STRATEGY • ACTION • ROLE-PLAYING • SIMS • SPORTS • ONLINE

ΤΕΥΧΟΣ 44 ΑΠΡΙΛΙΟΣ 2004

COMPUTER GAMES magazine

ΔΩΡΟ!
HEAVY GEAR II
ΟΛΟΚΛΗΡΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ



FARCRY

Το "Μεγαλύτερο" first-person shooter του αιώνα!

Ήρωες

Ένα ηρωικό αφιέρωμα στους αγαπημένους πρωταγωνιστές των video games!

Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Περισσότερο stealth από τον μετρ του είδους!

Star Wars Attack

Battlefront και Republic Commando: Διαστημικό combo!

SpellForce: Order of the Dawn

Ίσως το RPS που θα εκθρονίσει το Warcraft 3

Οδηγοί Στρατηγικής

Knights of the Old Republic

Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark

Όλα τα τελευταία Reviews

Combat Mission: Afrika Korps, V-Rally 3, Terminator 3: War of the Machines, Final Fantasy XI, Chicago 1930

HYPER PRESS € 5.95

9 771088 640099 03

digitized by greekrcm.gr

"Immersive, story driven brilliance" 93% PC Gamer
"Expertly accomplished" PC Format
"Game of the year even this early on!" 10/10 XBM
"Mind blowing experience" 9/10 Official Xbox Magazine



Deus Ex, Deus Ex: Invisible War, Eidos and Ion Storm are trademarks of the Eidos Group of Companies. Images from Deus Ex: Invisible War © Ion Storm, 2003. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, the Xbox logos are registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

LOAD IT

Eliminate two security guards
Find elevetor down to street
Discover head of rival faction
Talk to him
Persuade him to abandon the conflict
World shifts towards peace and prosperity

LEAVE IT

Security bots close in, you and 12 bystanders are killed
Move stealthily past two security Guards
Meet informant on street
Bribe him, buy sniper rifle with cash
Use to execute head of rival faction
World shifts towards military tyranny







MAKE YOUR CHOICE
FACE YOUR FUTURE

PC DVD ROM XBOX ION STORM 16+ eidos www.deusex.com

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΔΙΑΝΟΜΗ:
CENTRIC MULTIMEDIA A.E.
ΜΑΚΡΥΓΙΑΝΝΗ 20, ΜΟΣΧΑΤΟ - ΑΘΗΝΑ • ΤΗΛ.: 210 9480 000 • Fax: 210 9427 710
HOT LINE: 801-11-16801
www.centric.gr

CENTRIC MULTIMEDIA

digitized by greekrcm.gr

www.dead-mans-hand.com

DEAD MAN'S HAND

TAKE YOUR REVENGE

You are El Tejón — a gunfighter **betrayed** by your own gang and left for dead. But in the **Old West,** a dead man still has a hand to play. **Hunt down** your failed assassins to even the score. **Justice** shall be yours!



Pursue double-crossing desperados on foot, on horseback and on top of moving trains!
Extract your vengeance with authentic pistols, rifles, shotguns - even Gatling guns and dynamite!
Build your Legend: unlock trick shots by picking off outlaws with style.
Try your hand at multiplayer - Deathmatch, Bounty and Posse - via split screen or Xbox Live.









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

16+
www.pegi.info

© Atari Interactive, Inc. All Rights Reserved. Published and distributed by Atari Europe S.A. All trademarks are the property of their respective owners. © 2003 Human Head Studios, Incorporated. Dead Man's Hand and the Dead Man's Hand logo are trademarks of Human Head Studios, Incorporated. All rights reserved. Unreal® and the Unreal® logo are registered trademarks of Epic Games, Inc. ALL RIGHTS RESERVED. The Unreal® engine is the property of Epic Games, Inc., used by Atari under license.

PC CD-ROM SOFTWARE

ATARI

Digitized by greekrcm.gr



ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΤΕΥΧΟΣ-44

PREVIEWS - 26

Unreal Tournament 2004

Sacred

Lords of the Realm 3

Toca Race Driver 2



HARDWARE - 38

Hardware News

Gainward FX PowerPack! Ultra/960 Golden Sample

Thrustmaster 360 MODENA Upad FORCE Gamepad

Thrustmaster Firestorm Wireless Gamepad











REVIEWS - 60

Combat Mission: Afrika Korps

Chicago 1930

Journey to the Center of the Earth

Terminator 3: War of the Machines

Final Fantasy XI

Silent Storm

SpellForce: The Order of Dawn

V-Rally 3

Two Thrones

Horizons: Empire of Istaria

Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Vietcong: Fist Alpha

digitized by greekrcm.gr

COMPUTER GAMES magazine

HINTS & TIPS - 98

Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark

Knights of the Old Republic





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
Καυτά 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: Far Cry
Μια εις βάθος παρουσίαση σε ένα ξεχωριστό παιχνίδι που περιμένουμε στο άμεσο μέλλον.

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

36 ESL
Η μεγάλη λίγκα έχει τον λόγο...

44 Ειδικό Θέμα: Star Wars Attack
Διαστημικό combo - Battlefront και Republic Commando.

48 Ειδικό Θέμα: Heroes
Ένα "ηρωικό" αφιέρωμα στους πρωταγωνιστές των video games.

82 Ανασκόπηση
Αυτό το μήνα, κοπάμε πάλι το Diablo II. Για μερικούς βαρετό, για άλλους αριστούργημα...

92 Πρόσωπα
Κρυφές πτυχές του "φιλόσοφου" των video games, Warren Spector, δημιουργού του Deus Ex.

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,
Τ.Κ. 143 43 Ν. Χαλκηδόνα, Αθήνα
Τηλ: 2102527000 - Fax: 2102525180

e-mail: cgmag@hyperpress.gr
online: www.cgmag.gr

Εκδότης: Γιάννης Δελής

Δ/ντής Marketing: Γιάννης Αϊδίνης

Αρχισυντάκτης: Χρήστος Κουβόπουλος

Συνεργάτες: Μηνάς Νοταράς
Ν. Παπακωνσταντίνου
Αντώνης Πέτρου

Δημόσιες Σχέσεις: Ντόρα Τζουβάρα

Υπεύθ. Διαφήμισης: Ηλίας Βέρρας

Υπεύθ. Ατελιέ: Μιχάλης Βούρος

Lay Out: Ζέφη Γαλάτση

Εξώφυλλο: Δημήτρης Μελένιος

Κατασκευή διαφημίσεων: Δημήτρης Μελένιος
Lubo Mitev

Υπεύθ. Εργαστηρίου: Αλ. Πασσάκος

Υπεύθ. Παραγωγής & Κυκλοφορίας: Κόνυ Γιαννοπούλου

Διαχωρισμοί - Φιλμ: Hyperpress A.E.

Μοντάζ: Φίλιππος Βανδώρος

Γραμματεία-Συνδρομές: Αναστασία Αλεφραγγή
Ώρες κοινού:
09:00-17:00
Δευτέρα-Παρασκευή
syndromes@hyperpress.gr

Εκτύπωση Εντύπου: COPY PRINT A.E.

Διανομή Εντύπου: Ευρώπη A.E.

Το Computer Games Magazine εκδίδεται στην Ελλάδα από την Hyperpress A.E. Απαγορεύεται η ολική ή μερική αναπαραγωγή χωρίς την έγγραφη άδεια της Hyperpress A.E. Οι απόψεις που εκφράζονται στα άρθρα των συντακτών δεν αποτελούν απαραίτητα και θέση του περιοδικού. Οποιοδήποτε υλικό παραδίδεται στο περιοδικό περιέχεται αυτόματα στην κατοχή του, χωρίς υποχρέωση επιστροφής.

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

digitized by greekrcm.gr

Points και Θείοι



"Για πες κανά καλό παιχνίδι...". Αυτή η ατάκα με σκοτώνει- παρόλο που κάθε φορά χαμογελάω ευγενικά. Κάποια νέα γνωριμία που μαθαίνει ότι ασχολούμαι επαγγελματικά και σοβαρά με τα games, κάποιος φίλος που έχω καιρό να δω ή κάποιος άνθρωπος που γνωρίζω για πρώτη φορά. "Για πες, υπάρχει τίποτα καλό;". Σίγουρα δεν εννοούν κάτι κακό, σίγουρα δεν σκοπεύουν να με φέρουν σε δύσκολη θέση. Αλλά το αποτέλεσμα είναι σχεδόν πάντα το ίδιο και η αρχική μου αντίδραση σπάνια αλλάζει: ένα κενό βλέμμα και μια στιγμή αμήχανης σιωπής.

Είναι σαν να πηγαίνεις σε κριτικό κινηματογράφου, χοροπηδώντας σαν ζαρκάδι γύρω του και να τον ρωτάς, "Πες καμιά καλή ταινία, πες, πες, πες...". Απλά δεν είναι κάτι το εφικτό. Υπάρχουν τόσα πολλά παιχνίδια (καινούργια και πιο παλιά), υπάρχουν τόσα διαφορετικά γούστα, προσωπικές προτιμήσεις και ενδιαφέροντα που κανείς, ποτέ, πουθενά, δεν μπορεί να απαντήσει σοβαρά σε κάτι τέτοιο. Αυτό που μπορεί να κάνει (αν πραγματικά θέλει να βοηθήσει κάποιον που έχει την ανάγκη του) είναι να παρουσιάσει κάποια πράγματα, να αναλύσει τις επιλογές, να προειδοποιήσει ίσως για κάποιες παγίδες και να υποδείξει μερικά σωστά σημεία σε έναν τίτλο. Αλλά μέχρι εκεί... όλα τα άλλα είναι στο χέρι και στην τσέπη του καταναλωτή. Το σημαντικό πάντως είναι ότι ο κόσμος ζητάει να ενημερωθεί- θέλει κάποιον άνθρωπο έμπιστο, φίλο και γνωστικό που θα κάτσει να του εξηγήσει δύο πράγματα. Κι αυτό είναι καλόαν μην τι άλλο, είναι ο λόγος που ασχολούμαι με την αρχισυνταξία αυτού του περιοδικού...ο λόγος που γράφω αυτές τις γραμμές. Κι αυτός είναι ο λόγος που όσες φορές κι αν ακούσω το "Πες κανά καλό παιχνιδάκι", θα προσπαθήσω να παρουσιάσω περιληπτικά κάποιες λύσεις. Δεν θα πω ποτέ "Πάρε αυτό το παιχνίδι" ή "Το Τάδε παιχνίδι είναι για σένα", αλλά θα προτείνω ίσως μερικούς τίτλους βάσει ηλικίας, προτιμήσεων, μηχανήματος, ηλικίας και πάει λέγοντας. Υπάρχει μεγάλη δίψα για ενημέρωση πάντως και αυτό είναι που μένει στο μυαλό καθώς προχωράμε στην επόμενη παράγραφο.

Αυτό που επίσης παρατηρώ είναι ότι τα παιχνίδια δεν γνωρίζουν πια σύνορα και όρια, ούτε στο φύλλο, στην ηλικία ή κοινωνικό στρώμα. Τις προάλλες μιλούσα με τον θείο μου- είναι πενήντα ετών, γενικός διευθυντής σε μεγάλη τράπεζα, απίστευτα σοβαρός στο τεράστιο γραφείο του όπου βάζει υπογραφές κι εγκρίνει δάνεια. Το κοστούμι του αξίζει όσο δύο μισθοί μου, για όνομα του θεού! Κανείς τους όμως δεν ξέρει ότι ο άνθρωπος αυτός, το απόγευμα που πηγαίνει σπίτι του δεν πηγαίνει στην λέσχη των gentlemen για να πιει μπράντι, ούτε για γκολφ, ούτε για yachting. Βάζει το Serious Sam και αποδεκατίζει τα άπειρα κύματα τεράτων κι εξωγήινων με ένα υπερτροφικό mini-gun. Άλλες φορές βάζει το Flight Simulator και κάνει βόλτες, Αθήνα-Κρήτη-Θεσαλλονίκη-Ρόδο. Άλλος θείος μου (του οποίου το pc βασανίστηκε απίστευτα όταν ήμουν πιτσιρίκι), τυγχάνει σοβαρότατος κύριος, συνταξιούχος, με απίστευτο πάθος για τον φιλοτελισμό, για την Ιστορία και την μελέτη Της. Και έλιωνε στο Sim City. Παρομοίως έχω προσωπικά συγκινηθεί από επιστολές πολλών αναγνωστών, από κυρίες και κυρίους, από καρδιολόγους και δικαστές μέχρι στρατηγούς εν αποστρατεία, βιοπαλαιστές και καλλιτέχνες. Όποιος πιστεύει πια ότι τα games είναι για τα παιδάκια, απλά δεν έχει βρει το game που να του ταιριάζει.

Ποιο είναι το point όλων αυτών; Τι θέλει να πει ο ποιητής; Τι σχέση έχουν οι θείοι, η δίψα για ενημέρωση και το editorial; Και τι μάρκα είναι το κοστούμι του θείου;

Το point είναι ότι παρατηρείται ένα πολύ, πολύ περίεργο πράγμα στην χώρα μας. Από τη μία πλευρά, η κοινότητα των gamers (και hardcore, αλλά και casual) αυξάνεται, αναπτύσσεται κι εξελίσσεται. Οι απαιτήσεις μεγαλώνουν, οι ανάγκες για σωστή παροχή, ενημέρωση και υποστήριξη μεγαλώνουν κι αυτές ραγδαία. Αυτή είναι η φυσιολογική εξέλιξη των πραγμάτων και πραγματικά πολύ χαίρομαι- αυτό το μαγικό μυστικό που κάποτε ήξεραν πέντε πιτσιρίκια σε μια γειτονιά, έχει εξαπλωθεί και αγκαλιάζει ζεστά όλον τον πλανήτη.

Τι γίνεται όμως κατά τα άλλα στην αγαπημένη αυτή χώρα; Η πειρατεία στάνταρ είναι στα 97%, από την άλλη παρατηρούνται δραματικά περιστατικά αισχροκέρδειας και εκμετάλλευσης από κάποια καταστήματα. Ακόμα και η διάθεση των παιχνιδιών στο κοινό πάσχει... στα περισσότερα μαγαζιά, απασχολούνται άνθρωποι που δεν ξέρουν τι τους γίνεται. Στην επαρχία, η κατάσταση είναι δυστυχώς χειρότερη- όπως μας ενημερώνουν καθημερινά τα δεκάδες email και επιστολές από gamers που έχουν απηυδήσει πια. Τα Internet Cafe; Θέλετε αληθινά να μιλήσουμε για τον 3037; Τον νόμο που, προκειμένου να ελέγξει τα φρουτάκια, έκλεισε τόσα Internet Cafe; Για τον κυβερνοαθλητισμό δεν κάνω κουβέντα... μπορεί η κυβέρνηση να μην θέλει να υποστηρίξει κάτι το "τόσο ανατρεπτικό και ριζοσπαστικό", αλλά όχι και να απαγορεύει στην ουσία την διοργάνωσή του με αντισυνταγματικές, αντιδημοκρατικές αποφάσεις. Ο ΟΤΕ από την άλλη μας βασάνισε πάρα πολύ με τις γραμμές και παρόλο που φαίνεται φως στην άκρη του τούνελ, είμαστε τόσο μα τόσο πίσω που πραγματικά δεν θα υπάρχει ποτέ θέμα σύγκρισης με τις έξω χώρες.

Το point είναι ότι υπάρχει ένας χώρος (ή "αγορά" αν θέλετε να το δείτε από κερδοσκοπικό πρίσμα, κάτι που δεν είναι καθόλου κακό) ο οποίος ΘΕΛΕΙ να επεκταθεί στην χώρα μας, να προχωρήσει στο επόμενο επίπεδο και να φτάσει κάποια standards ποιότητας. Το point είναι ότι αυτοί που θα έπρεπε να κάνουν κάτι για να το διευκολύνουν αυτό, δεν το κάνουν.

Εν τέλει, νομίζω ότι το point μου είναι πως τουλάχιστον εμείς ως Computer Games κάνουμε ό,τι μπορούμε για να καλύψουμε το θέμα "Περιοδικά στην Ελλάδα". Πηγαίνουμε μπροστά και θέτουμε το παράδειγμα προς μίμηση. Οι 125 σελίδες που ακολουθούν το επιβεβαιώνουν αυτό.

Χρήστος Κουβόπουλος

digitized by greekrcm.gr

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
Τ.Κ. 15 343, Τηλ.: 210 6018800, Fax: 210 6018802
e-mail: vaggelis.karvounis@atari.com

www.unrealtournament2004.com
www.makesomethingunreal.com

EPIC GAMES

DIGITAL EXTREMES

PC CD

ATARI

Unreal® Tournament 2004 © 2003 Epic Games Inc. Unreal is a registered trademark of Epic Games Inc. All rights reserved.
Unreal Tournament 2004 was created by Epic Games Inc., and Digital Extremes Ltd.
Manufactured and marketed by Atari, Inc., New York, NY.

digitized by greekrcm.gr

Η Δημιουργία ενός Alter Ego



Αυτό το μήνα κάναμε ένα μεγάλο αφιέρωμα στους αγαπημένους μας ήρωες από καταβολής videogames μέχρι σήμερα. Αναφερθήκαμε σε μερικούς από τους πλέον δημοφιλείς και αξιομνημόνευτους χαρακτήρες που έχουν πρωταγωνιστήσει κατά καιρούς σε διάφορα παιχνίδια και προσπαθήσαμε να εντοπίσουμε τους λόγους για τους οποίους συνδεόμαστε και ταυτιζόμαστε με μια ψηφιακή φιγούρα. Μιλήσαμε και για "πολυμορφικούς" ήρωες, για την κατηγορία εκείνη πάνω στην οποία έχουμε τον μεγαλύτερο έλεγχο ως παίκτες, αλλά στο πλαίσιο του συγκεκριμένου αφιερώματος δεν ήταν εφικτό να επεκταθούμε όσο θα μπορούσαμε. Αυτό το μήνα λοιπόν, το Level Up είναι αφιερωμένο σε αυτούς.

Η διαδικασία δημιουργίας χαρακτήρων είναι ο θεμελιώδης λίθος κάθε RPG. Η αλήθεια είναι ότι δεν μας επιτρέπουν όλα τα CRPG να διαμορφώσουμε τον χαρακτήρα όπως τον φανταζόμαστε. Κάποια, όπως τα Gothic, μας τον δίνουν έτοιμο για να τον διαμορφώσουμε μέσα στο παιχνίδι και ορισμένα, όπως τα περισσότερα RPG της ιαπωνικής σχολής, δεν μας επιτρέπουν καν να ορίσουμε το class επάγγελμά του. Τα καθαρόαιμα RPG όμως είναι εκείνα που μας επιτρέπουν να δημιουργήσουμε έναν χαρακτήρα από το μηδέν, αφού αυτή είναι και η διαδικασία που ακολουθείται στα "παραδοσιακά", επιτραπέζια role-playing games. Είναι πραγματικά άξιος ανάλυσης ο τρόπος με τον οποίο συνδέεται ο παίκτης με τον χαρακτήρα του, ο οποίος στα επιτραπέζια RPG αποτελείται από ένα φύλλο χαρτί (ή πολλά) και ένα κομμάτι φαντασίας.

Οι χαρακτήρες των CRPG μέχρι πρόσφατα δεν ήταν τίποτα άλλο παρά ένα όνομα, ένα πορτραίτο και μερικές σειρές στατιστικών. Οι περιορισμοί που έθεταν οι τεχνικές δυνατότητες της πρώτης εποχής των videogames και η παράδοση που είχαν αυτά καθιερώσει, είχαν ανεγείρει ένα αόρατο φράγμα που εμπόδιζε τους περισσότερους developers να τολμήσουν αυτό που θεωρούνταν ως άπιαστο όνειρο. Την προσέγγιση μιας αληθινής εμπειρίας RPG στις οθόνες των υπολογιστών μας. Εταιρίες όπως η Origin και η SSI έβαλαν τα θεμέλια πάνω στα οποία έχτισαν, τελικά, η Black Isle και η BioWare τα πρώτα πραγματικά RPG νέας γενιάς. Ο παίκτης πλέον δεν δημιουργούσε τον χαρακτήρα του με μοναδικό σκοπό το "min-maxing", όπως λέγεται στην αργκό των RPG η βελτιστοποίηση των στατιστικών με μαθηματικό τρόπο. Ο γραφών θυμάται την εποχή που οι παίκτες προσπαθούσαν να σχεδιάσουν την τέλεια πολεμική μηχανή δημιουργώντας μαχητές με υπεράνθρωπη δύναμη, αλλά μηδαμινή ευφυΐα και προσωπικότητα, στατιστικά που ήταν σχεδόν άχρηστα στα περισσότερα παιχνίδια. Στο κάτω-κάτω τι να την έκανε ο Gorg ο βάρβαρος την ευφυΐα όταν ο ρόλος του στο παιχνίδι αναλωνόταν στην ισοπέδωση οποιουδήποτε ζωντανού (και νεκροζώντανου) οργανισμού συναντούσε στους ατελείωτους διαδρόμους άπειρων μπουντρουμιών; Αντίστοιχα η υπερφυσική, σχεδόν, ευφυΐα ενός μάγου δεν εκδηλωνόταν σε ένα παραδοσιακό dungeon crawl (ή "μπουντρουμοπεριπέτεια" αν προτιμάτε) με οποιονδήποτε άλλον τρόπο, πέρα από την στατιστική αύξηση των μαγικών του δυνάμεων. Τα CRPG της παλιάς σχολής εξομοίωναν έτσι το στρατηγικό μέρος των επιτραπέζιων αντίστοιχων τους με αποκορύφωμα την σειρά Golden Box της SSI, η οποία αποτελούσε την πιστότερη μεταφορά των κανόνων μάχης του AD&D. Από την άλλη, η Origin και ο Richard Garriot (Lord British) προσπάθησαν από το Ultima IV και πέρα να δώσουν μια φιλοσοφική χροιά στην επιλογή class του χαρακτήρα. Ο παίκτης δεν επέλεγε τον χαρακτήρα του με βάση τις δυνάμεις και τις δυνατότητες του στη μάχη, αλλά με βάση την κοσμοθεωρία του και την ανθρώπινη αρετή που θεωρεί ότι τον αντιπροσωπεύει περισσότερο. Έτσι ξεκίνησε η επική ιστορία του Avatar, ο οποίος έγινε μια από τις πιο σημαντικές προσωπικότητες του κόσμου των Ultima, της Brittania. Το παράδειγμα αυτού του πιο αφηρημένου τύπου δημιουργίας χαρακτήρα ακολούθησε και η Bethesda Softworks στη σειρά Elder Scrolls. Φυσικά, ο παίκτης είχε πάντα τη δυνατότητα να αγνοήσει τη γνώμη του παιχνιδιού για τον τύπο χαρακτήρα που του ταιριάζει και να τον δημιουργήσει όπως εκείνος θέλει.

Ωστόσο, θα περνούσαν αρκετά χρόνια μέχρι να φθάσουμε στα επίπεδα ενός Fallout ή ενός Baldur's Gate. Στα παιχνίδια αυτά είχε για πρώτη φορά σημασία η επιλογή των ικανοτήτων ή του class του χαρακτήρα, και είχαν άμεσο αντίκτυπο στον τρόπο με τον οποίο μας συμπεριφέρονταν οι NPC και στις εναλλακτικές λύσεις που διέθετε ο χαρακτήρας για να ξεπεράσει τις εκάστοτε δυσκολίες, οι οποίες δεν περιορίζονταν πλέον μόνο στις μάχες.

Ενδεικτικά θα αναφέρουμε ότι, για πρώτη φορά στο Fallout, η ευφυΐα του χαρακτήρα επηρέαζε άμεσα τις διαθέσιμες επιλογές του παίκτη στους διάλογους. Ήταν σχεδόν αδύνατον για έναν διανοητικά καθυστερημένο ήρωα να καταφύγει σε κάποια διπλωματική λύση όταν αυτή ήταν δυνατή. Στο Baldur's Gate είχε σημασία το alignment του χαρακτήρα και, κατ' επέκταση, η φήμη την οποία αποκτούσε με τις πράξεις του. Η επιλογή alignment καθόριζε σε μεγάλο βαθμό την καταλληλότητα κάποιων χαρακτήρων για την ομάδα και τον τρόπο με τον οποίο αντιμετώπιζαν τον ήρωα. Ξαφνικά, η δημιουργία χαρακτήρων απέκτησε μια άλλη διάσταση και από απλή άσκηση στρατηγικής σκέψης και ρύθμισης παραμέτρων, έγινε συνειδητοποιημένη επιλογή με άμεσο αντίκτυπο στο gameplay και το προσωπικό στιλ του κάθε παίκτη.

Η εξέλιξη του είδους, η οποία βασίστηκε πάνω στα θεμέλια μιας ουσιαστικότερης διαδικασίας δημιουργίας του alter ego μας στον φανταστικό κόσμο ενός RPG, σήμανε και την εποχή της "ενηλικίωσης" των παιχνιδιών ρόλων. Η εποχή του καθαρού hack 'n slash στα CRPG έκανε τον κύκλο της και το είδος αυτό του gameplay χαρακτηρίζει πια μόνο τα action RPG. Οι τίτλοι οι οποίοι θέλουν σήμερα να χαρακτηρίζονται ολοκληρωμένα CRPG προσφέρουν, αν όχι έναν πλήρη μηχανισμό διαμόρφωσης χαρακτήρα, τουλάχιστον την δυνατότητα επιλογής του ρόλου του μέσα στον κόσμο που καλείται να βιώσει και, πιθανόν, να σώσει. Με άλλα λόγια, τα CRPG έγιναν λιγότερο "roll"-playing games και περισσότερο "role"-playing games.

Νίκος Παπακωνσταντίνου

digitized by greekrcm.gr

EXCLUSIVELY FOR

NINTENDO GAMECUBE.

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES™



The soul of a hero reflects the hopes of millions.

Set out alone or with friends on an epic quest to retrieve the magical Myrrh droplets and save your village. Exclusively for Nintendo GameCube.



www.nintendo-europe.com

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

Developed by SQUARE ENIX CO., LTD. © 2003 2004 THE GAME DESIGNERS STUDIO INC. FINAL FANTASY is a registered trademark of SQUARE ENIX CO., LTD. CHARACTER DESIGN: Toshiyuki Itahana. Licensed to Nintendo. TM ® and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2004 Nintendo.

digitized by greekrcm.gr

Η Eidos ανακοινώνει νέα ομάδα ανάπτυξης

Η Eidos Interactive ανακοίνωσε την νέα θυγατρική ομάδα ανάπτυξης με όνομα Beautiful Game Studios. Η νέα αυτή ομάδα θα εδρεύει στο Λονδίνο και θα ασχολείται εξ ολοκλήρου με τα παιχνίδια της σειράς Championship Manager.
Η Beautiful Game Studios απασχολεί ένα δυναμικό 30 ατόμων που έχουν ήδη εμπειρία από τον χώρο με πολλά παιχνίδια σχετικά με το ποδόσφαιρο.
Η Beautiful Game Studios εργάζεται τώρα για την δημιουργία του νέου παιχνιδιού της σειράς των Championship Manager το οποίο πρόκειται να κυκλοφορήσει μετά το καλοκαίρι του 2004 στην Ευρώπη. Για την δημιουργία του παιχνιδιού δουλεύει μαζί με την ομάδα ανάπτυξης και ένα ειδικευμένο πρακτορείο στον τομέα δημιουργίας παιχτών με πληροφορίες και στατιστικά γι' αυτούς. Σύμφωνα με δηλώσεις ενός εκπροσώπου της Eidos, η εταιρία σκοπεύει να μεγαλώσει την επιτυχία του Championship Manager και αυτός είναι ένας από τους λόγους που η δουλειά ανατέθηκε στην Beautiful Game Studios.





Η Microsoft ακύρωσε το Mythica

Μετά από όλα όσα είχαμε ακούσει για το νέο MMORPG, παιχνίδι που ετοίμαζε η Microsoft εδώ και κάποιο καιρό, όλοι μας ξαφνιαστήκαμε με την ανακοίνωση της ίδιας της εταιρίας, ότι σταματάει την ανάπτυξη του παιχνιδιού.
Εκπρόσωποι της εταιρίας είπαν ότι η απόφαση αυτή πάρθηκε μετά από επανεκτίμηση του ανταγωνισμού στην αγορά στον τομέα των massively multiplayer online role-playing-games. Σύμφωνα με το site του παιχνιδιού η Microsoft αποφάσισε ότι το παιχνίδι δεν ταιριάζει στα σχέδια της εταιρίας για το μέλλον και γι' αυτό δεν υπάρχει νόημα να συνεχίσουν να δουλεύουν πάνω σε αυτό.
Πριν κάποιους μήνες η Microsoft είχε δεχθεί



μηνύσεις από την εταιρία Mythic Entertainment για αντιγραφή του ονόματός της. Η Mythic Entertainment είναι η εταιρία παραγωγής ενός άλλου MMORPG με τίτλο Dark Age of Camelot, το οποίο φαινόταν ότι θα είναι ένας από τους κύριους ανταγωνιστές του Mythica.
Σε σχετική ερώτηση που έγινε σε εκπροσώπους της Microsoft, απάντησαν ότι η απόφαση της Microsoft να σταματήσει την ανάπτυξη του παιχνιδιού της δεν έχει καμία σχέση με το περιστατικό της Mythic. Σε γραπτή δήλωση η Microsoft είπε ότι το πρόβλημα ανάμεσα στις δύο εταιρίες βρίσκεται σε συζήτηση μεταξύ τους εδώ και πολύ καιρό



Journey Sequel



Έχει περάσει περίπου ένας χρόνος από την πρώτη ανακοίνωση της συνέχειας του περίφημου Longest Journey. Πρόσφατα μαθεύτηκαν οι πρώτες ουσιώδεις πληροφορίες για το νέο αυτό παιχνίδι.
Η Funcom λοιπόν, η εταιρία ανάπτυξης του παιχνιδιού, ανακοίνωσε ότι το παιχνίδι τελικά θα κυκλοφορήσει το φθινόπωρο του 2005 με έναν νέο τίτλο ο οποίος θα είναι Dreamfall. Να θυμίσουμε ότι στις πρώτες ανακοινώσεις για το παιχνίδι το όνομα που είχε ακουστεί ήταν Longest Journey: Static. Κάτι φαίνεται ότι άλλαξε, αλλά το τι μάλλον είναι πολύ νωρίς να το γνωρίζουμε.
Η Funcom έκανε κι άλλες ανακοινώσεις. Το παιχνίδι θα χρηματοδοτηθεί σε κάποιο ποσοστό από ένα κυβερνητικό παράρτημα της Νορβηγίας που βοηθάει στην παραγωγή Νορβηγικών ταινιών. Αυτή είναι μια πρωτοφανής κίνηση και είναι η αρχή σε μια προσπάθεια υποστήριξης όλων των παρόμοιων προϊόντων των Σκανδιναβικών χωρών. Να σημειώσουμε ότι η Funcom έχει έδρες στην Νορβηγία, στην Ελβετία και στην Αμερική.
Όσο αφορά το Dreamfall, η υπόθεσή του θα έχει πάλι να κάνει με τους δύο παράλληλους κόσμους του Longest Journey που σχετίζονται με την επιστήμη και την μαγεία. Φυσικά, στο νέο παιχνίδι θα υπάρχουν πολλά νέα γεγονότα που θα εμβαθύνουν στην ιστορία. Θα υπάρχει μια νέα ηρωίδα, της οποίας το όνομα είναι άγνωστο προς το παρόν, η οποία με τα όνειρά της θα ξεσκεπάσει μια ολόκληρη συνομωσία κατά των δύο αυτών κόσμων. Την ηρωίδα αυτή φυσικά θα τη βοηθήσει η παλιά μας γνώριμη από το πρώτο παιχνίδι, η April Ryan. Είναι νωρίς, αλλά το περιμένουμε πώς και πώς. Μείνετε σε επαφή μαζί μας για να μάθετε κι άλλα νέα μόλις ανακοινωθούν.



digitized by greekrcm.gr

Η EA κλείνει την Origin Systems



Σύμφωνα με κάποιες πληροφορίες και ανακοινώσεις που δημοσιεύθηκαν στο Internet, η Electronic Arts σκοπεύει να κλείσει την θυγατρική της εταιρία Origin Systems που εδρεύει στο Τέξας. Για όσους δεν γνωρίζουν, η Origin Systems είναι η εταιρία που έχει μας έχει προσφέρει δύο πολύ μεγάλες σειρές - τα Ultima και Wing Commander. Ο λόγος είναι άγνωστος αν και πολύ μιλάνε για αλλαγές στην στρατηγική της εταιρίας. Η ενέργεια αυτή θα αφήσει άνεργους πάνω από 100 υπαλλήλους της...εκτός αν θέλουν να μεταφερθούν σε κάποιο τμήμα της εταιρίας στην Καλιφόρνια.

Δυστυχώς, τα οικονομικά οφέλη οδήγησαν αυτή την εταιρία στο τέλος της, μια εταιρία που στο άκουσμα της μας έρχονται πολλές εικόνες από το παρελθόν.

Το site www.wcnews.com στις 24 Φεβρουαρίου 2004 έγραψε τα παρακάτω λόγια:

" Για 22 χρόνια η Origin Systems έδωσε τον ρυθμό για το computer gaming. Το Ultima, το Wing Commander και δεκάδες άλλα όρισαν τον πήχη για τον οποίο όλη η υπόλοιπη βιομηχανία μπορούσε μόνο να εύχεται για να φτάσει. Αυτή η εποχή έφτασε τελικά στο τέλος της καθώς η Electronic Arts ετοιμάζει μια ανακοίνωση με την οποία θα κλείσει την Origin studio που εδρεύει στο Austin.

Αυτό δεν είναι το τέλος για το Ultima ή το Wing Commander. Το Ultima Online θα τρέχει πλέον από την Καλιφόρνια και η ανάπτυξη του Ultima X θα συνεχιστεί στην δυτική ακτή. Οι ελπίδες για ένα ακόμα παιχνίδι Wing Commander που θα αναπτυχθεί στο Austin είχαν από καιρό σβηστεί. Η πολύχρονη θεωρία ότι μια ομάδα ΕΑ στην Καλιφόρνια θα δημιουργήσει το νέο τίτλο Wing Commander ειρωνικά πλέον, αναβιώνει με τα νέα αυτά.

Αυτό όμως που μετράει είναι μια μεγάλη ηθική απώλεια σε όλα τα μέτωπα. Η Origin Systems θα είναι πάντα το απόλυτο σύμβολο των καλύτερων ημερών του gaming και η αποσύνδεσή της σε μια απρόσωπη εταιρία είναι, δυστυχώς, εξ ίσου συμβολικό για τον κόσμο σήμερα. Η Origin διασκέδασε, προκάλεσε και ενέπνευσε την γενιά μας με ένα τρόπο που μοιάζει αδύνατος σήμερα. Παρ' όλο που οι άνθρωποι που ανέπτυξαν τα παιχνίδια μας εδώ και πολύ καιρό έχουν κάνει μεγαλύτερες καριέρες, η ύπαρξη και μόνο της εταιρίας συνέχισε να στέκεται ως κάτι ιδιαίτερο, κάτι εκπληκτικό. Το CIC (Combat Information Center) θα συνεχίσει να αφοσιώνεται στη κληρονομιά της Origin - θα διπλασιάσουμε τις προσπάθειές μας να μαζεύουμε όλα όσα έχουν σχέση με την εταιρία. Θα προσπαθήσουμε δυνατά να κάνουμε τον κόσμο να θυμηθεί τι σήμαινε η Origin. Θέλω να τελειώσω με μια ρήση - κάτι λογοτεχνικό για να εκφράσω το νόημα ενός τέτοιου τέλους. Κατέληξα σε αυτό:

With your carrier destroyed, you drift endlessly through the void."



ΔΙΑΛΕΞΤΕ 4 από τα παρακάτω παιχνίδια

red line

PC CD ROM



ARMY MEN: AIR TACTICS



BARRAGE



SUPERBIKE 2000/GRAND PRIX


CRIME CITIES



DOGFIGHTER


HOSTILE WATERS



INFESTATION



FORD RACING 2001


TRICKSTYLE



THE TYPING OF THE DEAD

ΠΑΡΑΓΓΕΙΛΕΤΕ* ΤΩΡΑ στο 80111-767676 ή στο 2102527201



ROLLCAGE



WHEEL OF TIME

Μόνο με 29 €

* (μερικά προϊόντα μπορεί να είναι σε jewell case)

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

digitized by greekrcm.gr

Νέο Expansion Pack για το Neverwinter Nights

Όπως ίσως ξέρετε, το Neverwinter Nights, το επιτυχημένο RPG της μεγάλης BioWare, έχει δημιουργήσει μια πολύ μεγάλη και ζωντανή κοινότητα, χάρη στις online δυνατότητες του, αλλά κυρίως χάρη στο ισχυρότατο Aurora toolset το οποίο επιτρέπει στους παίκτες να δημιουργήσουν τις περιπέτειες και τα μπουντρούμια των ονείρων τους. Η BioWare αποφάσισε να εκμεταλλευτεί το καλύτερο μέρος από τη σκληρή δουλειά των αφοσιωμένων φιλων του Neverwinter Nights με την κυκλοφορία ενός νέου expansion, με τίτλο Community Expansion Pack (CEP). Εκτός από το υλικό που έχει επιλεγεί από το site NWVault, θα υπάρχουν και νέα στοιχεία, τα οποία θα έχουν δημιουργηθεί αποκλειστικά για το CEP. Το expansion δεν θα διαθέτει κάποιο ολοκληρωμένο campaign αλλά, σύμφωνα με την BioWare, θα αποτελεί μια σταθερή βάση για τους παίκτες, οι οποίοι θέλουν να δοκιμάσουν τις περιπέτειες που έχουν δημιουργήσει άλλοι fans, χωρίς να χρειάζεται να ψάχνουν και να κατεβάζουν ογκώδη .hak αρχεία. Το πρόσθετο υλικό συμπεριλαμβάνει πάνω από 450 νέα πλάσματα, 2 νέα πλάσματα για χαρακτήρες (το αιλουροειδές Wemic και το μικροσκοπικό Brownie), 14 νέους τύπους όπλων, 324 νέες ασπίδες, πάνω από 1.000 πανοπλίες και ρούχα, 772 εικονίδια για το inventory, 90 νέα αντικείμενα από holy symbols μέχρι μουσικά όργανα, 1.448 νέα placeables για τον editor (από πιάτα και μπολ μέχρι πολιορκητικές μηχανές, πύργους και πλοία) και 121 νέα πορτραίτα χαρακτήρων.

Όλα αυτά, φυσικά, προστίθενται στο ήδη πλούσιο υλικό που προσφέρουν τα δύο υπάρχοντα expansions, Shadows of Undrentide και Hordes of the Umderdark. Προτού σπεύσετε να αρχίσετε τη γκρίνια για τις ληστρικές τακτικές εκμετάλλευσης των εταιριών να σας ενημερώσουμε ότι το CEP είναι εντελώς δωρεάν! Θα είναι διαθέσιμο για download σύντομα και δεν θα ξεπερνά σε μέγεθος τα 200 MB. Εγκαταστήστε έναν καλό download manager, λοιπόν και αναμένετε νεότερα!



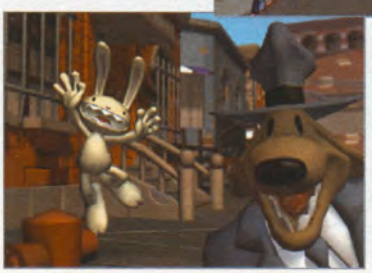


Άκυρο το Sam & Max 2

Μετά από την ακύρωση του Full Throttle 2 από την Lucas Arts, ήρθε μια δεύτερη ανακοίνωση από την ίδια εταιρία στην οποία αναφέρει ότι και το Sam & Max 2 ακυρώθηκε. Συγκεκριμένα εκπρόσωπος της εταιρίας είπε ότι επανεκτίμησαν την κατάσταση της αγοράς αυτή την περίοδο βλέποντας τα πράγματα πιο ρεαλιστικά. Αποφάσισαν λοιπόν, πάντα για οικονομικούς λόγους, ότι δεν είναι η κατάλληλη στιγμή για ένα graphic adventure να κυκλοφορήσει στην αγορά.

Από ότι φαίνεται σε λίγο καιρό θα μπορούμε να παίζουμε μόνο action, shooters και MMO games και αυτό είναι πολύ ανησυχητικό. Κρίμα γιατί είχαν ακουστεί καλά λόγια για το παιχνίδι, αλλά κανείς δεν έδωσε σημασία τελικά.







Adventure Aura!

Η θυγατρική εταιρία της Dreamcatcher, Adventure Company ανακοίνωσε ότι θα κυκλοφορήσει ένα νέο παιχνίδι με τίτλο Aura: Fate of the Ages του οποίου την ανάπτυξη έχει αναλάβει η εταιρία Streko-Graphics.

Το Aura θα είναι ένα first-person adventure το οποίο θα χρησιμοποιεί pre-rendered γραφικά, όπως και τα γνωστά Myst, και θα έχει το απλό σύστημα ελέγχου point and click. Οι παίχτες θα εξερευνούν διάφορες περιοχές όπου θα πρέπει να λύσουν τους διάφορους γρίφους που θα συναντάνε. Τα μέχρι τώρα γνωστά για την υπόθεση του παιχνιδιού λένε για τέσσερα μαγικά δαχτυλίδια που είναι κρυμμένα σε τέσσερις διαφορετικούς κόσμους του παιχνιδιού και οι παίχτες προφανώς θα πρέπει να τα βρούνε. Το παιχνίδι πρόκειται να κυκλοφορήσει κάπου στον Ιούνιο αυτού του έτους στην Ευρώπη. Αναμένουμε για περισσότερες πληροφορίες.

digitized by greekrcm.gr

Η Ubisoft αποσύρεται από το Matrix Online

Λίγο καιρό μετά την ακύρωση του Uru Live, η Ubisoft έκανε ακόμα μια κίνηση που ξάφνιασε τους πάντες. Ανακοίνωσε λοιπόν ότι η εταιρία αποφάσισε να αποσυρθεί από την δημιουργία του massive multiplayer online RPG, Matrix Online. Εκπρόσωποι της Ubisoft δήλωσαν ότι η εταιρία αποχώρησε ήσυχα και ευγενικά από την συνεργασία της με την Warner Bros. Interactive Entertainment. Φαίνεται ότι η Ubisoft "μυρίστηκε" κάτι άσχημο για το παιχνίδι, παίρνοντας ίσως παράδειγμα από το single player παιχνίδι και την έκανε με "ελαφρά πηδηματάκια".
Από ότι φαίνεται οι δύο εταιρίες διέλυσαν την συνεργασία τους μέσα σε ένα ήπιο και φιλικό κλίμα. Μάλιστα εκπρόσωπος της ίδια της Warner είπε ότι θα επιθυμούσαν μια καλύτερη μελλοντική συνεργασία με την Ubisoft, ενώ εκπρόσωπος της Ubisoft δήλωσε ότι η εταιρία θα διατηρήσει την καλή και θετική σχέση με την Warner Bros. και στο μέλλον.
Το γεγονός αυτό βέβαια, δεν ακύρωσε την δημιουργία του Matrix Online, αφού το παιχνίδι συνεχίζει να αναπτύσσεται από την Monolith Productions, η οποία για όσους δεν γνωρίζουν έχει γίνει θυγατρική εταιρία της Warner Bros. Το παιχνίδι πρόκειται να κυκλοφορήσει τον Νοέμβριο και η beta έκδοσή του μέσα στην άνοιξη σύμφωνα με λόγια της εταιρίας. Οι δημιουργοί του παιχνιδιού μιλάνε με μεγάλα λόγια για το παιχνίδι τους και σύντομα ανακοίνωσαν ότι θα μπορέσουμε να δούμε κάποια πρώτα αποτελέσματα της μέχρι τώρα δουλειάς.



Αναίμακτο Sacred

Το νέο action RPG της γερμανικής ομάδας ανάπτυξης Ascaron, ονόματι Sacred, preview του οποίου μπορείτε να διαβάσετε στο τεύχος που κρατάτε, φαίνεται ότι αντιμετωπίζει προβλήματα λογοκρισίας στις ΗΠΑ. Μετά από πολλές διαπραγματεύσεις μεταξύ της Ascaron και της Encore, η οποία έχει αναλάβει την διανομή του τίτλου, αποφασίστηκε ότι η αμερικανική του έκδοση δεν θα έχει καθόλου αίμα.
Σύμφωνα με τον Ingo Mohr της Ascaron: "η Encore ήθελε το Sacred να χαρακτηριστεί τίτλος για παίκτες 12 ετών και άνω και το κατάφερε. Δεν θα κάνουμε τίποτα για να διακινδυνεύσουμε τον χαρακτηρισμό αυτό". Αυτό σημαίνει ότι δεν θα υπάρχει καν επιλογή "Blood and Gore". Ευτυχώς, η ευρωπαϊκή έκδοση δεν θα έχει τέτοια προβλήματα, και θα μπορούμε να παίξουμε το παιχνίδι απολαμβάνοντας το όπως πρέπει να είναι ακόμα κι αν έχει πολύ αίμα. Λέτε τελικά εμείς οι Ευρωπαίοι να είμαστε τόσο διεφθαρμένοι;

Ακύρωση του Uru Live

Σε πρόσφατη επίσημη ανακοίνωση της Cyan, έγινε γνωστό ότι το massively-multiplayer online adventure Uru Live ακυρώθηκε. Το Uru live επρόκειτο να κυκλοφορήσει ως σταδιακές αναβαθμίσεις του παιχνιδιού Uru: Ages Beyond Myst. Τελικά, το online mode του παιχνιδιού θα κυκλοφορήσει σε ένα ξεχωριστό expansion pack του παιχνιδιού μέσα στους ερχόμενους μήνες.
Στο Uru Live οι παίχτες θα ταξιδεύουν μέσα στον κόσμο του Uru προσπαθώντας να λύσουν γρίφους του παιχνιδιού μαζί με άλλους παίχτες που θα συναντήσουν, ενώ ο κόσμος παράλληλα θα μεγαλώνει από την Cyan προσθέτοντας νέες περιοχές και γρίφους. Όπως φαίνεται όμως αυτό αποδείχθηκε οικονομικά αδύνατο για την Cyan για να μπορέσει να διατηρήσει ένα online κόσμο. Αυτό ενισχύθηκε από το γεγονός ότι μέχρι τώρα ήταν λίγοι οι παίχτες που μπήκαν στο Uru Live με αποτέλεσμα ο αριθμός τους να μην είναι ο επιθυμητός για την Cyan. Έτσι, κατέληξαν στην ακύρωση του στοιχείου αυτού. Έτσι, το Uru Live θα κυκλοφορήσει σε μια σειρά από επεκτάσεις του παιχνιδιού, με το πρώτο (με όνομα "To D'ni"), να κυκλοφορεί σε λίγους μήνες ως δωρεάν download και τα υπόλοιπα ως εκδόσεις λιανικής.

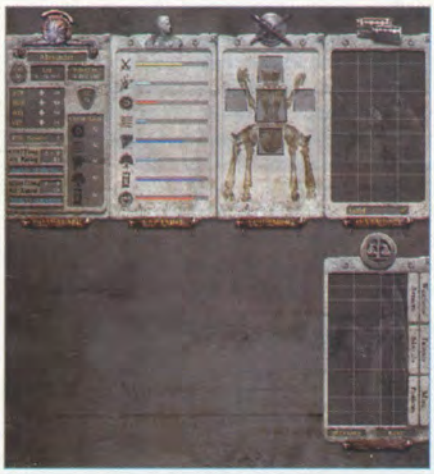






digitized by greekrcm.gr

Elemental: Ένα βιβλικό mod για το Dungeon Siege







Το Elemental δεν είναι απλά ένα mod, αλλά αυτό που αποκαλούμε total conversion ενός παιχνιδιού. Χρησιμοποιεί δηλαδή την μηχανή και τους βασικούς μηχανισμούς του gameplay για να δημιουργήσει κάτι εντελώς διαφορετικό. Και όταν λέμε εντελώς το εννοούμε. Οι δημιουργοί του το χαρακτηρίζουν Biblepunk, και έχουν κατοχυρώσει, μάλιστα, και τον όρο. Ο κόσμος του δεν βασίζεται σε έναν αφηρημένο κόσμο κλασικού RPG, αλλά σε μια εναλλακτική, μυθική εκδοχή της αρχαίας Ιουδαίας. Είναι όπως την περιγράφουν οι Γραφές, αλλά πιο σκοτεινή, άθλια και επικίνδυνη. Μια χώρα υπό το καθεστώς κατοχής των Ρωμαίων γεμάτη κλέφτες, πόρνες και γιγαντιαία έντομα.
Ο παίκτης παίζει το ρόλο ενός σκλάβου που ζει στην Ιεριχώ, μια πόλη που έχει χτιστεί γύρω από μια όαση, σε απόσταση 27 μιλίων από την Ιερουσαλήμ. Η πόλη αυτή βρίσκεται σε μια βαθιά κοιλάδα με υψόμετρο 250 μέτρα κάτω από το επίπεδο της θάλασσας και σε αυτήν κατοικούν 10.000 ψυχές. Η ομάδα που είναι υπεύθυνη για την ανάπτυξη του Elemental στηρίχθηκε σε πραγματικές ιστορικές αναφορές για να δημιουργήσει τον κόσμο του, καθώς επίσης και σε ταινίες όπως το Gladiator, ο Σπάρτακος και άλλες. Το παιχνίδι θα παίζεται online σε servers οι οποίοι θα υποστηρίζουν έναν τεράστιο κόσμο γεμάτο πόλεις, έρημους, κατακόμβες, ερείπια, μέχρι και ιπτάμενα κάστρα. Τα τέρατα και ο εξοπλισμός είναι εντελώς ανανεωμένα. Θα υπάρχουν πάνω από 200 νέα πλάσματα, τα οποία θα βασίζονται σε 40 καινούργια μοντέλα, καθώς επίσης και 200 νέα όπλα και πανοπλίες με διάφορους βαθμούς σπανιότητας. Στα αντικείμενα αυτά θα προστίθενται πάνω από 700 διαφορετικά prefixes και suffixes, τα οποία θα τους προσδίδουν νέες ιδιότητες, στο στιλ που καθιέρωσε πρώτο το Diablo.
Εκτός από ανθρώπους υπάρχουν άλλες δύο φυλές: τα mantis και οι half-tigers. Προς το παρόν, το Elemental βρίσκεται σε στάδιο alpha, demo του οποίου μπορείτε να κατεβάσετε από το επίσημο site: http://www.the-elemental.net/. Το conversion αυτό φαίνεται πρωτότυπο, αν μη τι άλλο. Όσοι... πιστοί προσέλθετε!

NBA Live 2004: Ελλάς εναντίον Τουρκίας!

Όχι δεν είναι τίτλος κάποιου φανταστικού αγώνα στο NBA, ούτε προσχωρούν οι αντίστοιχες εθνικές στο καλύτερο πρωτάθλημα μπάσκετ του πλανήτη. Απλά ανακαλύψαμε την ύπαρξη ενός mod, το οποίο βρίσκεται μάλιστα στην έκδοση 2.0. για το δημοφιλές basketball game της EA Sports. Το mod αυτό σας επιτρέπει να παίξετε με 14 ελληνικές και 15 τουρκικές ομάδες μπάσκετ σε όλα τα modes του παιχνιδιού. Οι ελληνικές ομάδες που συμπεριλαμβάνονται είναι οι εξής: ΑΕΚ, Ολυμπιακός, Παναθηναϊκός, Άρης, ΠΑΟΚ, Ηρακλής, Περιστέρι, Πανιώνιος, Μαρούσι, Ιωνικός, Απόλλων, Ηλυσιακός, Ηράκλειο και Μακεδονικός. Υπάρχουν επίσης και οι εξής ελληνικές ομάδες με τις ιστορικές τους συνθέσεις: ΑΕΚ '99, Παναθηναϊκός '99 και Ολυμπιακός '96. Τέλος, το αρκετά πλήρες αυτό mod διαθέτει, επίσης, και δύο League Stars teams, μία ελληνική και μία τουρκική. Ό,τι πρέπει για επικές αναμετρήσεις στα εικονικά γήπεδα του NBA. Το mod, το οποίο είναι τουρκικής προέλευσης (πρόκειται για προπαγάνδα ή για προσπάθεια προσέγγισης;) συμπληρώνεται από όλα τα σήματα, τις πλήρεις συνθέσεις και τις εμφανίσεις των ομάδων. Μπορείτε να το κατεβάσετε από το http://www.nbaliveturkey.tk/. Εναλλακτικά, υπάρχει στο www.gamespot.com ή στο http://www.fileplanet.com/, όπου το registration είναι δωρεάν.









digitized by greekrcm.gr


TOM CLANCY'S
SPLINTER CELL®
PANDORA TOMORROW
Embrace the dark
12+
www.pegi.info
XBOX
PC CD-ROM
www.splintercell.com
UBISOFT
designed by ludi factory
Επίσημος Διανομέας: zegetron A.E. Information & Communication Systems, Β. Γεωργίου 35, Χαλάνδρι
Τηλ.: 210 6856000, Fax: 210 6855862, e-mail: salesgames@zegetron.gr

digitized by greekrcm.gr



Heavy Gear 2

Τι σας έχουμε αυτό το μήνα; Πρώτα, ας σας βάλουμε στο πετσί του ρόλου...





Είσαστε ο αρχηγός μια ομάδας ειδικών αποστολών με όνομα Dark Talons και πρέπει να οδηγήσετε την ομάδα σας σε μια σειρά επικίνδυνων αποστολών καθώς ανακαλύπτετε τα σχέδια της NEC ενάντια στην πατρίδα σας, την Terra Nova. Στις αποστολές θα πρέπει να ενεργείτε πίσω από τις γραμμές του εχθρού καθώς μαζεύετε δεδομένα, επιτίθεστε σε εχθρικά στρατόπεδα, αιχμαλωτίζετε αρχηγούς του εχθρού, καταλαμβάνετε διαστημικούς σταθμούς και πολλά άλλα. Η μάχη γίνεται στο έδαφος, υπόγεια σε μεγάλα σπήλαια ακόμα και στο διάστημα. Στο παιχνίδι θα βρείτε μια μεγάλη ποικιλία από όπλα για να εξοπλιστείτε ακόμα και σε μάχες σώμα με σώμα. Το stealth είναι ένας σημαντικός τομέας στις αποστολές και πάντα θα πρέπει να προσέχετε.

Το παιχνίδι ανήκει στο είδος των MechWarriors παιχνιδιών αν και διαφέρει αρκετά με την σειρά αυτή. Τοποθετήστε στο σύμπαν του Heavy Gear ονόματι Dream Pod 9. Όπως θα έχετε καταλάβει χρησιμοποιείτε πολλές μηχανές στην μάχη (κάτι σαν εξω-σκελετούς) οι οποίες μιμούνται τις ανθρώπινες κινήσεις, όπως γονάτισμα, σύρσιμο και άλματα.

Εγκατάσταση του παιχνιδιού

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 τοποθετείστε 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 άλλη οθόνη όπου υπάρχει η επιλογή για να ανοίξετε το manual του παιχνιδιού. Αν το επιλέξετε αυτό αυτόματα θα ανοίξει το .pdf αρχείο του manual. Για να το διαβάσετε βέβαια, θα πρέπει να έχετε εγκατεστημένο στον υπολογιστή σας το πρόγραμμα Acrobat Reader. Πατήστε next για να προχωρήσετε. Θα δείτε ότι μαζί με την επόμενη οθόνη ανοίγει και το notepad με τα δικαιώματα του παιχνιδιού. Κλείστε το και δείτε τις επιλογές που υπάρχουν στην οθόνη. Με το Software User's Licence Agreement ανοίγει ξανά το notepad. Εσείς επιλέξτε το Accept για να συνεχίσετε. Τώρα το παιχνίδι σας ζητάει αν θέλετε να εγκαταστήσετε το DirectX 6.0 που είναι απαραίτητο για το παιχνίδι. Αν έχετε ήδη εγκατεστημένο το DirectX 6.0 ή κάποια νεότερη έκδοσή του, τότε πατήστε No και στις επόμενες επιλογές Install. Αν όμως δεν το έχετε εγκατεστημένο πατήστε το Yes έτσι ώστε να γίνει εγκατάσταση του προγράμματος αργότερα. Στην επόμενη οθόνη θα πρέπει να επιλέξετε ανάμεσα στα δύο είδη εγκατάστασης, Minimum και Maximum. Το Minimum χρειάζεται λιγότερο ελεύθερο χώρο στον σκληρό δίσκο σας και θα διαβάζει όλα τα βίντεο του παιχνιδιού από το CD, ενώ το Maximum απαιτεί περισσότερο ελεύθερο χώρο στον σκληρό δίσκο και θα μεταφέρει όλα τα αρχεία από το CD στον υπολογιστή σας. Αφού επιλέξετε όποιο είδος θέλετε, μεταφέρεστε στην επόμενη οθόνη. Εδώ πρέπει να επιλέξετε τι είδους υπολογιστή έχετε όσο αφορά τον επεξεργαστή. Υπάρχουν τρεις επιλογές - επιλέξτε αυτή που αντιστοιχεί στο μηχάνημά σας και θα προχωρήσετε στην επόμενη οθόνη. Εδώ 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\Xplosiv\Heavy Gear 2. 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





digitized by greekrcm.gr





που ανοίγει κάντε διπλό κλικ στο αρχείο SETUP.EXE.

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

Για να κάνετε απεγκατάσταση του παιχνιδιού, απλά κάντε κλικ στο Έναρξη και πηγαίνετε στο μενού του παιχνιδιού. Επιλέξτε το Uninstall Heavy Gear 2. Το παιχνίδι αυτόματα θα αφαιρεθεί από τον υπολογιστή σας. Προσοχή: τα σωσμένα αρχεία και κατάλογοι μπορεί να παραμείνουν στον υπολογιστή σας και θα πρέπει να τα αφαιρέσετε μόνοι σας.

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

ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ

Κεντρικό Μενού

Όταν φτάσετε στο κεντρικό μενού θα δείτε ότι υπάρχουν έξι επιλογές. Με το Single Player ξεκινάτε ένα παιχνίδι Battlezone. Με το Multiplayer μπορείτε να ξεκινήσετε ένα multiplayer παιχνίδι είτε μέσω modem, στο Internet ή σε ένα τοπικό δίκτυο (LAN). Η επιλογή View Credits σας επιτρέπει να δείτε όλους τους ανθρώπους που δούλεψαν για το παιχνίδι. Το Replay Intro ξαναδείχνει το εισαγωγικό βίντεο του παιχνιδιού. Η επιλογή Options σας μεταφέρει σε μια άλλη οθόνη όπου μπορείτε να ρυθμίσετε τα γραφικά, τον ήχο και τον έλεγχο του παιχνιδιού. Τέλος, με το Exit Game βγαίνετε από το παιχνίδι.

Single Player

Στην οθόνη αυτή υπάρχουν τέσσερις επιλογές. Επιλέγοντας το Stars and Stripes ξεκινάει το Αμερικάνικο campaign. Αυτό είναι το κύριο campaign σχεδιασμένο για να εισάγει τους παίχτες στην φιλοσοφία του παιχνιδιού.

Επιλέγοντας το Red Brigade ξεκινάει το Red Brigade campaign. Σε αυτές τις αποστολές παίρνετε τον ρόλο ενός διοικητή Σοβιετικών δυνάμεων στο φεγγάρι πολεμώντας ενάντια στην American Black Dog Brigade. Το Red Brigade campaign απευθύνεται σε παίχτες που έχουν προχωρήσει βαθύτερα στην φιλοσοφία του παιχνιδιού και είναι έτοιμοι για πιο απαιτητικές αποστολές.

Επιλέγοντας τέλος το Combat Exercises ξεκινάνε οι εκπαιδευτικές αποστολές. Οι νέοι παίχτες μπορούν εδώ να βρουν πληροφορίες για τον κόσμο του Battlezone και οδηγίες για το πώς θα κινούν το όχημα, να πυροβολούν εχθρούς και να ελέγχουν ή να δημιουργούν μονάδες. Το Combat Exercises αποτελείται από τέσσερις εκπαιδευτικές αποστολές οι οποίες θα μάθουν στους παίχτες όλα όσα χρειάζονται για να παίξουν το παιχνίδι.

Στην Δράση

Ας ρίξουμε τώρα μια ματιά στο πώς έχουν τα πράγματα μέσα στο παιχνίδι εν ώρα δράσης.

Κίνηση

Το όχημά σας μπορείτε να το μετακινείτε συνδυάζοντας το πληκτρολόγιο με το mouse. Για να κινηθεί το όχημα χρησιμοποιείτε το πλήκτρο W για να πάει μπροστά ενώ με το mouse στρίβετε δεξιά και αριστερά. Με το πλήκτρο A μπορείτε να κάνετε ένα πλάγιο αριστερό βήμα και με το D ένα δεξί.

Αν τώρα θέλετε να περάσετε από κάποιο εμπόδιο που κλείνει τον δρόμο σας και δεν υπάρχει τρόπος από τα πλάγια, τότε μπορείτε να πατήσετε το πλήκτρο E για να ενεργοποιήσετε το turbo thruster του οχήματός σας για να κάνετε ένα άλμα. Αν αυτό το πραγματοποιήσετε ενώ κινήστε ταυτόχρονα, τότε θα κάνετε μεγαλύτερο άλμα.

Σκόπευση, βολή και έλεγχος όπλων

Για να πυροβολήσετε με το όπλο σας πρέπει να πατήσετε το αριστερό κουμπί του mouse ή το πλήκτρο Insert. Με το δεξί κουμπί του ποντικιού ή με το πλήκτρο Enter μπορείτε να μετακινήστε στην λίστα των όπλων που έχετε επιλέγοντας αυτό που θέλετε κάθε φορά. Με τα πλήκτρα F8 έως F12 μπορείτε να επιλέξετε αυτόματα ένα από τα όπλα χωρίς να ψάχνετε να το βρείτε μέσα στην λίστα. Με το F8 επιλέγετε το πρώτο της λίστας, με το F9 το δεύτερο και συνεχίζει έτσι μέχρι το F12. Αν πατήσετε ένα





digitized by greekrcm.gr





από αυτά τα πλήκτρα ενώ έχετε πατημένο το πλήκτρο Ctrl, συνδέετε παρόμοια όπλα μεταξύ τους.

Για να σημαδέψετε τώρα έναν εχθρό, πατήστε το πλήκτρο T όταν ο εχθρός βρίσκεται στο οπτικό σας πεδίο. Ο υπολογιστής του οχήματός σας αυτόματα θα εντοπίσει την θερμότητα που εκπέμπει ο εχθρός και θα κλειδώσει τον στόχο πάνω του. Θα εμφανιστούν οι παρενθέσεις σκόπευσης οι οποίες δείχνουν την απόσταση που βρίσκεται ο εχθρός και την ζημιά που έχει δεχθεί. Επίσης, θα εμφανιστεί η κάμερα σκόπευσης η οποία παρουσιάζει συνέχεια την τοποθεσία και τις κινήσεις του στόχου. Αν κάποιος εχθρός δεν έχει γίνει στόχος σας ξανά και χτυπηθεί από πυρά κάποιου πιλότου, αυτόματα θα γίνει στόχος σας και θα παρουσιαστούν οι πληροφορίες σκόπευσης.

Πεζοί

Πατώντας το πλήκτρο H βγαίνετε έξω από το όχημά σας ενώ αυτό παραμένει άθικτο. Αν πατήσετε το πλήκτρο H ενώ έχετε ήδη πατημένο το Ctrl, αμέσως τινάζεστε εκτός του οχήματός σας. Μετά από αυτό το όχημα αυτοκαταστρέφεται.

Όταν είστε στο έδαφος χρησιμοποιήστε πάλι το πληκτρολόγιο και το mouse για την κίνησή σας όπως κάνετε και με το όχημά σας. Οι πιλότοι που κινούνται εκτός ενός οχήματος μπορούν να καλέσουν μια φιλική μονάδα για να πάρουν το έλεγχο μιας εχθρικής.

Βέβαια, όταν οι πιλότοι είναι εκτός οχήματος είναι ευάλωτοι αφού μπορούν να δεχθούν πυρά από τους εχθρούς. Ακόμα κι έτσι όμως οι πιλότοι δεν είναι άοπλοι. Κάθε πιλότος είναι εξοπλισμένος με όπλα πλάσματος και με ένα sniper rifle με τα οποία μπορεί να χτυπήσει τα εχθρικά οχήματα και πιλότους.

Αλλάζοντας Οχήματα

Ένας πιλότος μπορεί να καλέσει ένα όχημα και να ζητήσει να τον πάρει κάποιο διαθέσιμο. Επιλέξτε το διαθέσιμο όχημα και στη συνέχεια χρησιμοποιήστε την εντολή Pick Me Up. Ο άλλος στρατιώτης θα βγει έξω και ο πιλότος μπορεί να χρησιμοποιήσει το όχημα. Ο πρώτος πιλότος θα μπει στο πρώτο κοντινό μη επανδρωμένο όχημα ή θα περπατήσει πίσω στη βάση.

Τα πλήκτρα ελέγχου

Ώρα να δούμε συγκεντρωτικά όλα τα πλήκτρα ελέγχου του παιχνιδιού

ΕΛΕΓΧΟΣ

Q - Αργή κίνηση μπροστά
W - Κίνηση μπροστά
A - Πλάγιο αριστερό βήμα
S - Σταμάτημα, κίνηση προς τα πίσω
D - Πλάγιο δεξιό βήμα
F - Ανέβασμα γωνίας
C - Κατέβασμα γωνίας
Άξονας X του mouse - Στρίψιμο στον άξονα X
E - Άλμα

ΟΠΛΑ

Αριστερό κουμπί του mouse - Πυροβολισμός
Δεξί κουμπί του mouse - Επιλογή όπλου
F8 μέχρι F12 - Ταχεία επιλογή όπλου
Ctrl-F8 μέχρι Ctrl-F12 - Ομαδοποίηση όπλων

ΑΠΟΨΕΙΣ

Shift-F1 - Άποψη από το Cockpit και το HUD
Shift-F2 - Άποψη μόνο από το HUD
Shift-F3 - Άποψη πάνω από το όχημα
Shift-F4 - Άποψη από εξωτερική κάμερα
Shift-F5 - Άποψη εκτός του HUD ή Cockpit
Βελάκια - Έλεγχος της εξωτερικής κάμερας
+/− - Zoom in/out

ΕΝΤΟΛΕΣ

Esc - Μενού Επιλογών Παιχνιδιού
1 έως 9 και 0 - Ενεργοποίηση των μενού Εντολών
Ctrl και επιλογή μονάδας - Πολλαπλή επιλογή μονάδων
Space Bar - Ενεργοποιεί την εντολή σκόπευσης για να επιλέξει μονάδα
Alt - Ενεργοποιεί την εντολή σκόπευσης στην επιλεγμένη μονάδα
Tab - Ακύρωση του μενού Εντολών
Shift - Έλεγχος του μενού με το mouse

ΟΜΑΔΟΠΟΙΗΣΗ ΜΟΝΑΔΩΝ

Ctrl και επιλογή μονάδας - Πολλαπλή επιλογή μονάδων
Ctrl-F1 έως Ctrl-F7 - Ομαδοποίηση των επιλεγμένων μονάδων σε ένα πλήκτρο
F1-F7 - Επιλογή ομάδας μονάδων ορισμένη από παίχτη

ΔΙΑΦΟΡΑ

T - Σκόπευση στόχου On ή Off/Απενεργοποίηση του Nav Beacon
N - Επιλογή επόμενου Nav Beacon
P - Ρίχνει ένα Nav Beacon
I - Πληροφορίες αντικειμένου σε σκόπευση
H - Έξοδος από το όχημα
Ctrl-B - Τίναγμα εκτός οχήματος
K - Ανάπτυξη/Περισυλλογή ανεπτυγμένων οχημάτων
Ctrl-C - Ομιλία με έναν άλλο παίχτη σε multiplayer παιχνίδι
Pause - Παύση παιχνιδιού
Alt-X - Έξοδος από αποστολή
M - Πληροφορίες για το Multiplayer
O - Παρουσίαση αντικειμένων αποστολής
R - Επανάληψη μετάδοσης του ασύρματου
Caps Lock - Ενεργοποίηση Ραντάρ.

Ο Χάρτης

Ένας τοπογραφικός χάρτης βρίσκεται στα κάτω αριστερά της κονσόλας του οχήματος. Ο χάρτης είναι σχεδιασμένος για να ειδοποιεί τους πιλότους για κινδύνους καθώς και για το περιβάλλον του πλανήτη το οποίο μπορούν να εκμεταλλευτούν οι ικανοί πιλότοι. Στον χάρτη παρουσιάζονται επίσης και όλες οι μονάδες - οι εχθρικές με κόκκινο χρώμα και οι φιλικές με πράσινο.

Επίλογος

Το Heavy Gear 2 δεν είναι ένα απλό παιχνίδι. Χρειάζεστε πολλή εξάσκηση και αρκετές ώρες παιχνιδιού για να μπορέσετε να χρησιμοποιήσετε σωστά και ουσιαστικά τις δυνατότητες των οχημάτων που παρουσιάζονται στο παιχνίδι. Καλό είναι να παίξετε αρχικά τις τέσσερις εκπαιδευτικές αποστολές ώστε να εξοικειωθείτε με τους μηχανισμούς του παιχνιδιού.

Ετοιμαστείτε λοιπόν κατάλληλα γιατί έπονται μεγάλες μάχες!



digitized by greekrcm.gr

©2003-2004 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® is a registered trademark owned by Codemasters. "Colin McRae Rally 04"™ and "GENIUS AT PLAY"™ are trademarks of Codemasters. "Colin McRae"™ and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae used under license. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company.
*Η προσφορά του δώρου ισχύει για περιορισμένο αριθμό τεμαχίων.

Ερυθρά αιμοσφαίρια RH+ από το δαγκωμένο χείλος του συνοδηγού, καθώς η Lancia Delta Integrale προσκρούει με δύναμη στις προστατευτικές μπαριέρες!



ΟΥΝ ΔΩΡΟ* μεταλλικό μοντέλο MAISTO σε 1:36



04
colin mcrae rally

Κόβει την ανάσα, σφυροκοπάει την καρδιά, συγκλονίζει με την λεπτομέρεια του!

ΤΩΡΑ ΚΑΙ ΓΙΑ PC

PC CD

24 bit

Δυνατότητα LAN & online παιχνιδιού

8 ΠΑΙΧΤΕΣ

"Το Colin McRae είναι το καλύτερο παιχνίδι rally" - PC Zone

www.codemasters.co.uk

Codemasters

GENIUS AT PLAY

ΝΤΙΟΝΙΚ Α.Ε. Επίσημος Αντιπρόσωπος
ΑΘΗΝΑ: Τηλ.: 210.2419.600, Fax: 210.2419.690,
e-mail: pr@dionic.com.gr, website: www.dionic.gr
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ: Τηλ.: 2310.694.233, Fax: 2310.698.013

Γίνε μέλος στο **DIONIC GAMERS CLUB**
Στείλε με SMS: **DIONIC** στο **4226**
Νέες κυκλοφορίες, δώρα, διαγωνισμοί και πολλές ακόμα εκπλήξεις! (Ν.ΡΗ. 0,25 euro/sms)

dionic
THE FUTURE OF TECHNOLOGY

digitized by greekrcm.gr





FAR



Ένα καταπράσινο νησί. Φύλλα που θροΐζουν και κύματα που ψιθυρίζουν υπνωτικά το τραγούδι της θάλασσας. Γαλανοπράσινα νερά και μια αμμουδιά με ψιλή άμμο. Ο επίγειος παράδεισος... ένα δροσερό αεράκι και οι γλάροι που σκούζουν γλυκά καθώς περνάνε από πάνω. Ανοίγετε τα μάτια. Όχι δεν είναι η Σκόπελος και οι αναμνήσεις των περσινών διακοπών. Πυροβολισμοί και κραυγές. Μια έκρηξη πιο πίσω. Είναι το Far Cry... και μια γεύση των μελλοντικών shooter. Το "μεγαλύτερο" shooter είναι εδώ- μια ματιά στον τεράστιο χάρτη με το απίστευτο draw distance θα σας πείσει...

digitized by greekrcm.gr



Το Μεγαλύτερο Νησί του Gaming

Η απόφαση για το Special Preview του μήνα ήταν δύσκολη... για περίπου δέκα δευτερόλεπτα. Αλλά μετά θυμηθήκαμε τις πρώτες εικόνες και φήμες του Far Cry, θυμηθήκαμε τις εμπειρίες μας από το preview version που είδαμε πρόσφατα και καταλήξαμε. Special Preview του μήνα- Far Cry.

Για όσους έχουν χάσει επεισόδια και κοιτούν απορημένοι την παραπάνω φράση "πρώτες εικόνες και φήμες", υπενθυμίζουμε. Το Far Cry της CryTek θα ήταν αυτό το shooter με τα τροπικά νησιά, με την πυκνή, καταπράσινη ζούγκλα και τα γαλαζοπράσινα νερά. Αυτό που μάζεψε πέντε βραβεία σε δύο E3 (του 2002 και 2003), με πιο σημαντικό το βραβείο Technological Excellence. Τα πρώτα screenshots έμοιαζαν με καρτ ποστάλ. Επίσης είχε γίνει λόγος για ένα φοβερό σύστημα τεχνητής νοημοσύνης, αλλά κι ένα αληθινά τεράστιο περιβάλλον παιχνιδιού, χωρίς όρια και περιορισμούς. Τι από όλα αυτά υπάρχει τελικά στο παιχνίδι;

Μικρή γεύση τεσσάρων σελίδων

Θα προσπαθήσουμε να κρατήσουμε το preview αυτό σχετικά λακωνικό και περιεκτικό, καθώς τον επόμενο μάλλον μήνα θα μπορέσουμε να σας παρουσιάσουμε το πλήρες review. Ο Jack Carver λοιπόν είναι ο χαρακτήρας σας. Έχει ένα αρκετά σκοτεινό παρελθόν, αλλά τώρα πια κάνει μόνο "καθαρές δουλειές". Μια από αυτές ήταν η συνοδεία μιας "φωτογράφου" σε ένα σύμπλεγμα νησιών με σκοπό την απαθανάτιση ιαπωνικών ερειπίων από τον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο. Αλλά η φωτογράφος γίνεται άφαντη και ο Jack χάνεται, ενώ την εμφάνισή τους κάνουν πολλοί πάνοπλοι μισθοφόροι. Κάτι πολύ ύποπτο γίνεται εδώ, στα απομακρυσμένα αυτά νησιά. Ο Jack βρίσκει ένα κινητό μόλις αρχίσει το παιχνίδι κι από εκεί επικοινωνεί με κάποιον άγνωστο σύμμαχο που τον καθοδηγεί. Και από εκεί και πέρα, απλά ακολουθείτε το στόρι. Ας μην το χαλάσουμε όμως- τουλάχιστον όχι από τώρα!

Την τεχνητή νοημοσύνη την περιμέναμε πως και πως... Πολλά είχαν ακουστεί και, μεταξύ μας, η AI είναι η μεγαλύτερη παγίδα που καραδοκεί για να κόψει την φόρα στα περισσότερα φιλόδοξα shooter. Δυστυχώς, η έκδοση που μας παραχώρησε η UBI μέσω της Zegetron ήταν beta version και ήταν εμφανή κάποια κενά: ένας στρατιώτης καθόταν ενώ τον πυροβολούσαμε ανελέητα... μετά από εκατοντάδες σφαίρες ακόμα στεκόταν και μας κοιτούσε. Ένας άλλος, κόλλησε- εμφανίστηκε η γραμμή του κώδικα που εξηγούσε ότι η τάδε μονάδα, ενώ είχε λάβει την εντολή από τον κώδικα να κρυφτεί κάπου, δεν έβρισκε κάποιο αντικείμενο στην περιοχή. Αλλά αυτά τα περιστατικά ήταν πολύ, πολύ μεμονωμένα- στα πρώτα τέσσερα, πέντε επίπεδα, παρατηρήθηκαν κάπου τρία ή τέσσερα τέτοια περιστατικά. Περιμένουμε να δούμε κάποια εξομάλυνση μέχρι την τελική μορφή του Far Cry.

Κατά τα άλλα, η τεχνητή νοημοσύνη είναι αριστουργηματικά δομημένη. Κάθε εχθρός αντιδρά διαφορετικά σε κάθε περίπτωση, αναλόγως με το περιβάλλον, τον αριθμό των συμμαχικών μονάδων και την θέση του. Στη μάχη είναι επιθετικοί και η ψευδαίσθηση που τους κάνει να φαίνονται ότι σκέφτονται αληθινά, είναι πολύ πειστική. Αν γίνετε αντιληπτοί και κρυφτείτε σε θάμνους, θα σας περικυκλώσουν. Αν επιτεθείτε εσείς, θα καλυφτούν αμέσως όπου μπορούν. Αν υπάρχουν σημεία στον χώρο που θα τους δώσουν το πλεονέκτημα, θα τρέξουν να τα επανδρώσουν (είτε είναι υψηλά σημεία, είτε κάποιο σκάφος ή πολυβολεία). Αν υπάρχει συναγερμός εκεί κοντά, θα είναι φυσικά η πρώτη τους προτεραιότητα.

Γραφικά

Σίγουρα από τα πολύ, πολύ δυνατά σημεία του παιχνιδιού. Όχι μόνο από άποψη μοντέλων, textures κι εφφέ, αλλά από άποψη κλίμακας. Ο χάρτης είναι πραγματικά τεράστιος. Το Zoom που κάνετε από κιάλια και Sniper Rifle θα γίνει παροιμιώδες- το draw distance είναι αληθινά ανεπανάληπτο. Πρέπει να το δείτε, να το ζήσετε από πρώτο χέρι για να καταλάβετε.

Το νερό... απίστευτο εφφέ. Ίσως η καλύτερη απεικόνιση του όγκου και της αίσθησης του να κολυμπάς μέσα του. Τέτοια μακροβούτια από τις περσινές διακοπές στην Σκόπελο είχαμε να κάνουμε... και τα νερά, είναι απίστευτα. Το πράσινο νησί είναι μαγευτικό. Η βλάστηση είναι πάρα πολύ όμορφη και πρέπει πραγματικά να είναι κανείς απίστευτα σχολαστικός και πολύ λεπτολόγος για να εντοπίσει τις ατέλειες στα textures. Τα μοντέλα των χαρακτήρων πολύ καλά σχεδιασμένα και οι τεχνικές του motion capture τους έχουν χαρίσει χάρη και ρυθμό στις κινήσεις τους. Το voice acting σωστό.

Σε γενικά πλαίσια, το στήσιμο είναι κλασσικό FPS. Κάτω δεξιά υπάρχουν τρεις μπάρες: health-armor-stamina. Το Stamina είναι αρκετά ενδιαφέρον: όταν τρέχετε γρήγορα ή όταν κολυμπάτε ή όταν πηδάτε συνέχεια, το Stamina πέφτει. Όταν φτάσει στο μηδέν, πρέπει να καθίσετε ακίνητοι και να ξεκουραστείτε. Το σύστημα Save είναι με Checkpoint. Είναι πολύ σημαντικό να περάσουμε ξεκάθαρα το επόμενο μήνυμα: Μας Αρέσει το Σύστημα Checkpoint! Η νοοτροπία του "κάνω ένα βήμα και μετά Save Game" είναι ό,τι χειρότερο για ένα τέτοιο παιχνίδι. Βέβαια, αν τα Checkpoints είναι πολύ διάσπαρτα ή σε άσχημα σημεία, το αποτέλεσμα μπορεί να είναι εξίσου καταστροφικό. Αλλά στο Far Cry το σύστημα των saves είναι άψογο. Μπορεί να δυσκολευτείτε λίγο σε ορισμένα σημεία, αλλά το υπέροχο με το Far Cry είναι ακριβώς αυτό: όταν ξεκινήσετε πάλι από το Checkpoint θα κάνετε τελείως διαφορετικά πράγματα.

Η ελευθερία στο gameplay είναι κάτι που έχει απασχολήσει πολλά παιχνίδια, πολλούς designers. Αληθινή ελευθερία, πέρα για πέρα, δεν μπορεί να υπάρξει ακόμα σε ένα game- παρόλα αυτά, παιχνίδια όπως το Far Cry θέτουν τα θεμέλια σωστά, παρουσιάζουν σωστές ιδέες και έξυπνη υλοποίηση. Αυτή την στιγμή λοιπόν, το Far Cry δείχνει να είναι ό,τι πιο "ελεύθερο" έχει να δείξει το γένος των shooters. Απλά πηγαίνετε από το σημείο Α στο Β. Το τι θα κάνετε στον δρόμο, πού θα πάτε και πώς είναι καθαρά στο χέρι σας. Απλά βάζει μερικά στοιχεία στον δρόμο και αφήνει εσάς να αποφασίσετε πώς θα επιδράσει το ένα με το άλλο. Όταν λέμε "στοιχεία", αναφερόμαστε στους εχθρούς, στο περι-

digitized by greekrcm.gr

βάλλον, το έδαφος, τα οχήματα, τα άρματα, τα βαρέλια... Σχεδόν κάθε φορά που θα ξεκινάτε από ένα Checkpoint θα μπορείτε να ακολουθείτε διαφορές προσεγγίσεις. Αν αρχίσουμε με παραδείγματα, δεν θα τελειώσουμε ποτέ! Πράγματι, το Far Cry είναι ένα από εκείνα τα παιχνίδια που δημιουργούν ιστορίες που ανταλλάσσουν οι παίκτες μεταξύ τους: 'Έριξα στο σχοινί που κρατάει τον καρχαρία και πλάκωσε έναν στρατιώτη! Μετά όμως μου έριξε χειροβομβίδα ένας από πίσω'. 'Α, εγώ πήγα από κάτω, κρυφά. Δεν με είδαν. Μπήκα στο σπιτάκι και τους την έστησα εκεί μέσα. Αλλά οι τοίχοι ήταν λεπτοί και με γάζωσε η άκατος με το πολυβόλο από έξω.' 'Ρε, σεις, εγώ δεν κατέβηκα από αυτή την παραλία, πήγα πιο κάτω που έχει λιγότερους φρουρούς.' 'Εγώ, πάλι κολύμπησα γύρω από το ακρωτήρι, βρήκα μια άκατο μόνη της με πολυβόλο και τους γάζωσα όλους.' Και ο άσχετος... 'Εγώ πήγα από την άλλη μεριά του νησιού. Χώθηκα μέσα στα δέντρα, χάθηκα κάπου, αλλά στο τέλος βγήκα!'



Οχήματα κι Όπλα

Από όπλα είδαμε το κλασικό μαχαίρι και το πιστόλι Jungle Falcon- με αυτά ξεκινάτε κάθε πίστα. Παίρνετε επίσης M4 Carbine, Assault Rifle, Jack Hammer Shotgun, AW50 Sniper Rifle και Rocket Launcher. Αυτά τουλάχιστον είδαμε- οι φήμες θέλουν κι άλλα πολλά, όπλα. Ένα γαλλικό κλειδί (που δεν βαράει μόνο κεφάλια, αλλά επισκευάζει κιόλας!), θα υπάρχουν σίγουρα ολμοβόλα και mini-guns κι άλλα είδη από shotguns και rifles. Από χειροβομβίδες, χρησιμοποιήσαμε τα Flashbang Grenades (φωνές από φρουρούς: "I can't see!") και Frag Grenades (απλά ουρλιαχτά από τους φρουρούς που εκτινάσσονται!). Τα όπλα έχουν Zoom Mode, κάποια έχουν εναλλακτικό Fire Mode κι άλλα έχουν ρυθμίσεις για βολή κατά βολή ή κατά ριπάς.



Πολλά οχήματα- τζιπάκια, λέμβοι, άκατοι, μπάγκι τα οποία κινούνται με πλήκτρα. Απλά πράγματα, χωρίς ταχύτητες και χειρόφρενα (γκάζι, φρένο, αριστερά, δεξιά δηλαδή), αλλά δεν χρειάζεται κάτι παραπάνω. Η φυσική είναι σωστή και όλα κινούνται όπως θα έπρεπε. Κάποια είναι οπλισμένα με βαριά πολυβόλα (τα οποία ελέγχετε με το ποντίκι) και κάποια απλά θα σας χρησιμεύσουν για να ταξιδέψετε γρήγορα. Τα περισσότερα όμως, απλά βρίσκονται κάπου και σας περιμένουν. Μπορείτε να τα χρησιμοποιήσετε ή να τα αφήσετε εκεί και να προτιμήσετε την κάλυψη της ζούγκλας. Να τα χρησιμοποιήσετε σαν παγίδες (με μερικές σφαίρες θα ανατιναχτούν) ή σαν θέσεις μάχης και να αξιοποιήσετε τα πολυβόλα τους. Είδαμε κι άλλα οχήματα που χρησιμοποιούσαν οι εχθροί: ελικόπτερα, αεροπλάνα και πολεμικές ακάτους.



digitized by greekrcm.gr

Λεπτομέρειες

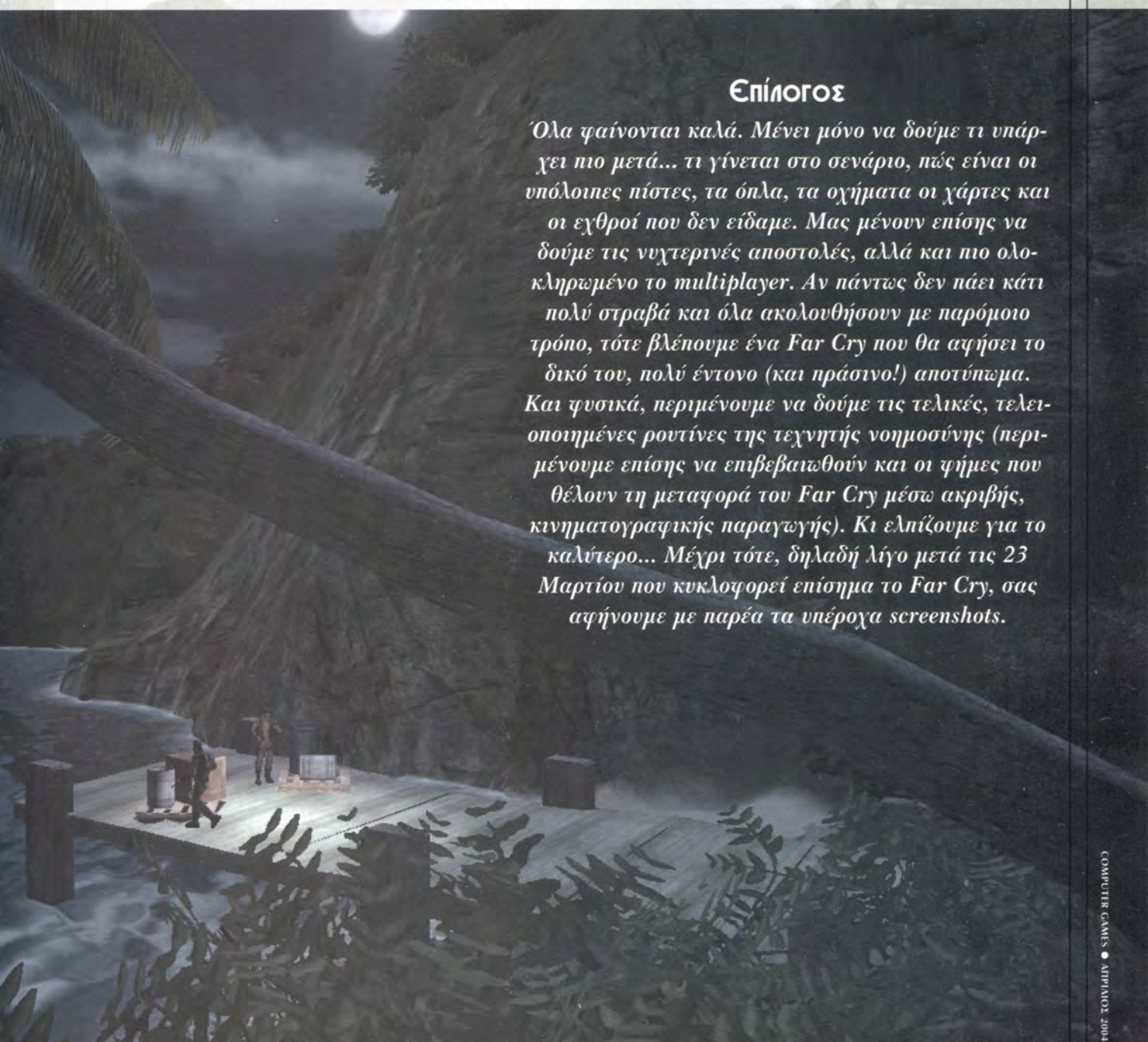
Το καλό το shooter όμως δεν είναι μόνο ο πυρήνας (κανένα παιχνίδι δεν είναι)... η συνολική εικόνα διαμορφώνεται από τις λεπτομέρειες, τα επιμέρους στοιχεία που το έμπειρο μάτι του βετεράνου gamer εντοπίζει αυτόματα. Η λίστα αυτή είναι αρκετά μεγάλη και ποικιλόμορφη- ας την δούμε αμέσως.

Το lean φυσικά. Μια λεπτομέρεια που πολλά shooters παραβλέπουν (κανείς δεν ξέρει γιατί). Υποθέτοντας ότι έχετε σαν πλήκτρα χειρισμού τα κλασσικά ASWD, τα Q και E αντίστοιχα σας κάνουν να γέρνετε ελαφρώς. Ιδανικό για να κρυφοκοιτάξετε πίσω από τοίχους και εμπόδια, ιδανικό για να ρίξετε μερικές ριπές και να καλυφτείτε πάλι ή για να υποχωρήσετε στιγμιαία για να γεμίσετε το όπλο. Και φυσικά, το καλύτερο για μια γρήγορη ανίχνευση.

Οι πέτρες. Πέτρες υπάρχουν παντού- ειδικά σε ένα τροπικό νησί. Τι καλύτερο λοιπόν για μια πρόχειρη, γρήγορη λύση αντιπερισπασμού. Έχετε λοιπόν ένα άπειρο θέμα από πετραδάκια (το σκεπτικό είναι ότι παντού, εκτός από την θάλασσα, μπορείτε να βρείτε μια πέτρα στο χώμα), με το οποίο μπορείτε να τραβήξετε την προσοχή των εχθρών. Απλό και έξυπνο.

Stealth-metre. Χωρίς να είναι το βασικό του χαρακτηριστικό (όπως θα διαφήμιζε ας πούμε τις stealth τακτικές του ένα Thief ή ένα Splinter Cell), υπάρχει πλήρης υποστήριξη για το... άηχο και αθέατο gameplay. Ανά πάσα στιγμή, δύο μπάρες στην κάτω αριστερή γωνία της οθόνης, σας ενημερώνουν πόσο επικίνδυνο είναι το σημείο που στέκεστε. Ανάλογα με το αν τρέχετε και πού, με το οπτικό πεδίο των εχθρών και τον θόρυβο που κάνετε, ο μετρητής ανεβαίνει. Όταν φτάσει πολύ ψηλά, έχετε γίνει θεατοί από κάποιον (ή κάποιους).

Υπάρχουν κι άλλα πολλά- η λειτουργία Hold Breath που δεν χρειάζεται εξηγήσεις (υποθέτουμε ότι όλοι έχετε πάρει τουλάχιστον ένα Lower...), το Cry Vision με τους ειδικούς θερμικούς αισθητήρες, η πυξίδα με το ραντάρ και τα στοιχεία εχθρών... Ας αφήσουμε και κάτι όμως για το review...Το multiplayer φαίνεται αρκετά καλό- το bunny hopping (το συνεχόμενο, εκνευριστικό άλμα ενός παίκτη) δεν τραβάει πολύ. Το Stamina πέφτει μετά από λίγο και τα άλματα σταματάνε. Το sniper rifle κουνάει και κλωτσάει αρκετά και αυτό αποτρέπει τις υπερβολικές αρετές ενός camper sniper. Υπάρχουν τρεις κλάσεις (Engineer, Scout, Assault) με διαφορετικά abilities (ο engineer χτίζει ολόκληρα κτίρια, bunkers και τοίχους σε real-time!) και άπειρος χώρος, κρυψώνες και αγωνία. Ο ρυθμός του ως online είναι αρκετά πιο αργός, προσεκτικός. Αλλά αυτά θα τα δούμε πιο καλά στο review.



Επίλογος

Όλα φαίνονται καλά. Μένει μόνο να δούμε τι υπάρχει πιο μετά... τι γίνεται στο σενάριο, πώς είναι οι υπόλοιπες πίστες, τα όπλα, τα οχήματα οι χάρτες και οι εχθροί που δεν είδαμε. Μας μένουν επίσης να δούμε τις νυχτερινές αποστολές, αλλά και πιο ολοκληρωμένο το multiplayer. Αν πάντως δεν πάει κάτι πολύ στραβά και όλα ακολουθήσουν με παρόμοιο τρόπο, τότε βλέπουμε ένα Far Cry που θα αφήσει το δικό του, πολύ έντονο (και πράσινο!) αποτύπωμα. Και φυσικά, περιμένουμε να δούμε τις τελικές, τελειοποιημένες ρουτίνες της τεχνητής νοημοσύνης (περιμένουμε επίσης να επιβεβαιωθούν και οι ψήμες που θέλουν τη μεταφορά του Far Cry μέσω ακριβής, κινηματογραφικής παραγωγής). Κι ελπίζουμε για το καλύτερο... Μέχρι τότε, δηλαδή λίγο μετά τις 23 Μαρτίου που κυκλοφορεί επίσημα το Far Cry, σας αφήνουμε με παρέα τα υπέροχα screenshots.

digitized by greekrcm.gr

Ξεκλειδώστε την ελεύθερη πρόσβαση στο Internet



Ο πιο εύκολος και άμεσος τρόπος για να συνδεθείτε στο Internet, με 3 απλά βήματα:

1 | Ξεκινήστε μια νέα σύνδεση dial-up στον υπολογιστή σας

2 | **ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΗΣΤΕ:**
Username: igo
Password: tellasfree
Αριθμός: 8015005015

3 | Πατήστε Enter για να συνδεθείτε!

free INTERNET

Δοκιμάστε κι εσείς την εμπειρία της ελεύθερης πρόσβασης **ΤΩΡΑ!**

digitized by greekrcm.gr

Τί είναι το Free Internet;

Είναι μία πρωτοποριακή υπηρεσία που προσφέρει ελεύθερη πρόσβαση στο Internet σε όλους όσους διαθέτουν μια τηλεφωνική γραμμή (απλή PSTN ή ISDN) κι έναν υπολογιστή με modem! Δεν απαιτεί καμία δέσμευση από τον χρήστη με μορφή συμβολαίου, κάρτας, προπληρωμής κλπ.

Πόσο κοστίζει;

Η χρήση του Free Internet δεν απαιτεί συνδρομή! Πληρώνετε μόνο το κόστος της κλήσης, με βάση το τρέχον τιμολόγιο του ΟΤΕ για τις αστικές κλήσεις. Με τα νέα μειωμένα τιμολόγια, από 1/1/2004 η χρέωση τις καθημερινές είναι 0.026 €/λεπτό. Το βράδυ (από τις 8 και μέχρι τις 8 το πρωί) καθώς και ολόκληρο το Σάββατο σερφάρετε με χαμηλότερη τιμή: 0.025 €/λεπτό. Την Κυριακή σερφάρετε μόνο με 0.024 €/λεπτό! Το κόστος είναι το ίδιο, από όποιο σημείο της Ελλάδας κι αν καλείτε! Οι τιμές δεν περιλαμβάνουν ΦΠΑ.

Τεχνική υποστήριξη

Σε περίπτωση που έχετε απορίες σχετικά με την υπηρεσία ή αντιμετωπίζετε δυσκολίες στη σύνδεσή σας, καλέστε το Τμήμα Εξυπηρέτησης Πελατών στο 13800, 24 ώρες το 24ωρο. Η κλήση είναι δωρεάν από σταθερό τηλέφωνο!

Συχνές Ερωτήσεις & Απαντήσεις



■ Τί ταχύτητες προσφέρει το Free Internet;
Αν έχετε γραμμή PSTN, η μέγιστη ταχύτητα σύνδεσης είναι 56 Kbps. Αν έχετε γραμμή ISDN η ταχύτητά σας θα είναι 64Kbps ή 128 Kbps, ανάλογα με τις ρυθμίσεις που έχετε κάνει στο modem σας. Θυμηθείτε οτι όταν χρησιμοποιούνται και τα 2 κανάλια του ISDN για να συνδεθείτε στα 128K, χρεώνονται 2 κλήσεις.

■ Πώς θα γίνω συνδρομητής;
Δεν χρειάζεται να γίνετε συνδρομητής! Οποιοσδήποτε μπορεί να συνδεθεί άμεσα χωρίς καμία απολύτως διαδικασία.

■ Πώς πληρώνω για τις κλήσεις;
Το κόστος των κλήσεων θα περιλαμβάνεται στο λογαριασμό του ΟΤΕ.

■ Έχω e-mail;
Η υπηρεσία αυτή παρέχει μόνο πρόσβαση στο Internet και δε συνοδεύεται από πρόσθετες υπηρεσίες.

■ Πότε λήγει αυτή η προσφορά;
Δεν πρόκειται για κάποια περιορισμένη προσφορά! Είναι μια υπηρεσία που σχεδιάστηκε για να προσφέρει ελεύθερη πρόσβαση και θα είναι διαθέσιμη πάντα!

digitized by greekrcm.gr



Έτοιμοι για απογείωση!



Ας έρθει κάποιος αν τολμά τώρα!

Unreal Tournament 2004

Κάτι νέο έρχεται

Βρισκόμαστε στο έτος 2004 και είναι πολλά τα γεγονότα που πρόκειται να συμβούν σε διάφορα επίπεδα, πολλά από τα οποία θα ασχοληθεί ολόκληρος ο κόσμος. Το σημαντικότερο από αυτά φυσικά είναι η διοργάνωση των Ολυμπιακών Αγώνων από την χώρα μας (τώρα τι θα γίνει κανείς δεν ξέρει). Για μας τους gamers όμως, υπάρχει ένα ακόμα μεγάλο γεγονός που θα συμβεί, προκαλώντας το ενδιαφέρον όλων των gamers της υφηλίου. Τα νέα τα έχετε ακούσει και σε κάποιο παλαιότερο τεύχος (No. 37), αλλά τώρα υπάρχουν κάποιες νέες πληροφορίες. Μιλάμε για το Unreal Tournament 2004 το οποίο πρόκειται να κυκλοφορήσει πολύπολύ σύντομα. Τόσο σύντομα (το demo κυκλοφορεί ήδη) που στο επόμενο τεύχος είναι πολύ πιθανό να το παρουσιάσουμε αναλυτικά σε review.

Είναι γεγονός ότι το Unreal Tournament είναι ένα από τα δημοφιλέστερα online games που υπάρχουν αυτή τη στιγμή, με το οποίο ασχολούνται χιλιάδες παίχτες. Το Unreal Tournament 2003 άφησε αρκετά καλές εντυπώσεις σε όλους, με τα πολύ καλά γραφικά του και τις πολύ καλά σχεδιασμένες πίστες του. Οι σχεδιαστές στην Epic Games λοιπόν, αποφάσισαν να χτίσουν το Unreal Tournament 2004 πάνω στο 2003, αλλάζοντας βέβαια και προσθέτοντας αρκετά νέα πράγματα.

Ξεκινάμε φυσικά από το πρώτο πράγμα που θα δείτε και εσείς όταν έρθει η ώρα να παίξετε το παιχνίδι - τα γραφικά του. Το Unreal Tournament 2003 ήταν πάρα πολύ όμορφο. Τα μοντέλα ήταν καλά σχεδιασμένα, τα εφφέ επίσης φαντασμαγορικά και οι χάρτες απίστευτοι. Επόμενο είναι λοιπόν να μην υπάρχουν τεράστιες αλλαγές στο τομέα αυτό στο Unreal Tournament 2004. Η μηχανή γραφικών θα είναι η ίδια, με μερικές προσθήκες κάποιων particle effects και σκίασης. Είδαμε όμως μερικές αλλαγές στα όπλα τα οποία θα είναι πιο όμορφα και υψηλά σε περιεκτικότητα αδρεναλίνης! Ακριβώς, οι σχεδιαστές "έντυσαν" με πιο όμορφα ρούχα τα όπλα του παιχνιδιού, χωρίς να διαφέρουν πολύ από τα προηγούμενα, αλλά σίγουρα θα αρέσουν σε όλους. Όσοι από εσάς περιμένατε βέβαια μεγάλες αλλαγές στον τομέα των γραφικών, δυστυχώς δεν θα βρείτε. Ούτως ή άλλως καλύτερα γραφικά σε ένα online παιχνίδι, θα είχαν ως αποτέλεσμα περισσότερες απαιτήσεις από το σύστημα, αλλά κυρίως, από την σύνδεση... και στην Ελλάδα δυστυχώς ακόμα υπάρχει πρόβλημα (αν και πάμε καλύτερα από παλιά).

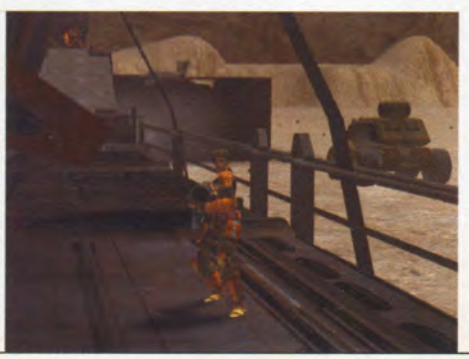
Οι μεγάλες αλλαγές όμως δεν θα γίνουν πουθενά αλλού, παρά στα modes του παιχνιδιού. Πέρα λοιπόν από τα κλασσικά modes Deathmatch, Capture the Flag, Domination και τα άλλα, θα υπάρχουν ακόμα δύο - το Assault και το Onslaught. Το Assault σίγουρα θα το θυμούνται οι βετεράνοι του Unreal Tournament από το πρώτο παιχνίδι. Τότε ήταν ένα από τα δημοφιλέστερα modes του παιχνιδιού. Προς απογοήτευση πολλών φίλων του παιχνιδιού, για άγνωστο λόγο, η Epic Games δεν το συμπεριέλαβε στους μεταγενέστερους τίτλους. Φαίνεται όμως ότι κατάλαβαν το λάθος που είχαν κάνει και έτσι θα υπάρχει στο καλύτερο παιχνίδι της σειράς.

Onslaught

Το Onslaught από την άλλη, είναι ένα ολοκαίνουριο mode, που εμάς τουλάχιστο μας εντυπωσίασε. Το Onslaught θα τοποθετεί τους παίχτες σε τεράστιους χάρτες - όταν λέμε τεράστιους εννοούμε Τεράστιους με όλη την βαρύτητα της λέξεως. Στο Onslaught οι παίχτες χωρίζονται σε δύο ομάδες, καθεμία από τις οποίες έχει μια δική της βάση που ξεχωρίζει με διαφορετικό χρώμα. Σκοπός της κάθε ομάδας είναι να καταστρέψει την βάση της αντίπαλης ομάδας. Αυτό όμως δεν θα γίνεται απλά κάνοντας μια επίθεση όπου κερ-







digitized by greekrcm.gr





δίζει ο πιο καλός ή τυχερός. Οι δύο βάσεις θα χωρίζονται με πολλούς nodes (κόμβους δηλαδή) ή σημεία ελέγχου και τα σημεία αυτά θα συνδέονται μεταξύ τους με γραμμές. Κάθε φορά που μια ομάδα θα καταλαμβάνει ένα σημείο ελέγχου, αμέσως η γραμμή θα παίρνει το χρώμα της ομάδας αυτής. Για να μπορέσει λοιπόν κάθε ομάδα να επιτεθεί στην αντίπαλη βάση, θα πρέπει να καταλάβει όσους περισσότερους κόμβους μπορεί έτσι ώστε να συνδεθεί μια γραμμή με το δικό της χρώμα, με την βάση του αντιπάλου. Αυτός θα είναι χονδρικά ο σκοπός των παιχτών.

Τώρα κάθε κόμβος θα μπορεί να καταστραφεί, να διορθωθεί ή να καταληφθεί από μια ομάδα. Αντίθετα οι βάσεις θα μπορούν μόνο να καταστραφούν - γι' αυτό και η πρόσβαση σε αυτές θα είναι δύσκολη. Αν κάποιος κόμβος καταστραφεί, η γραμμή που θα αντιστοιχεί σε αυτόν θα χάνει το χρώμα της ομάδος που είχε τον έλεγχό του. Αυτό σημαίνει ότι αν κάποια ομάδα έχει συνδέσει κάποια γραμμή με το χρώμα της στην αντίπαλη βάση, η καταστροφή του πλησιέστερου στην βάση κόμβου θα σημαίνει και την αποφυγή των επιθέσεων. Όσο κι αν φαίνεται περίεργο και μπερδεμένο το Onslaught, τα πράγματα θα είναι πιο απλά στην πράξη και σίγουρα θα είναι πολλοί οι παίχτες που θα ασχοληθούν μαζί του.

Κι αν κάποιοι από εσάς έχετε ακόμα αμφιβολίες, τότε θα πρέπει να μάθετε μερικά πράγματα ακόμα για το mode αυτό. Όπως είπαμε, το mode αυτό θα γίνεται σε τεράστιους χάρτες. Κάθε κόμβος λοιπόν πέρα από όλες τις παραπάνω λειτουργίες του, θα εξυπηρετεί και ως σημείο για respawn για όσους παίχτες πεθαίνουν. Όταν το mode αυτό βρισκόταν στα πρώτα στάδια του testing, οι σχεδιαστές αντιλήφθηκαν κάτι κακό. Ενώ όλα ήταν όμορφα κι ωραία, με τους τεράστιους χάρτες και τα λειτουργικά θέματα του mode, υπήρχε κάτι που έλειπε. Όταν ένας χαρακτήρας πέθαινε και έκανε respawn σε κάποιο από τα σημεία ελέγχου, βρήκαν ότι παρουσιαζόταν ένα πρόβλημα που θα κούραζε τους παίχτες. Σε έναν τόσο μεγάλο χάρτη, είναι άσχημο να κάνει κάποιος respawn σε ένα σημείο μακριά από την μάχη και να πρέπει να περπατήσει πολύ μέχρι την δράση.

Οχήματα

Οι δημιουργοί του παιχνιδιού λοιπόν σκέφτηκαν να συμπεριλάβουν μια μεγάλη γκάμα από οχήματα, τα οποία θα μπορούν να χρησιμοποιήσουν οι παίχτες για την πιο γρήγορη μετακίνησή τους στον χάρτη. Αν και δεν έχει γνωστοποιηθεί ο αριθμός των οχημάτων και όλα τα είδη τους, είδαμε οχήματα όπως buggies, tanks, μαχητικά αεροσκάφη, βομβαρδιστικά και άλλα. Η φυσική που είδαμε στα οχήματα μας ικανοποίησε πλήρως και τα όποια λαθάκια υπήρχαν θεωρούμε ότι οφείλονται στο γεγονός ότι δεν έχει ολοκληρωθεί ακόμα ο σχεδιασμός τους. Τα tanks, αν και δεν είναι πολύ γρήγορα όπως τα άλλα οχήματα, θα είναι πολύ χρήσιμα για την φρούρηση των βάσεων και των κόμβων. Τα μαχητικά είδαμε να είναι πολύ προσεγμένα, ακόμα και στο θέμα του χαρακτήρα και στο πώς θα λειτουργεί πάνω σε αυτό. Είδαμε τον χαρακτήρα να πηδάει πάνω από το σκάφος και να σκοτώνεται λόγω της πτώσης.

Φυσικά η παρουσία των οχημάτων στο παιχνίδι ανάγκασε τους σχεδιαστές να κάνουν αλλαγές στα όπλα για θέματα ισορροπίας και να προσθέσουν κι άλλα νέα. Θα υπάρχουν λοιπόν οι νέες spider mines οι οποίες θα είναι νάρκες που θα κολλάνε πάνω στον χαρακτήρα, θα σκαρφαλώνουν στο κεφάλι του και θα σκάνε. Θα υπάρχει επίσης ένα grenade launcher το οποίο θα πετάει μαγνητικές οβίδες οι οποίες θα κολλάνε πάνω στα οχήματα και θα κάνουν μεγάλη ζημιά. Πύργοι με αντί-αεροπορικά κανόνια, πανίσχυρα αντιαρματικά και πολλά ακόμα όπλα τα οποία θα μπορούν να αντιμετωπίσουν τα οχήματα.

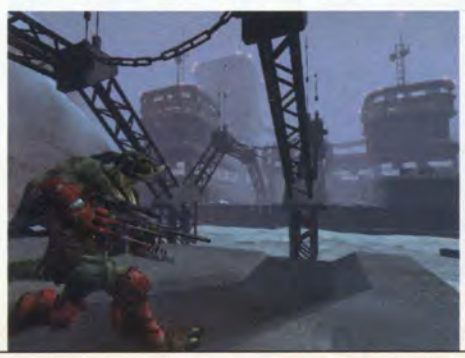
Παράδειγμα

Η Epic Games παρουσίασε ένα δείγμα των δυνατοτήτων του παιχνιδιού, σε έναν χάρτη στον οποίο η μια ομάδα πρέπει να επιτεθεί σε μια διαστημική βάση με μαχητικά αεροσκάφη και η άλλη ομάδα να αμυνθεί. Φανταστείτε μόνο την εικόνα που είδαμε όταν 16 μαχητικά πολιορκούσαν μια βάση προσπαθώντας να καταστρέψουν τις ασπίδες, ενώ 16 άλλοι παίχτες χρησιμοποιούσαν αντί-αεροπορικά κανόνια δημιουργώντας ένα ολοκαύτωμα ή σηκώνονταν στον αέρα με δικά τους μαχητικά για μια πολύ εντυπωσιακή αερομαχία...απ-ι-στε-υτο!

Ολοκληρώνοντας με τα νέα στοιχεία του παιχνιδιού, στο Unreal Tournament 2004 θα μπορείτε να παίξετε όλα τα mods από το UT2003, ενώ παράλληλα το παιχνίδι θα περιέχει όλα τα patches που είχαν κυκλοφορήσει για το 2003. Όσο αφορά τον editor του παιχνιδιού δεν θα υπάρχουν αλλαγές, αλλά με τα νέα στοιχεία που θα υπάρχουν στο παιχνίδι όπως τα οχήματα σίγουρα θα δούμε πολλά ενδιαφέροντα mods στο μέλλον.

Το παιχνίδι είναι να κυκλοφορήσει γύρω στα μέσα στο Μαρτίου αν όλα πάνε καλά και δεν έχουμε νέες μεταθέσεις ημερομηνιών όπως είναι της μόδας τελευταία. Σε γενικά πλαίσια περιμένουμε να δούμε όλο το παιχνίδι με ανυπομονησία- το demo απλά δεν είναι αρκετό. Φαίνεται πάντως πιο ομαλό, με gameplay που "τρέχει" πιο ανεμπόδιστα... μακάρι να εξιλεωθεί για το μετριότατο Unreal 2 που λιγάκι χάλασε το όνομα ενός πολύ γερού franchise.

Ετοιμαστείτε κι εσείς λοιπόν γιατί πρόκειται να δούμε ένα από τα καλύτερα online games σε λίγο καιρό και δεν πρέπει να το χάσουμε. Και μείνετε συντονισμένοι με το αδελφικό περιοδικό GameFiles, στο οποίο είναι πολύ πιθανό (γύρω στα 99% δηλαδή) να φιλοξενήσει το demo του παιχνιδιού. Ας μην πει ποτέ κανείς ότι δεν μοιραζόμαστε αυτά που έχουμε!







digitized by greekrcm.gr



Εδώ βλέπουμε τον ογκώδη Gladiator να κάνει τα φώνια του.



Επιτέλους ένα άλογο! Η Vampiress καβάλα σε ένα Mustang.

Sacred

Τι σκαρώνει η Ascaron;

Η γερμανική ομάδα ανάπτυξης Ascaron είναι γνωστή για τα εκπληκτικά Patrician, ίσως την μοναδική σειρά παιχνιδιών με θέμα τις εμπορικές δραστηριότητες των εμπόρων της Χανσεατικής Λίγκας κατά την περίοδο της πρώιμης Αναγέννησης. Όταν ανακοινώθηκε, ήσυχα και χωρίς τυμπανοκρουσίες, ο νέος της τίτλος ο οποίος χαρακτηριζόταν RPG, μας κίνησε αυτομάτως την περιέργεια να μάθουμε περισσότερα. Φανταστείτε την έκπληξη μας όταν διαπιστώσαμε ότι δεν πρόκειται για κάποιο RPG σε στιλ Baldur's Gate, αλλά για κάτι τελείως διαφορετικό με την μέχρι σήμερα γνωστή παράδοση της Ascaron: ένα action RPG σε κλασικό στιλ Diablo.

Η αλήθεια είναι πως ένα από τα πιο πρόσφατα και αξιόλογα δείγματα του είδους, το Divine Divinity μας ήρθε επίσης από την Γερμανία. Φαίνεται ότι οι γερμανοί developers αρχίζουν να δραστηριοποιούνται αισθητά στον χώρο των computer games, και αυτό μόνο καλό μπορεί να είναι, ειδικά για τους ευρωπαίους gamers. Παρατηρούμε επίσης, ότι σε αντίθεση με τα "σκοτεινότερα" ονόματα των Diablo και Revenant, τα γερμανικά action RPG παρουσιάζουν μια τάση προς "ιερότερους" τίτλους, άγνωστο γιατί. Ας δούμε, όμως, τι μας επιφυλάσσει η επερχόμενη κυκλοφορία της Encore.

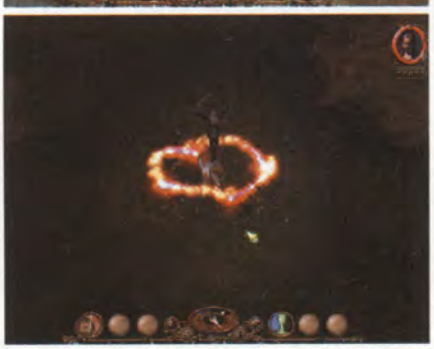
Το Βασίλειο Μου Για Ένα Άλογο

Από την εποχή του Baldur's Gate και πέρα, θυμόμαστε άπειρους gamers που τα πόδια τους είχαν βγάλει κάλους από το περπάτημα να διαμαρτύρονται για μια βασική έλλειψη που παρουσίαζαν όλα τα αγαπημένα τους RPG: τα άλογα. Όχι δηλαδή πως δεν υπήρχαν, απλά δεν μπορούσε ο παίκτης να τα καβαλήσει... ήταν απλά διακοσμητικά! Και καλά τα Diablo, τα οποία σε μεγαλύτερο μέρος αποτελούνται είτε από μπουντρούμια (πού ακούστηκε άλογο σε dungeon;), είτε από περιοχές εντελώς αφιλόξενες για άλογα (έρημοι, ζούγκλες, η Κόλαση!). Στα υπόλοιπα, όμως, RPG; Οι μόνες περιπτώσεις που είδαμε άλογα σε RPG ήταν σε τίτλους με προοπτική πρώτου προσώπου, όπως στο Wizards & Warriors, ένα παλιό spin-off της κλασικής σειράς Wizardry ή στο Daggerfall. Αλλά είναι πολύ διαφορετικό να βλέπεις μισό κεφάλι αλόγου να ανεβοκατεβαίνει μπροστά σου με αποτέλεσμα απλά να κινείσαι λίγο γρηγορότερα και άλλο να βλέπεις τον χαρακτήρα σου σε ισομετρική προοπτική τρίτου προσώπου να τρέχει και να μάχεται καβάλα σε ένα περήφανο άτι. Η δεύτερη έκπληξη που μας επιφύλασσε, λοιπόν, η Ascaron ήταν η δυνατότητα να ιππεύει ο χαρακτήρας και να αντιμετωπίζει τους εχθρούς του "αφ υψηλού". Μπορείτε, λοιπόν, να εξερευνήσετε τον, ομολογουμένως αχανή, χάρτη του Sacred πάνω στο πολυπόθητο άλογο σας. Αυτό δεν είναι πάντα καλό, όμως. Παρατηρήσαμε ότι οι NPC, οι οποίοι κατά περίπτωση ακολουθούν τον χαρακτήρα στις περιπλανήσεις του, δεν παίρνουν και εκείνοι άλογα με αποτέλεσμα να χάνονται συχνά. Φυσικά θα ήταν αστείο να τρέχουν με την ταχύτητα ενός έφιππου, αλλά θα ήταν πολύ προτιμότερο να ιππεύουν και εκείνοι. Ας μην παρασυρθούμε, όμως, από την καινοτομία αυτή του Sacred και καλπάσουμε μακριά από την ουσία του παιχνιδιού... Πρέπει να σημειωθεί ότι η έκδοση που είδαμε ήταν beta, πράγμα που σημαίνει ότι υπήρχαν αρκετά σοβαρές ατέλειες, τις οποίες επισημαίνουμε, αλλά δεν μας επιτρέπουν να καταλήξουμε σε οριστικό συμπέρασμα για το παιχνίδι.

Καλωσορίσατε στην Ancaria

Ο ήρωας που καλείται αυτή τη φορά να σώσει τον κόσμο, μπορεί να επιλεχθεί μεταξύ έξι διαθέσιμων υποψηφίων: ενός ογκώδους, κλασικού πολεμιστή, του Gladiator, μιας αγγελικής ύπαρξης με ύποπτο γούστο στα ρούχα, της Seraphim, ενός κλασικού elven archer, του Wood Elf, ενός μάγου με έμφαση στην επιθετική μαγεία, του Battle Mage, ενός μαύρου ξωτικού που γύρισε την πλάτη στην κακία των ομοφύλων του (σας θυμίζει κάτι;), του Dark Elf και, τέλος, μιας υποχθόνιας Vampiress. Ο καθένας από αυτούς διαθέτει αρκετά διαφορετικό στιλ μάχης, το οποίο εμπλουτίζεται από τα combos που μπορεί να δημιουργήσει ο παίκτης. Κάτι παρόμοιο είδαμε στο Blade & Sword, άλλο ένα action RPG το οποίο παρουσιάσαμε πρόσφατα. Φυσικά, εδώ οι δυνατότητες είναι πολύ, πολύ περισσότερες, αφού το Sacred διαθέτει χαρακτήρες οι οποίοι μάχονται με τόξο ή spells. Πέρα από τα combos, οι δυνατότητες των ηρώων, ακόμα και ο εξοπλισμός τους διαφέρουν αρκετά μεταξύ τους. Για παράδειγμα, η





Όχι μόνο ιππεύουμε αλλά κάνουμε και ακροβατικά!

digitized by greekrcm.gr

Seraphim φορά κάτι σαν πανοπλία για φτερά στην πλάτη, ενώ ο Gladiator στο ίδιο slot προσθέτει επωμίδες. Η Vampiress έχει την μοναδική δυνατότητα να αλλάζει μορφές. Την ημέρα μοιάζει με χλωμή πολεμίστρια η οποία πολεμά με όπλα, αλλά τη νύχτα μεταμορφώνεται σε αιμοδιψή βρικόλακα που μάχεται με νύχια και με δόντια και πίνει το αίμα των εχθρών της. Μάλιστα, την μεταμόρφωση αυτή την ελέγχει ο παίκτης, για να αντιμετωπίζει κάθε μάχη όπως προτιμά. Μένει να δούμε αν τελικά θα επηρεάζονται οι αντιδράσεις των NPC και η εξέλιξη των quests από την επιλογή ενός σκοτεινού χαρακτήρα.

Τεράστιο, όμορφο, ηρωικό

Ο κάθε χαρακτήρας ξεκινά την περιπέτεια του από διαφορετικό σημείο και με άλλους στόχους. Κάποιοι μάλιστα, όπως ο Dark Elf και η Wood Elf, ξεκινούν μαζί. Αυτό φαίνεται ενδιαφέρον, αλλά μπορεί να δημιουργεί κάποια προβλήματα με την ισορροπία του παιχνιδιού, ιδιαίτερα στα πρώτα, δύσκολα βήματα του χαρακτήρα. Το Sacred διαθέτει συνολικά πάνω από 30 βασικά quests και 200 sub-quests, κάποια scripted και κάποια τυχαία. Οι περιπέτειες των ηρώων ξεκινούν στην λεγόμενη Star Region, μια δασώδη περιοχή η οποία θυμίζει την αντίστοιχη του Diablo II. Θα δείτε δέντρα, ποτάμια, λιβάδια, πόλεις και κάστρα και θα μάθετε τις πρώτες πληροφορίες για τα πρόσφατα γεγονότα που απειλούν τον κόσμο.

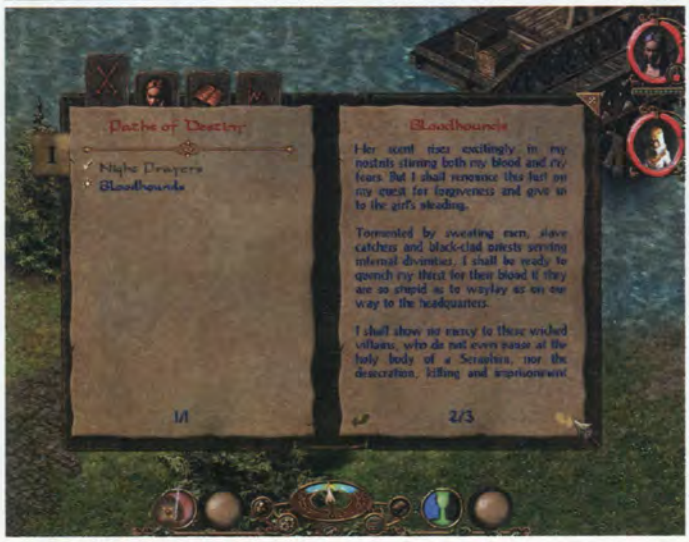
Η Ancaria είναι ένας κόσμος που διαθέτει 16 διαφορετικούς χάρτες, από τις νότιες περιοχές που συνορεύουν με την έρημο των Orcs και θυμίζουν Άγρια Δύση, μέχρι τις παγωμένες, βόρειες περιοχές, όπου βρίσκεται ο Seraphim Temple. Φυσικά, υπάρχουν διάσπαρτα ερειπωμένα κάστρα, μπουντρούμια και κρύπτες που περιμένουν έναν ήρωα να τα εξερευνήσει. Ένα τέτοιο μέρος είναι και ο μυστηριώδης Tower of Shadaar ή Shaddar-Nur, στον οποίο, σύμφωνα με τις φήμες που ψιθυρίζουν Goblins και Orcs, κατοικεί ο μάγος που έδωσε το όνομα του στον πύργο. Παρόλο που καταδικάστηκε σε θάνατο από το συμβούλιο των μάγων, ο ηγεμόνας Valorian I επέλεξε να τον εξορίσει, πράγμα που αποδείχθηκε μοιραίο. Τώρα, ο Shadaar επιδίδεται σε επικλήσεις δαιμόνων, στην προσπάθεια του να υποτάξει έναν ισχυρό Sakkara Demon, απόγονο ενός αρχαίου Demon Lord, ονόματι Worganars. Αν κρίνουμε από την αρκετά όμορφη εισαγωγή, τα πράγματα δεν πήγαν όπως τα ήθελε. Φαίνεται ότι, είτε σας αρέσει είτε όχι, πάλι εξαπολύθηκαν δαιμονικές δυνάμεις στον κόσμο και εσείς πρέπει να τις στείλετε από κει που ήρθαν. Όπως και στα Diablo, σας δίνεται η δυνατότητα να αρχίσετε την περιπέτεια από την αρχή σε ανώτερο επίπεδο δυσκολίας χρησιμοποιώντας τον ίδιο χαρακτήρα και όλο του τον εξοπλισμό. Δεν είναι ακόμα γνωστό αν θα υπάρχουν μυστικά επίπεδα ή ειδικά αντικείμενα, πάντως θα υπάρχει η δυνατότητα συνδυασμού αντικειμένων με gems ή rings για να γίνουν ακόμα πιο ισχυρά.

Isometric και 3D

Η προοπτική του παιχνιδιού, είναι η γνωστή, ισομετρική τρίτου προσώπου που έχει καθιερωθεί σε τόσους άλλους τίτλους. Όμως, η μηχανή του Sacred μας δίνει τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσουμε τρία επίπεδα zoom, δηλαδή εκτός από το μεσαίο που είναι η προεπιλογή, ένα μακρινό και ένα κοντινό, τα οποία ρυθμίζετε μέσα στο παιχνίδι με τον τροχό του ποντικιού. Το μακρινό zoom σας δίνει αρκετά καλή αίσθηση του περιβάλλοντα χώρου, αλλά δεν εξυπηρετεί πολύ για να κινείστε σε αυτό, γιατί δημιουργεί προβλήματα στο frame rate. Τα όμορφα, 3D μοντέλα των χαρακτήρων είναι αρκετά λεπτομερή, αλλά το animation κυμαίνεται γενικά από μέτριο έως απότομο και το περιβάλλον, ειδικά στους εσωτερικούς χώρους, φαίνεται κραυγαλέα δισδιάστατο ορισμένες φορές. Τα χρώματα, σε αντίθεση με εκείνα του Divine Divinity τα οποία ήταν επίτηδες μουντά, είναι αρκετά εντονότερα και πιο φωτεινά. Ο ήχος είναι αρκετά λιτός και λειτουργικός. Ωστόσο, πολλές από τις αδυναμίες που επισημάναμε μπορούν να αντιμετωπιστούν μέχρι την τελική κυκλοφορία του παιχνιδιού, οπότε θα πρέπει να περιμένουμε ως τότε. Γενικότερα είμαστε αισιόδοξοι, καθώς το Sacred φαίνεται ότι είναι ένα από τα παιχνίδια που έχουν φτιαχτεί από gamers, για gamers. Στην ουσία δεν λείπει τίποτα από το παιχνίδι- skills, inventory, τέρατα και ένας τεράστιος κόσμος γεμάτος με quests και άπειρες λεπτομέρειες που θα σας κερδίσουν. Και σημαντικότερη από αυτές είναι ότι το παιχνίδι αναμένεται να κυκλοφορήσει σε ιδιαίτερα χαμηλή τιμή: 20 ευρώ. Μόνο και μόνο για αυτό, αξίζει την συμπάρασταση όλων!

Το Sacred αναμένεται να κυκλοφορήσει μέσα στην Άνοιξη. Εμείς περιμένουμε με ανυπομονησία να καβαλήσουμε το άλογο μας και να δούμε τον κόσμο της Ancaria από κοντά.





Η Vampiress εδώ πολεμά έφιππη και αφιππεύει για να πάρει την κανονική της μορφή... αλοίμονο στους εχθρούς της! Υπάρχει πάντα και το απαραίτητο journal...

digitized by greekrcm.gr



Ένας πολιορκητικός πύργος εν δράσει.



Το τείχος έχει πέσει... η νικη είναι κοντά!

Lords of the Realm III

Έρχονται οι Λόρδοι

Τελευταία, στο πλαίσιο της περιβόητης "ενοποίησης των ειδών" στα videogames έχουμε δει αρκετές εταιρίες να στρέφονται στην μίξη turn-based και real-time στοιχείων σε στρατηγικά παιχνίδια. Ο προφανής σκοπός είναι να καταλήξουμε σε ένα παιχνίδι το οποίο να συνδυάζει το βάθος και τη στρατηγική ενός RTS με την αμεσότητα και τη δυναμική ενός TBS (turn-based strategy). Πέρα από την ανάγκη ανανέωσης του τετριμμένου gameplay των RTS, πρέπει να εξυπηρετούνται οι ανάγκες του multiplayer, το οποίο αποτελεί την αχίλλειο πτέρνα των περισσότερων turn-based strategy. Η ιδέα του παντρέματος αυτών των δύο διαφορετικών σχολών δεν είναι νέα όμως. Την είχε εφαρμόσει η Impressions στη σειρά Lords of the Realm, σε πιο βασικό επίπεδο από τους σύγχρονους τίτλους, φυσικά. Στα παιχνίδια αυτά ο παίκτης αναλάμβανε τον ρόλο ενός ευγενή, ο οποίος διεκδικούσε το στέμμα της Αγγλίας. Η τελευταία κυκλοφορία της σειράς ήταν το Lords of Magic, το οποίο δεν ήταν ακριβώς sequel του Lords of the Realm II, αλλά μια παραλλαγή του, τοποθετημένη σε ένα φανταστικό βασίλειο. Το παιχνίδι αυτό κυκλοφόρησε από την Sierra το 1997. Έκτοτε, η Impressions στράφηκε στους city building τίτλους, με τους οποίους είχε σημειώσει ήδη αρκετή επιτυχία.

Η Επιστροφή του Lord

Φέτος, η Sierra σκοπεύει να κυκλοφορήσει το πραγματικό δεύτερο sequel της σειράς, εκμεταλλευόμενη την θετική συγκυρία που έχουν δημιουργήσει τίτλοι όπως το Medieval: Total War και το Rise of Nations, οι οποίοι προσεγγίζουν το υβρίδιο αυτό με τον δικό τους τρόπο. Το Total War δίνει το βάρος στον ρεαλισμό της μάχης και την ανάπτυξη του μεσαιωνικού κόσμου σε μεγάλη κλίμακα, ενώ το Rise of Nations συνδυάζει την απλή στρατηγική του επιτραπέζιου Risk με την τεχνολογική ανάπτυξη ενός πολιτισμού και την τακτική ενός κλασικού RTS. Το Lords of the Realm έρχεται, λοιπόν, να εκσυγχρονίσει την κλασική συνταγή της σειράς και, όπως είναι επόμενο, περιμένουμε να προχωρήσει πέρα από μια απλή ανανέωση της εμφάνισης του.

Καταρχάς, το παιχνίδι δεν περιορίζεται πια στο βασίλειο της Αγγλίας, αλλά επεκτάθηκε στην Γαλλία, την Γερμανία και την Ιρλανδία. Οι αντίπαλοί σας πλέον δεν είναι απαραίτητα συμπατριώτες σας, αλλά μπορεί να προέρχονται από όλες αυτές τις χώρες. Φυσικά πέρα από το campaign υπάρχουν και τα απαραίτητα αυτόνομα σενάρια για όσους δεν θέλουν να μπλέξουν σε μια μακροπρόθεσμη σύγκρουση. Το βασίλειο σας χωρίζεται σε περιοχές, οι οποίες με τη σειρά τους διαιρούνται σε τεμάχια γης. Τα τεμάχια αυτά



Αυτοί οι πολιορκητικοί κριοί διαθέτουν και προστατευτική σκεπή.



Μόνο με σκάλες δύσκολα θα μπορέσουν να μπουν στο κάστρο...

digitized by greekrcm.gr





μπορείτε να τα αξιοποιήσετε με διάφορους τρόπους, ανάλογα με τον τύπο του υπηκόου που θα ορίσετε υπεύθυνο για αυτό. Για παράδειγμα, αν αναθέσετε την εκμετάλλευση ενός τεμαχίου σε έναν ιππότη, αυτός θα χτίσει ένα κάστρο και θα αρχίσει να εκπαιδεύει στρατό, ενώ αν προτιμήσετε έναν serf, θα μετατρέψει το τεμάχιο του σε αγρόκτημα και θα παράγει τροφή για το βασίλειο σας. Ο κληρικός θα χτίσει μια εκκλησία, βελτιώνοντας το ηθικό και την παραγωγικότητα των γύρω τεμαχίων. Ο burgher χτίζει πόλεις και παράγει εισόδημα. Αν έχετε πολλούς κληρικούς θα αυξάνεται η πίστη σας (τουλάχιστον η πίστη που φαινομενικά έχετε), με αποτέλεσμα να επηρεάζονται οι διπλωματικές σας σχέσεις. Μπορείτε να συγκεντρώσετε τους ιππότες σας, αλλά και τους μισθοφόρους, από τα επιμέρους τεμάχια μιας περιοχής για να σχηματίσετε έναν στρατό. Κατόπιν, απλά επιλέγετε τον στρατό σας και τον στέλνετε σε έναν αντίπαλό στρατό ή στο κέντρο μιας εχθρικής περιοχής, το οποίο συμβολίζεται από ένα κτίσμα πάνω στο χάρτη. Όλες αυτές τις κινήσεις τις εκτελείτε "επί χάρτου", αλλά σε real-time. Όταν δύο αντίπαλοι στρατοί συναντηθούν, αρχίζει η μάχη και μετά από λίγο το παιχνίδι σας πληροφορεί για το αποτέλεσμα. Το σύστημα αυτό θυμίζει έντονα μια άλλη σειρά στρατηγικής, την Europa Universalis, τον νεότερο εκπρόσωπο της οποίας παρουσιάζουμε στο τεύχος αυτό. Η σημαντική διαφορά είναι ότι δεν είναι απαραίτητο να μείνετε άπραγοι, περιμένοντας το αποτέλεσμα και βρίζοντας τον υπολογιστή για την ανικανότητα του. Μπορείτε να εστιάσετε σε μια μάχη και να πάρετε τα πράγματα στα χέρια σας.

Μάχες και Πολιορκίες

Περνάμε έτσι στην άλλη πλευρά του παιχνιδιού, δηλαδή τη μάχη. Εδώ το Lords παρουσιάζει κάποιες ομοιότητες με έναν άλλο πρόσφατο RTS τίτλο, το Praetorians. Δεν διαχειρίζεστε πλέον μεμονωμένες μονάδες όπως στα προηγούμενα παιχνίδια, αλλά ομάδες των 20 στρατιωτών, τις οποίες "διατάζει" ένας ιππότης. Οι μονάδες που θα έχετε στη διάθεση σας συμπεριλαμβάνουν διάφορα είδη πεζικού, τοξότες, το απόλυτο όπλο του Μεσαίωνα, δηλαδή έφιππους ιππότες, πολιορκητικές μηχανές και άλλα. Όπως καταλαβαίνετε, στις μάχες θα εμπλέκονται εκατοντάδες στρατιώτες και ο ρυθμός εξέλιξης είναι κάπως πιο αργός από τον μέσο όρο των RTS. Έτσι το βάρος πέφτει περισσότερο στην τακτική και λιγότερο στην ταχύτητα αντίδρασης του παίκτη. Το γεγονός αυτό ενισχύεται από την δυνατότητα καθορισμού του σχηματισμού κάθε ομάδας. Μπορείτε να σχηματίσετε τείχη από ασπίδες (αν διαθέτουν οι μονάδες σας, φυσικά) και να καθορίσετε τη θέση του ιππότη που ηγείται της κάθε ομάδας. Με αυτόν τον τρόπο μπορείτε να ενισχύσετε το ηθικό της ομάδας ή να αξιοποιήσετε τις δυνατότητες του ιππότη στη μάχη. Τοποθετώντας τον πίσω από τον σχηματισμό αποτρέπει τους άνδρες του από την άτακτη υποχώρηση, αλλά δεν πολεμά. Το αντίστροφο συμβαίνει αν τοποθετηθεί επικεφαλής του σχηματισμού. Φυσικά, όλα αυτά ισχύον για το ανοιχτό πεδίο μάχης. Σε μια πολιορκία αντίθετα τον πρώτο λόγο έχουν οι πολιορκητικές μηχανές. Χωρίς αυτές μην περιμένετε ότι θα μπορέσετε να καταλάβετε ένα εχθρικό κάστρο. Εδώ το Lords δείχνει την αξία του, αφού το βάθος του gameplay στον τομέα των πολιορκιών θυμίζει κάπως το Stronghold και το πολύ παλιότερο Castles. Και αυτό γιατί τα κάστρα σας δεν θα χτίζονται αυτόματα, αλλά θα τα σχεδιάζετε εσείς, κομμάτι-κομμάτι, και όταν ο εχθρός βρεθεί προ των πυλών σας θα έχετε την ευκαιρία να δείτε πόσο αποδοτικό είναι το σχέδιο σας.

Υψηλή Αρχιτεκτονική

Μάλιστα έχετε την δυνατότητα να σχεδιάσετε κάστρα με έναν ξεχωριστό editor, ο οποίος εκτός από τις απαραίτητες παραμέτρους, όπως πάχος τοίχων, διαφόρους τύπους πύργων, προσθήκη τάφρου κ.ο.κ., σας πληροφορεί για το κόστος κατασκευής και τον απαιτούμενο χρόνο. Μπορεί εσείς να θέλετε να χτίσετε το νέο Κάμελοτ, αλλά μπορεί το θησαυροφυλάκιο σας να φθάνει μόνο για... τη μακέτα. Εσείς και οι εχθροί σας θα έχετε στη διάθεση σας μια πληθώρα πολιορκητικών μηχανών, όπως catapults, siege towers, ballistae, και trebuchets. Αλλά και οι αμυνόμενοι έχουν στη διάθεσή τους τοξότες, τα κλασικά τσουκάλια με βραστό λάδι, καθώς επίσης και ballistae και catapults, αν υπάρχουν οι κατάλληλοι πύργοι να τα υποστηρίζουν. Όλες οι μονάδες πεζικού μπορούν να ανέβουν τα τείχη χρησιμοποιώντας σκάλες οι οποίες εμφανίζονται αυτομάτως, σε αντίθεση με το Praetorians, όπου έπρεπε να τις κατασκευάσετε πρώτα και να τις τοποθετήσετε στα τείχη. Λεπτομέρεια μεν, όμορφη λεπτομέρεια δε, η οποία προσέθετε λίγο ακόμα ρεαλισμό στον τομέα της πολιορκίας όπου έχει ρίξει αρκετό βάρος η Impressions στο νέο της παιχνίδι. Φυσικά, αυτό δεν αποκλείεται να αλλάξει μέχρι να κυκλοφορήσει η τελική έκδοση. Πέρα από τις όποιες μικροατέλειες, το παιχνίδι φαίνεται να βρίσκεται σε καλό δρόμο και είναι σχεδόν ολοκληρωμένο. Να σημειωθεί ότι ενώ αρχικά αναμενόταν για τις γιορτές, κατόπιν μετακινήθηκε για τον Ιανουάριο και τώρα η Vivendi κατέληξε στον Μάρτιο. Μάλιστα, φαίνεται ότι σκοπεύει να κυκλοφορήσει το παιχνίδι σε τιμή budget (20$ στην Αμερική). Ελπίζουμε σε παρόμοια τιμή και ευχόμαστε ότι δεν θα υπάρξει νέα αναβολή, ώστε να μπορέσουμε να το δούμε ολοκληρωμένο σύντομα.



...ιδιαίτερα αν τους αιφνιδιάσει το ιππικό μας από πίσω!



Αν καταστρέψουμε τους κριούς του, το κάστρο θα είναι σχεδόν απόρθητο.

digitized by greekrcm.gr





Θα αγωνιστείτε παντού, από τις λεωφόρους των μεγαλουπόλεων ως τα χιονισμένα δάση.

TOCA Race Driver 2: The Ultimate Racing Simulator

Η Codemasters ξαναχτυπά

Η σειρά Toca είναι μια από τις γνωστότερες στο είδος των racing games και ανήκει στην Codemasters, μια από τις κυρίαρχες εταιρίες στο χώρο, γνωστή για τα πολυβραβευμένα Colin McRae. Σε αντίθεση με τα Colin McRae, τα οποία επικεντρώνονται καθαρά στο αγωνιστικό μέρος ενός παγκόσμιου πρωταθλήματος ράλι, τα Toca (και πιο συγκεκριμένα το Race Driver και η επερχόμενη συνέχεια του) δεν περιορίζονται σε ένα αγωνιστικό στιλ, αλλά καλύπτουν μια ευρεία γκάμα αυτοκινήτων. Θα έχετε την ευκαιρία να αγωνιστείτε σε Open Wheel Grand Prix, Super Truck racing, Stockcar Oval Racing, Rally, Rallycross, Ice-Racing, Formula Ford, Classic Racing, Convertible Racing, Street Racing, GT Racing, και Performance Cars. Θα λέγαμε ότι το Toca αποτελεί το αντίπαλο δέος του Need for Speed, αν και το δεύτερο είναι δύσκολο να μετακινηθεί από τον θρόνο του. Ή μήπως όχι;

Το Race Driver 2 δεν περιορίζεται μόνο σε μια ατελείωτη λίστα αυτοκινήτων και πρωταθλημάτων, αλλά διαθέτει δύο modes παιχνιδιού: simulator και career mode. Το πρώτο mode αποτελείται από τρία είδη παιχνιδιού: free race, time trial και multiplayer. Στο free race αγωνίζεστε σε όλες τις πίστες που είναι διαθέσιμες αρχικά και έχετε το ελεύθερο να τροποποιήσετε αυτοκίνητο και πίστα. Στο time trial αγωνίζεστε για τον καλύτερο χρόνο σε μια πίστα και το multiplayer είναι αυτονόητο. Το πραγματικά ενδιαφέρον mode, όμως, είναι το career. Σε αυτό θα πάρετε τον ρόλο ενός οδηγού με σκοπό να αγωνιστείτε και στις 48 πραγματικές πίστες των 31 διαθέσιμων πρωταθλημάτων. Θα έχετε έτσι την δυνατότητα να συναγωνιστείτε έως και άλλους 20 οδηγούς ταυτόχρονα και όλα αυτά θα συνδέονται σεναριακά μεταξύ τους, αφού το career mode θα βασίζεται στην ιστορία ενός επίδοξου πρωταθλητή. Σε αντίθεση με το προηγούμενο παιχνίδι, η ιστορία εξελίσσεται πλέον σε προοπτική πρώτου προσώπου. Επίσης, αν και ο τελικός σας στόχος είναι, όπως πάντα, να γίνετε ο κορυφαίος οδηγός από καταβολής κόσμου, η πορεία σας δεν είναι γραμμική, αλλά σας δίνεται η δυνατότητα να λάβετε αποφάσεις. Φαίνεται δύσκολο να καταφέρει η Codemasters να δέσει με πειστικό και ενδιαφέροντα τρόπο όλους αυτούς τους αγώνες μεταξύ τους, αλλά θα χρειαστεί να περιμένουμε την τελική έκδοση για να κρίνουμε.

Στο νέο Toca θα έχουμε την ευκαιρία να οδηγήσουμε 35 εντυπωσιακά αυτοκίνητα, μεταξύ των οποίων τα Nissan Skyline, AMG-Mercedes CLK και τα εξωπραγματικά Aston Martin Vanquish και Jaguar XKR. Τα αυτοκίνητα αυτά δεν θα είναι... άτρωτα, όπως στο Need for Speed: Underground, αλλά αν δεν προσέχετε ή αν είστε άτυχοι θα δείτε το πανάκριβο όχημα σας να διαλύεται. Πράγματι, τα παράθυρα σπάνε, οι πόρτες βγαίνουν και οι τροχοί μπορεί να βγουν εντελώς από τον άξονα τους. Αν δε κάνετε το μοιραίο λάθος να συγκρουστείτε μετωπικά με ένα άλλο αυτοκίνητο, τότε το όχημα σας θα μετατραπεί σε ένα μάτσο παλιοσίδερα. Βέβαια, η Codemasters μας καθησυχάζει λέγοντας ότι οι αντίπαλοι οδηγοί δεν θα παρουσιάζουν τις τάσεις... ρινόκερου όπως σε άλλα racing games και, παρόλο που θα σας ανταγωνίζονται έντονα, δεν θα προσπαθούν να περάσουν πάνω από το πτώμα σας. Αυτό είναι καλό, καθώς δεν υπάρχει τίποτα εκνευριστικότερο σε ένα racing game από τους αντιπάλους που σας στριμώχνουν σαν καμικάζι, με αποτέλεσμα να χάνουν και εκείνοι και εσείς την θέση σας, προς όφελος των προπορευόμενων. Το ρεαλιστικό σύστημα ζημιών συμπληρώνεται από το εξελιγμένο μοντέλο φυσικής και απόκρισης των οχημάτων, το οποίο σύμφωνα με την εταιρία συνδυάζει την αμεσότητα ενός arcade racing game με το βάθος και την ακρίβεια που συναντάμε συνήθως σε ένα racing simulation. Μάλιστα, αποκλειστικά στην έκδοση για PC θα υπάρχει ένα mode το οποίο θα προσφέρει την ρεαλιστικότερη δυνατή εξομοίωση για τους σκληροπυρηνικούς φίλους των τεσσάρων τροχών.

Η μηχανή γραφικών φαίνεται αρκετά εντυπωσιακή και η τελική έκδοση υπόσχεται ομαλό framerate και εξελιγμένα εφέ, όπως ρεαλιστικό motion blur. Όταν την δούμε, μέσα στην Άνοιξη, θα ξέρουμε αν το Need for Speed έχει λόγο να ανησυχεί ή όχι.



digitized by greekrcm.gr

ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΣΤΟΝ ΧΩΡΟ ΣΑΣ ΜΕ **3,00€** ΧΡΕΩΣΗ

ΓΙΑ ΕΠΑΡΧΙΑ ΣΕ 24 ΩΡΕΣ

GAMES CLUB

COMPUTERS & VIDEOGAMES

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

ΠΩΛΗΣΕΙΣ Η/Υ

ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΙΣ

SERVICE ΣΤΟ ΧΩΡΟ ΣΑΣ

ΔΙΚΤΥΑ



CONSOLES

Psone	95 €	N64 + 2 GAMES	89 €
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 PS2+CUBE+XBOX
ΜΕ ΕΝΑ ΚΑΛΩΔΙΟ ΣΤΗΝ TV **29,00**

ΣΥΝΔΕΣΤΕ PS2 Ή GCUBE Ή XBOX
ΣΕ ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ MONITOR **89,00**

ΣΥΝΔΕΣΤΕ PSONE +PS2 JOYPAD
ΚΑΙ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ ΜΕ USB1/USB2 ΣΤΟ PC **25,00/35,00**

ΣΥΝΔΕΣΤΕ PSONE+PS2 JOYPAD
ΚΑΙ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ ΣΤΟ XBOX **25,00/35,00**

ΣΥΝΔΕΣΤΕ PSONE+ PS2 JOYPAD
ΚΑΙ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ ΣΤΟ GCUBE **25,00**

ΣΥΝΔΕΣΤΕ XBOX JOYPAD
ΚΑΙ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ ΣΤΟ PC (USB) **25,00**

ΣΥΝΔΕΣΤΕ ΜΕ MODEM ΤΟ GCUBE
ΣΤΟ INTERNET (ADSL) **75,00**

ΣΥΝΔΕΣΤΕ GCUBE JOYPAD
ΚΑΙ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ ΣΤΟ PC **29,00**

ΔΕΙΤΕ ΣΤΟ GAMEBOY ADVANCE ΤΗΛΕΟΡΑΣΗ
(+ΦΟΡΗΤΗ ΚΕΡΑΙΑ) **109,00**

ΣΥΝΔΕΣΤΕ ΗΧΕΙΑ STEREO/ΑΚΟΥΣΤΙΚΑ
ΣΤΟ GB ADV-SP **25,00/15,00**

ΔΕΙΤΕ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΟΥ GBOY ADV. ΣΤΗΝ TV ΣΑΣ **59,00**

ACTION REPLAY ΓΙΑ GBOY ADV. & SP. **29,00**

ΠΑΙΞΤΕ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΟΥ GBOY ADV/SP ΣΤΟ GCUBE. ... **69,00**

ΗΧΕΙΑ 5-1 HOME CINEMA 1000WATT
2 ΧΡΟΝΙΑ ΕΓΓΥΗΣΗ, ΠΡΟΣΦΟΡΑ **59,00**









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

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 256MB +DVI +TV OUT, SOUND CARD 5.1 DIGITAL, RAM DDR 512MB (333MHZ), H.D. MAXTOR 120GB (7200), DVD LG 16X, CD RECORDER LG 52X24X52, FDD 1.44, MODEM INTERNAL 56.600 CRYPTO, MONITOR KEYMAT 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 + DVI, SOUND CARD 5,1 DIGITAL, RAM 512MB DDR (333), 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









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

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

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

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

ΚΕΝΤΡΙΚΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ Games Club

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

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

NEO! **Games Club**
Άνω Τζουμαγιάς 36, Κ. Τούμπα, Θεσ/νίκη,
τηλ.: 2310 - 950587

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

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

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

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

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

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

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

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

digitized by greekrcm.gr





Darkfall Online

Η Ελλάδα ανοίγει τα φτερά της στα MMORPG

Πολύ πιθανόν να έχετε ακούσει για την προσπάθεια που βρίσκεται υπό εξέλιξη στη χώρα μας αυτή τη στιγμή. Μπορεί ακόμα το επίσημο κράτος να κλείνει τα Internet cafe κατά βούληση, ανάλογα με την εκάστοτε τροπολογία και ερμηνεία του διαβόητου και απαράδεκτου "νόμου" 3037, αλλά το αθάνατο ελληνικό δαιμόνιο της ιδιωτικής πρωτοβουλίας κάπου-κάπου μας δίνει ελπίδες. Αν δεν το γνωρίζετε, λοιπόν, μάθετε ότι μια ελληνική εταιρία, η Aventurine, συνεργάζεται από το 2002 με μια νορβηγική ομάδα ανάπτυξης, την Razorwax, πάνω στην δημιουργία ενός φιλόδοξου τίτλου, με όνομα Darkfall. Μην μπερδευτείτε, όμως, με το adventure Dark Fall: The Journal. Το Darkfall είναι ένα καθαρόαιμο MMORPG, το οποίο βρίσκεται υπό ανάπτυξη, ήδη από το 2001. Η νορβηγική Razorwax, μετά από διαπραγματεύσεις με διάφορες εταιρίες, είχε μείνει "επί ξύλου κρεμάμενη". Τότε, μέσω μιας προσωπικής γνωριμίας έγινε η πρώτη επαφή μεταξύ των Νορβηγών προγραμματιστών και των ενδιαφερόμενων Ελλήνων, η οποία οδήγησε το 2002 στην υπογραφή συμφωνίας και την επίσημη μετακόμιση της Razorwax από το κρύο Όσλο στην ηλιόλουστη Αθήνα. Σε μια σπάνια, για τα δεδομένα του χώρου στην Ελλάδα, κίνηση που χαρακτηρίζεται από τόλμη και διορατικότητα, η Aventurine επιχειρεί να ανοίξει τους ορίζοντες της χώρας μας στον δύσκολο και ανταγωνιστικό χώρο των MMORPG. Μάλιστα, το επερχόμενο παιχνίδι της είναι αρκετά γνωστό στο εξωτερικό και χαρακτηρίζεται από κάποιους ως το επόμενο Ultima Online. Αυτό δείχνει ότι το Darkfall δεν στοχεύει απλά να χρησιμοποιήσει την κλασική συνταγή των παραδοσιακών RPG, όπως το καλό, αλλά όχι ιδιαίτερα πρωτότυπο, EverQuest, αλλά να δώσει μεγαλύτερο βάθος στο gameplay, όπως επιχείρησε να κάνει το Ultima Online.

Δύο από τους κυριότερους άξονες του φαίνεται ότι θα είναι η ολοκληρωμένη ένταξη ενός ενδιαφέροντος συστήματος PvsP (player versus player), το οποίο από τη μία να μη θυμίζει προσθήκη της τελευταίας στιγμής, όπως σε πολλά MMORPG και από την άλλη να μην απωθεί τους παίκτες οι οποίοι δεν θέλουν να συγκρούονται με τους άλλους. Οι δημιουργοί του Darkfall πιστεύουν ότι υπάρχει μια υγιής αγορά για ένα MMORPG με σωστό σύστημα PvP, τη στιγμή που τα MMORPG φαίνεται ότι τείνουν να χωριστούν σε δύο υποκατηγορίες, τα PvP+ και PvP-, δηλαδή σε αυτά που υποστηρίζουν και σε αυτά που δεν υποστηρίζουν τις μάχες μεταξύ παικτών. Τα επιχειρήματα υπέρ και κατά του PvP είναι πολλά, αλλά η άποψη μας είναι ότι ένα ολοκληρωμένο MMORPG, το οποίο φιλοδοξεί να εξομοιώσει την πραγματικότητα ενός φανταστικού, εικονικού κόσμου, πρέπει να υποστηρίζει το χαρακτηριστικό αυτό, αρκεί αυτό να μην αποβαίνει εις βάρος των αρχάριων παικτών.

Πέρα από το ενδιαφέρον αυτό θέμα, το Darkfall φιλοδοξεί να φέρει στις οθόνες μας μαζικές συγκρούσεις που θα αποτελούν μέρος εκτεταμένων πολέμων μεταξύ διαφόρων φυλών. Οι πόλεμοι αυτοί θα διεξάγονται σε έναν από τους μεγαλύτερους online κόσμους που έχουν εμφανιστεί ποτέ, ο οποίος θα αποτελείται από τέσσερις ηπείρους και αρκετά μικρότερα νησιά. Ο κόσμος αυτός θα έχει, σύμφωνα με τους δημιουργούς, ομαλή μετάβαση από μέρα σε νύχτα, καιρικά φαινόμενα, ρεαλιστικό μοντέλο φυσικής, dynamic lighting και άλλα χαρακτηριστικά που θα συμβάλλουν στην δημιουργία μιας σωστής εμπειρίας για τον παίκτη. Οι παίκτες θα μπορούν να αναλάβουν οποιονδήποτε ρόλο θέλουν μέσα στο παιχνίδι, αν και μένει να δούμε τι κίνητρο θα δίνεται στον παίκτη για να γίνει λ.χ. ψαράς ή φούρναρης. Αυτό είναι άλλο ένα θέμα που δυσχεραίνει το έργο των developers όσον αφορά στη δημιουργία χαρακτήρων, οι οποίοι είναι απλοί άνθρωποι, τεχνίτες και επαγγελματίες, και όχι επίδοξοι ήρωες, στόχος που είναι λογικό να αποτελεί φιλοδοξία όλων των παικτών. Φυσικά, στον τομέα αυτό δεν έχει πετύχει ουσιαστικά κανένα MMORPG μέχρι στιγμής, εκτός από το Tale in the Desert το οποίο, όμως, είναι ένα ειρηνικό community game που δεν επιτρέπει στους παίκτες να γίνουν ήρωες. Πάντως, το Darkfall θα προσφέρει πάνω από 1000 skills και spells στους παίκτες του για να διαμορφώσουν τον κόσμο όπως εκείνοι θέλουν. Μάλιστα, δεν θα υπάρ-







digitized by greekrcm.gr





χουν καν επίπεδα εμπειρίας, όπως στην πλειονότητα των RPG, αλλά το σύστημα θα βασίζεται αποκλειστικά στα skills και οι character classes θα είναι καθαρά προαιρετικές. Οι χαρακτήρες θα μπορούν να αναλαμβάνουν όλες τις πιθανές δραστηριότητες ενός βασιλείου, από την διοίκηση αυτού και των στρατών του, ως την θέσπιση νόμων, την διπλωματία και την πολιτική του.

Σε αυτό θα συμβάλλει ο σχεδιασμός του πιο πλήρους συστήματος οργάνωσης, υποστήριξης και επικοινωνίας clans που έχει υπάρξει ποτέ σε online game, τουλάχιστον αυτό μας υπόσχεται η Aventurine. Το παιχνίδι θα υποστηρίζει, όπως όλα τα σύγχρονα MMORPG, την δυνατότητα για τους χαρακτήρες να αγοράζουν γη και να έχουν προσωπική ιδιοκτησία, πέρα από τα αντικείμενα που μεταφέρουν πάνω τους. Έτσι, θα έχουν περισσότερο νόημα οι πόλεμοι και οι κατακτήσεις εδαφών μεταξύ βασιλειών τα οποία ελέγχονται ή επηρεάζονται σημαντικά από παίκτες. Στο κάτω-κάτω, δεν υπάρχει καλύτερος λόγος να πολεμήσει κανείς από την απελευθέρωση της γης που απέκτησε με αίμα και ιδρώτα (έστω και εικονικά).

Το παιχνίδι θα χαρακτηρίζει τους παίκτες με ένα alignment, το οποίο θα ξεκινά από ουδέτερο και θα τείνει προς το καλό ή το κακό, ανάλογα με τις πράξεις τους. Φυσικά, όντας κακός ένας παίκτης θα αντιμετωπίζεται εχθρικά από τους NPC και πιθανόν τους παίκτες που θα συναντά. Όλα αυτά συμπληρώνονται από ένα αυτόματο σύστημα δημιουργίας quests, το οποίο θα δίνει στους παίκτες πάντα κάτι ενδιαφέρον να κάνουν. Το Darkfall θα ξεκινήσει πρώτα με έναν master server στις ΗΠΑ και στη συνέχεια θα εξαπλωθεί στον υπόλοιπο κόσμο. Αν και επίσημα δεν έχει ειπωθεί τίποτα σχετικό, ελπίζουμε στην δημιουργία ενός ελληνικού server. Όπως και να έχει, πάντως, είναι γεγονός ότι το Darkfall αντιπροσωπεύει μια φιλόδοξη προσπάθεια, η οποία θα βοηθήσει να ακουστεί, επιτέλους, το όνομα της χώρας μας με θετικό τρόπο στον χώρο του gaming. Αναμένουμε νεότερα με ανυπομονησία.

Καθυστερηση GNet

Τελευταία στιγμή ενημερωθήκαμε οτι στην GNet σηκώσαν λευκή σημαία... λόγω εκλογών αποφασίστηκε λοιπόν να γίνει μια μεταφορά του τουρνουά το οποία θα αρχίσει τελικά το πρώτο Σαββατοκύριακο του Απριλίου. Εμείς πιστεύουμε οτι η καθυστέρηση οφείλεται σε ένα και μόνο γεγονός: στο Πάσχα! Σίγουρα όλοι θέλουν να συνδυάσουν το σούβλισμα του οβελία με το σούβλισμα των τρομοκρατών. Θα είναι και χαλαρές ημέρες λόγω αργιών και διακοπών-λογικά θα γίνει χαμός. Εμείς θα είμαστε εκεί φυσικά, ως Χορηγός Επικοινωνίας! Πληροφορίες στο www.ladder.gr! Και ετοιμάστε την σούβλα!

Νεα Online Games - Ποσο Θα Επηρεασουν;

Το 2004 είναι μια χρονιά που ήρθε με ανακοινώσεις πολλών online games. Τα τελευταία χρόνια το είδος αυτό ακμάζει ραγδαία καθώς χιλιάδες παίχτες συναντώνται στο Internet για να παίξουν αγώνες σε κάποια από τα γνωστά παιχνίδια όπως τα Counter Strike, Unreal Tournament 2003 και άλλα. Τα νέα παιχνίδια που θα κυκλοφορήσουν εντός του έτους πόσο θα επηρεάσουν το online gaming; Δεν ήρθε σιγά-σιγά η ώρα να πάμε στο νέο επίπεδο εδώ στην Ελλάδα και να αφήσουμε τα CS και WC3;

Σίγουρα οι φίλοι του Unreal Tournament θα βρουν κάτι ακόμα καλύτερο στο UT 2004 με την προσθήκη των οχημάτων αλλά και τις βελτιώσεις που έχει. Τα τουρνουά σίγουρα θα πάρουν φωτιά φιλοξενώντας αγώνες του παιχνιδιού.

Το Painkiller είναι ένα ακόμα ενδιαφέρον FPS που θα τραβήξει την προσοχή πολλών, καθώς είναι ένα παιχνίδι γεμάτο δράση και πανέμορφα γραφικά, γρήγορο και με απίστευτα physics. Φυσικά, το Splinter Cell: Pandora Tomorrow δεν θα αφήσει κανέναν αδιάφορο, αφού παρουσιάζει μια ιδιαιτερότητα στο multiplayer mode του. Οι παίχτες θα χωρίζονται σε κατασκόπους, οι οποίοι θα χρησιμοποιούν πολύ stealth και θα παίζουν από third person view, και σε μισθοφόρους που θα είναι πιο μάχιμοι παίζοντας από first person view. Τέλος, ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζει και το Savage (θα έχουμε review στο επόμενο τεύχος), ένα RTS-FPS, το οποίο θα παρουσιάζει έναν πρωτόγονο κόσμο στον οποίο οι παίχτες θα μπορούν να παίξουν σας στρατηγοί (RTS) ή σαν μαχητές (FPS) χρησιμοποιώντας πρωτόγονα αλλά και σύγχρονα όπλα. Υπάρχει και το Battlefield φυσικά που μερικούς παλιούς τους "ξυνίζει" λίγο, αλλά με το Vietnam που έρχεται μήπως θα αλλάξει το σκηνικό; Το τι πραγματικά θα συμβεί βέβαια περιμένουμε να το δούμε με ανυπομονησία.







digitized by greekrcm.gr

Και εγέννετω πρωτάθλημα

Υπάρχουν οι ομάδες, οι αγώνες και το Electronic Sport League.
Ποιο είναι το αποτέλεσμα όλων αυτών; Η δημιουργία του πρώτου πρωταθλήματος Ελλήνων κυβερνοαθλητών Counter Strike (Premiership, Series I). Αξίζει να σημειωθεί ότι η οργάνωση και η διεξαγωγή αναλαμβάνεται εξολοκλήρου από το ESL και την Reload Entertainment που εδρεύει στην Ελλάδα.

Counter Strike (Premiership Series I)

Έφτασε ο καιρός επιτέλους που οι ομάδες του Counter Strike είναι έτοιμες για το επόμενο βήμα στην εξέλιξη τους...αυτό το βήμα που πρέπει όλα να κάνουν είναι ένα πρωτάθλημα. Με ουσία και οργάνωση, όπως γίνεται σε όλα τα αθλήματα- με σωστή εκτέλεση και παρουσίαση.

Το θέμα όμως είναι ποιος θα πάρει μέρος. Η πιο σωστή και γνώριμη διαδικασία είναι αυτή των προκριματικών. Μέσω αυτής οι ομάδες καλούνται να δείξουν τον καλύτερο τους εαυτό, αλλά και να μας πείσουν με την παρουσία τους ότι είναι έτοιμες να λάβουν μέρος σε μια τέτοια διοργάνωση. Αλλά θα μπορούσε να πει κανείς ότι αυτό είναι το εύκολο. Το δύσκολο κομμάτι σε μια τέτοια διοργάνωση είναι οι απαιτήσεις στις οποίες πρέπει να ανταποκριθούν. Και αυτό γιατί όλα τα πρωταθλήματα όπως και αυτό έχει κάποιους σημαντικούς κανόνες που το διέπουν. Παρακάτω θα δούμε μερικούς από τους κανόνες.

1) Πλήθος ομάδων: 16 Premium Teams
2) Χρονοδιάγραμμα: Οι αγώνες θα γίνονται σε προκαθορισμένες μέρες και ώρες.
3)Τόπος: Είτε LAN (Τοπικό δίκτυο), είτε online (internet).
4) Δομή πρωταθλήματος: Θα χωριστεί σε διάφορες φάσεις, οι νικητές της κάθε φάσης θα περνάνε στην επόμενη.
5) Συνέπεια ομάδων: Οι κανόνες που ισχύσουν θα είναι οι γενικοί κανόνες του ESL.
6) Βραβεία: Τα βραβεία θα ανακοινωθούν στο site του ESL .

Προκριματικοί

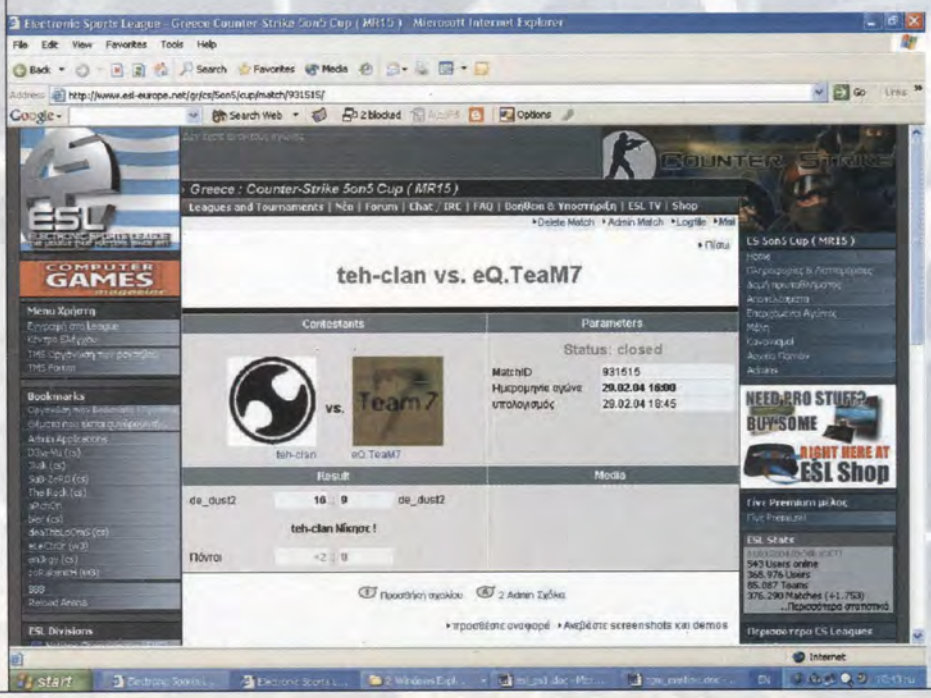
Στο κάλεσμα το οποίο έγινε από το site του Esl (www.esl-europe.net/gr) και από το site της Reload Entertainment (www.reload.gr) ανταποκρίθηκαν ομάδες από όλη την Ελλάδα. Έτσι χωρίς καθυστέρηση, από τα μέσα του Φεβρουαρίου και μετά, ξεκίνησε η διαδικασία των προκριματικών.

Η όλη διαδικασία έγινε online (Μέσω Internet) και εδώ θέλουμε να τονίσουμε ότι κάτι τέτοιο έγινε πρώτη φορά στην Ελλάδα, και μάλιστα στο game που αφορά το Counter Strike, Steam 1,6.

Οι αγώνες ολοκληρώθηκαν με απόλυτη επιτυχία και οι 16 ομάδες που θα αποτελέσουν το σύνολο του πρωταθλήματος είναι έτοιμες να αντιμετωπίσουν η μία την άλλη.

Λίγα λόγια για τους προκριματικούς. Ο αριθμός των ομάδων είναι σταθερός κάθε φορά και φτάνει τις 32. Αν ενδιαφέρεστε να ρίξετε μια ματιά στα μέλη αυτών, μπορείτε να κοιτάξετε στην διεύθυνση www.esl-europe.net/gr/cs/5on5/cup. Η δομή και οι πίνακες βαθμολογιών βρίσκονται στο www.esl-europe.net/gr/cs/5on5/cup/rankings. Πρέπει επίσης να σημειωθεί ότι οι game servers στους οποίους διεξάγονται οι αγώνες έχουν "σηκωθεί" σε συνεργασία της Reload Entertainment και της Global Network (www.global.gnet.gr)... το ίδιο ισχύει και με τους υπόλοιπους game servers του ESL Greece (www.esl-europe.net/gr/news/4401/). Εγκυκλοπαιδικά να σας ενημερώσουμε ότι οι διευθύνσεις των server είναι οι εξής: Reload [ESL.Private.1] IP: 212.251.31.60:27020 και Reload [ESL.Private.2] IP: 212.251.31.60:27021.

Για όσους ενδιαφέρονται, περισσότερα νέα σχετικά με τα προκριματικά θα βρείτε στο site του Esl (**www.esl-europe.net/gr**) καθώς επίσης και στο site της Reload Entertainment (**www.reload.gr**).







digitized by greekrcm.gr

ΜΕΓΑΛΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

5 τυχεροί θα κερδίσουν από ένα παιχνίδι ARMED & DANGEROUS της LucasArts για PC, προσφορά της DIONIC A.E. και του CGM.



Καταιγιστική δράση και μοναδικό χιούμορ, δοσμένα με το αγαπημένο και αναγνωρίσιμο στυλ της LucasArts! Το Armed & Dangerous είναι ένα εντυπωσιακό παιχνίδι δράσης με απίθανους χαρακτήρες και πολλές, μα πάρα πολλές, σφαίρες!



ΟΡΟΙ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

- Στον διαγωνισμό μπορούν να λάβουν μέρος όλοι οι αναγνώστες του περιοδικού CGM στέλνοντας το κουπόνι συμμετοχής (φωτοτυπίες δεν γίνονται δεκτές) ή στέλνοντας από κινητό τηλέφωνο μήνυμα SMS.
- Εξαιρούνται οι υπάλληλοι και συγγενείς Α' Βαθμού των εργαζομένων στις εταιρίες HyperPress & NTIONIK A.E.
- Οι νικητές θα αναδειχθούν με κλήρωση που θα γίνει στις 7 Μαΐου στα γραφεία του περιοδικού, παρουσία της επιτροπής διαγωνισμού.
- Τα ονόματα των νικητών θα ανακοινωθούν από το περιοδικό CGM στο τεύχος 46.
- Το περιοδικό CGM δικαιούται να ανακαλέσει το διαγωνισμό, να τον παρατείνει ή να μεταβάλει τις ημερομηνίες.
- Το δώρο είναι προσωπικό, δεν ανταλλάσσεται με χρήματα και παραλαμβάνεται από τον νικητή, εντός 2 μηνών από την δημοσίευση των αποτελεσμάτων από τα γραφεία του περιοδικού.
- Έγκυρες θεωρούνται οι συμμετοχές που θα αποσταλούν με μήνυμα SMS ή με κουπόνι στη διεύθυνση του περιοδικού CGM, Λ. Δεκελείας 52, 143 43 Νέα Χαλκηδόνα, έως και τις 3 Μαΐου με σφραγίδα ταχυδρομείου.
- Συμμετοχή στον διαγωνισμό σημαίνει ανεπιφύλακτη αποδοχή των όρων του.

ARMED AND DANGEROUS

LucasArts and the LucasArts logo are registered trademarks of Lucasfilm Ltd. © 2003 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. and Planet Moon Studios & ® or TM as indicated. All rights reserved. Published by LucasArts, a division of Lucasfilm Entertainment Company Ltd. Developed by Planet Moon.

Στείλε με SMS: CGAD1 στο 4226
και το ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ σου
(και προαιρετικά το e-mail)
και δήλωσε τώρα συμμετοχή στον διαγωνισμό!
(N.PH 0,25 euro/sms)

dionic
THE FUTURE OF TECHNOLOGY

ΕΠΙΣΗΜΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ
τηλ. 210.2419.600, pr@dionic.com.gr

ΚΟΥΠΟΝΙ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ
Armed and Dangerous

Όνομα: _____

Επίθετο: _____

Διεύθυνση: _____

Τηλέφωνο: _____

Κινητό: _____

E-mail: _____

digitized by greekram.gr

Διαρροή στον Κώδικα των Windows

Με ανακοίνωση από εκπροσώπους της Microsoft έγινε γνωστό ότι ένα μικρό μέρος από τον πηγαίο κώδικα των Windows διέρρευσε στο Internet. Το κομμάτι αυτό ήταν ένα ατελές μέρος του κώδικα των Windows 2000 και των Windows NT 4.0. Η πληροφορία αυτή έγινε αρχικά γνωστή από ανώνυμους χρήστες στο διαδύκτιο και επιβεβαιώθηκε λίγες ώρες αργότερα επίσημα από την ίδια την εταιρία.

Το μέγεθος του κώδικα που κλάπηκε υπολογίζεται γύρω στα 660MB μέγεθος που χωράει ακριβώς μέσα σε ένα CD, ενώ συμπιεσμένο το αρχείο είναι περίπου 203MB. Το γεγονός αυτό καθησυχάζει τους ανθρώπους της Microsoft, αφού θεωρούν ότι σε σχέση με το συνολικό μέγεθος του κώδικα των Windows, ο οποίος είναι περίπου 40GB, το μέγεθος του κλεμμένου κώδικα είναι πολύ μικρό και επομένως δεν μπορεί να είναι εκμεταλλεύσιμο. Όπως είπανε και οι ίδιοι "είναι αδύνατο να φτιάξεις τα Windows με αυτό. Είναι απλά ένα μάτσο από σκουπίδια του λειτουργικού συστήματος".

Πολλοί είναι όμως αυτοί που έχουν ήδη αρχίσει να ανησυχούν από το γεγονός αυτό. Εκπρόσωποι εταιριών δημιουργίας προγραμμάτων καταπολέμησης και προστασίας από ιούς, όπως ο Oliver Friedrichs Senior Manager της εταιρίας Symantec, υποστηρίζουν ότι το μέλλον για τους χρήστες του Internet είναι αβέβαιο και γεμάτο κινδύνους πλέον. Αν ο κώδικας πέσει στα χέρια των hackers, που σίγουρα θα πέσει, δεν είναι καθόλου καλό. Όσο περισσότερα ξέρουν για τον κώδικα των Windows τόσο πιο εύκολο είναι για αυτούς να φτιάξουν ιούς πανίσχυρους και πολύ δύσκολα καταπολεμήσιμους. Θα είναι πιο εύκολο για αυτούς να βρουν τις αδυναμίες και τα κενά σημεία των Windows (και σίγουρα αυτά είναι πολλά) και να τα εκμεταλλευτούν στο έπακρο. Απλά μπορούμε να ρίξουμε μια ματιά στο πόσοι ιοί κυκλοφορούν και πόσο ισχυροί είναι χωρίς να γνωρίζουν οι δημιουργοί τους πολλά πράγματα για τον κώδικα.
Φανταστείτε τι θα γίνει τώρα που ξέρουν έστω και αυτό το μικρό, κατά την Microsoft, κομμάτι του κώδικα. Και μπορεί η Microsoft να λέει ότι αυτά που κλάπηκαν είναι ένα μάτσο σκουπίδια, αλλά κανείς δεν μπορεί να είναι σίγουρος αν λένε αλήθεια. Άλλωστε αν όλα αυτά που διέρρευσαν είναι "ένα μάτσο σκουπίδια", τότε γιατί υπήρχαν μέσα στον κώδικα των Windows - σίγουρα κάπου χρησιμεύουν και αυτό επίσης σίγουρα θα προσπαθήσουν να το εκμεταλλευτούν οι όποιοι κακόβουλοι.

Η Microsoft πιστεύει ότι ο κώδικας δεν κλάπηκε από εσωτερικούς παράγοντες, αλλά από άτομα εκτός της εταιρίας. Αυτό το πόρισμα έβγαλε η Microsoft αφού ο κώδικας αποτελούσε ένα από τα καλύτερα βιομηχανικά μυστικά και δεν υπάρχουν ενδείξεις ότι έγινε παραβίαση του εσωτερικού δικτύου της ή ότι έγινε κάποια εσωτερική διαρροή. Εδώ πρέπει να σημειώσουμε ότι η Microsoft προστατεύει πολύ καλά των πηγαίο κώδικα των Windows και τον δίνει σε πανεπιστήμια και κυβερνητικούς οργανισμούς αφού πρώτα υπογράψουν μια συμφωνία ότι δεν θα δημοσιεύσουν τον κώδικα. Πολύ πιθανό να έχει γίνει λοιπόν διαρροή από κάποιους οργανισμούς ή πανεπιστήμια στα οποία έχει δώσει τον κώδικά της η Microsoft.

Με ανακοίνωση της πάντως η εν λόγω εταιρία έχει ξεκινήσει ήδη νόμιμες διαδικασίες για να βρει πώς διέρρευσε ο κώδικας και ποιοι είναι υπεύθυνοι για αυτό.

Εμείς ως απλοί χρήστες δεν έχουμε παρά να είμαστε πολύ επιφυλακτικοί πλέον όταν είμαστε στο Internet. Τον τελευταίο καιρό υπάρχει μια έξαρση από δραστηριότητα των ιών και καλό είναι να φυλάμε τα ρούχα μας. Ελπίζουμε σε γρήγορη λύση του θέματος χωρίς δυσάρεστες συνέπειες για κανέναν.

Νέα Windows XP αλλά... Matrix

Ενώ λοιπόν έχει γίνει σάλος με την διαρροή ενός μέρους του πηγαίου κώδικα των Windows, η Microsoft ανακοίνωσε ότι θα κυκλοφορήσει μια ενδιάμεση έκδοση των Windows XP, μέχρι να κυκλοφορήσουν τα Windows Longhorn το νωρίτερο μέσα στο 2005. Σε σχετικές ερωτήσεις που είχαν γίνει σε εκπροσώπους της Microsoft για αυτό το γεγονός, οι δεύτεροι είχαν αρνηθεί επανειλημμένως ότι θα κυκλοφορήσει μια δεύτερη έκδοση των Windows XP. Στις αρχές όμως του τρέχοντος έτους, η Microsoft αποκάλυψε κάποια νέα στοιχεία ασφαλείας που θα περιέχονται στο XP Service Pack 2 το οποίο πρόκειται να κυκλοφορήσει στα μέσα αυτού του έτους. Αυτό έφερε πάλι στην επιφάνεια το θέμα της δεύτερης έκδοσης των XP και τελικά ύστερα από πολλές πιέσεις η εταιρία αποκάλυψε ότι θα κυκλοφορήσει τα νέα XP με τίτλο, κρατηθείτε...Windows XP Reloaded!



Τα XP Reloaded θα είναι ένα ξεχωριστό λειτουργικό σύστημα το οποίο οι χρήστες θα πρέπει να εγκαταστήσουν από την αρχή, το οποίο θα περιέχει όλα τα στοιχεία των πρώτων Windows XP, όλα τα στοιχεία από το Windows Service Pack 2 που θα κυκλοφορήσει νωρίτερα, καθώς και πολλά νέα δικά του στοιχεία όπως ο Windows Media Player 10. Φυσικά, θα υπάρχουν νέα συστήματα ασφαλείας και κάποιο Web-based installer που θα επιτρέπει στους χρήστες να επιλέγουν κάποια νέα στοιχεία για το Internet. Σίγουρα θα υπάρχουν και πολλές ακόμα νέες επιλογές για τους χρήστες, αλλά τίποτα περαιτέρω δεν έχει γνωστοποιηθεί ακόμα. Τα πρώτα XP έδειξαν αρκετά καλά στοιχεία, κυρίως σε θέματα σταθερότητας και customization των Windows και τα νέα πιστεύουμε ότι θα διατηρήσουν, αν όχι να βελτιώσουν, τα χαρακτηριστικά αυτά. Σίγουρα, πολλά από αυτά που θα παρουσιάσουν τα XP Reloaded θα προετοιμάσουν τους χρήστες για τα επερχόμενα, πολύαναμενόμενα και καθυστερημένα Windows Longhorn.



Το μόνο που δεν έχουμε μάθει είναι αν ο Neo και ο Morpheus θα είναι μέσα στα Windows ή θα πρέπει να βρούμε τις κατάλληλες εξόδους...!

digitized by greekrcm.gr

Η Guillemot αποσύρεται από τις κάρτες γραφικών

Η Guillemot είναι μια από τις εταιρίες που κατασκευάζουν hardware κυρίως για παιχνίδια, όπως κάρτες γραφικών και ήχου, χειριστήρια, οθόνες και πολλά άλλα. Δύο πολύ γνωστά παρακλάδια της εταιρίας είναι η Hercules για κάρτες γραφικών και ήχου, οθόνες και άλλων, ενώ η Thrustmaster (τις οποίας έχουμε review 2 χειριστηρίων στο τεύχος αυτό) για χειριστήρια, τιμόνια και άλλα παρόμοια περιφερειακά. Πολλά από τα προϊόντα της είναι ευρέως γνωστά και πολύ καλά κυρίως σε θέματα αξιοπιστίας και ποιότητας κατασκευής.

Εκπρόσωποι της εταιρίας δήλωσαν πρόσφατα ότι η εταιρία έχει "βαρεθεί" με την βιομηχανία παραγωγής καρτών γραφικών και του αθέμιτου ανταγωνισμού που έχει δημιουργηθεί σε αυτή. Σε μια δήλωσή της η εταιρία ανέφερε ότι η αγορά των καρτών γραφικών και των οθονών αποδίδει πολύ λίγα έσοδα πλέον και θέλουν να κάνουν κάτι άλλο. Δήλωσαν λοιπόν ότι η επιτυχία των μουσικών προϊόντων της Hercules και των χειριστηρίων και άλλων φορητών συσκευών της Thrustmaster έκανε τους παράγοντες της εταιρίας να σκεφτούν ξανά τον προσανατολισμό της εταιρίας και τους στόχους που έχει θέσει. Ανακοίνωσαν έτσι ότι σκοπεύουν να επικεντρώσουν την παραγωγή τους σε προϊόντα που φέρνουν υψηλά κέρδη.



Η Guillemot σταδιακά θα αρχίσει να αποσύρεται από την αγορά των καρτών γραφικών και των οθονών και θα αρχίσει να κινητοποιεί όλες τις πηγές της και δυνάμεις στα τμήματα παραγωγής προϊόντων που έχουν ισχυρή παρουσία στην αγορά και μπορούν να μεγαλώσουν τα κέρδη αλλά και το όνομα της εταιρίας. Η έρευνα και ανάπτυξη της εταιρίας θα επικεντρωθεί τελικά σε Wireless, Firewire καθώς και Bluetooth προϊόντα. Επιπλέον θα προσπαθήσει να συνδυάσει τα προϊόντα της Hercules και της Thrustmaster με wireless συνδέσεις δημιουργώντας ισχυρούς δεσμούς ανάμεσα στα περιφερειακά τους, αλλά και ένα



κύκλο προϊόντων που θα συνεργάζονται άψογα μεταξύ τους.

Η κίνηση αυτή της Guillemot ξάφνιασε πολλούς αφού οι κάρτες γραφικών κυρίως, αλλά και οι οθόνες που έχουν το όνομά της, είναι πολύ καλές και δεν περίμεναν μια τέτοια κίνηση από την εταιρία. Το σίγουρο είναι, όπως είπαν άλλωστε και οι ίδιοι οι εκπρόσωποι της εταιρίας, ότι οι λόγοι είναι καθαρά οικονομικοί. Ίσως αυτό σημαίνει όχι ότι βαρέθηκαν την αγορά αυτών των προϊόντων, αλλά ότι κάποια από τα προϊόντα τους δεν κατάφεραν να φέρουν τα επιθυμητά αποτελέσματα με αποτέλεσμα να φέρουν οικονομική ζημιά για την εταιρία. Όπως να έχουν τα πράγματα, οι αποφάσεις πάρθηκαν, οι συζητήσεις και διασκέψεις ξεκίνησαν και εμείς περιμένουμε να δούμε τα αποτελέσματα του νέου αυτού προσανατολισμού της Guillemot.

Αποκαλύψεις για το Xbox 2



Ύστερα από την διαρροή μέρους του κώδικα των Windows από την Microsoft, ένα νέο κρούσμα διαρροής χτύπησε ξανά την μεγάλη εταιρία. Αυτή τη φορά δεν είχε να κάνει με λογισμικά θέματα και τα Windows, αλλά για την νέα κονσόλα Xbox 2 η οποία ακόμα βρίσκεται στην φάση του σχεδιασμού. Οι πληροφορίες που ακούγεται ότι διέρρευσαν μέσα από την ίδια την Microsoft, κυκλοφόρησαν σε πολλές σελίδες στο Internet και είχαν να κάνουν με το hardware που θα χρησιμοποιεί η κονσόλα.

Με βάση λοιπόν αυτές τις πληροφορίες το Xbox 2 θα έχει πάνω του τρεις 64bit επεξεργαστές της IBM που θα βασίζονται στην σειρά PowerPC 97x, οι οποίοι χρησιμοποιούνται στους πανίσχυρους G5 PowerMac της Apple. Όσο αφορά τα γραφικά, το Xbox 2 λέγεται ότι θα έχει chipset από την ATI παρόμοιο με το R500 το οποίο θα παρουσιαστεί σε λίγο καιρό. Φυσικά, η κονσόλα θα υποστηρίζει DirectX 10 και επομένως η ποιότητα των γραφικών θα είναι πολύ μπροστά. Μέσα σε όλα ακούστηκε ότι το Xbox 2 δεν θα έχει σκληρό δίσκο για οικονομικούς λόγους. Αντίθετα θα χρησιμοποιεί flash memory cards, αλλά αυτό είναι κάτι που σίγουρα δεν ικανο-



ποιεί τους χρήστες του Xbox Live οι οποίοι ήδη έχουν παραπονεθεί στο άκουσμα αυτών των φημών.

Όπως να έχουν τα πράγματα στο θέμα αυτό, τίποτα δεν είναι σίγουρο ακόμα για το τι πρόκειται να περιέχει το Xbox 2. Το πότε θα κυκλοφορήσει είναι άγνωστο, πάντως όχι πριν το 2005. Κάποια στιγμή βέβαια η Microsoft θα ανακοινώσει επισήμως τα πάντα για την κονσόλα της και εμείς απλά θα είμαστε εδώ για να σας μεταφέρουμε όλες τις πληροφορίες.



digitized by greekrcm.gr

Gainward FX PowerPack! Ultra/960 TV/DVI GeForceFX 5700 Ultra Golden Sample

Όπως έχουμε πει πολλές φορές, σκοπός του περιοδικού μας είναι να ενημερώνουμε τους gamers για οτιδήποτε νέο κυκλοφορεί στην αγορά που σχετίζεται με τα παιχνίδια. Αυτό πάει να πει ότι πέρα από παιχνίδια ασχολούμαστε και με hardware- που έχει σχέση όμως με gaming. Έτσι γίνεται και με τις κάρτες γραφικών οι οποίες είναι ένα από τα σημαντικότερα κομμάτια ενός υπολογιστή για να παίξετε παιχνίδια. Σκοπός μας βέβαια δεν είναι να σας παρουσιάζουμε τις καλύτερες κάρτες γραφικών που κάνουν απίστευτα πράγματα - άλλωστε δεν έχει και πολύ νόημα αυτό. Είναι καλό να μπορείτε να παίζετε τα παιχνίδια σας καλά και ποιοτικά χωρίς να ξοδεύετε ολόκληρες περιουσίες για ένα καλό μηχάνημα.

Γι' αυτό λοιπόν σας παρουσιάζουμε μια κάρτα μέσης κατηγορίας η οποία όμως μπορεί να προσφέρει πολλά σε σχέση με άλλες της κατηγορίας. Έχουμε λοιπόν την Gainward FX PowerPack! Ultra/960 Golden Sample. Όπως σας έχουμε πει σε προηγούμενο τεύχος, η έκδοση Golden Sample αναφέρεται σε μια κατηγορία καρτών οι οποίες κυκλοφορούν ήδη υπερχρονισμένες (overclocked) στην αγορά. Αυτό σημαίνει ότι η συχνότητα του πυρήνα και της μνήμης είναι μεγαλύτερη από της απλής έκδοσης. Έτσι η συχνότητα του πυρήνα αγγίζει τα 500MHz και η συχνότητα ωρολογίου μνήμης τα 1000MHz.

Η κάρτα χρησιμοποιεί τον πολύ καλό επεξεργαστή GeForceFX 5700Ultra και έχει DDR μνήμη 128MB στα 256bit . Ο σχεδιασμός της κάρτας είναι ο κλασσικός πολύ όμορφος σχεδιασμός των καρτών της Gainward, με την κόκκινη πλακέτα PCB και το ανεμηστηράκι που έχει σχήμα φλόγας...cool! Το σύστημα ψύξης είναι πολύ δυνατό, απαραίτητα μάλιστα αφού ο επεξεργαστής δουλεύει σε τέτοιες ταχύτητες και ανεβάζει θερμοκρασίες ως 60 και 65 βαθμών Κελσίου. Η κάρτα έχει την ταχύτατη μονάδα RAMDAC στα 400MHz, περιέχει την μηχανή Nvidia CineFX 2.0 και τεχνολογία UltraShadow που ενισχύει την απόδοση των παιχνιδιών που χρησιμοποιούν πολύ σκίαση. Επιπλέον, υποστηρίζει Full OpenGL 1.5, DirectX9.0 και όλες τις κατώτερες εκδόσεις και AGP 8x, 4x και 2x.

Φυσικά από το πακέτο δεν θα μπορούσε να λείπει η βραβευμένη τεχνολογία Nvidia nView με την οποία μπορείτε να συνδυάσετε δύο οθόνες μαζί σε διάφορους συνδυασμούς, όπως ψηφιακές LCD, αναλογικές CRT και τηλεοράσεις.

Στο πακέτο της κάρτας θα βρείτε καλώδια για TV Out και για DVI, ένα CD για να εγκαταστήσετε το πρόγραμμα WinDVD 4 για υποστήριξη του DVD player και ένα CD στο οποίο υπάρχουν οι drivers της κάρτας, αλλά και το βραβευμένο πρόγραμμα EXPERTool με το οποίο μπορείτε να ρυθμίσετε την απόδοση της κάρτας αλλά και να κάνετε διαχείριση της επιφάνειας εργασίας.

Απαιτήσεις

Η κάρτα δεν έχει μεγάλες απαιτήσεις... και αυτό την κάνει ακόμα πιο προσιτή. Πρέπει λοιπόν όπως είναι λογικό να έχετε μια ελεύθερη θέση AGP, 64 MB RAM και φυσικά μια motherboard συμβατή με AGP. Από θέμα επεξεργαστή απλά Pentium, Athlon ή άλλους συμβατούς. Πρέπει να έχετε ένα διαθέσιμο καλώδιο ρεύματος για σκληρό δίσκο και το... "στομάχι" της κάρτας απαιτεί ελάχιστη τροφοδοσία 250Watt, αν και εμείς προτείνουμε να έχετε 350Watt.

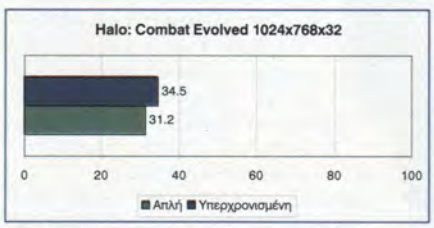


Τα Τεστ της κάρτας

Δοκιμάσαμε την κάρτα για να δούμε τις διαφορές που έχει όταν λειτουργεί στην υπερχρονισμένη φάση και όταν λειτουργεί σε απλή. Τα παιχνίδια που δοκιμάσαμε είναι τα Halo: Combat Evolved και Unreal Tournament 2003 Flyby και τα δύο σε αναλύσεις 1024x768x32. Αυτά αρκούν για να σχηματίσει ένας gamer μια σφαιρική άποψη- όπως πάντα, περιοριζόμαστε σε απλά tests και δεν αφιερώνουμε δεκασέλιδα σε μια κάρτα την φορά! Πάμε λοιπόν.

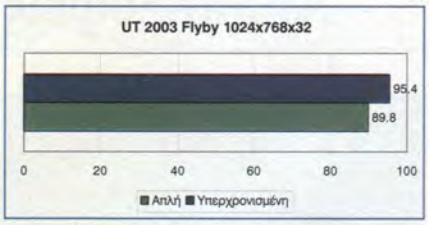
Halo: Combat Evolved

Το Halo είναι ένα παιχνίδι το οποίο έχει μεγάλες απαιτήσεις όσο αφορά τον γραφικό τομέα παρ' όλο που δεν υποστηρίζει πλήρως anti-aliasing και συνεργάζεται πολύ καλά με τις κάρτες τεχνολογίας GeForceFX. Τα αποτελέσματα της κάρτας αμέσως φαίνεται ότι είναι πάρα πολύ καλά ξεπερνώντας πολλές άλλες κάρτας της μεσαίας κατηγορίας είτε είναι σε υπερχρονισμένη κατάσταση είτε σε απλή. Οι διαφορές στις δύο αυτές φάσεις δεν είναι μεγάλη, αλλά σίγουρα είναι αισθητή. Αν και δεν μπορείτε να το δείτε στο σχεδιάγραμμα, σε υπερχρονισμένη κατάσταση το frame rate είναι πολύ πιο σταθερό από την απλή.



Unreal Tournament 2003

Το Unreal Tournament 2003 είναι ένα παιχνίδι που χρησιμοποιούμε πολύ συχνά για να κάνουμε τεστ σε κάρτες. Σε γενικά πλαίσια το παιχνίδι τρέχει καλύτερα με τις κάρτες Radeon. Εδώ όμως τεστάρουμε μια κάρτα της Nvidia. Το τεστ το κάναμε σε ένα Flyby με 4x Antialiasing και 8x Anisotropic Filtering. Τα αποτελέσματα εδώ δείχνουν και πάλι ότι η κάρτα ξεπερνάει σχεδόν όλες τις κάρτες της κατηγορίας της- ακόμα και τις Radeon. Η διαφορά στις δύο φάσεις (υπερχρονισμένη και απλή) εδώ είναι μεγαλύτερη, ενώ η σταθερότητα στην υπερχρονισμένη παραμένει σε πολύ καλά επίπεδα.



Σύνοψη

Τελικά, η Ultra/960 Golden Sample είναι όντως μια κάρτα που μπορεί να ικανοποιήσει με το παραπάνω τους παίχτες που θέλουν να έχουν καλή απόδοση στα παιχνίδια τους, χωρίς να θέλουν να δώσουν πάρα πολλά λεφτά. Βέβαια, η τιμή της δεν είναι δα και πάρα πολύ μικρή αφού ξεπερνάει ελάχιστα τα 300 Ευρώ, αλλά αναλογιστείτε ότι είναι καινούρια κάρτα, πράγμα που σημαίνει ότι σε λίγο καιρό θα πέσει η τιμή της. Πολλά στοιχεία της αγγίζουν τα επίπεδα high range καρτών όπως της GeForceFX 5900 και αυτό σίγουρα σημαίνει πολλά πράγματα. Εμείς σας την προτείνουμε, αλλά η απόφαση είναι πάντα δική σας.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ:	8
ΑΞΙΑ ΑΓΟΡΑΣ:	7.5
ΤΙΜΗ:	267,19 + ΦΠΑ
ΔΙΑΘΕΣΗ:	ZEGETRON

digitized by greekrcm.gr

Thrustmaster Firestorm Wireless Gamepad

Άνεση εξ' αποστάσεως

Είναι πολλές οι φορές που σε reviews κάποιων παιχνιδιών, σας συμβουλεύουμε να χρησιμοποιήσετε gamepads για να παίξετε, αντί για το πληκτρολόγιο. Αυτό φυσικά σας το λέμε επειδή έχουμε δοκιμάσει και τους δύο τρόπους και καταλήγουμε στο συμπέρασμα αυτό. Φυσικά, τα gamepads δεν χρησιμεύουν σε όλα τα παιχνίδια. Δεν είναι δυνατό να παίξετε ένα RTS παιχνίδι έτσι. Όμως, παιχνίδια όπως τα racing, platform, arcade, action και άλλα παρόμοια, είναι καλύτερο να παίζονται με gamepad.

Το Thrustmaster Firestorm Wireless Gamepad είναι ένα από τα gamepads που εμείς τουλάχιστο θα σας προτείναμε - φαίνεται βιαστικό αυτό που λέμε, μιας και δεν έχουμε αναφέρει ακόμα λέξη για το τι προσφέρει το Firestorm. Ο λόγος είναι ένας και απλός. Πολλοί από εσάς σίγουρα θα έχει τύχει να αγοράσετε κάποιο wireless gamepad, για να παίζετε άνετα τα παιχνίδια σας χωρίς να είστε αναγκασμένοι να στέκεστε μέσα σε κάποια ακτίνα που σας περιορίζει το καλώδιο των κλασσικών χειριστηρίων. Το θέμα είναι όμως ότι μέχρι τώρα τα περισσότερα wireless gamepads παρουσιάζουν προβλήματα ανταπόκρισης όταν πατάτε τα κουμπιά. Αυτό συμβαίνει γιατί παρ' όλο που είναι wireless, το gamepad πρέπει να βρίσκεται σε μια νοητή ευθεία γραμμή από των δέκτη, αφαιρώντας έτσι ουσιαστικά την ευκολία που προσφέρει η έλλειψη του καλωδίου.

Αυτό όμως δεν συμβαίνει με το Thrustmaster Firestorm. Το gamepad αυτό όχι μόνο δεν έχει αυτό το πρόβλημα, αλλά προσφέρει στους παίχτες την άνεση να παίζουν σε απόσταση μέχρι και πέντε μέτρα μακριά από τον δέκτη! Αυτό και μόνο ξεπερνάει πολλά άλλα wireless gamepads με τον όρο wireless μέσα σε εισαγωγικά. Βέβαια, τα πέντε μέτρα που αναφέραμε πιο πάνω είναι λόγια της κατασκευάστριας εταιρίας, αφού όταν το χρησιμοποιήσαμε στα πέντε μέτρα, το gamepad άρχισε να παρουσιάζει τα γνωστά προβλήματα ανταπόκρισης. Στα 2 μέτρα όμως λειτούργησε άψογα και αυτό πάλι φτάνει για να μας ικανοποιήσει αρκετά.

Πέρα όμως από την απόσταση ανταπόκρισης, το Firestorm έχει να παρουσιάσει και άλλα καλά στοιχεία. Αρχικά είναι ο πολύ καλός σχεδιασμός του, που θυμίζει τον σχεδιασμό των χειριστηρίων των γνωστών κονσόλων PS2 ή Xbox, προσφέροντας όμως καλύτερη αισθητική αφού ολόκληρη η επιφάνειά του είναι καλυμμένη από μαύρο λάστιχο δίνοντας μια απαλή αίσθηση στο χέρι, ενώ τα κουμπιά του είναι σε μπλε χρώμα τοποθετημένα μέσα σε μια ασημένια επιφάνεια που δίνει μια μεταλλική άποψη. Ο όλος σχεδιασμός είναι βασισμένος στις καμπύλες δίνοντας ακόμα μεγαλύτερη άνεση. Είναι πολλές οι φορές που το χέρι μας έχει σημάδια μετά από 3 ώρες έντονου παιχνιδιού, λόγω των γωνιών των άλλων gamepads.

Το χειριστήριο έχει πάνω του 12 κουμπιά που μπορείτε να προγραμματίσετε, 2 αναλογικούς μοχλούς και το κλασσικό 8-way D-pad. Τα τέσσερα κουμπιά βρίσκονται στην πάνω πλευρά του χειριστηρίου σε σχήμα σταυρού. Τέσσερα βρίσκονται μπροστά για να τα πατάτε με τους δείκτες και τα δύο τελευταία βρίσκονται σε θέσεις κάτω σε σημείο που τα πατάτε εύκολα με τα μεσαία δάκτυλα. Τα κουμπιά και το D-pad είναι όμορφα στο πάτημα δίνοντας μια αίσθηση σιγουριάς όταν τα πατάτε.

Στο gamepad πάνω θα βρείτε ακόμα ένα κουμπί το οποίο εναλλάσσει σε ψηφιακό ή αναλογικό mode, τα οποία παρουσιάζονται με δύο κόκκινα φωτάκια στο κέντρο του χειριστηρίου.

Ο δέκτης που είναι κι αυτός πολύ καλά σχεδιασμένος με το μαύρο και το ασημένιο να είναι τα χρώματα που κυριαρχούν. Χρησιμοποιεί τεχνολογία συχνότητας 900MHz και συνδέεται στον υπολογιστή στην θύρα USB. Φυσικά δεν χρειάζεται να αναφέρουμε ότι είναι Plug and Play.

Στο πακέτο του χειριστηρίου υπάρχει και ένα CD-Rom με το οποίο μπορείτε να εγκαταστήσετε το πρόγραμμα Thrustmapper 3 με το οποίο μπορείτε να κάνετε καλύτερη ρύθμιση του χειριστηρίου.

Το Thrustmaster Firestorm Wireless Gamepad τελικά είναι ένα πολύ καλό χειριστήριο για αυτούς που ψάχνουν το άνετο gaming. Βέβαια, υπάρχουν καλύτερα χειριστήρια αλλά οι τιμές πολλών ξεφεύγουν - όχι βέβαια ότι το Firestorm είναι φτηνό, αφού κυμαίνεται γύρω στα 45 - 50 Ευρώ στην αγορά, αλλά σε αντιστοιχία απόδοσης/τιμής αξίζει. Μια καλή αγορά για όσους αγαπάνε το καλό και άνετο gaming.









ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ:	**9**
ΑΞΙΑ ΑΓΟΡΑΣ:	**8**
ΤΙΜΗ:	**46,99**
ΔΙΑΘΕΣΗ:	**ZEGETRON**

digitized by greekrcm.gr

Thrustmaster 360Modena UpadForce Gamepad

Μια Ferrari στα χέρια σας

Δεν ξέρουμε αν το έχετε παρατηρήσει, αλλά η Ferrari έχει επιδοθεί τον τελευταίο καιρό σε μια άνευ προηγουμένου εκμετάλλευση του ονόματος και του πασίγνωστου εμβλήματος με το μαύρο άλογο πάνω σε κίτρινο φόντο. Κυκλοφορούν πλέον αρώματα, φόρμες πιλότου F1, στυλό, αθλητικά παπούτσια και ό,τι άλλο μπορείτε να φανταστείτε. Ίσως οι πωλήσεις των ονειρεμένων αυτοκινήτων της να μην επαρκούν πια για να την στηρίξουν ή ίσως απλά να επωφελείται από το marketing του ονόματος της για να αυξήσει τα έσοδα της. Όπως και να έχει, όλοι πια μπορούν να έχουν λίγο από Ferrari. Φυσικά, οι gamers απολάμβαναν εδώ και χρόνια την εικονική, έστω, εμπειρία οδήγησης των πολυπόθητων αυτών τροχοφόρων, μια εμπειρία η οποία γίνεται ολοένα και πιο ρεαλιστική, χάρη στα εξελιγμένα γραφικά και τον ρεαλιστικό ήχο κορυφαίων racing παιχνιδιών. Σύντομα το μόνο που θα μένει είναι να ακουμπήσουμε την Ferrari με τα ίδια μας τα χέρια. Ή μήπως μπορούμε και τώρα;

Η γνωστή σε όλους μας κατασκευάστρια χειριστηρίων Thrustmaster, ακολουθώντας τη μόδα της εποχής, μας δίνει αυτή ακριβώς την δυνατότητα: να ακουμπήσουμε την... ιδέα μιας Ferrari, με την κυκλοφορία της νέας σειράς χειριστηρίων 360Modena. Συγκεκριμένα, με την ονομασία αυτή κυκλοφορεί για τα PC ένα τιμόνι και ένα gamepad. Εμείς θα ασχοληθούμε με το δεύτερο, το 360Modena UpadForce.

Εξωτερική εμφάνιση

Το πρώτο που θα παρατηρήσετε είναι η εντυπωσιακή εξωτερική του εμφάνιση. Διαφέρει πολύ από οποιοδήποτε άλλο gamepad έχουμε δει. Πέρα από το κόκκινο του χρώμα και το μαύρο λάστιχο στα σημεία που ακουμπούν οι παλάμες, το μεσαίο στέλεχος που συνδέει τα δύο μέρη του pad μεταξύ τους βρίσκεται στο κάτω μέρος και όχι στο πάνω, όπως συνηθίζεται. Αρχικά, μας δόθηκε η αίσθηση ότι το κρατάμε ανάποδα, αλλά αυτό άλλαξε όταν τοποθετήσαμε τους αντίχειρες μας πάνω στους δύο μικρούς αναλογικούς μοχλούς. Δίπλα στον δεξί μοχλό βρίσκονται τέσσερα πλήκτρα σε διάταξη σταυρού και δίπλα στον αριστερό είναι το D-pad που αποτελείται από οκτώ πλήκτρα κατεύθυνσης. Πάνω στο κεντρικό στέλεχος υπάρχουν τέσσερα πλήκτρα (δύο για Rumble και δύο για Mode). Δύο από τα πλήκτρα αυτά χρησιμεύουν και ως φωτεινές ενδείξεις για την αντίστοιχη λειτουργία τους, ενώ τα άλλα δύο είναι μαύρα. Ακριβώς στο κέντρο, πλαισιωμένο από τα τέσσερα πλήκτρα που προαναφέραμε και σε περίοπτη θέση, βλέπουμε το έμβλημα της Ferrari και το όνομα του gamepad από κάτω. Επίσης, γύρω από τα υπόλοιπα πλήκτρα υπάρχουν σχεδιασμένα τα όργανα (κατά προσέγγιση) της Ferrari Modena. Στο πάνω μέρος του gamepad υπάρχουν τα τέσσερα shoulder buttons, απαραίτητα πια σε κάθε καλό χειριστήριο. Συνολικά, διαθέτει 12 πλήκτρα, τα οποία μπορείτε να προγραμματίσετε όπως θέλετε με το ειδικό software ThrustMapper 3.

Συνδέοντας το gamepad σε μια θύρα USB του υπολογιστή θα δούμε την μία από τις δύο φωτεινές ενδείξεις να ανάβει. Σε σύστημα που χρησιμοποιεί Win98 πιθανόν να χρειαστεί η εγκατάσταση ειδικού driver. Σε κάθε περίπτωση θα πρέπει να εγκατασταθούν οι drivers της Thrustmaster για την λειτουργία Force Feedback από το συνοδευτικό CD. Θεωρητικά, δεν θα πρέπει να αντιμετωπίσετε προβλήματα στην εγκατάσταση.

Οδική συμπεριφορά

Η γενική αίσθηση που μας έδωσε το 360Modena UpadForce ήταν πολύ καλή. Οι μοχλοί έχουν καλή απόκριση και το γεγονός ότι είναι μικροί τους κάνει πιο εύχρηστους,



διακριτικούς και ανθεκτικούς. Το D-pad είναι αρκετά ακριβές, τα πλήκτρα βρίσκονται σε καλές θέσεις και το μαύρο λάστιχο δεν είναι απλά διακοσμητικό, αλλά κάνει αρκετά πιο ξεκούραστη τη χρήση του gamepad. Κάτω από την επιφάνειά του κρύβονται δύο ξεχωριστά μοτέρ που είναι υπεύθυνα για την καλή αίσθηση του force feedback, το οποίο μπορείτε να απενεργοποιήσετε με το πάτημα ενός πλήκτρου. Δοκιμάσαμε το χειριστήριο με τα X2: The threat και Need For Speed Underground. Στο δεύτερο μπορέσαμε να χρησιμοποιήσουμε και την ειδική λειτουργία racing mode, η οποία ενεργοποιείται πατώντας το δεύτερο φωτεινό πλήκτρο. Το racing mode σας επιτρέπει να χρησιμοποιείτε τον αριστερό μοχλό μόνο ως τιμόνι και τον δεξί μόνο για ταχύτητα, ούτως ώστε να μην μπλέκονται μεταξύ τους. Ό,τι καλύτερο αν δεν έχετε τιμόνι.

Συμπερασματικά θα λέγαμε ότι το 360Modena UpadForce είναι μια πολύ καλή αγορά, ειδικά για τους φίλους της θρυλικής εταιρίας που θέλουν να συνδυάσουν τον εξαίρετο έλεγχο στα αγαπημένα τους racing games με την ευελιξία ενός gamepad που χρησιμοποιείται σε κάθε τύπο παιχνιδιού.



ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ:	8
ΑΞΙΑ ΑΓΟΡΑΣ:	9
ΤΙΜΗ:	38,95
ΔΙΑΘΕΣΗ:	ZEGETRON



digitized by greekrcm.gr

PLAY mobile

Δώσε ζωή στο κινητό σου!



www.PlayMobile.gr

Νέο!



κωδικός 40 0 03



κωδικός 20 0 15



κωδικός 20 0 32

Νέο!



κωδικός 40 0 01



κωδικός 20 0 14



κωδικός 20 0 12



κωδικός 20 0 20



κωδικός 20 0 36



κωδικός 20 0 08



κωδικός 20 0 39



κωδικός 20 0 17

Νέο!



κωδικός 40 0 02



κωδικός 22 00 34



κωδικός 30 0 04



κωδικός 30 0 17



κωδικός 30 0 74



κωδικός 30 0 79



κωδικός 30 0 78



κωδικός 30 0 61



κωδικός 10 0 06



κωδικός 10 0 11



κωδικός 10 0 07



κωδικός 10 0 02



κωδικός 10 0 04

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ 2

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ 1

MMS Special



κωδικοί 60 00 01 60 00 02 60 00 03

Στείλε SMS: JAVA1 στο 4566

(1 EURO SMS + Φ.Π.Α)

Ή κάλεσε από σταθερό:

90 11 27 34 84

(1 ΕΥΡΩ/ΛΕΠΤΟ + Φ.Π.Α ΚΡΗΤΗ)

και επισκέψου το www.PlayMobile.gr

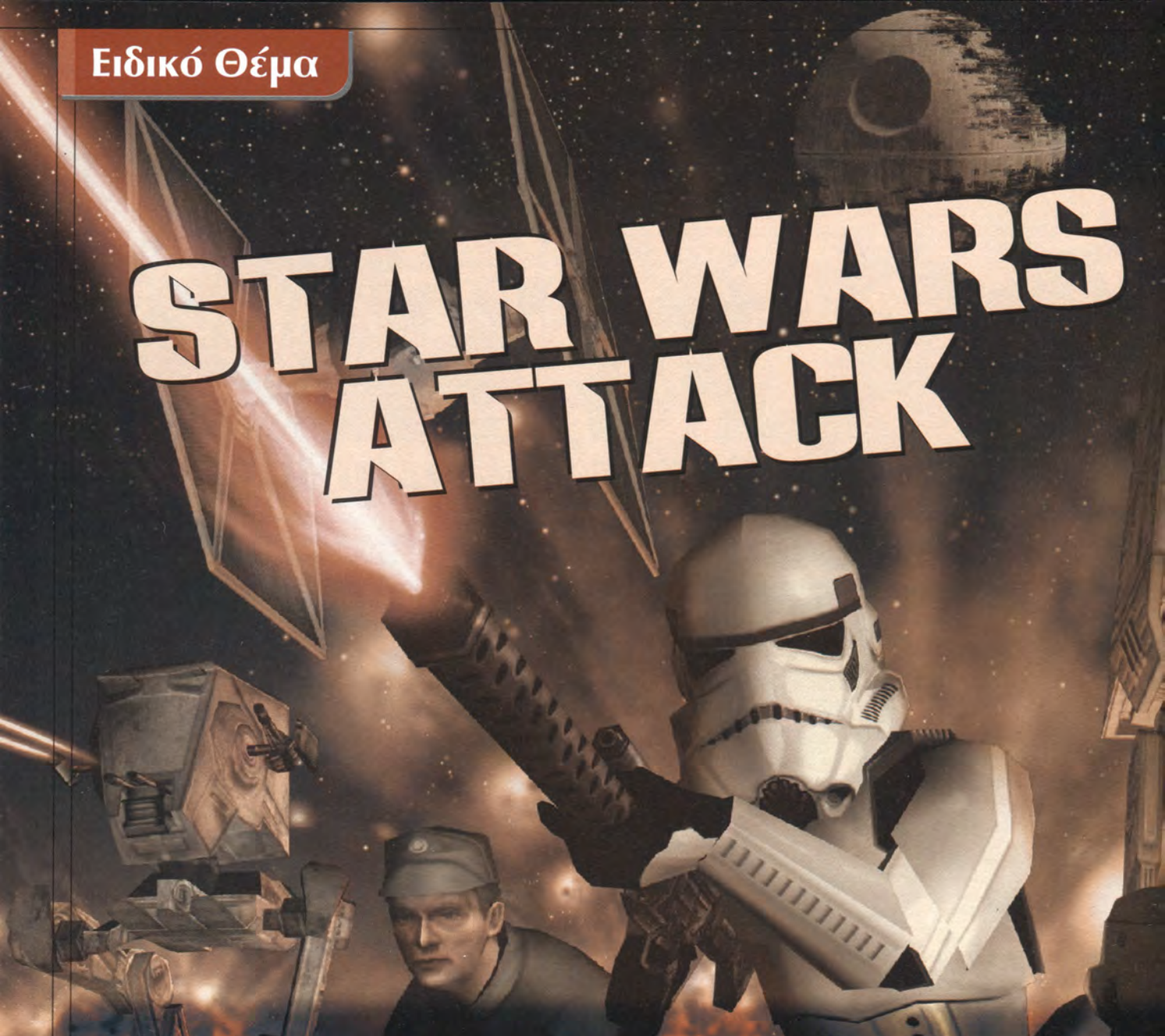
SMS Η αποστολή γραπτών μηνυμάτων στον τετραψήφιο αριθμό 4566 χρεώνεται με ένα (1) ευρώ ανά μήνυμα. Για την παραγγελία ενός Java Game θα πρέπει να σταλούν 5 ή 6 μηνύματα. Για να μπορείτε να κατεβάζετε Games στο κινητό σας πρέπει να έχετε τις σωστές ρυθμίσεις WAP ή GPRS (περισσότερα στο www.PlayMobile.gr). Οι οθόνες (Screenshots) είναι παρμένες από Nokia 7650 και μπορούν να διαφέρουν σε άλλα κινητά.

90 Για τηλεφώνημα στο 9011274484 διαρκεί περίπου 4 λεπτά στη κατηγορία "1" και περίπου 5 λεπτά στη κατηγορία "2". Για την σωστή λειτουργεία των παιχνιδιών είναι απαραίτητη η σωστή αναφορά του μοντέλου κινητού κατά την παραγγελία στο www.Playmobile.gr π.χ. ένα παιχνίδι γιά το Nokia 3650 δέν λειτουργεί σε Nokia 6610 και αντίστροφα. Για να μπορείτε να κατεβάζετε Games στο κινητό σας πρέπει να έχετε τις σωστες ρυθμίσεις WAP ή GPRS (περισσότερα στο www.PlayMobile.gr). Οι οθόνες (Screenshots) είναι παρμένες από Nokia 7650 και μπορούν να διαφέρουν σε άλλα κινητά.

"Published by First Star Software, Inc. BOULDER DASH®, FIRST STAR SOFTWARE, INC. and its logo are registered trademarks of First Star Software, Inc. BOULDER DASH®-M.E.™ and the name and likeness of ROCKFORD™ are trademarks of First Star Software, Inc. BOULDER DASH®-M.E.™ was developed by InstantKorr Ltd. BOULDER DASH was created by Peter Liepa and Chris Gray. Audiovisual material owned and Copyrighted © 1984, 2004 FIRST STAR SOFTWARE, INC. All rights reserved.

digitized by greekrcm.gr

STAR WARS ATTACK



Ο γαλαξίας βρίσκεται σε αναταραχή. Jedi και Sith μονομαχούν την ίδια στιγμή που τεράστιοι στόλοι μαχητικών X-Wing και TIE Fighter συγκρούονται στο διάστημα προσπαθώντας να προστατέψουν τα capital ships τους: τα απειλητικά Star Destroyers και τα μικρότερα, αλλά ισχυρά Calamari Cruisers. Στο παρελθόν, η LucaArts μας έχει χαρίσει πολλούς τίτλους που έμειναν στην ιστορία για την πιστή μεταφορά του πνεύματος των ταινιών Star Wars. Από την εποχή του X-Wing και του Dark Forces, μέχρι το X-Wing: Alliance και το Jedi Academy, κατάφερε να μας συγκινήσει ξανά και ξανά με τις επικές διαστημικές μάχες και τις περιπέτειες των Jedi. Πραγματικά, θα μπορούσαμε να πούμε ότι η LucasArts κατάφερε να αξιοποιήσει το license του Star Wars με μεγάλη επιτυχία στους τομείς των space sims και first person shooters (ή lightsaber duels). Που και που έκανε την εμφάνιση του κάποιος τίτλος που ξέφευγε από τα δεδομένα αυτά και ξεχώριζε από αντίστοιχες αποτυχημένες προσπάθειες, όπως το αξιόλογο RTS Star Wars Galactic Battlegrounds, ή το εκπληκτικό RPG Knights of the Old Republic. Τα έχουμε δει όλα, λοιπόν, space sims, FPS, RTS, turn-based strategy, RPG, arcade adventures, racing games, μέχρι και MMORPG... Τι γίνεται, όμως, με τον απλό στρατιώτη, ο οποίος καλείται, χωρίς την βοήθεια της Δύναμης να επιβιώσει και να υπερισχύσει στο πεδίο της μάχης; Η LucasArts αντιλήφθηκε έγκαιρα το κενό αυτό και σπεύδει να το καλύψει με ένα διπλό χτύπημα, το οποίο αναμένεται να σαρώσει την αγορά, αν πετύχει. Στο διπλό αυτό αφιέρωμα σας αποκαλύπτουμε, με τη βοήθεια και την ενόραση της Δύναμης, πάντα, όλες τις γνωστές λεπτομέρειες. Μην ξεχνάτε, όμως: "Always in motion the future is..."

digitized by greekrcm.gr







STAR WARS BATTLEFRONT

Το πρώτο μέρος της αντεπίθεσης που εξαπολύει η LucasArts, σε συνδυασμό με την εταιρία ανάπτυξης Pandemic, είναι μια μαζική επίθεση πεζικού, με την υποστήριξη θωρακισμένων και εναέριων μονάδων.

Τα τελευταία χρόνια επικρατεί μια τάση αναβίωσης των μαχών του Β' Παγκοσμίου Πολέμου στον κινηματογράφο, αλλά και στα παιχνίδια. Ίσως ένα από τα καλύτερα δείγματα τέτοιου παιχνιδιού ήταν το Battlefield 1942. Το παιχνίδι της EA κατάφερε να μας βάλει στο κλίμα των ιστορικών μαχών του μεγαλύτερου πολέμου όλων των εποχών: για πρώτη φορά συγκρούονταν παίκτες σε ένα ισορροπημένο παιχνίδι που διέθετε πεζικό, άρματα μάχης, πυροβολικό, ναυτικό και αεροπορία και όλα αυτά σε προοπτική πρώτου προσώπου. Το Battlefield διαθέτει, μάλιστα, και ένα αρκετά λεπτομερές σύστημα συνεννόησης μεταξύ συμμάχων που ισχυροποιεί αρκετά την στρατηγική του πλευρά. Τι καλύτερο θα μπορούσαμε να παίξουμε στο είδος αυτό; Επικό, στρατηγικό, ομαδικό, πολύπλευρο και γεμάτο δράση. Κι όμως, αν πιστέψουμε τα λεγόμενα της Pandemic, γίνεται και καλύτερο.

Πάρτε, λοιπόν, το gameplay του Battlefield 1942 και βάλτε το στο γυαλιστερό περιτύλιγμα μιας Stormtrooper armour ή στο μεταλλικό κέλυφος ενός Battle droid. Αλλάξτε τα ιστορικά πεδία μάχης με εξωτικούς πλανήτες από την ζούγκλα του Endor μέχρι τον ωκεάνιο πλανήτη Kamino. Βάλτε τα Spitfire και τα Zero στο ράφι και αντικαταστήστε τα με X-Wing και TIE Fighter. Στείλτε τα Panzer στο μουσείο και επιβιβαστείτε σε ένα AT-AT. Έτοιμο το παιχνίδι σας. Για να είμαστε ακριβείς, η Pandemic δεν θα αλλάξει απλά skins στα μοντέλα του Battlefield 1942, εξάλλου αυτό έχει ήδη γίνει σε ένα ανεπίσημο mod του παιχνιδιού. Το Star Wars Battlefront φιλοδοξεί να βελτιώσει την δοκιμασμένη αυτή συνταγή. Καταρχάς, όπως είναι επόμενο, ο οπτικοακουστικός τομέας θα είναι πολύ βελτιωμένος. Το μοντέλο φυσικής θα προσεγγίζει περισσότερο την, όχι και τόσο ρεαλιστική, φυσική του Star Wars, τουλάχιστον στον τομέα των εναέριων μονάδων. Αυτό σημαίνει ότι τα διαστημόπλοια του Battlefront θα είναι πιο εύχρηστα από τα αεροπλάνα του Battlefield που ήταν δύσκολο να πιλοτάρει κανείς χωρίς να συντριβεί. "Ένα X-Wing μπορεί, θεωρητικά να αιωρείται ακίνητο στο διάστημα ή πάνω από το πεδίο της μάχης, αν θέλει να γίνει εύκολος στόχος," όπως είπε ο Jim Tso, ο παραγωγός του Star Wars Battlefront εκ μέρους της LucasArts. "Θεωρητικά, είναι αδύνατον κανείς να συντριβεί με ένα X-Wing, εκτός αν το στρέψει προς το έδαφος και επιταχύνει". Δεν θα είναι διαθέσιμα μόνο τα κλασικά και αγαπημένα διαστημόπλοια, όμως. Θυμάστε το Republic Gunship από την μεγάλη μάχη στο τέλος του Episode II; Ως Clone Trooper θα μπορείτε να πετάτε ένα από αυτά τα σκάφη, τα οποία παίζουν ρόλο αντίστοιχο με αυτόν των ελικοπτέρων στον δικό μας κόσμο, μαζί με άλλους πέντε φίλους. Δύο θα χειρίζονται τα rocket launchers που βρίσκονται τοποθετημένα πάνω στα φτερά και άλλοι δύο τους σφαιρικούς πυργίσκους στα πλάγια του σκάφους. Βέβαια, καλά τα νέα οχήματα από τα prequels, αλλά τι θα ήταν ένα τέτοιο παιχνίδι χωρίς AT-ST και speeder bikes; Ναι, είναι αλήθεια. Επιτέλους θα μπορέσετε να οδηγήσετε ένα walker και να σπείρετε τον πανικό στους εχθρούς σας. Ή αν σας εκνευρίζει το σχετικά αργοκίνητο AT-ST και προτιμάτε κάτι πιο ευέλικτο και πολύ ταχύτερο, μπορείτε να ανεβείτε σε ένα speeder bike, μόνος ή... δικάβαλο. Αρκεί να μην σας το κλέψει πρώτα κανένα Ewok. Α, ναι ξεχάσαμε να σας αναφέρουμε ότι οι πλανήτες θα κατοικούνται από τα γνωστά πλάσματα των ταινιών. Είτε τα λατρεύετε, είτε τα αντιπαθείτε, τα Ewoks, οι Sand People και άλλοι ιθαγενείς θα υπάρχουν στους πλανήτες τους για να προσθέτουν έναν απρόβλεπτο παράγοντα στην έκβαση της μάχης, πάντα υπό τον έλεγχο του υπολογιστή. Ανάλογα με τον πλανήτη και τον στρατό στον οποίο ανήκετε, οι ιθαγενείς μπορεί να είναι σύμμαχοι ή εχθροί σας ή να επιτίθονται και στις δύο πλευρές αδιακρίτως. Μάλιστα, ακούγεται ότι στον πλανήτη Tatooine θα υπάρχει και το διαβόητο Sarlaac Pit, ξέρετε, αυτό που κατάπιε τον Boba Fett στο Return of the Jedi.

Ας ανακεφαλαιώσουμε: οι παίκτες μπορούν να επιλέξουν μεταξύ τεσσάρων παρατάξεων στους δύο μεγάλους πολέμους που απεικονίζονται στις αντίστοιχες τριλογίες: Republic Clone Army, Droid Army, Imperial Army και Rebel Alliance. Κάθε παράταξη θα διαθέτει 3 ή 4 αντίστοιχες μονάδες (trooper, anti-vehicle trooper, scout και, ίσως, pilot) και μια ειδική μονάδα, διαφορετική για κάθε πλευρά. Για παράδειγμα η

digitized by greekrcm.gr







Empire θα έχει τον Imperial officer, ο οποίος θα έχει την ικανότητα να θεραπεύσει τους στρατιώτες και να στέλνει ένα κατασκοπευτικό probe droid, το οποίο θα μπορεί, μεταξύ άλλων, να χρησιμοποιηθεί για να δώσει στόχο σε βομβαρδισμό από διαστημική τροχιά. Οι μάχες θα διαδραματίζονται σε δέκα συνολικά πλανήτες, μεταξύ των οποίων οι Tatooine, Yavin, Hoth, Endor, Naboo, Kamino και Geonosis. Κάθε πλανήτης θα φιλοξενεί μία μάχη, εκτός από πέντε "ουδέτερους" πλανήτες που θα αποτελούνται από δύο πεδία μάχης.

Κατακτήστε τον μακρινό γαλαξία

Τα στοιχεία αυτά αρκούν για να κάνουν κάθε γνήσιο οπαδό του Star Wars να αδημονεί, αλλά οι καινοτομίες δεν σταματούν εκεί. Στο Battlefront θα συμπεριλαμβάνεται και ένα πρωτότυπο campaign mode, το οποίο θα ονομάζεται "Conquest". Ένα μειονέκτημα του campaign mode στο Battlefield 1942 ήταν ότι η έκβαση μιας μάχης, παρόλο που είχε ρεαλιστικές διαβαθμίσεις επιτυχίας ή αποτυχίας, δεν επηρέαζε ούτε την επόμενη μάχη, ούτε την διαδοχή των χαρτών. Με το Conquest mode, το Star Wars Battlefront εμβαθύνει στην στρατηγική του διάσταση. Οι παίκτες μάχονται σε διάφορους πλανήτες, οι οποίοι τους παρέχουν κάποιο στρατηγικό πλεονέκτημα ανάλογα με τον στρατό και την χρονική περίοδο που παίζουν. Για παράδειγμα οι πλανήτες Kamino και Geonosis από τα prequels, θα προσφέρουν 10% bonus στις ενισχύσεις του Clone Army και του Droid Army, αντίστοιχα. Αν κάποια παράταξη χάσει έναν πλανήτη από αυτούς με τους οποίους ξεκινά, τότε αυτός χάνεται καθ' όλη τη διάρκεια του συγκεκριμένου campaign, μαζί με το bonus που προσφέρει. Οι "ουδέτεροι" πλανήτες, από την άλλη, χαρίζουν το bonus τους σε όποια παράταξη νικήσει και στους δύο χάρτες που τον αποτελούν. Η μάχη δεν τελειώνει μέχρι να επικρατήσει οριστικά μία από τις δύο παρατάξεις. Φυσικά, αυτό δεν εμποδίζει σε καμία περίπτωση τους παίκτες που θέλουν έναν πιο κλασικό και ανέμελο τύπο παιχνιδιού να παίζουν τον ένα χάρτη μετά τον άλλο, όπως γίνεται στο Battlefield 1942.

Ελπίζουμε να σας ανοίξαμε την όρεξη για διαδικτυακές, γαλαξιακές μάχες. Εμείς θα παρακολουθούμε στενά τα νεότερα από το μέτωπο του Star Wars Battlefront, το οποίο προς το παρόν αναμένεται να κυκλοφορήσει μέσα στο φθινόπωρο του 2004.

STAR WARS REPUBLIC COMMANDO

Το δεύτερο σκέλος της αντεπίθεσης της LucasArts θα αποτελείται από ένα χειρουργικό χτύπημα των ειδικών δυνάμεων του Clone Army. Στο Episode II: Attack of the Clones παρακολουθήσαμε την εντυπωσιακή, πρώτη μάχη του Πολέμου των Κλώνων. Δε θα μπορούσε να υπάρξει καλύτερος στρατός για να αντιμετωπίσει τον τεράστιο Droid Army των Separatists. Άλλο αν και οι δύο στρατοί αποτελούν απλώς πιόνια στα χέρια του Sith Lord Sidious. Εσείς παίζετε το ρόλο ενός σκληροτράχηλου, γενετικά βελτιωμένου κλώνου που βασίζεται στο DNA κάποιου Jango Fett και η αποστολή σας είναι να χτυπήσετε πίσω από τις γραμμές του εχθρού. Δεν είστε απλά άλλος ένας Clone trooper, αλλά ένας Commando και οι αποστολές που αναλαμβάνετε συμπεριλαμβάνουν διάσωση ομήρων, ανάκτηση δεδομένων (ποιος έκανε πάλι format τον σκληρό;), δολοφονίες, σαμποτάζ και αναγνώριση στόχων. Κατά τη διάρκεια των αποστολών σας θα πολεμήσετε σε 15 διαφορετικά επίπεδα, τα οποία βρίσκονται σε οκτώ τοποθεσίες, όπως ο πλανήτης-ζούγκλα Kashyyyk, πατρίδα των Wookies (όπως φαίνεται, στον πλανήτη αυτό θα ξεκινά το Episode III). Θα πολεμήσετε, επίσης, στο εσωτερικό μεγάλων διαστημοπλοίων όπως ένα Separatist Core Ship, στον βραχώδη πλανήτη Geonosis από το Episode II και αλλού. Δεν θα πάτε, όμως, μόνος στη μάχη. Θα έχετε μαζί σας άλλους τρεις Commandos, τους οποίους θα μπορείτε να διατάξετε όπως σε άλλα squad-based shooters, όπως το Rainbow Six 3. Μεταξύ των εντολών που θα μπορείτε να δώσετε θα συμπεριλαμβάνονται οι εξής: search and destroy, form up, secure position και recall. Πέρα από αυτές τις βασικές διαταγές θα υπάρχουν και κάποιες οι οποίες θα εμφανίζονται μόνο όταν πληρούνται κάποιες προϋποθέσεις, όπως η εντολή disarm όταν θα έχετε αντιληφθεί την ύπαρξη μιας νάρκης.

Παρόλο που θα είστε παρών στην πρώτη μάχη του Clone War, η τετραμελής ομάδα σας δε θα πολεμήσει μαζί με τους Jedi και τους απλούς Clone troopers στην κυρίως μάχη, αλλά θα προσπαθεί να διασχίσει τις υπόγειες σήραγγες των εντομοειδών Geonosians, με σκοπό να διεισδύσει στη βάση των Separatists. Αν κρίνουμε από την ταινία, πάντως, μάλλον δε θα προλάβετε να βρείτε τα πρωτότυπα σχεδιαγράμματα του αρχικού Death Star.

Είναι προφανές ότι το Republic Commando, όπως και το Battlefront, δε θα κινείται στο πλαίσιο ενός απλού first person shooter. Αντί για το multiplayer, όμως, η έμφαση στον τίτλο αυτό θα δοθεί στον squad based μηχανισμό gameplay, τον οποίον έχουμε δει τελευταία σε παιχνίδια όπως το Freedom Fighters και το Hidden and Dangerous 2. Το γεγονός αυτό αντικατοπτρίζεται επίσης από την διαφαινόμενη απουσία κάποιας προσωπικής ιστορίας του πρωταγωνιστή. Είναι απλά ένας κλώνος, βελτιωμένος σε σχέση με τους







digitized by greekrcm.gr





απλούς troopers, ίσως, αλλά παραμένει μια μονάδα-μέλος της ομάδας του. Το επίκεντρο του σεναρίου, λοιπόν, είναι οι αποστολές οι οποίες τοποθετούνται χρονικά μεταξύ των Episodes II και III, καλύπτοντας τις μάχες που δεν απεικονίζονται στις ταινίες. Στο παιχνίδι θα εμφανίζονται, επίσης, εκτός από κάποιους γνωστούς χαρακτήρες, ορισμένοι νέοι τους οποίους θα δούμε για πρώτη φορά στο Episode III. Ανάμεσα τους ακούστηκε το όνομα του General Grievous, ενός νέου "κακού" για τον οποίο γνωρίζουμε μόνο ότι είναι μισός εξωγήινος, μισός ρομπότ και ότι έχει αποκτήσει φήμη σκοτώνοντας Jedi σε μάχες σώμα με σώμα.

Πού είναι το κράνος σας;

Ένα από τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του τίτλου θα είναι το... κράνος σας, μέρος του οποίου θα φαίνεται στην οθόνη. Η προσωπίδα θα προβάλλει ένα HUD μπροστά στα μάτια σας, το οποίο, εκτός από το πανταχού παρόν στόχαστρο, θα σας παρέχει κάποιες πληροφορίες και θα βελτιώνει την όραση σας όταν είναι απαραίτητο. Οι πληροφορίες που αναγράφονται στο HUD είναι η κατάσταση της υγείας και των προστατευτικών ασπίδων της ομάδας σας, καθώς και η ποσότητα των πυρομαχικών σας. Ας επανέλθουμε, όμως, στο στόχαστρο. Στο Republic Commando, το στόχαστρο δεν θα εξυπηρετεί μόνο στην σκόπευση, αλλά θα έχει και μια δεύτερη λειτουργία. Σημαδεύοντας ένα σημείο του χάρτη, θα μπορείτε να δώσετε μια διαταγή στα μέλη της ομάδας σας, η οποία θα έχει σχέση με το σημείο το οποίο σημαδεύετε. Μην φανταστείτε, όμως, ότι θα ψάχνετε στην τύχη μέχρι να βρείτε το κατάλληλο σημείο, όπως σε κάποια κακοσχεδιασμένα adventure. Ανάλογα με το σημείο που σημαδεύετε, το κράνος σας θα προβάλλει μια ολογραφική αναπαράσταση, η οποία θα σας δείχνει τι ακριβώς θα κάνουν τα μέλη της ομάδας σας αν τους δώσετε την εντολή. Μπορεί να ακούγεται δύσκολο να συγκεντρωθείτε σε μια τέτοια διαδικασία στη μέση της μάχης, αλλά στην πράξη είναι πολύ ευκολότερο από την πληκτρολόγηση κάποιων συνδυασμών, τους οποίους θα πρέπει να θυμάστε την κατάλληλη στιγμή. Επιπλέον, το στόχαστρο σας επιτρέπει να επιτύχετε μεγαλύτερη ακρίβεια στην τοποθέτηση των συντρόφων σας από ένα σύστημα το οποίο βασίζεται σε γενικές εντολές τύπου attack και regroup.

Στον δρόμο που χάραξε το Halo

Ο τρόπος με το οποίο λειτουργούν οι ασπίδες θυμίζει έντονα εκείνον που χρησιμοποιούσε το γνωστό FPS. Η ενέργεια της ασπίδα σας πέφτει όταν δέχεστε πυρά και χτυπήματα, αλλά δεν την αναπληρώνετε με κάποιο αντικείμενο ή συσκευή. Αν μείνετε αλώβητος αρκετή ώρα, τότε η ασπίδα σας θα επαναφορτιστεί αυτόματα. Όπως και στο Halo, αν η ενέργεια της ασπίδας σας εξαντληθεί τότε θα τραυματιστείτε. Το σύστημα των όπλων θυμίζει επίσης Halo, εκ πρώτης όψεως. Ο Commando σας μπορεί να μεταφέρει δύο όπλα, ένα rifle (DC-17m) και ένα blaster pistol (DC-15s), αλλά μπορεί να αντικαταστήσει μόνο το δεύτερο. Προτού αρχίσετε να δυσανασχετείτε, σας ενημερώνουμε ότι υπάρχουν δύο upgrades για το rifle, τα οποία, αφού τα αποκτήσετε, μπορούν να το μετατρέψουν σε αντιαρματικό ή sniper rifle. Φυσικά, θα υπάρχουν και οι απαραίτητες χειροβομβίδες, οι οποίες στον κόσμο του Star Wars λέγονται thermal detonators. Οι εχθροί πάνω στους οποίους θα δοκιμάσετε τα όπλα σας συμπεριλαμβάνουν super battle droids, Droidekas, απλούς πολεμιστές Geonosian και Elite, καθώς και δουλεμπόρους και μισθοφόρους Trandoshan. Σκοτώνοντας τους μπορείτε να κατασχέσετε τα δικά τους όπλα, όπως το Trandoshan slaver shotgun και το Geonosian elite beam weapon.

Η μηχανή γραφικών του Republic Commando, σε αντίθεση με το Battlefront, δεν είναι καινούργια, αλλά βασίζεται σε εκείνη του Unreal Tournament 2003. Τα μοντέλα και οι χώροι φαίνονται αρκετά λεπτομερείς και η αίσθηση που αφήνουν τα γραφικά είναι κάπως σκοτεινή και κλειστοφοβική, πράγμα που προσθέτει αρκετά στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού.

Η θετική εικόνα που μας άφησε το Star Wars Republic Commando συμπληρώνεται από τα απαραίτητα και αναμενόμενα multiplayer modes: deathmatch, team deathmatch, και capture the flag. Καμιά διάθεση για πρωτοτυπία εδώ, αν και μέχρι να κυκλοφορήσει το παιχνίδι, το οποίο αναμένεται μέσα στο φθινόπωρο του 2004, πολλά μπορούν να αλλάξουν.

BEGUN THIS CLONE WAR HAS...

Οι επερχόμενες κυκλοφορίες της LucasArts συνεχίζουν την τάση της να πειραματίζεται με νέες ιδέες, μια τάση που την οδήγησε να εμπιστευθεί στην BioWare την ανάπτυξη του εξαιρετικού Knights of the Old Republic. Με το Republic Commando η LucasArts εκμεταλλεύεται το κενό μεταξύ των Episodes II και III, για να μας διηγηθεί την ιστορία του Clone War και να ετοιμάσει το έδαφος για το τελικό prequel. Παράλληλα, χρησιμοποιεί το υλικό και από τις δύο τριλογίες για να μας βάλει για πρώτη φορά στη θέση του απλού στρατιώτη στους πολέμους ενός μακρινού γαλαξία, πριν πολύ, πολύ καιρό. Εμείς ελπίζουμε να πετύχει στην προσπάθεια της και may the Force be with us...





digitized by greekrcm.gr

ΗΡΩΕΣ

THE WORLD NEEDS A HERO

Η Γη απειλείται. Σατανικές ορδές μοχθηρών πλασμάτων ξετρυπώνουν από τα έγκατα της και απειλούν τον κόσμο. Τεράστιοι διαστημικοί στόλοι από εξωγήινα σκάφη κατακλύζουν τους ουρανούς. Ένας φοβερός δράκος απήγαγε την πριγκίπισσα. Ο εχθρός έχει εγκλωβίσει την δημοκρατία σας και είναι θέμα χρόνου μέχρι να την αποδεκατίσει. Η αντίπαλη οικογένεια απειλεί τα "νόμιμα" συμφέροντα της δικής σας. Η Μαφία σκότωσε τη γυναίκα και το παιδί σας, αλλά ο Νόμος εθελοτυφλεί. Ο ελεεινός πειρατής νομίζει ότι ξέρει περισσότερες και καλύτερες βρισιές από σας. Τα πολύχρωμα φαντασματάκια νομίζουν ότι μπορούν να σας εμποδίσουν να φτάσετε το πολυπόθητο κερασάκι...







digitized by greekrcm.gr

Μετά το τέλος της προϊστορίας των videogames, την εποχή που ξεκίνησε με το Pong και το Spacewar, άρχισαν να κάνουν την εμφάνιση τους οι πρώτοι αναγνωρίσιμοι χαρακτήρες, οι πρώτες απλοϊκές ψηφιακές περσόνες. Ο κόσμος, που μέχρι τότε απλά έπαιζε ένα παιχνίδι, άρχισε να αναγνωρίζει και να αγαπά αυτές τις μονοδιάστατες ηλεκτρονικές καρικατούρες, μαζί με τις οποίες περνούσε αρκετές ώρες κολλημένος μπροστά σε μια οθόνη. Ο παίκτης ανέπτυσσε σιγά-σιγά αισθήματα συμπάθειας για τους χαρακτήρες αυτούς και απέκτησε έτσι μεγαλύτερο ενδιαφέρον για τα videogames. Η πρώτη φορά που εμφανίστηκε κάποιος χαρακτήρας σε videogame ήταν το 1975, στο Shark Jaws. Ήταν ένα ασπρόμαυρο παιχνίδι της Atari, στο οποίο ο παίκτης αναλάμβανε τον έλεγχο ενός δύτη που μάζευε ψαράκια, προσπαθώντας παράλληλα να αποφύγει έναν λευκό καρχαρία. Ήταν πολύ πιο εύκολο να συνδεθεί κανείς με ένα απλό ανθρωπάκι που προσπαθούσε να γλιτώσει από τα σαγόνια του καρχαρία, παρά με μια επίπεδη ρακέτα ή ένα μικρό κανονάκι. Ωστόσο, τα φώτα της δημοσιότητας και την αγάπη του κοινού θα τα κέρδιζε ένας άλλος χαρακτήρας. Παραδόξως, ο χαρακτήρας αυτός δεν ήταν καθόλου ανθρωπόμορφος, αλλά στρογγυλός, κίτρινος και με μεγάλο στόμα. Πηγή έμπνευσης για τον δημιουργό του, τον κ. Moru Iwatani, αποτέλεσε... μια πίτσα από την οποία έλειπε ένα κομμάτι και η λέξη paku, που έχει σχέση με το φαγητό. Το όνομα αυτού αρχικά ήταν Puckman, και τελικά Pac-Man. Το παιχνίδι αυτό παραμένει το πιο επιτυχημένο coin-op όλων των εποχών και, πέρα από μια ατελείωτη σειρά sequels, κλώνων και spin-offs, ο Pac-Man έγινε ο πρώτος χαρακτήρας από videogame που ξεπέρασε τα στενά όρια της οθόνης και μπήκε παντού: σε μπλουζάκια, επιτραπέζια, κουκλάκια, σεντόνια, αφίσες, βιβλία κ.α. Γεννήθηκε, έτσι μια νέα κατηγορία ήρωα: ο ήρωας των videogames, τον οποίον μπορούσε να χειριστεί ένας παίκτης.



So You Want to Be a Hero...

Τι είναι όμως ένας ήρωας; Το απλούστερο πράγμα που μπορούμε να κάνουμε είναι να ανοίξουμε ένα λεξικό. Ήρωας, ο: άνθρωπος υπέρμετρα γενναίος, ο οποίος αψηφά κάθε κίνδυνο προκειμένου να εκπληρώσει το καθήκον του ή να υπηρετήσει την ιδεολογία του// δράστης συνταρακτικών γεγονότων// το κυριότερο πρόσωπο λογοτεχνικού έργου.

Κατ' επέκταση, ο ήρωας είναι κάποιος ο οποίος αποτελεί πρότυπο για όλους, ασχέτως αν συμφωνεί με την ιδεολογία του ή όχι. Με τον όρο "πρότυπο" δεν εννοούμε απαραίτητα "καλό παράδειγμα", όπως μπορεί να νομίσουν πολλοί. Η λογοτεχνία είναι γεμάτη από ήρωες που αποτελούν παραδείγματα προς αποφυγή ή τραγικές φυσιογνωμίες. Υπάρχουν αστείοι, ανόητοι, εξεζητημένοι, εκκεντρικοί, περίπλοκοι, απλοϊκοί, αλτρουιστές, εγωπαθείς, προβληματικοί, στερεοτυπικοί και αντισυμβατικοί ήρωες. Τους περισσότερους τους θαυμάζουμε, με πολλούς διασκεδάζουμε, μερικούς μισούμε και με κάποιους ταυτιζόμαστε. Η ταύτιση του παίκτη με τον ήρωα που παίζει γίνεται πιο φυσικά και εύκολα από την ταύτιση ενός αναγνώστη με τον ήρωα ενός βιβλίου ή ενός κόμικ, πιο άμεσα ακόμα και από την ταύτιση ενός θεατή με τον ηθοποιό ή το σχέδιο/ μοντέλο που υποδύονται έναν ήρωα στην οθόνη ή στην σκηνή. Και αυτό γιατί ο παίκτης ελέγχει την πορεία, τις πράξεις και την μοίρα του ήρωα ενός videogame, σε αντίθεση με την παθητική εμπειρία που προσφέρει ένα βιβλίο ή μια ταινία. Από την άλλη πλευρά, τα όρια της τεχνολογίας πάντα περιόριζαν, και περιορίζουν ακόμα και σήμερα την αλληλεπίδραση του παίκτη με τον ήρωα και το παιχνίδι, καθώς και την αληθοφάνεια του κόσμου στον οποίο εκτυλίσσεται η υπόθεση. Το γεγονός αυτό οδηγεί πολλούς στην συλλογική απόρριψη των videogames και των ηρώων τους ως "παιδικά", "ανούσια" και "ρηχά". Η πραγματικότητα είναι αρκετά διαφορετική. Όπως και στα υπόλοιπα επίπεδα της ανθρώπινης δημιουργίας, είτε αυτή λέγεται Τέχνη, είτε Θέαμα, είτε οτιδήποτε άλλο, έτσι και στα παιχνίδια υπάρχουν διαφορετικές προσεγγίσεις και διαβαθμίσεις της πραγματικότητας. Για να το κατανοήσει κανείς αυτό, αρκεί να ρίξει μια ματιά στους ήρωες των παιχνιδιών, οι οποίοι καλύπτουν όλο το φάσμα προσωπικοτήτων και κυμαίνονται από ενσαρκώσεις αφηρημένων ιδεών και σουρεαλιστικούς συνειρμούς (όπως ο Pac-Man), μέχρι πολυσχιδείς, βασανισμένες προσωπικότητες (όπως ο Nameless One).

Ποιος θέλετε να γίνετε σήμερα;

Όσο και να μην πιστεύουμε στις στενές κατηγοριοποιήσεις, αυτές μπορούν να μας βοηθήσουν στην κατανόηση των στοιχείων που συνθέτουν έναν επιτυχημένο ήρωα, αρκεί να μην εκλαμβάνονται ως απόλυτες και αξιωματικές. Όσο περνούν τα χρόνια, η βιομηχανία των videogames ωριμάζει, όχι απλά όσον αφορά στον τεχνολογικό τομέα, αλλά και όσον αφορά στις νέες δυνατότητες που προσφέρει ο τομέας αυτός στους δημιουργούς για να εκφράσουν την φαντασία και το όραμα τους. Η εξέλιξη αυτή φαίνεται καλύτερα αν ξεκινήσουμε την ανάλυση μας από τους πρώτους ήρωες που εμφανίστηκαν στα παιχνίδια και δούμε τους τρόπους με τους οποίους οι τεχνικές δυνατότητες της εποχής διαμόρφωσαν ορισμένους κλασικούς χαρακτήρες.







digitized by greekrcm.gr

Μονοδιαστατοι Ηρωες

Λίγους μόλις μήνες μετά την πρώτη εμφάνιση του Pac Man, κάποιος κύριος ονόματι Shigeru Miyamoto δημιούργησε το πρώτο του παιχνίδι, το οποίο αν και δεν ήταν το πρώτο του είδους του, έμελλε να γράψει ιστορία. Το ανθρωπάκι με την κόκκινη φόρμα που προσπαθούσε να σώσει το κορίτσι του από έναν γιγάντιο γορίλα, εμφανίστηκε το 1981 στο Donkey Kong και έκανε αμέσως επιτυχία. Στην αρχή, ήταν γνωστό με το παρατσούκλι Jumpman και αργότερα άλλαξε επάγγελμα και όνομα, από μαραγκός έγινε υδραυλικός και από Jumpman... Mario. Σήμερα, υπάρχουν πάνω από 60 παιχνίδια σε διάφορα συστήματα, στα οποία πρωταγωνιστεί ο Mario, ο Donkey Kong ή κάποιο άλλο μέλος της οικογένειας. Ο κ.Miyamoto εξήγησε σε μια συνέντευξη του ότι ο Mario καθορίστηκε σε μεγάλο βαθμό από τις τεχνικές δυνατότητες της εποχής. Το καπέλο και το μουστάκι προτιμήθηκαν από μαλλιά και στόμα αντίστοιχα, γιατί φαίνονταν καλύτερα και το ίδιο ισχύει για τα γάντια. Η εμφάνιση του χαρακτήρα καθόρισε, με τη σειρά της, το επάγγελμα και την ταυτότητα του και έτσι πήρε ο Mario την μορφή που όλοι γνωρίζουμε. Ο μυστακοφόρος υδραυλικός έγινε ο πρώτος διάσημος ανθρωπόμορφος χαρακτήρας. Ακολούθησαν πολλοί άλλοι, επιτυχημένοι αλλά λιγότερο γνωστοί, όπως ο Sir Arthur από τη σειρά Ghosts 'n Goblins και εξίσου γνωστοί, όπως ο μπλε σκαντζόχοιρος Sonic, ο οποίος αποτελεί ακόμα το σύμβολο της Sega. Όταν μιλάμε για μονοδιάστατους ήρωες δεν εννοούμε, όμως, μόνο από άποψης γραφικής αναπαράστασης. Ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι ο... άγνωστος στρατιώτης του Doom, ενός παιχνιδιού που έφερε πραγματική επανάσταση στα first person shooters και στο online multiplayer. Ο ήρωας αυτός δεν μιλούσε ποτέ και όλη του η ύπαρξη καθοριζόταν από τα όπλα που είχε στα χέρια του. Ωστόσο το πορτραίτο και η στολή του είναι από τα πλέον αναγνωρίσιμα σύμβολα για εκατομμύρια gamers ανά τον κόσμο. Ο Pac Man καταβροχθίζει, ο Mario κάνει άλματα, ο Sonic τρέχει ασταμάτητα, ο Doom guy σκοτώνει και ανοίγει πόρτες. Ήρωες που μιλούν από ελάχιστα έως καθόλου, των οποίων η ύπαρξη είναι ταυτόσημη με την αποστολή τους και, παρόλα αυτά, είναι αγαπημένοι ή τουλάχιστον αναγνωρίσιμοι από gamers και μη. Δεν θα μπορούσαμε να γράψουμε σελίδες αναλύοντας την ιστορία της ζωής τους ή την ψυχοσύνθεση τους, ωστόσο ιδιαίτερα οι παλιοί αποτελούν μέρος της δικής μας.





Action Heroes

Αν και μερικοί ήρωες της πρώτης κατηγορίας θα μπορούσαν να χαρακτηριστούν action heroes, εμείς θα συμπεριλάβουμε στην κατηγορία αυτή τους ήρωες εκείνους που ταιριάζουν περισσότερο στο κινηματογραφικό πρότυπο, απ' όπου προέρχεται και ο όρος, εξάλλου. Υπάρχουν δύο υποκατηγορίες action heroes: αυτοί που μετεξελίχθηκαν από το στάδιο του μονοδιάστατου ήρωα και αυτοί που ξεκίνησαν την καριέρα τους με την ιδιότητα αυτή. Ένα από τα πιο χαρακτηριστικά και πρόσφατα παραδείγματα μετεξέλιξης αποτελεί ο πρίγκιπας από το Prince of Persia. Στη νέα του ενσάρκωση, δεν απέκτησε μόνο νέες ικανότητες, αλλά αναπτύχθηκε και σαν χαρακτήρας. Απέκτησε πιο λεπτομερή ιστορία, φωνή και ατάκες για να την αξιοποιήσει. Ο Patrice Desilets, βασικό μέλος της δημιουργικής ομάδας που είναι υπεύθυνη για το νέο πρόσωπο του πρίγκιπα, παραδέχθηκε ότι το μοντέλο στο οποίο βασίστηκαν για να διαμορφώσουν τον χαρακτήρα αυτόν ήταν ένας action hero τύπου Bruce Willis στο Die Hard. Ήθελαν έναν ήρωα ο οποίος να "εξελίσσεται ως χαρακτήρας σύμφωνα με την πορεία της υπόθεσης". Ένα πολύ διάσημο μέλος της κατηγορίας αυτής είναι ο Link, άλλος ένας χαρακτήρας που γέννησε η φαντασία του Miyamoto. Ο Link, αν και ηλικιακά δεν προχώρησε πολύ πέρα από την πρώτη του εμφάνιση, έχει ωριμάσει αρκετά ως προσωπικότητα, ιδιαίτερα στο τελευταίο παιχνίδι της σειράς Zelda, το Wind Waker. Η μετάβαση από τον παραδοσιακό τρόπο σχεδίασης στο τρισδιάστατο, cel shaded μοντέλο σήμανε όχι μόνο μια απλή αισθητική αλλαγή, αλλά μια μετάβαση σε νέα επίπεδα εκφραστικότητας, ενδεικτικό παράδειγμα της οποίας αποτελεί η δυνατότητα ελέγχου της κίνησης των ματιών του Link από τον παίκτη. Στην δεύτερη κατηγορία, αυτή των "γεννημένων" action heroes ανήκουν μορφές της νέας γενιάς παιχνιδιών, όπως ο Sam Fisher και ο Master Chief. Ο Sam Fisher είναι ένας μυστικός πράκτορας της αμερικανικής υπηρεσίας NSA και πρωταγωνιστής της σειράς Splinter Cell. Πρόκειται για έναν βετεράνο, έναν James Bond χωρίς το χαρακτηριστικό αγγλικό φλέγ-







digitized by greekrcm.gr

μα και το στιλ του γυναικοκατακτητή. Εν ολίγοις, είναι ένας πράκτορας που αντιμετωπίζει την δουλειά του στεγνά και λίγο κυνικά, ένας ήρωας μιας εποχής λιγότερο ρομαντικής από εκείνη του Ian Flemming, του συγγραφέα που εμπνεύστηκε τον 007. Ο ίδιος και η σειρά Splinter Cell, στην οποία πρωταγωνιστεί, αντικατοπτρίζουν μια πιο ρεαλιστική αντιμετώπιση του κόσμου της κατασκοπείας. Από την άλλη, έχουμε τον Master Chief, έναν γενετικά κατασκευασμένο υπέρ-στρατιώτη. Αν το καλοσκεφτεί κανείς, το όνομα του ακούγεται λίγο απλοϊκό, όμως η εντυπωσιακή στολή του, η οποία φέρει το όνομα Mjolnir (το σφυρί του θεού Thor), η τραχιά του φωνή και η παρουσίαση της ιστορίας του που γίνεται με κινηματογραφικό τρόπο, καταφέρνουν να τον εντυπώσουν στη συνείδηση του παίκτη ως τον μοναχικό, αρχετυπικό ήρωα που είναι η τελευταία ελπίδα της ανθρωπότητας και έχει ελάχιστες πιθανότητες επιτυχίας. Φυσικά, εν έτει 2003 οι δημιουργοί του δεν τον έβαλαν να ξεκινήσει για να σώσει τον κόσμο, όπως οι κλασικοί ήρωες δεκάδων παλιών arcades και FPS. Αρχικά προσπαθεί απλά να ξεφύγει από το σκάφος του και να σώσει το A.I. του υπολογιστή του, στην πορεία, όμως, θα κάνει κάποιες πολύ ανησυχητικές ανακαλύψεις που θα τον οδηγήσουν εκ των πραγμάτων μπροστά στην αδύνατη, σχεδόν, αποστολή του. Με τον τρόπο αυτό γίνεται πιο ανθρώπινος και συμπαθής για τον παίκτη. Σε αυτό συμβάλλει και η προσπάθεια που κατέβαλλε η ομάδα ανάπτυξης Bungie, για να δημιουργήσει ένα ρεαλιστικότερο μοντέλο μάχης, τεχνητής ευφυΐας και φυσικής από τα καθιερωμένα του είδους.





Macho

Ο macho ήρωας είναι η ακραία εκδοχή του action hero, φορτωμένος με λίτρα τεστοστερόνης, φαινομενικά άτρωτος στα πυρά των εχθρών, με πνευματικές δυνατότητες που ούτε καν προσεγγίζουν τα επίπεδα ενός γορίλα και ανάλογη μυϊκή διάπλαση. Κι όμως, είναι τόσο γραφικοί που καταντούν συμπαθητικοί. Τα δύο πιο χαρακτηριστικά παραδείγματα είναι ο "πολύς" Duke Nukem, ο οποίος ξεκίνησε από ένα κλασικό platform shoot'em up και πέρασε στις τρεις διαστάσεις στο FPS παιχνίδι με τον... ευρηματικό τίτλο Duke Nukem 3D. Το παιχνίδι αυτό ήταν γεμάτο από αστείες λεπτομέρειες, όπως τα σχόλια που έκανε ο Duke για την εμφάνιση του μπροστά στους καθρέπτες, τα χαρτονομίσματα που άφηνε πάνω στις στριπτιζέζ σε κακόφημα μπαρ και άλλα παρόμοια. Ένα πιο πρόσφατο παράδειγμα αποτελεί ο Serious Sam, πρωταγωνιστής του ομώνυμου παιχνιδιού. Ο ίδιος δεν κάνει τόσο αισθητή την παρουσία του μέσα στο παιχνίδι όσο ο Duke, αλλά οι λίγες και καλές του ατάκες ("Sam I am!"), τα γελοιωδώς τεράστια όπλα που μεταφέρει με ιδιαίτερη άνεση και οι απίστευτοι εχθροί που αντιμετωπίζει κατά εκατοντάδες τον έκαναν αμέσως αγαπητό σε όσους ασχολήθηκαν με τον τίτλο αυτό της κροατικής Croteam.

Action Woman

Βρισκόμαστε, όμως, στον 21ο αιώνα πια, και η εποχή που ο μανδύας του action hero ήταν αποκλειστικά μέρος της ανδρικής γκαρνταρόμπας έχει περάσει ανεπιστρεπτί. Η πρώτη ηρωίδα, λοιπόν, που πήρε τα Uzi της στο χέρι και άρχισε να σκαρφαλώνει βουνά και να χώνεται σε αρχαίους τάφους, δεν είναι άλλη από την διάσημη Lara Croft. Όλοι σχεδόν την αναγνωρίζουν, είναι η αδυναμία ενός μεγάλου αριθμού αρσενικών gamers και η πρώτη της εμφάνιση στη μεγάλη οθόνη ήταν η πιο επιτυχημένη μεταφορά videogame σε ταινία (τη δεύτερη καλύτερα να μην τη σχολιάσουμε). Η Lara με τα πλούσια προσόντα δεν είναι τίποτα άλλο παρά μια θηλυκή εκδοχή ενός από τους πλέον αγαπημένους action heroes όλων των εποχών, του Indiana Jones. Όσο κι αν ο ίδιος δίδασκε στους φοιτητές του ότι η αρχαιολογία γίνεται κατά κύριο λόγο στις βιβλιοθήκες και όχι μέσα σε τάφους και ζούγκλες, ο ίδιος δεν τήρησε ποτέ τον κανόνα αυτό. Φυσικά, η Lara ακολούθησε τα χνάρια του και, έστω κι αν σκόνταψε στην πιο πρόσφατη της περιπέτεια, το Angel of Darkness, αυτή (και η Eidos) δεν το βάζουν κάτω. Φαίνεται ότι η Lara, όπως και πολλές ζωντανές διασημότητες, έπεσε θύμα της δόξας. Αναπαύθηκε στις δάφνες της και παραμέλησε να κάνει αυτό που μέχρι τότε έκανε ιδιαίτερα καλά: να χαρίζει ώρες απολαυστικού παιχνιδιού στους απανταχού φίλους της, σε μια σειρά που μπορεί να μην διεκδίκησε ποτέ βραβείο πρωτοτυπίας, άλλα ήταν, αν μη τι άλλο, διασκεδαστική. Η Lara διέθετε όλα τα απαραίτητα εφόδια για την επιτυχία. Η αριστοκρατική της καταγωγή της προσέφερε ένα τεράστιο σπίτι για να εξασκείται και την χαρακτηριστικά αγγλική της προφορά. Η αναπάντεχη της περιπέτεια όταν το τζετ της οικογένειας της έπεσε σε ένα βουνό την ανάγκασε να ανακαλύψει τις, καλά κρυμμένες ως τότε, ικανότητες της για επιβίωση. Και όσο για τα σωματικά της προσόντα... αυτά είναι οφθαλμοφανή, αν όχι εξόφθαλμα. Την επιτυχία της ακολούθησαν άλλες ηρωίδες, όπως η Jill Valentine και η Claire Redfield από τα Resident Evil και πιο πρόσφατα, η Cate Archer και η Jade. Η Cate Archer είναι η groovy, θηλυκή εκδοχή του James Bond με μια γερή δόση δεκαετίας του '60. Η σειρά No One Lives Forever, στην οποία πρωταγωνιστεί, αποτελεί μια μεταφορά των κλασικών ταινιών 007 της εποχής του Sean Connery, με μεγαλύτερη έμφαση στο groove της εποχής και περισσότερο χιουμοριστική διάθεση. Η Jade είναι η πρωταγωνίστρια του Beyond Good & Evil, ενός third person action παιχνιδιού που διαδραματίζεται σε έναν αρκετά ιδιόμορφο κόσμο γεμάτο εξωγήινα τέρατα και ανθρωπόμορφα ζώα. Η ίδια είναι μια φωτορεπόρτερ, η οποία βρίσκεται μπλεγμένη σε μια σκοτεινή συνομωσία, κυριότερο όπλο εναντίον της οποίας αποτελεί η φωτογραφική της μηχανή. Ωστόσο, στο δρόμο της συναντά πολλούς εχθρούς τους οποίους κατατροπώνει με τη βοήθεια του πιστού της ραβδιού. Γενικά, η action woman ως χαρακτήρας φαίνεται πιο σοφιστικέ από το αντίστοιχο ανδρικό μοντέλο, αλλά παραμένει ο τύπος της ηρωίδας που καταφεύγει σε άμεσες και δραστικές λύσεις για να ξεπερνά τα εμπόδια που συναντά στο δρόμο της.



digitized by greekrcm.gr

Anti-Ηρωες



Αργά ή γρήγορα, η βιομηχανία των videogames ήταν επόμενο να ωριμάσει, καθώς ενηλικιώθηκε ένα μεγάλο μέρος του κοινού ή του target group της, αν προτιμάτε τον όρο του μάρκετινγκ. Οι ενήλικοι gamers άρχισαν να έχουν περισσότερες απαιτήσεις από τους χαρακτήρες των παιχνιδιών, ιδιαίτερα αν αυτοί φιλοδοξούν να κερδίσουν μια θέση στην καρδιά τους, δίπλα στους ήρωες της παιδικής τους ηλικίας, οι οποίοι δεν κρίνονται με τα ίδια μέτρα και σταθμά. Άρχισαν να εμφανίζονται έτσι οι πρώτοι αντί-ήρωες στα παιχνίδια, χαρακτήρες οι οποίοι μπορεί να κάνουν απίστευτα κατορθώματα, αλλά δεν παύουν να έχουν τα δικά τους προβλήματα, ανησυχίες, ακόμα και να αποποιούνται την ηρωική τους υπόσταση. Δεν πρόκειται απαραίτητα για χαρακτήρες που πρωταγωνιστούν σε adventure, μάλιστα οι περισσότεροι από αυτούς θα μπορούσαν να ανήκουν στους action heroes, αλλά αυτό κάνει ακόμα πιο έντονη την εγγενή αντιφατικότητα τους. Χαρακτηριστικά δείγματα της κατηγορίας αυτής αποτελούν οι περισσότεροι πρωταγωνιστές της ιαπωνικής σειράς RPG, Final Fantasy. Στα PC είχαμε την τύχη να απολαύσουμε τα VII και VIII, στα οποία πρωταγωνιστούσαν οι Cloud και Squall αντίστοιχα, δύο έφηβοι οι οποίοι αντιμετωπίζουν, εκτός από την ευθύνη της σωτηρίας των κόσμων τους, σοβαρά προβλήματα συμπεριφοράς. Είναι αντικοινωνικοί και δυσανασχετούν με την θέση του αρχηγού των ομάδων τους. Ο Cloud μαστίζεται επίσης από περίεργα οράματα που έχουν σχέση με την έκθεση του σε ένα είδος ενέργειας της γης, το Mako, ενώ ο Squall πρέπει να ξεπεράσει το ψυχολογικό φράγμα που έχει ανορθώσει ο ίδιος ανάμεσα σε αυτόν και την φίλη του, Rinoa, με την οποία είναι ερω-

Εγκεφαλικοι Ηρωες



Πέρα, όμως, από τους action heroes και των δύο φύλων υπάρχουν οι χαρακτήρες εκείνοι οι οποίοι προτιμούν να λύνουν τα προβλήματα τους με λιγότερο δραστικούς και περισσότερο εγκεφαλικούς ή πολιτισμένους τρόπους. Το ρήμα "λύνουν" δεν επιλέχθηκε τυχαία, αφού οι χαρακτήρες αυτοί συναντώνται κυρίως σε adventures, όπου η επίλυση γρίφων αποτελεί το επίκεντρο του gameplay. Οι περισσότεροι ήρωες του είδους από την εποχή των text adventures ανήκουν στην κατηγορία αυτή. Εμείς θα επικεντρωθούμε, ωστόσο, στους ήρωες που απεικονίζονταν με γραφικά στις οθόνες μας και ο πρώτος ήρωας του είδους ήταν ο Sir Graham, ο γενναίος ιππότης ο οποίος αφού έσωσε το βασίλειο του, τελικά έγινε και βασιλιάς. Το 1984 η Sierra έφερε με το King's Quest την πρώτη επανάσταση στο είδος των adventure παιχνιδιών και ακολούθησαν πολλοί τίτλοι στο ίδιο περίπου στιλ, το οποίο ονομάστηκε graphic adventure. Η πρώτη εμφάνιση θηλυκού χαρακτήρα ήρθε στο τέταρτο επεισόδιο της σειράς, με τίτλο King's Quest IV: The Perils of Rosella. Η Rosella ήταν η κόρη του βασιλιά Graham, η οποία είχε 24 ώρες στη διάθεση της για να τον σώσει. Την επόμενη χρονιά (1989) η Sierra κυκλοφόρησε το The Colonel's Bequest, ένα κλασικό αστυνομικό μυστήριο όπου πρωταγωνιστούσε μια νέα ηρωίδα, η φοιτήτρια Laura Bow, η οποία εμφανίστηκε σε άλλο ένα adventure. Το καλούπι είχε αρχίσει να διαμορφώνεται. Ο τυπικός "εγκεφαλικός" ήρωας ενός adventure, ανεξάρτητα από την ιδιότητά του, χρησιμοποιεί διάφορους τρόπους για να ξεπερνά τις δυσκολίες και δεν καταφεύγει, συνήθως, στο σπαθί ή το πιστόλι. Μερικά πιο πρόσφατα παραδείγματα αποτελούν ο George Stobbart και η Nico από τη σειρά Broken Sword, ο Gabriel Knight από την ομώνυμη σειρά και η Kate Walker από τα Syberia. Ο George είναι ένας Αμερικανός τουρίστας που σκοντάφτει πάνω σε σκοτεινές συνομωσίες, τις οποίες προσπαθεί να διαλευκάνει με τη βοήθεια της Γαλλίδας δημοσιογράφου Nico. Ο Gabriel Knight είναι ένας ιδιοκτήτης βιβλιοπωλείου και επίδοξος συγγραφέας, η καταγωγή του οποίου τον φέρνει αντιμέτωπο με μια δυσάρεστη κληρονομιά. Τέλος, η Kate Walker είναι μια Νεοϋορκέζα δικηγόρος, η οποία ταξιδεύει στην Ευρώπη για μια υπόθεση κληρονομιάς που αποδεικνύεται πιο πολύπλοκη από ότι φαινόταν αρχικά. Οι χαρακτήρες αυτοί έχουν αρκετά κοινά σημεία: δεν είναι ούτε ιππότες, ούτε αστυνομικοί, ούτε ακούραστοι ήρωες που σαρώνουν τους κακούς στο δρόμο τους. Είναι λίγο-πολύ "πραγματικοί" χαρακτήρες, οι οποίοι συχνά αντιμετωπίζουν τα δικά τους προσωπικά προβλήματα, πέρα από αυτά της περιπέτειας τους, όπως η διστακτικότητα του Gabriel να συμβιβαστεί με την κληρονομιά ενός Shadowhunter ή τον γάμο της Kate που διαλύεται σταδιακά κατά τη διάρκεια της απουσίας της από την καλύτερη της φίλη. Οι ήρωες αυτοί είναι, άρα, πιο ανθρώπινοι και πιο προσιτοί από πολλούς άλλους, ιδιαίτερα από το ενήλικο κοινό.









digitized by greekrcm.gr







τευμένος. Ωστόσο, υπήρχαν αντί-ήρωες και σε παλιότερα παιχνίδια, όπως στο κλασικό adventure Full Throttle της LucasArts. Ο πρωταγωνιστής, Ben, είναι αρχηγός συμμορίας μηχανόβιων, ο οποίος κατηγορείται άδικα για το φόνο του προέδρου μιας εταιρίας κατασκευής μοτοσικλετών. Ο Ben δεν είναι εγκληματίας, απλά ένας ασυμβίβαστος τύπος, ο οποίος πρέπει να αντιμετωπίσει το βρόμικο κατεστημένο του υπόκοσμου και των εταιριών και να αποδείξει ότι δεν είναι αυτό που φαίνεται με την πρώτη ματιά. Θα παραμείνουμε στην ίδια εταιρία, αλλάζοντας είδος. Την ίδια χρονιά με το Full Throttle, η LucasArts κυκλοφόρησε το πρώτο Star Wars FPS, με τίτλο Dark Forces. Ο πρωταγωνιστής, Kyle Katarn, ήταν ένας χαρακτήρας με παρελθόν που θύμιζε αρκετά τον Han Solo: πρώην στρατιώτης της Αυτοκρατορίας, ο οποίος παραιτήθηκε όταν κατάλαβε τι πραγματικά πρεσβεύει η Νέα Τάξη του Αυτοκράτορα και αποφάσισε να δουλέψει για τον εαυτό του. Ο Solo έγινε λαθρέμπορος, ο Katarn μισθοφόρος. Ο ήρωας μας, αντίθετα με τον Solo, άρχισε σχεδόν αμέσως να συνεργάζεται με την Rebel Alliance, αναλαμβάνοντας επικίνδυνες αποστολές. Στο Dark Forces ο Kyle ήταν ένας τυπικός action hero εμπνευσμένος από έναν αντίστοιχο κινηματογραφικό ήρωα. Στη συνέχεια, όμως, στο Jedi Knight I, ανακάλυψε ότι είχε τη δυνατότητα να γίνει Jedi και, αφού κόντεψε να στραφεί στην Σκοτεινή Πλευρά, αποποιήθηκε την ιδιότητα του Jedi. Στο Jedi Knight II, ο Kyle αναγκάστηκε να πάρει για μια ακόμη φορά το lightsaber στο χέρι για να αντιμετωπίσει μαζί με τον Luke Skywalker την απειλή των "τεχνητών" Sith. Ως Jedi Outcast πια, μπορούσε να χρησιμοποιήσει ικανότητες της Light και της Dark Side ταυτόχρονα, χωρίς περιορισμό. Είναι φανερό ότι η σχέση του Katarn με την Δύναμη τον οδήγησε στο χείλος της καταστροφής και εξαιτίας της έχασε πολλά, μεταξύ των οποίων και τον ίδιο τον πατέρα του. Ο Kyle ουδέποτε αντιμετώπισε τη Δύναμη με τον ενθουσιασμό του Luke και παρέμεινε Jedi παρά τη θέληση του, αποδεχόμενος απλά το πεπρωμένο του. Στο πιο πρόσφατο επεισόδιο της σειράς, το Jedi Academy, έχει πλέον αποσυρθεί ως χαρακτήρας και βοηθά τον Luke στην διδασκαλία νέων Padawan. Τέλος, θα πρέπει να αναφερθούμε σε ένα σπάνιο παράδειγμα χαρακτήρα: αυτό του ήρωα από strategy game, το StarCraft. Πράγματι, μόνο η Blizzard έχει καταφέρει να δώσει ψυχή στους χαρακτήρες μιας σχετικά απρόσωπης κατηγορίας παιχνιδιών, χωρίς να χρησιμοποιήσει πραγματικούς ηθοποιούς όπως η Westwood. Ο Jimmy Raynor, σερίφης του μέλλοντος σε έναν απομακρυσμένο πλανήτη της διεφθαρμένης Terran Federation, γνωρίζει και ερωτεύεται την Kerrigan, μια στρατιώτη των επίλεκτων Ghosts. Όταν η Federation χρησιμοποιεί την Kerrigan και την εγκαταλείπει ως αναλώσιμη, ο Raynor παρακολουθεί, ανήμπορος να τη σώσει. Για το καλό της ανθρωπότητας, όμως δεν θα πάρει εκδίκηση αλλά θα προσπαθήσει να αντιμετωπίσει την απειλή, γεφυρώνοντας το χάσμα μεταξύ ανθρώπων και της έντιμης και υπερήφανης φυλής των Protoss. Και δεν θα λυγίσει ακόμα και όταν η μοίρα τον φέρει αντιμέτωπο με τις επιλογές του. Αξέχαστες ιστορίες, αξέχαστοι ήρωες...

Femme Fatale

Οι μοιραίες γυναίκες δεν θα μπορούσαν να λείπουν από το πάνθεον των χαρακτήρων των videogames. Μια τέτοια ηρωίδα είναι και η Kerrigan του StarCraft που αναφέραμε προηγουμένως. Η Kerrigan ανήκει στο επίλεκτο σώμα των Ghosts, στρατιωτών που περνούν μια μακρόχρονη και απάνθρωπη εκπαίδευση που τους δίνει μεγάλη αντοχή, καθώς και πνευματικές δυνάμεις. Η κυβέρνηση της Γης, όμως, την βλέπει σαν άλλη μία αναλώσιμη μονάδα και την εγκαταλείπει στα νύχια των εξωγήινων Zerg. Η Kerrigan πεθαίνει μπροστά στα μάτια του Jimmy Raynor, ο οποίος την αγαπά αλλά δεν μπορεί να τη βοηθήσει. Τελικά όμως, εξαιτίας ενός τραγικού καπρίτσιου της μοίρας, οι εξωγήινοι Zerg δεν σκοτώνουν, αλλά αφομοιώνουν την Kerrigan, μετατρέποντας την σε Queen of Blades. Η δίψα της για εκδίκηση και η εκπαίδευση της την βοηθούν να διατηρήσει την ταυτότητα της, αλλά και το μίσος της, σαρώνοντας στο διάβα της όσους προσπαθούν να τη σταματήσουν: Zerg, Protoss και Humans. Και όταν, αναπόφευκτα, έρχεται αντιμέτωπη με τον άνθρωπο που έκλαψε για εκείνη, αλλά δεν πρόδωσε το καθήκον και το είδος του, εκείνος ορκίζεται ότι θα την σκοτώσει ο ίδιος. Η Kerrigan δεν είναι κακή, είναι απλά ένα θύμα τραγικών περιστάσεων, το οποίο γίνεται η χίμαιρα του Raynor. Είναι μοιραία γυναίκα για όσους βρίσκονται γύρω της και κυρίως για τον άνθρωπο που την αγάπησε, καθώς επιστρέφει για να του θυμίζει ότι έκανε όχι την σωστή επιλογή, αλλά την λιγότερο λανθασμένη. Ένα πρόσφατο παράδειγμα κλασικής femme fatale είναι η Mona Sax, η γυναίκα που ευθύνεται για την πτώση του Max Payne στο sequel του εξαιρετικού αυτού shooter. Η Mona, μια μυστηριώδης και γοητευτική γυναίκα είναι ύποπτη για φόνο, αλλά ο Max την ερωτεύεται, θέτοντας για μια ακόμη φορά σε κίνδυνο την ιδιότητα του ως αστυνομικού, την οποία μπόρεσε να περισώσει στο προηγούμενο παιχνίδι. Το Max Payne με το στιλ αφήγησης που θυμίζει φιλμ νουάρ συμπληρώθηκε στο δεύτερο μέρος με το μόνο πράγμα που έλειπε: μια femme fatale-δολοφόνο.



digitized by greekrcm.gr

Σκοτεινοι Ηρωες

Υπάρχουν ιππότες με αστραφτερή πανοπλία, υπάρχουν προβληματικοί αντί-ήρωες, υπάρχουν και οι ήρωες εκείνοι οι οποίοι ισορροπούν στη σκιά ανάμεσα στο φως και στο σκοτάδι. Ήρωες όπως ο κλέφτης Garrett της σειράς Thief, ο οποίος προσελκύει την προσοχή ενός εργοδότη που δεν είναι αυτό που φαίνεται και από ταλαντούχος διαρρήκτης γίνεται, άθελα του, σωτήρας του κόσμου. Ένας άλλος χαρακτήρας από παιχνίδι της Blizzard αποτελεί κλασικό παράδειγμα της κατηγορίας αυτής. Ο τυφλός Night Elf Demonhunter με το όνομα Illidan παρέμεινε φυλακισμένος για χιλιάδες χρόνια κάτω από τη γη, επειδή ο αδερφός του φοβόταν ότι η δίψα του για δύναμη θα τον έκανε να χάσει τον έλεγχο των πράξεων του. Ο Illidan προσπαθούσε να αποκτήσει δύναμη για να υπερασπιστεί τη φυλή του εναντίον των δαιμόνων και, αφού ελευθερώνεται, χρησιμοποιεί ένα επικίνδυνο artifact και γίνεται ο ίδιος αυτό που μισεί: ένα δαιμονικό ον, το οποίο προσπαθεί ακόμα να βοηθήσει τα Night Elves, αλλά γίνεται σιγά-σιγά εργαλείο στα χέρια των Undead. Το καλύτερο, ίσως, δείγμα σκοτεινού ήρωα είναι ο αστυνομικός Max Payne από την ομώνυμη σειρά. Η τίμια προσπάθεια του να σταματήσει την εξάπλωση ενός θανατηφόρου ναρκωτικού του κόστισε τη ζωή της γυναίκας και της μικρής του κόρης. Το πρώτο παιχνίδι αφηγείται την ξέφρενη πορεία του Max προς την εκδίκηση, έχοντας βάλει στην άκρη πλέον κάθε έννοια νομιμότητας και οίκτου. Στο δεύτερο μέρος, αφού απαλλάχθηκε από τις κατηγορίες για την εξόντωση του κυκλώματος εμπόρων, χωρίς οικογένεια και χωρίς λόγο ύπαρξης πια, πέφτει στα δίχτυα μιας δολοφόνου, της Mona Sax, η οποία τον οδηγεί στην οριστική πτώση.







Οι Κακοι

Στην κατηγορία αυτή ανήκουν οι πρωταγωνιστές εκείνοι που δεν υπηρετούν κάποιο ιδανικό, παρά μόνο τον εαυτό τους. Οι "ήρωες" αυτοί είναι από κοινοί εγκληματίες, όπως ο μαφιόζος Tommy Vincetti του Grand Theft Auto: Vice City και ο James Earl Cash, πρωταγωνιστής του Manhunt, μέχρι νεκροζώντανοι, όπως ο Kain και ο Raziel από την σειρά Legacy of Kain/Blood Omen και ο Death Knight Arthas του WarCraft III. Ειδικά η σταδιακή πτώση του τελευταίου από Paladin σε Death Knight και ο φόνος του βασιλιά και πατέρα του αποτελεί μια από τις πιο εντυπωσιακές στιγμές στην ιστορία των videogames.







digitized by greekrcm.gr

Οι Losers

Μη γελάτε, στην κατηγορία αυτή ανήκουν μερικές σπουδαίες προσωπικότητες των videogames. Θα αναφερθούμε σε τρεις ήρωες κλασικών adventure για να καταλάβετε: Larry Laffer, Roger Wilco και Guybrush Threepwood. Ο αποτυχημένος γόης, ο αιώνιος space janitor και ο επίδοξος πειρατής. Ο Leisure Suit Larry βρίσκεται σε μια συνεχή αναζήτηση για sex και την ιδανική γυναίκα, ο Roger στην σειρά Space Quest σώζει επανειλημμένα τον γαλαξία από σατανικούς εξωγήινους, αλλά καταλήγει πάντα με τη σφουγγαρίστρα στο χέρι και ο Guybrush καταδιώκεται από τον φοβερό πειρατή LeChuck, τον οποίο καταφέρνει να κατατροπώνει πάντα, σχεδόν κατά λάθος. Η σειρά Monkey Island, στην οποία πρωταγωνιστεί, θεωρείται μια από τις καλύτερες και πιο αστείες σειρές adventure όλων των εποχών.







Οι Αταιριαστοι

Υπάρχουν και κάποιοι ήρωες οι οποίοι αρνούνται πεισματικά να χωρέσουν σε μια κατηγορία. Πολλοί από αυτούς που έχουμε ήδη αναφέρει διαθέτουν χαρακτηριστικά που ταιριάζουν σε διάφορες κατηγορίες, αλλά οι πραγματικά αταίριαστοι χαρακτήρες χωρούν παντού και πουθενά. Ο αγαπητός Manny Calavera από το Grim Fandago είναι ένα από τα καλύτερα παραδείγματα. Αντίηρωας, loser, εγκεφαλικός, μια διασταύρωση Χάρου και Humphrey Bogart, είναι ένας από τους πλέον αξιομνημόνευτους και μοναδικούς ήρωες στην ιστορία των videogames.



"Πολυμορφικοι" Ηρωες

Θα πρέπει να κάνουμε μια ειδική μνεία στους πρωταγωνιστές των RPG. Δεν είναι τυχαίοι ότι οι εταιρίες Black Isle και BioWare αναζωογόνησαν το είδος αυτό. Κατάφεραν να δώσουν ψυχή σε χαρακτήρες που μέχρι τότε δεν ήταν τίποτα άλλο παρά σειρές στατιστικών στοιχείων χωρίς σαφή χαρακτηριστικά πέρα από ένα πορτραίτο και ένα όνομα. Για να το πετύχουν αυτό, όχι μόνο δεν περιόρισαν τις επιλογές του παίκτη, όπως γίνεται στα ιαπωνικά RPG, αλλά έδωσαν μεγαλύτερο εύρος και νόημα σε αυτές, ξεφεύγοντας από το παραδοσιακό hack 'n slash. Χαρακτήρες όπως ο πρωταγωνιστής των Baldur's Gate και, πολύ περισσότερο, ο αξέχαστος Nameless One του Torment, είχαν ένα υπόβαθρο πάνω στο οποίο έκανε ο παίκτης τις επιλογές του, χωρίς να περιορίζεται από αυτό. Τι σημαίνει για τον παίκτη ότι είναι παιδί του Bhaal, θεού του Φόνου ή ότι είναι αθάνατος, και το παρελθόν του, το οποίο αποκαλύπτει και θυμάται σταδιακά, είναι γεμάτο από πράξεις απίστευτα ανήθικες έως παρανοϊκές; Από την κατηγορία αυτή δεν θα μπορούσε να λείπει ο J.C. Denton από το Deus Ex. Ο "βιονικός" ήρωας που δημιούργησε ο Warren Spector καλείται να πάρει θέση σε έναν σκοτεινό κόσμο όπου δεν υπάρχει Καλό και Κακό. Σε πιο ανάλαφρο μοτίβο κυμαίνεται ο πρωταγωνιστής των Gothic, ο οποίος αντιμετωπίζει τον κόσμο με έναν ελαφρά ειρωνικό και κυνικό τρόπο, χωρίς να έρχεται σε αντίθεση με τις επιλογές του παίκτη.





digitized by greekrcm.gr

Οι Αφανείς Ηρωες



Δίπλα στους ανώνυμους ήρωες θα πρέπει να αναφέρουμε και τους χαρακτήρες οι οποίοι, αν και δεν είναι πρωταγωνιστές, θα άξιζαν να αφιερωθεί ένα παιχνίδι σε αυτούς. Είτε είναι NPC σε adventure ή χαρακτήρες-μέλη της ομάδας σε ένα RPG, πλαισιώνουν τον ήρωα και του επιτρέπουν να εκφραστεί και να αναπτυχθεί ως προσωπικότητα. Ποιος μπορεί να ξεχάσει τους χαρακτήρες των Baldur's Gate: τον φοβερό Minsc, τον "βαρεμένο" ranger με το "γιγαντιαίο χαμστεράκι του διαστήματος", τον Boo, τον εκπληκτικό paladin Keldorn, αιώνια διχασμένο μεταξύ οικογένειας και καθήκοντος, την δυναμική και ισχυρογνώμονα fighter/druid Jaheira, την αθώα mage Aerie, το ιπτάμενο ξωτικό με τα κομμένα φτερά και τόσους άλλους. Ολόκληρο το καστ των Planescape: Torment και Grim Fandago θα μπορούσε να αποτελέσει σεμινάριο δημιουργίας χαρακτήρων, με παρουσίες όπως το ιπτάμενο κρανίο Morte και ο φοβερός Colonel Salvator Limonez. Θα χρειαζόμασταν άλλο ένα αφιέρωμα για να αναφερθούμε στους χαρακτήρες αυτούς όπως θα τους άξιζε, αλλά θα αρκεστούμε στο συμπέρασμα ότι δεν θα μπορούσαν να υπάρχουν ολοκληρωμένοι πρωταγωνιστές στα παιχνίδια χωρίς τους "δεύτερους" αυτούς ρόλους.



So Now You Are A Hero

Οι λόγοι για τους οποίους δεν αναφέραμε τους χαρακτήρες, οι οποίοι αποτελούν μεταφορές κινηματογραφικών ή λογοτεχνικών ηρώων σε παιχνίδια είναι ευνόητοι. Ο σκοπός του αφιερώματος αυτού είναι να ξύσει την επιφάνεια των αυθεντικών δημιουργημάτων που κατέκτησαν τις καρδιές μας ή κέρδισαν την αντιπάθεια μας, έστω, χωρίς να βασίζονται άμεσα σε κάτι ήδη γνωστό. Ποια είναι τα κοινά τους γνωρίσματα και ποιες οι αντιθέσεις τους; Ποιοι μας εμπνέουν και για ποιους αδιαφορούμε; Ποιους θεωρούμε κλισέ και ποιους κλασικούς και πως τους διαχωρίζουμε μεταξύ τους;

Είναι ενδεικτικός ο τρόπος με τον οποίο αντιμετωπίζει πια η ίδια η βιομηχανία την δημιουργία των ηρώων της. Τα πράγματα έχουν αλλάξει πολύ από τότε που δημιουργικές μεγαλοφυΐες, όπως είναι οι Miyamoto και Moru Iwatani διαμόρφωναν μόνοι τους ήρωες τους, χρησιμοποιώντας λιγοστά χρώματα και pixels, Σήμερα το έργο αυτό αναλαμβάνουν πλέον ομάδες δημιουργών, οι οποίες δοκιμάζουν πρώτα το αποτέλεσμα σε ένα επιλεγμένο κοινό, ώστε να δουν τι αρέσει και τι όχι στους παίκτες. Η εξέλιξη της τεχνολογίας, η οποία έφερε επανάσταση στους τομείς των γραφικών και του ήχου των παιχνιδιών, δεν τα έκανε απρόσωπα techdemos, όπως πίστευαν κάποιοι.. Όσο και αν αυτό φαίνεται αντιφατικό, το επίκεντρο κάθε τίτλου και το κλειδί της επιτυχίας του εντοπίζονται, περισσότερο από ποτέ, στους πρωταγωνιστικούς χαρακτήρες. Οι τεχνολογικές δυνατότητες που περιόριζαν και υπαγόρευαν κάποτε την μορφή και τις ικανότητες των ηρώων των παιχνιδιών, σήμερα αποτελούν ένα ισχυρό όπλο στα χέρια των δημιουργών. Το όπλο αυτό μπορεί να αποδειχθεί εύκολα δίκοπο όμως, όταν οι δημιουργοί δεν καταφέρνουν να ανταποκριθούν στις απαιτήσεις του κοινού. Τρανό παράδειγμα τέτοιας αποτυχίας αποτελεί το τελευταίο παιχνίδι της σειράς Tomb Raider, στο οποίο η Core Design δεν μπόρεσε να πραγματοποιήσει τις υποσχέσεις της για επαναστατικές αλλαγές στις δυνατότητες της Lara.





Οι προκλήσεις που αντιμετωπίζουν οι game designers στον σχεδιασμό των ηρώων τους διαφέρουν, ανάλογα με το είδος. Στα παιχνίδια με προοπτική τρίτου προσώπου, ιδιαίτερα στα action games όπου ο παίκτης βλέπει συνήθως την πλάτη του χαρακτήρα, οι δημιουργοί αναγκάζονται να αφιερώσουν περισσότερο χρόνο και προσπάθεια στη σχεδίαση του πίσω μέρους του μοντέλου, παρά στην μπροστινή του όψη. Εξίσου δύσκολη και πολύπλοκη διαδικασία αποτελεί σε άλλα είδη παιχνιδιών η συγγραφή διαλόγων και η επιλογή των ηθοποιών που τους αποδίδουν. Βλέποντας τίτλους όπως το Final Fantasy X μπορούμε να αντιληφθούμε ότι είναι αισθητή ακόμα και η συμβολή ενδυματολόγων στη σχεδίαση των χαρακτήρων στα σύγχρονα παιχνίδια. Όλη αυτή η διαδικασία έχει ως στόχο την δημιουργία νέων ηρώων και την ανανέωση των γνωστών, ηρώων που έχουν αποκτήσει για τα παιχνίδια σημασία εφάμιλλή με εκείνη των ηθοποιών στον κινηματογράφο.

digitized by greekrcm.gr

Ενα Θεοτρελο Πανθεο



Καθένας από εμάς έχει τον δικό του αγαπημένο ήρωα- σε πρόσφατη δημοσκόπηση του www.cgmag.gr τις περισσότερες ψήφους πήρε ο Link, με τον Max Payne στην δεύτερη θέση και τον Guybrush Threepwood στην τρίτη (υπόλοιποι υποψήφιοι, ο Cloud, ο Master Chief, ο Pac-Man, ο Gordon Freeman, ο Manny Calavera, ο Gabriel Knight, ο Nameless One, ο Larry Laffer, ο Serious Sam). Αν το καλοσκεφτείτε όμως, κανείς δεν μπορεί να απομονώσει μόνο έναν χαρακτήρα, αφού καθένας αντιπροσωπεύει διαφορετικές πτυχές του εαυτού μας. Και αν μην τι άλλο, το πάνθεο των Ηρώων είναι τεράστιο. Έχετε σκεφτεί αλήθεια, πόσοι δεκάδες, εκατοντάδες ήρωες έχουν σώσει τον κόσμο στις οθόνες μας; Σας φαίνεται υπερβολικό το "εκατοντάδες"; Τι θα λέγατε για ένα μικρό brainstorming;

Dizzy το αυγό, Jack the Nipper, το δολοφονικό μωρό. Simon the Sorceror, ο μικρός μάγος και Karnov ο χοντρός ρώσος. Ο Malcolm, ο γελωτοποιός κακός που έγινε ήρωας παιχνιδιού. Lewton, ο ντετέκτιβ από το Discworld Noir, ο Digger που καταβρόχθιζε διαμάντια και χρυσάφι. Liu- Kang και Rayden, Scorpion και Sub-Zero, Ken και Ryu, Jin και Yoshimitsu και τόσοι άλλοι άμοιροι, δεκάδες πολεμιστές που πέθαναν ξανά και ξανά και ξανά σε μάχες. Gilius Thunderhead- Tyris Flare- Axe Battler αλλά και Rastan, Rygar και Wonderboy και άπειρα εικοσάρικα. Κάθε αναφορά Ήρωα ζωντανεύει και από μια ανάμνηση, μια εποχή κι ένα στάδιο στην ζωή μας.

Kiwi του New Zealand Story- ανεξιχνίαστου γένους και είδους. Turrican και Chucky Egg και Strider και Switchblade, και Baby Joe (Going Home). Megaman και Caveman Ninja και Toki. Christopher Blair από Wing Commander, Ingrid από τα text adventures και Raul Dusentier του Cruise of the Corpse. Avatar- η ενσάρκωση των Αρετών σε όλη την σειρά του Ultima. Rick Dangerous και εκατοντάδες Game Over. PaperBoy και χιλιάδες εφημερίδες. Άπειροι ήρωες- άπειρες εικόνες στο μυαλό.



Οι βασικές κατηγορίες ηρώων που αγαπάμε, σε τελική ανάλυση, είναι δύο: αυτοί που θα θέλαμε να είμαστε και αυτοί που μας διασκεδάζουν ή μας κεντρίζουν να τους γνωρίσουμε καλύτερα. Οι ήρωες των παιχνιδιών μας δίνουν την δυνατότητα να ζήσουμε κάποιες κρυφές μας επιθυμίες, να κάνουμε πράγματα που δεν θα κάναμε ποτέ, ακόμα και αν είχαμε τη δυνατότητα ή να γίνουμε κάτι που δεν είναι δυνατόν καν να υπάρχει. Το σίγουρο είναι ότι ταυτιζόμαστε σε κάποιο βαθμό με τους ήρωες των αγαπημένων μας παιχνιδιών, είτε σε επίπεδο προσωπικότητας, είτε σε επίπεδο αφηρημένων χαρακτηριστικών και η επιλογή των ηρώων που μας εκφράζουν θα μπορούσε να πει πολλά σε έναν ειδικό. Εσείς, πάντως, μπορείτε να μάθετε ποιος ήρωας κλασικού arcade (ως το 1985) σας ταιριάζει συμπληρώνοντας το τεστ που θα βρείτε σε αυτή την διεύθυνση: http://quiz.ravenblack.net/videogame.pl.

Το θέμα αυτό είναι τόσο πολύπλευρο, όσο πολυπληθές είναι και το ατελείωτο καστ των ηρώων που έχουν εμφανιστεί στα videogames τα τελευταία 30, περίπου, χρόνια. Είναι βέβαιο ότι παραλείψαμε πολλούς, ενδιαφέροντες ήρωες και ηρωίδες και ότι δεν καλύψαμε αυτούς που αναφέραμε όσο θα άξιζαν. Ας μην ξεχνάμε, πάντως, ότι κάποια από τα εθιστικότερα παιχνίδια όλων των εποχών δεν έχουν καθόλου χαρακτήρες. Αυτά που είναι, όμως, έχουν έρθει πιο κοντά στην καρδιά μας.

Νίκος Παπακωνσταντίνου







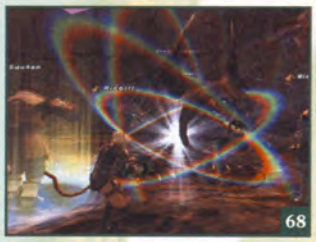
COMPUTER GAMES • ΑΠΡΙΛΙΟΣ 2004

digitized by greekrcm.gr

Φανταστικά Ταξίδια

Ελάτε, ξεφυλλίστε το επόμενο section του περιοδικού... σας περιμένει ένα μαγευτικό ταξίδι στον κόσμο των games. Ελάτε μαζί μας στην περιπλάνηση που θα σας οδηγήσει όπου μπορείτε να φανταστείτε: από Β' Παγκόσμιο έχουμε την αφρικανική έρημο όπου συγκρούονται τα διψασμένα για πετρέλαιο άρματα του πολύ καλού Combat Mission και την ιστορία μιας ομάδας στρατιωτών στο καλό TBS Silent Storm. Λίγο νωρίτερα, βρισκόμαστε στην Αμερική της ποτοαπαγόρευσης με το Chicago 1930, το οποίο δεν καταφέρνει να δημιουργήσει τη σωστή ατμόσφαιρα και αναλώνεται σε μια γραμμική ιστορία γεμάτη άσκοπη βία. Κατόπιν θα πάμε πίσω στο χρόνο και βαθιά στο κέντρο της Γης με το Journey to the Center of the Earth- ένα αξιόλογο adventure που βασίστηκε στην έμπνευση του μεγάλου Ιούλιου Βερν. Βγαίνοντας από τα βάθη του πλανήτη, αναδυόμαστε στην αποκαλυπτική καταστροφή του Terminator 3: War of the Machines. Δυστυχώς, πρόκειται για άλλο ένα licenced game που έχει το όνομα, αλλά όχι και τη χάρη... σε αυτό μοιάζει αρκετά με την ταινία. Ξεφεύγοντας εντελώς από τον γνωστό μας κόσμο, θα γνωρίσουμε δύο άλλους, online: τον Vana'diel του Final Fantasy XI, το οποίο ανοίγει τα φτερά του στην online κοινότητα και τον Istaria του Horizons, το οποίο πετά πάνω στα φτερά των μεγαλόπρεπων δράκων του. Συνεχίζοντας το ταξίδι στη φαντασία θα συγκρουστούμε με σπαθί και μαγεία στα πεδία της μάχης του φιλόδοξου SpellForce και μετά θα προσγειωθούμε στην αγωνιστική πραγματικότητα του V-Rally 3. Θα προσπαθήσουμε να κατακτήσουμε τα γειτονικά βασίλεια στο Two Thrones και θα βρεθούμε για μια ακόμη φορά στο πεδίο μάχης ενός άσκοπου πολέμου με το Vietcong: Fist Alpha. Τέλος, θα γίνουμε ξανά Sam Fisher στην πολυαναμενόμενη συνέχεια του Splinter Cell, το Pandora Tomorrow. Δέστε τις ζώνες σας, η πτήση αναμένεται περιπετειώδης...


60


68


70


72


76


80


64

60. Combat Mission: Afrika Korps.....8
62. Chicago 1930 5
64. Journey to the Center of the Earth 6.5
66. Terminator 3: War of the Machines 5
68. Final Fantasy XI 8
70. Silent Storm 7.5
72. SpellForce: The Order of Dawn.....8.5
76. V-Rally 3 .....7.5
78. Two Thrones 6
80. Horizons: Empire of Istaria.....7.5
82. Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow 9
86. Vietcong: Fist Alpha 6.5

ΑΓΑΠΗΜΕΝΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

Χρήστος Κουβόπουλος
Splinter Cell: Pandora Tomorrow
I am a man who walks alone...

Μηνάς Νοταράς
Spellforce: The Order of Dawn
Πιθανό Warcraft-killer!

Νίκος Παπακωνσταντίνου
Horizons: Empire of Istaria
Don't ride the dragon, BE the dragon!

Αντώνης Πέτρου
Final Fantasy XI
Τόσο κοντά... μα συνάμα, τόσο μακριά

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...

digitized by greekrcm.gr

το PS2 Magazine που κυκλοφορεί

PS2 Magazine

Reviews για τα παιχνίδια

- I-Ninja
- Fatal Frame II
- Castlevania
- Maximo Vs. Army of Zin
- NFL Street
- Rogue Ops
- Midway Arcade Treasures
- Flipnic
- Baldur's Gate: Dark Alliance 2
- Max Payne 2: The Fall of Max Payne
- Arc: The Twilight of the Spirits

Και πολλά άλλα...

ακόμα...

Resident Evil: Outbreak

Αποκλειστικο Preview!

James Bond 007: Everything or Nothing

Η ΕΑ προβαρει τα κατασκοπικα της!



ΔΩΡΟ Action Replay Cheats CD!

Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Ο Sam Fisher αποκαλυπτεται στο PS2 Magazine...



digitized by greekrcm.gr



Όπου φύγει - φύγει!



Εν δυο, εν δυο!

Combat Mission: Afrika Korps

Επιστροφή στο μέτωπο

Ένα από τα καλύτερα turn-based strategy που έχουν κυκλοφορήσει μέχρι σήμερα είναι η σειρά των Combat Mission. Αυτό είναι κάτι που κανείς δεν μπορεί να αμφισβητήσει. Το πρώτο είχε κυκλοφορήσει το 2000 και κατέπληξε τους πάντες όχι μόνο με τα γραφικά του, αλλά και με το πάρα πολύ καλό gameplay και το βάθος που έδινε στην μάχη. Το 2002 ήρθε μαζί με το δεύτερο παιχνίδι της σειράς με τίτλο Combat Mission: Barbarossa to Berlin- το οποίο ήταν σαφώς βασισμένο στο πρώτο, αλλά είχε και πολλές αλλαγές και βελτιώσεις που το έκαναν ακόμα καλύτερο. Τώρα ήρθε η σειρά του τρίτου παιχνιδιού της σειράς, από την Battlefront, το οποίο διατηρεί το πολύ καλό όνομα της. Το όνομα αυτού... Combat Mission: Afrika Korps.

Το Afrika Korps καλύπτει τα γεγονότα του 2ου Παγκοσμίου Πολέμου στην Βόρεια Αφρική , την Ιταλία και την Κρήτη. Όπως και τα δύο προηγούμενα παιχνίδια, έτσι και αυτό είναι ένα turn-based strategy game το οποίο δίνει μεγάλο βάρος στην μάχη και την τέχνη του πολέμου. Η μάχη είναι μοιρασμένη σε δύο φάσεις - στην φάση σχεδιασμού και στην φάση της δράσης. Για όσους δεν είχαν επαφή με το παιχνίδι στο παρελθόν, εξηγούμε περιληπτικά τι θα πει αυτό: στην διαδικασία λοιπόν του σχεδιασμού βλέπετε το χωρισμένο σε εξάγωνα 3D πεδίο της μάχης παγωμένο, με τα στρατεύματά σας παραταγμένα ενώ περιμένουν να πάρουν εντολές από εσάς. Αυτό είναι που πρέπει να κάνετε κι εσείς. Αρχίζετε να περνάτε ανάμεσα από τις μονάδες σας βλέποντας στο πεδίο τα πιθανά σημεία ανάπτυξης τους και ξεκινάτε με όλη σας την άνεση να δίνετε εντολές, ορίζοντας waypoints, θέτοντας στόχους και αναπτύσσοντας τις στρατηγικές σας. Αφού τα κάνετε αυτά και είστε σίγουροι για την επιτυχία των επιλογών σας, περνάτε στη φάση της δράσης.

ΕΙΔΟΣ Turn-Based Strategy

ΕΚΔΟΤΗΣ Battlefront.com

ΑΝΑΠΤΥΞΗ Big Time Software

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ PIII-500MHZ, 64MB RAM, 16MB κάρτα γραφικών

MULTIPLAYER Μέχρι 2 παίχτες σε LAN ή Internet

Πραγματικός πόλεμος

Με το που ξεκινάει η φάση της δράσης όλες σας οι μονάδες αρχίζουν να πραγματοποιούν τις εντολές που έχετε δώσει. Αυτό όμως δεν σημαίνει ότι τις ολοκληρώνουν κιόλας. Αυτή είναι και η μαγεία του Combat Mission - τα αναπάντεχα γεγονότα που συμβαίνουν κατά την διάρκεια της μάχης. Οι στρατιώτες κουράζονται, τρομάζουν και φοβούνται. Ανάλογα με τις κινήσεις του εχθρού αλλάζουν κίνηση από μόνοι τους. Απλά δώστε εντολή σε μια διμοιρία στρατιωτών να επιτεθεί σε ένα ουλαμό αρμάτων και θα δείτε όλους σας τους στρατιώτες να τρέπονται σε φυγή μόλις δουν από μακριά τον στόχο που τους έχετε ορίσει. Τέτοιο βάθος σε παιχνίδι καθαρού πολέμου δεν έχουμε δει ποτέ ξανά. Ακόμα και αν έχετε αριθμητική υπεροχή δεν είναι σίγουρο ότι θα κερδίσετε την μάχη αν δεν κάνετε σωστές κινήσεις. Με μια λάθος κίνηση οι στρατιώτες σας μπορούν εύκολα να χάσουν το θάρρος τους και ίσως και την ζωή τους.





Όπως είπαμε το παιχνίδι παρουσιάζει τα γεγονότα του 2ου Παγκοσμίου Πολέμου που συνέβησαν στην Βόρεια Αφρική, στην Ιταλία και στην Κρήτη. Επόμενο είναι λοιπόν να υπάρχουν νέα εδάφη. Οι αμμώδεις εκτάσεις και οι λόφοι της ερήμου, τα ξερά, γυμνά βουνά και η σκόνη - πολλή σκόνη - είναι τα χαρακτηριστικά στοιχεία των περιοχών αυτών. Κυρίως στις μάχες που γίνονται στην έρημο της Βόρειας Αφρικής τα πράγματα γίνονται πολύ δύσκολα με τις δύσκολες καιρικές συνθήκες και τα πυκνά σύννεφα άμμου που υπάρχουν στην ατμόσφαιρα ή που δημιουργούνται καθώς αναπτύσσονται οι στρατιωτικές δυνάμεις. Η ορατότητα είναι περιορισμένη και αυτό επηρεάζει πολύ τις αποφάσεις που πρέπει να πάρετε κατά την διάρκεια του σχεδιασμού.

Πέρα από τα νέα εδάφη που υπάρχουν

digitized by greekrcm.gr






στο παιχνίδι, έχουν προστεθεί και νέες μονάδες που χρησιμοποιούνται μέσα στις περίπου 70 ιστορικές ή ιστορικά εμπνευσμένες μάχες. Μονάδες από διάφορες χώρες του κόσμου που έστειλαν στρατεύματα στις μάχες αυτές, όπως η Αυστραλία, η Πολωνία και ο Καναδάς. Θα έλεγε κανείς ότι υπάρχει πολύ περιεχόμενο. Αλλά έχει λάκκο κάπου εδώ στην έρημο...

Πάλι τα ίδια!

Πέρα όμως από όλα αυτά, το Combat Mission: Afrika Korps δεν έχει να παρουσιάσει κάτι αληθινά νέο σε σχέση με το προηγούμενο παιχνίδι της σειράς. Η 3D μηχανή γραφικών που χρησιμοποιεί το παιχνίδι είναι η ίδια με του προηγούμενου χωρίς βελτιώσεις, με μόνες προσθήκες τα καιρικά φαινόμενα που αναφέραμε παραπάνω. Επομένως, τα γραφικά δεν είναι και ό,τι καλύτερο έχει να παρουσιάσει το παιχνίδι, αφού φαίνονται αρκετά παλιά πια, χωρίς να παρουσιάζουν την τεχνολογία γραφικών που έχουμε δει από άλλα πρόσφατα παιχνίδια. Ακόμα κι έτσι όμως, τα γραφικά του παιχνιδιού δεν είναι άσχημα, προσφέρουν αρκετή λεπτομέρεια στην μάχη, χωρίς να κουράζουν. Τα καιρικά φαινόμενα και ο σχεδιασμός του εδάφους είναι αρκετά όμορφα και μάλιστα επηρεάζουν ιδιαίτερα το gameplay. Άλλωστε δεν είναι τα γραφικά του παιχνιδιού που παίζουν πρωταρχικό ρόλο, αλλά το βάθος που δίνει στην μάχη.

Δυστυχώς, το Afrika Korps είναι ένα ακόμα παιχνίδι που έχει αρκετά λάθη. Ουσιαστικά έχει τα ίδια λάθη που είχαμε δει και στο προηγούμενο παιχνίδι. Καταρχήν δεν υπάρχει ούτε single player αλλά ούτε και multiplayer campaign για να παίξουν οι παίχτες. Όλες οι αποστολές του παιχνιδιού είναι πεταμένες σε μια λίστα από την οποία οι παίχτες μπορούν να επιλέξουν όποια θέλουν και να παίξουν. Υπάρχουν βέβαια κάποιες αποστολές οι οποίες περιλαμβάνουν παραπάνω από μια μάχες με τις ίδιες μονάδες, αλλά σίγουρα δεν είναι αρκετό. Υπάρχουν τόσες ιστορικές μάχες που περιλαμβάνει το παιχνίδι, οι οποίες δεν είναι κατανεμημένες ούτε καν χρονολογικά, τις οποίες θα μπορούσαν οι δημιουργοί του παιχνιδιού να τις πακετάρουν σε ένα campaign μαζί με κάποιες παραπάνω. Το multiplayer mode δεν χάνει κάτι ιδιαίτερο από αυτό αφού ούτως ή άλλως δεν είναι απαραίτητο. Το single player mode όμως χρειάζεται κάτι τέτοιο για να εντάξει τους παίχτες καλύτερα στο παιχνίδι.

Του κάκου!

Αυτό όμως που δεν έχει αλλάξει από το προηγούμενο παιχνίδι ενώ θα έπρεπε είναι τα προβλήματα της τεχνητής νοημοσύνης. Μπορεί οι αντιδράσεις των μονάδων σας στην μάχη ανάλογα με την εξέλιξή της να είναι ρεαλιστικές και όμορφες, όταν όμως παίζετε μάχη μεγάλης κλίμακας θα δείτε αμέσως τα προβλήματα να εμφανίζονται. Χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι η αντίδραση των αρμάτων σε σχέση με τους στρατιώτες. Μια από τις πιο κλασσικές τακτικές που ακολουθούν οι περισσότεροι παίχτες είναι να στέλνουν τα άρματα μπροστά με τα οποία μπορούν να καλύψουν ένα μεγάλο κομμάτι της γραμμής του εχθρού ενώ προσφέρουν κάλυψη στο πεζικό που έρχεται από πίσω. Πολύ συχνά λοιπόν τα άρματα υποχωρούν όταν δεχθούν πυρά με αποτέλεσμα να εκθέσουν όλο το πεζικό στον εχθρό. Και σαν να μην φτάνει αυτό, δε υποχωρούν ψάχνοντας να βρουν ένα σημείο κάλυψης - απλά γυρνάνε "πλάτη" στον εχθρό εκθέτοντας και τους εαυτούς τους. Φυσικά, με μια τέτοια αντίδραση επόμενο είναι οι πεζικάριοι να πανικοβληθούν και να τραπούν σε φυγή με αποτέλεσμα να καταστραφεί όλο το σχέδιο μάχης σας. Τα προβλήματα της τεχνητής νοημοσύνης εντοπίζονται και στην ανικανότητα των μονάδων σας να οργανώσουν κάποια σχέδια μάχης, όπως ενέδρες, πυρά καταστολής ή αντιπερισπασμούς. Πρόβλημα παρουσιάζει επίσης και το pathfinding των μονάδων καθώς προσπαθούν να κινηθούν μεταξύ των waypoints που έχετε ορίσει, κολλώντας σε εμπόδια, αναγκάζοντας σας να τις μετακινήσετε χειροκίνητα.

Τελειώνοντας με τα προβλήματα του παιχνιδιού, οφείλουμε να αναφέρουμε κάποιες μικρές τεχνικές λεπτομέρειες που μπορεί να σας μπερδέψουν. Το παιχνίδι δεν έχει επιλογή για να ρυθμίσετε την ανάλυση του, επομένως προσαρμόζεται στην ανάλυση που έχετε επιλέξει για την επιφάνεια εργασίας (desktop) σας. Επίσης, υπάρχουν κάποια προβλήματα με τις κάρτες γραφικών της ATI και τα εφφέ της ομίχλης καθώς και κάποια άλλα με τους drivers κάποιων καρτών, τα οποία είναι πολύ πιθανό να διορθωθούν με την έκδοση κάποιου patch.

Μπορεί λοιπόν το παιχνίδι να έχει αρκετά προβλήματα και να μην παρουσιάζει σχεδόν τίποτα καινούριο τεχνολογικά σε σχέση με το προηγούμενο παιχνίδι της σειράς, παραμένει όμως ένα από τα καλύτερα turn-based strategy wargames. Κυρίως όμως απευθύνεται στους σκληροπυρηνικούς φίλους του είδους που ξέρουν καλά τι να κάνουν και πώς θα χειριστούν τα πράγματα στο παιχνίδι. Αυτό φαίνεται κι από το χρόνο που απαιτείται για να μάθει τον χειρισμό του παιχνιδιού ένας νέος παίχτης. Δεν είναι ένα απλό παιχνίδι που απλά οι παίχτες παίρνουν τις μονάδες που έχουν διαθέσιμες και τις στέλνουν άτακτα στην μάχη, χωρίς να κουράσουν πολύ το μυαλό τους. Πρέπει να σκεφτούν τις συνέπειες που θα έχει μια εντολή τους στην ψυχολογία των μονάδων, το πώς είναι πιθανό να αντιδράσουν. Σε ποια σημεία βολεύει να επιτεθούν και σε ποια υπάρχει ρίσκο. Η λέξη "βάθος" είναι η μοναδική που μπορεί να περιγράψει το παιχνίδι αυτό και αυτά που προσφέρει.

Αντώνης Πέτρου

ΥΠΕΡ

Απίστευτο βάθος στην μάχη, πολύ καλό gameplay.

ΚΑΤΑ

Προβλήματα με την τεχνητή νοημοσύνη, δεν παρουσιάζει καμία αλλαγή.

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ

7.5





digitized by greekrcm.gr



Χαμπάρι οι αστυνόμοι...



Οι άντρες με τα...μοβ!

Chicago 1930

Τρίζει ο Αλ Καπόνε

Ας κάνουμε ένα ταξίδι στο παρελθόν και ας μεταφερθούμε πίσω... στο 1930 και στην Αμερική. Τότε οι ΗΠΑ βρίσκονταν στον έλεγχο της Μαφίας και των Νονών του υποκόσμου, με γνωστότερο τον Αλ Καπόνε. Ό,τι συνέβαινε στην χώρα περνούσε από τα χέρια της Μαφίας η οποία ουσιαστικά κυβερνούσε την χώρα. Φυσικά, όπως συμβαίνει πάντα στους κόλπους του υποκόσμου, πάντα υπάρχουν και εμφύλιες διαμάχες. Έτσι γινόταν και τότε με την μάχη για τον έλεγχο του εμπορίου των αλκοολούχων ποτών. Η εποχή της λεγόμενης ποταπαγόρευσης ήταν ιδανική για την ανάπτυξη συμμοριών, πολέμων, λαδωμένων αστυνομικών... άπειρα φιλμ νουάρ και φυσικά οι Untouchables του Eliot Ness. Μπήκατε στο κλίμα; Κάθε μέρα οι εφημερίδες έγραφαν για τις φασαρίες ανάμεσα σε συμμορίες και την αστυνομία- η οποία ελεγχόταν από την ισχυρότερη συμμορία και τα πιο γεμάτα πορτοφόλια. Και οι συμμορίες δεν χάριζαν κάστανα: οι μαφιόζοι είχαν πάνω τους από ρόπαλα και μαχαίρια μέχρι Colts και Tommy guns. Καλά παιδιά...

Αυτή η εποχή φυσικά δεν θα μπορούσε να ξεφύγει από τους δημιουργούς των video games. Κατά διαστήματα έχουμε δει μερικούς τίτλους με υπόθεση που σχετίζεται με αυτή την εποχή. Η Wanadoo λοιπόν είναι μια ακόμη εταιρία που αποφάσισε να δημιουργήσει ένα παιχνίδι που έχει σχέση με τα δρώμενα εκείνης της λαμπρής περιόδου. Ο τίτλος του παιχνιδιού είναι Chicago 1930 και όπως είναι ευνόητο σας μεταφέρει στην πόλη με την μεγαλύτερη δραστηριότητα από συμμορίες την εποχή εκείνη. Το παιχνίδι σας αφήνει να επιλέξετε αν θα έχετε τον έλεγχο μιας μικρής ομάδας από την Μαφία ή το FBI. Αφού επιλέξετε την μεριά που θα είστε (οι περισσότεροι μάλλον Μαφία θα επιλέξουν ως συνήθως), ξεκινάτε το παιχνίδι είτε για την επικράτηση της συμμορίας σας στην πόλη, είτε για την εξάρθρωση όλων των κακοποιών. Όλα αυτά τα κάνετε περνώντας έναν αριθμό από αποστολές, ακολουθώντας μια σχετικά γραμμική εξέλιξη από τον χάρτη της πόλης- κάθε "περιοχή" της πόλης συμβολίζει και από μια πίστα/χάρτη.

Ποιος είπε ότι μοιάζει στο Commandos;

Το παιχνίδι υποτίθεται ότι λειτουργικά μοιάζει στο γνωστό Commandos της Pyro Studios μόνο που αντί για στρατιώτες του 2ου παγκοσμίου πολέμου, ελέγχετε μαφιόζους ή αστυνομικούς του 1930. Παίζετε σε ισομετρικό στήσιμο και με point & click κατευθύνετε τις μονάδες σας. Τονίζουμε την λέξη υποτίθεται, γιατί σε καμία περίπτωση το παιχνίδι δεν μπορεί να πλησιάσει το πολύ καλό Commandos.

Η δράση στο Chicago 1930 είναι real-time καθώς ελέγχετε την ομάδας σας προσπαθώντας να φέρετε εις πέρας κάθε αποστολή. Ο τρόπος ελέγχου της ομάδας, η άποψη της κάμερας, το Interface και οι μηχανισμοί, όντως θυμίζουν κάτι από Commandos, αλλά ως εκεί. Ποιοτικά το παιχνίδι δεν έχει να προσφέρει κάτι το εξαιρετικό. Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να ψάχνετε το κάθε σημείο στον χάρτη για να βρείτε εχθρούς και να τους εξουδετερώσετε- ειδικά η πρώτη αποστολή αποτελεί πολύ κακό δείγμα και πρόλογο. Για να πάτε σε όλα τα σημεία, πρέπει να βρείτε κάποια κλειδιά για να ανοίξετε πόρτες, να περάσετε μερικά σημεία που θα μπορούσαν να είναι γρίφοι και...αυτά. Βρίσκετε ένα περίεργο αντικείμενο και δεν υπάρχει καμία πληροφορία του τι είναι ή πώς μπορεί να χρησιμεύσει. Πάτε σε ένα χώρο γεμάτο χρήσιμα πράγματα και δεν μπορείτε να πειράξετε τίποτα- ο χάρτης μοιάζει νεκρός και το interactivity είναι πολύ, πολύ περιορισμένο. Μπαίνετε σε ένα δωμάτιο με δύο εχθρούς και επιτίθεστε στον ένα με τα χέρια σας και ο άλλος δεν παίρνει χαμπάρι γιατί έχει γυρισμένη την πλάτη του. Το χειρότερο από όλα...έχετε ένα μαχαίρι και επιτίθεστε στον εχθρό ρίχνοντας τον κάτω με ένα χτύπημα. Βρίσκετε στη συνέχεια ένα όπλο και χρειάζεστε 3 με 4 σφαίρες για να σκοτώσετε κάποιον, ενώ αυτός έρχεται με το μαχαιράκι του και σας σκοτώνει. Στην δεύτερη αποστολή, παίρνετε περισσότερα άτομα στην ομάδα σας, ενώ γίνεται μια απόπειρα για να αναπτυχθεί κάποιο υποτυπώδες σενάριο. Αλλά είναι πολύ

ΕΙΔΟΣ RTS

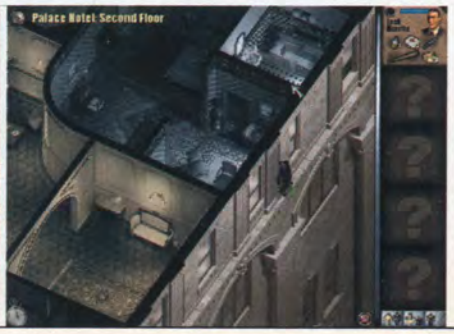
ΕΚΔΟΤΗΣ Wanadoo

ΑΝΑΠΤΥΞΗ Spellbound Studios

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

MULTIPLAYER Δεν διαθέτει





digitized by greekrcm.gr



αργά. Το Chicago 1930 είναι από εκείνα τα παιχνίδια που στα πρώτα τριάντα λεπτά έχει δείξει την αξία του- και δυστυχώς η αξία αυτή είναι μέτρια. Ακόμα και αν κάνετε υπομονή και προχωρήσετε στις επόμενες αποστολές, θα δείτε ότι το gameplay δεν βελτιώνεται αισθητά.

Η μάχη; Αν το diablo είναι ένα παιχνίδι που κάνετε συνέχεια κλικ στην μάχη για να σκοτώσετε τους εχθρούς, τότε το Chicago 1930 θα μπορούσε να είναι ένα diablo clone σε αυτό το τομέα. Κλικ και κλικ και πάλι κλικ, μέχρι να πέσει κάποιος κάτω. Μειωμένη στρατηγική και παράλληλα, βαρετή δράση. Αδικαιολόγητα περιορισμένο inventory (έξι slots ανά άτομο) και τα διάφορα skills ανά μαφιόζο δεν φαίνεται να επηρεάζουν το gameplay τόσο δραματικά. Θεωρητικά υπάρχουν στοιχεία "role playing", από την άποψη ότι στατιστικά και ικανότητες (diplomacy, first aid) αυξάνονται από πίστα σε πίστα. Αλλά η ενσωμάτωση και η εκτέλεση των μηχανισμών αυτών δεν είναι σωστές. Το gameplay καταντάει μια ρουτίνα όπου πατάτε pause (space bar... βλέπε παρακάτω) και κάνετε κλικ για να φάτε τους κακούς.

Υπάρχει και κάτι καλό

Υπάρχουν βέβαια και κάποια καλά σημεία στο παιχνίδι- κάποιες μικρές πινελιές εξυπνάδας που αποτελούν σωσίβιο για το παιχνίδι και το σώζουν από την ολοκληρωτική μιζέρια. Τα επίπεδα είναι όμορφα σχεδιασμένα παρουσιάζοντας καλά το ύφος της εποχής με πάρα πολλές λεπτομέρειες στα έπιπλα, στις πόρτες και τις ταπετσαρίες- τα μοντέλα των διαφορετικών μαφιόζων της ομάδας σας είναι και αυτά συμπαθητικά με ομαλό animation. Ο χώρος που βλέπετε είναι έγχρωμος ενώ όλα τα άλλα μέρη που είναι εκτός του πεδίου όρασης γίνονται ασπρόμαυρα σαν φωτογραφία. Η μουσική αρκετά καλή και ατμοσφαιρική, πάντα στο ύφος της εποχής.

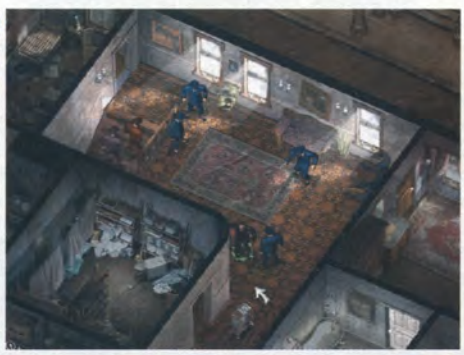
Το παιχνίδι παρουσιάζει και ένα σύστημα με emoticons (κεφαλάκια που εκφράζουν συναισθήματα) πάνω από τα κεφάλια των NPC, που σας δείχνουν τις προθέσεις του εκάστοτε μαφιόζου. Υπάρχει κι ένα είδος bullet time για RTS όταν πατάτε το space bar... στα περισσότερα τέτοια παιχνίδια, πατώντας το space παγώνετε το παιχνίδι και σχεδιάζετε με την άνεσή σας τις επόμενες κινήσεις. Εδώ, το παιχνίδι δεν παγώνει εντελώς- απλά πηγαίνει πολύ, πολύ αργά. Και μπορείτε να κρατήσετε την δράση "ημιπαγωμένη" για ένα περιορισμένο χρονικό διάστημα. Έξυπνη ιδέα αλλά δεν αρκεί.

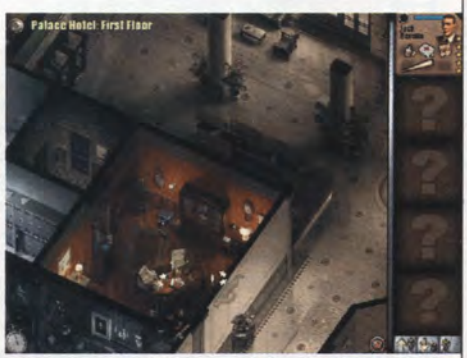
Έχοντας κάνει λοιπόν υπομονή για να παίξουμε αυτό το παιχνίδι, καταλήξαμε στο συμπέρασμα ότι μόνο κάποιος που δεν έχει τι άλλο να κάνει θα παίξει αυτό το παιχνίδι. Λείπουν βασικά στοιχεία: ζωντάνια, εθιστικότητα και αμιγές level design. Οι απαιτήσεις του παιχνιδιού (μνήμη, κάρτα γραφικών, επεξεργαστής) είναι υψηλές και δεν δικαιολογούν ένα τέτοιο παιχνίδι, χαμηλών επιδόσεων. Μόνο αν είστε φανατικοί του επίμονοι gamers θα βρείτε κάτι θετικό στην ιδέα του όλου παιχνιδιού. Οι υπόλοιποι...συνεχίστε να παίζετε Commandos ή Mafia αν σας αρέσει αυτή η εποχή.

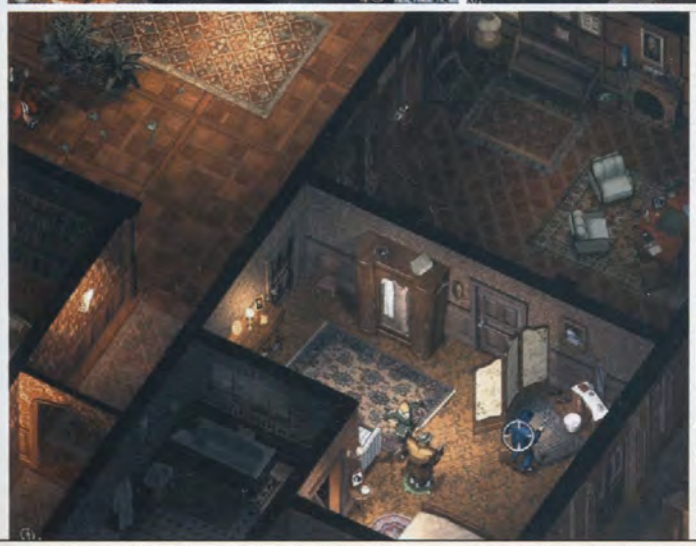
Μηνάς Νοταράς

ΥΠΕΡ	
Μουσική, φωτισμός.	
ΚΑΤΑ	**ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ**
Τεχνητή Νοημοσύνη, Gameplay, Interface, η μάχη.	**5**



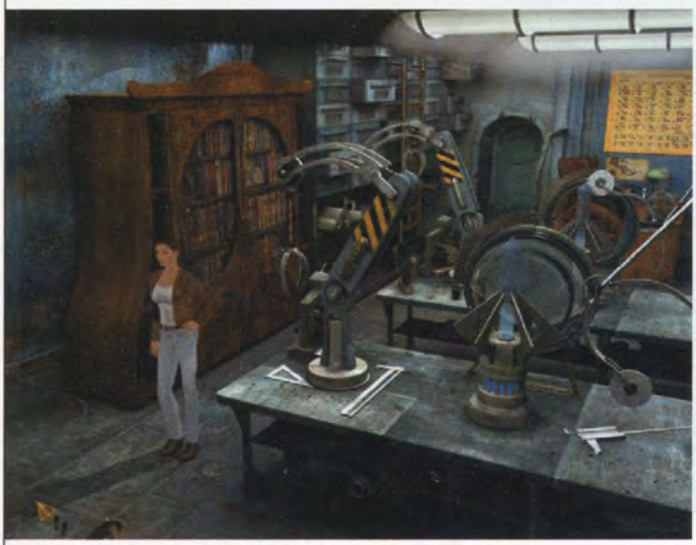








digitized by greekrcm.gr



Χμ... ένα ενδιαφέρον μηχανάκι. Τι να κάνει;



Hello? Είναι κανείς εδώ;

Journey to the centre of the Earth

Ένα όμορφο ταξίδι με μερικές λάθος στροφές...

Η καταιγίδα έχει καταλαγιάσει και η μεγάλη επίθεση των Χριστουγέννων έχει σβήσει πια πίσω μας... μπορούμε πλέον να ασχοληθούμε περισσότερο με τα "μικρότερα" παιχνίδια που κυκλοφόρησαν εκείνη την περίοδο, εκείνα που έπεσαν στην σκιά ορισμένων γιγάντων. Ένα από αυτά, το Journey to the centre of the Earth μας κράτησε αρκετές ώρες συντροφιάς και θα ήταν άδικο να το ξεχάσουμε, παρόλο που το review έρχεται ελαφρώς καθυστερημένο λόγω εορτών.

Το κεφάλαιο "adventures" είναι και αυτό θέμα που σηκώνει μεγάλη συζήτηση. Όπως και να έχει, παιχνίδια όπως το Broken Sword: The Sleeping Dragon κάνουν ό,τι μπορούν, νοθεύοντας λίγο την παλιά συνταγή με λίγο action και κάτι που θυμίζει από gameplay κονσόλας για να φτιάξουν ένα νέο είδος adventure. Αλλά "τα πάντα ρει" που είπε κι ο Ηράκλειτος- έτσι και τα adventures μεταλάσσονται και παίρνουν μια νέα μορφή. Αυτό δεν θα πει ότι το point & click έχει αφανιστεί- και σίγουρα δεν θα πει ότι ο Ηράκλειτος είχε στο μυαλό του το Journey to the Centre of the Earth όταν διατύπωνε τις απόψεις του.

ΕΙΔΟΣ Point & click adventure

ΕΚΔΟΤΗΣ Viva media

ΑΝΑΠΤΥΞΗ Frogware

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ Pentium III 500 MHz, 64 MB RAM, 16 MB κάρτα γραφικών

MULTIPLAYER Δεν διαθέτει

Τα ταξίδι του Βερν

Αυτός όμως που εμπλέκεται με το σενάριο του νέου adventure είναι ο προφητικός συγγραφέας, ο Ιούλιος Βερν. Το Journey δεν βασίζεται στην ιστορία και τους χαρακτήρες του βιβλίου, αλλά εμπνέεται περισσότερο από την ιδέα ενός τέτοιου ταξιδιού. Ακολουθώντας την τελευταία μόδα, στο παιχνίδι έχουμε μια νεαρά, συμπαθεστάτη πρωταγωνίστρια, την Ariane, η οποία πηγαίνει για φωτογραφίες σε ένα ισλανδικό ηφαίστειο, και μετά από ένα ατύχημα με το ελικόπτερό της βρίσκεται στα έγκατα της γης, σε έναν υπόγειο, μυστικό και ξεχασμένο πολιτισμό. Σκοπός της Ariane- "Αλίκης" από εδώ και πέρα είναι να βρει τον δρόμο της επιστροφής και να γυρίσει στην επιφάνεια. Σκοπός δικός σας, να την βοηθήσετε- απολαμβάνοντας παράλληλα την εμπειρία αυτής της μαγικής χώρας των θαυμάτων και θεαμάτων. Πραγματικά, οι περιοχές που θα









digitized by greekrcm.gr







δείτε είναι πανέμορφες και δημιουργούν την αγαλλίαση που νιώθει το μικρό παιδί όταν βυθίζεται για πρώτη φορά στις σελίδες του Βερν. Πρόκειται για μια τρελή παρέλαση από δεινόσαυρους, γίγαντες, αερόστατα και υποβρύχια, ερήμους και ζούγκλες, μυστήριες πόλεις και ξεχασμένα ορυχεία. Αν μην τι άλλο, το Journey είναι πολύ όμορφο adventure, με 2D σκηνικά και 3D χαρακτήρες.

Το interface βασικά είναι απλό point & click-αν και έχει λάθη σε ορισμένα σημεία (βλέπε επόμενη παράγραφο). Το σενάριο είναι αληθινά εξωπραγματικό σε ορισμένα σημεία και πρέπει να αφήσετε την παιδική σας φαντασία ελεύθερη για να μην σας ενοχλήσει το "θράσος" της ιστορίας. Από την αρχή κιόλας, όταν η Araine ξυπνάει σε μια υπόγεια παραλία με έναν υπόγειο ήλιο να λάμπει ψηλά, καταλαβαίνει κανείς ότι θα παίξει ένα παραμύθι. Οι προσγειωμένοι πραγματιστές και οι ρεαλιστές να φύγουν από την έξοδο κινδύνου παρακαλώ... Το καστ είναι κι αυτό παρομοίως ποικιλόμορφο, αν και οι χαρακτήρες θα μπορούσαν να έχουν περισσότερο... χαρακτήρα! Το voice acting θα μπορούσε να είναι ΠΟΛΥ καλύτερο. Εδώ κάπου αρχίζει η κατηφόρα, καθώς τα λάθη που κάνει το παιχνίδι αρχίζουν να γίνονται πιο εμφανή.

Λάθη, κενά κι ελλείψεις

Οι γρίφοι- η μεγαλύτερη παγίδα. Εδώ το Journey τα πάει και καλά, αλλά και κακά. Οι περισσότεροι γρίφοι είναι inventory-based και λύνονται με συνδυασμούς αντικειμένων. Στο inventory έχετε υπερβολικά πολλά αντικείμενα όμως... από την άλλη όμως, αν σας αρέσει ο πειραματισμός και το ψάξιμο, δεν θα έχετε πρόβλημα. Υπάρχουν επίσης γρίφοι τύπου puzzle game, με πλακάκια και πίνακες και κουμπιά... αυτοί απαιτούν αρκετή υπομονή και επιμονή. Αλλά τουλάχιστον "δένουν" με την ιστορία και δεν είναι άσχετοι, ούτε κουραστικοί.

Το μεγάλο αγκάθι του pixel hunt δίνει κι αυτό το δικό του "παρόν". Pixel hunt έχουμε όταν ψάχνουμε με τον κέρσορα για ώρες μέχρι να βρούμε ένα πολύ, πολύ μικρό σημείο που ενεργοποιεί κάτι (έναν μοχλό ή διακόπτη μικροσκοπικού μεγέθους) ή ένα μικρό αντικείμενο (καρφίτσες, ψύλλους στα άχυρα, ηλεκτρόνια, κτλ). Προβληματικές είναι και οι περιοχές μετάβασεις από την μία οθόνη στην άλλη- μερικές φορές καθυστερούν υπερβολικά να αλλάξουν κι άλλες απλά κολλάνε. Ο κέρσορας επίσης μερικές φορές δεν αλλάζει μορφή για να δείξει σωστά τις διαφορετικές πιθανές ενέργειες. Δυστυχώς υπάρχουν και λάθη στον σχεδιασμό. Δεν είναι του είδους που κρασάρουν τον υπολογιστή, αλλά χαλάνε την παραμυθένια υπόσταση και σας θυμίζουν ότι παίζετε παιχνίδι. Κακογραμμένο παιχνίδι... κάποιος θα σας μιλήσει για ένα αντικείμενο που δεν έχετε πάρει ακόμα, κάποιος θα σας δώσει κάτι που δεν έπρεπε να σας δώσει, μια πόρτα θα ανοίξει χωρίς να την έχετε ξεκλειδώσει και πάει λέγοντας. Τίποτα δεν χαλάει την ψευδαίσθηση περισσότερο από ένα τέτοιο χαζό κενό.

Κλείνοντας, μια γρήγορη λίστα από άλλα σημεία άξια αναφοράς. Πρώτον, υπάρχουν δύο είδη τερματισμού. Στο τέλος του τέταρτου κεφαλαίου σας δίνεται η ευκαιρία να επιστρέψετε στην επιφάνεια (όπου τερματίζει το παιχνίδι) ή να μείνετε κάτω και να συνεχίσετε με το σενάριο (άλλα δύο κεφάλαια). Μπορείτε επίσης να ορίσετε ανάλυση, anti-aliasing και shadows για να διευκολύνετε τον επεξεργαστή και την κάρτα γραφικών... κάτι που δεν βλέπουμε πολύ συχνά σε adventures. Είναι κρίμα, γιατί όλα αυτά δείχνουν ότι υπήρχαν πολύ καλές προθέσεις από την πλευρά των σχεδιαστών. Αλλά κάπου σκόνταψαν- ίσως βιάστηκαν για να προλάβουν μια καλή ημερομηνία κυκλοφορίας ή κάποιο deadline. Για τους φίλους των adventures πάντως, το Journey to the Centre of the Earth είναι μια καλή λύση, ειδικά με την μειωμένη τιμή- αρκεί να κάνουν τα στραβά μάτια σε ορισμένα καίρια σημεία.

Χρήστος Κουβόπουλος

ΥΠΕΡ

Ένα όμορφο adventure με καλές προθέσεις...

ΚΑΤΑ

...ήθελε περισσότερη δουλειά.

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ

6.5





digitized by greekrcm.gr



Οι Dukes στο 2032!



Πρόσεχε το λάστιχο.

Terminator 3: War of the Machines

Ο Πόλεμος άρχισε

Μέχρι σήμερα έχουμε δει να κυκλοφορούν πολλά παιχνίδια τα οποία έχουν βασιστεί ή εμπνευστεί από ταινίες επιστημονικής φαντασίας - από το Blade Runner και τα δεκάδες Star Wars μέχρι το Tron και το Matrix. Παράλληλα έχουμε δει να κυκλοφορούν παιχνίδια που έχουν ως βάση τους ταινίες στις οποίες ήταν πρωταγωνιστής ο μελλοντικός πλανητάρχης Arnold Schwarzenegger- όπως το Konan. Για σκεφτείτε τώρα κάτι...ποια ταινία συνδυάζει και τα δύο αυτά στοιχεία; Ποια άλλη παρά την σειρά των Terminator της οποίας πρόσφατα είδαμε και το τρίτο μέρος. Η Atari λοιπόν πήρε την μεγάλη απόφαση να δημιουργήσει ένα παιχνίδι βασισμένο στην ταινία αυτή. Βέβαια, παλιότερα έχουμε δει κι άλλα παιχνίδια που είχαν σχέση με την σειρά αυτή, κυρίως με το Terminator 2, αλλά αυτό είναι διαφορετικό. Ο τίτλος; Terminator 3: War of the Machines.

Ρομπότ και ομάδες

Ουσιαστικά το παιχνίδι είναι η συνέχεια του τρίτου μέρους της σειράς των ταινιών Terminator. Το παιχνίδι σας μεταφέρει κάποια χρόνια μετά το τέλος της τρίτης ταινίας αφού η Γη έχει υποστεί τον πυρηνικό όλεθρο. Ο κόσμος βρίσκεται στο χείλος της καταστροφής και οι άνθρωποι μάχονται ενάντια στις μηχανές για την επιβίωση τους.

Το παιχνίδι είναι ένα Team Based Action Shooter, με πολλά στοιχεία που θυμίζουν το Battlefield 1942. Μπορείτε να επιλέξετε να παίξετε με το μέρος της Tech-Com, της οργάνωσης των ανθρώπων, ή με το μέρος των μηχανών της Skynet. Κάθε παράταξη έχει τα δικά της classes από τα οποία μπορείτε να επιλέξετε για να παίξετε, το καθένα με τις δικές του ικανότητες και δυνάμεις. Στους ανθρώπους μπορείτε να παίξετε ως medics οι οποίοι έχουν ικανότητες να γιατρεύουν τους συμμάχους, hunters ή heavy hunters οι οποίοι είναι οι μπροστάρηδες στην μάχη με μια μεγάλη γκάμα όπλων, αλλά και scouts που δουλεύουν ως ελεύθεροι σκοπευτές. Οι μηχανές έχουν τα T900 που κουβαλάνε plasma guns και αποτελούν την πρώτη γραμμή. Πολύ ενδιαφέροντα θα βρείτε τα μοναδικά ιπτάμενα οχήματα στο παιχνίδι τα οποία έχουν οι μηχανές γνωστά ως Skynet FK τα οποία μπορούν να κάνουν εντυπωσιακούς ελιγμούς και κουβαλάνε ένα ολόκληρο οπλοστάσιο πάνω τους. Οι μηχανές έχουν επίσης τον Infiltrator, μια μηχανή που μπορεί να πάρει ανθρώπινη μορφή και να μπει κρυφά μέσα στις γραμμές των ανθρώπων χωρίς να γίνει αντιληπτός. Οι παίχτες που παίζουν με το μέρος της Tech-Com έχουν την δυνατότητα να χρησιμοποιήσουν και μια ειδική μονάδα. Αυτή είναι ο Terminator που έχουμε δει να παίζει ο Άρνι στις ταινίες (χειροκρότημα). Ο Terminator συνδυάζει την ταχύτητα των ανθρώπων με την ισχυρή θωράκιση των μηχανών. Τον Terminator μπορεί να τον παίξει ο παίχτης με τον μεγαλύτερο βαθμό, για λόγους ισορροπίας, γιατί διαφορετικά όλοι θα ήθελαν να παίξουν τον Άρνι.

Φυσικά, όπως συμβαίνει σε όλα τα shooters πλέον υπάρχουν και αρκετά οχήματα. Βέβαια, μην φανταστείτε τίποτα αεροπλάνα (πέρα από τα FK) ή πλοία. Μόνο χερσαία οχήματα όπως μισοκαμένα αμάξια, buggies φορτωμένα με όπλα, μεταγωγικά με lazer cannons και άλλα παρόμοια, τα περισσότερα από τα οποία τα χρησιμοποιούν οι άνθρωποι, αφού οι μηχανές (εκτός του Infiltrator) δεν έχουν ανάγκη από οχήματα.

Απλότητα, ατέλεια, επιπολαιότητα

Και ξεκινάμε τώρα με τα προβλήματα...αρχίζοντας με τα modes του παιχνιδιού. Το παιχνίδι έχει τρία modes - ένα mode με αποστολές στις οποίες πρέπει να φέρετε εις πέρας κάποια objectives, ένα κλασσικό deathmatch και ένα ακόμα στο οποίο κερδίζετε πόντους όσο έχετε στην κατοχή σας και προφυλάσσετε βάσεις. Το θέμα είναι ότι δεν υπάρχει single-player campaign. Στο μενού υπάρχουν 12 χάρτες για να επιλέξετε να παίξετε ένα παιχνίδι, αλλά δεν υπάρχουν άλλες επιλογές. Το War of the Machines είναι σχεδιασμένο κυρίως για online gaming και επομένως δεν μπορείτε να παίξετε deathmatch ή τις αποστολές με objectives σε single-player. Μόνο το τρίτο mode που περιγράψαμε μπορείτε, αλλά υπάρχουν πολλά προβλήματα. Καταρχήν δεν έχετε την ελευθερία να ορίσετε τα χρονικά όρια. Η τε-

ΕΙΔΟΣ First Person Shooter

ΕΚΔΟΤΗΣ Atari

ΑΝΑΠΤΥΞΗ P4-1GHz, 128MB RAM, 64MB 3D κάρτα γραφικών

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

MULTIPLAYER Από 2 έως 32 παίχτες σε LAN ή Internet

digitized by greekrcm.gr



Ολική καταστροφή.

χνητή νοημοσύνη λειτουργεί απαίσια και οι εχθροί κάνουν κινήσεις τόσο χαζές που ακόμα και ο πιο νέος παίχτης θα μπορεί να κερδίσει, καθώς μένουν ακάλυπτοι χωρίς λόγο ή περνάνε δίπλα σας χωρίς να σας δώσουν σημασία. Επιπλέον, ο υπολογιστής δεν χρησιμοποιεί συχνά οχήματα, αλλά ακόμα κι αν το κάνει τα χρησιμοποιεί τόσο άσχημα που κάνει το έργο σας ακόμα πιο εύκολο. Είναι συχνό το φαινόμενο να οδηγεί ο υπολογιστής ένα όχημα και καθώς πάει να ανέβει κάποιο λόφο, να κολλάει σε ένα σημείο και να μην κάνει τίποτα άλλο. Sitting duck- έτοιμος και πρόθυμος να δεχτεί τα πυρά σας.

Αλλά όπως είπαμε το παιχνίδι είναι σχεδιασμένο κυρίως για online gaming...ή τουλάχιστο αυτό σκόπευαν οι σχεδιαστές, γιατί αν κάνετε μια επίσκεψη στο Internet θα δείτε να υπάρχουν το πολύ τέσσερις servers οι οποίοι τρέχουν με καλωδιακή σύνδεση από modem, με αποτέλεσμα το παιχνίδι να σέρνεται ανελέητα. Αυτό που βρήκαμε απαράδεκτο είναι ότι η Atari (μέχρι τώρα τουλάχιστο) δεν έχει διαθέσει κάποιον server για να μπορούν οι παίχτες να παίζουν τουλάχιστο άνετα το παιχνίδι στο Internet, αφού ξέρουν ότι το παιχνίδι είναι σχεδιασμένο κυρίως για τέτοια modes. Επιφυλασσόμαστε φυσικά, αφού είμαστε σίγουροι ότι θα μεριμνήσουν άμμεσα.

Η τεχνολογία πήγε για...

Αφήνουμε τα modes του παιχνιδιού και περνάμε στον τομέα των γραφικών, του σχεδιασμού και των οπτικών εφφέ. Σαν ιδέα παρουσίασης το War of the Machines είναι εξαιρετικό, αλλά η εκτέλεση της ιδέας αυτή δεν είναι. Στο παιχνίδι υπάρχουν χάρτες που παρουσιάζουν περιοχές μετά από την καταστροφή, εκτάσεις γεμάτες καμένα και κατεστραμμένα κτίρια, έρημους δρόμους και σκοτεινή ατμόσφαιρα. Ο σχεδιασμός τους όμως (από άποψη level design και δομής) δεν είναι καθόλου καλός. Πολλοί δρόμοι οδηγούν σε αδιέξοδο χωρίς να υπάρχει λόγος, οι βάσεις είναι απλά σχεδιασμένες χωρίς να επιτρέπουν πολλές επιλογές κινήσεων στους παίχτες. Τα μοντέλα είναι ένα από τα καλά σημεία του παιχνιδιού, όσο αφορά των σχεδιασμό τους μόνο. Οι σχεδιαστές έχουν προσέξει αρκετά τις λεπτομέρειες στον σχεδιασμό και όλα φαίνονται πολύ όμορφα στην πρώτη ματιά. Όταν αρχίσουν όμως να κινούνται και να δείχνουν τα animations που έχουν τότε όλα γκρεμίζονται. Πολύ απλές και ξερές κινήσεις, που θυμίζουν παλαιότερα παιχνίδια. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αυτού είναι το animation των μοντέλων όταν σκοτώνονται - απλά πέφτουν σαν κούτσουρα με τα μούτρα ή την πλάτη κάτω χωρίς να κάνουν ούτε μια κίνηση παραπάνω. Και καλά να πούμε οι μηχανές είναι μηχανές και πέφτουν έτσι...οι άνθρωποι; Στην εποχή που τα rog doll physics κάνουν απίστευτα πράγματα, θα περίμενε κάποιος κάτι καλύτερο. Το χειρότερο όμως όλων είναι άλλο. Όταν παίζετε με τις μηχανές της Skynet, τα πράγματα γύρω σας γίνονται ξαφνικά κόκκινα. Αν θυμάστε στην ταινία όταν δείχνει πώς βλέπει τα πράγματα ένας Terminator τα έβλεπε κόκκινα. Απευθυνόμαστε τώρα στους σχεδιαστές - αυτό που βλέπαμε στην ταινία έγινε για να δώσει στον θεατή μια αίσθηση του πώς είναι μια μηχανή και πώς βλέπει τα πράγματα σε σχέση με τους ανθρώπους. Εδώ όμως είναι ένα παιχνίδι και οι παίχτες δεν είναι μηχανές για να μπορούν να παίξουν με ένα κόκκινο φίλτρο να καλύπτει την όρασή τους. Πόσο μάλιστα όταν μιλάμε για ένα shooter όπου η καθαρότητα στην όραση παίζει μεγάλο ρόλο. Και πάλι όμως... αν υπήρχε επιλογή απενεργοποίησης, δεν θα είχαμε πρόβλημα. Δυστυχώς όμως είστε υποχρεωμένοι να παίζετε συνέχεια έτσι. Μπορεί να ακούγεται cool κι εφετζίδικο, αλλά μετά από κάποιες ώρες παιχνιδιού γίνεται εξαιρετικά κουραστικό.

The fall of the machines

Όσο αφορά τα εφφέ του παιχνιδιού δεν είναι άσχημα, με τις εκρήξεις να δημιουργούν μια sci-fi εμπόλεμη ατμόσφαιρα σε συνδυασμό με τα όπλα και τα lazer που υπάρχουν παντού. Ακόμα και εδώ όμως υπάρχουν λάθη, όπως πολλές βολές περνάνε μέσα από τα μοντέλα χωρίς να τους κάνουν ζημιά.

Μαζί με τα κακοσχεδιασμένα γραφικά του παιχνιδιού έρχεται και ο άσχημος ήχος ο οποίος ίσως είναι χειρότερος από τα γραφικά. Οι ήχοι των εκρήξεων και των όπλων είναι πολύ φτωχοί και ξεροί στερώντας την κάπως καλή παρουσίαση που είχαν οπτικά. Θα γελάσετε πολύ με τον ήχο τον lazer που είναι ο κλασσικός ήχος που ακούγαμε σε ταινίες πριν 20 χρόνια (τσιου-τσιου). Τέλος, οι φωνές που ακούγονται στο παιχνίδι είναι άχρωμες και χωρίς κανένα ίχνος συναισθήματος όσο αφορά τους ανθρώπους. Ο Terminator; Το μόνο που έχει να πει είναι μια δύο ατάκες που ακούγονται και στην ταινία.

Το παιχνίδι θα μπορούσε να γίνει πάρα πολύ καλό, αφού σαν γενική ιδέα μας είχε ενθουσιάσει αρχικά. Όπως φαίνεται όμως έπεσε κι αυτό μέσα στην κατηγορία των αποτυχημένων μεταφορών ταινιών σε παιχνίδια. Σαν να μην φτάνει αυτό, η Atari το έχει εγκαταλείψει αφού δεν φαίνεται να ασχολείται με το online gaming του παιχνιδιού. Κρίμα γιατί ήταν καλή ιδέα- υπήρχε σωστή υποδομή και production values... αλλά μας μυρίζεται βιασμένο λανσάρισμα για άλλη μια φορά. Άλλο ένα τρίμηνο τελειοποίησης θα είχε κάνει θαύματα.

Μηνάς Νοταράς

ΥΠΕΡ

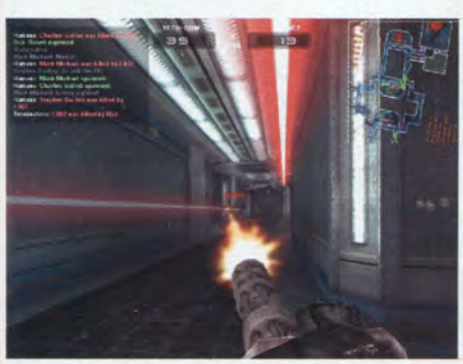
Καλή ιδέα, σχεδιασμός μοντέλων.

ΚΑΤΑ

Όλα τα υπόλοιπα είναι άσχημα.

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ

5







Miniguns και rifles είναι βασικά όπλα που θα χρησιμοποιείτε στο παιχνίδι.

digitized by greekrcm.gr

Final Fantasy XI

The Final (Online) Frontier





Η σειρά Final Fantasy δεν χρειάζεται συστάσεις. Είναι απλά τα πιο επιτυχημένα ιαπωνικά RPG και έχουν πουλήσει πολλά εκατομμύρια κομμάτια σε όλον τον κόσμο. Στην Ιαπωνία τα Final Fantasy έχουν αναχθεί σε κοινωνικό φαινόμενο. Δυστυχώς, στα PC κυκλοφόρησαν μόνο τα VII και VIII, τα οποία ήταν δύο από τα καλύτερα παιχνίδια της σειράς. Όμως, σε αντίθεση με την τεράστια επιτυχία που γνώρισαν στο PlayStation παγκοσμίως, οι εκδόσεις τους για PC πούλησαν ελάχιστα κομμάτια. Οι κυριότερες αιτίες είναι δύο: η πρώτη είναι ότι ούτε τα Final Fantasy ξέφυγαν από τον κανόνα που θέλει τα ports από κονσόλες στα PC να πάσχουν από προβλήματα χειρισμού και γραφικών. Η δεύτερη και σημαντικότερη είναι ότι μεταξύ Ανατολής και Δύσης υπάρχει ένα πολιτισμικό χάσμα, το οποίο είναι ιδιαίτερα μεγάλο όσον αφορά στα videogames γενικά και στα RPG ειδικότερα. Η Square Enix, η εταιρία που αναπτύσσει και εκδίδει τη σειρά, φιλοδοξεί όχι μόνο να γεφυρώσει το χάσμα αυτό, αλλά να εισβάλλει ταυτόχρονα και στον χώρο των MMORPG (Massively Multiplayer Online RPG).

Multi-Fantasy

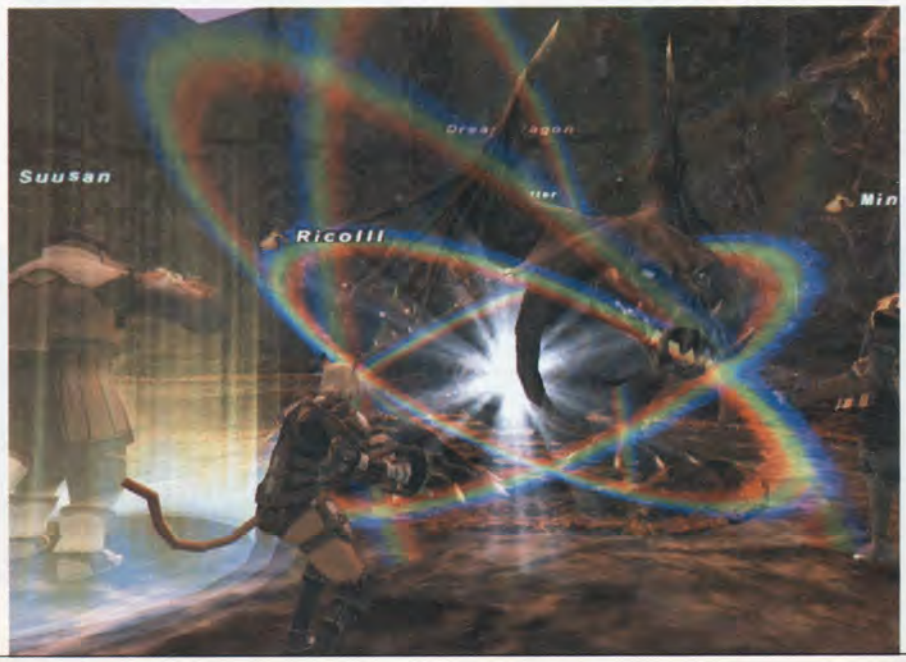
Η Square Enix δεν έχει αυταπάτες: ξέρει πολύ καλά ότι αν ελπίζει να κάνει επιτυχία εκτός Ιαπωνίας με ένα τέτοιου τύπου παιχνίδι, θα πρέπει να "χτυπήσει" πρωτίστως την αγορά των PC. Και ο ιδανικότερος τρόπος να το καταφέρει ήταν να δημιουργήσει το πρώτο MMORPG στο οποίο θα μπορούσαν να παίζουν PC και κονσόλες ταυτόχρονα. Και αυτό γιατί, ενώ η δυνατότητα online gaming στο PlayStation2 βρίσκεται σε εμβρυακό στάδιο ακόμα, στα PC βρίσκεται σε πλήρη άνθηση, ιδιαίτερα στον τομέα των MMORPG. Πράγματι, υπάρχουν ήδη δεκάδες τίτλοι διαφόρων ειδών στην αγορά, από τους οποίους έχουν καταφέρει να ξεχωρίσουν 5-6 παιχνίδια, μεταξύ των οποίων τα EverQuest, Dark Age of Camelot και Ultima Online. Σιγά-σιγά ανοίγονται στο χώρο μεγάλες εταιρίες, οι οποίες μέχρι πρότινος δεν είχαν εμπειρία ούτε καν στα κλασικά RPG, όπως η Blizzard και η LucasArts. Το World of Warcraft της πρώτης αναμένεται με αγωνία από τους οπαδούς της σειράς και το Star Wars: Galaxies της δεύτερης έκανε μια δύσκολη αρχή, την οποία φαίνεται να ξεπερνά με κάθε νέο patch που κυκλοφορεί. Ο ανταγωνισμός είναι, λοιπόν, πολύ σκληρός στον χώρο που αποτελεί για πολλούς το μέλλον του gaming.

Τι μπορεί να κάνει η Square Enix για να ξεχωρίσει η προσπάθεια της, πέρα από την δικτυακή ένωση PC και PS2; Το μεγαλύτερο πρόβλημα που αντιμετωπίζει είναι ότι η διαφορετικότητα που κάνει την σειρά της τόσο ιδιαίτερη είναι εκ διαμέτρου αντίθετη ως φιλοσοφία με τη λογική των δυτικών RPG, τα οποία είναι κομμένα και ραμμένα για multiplayer, όχι επειδή σχεδιάστηκαν με την προοπτική αυτή, αλλά επειδή βασίστηκαν στο μοντέλο του επιτραπέζιου D&D. Από την άλλη, τα παιχνίδια της σειράς Final Fantasy ήταν κατεξοχήν single-player, με έμφαση στο σενάριο και την ψυχοσύνθεση των ηρώων, γεγονός που περιόριζε πολύ και την ανάπτυξη των χαρακτήρων και τις επιλογές του παίκτη.

Το Final Fantasy XI αποτελεί έναν συμβιβασμό μεταξύ των δύο σχολών. Αυτό σημαίνει ότι μπορεί να είναι απλούστερο σε μερικούς τομείς από τους ανταγωνιστές του, αλλά ότι διαθέτει, επίσης, κάποια μοναδικά χαρακτηριστικά. Για παράδειγμα, πολλοί διαμαρτύρονται για την έλλειψη δυνατότητας μάχης μεταξύ παικτών. Το Player Killing, όπως λέγεται στα MMORPG, είναι ένα ακανθώδες πρόβλημα για τα παιχνίδια αυτά, αφού αποτελεί αποτρεπτικό παράγοντα για κάποιους, αλλά απαραίτητο στοιχείο για άλλους. Το Final Fantasy XI δεν το υποστηρίζει ακόμα, αλλά η Square υπόσχεται ότι αυτό θα αλλάξει. Τα γραφικά και ο ήχος του παιχνιδιού φαίνονται αρκετά προσεγμένα σε σχέση με τα ήδη υπάρχοντα, αλλά δεν έχουμε δει ακόμα αυτά της νέας γενιάς με τα οποία θα ανταγωνιστεί. Οι χαρακτήρες και τα μοντέλα των πλασμάτων αποτελούν μια μίξη των κλασικών στοιχείων ενός δυτικού RPG με τον ευφάνταστο σχεδιασμό της ιαπωνικής σχολής. Οι χώροι είναι αρκετά όμορφοι, αν και όχι τόσο λεπτομερείς όσο τα μοντέλα. Θα δείτε όμορφες λεπτομέρειες στις μάχες, όπως σπίθες που πετάγονται όταν συγκρούονται τα όπλα, χτυπήματα σε διάφορα σημεία του σώματος και ειδικά εφέ όταν κάνετε critical hits. Πάντως το παιχνίδι δεν έχει υπερβολικές απαιτήσεις σε hardware, χωρίς να υστερεί στον τομέα της παρουσίασης. Ο έλεγχος είναι καλύτερος απ' ότι περιμέναμε, αλλά χρειάζεται χρόνος για να τον συνηθίσει κανείς. Το γεγονός αυτό είναι αναμενόμενο, αν αναλογιστούμε ότι η Square Enix δεν έχει δημιουργήσει άλλο παιχνίδι το οποίο να χρησιμοποιεί ποντίκι στο χειρισμό του.

Φυλές και κλάσεις

Ο κόσμος του παιχνιδιού, που λέγεται Vana'diel, κατοικείται από διάφορες φυλές: Humes, (άνθρωποι), elvaan (ξωτικά), tarutaru (πλασματάκια που ειδικεύονται στα summon magic), mithra (αιλουροειδείς γυναίκες), και galka (κάτι σαν ogres). Οι classes του παιχνιδιού, οι οποίες λέγονται jobs, συμπεριλαμβάνουν warrior, mage (white, red και black), monk και thief. Εκτός από τα βασικά jobs υπάρχουν και άλλα, όπως paladin, ranger, dark knight, ninja, και summoner, στα οποία



ΕΙΔΟΣ MMORPG

ΕΚΔΟΤΗΣ Square Enix

ΑΝΑΠΤΥΞΗ Square Enix

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ Pentium III, 128 MB RAM, 32MB κάρτα γραφικών

MULTIPLAYER Αποκλειστικά online

digitized by greekrcm.gr








θα αποκτήσετε πρόσβαση όταν ολοκληρώσετε το αντίστοιχο quest. Δυστυχώς, αν θέλετε να παίζετε με περισσότερους από έναν χαρακτήρες θα χρεωθείτε επιπλέον για καθέναν από αυτούς. Στην αρχή μπορείτε να επιλέξετε ποιο από τα τρία διαθέσιμα βασίλεια θα είναι η πατρίδα σας (εκεί θα βρίσκεται και το προσωπικό σας δωμάτιο), αλλά το παιχνίδι επιλέγει μόνο του τον server στον οποίο θα παίζετε. Προσπαθώντας, ίσως, να μοιράσει τον φόρτο μεταξύ των servers της η Square Enix έκανε ένα βασικό λάθος: κάνει πολύ δύσκολη τη ζωή των παικτών που θέλουν να παίξουν μαζί με φίλους ή ομοεθνείς τους. Αυτό σημαίνει επίσης ότι η γραμμή DSL είναι απαραίτητη για να παίξετε, δεδομένου ότι ο server σας μπορεί να βρίσκεται οπουδήποτε. Υποτίθεται ότι μπορείτε να αγοράσετε εντός παιχνιδιού ένα world pass που επιτρέπει σε κάποιους παίκτες να δημιουργήσουν χαρακτήρες στο server σας, αλλά όχι να μεταφέρουν τους ήδη υπάρχοντες, πράγμα που σημαίνει ότι θα χρεωθούν παραπάνω για να παίξουν μαζί σας. Η μόνη λύση είναι να σβήσουν τον χαρακτήρα τους (αν έχουν) και να δημιουργούν άλλους μέχρι να πετύχουν τον server σας. Η μάχη κυμαίνεται στα ίδια επίπεδα με τα άλλα MMORPG, δηλαδή επιλέγετε τον εχθρό και τα στατιστικά κάνουν τα υπόλοιπα. Στην ατυχή περίπτωση που πεθάνει ο χαρακτήρας σας, απλά κάνετε respawn χάνοντας κάποια experience points. Αυτό αποφεύγεται αν έχετε μαζί σας έναν white mage, που είναι οι healers του παιχνιδιού: σας βοηθούν να μην πεθαίνετε και σας κάνουν resurrect αν πεθάνετε.

Μάχη και ανάπτυξη

Οι ικανότητες σας στη μάχη δεν καθορίζονται από κάποιο skill στο οποίο επενδύετε πόντους, αλλά από το πόσο χρησιμοποιείτε έναν τύπο όπλου. Όσο πολεμάτε γεμίζει και μια ειδική μπάρα, η οποία όταν φορτίσει σας επιτρέπει να χρησιμοποιήσετε ειδικές κινήσεις. Το απλό αυτό σύστημα γίνεται αρκετά πιο ενδιαφέρον όταν πολεμάτε μαζί με άλλους χαρακτήρες, αφού σας δίνεται η δυνατότητα να συνδυάσετε τις επιθέσεις ή τα spells σας, πολλαπλασιάζοντας τη δύναμη τους. Μπορείτε να σχηματίσετε ομάδες έως και έξι παικτών. Τη στιγμή αυτή υπάρχουν πάνω από 24 servers σε Ιαπωνία και Αμερική, και ελπίζουμε να δούμε σύντομα και ευρωπαϊκούς.

Εκτός από πολεμικές ικανότητες, μπορείτε να μάθετε διάφορα skills όπως alchemy και blacksmithing και να δημοπρατήσετε τα αντικείμενα που δεν χρειάζεστε στο παζάρι. Μπορείτε επίσης να ταξιδέψετε στον Vana'diel χρησιμοποιώντας πλοία, αερόπλοια, ακόμα και chocobos, τα γιγάντια πουλερικά που χρησιμοποιούνται σαν άλογα και υπάρχουν σε όλα τα Final Fantasy.

Συνολικά μπορούμε να πούμε ότι αξίζει να δοκιμάσετε το Final Fantasy, παρά τις αδυναμίες του και τις καινοτομίες που μπορεί να ξενίσουν τους βετεράνους των online RPG. Ιδιαίτερα αν είστε φίλος της σειράς, θα σας ενδιαφέρει να δείτε πως συνδυάζει τα γνωστά και αγαπημένα στοιχεία με εκείνα ενός κλασικού MMORPG. Ας ελπίσουμε να συνεχίσει η πτώση του τιμολογίου για τις γραμμές DSL... Φυσικά το άρθρο αυτό δεν είναι πλήρες, αφού έρχεται από... "εξωτερικές πηγές" και αναλύει θέματα μόνο gameplay και στησίματος. (Σε αυτό το σημείο δηλαδή, καλό θα ήταν να ευχαριστήσουμε και τον William J. Zenelis για την βοήθεια στην συγγραφή αυτού του ιδιότροπου review). Η αληθινή του αξία όμως με τα ελληνικά δεδομένα θα αργήσει ακόμα να έρθει- θέλουμε όμως να πιστεύουμε ότι θα γίνει αυτό και ο online κόσμος του FF δεν θα είναι αποκλειστικό δικαίωμα μιας χούφτας προνομιούχων.

Αντώνης Πέτρου

ΥΠΕΡ

Ένα όμορφο, ιδιότροπο MMORPG...

ΚΑΤΑ

...που δύσκολα θα απολαύσετε, ακόμα.

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ

8





digitized by greekrcm.gr



Φύγε, θα κάνει μπαμ!



Γης μαδιάμ!

Silent Storm

Έχουμε πολλά να μάθουμε ακόμα

Είναι Παρασκευή πρωί και έχουμε έρθει όλοι γεμάτοι κέφι στο γραφείο, αφού έρχεται Σαββατοκύριακο. Λέμε μια δυο κουβέντες για τα γεγονότα της περασμένης μέρας (π.χ. για το Super Idol) γελάμε και στρωνόμαστε στην δουλειά που έχουμε ορκιστεί να φέρουμε εις πέρας για να σας ενημερώσουμε. Εκεί που προχωράει ωραία η μέρα ξαφνικά ο αγαπητός μας Αρχισυντάκτης κοιτάει προς μια μεριά και λέει ευγενικά "Ε, εσύ, πάρε κάνε install αυτό το παιχνίδι να δούμε τι λέει. Έχω ακούσει καλά λόγια. Είναι ένα squad oriented turn-based strategy με στοιχεία action - 2ος Παγκόσμιος Πόλεμος. Silent Storm το λένε." Δεν είναι δυνατό...κι άλλο παιχνίδι που έχει σχέση με το 2ο Παγκόσμιο Πόλεμο - έχουμε βαρεθεί να γράφουμε για αυτό το θέμα. Ξέρουμε όλα τα ιστορικά δρώμενα για τον πόλεμο αυτό - περισσότερα από αυτά που μάθαμε στο σχολείο! Με βαριά την καρδία το cd μπαίνει στο CD-ROM και ξεκινάει η εγκατάσταση.

Αρχίζει το παιχνίδι και βλέπουμε την εισαγωγή - ωραία...μπλα μπλα πόλεμος, άξονας και σύμμαχοι. Τα ίδια δηλαδή. Κάποιοι Γερμανοί επιστήμονες κατασκευάζουν ένα μυστικό πανίσχυρο όπλο και κάποιοι πρέπει να τους σταματήσουν. Άντε να δούμε τι είναι αυτό το Silent Storm...επιλέγουμε πλευρά - άξονα ή συμμάχους; Συμμάχους. Ωπ, τώρα πρέπει να φτιάξουμε το avatar μας... καλό αυτό, έχει ενδιαφέρον. Μήπως είναι RPG; Έχει κάποια στοιχεία - Μπορούμε να επιλέξουμε το class. Scout, medic, sniper, soldier, grenadier και engineer και το καθένα έχει 3 βασικά στατιστικά, 10 skills και...καμιά 50αριά ειδικές ικανότητες! Υπάρχουν και έξι έτοιμοι χαρακτήρες, αλλά ας επιλέξουμε να φτιάξουμε έναν δικό μας. Μπορούμε να φτιάξουμε και την εμφάνιση του, αλλάζοντας τα χαρακτηριστικά του προσώπου, την μύτη, τα μάτια, σημάδια, μαλλιά... ακόμα και φούμο μπορούμε να βάλουμε! Ωραία, πέρασε η ώρα του παιδιού και έρχεται η στιγμή να δούμε τι πραγματικά έχει να πει το παιχνίδι.

Ώρα για παιχνίδι

Ξεκινάει το παιχνίδι και είμαστε στη βάση μας. Πολύ όμορφα σχεδιασμένη. Κάτσε να δούμε τι παίζει εδώ μέσα τώρα - υπάρχει το διοικητήριο, το νοσοκομείο, το armory και το panzerklein hangar. Τι είναι αυτό; Α, εδώ είναι που μπορούμε να διορθώσουμε ή να πάρουμε εξοπλισμό. Και το interface ωραίο είναι. Κάτω είναι η μπάρα του χαρακτήρα με τα hit points του, τα όπλα που έχει, με όλα τα κουμπάκια για διάφορες επιλογές όπως Inventory, Stealth, ειδικές ικανότητες και άλλα. Απλό και εύχρηστο.

Παίρνουμε την πρώτη μας αποστολή και ανοίγουμε τον παγκόσμιο χάρτη για να δούμε τι γίνεται εκεί. Υπάρχουν διάφορες περιοχές, μερικές από τις οποίες είναι ενεργές προφανώς λόγω της αποστολής που μας ανατέθηκε. Θυμίζει λίγο από X-Com. Ας πάμε σε μία. Για μια στιγμή, ο Αρχισυντάκτης είπε ότι το παιχνίδι είναι turn-based και τόση ώρα παίζουμε σε real-time. Τέλος πάντων... λάθος πληροφορίες θα είχε. Για να δούμε τώρα τι γίνεται με την αποστολή. Πραγματικά και αυτή η περιοχή είναι πολύ καλά σχεδιασμένη. Ρεαλιστικά χρώματα, πολύ καλοφτιαγμένα μοντέλα, πανέμορφα textures, φωτισμός απίστευτος και πάνω από όλα, τα animations του χαρακτήρα. Μπορεί να είναι παιχνίδι 2ου Παγκοσμίου Πολέμου, αλλά είναι πολύ καλά φτιαγμένο. Και τα κτίρια είναι πανέμορφα. Ας πάμε σε αυτή την έπαυλη να δούμε τι παίζει μέσα. Εδώ πρέπει να μένει κάποιος πλούσιος...χαλιά παντού στο πάτωμα, πανάκριβοι πίνακες στους τοίχους, πανέμορφα έπιπλα. Ωραίος σχεδιασμός. Πάμε πάλι έξω. Αμάν! Ένας εχθρός... πρέπει να τον αιφνιδιάσουμε. Πάμε πίσω από ένα δέντρο για να μην μας δει. Ωραία τώρα πάμε για την επίθεση - μόλις καταλάβαμε γιατί είναι turn-based το παιχνίδι. Μόλις κάναμε κλικ στον εχθρό για να πυροβολήσουμε αμέσως άλλαξε mode (δίκιο είχε τελικά ο πάνσοφος Αρχισυντάκτης) - Όμορφα, παίζουμε με action points. Ο ήχος των όπλων πολύ καλός. Το rag doll επίσης. Ξαφνικά ο Αρχισυντάκτης μας λέει, "παιδιά τέλος ο χρόνος. Άντε να γράψουμε τίποτα". Μα θέλουμε να το τελειώσουμε... "Πάρτε το σπίτι για το ΣΚ"...





Ένα ολόκληρο Σαββατοκύριακο

Το Σαββατοκύριακο πέρασε παίζοντας Silent Storm ασταμάτητα. Το πόρισμα...

ΕΙΔΟΣ Turn-based strategy

ΕΚΔΟΤΗΣ Encore Software

ΑΝΑΠΤΥΞΗ Nival Interactive

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

MULTIPLAYER Δεν διαθέτει

digitized by greekrcm.gr



Ξύπνα μην κοιμάσαι!



Μ' έφαγες μπαμπέσικα!

Το Silent Storm είναι ένα πολύ καλά σχεδιασμένο παιχνίδι, με προσοχή στην λεπτομέρεια. Οπτικά είναι πανέμορφο. Οι χάρτες είναι σχεδιασμένοι με πολύ μεράκι, χρησιμοποιούν textures υψηλής ποιότητας, με πολύ καλό φωτισμό και σκίαση. Τα κτίρια είναι λεπτομερέστατα, με τα πλούσια σπίτια να είναι κατάλληλα στολισμένα με χαλιά, πολυέλαιους, πίνακες και ακριβά έπιπλα, τα φτωχόσπιτα με εφημερίδες στο πάτωμα, γεμάτα λεκέδες ενώ τα στρατιωτικά κτίρια να έχουν παντού μηχανήματα, αεραγωγούς και μεταλλικές πόρτες. Οι υπαίθριες περιοχές είναι επίσης απίστευτες, προσφέροντας πολλά σημεία τα οποία μπορούν να χρησιμοποιήσουν οι παίχτες για κάλυψη ή κάποιου άλλου είδους τακτικής. Αυτό που είναι πολύ εντυπωσιακό είναι το πόσο μπορούμε να επηρεάσουμε το περιβάλλον γύρω μας. Σχεδόν τα πάντα καταστρέφονται - τα παράθυρα σπάνε καθώς οι σφαίρες χτυπάνε πάνω τους, οι ξύλινες πόρτες μπορούν να ανοίξουν με δυο-τρεις πυροβολισμούς από ένα τυφέκιο, τα φύλα των δέντρων πέφτουν καθώς η χειροβομβίδα σκάει από κάτω. Τα animations εξ ίσου εντυπωσιακά και το εφφέ του rag-doll να μας αφήνει άναυδους με τον ρεαλισμό που αντιδρούν τα σώματα στους πυροβολισμούς. Βέβαια, μερικές φορές γίνεται υπερβολικό καθώς το σώμα πετάγεται πέντε μέτρα πίσω μετά από μια βολή ενός rifle, αλλά είναι ένα παιχνίδι.

Η υπόθεση του παιχνιδιού είναι απλή και γραμμική, αλλά αυτό κατάφεραν οι δημιουργοί να το καλύψουν, αφού μπορούμε να επιλέξουμε διάφορα σημεία στον χάρτη για να ολοκληρώσουμε μια αποστολή και οι αποστολές ανατίθενται τυχαία στους παίχτες.

Ομάδες και μάχη

Στο παιχνίδι μπορείτε να έχετε μια ομάδα με μέχρι έξι άτομα, το καθένα με διαφορετικές ικανότητες. Όλοι μπορούν να ανέβουν επίπεδο και να πάρουν πόντους, τους οποίους μπορείτε να τους αναθέσετε σε κάποια από τις ικανότητές τους προσεκτικά. Όλοι έχουν έναν σημαντικό ρόλο μέσα στο παιχνίδι και πρέπει να κάνετε σωστή χρήση των ικανοτήτων τους αν θέλετε να ολοκληρώσετε τις αποστολές.

Η μάχη, που είναι και το πιο ενδιαφέρον κομμάτι του παιχνιδιού, είναι πάρα πολύ καλή με μερικά μόνο προβληματάκια που αποτελούν εξαίρεση στην πολύ όμορφη εικόνα του παιχνιδιού. Ενώ το παιχνίδι σε όλη του την διάρκεια είναι σε real-time, η μάχη γίνεται σε turn-based mode όπου οι χαρακτήρες κάνουν κινήσεις ξοδεύοντας τα action points που έχουν. Η μάχη προσφέρει ευκαιρίες για χρήση διαφόρων τακτικών και stealth, αλλά και για κατά μέτωπο επιθέσεις- για όσους το προτιμάνε. Βέβαια, οι περισσότεροι χαρακτήρες ανεβαίνουν επίπεδο όσο κάνουν μάχες, εκτός από τους χαρακτήρες που χρησιμοποιούν άλλες ικανότητες εκτός μάχης, όπως οι medics και οι engineers. Το interface του παιχνιδιού βοηθάει πολύ αφού οι παίχτες μπορούν εύκολα να επιλέξουν την κίνηση που θέλουν πατώντας ένα μόνο κουμπί στην οθόνη. Αυτό που είναι λίγο εκνευριστικό είναι το pathfinding των χαρακτήρων όταν τους δίνετε εντολή να πάνε σε ένα σημείο- πολλές φορές χρειάζεται να κάνετε παραπάνω από δύο κλικ στο σημείο που θέλετε για να πάνε. Το χειρότερο είναι ο χρόνος που κάνουν οι αντίπαλοι για να πραγματοποιήσουν τις κινήσεις τους. Μερικές φορές καθυστερούν τόσο πολύ που μπορείτε να κάνετε πολλές άλλες δουλειές στο σπίτι σας και μετά να επιστρέψετε για να συνεχίσετε. Καφεδάκι κανείς;

Ο ήχος του παιχνιδιού είναι παρομοίως καλός, αλλά θα μπορούσαν να υπάρχουν μερικά μουσικά κομμάτια παραπάνω γιατί επαναλαμβάνονται μετά από κάποια ώρα παιχνιδιού. Οι ήχοι των όπλων είναι πάρα πολύ καλοί και ξεχωρίζει ο ένας από τον άλλο. Οι φωνές των χαρακτήρων ποικίλουν, με τους στρατιώτες να φωνάζουν και να λένε ατάκες στην μητρική τους γλώσσα. Αυτό που ξεχωρίσαμε είναι ότι οι ατάκες των στρατιωτών του άξονα είναι πιο χιουμοριστικές και κυνικές από των συμμάχων.

Μετά λοιπόν από ένα ολόκληρο Σαββατοκύριακο ασχολίας με το Silent Storm, καταλήξαμε σε ένα συμπέρασμα - ο 2ος Παγκόσμιος Πόλεμος έχει πολλά να μας δείξει. Αρκεί να γίνεται από ανθρώπους που έχουν όρεξη να δουλέψουν και να φτιάξουν κάτι αξιόλογο, όπως οι άνθρωποι στην Encore και στην Nival. Αξίζει πραγματικά να αφιερώσετε κάποιες από τις πολύτιμές ώρες σας για να παίξετε το Silent Storm. Άδικα λοιπόν γκρινιάζαμε στην αρχή για το παιχνίδι. Κύριε Αρχισυντάκτη, sir... συγνώμη!

Αντώνης Πέτρου

ΥΠΕΡ

Γραφικά, φυσική, gameplay, interface, εκτέλεση της ιδέας.

ΚΑΤΑ

Pathfinding, η ώρα που χρειάζεται ο υπολογιστής για να παίξει, λίγα μουσικά κομμάτια.

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ

7.5





digitized by greekrcm.gr



Σαν πολλοί δεν μαζευτήκαμε;



Γιατί κοιτάνε όλοι από εδώ...;

Spell Force: Order of the Dawn

Μαγεία

Είναι ίσως μόδα, ίσως είναι οικονομικά οφέλη, ίσως να είναι πολλοί οι λόγοι που τα τελευταία χρόνια βλέπουμε να κυκλοφορούν πάρα πολλά παιχνίδι που συνδυάζουν στοιχεία των RPG με των RTS. Πάντα βέβαια βασίζονται σε ένα από τα δύο αυτά είδη και προσθέτουν σε αυτό τα στοιχεία του άλλου. Παραδείγματα αυτών είναι το Dungeon Siege, το οποίο βασιζόταν στο RPG αλλά είχε στοιχεία από RTS, το Warcraft III που βασιζόταν κυρίως στο RTS και είχε προσθέσει RPG στοιχεία, και πολλά άλλα που σίγουρα θα έχουν έρθει ήδη στο μυαλό σας. Πολλά από αυτά τα παιχνίδια είχαν να παρουσιάσουν κάτι καινοτομικό, κάτι ιδιαίτερο, αλλά με την πάροδο του χρόνου όλα άρχισαν να παρουσιάζουν τα ίδια και τα ίδια. Το μόνο που παρέμεινε εντυπωσιακό είναι τα γραφικά αυτών των παιχνιδιών.

Η JoWood όμως ήρθε να αλλάξει αυτή την στασιμότητα και μάλιστα να αλλάξει πολλά από τα στοιχεία αυτών των παιχνιδιών. Κυκλοφόρησε λοιπόν το Spell Force: Order of the Dawn, ένα παιχνίδι που συνδυάζει άψογα στοιχεία από RTS όπως το Age of Empires και το Warcraft, μαζί με στοιχεία από RPG, όπως Dungeon Siege, ακόμα και από τους κανόνες του D&D. Αμφιβάλετε; Διαβάστε παρακάτω και θα καταλάβετε γιατί μιλάμε.

Πριν όμως, θα σας πούμε μερικά λόγια για την ιστορία που παρουσιάζει το παιχνίδι. Άλλωστε ένα καλό σενάριο ποτέ δεν έβλαψε ένα παιχνίδι, αν πάρουμε παράδειγμα από το Warcraft. Το Spell Force μας μεταφέρει στον κόσμο του Eo, σε μια εποχή καθαρά μεσαιωνική γεμάτη μυθολογικά στοιχεία. Στον κόσμο αυτό κάποτε υπήρχε μια οργάνωση μάγων που λεγόταν Circle of Mages. Αυτοί ουσιαστικά ήταν οι κυρίαρχοι του κόσμου Eo, ώσπου κάποια στιγμή άρχισαν να υπάρχουν εσωτερικές διαμάχες στους κόλπους της οργάνωσης, για την επικράτησή τους στον κόσμο. Για να το πετύχουν αυτό κάποιοι πραγματοποίησαν μια σατανική τελετή που ονομαζόταν Convocation η οποία κατέστρεψε τον κόσμο. Μετά από τον κατακλυσμό αυτό ο Eo έγινε ένα αρχιπέλαγος που αιωρούταν στον αστρικό ωκεανό. Ο Rohen, ένας Rune Warrior, προσπαθεί να ενώσει ξανά τις φυλές του κόσμου αυτού και να επιστρέψει στην παλιά του μορφή και δόξα. Ένας όμως από τους εναπομείναντες Circle Mages, υπεύθυνος για την καταστροφή του Eo, στέκεται αντίπαλος στον Rohen. Αυτή είναι η αρχή του σεναρίου, το οποίο ουσιαστικά παρουσιάζει για μια ακόμη φορά την γνωστή μάχη του καλού με του κακού, του φωτός με το σκοτάδι, με έναν όμως πολύ όμορφο και ιδιαίτερο τρόπο.

Φυλετικές προσμίξεις

Ένα από τα πράγματα που μάθαμε από το παιχνίδι, είναι να μην βιαζόμαστε να βγάλουμε συμπεράσματα και καλό είναι να ακολουθήσετε κι εσείς αυτή την συμβουλή. Το ότι λοιπόν το παιχνίδι παρουσιάζει για μια ακόμη φορά την τετριμμένη πλέον αιώνια μάχη, δεν πάει να πει ότι τα πάντα στο παιχνίδι μοιάζουν με τα άλλα. Χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι ότι οι παίχτες μπορούν να χρησιμοποιήσουν μονάδες και από τις δύο παρατάξεις ανεξαιρέτως. Αυτό πάει να πει ότι θα δείτε Νάνους μαζί με Ξωτικά και Orcs ή Trolls. Βέβαια, επιλέγοντας να συνδυάσετε φυλές μεταξύ τους σημαίνει ότι πρέπει να χτίσετε τα απαραίτητα κτίρια και επομένως να ξοδέψετε περισσότερα υλικά...αλλά ας τα δούμε όλα με μια σειρά.

Πριν ξεκινήσετε να παίζετε πρέπει να επι-





ΕΙΔΟΣ RTS, RPG

ΕΚΔΟΤΗΣ JoWood Productions

ΑΝΑΠΤΥΞΗ Phenomenic Game Development

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

MULTIPLAYER Δεν διαθέτει

digitized by greekrcm.gr





λέξετε μερικά πράγματα. Αρχικά πρέπει να επιλέξετε τον ήρωά σας ανάμεσα από 30 διαφορετικά πρόσωπα για κάθε φύλο (άντρας ή γυναίκα) και να φτιάξετε το μοντέλο του όπως θέλετε. Στη συνέχεια ορίζετε τις ικανότητες του ήρωά σας, είτε αυτές είναι για μάχη σώμα με σώμα, για ranged όπλα ή για μαγεία. Υπάρχουν τέσσερα είδη μαγείας τα οποία είναι White, Death, Elemental και Mind. Κάθε γενική ομάδα ικανοτήτων αποτελείται από πολλές άλλες. Τις ικανότητες αυτές μπορείτε να τις συνδυάσετε και να δημιουργήσετε μοναδικούς ήρωες, όπως paladins, death mages, elemental rangers και πάρα πολλές άλλες κλάσεις. Μετά από αυτά επιλέγετε φυλή και παράταξη, αν δηλαδή θα είστε με τους καλούς ή τους κακούς.

Κάθε χαρακτήρας έχει διαφορετικές ικανότητες ανάλογα με το class που έχει, τις οποίες μπορείτε να βελτιώσετε όσο αποκτάει εμπειρία και ανεβαίνει level. Μπορείτε να συνδυάσετε και τα classes και να έχετε χαρακτήρες που να κάνουν και μαγικά ενώ είναι καλοί στην μάχη, όπως οι warrior-mages. Κάθε φορά που ένας χαρακτήρας ανεβαίνει level σας δίνονται 5 πόντοι τους οποίους μπορείτε να αναθέσετε σε ένα από τα 7 attributes, το καθένα από τα οποία χρησιμεύει για διαφορετικές δυνάμεις αλλά και για το ποιες ικανότητες μπορεί να χρησιμοποιήσει. Τα attributes είναι παρόμοια με αυτά που ξέρουμε από τους κανόνες του D&D. Το Strength βελτιώνει την ζημιά που κάνει ο χαρακτήρας. Το Stamina ορίζει τα hit points, το Dexterity βελτιώνει τις ικανότητες για βαλλιστικά όπλα, το Agility βελτιώνει την ταχύτητα και τα αντανακλαστικά του, το Intelligence χρησιμεύει για το επίπεδο των spells που μπορεί να κάνει, το Wisdom ορίζει το mana του χαρακτήρα και το Charm βοηθάει στις ικανότητες των χαρακτήρων που έχουν εγκεφαλικές δυνάμεις όπως οι mentalists.

Γεμάτο καινοτομίες

Το παιχνίδι ξεκινάει περίπου όπως ένα κλασσικό RTS με τον ήρωά σας και ένα Monument το οποίο είναι το βασικό κτίριο σας από το οποίο μπορείτε να δημιουργήσετε όλους τους εργάτες σας, τους στρατιώτες και τις άλλες μονάδες που είναι διαθέσιμες. Η βάση αυτή βρίσκεται σε ένα από τα 26 νησιά στα οποία είναι χωρισμένος ο κόσμος. Σε αυτά τα νησιά το παιχνίδι παρουσιάζει συνολικά 27 χάρτες στους οποίους πρέπει να παίξετε αναλαμβάνοντας πάρα πολλές αποστολές ώστε να ολοκληρώσετε το παιχνίδι. Πολύ έξυπνη είναι η ιδέα των δημιουργών του παιχνιδιού, να δώσουν την ικανότητα στους παίχτες να επιστρέψουν σε χάρτες που έχουν ήδη περάσει ώστε να ολοκληρώσουν αποστολές που είχαν αφήσει. Σε κάθε χάρτη οι παίχτες έχουν ένα κεντρικό στόχο που πρέπει να πετύχουν, αλλά στην πορεία βρίσκουν ένα κάρο από δευτερεύουσες αποστολές οι οποίες εξυπηρετούν πολλούς σκοπούς. Καταρχήν οι παίχτες μπορούν να κάνουν ένα διάλειμμα από τον κεντρικό τους στόχο και να χαλαρώσουν. Άλλες πάλι έχουν κάποια σχέση με το κεντρικό σενάριο δίνοντας έτσι περισσότερο βάθος. Τέλος, είναι μια πολύ καλή ευκαιρία να πάρουν experience points και να ανέβουν level οι κεντρικοί χαρακτήρες.

Ας επιστρέψουμε πάλι τώρα στην ανάλυση της βάσης. Όπως είπαμε το βασικό κτίριο είναι το Monument. Μια καινοτομία του παιχνιδιού είναι τα rune stones. Αυτά τα τοποθετείτε μέσα στο Monument για να παράγετε μονάδες. Το κύριο rune-stone είναι το racial, δηλαδή αυτό που ανήκει στην φυλή σας. Όταν το τοποθετήσετε μέσα στο monument μπορείτε να παράγετε μονάδες της φυλής σας. Η καινοτομία είναι ότι δεν χρειάζεται να χτίσετε άλλα κτίρια για τις μονάδες σας, όπως γίνεται σε άλλα γνωστά RTS όπως στο Warcraft. Υπάρχουν βέβαια και άλλα κτίρια τα οποία απλά ξεκλειδώνουν άλλες μονάδες πέρα από τις βασικές. Τα κτίρια τα χτίζουν οι εργάτες όπως είναι λογικό, οι οποίοι είναι και αυτοί που μαζεύουν τα υλικά. Πέρα από τα rune stones για τις φυλές, υπάρχει και το hero rune stone με το οποίο μπορείτε να καλέσετε ήρωες για να πολεμήσουν για σας. Αντίθετα όμως με τον χαρακτήρα σας, αυτοί οι ήρωες δεν παίρνουν experience points και δεν ανεβαίνουν level.

Τα rune stones τα αποκτάτε όσο μεγαλώνει επίπεδο ο χαρακτήρα σας και επομένως μπορείτε να χτίσετε όλο και νέες μονάδες. Αυτό δημιουργεί έναν δεσμό μεταξύ του monument στο οποίο μπαίνουν τα rune stones, του χαρακτήρα σας και όλων των μονάδων. Ουσιαστικά το Monument είναι η πηγή δύναμή τους και αν καταστραφεί όλες οι μονάδες σας, εκτός του χαρακτήρα σας, θα πεθάνουν. Τα Monuments ακόμα και αν καταστραφούν ανανεώνονται σιγά - σιγά, αρκεί να μην σας εξοντώσει ο εχθρός.

Κι άλλες καινοτομίες

Όσο φτιάχνετε μονάδες τόσο πιο πολύ αποδυναμώνεται το Monument και άρα γίνεται πιο ευάλωτο σε επιθέσεις. Για να μην έχετε πρόβλημα με αυτό, μπορείτε να χτίσετε τα Bindstones τα οποία λειτουργούν ως μπαταρίες για το Monument. Τα Bindstones είναι επίσης πολύ χρήσιμα και για τον ήρωά σας καθώς χρησιμεύουν για σημεία επανεμφάνισης του χαρακτήρα αν πεθάνει, αλλά και ως πύλες τηλεμεταφοράς σε άλλα νησιά.

Τίποτα όμως δεν μπορεί να γίνει αν οι εργάτες δεν μαζεύουν τις βασικές ύλες για την βάση σας. Αυτές είναι το ξύλο, η πέτρα και το σίδερο. Η τροφή ορίζει όπως πάντα τον όγκο των μονάδων που μπορείτε να έχετε και κάθε φυλή μαζεύει τρόφιμα με τον δικό της τρόπο. Πέρα από τα βασικά υλικά υπάρχουν και άλλα δευτερεύοντα που χρησιμεύουν για ειδικές μονάδες και κτίρια, όπως τα Aria, Moonsilver και Lenya.

Μεγάλη επιτυχία για το παιχνίδι (και πραγ-



digitized by greekrcm.gr



Το ζουμ του παιχνιδιού είναι εκπληκτικό.



RTS άποψη!

ματικά αξίζει ένα μεγάλο μπράβο στους δημιουργούς), είναι ο έλεγχος της κάμερας, ο οποίος μας εντυπωσίασε. Μπορείτε να ελέγξετε την κάμερα με την χρήση έξι πλήκτρων και να κάνετε παράλληλα zoom in/out με το mouse wheel. Καλό; Δεν είναι μόνο αυτό όμως. Μπορείτε να επιλέξετε να τοποθετηθεί η κάμερα στην κλασσική άποψη των RTS ώστε να κάνετε πιο εύκολα τις μάχες. Ακόμα όμως πιο εντυπωσιακό είναι ότι η κάμερα μπορεί να κάνει ζουμ στον χαρακτήρα σας, αλλάζοντας σε third person mode. Σε αυτό μπορείτε να κουνάτε τον χαρακτήρα σας με το πληκτρολόγιο και το mouse, σαν να παίζατε ένα κανονικό RPG. Εκπληκτικό! Αν το κάνετε βέβαια αυτό μέσα σε μια μεγάλη μάχη, μάλλον θα καταστραφείτε.

Στον τομέα της τεχνητής νοημοσύνης υπάρχουν μερικά προβληματάκια, κυρίως με το pathfinding, αλλά είναι πολύ μικρά μπροστά σε αυτά που προσφέρει το παιχνίδι. Ο τρόπος που περνάει μια ομάδα δίπλα από ένα αντικείμενο πολλές φορές μπορεί να χαλάσει μια ολόκληρη επίθεση καθώς περνάνε μια - μια και κολλάνε πάνω του. Το καλό είναι ότι οι μονάδες που κάνουν χρήση μαγικών δεν χρειάζονται καθοδήγηση καθώς τα κάνουν από μόνες τους. Οι μονάδες τοποθετούνται από μόνες τους σωστά στην μάχη και δεν θα δείτε μια μονάδα με τόξο να πηγαίνει δίπλα στον εχθρό. Με όλα αυτά δεν χρειάζεται να κάνετε πολλά στην μάχη.

Θα μείνετε άναυδοι

Και περνάμε τώρα σε ένα μέρος του παιχνιδιού που θα σας αφήσει άναυδους. Τα γραφικά του. Σίγουρα τα γραφικά που χρησιμοποιήθηκαν από τους δημιουργούς κάνουν το Spell Force ένα από τα πιο εντυπωσιακά RTS των τελευταίων χρόνων και επομένως όλων των εποχών. Ο φωτισμός και η σκίαση εκπληκτικά, τα animations απίστευτα. Ο σχεδιασμός των χαρτών είναι εκπληκτικός παρουσιάζοντας άψογα έναν μεσαιωνικό κόσμο, σε μια σκοτεινή εποχή. Τα textures που έχουν χρησιμοποιηθεί είναι πάρα πολύ όμορφα καθώς και τα ειδικά εφφέ. Οι επιφάνειες του νερού είναι εκπληκτικές, ενώ τα εφφέ των spells θα σας αφήσουν με ανοιχτό το στόμα. Κάποια στιγμή στο παιχνίδι θα έχετε την ευκαιρία να δημιουργήσετε κάποιες κολοσσιαίες μονάδες που ονομάζονται Titans (να και στοιχεία από το Age of Mythology). Τα orcs έχουν τον τρομερό δαίμονα Ragefire, τα trolls τον Cyclops, οι dark-elves την τρομακτική Spiderbrood (μοιάζει με Drider από το D&D), οι άνθρωποι έχουν τους Griffon Riders, οι Elves τι άλλο από τον Treeman (ουσιαστικά ένα Ent) και τέλος οι νάνοι το πανίσχυρο golem Rocksmith. Όλοι οι Τιτάνες παρουσιάζονται με πάρα πολύ όμορφο τρόπο, είναι αρκετά λεπτομερείς και πραγματικά δημιουργούν δέος.



Όσο αφορά την μουσική και τον ήχο του παιχνιδιού, δεν μπορούμε να πούμε ότι υστερεί το παιχνίδι. Για το παιχνίδι χρησιμοποιήθηκαν περίπου 38 ηθοποιοί για να δώσουν τις φωνές τους στους χαρακτήρες του παιχνιδιού. Η ποικιλία είναι μεγάλη λοιπόν, αν και μερικές από αυτές είναι άχρωμες και δεν ταιριάζουν απόλυτα με τους χαρακτήρες. Η μουσική επένδυση είναι πολύ καλή αλλάζοντας δυναμικά και προσαρμόζεται με βάση τα δρώμενα στην οθόνη. Υπάρχουν επίσης επικοί αλλά και ατμοσφαιρικοί ήχοι που βάζουν τους παίχτες βαθιά μέσα στο παιχνίδι. Τα ηχητικά εφφέ είναι επίσης εντυπωσιακά κυρίως όταν πραγματοποιούνται spells.

Μπορεί το παιχνίδι να είναι πάρα πολύ καλό, δεν είναι όμως τέλειο. Τίποτα δεν είναι. Το βασικότερο πρόβλημα του παιχνιδιού είναι η πτώση στο frame rate κυρίως όταν συμβαίνουν πολλά πράγματα στην οθόνη, ακόμα και αν οι ρυθμίσεις δεν είναι στο τέρμα. Επίσης, θα παρατηρήσετε κάποια μικρά κολλήματα στο παιχνίδι όταν χρησιμοποιείτε τις portals για να μεταφερθείτε από ένα νησί σε ένα άλλο. Υπάρχουν προβλήματα, αλλά είναι μικρά.

Συνοπτικά, το παιχνίδι μπορούμε με ασφάλεια να πούμε ότι πραγματικά είναι ένα από τα καλύτερα του είδους του. Ίσως σε πολλούς φανατικούς να φανεί υπερβολή, αλλά το Spell Force είναι ισάξιο του Warcraft και σε πολλά σημεία του το ξεπερνάει. Αν λοιπόν υπάρχει ένα παιχνίδι για να σας προτείνουμε, τότε, αυτό είναι το Spell Force.

Το μεγαλύτερο μειονέκτημα του παιχνιδιού σας το φυλούσαμε για έκπληξη όμως... για κάποιν μυστήριο λόγο, δεν έχει αναλάβει κανείς την διανομή του παιχνιδιού στην Ελλάδα. Οι πιθανότητες να βρείτε το SpellForce σε ένα "κοινό" μαγαζί είναι μικρές. Κάντε λοιπόν αυτό που κάναμε κι εμείς- μια παραγγελιά από έξω!

Μηνάς Νοταράς

ΥΠΕΡ	ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ
Σχεδόν τα πάντα.	
ΚΑΤΑ	**8.5**
Μικρά προβλήματα στο pathfinding, πτώσεις του frame rate.	

digitized by greekrcm.gr



digitized by greekrcm.gr



Χωράς από εκεί μέσα;



Μια λάθος εκτίμηση κοστίζει.

V-Rally 3

Αντεπίθεση

Ενώ η Codemasters ετοιμάζει το Colin McRae 4, μετά από το κακό τρίτο μέρος της σειράς, και ενώ οι φανατικοί φίλοι των racing games παίζουν ασταμάτητα Need For Speed Underground, η Atari μαζί με την Eden Studios προχώρησαν στην κυκλοφορία ενός νέου παιχνιδιού. Μιλάμε για το τρίτο παιχνίδι της σειράς V-Rally, το οποίο έρχεται με πολλές υποσχέσεις από την Atari. Το σίγουρο είναι ότι μπροστά σε όσα έχουμε ακούσει και δει για το Colin McRae 4, το V-Rally πρέπει να παρουσιάσει κάτι εξ ίσου καλό, αν θέλει να ανταγωνιστεί στα ίσα το πρώτο.

Το V-Rally 3 έρχεται να παρουσιάσει ένα άκρως ρεαλιστικό gameplay, το οποίο σας μεταφέρει σε διάφορες πίστες σε όλο τον κόσμο. Στο παιχνίδι υπάρχουν δύο είδη απλών αγώνων (Quick races) και ένα Career mode. Τα quick races αποτελούνται από ένα mode στο οποίο απλά τρέχετε σε διάφορες πίστες, και ένα άλλο στο οποίο πρέπει να περάσετε μια σειρά από πίστες. Οι πίστες είναι καλά σχεδιασμένες και παρουσιάζουν πολύ σωστά τις χαρακτηριστικές περιοχές από χώρες όπως οι Φιλανδία, Γαλλία, Αγγλία, Σουηδία και πολλές άλλες. Δυστυχώς, οι πίστες είναι αρκετά μικρές σε σχέση με τις πραγματικές διαδρομές που υπάρχουν στην πραγματικότητα.

Η ουσία του παιχνιδιού φυσικά βρίσκεται στο Career mode. Ένα από τα πράγματα που στεναχώρησαν πολλούς παίχτες στο Colin McRae ήταν ότι έπρεπε να έχουν ως οδηγό τον ομώνυμο οδηγό και το Ford Focus που οδηγούσε τότε (τώρα έχει ένα Citroen Xsara). Αντίθετα με αυτό, στο V-Rally 3 μπορείτε να δώσετε ένα δικό σας όνομα στον οδηγό που παίζετε και να επιλέξετε την εθνικότητά του, αλλά και την εμφάνισή του. Για τους πρωτάρηδες προτείνουμε να παίξουν στην κατηγορία των 1.6 λύτρων γιατί είναι σαφώς πιο εύκολα τα πράγματα εκεί. Ξέρουμε ότι όλοι θέλετε να οδηγήσετε τα πανίσχυρα 2λυτρα τετρακίνητα θηρία, αλλά πρώτα πρέπει να γίνετε καλοί οδηγοί.

Όλα τα αμάξια είναι σχεδιασμένα με βάση τα πραγματικά μοντέλα και πραγματικά οι σχεδιαστές έχουν κάνει μια πολύ καλή δουλειά πάνω τους. Αμάξια όπως τα Subaru Impreza, Ford Focus RS, Mitsubishi Lancer Evolution VII και όλα τα άλλα πασίγνωστα αμάξια που ξέρετε, είναι στην διάθεσή σας να τα οδηγήσετε.

Καριέρα στους αγώνες

Το career mode του παιχνιδιού έχει να προσφέρει κάτι καινούριο για ένα τέτοιο παιχνίδι. Ο ρόλος σας ως οδηγός αγώνων Rally δεν περιορίζεται μόνο στο να τρέχετε στις διάφορες πίστες ανά τον κόσμο προσπαθώντας να βγείτε πρώτοι. Όταν ξεκινήσετε την καριέρα σας δέχεστε κάποιες προσφορές από κάποιες ομάδες για να τρέχετε με τα αμάξια τους. Κάθε ομάδα έχει ένα επίπεδο ηθικού, αξιοπιστίας και φυσικά κεφαλαίου το οποίο επηρεάζει άμεσα τις επιδόσεις σας στους αγώνες και το πόσο γρήγορα και καλά θα γίνονται οι επισκευές. Αρχικά θα υπογράψετε με κάποια μικρή ομάδα, αφού οι μεγάλες δεν ενδιαφέρονται. Οι μικρές ομάδες έχουν μικρότερους στόχους για την σεζόν και επομένως είναι πιο εύκολο για σας να τους πετύχετε ή να τους ξεπεράσετε. Όσο προχωράτε στο παιχνίδι και δείχνετε τις ικανότητές σας στην οδήγηση, σιγά - σιγά θα δέχεστε e-mails από





μεγαλύτερες ομάδες που θα σας ζητάνε να ...μεταπηδήσετε. Πάντως, ακόμα κι αν παραμείνετε σε μια μικρή ομάδα, όσο κάνετε επιτυχίες θα βελτιώνεται και το επίπεδό της, και έτσι θα μπορείτε να ανταγωνιστείτε τις μεγαλύτερες.

Το πόσο εύκολα βέβαια θα το πετύχετε αυτό είναι ένα άλλο θέμα. Βλέπετε οι ανταγωνιστές σας δεν είναι εύκολοι αντίπαλοι όπως θα έχετε συνηθίσει από άλλα παιχνίδια. Οι χρόνοι που επιτυγχάνουν είναι πάρα πολύ καλοί και εσείς πρέπει να δείξετε μεγάλη επιδεξιότητα για να περάσετε πολλούς από αυτούς. Το κακό είναι ότι όσο επιδέξιοι και να είσαστε, ο χειρισμός του παιχνιδιού μερικές φορές δεν σας αφήνει να δείξετε την αληθινή σας αξία. Οι ταχύτητες που αναπτύσσουν τα οχήματα είναι πολύ μεγάλες και σε πολλές πίστες θα δείτε ότι είναι δύσκολο να μπείτε σε μερικές κλειστές στροφές. Αν μάλιστα δεν βοηθάνε οι καιρικές συνθήκες είναι ακόμα πιο δύσκολο, όταν για παράδειγμα υπάρχει πυκνή ομίχλη που σας εμποδίζει να δείτε ότι έρχεται μια πολύ επικίνδυνη στρο-

ΕΙΔΟΣ Racing

ΕΚΔΟΤΗΣ Atari

ΑΝΑΠΤΥΞΗ Eden Games

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

MULTIPLAYER Δεν διαθέτει

digitized by greekrcm.gr



Έτσι ήταν και η Αθήνα!



Οι ζημιές είναι πολύ ρεαλιστικές.

φή. Εμπειρία, αντανακλαστικά και υπομονή είναι οι λέξεις που πρέπει να έχετε στο νου σας όταν παίζετε το παιχνίδι.

Βλάβη στο σύστημα κατευθύνσεως

Ένα από τα προβλήματα του παιχνιδιού είναι ο χειρισμός του. Αρχικά νομίζαμε ότι φταίει το πληκτρολόγιο, όπως άλλωστε συμβαίνει στα περισσότερα παιχνίδια του είδους. Βάλαμε λοιπόν να παίξουμε με gamepad. Σαφώς είδαμε μια μεγάλη βελτίωση στον χειρισμό αλλά ακόμα υπήρχαν προβλήματα, τα οποία εντοπίζονται κυρίως όταν οδηγείτε τα 2λυτρα οχήματα. Με τα αμάξια της κατηγορίας των 1600 κυβικών οι ταχύτητες είναι αρκετά πιο χαμηλές και ο χειρισμός είναι πιο εύκολος. Όταν όμως τρέχετε με εξωφρενικές ταχύτητες της τάξεως των 200 χιλιομέτρων την ώρα με τα 2λυτρα, τότε τα πράγματα δυσκολεύουν και γίνονται πιο απαιτητικά. Αυτό οφείλεται στην φυσική των μοντέλων που κάνει τα αυτοκίνητα να συμπεριφέρονται μερικές φορές σαν να είναι πάρα πολύ ελαφριά, με αποτέλεσμα να αναποδογυρίζουν εύκολα.

Το γεγονός αυτό δεν μπορείτε να το αλλάξετε. Μπορείτε όμως να αλλάξετε την γενική επίδοση του αυτοκινήτου σας μέσα από τις αναλυτικότατες οθόνες στησίματος των αυτοκινήτων. Ανάλογα με την κάθε διαδρομή που έχετε να τρέξετε, ο υπολογιστής αλλάζει από μόνος του το στήσιμο του αμαξιού, επιλέγοντας τις προεπιλεγμένες ρυθμίσεις για την κάθε πίστα. Οι ρυθμίσεις αυτές δεν είναι άσχημες και είναι καλό για τους νέους παίχτες να μην τις πειράζουν αφού είναι χρήσιμες γι' αυτούς. Όσοι όμως έχουν αποκτήσει κάποια εμπειρία στο παιχνίδι και θέλουν να κάνουν καλύτερες επιδόσεις τότε τα πράγματα αλλάζουν. Πρέπει να βρείτε τις καλύτερες ρυθμίσεις για την εκάστοτε πίστα, αλλάζοντας την πίεση των ελαστικών, τις αναρτήσεις, τα stabilizers, τις σχέσεις των ταχυτήτων και πάρα πολλά άλλα. Όσοι ξέρουν από αυτοκίνηση σίγουρα θα έχουν κάποιες γνώσεις στο θέμα. Οι υπόλοιποι πρέπει να πειραματιστούν και να ξεπεράσουν αρκετά εμπόδια και δυσκολίες.

Από ζημιές πάμε καλά

Το πιο εντυπωσιακό στοιχείο του V-Rally 3 όμως δεν είναι όλα όσα αναφέραμε παραπάνω. Είναι η φυσική που έχουν τα αμάξια και συγκεκριμένα το πώς παρουσιάζονται οι ζημιές πάνω στα μοντέλα των αυτοκινήτων. Χτυπάτε σε ένα δέντρο και ο προφυλακτήρας ξεκολλάει ολόκληρος- και αν ξαναχτυπήσετε τότε το καπό πετάγεται όρθιο καλύπτοντας το οπτικό πεδίο του οδηγού. Αεραγωγοί ξεκολλάνε, τζάμια πετάγονται, οι ρόδες τρεμοπαίζουνε και όλα, ανάλογα με το που και πώς έχετε χτυπήσει το αμάξι σας. Μαζί με αυτά πολύ καλά παρουσιάζεται και η βρομιά που μαζεύει το αυτοκίνητό σας καθώς τρέχετε σε μια διαδρομή. Όσο και να προσπαθείτε να το διατηρήσετε καθαρό, θα δείτε ότι σταδιακά αρχίζει να μαζεύει λάσπες ή σκόνη ανάλογα με την κατάσταση της πίστας που τρέχετε.

Τα γραφικά του παιχνιδιού σε γενικές γραμμές δεν έχουν να παρουσιάσουν κάτι το εντυπωσιακό, καθώς είναι πολλά τα σημεία που τα textures φαίνονται πολύ απλά και φτωχά. Τα μοντέλα των χαρακτήρων που παρουσιάζονται σίγουρα χρειάζονταν περισσότερη δουλειά, ενώ οι πίστες έπρεπε να είναι πιο γεμάτες. Τα μοντέλα όμως των αυτοκινήτων είναι πολύ προσεγμένα σε κάθε τους λεπτομέρεια. Πολύ όμορφα είναι και τα καιρικά φαινόμενα όπως η ομίχλη ή η βροχή που φαίνονται πολύ ρεαλιστικά. Ο φωτισμός είναι επίσης πολύ καλός κυρίως όπως εναλλάσσεται ανάλογα με την θέση του ήλιου σε σχέση με την κάμερα. Κατά διαστήματα θα δείτε να περνάνε ελικόπτερα στο ουρανό ή κάποια ζώα που στέκονται στον δρόμο ξένοιαστα... μέχρι να περάσετε εσείς.

Ο ήχος του παιχνιδιού είναι ικανοποιητικός, αλλά όχι κάτι το φοβερό. Ο ήχος των μηχανών, το τρίξιμο των ελαστικών και οι αλλαγές των ταχυτήτων καθώς σκάνε οι εξατμίσεις είναι σωστά ηχογραφημένοι, καθώς και η φωνή του συνοδηγού, αν και μερικές φορές αργεί να δώσει κατεύθυνση. Το άσχημο είναι το soundtrack του παιχνιδιού καθώς είναι επαναλαμβανόμενο και εκνευριστικό. Ευτυχώς μπορείτε να το κλείσετε.

Σε γενικές γραμμές το V-Rally 3 είναι ένα αξιόλογο racing game. Αν οι δημιουργοί του επιθυμούν να πλησιάσουν τα επίπεδα του Colin McRae τότε τα έχουν καταφέρει σε μερικούς τομείς, όπως η φυσική και τα μοντέλα των αμαξιών. Σίγουρα όμως χρειάζεται περισσότερη προσπάθεια για να φτάσουν εκεί. Η προσπάθεια όμως είναι καλή και αυτό μετράει ιδιαίτερα.

Μηνάς Νοταράς

ΥΠΕΡ

Όμορφα μοντέλα, ρεαλιστικές ζημιές, καλά γραφικά, το career mode.

ΚΑΤΑ

Άσχημος χειρισμός, απλός ήχος.

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ

7.5





digitized by greekrcm.gr



Ο χάρτης όπου διαδραματίζεται όλο το παιχνίδι. Εδώ βλέπουμε την Αγγλία.



Ωστόσο, ο χάρτης είναι καλοσχεδιασμένος, όμορφος και λειτουργικός.

Two Thrones

Ο Πόλεμος των Θρόνων

Βρισκόμαστε στο σωτήριο έτος 1337. Ο βασιλιάς Εδουάρδος ο Γ' της Αγγλίας αμφισβητεί το δικαίωμα του Φιλίππου του ΣΤ' να στεφθεί βασιλιάς της Γαλλίας, διεκδικώντας ο ίδιος το στέμμα λόγω κάποιας συγγένειας. Φυσικά, η διπλωματική λύση κρίνεται αδύνατη και ξεκινά ένας πόλεμος, ο οποίος θα γίνει γνωστός ως Εκατονταετής. Διήρκεσε, με κάποιες ενδιάμεσες ανακωχές, ως το 1451. Κατά τη διάρκεια του πολέμου αυτού, η Γαλλία κόντεψε να βρεθεί ολοκληρωτικά υπό αγγλική κατοχή, αλλά οι πράξεις της Ιωάννας της Λορένης ανέτρεψαν την ισορροπία, με αποτέλεσμα, τελικά, να αποχωρήσουν οι Άγγλοι. Πέντε χρόνια μετά το τέλος του πολέμου, ξεκίνησε στην Αγγλία μια διαμάχη μεταξύ των οίκων Lancaster (με έμβλημα το κόκκινο ρόδο) και York (με έμβλημα το λευκό ρόδο), η οποία διήρκεσε από το 1455 έως το 1487 και έγινε γνωστή ως ο Πόλεμος των Ρόδων.

Οι δύο αυτοί πόλεμοι αποτελούν το θέμα του Two Thrones, του νέου τίτλου της Strategy First, η οποία είναι περισσότερο γνωστή για τις turn-based strategy σειρές Disciples και Europa Universalis, αλλά και για τη σειρά RTS Kohan. Η Strategy First συνεργάζεται και πάλι με την Paradox Entertainment, η οποία ήταν υπεύθυνη για την ανάπτυξη των Europa Universalis. Θα λέγαμε ότι η σειρά Europa Universalis είναι από τις πιο δύσκολες turn-based strategy σειρές και, παρόλο που ο γράφων τυγχάνει φανατικός φίλος του είδους, δεν μπόρεσε να ασχοληθεί σοβαρά με τους τίτλους αυτούς. Όταν μάθαμε για την νέα συνεργασία των δύο εταιριών, φυσικό ήταν να υποθέσουμε ότι το Two Thrones, θα κυμαινόταν στο ίδιο πλαίσιο. Οφείλουμε να κάνουμε μια διευκρίνιση εδώ: οι περισσότεροι χαρακτηρίζουν την σειρά Europa Universalis real-time strategy και, από καθαρά τεχνική άποψη, είναι. Αλλά μην φανταστείτε κάτι που μοιάζει, έστω και κατά διάνοια με παιχνίδια όπως το Warcraft ή το Rise of Nations. Σκεφθείτε κάτι σαν το turn-based κομμάτι του Rise of Nations, χωρίς πλήκτρο "End Turn", αλλά με κανονική ροή χρόνου (την οποία ρυθμίζετε εσείς). Μπορεί λοιπόν να παίζετε σε πραγματικό χρόνο, αλλά ο μηχανισμός του gameplay κινείται σαφέστατα σε ύφος turn-based.

Ας αφήσουμε στην άκρη την όποια προκατάληψη μας και ας κρίνουμε το παιχνίδι αντικειμενικά. Το Two Thrones διαθέτει πέντε έτοιμα σενάρια, τρία από τα οποία τοποθετούνται κατά τη διάρκεια του Εκατονταετή Πολέμου και τα άλλα δύο κατά τη διάρκεια του Πολέμου των Ρόδων. Υπάρχουν οκτώ χώρες, χωρισμένες σε επαρχίες. Εσείς, ως βασιλιάς (ή ευγενής), καλείστε να πάρετε οικονομικές, πολιτικές και στρατιωτικές αποφάσεις οι οποίες επηρεάζουν τη σχέση σας με τον λαό, την Εκκλησία και τους ευγενείς. Χτίζετε κτίρια και κάστρα, συλλέγετε φόρους, εκπαιδεύετε στρατό και χρίζετε ιππότες, προσπαθώντας πάντα να διατηρείτε την λεπτή ισορροπία ανάμεσα στις διάφορες κοινωνικές ομάδες. Οι μάχες γίνονται αυτόματα, στον ίδιο χάρτη που κάνετε όλες τις κινήσεις σας. Δεν ελέγχετε καθόλου τις μονάδες, απλά μαζεύετε τον στρατό σας, επιλέγετε μια επαρχία και περιμένετε να φθάσει και να τελειώσει η μάχη. Τα γραφικά είναι λιτά και ο ήχος το ίδιο. Ο χάρτης του παιχνιδιού έχει αρκετή λεπτομέρεια, αλλά δεν θα δείτε τίποτα άλλο.

Αν έχετε ασχοληθεί με τα Europa Universalis, τότε το Two Thrones είναι μια απλουστευμένη εκδοχή τους, τοποθετημένη σε μια πολύ ενδιαφέρουσα χρονική περίοδο. Αυτό είναι το παράδοξο που κατάφερε η Paradox. Το Two Thrones είναι βασισμένο σε ένα σκληροπυρηνικό strategy game, αλλά έχει απλοποιηθεί σε βαθμό που να μην αποτελεί πρόκληση για τους βετεράνους. Από την άλλη, το στιλ του παιχνιδιού αυτού δύσκολα θα προσελκύσει τους αμύητους. Αν είστε οπαδός των κλασικών RTS, τότε προσπαθήστε να δείτε πρώτα ένα demo του τίτλο προτού επενδύσετε σ' αυτόν.

Νίκος Παπακωνσταντίνου

ΥΠΕΡ
Αρκετό βάθος, ιστορικά ενδιαφέρουσα περίοδος, μηδαμινές απαιτήσεις σε hardware.

ΚΑΤΑ
Χαμηλός δείκτης δυσκολίας, πολύ λιτή παρουσίαση.

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ 6







ΕΙΔΟΣ Strategy
ΕΚΔΟΤΗΣ Strategy First
ΑΝΑΠΤΥΞΗ Paradox Entertainment
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ PII 266MHz, 32 MB RAM
MULTIPLAYER 2 έως 6 παίκτες σε LAN ή Internet

digitized by greekrcm.gr

Σημείο εκκίνησης...

Internet για όλους

για τις περιπλανήσεις σας στον κυβερνοχώρο

Το ΜΟΝΟ ελληνικό περιοδικό για το Internet

ΤΕΥΧΟΣ 8 ΑΠΡΙΛΙΟΣ 2004

Internet για όλους

Οδηγοί βήμα-βήμα | Χρήσιμα Tips | Βοήθεια στο PC

Ασφάλεια στο Internet

Προστατευτείτε από τους ιούς

- Εναλλακτικές μηχανές αναζήτησης
- Διατηρήστε «καθαρό» τον υπολογιστή σας
- Οι δυνατότητες του IncrediMail
- Τα «δακτυλίδια» του κυβερνοχώρου
- Επτά χρόνια Pathfinder
- Οι χρυσοί κανόνες του chat
- Τα ψηφιακά φεστιβάλ του κόσμου
- Ο δικτυακός κόσμος της ενημέρωσης

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!

€ 3,95

ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΝΕΟΥΣ ΧΡΗΣΤΕΣ ΣΕ ΚΑΘΕ ΤΕΥΧΟΣ

Στο όγδοο τεύχος του "Internet για όλους"

Αφιέρωμα:
Ασφάλεια στο Internet
Προστατευτείτε από τους ιούς

Και ακόμη:

- ✔ Εναλλακτικές μηχανές αναζήτησης
- ✔ Διατηρήστε "καθαρό" τον υπολογιστή σας
- ✔ Οι δυνατότητες του IncrediMail
- ✔ Τα «δακτυλίδια» του κυβερνοχώρου
- ✔ Επτά χρόνια Pathfinder
- ✔ Οι χρυσοί κανόνες του chat
- ✔ Τα ψηφιακά φεστιβάλ του κόσμου
- ✔ Ο δικτυακός κόσμος της ενημέρωσης
- ✔ Πολυσέλιδος 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 15 Μαρτίου

Γνωρίστε το Internet με τον πιο εύκολο τρόπο!

digitized by greekrcm.gr



Ένα μικρό βήμα για εσας, ένα μεγάλο βήμα για την... "δρακότητα".



Πολεμώντας ένα σκουλήκι σε προοπτική τρίτου προσώπου με το μέγιστο zoom.

Horizons: Empires of Istaria

MMORPG με νέους Ορίζοντες ή μία από τα ίδια;

Είναι φανερό, πια, ότι η αγορά των videogames, εν γένει, στρέφεται στο online. Τη στιγμή που οι ΗΠΑ έχουν μπει για τα καλά στον χορό των broadband συνδέσεων, με ολόκληρη την Ευρώπη να ακολουθεί, PC και κονσόλες συγκρούονται για ένα κομμάτι της πίττας του bandwidth. Ολόκληρη η Ευρώπη είπαμε; Όχι, υπάρχει ένα χωριουδάκι που αντιστέκεται ακόμα στην εισβολή του DSL, αγαθό το οποίο ο υπόλοιπος πολιτισμένος κόσμος θεωρεί αυτονόητο και απολαμβάνει, όχι ως είδος πολυτελείας.

Αν ανήκετε στους λίγους τυχερούς που μπορούν να επενδύσουν σε μια σύνδεση DSL, τότε έχετε, μεταξύ άλλων, την ευκαιρία να απολαύσετε μια πληθώρα MMORPG (Massively Multiplayer Online RPG) τίτλων. Ένας από τους πιο πρόσφατους είναι και το Horizons: Empires of Istaria. Τι ξεχωριστό έχει, όμως, να προσφέρει το παιχνίδι που κυκλοφορεί η Atari; Αν μη τι άλλο η Atari (Infogrames) τα τελευταία χρόνια έχει συνδέσει το όνομα της με καλούς έως κορυφαίους τίτλους RPG. Ωστόσο, η αγορά των MMORPG είναι πολύ διαφορετική από εκείνη των παραδοσιακών CRPG και η Artifact Entertainment, η οποία έχει αναλάβει την ανάπτυξη του τίτλου είναι μια νέα εταιρία που δεν έχει δώσει άλλα δείγματα γραφής πέρα από ένα σχεδόν άγνωστο RPG, ονόματι Demise.

Ας ξεκινήσουμε από το πιο σημαντικό, ίσως, συστατικό στοιχείο ενός MMORPG, τον κόσμο του.

Κάποτε, η Istara, θεά της Δημιουργίας, κατασκεύασε έναν κόσμο και γέννησε τα πλάσματα που θα κατοικούσαν σε αυτόν. Μια από τις πρώτες φυλές ήταν αυτή των Ανθρώπων. Στον κόσμο αυτό που ονομάστηκε Istaria από την δημιουργό του (τι ματαιοδοξία!) κατοικούν επίσης Fiends, Elves, Dwarves, Gnomes, οι αιλουροειδείς Saris, οι σαυροειδείς Sslik και, τέλος, οι γιγαντόσωμοι Half-Giants. Στην Istaria υπάρχουν και όλες οι γνωστές τερατόμορφες φυλές που αποτελούν τους στόχους κάθε adventurer σε κάθε fantasy κόσμο και, φυσικά, δεν θα μπορούσαν να λείπουν οι Δράκοι. Όλες οι φυλές αυτές, οι λεγόμενες Living Races, παίζουν λίγο-πολύ τον καθιερωμένο τους ρόλο στον κόσμο. Οι Humans είναι ικανοί για τα πάντα, οι Dwarves είναι τίμιοι και εργατικοί, αλλά απομονωμένοι και δύσπιστοι, οι Gnomes είναι οι μαστροχαλαστές του κόσμου κ.ο.κ. Οι Fiends είναι δαιμονικό παρακλάδι των Humans, τα Elves παρουσιάζονται λίγο πιο σκληρά και μιλιταριστικά από ότι συνήθως και οι Saris, Sslik και Half-Giants είναι αποκομμένοι από τον υπόλοιπο κόσμο, οι δύο πρώτοι επειδή εξοστρακίστηκαν από τις υπόλοιπες φυλές και οι Half-Giants λόγω του δέους που εμπνέουν και της γεωγραφικής τους θέσης. Η ισορροπία του κόσμου διαταράχθηκε, όμως, από την λαίλαπα των Undead. Η Withered Aegis, όπως ονομάστηκε η μεγαλύτερη απειλή που αντιμετώπισε ο Istaria, αποδυνάμωσε τις ισχυρές φυλές, αλλά άφησε τις απομονωμένες σχετικά αλώβητες. Αυτοί που γύρισαν την πλάτη τους στους Saris και Sslik, σήμερα χρειάζονται τη βοήθεια τους. Παράλληλα, οι Dragons έχουν χωριστεί σε δύο παρατάξεις: τους πολεμιστές Lunus και τους μάγους Helians. Οι Lunus θεωρούν τις άλλες φυλές αναξιόπιστες και συμμαχούν με τους Fiends εναντίον των Humans και οι Helians πιστεύουν στην επικοινωνία και συνεργασία με τις άλλες φυλές. Και γιατί κάνουμε ειδική μνεία στους Dragons; Απλά επειδή το δυνατότερο σημείο του Horizons είναι ότι ο παίκτης μπορεί να παίξει ως δράκος!

Ένας (ακόμα) Νέος Κόσμος

Το πρώτο αρνητικό στοιχείο που παρατηρήσαμε είναι ότι κάνετε login μέσω του browser. Το γεγονός αυτό δεν είναι απαραίτητα κακό, αλλά το πρόβλημα είναι ότι το site του Horizons και ειδικά η σελίδα του tech





ΕΙΔΟΣ MMORPG

ΕΚΔΟΤΗΣ Atari

ΑΝΑΠΤΥΞΗ Artifact Entertainment

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ PIII 700, 128MB RAM, κάρτα γραφικών 32MB

MULTIPLAYER Αποκλειστικά online

digitized by greekrcm.gr





Το μικρό μας δρακάκι ολοκληρώνοντας το tutorial βρέθηκε σε μια νέα περιοχή, έδωσε σκληρές μάχες και μετά... ξάπλωσε να ξεκουραστεί!

support απαιτεί IE5 και άνω για να λειτουργήσει σωστά. Για άλλους browsers, όπως το Netscape, ούτε λόγος δεν γίνεται. Το σύστημα που κάνει update το παιχνίδι στην τρέχουσα έκδοση είναι κάπως αργό, ειδικά την πρώτη φορά που θα το τρέξετε. Πριν κατεβάσετε τα απαραίτητα ανανεωμένα αρχεία, θα σας δοθεί η δυνατότητα να επιλέξετε μεταξύ των τριών ευρωπαϊκών servers ή shards, όπως ονομάζονται. Αυτοί είναι οι Ice, Wind και Earth. Το κακό είναι ότι δεν υπάρχει κάποια σαφής ένδειξη ότι το παιχνίδι τους ταξινομεί με σειρά ταχύτερου ping, αλλά μετά από αρκετές δοκιμές συμπεράναμε πως μάλλον αυτό ισχύει.

Μπαίνοντας στον κόσμο του παιχνιδιού και αφού δημιουργήσετε τον χαρακτήρα σας, ξεκινάτε σε μια ειδική περιοχή για αρχάριους, η οποία ονομάζεται Spirit Isles. Ξεκινώντας ως δράκος, θα είστε ένα μικρό (σχετικά) και χαριτωμένο hatchling, το οποίο μόλις "έσκασε" από το αυγό. Για να γίνετε μεγάλος και ιπτάμενος δράκος θα πρέπει να ανεβείτε πολλά επίπεδα. Αφού μάθετε τα απαραίτητα μέσα στην σχετική ασφάλεια των νησιών, μπορείτε να τηλεμεταφερθείτε χωρίς επιστροφή στην κυρίως ήπειρο.

Το class system του παιχνιδιού είναι αρκετά ανοιχτό και επιτρέπει στους παίκτες να δοκιμάσουν όσα από τα βασικά classes επιθυμούν. Στη συνέχεια, αποκτούν πρόσβαση σε prestige classes, στα πρότυπα του Dungeons&Dragons.

Τα quests που θα αναλάβετε ανήκουν σε τρεις βασικές κατηγορίες: bounty (δηλαδή σκοτώστε Χ πλάσματα), crafting (δηλαδή κατασκευάστε έναν αριθμό αντικειμένων) και η τρίτη κατηγορία απαιτεί να ταξιδέψετε σε διάφορα μέρη του κόσμου για να βρείτε αντικείμενα ή NPC. Ένα άλλο πρωτότυπο χαρακτηριστικό του παιχνιδιού, είναι ότι οι παίκτες μπορούν να αναλάβουν ως quest την απελευθέρωση κάποιων φυλών που κρατά η Withered Aegis, όπως είναι οι Satyrs, με αποτέλεσμα οι φυλές αυτές να γίνονται playable.

Το σύστημα μάχης κυμαίνεται στα γνωστά από άλλα MMORPG δεδομένα. Επιλέγετε τρόπο επίθεσης, καθώς επίσης κάποιο stance (αμυντικό, επιθετικό κ.ο.κ.) και το παιχνίδι αναλαμβάνει τα υπόλοιπα. Με τον τρόπο αυτό αντιμετωπίζεται κάπως το πρόβλημα του lag. Τουλάχιστον ο χαρακτήρας σας δεν κάθεται ακίνητος αν η σύνδεση σας κολλήσει, πράγμα που βελτιώνει τις πιθανότητες επιβίωσης σας. Εκεί που το Horizons διαφέρει, είναι στον τρόπο με τον οποίο χειρίζεται τα spells. Οι μάγοι του Istaria δεν έχουν πόντους mana ή κάτι ανάλογο, αλλά ένα timer, το οποίο καταγράφει πόσο γρήγορα μπορείτε να επαναλάβετε ένα spell. Το κάθε spell έχει δικό του timer και όσο δυνατότερο είναι τόσο περισσότερη ώρα πρέπει να περάσει μέχρι να μπορείτε να το ξανακάνετε.

Το Horizons επιδιώκει να δώσει μια βαθύτερη διάσταση στο gameplay, θυμίζοντας μας το "φιλειρηνικό" MMORPG Tale in the Desert. Δίνει έτσι εξίσου μεγάλη σημασία στους τεχνίτες με τους παραδοσιακούς ηρωικούς χαρακτήρες. Το σύστημα crafting είναι αρκετά εξελιγμένο: ο παίκτης συλλέγει πρώτες ύλες τις οποίες επεξεργάζεται για να κατασκευάσει αντικείμενα ή επεξεργασμένα υλικά για την κατασκευή πιο πολύπλοκων αντικειμένων. Η class του τεχνίτη καθορίζει την περαιτέρω ειδίκευση του. Οι βασικές classes είναι οι scholar, blacksmith και outfitter. Ο όρος "αντικείμενα" ίσως να είναι λίγο παραπλανητικός, αφού κάποιοι τεχνίτες μπορούν να χτίζουν γέφυρες και κτίρια!

Ο τομέας της παρουσίασης, ο οποίος γενικά δεν αποτελεί το δυνατότερο στοιχείο ενός MMORPG, είναι αρκετά προσεγμένος. Το περιβάλλον είναι πανέμορφο και τα μοντέλα των χαρακτήρων παρουσιάζουν διακυμάνσεις: εκείνα των συμβατικών χαρακτήρων, όπως των Humans και Elves υστερούν αισθητά σε σχέση με τις πιο εξεζητημένες φυλές, όπως οι Saris και οι Fiends. Σε κάθε περίπτωση, τα μοντέλα των δράκων είναι τα πιο εντυπωσιακά, λεπτομερή και ποικιλόμορφα. Αν και οι δράκοι είναι ακόμα λίγοι, δύσκολα θα βρείτε δύο οι οποίοι να μοιάζουν μεταξύ τους. Η μηχανή γραφικών φαίνεται ιδιαίτερα βαριά πάντως, και λίγα συστήματα θα αντέξουν το βάρος της μέγιστης ανάλυσης και λεπτομέρειας. Εξάλλου, είναι ρίσκο για τον παίκτη να φορτώσει υπερβολικά την οπτική ποιότητα του παιχνιδιού, καθώς το χαμηλό framerate σε συνδυασμό με το lag μπορεί να αποβούν μοιραία. Ο ηχητικός τομέας κρίνεται ιδιαίτερα ικανοποιητικός, ειδικά η μουσική που είναι πολύ ατμοσφαιρική.

Κάθε αρχή και δύσκολη

Το Horizons βρίσκεται ακόμα στην κρίσιμη ηλικία της ανάπτυξης. Έχει αρκετά από τα προβλήματα που χαρακτηρίζουν μια νέα προσπάθεια στο είδος, όπως αρκετά bugs και μεγάλους χρόνους αναμονής, αλλά έχει και αρκετές προοπτικές. Η δυνατότητα να παίξει κανείς ως δράκος είναι λίαν ελκυστική, αν και αυτό προϋποθέτει σημαντική επένδυση χρόνου. Αυτό που μένει να δούμε είναι αν η υπάρχουσα σχετική ανισορροπία των classes θα διογκωθεί όταν αυξηθεί ο αριθμός των παικτών που θα πετούν στον ουρανό του Istaria με τη μορφή δράκου. Η μηνιαία συνδρομή βρίσκεται αυτή τη στιγμή στην τιμή των 13 Ευρώ.

Νίκος Παπακωνσταντίνου

ΥΠΕΡ

Ενδιαφέρον crafting system, καλό in-game lag handling, μπορείτε να παίξετε ως δράκος!

ΚΑΤΑ

Ανισορροπίες στο class system, αρκετά bugs, μεγάλα loading times, βαριά μηχανή γραφικών.

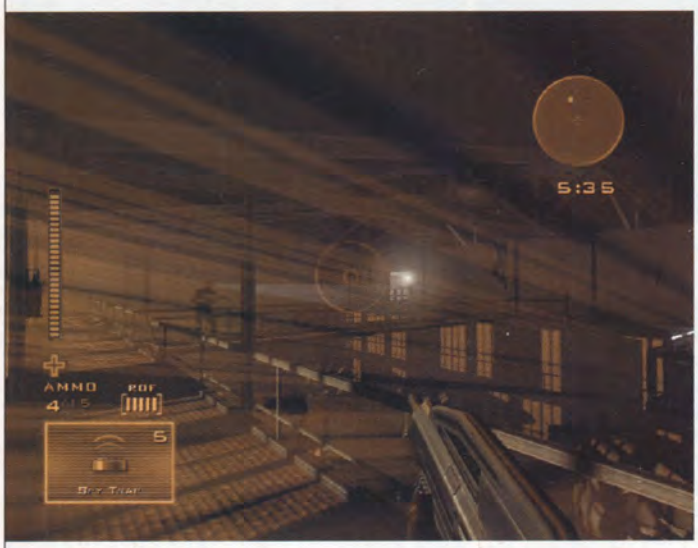
ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ

7.5





digitized by greekrcm.gr





Πολύ πιο ανοιχτή δομή, πιο προσεγμένο και καλοσχεδιασμένο, το κουτί της Πανδώρας μόνο συμφορές δεν μας έκρυβε!

Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Οι σκιές μακραίνουν...

Το Pandora Tomorrow είναι, από όλες τις απόψεις, ένα πολύ καλύτερο παιχνίδι από τον προκάτοχό του. Σε αντίθεση με κινηματογραφικές παραγωγές, όπου το sequel είναι πάντα σχεδόν χειρότερο από την πρώτη παραγωγή, στον χώρο των games τα πράγματα βελτιώνονται με την δεύτερη προσπάθεια. Δεν είναι παράλογο- ιδιαίτερα όταν χρησιμοποιούνται νέες τεχνικές και λανσάρονται φρέσκιες ιδέες. Στον πρώτο τίτλο, η ομάδα ανάπτυξης θα ασχοληθεί περισσότερο με τους καινούριους μηχανισμούς, με τον κώδικα και τον πυρήνα και στον δεύτερο, όταν θα έχουν πια εξομαλύνει το τεχνικό μέρος του παιχνιδιού, θα μπορέσουν πιο άνετα να ασχοληθούν με το σενάριο, την ατμόσφαιρα και το gameplay. Από το Neverwinter Nights και το Baldur's Gate μέχρι το Serious Sam και το Hitman, έχουμε μαρτυρήσει ξανά και ξανά την επιβεβαίωση αυτού του κανόνα. Τα sequels που χρησιμοποιούν το ίδιο στήσιμο και μηχανή με το αρχικό παιχνίδι, είναι καλύτερα. Το Pandora Tomorrow- το ίδιο. Κρατώντας όλα τα καλά στοιχεία, τις καινοτομίες και αξιοποιώντας στο μέγιστο την όμορφη μηχανή γραφικών, επεκτείνεται με πολύ όμορφη σκηνοθεσία, λιγότερο γραμμικό gameplay, πιο προσεγμένο level design και πιο έξυπνους μηχανισμούς.

Τι έχει αλλάξει;

Στην ουσία, δεν έχουν αλλάξει και πολλά. Ο Sam Fisher εξακολουθεί να είναι ένας μοναχικός λύκος, ένας πράκτορας που δουλεύει για την πιο μυστική από τις μυστικές υπηρεσίες. Επειδή ίσως κάποιοι από εσάς να μην έχουν δει το πρώτο παιχνίδι, να υπενθυμίσουμε οτι Splinter Cell σημαίνει third-person stealth, με πολλές σκιές, πολλά gadgets και όσο το δυνατόν λιγότερους φόνους σε κάθε επίπεδο. Λαμβάνετε πληροφορίες και objectives σε κάθε αποστολή από τον Lambert και τους υπόλοιπους ειδικούς της "Υπηρεσίας". Όλα σας τα στοιχεία, αλλά και οι πληροφορίες που συλλέγετε στον δρόμο, ταξινομούνται πολύ όμορφα (Goals, Notes, Data και Inventory). Έχετε τα όπλα σας και τα gadgets σας (βλέπε παρακάτω), αλλά μεγαλύτερος σύμμαχός σας είναι το σκοτάδι. Όσο προχωράτε αργά, σκυφτοί μέσα στο σκοτάδι, είστε αόρατοι. Σε γενικότερα πλαίσια λοιπόν, κινείστε σαν έναν μαύρο αίλουρο, πονηρό και ευρηματικό, προσεκτικό και ψύχραιμο... κινείστε σαν τον Sam Fisher. Καταστρέφετε λάμπες για να πέσει σκοτάδι, προκαλείτε αντιπερισπασμούς για να τραβήξετε την προσοχή των φρουρών αλλού και τρυπώνετε εκεί που πρέπει να φτάσετε. Ακόμα κι αν γίνετε αντιληπτοί, υπάρχουν τρία επίπεδα συναγερμού. Στο πρώτο (αν κάποιος ακούσει έναν θόρυβο μόνο), οι φρουροί θα ψάξουν πιο προσεκτικά. Στο δεύτερο θα είναι ακόμα πιο προσεκτικοί κι οπλισμένοι (flak jackets) και στο τρίτο βρίσκονται στο μέγιστο επίπεδο ετοιμότητας, με τα κράνη τους κι όλα!

Κατά τα άλλα, όλα όσα μας είχαν εντυπωσιάσει στο πρώτο Splinter Cell υπάρχουν κι εδώ. Οι υπέρυθρες και οι θερμικές ακτίνες παραμένουν το πιο cool εφέ που έχουμε δει





ΕΙΔΟΣ Third-person stealth

ΕΚΔΟΤΗΣ Ubisoft

ΑΝΑΠΤΥΞΗ Ubisoft

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ Pentium III, 1GHz, 256MB Ram, 64MB κάρτα γραφικών

MULTIPLAYER 2 ως 8 παίκτες, Internet, LAN

digitized by greekrcm.gr



σε τέτοιου είδους παιχνίδι (και το απότομα τίναγμα του κεφαλιού που κάνει ο Fisher για να τα φορέσει χωρίς χέρια παραμένει η πιο cool κίνηση). Πολλές κινήσεις, άλματα, σκαρφαλώματα, συρσίματα και ελιγμοί- αυτό το SWAT turn είναι αρκετά εντυπωσιακό. Και φυσικά ένα σωρό από gadgets για τον μεγάλο υπερπράκτορα: το laser mic για να κάνετε τις απαραίτητες υποκλοπές συζητήσεων από μακριά, τα κιάλια με τους μετρητές και το ζουμ, η στολή με τους αισθητήρες φωτός. Νάρκες, παγίδες, ακτίνες παρεμβολής για τις κάμερες, χειροβομβίδες και φωτοβολίδες, οπτικά καλώδια για να κρυφοκοιτάτε κάτω από πόρτες, εργαλεία για να παραβιάζετε κλειδαριές.

Τι έχει αλλάξει

Σίγουρα υπάρχει πολύ καλύτερο AI. Οι ρουτίνες που χρησιμοποιεί η τεχνητή νοημοσύνη είναι πιο προσεχτικά γραμμένες- δεν είδαμε ούτε μια λάθος κίνηση εκ μέρους των φρουρών. Υπάρχουν επίσης πολλές λεπτομέρειες, αλλαγές που έγιναν μετά από σημειώσεις και αιτήσεις των άπειρων φανατικών του παιχνιδιού μέσα από forums και δημοσκοπήσεις. Το optic cable χρησιμοποιεί τα εναλλακτικά modes όρασης, το πιστόλι φαίνεται πιο δυνατό, οι diversion cameras κάνουν κι αυτές μια αισθητή παρουσία. Γενικότερα, υπάρχει ένα "ολικό λίφτινγκ" που γεμίζει πολλά, πολλά κενά.

Η πιο σημαντική όμως αλλαγή πρέπει να είναι η εξέλιξη του παιχνιδιού και οι περισσότερες επιλογές προσέγγισης στον στόχο σας. Ένα από τα μεγαλύτερα μειονεκτήματα του πρώτου Splinter Cell ήταν η γραμμικότητά του. Στην ουσία ήταν ένα συνεχόμενο trial & error- όπου προσπαθούσατε κάτι, χάνατε, το παιχνίδι σας τιμωρούσε επειδή δεν είχατε κάνει αυτό το συγκεκριμένο πράγμα που έπρεπε να κάνετε και ξεκινούσατε από την αρχή. Μέχρι να έβρισκε ο παίκτης τον έναν και μοναδικό τρόπο για να προχωρήσει, απλά θα συνέχιζε ξανά και ξανά από το ίδιο σημείο. Τώρα όμως υπάρχει επιλογή.

Δεν είναι βέβαια κάτι το τρομερό- μην σας μπαίνει στο μυαλό Vice City και άπειροι χώροι ανοιχτοί για εξερεύνηση. Απλά έχουν γίνει κάποια σωστά βήματα προς μια καλή κατεύθυνση κι ένα πιο χαλαρό σχεδιασμό με μεγαλύτερη ελευθερία κινήσεων. Μπορείτε να φτάσετε στον στόχο σας από το δρομάκι ή μπορείτε να πάτε από τις στέγες των σπιτιών ή να χρησιμοποιήσετε καλώδια και σωλήνες. Τέτοια πράγματα.

Γραφικά και φυσική

Η μηχανή γραφικών είναι ακόμα αρκετά πίσω όσον αφορά στα physics. Τα αντικείμενα που κινούνται, που πέφτουν και διαλύονται είναι ελάχιστα- εξαιρούνται φυσικά όλες οι λάμπες και οι σκιές. Καρέκλες καταδικασμένες να στέκονται ακίνητες για πάντα, όσο και αν τις σπρώχνετε ή τις πυροβολείτε- ντουλάπες και γραφεία και γλάστρες και παράθυρα που δεν υποκύπτουν ποτέ στους νόμους της φυσικής. Κι από την άλλη, θα βρείτε πολύ-πολύ συγκεκριμένα σημεία αλληλεπίδρασης με το περιβάλλον- πιο χτυπητό παράδειγμα η αποστολή στο Παρίσι και η πρώτη επαφή με τα κουτάκια. Λίγο πριν από τον πρώτο φρουρό, εμφανίζεται το παράθυρο πάνω δεξιά που μας ενημερώνει οτι υπάρχει πιθανό "interaction". Δεν έχουμε όμως παρατηρήσει κάτι. Σκύβουμε και βλέπουμε ένα κουτάκι αναψυκτικού, μέσα στη μέση του πατώματος. Το σηκώνουμε. Ο σκοπός που εξυπηρετεί το κουτί είναι ο αντιπερισπασμός: μπορείτε να "οπλιστείτε" με το κουτί και να το πετάξετε πέρα, για να κάνετε τον φρουρό να κοιτάξει αλλού. Πολύ βολική η εμφάνιση του μαγικού κονσερβοκουτακίου (ανεβαίνει ο τόνος;) πίσω από κάθε φρουρό. Επίσης, πολύ περίεργο που δύο μέτρα πιο











digitized by greekrcm.gr





Ο Sam Fisher παραμένει ο πιο σκληροτράχηλος ήρωας- άγριος και καυστικός στα σχόλιά του και τόσο κουλ στις κινήσεις του.

δεξιά, τα τασάκια δημόσιου χώρου (ξέρετε, εκείνα τα ψηλά που μοιάζουν με υπερτροφικού κάλυκες) είναι κι αυτά καταδικασμένα σε αιώνια ακινησία.

Ή του ύψους ή του βάθους που λένε. Το ίδιο ισχύει και με τα γραφικά. Θα δείτε πολύ όμορφες πίστες (όπως της ζούγκλας ή του τρένου), αλλά θα δείτε και πολλά σοκάκια στην Ιερουσαλήμ που έχουν αφεθεί στην τύχη τους. Το animation το ίδιο- ο Sam θα "χάσει" μερικά βήματα όταν ανεβοκατεβεί σκάλες και δεν θα χρησιμοποιήσει πολλά καρέ κίνησης όταν αλλάζει μέτωπο. Και το πιο σημαντικό από όλα- σε ορισμένα σημεία, και κυρίως σε σκιές, είδαμε πολύ άσχημο anti-aliasing. Σίγουρα η μαγεία του παιχνιδιού χάνει πόντους σε τέτοια σημεία. Αλλά εκεί που έχεις μείνει με μια ξινή γεύση στο στόμα επειδή ένα texture κάπου φαίνεται άσχημο, εμφανίζεται το επίπεδο της ζούγκλας, με μια φοβερή ατμόσφαιρα και ήχους της νύχτας κι όλα αυτά χάνονται. Το Pandora Tomorrow σας βάζει τόσο "μέσα" στον χαρακτήρα, σας κάνει να νιώθετε τόσο σαν τον φοβερό, ατρόμητο υπερ-πράκτορα που δεν κολλάει πουθενά και που κάνει τα πάντα, που όλα τα άλλα γίνονται περιττά.

Μια που αναφέρθηκε κι ο ήχος να παινέψουμε την μουσική επένδυση που είναι πολύ σωστή. Ξέρει που να γίνει ορμητική και που να κρυφτεί πίσω. Στην Ιερουσαλήμ είναι οριεντάλ και στα σύγχρονα εργαστήρια είναι πιο sci-fi. Έξοχη δουλειά. Τα ηχητικά εφέ δεν απογοητεύουν, ενώ το voice acting είναι τουλάχιστον επαγγελματικό. Ειδικά οι ατάκες του Fisher είναι απολαυστικές. Πλησιάζοντας έναν μάρτυρα που έχει τραβήξει με το κινητό του την φωτογραφία ενός ύποπτου, ο Sam γίνεται πολύ επιβλητικός. "Who are you?", τον ρωτάει έντρομος ο μάρτυρας- βλέποντας έναν γεροδεμένο τύπο με μαύρη στολή, όπλα και gadgets να κρέμονται από παντού. "I'm from the phone company. We need your phone", η φωνή του ένας άγριος, σκληρός ψίθυρος που γοητεύει. Καυστικός, ειρωνικός και πολύ, πολύ σκληρός. Αυτός είναι ο Sam Fisher, αυτός γίνεστε κι εσείς στο Pandora Tomorrow.

Πολλοί Sam Fishers

Και φυσικά υπάρχει το multiplayer, κάτι πολύ σημαντικό που είχε ξεχάσει να μας προσφέρει το πρώτο Splinter Cell. Το στήσιμο είναι αρκετά ιδιότροπο: παίζουν μέχρι τέσσερις παίκτες οι οποίοι επιλέγουν τον ρόλο του κατάσκοπου ή του τρομοκράτη. Οι κατάσκοποι χρησιμοποιούν την κλασσική κάμερα τρίτου προσώπου και δεν τους επιτρέπεται να σκοτώσουν αντιπάλους- μόνο να τους αναισθητοποιήσουν. Οι τρομοκράτες χρησιμοποιούν first-person στήσιμο και, φυσικά, μπορούν άνετα να σκοτώνουν ό,τι κινείται. Μέσα σε αυτό το ιδιόμορφο σκηνικό, οι δύο ομάδες χορεύουν στους ρυθμούς των αντιδιαμετρικών objectives και των modes... αλλά αυτή την φορά οι κινήσεις τους είναι τόσο διαφορετικές. Οι κατάσκοποι χρησιμοποιούν το third-person για να αξιοποιούν σωστά το περιβάλλον, τα εμπόδια, τις σκιές, ενώ οι τρομοκράτες, πιο επιθετικοί κι άμεσοι, εφαρμόζουν πιο σαρωτικές, γρήγορες τακτικές ενός καθαρόαιμου first person shooter. Αν μην τι άλλο, το πανέξυπνο αυτό εύρημα του διαφορετικού gameplay ανά ομάδα, κερδίζει πολλούς βαθμούς για το Pandora.

Το Pandora Tomorrow είναι ένα παιχνίδι που αξίζει να αγοράσετε- ειδικά αν μπορείτε να απολαύσετε το multiplayer που δίνει μεγαλύτερη αντοχή στον χρόνο. Είναι καλύτερο από όλες τις απόψεις από το Splinter Cell- που ήταν ήδη ένα έξοχο παιχνίδι. Ατέλειες υπάρχουν φυσικά, αλλά καθώς εξελίσσεται η σειρά, θα δούμε σίγουρα ένα ακόμα πιο μεγάλο, ρεαλιστικό περιβάλλον και ακόμα πιο ανοιχτή αρχιτεκτονική στο level design. Μένουν μονάχα δύο ερωτήματα, τα οποία κλείνουν το άρθρο αυτό με μια χιουμοριστική διάθεση. Πώς εμπλέκεται πια το όνομα του βετεράνου Tom Clancy στην ανάπτυξη των παιχνιδιών του; Πώς και δεν φαίνονται μέσα στο σκοτάδι όλα τα φωτάκια στην στολή και τους αισθητήρες του Sam Fisher;

Χρήστος Κουβόπουλος



ΥΠΕΡ

Ένα ακόμα καλύτερο Splinter Cell....

ΚΑΤΑ

...που δεν αγγίζει ακόμα την τελειότητα.

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ

9





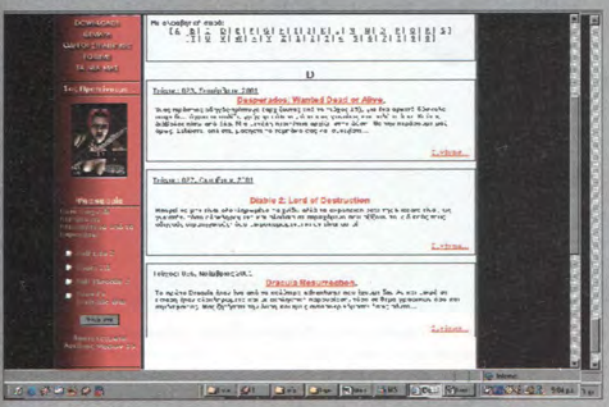


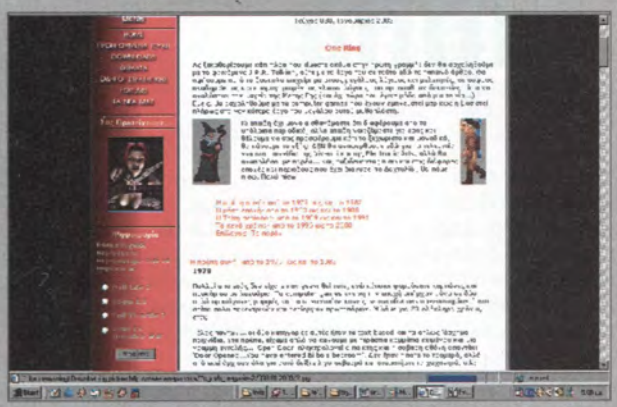
digitized by greekrcm.gr

Επιτέλους!!!

Το Computer Games Magazine

αποκτά τον δικό του χώρο στο Διαδίκτυο!









www.cgmag.gr

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

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

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

Όλα αυτά είναι μόνο η αρχή.

Μια πολύ καλή Αρχή!

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

digitized by greekrcm.gr



This is The End...



Η δημοιρία μας μόλις αποβιβάστηκε απο το ελικόπτερο σε εχθρικό έδαφος.

Vietcong: Fist Alpha

Good morning Vietnam!

Τον τελευταίο καιρό αρκετοί developers, βλέποντας τον κορεσμό που έχει επικρατήσει στα παιχνίδια με θέμα τον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο, έχουν αρχίσει να στρέφονται σε... άλλους πολέμους για τις ανάγκες των τίτλων τους. Ένας τέτοιος τίτλος ήταν και το Vietcong της Gathering of Developers, το οποίο γνώρισε σχετική επιτυχία. Το θέμα του Vietnam, σε αντίθεση με τον κινηματογράφο, δεν είναι τόσο τετριμμένο στα videogames, τουλάχιστον όχι όσον αφορά στα FPS. Την δεκαετία του '80 υπήρχαν δεκάδες, αν όχι εκατοντάδες shoot 'em up τα οποία διεξάγονταν σε κάποια ανώνυμη ζούγκλα με κάποιους μηλευκούς κακούς και τους καλούς αμερικανούς πεζοναύτες.

Το Fist Alpha είναι το expansion pack του Vietcong καθώς και το κωδικό όνομα της ομάδας ειδικών δυνάμεων με τα πράσινα μπερέ, η οποία επιστρέφει στο Vietnam για επτά νέες αποστολές. Εκτός από τις νέες αποστολές για single player, το expansion προσφέρει και οκτώ νέους χάρτες αποκλειστικά για multiplayer. Οι παίκτες θα αποκτήσουν πρόσβαση σε έξι νέα όπλα, κάποια από τα οποία διαθέτουν και ξιφολόγχη (μια έλλειψη την οποία είχαν επισημάνει πολλοί από τους φίλους του παιχνιδιού). Στο Fist Alpha θα μπορείτε να χρησιμοποιήσετε επίσης και machetes, τα πλατιά μαχαίρια τα οποία χρησιμοποιούνται από όσους ταξιδεύουν στη ζούγκλα για να ανοίγουν δρόμο μέσα στην πυκνή βλάστηση και, αν χρειαστεί, μέσα από εχθρούς που κρύβονται στις φυλλωσιές. Το νέο expansion προσθέτει, επίσης, ένα νέο βομβαρδιστικό, το πασίγνωστο B52, το οποίο χρησιμοποιούσε ο αμερικανικός στρατός για να ρίχνει ναπάλμ και χημικά στη ζούγκλα και να καταστρέφει ανεπανόρθωτα χιλιάδες εκτάρια γης. Υπάρχουν και δύο νέα μαχητικά το F-105 Thunderchief και το πολύ γνωστό σε μας F4 Phantom, το οποίο η Πολεμική μας Αεροπορία ακόμα χρησιμοποιεί με διάφορες μετατροπές.

Τι προσφέρει, όμως, το Fist Alpha εκτός από αυτές τις αναμενόμενες προσθήκες; Το Vietcong ήταν μια σχετικά καλή προσπάθεια της Pterodon σε συνεργασία με την Illusion Softworks, γνωστότερη για τα πολύ ενδιαφέροντα Hidden & Dangerous. Έπασχε, όμως, από σοβαρά προβλήματα, όπως προβληματική τεχνητή νοημοσύνη, άγαρμπο level design και αδυναμίες στο μοντέλο φυσικής. Το expansion φαίνεται να βελτιώνει αρκετά τα προβλήματα αυτά: οι εχθροί καλύπτονται και κινούνται πιο σωστά, οι νέοι χάρτες είναι πιο ανοιχτοί και λιγότερο περιορισμένοι. Κάποιες βελτιώσεις έχουν γίνει και στη φυσική του παιχνιδιού, αφού τα σώματα αντιδρούν πιο ρεαλιστικά στις σφαίρες και τις εκρήξεις και τα όπλα "κλωτσούν" πιο πειστικά.

Δυστυχώς, όμως, το ακανθώδες πρόβλημα του κάκιστου pathfinding παραμένει και οι ανοιχτοί χώροι κάνουν ακόμα εντονότερη την αδυναμία της μέτριας μηχανής γραφικών. Το frame rate πέφτει τραγικά σε ορισμένα σημεία, ακόμα και σε high-end μηχανήματα, χωρίς αυτό να δικαιολογείται από την ποιότητα των γραφικών. Και είναι κρίμα, γιατί το παιχνίδι καταφέρνει σε κάποια σημεία να δημιουργήσει μια καλή κινηματογραφική ατμόσφαιρά. Άσχετο αν μοιάζει με ταινία που ο γράφων δεν θα έβλεπε ποτέ.

Αν σας άρεσε το Vietcong τόσο ώστε να αγνοήσετε τις αδυναμίες του, τότε ίσως να σας ενδιαφέρει το Fist Alpha, το οποίο διόρθωσε κάποια από τα προβλήματα του αρχικού τίτλου. Να σημειωθεί, επίσης ότι αν δεν έχετε το Vietcong, μπορείτε να βρείτε και τα δύο σε ένα πακέτο με τίτλο Vietcong: Purple Haze.

Νίκος Παπακωνσταντίνου

ΥΠΕΡ
Βελτιωμένη τεχνητή νοημοσύνη, μοντέλο φυσικής και νέοι χάρτες.

ΚΑΤΑ
Παραμένει το απαράδεκτο pathfinding, έντονα προβλήματα με το frame rate.

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ
6.5

ΕΙΔΟΣ FPS

ΕΚΔΟΤΗΣ Gathering of Developers

ΑΝΑΠΤΥΞΗ Pterodon, Illusion Softworks

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ PIII 700, 128MB RAM, κάρτα γραφικών 16MB

MULTIPLAYER Από 2 έως 64 παίκτες σε LAN ή Internet





digitized by greekrcm.gr

Τα πιο ΑΠΙΘΑΝΑ ringtones & logos της banana!



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

ΑΝΤΩΝΗΣ ΡΕΜΟΣ
07198 ΔΕΝ ΤΗ ΦΟΒΑΜΑΙ ΤΗ ΖΩΗ
38475 ΜΕ ΜΙΑ ΑΝΑΠΝΟΗ
37715 ΤΩΡΑ ΣΕ ΘΕΛΩ

ΓΙΑΝΝΗΣ ΠΛΟΥΤΑΡΧΟΣ
08942 ΝΑ ΜΕ ΘΥΜΑΣΑΙ ΔΥΝΑΤΟ
08939 ΤΟ ΓΡΑΜΜΑ
08936 ΠΩΣ ΝΑ ΓΙΝΟΥΜΕ ΞΕΝΟΙ
08931 ΠΑΕΙ ΛΙΓΟΣ ΚΑΙΡΟΣ
08926 ΑΠΟΨΕ ΓΝΩΡΙΣΕ ΜΕ

ΝΟΤΗΣ ΧΡΙΣΤΟΔΟΥΛΟΥ
27218 ΕΡΩΤΑΣ ΕΙΝΑΙ
38058 ΣΕ ΠΕΡΙΜΕΝΩ
38066 TABOO
37987 ΠΑΜΕ ΜΑΚΡΥΑ

ΓΙΩΡΓΟΣ ΤΣΑΛΙΚΗΣ
08961 ΕΚΑΝΑ ΤΗ ΝΥΧΤΑ ΜΕΡΑ
08962 ΕΙΜΑΙ ΣΤΑ ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΜΟΥ
08968 ΗΛΙΕ ΜΟΥ ΚΡΥΨΟΥ
08965 ΓΛΥΚΙΑ ΜΟΥ Σ' ΑΓΑΠΩ
38479 ΔΕΝ ΕΧΩ ΜΑΤΙΑ Γ' ΑΛΛΗ

ΠΕΓΚΥ ΖΗΝΑ
38435 ΕΙΜΑΙ ΚΑΛΑ
08909 ΔΥΣΤΥΧΩΣ
08886 ΘΑ ΣΕ ΞΑΝΑΒΡΩ
08836 ΜΑΖΙ ΣΟΥ

ΚΑΪΤΗ ΓΑΡΜΠΗ
09431 ΤΑ ΡΙΨΟΚΙΝΔΥΝΑ
09430 ΣΤΕΝΑΧΩΡΙΕΜΑΙ
09429 ΠΟΣΟ ΘΑ' ΘΕΛΑ
09427 ΟΛΑ ΘΑ ΤΑ ΓΚΡΕΜΙΣΩ

ΓΡΗΓΟΡΗΣ ΠΕΤΡΑΚΟΣ
08949 ΠΟΥ ΗΣΟΥΝΑ
38335 ΘΥΜΙΖΕΙΣ ΕΡΩΤΑ
38344 ΔΕΝ ΜΕ ΑΓΑΠΗΣΕΣ ΠΟΤΕ
38372 ΦΙΛΑΚΙ

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

ΜΙΧΑΛΗΣ ΧΑΤΖΗΓΙΑΝΝΗΣ
38461 ΝΑ ΗΣΟΥΝ ΑΛΛΙΩΣ
38419 ΑΝ ΜΟΥ ΤΗΛΕΦΩΝΟΥΣΕΣ
38418 ΜΟΝΟΣ ΜΟΥ
07996 ΧΩΡΙΣ ΑΝΑΠΝΟΗ

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

NINO
38460 ΚΑΛΗΜΕΡΑ
38446 ΣΑΝ ΝΑΥΑΓΟΙ
27948 ΑΣ ΤΕΛΕΙΩΣΟΥΜΕ
38448 ΘΕΛΩ ΝΑ ΣΕ ΔΩ

HI 5
38454 ΤΟ ΤΥΧΕΡΟ ΑΣΤΕΡΙ
27998 ΑΛΛΟ ΑΓΑΠΗ & ΑΛΛΟ SEX
27962 ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ
38217 ΞΕΡΩ ΤΙ ΖΗΤΑΩ

ROBBIE WILLIAMS
28042 SEXED UP
28041 OLD BEFORE I DIE
28040 MILLENIUM
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
37564 IN YOUR EYES
29405 COME INTO MY WORLD

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

TOP 10 ΕΛΛΗΝΙΚΟ

08953 GUCCI ΦΟΡΕΜΑ-Γ. ΜΑΖΩΝΑΚΗΣ
07302 ΚΑΝΕΝΑΣ ΔΕΝ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΜΑΣ ΧΩΡΙΣΕΙ-Α. ΡΕΜΟΣ
08946 ΑΝΤΡΕΣ-Κ. ΓΑΡΜΠΗ
29447 ΕΙΣΑΙ-Α. ΒΙΣΣΗ
27218 ΕΡΩΤΑΣ ΕΙΝΑΙ-Ν. ΧΡΙΣΤΟΔΟΥΛΟΥ
27946 ΑΣ ΤΕΛΕΙΩΣΟΥΜΕ-NINO
28063 ΟΝΕΙΡΑ-ONE
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 ΜΕ 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
27984 WHITE FLAG-DIDO
28028 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 ΘΕΥΤΟΥΜΕ ΚΑΡΔΙΑ ΜΟΥ-Δ. ΒΑΝΔΗ
08958 ΜΗΝ ΨΑΧΝΕΙΣ ΤΗΝ ΑΓΑΠΗ-Α. ΒΙΣΣΗ
28067 ΑΝΤΕ ΓΕΙΑ ΣΟΥ-ΠΑΜΕΛΑ
28064 ΜΙΑ ΦΟΡΑ-Δ. ΚΟΡΓΙΑΛΑΣ
28057 ΑΓΟΡΙ ΜΟΥ-ΣΑΜΠΡΙΝΑ
38479 ΔΕΝ ΕΧΩ ΜΑΤΙΑ Γ' ΑΛΛΗ-Γ. ΤΣΑΛΙΚΗΣ
37009 ΔΕΝ ΑΞΙΖΕΙΣ-Π. ΖΗΝΑ/Ν. ΒΕΡΤΗΣ
37290 ΣΑΛΟΝΙΚΗ-Γ. ΠΑΡΙΟΣ/Π. ΤΕΡΖΗΣ
09434 ΟΞΥΓΟΝΟ-Σ. ΒΟΛΑΝΗΣ
37004 ΔΙΠΛΑΝΟ ΤΡΑΠΕΖΙ-Γ. ΠΑΡΙΟΣ
38121 ΤΟΣΑ ΒΑΣΑΝΑ-Γ. ΠΑΡΙΟΣ
38900 ΤΙ ΝΑ ΤΗΝ ΚΑΝΩ ΤΗ ΣΥΓΓΝΩΜΗ ΣΟΥ-Γ. ΠΑΡΙΟΣ
38447 ΣΤΑΜΑΤΑ-NINO
38469 ΘΕΥΓΩ ΦΟΒΑΜΑΙ ΝΑ ΔΙΝΩ-Κ. ΧΡΙΣΤΟΦΟΡΟΥ
27913 ΕΝΑ ΤΡΑΓΟΥΔΙ ΑΚΟΜΑ-Χ. ΔΑΝΤΗΣ
27935 ΑΥΤΟ ΤΟ ΚΑΛΟΚΑΙΡΙ-Ε. ΚΟΚΚΙΝΟΥ
08822 Σ' ΑΓΑΠΩ-Α. ΠΡΩΤΟΨΑΛΤΗ/Α. ΡΕΜΟΣ
35489 ΒΡΕΣ ΕΝΑ ΤΡΟΠΟ-Π. ΖΗΝΑ
38462 ΟΥΤΕ ΚΑΙ ΣΥ ΟΥΤΕ ΚΑΙ ΓΩ-Μ. ΠΙΕΡΙΔΗ
38402 ΕΓΩ ΛΕΩ ΝΑ ΠΗΓΑΙΝΩ-Γ. ΠΑΡΙΟΣ
38436 ΣΕ ΕΧΩ ΚΑΙ ΔΕΝ ΣΕ ΕΧΩ-Γ. ΓΙΑΝΝΙΑΣ
09419 ΜΕΘΥΣΑ ΚΙ ΑΠΟΨΕ-Γ. ΓΙΑΝΝΙΑΣ
38407 ΘΕΛΩ ΝΑ ΟΝΕΙΡΕΥΟΜΑΙ ΜΑΖΙ ΣΟΥ-Γ. ΤΣΑΛΙΚΗΣ
38404 ΒΑΣΑΝΙΖΟΜΑΙ-Γ. ΤΣΑΛΙΚΗΣ
08777 ΘΥΜΗΣΟΥ-Δ. ΒΑΝΔΗ
37370 ΓΕΙΑ-Δ. ΒΑΝΔΗ
27934 ΟΣΟ ΖΩ-Σ. ΡΟΥΒΑΣ
37372 ΤΟ ΚΟΡΙΤΣΙ ΤΗΣ DISCO-Σ. ΡΟΥΒΑΣ
27985 ΔΥΟ ΛΕΞΕΙΣ-2 LIPS
08917 ΕΧΩ ΜΙΑ ΑΓΑΠΗ ΓΙΑ ΖΕΝΑ-Χ. ΑΛΕΞΙΟΥ
08903 ΤΑ ΕΧΩ ΒΡΕΙ ΜΕ ΤΟΝ ΕΑΥΤΟ ΜΟΥ-Ε. ΔΗΜΟΥ
21066 ΘΑ' ΡΘΕΙΣ ΣΑΝ ΑΣΤΡΑΠΗ-Σ. ΣΠΑΝΟΥΔΑΚΗΣ
27997 ΘΕΛΩ ΝΑ ΜΕ ΚΡΑΤΑΣ-ΗΡΩ
27910 ΤΑΙΝΙΑ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ-ΦΙΛΟΙ ΓΙΑ ΠΑΝΤΑ
27965 ΔΥΟ ΛΕΞΕΙΣ-2 LIPS
13470 ΚΑΛΟΚΑΙΡΙΝΑ ΡΑΝΤΕΒΟΥ-ΔΥΤΙΚΕΣ ΣΥΝΟΙΚΙΕΣ
08943 ΜΙΑ ΓΥΝΑΙΚΑ ΜΠΟΡΕΙ-Δ. ΣΧΟΙΝΑΣ
08940 ΤΟ ΠΟΥΚΑΜΙΣΟ-Γ. ΠΛΟΥΤΑΡΧΟΣ
08935 ΠΩΣ ΜΠΟΡΩ ΝΑ ΣΕ ΞΕΧΑΣΩ-Γ. ΠΛΟΥΤΑΡΧΟΣ

ΞΕΝΕΣ ΕΠΙΤΥΧΙΕΣ

28045 UN ATTIMO DI PACE-E. RAMAZZOTI
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 BENASSI
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
28016 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 TALE 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 GET ON BOARD (PLAYSTATION)
15175 POWER (ΔΙΑΦ. GOODYS)-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 III
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

FINDING NEMO 61282 | Master and Commander 61281 | DOGVILLE 61278 | THE LAST SAMURAI 61285 | ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΚΟΥΖΙΝΑ 61284
KILL BILL 61279 | GOOD BYE LENIN! 61280 | 61287 | SEX and the CITY 61175 | O² ΟΞΥΓΟΝΟ 61283
LORD OF THE RINGS The Return of the KING 61226 | 61230 | 61248 | 61244 | 61247

ΑΘΛΗΤΙΚΑ

11004 ΑΕΚ
11006 ΟΛΥΜΠΙΑΚΟΣ
11005 ΠΑΝΑΘΗΝΑΪΚΟΣ
11007 ΠΑΟΚ
11017 ΑΡΗΣ
11023 ΟΦΗ

SOCCER 41116 | ΑΕΚ 41126 | ΟΛΥΜΠΙΑΚΟΣ 41294 | ΠΑΟ 41233
ΠΑΟΚ 41154 | P.C. PANIONIOS 41230 | ΗΡΑΚΛΗΣ 41136 | Ο.Φ.Η. 41231
Baggio 41300 | ΒΕΣΟΥΙΑΝΑ 41301 | MANCHESTER UNITED 41099 | Real Madrid 41084

ΧΑΒΑΛΕ

39152 ΥΕΝΕΑ (ΤΣΟΜΠΑΝΑΚΟΣ)
39084 ΚΑΡΑΓΚΙΟΖΗΣ
39267 ΑΑΑΞ' Ο ΚΟΛΙΕΣ-ΜΠΑΜΠΗΣ ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ
17131 ΝΙΑΟΥ ΒΡΕ ΓΑΤΟΥΛΑ-ΑΛΙΚΗ ΒΟΥΓΙΟΥΚΛΑΚΗ
39266 VA FAN KULO-ΣΤΑΥΡΟΣ ΛΙΒΥΚΟΣ
39238 W.W.W.APISTI.COM-ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΣΤΑΡΟΒΑΣ
39256 ΒΡΕ ΔΕ ΠΑ ΝΑ Γ-ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ
09407 ΠΑΡΕ ΜΟΥ ΜΙΑ ΠΙΠΑ-ΤΑΣΟΣ ΜΠΟΥΓΑΣ
09265 ΥΜΝΟΣ ΤΟΥ ΚΕΡΑΤΑ-ΣΤΑΥΡΟΣ ΛΙΒΥΚΟΣ
39236 JAMES BOND ΘΑ ΓΙΝΩ-ΠΑΡΑΤΡΑΓΟΥΔΑ
39214 LA BOMBA-AZUL
39140 LA CUCARACHA

Για περισσότερους κωδικούς, ενημερώσου στο site 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

0.3€/15"+Φ.Π.Α.

Θα λάβεις αμέσως την παραγγελία στο κινητό σου με SMS.



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

1€/SMS+Φ.Π.Α.

COMPUTER GAMES 49706 | PS2 49694 | THE X FILES 55111 | Harry Potter 61199
PS magazine 49693 | STAR WARS EPISODE II 61150 | 61155 | 61160
GAMEPRO 49701 | SONIC 67132 | 45283 | 55142
PlayStation 49239 | THE SIMS 61192 | TOMB RAIDER 61125 | STAR WARS 61147
79072 | 79121 | 61149

digitized by greekrcm.gr





Diablo II



Συνήθως ένα παιχνίδι μένει στην μνήμη μας λόγω των εντυπωσιακών γραφικών του, του καταπληκτικού ή πρωτότυπου σεναρίου και βάθους του. Υπάρχει όμως ένα παιχνίδι το οποίο έχει σημαδέψει τις καρδιές όλων μας χωρίς να παρουσιάζει τίποτα από τα παραπάνω. Ένα παιχνίδι στο οποίο οι παίχτες δεν είχαν να κάνουν τίποτα άλλο από το να σκοτώνουν ό,τι βρισκόταν στο δρόμο τους, να μαζεύουν χρυσό και αντικείμενα, να βελτιώνουν τον χαρακτήρα τους, με σκοπό στο τέλος να αντιμετωπίσουν τον μεγάλο κακό. Όλα αυτά μέσα από μια συνεχόμενη ομοβροντία από κλικ του ποντικιού. Δεν μιλάμε για κανένα άλλο παρά για το Diablo 2 που έχει συζητηθεί τόσο, μα τόσο πολύ.

Η ΠΡΟΪΣΤΟΡΙΑ

Επιστρέφουμε πίσω στην δεκαετία του '90. Την εποχή που όλοι οι παίχτες παίζαν strategy και adventures. Πάντα όμως όταν ήθελαν να ξεσπάσουν ψάχνανε για ένα καλό hack n' slash και λίγα λεπτά σφαγής. Παιχνίδια όπως τα Golden Axe, Moonstone και πολλά άλλα παρόμοια ήταν οι λύσεις της εποχής, όπου οι παίχτες πάταγαν ένα ή δύο κουμπιά για να καθαρίσουν την οθόνη από όλους τους εχθρούς. Απλά γραφικά, γραμμική υπόθεση και χωρίς κανένα βάθος. Τα χρόνια μέσα στην δεκαετία περνούσαν μέχρι που φτάσαμε στο 1996. Στα αυτιά μας έρχεται το όνομα ενός νέου παιχνιδιού από την ήδη γνωστή Blizzard (λόγω του Warcraft) με τον τίτλο Diablo. Αυτό όμως δεν ήταν ένα ακόμα strategy game, αλλά ένα νέο είδους παιχνίδι που συνδύαζε την δράση των hack n' slash, με την ανάπτυξη των χαρακτήρων στα RPG. Έπρεπε να περιμένουμε μέχρι τα τέλη του έτους για να φτάσει το παιχνίδι στους υπολογιστές μας.

DIABLO

Το παιχνίδι κυκλοφορεί με ένα πακέτο το οποίο μπορούσε κάλλιστα να προκαλέσει τον κόσμο, τις υστερικές μαμάδες και τον Κλήρο με τον ίδιο τον Σατανά να δεσπόζει μόνος του πίσω από τα φλεγόμενα γράμματα του ονόματός του. Η εισαγωγή και μόνο του παιχνιδιού, αν και χωρίς νόημα, έφτανε και μόνο για να





Όπως όμως συμβαίνει πάντα, κάποιοι είπαν ότι το Diablo δεν αξίζει όλα αυτά τα βραβεία και τις καλές κριτικές επειδή δεν είναι παρά ένα παιχνίδι που απλά πρέπει οι παίχτες να σκοτώνουν τα πάντα. Όντως, το Diablo δεν είναι παρά ένα hack n' slash στην πρώτη ματιά, ένα dungeon crawl που δεν διαφέρει πολύ από τα αρχαία Rogue, Moria και άλλα ASCII-based παιχνίδια που σχεδίαζαν κάθε φορά κι από ένα διαφορετικό dungeon, με διαφορετικά τέρατα.

digitized by greekrcm.gr







τραβήξει την προσοχή όποιου την έβλεπε. Στο παιχνίδι παρουσιαζόταν ένα νέο βασίλειο με το όνομα Khanduras, ο βασιλιάς του οποίου είχε θανατωθεί από τον Άρχοντα του Τρόμου, τον Diablo. Κάτω από μια μικρή πόλη, την Tristam, ο Diablo είχε ξυπνήσει και ετοίμαζε την μεγάλη του επιστροφή στον θνητό κόσμο.

Η υπόθεση του παιχνιδιού δεν διέφερε πολύ από τα γνωστά, αλλά η εκτέλεσή της ήταν άκρως εντυπωσιακή. Οι χαρακτήρες είχαν να επιλέξουν ανάμεσα από τρία classes για να δημιουργήσουν τον ήρωα που θα αντιμετώπιζε τον Diablo - Warrior, Sorcerer και Rogue. Αυτά όμως δεν ήταν τίποτα μπροστά σε αυτά που είδαν τα μάτια μας τότε για πρώτη φορά όταν εμφανίστηκε η πόλη όπου θα διαδραματιζόταν το παιχνίδι. Τα γραφικά του παιχνιδιού ήταν πραγματικά εκπληκτικά ενώ ο σχεδιασμός των χαρακτήρων, της πόλης και όλων όσων ακολούθησαν πραγματικά άφησε τους παίχτες με ανοιχτό το στόμα. Η σκοτεινή Gothic ατμόσφαιρα που υπήρχε στο παιχνίδι έκανε μέχρι και τα κόκαλα όσων το έπαιζαν να ανατριχιάσουν και σε συνδυασμό με το επίσης πολύ καλό ήχο και τη μουσική καθήλωσε τους πάντες (ποιος δεν θυμάται εκείνα τα ακόρντα της ακουστικής κιθάρας να προλογίζουν στα πρώτα δευτερόλεπτα του παιχνιδιού;) . Οι χαρακτήρες άλλαζαν εμφάνιση ανάλογα με τις πανοπλίες που φορούσαν και έλεγαν φράσεις κατά διαστήματα εκφράζοντας τα συναισθήματά τους. The smell of death surrounds me... πώς μπορεί να μείνει κανείς ασυγκίνητος;

Δεν ήταν όμως η ατμόσφαιρα και τα γραφικά του παιχνιδιού μόνο που έκαναν το Diablo να εκτοξευθεί στα ύψη των charts. Ήταν η τελείως διαφορετική προσέγγιση του παιχνιδιού στους χαρακτήρες και στον τρόπο που εξελισσόταν η υπόθεσή του. Κάθε class είχε διαφορετικές ικανότητες που του επέτρεπε να χρησιμοποιεί διαφορετικές τακτικές στη μάχη και έπαιρνε πόντους εμπειρίας που του επέτρεπαν να ανέβει επίπεδο. Όλοι οι χαρακτήρες είχαν πίνακες με αναλυτικά στατιστικά για τις ικανότητές τους, τα οποία τους επέτρεπαν ξεχωριστά στον καθένα να χρησιμοποιεί αντικείμενα ή δυνάμεις. Τα στατιστικά των χαρακτήρων χωρίζονταν σε τέσσερα βασικά (Strength, Magic, Dexterity και Vitality) τα οποία επηρέαζαν όλες τις λοιπές ικανότητές τους, αλλά και το τι μπορούσαν να χρησιμοποιήσουν. Αυτά όμως δεν ήταν οι κύριοι λόγοι που το παιχνίδι ήταν τόσο εθιστικό. Ήταν το gameplay. Οι ήρωες έπρεπε να κατεβούν στα ατελείωτα μπουντρούμια που είχαν καταλάβει τα τέρατα του Diablo και να τα καθαρίζουν μια και για πάντα. Ο τρόπος που γινόταν η μάχη σε ένα ισομετρικό 3D περιβάλλον, με τα αμέτρητα τέρατα να πλησιάζουν από παντού ενώ ο χαρακτήρας ήταν μόνος του, ήταν εκπληκτικό. Οι παίχτες έπρεπε να κάνουν καλή χρήση του mouse σε συνδυασμό με το πληκτρολόγιο για να μπορέσουν να επιζήσουν. Η δουλειά ήταν παραπάνω από ένα απλό κλικ πάνω σε έναν εχθρό. Οι παίχτες έπρεπε να έχουν το νου τους συνεχώς στις δύο μπάρες που παρουσίαζαν την ζωή και το mana του χαρακτήρα και να χρησιμοποιούν τα κατάλληλα πλήκτρα για να τα ανανεώσουν με φιλτρα, ενώ η μάχη βρισκόταν σε εξέλιξη. Η Blizzard είχε την πολύ καλή ιδέα να χρησιμοποιήσει την πρακτική λύση του spell με το όνομα town portal. Με αυτό ο παίκτης άνοιγε μια πύλη προς την πόλη όπου οι ήρωες μπορούσαν να ξεφύγουν (ακόμα και όταν μαινόταν η μάχη), να ανανεώσουν εξοπλισμό και ενέργεια για να επιστρέψουν πάλι στο ίδιο ακριβώς μέρος μέσα στις κατακόμβες.

Αυτή λοιπόν ήταν η αρχή ενός τίτλου που θα απασχολούσε τον κόσμο του gaming για πολλά χρόνια. Το διαδυκτιακό gaming με το Battle.net της Blizzard έφερε κυριολεκτικά την επανάσταση. Χιλιάδες παίχτες σε όλο τον κόσμο συνδέονταν κάθε μέρα στο Battle.net με τους χαρακτήρες τους, για να κατεβούν μέσα στα σκοτεινά μπουντρούμια του Diablo μαζί με άλλους και να διώξουν το κακό. Παράλληλα βελτίωναν τους χαρακτήρες τους, πάλευαν μεταξύ τους για να πάρουν τα αντικείμενα άλλων, τα οποία ήταν ένα από τα μεγαλύτερα κίνητρα για να συνεχίζουν να παίζουν. Από κάποιο σημείο και μετά μάλιστα, πολλοί παίχτες που οι χαρακτήρες τους είχαν φτάσει σε πολύ υψηλά επίπεδα συνδέονταν στο Battle.net για να πουλήσουν ή να ανταλλάξουν αντικείμενα με άλλους, δημιουργώντας έτσι σιγά σιγά ένα είδους Online εμπορίου.

Το τέλος του παιχνιδιού ήταν και το πιο εντυπωσιακό κομμάτι του, με τους ήρωες να μπαίνουν στην ίδια την κόλαση για να αντιμετωπίσουν τον Diablo. Αυτό όμως που άφησε τους πάντες με μια μεγάλη απορία, ασχέτως αν συνέχιζαν να παίζουν το παιχνίδι αφού το είχαν τελειώσει τρεις και τέσσερις φορές, ήταν το τελικό βίντεο. Ο ήρωας σε μια πράξη αυτοθυσίας πήρε το πετράδι που κρατούσε την ψυχή του δαίμονα και την κάρφωσε στο κεφάλι του πιστεύοντας ότι η πνευματική του δύναμη θα μπορούσε να φυλακίσει την σατανική οντότητα για πάντα. Τελικά απέτυχε και έφυγε για να κρυφτεί μακριά από τον κόσμο καταρρακωμένος και καταραμένος για πάντα.

DIABLO II

Πέρασε σχεδόν ένας ολόκληρος χρόνος μέχρι να έρθουν στα αυτιά μας οι φήμες, ότι η Blizzard ετοιμάζει την συνέχεια του παιχνιδιού που γνώριζε όλο και μεγαλύτερη επιτυχία μέσω του Battle.net. Οι πρώτες πληροφορίες για το παιχνίδι δεν άργησαν να έρθουν και τα πράγματα φαινόντουσαν ότι θα είναι εξ ίσου εντυπωσιακά με το πρώτο. Τελικά, το πλήρωμα του χρόνου ήρθε και το Diablo 2 κυκλοφόρησε στις 28 Ιουνίου 2000.

Το παιχνίδι παρουσίασε το ίδιο gameplay που είχαμε όλοι γνωρίσει στο πρώτο, με νέα μηχανή γραφικών, πέντε πλήρως ανεπτυγμένα classes - Barbarian, Amazon, Sorceress, Paladin, Necromancer - μια τεράστια ποικιλία αντικειμένων και τεράτων, καθώς και ένα πολύ καλά ισορροπημένο και μελετημένο σύστημα δυνάμεων για τους χαρακτήρες.

Στο Diablo 2 οι παίχτες επέστρεφαν και πάλι σε ένα κόσμο ο οποίος μαστίζεται από σκοτεινές δυνάμεις. Η ψυχή του Diablo τελικά κα-

digitized by greekrcm.gr






τάφερε να κυριεύσει το σώμα του ήρωα που τον είχε κερδίσει στο πρώτο παιχνίδι και επέστρεψε με σκοπό να ελευθερώσει τα δύο αδέλφια του...Mephisto, ο Lord of Hatred και Baal, ο Lord of Destruction. Οι παίχτες έπρεπε να ταξιδέψουν σε διάφορες περιοχές για να κυνηγήσουν τον Diablo μέσα σε 4 κεφάλαια. Στην κλιμάκωση του παιχνιδιού για μια ακόμη φορά έπρεπε οι παίχτες να πάνε στην κόλαση όπου θα αντιμετώπιζαν τον Diablo σε ένα επικό φινάλε. Ακόμα όμως και εκεί το παιχνίδι άφηνε ένα τεράστιο κενό στην υπόθεση που οδήγησε λίγο καιρό μετά στην κυκλοφορία του expansion με τίτλο Lord of Destruction, όπου οι παίχτες έπρεπε να καταστρέψουν τον Baal. Με αυτό προστέθηκαν άλλα δύο classes - Druid, Assasin καθώς και πολλά άλλα νέα αντικείμενα και στοιχεία.

Για το Diablo 2 η Blizzard εφάρμοσε κάποιες ιδέες της, οι οποίες άφησαν εποχή. Αντί να δημιουργήσει μια τεράστια βάση δεδομένων για αντικείμενα από την οποία τυχαία θα εμφανιζόντουσαν στους παίχτες, έκανε κάτι άλλο. Βλέπετε κάτι τέτοιο θα έκανε την βάση δεδομένων να στερέψει κάποια στιγμή και να επαναλαμβάνεται. Δημιούργησαν λοιπόν διάφορες βάσεις δεδομένων οι οποίες περιείχαν είδη αντικειμένων, δυνάμεις, σπανιότητα και απαιτήσεις. Κάθε φορά που θα εμφανιζόταν ένα αντικείμενο το παιχνίδι επέλεγε τυχαία το είδος, πόσες και ποιες δυνάμεις θα είχε, τα στατιστικά του σε αριθμούς και μετά οριζόντουσαν οι απαιτήσεις. Αυτό είχε ως αποτέλεσμα τα αντικείμενα που εμφανίζονταν στο παιχνίδι να είναι κυριολεκτικά αμέτρητα.

Αυτό όμως που εντυπωσίασε όλους ήταν ένα αντικείμενο που έβρισκαν οι παίχτες κάποια στιγμή στο παιχνίδι. Το Horadric Cube... ένας μαγικός κύβος ο οποίος είχε την ικανότητα να ενώνει αντικείμενα δημιουργώντας ένα ισχυρότερο. Με τον τρόπο αυτό οι παίχτες είχαν και κάτι ακόμα να ασχολούνται και να ψάχνουν ώστε να δημιουργήσουν νέα αντικείμενα που χρειαζόντουσαν. Σύντομα οι φήμες οργίαζαν για μυστικές συνταγές και αντικείμενα, ενώ γεννήθηκαν πολλοί θρύλοι παικτών που είχαν ανακαλύψει στην τύχη τρομερούς συνδυασμούς.

Όλα αυτά μαζί με το καταπληκτικό σύστημα των ικανοτήτων για τους χαρακτήρες, τις οποίες έπρεπε οι παίχτες να τελειώσουν το παιχνίδι πάνω από 2 φορές για να τις δουν όλες, αλλά και το πολύ καλό σενάριο που παρουσιαζόταν με τα εντυπωσιακά cinematics ανάμεσα από τα κεφάλαια, έκαναν το παιχνίδι να μείνει στην ιστορία.

ΓΕΓΟΝΟΤΑ

Η επιτυχία του παιχνιδιού σε όλο τον κόσμο ήταν τέτοια που το παιχνίδι έσπασε όλα τα ρεκόρ πωλήσεων, αφού μέσα σε δύο εβδομάδες πούλησε πάνω από 1 εκατομμύριο αντίτυπα σε όλο τον κόσμο. Μάλιστα οι παραγωγοί είχαν ετοιμάσει μόνο 2 εκατομμύρια αντίτυπα για τον πρώτο μήνα κυκλοφορίας του παιχνιδιού και πολύ γρήγορα αναγκάστηκαν να ετοιμάσουν κι άλλα λόγω της μεγάλης ζήτησης. Με το νέο Battle.net που ήταν πολύ πιο σταθερό από το πρώτο, αλλά και ασφαλέστερο, δημιουργήθηκαν ολόκληρες ομάδες από παίχτες που τριγυρνούσαν στις περιοχές του παιχνιδιού προς αναζήτηση δύναμης. Το Internet γέμισε με χιλιάδες ιστοσελίδες στις οποίες οι παίχτες μπορούσαν να βρουν συνταγές για το Horadric Cube, νέα RuneWords που είχαν ανακαλύψει άλλοι παίχτες και πληροφορίες για τις δυνάμεις των χαρακτήρων. Τα 33 Runes που υπήρχαν στο Diablo 2 στο expansion αλλά και στο τελευταίο μεγάλο patch του παιχνιδιού (v 1.10), μπορούσαν να συνδυαστούν σε όπλα δημιουργώντας τα λεγόμενα Runewords. Συγκεκριμένα στην σημερινή μορφή του παιχνιδιού υπάρχουν συνολικά 44 γνωστά Runewords, χωρίς να ξέρουμε αν υπάρχουν κι άλλοι κρυφοί συνδυασμοί. Φυσικά, είναι αδύνατο να βρούμε και να καταγράψουμε όλα τα αντικείμενα του παιχνιδιού ή τις βάσεις δεδομένων και επομένως τις συνταγές που υπάρχουν για το Horadric Cube. Για να καταλάβετε καλύτερα περί τίνος πρόκειται, ψάχνοντας στο Internet με κάποια μηχανή αναζήτησης, λέξεις που έχουν σχέση με το Diablo θα βρείτε χιλιάδες σελίδες. Μόνο το όνομα του παιχνιδιού είναι συνδεδεμένο με σχεδόν 800.000 σελίδες, περίπου μισό εκατομμύριο περισσότερες από τα αποτελέσματα της λέξης Blizzard. Με τη λέξη Runewords τα αποτελέσματα είναι 5.130, ενώ το Horadric Cube 17.000.

Πολύ ενδιαφέρων είναι και ο τρόπος που συντέθηκε η μουσική και οι ήχοι του παιχνιδιού - από τους Matt Uelmen, Scott Petersen, Jon Stone για την μουσική, Jason Haynes, Tammi Donner για το Voice Acting, Glenn Stafford, Tracey Bush για τα cinematics και Joseph Lawrence για τους πάνω από 100 ήχους των αντικειμένων. Το μεγαλύτερο κομμάτι της μουσικής στο Diablo 2, αποτελούταν από μια μίξη του latin οργάνου Μαράκες και φωνών που ψιθύριζαν ή ούρλιαζαν. Μαζί με αυτά υπήρχε η συνοδεία από κιθάρες και φλάουτα, καθώς ενός Ensoniq ASR-10 συνθεσάιζερ τα οποία ενώθηκαν με τον καλύτερο τρόπο από τον Matt Uelmen με την χρήση προγραμμάτων όπως το Vegas/Sound Forge της Sonic Foundry και του Gigasampler της Nemesys. Η τελική μορφή της μουσικής είχε συνολική διάρκεια 80




digitized by greekrcm.gr







λεπτά. Εμείς εδώ ακόμα ακούμε το κομμάτι που έπαιζε στο παιχνίδι όταν οι ήρωες επέστρεφαν στο κατεστραμμένο Tristam και ανατριχιάζουμε...

ΑΝΤΙΚΤΥΠΟ

Το Diablo 2 δεν είναι ένα παιχνίδι που απλά άφησε καλές εντυπώσεις στον κόσμο. Είναι ένα παιχνίδι το οποίο έδωσε την έναρξη για μια σειρά από τίτλους που ακολούθησαν προσπαθώντας να εξελίξουν το ύφος και την δομή του Diablo. Τίτλοι όπως τα Revenant, Nox, Hearbinger, Blade & Sword και πολλοί άλλοι προσπάθησαν να ξεπεράσουν το Diablo, καταλήγοντας όμως σε απλές απομιμήσεις του γνωστά ως Diablo Clones. Το Dungeon Siege είναι ίσως το μόνο action/RPG που έφτασε πολύ κοντά σε κάτι τέτοιο και το λανσάρισμά του χρησιμοποίησε ουκ ολίγες φορές την φράση "Diablo Killer". Αν και η παρουσίασή του ήταν διαφορετική όσο αφορά τα γραφικά του, αφού έφυγε από το isometric view και πέρασε στο καθαρό 3D περιβάλλον, η φιλοσοφία του βασιζόταν σε αυτή που είχε εφαρμόσει το Diablo. Πολλοί είπαν αρχικά ότι το Dungeon Siege θα κατάφερνε τελικά να ρίξει το Diablo από τον θρόνο του, αλλά αυτό είναι άλλη ιστορία. Σήμερα απλά αναφέρουμε ότι η κοινότητα του Diablo όλο και μεγαλώνει, το Battle.net είναι καθημερινά γεμάτο με παίχτες. Άξιο αναφοράς επίσης είναι οτι κάποιος ψυχοπαθής έφτιαξε από την αρχή ολόκληρο το παιχνίδι με την μηχανή Aurora, που χρησιμοποιεί το Neverwinter nights...Αδιανόητο! Το Diablo μάλιστα είναι ένα από τα παιχνίδια τα οποία έγιναν αιτία δημιουργίας ιστοσελίδων οι οποίες πραγματοποιούν πλειστηριασμούς με αντικείμενα του παιχνιδιού. Έχουμε δει τιμές για μερικά σπάνια αντικείμενα να αγγίζουν τα 70 και 80 δολάρια και μέσα σε λίγες μέρες να εξαφανίζονται. Μια έρευνα στο διαδύκτιο θα σας φέρει μπροστά σε πάνω από 20.000 sites που πουλάνε αντικείμενα του παιχνιδιού. Όλα δείγματα του μεγέθους που έχει πάρει το όνομα του παιχνιδιού.

ΑΠΟΨΕΙΣ

Το Diablo 2 αναμφισβήτητα είναι ένα από τα μεγαλύτερα παιχνίδια που έχουν εμφανιστεί μέχρι σήμερα. Αυτό φυσικά δεν το λέμε μόνο εμείς, αλλά τα γεγονότα, οι αριθμοί και τα δεδομένα. Οι πωλήσεις και μόνο φτάνουν για να δείξουν την άποψη του κόσμου. Την χρονιά που κυκλοφόρησε πήρε τις καλύτερες κριτικές παγκοσμίως από όλα τα sites και τα περιοδικά που ασχολούνται με το gaming, αλλά και από μερικές εφημερίδες και άσχετα με το gaming περιοδικά. Βαθμολογίες όπως 5/5 στο Maxim Online, 94% στο PC Gamer, 5/5 στο Incite είναι χαρακτηριστικά αυτών. Συνολικά απέσπασε μαζί με το expansion 29 βραβεία, 8 από τα οποία ήταν για το καλύτερο παιχνίδι της χρονιάς. Απέσπασε βραβεία από τους Academy of Interactive Arts and Sciences, PC Dome Magazine, 2000 European Computer Trade Show Awards, PC Gamer, Play Online και πολλούς άλλους.

Όπως όμως συμβαίνει πάντα, κάποιοι είπαν ότι το Diablo δεν αξίζει όλα αυτά τα βραβεία και τις καλές κριτικές επειδή δεν είναι παρά ένα παιχνίδι που απλά πρέπει οι παίχτες να σκοτώνουν τα πάντα. Σίγουρα είναι κι αυτή μια άποψη, που περιέχει μεγάλες ποσότητες αλήθειας. Όντως, το Diablo δεν είναι παρά ένα hack n' slash στην πρώτη ματιά, ένα dungeon crawl που δεν διαφέρει πολύ από τα αρχαία Rogue, Moria και άλλα ASCII-based παιχνίδια που σχεδίαζαν κάθε φορά κι από ένα διαφορετικό dungeon, με διαφορετικά τέρατα. Το βάθος όμως που έδινε στην ανάπτυξη των χαρακτήρων, το gameplay, ο σωστός σχεδιασμός του και η άψογη εκτέλεση ήταν αυτά που έκαναν το παιχνίδι τόσο σημαντικό και σπουδαίο. Για άλλους (ίσως τους περισσότερους) το Diablo έχει να κάνει με την μανία της συλλεκτικότητας των διαφορετικών όπλων κι αντικειμένων- με το πάθος ενός ανθρώπου να "τα μαζέψει όλα"... σαν τα Πόκεμον ένα πράγμα. Μπορούμε να πούμε ότι δημιούργησε ένα νέο είδος παιχνιδιών τα οποία λέγονται Action/RPG και αυτό από μόνο του αρκεί.



ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Έχουν περάσει 4 χρόνια περίπου από τότε που κυκλοφόρησε το Diablo 2 και ακόμα υπάρχουν πολλοί gamers, μέσα σε αυτούς και εμείς, που παίζουν Diablo με τις ώρες ψάχνοντας για δύναμη. Υπάρχουν παίχτες που έχουν συγκεντρώσει αντικείμενα με μεγάλο magic find (δίνει περισσότερες πιθανότητες να βρουν οι χαρακτήρες μαγικά αντικείμενα) τα οποία τα χρησιμοποιούν με μεγάλου επιπέδου χαρακτήρες για να βρουν άλλα ισχυρότερα. Οργανώνουν μάλιστα φιλικά τουρνουά αποκαλώντας τα MFT (Magic Find Tournaments) στα οποία οι παίχτες μπαίνουν σε ένα επίπεδο του παιχνιδιού με σκοπό να βρουν το πιο δυνατό αντικείμενο. Αυτό είναι το Diablo ουσιαστικά πέρα από το κανονικό σενάριο. Είναι ένα παιχνίδι απλό και ξεκούραστο, με ένα πολύ καλό multiplayer mode, που μπορούν να παίξουν κάποιοι φίλοι μερικές ώρες απλά για διασκέδαση. Υπάρχουν χιλιάδες παίχτες σε όλο τον κόσμο που έχουν γνωριστεί εξ αιτίας του Diablo Battle.net. Γι' αυτό και το Diablo έχει γράψει ιστορία και δύσκολα θα ξεπεραστεί από μεταγενέστερα του είδους.

Τώρα που τελειώνει το άρθρο αυτό μας έχει έρθει όλους αυτή η ανάγκη να κάνουμε διπλό κλικ σε αυτό το εικονίδιο με το διαβολάκι που βρίσκεται στην οθόνη του υπολογιστή και να ξεκινήσουμε πάλι τις σφαγές. Λίγο, λίγο ακόμα... να βρούμε ένα καλό όπλο ή να ανεβούμε ένα experience level ακόμα...







digitized by greekrcm.gr

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.



Warren Spector

Φιλόσοφος και δημιουργός

Υπάρχουν πολλοί που παίζουν παιχνίδια και αναρωτιούνται για το πώς είναι οι δημιουργοί τους, πώς σκέφτονται και αν είναι σώφρονες άνθρωποι. Αυτό κυρίως συμβαίνει με παιχνίδια που έχουν να παρουσιάσουν κάτι το ιδιαίτερο, το νέο, το άγνωστο. Αν σκεφτούμε καλά τώρα θα βρούμε ένα όνομα, το οποίο έχει συνδέσει το όνομά του με τίτλους που στην εποχή τους ήταν πρωτοποριακοί. Δεν είναι άλλος από τον Warren Spector.

Πανεπιστήμια και RPG

Ο Warren Spector σπούδασε στο Northwestern University παίρνοντας το πρώτο του δίπλωμα στην Ρητορική και στη συνέχεια το Master του σε Radio-TV-Film από το πανεπιστήμιο του Τέξας. Στην διάρκεια των σπουδών του πήρε πολλά πτυχία στην Φιλοσοφία. Η πρώτη του επαφή με την αγορά ήταν στο πρώτο μισό της δεκαετίας του '80 όταν ξεκίνησε ως βοηθός αρχισυντάκτη σε μια εταιρία επιτραπέζιων παιχνιδιών, της Steve Jackson Games. Πολύ γρήγορα πήρε προαγωγή και ανέλαβε την θέση του Αρχισυντάκτη. Στα χρόνια που δούλεψε στην Steve Jackson Games σχεδίασε και έγραψε διάφορα παιχνίδια με γνωστότερο το TOON: The Cartoon Roleplaying Game.

Το 1987, ο Warren Spector πήγε στην TSR, μια εταιρία που έχει συνδέσει το όνομά της με το Dungeons & Dragons. Εκεί συνεργάστηκε με τον David Cook, έναν από τους κύριους δημιουργούς των κανόνων και των περιπετειών του D&D, και έγραψε περιπέτειες για πολλούς δημοφιλείς κόσμους, όπως το GreyHawk και το Dragonlance, το AD&D Dungeon Master Guide 2nd Edition αλλά και νουβέλες.

Το μεγάλο βήμα όμως, το έκανε το 1989, όταν άρχισε να δουλεύει στην εταιρία ανάπτυξης παιχνιδιών Origin από όπου άρχισε και η λαμπρή του καριέρα στα video games.

Αρχικά βοήθησε στην παραγωγή των Ultima VI και Wing Commander. Αργότερα, όταν ανέλαβε έναν πιο ενεργό ρόλο άρχισε να δείχνει ποιος πραγματικά ήταν. Το 1992 λοιπόν έφερε μπροστά στα έκπληκτα μάτια των gamers της εποχής, το Ultima Underworld, ένα First Person/RPG σε 3D περιβάλλον, το οποίο κατά πολλούς ξεπέρασε τους μεγάλους τίτλους της εποχής, όπως το Wolfenstein 3D.

Στα επόμενα χρόνια ο Warren Spector δημιούργησε κι άλλους τίτλους που γνώρισαν μεγάλη επιτυχία σε όλο τον κόσμο, όπως τα Ultima VII Part 2: Serpent Isle και Wings of Glory, αλλά και άλλους μικρότερους.

Φτάνουμε αισίως στο 1994 - την χρονιά που για μια ακόμη φορά ο Warren Spector προσέφερε στον κόσμο ένα παιχνίδι που σημάδεψε την ιστορία του gaming. Το System Shock. Ο Spector πλέον άρχισε να δείχνει τι θέλει πραγματικά. Κατάφερε να συνδυάσει με τον καλύτερο τρόπο ένα shooter με ένα RPG σε ένα μόνο παιχνίδι το οποίο είχε παράλληλα ένα καταπληκτικό σενάριο. Πολλοί άρχισαν να μιλάνε για τον Warren Spector με ιδιαίτερα κολακευτικά σχόλια, αποκαλώντας τον Θεό του gaming, άνθρωπο από άλλο πλανήτη και άλλα πολλά παρόμοια. Όσο αφορά το παιχνίδι απέσπασε πολλά βραβεία.

Ο Warren Spector όμως ως ένα ανήσυχο μυαλό, δεν στάθηκε στην μεγάλη αυτή επιτυχία του System Shock και συνέχισε να δημιουργεί παιχνίδια. Το 1997 έφυγε από την Origin μετά από πρόταση της Ion Storm.

Το 1998 και πάλι χτύπησε με το Thief: The Dark Project. Η ατμόσφαιρα, το σενάριο και φυσικά η σύλληψη του Thief ήταν ομολογουμένως εξωπραγματικά. Η αναγνώριση για τον Spector δεν άργησε να έρθει, και τον Νοέμβριο του 1999 πήρε μια θέση στο διοικητικό συμβούλιο της Ion Storm. Ευτυχώς, για μας αλλά και για όλο τον κόσμο, ούτε αυτό ήταν ένα γεγονός που μπορούσε να εφησυχάσει τον Warren Spector.

Το 2000 ήρθε μαζί με ένα νέο τίτλο με το όνομα Deus Ex. Αυτό ήταν και η αποκορύφωση όλων όσων έχουμε δει μέχρι σήμερα. Ένα ακόμα παιχνίδι που συνδύαζε τα χαρακτηριστικά ενός RPG και ενός shooter. Εκείνο όμως που έκανε τους πάντες να παραμιλούν ήταν το πόσο ανοιχτό ήταν το σενάριο του παιχνιδιού. Οι παίχτες επηρέαζαν ενεργά την εξέλιξή του και κάθε πρόβλημα μπορούσε να λυθεί με πολλούς τρόπους. Η γραμμικότητα ήταν πλέον παρελθόν για τον Warren Spector αλλά και για όλους εμάς. Για να συμπληρώσει όλα αυτά, το 2003 είδαμε και το Deus Ex: Invisible War το οποίο "απλά" εμβάθυνε στην υπόθεση και στην φιλοσοφία του τίτλου.

Ειρηνικό level design

Αυτή είναι λοιπόν με λίγα πολύ λίγα λόγια, η ιστορία του Warren Spector μέχρι σήμερα όσο αφορά τον κόσμο των video games. Όσοι έχουν μιλήσει μαζί του, έχουν φύγει με μια μεγάλη απορία σχηματισμένη στο πρόσωπό τους... οι περισσότεροι αμφιβάλουν αν κατάλαβαν όλα όσα τους είπε ο Warren Spector και για αρκετή ώρα μετά προσπα-

ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Space Rogue (1989)
Wing Commander: Secret Missions 2: Crusade (1990)
Wing Commander: Secret Missions 1 (1990)
Wing Commander (1990)
Ultima VI: The False Prophet (1990)
Bad Blood (1990)
Wing Commander II: Vengeance of the Kilrathi (1991)
Ultima: Worlds of Adventure 2: Martian Dreams (1991)
Ultima Underworld: The Stygian Abyss (1992)
Ultima Underworld 2: Labyrinth of Worlds (1992)
Wing Commander: Privateer - Righteous Fire (1993)
Ultima VII, Part Two: The Silver Seed (1993)
Ultima VII, Part Two: Serpent Isle (1993)
Wings of Glory (1994)
System Shock (1994)
Dragonsphere (1994)
CyberMage: Darklight Awakening (1995)
Crusader: No Remorse (1995)
Thief: The Dark Project (1998)
Deus Ex (2000)
Frequency (2001)
Cel Damage (2002)
Deus Ex: Invisible War (2003)

digitized by greekrcm.gr











θούν να καταλάβουν. Φυσικά, αυτό είναι αδύνατο. Μιλάμε για έναν άνθρωπο ο οποίος έχει ήδη συλλάβει στο μυαλό του πώς θα είναι ένα παιχνίδι χωρίς μάχες και σκοτωμούς, αλλά μόνο με ανθρώπινες αντιδράσεις, συναισθήματα και απρόβλεπτες συμπεριφορές των χαρακτήρων. Όπως λέει και ο ίδιος "Ανυπομονώ να δω ένα real-time 3D παιχνίδι στο οποίο ο NPC θα κλαίει, θα χαμογελάει, θα γελάει ή θα κλείνει το μάτι σε κάτι που θα λέει ή θα κάνει ο χαρακτήρας". Θέλει να βλέπει τους παίχτες να ασχολούνται με τα ανθρώπινα συναισθήματα και με προβλήματα που δεν έχουν σωστή ή λανθασμένη λύση. Να μην χρειάζεται δηλαδή οι παίχτες να κάνουν save στα παιχνίδια τους, αλλά κάθε απόφασή τους να αλλάζει την ροή του παιχνιδιού.

Ο Warren Spector πιστεύει ακράδαντα ότι η σωστή και καλή δουλειά βγαίνει με την ομαδική εργασία και όχι μόνο από έναν άνθρωπο. Γι' αυτό και εκνευρίζεται όταν ακούει να αποκαλούν μερικά παιχνίδια "δημιουργήματα του Warren Spector". Αυτό είναι κάτι που μισεί. Θεωρεί ότι είναι τρελό να συμβαίνει αυτό - "Ένας συγγραφέας χρειάζεται ένα μολύβι, ένας ζωγράφος ένα πινέλο και ένας σκηνοθέτης ταινιών ένα στρατό" και σίγουρα το ίδιο συμβαίνει και με τα video games.

Όλα αυτά που διαβάσατε παραπάνω ακούγονται σαν να μιλάμε για κάποιον που πραγματικά έχει έρθει από κάπου εκτός της Γης που ζούμε. Αντιθέτως, ο Warren Spector είναι ένας απλός άνθρωπος σαν όλους εμάς κάνοντας τα χόμπι που του αρέσουν στον ελεύθερο χρόνο, ακούγοντας ή παίζοντας μουσική, χωρίς να θέλει να έχει μεγάλη φήμη, ακριβά σπίτια ή μεγάλα πλούτη. Είναι απλά ένας οραματιστής (αν και δεν του αρέσει να τον αποκαλούν έτσι) που είχε την ικανότητα και την τύχη να ασχοληθεί με κάτι στο οποίο μπόρεσε να εφαρμόσει όλα όσα είχε στο μυαλό του από μικρός...τα video games. Αυτό το έχει αποδείξει μάλιστα και με όσα έχει κάνει. Ακόμα και στο απόγειο της καριέρας του, μετά την μεγάλη επιτυχία του Deus Ex, δεν άρχισε να ασχολείται με θέματα που θα φέρουν περισσότερα λεφτά. Ο ίδιος περηφανεύεται για την ομάδα της Ion Storm, η οποία έχει καταφέρει να δημιουργήσει παιχνίδια που ξεπέρασαν άλλα της EA των δισεκατομμυρίων.

...οι περισσότεροι αμφιβάλουν αν κατάλαβαν όλα όσα τους είπε ο Warren Spector και για αρκετή ώρα μετά προσπαθούν να καταλάβουν. Φυσικά, αυτό είναι αδύνατο. Μιλάμε για έναν άνθρωπο ο οποίος έχει ήδη συλλάβει στο μυαλό του πώς θα είναι ένα παιχνίδι χωρίς μάχες και σκοτωμούς, αλλά μόνο με ανθρώπινες αντιδράσεις, συναισθήματα και απρόβλεπτες συμπεριφορές των χαρακτήρων.

Επιλογές στη μάχη Καλού-Κακού

Αυτός είναι ο Warren Spector...ένας άνθρωπος παθιασμένος με αυτό που κάνει, γεμάτος φλόγα και ενθουσιασμό για να πετύχει το νέο το καινούριο. Δεν είναι περίεργο άλλωστε ότι αντιπαθεί τα sequels των παιχνιδιών. Θεωρεί ότι οι εταιρίες ανάπτυξης των παιχνιδιών δεν έχουν νέες ιδέες και προκειμένου να μείνουν πίσω, απλά φτιάχνουν την συνέχεια ενός ήδη έτοιμου παιχνιδιού. Κάθε χρόνο βλέπουμε εκατοντάδες ίδια παιχνίδια να κυκλοφορούν στα μαγαζιά πολλά από τα οποία κατά την άποψη του Warren Spector δεν θα έπρεπε. Μάλιστα, σε μια πρόσφατη του συνέντευξη παρομοίωσε τα περισσότερα σύγχρονα παιχνίδια με τραινάκια σε λούνα πάρκ, διασκεδαστικά, αλλά χωρίς επιλογές. "Προτιμώ να δημιουργήσω ένα παιχνίδι, στο οποίο νοιώθεις άσχημα για μια επιλογή που έκανες, επειδή τελικά διαπίστωσες ότι υπήρχαν άλλες, καλύτερες, παρά να κάνω ένα παιχνίδι χωρίς επιλογές," είπε.

"Υπάρχουν πολλοί έξυπνοι άνθρωποι που σχεδιάζουν παιχνίδια. Όταν αρκετοί από αυτούς αρχίζουν να προσεγγίζουν αυτό που κάνουν ως μια τέχνη και όχι ως μαύρη τέχνη, πιστεύω ότι θα δούμε μια λαμπερή πρόοδο".

ΓΝΩΡΙΖΕΤΕ ΟΤΙ...

- Το αγαπημένο παιχνίδι του Warren Spector είναι το Zelda.

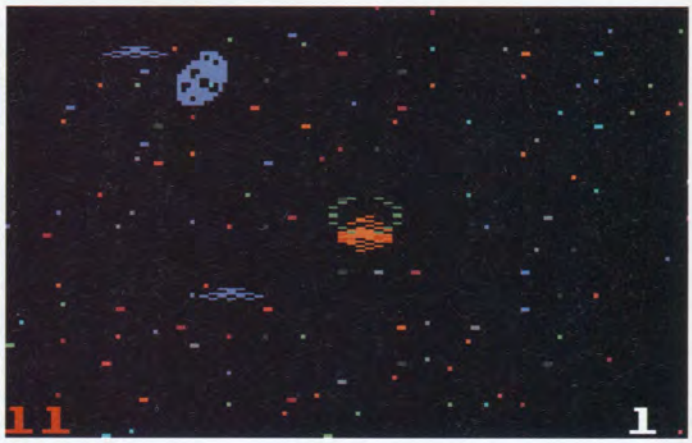
- Ο Warren Spector θεωρεί κορυφαία στιγμή στην ιστορία των video games την δημιουργία του παιχνιδιού Star Raiders.

- Στην βραδιά που μπήκε το 2000 ο Warren Spector ήταν ξαπλωμένος στο κρεβάτι του βλέποντας τηλεόραση.

- Το Deus Ex απέσπασε τα περισσότερα βραβεία την χρονιά που κυκλοφόρησε.

digitized by greekrcm.gr





Vice City Pong!

Πολύχρωμα παραλληλόγραμμα

Σε ποιον δεν αρέσει μια βόλτα στην λεγόμενη memory lane; Στην Οδό των Αναμνήσεων; Το πρώτο παιχνίδι που θυμάστε. Ποιο ήταν; Και πριν βιαστείτε να απαντήσετε, σκεφτείτε το καλά: μην θυμηθείτε ένα από τα πρώτα παιχνίδια ή ένα παλιό παιχνίδι. Μην θυμηθείτε καν το τρίτο ή τέταρτο. Ποιο ήταν το πρώτο, το ένα και μοναδικό, το πιο αρχαίο παιχνίδι; Ποια ήταν η πρώτη φορά που μαγνητιστήκατε από ένα παιχνίδι στην τηλεόραση;

Πολύ θα ήθελα να το μάθω... το flashback περιμένει τις αναμνήσεις σας, από emails, γράμματα και posts στο forum του www.cgmag.gr. Την δικιά μου πάντως πρώτη, πρώτη ανάμνηση δυσκολεύτηκα να την φέρω στον νου μου. Αυτόματα σκέφτηκα τον πράσινο Amstrad, ίσως γιατί ήταν ο αγαπημένος μου. Αλλά φυσικά είχα γνωρίσει και άλλα μηχανήματα πιο πριν. Το μυαλό μου πάει στον Spectrum, μετά στον Atari 2600 του ξαδέλφου μου... αλλά υπήρχε και κάτι ακόμα πιο παλιά. Κάτι το σιδερένιο, το άκομψο και ογκώδες.

Ναι. Πριν από όλα, υπήρχε για μένα ένα κακάσχημο κατασκεύασμα που το έλεγαν Intel Universal Teleplay. Ήταν ένα σιδερένιο πράμα που έπαιρνε οκτώ γιγάντιες μπαταρίες. Και το πρώτο παιχνίδι που θυμάμαι, η πρώτη κίνηση γραφικών στην οθόνη της τηλεόρασης ΙΤΤ, ήταν οι δύο μπάρες και το μπαλάκι. Το Pong. Τώρα που το συλλογίζομαι βέβαια, χαμογελάω. Αλλά τότε ήσουν παιδί και έβλεπες διαφορετικά τα πράγματα... και αν μην τι άλλο, ήταν κάτι το καινούριο τότε, κάτι το σπάνιο και περίεργο.

Θυμάμαι είχα δύο cartridges, τότε τα λέγαμε κασέτες. Καθένα είχε περίπου 10 με 15 παιχνίδια. Το περίεργο όμως ήταν πως σε όλα υπήρχαν τετράγωνα και παραλληλόγραμμα, απλά ήταν διαφορετική η ιστορία. Πολύ, πολύ αργότερα, όταν έκανα βόλτες με το τζιπάκι μου στην παραλία κι άλλαζα σταθμούς στο Vice City, πέτυχα ένα διαφημιστικό σποτάκι που μιλούσε με νοσταλγία αλλά και καυστικό χιούμορ για τις κονσόλες της εποχής... SUBMARINE ATTACK- ρίξτε με το μεγάλο πράσινο κουτί, στις μικρές κίτρινες κουκίδες. FOOTBALL CHALLENGE- οδηγήστε την κόκκινη κουκίδα ανάμεσα στις δύο κάθετες μπάρες. ALLIEN TERROR- πυροβολήστε τις μπλε τελίτσες με το κόκκινο τετράγωνό σας.

Περίεργο πως ένα παιχνίδι σαν το Vice City, μέσα σε όλη του την απεραντοσύνη κατάφερε να ξυπνήσει στο μυαλό μου την ανάμνηση ενός ξεχασμένου θησαυρού, στο πίσω μέρος του μυαλού μου.

Χρήστος Κουβόπουλος



ΑΝΑΜΝΗΣΕΙΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Το πιο ενθαρρυντικό πάντως είναι ότι ούτε εσείς ξεχνάτε, ότι όλοι οι αναγνώστες έχουν να αφηγηθούν κάτι από την παλιά εποχή και τις αναμνήσεις τους. Ακόμα και στο forum βρίσκονται πολλά posts κάποιου ξεχασμένου και ρομαντικού που κάθεται και μουρμουρίζει, μονολογεί για τα δικά του...

"Μιας και πήρα φόρα συνεχίζω και με ένα δικό μου θέμα που από παλιά είχε το χαβαλέ του. Με τι μηχάνημα ξεκινήσατε το gaming? Με κασέτα, cartridge, δισκέτα ή cd πρωτοπολεμήσατε εναντίον μάγων και εξωγήινων;

Τα πρώτα δικά μου βήματα έγιναν με atari 2600 και spectrum με κασετόφωνο... Μετά προχώρησα σε commodore 64, αν και σοβαρά παγιδεύτηκα στο gaming με το θρυλικό atari 520 st, μονής όψεως παρακαλώ, δεν έβρισκα παιχνίδια με τίποτα! Σε αυτό έμαθα τα adventures και άλλαξε η ζωή μου.

Κάποιοι ίσως θυμούνται θρυλικούς τσακωμούς από atari vs. amiga, όπου φυσικά έθαβα ασταμάτητα τον μισητό εχθρό μέχρι που πήρα amiga και είδα άσπρη μέρα :p

Το τέλος δεν άργησε να φτάσει και στην amigoula όταν πια έγιναν τόσο απαραίτητοι οι σκληροί δίσκοι. Σαν να μην έφτανε το κόλλημα του eye of the beholder, το king's quest 5 μου έδειξε μια και καλή ότι δισκέτες τέρμα. Θυμάμαι ακόμα να αρχίζει να διαβάζει την δισκέτα σαν τρελό, μετά ζητάει την 2η, 1η πάλι, 2η μετά... και μετά από κανά πεντάλεπτο μούγκρισε μια αγελάδα... για αυτό όλος ο χαμός. Ε χρειαζόμουν PC. Euro pc με πορτοκαλί οθόνη και τα μυαλά στα κάγκελα.."

Τάδε έφη PoisonElf! Περιμένουμε και τις δικές αναμνήσεις...

digitized by greekrcm.gr

ΔΕΙΝΟΣΑΥΡΟΙ ΗΡΩΕΣ



Σε αυτό το τεύχος θα διαβάσατε σίγουρα ένα πολύ ενδιαφέρον ειδικό θέμα με τους αγαπημένους πρωταγωνιστές από games. Ας μην ξεχνάμε όμως τους παλιούς ήρωες- και κυρίως το αξέχαστο Lucas Team! Τους ήρωες από τα ξεκαρδιστικά adventures που μας κράτησαν παρέα πριν από μερικά χρόνια. Εντάξει, δεν είναι όλοι "δεινόσαυροι", αλλά τουλάχιστον είναι από τους... παλιούς.



REVIEW ΑΡΧΕΙΟΥ



Κυνηγήσαμε φαντάσματα με το Ghostbusters!

Το παιχνίδι χωρίζεται σε πολλά, διαφορετικά στάδια. Έχετε πρώτα μια άποψη της πόλης, έναν χάρτη με κτίρια και δρόμους και το μεγάλο κέντρο έλξης των φαντασμάτων στην μέση. Όσο περνάει η ώρα, ο μετρητής φαντασμάτων ανεβαίνει (και αυξάνεται όταν φτάνουν τα φαντάσματα στο κέντρο). Που και που, κάποιο σπίτι θα αναβοσβήσει για να δείξει ότι έχει στοιχειωθεί- πρέπει να οδηγήσετε μέχρι εκεί. Η άποψη αλλάζει και δείχνει το αμάξι σας από πάνω όπως οδηγάτε και περνάτε φαντάσματα (τα οποία μπορείτε να ρουφήξετε αν έχετε τον κατάλληλο οπλισμό για να μειωθεί ο μετρητής). Όταν φτάσετε στον τόπο του "εγκλήματος", ελέγχετε δύο Ghostbusters- πρέπει πρώτα να βάλετε την παγίδα στην μέση και με τις ειδικές ακτίνες πλάσματος, να αναγκάσετε το φάντασμα να πλησιάσει (χωρίς να ενώσετε τις ριπές). Και τότε ΤΣΑΚ! Πατάτε το κουμπί και πιάνετε το φάντασμα. Παίρνετε λεφτά και πηγαίνετε στο επόμενο σπίτι. Με τα χρήματα αγοράζετε νέα αυτοκίνητα, παγίδες και εξοπλισμό.

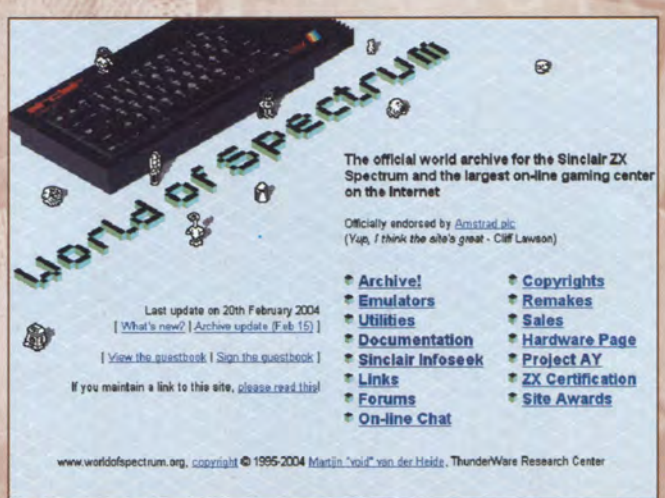
Το παιχνίδι διαθέτει τρομερά ηχητικά εφέ με αποκορύφωμα το απίστευτο "Ghoooostbus-terssss" που θα ακούτε κάθε, μα κάθε φορά που πιάνετε ένα φάντασμα στην παγίδα. Είναι εκπληκτικό και δεν μπορούσαμε να το χορτάσουμε! Ο Spectrum έχει φωνή! Αν σας άρεσε η ταινία στους κινηματογράφους και θέλετε περισσότερα φαντάσματα, τότε το παιχνίδι Ghostbusters είναι ό,τι καλύτερο! Μέχρι να κυκλοφορήσει το Ghostbusters 2 (οι φήμες λένε ότι θα κυκλοφορήσει μέσα στο 1985!), δεν υπάρχει καλύτερη ενασχόληση για τον επίδοξο φαντασματοκυνηγό!

ΓΡΑΦΙΚΑ: 95	ΗΧΟΣ: 99
GAMEPLAY: 99	ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ: 98
ΣΥΝΟΛΟ: 98	

ΤΟ FLASHBACK ΣΕΡΦΑΡΕΙ

Είναι μικρός, μαύρος και έχει λασιχένια κουμπάκια. Για να το συνδέσεις χρειάζεσαι μια αρμαθιά καλώδια και για να παίξεις, ένα καλό κασετόφωνο. Τι είναι; Ο Spectrum. Αυτή την στιγμή, έχετε αυτόματα όλοι σας χωριστεί σε τρεις κατηγορίες- είτε το θέλετε, είτε όχι. Υπάρχουν αυτοί που ξέρουν, που κάποτε είχαν έναν spectrum. Σίγουρα αποτελούν τη μειοψηφία, αλλά υπάρχουν- είναι εκεί. Υπάρχουν επίσης αυτοί που έχουν ακούσει το όνομα Spectrum, που ξέρουν τι (περίπου) είναι, αλλά δεν είχαν την τιμή να γνωρίσουν από κοντά τον μικρό οκτάμπιτο. Και υπάρχουν κι αυτοί που δεν έχουν καταλάβει τίποτα τόση ώρα. Όπως και να έχει, όλοι θα βρουν κάτι στο www.worldofspectrum.org, ένα από τα μεγαλύτερα sites αυτή την στιγμή για όσους θέλουν να επισκέπτονται στην Ιουρασική περίοδο των home και να μάθουν τα πάντα για τον Speccy.
Με το που θα πατήσετε στο Archive, ένας καινούριος κόσμος θα έχει ανοίξει για εσάς. Ο αριθμός 11.276 είναι ο αριθμός των αρχειοθετημένων παιχνιδιών. Πέρα λοιπόν από το Archive, θα βρείτε τις εξής επιλογές στην αρχική σελίδα- καθεμία από αυτές ανοίγει άλλον έναν τεράστιο κόσμο. Emulators και Utilities, Documentation, Sinclair Infoseek, τα απαραίτητα Links, Forums και Chat, εκπληκτικά Remakes, Sales, αναλύσεις Hardware, Project AY για τους μουσικόφιλους και τα ZX certification και Site Awards. Φυσικά μέσα από αυτό το μικρό άρθρο δεν μπορείτε να συλλάβετε το μέγεθος και τον όγκο των πληροφοριών. Ρίξτε μια ματιά όμως- θα κολλήσετε. Ο ZX ζει και βασιλεύει!





digitized by greekrcm.gr

Το CGM προτείνει

Best of the Best

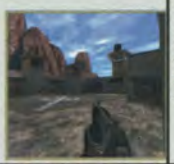
Το CGM επιλέγει τα καλύτερα παιχνίδια για κάθε είδος- για να ξέρετε τι να ψάξετε.

FIRST-PERSON SHOOTER ΠΡΟΤΕΙΝΟΥΜΕ ΕΠΙΣΗΣ: Jedi Academy, XIII, Doom

HALF-LIFE: GENERATIONS

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

Σίγουρα το καλύτερο FPS που έγινε ποτέαν μην τι άλλο, το πιο γνωστό και ξακουστό. Καθηλωτικό 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.



CALL OF DUTY

Activision ■ Τεύχος 40 ■ Βαθμολογία: 9/10

Η πραγματική ατμόσφαιρα των μαχών του Β' Παγκοσμίου Πολέμου στις οθόνες σας, με την παλαίμαχη, αλλά βελτιωμένη μηχανή του Quake III και απίστευτο ήχο. Ξεχωρίζει άνετα από το πλήθος τίτλων με το ίδιο θέμα.



HALO: COMBAT EVOLVED

Microsoft ■ Τεύχος 40 ■ Βαθμολογία: 8.5/10

Η επόμενη μέρα μετά το Half-Life. Πολύ καλό A.I., πραγματική αίσθηση πολέμου, άψογα οχήματα, ενδιαφέρουσα υπόθεση και gameplay το οποίο δεν επαναλαμβάνεται κάθε φορά που κάνετε load.



THIRD PERSON ACTION ΠΡΟΤΕΙΝΟΥΜΕ ΕΠΙΣΗΣ: Metal Gear Solid 2: Substance, Outcast, 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. Μπόλικα gadgets, πολλές σκιές και εντυπωσιακά παιχνιδίσματα με το φως σε ένα σκοτεινό action με στέρεο σχεδιασμό και σωστή εκτέλεση.



PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

Ubi Soft ■ Τεύχος 42 ■ Βαθμολογία: 8/10

Η μόδα των remakes παρέσυρε και το κλασικό platform της δεκαετίας του '80. Το νέο παιχνίδι θα έπρεπε να είναι άνοστο σαν αναμασημένη τροφή. Αλλά δεν είναι. Η Άμμος του Χρόνου σεβάστηκε το παλιό και δημιούργησε κάτι νέο και όμορφο.



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 ευφυείς γρίφοι. Τι άλλο να πει κανείς για ένα κομψοτέχνημα σαν αυτό;



THE CURSE OF MONKEY ISLAND

LucasArts ■ Τεύχος: – ■ Βαθμολογία: 9/10

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



LONGEST JOURNEY

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

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



ROLE-PLAYING GAME ΠΡΟΤΕΙΝΟΥΜΕ ΕΠΙΣΗΣ: Planescape: Torment, Fallout 2, Final Fantasy VII

GOTHIC 2

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

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



STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

LucasArts ■ Τεύχος 41 ■ Βαθμολογία: 9/10

Η BioWare αντεπιτίθεται και η Δύναμη είναι μαζί της. Χρειάστηκαν 26 χρόνια για να τολμήσει κάποιος το αδιανόητο: ένα RPG βασισμένο στον μακρινό γαλαξία του Lucas. Το KotOR είναι, τελικά, πιο Star Wars από τα prequels.



BALDUR'S GATE 2: SHADOWS OF AMN

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

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



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

WARCRAFT 3: REIGN OF CHAOS

Blizzard ■ Τεύχος: 26 ■ Βαθμολογία: 10/10

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



MEDIEVAL: TOTAL WAR

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

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



RISE OF NATIONS

Microsoft ■ Τεύχος: 37 ■ Βαθμολογία: 9/10

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



TURN-BASED STRATEGY ΠΡΟΤΕΙΝΟΥΜΕ ΕΠΙΣΗΣ: Age of Wonders Shadow Magic, Heroes of Might & Magic IV, Disciples 2

CIVILIZATION III

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

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



ETHERLORDS 2

Nival Interactive / Dreamcatcher ■ Τεύχος: 40 ■ Βαθμολογία: 9 / 10

Ένα αληθινά ξεχωριστό strategy που βασίζεται στις αρχές των card games. Πολύ πιο ισορροπημένο, φιλικό και προσεγμένο από τον προκάτοχό του, συστήνεται ανεπιφύλακτα όχι μόνο στους λάτρεις και συλλέκτες των trading card games, αλλά και σε όσους ψάχνουν αυτό το κάτι, το 'διαφορετικό'.



COMBAT MISSION BEYOND OVERLORD

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

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



digitized by greekrcm.gr

MANAGEMENT SIM ΠΡΟΤΕΙΝΟΥΜΕ ΕΠΙΣΗΣ: The Sims, Patrician 3: Rise of the Hanse, Dungeon Keeper 2

CHAMPIONSHIP MANAGER: SEASON 03-04

Eidos ■ Τεύχος 42 ■ Βαθμολογία: 8/10

Η νέα, ανανεωμένη έκδοση του πασίγνωστου sports manager και η τελευταία που κυκλοφορεί η Eidos. Μπορεί το τέλειο να γίνει ακόμα καλύτερο; Αν κρίνουμε από τις οικογενειακές κρίσεις που έχει προκαλέσει, μπορεί!



SIMCITY 4

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

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



STARTOPIA

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

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



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

GRAND PRIX 4

Infogrames ■ Τεύχος: 26 ■ Βαθμολογία: 9/10

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



NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

EA Sports ■ Τεύχος 42 ■ Βαθμολογία: 8/10

Η νυχτερινή οδήγηση στις παράνομες κόντρες των πόλεων γίνεται πραγματικότητα με... νομιμότερα μέσα. Φτιάξτε το αυτοκίνητο των ονείρων σας και κατακτήστε τη νύχτα, χωρίς να γίνετε θέμα στις ειδήσεις.



MOTO GP 2

THQ/Climax ■ Τεύχος: 38 ■ Βαθμολογία: 8.5/10

Απλά το καλύτερο παιχνίδι αγώνων μοτοσικλέτας που μπορείτε να αγοράσετε. Ρεαλιστικός χειρισμός, καταπληκτική αίσθηση ταχύτητας και λαμπερά γραφικά. Έχει τόσα πράγματα να ξεκλειδώσετε που θα παίζετε 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 αγαπημένου μας πολεμικού flight sim. Ατμόσφαιρα και βάθος, όχι μόνο στον ρεαλισμό και την πιστότητα, αλλά και σε χαρακτήρα, αυτό το παιχνίδι του...ανατολικού χαρακτήρα, παραμένει ανυπέρβλητο.



B-17 FLYING FORTRESS 2

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

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



SPACE SIMULATOR ΠΡΟΤΕΙΝΟΥΜΕ ΕΠΙΣΗΣ: Privateer, Star Wars: TIE Fighter, Elite, Yager

FREELANCER

Microsoft ■ Τεύχος: 34 ■ Βαθμολογία: 9/10

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



FREESPACE 2

Volition ■ Τεύχος: – ■ Βαθμολογία: 9/10

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



X-WING: ALLIANCE

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

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



SPORTS ΠΡΟΤΕΙΝΟΥΜΕ ΕΠΙΣΗΣ: NBA Live 2004

PRO EVO SOCCER 3

Konami ■ Τεύχος: 41 ■ Βαθμολογία: 8/10

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



TONY HAWK'S PRO SKATER 4

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

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



VIRTUA TENNIS

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

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



ONLINE ΠΡΟΤΕΙΝΟΥΜΕ ΕΠΙΣΗΣ: Everquest, Dark Age of Camelot, Star Wars Galaxies, Neverwinter Nights

BATTLEFIELD 1942

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

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



UNREAL TOURNAMENT 2003

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

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



COUNTER-STRIKE

Valve ■ Τεύχος: 9 ■ Βαθμολογία: 9/10

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 συνομωσίες 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 ξύλο, λίγο management ακινήτων... Το παιχνίδι που τα έχει όλα (και πολύ στυλ eighties), με την πόλη που θυμίζει παιδική χαρά και το πιο αγαπημένο soundtrack (και voice-acting) που έχουμε ακούσει ποτέ.



SYSTEM SHOCK 2

Irrational Games / Looking Glass ■ Τεύχος: – ■ Βαθμολογία: 9.5/10

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



digitized by greekrcm.gr



Θα περάσεις το Spell Resistance;



Έφερε και παρέα ο ψηλός!

Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η BioWare, αφού κυριάρχησε στο χώρο των RPG που ήταν προσανατολισμένα στο single player, στράφηκε στο multiplayer, κυκλοφορώντας το καλύτερο, ίσως, πραγματικό RPG που δεν είναι MMORPG. Αυτό δεν είναι άλλο από το Neverwinter Nights. Άκουσε, όμως, και τους παίκτες που διαμαρτυρήθηκαν για το σχετικά σύντομο και εύκολο single-player campaign και αποφάσισε να διορθώσει την κατάσταση με το δεύτερο expansion του παιχνιδιού, το Hordes of the Underdark. Αυτό είναι και το πρώτο CRPG βασισμένο στους κανόνες D&D στο οποίο παίζετε με χαρακτήρα epic level (20ου επιπέδου και άνω). Σαν να μην έφθανε το γεγονός αυτό, ο τίτλος γράφει μαζί τις λέξεις Hordes (ορδές) και Underdark (μερικά πράγματα καλό είναι να μην μεταφράζονται). Επίσης, για να φθάσετε στο... ειδυλλιακό σπίτι των drow, των beholders, των illithids και των υπολοίπων "καλοσυνάτων" πλασμάτων που θα συναντήσετε, πρέπει να περάσετε μέσα από το Undermountain, ένα από τα πλέον διαβόητα και φονικά μπουντρούμια που υπάρχουν, απλά για "ζέσταμα". Όχι, μην απελπίζεστε, ο οδηγός αυτός θα σας βοηθήσει δίνοντας σας μερικές συμβουλές για τις επιλογές που πρέπει να κάνετε, χωρίς να σας αποκαλύψει πολλά πράγματα για την περιπέτεια που σας περιμένει.

Ο Χαρακτήρας

Αυτό που πρέπει να γνωρίζετε, πρώτα απ' όλα είναι ότι οι προκλήσεις που θα αντιμετωπίσετε δεν είναι για "άψητους" χαρακτήρες. Εδώ διακυβεύεται η ύπαρξη όχι μόνο του Waterdeep, της μεγαλύτερης πόλης των Forgotten Realms, αλλά και το μέλλον ολόκληρου του Toril, του ίδιου του κόσμου. Με άλλα λόγια, δηλαδή, πρέπει ο χαρακτήρας σας να είναι τουλάχιστον 15ου επιπέδου για να αντεπεξέλθει. Για το λόγο αυτό σας συνιστούμε να χρησιμοποιήσετε τον χαρακτήρα με τον οποίο ολοκληρώσατε είτε το campaign του Neverwinter Nights (οπότε πρέπει να είστε 16ου-18ου επιπέδου), είτε το campaign του πρώτου expansion, του Shadows of Undrentide (οπότε πρέπει να είστε 15ου επίπεδου, περίπου). Όπως θα δείτε, το σενάριο του παιχνιδιού υποθέτει το δεύτερο. Ωστόσο, δεν είναι απαραίτητο να έχετε παίξει κάποιο από τα προηγούμενα, μπορείτε κάλλιστα να δημιουργήσετε έναν χαρακτήρα κατάλληλου επιπέδου ή να επιλέξετε έναν από τους έτοιμους που σας προσφέρει το expansion. Να σημειωθεί ότι όταν αναφερόμαστε στο επίπεδο, εννοούμε το άθροισμα των επιπέδων όλων των classes του χαρακτήρα σας. Αν έχετε μόνο ένα class, τότε το class level είναι το ίδιο με το character level. Όταν επιλέγετε δεύτερο ή και τρίτο class, να θυμάστε ότι όλα τα races πλην των humans και half-elves, έχουν περιορισμούς ανάλογα με ποια classes έχουν επιλέξει. Οι κανόνες λένε ότι αν δύο classes ενός χαρακτήρα έχουν διαφορά πάνω από τέσσερα levels μεταξύ τους (π.χ. level 5 rogue/ level 1 fighter) τότε ο χαρακτήρας παίρνει λιγότερα experience points απο το κανονικό. Υπάρχει μία εξαίρεση στον κανόνα αυτό: κάθε race, εκτός από τα δύο που αναφέραμε, έχει ένα favored class, το οποίο δεν υπολογίζεται όσον αφορά τον αριθμό των classes. Θεωρούμε ότι







digitized by greekrcm.gr





γνωρίζετε ήδη τα βασικά classes, ωστόσο θα τα αναφέρουμε επιγραμματικά.

Βασικά classes

Πολεμιστές: Fighter, Barbarian, Paladin, Ranger, Monk.

Χαρακτήρες με ισχυρή μαγεία: Cleric, Druid, Sorcerer, Wizard.

Πολυτάλαντοι χαρακτήρες: Bard, Rogue.

Η στρατηγική σας και ο ρόλος σας στη μάχη αλλάζουν ανάλογα με την κατηγορία στην οποία ανήκετε. Τίποτα από αυτά δεν είναι "νόμος", όμως. Αν θέλετε, μπορείτε να παίζετε τον χαρακτήρα σας με τρόπο που δεν ταιριάζει απόλυτα στα στερεότυπα, απλά το έργο σας θα είναι πιο δύσκολο.

Οι πολεμιστές, γενικά, ορμούν μπροστά και συγκρούονται σώμα με σώμα με τους εχθρούς τους. Οι Fighters και Barbarians είναι οι πιο "απλοί" χαρακτήρες, διαθέτουν, όμως, αρκετές special abilities που μπορούν να σας βοηθήσουν στις δύσκολες στιγμές. Οι Paladins και οι Rangers έχουν στη διάθεση τους αρκετές δυνάμεις, ικανότητες, καθώς και κάποια απλά spells στα υψηλότερα επίπεδα. Οι monks είναι μια ιδιάζουσα περίπτωση, καθώς δεν τους συμφέρει να χρησιμοποιούν ούτε πανοπλία, ούτε τα περισσότερα όπλα και διαθέτουν τις πιο ισχυρές special attacks από όλους τους χαρακτήρες. Τα στατιστικά που είναι απαραίτητα σε όλους τους πολεμιστές είναι τα Strength (επηρεάζει τη ζημιά που κάνετε και το φορτίο που σηκώνετε, π.χ. πανοπλίες και όπλα) και Constitution (επηρεάζει την αντοχή σας στις κακουχίες, είτε αυτές είναι τραύματα, είτε δηλητήρια). Το Dexterity είναι επίσης σημαντικό, κυρίως για την άμυνα των Rangers και monks, επειδή συνήθως φορούν ελαφριά ή και καθόλου πανοπλία. Στους υπόλοιπους το όφελος περιορίζεται πολύ από τις βαριές πανοπλίες που φορούν. Το Wisdom είναι πολύ σημαντικό για τους monks (αυξάνει άμεσα την άμυνα τους και έμμεσα τις επιθετικές τους ικανότητες) και αρκετά σημαντικό για Paladins και Rangers (από αυτό εξαρτώνται τα spells που διαθέτουν). Τέλος, το Charisma είναι πολύ χρήσιμο στους Paladins, καθώς επηρεάζει την αντίσταση τους στις μαγικές επιθέσεις (saving throws), την έμφυτη θεραπευτική τους δύναμη (lay on hands) και την ικανότητα να διώχνουν ή να καταστρέφουν τους νεκροζώντανους (turn undead). Σημειώστε ότι ένα υπερβολικά χαμηλό Intelligence θα αποκλείσει την δυνατότητα Weapons Specialization που έχουν αποκλειστικά οι Fighters άνω του 4ου επιπέδου.

Οι χαρακτήρες που βασίζονται στις μαγικές τους δυνάμεις, οι λεγόμενοι spellcasters, έχουν ο καθένας από ένα κύριο στατιστικό. Για τους Clerics και τους Druids το Wisdom, για τους Sorcerers το Charisma και για τους Wizards το Intelligence. Οι Clerics και Druids λέγονται divine spellcasters και έχουν περισσότερο θεραπευτική και αμυντική μαγεία, ενώ οι Sorcerers και Wizards λέγονται arcane spellcasters και διαθέτουν περισσότερο επιθετική μαγεία. Το Dexterity είναι πολύ σημαντικό για την άμυνα των Sorcerers, Wizards (και Druids, ανάλογα με την πανοπλία τους) αλλά όχι τόσο για τους Clerics που φορούν ανεμπόδιστα όποια πανοπλία θέλουν. Το Constitution χρησιμεύει επίσης σε όλους, και περισσότερο στους Clerics και Druids, οι οποίοι, σε αντίθεση με τους arcane spellcasters, είναι αρκετά καλοί στη μάχη σώμα με σώμα. Τέλος, το Strength είναι χρήσιμο στους Clerics και τους Druids για τον λόγο που προαναφέραμε.

Οι πολυτάλαντοι χαρακτήρες έχουν αρκετά κοινά σημεία, αλλά και διαφορές. Βασίζονται και οι δύο στα skills τους, και περισσότερο οι Rogues. Το σημαντικότερο στατιστικό για τους Rogues είναι το Dexterity (επηρεάζει τα περισσότερα skills τους) και για τους Bards το Charisma (επηρεάζει την δύναμη της μουσικής τους και τα spells τους). Αν και έχουν κάποια κοινά skills με τους Bards, οι Rogues ειδικεύονται στον αιφνιδιασμό, κρύβονται και επιτίθενται με sneak attacks, ανοίγουν κλειδαριές και τοποθετούν ή απενεργοποιούν παγίδες ενώ οι Bards, πέρα από τη μουσική τους, διαθέτουν αρκετή μαγεία (προσοχή στις πανοπλίες, μπορεί να σας εμποδίζουν) και σχετικά καλή ικανότητα στη μάχη σώμα με σώμα.



Τα skills είναι "όλα τα λεφτά"

Κατά τη διάρκεια της περιπέτειας σας θα αποκτήσετε και θα ξοδέψετε πολύ χρυσό. Προς το τέλος, μάλιστα, καλό θα είναι να έχετε τουλάχιστον 200.000 gold pieces. Θα ανακαλύψετε πανίσχυρα μαγικά αντικείμενα, τα οποία ξεπερνούν το συμβατικό όριο του +5 στην άμυνα ή στην επίθεση, επικίνδυνα artifacts και ογκώδεις θησαυρούς. Θα διαπιστώσετε ότι οι περισσότεροι έμποροι διαθέτουν μια απίστευτη γκάμα σπάνιων και πανάκριβων αντικειμένων. Μάλιστα, ένα από τα πιο περίεργα αντικείμενα που θα ανακαλύψετε είναι ένα μπουκάλι το οποίο περιέχει ένα djinn-έμπορο, πράγμα που σημαίνει ότι θα έχετε ένα μαγαζί κυριολεκτικά στην τσέπη σας. Από άποψη τιμών, βέβαια, μάλλον το djinn σας έχει στο τσεπάκι, οπότε πρέπει να διαχειρίζεστε σωστά το inventory σας και να του πουλάτε αντικείμενα μόνο όταν δεν έχετε άλλη επιλογή.

Κάτι που πρέπει να προσέξουν όλοι οι χαρακτήρες είναι το Appraise skill. Μην περιμένετε πια ότι θα φοράτε την καλή σας πανοπλία, το cloak of the Nymph +X, θα σαγηνεύετε τον έμπορο και θα σας τα δίνει όλα σχεδόν δωρεάν. Όσοι έχουν παίξει το Shadows of Undrentide, κατά πάσα πιθανότητα ξέρουν ότι οι έμποροι δεν επηρεάζονται πλέον από το Charisma, αλλά από το Appraise skill, και κατ' επέκταση από το Intelligence. Την πρώτη φορά που πηγαίνετε σε έναν έμπορο και κάθε φορά που πάτε αφού έχετε αυξήσει το Appraise skill (ή το Intelligence) σας, το παιχνίδι θα καθορίζει την αντίδραση του εμπόρου προς εσάς. Θα δείτε ένα μήνυμα που θα γράφει: "merchant's reaction is favorable/neutral/unfavorable". Εσείς θέλετε να είναι favorable ή, έστω, neutral. Είναι καλή ιδέα να κάνετε συναλλαγές μόνο όταν ο έμπορος σας βλέπει με καλό μάτι. Κάντε save προτού του μιλήσετε και, αν δεν τα καταφέρνετε, δοκιμάστε να ανεβάσετε το Intelligence σας με όποιον τρόπο μπορείτε (ring of clear thought, circlet of intellect, potion of fox cunning κ.τ.λ.). Αν τα καταφέρετε μία φορά, μετά η αντίδραση του θα παραμείνει favorable μέχρι να αλλάξει το Appraise skill σας.

Στο νέο όμως expansion έχουν προστεθεί και δύο νέα craft skills, τα Craft Armor και Craft Weapon. Με αυτά τα skills και κάποιες πρώτες ύλες, ο χαρακτήρας σας μπορεί να κατασκευάσει όπλα και πανοπλίες. Στο συγκεκριμένο campaign θα σας είναι λίγο-πολύ άχρηστα, αλλά μπορείτε πάντα να τα πουλήσετε.

digitized by greekrcm.gr








Μάλιστα, αν είστε αρκετά ικανός ώστε να κατασκευάσετε mithril chain, τα κέρδη δεν είναι ευκαταφρόνητα. Υπάρχουν, τέλος, τα feats Brew Potion, Craft Wand και Scribe Scroll, τα οποία επιτρέπουν στους spellcasters (ακόμα και σε αυτούς που έχουν λιγότερα spells, όπως οι Bards) να "αποθηκεύουν" τη μαγεία τους σε potions, wands και scrolls αντίστοιχα. Προσοχή: η δημιουργία των μαγικών αυτών αντικειμένων έχει κόστος και σε experience points, εκτός από χρυσό.

Prestige Classes

Πέρα από τα βασικά classes, υπάρχουν και τα λεγόμενα prestige classes, τα οποία έχουν διευρυνθεί με το Hordes of the Underdark. Πολλά από αυτά προσφέρουν είτε μαγικές ικανότητες στους πολεμιστές είτε πολεμικές ικανότητες στους spellcasters ή εκμεταλλεύονται τις ιδιαίτερες ικανότητες των Rogues και Bards. Τα prestige classes είναι 11 συνολικά:

1. Arcane Archer: Πρέπει να είστε Elf ή Half-Elf, Bard, Sorcerer ή Wizard, να έχετε Base Attack Bonus (BAB) 6, και τα feats Point Blank Shot και Weapon Focus Longbow ή Shortbow. Ο μυστηριώδης αυτός τοξότης ειδικεύεται στον θάνατο εκ του μακρόθεν, προσθέτοντας μαγεία στα βέλη του. Ο γρηγορότερος τρόπος για να το καταφέρετε είναι να έχετε 1 level ως Bard, Sorcerer ή Wizard και να συνεχίσετε ως Fighter (ειδικά αν βελτιώσετε το Weapon Focus, παίρνοντας και Specialization στο ίδιο όπλο, στο 4ο level του Fighter) μέχρι να φθάσει το BAB στο 6. Το prestige class αυτό απαιτεί να έχετε εγκατεστημένο το Shadows of Undrentide.

2. Assassin: Πρέπει να έχετε Evil alignment, καθώς και 8 ranks στα Hide και Move Silently skills. Ο δολοφόνος είναι μια καλή επιλογή για Rogue, αν δεν έχει ηθικούς ενδοιασμούς. Ειδικεύεται στο να σκοτώνει με ένα χτύπημα, δηλητήρια κ.τ.λ.Το prestige class αυτό απαιτεί να έχετε εγκατεστημένο το Shadows of Undrentide.

3. Blackguard: Πρέπει να έχετε Evil alignment, BAB 6, το feat Cleave, και 5 ranks στο skill Hide. Πρόκειται για τον μαύρο ιππότη, τον αντίποδα του Paladin, αφού είναι ο υπέρμαχος των δυνάμεων του Κακού. Ένας καλός τρόπος είναι να πάρετε ένα level ως Rogue, να ανεβάσετε το Hide skill και να συνεχίσετε ως Fighter, μέχρι να πάρετε Cleave και να φθάσετε το BAB στο 6. Το prestige class αυτό απαιτεί να έχετε εγκατεστημένο το Shadows of Undrentide.

4. Champion of Torm: Πρέπει να μην έχετε Evil alignment, να έχετε το feat Weapon Focus (το hammer είναι μια καλή επιλογή στο campaign αυτό), καθώς και BAB 7. Ο υπέρμαχος του θεού του Καθήκοντος Torm, είναι η ιδανική επιλογή για Paladins που θέλουν να ενισχύσουν κι άλλο τα saving throws και τις επιθετικές τους ικανότητες στην αναζήτηση τους για την εξόντωση του Κακού καθώς και για έντιμους Fighters, οι οποίοι επιθυμούν να αποκτήσουν κάποιες από τις ικανότητες του Paladin.

5. Dwarven Defender: Πρέπει να είστε Dwarf, να έχετε Lawful alignment, BAB 7 και τα feats Dodge και Toughness. Το ξεχωριστό feat των Νάνων. Ο νάνος υπερασπιστής ενισχύει σε πολύ μεγάλο βαθμό την άμυνα του. Λένε πως δέκα Defenders μπορούν να υπερασπίσουν μια ολόκληρη πόλη από εισβολή Orc.

6. Harper Scout: Πρέπει να μην έχετε Evil alignment, να έχετε τα feats Alertness και Iron Will, καθώς και 8 ranks στο Persuade skill και από 4 ranks στα Discipline και Search skills. Πρέπει να έχετε τουλάχιστον ένα level ως Bard. Οι Harpers είναι μια μυστική οργάνωση που αποτελείται κυρίως από Bards και Rangers, η οποία έχει σκοπό να προστατεύει τον κόσμο από τις δυνάμεις του Σκότους και την τυραννία. Οι scouts είναι τα "μάτια" των Harpers στον κόσμο. Το prestige class αυτό απαιτεί να έχετε εγκατεστημένο το Shadows of Undrentide

7. Pale Master: Πρέπει να μην έχετε Good



digitized by greekrcm.gr



Μην κοιτάς αλλού, εδώ είμαι!



Κόψτε ένα ένα τα πόδια.

alignment, και να έχετε πρόσβαση σε level 3 spells Bard, Sorcerer ή Wizard. Αφού το Neverwinter Nights δεν υποστηρίζει specialist wizards, όπως ο Necromancer, ο Pale Master αναλαμβάνει το ρόλο του κυρίαρχου των undead, αλλάζοντας, μάλιστα, το ίδιο του το σώμα με νεκρά μέλη.

8. Red Dragon Disciple: Πρέπει να είστε Bard ή Sorcerer, και να έχετε 8 ranks στο Lore skill. Το βιβλίο κανόνων του D&D αναφέρει ότι οι έμφυτες μαγικές ικανότητες των Bards και των Sorcerers προέρχονται, ίσως, από κάποια μακρινή συγγένεια τους με δράκους. Οι Red Dragon Disciples αποτελούν την ζωντανή απόδειξη. Πράγματι, το class αυτό μαζί με αυτό του Pale Master είναι τα μόνα που έχουν κάποιο φανερό αντίκτυπο στην εμφάνιση του χαρακτήρα σας, καθώς αυτός ανεβαίνει levels. Πρόκειται για ένα από τα πιο ισχυρά prestige classes. Ο χαρακτήρας στην πορεία θα βγάλει φτερά και θα ανεβούν πολύ τα στατιστικά του.

9. Shadowdancer: Χρειάζεται το feat Mobility (άρα και το Dodge feat), 10 ranks στο Hide skill, 8 ranks στο Move Silently skill και 5 ranks στο Tumble skill. Πολύ καλή επιλογή για Rogue που αρέσκεται στα sneak attacks, αφού αποκτά, έτσι, την ικανότητα να κρύβεται ακόμα και μπροστά στα μάτια του εχθρού. Ο χορευτής των σκιών μπορεί να επικαλείται τις σκιές, όχι μόνο για να κρύβεται, αλλά και για να παίρνουν μορφή και να επιτίθενται στους εχθρούς του. Το prestige class αυτό απαιτεί να έχετε εγκατεστημένο το Shadows of Undrentide.

10. Shifter: Πρέπει να είστε Druid, τουλάχιστον 3ου Level, και να έχετε το feat Alertness. Πρόκειται για το prestige class του δρυίδη που εντρυφεί στην ικανότητα της μεταμόρφωσης που κατέχουν όλοι οι δρυίδες και την ανάγει σε τέχνη. Μπορεί να πάρει πάρα πολλές διαφορετικές μορφές αιφνιδιάζοντας τους εχθρούς του.

11. Weapon Master: Πρέπει να έχετε BAB 5, τα feats Whirlwind Attack και Weapon Focus σε ένα όπλο melee (για μάχη σώμα με σώμα), και 4 ranks στο Intimidate skill. Αυτό το prestige class αντιπροσωπεύει την διαφορά μεταξύ ενός απλού πολεμιστή και ενός δεξιοτέχνη που επιλέγει έναν τύπο όπλου και τον μαθαίνει σαν να είναι προέκταση του σώματος του. Οι απαιτήσεις δεν είναι τόσο απλές όσο φαίνονται. Για να μάθετε το Whirlwind Attack πρέπει να έχετε πρώτα τα εξής feats: Dodge (απαιτεί Dexterity 13 τουλάχιστον), Mobility, Spring Attack και Expertise (απαιτεί Intelligence 13 τουλάχιστον).

Relic of the Reaper

Αυτό το μυστηριώδες αντικείμενο το αποκτήσατε κάτω από περίεργες συνθήκες και δεν μπορείτε να το ξεφορτωθείτε με τίποτα. Αν το χρησιμοποιήσετε σας μεταφέρει στο realm του Reaper ή αλλιώς Gatehouse. Εκεί θα εμφανιστείτε, επίσης, αν σκοτωθείτε και επιλέξετε την επιλογή Respawn. Με άλλα λόγια, δεν μπορείτε να πεθάνετε όσο έχετε πάνω σας το Relic, αλλά χάνετε μόνο λίγο experience. Φυσικά, δεν σας εμποδίζει τίποτα από το να κάνετε απλά Load Game. Το Relic έχει και άλλη χρήση. Μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε σε συνδυασμό με έναν πολύτιμο λίθο, τον Rogue Stone, για να ορίσετε έως και πέντε σημεία στο χάρτη όπου μπορείτε να τηλεμεταφέρεστε ανά πάσα στιγμή, πάλι με το Relic. Καταναλώνετε Rogue Stone μόνο όταν ορίσετε ένα σημείο, και όχι όταν απλά μεταφέρεστε εκεί. Τέλος, υπάρχει μια πόρτα στο Gatehouse που οδηγεί πάντα στη "βάση" σας, όποια και να είναι αυτή (π.χ. το δωμάτιο σας στο Yawning Portal Inn).

Chapter 1: Computer Games Magazine's Guide To Undermountain

Αφού μάθατε τα απαραίτητα για να επιλέξετε το class ή συνδυασμό από classes που πιστεύετε ότι σας ταιριάζει, είναι καιρός να ξεκινήσετε την περιπέτεια. Όπως θα καταλάβετε σύντομα από τις συζητήσεις σας με τους θαμώνες του πανδοχείου όπου βρίσκεστε, το Undermountain δεν είναι τόπος για περίπατο, έστω και για έναν ήρωα 15ου επιπέδου. Θα χρειαστείτε, λοιπόν, λίγη βοήθεια. Να κάνουμε μια παρένθεση εδώ για να αναφέρουμε ότι μπορείτε, πλέον, να επεμβαίνετε πιο άμεσα στην πρόοδο των ακολουθών σας (λέγοντας τους σε ποιο από τα classes τους να δίνουν βάρος), καθώς και στο inventory τους, εξοπλίζοντας τους όπως νομίζετε. Είναι καλή ιδέα να τους δίνετε τα μαγικά αντικείμενα και όπλα που δεν χρειάζεστε, καθώς και να τους χρησιμοποιείτε για να μεταφέρουν τα αντικείμενα που σας βαραίνουν (μην ανησυχείτε, μπορείτε να τα πάρετε πίσω όποια στιγμή θέλετε). Αν, για κάποιο λόγο, ξεχάσετε ή δεν μπορέσετε να πάρετε πίσω τα αντικείμενα σας και δεν μπορείτε να συναντήσετε πια τον χαρακτήρα που τα μεταφέρει, θα τα βρείτε μέσα στο Pool of Lost Souls, το οποίο περιέχει και όσα quest items έχετε χάσει. Το Pool of Lost Souls θα το βρείτε μέσα στο Gatehouse (βλ. Relic of the Reaper). Μπορείτε, επίσης, να δώσετε εντολή στους henchmen σας να απενεργοποιήσουν μια παγίδα ή να ξεκλειδώσουν μια πόρτα ή ένα σεντούκι. Αν δεν μπορούν θα σας ενημερώσουν. Έχετε, επίσης την δυνατότητα να τους ζητήσετε να χρησιμοποιήσουν κάποιο ενισχυτικό spell στον εαυτό τους ή σε σας ή κάποιο special ability, όπως το bard song. Αν θέλετε, σας δίνεται η επιλογή να καθορίσετε τι θα κάνουν από μόνοι τους και τι όχι. Πολλές από αυτές τις επιλογές θα τις ανακαλύψετε συζητώντας μαζί τους, μπορείτε, όμως, να μιλήσετε μαζί τους και για άλλα πράγματα, όπως για τη ζωή τους ή για τη διάθεση τους εκείνη τη στιγμή.

Στο Yawning Portal Inn θα συναντήσετε κάποιους henchmen (όπως λέγονται οι χαρακτήρες που σας ακολουθούν) από τα δύο προη-



digitized by greekrcm.gr



γούμενα campaigns. Αυτοί είναι οι: Linu La'neral (elf Cleric), Sharwyn (human Fighter/Bard), Daelan Red Tiger (half-orc Barbarian), ο γνωστός και μη εξαιρετέος Tomi Undergallows (halfling Rogue/Shadowdancer) και ο Deekin Scalesinger (ο φοβερός kobold Bard από το Shadows of Undrentide, ο οποίος είναι πια και Red Dragon Disciple). Να σημειωθεί ότι ο μόνος NPC που θα μπορέσει να σας συνοδεύσει στο επόμενο κεφάλαιο του παιχνιδιού είναι ο Deekin, ο οποίος έχει αναλάβει να... απαθανατίσει τις περιπέτειές σας. Πέρα από τις... φωνητικές του αρετές, οι οποίες σας ενισχύουν την ώρα της μάχης, μπορείτε, αν μιλήσετε μαζί του, να ανακαλύψετε τις ιδιότητες των περισσοτέρων μαγικών αντικειμένων που θα ανακαλύψετε στο παιχνίδι. Επίσης, καλό θα είναι να έχετε υπόψη σας ότι όλους τους henchmen εκτός από τον Deekin, θα πρέπει να τους σώσετε από το θάνατο και τα σκοτεινά μπουντρούμια του Undermountain. Στο Hordes of the Underdark σας δίνεται για πρώτη φορά η δυνατότητα στο single player campaign να έχετε μαζί σας δύο κανονικούς henchmen, και σε κάποιες περιπτώσεις έναν ακόμα "προσωρινό". Αν έχετε χαρακτήρα πολεμιστή (Fighter, Barbarian, Paladin, Ranger, Monk), οι καλύτερες επιλογές για henchman, πλην του Deekin είναι οι Linu La'neral και ο Tomi Undergallows. Η Linu θα σας προσφέρει τα θεραπευτικά και ενισχυτικά spells της και ο Tomi θα σας βοηθήσει να ανοίξετε κλειδωμένες πόρτες και σεντούκια. Μέχρι να ξαναβρείτε τον Tomi θα έχετε ανακαλύψει αρκετά σεντούκια που είναι κλειδωμένα και δεν μπορείτε να τα σπάσετε. Καλό θα είναι να τα σημειώσετε στο χάρτη με το add map note, οπότε να μην ψάχνετε άσκοπα όταν θα έχετε τον Tomi μαζί σας και θα θελήσετε να τα ανοίξετε. Αν ο χαρακτήρας σας είναι divine spellcaster, δηλαδή Cleric ή Druid, τότε καλό θα είναι να πάρετε τον Tomi, για τους λόγους που ήδη αναφέραμε, και τον Deekin, την Sharwyn ή τον Daelan Red Tiger. Εξαρτάται από το αν θέλετε τις πλήρεις ικανότητες ενός Bard, την δύναμη στη μάχη του Barbarian ή κάτι ενδιάμεσο με την Sharwyn. Αν έχετε arcane spellcaster, είτε Sorcerer είτε Wizard, τότε μπορεί και πάλι να χρειάζεστε τη Linu για να σας θεραπεύει και οπωσδήποτε την Sharwyn ή, καλύτερα ακόμα, τον Daelan για να μπαίνει μπροστά στη μάχη. Μπορείτε, αν θέλετε, να μην πάρετε μαζί σας τον Tomi Undergallows, αρκεί να γνωρίζετε το spell Knock, με το οποίο ανοίγουν όλες οι απλές κλειδαριές, αλλά θα πρέπει να κάνετε rest συχνά και να προσέχετε τις παγίδες. Αν είστε Bard, οι καλύτερες επιλογές είναι ο Daelan για να σας καλύπτει στη μάχη, η Linu για θεραπευτική μαγεία και ο Tomi, αν δεν έχετε το Knock spell ή αν δεν θέλετε να επενδύσετε στο Open Locks skill. Τέλος, αν είστε Rogue, τότε σίγουρα δεν χρειάζεστε τον Tomi και θα πρέπει να επιλέξετε τους συντρόφους σας ανάλογα με το στιλ μάχης που προτιμάτε. Αν συνηθίζετε να μάχεστε από μακριά, τότε ίσως ο Daelan Red Tiger να είναι η καταλληλότερη επιλογή, με δεύτερη την Sharwyn. Αν προτιμάτε να πολεμάτε από κοντά, τότε ίσως να προτιμήσετε τη Linu La'neral, η οποία μπορεί να σας υποστηρίζει με θεραπευτικά spells στις δύσκολες στιγμές και να αποσπά τους αντιπάλους σας με κοντινές επιθέσεις, ώστε να σας γυρίζουν την πλάτη.

Το ίδιο το Undermountain είναι ένας λαβύρινθος από παγίδες, παραπλανητικά δωμάτια, τέρατα και μυστικά περάσματα. Καλό είναι να προχωράτε προσεκτικά, χρησιμοποιώντας, αν γίνεται, και το detection mode, να περιμένετε λίγο προτού δοκιμάσετε να ανοίξετε μια πόρτα ή ένα σεντούκι και να κάνετε συχνά save, ειδικά προτού μπείτε σε teleporter. Τα περισσότερα teleporters σας στέλνουν σε κάποια συγκεκριμένα σημεία, τα οποία αλλάζουν τυχαία κάθε φορά που μπαίνετε σε ένα teleporter.

Undermountain Level 1

Εδώ υπάρχουν τρεις βασικές περιοχές. Η Central, η North και η South. Στο επίπεδο αυτό θα βρείτε δύο ομάδες πλασμάτων που μάχονται για κυριαρχία: τα Ogres και τα Evil Fairies. Ο σκοπός σας είναι να κατεβείτε στο επόμενο επίπεδο. Υπάρχουν δύο τρόποι να το καταφέρετε. Ο ένας είναι να λύσετε το γρίφο στην περιοχή Central, χρησιμοποιώντας τα πολύχρωμα rods που θα βρείτε σκορπισμένα σε όλο το επίπεδο και ο άλλος είναι να βρείτε ένα Alchemist's Keg και να το χρησιμοποιήσετε σε ένα πέρασμα που είναι φραγμένο με βράχια. Φυσικά, δεν υπάρχει λόγος να μην τα κάνετε και τα δύο, αν θέλετε λίγο περισσότερο experience. Στην Central περιοχή θα βρείτε ακόμα και ένα δωμάτιο που είναι μαυσωλείο αρχαίων ηγεμόνων. Ένας από αυτούς κραδαίνει ένα σπαθί που... σας μιλά! Σας συστήνουμε να το πάρετε, είναι αρκετά ισχυρό και... διασκεδαστικό. Στις North και South περιοχές θα βρείτε τους αρχηγούς των πλασμάτων και ό,τι θα χρειαστείτε για να κατεβείτε στο δεύτερο επίπεδο. Τέλος, στο πρώτο επίπεδο θα βρείτε τους Sharwyn και Daelan, τους οποίους καλό είναι να αναστήσετε και να πάρετε μαζί σας, αν τους χρειάζεστε. Μην ξεχάσετε να τους εξοπλίσετε!

Undermountain Level 2

Ο σκοπός σας είναι να βρείτε κάποιες αλυσίδες για να ανοίξετε την πόρτα, την οποία θα δείτε να κλείνει στην αρχή. Υπάρχουν κάποιες παγίδες στο επίπεδο αυτό που δεν απενεργο-





digitized by greekrcm.gr





ποιούνται όπως συνήθως. Μην ξεχνάτε ότι μπορείτε να σπάσετε κάποια αγάλματα. Στην South περιοχή θα βρείτε drow, duergar και τον Tomi, ο οποίος είναι χρήσιμος henchman για τους περισσότερους χαρακτήρες, αν τον αναστήσετε. Θα βρείτε, επίσης, το bottle με τον έμπορο-djinn. Χρησιμοποιήστε το και αγοράστε άμεσα το Bag of Holding. Θα μεγαλώσει και θα ελαφρύνει πολύ το inventory σας, αν το γεμίσετε με βαριά αντικείμενα, όπως πανοπλίες. Στη West περιοχή θα βρείτε την Linu (ζωντανή μάλιστα), αλλά θα πρέπει να τη βοηθήσετε αν θέλετε να σας συνοδεύσει. Θα μιλήσετε με κάτι ύποπτους peasants, οι οποίοι κάτι φαίνεται να κρύβουν. Αργότερα, η Linu θα εξαφανιστεί. Εσείς μην ξεχάσετε να ανοίξετε τη σαρκοφάγο. Στη North περιοχή θα βρείτε πολλά goblins. Όταν βρείτε όλα τα chains, πηγαίνετε στην πόρτα, τοποθετήστε τις στις υποδοχές και παρατηρήστε τη σειρά των χρωμάτων που εναλλάσσονται πάνω από το pool στο κέντρο. Έτσι θα βρείτε τη λύση. Κάθε φορά που αποτυγχάνετε, εμφανίζεται ένα wyrmling. Η πόρτα σας ανοίγει το δρόμο για το...

Undermountain Level 3

Εδώ θα συναντήσετε για πρώτη φορά ένα μη εχθρικό drow, τη Nathyrra. Στο επίπεδο αυτό θα βρείτε μια αποικία νοημόνων μυρμηγκιών ανθρωπίνων διαστάσεων, που λέγονται Formians. Βοηθώντας τους θα κερδίσετε και εσείς. Προτού μπορέσετε να κατεβείτε στο επόμενο επίπεδο θα πρέπει να αντιμετωπίσετε ή να παρακάμψετε ένα ολόκληρο στρατόπεδο από drow. Αν δοκιμάσετε να πάτε από την μπροστινή είσοδο, οι formians θα σας προτείνουν να μπείτε σε ένα τούνελ για να παρακάμψετε το στρατόπεδο. Αν ακολουθήσετε τη συμβουλή της Nathyrra, σας περιμένει μια αρκετά μεγάλη και δύσκολη μάχη. Μην ξεχάσετε να χρησιμοποιήσετε τις βαλλίστρες των drow εναντίον τους. Σημαντικό: Αν παίζετε το Hordes of the Underdark με χαρακτήρα από προηγούμενο campaign, μετά·τη μάχη θα ανακαλύψετε ένα μαύρο σεντούκι, το οποίο περιέχει όλα τα αντικείμενα που σας είχαν κλέψει στην αρχή. Δυστυχώς, θα βρείτε όλα σας τα αντικείμενα, ΕΚΤΟΣ από τα magic bags και bags of holding που ίσως να είχατε, πράγμα που σημαίνει ότι το σεντούκι μπορεί να είναι πολύ γεμάτο. Ωστόσο, προσπαθήστε να μην πουλήσετε όσα αντικείμενα αξίζουν 7500 gp. Αν τα κρατήσετε λίγο ακόμα θα βρείτε καλύτερη τιμή.

Κατόπιν, θα αντιμετωπίσετε μια ακόμα ομάδα drow, τα οποία ανακρίνουν τον μάγο Halaster. Μετά τη μάχη (προσοχή στους archers), ψάξτε καλά την περιοχή, βεβαιωθείτε ότι έχετε κάνει ό,τι αγορές θέλατε και ότι έχετε μιλήσει με όλους όσους πρέπει (π.χ. τον Durnan στο Inn), γιατί αφού ελευθερώσετε τον Halaster, αυτός θα σας στείλει ταξίδι στο Underdark χωρίς επιστροφή, μέχρι να νικήσετε την σατανική Valsharess.

Chapter 2: Από τη Σκύλλα στη Χάρυβδη

Θα ξεφύγετε από το Undemountain και θα βρεθείτε σε ένα ακόμα χειρότερο μέρος, το Underdark. Εδώ θα συναντήσετε τα σπανιότερα πλάσματα του Underdark: καλόψυχα drow. Η αρχηγός τους, η Seer, θα σας πει τι πρέπει να κάνετε: να αποδυναμώσετε την Valsharess και προαιρετικά, να ενισχύσετε την πλευρά σας. Μέσα στον ναό θα βρείτε δύο νέους henchmen: την γνωστή σας Nathyrra και τον Valen Shadowbreath. Η Nathyrra είναι drow Fighter/Wizard και μπορεί να σας βοηθήσει και στη μάχη και με spells, αν δεν έχετε αντίρρηση λόγω alignment (είναι Evil). Ο Valen Shadowbreath είναι ένας tiefling Fighter/Weapon Master, με δαιμονική καταγωγή, αλλά καλή ψυχή. Είναι ιδιαίτερα ισχυρός πολεμιστής, ιδιαίτερα εναντίον δαιμόνων. Σας τον συστήνουμε ανεπιφύλακτα. Οι χαρακτήρες θηλυκού γένους μπορούν να αναπτύξουν ειδύλλιο με τον χαρακτήρα αυτό. Στο στρατόπεδο αυτό θα βρείτε ακόμα τον drow weaponsmith Rizolvir, ο οποίος μπορεί να αναβαθμίσει το όπλο σας με φανταστικές ιδιότητες. Μην βιαστείτε, όμως. Βεβαιωθείτε ότι έχετε βρει ένα καλό όπλο. Υπάρχει ένα ισχυρό μαγικό όπλο για όλα τα prestige classes. Οι αναβαθμίσεις του όπλου απαιτούν πολλά λεφτά.

Δυτικά από την πόλη

Βγείτε από την πόλη, αφού την εξερευνήσετε (μην πάρετε ακόμα τη βάρκα) και πηγαίνετε πρώτα νότια, στο χωριό Drearing's Deep. Δεν είναι απαραίτητο να χτυπήσετε το gong και να μπείτε στον ναό, ακόμα, αλλά η duergar merchant που βρίσκεται εδώ είναι από τους καλύτερους αγοραστές αντικειμένων. Μέσα



στον ναό θα αντιμετωπίσετε vampires και ένα φοβερό dracolich. Μην ξεχνάτε το turn undead, τα restoration spells, potions και scrolls και παρατηρήστε ότι μπορείτε να σπάτε ξύλινα αντικείμενα στα υπόγεια του ναού. Αν θέλετε περισσότερο experience, μην αποτελειώνετε αμέσως τα vampires μέσα στα φέρετρα τους, αλλά περιμένετε να ξανασηκωθούν. Το dracolich πρέπει να το σκοτώσετε τρεις φορές και να καταστρέψετε το phylactery που θα βρείτε σε ένα δωμάτιο πίσω του για να καταστραφεί οριστικά. Στο χρόνο που έχετε ανάμεσα στις μάχες μπορείτε να θεραπεύεστε και να ανανεώνετε τα ενισχυτικά spells σας. Προτού ασχοληθείτε και με τις τρεις περιοχές, πηγαίνετε αν θέλετε στα νησιά, όπου θα βρείτε συμμάχους.

Δυτικά και βόρεια του στρατοπέδου σας θα βρείτε επίσης μια αποικία από illithids, τα οποία καλό είναι να μην σκοτώσετε αλλά να βρείτε μια άλλη λύση (μην παραλείψετε να φορέσετε το προστατευτικό κράνος που θα βρείτε). Εντελώς δυτικά, μετά το γρίφο με τη γέφυρα (ευθυγραμμίστε το σχήμα στη μέση) θα βρείτε μια αποικία από beholders, που καλό είναι να εξαλείψετε. Δεν είναι δύσκολο να σκοτώσετε την αρχηγό τους (ιδιαίτερα αν έχετε καλό spell resistance). Ωστόσο, χρειάζεται πολλή προσοχή στο κάτω επίπεδο, όπου δεν λειτουργεί ΚΑΘΟΛΟΥ η μαγεία. Αυτό, δυστυχώς, συμπεριλαμβάνει όλα σας τα αντικείμενα, ακόμα και τα bags. Αφήστε στην είσοδο ό,τι δεν χρειάζεστε.

Τα νησιά του Μαύρου Ποταμού

Στο Isle of the Maker θα βρείτε golems και, αν έχετε πολύ καλό Persuasion skill, μπορεί να πείσετε τους duergar να σας βοηθήσουν. Ο duergar έμπορος του νησιού έχει ένα ακόμα



digitized by greekrcm.gr



πολύτιμο Bag of Holding. Στο πρώτο επίπεδο του μπουντρουμιού θα συναντήσετε εχθρικά golems και ένα ουδέτερο, "ειδικό" golem που τα επιδιορθώνει. Σημειώστε την περίεργη φράση που λέει αυτό, καθώς και άλλο ένα golem που θα βρείτε, ίσως τη χρειαστείτε. Θα βρείτε εδώ τα συστατικά για την κατασκευή τριών μαγικών αντικειμένων που θα σας βοηθήσουν με τα πιο δύσκολα golems. Στο δεύτερο επίπεδο θα βρείτε δύο αντιμαχόμενες παρατάξεις ευφυών golems, οι οποίες αρχικά θα είναι εχθρικές και αργότερα θα συνθηκολογήσουν. Επιλέξτε ποια πλευρά θα βοηθήσετε για να την έχετε στο πλευρό σας αργότερα.

Στο strange island, ο σκοπός σας είναι να βρείτε τα κομμάτια ενός καθρέπτη-artifact και να επανορθώσετε την ζημιά που έχει κάνει στην πόλη των ιπτάμενων elves, των Avariel (θυμάστε την Aerie του Baldur's Gate II;). Προσοχή στις ενέδρες των drow. Τον καθρέπτη μπορείτε να τον κρατήσετε ή να τον δώσετε... το θέμα είναι που.

Η πολιορκία

Το βράδυ πριν από τη μάχη, η Valsharess θα προσπαθήσει να σας δελεάσει. Ο ρόλος σας στη μάχη θα καθοριστεί από την απόφαση σας. Εμείς υποθέτουμε ότι είστε με τους "καλούς". Η δυσκολία της πολιορκίας θα είναι ανάλογη με τις επιλογές σας στο Underdark. Φροντίστε να τοποθετήσετε τοξότες στους πύργους και τους υπόλοιπους χαμηλά. Μην ξεχνάτε τους καταπέλτες. Οι Arcane Archers και οι spellcasters έχουν ελεύθερο πεδίο να χρησιμοποιήσουν πλήρως τις δυνατότητες τους. Μετά τη μάχη, θα μάθετε ποια είναι ο πραγματική απειλή. Αφού τελειώσουν όλα, θα περάσετε στο τρίτο και τελευταίο κεφάλαιο...

Chapter 3: Περιπέτειες μετά θάνατον

Όχι μόνο δεν νικήσατε, όχι μόνο πεθάνατε, αλλά πήγατε και στην Κόλαση. Και χιονίζει κιόλας. Ο Reaper σας πληροφορεί ότι δεν μπορεί να σας βοηθήσει αν δεν βρείτε το True Name του. Εξοπλίστε τους συντρόφους σας (μπορεί να σας τους φέρει ο Reaper) με αντικείμενα που προστατεύουν από cold. Προσπαθήστε να περνάτε κοντά από τις φωτιές. Στην Cania θα βρείτε πάλι τον Rizolvir (για αγοραπωλησίες και βελτιώσεις στα όπλα σας) και μια παλιά γνωστή, την τραγική ηρωίδα και πρώην paladin Aribeth de Tylmarande από το Neverwinter. Μπορείτε να τη βγάλετε από το λήθαργο της για να την πάρετε μαζί σας, ακόμα και να την φλερτάρετε αν παίζετε με αρσενικό χαρακτήρα. Μέσα στο ναό θα βρείτε ένα μαγικό δαχτυλίδι που θα σας οδηγεί εκεί που πρέπει να πάτε. Προσέξτε: υπάρχουν πράγματα που βλέπετε μόνο με ή (πιο σπάνια) χωρίς το δαχτυλίδι. Στην πορεία θα ανακαλύψετε και ένα "μαγικό χέρι", ένα πολύ έξυπνο αντικείμενο, το οποίο χρησιμοποιείτε για να πιάνεστε από μακριά και να φθάνετε σε απρόσβατες περιοχές. Θα βρείτε, επίσης, ένα μαγικό amulet με το οποίο μπορείτε να αλλάζετε τρεις μορφές. Θα σας χρησιμεύσει για να λύσετε αρκετούς γρίφους.

Στην πορεία που θα ακολουθήσετε θα πολεμήσετε τρεις φρουρούς που άφησε πίσω του ο Μεφιστοφελής. Θα περάσετε, επίσης, από τη φωλιά ενός Mimic. Στην δεύτερη περιοχή πρέπει να το δελεάσετε για να πάει στο κέντρο και να τραβήξετε τον μοχλό. Στη συνέχεια θα αντιμετωπίσετε μια ομάδα από παλιούς σύμμαχους και εχθρούς σε μια δύσκολη μάχη. Μετά θα μπείτε στο Puzzler's Sepulcher, μια περιοχή με διάφορους γρίφους. Κάντε save από πλατφόρμα σε πλατφόρμα. Σκοπός σας είναι να κάνετε τα τρία αγάλματα να ρίξουν τον σωστό τύπο ενέργειας πάνω στην πόρτα.

Ακολούθως θα βρείτε την Knower of Places και θα μάθετε τον δρόμο για την Knower of Names. Στην περιοχή Beneath the Ice, θα βρείτε το Band of Fire and Frost, που θα σας χρειαστεί στην τελική μάχη. Στο τέλος θα φθάσετε σε ένα πεδίο μάχης, όπου μάχονται devils και demons. Μετά τη μάχη θα πρέπει να βρείτε έναν καταπέλτη για να σπάσετε τον πάγο που κρύβει την Knower of Names. Εδώ θα καταλάβετε γιατί αφιερώσαμε μεγάλο μέρος του Οδηγού μας στα οικονομικά σας. Θα χρειαστείτε πολλά λεφτά, αν θέλετε να μάθετε όλα τα True Names που σας αφορούν και να κάνετε τα αντίστοιχα quests. Αν ζητήσετε το True Name του Μεφιστοφελή, η Knower of Names θα αρνηθεί να σας το δώσει. Αν μάθετε, όμως, πρώτα το δικό της, τότε μπορείτε να την αναγκάσετε. Αφού μάθετε τουλάχιστον το Όνομα του Reaper, μπορείτε να της ζητήσετε να σας επιστρέψει στην πόλη. Μιλήστε με όλους, εξοπλιστείτε όσο καλύτερα μπορείτε και διατάξτε τον Reaper να σας στείλει πίσω στο Toril.



Τελική Αναμέτρηση στο Waterdeep

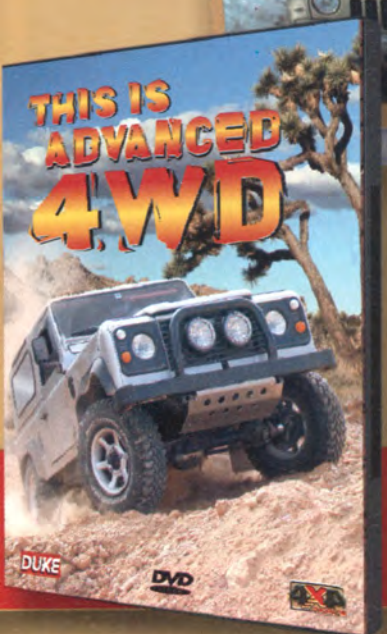
Έχοντας το True Name του Μεφιστοφελή, δεν είναι καν απαραίτητο να πολεμήσετε στο τέλος, αλλά μπορείτε να τον διατάξετε να φύγει ή να σας υπηρετεί. Διαφορετικά θα τον αντιμετωπίσετε σε μια δύσκολη μάχη σε τρία μέρη, αφού πρώτα τον εμποδίσετε από το να δελεάσει τους συντρόφους σας. Ο Μεφιστοφελής σας χτυπά με fire και cold, εκτός από την κανονική του ζημιά. Φροντίστε να ανεβάσετε την αντοχή όλων στα στοιχεία αυτά. Αναστήστε όσες φορές χρειαστεί τους συντρόφους σας και όταν δυσκολευτείτε υποχωρήστε για να μην επιτίθεται μόνο σε σας. Κάθε φορά που του κάνετε ένα συγκεκριμένο ποσό ζημιάς, ο Μεφιστοφελής υποχωρεί και φέρνει μερικούς υπηρέτες του για να σας φθείρει. Εκμεταλλευτείτε την σχετική ανάπαυλα για να θεραπευτείτε και να ανανεώνετε τις άμυνες σας. Θα δυσκολευτείτε, αλλά θα τα καταφέρετε. Στο τέλος, ο Όγδοος από τους Εννιά Άρχοντες του Baator θα είναι στο έλεός σας. Κάντε ό,τι ορίζει η συνείδηση και το alignment σας. Συγχαρητήρια, είστε ένας από τους μυθικούς ήρωες των Forgotten Realms.

digitized by greekrcm.gr

ΤΟ ΜΟΝΑΔΙΚΟ ΜΗΝΙΑΙΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΛΑΤΡΕΙΣ ΤΟΥ 4Χ4

4XD magazine





Διαβάστε στο τεύχος Απριλίου

- Παρουσίαση: BMW X3, Isuzu D-Max, Jeep Cherokee Renegade
- Αγώνες: 16ο Τρόπαιο Λέσχη 4x4 Εκάλη, 1ο Promauto Challenge
- Μετατροπές: Suzuki Vitara, Land Rover 109
- Τεχνικά θέματα: εργάτες, GPS

Δώρο σε DVD: "This is advanced 4wd"
Προχωρημένες τεχνικές οδήγησης, δραστηριότητες εκτός δρόμου και σκηνές από το Camel Trophy για εσάς που δεν κάνετε συμβιβασμούς στην περιπέτεια!

digitized by greekrcm.gr



Πολεμήστε στην καυτή έρημο του πλανήτη Tatooine.



Μάθετε την δύναμη της Σκοτεινής Πλευράς, γουρούνια!

Star Wars: Knights of the Old Republic

In a galaxy far, far away, a long, long, LONG time ago... 4.000 χρόνια πριν από τον Πόλεμο που άλλαξε για μία ακόμα φορά την ισορροπία της Δύναμης, και στον δικό μας κόσμο άλλαξε τον τρόπο με το οποίο βλέπουμε κινηματογράφο. Χρειάστηκαν 27 χρόνια μέχρι να τολμήσει μια εταιρία να μεταφέρει τον γαλαξία του Lucas σε ένα RPG, αλλά η αναμονή άξιζε τον κόπο. Η Light και η Dark Side σας περιμένουν να επιλέξετε και το τοπικό παράρτημα του Jedi Council θα προσπαθήσει να σας καθοδηγήσει με αυτόν τον Οδηγό.





Στην αρχή...

Ξεκινάτε ως "κοινός θνητός" επιλέγοντας ένα από τα τρία διαθέσιμα classes. Το Knights of the Old Republic είναι βασισμένο στο σύστημα d20, τον πυρήνα, εν ολίγοις, των κανόνων του επιτραπέζιου Dungeons & Dragons. Έτσι, τα τρία αυτά classes έχουν στοιχεία από αυτά του D&D, όπως του Fighter και του Rogue. Τα τρία βασικά, non-Jedi classes του παιχνιδιού είναι: Soldier, Scout και Scoundrel.

Ο Soldier είναι, όπως υπονοεί και το όνομα, ο καλύτερος μαχητής από τα τρία classes. Το αδύναμο του σημείο είναι τα skills, αλλά μπορείτε, με ελάχιστες εξαιρέσεις, να βασιστείτε στους συντρόφους σας για αυτά. Έχει πολλά feats και κερδίζει τα περισσότερα Vitality Points. Είναι ο μόνος που μπορεί να φορά από την αρχή τις πιο βαριές πανοπλίες και μπορεί να εξειδικευτεί σε όλα τα όπλα, με την εξαίρεση του lightsaber.

Ο Scout είναι η χρυσή τομή: Συνδυάζει αρκετά καλές ικανότητες ως μαχητής με ικανοποιητικά skills. Τα πλεονεκτήματα του είναι ότι μπορεί να αποκτήσει τα feats Implants και Uncanny Dodge (δεν αιφνιδιάζεται) χωρίς να ξοδέψετε κάποιο feat για αυτά. Τα implants είναι εμφυτεύματα υψηλής τεχνολογίας που βελτιώνουν τα στατιστικά ή τις ικανότητες σας.

Ο Scoundrel βασίζεται στα skills του, στην πειθώ του και, όταν δεν πετύχουν αυτά, στην ταχύτητα και την τύχη του για να ξεφεύγει από τις δυσκολίες. Έχει την μεγαλύτερη γκάμα από skills από όλα τα classes, αλλά στην μάχη πρέπει να καταφεύγει σε αιφνιδιαστικά χτυπήματα για να υπερισχύσει.

Εμείς, καταβάλλοντας κάθε δυνατή προσπάθεια να κερδίσουμε όσο περισσότερο experience γινόταν, φθάσαμε το 8ο επίπεδο προτού γίνουμε Jedi. Εσείς μπορείτε, αν θέλετε, να σταματήσετε σε κάποιο επίπεδο πριν από το 8ο και να πάρετε τα υπόλοιπα επίπεδα ως Jedi πια. Το μειονέκτημα είναι ότι θα δυσκολευτείτε περισσότερο στον Taris, αφού και οι σύντροφοι σας θα κερδίσουν λιγότερο experience. Μια καλή, μέση λύση είναι να σταματήσετε στο 4ο-5ο επίπεδο, ιδιαίτερα αν είστε Soldier. Για τον Scout, τα καλύτερα επίπεδα για να σταματήσετε από άποψη ικανοτήτων είναι το 4ο ή το 7ο. Τέλος, για τον Scoundrel είναι το 3ο , το 5ο ή το 7ο.

Attributes, Skills και Feats

Τα στατιστικά του χαρακτήρα είναι τα καθιερωμένα από το D&D. Strength, Dexterity, Constitution, Intelligence, Wisdom και Charisma. Αν θέλετε να έχετε έναν χαρακτήρα

digitized by greekrcm.gr



Σπέρνοντας τον πανικό σε μια μυστική βάση των Sith στον ωκεάνιο πλανήτη Manaan. Ελπίζουμε να έχετε καλό δικηγόρο...

που θα πολεμά κυρίως με το lightsaber του, χωρίς πολλά "κόλπα" Jedi, επενδύστε σε Strength, Constitution και λίγο Dexterity. Αν θέλετε να χρησιμοποιείτε τη Δύναμη κατά βούληση, αυξήστε Wisdom, Charisma και το Dexterity (για άμυνα). Για τη μέση οδό θα πρέπει να μοιράσετε τους πόντους σας. Το λιγότερα χρήσιμο στατιστικό είναι το Intelligence.

Αφού επιλέξετε class, θα πρέπει να διαλέξετε τα ανάλογα skills και feats. Δεν θα επεκταθούμε εδώ πέρα από κάποιες γενικές συμβουλές. Το Persuade skill είναι χρήσιμο σε πολλές περιπτώσεις, ακόμα και αφού αποκτήσετε το Force Persuade, εκτός και αν προτιμάτε τις βίαιες λύσεις. Από τα άλλα skills τα πιο χρήσιμα είναι τα Repair και Computer Use. Σε κάποιες (λίγες) περιπτώσεις, δεν θα μπορείτε να βασιστείτε στους συντρόφους σας για αυτά. Το Security skill είναι σχεδόν άχρηστο, αφού τις πιο πολλές φορές οι πόρτες και οι κλειδαριές που βρίσκετε σπάνε, και τις υπόλοιπες μπορούν να τις αναλάβουν οι άλλοι. Τέλος, το Treat Injury θα σας χρησιμεύσει περισσότερο στην αρχή και αν αργότερα ακολουθήσετε την Dark Side.

Όσον αφορά τα feats, αυτό που θα πρέπει να έχετε κατά νου είναι ότι το Melee Weapons Proficiency ΔΕΝ συμπεριλαμβάνει lightsabers, και να αποφασίσετε ποιο στιλ μάχης προτιμάτε. Αν θέλετε περισσότερη άμυνα και ακρίβεια με το όπλο σας, επιλέξτε Dueling και όπλο για ένα χέρι (pistol ή μονό σπαθί/lightsaber). Αν έχετε πιο επιθετική φιλοσοφία, τότε προτιμήστε Two Weapon Fighting και δύο όπλα ή όπλο για δύο χέρια (δύο pistols και κανονικό μαζί με μικρό lightsaber ή rifle και διπλό lightsaber σε στιλ Darth Maul). Τα feats αυτά, όπως και τα περισσότερα άλλα έχουν δύο αναβαθμίσεις. Από τα feats που βελτιώνουν τα skills σας, ίσως το χρησιμότερο να είναι το Empathy, ιδιαίτερα για τον Soldier που έχει ελάχιστα skill points και λίγα class skills. Η δεύτερη σημαντική απόφαση που πρέπει να πάρετε είναι αν προτιμάτε τη μάχη σώμα με σώμα ή εξ αποστάσεως. Στην πρώτη κατηγορία χρησιμεύουν τα: Power Attack, Flurry και Critical Strike (χρησιμότατο). Στην δεύτερη: Power Blast, Rapid Shot και Sniper Shot.

Computer Games Magazine's Guide to the Force

Η Δύναμη βρίσκεται παντού γύρω μας και ενώνει όλα τα ζωντανά πλάσματα. Όπως και η φύση, δεν είναι καλή ή κακή, αλλά έχει μια ισορροπία, η οποία κλίνει πότε προς τη μία, και πότε προς την άλλη Πλευρά. Τα νοήμονα όντα που διαθέτουν το χάρισμα της Δύναμης, μπορούν να την υπηρετήσουν ή να την χρησιμοποιήσουν για τους σκοπούς τους, και αυτή είναι η βασική διαφορά της Light από την Dark Side. Ο/η χαρακτήρας του Knights of the Old Republic θα αντιμετωπίσει την σύγκρουση των δύο Πλευρών από την αρχή ως το τέλος της περιπέτειας του και, όπως και στην πραγματική ζωή, οι επιλογές που έχει κάνει μέχρι εκείνη τη στιγμή επηρεάζουν, αλλά δεν καθορίζουν τις επιλογές που έχει μπροστά του. Το παιχνίδι εμβαθύνει πολύ στην φιλοσοφία της Δύναμης, τόσο όσο δεν κατάφεραν ούτε τα δύο, μέχρι στιγμής, prequels του Lucas.

Όπως και σε προηγούμενα RPG της BioWare, το παιχνίδι καταγράφει την ηθική των επιλογών σας με ένα σύστημα "πόντων". Όταν κάνετε μια καλή πράξη (π.χ. βοηθάτε κάποιον ενώ δεν σας συμφέρει), τότε κερδίζετε Light Side points. Όταν κάνετε κάτι μεμπτό (π.χ. χρησιμοποιείτε την Δύναμη καθαρά για προσωπικό όφελος), τότε κερδίζετε Dark Side points. Σε αντίθεση με άλλα RPG που είναι πιστά στους κανόνες του D&D, όμως, δεν επιλέγετε κάποιο alignment από την αρχή, αλλά είστε ουδέτερος. Οι πράξεις σας και μόνο καθορίζουν το μονοπάτι που θα ακολουθήσετε. Μπορείτε να δείτε που βρίσκεστε όσον αφορά τη Δύναμη στην Character Screen, η οποία απεικονίζει την Δύναμη με μία μπάρα που αντιπροσωπεύει τις Πλευρές και ένα βελάκι, το οποίο σας δείχνει τη "θέση" σας εκείνη την στιγμή.

Υπάρχουν τρεις Jedi classes: οι Guardians, οι Sentinels και οι Consulars. Οι Guardians είναι οι πολεμιστές Jedi. Έχουν το αποκλειστικό feat Force Jump, το οποίο τους επιτρέπει να πλησιάζουν αστραπιαία τον εχθρό που σημαδεύουν με απλή επίθεση του lightsaber. Παίρνουν πολλά Vitality Points, αρκετά feats, αλλά λίγα skills και Force points. Οι Sentinels ακολουθούν τη μέση οδό μεταξύ Guardians και Consulars, με κάποια έμφαση στα skills. Η αποκλειστική τους δύναμη είναι η ανοσία (Force Immunity) σε κάποιες Force Powers: Fear, Stun και τέλος Paralysis. Οι Consulars είναι οι "μάγοι" Jedi. Η δύναμη τους είναι το αποκλειστικό feat Force Focus, το οποίο καθιστά πιο αποτελεσματικές τις επιθετικές Force Powers τους. Παίρνουν πολλά Force Points και περισσότερες Force Powers για να τα αξιοποιήσουν, αλλά λίγα skill και Vitality Points.

Use the Force

Φυσικά από το Knights of the Old Republic δεν θα μπορούσαν να λείπουν οι Force Powers. Αν και η απουσία κάποιων (όπως η Force Absorb) ίσως να είναι αισθητή για τους φανατικούς, η υλοποίηση των υπολοίπων είναι αρκετά καλή και είναι όλες χρήσιμες, άλλες λιγότερο και άλλες περισσότερο. Όταν χρησιμοποιείτε μια οποιαδήποτε Force Power, καταναλώνετε Force Points (καμία σχέση με Dark/Light Side points), τα οποία αντιπροσωπεύουν την



Ένα πότο πριν τον αγώνα με το swoop bike.



Η Επίθεση των Εξωγήινων Καννίβαλων (Προσεχώς!)

digitized by greekrcm.gr



Μάχη με Mandalorians έξω από έναν ναό.



Immune ε; Για να δούμε αν είσαι immune και στο lighsaber!

ικανότητα σας στην χρήση της Δύναμης. Τα Force Points ανανεώνονται σταδιακά, και ο αριθμός τους εξαρτάται από το class και το επίπεδο σας ως Jedi, και από τα στατιστικά Wisdom και Charisma. Το Wisdom επηρεάζει, επίσης, και το πόσο δύσκολο είναι να αντισταθούν οι εχθροί σας όταν χρησιμοποιείτε μια επιθετική Power εναντίον τους. Όπως είναι φυσικό, οι Jedi και οι Sith είναι πιο ανθεκτικοί στις Force Powers από τα όντα που δεν διαθέτουν το χάρισμα αυτό. Να σημειωθεί ότι δεν σας εμποδίζει κανείς να επιλέξετε μια Force Power που ανήκει στην αντίθετη Πλευρά από εκείνη που ακολουθείτε, απλά αυξάνεται το κόστος της σε Force Points. Οι ουδέτερες ικανότητες, οι οποίες λέγονται Core Powers, έχουν το ίδιο κόστος και για τις δύο πλευρές. Ας δούμε όλες τις Force Powers αναλυτικά.

Light Side:

Force Aura / Shield / Armour: Ο Jedi χρησιμοποιεί την Δύναμη σαν προστατευτικό μανδύα, ο οποίος του δίνει +2 / +4 / +6 στην άμυνα και στα saving throws στα αντίστοιχα επίπεδα. Η ικανότητα αυτή δεν συμψηφίζεται με την προστασία που σας προσφέρουν οι πανοπλίες.

Cure / Heal: Είναι από τις πλέον χρήσιμες Powers. Το μεγαλύτερο πλεονέκτημα της είναι ότι θεραπεύει όλα τα μέλη της ομάδας (εκτός αν είναι droids). Το αναβαθμισμένο Heal θεραπεύει και δηλητηριάσεις.

Force Stun / Stasis / Stasis Field: Μια αρκετά χρήσιμη Force Power. Αρχικά κάνει stun έναν αντίπαλο, αλλά στο τρίτο επίπεδο παγώνει όλους τους αντιπάλους κοντά στον στόχο για 12 δευτερόλεπτα. Η ικανότητα αυτή δεν επηρεάζει ρομπότ.

Stun / Disable / Destroy Droid: Αρχικά ακινητοποιεί ένα ρομπότ για 12 δευτερόλεπτα υπερφορτώνοντας τα κυκλώματά του με ενέργεια. Στη συνέχεια επηρεάζει όλα τα ρομπότ σε απόσταση 5 μέτρων από το στόχο και στο τρίτο επίπεδο κάνει ζημιά σε όλα τα ρομπότ σε απόσταση 6 μέτρων από το στόχο, τον οποίο κάνει και stun. Αν σκοπεύετε να έχετε άλλον Jedi στην ομάδα σας, είναι προτιμότερο να τη μάθετε σε εκείνον.

Force / Knight / Master Valour: Το θετικό της είναι ότι ανεβάζει τα στατιστικά όλων των μελών της ομάδας σας και τους δίνει ανοσία στο δηλητήριο (κατ' επέκταση και στις Dark Side Powers Affliction και Plague). Το αρνητικό είναι ότι διαρκεί μόλις 20 δευτερόλεπτα. Ίσως θα ήταν καλύτερα να την αναπτύξει κάποιο άλλο μέλος της ομάδας σας.

Core Powers:

Affect / Dominate Mind: "You don't need to see his identification". Αν ανήκετε σε αυτούς που ήθελαν πάντα να κάνουν το κόλπο του Obi-Wan Kenobi, τότε η ικανότητα αυτή θα γίνει η αγαπημένη σας. Ενεργοποιείται αυτόματα στους διαλόγους όπου θα βλέπετε να γράφει (Force Persuasion) πριν από κάποιες απαντήσεις. Προσοχή στην ικανότητα αυτή αν είστε Light Side Jedi, αφού είναι πολύ δελεαστική η χρήση της για ιδιοτελείς σκοπούς.

Force Push / Whirlwind / Wave: Πρόκειται για την καλύτερη, αναμφισβήτητα, επιθετική Core Power και μια από τις αποτελεσματικότερες Force Powers του παιχνιδιού, πράγμα που την καθιστά πολύτιμη στους Light Side χαρακτήρες. Στο πρώτο επίπεδο ρίχνετε κάτω τον στόχο, στο δεύτερο τον παγιδεύετε μέσα σε έναν μικρό κυκλώνα και στο τρίτο ρίχνετε κάτω όλους τους εχθρούς που βρίσκονται κοντά σας. Και στα τρία επίπεδα προκαλείτε ζημιά στα θύματα σας, ανάλογη με το επίπεδο σας ως Jedi, και υπάρχει σοβαρή πιθανότητα να τα κάνετε stun. Ιδιαίτερα χρήσιμη σε χαρακτήρες με υψηλό Wisdom, Charisma και σε Jedi Consulars.

Force Resistance / Immunity: Μια πολύ χρήσιμη Power όταν αντιμετωπίζετε Jedi ή Sith,



Ο πιστός σας T3-M4, μακρινός πρόγονος του R2-D2.



Σκοτώνοντας τον εχθρό βλέπετε και το experience που σας δίνει

digitized by greekrcm.gr








αφού σας προστατεύει από επιθετικές Force Powers. Λειτουργεί όπως περίπου το Spell Resistance στο D&D και διαρκεί 60 δευτερόλεπτα. Έχετε υπόψη σας ότι κάποιοι ισχυροί αντίπαλοι Sith θα προστατεύονται με αυτόν τον τρόπο από τις δικές σας Powers.

Energy Resistance / Improved Energy Resistance: Ο Jedi χρησιμοποιεί την Δύναμη για να προστατέψει τον εαυτό του και τους συντρόφους του από τα φυσικά στοιχεία, όπως η φωτιά και ο ηλεκτρισμός. Αν και δεν θα δεχθείτε πολλές επιθέσεις τέτοιου τύπου, η μεγάλη διάρκεια της Power αυτής καθώς και η προστασία από την Shock power της Σκοτεινής Πλευράς την κάνουν αρκετά χρήσιμη. Μπορείτε πάντα να την μάθετε σε κάποιον άλλον Jedi της ομάδας.

Force / Knight / Master Speed: Άλλη μια χρησιμότατη Power, η οποία όχι μόνο συντομεύει το χρόνο μετακίνησης σας πάνω στην επιφάνεια των πλανητών, αλλά ανεβάζει την άμυνα σας (+2 στο αρχικό επίπεδο και +4 στο Knight) και αυξάνει τις επιθέσεις σας ανά γύρο (+1 στο επίπεδο Knight και +2 στο Master). Δεν λειτουργεί αν φοράτε πανοπλία.

Force Suppression / Breach: Η Power αυτή θα σας χρειαστεί λίγες φορές, αλλά τις στιγμές εκείνες θα την εκτιμήσετε δεόντως. Αρχικά ακυρώνει τις "ενισχυτικές" Powers πρώτου και δευτέρου επιπέδου ενός αντιπάλου Jedi / Sith. Η αναβάθμιση, το Force Breach, ακυρώνει όλες τις "ενισχυτικές" Powers ενός αντιπάλου. Φυσικά, αν ο στόχος έχει ακόμα Force Points μπορεί να ενεργοποιήσει ξανά τις Powers του.

Throw Lightsaber / Advanced Throw Lightsaber: Θα θυμάστε, ίσως, την επίθεση του Darth Vader που εκσφενδόνιζε το lightsaber του. Αρχικά χτυπάτε έναν αντίπαλο, αλλά με το Advanced Throw μπορείτε να χτυπήσετε αλυσιδωτά έως και τρεις, αν βρίσκονται σε απόσταση 5 μέτρων ο ένας από τον άλλον. Μπορεί να μην θέλετε να αποχωριστείτε το πολύτιμό σας όπλο, έστω και για έναν γύρο, αλλά έχετε υπόψη σας ότι η επίθεση αυτή δεν επηρεάζεται ούτε από την άμυνα του αντιπάλου, ούτε από Force Resistance / Immunity. Εάν επενδύσετε στο Advanced Throw, μην σημαδεύετε τον μεσαίο στόχο, όπως με τις άλλες Powers, αλλά τον κοντινότερο ή τον πιο απομακρυσμένο, ώστε να έχετε μεγαλύτερες πιθανότητες να χτυπήσετε τρεις στη σειρά.

Dark Side:

Drain Life / Death Field: Ο αποδοτικότερος (και σατανικότερος) τρόπος για να θεραπευτεί ένας Dark Side Jedi ή Sith. Το Drain Life απορροφά μέρος της ζωτικής ενέργειας ενός αντιπάλου ανάλογα με το επίπεδο σας ως Jedi και σας θεραπεύει. Το αναβαθμισμένο Death Field απομυζεί την ζωτική ενέργεια των κοντινότερων εχθρών και σας δίνει όλη την ενέργεια από έναν στόχο (την περισσότερη). Η δύναμη, φυσικά, δεν επηρεάζει ρομπότ.

Force Fear / Horror / Insanity: Ο φόβος είναι όπλο της Σκοτεινής Πλευράς. Ο Jedi στρέφει το μυαλό των αντιπάλων του εναντίον τους, γεμίζοντας τους παράλογο τρόμο. Ξεκινά αρχικά από έναν αντίπαλο για 6 δευτερόλεπτα, στο δεύτερο επίπεδο επηρεάζει όλους τους αντιπάλους σε ακτίνα 5 μέτρων για 12 δευτερόλεπτα και στο τρίτο όλους τους αντιπάλους σε ακτίνα 10 μέτρων για 12 δευτερόλεπτα. Όπως είναι αναμενόμενο, τα ρομπότ δεν νοιώθουν φόβο (εκτός, ίσως, από τον C3PO).

Force Slow / Affliction / Plague: Η αντίθεση της Power αυτής με την Force Valour είναι προφανής. Ένας ακόλουθος της Σκοτεινής Πλευράς δεν ενισχύει τους συμμάχους του, αλλά αποδυναμώνει τους εχθρούς του. Αρχικά, επιτίθεται στο μυαλό τους, κάνοντας τις κινήσεις τους αργές και δύσκολες. Στο δεύτερο και τρίτο επίπεδο λειτουργεί σαν τοξίνη που αρωσταίνει τα θύματα της. Να σημειωθεί ότι το Plague δεν χρησιμοποιείται αν φοράτε πανοπλία, διαρκεί λιγότερο από το Affliction, αλλά δεν έχει saving throw, εκτός αν ο στόχος έχει ανοσία στα δηλητήρια. Οι επιθέσεις αυτές, ασφαλώς, δεν επηρεάζουν ρομπότ.

Force Shock / Lightning / Storm: Μια από τις πλέον αξιομνημόνευτες σκηνές της πρώτης, επικής τριλογίας Star Wars είναι αυτή στην οποία ο Emperor Palpatine χρησιμοποιεί την φοβερή αυτή ικανότητα πάνω στον Luke Skywalker, μπροστά στα μάτια του πατέρα του. Στο πρώτο επίπεδο επιλέγετε έναν στόχο και του επιτίθεστε με ηλεκτρική εκκένωση. Στο δεύτερο επηρεάζετε όλους τους αντιπάλους σε ευθεία γραμμή (επιλέξτε τον πιο απομακρυσμένο για καλύτερα αποτελέσματα). Το τρίτο επίπεδο, Force Storm, είναι μια από τις τρομακτικότερες επιθετικές εκδηλώσεις της Δύναμης και, ως εκ τούτου, πρέπει ένας χαρακτήρας να έχει φθάσει το 18ο επίπεδο (συνολικά) για να την αποκτήσει. Όχι μόνο κατακεραυνώνει όλους τους αντίπαλους σε ακτίνα 10 μέτρων γύρω από τον χαρακτήρα σας, αλλά τους απορροφά και τα Force Points, αν έχουν. Ο εκάστοτε Άρχοντας των Sith διαθέτει, συνήθως, την δύναμη αυτή, την οποία δεν μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αν φοράτε πανοπλία.

Wound / Choke / Kill: Η ικανότητα-σήμα κατατεθέν του Darth Vader. Ακινητοποιείτε και πνίγετε τον αντίπαλο σας από μακριά για 6 δευτερόλεπτα. Το Wound κάνει ζημιά στον αντίπαλό ίση με το επίπεδο του χαρακτήρα σας επί δύο. Το Choke, εκτός από τη ζημιά μειώνει κατά 4 βαθμούς τα σωματικά στατιστικά (Strength, Dexterity και Constitution) του αντιπάλου σας για 24 δευτερόλεπτα. Το Kill ακινητοποιεί τον αντίπαλο σας για 6 δευτερόλεπτα και εξαλείφει τη μισή ενέργεια του. Χρησιμεύει ιδιαίτερα εναντίον ισχυρών αντιπάλων με πολλά Vitality Points. Οι Powers αυτές δεν επηρεάζουν όντα χωρίς αναπνευστικό σύστημα, όπως ρομπότ.

Οι NPC

Όσο ισχυρός Jedi και να είστε, δεν θα μπορέσετε να αντεπεξέλθετε στις προκλήσεις που σας περιμένουν χωρίς κάποια βοήθεια. Για την

digitized by greekrcm.gr

ακρίβεια, στην αρχή δεν είστε τίποτα περισσότερο από έναν απλό στρατιώτη. Ο πρώτος άνθρωπος που θα συναντήσετε, ο Carth Onasi (όχι δεν είναι πάμπλουτος Κροίσος) είναι και αυτός ένας απλός στρατιώτης, αν και έχει κερδίσει αρκετές διακρίσεις στο παρελθόν, υπηρετώντας την Republic. Αυτός θα σας δώσει τις πρώτες συμβουλές και οδηγίες. Αν και γενικά είναι δύσπιστος και καχύποπτος, είναι χρήσιμος στην μάχη από μακριά με τα δύο laser pistols του. Το ένα του όπλο δέχεται αναβαθμίσεις, και θα βρείτε αργότερα κι άλλα. Αργότερα, θα συναντήσετε την Mission, μια νεαρή Twi'lek scoundrel και τον φίλο της, τον Wookie scout Zaalbar. Είναι αρκετά χρήσιμοι χαρακτήρες, ιδιαίτερα η Mission, η οποία μπορεί να σας προσφέρει όλες τις ικανότητες ενός scoundrel, αν δεν είναι αυτό το class του χαρακτήρα σας. Ο Zaalbar είναι ιδιαίτερα ανθεκτικός, επικίνδυνος από μακριά με το bowcaster του και ακόμα πιο θανάσιμος από κοντά με

κοντά και από απόσταση και έχει απίστευτο ρυθμό regeneration: αναπληρώνει 4 Vitality Points κάθε γύρο (6 δευτερόλεπτα). Όταν πια ξεκινήσετε τον δύσκολο δρόμο του Jedi, θα συναντήσετε την Juhani, μια Cathan (ανθρωποειδής φυλή με χαρακτηριστικά αιλουροειδούς) Jedi Guardian. Είναι η δεύτερη Jedi που ανακαλύπτετε και η δυνατότερη στη μάχη από τους τρεις. Χάρη στην καταγωγή της, διαθέτει την μοναδική ικανότητα να χρησιμοποιεί stealth mode χωρίς να φορά την ειδική ζώνη που χρειάζονται οι scoundrels. Φυσικά, δεν μπορεί να κάνει sneak attacks, αλλά μπορείτε να την χρησιμοποιήσετε ως ανιχνευτή, χωρίς να γίνεται αντιληπτή. Η σειρά με την οποία θα ανακαλύψετε τους άλλους δύο χαρακτήρες εξαρτάται από την πορεία που θα ακολουθήσετε. Στον πλανήτη Kashyyk θα ξετρυπώσετε τον Jolee Bindo, έναν ηλικιωμένο, απογοητευμένο Jedi Consular (αν και ο ίδιος δεν χρησιμοποιεί τον τίτλο). Ως Consular μπορεί να κάνει πολύ

σουν τον πρωταγωνιστή στην αναζήτηση του για το μυστηριώδες Star Forge. Η δική μας εκτίμηση είναι ότι μια ομάδα από τρεις Jedi (όταν τους ανακαλύψετε) είναι σχεδόν αστραμάτητη. Κατά περίπτωση, όταν χρειάζεστε κάποιο τεχνικό skill, μπορείτε να χρησιμοποιείτε την Mission ή τον T3-M4. Φυσικά, τίποτα δεν σας εμποδίζει να χρησιμοποιήσετε όλους τους χαρακτήρες και σε ορισμένες περιπτώσεις θα το απαιτεί η υπόθεση του παιχνιδιού. Τέλος, υπάρχουν κάποια sub-quests που αφορούν μέλη της ομάδας σας, οπότε καλό είναι να αλλάζετε την σύνθεση της πότε-πότε και, αν δεν σας κουράζουν οι διάλογοι, μην ξεχνάτε να συζητάτε τακτικά με τους συντρόφους σας, ιδιαίτερα με την Bastila και τον Carth. Η επιλογή που σας δίνει το Knights of the Old Republic να αλλάζετε χαρακτήρες χωρίς να επιστρέφετε στο σκάφος σας είναι ενεργή στις περισσότερες περιοχές και θα σας διευκολύνει πολύ.








Σκηνές απο τον πλανήτη Taris, το πιστό σας swoop bike και ένας Jedi Master που κάτι μας θυμίζει...

ένα καλό σπαθί. Μετά θα βρείτε, επιτέλους, την Bastila Shan, την συμπρωταγωνίστρια της ιστορίας που διηγείται το Knights of the Old Republic. Εκτός και αν δεν ανέχεστε τον ελαφρά ειρωνικό και υπεροπτικό της χαρακτήρα (μήπως κάτι κρύβει;), θα την έχετε σχεδόν πάντα μαζί σας. Πέρα από τις ικανότητες της ως Jedi Sentinel (στο σημείο αυτό θα είναι η μόνη Jedi της ομάδας), φαίνεται ότι συνδέεται με κάποιον τρόπο μαζί σας. Γιατί την είδατε στον ύπνο σας, προτού καλά-καλά να την συναντήσετε; Στη συνέχεια θα αποκτήσετε ένα μικρό, αλλά θαυματουργό ρομπότ-πρόγονο του R2-D2, το T3-M4. Οι ικανότητες του στα Computer και Repair skills είναι ασυναγώνιστες. Είναι, επίσης, ικανότατο στο Demolitions και Security. Τα βασικά του μειονεκτήματα είναι ότι δεν είναι πολύ χρήσιμο στη μάχη και ότι δεν μπορείτε να κάνετε διάλογο μαζί του. Ο επόμενος NPC που θα συμμαχήσει μαζί σας είναι ο Mandalorian μισθοφόρος Canderous Ordo. Μπορεί να πολεμήσει εξίσου καλά από

αποτελεσματική χρήση των Force Powers που διαθέτει, και αυτών που θα επιλέξετε να του μάθετε. Δεν είναι τόσο δυνατός στη μάχη με το lightsaber όσο οι άλλες δύο Jedi, αλλά οι δυνάμεις ενός Consular δεν είναι διόλου ευκαταφρόνητες και οι διάλογοι μαζί του είναι διασκεδαστικοί. Τέλος, στον πλανήτη Tatooine θα αγοράσετε ένα άλλο ρομπότ, πολύ διαφορετικό από το T3-M4. Λέγεται HK-47, και το γεγονός ότι το όνομά του θυμίζει τα αρχικά του αυτόματου Καλάσνικοφ, AK-47, μάλλον δεν είναι τυχαίο. Σε αντίθεση με το T3 που θυμίζει R2-D2, ο HK-47 δεν θυμίζει σε τίποτα τον C3PO. Είναι ένα combat droid, κατασκευασμένο και εξοπλισμένο για μάχη. Αν ο χαρακτήρας σας διαθέτει καλό Repair skill, τότε μπορεί να τον επιδιορθώσει και να αποκαλύψει τις πλήρεις του ικανότητες ως ρομπότ-δολοφόνου. Οι ατάκες του είναι απολαυστικές αφού είναι πιο αιμοσταγής, με τον δικό του τρόπο, ακόμα και από τον Canderous.

Αυτοί είναι οι χαρακτήρες που θα πλαισιώ-

Σε έναν γαλαξία πολύ, πολύ μακριά...

...ένα σκάφος της Republic, το Endar Spire, δέχεται επίθεση από τους Sith. Εσείς είστε ένας/ μία απλός /ή στρατιώτης που προσπαθεί, πρώτον, να ξεφύγει από το σκάφος και δεύτερον, να μάθει τι έγινε το σημαντικότερο μέλος της αποστολής, η Jedi Bastila Shan. Το πρώτο αυτό μέρος δεν είναι τίποτα άλλο από ένα tutorial, οπότε δεν ενδέχεται να αντιμετωπίσετε μεγάλες δυσκολίες. Τελικά θα δραπετεύσετε από το σκάφος μαζί με τον Carth και θα προσγειωθείτε στον πλανήτη...

Taris

Εδώ θα βρείτε τους περισσότερους χαρακτήρες (5 συνολικά), θα σώσετε την Bastila (αν και δεν θα σας το αναγνωρίσει) και θα αποκτήσετε το σκάφος που θα σας μεταφέρει όπου κι αν πάτε στη συνέχεια. Υπάρχουν αρκετά sub-quests που μπορείτε να αναλάβετε και τα περισσότερα από αυτά θα σας χαρίσουν είτε Light Side, είτε Dark Side points,

digitized by greekrcm.gr

ανάλογα με τις επιλογές σας. Μπορείτε, μεταξύ άλλων, να κάνετε τον κυνηγό επικηρυγμένων, να παίξετε Pazaak (ένα τυχερό παιχνίδι με χαρτιά), να τρέξετε σε αγώνες με swoop bikes και να γίνετε επαγγελματίας μονομάχος. Τις περισσότερες φορές είναι φανερό ποια επιλογή οδηγεί προς τη Φωτεινή ή την Σκοτεινή Πλευρά, οπότε δεν θα επεκταθούμε. Προσέξτε μόνο το deathmatch με τον Bendak Starkiller, αν δεν θέλετε καθόλου Dark Side points. Παρόλο που είναι ένας ψυχρός δολοφόνος, οι μονομαχίες μέχρι θανάτου είναι παράνομες και αμφιβόλου ηθικής. Αν θελήσετε να τον αντιμετωπίσετε, μην ξεχάσετε να χρησιμοποιήσετε ό,τι stimulants έχετε και μια energy shield, αλλιώς θα δυσκολευτείτε αρκετά. Ό,τι και να γίνει, στο τέλος θα τρέξετε σε swoop race για να ελευθερώσετε τη Bastila.

Προσπαθήστε να περνάτε πάνω από τα acceleration pads, να αλλάζετε ταχύτητα όταν

παίδευση σας στο Jedi class της επιλογής σας, θα μάθετε και την κύρια σας αποστολή: να ανακαλύψετε την φύση και την τοποθεσία του αινιγματικού Star Forge, της δύναμης πίσω από τον στόλο των Sith. Έχετε δύο επιλογές: να απαντήσετε ειλικρινά στις ερωτήσεις του εκπαιδευτή σας και να ενταχθείτε στο τάγμα Jedi που αντιστοιχεί με την ιδιοσυγκρασία σας ή να επιλέξετε τις απαντήσεις που θα σας οδηγήσουν στο class που θέλετε. Οι απαντήσεις που ευνοούν τις άμεσες, δραστικές λύσεις οδηγούν στο μονοπάτι του Guardian. Οι απαντήσεις που επικεντρώνονται στις συμβιβαστικές, διπλωματικές λύσεις οδηγούν στο τάγμα των Consulars. Οι άλλες απαντήσεις ταιριάζουν σε έναν Sentinel. Ολοκληρώνοντας την εκπαίδευση σας θα κατασκευάσετε, επιτέλους, το δικό σας lightsaber. Μπορείτε να βρείτε και μια σπηλιά με αράχνες στον πλανήτη αυτόν, η οποία κρύβει αρκετούς κρυστάλλους για το νέο σας

τους τρεις διαθέσιμους και θα κερδίσετε αρκετή εμπειρία στις μάχες. Θα βρεθείτε, επίσης, μπλεγμένοι στην ιστορία που οδήγησε στην εξορία τον Wookie σύντροφο σας, Zaalbar. Προσοχή στις δηλητηριώδεις αράχνες. Αν βρείτε το κεφάλι ενός ρομπότ στη ζούγκλα, πηγαίνετε αμέσως πίσω στην βάση της Czerka για να ολοκληρώσετε το sub-quest με τον αιχμάλωτο του εμπόρου. Αν προχωρήσετε το quest με τα Wookies και τα ελευθερώσετε, θα είναι αδύνατο να ολοκληρώσετε το sub-quest αυτό.

Manaan

Είναι σημαντικό να ταξιδέψετε στον ωκεάνιο αυτόν πλανήτη στην αρχή (να είναι ο πρώτος ή ο δεύτερος στη σειρά), γιατί υπάρχει ένα Dark Side sub-quest που θα περιοριστεί κάπως στη συνέχεια. Συγκεκριμένα, η μυστηριώδης οργάνωση των Genoharadan θα επικοινωνήσει μαζί σας με ένα αινιγματικό μήνυμα που θα








Οι μάχες με τα lightsabers είναι απολαυστικές. Κάτω δεξιά, η επιβλητική θέα της Valley of the Sith.

ο δείκτης γίνεται κόκκινος και να αποφεύγετε τα εμπόδια. Κατόπιν θα μπείτε στην Sith Base για να κλέψετε κάποιους κωδικούς, μετά στο σκάφος-"έπαυλη" του εγκληματία Davik και, τέλος, στο διάστημα. Αφού σκοτώσετε τον Davik, ψάξτε το πτώμα του και μην χάνετε άλλο χρόνο, απλά τρέξτε στο σκάφος όσο το δυνατόν γρηγορότερα. Στη συνέχεια θα χρειαστεί να υπερασπιστείτε το νέο σας όχημα, το Ebon Hawk, από τα καταδιωκτικά των Sith. Απλά ευθυγραμμίστε τις κόκκινες κουκίδες στο πάνω μέρος του radar και μην λυπάστε τις βολές σας, αφού το κανόνι laser του σκάφους δεν έχει ούτε πυρομαχικά, φυσικά, ούτε εξαντλείται η ενέργεια του. Μετά από αρκετές περιπέτειες φθάνετε, επιτέλους, στον Dantooine.

Dantooine και Jedi Council

Στον πλανήτη αυτό θα μυηθείτε στον κώδικα των Jedi. Εδώ αρχίζει να γίνεται πραγματικά ενδιαφέρον το παιχνίδι. Εκτός από την εκόπλο. Υπάρχουν και πάλι κάποια ωραία side-quests, όπως το ιδιαίτερα ενδιαφέρον "αστυνομικό" μυστήριο που απαιτεί από εσάς να βρείτε έναν δολοφόνο. Από δω και πέρα, μπορείτε να πάτε σε όποιον πλανήτη θέλετε από τους τέσσερις διαθέσιμους. Υπάρχει, επίσης, και μια μυστική βάση σε τροχιά γύρω από τον πλανήτη Yavin (εκεί όπου ήταν η βάση των επαναστατών στο Episode IV), στην οποία θα βρείτε τα καλύτερα και ακριβότερα αντικείμενα. Οι πλανήτες όπου θα ανακαλύψετε τα κομμάτια του Star Map είναι οι Kashyyk, Manaan, Tatooine και Korriban. Αυτή είναι και η σειρά που σας συνιστούμε να ακολουθήσετε. Φροντίστε, πάντως, να ολοκληρώνετε άμεσα τα quests που αφορούν τον Dantooine. Μπορεί να μην μπορείτε να τον επισκεφθείτε, όταν πια πλησιάζετε στο τέλος.

Kashyyk

Στα πανύψηλα δάση του Kashyyk θα βρείτε τον Jedi Jolee Bindo, τον τελευταίο από

σας πει να συναντήσετε κάποιον Hulas στον Manaan. Ακολουθήστε τις οδηγίες του και στείλτε όλα τα μέλη της ομάδας σας στο πλοίο. Θα σας αναθέσουν κάποιες εκτελέσεις "για το καλό της Republic", αλλά θα πάρετε Dark Side points για όλες αυτές. Κατά τα άλλα, θα αναμιχθείτε σε δύο ενδιαφέρουσες δίκες (στην μία από αυτές θα υπερασπίζετε τον εαυτό σας). Στο τέλος θα εξερευνήσετε τον βυθό του πλανήτη. Μια συμβουλή: αν έχετε Force Speed ενεργοποιήστε το αμέσως πριν βγείτε στο βυθό, καθώς θα συντομεύσει αρκετά την εξερεύνηση σας.

Tatooine

Η μελλοντική πατρίδα του Anakin και του Luke Skywalker. Μια τεράστια και αχανής έρημος γεμάτη από άμμο και εχθρικούς Sand People. Ελπίζουμε να επενδύσατε στο Force Speed, γιατί οι αποστάσεις είναι αρκετά μεγάλες. Μεταξύ άλλων, θα σκοτώσετε έναν γιγάντιο Krayt Dragon και θα αποκτήσετε ένα πο-

digitized by greekrcm.gr









λύτιμο dragon pearl, το οποίο μπορείτε να πουλήσετε, να δώσετε στους Sand People για να μάθετε την παράδοση τους ή, το καλύτερο, να κρατήσετε για το lightsaber σας.

Korriban

Ο γυμνός αυτός πλανήτης είναι γεμάτος Sith. Είναι ο δυσκολότερος από τους τέσσερις οπότε είναι καλύτερα να τον επισκεφθείτε στο τέλος, εκτός αν βιάζεστε να ενταχθείτε στους Sith. Θα εξερευνήσετε κάποιους τάφους που ανήκουν σε αρχαίους Sith, και θυμίζουν μπουντρούμια κλασικού RPG. Για να ανακαλύψετε το Star Map, πρέπει, έστω και προσωρινά, να κερδίσετε την εύνοια των Sith. Στο τέλος δεν είναι ανάγκη να σκοτώσετε την Yuthura, αλλά μπορείτε να την φέρετε πίσω στην Light Side.

Leviathan

Μεταξύ του τρίτου και του τέταρτου πλανήτη, οι Sith θα σας αιχμαλωτίσουν στην προσπάθεια του Lord Malak να σταματήσει την Bastila, αφού δεν σας θεωρεί σοβαρή απειλή, ακόμα. Ετοιμαστείτε να αντιμετωπίσετε μια δύσκολη απόδραση, ελέγχοντας μόνο έναν από τους δευτερεύοντες χαρακτήρες (εκτός, δηλαδή, από τον πρωταγωνιστή, την Bastila και τον Carth). Η στρατηγική σας θα εξαρτηθεί άμεσα από την επιλογή του χαρακτήρα που θα προσπαθήσει να σώσει όλους τους άλλους. Οι Mission και Juhani θα βασιστούν στο stealth, ο T3-M4 στα skills του και οι υπόλοιποι στη μάχη. Στο τέλος, θα γίνουν συνταρακτικές αποκαλύψεις και θα χάσετε την Bastila για το υπόλοιπο παιχνίδι.

Yavin Secret Base

Προτού πάτε να βρείτε το Star Forge, καλό είναι να έχετε επισκεφθεί 2-3 φορές την βάση αυτή. Μετά από μια αρκετά δύσκολη μάχη, όπου σώζετε τον Suvam, θα αποκτήσετε πρόσβαση σε όλα του τα αντικείμενα. Μεταξύ τους βρίσκονται και δύο ισχυρότατοι κρύσταλλοι για lightsaber, οι μόνοι που χρωματίζουν την ακτίνα του και του δίνουν επιπλέον ιδιότητες, ενισχύοντας και μεταλλάσσοντας αυτές των κοινών κρυστάλλων. Είναι εξαιρετικά ακριβοί και αν δεν έχετε credits ή αντικείμενα προς πώληση, τότε η μόνη σας επιλογή είναι να παίξετε Pazaak (σώζοντας το παιχνίδι όταν κερδίζετε) για να συγκεντρώσετε το ποσό. Ο Suvam βάζει το μεγαλύτερο στοίχημα από όλους τους παίκτες που θα συναντήσετε. Μην ξεχάσετε να τον πείσετε να σας κάνει έκπτωση (αλλά δεν θα σας τα χαρίσει όλα ούτε με Force Persuade).

Unknown World

Ακολουθώντας τον κατακερματισμένο χάρτη του Star Forge, θα το ανακαλύψετε, αλλά θα προσγειωθείτε ανώμαλα σε έναν μυστηριώδη πλανήτη. Θα αναγκαστείτε να συμμαχήσετε με μια φυλή εξωγήινων, η οποία είναι χωρισμένη σε δύο παρατάξεις: μία πολιτισμένη και ειρηνόφιλη, και μια αιμοδιψών κανιβάλων. Επιλέξτε την πλευρά που σας ταιριάζει και βοηθήστε την για να ξεφύγετε από τον πλανήτη αυτό και να εκπληρώσετε το πεπρωμένο σας. Στο τέλος θα συναντήσετε την Bastila και θα πρέπει να αποφασίσετε αν θα ακολουθήσετε το μονοπάτι της Light ή της Dark Side. Όπως και να έχει, θα κατευθύνετε το Ebon Hawk προς το διαβόητο Star Forge και την αναπόφευκτη σύγκρουση με τον Lord Malak.

Star Forge

Ο ένας και μοναδικός σας σκοπός είναι να βρείτε και να σταματήσετε τον Lord Malak. Πριν το τέλος θα σας δοθούν κι άλλες ευκαιρίες να αλλάξετε το μονοπάτι που ακολουθούσατε. Προτού μπείτε στο ασανσέρ προς το Command Center θα βρείτε ένα replicator. Χρησιμοποιώντας τον υπολογιστή και αρκετά computer spikes θα δημιουργήσετε τα ισχυρότερα Jedi Robes του παιχνιδιού, που διαφέρουν ανάλογα με την Πλευρά που ακολουθείτε. Στο τέλος, θα αντιμετωπίσετε τον Lord Malak. Όταν τον χτυπήσετε αρκετά, θα απορροφήσει την ψυχή ενός αιχμάλωτου Jedi για να θεραπευτεί. Εκτός και αν θέλετε η μάχη να κρατήσει πολλή ώρα, χρησιμοποιήστε κάποια επιθετική Force Power (Force Breach, Lightsaber Throw, Force Push, Shock, Drain Life) στους υπόλοιπους Jedi, για να τους "ελευθερώσετε". Μην ξεχνάτε να κάνετε συχνά pause και μην αφήνετε την υγεία σας να πέφτει κάτω από το 50%, γιατί ένα critical hit του Malak μπορεί να τελειώσει πρόωρα τη μονομαχία. Αν έχετε Force Resistance ή Immunity και Force Suppression ή Breach, τότε η μάχη θα είναι αρκετά ευκολότερη. Μετά τη μάχη θα απολαύσετε ένα από τα δύο διαφορετικά φινάλε. May the Force be with you... always.





digitized by greekrcm.gr

Game Files

Το εργαλείο που ψάχνατε κάθε μήνα στα περίπτερα!

Με τη συνεργασία του COMPUTER GAMES magazine

Μόνο 3,95 €



Κυκλοφορεί 10 Μαρτίου

CD 1
NYR NEW YORK RACE
ολόκληρο παιχνίδι δώρο!

CD 2
Γεμάτο με utilities, εργαλεία, παιχνίδια!

Στο δέκατο έκτο τεύχος:

Armed & Dangerous Demo
Το εξωφρενικό shooter που θα σας ξετρελάνει! Δείτε και μόνοι σας...

Battlefield Mod Development Tools
Η ευκαιρία να μεγαλουργήσετε και να πειραματιστείτε με τους χάρτες του γνωστού FPS.

Neverwinter Night Tools
Μια εξαιρετική συλλογή από hak paks, utils και mods που θα σας λύσει τα χέρια.

Επίθεση από patches!
Uru: Ages beyond Myst, Civilization III: Conquests, Jedi Academy, War of the Ring, Contract J.A.C.K., Vietcong, Beyond Good & Evil, Halo

Όλα τα τελευταία utilities και εργαλεία
Ο,τι χρειάζεται ο σύγχρονος, απαιτητικός gamer. Μια ματιά θα σας πείσει...

Drivers για τις κυριότερες κάρτες γραφικών:
Nvidia, ATI, Voodoo.

digitized by greekrcm.gr

Legacy of Kain: Defiance

Bonus Materials

Αφού τελειώσετε το παιχνίδι, σώστε το για να ξεκλειδώσετε όλα τα επιπλέον υλικά.

Για να νικήσετε τα Stone Statues

Κάποια στιγμή στο παιχνίδι θα αρχίσετε να συναντάτε πέτρινα αγάλματα που ζωντανεύουν και σας επιτίθενται. Ένας εύκολος τρόπος για να τα νικήσετε είναι να βγείτε από το combat mode και να τρέξετε κοντά. Όταν το άγαλμα αρχίσει να επιτίθεται, φύγετε μακριά από αυτό σε σημείο που δεν μπορεί να σας πετύχει. Θα χτυπήσει το έδαφος και θα μείνει στα γόνατα για λίγο. Πηδήξτε κοντά και πατήστε το πλήκτρο για ένα δυνατό χτύπημα. Η πλάτη του πλάσματος αυτού φαίνεται ότι είναι το αδύνατο σημείο του. Το όλο κόλπο βέβαια θα είναι πιο δύσκολο ανάλογα με το πόσα τέτοια αγάλματα σας επιτίθενται. Όμως τις περισσότερες φορές θα σας επιτίθενται το πολύ μέχρι τρία πλάσματα.

Αν υπάρχουν παραπάνω από ένα πέτρινο άγαλμα, προσπαθήστε να τα φέρετε όλα κοντά μεταξύ τους. Πηγαίνετε κοντά σε ένα και κάντε άλμα πίσω όταν προσπαθήσει να σας χτυπήσει. Αν το κάνετε σωστά, ένα από τα άλλα αγάλματα θα χτυπήσει αυτό που προσπάθησε να χτυπήσει εσάς. Ύπουλο, ε;

Για να νικήσετε τον Elder God

Κάθε φορά που ένα πλοκάμι έχει μικρές μπλε κουκίδες που αιωρούνται γύρω του κόψτε το γρήγορα. Να παρατηρείτε το μάτι συνέχεια κάθε φορά που φεύγει η μπλε ασπίδα. Μπείτε μέσα γρήγορα και κάντε ένα γερό χτύπημα. Αυτός είναι ο μόνος τρόπος για να του κάνετε ζημιά. Όταν το μάτι αρχίσει να πετάει διαφορετικού χρώματος μπάλες, πηγαίνετε στην δεξιά μεριά της οθόνης και σταθείτε στην ρωγμή στο έδαφος. Κάντε κύκλους εκεί και οι περισσότερες μπάλες δεν θα σας πετύχουν. Αποφύγετε όλα τα πλοκάμια καθώς σαρώνουν τον χώρο. Αν τα κάνετε αυτά σωστά τότε θα τα καταφέρετε.

Για να νικήσετε τον Janos Audron

Ο Janos Audron είναι ευάλωτος μόνο λίγες στιγμές. Όταν σας ρίχνει βόμβες αποφύγετέ τις και αμέσως πηγαίνετε κοντά του και χτυπήστε τον. Μπορείτε επίσης να επιτεθείτε όταν έχει ρίξει το πορτοκαλί βλήμα. Επιτεθείτε κάθε φορά που είναι κάτω στα γόνατα.

Για να νικήσετε τον Raziel

Θα έχετε τον Kain προφανώς. Να κάνετε τακτική χρήση των combos και κυρίως του Kinetic Shackles. Τραβήξτε ή πετάξτε τον Raziel από δω κι από κει χτυπώντας τον συνεχώς. Ο Raziel είναι γρήγορος, άρα θα πρέπει κι εσείς να κάνετε γρήγορες κινήσεις και να κινήστε συνέχεια χρησιμοποιώντας όλες σας τις ικανότητες.







Για να νικήσετε τον Kain

Ό,τι κάνετε με τον Kain στον Raziel, την ίδια ακριβώς τακτική πρέπει να ακολουθήσετε και όταν έχετε τον Raziel προσπαθώντας να νικήσετε τον Kain.

Για να νικήσετε τον Turel

Ο Turel είναι σχεδόν ανίκητος και άτρωτος, άρα θα πρέπει να κάνετε συγκεκριμένα πράγματα για να πάρετε την πολυπόθητη εκδίκησή σας. Όταν τον περικυκλώσουν οι φωτεινές κίτρινες λωρίδες, βρείτε το κύμβαλο που τα δημιουργεί. Πρέπει να το χτυπήσετε είτε με το Reaver είτε με ένα Tk bolt. Αυτό θα τον ακινητοποιήσει. Πηγαίνετε σε αυτόν και αρχίστε να τον χτυπάτε όσο γρήγορα μπορείτε. Επαναλάβετέ το όσο χρειαστεί. Να προσέχετε πάντα για τις υπόλοιπες επιθέσεις του. Προς το τέλος, και τα τέσσερα κύμβαλα θα αρχίσουν να απορρέουν. Θα πρέπει να χτυπήσετε τα δύο ακριανά σκοτώνοντάς τον και δίνοντάς σας ισχυρότερο telekinesis.

Για να βρείτε το Earth Relic

Όταν ο Kain ψάχνει για το Earth Relic πρέπει να τον κυνηγήσετε μέσα σε όποιο σιδηρουργείο πάει. Όταν βρείτε ένα διάδρομο γεμάτο με μαύρα Spectres με μοβ μάτια, τρέξτε μέσα εκεί μέχρι να βρείτε ένα φράκτη. Τρέξτε σε ένα ημικύκλιο στην αριστερή μεριά του διαδρόμου. Πηδήξτε από πάνω και κάτω για να το βρείτε.

Spirit Forge Puzzle

Όταν φτάσετε στο Spirit Forge και ο Elder God πλησιάζει σε αυτό με τα πλοκάμια του κάντε τα εξής - πρώτα πηδήξτε κάτω και κόψτε όπου συνδέονται τα τέσσερα. Στη συνέχεια, σκαρφαλώστε έξω και χρησιμοποιήστε τα Dark και Light Reavers μέσα στις τρύπες στο έδαφος (κάτω από τους λαμπερούς Ρούνους). Θα χτυπήσει και θα τραβήξει το μπροστά βαθύτερα. Κατεβείτε κάτω και χτυπήστε. Χρησιμοποιήστε το Earth Reaver για να μπορέσετε να ανεβείτε πάλι πάνω. Κάντε το ίδιο με το Water και Fire. Θα υποχωρήσει βαθύτερα. Χτυπήστε τον ξανά. Χρησιμοποιήστε το Earth για να βουλιάξετε και να χτυπήσετε, το Water για να παγώσετε τον καταρράκτη και το Earth για να δημιουργήσετε πέτρινες γέφυρες. Σκαρφαλώστε την κορυφή και κολλήστε τα Air και Earth Reavers μέσα για να ανάψετε το Forge. Στη συνέχεια απλά αιωρηθείτε μέχρι κάτω και πάρτε το.

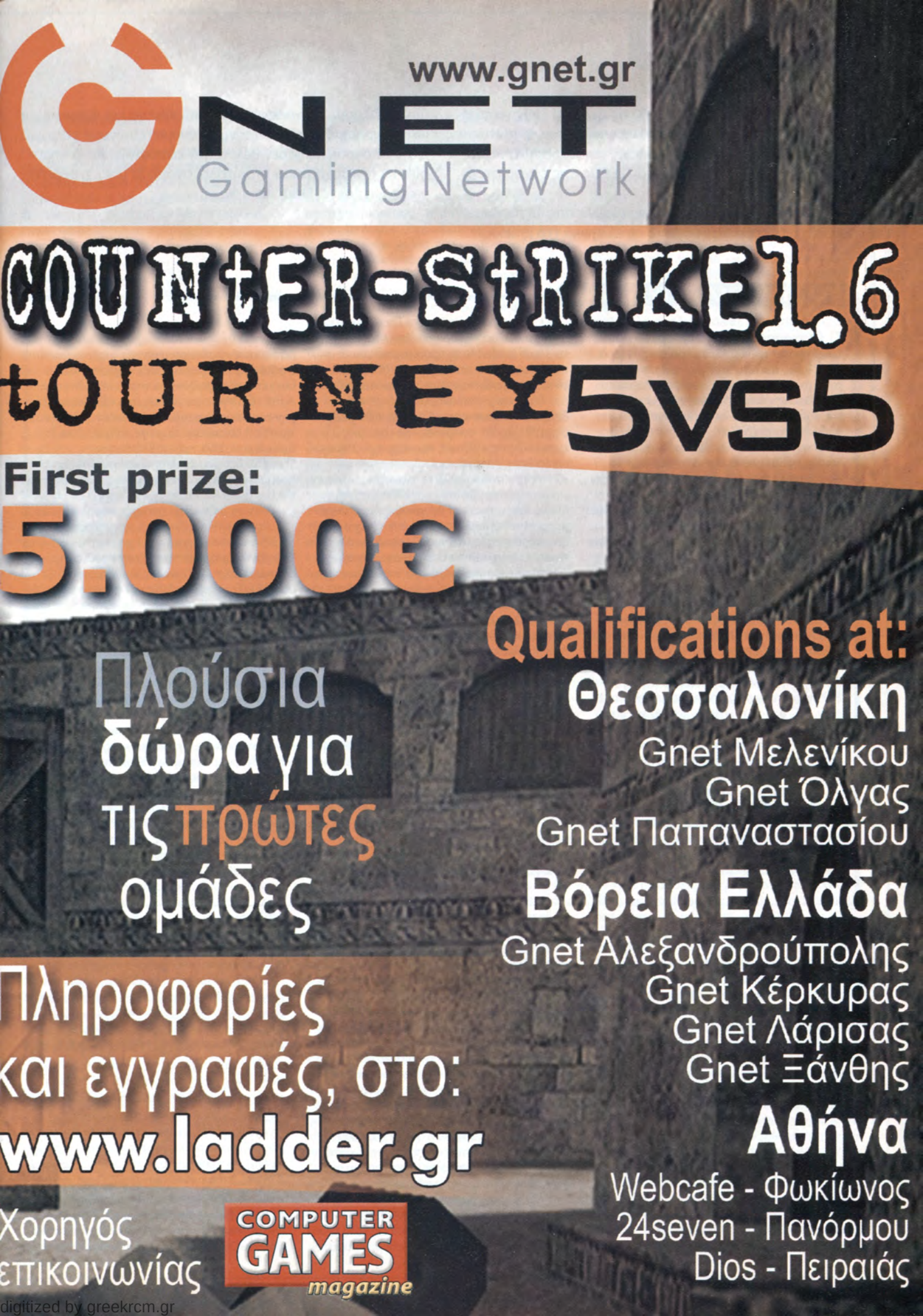
Για Respawn Blood/Soul Basins

Όταν παίζετε είτε ως Kain είτε ως Raziel μερικές φορές θα βρίσκετε Blood ή Soul Basins τα οποία θα ανανεώνουν το health σας όταν πιείτε το περιεχόμενο τους. Αυτά εμφανίζονται ξανά κάπου ανάμεσα στα 2 με 5 λεπτά μετά από το πότε τα χρησιμοποιήσατε. Αυτό είναι πολύ χρήσιμο αν είστε κλειδωμένοι σε ένα δωμάτιο με πολλούς εχθρούς, όπως αγάλματα, τα οποία δεν δίνουν blood ή soul όταν πεθάνουν.

Για να μπερδέψετε τους εχθρούς

Αν εμπλακείτε σε μια μάχη με πολλούς εχθρούς, ένα χτύπημα που προοριζόταν για σας μπορεί να πετύχει κάποιους από τους εχθρούς σας. Μερικές φορές δύο εχθροί μπορεί να αρχίσουν να χτυπάνε ξερά ο ένας τον άλλο αγνοώντας σας. Αυτό είναι πολύ χρήσιμο όταν πολεμάτε πολλούς εχθρούς μαζί. Καλό είναι λοιπόν να πηγαίνετε κοντά σε δύο εχθρούς και να φεύγετε απότομα ώστε ένας από τους δύο να χτυπήσει τον άλλο.

digitized by greekrcm.gr



digitized by greekrcm.gr

Αλληλογραφία

Πώς να προλογίσει κανείς αυτές τις σελίδες; Πώς να προλογίσει κανείς τα γράμματα και τα emails που έρχονται; Απορίες, παράπονα, παρατηρήσεις και πάρα, μα πάρα πολλά "Μπράβο" κι "Ευχαριστώ". Εμείς σας ευχαριστούμε...
Πριν περάσουμε στην Αλληλογραφία, να σας ζητήσουμε για άλλη μια φορά να γράφετε σε ελληνικά (τα greeklish μας ζαλίζουν), να γράφετε καθαρά, κόσμια και όμορφα και να χρησιμοποιείτε το πλήρες ονοματεπώνυμό σας στην υπογραφή. Αν δεν θέλετε για κάποιον λόγο να δημοσιευτεί (υπάρχουν και ντροπαλοί ανάμεσά μας), μπορείτε να το ζητήσετε. Πάμε λοιπόν...

Το "Γράμμα του Μήνα" κερδίζει μια ετήσια συνδρομή στο περιοδικό μας.

ΤΟ ΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

Ο Ονειροπόρος της Ηγουμενίτσας

Oneiroporos greets! Καλημέρα σας! Η ώρα είναι 4 και τριάντα το πρωί και τι καλύτερο από το να στείλεις ένα mail σε φιλαράκια σου; Δεν πρόκειται να σας πω συγχαρητήρια και τα σχετικά- αλλά αν σας έκανα ένα review θα σας έβαζα 9. Το 10 το κρατάω γιατί περιμένω πάντα κάτι καλύτερο!
Χεχεχε, πολύ μου άρεσε η ατάκα του Κουβόπουλου στο Τεύχος 41 στο review του Patrician 3. Αφορμή για αυτό το email είναι το γεγονός ότι σήμερα είχα την τύχη να βρω 3 παλιά σας τεύχη σε ένα πακέτο και πιστέψτε με, με χαροποίησε ιδιαίτερα. Βγάλτε κι άλλα τέτοια! Σε ένα λοιπόν τεύχος σας διάβασα ένα άρθρο για την πειρατεία στα games. Και για μια ακόμα φορά όπως και πολλοί άλλοι θέλησα να σας μεταφέρω την εικόνα που ζω εγώ. Είμαι φοιτητής στην Ηγουμενίτσα και δεν είμαι και από τους φανατικότερους gamers. Ναι, ναι, αυτό σημαίνει ότι έχω κι εγώ πειρατικά παιχνίδια! Σε αυτή την πόλη που σπουδάζω (εκτός ότι δεν έχουμε σινεμά- αυτό είναι μια λεπτομέρεια...) δεν έχουμε κάποιο μαγαζί για να αγοράζουμε παιχνίδια! Εκτός κι αν θέλεις να το αγοράσεις πειρατικό και μάλιστα ένα είναι το μαγαζί που μαζεύονται όλοι οι gamers! Φυσικά αυτό έχει ως αποτέλεσμα να εξαπλώνεται η πειρατεία (δεν λέω- σώζει την τσέπη μας, αλλά παν μέτρον άριστον... κάποια παιχνίδια βέβαια δεν αξίζει να τα έχεις γνήσια, αλλά τέλος πάντων...). Αλλά δεν είναι δυνατόν να μην έχεις κάποια games γνήσια! Δεν μπορώ καν να φανταστώ ότι δεν θα είχα γνήσιο τον Max Payne ή το Tomb Raider! Κι όχι μόνο σε ωθούν στην πειρατεία, αλλά πολλές φορές δεν βρίσκεις το παιχνίδι που θέλεις, ούτε καν πειρατικό! Δεν ξέρω αν με καταλαβαίνετε, αλλά όταν διάβασα το review του Patrician 3 ξετρελάθηκα! Το βράδυ ονειρευόμουν καράβια, εμπορικές περιπέτειες και ναυμαχίες! Και αφού δεν μπόρεσα να το βρω πειρατικά εδώ πέρα (πόσο μάλλον γνήσιο), ας ελπίσω ότι ένας φίλος μου που κατεβαίνει τώρα Αθήνα θα το βρει και θα το αγοράσει! (Μαζί με το Max Payne 2 το οποίο δεν το έχω παίξει ακόμα γιατί αυτό το θέλω γνήσιο!).
Φυσικά καταλαβαίνετε τις τραγελαφικές καταστάσεις που ζούμε εδώ πέρα! Δεν έχει η πόλη κανένα είδος ψυχαγωγίας, εμ δεν έχει και κανά μαγαζί της προκοπής για games! Και φυσικά, ένα φαύλος κύκλος που αρχίζει και δεν τελειώνει... μην χαίρεστε! Δεν τελείωσα ακόμα.
Έχω κι άλλα να πω. Ρε παιδιά, τι γίνανε αυτά τα παλιά, καλά adventure; Θα θυμηθώ ένα μόνο που μου έχει μείνει αξέχαστο. Η σειρά Gabriel Knight! Σε κολλούσε κυριολεκτικά στην οθόνη σου και βυθιζόσουν στον κόσμο του! Δεν μπορώ να καταλάβω αυτή την τρέλα με τα RPG. Δεν λέω. Ωραία... αλλά έχουν καταντήσει να αναμασάνε τα ίδια και τα ίδια πράγματα. Έλεος! Ευτυχώς υπάρχουν ακόμα ενδείξεις ότι ζει ακόμα το καλό adventure. Α! Και σε αυτό το σημείο να δώσω συγχαρητήρια στους συντελεστές του ελληνικού παιχνιδιού, τις Συνομωσίες. Τέλος θα σας πω συγχαρητήρια για το τελευταίο τεύχος και το Shanghai! Αν δεν περάσω κανένα μάθημα στην εξεταστική, θα σπάσω το cd (πλάκα κάνω, σιγά μην σπάσω τέτοια cdάρα!).
Αυτά τα ολίγα είχα να σας πω- ελπίζω να μην σας κούρασα (όλοι μου λένε ότι μιλάω πολύ!). Αλλά κάπου έπρεπε να ξεσπάσω πρωινιάτικα! Και τα τουβλάκια του Shanghai δεν μου είναι αρκετά!
Keep playing, Keep informing us, Keep being the best...

Oneiroporos, ο φοιτητής σε μια τρισάθλια πόλη.

Φίλε Ονειροπόρε με το υπέροχο όνομα, Είναι δύσκολα. Το ξέρουμε. Το μόνο που μπορούμε να συμβουλέψουμε είναι να κάνεις υπομονή και να ξέρεις ότι κάποτε, θα θυμάσαι τα ανέμελα χρόνια της φοιτητικής ζωής (δηλαδή την τεμπελιά και το καθισιό) και θα νοσταλγείς. Τα δύσκολα είναι ακόμα μπροστά σου, δεν χρειάζεται λοιπόν να σε πιάνει κατάθλιψη, αλλά εξερεύνησε την περιοχή κοντά σου και ... make the most out of it!
Το κεφάλαιο gaming είναι άλλη υπόθεση- για αυτό, είναι δικαιολογημένη η κατάθλιψη. Μπορείς ίσως να παραγγείλεις παιχνίδια, από online (εσωτερικό ή όχι) ή να "βολευτείς" από φίλους που πηγαίνουν κάπου πιο κεντρικά, όπως λες με τον φίλο σου. Η κατάσταση φυσικά είναι απαράδεκτη. Μπορείς φυσικά να παρηγορηθείς από τα 11 επόμενα τεύχη του CGM που θα έρθουν στην πόρτα σου!

Πρωτάρης μετά από 30 τεύχη

Αγαπητό CGM γειά σας!
Είμαι ο Γιάννης Κασοκεράκης 17 χρονών, και πάω Γ' λυκείου. Σας γράφω για πρώτη φορά παρόλο που σας διαβάζω απο το 12 τεύχος. Είστε τέλειοι, συνεχίστε έτσι! Λοιπόν εγώ παίζω games απο 3 χρονών και δεν έχω χάσει κονσόλα για κονσόλα, φυσικά ο pc μου σκίζει εξαιρόντας το modem και εδω ειναι το πρόβλημα. Ακούω συνέχεια για την πειρατεία και δε λέω συμφωνώ οτι σκοτώνει τα games, αλλα που να τα βρούμε τοσα λεφτά καθε φορα? Για παράδειγμα το HALO ειναι κορυφαίο shoot'em up και φαντάζομαι πως ειναι το multiplayer, αλλα για ποιό λόγο να το πάρω original αφού αμφιβάλω αν θα παίζει με pstn χωρίς να κολλάει! Και πάλι δεν ειναι εύκολο όλοι εμείς που δεν έχουμε δουλειές να βρίσκουμε τοσα χρήματα. 'Οσα παίρνω τα χαλάω σε αναβαθμίσεις. Εξάλλου ξέρω και εγώ ποσο <καλή> ειναι η υπηρεσία του OTE, γιατι εχω παίξει και στο εξωτερικό! (καμία σχέση).
Παρεπιμπτόντος το άρθρο για το GAMING στην Ελλάδα ειναι τέλειο! Ας τα αφήσω αυτα, θέλω να μάθω πως μπορεί κάποιος να μπεί σε κάποια δουλειά σαν την δικιά σας; Και αν υπάρχει κανα νέο απο black and white 2. Με περιφάνεια σας λεω οτι έδειξα σε ενα φίλο μου διάφορα games και του άρεσε τοσο που τώρα παίρνει pc. Ξέρω οτι ήμουν κουραστικός γι'αυτό γειά σας and keep up the good work!!! Και μην ανησυχείτε θα σας ξαναστείλω σύντομα! Και ένα γειά σε όλα τα κορίτσια που παίζουν games μακάρι να γνωρίσω κάποια.

ΥΓ1) ΖΗΤΩ ΤΑ GAMES!
ΥΓ2) ΖΗΤΩ ΤΟ DIABLO!
ΥΓ3) ΖΗΤΩ ΤΟ CGM! (Δε γλείφω μην βαράτε)

Φίλε Γιάννη,
Για το θέμα των πειρατικών αντιγραφών έχουμε τοποθετηθεί ξανά και ξανά: είμαστε κατά. Όχι επειδή είμαστε "αναγκασμένοι" ως περιοδικό, αλλά επειδή αρνούμαστε να υποκύψουμε στον εκβιασμό των συμφεροντολόγων και των παράνομων, ανήθικων ανθρώπων. Υπάρχουν δυσκολίες, και τις ξέρουμε καλύτερα από όλους. Αλλά αυτό δεν δικαιολογεί να γινόμαστε θύματα της πειρατείας. Για να μπεις λοιπόν σε μια δουλειά σαν την δικιά μας (για να περάσουμε στις ερωτήσεις σου), πρέπει να αγαπάς αυτό που κάνεις. Για Black & White 2, ετοιμάσου για ένα δυνατό preview τον επόμενο μήνα.
Ζήτω τα games και το Diablo και το CGM και ζήτω τα κορίτσια που παίζουν Diablo και διαβάζουν CGM (τα συνδυάσαμε όλα).

digitized by greekrcm.gr

Frag και προσευχή

Dear CGM
I would like a favour from all the fellow gamers... A good friend of me died last Friday (13-02-2004) (sigh). The point is that he was a big fan of Halo (X-box) and that I would like that every gamer that plays Halo for the next month (or week) for every fragg, for every weapon they fire please do it in the name of my friend. For Matt!
Thanks!

Tommy_84

Επιστολή από Πειρατή;

Φτάνει πια, όχι άλλες αντιπειρατικες μπούρδες, ότι αν θα αρχίσουμε να αγοράζουμε γνήσια παιχνίδια θα αρχίσουν να βγαίνουν πιο πολλοί πιο φτηνοί και πιο ποιοτικοί τίτλοι . Μα ποιος τα πιστεύει αυτά, ακούτε και σεις τι λέτε, πόσο σας πλήρωσαν για να τα πείτε αυτά. Απ'οτι καταλάβατε είμαι ένας θερμός υποστηρικτής της πειρατείας.
Γιατί οι τιμές γύρω μας , μας έχουν στριμώξει. Γιατί για να ζήσεις σήμερα πρέπει να κάνεις δύο δουλειές ταυτόχρονα. Γιατί από παντού μας κλέβουν και μας εκμεταλλεύονται. Γιατί τα πάντα γύρω μας είναι υπερβολικά ακριβά (όλα τα προϊόντα πουλιούνται σε τιμές που δεν το αξίζουν). Γιατί για να παίξεις σήμερα πρέπει να χεις πολύ καλό μηχάνημα. (Τα λόγια του Sindar είναι σωστά "Σε λίγο θα καταλήξουμε να κάνουμε αναβάθμιση κάθε έξη μήνες").
Άμα πια ,
—θα χορτάσουν ποτέ οι μεγάλες εταιρίες... ?
—ΟΧΙ !!!, Γιατί ο άνθρωπος είναι άπληστος, όσα κι αν πάρει θέλει όλο και πιο πολλά.
Όλοι γνωρίζουμε ότι στις περισσότερες χώρες του εξωτερικού οι μισθοί είναι πενταπλάσιοι και οι τιμές των προϊόντων ίδιες ή και φτηνότερες- εντάξει καμιά φορά ακριβότερες, σε σχέση με τον μισθό όμως.
Όσοι αγοράζουν μόνο γνήσια παιχνίδια είναι κορόιδα και θύματα.
ΠΑΡΤΕ ΤΟ ΧΑΜΠΑΡΙ ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ !!!
ΞΥΠΝΗΣΤΕ !!!
Τι ανωτερότητα, πνευματικότητα, παραδείγματα προς μίμηση και βλακείες.
Οι εταιρείες παραγωγής παιχνιδιών θα τα οικονομήσουν έτσι κι αλλιώς, απλά με την πειρατεία μειώνουμε το κέρδος τους κάπου 50% (με άλλα λόγια μειώνουμε την εκμετάλλευση στο 50%) αλλά και πάλι τα χρήματα που έχουν αποκομίσει τους έχουν εξασφαλίσει άλλες 30 ζωές γεμάτες άνεση και απληστία .
Σε πολλές χώρες του εξωτερικού, οι άνθρωποι με τον μισθό που βγάζουν εξασφαλίζουν όλα τα απαραίτητα και εκτός αυτού τους μένουν χρήματα να αγοράσουν Hardware ή και (γιατί όχι) αρκετά παιχνίδια, τα οποία πουλιούνται σε λογικές τιμές (9 EURO ένας ολοκαίνουριος τίτλος "Ελληνική λογική τιμή").
Έστω ότι ένας τίτλος αγοράζεται από το 30% των Gamers μιάς χώρας, για φανταστείτε να αγορασθεί από το 30% των GAMERS ολόκληρου του πλανήτη.
Απίστευτα κέρδη, η λογική δεν είναι να πάρουν 500.000.000.000 αλλά γιατί να μην πάρουν τα διπλάσια για να εξασφαλίσουν 100 μελλοντικές ζωές μπροστά και όχι μόνο 30.
Γι'αυτό σας λέω , δεν θα σταματήσουν οι άνθρωποι να αγοράζουν αντίγραφα αν δεν σταματήσουν να τους εκμεταλλεύονται και αν δεν αρχίσουν να τους σέβονται. Και άλλωστε η ουσία και η αξία είναι στο εσωτερικό του CD και όχι στο περίβλημα.
Σας παρακαλώ μην ξανακούσω για φτηνιάρικα CDs που φθείρουν τους drivers. Έλεος .. κοιτάξτε γύρω σας , παντού ο κόσμος υποφέρει. Τα λεφτά συμβολίζουν τον κόπο, τον ιδρώτα και τον χρόνο που αφιέρωσε (αφαίρεσε) κάποιος από την πολύτιμη ζωή του μην τον πετάτε (ξοδεύετε) από δω και από κει, κάντε οικονομία .
Πριν κλείσω θα θελα να αναφερθώ στο κλέψιμο που γίνεται στις κάρτες γραφικών. Ο λόγος για τις τεράστιες διάφορες μεταξύ τους. Ποιες διαφορές ρε παιδία, μας δουλεύετε; Εδώ εγώ έχω την GeForce 2 Ti και ακόμα δεν είδα τεράστια, ουσιαστική διαφορά εκτός από τους πανάκριβους κολοσσούς της NVIDIA και της ATI. Θυμάμαι που πρωτοβγήκε η GeForce 3, όλοι μιλούσαν για απίστευτες διαφορές (σε σχέση με την GF 2) την βάζεις και το μηχάνημα πετάει (και εμείς φανταζόμαστε μια κάρτα τόσο δυνατή όσο ένα μηχάνημα PC). Μετά βγήκε η Ge Force 4 ξεκινώντας από την MX και φτάνοντας μέχρι την 4800 Ti, πάλι όλοι μιλούσαν για απίστευτες αλλαγές και ακόμα φοβερότερες επιδόσεις. Μα πότε θα σταματήσει το δούλεμα επιτέλους. Ανεβάζουν λίγο λίγο τα χαρακτηριστικά και τις επιδόσεις, τα οικονομάνε, και ο κόσμος αλλάζει τις κάρτες χωρίς ιδιαίτερο λόγο. Όποιος περάσει την δοκιμασία της 4200 πολύ πιθανόν να την πατήσει στην 4800, και μετά βγαίνουν και οι FX. Εδώ που τα λέμε η FX 4200 δεν είναι και πολύ καλύτερη από την δικιά μου Ge Force 2 Ti- τις δοκίμασα και τις δυο και προσωπικά απογοητεύτηκα.
Κλείνοντας επιτέλους θα θελα να πω στους απανταχού Gamers ότι τα παιχνίδια είναι ένας: Θαυμάσιος , Αξιοθαύμαστος, Αξιολάτρευτος, Απίθανος, Εξωτικός, Φανταστικός, Εικονικός ΚΟΣΜΟΣ ... μην ξεχάσετε να ζήσετε την αληθινή ζωή σας.
Αποχαιρετώ. Με εκτίμηση στην ανθρωπότητα

Ιουλιανός Παραβάτης

[Μετά τις επιθέσεις που δέχτηκαν οι υποστηρικτές της αντιπειρατειας φαντάζομαι ότι είναι σχεδόν αδύνατον να δημοσιευθεί το γράμμα. Δεν πειράζει... άλλωστε δεν ήταν αυτός ο στόχος, αλλά με πληγώνει η σκέψη ότι το γράμμα θα διαβαστεί μόνο από την συντακτική ομάδα του περιοδικού και δεν θα βγει παραέξω να ανοίξει τα μάτια του κόσμου >(αντί για τελεία υπάρχει ένα δάκρυ.]

Αγαπητέ Μαυρογέννη,
Περιμέναμε μαζί με το email και κάποιο αρχείο με λίστα παιχνιδιών προς αντιγραφή. Αλήθεια, πόσο χρεώνεις το cdάκι;
Όπως και να έχει, είναι για εμάς εμφανές (από τον φανατισμό και το πάθος της επιστολής σου), ότι έχουμε να κάνουμε με κάποιον πειρατή. Μην μας παρεξηγήσεις όμως, ώ, "επαναστάτη" και "συνειδητοποιημένε" αδικημένε άνθρωπε... παίζουμε games από τότε που γεννηθήκαμε και ξέρουμε πολύ καλά τι γίνεται στον χώρο. Αρνούμαστε φυσικά να γίνουμε θύματα και κορόιδα της αισχροκέρδειας, όπως λες. Δεν υπάρχει ούτε ένας εργαζόμενος στο περιοδικό που να μπαίνει στο πρώτο μαγαζί που βλέπει μπροστά του και να αγοράζει το πρώτο παιχνίδι των 60 ευρώ που του πλασάρει ο εκάστοτε υπάλληλος. Παράλληλα όμως, αρνούμαστε να γίνουμε και θύματα-κορόιδα των πειρατών. Αγοράζουμε λογικά, με σύνεση και προσοχή, δίνοντας σημασία στην ποιότητα και όχι στην ποσότητα. Είναι τόσο απλό.
[Συμφωνούμε εν μέρει για το κεφάλαιο του hardware- για αυτό δεν συμβουλεύουμε ποτέ και σε κανέναν να αγοράσει την τελευταία κάρτα γραφικών και τον τελευταίο επεξεργαστή. Αλλά σε όλα τα άλλα, φαίνεται μια ανωριμότητα.]

Αρκάς gamer!

Αγαπητοί φίλοι, συντάκτες και συνεργάτες του αγαπημένου μας περιοδικού, η δουλειά σας είναι εξαιρετική και εύχομαι καλή συνέχεια με πολλές καλές νέες ιδέες.
Είμαι φοιτητής στο παν/μιο της Πάτρας και σε ηλικία 18 ετών. Ασχολούμαι αρκετά παίζοντας ώρες τα αγαπημένα μου παιχνίδια. Κάποιους από 'σας σας έχω συναντήσει, νομίζω, στο forum του περιοδικού, την τιμή του οποίου έχω να είμαι μέλος. Θεωρώ πολύ "τυχερούς" εσάς που όλα τα παιχνίδια, παλιά και νέα, επιτυχίες και αποτυχίες περνούν από τα χέρια σας και έτσι έχετε τη δυνατότητα να γνωρίσετε, να συγκρίνετε και να επιλέξετε. Εγώ βέβαια, δεν ήμουν στη γέννηση των video games όπως εσείς, είμαι της εποχής Resident Evil και μετά, αλλά έχουν περάσει από τα χέρια μου ένα σωρό παιχνίδια και τα θυμάμαι όλα ένα προς ένα. Δεν αφοσιώνομαι σε ένα είδος μόνο, αλλά μου αρέσει να εμπλέκομαι με όλα.
Πήρα την απόφαση να σας γράψω μετά από αρκετό καιρό σκέψης θέλοντας να πω για κάποια πράγματα που με απασχολούν (..και επειδή είχα καιρό να χρησιμοποιήσω το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο !!).
Λίγο καιρό πριν, αντικατέστησα την παλιά κάρτα γραφικών μου με την Club Ati Radeon 9600 Pro. (καλή επιλογή;) Για λίγο καιρό όλα κυλούσαν σωστά παίζοντας τα αγαπημένα μου παιχνίδια σε ανάλυση 1024x768x32 και με τις απαιτήσεις στο μέγιστο σημείο, έχοντας την απόδοση της κάρτας μου στην ένδειξη "ποιότητα" (αντί "απόδοση").
Τελευταία όμως, παίζοντας καινούρια παιχνίδια άρχισε να μου "κάνει νερά". Σε σκηνές που στην οθόνη μαζεύονται πολλοί "καλοί" και "κακοί" (Halo (μιλάμε για αυθεντικό)), το όλο σύστημα άρχισε να τρέχει πολύ αργά και να "κρασάρει" σε σημείο εκνευριστικό.
Παρόμοια και σε γρήγορα παιχνίδια, ας πούμε NFS Underground, έχοντας ανεβάσει τις δυνατότητες του παιχνιδιού στο maximum. Δεν καταλαβαίνω γιατί αφού οι απαιτήσεις των παιχνιδιών είναι 700, 800 ή και 1000 MHz επεξεργαστή και 128 Ram με 32 MB κάρτα γραφικών ενώ ο υπολογιστής μου διαθέτει 1,8 GigaHz (AMD), 512 RAM και την 9600 που σας προείπα (δίσκο μισοάδειο 15G ελευθέρα), συμβαίνει να παρουσιάζεται πρόβλημα με κάθε νέο game. Κατεβάζοντας την ανάλυση σε 800x600 και της δυνατότητες του παιχνιδιού σε Low όπως και την "απόδοση" στην ένδειξη "αντιστάθμιση" (στις ρυθμίσεις της κάρτας), τότε όλα κυλούν σωστά, με

digitized by greekrcm.gr

το ανάλογο κόστος βέβαια σε ποιότητα γραφικών. Όμως, γιατί να χαμηλώσω την ανάλυση ενώ έχω πληρώσει καλύτερη; Τι πρέπει δηλαδή να κάνω, να αγοράσω καινούριο επεξεργαστή στα 3GHz; Μήπως τα παραλέω, πείτε μου μήπως φταίει κάτι άλλο και όχι η ATI και η EA.

Ένα άλλο πράγμα στο οποίο θέλω να αναφερθώ είναι το ολόκληρο παιχνίδι που προσφέρετε ως ένθετο στο περιοδικό. Ασφαλώς και είναι ένα ολόκληρο παιχνίδι και αυτό είναι μεγάλη επιτυχία για ένα περιοδικό να καταφέρνει να κάνει ένα τέτοιο δώρο στους αναγνώστες του, αλλά προσωπικά δεν συμφωνώ. Δεν συμφωνώ γιατί κατά κάποιο τρόπο μας αναγκάζετε όλους, θέλουμε δε θέλουμε, να πάρουμε στα χέρια μας αυτό το παιχνίδι, μη θέλοντας να χάσουμε την πολύτιμη ύλη του περιοδικού, και είτε να ασχοληθούμε μαζί του είτε να το παρατήσουμε σε μια γωνιά της βιβλιοθήκης να σκονίζεται μαζί με όλα τα υπόλοιπα. Όλα τα παιχνίδια είναι παλιά, με ξεπερασμένα γραφικά. Βέβαια, τα γραφικά δεν είναι το σπουδαιότερο. Για πολλούς η ατμόσφαιρα και η αίσθηση του να παίζεις ένα παιχνίδι μετράει περισσότερο. Όμως, γιατί να χαραμίσω το χρόνο μου παίζοντας FIFA 2001, Suzuki All Star, Armored Fist ή Rainbow Six, (που είχατε ως ένθετο σε προηγούμενα τεύχη, - τυχαία μου ήρθαν στο μυαλό αυτά τα τέσσερα παιχνίδια -), ενώ μπορώ κάλλιστα να απολαύσω το FIFA 2004, το Pro Evo 3, το Moto GP ή το νέο Raven Shield και πλήθος άλλων εντυπωσιακών, απ' όλους τους τομείς, παιχνιδιών όπως Call of Duty, Halo, NFS Underground, C&C Generals,... Θα προτιμούσα ένα CD με demos για να ξέρω αν το παιχνίδι που σκέφτομαι να αγοράσω μου αρέσει ή όχι και αν το σηκώνει ο υπολογιστής μου. Η χρυσή τομή (ή αλλιώς "τιμή") νομίζω ότι είναι η εξής: θα ήταν όλοι ευχαριστημένοι αν υπήρχε μια δεύτερη έκδοση του περιοδικού χωρίς το συνοδευτικό παιχνίδι, απλά το περιοδικό. Ο καθένας ας βγάλει τα συμπεράσματά του...

Συνεχίζοντας, σχετικά με ήχο, τα περισσότερα από τα παιχνίδια υποστηρίζουν πλέον ψηφιακό ήχο ποιότητας 5.1. Διάβασα ότι ένας τρόπος για να αντικατασταθούν τα 5 ηχεία και το γούφερ είναι να χρησιμοποιηθούν ακουστικά σαν αυτά του γουοκμαν. Υπάρχει τέτοια επιλογή;

Μια παράγραφο για το πώς φτιάχνονται τα mods για τα αγαπημένα παιχνίδια.

Τελειώνοντας, πότε επιτέλους θα βγει το επόμενο GTA;

Μπορεί το True Crime να σβήσει τη δίψα που δημιούργησε το Vice City;

Τι γίνεται με τη συνέχεια του C&C Generals; Θα υπάρξει ή μήπως η συνέχειά του είναι το Battle for Middle Earth; Αλήθεια πότε έρχεται; Rise of Nations ή Empires: Dawn of the Modern World (άσχετα από γραφικά και ήχο); Υπάρχει ή πρόκειται να βγει πακέτο με το Rise of Nations μαζί με extras ή expansion; Αυτά για την ώρα. Είναι πολλά αυτά για τα οποία θέλω να γράψω αλλά μέσα από ένα γράμμα οι δυνατότητες ανταλλαγής απόψεων είναι περιορισμένες. Σύντομα όμως θα τα ξαναπούμε..

Ελπίζω σε δημοσίευση

Από Αρκαδία, με φιλικούς χαιρετισμούς
Καρούντζος Ιωάννης

Φίλε Ιωάννη,

Σου απονέμουμε την τιμητική κονκάρδα "χόμπιτ του μήνα"... τόσες πολλές ερωτήσεις σπάνια γίνονται απανωτά. Θα κάνουμε μια απόπειρα να απαντήσουμε σε όλες, επιγραμματικά. Για Rise of Nations... είναι καθαρά θέμα γούστου- αλλά κλίνουμε προς το Rise of Nations που μοιάζει πιο καλοστημμένο. Πακέτο ειδικό δεν προβλέπεται. Το GTA είναι ακόμα στον ορίζοντα- υπομονή. Το True Crime μπορεί να σβήσει την δίψα, αλλά δεν θα εξυπηρετήσει ως αντικαταστάτης του. Ηχος- τα ακουστικά δεν μπορούν να φτάσουν ένα πλήρες ηχοσύστημα σε ποιότητα, όσο ακριβά κι αν είναι. Τα mods πως φτιάχνονται; Σε μια παράγραφο; Αδύνατο... αρκεί να πούμε ότι συνήθως τα φτιάχνουν gamers για να εντυπωσιάσουν φίλους ή συμπαίκτες, αλλά και ανιχνευτές ταλέντων από εταιρείες. Χρησιμοποιούνται τα επίσημα toolkits- editors που κυκλοφορούν συχνά μαζί με τα παιχνίδια.

Ουφ. Τι άλλο; Demos; Υπάρχει το αδελφικό περιοδικό Game Files για demos, utilities, editors, mods, trailers, programs και πάει λέγοντας. Το Computer Games είναι το πρώτο στην Ελλάδα (στην Ευρώπη, στον Γαλαξία) που έκανε την προσφορά ενός παιχνιδιού. Δεν πρόκειται να σταματήσουμε τώρα. Είναι πιθανό κάποιο παιχνίδι να μην σου αρέσει ακόμα και σε εμάς γίνεται αυτό. Αλλά είναι θέμα γούστου. Αν μην τι άλλο, είναι ένα ακόμα αυθεντικό παιχνίδι για την συλλογή σου. Κάνεις ένα μεγάλο λάθος όμως... και αναρωτιέσαι "Όμως, γιατί να χαραμίσω το χρόνο μου παίζοντας FIFA 2001, Suzuki, Armored Fist ή Rainbow Six, ενώ μπορώ κάλλιστα να απολαύσω το FIFA 2004, το Pro Evo 3, το Moto GP ή το νέο Raven Shield και πλήθος άλλων εντυπωσιακών, απ' όλους τους τομείς, παιχνιδιών όπως Call of Duty, Halo, NFS Underground, C&C Generals". Εμ. Κάποιο λάθος κάνεις- η σύγκριση που κάνεις είναι ατυχής.

Τι άλλο; Το θέμα του hardware είναι δυστυχώς μέρος του φαύλου κύκλου. Δεν μπορείς να έχεις κάρτα γραφικών τελευταίας γενιάς και να περιμένεις την μέγιστη, καλύτερη, τέλεια απόδοση με έναν επεξεργαστη-μνήμη της προ-προηγούμενης γενιάς. Απλά δεν πάει έτσι. Πάνε πακέτο όλα αυτά, μαζί. Πάντως δοκίμασε να κατεβάσεις drivers- patches, γιατί μπορεί να ωφείλεται εκεί η χαμηλή επίδοση του συστήματός σου.

Περιμένουμε νέα σου- ελπίζουμε να βοηθήσαμε.

Στομαχικές διαταραχές

Αγαπητό και αξιότιμο και φοβερό και ... (δεν αντέχω να σας γλείψω άλλο γι'αυτό σταματάω) Computer Games Magazine.

Όλα ξεκίνησαν όταν γυρνούσα από διακόπες τον Αύγουστο του 2002 (ημερομηνία δεν θυμάμαι) από την Συκιά Κορινθίας και κάναμε μια στάση σε ένα περίπτερο για να πάρουμε εφημερίδα. Κατεβαίνοντας από το αυτοκινητό του πατέρα μου ήμουν λίγο ζαλισμένος και κοιμισμένος αφού είχα κάνει καινούργιο ατομικό ρεκόρ δηλαδή σε δύο ώρες έκανα τέσσερις εμετούς. Πήγα στο περίπτερο και εκεί είδα για πρώτη φορά το CGM. Ήταν το τεύχος 23 και το πήρα γιατί είχε και το παιχνίδι Septerra Core το οποίο ούτε αυτό το είχα δει ποτέ μου. Αφού το πήρα (ήταν και λίγο τσουχτερή η τιμή για την οικονομική μου κατάσταση) το ξεφύλλισα και είδα ότι είχε χρήσιμα αλλά και ενδιαφέροντα πράγματα. Τώρα έχω όλα τα τεύχη σας και θα μπορούσα να πω ότι είμαι αρκετά φανατικός σας. Ο λόγος που σου γράφω είναι για να σας παραπονεθώ για δύο σημαντικά πραγματάκια ("σημαντικά" που λέει και ο λόγος). Πρώτον, θα ήθελα να σας πω ότι δεν μου άρεσε όταν βαθμολογήσατε το GTA Vice City με 9,5 /10 και όχι με 10 γιατί εκτός ότι είμαι φανατικός με αυτό το παιχνίδι, αλλά είναι το καλύτερο third person action-driving που κυκλοφορεί στην αγορά. Το άλλο παράπονο είναι ότι οι λύσεις που δίνετε σε παιχνίδια είναι πολλές και έτσι το παιχνίδι που παίζει κάποιος μπορεί να του φαίνεται βαρετό ενώ άμα βρίσκει μόνος του τις λύσεις το παιχνίδι που θα παίζει θα γίνει για αυτόν πιο ενδιαφέρον. Τέλος θα ήθελα να σας πω ότι είμαι πορωμένος με το Mafia και θα ήθελα να μου πείτε την γνώμη σας για αυτό γιατί όλοι οι φίλοι μου με κοροιδεύουν λέγοντάς μου ότι είναι ό,τι πιο χειρότερο παιχνίδι και ειδικά σχολιάζουν τα αυτοκίνητα, αποκαλώντας αυτά "ΣΑΚΑΡΑΚΕΣ". Τελειώνοντας θα ήθελα να σας πω ότι στο γράμμα που διαβάσατε υπάρχουν κάποια μικροψεματάκια: Είναι τα εξής:

1- Όταν γύρναγα από τις διακοπές μου δεν γυρνούσα από την Συκιά αλλά από την Πάτρα.

2- Η τιμή δεν με πείραξε καθόλου γιατί δεν πλήρωσα εγώ αλλά ο πατέρας μου.

3- Οι εμετοί που έκανα ήταν 6 και όχι 4.

4- Δεν είμαι φανατικός με το GTA Vice City αλλά με το GTA 3.

5- Δεν έχω και τόσα πολλά τεύχη σας αλλά έχω από το 24 μέχρι και το 4. Επίσης θα ήθελα να σας πω ότι με λένε Γιώργο Γιαννόπουλο και μου αρέσει το ποδόσφαιρο (εννοείται φυσικά ότι μιλάω για το Pro Evolution Soccer 3). Α! Και κάτι άλλο. Ευχαριστώ που με ανεχτήκατε και άμα δεν σας κάνει κόπο διορθώστε και κανένα ορθογραφικό λαθάκι.

Με εκτίμηση,
Ο τρελός (έτσι με φωνάζουν οι φίλοι που δεν τους αρέσει το Mafia).

Αγαπητέ τρελέ μαφιόζε,

Προσπερνάμε την μανία σου με το Mafia (άσε τους φίλους σου να λένε- δεν ξέρουν τίποτα). Προσπερνάμε και την εμονή σου με τους εμετούς (sic). Προσπερνάμε και τον φανατισμό σου με το GTA Vice City/ GTA 3... το 10αράκι δεν το πήρε γιατί περιμένουμε ακόμα καλύτερα πράγματα στην σειρά.

Θα σταθούμε λίγο στις λύσεις- όπως βλέπεις κι από το τεύχος που κρατάς, τις κρατάμε σε ένα minimum πια. Εφτά σελίδες για το KOTOR (που κανονικά "σηκώνει" 50 σελίδες) και τα ίδια για το Neverwinter Knights... απλά είναι μερικές γενικές οδηγίες και συμβουλές (Made by Silverblade), χωρίς να είναι υπερβολικά κουραστικές και αναλυτικές. Όχι τίποτα άλλο, αλλά να υπάρχει και χώρος για άλλα πράγματα. Δεν γίνεται όμως να τους βγάλουμε τελείως- θα εκπλαγείς ίσως όταν μάθεις πως πολλοί αναγνώστες παίρνουν περιοδικά του χώρου μόνο για να βρουν οδηγούς στρατηγικής και κόλπα και cheats. Περί ορέξεως...

digitized by greekrcm.gr

Αίτηση για game

Αγαπητό Computer Games Magazine,
Είμαι ένας φανατικός σας αναγνώστης και θα συνεχίσω να είμαι. Ο λόγος που σας γράφω είναι για να σας παρακαλέσω να συμπεριλάβετε στο cd του παιχνιδιού τα εξής παιχνίδια: Worms Armageddon, Worms 2 και Star Trek: Klingon Academy. Τα παιχνίδια αυτά είναι παλιά και είναι δύσκολο να τα βρω (έχω ήδη ψάξει πολύ) αλλά εσείς έχετε τα μέσα να τα βρείτε. Ελπίζω σε εσάς....

Με εκτίμηση, Χ. Κ.

Θα κάνουμε ό,τι μπορούμε, αν και τα συγκεκριμένα παιχνίδια έχουν αρκετά περιορισμένο κοινό. Συνέχισε να είσαι φανατικός αναγνώστης...

Η επιστροφή του σλούρπι

Αγαπητό Computer Games Magazine,
Σου έχω ξαναγράψει και στο παρελθόν και για αυτό δεν θα παραλείψω ξανά το σχετικό σλουρπ,... γλείψιμο. Μπράβο λοιπόν για την ομολογουμένως πολύ καλή δουλειά σας και για την παράμετρο της πληροφόρησης και διασκέδασης των αναγνωστών σας.
Μην ξεχνάτε όμως ότι από το καλό υπάρχει και το καλύτερο και για αυτό μην επαναπαύεστε, συνεχίστε έτσι guys. Ως το κύριο θέμα της συντάξης μου θα αναφέρθω στα παιχνίδια action. Κάθε φορά που αγοράζω ένα τέτοιου είδους παιχνίδι με πλημμυρίζει το αίσθημα της δράσης, του μυστηρίου, της περιπέτειας. Τα οποία αυτά στοιχεία με καθηλώνουν για ώρες ατελείωτες για μένα μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή μου, κι εκτός από αυτό, στο σπίτι μου διαθέτω δύο ηλεκτρονικούς υπολογιστές παίζοντας ακόμα πιο πολλές ώρες διότι παίζω μονομαχίες με τον αδελφό μου (Ξέρω, ξέρω, είναι και το διάβασμα στη μέση).
Ας μην σας τα πολυλογώ, κι ας περάσω σε μερικές ερωτήσεις που έχω.
1- Υπάρχει για pc το παιχνίδι Full Spectrum Warrior και αν ναι, έχει κυκλοφορήσει;
2- Θα μπορούσατε να μου προτείνετε μερικά παιχνίδια (action) που η ιστορία τους να διαδραματίζεται μέσα σε τροπικά δάση, ζούγκλες, όπως π.χ το Far Cry; Λοιπόν- αυτά για σήμερα!
I 'll continue in the next magazine. See you later!

Φιλικά, Λιάτσης Φώτης

Υ. Γ. Μόλις διαβάσετε το γράμμα μου μην το πετάξετε στα σκουπίδια (please!).

Φίλε Φώτη,
Δεν πετάμε κανένα γράμμα, προς θεού! Πώς θα γεμίσουμε τον χώρο! Για το FSW, σε παραπέμπουμε στο τεύχος 38, όπου είχαμε γράψει (μεταξύ άλλων...)
"Το Full spectrum warrior το περιμένουμε πρώτα για το μαύρο κουτί της Microsoft (το Xbox ντε!) γύρω στον Απρίλιο του 2004. Και λέμε 'το περιμένουμε' γιατί αμέσως μετά θα κυκλοφορήσει και για τα pc μας. Αξίζει να σημειώσουμε τέλος, ότι το παιχνίδι κατέπληξε όλους τους παρευρισκόμενους στην έκθεση της E3, στην μεγάλη φιέστα όπου παρουσιάστηκαν τα τελευταία παιχνίδια. Ο ενθουσιασμός με την AI και τους μηχανισμούς του παιχνιδιού ήταν τόσος που το παιχνίδι βραβεύτηκε ως το καλύτερο Original (Πρωτότυπο) παιχνίδι αλλά και καλύτερο simulation της χρονιάς 2003".
Τώρα αν θέλεις ζούγκλα, μπορείς να δοκιμάσεις λίγο Serious Sam ή (κυρίως) το Vietcong και το Rising Sun.

Πειρατεία Μάθημα 423

Αγαπητό cgmag,
Θα ήθελα να θίξω και εγώ το θέμα της πειρατείας, μόνο που θα αναφερθώ και στην πειρατεία της μουσικής που, παρόλο που ακμάζει στην εποχή μας και σε κάθε Η/Υ που έχει Internet, δεν έχετε δώσει ανάλογη προσοχή στο θέμα.
Πρώτα όμως θα αρχίσω με την πειρατεία παιχνιδιών. Εγώ μέσα σε 1 χρόνο έχω αγοράσει γύρω στα 50 παιχνίδια, ενώ τα μόνα που έχω αυθεντικά είναι αυτά που παίρνω από το περιοδικό σας, το Diablo II και το Age of Empires- the age of kings. Τι με ωθεί όμως να πάρω πειρατικά και όχι αυθεντικά;
1. Αν είχα αγοράσει 50 αυθεντικά θα είχα πληρώσει το λιγότερο 2.500 Ευρώ και εγώ τόσα Ευρώ δεν έχω σκοπό να δώσω.
2. Τα περισσότερα καταστήματα ηλεκτρονικών δεν έχουν μεγάλη ποικιλία από παιχνίδια και έτσι προτιμώ να πάω στο μαγαζί της γειτονιάς που έχει πολλά πειρατικά και θα με βοηθήσουν σε ό,τι δυσκολία βρω στον υπολογιστή μου.
Ας πάμε τώρα στο θέμα της πειρατικής μουσικής. Εκεί είμαι εντελώς κάθετος και καταδικάζω όλους τους δήθεν καλλιτέχνες που τραγουδάνε για το χρήμα.
Όπως λέω πάντα, η μουσική δεν είναι για να οικονομάνε μερικοί που πάνε από κανάλι σε κανάλι για να πουλήσουν το "εμπόρευμά" τους. Αν κοιτάξετε στο Internet για το είδος μουσικής που ακούω (punk) τα περισσότερα συγκροτήματα έχουν στο site τους, αν όχι όλο το δίσκο τους, τουλάχιστο κάποια τραγούδια , αλλά και να μην έχουν, μπορώ να τα κατεβάσω από άλλες σελίδες χωρίς να φοβάμαι μήπως μου κάνουν μήνυση, γιατί σκοπός τους είναι να περάσουν ένα μήνυμα και όχι να βγάλουν κέρδη. Δυστυχώς, όμως, οι περισσότεροι νέοι ακολουθούν πιστά τη μόδα - που τα σαρώνει όλα - και εγώ ήμουν ο μόνος που άκουγα punk στο σχολείο και όλη η παρέα μου με δουλεύει για τα ακούσματά μου και βλέπω να καταλήγω στο περιθώριο αν πω πολλά ακόμα. Αλλά πιστεύω πώς φτάνουν αυτά και αξίζουν να δημοσιευτούν για να διαβάσουν οι αναγνώστες μια διαφορετική γνώμη.
Στο τέλος, σας συγχαίρω για τη δουλειά που κάνετε με μεράκι και για τη δημιουργικότητα σας, ξεφεύγοντας από τη σαπίλα. Γιατί όποιος δημιουργεί, μένει ζωντανός (μακάρι να μπορούσα να δουλέψω μαζί σας).

Υ.Γ.1: Θα ήθελα να μου πείτε αν υπάρχουν cheat για το Championship Manager 2003-2004 και ποια είναι.
Υ.Γ.2: Αυτά προς το παρόν.
Υ.Γ.3: Συγνώμη αν σας κούρασα, γεια σας.

Συνεχίστε έτσι,
Βασίλης Μαυρίδης

Αγαπητέ Βασίλη
Κι εμείς ακούμε punk, αλλά δεν κάνουμε έτσι. Και αν νομίζεις (έστω και για ένα δευτερόλεπτο), ότι ο τραγουδιστής της punk δεν θέλει να βγάλει το ψωμί του από την μουσική, τότε θα πρέπει να ετοιμαστείς για μια μεγάλη απομυθοποίηση κι ένα σοκ μόλις συνειδητοποιήσεις κάποια πράγματα.
Για τα 50 παιχνίδια που λες- περίπου μιλάμε για 8 παιχνίδια τον μήνα. Εμείς απλά αναρωτιόμαστε πόσο πολύ ευχαριστήθηκες αυτά τα παιχνίδια.
Πιστεύουμε ότι πιο καλά θα περνάς αν παίρνεις 1 ή 2 παιχνίδια τον μήνα αυθεντικά, παρά να ακολουθείς την συνταγή "Όσο πιο καλά, τόσο πιο καλά". Γιατί έτσι δεν προλαβαίνεις καν να τα χαρείς αληθινά.

Χοντρά παιδάκια

(Θα ξεκινήσω λίγο απότομα. Το e-mail αυτό δεν θα έχει τα κλασσικά γλειψίματα που περιέχονται συνήθως, αλλά θα θίγει ένα θέμα το οποίο είναι αρκετά σημαντικό νομίζω...).
Δε λέω, κι εγώ είμαι ένας από τους πιο φανατικούς gamers (τώρα παρήγγειλα καινούριο PC) αλλά μήπως το παρακάνουμε; Στις μέρες μας, ένα μεγάλο μέρος των gamers ηλικίας γύρω στα 16-18 (ανήκω σ'αυτούς...) αφοσιώνεται μόνο στον υπολογιστή του! Έχει καταντήσει αηδία πια! Υπάρχουν περιπτώσεις που τηλεφωνώ φιλαράκια μου για να βγούμε έξω, ή για να πάμε για μπάλα και μου λένε δεν μπορώ, παίζω υπολογιστή τώρα- τερματίζω το Neverwinter Nights. Πιστεύω ότι όλα πρέπει να τα κάνουμε με κάποιο μέτρο! "Παν μέτρον άριστον" έλεγαν οι Αρχαίοι... κάτι ήξεραν.
Εσείς τι πιστεύετε, δεν υπερισχύει η παρέα-φιλία του υπολογιστή; Γιατί νομίζετε ότι όλα τα Ελληνόπουλα έχουν γίνει βαρελάκια; Επειδή κάθονται όλη τη μέρα μπροστά από ένα PC ή μια TV με - τα κλασσικά - γαριδάκια στο χέρι! Νομίζω γι' αυτό βγήκε και ο όρος coach potatoes..... Πολλοί πιστεύουν ότι για να είναι κάποιος χαρούμενος πρέπει να έχει φίλους και να έχει μια απλή-γοητευτική ζωή! Αμ δε! Μερικοί είναι τρισευχαριστημένοι με το PC τους. Φαντάζεστε, λέει, το 2000 να χαλούσαν όλοι οι υπολογιστές; Τι θα γινόταν; AND THEN COMES THE CHAOS....

Υ.Γ. Continue giving Rpg's....

Don't stop working slaves,
Κυριακίδης Δημοσθένης, kydimo [T.o.D.]

Αγαπητέ KyDimo
Ποιοι είμαστε εμείς για να διαφωνήσουμε με τους Ancient Ones; Παν μέτρον άριστον και ξερό ψωμί.
Don't forget that altough your characters don't have to eat, you do. We don't want to lose any dedicated players... τάδε έφη Baldur's Gate 2 σε μια από τις loading screens.

digitized by greekrcm.gr

ΑΠΟ ΤΟ FORUM ΤΟΥ WWW.CGMAG.GR

Ο Ragnar, στο Θέμα *"Τεύχος 42- Κριτική και Σχόλια"*

Με καταστρέψατε με το παιχνίδι δώρο. Το είδε η γυναίκα μου και κόλλησε στον υπολογιστή και δεν λέει να σηκωθεί! Παράτησε τα πάντα! Δεν μαγειρεύει, δεν καθαρίζει πια. Στο σπίτι επικρατεί πλέον χάος!! Όχι τίποτα άλλο αλλα έχω αφήσει και το deus ex στη μέση. Τι δώρα της πήρα, τι ταξίδια της έταξα... τίποτα. Μέχρι που έφτασα στο σημείο να καλέσω τις φίλες της στο σπίτι για καφέ μπας και ξεκολλήσει αλλά τώρα κόλλησαν όλες μαζί και η κατάσταση χειροτέρεψε. Please help. Κάθε βοήθεια δεκτή. Κολλημένη με το shangai. Αμα της προτείνω πλέον να πάμε κάπου μου λέει πως έχει αγώνα αύριο(στο shangai!!).

Στο Θέμα *"Οι τιμές των παιχνιδιών στην Ελλάδα- ευνοούν την πειρατεία;"*

Ο Grand_Magus

Η πειρατεία ευνοείται από την τζαμπατζέ λογική του έλληνα! Γιατί να πάρει κάποιος 5 παιχνίδια σε ένα μήνα από τα οποία θα παρατήσει τα περισσότερα αντί να πάρει ένα και καλό, να ασχοληθεί σοβαρά με αυτό και μέχρι να το τερματίσει θα έχει μαζέψει λεφτά για το επόμενο. Πόσοι έχουν τερματίσει ένα παιχνίδι χωρίς να βάλουν cheat (αυτό είναι συνήθεια που ευνοείται από την πειρατεία...επείδη έχω πάρει 5 παιχνίδια πρέπει να τα τερματίσω γρήγορα μέχρι να πάρω την επόμενη ντουζίνα στο τέλος του μήνα). Χάνεται έτσι και το νόημα του gaming.

Ο Bill_Izer

Μα φυσικά και οι τρέχουσες τιμές στην ελληνική αγορά ευνοούν την πειρατεία στο maximum. Οι τιμές είναι απαράδεκτες. 50 ευρώ για ενα παιχνίδι; Ειναι λίγο παράλογο. Εγώ προσωπικά αγόρασα το Homeworld 2 γιατί είμαι πορωμένος με την σειρά Homeworld και έπρεπε να το πάρω αυθεντικό. Έτσι και αλλιώς είναι παιχνιδάρα και στα γραφικά και στο γενικό στήσιμο του παιχνιδιού. Αλλά αν μου έλεγες να αγοράσω π.χ. το Unreal 2003 αν και μου αρέσει πάρα πολύ- δεν θα το αγόραζα. Ειναι φυσικό και λογικό... αν πέσουν οι τιμές θα πέσει και ο αριθμός των πειρατικών παιχνιδιών.

Ο Ein

Σιγουρα οι τιμές ειναι αρκετά υψηλές σχετικά με την ελληνική αγορά και σίγουρα πάνω από το 90% των gamers καταφεύγει στην πειρατεία, προκειμένου να του μένουν λεφτά για να πιεί και μια μπύρα. Εγώ προσωπικά αρνούμαι να παίζω πειρατικά, όχι γιατί θα με χαλούσαν, απλά τις περισσότερες φορές (και έχω αρκετά παραδείγματα από την παρέα μου) γίνεται συνήθεια, αρρώστια και συνεχώς θέλεις να αγοράζεις ό,τι καινούριο βγαίνει χωρίς να έχεις ολοκληρώσει ούτε το 30% του τελευταίου παιχνιδιού που πήρες. Το gaming έτσι χάνει την αξία του. Ένα παιχνιδι σου μενει στο μυαλο για 2 - 3 μερες και μετα τιποτα.Που ειναι οι εποχες που περναμε π.χ το Ocarina Of Time και αφού παίζαμε και παίζαμε και παίζαμε περιμέναμε και λιγάκι με αγωνία για το majora's mask. Τώρα που τέτοια πράγματα...κάθε μέρα άλλο παιχνίδι...Ποτέ δεν πιστεύω να με ελκύσει αυτή η πλευρά του gaming, όχι οτι έχουμε τις καλύτερες τιμές αλλά έτσι κι αλλιώς εγώ έτσι είχα συνηθίσει από την Nintendo. Πλήρωνα αυτό που άξιζε...

- Ο Eilo84 στο Θέμα *"Σύγκρουση Τιτάνων"*

Το Gothic II είναι παιχνίδι στο οποίο ελέγχεις ένα άτομο κι όχι ομάδα. Αυτό όμως - το μειονέκτημα(;;;)- σε κάνει να ταυτιστείς απόλυτα με τον ήρωα, έχοντας ταυτόχρονα την βοήθεια από ένα καταπληκτικό τρισδιάστατο περιβάλλον και ένα από τα πιο ρεαλιστικά συστήματα μάχης σε Rpg (να μην ξεχνάμε το τελευταίο παρακαλώ).

Η αίσθηση ότι περιπλανιέσαι σε πόλεις, δάση, αγρούς, βουνά, ποτάμια ,σπηλιές , θάλασσα (κολυμπώντας !!!), νησιά είναι κάτι το ανεπανάληπτο. Περπατάς στο δρόμο μιας πόλης κι ακούς τους κατοίκους να σχολιάζουν τις εξελίξεις, τα νέα ή τις τιμές της αγοράς. Είσαι στο δάσος και βλέπεις το λιγοστό φως να περνάει από τις φυλλωσιές των δέντρων και να φωτίζει αχνά το μονοπάτι σου, ενώ ακούς κάποιο κλαδάκι να σπάει κάπου πιο μακριά και βλέπεις κάποιο ζώο να μασουλάει ή κάποιο λύκο να ετοιμάζεται να επιτεθεί ή κάποιο Elite Orc να παραφυλά...

Απίστευτη ατμόσφαιρα.

Θα αναφέρω κάτι που μου έκανε φοβερή εντύπωση:

(ακολουθούν Spoilers, το λέω για να μην βαράτε μετά). Αγναντεύω την θάλασσα στο λιμάνι και βλέπω κάτι στο βάθος που μοιάζει με νησί. Είναι όμως; Μπα, μάλλον ντεκόρ θα είναι ή μήπως όχι; Πάω να δω! Βουτιά στην θάλασσα κι έρχομαι σε επαφή με τον βυθό - απίστευτη λεπτομέρεια. Ανεβαίνω στην επιφάνεια να πάρω ανάσα. Έχω ξεχάσει τι γύρευα... Α, ναι... το νησί. Λοιπόν κολυμπάω και μετά από λίγο φτάνω εκεί. Υπάρχει όντως νησάκι!!! Ποια quest τώρα!!! Εδώ θα μείνω να κάνω ηλιοθεραπεία!!! Ενώ κάνω εξερεύνηση κι έχω χάσει ήδη μισή ώρα τουλάχιστον να χαζεύω τα τοπία, βρίσκω μια σπηλιά κρυμμένη από βάτα και θάμνους...Νέα εξέλιξη .... Τριγυρνάς και ποτέ δεν ξέρεις τι θα συναντήσεις και που!!! Το στοιχείο του αιφνιδιασμού καραδοκεί παντού και πάντα.

Αλλά επαναλαμβάνω κλείνοντας ότι εξίσου σημαντικό για μένα ήταν το ρεαλιστικό σύστημα μάχης. Ποτέ δεν είσαι ο θεός του πολέμου. Βάλ'τα με 2 skeleton warriors ή Elite orcs κτλ και θα 'βλέπεις τα ραδίκια ανάποδα' σε χρόνο dt. Παντού το στοιχείο της στρατηγικής μάχης, του αντιπερισπασμού, της πραγματικής ξιφομαχίας, για να μην πω του stealth ή τρεχάτε ποδαράκια μου αν τα πράγματα ζορίσουν.

Από τη άλλη το BGII είναι ένα έργο τέχνης τόσο όσο αφορά τα υπέροχα ισομετρικά γραφικά του, όσο και από την άποψη της σκοτεινής και μυστηριώδους υπόθεσης. Ελέγχεις ομάδα, άρα πρέπει να ανεχθείς και τα σχόλια τους, την κριτική ή την γκρίνια τους. Μπορεί να μην έχει εξερευνήσεις στην φύση, αλλά τι να πει κανείς για τα 300 quests, τις 200 ώρες παιχνιδιού, την αγωνία και την προσδοκία, το χτίσιμο του χαρακτήρα κτλ; Αλλά και την απίστευτη επιρροή στην εξέλιξη που έχει κάθε σου απόφαση!!! Δεν θα επεκταθώ περισσότερο γιατί υπάρχει ένα αριστουργηματικό αφιέρωμα στο τεύχος που κυκλοφορεί που πρέπει όλοι να διαβάσουμε. (Γκρίζα διαφήμιση εκ του ασφαλούς). Άλλωστε θα ήταν άδικο γιατί το BGII έχει ήδη καθιερωθεί σαν κορυφαίο στην καρδιά κάθε pc gamer.

Συμπέρασμα: το Gothic II θα έπρεπε να κονταροχτυπηθεί με το Morrowind και μάλλον θα κέρδιζε γιατί παρόλο που το δεύτερο είναι πιο αχανές, είναι παράλληλα και πιο 'ψυχρό' σαν παιχνίδι. Στο είδος που αντιπροσωπεύει, το Gothic II είναι νικητής στην καρδιά μου. Είναι ένα παιχνίδι με το οποίο διασκέδασα και ψυχαγωγήθηκα!!!

Το BGII πάλι είναι all time classic, νικητής σε όλες τις άλλες κατηγορίες (με εξαίρεση το Planescape που αποτελεί τον δικό μου έρωτα).

- Ο Vavutsikarios, στο Θέμα *"Συνθέσεις μηχανημάτων των reviews"*

Διαβάζοντας το τεύχος Μαρτίου μου δημιουργήθηκε μια απορία. Αναφέρεται σε διάφορα reviews πτώση του framerate. Κι εύλογα αναρωτιέμαι: σε τι μηχάνημα τρέχει το παιχνίδι; Γιατί αν το παιχνίδι τεστάρεται σε ένα σούπερ ντούπερ PC τελευταίας γενιάς τότε ναι, η όποια πτώση του framerate είναι ανησυχητική. Αν όμως έχουμε να κάνουμε με ένα μηχανάκι τριετίας τότε δεν υπάρχει καν λόγος να αναφέρεται. Είναι τελείως φυσιολογική και ο κάθε gamer που έχει ένα τέτοιο μηχάνημα την περιμένει. Θα ήθελα λοιπόν να ζητήσω να αναγράφονται οι συνθέσεις των μηχανημάτων όπου δοκιμάζονται τα παιχνίδια, ιδιαίτερα μιας και στα reviews γίνονται αναφορές σε τέτοιου είδους στοιχεία. Το ιδανικό βέβαια θα ήταν άλλο.

Το ιδανικό, λοιπόν, τίποτα λιγότερο από αυτό:

Να τεστάρονται τα παιχνίδια σε ένα σύνολο συνθέσεων υπολογιστή, κυρίως επιμένοντας σε κομμάτια που έχουν πουλήσει αρκετά σε gamers τα τελευταία χρόνια. Θα μπορούσατε ίσως να κάνετε μια έρευνα για το τι μηχανήματα έχουν οι περισσότεροι αναγνώστες σας.

Θα μπορούσε να γίνεται μια σύνοψη, σε

digitized by greekrcm.gr

ένα πινακάκι σε μια γωνιά του review, της συμπεριφοράς του παιχνιδιού σε κάθε μια από αυτές τις συνθέσεις. Πολύ συνοπτικά, δηλαδή: α)δεν παίζει καθόλου, β)ίσα που παίζεται, γ)παίζει ικανοποιητικά και δ)πάει σφαίρα.
Χωρίς να το σκεφτώ πολύ, να πως περίπου φαντάζομαι τις συνθέσεις που θα περίμενα να δω:
PIII 800MHz (i815 ή VIA) με TNT2 (όχι M64) και 128, 256 και 512MB RAM
PIII 800MHz (i815 ή VIA) με GeForce2 GTS και 128, 256 και 512MB RAM
PIII 800MHz (i815 ή VIA) με GeForce4 Ti 4200 και 128, 256 και 512MB RAM

Athlon Thunderbird 1400MHz (VIA KT266A) με GeForce2 GTS και 128, 256 και 512MB RAM
Athlon Thunderbird 1400MHz (VIA KT266A) με GeForce4 Ti 4200 και 128, 256 και 512MB RAM
Athlon Thunderbird 1400MHz (VIA KT266A) με Radeon9700 και 128, 256 και 512MB RAM

P4 2.53GHz (i845?) με GeForce2 GTS και 256, 512MB και 1GB RAM
P4 2.53GHz (i845?) με GeForce4 Ti 4200 και 256, 512MB και 1GB RAM
P4 2.53GHz (i845?) με Radeon9700 και 256, 512MB και 1GB RAM

Athlon 64 3200+ (VIA ή nVidia) με GeForce2 GTS και 256, 512MB και 1GB RAM
Athlon 64 3200+ (VIA ή nVidia) με GeForce4 Ti 4200 και 256, 512MB και 1GB RAM
Athlon 64 3200+ (VIA ή nVidia) με Radeon9700 και 256, 512MB και 1GB RAM

Ή και αρκετά διαφορετικά. π.χ. αντί του P4 2.53 ένας AXP 2600+ με nForce2 ultra και αντί του A64 ένας P4 3,2 με i865.

Δεν ξέρω πόσο δύσκολο είναι να υλοποιηθεί κάτι τέτοιο. Φαντάζομαι χρειάζεται ένας χώρος με έναν πάγκο και 4 PCιά πάνω (κάρτες και μνήμες πάνε κι έρχονται). Ά, και ένας υπάλληλος part time σε στενή συνεργασία με τους συντάκτες νομίζω θα αρκούσε.
Πάντως κάτι τέτοιο θα έδινε μια επιπλέον νότα επαγγελματισμού και κύρους στα reviews. Δεν ξέρω εάν και κατά πόσον είναι εφικτό. Θα ήταν όμως εξαιρετικό αν γινόταν. Την αναφορά των συνθέσεων όμως την θεωρώ σημαντική, δεν είναι δύσκολο να γίνεται και μπορεί να ρίξει φως σε θολά σημεία και αναφορές που εμφανίζονται στα κείμενα των reviews.

ΣΥΝΤΟΜΕΣ ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ

Στέλλα Μελένιου
Μην ανησυχείς- όπως βλέπεις κι εσύ, το Flashback ζει και βασιλεύει. Και ναι, παραμένει πνευματικό παιδί του αρχισυντάκτη μας (σιγά μην άφηνε κανέναν άλλον να την πάρει!). Χαιρετίσματα και στις χελώνες...

Θοδωρής (Κοκκινόχωμα)
Θα προσπαθήσουμε για το Game Files- αλλά το Splinter Cell είναι πολύ πρόσφατο για να το δώσουμε. Τα 4-5 demos θα χρειαστούν πολύ, πολύ, πολύ χώρο και δύσκολα θα χωρέσουν όλα σε ένα cd.

Βούλη Π.
Σημειώνουμε τις προτάσεις σου και είμαστε σίγουροι ότι όλα θα πάνε καλά. Περαστικά!

Άννι και Πηνελόπη
Είστε ευπρόσδεκτες φυσικά. Μην ξεχνάτε ότι μπορείτε να παίρνετε τηλέφωνο στα κεντρικά (2527000) αν υπάρξει κι άλλο πρόβλημα- αρκεί να καλέσετε 3 με 5 το μεσημέρι, για να βρεθεί κάποιος συντάκτης ή σχετικός τεχνικός για να συζητήσετε. Για το Hitman: Contracts είμαστε κι εμείς στην ανανομή. Μείνετε συντονισμένες και μην ντρέπεστε για τον τρόπο που αποφασίζετε να περάσετε τον ελεύθερο χρόνο σας!!!

COM1 ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ

ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΓΙΑ:

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

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

ΠΡΟΣΦΟΡΑ: DIGITAL PHOTOCAMERA JAGA 6,6 MPixel από ~~195 €~~ τώρα 170 €

ΠΡΟΣΦΟΡΑ 1
M/B MSI KT6 DELTA SATA, TOWER MIDI ATX 350W,
MNHMH 512 MB (DDR 400 MHZ),
AMD ATHLON 2800 MHZ + XP,
VGA Ge-FORCE FX 5600 256MB + TV OUT,
H.D. MAXTOR 120 GB SATA,
DVD-Rom PLEXTOR 16x 48x,
DVD-RW PLEXTOR 708,
MODEM CRYPTO 56K V92, F.D.D. 1,44 MB,
KEYBOARD, MOUSE (MICROSOFT),
ΟΘΟΝΗ LG 17 10S TFT 17" BL-SIL
ΚΑΙ ΔΩΡΟ ΠΟΛΥΜΗΧΑΝΗΜΑ HP PSC 1210 (ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ-SCANNER-ΦΩΤ/ΚΟ)
ΤΕΛΙΚΗ ΤΙΜΗ 1680 € (με ΦΠΑ)
3 ΧΡΟΝΙΑ ΕΓΓΥΗΣΗ

ΠΡΟΣΦΟΡΑ 2
M/B QDI KUDOZ 7X600-6A, TOWER MIDI ATX 350W,
MNHMH 512 MB (DDR 400 MHZ),
AMD ATHLON 2400 MHZ+XP,
VGA Ge-FORCE FX5200 128MB + TV OUT,
H.D. MAXTOR 40 GB, F.D.D. 1,44,
DVD-Rom PLEXTOR 16x 48x,
CDRW PLEXTOR 52x 24x 52x,
MODEM CRYPTO 56K V92 (INTERNAL),
KEYBOARD, MOUSE (MICROSOFT),
ΟΘΟΝΗ LG 15 10S TFT 15" BL-SIL
ΚΑΙ ΔΩΡΟ ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ HP 3650
ΤΕΛΙΚΗ ΤΙΜΗ 1140 € (με ΦΠΑ)
3 ΧΡΟΝΙΑ ΕΓΓΥΗΣΗ

• ΣΥΝΔΕΣΕΙΣ INTERNET HOL @OTEnet FORTH net • ΣΥΝΔΕΣΕΙΣ ΣΤΑΘΕΡΗΣ ΚΑΙ ΚΙΝΗΤΗΣ ΤΗΛΕΦΩΝΙΑΣ ΜΕ

PC CD ROM
Όλοι οι τίτλοι PC- PS 2 - X Box - Gamecube στο χώρο σας με 3€ χρέωση! Για επαρχία παράδοση σε 24 ώρες!
PSone PlayStation 2 XBOX NINTENDO GAMECUBE GAME BOY ADVANCE

ΕΩΣ 36 ΔΟΣΕΙΣ ΜΕΣΩ E-MARKET ΤΡΑΠΕΖΑΣ ΠΕΙΡΑΙΩΣ
VISA MasterCard

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

digitized by greekrcm.gr

Προηγούμενα Τεύχη



1
• Age of Empires II: Age of Kings • Final Fantasy VIII • Pharaoh • Flyf • Command & Conquer: Tiberian Sun • Sim Theme Park • Prince of Persia 3D



2
• 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



3
• Nox • Age of Wonders • Homeworld • Soul Reaver • Jane's F/A - 18 • Darkstone • Shadow Company • Planescape: Torment



4
• Thief II: The Metal Age • Star Wars: Force Commander • Revenant • Evolva • Ultima IX: Ascension • Panzer General 3D Assault



5
• Homeworld Multiplayer • Might & Magic VIII: Day of the Destroyer • Sid Meier's Antietam! • Majesty • The Longest Journey • EverQuest • Horse & Musket • Indiana Jones and the Infernal Machine • The Curse of Monkey Island • Septerra Core • Starfleet Command • 1602 AD • Drakan: Order of the Flame • Soldier of Fortune



6
• 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



7
• 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



8
• Crimson Skies • Alone In The Dark 3 • Wargamer: Napoleon 1813 • Disciples: Sacred Lands • King of Dragon Pass • KISS: Psycho Circus • Deus Ex • Icewind Dale • Panzer Campaigns 1: Smolensk '41 • Flanker 2.0 • Dino Crisis



9
• Baldur's Gate • Final Fantasy VIII • Zeus: Master of Olympus • Warlords Battlecry • Wizards and Warriors • Nocturne • Civilization: Call to Power • Third Reich



10
•American McGee's Alice • Red Alert 2 (Part 1) • Dracula 2: Resurrection • Sacrifice • The Blair Witch Project Vol.1 • Combat Flight Simulator • Blade Runner



11
• Baldur's Gate II: Shadows of Amn • MechWarrior IV: Vengeance • No One Lives Forever • Advanced Tactical Fighters • Betrayal in Antara • East Front • Fighting Steel



12
• The Blair Witch Project Vol. 2 • Necronomicon: The Dawning of Darkness • Stupid Invaders • Age of Sail • Battle Isle 2220 • Dungeon Keeper II • Metal Gear Solid • Monty Pythons and the Holy Grail • Red Alert 2 (Part 2)



13
• Black Dahlia • Caesar III • Escape from Monkey Island • Falcon 4 • Icewind Dale: Heart of Winter • Lands of Lore III • Legend of the Prophet and the Assassin



14
• Black & White (Part 1) • Oni (Part 1) • Fallout 2 • Starfleet Command • Clive Barker's Undying (Part 1) • Phantasmagoria II • Lighthouse



15
• 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)



16
• Alone in the Dark IV (Part 1) • Silent Hunter • Tropico • Desperados (Part 2) • Diablo II: Lord of Destruction • Before you start fragging • Baldur's Gate II: Throne of Bhaal



17
• Desperados: Wanted Dead or Alive (Γ' Μέρος) • Baldur's Gate II: Throne of Bhaal (Β' Μέρος) • Alone in the Dark IV: The New Nightmare (Β' Μέρος) • Dracula: Resurrection • Afterlife • Crusader: No Regret • Blood 2: The Chosen



18
•Max Payne (Α' Μέρος) • Giants-Citizen Kabuto (Α' Μέρος) • Half-Life: Counterstrike (Α' Μέρος) • Railroad Tycoon 2



19
• Oddworld: Abe's Oddysse • Half Life: Counter Strike (ΜέροςΒ) • Giants: Citizen Kabuto (Μέρος Β) • Sheep, Dog 'n' Wolf



20
• Red Faction • Max Payne • Deus Ex (Μέρος Α)



21
• Evil Dead: Hail to the King • Fifa 2002 • Soul Reaver 2 • Deus Ex (Μέρος Β)



22
• In Cold Blood (Μέρος Α') • Project IGI • Spider Man



23
• Ground Control (Μέρος Α') • In Cold Blood (Μέρος Β') • Return to Castle Wolfenstein



24
• Project Eden (Α' Μέρος) • Ground Control (Β' Μέρος) • Septerra Core (Α'Μέρος) • Age of Empires: Rise of Rome



25
• Earth 2150: Escape from the Blue Planet • Project Eden • Septerra Core



26
• Medal of Honor: Allied Assault • Project Eden • Grandia 2 • Guardian of Darkness



27
• Heroes of Might & Magic IV • Grandia 2 • Fallout



28
• Warlords Battlecry II • Descent II • Elder Scrolls: Morrowind (Α' Μέρος)



29
• Elder Scrolls: Morrowind (Β' Μέρος) • Soulbringer • Mafia



30
• Syberia • Mafia • The Thing • Elder Scrolls: Morrowind (Γ' Μέρος)



31
• Neverwinter Night • Icewind Dale II • Hitman 2 (Α' Μέρος)



32
• Hitman 2 (Β' Μέρος) • Icewind Dale II • Arx Fatalis • Divine Divinity (Α' Μέρος)



33
• Wizardry 8 (Α' Μέρος) • Divine Divinity (Β' Μέρος) • Hitman 2 (Γ' Μέρος)



34
• Wizardry 8 (Β' Μέρος) • Age of Mythology (Α' Μέρος) • Cameron Files 2: Pharaoh's Curse



35
• Silent Hill 2 • Age of Mythology • Shadow of Memories



36
• Freelancer • Post Mortem • Tom Clancy's Splinter Cell



37
• Alfred Hitchcock Final Cut • Omega Stone • Splinter Cell



38
• Warcraft Frozen Throne • Indiana Jones & the Emperor's Tomb • Neverwinter Nights: Shadow of Undrentide



39
• Pirates of the Caribbean • Indiana Jones & the Emperor's Tomb



40
• Jedi Academy • Runaway

41
• Max Payne 2 • Ανάπτυξη χαρακτήρων στο Gothic II

42
• Gothic 2 • Broken Sword: The Sleeping Dragon

43
• Uru: Ages beyond Myst • The Secret of the Nautilus

ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ ΕΝΑ ΟΛΟΚΛΗΡΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΔΩΡΟ ΣΕ DVD BOX

digitized by greekrcm.gr

Υπάρχει ένας τόπος...



...να στροφάρεις και να κοντράρεσαι συνεχώς και ανελέητα



...όπου μπορείς να οδηγείς μέρα νύχτα, 24 ώρες το 24ωρο



...να λες τη γνώμη σου, να ονειρεύεσαι και να κάνεις νέους φίλους

Ενας τόπος όπου το αυτοκίνητο και ό,τι το αφορά έχουν την τιμητική τους!

Και για όλα αυτά δε χρειάζεται να κάνεις ούτε μια δραχμή βενζίνη....

Απλά πληκτρολόγησε

www.DRIVE.gr

και ανέβασε ταχύτητα σελίδα - σελίδα!

digitized by greekrcm.gr

red line



Νέες Κυκλοφορίες

39,95



CHICAGO 1930

Πάρτε το μέρος των συμμοριών ή της αστυνομίας και ελέγξτε μια ομάδα πέντε χαρακτήρων σε ένα παιχνίδι γεμάτο δράση. Οι εχθροί έχουν ποικίλες αντιδράσεις ενώ τα γραφικά και ο ήχος σας μεταφέρουν στην δεκαετία του '30.

49,95



ARMED AND DANGEROUS

Το ARMED & DANGEROUS, ένα εκρηκτικό - χαρούμενο παιχνίδι, με ένα σύνολο επαναστατών με όπλα, με αιθάνες αποστολές και με όπλα που πραγματικά προκαλούν μεγάλες εκρήξεις.

43,95



LEGACY OF KAIN DEFIANCE

Η συνέχεια της επικής ιστορίας των δυο μεγάλων εχθρών Kain και Razile συνεχίζετε στο Defiance όπου μπορείτε να παρετε τον ρόλο και των δύο, σε σκοτεινές Gothic περιοχές σχεδιασμένες με εντυπωσιακά γραφικά και animations.

20,95



RAINBOW SIX 3 ATHENA SWORD

Το Tom Clancy's Rainbow Six 3: Athena Sword Mission Pack, περιλαμβάνει τις τελευταίες αποστολές της καλύτερης αντιτρομοκρατικής ομάδας στον κόσμο. Το παιχνίδι κινείται σε εξωτικά μέρη στη Μεσόγειο από την Ιταλία μέχρι και την Ελλάδα!!

29,95



DEUS EX INVISIBLE WAR

20 χρόνια μετά το πρώτο παιχνίδι, το Deus Ex: Invisible War διεξάγετε σε ένα κόσμο όπου η νανοτεχνολογία έχει επικρατήσει και εσύ πρέπει να διαλέξεις πλευρά. Η μοίρα του κόσμου όπως τον ξέραμε κρέμετε πλέον στα χέρια σου!!

Τώρα και στο internet
www.redline.gr

PC CD ROM

ACTION

ACTION MAN	10.95
AIKEN'S ARTIFACT	9.95
AIRFIX DOGFIGHTER	12.95
AQUANOX	16.95
ARMED AND DANGEROUS	49.95
ARMOR COMMAND	9.95
BAD BOYS II	45.95
BIONICLE	29.95
BLOOD RAYNE	19.95
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
ENCLAVE	26.95
ENTER THE MATRIX	39.95
EVOLVA	10.95
FIRE CHIEF	29.95
FREEDOM FIGHTERS	48.95
FROGGER	10.95
FROGGER 2	10.95
FRONTLINE ATTACK : WAR OVER EUROPE	14.95
FUTURE COP : LAPD 2100 AD	10.95
GHOST RECON	19.95
GHOST RECON COMPLETE	34.95
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
KAAN	15.95
KRAZY IVAN	9.95
LORD OF THE RINGS : RETURN OF THE KING	48.95
MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER	19.95
MAGESLAYER	13.95
MAGIC CARPET 2	9.95
MDK 2	10.95
MECH COMMANDER 2	17.95
MECHWARRIOR 3	12.95
MEN IN BLACK	9.95
MESSIAH	9.95
NIGHTSHADE	58.95
PANZER DRAGOON	9.95
RAYSTORM	9.95
RED SHARK	9.95
SENTINEL RETURNS	9.95
SHADOW WARRIOR	9.95
SHOCKWAVE ASSAULT	11.95
SINBAD	16.95
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	29.95
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	34.95
WHEEL OF TIME	14.95
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	10.95
COMMANDOS 3: DESTINATION BERLIN	53.95
CURSE : THE EYE OF ISIS	43.95
DEATHTRAP DUNGEON	10.95
DESPERADOS	16.95
DEUS EX	10.95
DEUS EX : INVISIBLE WAR	29.95
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	10.95
EVIL TWIN	9.95
FELLOWSHIP OF THE RING	15.95
FORT BOYARD MILLENIUM	16.95
FREEDOM FIRST RESISTANCE	18.95
GHOST MASTER	12.95
GHOST RECON JUNGLE STORM	34.95
GRAND THEFT AUTO : VICE CITY	48.95
HARRY POTTER & CHAMBER OF SECRETS	19.95
HARRY POTTER & THE PHILOS. STONE	23.95
HITMAN	10.95
HITMAN 2	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 GOTHIC 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
PRINCE OF PERSIA : COLLECTOR'S EDITION	54.95
PRINCE OF PERSIA : SANDS OF TIME	49.95
PROJECT EDEN	9.95
PROJECT NOMADS	24.95
RAINBOW SIX : GOLD PACK EDITION	14.95
RAINBOW SIX : RAVEN SHIELD	20.95
RAINBOW SIX 3 : ATHENA SWORD	20.95
RAINBOW SIX 3 GOLD	20.95
SECRET SERVICE	16.95
SHADOWMAN	10.95
SILENT HILL 2 DIRECTOR'S CUT	42.95
SILENT HILL 3	43.95
SOUL REAVER 2	14.95
SOULTRAP	12.95
SPIDERMAN : MOVIE	19.95
SPLINTER CELL : PANDORA'S TOMORROW	44.95
SPLINTER CELL COLLECTOR'S EDITION	43.95
STAR TREK : AWAY TEAM	11.95
STAR TREK : THE FALLEN	9.95
STAR WARS : PHANTOM MENACE	21.95
SUM OF ALL FEARS	12.95
THE DEVIL INSIDE	9.95
THE GREAT ESCAPE	43.95
THE HOBBIT	38.95
THE MUMMY	17.95
THE THING	15.95
THIEF : DARK PROJECT	10.95
THIEF 2 : THE METAL AGE	10.95
TIMELINE	11.95
TOMB RAIDER	10.95
TOMB RAIDER : ANGEL OF DARKNESS	48.95
TOMB RAIDER : CHRONICLES	16.95
TOMB RAIDER II	10.95
TOMB RAIDER III	10.95
TOMB RAIDER IV : THE LAST REVELATION	10.95
VIRUS	9.95
X-MEN 2 : WOLVERINE'S REVENGE	26.95

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 HAZZARD	9.95
EXTREME BIKER	10.95
IGNITION	9.95
INTERSTATE 76	10.95
ITALIAN JOB	39.95
LIVE WIRE	9.95
RENEGADE RACERS	9.95
ROLLCAGE	9.95
S.C.A.R.S.	9.95
STARSKY & HUTCH	39.95
WACKY RACES	21.95
WIPEOUT 2097	11.95

ADVENTURE

ADVENTURE AT CHATEAU D'OR	16.95
ALFRED HITCHCOCK	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	20.95
CRYSTAL KEY	16.95
DRACULA 2	14.95
EGYPT 2	10.95
FRANK HERBERT'S DUNE	10.95
FULL THROTTLE	15.95
GABRIEL KNIGHT 3	13.95
JOURNEYMAN PROJECT 3	10.95
KING'S QUEST : MASK OF ETERNITY	12.95
LAW & ORDER	19.95
LITTLE BIG ADVENTURE 2	15.95
LOCHNESS	19.95
LONGEST JOURNEY	16.95
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
NOCTURNE	12.95
REQUIEM	9.95
RING II	41.95
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
THORGAL	19.95
TIME PARADOX	13.95
URU COLLECTOR'S EDITION	49.95
ZORK GRAND INQUISITOR	14.95

COLLECTION

ATARI 80 CLASSIC GAMES	29.95
CASTROL HONDA / J. HERBERT'S GR. PRIX	9.95
CLASSICS COLLECTION 2	26.95
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 CLASSIX
ARCADE CLASSIX
C64 CLASSICS
SPECTRUM CLASSIX

EXPANSION

AGE OF MYTHOLOGY : TITANS	
ALPHA CENTAURI : ALIEN CROSSFIRE	
BATTLEFIELD 1942 : ROAD TO ROME	
BATTLEFIELD 1942 : SECRET WEAPONS	
BLACK & WHITE : CREATURE ISLE	
C&C : YURI'S REVENGE	
C&C GENERALS : ZERO HOUR	
CIVILIZATION III : CONQUESTS	
CIVILIZATION III : PLAY THE WORLD	
COSSACKS : ART OF WAR	
COSSACKS : BACK TO WAR	
DEER HUNTER : EXTENDEND SEASON	
DIABLO 2 EXPANSION	
DUKE ZONE	
EMPIRE EARTH : ART OF CONQUEST	
FS SCENERY GREECE 2002	
GRAND THEFT AUTO LONDON	
HEROES OF M&M IV : GATHERING STORM	
IRON PLAGUE (7 KINGDOMS EXP.)	
MEDAL OF HONOUR : BREAKTHROUGH	
MEDAL OF HONOUR : SPEARHEAD	
MEDIEVAL VIKING INVASION	
MODS & MAPS FOR COUNTERSTRIKE	
MORROWIND BLOODMOON	
MS TRAIN ADD ONS	
NEVERWINTER NIGHTS : HORDES OF UNDER	
NEVERWINTER NIGHTS : SHADOWS OF UNDR.	
OPER. FLASHPOINT : BETWEEN THE LINES	
OPER. FLASHPOINT : RED HAMMER	
RAINBOW SIX : EAGLE WATCH	
RHINE VALLEY : TRAIN SIM ADD ON	
SHOGUN : MONGOL INVASION	
STREETS OF SIM CITY	
THE SIMS : HOT DATE	
THE SIMS : LIVIN UP	
THE SIMS : MAKIN' MAGIC	
THE SIMS : SUPERSTAR	
THE SIMS : UNLEASHED	
THE SIMS : VACATION	
TROPICO : PARADISE ISLAND	
WARCRAFT III : FROZEN THRONE	
WARHAZARD : WARCRAFT III ADD ON	

FIGHTING

GLADIATOR	
LAST BRONX	
MAGIC THE GATHERING : BATTLEGROUNDS	
MORTAL KOMBAT 4	
VIRTUA FIGHTER 2	

FOOTBALL

CHAMPIONSHIP MANAGER 00/01	
CHAMPIONSHIP MANAGER 03/04	
CHAMPIONSHIP MANAGER 3	
CHAMPIONSHIP MANAGER 4	
CHAMPIONSHIP MANAGER 99/00	
EURO 2000	
F.A. PREMIER LEAGUE MANAGER 2000	
F.A. PREMIER LEAGUE STARS 2001	
FIFA 2001	
FIFA 2002	
FIFA 2003	
FIFA 2004	
FOOTBALL DIRECTOR	
GIANLUCA VIALLI'S EUROPEAN MANAGER	
I.S.S. 3	
PRO EVOLUTION SOCCER 3	
TOTAL CLUB MANAGER 2003	
TOTAL CLUB MANAGER 2004	
UEFA CHALLENGE	
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 01/02	
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 99/00	
UEFA MANAGER 2000	
WORLD CUP 98	
WORLD LEAGUE SOCCER 98	
WORLD SOCCER CHALLENGE	
WORLDWIDE SOCCER	

μπορείτε να παραγγείλετε και από το διαδίκτυο στο ... www.redline.gr

digitized by greekrcm.gr

MUSIC

USIC COLLECTION VOL. 2	17.95
000 (J/C)	9.95

ONLINE

Y ON LINE	11.95
EST : SCARS OF VELIOUS	17.95
S : EMPIRE OF ISTARIA	24.95
ARS : GALAXIES	49.95
ONLINE : SECOND AGE (J/C)	9.95
ONLINE : THIRD DAWN	44.95

PLATFORM

KODUS	9.95
	16.95
	12.95
ORM JIM 3D	10.95
	9.95
GS 3D	9.95
KINGS 2	9.95
2	16.95
3	20.95
M	17.95
	10.95

POOL / PINBALL

URE PINBALL	31.95
+ CLASSIC BILLIARD	16.95
OL	10.95
E PINBALL	10.95
WHITE'S SNOOKER	10.95
BALL : FANTASTIC JOURNEY	9.95

PUZZLE / BOARD

MOVE 3	9.95
MOVE 4	10.95
MASTER 9000	33.95
RMIND	14.95
OLY NEW EDITION	24.95
RA'S BOX	9.95
AI SECOND DYNASTY	9.95
L CHESS 2	10.95
S BLAST	10.95

RACING

OLUTION	10.95
CRAZY CUP	9.95
OL HONDA SUPERBIKE	9.95
MCRAE RALLY	10.95
MCRAE RALLY 2	10.95
MCRAE RALLY 3	49.95
WORLD	17.95
LLENGE 99-02	48.95
MPIONSHIP SEASON 2000	23.95
NG CHAMPIONSHIP	14.95
LD GRAND PRIX	16.95
ACING 2	26.95
ACING 2001	9.95
LA 1 2000	12.95
LA 1 2001	18.95
LA 1 2002	28.95
LA 1 99	12.95
LA KARTS	9.95
	9.95
PRIX LEGENDS	10.95
PRIX WORLD	13.95
Y DAVIDSON - ACROSS AMERICA	11.95
ATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP	9.95
E VILLENEUVE'S SPEED CHALLENGE	10.95
S 24 HOURS	9.95
CARTS	10.95
R RALLYE	18.95
MACHINES V3	9.95
HT RACING	11.95
WN MADNESS 2	20.95
CO GRAND PRIX SIMULATION 2	14.95
CROSS MADNESS 2	10.95
R RACING 2000	13.95
R REVOLUTION	10.95
R ROAD RACING	9.95
OR SPEED : UNDERGROUND	48.95
OR SPEED : ROAD CHALLENGE	10.95
AN HAAS RACING	9.95
AD	16.95
KART	18.95
ALLY 2001	13.95
CHAMPIONSHIP XTREME	14.95
MER 2	10.95
MER 4x4	10.95
MER RALLY	10.95
GT	9.95
RALLY 2	11.95
TOURING CARS	9.95
LENE HONDA MOTOCROSS GP	16.95
S CAR GT	9.95
2	24.95
1 KARTING	17.95
BIKES 2001	19.95
BIKES WORLD CHAMPIONSHIP	9.95
TOURING CAR 2	10.95
LY 2	12.95
LY 3	28.95
WARM UP	17.95

RPG

ARCANUM	15.95
ART OF MAGIC	10.95
ARX FATALIS	26.95
BALDURS GATE 2 & THRONE OF BAAL	34.95
BATTLE ISLE 2	9.95
CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC	12.95
DARKSTONE	13.95
DIABLO	9.95
DIABLO 2	15.95
DISCIPLES GOLD	36.95
DISCIPLES II	19.95
EVIL ISLANDS	16.95
FALLOUT TACTICS	12.95
GOTHIC II	47.95
HARBINGER	18.95
HAZARD	11.95
HEROES CHRONICLES : CLASH OF THE DRAG.	22.95
HEROES CHRONICLES : CONQ. OF THE UNDER.	22.95
HEROES CHRONICLES : FINAL CHAPTERS	14.95
HEROES CHRON. : WARLORDS OF THE WAST.	22.95
HEROES OF CHRON. : MASTER OF ELEMENTS	22.95
HEROES OF M&M II	9.95
HEROES OF M&M III	10.95
ICEWIND DALE COLLECTOR'S EDITION	38.95
MAGIC AND MAYHEM	9.95
MIGHT & MAGIC IX	16.95
MIGHT & MAGIC VI	10.95
MIGHT & MAGIC VII	10.95
MIGHT & MAGIC VIII	14.95
MORROWIND	14.95
NEVERWINTER NIGHTS & EXPANSION	37.95
NOX	12.95
SILVER	12.95
SOULBRINGER	9.95
STAR WARS : KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC	49.95
SUMMONER	14.95
TECHNOMAGE	11.95
TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL	29.95
THRONE OF DARKNESS	19.95
WARLORDS IV	34.95
WIZARDS & WARRIORS	10.95

SHOOT' EM UP

OVERBOARD	9.95
RELOADED	9.95
GALAGA	10.95
GUNMAN CHRONICLES	16.95
ALIEN VS PREDATOR	13.95
ALIEN VS PREDATOR 2	15.95
APOCALYPTICA	43.95
ARMY MEN : AIR TACTICS	14.95
BARRAGE	9.95
C&C : RENEGADE	24.95
CALL OF DUTY	49.95
CANNON FODDER	9.95
CENTIPEDE	9.95
CHROME	43.95
CLIVE BARKER'S UNDYING	19.95
CODENAME OUTBREAK	18.95
COUNTER STRIKE CONDITION ZERO	28.95
DARKLIGHT CONFLICT	9.95
DAY OF DEFEAT	44.95
DEER HUNTER 3	9.95
DESCENT 3 (& ADD ON)	15.95
DIE HARD TRILOGY	11.95
EXHUMED	9.95
EXPENDABLE	10.95
FLYING HEROES	10.95
FROM DUSK TILL DAWN	15.95
GLOBAL OPERATIONS	24.95
HALF LIFE	16.95
HALO	49.95
HEXEN II	19.95
HOUSE OF THE DEAD	9.95
HOUSE OF THE DEAD 2	16.95
I.G.I. 2 COVERT STRIKE	43.95
IRON STORM	19.95
JAMES BOND : NIGHTFIRE	15.95
MEDAL OF HONOUR : ALLIED ASSAULT DLX	48.95
NO ONE LIVES FOREVER	13.95
NO ONE LIVES FOREVER 2	15.95
NUCLEAR STRIKE	9.95
PROJECT IGI	10.95
QUAKE 2	16.95
QUAKE 3 GOLD	26.95
ROBOCOP	38.95
SERIOUS SAM	16.95
SERIOUS SAM : 2ND ENCOUNTER	19.95
SHADOW FORCE	16.95
SHADOWMASTER	9.95
SIN	9.95
SOLDIER OF FORTUNE	11.95
SOLDIER OF FORTUNE II : GOLD EDITION	19.95
SPACE INVADERS	16.95
STAR TREK : ELITE FORCE 2	44.95
STAR TREK : KLINGON HONOUR GUARD	12.95
STAR TREK : VOYAGER ELITE FORCE	11.95
STAR WARS : BATTLE FOR NABOO	21.95
STAR WARS : X-WING ALLIANCE	19.95
SWIV 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
UNREAL TOURNAMENT 2004	47.95
UPRISING 2 : LEAD & DESTROY	9.95
VIETCONG	28.95
VIRTUA COP 2	9.95
XIII	44.95
YAGER	24.95

SIMULATION

101 AIRBOURNE	9.95
1944 ACROSS THE RHINE	9.95
AIRPORT INC. / FLY!	10.95
APACHE HAVOC	9.95
ARMY MEN : AIR ATTACK	10.95
ATF	11.95
B17 FLYING FORTRESS 2	19.95
BATTLE OF BRITAIN	14.95
BATTLEZONE	9.95
BATTLEZONE II	13.95
BUSINESS TYCOON	18.95
CITY TRADER	17.95
CREATURES 3	9.95
CRIMSON SKIES	10.95
CRUISE SHIP TYCOON	14.95
DESTROYER COMMAND	10.95
ENEMY ENGAGE	9.95
F/A-18 (JANES-EA)	26.95
F/A-18E SUPER HORNET	10.95
F-16 AGGRESSOR	10.95
F-16 FIGHTING FALCON	10.95
F-22 EXPANSION	8.95
FIGHTER PILOT	9.95
FIGHTER SQUADRON	21.95
FIRESTORM : THUNDERHAWK 2 (J/C)	9.95
FLANKER 2.0	12.95
FLIGHT UNLIMITED 2	10.95
HELL-COPTER	9.95
IL-2 STURMOVIC	16.95
IL-2 STURMOVIC : FORGOTTEN BATTLES	20.95
I-WAR 2 : EDGE OF CHAOS	14.95
I-WAR DEFIANCE	17.95
JET FIGHTER 4	14.95
KA 52 TEAM ALLIGATOR	11.95
LOCK ON	44.95
LUFTWAFFE COMMANDER	10.95
M1 TANK PLATOON 2	17.95
MIG ALLEY	9.95
MS COMBAT FL. SIMUL. : WWII EUROPE	29.95
MS COMBAT FL. SIMUL. 3 : BATT. FOR EUR.	46.95
MS FLIGHT SIMULATOR 2002	39.95
MS FLIGHT SIMULATOR 2004	69.95
MS FLIGHT SIMULATOR 98	19.95
NATIONS FIGHTER COMMAND	9.95
PEARL HARBOR	9.95
PIZZA CONNECTION 2	19.95
ROLLER COASTER TYCOON	19.95
ROLLER COASTER TYCOON 2	24.95
SEARCH & RESCUE	9.95
SECRET WEAPONS OVER NORMANDY	49.95
SEGA MARINE FISHING	9.95
SILENT THUNDER	12.95
SIM CITY 3000	14.95
SIM CITY 4	47.95
SIM CITY 4 : ROUSH HOUR	25.95
SIM COPTER	10.95
SIM LIFE	11.95
SIM TOWN	10.95
STARLANCER	14.95
STARSIEGE	10.95
THE SIMS DELUXE EDITION	24.95
THE STING	33.95
TROPICO	14.95
TROPICO 2 : PIRATE'S COVE	43.95
VIRTUAL SEA MONKEYS	10.95
WALL STREET TYCOON	18.95

SPORTS

ACTUA GOLF 2	9.95
ALL STAR TENNIS 2000	14.95
CHAMPIONSHIP SURFER	16.95
EXTREME BOARD & BLADE	9.95
EXTREME WATERSPORTS	9.95
GOLF PRO 2	9.95
INTERNATIONAL TENNIS OPEN	9.95
JACK NICLAUS 6	13.95
LINKS LS CLASSIC	10.95
MADDEN NFL 2002	19.95
MADDEN NFL 99	9.95
MAT HOFFMAN'S PRO BMX	16.95
NBA BASKETBALL 2000	9.95
NBA LIVE 2003	47.95
NBA LIVE 2004	48.95
NBA LIVE 99	9.95
NHL 99	9.95
SALT LAKE 2002	16.95
SERGEI BUBKA'S MILLENIUM GAMES	17.95
SIM GOLF	12.95
TENNIS MASTER SERIES	19.95
TIGERWOODS PGA GOLF 2001	23.95
TIGERWOODS PGA GOLF 99	9.95
TONY HAWK' S PRO SKATER 2	14.95
TRICKSTYLE	9.95
VIRTUA TENNIS	14.95
WORLD BASKETBALL MANAGER	37.95

STRATEGY

1821	33.95
ABOMINATION	11.95
AGE OF EMPIRES	12.95
AGE OF EMPIRES II	29.95
AGE OF EMPIRES II (J/C)	13.95
AGE OF MYTHOLOGY	49.95
AGE OF WONDERS	9.95
AGE OF WONDERS : SHADOW MAGIC	43.95
ALIEN NATION	17.95
ALPHA CENTAURI	9.95
ALPHA STORM	11.95
AMERICAN CONQUEST FIGHT BACK	34.95
BATTLE REALMS : WINTER OF THE WOLF	9.95
BATTLEFIELD 1942 DELUXE	48.95
BEACH LIFE	15.95
CAESAR 3	9.95
CALL TO POWER II	11.95
CAR TYCOON	33.95
CELTIC KINGS : RAGE OF WAR	18.95
CIVIL WAR	14.95
CIVILIZATION II	17.95
COMBAT MISSION 3: AFRIKA KORPS	39.95
CONFLICT ZONE	14.95
CONQUEST - FRONTIER WARS	10.95
COSSACKS ANTHOLOGY	43.95
CYBERSTORM	10.95
DUNE 2000	15.95
DUNGEON KEEPER GOLD	9.95
EARTHSIEGE	9.95
ECONOMIC WAR	13.95
EMPEROR : RISE OF MIDDLE KINGDOM	13.95
EMPIRE EARTH	15.95
EMPIRE OF THE ANTS	18.95
EMPIRES : DAWN OF THE MODERN WORLD	49.95
EUROPA 1400 : THE GUILD	28.95
FAR GATE	17.95
FAR WEST	41.95
FATE OF THE DRAGON : THREE KINGDOMS	9.95
GANGSTERS	10.95
GANGSTERS 2	10.95
GLADIATORS	41.95
GLADIATORS OF ROME	15.95
GLOBAL DOMINATION	9.95
GORKY 17	14.95
HEARTS OF IRON	19.95
HEAVEN & HELL	19.95
HEIST	11.95
HOGS OF WAR	16.95
HOMEWORLD	10.95
HOMEWORLD 2	38.95
HOMEWORLD CATACLYSM	10.95
HOOLIGANS : STORM OVER EUROPE	16.95
IMPERIALISM 2	12.95
IMPERIUM GALACTICA 2 ALLIANCES	13.95
IMPOSSIBLE CREATURES	41.95
INVICTUS: SHADOW OF OLYMPUS	15.95
JAGGED ALLIANCE 2	29.95
KINGDOM UNDER FIRE	14.95
KOHAN : IMMORTAL SOVEREIGNS	12.95
KOHAN 2: BATTLES OF AHRIMAN	19.95
KOREA: FORGOTTEN CONFLICT	43.95
M.A.X. & M.A.X. 2	23.95
MASTER OF ORION 3	19.95
MEDIEVAL BATTLE COLLECTION	39.95
MERCHANT PRINCE II	19.95
MYTH : THE FALLEN LORD	9.95
MYTH 3	23.95
ORIGINAL WAR	10.95
OUTPOST 2	10.95
PANZER GENERAL 2	15.95
PANZER GENERAL 3D	13.95
PAX ROMANA	43.95
PHARAOH	13.95
POPULOUS THE BEGINNING	9.95
RAILROAD TYCOON 2	11.95
RAILROAD TYCOON 3	43.95
REPUBLIC	29.95
RIVAL REALMS	10.95
ROBIN HOOD : LEGEND OF SHERWOOD	23.95
SACRIFICE	11.95
SEGA ARCADE COLLECTION VOL. 1	17.95
SEGA ARCADE COLLECTION VOL. 2	17.95
SETTLERS III GOLD	14.95
SETTLERS IV GOLD	23.95
SEVEN KINGDOMS II	14.95
SEVERANCE : BLADE OF DARKNESS	16.95
SHADOW COMPANY	14.95
SHEEP	10.95
SHOGUN : TOTAL WAR	10.95
SID MEIER'S GETTYSBURG	13.95
SIM ANT	9.95
SIM CITY 2000	13.95
SIM EARTH	10.95
SIM FARM	9.95
SIM PARK	10.95
SIM SAFARI	9.95
SIM TOWER	9.95
SIM TUNES	10.95
SQUAD LEADER (J/C)	11.95
STAR FLEET COMMAND : NEUTRAL ZONE	24.95
STAR FLEET COMMAND III	43.95
STAR TREK : ARMADA	11.95
STAR TREK : BIRTH OF THE FEDERATION	17.95
STARCRAFT (+ BROODWAR)	15.95
STARPEACE	11.95
STARTOPIA	18.95
STREET WARS	19.95
STRONGHOLD	19.95
STRONGHOLD CRUSADER	22.95
SUDDEN STRIKE (+ EXPANSION)	41.95

Νέες Κυκλοφορίες

SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

44,95



Ο Sam Fisher επανέρχεται δριμύτερος στο Splinter Cell: Pandora Tomorrow. Με νέα gadgets, εξυπνότερους εχθρούς, καλύτερο gameplay, επαναστατικό multiplayer και online mode, είναι απλά το καλύτερο παιχνίδι της χρονιάς.

COMBAT MISSION 3

39,95



Παρτε μέρος στον 2ο Παγκόσμιο Πόλεμο σε ένα παιχνίδι στρατηγικής που σας μεταφέρει σε μάχες από την Αφρική μέχρι την Ιταλία. Νέες μονάδες, πολύ καλός ήχος και γραφικά ικανά για να σας κρατήσουν για μέρες.

CRAZY TAXI 3

45,95



Οι πιο τρελοί οδηγοί επιστρέφουν δριμύτεροι και αναστατώνουν τους δρόμους για άλλη μια φορά. Το κηνύγι του χρήματος συνεχίζεται αστομάτητα!

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

49,95



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 ελέγχεται τον χρόνο ανά πάσα στιγμή.

BEYOND GOOD & EVIL

44,95



Απίστευτη μίξη περιπέτειας και σασπένς όλα σε πανέμορφα και ανατριχιαστικά περιβάλλοντα. Παίξτε για παραπάνω από 25 ώρες και λύστε όλους τους γρίφους μέσα σε 40 και πλέον δωμάτια για να εξερευνήσετε.

digitized by greekrcm.gr

red line

Προσφορές του Μήνα

19,95



HEAVEN & HELL

Παίξτε την νέα υπόθεση του παιχνιδιού όπου θα βρείτε 4 νέους χαρακτήρες και νέο σύστημα οικονομίας και κυβερνήστε τον κόσμο με τον δικό σας τρόπο.

26,95



FORD RACING 2

Τρέξτε με όλα τα αμάξια που έχει κυκλοφορήσει μια από τις μεγαλύτερες εταιρίες αυτοκινήτων στον κόσμο. Της Ford. Όλα τα μοντέλα της από το 1968 Mustang μέχρι το τελευταίο Mustang GT Concept car είναι στην διάθεσή σας για να τρέξετε σε αγώνες ταχύτητας.

12,45



GHOST MASTER

Πάρτε τον έλεγχο τον φαντασμάτων και αρχίστε να τρομοκρατείτε τους κατοίκους των σπιτιών. Σκαρώστε φάρσες και κάντε τους να τρομάξουν όσο δεν γίνεται. Πολύ καλά γραφικά και έξυπνη ιδέα.

15,95



DIABLO II

Αφού κατέλαβε το σώμα του ήρωα που τον νίκησε, ο Diablo συνεχίζει το δαιμονικό του σχέδιο για να μετατρέψει την ανθρωπότητα σε ανίερους σκλάβους, ενώνοντας τις δυνάμεις του με τον Mephisto και τον Baal.

24,95



YAGER

Πετάξτε στον ουρανό με απίστευτα αεροσκάφη και πάρτε μέρος σε μια επική ιστορία για να γίνετε ο μεγαλύτερος ήρωας του 21ου αιώνα. Πανέμορφα γραφικά, απίστευτες μάχες σε ένα κόσμο όπου η αναρχία παίζει τον πρώτο ρόλο και εσείς πρέπει να επιβιώσετε για να ικανοποιήσετε τις φιλοδοξίες σας.

Η ΝΕΑ ΔΥΝΑΜΗ ΣΤΟ ΧΩΡΟ ΤΟΥ MAIL-ORDER

TAKEDA	14.95	WARLORDS BATTLECRY 2	14.95
THEME HOSPITAL	9.95	WARLORDS III	14.95
THEME PARK	11.95	WARRIOR KINGS	19.95
THEME PARK INC.	19.95	WARRIOR KINGS BATTLES	38.95
THEME PARK WORLD	24.95	WARTORN	10.95
THEOCRACY	18.95	WARZONE 2100	9.95
TIMES OF CONFLICT	17.95	WATERLOO	19.95
TOTAL ANNIHILATION	9.95	X-COM APOCALYPSE	14.95
TOTAL ANNIHILATION KINGDOMS	14.95		
TRAFFIC GIANT	16.95		
TRANSPORT TYCOON	9.95		
TRIBES 2	14.95		
UBIK	17.95		
UFO: AFTERMATH	43.95		
WAR AND PEACE 1796-1815	42.95		
WAR COMMANDER	41.95		
WAR GAMES	9.95		
WAR OF THE RING	43.95		
WAR OF THE WORLDS	9.95		
WARCRAFT II	12.95		
WARCRAFT III BATTLECHEST	38.95		
WARLORDS BATTLECRY	9.95		

ΔΙΑΦΟΡΑ

BREAK OUT	9.95
EROTICA ISLAND	23.95
REVENGE OF THE TOYS	12.95
STAR TREK : OMNIPEDIA	19.95
TRAIN TOWN	10.95
TREASURE ISLAND	9.95
TYPING OF THE DEAD	14.95
YU-GI-OH : POWER OF CHAOS MIL. EDITION	43.95
GRIDRUN	10.95
THE REALM	10.95

Οι τίτλοι που χαρακτηρίζονται σαν J/C διατίθενται σε κουτί **Jewel Box** (απλό κουτί CD)

ΚΑΡΤΕΣ

YU-GI-OH : STARTER PACK JOEY	19.95
YU-GI-OH : STARTER PACK PEGASUS	19.95
YU-GI-OH : LABYRINTH OF NIGHTMARE	4.95
YU-GI-OH : LEGACY OF DARKNESS	5.95
YU-GI-OH : BLUE EYES WHITE DRAGON	4.60
YU-GI-OH : STARTER PACK YUGI	14.50
YU-GI-OH : STARTER PACK KAIBA	14.50
YU-GI-OH : PHARAONIC GUARDIAN	5.95
YU-GI-OH : METAL RAIDERS	4.60
YU-GI-OH : SPELL RULER	4.60
YU-GI-OH : MAGICIAN'S FORCE	5.95
YU-GI-OH : DARK CRISIS	6.95
YU-GI-OH : PHARAOH'S SERVANT	5.50
YU-GI-OH : STARTER JOEY DELUXE	48.95
YU-GI-OH : STARTER PACK YUGI GIFT BOX	36.95
YU-GI-OH : STARTER PACK KAIBA GIFT BOX	36.95
YU-GI-OH : COLLECTIBLE TIN	48.95
POKEMON : EX RUBY & SAPPHIRE	5.50
POKEMON : EX SANDSTORM	4.50

HARDWARE


13,95€

INTRUDER PAD DIGITAL USB
8 πλήκτρα fire, USB, για win98


30,95€

FIRESTORM DUAL POWER PAD3
Δύο μοτέρ για ρεαλιστική αίσθηση force feedback χωρίς την ανάγκη μπαταριών. Δύο αναλογικά χειριστήρια, 12 προγραμματιζόμενα πλήκτρα και ένα D-Pad οχτώ κατευθύνσεων.


40,95€

TOP GUN FOX 2
2 πλήκτρα quick action, Trigger, για win95, 98


44,95€

FIRESTORM WIRELESS PAD
Απελευθερωθείτε από τον κόσμο των καλωδίων. Με αναλογικούς μοχλούς και 12 προγραμματιζόμενα πλήκτρα τώρα μπορείτε να παίξετε από μεγάλη απόσταση.


13,95€

TORNADO
Αναλογικό, Auto Fire, 2 κουμπιά Fire.


9,95€

POWER PAD
Ψηφιακό, Autofire


15,95€

P120 USB ACTION PAD
Ιδανική λύση για όλους του gamers συνδυάζει μοναδική εμφάνιση με άριστη λειτουργικότητα. Εργονομικός σχεδιασμός με 6 πλήκτρα και 2 triggers.


49,95€


21,95€

AVENGER ANALOGUE PAD
Αναλογικό/Ψηφιακό, 8 πλήκτρα fire, Dual Speed Turbo Fire, για win95, 98

TOP GUN FOX 2 PRO SHOCK
Ενσωματωμένο μοτέρ που δημιουργεί πειστικούς κραδασμούς, και πολλά χαρακτηριστικά που προσθέτουν στην συνολική εμπειρία. Λοιπές λειτουργίες συμπεριλαμβάνουν 7 προγραμματιζόμενα πλήκτρα, σύνδεση USB, ένα hat-switch οχτώ κατευθύνσεων και ένα χειριστήριο για το πηδάλιο.

ΔΙΑΦΟΡΑ

TYPHOON ACOUSTIC 5.1	89.95
SOCCER SPORT MOUSE	6.95
USB MOUSE	7.95

TIMONIA

360 MODENA PRO	99.00
360 SPIDER RACING WHEEL	54.95
FERRARI FFB GT RACING WHEEL	129.00
TOP DRIVE GT+	49.95

HOTAS COUGAR


399€

Βασισμένο στο χειριστήριο που υπάρχει ενός αληθινού F-16, είναι ο πιο ρεαλιστικός συνδυασμός stick και throttle. Το HOTAS έχει 28 κουμπιά, hot switches, αντιστάσεις και πολλές λειτουργίες που μπορείτε να ρυθμίσετε όπως θέλετε εσείς.

TOP DRIVE GT+


49,95€

Λεβιέ ταχυτήτων, αναλογική αίσθηση. Μελετημένη βάση για σταθερό κράτημα.

360 Modena PRO


99€

Πιστό αντίγραφο της Modena 360 με λεβιέ ταχυτήτων όπως της Ferrari. Λαβές από καουτσούκ για σίγουρο κράτημα. 8 πλήκτρα λειτουργιών.

ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΑ

AVENGER ANALOGUE PAD	21.
FIRESTORM DUAL POWER PAD 3	30.
FIRESTORM WIRELESS PAD	44.
HOTAS COUGAR	399.
INTRUDER PAD DIGITAL USB	13.
P120 USB ACTION PAD	15.
POWER PAD	9.
TOP GUN AFTERBURNER FFB JOYSTICK	119.
TOP GUN FOX 2 PRO SHOCK JOYSTICK	49.
TOP GUN FOX 2 PRO USB JOYSTICK	40.
TORNADO JOYSTICK	13.

TOP GUN AFTERBURNER FF


119€

Παίρνετε τα flight simulator σας στα σοβαρά; Το Topgun Afterburner της κορυφαίας Thrustmaster είναι για εσάς. Περιλαμβάνει FFB, 8 προγραμματιζόμενα κουμπιά, throttle και ο,τιδήποτε άλλο χρειάζεται ένας... επαγγελματίας πιλότος!

Ferrari FFB


129€

Το μοναδικό τιμόνι USB που φέρει την επίσημη άδεια της Ferrari! Δύο μοχλοί ταχυτήτων, ενισχυμένα πεντάλια και φυσικά λειτουργία κραδασμού.

360 SPIDER


54,95€

Αντίγραφο του βολάν της 360 Spider εγκεκριμένο από τη Ferrari. Με πετάλια και 11 προγραμματιζόμενα πλήκτρα.

μπορείτε να παραγγείλετε και από το διαδίκτυο στο ... www.redline.gr

digitized by greekrcm.gr

ΦΙΓΟΥΡΕΣ

ACTION FIGURES

ATOR 3: TERMINATOR	22.95
ATOR 3: TERMINATRIX	22.95
ATOR 3 (12")	49.95

COMICS

12"	39.95

X-MEN

RAWLER (12")	15.95
ROOM WOLVERINE (6")	11.95
TRIKE WOLVERINE (6")	11.95
S (6")	11.95
(6")	11.95
O (6")	11.95
RAWLER (6")	11.95
IG LOGAN (6")	11.95

RD OF THE RINGS

N & LEGOLAS (11")	29.95
2")	26.95
AITH (12")	26.95
N (6")	11.95
KER URUK-HAI (6")	11.95
6")	11.95
6")	11.95
(6")	11.95
AKH (6")	11.95
EODEN (6")	11.95
MORDOR (6")	11.95
E GAMGEE (6")	10.95
N ARMOR (6")	10.95
N ORC ARMOR (6")	10.95
LE GOLLUM (6")	10.95
OW URUK-HAI (6")	10.95
N ARMOR (6")	10.95
AGORN (6")	10.95

PIPPIN (6")	10.95
HARADRIM ARCHER (6")	10.95
PROLOGUE BILBO (6")	10.95
EOWYN (6")	10.95
SMEAGOL (6")	10.95
TREEBEARD (6")	10.95
LOTR HORSE: ARAGORN & BREGO	27.95
LOTR HORSE: LEGOLAS & 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 STEVE FRANCIS	21.95
STAR TREK NEMESIS : DATA	15.95
STAR TREK NEMESIS : PICARD	17.95
STAR TREK NEMESIS : SHINZON	17.95
STAR TREK NEMESIS : VICEROY	17.95
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
METAL GEAR 2 : OLGA	17.95
METAL GEAR 2 : RAIDEN	17.95
METAL GEAR 2 : REVOLVER OCELOT	17.95
METAL GEAR 2 : SOLID SNAKE	17.95
METAL GEAR 2 : SOLIDUS SNAKE	17.95
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
SUPER MONKEY BALL	22.95
TOMB RAIDER DIORAMA/MOTORBIKE	24.95
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
LINK	19.95
LUIGI	19.95
FF8 IRVINE FIGURE (small)	28.95






DVD Anime

ESCAFLOWNE

24,95

Η ιστορία της Hitomi, μιας μαθήτριας που ξεφεύγει από την καταθλιπτική πραγματικότητα του περιβάλλοντός της και ταξιδεύει στον μυστικό κόσμο της Gaia. Εκεί θα συναντήσει τον Βαν, έναν αινιγματικό νεαρό βασιλιά, ο οποίος θα αλλάξει τη μοίρα του κόσμου του με μια μαγική δρακόμορφη πανοπλία με το όνομα Escaflowne...



AKIRA

24,95

Στο όχι και τόσο μακρινό μέλλον, ο Tetsuo, μέλος μιας συμμορίας μοτοσυκλετιστών, πέφτει θύμα απαγωγής από κυβερνητικούς πράκτορες και υποβάλλεται σε μια σειρά από πειράματα με αποτέλεσμα να αποκτήσει πρωτόγνωρη δύναμη αλλά και καταστροφική μανία.



SHADOW SKILL

24,95

Σε έναν κόσμο βασανισμένο από τον ασταμάτητο πόλεμο, μια χούφτα ήρωες πολεμούν τις δυνάμεις του σκότους οπλισμένοι μόνο με δύο όπλα - την αφοσίωσή τους στο καλό και την υπερφυσική πολεμική τέχνη γνωστή ως Shadow Skill



DVD ANIME & DVD MOVIES

ΗΤΕΣ ΤΩΝ ΔΡΟΜΩΝ (STREET FIGHTER)	24.95
ΟΦΟΝΟΙ (SLAYERS)	24.95
ΜΟΣ ΤΟΥ LODOSS 1	24.95
ΜΟΣ ΤΟΥ LODOSS 2	24.95
ΜΟΣ ΤΟΥ LODOSS 3	24.95
ΜΟΣ ΤΟΥ LODOSS 4	24.95
ΟΣ ΓΑΛΑΞΙΑΣ (LOST UNIVERSE)	24.95
OW H TAINIA	24.95
W SKILL H TAINIA	24.95
	24.95
M WING : ENDLESS WALTZ	24.95
SS II THE MOVIE	16.95
BABYLON VOL. 1&2	24.95
T BLUE	24.95
ΚΟΣ ΠΡΙΓΚΗΠΑΣ ARSLAN 1	16.95
ΚΟΣ ΠΡΙΓΚΗΠΑΣ ARSLAN 2	16.95
ΟΣ THE LEMNEAR	24.95
IH THE SHELL	24.95
A (SIN)	16.95
ENESIS EVANGELION : ΘΑΝΑΤΟΣ & ΑΝΑΓΕΝΝΗΣΗ	24.95
ΟΙ ΞΙΦΟΜΑΧΟΙ ΤΟΥ ΠΕΠΡΩΜΕΝΟΥ	24.95
ΩΠΟΣ ΤΩΝ 60 ΕΚΑΤΟΜ. ΔΟΛΑΡΙΩΝ	24.95
NINJA SCROLL	24.95
REIGN	24.95
BLACK JACK	24.95
LUPIN THE 3RD	24.95
KNIGHT HUNTERS	24.95
Ο ΘΡΥΛΟΣ ΤΗΣ CRYSTANIA	24.95
RAHXEPHON : ΕΝΟΡΧΗΣΤΡΩΣΗ 1	24.95
TEKKEN : H TAINIA	24.95
SUPERMAN	24.95
X-MEN EVOLUTION : MUTANTS RISING	26.95
POKEMON : THE FIRST MOVIE	26.95
POKEMON : THE MOVIE 2000	26.95
POKEMON 3	26.95
LORD OF THE RINGS : ANIMATION	23.95
ANIMATRIX	26.95
THE MATRIX	26.95
MATRIX RELOADED	27.95
LORD OF THE RINGS: FELLOWSHIP SP EDITION	51.95
LORD OF THE RINGS: TWO TOWERS	27.95
LORD OF THE RINGS: TWO TOWERS SP EDITION	52.95
HARRY POTTER & PHILOSOPHER'S STONE	27.95
HARRY POTTER & CHAMBER OF SECRETS	27.95

ΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

οωμή των παραγγελιών γίνεται με την παράδοση όντων. Οι τιμές είναι τελικές και περιλαμβάνουν

ες ισχύουν όσο υπάρχει stock και μπορούν να χωρίς προειδοποίηση. Σε περίπτωση μη διαθε- ή αλλαγής της τιμής ενός τίτλου ο πελάτης θα νεται 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 μια επιστολή, **όχι συστημένη,** με τα προϊόντα που επιλέξατε στην παρακάτω διεύθυνση: **CAFE-NET ΜΕΠΕ,** ΤΘ. 54520, 14343, Ν. Χαλκηδόνα.

Στέλνοντας fax στο **210-2518964.**

Στέλνοντας e-mail στη διεύθυνση : **redline@cafe-net.gr**

Τηλεφωνώντας στο **80111-767676** ή στο **210-2527201** με κανονική χρέωση.

Ωράριο Λειτουργίας: **Δευ-Παρ.** 9πμ-8μμ - **Σαβ:** 10πμ-6μμ

ατεπώνυμο: _____

θυνση: _____

_____ Τηλ: _____

: _____ Ηλικία: _____

ραφή _____

(κηδεμόνα αν είστε κάτω των 18 ετών)

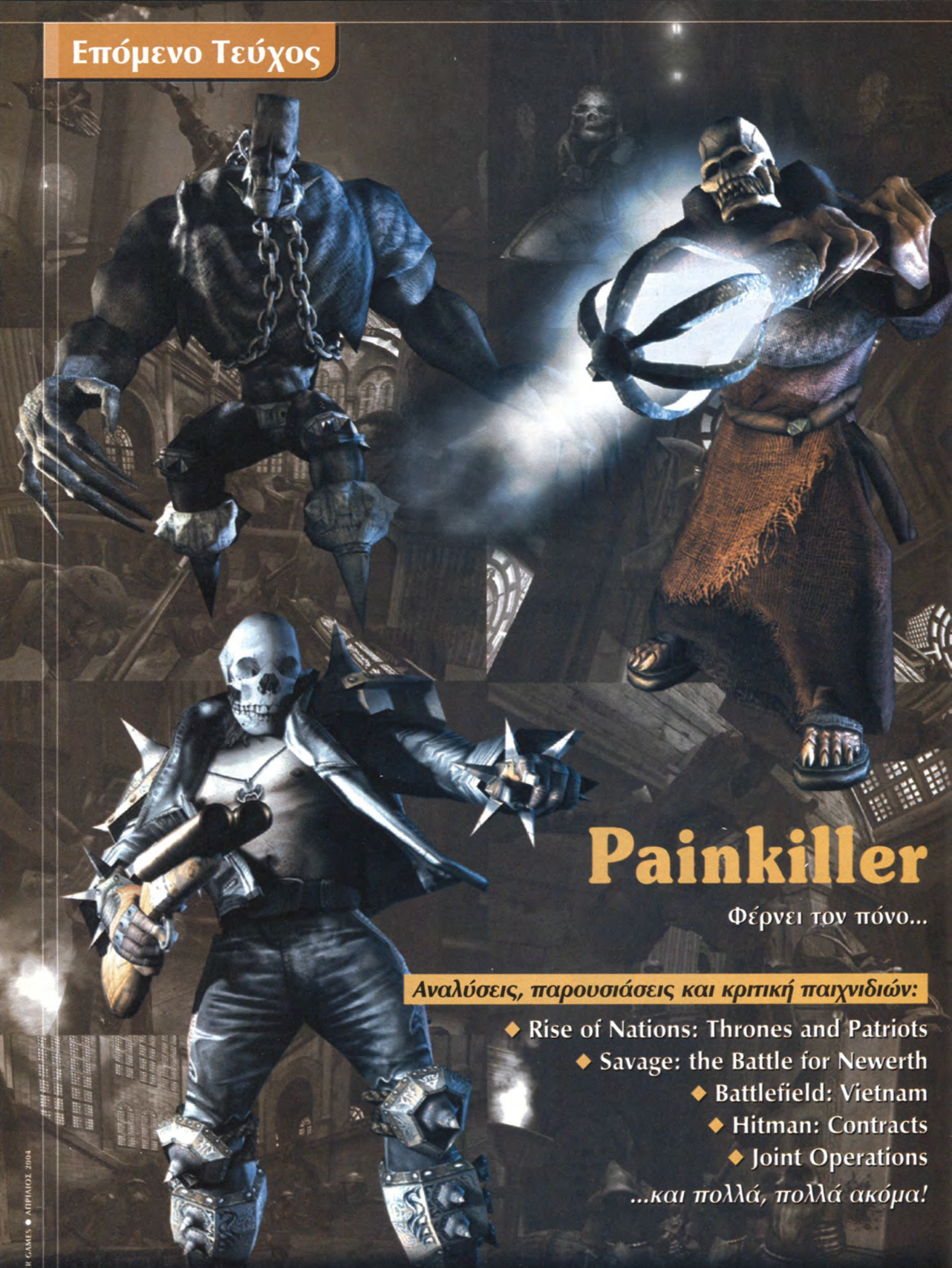
CGM 44

ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

ΠΟΣ.	ΤΙΤΛΟΣ	FORMAT	ΤΙΜΗ

digitized by greekrcm.gr

Επόμενο Τεύχος



Painkiller

Φέρνει τον πόνο...

Αναλύσεις, παρουσιάσεις και κριτική παιχνιδιών:

- Rise of Nations: Thrones and Patriots
- Savage: the Battle for Newerth
- Battlefield: Vietnam
- Hitman: Contracts
- Joint Operations

...και πολλά, πολλά ακόμα!

Τον επόμενο μήνα, η προσφορά συνεχίζεται με ολόκληρο το Heretic 2!

digitized by greekrcm.gr

COMPUTER GAMES magazine

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 ☐

COMPUTER GAMES magazine

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

COMPUTER GAMES magazine

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.

digitized by greekrcm.gr

COMPUTER GAMES magazine

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

ΠΡΟΣ HYPERPRESS A.E.

ΔΕΚΕΛΕΙΑΣ 52 Ν. ΧΑΛΚΗΔΟΝΑ

Τ.Κ. 143 43 ΑΘΗΝΑ

ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ

COMPUTER GAMES magazine

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

ΠΡΟΣ HYPERPRESS A.E.

ΔΕΚΕΛΕΙΑΣ 52 Ν. ΧΑΛΚΗΔΟΝΑ

Τ.Κ. 143 43 ΑΘΗΝΑ

ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΩΝ

COMPUTER GAMES magazine

ΚΟΥΠΟΝΙ ΑΓΓΕΛΙΩΝ

ΠΡΟΣ HYPERPRESS A.E.

ΔΕΚΕΛΕΙΑΣ 52 Ν. ΧΑΛΚΗΔΟΝΑ

Τ.Κ. 143 43 ΑΘΗΝΑ

ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ

digitized by greekrcm.gr

PlayStation 2

NINTENDO 64

NINTENDO GAMECUBE

PS one

PC CD ROM









ΟΙ ΚΑΛΥΤΕΡΕΣ ΤΙΜΕΣ!!!

ΝΕΟ! MANGA DVD

GAME CENTER

Το πρώτο Stock House για Video Games στην Ελλάδα!



ΝΕΟ! Κάρτες Yu-Gi-Oh, Pokémon

GAME BOY ADVANCE

Dreamcast

XBOX

GAME BOY COLOR







ΠΕΡΙΣΣΟΣ • Κεντρικό • Stock House Λ. Ηρακλείου 168 • Τηλ.: 210-2527201 • Fax: 210-2518964

• ΑΘΗΝΑ Μπότσαρη 9 • Τηλ.: 210-3824868

ΝΕΟ • ΠΕΙΡΑΙΑΣ Υψηλάντου 178 • Τηλ.: 210-4297836

digitized by greekram.gr

ΤΡΟΠΙΚΕΣ ΘΕΡΜΟΚΡΑΣΙΕΣ ΚΑΙ ΥΓΡΑΣΙΑ
ΜΕΓΑΛΗ ΠΙΘΑΝΟΤΗΤΑ ΒΡΟΧΗΣ ΠΥΡΟΜΑΧΙΚΩΝ.



www.battlefieldvietnam.ea.com

EA GAMES
Challenge Everything

ΖΕΣΤΗ, ΥΓΡΑΣΙΑ ΚΑΙ ΜΙΣΟ ΕΚΑΤΟΜΜΥΡΙΟ ΒΙΕΤΚΟΝΓΚ ΣΤΕΚΟΝΤΑΙ ΑΝΑΜΕΣΑ ΣΕ ΕΣΕΝΑ ΚΑΙ ΤΗΝ ΝΙΚΗ. ΣΚΛΗΡΑΓΩΓΗΣΟΥ ΣΤΙΣ ΖΟΥΓΚΛΕΣ, ΤΑ ΠΟΤΑΜΙΑ ΚΑΙ ΤΙΣ ΑΚΤΕΣ. ΠΟΛΕΜΗΣΕ ΑΠΟ ΤΟ HO CHI MINH ΜΕΧΡΙ ΤΟΥΣ ΔΡΟΜΟΥΣ ΤΗΣ HUE. ΔΙΟΙΚΗΣΕ PHANTOM F-4, ΠΟΤΑΜΟΠΛΟΙΑ PBR ΚΑΙ ΤΑΝΚΣ M551. ΚΑΙ ΝΑ ΕΙΣΑΙ ΣΕ ΕΠΙΦΥΛΑΚΗ, ΓΙΑΤΙ ΟΙ NVA ΕΧΟΥΝ ΤΑΝΚΣ SOVIET T-54, MIG-21s ΚΑΙ ΕΛΙΚΟΠΤΕΡΑ MI-8.

ΚΑΛΩΣ ΟΡΙΣΕΣ ΣΤΗΝ ΖΟΥΓΚΛΑ.

© 2004 Digital Illusions CE AB. All rights reserved. Battlefield Vietnam is a trademark of Digital Illusions CE AB. Electronic Arts, EA, EA GAMES and the EA GAMES logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand.

digitized by greekrcm.gr