

CONSOLE GAMES 

# ΡΙΧΕΛ

Next Generation

ΤΕΥΧΟΣ 142 ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ 1998 ΔΡΧ. 1.000

ΕΚΘΕΣΗ Ε3  
ΘΕΜΑ  
ΟΜΑ ΤΑ ΝΕΑ!

ΕΝΘΕΤΟ  
Η ΛΥΣΗ ΤΟΥ  
RESIDENT  
EVIL 2

## Τρίποντα & Καρφώματα

- ▲ Total NBA 98
- ▲ NBA Pro 98
- ▲ Kobe Bryant in NBA Courtside

### REVIEWS

- VIGILANTE 8
- BUST-A-MOVE
- CIRCUIT BREAKERS
- WORLD LEAGUE SOCCER
- TENCHU

### PREVIEWS

- MORTAL KOMBAT 4
- KICK OFF WORLD
- EARTHWORM JIM 3D
- OR DIE TRYING

### PLAY THE GAME

- FORSAKEN
- WORLD CUP 98
- NAGANO WINTER OLYMPICS





ΠΑΝΤΑ ΠΡΩΤΟΙ ΜΕ ΝΕΑ ΘΕΜΑΤΑ

ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ

GAMES-PC CD-ROM

ΕΓΓΡΑΦΕΣ ΣΤΟ INTERNET

ΠΕΡΙΟΔΙΚΑ ΓΙΑ GAMES

ΠΩΛΗΣΕΙΣ - ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ - SERVICE

Τηλ./Fax: (031) 867339

ΔΕΛΦΩΝ 123, 542 48 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ

Ευαγγελιστρίας 12, Γρεβενά,

τηλ.: 0462 - 24729

[megagame@spark.net.gr](mailto:megagame@spark.net.gr)

[www.spark.net/business\\_megagame](http://www.spark.net/business_megagame)





# Η ΖΩΗ ΕΞΕΛΙΞΑΝΤΕΣ ΣΤΑ 3D



**ELECTRONIC ARTS™**

Electronic Arts in the U.S. and/or other countries. PlayStation and  are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. All rights reserved. © 1998 Electronic Arts, Road Rash, Electronic Arts, and the Electronic Arts logo are either registered trademarks or trademarks of Electronic Arts.



**50** Επιτέλους, το Nintendo 64 απέκτησε ένα παιχνίδι basket αντάξιο των δυνατοτήτων του.

# Kobe Bryant in NBA Courtside

## ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

**8** **ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ**

Έχετε απορίες; Αντιμετωπίζετε προβλήματα; Στείλτε μας ένα γράμμα κι εμείς θα κάνουμε ό,τι μπορούμε για να σας βοηθήσουμε.

**14** **CONSOLE NEWS**

Τα πιο πρόσφατα νέα από τον μαγικό κόσμο των video games.

**20** **PRESHOTS**

Τι θα κυκλοφορήσει, πότε, από ποιον και για ποιο μηχάνημα...

**42** **ΒΟΛΤΑ ΣΤΑ ΜΑΓΑΖΙΑ**

Επειδή δεν είναι δυνατόν να γνωρίζετε όλα τα καταστήματα που υπάρχουν, αναλάβαμε την πρωτοβουλία να κάνουμε εμείς μια βόλτα και να σας περιγράψουμε ό,τι είδαμε.

**90** **HINTS & TIPS**

Έχετε κολλήσει σε κάποιο παιχνίδι; Μη σκάτε... Το "Pixel N.G." συγκεντρώνει για εσάς hints' n' tips για όλες τις κονσόλες.

**94** **PLAY THE GAME**  
*Forsaken*

Μην περιπλανηθείτε στους διαδρόμους του Forsaken χωρίς να διαβάσετε τις συμβουλές μας.

**102** **PLAY THE GAME**  
*Nagano Winter Olympics*

Δροσιστείτε στα χιόνια και κατακτήστε το χρυσό μετάλλιο.

**110** **PLAY THE GAME**  
*World Cup 98*

Ενα τετρασέλιδο με οδηγίες φτιαγμένες από το υλικό που "κάνει" τους πρωταθλητές.

**114** **ALIEN LOOK**

Μια διαφορετική ματιά στα γεγονότα.

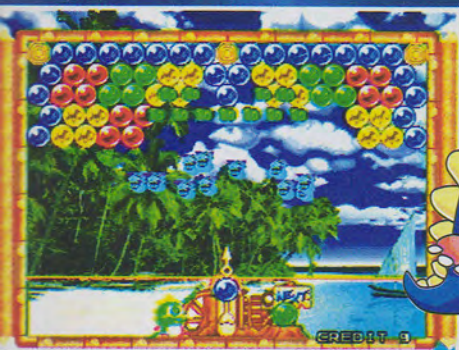


# PIXEL

## Next Generation

ΤΕΥΧΟΣ 142 (ΠΕΡΙΟΔΟΣ Β', ΤΕΥΧΟΣ 9)

ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ 1998



### 70 BUST-A-MOVE 2

Τελικά, δεν χρειάζονται high-tech γραφικά και χιλιάδες πολύγωνα για να διασκεδάσετε με την κονσόλα σας.



### 44 TOTAL NBA 98

Η φετινή προσπάθεια της Sony για έναν ρεαλιστικό εξομοιωτή basket είναι η πιο επιτυχημένη μέχρι τώρα.



### 54 WORLD LEAGUE SOCCER

Το Saturn προικίζεται με ένα πολύ καλό παιχνίδι ποδοσφαίρου, αντάξιο των προσδοκιών των κατόχων του.

## PREVIEWS

KICK OFF WORLD .....	PSX .....	34
EARTHWORM JIM 3D .....	PSX .....	36
MORTAL KOMBAT 4 .....	N64 .....	39
OR DIE TRYING .....	PSX .....	40

## REVIEWS

TOTAL NBA 98 .....	PSX .....	44
KOBE BRYANT IN NBA COURTSIDE .....	N64 .....	50
WORLD LEAGUE SOCCER .....	SATURN .....	54
VIGILANTE 8 .....	PSX .....	58
NBA PRO 98 .....	PSX .....	64
NBA PRO 98 .....	N64 .....	67
BUST-A-MOVE 2 .....	N64 .....	70
RAMPAGE WORLD TOUR .....	N64 .....	74
WAYNE GRETZKY'S 98 HOCKEY .....	PSX .....	78
TENCHU .....	PSX .....	82
BUST-A-MOVE .....	PSX .....	84
CIRCUIT BREAKERS .....	PSX .....	86
ROAD RASH 3D .....	PSX .....	88

## ΘΕΜΑΤΑ

E3 '98 .....	26
--------------	----

Όλα τα νέα από το μεγάλο ραντεβού όλων των εταιριών κατασκευής παιχνιδιών, την πασιγνωστή έκδοση E3.

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress A.E., Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 9238672, fax: 9216847, e-mail: pixel@compulink.gr

ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος, ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Μενέλαος Δασκαλάκης, ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ/ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: Γιάννης Πατρίκος

ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ: Αγάπη Λαλιώτη, ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING: Λουκία Τολιαδώρου, ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ: Βασίλης Γιακαμιάς

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Ζοζέφ Φίλο, ART DIRECTOR: Μαίρη Λυμπερή, ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.: Βάσω Τσόρλαλη, ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Η. Ιακωβάκης,

ΥΠΕΥΘΥΝΗ MARKETING/ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ: Μ. Τσαμπλάκου, ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ: Δ. Αλαφούζος

ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: Σπύρος Παράσχος, ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ: Μαριάννα Γιαγιά, Γιώργος Παλασιδής, Κώστας Δότσος, Νίκος Κοσμάτος, Νίκος Κωσταράς, Αστέριος Κωστόπουλος, Χρήστος Κάκαρης, Γιώργος Κουρκουτάς, Νίκος Μελλάς, Μένης Μαλαβιανάκης, Αγγελος Μεγρέμης, Πάυλος Παπαπαύλου, Γιάννης Σιδεράκος, Γιάκος Τσιμπιτής, Φραντζέσκα Ψαρρού, ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Ελλη Κατσιγιαννάκη, ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΕΣ: PLAY, 64 Magazine, Powerstation

ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ: Ηρώ Σταμπούλου, ΔΙΟΡΘΩΣΗ: Όλγα Τυμπακιανόκη, Δώρα Γιακουμή, D.T.P./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ: Βασίλης Ευσταθίου, Μανίνα Δουραλή, Κάτια Σάαντα, Μαρία Γκλαβά

MARKETING: Ελένη Τσιτά, Αθηνά Αιναλή, ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: Γιώργος Δουίτσας, ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ: Γιάννης Τζιφας

ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Γ. Λαζαρίδης, Ι. Καργιαννης, Κ. Πασπαλιάρης, ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: Χρωμοανάλυση, ΕΚΤΥΠΩΣΗ: ΜΙΛΗΤΟΣ, ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: Καρβαδίας



# ΚΑΤΕΥΘΕΙΑΝ ΣΤΟ INTERNET

12 ΜΗΝΗ  
ΣΥΝΔΡΟΜΗ

6 ΜΗΝΗ  
ΣΥΝΔΡΟΜΗ

3 ΜΗΝΗ  
ΣΥΝΔΡΟΜΗ

## Internet CompuLink Power Pack

ΤΑΧΥΤΑΤΗ ΠΡΟΣΒΑΣΗ ΣΤΙΣ ΥΠΗΡΕΣΙΕΣ  
ΤΟΥ ΔΙΕΘΝΟΥΣ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟΥ



COMPU  
LINK  
NETWORK

ΔΩΡΟ  
ΠΡΟΣΒΑΣΗ  
ΣΤΗΝ  
BBS

ΜΑΖΙ  
ΔΩΡΟ  
BBS

### ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ:

Το Power CD-ROM με όλες τις ρυθμίσεις και αυτόματη εγκατάσταση των απαραίτητων εφαρμογών (E-mail, WWW, Newsgroups, FTP κ.λπ.). Παρέχει: Internet Explorer 4.0 και τα δημοφιλέστερα προγράμματα για το Internet, WIN 3.11 & 95.

Αυτόματη εγγραφή και σύνδεση στο Internet μέσω του δικτύου της CompuLink και πλήρες manual χρήσης.

- ✓ Ταχύτατη πρόσβαση (Dynamic PPP)
- ✓ 18ωρη τεχνική υποστήριξη
- ✓ 24ωρη πρόσβαση με αστική τηλεφωνική χρέωση

### ΜΕ ΜΙΑ ΚΙΝΗΣΗ ΒΡΙΣΚΕΣΤΕ ΚΑΤΕΥΘΕΙΑΝ ΣΤΟ INTERNET!

Το Power Pack είναι τόσο εύχρηστο που σας συνδέει με μοναδική ευκολία, μέσα σε λίγα λεπτά.

Σας προσφέρει όλα τα απαραίτητα προγράμματα σε CD-ROM, τα εγκαθιστά αυτόματα και σας δίνει οδηγίες βήμα-βήμα. Με λίγα λόγια, το Power Pack σας παρέχει όλες τις δυνατότητες για να απολαύσετε μία συναρπαστική και ιδιαίτερα φιλική σύνδεση με τον κυβερνοχώρο.

Δεν έχετε παρά να διαλέξετε το χρώμα συνδρομής που σας ταιριάζει: κόκκινο για τη 12μηνη, γαλάζιο για την 6μηνη, πράσινο για την 3μηνη

Μαζί τους ΔΩΡΕΑΝ η πρόσβαση στην BBS της CompuLink!

ΤΗΛΕΦΩΝΑ ΧΟΝΔΡΙΚΗΣ: 9249761-8, υπεύθυνος κ. Παλάντζας



ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: OMNISHOP (Σουλτάνη 17, Εξάρχεια, τηλ.: 3801487).

ΣΗΜΕΙΑ ΠΩΛΗΣΗΣ : ΠΛΑΙΣΙΟ (Στουρνάρη 24, Εξάρχεια), COMPUTER SUPPORT (Τζωρτζ 20-22, Εξάρχεια), NEW CREATION (Στουρνάρη 27Γ, Εξάρχεια), COSMOS COMPUTERS (Στουρνάρη 21, Εξάρχεια), WING COMPUTERS (Σολωμού 24, Εξάρχεια), MULTIMEDIA CENTER (Σολωμού 34, Εξάρχεια), MICROPOLIS (Στουρνάρη 45, Εξάρχεια), INFOWORLD (Βεΐκου 62-64, Γαλάτσι, Μετσόβου 26, Εξάρχεια), MICROPOLIS 2 (Μπουμπουλίνας 24, Πειραιάς), COPY SERVICE (Κολοκοτρώνη 101, Πειραιάς), MICROCHIP 2 (Αποστόλη 47-49, Πειραιάς), PENTA SYSTEMS (Τσαμαδού 67, Πειραιάς), DATA FIRST (Δεληγιώργη 120, Πειραιάς), MICROCHIP 8 (Πέτρου Ράλλη 114, Νίκαια), COMPUTER LAND (Αγ. Γιαννούρη 9, Κερατσίνι), KIDNET (Σχολείου 2, Αγ. Παρασκευή), NETWALKER COMPUTERS (Αγ. Ιωάννου 18-20, Αγ. Παρασκευή), UNICA (Μεσογείων 208, Χολαργός), COMPUTER POWER (Αμαλιάδος 8, Αμπελόκηποι), DCS (Μηλιάδου 2, Αιγάλεω), INTRASEC HELLAS (Νικολάου Πλαστήρα 87, Αιγάλεω), MICROCHIP 5 (Ισρά Οδός 289, Αιγάλεω), MICRO ADVICE (Αιμ. Βεάκη 23, Περιστέρι), PC CENTER (Αιμ. Βεάκη 49, Περιστέρι), MICROCHIP 11 (Μεσογείων 245, Ν. Ψυχικό), ONE WAY (Κασσαθέτη 9, Κηφισιά), ASTRA ELECTRONICS (Τατοίου 122, Νέα Ερυθραία), SMM (Λεωφ. Βουλιαγμένης 401, Ηλιούπολη), MICROCHIP 4 (Πρωτόπαππα 59, Ηλιούπολη), SYSTEMS TECHNOLOGY (Βιάντος 16, Νέα Σμύρνη), MICROCHIP 3 (Βιάντος 14, Νέα Σμύρνη), MEDIA STORE (Λυκούργου 97, Καλλιθέα), MICROCHIP 1 (Αργυρουπόλεως 42, Αργυρούπολη), MICROCHIP 7 (Χαμοστέρας 4, Πετράλωνα), FILE 64 (Ηρώων Πολυτεχνείου 64, Ζωγράφου), AVIA COMPUTER CENTER (Αλέκου Παναγούλη 37, Νέα Ιωνία), MICROCHIP 10 (Λ. Ηρακλείου 389, Ν. Ηρόκλειο), INTERGRADE (Εθνάρχου Μακαρίου 2 31, Δάφνη), MULTIMEDIA CENTER (Βασ. Κωνσταντίνου 7, Παγκράτι), ΚΟΣΜΟΝ ΕΠΕ (Περγάμου 9, Ν. Φιλαδέλφεια), BSM ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ (Βασ. Παύλου 102-104, Βούλα)



# PIXXEL

## Next Generation

Όταν θα διαβάσετε αυτές τις γραμμές, ακόμα ένα Mundial θα έχει φθάσει στο τέλος του. Δε λέω, καλό ήταν, μας χάρισε αρκετές... καρδιοαγγειακές παθήσεις καθώς και ορισμένα εγκεφαλικά επεισόδια, ωστόσο δεν ήταν και από τα καλύτερα που έχω δει ποτέ. Τέλος πάντων, μην τα δέλουμε όλα δικά μας... Αν μη τι άλλο, οι ώρες διεξαγωγής των ματς ήταν τέτοιες που μας επέτρεπαν να τα παρακολουθήσουμε χωρίς ιδιαίτερο ξενύχτι. Κάτι είναι κι αυτό.

Πάμε γι' άλλα λοιπόν, παραμένοντας ωστόσο στον ίδιο χώρο (αυτόν του αθλητισμού). Ο λόγος για το μπάσκετ, ένα σπορ στο οποίο τα καταφέρνουμε μακράν καλύτερα από το ποδόσφαιρο, στο οποίο πήγαμε... άπατοι όσον αφορά στο Mundial. Όπως είμαι βέβαιος ότι γνωρίζετε, στο τέλος του Ιουλίου θα διεξαχθεί στην Ελλάδα μία από τις σημαντικότερες διοργανώσεις στο χώρο του αθλήματος, το λεγόμενο Mundobasket '98. Επειδή είμαι σίγουρος ότι θα παρακολουθήσετε το Mundobasket με το ένα πόδι στη θάλασσα, πάρτε καλού-κακού και την κονσόλα μαζί σας. Ετσι, για να βρίσκεται, βρε αδερφέ. Ποτέ δεν ξέρεις. Ίσως σας έρθει η τρελή επιθυμία να τσακίσετε τους θρασύδειλους που τόλμησαν να απειλήσουν την Εθνική μας. Αν δεν έχετε κονσόλα, τι θα κάνετε; Θα το ρίξετε στο ψάρεμα; Ενώ, αν την έχετε παραμάσχαλα, τη συνδέετε στην τηλεόραση με το που τελειώνει το ματς (ή ακόμα και προτού τελειώσει, αν σας πιάσουν τα νεύρα σας), βάζετε το άρτι αφιχθέν παιχνίδι μπάσκετ (Total NBA, NBA Pro ή Kobe Bryant in NBA Courtside) και βγάζετε το άχτι σας. Μπορεί να μην είναι Mundobasket, τη δουλειά του όμως την κάνει. Ωραία! Τώρα μπορείτε να συνεχίσετε το μπάνιο σας.

Στο τεύχος αυτό έχουμε και κάτι περίεργο: Δύο παιχνίδια με ουσιαστικά το ίδιο όνομα (Bust-A-Move), τα οποία ουδεμία σχέση έχουν μεταξύ τους. Το Bust-A-Move 2 για το N64 είναι το κλασικό Puzzle Bubble 2 που μας έρχεται -τσιφ!- από τα coin op. Ξέρετε, αυτό με τα δεινοσαυράκια που έκαναν για πρώτη φορά την εμφάνισή τους στο Bubble Bobble. Το Bust-A-Move για το PSX είναι κάπως διαφορετικό. Πώς είναι το Puzzle Bubble; Ε, καμία σχέση! Εκεί σας ζητείται να συναγωνιστείτε τον Τραβόλτα σε χορευτικές φιγούρες - κάτι σαν το Parappa the Rapper, δηλαδή. Μύλος... Καλά, ξεμείνανε από ονόματα;

Δεν θα μακρηγορήσω άλλο, διότι έχω τις βαλίτσες έτοιμες και το πλοίο δεν περιμένει (απλώς καθυστερεί). Καλές διακοπές και ελπίζω το κύπελλο μπάσκετ να πάει στα χέρια που του αξίζουν: τα δικά μας!

Γιάννης Πατρίκος



## ΤΑ ΕΙΠΑ ΚΑΙ ΞΑΛΑΦΡΩΣΑ!

**P** Αγαπητοί συντάκτες του "Pixel",  
Είμαι ένας από τους νέους αναγνώστες σας και ποτέ μου δεν είχα Απίδα αλλά μόνο κονσόλες (ασχολούμαι με το χώρο από 8 ετών, ξεκινώντας το '91 με Master System, ύστερα Mega Drive και τώρα PSX). Εκτός από τα απαραίτητα συγχαρητήρια, θα ήθελα να σας γράψω ένα "μπράβο" για την ανεξάρτητη πολιτική σας (βλ. Nortec).

Ο λόγος που στέλνω αυτό το γράμμα είναι για να γράψω μερικά πραγματάκια σε κάποιον αναγνώστη, συγκεκριμένα του τεύχους 139, ο οποίος υποστηρίζει ότι το N64 είναι το υπερμχάνημα. Ο καθένας μπορεί να πιστεύει ό,τι θέλει, αλλά όταν παραδέτε ψευδή επιχειρήματα, τότε πρέπει να ακούγεται και η αντίθετη πλευρά. Λοιπόν ο αναγνώστης αυτός υποστηρίζει ότι τα παιχνίδια του N64 είναι τα καλύτερα. Γράφει ότι παιχνίδια όπως τα Goldeneye (Electric Eye - αυτό είναι ξεκαρφωτό), Mario 64, Lytat War, Turok, Quake 64, ISS 64 είναι καλύτερα από όλα τα παιχνίδια του PSX. Όχι ότι δεν είναι καλά παιχνίδια (όχι όλα τους), αλλά όχι και έτσι. Δηλαδή ο αναγνώστης σας απορρίπτει παιχνίδια όπως τα R.E.2, Gran Turismo, Tekken 3, ISS Pro και τόσα άλλα. Αυτό πλησιάζει την παράνοια.

Αν καταφέρει ποτέ και το N64 να βγάλει γραφικά και ταχύτητα όπως του Tekken 3, εγώ θα μονάσω! Το μόνο παιχνίδι όπου μπορώ να αναφέρω ότι υστερεί το PSX είναι το Mario 64, στο οποίο όμως ο χώρος είναι κυριολεκτικά άδειος, αφού υπάρχουν μόνο τα στοιχειώδη. Όσο για το gamerplay, θα έπρεπε ο φίλος πρώτα να δει το R.E. 2 και ύστερα να μιλήσει. Αυτό όμως που πράγματι με εξόργισε ήταν ως προς την υπεροχή που υποστηρίζει ο αναγνώστης σας ότι έχει η κασέτα έναντι του CD. Δεν είναι δυνατόν ένα προνόμιο που έχει η κασέτα (σχετικά με τα τσιπάκια ως ρολόγια) να καταδικάζει το CD, το οποίο συγκριτικά με την απαρχαιωμένη κασέτα είναι 650 φορές καλύτερο. Γιατί 650; Γιατί το CD έχει χωρητικότητα 650MB, σε αντίθεση με την κασέτα.

Το ανωτέρω γεγονός δίνει στους προγραμματιστές την ικανότητα να εκμεταλλευτούν το συγκεκριμένο πρόγραμμα με τον καλύτερο τρόπο: ψηφιακή ομιλία, επιπλέον επιλογές, γενικά μεγαλύτερο παιχνίδι με

**Θα θέλαμε να σας ευχαριστήσουμε για άλλη μία φορά για την πληθώρα των γραμμάτων που λαμβάνουμε καθημερινά αλλά και για τα καλά σας λόγια. Μη διστάζετε να μας γράψετε για οποιοδήποτε θέμα σχετικά με τα video games και τις κονσόλες σας καθώς και κρίσεις για το περιοδικό μας (σας). Θα θέλαμε όμως να σας παρακαλέσουμε να μη στέλνετε ανώνυμα γράμματα. Επίσης, μην ξεχνάτε ότι όσοι από εσάς έχετε πρόσβαση στο Internet μπορείτε να μας στέλνετε τα e-mails σας στη διεύθυνση: pixel@compulink.gr.**

ΑΠΟ ΤΗ ΣΥΝΤΑΞΗ

καλύτερα γραφικά. Και μη μιλήσει κανείς για ψηφιακή ομιλία στο N64, όταν για ένα λεπτό ψηφιακής ομιλίας απαιτούνται 10MB. Τώρα, αγαπητέ Τάσο, παίξε το Resident Evil με υποπίλους ή άκου τα μπιπ μπιπ του Mario 64, όταν εκεί θα μπορούσε να υπάρχει πραγματική ομιλία. Όσο για το επερχόμενο 64DD (ακόμα έρχεται), δεν είναι καθαρόαιμο CD-ROM, εφόσον είναι τροποποιημένο σε μήκος και σε χωρητικότητα, δηλαδή 64MB, τα οποία για τα δεδομένα της σύγχρονης παιχνιδιοβιομηχανίας δεν φτάνουν ούτε για ζήτω. Όσο για τις "μάπες" των ηρώων των παιχνιδιών, μπορεί ο φίλος μας να αρέσκειται στη μάπα του Yoshi αντί του Croc, εγώ όμως θα του γράψω ότι "τη βρίσκω" πολύ περισσότερο όταν βλέπω τη μάπα του Heihachi παρά τη μάπα του κακού κλόουν στο Fighters' Destiny. Γενικά τη βρίσκω πολύ περισσότερο να παίζω σοβαρά παιχνίδια όπως τα R.E.2, Gran Turismo, Tekken, αντί για Soul Blade, RE, Crash Bandicoot 1-2, Duke Nukem,

Red Alert και τόσα άλλα που μου διαφεύγουν.  
Τελικά το N64, πέρα από το Mario, το Turok και το Goldeneye, δεν έχει τίποτα άλλο να επιδείξει. Κλείνοντας θέλω να σας ζητήσω συγγνώμη για το μακροσκελέστατο γράμμα και να γράψω ότι θα ήθελα πολύ να δημοσιευτεί, ώστε να ακουστεί και η άλλη πλευρά. Και πάλι συγχαρητήρια.

Ο φίλος σας,  
Dr Landaw

ΥΓ. 1: Θα ήθελα να γράψω σε όλους τους συντάκτες ένα μπράβο για τη δουλειά που κάνετε.

ΥΓ. 2: Up the Irons, up the "Pixel"!

*Αγαπητέ φίλε,  
Αν και το γράμμα σου είναι ανώνυμο θα κάνουμε μια εξαίρεση και θα το δημοσιεύσουμε γιατί το βρήκαμε αρκετά ενδιαφέρον. Με την ευκαιρία, θα θέλαμε να παρακαλέσουμε όλους τους αναγνώστες να στέλνετε επώνυμα γράμματα. Εάν για κάποιο λόγο δεν επιθυμείτε να αναφερθεί το όνομά σας, δεν έχετε παρά να μας το αναφέρετε.*

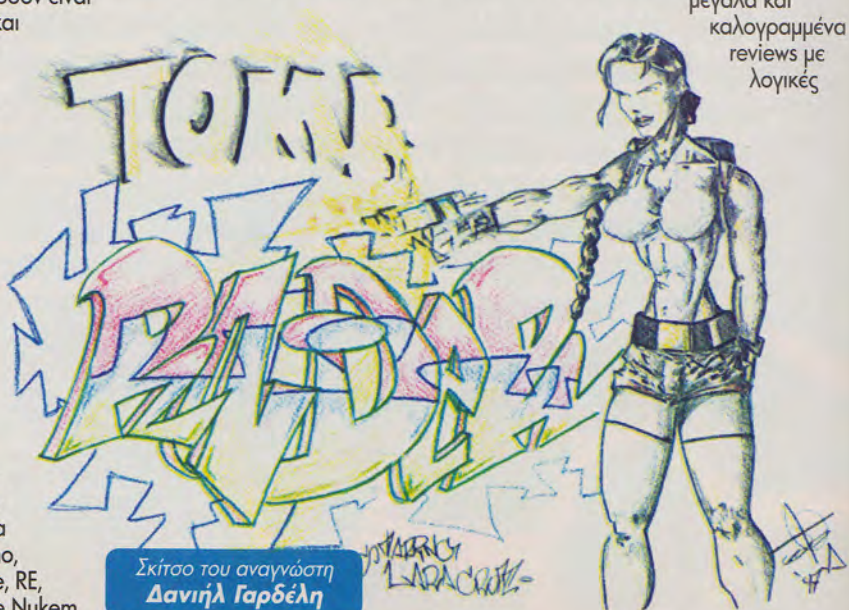
## ΠΟΛΛΑ ΚΑΙ ΔΙΑΦΟΡΑ

**P** Γεια σας.  
Είναι η πρώτη φορά που γράφω στο "N.G." αλλά όχι η πρώτη στο "Pixel"! Σας γράφω με αφορμή το Νο 3 γράμμα του Χρήστου Παπαϊωάννου, γιατί μιλά χωρίς να έχει βάσεις. Γράφει δηλαδή ότι το "GamePro" έχει καλύτερα αφιερώματα! Τον πιστέψατε; Χάσατε!

**Τα σκίτσα που διακοσμούν τις σελίδες της αλληλογραφίας είναι δικά σας και μας αρέσουν πολύ. Στείλτε μας κι άλλα, για να τα δείτε δημοσιευμένα στο "Pixel N.G."**

Θα πρέπει να μάθει αυτός ο Χρήστος, και ο οποιοσδήποτε Χρήστος, ότι το "Pixel" ήταν το πρώτο και το μόνο περιοδικό που είχε αφιερώματα στο Sega Saturn και το Sony PSX (συγκεκριμένα, τον Ιανουάριο και τον Φεβρουάριο 1995, τεύχη 117 και 118). Ενώ τα άλλα περιοδικά δεν ήξεραν τι χρώμα έχει το PSX, το "Pixel" είχε εξακολουθεί να έχει μέχρι σήμερα τα καλύτερα αφιερώματα. Το "GamePro", για παράδειγμα, "χάλασε" μόνο μία σελίδα για τις συγκεκριμένες κονσόλες στο πρώτο τεύχος. Τώρα μην μου αντιπείτε ότι το "GamePro" βγήκε μόλις τον Απρίλιο του 1995, οπότε δικαιολογημένα άργησε να κάνει τα αφιερώματα (μετά μισό χρόνο), αφού οι περισσότεροι συντάκτες του "GamePro" είχαν πιο πριν το περιοδικό "Gamer" μαζί με το "User". Δηλαδή πριν από το "GamePro" υπήρχε το "Gamer", το οποίο είχε μαύρα μεσάνυχτα όσον αφορά στα 32-bit. Το "GamePro" δεν ξέρω ποιος το διευθύνει, πάντως εδώ και έξι μήνες μου χρωστάνε ένα παλιό τεύχος που τους είχα παραγγείλει. Η λύση του Tomb Raider 2 ήταν απαρτάδεκτη... Κατά τα άλλα, το "Pixel" έχει

μεγάλα και καλογραμμένα reviews με λογικές



Σκίτσο του αναγνώστη  
Δανιήλ Γαρδέλη



βαθμολογίες (ας δω παιχνίδι με βαθμολογία μικρότερη του 5% στην Ελλάδα και ας πουλήσω το PSX μου), τουλάχιστον δέκα μόνιμες στήλες κάθε μήνα και φυσικά τα καλύτερα θέματα σε ό,τι αφορά την τεχνολογία γενικότερα. Αξίζει πράγματι να το αγοράσει κάποιος. Επίσης, το "Pixel" ήταν το πρώτο που μας πληροφόρησε για τα 3DD, CD-i, Jaguar, Jaguar CD, Virtual Boy, Neo-Geo, Neo-Geo CD - κι αυτά είναι μερικά από τα πιο πρόσφατα αφιερώματα.

- 1) Το PlayStation ήταν, είναι και θα είναι η καλύτερη κονσόλα.
- 2) Zelda, δεν γράφω τίποτα άλλο.
- 3) Θα μπορούσατε να βάλετε τις βούλες στις βαθμολογίες των παιχνιδιών σε μια σειρά, για να φαίνονται καλύτερα στο beat'em up.
- 4) Γιατί δεν βαθμολογείτε και το χειρισμό;
- 5) Χάρηκα που αυξηθηκαν οι λύσεις παιχνιδιών. Θέλω μόνο να γράψω να δίνετε βάρος στα RPGs και τα adventures παρά στα beat'em up.
- 6) Στη στήλη για τα 16-bit, γιατί δεν κάνετε παρουσιάσεις παιχνιδιών για το περίφημο "παιδί" της Nintendo, το GameBoy; Αλλωστε είναι η μόνη κονσόλα στα 8 και 16bit που ακόμα βγαίνει για αυτή το νέο λογισμικό.
- 7) Προσπαθήστε να ελαττώσετε τις ξένες λέξεις στο ελάχιστο, όχι όμως όπως στο περιοδικό "Games".
- 8) Πολύ μου αρέσει το κόκκινο πλαίσιο στο εξώφυλλο. Προσθέτει κύρος.
- 9) Το παιχνίδι για Sony, Kick Off World, έχει ελληνικές περιγραφές του Μητσιακόστα. Αν πάω π.χ. στη Γερμανία να το πάρω, θα υπάρχει αυτή η περιγραφή; Το παιχνίδι είναι ελληνικό;
- 10) Γιατί όλες οι ξένες εταιρίες δεν βάζουν και ελληνικά γράμματα στα παιχνίδια; Δεν βρίσκουν μεταφραστές;
- 11) Γιατί δεν δημοσιεύετε αγγελίες αναγνωστών;
- 12) Το γεγονός ότι κάποια παιχνίδια αποτελούνται από περισσότερα από 2 CDs σημαίνει ότι έχουν περισσότερα MB;

Φιλικά,  
Ιωάννης Βασιλάκογλου

- Φίλε Γιάννη,  
Ζωή να έχετε, τα γράμματά σας όσο πάνε μεγαλώνουν σε μέγεθος! Αυτό βέβαια δεν σημαίνει ότι δεν παρουσιάζουν ενδιαφέρον. Ας περάσουμε λοιπόν κατευθείαν στις απαντήσεις των ερωτημάτων σου:
3. Σωστή παρατήρηση, θα μεταφερθεί στο δημιουργικό τμήμα του περιοδικού.
  4. Η κριτική για το χειρισμό

- συνήθως γίνεται μέσα στο review. Αν επιθυμείτε να υπάρχει αυτόνομη αναφορά μαζί με τα υπόλοιπα βασικά στοιχεία ενός παιχνιδιού, περιμένουμε γράμματά σας.
5. Στο "Play the Game" προσπαθούμε να παρουσιάζουμε τα δημοφιλέστερα παιχνίδια από όλες τις κατηγορίες.
  6. Η στήλη "16bit" είναι αφιερωμένη στα καλύτερα παιχνίδια των 16 bit consoles. Ανάλογα με τις απαντήσεις σας στο ερωτηματολόγιο του περασμένου τεύχους, θα υπάρξει επέκταση της συγκεκριμένης στήλης, ώστε να περιλάβει και το GameBoy.
  7. Αυτός είναι ο σκοπός μας, αλλά προσέχουμε να κρατάμε τις ισορροπίες.
  - 9-10. Την ευθύνη για ό,τι ελληνικό υπάρχει στα παιχνίδια που κυκλοφορούν έχουν οι ελληνικές αντιπροσωπίες. Αν προμηθευτές το συγκεκριμένο παιχνίδι από τη Γερμανία, δεν θα υπάρχει η ελληνική περιγραφή.
  11. Είναι μέσα στα μελλοντικά σχέδιά μας.
  12. Ακριβώς: περισσότερα MB, που είναι αφιερωμένα κυρίως σε γραφικά και ήχο.

## HEAVY METAL GAMES

**P** Αγαπητό "Pixel N.G.", Πιστεύω ότι είσαι το καλύτερο ελληνικό περιοδικό για κονσόλες. Τα reviews είναι φανταστικά, τα θέματά σου πολύ ενδιαφέροντα και οι ειδήσεις γύρω από τα video games γίνονται γνωστές από σένα. Θέλω να μου λύσεις κάποιες απορίες:

- 1) Υπάρχει κανένα καλό cheat για να κάνω το χαρακτήρα μου ανίκητο;
- 2) Μήπως υπάρχει κάποιο κόλπο για πολλά χρήματα στο Gran Turismo;
- 3) Φημολογείται ότι οι Iron Maiden θα κυκλοφορήσουν ένα παιχνίδι με το όνομα Ed Hunter. Πότε θα κυκλοφορήσει; Θα βγει για PSX; Τι στίλ θα είναι;
- 4) Κυκλοφορούν στην Ελλάδα Datel κάρτες κλειψίματος για PSX, όπως αυτές που είχαν κυκλοφορήσει για 16-μπιτες κονσόλες; Αν ναι, η Sony διατηρεί την εγγύηση ή την ακυρώνει, όπως όταν τοιπιάρουμε το PSX μας; Μπορούν να δημιουργήσουν ζημιά;
- 5) Το Alundra θυμίζει Zelda για το SNES με καλύτερα γραφικά και ήχο; Αξίζει;
- 6) Γιατί δεν βάζετε μια στήλη αγγελιών;

Σε ευχαριστώ πολύ και συγγνώμη αν σε κούρασα,  
Ορφέας Πριμικύριος  
Αγαπητέ Ορφέα,

1. Πολύ φοβάμαι ότι κάτι ξέχασες! Για ποιο παιχνίδι μιλάς;
2. Στο "Play the Game" του προηγούμενου μήνα για το Gran Turismo καθώς και στα "Hints 'n' Tips" θα βρεις αρκετά ενδιαφέροντα κόλπα.
3. Εδώ και καιρό κυκλοφορεί αυτή η πληροφορία, αλλά ακόμα δεν έχουμε κάτι χειροποίητο, τουλάχιστον στις κονσόλες.
4. Κυκλοφορούν και δεν επηρεάζουν την εγγύηση του μηχανήματος, αφού τοποθετούνται εξωτερικά.
5. Οντως κάπως έτσι έχουν τα



PlayStation

Σκίτσο του αναγνώστη  
Βασίλη Τσεκούρα

πράγματα.

6. Από Σεπτέμβριο θα υπάρχουν αρκετές αλλαγές στη δομή του "Pixel N.G.". Οι αγγελίες ίσως να είναι μέσα σε αυτές.

Μην ανησυχείς, δεν μας κούρασες!

## SEGA MANIAC

**P** Αγαπητό "Pixel", Θα πρέπει να με ξανα-ανεχτείτε, γιατί σας είχα στείλει άλλο ένα γράμμα σχετικά πρόσφατα. Ο κύριος λόγος που γράφω αυτή τη φορά είναι το γράμμα του Χρήστου Παπαϊωάννου στο τεύχος 140. Τον ευχαριστώ για τα καλά λόγια που είπε για το Saturn, αλλά να μην πιάνει στο στόμα το τι Sega, γιατί όταν η Sega ασχολιόταν με τα βιντεοπαιχνίδια η Nintendo και ιδιαίτερα η Sony δεν ήξεραν τι θα πει χειριστήριο. Επίσης, αν πιστεύει ότι τα Last Bronx, Quake και Duke Nukem είναι ό,τι καλύτερο μπορεί να κάνει το Saturn, είναι γελασμένος. Το Panzer Dragoon Saga τι κάνει; Η βαθμολογία που δώσατε σε αυτό το

παιχνίδι νομίζω πως ήταν η πιο κατάλληλη. Συγχαρητήρια στην Andromeda Team. Πιστεύω ότι, αν η Sega θέλει να έχει το Saturn μια μεγαλειώδη αποχώρηση από την αγορά, πρέπει να δώσει την άδεια στην Andromeda Team να κυκλοφορήσει και το τέταρτο μέρος αυτού του παιχνιδιού. Τώρα θα περάσω σε μερικές ερωτήσεις, που παρακαλώ να απαντηθούν όλες:

- 1) Το Burning Rangers πού είναι;
- 2) Το Resident Evil 2 και Virtua Fighter 3 θα κυκλοφορήσουν για Saturn; Αν ναι, πότε θα κυκλοφορήσουν στην Ευρώπη;
- 3) Η 4MB κάρτα της Capcom θα έρθε στην Ευρώπη; Φυσικά με τα παιχνίδια που υποστηρίζει.
- 4) Ποιο παιχνίδι είναι

καλύτερο, το Final Fantasy VII ή το Panzer Dragoon Saga;

- 5) Έχετε φωτογραφίες ή τελικά τεχνικά χαρακτηριστικά του Κατανα;
- 6) Από πού μπορώ να προμηθευτώ το Dragonball Z για Saturn;
- 7) Μήπως γνωρίζετε ποιος θα είναι ο τελευταίος τίτλος του Saturn;
- 8) Ποια είναι η μεγαλύτερη βαθμολογία που έχετε δώσει σε παιχνίδι;
- 9) Υπάρχει κανένας ΑΕΚτζής στη σύνταξη ή έπεσα πάλι σε γαύρους;
- 10) Γιατί δεν παρουσιάζετε εκπομπή στην τηλεόραση αποκλειστικά για κονσόλες και παιχνίδια;

Φιλικά,  
SegaManiac

Αγαπητέ SegaManiac,  
Αν και το συγκεκριμένο όνομα δεν μου φαίνεται για το κανονικό σου, θα κάνουμε άλλη μία εξαίρεση!

1. Το Burning Rangers κυκλοφόρησε στην Ευρώπη στις 25 Ιουνίου.
2. Το Resident Evil 2 για Saturn θα κυκλοφορήσει μέσα στο καλοκαίρι στην Ιαπωνία, ενώ δεν αναμένεται PAL έκδοση. Το VF3 θα κυκλοφορήσει για το Dreamcast.



3. Επίσης αναμένεται μέσα στο καλοκαίρι.
4. Δύσκολη ερώτηση! Και τα δύο είναι από τα καλύτερα RPGs που έχουν κυκλοφορήσει σε όλες τις κονσόλες.
5. Όπως θα διάβασες στο προηγούμενο τεύχος, το *Katana* έγινε πλέον *Dreamcast* και θα κυκλοφορήσει στις 20 Νοεμβρίου στην Ιαπωνία.
6. Επικοινωνήσε με τα καταστήματα game consoles - κάνε αρχή με αυτά που διαφημίζονται στις σελίδες του περιοδικού.
7. Μα, ζει ακόμα το έρμυ.
8. Εάν ενδυμouμαι καλά, είναι 98%, στο *Ranzer Dragoon Saga*.
9. Προσπαθούμε να τους εξοτρώσουμε, αλλά αντέχουν ακόμη...
10. Περιλαμβάνεται στα μελλοντικά σχέδιά μας.

## ΕΒΔΟΜΑΔΑ

### ΠΡΟΣΑΡΜΟΓΗΣ

**P** Αγαπητοί συντάκτες του "Pixel N.G.",  
Είναι η δεύτερη φορά που γράφω γράμμα στο περιοδικό σας (το καλύτερο περιοδικό στο χώρο), και αυτό γιατί μόλις πριν από λίγο ξεκοκάλισα το τεύχος Μαΐου και στο μυαλό μου (αν υπάρχει ακόμα) ήρθε μια λέξη: συγχαρητήρια! Συγχαρητήρια και στους καινούριους συντάκτες, οι οποίοι μπήκαν στο κλίμα του περιοδικού με την πρώτη (μπράβο, παιδιά, πάντα τέτοια). Επίσης συγχαρητήρια

για το review του Tekken 3, που έβαλε επιτέλους τα πράγματα στη θέση τους - στη θέση του θρόνου, φυσικά. Και να μην ξεχάσω: Το θέμα για τα "ουφάδικα" ήταν ό,τι έπρεπε.

Θα ήθελα να πάρω θέση σε ένα ανούσιο κατ' εμέ διαγωνισμό ομορφιάς: Lara vs Nikki. Θα συμφωνήσω με το συνονόματο Παπαϊωάννου στη Σκλήβα ή έστω σε μια λιγότερο διάσημη, που όμως είναι πραγματική και προσφέρει περισσότερο "διασκέδαση". Επίσης θα ήθελα να κάνω μια ερώτηση για τη βαθμολογία των παιχνιδιών. Πώς είναι δυνατόν ένα παιχνίδι που στα "τέσσερα σημεία" (γραφικά, ήχο, αντοχή, gamespace) παίρνει βαθμολογίες 4, 4, 4, 8 αντίστοιχα (δηλαδή μέσο όρο 50%) στην αξιολόγηση να έχει 78%; Αυτό συμβαίνει παντού και συνεχώς προς υψηλότερη βαθμολογία. Επειδή γνωρίζω πως σε ένα κατά τα άλλα τέλει περιοδικό δεν γίνονται λάθη τέτοιου είδους, θέλω να ρωτήσω ποια είναι τα υπόλοιπα επιμέρους στοιχεία που βαθμολογούνται και τελικά επηρεάζουν το μέσο όρο. Γιατί δεν

αναγράφονται στα reviews; Κλείνοντας θέλω να γράψω πως, αν και δεν ελπίζω σε δημοσίευση, περιμένω με αγωνία μια απάντηση στην τελευταία απορία μου.

Φιλικά,  
Χουτουρίδης Χρήστος

ΥΓ.: Το εισαγωγικό video του Tekken 3 δεν συγκρίνεται με αυτό του Resident Evil 2. Είναι ανώτερο, αφού έχει μεγαλύτερη σχεδιαστική λεπτομέρεια.



Σκίτσο του αναγνώστη  
Τάσου Ακριβόπουλου

Αγαπητέ Χρήστο,  
Τα τέσσερα στοιχεία που βαθμολογούμε (γραφικά, ήχος, gamespace, αντοχή) δεν επηρεάζουν άμεσα τη γενική βαθμολογία. Για να το γράψω πιο απλά, η γενική βαθμολογία δεν είναι ο μέσος όρος των τεσσάρων στοιχείων. Είναι πιθανό ένα παιχνίδι να έχει πολύ καλά γραφικά αλλά μέτριο gamespace ή και το αντίθετο. Επομένως η γενική βαθμολογία μπορεί να διαφέρει, βέβαια όχι σε μεγάλο βαθμό. Αν είχαν αναφερθεί τα παιχνίδια όπου υπήρξε μεγάλη διαφορά, θα μπορούσαμε να δώσουμε πιο συγκεκριμένες απαντήσεις. Σε μια αναδρομή που κάναμε, οι διαφορές των τεσσάρων βασικών στοιχείων των παιχνιδιών και της τελικής βαθμολογίας ήταν πάντα μέσα σε λογικό πλαίσιο, ενώ όταν υπήρξε μεγαλύτερη απόκλιση πάντα ήταν δικαιολογημένη. Πάντως περιμένουμε να μας γράψεις σε ποια παιχνίδια αναφέρεσαι. Ποιος ξέρει, μπορεί να κάναμε και λάθος.

## ΜΑΝΟΥ ΙΣΤΟΡΙΑ

**P** Αγαπητό "Pixel N.G.",  
Σου γράφω για πρώτη φορά και θέλω να σου κάνω μερικές ερωτήσεις, καθώς και κάποιες προτάσεις για να βελτιωθείς.

Α) Πρώτα από όλα, θα ήθελα να αυξηθούν οι σελίδες. Δεν είναι δυνατόν το "GamePro" να έχει 160 σελίδες και το "Pixel N.G." με το ζόρι 120.

Β) Ακόμα θα ήθελα να βάζεις αφίσες παιχνιδιών ή να συνοδεύεται το περιοδικό από ένα demo CD, με μια μικρή αύξηση της τιμής.

Γ) Επίσης πιστεύω ότι πρέπει να βάζεις περισσότερα hints n' tips.

Δ) Θα ήθελα να δίνεις σαφέστερες απαντήσεις στα γράμματα των αναγνωστών σου. Όταν σου ζητά κάποιος αναγνώστης σου π.χ. να βαθμολογήσεις δύο παιχνίδια, να τα βαθμολογήσεις και όχι να του απαντάς να τα βρει σε παλιότερα τεύχη.

Ε) Στο τεύχος 140, ο Κωνσταντίνος Βιτσαράς χαρακτηρίζει το FIFA 98 το καλύτερο παιχνίδι football για το PSX.

Θα ήθελα να του θυμίσω ότι δεν δίνονται όλα τα φάουλ και ότι ο τερματοφύλακας νομίζει ότι η μπάλα είναι μια μεγάλη, στρογγυλή πέτρα - κι έτσι την αποφεύγει. Ασε που κάθε φορά που παίζει το FIFA 98 το "ουσου" του τραγουδιού των Blur σου πρήζει τα... αυτιά. Αν γουστάρεις ένα παιχνίδι football με γραφικά καλύτερα από του FIFA, με εισαγωγή καλύτερη από του FIFA, πιο ρεαλιστικό από το FIFA, με ευκολότερο χειρισμό

## Τι ΕΙΝΑΙ MANGA;

**P** Αγαπητό "Pixel",  
Είμαι ένας από τους παλιούς αναγνώστες σου (τεύχος 37). Είσαι το περιοδικό με το οποίο μεγάλωσα, και το 133ο τεύχος ήταν για μένα κάτι εντελώς απρόσμενο. Πάντως χάρηκα ιδιαίτερα που σε ξαναείδα κρεμασμένο στα περίπτερα, έστω κι αν δεν υποστηρίζεις πια το αγαπημένο μου computer, την Amiga. Επίσης, είμαι κι εγώ ένας από τους αναγνώστες που νομίζουν ότι θα έπρεπε να αφιερώσεις κάποιες σελίδες το μήνα στην παρουσίαση anime.

Ο κύριος λόγος που έγραψα το γράμμα είναι για να βοηθήσω τη φίλη Γεωργία Νερούτσου, που έγραψε (τεύχος 140) για να μάθει πληροφορίες για τα anime.

Καταρχήν να κάνουμε έναν διαχωρισμό: Manga λέγονται τα ιαπωνικά κόμικς, ενώ anime τα ιαπωνικά κινούμενα σχέδια (από το animation). Τα δύο μαγαζιά που εγώ γνωρίζω (κάνουμε λόγο για Αθήνα πάντα) είναι το "Tilt" (Ασκληπιού 36, τηλ.: 3636028), που διαδέχεται anime και manga και στο οποίο μπορεί κάποιος να κάνει και παραγγελίες από Αγγλία, και το "Rock City" (Ακαδημίας 81, τηλ.: 3822003), το οποίο διαθέτει μεγάλη ποικιλία anime. Αν υπάρχουν και άλλα καταστήματα και τα γνωρίζουν κάποιος αναγνώστες, ας μας ενημερώσουν. Περιοδικά που να παρουσιάζουν anime ξέρω μόνο δύο, το "Fanzine Magazine" και το αγγλικό περιοδικό επιστημονικής φαντασίας

"SFX", που παρουσιάζει τουλάχιστον δύο anime κάθε μήνα. Το "SFX" μπορεί να το προμηθευτεί κάποιος από τα περίπτερα του κέντρου που διαθέτουν ξένο Τύπο ή από κάποιο εξειδικευμένο βιβλιοπωλείο της οδού Στουρνάρη. Αυτά για την ώρα. Ελπίζω να βοηθήσα.

Με εκτίμηση,  
Νίκος Μπάκας (Darth)

ΥΓ. 1: Υποστηρίξτε το GameBoy. Είναι η δημοφιλέστερη κονσόλα στον κόσμο και μια 100% ζωντανή πλατφόρμα ανάπτυξης παιχνιδιών.

ΥΓ. 2: Το Ghost in the Shell είναι ένα από τα καλύτερα anime (άσχετο!).



και -κυρίως- χωρίς "ουουου", αγόρασε το World Cup 98.

ΣΤ) Θα ήθελα να προτείνω σε όλους τους PlayStation gamers να αγοράσουν ένα καλώδιο scart, ώστε να απολαμβάνουν αμερικανικά παιχνίδια που θα αργήσουν να έρθουν στην Ευρώπη. Για παράδειγμα, εγώ έχω από τον Απρίλιο το αμερικανικό Tekken 3 (!!!), το οποίο θα κυκλοφορήσει στην Ευρώπη τον Σεπτέμβριο!

Τώρα, για να βοηθήσω λίγο τους αναγνώστες, θα ήθελα να κάνω μερικά σχόλια για κάποια παιχνίδια. Tekken 3: Πολύ καλό, αλλά μέσα σε ένα μήνα θα το βαρεθείτε. Men in Black: Είναι σε στιλ Resident Evil. Είναι τέλειο παιχνίδι, με ωραία γραφικά. Σας το συνιστώ ανεπιφύλακτα.

Gran Turismo: Το καλύτερο racing. Δεν θα το βαρεθείτε ποτέ! Bust-a-Move 3 DX: Διασκεδαστικό παιχνίδι, όμως δεν έχει δράση κι έτσι θα το βαρεθείτε γρήγορα. World Cup 98: Είναι καλύτερο από το FIFA 98. Αυτό τα λείει όλα. Dark Omen: Ωραίο strategy, προτιμήστε όμως το Warcraft ή το Red Alert.

Ας περάσω τώρα στις ερωτήσεις:  
1) Θα ήθελα να μου απαντήσετε τι ακριβώς είναι το "action replay".  
2) Τι διαφορά έχει η έκδοση του X-Men vs Street Fighter για το Saturn από την έκδοση για PlayStation;  
3) Κατά τη γνώμη σας, το Saturn πέθανε ή θα αντέξει μέχρι την άφιξη του Katana;  
4) Τι είναι τα anime manga;  
Θα ήθελα στα επόμενα τεύχη να δίξετε το θέμα των πειρατικών παιχνιδιών. Επίσης σας ζητώ σε επόμενο τεύχος να υπάρξει και το Men in Black στη στήλη "Play the Game".

Με εκτίμηση και σεβασμό,  
Μάνος Δανέζης

ΥΓ. 1: Συγγνώμη αν σας κούρασα.  
ΥΓ. 2: Lara for ever!  
ΥΓ. 3: Ελπίζω σε δημοσίευση. Αν δεν δημοσιευτεί, παρακαλώ διαβάστε το γράμμα και απαντήστε μου, προτού παίξετε μπάσκετ με αυτό.

Αγαπητέ Μάνο,  
Προτού περάσουμε στις απαντήσεις των ερωτημάτων σου, θα πρέπει να σταθούμε στο θέμα της βαθμολογίας των παιχνιδιών μέσω της στήλης της αλληλογραφίας. Καθώς υπάρχει μεγάλη ζήτηση, θα γίνεται αναφορά μόνο σε παιχνίδια που δεν έχουν παρουσιαστεί από το "Pixel N.G.". 1. Το action replay είναι μια συσκευή που συνδέεται εξωτερικά με τις

κονσόλες και επιτρέπει να εκτελείτε δεκάδες cheats στα περισσότερα παιχνίδια που κυκλοφορούν.

2. Η κύρια διαφορά εστιάζει στο γεγονός ότι η έκδοση για Saturn περιέχει ένα cartridge 4MB RAM, που την κάνει πιστό αντίγραφο της coin-op έκδοσης.

3. Θα αντέξει μέχρι την εμφάνιση του Dreamcast, ειδικά εάν έχετε πρόσβαση σε ιαπωνικά παιχνίδια.

4. Ρίξε μια ματιά στο γράμμα του Νίκου Μπάκα.

Εχω την εντύπωση ότι μας έχετε παρεξηγήσει! Μα γιατί νομίζετε ότι παίζουμε μπάσκετ με τα γράμματά σας; Στο κάτω κάτω δεν γκελάρουν καθόλου καλά...

**ΚΑΛΟ ΤΟ RE2**

**P** Αγαπητοί συντάκτες του "Pixel N.G.", Συγχαρητήρια για το πολύ καλό περιοδικό που έχετε φτιάξει. Επιτέλους ξανάρχισα να αγοράζω δεύτερο περιοδικό, εκτός από αυτό που ασχολείται με την κονσόλα μου, που είναι το γνωστό μηχανήμα της Sony.

1) Πιστεύω ότι συμφωνείτε πως το Resident Evil 2 είναι το καλύτερο παιχνίδι που παρουσιάστηκε ποτέ σε κονσόλα. Αυτό το γράφω έχοντας το Resident Evil 2 σε αμερικανική έκδοση. Τα γραφικά είναι καλύτερα από ποτέ, τα εφέ ακόμα πιο ποιοτικά (βλ. εφέ φωτισμού στον πυροβολισμό), οι εχθροί ακόμα περισσότεροι (π.χ. γύρω στα 10 είδη zombies, σε αντίθεση με το πρώτο που είχε 3) και η μουσική θυμίζει υπερπαραγωγή του Srielberg, ενώ ο τρόμος που απονέμεται με έκανε όντως να τρομάξω. Με το Second Scenario το παιχνίδι μεγαλώνει πολύ περισσότερο, ενώ στο τέλος του συγκεκριμένου σεναρίου δίνεται καθαρά η υπόνοια ή καλύτερα η αναγγελία ότι θα υπάρξει και τρίτη συνέχεια. Θα υπάρξει;

2) Ο λόγος του γράμματός μου είναι να σας ρωτήσω πώς μπορώ να πάρω τη Licence B στο καταπληκτικό Gran Turismo. Παιδεύομαι εδώ και πολύ καιρό προσπαθώντας να περάσω την B Licence. Εχω πάρει όλα τα κύπελλα από το

3 μέχρι το 7. Δεν μπορώ όμως να πάρω τα 1 και 2, αφού οι οδηγίες είναι γραμμένες στην πανεύκολη γλώσσα των ιαπωνικών. Εσείς πώς καταφέρατε το 1 και 2; Επίσης, αν υπάρχει κάποιος κωδικός για το παιχνίδι, παρακαλώ να τον δημοσιεύσετε.

3) Ξέρετε πότε θα κυκλοφορήσει το UEFA Soccer; Συγγνώμη αν σας κούρασα. Συνεχίστε την καλή δουλειά.

Ενας νέος φίλος,  
Γιώργος Ε.

ΥΓ.: Αν κρίνετε ότι το γράμμα δεν χωρά στις σελίδες του περιοδικού, ειλικρινά σας παρακαλώ να απαντήσετε για το Gran Turismo.

**Φίλε Γιώργο,**  
1. Το Resident Evil 2 είναι όντως από τα καλύτερα παιχνίδια στην ιστορία των video games.  
2. Το "Play the Game" του προηγούμενου τεύχους αλλά και αυτού που κρατάς στα χέρια σου θα σε βοηθήσουν αρκετά.  
3. Το περιμένουμε κατά το φθινόπωρο.

**Ο ΦΙΛΟΣ ΜΟΥ ΜΕ ΤΗΝ "ΠΑΤΑΤΑ" ΚΟΝΣΟΛΑ**

**P** Dear "Pixel N.G.", Είναι η πρώτη φορά που σου γράφω. Ο λόγος είναι πια γνωστός: "ανταγωνισμός". Η κονσόλα που έχω μαζί με τα αδέρφια μου είναι η απίθανη Sony PlayStation. Η πλειονότητα των φίλων του μεγαλύτερου αδελφού μου έχουν τη same console με τη δική μας, εκτός από τον Χρήστο Π. και τον Γιώργο Σ., που έχουν Nintendo 64 και Saturn αντίστοιχα. Βέβαια ο Γιώργος, που έχει την πιο "πατάτα" κονσόλα,

Αγαπητή Γεωργία,  
1. Για άλλη μία φορά θα απαντήσουμε σε αυτή την "πονεμένη" ερώτηση ότι κάθε κονσόλα έχει τα δικά της ενδιαφέροντα παιχνίδια. Βέβαια από πλευράς ποικιλίας τίτλων πρώτο έρχεται το PlayStation.  
2. Ακόμα δεν έχει ανακοινωθεί τίποτα για το PlayStation 2.  
3. Το PlayStation 2 θα κάνει την εμφάνισή του μέσα στο 1999.  
4. Το Vf3 δεν θα βγει για Saturn. Το Tekken 3 ήδη κυκλοφορεί για PSX.  
5. Αναμένεται αρχές 1999.  
6. Gran Turismo.  
7. Ελπίζουμε πολύ σύντομα!  
8. Οπωσδήποτε! Να τα περιμένετε μέσα στο 1999.  
9. Αν εννοείς πόσα παιχνίδια εμφανίστηκαν πρώτα για PlayStation και μετά απλά μεταφέρθηκαν στο Saturn, αρκετά.



ισχυρίζεται ότι είναι η καλύτερη. Αλγωαγ, θα ήθελα να ρωτήσω:  
1) Ποια από τις τρεις κονσόλες είναι η καλύτερη; Saturn, Nintendo 64, PlayStation;  
2) Υπάρχει περίπτωση το Katana να ξεπερνά το PlayStation 2 στα γραφικά και τον ήχο;  
3) Θέλω να μάθω περίπου πότε θα βγει το PlayStation 2, γιατί τώρα που θα κυκλοφορήσει το Katana, κάποιοι (ονόματα δεν λέω) υποστηρίζουν ότι θα κάνει πάταγο. Πώς θα λέγεται το καινούριο PlayStation; Ελπίζω να το "βαφτίσουν" PlayStation 2 και όχι Oracle, όπως φημολογείται.  
4) Άκουσα ότι μόλις βγει το Virtua Fighter 3 για Saturn θα βγει και το Tekken 3 για PSX. Αληθεύει;  
5) Θα κυκλοφορήσει το Gran Turismo 2;  
6) Τι προτείνετε: Gran Turismo ή Need for Speed 3;  
7) Πότε θα βάλετε και καμιά αφίσα;  
8) Θα βγουν οι συνεχέιες Tomb Raider 3 και Resident Evil 3 των πολύ επιτυχημένων T.R.2 και R.E.2;  
9) Πόσα και ποια είναι τα παιχνίδια που έχει αντιγράψει το Saturn από το PSX;

Φιλικά,  
Γεωργία Π.

ΥΓ. 1: Όταν βγήκε το R.E.2, ο αδελφός μου σταμάτησε να παίζει με τα T.R. 1 & 2. Επαιξε σταματάτηα αυτό το υπέροχο παιχνίδι, ώσπου έφτασε στον τελικό αρχηγό και... έχασε. Όμως είναι και το δικό μου αγαπημένο παιχνίδι (άσχετα που είμαι ακόμα στην αρχή). Μας αρέσει ο τρόμος, η βία και ο κίνδυνος που περιέχονται στον τίτλο.  
ΥΓ. 2: Ελπίζω να μη σας κούρασα.

Αγαπητή Γεωργία,  
1. Για άλλη μία φορά θα απαντήσουμε σε αυτή την "πονεμένη" ερώτηση ότι κάθε κονσόλα έχει τα δικά της ενδιαφέροντα παιχνίδια. Βέβαια από πλευράς ποικιλίας τίτλων πρώτο έρχεται το PlayStation.  
2. Ακόμα δεν έχει ανακοινωθεί τίποτα για το PlayStation 2.  
3. Το PlayStation 2 θα κάνει την εμφάνισή του μέσα στο 1999.  
4. Το Vf3 δεν θα βγει για Saturn. Το Tekken 3 ήδη κυκλοφορεί για PSX.  
5. Αναμένεται αρχές 1999.  
6. Gran Turismo.  
7. Ελπίζουμε πολύ σύντομα!  
8. Οπωσδήποτε! Να τα περιμένετε μέσα στο 1999.  
9. Αν εννοείς πόσα παιχνίδια εμφανίστηκαν πρώτα για PlayStation και μετά απλά μεταφέρθηκαν στο Saturn, αρκετά.





# Computer

# show 98

Μία μοναδική διοργάνωση  
προσανατολισμένη στον Home User  
και σε όλους αυτούς που αγαπούν  
την τεχνολογία.

**Μ**ία φορά το χρόνο το  
Home Computing  
γίνεται ο μεγάλος  
πρωταγωνιστής.

Η έκθεση Computer Show έρχεται  
φέτος να επικοινωνήσει με ενθου-  
σιασμό την πολυδιάστατη χρήση  
των ηλεκτρονικών υπολογιστών.

Μεγαλύτερη και ανανεωμένη,  
εστιάζει στην αποτελεσματική  
επαφή μεταξύ του home user και  
των προϊόντων που τον  
ενδιαφέρουν.

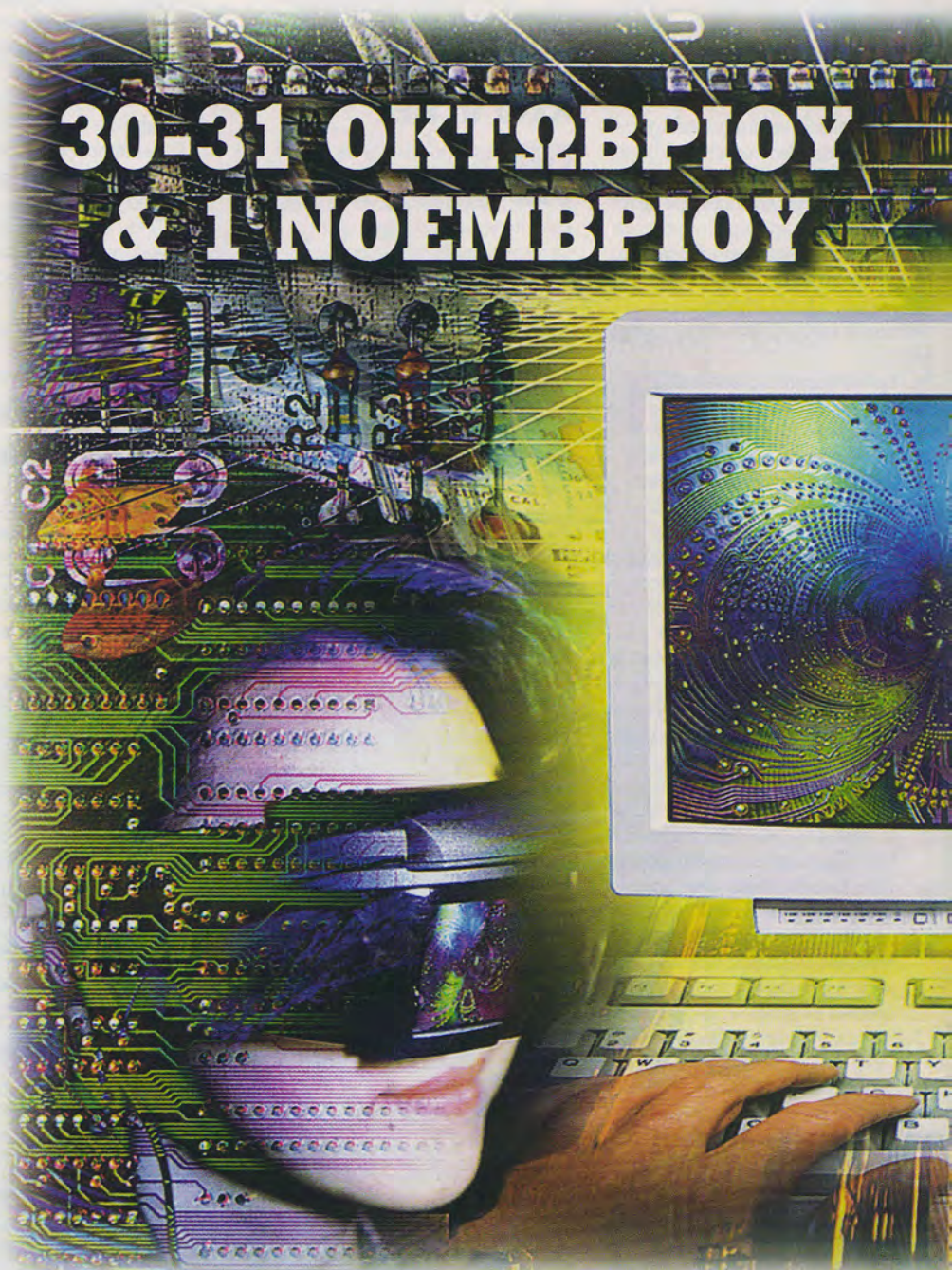
**Μία φορά το χρόνο οι Home  
Users βρίσκουν τον "τόπο" συνά-  
ντησής τους.**

Για δεύτερη συνεχή χρονιά, όλος ο  
κόσμος του Home Computing θα  
βρίσκεται στο Στάδιο Ειρήνης &  
Φιλίας για να προβάλει με ευρημα-  
τική πρωτοτυπία τον καλύτερο  
εαυτό του και να παρουσιάσει τις  
νέες τάσεις, τα νέα προϊόντα και τις  
εξελιξίξεις του χώρου.

Η επιτυχία της περυσινής  
διοργάνωσης με τους 10.000  
επισκέπτες αποτελεί το σημείο  
εκκίνησης!



**ΣΤΑΔΙΟ ΕΙΡΗΝΗΣ & ΦΙΛΙΑΣ**  
**Δυτική Εκθεσιακή**



## 30-31 ΟΚΤΩΒΡΙΟΥ & 1' ΝΟΕΜΒΡΙΟΥ

Πληροφορίες και δηλώσεις συμμετοχής  
Τηλ.: 9245910 & 9238672 Fax: 9216847  
E-mail: marcom@compulink.gr



# Η έκθεση που κάνει τον HOME USER πρωταγωνιστή



- Personal Computers
- Computer Games
- Console Games
- Internet
- Multimedia
- Virtual Reality
- Κάρτες Γραφικών & Ηχου
- Printers, Monitors
- Software
- Αναλώσιμα
- Περιοδικά
- Βιβλία

*Ακόμη: GRAND PRIX III & πολλά happenings!*

ΔΙΟΡΓΑΝΩΣΗ

EXPO  
TRADE  
SHOWS

Με τη συνεργασία των περιοδικών:

COMPUTER

PCmaster

PIXEL  
Next Generation

ΟΙΚΟΜΟΣΙΟ ΤΟΥ  
INTERNET



# Dreamcast: Προετοιμάζεται πυρετωδώς

**Σύμφωνα με** ανακοίνωση του γερμανικού τμήματος της Sega, ήδη 120 κατασκευάστριες εταιρίες παιχνιδιών (πώς λέμε 29 κατασκευαστές πλυντηρίων;) έχουν εκδηλώσει ενδιαφέρον για την ανάπτυξη τίτλων στο Dreamcast. Οι γνωστότερες από αυτές είναι οι Midway, GT Interactive, Microprose, Acclaim, Capcom, Bizarre Creations, Red Lemon, Argonaut και Adeline. Σύμφωνα με ανεπιβεβαίωτες φήμες, η Psygnosis συμπεριλαμβάνεται στις ενδιαφερόμενες εταιρίες - στοιχείο που προκαλεί έκπληξη, αν



αξιοποιηθεί για μία ακόμα καλύτερη έκδοση, ανάξια των δυνατοτήτων του Dreamcast. Αλλωστε από τα χρόνια του Mega Drive το κύριο χαρακτηριστικό των παιχνιδιών του αγαπημένου σκαντζόχοιρου ήταν η πλήρης εκμετάλλευση των δυνατοτήτων της κονσόλας για την οποία αυτά προορίζονταν. Αν συμβεί κάτι τέτοιο και στην αναμενόμενη έκδοση για το Dreamcast, τότε ο δρύλος του Sonic αναμένεται να συνεχιστεί αμείωτος. Πάντως μέχρι στιγμής δεν γνωρίζουμε αν το παιχνίδι θα συνοδεύει τη νέα κονσόλα της Sega ή θα πωλείται αυτοτελώς. Συνεχίζοντας την ενημέρωσή σας από το καυτό μέτωπο του Dreamcast, αναφερόμαστε ότι ο Shoichiro Irimajiri, πρόεδρος της Sega Ιαπωνίας, εξήγησε σε συνέντευξή του στο "Sega Saturn Magazine" τη μεγάλη χρονική απόσταση ανάμεσα στην κυκλοφορία της κονσόλας στη Χώρα του Ανατέλλοντος Ηλίου και στη διάθεσή της στην Αμερική και την Ευρώπη. Ο κ. Irimajiri ανέφερε ότι η Sega δεν επιθυμούσε σε καμία περίπτωση το Dreamcast να παρουσιαστεί στην αγορά χωρίς διαθέσιμους τίτλους, όπως συνέβη με το Nintendo 64. Ο έντονος ανταγωνισμός στην Αμερική και την Ευρώπη απαιτεί μεγαλύτερη προετοιμασία. Στην ίδια συνέντευξη διχτήκε κι ένα άλλο θέμα. Αλήθεια, μήπως έχετε αναρωτηθεί γιατί πάνω στο Dreamcast δεν υπάρχει το όνομα της

σκεφτούμε τη στενή σχέση της με τη Sony. Πάντως μέχρι στιγμής δεν έχει υπάρξει επίσημη ανακοίνωση για το ζήτημα. Όπως επίσης μάθαμε, η Sega επιβεβαίωσε ότι ο Sonic ο σκαντζόχοιρος, ο ήρωας-ορόσημο για την εταιρία, θα περάσει και στα 128bit του Dreamcast. Το όνομα του παιχνιδιού όπου θα πρωταγωνιστήσει θα έχει τον ευφάνταστο τίτλο... Sonic 3D! Αν θυμάστε, η Sonic Team δούλεψε αρκετό καιρό πάνω σε μία έκδοση του παιχνιδιού για το Saturn, αλλά όταν το παιχνίδι ήταν σχεδόν έτοιμο, η 32-bit κονσόλα της εταιρίας είχε ξεπεραστεί εμπορικά από τους ανταγωνιστές της. Έτσι η κυκλοφορία του Sonic 3D αναβλήθηκε, αλλά όλη η δουλειά που έγινε για την ανάπτυξή του δεν πήγε χαμένη. Αντίθετα, θα

κατασκευάστριες εταιρίας. Σύμφωνα με τους υπευθύνους της εταιρίας, το ζήτημα τους απασχόλησε καθ' όλη τη διάρκεια της ανάπτυξης της 128-bit κονσόλας και για αυτό το λόγο διενήργησαν μία πολύ εκτεταμένη έρευνα αγοράς. Το αποτέλεσμα αυτής ήταν ότι το όνομα "Sega", ενώ είναι άμεσα αναγνωρίσιμο και δημιουργεί θετικές εντυπώσεις σε όσους ασχολούνται με το χώρο των παιχνιδιών, έχει αρνητικά αποτελέσματα σε περιστασιακούς gamers, προφανώς και λόγω της επικράτησης του PlayStation επί του Saturn. Για αυτό το λόγο οι υπεύθυνοι της εταιρίας αποφάσισαν να προωθήσουν το Dreamcast μη βασισμένο στο ιστορικό όνομα της Sega.

## Cyborg 3D Pad

**H Saitek** είναι μία από τις γνωστότερες εταιρίες κατασκευής χειριστηρίων παγκοσμίως. Στην προσπάθειά της να κατασκευάσει το απόλυτο joystick, η εταιρία παρουσίασε το πολύ πρωτότυπο Cyborg 3D Pad. Το σχήμα του σίγουρα θα σας ξενίσει, τουλάχιστον στην αρχή: Θυμίζει ένα πλαγιαστό "D". Όπως βλέπετε στη φωτογραφία, στην καμπύλη του επάνω μέρους υπάρχουν δύο χειριστήρια. Το αριστερό είναι ένα κλασικό ψηφιακό



(δηλαδή 8 κατευθύνσεων) D-pad, ενώ το δεξί είναι ένα αναλογικό μοχλός στο στυλ του χειριστηρίου του N64 ή του αναλογικού joystick για PSX. Επίσης, εκτός από τα κλασικά fire buttons (4 στην πίσω πλευρά, 8 στην μπροστά), το Cyborg 3D Pad διαθέτει κι ένα συρόμενο ρυθμιστικό throttle. Παρά το πλήθος των πλήκτρων η όλη κατασκευή δεν δείχνει... πυκνοκατοικημένη ή δύσχρηστη. Είναι αρκετά μεγάλου μεγέθους και υπάρχει επαρκής απόσταση ανάμεσα στα fire buttons, ενώ από εργονομική άποψη η τοποθέτηση όλων δείχνει πολύ προσεγμένη. Αν δεν είστε ικανοποιημένοι με το χειριστήριό σας και έχετε Nintendo 64 ή PlayStation, τότε το Cyborg 3D Pad θα είναι σίγουρα η καλύτερη επιλογή σας. Απλώς υπέροχο.



# Όταν η κονσόλα γνώρισε το monitor

**JAM!!!**

Easy hook up:  
 • View high resolution graphics  
 • Play in color - speaks in real stereo  
 • Switch between your PlayStation 1 and computer with a flick of a switch

Now you can play  
**Nintendo or Sony Playstation**  
 on your computer monitor.

Great for:  
 • Individuals who have SONY PlayStation, Nintendo or Sega Saturn's  
 • Gaming in the office  
 • Individuals with older or poor quality television sets  
 • Individuals who want more out of their game console.

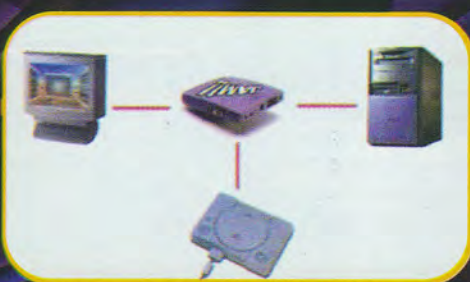
AIMS Change the way you look at computers

την κονσόλα σας στην οθόνη ενός υπολογιστή. Η επιλογή της οθόνης του υπολογιστή αντί για μία συμβατική τηλεόραση έχει μερικά πολύ σοβαρά πλεονεκτήματα. Το βασικότερο από αυτά είναι η ποιότητα και η καθαρότητα της εικόνας. Οι τηλεοράσεις έχουν φτιαχτεί για να απεικονίζουν κινούμενες εικόνες. Αν προσέξετε την τηλεοπτική εικόνα, θα παρατηρήσετε ότι πολλές φορές σχηματίζονται διάφορες ενοχλητικές γραμμές και είδωλα πάνω της, τα οποία δεν γίνονται αντιληπτά όταν η εικόνα κινείται. Όταν όμως συνδέετε την κονσόλα σας, αυτές οι ατέλειες είναι ιδιαίτερα εμφανείς. Αντίθετα, οι οθόνες των υπολογιστών είναι κατασκευασμένες με διαφορετικά κριτήρια, για



εύχρηστο τρόπο για να συνδέσετε οποιαδήποτε κονσόλα με οθόνη υπολογιστή, ακόμα κι αν ο υπολογιστής δεν είναι συνδεδεμένος με το ρεύμα.

Πρόκειται για μια εξωτερική συσκευή που δεν απαιτεί ούτε ειδικά προγράμματα ούτε πολύπλοκες ρυθμίσεις για να λειτουργήσει, αλλάς παρεμβάλλεται ανάμεσα στο καλώδιο σύνδεσης του υπολογιστή με την οθόνη και στην ίδια την οθόνη. Αν λοιπόν θέλετε να δώσετε νέα διάσταση στα παιχνίδια σας και διαθέτετε υπολογιστή, τότε θα ήταν μία καλή ιδέα να εντάξετε το Jam! στη λίστα των αγορών σας.



αυτό και είναι τόσο ακριβότερες (π.χ. συγκρίνετε τις τιμές μιας τηλεόρασης 21 ιντσών και μιας οθόνης υπολογιστή με αντίστοιχο μέγεθος). Δυστυχώς όμως μέχρι σήμερα η σύνδεση μιας κονσόλας σε κάποια οθόνη ήταν δύσκολη υπόθεση, η οποία απαιτούσε έξτρα κάρτες για το PC και αρκετό κόπο. Με το Jam! η AIMS LAB σας παρέχει έναν πολύ

**JAM!!!**

JAM! is here to revolutionize the way you play Sony and Nintendo games. It will allow you to play games the way they were designed to be played, on a high-resolution screen and in stereo sound.

• Connects to the video connector - monitor - video cards with cables, unlike last gen consoles, which use computer monitors and are not the best of the best. Video cards are working in the game for better picture quality and clarity for your game. Don't let the low resolution screen of the TV ruin all the awesome gaming experience. Jam! can connect to the video card you have for the best gaming experience possible.

**Target Audience**  
 • Parents of 12-17 year olds. Wanting games owned by their children to be played on the best quality screen possible.  
 • Gamers who want to play the games the way they were designed to be played on a high resolution screen and in stereo sound.  
 • Gamers who want to play the games the way they were designed to be played on a high resolution screen and in stereo sound.

**Features**  
 • High resolution display on your high quality computer monitor (game console)  
 • Stereo for the best gaming experience (connect to the monitor)  
 • Switches between your game console and computer with a flick of a switch  
 • Easy hook up  
 • Light weight and portable design

**Package Includes**  
 • JAM! device  
 • Video cables  
 • Game console  
 • Computer monitor  
 • Game console

**System Requirements**  
 • Windows 95/98/NT  
 • 16MB RAM  
 • 10MB free hard disk space  
 • VGA compatible video card  
 • 15" or larger monitor  
 • Game console

**Order Information**  
 Name: AIMS LAB  
 Address: 10000 E. 17th Ave., Suite 1000, Denver, CO 80202  
 Phone: (303) 751-1111  
 Fax: (303) 751-1112  
 Website: www.aims.com

AIMS Change the way you look at computers

**Μήπως** έχετε βαρεθεί να συνδέετε την κονσόλα σας στην τηλεόραση για να παίξετε τα αγαπημένα σας παιχνίδια; Μήπως έχετε απογοητευτεί με την κακή ποιότητα της τηλεοπτικής εικόνας; Μήπως έχετε μόνο μία τηλεόραση και τη στιγμή που εσείς επιθυμείτε να παίξετε, όλα τα μέλη της οικογένειάς σας μαζεύονται γύρω σας για να δουν τις αγαπημένες τους εκπομπές; Αν όλα αυτά ισχύουν και επιπλέον διαθέτετε υπολογιστή, η λύση είναι μία: Jam! Πρόκειται για το τελευταίο περιφερειακό της AIMS LAB, το οποίο σας επιτρέπει να συνδέσετε

## Ο Ronaldo στις κονσόλες



**Η Infogrames** έκανε ένα εντυπωσιακό "μπάσιμο" στο χώρο των παιχνιδιών για κονσόλες, ανακοινώνοντας ότι απέκτησε την αποκλειστική άδεια χρήσης των ονομάτων του Ronaldo και της Εθνικής Βραζιλίας για την κυκλοφορία παιχνιδιών. Η άδεια που απέκτησε η εταιρία έχει διάρκεια τριών ετών, μέσα στα οποία μπορείτε να περιμένετε διάφορα παιχνίδια ποδοσφαιρικού ενδιαφέροντος. "Κι άλλα;" θα αναρωτηθείτε. Ναι, λοιπόν, κι άλλα! Αλλωστε δεν μιλάμε για όποιον κι όποιον - μιλάμε για τον Ronaldo, τον άνθρωπο που θεωρείται ο καλύτερος ποδοσφαιριστής του κόσμου.





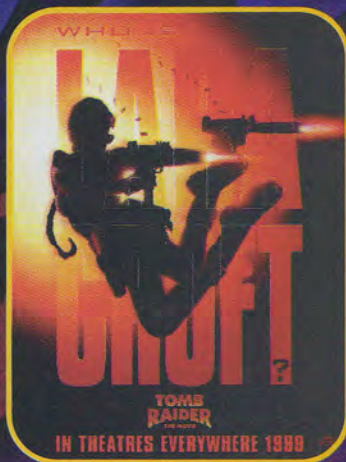
# Τα Lemmings επιστρέφουν

**Τα θυμόσαστε** τα Lemmings; Πρόκειται για εκείνα τα περίεργα ανθρωπάκια που εμφανίστηκαν στο δικό τους παιχνιδάκι ruzzle στην Απρία πριν από πολλά-πολλά χρόνια κι έκαναν θραύση. Το gameplay ήταν σατανικά απλό: Με το που ξεκινούσε το παιχνίδι, τα Lemmings έβγαιναν από μια πόρτα και προχωρούσαν προς μία κατεύθυνση, το ένα πίσω από το άλλο. Δυστυχώς, η περιορισμένη ευφύια τους δεν τους επέτρεπε να αντιληφθούν τους κινδύνους που παραμόνευαν στο περιβάλλον. Έτσι, το να παρακολουθείτε τα Lemmings να οδεύουν όλα μαζί σαν τις Σουλιάτισσες προς ένα βράδυρο αποτελούσε μία από τις συνηθέστερες εικόνες του παιχνιδιού. Ο ρόλος του παίκτη ήταν να αποτρέψει τους μαζικούς θανάτους αναδέτοντας ειδικές



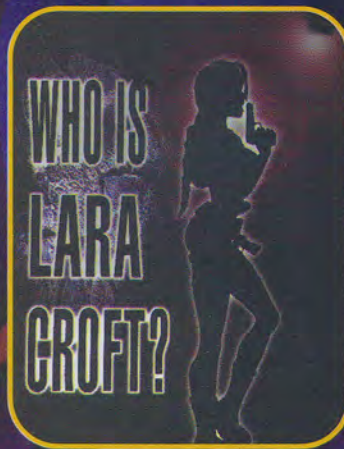
αποστολές σε ορισμένα Lemmings. Έτσι, μπορούσατε να κάνετε κάποια από αυτά τροχονόμους, ώστε να εμποδίσουν τα υπόλοιπα να πλησιάσουν ένα επικίνδυνο σημείο, ή να ζητήσετε από ένα άλλο Lemming να φτιάξει μια γέφυρα, ώστε οι σύντροφοί του να διασχίσουν έναν γκρεμό χωρίς δύματα. Η πρωτότυπη δράση και το στήσιμο των διάφορων επιπέδων, κάποια από τα οποία ήταν τρομερά δύσκολα, έκαναν το Lemmings ένα από τα διασκεδαστικότερα παιχνίδια όλων των εποχών. Γιατί σας τα γράφουμε όλα αυτά; Γιατί η Psygnosis ανακοίνωσε ότι θα κυκλοφορήσει το κλασικό παιχνίδι στο PlayStation, σε μια έκδοση που θα περιλαμβάνει και το add-on "Oh, no! More Lemmings!". Ετοιμαστείτε!

# Tomb Raider: Τώρα και ταινία



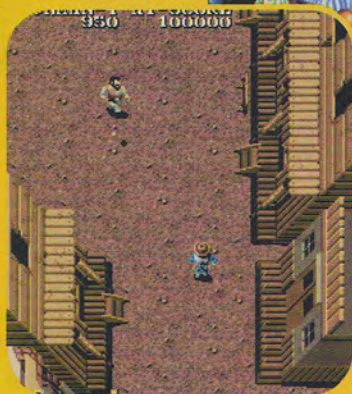
τίποτα ιδιαίτερο για το περιεχόμενο της ταινίας (άλλωστε ούτε η ίδια η Paramount δεν έχει κάτι δεδομένο αυτή τη στιγμή), εντούτοις επιβεβαιώνουν τις προδέσεις της εταιρίας για τη δημιουργία μιας τέτοιας ταινίας. Το "Tomb Raider: The Movie" θα βγει στις αίθουσες το καλοκαίρι του 1999, στην άλλη πλευρά του Ατλαντικού. Στη χώρα μας θα το δούμε μάλλον τον 21ο αιώνα!

**Σε πρόσφατη** εκδήλωση, κατά την οποία διάφορα κινηματογραφικά στούντιο και εταιρίες παραγωγής παρουσιάζουν τα μελλοντικά σχέδιά τους, η γνωστή σε όλους Paramount παρουσίασε δύο αφίσες της επερχόμενης ταινίας με τίτλο "Tomb Raider: The Movie". Παρ' ότι οι εν λόγω αφίσες δεν αποκαλύπτουν



## Capcom Generation

**Η Capcom** ανακοίνωσε ποιοί τίτλοι θα εμφανιστούν στα τρίτο, τέταρτο και



**CAPCOM**

πέμπτο μέρη της σειράς των συλλογών Capcom Generation για το PlayStation, τα οποία περιέχουν παλαιότερα παιχνίδια της εταιρίας, που έγραψαν τη δική τους ιστορία στο χώρο των coin-op.

### Capcom

**Generation 3:**  
Son Son  
Vulgus  
Higemaru  
Exed Exes

**Generation 4:**  
Gun Smoke  
Commando  
Mercs

**Generation 5:**  
Street Fighter II  
Street Fighter II  
Championship Edition  
Street Fighter II Turbo

## Quake II: Το PSX μπορεί;

"Καλό το PlayStation, δεν λέω, αλλά δεν μπορεί να ανταποκριθεί στις απαιτήσεις παιχνιδιών όπως τα Quake και Quake II". Είναι σίγουρο ότι θα έχετε ακούσει τα συγκεκριμένα λόγια από κάποιον κάτοχο PC, όταν η κουβέντα έχει έρθει στο αγαπημένο σας PlayStation. Τώρα όμως έχετε κι εσείς ένα πολύ δυνατό επιχείρημα για να υπερασπίσετε την

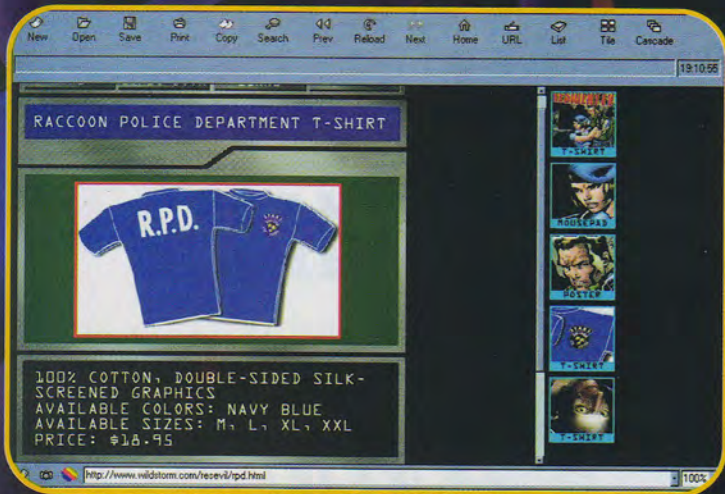


κονσόλα σας. Βλέπετε, η Activision ανακοίνωσε επίσημως ότι πρόκειται να κυκλοφορήσει το Quake II για το PSX, και μάλιστα, σύμφωνα με τους υπευθύνους της εταιρίας, το παιχνίδι θα έχει πολλές προσθήκες σε σχέση με την PC έκδοση. Δεν μένει παρά να δούμε αν όλα αυτά θα πραγματοποιηθούν...



# Resident Evil 2:

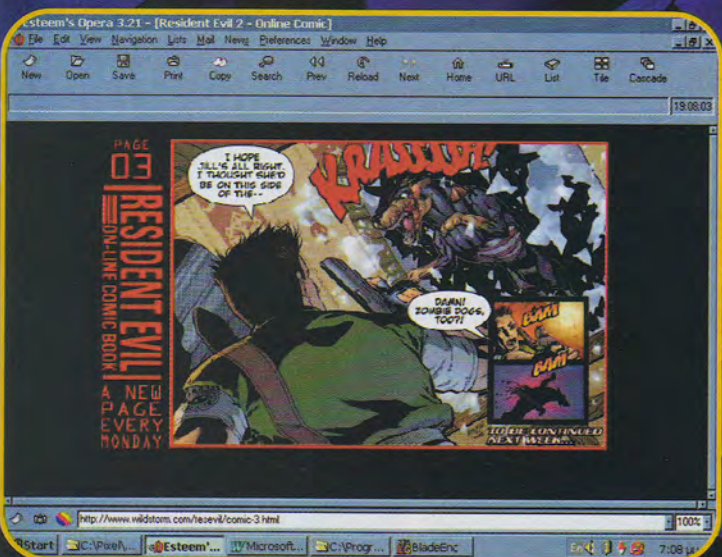
## Τώρα και comics



**Το γνωστό** σε όλους Resident Evil 2, μετά την επιτυχία που γνώρισε και γνωρίζεται στο χώρο των παιχνιδιών, αποφάσισε να γίνει και comic. Δημιουργός του είναι η εταιρία WildStorm, η οποία τον Μάρτιο κυκλοφόρησε το πρώτο τεύχος του. Το comic διαδέχεται 56 σελίδες και περιλαμβάνει 3 ιστορίες με πρωταγωνιστές τους ήρωες που έχετε ήδη γνωρίσει επί της οθόνης. Σύμφωνα με τους υπευθύνους της εταιρίας, η κυκλοφορία του comic βασίστηκε στην επιτυχία του πρώτου Resident Evil, που πούλησε περισσότερα από τρία εκατομμύρια αντίτυπα παγκοσμίως και ψηφίστηκε ως το πιο επιτυχημένο παιχνίδι όλων των εποχών για το PSX, με το σκεπτικό: "αφού περισσότεροι από τρία εκατομμύρια άνθρωποι πλήρωσαν

50 δολάρια για το παιχνίδι, γιατί να μη δώσουν 2-3 δολάρια για το comic";

Εκτός από το comic, η WildStorm διαθέτει στους φανατικούς φίλους του παιχνιδιού μπλουζάκια, πόστερ και mouse pads. Περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να βρείτε στη σελίδα της εταιρίας στο Internet: [www.wildstorm.com/resevil/index.html](http://www.wildstorm.com/resevil/index.html).



# NBA Live 99

**Κάθε χρόνο** γύρω στον Νοέμβριο, η Electronic Arts είναι πάντα συνεπής στο ραντεβού της με τους gamers και κυκλοφορεί τις καινούριες εκδόσεις των αθλητικών παιχνιδιών της. Και για το 1999, λοιπόν, η εταιρία μάς ετοιμάζει νέες, βελτιωμένες εκδόσεις των NBA Live, FIFA Soccer, NFL και των άλλων παιχνιδιών της.

Για τη φετινή έκδοση του NBA Live, την οποία περιμένουμε γύρω στον Νοέμβριο, η EA μάς επιφυλάσσει -όπως συνηθίζει- πολλές εκπλήξεις και βελτιώσεις. Μία από αυτές είναι η συνεργασία με τον ταλαντούχο power forward των Boston Celtics Antoine Walker, ο οποίος θα δώσει στο προγραμματιστικό team διάφορες ιδέες για το πώς μπορεί να γίνει το παιχνίδι ακόμα καλύτερο.



Ο Walker θα είναι πολύτιμος σύμβουλος για την εταιρία, γιατί πέρα από τις αθλητικές ικανότητές του είναι και φανατικός οπαδός της σειράς NBA Live. Σύμφωνα με δηλώσεις του, στην καλοκαιρινή προετοιμασία του για την επόμενη σεζόν χρησιμοποίησε το NBA Live 98. Αυτό αν θέλουμε το πιστεύουμε...

## Προδοσία από το Sega Rally 2



**Αυτό καλείται** προδοσία! Η δεύτερη έκδοση του δημοφιλούς Sega Rally θα εμφανιστεί πρώτα για τα PCs και η έκδοσή του για τις κονσόλες θα ακολουθήσει αργότερα! Τουλάχιστον μπορούμε να παρηγορηθούμε με τη σκέψη τού να παίζουμε το Sega Rally 2 στο Dreamcast. Θα είναι κάτι καταπληκτικό!







The  
**GAME**  
COMPULINK NET

**Α** ΜΕΤΡΗΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ!

**Α** ΤΕΛΕΙΩΤΗ ΔΡΑΣΗ!

**Α** ΠΙΘΑΝΑ ΔΩΡΑ!



**ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΣΤΟ GAMENET ΜΟΝΟ  
ΜΕ 2.000 ΔΡΧ. ΤΟ ΜΗΝΑ**

Οι νέοι συνδρομητές θα επιβαρυνθούν με  
το κόστος των 5.000 δρχ. (πλέον Φ.Π.Α.)  
για το registration number.

Για περισσότερες πληροφορίες & on-line συνδρομές:

**[www.gamenet.gr](http://www.gamenet.gr)**

Τηλεφωνήστε τώρα στο 9249761  
ή στείλτε e-mail: [gamenet@compulink.gr](mailto:gamenet@compulink.gr)



**COMPULINK**  
NETWORK

Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 9249761  
fax: 9249290, <http://www.compulink.gr/clink>  
e-mail: [info@compulink.gr](mailto:info@compulink.gr)





# ΓΙΑ ΝΑ ΜΗΝ

# ΠΑΙΖΕΤΕ

# ΑΠΟ ΣΥΝΗΘΕΙΑ

Συναρπαστικά On-Line τουρνουά!

Δεκάδες αντίπαλοι!



Το GameNet άνοιξε τώρα τις πύλες του σε όλους τους gamers. Αρκεί να έχετε πρόσβαση στο Internet και μπορείτε να παίξετε κι εσείς! Κάθε μέλος του GameNet αποκτά με τη συνδρομή του το **GameNet Starter Kit** που περιλαμβάνει το **εγχειρίδιο** του GameNet, ένα **CD-ROM** με shareware games που διαθέτουν on-line ικανότητα στο GameNet καθώς και **serial number**.



## ΔΕΛΤΙΟ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΝΤΟΣ

ΤΑΧΥΔΡΟΜΗΣΤΕ ΤΟ ΣΤΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Λεωφ. Συγγρού 44,  
117 42 Αθήνα, με την ένδειξη: GAME.NET.

Ενδιαφέρομαι να γίνω συνδρομητής στο GameNet. Παρακαλώ, στείλτε μου την αίτηση στην παρακάτω διεύθυνση ή στο fax που ακολουθεί:

ΕΠΩΝΥΜΟ: ..... ΟΝΟΜΑ: ..... ΗΛΙΚΙΑ: .....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ..... ΠΟΛΗ: ..... Τ.Κ.: ..... ΤΗΛ.: ..... FAX: .....

E-MAIL: ..... ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ: ..... ΗΜ/ΝΙΑ: .....

Εχω πρόσβαση στο Internet από την  CompuLink  
 Forthnet  Hellas On Line  OTENet  
ΑΡΡΟ: .....

Εχω modem ταχύτητας  
 14.400 kbps  28.800 kbps  33.600 kbps  
 57.600 kbps  ISDN

(Η πρόσβαση στην υπηρεσία του GameNet προϋποθέτει ότι ο συνδρομητής διαθέτει ήδη πρόσβαση στο Internet μέσω είτε του Power Pack της CompuLink είτε κάποιου άλλου παροχέα.) Η CompuLink Network ουδεμία ευθύνη φέρει σε περίπτωση αδυναμίας ή δυσκολίας σύνδεσης στο GameNet συνδρομητών που έχουν πρόσβαση σε αυτό μέσω άλλου, πλην της CompuLink, provider.





# Tomb Raider 3

**Μπορούμε** να αντέξουμε τη ζέστη. Μπορούμε να αντέξουμε το καυσαέριο. Μπορούμε να αντέξουμε ακόμα και το πρωινό ξύπνημα. Είναι όμως σίγουρο ότι εμείς εδώ στο "Pixel N.G." δεν θα καταφέρναμε να βγάλουμε ένα ολόκληρο καλοκαίρι στη δουλειά, ενώ όλος ο συντετός κόσμος βρίσκεται στις παραλίες, χωρίς τη γλυκιά προσμονή μιας καινούριας έκδοσης του Tomb Raider. Ευτυχώς η EIDOS εισάκουσε τις επιθυμίες μας και ανακοίνωσε την τρίτη άφιξη του θηλυκού Indiana

Jones, της Lara Croft, στο PSX μας. Το παιχνίδι δεν θα έχει ιδιαίτερες διαφορές από το Tomb Raider 2. Κατ' ουσία, εκτός από την υπόθεση βέβαια, μόνο λίγες λεπτομέρειες θα αλλάξουν. Η Lara, για παράδειγμα, θα φορά (ναι, ντυμένη θα είναι) διαφορετικά ρούχα. Επιπλέον, θα προστεθούν διάφορα γραφικά εφέ, όπως real time φωτισμός, καπνός που θα βγαίνει από τις κάννες των όπλων μετά τους πυροβολισμούς, πιο ρεαλιστικές αντανάκλασεις στο νερό κ.ά.



Μια σημαντική διαφοροποίηση στο gameplay θα έχει να κάνει με τον τρόπο σκόπευσης. Πλέον η δεσποινίδα Croft με το πάτημα ενός πλήκτρου θα μπορεί να σημαδεύει τους αντιπάλους της κοιτάζοντάς τους σε πρώτο πρόσωπο (στο στυλ του Duke Nukem 3D, ας πούμε). Επίσης στο παιχνίδι θα προστεθούν δύο νέες κινήσεις: Η πρώτη θα επιτρέπει στην ηρωίδα να ακύβει, ενώ η δεύτερη να περπατάει με δευτερόλεπτα γρήγορα, προσηθισμένο, προ

αποφύγει τους εχθρούς της. Η διάρκεια της συγκεκριμένης επιτάχυνσης θα καθορίζεται από έναν μετρητή, παρόμοιο με αυτόν που υποδεικνύει πόση ώρα μπορεί να κρατήσει η Lara την αναπνοή της όταν βρίσκεται κάτω από το νερό. Γενικά οι εκπλήξεις που μας περιμένουν στο Tomb Raider 3 δεν είναι πολλές. Αλλά, όπως φαίνεται, η Lara Croft έχει ήδη κερδίσει τις καρδιές των gamers, που θα την περιμένουν και στην επόμενη

**ΕΝΕΙ ΤΙΣ**  
**ΜΗΝΑ**

βαρυνθούν με  
(πλέον Φ.Π.Α.)  
number.

on-line συνδρομές:

net.gr

το 9249761

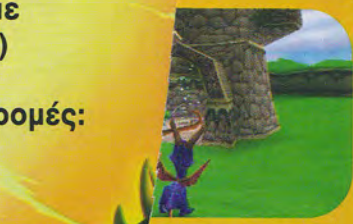
@compulink.gr

## Spyro the Dragon

**Ο Σπύρος** ο Δράκος (!) είναι η απάντηση του Mario 64. Ένας δράκος κι ένας υδραυλικός, δηλαδή κονταροχτυπιούνται για την τιμή της Sony και της Nintendo. Όπως καταλαβαίνετε, το Spyro the Dragon είναι ένα platform παιχνίδι. Σύμφωνα με την υπόθεση, ο σατανικός Σπύρος και οι ακόλουθοί του επιδιώκουν την εξαφάνιση των καλύτερων οικογενειών της φυλής των Δράκων. Σπύρος και οι άλλοι έχουν μόνο την ελπίδα τους.

Το παιχνίδι διαθέτει περισσότερα από 30 επίπεδα, που απεικονίζονται με γραφικά υψηλής ανάλυσης και κινούνται με ταχύτητα 30 frames το δευτερόλεπτο. Τη μουσική επένδυση έχει αναλάβει ο Stuart Copeland, ο οποίος ήταν μέλος του γνωστού συγκροτήματος Police ("Every breath you take", "Roxanne", "Can't stand losing you" κ.λπ.).

Βασική επιδίωξη της Sony είναι να φτιάξει ένα χαριτωμένο παιχνίδι, στα πρότυπα αυτών του N64, που θα έχει απήχηση σε όλες τις ηλικίες και θα ανταγωνιστεί τα επερχόμενα Banjo Kazooie και Conquer's Quest. Το αν θα τα καταφέρει θα το γνωρίζουμε σύντομα, αφού η κυκλοφορία του Spyro the Dragon έχει προαναγγελθεί για τον Σεπτέμβριο του 1998.





# Test Drive 5

**Μπορεί** τα διάφορα Gran Turismo και V-Rally να έχουν κερδίσει τις καρδιές των νεότερων φίλων του PlayStation και του αυτοκινήτου, αλλά οι παλαιότεροι στο χώρο σίγουρα θα αναπολούν με γλυκιά νοσταλγία το όνομα "Test Drive". Η γνωστή σειρά παιχνιδιών αυτοκινήτου της Accolade μας συντρόφεψε περισσότερο από δέκα χρόνια (από την ηρωική εποχή της Απίδα) και μας πρόσφερε την ευκαιρία να οδηγήσουμε μερικά από τα καλύτερα αυτοκίνητα του κόσμου. Η ανακοίνωση λοιπόν του πέμπτου κατά σειρά Test Drive αποτέλεσε ιδιαίτερα ευχάριστη είδηση.

Βέβαια πλέον ο ανταγωνισμός είναι πολύ σκληρός και η καινούρια έκδοση θα πρέπει να είναι πράγματι ξεχωριστή, αφού το Gran Turismo

δεν αστειεύεται. Και όντως αυτό συμβαίνει. Σύμφωνα με όσα έχουμε μάθει μέχρι τώρα, η Accolade έχει πολλούς λόγους να είναι αισιόδοξη για την πορεία του Test Drive 5. Ο πρώτος λόγος έχει να κάνει με τα γραφικά του. Το παιχνίδι θα τρέχει στην υψηλή ανάλυση του PlayStation, αλλά η ταχύτητά του δεν θα πέφτει κάτω από τα 30 frames το δευτερόλεπτο. Χάρη σε μια τεχνική που η Accolade ονομάζει MultiDynamic Environment Mapping, οι σκιάσεις και οι φωτισμοί του παιχνιδιού θα διαφοροποιούνται ανάλογα με το περιβάλλον, προσδίδοντας έτσι ακόμη μία νότα ρεαλισμού. Επίσης, όλες οι πίστες θα έχουν πολλαπλές εναλλακτικές διαδρομές, που θα επιτρέπουν στον παίκτη να κόψει δρόμο και να περιπλανηθεί στα



## TOP TEN

**Ας δούμε για άλλον ένα μήνα πώς έχουν διαμορφωθεί οι προτιμήσεις σας για τα παιχνίδια που δεν αφήνετε στιγμή να "ξεκουραστούν". Επίσης θα δείτε τις δικές μας προτιμήσεις καθώς και τη λίστα των παιχνιδιών που περιμένουμε με ανοικτές αγκάλες. Μην ξεχνάτε να μας στέλνετε τις επιλογές σας, για να διαμορφώνετε με τον πιο αντιπροσωπευτικό τρόπο το δικό σας "Top Ten".**

### ΠΡΟΤΙΜΗΣΕΙΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

1. Resident Evil 2	PSX
2. Tekken 3	PSX
3. Gran Turismo	PSX
4. Final Fantasy VII	PSX
5. ISS Pro 64	N64
6. Quake	N64
7. Tomb Raider 2	PSX
8. Goldeneye	N64
9. Duke Nukem 3D	SAT
10. Panzer Dragoon Saga	SAT

### PIXEL N.G.

1. Resident Evil 2	PSX
2. Total NBA 98	PSX
3. Forsaken	N64
4. Kobe Bryant NBA Courtside	N64
5. Gran Turismo	PSX
6. World Cup 98	PSX
7. House of the Dead	SAT
8. Tekken 3	PSX
9. Panzer Dragoon Saga	SAT
10. World League Soccer	PSX

### MOST WANTED

1. Turok 2	N64
2. Zelda 64	N64
3. Abe's Exoddus	PSX
4. Mortal Kombat 4	PSX
5. Quake 2	N64
6. ISS Pro 98	N64
7. Crash Bandicoot 3	PSX
8. F-Zero X	PSX
9. Parasite Eve	PSX
10. Time Crisis 2	PSX

βουνά και τα λαγκάδια. Συνολικά το παιχνίδι θα διαθέτει 17 πίστες, οι οποίες θα βρίσκονται σε διάφορα μέρη του κόσμου, όπως η Χονολουλού, η Μόσχα και το Τόκιο. Ένα άλλο χαρακτηριστικό της νέας έκδοσης του Test Drive είναι η δυνατότητα για split screen αγώνες δύο παικτών, ενώ, όπως έχουμε συνηθίσει και στα προηγούμενα παιχνίδια της σειράς, στη διάθεση του παίκτη θα βρίσκεται μια τεράστια ποικιλία εντυπωσιακών αυτοκινήτων. Αν λοιπόν πάντα

ονειρευόσασταν να οδηγήσετε μια Aston Martin Vantage, μια Jaguar XKR ή ακόμα 26 υπεραυτοκίνητα, τότε το όνειρό σας σύντομα θα γίνει πραγματικότητα.



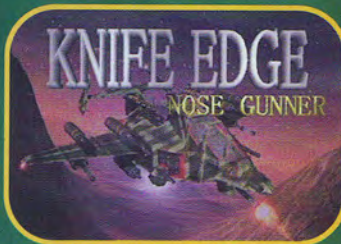


# Knife Edge



**To Knife Edge** είναι ένας από τους σημαντικότερους νέους τίτλους της Kemco για το N64. Σύμφωνα με την υπόθεση (δυστυχώς όλα τα παιχνίδια πρέπει να έχουν υπόθεση), μυστηριώδεις δυνάμεις έχουν καταλάβει τις αποικίες της Γης στον Άρη. Η απάντηση της ηγεσίας του πλανήτη μας ήρθε με τη συγκρότηση μιας αποστολής για την εκτίμηση της κατάστασης και την ανάκτηση των αποικιών. Με το που φτάνει το διαστημόπλοιο της αποστολής στον Άρη, δέχεται επίθεση από σμήνη εχθρικών σκαφών. Κάπου σε αυτό το σημείο ξεκινά το gameplay.

Η απεικόνιση της δράσης γίνεται υπό οπτική γωνία πρώτου προσώπου. Ο παίκτης (εσείς, ντε) κατευθύνει έναν στόχο πάνω στην οθόνη και πυροβολεί όποιον αντίπαλο βρει μπροστά του - και να είστε σίγουροι ότι θα βρει πολλούς.



Αντίθετα με παιχνίδια στο στυλ του Star Fox, το σκάφος του παίκτη συνεχώς κινείται προς τα εμπρός, έτσι η κάμερα δεν μένει σταθερή. Η κίνηση αυτή γίνεται αυτόματα, χωρίς να επιτρέπονται παρεκκλίσεις από την προσχεδιασμένη πορεία του σκάφους. Παρ' όλα αυτά υπάρχουν πολλές επιλογές για εναλλακτικές διαδρομές, ενώ οι σχηματισμοί των εχθρικών σκαφών, η ποικιλία των όπλων και το πλήθος των αντιπάλων



δεν σας αφήσουν να βαρεθείτε. Το Knife Edge δείχνει πολύ ελπιδοφόρο, αλλά μέχρι στιγμής υποστηρίζει μόνο το κλασικό χειριστήριο του N64 και όχι κάποιο light gun, που θα αναδείκνυε ακόμα περισσότερο το gameplay του. Πάντως το παιχνίδι αναμένεται το χειμώνα, οπότε στο διάστημα που μεσολαβεί η Kemco έχει κάθε περιθώριο να διορθώσει όλες τις πιθανές ατέλειες και παραλείψεις.

## PIG

**H Team 17** είναι αγγλική εταιρία, υπεύθυνη για μερικά από τα καλύτερα και εντυπωσιακότερα παιχνίδια της Amiga. Ακόμα και σήμερα, αν συναντήσετε έναν φανατικό χρήστη Amiga και του ψελλίσετε τις λέξεις "Team 17", το πιθανότερο είναι να του



προκαλέσετε ριγή συγκίνησης. Αντίθετα, η εταιρία δεν είχε μέχρι σήμερα δημιουργήσει κάποια αίσθηση στο χώρο των κονσολών. Αυτή η κατάσταση δεν πρόκειται να διατηρηθεί, τουλάχιστον για τους φίλους του PlayStation, αφού η Team 17 ετοιμάζει το Private Investigator George, ή αλλιώς PIG. Πρόκειται για ένα τρισδιάστατο platform με αρκετά ενδιαφέροντα

προκαλέσετε ριγή συγκίνησης. Αντίθετα, η εταιρία δεν είχε μέχρι σήμερα δημιουργήσει κάποια αίσθηση στο χώρο των κονσολών. Αυτή η κατάσταση δεν πρόκειται να διατηρηθεί, τουλάχιστον για τους φίλους του PlayStation, αφού η Team 17 ετοιμάζει το Private Investigator George, ή αλλιώς PIG. Πρόκειται για ένα τρισδιάστατο platform με αρκετά ενδιαφέροντα



χαρακτηριστικά. Έτσι, σύμφωνα με τους δημιουργούς του, το PIG θα κινείται με 25 frames το δευτερόλεπτο στην PAL έκδοση (με 30 στην NTSC έκδοση), θα διαθέτει full gouraud shading και mip mapping, θα περιλαμβάνει σύστημα γρήγορου φορτώματος για τους ανυπόμονους και θα χρησιμοποιεί ειδικές τεχνικές συμπίεσης, που θα επιτρέπουν πίστες τεράστιες σε μέγεθος. Επίσης το παιχνίδι θα προσφέρει πλήρη ελευθερία κινήσεων στους χώρους του, θα έχει μη γραμμικό gameplay, θα περιλαμβάνει περισσότερα από πενήντα διαφορετικά εχθρικά (αλλά και φιλικά) πλάσματα και θα ενσωματώνει στη δράση πολλούς γρίφους. Όπως φαίνεται, η Team 17 θα ανταποκριθεί στο ιστορικό όνομά της και θα δημιουργήσει μια μεγάλη επιτυχία και στις κονσόλες. Δεν έχουμε παρά να κάνουμε υπομονή, μέχρι να έχουμε το PIG στα χέρια μας.



# Super Mario RPG 2

# Moto Racer 2

**Η επόμενη** εμφάνιση του Mario στο N64 είναι ένα μικρό μυστήριο, στο οποίο μόλις πρόσφατα άρχισε να πέφτει φως. Όπως βλέπετε στις εικόνες, το παιχνίδι έχει ιδιαίτερα απλοϊκά γραφικά, σε σημείο που να θυμίζει παλαιότερες εποχές. Βέβαια οι άνθρωποι της Nintendo έχουν υποσχεθεί ότι το Super Mario RPG 2 θα αναμειγνύει δισδιάστατα sprites με τρισδιάστατα backgrounds, στο επίπεδο των δυνατοτήτων του N64. Πέραν αυτού, σύμφωνα με άλλες λεπτομέρειες που έγιναν γνωστές, οι σύντροφοι του Mario στο παιχνίδι θα πολεμούν μόνοι τους, χωρίς να δέχονται εντολές από τον παίκτη. Το όλο gameplay θα απευθύνεται κυρίως σε νεοεισελδόντες στο χώρο των RPGs, αλλά τίποτε περισσότερο δεν είναι γνωστό. Αλλωστε το παιχνίδι



θα αργήσει να έρδει κοντά μας, αφού μέχρι στιγμής δεν έχει γίνει γνωστή κάποια ημερομηνία κυκλοφορίας.



**H Electronic Arts** και η Delphine Software δουλεύουν σκληρά για να φέρουν το Σεπτέμβρη στο PlayStation το Moto Racer 2. Δεν χρειάζεται και πολλή φαντασία για να καταλάβετε ότι πρόκειται για ένα παιχνίδι μοτοσικλετών. Το πρώτο Moto Racer ήταν ένα πολύ απλό, γρήγορο και διασκεδαστικό παιχνίδι, που δεν σκότιζε τον παίκτη με ζητήματα ρεαλισμού. Απλώς παίρνατε μια μοτοσικλέτα και τρέχατε με αυτή σαν τρελοί, μέχρι να φτάσετε στο τέρμα. Αν κατά τη διάρκεια της διαδρομής πέφτατε με 200 χλμ./ώρα σε κάποια κολόνα, κανένα πρόβλημα: Σηκωνόσασταν σαν κύριοι, ανεβαίνατε στη μηχανή και συνεχίζατε τον αγώνα απότοτοι. Αυτό πρόκειται να αλλάξει στο δεύτερο παιχνίδι της σειράς χάρη στο Sim mode, που θα σας επιτρέπει να αγωνιστείτε με πιο ρεαλιστικές παραμέτρους, οι οποίες δεν θα συγχωρούν τα λάθη. Φυσικά, αν αναπολείτε το πρώτο Moto Racer, ουδέν πρόβλημα: Απλώς επιλέγετε το Arcade mode και διασκεδάζετε με τις ώρες. Μια άλλη πολύ σημαντική προσθήκη είναι αυτή του game editor, ο οποίος επιτρέπει στον παίκτη να δημιουργήσει καινούριες πίστες ή να διαφοροποιήσει τις υπάρχουσες, για να τις φέρει στα μέτρα του. Πολύ χρήσιμη είναι η δυνατότητα καταχώρισης έως και 56 πιστών σε μία memory card, ώστε να μπορέσετε να εντυπωσιάσετε τους φίλους σας με το δημιουργικό ταλέντο σας. Κατά τα άλλα, το παιχνίδι θα διαθέτει πίστες με ρεαλιστικές καιρικές συνθήκες, 8 διαφορετικές μοτοσικλέτες, 4 διαφορετικές

κάμερες, ενώ θα κρύβει πολλά μυστικά για όσους θέλουν το... ξεκοκαλίσουν. Επίσης, παρ' ότι τίποτε δεν είναι σίγουρο αυτή τη στιγμή, η Delphine δουλεύει πυρετωδώς για να εφοδιάσει το Moto Racer 2 με multiplayer δυνατότητες (σε Split Screen mode). Όλα αυτά ακούγονται πολύ ενδιαφέροντα, και δεν έχουμε παρά να περιμένουμε το προσεχές φθινόπωρο για να τα δούμε στη πράξη.



# Streak

**Μετά τη** μανία που είχε πιάσει τις εταιρίες με τα παιχνίδια ski και snowboard, νέα μόδα έρχεται στο προσκήνιο: τα ιπτάμενα skateboards. Τον προηγούμενο μήνα είχαμε δει το Reboot και, ενώ περιμένουμε το Airboard, η GT Interactive ανακοίνωσε το Streak. Σύμφωνα με τη SingleTrac, την ομάδα που αναπτύσσει το παιχνίδι, οι παίκτες θα καβαλάνε τα "GETBlades" τους και θα κινούνται με δαιμονιώδεις ταχύτητες μέσα σε 13 διαφορετικές πίστες. Οι δημιουργοί του Streak έχουν δώσει έμφαση, σύμφωνα με τις δηλώσεις τους τουλάχιστον, στο σχεδιασμό των συγκεκριμένων πιστών και στην αλληλεπίδραση των παικτών με το περιβάλλον. Επίσης το παιχνίδι θα υποστηρίζει και ταυτόχρονο παίξιμο τεσσάρων παικτών, ενώ ο μηχανισμός απεικόνισης που θα χρησιμοποιεί (3D engine επί το ελληνικότερον) θα τρέχει με ταχύτητα 30 fps και θα επεξεργάζεται στο ίδιο χρονικό διάστημα 30.000 textured, lit, gouraud-shaded πολύγωνα. Το παιχνίδι θα είναι κοντά μας κατά το φθινόπωρο, οπότε και θα επανέλθουμε.



# Γιά γρήγορη, ασφαλή και οικονομική πρόσβαση στο Internet

## GROOVYNET

...the best Internet service you can get.



Dial-up services  
Hardware & Software Server Hosting  
Web development

### Συνδρομές Dial-Up χρηστών.

Dynamic PPP - 33.600 ως 115.200 full compression - maximum connection (ηλεκτρονικό ταχυδρομείο e-mail, μεταφορά δεδομένων, ftp, άντληση πληροφοριών μέσω του world wide web και περιοχές συζητήσεων, news groups)

- i) 3μηνη συνδρομή κόστους 16.000 δρχ
- ii) 6μηνη συνδρομή κόστους 28.000 δρχ
- iii) Ετήσια συνδρομή κόστους 50.000 δρχ
- iv) 200 ώρες κόστος 14.500 δρχ.

3μηνη συνδρομή στην music Library, κόστος 3.000 δρχ  
6μηνη συνδρομή στην music Library, κόστος 5.000 δρχ  
Ετήσια συνδρομή στην music Library, κόστος 8.000 δρχ

### Εταιρική Συνδρομή Dial-Up (3 χρήστες - user-id's)

i) Ετήσια συνδρομή «Compact» κόστους 120.000 δρχ.

Στην εταιρική συνδρομή συμπεριλαμβάνονται τα εγχειρίδια χρήσης, λογισμικό εγκατάστασης, full customer support, 3 user-id's, 24ωρη πρόσβαση στο Internet, Dynamic PPP, και χώρος 15 MB στο σκληρό δίσκο του Server μας, χωρίς δικαίωμα διαφήμισης ή εταιρικής προβολής.

ii) Ετήσια συνδρομή «Maxima» κόστους 200.000 δρχ.

Στην εταιρική συνδρομή συμπεριλαμβάνονται τα εγχειρίδια χρήσης, λογισμικό εγκατάστασης, full customer support, 3 user-id's, 24ωρη πρόσβαση στο Internet, Dynamic PPP, χώρος 15 MB στο σκληρό δίσκο του Server μας από τα οποία το 1 MB μπορεί να χρησιμοποιηθεί για εταιρική προβολή και διαφήμιση της εταιρίας.

(Στις τιμές δεν συμπεριλαμβάνεται ΦΠΑ 18%).



JERONIMO CREATIVE

[www.groovy.gr](http://www.groovy.gr)

Πληροφορίες : 6134444



PIXEL next generation τουρκικος διγαλακας 1998

Του Αγγελου Μεγαμέμη

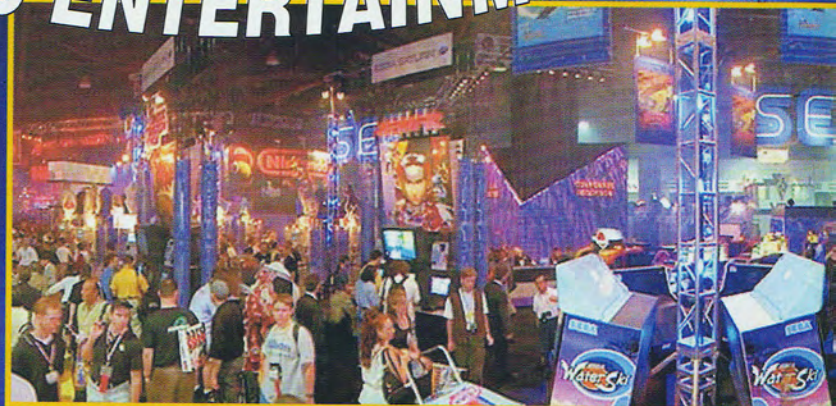
26

αριθμός σειράς



# E3

## ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO







...’Η, ΑΝ ΠΡΟΤΙΜΑΤΕ, Η ΣΥΝΕΛΕΥΣΗ ΚΟΡΥΦΗΣ ΤΩΝ ΔΗΜΙΟΥΡΓΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ. ΣΤΗΝ ΑΤΛΑΝΤΑ ΤΩΝ ΗΝΩΜΕΝΩΝ ΠΟΛΙΤΕΙΩΝ ΕΛΑΒΕ ΧΩΡΑ ΦΕΤΟΣ ΙΣΩΣ ΤΟ ΣΗΜΑΝΤΙΚΟΤΕΡΟ ΓΕΓΟΝΟΣ ΣΤΟ ΧΩΡΟ ΤΩΝ VIDEOGAMES. ΕΜΕΙΣ ΣΑΣ ΜΕΤΑΦΕΡΟΥΜΕ ΤΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ. ΠΑΡΑΚΑΛΩ ΣΥΓΚΡΑΤΗΣΤΕ ΤΑ ΣΑΛΙΑ ΣΑΣ...







**Ο**λόκληρη ήπειρο είχαν στη διάθεσή τους, στην Ατλαντίδα πήγαν και κόλλησαν... Καύσωνας, υγρασία και γενικότερα στη μέση του πουδενά. Τι να πει κανείς; Όπως και να 'χει, η Electronic Entertainment Expo (γνωστή χάριν συντομίας ως E3) είναι κατά παράδοση ένα από τα σημαντικότερα συμβάντα κάθε χρονιάς στον κόσμο των παιχνιδιών. Εκεί πάντα μία ή περισσότερες μεγάλες εταιρίες θα σκάσουν μύτη με κάποια σπουδαία ανακοίνωση ή ένα νέο μηχανήμα ή το παιχνίδι που θα παίζουν όλοι για τον επόμενο χρόνο. Σε πολλές περιπτώσεις μάλιστα οι εταιρίες περιμένουν επίτηδες να έρθει ο καιρός κάποιας έκθεσης σαν κι αυτή, προκειμένου να δείξουν κάτι νέο που προορίζουν για... υψηλές θέσεις στην αγορά. Τρανό παράδειγμα αποτελεί το Dreamcast της Sega. Υπήρχαν πολύ δυνατές φήμες ότι οι αντιπροσωπίες είχαν κληθεί να το δουν από κοντά από τα μέσα Φεβρουαρίου. Κανείς όμως έξω από αυτό τον



**FREESTYLE BOARDIN' 99**

κλειστό κύκλο δεν ήξερε καν τι χρώμα είχε το κουτί του μηχανήματος μέχρι να κάνει την εμφάνισή του στην E3. Αλλωστε και το 64DD για το Nintendo 64 σε έκδοση έκανε πρεμιέρα (Tokyo Game Show). Όπως κανείς δεν μπορεί να αμφισβητήσει ότι η Sega έκανε τα πιο δυνατά "κύματα". Όμως σε καμία περίπτωση δεν ήταν η μόνη. Πολύ δυνατές παρουσίες είχαν φυσικά και τα Nintendo 64 και PlayStation. Βέβαια εδώ να κάνουμε μία παρένθεση και να γράψουμε ότι κανένας εκθέτης δεν βασίστηκε απλά στα χαρίσματα του εκθέματός του για να τραβήξει κόσμο. Η όλη υπόθεση έμοιαζε πολύ με έκδοση αυτοκινήτου, ειδικά από την άποψη των απίστευτων γυναικών που βρίσκονταν στα περισσότερα περίπτερα. Αντε τώρα να συγκεντρωθείς να βρεις κανένα demo του Zelda, έχοντας μία σωσία της Μπριγκίτε Νίλσεν να σου εξηγεί το πώς βγαίνουν ωραία χρώματα στην οθόνη... Επί του έργου όμως! Πράγματι, αν έπρεπε να διαλέξω κάτι άλλο να συνδέσω με την έκδοση πέρα από το Dreamcast, θα επέλεγα οπωσδήποτε την παρουσία του Zelda ως μορφή... ορεκτικού, καθώς και μια ατμόσφαιρα πρόωρου θανάτου για το 64DD. Από τη μία, λοιπόν, είχαμε το παιχνίδι που αρχικά προοριζόταν να στρώσει το δρόμο για το 64DD. Πρόσφατα όμως άλλαξε πορεία και τώρα θα βγει σε cartridge, μάλιστα το μεγαλύτερο σε χωρητικότητα που έχει κυκλοφορήσει. Από την άλλη, όμως, είχαμε τον πρόεδρο της Nintendo of America Howard Lincoln να ομολογεί ότι όχι μόνο δεν ξέρει πότε θα βγει το 64DD στην Αμερική, αλλά δεν είναι καν σίγουρος ότι θα βγει κάποτε. Ταυτόχρονα μαθαίνουμε ότι ο ίδιος καλός κύριος αρχίζει και υποδεικνύει σε παραγωγούς παιχνιδιών να... μη σπαταλάνε τζάμπα τα λεφτά τους αναπτύσσοντας τίτλους για 64DD και να προτιμήσουν τα κλασικά cartridges. Αν τα πράγματα είναι τόσο άσχημα για τις



**FREESTYLE BOARDIN' 99**

**ZELDA: OCARINA OF TIME**

**Τ**Ο ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΑΥΤΗ ΤΗ ΦΟΡΑ ΕΔΕΙΞΕ ΛΙΓΟ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ ΤΑ ΔΟΝΤΙΑ ΤΟΥ. ΕΤΣΙ ΜΕΤΑΞΥ ΑΛΛΩΝ ΚΑΤΑΦΕΡΑΜΕ ΝΑ ΔΟΥΜΕ ΚΟΜΜΑΤΙΑ ΤΗΣ ΕΙΣΑΓΩΓΗΣ. ΕΠΙΣΗΣ ΜΑΘΑΜΕ ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ ΤΗΝ ΥΠΟΘΕΣΗ. ΔΙΑΒΑΣΤΕ ΛΟΙΠΟΝ... ΠΡΙΝ ΑΠΟ ΠΟΛΥ ΚΑΙΡΟ, ΠΡΟΤΟΥ Ο GANNON ΚΛΕΨΕΙ ΤΟ TRIFORCE ΚΑΙ ΑΠΑΓΑΓΕΙ ΤΗ ZELDA, ΕΝΑΣ ΑΤΡΟΜΗΤΟΣ ΠΟΛΕΜΙΣΤΗΣ ΣΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΤΟΥ HYRULE, Ο ΟΠΟΙΟΣ ΛΕΓΟΤΑΝ LINK, ΕΦΥΓΕ ΛΙΓΟ ΠΡΙΝ ΤΗΝ "AGE OF CEREMONY" ΓΙΑ ΤΑ MAZE WOODS. ΚΑΤΑ ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΤΗΣ ΦΥΛΗΣ ΤΟΥ, ΤΗΣ



ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑΣ KOKIRI, ΕΝΑΣ ΝΕΟΣ ΘΑ ΛΑΜΒΑΝΕ ΕΝΑΝ ΦΥΛΑΚΑ, ΠΝΕΥΜΑ Η ΝΕΡΑΪΔΑ, ΠΟΥ ΘΑ ΕΜΕΝΕ ΣΤΟ ΠΛΑΪ ΤΟΥ, ΘΑ ΤΟΝ ΠΡΟΣΕΧΕ ΚΑΙ ΘΑ ΤΟΝ ΚΑΘΟΔΗΓΟΥΣΕ ΣΤΗΝ ΥΠΟΛΟΙΠΗ ΖΩΗ ΤΟΥ. ΚΑΘΩΣ ΛΟΙΠΟΝ Ο LINK ΔΙΕΞΕΙΧΕ ΤΟ ΔΑΣΟΣ, ΑΝΑΚΑΛΥΨΕ ΟΤΙ ΕΝΑ ΤΕΡΑΣ ΕΙΧΕ ΑΙΧΜΑΛΩΤΙΣΕΙ ΜΙΑ ΤΕΤΟΙΑ ΝΕΡΑΪΔΑ. ΟΝΤΑΣ ΓΕΝΝΑΙΟΣ ΑΝΤΡΑΣ, Ο LINK ΕΣΠΕΥΣΕ ΝΑ ΣΩΣΕΙ ΤΗ ΝΕΡΑΪΔΑ ΑΠΟ ΤΟΥΣ ΜΠΕΛΛΕΣ ΤΗΣ ΚΑΙ ΚΑΤΆΦΕΡΕ ΝΑ ΝΙΚΗΣΕΙ ΤΟ ΤΕΡΑΣ. ΔΥΣΤΥΧΩΣ ΟΜΩΣ Η ΝΕΡΑΪΔΑ ΤΡΑΥΜΑΤΙΣΤΗΚΕ ΘΑΝΑΤΙΜΑ. ΠΡΟΤΟΥ ΠΕΘΑΝΕΙ Η ΝΕΡΑΪΔΑ ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΕ ΤΟΝ LINK ΝΑ ΜΗΝ ΕΠΙΤΡΕΨΕΙ ΣΤΟΝ GANNONDORF, ΒΑΣΙΛΙΑ ΤΩΝ ΚΛΕΦΤΩΝ, ΝΑ

ΠΆΡΕΙ ΣΤΗΝ ΚΑΤΟΧΗ ΤΟΥ ΤΟ TRIFORCE ΚΑΙ ΤΟΝ ΣΥΜΒΟΥΛΕΨΕ ΝΑ ΦΨΕΙ ΝΑ ΒΡΕΙ ΕΝΑΝ ΣΟΦΟ ΆΝΤΡΑ ΚΑΙ ΤΗΝ ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΗ ΠΈΤΡΑ ΤΟΥ. ΤΑΥΤΌΧΡΟΝΑ ΟΜΩΣ, Ο GANNONDORF ΕΠΕΣΕ ΚΑΤΆ ΛΆΘΟ ΣΤΑ MAZE WOODS ΚΑΙ ΠΑΝΣΙΑΣ ΤΟ ΜΥΣΤΙΚΌ ΜΈΡΟΣ ΌΠΟΥ ΦΥΛΑΓΌΤΑΝ ΤΟ TRIFORCE. Ο LINK ΕΣΠΕΥΣΕ ΣΤΟ ΚΆΣΤΡΟ ΤΟΥ HYRULE ΝΑ ΒΟΗΘΗΣΕΙ. Η ΠΡΙΓΚΙΠΙΣΣΑ ZELDA ΓΝΩΡΙΣΕ ΓΙΑ ΤΗΝ ΚΡΥΨΌΝΑ ΤΟΥ TRIFORCE, ΑΛΛΆ ΓΙΑ ΝΑ ΤΟ ΣΩΣΟΥΝ ΧΡΕΙΑΖΌΝΤΑΙ 3 ΜΑΓΙΚΈΣ ΠΈΤΡΕΣ. ΕΤΣΙ Η ΠΕΡΙΠΈΤΕΙΑ ΑΡΧΙΖΕΙ...

ΑΥΤΌ ΠΟΥ ΕΪΔΑΜΕ ΣΤΗΝ Ε3 ΑΠΈΧΕΙ ΑΚΌΜΑ ΚΆΜΠΟΣΟ ΑΠΌ ΤΟ ΤΕΛΙΚΌ ΠΡΌΙΟΝ, ΑΛΛΆ ΠΑΝΣΙΑΖΕ ΤΟΝ ΤΕΛΙΚΌ ΣΤΌΧΟ. ΣΕ ΣΧΈΣΗ ΜΕ ΤΟ DEMO ΠΟΥ ΕΙΧΕ ΒΓΕΙ ΤΟΝ ΠΕΡΑΣΜΈΝΟ ΝΟΈΜΒΡΙΟ, ΟΙ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΈΣ ΑΛΛΑΓΈΣ ΔΕΝ ΉΤΑΝ ΑΚΡΙΒΏΣ ΣΥΝΤΑΡΑΚΤΙΚΈΣ.

ΚΥΡΙΨ ΕΪΔΑΜΕ ΑΓΓΛΙΚΌ ΚΕΙΜΕΝΟ, ΜΕΡΙΚΈΣ ΣΚΗΝΈΣ ΣΕ ΣΤΙΛ RESIDENT EVIL ΚΑΙ ΓΕΝΙΚΌΤΕΡΑ ΜΕΡΙΚΈΣ ΚΑΤΑΣΤΆΣΕΙΣ ΌΠΟΥ Ο LINK ΤΡΙΓΥΡΝΆ ΜΈΣΑ ΣΕ ΠΌΛΕΙΣ ΠΟΥ ΑΝΤΙΠΡΟΪΩΠΕΥΌΝΤΑΙ ΑΠΌ ΕΙΚΌΝΕΣ ΑΝΤΪ ΓΙΑ ΠΟΛΥΓΩΝΑ. ΜΕ ΛΙΓΕΣ ΛΈΞΕΙΣ, ΔΕΝ ΕΪΔΑΜΕ ΚΑΙ ΠΆΡΑ ΠΟΛΛΑ, ΟΤΙ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΤΗΚΕ ΠΆΝΤΩΣ ΉΤΑΝ ΠΟΛΥ ΨΗΛΪΣ ΠΟΙΌΤΗΤΑΣ ΚΑΙ ΥΠΟΚΛΙΝΌΤΑΝ ΜΌΝΟ ΣΕ 1-2 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΥ ΕΤΡΕΧΑΝ ΣΕ SUPER-EXTRA ACCELERATED HIGH-END TURBO-BOOSTED PC (ΔΑΙΜΟΝΙΚΌ ΜΗΧΆΝΗΜΑ, ΔΕΝ ΣΥΝΔΈΣΤΑΙ ΕΥΚΟΛΑ ΣΤΗΝ ΤΗΛΕΨΆΡΑΗ, ΔΕΝ ΕΧΕΤΕ ΚΑΜΙΑ ΔΟΥΛΕΙΑ ΝΑ ΑΣΧΟΛΕΪΤΕ ΜΑΖΪ ΤΟΥ).







### FREESTYLE BOARDIN' 99

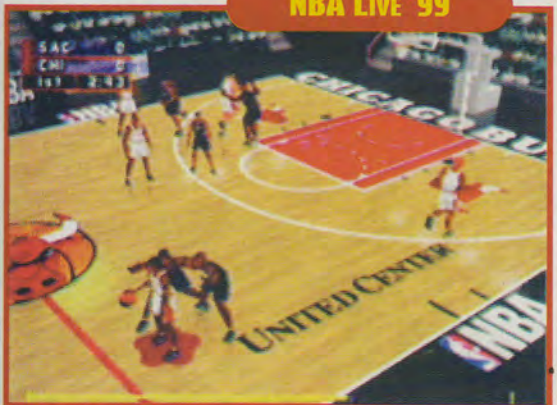
ΗΠΑ, φανταστείτε πόσο σκοντάφτει το μηχανήμα για να φτάσει και στην ταλαίπωρη Ευρώπη (για Ελλάδα δεν κάνω καν λόγο, μην τσαντιστεί κανείς και αρχίσει να μας δέρνει...).

Σε άλλη νότα, ας εξετάσουμε λίγο και το PlayStation. Θα μπορούσε να ισχυριστεί κάποιος ότι το μηχανήμα έχει αρχίσει να γίνεται ελαφρά βαρετό, καθώς οι προγραμματιστές που βγάζουν τα παιχνίδια δείχνουν κάποια σημάδια κορεσμού.

Το πιο δυνατό έκθεμα για τη συγκεκριμένη πλατφόρμα ήταν αναμφίβολα το Metal Gear Solid. Παραδόξως, η πλειονότητα των άλλων τίτλων ήταν αποτυχημένες απομιμήσεις αυτού ή κάποια μέτρια και άσημα beat 'em up. Το κεντρικό αστέρι όμως έδειχνε ακόμη να λάμπει και φυσικά να ξεχωρίζει από όλα τα άλλα. Αλλά δυστυχώς, παρ' ότι το Metal Gear Solid έδειχνε φοβερό, το demo που έτρεχε στην Ε3 ήταν σχετικά το ίδιο με εκείνο που έτρεχε τον Φεβρουάριο στο Tokyo Game Show. Τι να κάνουμε; Μάλλον θα μας τρέξουν πολύ, προτού δούμε κάτι πράγματι φρέσκο... Πάντως η Sony σίγουρα έχει μεγάλα σχέδια για αυτό τον τίτλο, καθώς παραδέχεται ότι σκοπεύει να ρίξει απλόχερα εκατομμύρια δολαρίων για την προώθηση του παιχνιδιού. Εξάλλου το περίπτερο όπου έδειχνε τα κάλλη του παιχνιδιού η "μαμά" Konami ήταν στημένο από την αρχή μέχρι το τέλος έτσι ώστε να εγκλιματίζεται άμεσα όποιος πέραγε από εκεί. Ετσι ήρθαμε αντιμέτωποι με πράγματα όπως μία τεράστια οδόν όπου... έκοβε βόλτες το λογότυπο του πολυσυζητημένου παιχνιδιού, καθώς και με τους συνήθεις υπόπτους στη μορφή των προαναφερθεισών απίστευτων γυναικών, αυτή τη φορά φορώντας παραλλαγή. Τρέχα γύρευε...

Ένας άλλος τίτλος που έκανε καλή εντύπωση, αν και δεν γινόταν πανικός κοντά του, ήταν ένα απλό και ταπεινό κομμάτι για snowboarding από την Carcom. Το παιχνίδι λέγεται Freestyle Boardin' 99. Κατασκευασμένο από την

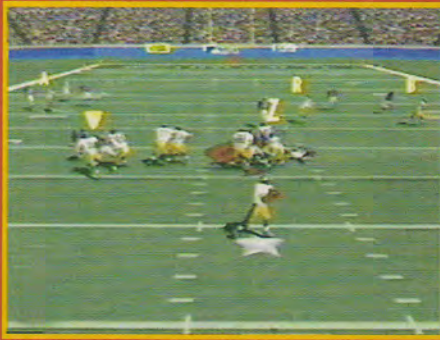
### NBA LIVE '99



### MADDEN 99 - Το νέο "ΜΟΡΟ" ΤΗΣ ELECTRONIC ARTS

Ο ΣΕ ΓΕΝΙΚΕΣ ΓΡΑΜΜΕΣ ΞΝΤΟΝΟΣ ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΜΕΤΑΞΥ ΤΗΣ ACCLAIM ΚΑΙ ΤΗΣ ELECTRONIC ARTS ΠΟΥ ΥΠΗΡΧΕ ΠΕΡΙ ΜΑΛΛΟΝ ΔΕΙΧΝΕΙ ΟΤΙ ΘΑ ΕΝΤΑΘΕΙ. Η ΕΑ SPORTS ΣΧΕΔΑΘΝ ΑΡΧΙΣΕ ΑΠΟ ΤΟ ΜΗΔΕΝ ΓΙΑ ΝΑ ΒΓΑΛΕΙ... ΤΟ 99. ΤΟ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ ΉΤΑΝ ΝΑ ΚΑΤΑΦΕΡΕΙ ΝΑ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΕΙ ΜΙΑ ΝΕΑ, ΤΡΙΣΔΙΑΣΤΑΤΗ ΜΗΧΑΝΗ ΓΡΑΦΙΚΩΝ, Η ΟΠΟΙΑ ΑΠΟΔΙΔΕΙ ΥΨΗΛΗ ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΑ ΚΑΙ ΚΑΛΕΣ ΤΑΧΥΤΗΤΕΣ ΣΕ ΥΨΗΛΗ ΑΝΑΛΥΣΗ, ΣΤΟΙΧΕΙΟ ΠΟΥ ΜΑΛΛΟΝ ΕΙΝΑΙ ΟΤΙ ΠΡΕΠΕΙ ΓΙΑ ΝΑ

ΝΙΚΗΣΕΙ ΤΟ ΠΕΡΣΙΝΟ NFL QUARTERBACK CLUB. ΑΝ ΚΑΙ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΘΑ ΚΥΚΛΟΦΟΡΗΣΕΙ ΣΕ ΔΙΑΦΟΡΕΣ ΠΛΑΤΦΟΡΜΕΣ, Η ΠΙΟ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΥΣΑ ΔΕΙΧΝΕΙ ΝΑ ΕΙΝΑΙ ΑΥΤΗ ΤΟΥ NINTENDO 64. ΕΔΩ ΘΑ ΣΥΝΑΝΤΗΣΙΤΕ ΕΝΑ ΣΤΙΛ ΠΟΥ ΘΑ ΛΕΓΕΤΑΙ ARCADE ΚΑΙ ΘΑ ΣΗΜΑΙΝΕΙ ΓΙΑ ΕΙΣΑΣ ΚΥΡΙΩΣ ΔΥΟ



### METAL GEAR SOLID

Pony Canyon της Ιαπωνίας, πρόκειται για άλλο ένα κομμάτι άσημου κατασκευαστή που βγάζει στον αέρα η Carcom. Αποτελούμενο από οκτώ πίστες, που συμπεριλαμβάνουν κάτι πολύ περίεργες κατηφόρες, το παιχνίδι βασίζεται σε μία πολύ "φρέσκια" μηχανή βαρύτητας, σχεδιασμένη για πιο ρεαλιστικό χειρισμό της σανίδας και για την εκτέλεση επιδεικτικών ελιγμών (με μία λέξη τα γνωστά κολπάκια...). Επιπλέον υπάρχουν προς επιλογή πέντε διαφορετικοί αθλητές, περισσότερα από πενήντα διαδέσιμα κόλπα και η δυνατότητα αναβάθμισης του εκάστοτε παίκτη μέσω της συμμετοχής του σε πρωτάθλημα. Από οπτικής άποψης, το παιχνίδι αυτό είχε απλά καλές ταχύτητες (δεν μας "έστειλε" ακριβώς αλλά δεν έχει και προβλήματα) καθώς και πολύ λεπτομερές περιβάλλον, γεμάτο σπίνια, δέντρα και γέφυρες. Αναμένονται σαφώς κι άλλες βελτιώσεις στο συγκεκριμένο τομέα, με σκοπό τη βελτιστοποίηση π.χ. μερικών εφέ όπως το πέταγμα του χιονιού. Ξαν να μη μας έφταναν αυτά, ένα άλλο πολύ καλό παιχνίδι αποκτά διάδοχο. Αναφέρομαι στο Abe's

ΠΡΑΓΜΑΤΑ. ΚΑΤΑΡΧΗΝ, Η ΑΙΣΘΗΣΗ ΠΟΥ ΘΑ ΔΙΝΕΙ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΊΣΩΣ ΝΑ ΕΙΝΑΙ ΛΙΓΟ ΠΑΡΑΞΕΝΗ, ΚΑΘΩΣ Η ΜΗΧΑΝΗ ΦΥΣΙΚΗΣ ΘΑ ΠΡΟΘΕΤΕΙ ΚΑΠΟΙΕΣ ΥΠΕΡΒΟΛΕΣ ΣΤΗ ΡΟΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ. ΤΟ ΑΛΛΟ ΣΤΟΙΧΕΙΟ ΠΟΥ ΘΑ ΣΥΝΑΝΤΗΣΙΤΕ ΘΑ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ONE-BUTTON MODE, ΤΟ ΟΠΟΙΟ ΕΧΕΙ ΠΡΟΣΤΕΘΕΙ ΒΑΣΙΚΑ ΓΙΑ ΝΑ ΔΙΕΥΚΟΛΥΝΕΙ ΤΗ ΖΩΗ ΤΟΥ ΠΑΙΚΤΗ, ΕΙΔΙΚΑ ΑΝ ΠΡΟΚΕΙΤΑΙ ΓΙΑ ΠΟΛΥ ΜΙΚΡΗΣ ΗΛΙΚΙΑΣ, ΑΠΛΟΠΟΙΩΝΤΑΣ ΤΟ ΧΕΙΡΙΣΜΟ ΠΑΡΑ ΠΟΛΥ (ΣΕ ΒΑΘΜΟ ΚΑΚΟΟΥΡΓΗΜΑΤΟΣ, ΚΑΤΑ ΤΟΥΣ ΠΙΟ "ΨΗΜΕΝΟΥΣ" ΠΑΙΚΤΕΣ...).







Odyssey, που τώρα γνωρίζει και συνέχεια ονόματι Oddworld: Abe's Exoddus. Λέτε και είναι συνέχεια του "Φονικού Οπλου", αυτή τη φορά έχουμε περισσότερα συναισθήματα, ισχυρότερες δυνάμεις και... "coming soon in a theatre near you". Άντε να δούμε και κάτι καινούριο πια...

Από την άλλη μεριά, το Dreamcast δεν ήταν ο πρωταγωνιστής της έκδοσης μόνο και μόνο επειδή δείχνει να βάζει τρομερή δύναμη στα χέρια των δημιουργών αλλά και γιατί τα πρώτα σημάδια αυτής της δύναμης ήταν εμφανή. Ως σύνολο, το καινούριο θαύμα της Sega λίγο θέλει για να τα βάλει στα ίσια με ηλεκτρονικά του επιπέδου του Model 3. Ό,τι υπήρχε στην έκδοση ήταν στη χειρότερη περίπτωση απλά εντυπωσιακό. Πρώτες γεύσεις αυτής της νέας δύναμης λοιπόν πήραμε με τη μορφή ενός κεφαλιού-πιστού ομοιώματος του προέδρου της Sega- να είναι "βουτηγμένο" στη λεπτομέρεια, να φωτίζεται από πολύχρωμα φώτα και σε γενικές γραμμές να κάνει "ό,τι του κατέβει". Επίσης φάνηκε το πρώτο shoot'em up από την ίδια τη Sega. Το παιχνίδι λέγεται ότι βγάζει η Argonaut, η εταιρία που έβγαλε το LylatWars (Starfox 64). Παρ' ότι στην παρούσα μορφή του το παιχνίδι αξιοποιεί μόλις το 20% των δυνατοτήτων του μηχανήματος, καταφέρνει με



TWELVE TALES: CONKER 64

μεγάλη άνεση να ξεπερνά οπτικά οποιοδήποτε παιχνίδι έχουμε δει μέχρι στιγμής σε κονσόλα. Ο καλύτερος τρόπος για να περιγραφεί είναι κάτι σαν μείγμα μεταξύ του Novastorm της Psygnosis και του Starfox 64. Η λεπτομέρεια που υπήρχε παντού εύκολα συγκρίνεται με ό,τι τελειότερο έχει βγει μέχρι τώρα για το Model 3 και συγκρίνεται μόνο με υψηλής ποιότητας επαγγελματικό video. Σε γενικές γραμμές, η δράση εξελίσσεται σε ένα -εμφανισιακά- οργανικό περιβάλλον. Υπήρχε πληθώρα τεράστιων κακών και άπιστευτων εκρήξεων. Η κίνηση των εχθρών ήταν ιδιαίτερα ομαλή, κάτι που φαινόταν ιδιαίτερα σε έναν κακό που έμοιαζε με μέδουσα, ο οποίος όμως γέμιζε την οδόνη και γενικά έτρεχε σαν τρελός, καθώς ο παίκτης τον κυνηγούσε μέσα σε ένα φαράγγι.

Άξιο αναφοράς είναι επίσης το γεγονός ότι κατά τη διάρκεια της έκδοσης ανακοινώθηκαν τα ονόματα των πρώτων εταιριών που θα αποτελέσουν το αρχικό κύμα κρούσης για το Dreamcast με τα παιχνίδια που θα βγάλουν. Έτσι μάθαμε ότι έχουν ανακατευτεί οι: Acclaim, Midway, GT Interactive, Interplay και Microprose, οι οποίες ίσως πιο συγκεκριμένα αποτελούν το πρώτο αμερικανικό κύμα κρούσης. Οι υπεύθυνοι της Sega στις ΗΠΑ προβλέπουν ότι οι προαναφερθέντες κατασκευαστές θα έχουν περισσότερο από έναν χρόνο για να βγάλουν καλά παιχνίδια, κάτι όμως που εκ φύσεως πρέπει να αμφισβητείται.

**PERFECT DARK - Η ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΤΟΥ GOLDENEYE**

Η Rare ετοιμάζεται να μας ταρακουνήσει και πάλι. Μία εταιρία που, παρόλο το ταλέντο που είναι προφανές πως διαθέτει, παραμένει 100% στο Nintendo 64 και δεν σηκώνει κουβέντα στο θέμα. Το Perfect Dark είναι φυσικά το επόμενο θαύμα από την ομάδα της εταιρίας που έβγαλε και το GoldenEye, ενώ επιδείχθηκε κεκλεισμένων των θυρών κατά τη διάρκεια της έκδοσης. Κατά τη



TWELVE TALES: CONKER 64



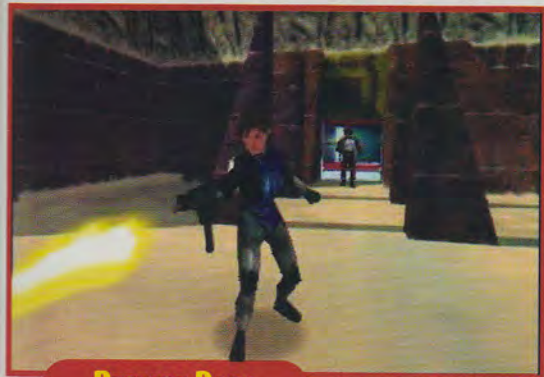
**F-ZERO X**

ΕΔΩ ΜΙΛΑΜΕ ΓΙΑ ΕΝΑ ΓΝΩΣΤΟ, ΚΛΑΣΙΚΟ ΚΟΜΜΑΤΙ, ΤΟΥ ΟΠΟΙΟΥ Η ΕΚΔΟΣΗ ΓΙΑ NINTENDO 64 ΑΝΑΜΕΝΕΤΑΙ ΝΑ ΚΥΚΛΟΦΟΡΗΣΕΙ ΑΡΧΙΚΑ ΣΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΚΑΛΟΚΑΙΡΙΟΥ. ΟΥΤΕ ΑΥΤΟ ΕΧΕΙ ΑΛΛΑΞΕΙ ΙΔΙΑΙΤΕΡΑ ΑΠΟ ΤΗΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΦΟΡΑ ΠΟΥ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΤΗΚΕ, ΑΛΛΑ ΑΥΤΟ ΕΙΝΑΙ ΜΑΛΛΟΝ ΚΑΛΟ. ΟΙ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΑΛΛΑΓΕΣ ΑΦΟΡΟΥΝ ΣΤΗ ΧΡΗΣΗ GOURAUD SHADING ΚΑΘΩΣ ΚΑΙ ΣΕ ΕΝΑ ΓΕΝΙΚΟ ΓΥΑΛΙΣΜΑ ΣΤΑ ΟΧΗΜΑΤΑ, ΤΑ ΟΠΟΙΑ ΤΩΡΑ ΕΧΟΥΝ ΚΑΠΩΣ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΗ

ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΑ. ΤΟ ΚΑΛΟ ΜΕ ΤΟ ΓΕΓΟΝΟΣ ΟΤΙ ΟΙ ΑΛΛΑΓΕΣ ΕΙΝΑΙ ΛΙΓΕΣ ΕΓΚΕΙΤΑΙ ΣΤΟ ΟΤΙ Η ΤΑΧΥΤΗΤΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΕΧΕΙ ΠΑΡΑΜΕΙΝΕΙ ΣΕ ΠΑΡΑΝΟΙΚΑ ΥΨΗΛΑ ΕΠΙΠΕΔΑ, ΔΙΑΤΗΡΩΝΤΑΣ ΠΛΗΡΗ ΟΜΑΛΟΤΗΤΑ ΑΚΟΜΑ ΚΑΙ ΟΤΑΝ Η ΟΘΟΝΗ ΧΩΡΙΖΕΤΑΙ ΣΤΑ ΤΕΣΣΕΡΑ, ΩΣΤΕ ΝΑ ΕΣΥΝΗΡΕΤΗΣΕΙ ΤΕΣΣΕΡΙΣ ΠΑΙΚΤΕΣ. ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΘΑ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ ΕΝΑ ΣΠΩΡΟ ΠΙΣΤΕΙΣ ΚΑΘΩΣ ΚΑΙ ΠΕΡΙΠΟΥ 30 ΟΧΗΜΑΤΑ, ΑΠΟ ΤΑ ΟΠΟΙΑ ΘΑ ΔΙΑΛΕΓΕΤΕ ΟΠΟΙΟ ΣΑΣ ΤΑΙΡΙΑΖΕΙ. ΕΔΩ ΝΑ ΣΗΜΕΙΩΘΕΙ ΟΤΙ ΜΑΛΛΟΝ ΘΑ ΠΑΙΡΝΕΤΕ ΑΛΛΟ ΟΧΗΜΑ ΟΤΑΝ ΘΑ ΠΑΙΖΕΤΕ ΜΕ ΦΙΛΟΥΣ ΣΑΣ, ΓΙΑΤΙ ΕΚΕΙ ΘΑ ΕΦΑΡΜΟΖΕΤΕ ΚΑΙ ΣΚΟΤΕΙΝΕΣ ΤΑΚΤΙΚΕΣ, ΟΠΩΣ ΤΟ ΝΑ ΤΟΥΣ ΣΠΡΩΧΝΕΤΕ ΑΠΟ ΤΟ ΔΡΟΜΟ.







PERFECT DARK



διάρκεια της επίδειξης χρησιμοποιήθηκαν δύο επίπεδα. Ας ρίξουμε όμως πρώτα μία ματιά στην υπόθεση. Η Joanna Dark, μυστική πράκτορας που δουλεύει για το Ινστιτούτο Carrington, είναι μια πολύ καλά εκπαιδευμένη κατάσκοπος. Έχει σταλθεί να ερευνησει από κοντά την DataDyne, μία εταιρία αξίας πολλών δισ. δολαρίων που φαίνεται να εμπλέκεται σε πολύ ύποπτες δουλειές. Καθώς λοιπόν η τύπισσα ψάχνει όλο και βαθύτερα, ανακαλύπτει ότι η εταιρία κρύβει εξωγήινα όντα, καλά και κακά (καλά το μαντέψατε, θα είναι δική σας δουλειά -μεταξύ άλλων- να ξεχωρίσετε τους καλούς από τους κακούς και μερικές φορές να σώσετε τους καλούς).

Η Joanna πάει και χάνεται σε μέρη που δεν έχουν ξαναχρησιμοποιηθεί σε παιχνίδια Bond. Έτσι, παρ' ότι στο παρόν demo μόνο δύο επίπεδα είναι πράγματι διαθέσιμα, στην οδόνη εμφανίζονται τα ονόματα αρκετών επιπέδων, τα οποία βρίσκονται ακόμα υπό ανάπτυξη. Η γυναίκα ταξιδεύει στη Νότια Καλιφόρνια κι επίσης βουτά τουλάχιστον δύο φορές σε υποβρύχια επίπεδα. Τουλάχιστον ένα επίπεδο εξελίσσεται σε αεροδρόμιο και ονομάζεται "Air Force One". Για την ώρα δώδεκα επίπεδα είναι υπό κατασκευή και μάλλον θα μουν κι άλλα στο... φούρνο. Ο παίκτης μπορεί και πάλι να ανεβοκατεβαίνει τις σκάλες, αν και φαίνεται παράξενος ο έλεγχος. Στο χειρισμό του το Perfect Dark θυμίζει αμέσως το GoldenEye, αλλά κυλά πολύ πιο γρήγορα και ομαλά, κάτι που σημαίνει ότι τα fps ανεβαίνουν στο κόκκινο. Η μηχανή που χρησιμοποιούσε το GoldenEye έχει

τροποποιηθεί και αναβαθμιστεί. Επιπλέον, η Rare φαίνεται να κατασκευάζει μόνη της όλα τα textures. Το παιχνίδι τώρα μοστράρει περισσότερα όπλα και παιχνιδάκια καθώς και πιο λεπτομερείς θανάτους από τους εχθρούς. Φάνηκαν αρκετές βόμβες, ενώ υπάρχουν αναμφισβήτητα και ειδικότερες βόμβες και νάρκες, που ενεργοποιούνται μεταξύ άλλων και με τηλεχειρισμό. Οι νάρκες χρησιμοποιούνται διαφορετικά από ό,τι στο GoldenEye, στοιχείο που μας εξέπληξε. Σε αρκετές περιπτώσεις χρησιμοποιούνται νάρκες για να διαλύσετε τούνελ, τοίχους και άλλα ωραία πράγματα, προκειμένου να μπορέσετε να μπείτε σε κάποιο κατά τα άλλα μη προσβάσιμο δωμάτιο.

Ένα από τα όπλα διαθέτει ένα πολύ ωραίο χαρακτηριστικό: Στοχεύει μόνο του ψάχνοντας να βρει το θερμικό ίχνος κάποιου στόχου (εδώ το στόχαστρο είναι τετράγωνο) και στη συνέχεια πυροβολεί επίσης μόνο του. Το συγκεκριμένο όπλο είναι πολύ γρήγορο αλλά δυστυχώς κάνει φοβερό θόρυβο. Ενισχυμένο περιμένετε να είναι και το προφίλ των κακών, καθώς τώρα θα διαλέγουν πιο προσεκτικά το πώς θα αντιδρούν στην παρουσία σας. Έτσι, μπορεί κάλλιστα να την κοπανήσουν αλά γαλλικά και να κρυφτούν ή ακόμα και να μη εμπλακούν καθόλου.

Σε ένα επίπεδο η Joanna καβαλά ένα μηχανάκι αντιβαρύτητας (η Kawasaki του μέλλοντος ίσως;), που ελέγχεται το ίδιο εύκολα με το tanκ στο επίπεδο "Streets" στο GoldenEye. Η μηχανή "πλέει" στον αέρα λίγο πάνω από το έδαφος και όταν ταξιδεύει δεν κάνει καθόλου θόρυβο, αλλά δεν μπορεί να μπει σε όλες τις απενas. Σε αυτό το επίπεδο η Joanna διασχίζει ένα εταιρικό εργαστήριο υψηλής ασφάλειας (το επίπεδο αυτό ονομάζεται "Area 51"), μέχρι να φτάσει σε κάποια περιοχή που δεν διασχίζεται με τη μηχανή. Τότε η Joanna κατεβαίνει από τη μηχανή και πηγαίνει σε ένα δωμάτιο, όπου βρίσκεται ένας εξωγήινος ξαπλωμένος σε ένα φορείο. Η Joanna πρέπει να σπρώξει τον καλό εξωγήινο (είπαμε, πρέπει να τους βοηθάτε) έξω από το δωμάτιο, μετά μέσα από κάτι άλλα δωμάτια, μέχρι να φτάσει σε ασφαλές μέρος (αν δεν το πήρατε ήδη χαμπάρι, σε αυτό το παιχνίδι μπορείτε να μετακινείτε αντικείμενα -π.χ. το φορείο ή κούτες- σπρώχνοντας ή τραβώντας τα). Ο εξωγήινος έχει μικρό, ανθρωποειδές σχήμα με μεγάλο κεφάλι, τραβηγμένα μαύρα μάτια και μικρά, λεπτά άκρα - και ναι, πρρασνίζει κάπως το δέρμα του. Μερικοί εξωγήινοι μάλιστα τνύνονται ως άνθρωποι για να σας ξεγελάσουν. Τελειώνοντας με αυτό το φοβερό κομμάτι, ας επανέλθουμε λίγο στα γραφικά και τον ήχο. Το Perfect Dark είναι εκπληκτικό εμφανισιακά, χρησιμοποιεί έντονο φωτισμό, έχει απίστευτες αντακλάσεις στο νερό και το πάτωμα και γενικά διαθέτει κάμποσα εφέ που δεν φάνηκαν καθόλου στο GoldenEye. Λάμψεις ξεπηδάνε από παντού καθώς εκपुरσοκροτούν τα όπλα και όταν οι σφαίρες χτυπάνε τον εχθρό. Εξίσου σημαντικός γενικότερα, και επιτυχημένος εδώ συγκεκριμένα, φαίνεται να είναι και ο ήχος. Οι καθαροί ήχοι, οι γιγαντιαίες εκρήξεις και οι σκηνές θανάτου έχουν εκτελεστεί απείρως καλύτερα από ό,τι στο GoldenEye και είναι άξιοι επαίνου.



ABE'S ODEUS





# PIXEL

## Next Generation

# ΜΕΓΑΛΟΣ



**ΝΙΩΣΕ ΤΗ ΔΥΝΑΜΗ...  
ΔΟΚΙΜΑΣΕ ΤΗΝ ΑΝΤΟΧΗ ΣΟΥ...  
ΚΑΙ Η ΝΙΚΗ ΘΑ ΕΙΝΑΙ ΔΙΚΗ ΣΟΥ!**

Καλοκαιράκι, αραχτοί κάτω από τον ελληνικό ήλιο... αλλά κάτι σας λείπει. Θα μπορούσε βέβαια το PIXEL να σας δώσει καμιά πετσέτα, κανένα αντηλιακό. Αλλά όχι, εμείς και η Dionic -σταθεροί στα πιστεύω μας- σας κάνουμε δώρο 5 PSX παιχνίδια γιατί, στο φινάλε, το καλοκαίρι κρατάει 3 μήνες ενώ, το PSX μια ζωή!

### ΟΡΟΙ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

Ο διαγωνισμός δημοσιεύεται στο τεύχος Ιουλίου-Αυγούστου. Όλα τα συμπληρωμένα δελτία (δεκτά θα γίνονται μόνο τα πρωτότυπα δελτία συμμετοχής που εσωκλείονται στο περιοδικό) με τις σωστές απαντήσεις θα λάβουν μέρος στην κλήρωση που θα γίνει στα γραφεία του περιοδικού PIXEL στις 25 Σεπτεμβρίου, από την οποία θα αναδειχθούν 5 νικητές. Οι σωστές απαντήσεις έχουν κατατεθεί στο συμβολαιογράφο Αθηνών κ. Μουσογιάννη. Δεκτοί θα γίνονται οι φάκελοι με ημερομηνία αποστολής και την 10η Σεπτεμβρίου (σφραγίδα ταχυδρομείου) και εφόσον αναγράφονται σε αυτούς τα πλήρη στοιχεία των διαγωνιζομένων. Τα ονόματα των νικητών θα δημοσιευτούν στο τεύχος Οκτωβρίου. Οι νικητές θα μπορούν να παραλάβουν τα δώρα τους μέχρι τις 26 Οκτωβρίου. Στους νικητές της επαρχίας τα δώρα θα αποσταλούν ταχυδρομικώς. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Σε περίπτωση που κάποιος νικητής δεν παραλάβει το δώρο του μέχρι την καθορισμένη ημερομηνία, αυτό θα δοθεί στον αντίστοιχο επιλαχόντα από τους 5 που θα έχουν ήδη κληρωθεί. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των ημερομηνιών ή ακόμα και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής δυσκολίας. Δεν έχουν δικαίωμα συμμετοχής οι εργαζόμενοι στην COMPUPRESS A.E. και την DIONIC S.A.



DIONIC S.A.  
**POWER  
SYSTEMS**

# ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

ΤΕΥΧΟΣ ΙΟΥΛΙΟΥ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΥ

**5 ΜΟΝΑΔΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ**

**ΓΙΑ PLAYSTATION  
ΣΑΣ ΠΕΡΙΜΕΝΟΥΝ!**



- 1ος ΝΙΚΗΤΗΣ:** DARK FORCES  
**2ος ΝΙΚΗΤΗΣ:** BLAM! MACHINEHEAD  
**3ος ΝΙΚΗΤΗΣ:** K1 THE ARENA FIGHTERS  
**4ος ΝΙΚΗΤΗΣ:** BEDLAM  
**5ος ΝΙΚΗΤΗΣ:** RIDGE RACER REVOLUTION

Τα δώρα είναι ευγενική προσφορά της Dionic S.A. Power Systems.

## ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Συμπληρώστε το δελτίο συμμετοχής με ευανάγνωστα ΚΕΦΑΛΑΙΑ γράμματα και ταχυδρομήστε το στη διεύθυνση:  
PIXEL, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Διαγωνισμός PIXEL".

1. Ποιο από τα ακόλουθα παιχνίδια δεν έχει  
ως θέμα τα αυτοκίνητα;

- α. Gran Turismo  
β. Ridge Racer Revolution  
γ. Tomb Raider 2

2. Τι είδους πλάσματα είναι οι εχθροί σας  
στο Resident Evil 2;

- α. Αθώες πεταλούδες  
β. Αφηνιασμένοι αρχισυντάκτες  
γ. Αιμοδιψή zombies

3. Ποιο από τα ακόλουθα παιχνίδια δεν έχει  
ως πρωταγωνιστή άνθρωπο;

- α. Earthworm Jim  
β. Tenchu  
γ. Tomb Raider

ΕΠΩΝΥΜΟ:.....ΟΝΟΜΑ: .....

ΗΜ/ΝΙΑ ΓΕΝΝΗΣΗΣ:.....ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ:.....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: .....

ΠΟΛΗ:..... Τ.Κ.:.....ΤΗΛ.:.....



# KICK OFF WORLD

**KICK OFF. ΓΙΑ ΟΣΟΥΣ ΑΣΧΟΛΟΥΝΤΑΙ ΚΑΙΡΟ ΜΕ ΤΑ GAMES, ΟΙ ΔΥΟ ΑΥΤΕΣ ΛΕΞΕΙΣ ΣΗΜΑΙΝΟΥΝ ΚΑΤΙ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ ΑΠΟ ΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ.**

## Κορυφή!



## info

Σύστημα: Sony PlayStation  
Κατασκευαστής: ANCO  
Διάθεση: CD-Media  
Παίκτες: 1-2

Η πασίγνωστη σειρά της Anco για την Amiga αποτέλεσε την εισαγωγή στον κόσμο του virtual soccer που βλέπουμε και θαυμάζουμε στις ημέρες μας. Για μερικούς δε -μεταξύ αυτών και ο αρχισυντάκτης- το πασίγνωστο Kick Off 2 είναι, ακόμα και σήμερα, το κορυφαίο soccer game όλων των εποχών. Όσοι πρόλαβαν την εποχή της θρυλικής Amiga κατά πάσα πιθανότητα θα συμφωνούν με την προαναφερθείσα άποψη - προσωπικά είμαι φανατικός Sensible fan χωρίς, ωστόσο, να παραγνωρίζω τον εθισμό που προκαλούσε αυτό το παιχνίδι. Από το Kick Off 2 όμως και μετά, η ποιότητα της σειράς παρουσίασε καθοδική πορεία, γεγονός που αποδείχτηκε και από τη μέτρια απήχηση του Kick Off 98 στο PC κοινό. Παρ' όλα αυτά το παιχνίδι δεν πρόκειται να ξεχαστεί από τους Έλληνες gamers, χάρη στον ελληνικό σχολιασμό των φάσεων από το Γιάννη Διακογιάννη.

Η Anco όμως και η CD-Media (εισαγωγέας και μεταφράστρια του παιχνιδιού) δεν δείχνουν να πτοούνται και να που ένα νέο Kick Off κάνει την εμφάνισή του στο PSX. Ο νέος τίτλος, ονόματι Kick Off World, είναι επίσης πλήρως εξελληνισμένος και -τι έκπληξη- χρησιμοποιεί τον πασίγνωστο Γιώργο Μητσικώστα ως σχολιαστή! Φυσικά, και μόνο το άκουσμα της είδησης είναι αρκετό για να κινήσει την περιέργειά σας και να προκαλέσει αρκετά ερωτηματικά. Εμείς προλαμβάνουμε τυχόν απορίες σας και σας πληροφορούμε ότι η δουλειά που έχει γίνει από τη CD-Media



**"Θα αναβιώσει το θρύλο του Kick Off;"**

είναι εκπληκτική! Ο δημοφιλής κωμικός, σε μεγάλα κέφια, επιτυγχάνει να μεταφέρει όμορφα το κλίμα ενός αγώνα, αλλά και να προσφέρει απίθανες στιγμές γέλιου, χρησιμοποιώντας το γνωστό χιούμορ του. Υστερα από λίγες ώρες παιχνιδιού, είναι σαφές ότι η δουλειά που έχει γίνει μέχρι τώρα στον τομέα του ήχου (το παιχνίδι εξετάστηκε στην πλέον πρώιμη μορφή του) είναι πολύ προσεγμένη. Σωστά σχόλια ακολουθούν τις φάσεις -στο σωστό timing-, ενώ συχνά ο εκφωνητής σατιρίζει γνωστούς δημοσιογράφους όπως τον Διακογιάννη και τον Αλευρόπουλο - όταν μιμείται τον τελευταίο δεν θα μπορούτε να παίξετε από τα γέλια. Γενικότερα όμως η ηχητική επιμέλεια είναι εξαιρετική και τα εφέ που ακούγονται στο ψηφιακό στάδιο του παιχνιδιού είναι ζωντανά και ρεαλιστικά. Όμως, για να θέλει ένα soccer game να επιτύχει, ειδικά τη στιγμή που τα World Cup 98 και ISS παίζουν σχεδόν χωρίς αντίπαλο, θα πρέπει να έχει να επιδείξει αξιόλογο gameplay. Το Kick Off World δείχνει να κερδίζει τις εντυπώσεις και σε αυτόν τον τομέα. Αρχικά, αυτό που ξαφνιάζει είναι οι δύο επιλογές που προσφέρει όσον αφορά στο gameplay. Η πρώτη ουσιαστικά σας δίνει τη δυνατότητα να παίξετε ένα βελτιωμένο Kick Off 2 - του







Ολυμπιακός και ΠΑΟΚ είναι μερικές από τις ελληνικές ομάδες του Kick Off World.



Ιδού το παιχνίδι στην κλασική οπτική γωνία του.

Dino Dini για... να θυμούνται οι παλιότεροι και να μαθαίνουν οι νέοι. Το γήπεδο παρουσιάζεται σε κάτοψη, με την οπτική να "υπακούει" περισσότερο στην τρίτη διάσταση σε σχέση με τα αρχικά Kick Off. Όσο για το gameplay... απλώς είναι υπέροχο. Όσοι είστε λάτρεις της old fashioned ποδοσφαιρικής δράσης είναι σίγουρο ότι θα ενθουσιαστείτε. Το θρυλικό παιχνίδι της Amiga αναβιώνει στο PlayStation. Η playability των αρχικών τίτλων έχει διατηρηθεί σχεδόν στο ακέραιο, ενώ παράλληλα παρουσιάζονται σημαντικές βελτιώσεις στα γραφικά (περισσότερες λεπτομέρειες στους παίκτες) και στο animation (πολύ ομαλότερη κίνηση, ρεαλιστικότερα τάκλιν κ.ά.).

Η δεύτερη επιλογή για το gameplay, όπως άλλωστε μαρτυρά και το όνομά της (Μοντέρνα), κινείται καθαρά στα 3D πρότυπα της εποχής. Τα γραφικά είναι πετυχημένα και



Ο διαιτητής εξαντλεί την αυστηρότητά του.

οι κάμερες που ακολουθούν τη δράση είναι αρκετά λειτουργικές. Κατά το... ρεύμα των σύγχρονων παιχνιδιών το μοτίοιο carture χρησιμοποιείται για τις κινήσεις των παικτών και, ως συνολική εντύπωση, εξυπηρετεί το σκοπό του. Το παιχνίδι όμως ξεχωρίζει για την ταχύτητά του. Η δράση και στα δύο modes είναι ταχύτερη, χωρίς όμως να αφαιρεί πόντους από το ρεαλισμό, στοιχείο που καθιστά το παιχνίδι διασκεδαστικό και πλήρως playable. Το γκολ δεν είναι τόσο εύκολη υπόθεση -τουλάχιστον στις πρώτες ώρες ενασχόλησης με το παιχνίδι αυτό φαίνεται- κάτι που ανεβάζει σημαντικά την πρόκληση. Το γενικό gameplay ισορροπεί μεταξύ arcade και simulation δράσης, με τις πάσες να μην είναι ιδιαίτερα αυτοματοποιημένες, τους κανονισμούς να εφαρμόζονται σωστά (επέλεξα Αγγλία, έπαιξα "βρώμικα" και κατέληξα με τρεις κίτρινες και μια κόκκινη στο πρώτο κίολας παιχνίδι!) και τους τερματοφύλακες να παίρνουν -επιτέλους- σωστές θέσεις.

Το παιχνίδι σας δίνει τη δυνατότητα να αγωνιστείτε σε Mundial, σε φιλικό της αρέσκειάς σας, σε Super League και -ναι, ναι, είναι γεγονός- σε Ελληνικό Πρωτάθλημα!!! Επιτέλους, θα μπορούμε να αναβιώσουμε συγκινητικές στιγμές από τα ντέρμπι Ολυμπιακού-ΠΑΟ -δεν γνωρίζω αν θα σφουρίζει ο Παπουτσέλης- (σημείωση αρχισυντάκτη: "Τι πρόβλημα υπάρχει με τον κορυφαίο Έλληνα διαιτητή;"), ενώ με την επιλογή Manager μπορείτε (ξέρετε εσείς, Sensible-άδες) να παραλάβετε τον... Απόλλωνα Αθηνών και να τον οδηγήσετε στα σαλόνια της Ευρώπης. Θα διαχειρίζεστε τα οικονομικά, ενώ θα είστε υπεύθυνοι για τα συστήματα αλλά και για τις μεταγραφές (φαντάζεστε τον Ronaldo στον Πανηλειακό;). Ως τώρα -επαναλαμβάνουμε ότι το παιχνίδι είναι σε πρώιμη μορφή- το Kick Off "παίζει" πολύ καλά.

Περιμένουμε την ώρα που θα κυκλοφορήσει για να το δούμε στην τελική του μορφή. Πάντως, ακόμα και τώρα, ο Μητσκώστας δεν παίζεται...



Στο τρισδιάστατο mode το παιχνίδι βρίσκεται στο επίπεδο του ανταγωνισμού.



Τα γραφικά τα βλέπετε, αλλά δυστυχώς δεν μπορείτε να ακούσετε το Γιώργο Μητσκώστα να μιμείται τον Χάρη Αλευρόπουλο.





# earthworm jim 3D



## Ξαναχτίζοντας

## ΞΑΝΑΧΤΙΖΟΝΤΑΣ

Ο ΠΙΟ ΓΛΙΩΔΗΣ ΣΟΥΠΕΡ ΗΡΩΑΣ  
 ΤΟΥ ΚΟΣΜΟΥ ΕΠΙΣΤΡΕΦΕΙ  
 ΣΤΙΣ ΚΟΝΣΟΛΕΣ ΝΕΑΣ ΓΕΝΙΑΣ



### info

Σύστημα: Sony PlayStation  
 Κατασκευαστής: Interplay  
 Παικτές: 1

## έναν θρῦλο





Ένας κόσμος γεμάτος hot-dogs, πίτες με κοράσι και πίτσα μπορεί να είναι ο δικός σας παράδεισος, αλλά η σάλτσα τσίλι μπορεί να σας ψήσει σε δευτερόλεπτα.



Αναπληρώστε την ενέργειά σας με αυτές τις κίτρινες φυσαλίδες και στη συνέχεια είστε ελεύθεροι να πάτε στο επόμενο level. Προσέξτε όμως τα zombies που χορεύουν disco (!) και τους δαιμονισμένους DJs.

## Η επιστροφή

Το να ελέγχετε σε ένα video game έναν ήρωα, ο οποίος σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού έχει χαμένες τις αισθήσεις του σίγουρα αποτελεί μια τρελή ιδέα, αλλά όσοι έχετε παίξει τα παλιότερα παιχνίδια της σειράς δεν θα εκπλαγείτε. Στο EJ 3D, λοιπόν, καλείστε να κάνετε όσα προαναφέρθηκαν. Μην τρομάζετε όμως γιατί η αυτή νέα περιπέτεια του Jim μοιάζει να είναι η καλύτερη από τις προηγούμενες. Η ιδέα για το παιχνίδι προήλθε από έναν καινούριο κατασκευαστή, τη VIS Interactive, τον οποίο επισκεφθήκαμε προκειμένου να διαπιστώσουμε πώς εξελισσόταν η προετοιμασία του παιχνιδιού, λίγο προτού παρουσιαστεί επίσημα στη φημισμένη έκδοση E3.

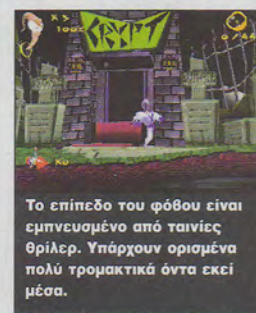
“Το Earthworm Jim 3D δείχνει να είναι η καλύτερη περιπέτεια του τρελού σκουληκιού.”

## ΤΡΕΛΟΚΟΜΕΙΟ

Μπορεί ο Jim να έχει ταξιδέψει σε αλλόκοτους κόσμους στο παρελθόν, ωστόσο κανένας από αυτούς δεν ήταν τόσο παρανοϊκός όσο αυτός του μυαλού του. Η ασυνήθιστη και πολύ διασκεδαστική εισαγωγή, μια παρωδία του James Bond που μπορεί και να μη συμπεριληφθεί στην τελική έκδοση του παιχνιδιού,



Οι ατάκες του Jim είναι πράγματι απολαυστικές.



Το επίπεδο του φόβου είναι εμπνευσμένο από ταινίες θρίλερ. Υπάρχουν ορισμένα πολύ τρομακτικά όντα εκεί μέσα.



Αυτοί οι τεράστιοι χορευτές είναι σχεδόν σίγουρο ότι δημιουργήθηκαν από τους προγραμματιστές της VIS, κάτω από την επήρεια ενός πράσινου ποτού αποτελούμενου από χυμό λεμόνι και κηροζίνη!



Οι προγραμματιστές έκαναν τον Jim μεγαλύτερο και πιο “κακό”, προκειμένου να δείχνει καλύτερος στις τρεις διαστάσεις.





Από bowling πώς πάτε; Σε αυτήν την πίστα ολόκληρη η ζωή σας στηρίζεται σε αυτό.



Οι προγραμματιστές κατέβαλαν μεγάλες προσπάθειες να χωρέσουν όλα αυτά τα γραφικά στα 2MB μνήμης του PSX και, όπως φαίνεται, τα κατάφεραν καλά.

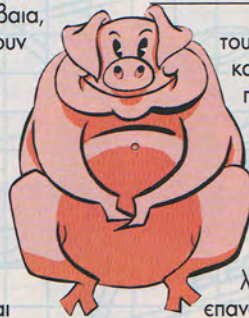
## Ο ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ



Ο ΚΥΡΙΟΣ ΤΗΣ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑΣ ΕΙΝΑΙ Ο ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΗΣ GARY USHAW, ΤΟΝ ΟΠΟΙΟ ΔΙΑΚΩΦΑΜΕ ΕΥΓΕΝΙΚΑ ( #@\*& ) ΚΑΙ ΡΩΤΗΣΑΜΕ ΓΙΑ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ. ΑΥΤΟ ΠΟΥ ΒΛΕΠΕΤΕ ΝΑ ΧΕΙΡΙΖΕΤΑΙ ΕΙΝΑΙ ΕΝΑ WORKING KIT ΓΙΑ ΤΟ PLAYSTATION (ΑΣΙΑΣ 5.000.000 ΔΡΑΧΜΩΝ), ΤΟ ΟΠΟΙΟ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ ΜΙΑ ΚΑΡΤΑ 8 MEGABYTE ΓΙΑ ΤΟ PLAYSTATION ΣΥΝΔΕΣΜΕΝΗ ΜΕ ΕΝΑ ΠΑΝΙΣΧΥΡΟ PC.

**P** τελειώνει βρίσκοντας τον Jim ξαπλωμένο φαρδύ πλατύ έπειτα από την προσγείωση ευτραφούς αγελάδας στο κεφάλι του, η οποία έπεσε από ένα δίολου ευκαταφρόνητο ύψος!!! Βέβαια, οι πιστοί οπαδοί του EJ θα γνωρίζουν ότι αυτά αποτελούν ρουτίνα για τη ζωή του. Οντας λοιπόν σε κόμα, ο Jim βρίσκεται να τριγυρνά στους διαδρόμους του μυαλού του. Το ατύχημα με την αγελάδα έχει μπερδέψει τους έξι βασικότερους τομείς του εγκεφάλου του και ο

Jim πρέπει να επιβάλει και πάλι την τάξη. Ετσι, οι τομείς του φόβου και της χαράς αποτελούν μερικές από τις υπέροχες τρισδιάστατες πίστες



“Όπως και στα παλιότερα παιχνίδια της σειράς, στο Earthworm Jim 3D το χιούμορ κυριαρχεί.”

του παιχνιδιού. Παρ’ όλες τις καινούριες δυνατότητες καθώς και τα πολλά όπλα που μπορεί να αποκτήσει ο Jim, ο χειρισμός του είναι πάρα πολύ φιλικός. Η VIS ξόδεψε αρκετό χρόνο μελετώντας παρόμοια 3D platform games (Mario 64, Gex 3D, Croc), προκειμένου να εντοπίσει τα πιθανά λάθη τους ώστε να μην τα επαναλάβει στο EJ 3D. Ετσι, έχει εξαλειφθεί το ενοχλητικό πρόβλημα του περιορισμένου οπτικού πεδίου που είχαν οι χαρακτήρες των προαναφερόμενων παιχνιδιών, ενώ και η δράση δεν είναι πλέον κατευθυνόμενη όπως στο Pandemonium, όπου κάνοντας ένα άλμα στο άπειρο ήξερες σίγουρα ότι θα προσγειωθείς κάπου σώος και αβλαβής.

### HIGHLIGHTS

Τα νέα 3D επίπεδα είναι πράγματι απολαυστικά. Χαρακτηριστικά αναφέρουμε το επίπεδο όπου ο Jim κάνει surf καβάλα σε ένα γουρούνι (αλά Crash Bandicoot), τον τελικό κακό Elvis Presley που για να τον

σκοτώσετε πρέπει να τον ταΐσετε μέχρι σκασμού με κομμάτια πίτσας και το όπλο που εκτοξεύει χαλασμένα δόντια, τα οποία αναπηδούν στο έδαφος μέχρι να βρουν κάτι να χτυπήσουν. Όπως και στα παλιότερα παιχνίδια της σειράς, το χιούμορ κυριαρχεί στο Earthworm Jim 3D. Βέβαια, το αν τα παλιά καλά συστατικά συνδυάζονται ιδανικά με την καινούρια εμφάνιση του παιχνιδιού θα το διαπιστώσουμε σε ένα full review μόλις πέσει η ολοκληρωμένη έκδοση του παιχνιδιού στα χέρια μας.



Τα παραφουσκωμένα μπράτσα του Jim σίγουρα θα του χρειαστούν στη νέα περιπέτειά του.





# MORTAL KOMBAT 4

**ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΠΟΥ ΕΓΡΑΨΕ ΙΣΤΟΡΙΑ ΚΑΙ ΚΑΘΙΕΡΩΘΗΚΕ ΩΣ ΤΟ ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΚΑΙ ΒΙΑΙΟΤΕΡΟ 2D BEAT-EM UP, ΕΠΑΝΕΡΧΕΤΑΙ ΣΤΙΣ ΤΡΕΙΣ ΔΙΑΣΤΑΣΕΙΣ.**

## Fatality!

Μετά το ανούσιο Mortal Kombat Trilogy, πιθανότατα θα σκεφτήκατε ότι το όλο θέμα με τα Mortal Kombat έχει εξαντληθεί. Όμως, σε αυτή την τέταρτη συνέχεια η κατασκευάστρια εταιρία του παιχνιδιού, η Midway, τα κατάφερε καλά. Τέρμα πια τα επίπεδα 2D sprites για το Mortal Kombat 4 και οι αιμοδιψείς δολοφόνοι του αποχτούν πλήρη 3D μορφή. Εχοντας διδαχθεί από τα πολλά λάθη του War Gods, το πρώτο 3D fighting παιχνίδι της Midway, το Mortal Kombat 4, υπόσχεται να είναι μία πιο διασκεδαστική εμπειρία. Ως συνήθως, η μάχη διαδραματίζεται σε μία ποικιλία αρένων σε διάφορους κόσμους, με τη διαφορά ότι το MK4 έχει εφοδιαστεί με όπλα που οι παίκτες μπορούν να πάρουν και να πετσοκόψουν κάπως ευκολότερα τους αντιπάλους τους, γεγονός που σημαίνει ότι όποιος βρεθεί κοντά τους θα αντιμετωπίσει σοβαρά προβλήματα. Ανάμεσα στα πολυάριθμα fatalities υπάρχουν μερικά πολύ αιματηρά, όπως αυτό στο οποίο ένας παίκτης εκσφενδονίζεται στις λεπίδες ενός γιγαντιαίου ανεμιστήρα και γίνεται κομμάτι! Εκτός από αυτά, δεν λείπουν όλες εκείνες οι... χαριτωμένες στιγμές βίας που νοσταλγούν οι κλασικοί φίλοι των Mortal Kombat. Αποκεφαλισμοί,



ακρωτηριασμοί και διαμελισμοί είναι στην ημερήσια διάταξη. Το ωραίο της υπόθεσης όμως είναι το ότι, ενώ η Nintendo επέμενε πως το Bio FREAKS (ένα άλλο παιχνίδι της GT), έπρεπε να υποστεί αλλαγές για να γίνει βέβαιο ότι κανείς δεν θα προσβληθεί από την παρουσία ενός γυναικείου χαρακτήρα που φορούσε κάπως πιο αποκαλυπτικά από το σύνηθες ρούχα (τι άλλο θα ακούσουμε πια!), η απουσία στο MK4 οποιουδήποτε σεξουαλικού υπονοούμενου σημαίνει ότι θα μπορούμε να απολαύσουμε τους ρέντες ποταμούς πηχτού αίματος χωρίς κανένα πρόβλημα - αν αυτό δεν είναι υποκρισία...

## ΦΙΛΟΙ ΑΠΟ ΤΑ ΠΑΛΙΑ

Πολλοί μαχητές από τα προηγούμενα παιχνίδια Mortal Kombat (όπως ο Sub Zero, ο Raiden και ο Johnny Cage) επέστρεψαν για ακόμα έναν αγώνα, ενώ συμμετέχουν και νέοι χαρακτήρες καθώς και ένας αριθμός κρυφών μαχητών. Η αλλαγή σε 3D σημαίνει ότι οι μαχητές



**Ο Johnny Cage φαίνεται θαμπά στον αέρα σαν ένα... εμ... λαμπερό πράσινο "πράγμα" που κινείται πολύ γρήγορα.**

έχουν περισσότερες δυνατότητες κινήσεων, ωστόσο η γωνία που παίρνει η κάμερα την περισσότερη ώρα είναι πλευρική, προκειμένου να διατηρηθεί το παραδοσιακό στιλ παιχνιδιού του Mortal Kombat. Τα Fatalities συνοδεύονται από πλήρη πολυγωνικά εφέ. Κατ' αυτόν τον τρόπο βλέπουμε πλέον τον χαμένο να πληρώνει το τίμημα της αποτυχίας του μάλλον με περισσότερη λεπτομέρεια από όση χρειαζόμαστε! Οι μάχες μοιάζουν σχεδόν με αυτές στα arcade μηχανήματα. Έτσι, οι φανατικοί του MK δεν θα δυσκολευτούν ιδιαίτερα με τις κινήσεις, οι οποίες παραδοσιακά περιλαμβάνουν το συνδυασμό πλήκτρων με μοχλό. Οι γνώμες στο γραφείο όσων είδαν το παιχνίδι δίστανται σχετικά με το πόσο καλό είναι (υπάρχει μια σχετική διαμάχη ανάμεσα σε αυτούς που προτιμούν το Mortal Kombat και σε εκείνους που αποτελούν το αντίπαλο στρατόπεδο, τους φανατικούς του Tekken), αλλά - ανεξάρτητα από την κατάληξη - μπορούμε να πούμε ότι το N64, σχεδόν δύο χρόνια μετά την εμφάνισή του, έχει αρχίσει να συνδέεται μία αξιοπρεπή συλλογή παιχνιδιών beat-em up.



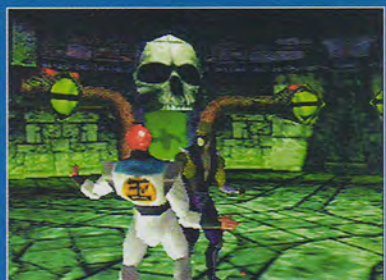
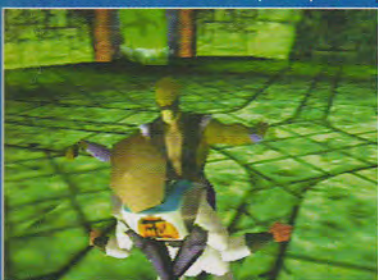
**PIXEL**  
Next-Generation



**info**  
Σύστημα: Nintendo 64  
Κατασκευαστής:  
GT Interactive  
Παίκτες: 1-2

## ΠΡΟΟΠΤΙΚΕΣ:

θα φέρει τα κλασικά Mortal Kombat στη νέα, τρισδιάστατη εποχή.



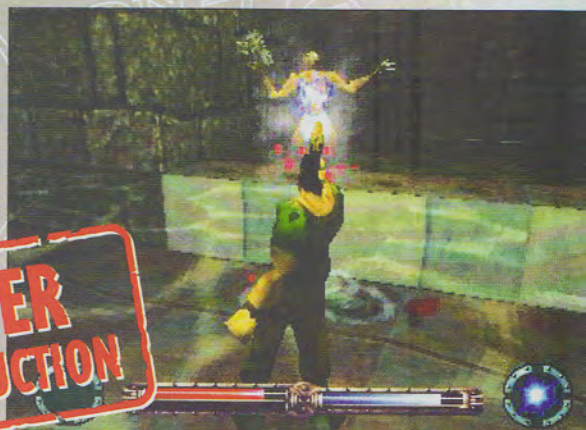


# ODT or die trying

**ΚΑΤΩ ΑΠΟ ΑΠΟΛΥΤΗ ΜΥΣΤΙΚΟΤΗΤΑ Η PSYGNOSIS ΕΤΟΙΜΑΖΕΙ ΤΟ ΤΕΛΕΙΟΤΕΡΟ ARCADE ADVENTURE ΟΛΩΝ ΤΩΝ ΕΠΟΧΩΝ. ΟΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΙ ΤΟΥ ΠΙΣΤΕΥΟΥΝ ΟΤΙ ΤΟ ΟΔΤ ΘΑ ΦΕΡΕΙ ΤΗΝ ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗ ΣΤΟ ΧΩΡΟ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ.**

**Δεν υπερβάλλουμε!**

Δεν είναι δυνατόν να ικανοποιηθούν όλοι οι παίκτες με ένα παιχνίδι, ωστόσο με το ODT επιβάλλεται η αναθεώρηση των απόψεων. Πρόκειται για ένα τρίτου προσώπου 3D action adventure, το οποίο αναμειγνύει τη δράση ενός κλασικού shoot'em up με τη στρατηγική ενός RPG adventure. Το αποτέλεσμα δείχνει εξαιρετικά ελπιδοφόρο, αν αναλογιστεί κάποιος ότι το ODT έχει πάρει τα καλύτερα στοιχεία από παιχνίδια-κορυφές του είδους, όπως το The Chaos Engine (ατμόσφαιρα, εμφάνιση), το Tomb Raider (πληθώρα κινήσεων, οπτικές γωνίες, εξερεύνηση), τα Loaded και One



Όπου υπάρχει δυνατότητα, η κάμερα πλησιάζει τόσο ώστε να μπορείτε να θαυμάσετε τα ειδικά εφέ και τους εκπληκτικά σχεδιασμένους εχθρούς.



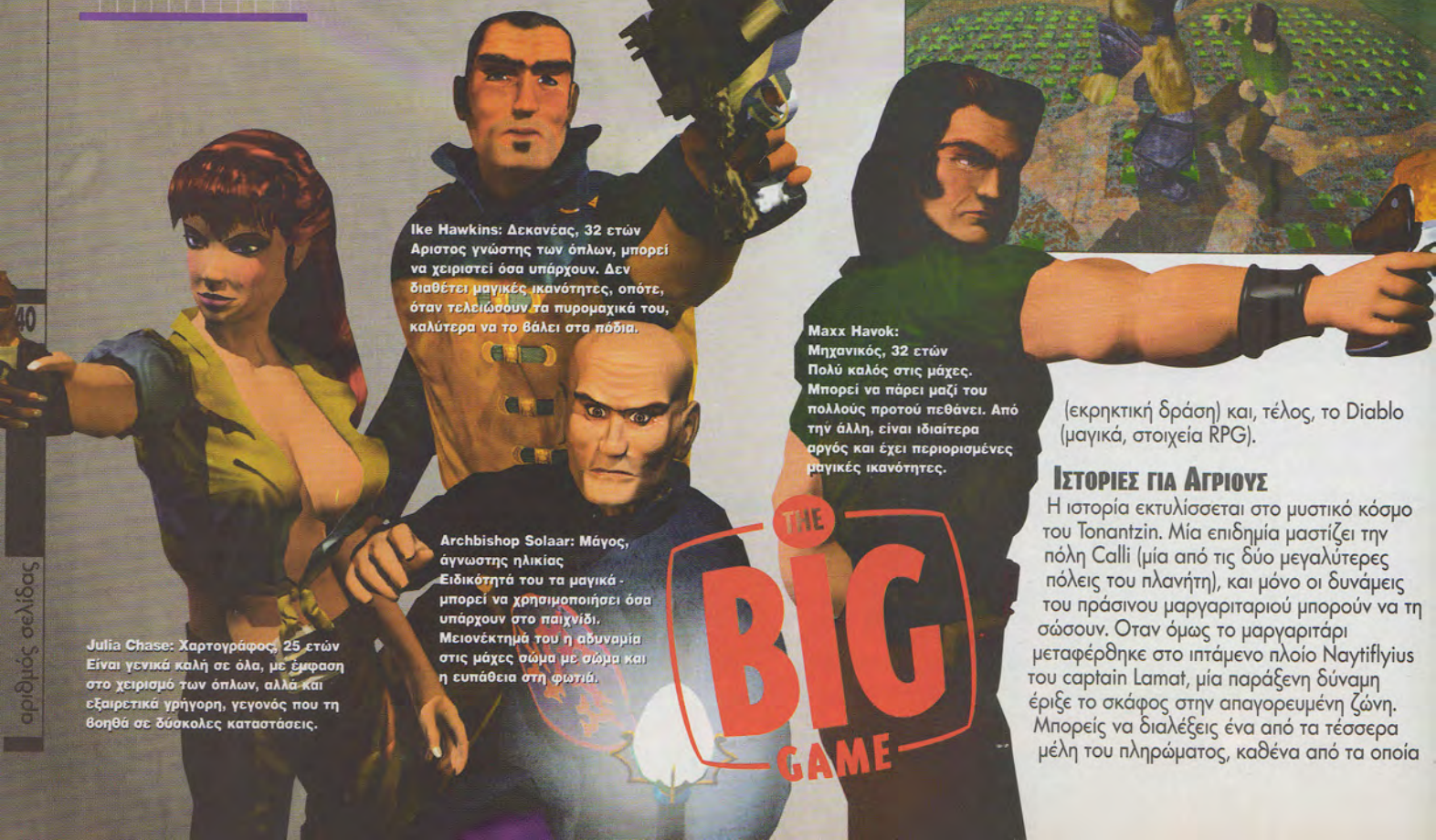
## info

Σύστημα: Sony Playstation  
Κατασκευαστής: Psygnosis  
Παίκτης: 1

Του Κώστα Δάτσου

40

αριθμός σελίδας



**Ike Hawkins:** Δεκανέας, 32 ετών. Άριστος γνώστης των όπλων, μπορεί να χειριστεί όσα υπάρχουν. Δεν διαθέτει μαγικές ικανότητες, οπότε, όταν τελειώσουν τα πυρομαχικά του, καλύτερα να το βάλει στα πόδια.

**Maxx Havok:** Μηχανικός, 32 ετών. Πολύ καλός στις μάχες. Μπορεί να πάρει μαζί του πολλούς προτού πεθάνει. Από την άλλη, είναι ιδιαίτερα αργός και έχει περιορισμένες μαγικές ικανότητες.

**Archbishop Solaar:** Μάγος, άγνωστη ηλικίας. Ειδικότητά του τα μαγικά - μπορεί να χρησιμοποιήσει όσα υπάρχουν στο παιχνίδι. Μειονέκτημά του η αδυναμία στις μάχες σώμα με σώμα και η ευπάθεια στη φωτιά.

**Julia Chase:** Χαρτογράφος, 25 ετών. Είναι γενικά καλή σε όλα, με έμφαση στο χειρισμό των όπλων, αλλά και εξαιρετικά γρήγορη, γεγονός που τη βοηθά σε δύσκολες καταστάσεις.

(εκρηκτική δράση) και, τέλος, το Diablo (μαγικά, στοιχεία RPG).

### ΙΣΤΟΡΙΕΣ ΓΙΑ ΑΓΡΙΟΥΣ

Η ιστορία εκτυλίσσεται στο μυστικό κόσμο του Tonantzin. Μία επιδημία μαστίζει την πόλη Calli (μία από τις δύο μεγαλύτερες πόλεις του πλανήτη), και μόνο οι δυνάμεις του πράσινου μαργαριταριού μπορούν να τη σώσουν. Όταν όμως το μαργαριτάρι μεταφέρθηκε στο ιπτάμενο πλοίο Naytilyius του captain Lamat, μία παράξενη δύναμη έριξε το σκάφος στην απαγορευμένη ζώνη. Μπορείς να διαλέξεις ένα από τα τέσσερα μέλη του πληρώματος, καθένα από τα οποία



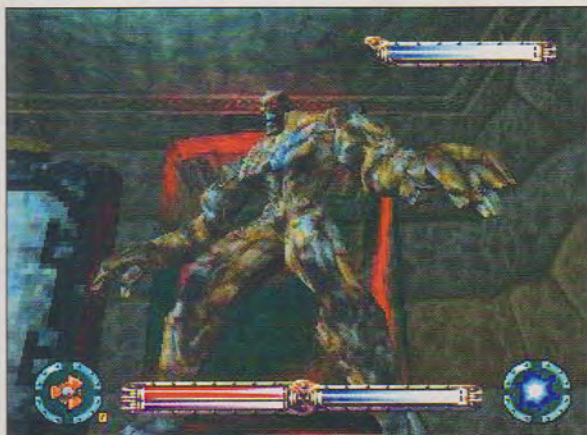




Ο real-time φωτισμός του παιχνιδιού δείχνει πολύ εντυπωσιακός.



Δεν έχει σημασία πού βρίσκεστε, τα τέρατα θα σας θρουν. Αυτή η πσίνα δεν είναι η καλύτερη κρυψώνα.



Αυτό το τεράστιο πέτρινο τέρας είναι σχεδιασμένο τέλεια και γεμίζει τη μισή οθόνη. Η καλύτερη επιλογή, αν το αντικρίσετε, είναι η... φυγή.



Ίδιου ένα δείγμα των αρχικών σχεδίων του παιχνιδιού σε χαρτί.



Το animation έχει υλοποιηθεί, όπως προτάζει η μόδα, με motion capturing.



Κάπως έτσι κατασκευάζονται οι πιστές των παιχνιδιών. Προσέξτε τα wireframe σχέδια στο βάθος.



Άλλο ένα δείγμα των προσεδίων των γραφικών του ODT.

έχει διαφορετικές ικανότητες στα όπλα, τα μαγικά, τη σωματική δύναμη και τη μαχητική εμπειρία. Το αποτέλεσμα είναι ότι κάθε ήρωας πρέπει να ενεργήσει διαφορετικά από τον άλλον προκειμένου να ολοκληρώσει το παιχνίδι, γεγονός που αυξάνει την αντοχή του ODT στο χρόνο. Ο τελικός στόχος όμως παραμένει ο ίδιος: Ένας οκταώροφος πύργος σε περιμένει να τον εξερευνήσεις με σκοπό να βρεις καύσιμα για το σκάφος. Για κάθε όροφο θα χρειαστεί αρκετός χρόνος μέχρις ότου ολοκληρωθεί, αφού είναι χωρισμένος σε περισσότερους από 75 τομείς - ακούγεται μοναδικό, δεν συμφωνείτε; Η Psygnosis κατάφερε να δημιουργήσει ένα παιχνίδι με αδιάκοπη δράση, μάχες σώμα με σώμα, πολλούς και έξυπνους γρίφους και πληθώρα αιμοσταγών τεράτων. Στην κίνηση των χαρακτήρων χρησιμοποιήθηκαν οι τελευταίες τεχνικές motion capturing, και το αποτέλεσμα είναι ο τέλειος ρεαλισμός στην κίνηση του ήρωα, σε συνδυασμό με την άμεση ανταπόκρισή του στο χειριστήριο. Τελειώνοντας κάθε όροφο αποκτάς πόντους εμπειρίας, τους οποίους μπορείς να ανταλλάξεις με δυνατότερα όπλα ή να χρησιμοποιήσεις προκειμένου να αυξήσεις τα σωματικά προσόντα σου.

**Μπαμ, Μπουμ**

Υπάρχουν τέσσερα όπλα τα οποία μπορούν να αναβαθμιστούν σε τέσσερα levels και δεκαέξι μαγικά που έχουν αμυντική ή επιθετική χρήση. Δεκάδες



" Το παιχνιδάκι είναι κατά 60% έτοιμο και μέχρι στιγμής δείχνει συναρπαστικό. Ας ελπίσουμε η τελική του έκδοση να διατηρηθεί σε αυτό το επίπεδο".

παράξενα τέρατα περιπολούν σε όλους τους ορόφους με διαφορετικές προδιαθέσεις [π.χ. φόβος, θυμός, πείνα(!)], ενώ μερικά από αυτά είναι άριστοι χειριστές όπλων και μαγικών δυνάμεων. Επίσης, υπάρχει η δυνατότητα εξερεύνησης αλλά και καταστροφής οπδήποτε υπάρχει στην οδόνη. Η ταχύτητα του παιχνιδιού δεν πέφτει κάτω από τα 30 frames, ενώ τα FMV video είναι εντυπωσιακά.

Αν σκεφτούμε ότι το ODT είναι έτοιμο κατά 60-65%, μπορούμε να πούμε ότι το παιχνίδι δείχνει υπερβολικά καλό. Βέβαια, τα περιθώρια για κριτική είναι μικρά ακόμα, αφού δεν έχουν προστεθεί πολλοί εχθροί και αρκετά στοιχεία λείπουν.

Οπως και να 'ναι, προσπαθούμε να βρούμε περισσότερες λεπτομέρειες για το παιχνίδι, ώστε να σας τις παρουσιάσουμε σε επόμενο τεύχος.







(Σημείωση αρχισυντάκτη: Εσπαγα το κεφάλι μου για να πείσω κάποιον συντάκτη να πάρει τους δρόμους, με 40 βαθμούς υπό σκιά, προκειμένου να γράψει τη "Βόλτα στα μαγαζιά" αυτού του μήνα. Ξαφνικά, μου ήρθε η κατάλληλη ιδέα: "Θα τον στείλω σε ένα μαγαζί κοντά στη θάλασσα. Πού θα πάει, θα τον πείσω" σκέφτηκα. Κάτι τέτοια κίνητρα έπρεπε να σκαρφίζομαι όλες αυτές τις μέρες, για να πείσω τους συντάκτες μου να στρωθούν στη δουλειά.)

**Η** ανάγκη για μπάνιο στη θάλασσα έφτασε στο απροχώρητο. Η βόλτα στα μαγαζιά ήταν μια καλή δικαιολογία για "δραπέτευση" και μπανάκι. Αλλωστε και η επιλογή του μέρους από τους προϊσταμένους ήταν ταιριαστή. "Θα πας στο Μαρκόπουλο", μου είπαν, και οι παραλίες στο λίγο πιο μακρινό Πόρτο Ράφτη φαντάζουν ιδιαίτερα ελκυστικές σε σχέση με τα καθημερινά μπάνια ιδρώτα στο κέντρο της πόλης.

Στο δρόμο ελάχιστα μαγαζιά και όλα πήγαιναν κατ' ευχήν. Λίγο πριν από τον προορισμό, λίγο η πείνα, λίγο η ανυπόφορη ζέστη, σαν το τραγούδι των Σειρήνων καλούσαν στο Μαρκόπουλο. Ένα μικρό διαλειμματάκι, τόσο δα, για συνέντευξη και μετά κατευδείαν για βουτιές.

Μια παρέα με ποδήλατα περίμενε έξω από ένα μαγαζί και μιλούσε για κάποιο πρωτάθλημα World Cup '98...

Η επιγραφή του καταστήματος ανέφερε "Number One Computer House", ο κόσμος δε που όλο και ερχόταν ήταν ο καλύτερος μάρτυρας για το αληθές του ονόματος. Δεν πέρασαν δύο λεπτά και ένας κύριος γεμάτος χαρά και χαμόγελο άνοιξε το μαγαζί. Στα ράφια υπήρχαν τίτλοι, τους οποίους ακόμη και στο κέντρο της Αθήνας

**ΒΟΛΤΑ ΣΤΑ... ΜΑΓΑΖΙΑ!**

**NUMBER ONE**

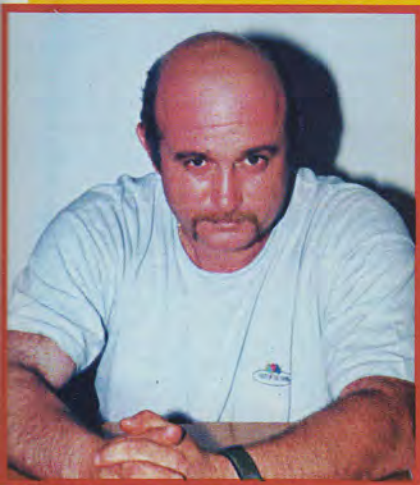
**COMPUTER HOUSE**



δυσκολεύεσαι να βρεις (βλ. Forsaken), οι δε συνθήκες ήταν ευνοϊκότερες για συνέντευξη (αν εξαιρέσουμε τη φασαρία που προσδευτικά αυξανόταν), αφού ο κ. Νίκος Κωνσταντινίδης έπαιξε τελευταίος. Η παρέα και το καφεδάκι, το μαγαζί και το χιούμορ του ιδιοκτήτη έσβησαν και την ανάγκη για μπάνιο. Οι πράγματα καλές τιμές αποτέλεσαν ένα καλό αντικείμενο για κουβεντούλα. Όμως οι αθλητικές "υποχρεώσεις" κάλεσαν τον κ. Κωνσταντινίδη και μια ασυνείδητη ματιά στο ρολόι έφερε ξανά την πικρία του χρόνου που πέρασε. Πάντως, είτε βρίσκεστε εκεί κοντά για τα μπάνια σας είτε ταξιδεύετε συχνά (μόνιμος κάτοικος που να μην είναι και θαμώνας του μαγαζιού δεν υπάρχει), σίγουρα θα βρείτε εκεί ό,τι θα χρειαστεί η πολυαγαπημένη σας κονσόλα. Το να μπορείς να πάρεις το παιχνίδι που σου αρέσει από ένα μαγαζί δίπλα στη θάλασσα που κάνεις τα μπάνια σου πρέπει να είναι φοβερή αίσθηση. Θα τη δοκιμάσουμε λίαν συντόμως.



**Το Number One Computer House βρίσκεται στο Μαρκόπουλο, στην οδό Παπαβασιλείου 30. Το τηλέφωνό του είναι 0299-40125.**



Ο κ. Νίκος Κωνσταντινίδης, πάντα γελαστός και με το κατάλληλο αστείο έτοιμο για κάθε περίπτωση, δεν θα αρνηθεί να σας βοηθήσει στο όποιο πρόβλημά σας γύρω από την κονσόλα και τον υπολογιστή.

**Pixel Next Generation:** Κύριε Κωνσταντινίδη, πότε ξεκίνησε το "Number One Computer House";  
**Νίκος Κωνσταντινίδης:** Πριν από δύο χρόνια, πιο πολύ από προσωπικό ενδιαφέρον για τους

υπολογιστές και τις κονσόλες αλλά και λόγω της συναναστροφής με τα παιδιά.

**P.N.G.:** Η αρχή αυτή ήταν πιο εύκολη ή δύσκολη εδώ σε σχέση με την Αθήνα;

**N.K.:** Η Αθήνα έχει 4.000.000 κόσμο. Εδώ οι 3.000 με 4.000 κάνουν τα πράγματα σαφώς πιο δύσκολα. Πάντως, προσπαθούμε και τα φέρνουμε βόλτα.

**P.N.G.:** Πόσο εύκολο είναι να παραμείνει κάποιος "Νούμερο ένα";

**N.K.:** Υπάρχει σίγουρα ο ανταγωνισμός με τη μεγάλη αγορά της Αθήνας, όπου πολλοί προσφεύγουν για να βρουν κάτι που αποκλείουν να το έχεις και εσύ. Σίγουρα, είναι δύσκολο.

**P.N.G.:** Κάποια σχέδια για το μέλλον;

**N.K.:** Αν προχωρήσει έτσι καλά και στο μέλλον η υπόθεση της κονσόλας, υπάρχει πάντα χώρος για ένα ακόμη μαγαζί εδώ γύρω. Η αγορά στην Αθήνα σίγουρα είναι κορεσμένη.

**P.N.G.:** Η μικρή πόλη ευθύνεται για το ότι είστε και φίλοι με τους πελάτες ή κάποια κρυφή συνταγή;

**N.K.:** Στην επαρχία δεν είσαι απρόσωπος. Σε βλέπουν ως φίλο και οφείλεις και εσύ να είσαι πραγματικός φίλος.

**P.N.G.:** Υπήρξε ποτέ κάποια απαίτηση που δεν μπορούσατε να καλύψετε;

**N.K.:** Ειδικά σε εποχές εορτών οι απαιτήσεις "τρέχουν", οι εταιρίες πιέζονται και τελικά πρέπει να τρέξεις και εσύ για να καλύψεις ό,τι μπορείς. Σε γενικές γραμμές, πάντως, οι εταιρίες βοηθούν και εξάλλου η απόσταση από την Αθήνα δεν είναι και τόσο μεγάλη.

**P.N.G.:** Κατά τη διάρκεια του Μουντιάλ αυξήθηκαν οι πωλήσεις των football games. Από το Μουντομπάσκετ, τι περιμένετε;

**N.K.:** Αν και έχουμε πολύ καλό μπάσκετ σε εθνικό επίπεδο, το ποδόσφαιρο έχει τον πρώτο λόγο. Αν βγει καμιά έκπληξη, ένα τέλειο μπάσκετ, τότε θα πουλήσει. Όμως, κακά τα ψέματα, το μπάσκετ δεν πουλάει.

**P.N.G.:** Πόσο καλοκαιρινές μπορεί να είναι οι κονσόλες;

**N.K.:** Αφού ο κόσμος φεύγει και πηγαίνει στη θάλασσα, δεν είναι τόσο καλοκαιρινές. Ακόμη και λόγω Μουντιάλ και άλλων τέτοιων περιστάσεων το καλοκαίρι η αγορά πέφτει σε αντίθεση με το χειμώνα.

**-P.N.G.:** Θα δώσετε μία καλοκαιρινή ευχή για όσους έφυγαν ή θα φύγουν για διακοπές;

**-N.K.:** Καλά μπάνια και με το καλό να επιστρέψουν.



# TOTAL NBA 98

**TOTAL NBA '98: ΜΕ ΤΟ ΤΡΙΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΗΣ ΓΝΩΣΤΗΣ ΠΕΤΥΧΗΜΕΝΗΣ ΣΕΙΡΑΣ, Η SONY ΠΡΟΣΠΑΘΕΙ ΝΑ ΔΙΑΤΗΡΗΣΕΙ ΤΑ ΚΕΚΤΗΜΕΝΑ. ΠΟΣΑ ΟΜΩΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΠΑΣΚΕΤ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΑΠΟΡΡΟΦΗΣΕΙ ΑΚΟΜΗ Η ΑΓΟΡΑ ΤΟΥ PLAYSTATION;**

## Ποιος το ξέρει...

Ένα καινούριο παιχνίδι μπάσκετ, στους χαλεπούς καιρούς που ζούμε, σίγουρα δεν αποτελεί κοινοτοπία. Όταν όμως κάνουμε λόγο για τη σειρά Total NBA, το "αφάνγκατέ" δηλαδή (άτσα το γαλλικό!) των παιχνιδιών καλαθοσφαίρισης, τότε, ε, ας πάει το παλιόμπελο, αξίζει να



## PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sony PlayStation  
Κατασκευαστής: Sony  
Διάρθρωση: Sony Hellas



Single Player

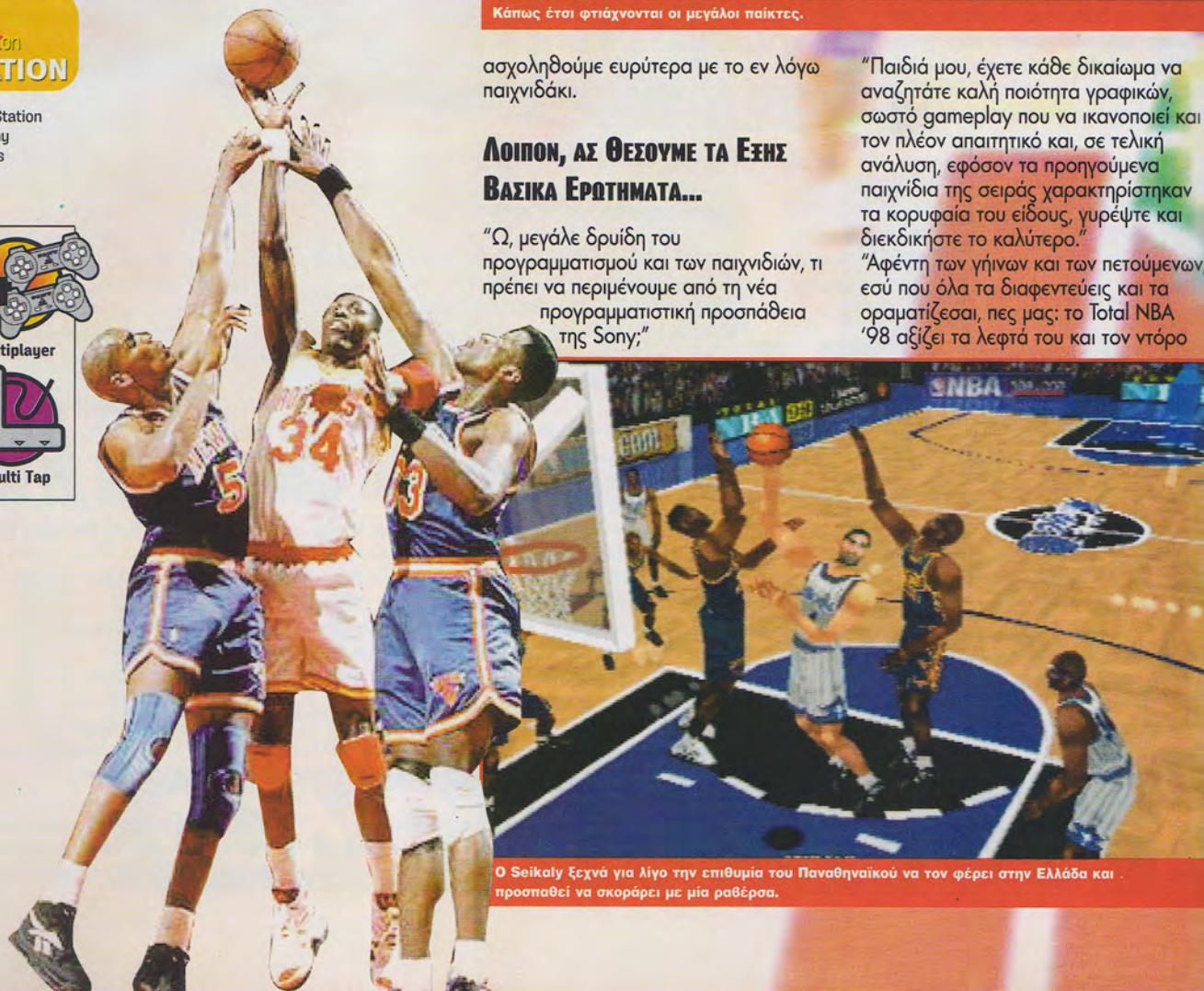
Multiplayer



Memory Card



Multi Tap



Κάπως έτσι φτιάχνονται οι μεγάλοι παίκτες.

ασχληθούμε ευρύτερα με το εν λόγω παιχνίδι.

## ΛΟΙΠΟΝ, ΑΣ ΘΕΣΟΥΜΕ ΤΑ ΕΞΗΣ ΒΑΣΙΚΑ ΕΡΩΤΗΜΑΤΑ...

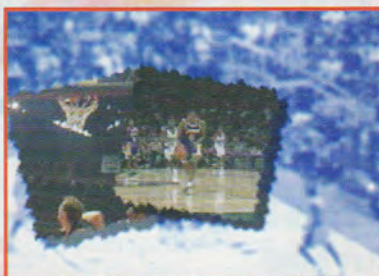
"Ω, μεγάλη δριΐδη του προγραμματισμού και των παιχνιδιών, τι πρέπει να περιμένουμε από τη νέα προγραμματιστική προσπάθεια της Sony;"

"Παιδιά μου, έχετε κάθε δικαίωμα να αναζητάτε καλή ποιότητα γραφικών, σωστό gameplay που να ικανοποιεί και τον πλέον απαιτητικό και, σε τελική ανάλυση, εφόσον τα προηγούμενα παιχνίδια της σειράς χαρακτηρίστηκαν τα κορυφαία του είδους, γυρέψτε και διεκδικήστε το καλύτερο."

"Αφέντη των γήινων και των πετούμενων, εσύ που όλα τα διαφεντεύεις και τα οραματίζεις, πες μας: το Total NBA '98 αξίζει τα λεφτά του και τον ντόρο

Ο Σεϊκατς ξεχνά για λίγο την επιθυμία του Παναθηναϊκού να τον φέρει στην Ελλάδα και προσπαθεί να σκοράρει με μία ραβέσσα.





Πρόκειται σίγουρα για φάουλ, αλλά θα το σφουρίζει η γκριζα θέληση;

"Έχει και παίκτες με μαλλί 'άφρο';"  
"Έχει."  
"Έχει και Jordan;"  
"Μην το παρακάνετε..."

## ΑΥΤΑ ΕΙΝΑΙ REPLAYS



Το TOTAL NBA 98 ΈΧΕΙ ΤΑ ΚΑΛΥΤΕΡΑ REPLAYS ΑΠΟ ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΑΚΙΑ ΜΠΑΣΚΕΤ. ΟΧΙ ΜΟΝΟ ΣΙΑΣ ΕΠΙΤΡΕΠΕΙ ΝΑ ΔΕΙΤΕ ΣΕ ΕΠΑΝΑΛΗΨΗ ΉΝΑ ΑΡΚΕΤΑ ΜΕΓΑΛΟ ΔΙΑΣΤΗΜΑ ΤΟΥ ΑΓΩΝΑ, ΑΛΛΑ ΚΑΙ ΝΑ ΕΛΕΓΞΕΤΕ ΠΛΗΡΩΣ ΤΗΝ ΚΑΜΕΡΑ ΤΟΥ REPLAY, ΩΣΤΕ ΝΑ ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΤΕ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΚΡΥΦΕΣ ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΕΣ ΠΟΥ ΔΕΝ ΓΙΝΟΝΤΑΙ ΕΥΚΟΛΑ ΑΝΤΙΑΠΗΤΕΣ ΣΤΗ ΡΟΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ. ΜΑΛΙΣΤΑ, ΚΑΤΑ ΤΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΤΗΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗΣ ΤΟΥ REPLAY, ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΕΣΟΜΟΙΩΝΕΙ ΜΕ ΟΜΟΡΦΟ ΤΡΟΠΟ ΤΗΝ ΠΑΡΑΜΟΡΦΩΣΗ ΤΗΣ ΕΙΚΟΝΑΣ ΤΟΥ VIDEO ΩΤΑΝ ΓΥΡΙΖΕΙ ΜΕ ΤΑΧΥΤΗΤΑ ΠΙΣΩ ΤΗΝ ΚΑΣΕΤΑ.

**"Έχει όλα τα εφόδια για να ξεχωρίσει."**

που γίνεται γύρω από το όνομά του;"  
"Παιδιά μου (δix), πιστεύω πως ναι."  
"Πες μας, μεγάλη κριτή παιχνιδιών για PlayStation, κρύβει άσους στο μανίκι του το παιχνίδι; Έχει νέα κόλπα να παρουσιάσει;"  
"Ναι."  
"Έχει όλα τα γήπεδα, όλα τα rosters και όλες τις γενικά γνωστές επιλογές;"  
"Ναι."  
"Έχει κι όλους τους καινούριους κανονισμούς, συμπεριλαμβανομένης της 'no charge' περιοχής μέσα στη ρακέτα;"  
"Ναι."  
"Έχει και draft;"  
"Έχει."

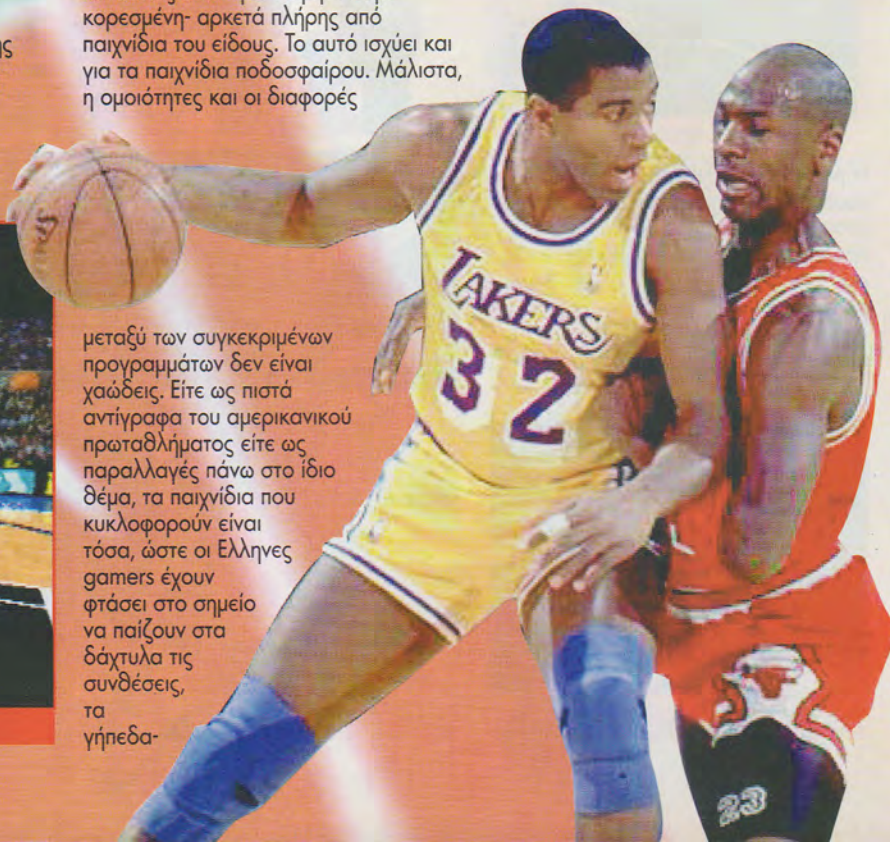
### ΠΑΡΑΣΥΝΙΗΜΑ

Λοιπόν, αρκετά με τους χρησμούς. Εφτασε, νομίζω, η κατάλληλη στιγμή να αναφερθούμε στο παιχνίδι διεξοδικότερα. Το Total NBA '98 είναι αυτό που δηλώνει το όνομά του: Ένας εξομοιωτής μπάσκετ. Ως τέτοιος δεν έχει καμία, μα καμία πρωτοτυπία να εισαγάγει στο χώρο του PlayStation. Η γνώμη μάλιστα του υπογράφοντος είναι ότι η αγορά της αγαπημένης μας κοσσόλας είναι -για να μην πούμε κορεσμένη- αρκετά πλήρης από παιχνίδια του είδους. Το αυτό ισχύει και για τα παιχνίδια ποδοσφαίρου. Μάλιστα, η ομοιότητες και οι διαφορές



Άλλη μια μονομαχία στον αέρα.

μεταξύ των συγκεκριμένων προγραμμάτων δεν είναι χαώδεις. Είτε ως πιστά αντίγραφα του αμερικανικού πρωταθλήματος είτε ως παραλλαγές πάνω στο ίδιο θέμα, τα παιχνίδια που κυκλοφορούν είναι τόσα, ώστε οι Έλληνες gamers έχουν φτάσει στο σημείο να παίζουν στα δάχτυλα τις συνδέσεις, τα γήπεδα-





## ΧΟΡΕΥΟΝΤΑΣ ΣΤΟΥΣ ΑΙΘΕΡΕΣ



έδρες, τη δυναμικότητα και τα κουσούρια των περισσότερων επαγγελματικών ομάδων. (Εδώ προδίδεται και η συνηθισμένη αρτηριοσκληρώση των προγραμματιστών στο να δημιουργήσουν ένα παιχνίδι πλησιέστερο στα ευρωπαϊκά πρότυπα και τις ομάδες.)



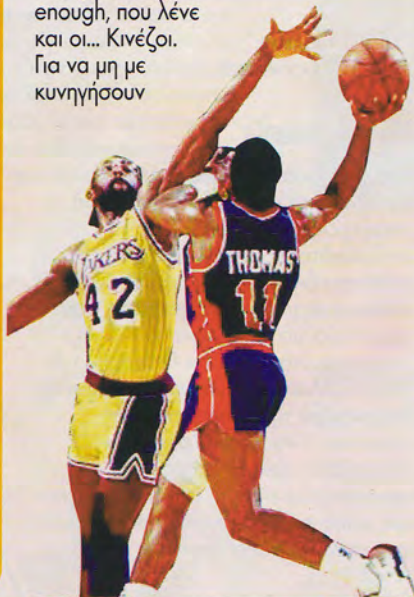
Η κατάκτηση του rebound απαιτεί προσπάθεια και ιδρώτα.

## ΕΝΑ ΠΡΟΒΛΗΜΑ ΓΕΝΙΚΟΤΕΡΟ

Βεβαίως, το κακό δεν περιορίζεται μόνο στα παιχνίδια μπάσκετ και ποδοσφαίρου. Οι προγραμματιστές μριζονται "ψητό" και βαράνε στο ψαχνό. Έχουμε στην κυριολεξία κατακλυστεί από δεκάδες beat'em up, shoot'em up και driving games. Κάποια είναι εξαιρετικά, κάποια άλλα υποδεέστερα. Το θέμα βρίσκεται αλλού. Δεν μπορεί να έχει στερέψει η δημιουργική φαντασία των εταιριών. Εμείς οι παλιότεροι gamers, που ζήσαμε τα "πέτρινα χρόνια" των Spectrum και των Amstrad, έχουμε να καταθέσουμε τη μαρτυρία μιας εποχής πολύ πλουσιότερης σε έμπνευση και δημιουργία.

## Η ΠΡΩΤΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ ΕΙΝΑΙ ΑΥΤΗ ΠΟΥ ΜΕΝΕΙ

Εντάξει, enough is enough, που λένε και οι... Κινέζοι. Για να μη με κυνηγήσουν



Ο αμυντικός του Orlando σε ρόλο Φασούλα ρίχνει μια μεγαλοπρεπή τάπα.

οι τύποι από τη Sony, έχω να σας πω ότι παρά την έλλειψη πρωτοτυπίας μέσα σε μία απαιτητική αγορά που δεν ξαφνιάζεται εύκολα, το Total NBA '98 έχει όλα τα εφόδια για να ξεχωρίσει. Στην τελική, πρόκειται για ένα καλό και προσεγμένο παιχνίδι, ικανό (και εμείς, κύριοι, δεν γλείφουμε κανέναν!) να χτυπήσει την πρωτιά στα παιχνίδια μπάσκετ για το PlayStation. Λοιπόν, νιώθετε έτοιμοι; Φορέστε τα "Snickers" σας και... μπούκα στο γήπεδο για το τζάμπολ!

## 5 ΑΥΤΟΙ, 5 ΚΑΙ ΕΜΕΙΣ

Το παιχνίδι ξεκινά με τη γνωστή και δοκιμασμένη στην κονσόλα μας συνταγή ενός "δυνατού" εισαγωγικού βίντεο υπό τους ήχους της απαραίτητης μαύρης μουσικής. Σκηνές με μπασίματα, lay-up, εντυπωσιακά καρφώματα και θανατηφόρες σταυρωτές ντρίπλες από τους κορυφαίους άσσους του NBA διανθίζουν την εισαγωγή. Στη συνέχεια,



Ο πιο ατομιστής playmaker του NBA κατεβάζει την μπάλα.

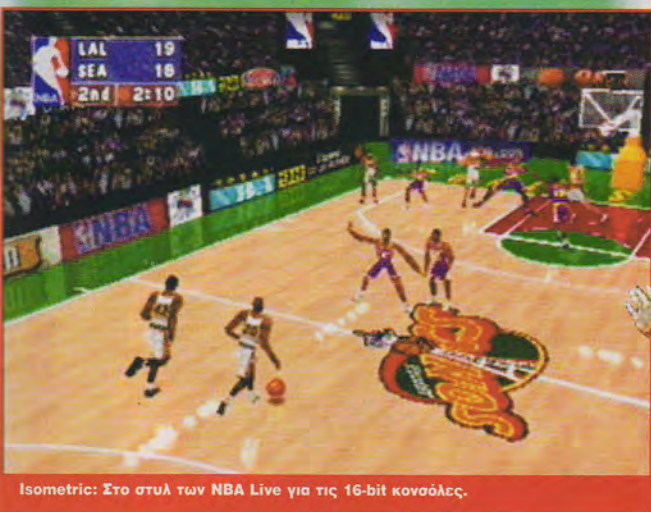




Full Court Camera: Αποψη όλου του γηπέδου με μικρούς σε μέγεθος παίκτες.



End Camera: Πίσω από τη μπάσκέτα, όπως στο Slam 'n' Jam.



Isometric: Στο στιλ των NBA Live για τις 16-bit κονσόλες.

επιλέγετε το είδος (επίδειξη, πρωτάθλημα ή play off) που σας ενδιαφέρει, καθώς και το επίπεδο δυσκολίας. Οι ικανότητές σας κυμαίνονται από αυτές του αρχάριου έως και τις ανάλογες ενός πραγματικού all-star παίκτη. Μπορείτε να επιλέξετε οιαδήποτε από τις ομάδες του επαγγελματικού πρωταθλήματος των Αμερικανών σας κάνει κέφι και να την οδηγήσετε από την αφάνεια στην κορυφή. (Επειδή το παιχνίδι σέβεται τον εαυτό του, στην αρχή τουλάχιστον, μέχρι να εξοικειωθείτε με το άθλημα ο αντίπαλος θα σας κλείνει με άνεση το σπίτι.)

### Σ' ΩΡΑΙΟΣ!

Βεβαίως προσφέρεται και η επιλογή να δημιουργήσετε τον παίκτη της αρεσκείας σας, με ένα ομολογουμένως αρκετά χαριτωμένο σύστημα, εύκολο στη χρήση και απολαυστικό στο αποτέλεσμα. Μπορείτε να "δώσετε πνοή" σε αθλητές διαφορετικού ύψους, κιλών, με μαλλιά μαύρα, κόκκινα, ξανθά έως και άφρο(!), διοπτροφόρους ή κορδελάκηδες, χοντρούς και κοκαλιάρηδες, θεούς του μπάσκετ ή ρούχλες πραγματικούς. Και φυσικά, μεταγράφετε, αποδεσμεύετε όποιους επιθυμείτε και γενικά διαμορφώνετε τη σύνθεση όπως γουστάρετε. Το νέο όμως στοιχείο του παιχνιδιού είναι η επιλογή να συμμετέχει η ομάδα σας στη διαδικασία των "draft". Η ομάδα σας (franchise όπως την αποκαλούν οι Αμερικανοί), ανάλογα με την ισχύ και τη δυναμικότητα που παρουσιάζει, μπαίνει στη διαδικασία "μοιρασιάς" των αθλητών από την αρχή, χωρίς τη δική

σας παρεμβολή σύμφωνα με τους κανόνες που ισχύουν σε ένα τυπικό draft της National Basketball Association. Δοκιμάστε το. Το αποτέλεσμα είναι εκπληκτικό, καθώς αλλάζει με αυτό τον τρόπο όλη η εικόνα του πρωταθλήματος και, όπως το δυναμικό των ομάδων διαμορφώνεται εκ νέου, τονώνεται ανάλογα και το ενδιαφέρον του παίκτη. Αφού εντέλει ξεμπερδέψετε με το καλό με την εισαγωγική διαδικασία, φτάνει και η ώρα του αγωνιστικού μέρους.

### ΣΑΝ ΝΑ ΗΞΑΣΤΕ ΕΚΕΙ

Ως οπτικό θέαμα το παιχνίδι δεν έχει να ζηλέψει τίποτα από έναν κανονικό αγώνα μπάσκετ. Με τις έξι διαφορετικές γωνίες λήψης που προσφέρονται (αν και η action camera δεν στέκεται κατά την προηγούμενη εκδόσεων), μπορείτε να παρακολουθήσετε τους περισσότερους από 350 παίκτες να τρέχουν, να αγωνίζονται, να μουγκρίζουν και να δίνουν τις δικές τους μάχες στην στρατόσφαιρα. Οι Barkley, O'Neal, Kemp, Hill, όλοι οι αστέρες είναι παρόντες (πλην ενός - ξέρετε ποιον εννοώ) και όπως ισχυρίζονται οι προγραμματιστές έχουν αποδοθεί στον καθένα οι πραγματικές ικανότητές του. Αυτό σημαίνει, φέρ' ειπείν, ότι ο Gary Payton των Seattle Sonics παίζει καταπληκτική άμυνα, ότι ο Denis Rodman δεσπόζει στα ριμπάουντ ή ακόμη ότι ο John Stockton είναι ο μετρ των assists. Η τεχνική μοίση capture αυτήν τη φορά δεν έχει σχεδιαστεί πάνω στις κινήσεις ενός μόνο παίκτη αλλά περισσότερων, γεγονός που προσδίδει

στο παιχνίδι μια γουστόζικη οπτική ποικιλία. Στη σχεδίαση των παικτών έχει τηρηθεί επίσης μία νέα τεχνική που ονομάζεται "skinning" με στόχο απαλότερες γραμμές και ομαλότερη κίνηση. Οι αθλητές μοιάζουν εξαιρετικά με το πρωτότυπο, ενώ και η μείξη με εκείνους που εσείς δημιουργείτε από το menu σχεδίασης δεν επηρεάζει ούτε στο ελάχιστο την όψη και το ρεαλισμό του θεάματος. Επίσης, έχει κατά πολύ, σε

σύγκριση με τα δύο προηγούμενα παιχνίδια της σειράς, αυξηθεί ο







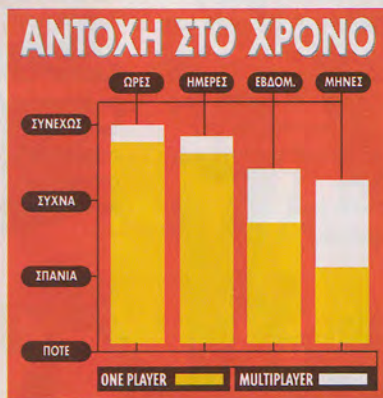
Σίγουρα αυτά τα παλικάρια του Seattle ξέρουν να καρφώνουν.



αριθμός των animations όπως άλλωστε και ο αριθμός των καρφωμάτων.

### IN YOUR FACE, MAN!

Για την ακρίβεια ο αριθμός των δυνατών διαφορετικών καρφωμάτων ανέρχεται σε 30! Μάλιστα, σύμφωνα με την κατασκευάστρια εταιρία, κάθε αθλητής καρφώνει ανάλογα με τις πραγματικές δυνατότητές του και τον τύπο του σώματός του, έχετε δε τη δυνατότητα να επιλέγετε τον τύπο του καρφώματος που επιθυμείτε ενόσω βρίσκεστε στον αέρα. (Κάτι ανάλογο



δηλαδή με το σύστημα του NBA Live '98.) Εμείς με τη σειρά μας, πάντως, "φτιάσαμε" ένα πολύ funky, κοντούλη και αδυνατούλη μαουρούκο, ο οποίος δεν μπορούσε να βάλει σουτ με τίποτε, αλλά μας πέταξε τα μάτια έξω με τα καρφώματα που έκανε παρά το ύψος του. Ισως να έφταιγε το TPO-ME-PO "άφρο" μαλλί του!

### HARLEM GLOBETROTTERS

Στα πρόσθετα χαρακτηριστικά του Total NBA 98 αξίζει να συμπεριλάβουμε τη δυνατότητα για chill-άτες προσποιώσεις, no-look πάσες, τα fade-away σουτ, τα leaners, runners και hook shots, YEAH, MAN, DOSTA OLA!!! Εντάξει, εντάξει, η αλήθεια είναι ότι το παιχνίδι προσφέρει μεγάλη ποικιλία στην εκδήλωση των επιθετικών προσπαθειών σας. Εμείς πάντως διασκεδάσαμε αρκετά με το leaner, το άλμα προς τα εμπρός δηλαδή, αφήνοντας την μπάλα την τελευταία στιγμή και αποφεύγοντας την τάπα του κτήνους που βρισκόταν στο κατόπι μας. Πάντως, το να σκοράρετε με σουτ

δεν είναι εύκολη υπόθεση. Να μια καλή αφορμή για να δέσουμε το εξής ερώτημα:

### ΑΛΗΘΕΙΑ, ΠΟΣΑ ΠΛΗΚΤΡΑ ΧΡΕΙΑΖΟΝΤΑΙ ΓΙΑ ΝΑ ΚΑΝΟΥΜΕ ΤΗ ΔΟΥΛΕΙΑ ΜΑΣ;

Ένα πράγμα που ποτέ δεν κατάλαβα στη σειρά των Total NBA είναι το εξής: Γιατί, φίλοι προγραμματιστές, χρειάζομαστε άλλο πλήκτρο για να πηδάμε στην άμυνα και άλλο πλήκτρο για την επίθεση; Ποιο άρρωστο μυαλό είναι υπεύθυνο για αυτήν τη δαχτυλομπλεξιματική παρωδία; Δεν σας έχουν μιλήσει για το μεγαλείο της απλότητας; Ένα το κρατούμενο. Πάντα επίσης είχα την εντύπωση ότι η όλη κίνηση των παικτών στο σουτ γινόταν σε ριπλέι. Φυσικά, αν αυτό ισχύει, εξυπηρετεί μια συγκεκριμένη λογική των κατασκευαστών και από αυτήν την οπτική γωνία δικαίωμά τους. Στο Total '98, πάντως, η εκτέλεση δείχνει πιο γρήγορη, αν και πάλι δεν βρίσκεται σε αντιστοιχία με τις υπόλοιπες κινήσεις των παικτών μέσα στο παιχνίδι.

Εξακολουθώ όμως να έχω την αίσθηση ότι το ωραιότερο "στιλάκι" στο σουτ το συναντάμε στο NBA Live 98. Ένα άλλο στοιχείο που μάλλον διγεί το gameplay έχει να κάνει με το ποσοστό συμμετοχής του παίκτη στο παιχνίδι. Κάπου, ειδικά στα πράτα βήματα, η δράση μοιάζει να σας ξεπερνάει: Οι αθλητές παίζουν άμυνα μόνοι τους (αυτό είναι καλό γιατί δεν τρέχουν πέρα δώδε σαν ζαλισμένα κοτόπουλα) και συχνά κάνουν και φάουλ που δεν τα παίρνετε χαμπάρι, ειδικά με την ύπαρξη της "no touch zone", του νέου κανονισμού δηλαδή που απαγορεύει οποιαδήποτε επαφή με τον επιτιθέμενο



Ο Chris Webber ταπεινώνει τον ύψους 2.21μ. Rik Smits και καρφώνει μπροστά του.



Ο Rex Charman ετοιμάζεται να εκτελέσει με άψογο στιλ άλλη μια βολή.



## 2η γνώμη

Τα προηγούμενα Total NBA δεν μου άρεσαν ιδιαίτερα. Τα γραφικά τους ήταν ελαφρώς χειρότερα από αυτά των NBA Live και NBA In the Zone, ενώ η πολύ αργή εκτέλεση του σουτ κατέστρεφε τη ροή του gameplay. Στη φετινή έκδοση, όμως, η Sony κατέβαλε προσπάθειες να βελτιώσει τις ατέλειες του παιχνιδιού και να μας δώσει ένα εξαιρετικό παιχνίδι μπάσκετ. Η μοναδική σημαντική ατέλεια είναι ο ανακόλουθος χειρισμός, που απαιτεί άλλο πλήκτρο για το άλμα στην επίθεση και άλλο για την αντίστοιχη κίνηση στην άμυνα. Αυτά όμως συνηθίζονται και μόλις τα ξεπεράσετε θα διαπιστώσετε ότι το Total NBA 98 είναι κατά πάσα πιθανότητα το καλύτερο μπάσκετ του PlayStation. Βέβαια, υπάρχει και η αντίθετη γνώμη, που εκφράζεται στο review του NBA Pro 98.

Σπύρος Παράσχης

αστειεύονται. Εμπρός, λοιπόν, τι κάθεστε; Αρπάξτε το joystick και με παρέα το τρίτο παιχνίδι της σειράς Total NBA βάλτε τους όλους στα καλάδια. Το συγκεκριμένο παιχνίδι δεν θα απογοητεύσει κανέναν κάτοχο PlayStation. Το αν μπορεί όμως να χαρακτηριστεί ως το κορυφαίο παιχνίδι μπάσκετ της κονσόλας, αυτό ανάγεται στη δική σας κρίση.



PIXEL  
Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●○○○  
ΗΧΟΣ ●●●●●○○○  
GAMEPLAY ●●●●●○○○  
ΑΝΤΟΧΗ ●●●●●○○○

ΕΠΙΛΟΓΗ 80%

Ανάκει στο club των κορυφαίων.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:  
NBA Pro 98  
NBA Live 98

Θεού- μην τις επιχειρήσετε με τον σέντερ σας, καθώς ο κίνδυνος να ξεφτιλιστείτε ελλοχεύει. Αξίζουν συγχαρητήρια οι προγραμματιστές για αυτήν την ενδιαφέρουσα πινελιά ρεαλισμού. Έχει καταντήσει αηδία σε άλλα παιχνίδια μπάσκετ να κατεβάζεις μπάλα με το πεντάρι και να μην μπορεί να σου την κλέψει ο αντίπαλος. Ακόμη και μία απλή πάσα γίνεται επίφοβη, όταν την επιχειρήσει ο παίκτης που δεν έχει το κατάλληλο ability. Σε ό,τι αφορά πάντως την κυκλοφορία της μπάλας, το παιχνίδι κάνει χρήση του συστήματος που έχουμε συναντήσει στη σειρά των NBA Live, δηλαδή των εικονιδίων του joystick για την επιλογή του παίκτη-αποδέκτη της μπάλας. Εάν θέλετε, μπορείτε κατά τη διάρκεια της επίθεσης να ζητάτε από τους παίκτες της ομάδας να βοηθούν με σκριν ή ακόμη στην άμυνα να επιλέγετε απευθείας το κατάλληλο double-team πάνω στο αστέρι του αντιπάλου. Κι όταν με το καλό βρεθείτε κάτω από το αντίπαλο καλάθι, μη χαριστείτε σε κανέναν: Καρφώστε με μανία την μπάλα και δείξτε ποιος είναι το αφεντικό. Αν όμως αστοχήσετε, γρήγορα παλέψτε για το ριμπάουντ, απολαμβάνοντας τα φοβερά ηχητικά εφέ. Μια συμφωνία από μουγκρητά, αγκομαχητά, κραυγές και βαρβαρισμούς προσδέτουν στην ηχητική απόλαυσή σας και σας δείχνουν ότι εκεί ψηλά στη στρατόσφαιρα τα κακά παιδιά δεν

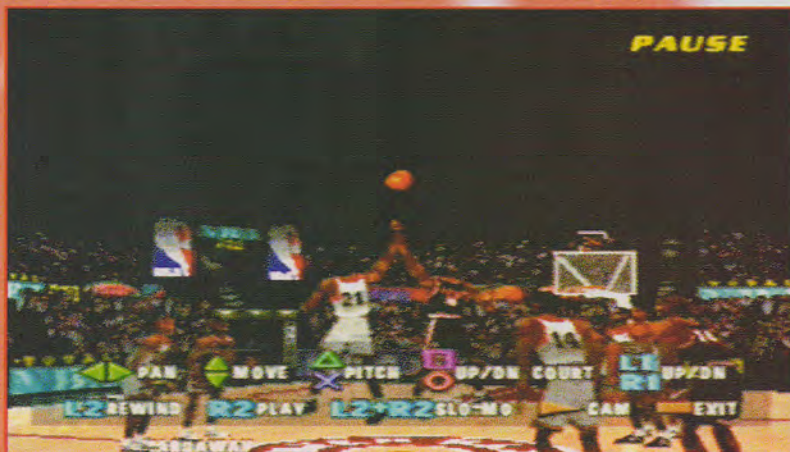


Ο Jerry Stackhouse είναι ένας από τους παίκτες που βοήθησαν στο motion capture του παιχνιδιού.

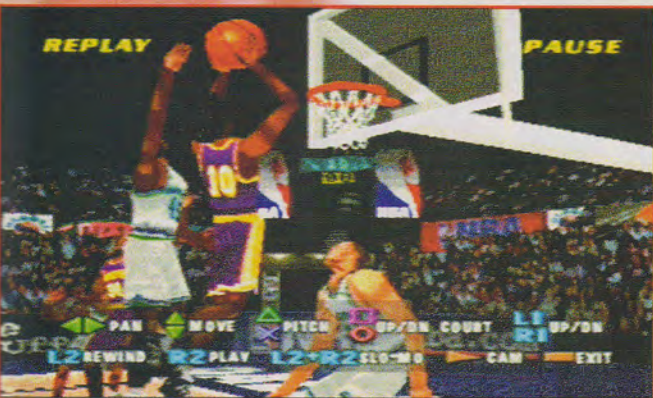
παίκτη σε έναν συγκεκριμένο χώρο μέσα στη ρακέτα σας. Μερικές φορές, μάλιστα, δεν προλαβαίνετε να καταλάβετε το πώς σας κλέβει την μπάλα ο αντίπαλος, σε μια φαινομενικά ανώδυνη επαφή.

### Ό,τι Πει ο Κοουτς!

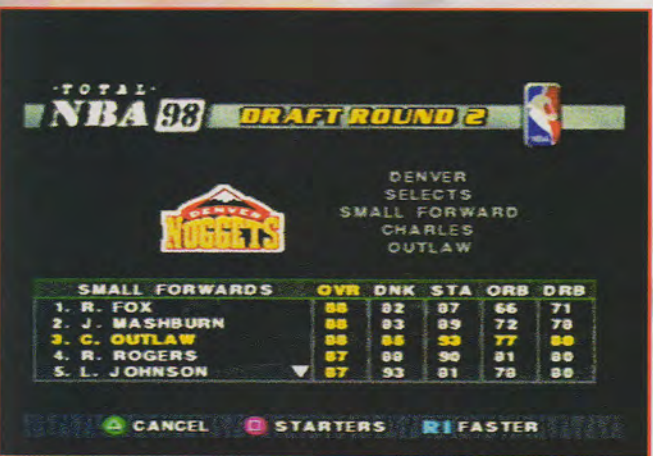
Οι παίκτες είναι -όσοι μπορούν- αρτίστες, ζογκλέρ κανονικοί. Σταυρωτές ντρίπλες και reverse είναι στην ημερήσια διάταξη, αλλά -προς



Όλα είναι έτοιμα για να ξεκινήσει ένα ακόμη ντέρμπι. Το κοινό συνοδεύει με τα τραγούδια και τις επευφημίες του.



Ο τύπος είναι πολύ 70's και καρφώνει ώραία. Πρώτος!



Αν βιώσετε την ανάγκη για αλλαγή, μη διστάσετε: Ρίχτε τους ένα draft και ηουχάστε.



# ΚΟΒΕ ΒΡΥΑΝΤ IN

**ΕΦΤΑΣΕ Η ΣΤΙΓΜΗ ΝΑ ΑΠΟΚΤΗΣΕΙ ΤΟ Ν64 ΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΠΑΣΚΕΤ ΑΝΤΑΣΙΟ ΤΩΝ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΩΝ ΤΟΥ.**

**Πάμε για το τζάμπολ!**

Εκείνοι που δεν ασχολούνται με το NBA και γνωρίζουν τον Kobe

Bryant ίσως είναι πολύ λίγοι στη χώρα μας. Όσοι όμως έχουν N64 και μετανιώνουν για την αγορά του συγκεκριμένου παιχνιδιού τείνουν στο ελάχιστο. Πρόκειται για τον τρίτο τίτλο παιχνιδιού μπάσκετ που

κυκλοφορεί για τη συγκεκριμένη κονσόλα, ενδέχεται δε να "σβήσει" από το μυαλό σας ό,τι σχετικό προηγήθηκε... Καταρχήν, για όσους δεν τον ξέρετε, ο κύριος Kobe Bryant είναι ένας

θεωρείται από πολλούς στην Αμερική ως ο πιθανότερος διάδοχος του βασιλιά του αθλήματος, Μάικλ Τζόρνταν. Το παιχνίδι, λοιπόν, έχει δημιουργηθεί με βάση τις κινήσεις αυτού του ταλαντούχου νέου!

**Ακόμα και αν δεν σας αρέσει το**



Ο Billups σηκώνεται για το σουτ χωρίς να ντρέπεται ούτε για το κεφάλι του ούτε για το όνομά του.



Σίγουρα μία από τις κάμερες του NBA Courtside θα σας ικανοποιήσει.



δεκαεννιάχρονος παίκτης των Los Angeles Lakers και

**ΜΙΣΟ ΛΕΠΤΟ, ΚΥΡΙΕ ΠΙΤΣΙΑΚΑ...**

Βεβαίως, αυτός ο διαιτητής δεν "σφυρίζει" στο NBA (μη μου πείτε ότι

ξέρετε έστω και έναν από τους εκεί διαιτητές), όμως καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού οι διαιτητές είναι το τελευταίο πράγμα που θα σας απασχολήσει. Το πρώτο που έχετε να κάνετε είναι να

**PIXEL**  
Next Generation  
**INFORMATION**

Σύστημα: Nintendo 64  
Κατασκευαστής: KONAMI



Single Player



Multiplayer



Cartridge



Controller Pack



Rumble Pack

**WELCOME TO SEATTLE**

SHOOTING GUARD kevin JOHNSON	SHOOTING GUARD hersey HAWKINS
<b>7</b> GUARD 6'1" 190 lbs 10 yrs pro	<b>33</b> GUARD 6'3" 190 lbs 9 yrs pro

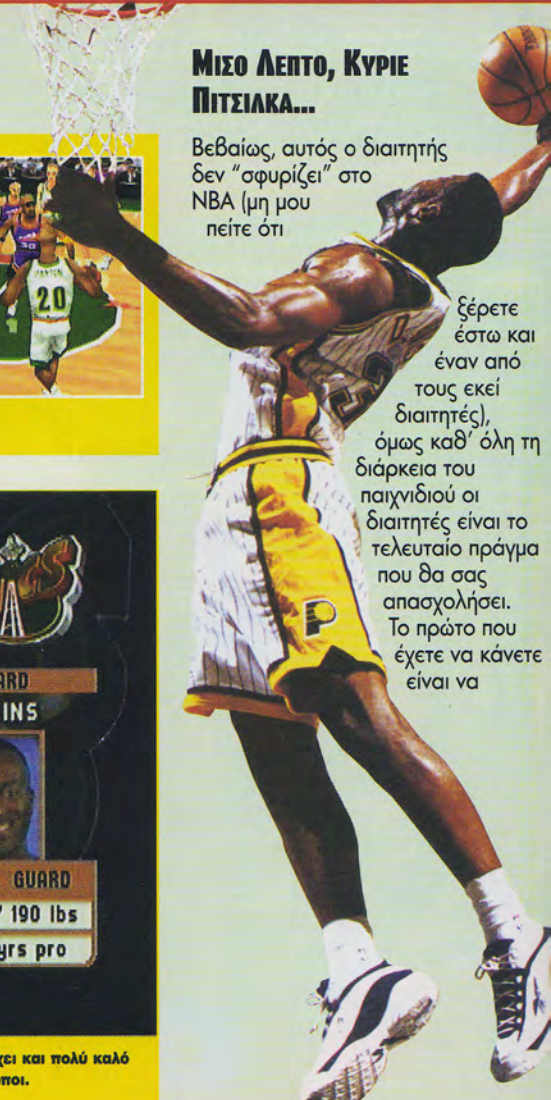
**TEAM RANKINGS**

4th SCORING	3rd
12th REBOUNDS	25th
8th CONTROL	1st
19th DEFENSE	5th
9th OVERALL	1st

**PRE-SEASON**

R displays help menu.

Πρέπει να γνωρίζετε ότι το Seattle, εκτός από τη μουσική "γκραντζ", έχει και πολύ καλό μπάσκετ. Χρειάζεται την προσοχή σας, ειδικότερα αν βρεθείτε αντιμέτωποι.





# NBA COURTSIDE

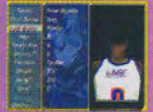
## Ο ΦΡΑΝΚΕΝΣΤΑΪΝ ΤΟΥ ΜΠΑΣΚΕΤ

ΌΠΩΣ ΕΪΠΑΜΕ, ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΓΥΡΩ ΑΠΟ ΤΟ ΜΠΑΣΚΕΤ ΣΕ ΑΥΤΟ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ. Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΑΝΘΡΩΠΩΝ ΕΙΝΑΙ ΠΟΛΥ ΕΥΚΟΛΗ. ΝΑ ΤΙ ΠΡΈΠΕΙ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ:

ΔΩΣΤΕ ΤΟΥ ΈΝΑ ΟΝΟΜΑΤΑΚΙ ΤΗΣ ΑΡΧΙΚΕΙΑΣ ΣΑΣ ΚΑΙ, ΠΡΟΣ ΘΕΟΥ, ΜΗΝ ΑΡΧΙΣΤΕ ΝΑ ΤΟΥ ΠΑΪΡΝΕΤΕ ΚΑΙ ΛΑΜΠΑΔΕΣ ΚΑΘΕ ΠΆΣΧΑ.



ΤΟ ΕΠΙΕΣΤΟ, ΠΟΥ ΕΙΝΑΙ ΚΑΙ ΤΟ ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ, ΘΑ ΜΠΕΙ ΑΥΤΟΜΑΤΩΣ ΜΟΛΙΣ ΤΟ ΓΡΆΦΕΤΕ ΣΤΗ ΦΑΝΕΛΑ. ΠΑΛΙΕΣ, ΚΑΛΕΣ ΕΠΟΧΕΣ ΜΕ ΤΑ ΣΙΔΕΡΟΤΥΠΑ.



ΤΟ ΟΡΙΟ ΗΛΙΚΙΑΣ ΕΙΝΑΙ 99 ΕΤΩΝ. ΑΠΟ ΕΚΕΙ ΚΑΙ ΠΕΡΑ ΘΑ ΕΠΡΕΠΕ ΝΑ ΥΠΆΡΧΕΙ ΚΑΙ ΣΥΝΤΑΞΙΟΔΟΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ. ΕΣΕΙΣ ΠΡΟΤΙΜΗΣΤΕ ΚΑΤΙ ΛΟΓΙΚΟ.



ΕΔΩ Η ΕΜΠΕΙΡΙΑ ΣΑΣ ΣΤΟ ΜΠΑΣΚΕΤ ΔΕΝ ΘΑ ΠΡΈΠΕΙ ΝΑ ΞΕΠΕΡΝΑ ΤΑ 20 ΧΡΟΝΙΑ. ΤΙ ΤΡΑΒΆΜΕ ΚΑΙ ΕΜΕΙΣ ΟΙ ΜΠΑΣΚΕΤΜΠΟΛΙΣΤΕΣ.



ΣΕΙΡΆ ΕΧΕΙ ΤΟ ΝΟΥΜΕΡΟ ΣΤΗΝ ΕΜΦΆΝΙΣΗ. ΑΝ ΕΙΣΤΕ ΠΡΟΑΗΠΤΙΚΟΙ, ΠΡΟΣΈΣΤΕ ΙΔΙΑΙΤΈΡΩΣ ΣΤΟ ΣΗΜΕΙΟ ΑΥΤΟ.



ΕΔΩ ΕΠΙΛΈΓΕΤΕ ΤΗ ΘΈΣΗ ΟΠΟΥ ΕΠΙΘΥΜΕΙΤΕ ΝΑ ΑΓΩΝΙΣΤΈΙ Ο ΠΆΙΚΤΗΣ ΠΟΥ ΟΛΟΙ ΠΕΡΙΜΈΝΟΥΝ.



ΚΑΙ ΕΔΩ ΕΙΝΑΙ ΈΝΑ ΣΗΜΕΙΟ ΠΟΥ ΑΠΑΙΤΕΙ ΣΟΒΑΡΌΤΗΤΑ ΚΑΙ ΝΗΦΑΛΙΌΤΗΤΑ ΠΆΝΩ ΑΠ' ΟΛΆ. ΔΩΣΤΕ ΤΟ ΎΨΟΣ ΠΟΥ ΕΠΙΘΥΜΕΙΤΕ.



ΜΕ ΤΟ ΒΆΡΟΣ ΘΑ ΔΥΣΚΟΛΥΤΕΙΤΕ ΙΣΩΣ, ΑΦΟΥ Η ΜΟΝΆΔΑ ΜΈΤΡΗΣΗΣ ΕΙΝΑΙ ΤΑ ΡΟΥΝΔΣ (ΌΠΩΣ ΑΜΕΡΙΚΗΪ).



ΔΙΑΛΈΣΤΕ ΚΕΦΆΛΙ ΑΝΆΜΕΣΑ ΣΤΑ 20 ΠΟΥ ΔΙΑΤΙΘΕΝΤΑΙ. ΑΝ ΑΝΤΈΣΕΤΕ ΑΠΌ ΤΑ ΓΈΛΙΑ ΠΆΝΤΑ.



ΤΈΛΟΣ, ΚΑΘΟΡΙΣΤΕ ΤΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΆ ΤΟΥ "ΝΕΟΓΈΝΝΗΤΟΥ". ΜΕ ΡΈΓΟΥΛΑ...



αποφασίσετε πόσοι θα παίξετε. Υπάρχει η δυνατότητα παιχνιδιού για έναν έως και τέσσερις παίκτες, ενώ η οποία συμμαχία είναι επίσης εφικτή. Μπορείτε δηλαδή να παίξετε όλοι στην ίδια ομάδα ή ένας εναντίον

ικανοποιούν κάποιοι παίκτες ή ακόμη και οι διαθέσιμες ομάδες, μπορείτε να αλλάξετε ό,τι ακριβώς σας ενοχλεί. Πιο συγκεκριμένα, ενώ υπάρχουν οι 29 ομάδες του NBA, εσείς μπορείτε να σχηματίσετε μια

παίκτες, και αυτό γίνεται. Έτσι φθάνετε στην επιλογή διοργάνωσης, όπου έχετε τη δυνατότητα να παίξετε μια σαιζόν (ένα ολόκληρο πρωτάθλημα, προετοιμασία, φιλικά) ακόμη και play-off.

Τελειώνοντας με τα προκαταρκτικά, μπορείτε να αλλάξετε ό,τι σας ενοχλεί, ακόμη και τους κανόνες. Για παράδειγμα, έχετε τη δυνατότητα να παίξετε χωρίς να μετρά ο χρόνος της επίθεσης.

### ΠΕΤΑΕΙ Η ΟΜΑΔΑ;

Όλα είναι έτοιμα για να αρχίσει το παιχνίδι. Οι δύο ομάδες στήνονται για το τζάμπολ. Όμως, δεν μπορεί να παίξετε ένα παιχνίδι και να περάσει απαρατήρητο. Για το λόγο αυτόν τα τηλεοπτικά συνεργεία έχουν κατακλύσει το γήπεδο. Το κοινό σας που θέλει να παρακολουθήσει το παιχνίδι από την



δική σας, καινούρια. Αν πάλι θέλετε να αλλάξετε έναν ή περισσότερους



Ο καλός ο play-maker στο Kobe Bryant φαίνεται. Δεν συμφωνείτε;

## άθλημα, θα απολαύσετε το παιχνίδι.

τριών ή δύο εναντίον δύο κ.λπ. Στη συνέχεια επιλέγετε αν θα παίξετε οργανωμένα και με το συστημάκι σας ή όπου σας βγάλει η τύχη. Ναι, καλά διαβάσατε, υπάρχει μια λίστα στο αρχικό μενυ με διάφορα συστήματα. Μάλιστα, αν δεν έχετε και μεγάλη σχέση με το άθλημα, μπορείτε να μάθετε ό,τι θέλατε και ντρεπόσαστε να ρωτήσετε, αφού υπάρχουν αρκετές πληροφορίες για το καθένα από αυτά. Εάν πάλι ανήκετε στους πλέον "απαιτητικούς" και δεν σας



Από την πιο κοντινή κάμερα καμία λεπτομέρεια δεν μπορεί να ξεφύγει.

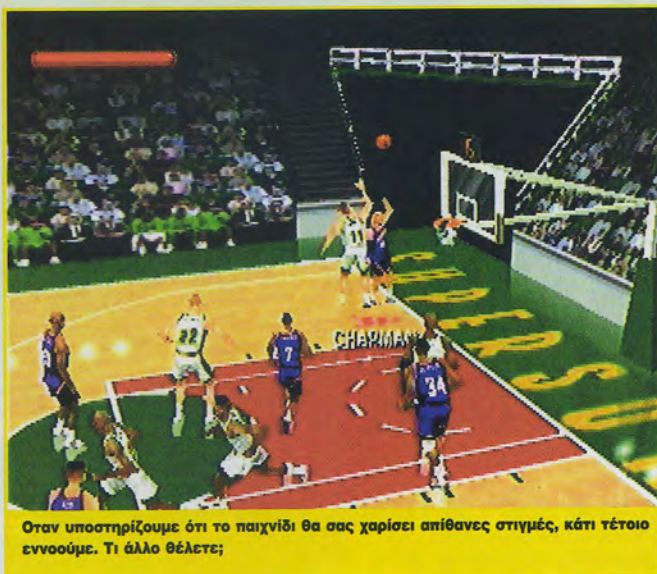


Ο Chris Webber των Washington Wizards εν δράσει.



Οι Αμερικανοί το λένε "tip off", εμείς "τζάμπολ". Είναι το ίδιο και το αυτό.

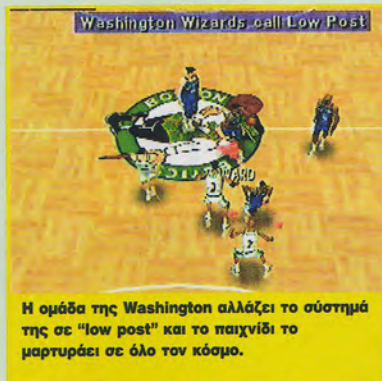




Όταν υποστηρίζουμε ότι το παιχνίδι θα σας χαρίσει απίθανες στιγμές, κάτι τέτοιο εννοούμε. Τι άλλο θέλετε;



Η είσοδος των Καναδών στο NBA δεν αναστάτωσε καμία σοβαρή ομάδα του πρωταθλήματος.



Η ομάδα της Washington αλλάζει το σύστημά της σε "low post" και το παιχνίδι το μαρτυράει σε όλο τον κόσμο.



Το παιχνίδι είναι εγκριμένο από τους ιδρυτές του NBA. Λεπτομέρειες όπως αυτή δεν θα μπορούσαν να λείπουν.



Προτείνουμε να γεμίσετε την αντίπαλη ομάδα με όλα τα ονόματα που μισείτε. Η ευχαρίστηση από τη νίκη θα είναι διπλάσια.



Χαρά στο κουράγιο του κόσμου που πάντα γεμίζει τα γήπεδα για να θωραξ την αρχοντιά σας.

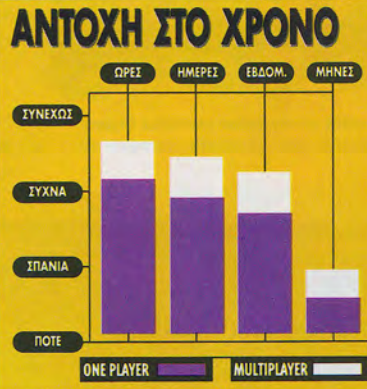
**P**ηλεόραση θα μείνει σίγουρα ικανοποιημένο, αφού γύρω σας υπάρχουν επτά διαφορετικές κάμερες. Διαλέξτε εκείνη που σας αρέσει και συνεχίστε. Οι παίκτες ανταποκρίνονται πολύ γρήγορα και γενικά ο χειρισμός είναι πολύ απλός. Υπάρχουν ειδικές κινήσεις κάθε παίκτη, οι οποίες θα κρατήσουν την προσφορά θεάματος σε υψηλά επίπεδα. Όσα βλέπετε να κάνουν οι "μεγάλοι" μπασκετμπολίστες μπορείτε τώρα να τα πραγματοποιήσετε και εσείς: τάπες, καρφώματα, ασίστ κλπ.

### ΤΟΣΟ ΚΑΛΟ;

Εμείς σας το είπαμε. Καλό θα ήταν να το αποκτήσετε, ειδικότερα αν ανήκετε

στους λάτρεις του συγκεκριμένου αθλήματος. Αυτό όμως δεν σημαίνει ότι το παιχνίδι στερείται ατελειών. Η πρώτη από αυτές (και ίσως εκείνη με την

## Η υπογραφή του Kobe δεν είναι τυχαία.



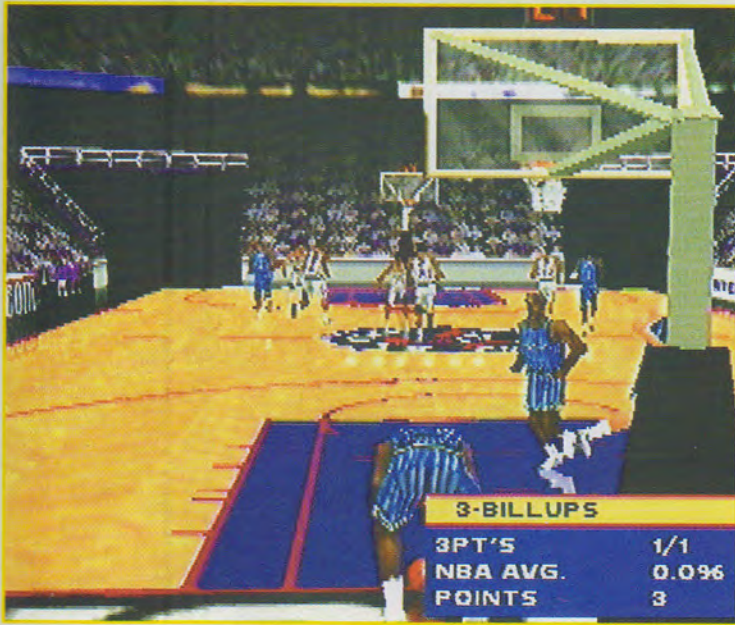
Φανταστείτε τι όμορφα θα ήταν αν μία ομάδα, λόγω του καλού μπάσκετ που ξέρουμε, πρόσφερε δια. προκειμένου να μη μας χάσει... Ξύπνα, πρέπει να γράψεις.

### ΘΡΙΛΕΡ

ΑΝΑΛΟΓΙΖΟΜΕΝΟΙ ΟΤΙ ΚΑΤΑ ΤΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΣΥΝΑΝΤΑΤΕ ΚΑΤΙ ΤΕΤΟΙΑ ΠΡΟΣΩΠΑ, ΕΙΝΑΙ ΔΥΣΚΟΛΟ ΝΑ ΔΙΑΤΗΡΗΣΕΤΕ ΤΗ ΣΟΒΑΡΟΤΗΤΑ ΣΑΣ ΚΑΙ ΝΑ ΜΗΝ ΞΕΣΠΑΣΙΤΕ ΣΕ ΓΕΛΙΑ. ΤΙ ΛΕΤΕ, ΘΑ ΚΑΤΑΦΕΡΕΤΕ ΝΑ ΤΟΥΣ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΕΤΕ;







ελάχιστη σημασία) αφορά στο ότι οι πραγματικοί παίκτες του NBA θα μπορούσαν να κάνουν ακόμη και μήνυση για δυσφήμιση στην εταιρία, αφού τα πρόσωπα το παιχνίδι είναι ό,τι δεν έχετε δει

ούτε στο Nightmare Creatures ή στο Resident Evil. Ναι, κυρίες και κύριοι, οι "πρωταγωνιστές" του παιχνιδιού θα μπορούσαν να υπάρχουν ακόμη και σε παιχνίδι θρίλερ. Μιλάμε για την ασχήμια στο μεγαλύτερο βαθμό. Τα μεγάλα και άσχημα κεφάλια όμως φαντάζουν ως λεπτομέρεια, αφού η επόμενη ατέλεια μειώνει την όποια αίσθηση ρεαλισμού κατακόρυφα. Πρόκειται για το γεγονός ότι κατά τη διαδικασία δημιουργίας δικών σας παικτών οι δυνατότητές τους μπορούν να φτάσουν μέχρι και το τέλειο. Συνήθως, όμως, σε παρόμοια παιχνίδια για να αυξήσετε κάτι, αναγκάζεστε να κόψετε από κάπου αλλού. Για παράδειγμα, δεν μπορείτε να φτιάξετε έναν παίκτη άψογο και στα επιθετικά και τα αμυντικά καθήκοντά του. Θα πρέπει να κάνετε κάποιους συμβιβασμούς. Αντίθετα, σε αυτό εδώ το παιχνίδι όλες οι δυνατότητες μπορούν να φτάσουν στο 100% και το μόνο που δεν γίνεται είναι κάθε παίκτης να φορά μπλε στολή και κόκκινη μέρτα που να γράφει Superman. Ίσως να είναι καλό ως σκέψη, βλάπτει όμως σοβαρά το παιχνίδι. Σε γενικές γραμμές, πάντως, το Kobe Bryant in NBA Courtside είναι με διαφορά το καλύτερο παιχνίδι μπάσκετ του N64 και δεν θα πρέπει να λείπει από τη συλλογή σας. Η συνέχεια αναμένεται συγκλονιστική.



Η καλή άμυνα είναι το ήμισυ του παντός. Προσπαθήστε να αποδώσετε και εκεί γιατί μπορεί να τα βρείτε σκούρα.



**PIXEL**  
Next Generation

- ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●●○
- ΗΧΟΣ ●●●●●●●○○
- GAMEPLAY ●●●●●●●●○
- ΑΝΤΟΧΗ ●●●●●●●○○

**85%**

Το καλύτερο παιχνίδι μπάσκετ στο N64.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:  
NBA Pro 98

PIXEL - next generation 1009 αριθμός σελίδας



# WORLD LEAGUE SOCCER '98

**ΠΑΡ' ΟΤΙ ΤΟ ΜΟΥΝΤΙΑΛ ΤΕΛΕΙΩΝΕΙ, ΚΙ ΕΝΩ ΣΕ ΛΙΓΟ ΑΡΧΙΖΕΙ ΤΟ ΜΟΥΝΤΟΜΠΑΣΚΕΤ, ΕΜΕΙΣ ΣΑΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΟΥΜΕ ΕΝΑ ΑΠΟ ΤΑ ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΟΥ ΓΙΑ SATURN.**

## Βίβα, Sega!

Μια σχετικά άγνωστη εταιρία παραγωγής video games ανέπτυξε τα τελευταία δύο χρόνια ένα παιχνίδι ποδοσφαίρου με σκοπό να γίνει το Νο1 στην κατηγορία του. Χαρακτηριστικό της πολύ καλής δουλειάς που έχει γίνει είναι το ότι και οι τρεις εκδόσεις του παιχνιδιού έχουν αναπτυχθεί από την αρχή από αυτόνομες προγραμματιστικές ομάδες. Η Silicon Dreams ήθελε και οι τρεις εκδόσεις του World League Soccer 98 να είναι στα ίδια επίπεδα - και μπορούμε να ισχυριστούμε ότι το κατάφερε και με το παραπάνω.

Στο Saturn, ο -μέχρι σήμερα- κυρίαρχος του παιχνιδιού είναι το World Wide Soccer 98 της Sega. Η EA, όσο και να προσπάθησε με το FIFA 98, δεν κατάφερε να ξεφύγει από τη μετριότητα και να επαναλάβει την επιτυχία της στις άλλες κονσόλες και τα PCs. Το WLS 98 στοχεύει κατευθείαν στην κορυφή - θα εξηγήσουμε στη συνέχεια το γιατί.

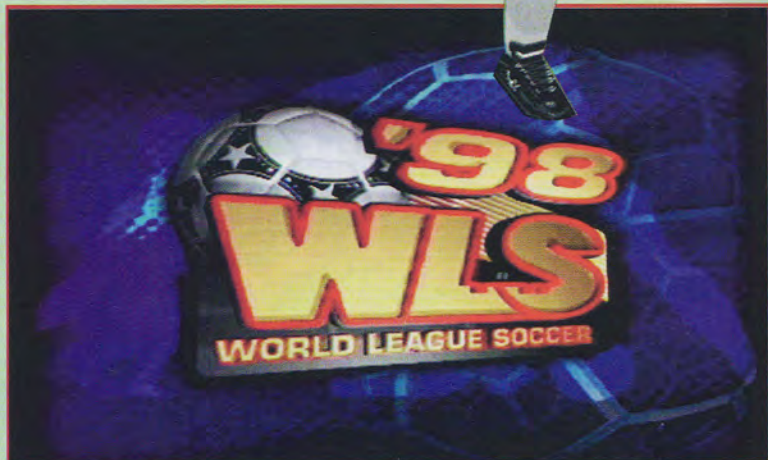
### ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

Υπάρχουν διαθέσιμες 185 ομάδες από όλο τον κόσμο. Ουσιαστικά οι επιλογές σας στο συγκεκριμένο τομέα είναι απεριόριστες,

αφού μπορείτε να φτιάξετε τη δική σας ομάδα με τα χαρακτηριστικά που επιθυμείτε. Επίσης υπάρχουν 14 στάδια, 6 διαφορετικά είδη γηπέδων, διάφορες εναρκτήριες ώρες της ημέρας και φυσικά πολλαπλές κάμερες. Διαθέσιμες είναι οι ακόλουθες επιλογές σε ό,τι αφορά το αγωνιστικό κομμάτι του WLS 98:

### Φιλικός αγώνας

Μπορείτε να κάνετε προδέρμανση και να εξασκηθείτε στις βασικές κινήσεις του παιχνιδιού.



Η σύνθεση των μάγων της μπάλας.



## PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sega Saturn  
Κατασκευαστής: Silicon Dreams



Single Player

Multiplayer



Η είσοδος των ομάδων στο γήπεδο.



Συναρπαστικές φάσεις μπροστά στην εστία της Βραζιλίας.



# SOCCER 98

"Απολαύστε  
τα καταπληκτικά  
εφέ φωτισμού  
και καιρικών  
συνθηκών."



Οι Ιταλοί χαιρόνται την επιτυχία τους κάνοντας το γνωστό πανηγυρισμό-αεροπλανάκι.

## Αγώνας επίδειξης

Εσείς και άλλοι τρεις φίλοι σας μπορείτε να αναμετρηθείτε σε μονούς αγώνες, μέσα από τους οποίους θα ετοιμαστείτε για τα τουρνουά.

## Τουρνουά Αγώνων

Τα πράγματα αρχίζουν να δυσκολεύουν, αφού θα αντιμετωπίσετε τις καλύτερες ομάδες - και τους καλύτερους φίλους σας!

## Αγώνες πρωταθλήματος

Δεν νομίζω ότι εδώ χρειάζονται άλλες εξηγήσεις εκτός του ότι σας περιμένουν τριάντα αγωνιστικές.

## Arcade mode

Η γνωστή, αρκετά διασκεδαστική επιλογή, όπου γίνεται ένας σχετικός χαμός!

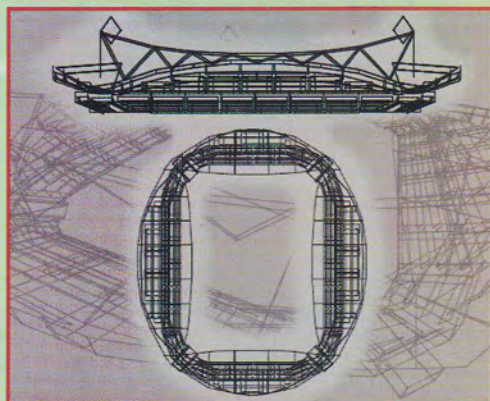
## ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Το επίπεδο των γραφικών του WLS 98 είναι πολύ υψηλό. Όπως προανέφερα, η Silicon Dreams ανέπτυξε το WLS 98 για Saturn παράλληλα με τις άλλες εκδόσεις για δύο ολόκληρα χρόνια. Το αποτέλεσμα; Υψηλή ανάλυση οθόνης και προσεγμένα γραφικά με ελάχιστο pixelization, που δίνουν άλλη αίσθηση στο παιχνίδι.

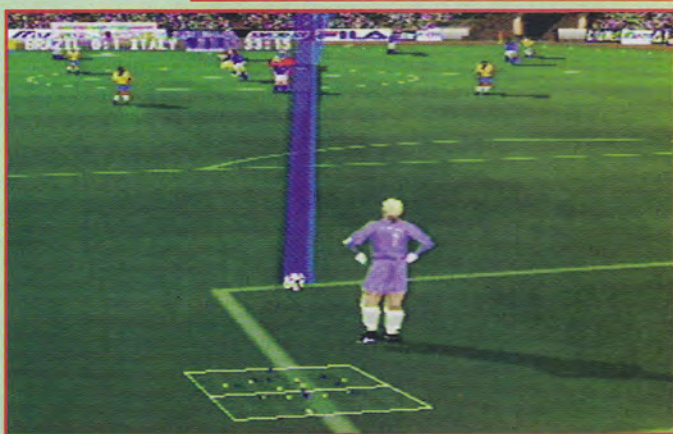
Τα γήπεδα, οι παίκτες, το χορτάρι φαίνονται πολύ ρεαλιστικά. Ισως υπάρξει μια μικρή ένσταση για τους παίκτες,



Δεν λείπουν και τα στατιστικά στο ημίχρονο.



Ιδού ένα από τα προσέχδια στα οποία βασίστηκε η σχεδίαση των γηπέδων.



Η κατεύθυνση της μπάλας στις στήμενες φάσεις δίνεται με το γνωστό βέλος.



## ΟΙ ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΤΕΣ

ΤΟ 1998 ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΤΗΚΑΝ ΑΛΛΑ ΔΥΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΟΥ ΣΤΟ SATURN. Η ΑΡΧΗ ΕΓΙΝΕ ΜΕ ΤΟ WORLD WIDE SOCCER 98 ΚΑΙ ΑΚΟΛΟΥΘΗΣΕ Η ΜΕΤΡΙΟΤΗΤΑ FIFA 98 RTWC.



ΜΕΧΡΙ ΤΗΝ ΕΜΦΑΝΙΣΗ ΤΟΥ WLS 98 ΗΤΑΝ ΤΟ ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΟΥ ΣΤΟ SATURN. ΑΝ ΚΑΙ ΕΧΕΙ ΟΜΑΛΟΤΑΤΟ FRAME RATE, ΑΡΚΕΤΑ ΚΑΛΑ ΓΡΑΦΙΚΑ ΚΑΙ ΑΠΟΔΕΚΤΗ ΤΕΧΝΗΤΗ ΝΟΗΜΟΣΥΝΗ, ΕΙΝΑΙ ΜΙΑ ΚΛΑΣΗ ΚΑΤΩ ΑΠΟ ΤΟ WLS 98.



ΕΚΤΟΣ ΑΠΟ ΤΑ ΜΕΓΑΛΑ ΟΝΟΜΑΤΑ ΤΗΣ EA ΚΑΙ ΤΗΣ FIFA, ΚΑΤΑ ΤΑ ΑΛΛΑ ΤΟ ΣΥΓΚΡΙΜΕΝΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΑΠΟΔΙΣΤΗΚΕ ΠΟΛΥ ΜΙΚΡΟ. ΜΕΤΡΙΟ GAMEPLAY, ΧΑΜΗΛΟ FRAME RATE ΚΑΙ ΧΟΝΤΡΟΚΟΜΜΕΝΑ ΓΡΑΦΙΚΑ ΕΙΝΑΙ ΜΕΡΙΚΑ ΑΠΟ ΤΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΟΥ.



ΑΝ ΔΕΝ ΕΧΕΤΕ ΚΑΠΟΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΟΥ ΠΟΥ ΝΑ ΤΕΛΕΙΩΝΕΙ ΣΕ "98", ΔΕΝ ΕΧΕΤΕ ΑΛΛΗ ΕΠΙΛΟΓΗ ΑΠΟ ΤΟ WLS. ΑΝ ΕΙΣΤΕ ΛΑΤΡΕΙΣ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΟΥ, ΜΗΝ ΤΟ ΧΑΣΕΤΕ ΓΙΑ ΚΑΝΕΝΑ ΛΟΓΟ.



Εσείς τι λέτε; Πού θα καταλήξει η μπάλα;

που δείχνουν αρκετά πολυγωνικοί. Βέβαια η κίνησή τους είναι ομαλότατη, καθώς η ταχύτητα ξεπερνά τα 30 καρέ το δευτερόλεπτο.

Η έμφαση που έχει δοθεί στη λεπτομέρεια είναι εμφανής. Για παράδειγμα, το πλήθος κινείται ρυθμικά ανάλογα με τη ροή του αγώνα, οι επόπτες ακολουθούν τις φάσεις, οι σημαϊούλες των κόρνερ ανεμίζουν, τα δίχτυα τινάζονται όταν μπαίνει γκολ, όταν υπάρχουν προβολείς δημιουργούνται ιριδισμοί ανάλογα με τις καιρικές συνθήκες(!) και άλλα πολλά που απλά εντυπωσιάζουν.

Σε ό,τι αφορά την ηχητική επένδυση του παιχνιδιού, δεν μπορούμε να υποστηρίξουμε ότι έχει κάποια ξεχωριστά στοιχεία, απλά ακολουθεί την όλη καλή εικόνα του παιχνιδιού. Αξίζει να αναφέρουμε το σχολιασμό των Peter Brackley και Ray Wilkins, που σχεδόν πάντα ακολουθούν τις φάσεις και δεν επαναλαμβάνουν συχνά τις ίδιες φράσεις.

## GAMEPLAY

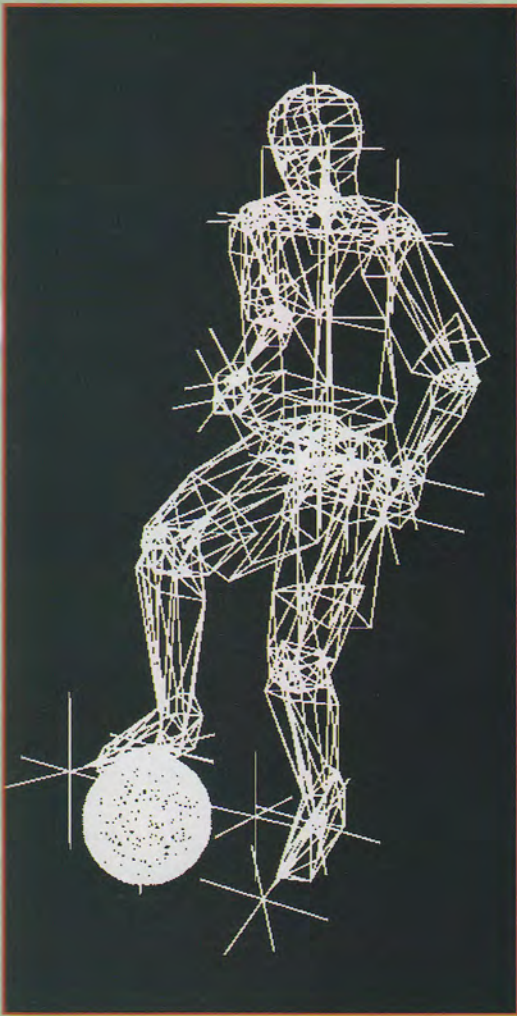
Αν νομίζετε ότι το WLS 98 έχει μόνο καλά γραφικά και τίποτε άλλο, θα πρέπει να αναθεωρήσετε τις απόψεις σας. Καταρχήν θα πρέπει να αναφέρουμε ότι κάθε παίκτης μπορεί ήδη από τις πρώτες ώρες ενασχόλησης με τον τίτλο να κάνει χρήση αρκετών χαρακτηριστικών του. Αυτό με κανένα τρόπο δεν σημαίνει ότι οι πιο έμπειροι παίκτες θα βαρεθούν εύκολα. Υπάρχουν δεκάδες αγωνιστικές ενέργειες που μπορούν να εκτελεστούν άμεσα. Για



παράδειγμα, μπορείτε να δώσετε μία κοντινή ή μακρινή πάσα και ταυτόχρονα να έχετε υπό τον έλεγχό σας τον παίκτη που έκανε αυτή την πάσα! Οι δυνατότητες ελέγχου της μπάλας φαίνονται απεριόριστες, αφού υπάρχει ακόμη και η δυνατότητα να βάζετε φάλτσο στα σουτ και τις πάσες σας.







του αγώνα γίνεται πιο αργή και ένα σύστημα 4-4-2 είναι το καταλληλότερο. Αντίθετα, ένα μαλακό γήπεδο επιτρέπει το τεχνικό και γρήγορο παίξιμο, οπότε το 4-3-3 είναι προτιμότερο. Είναι πράγματι απίστευτη η λεπτομέρεια που υπάρχει στο gameplay του WLS 98, αφού ακόμα και οι ώρες της ημέρας οπότε γίνεται ο αγώνας επηρεάζουν τη ροή του. Σε έναν μεσημεριανό αγώνα με ζέστη, οι παίκτες κουράζονται ευκολότερα και δεν αποδίδουν το ίδιο καλά στις τεχνικές ενέργειές τους σε σχέση με τους βραδινούς αγώνες. Η τεχνητή νοημοσύνη του παιχνιδιού είναι επίσης εντυπωσιακή. Οι ομάδες που ελέγχονται από τη CPU προσαρμόζονται δυναμικά στις δυνατότητες της ομάδας σας αλλά και στις συνθήκες του αγώνα. Για παράδειγμα, εάν στο τέλος του δευτέρου ημιχρόνου ανοίξετε το σκορ, τότε η ομάδα CPU θα αντεπιτεθεί μαζί για να ισοφαρίσει. Επίσης, οι τερματοφύλακες συνέχεια αναλύουν τον αγώνα και έχουν πάντα την καλύτερη δυνατή θέση. Τέλος, μπορείτε κι εσείς να αλλάξετε τα αγωνιστικά χαρακτηριστικά της ομάδας σας κατά τη διάρκεια του αγώνα σε πολλά επίπεδα (αγωνιστικό σύστημα, αλλαγές κ.ά.).

**ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ**

Ο συνδυασμός καταπληκτικών γραφικών και κίνησης με τη μεγάλη λεπτομέρεια στο gameplay κάνουν το World League Soccer 98 το ρεαλιστικότερο παιχνίδι ποδοσφαίρου για Saturn. Αφήνει πολύ πίσω το FIFA 98 και κάνει το World Wide Soccer 98 να φαίνεται κακό αντίγραφο! Αν αποκτήσετε το World League Soccer 98, απλά θα έχετε στη συλλογή σας το καλύτερο παιχνίδι ποδοσφαίρου για Saturn.



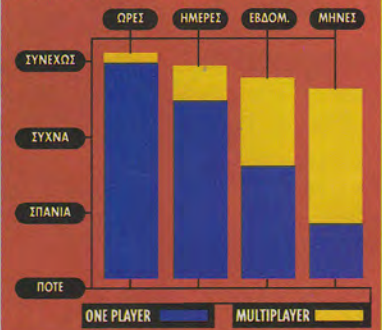
**2η γνώμη**

Το World League Soccer είναι μια περίεργη περίπτωση παιχνιδιού: είναι ίδιο σε όλα τα μηχανήματα που το έχω δει! Είτε σε PlayStation, είτε σε PC είτε και σε Saturn, το παιχνίδι αφήνει ακριβώς την ίδια εντύπωση. Και η εντύπωση αυτή είναι πολύ καλή.

Σπύρος Παράσχος

**"Το καλύτερο παιχνίδι ποδοσφαίρου που έχει εμφανιστεί στο Saturn."**

**ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ**

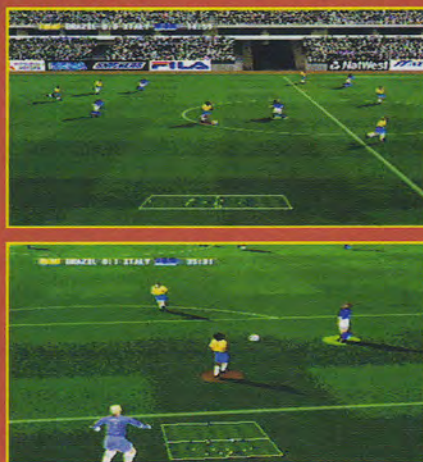


**ΦΩΤΑ, ΚΑΜΕΡΑ, ΠΑΜΕ!**

ΓΙΑ ΝΑ ΑΠΟΛΑΥΣΤΕ ΤΗ ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΕΚΦΑΝΙΣΗ ΤΟΥ ΣΠΑΝΙΟΥ ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΙΚΟΥ ΣΑΣ ΤΑΛΕΝΤΟΥ, ΤΟ WORLD LEAGUE SOCCER ΣΑΣ ΠΡΟΣΦΕΡΕ ΜΙΑ ΜΕΓΑΛΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΑΠΟ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΕΣ ΚΑΜΕΡΕΣ. ΙΔΙΟΥ ΟΡΙΣΜΕΝΕΣ ΑΠΟ ΑΥΤΕΣ:



Οι νάρκες απαιτούνται για να είναι ευκολότερο παρά ο εχθρός.



**PIXEL**  
Next Generation

- ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●●●●
- ΗΧΟΣ ●●●●●●●●●●
- GAMEPLAY ●●●●●●●●●●
- ΑΝΤΟΧΗ ●●●●●●●●●●

**95%**

Το καλύτερο ποδοσφαιρικό στο Saturn - ίσως και το τελευταίο

**ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:**  
Worldwide Soccer 98,  
FIFA 98



# VIGILANTE 8

## Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sony PlayStation  
Κατασκευαστής: Activision  
Διάθεση: Grup Multimedia



Single Player



Multiplayer



Dual Analogue



Split Screen



**ΟΚΤΩ ΑΠΟ ΕΣΑΣ ΔΕΝ ΦΟΡΑΤΕ ΖΩΝΗ ΜΕΣΑ ΣΤΟ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΟ. ΤΡΕΙΣ ΕΧΕΤΕ ΣΤΟ ΑΜΑΞΙ ΣΑΣ ΚΙΝΗΤΗΡΑ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΟ ΑΠΟ ΑΥΤΟΝ ΠΟΥ ΔΗΛΩΣΑΤΕ ΣΤΟ ΚΤΕΟ. ΠΕΝΤΕ ΕΧΕΤΕ ΟΔΗΓΗΣΕΙ ΜΕ ΜΕΓΑΛΕΣ ΔΟΣΕΙΣ ΑΛΚΟΟΛ ΣΤΟ ΑΙΜΑ ΣΑΣ. ΝΟΜΙΖΕΤΕ ΟΤΙ ΣΑΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΟΥΜΕ ΕΝΑ ΑΠΛΟ RACING GAME;**

**Οχι βέβαια!**

Η οδήγηση στο κέντρο της πόλης, ειδικότερα τέτοιες ημέρες, που η ζέστη γίνεται αφόρητη, πολλές φορές μάς κάνει κακούς. Τόσο κακούς, ώστε θα θέλαμε αυτός που δεν σέβεται την προτεραιότητα από δεξιά, για παράδειγμα, να το μετανιώσει για πάντα. Για την ακρίβεια, να τον κάνουμε εμείς να το μετανιώσει... Με αυτό τον τρόπο το V8 έρχεται να συμπληρώσει ένα μεγάλο κενό. Μπορούμε δε να ισχυριστούμε ότι η Activision έχει ήδη εξασφαλίσει ακόμη μία

επιτυχία, αφού κατάφερε και "χώρεσε" σε ένα παιχνίδι αυτοκίνητα, όπλα και γυναίκες. Μάλιστα όλα αυτά σε μεγάλους βαθμούς, τόσο ως προς την ποσότητα όσο και ως προς την ποιότητα.

Το σενάριο θέλει τον κόσμο αυτό το μάταιο να καταφέρνει να εξαντλεί τα φυσικά αποθέματα πετρελαίου και να επέρχεται μια κρίση άνευ προηγουμένου. Δεν λείπει δε το κοινωνικοοικονομικό υπονούμενο, αφού οι έχοντες -λίγο- πετρέλαιο προσλαμβάνουν



# MICROGAMES

ΤΟ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΟ CLUB ΣΤΟ ΠΑΓΚΡΑΤΙ - ΦΡΥΝΗΣ 44

ΠΩΛΗΣΕΙΣ - ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ - ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ - ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ

**300 ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ PLAYSTATION!!!**

**ΟΛΟΙ ΟΙ ΝΕΟΙ ΤΙΤΛΟΙ ΣΕ CD-ROM**

**100+ ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ SEGA SATURN!!!**

**300 ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ MEGA DRIVE!!!**



## ΕΙΔΗΣΗ

ΣΤΟ MICRO GAMES  
ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΑΜΕ ΓΙΑ ΕΣΑΣ ΤΟ  
ΠΡΩΤΟ **ADVENTURE CLUB**  
ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ!!!

ΕΧΟΥΜΕ ΤΙΣ ΛΥΣΕΙΣ ΓΙΑ ΟΛΑ  
ΤΑ ADVENTURES.

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΣΤΟ 7010430. ΙΣΧΥΕΙ  
ΚΑΙ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΦΙΛΟΥΣ  
ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΠΑΡΧΙΑ

### ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ

SONY PLAYSTATION ..... 39.900 δρχ.

SEGA SATURN ..... 29.900 δρχ.

N64 ..... 39.900 δρχ.

### SONY PLAYSTATION M.T.X.

WARCRAFT	10.000 δρχ.
BROKEN SWORD 2	10.000 δρχ.
BLOOD OMEN	8.000 δρχ.
CREATURES	10.000 δρχ.
CRASH BANDICOOT 2	8.000 δρχ.
TOMB RAIDER 1	8.000 δρχ.
TIME COMMANDO	8.000 δρχ.
ISSO SOCCER PRO	9.000 δρχ.
TUCA TURING CAR	10.000 δρχ.
RESIDENT EVIL	9.000 δρχ.
COLONY WARS	10.000 δρχ.
JURASSIC PARK	10.000 δρχ.
SWAGMAN	6.000 δρχ.
RED ALERT	10.000 δρχ.
MK MYTHOLOGIES	10.000 δρχ.
CRYPT KILLER	8.000 δρχ.
SUIKODEN	10.000 δρχ.
LEGACY OF KAIN	10.000 δρχ.
GRID RUN	10.000 δρχ.
MICROMACHINES	13.000 δρχ.
TUNEL B1	10.000 δρχ.
MONSTER TRUCKS	10.000 δρχ.
BEDLAM	5.000 δρχ.

### ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ

νερα της δεξαμενης. δοκιμαστε το:

δικου σας γίνεται δύσκολος.

μισθοφόρους, για να οδηγήσουν τον κόσμο στην αποδοχή του δικού τους μονοπωλίου. Η ύστατη μορφή αντίδρασης έρχεται από μια ομάδα εδελοντών (vigilantes), που σκοπό έχουν να ενισχύσουν το έργο της αστυνομίας, αφού αυτή τον τελευταίο καιρό είναι τόσο απασχολημένη.

### ΠΟΥ ΤΑ ΒΡΗΚΑΝ;

Θα περίμενε λοιπόν κανείς ένα κάποιο "χλιδάτο" όχημα, που στο κάτω-κάτω θα τους εξασφάλιζε το σχετικό κύρος απέναντι στους κακούς του παιχνιδιού (Coyotes τους λένε). Μάλλον όμως δεν καταλάβατε τι σημαίνουν τα περι κρίση που διαβάσατε προηγουμένως. Εδώ ο κόσμος πεινά και υποφέρει, πού να βρει

λεφτά για χλιδές; Ακόμη και τα ρούχα που φοράνε οι ήρωες είναι κάποιων δεκαετιών: Πουκάμισα με γιακάδες τόσο μεγάλους, ώστε αυτός που τα φορά δεν πρέπει να βλέπει δεξιά κι αριστερά του, παντελόνια με καμπάνες που θα ζήλευε και ο Κουασιμόδος και άλλα πολλά χαρακτηριστικά των νέων της δεκαετίας του '70. Σε αντίθεση, τα όπλα που έχετε τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσετε είναι μια ευγενική χορηγία της Εξωγήινοι Α.Ε. Με άλλες λέξεις, ένας ιπτάμενος δίσκος που έπεσε στη Γη στάθηκε η αφορμή τα όπλα να είναι ο

μόνος τομέας που αναπτύχθηκε όσο τίποτα άλλο. Για μερικά όπλα τα πυρομαχικά δεν θα σας λείψουν ποτέ, χωρίς όμως αυτό να σημαίνει ότι δεν θα αντιμετωπίσετε άλλο είδους προβλήματα. Για παράδειγμα, οι κάννες των πολυβόλων υπερθερμαίνονται πολύ γρήγορα, αλλά ευτυχώς ο δρόμος είναι σπαρμένος με διάφορα όπλα. Πέρα όμως από το ατομικό όπλο σας, μπορείτε να έχετε έτοιμα προς χρήση ακόμη τρία οπλικά συστήματα, τα οποία τοποθετούνται στο εξωτερικό του αυτοκινήτου σας. Πάντως σας το τονίζουμε ξανά:



WORLD LEAGUE	
SOCCER	19.900 δρχ.
BURNING RANGERS	19.900 δρχ.
SHINING FORCE 3	19.900 δρχ.

**ΔΩΡΕΑΝ  
ΕΓΓΡΑΦΗ ΣΤΟ  
CLUB**

**ΟΛΕΣ ΑΠΟ 5.000!!!  
Ο 3.000!!!**

**ΠΩΛΗΣΗ  
ΧΟΝΔΡΙΚΗ-ΛΙΑΝΙΚΗ**



Η υπέροχη αίσθηση της επιτυχούς ολοκλήρωσης ακόμη μιας πίστας.



Αν, πάλι, κάτι πάει στραβά στα κόλπα σας, τουλάχιστον θα γίνετε διάσημοι από την τηλεόραση.



Οι νάρκες απαιτούν μεγάλη δεξιοτεχνία, αφού είναι ευκολότερο να πέσετε πάνω τους εσείς παρά ο εχθρός.



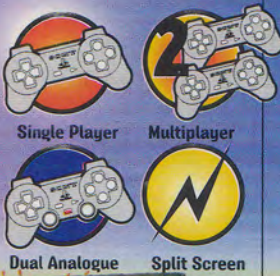
Δεν μπορεί, η μία από τις έξι ρουκέτες θα βρει το στόχο της. Αν δεν μπορείτε να πετύχετε ούτε το λεωφορείο, καλύτερα να αρχίσετε το πλέξιμο.



# VIGILANTE 8

## Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sony PlayStation  
Κατασκευαστής: Activion  
Διάθεση: Grup Multimedia



...όλο, πέφτετε εξω - κι αυτο γιατί οι εκπλήξεις συνεχίζονται...

### Και Μπαμ και Μπουμ...

Το αυτοκίνητο που θα επιλέξετε ευτυχώς δεν πρόκειται να περιορίσει τις επιλογές σας σχετικά με τα οπλικά συστήματα των οποίων θα κάνετε χρήση. Ετσι, θα συναντήσετε μέχρι και πέντε διαφορετικά είδη όπλων, με τα οποία μπορείτε να κάνετε όποιο συνδυασμό επιθυμείτε. Όσοι από εσάς είχατε την τύχη να παίξετε παρόμοιους τίτλους, όπως το Twisted Metal, θα θυμάστε ότι υπήρχε η δυνατότητα combos! Εδώ επίσης μπορείτε, πατώντας τα πηλίκια, να κερδίσετε τα πιο ζεστά γίνετα επιδόσεις. Η πρώτη φοράς μας κερτα Mortar κακούς, ώστ εκτόξευσή του που δεν σέβει είτε με έναν απλό προτεραιότητα συστοιχία των πέντε παράδειγμα κάνουν τέτοια πάντα. Για το στο σημείο όπου κάνουμε εμείς ο αντίπαλος θα με αυτό τον ένας κρατήρας. να συμπληρω το δικό σας κενό. Μπορείτε! ισχυριστούμε Missiles ήδη εξασφαλισμένης), πάλι,

...ορισμοποιηθούν με δύο τρόπους. Μπορείτε εκτοξεύσετε και να αντίπαλό σας για βρούβες παρικά, ή να τις ετε ως τουρμπίνες για να ταχύτητά σας. Όταν τα σκολεύουν πολύ, αυτή η τική κίνηση προβλέπεται ά όλες οι κινήσεις είναι κές και χρήσιμες (βέβαια οι αντίπαλοι σας θα έχουν διαφορετική γνώμη), αρκεί να γίνεται σωστή χρήση τους. Το παιχνίδι διαθέτει ποικιλία κινήσεων που δεν εξαντλείται, αφού σαφώς κάθε αυτοκίνητο έχει το ιδιαίτερο όπλο του, ενώ δεν λείπουν οι κινήσεις αποτελειώματος του αντιπάλου, με στόχο την εξασφάλιση κάποιων επιπλέον bonus (αλά Mortal Combat).

### AIR CONDITION EXEΙ;

Τα γραφικά, τα εφέ, οι εκρήξεις και ο ήχος λίγο απέχουν από το τέλειο, ενώ οι επιλογές για τον τρόπο παιχνιδιματος είναι κάτι περισσότερο από αρκετές. Μπορείτε λοιπόν να παίξετε μόνοι σας ή μαζί με άλλους παίκτες

(υποστηρίζονται μέχρι 4) σε Split Screen mode. Σε αυτή την περίπτωση η ταχύτητα του παιχνιδιού μειώνεται αρκετά, αλλά η διασκέδαση παραμένει αμείωτη. Σε Multiplayer mode, οι παίκτες μπορούν να παίξουν είτε ως αντίπαλοι είτε ως συνεργάτες. Ιδίως σε αυτή την περίπτωση το παιχνίδι γίνεται επικίνδυνα εδιστικό. Σε γενικές γραμμές, πολλά ακόμη θα μπορούσαν να γραφτούν για το Vigilante 8. Διαθέτει τρομερά γραφικά, είναι προσεγγμένο σχεδόν σε όλες τις λεπτομέρειές του, κρύβει πολλά μυστικά και θα κρατήσει αμείωτο το ενδιαφέρον σας. Κάπου εδώ βέβαια θα με συγχωρήσετε, γιατί πρέπει να επιστρέψω στο τιμόνι. Βλέπετε, οι Coyotes δεν σταματούν να απειλούν, οπότε, μια και το καθήκον μας καλεί, τα λέμε στο δρόμο... Βρουμμμ...



Σας ακολουθεί ένα μεγάλο όχημα του εκθρόου, κι εσείς έχετε μόνο νάρκες για να υπερσπασίτε το τομάρι σας.

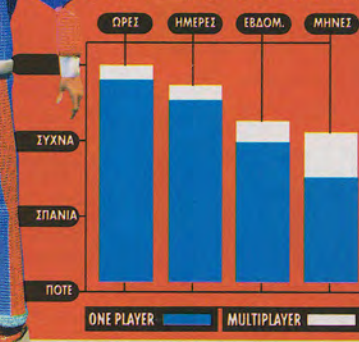


Μπροστά σας υπάρχει ένα βαρέλι με προπάνιο. Ρίξτε του με προσοχή, μέχρι να αρχίσει να κυλά.



Οχι βέβαια!

### ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



## PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●●●●  
ΗΧΟΣ ●●●●●●●●●●  
GAMEPLAY ●●●●●●●●●●  
ΑΝΤΟΧΗ ●●●●●●●●●●

ΕΠΙΛΟΓΗ 94%

Ρόδες, όπλα και γυναικείες σε ένα παιχνίδι.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:  
Twisted Metal 2  
Carnagieddon



# MICROGAMES

ΤΟ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΟ CLUB ΣΤΟ ΠΑΓΚΡΑΤΙ - ΦΡΥΝΗΣ 44

ΠΩΛΗΣΕΙΣ - ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ - ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ - ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ

**300 ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ PLAYSTATION!!!**

**ΟΛΟΙ ΟΙ ΝΕΟΙ ΤΙΤΛΟΙ ΣΕ CD-ROM**

**100+ ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ SEGA SATURN!!!**

**200 ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ MEGA DRIVE!!!**

**ΔΕΚΑΔΕΣ ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ  
GAME BOY - GAME GEAR + M. SYSTEM!!!**

**100+ ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ SNES**

GAME BOY MTX+ GAME... 9.900  
SNES MTX+ GAME... 12.900  
MEGA DRIVE+ GAME... 9.900  
GAME GEAR MTX+ GAME... 12.900

ΠΩΛΗΣΕΙΣ  
ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ  
ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ  
ΣΤΙΣ ΧΑΜΗΛΟΤΕΡΕΣ  
ΤΙΜΕΣ!!!

Τηλεφωνήστε τώρα στο  
**7260761 &**  
Fax: 7010430

+ 2 DUAL SOCK NIKON  
**54.900!!!**  
VALUE PACK  
**59.900!!!**  
+ 2 DUAL SOCK SONY  
**54.900!!!**

**51.900!!!**

**56.900!!!**

**ΑΝΟΙΚΤΑ ΚΑΘΕ ΜΕΡΑ**

**10.00 π.μ. - 15.30 μ.μ.  
17.30 μ.μ. - 21.00 μ.μ.**



**ΦΙΛΟΙ ΑΠΟ  
ΤΗΝ ΕΠΑΡΧΙΑ!!!**  
ΜΕ ΚΑΘΕ ΑΓΟΡΑ ΣΑΣ  
ΔΩΡΕΑΝ ΚΩΔΙΚΟΙ ΚΑΙ  
ΛΥΣΕΙΣ ΓΙΑ ΤΑ ΑΓΑΠΗΜΕΝΑ  
ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

**ΠΑΡΑΔΟΣΗ  
ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ ΣΑΣ**

## ΕΙΔΗΣΗ

ΣΤΟ MICRO GAMES

ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΑΜΕ ΓΙΑ ΕΣΑΣ ΤΟ  
ΠΡΩΤΟ **ADVENTURE CLUB**  
ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ!!!

ΕΧΟΥΜΕ ΤΙΣ ΛΥΣΕΙΣ ΓΙΑ ΟΛΑ  
ΤΑ ADVENTURES.

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΣΤΟ 7010430. ΙΣΧΥΕΙ  
ΚΑΙ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΦΙΛΟΥΣ  
ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΠΑΡΧΙΑ

## ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ

SONY PLAYSTATION... 39.900 δρχ.  
SEGA SATURN... 29.900 δρχ.  
N64... 39.900 δρχ.

## SONY PLAYSTATION M.T.X.

WARCRAFT... 10.000 δρχ.  
BROKEN SWORD 2... 10.000 δρχ.  
BLOOD OMEN... 8.000 δρχ.  
CREATURES... 10.000 δρχ.  
CRASH BANDICOOT 2... 8.000 δρχ.  
TOMB RAIDER 1... 8.000 δρχ.  
TIME COMMANDO... 8.000 δρχ.  
ISSO SOCCER PRO... 9.000 δρχ.  
TOCA TURING CAR... 10.000 δρχ.  
RESIDENT EVIL... 9.000 δρχ.  
COLONY WARS... 10.000 δρχ.  
JURASSIC PARK... 10.000 δρχ.  
SWAGMAN... 6.000 δρχ.  
RED ALERT... 10.000 δρχ.  
MK MYTHOLOGIES... 10.000 δρχ.  
CRYPT KILLER... 8.000 δρχ.  
SUIKODEN... 10.000 δρχ.  
LEGACY OF KAIN... 10.000 δρχ.  
GRID RUN... 10.000 δρχ.  
MICROMACHINES... 13.000 δρχ.  
TUNEL B1... 10.000 δρχ.  
MONSTER TRUCKS... 10.000 δρχ.  
BEDLAM... 5.000 δρχ.

## ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ

### PALYSTATION

HEART OF DARKNESS... 18.900 δρχ.  
DEAD OR ALIVE... 20.900 δρχ.  
KLONOA... 16.900 δρχ.  
TOMMY MAKINEN... 18.900 δρχ.  
CALLING MACGRAY... 18.900 δρχ.  
TREASURES  
OF THE DEEP... 17.500 δρχ.  
CARDINAL SYN... 16.900 δρχ.  
PREMIERE MANAGER 98... 19.900 δρχ.  
ALUNDRA... 21.900 δρχ.  
ROAD RUSH 30... 16.900 δρχ.  
WORLD LEAGUE  
SOCCER... 19.900 δρχ.

### NINTENDO 64

GT 64... 25.900 δρχ.  
RAMPAGE  
WORLD TOUR... 22.900 δρχ.  
VIRTUAL CHESS... 26.900 δρχ.  
DUAL HERROS... 21.900 δρχ.

### SEGA SATURN

WORLD LEAGUE  
SOCCER... 19.900 δρχ.  
BURNING RANGERS... 19.900 δρχ.  
SHINING FORCE 3... 19.900 δρχ.

**ΔΩΡΕΑΝ  
ΕΓΓΡΑΦΗ ΣΤΟ  
CLUB**

**ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ!!! ΔΕΚΑΔΕΣ ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΚΟΝΣΟΛΕΣ ΑΠΟ 5.000!!!  
GAMES ΓΙΑ MASTER SYSTEM & GAME BOY ΜΟΝΟ 3.000!!!**

Φρύνης 44, Παγκράτι  
ΤΗΛ.-FAX: 7260761 & 7010430

**ΠΩΛΗΣΗ  
ΧΟΝΔΡΙΚΗ-ΛΙΑΝΙΚΗ**



# NBA PRO

DR JEKYLL ΚΑΙ MR HYDE:

“ΔΙΠΡΟΣΩΠΟ” ΕΜΦΑΝΙΖΕΤΑΙ ΤΟ ΝΕΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΠΑΣΚΕΤ ΤΗΣ ΚΟΝΑΜΙ, ΣΤΙΣ ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΤΟΥ ΓΙΑ PLAYSTATION ΚΑΙ NINTENDO 64.

## ΦΑΚΕΛΟΣ



**Η** Konami είναι μία από τις καλύτερες εταιρίες στο χώρο των αθλητικών παιχνιδιών. Δημιουργίες όπως οι International Superstar Soccer Pro (ISS Pro για τους φίλους του) και Track & Field, τα NBA in the Zone 1 & 2 για το PlayStation καθώς και τα ISS 64 και Nagano Winter Olympics για το Nintendo 64 έχουν καθιερωθεί στη συνείδηση των παικτών ως τίτλοι κορυφαίοι στην κατηγορία τους. Ετσι, η κυκλοφορία του καινούριου παιχνιδιού μπάσκετ της εταιρίας αποτελεί ένα σημαντικό νέο. Το NBA Pro 98 -ή NBA in the Zone 98, αν προτιμάτε- έκανε την εμφάνισή του τόσο στο PSX όσο και στο N64. Το παιχνίδι



## ΟΙ ΛΕΥΚΟΙ ΔΕΝ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΠΗΔΗΞΟΥΝ;



ΛΕΝΕ ΟΤΙ ΟΙ ΛΕΥΚΟΙ ΔΕΝ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΠΗΔΗΞΟΥΝ, ΑΛΛΑ ΤΟ NBA PRO 98 ΤΟΥΣ ΔΙΑΦΕΥΔΕΙ ΠΑΤΑΓΩΔΩΣ. ΒΛΕΠΕΤΕ, ΤΟ "ΔΥΑΡΙ" ΠΟΥ ΕΧΕΙ ΠΑΡΕΙ ΤΗ ΘΕΣΗ ΤΟΥ MICHAEL JORDAN ΣΤΟΥΣ BULLS -ΑΓΩΝΙΖΕΤΑΙ ΜΕ ΤΑ ΝΟΥΜΕΡΑ 92 ΚΑΙ 80 ΣΤΙΣ ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΓΙΑ PSX ΚΑΙ N64 ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΑ- ΕΙΝΑΙ ΕΝΑΣ ΥΠΕΡΠΑΙΚΤΗΣ ΠΟΥ ΤΑ ΚΑΝΕΙ ΟΛΑ ΚΑΙ ΣΥΜΦΕΡΕΙ, ΠΑΡΑ ΤΟ ΛΕΥΚΟ ΤΗΣ ΕΠΙΔΕΡΜΙΔΑΣ ΤΟΥΝ. ΤΡΙΠΟΝΤΑ, ΚΑΡΦΩΜΑΤΑ, FADE AWAY ΣΟΥΤ ΚΑΙ ΑΣΙΣΤ

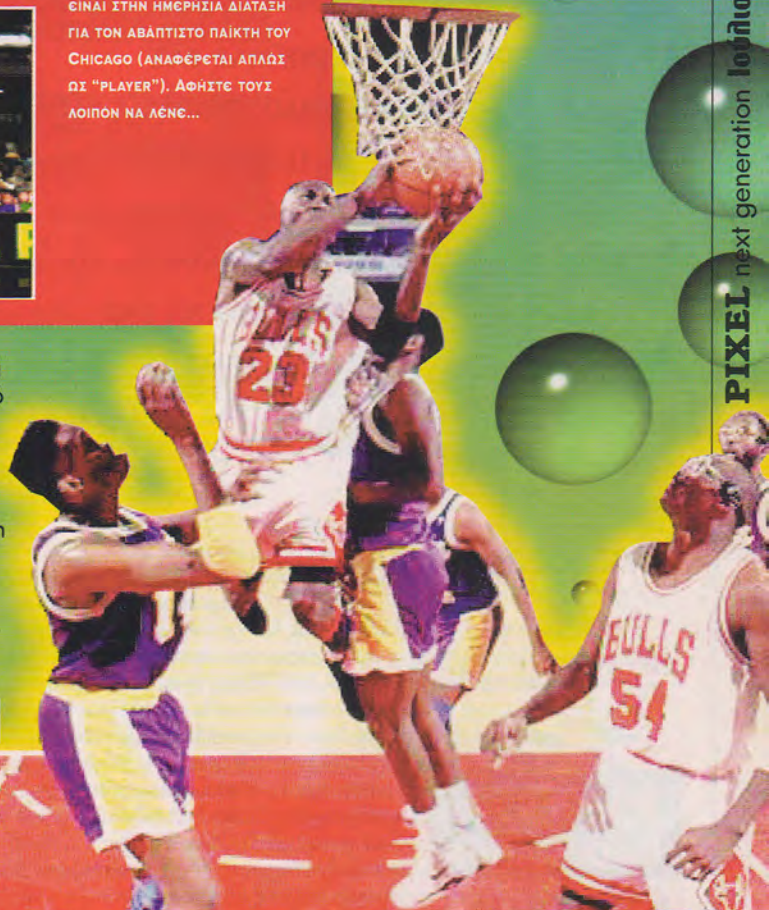
ΕΙΝΑΙ ΣΤΗΝ ΗΜΕΡΗΣΙΑ ΔΙΑΤΑΞΗ ΓΙΑ ΤΟΝ ΑΒΑΠΤΙΣΤΟ ΠΑΙΚΤΗ ΤΟΥ CHICAGO (ΑΝΑΦΕΡΕΤΑΙ ΑΠΛΩΣ ΩΣ "PLAYER"). ΑΦΗΤΕ ΤΟΥΣ ΛΟΙΠΟΝ ΝΑ ΛΕΝΕ...



διαθέτει όλα τα χαρακτηριστικά που προσδοκά κάποιος από έναν σύγχρονο τίτλο μπάσκετ. Ετσι, μεταξύ άλλων μπορείτε να περιμένετε motion

captured animation, πραγματικές ομάδες, παίκτες, γήπεδα και σύμβολα του NBA, μεγάλη ποικιλία κινήσεων, διάφορα αμυντικά και επιθετικά συστήματα και βεβαίως εντυπωσιακά καρφώματα.

P



## ΠΡΟΣΩΠΟ ΜΕ ΠΡΟΣΩΠΟ

ΟΙ ΔΥΟ ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΤΟΥ NBA PRO 98 ΓΙΑ N64 ΚΑΙ PSX ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΟΥΝ ΠΟΛΛΕΣ ΔΙΑΦΟΡΕΣ ΜΕΤΑΞΥ ΤΟΥΣ. ΟΙ ΚΥΡΙΟΤΕΡΕΣ ΕΝΤΟΠΙΖΟΝΤΑΙ ΣΤΑ ΕΞΗΣ ΣΗΜΕΙΑ:

## ΒΟΛΕΣ

ΟΙ ΟΜΑΔΕΣ ΠΟΥ ΑΝΕΠΤΥΞΑΝ ΤΙΣ ΔΥΟ ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΑΚΟΛΟΥΘΗΣΑΝ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΕΚΤΕΛΕΣΗΣ ΤΩΝ ΣΛΕΥΘΕΡΩΝ



ΒΟΛΩΝ. ΤΟΣΟ ΣΤΟ PSX ΟΣΟ ΚΑΙ ΣΤΟ N64 ΚΑΤΑ ΤΗΝ ΕΚΤΕΛΕΣΗ ΕΜΦΑΝΙΖΕΤΑΙ ΕΝΑ ΠΛΑΙΣΙΟ, ΜΕΣΑ ΣΤΟ ΟΠΟΙΟ ΚΙΝΗΤΑΙ ΑΡΙΣΤΕΡΑ-ΔΕΞΙΑ ΜΙΑ ΓΡΑΜΜΗ. ΣΤΗΝ ΚΟΝΣΟΛΑ ΤΗΣ SONY ΓΙΑ ΝΑ ΕΥΣΤΟΧΗΣΕΤΕ ΑΡΚΕΙ ΝΑ ΠΑΤΗΣΕΤΕ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ ΤΟΥ ΣΟΥΤ ΟΤΑΝ Η ΓΡΑΜΜΗ ΒΡΕΘΕΙ ΣΤΟ ΚΕΝΤΡΟ ΤΟΥ ΠΛΑΙΣΙΟΥ, ΕΝΩ ΣΤΟ



NINTENDO ΘΑ ΠΡΕΠΙ ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΕΤΕ ΤΟΝ ΑΝΑΛΟΓΙΚΟ ΜΟΧΛΟ ΓΙΑ ΝΑ ΚΑΘΟΡΙΣΕΤΕ ΕΠΙΠΡΟΣΘΕΤΩΣ ΚΑΙ ΤΗ ΔΥΝΑΜΗ ΤΗΣ ΒΟΛΗΣ.

## ΣΤΙΛ

ΑΝ ΜΑΘΑΙΝΕΤΕ ΜΠΑΣΚΕΤ ΚΑΙ ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΔΙΔΑΧΘΕΙΣ ΤΗΝ ΤΕΧΝΙΚΗ ΤΟΥ ΣΟΥΤ, ΤΟΤΕ ΦΡΟΝΤΙΣΤΕ ΝΑ ΔΕΙΣΤΕ ΜΕ ΕΝΑ



ΕΝΤΥΠΩΣΗ ΟΤΙ ΕΙΝΑΙ ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΙΣΤΕΣ ΠΟΥ ΔΡΑΠΕΤΕΥΣΑΝ ΑΠΟ ΤΟ ISS 64 ΚΑΙ ΣΟΥΤΑΡΟΥΝ ΣΑΝ ΝΑ ΕΚΤΕΛΟΥΝ ΑΡΑΟΥΤ. ΑΝΤΙΘΕΤΑ, ΣΤΗΝ ΕΚΔΟΣΗ ΤΟΥ PSX ΤΟ ΣΟΥΤ ΔΕΙΧΝΕΙ ΡΕΑΛΙΣΤΙΚΟ ΚΑΙ ΣΥΝΟΔΕΥΕΤΑΙ ΑΠΟ ΤΕΝΤΩΜΑ ΤΟΥ ΧΕΡΙΟΥ ΚΑΙ ΛΥΣΙΜΑ ΤΟΥ ΚΑΡΠΟΥ, ΟΠΩΣ ΚΑΝΟΥΝ ΟΙ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΙ ΜΠΑΣΚΕΤΜΠΟΛΙΣΤΕΣ.

## ΘΑΜΠΑΔΑ

ΟΛΟΙ ΞΕΡΟΥΜΕ ΟΤΙ ΤΟ N64 ΔΙΑΘΕΤΕΙ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ ΕΣΟΜΑΛΥΝΣΗΣ ΚΑΙ ΕΛΑΧΙΣΤΟΠΟΙΗΣΗΣ ΤΟΥ ΕΝΟΧΛΗΤΙΚΟΥ ΤΕΤΡΑΓΩΝΙΣΜΟΥ ΠΟΥ ΕΜΦΑΝΙΖΟΥΝ



98 ΩΜΟΣ ΤΟ ΕΧΟΥΝ ΠΑΡΑΚΑΝΕΙ, ΜΕ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΝΑ ΔΕΙΧΝΕΙ ΠΟΛΥ ΘΑΜΠΟ. ΑΥΤΟ ΣΕ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟ ΜΕ ΤΙΣ ΜΑΚΡΙΝΕΣ ΛΗΨΕΙΣ ΤΗΣ ΚΑΜΕΡΑΣ ΕΜΠΟΔΙΖΕΙ ΤΟΝ ΠΑΙΚΤΗ ΝΑ ΕΧΕΙ ΣΑΦΗ ΕΙΚΟΝΑ ΤΗΣ ΑΓΩΝΙΣΤΙΚΗΣ ΔΡΑΣΗΣ.

ΤΑ ΠΟΛΥΓΩΝΙΚΑ ΓΡΑΦΙΚΑ, ΤΙΣ ΟΠΟΙΕΣ ΜΑΛΙΣΤΑ ΟΙ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕΣ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΟΥΝ ΚΑΤΑ ΚΟΡΟΝ. ΣΤΟ NBA PRO



# NBA PRO 98

**ΣΤΟ ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΟ ΤΕΥΧΟΣ ΜΑΣ ΣΑΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΑΜΕ ΟΛΑ ΤΑ ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΑΚΙΑ. ΤΙ ΘΑ ΚΑΝΕΤΕ, ΟΜΩΣ, ΟΤΑΝ ΤΕΛΕΙΩΣΕΙ ΤΟ ΜUNDIAL; ΕΥΚΟΛΟ... ΜΕΤΑ ΕΡΧΕΤΑΙ ΤΟ ΜUNDOBASKET. ΟΠΩΣ ΚΑΤΑΛΑΒΑΙΝΕΤΕ, ΤΟ "PIXEL N.G." ΔΕΝ ΗΤΑΝ ΔΥΝΑΤΟ ΝΑ ΣΑΣ ΑΦΗΣΕΙ ΝΑ ΑΓΩΝΙΑΤΕ ΓΙΑ ΤΟ ΑΝ ΘΑ ΕΡΘΟΥΝ ΟΙ STARS ΤΟΥ NBA, ΓΙ' ΑΥΤΟ ΣΑΣ ΔΙΝΕΙ ΤΗ ΛΥΣΗ: NBA PRO 98.**

## Ένα αστέρι γεννιέται

Πόσα είναι άραγε όλα τα μπασκετάκια που έχουν περάσει από το

PSX; Οποίος και να είναι ο αριθμός, γεγονός παραμένει ότι κανένα εκτός του NBA Live 98 δεν ήταν σε θέση να παρουσιάσει ένα καλό σύνολο και να αποτελέσει ένα ρεαλιστικό αλλά και διασκεδαστικό εξομοιωτή. Η Konami, λοιπόν, η εταιρία που έδωσε στους κατόχους PlayStation και N64 το εκπληκτικό ISS Pro, ξαναχτυπά, φιλοδοξώντας αυτή τη φορά να πιάσει την κορυφή στις καρδιές των μπασκετόφιλων με ένα κερηκτικό παιχνίδι που τα έχει όλα.

Το πρώτο που θα σας κάνει εντύπωση είναι η πληρότητα του τίτλου όσον αφορά στους παίκτες-αστέρια των ομάδων όπως οι Sir Charles, Shaq (μαζί με την ντουλάπα που έφαγε χδες για πρωινό), Scottie Pippen (χειροκρότημα), Dennis Rodman, Ewing, Malone, Glen Rice, Horace Grand ακόμα και οι Stoyan Vrankovic και Eddie Johnson, όλοι εκτός από την αυτού μεγαλειότητα



Michael Jordan και τον Σπύρο Παράση.

Το παιχνίδι σας δίνει τη δυνατότητα να επιλέξετε από τα περιεχόμενα μιας αρκετά πλούσιας λίστας modes, όπου συμπεριλαμβάνονται exhibition games για φιλικά παιχνίδια, new regular season για την ολοκληρωμένη σεζόν '97-98 του NBA, τα NBA playoffs & NBA finals, αν θέλετε αμέσως τώρα ένα κύπελλο, και τα NBA all-star games για επικούς αγώνες και συγκινήσεις.

## ΦΡΟΤΙΑ ΣΤΑ ΚΑΛΑΘΙΑ

Το NBA Pro 98 είναι γεμάτο διαθέσιμες επιλογές που προσοδίδουν μεγάλη δόση ρεαλισμού στο παιχνίδι αναδεικνυόντάς το σε κορυφαίο του είδους του. Έτσι μπορείτε να

δώσετε ρεσιτάλ προπονητικής αφ' ενός καθορίζοντας τις τακτικές και τα συστήματα των ομάδων και αφ' ετέρου επιλέγοντας σε ποιον τομέα θέλετε να ρίχνετε περισσότερο βάρος, όπως το αν είστε κατεξοχήν επιθετική ή αμυντική ομάδα, το ποιος παίκτης θα παίξει και σε ποια θέση, το αν θα ακολουθείτε γρήγορο και επιθετικό μπάσκετ ή πιο αργό για σίγουρα καλάθια και το αν θα εκτελείτε γρήγορους αιφνιδιασμούς.

Στα rosters μπορείτε να δείτε τα αναλυτικά στατιστικά κάθε παίκτη σας ξεχωριστά ή της ομάδας στο σύνολό της, προκειμένου να ελέγξετε τις επιδόσεις στην ευστοχία των δίποντων, τρίποντων, καρφωμάτων και βολών, τις ασίστ καθώς και την άμυνα (κλεψίματα, τάπες,



**PIXEL**  
Next Generation  
**INFORMATION**

Σύστημα: Sony PlayStation  
Κατασκευαστής: Konami  
Διάθεση: Dionis



Single Player



Multiplayer



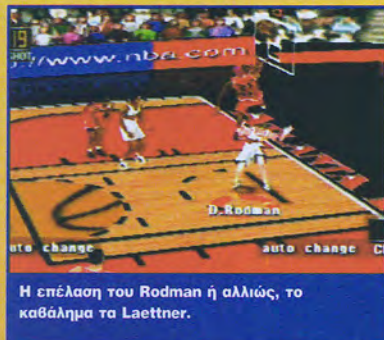
Memory Card



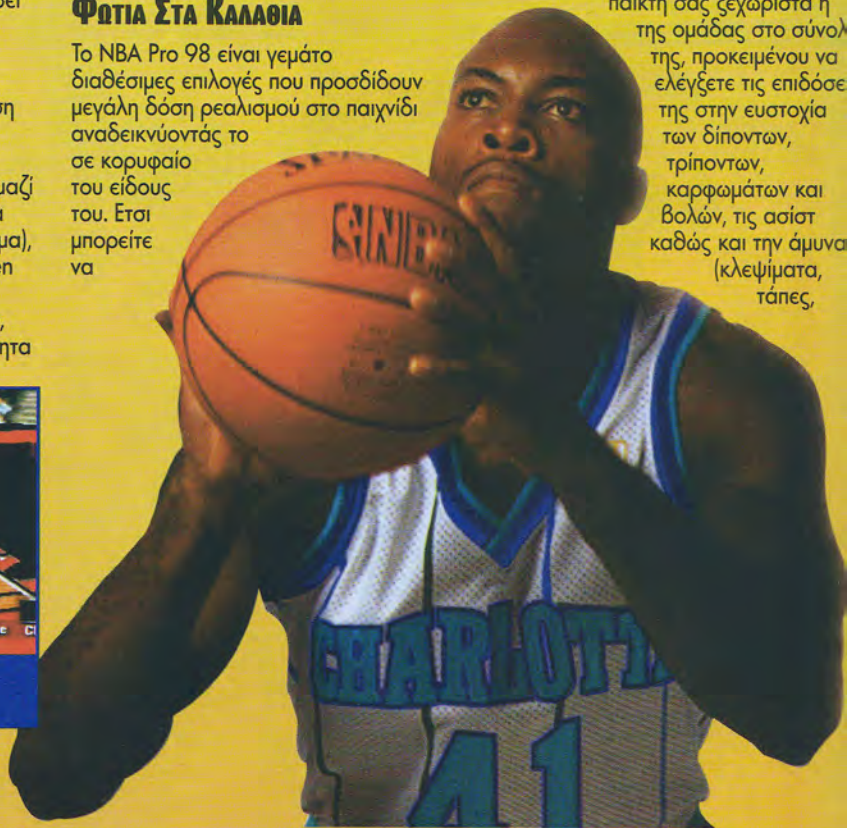
Multi Tap



Τα "μεγάλα κεφάλια" αναμετρήνονται στο All-Star Game.



Η επέλαση του Rodman ή αλλιώς, το καβάλημα τα Laettner.







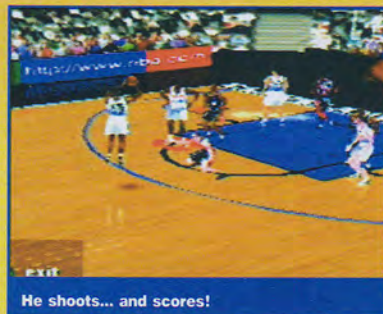
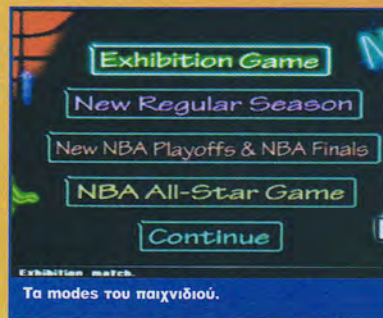
**Τα γραφικά είναι ανώτερα των περισσότερων άλλων παιχνιδιών basket.**



ριμπόουντ). Έτσι μπορείτε να δείτε ποιοί παίκτες σας είναι καλοί και να τους εντάξετε στη βασική πεντάδα ή να διαπιστώσετε ποιοί δεν σας γεμίζουν πια το μάτι και να τους ξεφορτώσετε δίνοντάς τους σε μια άλλη ομάδα παίρνοντας ταυτόχρονα άλλον παίκτη με μεταγραφή. Ακόμα και αν δε βρίσκετε τον παίκτη των ονείρων σας, μπορείτε να τον δημιουργήσετε εσείς, επιλέγοντας όλα τα χαρακτηριστικά του, όπως το ύψος, τη σωματική διάπλαση, το πρόσωπο, το χρώμα, το πόσο "παικτρονί" είναι στο γήπεδο, το ποιο χέρι χρησιμοποιεί, ακόμα και το αγαπημένο του φαγητό. Επιτέλους, ένα παιχνίδι με νόημα! There are true values in life (sic).

**SLAM & DUNK**

Το gameplay του παιχνιδιού κινείται σε πολύ υψηλά επίπεδα, δίνοντας έτσι την εντύπωση στον παίκτη ενός πραγματικού αγώνα μπάσκετ. Οι παίκτες κινούνται ιδιαίτερα ρεαλιστικά στο γήπεδο, με πολύ καλό animation σε



όλες τις κινήσεις τους, και εκτελούν τα συστήματά τους με απίστευτη αληθοφάνεια όπως και στο πραγματικό NBA. Μπορείτε με το πάτημα ενός πλήκτρου να βάλετε τους συμπαίκες σας να κάνουν άκρη ανοίγοντάς σας το δρόμο προς το καλάθι, να ντριπλάρτε στη ρακέτα αδειάζοντας όλη την αντίπαλη άμυνα, να κάνετε εκπληκτικά καρφωμάτα μπροστά στη μάπα ακόμα και του πιο ψηλού αμυντικού (αυτό που οι Αμερικανοί λένε "in your face!"), να κερδίζετε χώρο παίζοντας με την πλάτη στο καλάθι και να εκτελείτε θεαματικά follows, alley-oops, ριβότς, back-door πάσες και ραβέροσες, αφήνοντας τους άλλους απλώς να κοιτάνε, ενώ η γρήγορη αλλαγή των παικτών που ελέγχετε στο παιχνίδι -ανάλογα με το ποιος μετέχει στη φάση- είναι πολύ σημαντική για την επιτυχία σας. Η κυκλοφορία της μπάλας και οι πάσες στο γήπεδο σας επιτρέπουν να παίξετε πολύ δημιουργικά. Η αντίπαλη CPU



**ΕΥΚΟΛΗ ΖΩΗ**

ΟΤΑΝ ΕΠΑΝΑΦΕΡΕΤΕ ΤΗΝ ΜΠΑΛΑ ΑΠΟ ΤΗΝ ΠΛΑΓΙΑ ΓΡΑΜΜΗ, ΔΩΣΤΕ ΠΑΣΑ ΣΤΟ ΣΥΜΠΑΙΚΤΗ ΣΑΣ ΠΟΥ ΒΡΙΣΚΕΤΑΙ ΜΕΣΑ ΣΤΗ ΡΑΚΕΤΑ, ΓΙΑ ΔΥΟ ΕΥΚΟΛΟΥΣ ΠΟΝΤΟΥΣ.

παίζει και αυτή ρεαλιστικά, κάτι το ιδιαίτερα σημαντικό, αφού -σε αντίθεση με τα άλλα παιχνίδια μπάσκετ όπου, όταν τελειώνει ο αγώνας, το τελικό αποτέλεσμα είναι εντελώς εξωπραγματικό- εδώ το σκορ είναι κανονικού παιχνιδιού. Όσοι από εσάς έχετε παίξει άλλα μπάσκετάρια σίγουρα θα θυμάστε κάτι 200άρες που πέφτουν από κάθε ομάδα. Αυτό δεν είναι μπάσκετάρκι, αυτό είναι living... vroom! Έτσι, αν, για παράδειγμα, ο αγώνας τελειώνει και το PSX χάνει με λίγους πόντους, θα προσπαθήσει να μειώσει τη διαφορά παίζοντας καλή άμυνα πάνω στους παίκτες σας που έχουν βάλει τα περισσότερα







Pippen on fire!



Το "Pixel N.G." σας προσφέρει αποκλειστικές εικόνες του Sensible Basketball.



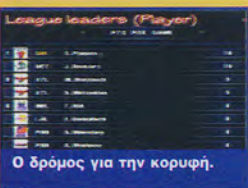
Χαμογελάστε, παρακαλώ...

**P** καλάθια, θα κάνει γρήγορες αντιπιδέσεις, ενώ, καθώς θα είστε στα τελευταία λεπτά του αγώνα, η CPU θα παίρνει συνεχώς time out προσπαθώντας να σταματήσει το χρονόμετρο. Αντίθετα, σε ανάλογους τίτλους, τα καλάθια απλώς πέφτουν βροχή από τη σέντρα, οδηγώντας τον παίκτη να εκφράζεται με αναρίθμητα κοσμητικά επίθετα στο πνεύμα της ευγενούς άμιλλας του αθλητισμού και κοπανώντας το joystick σε πρωτότυπα μέρη!

### ALL STAR GAME

Τα γραφικά του παιχνιδιού κινούνται σε ιδιαίτερα ικανοποιητικά επίπεδα και είναι κατά πολύ ανώτερα από αυτά των περισσότερων -αν όχι όλων- τίτλων. Κάθε παίκτης έχει τη δική του αποκλειστική σχεδίαση προσώπου που είναι αρκετά πειστική. Θα δείτε,

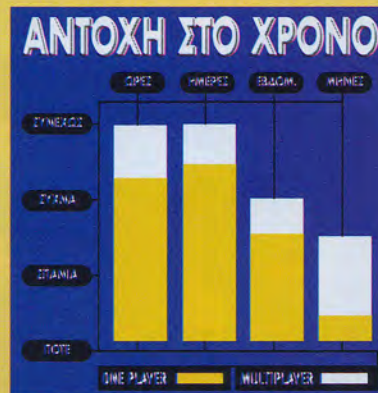
μάλιστα, ότι ακόμα και ο Dennis Rodman αλλάζει συνεχώς χρώμα μαλλιών (σώπα!), ενώ θα μείνετε με ανοιχτό το στόμα από την καταπληκτική απεικόνιση των γηπέδων με τα σήματα κάθε ομάδας. Εξάλλου, θα απολαύσετε τους προβολείς -αλλά και τους παίκτες- να καθρεφτίζονται στο παρκέ, τις δε κερκίδες να παρυσιάζουν ποικιλία στο χρώμα και την κίνηση. Και όλα αυτά με το παιχνίδι να διατηρεί μια ικανοποιητική ταχύτητα. Σίγουρα, βέβαια, έχουμε δει γρηγορότερους τίτλους, αλλά εδώ η ταχύτητα ανταποκρίνεται σε αυτή των πραγματικών αγώνων μπάσκετ διατηρώντας το ρεαλισμό του παιχνιδιού. Όσον αφορά στον ήχο τώρα, η μουσική -μέτρια έως ανύπαρκτη- χρειάζεται βελτίωση με δυνατά house αλλά και rock κομμάτια, ενώ ακόμη και ο εκφωνητής, μολονότι δεν επαναλαμβάνεται συχνά και διατηρεί μια πρωτοτυπία, μερικές φορές δείχνει να χάνεται. Όλα αυτά όμως



Ο δρόμος για την κορυφή.



Εδώ είναι ο πανικός.



εξισοροποιούνται από τα πλούσια εφέ, με πρώτα και καλύτερα τα εντυπωσιακά μεγαλειώδη εφέ που συνοδεύουν κάθε φάση στο NBA, αλλά και άλλα όπως οι κραυγές του κοινού που δημιουργούν φανταστική ατμόσφαιρα, οι ήχοι από τα παπούτσια των παικτών καθώς κινούνται στο παρκέ που δίνουν ζωντανία στο παιχνίδι και, τέλος, ο ήχος της μπάλας καθώς αυτή σκάει στο γήπεδο και χτυπάει στα καλάθια.

Με το PlayStation να έχει κατακλυστεί από παιχνίδια μπάσκετ που δυσιάζουν το gamerplay και το ρεαλισμό στο βωμό της γρήγορης και θεαματικής δράσης, με αποτέλεσμα να βλέπουμε παιχνίδια στα οποία σημειώνονται σκορ εξαιρετικά υψηλά (400 πόντοι!), είναι πολύ καλό κάποιες εταιρίες να στρέφονται προς τα ποιοτικά παιχνίδια. Πράγματι αξίζουν συγχαρητήρια στην Κοπαμί που μετά το καταπληκτικό ISS Pro μας χαρίζει αυτό το παιχνίδι.

Το NBA Pro 98 δίνει νέο νόημα στη λέξη "ρεαλισμός", καθώς δύναται να προσφέρει πλήθος επιλογών και κινήσεων, αλλά και ατέλειωτες ώρες γέλιου αυτό το καλοκαίρι!



Saturday Night Fever

## PIXEL Next Generation

- ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●●●●
- ΗΧΟΣ ●●●●●●●●●●
- GAMEPLAY ●●●●●●●●●●
- ΑΝΤΟΧΗ ●●●●●●●●●●

ΚΡΙΤΙΚΗ  
**94%**

Καυτό  
ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:  
NBA Live 98, Total NBA 98



# NBA PRO 98

**ΜΕ ΤΟ ΝΕΟ ΑΘΛΗΤΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΗΣ Η ΚΟΝΑΜΙ ΘΕΤΕΙ ΕΣΑΣ, ΤΟΥΣ ΑΝΕΞΑΝΤΛΗΤΟΥΣ ΣΕ ΑΝΤΟΧΗ ΚΑΙ ΨΥΧΙΚΑ ΑΠΟΘΕΜΑΤΑ ΣΥΛΛΕΚΤΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΜΠΑΣΚΕΤ, ΠΡΟ ΤΩΝ ΕΥΘΥΝΩΝ ΣΑΣ: ΑΞΙΖΕΙ ΝΑ ΔΩΣΕΤΕ ΤΑ ΛΕΦΤΑ ΣΑΣ ΓΙΑ ΤΟ NBA PRO 98 'Η ΣΤΗΝ ΟΥΣΙΑ ΠΡΟΚΕΙΤΑΙ ΓΙΑ ΜΙΑ ΑΠΟ ΤΑ ΙΔΙΑ;**

## Χαμένη ευκαιρία

### Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΟΥ ΜΠΑΣΚΕΤ ΣΤΟ Ν64

Στη σύντομη ιστορία της, η 64-μπιτη κονσόλα μας δεν έχει να παρουσιάσει ανεξάντλητη πληθώρα αθλητικών παιχνιδιών - και αυτό είναι μάλλον κρίμα, καθώς η αντίστοιχη αγορά είναι μεγάλη και απαιτητική. Το NBA Pro 98 αποτελεί την τελευταία προσέγγιση της παραγωγού εταιρίας στο χώρο, ως συνέχεια των σχετικά επιτυχημένων In the Zone 1 και 2, παιχνιδιών που δεν πρόλαβαν να εμφανιστούν στο Nintendo 64. Το έδαφος λοιπόν είναι πρόσφορο για μπασκετικές αναζητήσεις. Απομένει να δούμε αν το συγκεκριμένο προϊόν θα "βλαστήσει", συγκινώντας μικρούς και μεγάλους παίκτες.

### ΜΙΑ ΑΠΟ ΤΑ ΙΔΙΑ;

Για αρχή σας ενημερώνουμε ότι το παιχνίδι είναι συμβατό με το Rumble Pack της Nintendo. Όσοι από εσάς το έχετε προμηθευτεί θα μπορέσετε άνετα να χαρείτε τα καρφώματα και



Και τα μυαλά στα κάγκελα... Το παιχνίδι ξεκινά, κι ας νικήσει ο καλύτερος (και τυχερότερος).

τις εντυπωσιακές reverse κινήσεις σας, νιώθοντας τους κραδασμούς που θα σας προσφέρει το παλλόμενο στα χέρια σας χειριστήριο. Ξεκινώντας, πολύ σύντομα όλοι εσείς οι μπασκετόφιλοι κονσολάκηδες θα διαπιστώσετε ότι δεν πρόκειται να βρεθείτε προ εκπλήξεων. Τα γνωστά menus παρουσίασης που συναντάτε σε όλα τα ανάλογα παιχνίδια βρίσκονται κι εδώ. Το παιχνίδι κυκλοφορεί υπό την έγκριση της Αμερικανικής Ομοσπονδίας Επαγγελματικού Μπάσκετ και -ως είδησαι- περιέχει όλες τις γνωστές ομάδες, με τα rosters που τις συνοδεύουν και τους συνήδεις περιορισμούς στην παρουσία παικτών τύπου Τζόρνταν. Αν δηλαδή ανατρέξετε στη σύνθεση των αγαπημένων σας Chicago Bulls, τη θέση του Μιχαλάκη καταλαμβάνει ένα άγνωστο (αλλά όχι και ατάλαντο) δυάρι, λευκό και αβάφτιστο. Ωστόσο αυτό δεν αποτελεί καινοτομία ούτε αρνητικό, άλλωστε το έχουμε συναντήσει και σε άλλα παιχνίδια του

είδους. Στη συνέχεια, οι 1 έως 4 παίκτες μπορούν, επιλέγοντας μία από τις 29 ομάδες του NBA, να διαπιστώσουν... πόσα απόια πιάνει ο σάκος, είτε μέσα από αγώνα επίδειξης είτε λαμβάνοντας μέρος στα play-off του κορυφαίου πρωταθλήματος στον κόσμο είτε ξεκινώντας την επίπονη και κοπιαστική διαδικασία μιας ολόκληρης σαιζόν. Στα "συν" του παιχνιδιού, θα διαπιστώσετε ότι σας προσφέρονται όλα τα απαραίτητα στατιστικά στοιχεία της προηγούμενης και της τρέχουσας αγωνιστικής, πληροφορίες για όλες τις ομάδες καθώς επίσης η δυνατότητα να κατασκευάζετε τον αγαπημένο σας αθλητή, σύμφωνα με τα γούστα και τις επιλογές σας. Μπορείτε βεβαίως να επιλέξετε να τηρήσετε το αγωνιστικό πρόγραμμα της αρεσκείας σας ή να ακολουθήσετε τη "φιξ" μορφή, που ισχύει για όλες τις



## PIXEL Next-Generation INFORMATION

Σύστημα: Nintendo 64  
Κατασκευαστής: Konami  
Διάθεση: Nortec



Single Player Multiplayer



Rumble pack Controller Pack



Βγάλτε τα απωθημένα σας και κάντε τα καλάθια να αναστενάζουν...





**P**ομάδες του NBA. Φυσικά οι προγραμματιστές, σεβόμενοι τη ρεαλιστική τάξη των πραγμάτων, σας δίνουν τη δυνατότητα να προβείτε στις απαραίτητες μεταγραφές και ανταλλαγές παικτών ή στη "στρατολόγηση" των γνωστών "free-agents".



Μια από τις άχρηστες κάμερες του παιχνιδιού.

### Και Τι Έγινε Δηλαδή;

Όλα τα προαναφερθέντα αποτελούν παράλληλα τη μεγάλη αδυναμία του παιχνιδιού. Ο αναγνώστης του περιοδικού που θα διαβάσει την παρουσίαση θα περιμένει να διαπιστώσει εάν το NBA Pro 98 έχει να προσφέρει στην αγορά κάτι καινούριο. Η απάντηση είναι σίγουρα αρνητική. Ακόμη κι αν αναφερόμαστε στο Nintendo 64, δηλαδή στην κονσόλα με τα λιγότερα αθλητικά προγράμματα, σίγουρα οι απαιτήσεις σε γραφικά και gameplay είναι αυξημένες και η συγκεκριμένη προσπάθεια δεν ικανοποιεί. Δεν αρκεί πλέον να παρουσιάζεται κάτι χιλιοδωμένο. Ακόμη και 100 ομάδες κι άλλα τόσα rosters να έχει το πρόγραμμα, έστω κι αν προστεθούν μεταγραφές με ολίγη από All-Star παιχνίδια, δεν τρέχει μία. ΟΛΑ τα παιχνίδια μπάσκετ ξεκινούν από αυτή τη βάση και, αν το gameplay δεν είναι εδιστικό, κλάψ' τα, Χαράλαμπε...



Το "μεγάλο" λευκό δωάρι των πρωταθλητών Chicago Bulls σε δράση. Είναι ο ίδιος παίκτηρας που εμφανίζεται σε διάφορα παιχνίδια μπάσκετ στις μέρες μας. Τι απέγινε άραγε ο Τζόρνταν;



### Για Τον Λογόν Το Άληθες

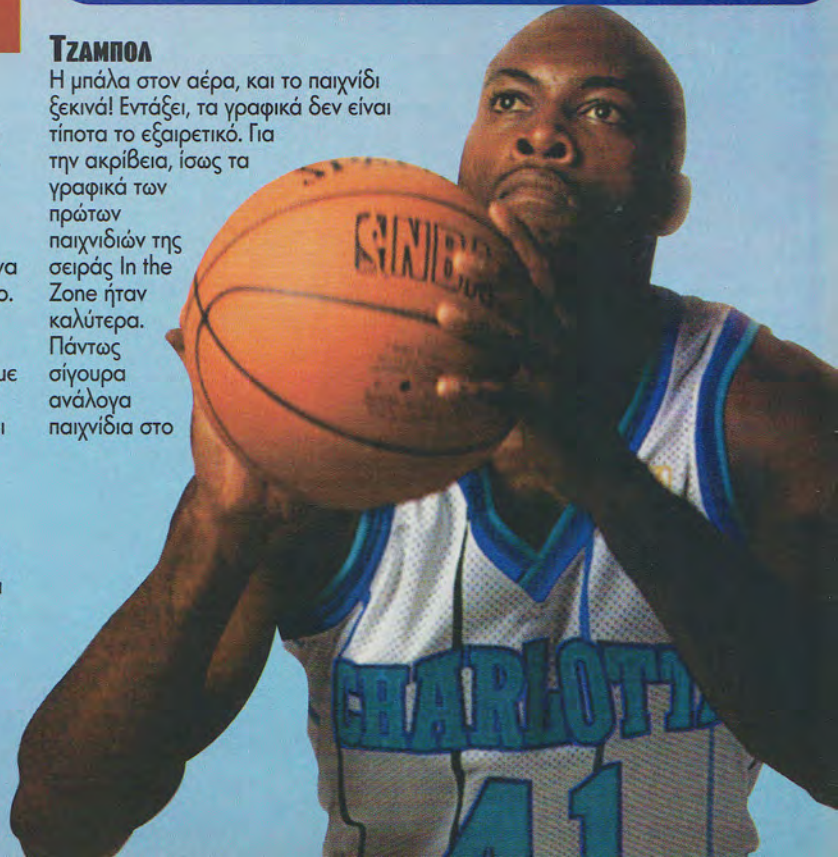
Θα μπορούσε κάποιος να αντικρούσει: "Γιατί παραπονιέστε; Σίγουρα μια πολύ καλή κονσόλα όπως το Nintendo 64 έχει ανάγκη από ένα καλό παιχνίδι μπάσκετ. Και το συγκεκριμένο είναι καλό: Έχει ανεκτά γραφικά, περιλαμβάνει όλα τα γήπεδα και τους αθλητές του πρωταθλήματος και γενικά διαδέτει ό,τι όλα τα παιχνίδια του είδους". Είπαμε, αυτά δεν αρκούν. Με το που ξεκινά ο αγώνας, η πρώτη σκέψη που περνά από το μυαλό του παίκτη είναι ότι καλό θα ήταν η κάμερα να ζουμάρει λιγάκι πάνω στους αθλητές. Πολύ μακριά, βρε παιδάκι μου! Αμέσως τσεκάρει τις υπόλοιπες οπτικές γωνίες του παιχνιδιού - και είναι πολλές. Πρώτη διαπίστωση: Καμία λήψη δεν είναι αμέσως και εύκολα αποδεκτή, για καθεμία ξεχωριστά θα μπορούσε να υπάρξει ένταση. Ας είναι, όμως...

PlayStation ή και σε PC (όπως το - εξαιρετικό με τη χρήση τρισδιάστατης κάρτας γραφικών- NBA Live 98) παρουσιάζονται σαφώς ανώτερα στον τομέα των γραφικών. Γίνεται λοιπόν η πρώτη επίθεση από τον αντίπαλο και το καλάδι μπαίνει σχετικά εύκολα. Μην ανησυχείτε, όμως: Στην πρώτη επίσκεψή σας στο καλάδι της αντίπαλης ομάδας ανταποδίδετε με την ίδια άνεση, παρά την έλλειψη εξοικείωσης με το παιχνίδι. Η ίδια ιστορία συνεχίζεται για ώρα, μέχρι να αντιληφθείτε ότι το να παίξετε άμυνα δεν είναι και το πιο απλό πράγμα του κόσμου. (Οι προγραμματιστές ίσως να υποστήριζαν ότι αυτή είναι η "μαγιά" του θέματος, το ότι δηλαδή απαιτείται από τον παίκτη δεξιοτεχνία προκειμένου να εξοικειωθεί με τις αμυντικές τεχνικές του παιχνιδιού. Εμείς κακοπροαίρετοι δεν είμαστε, αυτό μπορούμε να το δεχτούμε. Ωστόσο η πρώτη εντύπωση παραμένει.)

## Τα γραφικά είναι πολύ θαμπά

### Τζαμπο

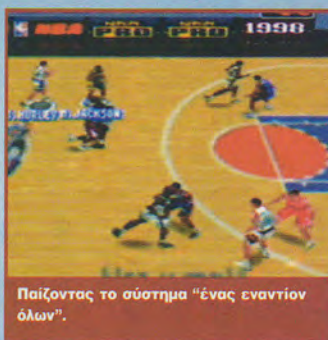
Η μπάλα στον αέρα, και το παιχνίδι ξεκινά! Εντάξει, τα γραφικά δεν είναι τίποτα το εξαιρετικό. Για την ακρίβεια, ίσως τα γραφικά των πρώτων παιχνιδιών της σειράς In the Zone ήταν καλύτερα. Πάντως σίγουρα ανάλογα παιχνίδια στο







Ετοιμος για το airball.

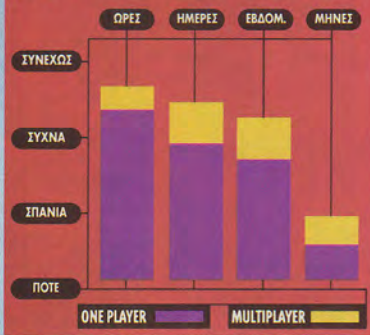


Παίζοντας το σύστημα "έναν εναντίον όλων".



Ένα από τα όμορφα καρφώματα του NBA Pro 98.

ANTOXH ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Ο ΜΠΑΚΑΤΣΙΑΣ ΣΤΙΣ ΕΛΕΥΘΕΡΕΣ ΒΟΛΕΣ

Το σουτ - αχ, αυτό το σουτ! Δεν είναι μόνο το ότι σας δίνει την εντύπωση ότι δεν εξαρτάται από εσάς η ευστοχία ή μη, αλλά και το σπιλ... τι σπιλ είναι αυτό! Οι παίκτες αφήνουν την πορτοκαλιά μπάλα με τη χάρη εκπαιδευμένης φώκας σε παρηκμασμένο θαλάσσιο τσίρκο. Στην καλύτερη των περιπτώσεων, θυμηθείτε τους εαυτούς σας να παίζουν με τα αδέρφια σας (και όχι μόνο) μαξιλαιοπόλεμο: Σε γενικές γραμμές, κάπως έτσι απεικονίζεται η κίνηση των αθλητών στο σουτ. Πάντως, για να πούμε του στραβού το δίκιο, το σύστημα των ελεύθερων βολών είναι αρκετά συμπαδές και σχετικά περίπλοκο, αφήνοντας (σε αντίθεση με το σουτ) αρκετά περιθώρια στη δεξιοτεχνία του παίκτη. Για να φτάσετε δε στο σημείο να σουτάρετε με τρόπο αντάξιο π.χ. ενός Τζεφ Χόρντασεκ (89% φέτος στο NBA), πρέπει να ξεκινήσετε από το "ταπεινό" επίπεδο ενός Ευθύμη Μπακατσιαί!

"ΕΙΜΑΙ ΚΑΥΤΟΣ! ΔΩΣΕ ΜΟΥ ΓΡΗΓΟΡΑ ΤΗΝ ΜΠΑΛΑ, ΦΤΩΧΕ ΡΟΛΙΣΤΑ!"

Ενα είναι σίγουρο: Οι παίκτες-βεντέτες (Μαλόου, Πίπεν και σία) δεν πρόκειται να σας διαψεύσουν. Είναι πάντα έτοιμοι και, παρ' ότι μερικές φορές δεν εξαρτάται απόλυτα από τη δική σας δεξιοτεχνία, μέσα από μια σειρά περιτεχνών κινήσεων, προσποίσεων και alley-οορς σκίζουν το διχτάκι και σας κάνουν περήφανους που έχετε τέτοια αστέρια στην ομάδα σας. Βέβαια ίσως κάποιοι να απαιτούσαν περισσότερο έλεγχο στον τρόπο εκδήλωσης των επιθετικών προσπαθειών. Μερικές φορές μοιάζει

να είναι αρκετό το απλό πάτημα του πλήκτρου του σουτ, για να εξαπολύσετε την μπάλα με μια εντυπωσιακή καμπύλη προς το αντίπαλο καλάθι. Αλλοτε όμως φαίνεται το ίδιο απλό πάτημα του πλήκτρου - χωρίς πίεση από τους αμυντικούς παίκτες του αντιπάλου - να έχει ως αποτέλεσμα τη ρίψη οικοδομικού υλικού, του κοινώς αποκαλούμενου κατούβλου. Συνοπτικά, η απόσταση που χωρίζει τη δείκτη ευστοχία από την ντροπιαστική επίθεση ώρες ώρες δείχνει ασήμαντη.

ΠΡΟΠΟΝΗΘΕΙΤΕ ΕΠΕΙΓΟΝΤΩΣ

Το χρονόμετρο κυλά απειλητικά... Η ομάδα σας χάνει με έναν πόντο διαφορά... Πρόβλημα! Ο μεγάλος κόσμος Παπαδόπουλις, με πείρα χρόνων στα γήπεδα, παίρνει παράμερα το αστέρι της ομάδας (δηλαδή εσάς) και σχεδιάζει το μεγάλο και ευφυές σύστημα: "ΚΑΡΦΩΣΕ ΤΗΝ, ΑΓΟΡΙ ΜΟΥ!" Χε χε, εύκολα! Παίρνετε φόρα, κάνετε τη σταυρωτή ντριπλα που σας έχει κάνει διάσημος στο ανοικτό γήπεδο τα απογεύματα στο Γουδί και... με μανία γκρεμίζετε το αντίπαλο καλάθι, με ένα από τα καλά καρφώματα που παρέχει το NBA Pro 98. Μετά αράζετε χαρακτηριστικά -λέμε, τώρα- και απολαμβάνετε όσες φορές επιθυμείτε τον δείκτο air-εαυτό σας στα ριπλέι του παιχνιδιού. ΑΝ, ΟΜΩΣ, η αντίπαλη άμυνα και οι κρεμανταλάδες ψηλοί της έχουν κλείσει αποτελεσματικά πάνω σας, τότε τι πράττετε; Για σας, φίλοι μου, υπάρχει η επιλογή ενός δύσκολου μεν αλλά όχι και ακατόρθωτου "fade away" σουτ, με το οποίο θα καταπλήξετε τα πλήθη: Πιέστε το μοχλό του χειριστηρίου σε συνδυασμό με κνά δυο κουμπάκια (θα τα βρείτε αυτά) και... miracolo! miracolo! Ενα σουτ βγαλμένο από τη

θεωρία. Αψογο! Αν τίποτε από όλα αυτά δεν αποδώσει, έχετε την ευκαιρία να δοκιμάσετε την τύχη σας με αυτό που οι Αμερικανοί αποκαλούν "clutch dunk": έναν τσαμπουκαλεμένο τρόπο να πετύχετε καλάθι, μόνο για μπασκετμπολίστες που -όπως είπε και ο "δικός μας" Ιωαννίδης- έχουν "αυγά" (σημ. του αρχισυντάκτη: Δεν ομιλούσε περί μαγειρικής). Όλα αυτά τα κολλάκια είναι εύκολο να τα κατακτήσετε μέσα από τη διαρκή εξάσκηση, εφόσον βέβαια σας γοητεύσει το συγκεκριμένο παιχνίδι.

ΕΝΑ ΣΥΝΗΘΙΣΜΕΝΟ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ

Σε τελική ανάλυση, αυτό είναι το ζητούμενο: το εάν το NBA Pro 98 είναι ικανό να σας γοητεύσει. Οι πρώτες εκτιμήσεις συγκλίνουν σε αρνητική απάντηση (βέβαια, όπως του τη βαρέσει του καδενός). Το παιχνίδι διαθέτει χαρακτηριστικά που, όπως προαναφέραμε, δεν ξαφνιάζουν ούτε για την πρωτοτυπία ούτε για τη λειτουργικότητά τους. Αν δε κάποιος αναρωτηθεί τι είδους πρωτοτυπία είναι δυνατόν να υπάρξει σε αγώνα μπάσκετ, η απάντηση μπορεί να δοθεί μέσα από την ίδια την πορεία των αθλητικών παιχνιδιών, καθώς οι επεξεργαστές και οι δυνατότητες των μηχανημάτων εξελίσσονται με τα χρόνια. Νομίζω ότι από μια κονσόλα της δυναμικής και της εμβέλειας του Nintendo 64 καθέννας θα είχε δικαίωμα να απαιτεί το καλύτερο. Αντί αυτού, εδώ μάλλον αντιμετωπίζουμε μια βιαστική προσπάθεια -χωρίς μεγάλες προοπτικές- να καλυφθεί το κενό της αγοράς σε παιχνίδια μπάσκετ.



PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●●●●

ΗΧΟΣ ●●●●●●●●●●

GAMEPLAY ●●●●●●●●●●

ANTOXH ●●●●●●●●●●

ΙΣΧΙΟΝΟΙΑ 70%

Κινείται στη μετριότητα.

ΕΝΑΜΑΚΤΙΚΑ: Kobe BRYANT in NBA Courtside



# BUST-A-MOVE

**ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΚΑΙΝΟΥΡΙΟ. ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΠΡΩΤΟΤΥΠΟ. ΕΧΕΙ ΒΓΕΙ ΓΙΑ ΟΠΟΙΑΔΗΠΟΤΕ ΚΟΝΣΟΛΑ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΒΑΛΕΙ Ο ΝΟΥ ΣΑΣ, ΩΣΤΟΣΟ ΠΑΡΑΜΕΝΕΙ ΥΠΕΡΟΧΟ!**

## Οι θαλασσιές οι μπάλλες...

Γνωρίσαμε για πρώτη φορά τα χαριτωμένα δεινοσαυράκια Bub και Bob στο κλασικό arcade Bubble Bobble. Τώρα, ύστερα από μια πολυτάραχη καριέρα σε διάφορα παιχνίδια για άλλα μηχανήματα, έφτασαν επιτέλους και στο N64 πρωταγωνιστώντας στο άγρια εθιστικό και τρομερά καθηλωτικό arcade puzzle game, το διάσημο Bust-A-Move 2.

Χωρίς αμφιβολία θα υπάρξουν μερικοί γκρινιάρηδες έτοιμοι να θάψουν το Bust-A-Move 2 για την έλλειψη πρωτοτυπίας ή για την αδυναμία του να εκμεταλλευτεί στο έπακρο της δυνατότητες του N64. Ξέρετε τι απαντάμε όλοι εμείς;

Σκασίλα μας! Αυτό το παιχνίδι σε

κάνει να μην ξεκολλάς απ' την οθόνη και το προτιμάμε απ' οποιοδήποτε άλλο κόλλημα. Η έκδοση του παιχνιδιού για το N64 είναι ουσιαστικά ίδια με αυτές για το PlayStation και το Saturn, οι οποίες κοστίζουν αρκετά φθηνότερα. Αν λοιπόν διαθέτετε εκτός από το N64 και ένα PSX ή ένα Saturn θα πρέπει ήδη να έχετε αγοράσει το παιχνίδι! Έχοντας όμως υπόψη ότι η πλειονότητα των κατόχων N64 δεν έχει δεύτερη κονσόλα - έτσι κι αλλιώς πολλοί έχουν πουλήσει τα PlayStation τους για να αγοράσουν N64 - δεν χρειάζεται να αναφέρουμε καν το θέμα της τιμής του, αφού πρόκειται για ένα τόσο καλό παιχνίδι.

## ΠΟΥ ΒΡΙΣΚΟΣΑΣΤΑΝ;

Για εσάς που σας είχαν κλειδωμένους σε κάποιο μοναστήρι ή πήρατε χάρη από το σωφρονιστικό ίδρυμα όπου κάνατε διακοπές τα τελευταία πέντε χρόνια και δεν έχετε ακούσει ποτέ για το αυθεντικό Bust-A-Move ή τις αναρίθμητες παραλλαγές του, σας πληροφορούμε ότι πρόκειται για το απλούστερο στη σύλληψη παιχνίδι που έχει υπάρξει.

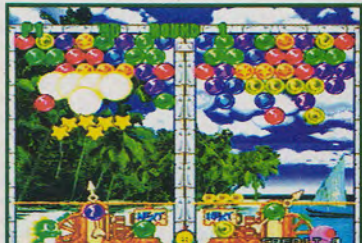


Στη σύντομη εισαγωγή θα δείτε τον Bub να βοτάρει αμέριμνα κάτω από τον έναστρο ουρανό. Ομορφή εικόνα αλλά λίγο άσχετη!



Ο Bub ξεχνάει τους καλούς τρόπους, όταν ο αντιπάλός του προσθέτει φούσκες στην οθόνη του.

Ελέγχετε έναν μικρό δράκο, αν και οποιοδήποτε άλλο πλασματάκι κι αν επιλέξετε το gameplay δεν θα διαφοροποιηθεί καθόλου. Ο στόχος του παιχνιδιού είναι να σκάσετε ένα σωρό από φουσκάλες διαφορετικών χρωμάτων. Για να το πετύχετε, πρέπει να χρησιμοποιήσετε το τρομερό φουσκαλόβολό σας και να τις πυροβολήσετε. Οι φουσκάλες που ακουμπάνε η μία στην άλλη και έχουν το ίδιο χρώμα σκάνε και εξαφανίζονται. Ενώ κάνετε όλα αυτά,



Όταν καταστρέψετε ένα σωρό από φούσκες, εμφανίζονται διάφορα αντικείμενα. Εδώ, για παράδειγμα, η οθόνη γεμίζει με άστρα.



Ο Beluga τα παίρνει στο κρανίο. Κάθε χαρακτήρας έχει τη δική του προσωπικότητα, αλλά μάλλον θα είστε πολύ απασχολημένοι με τις φούσκες σας για να το προσέξετε.

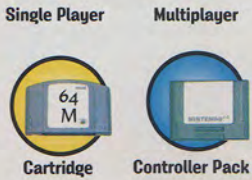


Αν επιλέξετε το One-Player Puzzle mode θα έχετε πιο πολύ χώρο για να παίξετε στην οθόνη σας και θα μπορείτε να τοποθετήτε πιο άνετα τις φουσαλίδες σας.



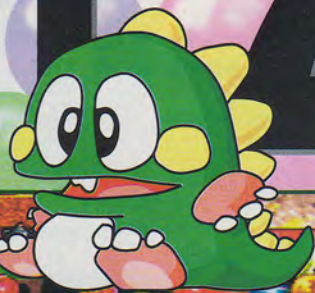
## PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Nintendo 64  
Κατασκευαστής: Acclaim





# OVER 2



Δεν χρειάζεται να πυροβολήσετε άμεσα, αλλά αν αργήσετε το όπλο σας θα ρίξει αυτόματα.

προσπαθείτε συγχρόνως να αποτρέψετε τον αντίπαλο από τη νίκη. Καταλάβετε; Αν όχι, κανένα πρόβλημα, εδώ είμαστε εμείς... Το συνηθισμένο στυλ παιχνιδιού στο Bust-A-Move 2 είναι ο ανταγωνισμός ανάμεσα σε δύο αντιπάλους που ρίχνουν φυσαλίδες σε μια οδόνη χωρισμένη κάθετα στη μέση και είτε ελέγχονται από εσάς είτε από το μηχανήμα. Κάθε παίκτης αρχίζει με μια σειρά από χρωματιστές φουσκάλες που φαίνονται στο πάνω μέρος της οδόνης και μια ίδια σειρά στο κάτω μέρος της οδόνης που αποτελεί τις προμήθειες για το όπλο σας. Κάθε τόσο η οδόνη



Αυτή η μηχανική γάτα δίνει κεφαλιά στον Bub. Μήπως ήρθε η ώρα να σουτάρτε;



Μεγάλε... να τα πλένουμε τα δόντια μας πού και πού.

ταρακουνιέται, με αποτέλεσμα άλλη μια σειρά από φούσκες να προστίθεται δίπλα στις δικές σας έτσι, ώστε να γεμίζει απειλητικά η οδόνη



Καλώς ήρθατε στα Καρπάθια! Γέμισε ο τόπος νυχτερίδες (αλλά τώρα που τα καλοκοιτάμε μάλλον σαν βατράχια είναι).

## ΜΙΑ ΦΟΡΑ ΚΙ ΕΝΑΝ ΚΑΙΡΟ ΗΤΑΝ Ο BUB ΚΑΙ Ο BOB...

Ο Bub κι ο Bob είναι βετεράνοι στα παιχνίδια για computer και βρίσκονται στην πίστα σχεδόν όσο και ο Mario! Πρωτοεμφανίστηκαν σαν μικροί δράκοι και έγιναν γνωστοί σε όλους με το Bubble Bobble, ένα παιχνίδι... bubble'em up (όπως το shoot'em up αλλά με φούσκες!). Στο τέλος του Bubble Bobble γίνονται άνθρωποι και φεύγουν για τα Rainbow Islands, τη συνέχεια του παιχνιδιού που έχει τον ομώνυμο τίτλο.

Στην επόμενη εμφάνισή τους μετά το Rainbow Islands οι Bub και Bob δεν ήταν τόσο χαριτωμένοι ως άνθρωποι στο Parasol Stars, όπου έπρεπε να σώσουν επτά κόσμους χρησιμοποιώντας τις μαγικές ομπρέλες τους. Κουρασμένοι αλλά ευτυχισμένοι απ' τις περιπέτειές τους στο Parasol Stars οι Bub και Bob επέστρεψαν στα Rainbow Islands όπου αποφάσισαν να ζήσουν ήσυχα. Σαφηνικά κάποιοι τους μεταμόρφωσε πάλι σε δράκους και έβαλαν πλήρη για να ανακαλύψουν μαγικά φίλτρα στο τέταρτο παιχνίδι Bubble Memories. Αυτό ήταν τεχνικά και το τέλος των περιπετειών των Bub και Bob. Ωστόσο κάποιοι αξιοσημείωτα όμοιοι δράκοι, οι Bubby και Bobby (απόγονοι των Bub και Bob), ξεφύτρωναν σε δύο ακόμη παιχνίδια, το Bubble Symphony και το Bubble Bobble 2. Αυτή λοιπόν ήταν η πορεία των φίλων μας μέχρι που εμφανίστηκαν στη συνέχεια του Bust-A-Move. Τα υπόλοιπα ανήκουν στην ιστορία....

## ΟΙ ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΕΣ

Στο story mode του παιχνιδιού ο Bub πρέπει να ταξιδέψει σε έναν παράξενο κόσμο, αντιμετωπίζοντας παράξενους αντιπάλους καθώς προσπαθεί να πάρει πίσω τα αχτέρια του. Εδώ σας έχουμε έναν σύντομο οδηγό με τα είδη των αντιπάλων που θα συναντήσετε στα ταξίδια σας.

1. Ο Beluga είναι ένας από τους χαρακτήρες του αυθεντικού Bubble Bobble. Είναι μια φυσαλίδα-φάντασμα και έχει μια θεραπεία γλώσσα - τι άλλο θα δούν τα μάτια μας!
2. Αυτός ο μηχανικός γάτος έχει την τάση να χάνει το κεφάλι του - στην κυριολεξία. Δεν θα είναι και τόσο δύσκολο να τον νικήσετε.
3. Δεν θα μπορούσαμε να πούμε ότι το στοματάκι της στάζει μέλι. Αντίθετα αυτό το χαριτωμένο κοριτσάκι είναι μάλλον ο πιο δύσκολος αντίπαλος προτού συναντήσετε τον τελικό κακό.
4. Αυτός ο τυπάκος μοιάζει με λάμπα που φορά κοστούμι και έχει μερικές φασινές ιδέες για το πώς να σταματήσει τον Bub.
5. Τα τρία μάτια είναι καλύτερα από το ένα, ειδικά όταν συνδυάζονται από ένα τεράστιο εϊφος! Αυτό το μπλε ερπύριο φαίνεται αρκετά ύπουλο. Αλλά δεν θα σας είναι μεγάλο πρόβλημα.
6. Κι άλλο κοριτσάκι, αυτήνη τη φορά μανιακό με το χορό - κάτι που κάνει τον Bub να νιώθει ναυτία. Μην αφήσετε να σας αποπιάσει την προσοχή με τη μανία της.
7. Δεν βλέπετε τύπου σαν κι αυτόν κάθε μέρα; Ένα αιρούμενο κεφάλι με μια πόδη στην κορυφή του! Μπορεί να είναι τεράστιος αλλά όχι επικίνδυνος.
8. Άλλος ένας που έχει ξεφύγει απ' το Bubble Bobble είναι ο Stoner, ο οποίος έχει την κακή συνήθεια να πετά πέτρες. Κρίμα που δεν είναι το ίδιο αποτελεσματικός και με τις φουσκάλες.
9. Αυτή είναι μια τρομακτική αντίπαλος! Εμφανίζεται μέσα σε ένα σύννεφο από νυχτερίδες και σίγουρα δεν είναι καθόλου φιλική ούτε σας είναι εύκολο να τη νικήσετε.
10. Ο τελικός κακός θυμίζει διαστάρωση μεταξύ του Coiley από το Bubble Bobble και του Ψαλιδοκέρη. Το παίξιμό του είναι θανατηφόρο.



“Καυτό” παιχνίδι για το μηχανημά σας



# Η ΙΣΤΟΡΙΑ

ΑΝΑΡΩΤΙΣΤΕ ΓΙΑΤΙ Ο BUB ΚΙ Ο BOB ΚΑΝΟΥΝ ΑΥΤΟ ΠΟΥ ΚΑΝΟΥΝ; ΛΟΙΠΟΝ ΜΗΝ ΑΝΑΡΩΤΙΣΤΕ ΑΛΛΟ...



BUB: "ΤΙ ΟΜΟΡΦΗ ΝΥΧΤΑ! ΣΕ ΚΑΝΕΙ ΝΑ ΝΙΩΘΕΙΣ ΟΜΟΡΦΑ ΠΟΥ ΕΙΣΑΙ ΕΝΑΣ ΜΙΚΡΟΣ, ΠΡΑΣΙΝΟΣ ΔΡΑΚΟΣ! ΜΙΑ ΣΤΙΓΜΗ, ΠΟΙΟΣ ΕΙΝΑΙ ΕΚΕΙ; ΕΙΝΑΙ ΑΥΤΟΣ Ο ΒΡΩΜΕΡΟΣ BELLUGA! ΤΙ ΠΑΣΙ ΝΑ ΣΚΑΡΩΣΕΙ ΑΡΑΓΕ;"



BELLUGA: "ΗΡΕΜΗΣΕ, BLUB! ΜΗΝ ΑΣΧΟΛΕΙΣΑΙ ΜΑΖΙ ΜΟΥ! ΕΧΩ ΒΓΕΙ ΓΙΑ ΤΗ ΒΡΑΔΙΝΗ ΜΟΥ ΒΟΛΑ."



BUB: "ΔΕΝ ΜΕ ΛΕΝΕ BLUB! ΤΟ ΟΝΟΜΑ ΜΟΥ ΕΙΝΑΙ BUB! ΚΑΙ ΤΙ ΚΑΝΕΙΣ ΕΚΕΙ... ΒΟΥΤΗΣΕΣ ΟΛΑ ΤΑ ΑΣΤΕΡΙΑ! ΔΕΝ ΣΟΥ ΑΝΗΚΟΥΝ! ΒΑΛ' ΤΑ ΠΙΣΩ ΕΚΕΙ ΠΟΥ ΤΑ ΒΡΗΣΚΕΣ, ΑΛΛΙΩΣ ΘΑ ΦΑΣ ΑΝΑΠΟΔΗ!"



BELLUGA: "ΘΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΜΕ ΠΙΣΙΣΕΙΣ ΠΡΩΤΑ... ΜΥΣΙΔΑΡΙΚΟ!"

BUB: "ΑΥΤΟ ΉΤΑΝ! ΘΑ ΣΕ... ΧΜ, ΘΑ ΠΑΡΩ ΕΝΑ ΦΟΥΣΚΑΛΟΒΟΛΟ ΓΙΑ ΝΑ ΣΚΑΣΩ ΠΟΛΛΕΣ ΦΟΥΣΚΑΛΕΣ - ΘΑ ΣΟΥ ΔΕΙΩ ΕΓΩ, ΘΑ ΔΕΙΣ ΤΙ ΘΑ ΠΛΩΣΙΣ!"



Στο Bust-A-Move 2 δεν υπάρχει αμφιβολία για το ποιος είναι ο νικητής. Μερικοί βέβαια μπορεί να προσβληθούν, όταν το παιχνίδι τους αποκαλεί losers.

οδηγώντας σας σε αδιέξοδο. Αν καταφέρετε, εκτοξεύοντας φουσκάλες, να σχηματίσετε ομάδες των τριών ή περισσότερων με ίδιο χρώμα, τότε οι φουσκάλες που τις αποτελούν σκάνε και εξαφανίζονται από την οδόνη. Όσες πάλι φουσαλίδες κρέμονταν απ' την ομάδα που μόλις εξολοθρεύσατε, εξαφανίζονται και αυτές απ' την οδόνη. Αν καταφέρετε με μία κίνηση να εξαφανίσετε μια μεγάλη ομάδα, τότε οι φουσκάλες που την αποτελούσαν θα προστεθούν σε αυτές του αντιπάλου, φέρνοντας τον ένα βήμα προς την ήττα... Αυτή ακριβώς είναι και η μεγάλη εξυπνάδα του παιχνιδιού. Προσδέστε όσες πιο πολλές φουσκάλες μπορείτε στην οδόνη του αντιπάλου έτσι, ώστε να τον οδηγήσετε γρήγορα στο αδιέξοδο, προτού φθάσετε εσείς φυσικά.

## ΕΧΕΙ ΚΙ ΑΛΛΟ

Το Bust-A-Move 2 προσφέρει κάποιους εναλλακτικούς τρόπους παιχνιδιού. Για παράδειγμα, υπάρχει το απλό παιχνίδι, όπου παίζει μόνο ένα δεινοσαυράκι, καθώς και τα Time Trial modes,



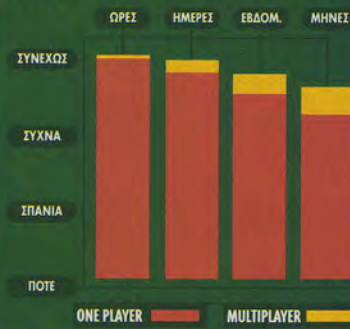
Κουτσοί, στραβόι στον Αγιο Παντελεήμονα! Αυτός εδώ ο τύπος δίνει μια εντελώς νέα σημασία στη λέξη "κεφάλας".

όπου δεν ανταγωνίζεστε κανέναν και δεν προστίθενται φυσαλίδες στο πάνω μέρος της οδόνης, αλλά όσο περνάει η ώρα ο χώρος όπου βρίσκονται οι φουσκάλες μικραίνει συνεχώς, κάνοντάς σας να νιώθετε ασφυκτικά.

Το gameplay του Bust-A-Move 2 είναι πολύ απλό για να το μάθετε, αλλά πολύ δύσκολο να το χειριστείτε αποτελεσματικά. Το κόλπο είναι να δημιουργείτε συνεχώς όσο πιο μεγάλες αλυσίδες από φουσαλίδες μπορείτε, αλλά συγχρόνως ρισκάρετε όση ώρα το προσπαθείτε να σας βομβαρδίσει ο αντίπαλος με τις δικές του φουσκάλες προτού εσείς προλάβετε να κάνετε το ίδιο. Ένα ψύχραιμο χέρι είναι πάντα χρήσιμο, όπως επίσης και ένα καλό μάτι για να "πιάνετε" γρήγορα τις γωνίες που υπάρχουν για να παρκάρετε τις φουσκές σας, ώστε να συμπληρώσετε την αλυσίδα που σας χρειάζεται - εδώ θα ανταμειφθείτε για τον ιδρώτα που χύσατε πάνω στα βιβλία της γεωμετρίας σας (καθώς και για τις ώρες που αφιερώσατε στο μιλιάρδο). Το Bust-A-Move 2 διαθέτει μία επιπλέον σημαντική καινοτομία, αν και για αυτήν δεν πρέπει να είναι πολύ υπερήφανοι οι δημιουργοί του. Ο παίκτης που ελέγχεται από το μηχάνημα μπορεί να χάσει χωρίς καν να βάλετε εσείς το χεράκι σας - κάτι που συμβαίνει συχνά! Αυτό ήταν όλο! Υπάρχουν πολύ λίγα πράγματα που θα μπορούσαμε να πούμε ακόμα για το Bust-A-Move 2 διότι είναι ένα πάρα πολύ απλό παιχνίδι. Το τελικό σχόλιο θα πρέπει να είναι το εξής: Μπορεί να μην είναι καινούριο, είναι όμως καινούριο για το N64. Επίσης, μπορεί να μην αξιοποιεί ούτε κατά διάνοια τις δυνατότητες που προσφέρουν τα 64-bit, αλλά όμως είναι ένα από τα καλύτερα και πιο εδιστικά παιχνίδια που μπορείτε να βρείτε στην αγορά.



## ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



## PIXEL Next Generation

- ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●●○○
- ΗΧΟΣ ●●●●●○○○○○
- GAMEPLAY ●●●●●●●●●●
- ΔΙΑΡΚΕΙΑ ●●●●●●●●○○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **91%**

Το παιχνίδι αυτό αποδεικνύει πως τα κλασικά είναι και τα καλύτερα.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ: Ρυγο Ρυγο Sun 64, Tetrisphere

## ΑΣΤΕΡΙ, ΑΣΤΕΡΑΚΙ ΜΟΥ

ΑΝ ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΚΕΡΔΙΣΤΕ ΣΤΟ BUST-A-MOVE 2, ΘΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΤΑ ΠΑΤΕ ΚΑΛΑ ΜΕ ΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΤΩΝ ΑΣΤΡΩΝ (ΟΧΙ, ΔΕΝ ΜΙΛΑΜΕ ΓΙΑ ΠΡΟΣΚΟΠΙΑ).



ΟΙ ΑΣΤΕΡΟΦΟΥΣΙΚΕΣ ΕΙΝΑΙ ΠΑΡΑ ΠΟΛΥ ΧΡΗΣΙΜΕΣ.



ΧΤΥΠΗΣΤΕ ΤΙΣ ΜΕ ΜΙΑ ΦΟΥΣΚΑΛΑ....



...ΚΑΙ ΘΑ ΣΚΑΣΟΥΝ ΟΛΕΣ ΟΙ ΦΟΥΣΚΑΛΕΣ ΤΟΥ ΙΔΙΟΥ ΧΡΩΜΑΤΟΣ ΣΤΗΝ ΟΘΟΝΗ ΣΑΣ.



# Number 1 Computers

Playstation+ 1 pad ..... 49.000  
 Playstation Value Pack ..... 57.000  
 Playstation+ dual sock pad ... 54.000



**ΤΕΛΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ  
ΜΕ ΦΠΑ**

PENTIUM 233 MMX INTEL  
 32MB RAM  
 2,1 H.D.D.  
 SOUND CARD 16BIT STEREO  
 CD-ROM 24x  
 SVGA CARD 4MB  
 COLOR MONITOR 15" 1.280x1.024 DIGITAL  
 KEYBOARD, MOUSE, SPEAKER 80 WATT  
 MINI TOWER F.P.D. 1,44

240.000

PENTIUM II 300 MHZ  
 32MB SDRAM  
 2,1 H.D.D.  
 SOUND CARD 16BIT STEREO  
 SVGA ATI 4MB  
 CD-ROM 32x  
 COLOR MONITOR 15" 1.280x1.024 DIGITAL  
 KEYBOARD - MOUSE

348.000

MEMORY SONY 7.000  
 JOYPAD SONY 7.500

## TITΛΟΙ PSX

FORMULA ONE '97	14.000
RAGE RACER	13.600
TOTAL NBA '97	13.000
RESIDENT EVIL II	20.500
ANDRETTI RACING	12.900
WING COMMANDER III	12.900
WIPEOUT 2097	6.000
STRIKE POINT	9.900
MYST	9.900
ACE COMBAT 2	17.600
ARK OF TIME	18.700
FINAL FANTASY 7	21.200
HERCULES	17.600
LAST REPORT	18.700
MOTOR RACER	18.300
NBA LIVE '98	18.400
NEED FOR SPEED 3	18.500
THEME HOSPITAL	18.200
DIABLO	18.100
DUKE NUKEM	16.000
MAXIMUM FORCE	16.200
AIR RACE	16.900
BLODY ROAR	17.600
TOMB RAIDER 2	18.300
AYRTON SENNA	19.300
FORMULA ONE '97 & TIMONI PERFORMER	37.600
WORLD CUP 98	18.500

Αποστοδές σε όλη την Ελλάδα - ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ - ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ

Τώρα και στα Μεσόγεια το δικό σου Games Club.

Παπαβασιλείου 30, Μαρόπουλο Αττικής  
 Τηλ.: 0299-40215



# RAMPAGE WO

ΕΝΑ ΑΚΟΜΗ ΚΛΑΣΙΚΟ ARCADE ΒΓΑΙΝΕΙ ΓΙΑ ΤΟ N64. ΘΑ ΣΗΜΕΙΩΣΕΙ ΕΠΙΤΥΧΙΑ Ή ΘΑ ΚΑΤΑΛΗΞΕΙ ΣΕ ΠΑΤΑΓΩΗ ΑΠΟΤΥΧΙΑ;

## Κάπου ανάμεσα

Όταν το Rampage εμφανίστηκε, για τα χαμένα στα βάθη των αιώνων arcades ήταν ασυνήθιστο ως ιδέα. Το gameplay περιλάμβανε το χειρισμό ενός τεράστιου μεταλλαγμένου πλάσματος, που περπάταγε μέσα σε πόλεις και προξενούσε τον όλεθρο. Η κυκλοφορία πρέπει να αποτέλεσε ρίσκο εκείνο τον καιρό, καθώς τα shoot'em up ήταν τα πιο δημοφιλή παιχνίδια, αλλά κάποιος προφανώς επισήμανε την τάση των παιδιών για βίαιες καταστροφές και έτσι φτιάχτηκε ένα παιχνίδι ανάλογο του King Kong όταν έφτασε στο Empire State Building. Σύντομα το Rampage έκανε την εμφάνισή του στους home computers, με εκδόσεις που κυκλοφόρησαν ανάμεσα σε άλλες για τα Sinclair Spectrum και Commodore 64. Ακόμη και σε αυτά τα μηχανήματα με τις περιορισμένες ικανότητές τους και τα πρωτόγονα γραφικά, το καταστροφικό αυτό παιχνίδι κατεδάφισε τον σημείωσε τεράστια επιτυχία. Υπήρχε κάτι το φοβερά ικανοποιητικό σφαιρίζοντας κτίρια και τρώγοντας τον τελευταίο ενοχλητικό ελεύθερο σκοπευτή. Τώρα, μετά μία ατέλειωτη αναμονή, το Rampage επέστρεψε φρέσκο, ξαναδουλεμένο και έτοιμο να διαλύσει.



Το χοροπήδημα στα κτίρια είναι ένας πολύ αποτελεσματικός τρόπος να το γκρεμίσετε γρήγορα.



Όταν η ενέργειά σας τελειώσει, ξαναγεννιέστε σε ανθρώπινη μορφή και είστε γυμνός! Ο ανθρωπάκος αριστερά είναι ο George.

## Το Rampage ξαναγεννήθηκε και

### ΦΕΡΝΕΙ ΤΗΝ ΚΑΤΑΣΤΡΟΦΗ;

Το Rampage World Tour για το N64 είναι βασισμένο στο αρχικό coin-op. Η ιστορία του παιχνιδιού έχει ως εξής: Εσείς και δύο φίλοι σας, εξαιτίας ενός λάθους μιας μεγάλης εταιρία χημικών ονόματι Scum Labs, έχετε προσβληθεί από χημικά και μεταλλαχθήκατε σε τερατώδη πλάσματα, έναν γιγαντιαίο γορίλα,



Όταν αρχίζετε μια νέα ζωή, τα πλάσματα σας χαιρετούν με ένα εχθρικό χαμόγελο προτού μπουκ στην δράση.

έναν τεράστιο λυκάνθρωπο και μια μεγάλη σαύρα. Η κατάσταση σας έχει εκνευρίσει κομματάκι (πώς στο καλό μπορείτε να βρείτε παπούτσια, όταν τα πόδια σας έχουν το μέγεθος αυτοκινητού;), γι' αυτό ξεκινάτε να βρείτε την εταιρία Scum Labs, διαλύοντας τα συγκροτήματά της ανά τον κόσμο και προκαλώντας όσο περισσότερο χάος και καταστροφή μπορείτε στο δρόμο σας. Κάπως έτσι αρχίζει το παιχνίδι. Ξεκινάτε βλέποντας μια πανικόβλητη ρεπόρτερ να μιλά για τεράστια τέρατα που προκαλούν φασαρίες σε μια πόλη. Μετά εμφανίζονται οι χαρακτήρες σας, σας χαμογελούν, κατεβαίνουν στο επίπεδο του δρόμου και η καταστροφή αρχίζει! Οι χαρακτήρες στο Rampage έχουν τρεις βασικές κινήσεις: κλωτσιά, γροδιά και άλμα. Αρχίζετε το παιχνίδι στεκόμενοι στο δρόμο μπροστά από κάποια κτίρια με μερικούς ανθρώπους να στριγκλίζουν και ίσως ένα παράξενο



PIXEL  
Next Generation  
INFORMATION

Σύστημα: Nintendo 64  
Κατασκευαστής: MIDWAY



Single Player Multiplayer



Cartridge Controller Pack



Rumble pack



# WORLD TOUR

## 2η γνώμη

Κανείς δεν μπορεί να αρνηθεί ότι το RAMPAGE WT είναι ένας διασκεδαστικός μαρτύριος καταστροφής, αλλά αυτό που με ανησυχεί είναι για πόσο καιρό θα το παίξετε. Οι πρώτες ώρες είναι φοβερά απολαυστικές, αλλά μετά όλα επαναλαμβάνονται και γίνονται βαρετά. Τελικά, όδες οι πόλεις μοιάζουν ίδιες και εσείς βαριέστε να παίξετε άλλο. Κρίμα!

αυτοκίνητο ή αστυνομικό. Για να αρχίσει η περίοδος της τρομοκρατίας σας, χρειάζεται να σκαρφαλώσετε σε ένα κτίριο, κάτι που επιτυγχάνεται με το να μετακινηθείτε στο πλάι πιέζοντας το ανάλογο πλήκτρο. Όταν κρεμαστείτε στο κτίριο, μπορείτε να το κλωστήσετε ή να ρίξετε γροδιές για να το καταστρέψετε σιγά-σιγά. Οι γροδιές είναι λιγότερο αποτελεσματικές από τις κλωσιές, αλλά μπορούν να αποκαλύψουν bonus, αντικείμενα ή ανδρώπους τους οποίους μπορείτε να φάτε. Το κτίριο καταστρέφεται γρηγορότερα με κλωσιές, ωστόσο θα πάρετε λιγότερα bonus με αυτόν τον τρόπο. Για ταχύτερη καταστροφή χρειάζεται να σκαρφαλώσετε στην οροφή του κτιρίου και να το κοπανήσετε



Αν καταφέρετε να χτυπήσετε ένα ελικόπτερο, ένας τύπος πέφτει με αλεξίπτωτο. Φάτε τον ή καταστρέψτε το αλεξίπτωτό του και παρακολουθήστε τον να συντρίβεται!

### ΟΙ ΠΡΟΤΑΓΟΝΙΣΤΕΣ!

Μπορείτε να παίξετε το RAMPAGE ΩΣ ΈΝΑ ΑΠΟ ΤΑ ΤΡΙΑ ΜΕΤΑΛΛΑΓΜΕΝΑ ΤΕΡΑΤΑ! ΚΑΘΩΣ ΔΕΝ ΔΙΑΦΕΡΟΥΝ ΣΕ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ, Η ΕΠΙΛΟΓΗ ΕΙΝΑΙ ΚΑΘΑΡΑ ΘΕΜΑ ΠΡΟΣΩΠΙΚΗΣ ΠΡΟΤΙΜΗΣΗΣ. ΣΑΣ ΑΡΕΣΟΥΝ ΤΑ ΜΑΛΛΙΑ Ή ΤΑ ΛΕΠΙΑ;



GEORGE

ΕΝΑΣ ΑΣΙΑΓΑΓΗΤΟΣ KING KONG!



LIZZIE

Ο ΚΛΩΝΟΣ ΤΟΥ GODZILLA!



RALPH

ΕΜ... ΈΝΑΣ ΤΕΡΑΣΤΙΟΣ ΛΥΚΟΣ!

## Δείχνει καταστροφικότερο από ποτέ

επανελημμένα με τη γροδιά σας τραντάζοντάς το ολόκληρο. Ορισμένα κτίρια, επίσης, θα έχουν οροφές στις οποίες θα μπορείτε να πηδήσετε για να συνθλίψετε το κτίριο σε χρόνο-ρεκόρ. Κάθε οικοδόμημα φθάνει σε ένα ορισμένο επίπεδο ζημιών προτού καταρρεύσει, εκείνη δε τη στιγμή εσείς πρέπει να πηδήσετε από αυτό, αλλιώς θα καταρρεύσετε μαζί του

χάνοντας ενέργεια. Η αντίσταση στην καταστροφική μανία σας είναι λιγοστή, μερικοί μόνο άνθρωποι με όπλα και ίσως ένα παράξενο ελικόπτερο. Καθώς περνάτε τις πόλεις και τις χώρες, οι αντίπαλοί σας αυξάνουν σε αριθμό και δύναμη, με αποτέλεσμα να αντιμετωπίσετε όλα τα είδη εχθρών, από μαχητικά τζετ μέχρι και μικρά όμοια με ed-209 πολεμικά ρομπότ.

### Κρυφοί Κινδυνοί

Πέρα από τους αντιπάλους τους, τα πλάσματά σας πρόκειται να αντιμετωπίσουν και άλλους κινδύνους. Για παράδειγμα, οι πινακίδες νέον θα σας προκαλέσουν ηλεκτροπληξία, αν τις χτυπήσετε όταν είναι αναμμένες. Ορισμένες πιστές έχουν μεγάλες περιοχές με νερό, το οποίο σας ρουφά και σας δυσκολεύει να ανεβείτε στα κτίρια, ενώ επιπλέον, στα bonuses που θα αποκαλύπτετε στα κτίρια θα βρείτε και μερικά λιγότερο νόστιμα αντικείμενα, τα οποία θα



Τα ελικόπτερα δεν είναι οι μόνοι εναέριοι εχθροί. Προσοχή στα μαχητικά τζετ που εξαπολύουν επιθέσεις στην πυκνοκατοικημένη πόλη.



Σε προχωρημένα επίπεδα, εξαιρετικά ενοχλητικοί τύποι με jetpacks κουβαλούν φλογόβολα, όπως ανακάλυψε πριν από λίγο ο Lizzie.



Σε μερικά κτίρια θα βρείτε ορισμένα αντικείμενα όπως πλυντήρια. Μην τα αρπάζετε, γιατί η διαρροή θα σας πετάξει κάτω.





Τα ελικόπτερα είναι μπελός, καθώς είναι δύσκολο να τα φτάσετε και σας επιτίθενται με τα πυροβόλα τους.

**P**έχουν επιβλαβές αποτέλεσμα αν τα αρπάζετε. Τα καλοριφέρ, ας πούμε, δεν είναι ιδιαίτερα νόστιμα! Πρέπει να παραδεχτώ ότι δεν έχω παίξει πολύ το Rampage στο arcade, αλλά μοιάζει να είναι πιστή μεταφορά, αποδίδοντας τα γραφικά και το gameplay αρκετά καλά. Η δράση είναι γρήγορη και βίαιη, με αρκετές χιουμοριστικές σκηνές animation όταν συμβαίνουν ορισμένα πράγματα. Επί παραδείγματι, αν από απροσεξία χτυπήσετε ένα άλλο τέρας, αυτά αρχίζουν να εμπλέκονται σε έναν σύντομο καβγά συμπληρωμένο με καρτουниστικού στιλ συννεφάκια και σκόνη. Ωστόσο υπάρχουν μερικά ασημάντα προβληματάκια. Ένα από αυτά αφορά στο ότι δεν μπορείτε να κρατηθείτε από ένα κτίριο για να χτυπήσετε ένα άλλο. Αντίθετα, στις εκδόσεις για home computers υπήρχε αυτή η δυνατότητα και διευκόλυνε πολύ τα πράγματα. Λέτε το Commodore 64; Στην παρούσα έκδοση πρέπει να σκαρφαλώνετε

στο κτίριο που θέλετε να γκρεμίσετε. Τα κτίρια καταστρέφονται πολύ εύκολα. Χωρίς να δέλω να φανώ αναχρονιστικός, θυμάμαι ότι στην έκδοση για Spectrum, προκειμένου να καταστρέψετε ένα κτίριο, έπρεπε να το σφυροκοπήσετε σε στρατηγικά σημεία μέχρι να πέσει. Στην έκδοση για N64 χτυπάτε το κτίριο όπου σας αρέσει και το όλο μέρος απλώς συντρίβεται. Αν και αυτό στην πραγματικότητα καθιστά γρηγορότερη τη δράση, από την άλλη απλοποιεί κατά πολύ τα πράγματα, κάνοντας εμφανές το πραγματικό πρόβλημα του Rampage, την έλλειψη πρόκλησης. Το παιχνίδι σας δίνει άπειρα credits, έτσι συνεχίζετε όσες φορές και αν πεθάνετε. Αυτό, σε συνδυασμό με την ευκολία με την οποία πέφτουν τα κτίρια, σημαίνει ότι δεν χρειάζονται



σε επίπεδο, ενώ όλα κυλούν στους ίδιους ρυθμούς. Ακόμα και η ποικιλία των εχθρών, οι τοποθεσίες στον κόσμο και τα power-up με διαφορετικές ικανότητες δεν είναι αρκετά να αναβάλουν την επερχόμενη πλήξη.

**ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΚΙ ΑΣΧΗΜΟ...**

Μη με παρεξηγήσετε, το Rampage είναι διασκεδαστικό, ιδιαίτερα αν παίξετε έναν καταστροφικό αγώνα με δύο ακόμα φίλους σας. Ωστόσο υπάρχουν ελάχιστοι στοιχεία στην έκδοση αυτή που αναδεικνύουν τις δυνατότητες του N64. Στα γραφικά, εκτός από τα videos ανάμεσα στα επίπεδα, το παιχνίδι είναι σχεδόν ίδιο με την έκδοση για PlayStation, κάτι που ωστόσο δεν είναι κακό. Αν ελπίζατε όμως για τα γνωστά 3D γραφικά του N64, ξεχάστε το! Συνολικά το Rampage World Tour είναι ένα ψυχαγωγικό παιχνίδι, απλώς είναι λίγο βαρετό και δείχνει τα χρονάκια που μεσολάβησαν από τότε που κυκλοφόρησε. Οι λάτρες των arcade αναμφίβολα θα το αγαπήσουν. Οι υπόλοιποι, και συγκεκριμένα αυτοί που είχαν κάποια έκδοση για home computer, θα ήταν καλύτερα να το δοκιμάσουν προτού το αγοράσουν. Επειτα από 15 λεπτά θα έχετε πάρει μια ιδέα για το πώς είναι.



Scum Labs (Βρώμικα εργαστήρια): ίσως το χειρότερο όνομα στον κόσμο για φαρμακευτική εταιρία.

ιδιαίτερες ικανότητες για να τελειώσετε το παιχνίδι, απλώς διαλύετε ό,τι βρίσκετε και ξαναρχίζετε όταν σκοτωθείτε. Δεν υπάρχει κίνητρο για να διατηρήσετε την ενέργειά σας ή να ψάξετε για τροφή, γιατί μπορείτε απλώς να αρχίσετε πάλι αν πεθάνετε. Αυτό βασικά σημαίνει ότι, τελικά, θα βρεθείτε να τριγυρίζετε από επίπεδο

**PIXEL Next Generation**

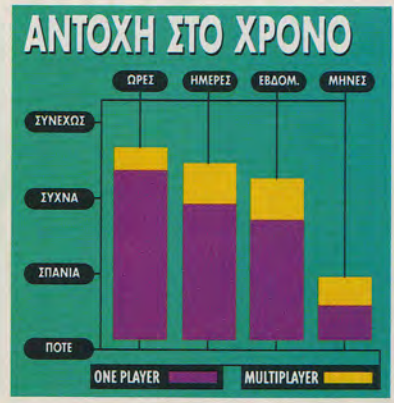
- ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●●○○
- ΗΧΟΣ ●●●●●●●●○○
- GAMEPLAY ●●●●●●●●○○
- ΑΝΤΟΧΗ ●●●○○○○○○○

**80%**  
Μαρά! Ένα τέρας στο παράθυρο!

**ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:**  
Blast Carps

**BONUS GAMES**

Κάθε τόσο ο ΣΑΜΑΤΑΣ ΣΤΟ RAMPAGE ΘΑ ΣΤΑΜΑΤΑ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΕΝΟΣ ΥΠΟ-ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ. ΕΝΑ ΑΠΟ ΑΥΤΑ ΑΠΟΤΕΛΕΙ ΚΑΘΑΡΑ ΕΝΑΝ ΑΓΩΝΑ ΜΕΧΡΙ ΘΑΝΑΤΟΥ ΜΕΤΑΞΥ ΤΩΝ ΠΑΙΚΤΩΝ (ΑΝ ΕΙΝΑΙ ΕΝΑΣ ΠΑΙΚΤΗΣ ΤΙ ΚΑΝΕΙ; ΒΑΡΑΙΣ ΜΥΞΕΣ!). ΣΕ ΕΝΑ ΆΛΛΟ ΟΔΗΓΕΙΤΕ ΓΡΗΓΟΡΑ ΑΕΡΟΠΛΑΝΑ ΣΤΟΝ ΟΥΡΑΝΟ, ΜΑΖΕΥΟΝΤΑΣ ΣΥΓΚΕΚΡΙΜΕΝΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ ΚΑΙ ΑΠΟΦΕΥΓΟΝΤΑΣ ΆΛΛΑ.





# Videopolis

CONSOLE CLUB

## ΤΟ ΜΥΣΤΙΚΟ ΣΑΣ ΟΠΑΔΟ

**DVD**  
ΤΩΡΑ ΟΛΕΣ ΟΙ ΝΕΕΣ  
ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ

ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ  
ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ  
ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ  
ΕΠΙΣΚΕΥΕΣ

ΟΛΑ ΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ

**ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ**  
ΣΕ ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ  
SNES + GAME: 17.500

PSX GAMES: ΑΠΟ 7.900

N64 GAMES: ΑΠΟ 8.500

SNES GAMES: ΑΠΟ 4.500

VIRTUAL BOY GAMES: ΑΠΟ 2.900

CD-ROM GAMES: ΑΠΟ 3.950

3DO GAMES: ΑΠΟ 3.500

GAME BOY GAMES: ΑΠΟ 3.500

**PSX**

- NBA PRO 98
- LUCKY LUCK
- SAN FRANCISCO RUSH
- RESIDENT EVIL 2
- WORLD CUP 98
- TOTAL NBA 98
- GOLDEN GOAL
- MEN IN BLACK
- GRAND TOURISMO
- DEADBALL ZONE

**N64**

- NBA COURTSIDE
- DUAL HEROES
- QUAKE
- YOSHI'S STORY
- MISCHIEF MAKERS
- RAMPAGE WORLD TOUR
- WETRIX
- WAYNE GRETZKY'S 98

**CD-ROM**

- X FILES
- TEX MURFY
- LANDS OF LORD II
- M-1 TUNK
- PLATOON II
- DIE BY THE SWORD
- RPG COLLECTION

ΚΑΛΛΙΘΕΑ: ΔΗΜΟΣΘΕΝΟΥΣ 195, Τ.Κ. 176 73, ΤΗΛ.: 9530272

ΝΕΑ ΣΜΥΡΝΗ: ΑΙΓΑΙΟΥ 96, Τ.Κ. 171 24, ΤΗΛ.: 9319491



ΤΩΡΑ ΚΑΙ ΜΕ ΔΟΣΕΙΣ!



# WAYNE GRETZKY

**ΤΟ ΣΚΗΝΙΚΟ ΕΙΝΑΙ ΓΝΩΣΤΟ ΚΑΙ ΑΝΑΜΕΝΟΜΕΝΟ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΠΟΧΗ: ΕΙΣΤΕ ΜΠΑΛΚΟΝΑΤΟΙ, ΞΑΠΛΩΜΕΝΟΙ ΣΤΗΝ ΠΟΛΥΘΡΟΝΑ ΣΑΣ ΚΑΙ ΠΑΡΑΜΙΛΑΤΕ ΜΕ ΤΙΣ ΕΝΤΥΠΩΣΙΑΚΕΣ ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ ΤΟΥ ΡΟΝΑΛΤΟ ΚΑΙ ΤΩΝ ΛΟΙΠΩΝ ΑΣΤΕΡΩΝ ΤΟΥ ΜUNDIAL. (ΠΕΡΙΣΤΑΣΙΑΚΑ ΡΙΧΝΕΤΕ ΚΑΙ ΚΑΜΙΑ ΠΕΝΤΑΡΑ, ΚΑΘΩΣ Η ΕΛΛΑΔΑ ΣΗΚΩΝΕΙ ΤΟ ΠΑΓΚΟΣΜΙΟ ΚΥΠΕΛΛΟ ΓΙΑ 621Η ΦΟΡΑ ΣΤΟ FIFA 98.)**

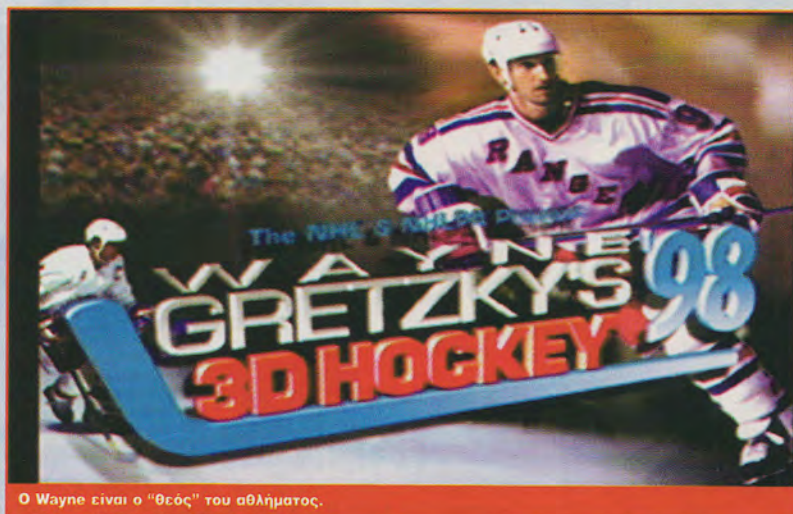
**Ζέστη, βρε παιδάκι μου!**

Τι θα λέγατε να αφήσετε το θερινό

κλίμα της Γαλλίας, τα γεμάτα γήπεδα και να εντυπωσιακά γκολ και να μεταφερθείτε στον πάγο ενός γηπέδου hockey, παρέα με το "θεό" του δημοφιλούς αθλήματος, τον Νεοϋορκέζο Wayne; Πώς; Δεν θα... λέγατε; Καλά, δεν περίμενα κάτι διαφορετικό. Πάντως το 3D Hockey είναι ένα αρκετά καλό παιχνίδι, που όμως ήρθε σε λάθος εποχή.

Αυτοί οι Αμερικανοί είναι εντελώς στον κόσμο τους. Όλος ο κόσμος είναι συντονισμένος στους ρυθμούς του ποδοσφαίρου και αυτοί... hockey και baseball. Οχι ότι τα εν λόγω παιχνίδια δεν είναι καλά, αντίθετα είναι αρκετά playable και ιδιαίτερα δεσματικά. Απλώς είναι λίγο δύσκολο να εδραιωθούν στο ευρωπαϊκό κοινό και ειδικά στη χώρα μας. Κανείς όμως δεν μπορεί να κατηγορήσει τη Midway για την προσπάθειά της να μεταφέρει την ατμόσφαιρα του NHL στις τηλεοράσεις μας.

Στο Wayne Gretzky's, λοιπόν, σας δίνεται η δυνατότητα να επιλέξετε μία από τις 26 επαγγελματικές ομάδες του NHL και να στεφθείτε παγκόσμιοι



Ο Wayne είναι ο "θεός" του αθλήματος.

πρωταθλητές (τώρα τι παγκόσμιοι, αφού το πρωτάθλημα διεξάγεται μόνο στην Αμερική και τον Καναδά, είναι μια άλλη ιστορία). Το πρώτο θετικό του παιχνιδιού βρίσκεται σε αυτό το σημείο. Υπάρχουν όλες οι ομάδες του NHL, καθεμία από τις οποίες απαρτίζεται από τους αληθινούς παίκτες της. Οι τελευταίοι διαθέτουν τα στατιστικά τους (Defence, Strengh, Speed και Shooting), τα οποία έχουν τη δική τους σημασία στο παιχνίδι. Φυσικά επιλέξτε NY Rangers, όπου και μόνο η παρουσία του "Ρονάλτο του hockey", του "The Great One" Wayne Gretzky, είναι αρκετή για να τσακίσετε όλους τους αντιπάλους.

## ΠΟΥ ΕΙΝΑΙ Η ΕΙΣΑΓΩΓΗ;

Αν σας αρέσουν οι εντυπωσιακές εισαγωγές, οι εισαγωγές που σας αφήνουν άφωνους, εκείνες στις οποίες

τα εντυπωσιακά videos και οι εκπληκτικές φάσεις σας προκαλούν συναισθήματα έντασης και πάθους, τότε... ψάξτε για κάτι άλλο.

Εισαγωγή δεν υπάρχει.

Εκτός κι αν ικανοποιείστε με το φανταστικό και μεγαλοπρεπές λογότυπο της Midway (πρέπει να παραδεχτούμε ότι είναι εκπληκτικό).

## ACTION Ή SIMULATION;

Το παιχνίδι σας αφήνει να επιλέξετε τον τρόπο με τον οποίο θα αγωνιστείτε. Αν και τα δύο gapeplay modes μοιάζουν ως προς τον τρόπο παιχνιδιού, ωστόσο έχουν μερικές διαφορές. Στο Arcade κάθε ομάδα έχει μόνο τρεις παίκτες (συν τον τερματοφύλακα), ενώ το γήπεδο είναι μικρότερο του κανονικού. Α, επίσης δεν υπάρχουν κανόνες! Κοινώς κάνετε του κεφαλιού σας, αδιαφορώντας για τις



**PIXEL**  
Next Generation  
**INFORMATION**

Σύστημα: Sony PlayStation  
Κατασκευαστής: GT Interactive  
Διάθεση: CD-Media



Single Player



Multiplayer



Multi-Tap



Memory Card



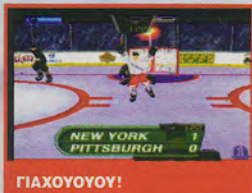
Drop Dead!



# Y'S 3D HOCKEY



Δείγμα από τις εντυπωσιακές κινήσεις των παικτών.



ΓΙΑΧΟΥΓΟΥ!



Μα από εκεί το θαράς, ανθρώπε μου;



Ουπς! Μάλλον γλιστρήσα...

συνέπειες (ουπς, συγγνώμη, εγώ πήγαινα καθαρά για το ruck - το μπαλάκι του hockey). Επίσης η χρονική διάρκεια των quarters (σημειώστε ότι κάθε αγώνας hockey έχει τρεις περιόδους) δεν μπορεί να υπερβεί τα τρία λεπτά.

Αντίθετα στο Simulation τα πράγματα είναι περισσότερο ρεαλιστικά, αφού το παιχνίδι δείχνει να

εξομοιώνει έναν πραγματικό αγώνα hockey. Μπορείτε να επιλέξετε τον αριθμό των παικτών (έως πέντε συν τον τερματοφύλακα) και να δέσετε το μέγεθος του γηπέδου (Ring) στα φυσιολογικά του επίπεδα (Regulation). Τέλος, η διάρκεια των περιόδων αυξάνεται (έως τα είκοσι λεπτά),

κάνοντας το παιχνίδι περισσότερο ρεαλιστικό. Ομως μην το παρακάνετε, διότι μια περίοδος των είκοσι λεπτών σε ένα game μπορεί να είναι ιδιαίτερα κουραστική, πιστέψτε μας.

Επιλέξτε ένα Arcade για λίγα λεπτά έντασης και... ξύλου. Μπορείτε να κάνετε τους αντιπάλους σας μαύρους ή, σε περίπτωση που επιθυμείτε να παίξετε καθαρά (τα ονόματά σας αμέσως), να επιδιώξετε να σκοράρετε και να παίξετε εξαντλητική άμυνα. (Hint: Στους περισσότερους αγώνες η άμυνα θα σας δώσει τη νίκη.) Διαφορετικά, αν είστε από αυτούς που επιβεβαιώνονται μέσα από μακροχρόνιο ανταγωνισμό, επιλέξτε μια ολόκληρη -σκληρή- σαιζόν, με αποκορύφωμα τα εντυπωσιακά playoffs. Με μια memory card να θυμάται



τα απαραίτητα δεδομένα, θα μπορείτε να επιθεωρείτε τα στατιστικά της hockey... καριέρας σας. Ένα αληθινό πρωτάθλημα hockey στην τηλεόρασή σας. Αληθινό; Χμμ... δεν

είναι απόλυτα ακριβές.

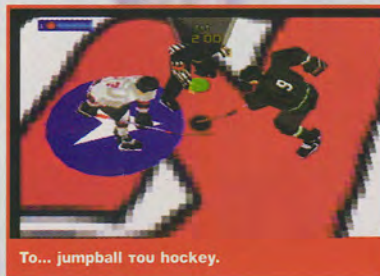
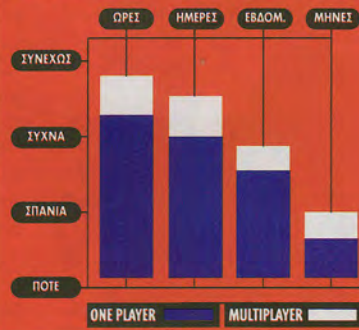
## ΒΑΛΤΕ ΦΩΤΙΑ ΣΤΑ ΑΝΤΙΠΑΛΑ ΔΙΧΤΥΑ

Κάτι τέτοιο συμβαίνει όταν επιτύχετε ένα power shot. Το ruck

## ΕΙΝΑΙ Ο WAYNE ΒΑΣΙΛΙΑΣ ΚΑΙ ΣΤΟ PSX;

Η ΑΠΑΝΤΗΣΗ ΕΙΝΑΙ ΚΑΤΑΦΑΤΙΚΗ. ΜΕ ΟΜΟΡΦΑ ΓΡΑΦΙΚΑ, ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΕΣ ΚΑΜΕΡΕΣ ΚΑΙ ΚΟΝΤΙΝΑ REPLAYS, ΤΟ 3D HOCKEY ΣΥΧΝΑ ΘΑ ΣΑΣ ΜΕΤΑΦΕΡΕΙ ΣΤΗΝ "ΚΑΡΔΙΑ" ΤΟΥ NHL. ΟΙ ΕΝΤΥΠΩΣΙΑΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΤΟΥ ΠΡΟΦΘΟΥΝ ΜΙΑ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ ARCADE ΔΡΑΣΗ, ΕΝΩ ΤΑ ΣΤΑΤΙΣΤΙΚΑ ΠΟΥ ΔΙΝΟΝΤΑΙ ΔΕΝ ΘΑ ΑΦΗΣΟΥΝ ΠΑΡΑΠΟΝΕΜΕΝΟΥΣ ΤΟΥΣ ΛΑΤΡΕΙΣ ΤΗΣ ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΑΣ. ΑΝ ΚΑΙ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΥΚΛΟΦΟΡΗΣΕ ΣΕ ΛΑΘΟΣ ΕΠΟΧΗ (ΒΛ. MUNDIAL), ΩΣΤΟΣΟ ΕΙΝΑΙ ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΤΙΚΟ ΚΑΙ ΙΔΑΝΙΚΟ ΓΙΑ ΝΑ ΞΕΚΙΝΗΣΕΤΕ ΜΕ ΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΤΟΥ HOCKEY.

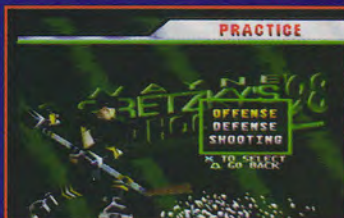
## ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Το... jumpball του hockey.

## ΠΡΟΠΟΝΗΘΕΙΤΕ

ΤΙ; ΔΕΝ ΞΕΡΕΤΕ HOCKEY; ΕΥΚΑΙΡΙΑ ΛΟΙΠΟΝ ΝΑ ΜΑΘΕΤΕ ΑΠΟ ΤΟ PRACTICE ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ.



Προπονηθείτε...



...ΣΤΗΝ ΑΜΥΝΑ...



...ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΕΠΙΘΕΣΗ!



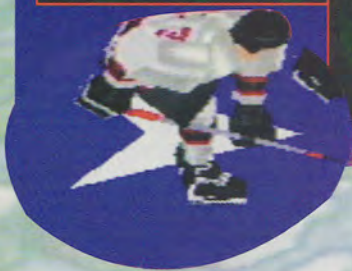
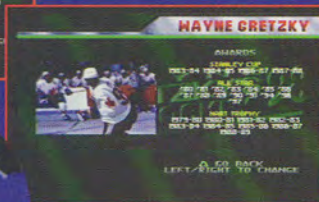
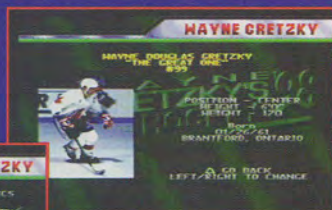
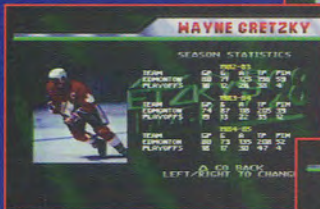
"Εκτός από παίκτης hockey, μετέχω και σε αγώνες καλλιτεχνικού πατινάζ!"

PIVET  
1000  
79  
σφιδιός σε λίγες



## TO HALL OF FAME ΤΟΥ "ΜΕΓΑΛΟΥ"

ΑΠΟ ΤΟ ΟΡΤΙΟΝ RECORDS ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΔΕΙΤΕ ΤΙΣ ΔΙΑΚΡΙΣΕΙΣ ΤΟΥ WAYNE.



εκσφενδονίζεται με εκπληκτική ταχύτητα και το αντιπάλο τέρμα γεμίζει φλόγες. Ειδικά αν το σουτ είναι από σχετικά μακρινή απόσταση, επιφωνήματα όπως: "άρπα την, άτιμε", "πάρε νά' χεις" και άλλα τέτοια καθιερωμένα ακολουθούν το γκολ που πετύχατε. Ο τερματοφύλακας (goalie) χτυπιέται στο έδαφος και ένα μικρό όχημα... πυροσβεστικής κάνει την εμφάνισή του πίσω από το τέρμα! Άλλοτε πάλι ο τερματοφύλακας, δέλοντας να εκδικηθεί για το προηγούμενο γκολ που δέχτηκε, στέκεται σαν τοίχος μπροστά από το τέρμα του και ένας... τοίχος κάνει την εμφάνισή του κάτω από τα δοκάρια - ακολουθεί το ανάλογο σχόλιο του εκφωνητή: "This goalie is like a wall!" Εντυπωσιακά χαρακτηριστικά, που συνδυάζουν την καθαρά arcade δράση με έναν αρκετά



Οι πανηγυρισμοί θυμίζουν κάτι από FIFA 98.

ρεαλιστικό αγώνα. Ομορφες και ποικίλες είναι και οι κινήσεις των παικτών σας τόσο στην άμυνα όσο και στην επίθεση. Μπορούν να κάνουν βουτιές (έχετε δει έναν πραγματικό αγώνα hockey; Ετσι ακριβώς!), να γονατίζουν, να κλέβουν το ruck όχι και τόσο τίμια και πολλές ακόμα κινήσεις, με αποκορύφωση τη special επιτάχυνση (Burst). Θυμάστε την

-δεν λέω- να συμμετάσχουν ενεργά στο παιχνίδι, άλλοτε με πανηγυρισμούς και άλλοτε με μακρόσυρτες αποδοκιμασίες, αλλά μάλλον δεν έχουν έρθει σε αγώνα Παναθηναϊκού-Ολυμπιακού, να δουν τι γίνεται! Με άλλες λέξεις, αν περιμένετε ένα ολοζώντανο στάδιο να πάλλεται από ήχους, χάσατε. Πάντως οι υπάρχοντες είναι αρκετά καλοί - όποτε εμφανίζονται...

## PIXEL Next Generation

- ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●○○○
- ΗΧΟΣ ●●●●●○○○
- GAMEPLAY ●●●●●○○○
- ΑΝΤΟΧΗ ●●●●●○○○

ΚΙΗΛΟΛΟΓΙΑ **76%**

Αρκετά καλό, αλλά στη σκιά του Παγκοσμίου Κυπέλλου ενδέχεται να περάσει απαρατήρητο.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ: nhl powerplay 98



Λοιπόν, παιδιάς, θέλω ηρεμία και fair play. -Βέβαια, βέβαια.



Προσοχή μη σας φάει ο τίγρης!

ειδική κλωτσιά του Johnny Cage στο Mortal Kombat; Ε, κάτι παρόμοιο - χωρίς την κλωτσιά βέβαια, προς μεγάλη μας απογοήτευση. Μόλις το κουτί του Burst Indicator γίνει κόκκινο, πατήστε R1 και κάντε τους να ψάχνονται! Cool stuff, που κάνει το παιχνίδι ακόμα πιο διασκεδαστικό.

### ΗΧΟΣ: ΣΚΟΤΩΣΤΕ ΤΟΝ SPEAKER!

Ο εκφωνητής καταβάλλει σημαντικές προσπάθειες να μεταφέρει την τηλεοπτική ατμόσφαιρα ενός αγώνα hockey. Συχνά τα καταφέρει, αφού τα σχόλιά του είναι αρκετά και πετυχημένα. Όμως η ποιότητα της φωνής του είναι κάκιση. Ακούγεσαι σαν να μιλά μέσα από... ντουλάπα - λέτε η Midway να έκανε από εκεί την ηχογράφηση; Υποτίθεται ότι το PSX λειτουργεί με CD, το CD παρέχει ψηφιακό ήχο κ.ο.κ. Αν το speech είχε καλύτερη ποιότητα, το παιχνίδι θα ήταν σαφώς ανώτερο. Τα ίδια πάνω-κάτω ισχύουν και για τις φωνές των δεατών. Οι άνθρωποι προσπαδούν

## REPLAY THE GAME!

ΤΑ REPLAYS ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΕΙΝΑΙ ΑΡΚΕΤΑ ΠΕΤΥΧΗΜΕΝΑ, ΑΝ ΚΑΙ ΟΛΙΓΟΝ... ΒΟΥΒΑ.



"ΔΕΝ ΜΑΣΙΩ ΜΙΑ, ΘΑ ΤΑ ΠΙΑΣΩ ΟΛΑ!"



ΟΙ ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΤΩΝ ΠΑΙΚΤΩΝ ΕΙΝΑΙ ΦΥΣΙΚΟΤΕΣ.



"ΤΙ ΕΠΙΑΣΑ Ο ΑΝΘΡΩΠΟΣ!"





**one** Games *team*



**WELCOME TO GENERATION X**

**HOME VIDEO GAMES • PC • CD - ROM**

Φορμίωνος 180, 162 31 ΒΥΡΩΝΑΣ, ΤΗΛ: 7647973



# ΤΕΝΤΣΟΥ



Όταν σας πάρουν χαμπάρι, σκοτώστε τους επιτόπου. Οι δειλοί μπορούν να τρέξουν προς τις ταράτσες.

**ΖΗΤΕΙΤΑΙ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΑΣ ΔΟΛΟΦΟΝΟΣ ΜΕ ΚΡΥΟ ΑΙΜΑ, ΓΙΑ ΝΑ ΠΕΡΙΠΛΑΝΗΘΕΙ ΣΤΟΥΣ ΔΡΟΜΟΥΣ ΤΗΣ ΑΡΧΑΙΑΣ ΙΑΠΩΝΙΑΣ. ΟΙ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΜΕΝΟΙ ΔΙΑΒΑΣΤΕ Ο,ΤΙ ΑΚΟΛΟΥΘΕΙ.**

Deja vu...

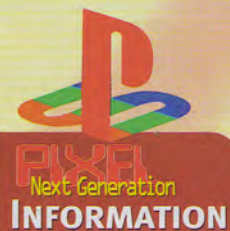
Όταν μπειτε για πρώτη φορά στο σκοτεινό -με οπτική τρίτου προσώπου- κόσμο του Tenchu, θα σκεφτείτε: "ρε να πάρει, πάλι το Tomb Raider αγόρασα;". Προτού όμως γυρίσετε στο μαγαζί για να το επιστρέψετε, παίξτε λίγο περισσότερο και θα καταλάβετε ότι πρόκειται για ένα παιχνίδι που, ναι μεν μοιάζει με το Tomb Raider, όμως έχει αρκετές διαφορές που το κάνουν να ξεχωρίζει. Εντάξει, υπάρχουν κι εδώ λάκκοι για να πέσετε μέσα, ανδρώπινοι εχθροί και ζώα που στρέφονται εναντίον σας, καθώς και η ίδια απεικόνιση της κάμερας, όμως το gameplay είναι άλλου παπά ευαγγέλιο.

Θα βρεθείτε ανάμεσα σε χωριά, δάση και σπηλιές της Ιαπωνίας, την εποχή που όλα ήταν πιο απλά και οι διαφορές λύνονταν με τη δύναμη της λεπίδας. Σκοπός σας είναι να εξολοθρεύσετε όλους τους εχθρούς, συμπεριλαμβανομένων των διάφορων "εύσμων" αφεντικών (bosses), που μοιάζουν -κατά ύποπο τρόπο- με τερματοφύλακες του χόκεϊ επί πάγου. Δεν θα δυσκολευτείτε ιδιαίτερα να τους σκοτώσετε. Όμως για να φτάσετε σε καθέναν από αυτούς, θα χρειαστεί να περάσετε πάνω από πολλά πτώματα και μέσα από δύσβατες περιοχές. Άλλωστε εκεί έγκειται η πρόκληση του παιχνιδιού. Το Tenchu ανταμείβει τους παίκτες που χρησιμοποιούν πονηριά και φινέτσα -

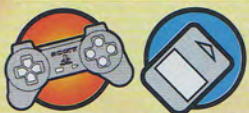
αντίθετα με εκείνους που προτιμούν το γιουρούσι, με δύο αυτόματα στο χέρι και... ό,τι βγει. Άλλωστε αποτελεί μεγαλύτερη πρόκληση η εξολόθρευση των αντιπάλων εφαρμόζοντας πιστά ένα προσχεδιασμένο πλάνο δράσης.

## ΦΟΝΟΣ ΤΑ ΜΕΣΑΝΥΧΤΑ

Μπείτε στο κλίμα μιας τυπικής "επιχείρησης": Ως επαγγελματίας δολοφόνος, σκύβετε όντας πάνω σε μια σκοτεινή ταράτσα, προσέχοντας τις κινήσεις του φρουρού μέσα στη νύχτα. Μόλις γυρίσει την πλάτη του, πηδάτε από την ταράτσα και προχωράτε σιγά-σιγά προς το μέρος του. Όταν αντιληφθεί την



Σύστημα: Sony Playstation  
Κατασκευαστής: Sony



Single Player Memory Card



Dual Analogue



Δοκιμάστε να κόψετε το λαρύγγι ενός αντιπάλου σας. Η κάμερα θα πλησιάσει και θα δείξει από κοντά την αιματοβαμμένη σκηνή.



Φτου, παγίδα! Εκεί που περπατάτε αμέριμνος στο δωμάτιο, ξαφνικά εμφανίζεται κάποιος που θέλει να σας κόψει στα δύο!



Προσοχή! Οι παλιές χειροβομβίδες δεν είναι για πειράματα. Μπορούν να ανατιναχτούν πάνω σας ανά πάσα στιγμή.



Αχά! Δεν ξεφεύγεις τώρα, άμοιρε φύλακα. Η λεπίδα μου θα είναι το τελευταίο πράγμα που θα δεις!






# ΨΩΝΙΑ ΓΙΑ ΤΟ ΣΠΙΤΙ

ΚΑΛΟ ΕΙΝΑΙ ΝΑ ΕΞΟΠΛΙΖΕΤΕ ΜΕ ΤΑ ΚΑΤΑΛΛΗΛΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΠΡΟΤΟΥ ΞΕΚΙΝΗΣΕΤΕ ΤΙΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ ΣΑΣ, ΣΤΗΝ ΑΡΧΗ ΚΑΘΩΣ ΕΠΙΠΕΔΟΥ. ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΕΠΙΛΕΞΕΤΕ ΤΑ ΕΞΗΣ:

**COSHIKIMAI**  
Μερικά κορδύλια που μπορείτε να αφήσετε πίσω σας για να μη κινούνται (like Koshirevithoula).



**JINMEITAN**  
Ζωτικά κάπια που ανανεώνουν τη καμένη ενέργειά σας.



**JIRAI**  
Μια νάρκη ευαίσθητη στο πάτημα. Προσέξτε πού πατάτε!



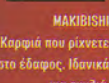
**KASHINAWA**  
Η αλλιώς γάντζος. Χρησιμοποιήστε τον για να σκαρφαλώνετε τοίχους.



**CLAY GRENADE**  
Είναι τόσο πρωτόγονο, ώστε μερικές φορές δεν ανατινάσσεται καθόλου.



**MAKIBISHI**  
Καριφά που ρίχνετε στο έδαφος. Ιδανικά για σκυλιά.



**DUMPLING**  
Μην το πείτε! Είναι δηλητηριώδες. Κερνάτε τους εχθρούς σας με αυτό.



**SLEEPING PILLS**  
Ναυαγίστε τους φίλους με αυτό το υπνωτικό κάπια.



**SHURIKEN**  
Θα πετάχουν το στόμα που σημάδεψατε.




Εχετε απελπιστεί; Βρείτε έναν από τους αθώους και τρομοκρατημένους πολίτες και κάνετε τον να νιώσει τη λεπίδα σας.



Τα πτώματα παραμένουν στο σημείο όπου τα αφήσατε, χωρίς να εξαφανίζονται ή να γίνονται διάφανα.



Μια διαφορετική συναλλαγή για τον πωλητή που θα πληρώσει την Ayame.



Αυτός ο αδέξιος και δυσκίνητος boss δεν έχει καμία ελπίδα απέναντι στην επιδεξιότητα της εκκίνητης Ayame.

παρουσία σας, τον πιάνετε από το λαιμό, βγάζετε το μαχαίρι σας και του κόβετε το λαρύγγι. Αφδονες ποσότητες αίματος ξεπετάγονται από το θύμα σας, λερώνοντας τον τοίχο και πλημμυρίζοντας το έδαφος. Λίγο προτού ξεψυχήσει, πετάτε το γάντζο σας προς την ταράτσα που βρίσκεται ψηλότερα από εσάς και σκαρφαλώνετε με μια γρήγορη κίνηση. Θα βρεθείτε σε μια νέα γειτονιά, με έναν νέο φρουρό. Σύντομα κι αυτός θα συναντήσει τον Δημιουργό του. Αυτή η αποτελεσματική τακτική είναι μεν συναρπαστική (και αρκετά δύσκολη) αλλά καταντά κουραστική ύστερα από πολλές επαναλήψεις. Ο καλύτερος τρόπος για να εξολοθρευτείτε τους αντιπάλους σας είναι ο αιφνιδιασμός και όχι η κατά μέτωπο επίθεση, όπου δεν επαρκεί το σπαθί σαμουραί του ψηλού Rikimaru ή τα δίδυμα μαχαίρια της μικρόσωμης

Ayame. Η μικρή ποικιλία των κινήσεων που έχετε στη διάθεσή σας (περίπου δέκα) δεν θα σας σώσουν από τη σίγουρη αντιπίεση των φρουρών που θα σας εντοπίσουν. Αντίθετα, η αιφνιδιαστική επίθεση εγγυάται γρήγορο και ανώδυνο (για εσάς) θάνατο του αντιπάλου, οπότε επωφεληθείτε. Χρησιμοποιήστε το μετρητή προσέγγισης (proximity meter), για να κρίνετε πόσο κοντά βρίσκεται ο αντίπαλος προτού τον δείτε, και προχωρήστε απαρατήρητοι γύρω από τις γωνίες και πίσω από τους τοίχους, προσέχοντας πάντα τις κινήσεις του. Αν θεωρήσετε ότι είναι επικίνδυνο να επιτεθείτε, μπορείτε να πετάξετε clay grenades ή να εκτοξεύσετε εναντίον του στερράκια πιήνα. Αν προτιμάτε την πονηρή οδό, τότε ρίξτε προς το μέρος του ένα μικρό μπουκάλι με δηλητήριο. Όταν το πιει και αρχίζει να τρεκλίζει (σ.α.: μα καλά, δεν του έχει πει η μαμά του να μην παίρνει δώρα από αγνώστους;), πλησιάστε τον και διαμελίστε τον.

## ΘΑΝΑΤΟΣ ΤΟ ΣΟΥΡΟΠΟ

Ποια είναι όμως τα μειονεκτήματα του Tenchu; Η απάντηση είναι άμεση: τα τεχνικά λάθη του. Εκ πρώτης όψεως το παιχνίδι φαίνεται αρκετά απλό, μόλις ξεκινήσετε όμως θα σας εκνευρίσει το pixelation, που θα συναντήσετε σχεδόν σε κάθε επιφάνεια. Επίσης, αν είστε κοντά σε κάποιον -ή μερικές φορές ακόμα και σε μια τοποθεσία-, η δράση θα επιβραδυνθεί αρκετά. Εντάξει, θα μου απαντήσετε, αυτό μπορείτε να το συνηθίσετε. Εκεί όμως που θα εκνευριστείτε σίγουρα είναι όταν θα δείτε την κάμερα να τρελαίνεται κατά τη διάρκεια μονομαχιών και να στρέφεται σε οποιοδήποτε σημείο εκτός από τη μάχη αυτή καθ' εαυτή - πόσο μάλλον όταν σας έχει απομείνει ελάχιστη ενέργεια και δεν βλέπετε τι κάνετε... Σε γενικές γραμμές, το Tenchu περιέχει στοιχεία όπως ο γάντζος και το proximity meter, που θα μπορούσαν να αποτελέσουν τη βάση για το χαρακτηρισμό του ως ένα εξαιρετικό παιχνίδι. Πάντως η έκδοση για PAL (τα δικαιώματα ανήκουν στην Activision) θα αργήσει αρκετούς μήνες, κάτι που μας κάνει να ελπίζουμε ότι θα διορθωθούν οι ατελείες του. Μέχρι τότε, θα γράφαμε ότι είναι μια αγορά που έχει ρίσκο, γιατί τα μειονεκτήματά του είναι πιθανό να σας εκνευρίσουν σε βαθμό αυτοκτονίας.



# ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΤΩΝ SAMURAI

**Μιστήρις προσέγγισης**

Το σύμβολο μεγαλώνει όσο πιο κοντά βρίσκεται ο αντίπαλος. Όταν σας ανακαλύψουν γίνεται κόκκινο, ενώ παραμένει πράσινο όταν πλησιάζετε απαρατήρητος.

**Inventory**

Εμφανίζει τα αντικείμενα που βρίσκονται στη διάθεσή σας, τα οποία μπορεί να είναι από κειροβορβίδες, κανπού και health packs μέχρι στερράκια πιήνα και δηλητηριώδη κάπια.

**Ενέργεια του εχθρού**

50

54

**Υγεία**



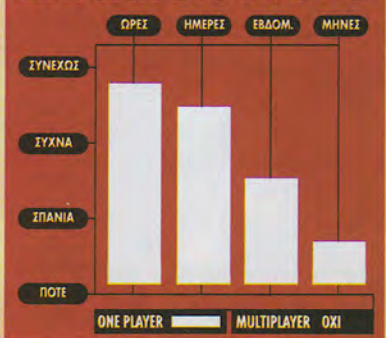
**Γάντζος**





Δεν ξέρουμε τι είναι, αλλά μοιάζουν με τους εξωγήινους που ανακάλυψε ο Mulder στην έρημο. Ξερνάνε θανατηφόρα φωτιά αλλά μην ανησυχείτε, δεν προλαβαίνουν την ταχύτητά σας.

## ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



## PIXEL Next Generation

**ΓΡΑΦΙΚΑ** ●●●●●○

**ΗΧΟΣ** ●●●●●○

**GAMEPLAY** ●●●●●○

**ΑΝΤΟΧΗ** ●●●●●○

78%

Διασκεδαστικό αλλά τεχνικά ανεπαρκές.

**ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:**  
NIGHTMARE CREATURES  
Tomb Raider 2



# BUST-A-MOVE

DANCE & RHYTHM ACTION

**ΔΥΟ ΩΡΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΕΙΝΑΙ ΑΡΚΕΤΕΣ ΓΙΑ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ ΤΟΝ JOHN TRAVOLTA ΝΑ ΣΚΑΣΕΙ ΑΠΟ ΤΗ ΖΗΛΙΑ ΤΟΥ.**

Let's dance!

Σίγουρα το πρώτο που θα σκεφτείτε διαβάζοντας τον τίτλο του review είναι τα συμπαθή δεινοσαυράκια της σειράς Bubble Bobble. Ωστόσο, οι ομοιότητες των δύο παιχνιδιών περιορίζονται μόνο στον τίτλο. Το συγκεκριμένο παιχνίδι θα λέγαμε ότι είναι ένας κλώνος του γνωστού Parappa the Rapper, στο οποίο έπρεπε να περάσεις κάποιες χορευτικές δοκιμασίες για να κατακτήσεις την αγαπημένη σου. Στο Bust a Move στόχος σου είναι να νικήσεις τους αντίπαλους χορευτές εκτελώντας κάποιες χορευτικές φιγούρες καλύτερα από αυτούς. Για να



Ο μασκοφόρος taver Gas χρησιμοποιεί ύπουλα όπλα για να ακινητοποιήσει προσωρινά την Kelly.

ολοκληρώσεις ένα σετ χορευτικών κινήσεων πρέπει να πατήσεις τα πλήκτρα κατευθύνσεως με τη σειρά που εμφανίζονται στην οθόνη αλλά και την κατάλληλη χρονική στιγμή. Εάν τα καταφέρεις, θα σου δοθούν περισσότερο πολύπλοκοι συνδυασμοί, οι οποίοι θα σου επιτρέψουν να μαζεύεις περισσότερους πόντους. Σε αντίθετη περίπτωση, είσαι αναγκασμένος να παίζεις την πίστα από την αρχή.



Κάθε παίκτης έχει και ειδικές φιγούρες. Εδώ ο Heat βάζει -στην κυριολεξία- φωτιά στην πίστα.

## SHAKE IT, BABE!

Αν και ο συγχρονισμός των κινήσεων με τη μουσική είναι πολύ σημαντικός, το Bust a Move είναι λιγότερο αυστηρό από το Parappa. Εδώ έχεις τη δυνατότητα να διαλέξεις έναν από τους δύο προτεινόμενους συνδυασμούς ή, έπειτα από αρκετή προπόνηση, να συνθέσεις μία δική σου χορογραφία επιτυγχάνοντας έτσι καλύτερο σκορ. Τα γραφικά είναι καλοφτιαγμένα και πολύχρωμα, με εξαιρετικά καλή κίνηση, ικανά να τραβήξουν τη προσοχή του παίκτη. Σε ένα τέτοιο παιχνίδι, όμως, το πιο σημαντικό είναι η μουσική, η

οποία είναι καταπληκτική και ταιριαστή με το όλο feeling του Bust a Move. Έχει δυνατό ρυθμό και η όλη ποιότητα της ηχογράφησης δείχνει πολύ επαγγελματική, γεγονός που δεν εκπλήσσει, αφού τα τραγούδια προέρχονται από την Avex Trax, τη μεγαλύτερη ιαπωνική δισκογραφική εταιρία στο χώρο της χορευτικής μουσικής. Ένα μάλιστα από τα τραγούδια του Bust a Move γράφτηκε από τον πολύ γνωστό στη χώρα του Ανατέλλοντος Ηλίου Hatsumi Morinaga και πρόκειται να κυκλοφορήσει ως single.



Σύστημα: Sony PlayStation  
Κατασκευαστής: Enix



Η Frida σολάρει εντυπωσιάζοντας το κοινό της.



Ο Robo-Za χρειάζεται ένα ολόκληρο οικοδομικό τετράγωνο για να χορέψει.







Κάθε παίκτης εκτελεί ένα σύντομο χορευτικό σόλο.



Ο Παπανέζος Elvis-Hiro τα δίνει όλα στην πίστα.



Μπορεί να έχει φτυάρια αντί για χέρια αλλά, κατά τα άλλα, εντυπωσιάζει με την ομορφιά της.



**HOT STUFF**

Όλα αυτά είναι ενδιαφέροντα, αλλά το θέμα είναι τι μουσική θα συνοδεύει την ευρωπαϊκή έκδοση του παιχνιδιού, εκτός και αν μας έρδει απόφια η ιαπωνική. Στη συγκεκριμένη περίπτωση βέβαια ανακύπτει ένα σοβαρό πρόβλημα που προφανώς οφείλεται σε κάποιο παράξενο τεχνικό λάθος. Συγκεκριμένα, το παιχνίδι τρέχει μόνο σε ιαπωνικά μηχανήματα. Ακόμα και στο μπλε PlayStation του περιοδικού υπάρχουν προβλήματα συγχρονισμού της μουσικής με τις εντολές που εμφανίζονται στην οθόνη. Ο μόνος τρόπος να παίξει το παιχνίδι ένας χρήστης που δεν διαθέτει ιαπωνικό PlayStation είναι να κλείσει τον

ήχο και να κοιτάζει τα σύμβολα που εμφανίζονται στην οθόνη για να βρει το ρυθμό. Όπως καταλαβαίνετε, δεν πρόκειται για τον καλύτερο τρόπο να διασκεδάσει κάποιος με έναν χορευτικό τίτλο...

Αν, πάντως, έχετε τη δυνατότητα να παίξετε το παιχνίδι κανονικά, είτε γιατί αυτό το πρόβλημα θα διορθωθεί στην ευρωπαϊκή έκδοση είτε γιατί έχετε πρόσβαση σε κάποιο ιαπωνικό PlayStation, τότε σας περιμένουν αρκετές ώρες χορού και

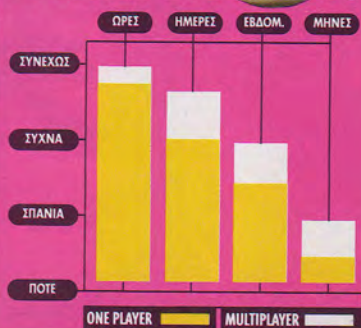
διασκέδασης. Γενικά, πρόκειται για μία πολύ εδιστική πρόταση που αφορά τους πάντες. Εάν το Parrara σας παρέσυρε στο ρυθμό του, το Bust a Move θα αναγκάσει εσάς και τους φίλους σας να χορεύετε Masarena επάνω στο τραπέζι. Ενδέχεται, όμως, να συναντήσει σκληρό ανταγωνισμό από το επερχόμενο παιχνίδι των Spice Girls. Εδώ θα είμαστε και θα το δούμε...



**PIXEL**  
Next Generation

- ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●●●●
- ΗΧΟΣ ●●●●●●●●●●
- GAMEPLAY ●●●●●●●●●●
- ΑΝΤΟΧΗ ●●●●●●●●●●

**ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ**



**ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ**  
**88%**

Πυρετός το Σαββατόβραδο.

**ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:**  
PARRARA The Rapper  
Πραγματικός χορός!





# CIRCUIT BREAKERS

**ΠΡΟΣΟΧΗ! ΝΟΜΙΖΕΤΕ ΟΤΙ ΕΙΣΤΕ ΠΟΛΥ ΜΕΓΑΛΟΙ ΓΙΑ ΝΑ ΠΑΙΖΕΤΕ ΜΕ ΠΑΙΔΙΚΑ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΑΚΙΑ; ΕΔΩ ΣΑΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΟΥΜΕ ΤΗ ΛΥΣΗ ΣΕ ΑΥΤΟ ΤΟ ΠΡΟΒΛΗΜΑ.**

**Οδηγήστε διασκεδάζοντας**

Το πρώτο παιχνίδι αυτοκινήτου

στο PSX, το οποίο στο δίλημμα "ρεαλισμός ή διασκέδαση" ψήφισε και με τα δύο χέρια "διασκέδαση", ήταν το Supersonic Racers. Φοβερά γραφικά, πολύ καλή κίνηση και το αγαπημένο όλων των gamers: κρυφές πιστές. Μετά την επιτυχία που γνώρισε, τι πιο φυσικό από το ακολουθήσει η συνέχειά του; Ελα όμως που βγήκε στη

μέση το καταπληκτικό Micro Machines V3, όποτε η Supersonic Software χρειάστηκε να αλλάξει πολλά πράγματα ώστε να κοντράρει στα ίσα το βασιλιά της κατηγορίας. Έτσι, βγήκε το Circuit Breakers, το οποίο είναι διαφορετικό από τον προκάτοχό του σε ό,τι αφορά τόσο την παρουσίαση όσο και το gameplay.

σχεδόν ίδια. Αυτό καθιστά μεν πολύ δίκαιους τους αγώνες (αφού κανείς δεν μπορεί να πει ότι έχασε επειδή είχε χειρότερο αυτοκίνητο), αλλά καταντά λίγο βαρετό.

## ΜΙΚΡΟΚΑΜΩΜΕΝΑ

Ευτυχώς η εταιρία κατασκευής του παιχνιδιού έχει φροντίσει για την ύπαρξη πολλών power-up, τα οποία μαζεύετε μέσα στις πιστές, αναλόγως δε με το πώς τα χρησιμοποιείτε καθορίζεται η κατάληξη κάθε αγώνα. Για παράδειγμα, υπάρχει ένα power-up που ονομάζεται shrink, το οποίο αν χρησιμοποιηθεί, μειώνει το μέγεθος του αυτοκινήτου σας τρεις έως τέσσερις φορές, κάτι που σας βοηθά να περάσετε μέσα από πολύ στενά περάσματα, ενώ συγχρόνως αυξάνει την ταχύτητά σας. Επίσης, υπάρχει το ακριβώς αντίθετο, το οποίο μεγαλώνει

## ΕΝ ΑΡΧΗ ΗΞΑΝ ΤΑ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΑ

Όπως κάθε έμπειρος οδηγός γνωρίζει, η επιλογή του αυτοκινήτου είναι πολύ σημαντική για να φτάσετε στη νίκη. Στο Circuit Breakers έχετε στη διάθεσή σας μια απομίμηση Mini Cooper, μια παλιά έκδοση Formula 1, ένα αυτοκίνητο που θυμίζει Corvette Stingray και ένα πράγμα που μοιάζει λίγο με Lamborghini Countach. Παρά τις οπτικές διαφορές των αυτοκινήτων, η οδική συμπεριφορά τους είναι



**PIXEL**  
Next Generation  
**INFORMATION**

Σύστημα: Sony PlayStation  
Κατασκευαστής: MindScape  
Διάθεση: CD-Media



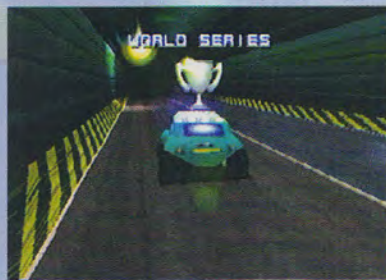
Single Player Multiplayers



Memory Card Dual Analogue



Multi Tap



Οι διαγωνιζόμενοι που ελέγχει το computer είναι εύκολο να νικηθούν παίρνοντας την σωστική.



Στο πολλαπλό παιχνίδι μπορείς και πρέπει να δοκιμάσεις τα πάντα, αν θέλεις να νικήσεις.



Τράκαρε τον αντίπαλό σου καθώς πλησιάζει σε άλμα, για να χάσει πολύτιμο χρόνο.





Το power-up sonic bass βγάξει οποιονδήποτε κοντινό αντίπαλο εκτός μάχης.



Εί! Μην αφήσεις αυτόν το θλάκα να σε χτυπήσει με αυτό το τζέξο.



Πρόσεχε το τμήματα από κόλλα που βρίσκονται κοντά στα άλματα.



Μικρνε το όχημά σου με το σωστό power-up και θα αποφυγίς με ευκολία την κόλλα στο δρόμο.



Ρε τον ηλίθιο... δεν πρόσεξε και κήκε. (Μήπως δεν έγινε κατά λάθος;)



Πάρε το stillts power-up και θα δεις το όχημά σου να βγάξει μεγάλα λεπτά πόδια.

**“Η καλύτερη επιλογή είναι το διπλό παιχνίδι.”**

λαδιών. Η δυνατότητα να κρατάτε κάποια power-up που θεωρείτε κρίσιμα για τον αγώνα είναι πολύ χρήσιμη. Κατά την εκκίνηση, υπάρχουν τέσσερις πίστες διαθέσιμες, είτε ως μέρος του πρωταθλήματος είτε στην επιλογή time trial. Όταν κερδίσετε μια πίστα και προτού αρχίσετε την επόμενη, το παιχνίδι σας ανακοινώνει ότι μια καινούρια έχει προστεθεί και έτσι φτάνετε να έχετε διαθέσιμες δεκαέξι πίστες, χωρίς να συμπεριλαμβάνονται οι δεκαέξι που είναι διαθέσιμες στο παιχνίδι πολλών παικτών. Επίσης, υπάρχουν οχτώ διαφορετικές τοποθεσίες, από την Ανταρκτική μέχρι και τη Βενετία, αναλόγως δε με την τοποθεσία όπου παίζετε, το όχημά σας εναρμονίζεται με το περιβάλλον. Δηλαδή, εάν παίζετε στη θάλασσα, το αυτοκίνητό σας μετατρέπεται σε υποβρύχιο, ενώ όταν παίζετε στη Βενετία μετατρέπεται σε σκάφος. Όλες οι πίστες και τα περιβάλλοντα είναι κλάσεις ανώτερα από τις πίστες με τα αεροπλάνα του Supersonic Racers.



την ίδια φάση έχει. Η καλύτερη στιγμή στο διπλό είναι όταν παίζετε στις πίστες που έχουν κάτι σαν αερογέφυρες χωρίς μπαριέρες και με το παραμικρό λάθος μετατρέπεστε σε φλεγόμενο κομμάτι. Ακόμη και οι έμπειροι παίκτες ίσως δυσκολευτούν στην αρχή. Δώστε, λοιπόν, στον φίλο σας το χαλασμένο χειριστήριο και μόλις φτάσετε κοντά σε ένα άλμα ρίχτε του το power-up της κόλλας και θα τον δείτε να στουκάρει καθώς η ταχύτητά του θα μειωθεί τόσο, ώστε δεν θα μπορέσει να κάνει καλά το άλμα. Γενικώς το Circuit Breakers είναι ένα πολύ διασκεδαστικό παιχνίδι και σας συνιστούμε να το αποκτήσετε. Αν πάντως ο υπερβολικά στρατός χειρισμός του δεν σας αρέσει, τότε μπορείτε να παραμείνετε στο παλιό, καλό Micro Machines V3.



το μέγεθος του αυτοκινήτου με συνέπεια τη μείωση της ταχύτητας. Ωστόσο είναι ωραία να κάνετε πίστα τον αντίπαλό σας, ιδίως εάν παίζετε με φίλους (άραγε, γιατί με μισούν όλοι όσοι έχω παίξει μαζί τους;). Στο δρόμο σας θα βρείτε και άλλα χρήσιμα αντικείμενα, όπως το τούρμπο, καθώς και κάποιες λιγότερο χρήσιμες κηλίδες



Μην προσπαθήσεις να μάθεις μια πίστα τη νύχτα χωρίς φώτα!

**ΞΕΚΑΝΕΤΕ ΤΟΥΣ ΦΙΛΟΥΣ ΣΑΣ**  
Το παιχνίδι διαθέτει δυνατότητα multiplayer για 4 παίκτες, την οποία θα απολαύσουν οι κάτοχοι multi-tap. Μην απογοητεύεστε, όμως, γιατί και το διπλό

**ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΑΧΟΡΤΑΓΟΥΣ**

ΜΕ ΠΟΛΛΕΣ ΚΑΛΟΣΧΕΔΙΑΣΜΕΝΕΣ ΠΙΣΤΕΣ, ΚΑΘΩΣ ΚΑΙ ΠΟΛΛΕΣ ΚΡΥΦΕΣ ΕΠΙΛΟΓΕΣ, ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΕΧΕΙ ΤΙΣ ΠΡΟΫΠΟΘΕΣΕΙΣ ΝΑ ΣΑΣ ΚΡΑΤΗΣΕΙ ΓΙΑ ΑΡΚΕΤΟ ΔΙΑΣΤΗΜΑ ΚΟΝΤΑ ΤΟΥ. ΠΑΝΤΩΣ, Η MINDSCAPE ΣΚΟΠΕΥΕΙ ΝΑ ΚΥΚΛΟΦΟΡΗΣΕΙ ΚΑΙ ΕΝΑ ΔΡΩΝ CD, ΤΟ ΟΠΟΙΟ ΘΑ ΠΡΟΣΘΕΤΕΙ ΑΛΛΕΣ ΟΚΤΩ ΠΙΣΤΕΣ. ΟΡΕΞΗ ΝΑ 'ΧΟΥΜΕ ΝΑ ΠΑΙΖΟΥΜΕ.



**PIXEL**  
Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●○○○○  
ΗΧΟΣ ●●●●●○○○○  
GAMEPLAY ●●●●●○○○○  
ΑΝΤΟΧΗ ●●●●●○○○

**ΚΙΗΛΟΝΟΜΕΝΗ**  
**81%**

Ατελείωτη τρέλα στο διπλό.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:  
MICRO MACHINES V3  
SUPERSONIC RACERS



# ROAD RASH 3D

**ΑΝ ΣΑΣ ΑΡΕΣΟΥΝ ΟΙ ΔΥΝΑΤΕΣ ΣΥΓΚΙΝΗΣΕΙΣ, ΑΥΤΟ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΙΓΟΥΡΑ ΔΕΝ ΘΑ ΣΑΣ ΑΠΟΓΟΗΤΕΥΣΕΙ.**

**Αρπα την!**



**PIXEL**  
Next Generation  
**INFORMATION**

Σύστημα: Sony PlayStation  
Κατασκευαστής: Electronic Arts  
Διάθεση: CD-Media



Single Player Memory Card

Περιμέναμε πώς και τι να πιάσουμε μια βρεγμένη σανίδα στα χέρια μας και να σπάσουμε στο ξύλο το μαντράχαλο που μας κοντράρει με τη μηχανή του, μέχρι που βγήκε το Road Rash 3D για το PlayStation. Οι παλιοί οπαδοί της σειράς θα θυμούνται ότι είχε πρωτοβγεί για το Sega Mega Drive κι ότι επρόκειτο στην ουσία για ένα παιχνίδι αγώνων για μοτοσικλές, στο οποίο επιτρεπόταν όχι μόνο να ξεπεράσετε σε ταχύτητα τον αντίπαλο αλλά και να του σπάσετε το κεφάλι με ένα ρόπαλο και να ρίξετε τη μηχανή του πάνω σε δέντρα, κτίρια ή περαστικά αυτοκίνητα.



Μέσα σε ένα ειδυλλιακό ηλιοβασίλεμα ο φίλος σας από την αντίπαλη συμμορία σας κυνηγάει, όχι για καλό σκοπό, ενώ εσείς κάνετε λιώμα με τις ρόδες σας το χέρι του συντρόφου του.



Τα ρούχα σας αλλάζουν ανάλογα με τον τύπο της μηχανής που έχετε διαλέξει. Τα μοντελάκια παίρνουν την έγκριση της συμμορίας σας.



Η όλη φάση κρατούσε αμείωτο το ενδιαφέρον, αφού ποτέ δεν ήταν σίγουρο το τι σας περίμενε στη γωνία, εκτός βέβαια από τις μανιακές συμμορίες που ήθελαν να βουτήξουν το καμάρι σας (δηλαδή τη μηχανή σας).

## ΚΑΝΕΤΕ ΤΟΥΣ ΤΑ ΜΟΥΤΡΑ ΚΡΕΑΣ

Το Road Rash 3D για το PlayStation δεν έχει καμιά σχέση με προσεκτική οδήγηση και δεν ασχολείται με το βαρετό αυτό θέμα. Ξεκινάτε το παιχνίδι με μπόλικο χρήμα, "μουράτη" μηχανή που γκαζώνει στο έπακρο και την απαραίτητη δερματίνη εξάρτηση. Σκοπός του παιχνιδιού είναι να νικήσετε 15 διαφορετικούς μηχανόβιους από 4 διαφορετικές συμμορίες σε έναν αγώνα δρόμου που έχει χρηματικό έπαθλο. Κάθε συμμορία έχει διαφορετική στολή και τύπο μοτοσικλέτας. Όλα αυτά φυσικά τα φονικά εργαλεία έχουν διαφορετικές ικανότητες σχετικά με την ταχύτητα, την επιτάχυνση, τα κρατήματα και την ανθεκτικότητα. Μην ξεχνάτε όμως πως οι πολλές μετωπικές συγκρούσεις θα στείλουν τη μηχανή σας στη χωματερή. Μη λυπάστε κανέναν και κάνετε τους να αλλάξουν οδοντοστοιχία!

Ένα από τα καλύτερα σημεία του RR3D είναι ότι διαθέτει 32 πίστες, οι οποίες δεν έχουν καμιά σχέση με δημόσιους δρόμους και είναι γεμάτες από

απροσδιόριστους κινδύνους όπως τσαμπουκάδες μεδυσμένους μοτοσικλετιστές, δέντρα (ποιος ηλίθιος τα φύτεψε στη μέση του δρόμου;) και άλλα εμπόδια, ενώ δεν λείπει και ο John Q Law, ο οποίος σας κυνηγά ασταμάτητα και δεν "μασάει" καθόλου στο να δώσει μαθήματα καλής συμπεριφοράς με το ρόπαλό του. Το μήκος των διαδρομών ποικίλλει από 6 έως 17 μίλια και η ειδικά σχεδιασμένη

**"Σπάστε τους τα μούτρα και τσιτώστε τα γκάζια!"**



Μην παίζετε με το καθρεφτάκι, γιατί κάποιος άσχετος έχει γεμίσει το δρόμο με κολόνες της ΔΕΗ. Πφφφ... δημόσιοι υπάλληλοι



Μπορείτε να ξεδώσετε ευχάριστα κάνοντας λιώμα το κεφάλι αυτού του αναιδέστατου μπάτσου που τόλμησε να σας χαλάσει την ηρεμία.

## ΕΛΑ ΝΑ ΠΑΜΕ ΣΤΟ ΝΗΣΙ...

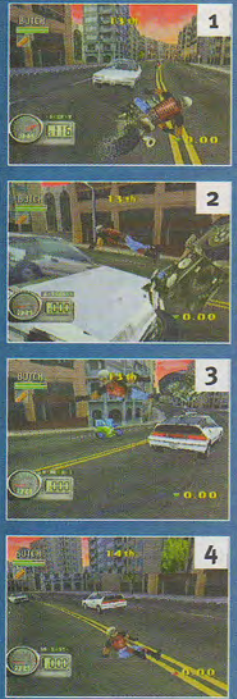
ΣΤΟ RR3D ΠΑΙΖΕΤΕ ΠΑΝΩ ΣΕ ΕΝΑ ΜΟΝΟ ΝΗΣΙ ΚΑΙ ΟΙ 32 ΠΙΣΤΕΣ ΤΟΥ ΔΙΑΣΤΑΥΡΩΝΟΝΤΑΙ Η ΜΙΑ ΜΕ ΤΗΝ ΆΛΛΗ. ΑΝ ΕΙΣΤΕ ΕΞΥΠΝΟΙ, ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΤΡΟΠΟΥΣ ΝΑ ΚΩΦΕΤΕ ΔΡΟΜΟ, ΑΛΛΑ ΠΡΟΣΟΧΗ ΓΙΑΤΙ Ο ΤΟΠΟΣ ΕΙΝΑΙ ΓΕΜΑΤΟΣ ΣΗΜΑΤΑ ΠΟΥ ΘΑ ΣΑΣ ΜΠΛΕΞΟΥΝ!





## Ο ΠΙΟ ΣΥΝΤΟΜΟΣ ΔΡΟΜΟΣ ΓΙΑ ΤΟ ΚΑΤ

Το ROAD RUSH 3D ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΧΑΝΕΙ ΣΕ ΟΡΙΣΜΕΝΑ ΣΗΜΕΙΑ, ΑΛΛΑ ΕΙΝΑΙ ΚΟΡΥΦΗ ΟΣΟΝ ΑΦΟΡΑ ΣΤΟ ΘΕΑΜΑ ΠΟΥ ΠΡΟΣΦΕΡΕΙ ΜΙΑ ΜΕΤΑΠΙΚΗ ΣΥΓΚΡΟΥΣΗ. ΞΕΡΕΤΕ ΤΙ ΕΝΝΟΥΟΥΜΕ. ΕΝΩ ΤΡΕΧΕΤΕ ΑΝΕΜΩΣΟΙ ΣΕ ΕΝΑΝ ΕΡΗΜΟ ΔΡΟΜΟ, ΕΝΑ ΑΜΑΞΙ ΑΠΟ ΤΟ ΠΟΥΘΕΝΑ ΠΕΦΤΕΙ ΠΑΝΩ ΣΑΣ ΚΑΙ ΣΑΣ ΣΤΕΛΝΕΙ ΣΕ ΑΕΡΟΠΛΑΝΙΚΕΣ ΦΙΓΟΥΡΕΣ. ΚΑΘΩΣ ΕΚΤΟΞΕΥΕΤΕ ΜΕ ΧΑΡΗ ΣΤΟΝ ΑΕΡΑ, ΚΑΝΕΤΕ ΓΚΕΛ ΣΤΟΝ ΤΟΙΧΟ ΕΝΟΣ ΣΠΙΤΙΟΥ ΚΑΙ ΠΕΦΤΕΤΕ ΛΙΓΟ ΛΙΩΜΑ ΣΤΗ ΜΕΣΗ ΤΗΣ ΑΣΦΑΛΤΟΥ ΚΑΙ ΕΝΩ ΑΝΑΡΤΩΤΙΣΤΕ ΤΙ ΕΙΝΑΙ Ο ΑΝΘΡΩΠΟΣ, ΜΙΑ ΟΜΑΔΑ ΧΑΡΟΥΜΕΝΩΝ ΜΟΤΟΣΙΚΛΙΣΤΩΝ ΠΕΡΝΑΕΙ ΑΠΟ ΠΑΝΩ ΣΑΣ. ΑΤΕΛΕΙΩΤΕΣ ΣΤΙΓΜΕΣ ΕΥΧΑΡΙΣΤΗΣΗΣ.



Αν φάτε μερικές τούμπες, το έμπιστο ασφάλινο εργαλείο σας δεν θα τη θγάλει καθαρή και θα σας κοστίζει τα μαλλιά της κεφαλής σας.



Το μπουνίδι πάνω σε δύο ρόδες είναι το μεγαλύτερο στού του RR3D. Ορμάτε όλοι μαζί, παιδιά!



Αν σας πετάξουν πάνω στο γρασίδι ενώ οδηγείτε, υπάρχει η πιθανότητα να μείνει κάγκελο η μηχανή σας χωρίς κάποιον σοβαρό λόγο.



Φέρε μου πίσω την αγαπημένη μου σανίδα, θρε άχρηστε! Πάρ' τα για να βάλεις μυαλό.

κανένα καθρόνι. Μόλις εξοπλιστείτε σαν αστακοί, αρχίζετε να θερίζετε τις άμοιρες συμμορίες που δυστυχώς θα βρεθούν στο δρόμο σας με σκοπό να τερματίσετε ανάμεσα στους 3 πρώτους.

### Ο ΚΑΛΟΣ Ο ΚΑΜΙΚΑΖΙ ΞΕΡΕΙ ΚΙ ΑΛΛΟ ΜΟΝΟΠΑΤΙ

Όλα φαίνονται πολύ ωραία και στην αρχή όλα θα πηγαίνουν καλά, ωστόσο μετά κάτι θα αρχίσει να στραβώνει και θα γκρεμιστούν όλα σας τα όνειρα και οι ελπίδες. Για παράδειγμα, προσέξτε πώς ακινητοποιείται η μηχανή σας μόλις βγείτε λίγο έξω απ' το δρόμο παρ' όλο που πριν από λίγο είχατε καταφέρει να γκαζώσετε σε μια σχεδόν κάθετη πλαγιά.

Από άποψη γραφικών το RR3D δεν είναι κάποιο αραβούργημα και σε μερικά σημεία θα απογοητευτείτε, όταν θα βλέπετε τα τετραγωνισμένα σκηνικά και τους άσχημα σχεδιασμένους πεζούς. Θα μπορούσαμε να τα δεχτούμε όλα αυτά πριν από 3 χρόνια, όταν πρωτοβγήκε το PlayStation, αλλά όχι τώρα.

Το μεγαλύτερο πρόβλημα όμως με το RR3D δεν είναι ούτε τα κνευριστικά soundtracks, ούτε η ανώμαλη σύγκρουση με διάφορα αντικείμενα που βρίσκονται στο δρόμο σας, ούτε η απουσία των replays και του Two Players mode, ούτε τα άχρηστα FMV που φλασάρουν στιγμιαία, ούτε το γεγονός ότι σας παίρνει έναν αιώνα να ξαναεβείτε στη μηχανή σας αν τυχόν πέσετε. Το χειρότερο από όλα είναι ότι, αν κόψετε ταχύτητα για να δώσετε ξύλο



Στο RR3D οι παίκτες τρέχουν πάνω σε ένα νησί με διασπαιρούμενους δρόμους. Μπορείτε να πάτε όπου σας αρέσει, αλλά καλό θα ήταν να ακολουθήσετε τα τοξάκια αν θέλετε να τερματίσετε σίγουρα.

και γενικά να χαρείτε κι εσείς σαν παιδιά, θα χάσετε τον αγώνα. Ποιος είναι τότε ο λόγος να παίξετε; Το πιο διασκεδαστικό στοιχείο του παιχνιδιού σας είναι τελείως άχρηστο, αν θέλετε να κερδίσετε. Το Road Rush 3D βασίζεται σε μια εξαιρετική ιδέα. Οι ανοιχτοί δρόμοι, το δικαίωμα της επιλογής να βαράτε αλύπητα και οι γρήγορες μηχανές είναι τα σωστά "υλικά" που κάνουν ένα παιχνίδι επιτυχία. Παρ' όλα αυτά η φτωχή σχεδίαση και η προχειρότητα στο χειρισμό θα σας κρατήσουν με πολλή δυσκολία πάνω από την κονσόλα σας.



3D engine σας επιτρέπει να βλέπετε μίλια μακριά και να αντιλαμβάνεστε καλύτερα την απόστασή σας από τα μακρινά αντικείμενα και τη θέση σας στην πίστα. Φυσικά, πρόκειται για ένα βίαιο παιχνίδι. Στην αρχή μπορείτε να τaráξετε τους αντιπάλους σας στα κλωτσομπουνιδια, αλλά καθώς προχωρείτε μπορείτε να βουτήξετε από αυτούς διάφορα όπλα όπως αλυσίδες, ρόπαλα και ίσως και



Ανάλογα με το πώς θα πατήσετε το "hit button" μπορείτε να περιστρέψετε το όπλο σας πάνω από το κεφάλι σας ή να το κατεβάσετε με δύναμη πάνω στον αντίπαλο.



**PIXEL**  
Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●●●●  
 ΗΧΟΣ ●●●●●●●●●●  
 GAMEPLAY ●●●●●●●●●●  
 ΑΝΤΟΧΗ ●●●●●●●●●●

**76%**  
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

Πάμε για κόντρες;

**ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:**  
MOTO RACER  
JET RIDER



# HINTS'N'TIPS

**ΚΟΛΛΗΣΑΤΕ ΚΑΠΟΥ; ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΥ ΣΑΣ ΚΑΝΟΥΝ ΝΑ ΧΑΝΕΤΕ ΤΟΝ ΥΠΝΟ ΣΑΣ; ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΜΑΘΕΤΕ ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΚΑΘΕ ΠΙΣΤΑΣ ΚΑΙ ΚΑΘΕ ΕΠΙΠΕΔΟΥ; ΓΙ' ΑΥΤΟ ΕΙΜΑΣΤΕ ΕΜΕΙΣ ΕΔΩ.**

**ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ ΠΡΟΣΠΑΘΟΥΜΕ ΝΑ ΑΝΑΚΑΛΥΠΤΟΥΜΕ ΚΟΛΠΑ ΚΑΙ ΛΥΣΕΙΣ ΠΡΙΝ ΑΠΟ ΕΣΑΣ, ΓΙΑ ΕΣΑΣ.**

**ΔΕΝ ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ ΝΑ ΜΑΣ ΕΥΧΑΡΙΣΤΕΙΤΕ. ΑΠΛΩΣ, ΞΕΚΟΛΛΗΣΤΕ!**

## QUAKE Debug Mode

Στην οθόνη εισαγωγής passwords δώστε "QQQQ QQQQ QQQQ QQQQ". Το παιχνίδι θα σας πει ότι δεν είναι σωστό, αλλά, εάν πάτε στην οθόνη επιλογών, θα βρείτε την επιλογή Debug. Με αυτόν τον τρόπο έχετε πρόσβαση στο God mode, επιλογή επιπέδου κ.λπ.



Δείτε διαφορετικά ονόματα στα credits.

## Όνόματα High Score

Δώστε το ακόλουθο όνομα στη λίστα των High Score: SH4 - Αντικατάσταση της οθόνης των Credits με ένα μυστικό κυλιόμενο μήνυμα.

## Cheats κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

### Gold Bridge: Χρωματιστός καπνός

Στο βενζινάδικο οδηγήστε προς τα πίσω, γύρω από τις αντλίες, 3 φορές μέσα σε 20 δευτερόλεπτα. Πρέπει να περάσετε έξω από την πόρτα με ταχύτητα τουλάχιστον 40χλμ./ώρα. Επειτα το αμάξι σας θα βγάζει χρωματιστούς καπνούς.

### Red Rock: Γρήγορο αυτοκίνητο

Πρέπει να πάτε στο αδιέξοδο, στην αρχή της μεγάλης ευθείας, μέσα σε 30 δευτερόλεπτα, και αμέσως πηγαίετε πίσω με περισσότερα από 20χλμ./ώρα. Αυτό θα σας δώσει ένα πράγματι γρήγορο αυτοκίνητο.

### Neocity: Team Pics

Κάτω από το λόφο, προτού φθάσετε στο σινεμά και την ντίσκο, περάστε μέσα από τον τοίχο, στο πρώτο σπίτι στα αριστερά, και θα βρείτε φωτογραφίες της προγραμματιστικής ομάδας.

### Ατλάντικα: Αυτοκίνητα που ηηδών

Πρέπει να πάτε από την αυλή στα αριστερά του δρόμου έξω από το κτίριο Atlantika Central Station, στην αριστερή γωνία, στη δεξιά πλευρά του κτίριου, μέσα σε 20 δευτερόλεπτα. Τα αυτοκίνητα θα ηηδάνε γύρω-γύρω!

### Ruhrstadt: Jeepy Cars

Σταθείτε έξω από το The Black Lotus Club (κοντά στην πόρτα) για 15 δευτερόλεπτα. Αυτό θα δώσει στα αυτοκίνητα όψη Jeep.

### Olympos: Εξωτερική άποψη

Σταθείτε στο heli-bridge για 10 δευτερόλεπτα. Αυτό θα σας δώσει μία εξωτερική εναλλακτική κάμερα.

### Nolby Hills: Χαμηλή βαρύτητα

Πεταχτείτε μέχρι την πόρτα του

αριστερού γκαράζ με την ταμπέλα Digital Illusions. Η ταχύτητα πρέπει να είναι το λιγότερο 75χλμ./ώρα. Αυτό θα σας δώσει μηδενική βαρύτητα.

## FIFA 98

Δώστε τους ακόλουθους κωδικούς στην οθόνη αλλαγής των ονομάτων των παικτών. eas rocks = Μεγάλα Κεφάλια



## MOTORHEAD Special κωδικός

Επιλέξτε τα Options και μετά Code για να εισαγάγετε τα ακόλουθα passwords:

**COWRULES** - Ξεκλειδώστε Div 2 αυτοκίνητα και πίστες.

**FRAGTIME** - Ξεκλειδώστε Div 1 αυτοκίνητα και πίστες.

**TURBOMOS** - Ξεκλειδώστε τα Nolby Hills (καθώς και τα Div 2 and 1).

**LASTCODE** - Ξεκλειδώστε όλα τα αυτοκίνητα και τις πίστες.

**INSANITY** - Αλλαγές στο Demo-mode, οκτώ αυτοκίνητα, παράξενα εφέ.

**SOFTHEAD** - Ενεργοποιεί το motion blur. (Το frame rate θα πέσει στα 25fps.)

**SUPERCAR** - Βάλτε την κάμερα ψηλά, πάνω από το αυτοκίνητο.

### Credits Cheat

Στην οθόνη των Credits, κρατήστε L1 + L2 + R1 + R2 + ■ + ● για να



## NBA COURTSIDE

### Επιλέξτε τις κρυφές ομάδες

Από το κύριο menu κρατήστε L και επιλέξτε Pre-season Game πατώντας A. Αν σκρολάρετε την οθόνη προς τα δεξιά, θα βρείτε διαθέσιμες τρεις καινούριες ομάδες, τις: Nintendo "Plumbers", N64 "Gamers" και "Lefties".

### Δείτε το Replay

Κρατήστε B και Z, αφού έχετε σκοράρει, για να δείτε το άμεσο replay.

### Εναλλακτική γωνία Replay

Κρατήστε κάτω B κατά τη διάρκεια του άμεσου replay.

### Κρεμαστείτε από την μπασκέτα

Αφού εκτελέσετε ένα κάρφωμα με τα δύο χέρια σας, κρατήστε B και ο παίκτης σας θα κρεμαστεί από την μπασκέτα. Προσέξτε να μην κρεμαστείτε από το στεφάνι πολλή ώρα, γιατί θα σας δοθεί τεχνική ποινή.







dohdohdoh = Τρελή Μπάλα  
xrlay = Πατάτες!  
footy = Χαζοί Παικτες

**COMMAND & CONQUER: RED ALERT**

**Parabomb**  
Εμφανίστε την πλαινή μπάρα πατώντας **▲** στο joystick. Επειτα, χρησιμοποιώντας το κουμπί **●**, κάνετε κλικ στα ακόλουθα team icons: **■, ✕, ●, ✕, ▲**.



**GHOST IN THE SHELL**  
Επιλέξτε αποστολή και όλα τα FMV

Στο κυρίως menu πατήστε γρήγορα: R2, R1, **■, ■, ↑, ↓, ■, ■, R2, R2**. Θα ακούσετε κάποιον ήχο, αν το κάνατε σωστά. Τώρα μπορείτε να επιλέξετε όποια αποστολή θέλετε. Για να δείτε τις FMV σειρές, επιλέξτε Options και κατόπιν Movie Replay.

**NEED FOR SPEED III**

Δώστε τους ακόλουθους κωδικούς, αφού έχετε πατήσει start μετά το τέλος ενός αγώνα και μέχρι να εμφανιστεί η "Loading" οθόνη.

**Δυνατή κόρνα**

Start+Select+L2+R1  
Όταν είστε κοντά σε αυτοκίνητο, κορνάρετε για να το κάνετε να φύγει από το δρόμο.

**Βαρύ αυτοκίνητο**

Select + **■** + **✕**  
Μπορείτε να συγκρουστείτε με οποιοδήποτε αυτοκίνητο και να το βγάλετε από το δρόμο.



**Γερμανική αστυνομία**

↑ + L1 + R2

**Ισπανική αστυνομία**

↓ + L1 + R2

**Ιταλική αστυνομία**

← + L1 + R2

**Γαλλική αστυνομία**

→ + L1 + R2

**REBOOT**  
Παίξτε ως Enzo

Στο κυρίως menu πατήστε: **↑, ←, ↓, ←, ↓, L1, R1, →, ↓, →**. Μπορείτε να αρχίσετε το παιχνίδι και να παίξετε ως Enzo.

**Πλήρης Ενέργεια**

Στο κυρίως menu πατήστε: **→, L1, ↑, →, ↓, L1, R1, ↑, ↓, ←**.

**Ασπίδες**

Στο κυρίως menu πατήστε: **↓, R1, ←, →, ↓, L2, R2, ←, →, ↑**.



**HOUSE OF THE DEAD**  
Debug Mode

Στην κεντρική οθόνη επιλογών (Arcade mode ή Saturn mode κ.λπ.), πατήστε τα L, R, R, L, L, R. Θα ακούσετε έναν ήχο. Στη συνέχεια πατήστε ταυτόχρονα τα L και R, επιλέξτε Arcade mode ή Saturn mode και πατήστε Start. Θα περάσετε στο Debug mode, από όπου μπορείτε να επιλέξετε τον αριθμό των ζώων, το επίπεδο από το οποίο θέλετε να αρχίσετε και, φυσικά, κόκκινο αίμα.



Θα εμφανιστεί μία επιπρόσθετη ασπίδα.  
**Σημείωση:** Δεν μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτό τον κωδικό ταυτόχρονα με τον κωδικό Πλήρους Ενέργειας.

**SHADOWMASTER**  
Cheats

Στο επίπεδο 1, σκοτώστε δύο Shadowfists από το πρώτο δωμάτιο που ανοίγει. Επειτα μπείτε μέσα και εισαγάγετε τους εξής κωδικούς:

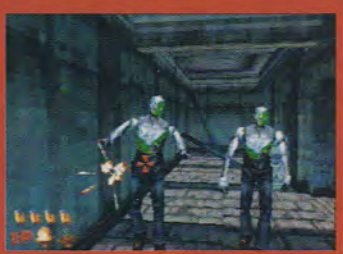
**Γίνετε αήττητοι**  
Πατήστε L1 + L2 + R1 + R2 + **✕**, ΟΛΑ ΤΑΥΤΟΧΡΟΝΑ, και η οθόνη θα γίνει μπλε για λίγο.

**Όλα τα όπλα**  
Πατήστε L1 + L2 + R1 + R2 + **●**, ΟΛΑ ΤΑΥΤΟΧΡΟΝΑ, και η οθόνη θα γίνει κίτρινη για λίγο.

**Επιλέξτε επίπεδο**  
Πατήστε L1 + L2 + R1 + R2 + **▲**, ΟΛΑ ΤΑΥΤΟΧΡΟΝΑ, και η οθόνη θα γίνει πράσινη για λίγο. Επειτα βγείτε από το παιχνίδι για να διαλέξετε επίπεδο στην αρχική οθόνη.

**SWAGMAN**  
Γίνετε αήττητοι

Σταματήστε το παιχνίδι και κατόπιν πατήστε:  
**● ■ ✕ ■ ● ● ● ▲ ■ ● ▲ ● ● ▲ ■**



**Σκορ**  
Για να βλέπετε το σκορ κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού πατήστε L+R και μετά X τρεις φορές.

**THEME HOSPITAL**  
Δώστε τα εξής passwords για κάθε επίπεδο:

- 2 ✕ ● ■ ▲ ● ● ✕
- 3 ● ● ▲ ■ ✕ ▲ ● ▲
- 4 ■ ▲ ● ■ ✕ ✕ ●
- 5 ▲ ● ▲ ● ✕ ▲ ●
- 6 ■ ▲ ● ● ✕ ■ ●
- 7 ■ ▲ ● ✕ ■ ▲ ●
- 8 ✕ ▲ ● ▲ ● ● ✕
- 9 ▲ ■ ✕ ▲ ● ✕ ▲ ■
- 10 ● ● ✕ ▲ ● ✕ ● ●
- 11 ▲ ● ● ▲ ● ● ✕
- 12 ● ● ✕ ✕ ■ ● ● ▲



**VR POWERBOAT RACING**  
Minnow-Class Catamarans

Δώστε ως password MIN.

**Pike-Class Catamarans**  
Δώστε ως password IKE.

**Barracuda-Class Catamarans**  
Δώστε ως password CUD.

**Slalom Level**  
Δώστε ως password L.R.

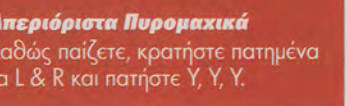


**Μυστικοί Χαρακτήρες**

Για να παίξετε ως Sophie κρατήστε πατημένα τα L & R πλήκτρα στην οθόνη επιλογής χαρακτήρα στο Saturn mode και πατήστε Πάνω, Κάτω, X, Y, Z. Εάν όλα έχουν πάει καλά, θα ακούσετε έναν ήχο.

**Απεριόριστα Πυρομαχικά**

Καθώς παίζετε, κρατήστε πατημένα τα L & R και πατήστε Y, Y, Y.







### Mine Level

Δώστε ως password U.G.

### PITFALL 3D

**Μηνύματα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού**  
Δώστε κάποιο από τα ακόλουθα passwords για να δείτε μερικά special μηνύματα.

SURFINGHARRY Μήνυμα 1  
SHARKY Μήνυμα 2



IMPRESSGIRL Μήνυμα 3  
JESUSHINT Μήνυμα 4  
RICHARD Μήνυμα 5  
BETH Μήνυμα 6  
STEPHEN Μήνυμα 7  
MOMANDDAD Μήνυμα 8  
REDJAY Μήνυμα 9

**Επίπεδο 3 με 56 ζωές**  
Δώστε DISCOLIGHTS5 ως password.



### Old Pitfall Game Cheats

Μπορείτε να παίξετε το αυθεντικό Pitfall game δίνοντας ως password CRANESBABY. Μπορείτε ακόμα να εφαρμόσετε τους ακόλουθους κωδικούς:  
**Απεριόριστες ζωές:** Πατήστε L1 + L2.  
**Μήνυμα κροκοδείλου:** Πατήστε R1 + ▲, καθώς ο κροκόδειλος είναι

### MICRO MACHINES V3

#### Τρεις ζωές στο Multiplayer Mode

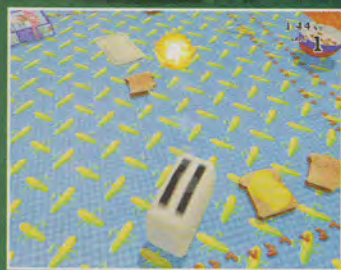
Δώστε 3LIVES ως όνομα.

#### Όχι Tank στο Multiplayer mode

Δώστε NOTANKS ως όνομα. Ένας ήχος θα επιβεβαιώσει ότι εισαγάγατε τον κωδικό σωστά. Ίσως χρειαστεί να ξαναδώσετε άλλο όνομα προτού αρχίσετε να παίζετε.

#### Χιόνι κατά τη διάρκεια του Trophy Win

Δώστε WINTERY ως όνομα. Ένας ήχος θα επιβεβαιώσει ότι ο κωδικός είναι σωστός. Ίσως χρειαστεί να ξαναδώσετε άλλο όνομα προτού αρχίσετε το παιχνίδι. Δώστε CONFETTI ως όνομα για να επιστρέψετε στο Normal.



### CLAYFIGHTER 63 1/3 SCULPTOR'S CUT

#### Παίξτε ως Boogerman

Κρατήστε Z ή L στην οδόνη επιλογής χαρακτήρων και πατήστε: B, B, C δεξιά, C δεξιά, C αριστερά, C αριστερά. Πρέπει να ακούσετε

στην οδόνη.

**Αλλάξτε το κεφάλι με αυτό του προγραμματιστή του Atari 2600:** Πατήστε R1 + R2.

**Αλλάξτε το κεφάλι με αυτό της κόρης του προγραμματιστή:** Πατήστε R1 + ●.

### ΚΩΔΙΚΟΙ ACTION REPLAY

Το Action Replay είναι ένα περιφερειακό που συνδέεται με την κονσόλα σας (υπάρχει σε έκδοση για PSX και N64) και σας επιτρέπει να επέμβετε σε διάφορα παιχνίδια, ακόμα κι αν αυτά δεν έχουν ενσωματωμένο Cheat mode. Αυτόν το μήνα έχουμε ορισμένους κωδικούς Action Replay για τους κατόχους PlayStation.

### RESIDENT EVIL 2

#### Claire

Πλήρης υγεία  
800C78E200FF

**Σημείωση:** Για να χρησιμοποιήσετε τους κωδικούς που ακολουθούν για όπλα, πατήστε τα κατάλληλα πλήκτρα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και κατόπιν πηγαίστε στο Item editor και επιλέξτε "Equip", για να απαλλαγείτε από το παλιό όπλο, και έπειτα πάλι "Equip", για να φορτώσετε το καινούριο.



#### Grenade Launcher

(L1 + ▲)  
D00C5EDC0014  
800CC5D0FF09

#### Grenade Launcher (Fire)

(L1 + ✖)  
D00C5EDC0044  
800CC5D0FF0A

#### Grenade Launcher

(Acid) (L1 + ■)  
D00C5EDC0084  
800CC5D0FF0B

#### Bowgun (L2 + ▲)

D00C5EDC0011  
800CC5D0FF0C

#### Colt SAA (L2 + ✖)

D00C5EDC0041  
800CC5D0FF0D

#### Spark Shot (L2 + ■)

D00C5EDC0081  
800CC5D0FF0E

#### Submachine Gun

(R2 + ▲)  
D00C5EDC0012  
800CC5D0FF0F

#### Rocket Launcher

(R2 + ✖)

D00C5EDC0042  
800CC5D0FF11

#### Gatling Gun (R2 + ■)

D00C5EDC0082  
800CC5D0FF12

#### Ink Ribbons in Crate

800CC6F8FF1E

#### Small Key in Crate

800CC6F4031F

#### Red Jewel in Crate

800CC6F00133

#### Leon

Πλήρης υγεία  
800C794A00FF

**Σημείωση:** Για να χρησιμοποιήσετε τους ακόλουθους κωδικούς για όπλα, πατήστε τα κατάλληλα πλήκτρα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Έπειτα πηγαίστε στο Item editor και επιλέξτε "Equip", για να απαλλαγείτε από το παλιό όπλο, και πάλι "Equip", για να φορτώσετε το καινούριο.

#### Shotgun (L1 + ■)

D00C5F3C0005  
800CC638FF07

#### Custom Shotgun

(L2 + ▲)  
D00C5F3C0011  
800CC638FF08

#### Magnum (L1 + ▲)

D00C5F3C0014  
800CC638FF05

#### Custom Magnum

(L1 + ✖)  
D00CDF3C0044  
800CC638FF06

#### Gatling Gun (R2 + ■)

D00C5F3C0082  
800CC638FF12

#### Flamethrower (R2 + ▲)

D00C5F3C0012  
800CC638FF10

#### Rocket Launcher

(R2 + ✖)  
D00C5F3C0042  
800CC638FF11

#### Bishop Plug in Crate

800CC748013B

#### Cabin Key in Crate

800CC7200158

#### Colt SAA in Crate

800CC678FF0D

#### Cord in Crate

800CC7500156

#### Custom Handgun in Crate

800CC664FF04





### KING OF FIGHTERS 97 Riot of Blood Iori

Στην οθόνη επιλογών, αφού έχετε επιλέξει το mode, κρατήστε πατημένο το start και δώστε Αριστερά, Δεξιά, Αριστερά, Δεξιά, Αριστερά, Δεξιά και Α, Χ.

### Riot of Blood Leona

Στην οθόνη επιλογών, αφού έχετε επιλέξει το mode, κρατήστε πατημένο το start και δώστε Πάνω, Κάτω, Πάνω, Κάτω, Πάνω, Κάτω και Β, Υ.

Β, C αριστερά, C πάνω, C δεξιά, C κάτω, C πάνω. Πρέπει να ακούσετε ένα "μπιπ". Κατόπιν μετακινήστε τον κέρσορα σε ένα από τα κινώτια με το ερωτηματικό και πατήστε R.

### Παίξτε ως High Five

Κρατήστε Ζ ή Λ στην οθόνη επιλογής χαρακτήρων και πατήστε: C πάνω, C κάτω, C αριστερά, C δεξιά, Β,

Α. Πρέπει να ακούσετε ένα "μπιπ". Κατόπιν μετακινήστε τον κέρσορα σε ένα από τα κινώτια με το ερωτηματικό και πατήστε R.

### Παίξτε ως Sumo Santa

Κρατήστε Ζ ή Λ στην οθόνη επιλογής χαρακτήρων και πατήστε: Α, C δεξιά, Α, C δεξιά, C κάτω, C πάνω. Θα ακούσετε ένα "μπιπ". Κατόπιν μετακινήστε τον κέρσορα σε ένα από τα κινώτια με το ερωτηματικό και πατήστε R.

### Τυχαίος χαρακτήρας

Στην οθόνη επιλογής χαρακτήρων πατήστε L και R μαζί.

### RASCAL Επιλέξτε

#### Δωμάτιο και επίπεδο

Δώστε HOUSE ως password και ξεκινήστε το παιχνίδι. Πατήστε R1 κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού για να επιλέξετε καινούριο επίπεδο ή R2 για να διαλέξετε δωμάτιο.

### WORLD CUP 98

#### Αλλάξτε τον ήχο του σκοραρίσματος

Πατήστε Α, Β, C αριστερά ή C κάτω, αφού σκοράρετε, για να έχετε διαφορετικό ήχο στο παιχνίδι.



ένα "μπιπ". Κατόπιν μετακινήστε τον κέρσορα σε ένα από τα κινώτια με το ερωτηματικό και πατήστε R.

### Παίξτε ως Earthworm Jim

Κρατήστε Ζ ή Λ στην οθόνη επιλογής χαρακτήρων και πατήστε:



### Custom Magnum in Crate

800CC66CFF06

### Custom Shotgun in Crate

800CC674FF08

### Eagle Medal in Crate

800CC7300148

### BUSHIDO BLADE

Διαθέσιμες όλες οι κινήσεις  
800A14D0FFF



### Stop Continue Timer

800A14B4011F

### Επιπλέον χαρακτήρες

80030BE61062

**Σημείωση:** Μην το χρησιμοποιήσετε στο Ron mode ή στο Story mode!

### DEATHTRAP DUNGEON

#### Απεριόριστο αντίδοτο

D00C6D300000

800C6D30FFFF

### Απεριόριστη δύναμη

D00C6D340000

800C6D34FFFF

### Απεριόριστη ταχύτητα

D00C6D340000

800C6D38FFFF

### Απεριόριστη γοητεία της Ice Cool

D00C6D3C0000

800C6D3CFFFF

### Απεριόριστο Warding

D00C6D400000

800C6D40FFFF

### Απεριόριστη Anti-Magic γοητεία

D00C6D440000

800C6D44FFFF

### Λόρατος συνεχώς

D00C6D480000

800C6D48FFFF

### Warhammer

800C6CB80106

### Πρόσβαση στο Κόκκινο Σπαθί

800C6CC00106

### Πρόσβαση στο Black Spirit Σπαθί

800C6CC40106

### Πρόσβαση στο Ασημένιο Σπαθί

800C6CC80106

### Πρόσβαση στο Σπαθί με το Δηλητήριο

800C6CCC0106

### Πρόσβαση στο Μαγικό Warhammer

800C6CD00106

### NEED FOR SPEED III

#### Τρέξτε μόνο έναν γύρο

8001DDE00003

### Επιπλέον αυτοκίνητα

800FAA90003D

### Πρόσβαση σε όλες τις πίστες

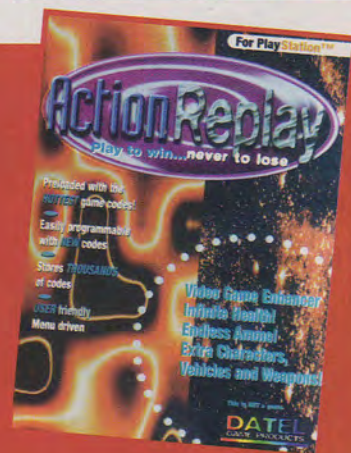
800440880101

8004408A0101

### Βελτιώστε τις επιδόσεις σας

D011DF8E0040

8011DF830064



### SOUL BLADE

#### Απεριόριστος χρόνος

800EDB2C0063

#### Απεριόριστη ενέργεια παίκτη 1

800C000600F1

#### Απεριόριστη δύναμη όπλου

παίκτη 1

800C309A0060

#### Απεριόριστη ενέργεια

παίκτη 2

800C2F3E00F1

#### Απεριόριστη δύναμη όπλου

παίκτη 2

800C01620060



play the game Forsaken

# FORSAKEN

ΤΑ ΠΛΟΥΤΗ ΤΗΣ ΚΑΤΕΣΤΡΑΜΜΕΝΗΣ ΓΗΣ ΕΙΝΑΙ ΕΛΕΥΘΕΡΑ ΓΙΑ  
ΝΑ ΤΑ ΑΡΠΑΞΕΤΕ. ΠΑΙΡΝΕΤΕ ΤΟ ΡΟΛΟ ΕΝΟΣ ΑΠΟ ΤΟΥΣ ΔΕΚΑΕΞΙ  
ΑΤΙΘΑΣΟΥΣ ΚΑΙ ΑΔΙΣΤΑΚΤΟΥΣ ΤΥΠΟΥΣ, ΠΟΥ ΤΟ ΜΟΝΟ ΠΟΥ ΤΟΥΣ ΑΠΑΣΧΟΛΕΙ  
ΕΙΝΑΙ Ο ΤΡΟΠΟΣ ΜΕ ΤΟΝ ΟΠΟΙΟ ΘΑ ΚΕΡΔΙΣΟΥΝ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ ΧΡΗΜΑΤΑ.  
ΚΑΝΕΙΣ ΔΕΝ ΕΙΠΕ ΟΤΙ ΘΑ ΕΙΝΑΙ ΕΥΚΟΛΟ, ΓΙΑ ΑΥΤΟ ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΟΥΜΕ  
ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΟΔΗΓΙΕΣ ΠΟΥ ΘΑ ΧΡΕΙΑΣΤΕΙΤΕ ΓΙΑ ΝΑ ΤΑ  
ΒΓΑΛΕΤΕ ΠΕΡΑ.





## ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ

ΥΠΆΡΧΟΥΝ 16 ΨΥΧΡΟΙ, ΚΑΙΡΟΣΚΟΠΟΙ ΜΙΣΘΟΦΟΡΟΙ ΤΟΥΣ ΟΠΟΙΟΥΣ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΕΠΙΣΤΕΞΕΤΕ ΣΤΟ FORSAKEN. ΚΑΘΕΝΑΣ ΈΧΕΙ ΤΗ ΔΙΚΗ ΤΟΥ ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΜΕΙΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ. ΓΙΑ ΝΑ ΣΑΣ ΒΟΗΘΗΣΟΥΜΕ ΝΑ ΒΡΕΪΤΕ ΜΙΑ ΆΚΡΗ, ΑΚΟΛΟΥΘΕΙ ΜΙΑ ΚΑΤΑΓΡΑΦΗ ΤΟΥ ΣΤΙΑ, ΤΗΣ ΘΩΡΑΚΙΣΗΣ ΚΑΙ ΤΩΝ ΟΧΗΜΑΤΩΝ ΤΟΥΣ.

### LA JAY



ΤΑΧΥΤΗΤΑ: 9  
ΕΛΕΓΧΟΣ: 9  
ΕΠΙΤΑΧΥΝΣΗ: 9  
ΑΣΠΙΔΑ: 4  
ΣΚΑΡΙ: 3

ΑΠΟΛΥΤΟΣ ΤΥΧΟΔΙΟΚΤΗΣ, ΑΥΤΟΣ Ο SURFER ΈΧΕΙ ΜΙΑ ΑΠΟ ΤΙΣ ΤΑΧΥΤΕΡΕΣ ΚΑΙ ΚΑΛΥΤΕΡΕΣ ΣΑΣΓΧΟΜΕΝΕΣ ΜΗΧΑΝΕΣ. ΑΝ ΤΟ ΣΤΙΑ ΣΑΣ ΤΗ ΜΑΧΗ ΕΙΝΑΙ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ ΑΠΟΦΥΓΗ ΠΑΡΑ ΩΜΗ ΕΠΙΘΕΣΗ, ΤΟΤΕ Ο LA JAY ΕΙΝΑΙ Ο ΤΥΠΟΣ ΠΟΥ ΣΑΣ ΤΑΙΡΙΑΖΕΙ.

### EARL SLEEK



ΤΑΧΥΤΗΤΑ: 6  
ΕΛΕΓΧΟΣ: 9  
ΕΠΙΤΑΧΥΝΣΗ: 7  
ΑΣΠΙΔΑ: 7  
ΣΚΑΡΙ: 5

ΜΙΑ ΜΕ ΓΙΑ ΤΗ ΜΗΧΑΝΗ. ΟΣΟ ΒΡΙΣΚΕΤΕ ΠΛΑΝΟ ΣΕ ΑΥΤΗΝ -ΠΟΥ ΚΑΛΩ ΠΡΟΣ ΤΟΝ ΕΛΕΓΧΟ ΚΑΙ ΙΣΧΥΡΗ ΑΣΠΙΔΑ- ΔΕΝ ΘΑ ΑΝΙΣΤΕΧΕΤΕ ΜΗΔΕ ΧΑΙΣΤΕ ΑΛΛΑ ΓΙΑ ΤΟ ΠΟΥ ΘΑ ΒΡΕΪΤΕ ΕΝΑΝ ΚΑΘΕΒΙΑ ΝΑ ΚΟΙΤΑΧΤΕΙΤΕ.

### NUBIA



ΤΑΧΥΤΗΤΑ: 7  
ΕΛΕΓΧΟΣ: 7  
ΕΠΙΤΑΧΥΝΣΗ: 9  
ΑΣΠΙΔΑ: 4  
ΣΚΑΡΙ: 5

ΑΥΤΟ ΤΟ ΜΗΧΑΝΟΒΙΟ "ΜΟΡΟ" ΕΙΝΑΙ ΕΞΟΠΛΙΣΜΕΝΟ ΜΕ ΕΝΑ ΠΑΝΙΣΧΥΡΟ ΜΗΧΑΝΗΜΑ. ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΗ ΣΥΓΚΡΟΤΗΜΕΝΗ ΜΗΧΑΝΗ ΓΙΑ ΝΑ ΧΤΥΠΗΣΤΕ ΔΥΝΑΤΑ ΚΑΙ ΑΣΤΡΑΠΑΛΙΑ, ΥΠΟΧΡΩΝΤΑΣ ΜΟΝΟΝ ΟΤΑΝ ΤΑ ΒΡΙΣΚΕΤΕ ΣΚΟΥΡΑ.

### CUVEL CLARKE



ΤΑΧΥΤΗΤΑ: 10  
ΕΛΕΓΧΟΣ: 10  
ΕΠΙΤΑΧΥΝΣΗ: 10  
ΑΣΠΙΔΑ: 1  
ΣΚΑΡΙ: 1

ΕΝΑΣ ΜΕΤΡΙΟΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ, ΠΟΥ ΣΤΗΡΙΖΕΤΑΙ ΑΠΟΚΛΙΣΤΙΚΑ ΣΤΙΣ ΜΑΝΟΥΒΡΕΣ ΚΑΙ ΤΗΝ ΤΑΧΥΤΗΤΑ ΤΟΥ. ΟΤΑΝ ΟΜΩΣ ΒΡΕΘΕΙ ΣΕ ΔΙΑΣΤΡΩΣΗ ΠΥΡΩΝ, Η ΧΑΡΤΙΝΗ ΘΩΡΑΚΙΣ ΔΕΝ ΘΑ ΥΠΟΤΗΡΙΞΑΜΕ ΟΤΙ ΘΑ ΕΓΓΥΩΝΕ ΤΗΝ ΕΠΙΒΙΩΣΗ ΤΟΥ.

### JO



ΤΑΧΥΤΗΤΑ: 6  
ΕΛΕΓΧΟΣ: 7  
ΕΠΙΤΑΧΥΝΣΗ: 10  
ΑΣΠΙΔΑ: 4  
ΣΚΑΡΙ: 4

Ο JO ΕΙΔΙΚΕΥΕΤΑΙ ΣΕ ΣΑΦΗΝΕΣ ΕΠΙΘΕΣΕΙΣ, ΕΝΩ Η ΧΕΙΡΟΠΟΙΗΤΗ ΜΗΧΑΝΗ ΤΟΥ ΕΙΝΑΙ ΙΚΑΝΗ ΝΑ "ΣΦΟΡΤΩΣΕΙ" ΟΛΑ ΤΑ ΠΥΡΟΜΑΧΙΚΑ ΤΗΣ ΚΑΙ ΝΑ ΦΥΓΕΙ ΠΡΟΤΟΥ ΑΡΧΙΞΕΙ ΓΙΑ ΤΑ ΚΑΛΑ Η ΜΑΧΗ. ΕΙΝΑΙ Η ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΜΗΧΑΝΗ ΓΙΑ ΕΠΙΘΕΣΕΙΣ ΤΟΥ ΣΤΙΑ "ΧΤΥΠΩ ΚΑΙ ΦΕΥΓΩ".

### CERBERO



ΤΑΧΥΤΗΤΑ: 6  
ΕΛΕΓΧΟΣ: 6  
ΕΠΙΤΑΧΥΝΣΗ: 6  
ΑΣΠΙΔΑ: 7  
ΣΚΑΡΙ: 6

ΑΥΤΗ ΕΙΝΑΙ Η ΚΥΡΙΑ ΜΗΧΑΝΗ ΓΙΑ ΑΡΧΑΡΙΟΥΣ. ΕΧΟΝΤΑΣ ΛΙΓΟ ΠΙΟ ΕΠΙΣΤΡΩΜΕΝΗ ΑΣΠΙΔΑ, Ο CERBERO ΠΛΕΟΝΕΚΤΕΙ ΕΝΑΝΤΙ ΤΟΥ BEARD ΚΑΙ ΕΙΝΑΙ ΚΑΛΥΤΕΡΟΣ ΣΤΙΣ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΑΕΡΟΜΑΧΙΕΣ.

### BEARD



ΤΑΧΥΤΗΤΑ: 6  
ΕΛΕΓΧΟΣ: 6  
ΕΠΙΤΑΧΥΝΣΗ: 6  
ΑΣΠΙΔΑ: 7  
ΣΚΑΡΙ: 6

Η ΜΗΧΑΝΗ ΤΟΥ BEARD ΈΧΕΙ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ ΓΙΑ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΔΥΝΑΜΕΙΣ ΚΑΙ ΠΡΟΤΙΝΕΤΑΙ ΣΕ ΟΣΟΥΣ ΘΕΛΟΥΝ ΝΑ ΜΑΘΟΥΝ ΤΑ ΒΑΣΙΚΑ ΣΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ. ΟΤΑΝ ΟΜΩΣ ΒΕΛΟΤΕΙΘΕ, ΘΑ ΕΠΙΜΥΝΗΤΕ ΜΙΑ ΜΗΧΑΝΗ ΤΑΧΥΤΕΡΗ ΑΠΟ ΑΥΤΗ.

### LOKASENNA



ΤΑΧΥΤΗΤΑ: 5  
ΕΛΕΓΧΟΣ: 7  
ΕΠΙΤΑΧΥΝΣΗ: 6  
ΑΣΠΙΔΑ: 6  
ΣΚΑΡΙ: 6

Η ΜΗΧΑΝΗ ΤΗΣ LOKASENNA ΟΥΣΙΑΖΕΙ ΤΗΝ ΤΑΧΥΤΗΤΑ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΚΑΛΥΤΕΡΟΥΣ ΕΛΓΙΜΟΥΣ ΚΑΙ ΈΧΕΙ ΤΟ ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑ ΣΕ ΟΠΟΙΑΔΗΠΟΤΕ ΚΟΝΤΙΝΗ ΑΕΡΟΜΑΧΙΑ. ΑΝ ΟΜΩΣ ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΥΠΟΧΡΩΝΙΣΤΕ ΒΙΑΣΤΙΚΑ, ΤΟΤΕ ΘΑ ΈΧΕΙ ΣΟΒΑΡΟ ΠΡΟΒΛΗΜΑ.

### NUTTA



ΤΑΧΥΤΗΤΑ: 10  
ΕΛΕΓΧΟΣ: 8  
ΕΠΙΤΑΧΥΝΣΗ: 7  
ΑΣΠΙΔΑ: 2  
ΣΚΑΡΙ: 3

ΑΝ ΕΠΙΣΤΕΞΕΤΕ ΤΗ NUTTA, ΔΕΝ ΘΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΜΕΙΝΕΤΕ ΑΚΙΝΗΤΟΙ ΟΥΤΕ ΣΤΙΓΜΗ. ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΙΣ ΑΣΤΡΑΠΑΛΙΕΣ ΕΠΙΘΕΣΕΙΣ ΤΗΣ, ΟΙ ΟΠΟΙΕΣ ΘΑ ΠΡΟΚΑΛΕΣΟΥΝ ΣΥΓΧΥΣΗ ΣΤΟΝ ΕΧΘΡΟ, ΠΟΥ ΔΕΝ ΘΑ ΠΡΟΒΑΙΝΕ ΝΑ ΑΝΤΙΣΤΑΣΕΙ ΚΑΙ ΝΑ ΣΑΣ ΣΤΑΜΑΤΗΣΕΙ ΜΕ ΑΝΤΙΕΠΙΘΕΣΗ.

### EX COP



ΤΑΧΥΤΗΤΑ: 7  
ΕΛΕΓΧΟΣ: 7  
ΕΠΙΤΑΧΥΝΣΗ: 5  
ΑΣΠΙΔΑ: 4  
ΣΚΑΡΙ: 4

Η ΚΛΑΪ ΤΑΧΥΤΗΤΑ ΤΟΥ ΚΑΙ Ο ΕΠΙΡΚΗΣ ΕΛΕΓΧΟΣ ΚΑΝΟΥΝ ΤΟΝ EX COP ΙΚΑΝΟ ΚΑΙ ΤΗΝ ΚΑΤΑΔΙΩΞΗ ΤΩΝ ΑΝΤΙΠΑΛΩΝ ΣΑΣ. ΝΑ ΘΥΜΑΤΕ ΝΑ ΈΧΕΤΕ ΕΜΠΕΡΟΠΟΙΗΜΕΝΗ -ΣΤΟ ΜΕΓΙΣΤΟ- ΤΗΝ ΑΣΠΙΔΑ ΤΟΥ, ΓΙΑΤΙ ΔΕΝ ΘΑ ΑΝΤΙΣΤΕΙ ΠΟΥ Η ΕΛΑΦΡΙΑ ΘΩΡΑΚΙΣ ΤΟΥ.

### NIM SOO SUN



ΤΑΧΥΤΗΤΑ: 6  
ΕΛΕΓΧΟΣ: 5  
ΕΠΙΤΑΧΥΝΣΗ: 6  
ΑΣΠΙΔΑ: 7  
ΣΚΑΡΙ: 6

Η ΙΣΧΥΡΗ ΑΣΠΙΔΑ ΤΗΣ NIM ΑΝΤΙΣΤΑΘΙΖΕΙ ΤΟΥΣ ΜΕΤΡΙΟΥΣ ΒΑΘΜΟΥΣ ΑΤΙ ΑΛΛΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΗΣ. ΕΙΝΑΙ ΕΝΤΥΠΩΣΙΑΚΗ ΣΕ ΠΡΟΣ ΤΑ ΧΡΩΜΑΤΑ ΚΑΙ ΤΗΝ ΕΜΦΑΝΙΣΗ ΤΗΣ, ΑΛΛΑ ΟΙ ΠΟΛΕΜΙΚΕΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ ΤΗΣ ΕΙΝΑΙ ΑΜΕΙΩΒΗΤΗΜΕΝΕΣ.

### FOETOID



ΤΑΧΥΤΗΤΑ: 6  
ΕΛΕΓΧΟΣ: 5  
ΕΠΙΤΑΧΥΝΣΗ: 5  
ΑΣΠΙΔΑ: 8  
ΣΚΑΡΙ: 6

ΈΧΕΙ ΤΗ ΙΔΙΑ ΜΕΙΟΝΕΚΤΗΜΑ ΜΕ ΤΗ ΝIM, ΜΕ ΤΟ ΧΑΜΗΛΟ ΕΠΙΠΕΔΟ ΣΕΛΤΟΥΣ ΝΑ ΚΑΝΕΙ ΤΗ ΜΗΧΑΝΗ ΕΥΚΟΛΟ ΣΤΟΧΟ. Η ΛΙΓΟ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΙΣΧΥΣ ΤΗΣ ΑΣΠΙΔΑΣ, ΠΑΝΤΟΣ, ΤΟΥ ΔΙΝΕΙ ΕΝΑ ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑ ΣΕ ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΕΝΟΥΣ ΧΡΩΜΑΤΑ.

### REX HARDY



ΤΑΧΥΤΗΤΑ: 3  
ΕΛΕΓΧΟΣ: 5  
ΕΠΙΤΑΧΥΝΣΗ: 3  
ΑΣΠΙΔΑ: 10  
ΣΚΑΡΙ: 6

Ο,ΤΙ ΚΙ ΑΝ ΚΑΝΕΤΕ, ΜΗΝ ΕΝΟΧΛΗΣΤΕ ΑΥΤΟ ΤΟΝ ΤΥΠΟ. Η ΠΑΝΙΣΧΥΡΗ ΑΣΠΙΔΑ ΠΡΟΤΑΤΕΙΤΕΙ ΤΟ ΘΩΡΑΚΙΣ ΟΧΗΜΑ ΤΟΥ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΑΠΟΚΡΟΥΣΕΙ ΑΚΟΜΗ ΚΑΙ ΤΙΣ ΠΙΟ ΕΠΙΚΙΝΔΥΝΕΣ ΕΠΙΘΕΣΕΙΣ. ΜΗΝ ΠΕΡΙΜΕΝΕΤΕ ΟΜΩΣ ΤΙΠΟΤΑ ΥΠΟΒΛΑΙΟ ΟΣΩΝ ΑΘΡΑ ΣΤΗΝ ΤΑΧΥΤΗΤΑ ΤΟΥ.

### HK-5



ΤΑΧΥΤΗΤΑ: 4  
ΕΛΕΓΧΟΣ: 4  
ΕΠΙΤΑΧΥΝΣΗ: 4  
ΑΣΠΙΔΑ: 9  
ΣΚΑΡΙ: 5

ΤΟ HK-5 ΕΙΝΑΙ Η ΠΡΟΣΩΠΟΠΟΙΗΣΗ ΤΗΣ ΤΕΧΝΗΣΤΗ ΝΟΗΜΟΥΝΗΣ, ΜΕ ΛΙΓΟ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ ΣΤΙΑ. ΤΟ ΟΧΗΜΑ ΈΧΕΙ ΠΑΝΙΣΧΥΡΗ ΑΣΠΙΔΑ, Η ΟΠΟΙΑ ΤΟ ΣΑΞΕΙ ΚΥΡΟΣΚΟΠΙΚΑ ΟΤΑΝ ΔΕΝ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΤΗ ΒΓΑΛΕ ΠΕΡΑ ΣΕΛΙΠΑΣ ΤΗΣ ΕΛΕΓΧΗΣ ΕΥΚΙΝΗΣΙΑΣ ΚΑΙ ΤΑΧΥΤΗΤΑΣ.

### MERHISTOFUN



ΤΑΧΥΤΗΤΑ: 4  
ΕΛΕΓΧΟΣ: 6  
ΕΠΙΤΑΧΥΝΣΗ: 4  
ΑΣΠΙΔΑ: 6  
ΣΚΑΡΙ: 6

ΕΙΝΑΙ ΜΕΝ ΜΙΑ ΦΟΝΙΚΗ ΜΗΧΑΝΗ, ΟΜΩΣ ΔΕΝ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΥΠΕΡΦΘΑΣΤΕΙ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΠΙΘΕΣΗ ΤΟΥ ΟΧΗΜΑΤΟΣ ΤΟΥ. ΕΙΝΑΙ ΑΡΚΕΤΑ ΑΡΧΟΚΙΝΗΤΟ ΚΑΙ ΈΧΕΙ ΜΕΤΡΙΑ ΑΣΠΙΔΑ. ΠΑΡΑ ΤΟ ΚΑΛΟ ΕΠΙΠΕΔΟ ΣΕΛΤΟΥΣ, ΔΕΝ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΕΙ ΜΗΧΑΝΗ-ΝΙΚΗΤΗΣ.

### SEPTRE



ΤΑΧΥΤΗΤΑ: 3  
ΕΛΕΓΧΟΣ: 5  
ΕΠΙΤΑΧΥΝΣΗ: 3  
ΑΣΠΙΔΑ: 3  
ΣΚΑΡΙ: 6

ΣΥΜΦΩΝΑ ΜΕ ΤΑ ΔΙΑΓΩΛΑΣΙΑΚΑ ΚΟΥΤΙΟΜΠΟΛΙΑ, Ο SEPTRE ΈΧΕΙ ΣΚΑΛΒΑΡΙΣΕ ΑΡΚΕΤΕΣ ΝΤΟΥΖΙΝΕΣ ΚΟΣΜΩΝ. Ο ΤΡΟΠΟΣ ΠΟΥ ΤΟ ΚΑΤΑΦΕΡΕ, ΟΝΤΑΣ ΠΛΑΝΟ ΣΕ ΜΙΑ ΜΗΧΑΝΗ, ΕΙΝΑΙ ΕΝΑ ΜΥΣΤΗΡΙΟ. ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΤΕ ΤΟΝ ΜΟΝΟ ΑΝ ΝΙΘΕΤΕ ΙΚΑΝΟΙ ΚΑΙ ΣΑΣ ΑΡΕΣΕΙ Η ΠΡΟΚΛΗΣΗ.



## tips

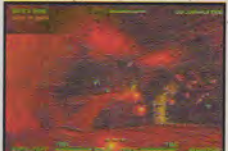
### ΕΞΥΠΝΕΣ ΤΑΚΤΙΚΕΣ

**Πτήση προς τα πίσω**  
Οταν τα drones πηλαιάζουν εναντίον σας, κινηθείτε με την όπισθεν. Αυτό θα μεγατοποιήσει την αποτελεσματικότητα των δευτερευόντων όπλων που πιθανόν διαθέτετε. Για παράδειγμα, θα βλέπετε πού κινείται η νάρκας και θα έχουν μεγαλύτερη αποτελεσματικότητα τα κατευθυνόμενα βλήματα σας.



### Χορευτικές κινήσεις

Οταν βρεθείτε περικυκλωμένος, μπορείτε να αποφύγετε τα εχθρικά πυρά πατώντας δύο πλήκτρα παιχνιδιού κινήσεων μαζί με ένα πλήκτρο κατεύθυνση, π.χ. Δ+Δ, Δ+Δ. Έτσι θα κάνετε κυκλικές κινήσεις με τη μηχανή σας και θα μπορούσατε να αποφύγετε τα εχθρικά πυρά αλλά και να βρείτε μια διέξοδο για να δραστηριοποιήσετε. Επίσης, αν χρησιμοποιήσετε το πυροβόλο Suss καθώς περιστρέφεστε, θα βγάλετε από τη μέση αρκετούς αντιπάλους και θα διευκολυνθείτε στην αναζήτηση διεξόδου διαφυγής.



### Ελέγξτε το χώρο

Τα drones έχουν μια εκκεντρική τάση να ηλεμεταφέρονται πίσω σας. Για αυτό φροντίστε να έχετε αναπληρωτικό όριο διαφυγής, όταν θα βρεθείτε σε δύσκολη θέση. Να θυμάστε τις ανοικτές περιοχές από τις οποίες περάσατε και να υποκαθίσετε προς αυτές όταν βρεθείτε σε επικίνδυνη κατάσταση.



### Μη μένετε ακίνητος

Εχοντας όλα τα φωνικά όπλα στη διάθεσή σας, θα σκεφτείτε να μένετε ακίνητοι και να ανταλλάξετε πυρά με τα drones ελαφρώς θωρακισμένα. Μην το σκεφτείτε καν! Υπάρχουν πολλά drones σε κάθε επίπεδο και δεν πρέπει να σταπαλάτε την ενέργειά της ασπίδας σας, αφού είναι το πολυτιμότερο που έχετε. Να κινείστε συνεχώς και να προσπαθείτε πάντα να αποφεύγετε τα πυρά. Αυτό θα σας βοηθήσει να μένετε ζωντανοί.



## ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ

ΑΝ ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΜΟΙΡΑΣΤΕ ΣΤΟΥΣ ΑΝΤΙΠΑΛΟΥΣ ΣΑΣ ΕΝΑ ΦΟΝΙΚΟ ΧΑΡΤΙ, ΚΑΛΟ ΕΙΝΑΙ ΝΑ ΈΧΕΤΕ ΚΡΥΜΜΕΝΟΥΣ ΑΡΚΕΤΟΥΣ ΔΙΣΟΥΣ. ΑΥΤΟ ΣΗΜΑΙΝΕΙ ΟΤΙ, ΑΝ ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΚΕΡΔΙΣΤΕ, ΘΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΕΙΣΤΕ ΕΞΟΠΛΙΣΜΕΝΟΙ ΜΕ ΑΡΚΕΤΑ ΙΣΧΥΡΑ ΌΠΛΑ ΤΗΣ ΕΠΙΛΟΓΗΣ ΣΑΣ.

### POWER POD



ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΟ ΓΙΑ ΝΑ ΕΠΙΣΤΕΞΕΤΕ ΤΑ ΚΥΡΙΑ ΌΠΛΑ ΣΑΣ. ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΚΟΥΒΑΛΙΣΤΕ ΕΝΑ ΜΕΓΙΣΤΟ ΑΡΙΘΜΟ ΤΡΙΩΝ, ΜΕ ΤΟ ΚΑΘΕΝΑ ΝΑ ΑΥΞΑΝΕΙ ΒΑΘΜΙΑ ΤΟ ΡΥΘΜΟ ΤΩΝ ΒΟΛΩΝ ΣΑΣ. ΤΟ ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑ ΤΗΣ ΧΡΗΣΗΣ ΤΟΥ ΕΙΝΑΙ ΟΤΙ ΘΑ ΠΕΤΥΧΑΙΝΕΤΕ ΛΙΟ ΕΥΚΟΛΟ ΤΟΥΣ ΑΝΤΙΠΑΛΟΥΣ ΣΑΣ, ΕΝΩ ΤΟ ΜΕΙΟΝΕΚΤΗΜΑ ΤΟΥ ΕΙΝΑΙ ΟΤΙ ΘΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΡΙΧΝΕΤΕ ΜΙΑ ΜΑΤΙΑ ΣΤΑ ΔΙΑΒΑΣΙΜΑ ΠΥΡΟΜΑΧΙΚΑ ΣΑΣ, ΑΘΟΥ ΘΑ ΣΕΑΝΤΛΟΥΝΤΑΙ ΠΟΥ ΣΥΝΤΟΜΑ.

### SOLARIS



ΑΥΤΟ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΒΑΣΙΚΟ ΚΑΤΕΥΘΥΝΟΜΕΝΟ ΒΑΗΜΑ ΣΑΣ. ΟΤΑΝ ΕΜΠΕΡΟΠΟΙΗΘΕ, ΕΚΤΟΣΕΤΑΙ ΕΝΑΝΤΙΟΥ ΤΟΥ ΚΟΝΤΙΝΟΤΕΡΟΥ ΣΤΟΧΟΥ. Η ΚΕΦΑΛΗ ΤΟΥ ΔΕΝ ΈΧΕΙ ΙΔΙΟΤΕΡΗ ΙΣΧΥ ΚΑΙ ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ ΛΙΓΟ ΜΕ ΤΡΙΑ ΠΕΤΥΧΗΜΕΝΑ ΧΤΥΠΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΝΑ ΒΓΕΙ ΑΠΟ ΤΗ ΜΕΣΗ ΚΑΛΟΙΣ ΑΝΤΙΠΑΛΩΣ. ΕΝΑΝΤΙΟΥ ΕΠΙΘΕΣΗΣ ΣΤΟΧΩΝ ΟΜΩΣ, ΤΖΑΚΙΖΕΙ ΚΟΚΑΛΑ.

### TITAN



ΟΤΑΝ Ο TITAN ΠΕΤΥΧΕΙ ΕΝΑ ΣΤΕΡΕΟ ΑΝΤΙΚΙΜΕΝΟ, ΧΩΡΙΖΕΤΑΙ ΣΕ ΜΙΑ ΝΤΟΥΖΙΝΑ ΣΕΧΩΡΩΣΤΑ ΒΛΗΜΑΤΑ. ΑΥΤΑ ΤΑ ΒΛΗΜΑΤΑ ΣΤΗ ΣΥΝΘΕΣΙΑ ΚΥΝΗΓΟΥΝ ΟΠΟΙΑΔΗΠΟΤΕ ΚΟΝΤΙΝΟ ΣΤΟΧΟ ΚΑΙ Η ΠΟΛΕΜΙΚΗ ΚΕΦΑΛΗ ΤΟΥΣ ΎΦΗΝΑΙ ΕΚΡΗΚΤΙΚΟΤΗΤΑ- ΚΑΝΕΙ ΤΑ ΥΠΟΛΟΙΠΑ. ΑΝ ΘΕΛΕΤΕ ΟΛΟΚΑΡΗΤΙΚΗ ΚΑΙ ΑΠΟΛΥΤΗ ΚΑΤΑΣΤΡΟΦΗ, ΔΕΝ ΥΠΑΡΧΕΙ ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΗ ΛΥΣΗ.

### SUSS GUN



ΕΙΝΑΙ ΕΝΑ ΠΟΥ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΙΚΟ ΌΠΛΟ. ΠΥΡΟΒΟΛΕΙ ΜΕ ΚΑΛΥΚΕΣ ΠΟΥ ΠΡΟΚΑΛΟΥΝ ΣΗΜΑΝΤΙΚΗ ΣΗΜΙΑ, ΚΑΙ ΟΛΑ ΑΥΤΑ ΜΕ ΤΑΧΥ ΡΥΘΜΟ. ΝΑ ΈΧΕΤΕ ΠΑΤΗΜΕΝΗ ΤΗ ΣΚΑΝΑΛΗ ΓΙΑ ΝΑ ΕΛΕΓΧΕΤΕ ΜΑΖΙΚΗ ΠΟΣΟΤΗΤΑ ΑΠΟ ΚΑΛΥΚΕΣ, ΚΑΙ ΘΑ ΔΕΙΤΕ ΤΟΥΣ ΑΝΤΙΠΑΛΟΥΣ ΣΑΣ ΝΑ ΑΠΟΣΥΝΤΟΝΟΝΤΑΙ ΜΠΡΟΣΤΑ ΣΤΑ ΜΑΤΙΑ ΣΑΣ.

### PYROLITE



ΚΑΛΗ ΙΔΕΑ! ΑΣ ΚΑΝΟΥΜΕ ΒΑΡΒΕΚΕΣ ΜΕ ΤΟ ΦΛΟΒΟΒΟΛΟ! Η ΠΕΤΡΟΧΗΜΙΚΗ ΕΝΕΡΓΕΙΑ ΤΟΥ PYROLITE ΚΑΛΥΠΤΕ ΕΥΡΥ ΠΕΔΩ, ΑΛΛΑ ΓΙΑ ΑΥΤΟ ΤΟ ΛΟΓΟ ΈΧΕΙ ΜΙΚΡΟ ΒΕΛΗΝΕΚΤΕΣ. ΑΝ ΘΕΛΕΤΕ ΛΟΙΠΟΝ ΝΑ ΜΕΓΙΣΤΟΠΟΙΗΣΕΤΕ ΤΗΝ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ ΤΟΥ, ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΟ ΣΕ ΣΠΕΙΡΟΕΙΣΗ ΤΟΥΝΕΑ.

### PINE



ΟΙ ΝΑΡΚΕΣ PINE ΕΝΕΡΓΟΥΝ ΟΣΙ ΜΟΝΑΔΕΣ ΦΟΥΡΝΙΣΗΣ ΚΑΙ ΠΥΡΟΒΟΛΩΝ ΟΠΟΙΑΔΗΠΟΤΕ ΕΧΘΡΙΚΟ ΟΧΗΜΑ ΒΡΕΘΕΙ ΣΕ ΑΠΟΣΤΑΣΗ ΒΟΛΗΣ. ΕΠΙΣΗΣ, ΕΚΡΗΓΝΥΝΤΑΙ ΜΕ ΤΗΝ ΕΠΛΗΘ, ΚΑΤΙ ΠΟΥ ΤΙΣ ΚΑΝΕΙ ΠΟΛΥΤΙΜΑ ΌΠΛΑ. ΑΝ ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΕΤΕ ΑΡΚΕΤΕΣ ΑΠΟ ΑΥΤΕΣ ΣΕ ΜΙΑ ΑΝΟΙΚΤΗ ΠΕΡΙΟΧΗ, ΤΟΤΕ ΘΑ ΚΑΤΑΣΤΡΕΦΕΤΕ ΕΥΚΟΛΑ ΚΑΙ ΧΩΡΙΣ ΚΟΠΟ ΤΟΥΣ ΣΤΟΧΟΥΣ ΣΑΣ.

### TROJAX



ΑΥΤΟ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΑΠΟΛΥΤΟ ΌΠΛΟ. ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΕΙΤΕ ΝΑ ΠΥΡΟΒΟΛΙΣΤΕ ΚΑΤΑ ΡΙΠΑΣ ΕΙΤΕ ΝΑ ΚΡΑΤΗΣΕΤΕ ΠΑΤΗΜΕΝΗ ΤΗ ΣΚΑΝΑΛΗ ΓΙΑ ΝΑ ΦΟΡΤΙΣΕΤΕ ΤΟ TROJAX, ΚΑΙ ΙΣΤΗ ΣΥΝΘΕΣΙΑ ΝΑ ΤΗΝ ΑΦΗΣΕΤΕ ΓΙΑ ΝΑ ΕΛΕΓΧΕΤΕ ΜΙΑ ΕΝΤΟΝΗ ΕΝΕΡΓΕΙΑΚΗ ΒΟΛΗ. ΠΑΝΤΟΣ Η ΕΝΕΡΓΕΙΑ ΠΟΥ ΚΑΤΑΝΑΛΩΝΕΙ ΤΟ TROJAX ΕΙΝΑΙ ΑΠΟΡΡΕΥΣΤΙΚΗ, ΓΙΑ ΑΥΤΟ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΟ ΜΟΝΟ ΣΕ ΔΥΣΚΟΛΟΥΣ ΣΤΟΧΟΥΣ.

### MUG



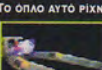
ΑΥΤΗ ΕΙΝΑΙ Η ΒΑΣΙΚΗ ΜΗ ΚΑΤΕΥΘΥΝΟΜΕΝΗ ΡΟΥΚΕΤΑ ΣΑΣ. ΕΚΤΟΣΕΤΑΙ ΚΑΙ ΑΚΟΛΟΥΘΕΙ ΕΥΘΕΙΑ ΓΡΑΜΜΗ ΑΠΟ ΤΗ ΜΗΧΑΝΗ ΣΑΣ, ΚΑΤΙ ΠΟΥ ΘΑ ΣΑΣ ΔΥΣΚΟΛΕΪΕΙ ΥΠΕΡΒΟΛΙΚΑ ΣΤΟ ΝΑ ΠΕΤΥΧΕΤΕ ΤΟ ΣΤΟΧΟ. ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΗ ΜΟΝΟ ΕΝΑΝΤΙΟΥ ΕΧΘΡΩΝ ΣΕ ΚΟΝΤΙΝΕΣ ΑΠΟΣΤΑΣΕΙΣ Η ΕΝΑΝΤΙΟΥ ΟΜΑΔΑΣ ΕΧΘΡΩΝ. ΕΤΣΙ ΘΑ ΈΧΕΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΠΙΘΑΝΟΤΗΤΕΣ ΝΑ ΠΕΤΥΧΕΤΕ ΤΟ ΣΤΟΧΟ.

### QUANTUM



Η QUANTUM ΕΙΝΑΙ ΜΙΑ ΠΟΥ ΠΙΟ ΙΣΧΥΡΗ ΕΚΔΟΣΗ ΤΗΣ ΝΑΡΚΗΣ PINE. ΕΧΕΙ ΑΥΞΗΜΕΝΗ ΑΚΤΙΝΑ ΕΚΡΗΣΗΣ ΚΑΙ ΤΡΟΜΑΚΤΙΚΗ ΙΣΧΥ. ΕΜΠΕΡΟΠΟΙΗΣΤΕ ΚΑΙ ΑΝΑΤΙΝΑΧΤΕΤΑΙ ΟΤΑΝ ΠΕΡΑΞΕΙ ΑΠΟ ΚΟΝΤΑ ΚΑΛΟΙΣ ΕΧΘΡΩΣ, ΓΙΑ ΑΥΤΟ ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΤΕ ΤΗΝ ΠΙΣΤΟ ΑΠΟ ΓΟΝΙΑΣ, ΓΙΑ ΝΑ ΠΡΟΚΑΛΕΣΤΕ ΕΥΚΟΛΟ ΚΑΙ ΧΑΜΗΛΟ ΓΑΜΑΤΟ.

### BEAM LASER



ΤΟ ΌΠΛΟ ΑΥΤΟ ΡΙΧΝΕΙ ΜΙΑ ΕΝΕΡΓΕΙΑΚΗ ΒΟΛΗ ΤΗ ΣΤΙΓΜΗ ΠΟΥ ΘΑ ΠΑΤΗΣΕΤΕ ΤΗ ΣΚΑΝΑΛΗ. ΛΟΓΟ ΤΗΣ ΑΜΕΣΟΤΗΤΑΣ ΤΟΥ ΠΥΡΟΒΟΛΙΣΜΟΥ, Ο ΕΧΘΡΟΣ ΔΕΝ ΠΡΟΒΑΙΝΕΙ ΝΑ ΤΗΝ ΑΠΟΦΥΓΕΙ. ΓΙΑ ΑΥΤΟ, ΑΝ ΒΡΙΣΚΕΤΕ ΣΕ ΑΠΟΣΤΑΣΗ ΒΟΛΗΣ, ΔΕΝ ΥΠΑΡΧΕΙ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ ΝΑ ΑΣΤΟΧΗΣΕΤΕ.

### MFRL



MFRL ΣΗΜΑΙΝΕΙ ΕΚΤΟΣΕΤΗ ΡΟΥΚΕΤΑΣ ΠΟΛΛΑΠΛΟΥ ΠΥΡΟΒΟΛΙΣΜΟΥ (MULTIPLE FIRING ROCKET LAUNCHER) ΚΑΙ ΕΙΝΑΙ ΕΝΑ ΑΠΟ ΤΑ ΤΕΛΕΙΟΤΕΡΑ ΌΠΛΑ. ΚΡΑΤΗΣΤΕ ΠΑΤΗΜΕΝΗ ΤΗ ΣΚΑΝΑΛΗ ΚΑΙ ΘΑ ΕΚΤΟΣΕΤΕ ΜΙΑ ΔΟΔΟΦΟΝΙΚΗ ΟΜΑΔΑ ΡΟΥΚΕΤΩΝ. ΕΙΝΑΙ ΟΜΩΣ ΜΗ ΚΑΤΕΥΘΥΝΟΜΕΝΕΣ, ΓΙΑ ΑΥΤΟ ΦΡΟΝΤΙΣΤΕ ΝΑ ΈΧΕΤΕ ΣΥΝΤΥΡΑΜΜΙΣΤΕ ΜΕ ΤΟ ΣΤΟΧΟ ΠΡΟΤΟΥ ΕΚΤΟΣΕΤΕΣΤΕ.

### PULSAR



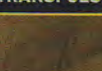
ΤΟ ΤΡΟΧΙΑΚΟ PULSAR ΕΙΝΑΙ ΕΝΑ ΜΙΚΡΟ, ΠΕΡΙΤΡΕΦΟΜΕΝΟ ΑΝΤΙΚΙΜΕΝΟ ΠΟΥ ΑΠΟΣΤΑΣΙ ΑΠΟ ΤΟ ΚΕΦΑΛΙ ΣΑΣ. ΘΑ ΠΕΡΙΤΡΕΦΕΤΑΙ ΓΥΡΩ ΑΠΟ ΤΟ ΟΧΗΜΑ ΣΑΣ ΚΑΙ ΘΑ ΠΥΡΟΒΟΛΕΙ, ΟΤΑΝ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΕΤΕ ΤΟ ΚΥΡΙΟ ΌΠΛΟ ΣΑΣ. ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΈΧΕΤΕ ΜΕΧΡΙ 4 PULSARS ΓΥΡΩ ΑΠΟ ΤΗ ΜΗΧΑΝΗ ΣΑΣ, ΟΜΩΣ ΕΙΝΑΙ ΤΡΩΤΑ ΣΤΑ ΠΥΡΑ ΤΟΥ ΑΝΤΙΠΑΛΟΥ.

### PURGE



Η PURGE ΕΙΝΑΙ Η ΒΑΣΙΚΗ ΝΑΡΚΗ ΘΡΑΥΣΜΑΤΩΝ ΠΟΥ ΠΥΡΟΒΟΛΕΙΤΑΙ ΜΕ ΕΠΛΗΘ. ΑΥΤΟ ΣΗΜΑΙΝΕΙ ΟΤΙ Ο ΑΝΤΙΠΑΛΟΣ ΘΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΠΕΤΣΕ ΠΛΑΝΟ ΓΙΑ ΝΑ ΤΗΝ ΠΕΤΣΕ ΠΛΑΝΟ ΓΙΑ ΝΑ ΤΗΝ ΕΜΠΕΡΟΠΟΙΗΣΕΙ ΚΑΙ ΝΑ ΑΝΑΤΙΝΑΧΤΕΙ. ΓΙΑ ΑΥΤΟ ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΤΕ ΤΗ ΣΕ ΣΤΕΝΑ ΠΕΡΙΣΤΑΤΑ ΚΑΙ ΠΕΡΙΟΧΕΣ.

### TRANSPULSE



ΑΥΤΟ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΑΠΟΛΥΤΟ ΌΠΛΟ. ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΕΙΤΕ ΝΑ ΠΥΡΟΒΟΛΙΣΤΕ ΚΑΤΑ ΡΙΠΑΣ ΕΙΤΕ ΝΑ ΚΡΑΤΗΣΕΤΕ ΠΑΤΗΜΕΝΗ ΤΗ ΣΚΑΝΑΛΗ ΓΙΑ ΝΑ ΦΟΡΤΙΣΕΤΕ ΤΟ TRANSP



**ΤΟ ΗΘΑΙΣΤΕΙΟ**

Η ΒΛΗΘΗ ΦΡΟΥΣΙΑ ΣΤΟ ΗΘΑΙΣΤΕΙΟ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΑΡΚΕΤΑ ΣΤΑΘΕΡΗ, ΓΙΑ ΑΥΤΟ ΝΑ ΕΧΕΤΕ ΤΟ ΝΟΥ ΣΑΣ ΓΙΑ ΠΙΘΑΝΕΣ ΚΑΤΟΛΙΘΗΣΕΙΣ. ΕΠΙΣΗ, ΥΠΑΡΧΕΙ ΜΙΑ ΔΙΑΡΡΗ ΛΑΒΑΣ ΑΠΟ ΤΑ ΤΟΙΧΩΜΑΤΑ ΚΑΙ ΤΙΣ ΟΡΟΦΕΣ, ΚΑΠΙ ΘΑΝΑΤΙΜΟ ΣΤΟ ΑΓΓΙΜΑ. ΦΡΟΝΤΙΣΤΕ ΛΟΙΠΟΝ ΝΑ ΜΕΙΝΕΤΕ ΜΑΚΡΙΑ ΑΠΟ ΤΑ ΣΗΜΕΙΑ ΔΙΑΡΡΗΣΗΣ!

**A** - ΚΑΤΑΣΤΡΕΨΤΕ ΟΛΑ ΤΑ ΜΗΧΑΝΟΣΙΑ ΤΗΣ ΠΕΡΙΟΧΗΣ ΚΑΙ ΣΕΚΛΑΙΔΩΣΤΕ ΤΙΣ ΠΟΡΤΕΣ ΣΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΘΑΛΑΜΟΥ. ΓΚΡΕΜΙΣΤΕ ΤΙΣ ΠΟΡΤΕΣ ΟΤΑΝ ΕΙΝΑΙ ΣΕΚΛΑΙΔΩΣΤΕΣ.

**B** - ΟΤΑΝ ΕΜΦΑΝΙΣΤΕΙ ΑΠΟ ΤΟΥΣ ΔΕΡΑΓΩΓΟΥΣ ΤΟ ΔΕΥΤΕΡΟ ΚΥΜΑ ΑΠΟ ΡΟΜΠΟΤ, ΜΠΕΙΤΕ ΜΕΣΑ ΚΑΙ ΑΝΑΚΑΛΥΨΤΕ ΤΟ ΧΡΥΣΟ ΠΟΥ ΥΠΑΡΧΕΙ.

**C** - ΑΥΤΟΙ ΟΙ ΔΙΑΔΡΟΜΟΙ ΦΡΟΥΡΟΥΝΤΑΙ ΑΠΟ ΠΛΑΤΦΟΡΜΕΣ ΜΕ ΚΑΤΣΟΥΘΟΜΕΝΑ ΒΛΗΜΑΤΑ. ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΙΣ ΡΟΥΚΕΤΕΣ ΣΑΣ, ΓΙΑ ΝΑ ΤΙΣ ΚΑΤΑΣΤΡΕΨΕΤΕ ΟΣΟ ΠΙΟ ΓΡΗΓΟΡΑ ΓΙΝΕΤΑΙ. ΟΤΑΝ ΤΙΣ ΑΠΟΤΕΛΕΙΩΣΕΤΕ, ΨΑΞΤΕ ΤΟΥΣ ΔΙΑΔΡΟΜΟΥΣ ΠΟΥ ΦΡΟΥΡΟΥΣΑΝ, ΓΙΑ ΝΑ ΠΑΡΕΤΕ ΚΡΥΜΜΕΝΑ POWER-UP.

**D** - ΚΑΤΑΣΤΡΕΨΤΕ ΤΗΝ ΗΛΕΚΤΡΙΚΗ ΣΤΗΛΗ ΣΤΟ ΤΕΡΜΑ ΤΟΥ ΔΙΑΔΡΟΜΟΥ, ΓΙΑ ΝΑ ΣΕΣΥΘΕΡΩΘΟΥΝ ΟΙ ΧΡΥΣΕΣ ΜΠΑΡΕΣ ΑΠΟ ΤΑ ΤΑΒΑΝΙ ΑΡΙΣΤΕΡΑ.

**E** - ΕΔΩ ΘΑ ΒΡΕΘΕΙΤΕ ΕΚΤΟΣΕΙΜΕΝΟΙ ΣΤΑ ΠΥΡΑ ΚΑΠΟΙΟΝ ΠΥΡΟΒΟΛΟΝ ΑΠΟ ΤΟ ΤΑΒΑΝΙ, ΓΙΑ ΑΥΤΟ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΙΣ ΚΟΛΟΝΕΣ ΓΙΑ ΚΑΛΥΨΗ.

**F** - ΠΥΡΟΒΟΛΗΣΤΕ ΤΟΝ ΑΝΕΛΚΥΣΤΗΡΑ, ΓΙΑ ΝΑ ΤΟΝ ΜΕΤΑΚΙΝΗΣΕΤΕ ΠΡΟΣ ΤΟ ΚΑΤΩ ΕΠΙΠΕΔΟ.

**G** - ΔΙΑΛΥΣΤΕ ΤΙΣ ΗΛΕΚΤΡΙΚΕΣ ΣΤΗΛΕΣ ΣΤΟΝ ΤΟΙΧΟ, ΓΙΑ ΝΑ ΑΝΟΙΞΕΤΕ ΤΙΣ ΠΥΛΕΣ ΠΟΥ ΕΜΠΟΔΙΖΟΥΝ ΤΗ ΔΙΕΛΣΥΧΗ ΣΑΣ.

**H** - ΣΕ ΑΥΤΟ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΜΕΡΙΚΟΙ ΚΙΝΗΤΟΙ ΕΚΤΟΣΕΥΤΕΣ ΒΛΗΜΑΤΩΝ ΠΕΡΙΠΛΟΥΝ ΣΤΑ ΠΕΡΑΜΑΤΑ.

**I** - ΕΔΩ ΘΑ ΒΡΕΘΕΙΤΕ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΟΙ ΜΕ ΚΑΜΟΥΦΛΑΡΙΣΜΕΝΑ (CLOAKED) ΠΑΟΙΑ, ΠΟΥ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΟΥΝ ΦΟΝΙΚΑ ΥΠΕΡΠΛΑΜΙΚΑ ΠΥΡΑ. ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΟ GRAVON ΓΙΑ ΝΑ ΤΑ ΑΚΙΝΗΤΟΠΟΙΗΣΕΤΕ ΚΑΙ ΝΑ ΤΑ ΚΑΤΑΣΤΡΕΨΕΤΕ.

**J** - ΤΑ ΠΕΡΑΜΑΤΑ ΠΕΡΙΠΛΟΥΝΤΑΙ ΑΠΟ DRONES ΠΟΥ ΕΚΤΟΣΕΥΟΥΝ ΟΛΜΑΞΙΜΑ ΒΛΗΜΑΤΑ. ΑΥΤΑ ΣΥΝΟΔΟΥΝΤΑΙ ΑΠΟ ΠΟΛΕΜΙΚΑ ΠΑΟΙΑ ΚΑΙ ΠΟΛΥΒΟΛΑ ΣΤΟΥΣ ΤΟΙΧΟΥΣ. ΚΑΤΑΣΤΡΕΨΤΕ Ο,ΤΙ ΣΑΣ ΕΠΙΤΡΕΧΕΙ ΚΑΙ ΑΝΟΙΞΤΕ ΤΗΝ ΠΛΑΗ ΣΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΗΣ ΠΕΡΙΟΧΗΣ.

**K** - ΑΦΟΥ "ΚΑΘΑΡΙΣΕΤΕ" ΟΛΑ ΤΑ ΜΗΧΑΝΟΣΙΑ ΠΟΥ ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΣΤΟ ΣΠΗΛΑΙΟ, ΣΛΕΓΤΕ ΤΙΣ ΣΚΟΤΕΙΝΕΣ ΓΩΝΙΕΣ ΓΙΑ ΝΑ ΠΑΡΕΤΕ ΧΡΥΣΕΣ ΜΠΑΡΕΣ.

**L** - ΜΟΛΙΣ ΦΤΑΣΕΤΕ ΣΤΟ ΑΝΟΔΙΚΟ ΡΕΥΜΑ, ΤΟΤΕ ΘΑ ΜΕΝΕΙ ΛΙΓΗ ΑΠΟΣΤΑΣΗ ΜΕΧΡΙ ΤΗΝ ΕΞΟΔΟ. ΚΡΑΤΗΣΤΕ ΤΟ ΣΚΑΦΟΣ ΣΑΣ ΣΤΡΑΜΜΕΝΟ ΠΡΟΣ ΤΑ ΜΠΡΟΣΤΑ, ΓΙΑ ΝΑ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΠΥΡΟΒΟΛΗΣΕΤΕ ΤΙΣ ΝΑΡΚΕΣ ΠΟΥ ΕΙΝΑΙ ΔΙΑΣΚΟΡΠΙΣΜΕΝΕΣ ΣΤΟ ΤΟΥΝΕΛ.

**M** - ΠΥΡΟΒΟΛΗΣΤΕ ΤΟΥΣ ΤΟΠΟΘΕΤΗΜΕΝΟΥΣ ΣΕ ΣΧΗΜΑ ΔΙΤΕΡΙΟΥ ΒΡΑΧΟΥΣ, ΓΙΑ ΝΑ ΑΠΟΚΑΛΥΨΕΤΕ ΤΟΝ ΠΡΩΤΟ ΑΠΟ ΤΟΥΣ 14 ΚΡΥΣΤΑΛΛΟΥΣ.



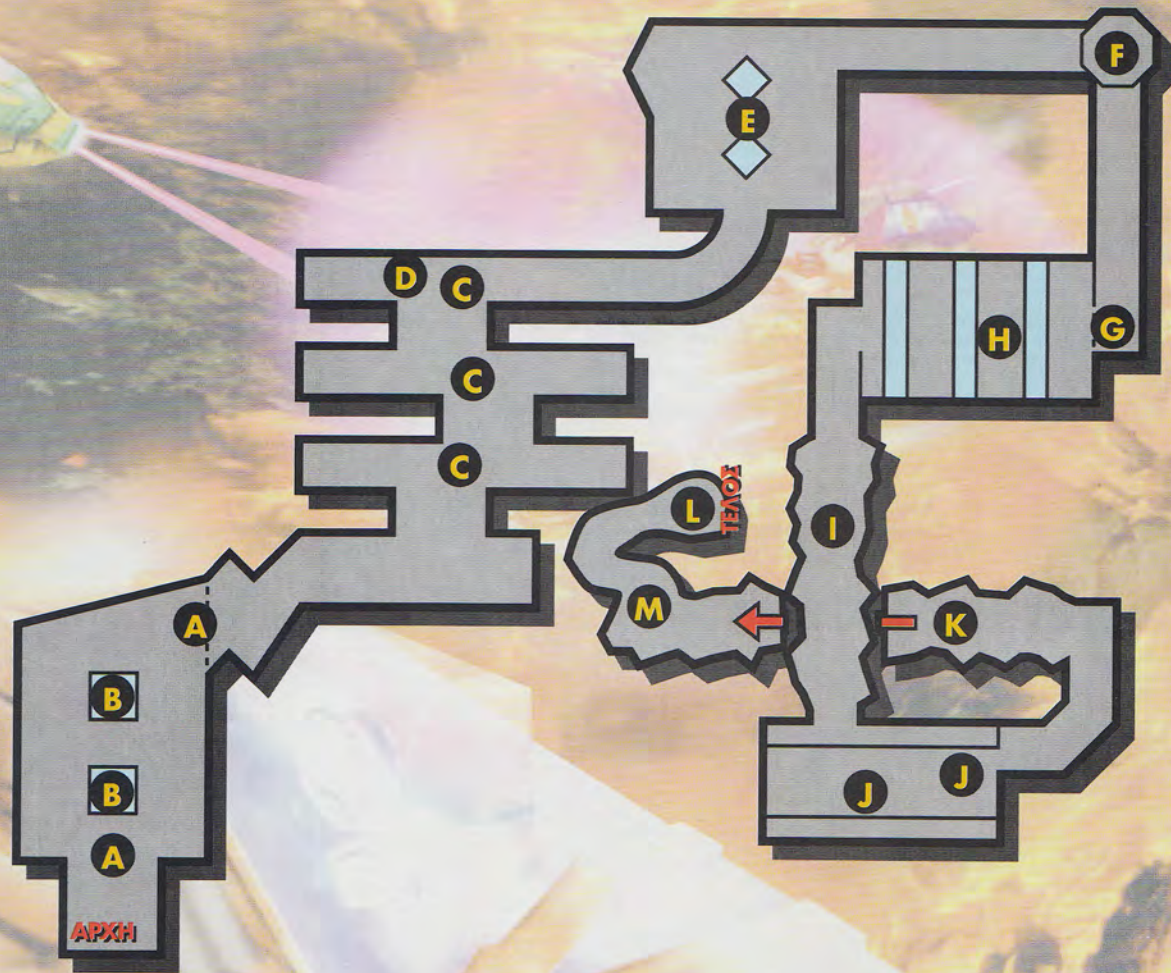
Οι χρυσές μπάρες είναι κρυμμένες στα πιο απίθανα μέρη. Αν βρείτε δέκα από αυτές, θα πάρετε μία επιπλέον ζωή.



Χρησιμοποιήστε τα MUG για να εξοντώσετε εύκολα τα αργά κινούμενα τεθωρακισμένα.



Διαλύστε μια ηλεκτρική στήλη για να αποκαλυφθούν χρυσές μπάρες.



Μεσα στο σπηλαιο είναι κρυμμένος ο πρώτος κρύσταλλος. Διαλύστε τους βράχους για να τον πάρετε.



Όταν σας επιτεθούν, χρησιμοποιήστε το σκηνικό για κάλυψη.



Προσέξτε τις πέτρες που πέφτουν όταν μπειτε στο γεμάτο με λάβα θάλαμο.





**Ο ΥΠΟΓΕΙΟΣ ΣΙΔΗΡΟΔΡΟΜΟΣ**

Σε αυτή την περιοχή θα συναντήσετε ακόμη μερικά τούνελ με κινδύνους καθώς κι έναν ανταγωνιστή "ρακοσυλλέκτη", ο οποίος βρέθηκε στην ίδια κατάσταση παγιασμένου, όπως εσείς. Τα τούνελ είναι γεμάτα με αμυντικά ρομπότ και θα πρέπει να έχετε τα μάτια σας δεκατέσσερα για πιθανά άδρακτα που θα βρείτε στο άρομο σας.

**A** - Πιέστε το κουμπί στο τέλος του πρώτου τούνελ και στη συνέχεια επιστρέψτε στο αρχικό δωμάτιο. Θα έχει πέσει η σχάρα του πατώματος και θα έχει αποκαλυφθεί μια κρυφή περιοχή.

**B** - Εξοντώστε τα μηχανοκίνητα που θα συναντήσετε σε αυτή την περιοχή και ανοίξτε την πύλη, για να φτάσετε στο σπομένο τμήμα.

**C** - Προτού μπείτε στο τούνελ, καταστρέψτε τα ιπτάμενα drones. Μείνετε στο τούνελ να σας επιτεθούν τεθωρακισμένα με βλήματα από την πλατφόρμα.

**D** - Το κουμπί που υπάρχει εδώ ανοίγει την κρυφή περιοχή E.

**E** - Πεταστεί μέσα στην τρύπα του ταβανιού, για να πάρετε δυο χρυσί μπάρες και -χρυσί- ακόμη έναν κρύσταλλο.

**F** - Καθαρίστε τα drones στα τούνελ και ανοίξτε την πόρτα. Θα βρεθείτε στο δωμάτιο ενέργειας.

**G** - Μετακινήστε το μοχλό που θα βρείτε στο δωμάτιο και θα ανοίξει η πόρτα για το σημείο H.

**H** - Η πύλη αυτή θα ανοίξει αν ενεργοποιήσετε ο ενεργειακό διακόπτη.

**I** - Σε αυτό το σημείο θα σας επιστρέψουν ένα σμήνος από drones. Η πραγματική απειλή, όμως, ακούει στο όνομα Cerbero. Έχει μια μηχανή με αρκετά καλή ασπίδα και χρησιμοποιεί ένα Trojakh. Προσελάξτε τον μέσα στο τούνελ και ρίξτε μερικές νάρκες. Αφού χτυπήσει πάνω στις νάρκες, αποθεσιάζει τον με το Trojakh σας.

**J** - Αφού καταστραφούν όλα τα ρομπότ, θα ανοίξουν οι πύλες και θα σας επιτραπεί να δραπετεύσετε στην επιφάνεια με το βραβείο σας.



Πατήστε το κόκκινο κουμπί στο τούνελ, για να ανοίξει η κρυφή περιοχή.



Τα κόκκινα κουμπιά του υπογείου ανοίγουν μυστικές περιοχές.



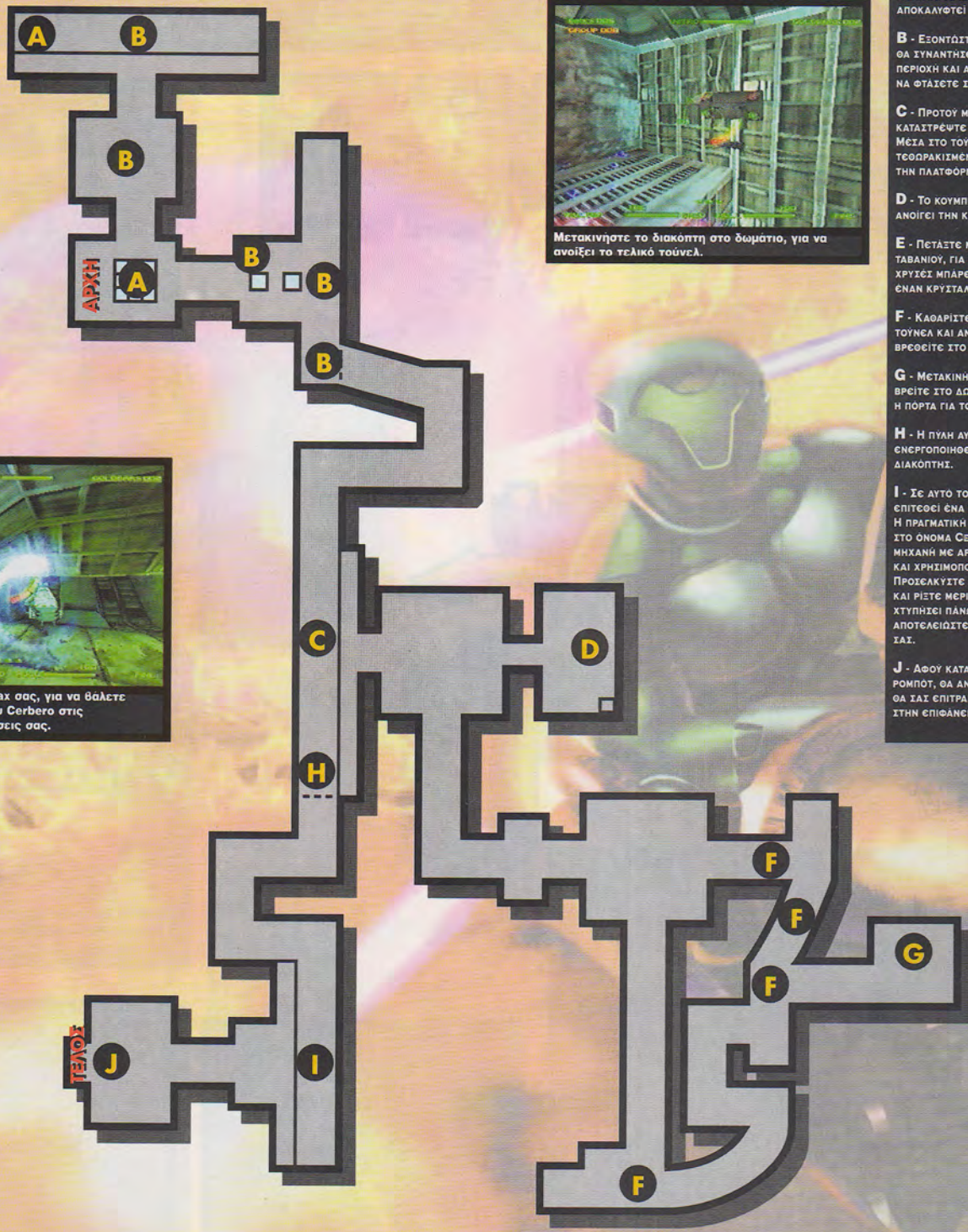
Το κατακόρυφο πέρασμα οδηγεί στον πολύ σημαντικό κρύσταλλο.



Μετακινήστε το διακόπτη στο δωμάτιο, για να ανοίξει το τελικό τούνελ.



Χρησιμοποιήστε το Trojakh σας, για να βάλετε τέλος στην ανάμειξη του Cerbero στις κερδοσκοπικές αναζητήσεις σας.





**ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΕΙΣ ΠΥΡΗΝΙΚΗΣ ΕΝΕΡΓΕΙΑΣ**  
 Το "κασίδι" για να τα βγάλεις πέρα στον αντιραστήρα είναι ο χρόνος. Έχετε λι�ρια 20 λεπτά για να κλείσετε ούους (S) τους ενεργειακούς διακόπτες και να δραπετεύσετε. Αν αποτύχετε, δεν θα χρειαστείτε ξανά τη μηχανή σας, αφού θα μπορείτε ελεύθερα να πετάτε (πύ φαντάσμα...), ολοκληρώστε την αποστολή σας και προέστε να μην καθυστερήσετε στις ασρομαχίες.

ΣΩΛΗΝΣ ΔΣΣΙΑ. ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΗΝ ΑΝΤΙΣΤΡΟΦΗ ΩΝΗΝ ΓΙΑ ΝΑ ΕΠΙΒΡΑΔΥΝΕΤΕ ΤΗΝ ΠΟΡΕΙΑ ΣΑΣ ΚΑΙ ΜΠΕΙΤΕ ΠΥΡΟΒΟΛΩΝΤΑΣ.

**C** - ΚΑΤΑΣΤΡΕΨΤΕ ΤΙΣ ΑΣΠΙΔΕΣ ΤΩΝ ΑΝΕΜΙΣΤΗΡΩΝ ΠΟΥ ΒΡΙΣΚΟΝΤΑΙ ΣΕ ΟΥΛΟΥ ΤΟΥΣ ΣΩΛΗΝΣ ΓΙΑ ΝΑ ΕΠΙΣΤΡΕΨΕΤΕ ΠΙΣΩ, ΠΛΗΝ ΣΤΟ ΚΥΡΙΩΣ ΦΡΕΑΤΙΟ ΤΟΥ ΔΣΡΑΓΩΓΟΥ.

**D** - ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΗΝ ΩΝΗΝ TURBO ΓΙΑ ΝΑ ΜΠΕΙΤΕ ΣΤΟ ΚΥΡΙΩΣ ΦΡΕΑΤΙΟ ΤΟΥ ΔΣΡΑΓΩΓΟΥ. ΟΤΑΝ ΜΠΕΙΤΕ, ΣΤΡΑΦΕΙΤΕ ΓΡΗΓΟΡΑ ΠΡΟΧ ΤΑ ΠΛΗΝ ΓΙΑ ΝΑ ΜΗΝ ΣΑΣ ΑΠΘΩΝΙΣΙ ΚΑΙ ΠΑΛΙ. ΑΦΟΥ ΗΨΙΣΤΕ ΑΣΦΑΛΗ, ΤΡΕΞΤΕ ΠΡΟΣ ΤΟ ΔΙΑΚΟΠΗ ΚΑΙ ΜΕΤΑΚΙΝΗΣΤΕ ΤΟΝ.

**E** - ΠΑΝΙΣΤΕ ΤΟ ΕΠΛΑΝ ΤΗΜΑ ΤΟΥ ΘΑΛΑΜΟΥ ΤΟΥ ΔΣΡΑΓΩΓΟΥ ΓΙΑ ΝΑ ΑΠΟΚΤΗΣΕΤΕ ΠΡΟΣΒΑΗ ΣΤΗΝ ΚΡΥΦΗ

ΠΕΡΙΧΩ. ΘΑ ΠΑΡΤΕ ΜΕΡΙΚΕΣ ΧΡΥΣΕΣ ΜΠΑΡΕΣ.

**F** - ΑΦΟΥ ΦΤΑΙΣΤΕ ΣΕ ΑΥΤΟ ΤΟ ΣΗΜΕΙΟ, ΠΥΡΟΒΟΛΗΣΤΕ ΤΟΥΣ ΑΝΤΙΔΡΑΣΤΗΡΕΣ ΠΟΥ ΣΥΜΒΟΛΙΖΟΝΤΑΙ ΜΕ ΤΟ G.

**G** - ΟΤΑΝ ΚΑΤΑΣΤΡΑΦΩΝ ΟΛΟΙ ΟΙ ΑΝΤΙΔΡΑΣΤΗΡΕΣ, ΘΑ ΑΝΟΙΞΟΥΝ ΟΙ ΠΟΡΤΕΣ ΑΡΙΣΤΕΡΑ ΚΑΙ ΔΣΣΙΑ.

**H** - ΑΦΟΥ ΤΑΚΤΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΑ ΤΣΟΦΡΑΚΙΣΜΕΝΑ ΚΑΙ ΤΑ ΠΛΑΣΜΙΚΑ ΠΛΟΙΑ, ΜΕΤΑΚΙΝΗΣΤΕ ΤΟ ΔΙΑΚΟΠΗ ΣΤΩΝ ΑΠΕΝΑΝΤΙ ΤΟΙΧΩ.

**I** - ΜΠΕΙΤΕ ΑΜΕΣΩΣ ΣΤΟ ΝΕΡΟ, ΓΙΑ ΝΑ ΑΠΟΦΥΓΕΤΕ ΒΛΑΒΕΣ ΑΠΟ ΤΗ ΡΑΔΙΕΝΕΡΓΕΙΑ.

**J** - ΚΑΘΑΡΙΣΤΕ ΤΟΥΣ ΣΧΟΡΟΥΣ ΣΤΟ ΔΑΜΑΤΙΟ ΚΑΙ ΜΕΤΑΚΙΝΗΣΤΕ ΤΟ

ΔΙΑΚΟΠΗ, ΓΙΑ ΝΑ ΑΠΟΚΑΛΥΦΘΕΙ ΤΟ ΚΑΣΙΔΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑΣ.

**K** - ΜΠΕΙΤΕ ΣΤΩΝ ΤΗΛΣΜΕΤΑΦΟΡΕΑ ΚΑΙ ΕΠΙΣΤΡΕΨΤΕ ΣΤΟ ΑΡΧΙΚΟ ΤΗΜΑ.

**L** - ΑΝΟΙΞΤΕ ΤΙΣ ΠΥΛΕΣ ΑΣΦΑΛΕΙΑΣ ΚΑΙ ΚΑΤΣΥΝΟΥΜΕΤΕ ΠΡΟΣ ΤΟ ΦΡΕΑΤΙΟ. ΘΑ ΥΠΑΡΞΕΙ ΜΙΑ ΚΑΤΟΛΙΣΤΗΝ - ΚΑΤΑΣΤΡΕΨΤΕ ΤΙΣ ΠΕΤΡΕΣ ΠΟΥ ΘΑ ΠΕΨΟΥΝ ΜΕ ΒΑΗΜΑΤΑ. ΣΤΟ ΑΝΩΤΕΡΟ ΤΗΜΑ ΤΟΥ ΦΡΕΑΤΙΟΥ ΒΡΙΣΚΕΤΑΙ Η ΣΥΣΚΕΥΗ ΠΟΥ ΣΑΣ ΚΑΝΕΙ ΑΤΡΟΤΟ, ΟΠΟΤΕ ΜΗΝ ΠΑΡΑΛΕΙΨΕΤΕ ΝΑ ΤΗΝ ΠΑΡΕΤΕ.

**M** - ΠΡΟΕΣΤΕ ΤΙΣ ΑΜΥΝΤΙΚΕΣ ΔΥΝΑΜΕΙΣ ΠΟΥ ΠΑΡΑΜΟΝΕΟΥΝ ΣΤΟΥΣ ΤΟΙΧΟΥΣ.

**O** - ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΤΕ ΝΙΤΡΟ ΓΙΑ ΕΠΙΠΛΑΘΩΝ ΕΠΙΤΑΧΥΝΣΗ ΠΡΟΣ ΤΟ ΔΙΑΚΟΠΗ.

**P** - ΟΤΑΝ ΜΠΕΙΤΕ ΣΤΩΝ ΜΠΛΣ ΔΙΑΔΡΩΜΟ, ΠΡΟΕΣΤΕ ΝΑ ΜΗΝ ΠΑΡΕΚΚΛΙΝΕΤΕ ΑΠΟ ΤΗΝ ΠΟΡΕΙΑ ΣΑΣ, ΑΛΛΑΔΙ ΔΕΝ ΠΡΟΚΕΙΤΑΙ ΝΑ ΑΠΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΕ ΤΗΝ ΤΟΥΝΣΑ. ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΗΝ ΩΝΗΝ ΝΙΤΡΟ, ΓΙΑ ΝΑ ΑΠΟΦΥΓΕΤΕ ΤΙΣ ΣΥΣΤΟΙΚΕΣ ΠΥΡΟΒΟΛΚΩ ΣΤΟΥΣ ΤΟΙΧΟΥΣ ΧΩΡΙΣ ΝΑ ΠΑΣΤΕ ΣΗΜΑΝΤΙΚΗ ΣΗΜΙΑ.

**Q** - ΑΦΟΥ ΜΕΤΑΚΙΝΗΣΤΕ ΤΟΝ ΠΕΜΠΤΟ ΚΑΙ ΤΣΑΥΤΑΙΟ ΔΙΑΚΟΠΗ, ΒΟΥΤΗΣΤΕ ΣΤΗΝ ΤΡΥΠΑ ΤΟΥ ΔΙΑΔΡΩΜΟΥ ΚΑΙ ΠΕΡΑΣΤΕ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΗΝ ΠΟΡΤΑ ΜΕ ΤΙΣ ΜΠΑΡΕΣ.

**R** - ΔΙΑΣΧΙΣΤΕ ΤΗΝ ΤΡΥΠΑ ΤΟΥ ΤΑΒΑΝΙΟΥ ΠΟΥ ΒΡΙΣΚΕΤΑΙ ΔΣΣΙΑ ΚΑΙ ΚΑΤΕΒΕΙΤΕ ΤΟ ΤΟΥΝΣΑ.

**S** - ΟΤΑΝ ΦΤΑΙΣΤΕ ΣΤΩΝ ΚΥΡΙΩΣ ΠΥΡΗΝΑ, ΦΩΤΙΣΤΕ ΤΟ ΧΩΡΟ ΜΕ ΠΥΡΟΒΟΛΙΣΜΟΥΣ. ΞΕΚΙΝΗΣΤΕ ΜΕ ΤΙΣ

ΛΑΒΙΔΕΣ ΚΑΙ ΣΤΗ ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΑΣΧΟΛΗΣΤΕ ΜΕ ΤΟ ΚΕΝΤΡΟ ΤΟΥ. ΣΥΝΕΧΙΣΤΕ ΝΑ ΠΥΡΟΒΟΛΙΣΤΕ, ΜΕΧΡΙ ΝΑ ΑΠΟΚΑΛΥΦΘΕΙ ΞΝΑ ΚΑΣΙΔΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑΣ.

**T** - ΑΦΟΥ ΠΑΡΤΕ ΤΟ ΚΑΣΙΔΙ, ΜΠΕΙΤΕ ΣΤΟ ΑΝΟΙΓΜΑ ΚΑΙ ΚΑΤΕΒΕΙΤΕ ΣΤΗ ΣΧΙΣΗ ΠΟΥ ΕΜΦΑΝΙΣΤΗΚΕ ΣΤΟ ΠΑΤΩΜΑ.

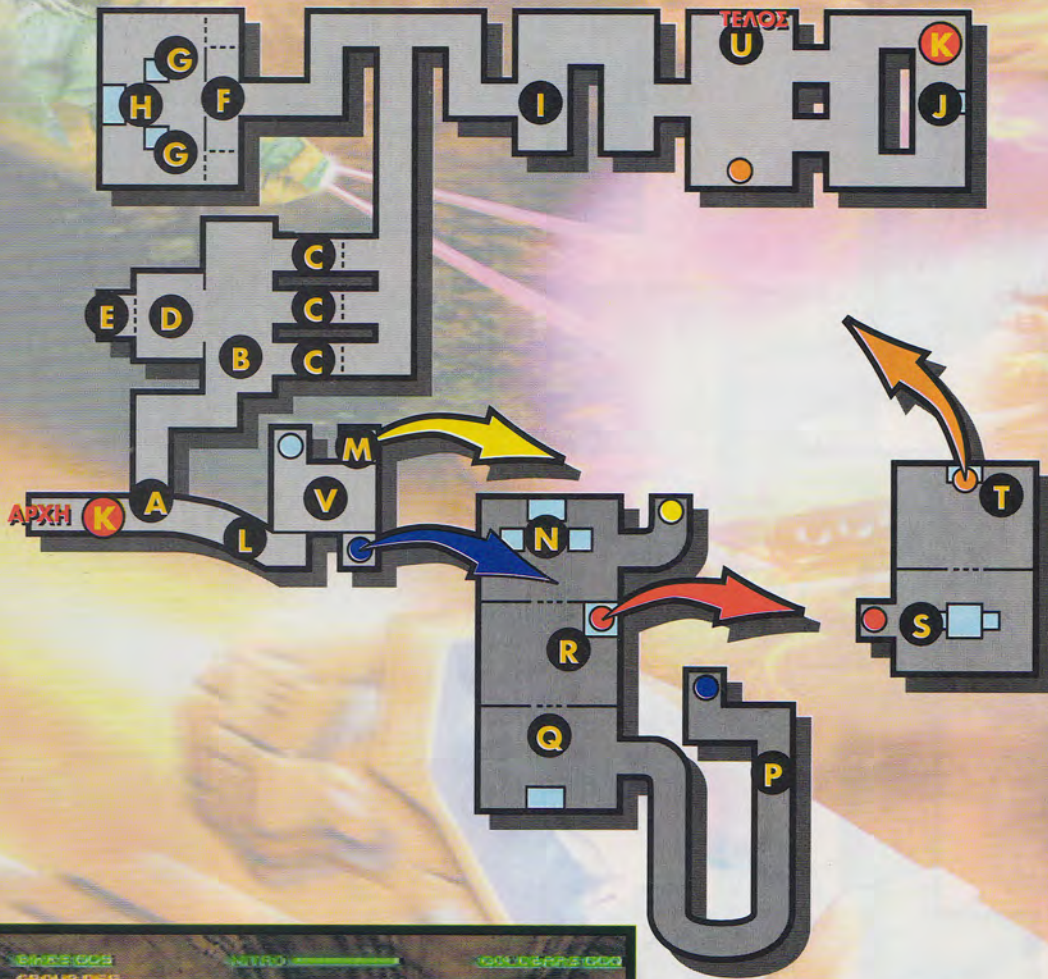
**U** - ΔΙΑΣΧΙΣΤΕ ΤΟ ΔΙΑΔΡΩΜΟ ΚΑΙ ΜΠΕΙΤΕ ΣΤΟ ΤΣΑΥΤΑΙΟ ΤΟΥΝΣΑ, ΓΙΑ ΝΑ ΒΡΕΙΤΕ ΤΗΝ ΞΣΔΩ.

**V** - ΠΥΡΟΒΟΛΗΣΤΕ ΟΛΑ ΤΑ ΡΑΔΙΕΝΕΡΓΑ ΒΑΡΕΛΙΑ ΠΟΥ ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΚΑΙ ΘΑ ΤΗΛΣΜΕΤΑΦΕΡΘΕΙ ΣΤΗΝ ΠΕΡΙΧΩΗ ΜΙΑ ΚΥΝΗΓΟΣ ΕΠΙΚΗΡΥΓΜΕΝΩΝ. ΘΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΤΗ ΣΚΟΤΩΣΕΤΕ ΓΙΑ ΝΑ ΠΑΡΕΤΕ ΞΝΑΝ ΚΡΥΣΤΑΛΛΟ.

**A** - ΞΕΚΙΝΗΣΤΕ ΤΗΝ ΑΠΟΣΤΟΛΗ ΜΕ ΧΡΥΣΑ POWER RODS.

**B** - ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΑ ΓΙΑ ΝΑ ΑΝΟΙΞΕΤΕ ΔΡΩΜΟ ΠΡΟΣ ΤΗΝ ΠΟΡΤΑ ΔΣΣΙΑ ΣΑΣ.

**B** - ΟΤΑΝ ΦΤΑΙΣΤΕ ΣΤΟ ΔΑΜΑΤΙΟ ΜΕ ΤΟ ΤΟΥΝΣΑ, ΘΑ ΣΑΣ ΡΟΥΦΗΣΟΥΝ ΟΙ







Να έχετε το νου σας για ενδείξεις που οδηγούν σε κρυφές περιοχές.



Καταστρέψτε τους υπολογιστές για να ξεκλειδώσετε τις πόρτες ασφάλειας.



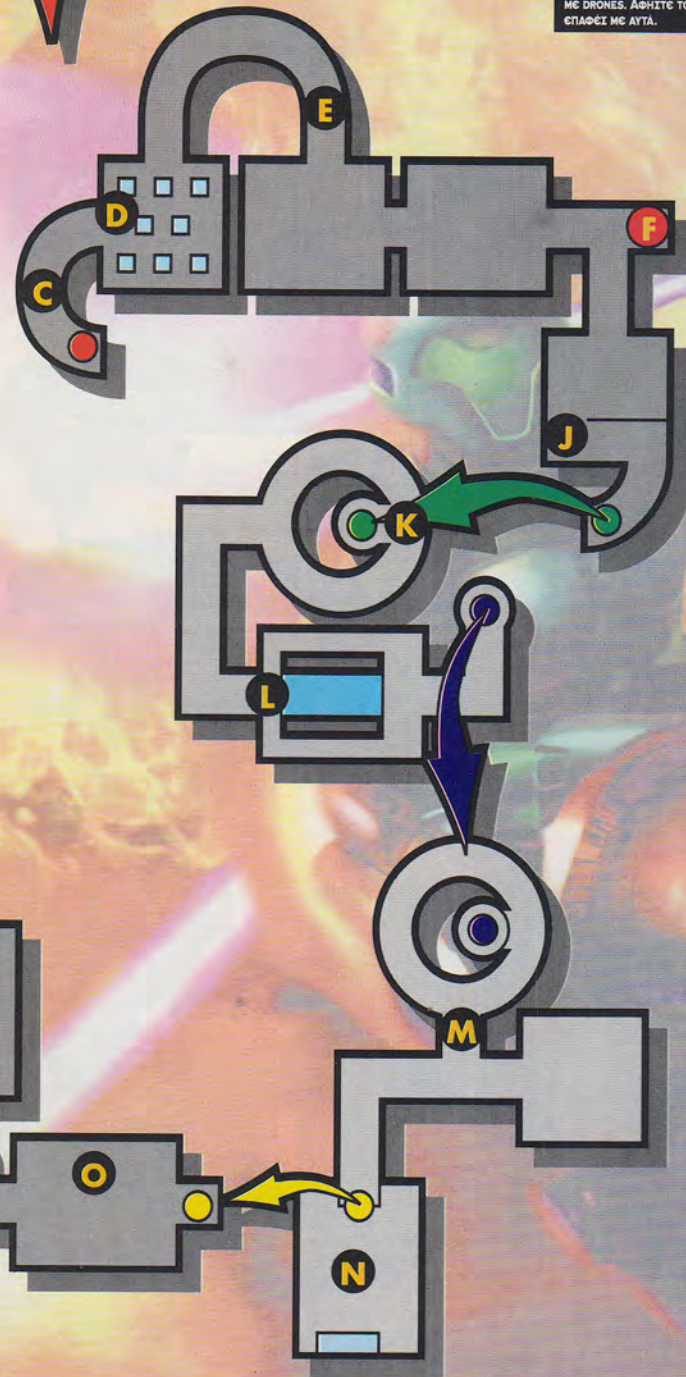
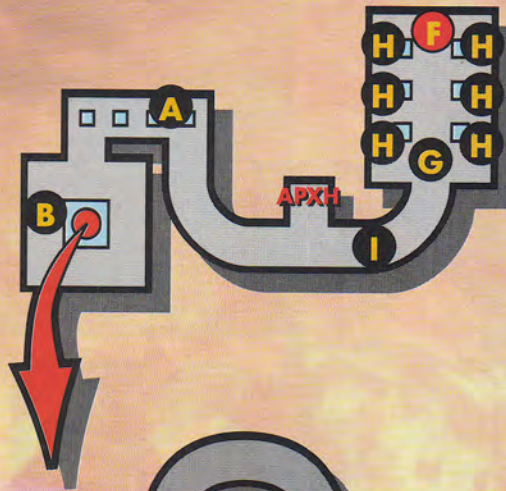
Πυροδομήστε την πλάκα για να αποκαλύψετε την είσοδο προς την κρύπτη του κρυστάλλου.



Πρέπει να καταστρέψετε όλους τους πίνακες ελέγχου αυτής της μηχανής, προτού φύγετε από το θάλαμο.



Ο Rex Hardy είναι εδώ και έχει ένα υπερηχητικό κανόνι για να επιβάλλει την άποψή του. Κάνετε τον να σιωπήσει για πάντα...



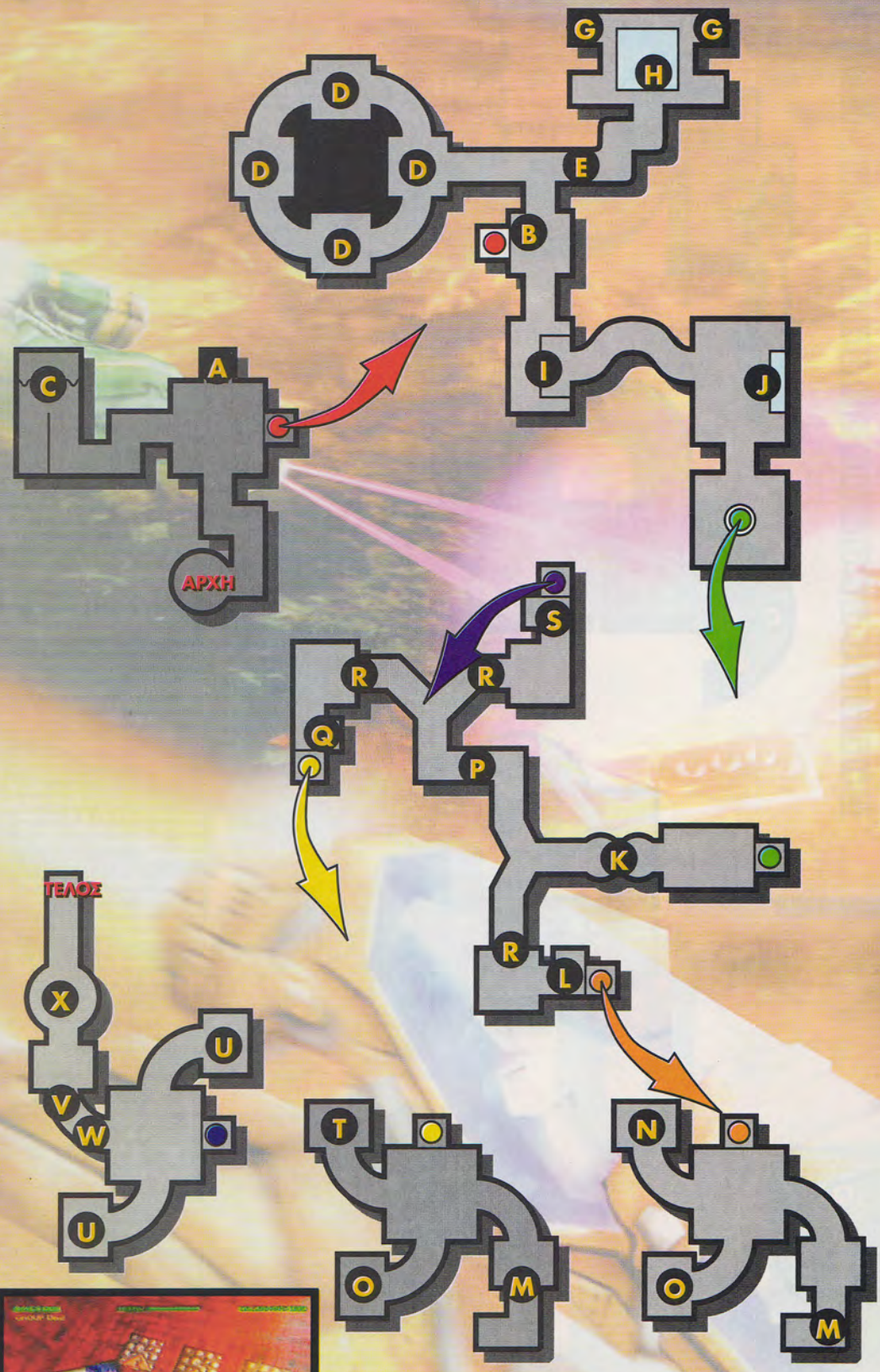
**ΕΡΓΟΣΤΑΣΙΟ ΘΕΡΜΙΚΗΣ ΕΝΕΡΓΕΙΑΣ**

Το εργοστάσιο αυτό ήταν ένα στρατιωτικό φυλάκιο πριν από το ολοκαύτωμα και, όπως είναι φυσικό, προετοιμάστηκε από έναν μεγάλο αριθμό drones. Οι αποκατεστημένοι χρονοί του και η παρουσία των drones το καθιστούν δύσκολη περιοχή, στην οποία θα χρειαστεί να κάνετε πολλές μάχες. Αν έχετε διαλέξει ένα σκάφος με δυνάμη θώρακιση, θα πρέπει να προτιμήσετε τις περισσότερες ανοικτές περιοχές για να εμπλακείτε με τον εχθρό.

- A** - Αφού ανοίξει η πρώτη πόρτα, ρίξτε μια ματιά στους ισολάνες του πατώματος. Πυροδομήστε αυτόν από τον οποίο βγαίνει ατμός και θα αποκαλυφθεί μια κρυφή περιοχή.
- B** - Πάρτε το κλειδί από τα απομεινάρια των θερμοκρασιζμένων και ανοίξτε το τούνελ που βρίσκεται από κάτω.
- C** - Προχωρήστε μένοντας κοντά στα τοιχώματα του τούνελ. Αν δεν το κάνετε, θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε το turbo, για να ζεφύγετε από τα βλήματα που εκτοξεύονται από την κεντρική τρύπα.
- D** - Σε αυτή την περιοχή περιπολούν θερμοκρασιζμένα με βλήματα και χτυπούν αλφίτα, βγαίνουν από τις κρυφές τους. Χρησιμοποιήστε τις κολώνες σε σπάρκη κάλυψη, για αυτό χρησιμοποιήστε το πυροβόλο Suss ή τα βλήματα Solaris για να τα καταστρέψετε εύκολα και γρήγορα. Αφού τα καταστρέψετε, θα ανοίξει η πόρτα στο τούνελ E.
- E** - Όταν μπείτε στο τούνελ, θα μετασταφεί μια αμυντική δύναμη με drones. Αφήστε το πυροβόλο Suss να φροντίζει για τις στενές επαφές με αυτά.

- F** - Το μπλε οκτάγωνο στο τέρμα του τούνελ είναι ένας θερμοσταθός. Μπείτε σε αυτόν και θα φτάσετε στο δρόμο με τους υπολογιστές.
- G** - Όταν καταστραφεί ο πρώτος υπολογιστής, θα μετασταφεί στο δρόμο ακόμη μια αμυντική δύναμη. Χρησιμοποιήστε τους υπολογιστές σε κάλυψη και θα γλιτώσετε αρκετά πυρά, αφού τα drones θα πυροβολούν διατακτικά για να μην τους καταστρέψουν.
- H** - Καταστρέψτε τους έξι υπολογιστές και θα ανοίξουν οι πόρτες στο σημείο I.
- I** - Μπείτε από την πόρτα και ακολουθήστε τον προηγούμενο δρόμο, για να φτάσετε ξανά στο δρόμο με τον θερμοσταθό.
- J** - Μπείτε στο τούνελ και θα φτάσετε στον πρώτο από τους τρεις βαριά οπλισμένους δακτυλίους.
- K** - Σε αυτή την περιοχή είναι εγκαταστημένα πολεμικά πλοία και αμυντικές δυνάμεις από το ταβάνι. Καταστρέψτε όλα τα εχθρικά σκάφη στο δακτύλιο και θα πάρετε μια χρυσή μπάρα σε επιβίβαση. Ελάστε το διάδρομο κάτω από τον δακτύλιο και θα πάρετε ακόμη μερικές χρυσές μπάρες, που θα σας περιμένουν.
- L** - Πεταστείτε κάτω από το αέθνα και πυροδομήστε τον πλευρικό πίνακα. Αυτός οδηγεί σε μια μυστική περιοχή, που περιέχει έναν κρυστάλλο και μερικές χρυσές μπάρες.
- M** - Καταστρέψτε όλα τα drones και θα αποκτήσετε πρόσβαση στο κατώτερο επίπεδο.
- N** - Διαλύστε τις πλατφόρμες με τα βλήματα και πάρτε το κλειδί ασφαλείας. Με αυτό θα ανοίξετε το τούνελ.
- O** - Θα χρειαστεί να αντιμετωπίσετε αρκετούς εχθρικούς πυροβολισμούς, που θα ξεκινούν πάνω από το ισόλινο. Τα drones θα επιτίθενται ένα καθ' ύλην, οπότε δεν θα δύσκολο να τα ξεπατρίψετε. Όταν ξεμπερδάσετε, πυροδομήστε τους πίνακες στη γεννήτρια και θα ανοίξει η πόρτα για το επόμενο τούνελ. Όταν καταστραφεί το πρώτο τμήμα της γεννήτριας, θα εμφανιστεί μια δύναμη ασφαλείας. Υποχωρήστε στο ισόλινο και καταστρέψτε την από εκεί. Στη συνέχεια διαλύστε την υπόλοιπη γεννήτρια.
- P** - Διαμερίστε αυτούς που τοποθετούν νάρκες προτού κάνουν οπληστές άλλο. Ετσι θα μπορέσετε να κάνετε σαβίλους χωρίς να κινηθείτε. Πάρτε τα δυο κλειδιά από τα κτηνήματα θερμοκρασιζμένα και ανοίξτε την έξοδο.
- Q** - Προτού πάρετε το δεύτερο κλειδί, θα εμφανιστεί ο Rex Hardy και θα επιχειρήσει να πάρει τα λάφυρά σας. Είναι οπλισμένος με ένα Trolax και ένα Purge, για αυτό χρησιμοποιήστε όπλα μεγάλης ταχύτητας, όπως το πυροβόλο Suss και τον εκτοξευτή MFRL, για να καταρριφτείτε το άρτο όχημά του. Όταν τον τακτοποιήσετε, βρείτε μέσο του ισόλινο στην οροφή, για να τερματίσετε το επίπεδο.





**ΘΗΣΑΥΡΟΦΥΛΑΚΙΟ ΟΜΟΣΠΟΝΔΙΑΚΗΣ ΤΡΑΠΕΖΑΣ**

ΠΙΣΤΟ ΑΠΟ ΤΟΥΣ ΤΟΙΧΟΥΣ ΑΥΤΗΣ ΤΗΣ ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ ΥΠΑΡΧΕΙ ΧΡΥΣΟΣ. ΜΗΝ ΠΕΡΙΜΕΝΕΤΕ ΟΜΩΣ ΝΑ ΤΟΝ ΠΑΡΕΤΕ ΕΥΚΟΛΑ. ΤΑ ΑΜΥΝΤΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΤΗΣ ΤΡΑΠΕΖΑΣ ΕΙΝΑΙ ΣΩΣΤΑ ΤΟΠΟΘΕΤΗΜΕΝΑ, ΓΙΑ ΝΑ ΕΜΠΟΔΙΖΟΥΝ ΤΟΥΣ ΛΗΣΤΕΣ Η ΤΟΥΣ ΔΑΙΣΤΑΚΤΟΥΣ ΚΥΝΗΓΟΥΣ ΕΠΙΚΗΡΥΓΜΕΝΩΝ. ΝΑ ΦΑΞΕΤΕ ΓΙΑ ΣΗΜΕΙΑ ΑΠΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΗΣ ΜΕΣΑ ΣΤΟ ΘΗΣΑΥΡΟΦΥΛΑΚΙΟ, ΓΙΑ ΝΑ ΜΠΟΡΕΣΤΕ ΕΤΣΙ ΝΑ ΑΠΟΚΤΗΣΙΤΕ ΠΡΟΣΒΑΣΗ ΣΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ ΧΡΥΣΑΦΙ.

- A** - ΟΤΑΝ ΜΠΕΣΙΤΕ ΣΤΟ ΔΩΜΑΤΙΟ ΘΑ ΕΜΦΑΝΙΣΤΟΥΝ ΑΡΚΕΤΑ ΔΡΟΝΕΣ, ΓΙΑ ΑΥΤΟ ΝΑ ΕΙΣΤΕ ΠΡΟΤΟΙΜΑΙΜΕΝΟΙ ΜΕ ΜΕΡΙΚΑ ΜUG.
- B** - ΠΙΣΤΕΤΕ ΤΟ ΚΟΥΜΠΙ ΣΕ ΑΥΤΗ ΤΗΝ ΤΡΥΠΑ, ΓΙΑ ΝΑ ΑΠΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΕΤΕ ΤΗΝ ΟΘΟΝΗ LASER ΣΤΟ ΣΗΜΕΙΟ C.
- C** - ΟΤΑΝ ΑΠΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΘΕΙ Η ΟΘΟΝΗ LASER, ΤΟΤΕ ΘΑ ΜΠΟΡΕΣΤΕ ΝΑ ΠΑΡΕΤΕ ΜΕΡΙΚΕΣ ΧΡΥΣΕΣ ΜΠΑΡΕΣ ΚΑΙ POWER-UP.
- D** - ΕΞΟΝΤΩΣΤΕ ΤΑ ΔΡΟΝΕΣ ΤΗΣ ΠΕΡΙΟΧΗΣ ΚΑΙ ΘΑ ΠΑΡΕΤΕ ΧΡΥΣΕΣ ΜΠΑΡΕΣ. ΕΠΙΣΗ ΣΕΛΓΕΤΕ ΤΗΝ ΟΡΟΦΗ ΚΑΘΕ ΠΕΡΙΟΧΗΣ, ΓΙΑ ΝΑ ΖΗΤΗΣΙΤΕ ΤΙΣ ΦΑΘΕΣ ΣΤΟ ΣΗΜΕΙΟ E.
- E** - ΓΙΑ ΝΑ ΜΠΕΣΙΤΕ ΣΤΟ ΤΟΥΝΕΛ, ΘΑ ΠΡΕΠΙ ΠΡΩΤΑ ΝΑ ΖΗΤΗΣΙΤΕ ΤΙΣ ΦΑΘΕΣ.
- F** - ΑΥΤΗ ΕΙΝΑΙ ΜΙΑ ΚΡΥΦΗ ΠΕΡΙΟΧΗ ΑΝΑΖΩΟΓΟΝΗΣΗΣ, ΟΠΟΥ ΘΑ ΓΕΜΙΣΕΤΕ ΤΙΣ ΑΣΦΑΛΙΣ ΣΑΣ ΣΤΗ ΜΕΓΙΣΤΗ ΙΣΧΥ ΤΟΥΣ.
- G** - ΠΥΡΟΒΟΛΗΣΤΕ ΤΟΝ ΠΙΝΑΚΑ ΓΙΑ ΝΑ ΚΛΙΣΙΤΕ ΤΗ ΓΕΝΝΗΤΡΙΑ ΕΝΕΡΓΕΙΑΣ ΣΤΟ ΣΗΜΕΙΟ I.
- H** - ΒΟΥΤΗΣΤΕ ΣΤΟ ΝΕΡΟ ΓΙΑ ΝΑ ΠΑΡΕΤΕ ΤΟ ΚΑΣΙΔΙ ΤΟΥ ΧΡΗΜΑΤΟΚΙΒΩΤΙΟΥ.
- I** - ΓΙΑ ΝΑ ΑΠΟΚΤΗΣΙΤΕ ΑΣΦΑΛΗ ΔΙΔΟΟ ΣΤΟΝ ΑΠΕΝΑΝΤΙ ΔΙΑΔΡΟΜΟ, ΘΑ ΠΡΕΠΙ ΠΡΩΤΑ ΝΑ ΚΛΙΣΙΤΕ ΤΗ ΓΕΝΝΗΤΡΙΑ ΕΝΕΡΓΕΙΑΣ.
- J** - ΑΦΟΥ ΕΧΕΤΕ ΤΟ ΚΑΣΙΔΙ, ΑΝΟΙΞΤΕ ΤΟ ΧΡΗΜΑΤΟΚΙΒΩΤΙΟ. ΜΠΕΣΤΕ ΚΑΙ ΜΕΤΑ ΓΡΗΓΟΡΑ ΣΩ, ΓΙΑ ΝΑ ΜΗΝ ΠΡΟΛΑΒΟΥΝ ΝΑ ΠΥΡΟΒΟΛΗΣΟΥΝ ΤΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΑΣΦΑΛΕΙΑΣ.
- K** - ΣΤΟΝ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟ ΤΟΙΧΟ ΤΟΥ ΔΕΥΤΕΡΟΥ ΚΑΤΗΦΟΡΙΚΟΥ ΤΟΥΝΕΛ ΥΠΑΡΧΕΙ ΜΙΑ ΜΥΣΤΙΚΗ ΠΕΡΙΟΧΗ ΜΕ ΤΟΝ ΚΡΥΣΤΑΛΛΟ ΠΟΥ ΦΑΧΝΕΤΕ.
- L** - Ο ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΤΩΝ ΚΟΥΜΠΙΩΝ ΠΟΥ ΑΝΟΙΓΕΙ ΤΟ ΚΟΚΚΙΝΟ ΧΡΗΜΑΤΟΚΙΒΩΤΙΟ ΕΙΝΑΙ Ο ΣΗΜ: ΠΑΝΩ ΔΕΞΙΑ, ΠΑΝΩ ΑΡΙΣΤΕΡΑ, ΚΑΤΩ ΔΕΞΙΑ.
- M** - ΠΥΡΟΒΟΛΗΣΤΕ ΤΟΝ ΤΟΙΧΟ ΜΕΧΡΙ ΝΑ ΥΠΟΧΩΡΗΣΕΙ ΚΑΙ ΝΑ ΑΠΟΚΑΛΥΦΘΕΙ ΠΙΣΤΟ ΜΙΑ ΚΡΥΦΗ ΠΕΡΙΟΧΗ, ΠΟΥ ΠΕΡΙΕΧΕΙ ΔΥΟ ΧΡΥΣΕΣ ΜΠΑΡΕΣ.
- N** - ΑΥΤΟ ΤΟ ΔΩΜΑΤΙΟ ΠΕΡΙΕΧΕΙ ΤΟ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟ ΤΟΥ ΠΡΑΣΙΝΟΥ ΧΡΗΜΑΤΟΚΙΒΩΤΙΟΥ.
- O** - ΣΕ ΑΥΤΕΣ ΤΙΣ ΠΕΡΙΟΧΕΣ ΒΡΙΣΚΟΝΤΑΙ ΧΡΥΣΕΣ ΜΠΑΡΕΣ.
- P** - ΑΥΤΟ ΤΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΕΚΤΟΣΕΥΣΗΣ ΦΑΘΑΣ ΕΝΕΡΓΟΠΟΙΕΙΤΑΙ ΚΑΤΑ ΔΙΑΣΤΗΜΑΤΑ: ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΗΝ ΔΟΧΗ ΝΙΤΡΟ ΓΙΑ ΝΑ ΠΕΡΑΣΕΤΕ.
- Q** - Ο ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΓΙΑ ΤΟ ΠΡΑΣΙΝΟ ΧΡΗΜΑΤΟΚΙΒΩΤΙΟ ΕΙΝΑΙ Ο ΣΗΜ: ΚΕΝΤΡΟ, ΠΑΝΩ ΔΕΞΙΑ, ΚΑΤΩ ΑΡΙΣΤΕΡΑ.
- R** - ΠΥΡΟΒΟΛΗΣΤΕ ΤΙΣ ΟΘΟΝΕΣ LASER ΓΙΑ ΝΑ ΤΙΣ ΑΠΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΕΤΕ.
- S** - Ο ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΓΙΑ ΤΟ ΜΠΛΕ ΧΡΗΜΑΤΟΚΙΒΩΤΙΟ ΕΙΝΑΙ: ΚΕΝΤΡΟ, ΠΑΝΩ ΑΡΙΣΤΕΡΑ, ΚΑΤΩ ΔΕΞΙΑ.
- T** - ΑΥΤΟ ΤΟ ΔΩΜΑΤΙΟ ΠΕΡΙΕΧΕΙ ΤΟ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟ ΓΙΑ ΤΟ ΜΠΛΕ ΧΡΗΜΑΤΟΚΙΒΩΤΙΟ.
- U** - ΑΝ ΚΑΘΑΡΙΣΕΤΕ ΤΟ ΔΩΜΑΤΙΟ, ΘΑ ΑΠΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΘΕΙ Ο ΠΥΡΙΝΟΣ ΤΟΙΧΟΣ.
- V** - ΠΥΡΟΒΟΛΗΣΤΕ ΤΟΝ ΤΟΙΧΟ ΓΙΑ ΝΑ ΑΝΟΙΞΕΤΕ ΕΝΑ ΠΕΡΑΣΜΑ ΜΕΣΑ ΣΤΟ ΘΗΣΑΥΡΟΦΥΛΑΚΙΟ.
- W** - ΟΤΑΝ ΑΠΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΘΕΙ Ο ΠΥΡΙΝΟΣ ΤΟΙΧΟΣ, ΤΟΤΕ ΘΑ ΕΠΙΤΕΘΕΙ Ο ΝΥΤΤΑ. ΕΙΝΑΙ ΟΛΑΙΣΜΕΝΟΣ ΜΕ ΕΝΑ PYROLITE, ΓΙΑ ΑΥΤΟ ΠΡΟΣΠΑΘΗΣΤΕ ΝΑ ΜΕΙΝΕΤΕ ΜΑΚΡΙΑ ΑΠΟ ΤΗΝ ΑΚΤΙΝΑ ΒΟΛΗΣ ΤΟΥ.
- X** - ΑΡΙΑΣΤΕ ΓΡΗΓΟΡΑ ΟΛΟ ΤΟ ΧΡΥΣΟ ΚΑΙ ΠΡΟΞΕΤΕ ΤΑ ΑΜΥΝΤΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ. ΑΦΟΥ ΤΑΚΤΟΠΟΙΗΣΕΤΕ ΤΟ ΘΕΜΑ, ΠΡΟΧΩΡΗΣΤΕ ΠΡΟΣ ΤΑ ΚΑΤΩ, ΣΤΗΝ ΕΞΟΔΟ.



Οι συνδυασμοί των χρηματοκιβωτίων αναγράφονται σε μυστικές κονσόλες όπως αυτή.



Το κόκκινο κουμπι απενεργοποιεί την οθόνη ασφάλειας που βρίσκεται στο επάνω επίπεδο.



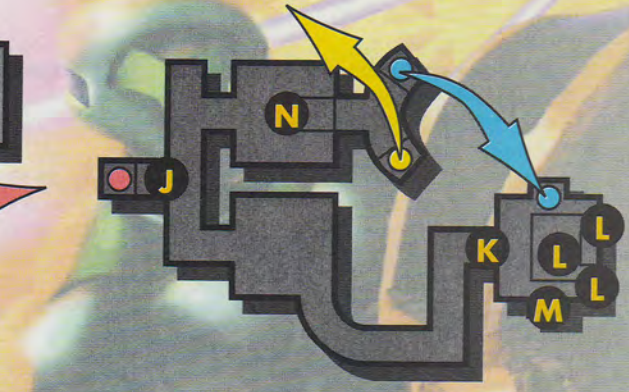
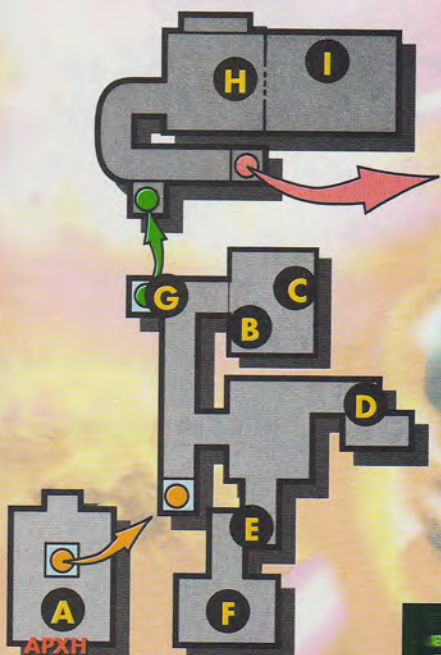
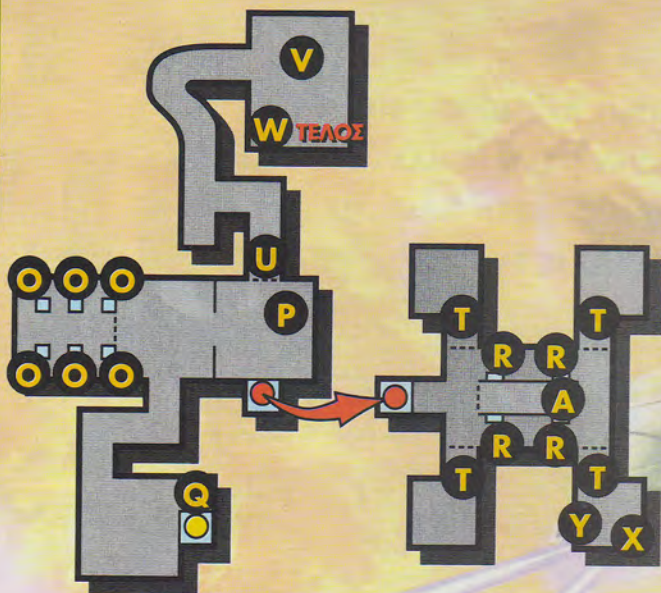
**ΤΟ ΠΛΟΙΟ-ΦΥΛΑΚΗ**

Η ΑΠΟΣΤΟΛΗ ΣΑΣ ΣΤΟ ΠΛΟΙΟ-ΦΥΛΑΚΗ ΕΙΝΑΙ ΝΑ ΠΑΡΕΤΕ ΙΣΤΟΥΣ DNA ΑΠΟ ΟΛΑ ΤΑ ΚΑΤΑΣΤΡΩΜΑΤΑ. ΑΦΟΥ ΟΛΟΚΗΡΩΘΕΙ, ΑΥΤΗ Η ΑΠΟΣΤΟΛΗ ΘΑ ΣΑΣ ΑΠΟΦΕΡΕΙ ΜΙΑ ΠΟΛΥ ΣΗΜΑΝΤΙΚΗ ΑΜΟΙΒΗ, ΑΛΛΑ ΘΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΕΠΙΒΙΩΣΕΤΕ ΑΠΟ ΤΑ DRONES ΠΟΥ ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΣΤΟ ΠΛΟΙΟ. ΚΑΘΩΣ ΘΑ ΜΑΧΗΝΕΤΕ ΣΤΟ ΠΛΟΙΟ, ΑΥΤΟ ΘΑ ΓΙΝΕΙ ΑΣΤΑΘΗΣ ΚΑΙ ΘΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΓΙΝΟΥΝ ΔΙΑΦΟΡΕΣ ΕΠΙΣΚΕΥΕΣ ΓΙΑ ΝΑ ΑΠΟΤΡΕΨΕΤΕ ΤΗΝ ΕΚΡΗΣΗ ΤΟΥ.

- A** - ΜΕΤΑΚΙΝΗΣΤΕ ΤΟ ΚΟΥΜΠΙ ΣΕ ΑΥΤΟ ΤΟ ΣΗΜΕΙΟ, ΓΙΑ ΝΑ ΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΕΤΕ ΤΑ DRONES ΤΗΣ ΦΥΛΑΚΗΣ. ΟΤΑΝ ΤΑ ΚΑΤΑΣΤΡΩΨΕΤΕ ΟΛΑ, ΘΑ ΑΝΟΙΞΕΙ Η ΣΧΑΡΑ ΣΤΟ ΠΑΤΩΜΑ.
- B** - ΑΦΟΥ "ΦΡΟΝΤΙΣΤΕ" ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΦΟΥΡΟΥΣ, ΠΑΡΤΕ ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΔΕΙΓΜΑ DNA.
- C** - ΠΥΡΟΒΟΛΗΣΤΕ ΤΟΝ ΠΙΝΑΚΑ ΣΤΑ ΑΡΙΣΤΕΡΑ ΓΙΑ ΝΑ ΑΠΟΚΑΛΥΨΕΤΕ ΜΙΑ ΚΡΥΦΗ, ΧΡΥΣΗ ΜΠΑΡΑ.
- D** - ΑΠΟΦΥΓΕΤΕ ΤΑ ΕΝΕΡΓΕΙΑΚΑ ΠΥΡΑ ΚΑΙ ΠΑΤΗΣΤΕ ΤΟ ΚΟΥΜΠΙ ΣΤΗΝ ΟΡΟΦΗ, ΓΙΑ ΝΑ ΕΠΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΕΤΕ ΤΑ LASER ΤΟΥ ΣΗΜΕΙΟΥ E.
- E** - ΑΦΟΥ ΒΓΑΛΕΤΕ ΑΠΟ ΤΗ ΜΕΣΗ ΤΑ LASER, ΠΡΟΧΩΡΗΣΤΕ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΙΣ ΠΟΡΤΕΣ.
- F** - ΠΑΡΤΕ ΤΟ ΔΕΥΤΕΡΟ ΔΕΙΓΜΑ DNA, ΑΠΟ ΤΑ ΣΥΝΤΡΙΜΜΙΑ ΕΝΟΣ DRONE ΑΙΣΘΛΕΙΑΣ ΠΟΥ ΠΕΡΙΠΛΟΥΕΤΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΟΧΗ. ΣΤΗ ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΠΡΟΧΩΡΗΣΤΕ ΠΡΟΣ ΤΟ ΣΗΜΕΙΟ G.
- G** - ΒΟΥΤΗΣΤΕ ΜΕΣΑ ΣΤΟΝ ΔΕΡΑΓΓΟ ΓΙΑ ΝΑ ΦΤΑΣΕΤΕ ΣΤΟ ΚΑΤΩΤΕΡΟ ΕΠΙΠΕΔΟ ΦΟΥΡΑΣ.
- H** - ΜΕΤΑΚΙΝΗΣΤΕ ΤΟ ΔΙΑΚΟΠΤΗ ΣΤΟ ΣΗΜΕΙΟ I ΓΙΑ ΝΑ ΑΠΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΕΤΕ ΤΗΝ ΟΘΟΝΗ LASER.
- I** - ΟΤΑΝ ΚΛΕΙΣΕΙ Η ΟΘΟΝΗ, ΚΑΤΑΣΤΡΩΨΤΕ ΤΙΣ ΠΛΑΤΦΟΡΜΕΣ ΜΕ ΤΑ ΒΑΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΠΑΡΤΕ ΤΑ ΔΥΟ ΔΕΙΓΜΑΤΑ DNA.
- J** - ΑΦΟΥ ΠΑΡΕΤΕ ΟΛΑ ΤΑ ΔΕΙΓΜΑΤΑ DNA, ΘΑ ΑΝΟΙΞΕΙ Η ΠΟΡΤΑ ΠΟΥ ΟΔΗΓΕΙ ΣΤΟ ΚΑΤΩΤΕΡΟ ΤΜΗΜΑ.
- K** - ΣΕ ΑΥΤΟ ΤΟ ΣΗΜΕΙΟ ΘΑ ΣΗΜΑΝΕΙ ΣΥΝΑΓΕΡΜΟΣ, ΠΟΥ ΘΑ ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΕΙ ΓΙΑ ΥΠΕΡΦΕΡΜΑΣΗΝ ΤΩΝ ΜΗΧΑΝΩΝ. ΜΗΝ ΑΝΗΣΥΧΗΣΤΕ ΓΙΑ ΤΗ ΣΗΜΙΑ ΑΠΟ ΤΗ ΦΩΤΙΑ, ΑΠΛΑ ΤΡΕΣΤΕ ΓΡΗΓΟΡΑ ΠΡΟΣ ΤΟΥΣ ΔΙΑΚΟΠΤΕΣ.
- L** - ΜΕΤΑΚΙΝΗΣΤΕ ΤΟΥΣ ΔΥΟ ΔΙΑΚΟΠΤΕΣ ΑΡΙΣΤΕΡΑ ΚΑΙ ΔΕΞΙΑ. ΣΤΗ ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΚΑΤΑΣΤΡΩΨΤΕ ΤΟ ΔΙΑΚΟΠΤΗ ΠΟΥ ΕΝΕΡΓΟΠΟΙΕΙΤΑΙ ΑΠΟ ΤΗΝ ΠΙΣΙΝ, ΣΤΟ ΚΕΝΤΡΟ ΤΗΣ ΜΗΧΑΝΗΣ.
- M** - ΠΥΡΟΒΟΛΗΣΤΕ ΤΟΝ ΠΙΝΑΚΑ ΣΕ ΑΥΤΟ ΤΟ ΣΗΜΕΙΟ, ΓΙΑ ΝΑ ΑΠΟΚΑΛΥΨΕΤΕ ΜΙΑ ΚΡΥΦΗ ΑΛΥΣΙΔΑ DNA ΚΑΘΩΣ ΚΑΙ ΜΕΡΙΚΕΣ ΧΡΥΣΕΣ ΜΠΑΡΕΣ.
- N** - ΚΑΤΑΣΤΡΩΨΤΕ ΟΛΑ ΤΑ DRONES ΣΕ ΑΥΤΟ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΚΑΙ ΘΑ ΑΠΟΚΑΛΥΨΕΤΕ ΑΚΟΜΗ ΕΝΑ ΔΕΙΓΜΑ DNA ΤΟΥ ΕΠΙΠΕΔΟΥ. ΟΤΑΝ ΤΟ ΠΑΡΕΤΕ, ΔΙΑΦΥΓΕΤΕ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΗΝ ΟΡΟΦΗ.
- O** - ΑΦΟΥ ΑΝΟΙΞΕΤΕ ΤΙΣ ΠΥΛΕΣ ΠΥΡΟΒΟΛΩΝΤΑΣ ΠΟΡΤΕΣ, ΚΑΤΑΣΤΡΩΨΤΕ ΤΑ ΚΙΒΩΤΙΑ ΠΟΥ ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΕΔΩ ΚΑΙ ΘΑ ΠΑΡΕΤΕ ΕΝΑ ΔΕΙΓΜΑ DNA.
- P** - ΚΑΘΑΡΙΣΤΕ ΤΟΥΣ ΚΑΚΟΥΣ ΣΤΗΝ ΠΕΡΙΟΧΗ ΚΑΙ ΘΑ ΠΑΡΕΤΕ... ΤΙ ΆΛΛΟ; ΑΚΟΜΗ ΕΝΑ ΔΕΙΓΜΑ DNA.
- Q** - ΕΠΙΣΤΡΕΨΤΕ ΣΕ ΑΥΤΗ ΤΗΝ ΠΕΡΙΟΧΗ ΓΙΑ ΝΑ ΠΑΡΕΤΕ ΤΗΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΑΛΥΣΙΔΑ DNA. Ο ΔΡΟΜΟΣ ΤΗΣ ΕΠΙΣΤΡΟΦΗΣ ΟΜΩΣ ΘΑ ΕΜΠΟΔΙΖΕΤΑΙ ΑΠΟ ΕΝΑ LASER. ΚΑΤΑΣΤΡΩΨΤΕ ΟΛΑ ΤΑ ΠΛΑΣΜΑΤΑ ΓΙΑ ΝΑ ΤΟ ΑΠΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΕΤΕ.
- R** - ΑΦΟΥ ΚΑΤΕΒΣΙΤΕ ΤΟ ΤΟΥΝΕΛ, ΠΑΤΗΣΤΕ ΤΑ ΚΟΥΜΠΙΑ ΣΕ ΑΥΤΟ ΤΟ ΣΗΜΕΙΟ.
- S** - ΠΕΙΣΤΕ ΣΤΟ ΑΜΠΑΡΙ ΜΕ ΤΟ ΦΟΡΤΙΟ ΚΑΙ ΚΑΤΑΣΤΡΩΨΤΕ ΟΤΙ ΒΛΕΠΕΤΕ. ΘΑ ΑΝΑΚΑΛΥΨΕΤΕ ΤΕΣΣΕΡΙΣ ΑΠΟΒΑΘΡΕΣ ΦΟΡΤΩΣΗΣ. ΨΑΣΤΕ ΚΑΛΑ ΚΑΙ ΘΑ ΠΑΡΕΤΕ ΜΕΡΙΚΕΣ ΑΚΟΜΗ ΑΛΥΣΙΔΕΣ DNA.
- T** - ΚΑΤΑΣΤΡΩΨΤΕ ΤΑ DRONES ΣΤΙΣ ΑΠΟΒΑΘΡΕΣ ΚΑΙ ΔΙΑΛΥΣΤΕ ΟΛΑ ΤΑ ΚΙΒΩΤΙΑ. ΘΑ ΠΑΡΕΤΕ ΤΑ ΔΕΙΓΜΑΤΑ DNA ΠΟΥ ΣΕΚΑΙΩΔΗΝΟΥΝ ΤΗΝ ΠΟΡΤΑ ΠΟΥ ΟΔΗΓΕΙ ΣΤΟ ΧΩΡΟ ΔΕΚΗΣΙΩΝ.
- U** - ΑΦΟΥ ΑΝΟΙΞΕΤΕ ΤΗΝ ΠΟΡΤΑ ΓΙΑ ΤΟ ΧΩΡΟ ΔΕΚΗΣΙΩΝ, ΘΑ ΣΑΣ ΕΠΙΤΡΕΘΟΥΝ DRONES ΣΕ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΣΥΝΑΓΕΡΜΟΥ. ΠΡΟΖΕΣΤΕ!
- V** - ΚΑΝΕΤΕ ΚΟΜΜΑΤΑΚΙΑ ΤΑ ΥΠΟΛΟΙΠΑ DRONES ΚΑΙ ΠΑΡΤΕ ΤΟ ΤΕΛΕΥΤΑΙΟ ΔΕΙΓΜΑ DNA. ΚΑΠΟΙΑ ΣΤΙΓΜΗ ΘΑ ΤΗΛΕΜΕΤΑΦΕΡΕΙ Ο EX-COR ΚΑΙ ΘΑ ΕΠΙΧΙΡΗΣΕΙ ΝΑ ΣΑΣ ΒΟΥΤΗΣΕΙ ΤΑ ΔΕΙΓΜΑΤΑ.
- W** - ΑΦΟΥ ΤΟΝ ΕΞΟΛΟΘΡΕΨΕΤΕ, ΘΑ ΑΝΟΙΞΕΙ Η ΠΟΡΤΑ ΤΗΣ ΕΞΟΔΟΥ.
- X** - ΠΑΤΗΣΤΕ ΤΟ ΚΟΚΚΙΝΟ ΚΟΥΜΠΙ ΣΕ ΑΥΤΟ ΤΟ ΘΑΛΑΜΟ ΚΑΙ ΘΑ ΑΠΟΚΑΛΥΨΕΙ Ο ΚΡΥΣΤΑΛΛΟΣ.
- Y** - ΣΕ ΑΥΤΟ ΤΟ ΘΑΛΑΜΟ ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΤΟΝ ΚΡΥΣΤΑΛΛΟ, ΑΦΟΥ ΠΑΤΗΣΤΕ ΤΟ ΚΟΚΚΙΝΟ ΚΟΥΜΠΙ.



Για να ανοίξουν οι πόρτες προς τα κατώτερα επίπεδα, θα πρέπει να ανακαλύψετε όλα τα DNA.



Περάστε προσεκτικά, πυροβολώντας την οθόνη με τα laser, για να πατήσετε το κουμπί που την απενεργοποιεί.



Μόλις μετακινήσετε το διακόπτη, θα μπορείτε να δείτε την έξοδο. Μη χαλαρώσετε όμως ακόμα!



# NAGANO OLYMPICS

**ΟΙ ΧΕΙΜΕΡΙΝΟΙ ΟΛΥΜΠΙΑΚΟΙ ΑΓΩΝΕΣ ΕΧΟΥΝ ΠΕΡΑΣΕΙ ΓΙΑ ΤΑ ΚΑΛΑ ΚΑΙ ΕΧΕΙ ΜΕΙΝΕΙ ΜΟΝΟ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΗΣ ΚΟΝΑΜΙ ΓΙΑ ΝΑ ΜΑΣ ΤΟΥΣ ΘΥΜΙΖΕΙ. ΑΡΑΓΕ ΘΑ ΚΕΡΔΙΣΕΤΕ ΕΝΑ ΔΥΟ ΧΡΥΣΑ;**

## BOBSLEIGH

### ΤΕΤΡΑΘΕΣΙΟ

Θα χρειαστεί να αγωνιστείτε ενάντια στο χρόνο έως το τέλος της κούρσας. Για να ξεκινήσετε, θα πρέπει να πατάτε συνεχώς το πλήκτρο "A", ώστε να αποκτήσετε ταχύτητα. Όταν αρχίσει να κινείται ο μετρητής της ταχύτητας, πατήστε το πλήκτρο "B" για να δώσετε εντολή στα μέλη της ομάδας σας να αρχίσουν να μπαίνουν, ένα-ένα, στο έλκηθρο-bobsleigh. Ο συγχρονισμός είναι σημαντικός προκειμένου να διατηρήσετε την ταχύτητά σας και να βάλετε όλη την ομάδα μέσα στο έλκηθρο. Θα πρέπει να βρίσκονται όλα τα μέλη του πληρώματος μέσα στο



έλκηθρο προτού φτάσετε στην πρώτη γωνία. Μόλις επιβιβαστεί όλη η ομάδα, είναι καιρός να ξεκινήσει το μακρύ κατηφορικό ταξίδι. Οδηγήστε το έλκηθρο προς το εσωτερικό των στροφών και προσπαθήστε να μείνετε στο κέντρο της πίστας. Αν επιτρέψετε τη σύγκρουση με τους πλευρικούς τοίχους, τότε θα μειωθεί δραματικά η ταχύτητά σας. Αν πάλι βγείτε αρκετά έξω από τα αναχώματα, τότε θα ανατραπεί το έλκηθρό σας και θα αποκλειστείτε από τον αγώνα.

### ΤΟ ΜΥΣΤΙΚΟ ΓΙΑ ΤΟ ΧΡΥΣΟ

Σε αυτό το αγώνισμα η αρχή είναι το ήμισυ του παντός. Όσο μεγαλύτερη ταχύτητα αποκτήσετε στο ξεκίνημα του αγωνίσματος, τόσο πιο γρήγορα θα φτάσετε στον τερματισμό. Το χρυσό μετάλλιο περιμένει την ταχύτερη ομάδα.



Η αρχή είναι το ήμισυ του παντός. Όσο μεγαλύτερη ταχύτητα αποκτήσετε στο ξεκίνημα του αγωνίσματος, τόσο πιο γρήγορα θα φτάσετε στον τερματισμό. Το χρυσό μετάλλιο περιμένει την ταχύτερη ομάδα.



συνεχώς και όσο γρηγορότερα μπορείτε, ώστε να αποκτήσετε κάποια ταχύτητα. Όταν δείτε ότι δεν ανεβαίνει άλλο ο μετρητής της ταχύτητας, πατήστε το "B" για να δώσετε εντολή σε ένα μέλος της ομάδας να επιβιβαστεί στο έλκηθρο. Ο μετρητής της ταχύτητας θα πρέπει να αρχίσει να μετακινείται ξανά προς τα πάνω. Επαναλάβετε τη διαδικασία, μέχρι να επιβιβαστούν όλα τα μέλη της ομάδας. Όταν ταξιδεύετε προς τα κάτω, καλό είναι να μένετε στο κέντρο του διαδρόμου και, προς Θεού, μην ακουμπάτε στα τοιχώματα! Θα χάσετε αρκετή από την ταχύτητά σας.





# WINTER

# LUGE

Είναι παρόμοιο με το Bobsleigh, αφού και εδώ έχετε μία προσπάθεια για να φτάσετε όσο το δυνατόν γρηγορότερα στον τερματισμό. Το ξεκίνημα είναι για άλλη μια φορά το σημαντικότερο σημείο του αγωνίσματος. Είναι εξαιρετικής σημασίας το να έχετε τη μεγαλύτερη δυνατή ταχύτητα προτού ξεκινήσετε τον αγώνα. Για να την

αποκτήσετε, θα πρέπει να πατάτε μία το "L" και μία το "R", όσο πιο γρήγορα μπορείτε. Όταν φτάσετε στην εκκίνηση της κούρσας, ο παίκτης θα ξαπλώσει πίσω και θα αρχίσει να ταξιδεύει προς τα κάτω. Χρησιμοποιήστε τον αναλογικό μοχλό για να ελέγχετε την κατεύθυνση της πορείας σας και προσπαθήστε να μη συγκρούσετε με τα πλευρικά τοιχώματα. Μη βγαίνετε από το διάδρομο και πάνω από τα γωνιακά αναχώματα. Αν ανεβείτε αρκετά πάνω σε αυτά, θα πέσετε από το έλκηθρο και θα αποκλειστείτε από τον αγώνα.



## Το Μυστικό για το Χρυσό

Το ξεκίνημα του αγωνίσματος είναι πολύ σημαντικό. Βάλτε τα δυνατά σας στο πάτημα των πλήκτρων "L" και "R", για να αποκτήσετε όσο το δυνατόν μεγαλύτερη ταχύτητα. Όταν ο αθλητής σας ξαπλώσει προς τα πίσω, θα πρέπει να τον οδηγήσετε μέχρι τον τερματισμό. Να κρατηθείτε, όσο μπορείτε, στο κέντρο του διαδρόμου και να στρίβετε μόλις πλησιάζετε στις γωνίες. Μερικές φορές μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ως πλεονέκτημα τα

Κρατήστε τον αθλητή σας στο κέντρο της διαδρομής. Προσπαθήστε να αποφύγετε την επαφή με τα τοιχώματα, γιατί θα επιβραδύνουν την κίνησή σας.

αναχώματα στις στροφές, προκειμένου να αποκτήσετε λίγο μεγαλύτερη ταχύτητα. Αυτή η διαδικασία είναι αρκετά δύσκολη, όμως με λίγη εξάσκηση θα γίνει παιχνιδάκι. Αν το έλκηθρο αποκτήσει κλίση μεγαλύτερη των 45 μοιρών, θα αποχωριστείτε από αυτό και θα αποκλειστείτε από τη συνέχεια του αγωνίσματος.







Νικητής είναι όποιος πλησιάσει περισσότερο στο κέντρο του κύκλου-στόχου. Προσπαθήστε να έχετε τουλάχιστον μία πέτρα σε καλή θέση.



Αν λιώσετε τον πάγο μπροστά από την πέτρα, θα της δώσετε λίγο μεγαλύτερη ταχύτητα. Αυτό θα βοηθήσει να φτάσετε σίγουρα στο στόχο.

# CURLING

Το συγκεκριμένο αγώνισμα διεξάγεται ανάμεσα σε δύο ομάδες σε ένα παγοδρόμιο. Κάθε ομάδα έχει τέσσερις πέτρες-μπάλες, τις οποίες πρέπει να σπρώξουν προς το στόχο, στην άλλη άκρη της πίστας. Όταν οι ομάδες ρίξουν όλες τις πέτρες τους, θα υπολογιστούν οι συνολικοί πόντοι του αγώνα. Η ομάδα που έχει πλησιάσει περισσότερο στο κέντρο του κύκλου θα είναι η νικήτρια εκείνου του γύρου. Κάθε αγώνας αποτελείται από τέσσερις γύρους και η νικήτρια κάθε γύρου αρχίζει πρώτη στον επόμενο.

Χρησιμοποιήστε τον αναλογικό μοχλό για να ελέγξετε την κατεύθυνση και τη δύναμη με

τις οποίες θα σπρώξετε την πέτρα προς το στόχο. Το πλήκτρο "B" αλλάζει την κατεύθυνση με την οποία θα περιστραφεί η πέτρα-μπάλα. Αφού υπολογίσετε καλά τη βολή σας, πατήστε το πλήκτρο "A" για να την απελευθερώσετε. Αν η πέτρα σας δεν έχει την ταχύτητα που επιθυμείτε, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το πλήκτρο "A" για να λιώσετε τον πάγο μπροστά από αυτή. Με αυτό τον τρόπο θα δώσετε λίγο μεγαλύτερη ταχύτητα στην μπάλα σας.

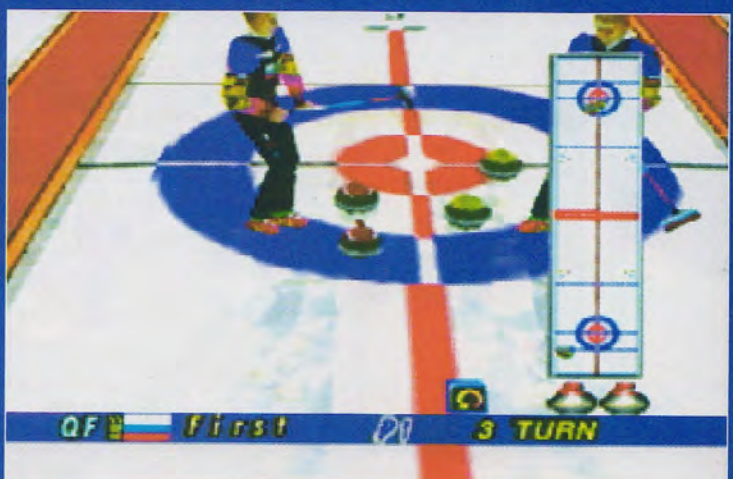
## Το Μυστικό για το Χρυσό

Θα πρέπει να αγωνιστείτε σε τρεις

διαφορετικούς αγώνες, προτού φτάσετε στον τελικό. Για να κερδίσετε τους αγώνες, προσπαθήστε να διατηρήσετε μία από τις μπάλες σας στο κέντρο του κύκλου-στόχου. Αν ο αντίπαλος καταφέρει να πλησιάσει περισσότερο, τότε μπορείτε να διώξετε την μπάλα του μακριά από το στόχο. Να κρατάτε στη μνήμη σας τις μπάλες που υπάρχουν στο παιχνίδι και αυτές που απομένουν, καθώς και τη θέση τους πάνω στην πίστα.

Θα αναρωτιέστε ποια είναι η καλύτερη πορεία για να φτάσετε στο στόχο. Σημαδέψτε λίγο αριστερά ή λίγο δεξιά από αυτόν και αφήστε την περιστροφή της πέτρας-μπάλας να τη φέρει στο κέντρο.

Να έχετε κατα νου ότι η μπάρα δύναμης είναι πολύ ευαίσθητη. Με λίγη τύχη και ένα-δύο πετυχημένα στριφογυρίσματα θα βρεθείτε στο βάθρο των νικητών.





# ALPINE SKIING

## ΚΑΤΗΦΟΡΑ

Θα χρειαστεί να κατεβείτε την πίστα περνώντας ανάμεσα από τις χρωματιστές σημαίες. Έχετε μόνο μία προσπάθεια για να φτάσετε στον τερματισμό όσο πιο γρήγορα μπορείτε. Για να στρίψετε λίγο γρηγορότερα, χρησιμοποιήστε το πλήκτρο "A" - είναι αναγκαίο σε ορισμένες από τις δυσκολότερες στροφές. Αυτή θα είναι μια γρήγορη κούρσα και θα αποτελέσει δοκιμασία για τον καθένα.

## Το Μυστικό για το Χρυσό

Πρόκειται πιθανότατα για το δυσκολότερο αγώνισμα στο οποίο θα λάβετε μέρος. Προσπαθήστε να μείνετε στην πορεία σας, όσο είναι δυνατόν, και να μην παραλείψετε κάποια από τις χρωματιστές σημαίες. Αν έχετε βλέψεις για το χρυσό, τότε θα χρειαστεί να περνάτε πολύ κοντά από τις σημαίες, χωρίς όμως να τις χτυπήσετε. Αν συγκρουστείτε με κάποια από αυτές, θα πρέπει να ξεχάσετε το χρυσό μετάλλιο.



# ALPINE SKIING GIANT SLALOM

Εδώ θα πρέπει να φτάσετε στον τερματισμό έχοντας για αντίπαλο μόνο το χρονόμετρο. Κατά τη διάρκεια της κατάβασης θα χρειαστεί να περάσετε ανάμεσα από τις διαφορετικού χρώματος σημαίες. Οι μπλε σημαίες είναι αριστερά σας και οι κόκκινες δεξιά σας. Αν παραλείψετε κάποια από αυτές, θα μηδενιστείτε και θα χρειαστεί να προσπαθήσετε ξανά.

## Το Μυστικό για το Χρυσό

Για να κερδίσετε το χρυσό, θα πρέπει να εξασκηθείτε στη στροφή μέσα και έξω από τις σημαίες. Περνάτε όσο γίνεται πλησιέστερα στις σημαίες και προσπαθήστε να πιάσετε έναν καλό ρυθμό. Αν καταφέρετε να αποκτήσετε κάποια τεχνική στο πέρασμα ανάμεσα από τις σημαίες, τότε θα ολοκληρώσετε το αγώνισμα χωρίς να ιδρώσετε. Πάντως, απαιτείται να τερματίσετε χωρίς να ακουμπήσετε κάποια από τις σημαίες, για να πάρετε το χρυσό μετάλλιο.



Πάρτε τα power-up, σκοτώστε τα αφεντικά, τρέξτε όσο πιο γρήγορα γίνεται.







# SKI JUMPING

Εχετε στη διάθεσή σας δύο άλματα προκειμένου να εντυπωσιάσετε τους κριτές και στα δύο αγωνίσματα άλματος με το σκι. Για να ξεκινήσετε το άλμα σας, πατήστε και κρατήστε πατημένο το πλήκτρο "A". Αν δεν το πατήσετε στην αρχή της κατάβασης, τότε θα ηδηξέτε έξω από την πύλη και θα χτυπήσετε. Όταν ο αθλητής πλησιάσει το τέλος της ράμπας, πατήστε γρήγορα πλήκτρο για να ηδηξέτε από την άκρη. Ο χειρισμός είναι εξαιρετικά ευαίσθητος, έτσι φροντίστε να πατήσετε το πλήκτρο πάνω μόνο μία φορά. Μπορείτε να ελέγχετε τον αλτή σας ενώ βρίσκεται στον αέρα, οπότε καλό είναι να προσέξετε τις κινήσεις σας. Αν στρίψετε πολύ μακριά, θα παρακολουθήσετε μια κάθετη πτώση με το κεφάλι προς το χιονισμένο βουνό. Κρατήστε κεντραρισμένο τον σκιέρ και πατήστε το πλήκτρο "A" για να προσγειωθείτε, όταν το υψόμετρο φτάσει στην πράσινη περιοχή. Οι κριτές βαθμολογούν την απόσταση που διανύσατε και το στυλ σας.

τα αγωνίσματα, θα πρέπει να καταφέρετε δύο αρκετά μεγάλα άλματα. Προσπαθήστε να ηδηξέτε από τη ράμπα την τελευταία στιγμή, για να αποκτήσετε έτσι κάποιο πλεονέκτημα απόστασης. Επίσης, όταν βρίσκεστε στον αέρα, μην προσπαθήσετε να επέμβετε στην πορεία της "πτώσης" σας. Αν τραβήξετε προς τα πίσω θα προσγειωθείτε αρκετά νωρίς, αν πάλι απλώσετε προς τα μπροστά θα πέσετε με το κεφάλι. Αν καταφέρετε να κάνετε ένα καλό άλμα, είναι πιθανό να κερδίσετε μετάλλιο. Εξαρτάται καθαρά από τη βαθμολόγηση των κριτών.



Αν καταφέρετε δύο επιτυχή άλματα, το χρυσό μετάλλιο σας ανήκει.

## Το Μυστικό για το Χρυσό

Για να κερδίσετε το χρυσό σε ένα από αυτά



# FREESTYLE SKI



## Tricks



1. LTT



2. FTT



6. FDT



7. DFF



# AERIALS

Σε αυτό το αγώνισμα βαθμολογείστε σύμφωνα με την απόδοσή σας σε δύο άλματα. Θα χρειαστεί να επιλέξετε μία φιγούρα -από τις δέκα διαθέσιμες- για κάθε άλμα. Αφού κάνετε την επιλογή σας, έρχεται η στιγμή του άλματος.

Όταν ο σκιέρ σας φτάσει στο τέλος της κατηφόρας, αρχίστε να πατάτε συνεχώς το πλήκτρο "A" για να ανέβει ο μετρητής της δύναμης. Αν έχετε ασκήσει την απαραίτητη δύναμη, ο σκιέρ σας θα κάνει τη φιγούρα που έχετε επιλέξει. Όταν ο σκιέρ πλησιάζει προς το έδαφος, πατήστε το πλήκτρο "B" για να προσγειωθείτε. Πρέπει να υπάρχει συγχρονισμός για να καταφέρετε να προσγειωθείτε έπειτα από ένα επιτυχές άλμα.

Η προσγείωση σε αυτά τα άλματα θα σας δυσκολέψει αρκετά και θα χρειαστείτε αρκετή εξάσκηση ώστε να τελειοποιήσετε

μία τεχνική προσγείωσης. Το κλειδί για τη νίκη σε αυτό το αγώνισμα είναι η επιμονή.

## Το Μυστικό για το Χρυσό

Για να κερδίσετε μετάλλιο σε αυτό το αγώνισμα, θα πρέπει να εντυπωσιάσετε τους κριτές. Αυτοί βαθμολογούν την επιλογή της φιγούρας, τη συνολική εικόνα του άλματος και την προσγείωση. Αν επιλέξετε να πραγματοποιήσετε δύσκολη φιγούρα, δεν σημαίνει ότι αυτόματα θα κερδίσετε το χρυσό. Τα μετάλλια κερδίζονται και χάνονται στην προσγείωση.

Προσπαθήστε να πατήσετε το πλήκτρο "B" αμέσως μόλις πραγματοποιηθούν οι περιστροφές και οι τούμπες. Ενα δέκατο δευτερολέπτου ίσως αποτελέσει τη διαφορά ανάμεσα σε ένα καταπληκτικό άλμα και μια καταστροφική πτώση με την πλάτη.



Ενας δυστυχής αγωνιζόμενος, λίγο πριν από το μεγάλο σούου.



Πατάτε συνεχώς το πλήκτρο, για να αποκτήσετε δύναμη για το άλμα.



1. FTT

4. LFF

5. FFF

2. FFD

9. FDF

10. DFD



# SNOWBOARDING HALFPIPE

PIXEL next generation Ιούλιος-Αύγουστος 1998

Το εν λόγω αγώνισμα είναι πιθανώς ένα από τα ευκολότερα στο παιχνίδι. Θα πρέπει να διαλέξετε μία από τις οκτώ φιγούρες που υπάρχουν στη λίστα, προκειμένου να πραγματοποιήσετε το σόου σας. Θα κερδίσετε πόντους για το επίπεδο δυσκολίας του άλματός σας καθώς και για το πόσο καλά θα το πραγματοποιήσετε. Οι πέντε κριτές θα βαθμολογήσουν την τεχνική, την περιστροφή, το πλάτος του άλματος, την προαγείωση και την εκτέλεση. Θα πρέπει να εκτελέσετε τις κινήσεις που υπάρχουν στην οδόνη προτού φτάσετε στην κορυφή του άλματος. Αν

δεν τα καταφέρετε, θα συγκρουστείτε με το χιόνι. Μπορείτε να αρχίσετε να κάνετε τις κινήσεις προτού καν εμφανιστούν στην οδόνη, κάτι που συνιστά ιδιαίτερη βοήθεια όταν πρόκειται να εκτελέσετε μια περιστροφή 108° ή ένα 3D Crippler. Παρ' ότι δεν θα αντιμετωπίσετε πρόβλημα με τις εύκολες φιγούρες, αυτές δεν θα σας δώσουν το χρυσό μετάλλιο. Διαλέξτε μια μεγάλη ποικιλία από κόλπα και φροντίστε να τα συνδυάσετε με δύο-τρεις δύσκολες

μανούβρες. Μην προσπαθήσετε να κάνετε όλα τα κόλπα μαζί. Αν πέσετε, θα έχετε πολύ λίγο χρόνο για να κάνετε το επόμενο άλμα.

εκτελέσετε μια αρκετά δύσκολη σειρά φιγούρων και, κυρίως, να τις πραγματοποιήσετε σωστά. Αν καταφέρετε να ολοκληρώσετε το πρόγραμμά σας χωρίς να πέσετε, τότε σίγουρα θα πάρετε μετάλλιο, ενώ είναι θέμα των κριτών το αν αξίζετε το χρυσό.

## Το Μυστικό για το Χρυσό

Για να κερδίσετε το χρυσό μετάλλιο σε αυτό το αγώνισμα, θα πρέπει να



"Ευχαριστώ, ευχαριστώ. Είμαι ο βασιλιάς του κόσμου! Θα ήθελα να ευχαριστήσω τη μητέρα μου, τον αγέννητη μου, τον κομμωτή μου..."

**1/B - BASIC AIR**  
↑ AA

**2/F - BASIC AIR**  
← AB

**3/B - MUTE AIR GRAB**  
→ ← B

**4/F - MUTE AIR GRAB**  
↑ ↓ A ←

**5/B - TWEAK AIR**  
↑ ↑ A →

**6/B - INDY GRAB AIR**  
← A → AB

**7/F - INDY GRAB AIR**  
↑ AA ↓ B

**8/B - TAIL GRAB AIR**  
↑ B ← B →

**9/F - TAIL GRAB AIR**  
← → A ↑ ↑

**10/B - INDY TO MUTE GRAB**  
↑ A ← A →

**11/F - INDY TO MUTE GRAB**  
← A → BB

**12/F - ALLEY OOP**  
QB A ↑

**13 - ALLEY OOP**  
BQB ← →

**14 - 540 SPIN**  
AQB B B B

**15 - 720 SPIN**  
BQB ← →

**16 - MCTWIST**  
↑ QAA →

**17 - CRIPPLER**  
→ AQA

**18 - ELGARIO**  
↑ ↓ QAA

**19 - ALLEY MCTWIST**  
↓ ↓ Q ↑ ↑

**20 - MCTWIST TAIL**  
ABQB B B

**21 - 1080 SPIN**  
↑ QAA QAA

**22 - 3D CRIPPLER DOUBLE HAND GRAB**  
← QB ← A → B



# SNOWBOARDING GIANT SLALOM

Είναι ένας αγώνας με το χρόνο σε μια απότομη πλαγιά. Κάνετε ζγκ-ζαγκ κατεβαίνοντας την πλαγιά και μείνετε σκυφτοί όσο περισσότερο μπορείτε. Φροντίστε να μείνετε δεξιά από τα μπλε σήματα και αριστερά από τα κόκκινα. Αν παραλείψετε κάποιο από αυτά, τότε θα

αποκλειστείτε από τον αγώνα. Η συγκεκριμένη πίστα έχει μερικά γρήγορα σημεία και ένα-δύο αργά. Να ξέρετε ότι πολλές φορές ίσως υπάρξει κάποιος λόφος που θα σας εμποδίζει να δείτε τη συνέχεια της διαδρομής. Προσπαθήστε να μάθετε απέξω αυτά τα δύσκολα σημεία και θα δείτε να βελτιώνονται σημαντικά οι χρόνοι σας.

πάλι μείνετε σκυφτοί, τότε θα έχετε αρκετά μεγαλύτερη ταχύτητα. Μην κάνετε πολλές στροφές και φροντίστε να περάσετε από όλες τις πύλες-σήματα. Αν μπορείτε να ολοκληρώσετε τη διαδρομή χωρίς να πέσετε, τότε έχετε αρκετές πιθανότητες να αποκτήσετε ένα χρυσό αναμνηστικό.

## Το Μυστικό για το Χρυσό

Είναι ένα δύσκολο αγώνισμα για να κερδίσετε χρυσό μετάλλιο. Προσπαθήστε να μείνετε όσο γίνεται πιο κοντά στις πύλες-σήματα, αλλά μη χτυπήσετε πάνω τους, γιατί θα πέσετε. Αν



Οι σημαίες σας δείχνουν από πού θα πρέπει να τις προσπεράσετε.



# SPEED SKATING 500/1500M



JIM KENSINGTON CHALLENGED JOE SLOANE TO A RACE - JIM'S HARE THEO AGAINST JOE'S TORTOISE TEDDY. JIM LOST, BECAUSE SLOANE'S TEDDY WINS THE RACE. BADABING, BADABOOM!

Αυτό το αγώνισμα είναι ένας ανταγωνισμός για το ποιος θα φτάσει πρώτος στον τερματισμό. Έχετε δύο προσπάθειες για τα 500 μέτρα και μόνο μία για τα 1.500 μ. Πατώντας εναλλάξ το "L" και το "R" ελέγχετε την ταχύτητα του αθλητή σας. Στην αρχή πατήστε τα σχετικά γρήγορα ώστε να ξεκινήσετε. Προσπαθήστε να πιάσετε κάποιο ρυθμό και να μην κουράσετε τον αθλητή σας από τον πρώτο κίολας γύρο. Να ελέγχετε επίσης τα επίπεδα της αντοχής σας, αφού αυτά θα πέφτουν καθώς θα εξελίσσεται ο αγώνας. Αν η αντοχή σας φτάσει το μηδέν, δεν θα μπορείτε να συνεχίσετε τον αγώνα.

σας. Θα χρειαστεί να αποκτήσετε ρυθμό, ειδικά αν θα κουραστείτε αρκετά γρήγορα. Αν παρατηρήσετε ότι εξαντλείται η αντοχή σας, ελαττώστε το ρυθμό με τον οποίο πατάτε τα πλήκτρα "L" και "R". Η εξάσκηση πάντα βελτιώνει και θα δείτε ότι θα καλυτερεύσει και η ταχύτητά σας. Να θυμάστε ότι το να πατάτε γρήγορα τα πλήκτρα δεν σημαίνει ότι θα κερδίσετε, ενώ ένας αργός αλλά σταθερός ρυθμός θα σας οδηγήσει ευκολότερα στο χρυσό μετάλλιο.

## Το Μυστικό για το Χρυσό

Για να κερδίσετε μετάλλιο σε οποιονδήποτε από τους δύο αγώνες, θα πρέπει να διατηρήσετε σε υψηλά επίπεδα την αντοχή





play the game

World Cup 98

# WORLD CUP

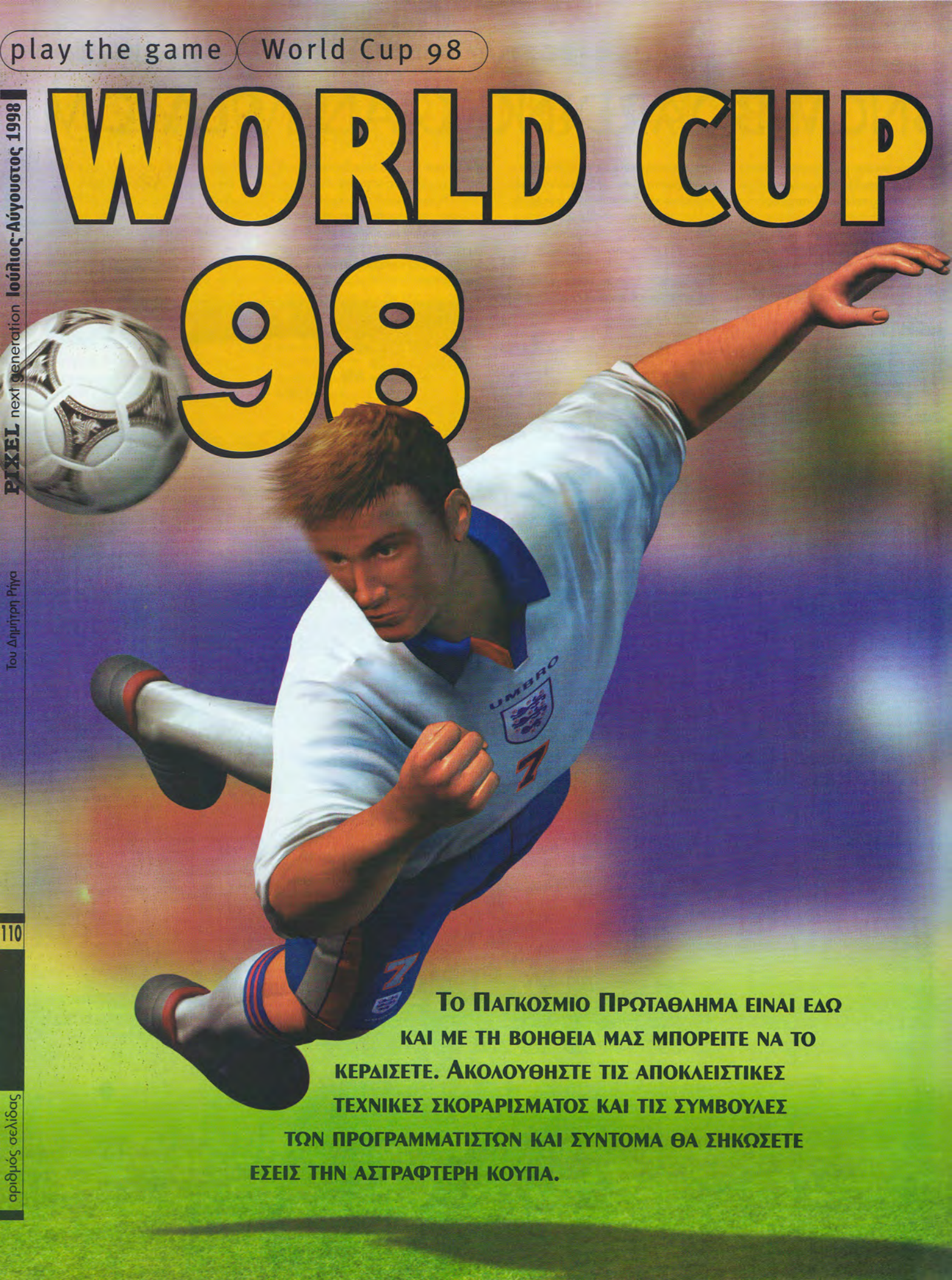
# 98

PIXEL next generation Ιούλιος-Αύγουστος 1998

Του Δημήτρη Ρήγα

110

αριθμός σελίδας



**ΤΟ ΠΑΓΚΟΣΜΙΟ ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑ ΕΙΝΑΙ ΕΔΩ  
ΚΑΙ ΜΕ ΤΗ ΒΟΗΘΕΙΑ ΜΑΣ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΤΟ  
ΚΕΡΔΙΣΕΤΕ. ΑΚΟΛΟΥΘΗΣΤΕ ΤΙΣ ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΕΣ  
ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΣΚΟΡΑΡΙΣΜΑΤΟΣ ΚΑΙ ΤΙΣ ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ  
ΤΩΝ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΩΝ ΚΑΙ ΣΥΝΤΟΜΑ ΘΑ ΣΗΚΩΣΕΤΕ  
ΕΣΕΙΣ ΤΗΝ ΑΣΤΡΑΦΤΕΡΗ ΚΟΥΠΑ.**



**ΚΟΡΥΦΑΙΕΣ ΤΑΚΤΙΚΕΣ**



**ΣΥΣΤΗΜΑ IGM**

Ενα εντυπωσιακό βοήθημα τακτικής στο World Cup '98 είναι το σύστημα IGM. Αυτό σας επιτρέπει να αλλάξετε γρήγορα τακτικές κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Για να τα καταφέρετε όσο το δυνατό καλύτερα, ηγηναίεστε στο Team Management πριν από τον αγώνα και αλλάξετε τους τρεις IGM σχηματισμούς με τους ακόλουθους:

- IGM1:** 4-4-2 σύστημα. Ισορροπημένο
- IGM2:** 3-3-4 σύστημα με επιθετικούς προσανατολισμούς.
- IGM3:** 5-3-2 σύστημα. Αμυντικογενές.

Θα αρχίσετε το παιχνίδι σας με τον ουδέτερο IGM1 σχηματισμό. Αν χρειαστείτε περισσότερους παίκτες μπροστά για να υποστηρίξουν μια επίθεση, αλλάξτε (πατώντας το Select) στο επιθετικό IGM2. Αντίθετα, αν βρίσκεστε υπό πολιορκία στη δική σας περιοχή, φέρτε περισσότερους παίκτες πίσω αλλάζοντας σε αμυντικό IGM3 σύστημα.

**ΕΙΔΙΚΕΣ ΤΑΚΤΙΚΕΣ**

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού μπορείτε να ενεργοποιήσετε μία από τις τέσσερις ειδικές τακτικές: δύο ενώ επιτίθεστε και άλλες δύο όταν αμύνεστε.

**Ανάπτυξη από τα πλάγια:** Αν έχετε πρόβλημα να αναπτυχθείτε πάνω από τη μέση του γηπέδου, αυτό

ίσως βοηθήσει. Κρατήστε πατημένα τα L2+R2 και πατήστε ▲ για να κάνετε έναν παίκτη σας (φαίνεται από έναν ειδικό δείκτη) να αναπτυχθεί από τα πλάγια. Κινηθείτε προς την αντίθετη μεριά για να τραβήξετε προς το μέρος σας τους αντιπάλους και πατήστε το R1 για να κάνετε μια προωθημένη μπαλιά προς τον επιθετικό σας. Αυτός θα έχει αρκετό χώρο για να κινηθεί και να κάνει μια καλή σέντρα.

**Στην πλάτη της άμυνας:** Ενας καλός τρόπος να φέρετε έναν παίκτη σας πίσω από την άμυνα. Κρατήστε

πατημένα τα L2+R2 και πατήστε το ✖ για να πείτε σε έναν από τους συμπαίκτες σας (φαίνεται με ένα ειδικό δείκτη) να τρέξει διαγώνια πίσω από την άμυνα. Πατήστε το R1 για μια μπαλιά στον κενό χώρο προτού βγει οφσάιντ (χρησιμοποιήστε το ραντάρ για να το κάνετε την κατάλληλη στιγμή).

**Αμυντική πίεση:** Αν ο αντίπαλός σας χασομερά στη δική του περιοχή,

αυτό θα τον αναγκάσει να κινηθεί γρηγορότερα και θα σας επιτρέψει να διεκδικήσετε την μπάλα. Κρατήστε πατημένα τα L2 + R2 και πατήστε το ● για να κάνετε τους κυνηγούς σας να πείσουν αυτόν που έχει την μπάλα, ώστε να κάνει λάθος. Ωστόσο μη χρησιμοποιείτε αυτή τη τακτική πολύ συχνά, αλλιώς σύντομα οι κυνηγοί σας θα κουραστούν.

**Τεχνητό οφσάιντ:** Αυτός είναι ένας τρόπος να αποτρέψετε τον αντίπαλό σας να κάνει επικίνδυνες μακρινές

μπαλιές στους κυνηγούς του. Όταν καταλάβετε ότι πρόκειται να πασάρει μπροστά, κρατήστε πατημένα τα L2 + R2 και πατήστε ■ για να κάνετε τους αμυντικούς σας να προχωρήσουν μπροστά (Αν πάνε όλα καλά), οι αντίπαλοι δε κυνηγοί θα βγουν οφσάιντ.

**ΩΡΑ ΓΙΑ ΠΡΟΠΟΝΗΣΗ**

**ΓΕΝΙΚΕΣ ΟΔΗΓΙΕΣ**

- Σημειώστε ότι μπορείτε να αλλάξετε τον τρόπο στόχευσης στα κόρνερ και τα ελεύθερα σουτ πατώντας το κουμπί R1 (για να στοχεύσετε σε ένα παίκτη ή στον κενό χώρο). Αυτό συνήθως είναι ευκολότερο από το να χρησιμοποιείτε το βέλος.
- Μην παραχρησιμοποιείτε το κουμπί τρέξιματος για έναν παίκτη συνέχεια. Αν το παρακάνετε, θα τον ξεθεώσετε πριν από την ώρα του.
- Ελέγξτε τα επίπεδα κόπωσης των παικτών σας στο μίχρονο και αντικαταστήστε όποιον είναι πολύ κουρασμένος.
- Αν θέλετε οι συμπαίκτες σας που ελέγχονται από τη CPU να κάνουν περισσότερα τάκλιν, αυξήστε την επιθετικότητά τους.
- Αν ένας από τους παίκτες σας τραυματιστεί, αντικαταστήστε τον όσο το δυνατόν γρηγορότερα, αν χρειαστεί κλωτσήστε την μπάλα έξω από το γήπεδο.
- Τα κίτρινα βέλη δείχνουν τους παίκτες που δεν φαίνονται στην οδόνη και είναι διαθέσιμοι για πάσες, γι' αυτό να τους έχετε υπόψη σας. Αν ένας αμυντικός σας αποβληθεί, μην ξεχάσετε να αναπληρώσετε το κενό αλλάζοντας κάποιον άλλο παίκτη στη θέση του.

**CROSSING**

Αν είστε εραστής του βρετανικού ποδοσφαίρου, θα πρέπει να μάθετε να κάνετε καλές σέντρες. Όταν φτάσετε σε πρόσφορο μέρος, πατήστε το ■ και βάλτε, προαιρετικά, φάλτσο. Αν έχετε ενεργοποιημένη την επιλογή "automatic crosses", τα πράγματα θα γίνουν λίγο ευκολότερα.

**ΚΕΦΑΛΙΕΣ**

Αυτή είναι μια τεχνική που μπορείτε να μάθετε εύκολα. Ενώ η μπάλα είναι στον αέρα, κρατήστε πατημένα ένα από τα τρία πλήκτρα: ● για δυνατές κεφαλιές, ■ για γυριστές και ✖ για κεφαλές-πάσες. Χρησιμοποιήστε το D-pad για να κατευθύνετε την μπάλα. Αν είστε κοντά σε αντιπάλους, αφήστε το κουμπί μόλις η μπάλα πλησιάσει τον παίκτη σας για να πάρετε πρώτοι την κεφαλιά.

**ΒΟΛΕ**

Πρόκειται για μια δύσκολη τεχνική, έτσι χρησιμοποιήστε το training mode για να εξασκηθείτε. Μόλις η μπάλα βρεθεί στον αέρα πατήστε ●, μετά γρήγορα πατήστε ξανά ● και κρατήστε το πατημένο. Αφήστε το κουμπί μόλις η μπάλα πέσει προς τα πόδια του παίκτη σας για να γίνει την κατάλληλη στιγμή το βολέ. Αν πάει πίσω, θα προσπαθήσει ένα ψαλιδάκι. Αν αντί για ● πατήσετε ■ ή ✖, θα κάνετε ψηλά βολέ ή βολέ-πάσες.

**ΠΑΣΕΣ**

Ο καλύτερος τρόπος για να ξεγελάσετε τους αντιπάλους και να διατηρήσετε την κατοχή της μπάλας είναι οι γρήγορες πάσες. Πατήστε ✖ προτού η μπάλα φτάσει στον αποδέκτη της και αυτός θα την επιστρέψει αμέσως μόλις φτάσει στα πόδια του.



Για να διαπεράσετε την άμυνα, μπορείτε να δοκιμάσετε το εξής: Κρατήστε πατημένα τα L2 + R2 και πατήστε το R1 για να πασάρτε την μπάλα σε έναν παίκτη. Τρέξτε μπροστά με αυτόν που έκανε την μπάλα και μετά ξαναπατήστε το R1 για να σας δώσει ο ελεγχόμενος από την κονσόλα την μπάλα.

Ενας άλλος τρόπος να ξεμαρκαριστείτε είναι ο εξής: Ενώ κρατάτε τα L2 + R2 πατημένα, πατήστε το L1 για να πάρετε τον έλεγχο ενός συμπαίκτη σας. Τοποθετήστε τον σε κενό χώρο, μετά πατήστε R1 ή X για να του δώσετε πάσα.

**ΜΕ ΤΗ ΜΙΑ**

Όπως γίνεται και στις πάσες, μπορείτε, πατώντας ένα πλήκτρο προτού η μπάλα φτάσει σε έναν παίκτη σας, να τον κάνετε να εκτελέσει διάφορες κινήσεις αμέσως μόλις την πάρει:

- ..... ψηλοκρεμαστή μπαλιά δύο φορές
- ..... "σκαφή" μπαλιά R1 ..... προωθημένη μπαλιά
- ..... σουτ δύο φορές
- ..... "σκαφτό" σουτ

**ΞΕΓΕΛΑΣΤΕ ΤΟΝ ΤΕΡΜΑΤΟΦΥΛΑΚΑ**

- Χρησιμοποιήστε τη φορά του τερματοφύλακα εναντίον του. Παρακολουθήστε τη θέση του και την κατεύθυνσή του και σηματοδότηστε το σουτ σας προς την αντίθετη πλευρά.
- Τρέξτε, διασχίζοντας τη μικρή περιοχή, για να πετύχετε τον τερματοφύλακα εκτός θέσης και πατώντας ● να βάλετε γκολ στη γωνία που είναι ακάλυπτη.
- Τα σουτ με τη μία είναι ένας άλλος καλός τρόπος για να πετύχετε τον τερματοφύλακα εκτός θέσης, συγκεκριμένα ύστερα από μια πλάγια πάσα.
- Χρησιμοποιήστε φάλτσο για να δυσκολέψετε τον τερματοφύλακα.

**ΑΜΥΝΑ**

- Συχνά είναι καλύτερο να είστε υπομονετικοί και να μην κουράζετε τους παίκτες με συνεχή τάκλιν.
- Χρησιμοποιήστε απλές προβολές και όχι τάκλιν



**tips**

**ΟΔΗΓΙΕΣ ΓΙΑ ΝΑ ΞΕΡΕΤΕ ΠΟΥ ΒΑΔΙΖΕΤΕ**

Θέλετε να οδηγήσετε τη Αγγλία ή τη Σκωτία στη δόξα του Παγκόσμιου Κυπέλλου (δυστυχώς, Ελλάδα δεν υπάρχει); Πρώτα θα πρέπει να περάσετε τον πρώτο γύρο τειλιώνοντας τουλάχιστον δεύτερος στον όμιλό σας. Δείτε τι πρόκειται να αντιμετωπίσετε.

**ΑΓΓΛΙΑ**

**Τοναίσι:** Ο τερματοφύλακός τους δεν είναι και τόσο σταθερός, γι' αυτό κάνετε αρκετά σουτ. Βομβαρδίστε την εστία τους και θα σκοραρείτε κάμποσες φορές. Οι αντίπαλοι επιθετικοί δεν είναι και τόσο καλοί, γι' αυτό μην παίρνετε υπερβολικές προφυλάξεις καθώς πρέπει σποωδότηστε να νικήσετε σε αυτό το παιχνίδι.



**Ρουμανία:** Είναι πολύ σκληρότεροι αντίπαλοι, γι' αυτό παίξετε προσεκτικά. Είναι επικίνδυνοι στα ελεύθερα σουτ κοντά στην περιοχή, γι' αυτό αποφυγείτε τα άσκοπα τάκλιν. Ίσως θα θέλατε να βάψετε κάποιον να μαρκάρει από κοντά τον επικίνδυνο Moldovan.



**Κορδοβία:** Τεχνική ομάδα με καλούς κυνηγούς. Μπορείτε ίσως να βάψετε κάποιον να μαρκάρει τον Volderrama, με τα περίεργα μαπλιά, για να σταματήσει το επικίνδυνο παιχνίδι του.

**ΣΚΩΤΙΑ**

**Βραζιλία:** Προβλήματα. Φέρτε αρκετούς παίκτες πίσω για να κρατήσετε τους καταπιηκτικούς Βραζιλιάνους κυνηγούς σε απόσταση και ίσως κάποιον να μαρκάρει τον Ronaldo. Μην το παρακάνετε με τα τάκλιν γιατί συνήθως τα αποφεύγουν, ενώ κινδυνεύετε να αντικρίσετε και την κόκκινη κάρτα.



**Νορβηγία:** Έχουν καθαρά αμυντικό σχήμα και είναι καλά οργανωμένοι, γι' αυτό θα σας προξενήσουν αρκετή ζημιά. **Μαρόκο:** Μία από τις καλύτερες αφρικανικές ομάδες που δεν πρέπει να υποτιμηθεί. Συγκεκριμένα προσέξτε τον επιθετικό κυνηγό τους, τον Bassir. Ωστόσο ίσως χρειαστείτε και τους τρεις πόντους της νίκης, για να προκριθείτε, γι' αυτό μην είστε υπερβολικά συγκεντρωμένοι.





Το τάκλιν δεν είναι πάντα η καλύτερη δυνατή λύση.



Αν δεν μπορείτε να σκοράρετε από το σημείο του πέναλτι, δεν υπάρχει ελπίδα για εσάς!



Το στριφογύρισμα 360° είναι καλό για να ξεπερνάτε τους αμυντικούς.



Αυτή είναι άλλη μια εύκολη στην εφαρμογή και αποτελεσματική κίνηση.

μέσα στην περιοχή, για να αποφύγετε άσκοπα πέναλτι.  
● Χρησιμοποιήστε το εσκεμμένο φάουλ (L1) μόνο σε επείγουσες περιπτώσεις.

**ΠΕΝΑΛΤΙ**

Για να σιγουρευτείτε ότι δεν θα αστοχήσετε ποτέ, πατήστε ένα πλήκτρο κατεύθυνσης και το ● μαζί και κρατήστε τα πατημένα μέχρι η μπάλα να καταλήξει στα δίχτυα. Μπορείτε να της δώσετε μεγάλο φάλτσο μόνο αφήνοντας και τα δύο πλήκτρα ή το D-pad. Μια καλή τεχνική για να πιάσετε τα πέναλτι της CPU είναι να χτυπήσετε ελαφρά το D-pad προς τη μια κατεύθυνση, όταν γίνεται η εκτέλεση του πέναλτι, και μετά να πέσετε στην αντίθετη πλευρά. Αυτή η μικρή προσοποίηση συνήθως παρακινεί τον αντίπαλό σας να σουτάρει προς την πλευρά όπου τελικά θα πέσετε.

**ΕΠΙΔΕΞΙΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ**

Για να περάσετε την άμυνα συνήθως χρειάζεται κάποι παραπάνω πέρα από το γρήγορο ρυθμό. Υπάρχουν ορισμένες ειδικές τεχνικές κινήσεις για να μηρδέψετε τον αντίπαλο.

**Στροφή 360°:** Για να κάνετε την περιστροφή αυτή κρατήστε πατημένο το R2 και πατήστε ●. Είναι καλό για να ντριπλάρετε τους αμυντικούς.



R2 + ■. Μια άλλη παρόμοια κίνηση επιτυγχάνεται με L2 + ■.

**Ντριπλά με τακουνάκι από πάνω(!):** Για να στριφογυρίσετε και να περάσετε την μπάλα πάνω από το κεφάλι του αντιπάλου, πατήστε



ή R2. Αυτή η κίνηση είναι καλή για να αποφύγετε τα τάκλιν.



**Πλήδημα:** Εναλλακτικά, για να ηδηήξετε πάνω από ένα τάκλιν απλώς πατήστε L1. Προσέξτε, όμως, γιατί το ίδιο πλήκτρο κάνει εσκεμμένο φάουλ. Αν λοιπόν χάσετε την μπάλα, μπορεί να χτυπήσετε τον αντίπαλο και να αποβηθείτε!

**Ντριπλά με τακουνάκι:** Πατήστε το L2 + R1 για να κάνετε αυτό το αριστοτεχνικό κολπάκι. Τον φάγατε τον Ronaldo.

**Διπλή προσοποίηση:** Πατώντας τα R2+R1 μαζί θα κάνετε μια διπλή προσοποίηση με την μπάλα, που κατά πάσα πιθανότητα θα χαζέψει τους αμυντικούς.  
**Βουτιά:** Χμμ... πού πήγε το fair-play; Τέλος πάντων, πατώντας τα L2+L1 θα κάνετε μια βουτιά που μπορεί να ξεγελάσει το διαιτητή και να δώσει φάουλ ή και πέναλτι (ξέρετε, όπως ο Γ.Χ. Γεωργιάδης). Πάντως είναι δύσκολη κίνηση.



**ΦΙΓΟΥΡΕΣ**

Αν κατέχετε σε πολύ καλό βαθμό το παιχνίδι, μπορείτε να δοκιμάσετε μερικές προχωρημένες τεχνικές για να κάνετε και τη φιγούρα σας.

**Κεφαλιά ύστερα από τακουνάκι:** Πατήστε το L2 + ■ για να σηκώσετε την μπάλα με τακουνάκι και μετά κρατήστε πατημένο το ●.



**Βολέ ύστερα από τακουνάκι:** Πατήστε το L2 + ■ για να σηκώσετε την μπάλα με τακουνάκι και μετά πατήστε

δύο φορές (γρήγορα) το ●. Είναι δύσκολο να το κάνετε, αλλά πολύ εντυπωσιακό.

**Πλασάρισμα πάνω από τον τερματοφύλακα:** Αν φτάσετε σε ένα τετ-α-τετ με τον τερματοφύλακα, μπορείτε να πατήσετε τα L2/R2+■ για να περάσετε την μπάλα από πάνω του.

**"Κρέμασμα" του τερματοφύλακα:** Πατήστε δύο φορές το ■ για να πλασάρετε από πάνω τον τερματοφύλακα. Για κάποι πολύ εντυπωσιακό, μπορείτε να το δοκιμάσετε από μακριά.

**Πηδηματάκι πάνω από τον τερματοφύλακα:** Αν βρεθείτε μπροστά στον τερματοφύλακα και πατήσετε το L1 τη στιγμή που αυτός βουτά στα πόδια σας για να πάρει την μπάλα, θα κάνετε ένα ηδηηματάκι και θα τον αποφύγετε.

**Επέλαση του τερματοφύλακα:** Όταν ο τερματοφύλακας κρατά την μπάλα, πατήστε το ▲ για να την αφήσει κάτω και ξεκινήσει μια εντυπωσιακή επέλαση. Ενοείσαι ότι αν χάσετε την μπάλα, το τέρμα σας θα είναι ακάλυπτο!

**ΤΑ ΚΛΑΣΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΟΥ ΠΑΓΚΟΣΜΙΟΥ ΚΥΠΕΛΛΟΥ**

Για να ενεργοποιήσετε την επιλογή αυτή, πρέπει να κερδίσετε το Παγκόσμιο Κύπελλο με οποιαδήποτε ομάδα. Ετσι, θα μπορείτε να παίξετε τον πρώτο τελικό του Παγκόσμιου Κυπέλλου με τις κλασικές εμφανίσεις, τις μπάλες παλιού στιλ και τα σχόλια του Kenneth Wolstenholme. Κερδίστε αυτόν τον αγώνα για να παίξετε τον επόμενο κλασικό τελικό και επαναλάβετε τη διαδικασία για να παίξετε και τους υπόλοιπους.



**1930: ΟΥΡΟΥΓΟΥΑΝ 4 - ΑΡΓΕΝΤΙΝΗ 2**

Δώστε βάση στα πολύ επιθετικά συστήματα των δύο ομάδων. Άλλες εποχές... Γι' αυτό και υπήρχαν τόσα γκολ εκείνες τις μέρες. Με μόνο δύο ακραίους αμυντικούς οι άμυνες είναι μπάτε σκύλοι αλάστε.



**1938: ΙΤΑΛΙΑ 4 - ΟΥΓΓΑΡΙΑ 2**

Άλλος ένας αγώνας βασισμένος στο επιθετικό παιχνίδι. Αν ανησυχείτε σχετικά με την

ανύπαρκτη άμυνά σας, πάντα μπορείτε να επιλέξετε έναν πιο αμυντικό σχηματισμό με τη βοήθεια του IGM.

**1950: ΟΥΡΟΥΓΟΥΑΝ 2 - ΒΡΑΖΙΛΙΑ 1**

Το αποτέλεσμα αυτού του αγώνα ήταν η αιτία για ομαδικές αυτοκτονίες Βραζιλιάνων! Για μια ακόμη φορά και οι δύο ομάδες χρησιμοποιούν τον παραδοσιακό επιθετικό συνδυασμό 2-3-5. Με μακρινές μπαλιές στους κυνηγούς είναι βέβαιο ότι κάποια στιγμή θα ξεφύγουν για να βρεθούν ένας προς ένας με τον τερματοφύλακα.

**1954: Δ. ΓΕΡΜΑΝΙΑ 3 - ΟΥΓΓΑΡΙΑ 2**

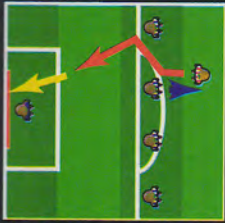
Αυτή η ήττα της Ουγγαρίας ήταν μια μεγάλη ιστορική αδικία. Οι δύο ομάδες παίζουν με σύστημα 3-2-5, που





**ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΣΚΟΡΑΡΙΣΜΑΤΟΣ**

**1. Solo τρέξιμο:** Ο πιο στοιχειώδης τρόπος για γκολ είναι να περάσετε με ντρίπλινγκ την άμυνα, συνήθως χρησιμοποιώντας κάποια ειδική κίνηση όπως το πλάγιο βήμα ή τη στροφή 360 μοιρών και μετά να πλασάρετε τον τερματοφύλακα. Όταν αντιμετωπίζετε



καλύτερους τερματοφύλακες, ίσως χρειαστεί να κάνετε πλάγιο βήμα ή να τρέξετε κατά μήκος της εστίας και να σουτάρτε στη γωνία.

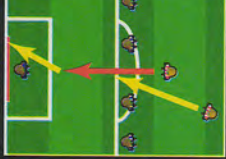
**2. Σέντρα και κεφαλιά:** Συγχρονιστείτε και κατευθύνετε μια δυνατή κεφαλιά στο τέρμα. Ορισμένες φορές οι



διαγώνιες κεφαλές είναι πιο αποτελεσματικές.

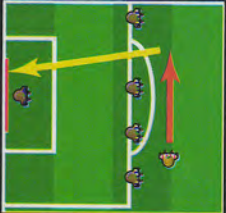
**3. Πάσα στον κενό χώρο:**

Χρησιμοποιήστε αυτή τη μπαλιά για να δώσετε την μπάλα σε έναν παίκτη που προωθείται. Κοιτάξτε το παντάρ για να δείτε πότε είναι η κατάλληλη στιγμή: Αν είναι πολύ νωρίς, δεν θα έχει προωθηθεί αρκετά, αν είναι πολύ αργά,



θα βγει οφθαίτι. Μετά σουτάρτε ως συνήθως από κοντά.

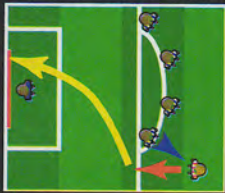
**4. Ευθύ σουτ:** Αρχίστε να τρέχετε περίπου από την κορυφή της μεγάλης περιοχής για να πετύχετε τον τερματοφύλακα εκτός θέσης και γρήγορα εξαπολύστε ένα σουτ προς το



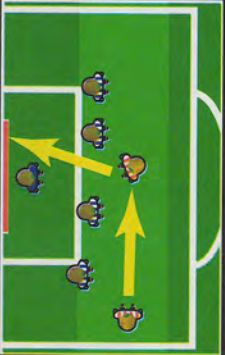
τέρμα προτού ο τερματοφύλακας προλάβει να αντιδράσει.

**5. Διαγώνια σουτ:** Αυτός είναι ο καλύτερος τρόπος για να νικήσετε τον τερματοφύλακα από απόσταση.

Πλησιάζοντας τη περιοχή τρέξτε διαγώνια προς το απέναντι δοκάρι και κάνετε το σουτ σας με φάτσο προς το τέρμα.



**6. Πάσα και σουτ.** Κινούμενοι πηγαίως στη μεγάλη περιοχή κάνετε μια πάσα παράλληλη προς το τέρμα και σουτάρτε εν κινήσει.



**7. Ελεύθερο σουτ:** Ενα φάουλ μόλις έξω από τη περιοχή είναι μια καλή ευκαιρία για γκολ. Σημαδέψτε λίγο έξω από το τέρμα και βάλτε φάτσο για να κατευθύνετε την μπάλα δίπλα στο δοκάρι. Κρατήστε πατημένο το κουμπί μέχρι το τέρμα να φτάσει ανάμεσα στο δοκάρι και τον τερματοφύλακα και ετοιμαστείτε για πανηγύρισμα.



**8. Ενα - Δύο:** Αυτό δεν είναι εύκολο να γίνει όπως σε άλλα ποδοσφαιρικά παιχνίδια και χρειάζεται αρκετή εξάσκηση. Αν το καταφέρετε και αποφυγείτε το οφθαίτι, τότε θα βρεθείτε σε ένα τετ-α-τετ με τον τερματοφύλακα.



**9. Κόρνερ:** Πατήστε το R1 για να κατευθύνετε έναν παίκτη και πηγαίνετε τον στη γωνία της μικρής περιοχής. Εκκελίστε το κόρνερ και κρατήστε πατημένο το \*K\* και τα \*U\*/\*D\* για να κάνετε μια γυριστή κεφαλιά παράλληλα με το τέρμα. Με μια κεφαλιά ψυράκι ή ένα βολεέ προωθήστε την μπάλα στα δίχτυα.



**10. Λόμπα:** Φέρτε την μπάλα προς τη μέση του γηπέδου, μετά πατήστε δύο φορές το κουμπί \*K\* για να περάσετε την μπάλα σε έναν προωθημένο παίκτη σας στην πλάτη της άμυνας με μια ψηλόκρεμαστή πάσα. Μετά κάνετε βολεέ ή κεφαλιά ή κοντρολάρετέ την ως συνήθως για να φτάσετε στο γκολ.



**ΑΣΤΕΙΛΑΚΙΑ...**  
ΣΥΜΒΟΥΛΗ ΓΙΑ ΤΗΝ ΨΥΧΙΚΗ ΣΑΣ ΙΣΟΡΡΟΠΙΑ  
Όταν το αναθεματισμένο τραγούδι "Tubthumping" σας τη δώσει στα νεύρα (μάλιστα την πρώτη φορά που θα το ακούσετε), πηγαίνετε στο sound option και κλείστε τη μουσική!



**ΤΟ ΠΗΡΑΜΕ ΤΟ ΚΥΝΗΛΑΟ!**  
Ναι, λοιπόν, ύστερα από αρκετούς κοπιαστικούς αγώνες, καταφέρατε να σηκώσετε το κυνέλιό που θα κοσμήσει την τροπαιούχη στο διοικητικό σας. Είναι καιρός να κάνετε και κανένα τηλεόρανο στο φίλο ή τη φίλη σας δίνοντας σημαία ζωής, αφού ξεκολλήσατε πια από την τηλεόραση, προτού αρχίσουν να σας ψάχνουν μέσω καμιάς "νυσστής" τηλεοπτικής εκπομπής...



δυσκολεύει τις μακρινές μπαλιές, αλλά δίνει αρκετό ελεύθερο χώρο στα εξτράμ.



**1966: ΑΓΓΛΙΑ 4 - Δ. ΓΕΡΜΑΝΙΑ 2**

Μερικοί άνθρωποι ακόμα δεν ξεπέρασαν αυτή την ήττα, ίσως γιατί το τρίτο γκολ της Αγγλίας (στην παράταση) ποτέ δεν

πέρασε τη γραμμή του τέρματος. Οι Γερμανοί ακόμα φωνάζουν.

**1970: ΒΡΑΖΙΛΙΑ 4 - ΙΤΑΛΙΑ 1**

Οι Βραζιλιάνοι είναι αυτοί που με τη τέχνη τους κατέληξαν ολόκληρο τον κόσμο του ποδοσφαίρου. Έχετε την ευκαιρία να ξαναζήσετε τη μαγεία με παίκτες όπως ο Pele, ο Jairzinho και ο Rivelino σε σχηματισμό 4-2-4.



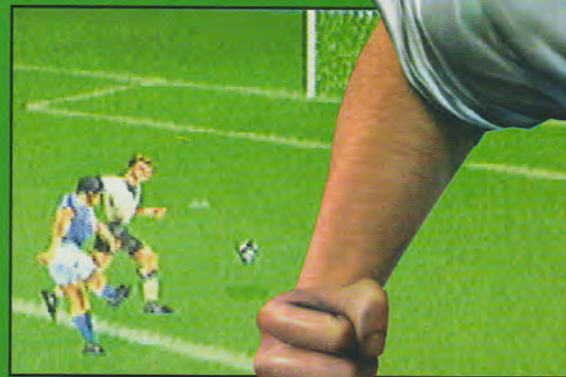
**1974: Δ. ΓΕΡΜΑΝΙΑ 2 - ΟΛΛΑΝΔΙΑ 1**

Ενα αποτέλεσμα που προκάλεσε έκκληση, με νίκη των Γερμανών του Beckenbauer εναντίον της ομάδας του Cruyff στο Munich. Μήπως θα θέλατε να

ξαναγράψετε ιστορία; Ο σχηματισμός εκείνης της εποχής ήταν 4-3-3 και μάλλον θα τα βρείτε λίγο σκούρα.

**1982: ΙΤΑΛΙΑ 3 - Δ. ΓΕΡΜΑΝΙΑ 1**

Ο Ραυλο Ροσσί ήταν ο σταρ της παράστασης που έδωσε η Ιταλία στον αξέχαστο τελικό της Μαδρίτης. Τα μοντέρνα αμυντικά συστήματα μπορεί να είναι πιο αφιχτά αλλά η παρουσία του Ροσσί και του Rummenigge σημαίνει ότι σίγουρα θα μπουκν αρκετά γκολ.





# PIXEL

## Next Generation

### ΟΜΗΡΟΥ PIXEL-ΙΑΔΑ

Πάνω στις Τροίες τα βουνά, στα πράσινα λιβάδια,  
μαζώχτηκαν οι ήρωες, μιλιούνια σαν κοπάδια.  
Ήταν εκεί η Lara Croft, του PSX η κόρη,  
ο Μάριο, η πριγκίπισσα και ο Leon με τα ζόμπι.  
Από τα πέρατα της Γης κατέφτασαν μιλιούνια  
οι ήρωες των κονσολών, θα ανοίξουνε ρουδούνια.

Τρέξτε μακριά κομπιούτερα (!), θα πέσει πολύ ξύλο,  
εσείς είσατε ικανοί να τρώτε μόνο μήλο (?).  
Εφτασαν οι Streetfighters, ήρθε και ο Σπαιντερμάνος,  
θα γίνει από την αρχή η μάχη της Αλαμάνος.  
Μαζεύτηκαν και θεατές, κοπήκαν και εισιτήρια,  
λες και έδειχνε ο ANTI ξανά τα Τσικλητήρια.

Πρώτη στη μάχη μπήκε η Croft, με τα μεγάλα  
μάτια,  
τη Λούλα αντιμετώπισε, καβάλα σε μαύρα άτια.  
Αλίμονο, Λουλίτσα μου, τι σου 'μελλε να  
πάθεις,  
του Billy Gates τα νέα Windows δεν  
πρόλαβες να μάθεις.  
Η μάχη φούντωνε γοργά κι έπεφτε πολύ ξύλο  
και η σωτηρία έφτασε από την τραγουδισμένη  
Πύλο.

Κατέφτασε ο υδραυλικός, ο τρομερός ο Μάριο,  
μέσα στη μάχη έμοιαζε ως Λύκος του Οντάριο.  
Το αίμα έρεε γοργά, μα μια ψυχή μονάχη,  
η πριγκίπessa του Νιντέντο, που έπασχε από στηθάγχη,  
σε μια σκηνή καθότανε και έκλαιγε συνέχεια,  
γιατί οι τροφές εσώθηκαν και ζούσε στην ανέχεια.

"Αυτά έχει ο πόλεμος" σκεφτόταν το μανούλι,  
"Βρε παιδιά, δώστε να φάω ακόμα και μαρούλι."  
Αλλά και στο αντίπερα στρατόπεδο των μισητών "πισάδων",  
σώθηκαν οι τροφές, ήπιανε και το νερό των λιγδιασμένων κάδων.

(συνεχίζεται)

Σημειώσεις του μεταφραστή:

(!): Ουσιαστικό (ο κομπιούτερος, του κομπιούτερου - τα κομπιούτερα, των κομπιούτερων.

(?): Apple computers, αμαθείς αναγνώστες.



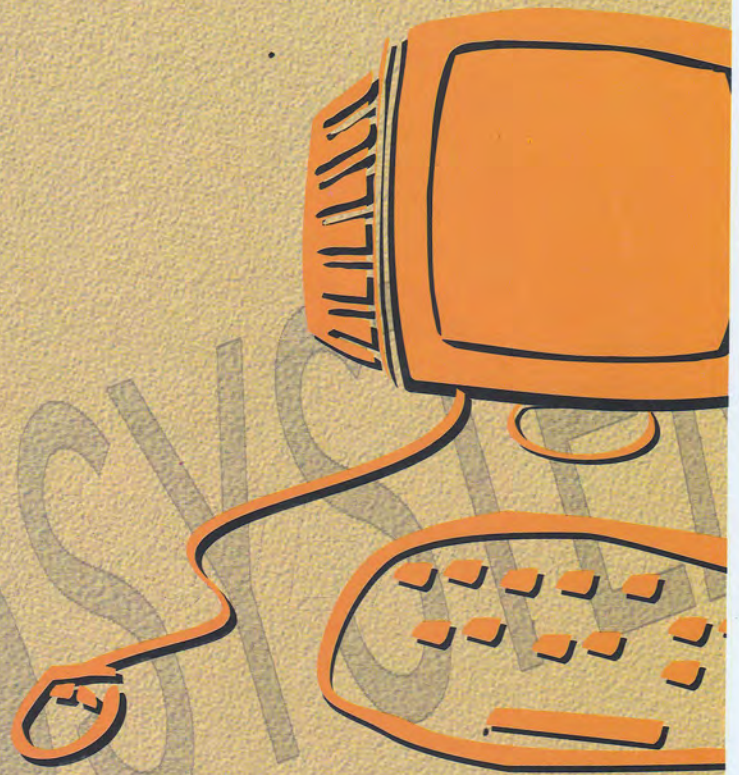


# INFOSYSTEM '98

## HI TECH

12η

Διεθνής Έκθεση Συστημάτων Πληροφορικής - Προϊόντων Ψηφής Τεχνολογίας



30/9 - 4/10 1998

Θ Ε Σ Σ Α Λ Ο Π Ι Κ Η  
ΔΙΕΘΝΕΣ ΕΚΘΕΣΙΑΚΟ ΚΕΝΤΡΟ ΗΕΛΕΧΡΟ

OLYMPIA  
EXPO CENTER

 **HELEXPO**

ΤΟ ΚΛΕΙΔΙ ΤΗΣ ΕΠΙΤΥΧΙΑΣ

ΕΠΙΣΗΜΟΣ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΣ ΔΙΕΘΝΩΝ ΕΚΘΕΣΕΩΝ, ΣΥΝΕΔΡΙΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΩΝ ΕΚΔΗΛΩΣΕΩΝ  
ΚΕΝΤΡΙΚΑ ΓΡΑΦΕΙΑ: ΕΓΝΑΤΙΑ 154, 546 36 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ, ΤΗΛ.: 031-291111, FAX: 031-229116,  
ΓΡΑΦΕΙΑ ΑΘΗΝΑΣ: ΛΕΩΦ. ΚΗΦΙΣΙΑΣ 4, 151 25 ΜΑΡΟΥΣΙ, ΤΗΛ.: 01-6834971-3, FAX: 01-6856002-3  
Internet Address: <http://www.helexpo.gr> -E-mail: [exhibitions@helexpo.gr](mailto:exhibitions@helexpo.gr)



# Κάντε enter στις επιθυμίες σας



Κάντε enter στα καταστήματα ONE WAY Technostores. Μπείτε στην Οικοτεχνολογία! Συγκεντρώνουν όλα όσα κάνουν τις τεχνολογικές επιθυμίες σας πραγματικότητα! Με υπεροχή στις τιμές, με φιλικά χρηματοδοτικά προγράμματα και άψογη εξυπηρέτηση.



**HOME COMPUTER:** Ελάτε σε επαφή με τη high society του Home Computing, με τους πλέον εξελιγμένους ηλεκτρονικούς υπολογιστές και όλα τα περιφερειακά.



**ΚΙΝΗΤΗ ΤΗΛΕΦΩΝΙΑ:** Συντονιστείτε με τη σύγχρονη αντίληψη επικοινωνίας, με τα πρωτοποριακά μοντέλα κινητών και αξεσουάρ.



**VIDEO GAMES:** Αποκτήστε τα πιο απογειωμένα παιχνίδια, τα πιο "διαβασμένα" CD-ROMS. Διασκεδάστε με τις πιο πρωτότυπες ιδέες.



**GADGETS:** Δημιουργήστε "περιβάλλον γραφείου" στο σπίτι. Επικοινωνήστε με ασύρματη τηλεφωνία και fax νέας τεχνολογίας. Διασκεδάστε μουσικά με συσκευές φορητού ήχου.



**SERVICE:** Απολαύστε την απόλυτη παροχή τεχνολογικής υποστήριξης κινητών και ηλεκτρονικών υπολογιστών.

**ONEWAY**  
TECHNOSTORES  
ΜΟΝΟΔΡΟΜΟΣ ΣΤΗΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ

ΓΡΑΜΜΗ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΠΕΛΑΤΩΝ: 271 0922

**ΔΙΕΥΘΥΝΣΕΙΣ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΩΝ:** ΑΘΗΝΑ: Στουρνάρα 16, Τηλ.: 330 4278-9, 330 4151. ΚΑΛΛΙΘΕΑ: Λασκαρίδου 112, Τηλ.: 956 5383, 956 5683, 956 8023. ΚΗΦΙΣΙΑ: Κασσάβητη 9, Τηλ.: 623 3254, 653 3270, 623 4077. ΚΥΨΕΛΗ: Φωκ. Νέγρη 9 & Αγαθουπόλεως 1, Τηλ.: 856 1366-7, 856 1866. ΧΑΛΑΝΔΡΙ: Βασ. Κωνίνου 39, Τηλ.: 680 0640-2. **ΜΕΣΑ ΣΤΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ ΚΩΤΣΟΒΟΛΟΣ:** ΚΟΥΡΥΔΑΛΛΟΣ: Ταξιαρχών 44, Τηλ.: 494 3538. **ΟΜΟΝΟΙΑ (MINION):** Γ' Σεπτεμβρίου 10, Τηλ.: 523 2690. **ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ:** Πελασγίας 16 & Θηβών, Τηλ.: 577 4505. **ΑΓ. ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ:** Μεσογείων 505, Τηλ.: 600 3146. **ΝΕΑ ΕΡΥΘΡΑΙΑ:** Χαρ. Τρικούτη 135, Τηλ.: 625 1118. **ΠΕΙΡΑΙΑΣ:** Ηο. Πολυτεχνείου 46 & Πλάτωνος 5, Τηλ.: 411 6101. **ΚΑΛΛΙΘΕΑ:** Ελ. Βενιζέλου 256, Τηλ.: 289 1000. **ΓΑΥΦΑΔΑ:** Λαζαράκη 11, Τηλ.: 289 1000. **ΚΕΝΤΡΙΚΑ ΓΡΑΦΕΙΑ:** 14ο χλμ. Αθηνών-Λαμίας, Τηλ.: 285 1351-6, FAX: 285 1357. **ΤΗΝ ΑΛΛΗ ΕΒΔΟΜΑΔΑ:** Στη Γλυφάδα.

**ΣΥΝΤΟΜΑ ΚΟΝΤΑ ΣΑΣ ΜΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ**