROPICO	14.95	MERCHANT PRINCE II	19.95
TROPICO 2 : PIRATE'S COVE	43.95	MYTH : THE FALLEN LORD	9.95
VIRTUAL SEA MONKEYS	10.95	MYTH 3	23.95
WALL STREET TYCOON	18.95	NO MAN'S LAND	43.95
<b>SPORTS</b>			
ACTUA GOLF 2	9.95	ORIGINAL WAR	10.95
ALL STAR TENNIS 2000	14.95	OUTPOST 2	10.95
CHAMPIONSHIP SURFER	16.95	PANZER GENERAL 2	15.95
EXTREME BOARD & BLADE	9.95	PANZER GENERAL 3D	13.95
EXTREME MOUNTAIN BIKING	9.95	PAX ROMANA	43.95
EXTREME WATERSPORTS	9.95	PHARAOH	13.95
GOLF PRO 2	9.95	POPULOUS THE BEGINNING	9.95
INTERNATIONAL TENNIS OPEN	10.95	RAILROAD TYCOON 2	11.95
JACK NICLAUS 6	13.95	RAILROAD TYCOON 3	43.95
LINKS LS CLASSIC	10.95	REPUBLIC	43.95
MADDEN NFL 2002	19.95	RIVAL REALMS	10.95
MADDEN NFL 99	9.95	ROBIN HOOD : LEGEND OF SHERWOOD	23.95
MAT HOFFMAN'S PRO BMX	16.95	SACRIFICE	11.95
NBA BASKETBALL 2000	9.95	SEGA ARCADE COLLECTION VOL. 1	17.95
NBA LIVE 2000	9.95	SEGA ARCADE COLLECTION VOL. 2	17.95
NBA LIVE 2003	47.95	SETTLERS III GOLD	14.95
NBA LIVE 2004	48.95	SETTLERS IV GOLD	23.95
NBA LIVE 99	9.95	SEVEN KINGDOMS II	14.95
NHL 99	18.95	SEVERANCE : BLADE OF DARKNESS	16.95
SALT LAKE 2002	16.95	SHADOW COMPANY	14.95
SERGEI BUBKA'S MILLENIUM GAMES	17.95	SHEEP	10.95
SIM GOLF	12.95	SHOGUN : TOTAL WAR	10.95
TENNIS MASTER SERIES	19.95	SID MEIER'S GETTYSBURG	13.95
TIGERWOODS PGA GOLF 2001	23.95	SIM ANIT	9.95
TIGERWOODS PGA GOLF 99	9.95	SIM CITY 2000	13.95
TONY HAWK'S PRO SKATER 2	14.95	SIM EARTH	10.95
TRICKSTYLE	9.95	SIM FARM	9.95
VIRTUA TENNIS	14.95	SIM PARK	10.95
WORLD BASKETBALL MANAGER	37.95	SIM SAFARI	9.95
<b>STRATEGY</b>			
1821	33.95	SIM TOWER	9.95
ABOMINATION	11.95	SIM TUNES	10.95
AGE OF EMPIRES	12.95	SQUAD LEADER (J/C)	11.95
AGE OF EMPIRES II	29.95	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
		STARWRAFT (+ BROODWAR)	15.95
		STARPEACE	11.95
		STARTOPIA	18.95
		STREET WARS	19.95
		STRONGHOLD	19.95

## Νέες Κυκλοφορίες


**WARLORDS IV**  
 Γευτείτε την εμπειρία του RPG σε συνδυασμό με turn based strategy σε ένα παιχνίδι τακτικής μάχης, γεμάτο ήρωες. Οι ήρωες βελτιώνονται από μάχη σε μάχη και γίνονται αρχηγοί των στρατών σας που θα τους οδηγήσουν στην μάχη νικηφόρα.

**44,95**




**HORIZONS**  
 Μπείτε μέσα στον κόσμο της Istaria σε ένα από τα πολυαυξανόμενα massively multi-player online RPG γεμάτα πόλης, κάστρα και μυστικά κτίρια σε πολλές διαφορετικές τοποθεσίες.

**37,95**




**NEVERWINTER NIGHTS: HORDES OF UNDERDARK**  
 Παιξτε το νέο expansion του Neverwinter Nights, που μεταφέρει τους χαρακτήρες από το 15ο Level μέχρι το 40ο. Ταξιδέψτε μέσα στα έγκατα των Forgotten Realms, στο Underdark, και βρεθείτε αντιμέτωποι με τους σκοτεινούς κατοίκους αυτού του κόσμου.

**28,95**



**CRAZY TAXI 3**  
 Οι πιο τρελοί οδηγοί επιστρέφουν δημόσιοι και αναστατώνουν τους δρόμους για άλλη μια φορά. Το κηνήι του χρέματος συνεχίζεται ασταμάτητα!

**45,95**



**COMBAT MISSION 3**  
 Πάρτε μέρος στον 2ο Παγκόσμιο Πόλεμο σε ένα παιχνίδι στρατηγικής που σας μεταφέρει σε μάχες από την Αφ



ΦΙΓΟΥΡΕΣ

ACTION FIGURES	
TERMINATOR 3 12" : T-850*	49.95
TERMINATOR 3 : END BATTLE	47.95
TERMINATOR 3 : TERMINATOR	22.95
TERMINATOR 3 : TERMINATOR WITH COFFIN	22.95
TERMINATOR 3 : TERMINATRIX	22.95
TERMINATOR 3 : T-X ENDOSKELETON	22.95
COMICS	
LADE - 12"	39.95
SPIDER MAN	
MARY JANE (6")	10.95
PETER PARKER (6")	10.95
SPIDER-MAN II (6")	10.95
SPIDER-MAN III (6")	10.95
X-MEN	
NIGHTCRAWLER (12")	15.95
WOLVERINE (12")	15.95
LAW STRIKE WOLVERINE (6")	11.95
CYCLOPS (6")	11.95
DANGER ROOM WOLVERINE (6")	11.95
DEMAN (6")	11.95
MAGNETO (6")	11.95
FLASHING LOGAN (6")	11.95
LORD OF THE RINGS	
ARAGORN & LEGOLAS (11")	29.95
COLLECTIBLE : LEGOLAS (12")	26.95
COLLECTIBLE : ARWEN (12")	26.95
COLLECTIBLE : BILBO (12")	26.95
COLLECTIBLE : EOWYN (12")	26.95
COLLECTIBLE : RINGWRAITH (12")	26.95
ARAGORN (6")	11.95
BERSERKER URUK-HAI (6")	11.95
COMER (6")	11.95
FRODO (6")	11.95
GOLLUM (6")	11.95
GRISHNAKH (6")	11.95
HELM'S DEEP ARAGORN (6")	11.95
HELM'S DEEP BATTLE SET (6")	34.95
KING THEODEN (6")	11.95
KING THEODEN IN ARMOUR (6")	11.95
RINGWRAITH (6")	11.95
SAM IN MORDOR (6")	11.95
TRAVELING BILBO (6")	11.95
TWILIGHT RINGWRAITH (6")	11.95
UGLUK (6")	11.95
WORM TONGUE (6")	11.95
LOTR HORSE: ARAGORN & BREGO	27.95
LOTR HORSE: RINGWRAITH & HORSE	27.95
LOTR HORSE: SHARKU & WARG BEAST	27.95
VARIOUS	
DARK ANGEL : MAX	16.95
DARK ANGEL : MAX & MOTORCYCLE	29.95
ENTERPRISE NX-01	32.95
MATRIX : MORPHEUS	22.95
MATRIX : NEO IN CHATEAU	49.95
MATRIX : NEO LOBBY	22.95
MATRIX : TRINITY	22.95
MATRIX : TWIN 1	22.95
MATRIX : TWIN 2	22.95
NBA DIRK NOWITZKI	21.95
NBA ELTON BRAND	21.95
NBA RAY ALLEN	21.95
NBA STEVE FRANCIS	21.95
NBA TRACY McGRADY	21.95
STAR TREK NEMESIS : DATA	15.95
STAR TREK NEMESIS : PICARD	15.95
STAR TREK NEMESIS : SHINZON	15.95
STAR TREK NEMESIS : VICEROY	15.95
STAR WARS : DARTH TYRANUS	9.95
STAR WARS : JANGO FETT	9.95
STAR WARS : MILLENIUM FALCON	12.95
STAR WARS : OBI-WAN KENOBI	9.95
STAR WARS : TIE ADVANCE X1	12.95
STAR WARS : X-WING FIGHTER	12.95
VIDEO GAMES FIGURES	
C&C GENERALS : FLAME TANK	22.95
C&C GENERALS : MAMMOTH TANK	22.95
CEL DAMAGE : SINDER VEHICLE	22.95
CEL DAMAGE : VIOLET VEHICLE	22.95
CRAZY TAXI : ANGEL	22.95
CRAZY TAXI : AXEL	22.95
CRAZY TAXI : SLASH	22.95
MARIO KART 64 : DONKEY KONG	11.95
MARIO KART 64 : LUIGI	11.95
MARIO KART 64 : MARIO	11.95
METAL GEAR 2 : FORTUNE	17.95
ONIMUSHA 2 : GOGANDANTES	19.95
ONIMUSHA 2 : JUBEI	19.95
ONIMUSHA 2 : KOTARO	19.95
ONIMUSHA 2 : MAGOITCHI	19.95
ONIMUSHA 2 : NOBUNAGA	19.95
ONIMUSHA 2 : OYU	19.95
SOUL CALIBUR 2 : ASTAROTH	16.95
SOUL CALIBUR 2 : IVY	16.95
SOUL CALIBUR 2 : NECRID	16.95
SOUL CALIBUR 2 : NIGHTMARE	16.95
SOUL CALIBUR 2 : VOLDO	16.95
SSX TRICKY : EDDIE	22.95
SSX TRICKY : ELISE	22.95
SSX TRICKY : MOBY	22.95
STREETFIGHTER FIGURE ALEX	19.95
STREETFIGHTER FIGURE CAMMY	19.95
STREETFIGHTER FIGURE VEGA	19.95
SUPER MONKEY BALL	22.95
TOMB RAIDER : LARA CROFT	18.95
TOMB RAIDER : LARA IN WETSUIT	18.95
TOMB RAIDER : SHADOW GUARDIAN	18.95
VIRTUA FIGHTER 4 : AKIRA	22.95
VIRTUA FIGHTER 4 : LAU	22.95



DVD Anime

ESCAFLOWNE

Η ιστορία της Hitomi, μιας μανθρίας που ξεφεύγει από την καταθλιπτική πραγματικότητα του περιβάλλοντός της και ταξιδεύει στον μυστικό κόσμο της Gaia. Εκεί θα συναντήσει τον Βαν, έναν αινιγματικό νεαρό βασιλιά, ο οποίος θα αλλάξει τη μοίρα του κόσμου του με μια μαγική δρακομορφή πανοπλία με το όνομα Escaflowne...

24,95



AKIRA

Στο όχι και τόσο μακρινό μέλλον, ο Tetsuo, μέλος μιας συμμορίας ματσουκλετιστών, πεφτει θύμα απαγωγής από κυβερνητικούς πράκτορες και υποβάλλεται σε μια σειρά από πειράσματα με αποτέλεσμα να αποκτήσει πρωτόγνωρη δύναμη αλλά και καταστροφική μανία.

24,95



SHADOW SKILL

Σε έναν κόσμο βασανισμένο από τον στασιμότητα πόλεμο, μια χούφτα ηρώες πολεμούν τις δυνάμεις του σκότους οπλισμένοι μόνο με δύο όπλα - την αφοσίωσή τους στο καλό και την υπερφυσική πολεμική τέχνη γνωστή ως Shadow Skill

24,95



DVD ANIME	
AKIRA	24.95
BLACK JACK	24.95
ESCAFLOWNE H TAINIA	24.95
GHOST IN THE SHELL	24.95
GUNDAM WING : ENDLESS WALTZ	24.95
KNIGHT HUNTERS	24.95
LUPIN THE 3rd	24.95
MACROSS II THE MOVIE	16.95
MAZCA OI EIPOMAXOI TOY PEPHPOMENOY	24.95
NEON GENESIS EVANGELION : ΘΑΝΑΤΟΣ & ΑΝΑΓΕΝΝΗΣΗ	24.95
NINJA SCROLL	24.95
PERFECT BLUE	24.95
REIGN	24.95
SHADOW SKILL H TAINIA	24.95
TOKYO BABYLON VOL. 1&2	24.95
AMARTIA (SIN)	16.95
O ANΘΡΩΠΟΣ ΤΩΝ 60 ΕΚΑΤΟΜ. ΔΟΛΑΡΙΩΝ	24.95
O ΗΡΩΙΚΟΣ ΠΡΙΓΚΗΠΑΣ ARSLAN 1	16.95
O ΗΡΩΙΚΟΣ ΠΡΙΓΚΗΠΑΣ ARSLAN 2	16.95
O ΘΡΥΛΟΣ THE LEMNEAR	24.95
O ΘΡΥΛΟΣ ΤΗΣ CRYSTANIA	24.95
O ΠΟΛΕΜΟΣ ΤΟΥ LODOSS 1	24.95
O ΠΟΛΕΜΟΣ ΤΟΥ LODOSS 2	24.95
O ΠΟΛΕΜΟΣ ΤΟΥ LODOSS 3	24.95
O ΠΟΛΕΜΟΣ ΤΟΥ LODOSS 4	24.95
OΙ ΔΟΛΟΦΟΝΟΙ (SLAYERS)	24.95
OΙ ΜΑΧΗΤΕΣ ΤΩΝ ΔΡΟΜΩΝ (STREET FIGHTER)	24.95
ΧΑΜΕΝΟΣ ΓΑΛΑΞΙΑΣ (LOST UNIVERSE)	24.95

ΟΡΟΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

1. Η πληρωμή των παραγγελιών γίνεται με την παράδοση των προϊόντων. Οι τιμές είναι τελικές και περιλαμβάνουν ΦΠΑ.  
2. Οι τιμές ισχύουν όσο υπάρχει stock και μπορούν να αλλάξουν χωρίς προειδοποίηση. Σε περίπτωση μη διαθεσιμότητας ή αλλαγής της τιμής ενός τίτλου ο πελάτης θα ενημερώνεται προηγουμένως τηλεφωνικά.

3. Η αποστολή γίνεται με courier. Το κόστος συσκευασίας και αποστολής είναι 5.5 ευρώ για την Αθήνα και 7.5 ευρώ για την υπόλοιπη Ελλάδα (Ταχ. Κωδ. από 19... και άνω), για παραγγελίες έως 2 κιλά.  
4. Η επιπλέον χρέωση ανά κιλό είναι 1,5 ευρώ για την Αθήνα και 2 ευρώ για την υπόλοιπη Ελλάδα.  
5. Για παραγγελίες άνω των 150 Euro στην Αθήνα και 200 Euro στην υπόλοιπη Ελλάδα η αποστολή είναι δωρεάν. (Εξαιρούνται οι παραγγελίες που περιέχουν κονσόλες).

6. Όλα τα προϊόντα είναι καινούργια, αμεταχείριστα και αποστέλλονται από την εταιρία σε άριστη κατάσταση. Η φωτογραφία του προϊόντος μπορεί να είναι διαφορετική.  
7. Αλλαγές θα γίνονται δεκτές μόνο για ελλατωματικά προϊόντα και αφού προηγηθεί τηλεφωνική συνεννόηση.  
8. Οι παραγγελίες μπορούν να δοθούν με τους παρακάτω τρόπους :  
Ταχυδρομώντας το παρακάτω κουπόνι ή μια φωτοτυπία

του ή στέλνοντας απλώς με επιστολή, **όχι συστημένη**, με τα προϊόντα που επιλέξατε στην παρακάτω διεύθυνση: **CAFE-NET ΜΕΠΕ**, ΤΘ. 54520, 14343, Ν. Χαλκηδόνα.  
Στέλνοντας fax στο **210-2518964**.  
Στέλνοντας e-mail στη διεύθυνση : **redline@cafe-net.gr**  
Τηλεφωνώντας στο **80111-767676** ή στο **210-2527201** με κανονική χρέωση.  
Ωράριο Λειτουργίας: Δευ-Παρ. 9πμ-8μμ - Σαβ: 10πμ-6μμ

Όνοματεπώνυμο: \_\_\_\_\_  
 Διεύθυνση: \_\_\_\_\_  
 Τ.Κ. \_\_\_\_\_ Τηλ: \_\_\_\_\_  
 Πόλη: \_\_\_\_\_ Ηλικία: \_\_\_\_\_  
 Αρ. Κάρτας: \_\_\_\_\_ Mastercard  - Visa  Λήξη: \_\_\_\_\_  
 Υπογραφή \_\_\_\_\_  
 (κηδεμόνα αν είστε κάτω των 18 ετών)

CGM 43

**ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ**

ΠΟΣ.	ΤΙΤΛΟΣ	FORMAT	ΤΙΜΗ
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....

# Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Ο Sam Fisher επιστρέφει...

Αναλύσεις και παρουσιάσεις παιχνιδιών:

- ◆ UT 2004
- ◆ Final Fantasy XI
- ◆ Spellforce: The order of Dawn
- ◆ Silent Storm
- ◆ Conan
- ◆ Journey to the Centre of the earth

Τον επόμενο μήνα, η προσφορά συνεχίζεται με ολόκληρο το **Heavy Gear 2!**





## ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

ΝΑΙ! Θέλω να γίνω συνδρομητής για ένα χρόνο (11 τεύχη)  
στο COMPUTER GAMES MAGAZINE.

Στέλνω την ταχυδρομική επιταγή Νο..... με το ποσό των 65,45 €  
- για την Κύπρο 92,51 € πληρωτέα στη Hyperpress A.E.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ: ..... ΗΛΙΚΙΑ: .....

ΠΟΛΗ: ..... ΟΔΟΣ: .....

ΑΡΙΘΜΟΣ: ..... Τ.Κ. .... ΤΗΛΕΦΩΝΟ: .....

Με κάθε συνδρομή  
**ΔΩΡΟ** δύο παιχνίδια  
της επιλογής σας  
από τα εξής:



Test Drive 4



Alone in the dark 3



Actua Soccer 3



EF 2000



## ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΩΝ ΤΕΥΧΩΝ

Επιθυμώ να παραγγείλω προηγούμενα τεύχη του COMPUTER GAMES MAGAZINE.

Στέλνω την ταχυδρομική επιταγή Νο..... με το αντίστοιχο ποσό.

Η τιμή του κάθε τεύχους υπολογίζεται με 5,95€. Τα έξοδα συσκευασίας  
και αποστολής είναι 2,5€ (ανεξάρτητα του αριθμού τευχών).

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ: ..... ΗΛΙΚΙΑ: .....

ΠΟΛΗ: ..... ΟΔΟΣ: .....

ΑΡΙΘΜΟΣ: ..... Τ.Κ. .... ΤΗΛΕΦΩΝΟ: .....

ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΠΙΘΥΜΩ: ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

*ΠΡΟΣΟΧΗ: Το ποσό της ταχυδρομικής επιταγής πρέπει να είναι σωστό αρ. τευχών X 5,95€ + έξοδα αποστολής 2,5€, διαφορετικά η παραγγελία δε θα εκτελεστεί*



## ΚΟΥΠΟΝΙ ΔΩΡΕΑΝ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Γράψτε με καθαρά γράμματα το κείμενο της αγγελίας σας:

.....  
.....  
.....  
.....

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ: .....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: .....

ΤΗΛΕΦΩΝΟ: .....

### ΠΡΟΣΟΧΗ

Δεν δημοσιεύονται αγγελίες με εμπορικό περιεχόμενο.

Η αγγελία να μην ξεπερνά τις 25 λέξεις

Η δημοσίευση των αγγελιών έγκειται στην κρίση του περιοδικού.



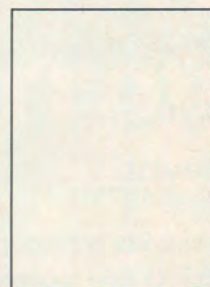
## **ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ**

**ΠΡΟΣ HYPERPRESS A.E.**

**ΔΕΚΕΛΕΙΑΣ 52 Ν. ΧΑΛΚΗΔΟΝΑ**

**Τ.Κ. 143 43 ΑΘΗΝΑ**

**ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ**



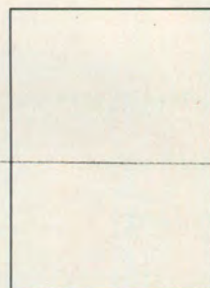
## **ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ**

**ΠΡΟΣ HYPERPRESS A.E.**

**ΔΕΚΕΛΕΙΑΣ 52 Ν. ΧΑΛΚΗΔΟΝΑ**

**Τ.Κ. 143 43 ΑΘΗΝΑ**

**ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΩΝ**



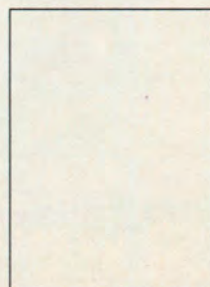
## **ΚΟΥΠΟΝΙ ΑΓΓΕΛΙΩΝ**

**ΠΡΟΣ HYPERPRESS A.E.**

**ΔΕΚΕΛΕΙΑΣ 52 Ν. ΧΑΛΚΗΔΟΝΑ**

**Τ.Κ. 143 43 ΑΘΗΝΑ**

**ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ**



PlayStation®2

NINTENDO 64

NINTENDO GAMECUBE

PSone™

GB ROM

ΟΙ ΚΑΛΥΤΕΡΕΣ ΤΙΜΕΣ!!!

NEO! MANGA DVD



# GAME CENTER

## Το πρώτο Stock House για Video Games στην Ελλάδα!



NEO! Κάρτες Yu-Gi-Oh, Pokémon

GAME BOY ADVANCE™

Dreamcast™

XBOX™

GAME BOY COLOR



• ΠΕΡΙΣΣΟΣ • Κεντρικό • Stock House Λ. Ηρακλείου 168 • Τηλ.: 210-2527201 • Fax: 210-2518964

• ΑΘΗΝΑ Μπότση 9 • Τηλ.: 210-3824868

NEO • ΠΕΙΡΑΙΑΣ Υψηλάντου 178 • Τηλ.: 210-4297836

RELOAD. REV UP. RIDE OUT.



# Unreal TOURNAMENT 2004

THE ULTIMATE ONLINE BATTLE IS BACK! NEW WEAPONRY AND THIS TIME HEAVY-DUTY VEHICLES ARE PART OF YOUR ARSENAL. "ASSAULT" FANS FAVOURITE GAME MODE RETURNS ALONG WITH THE AWESOME NEW "ONSLAUGHT" MODE.

LOG ON AND LOAD UP - LOSING IS NOT AN OPTION!

Επίσημη Διάθεση: Atari Hellas, Μακαρίου 8, Αγ. Παρασκευή  
T.K. 15 343, Τηλ.: 210 6018800, Fax: 210 6018802  
e-mail: vaggelis.karvounis@atari.com

[www.unrealtournament2004.com](http://www.unrealtournament2004.com)  
[www.makesomethingunreal.com](http://www.makesomethingunreal.com)



ATARI

Unreal Tournament 2004 © 2004 Epic Games Inc. Unreal is a registered trademark of Epic Games Inc. and Digital Extremes. Unreal Tournament 2004 was created by Epic Games Inc. and Digital Extremes. Manufactured and marketed by Atari, Inc., New York, NY.