

**CONSOLE GAMES** 

# PIXEL

Next Generation

ΤΕΥΧΟΣ 137  
ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ  
1998  
ΔΡΧ. 1.000

**ΑΦΙΕΡΩΜΑ  
ΟΙ ΚΟΝΣΟΛΕΣ  
ΤΟΥ 1998**

**ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟ**

# GRAN TURISMO

Το πρώτο πλήρες  
review!

## REVIEWS

- YOSHI'S STORY
- BUSHIDO BLADE
- MASTERS OF TERAS KASI
- ONE
- CROC
- FIFA '98
- SNOWBOW KIDS
- TETRISPHERE
- STEEP SLOPE SLIDERS

## PREVIEWS

- RESIDENT EVIL 2
- FORSAKEN
- HOUSE OF DEAD
- DEAD OR ALIVE
- ALUNDRA
- SPAWN



**ΕΝΘΕΤΟ  
Η ΛΥΣΗ ΤΟΥ  
TOMB  
RAIDER II**

Σταματήστε το διάβασμα αυτή τη στιγμή!

Κόψτε τη σελίδα

& φέρτε τη στο

**GAMESWORLD**

*οι προσφορές μας  
δεν σταματάνε ποτέ*

**STOP**

(το μαγαζί που φέρνει τα πάνω κάτω  
στην Ηλεκτρονική Διασκέδαση)

**Δωρεάν εγγραφή μέλους**

**Εκατοντάδες παιχνίδια**

**Αντικαταβολές σε όλη την Ελλάδα**

**GAMESWORLD** Μικράς Ασίας 10, Γουδί, Τηλ.: 7783824



# COOL BOARDERS 2



**POWERLINE**

**PlayStation Power Line 090 232200\* CALL NOW**

Το PlayStation διατίθεται επίσημα από τη **SONY HELLAS A.E.E.**

\* Χρέωση κλήσης 184 δρχ./λεπτό πλέον Φ.Π.Α

Απαραίτητη η συγκατάθεση του προσώπου που πληρώνει το λογαριασμό τηλεφώνου.

Η γραμμή υποστηρίζεται από την **MEDIATEL**



TM



**62** Μία ξεχωριστή πινελιά στο χώρο των beat'em up. Δείτε γιατί...

PIXEL next generation Φεβρουάριος 1998



**ブシド**

**BUSHIDO BLADE™**

## ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

### 8 ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

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

### 12 CONSOLE NEWS

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

### 18 PRESHOTS

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

### 61 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.

### 110 HINTS & TIPS

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

### 114 PLAY THE GAME TOP GEAR RALLY

Δείτε πού σας παίρνει να το πατάτε και πού θέλει ηρεμία.

### 120 PLAY THE GAME MDK

Το δεύτερο μέρος του οδηγού για το απίστευτο MDK.

### 126 INTERNET CAFE

Επειδή δεν μπορείτε όλοι να έχετε πρόσβαση στον μαγικό κόσμο του Διαδικτύου, αναλαμβάνουμε να σας ξεναγήσουμε σε ενδιαφέροντα μέρη.

### 130 ALIEN LOOK

Μια διαφορετική ματιά στα γεγονότα.

αριθμός σ

# PIXEL

## Next Generation

ΤΕΥΧΟΣ 137 (ΠΕΡΙΟΔΟΣ Β', ΤΕΥΧΟΣ 4)

ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 1998



**30 GRAND TURISMO**  
Ο μόνος λόγος για να αποκτήσει κάποιος Playstation!



**92 FIFA '98**  
Άλλο ένα δημοφιλές παιχνίδι στα PCs περνά στο Saturn. Αξίζει, όμως;



**68 YOSHI'S STORY**  
Ο παλιόφιλος μας επιστρέφει. Το καινούριο παιχνίδι της "μαμάς" Nintendo έχει υπέρ και κατά.

### PREVIEWS

FORSAKEN.....	PSX.....	40
FIGHTER'S DESTINY.....	N64.....	44
SPAWN.....	PSX.....	47
DEAD OR ALIVE.....	SATURN.....	48
RESIDENT EVIL 2.....	PSX.....	50
QUAKE 64.....	N64.....	52
RASCAL.....	PSX.....	55
HOUSE OF THE DEAD.....	SATURN.....	56
ALUNDRA.....	PSX.....	58

### REVIEWS

GRAN TURISMO.....	PSX.....	30
BUSHIDO BLADE.....	PSX.....	62
YOSHI'S STORY.....	N64.....	68
MASTERS OF TERAS KASI.....	PSX.....	78
STEEP SLOPE SLIDERS.....	SATURN.....	82
POWER SOCCER 2.....	PSX.....	84
SNOWBOW KIDS.....	N64.....	86
ONE.....	PSX.....	90
FIFA '98.....	SATURN.....	92
TETRIS PLUS.....	PSX.....	94
TETRISPHERE.....	N64.....	96
MARVEL SUPER HEROES.....	PSX.....	98
CHAMELEON TWIST.....	N64.....	100
COURIER CRISIS.....	PSX.....	102
CROC.....	SATURN.....	103
STEEL REIGN.....	PSX.....	105
BEAST WARS.....	PSX.....	106
NBA LIVE '98.....	SATURN.....	107
JERSEY DEVIL.....	PSX.....	108

### ΘΕΜΑΤΑ

**ΟΙ ΚΟΝΣΟΛΕΣ ΤΟΥ 1998** .....24  
Δείτε συνοπτικά προς τα πού κατευθύνονται οι κονσόλες φέτος και τι μας επιφυλάσσουν οι "μεγάλοι".



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 Πατρικός  
 ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ: Αγάπη Λαλιώτη, ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING: Λουκία Τολιαδάρου, ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ: Βασίλης Γιακαμύζης  
 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  
 ΒΟΗΘΟΙ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ: Γιώργος Κουρκουτάς, Αγγελος Μεγρέμης, ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ: Νίκος Κοσμάτος, Νίκος Μελλάς, Μένης Μαλαξιάνακης, Παναγιώτης Μπερδένης, Σπύρος Παράσχος,  
 Λένα Φεγγου, ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Ελλη Κατσιγιαννάκη, ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΕΣ: PLAY, 64 Magazine, Powerstation  
 ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ: Ηρώ Σταμπούλου, ΔΙΟΡΘΩΣΗ: Φρόσω Ξιλή, Όλγα Τυμπακιανάκη, D.T.P./ΚΑΛΙΤΕΧΝΙΚΟ: Βασίλης Ευσταθίου, Μαρίνα Δουραλή, Κάτια Σααντα, Μαρία Γκλαβά  
 MARKETING: Άννα Γιαννικάκη, Βελουδένια Γιδοπούλου, ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: Γιώργος Δουίτης, ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ: Γιάννης Τζιφας  
 ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Γ. Λαζαρίδης, Ι. Κάργιαννης, Κ. Πασπαλιάρης, ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: Χρωμοανάλυση, ΕΚΤΥΠΩΣΗ: ΜΙΛΗΤΟΣ, ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: Καβαρδιας

# Console & computer Bazaar



## Ανοιξη 1998

Το πιο **ΜΕΓΑΛΟ**, **ΤΡΕΛΟ**, **ΑΠΙΘΑΝΟ**  
και **ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΟ** παζάρι τεχνολογίας

ΟΡΓΑΝΩΝΕΤΑΙ  
ΠΛΑΙΣΙΟ ΤΟΥ  
GRAND PRIX II

Sega

Nintendo

Sony Playstation

AMIGA

Καλά  
θα κάνε-  
τε να ξεκινή-  
σετε από αύριο  
να καταγράφετε τα  
πραγματάκια που έχετε  
στο δωμάτιό σας και σιγά-σιγά  
να πακετάρετε όσα, επιτέλους,  
πρέπει κάποια στιγμή να διαθέσετε για  
να δημιουργήσετε τον απαιτούμενο χώρο  
για τις καινούριες αγορές σας.

Console  
GAMES

ΚΟΝΣΟΛΕΣ

VIDEO  
GAMES

PCs

**ΕΡΧΕΤΑΙ ΤΟ CONSOLE & COMPUTER BAZAAR** για να  
κάνετε τις συναλλαγές σας σε ένα κλίμα ευφορίας, με  
ανθρώπους που ξέρουν τη γλώσσα σας και θα σας καταλά-  
βουν, βρε αδερφέ! Χμμμ!!! Γιατί όχι να βγάψετε μερικά από τα  
έξοδα για την αγορά της νέας κονσόλας σας και να επωφεληθείτε  
από τις αγορές-ευκαιρίες που θα κάνετε.

**ΕΙΣΟΔΟΣ ΕΛΕΥΘΕΡΗ** για όλους όσους ενδιαφέρονται για το ευγενές άθλημα της  
διάθεσης, ανταλλαγής ή αγοράς προϊόντων τεχνολογίας.

**Ε! Φυσικά, θα είστε εκεί την  
ημερομηνία που θα σας  
ανακοινώσουμε σύντομα...**

ΑΓΟΡΕΣ - ΠΩΛΗΣΕΙΣ - ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ - ΚΑΙΝΟΥΡΙΑ - ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ - ΕΥΚΑΙΡΙΕΣ

ΟΡΓΑΝΩΣΗ

PCmaster

PIXEL  
Next Generation

# RIXXE!

## Next Generation

Οι κακές γλώσσες που ισχυρίζονται ότι τα καλά παιχνίδια βγαίνουν μόνον τα Χριστούγεννα παρακαλώ να σωπάσουν πάραυτα. Ολοι ξέρουμε ότι οι κυκλοφορίες των Χριστουγέννων μπορεί μιν να είναι οι πιο "δυνατοί" τίτλοι, κατά κανόνα όμως φτιάχνονται βιαστικά, με αποτέλεσμα το *gameplay*, τα γραφικά, ο ήχος ή οτιδήποτε άλλο από το οποίο πιστεύετε ότι κρίνεται ένα καλό παιχνίδι να υστερούν κατά τι. Τρανό παράδειγμα των όσων με τόσο στόμφο αναφέρω είναι το παιχνίδι που κέρδισε επάξια το εξώφυλλο αυτού του τεύχους. "Gran Turismo", λοιπόν, και τα μυαλά στα κάγκελα για τους κατόχους Playstation. Τέτοιο racing game θα κάνετε πολύ καιρό να ξαναδείτε. Μη βιαστείτε, βέβαια, να πάρετε σβάρνα τα μαγαζιά για να το βρείτε, διότι ακόμα δεν είναι διαθέσιμη η ευρωπαϊκή έκδοση. Το πλήρες, χωρίς φόβο και πάθος, review που θα βρείτε στις σελίδες του τεύχους είναι της ιαπωνικής έκδοσης. Με λίγες τεχνικές αυτοσυγκέντρωσης και γιόγκα ίσως καταφέρετε να περάσει ο καιρός μέχρις ότου φθάσει η ευρωπαϊκή έκδοση στα ράφια των καταστημάτων, χωρίς να πάθετε καμία μόνιμη βλάβη εξαιτίας της στέρησης. Σε όσους θέλουν σώνει και καλά να ανανεώσουν το στοκ τους με "δυνατά" παιχνίδια, θα πρότεινα να ρίξουν μια ματιά στο "Bushido Blade", το οποίο αυτές τις μέρες θα πρέπει να κάνει την εμφάνισή του. Καμία σχέση, βέβαια, με racing game, αλλά από το ολότελα...

Για τους κατόχους του N64 ένα όνομα αρκεί: "Yoshi's Story". Τελεία και παύλα. Προς το παρόν θα το βρείτε ως εισαγόμενο, αλλά πού θα πάει... Το μόνο κακό του παιχνιδιού είναι η ευκολία που παρουσιάζει ως προς την ολοκλήρωσή του. Από την άλλη, όμως, αν σας αρέσει να "ψάχνετε" τα επίπεδα, θα σας κρατήσει συντροφιά για αρκετό καιρό. Οι κάτοχοι του Saturn παρακαλώ πολύ να σταματήσουν τα κλάματα. Δεν επιτρέπεται να παραπονιούνται οι χρήστες που ετοιμάζονται να παίξουν το "House of the Dead" και μάλιστα με light gun. Ορίστε μας! Αν πάλι βαριέστε να περιμένετε, διασκεδάστε τον καιρό σας με το "Croc". Ευχάριστο και διασκεδαστικό.

Αυτά και μην πετύχω κανέναν αυτές τις μέρες μεταμφιεσμένο σε Lara (ένεκα των Απόκρω), γιατί θα μου ανέβει το αίμα στο κεφάλι.

Γιάννης Πατρίκος





φανατικοί console gamers, δεν νομίζω ότι είμαστε οι κατάλληλοι να παρουσιάσουμε PC games. :-)

2) Αυτό που πρέπει να εξετάσεις είναι πόσα και ποια από τα παιχνίδια, τα οποία σε ενδιαφέρουν, υπάρχουν σε κάθε κονσόλα. Αν είναι καλά, θα το μάθεις από το περιοδικό που κρατάς στα χέρια σου.

3) Δυστυχώς, θα πρέπει να σε παραπέμψω σε παλιότερα τεύχη του "Pixel".

4) Αληθεύει.

5) Πολλά από αυτά που αναφέρεις θα υλοποιηθούν στα επόμενα τεύχη.

τρομερό διαγωνισμό, με βάση τον μουσικό διαγωνισμό. Τι θα λέγατε να ψήφιζαν οι αναγνώστες για να αναδειχθεί (παραθέτω ορισμένες κατηγορίες):

α) Καλύτερο παιχνίδι PSX, β) Καλύτερο παιχνίδι SAT, γ) Καλύτερο εξώφυλλο, ε) Καλύτερος κατασκευαστής. Φυσικά, μπορείτε να προσθέσετε και τις δικές σας ιδέες.

δ) Τι γίνεται με το M2; Με εκτίμηση, Ένας νέος αλλά φανατικός αναγνώστης σας

ΥΓ. 4: Γιατί δεν βάζετε ΜΑΘΗΤΙΚΗ συνδρομή;  
ΥΓ. 5: Μήπως δίνετε μεγάλες βαθμολογίες;  
ΥΓ. 6: Οριστικά ΧΑΙΡΕΤΕ!

Αγαπητέ φίλε,  
1) Η Sony έχει κρατήσει επτασφράγιστο μυστικό τη νέα κονσόλα της. Φυσικά, δεν κάθεται με σταυρωμένα χέρια, αφού ετοιμάζει και εκείνη πυρετωδώς το καινούριο μηχανήμα της.  
2) Αν παρατηρήσεις οποιοδήποτε πρόβλημα, όπως πάγωμα του παιχνιδιού ενώ παίζεις, θα πρέπει να απευθυνθείς στην αντιπροσωπία.  
3) Η Sony επέλεξε να μη χρησιμοποιήσει FMV στο Playstation. Οι κακές γλώσσες λένε ότι το Playstation δεν μπορούσε να παράγει FMV δισκάκια, αλλά μάλλον ήταν επιλογή της Sony.

4) Θα υπάρξει ένα αφιέρωμα στο μέλλον.  
5) Πολύ καλή ιδέα.  
6) Όλα δείχνουν ότι η Panasonic θα χρησιμοποιήσει την τεχνολογία του σε διάφορα multimedia αλλά δυστυχώς όχι στα video games.  
ΥΓ. 5: Δεν μπορώ να ισχυριστώ ότι δίνουμε υψηλές βαθμολογίες. (Δες για παράδειγμα το τεύχος 136, όπου ξεκινάμε από το 13% και φθάνουμε στο 94%.) Πάντα προσπαθούμε να είμαστε αντικειμενικοί στις βαθμολογίες μας, ώστε να σας βοηθήσουμε να κάνετε τη σωστή επένδυση στα είκοσι χιλιάδικά σας. Θα θέλαμε να διαβεβαιώσουμε τους αναγνώστες πως ότι ποτέ δεν θα δώσουμε σε ένα παιχνίδι καλύτερη (ή χειρότερη) βαθμολογία από αυτή που του αξίζει, κάτι που συμβαίνει συχνά σε άλλα περιοδικά του χώρου.

## ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ, ΠΟΛΛΕΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ!

**P** Αγαπητό "Pixel", χαιρετώ! Με λένε Θάνο και σκοπός του γράμματός μου είναι να σας δέσω ορισμένες απορίες μου, αλλά και να πλέσω το εγκώμιό του "Pixel N.G.". Ανέκαθεν ήμουν λάτρης των video games, έτσι πριν από περίπου έναν χρόνο έγινα κάτοχος ενός Sony Playstation. Φυσικό ήταν μόλις το πήρα να ψάξω για περιοδικά, από τα οποία θα ενημερωνόμουν σχετικά με τις νέες κυκλοφορίες, θα διάβαζα reviews κ.λπ. Χωρίς υπερβολή, δεν με ικανοποίησε κανένα πλήρως. Ωσπου, εκεί που κοιτούσα πάλι τα μηνιαία περιοδικά που κυκλοφορούν για κονσόλες, εντόπισα εσένα. Οφείλω να ομολογήσω πως δεν είμαι ένας από τους παλιούς αναγνώστες σου, γιατί, όπως τόνισα και παραπάνω, απλώς δεν με κάλυπτες πλήρως. Παρ' όλα αυτά, αποφάσισα να σε αγοράσω. Ειλικρινά έμεινα έκπληκτος. Εξαιρετική δουλειά, φοβερά χρώματα, εύθυμος λόγος. Επειδή, όμως, δεν θέλω να γίνω κουραστικός, θα σταματήσω εδώ και απλώς θα σας ζητήσω να συνεχίσετε την καλή δουλειά.

ΥΓ. 1: Τι λέτε για το Grand AutoTheft; (Διάβασα το review, αλλά θέλω μια πιο εξειδικευμένη άποψη.)  
ΥΓ. 2: Φοβερό το άρθρο σας για την κουλτούρα των video games.  
ΥΓ. 3: Ευχαριστώ προκαταβολικά και συγγνώμη αν σας κούρασα.

## ΚΥΠΡΟΣ + SATURN

**P** Αγαπητό περιοδικό PIXEL, είμαι ένας καινούριος αναγνώστης (συγκεκριμένα από το τεύχος 134) και κάτοχος SATURN. Θα αφήσω τα διάφορα και θα μπω κατευθύνω στο ψητό. Στο τεύχος 135 είχατε πάρει μια συνέντευξη από κάποιον κύριο ονόματι Jason Hedley από το κατάστημα Videopolis. Μου έκανε μεγάλη εντύπωση η στάση που κρατάσε απέναντι στο SATURN και γενικά στη SEGA. Όταν τον ρωτήσατε συγκεκριμένα για το ποια κατάσταση είναι η αγορά του SATURN. Όταν ρωτήσατε τη γνώμη του γενικά για τις εταιρίες και τις αντιπροσωπίες, δήλωσε πως η SEGA έχει χάσει το παιχνίδι κατά 99%. Πιστεύω πως ο πιο πάνω κύριος έχει μια άποψη, τουλάχιστον γελοία, όπως γελοίο είναι και οι ισχυρισμοί του.

(και το αναμενόμενο PANZER DRAGON SAGA), LAST BRONX, ENEMY ZERO. Παιχνίδια που δείχνουν ότι το SATURN θα συνεχίσει να ζει για ακόμα 3 χρόνια, το λιγότερο. Τέλος, υπάρχουν τα αμέτρητα περιφερειακά όπως τα NETLINK, PHOTO CD, VIDEO CD, που πράγματι φέρνουν το SATURN ένα σκαλί μπροστά στην ηλεκτρονική διασκέδαση. Ομολογώ πως η SEGA έκανε πολλά λάθη στο χώρο του marketing, αλλά δεν μπορεί κάθε κύριος να πετάγεται και να λείει πως η SEGA έχει χάσει το παιχνίδι κατά 99%. Και, τέλος, κάποιες ερωτήσεις:

α) Ποιες είναι οι διαφορές μεταξύ wire frames polygons, textures map polygons και rendered;  
β) Πρόκειται να βγει το RESIDENT EVIL 2 στο SATURN;  
γ) Μπορείτε να μου αναφέρεται τα επερχόμενα παιχνίδια στο SATURN για τους επόμενους 2 μήνες; Αυτά είχα να πω και ζητώ συγγνώμη αν σας κούρασα, αλλά έχω χρέος να διξω κάποια σημεία. Απορώ που δεν αντιδράσατε ακούγοντας τα λεγόμενα του κυρίου. Ευχαριστώ για το χρόνο σας.

Dead, Shining Force 3, Actua Soccer 2, Burning Rangers, Grandia, Winter Heat, Panzer Dragoon Saga.

Αγαπητέ φίλε, Καταρχήν, θα ήθελα να στείλω τα χαιρετίσματά μου σε όλους, gamers και μη, στην Κύπρο. Δεν θα συμφωνήσω με τους χαρακτηρισμούς σου σε ό,τι αφορά τον υπεύθυνο του Videopolis. Είπε τα πράγματα με το όνομά τους, όπως το ίδιο έκανε και η υπεύθυνη της αντιπροσωπίας της Sega στην Ελλάδα στο τεύχος 136. Το Saturn έχασε τη μάχη γύρω στα τέλη του 1996, καθώς δεν προχώρησε σε μείωση της τιμής του. Βέβαια, αν και τα παιχνίδια που παρουσιάζονται είναι λίγα σε σχέση με αυτά του Playstation, ωστόσο έχουν υψηλά standards. Καλώς ή κακώς, όμως, οι μέρες του Saturn είναι μετρημένες και τα παιχνίδια που αναφέρονται για το 1998 δεν ξεπερνάνε τα είκοσι. Η νέα κονσόλα της Sega (Katana) είναι σχεδόν έτοιμη και θα έχει παρουσιαστεί μέχρι το τέλος του 1998.

Με εκτίμηση,  
SEGA-MANIAC  
Λευκωσία, Κύπρος

ΥΓ1.: Τώρα τελευταία ακούγονται πολλά για μια 4MB κάρτα που θα συνοδεύει το παιχνίδι X-mens vs Street Fighter. Στην Ιαπωνία έχει ήδη κυκλοφορήσει. Πρόκειται να τη δούμε ποτέ στην Ευρώπη;  
ΥΓ2.: Ποια από τα παρακάτω μου προτείνετε να αγοράσω όταν έρθουν με το καλό; House of the

As περάσουμε τώρα στις ερωτήσεις σου.  
α. Τα wire frame polygons χρησιμοποιούνται για την αρχική σχεδίαση των πολυγώνων και οριοθετούν το σχήμα και το μέγεθός τους. Ακολούθως "γεμίζουν" με textures ή γίνονται rendered για ποιοτικά αποτελέσματα.  
β. Το Resident Evil 2 θα κυκλοφορήσει για Saturn τον ερχόμενο Μάρτιο.  
γ. Ρίξε μια ματιά στα console news.

Created BY HyperKinetics

ΑΘΗΝΑ (ΚΕΝΤΡΙΚΟ) : ΚΟΥΝΤΟΥΡΟΠΟΥΛΟΥ 166 & ΕΣΣΗΠΟΥΣ  
ΤΗΛ : 402739 - 402740 - 402741  
ΑΘΗΝΑ (ΔΙΑΤΗΛΕΦΩΝΙΚΟ) : ΤΗΛ : 969126  
ΑΘΗΝΑ (ΠΛΗΡΗΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ) : ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΤΗΛ : 80 62406  
ΛΑΡΙΣΣΑ : ΜΕΛΑΡΟΥ 25 ΤΗΛ : 3337 77201  
ΠΑΤΡΑΚΙΑ : ΔΕΛΤΑ ΚΑΡΑΪΩΝΗ 25 ΤΗΛ : 341 52123  
ΠΑΡΟΣ : ΒΗΘΩΝ 383 & ΕΡΜΑ ΓΑΙΟΣ ΤΗΛ : 5218445  
ΟΡΕΣΤΙΑΔΑ : ΔΗΜΟΠΟΥΛΟΣ 14 & ΑΓ.ΙΩΑΝΝΗΝ ΤΗΛ : 748407  
ΡΑΦΗΝΑ : ΦΙΛΙΠΠΙΔΗΣ 86 ΤΗΛ : 812471  
ΣΑΛΑΜΙΝΑ : ΚΥΡΟΥ & ΠΑΤΙΩΝΟΣ 22 ΤΗΛ : 287965  
ΣΥΡΟΣ : ΚΥΡΕΛΗΣ 22 & ΞΕΡΑ ΤΗΛ : 834298

ΡΕΠΙΣΤΕΡ : Π. ΤΕΛΑΜΑΝΗ & ΒΑΡΠΑΚΗ ΤΗΛ : 572629  
ΑΡΧΑΪΟΝ : ΚΑΝΤΑΡΑΚΗ 52 ΤΗΛ : 400 2591  
ΡΟΔΟΣ : ΕΜΠΕΔΟΝΤΑΚΗ ΠΟΚΙΑΝΗ ΤΗΛ : 0241 20348  
ΟΡΕΣΤΗΣ : ΒΑΣΙΛΕΪΟΥ 22 ΤΗΛ : 021 853386 / 853874  
ΟΡΕΣΤΗΣ : ΒΕΝΙΖΕΛΟΥ 26 ΑΜΕΥΚΗΦΟΝ ΤΗΛ : 021 72772  
ΠΑΤΡΑ : ΤΟΥΝΑΡΗ ΤΗΛ : 881 221642  
ΠΑΤΡΑ : ΚΟΥΝΤΟΥΡΟΠΟΥΛΟΥ & ΒΑΣΙΛΕΪΟΥ ΤΗΛ : 021 421222  
ΡΟΔΟΣ : ΚΑΡΑΪΩΝΗ 106 ΤΗΛ : 0421 25448 / 26229  
ΗΡΑΚΛΕΙΟΝ : ΚΟΝΤΗΣ ΚΑΝΔΑΚΟΣ 16 ΤΗΛ : 881 342026  
ΚΑΙ : ΚΑΤΑΣΤΗΝΑΤΑ ΑΡΧΑΙΑ ΕΤΗΝ ΚΥΠΡΟ



PLAYSTATION + 2 PAD + MEMORY + 6 DEMO 47,900



SATURN + 2 PAD + ΕΓΓΥΗΣΗ ΑΝΤΙΠΕΙΑΣ 45,900



NINTENDO 64 + MEMORY 46,900



FIFA 98 (N64) 20,900  
 TOP GEAR (N64) 20,900  
 D.KONG RACING (N64) 15,900  
 CRUISING U.S.A (N64) 13,900  
 DUKE NUKEM 3D (SAT) 13,500  
 RESIDENT EVIL (SAT) 13,500  
 SEGA TOURING CAR (SAT) 13,500  
 CROC (SAT) 14,500  
 SONIC R (SAT) 14,500  
 FIFA 98 (SAT) 14,500  
 NBA LIVE 98 (SAT) 14,500

FANTASTIC 4 (PSX) 5,500  
 BATTLESPORT (PSX) 5,500  
 IRON MAN (PSX) 5,500  
 IRON BLOOD (PSX) 5,500  
 FIFA 98 (PSX) 15,500  
 BUSHIDO BLADE (PSX) 14,500  
 NBA 98 (PSX) 13,500  
 TOMB RAIDER 2 (PSX) 13,500  
 CRASH BANDICOOT 2 (PSX) 14,500  
 ACE COMBAT 2 (PSX) 12,900  
 RESIDENT EVIL 2 (PSX) 13,500

ΓΙΑ ΝΑ ΜΗΝ  
 ΠΝΙΓΕΙΤΕ ΣΤΟΝ  
 ΩΚΕΑΝΟ ΤΩΝ...

THE PLAYERS  
**TELECLUB**  
 SHOP  
 VIDEO GAMES

# ΠΑΛΙ ΤΑ ΙΔΙΑ!

**Πριν** από μερικές εβδομάδες, γνωστός τηλεοπτικός σταθμός "θυμήθηκε" για άλλη μία φορά το "μέγα πρόβλημα" των βίαιων computer games. Ήταν πράγματι πολύ ενδιαφέρον να παρακολουθείς δύο ανθρώπους που δεν είχαν καμία σχέση με το θέμα να προσπαθούν να μας πείσουν για τη βία που φέρνουν στο σπίτι μας τα video games. Τα παιχνίδια που

"ενοχοποιήθηκαν" ήταν το Carnageddon και το Mortal Kombat. Σίγουρα το Carnageddon είναι αρκετά "τραβηγμένο" και φυσικά δεν συνιστάται σε παιδιά μικρής ηλικίας. Εδώ θα πρέπει να σημειώσουμε ότι το συγκεκριμένο παιχνίδι έχει απαγορευθεί στην Αγγλία. Κάθε παιχνίδι όμως φέρει στη συσκευασία του ένα σήμα που αναφέρει σε ποιες ηλικίες απευθύνεται. Βέβαια, κανείς δεν ελέγχει τα καταστήματα αλλά ούτε τα παιδιά, που συνήθως είναι οι αγοραστές παιχνιδιών. Εκεί έπρεπε να είχε εστιάσει το συγκεκριμένο ρεπορτάζ και όχι στη βία των video games, που αποτελεί πταίσμα μπροστά σε αυτά που βλέπουμε κάθε μέρα στην τηλεόραση.



# Katana vs Model 3

**Η νέα κονσόλα** της Sega με το παράξενο όνομα σίγουρα θα έχει εντυπωσιακά χαρακτηριστικά που θα φθάνουν στα επίπεδα του Model 3 arcade board. Η δυνατότητα rendering 1.5 εκατ. πολυγώνων το δευτερόλεπτο πλησιάζει το Model 3 step 1.5, αλλά είναι κατώτερη από το step 2. Αυτό σημαίνει ότι οι μεταφορές των Model 3 arcades στο Katana θα είναι πολύ καλύτερες από τις μεταφορές του Model 2 στο Saturn.

**Model 3 Step 1**  
66MHz 603 PowerPC CPU  
1 εκατομμύριο πολύγωνα

το δευτερόλεπτο  
Παιχνίδια: Virtua Fighter 3

**Model 3 Step 1.5**  
100MHz 603e  
PowerPC CPU  
1 εκατομμύριο πολύγωνα  
το δευτερόλεπτο  
Παιχνίδια: Virtua Striker 2, Scud Race (Super GT)

**Model 3 Step 2**  
66MHz 603ev CPU  
2 εκατομμύρια πολύγωνα  
το δευτερόλεπτο  
Παιχνίδια: Virtual On 2, Harley Davidson & L.A. Riders, Fighting Vipers 2

# ΠΑΙΞΕ, ΠΑΙΔΙ ΜΟΥ, VIDEO GAMES!

**Μακροχρόνιες** έρευνες σε Ευρώπη και Αμερική οδήγησαν σε αρκετά εντυπωσιακά συμπεράσματα. "Τα βιντεοπαιχνίδια βοηθούν στην ανάπτυξη των παιδιών" τόνισε ο Πίτερ Μπαρτάζι, συντονιστής στο Κέντρο Ψηφιακών Εφαρμογών του Πανεπιστημίου της Νέας Υόρκης. "Ωστόσο αγνοούμε τι άλλο μπορούν να κάνουν" παραδέχθηκε. Μια αμερικανο-γαλλική έρευνα που πραγματοποιήθηκε το 1994 σε περισσότερα από 200 παιδιά προσχολικής ηλικίας απέδειξε πως

τα "βιντεοπαιχνίδια παραμένουν το καλύτερο μέσο για να διοχετευθούν στους μαθητές οι έννοιες της επιστήμης και της τεχνολογίας". Σύμφωνα με άλλες έρευνες, η χρήση των παιχνιδιών βοήθησε νέους ώστε να αναπτύξουν κοινωνική συμπεριφορά. Παιχνίδια όπως το Tetris και το Sim City είναι πρώτα στον κατάλογο των ειδικών. Εφόσον δεν γίνεται κατάχρηση στις ώρες που αφιερώνονται στα video games, σίγουρα πρόκειται για μια πηγή διασκέδασης και όχι μόνο.

## ΕΠΕΣΕ Η ΤΙΜΗ ΤΟΥ Ν64

**Ο ανταγωνισμός** μεταξύ Sony και Nintendo συνεχίζεται. Η Nintendo έριξε κι άλλο την τιμή της πρώτης 64-bit κονσόλας και στην Ελλάδα κοστίζει πλέον 59.900 δρχ. Αξιοσημείωτη είναι επίσης η μείωση στις τιμές αρκετών τίτλων του N64. Πάντα ο ανταγωνισμός είναι υπέρ του τελικού καταναλωτή, αφού αυξάνονται οι επιλογές μας και νέα, ποιοτικά παιχνίδια κάνουν την εμφάνισή τους.



## Lara Croft σε comics

**Η Eidos Interactive** και η Top Cow Productions ανακοίνωσαν την κυκλοφορία ενός ειδικού comics όπου θα πρωταγωνιστούν οι Lara Croft και Witchblade από τα comics της Top Cow. Το σχέδιο έχει γίνει από τον δημιουργό της Witchblade, Michael Turner. Αν και δεν υπάρχουν πληροφορίες σχετικά με την υπόθεση, σας ενημερώνουμε ότι το συγκεκριμένο comics έχει ήδη κυκλοφορήσει στην Αμερική.



## Η INFOGRAMES ΘΕΛΕΙ ΜΙΑ VIRGIN

**Η γνωστή** γαλλική εταιρία Infogrames έχει επίσημα κάνει πρόταση στη Viacom να αγοράσει τη Virgin Interactive. Ο πρόεδρος της

Infogrames έχει εντυπωσιασθεί από το οργανωμένο δίκτυο πωλήσεων της Virgin, καθώς και από μερικά πλεονεκτήματα σε ό,τι αφορά την ανάπτυξη νέων τίτλων. Αν όλα πάνε καλά, η εξαγορά θα έχει ανακοινωθεί μέχρι τον προσεχή Μάρτιο.



# 50 ΕΚΑΤΟΜΜΥΡΙΑ ΔΙΣΚΟΥΣ ΚΑΙ ΣΥΝΕΧΙΖΕΙ...

**Πρόσφατα** η Sony γιόρτασε την κυκλοφορία του 50.000.000στού CD-ROM για το Playstation. Αν και δεν ανακοινώθηκε ποιο παιχνίδι ήταν αυτό, ωστόσο το πολύ καλό Final Fantasy IV βοήθησε στην επίτευξη αυτού του ρεκόρ σε πολύ μεγάλο βαθμό. Επίσης, η Sony Ευρώπης με πολύ κόπο κατάφερε να ικανοποιήσει τη μεγάλη ζήτηση για μηχανήματα στην



Αγγλία κατά την περίοδο των Χριστουγέννων. Οι πινακίδες "Sold Out" έκαναν συχνά-πυκνά την εμφάνισή τους στα παιχνιδιομάγαζα.

Η SCE ένοικίασε πενήντα πτήσεις charter για να μεταφέρουν 300 τόνους Playstation στα καταστήματα από το εργοστάσιο κατασκευής μέσα σε πέντε μέρες.

Υπολογίζεται ότι περισσότερα από 650.000 Playstation έχουν πωληθεί συνολικά στην Αγγλία, ενώ το 10% των σπιτιών που διαδέχονται τηλεόραση έχουν και Playstation.

# Α Μ Ι Γ Α : ΞΑΝΑ ΠΡΟΣ ΤΗ ΔΟΞΑ ΤΡΑΒΑ;

**Μετά** την αγορά της πολυπαθής Amiga από την αμερικανική Gateway 2000, η νέα εταιρία που δημιουργήθηκε (Amiga Inc.) φαίνεται ότι ζει και... αναπνέει. Ηδη έχουν κλειστεί πολλές συμφωνίες με τρίτες εταιρίες παραγωγής hardware και περισσότεροι από τέσσερις Amiga συμβατοί υπολογιστές ετοιμάζονται. Παράλληλα η Amiga Inc. ολοκλήρωσε τις συνομιλίες με τη Motorola και αποφασίστηκε οι νέες Amiga να βασίζονται σε αρχιτεκτονική διπλού επεξεργαστή. Πιο συγκεκριμένα, η σειρά επεξεργαστών PowerPC θα λειτουργούν

παράλληλα με τους 680x0. Οι νέες Amiga θα κάνουν την εμφάνισή τους μέχρι το τέλος του '98. Σε ό,τι αφορά το software και πιο συγκεκριμένα τα παιχνίδια, υπάρχει ένας οργανισμός κυκλοφοριών τους τελευταίους μήνες. Μόλις βγήκε το Myst για Amiga και ακολουθούν τα Quake(!) και Phantasmagoria.



# D2 για το Katana;

**Πριν από** λίγο καιρό είχε γίνει γνωστό ότι ο Kenji Eno και η Warp ετοιμάζουν τη συνέχεια του πολύ καλού Saturn adventure D. Οπως είχε ανακοινωθεί, το D2 ετοιμαζόταν για το Saturn, αλλά σε μία πρόσφατη συνέντευξη του Eno μάθαμε ότι το D2 αναπτύσσεται για άλλο σύστημα. Η δοθείσα εξήγηση είναι ότι το Saturn δεν μπορεί να

αντεπεξέλθει στη δημιουργία των ρεαλιστικών τρισδιάστατων πολυγωνικών κόσμων του D2. Επίσης, είναι γνωστό ότι η Warp έχει αναπτύξει αρμονική συνεργασία με τη Sega, οπότε καταλήγουμε στο συμπέρασμα ότι ένας από τους τίτλους που θα συνοδεύουν το Katana στο ντεμπούτο του θα είναι το D2.

# PROJECT X: ΤΟ ΜΥΣΤΗΡΙΟ ΣΥΝΕΧΙΖΕΤΑΙ

**Κάθε λίγο** και λιγάκι μικρά νέα μας έρχονται από το Palo Alto των Ηνωμένων Πολιτειών. Μετά την ανακοίνωση της VM Labs ότι η νέα κονσόλα της θα χρησιμοποιεί DVD drive, η εταιρία άφησε να "διαρρεύσει" ότι συστήματα ανάπτυξης έχουν διανεμηθεί σε συγκεκριμένους developers από τον Οκτώβριο του '97 έως τον Δεκέμβριο του '97. Αλλη μια πληροφορία αναφέρει ότι η εταιρία θα ακολουθήσει την τακτική της 3DO και θα επιτρέψει σε τρίτους



κατασκευαστές να παρουσιάσουν το δικό τους Project X. Πολλά στοιχεία δανείζεται από την 3DO η VM Labs και ας ελπίσουμε ότι δεν θα ακολουθήσει την τύχη του 3DO.

# ΚΑΙ Η PEPSI ΣΤΟ ΠΛΕΥΡΟ ΤΟΥ PLAYSTATION

**Αλλη** μια ενδιαφέρουσα είδηση μας έρχεται από την Αμερική. Η Sony Αμερικής και η Pepsi ανακοίνωσαν μια μεγάλη συνεργασία για τη προώθηση του Playstation. Πιο συγκεκριμένα, πάνω στα κουτιά Pepsi θα υπάρχουν χαρακτήρες από τα Final Fantasy IV, Jet Moto 2 και NCAA GameBreaker 98. Παράλληλα 5.000 κιάσκια με Playstation θα υπάρχουν σε διάφορα σημεία, όπου ο κόσμος θα μπορεί να παίξει παιχνίδια όπως το Crash Bandicoot. Μήπως θα πρέπει να κάνουμε ένα τηλέφωνο στη δεία μας στην Αμερική;



# A T E I 9 8

**Στο Earl Court** του Λονδίνου έγινε, μεταξύ 28-29 Ιανουαρίου 1998, η μεγαλύτερη έκθεση coin-op στην Ευρώπη. Όλες οι γνωστές εταιρίες παρουσίασαν τα καλύτερα coin-op και φυσικά εξέπληξαν τους παρευρεθέντες.

**CAPCOM**  
**Marvel vs Capcom**

Πρόκειται για ένα εντυπωσιακό beat'em up με καταπληκτικά εφέ και νέους μαχητές όπως οι Venom και Strider.

**NAMCO**  
**Time Crisis 2**

Η Namco έκανε την έκπληξη, αφού δεν υπήρχαν πολλές πληροφορίες για τη συνέχεια του Time Crisis. Αν και το παιχνίδι χρησιμοποιεί το System 23 board, τα γραφικά δεν διαφέρουν από του πρώτου. Εκεί όμως που παρατηρούνται σημαντικές βελτιώσεις είναι στο gameplay. Πλέον υπάρχει δυνατότητα να παίζουν δύο παίκτες, καθένας από τους οποίους είναι αυτόνομος, κάτι που σημαίνει ότι μπορεί να βρίσκονται σε διαφορετικά μέρη μέσα στο παιχνίδι!

**Ehrgeiz**

Πρόκειται για ένα καταπληκτικό νέο fighting game. Διαθέτει πρωτότυπη τρισδιάστατη game engine, με τη χρήση της οποίας μπορείτε να πετάτε πάνω σε κτίρια και άλλες κατασκευές, να χρησιμοποιείτε διάφορα όπλα όπως lasers καθώς και να μεταμορφώνεστε σε άγρια ζώα! Εφόσον συνηθίσετε τον κάπως

παράξενο έλεγχο του παιχνιδιού, αφεθείτε στη μαγεία του.

**Libero Grande**

Ίσως να καταλάβατε από τον τίτλο ότι πρόκειται για ένα παιχνίδι ποδοσφαίρου. Αν και δεν διαθέτει γραφικά που θα σας καθηλώσουν, ωστόσο έχει το εξής χαρακτηριστικό: ελέγχετε μόνο έναν παίκτη κατά τη διάρκεια του αγώνα. Δεν μπορείτε να ελέγξετε άλλους παίκτες, ωστόσο μπορείτε, για παράδειγμα, να τους "πείτε" πότε να σας κάνουν πάσα.

**SEGA**  
**Sega Rally 2**

Σίγουρα ήταν η ατραξιόν του show. Η AM Appex φαίνεται ότι βελτίωσε το ήδη "τέλειο" Sega Rally. Καινούρια αυτοκίνητα, φωτορεαλιστικές πίστες, ακόμα πιο ρεαλιστικός χειρισμός (είναι



δυνατόν;), αφού τα αυτοκίνητα επηρεάζονται και από τις ανωμαλίες του δρόμου. Η αίσθηση οδήγησης είναι καταπληκτική. Νομίζεις ότι οδηγείς ένα αληθινό αγωνιστικό αυτοκίνητο χωρίς στην ουσία να ξέρεις τίποτα από

τέτοιου είδους οδήγηση. Η AM Appex κατάφερε το ακατόρθωτο: έκανε το "τέλειο" ακόμα καλύτερο.

**Harley Davidson & LA Riders**

Πρόκειται για ένα Model 3 "διαμάντι". Έχετε στη διάθεσή σας μια γκάμα από μηχανές μεγάλου κυβισμού και αποστολή σας είναι να εξερευνήσετε μια συγκεκριμένη τοποθεσία πριν από οποιοδήποτε άλλο. Καταπληκτικά γραφικά και ηχητικά εφέ. Πότε θα μας δοθεί ευκαιρία να καβαλήσουμε μια Harley;

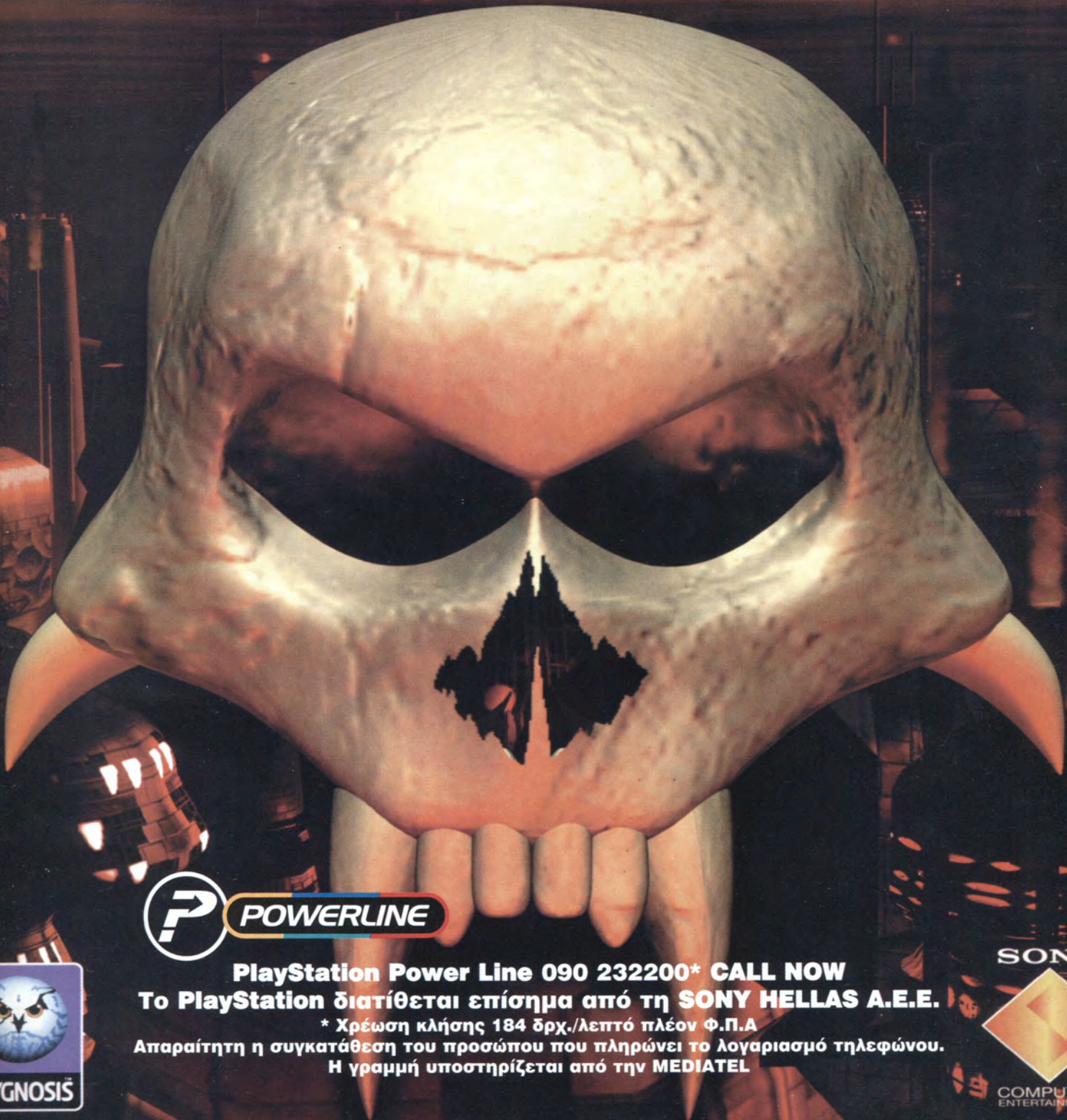
**KONAMI**  
**Racing Jam**

Το Cobra board χρησιμοποιήθηκε σε αυτό το coin-op, δεν έφερε όμως τα αναμενόμενα αποτελέσματα. Οι πρώτες εικόνες του συγκεκριμένου racing game ήταν εντυπωσιακές, ωστόσο δεν ήταν καλύτερες από αυτές του Gran Turismo του Playstation. Κρίμα.





# SHADOWMASTER



**POWERLINE**

**PlayStation Power Line 090 232200\* CALL NOW**

**Το PlayStation διατίθεται επίσημα από τη SONY HELLAS A.E.E.**

\* Χρέωση κλήσης 184 δρχ./λεπτό πλέον Φ.Π.Α

Απαραίτητη η συγκατάθεση του προσώπου που πληρώνει το λογαριασμό τηλεφώνου.

Η γραμμή υποστηρίζεται από την MEDIATEL



SONY



COMPUTER ENTERTAINMENT

# ΑΧ, LARA!

**Η Eidos** έλαβε την τελική απόφαση για την ανδρώπινη μορφή της Lara Croft. Το όνομα αυτής Vanessa Demouy. Είναι Γαλλίδα και, φυσικά, μοντέλο. Αυτό σημαίνει ότι σύντομα θα παρακολουθούμε τη Lara ζωντανή στον κινηματογράφο και την τηλεόραση. Αγνωστο γιατί δεν επιλέχθηκε τελικά η προηγούμενη υποψήφια Rhona Mitra. Βέβαια, απ' ό,τι βλέπετε, η Vanessa είναι εξίσου ταλαντούχα!



# Νέο GameBoy



**Απ' ό,τι** δείχνουν τα πράγματα το GameBoy πάει παραπάνω από καλά στην Ιαπωνία. Πέρα από τη πληθώρα νέων παιχνιδιών, νέα μοντέλα και περιφερειακά κάνουν την εμφάνισή τους. Το νέο μοντέλο GameBoy έχει τη δυνατότητα φωτισμού της οθόνης, κάτι που σημαίνει ότι μπορείτε να απολαύσετε τα αγαπημένα σας παιχνίδια οποιαδήποτε ώρα της ημέρας. Άλλο ένα ενδιαφέρον περιφερειακό είναι μια μικροσκοπική κάμερα που τοποθετείται πάνω στο GameBoy και δίνει τη δυνατότητα να βλέπετε τη... φάτσα σας!

# ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO '98

**Η μεγαλύτερη** έκθεση στον κόσμο για ηλεκτρονική διασκέδαση συγκεντρώνει πάντα μεγάλο ενδιαφέρον. Οι μεγαλύτερες εταιρίες κατασκευής software και hardware παρουσιάζουν τις τελευταίες δημιουργίες τους και οριοθετούν την πορεία της βιομηχανίας ηλεκτρονικής διασκέδασης για τα επόμενα χρόνια. Η E3 του 1998 θα γίνει στην Ατλάντα των Η.Π.Α. μεταξύ 27

και 30 Μαΐου. Μέχρι στιγμής περισσότερες από διακόσιες εταιρίες συμμετέχουν ως εκθέτες, συμπεριλαμβανόμενων όλων των εταιριών που ασχολούνται με τα video games. Η Sega και η VM Labs ίσως κάνουν την έκπληξη και παρουσιάσουν δείγμα των νέων κονσολών που ετοιμάζουν. Το "Pixel N.G." θα καλύψει πλήρως το μεγάλο αυτό γεγονός του 1998.

## Κυριότεροι εκθέτες της E3 '98

- ✓ 3D Labs
- ✓ 3DFX
- ✓ 3DO Company
- ✓ Acclaim Entertainment
- ✓ Accolade
- ✓ Activision
- ✓ Bandai Digital Entertainment Corp.
- ✓ Blue Byte Software Inc.
- ✓ Broderbund Software
- ✓ Capcom USA Inc.
- ✓ Creative Labs
- ✓ Crystal Dynamics
- ✓ Dolby Laboratories
- ✓ Eidos Interactive
- ✓ Electronic Arts
- ✓ Fox Interactive
- ✓ Fujitsu Interactive
- ✓ Gremlin Interactive
- ✓ GT Interactive Software
- ✓ Hasbro Interactive
- ✓ IBM
- ✓ Intel Corp.
- ✓ Interplay Productions
- ✓ Konami of America
- ✓ LEGO Media International
- ✓ MicroProse
- ✓ Microsoft Corporation
- ✓ Midway Home Entertainment
- ✓ Mindscape
- ✓ Namco Hometek
- ✓ Nintendo of America
- ✓ Ocean/Infogrames Entertainment
- ✓ Panasonic Interactive Media Co.
- ✓ Psygnosis Ltd.
- ✓ QuickShot Technology Inc.
- ✓ SEGA of America Inc.
- ✓ Sony Computer Entertainment America
- ✓ Sony Computer Entertainment Europe
- ✓ Sony Interactive Studios America
- ✓ Tecmo Inc.
- ✓ Ubi Soft Entertainment
- ✓ Virgin Inte





# ΔΟΡΥΦΟΡΙΚΟ NINTENDO 64



εντός της χρονιάς. "Η μορφή αλλά και η ποιότητα μετάδοσης πρέπει να έχουν αλλάξει καθοριστικά μέχρι το 2000, οπότε θα αρχίσουν οι ψηφιακές δορυφορικές εκπομπές. Θα το λάβουμε υπόψη

Στις 28 Ιανουαρίου η Nintendo και η Kyocera (γνωστή εταιρία ημιαγωγών) έκαναν μία κοινή ανακοίνωση, η οποία αναφερόταν σε ένα μελλοντικό σχέδιο σχετικά με δορυφορικές εκπομπές. Μολονότι σε γενικές γραμμές το μεγαλύτερο μέρος του σχεδίου αυτού δεν θα εφαρμοσθεί μέχρι το έτος 2000, αμφότερες οι εταιρίες θα εισβάλουν στην αγορά δορυφορικών εκπομπών. Συγκεκριμένα, θα αποκτήσουν μεγάλο μέρος της Satellite Digital Audio Broadcasting Co. Ltd, μίας εταιρίας που προσφέρει μουσικές εκπομπές και άλλα ψηφιακά δεδομένα. Οι δύο "μεγάλες" πιστεύουν ότι έτσι θα μπορέσουν να εξασφαλίσουν κυβερνητική άδεια για δορυφορικές εκπομπές

όταν θα συζητάμε για το χαρακτήρα που θα έχουν οι εκπομπές μας με την Kyocera," είπε ο Yamashi. Όσοι αναρωτιέστε για το πού "κολλά" δορυφορική εκπομπή με τα τρέχοντα προϊόντα και τις τεχνολογίες της Nintendo, δεν είναι ακόμη ξεκάθαρο. Η πιθανότητα ύπαρξης στο μέλλον ψηφιακού δορυφορικού δικτύου για παιχνιδιομηχανές είναι πολύ μεγάλη - θα μπορούσε δε να χρησιμοποιηθεί ακόμη και για διανομές, σε συνδυασμό με τη δυνατότητα εγγραφής που έχει το 64DD αυτή τη στιγμή (ειδικά σε χώρες, όπως η Ιαπωνία, όπου πιο εύκολα βρίσκεις δορυφορική κεραία παρά κανονική). Στην Ελλάδα να δω τι θα κάνουμε...

## Η MOTOROLA ΜΠΑΙΝΕΙ ΣΤΟ ΧΩΡΟ ΤΩΝ VIDEO GAMES;

Η γνωστή από τα προϊόντα υψηλής τεχνολογίας εταιρία ανακοίνωσε ότι το set-top box που ετοιμάζει θα μπορεί να χρησιμοποιηθεί και για video games. Το όνομά του είναι "Blackbird". Σε ό,τι αφορά τα χαρακτηριστικά του, τα μόνα μέχρι στιγμής γνωστά είναι το DVD drive και ένας ψηφιακός αποκωδικοποιητής. Τα πρώτα συστήματα ανάπτυξης εφαρμογών θα είναι έτοιμα το καλοκαίρι, ενώ οι πρώτες συσκευές θα κάνουν την εμφάνισή τους στην Αμερική στις αρχές του 1999, σε τιμή που δεν θα ξεπερνά τα \$400.

What you never  
thought possible.™



MOTOROLA

# PLAY CENTER

ΠΩΛΗΣΕΙΣ, ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ, ΔΑΝΕΙΣΜΟΙ  
ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

## ACCESSORIES

ΓΙΑ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ  
ΜΕΓΑΛΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ  
ΓΙΑ ΕΚΑΤΟΝΤΑΔΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ



### ΚΕΝΤΡΙΚΟ

ΑΛ. ΠΑΝΑΓΟΥΛΗ 33,  
ΑΝΩ ΗΛΙΟΥΠΟΛΗ,  
ΤΗΛ./FAX: 9739677

### ΥΠΟΚΑΤΑΣΤΗΜΑ

ΜΑΡΙΝΟΥ ΑΝΤΥΠΑ 99,  
ΗΛΙΟΥΠΟΛΗ, ΤΗΛ.: 9934384

ΚΥΚΛΑΔΩΝ 16,  
ΑΡΓΥΡΟΥΠΟΛΗ, ΤΗΛ./FAX: 9943078

NEO

### GAMELAND

ΜΕΓ. ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΥ 13,  
ΔΑΦΝΗ (ΠΛ. ΚΑΛΟΓΗΡΩΝ),  
ΤΗΛ.: 9711294

# ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ ΣΤΙΣ ΡΙΖΕΣ!

**Από τότε** που η HudsonSoft έκανε το μεγάλο βήμα, από τις 16-bit στις 32-bit κονσόλες, συνεχώς προσπαθεί να αλλάξει το κλασικό στυλ του πασίγνωστου Bomberman και να το ταιριάζει με το χαρακτήρα των κονσολών οι οποίες κυκλοφορούν. Αρχικά, λοιπόν, δοκίμασε να το στήσει με μία πλήρη 3D μηχανή για το Nintendo 64. Οι γνώμες διχάστηκαν όσον αφορά στο αποτέλεσμα, αλλά προσωπικά πιστεύω ότι αυτό θα μπορούσε να ήταν και καλύτερο. Στη δεύτερη προσπάθειά της η εταιρία διάλεξε να χτυπήσει την αγορά του Saturn με το Bomberman Flight. Το κομμάτι κυκλοφόρησε επίσημα μόνο στην Ιαπωνία, ενώ και πάλι ήταν απλώς ένας χλιαρός τίτλος. Σε εκείνη την περίπτωση τα γραφικά ήταν Forced



3D και το παιχνίδι φάνταζε περισσότερο σαν απομίμηση. Τώρα όμως, προσπαθώντας για τρίτη φορά, η HudsonSoft αποφάσισε να επιστρέψει στα βασικά στοιχεία της, εφαρμόζοντας παράλληλα μερικές νέες ιδέες. Το Bomberman World ως σύνολο θυμίζει αρκετά το αρχικό και κλασικό Bomberman. Μέχρι και πέντε παίκτες μπορούν να παίξουν μέσα στο ισομετρικό πια περιβάλλον. Αντί για 3D σχεδίαση,

όπως στις προηγούμενες δύο προσπάθειες, το Bomberman World παραμένει επίπεδο στο μεγαλύτερο μέρος του. Τα πολύγωνα έχουν "πάει περίπατο", καθώς όλο το παιχνίδι είναι αποκλειστικά 2D, με τα γραφικά να εξομοιώνουν 3D περιβάλλον χρησιμοποιώντας

λεπτομερή έτοιμα sprites για τους χαρακτήρες, τις βόμβες και τις εκρήξεις. Μερικοί ίσως παραπονεθείτε για το συγκεκριμένο γεγονός. Ποιος ο λόγος της επιστροφής σε παλιές μεθόδους; Το μόνο σίγουρο είναι ότι, εκμοντερνισμένο και τρισδιάστατο, το Bomberman απέτυχε. Αγνωστο είναι αν αυτό συνέβη εξαιτίας της εταιρίας ή αν το παιχνίδι από τη φύση του δεν ταιριάζει με τέτοια παρουσίαση. Μένει να δούμε πώς θα πάει τώρα...

## MLB FEATURING KEN GRIFFEY JR

**Ένας** από τους πλέον αναμενόμενους τίτλους για το Nintendo 64 επιτέλους ολοκληρώνεται. Μην απαντήσει κανείς σας "ε, και;", γιατί την έβαψε... Η Angel Studios ίσως είναι περισσότερο γνωστή για τη συμμετοχή της στην αρχική "Dream Team", η οποία είχε αναλάβει να "αναδρέψει" το Nintendo 64 από "μωρό"... Πλησιάζει, λοιπόν, η ώρα να βγάλει επιτέλους ένα παιχνίδι, το οποίο δουλεύει από τον καιρό που το N64 λεγόταν απλώς Project Reality. Βέβαια, αυτό είχε κάνει μία σύντομη εμφάνιση στην περσινή "Electronic Entertainment Expo", αλλά την καλή πλευρά του έδειξε



πριν από μια-δυο εβδομάδες στην Αγγλία, στο "Gamer's Summit" στο Redmond. Παρ' ότι το παιχνίδι θα διατεθεί στην αγορά από τη Nintendo τον Μάιο, βρίσκεται ακόμα υπό ανάπτυξη. Κλασικά πια, τα γραφικά του αποτελούνται από πολύγωνα, ενώ οι κινήσεις των παικτών έχουν γίνει με μοτίοι capturing αληθινού παίκτη. Αν και εδώ, σε αντίθεση με παρόμοια παιχνίδια, δεν θα υποστηρίζεται η υψηλή ανάλυση του Nintendo 64, εμφανισιακά -και όχι μόνο- το MLB φαντάζει πολύ εντυπωσιακό, με δικές του ιδιαιτερότητες ως παιχνίδι baseball. Ακριβώς για τον ίδιο λόγο αναμένεται να είναι ένα ιδιαίτερα απολαυστικό παιχνίδι για δύο παίκτες.

## CRUISIN' WORLD

**Ας πάμε** λίγα χρόνια πίσω, περίπου έναν χρόνο προτού το Nintendo 64 βγει καν στην αγορά -όταν ακόμα λεγόταν Ultra 64 και ήταν απλώς μία φήμη που κυκλοφορούσε. Περίπου τότε εμφανίστηκαν το Killer Instinct και το Cruisin' USA στις αίθουσες ηλεκτρονικών, ως ένας τρόπος να γίνει κάποια επίδειξη του συστήματος. Το Cruisin' USA ήταν από τους χειρότερους τίτλους που είχαν κυκλοφορήσει. Ως παιχνίδι ήταν απλώς ανεκτό, αλλά κυρίως τα γραφικά ήταν απαράδεκτα, αν αναλογιστεί κανείς το λόγο για τον οποίο βγήκε. Τελικά, ο τίτλος βγήκε και στην κανονική κονσόλα, δυστυχώς με την ίδια μοίρα. Τώρα έρχεται ο διάδοχός του που επίσης κυκλοφόρησε πρώτα ως ηλεκτρονικό - για να συνεχίσει την παράδοση, από ό,τι φαίνεται. Παρ' ότι το παιχνίδι έχει αναλάβει άλλη ομάδα, έχει καινούρια μηχανή γραφικών,



καινούριες πίστες και αμάξια. Πιστέψτε μας: ίσως το μόνο καλό είναι ότι μπορούν να παίξουν μέχρι τέσσερις παίκτες ταυτόχρονα. Έτσι όπως έχουν τώρα τα πράγματα, όμως, μάλλον χειρότερη θα είναι η συνέχεια παρά καλύτερη.

# ΜΕ ΧΑΡΑ

## ΣΑΣ ΑΝΑΚΟΙΝΩΝΟΥΜΕ ΤΗ ΓΕΝΝΗΣΗ...



**H Crave** Entertainment έχει προσπαθήσει να γίνει γνωστή στον τομέα των role playing games. "Και πολύ καλά κάνει", θα σκεφτεί κάποιος, αν αναλογιστεί ότι η εταιρία απαρτίζεται από άτομα που παλαιότερα δούλευαν στη Square. Τέτοια ταλέντα δεν μπορεί να μείνουν ανενεργά για πολύ. Αναλογιζόμενοι επίσης ότι τα ίδια άτομα έχουν στο ενεργητικό τους τίτλους όπως το Secret of Evermore, δικαιολογημένα έχουμε πολύ υψηλές απαιτήσεις για το νέο κομμάτι που έρχεται.

Το Shadow Madness, λοιπόν, είναι ένα adventure για το Playstation και έχει να επιδείξει χειρισμό στο στυλ του Final Fantasy VII. Παρουσιάζεται με λεπτομερείς, πολυγωνικούς χαρακτήρες, ενώ γραφικά των backgrounds είναι υπέροχα



προετοιμασμένα. Εννοείται ότι υπάρχουν και τα απαραίτητα πλέον φιλμάκια, που βοηθούν να προχωρήσει η ιστορία. Για την ώρα το παιχνίδι βρίσκεται ακόμα σε αρχικό στάδιο. Όταν όμως ολοκληρωθεί (προς το τέλος του έτους), μάλλον θα μπορέσει να σας κρατήσει συντροφιά για αρκετές ώρες.



## TOP TEN

Εδώ θα βρείτε τα παιχνίδια που παρουσίασαν τη μεγαλύτερη ζήτηση μέχρι την ημερομηνία κυκλοφορίας του περιοδικού.

### SAVE THE GAME

1. TOMB RAIDER 2	PSX
2. FIFA 98	PSX
3. TOCA	PSX
4. TEST DRIVE 4	PSX
5. FINAL FANTASY VII	PSX
6. CRASH BANDICOOT 2	PSX
7. ACE COMBAT 2	PSX
8. MOTOR RACER	PSX
9. ABE'S ODEWORLD	PSX
10. PANDEMONIUM 2	PSX

### SECTORY

1. TOMB RAIDER 2	PSX
2. FIFA 98	PSX
3. FINAL FANTASY VII	PSX
4. BROKEN SWORD 2	PSX
5. CRASH BANDICOOT 2	PSX
6. ACE COMBAT 2	PSX
7. TOCA	PSX
8. GRAND THEFT AUTO	PSX
9. CASTLEVANIA	N64
10. DIDY KONG RACING	N64

### X ONE GAMES TEAM

1. NIGHTMARE CREATURES	PSX
2. AIR RACE	PSX
3. CRITICAL DEPTH	PSX
4. FIFA 98	PSX
5. ROCK'N'ROLL RACING	PSX
6. FIFA 98	N64
7. SAN FRANCISCO RUSH	N64
8. MACE	N64
9. CROC	SAT
10. ENEMY ZERO	SAT

### PIXEL N.G.

Ακολουθούν τα παιχνίδια που απασχόλησαν περισσότερο τους συντάκτες του περιοδικού, οπότε ο αρχισυντάκτης αποφάσισε να τα κατασχέσει για προσωπική μόνο χρήση.

1. FINAL FANTASY VII	PSX
2. DIDY KONG RACING	N64
3. TOMB RAIDER 2	PSX
4. COLONY WARS	PSX
5. BUSHIDO BLADE	PSX
6. DUKE NUKEM 3D	SAT
7. FIFA 98	PSX
8. TOCA	PSX
9. CROC	SAT
10. BROKEN SWORD 2	PSX

# ΑΥΤΟΒΟΤΣ, ΟΥΣΤ ΑΠΟ 'ΔΩ!



**Οι οπαδοί** της Manga σειράς Robotech έχουν έναν πολύ καλό λόγο να χαίρονται ιδιαίτερα: τη μεταφορά της σειράς στο Nintendo 64 έχει αναλάβει η Gametek.

Σύμφωνα με την εταιρία, το παιχνίδι είναι έτοιμο κατά 80%. Εσείς οι νέοι μην ψάχνετε άδικα, είναι παλιά πράγματα αυτά. Θυμάστε μία σειρά με μαχητικά αεροσκάφη, τα οποία οι πιλότοι τους, ανάλογα με την περίπτωση, μετέτρεπαν σε δευτερόλεπτα σε τεράστια, πανίσχυρα -και πανέμορφα- ρομπότ;

Σε ό,τι αφορά την υπόθεση, επικεντρωνόμαστε στον Kyle Bartley, έναν επαναστάτη και μισοφόρο. Ο πρωταγωνιστής γυρίζει εδώ κι εκεί φάγοντας Zentraedi

σκάφη για να τα διαλύσει με τη βοήθεια του μοντέρνου Veritech μαχητικού του (με την κατάλληλη αμοιβή, βεβαίως). Η εταιρία λανσάρει το παιχνίδι ως "ολοκληρωμένο εξομοιωτή διαστήματος". Αυτό κατά βάση σημαίνει πλήρη ελευθερία κινήσεων για τον παίκτη, σε αντίθεση με παρόμοια παιχνίδια όπως το LytaiWars 64. Επίσης, σημαίνει ότι αν, για παράδειγμα, είστε μπλεγμένοι σε κλειστή αερομαχία και ξαφνικά ένας συνάδελφός σας σας ζητήσει να καλύψετε ένα μεταφορικό, δεν είστε υποχρεωμένοι να το κάνετε.

Η ομάδα που ανέλαβε το παιχνίδι έχει μπει σε πολύ κόπο, ώστε να πλησιάσει όσο το δυνατόν περισσότερο την αίσθηση που έδινε η σειρά. Έτσι, εμφανισιακά το Crystal Dreams είναι σχεδόν πανομοιότυπο με οποιοδήποτε επεισόδιο της σειράς. Τα πάντα, από τα μοντέλα των μαχητικών μέχρι τις τοποθεσίες για τις μάχες ή ακόμα και τις περιέργες γωνίες, οι οποίες

χρησιμοποιούνται για την κάμερα σε διάφορες μάχες, έχουν περαστεί στο παιχνίδι. Καλή τύχη!



## ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

Οι δύο νικητές του διαγωνισμού του τεύχους 135 είναι:

### Για το Sony Playstation

Βούλγαρης Λάκης από την Κυψέλη

### Για το Nintendo 64

Ρούσσος Ιωσήφ από τη Σύρο

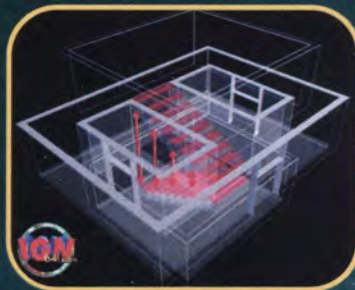
### 1ος επιλαχών

Λεμονάκης Παναγιώτης από το Ηράκλειο Κρήτης

### 2ος επιλαχών

Πολυχρονόπουλος Βασίλης από το Δρέπανο Πατρών

# Ο ΚΥΝΗΓΟΣ ΔΕΙΝΟΣΑΥΡΩΝ ΕΠΙΣΤΡΕΦΕΙ!



**Ο μοναχικός** Κίωρα πολεμιστής πλανιέται σιωπηλά μέσα στη ζούγκλα. Ρυθμός από τύμπανα ακούγεται αγνά και από απόσταση. Η φοβερή ζέση σε τέτοιο περιβάλλον σηκώνει αδιαπέραστη ομίχλη, η οποία καλύπτει τη λάσπη που βλέπει κανείς όπου και να κοιτάξει. Κρατώντας το μεγαλύτερο pipi που έχουμε δει τα τελευταία χρόνια, ο ήρωάς μας ξαφνικά μένει ακίνητος, κρατώντας ακόμα και την αναπνοή του. Ησυχία. Ξαφνικά, το έδαφος τρέμει. Ακούγεται ένας δυνατός βρόντος. Εσείς, ασφαλείς μπροστά στην τηλεόρασή σας, παρατηρείτε ότι το χειριστήριό σας δονείται σαν τρελό, πιάνοντας το ρυθμό γρήγορων και δυνατών πατημάτων. Μάλλον κάποιος σας πήρε χαμπάρι...

Το Turok: Dinosaur Hunter είναι περσιό παιχνίδι. Κυκλοφόρησε για το Nintendo 64, το έφτιαξε η Iguasa Entertainment και το λάνσαρε στην αγορά η Acclaim. Ήταν από τις μεγαλύτερες επιτυχίες της κονσόλας μέχρι σήμερα. Σε ό,τι αφορά τη συνέχεια του, η εταιρία μάλλον πράγματι προσπαθεί να κάνει βελτιώσεις. Σύμφωνα με το σενάριο, πριν από αρκετό καιρό ένα διαστημόπλοιο έπεσε στη Γη - και, φυσικά, μετέφερε κάτι, το οποίο θα μπορούσε να ήταν πολύ επιβλαβές για τον πλανήτη. Στη συγκεκριμένη περίπτωση επρόκειτο για ένα τσούρμιο από εξωγήινους πολεμιστές, με αρχηγό τους τον Primagen, έναν από τους χειρότερους κακοποιούς που υπήρξαν ποτέ. Αν και ο ίδιος παραμένει παγιδευμένος στο σκάφος, καταφέρνει να απελευθερώσει τη στρατιά του και στη συνέχεια αρχίζει να μετατρέπει τους δεινόσαυρους σε φονικές μηχανές. Σε γενικές γραμμές, αναφερόμαστε

σε ένα 3D shoot'em up πρώτου προσώπου, όμοιο ακριβώς με το προκατόχό του. Το πρώτο Turok, όμως, προϋπέθετε και μία σημαντική επένδυση από τη μεριά του παίκτη, η οποία είχε τη μορφή στέλειωτων εξερευνησεων. Τα αρχικά επίπεδα ήταν τεράστια (γεγονός που θα μπορούσε να ήταν πολύ καλό...) και άδεια στο μεγαλύτερο μέρος τους, ενώ οι μάχες σπάνιζαν. Αυτή τη φορά φαίνεται ότι οι κατασκευαστές μερίμνησαν να εξελίξουν το συγκεκριμένο ελάττωμα εξαρχής, οπότε μάλλον θα έχουμε περισσότερη δράση και λιγότερη εξερεύνηση. Επίσης, στην προκειμένη περίπτωση θα υπάρξουν επίπεδα τα οποία θα επισκεφθούμε πολλές φορές για να βρούμε κάποια αντικείμενα ή να ανοίξουμε ένα νέο πέραςμα.

Τα γραφικά του παιχνιδιού θα έχουν επίσης βελτιωθεί (αν νομίζει κάποιος ότι αυτό είναι δυνατό). Η Acclaim μας έχει υποσχεθεί ομαλή κίνηση, εκπληκτικά οπτικά εφέ (όποιοι έχει δει τις εκρήξεις από τα όπλα στο παιχνίδι θα καταλάβει ότι δεν αστειεύονται) και εξελιγμένο σύστημα φωτισμού. Επιπλέον, πολύ σημαντικό είναι ότι μάλλον θα ξεφορτωθούμε την απαράδεκτη ομίχλη του Turok 1, η οποία περιορίζει σημαντικά (επιτηδες) την απόσταση που κάλυπταν τα γραφικά. Τέλος, θα χρησιμοποιηθούν μερικά ωραία προγραμματιστικά κολπάκια, ώστε να καλυφθεί ο πολυγωνικός χαρακτήρας των πλάσμάτων. Γράφοντας για πλάσματα, αναφερόμαστε ότι το παιχνίδι θα είναι γεμάτο από αυτά, με περισσότερα από σαράντα διαφορετικά, καλύπτοντας και την πιο αρωστημένη φαντασία. Στο μεταξύ η Iguasa μας έχει εγγυηθεί ότι θα υποστηρίζεται το Rumble Pack, οπότε η συνολική εμπειρία θα είναι σίγουρα πιο ολοκληρωμένη. Το Turok 2 θα βγει σε cartridge των 96MB, δηλαδή σχεδόν διπλάσιο από τα 64MB του προκατόχου του. Σε συνδυασμό με νέες τεχνικές συμπίεσης δεδομένων, οι οποίες αυξάνουν την

προαναφερθείσα χωρητικότητα κατά 40%, είναι προφανές ότι αυτή τη στιγμή

αναφερόμαστε σε ένα τεράστιο παιχνίδι, το οποίο επιπλέον ίσως αποτελέσει τον πρώτο Golden Eye's killer!



# MICROGAMES

ΤΟ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΟ CLUB ΣΤΟ ΠΑΓΚΡΑΤΙ - ΦΡΥΝΗΣ 44  
 ΠΩΛΗΣΕΙΣ - ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ - ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ - ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ

**200 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**

**ΠΩΛΗΣΕΙΣ  
 ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ  
 ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ  
 ΣΤΙΣ ΧΑΜΗΛΟΤΕΡΕΣ  
 ΤΙΜΕΣ!!!**

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



**+ 2 JOYPADS  
 56.900!!!**



**52.900!!!**



**58.900!!!**

**ΕΙΔΗΣΗ**

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

**ΕΧΟΥΜΕ ΗΔΗ 40 ΜΕΛΗ  
 & ΣΥΝΕΧΩΣ  
 ΑΥΞΑΝΟΜΑΣΤΕ.**

**ΕΠΙΣΗΣ, ΕΧΟΥΜΕ ΤΙΣ**

**ΛΥΣΕΙΣ ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ ADVENTURES.**

**ΑΝ ΘΕΛΕΤΕ ΚΙ ΕΣΕΙΣ ΝΑ ΤΕΛΕΙΩΝΕΤΕ ΠΡΩΤΟΙ  
 ΑΠΟ ΟΛΟΥΣ ΤΑ ADVENTURES ΣΕ PSX -  
 SATURN - & CD-ROM ΚΑΙ ΝΑ ΣΥΜΜΕΤΕΧΕΤΕ  
 ΣΕ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥΣ - ΔΩΡΑ - ΕΚΠΛΗΞΕΙΣ,  
 ΓΙΝΕΤΕ ΜΕΛΗ ΣΤΟ CLUB ΜΑΣ.  
 ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΣΤΟ 7010430. ΙΣΧΥΕΙ ΚΑΙ  
 ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΦΙΛΟΥΣ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΠΑΡΧΙΑ**

**ΑΝΟΙΚΤΑ ΚΑΘΕ ΜΕΡΑ**

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

**MICRO-  
 GAMES**

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

**ΦΙΛΟ  
 ΤΟΥ SATURN,  
 100 ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ  
 ΕΝΟΙΚΙΑΣΗ  
 ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ - ΕΙΔΙΚΕΣ  
 ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΣΕ ΝΕΟΥΣ  
 ΤΙΤΛΟΥΣ  
 CALL NOW!**

**ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ**

SYNDICATE WARS	.....7.00
NBA LIVE 97	.....7.00
RESIDENT EVIL	.....8.00
JACK IS BACK	.....8.00
WING	
COMMANDER III	.....3.00
INDEPENDENCE	
DAY	.....7.00
ALIEN TRILOGY	.....5.00
EXCALIBUR	.....7.00
SWAGMAN	.....7.00
FIGHTING FORCE	.....10.00
ODDWORLD	.....10.00
MDK	.....10.00
MACHINE HUNTER	.....8.00
RUGBY	.....6.00
KINGSFIELD	.....6.00
HYPER TENNIS	.....5.00
TIME COMMANDO	.....8.00
MADDEN 97	.....5.00
4-4-2	.....6.00
FIFA 97	.....5.00
MECKWARRIOR 2	.....8.00
MYST	.....8.00
F1	.....8.00
PO'ED	.....5.00
SOUL BLADE	.....9.00

**ΔΩΡΕΑΝ  
 ΕΓΓΡΑΦΗ ΣΤΟ  
 CLUB**

**ΠΑΡΑΔΟΣΗ  
 ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ ΣΑΣ**

**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

INTENDO 64



Only For

Μια ζέφρενη κούρσα  
με αμέτρητες παγίδες



Σφιξε γερά το τιμόνι,  
πάτα τέρμα το γκάζι!



Α.Ε. ΕΠΙΣΗΜΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ NINTENDO - ΑΔΕΞΑΝΔΡΟΥΠΟΛΕΩΣ 8 ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗ - Τηλ. :2850681

NORTEC

ΑΥΤΟΣ Ο ΤΙΤΛΟΣ  
ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ ΜΟΝΟ ΓΙΑ

NINTENDO 64



Μόνο 15.900 δρχ.

# SNOWBOARD Kids

NINTENDO  
Only For

## Χιόνι παντού... Παγίδες παντού...



Απέραντες χιονισμένες βουνοκορφές

Επικίνδυνες τεραστίες χιονοστιβάδες

Μυστηριώδεις χιονάνθρωποι

Δεινόσαυροι που παγώνουν το αίμα

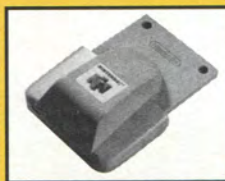
ΑΥΤΟΣ Ο ΤΙΤΛΟΣ  
ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ ΜΟΝΟ ΓΙΑ

**NINTENDO 64**

ΠΑΙΚΤΕΣ



RUMBLE PAK



Μόνο 15.900 δρ

αφιέρωμα

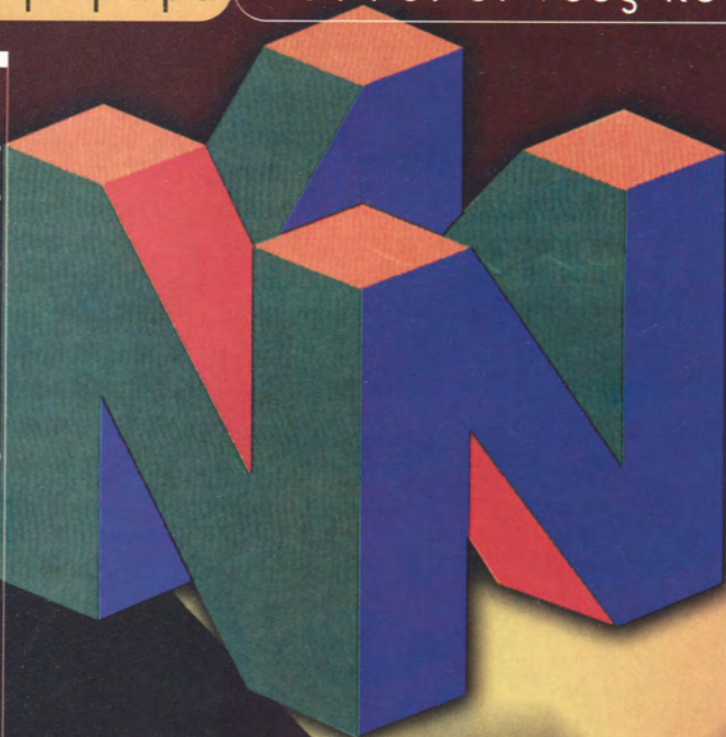
1998: οι νέες κονσόλες

PIXEL next generation Φεβρουάριος 1998

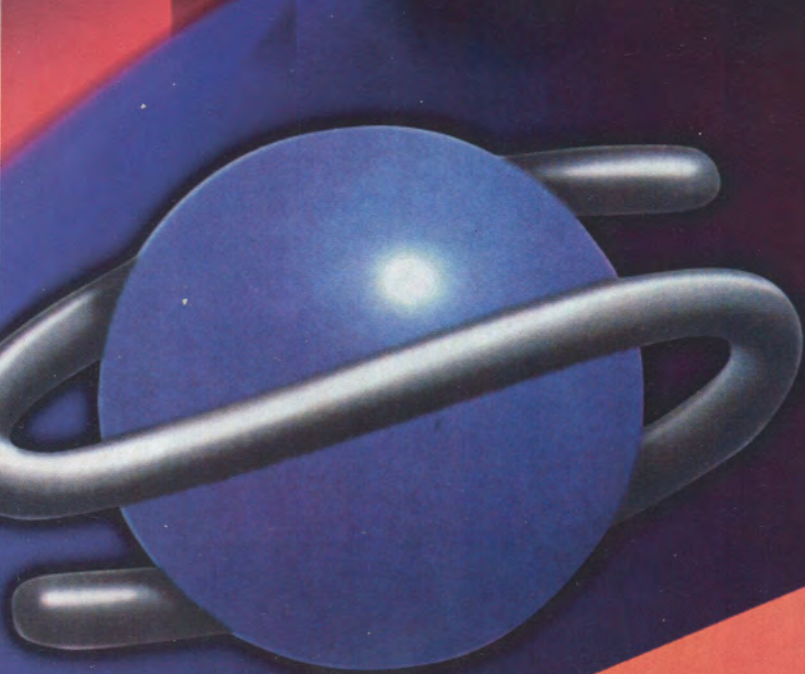
Του Γιώργου Κουρκουτά

24

αριθμός σελίδας



1998





**SONY**

Κωδικό όνομα: Oracle

Οι μέχρι στιγμής πληροφορίες για τη νέα κονσόλα της Sony είναι σχεδόν ανύπαρκτες. Το αρχηγείο της Sony κρατά επασφράγιστο το φάκελο PSX2. Και καλά κάνει, βέβαια. Δεν υπάρχει κανένας λόγος βιασύνης, αφού οι πωλήσεις του Playstation πάνε καλύτερα από ποτέ. Μέσα στο 1998 προβλέπεται να πουληθούν

**ΤΑ ΔΕΔΟΜΕΝΑ**

- ΟΝΟΜΑ: ORACLE
- ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗ: 128BIT
- CRU: ΔΕΝ ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΣΤΟΙΧΕΙΑ
- CUSTOM CRUS: ΔΕΝ ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΣΤΟΙΧΕΙΑ
- ΤΑΧΥΤΗΤΑ: ΔΕΝ ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΣΤΟΙΧΕΙΑ
- ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟ ΣΥΣΤΗΜΑ: ΔΕΝ ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΣΤΟΙΧΕΙΑ
- ΑΠΟΘΗΚΕΥΤΙΚΟ ΜΕΣΟ: DVD DRIVE, MINI DISC
- ΕΞΟΔΟΙ: ΔΕΝ ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΣΤΟΙΧΕΙΑ
- ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ: ΣΥΜΒΑΤΟ ΜΕ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΟΥ PLAYSTATION

Βέβαια, οι πληροφορίες που αναφέρουν ότι το PSX2 θα έχει DVD drive ή mini disc είναι πολύ πιθανό να γίνουν πραγματικότητα. Υπάρχει επίσης μεγάλη πιθανότητα η αρχιτεκτονική να είναι 128bit, καθώς ήδη το Nintendo είναι 64bit αλλά και η νέα κονσόλα της Sega θα περάσει κατευθείαν στα 128bit από τα 32bit. Αφού, λοιπόν, η Sony θα έχει στα χέρια της όλες τις άλλες κονσόλες, θα εμφανίσει ένα μηχάνημα λίγο

δύο εκατομμύρια Playstations στην Ευρώπη, ενώ ετοιμάζονται 150(!) νέοι τίτλοι. Η εταιρία, λοιπόν, απλώς περιμένει να

**ΧΡΟΝΟΣ ΕΜΦΑΝΙΣΗΣ**

- ΙΟΥΝΙΟΣ 1998: ΑΠΟΘΑΝΟ
- Σεπτέμβριος 1998: ΑΠΟΘΑΝΟ
- Δεκέμβριος 1998: ΑΠΟΘΑΝΟ
- Μάρτιος 1999: ΠΙΘΑΝΟ
- Ιούλιος 1999: ΠΟΛΥ ΠΙΘΑΝΟ
- Σεπτέμβριος 1999: ΒΕΒΑΙΟ

# ΟΙ ΝΕΕΣ ΚΟΝΣΟΛΕΣ

**ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ**

ΤΟ ΜΟΝΟ ΣΙΓΟΥΡΟ ΕΙΝΑΙ ΜΙΑ ΕΙΔΙΚΗ ΕΚΔΟΣΗ ΤΟΥ TEKKEN 3.

δεις τι θα κάνουν οι ανταγωνιστές της. Το μόνο σίγουρο είναι ότι ετοιμάζεται ένα νέο μηχάνημα, κάτι που η Sony έχει αφήσει να διαρρεύσει προς τα έξω. Παρ' ότι υπάρχουν ορισμένες αναφορές και φωτογραφίες στο Internet σχετικά με το νέο PSX, ωστόσο μάλλον πρόκειται για προτάσεις και επιθυμίες διάφορων κατόχων της γκρι κονσόλας και δεν έχουν καμία σχέση με την πραγματικότητα.



ή πολύ ισχυρότερο από τα ανταγωνιστικά. Τέλος, θα ήθελα να αναφέρω άλλη μια -παλαιότερη- φήμη, η οποία θέλει τη Sony να μην παρουσιάζει ένα εντελώς νέο μηχάνημα, αλλά να αναβαθμίζει το ήδη υπάρχον. Κάτι τέτοιο, όμως, μάλλον δεν θα συμβεί.

Όχι, δε πρόκειται για το Oracle. Απλά είναι μία πρόταση από "τρελαμένους" κατόχους PSX.

ΕΚΕΙ ΠΟΥ Η ΑΓΟΡΑ ΤΩΝ GAME CONSOLES ΕΙΧΕ ΟΜΑΛΟΠΟΙΗΘΕΙ ΚΑΙ ΟΛΟΙ ΞΕΡΑΝΕ ΠΟΥ ΝΑ ΑΠΕΥΘΥΝΘΟΥΜΕ ΑΝΑΛΟΓΑ ΜΕ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΥ ΠΡΟΤΙΜΟΥΣΑΜΕ, ΑΡΧΙΣΑΝ ΟΙ ΟΜΟΒΡΟΝΤΙΕΣ: RISC, MIPS, 128BIT & VIRTUAL REALITY ΑΠΟ ΤΗ ΝΕΑ ΦΟΥΡΝΙΑ GAME CONSOLES, Η ΟΠΟΙΑ ΕΤΟΙΜΑΖΕΤΑΙ ΠΥΡΕΤΩΔΩΣ. Η ΧΡΟΝΙΑ ΠΟΥ ΔΙΑΝΥΟΥΜΕ ΜΑΣ ΕΠΙΦΥΛΑΣΣΕΙ ΠΟΛΛΕΣ ΕΚΠΛΗΣΙΣ. ΑΠΟ ΤΗ ΜΙΑ ΕΧΟΥΜΕ ΤΗ SEGA ΚΑΙ ΤΗΝ ΑΓΝΩΣΤΗ VM LABS, ΟΙ ΟΠΟΙΕΣ ΘΑ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΟΥΝ ΝΕΕΣ ΠΑΝΙΣΧΥΡΕΣ ΚΟΝΣΟΛΕΣ, ΚΑΙ ΑΠΟ ΤΗΝ ΑΛΛΗ ΤΗ ΝΙΝΤΕΝΔΟ, Η ΟΠΟΙΑ ΕΤΟΙΜΑΖΕΙ ΠΥΡΕΤΩΔΩΣ ΤΟ DD64 ΓΙΑ ΤΗΝ ΚΟΝΣΟΛΑ ΤΗΣ. Η ΔΕ SONY ΔΕΝ ΕΧΕΙ ΛΟΓΟ ΝΑ ΒΙΑΣΤΕΙ, ΑΦΟΥ ΤΟ PLAYSTATION ΠΟΥΛΑ ΑΚΟΜΑ ΣΑΝ ΤΡΕΛΟ. ΤΟ ΑΦΙΕΡΩΜΑ ΜΑΣ ΕΧΕΙ ΧΩΡΙΣΤΕΙ ΣΕ ΤΕΣΣΕΡΑ ΚΟΜΜΑΤΙΑ, ΤΑ ΟΠΟΙΑ ΕΙΝΑΙ ΑΦΙΕΡΩΜΕΝΑ ΣΤΙΣ ΤΡΕΙΣ ΜΕΓΑΛΕΣ ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΡΙΕΣ HARDWARE SONY, SEGA & NINTENDO ΑΛΛΑ ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΑΓΝΩΣΤΗ VM LABS, Η ΟΠΟΙΑ ΠΛΑΣΑΡΕΤΑΙ ΔΥΝΑΜΙΚΑ ΑΝΑΜΕΣΑ ΤΟΥΣ.

## SEGA Katana power

Στο στρατόπεδο της Sega τα πράγματα είναι πιο ξεκάθαρα. Η Sega Αμερικής έχει ανακοινώσει

### ΤΑ ΔΕΔΟΜΕΝΑ

ΟΝΟΜΑ: ΚΑΤΑΝΑ  
ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗ: 128BIT  
CPU: HITACHI SH-4  
CUSTOM CPUs: POWERVR 2  
ΤΑΧΥΤΗΤΑ: 200MHZ  
ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟ ΣΥΣΤΗΜΑ: MICROSOFT CE (:)  
ΑΠΟΘΗΚΕΥΤΙΚΟ ΜΕΣΟ: 4x CD-ROM  
ΕΞΟΔΟΙ: SUPER VHS, MODEM  
ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ: YAMAHA ARM 7 SOUND CHIP,  
8MB RAM, 8MB VRAM, 2MB SOUND RAM,  
1.500.000 ΠΟΛΥΓΩΝΑ/ΔΕΥΤΕΡΟΛΕΠΤΟ.



ότι ετοιμάζει ένα νέο μηχανήμα, το οποίο θα παρουσιαστεί στις αρχές του 1999. Οι μέρες του Saturn είναι μετρημένες και η Sega δεν προτίθεται να μείνει χωρίς νέο μηχανήμα αλλά και χωρίς νέο software μέχρι τις αρχές του 1999. Στα προηγούμενα τεύχη σας είχαμε -κατά

### ΧΡΟΝΟΣ ΕΜΦΑΝΙΣΗΣ

ΙΟΥΝΙΟΣ 1998: ΑΠΙΘΑΝΟ  
ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ 1998: ΠΟΛΥ ΠΙΘΑΝΟ  
ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ 1998: ΒΕΒΑΙΟ  
ΜΑΡΤΙΟΣ 1999: ΠΙΘΑΝΟ  
ΙΟΥΝΙΟΣ 1999: ΑΠΙΘΑΝΟ  
ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ 1999: ΑΠΙΘΑΝΟ

αποκλειστικότητα- ανακοινώσει ότι η νέα κονσόλα της Sega θα είναι 128bit. Αν και δεν υπάρχει ακόμα επίσημη επιβεβαίωση, όλα δείχνουν ότι προς τα εκεί κατευθυνόμαστε. Η συνεργασία της Sega με τη Microsoft, παρ' ότι δεν έχει ανακοινωθεί επίσημα, είναι γεγονός.

### GAME DEVELOPERS

● SEGA ● ACCLAIM ● ADELIN ● ARGONAUT ● ASCII  
● CAPCOM ● CLIMAX ● CORE ● EA ● EPIC ● FOX INTERACTIVE  
● GAMEARTS ● GREMLIN ● ID ● IMAGINEER ● KALISTO  
● KONAMI ● LOBOTOMY ● MIDWAY ● SHINY

Αυτό σημαίνει ότι το Katana (αυτό είναι το όνομα της νέας κονσόλας μέχρι στιγμής) θα έχει λειτουργικό σύστημα τα Windows CE, σε κάποια

ειδική έκδοση βέβαια. Το γεγονός αυτό, σε συνδυασμό με την επιλογή του PowerVR chip set -το οποίο υποστηρίζει το OpenGL format της Silicon Graphics- αλλά και την ύπαρξη δικτυακής υποστήριξης, σημαίνει ότι το Katana

### ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

ΤΑ ΣΙΓΟΥΡΑ ΜΕΧΡΙ ΣΤΙΓΜΗΣ ΕΙΝΑΙ ΤΑ VIRTUA FIGHTER 3, SUPER GT ΚΑΙ VIRTUAL ON 2, ΚΑΘΩΣ ΚΑΙ ΟΙ ΤΟΡ ΤΙΤΛΟΙ ΟΛΩΝ ΤΩΝ ΠΡΟΝΑΦΕΡΘΕΝΤΩΝ DEVELOPERS.

θα μπορεί να επικοινωνεί άμεσα με ένα PC, για παιχνίδια μέσω δικτύου. Επίσης, τα παιχνίδια του θα μπορούν πολύ εύκολα να μεταφερθούν στα PCs και το αντίθετο. Όλα τα στοιχεία δείχνουν ότι το Katana θα παρουσιαστεί μέσα στο 1998, κατά πάσα πιθανότητα στο "Δεύτερο Tokyo Game Show". Ταυτόχρονα με την εμφάνισή του θα παρουσιαστούν δεκάδες τίτλοι, καθώς ήδη αρκετοί developers έχουν στην κατοχή τους ένα σύστημα για ανάπτυξη νέων τίτλων. Η αιχμή του δόρατος σε ό,τι αφορά τα παιχνίδια σίγουρα θα είναι τα τρομερά Model 3 coin-op της Sega. Αν και το Model 3 step 2 (περισσότερες πληροφορίες στα "Console News") θα είναι ισχυρότερο από το Katana όσον αφορά στα παιχνίδια αλλά και στα εφέ, οι μεταφορές στη νέα κονσόλα της Sega θα πλησιάζουν πολύ τα coin-op. Αυτή τη φορά η Sega φαίνεται να έχει μάθει το μάθημά της. Το Katana θα είναι πανίσχυρο, θα έχει την υποστήριξη της Microsoft, δεκάδες τίτλοι θα υπάρχουν έτοιμοι ταυτόχρονα με την εμφάνισή του, ενώ η τιμή του δεν θα ξεπερνά τα \$350 (100.000 δρχ.). Υπάρχουν όλες οι προϋποθέσεις για να τα βάλει με την αυτοκρατορία της Sony.

## NINTENDO

### Ένα disk drive για το N64

Το Nintendo 64 ήδη έχει ταραξει τα νερά των video games, χάρη στα φοβερά γραφικά του και την ευκολία με την οποία χειρίζεται τους πολύπλοκους τρισδιάστατους κόσμους των παιχνιδιών. Η απόφαση της Nintendo να χρησιμοποιήσει cartridges, αντί του standard πλέον CD-ROM, έχει δημιουργήσει αρκετά προβλήματα στις εταιρίες παραγωγής παιχνιδιών, γιατί το cartridge έχει πολύ περιορισμένο χώρο σε σχέση με το CD-ROM. Η παρουσίαση του 64DD θα αλλάξει το τοπίο, αφού τα επιπλέον 64MB αποθηκευτικού χώρου δίνουν την απαραίτητη ευχέρεια στους προγραμματιστές. Το 64DD θα είναι μια συσκευή στο μέγεθος του N64 και θα τοποθετείται κάτω από την κονσόλα. Στην ουσία είναι drive μαγνητικού δίσκου όπως τα πολύ γνωστά Zip drives. Οι δισκέτες του 64DD θα είναι επανεγγράψιμες και θα μπορούν να συνδυαστούν με τα κανονικά cartridges. Αυτό σημαίνει ότι οι εταιρίες θα έχουν τρεις επιλογές για να παράγουν ένα παιχνίδι για το N64/64DD: μόνο cartridge, συνδυασμός cartridge/disk,

## ΤΑ ΔΕΔΟΜΕΝΑ

ΟΝΟΜΑ: 64DD  
ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗ: -  
CPU: -  
CUSTOM CPUs: -  
ΤΑΧΥΤΗΤΑ: -  
ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟ ΣΥΣΤΗΜΑ: -  
ΑΠΟΘΗΚΕΥΤΙΚΟ ΜΕΣΟ: ΕΠΑΝΕΓΓΡΑΨΙΜΟΣ ΜΑΓΝΗΤΙΚΟΣ ΔΙΣΚΟΣ  
ΕΞΟΔΟΙ: MODEM, NETWORKING  
ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ: BUILT IN ROM, REAL TIME CLOCK, 4MB EXPANSION RAM ΠΟΥ ΘΑ ΔΩΣΕΙ ΣΤΟ N64 ΣΥΝΟΛΙΚΑ 8MB RAM.

μόνο disk. Το 64DD μπορεί να χρησιμοποιηθεί για updates των υπάρχοντων παιχνιδιών - για παράδειγμα, μπορεί να περιέχει νέα επίπεδα μιας περιπέτειας, νέες ποδοσφαιρικές ομάδες κ.ο.κ. Επίσης, η μοναδική δυνατότητα

## ΧΡΟΝΟΣ ΕΜΦΑΝΙΣΗΣ

ΙΟΥΝΙΟΣ 1998: ΠΙΘΑΝΟ  
ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ 1998: ΒΕΒΑΙΟ  
ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ 1998: ΑΠΙΘΑΝΟ  
ΜΑΡΤΙΟΣ 1999: ΑΠΙΘΑΝΟ  
ΙΟΥΝΙΟΣ 1999: ΑΠΙΘΑΝΟ  
ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ 1999: ΑΠΙΘΑΝΟ

επανεγγραφής σημαίνει ότι σε μια περιπέτεια, λόγω χάριν, αν κόψετε ένα δέντρο και το αφήσετε εκεί, ακόμα και αφού κλείσετε και ξανανοίξετε την κονσόλα σας, θα βρείτε το κομμένο δέντρο στην ίδια θέση. Τα στοιχεία του παιχνιδιού είναι δυνατό να σωθούν στη δισκέτα, δίνοντας νέα τροπή στο gameplay. Όμως εκεί, όπου τα παιχνίδια θα πάρουν εντελώς νέα διάσταση, θα είναι όσον αφορά τη δυνατότητα εγγραφής εξωτερικών εικόνων από εσάς τη δισκέτα, καθώς και στη χρησιμοποίησή τους στα παιχνίδια. Φανταστείτε ένα fighting game, όπου οι μαχητές θα έχουν το πρόσωπό σας! Με μια εξωτερική συσκευή θα κάνετε capture μια εικόνα του προσώπου σας και, αφού θα την επεξεργάζεστε στο Mario Artist, θα την αποθηκεύετε στο 64DD και στη συνέχεια θα την εισάγετε στο παιχνίδι. Αν η συγκεκριμένη συσκευή δεν έχει τις



## ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

- CABBAGE (VIRTUAL CREATURES SIMULATOR)
- DERBY STALLION (ΕΞΟΜΟΙΩΤΗΣ ΙΠΠΟΔΡΟΜΙΩΝ)
- DONKEY KONG 64 (ΧΩΡΙΣ ΣΧΟΛΙΑ)
- DT ● FIRE EMBLEM 64 (STRATEGY)
- F-ZERO ● X-PANSION DISK
- HYBRID HEAVEN (ACTION ADVENTURE)
- LEGEND OF ZELDA ● DD ● MARIO ARTIST (ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΕΙΚΟΝΑΣ)
- MOTHER 3 (RPG)
- MYSTERIOUS DUNGEON (RPG)
- OGRE BATTLE 64 (RPG)
- PROJECT CAIRO (RPG)
- SIMSITY ● 64 SIMCOPTER 64 ● SUPER MARIO 64 ● 2 SUPER MARIO RPG 2

συνδυασμένες καθυστερήσεις και η τιμή της δεν ξεπεράσει τα \$80-\$100 (περίπου 30.000 δραχ.), θα δώσει μεγάλη ώθηση στο ήδη πολύ καλό N64.

## VM LABS Project X

Η έκπληξη έρχεται από μια σχετικά άγνωστη εταιρία με έδρα την Καλιφόρνια των Η.Π.Α. Στη χειμερινή έκθεση "CES" εξέπληξε τους πάντες, με την παρουσίαση μιας νέας πλατφόρμας παιχνιδιών με καταπληκτικά χαρακτηριστικά. Η παρουσίαση που έγινε στους δημοσιογράφους ήταν ένα PC Tower, το οποίο περιείχε το σύστημα ανάπτυξης με την ονομασία Project X. Μέσω ενός ειδικά διαμορφωμένου N64 pad, οι παρευρισκόμενοι μπορούσαν να παίξουν το γνωστό Doom. Σύμφωνα με πληροφορίες που έδωσαν οι κύριοι της VM Labs, η συγκεκριμένη μεταφορά έγινε μέσα σε δύο μέρες(!) και χρησιμοποίησε μόνο το 15% από τη δύναμη του hardware! Το Doom "έτρεχε" ομαλότατα με γραφικά επιπέδου PC.

Αν και δεν έγινε καμία αναφορά στα χαρακτηριστικά του hardware, αναφέρθηκε ότι η δύναμη του Project X θα είναι τόσο μεγάλη, ώστε τα πολύγωνα των παιχνιδιών θα μπορούν να έχουν φυσικές όψεις(!). Δυστυχώς, η VM Labs συντηρεί ηδελμημένα ένα πέπλο μυστηρίου γύρω από το νέο δημιούργημά της, κάτι που φαίνεται και στο Internet site της. Τελευταίες πληροφορίες, οι οποίες μας έρχονται από την Αμερική, αναφέρουν

## ΧΡΟΝΟΣ ΕΜΦΑΝΙΣΗΣ

ΙΟΥΝΙΟΣ 1998: ΑΠΙΘΑΝΟ

ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ 1998: ΠΙΘΑΝΟ

ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ 1998: ΠΟΛΥ ΠΙΘΑΝΟ

ΜΑΡΤΙΟΣ 1999: ΒΕΒΑΙΟ

ΙΟΥΝΙΟΣ 1999: ΑΠΙΘΑΝΟ

ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ 1999: ΑΠΙΘΑΝΟ

ότι το Project X θα έχει DVD ROM drive και θα περιέχει γεννήτρια ειδικών εφέ, η οποία θα παράγει εντυπωσιακότερες εικόνες ακολουθώντας τα μουσικά κομμάτια. Κάτι παρόμοιο είχε και το Jaguar της Atari. Αραγε πρόκειται για μια νέα υπερδύναμη ή για άλλη μια κονσόλα, η οποία θα έχει την τύχη του Jaguar και του 3DO; Μόνον ο χρόνος θα δείξει...



## ΤΑ ΔΕΔΟΜΕΝΑ

ΟΝΟΜΑ: PROJECT X

ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗ: ΔΕΝ ΥΠΑΡΧΟΥΝ

ΣΤΟΙΧΕΙΑ

CPU: ΔΕΝ ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

CUSTOM CPUs: ΔΕΝ ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

ΤΑΧΥΤΗΤΑ: ΔΕΝ ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

Λειτουργικό σύστημα: ΔΕΝ

ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

Αποθηκευτικό μέσο: DVD ROM

Εξοδοί: ΔΕΝ ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

Χαρακτηριστικά: ΔΕΝ ΥΠΑΡΧΟΥΝ

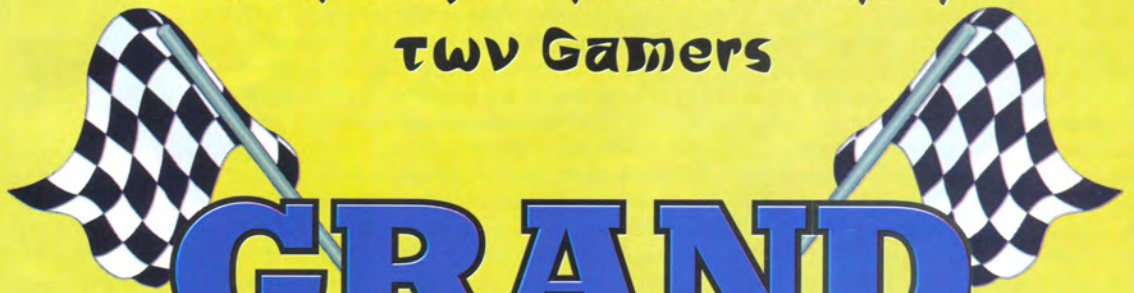
ΣΤΟΙΧΕΙΑ

Ανολύση '98

TO **PIXEL**  
Next Generation



σας προσκαλούν  
στη Μεγάλη Συνάντηση  
των Gamers



# GRAND PRIX II

Η μεγάλη μάχη των Console  
Games ξεκινά σε λίγο

☺ Be there Boys!

✂ ΓΡΑΨΤΕ ΜΑΣ ΕΔΩ ΚΑΙ ΤΩΡΑ ΣΕ ΠΟΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΘΑ ΘΕΛΑΤΕ  
ΝΑ ΔΙΑΓΩΝΙΣΤΕΙΤΕ ΚΑΤΑ ΤΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΤΟΥ GRAND PRIX II.  
ΣΤΕΙΛΤΕ ΜΑΣ ΤΟ ΔΕΛΤΙΟ ΣΤΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:  
GRAND PRIX II, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42, Αθήνα

PXL

# ΚΑΙ ΤΟ ΟΝΕΙΡΟ ΣΑΣ ΕΓΙΝΕ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ!

ΤΟ ΠΡΩΤΟ



ΕΙΝΑΙ ΓΕΓΟΝΟΣ!!!

Τα μάθατε τα νέα; Το "PIXEL Next Generation", το "PC Master" και το Game Net ιδρύουν το 1ο Gamer's Club και οι εγγραφές αρχίζουν από τώρα.

## ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟ GAMER'S CLUB;

Μία μοναδική λέσχη για εκλεκτούς τύπους σαν κι εσένα, που αναζητούν νέους τρόπους έκφρασης, επιθυμούν να αποκτήσουν προνόμια που άλλοι δεν θα έχουν και να συναναστρέφονται άλλους gamers με τους οποίους θα έχουν σίγουρα πολλά να μοιραστούν. Εδώ, φίλοι μου, θα συγκεντρωθεί η "αφρόκρεμα" των gamers για να γράψουν ιστορία...

## ΤΙ ΠΡΟΝΟΜΙΑ ΠΑΡΕΧΕΙ Η ΚΑΡΤΑ ΜΕΛΟΥΣ ΤΟΥ GAMER'S CLUB;

Να η ευκαιρία για εσένα που είσαι λάτρης των games και θέλεις να λάβεις μέρος στο Grand Prix II. Τώρα με την κάρτα μέλους του Gamer's Club θα έχεις τη δυνατότητα να συμμετάσχεις στη δεύτερη φάση του διαγωνισμού, χωρίς να χρειαστεί να περάσεις από τον προκριματικό γύρο. (ΚΑΛΟΟΟ!!!)

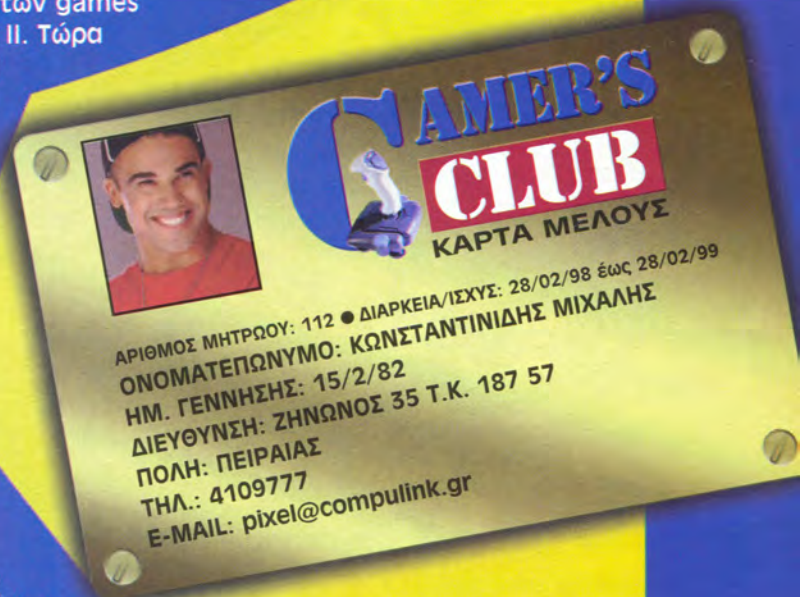
Και αν αυτό δεν σου φθάνει για να γίνεις αμέσως μέλος, άκουσε κι αυτά:

➔ Προνομιακή συμμετοχή σε όλες τις εκδηλώσεις που θα πραγματοποιούνται κατά περιόδους.

➔ Μεγάλες εκπτώσεις και ειδικές προσφορές που θα παρέχονται τακτικά από την Compuress ειδικά για τα μέλη του Gamer's Club.

## ΠΩΣ ΘΑ ΓΙΝΩ ΜΕΛΟΣ ΤΟΥ GAMER'S CLUB;

Στείλε τώρα το δελτίο εγγραφής μέλους μαζί με μία πρόσφατη φωτογραφία σου, αφού συμπληρώσεις τα στοιχεία σου, και σε λίγες μέρες η ταυτότητα μέλους θα είναι στο σπίτι σου.



## GAMER'S CLUB ΔΕΛΤΙΟ ΕΓΓΡΑΦΗΣ ΜΕΛΟΥΣ

ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΚΑΙ ΣΤΕΙΛΤΕ ΜΑΣ ΤΟ ΔΕΛΤΙΟ ΣΤΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: GAMER'S CLUB, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ: ..... ΗΜ. ΓΕΝΝΗΣΗΣ: .....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ..... Τ.Κ. .... ΠΟΛΗ.....

ΤΗΛ.: ..... E-MAIL: .....

PXL

# GT GRAN TURISMO



## PIXEL Next Generation INFORMATION

**Σύστημα:** Sony Playstation  
**Κατασκευαστής:** Sony  
Computer Entertainment  
**Ημερομηνία κυκλοφορίας:**  
Κυκλοφορεί  
(Εισαγωγής, Ιαπωνία)



Single Player



Multiplayer



Steering/Analogue



Memory Card



Split Screen



Dual Analogue

# THE BIG GAME



Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΑΓΩΝΩΝ ΤΑΧΥΤΗΤΑΣ  
ΑΛΛΑΖΕΙ ΓΙΑ ΠΑΝΤΑ, ΥΣΤΕΡΑ ΑΠΟ ΑΥΤΟ ΤΟ  
ΠΑΙΧΝΙΔΙ. ΒΡΕΙΤΕ ΤΟ ΓΙΑΤΙ...



PIXEL next generation Φεβρουάριος 1997

digitized by greekrcm.gr



Το TVR Cerbera είναι ένα πολύ δυνατό και εύκολο στο χειρισμό αυτοκίνητο. Μπορείτε σχετικά εύκολα να το κάνετε να στηρίζεται μόνο στις δύο ρόδες.



Ουάου! Αυτό είναι το Gran Turismo: μεγάλη προσοχή στη λεπτομέρεια, ελάχιστο pixelising από τα πολύγωνα και υπέρχα, πανίσχυρα αυτοκίνητα.

Τι άλλο θα δουν τα μάτια μας!

Η Namco έχει χάσει το θρόνο της. Είναι πλέον επίσημο και επιβεβαιωμένο! Η εταιρία κυριαρχούσε από το ξεκίνημα της κυκλοφορίας του Playstation τον Δεκέμβριο του 1994, κατασκευάζοντας τα καλύτερα -και τα περισσότερα- παιχνίδια αγώνων αυτοκινήτων. Ανάμεσά τους βρισκόταν ο αδιαμφισβήτητος αρχηγός για τα παιχνίδια του είδους Ridge Racer, ενώ αργότερα ακολούθησε το γρηγορότερο και με δυνατότητα διασύνδεσης Ridge Racer Revolution. Στη συνέχεια ήρθε η καλύτερη στιγμή της σειράς με το Rage Racer. Ο συγκεκριμένος τίτλος συνδύαζε ευφύεστατα την αγορά και τη γενικότερη διαμόρφωση του αυτοκινήτου σύμφωνα με τα γούστα του παίκτη, κρατώντας παράλληλα όλα τα στοιχεία που έκαναν τα προηγούμενα παιχνίδια κορυφαία στο είδος τους. Τώρα, όμως, η Namco μπορεί να ξεχάσει την παλιά δόξα και την



Καθώς τα αυτοκίνητα επιβαρύνουν τις αναρτήσεις τους, δίνουν την αίσθηση ότι είναι αρκετά σταθερά και ισχυρά μηχανήματα.



Η περιορισμένη έκδοση του FTO της Mitsubishi. Μοντέλο γρηγορότερο από αρκετά αεροπλάνα!

κυριαρχία της στον τομέα. Μια κυριαρχία, την οποία δεν έχασε ούτε από τη Square, ούτε από την Psygnosis, αλλά από τον Kazushiro Yamauchi. Ο ιδιοφυής δημιουργός που κρύβεται πίσω από το Gran Turismo, με τη βοήθεια μερικών σπουδαστών της Sony

Computer Entertainment Ιαπωνίας, κατάφερε να φτιάξει το μεγαλύτερο, καλύτερο και πιο ενταπωσιακό παιχνίδι αγώνων όλων των εποχών. Έχουμε να κάνουμε με ένα παιχνίδι που προσφέρει αξεπέραστο gameplay, κυρίως χάρη σε τρία βασικά στοιχεία: εντυπωσιακό



Μια ματιά στα νότια σας μπορεί να σας διαβεβαιώσει πως κανείς δεν θα διεκδικήσει τη δεύτερη θέση, όταν ριξετε το προπορευόμενο Viper στους φράχτες.



Πανέμορφο -όπως και στην πραγματικότητα- το θηρίο των δύο τόνων DB7, μοντέλο της Aston Martin, δείχνει να αισθάνεται κάπως άβολα, καθώς συναγωνίζεται ελαφρύτερα sport αμάξια.





Ο ημιδιαφανής καπνός, τον οποίο αφήνουν τα ελαστικά, επιβραδύνει κάπως το frame rate, ιδιαίτερα αν θυγαίνει συνεχώς. Για αυτό μην κάνετε πολλά σπινιάρια. (Να δούμε αν αυτή η λεπτομέρεια θα έχει διορθωθεί στην PAL έκδοση του παιχνιδιού.)



Για να μπορέσει να διατηρηθεί το frame rate σε ανεκτά επίπεδα με αυτά τα πολύπλοκα 3D αντικείμενα, οι υπόλοιποι ανταγωνιστές σας λείπουν στα δίπλα παιχνίδια. Ωστόσο και πάλι το gameplay είναι τρομερό!

ρεαλισμό, αξεπέραστα γραφικά και τη δυνατότητα να ξοδέψετε πολλά λεφτά...

## ΛΑΒΕΤΕ ΘΕΣΕΙΣ

Μόλις φορτώσει το CD, μπορείτε να απολαύσετε έναν γρήγορο arcade-στιλ αγώνα ή να ξεκινήσετε καριέρα στους αγώνες ταχύτητας, μέσα από τις ατελείωτες επιλογές που σας προσφέρει το Grand Turismo. Πάντως, το καλύτερο που έχετε να κάνετε, αρχικά είναι να προτιμήσετε το Arcade mode. Έτσι θα συνηθίσετε στην αίσθηση της κούρσας και θα αποφύγετε να χαθείτε, καθώς είναι πάρα πολλά όλα όσα παρέχει το παιχνίδι. Επιλέγοντας Single Race από το μενού του Arcade mode, περνάτε στην παρουσίαση και επιλογή του αμαξιδιού που θα προτιμήσετε, μέσα από έναν κατάλογο έξι κορυφαίων εταιριών στο χώρο της αυτοκινητοβιομηχανίας (Toyota, Mitsubishi, Mazda κ.λπ). Ο αριθμός διαθέσιμων από κάθε εταιρία αυτοκινήτων διαφέρει. Συνολικά, υπάρχουν περίπου σαράντα αμάξια από τα οποία μπορείτε να διαλέξετε, ενώ έχετε την ευκαιρία να τα οδηγήσετε, προτού ακόμα ξεκινήσετε κανονικά τους αγώνες. Είναι δύσκολο να επιλέξετε από μια τέτοια ποικιλία υπέροχων αυτοκινήτων. Όταν τελικά πάρετε όποιο θεωρήσετε αρκετά δυνατό, μπορείτε επίσης να διαλέξετε το χρώμα του (τα χρώματα προέρχονται από τον πραγματικό κατάλογο των εταιριών) καθώς και το είδος του σασμάν που προτιμάτε (χειροκίνητο ή αυτόματο). Στον αγώνα τώρα, η εξαιρετικά ρεαλιστική αίσθηση του παιχνιδιού θα σας αφήσει με το στόμα ανοιχτό. Συμπεριλαμβανόμενοι και του δικού σας, συνολικά τρέχουν έξι αμάξια σε κάθε αγώνα. Όλα έχουν ό,τι καλύτερο

έχει εμφανιστεί ποτέ στο Playstation σε textures, χρώματα και γενικότερη παρουσία και κίνηση. Οι καμπύλες, το εσωτερικό και τα σήματα των αυτοκινήτων είναι ακριβώς εκεί που πρέπει, ενώ, αν κοιτάξετε προσεκτικότερα, θα μπορέσετε να διακρίνετε ακόμα και τις αυλακώσεις των ελαστικών! Το καλύτερο από όλα, όσον αφορά στην τέρψη των ματιών σας, έρχεται υπό τη μορφή μιας καινούριας τεχνικής, η οποία ακούει στο όνομα "environmental mapping" και έχει εφαρμοστεί στα οχήματα. Το αποτέλεσμα είναι μια ρεαλιστική γυαλάδα που, μαζί με τις κινούμενες αντανακλάσεις του αυτοκινήτου, δίνει την αίσθηση ενός στιβαρού, γυαλιστερού αντικειμένου, σαν να βρίσκεται στο επίκεντρο του ενδιαφέροντος σε μια έκθεση αυτοκινήτου. Σίγουρα τα όνειρα πολλών παρωμένων του είδους που ήδελαν τα αμάξια να είναι έτσι σε ένα απλό video game γίνονται πραγματικότητα. Αλλάστε, αυτός είναι ο βασικότερος λόγος για τον οποίο θα κολλήσετε με την πρώτη ματιά.

## ΕΤΟΙΜΟΙ

Όλα αυτά, βέβαια, μέχρι να τελειώσετε τον πρώτο αγώνα σας και να παρακολουθήσετε το replay σε στιλ τηλεοπτικής μετάδοσης. Τότε πια θα την πατήσετε στα σίγουρα και θα αρχίσετε να καταλαβαίνετε το βαθμό του ρεαλισμού που έχει να επιδείξει το Gran Turismo. Έχετε την ευκαιρία να δείτε πόσο απόλυτα πειστική είναι η κίνηση των αυτοκινήτων, από τα σπινιάρια (αφήνουν πίσω τους όσο καπνό χρειάζεται κάθε φορά) μέχρι την κίνηση και την επιβάρυνση της ανάρτησης και των ελαστικών από τις δυσκολίες του αγώνα. Είναι απίστευτα πραγματικό!

Μετά από αυτό, σίγουρα θα σας πιάσει η μανία να δοκιμάσετε όλα τα υπόλοιπα αυτοκίνητα για να μάθετε πόσο διαφέρουν στο χειρισμό τους (όπως υπάρχει σημαντική διαφορά) και, φυσικά, για να δείτε πόσο όμορφα δείχνουν στο replay. Αφού πάρετε τη δόση που σας χρειάζεται σε άσκοπους -δυστυχώς- αγώνες, όπου συμμετέχετε μόνο εσείς, έρχεται η ώρα να ξεκινήσουν η πραγματική δράση και η καριέρα σας ως οδηγός αυτοκινήτου... Πηγαίνετε, λοιπόν, στο εντυπωσιακό Turismo mode. Μπαίνετε σε έναν κόσμο, όπου υπάρχουν περισσότερα από εκατόν σαράντα ανεξάρτητα αυτοκίνητα, ενώ μαζί με τους ιαπωνικούς κολοσσούς κάνουν την εμφάνισή τους και μερικές αμερικανικές εταιρίες. Τα πάντα εδώ θα πρέπει να κερδηθούν και να αγοραστούν με χρήματα. Για το λόγο αυτόν ξεκινάτε με χίλια credits στην κατοχή σας. Το πρώτο που πρέπει να σας απασχολήσει είναι να πάρετε την άδεια οδήγησης - για την ακρίβεια, την πρώτη από τις τρεις διαδέσιμες άδειες. Καθώς βλέπετε, δεν μπορείτε να λάβετε μέρος σε κανέναν από τους διαδέσιμους

## YAMAUCHI

Ο ΑΝΘΡΩΠΟΣ ΠΟΥ ΚΡΥΒΕΤΑΙ ΠΙΣΩ ΑΠΟ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΛΕΓΕΤΑΙ ΚΑΖУNORI YAMAUCHI. ΕΔΩ ΚΑΙ ΤΕΣΣΕΡΑ ΧΡΟΝΙΑ ΑΣΧΟΛΕΙΤΑΙ ΜΕ ΤΗΝ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΑΓΩΝΙΣΤΙΚΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ, ΕΡΓΑΖΟΜΕΝΟΣ ΣΤΟ ΙΑΠΩΝΙΚΟ ΤΜΗΜΑ ΤΗΣ SONY. Ο ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΟΣ ΤΙΤΛΟΣ ΠΟΥ ΠΕΡΑΣΕ ΑΠΟ ΤΑ ΧΕΡΙΑ ΤΟΥ, ΤΟ MOTOR TOONS GRAND PRIX 2, ΉΤΑΝ ΠΟΛΥ ΕΝΤΥΠΩΣΙΑΚΟΣ ΑΠΟ ΤΕΧΝΙΚΗΣ ΑΠΟΨΗΣ ΚΑΙ ΣΤΟ ΣΥΝΟΛΟ ΤΟΥ ΨΥΧΕΔΕΛΙΚΩΣ. ΗΡΕΘ Ο ΚΑΙΡΟΣ, ΛΟΙΠΟΝ, ΝΑ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΕΙ ΚΑΙ ΚΑΤΙ ΠΙΟ ΡΕΑΛΙΣΤΙΚΟ. ΟΝΤΑΣ Ο ΙΔΙΟΣ ΟΠΑΔΟΣ ΤΩΝ ΑΓΩΝΩΝ, ΘΕΛΗΣΕ ΝΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΕΙ ΤΟ ΥΠΕΡΤΑΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΤΗ ΣΥΓΚΕΚΡΙΜΕΝΗ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ. ΕΤΣΙ ΣΕΝΓΕΙΤΑΙ Ο ΤΕΡΑΣΤΙΟΣ ΑΡΙΘΜΟΣ ΑΜΑΞΙΩΝ ΚΑΙ ΕΠΙΛΟΓΩΝ ΣΤΟ GT. Η ΕΜΠΝΕΥΣΗ ΠΡΟΗΛΘΕ ΦΥΣΙΚΑ ΑΠΟ ΑΛΗΘΙΝΟΥΣ ΑΓΩΝΕΣ ΟΠΩΣ Η F1, ΤΟ ΠΑΓΚΟΣΜΙΟ ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑ RALI ΚΑΙ ΤΟ LE MANS (ΕΝΑΣ ΑΓΩΝΑΣ 60 ΓΥΡΩΝ). Ο ΤΥΠΟΣ, ΟΜΩΣ, ΔΕΝ ΣΤΑΜΑΤΑ ΜΕ ΤΟ GT - ΛΕΕΙ ΟΤΙ ΘΕΛΕΙ ΝΑ ΑΠΟΚΤΗΣΕΙ ΚΑΘΕΝΑ ΑΠΟ ΤΑ ΑΜΑΞΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ(!) ΚΑΙ ΝΑ ΔΟΚΙΜΑΣΕΙ ΤΗΝ ΤΥΧΗ ΤΟΥ ΚΑΙ ΣΕ ΆΛΛΕΣ ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ.



# Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΟΥ GRAN TURISMO

ΑΝ ΚΑΙ ΣΕ FULL CAREER MODE ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΣΑΣ ΜΠΕΡΔΕΨΙ, ΡΙΖΤΕ ΜΙΑ ΜΑΤΙΑ ΕΔΩ!



Aston Martin. Δεν έχουν τα πάντα μεταχειρισμένα, αλλά έχουν τα πανέμορφα DB7-Volante και Coup μοντέλα, για δεκαπέντε και δεκαεπτά εκατομμύρια αντίστοιχα.



Chevrolet. Πανίσχυρα αμερικανικά αυτοκίνητα, σε τιμές τις οποίες αντέχει το βαλάντιό σας. Η Camaro ξεκινά από δύο και φθάνει μέχρι τέσσερα εκατομμύρια, ενώ η sport έκδοση κυμαίνεται από τέσσερα έως εννιά εκατομμύρια.



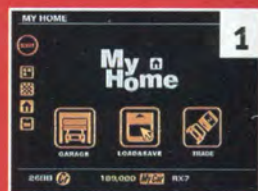
Chrysler. Αυτό είναι μια Dodge -και Dodge σημαίνει Viper! Το παλιό Viper RT πωλείται ακόμα στα 6,8 εκατομμύρια, αλλά η προσφορά του GT5 στα ακτή εκατομμύρια είναι πολύ καλύτερη.



Honda. Εδώ μπορείτε να βρείτε διάφορες τιμές: από 1,5 εκατομμύρια για το CRX μέχρι 1,3 εκατομμύρια για το "Mr.Wolf" NSX. Προσωπικά θα προτιμούσα το παλιό, μεταχειρισμένο Prelude στο 1,1 εκατομμύριο.



Mazda. Αμέτρητα μεταχειρισμένα RX7, τα οποία έχουν -φυσικά- την πασίγνωστη Wankel Rotary μηχανή, για λιγότερο από 1 εκατομμύριο. Αλλά το καινούριο, πανέμορφο RX7-RB έρχεται μόνο στα 3,2 εκατ.



Home. Ριζτε μια ματιά στο γκαράζ, οσώς το παχνίδι ή πουλήστε ό,τι σας είναι άχρηστο.



TVR. Μην κάνετε την εμφάνισή σας εδώ, αν δεν διαθέτετε σοβαρά κεφάλαιο. Οι τιμές ξεκινούν από τα 7,9 εκατομμύρια για το Griffith B340 και φθάνουν μέχρι και τα 8,4 για το Cerebera.



Mitsubishi. Υπάρχουν δύο λόγοι για να επισκεφθείτε το γκαράζ της Mitsubishi: για να αγοράσετε το GTO Twin Turbo ή για να πάρετε ανταλλακτικά για το GTO Twin Turbo σας!



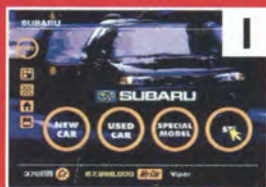
Go Race. Από αυτό το σημείο έχετε πρόσβαση σε όλα τα πρωταθλήματα και τους αγώνες. Καλή τύχη!



Nissan. Μπορείτε να ψωνίσετε από εδώ, αν είστε στην αρχή της καριέρας σας. Οι τιμές ξεκινούν από το -πολύ λογικό- 1,7 εκατομμύριο και σταματούν στα 3,2 εκατ. Πάντως τα 2,8 εκατομμύρια για το Skyline είναι σίγουρα ευκαιρία.



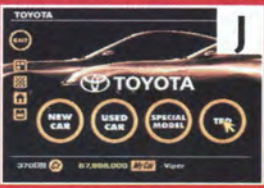
Subaru. Η θορίαθ βιομηχανία Fuji Heavy είναι "κάπως" αυτή τη στιγμή, αλλά είναι η μοναδική που πουλά κάποιο υποφερτό αυτοκίνητο. Η καλύτερη αγορά: ένα Impreza WRX στα 3 εκατομμύρια.



License. Ελάτε εδώ, όταν θέλετε να τεστάρτε κάποιο αυτοκίνητο.



Toyota. Εοδψίτε από 1,4 έως και 4,3 εκατομμύρια, εκτός αν είστε έτοιμοι για το απόλυτο αυτοκίνητο: το Castrol Supra, αξίας πνήγτα εκατομμυρίων credits! Πάντως πιο ρεαλιστικό ακούγεται το Supra SZ-R, για 3-4 εκατομμύρια.



Machine Test. Εξετάστε πόσο γρήγορα μπορεί να πάει το αυτοκίνητό σας στα τετρακόσια μέτρα, στα χίλια μέτρα, και έπειτα σε όσο μεγάλα διαστήματα θέλετε. Στη συνέχεια εξετάστε όλο τον εξοπλισμό για να βελτιώσετε την απόδοσή.



Car Wash. Πέντε χιλιάδες credits για να καθαρίσετε το αυτοκίνητό σας, χωρίς έστω την κατάλληλη μουσική επένδυση!

LAP 1/1 2nd  
Total Time 0:18:26.6  
Lap Time 0:18:26.6

Total Record 2:43:53.9  
Fastest Lap 2:43:53.4

Η μπλε Chevrolet Corvette που βλέπετε είναι μία special sport έκδοση του κλασικού μοντέλου και ξεκινά από τα 4,9 εκατομμύρια credits. Ίσως του χρόνου...

Στην απογυμναστική κούρσα τα μπροστινά φώτα έχουν ήδη ανέβει και ανάψει, όταν ξεκινάτε τον αγώνα.

## "Εκπληκτικός ρεαλισμός, απίστευτα γραφικά, πάρα πολλά έξοδα."

Τα προστατευτικά των στροφών ίσως αποσταθεροποιήσουν το αυτοκίνητο πολύ γρήγορα και εύκολα - γι' αυτό είναι καλύτερο να μην περνάτε από πάνω τους με μεγάλες ταχύτητες.

Replay

Τα αυτοκίνητα μπορεί να μην ντραπάρουν ολοκληρωτικά αλλά, όσο κινδυνεύουν να το πάθουν, το θέμα είναι εντυπωσιακό!

### MEMORY CARDS...

Διαός ένα καταπανκτικό κομμάκι. Αν εσείς κι ένας φίλος σας έχετε αγοράσει αμφότεροι το GRAN TURISMO (κάτι που πρέπει οπωσδήποτε να κάνετε), μπορείτε να γεμίσετε το PLAYSTATION SΑΣ με τα ΣΩΣΙΜΕΝΑ ΑΜΑΞΙΑ ΚΑΙ ΤΩΝ ΔΥΟ ΤΑΥΤΟΧΡΟΝΑ! Επειτα ριχνείτε στο ΔΡΟΜΟ ΤΙΣ ΚΑΛΥΤΕΡΕΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΕΣ ΣΑΣ ΚΑΙ ΑΓΩΝΙΖΕΤΕ ΣΕ SPLIT SCREEN. ΠΕΡΙΕΡΓΩΣ ΠΑΣ, ΣΕ ΑΥΤΗ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ ΚΑΙ ΤΟ REPLAY ΘΑ ΕΙΝΑΙ SPLIT SCREEN.

LAP 1/2 1st

143 km/h

αγώνες, αν δεν έχετε την κατάλληλη άδεια. Για αυτό, λοιπόν, περνάτε από τη σχολή οδηγών, όπου θα εξεταστείτε σε οκτώ μικρά μέρη: από απλή έως πολύ δύσκολη οπισθοαγωγή μέχρι τεχνικές με το χειρόφρενο για να πολύ προχωρημένους.

εσείς, όμως, επιμεινείτε μέχρι να βρεθεί η κατάλληλη ευκαιρία. Πάντως, ό,τι καλύτερο υπάρχει στην αγορά είναι το Toyota Supra, το οποίο στοιχίζει από



### REPLAY THEATRE

ΚΑΘΩΣ ΟΙ ΕΠΑΝΑΛΗΨΕΙΣ ΤΩΝ ΑΓΩΝΩΝ ΕΙΝΑΙ ΤΟΣΟ ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΕΣ, ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΣΩΣΕΤΕ ΤΙΣ ΑΓΑΠΗΜΕΝΕΣ ΣΑΣ ΣΤΗ MEMORY CARD (ΕΝΑ REPLAY ΓΙΑ ΚΑΘΕ MEMORY BLOCK) ΚΑΙ ΝΑ ΤΙΣ ΦΟΡΤΩΝΕΤΕ ΟΣΙΣ ΦΟΡΕΣ ΘΕΛΕΤΕ ΣΤΟ REPLAY THEATRE. ΑΠΟ ΕΚΕΙ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΑΛΛΑΞΕΤΕ ΤΑ ΟΝΟΜΑΤΑ Η ΝΑ ΣΒΗΝΕΤΕ ΟΣΙΑ REPLAYS ΘΕΛΕΤΕ. ΔΕΝ ΕΧΕΙ ΣΗΜΑΣΙΑ ΑΝ ΕΧΕΤΕ ΨΗΦΙΑΚΟ Η ΑΝΑΛΟΓΙΚΟ ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΟ: ΤΑ REPLAYS ΘΑ ΠΑΙΞΟΥΝ ΑΨΟΓΑ ΚΑΙ ΣΤΙΣ ΔΥΟ ΠΕΡΙΠΤΩΣΕΙΣ, ΣΕ ΑΝΤΙΘΕΣΗ ΜΕ ΆΛΛΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ.



750.000 μέχρι 890.000 credits. Με την πρώτη άδεια μπορείτε να αγωνιστείτε μόνο στο ερασιτεχνικό κυριακάτικο πρωτάθλημα. Έτσι, με το -όχι ιδιαίτερα σπουδαίο- μεταχειρισμένο αμάξι σας αγωνίζεστε συνεχώς στις τέσσερις πίστες του συγκεκριμένου πρωταθλήματος (υπάρχουν συνολικά έντεκα πίστες στο παιχνίδι), μέχρι να βγάλετε αρκετά λεφτά για να αγοράσετε καλύτερο μοντέλο. Στη συνέχεια, και εφόσον νιώθετε έτοιμοι, προσπαθήστε να περάσετε τα μετρίου επιπέδου test για να πάρετε την επόμενη άδεια σας. Αυτή θα σας δώσει τη δυνατότητα συμμετοχής σε περισσότερα πρωταθλήματα και αγώνες, όπου είναι δυσκολότερο να κερδίσετε αλλά έχουν μεγαλύτερα κέρδη. Τελευταία θα πάρετε τη διεθνή άδεια, η οποία θα σας δώσει τη δυνατότητα να αγωνίζεστε σε οτιδήποτε διαλέξετε, συμπεριλαμβανομένων των πιο δύσκολων και classy GT αγώνων. Σε αυτούς τους τελευταίους, κάθε αγωνιζόμενος διαθέτει μηχανές αξίας πενήντα εκατομμυρίων credits και αυτοκίνητα "φτιαγμένα" μέχρι αηδίας, τα οποία εκφενδονίζονται σε απίστευτες ταχύτητες. Ο δρόμος για τους καλύτερους αγώνες είναι ιδιαίτερα δύσκολος - θα σας πάρει αρκετό καιρό έως ότου τα καταφέρετε. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού θα πουλάτε όσα αμάξια σας είναι πλέον άχρηστα, ενώ θα κρατάτε όσα είτε θεωρείτε ότι ίσως σας βοηθήσουν σε μια δεδομένη κατάσταση είτε απλώς σας αρέσουν. Ανά πάσα

Μερικές φορές ακόμα και η αίσθηση των τεσσάρων τροχών δεν είναι ικανή να σας εμποδίσει να κάνετε διάφορα τρελά στο δρόμο!

Τα replays δύο παικτών μπορούν να παιχτούν είτε με χωρισμένη στα δύο την οθόνη είτε -ακόμα καλύτερα- σε full screen mode.

Κάθε μαγαζί αυτοκινήτων διαθέτει μεγάλη γκάμα ανταλλακτικών και θελιωσών για το αμάξι σας, όπου μπορείτε να βρείτε σχεδόν τα πάντα.

# ΑΛΛΑΖΟΝΤΑΣ ΤΟ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΟ ΣΑΣ

ΌΤΑΝ ΑΠΟΦΑΣΙΣΤΕ ΝΑ ΣΤΕΙΛΕΤΕ ΤΟ ΠΑΛΙΟ ΣΑΣ ΑΜΑΞΙ ΓΙΑ ΑΠΟΣΥΡΣΗ, ΕΠΙΣΚΕΦΘΕΙΤΕ ΤΗΝ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΙΑ ΑΠΟ ΤΗΝ ΟΠΟΙΑ ΤΟ ΠΗΡΑΤΕ.

**CHRYSLER** **SELL**

**VIPER GTS**



SELL

あなたの車の  
 買い取り価格

Cr 4,802,400

3778円 Cr 84,738,000 MyCr Viper



Παρακολουθήστε ακριβώς τη διαδρομή που ακολουθούν οι υπόλοιποι στη στροφή "S" για να βρείτε ποια είναι η καλύτερη δυνατή. Ο γρηγορότερος οδηγός συνήθως έχει δύο ρόδες στο προστατευτικό της στροφής, όπως το MR2 εδώ.

LAP 1/1 6th  
 Total Time 0:12:266  
 Lap Time 0:12:266

Total Record  
 Fastest Lap



το να βλέπετε τα φώτα των φρένων των αντιπάλων, θα σας βοηθήσει να φρενάρετε στις στροφές την κατάλληλη στιγμή, τουλάχιστον μέχρι να μάθετε καλά την πίστα.



Το Mitsubishi 3000GT θα σας συγκινήσει ιδιαίτερα, κυρίως χάρη στα πολύ εύκολα αναπαραγόμενα μαρσαρίσματα που θγάζει!



Όλως παραδόξως το Celica τα καταφέρνει αρκετά καλά, αν σκεφτούμε ότι πρόκειται για ένα σπορ αμάξι μεσαίας κατηγορίας. Γιατί να μην αγοράσετε ένα;



Να και ένα μοντέλο που βλέπετε σχετικά συχνά στους δρόμους: το υπέροχο MR2! Δεν είναι σαν πραγματικό;



Μερικές φορές θα έχετε την αίσθηση ότι θέλουν να σας κάνουν σάντουιτς. Επίσης θα έχετε εκκίνο το "υπέροχο" συναίσθημα οργής και μίσους για τους υπόλοιπους οδηγούς.

στιγμή μπορείτε να διαλέξετε ποιο αμάξι θα έχετε στην κατοχή σας και να αγωνιστείτε με αυτό. Επιπλέον, έχετε τη δυνατότητα να εκμεταλλευτείτε προσφορές των dealers, οι οποίες σας επιτρέπουν να εκσυγχρονίσετε τα αμάξια σας, κάνοντάς τα πιο ανταγωνιστικά: καλύτερα φρένα, λάστιχα, διάφορα μέρη της μηχανής, ακόμα και "πειραγμένες" ROMs, που ανεβάζουν τη γενικότερη απόδοση. Αφού κάνετε οποιαδήποτε αναβάθμιση σε κάποιο από τα αυτοκίνητά σας, κατόπιν το καλύτερο

είναι να το πάτε στην πίστα των δοκιμών για να βρείτε την καλύτερη ταχύτητά του και να ανακαλύψετε οποιεσδήποτε αλλαγές στη γενικότερη συμπεριφορά του. Απλά, δεν υπάρχει άλλο παιχνίδι που να πλησιάζει το βάθος και τη λεπτομέρεια του Gran Turismo!

**ΨΥΓΕΤΕ!**  
 Ωστε, λοιπόν, είναι το τέλειο παιχνίδι; Όπως όλοι ξέρουμε, τίποτα δεν είναι



Σε μερικούς τοίχους το αμάξι σας θα έχει τόση επιτάχυνση, ώστε θα έρθει και με τους τέσσερις τροχούς στον αέρα. Δεν σας το προτείνουμε...

ハードチョウのマップに比べて1/10の、上級者のハイレベルな難易度にチャレンジしよう!!

## グランツーリスモカップ 全4戦

参戦可能 4 ライセンス取得後、非競車可能。

Υπάρχει πολύ κείμενο στα ιαπωνικά. Δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολο να καταλάβετε τι σημαίνει, μέσα από δοκιμή και μάθηση.

**MY HOME** **GARAGE**

**CAMARO**



TYPE FR  
 287ps  
 1570kg

SPEC INFO 乗換

3708円 Cr 67,988,000 MyCr FT0

Τίποτα δεν είναι καλύτερο για την τόνωση του εγισμού σας από το να χαζεύετε το αμάξι που έχετε στη διάθεσή σας.

**MITSUBISHI** **USED/INFORMATION**

**92 GTO**



PRICE: 1,205,000  
 TYPE 4WD  
 225ps  
 1650kg

SPEC INFO BUY

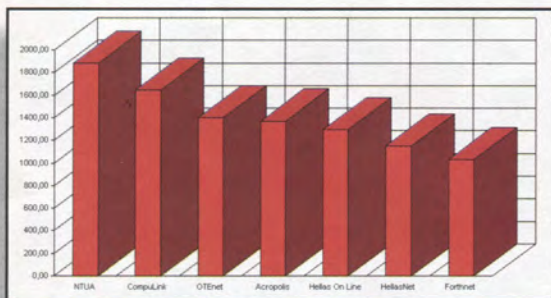
3708円 Cr 67,988,000 MyCr Viper

Ενα μοντέλο του 1992, μια κόκκινη Mitsubishi 3000GT, για 1,2 εκατ. credits; Επωλήθη!



# COMPU LINK

## ΣΑΣ ΚΑΛΩΣ ΣΤΟΝ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ



### ΤΑΧΥΤΑΤΗ ΣΥΝΔΕΣΗ

Ελάτε σε άμεση επαφή με την κοινωνία των πληροφοριών. Τώρα η νέα αυτόνομη σύνδεση των 2.0 Mbps κάνει την πρόσβαση στο Internet ταχύτατη, απεριόριστη και πιο ευέλικτη.

### ΠΑΝΕΛΛΑΔΙΚΟ ΔΙΚΤΥΟ

Είναι σημαντικό να μπορείτε να έχετε άμεση σύνδεση με όλη την Ελλάδα! Σήμερα, 36 ελληνικές πόλεις είναι δικτυωμένες και επικοινωνούν μέσω CompuLink.



### ΥΠΟΔΕΙΓΜΑΤΙΚΟ SERVICE

Για εμάς η άμεση εξυπηρέτηση των συνδρομητών μας είναι standard. Γι' αυτό 18 ώρες το 24ωρο, 365 ημέρες το χρόνο, είμαστε στη διάθεσή σας, για να λύσουμε κάθε απορία ή να σας βοηθήσουμε να εξοικειωθείτε με τον κυβερνοχώρο.

Τώρα, ευέλικτα πακέτα συνδρομής, έτσι όπως εσείς τα επιλέγετε, προσαρμοσμένα στις δικές σας ανάγκες. Μαζί δύο εγχειρίδια χρήσης και Starter Kit σε CD-ROM.

# INTERNET

## ΟΡΙΖΟΥΜΕ ΜΑΣ ΠΛΑΝΗΤΗ

### ΜΟΝΑΔΙΚΕΣ ΥΠΗΡΕΣΙΕΣ

Ενημερωθείτε για τις τρέχουσες εξελίξεις στον κόσμο με τη μοναδική παγκόσμια εφημερίδα World News, συνδεθείτε με το αρχείο περιοδικών της Ηλεκτρονικής Βιβλιοθήκης, μελετήστε και κάντε καίριες επενδύσεις μέσω της υπηρεσίας Χρηματιστήριο Αθηνών.



ΧΡΗΜΑΤΙΣΤΗΡΙΟ  
ΑΘΗΝΩΝ



### BBS ON-LINE ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ

Συνδεθείτε, με το πρότυπο περιβάλλον της BBS για να κάνετε τις on-line "συναντήσεις" σας ή να στείλετε και να λάβετε το e-mail σας. Πάρτε μια γεύση φιλικής και εύχρηστης σύνδεσης...

Enjoy BBS!

### ΔΩΡΕΑΝ ON-LINE GAMES

Αν η περιπέτεια είναι στο αίμα σας και η δράση σας συναρπάζει, χρειάζεστε μερικές γερές δόσεις on-line ψυχαγωγίας.

Από τη στιγμή που θα γίνετε συνδρομητής μας, αποκτάτε δωρεάν πρόσβαση στο μοναδικό δίκτυο multi-player games. Δώρα, διαγωνισμοί και εκπλήξεις σας περιμένουν!



**POWER  
PACK  
PLUS!**

Τώρα μία μοναδική προσφορά για τους συνδρομητές μας! Μία από τις τέσσερις on-line υπηρεσίες της COMPULINK -BBS, World News, Χρηματιστήριο Αθηνών και Ηλεκτρονική Βιβλιοθήκη- σας προσφέρεται εντελώς δωρεάν με την τρίμηνη, εξαμήνη ή δωδεκάμηνη συνδρομή σας. Η προσφορά ισχύει για περιορισμένο χρονικό διάστημα. Επιλέξτε την υπηρεσία που επιθυμείτε και στείλτε τις συνδρομές σας τώρα!



ΜΕ ΚΑΘΕ ΝΕΑ ΕΓΓΡΑΦΗ  
ΔΩΡΕΑΝ ΜΙΑ DYNAMIC  
ΧΡΕΩΣΤΕ ΤΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗ



**COMPULINK**  
NETWORK

Για περισσότερες πληροφορίες επικοινωνήστε με τα (01) 9249761-8 & (031) 287610.

preview

sony playstation

# FORSYKEN

ΗΡΘΕ Η ΩΡΑ ΝΑ ΤΑ ΒΑΛΕΤΕ ΜΕ ΤΑ ΑΠΟΒΡΑΣΜΑΤΑ  
ΤΟΥ ΣΥΜΠΑΝΤΟΣ ΠΟΥ ΠΕΡΙΠΛΑΝΙΟΥΝΤΑΙ ΣΤΗ  
ΔΙΑΛΥΜΕΝΗ ΠΙΑ ΓΗ ΨΑΧΝΟΝΤΑΣ ΓΙΑ ΟΠΛΑ ΚΑΙ ΛΕΙΑ.  
ΕΝΑ ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΑΠΟ ΤΗΝ ACCLAIM.

- Παλιά εργάκια!

Όσοι έχετε δει το "Planet of  
the Apes" θα θυμάστε  
ασφαλώς τον Charlton Heston  
να φωνάζει οργισμένος και απελπισμένος  
βλέποντας το υπό διάλυση Αγαλμα της  
Ελευθερίας,  
δαμμένο μέσα  
στην



**info**

Σύστημα: Sony Playstation  
Κατασκευαστής:  
Acclaim  
Παίκτες: 2





Δεν θα έχετε και πολλές αντιρρήσεις από τους ζωντανούς, καθώς δεν υπάρχουν. Τα ρομπότ, όμως, είναι άλλη ιστορία.



Ενα μεγάλο μέρος των μαχών διεξάγεται σε τεράστιους διαδρόμους και δωμάτια.



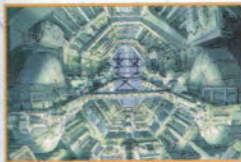
Η λεπτομέρεια σχεδίασης του περιβάλλοντος είναι αξιοσημείωτη.



Τα τανκς συλλέγουν πτώματα. Κάπου εκεί θα είναι και το δικό σας!



Μερικά επίπεδα θα σας θυμίσουν τάφους, καθώς αποτελούνται από λαβύρινθους και παγίδες.



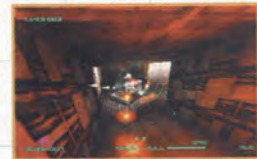
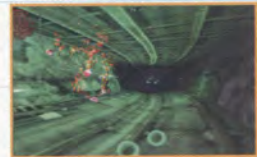
άμμο, όταν επέστρεψε στο μέλλον στη Γη. Τέτοιου είδους σενάρια είναι από τα πιο δημοφιλή για shoot'em up παιχνίδια και, μάλιστα, ιδιαίτερα αποτελεσματικά όταν αναφέρονται στον πλανήτη μας. Ωστόσο, η Probe, η οποία κυκλοφόρησε το παιχνίδι, έκανε τα αδύνατα δυνατά, ώστε η κατάσταση να είναι ιδιαίτερα απελπιστική. Η Γη (και η ευρύτερη περιοχή, βέβαια...) είναι εντελώς ερημωμένη αυτή τη φορά, εξαιτίας ενός φοβερού πειράματος. Για χρόνια ήταν ασφαλής χάρη στο φαινομενικά αδιαπέραστο δίκτυο αμυντικών δορυφόρων που δεν επέτρεπαν σε τίποτα να αγγίξει το γαλάζιο πλανήτη ή τους κατοίκους του. Ποιος, όμως, θα το φανταζόταν ότι η καταστροφή μας θα ερχόταν εκ των έσω; Αφού ανακάλυψαν πώς να χειρίζονται την ύλη στο χαμηλότερο επίπεδο της, οι επιστήμονες ξεκίνησαν κατά λάθος μία αλυσιδωτή αντίδραση, η οποία απέβη μοιραία και διέλυσε τον πλανήτη. Οι συνέπειες αυτού του λάθους επηρέασαν και, εν τέλει, κατέστρεψαν ολόκληρο το ηλιακό σύστημα.

### ΤΗΝ ΠΑΤΗΣΑΜΕ

Επειτα από αρκετό καιρό, το σύστημα κηρύχθηκε "ανοιχτό" για κυνήγι από τους High

Senators of the Imperial Theocracy και όλοι οι ενδιαφερόμενοι... προσηύχθηκαν για εγγραφές! Με λίγα λόγια, δημιουργήθηκε το τέλειο υπόβαθρο για ένα 3D shoot'em up πρώτου προσώπου.

Τα πάντα σε αυτό εξελίσσονται εντός του ηλιακού συστήματος και οι παίκτες μπορούν να απολαύσουν ελευθερία κίνησης 360 μοιρών. Περισσότερα από δώδεκα ξεχωριστά επίπεδα έχουν δημιουργηθεί, στο πλαίσιο των οποίων μισθοφόροι και τυχοδιώκτες μπορούν να πολεμήσουν οδηγώντας rionscycles (δίκυκλα όμοια με αυτά που συναντάμε στο Judge Dredd). Κάθε παίκτης είναι εξοπλισμένος με περισσότερα από είκοσι πέντε φοβερά όπλα, τα οποία προκαλούν απίστευτες ζημιές, αλλά συνοδεύονται από ωραία οπτικά εφέ φωτισμού σε πραγματικό χρόνο. Απλά και μόνο χαζεύοντας τη δράση, κάποιος είναι σε θέση να καταλάβει ότι η κατασκευάστρια εταιρία καταβάλλει προσπάθειες να ανεβάσει σε νέα επίπεδα τον τύπο αυτών των παιχνιδιών. Οι άνθρωποι της Acclaim λένε: "Το Forsaken αντιπροσωπεύει ένα τεχνολογικό επίτευγμα και μία πραγματική άνοδο για τα παιχνίδια του είδους. Ο



# 10 ΚΑΛΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΣΤΟ FORSAKEN

**Δ** ΑΝΑΜΕΙΝΑΤΕ ΣΤΟ ΑΚΟΥΣΤΙΚΟ ΣΑΣ ΓΙΑ ΤΑ ΕΞΗΣ:

1. ΑΠΙΣΤΕΥΤΑ ΓΡΑΦΙΚΑ ΚΑΙ ΠΡΟΣΟΧΗ ΣΤΗ ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΑ.
2. Ο ΥΠΕΡΤΑΤΟΣ ΦΩΤΙΣΜΟΣ.
3. ΤΟΣΟ ΠΟΛΥΧΡΟΜΟ ΠΟΥ ΘΑ ΝΟΜΙΖΕΤΕ ΟΤΙ ΕΙΣΤΕ ΜΕΘΥΣΜΕΝΟΙ.
4. 40 ΜΑΖΟΧΙΣΤΕΣ, ΠΑΙΣΤΕ ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑΣ ΚΑΙ ΠΑΝΤΟΣ ΚΑΙΡΟΥ, ΓΙΑ ΝΑ ΤΟ ΦΤΙΑΣΟΥΝ.
5. 15 ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΕΠΙΠΕΔΑ.
6. ΑΝΩ ΤΩΝ 30 BONUS.
7. ΚΑΛΗ ΔΡΑΣΗ ΣΕ ΔΙΠΛΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ.
8. ΣΥΜΒΑΤΟ ΜΕ DUAL ANALOGUE.
9. 15 ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ/ΜΗΧΑΝΕΣ ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ ΓΟΥΣΤΑ.
10. ΕΙΝΑΙ ΤΗΣ PROBE. ΣΚΕΦΤΕΣΤΕ ΤΙΠΟΤΑ ΚΑΛΥΤΕΡΟ;



**P** παίκτης απορροφάται πλήρως και η προκαλούμενη ένταση σε συνδυασμό με την επιλογή για δύο παίκτες θα κάνει το παιχνίδι πράγματι αξέχαστο".

## ΘΕΛΟΥΜΕ ΑΙΜΑΤΑ

Με τη Γη να βρίσκεται σε απερίγραπτη πια κατάσταση, οι παίκτες αναλαμβάνουν το ρόλο εξερευνητών που γυρίζουν στα όμορφα σχεδιασμένα επίπεδα καβάλα στις ιπάμενες μηχανές τους, τα χαρακτηριστικά των οποίων θα έλξουν το ενδιαφέρον σας, αφού κάποια μπορεί να εμφανίζεται βαριά και ανθεκτική αλλά, ταυτόχρονα, να είναι πιο αργή και δυσκίνητη. Ακόμα και έτσι όμως, μπορείτε να προσαρμόσετε τις μηχανές στα μέτρα σας. Η κεντρική ιδέα προστάζει την εξερεύνηση κάθε τοποθεσίας και την αρπαγή καθετί που μπορεί να βρεθεί μπροστά σας. Δεν κάνετε διακρίσεις στο τι βουτάτε - όλα σας κάνουν: από χρήματα μέχρι στρατιωτικός εξοπλισμός. Αν κάτι, όμως, συνδέει την εξερεύνηση με τους σκοτωμούς σε αυτό το παιχνίδι αυτό είναι οι γρίφοι που σχετίζονται με το περιβάλλον δράσης σας, το οποίο προσφέρει μεταξύ άλλων και πληθώρα κακών που, μόλις πεθάνουν, ποτίζουν το μέρος με αίμα και αφήνουν πίσω τους πανίσχυρα όπλα. Βέβαια, το παιχνίδι δεν θα μπορούσε να μη συμπεριλαμβάνει μερικές περιέργες κάμερες για την προσωπική ευχαρίστησή σας. Έτσι, όταν θέλετε, μπορείτε να χρησιμοποιείτε μία κάμερα



Ένα από τα πιο εντυπωσιακά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού είναι ο τρόπος με τον οποίο οι φωτεινές πηγές χρωματίζουν το χώρο.



Δεν μπορείτε να δείτε το διάδρομο μέχρι το τέλος του. Καλή ευκαιρία για μία ωραία ενέδρα...

που ταξιδεύει με τις βολές σας (τύπου missile camera) ή, για τους ιδιαίτερα απαιτητικούς, μία κάμερα εκεί όπου τοποθετείτε νάρκες, οπότε βλέπετε τι γίνεται και ενεργοποιείτε τη νάρκη κατά βούληση.

## ΦΑΤΕ ΤΟΥΣ

Το Forsaken στο Playstation εννοείται πως δεν υποστηρίζει δικτύωση μηχανημάτων για ένα πραγματικό και άκρως τρελό multiplayer παιχνίδι. Ωστόσο, τα βγάζει άνετα πέρα και όπως είναι, με ένα split screen διπλό παιχνίδι. Το Dual Analogue χειριστήριο αξιοποιείται πλήρως, ενώ το παιχνίδι τρέχει συνεχώς σε 30fps. Καθώς προχωρείτε, η δράση διακόπεται περιστασιακά για να παίχτει κάποιο φιλμάκι. Στη συνέχεια, όμως, ξαναπέφτετε με τα μούτρα στα αίματα. Είναι προφανές ότι, με αυτό τον τίτλο, η Probe θα "στύψει" το Playstation, ώστε να βγάλει όση ταχύτητα έχει να δώσει.



Τα χρώματα είναι φανταστικά. Είτε πρόκειται για δυνατό φως είτε για... μαύρη μαυρίλα πλάκωσε, πάντα είναι ό,τι πρέπει.



Οι σκρήξεις του εκάστοτε όπλου είναι εντυπωσιακές και θα σας θυμίσουν Tunnel B1.



**POWER  
SOCCER**

**2**



**PlayStation Power Line 090 232200\* CALL NOW**  
To PlayStation διατίθεται επίσημα από τη **SONY HELLAS A.E.E.**  
\* Χρέωση κλήσης 184 δρχ./λεπτό πλέον Φ.Π.Α  
Απαραίτητη η συγκατάθεση του προσώπου που πληρώνει το λογαριασμό τηλεφώνου.  
Η γραμμή υποστηρίζεται από την **MEDIATEL**.

# FIGHTER'S DESTINY

**ΑΛΛΟ ΕΝΑ FIGHTING GAME ΕΤΟΙΜΑΖΕΤΑΙ ΓΙΑ ΤΟ N64. ΘΑ ΚΑΤΑΦΕΡΕΙ, ΑΡΑΓΕ, ΝΑ ΞΕΦΥΓΕΙ ΑΠΟ ΤΗ ΜΕΤΡΙΟΤΗΤΑ;**

**Το πεπρωμένον φυγείν αδύνατον.**

**PIXEL**  
Next Generation



## info

Σύστημα: Nintendo 64  
Κατασκευαστής: Imagineer/Ocean  
Τύπος: 3D Fighting  
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Μάρτιος '98  
Παίκτες: 2

Στην Ιαπωνία το παιχνίδι είναι γνωστό και ως Fighting Cup και αντικατοπτρίζει την προσπάθεια της Imagineer να παρουσιάσει ένα 3D fighting game αντάξιο του N64.

Οι πρώτες εκδόσεις του παιχνιδιού δείχνουν ότι βρίσκεται στη σωστή κατεύθυνση. Πιο συγκεκριμένα, το σύστημα μάχης βασίζεται σε πόντους, τους οποίους κερδίζετε ανάλογα με τις κινήσεις που κάνετε. Οποιος παίκτης φθάσει πρώτος τους επτά πόντους κερδίζει τον αγώνα. Για παράδειγμα, για κάθε πτώση αντιπάλου κερδίζετε δύο πόντους, ενώ για κάθε εγκατάλειψη του ρινγκ από αντίπαλο έναν. Οι ειδικές

κινήσεις μπορούν να αποφέρουν ακόμη και τέσσερις πόντους. Στο Master's Competition mode ο μαχητής σας θα αντιμετωπίσει τυχαίους



αντιπάλους με μεγάλο βαθμό δυσκολίας. Με κάθε νίκη επί των masters μαθαίνετε και μια νέα τεχνική, την οποία μπορείτε να χρησιμοποιήσετε στον επόμενο αγώνα. Εκτός από τους masters, στο δρόμο σας ίσως βρεθούν

και οι jokers. Οι jokers είναι μαχητές εκτός "προγράμματος" και έχουν την εξής ιδιομορφία: Είναι δυσκολότερο να τους νικήσετε, ενώ, ακόμη και αν τα καταφέρετε, δεν κερδίζετε τίποτα: ούτε πόντο ούτε νέες κινήσεις! Αν πάλι νικηθείτε από τους jokers, χάνετε όλες τις κινήσεις που είχατε "μάθει" από τους masters! Αδίκια!

Παρ' ότι η έκδοση που είχαμε στα χέρια μας ήταν έτοιμη κατά περίπου 50% όσον αφορά στα γραφικά, μπορούμε να συμπεράνουμε ότι το Fighter's Destiny έχει πολύ καλή 3D Engine και αρκετά καλά πολυγωνικά γραφικά υψηλής ανάλυσης.

## ΠΡΟΟΠΤΙΚΕΣ:

Αν η Imagineer συνεχίσει με τον ίδιο ρυθμό στην PAL έκδοση του παιχνιδιού, θα έχουμε να κάνουμε με ένα hit.



# Μέτρον Πάντων... Αναγνώστης

## ΑΥΤΟΝ ΤΟ ΜΗΝΑ ΣΤΟ "PC MASTER"

### MULTIMEDIA ΠΑΡΑΓΩΓΕΣ

Όλοι οι Έλληνες κατασκευαστές multimedia εφαρμογών συγκεντρωμένοι σε μία μοναδική παρουσίαση.

### SPECIAL REVIEW

QUAKE 2: Η ξέφρενη δράση σε όλο το μεγαλείο της. Προσοχή! Το PC σας θα πλημμυρίσει από αυτήν.

### ULTIMA ON-LINE

Ο νέος τίτλος της γνωστής σειράς έφθασε και πόσχετε να σας συναρπάσει. Προσοχή! Το παιχνίδι παίζεται μόνο on-line.

### WING COMMANDER PROPHECY

Ο έμπτος τίτλος της σειράς κατέφθασε φανερά ανανεωμένος. Σίγουρα θα καταπλήξει και αυτή τη φορά.

### CD-ROM

AIRCRAFT: Το πολυσυζητημένο και πολυαναμενόμενο παιχνίδι τώρα κοντά σας. Πιάστε την ευκαιρία να γευθείτε αυτό που οι άλλοι ακόμη ψάχνουν.

## Και είμαστε πάλι στην αρχή...

Ελάτε μαζί μας  
για να δημιουργήσουμε  
την πιο συναρπαστική συνέχεια.



# PCmaster

TO ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS  
CD-ROM

## ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΣΑΣ!

# SPAWN: ΤΗ

## Η ΜΕΤΑΦΟΡΑ ΕΝΟΣ ΗΡΩΑ ΚΟΜΙΚΣ ΣΕ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΠΟΥ ΦΑΙΝΕΤΑΙ ΝΑ ΕΙΝΑΙ ΚΑΛΟ!

### Ας είμαστε ειδικρινείς...

Οι μεταφορές των περισσότερων υπερ-ηρώων των κόμικς σε video games είναι απαράδεκτες. Μια γρήγορη ματιά στις παραγωγές των τελευταίων δώδεκα μηνών θα αποδείξει αδιαμφισβήτητα του λόγου το αληθές.

Το Iron Man X-O Manowar, The Crow: City of Angels, The Incredible Hulk και, πιο πρόσφατα, το Judge Dredd αποτελούν παραδείγματα που καταδεικνύουν ότι δεν θα πρέπει να γίνεται η μεταφορά ενός ήρωα κόμικς σε video game. Το Spawn, παρ' όλα αυτά, δείχνει ικανό να σπάσει αυτή την κακή παράδοση. Αντί να δημιουργήσει κάτι γρήγορα και χωρίς φαντασία, κάτι το οποίο στην πράξη σημαίνει ένα κλασικό 2D platform game, όπου ο ήρωάς μας προχωρεί μέσα στις πίστες και σκοτώνει όλους τους κακούς, η Sony αναγνώρισε το πόσο αρέσει στον κόσμο η τρίτη διάσταση που έχει αρχίσει να καθιερώνεται πλέον και συγκέντρωσε τις δυνάμεις της στην παραγωγή ενός πιο αλληλεπιδραστικού και ατμοσφαιρικού παιχνιδιού.

Παίζαμε το παιχνίδι όσο βρισκόταν ακόμη σε πρώτη αλφα έκδοση. Υπάρχουν αρκετές καινούριες ιδέες που μας άνοιξαν για τα καλά την όρεξη... Πολύ μεγάλο ρόλο σε αυτό έχει παίξει η άμεση παρέμβαση στο παιχνίδι του ίδιου του δημιουργού του ήρωα, Todd McFarlane, ο οποίος -ελπίζουμε- θα καθορίσει τον τρόπο με τον οποίο επιθυμεί να μεταφερθεί ο ήρωάς του στις κονσόλες. Επιπλέον, στο Spawn -ευτυχώς- πρωταγωνιστεί



Στο τέλος κάθε επιπέδου θα πρέπει να ηδηήξετε μέσα σε αυτές τις συμμετρικές τσιμεντένιες πύλες.

ήρωας κόμικς και όχι κινηματογραφικού έργου ή τηλεοπτικής σειράς ή ταινίας, γεγονός το οποίο καλλιεργεί ένα κλίμα αισιοδοξίας. Στην πράξη, το παιχνίδι αντλεί στοιχεία από πλήθος άλλων games, ενώ δεν παραλείπει να εισαγάγει και δικά του.

### DOOMED

Ένας συνδυασμός Tomb Raider, Resident Evil και ακόμα ενός παιχνιδιού που θα κυκλοφορήσει σύντομα, του Deathtrap Dungeon, στο πλήρως αλληλεπιδραστικό περιβάλλον του Spawn. Όταν δε ερχόμαστε αντιμέτωποι πρόσωπο με πρόσωπο με τον εχθρό, φαίνεται ότι το παιχνίδι έχει και μια μεγάλη δόση από το Tekken. Κατά το μεγαλύτερο μέρος της διάρκειας του παιχνιδιού, όλη η δράση εξελίσσεται σε τρεις διαστάσεις και αλλάζει μόνο όταν πρόκειται να δώσετε μάχες σώμα με σώμα. Κατά τη διάρκεια τέτοιων μαχών θα έχετε τη δυνατότητα να "πετασκόψετε" τους εχθρούς σας - εμείς, πάντως, όσο και να προσπαθήσαμε μόνο μικρά κομματάκια καταφέραμε να κόψουμε. Στην πραγματικότητα, οι στιγμές της μάχης έχουν προς το παρόν μόνο τα απολύτως απαραίτητα. Αυτό, όμως, είναι κάτι που θα αλλάξει, όταν στην τελική πλέον έκδοση του παιχνιδιού συμπεριληφθούν και μαζικές επιθέσεις πολλών εχθρών σας. Σκοπός σας είναι να επιβιώσετε στον πύργο της κολάσεως, ταξιδεύοντας κάθε φορά σε τρεις διαφορετικές χρονικές περιόδους -στο Μεσαίωνα, την Προϊστορία και τη σημερινή εποχή- σφάζοντας κάθε φορά



Σπάστε οποιοδήποτε αντικείμενο συναντήσετε. Θα διαπιστώσετε ότι τις περισσότερες φορές κρύβουν πολύ χρήσιμα bonus.



Αφού εξετάσετε προσεκτικά κάθε σκοτεινή πλευρά και αντικείμενο, βρίσκετε ένα παλιό σκονισμένο κλειδί. Όλο το σκηνικό είναι καταπληκτικό.



Θα χρησιμοποιήσετε αυτή τη λειτουργία πολλές φορές. Για να φορτίσετε τις μπαταρίες σας παίρνοντας πίσω τη χαμένη ενέργειά σας, χρειάζεται να βρίσκετε και να παίρνετε τα Orbs που βρίσκονται αρκετά συχνά γύρω σας. Αρκεί να ψάχνετε τα πάντα.

"Πολύ καλά γραφικά και πάνω από το μέσο όρο gameplay."



### info

Σύστημα: Sony Playstation  
Κατασκευαστής: SCEA  
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Απρίλιος '98  
Παικτές: 1



Καθώς δίνετε το αποφασιστικό χτύπημα σε έναν από τους πολλούς εχθρούς σας, η κάμερα ηγνάνει από πίσω σας για να απαθανάτισει την ένδοξη στιγμή.

# ETERNAL



Για να μπορέσετε να προχωρήσετε σε καινούριες περιοχές, ο Spawn πρέπει να γυρίσει τους κατάλληλους διακόπτες και να βρει τα κατάλληλα κλειδιά.



Ο Spawn χρειάζεται να χρησιμοποιήσει απλώς τη δύναμή του σε ορισμένες περιπτώσεις. Εδώ έσπασε κάποια σιδερένια εμπόδια που έφραζαν το δρόμο του.



Καθώς ξεκοκαλίζετε κάποιο από τα θύματά σας, Τέτοια σκηνικά θα είναι ακόμα περισσότερα στην τελική έκδοση του παιχνιδιού.



Ο καλύτερος φίλος σας. Γαλιόνια από αίμα. Όπως μπορείτε να δείτε, ο αξιγάπητος εχθρός σας έχει να συνεισφέρει αρκετά...

τους τερατώδεις ιδαγείς που θα συναντάτε στο δρόμο σας. Εάν γνωρίζετε το κόμικς, θα αναγνωρίσετε στα πρόσωπα των εχθρών σας τους Violator, Vaporiser, Redeemer, the Vandalizer, ακόμα και την Angela. Στο τέλος της περιπέτειάς σας θα ξανακερδίσετε τον χαμένο ανδρωπισμό σας αλλά και την ψυχή σας.

Καθεμία από τις εκπληκτικές περιοχές θα σας θυμίσει πολύ τα Fighting Force και Tomb Raider, με την έννοια ότι και εδώ θα πρέπει να αποφυγείτε τις παγίδες που συναντάτε: δωμάτια γεμάτα δηλητηριώδη αέρια, γκρεμούς που κατολισθαίνουν κ.λπ.

## ΚΟΛΑΣΗ

Στην πράξη τώρα, αυτό που συνήδως θα κάνετε είναι να ψάχνετε να βρίσκετε αντικείμενα που θα σας βοηθήσουν να συνεχίσετε την περιπέτειά σας - για παράδειγμα, κάποιο αντικείμενο που λείπει από έναν μηχανισμό, τον οποίο και θα δέσει σε λειτουργία. Απλά μεν πράγματα, απ' ό,τι φαίνεται όμως θα έχουν ενδιαφέρον, αν λάβουμε υπόψη την ποικιλία των αντικειμένων.

Όσον αφορά στα γραφικά, οι χαρακτήρες του παιχνιδιού, οι οποίοι είναι κατασκευασμένοι με αρκετά πολύγωνα, είναι όντως πολύ όμορφοι και ιδιαίτερα μεγάλοι σε μέγεθος τις περισσότερες φορές. Ο ίδιος ο Spawn είναι ιδιαίτερα καλοσχεδιασμένος και, μάλιστα, θα φορά διαφορετικό κοστούμακι αναλόγως της εποχής. Μπορεί να σπρώχνει, να πηδά, να κλωτσά και να ρίχνει μπουνιές στα διάφορα εμπόδια που θα συναντάτε. Τα πιο συνηδη αυτά είναι οι λακούβες που συχνά αποκαλύπτουν διάφορα power-ups και ενέργεια στη μορφή των Cryomantic Orbs, κλειδιών και power gauntlets.

Η ατμόσφαιρα είναι έντονη και τρομακτική και πράγματι δεν ξέρετε τι σας περιμένει στην επόμενη γωνία που θα συναντήσετε. Σίγουρα η Sony έχει κάθε δικαίωμα να αισθάνεται αισιόδοξη με τον καινούριο τίτλο που ετοιμάζεται να κυκλοφορήσει. Θα έχουμε την προσοχή μας στραμμένη στην πρόοδο που λαμβάνει χώρα όσον αφορά στο παιχνίδι και θα κάνουμε σίγουρα ένα πλήρες preview τους μήνες που ακολουθούν.



Energy Orbs μπορείτε να βρείτε σπάζοντας τα θαρέλια. Με αυτόν τον τρόπο θα βρείτε επίσης πολλά κλειδιά.



## WHAT A MOVER!

**ΣΕ ΑΝΤΙΟΣΗ ΜΕ ΤΙΣ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΜΕΤΑΦΟΡΕΣ ΑΠΟ ΚΟΜΙΚΙ ΣΕ VIDEO GAMES, ΤΟ SPAWN ΕΙΝΑΙ ΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΠΟΥ ΚΙΝΕΙΤΑΙ ΣΕ ΠΛΗΡΩΣ 3D ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΚΑΙ ΣΑΣ ΕΠΙΤΡΕΠΕΙ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ ΑΡΚΕΤΕΣ ΠΡΩΤΟΤΥΠΕΣ ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ.**



### ΤΡΕΞΙΜΟ

ΔΕΙΞΤΕ ΤΟΥ ΤΗΝ ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ ΠΟΥ ΘΕΛΕΤΕ ΚΑΙ ΘΑ ΤΡΕΞΕΙ ΠΡΟΣ ΑΥΤΗΝ. ΤΟ ANIMATION ΕΙΝΑΙ ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΟ ΑΚΟΜΑ ΚΑΙ ΣΕ ΑΥΤΗ ΤΗΝ ΠΡΩΙΜΗ ΕΚΔΟΣΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ.



### ΜΑΧΗ

ΠΑΝΣΙΑΤΕ ΠΟΛΥ ΈΝΑΝ ΕΧΘΡΟ ΚΑΙ Η ΑΠΩΣΗ ΥΠΟ ΤΗΝ ΟΠΟΙΑ ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΕΙΤΕ ΤΗ ΔΡΑΣΗ ΘΑ ΑΛΛΑΞΕΙ ΑΠΟ ΤΡΙΣΔΙΑΣΤΑΤΗ ΣΕ ΔΙΣΔΙΑΣΤΑΤΗ ΚΑΘ' ΟΛΗ ΤΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΤΗΣ ΑΝΑΜΕΤΡΗΣΗΣ.



### ΠΕΡΙΠΛΑΝΗΣΗ

ΚΡΑΤΩΝΤΑΣ ΈΝΑ ΑΠΟ ΤΑ SHOULDER BUTTONS, ΘΑ ΣΑΣ ΣΠΙΤΡΑΠΕΙ ΝΑ ΠΑΤΕ ΤΟΝ SPAWN ΕΙΤΕ ΠΡΟΣ ΤΑ ΠΑΝΩ ΕΙΤΕ ΠΡΟΣ ΤΑ ΚΑΤΩ ΚΑΙ ΝΑ ΕΞΕΡΕΥΝΗΣΙΤΕ ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΤΟ ΧΩΡΟ.



### ΠΡΩΤΟ ΠΡΟΣΩΠΟ

ΜΠΕΙΤΕ ΣΕ ΑΥΤΟ ΤΟ ΜΟΔΕ ΓΙΑ ΝΑ ΕΧΕΤΕ ΠΙΟ ΔΕΣΠΟΜΕΡΕΙΑΚΗ ΑΠΩΣΗ ΤΟΥ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΟΣ ΣΑΣ, ΚΑΘΩΣ ΚΑΙ ΤΩΝ ΠΤΩΜΑΤΩΝ ΠΟΥ ΣΑΣ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΥΝ.



### ΤΟΥΜΠΕΣ

Ο SPAWN ΚΑΝΕΙ ΈΝΑ ΕΞΑΙΣΙΟ "ΡΟΛΑΡΙΣΜΑ" ΠΡΟΣ ΤΑ ΜΠΡΟΣΤΑ. ΘΑ ΣΑΣ ΦΑΝΕΙ ΙΔΙΑΙΤΕΡΑ ΧΡΗΣΙΜΟ, ΠΡΟΚΕΙΜΕΝΟΥ ΝΑ ΑΠΟΦΕΥΓΕΤΕ ΕΧΘΡΟΥΣ ΚΑΙ ΝΑ ΦΘΑΝΕΤΕ ΣΕ ΔΥΣΠΡΟΣΙΤΕΣ ΠΕΡΙΟΧΕΣ.



### ΠΗΝΗΜΑ

Ο ΗΡΩΑΣ ΜΑΣ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΠΗΔΑΣΕ ΤΡΕΛΟΣ ΚΑΙ ΝΑ ΜΑΖΕΥΕΙ ΚΑΘ' ΟΔΟΝ ΟΛΑ ΤΑ BONUS ΠΟΥ ΘΑ ΤΟΥ ΧΡΕΙΑΣΤΟΥΝ, ΠΡΟΚΕΙΜΕΝΟΥ ΝΑ ΟΛΟΚΛΗΡΩΣΕΙ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ ΤΟΥ.



### ΣΠΑΣΤΕ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ

ΈΝΑ ΑΠΟ ΤΑ ΧΟΜΠΙ ΤΟΥ SPAWN ΕΙΝΑΙ ΝΑ ΣΠΑΣΕ Ο,ΤΙ ΒΡΙΣΚΕΙ ΜΠΡΟΣΤΑ ΤΟΥ, ΦΑΝΕΡΩΝΟΝΤΑΣ ΈΤΣΙ ΔΙΑΦΟΡΑ ΧΡΗΣΙΜΑ PICK-UPS. ΣΕ ΚΑΘΕ ΠΕΡΙΟΧΗ ΥΠΆΡΧΕΙ ΣΧΕΔΟΝ ΠΑΝΤΑ ΚΑΠΟΙΟ ENERGY ORB ΠΟΥ ΠΕΡΙΜΕΝΕΙ ΝΑ ΤΟ ΑΝΑΚΑΛΨΕΤΕ.

# DEAD OR ALIVE

**ΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΟΥ SATURN ΦΑΙΝΕΤΑΙ ΟΤΙ ΘΑ ΣΥΝΕΧΙΣΟΥΝ ΝΑ ΜΑΣ ΚΑΤΑΠΛΗΣΣΟΥΝ. ΜΠΟΡΕΙ, ΟΜΩΣ, ΤΟ DEAD OR ALIVE ΝΑ ΤΑ ΒΑΛΕΙ ΜΕ ΤΟ VIRTUA FIGHTER 2;**

Πάνω, κάτω...

Το "θρυλικό", πλέον, Model 2 arcade board της Sega συνεχίζει να είναι η βάση για τη δημιουργία καλών παιχνιδιών. Ας μην ξεχνάμε ότι τα Sega Rally και Virtua Fighter είναι "χτισμένα" πάνω στο συγκεκριμένο board. Η Tecmo, μία σχετικά άγνωστη εταιρία, παρουσίασε ένα πολύ καλό coin-op beat'em up, το Dead or Alive. Σχεδόν ταυτόχρονα με την ανάπτυξη του coin-op άρχισε η μεταφορά του παιχνιδιού στο Saturn, για να ακολουθήσουν αυτές στο N64 και -ίσως- στο Playstation.



Με αυτή την "αεροπλανική" λαβή το O.K. είναι σίγουρο.

**ΠΡΟΟΠΤΙΚΕΣ:**

"Τα Tekken και Virtua Fighter φαίνεται ότι θα βρουν έναν αξιόλογο αντίπαλο."

Βασικό χαρακτηριστικό του παιχνιδιού, εκτός από το gameplay που ακολουθεί το στιλ του Tekken, είναι οι γυναίκες-μαχητές. Αν έχετε παίξει το coin-op Dead or Alive, σίγουρα θα έχετε εντυπωσιαστεί από τις κινήσεις του... στήθους της Tina! - στο ίδιο στιλ κινούνται και τα άλλα κορίτσια της παρέας.

Ωστόσο, μη νομίζετε ότι μόνο το εξαιρετικό animation που αφορά σε... συγκεκριμένα μέρη του σώματος των μαχητών είναι αυτό που θα σας εντυπωσιάσει. Το Dead or Alive διαθέτει εξαιρετικά γραφικά, ομαλότατη κίνηση και ένα αρκετά βαθύ gameplay. Χαρακτηριστικά αναφέρουμε ότι οι οκτώ βασικοί μαχητές χρησιμοποιούν ευρεία γκάμα όπλων και κινήσεων, οι οποίες μάλιστα είναι ανάλογες σε αριθμό με αυτές του Virtua Fighter 2 - ως προς το στιλ είναι κάτι μεταξύ Last Bronx και Virtua Fighter 2. Οι δε απλές κινήσεις γροδιάς και κλωτσιάς συνδυάζονται με εντυπωσιακά combos, ενώ οι βίαιες -επιπέδου master- που συνευφέρουν στη βελτίωση του gameplay γίνονται "κτίμα" σας κατόπιν αρκετής εξάσκησης.

Αξίζει να αναφέρουμε ότι το Dead or Alive

χρησιμοποιεί παρόμοιο με του Street Fighter σύστημα blocking. Έτσι, ενώ δέχεστε καταγισμό "ξύλου", πατώντας το πλήκτρο για block (A) και τα πλήκτρα για κλωτσιά και γροδιά, ο μαχητής σας -εκτός του ότι θα μπλοκάρει τα χτυπήματα του αντιπάλου- θα επιτεθεί με ένα εντυπωσιακό combo αφήνοντας τον εχθρό του ξερό!

Η έκδοση για Saturn θα περιέχει όλα τα modes του arcade εμπλουτισμένα με πλήθος κόλπων και μυστικών κινήσεων. Ως προς την ιαπωνική έκδοση που έχουμε στα χέρια μας, οφείλουμε να πούμε ότι μας έχει εντυπωσιάσει: καταγιστική δράση με εκπληκτικά γραφικά, πολλαπλές γωνίες παρακολούθησης της δράσης, ομαλότατη κίνηση σε υψηλή ανάλυση και 60 frames per second.

Το κακό στην όλη υπόθεση είναι ότι ακόμα δεν έχει αποφασισθεί αν το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει σε ευρωπαϊκή PAL έκδοση. Πάντως, αν η ευρωπαϊκή έκδοση φέρει χαρακτηριστικά ανάλογα αυτών της έκδοσης που δοκιμάσαμε, τότε το Virtua Fighter 2 ίσως έχει βρει αντίπαλο!



**info**

Σύστημα: Sega Saturn  
 Κατασκευαστής: Tecmo  
 Τύπος: Beat'em up  
 Ημερομηνία κυκλοφορίας: Μάρτιος 98  
 Παικτες: 2





# Μπες στη μαγευτική διάσταση **Nintendo®**



Θρυλικοί ήρωες,  
θρυλικά μηχανήματα,  
απίστευτα γραφικά,  
φοβερές ταχύτητες,  
αμέτρητοι τίτλοι,  
ατελείωτες ώρες δράσης



## Απόλυτη κυριαρχία στα 64 bits



## Αλλάξε διάσταση τώρα!

με εγγυημένη απόλαυση στο παιχνίδι  
από τη **NORTEC**, την επίσημη  
αντιπροσωπεία της **Nintendo®**

### Με σφραγίδα ποιότητας

Όλα τα προϊόντα Nintendo είναι σφραγισμένα με την ταινία ασφαλείας της NORTEC ΑΕ και καλύπτονται με την εγγύησή της.

### Με οδηγίες στα ελληνικά

Για όλα τα μηχανήματα και τα παιχνίδια της NINTENDO.

### Με ειδικό τμήμα service

για την άφθογη λειτουργία των μηχανημάτων σας.

Με Hot Line\*  
090 23.26.60

Με καθημερινή γραμμή εξυπηρέτησης για hot hints 'n' tips

\*Mediatele 46 δρχ./15' Για την κλήση είναι απαραίτητη η συγκατάθεση του ατόμου που βαρύνεται με την πληρωμή του λογαριασμού του τηλεφώνου

**NORTEC**

Αλεξανδρουπόλεως 8, Μεταμόρφωση - Τηλ.: 2850681

# RESIDENT EVIL 2

**Ο ΔΕΥΤΕΡΟΣ ΓΥΡΟΣ ΜΕ ΤΑ ZOMBIES ΘΑ ΕΙΝΑΙ ΑΚΟΜΑ ΠΙΟ ΑΙΜΑΤΗΡΟΣ.**

## Ο τρόμος συνεχίζεται...

Το μοναδικό γεγονός που ίσως θα μπορούσε να επισκιάσει την είσοδο του



Η Claire βρίσκει τη Sherry Birkin και της αποσπά πληροφορίες.

Gran Turismo στην ιαπωνική αγορά είναι η κυκλοφορία με διαφορά μόνο λίγων εβδομάδων του Resident Evil 2. Οι πρώτες φήμες για την κυκλοφορία του ακούστηκαν λίγο μετά την ολοκλήρωση του πρώτου Resident Evil. Έτσι, σήμερα το παιχνίδι είναι προ των πυλών. Για την ώρα αρκετείτε σε μερικές επιπλέον πληροφορίες...

Διαδόσεις, σύμφωνα με τις οποίες η Capcom σκεπτόταν να προβεί σε σημαντικές αλλαγές που αφορούσαν στις υπερβολικές ομοιότητες της συνέχειας με το πρώτο παιχνίδι, τελικά, επιβεβαιώθηκαν. Η 19χρονη κούκλα, που "άνοιγε δρόμο" στον αστυνομικό σταθμό του Raccoon City καβάλα στην τεράστια μηχανή της, έχει αντικατασταθεί από την Claire Redfield. Η Claire γεμίζει κάποια κενά της Elsa, τα οποία ήταν απαράδεκτα για ένα παιχνίδι που έχει σκοπό να πετύχει στην ιαπωνική αγορά. Η Claire διαθέτει πιο δυνατό και πολύπλευρο χαρακτήρα. Φαίνεται να είναι σκληρή, έτοιμη για όλα, άτομο που δεν φοβάται να δοκιμάσει οτιδήποτε. Ταυτόχρονα όμως έχει διατηρήσει κάποια δηλυκότητα, απαραίτητη για να υποστηρίξει ένα ειδύλλιο με τον Leon. Σύμφωνα με τους σχεδιαστές της Capcom: "Παρόλο που η Claire είναι

αγοροκόριτσο, ταυτόχρονα είναι πολύ ελκυστική και διατηρεί πολλά γυναικεία χαρακτηριστικά".

Προσθέτουν επίσης: "Ο χαρακτήρας της γίνεται πιο ήπιος όταν έχει να κάνει με παιδιά", κάτι απαραίτητο για την εισαγωγή ενός ακόμη νέου χαρακτήρα, της 12χρονης Sherry Birkin. Σε περίπτωση που κάποιοι από εσάς έχετε την άρρωστη ιδέα να παίξετε το ρόλο της μικρούλας (ξέρετε σε ποιους απευθύνομαι... γιατί το κρύβετε εξάλλου!), βγάλτε το από το μυαλό σας. Η 12χρονη δεν θα υπάρχει ως επιλογή χαρακτήρα αλλά ως κομμάτι της πλοκής, κάτι σαν τη μικρή Newt στην ταινία Aliens. Η Claire θα τη βρει μόνη και φοβισμένη (το κακόμοιρο) και θα ανακαλύψει ότι πρόκειται για την κόρη του William Birkin, ενός σημαντικού επιστήμονα της Umbrella Corporation (η εταιρία που απελευθέρωσε τον ιό zombie στον κόσμο). Σε μία απόπειρά της η Capcom να



Εδώ βλέπουμε μία νεκροψία. Κάποιος στρώνει για μεσημεριανό;



Απλώς σημαδεύετε το κεφάλι ενός zombie με την καρμπίνα σας και τα υπόλοιπα ακολουθούν εύκολα.



**ΠΡΟΟΠΤΙΚΕΣ**  
Μάλλον θα είναι μία αξια συνέχεια.



Ο Leon εδώ τραβά τα ίδια που τραβούσε και ο Chris στο προηγούμενο παιχνίδι. Αφού τα θέλει...



Αυτός ο κροκόδειλος φαίνεται να σας συμπαθεί ιδιαίτερα. Το όλο θέμα θυμίζει ταινία.

### info

Σύστημα: Sony Playstation  
Κατασκευαστής: Capcom  
Παίκτης: 1  
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Μάρτιος '98



Εσκινάτε το παιχνίδι στην τοποθεσία μιας επίθεσης από zombies.



αυξήσει το ενδιαφέρον των παικτών πρόσδεσε έναν ακόμη μηχανισμό, ο οποίος διαφοροποιεί ελαφρά το παιχνίδι καθώς αντικείμενα και όπλα θα τοποθετούνται σε διαφορετικές τοποθεσίες, ενώ θα αλλάζουν κάποιοι τελικοί κακοί.

Όσον αφορά στα όπλα, θα έχετε στη διάθεσή σας μία βολίστρα για να "τσιμπάτε" τα zombies, καθώς και ένα μικρό tazer που όμως στέλνει πολύ ισχυρό ηλεκτρικό φορτίο σε όποιον άτυχο σημαδέψετε. Μεγάλου μεγέδους



Καλά νέα: Τα γραφικά του Resident Evil 2 είναι σαφώς πιο λεπτομερή από αυτά παλαιότερων εποχών.



Η Claire κλείστηκε σε γωνία, αλλά θρήκε τη νέα θαλλίστρα. Επάνω τους, κούκλα!



Κανείς, συμπεριλαμβανομένης και της αστυνομίας, δεν θα σας εμποδίσει να βρείτε την αλήθεια.

## ΒΡΕ ΠΟΙΑ ΝΑ ΠΑΡΩ;

ΣΥΜΦΩΝΗΣΤΕ ΜΕ ΤΗΝ ΑΠΟΦΑΣΗ ΝΑ ΑΝΤΙΚΑΤΑΣΤΑΘΕΙ Η ELSA WALKER ΑΠΟ ΤΗΝ CLAIRE REDFIELD; Ο ΚΑΘΕΝΑΣ ΜΕ ΤΑ ΓΟΥΣΤΑ ΤΟΥ, ΒΕΒΑΙΑ.



CLAIRE REDFIELD



ELSA WALKER

όπλα, όπως η βολίστρα, καταλαμβάνουν περισσότερες από μία θέσεις στο inventory σας, οπότε θα πρέπει να σκέφτεστε πολύ προτού αποφασίσετε τι θα παίρνετε μαζί σας και τι θα αφήγετε πίσω. Με όλα αυτά τα καινούρια (φοβερά) όπλα και τις ρυθμίσεις στο gameplay μάλλον το Resident Evil 2 αξίζει της αναμονής σας. Σύντομα θα ακολουθήσει και πλήρες review, γι' αυτό μην ξεχνιέστε!



Τέτοιες σκηνές βρίσκονται σε αφθονία στο Resident Evil 2.

## ΕΣΑΣ ΘΕΛΟΥΝ



"ΒΡΕ, ΑΦΗΣΤΕ ΜΕ ΝΑ ΚΑΝΩ ΕΝΑ ΘΑΪΣΦΩΝΗΜΑ!"



"Ε, ΤΩΡΑ ΤΣΙΑΝΤΙΣΤΗΚΑ!"



Γεμίσαμε έντομα.

# QUAKE 64

**Η MIDWAY ΕΤΟΙΜΑΖΕΙ ΙΣΩΣ ΤΗΝ ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΕΚΔΟΣΗ ΤΟΥ "ΘΥΛΙΚΟΥ" ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΣΤΙΣ GAME CONSOLES.**

## Multiplayer δράση

Μπορεί το GoldenEye να είναι μέχρι στιγμής το καλύτερο shooter game στο N64, αλλά φαίνεται πως η Midway ετοιμάζεται να διεκδικήσει την πρωτιά με το Quake 64. Γι' αυτό το λόγο, άλλωστε, καθυστέρησε την παρουσίασή του, καθώς θέλει να του προσθέσει τη δυνατότητα για ταυτόχρονη δράση από δύο παίκτες. Εως σήμερα μόνο το Saturn έχει την τιμή να περιλαμβάνει στον κατάλογο παιχνιδιών του το Quake, ενώ το Playstation θα περιμένει μερικούς μήνες ακόμα. Στην έκδοση για Saturn μπορεί να παίξει μόνον ένας παίκτης,

μπορεί η μισή οθόνη δράσης να πλησιάσει το gameplay του PC; Αυτό είναι κάτι που θα πρέπει να δούμε στην πράξη...

Η Midway, για να καλύψει τους τεράστιους κόσμους του Quake, οι οποίοι έχουν σχεδιαστεί για δεκαέξι παίκτες, χρησιμοποιεί bots που συμπεριφέρονται ως κανονικοί παίκτες, αλλά ελέγχονται από τη CPU του N64. Όλοι οι κόσμοι αλλά και τα τέρατα έχουν μεταφερθεί από τα PCs σχεδόν αυτούσια. Σε ό,τι αφορά τα γραφικά, υπάρχουν ορισμένες διαφορές από το original. Τα textures των τοίχων δεν

έχουν την ανάλυση της έκδοσης για PCs, αλλά από την άλλη τα εφέ φωτισμού είναι ανώτερα σε αρκετά σημεία. Αλλη μία διαφορά εστιάζει στην ηχητική κάλυψη, καθώς οι συνθέσεις του Trent Reznor έχουν αντικατασταθεί από άλλα, techno

κομμάτια, τα οποία χωρούν στο cartridge. Η 3D κίνηση είναι πολύ ομαλή, ενώ περιμένουμε να δούμε αν η τελική PAL έκδοση θα είναι full screen.

Το κακό στην υπόθεση είναι ότι πρέπει να κάνουμε άλλον έναν μήνα υπομονή, μέχρι να πάρουμε στα χέρια μας το Quake 64.



**ΠΡΟΟΠΤΙΚΕΣ:**  
Μπορεί η μισή οθόνη του two players mode να κάνει τη διαφορά;



γεγονός που αφαιρεί αρκετούς πόντους από το gameplay. Η έκδοση για N64 δεν προσφέρει τη δυνατότητα δημιουργίας νέων κόσμων, όπως συμβαίνει στα PCs, αλλά μπορούν πλέον να παίξουν δύο παίκτες ταυτόχρονα, χάρη στην τεχνική χωρισμού της οθόνης στα δύο η οποία έχει χρησιμοποιηθεί. Αραγε θα



**PIXEL**  
Next Generation



## info

Σύστημα: Nintendo 64  
Κατασκευαστής: Midway  
Τύπος: 3D Shooter  
Ημερομηνία κυκλοφορίας:  
Μάρτιος '98  
Παίκτες: 2

## ΤΙΤΛΟΙ PSX

Tomb Raider 2: 16.900 δρχ.

Ac. Soccer 2: 16.900 δρχ.

Hercules: 16.900 δρχ.

Broken Sword: 15.200 δρχ.

Ace Combat 2: 15.200 δρχ.

Crash Bandicoot 2: 16.900 δρχ.

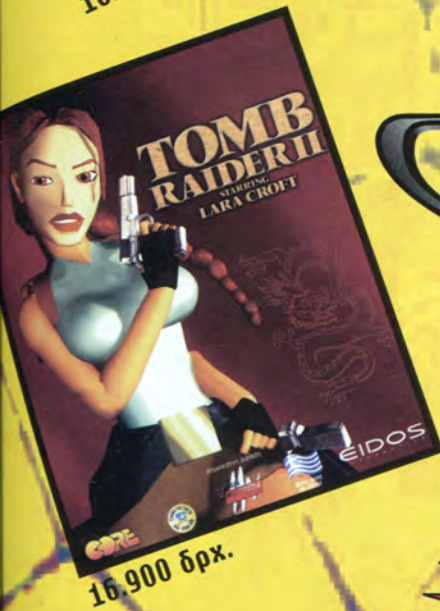
Motor Racer: 16.900 δρχ.

Τίτλοι για PSX από: 7.500 δρχ. (MTX)

54.500 δρχ.



16.900 δρχ.



16.900 δρχ.

# Number 1 Computers

Αποστολές σε όλη την Ελλάδα  
ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ-ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ  
ΠΩΛΗΣΕΙΣ



16.900 δρχ.

Τώρα και στα Μεσόγεια το δικό σου Games Club.

Παπαβασιλείου 30, Μαρόπουλο Αττικής  
Τηλ.: 0299/40215

# RASCAL

**ΣΑΣ ΑΡΕΣΟΥΝ ΤΑ ΤΑΞΙΔΙΑ; ΑΝ ΝΑΙ, ΤΙ ΘΑ ΛΕΓΑΤΕ ΓΙΑ ΕΝΑ ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ;**

## Καθώς την Psygnosis!

Η επιτυχημένη εταιρία έβαλε πείσμα, από ό,τι φαίνεται, να κερδίσει τη μάχη των 3D platform games. Δεν εξηγείται αλλιώς η προσεχής κυκλοφορία ενός νέου παιχνιδιού, το οποίο ενδέχεται να γίνει ένας από τους πιο επιτυχημένους τίτλους στο PSX. Με ομαλή κίνηση (της τάξης των πενήντα frames το δευτερόλεπτο), τεράστιες φανταστικές πίστες και έναν κεντρικό χαρακτήρα ειδικά φτιαγμένο για να τον αγαπήσετε, το Rascal έχει δώσει μέχρι στιγμής τις καλύτερες εντυπώσεις. Η Travellers Tales, υπεύθυνη για την ανάπτυξη του παιχνιδιού, μας ξεκαθάρισε πως χρειαζόταν έναν πολύ καλό χαρακτήρα στο ρόλο του πρωταγωνιστή. Ετσι, τη δημιουργία του Rascal καθώς και όλων των χαρακτήρων του παιχνιδιού άφησε στα έμπειρα χέρια του Jim Henson. Ο Chronos και ο πατέρας του Rascal δημιουργήθηκαν με μεγάλη λεπτομέρεια, ειδικά για τις ανάγκες του παιχνιδιού. Συνεπώς, με τους χαρακτήρες καθαρίσαμε! Τι γίνεται, όμως, με την πλοκή; Στις κοινές platforms η πλοκή είναι απλώς διακοσμητική, όχι όμως σε αυτήν εδώ. Το σενάριο του Rascal έχει γραφτεί με τέτοιο τρόπο, ώστε να έχει άμεση επιδρά μέσα στο παιχνίδι.



Δοκιμάζοντας το φουσκοβόλο. Καλό αλλά πολύ φιλικό με τους εχθρούς και το περιβάλλον.

Ο πατέρας του Rascal, ο καθηγητής Casper Clockwise, έχει εφεύρει μια χρονομηχανή. Εντελώς τυχαία τον απαγάγει ο σατανικός Chronos (λυπούμεδα βαθύτατα, όμως οι ανάγκες του παιχνιδιού, ξέρετε...). Τώρα ο Chronos έχει στα χέρια του τη χρονομηχανή και κάνει αταξίες στο παρελθόν και το μέλλον.

## ΦΟΥΣΚΕΣ

Σε αυτό το σημείο έρχεται και "καρφώνεται" το εξυπνότερο στοιχείο του παιχνιδιού. Πηδώντας μέσα στις μεγάλες φούσκες, οι οποίες βρίσκονται σε κάθε επίπεδο, μπορείτε να ταξιδέψετε στο χρόνο μέσα από τα ίδια μονοπάτια που δημιούργησε ο Chronos και να δείτε το παρελθόν, το παρόν και το μέλλον της περιοχής στην οποία



Τώρα, τι πρόβλημα έχει αυτή η ψαρούκλα; Κάτσε καλά, γιατί θα σε κάνω με λαδολέμονο!



Κάθε παιχίδι που σέβεται το software του πρέπει να έχει και κανένα δεινόσαυρο. Ας όψεται ο Spielberg...



## info

Σύστημα: Sony Playstation  
Κατασκευαστής: Psygnosis  
Παίκτης: 1



Πολύ ρομαντικό αυτό το τοπίο. Περιμένετε να σας "την πέσει" ο Chronos και θα δούμε αν θα έχετε ακόμα όρεξη για ρομάντζα...

τελείως!) Επειδή όλους τους κακούς, που έχετε παγιδεύσει μέσα στις φούσκες σας κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, πρέπει να τους αντιμετωπίσετε στο τέλος, είναι καλύτερα να τους αποφεύγετε, εκτός αν είστε παγιδευμένοι σε μια γωνιά. Ο



Αν δεν φροντίσετε να βρείτε σαπουνοπυρομαχικά, το όπλο σας δεν θα μπορέσει να σας βοηθήσει.

χειρισμός του μικρού "κακομαθημένου" γίνεται προς όλες τις κατευθύνσεις, με τρόπο παρόμοιο με αυτόν στο Croc (ευτυχώς, εδώ οι κάμερες είναι πιο έξυπνες). Μια και αναφέραμε το Croc, όταν οι προγραμματιστές του Rascal ρωτήθηκαν τι είναι αυτό που κάνει το παιχνίδι τους καλύτερο από τους συνεχώς ανταγωνιζόμενους τίτλους, αυτοί εξήγησαν πως η μεγάλη ποικιλία μαζί με τα τεχνικά προτερήματα είναι αρκετά για να του δώσουν το προβάδισμα. Εκτός από τους βασικούς χαρακτήρες, υπάρχουν επίσης εκατοντάδες animated που έχουν επανασχεδιαστεί, καθώς και πολλά μικρά, ιδιόρρυθμα πλασματάκια που караδοκούν στις γωνίες. Επιπλέον, το Rascal έχει να επιδείξει ορισμένα real time φωτεινά εφέ που, σε συνδυασμό με το προσεγμένο gameplay, έχουν ως αποτέλεσμα ένα θεαματικό και εθιστικό παιχνίδι. Μόνον ο χρόνος θα δείξει, αν οι προσπάθειες της Travellers Tales άξιζαν τον κόπο. Μόλις έχουμε νεότερα για την κυκλοφορία του παιχνιδιού, θα σας ενημερώσουμε.

βρίσκεστε. Ενα καλό παράδειγμα του προαναφερθέντος αποτελεί το επίπεδο με το πειρατικό πλοίο. Όταν ταξιδεύετε εκατοντάδες χρόνια στο παρελθόν, θα βρείτε μια ολοκαίνουρια γαλέτα με άσχημους πειρατές. Επιστρέψτε στο παρόν. Στην ίδια τοποθεσία το πλοίο είναι βυθισμένο πολλά μέτρα κάτω από το νερό, γεγονός που σημαίνει ότι θα πρέπει να κολυπήσετε κάτω από την πίστα, σε στιλ Tomb Raider. Τέλος, ένα άλμα στο μέλλον θα σας τοποθετήσει στη μέση μιας ερήμου, η οποία προήλθε από την εξάτμιση της θάλασσας! Καθεμία από τις έξι τοποθεσίες του Rascal μπορεί να παιχθεί στο παρελθόν, το παρόν και το μέλλον, συνενώ υπάρχουν συνολικά δεκαοκτώ επίπεδα. Εκτός από τη γαλέρα θα επισκεφθείτε ένα γιγάντιο κάστρο, μια περιοχή των Αζτέκων, την άγρια Δύση, τη χαμένη πόλη της Ατλαντίδας και τέλος το εργαστήριο του καθηγητή Clockwise. Με κάθε είδους τεράστια έντομα, αρουραίους, ανθρώπους, ακόμα και ρομπότ, τα οποία πρέπει να αντιμετωπίσετε, θα περιμένετε ορισμένα δυνατά όπλα για την προσωπική άμυνα σας. Σωστά; Πώς θα σας φαινονταν ένα-δύο SMG και μερικές σπιτικές μπόμπες με την παλιά, καλή συνταγή της γιαγιάς, σε στιλ Duke Nukem (το οποίο είναι το απόλυτο παιχνίδι, και δεν σκάνω αντηρρήσεις!); Δυστυχώς, όμως, αντί για όλα τα παραπάνω ο Rascal είναι οπλισμένος με την προτελευταία εφεύρεση του πατέρα του: το ήσυχο και αβλαβές "φουσκοβόλο". (Τώρα ξεπεράσαμε



## ΜΙΑΣ ΚΑΙ ΜΙΛΑΜΕ...

Μπορεί η Travellers Tales να μην έχει στο δυναμικό της κάποια μεγάλη επιτυχία στο PlayStation, αλλά αυτό δεν σημαίνει πως "κάθεται με σταγυρωμένα χέρια", επτά χρόνια από την ίδρυσή της. Σε άλλα συστήματα έχει φτιάξει πολλά παιχνίδια, μερικά καλά και άλλα όχι και τόσο. Ακολουθούν ορισμένα από τα καλά:

- LEANDEIL
- PUGGSY
- DRACULA
- MICKEY MANIA
- TOY STORY
- SONIC 3D ΚΑΙ -ΤΕΛΕΥΤΑΙΟ ΚΑΙ ΣΗΜΑΝΤΙΚΟΤΕΡΟ- TO SONIC R, ΜΙΑ ΑΠΟ ΤΙΣ ΜΕΓΑΛΕΣ ΕΠΙΤΥΧΙΕΣ ΤΟΥ SATURN.

"...είναι πολύ ευχάριστο στο μάτι!"  
Travellers Tales



Εδώ θρικόμαστε στην Ατλαντίδα. Τύφλα να 'χει ο Indiana Jones!

# HOUSE OF THE DEAD

**ΜΕΤΑ ΤΟ DEAD OR ALIVE, ΑΛΛΟ ΕΝΑ COIN-OP ΕΤΟΙΜΑΖΕΤΑΙ ΝΑ ΚΑΝΕΙ ΤΗΝ ΕΜΦΑΝΙΣΗ ΤΟΥ ΣΤΟ SATURN. Ο ΛΟΓΟΣ ΓΙΑ ΤΟ HOUSE OF THE DEAD ΤΗΣ AM1.**

## Αιωνία τους η μνήμη...

Αντε να δούμε τι θα κάνουμε αν κυκλοφορήσουν όλα τα

παιχνίδια για Saturn μαζί και συγκεκριμένα τα Panzer Dragoon Saga, Dead or Alive, Burning Rangers και φυσικά το House of the Dead. Θα τρέξουμε στη γιαγιά και τον παππού και θα ξαναπούμε τα κάλαντα ή θα βγούμε στη γύρα και θα ζητάμε να ελεήσουν τον φτωχό gamer; Εχω την εντύπωση πως το συγκεκριμένο παιχνίδι δεν χρειάζεται πολλές συστάσεις. Πρόκειται για ένα από τα καλύτερα light gun coin-op, περιλαμβανομένου βέβαια και του φοβερού και τρομερού Jurassic Park 2: The Lost World. Αν και το House of the Dead (HOTD από εδώ και πέρα) χρησιμοποιεί το Model 2 arcade board, εντυπωσιάζει με τα πολύ προσεγμένα γραφικά και το άριστο gameplay των zombies, τα οποία αν και διαλύονται όσο τα πυροβολείτε, ωστόσο συνεχίζουν να έρχονται καταπάνω σας. Την ευθύνη για τη μεταφορά του παιχνιδιού στο Saturn δεν έχει η AM1 αλλά η Tantalus, γνωστή από τις μεταφορές των ManxTT, WipEout και WipEout 2097.

Το HOTD θα είναι συμβατό με το light gun του Virtua Cop και θα έχει όλα τα χαρακτηριστικά του coin-op καθώς και πολλά επιπρόσθετα στοιχεία. Η ομαλή κίνηση της κάμερας, σε συνδυασμό με τα textures μεγάλης λεπτομέρειας, μας φέρνουν πιο κοντά στο coin-op. Ωστόσο, θα χορτάσει το μάτι σας από τα κόκκινα και πράσινα υγρά που εκσφενδονίζουν οι ζωντανοί-νεκροί όταν διαλύονται από τις βολές σας. Ειδικά ο boss του πρώτου επιπέδου, ο Chariot, σε κάθε επιτυχημένη βολή πάνω του εκσφενδονίζει τόνους αίματος και σιγά-σιγά μεταμορφώνεται καταρχήν σε ροζ zombie(!) και



ακολουθώντας σε σκελετό. Επίσης, όταν πυροβολείτε και τα άλλα zombies σε σημεία που δεν είναι κρίσιμα, μπορείτε να δείτε μέσα από τις τρύπες ό,τι υπάρχει από πίσω!

Σε ό,τι αφορά τη δυνατότητα επιλογής διαφορετικών διαδρομών η Tantalus έχει ακολουθήσει τα χνάρια της coin-op έκδοσης. Αν, για παράδειγμα, σώσετε έναν επιστήμονα πάνω σε μια γέφυρα, δεν θα τη διασχίσετε, αλλά θα βρεθείτε κάτω από αυτήν, στον αγωγό αποβλήτων. Όσοι από εσάς είχατε βάλει το μπλε όπλο σας στο ντουλάπι, είναι ο κατάλληλος καιρός να το βγάλετε και να του κάνετε ένα service. Ετσι, για να είστε σίγουροι.



## ΠΡΟΟΠΤΙΚΕΣ:

Πάλι θα γίνετε ρεζίλι, αφού θα κλείνετε 24ωρα πυροβολώντας την οθόνη σας!

**PIXEL**  
Next Generation



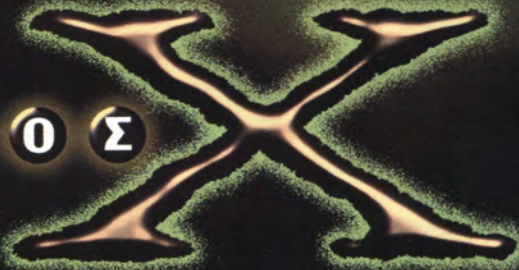
## info

Σύστημα: Sega Saturn  
Κατασκευαστής: Sega/Tantalus  
Ημερομηνία κυκλοφορίας:  
Μάρτιος 1998  
Παίκτες: 1-2



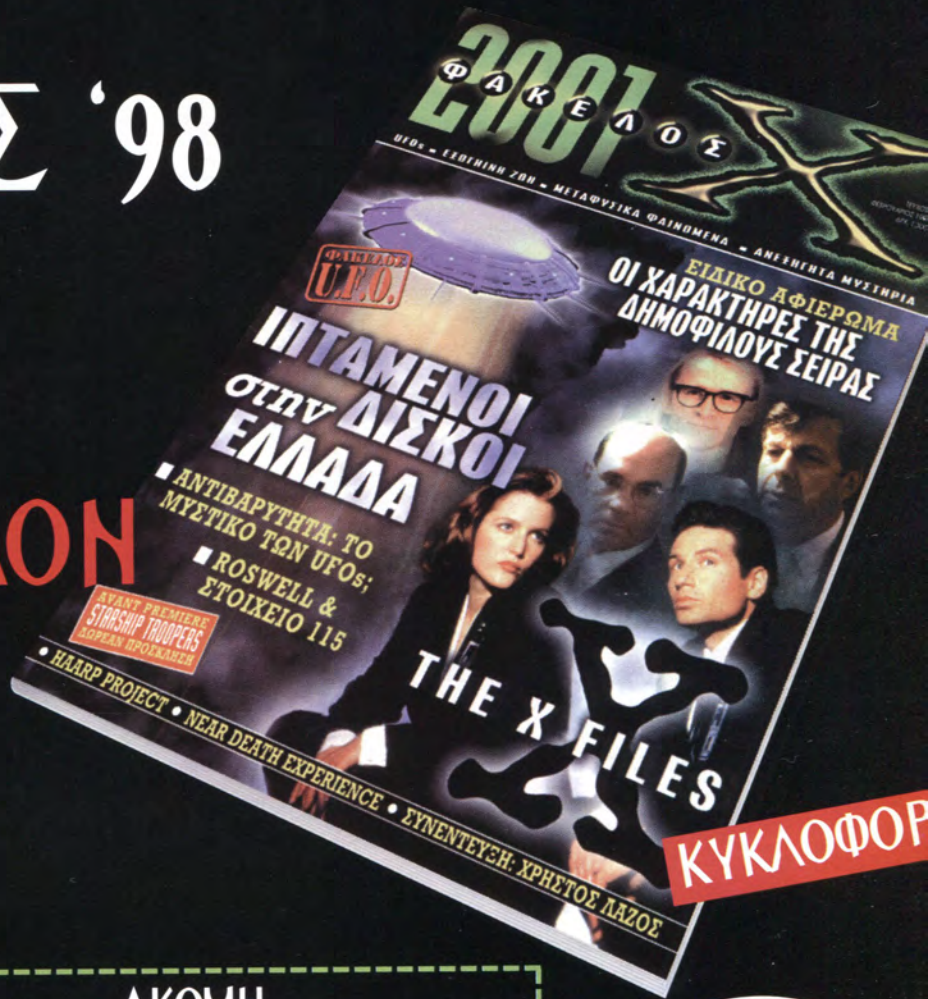
# 2001

# Φ Α Κ Ε Λ Ο Σ



# ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ '98

## ΕΝΑ ΤΕΥΧΟΣ ΑΠΟ ΤΟ ΚΟΝΤΙΝΟ ΜΕΛΛΟΝ



### ΔΙΑΒΑΣΤΕ

#### ΦΑΚΕΛΟΣ U.F.O.

- ▲ Ιπτάμενοι Δίσκοι στην Ελλάδα
- ▲ Αντιβαρύτητα: Το μυστικό της κίνησης των UFOs;
- ▲ Roswell & Στοιχείο 115

#### ΕΙΔΙΚΟ ΑΦΙΕΡΩΜΑ

- ▲ The X-Files Series  
Γνωρίστε τους χαρακτήρες της δημοφιλήους σειράς

### ΑΚΟΜΗ

- ▲ Η Κατάρρα του Τουταγχαμόν
- ▲ Haarp: Επιστημονικό πείραμα ή μυστικό όπλο;
- ▲ Near Death Experience: Η άλλη όψη του καθρέφτη
- ▲ Πώς να δείτε ένα φάντασμα: Οδηγός για επίδοξους ερευνητές

**NEW** Νέα στήλη: Προσωπικές εμπειρίες

### AVANT PREMIERE

ΣΕ ΑΥΤΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ ΔΩΡΕΑΝ  
ΠΡΟΣΚΛΗΣΗ ΓΙΑ ΤΗΝ ΤΑΙΝΙΑ  
"STARSHIP  
TROOPERS"



## Για όσους αντέχουν την αλήθεια

# ALUNDRA

## Ο ALUNDRA ΕΠΑΝΕΡΧΕΤΑΙ ΔΡΙΜΥΤΕΡΟΣ

### Πού είναι η Zelda;

Το Alundra μπορεί να χρωστά πολλά στο ξεχασμένο πια Super NES, χάρη όμως στις δυνατότητες του Playstation κατάφερε να εξελιχθεί σε ένα από τα πιο εντυπωσιακά και χαριτωμένα RPGs.

Συμφωνούμε ότι τα 2D γραφικά δεν είναι ό,τι πιο σύγχρονο, ωστόσο είναι καλοσχεδιασμένα και κάθε τοποθεσία αποτελεί μία έκπληξη. Προτού αρχίσετε να στραβομουτσουιάζετε, λάβετε υπόψη ότι μετά το Final Fantasy VII δεν υπάρχει λόγος κυκλοφορίας παλιού σπιλ RPG. Μάθετε ότι το μεγαλύτερο προσόν του Alundra είναι το νέο σύστημα μάχης, το οποίο καταφέρνει να γίνεται ευχάριστο χωρίς να κουράζει, όπως οι χρονοβόρες turn-based μάχες "άλλων" παιχνιδιών.

Σύμφωνα με την υπόθεση, αναλαμβάνετε το ρόλο του Alundra, ο οποίος διαθέτει ένα δείο πνευματικό χάρισμα: μπορεί να μπαίνει στα όνειρα εκείνων που υποφέρουν από εφιάλτες και να βρίσκει τι είναι αυτό που τους βασανίζει. Μία νύχτα όμως, μπαίνοντας στα δικά του όνειρα, γνώρισε έναν γέροντα, ο οποίος τον μετέφερε πέρα από τη θάλασσα, σε ένα χωριό που λέγεται Inoa. Εκεί οι κάτοικοι πεθαίνουν ένας-ένας από τους τρομερούς εφιάλτες που βλέπουν. (Σαν δουλειά του Freddy Krueger ακούγεται.) Ο μόνος που μπορεί να σώσει την Inoa είναι ο Alundra.

### ΤΙ ΕΙΧΕΣ, ΓΙΑΝΝΗ, ΤΙ ΕΙΧΑ ΠΑΝΤΑ...

Η υπόθεσή του θυμίζει αυτήν των περισσότερων παιχνιδιών του είδους: ο καλός ήρωας πρέπει να σώσει τον κόσμο, αναλαμβάνοντας ολόένα και πιο δύσκολες αποστολές. Όπως εκτυλίσσεται η ιστορία, ο Alundra συναντά καινούριους χαρακτήρες και μαθαίνει συνεχώς περισσότερα στοιχεία για το μυστήριο των περιέργων θανάτων, ώσπου να βρει την οριστική απάντησή.



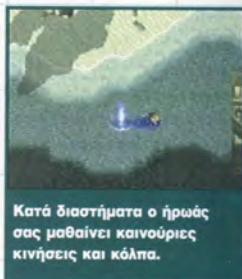
Ο Alundra αρχίζει την περιπέτειά του σε μία γαλέρα που σε λίγο θα βυθιστεί. Παρατηρήστε τα πολύχρωμα και χαριτωμένα γραφικά.



Εδώ ο Alundra πρέπει να περάσει μέσα από ένα φλεγόμενο χωριό. Παιχνιδάκι!



Όπως αλλάζει το σκηνικό, αλλάζουν και οι καιρικές συνθήκες.



Κατά διαστήματα ο ήρωάς σας μαθαίνει καινούριες κινήσεις και κόλπα.



Το Alundra είναι γεμάτο παγίδες και γρίφους.

Φυσικά, υπάρχει μεγάλη ποικιλία όπλων, εχθρών και αποστολών, οι δε εκπλήξεις και εναλλαγές στο σενάριο θα είχαν δέση σε οποιαδήποτε "σαπουνόπερα". Σε γενικές γραμμές, το παιχνίδι είναι πολύ διασκεδαστικό. Το interface και η οργάνωση της οδόνης είναι εξαιρετικά απλά και φιλικά προς το χρήστη. Όταν, για παράδειγμα, ο ήρωας μπαίνει σε ένα κτίριο, η οροφή του εξαφανίζεται και ο παίκτης συνεχίζει να τον βλέπει υπό την ίδια οπτική γωνία. Ξεχάστε, λοιπόν τις αποπροσανατολιστικές κάμερες και τις κουραστικές αλλαγές. Σύμφωνα με τους δημιουργούς του, το Alundra "περιέχει" περίπου 50 ώρες παιχνιδιού. Επομένως, πρέπει να προετοιμαστείτε για πολλές άγρυπνες νύχτες. Εμείς, από την πλευρά μας, αναμένουμε εναγωνίως την πλήρη έκδοση του παιχνιδιού, ώστε να σας το παρουσιάσουμε λεπτομερώς.



Υπάρχουν διάφορα σημεία που θα πρέπει να περάσετε για να προχωρήσετε.

"Το νέο σύστημα μάχης υπόσχεται πολλά."

**info**  
Σύστημα: Sony Playstation  
Κατασκευαστής: Psygnosis  
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Απρίλιος '98

# Αποκτήστε

## ΤΟΥΣ ΤΟΜΟΥΣ ΤΟΥ



# Millennium

Περάστε πρώτοι το κατώφλι της νέας εποχής και γνωρίστε πάντα για τον συναρπαστικό κόσμο της επιστήμης και της τεχνολογίας μέσα από τη συλλεκτική έκδοση του "Millennium" που περιλαμβάνει ολοκληρωμένα τα πρώτα 12 τεύχη του περιοδικού.

### ΩΣ ΘΑ ΠΑΡΑΓΓΕΙΛΕΤΕ ΤΟΥΣ ΤΟΜΟΥΣ ΤΟΥ MILLENNIUM

Οι τόμοι του "Millennium" κοστίζουν 1.500 δρχ. έκαστος.

Οσοι δεν έχουν κανένα τεύχος, μπορούν να παραγγείλουν τους τόμους που επιθυμούν στέλνοντας το ένθετο κουπόνι παραγγελίας μέσω fax στη γραμμή 242219 ή μέσω ΕΛ.ΤΑ.

Οσοι έχουν ορισμένο αριθμό τευχών και θέλουν να παραγγείλουν τόμους, από το κόστος κάθε τόμου αφαιρούνται 1.500 δρχ. για κάθε τεύχος που διαθέτουν και παραδίδεται σε άριστη κατάσταση.

Οσοι έχουν όλα τα προηγούμενα τεύχη, μπορούν να παραγγείλουν τους τόμους που επιθυμούν προς 3.500 δρχ. έκαστον, αφού παραδώσουν τα τεύχη τους.

Τα τεύχη που διαθέτετε θα πρέπει να παραδίδονται σε άριστη κατάσταση στο COMNISHOP (Σουλτάνη 17, Εξάρχεια) ή στα γραφεία της COMPUPRESS που εδρεύει στη Θεσσαλονίκη (Αριστοτέλους 7).



## δημιουργήστε τη βιβλιοθήκη της Νέας Χιλιετίας

Για περισσότερες πληροφορίες επικοινωνήστε στα τηλέφωνα (01) 3801487, (031) 28761

βόλτα στα... μαγαζιά!

Play Center



δοιοπορικού συνέχεια και σε αυτό το τεύχος. Αυτόν το μήνα, ο φίλτατος ταξιτζής (καταραμένη απεργία των λεωφορείων!) με άφησε στην Ηλιούπολη, στην οδό Αλ. Παναγούλη 33, όπου βρίσκεται το κεντρικό

κατάστημα "Play Center".

Το "Play Center" ξεκίνησε τη λειτουργία του το 1996

PIXEL next generation Φεβρουάριος 1998

Του Γιώργου Δουίση



αλλά σύντομα επεκτάθηκε, με αποτέλεσμα να αριθμεί τρία υποκαταστήματα: στην Ηλιούπολη, την Αργυρούπολη και τη Δάφνη (με την ονομασία Gameland). Και τα τέσσερα διαθέτουν μεγάλους και άνετους χώρους, ενώ τα ράφια είναι διαρκώς γεμάτα τόσο από παλιούς όσο και από καινούριους τίτλους. Θα βρείτε επίσης όλες τις κονσόλες καθώς και όλα τα περιφερειακά που κάνουν τη ζωή των gamers πιο εύκολη.

Η παρουσία του κόσμου είναι αισθητή καθ' όλη τη διάρκεια της ημέρας, ενώ διοργανώνονται συχνά πρωταθλήματα

ΒΟΛΤΑ ΣΤΑ... ΜΑΓΑΖΙΑ!

PLAY CENTER

αριθμός σελίδας

μεταξύ των πελατών δημιουργώντας έτσι μια πολύ ευχάριστη ατμόσφαιρα. Για να μη νομίζετε βέβαια ότι λέμε ψέματα, δεν έχετε παρά να ρίξετε μια ματιά στις φωτογραφίες. Γεμάτα ράφια και ευχαριστημένες φασούλες που, επιτέλους, έχουν την ευκαιρία να παίξουν - έστω και για λίγο - μερικά από τα πιο καινούρια παιχνίδια της αγοράς, αφού το "Play Center" τα φέρνει σχεδόν αμέσως μετά την παρουσίασή τους σε περιοδικά του τύπου. Σε ό,τι αφορά την πρόσβαση στο κατάστημα, βρίσκεται πολύ κοντά στην κεντρική πλατεία της Ηλιούπολης, η δε συγκοινωνία της περιοχής είναι συχνή. Όσοι προτιμήσουν το δικό τους αυτοκίνητο, δεν θα αντιμετωπίσουν κανένα πρόβλημα με το παρκάρισμα. Επειδή, όμως, Ελλάδα δεν είναι μόνο η Αθήνα, το "Play Center" φροντίζει να ικανοποιεί και αυτούς που μένουν μακριά. Έτσι, αρκεί ένα τηλεφώνημα σε ένα από τα τέσσερα



**Pixel Next Generation:** Πότε ξεκίνησε τη λειτουργία του το "Play Center";

και προπάντων - αυτό που έλειπε - θα εξασφαλίζει τη φιλική επαφή με τον πελάτη.

καταστήματος video games. **P.N.G.:** Ποιο είναι το κοινό του "Play Center";

**Σ.Μ.:** Οι περισσότεροι πελάτες είναι μεγάλοι σε ηλικία, μεταξύ 20 και 30. Τα είδη που ζητούν είναι κυρίως adventure, platform και sports games. Με όλους είμαστε "κολλητοί" και -γιατί όχι-, κερνάμε και καφέ.

**P.N.G.:** Ποιες είναι οι δυνατότητες της ελληνικής αγοράς; Υπάρχει κορεσμός;

**Σ.Μ.:** Το 1997 παρατηρήθηκε το φαινόμενο του κορεσμού, καθώς ξεφύτρωσαν το ένα μετά το άλλο καταστήματα, τα οποία αφ' ενός δεν προσφέρουν κάτι καινούριο στην ελληνική αγορά, αφ' ετέρου δεν διαθέτουν την

**P.N.G.:** Μπήκαμε πλέον στο 1998. Τι νέο θα θέλατε να δείτε στο χώρο;

**Σ.Μ.:** Αυτό που σίγουρα θα ήθελα να δω είναι καλύτερες τεχνολογικά κονσόλες. Οχι απλώς να υποστηρίζουν παιχνίδια, αλλά να χρησιμεύουν στο χρήστη και σε άλλους τομείς, μια και η τεχνολογία σήμερα γνωρίζει φρενήρη εξέλιξη. Επίσης, καλό θα ήταν οι εταιρίες να δημιουργούν παιχνίδια ποιοτικά και να μη στρέφονται απλώς στον όγκο και το κέρδος. Ο χρήστης αυτό ζητάει. Ποιότητα και όχι ποσότητα. Επίσης, οι τιμές των παιχνιδιών είναι συχνά αρκετά υψηλές. Πιστεύω πως αυτό πρέπει να διορθωθεί, ώστε κάθε χρήστης να μπορεί να αντεπεξέλθει οικονομικά στην αγορά video games.

**Σακελλαρίου Μίλτος:** Τον Φεβρουάριο του 1996. Ως χρήστης κονσολών, αποφάσισα να προχωρήσω στη δημιουργία ενός καταστήματος που θα ικανοποιεί όλες τις προτιμήσεις της αγοράς

απαραίτητη τεχνογνωσία για να εξυπηρετήσουν τον Έλληνα χρήστη. Αποκλειστικός σκοπός τους είναι το χρήμα, ενώ δεν έχουν ιδέα για τη σωστή οργάνωση και λειτουργία ενός

καταστήματος για την εξυπηρέτησή τους. Περισσότερα όμως από τον υπεύθυνο του καταστήματος, Σακελλαρίου Μίλτο, ο οποίος μας εξηγεί τι εστί "Play Center".



# BUSHIDO

**ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ! ΒΓΑΙΝΕΙ ΣΕ  
ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΕΚΔΟΣΗ ΤΟ  
ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΠΟΥ ΑΦΗΣΕ  
ΙΣΤΟΡΙΑ ΣΤΗΝ ΙΑΠΩΝΙΑ  
ΚΑΙ ΕΣΕΙΣ ΘΑ ΕΙΣΤΕ  
ΜΑΡΤΥΡΕΣ...**

## Κώδικας τιμής

Επειτα από πολλά δυσάρεστα e-mails, διάφορες άτυχες παραγωγές και δυσκολίες ακόμα και με την τελική ονομασία του παιχνιδιού στην ευρωπαϊκή έκδοσή του, η Squaresoft κατάφερε επιτέλους να προγραμματίσει το Bushido Blade για τον Φεβρουάριο.

Το παιχνίδι αυτό είναι κάθε άλλο παρά ένα συνηθισμένο beat'em up, καθώς έχει αρκετά καινούρια στοιχεία για το είδος ή απλώς λύνει προβλήματα όπου άλλα παρόμοια παιχνίδια δεν τα κατάφεραν. Το συγκεκριμένο γεγονός



Η Red Dragon δεν χαρίζει κάστανα σε πληγωμένους αντιπάλους. Έτσι, σας ξαναχτυπά στα πόδια.



Σύστημα: Sony Playstation  
Κατασκευαστής: Sony  
Διάθεση: Sony Hellas



Single Player Multiplayer



Link Cable Dual Analogue



Memory Card

# BLADE

THE **BIG** GAME



Οι υποτιτηλιμένες (στα αγγλικά, βέβαια) σκηνές έπειτα από κάθε αγώνα είναι πολύ ατμοσφαιρικές, καθώς εσείς βλέπετε παλιούς φίλους να αποχαριετούνται.



Σε αυτή τη σκηνή περνάτε στα γρήγορα τα δέντρα (εδώ παίζεται διπλός αγώνας) για να πάτε στην τελική μάχη.



Περίπτωση άσχημου συγχρονισμού, καθώς ο Tatsumi ξεκίνησε το χτύπημά του σε λανθασμένη χρονική στιγμή και ο Green Samurai είχε χρόνο να τραβηχτεί πίσω.

“Αυτό που έπρεπε να είναι...”

είναι εμφανές σε όλο το παιχνίδι, άσχετα αν αναφερόμαστε στο υπέροχο gameplay ή τις φοβερές λεπτομέρειες. Ξεκινώντας από τις απλές κινήσεις, υπάρχει το συνηθισμένο σύστημα ψηλών, μεσαίων και χαμηλών επιθέσεων. Για την ώρα, όλα είναι κανονικά. Αν όμως αποφασίσετε να ασχοληθείτε με το στυλ μάχης με σπαθιά που χαρακτηρίζει το Bushido Blade, καλά θα κάνετε να ξεχάσετε όσα ξέρατε μέχρι τώρα και να μάθετε από το μηδέν μία καινούρια μέθοδο ελέγχου.

Κάθε φορά που ξεκινάτε νέο παιχνίδι, είτε πρόκειται για Single Player Story mode είτε για Versus mode, επιλέγετε έναν από τους έξι διαθέσιμους χαρακτήρες και κατόπιν το όπλο που αυτό θα έχουν. Πρόκειται για έξι σπαθιά, ένα τεράστιο σφυρί και μία λόγχη. Σε αυτό το σημείο είναι σημαντικό να καταλάβετε ότι τα ίδια τα όπλα είναι που καθορίζουν τις κινήσεις που πρέπει να μάθετε και όχι οι χαρακτήρες που τα κρατούν (σημ.: το βρωμόξυλο που έφαγε ο Γιώργος, μέχρι να το πάρει χαμπάρι δεν λέγεται!).

Τα περισσότερα όπλα έχουν περίπου είκοσι πέντε βασικές κινήσεις -συνηθισμένα πράγματα, αλλά με στυλ- καθώς και μέχρι δεκαπέντε combos που συνδέουν τις βασικές κινήσεις, δημιουργώντας πολύ ωραίο σύνολο. Τέλος, υπάρχουν μία ή δύο πολύ εντυπωσιακές special κινήσεις. Στη συνέχεια, όμως, δυσκολεύουν τα πράγματα. Θα ανακαλύψετε ότι, παρ' ότι κάθε όπλο έχει συνολικά πολλές κινήσεις, κάθε χαρακτήρας που το αποκτά έχει αυτόματα τρεις-τέσσερις κινήσεις, μοναδικές γι' αυτόν. Ο Καπυκί, για παράδειγμα, έχει δύο κινήσεις με το σφυρί, τις οποίες δεν μπορεί να κάνει κανείς άλλος με το ίδιο όπλο. Σημειωτέον ότι θα σας πάρει λίγο καιρό, προτού βρείτε τους

## Ο ΚΩΔΙΚΑΣ ΤΟΥ BUSHIDO

Ο ΚΩΔΙΚΑΣ ΤΟΥ BUSHIDO ΕΙΝΑΙ ΠΟΛΥ ΔΥΣΤΗΡΟΣ. ΑΝ ΔΕΝ ΤΟΝ ΤΗΡΗΣΕΤΕ, ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΘΑ ΣΑΣ ΓΡΑΨΕΙ ΣΤΟ ΤΕΛΟΣ ΟΤΙ ΕΙΣΤΕ ΕΠΙΧΕΙΡΙΣΤΗΣ ΑΠΑΡΑΔΕΚΤΟΣ. ΓΙΑ ΝΑ ΘΡΙΑΜΒΕΥΣΕΤΕ ΠΡΑΓΜΑΤΙ, ΔΟΙΠΟΝ, ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΑΚΟΛΟΥΘΕΙΤΕ ΤΟΥΣ ΑΚΟΛΟΥΘΟΥΣ ΚΑΝΟΝΕΣ:

- ▶ ΠΟΤΕ ΜΗ ΧΤΥΠΗΣΕΤΕ ΑΝΤΙΠΑΛΟ, ΟΣΟ ΕΚΕΙΝΟΣ ΣΑΣ ΜΙΑ ΠΡΙΝ ΑΠΟ ΜΙΑ ΜΑΧΗ.
- ▶ ΠΟΤΕ ΜΗ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΕΤΕ ΤΟ ΚΡΥΜΜΕΝΟ ΟΠΛΟ ΣΑΣ ΕΝΑΝΤΙΟΝ ΤΟΥ ΑΝΤΙΠΑΛΟΥ ΣΑΣ.
- ▶ ΠΟΤΕ ΜΗ ΣΚΟΤΩΣΕΤΕ ΤΟΝ ΑΝΤΙΠΑΛΟ ΣΑΣ, ΟΣΟ ΑΥΤΟΣ ΕΙΝΑΙ ΚΑΤΑΚΟΙΤΟΣ ΣΤΟ ΠΑΤΗΜΑ.
- ▶ ΠΟΤΕ ΜΗ ΣΚΟΤΩΣΕΤΕ ΤΟΝ ΑΝΤΙΠΑΛΟ ΣΑΣ, ΟΤΑΝ ΕΚΕΙΝΟΣ ΤΡΕΧΕΙ ΣΑΝ ΤΡΕΛΟΣ ΝΑ ΓΑΙΩΣΕΙ.



One may follow a damned path, but this is not the way of Narukagami.

Kannagisai



Στο replay βλέπετε από πιο κοντά τις τελευταίες κινήσεις. Έτσι, μπορείτε να τις αναλύσετε (για απορίες του τύπου "από πού ήρθε το φορητό;").



Καταφέρατε να ξεγελάσετε τον αντίπαλο και να τον φέρετε στη γέφυρα. Δεν καταφέρατε, όμως, ακόμα να τον πετάξετε κάτω...





Seek to save your life and lose it.  
Through death one finds  
the way of Narukagami.

Kannagisai

Αν δεν πολεμήσετε έντιμα, το μόνο που θα δείτε στο τέλος είναι αυτό το κείμενο.

## "Οι κινήσεις των μαχητών είναι καταπληκτικές."

**P** καλύτερους συνδυασμούς όπλων και χαρακτήρων. Άλλη παραξενιά του εξαιρετικού συστήματος ελέγχου είναι η δυνατότητα που σας παρέχεται να αλλάζετε την ισορροπία σας καθώς πολεμάτε, διαλέγοντας μία από τρεις στάσεις. Συνολικά, οι κινήσεις χαρακτήρων και όπλων είναι διαμοιρασμένες μεταξύ αυτών των τριών στάσεων. Συνεπώς, ανά πάσα στιγμή σας είναι διαθέσιμο περίπου το ένα τρίτο των κινήσεων, ανάλογα με τη στάση σας. Αρχικά αυτό μπορεί να σας φανεί κάπως παράξενο σε σχέση με όσα έχετε συνηθίσει, αλλά στην πράξη είναι πολύ βολικό να έχετε τρία υποσύνολα κινήσεων και να μάθετε το καθένα ξεχωριστά. Αρκετοί, ειδικά οι παλαιίμαχοι του είδους, ίσως εκπλαγούν από την έλλειψη μπάρας ενέργειας στην κορυφή της οδόνης. Στο Bushido Blade ποτέ δεν ξέρετε ακριβώς πόση ενέργεια έχετε εσείς ή ο αντίπαλός



Επιτέλους! Βγάλαμε κανονικό αίμα σε ευρωπαϊκή έκδοση παιχνιδιού.



Η Mikado είναι γρήγορη και άγρια. Δοκιμάστε τη με το κοντάρι Naginata και θα θγάλει ένα κάρο κινήσεις.

σας. Για την ακρίβεια, γενικά η μόνη ένδειξη που υπάρχει είναι ένας μικρός διψήφιος αριθμός, που δείχνει πόσους γύρους έχετε κερδίσει μέχρι στιγμής. Αυτή η λιτότητα της οδόνης σας επιτρέπει να δαυμάσετε τα πεντακάδαρα γραφικά, χωρίς τίποτα να σας αποσπά την προσοχή. Οι χαρακτήρες δεν έχουν ακριβώς τέλεια χρώματα, αλλά δεν παύουν να διαθέτουν εκπληκτική λεπτομέρεια και πρέπει να θεωρηθούν παράδειγμα προς μίμηση από άποψη ομαλότητας και φυσικότητας κινήσεων. Πρέπει να ξεκαθαρίσουμε ότι ο καλύτερος τρόπος να απολαύσει κάποιος το παιχνίδι είναι να παίξει διπλό με κάποιο φιλαράκι, το οποίο θα



Αν το θάλετε στα πόδια, η κάμερα κάνει zoom out για να φαίνονται και οι δύο αντίπαλοι στη σκηνή.



## EYE OF THE TIGER

**D** ΚΑΤΙ ΠΟΥ ΥΠΗΡΧΕ ΣΤΟ TEKKEN 2 ΩΣ CHEAT ΕΧΕΙ ΣΥΜΠΕΡΙΛΗΦΘΕΙ ΩΣ ΚΑΝΟΝΙΚΟ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΟ ΣΤΟ BUSHIDO BLADE. ΦΥΣΙΚΑ, ΕΚΝΟΘΥΜΕ ΤΗΝ ΑΠΟΨΗ ΠΡΩΤΟΥ ΠΡΟΣΩΠΟΥ. ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΒΛΕΠΕΤΕ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΑ ΜΑΤΙΑ ΤΟΥ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ ΣΑΣ. ΟΙ ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΕΣ ΠΟΥ ΘΑ ΔΕΙΤΕ ΣΤΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΩΝ ΑΝΤΙΠΑΛΩΝ ΕΙΝΑΙ ΠΡΑΓΜΑΤΙ ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΕΣ. ΚΑΙ ΕΠΕΙΔΗ Ο ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ ΑΛΛΑΖΕΙ ΚΑΘΩΣ ΚΑΙ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΗΠΕΡΒΕΥΤΕΙΤΕ, ΥΠΑΡΧΕΙ ΑΝΑΠΑΡΑΣΤΑΣΗ ΤΟΥ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ ΣΑΣ ΠΑΝΩ ΔΕΞΙΑ ΓΙΑ ΝΑ ΒΛΕΠΕΤΕ ΑΚΡΙΒΩΣ ΤΙ ΚΑΝΕΤΕ.







Μερικές φορές, όταν αποτελειώνετε έναν αντίπαλο, αυτός μένει ακίνητος για λίγο, προτού πέσει νεκρός στο έδαφος.



Αν κάνετε continue, τα μάτια του samurai σας ανοίγουν όπως αυτά ενός ζόμπι...



στείλει στο νοσοκομείο (σημ.: ε, Γιωργάκη, κατά λάθος το έκανα). Αλλά και σε Story mode δεν υστερεί καθόλου. Η υπόθεση αναφέρει ότι κάπου στη βουνοπλαγιά του Chugoku βρίσκεται μία πανάρχαια σχολή πολεμικών τεχνών, όπου οι δάσκαλοι διδάσκουν μία πειθαρχία γνωστή ως "teachings of the Echoing Mirror". Βαδύτερα, όμως, βρίσκεται μία μυστική ομάδα με πολύ σκοτεινότερους στόχους, το Kage. Πρόκειται για πολύ καλά εκπαιδευμένους δολοφόνους, οι οποίοι στη πραγματικότητα είναι



δάσκαλοι της σχολής. Φυσικά, είναι σημαντικό η ύπαρξη της ομάδας να μείνει μυστική για όλους όσοι δεν ανήκουν σε αυτή. Σε αυτό το σημείο μπαίνετε εσείς. Ένα μέλος της ομάδας βαρέθηκε τη συνεχή πίεση και αποφάσισε να τα βροντήξει κάτω και να προσπαθήσει να ξεφύγει. Δουλειά σας είναι να τα καταφέρει να διαφύγει σώος και ασφαλής, σκοτώνοντας τα άλλα μέλη, που τον κυνηγούν να τον εξοντώσουν για την "άτιμη" πράξη του. Κάθε μάχη γίνεται μόνο μία φορά, γιατί είναι μέχρι θανάτου - επομένως, είναι πολύ έντονη. Όπως και με το απλό διπλό, πολεμάτε σε μία εντυπωσιακή 3D αρένα. Μπορείτε να φύγετε και να περιπλανηθείτε στα περίχωρα, στο κάστρο, όπου εξελίσσεται το Story

mode. Μπορείτε επίσης να εκμεταλλευτείτε το περιβάλλον και να αποκτήσετε έτσι πλεονέκτημα ύψους ή ακόμα να κάνετε κάδετη εφόρμηση με το σπαθί σας εναντίον του άτυχου αντίπαλου.

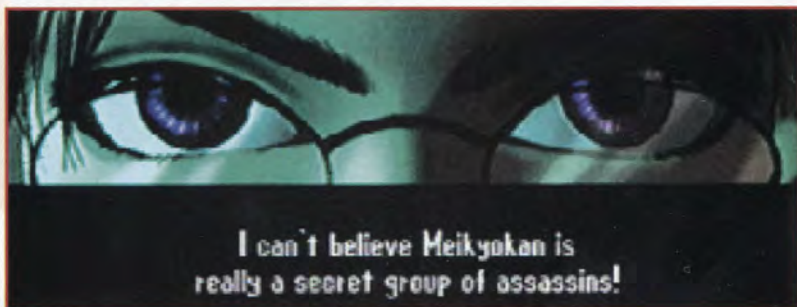
Αν δεν προσέξετε και σας βρει απροετοίμαστους, ο αντίπαλος μπορεί να σας σκοτώσει με μόνο ένα χτύπημα. Θα μάθετε όμως να ανακόπτετε τα αντίπαλα χτυπήματα με γρήγορες αντιδράσεις. Ένα συνηθισμένο λάθος είναι να γέρνετε μπροστά, με το σπαθί να βρίσκεται σε ήδη προτεταμένο χέρι. Έτσι, μένετε ανοιχτός και ευάλωτος σε μία απλή κοντινή επίθεση του αντίπαλου, ο οποίος σας κόβει το σβέρκο, με αποτέλεσμα ακαριαίο θάνατο. Αν τύχει κι επιζηήσετε έπειτα από τέτοιο χτύπημα, το παιχνίδι δείχνει και πάλι πόσο προηγμένο είναι, χάρη στον τρόπο με τον οποίο τραυματίζεστε. Κάθε μέλος του σώματος μπορεί να τραυματιστεί ξεχωριστά. Αν, για παράδειγμα, τραυματίσετε τον αντίπαλο στο δεξιό χέρι, κατά πάσα πιθανότητα αυτό θα αχρηστευθεί. Ως αποτέλεσμα, ο αντίπαλος θα μείνει με μόνο ένα καλό χέρι για να ελέγξει το όπλο του και να αμύνεται. Αν χτυπηθείτε αρκετά στα πόδια, θα καταλήξετε να πολεμάτε στα γόνατα με πολύ περιορισμένες κινήσεις, τουλάχιστον μέχρι το τέλος του γύρου.



Διαλέξτε ανάμεσα σε οκτώ τοποθεσίες πού θα παίξετε το διπλό σας. Πολύ ωραία πράγματα μπορούν να γίνουν στο Cherry Blossom Grove.



Αν πολεμάτε στο underground Grotto, μπορείτε να πετάξετε νερό από το ρηχό ποταμάκι στα μάτια του αντιπάλου σας και μετά να τον σκοτώσετε.



## ΤΑΣΕΙΣ ΑΥΤΟΚΤΟΝΙΑΣ

ΑΝ ΔΙΑΠΙΣΤΩΣΕΤΕ ΟΤΙ Ο ΑΓΩΝΑΣ ΕΙΝΑΙ ΠΙΑ ΧΑΜΕΝΟΣ ΚΑΙ ΟΤΙ ΑΠΛΩΣ ΘΑ ΓΙΝΕΤΕ ΡΕΖΙΛΙ, ΑΝ ΠΡΟΣΠΑΘΗΣΤΕ ΝΑ ΝΙΚΗΣΙΤΕ, ΠΑΡΑΤΗΣΤΕ ΤΑ. ΟΤΑΝ ΤΑ ΠΟΔΙΑ ΣΑΣ ΕΙΝΑΙ ΑΣΧΗΜΑ ΧΤΥΠΗΜΕΝΑ ΚΑΙ ΕΧΕΤΕ ΠΕΣΕΙ ΣΤΑ ΓΟΝΑΤΑ ΣΑΣ, ΠΑΤΗΣΤΕ ΤΟ SELECT ΓΙΑ ΝΑ ΠΑΡΑΤΗΣΤΕ ΤΟ ΣΠΑΘΙ ΣΑΣ ΚΑΙ ΙΚΕΤΕΨΤΕ ΤΟΝ ΑΝΤΙΠΑΛΟ ΝΑ ΘΕΣΕΙ ΤΕΛΟΣ.



"ΤΩΡΑ, ΣΚΟΤΩΣΕ ΜΕ!" ΛΕΕΙ Ο UTSESUMI, ΚΑΘΩΣ ΚΑΤΕΒΑΖΕΙ ΤΟ ΣΠΑΘΙ ΤΟΥ.



Η RED DRAGON ΣΑΣ ΚΑΝΕΙ ΤΗ ΧΑΡΗ ΜΕ ΕΝΑ ΔΥΝΑΤΟ ΧΤΥΠΗΜΑ.



Ο UTSESUMI ΛΕΦΤΕΙ ΝΕΚΡΟΣ ΣΤΟ ΧΙΩΝΙ. ΜΕΓΑΛΗ ΞΗΤΑΞΗ!

**P** Το παιχνίδι βασίζεται στον αρχαίο ιαπωνικό κώδικα τιμής ονόματι Bushido. Συνεπώς, πρόκειται για το πρώτο παιχνίδι, στο οποίο είστε υποχρεωμένοι να πολεμάτε έντιμα. Έτσι, αν, για παράδειγμα, έχετε πέσει στα γόνατά σας, σας δίνεται η επιλογή να αφήσετε το σπαθί σας και



Still so young  
don't throw your life away for nothing



Nothing personal, babe! lol

Ποιος άγγιξε τα μαλλιά;

## ΜΕΤΑΦΟΡΑ

ΠΕΡΙΕΡΓΩ, ΤΟ BUSHIDO BLADE ΕΧΑΣΕ ΕΛΑΧΙΣΤΑ ΚΑΤΑ ΤΗ ΜΕΤΑΦΟΡΑ ΤΟΥ ΣΤΙΣ ΕΥΡΩΠΑΙΚΕΣ ΚΟΝΣΟΛΕΣ. ΟΙ ΜΑΥΡΕΣ ΛΟΡΙΑΣ ΠΑΝΩ ΚΑΙ ΚΑΤΩ ΕΙΝΑΙ ΙΔΙΑΙΤΕΡΑ ΜΙΚΡΕΣ, ΕΝΩ Η ΠΤΩΞΗ ΣΕ ΤΑΧΥΤΗΤΑ ΕΙΝΑΙ ΠΟΛΥ ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΕΝΗ ΣΕ ΣΧΕΣΗ ΜΕ ΤΗΝ ΙΑΠΩΝΙΚΗ ΕΚΔΟΣΗ. ΣΕ ΕΠΟΜΕΝΟ ΤΕΥΧΟΣ ΘΑ ΥΠΑΡΞΕΙ ΕΚΤΕΝΕΣ ΑΦΙΕΡΩΜΑ ΣΤΙΣ ΔΙΑΦΟΡΕΣ ΕΙΣΑΓΟΜΕΝΩΝ ΚΑΙ ΕΥΡΩΠΑΪΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ...

να ζητήσετε από τον αντίπαλο να σας αποτελειώσει! Επιπλέον, δεν θα δείτε το πραγματικό φιλμάκι στο τέλος του παιχνιδιού -στο Story mode, βέβαια-, αν δεν έχετε πολεμήσει έντιμα σε όλους τους αγώνες σας. Όλα αυτά δεν σημαίνουν ότι ο έντιμος δρόμος είναι η μόνη επιλογή σας. Οι περισσότεροι χαρακτήρες έχουν και από ένα κρυμμένο όπλο, όπως μεταλλική βεντάλια ή μαχαιράκι για πέταγμα, το οποίο μπορούν να βγάλουν από την τεράστια samurai-στιλ ενδυμασία τους ανά πάσα στιγμή. Αν και αυτό δεν



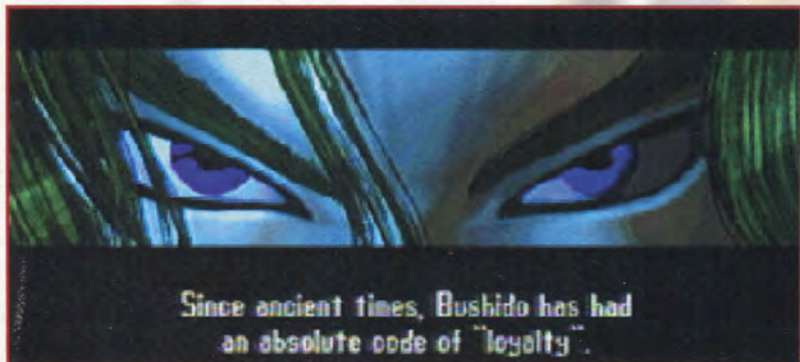
Με μία εντολή ο μαχητής σας πηδά μπροστά και καρφώνει τον αντίπαλό του με το katana του.



Όταν το σπαθί σας χτυπηθεί θα φύγει προς τα πίσω, αφήνοντάς σας ακάλυπτους για ένα πολύ κρίσιμο δευτερόλεπτο.



Στο Slash mode σκοτώνετε αδιακρίτως...



Since ancient times, Bushido has had an absolute code of "loyalty".

# SLASH MODE

ΜΕΡΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΑΣ ΠΑΡΕΧΟΥΝ ΈΝΑ SURVIVAL ΚΟΜΜΑΤΙ, ΟΠΟΥ ΤΑ ΒΑΖΕΤΕ ΔΙΑΔΟΧΙΚΑ ΜΕ ΚΑΜΙΑ ΝΤΟΥΖΙΝΑ ΑΝΤΙΠΑΛΟΥΣ ΚΑΙ, ΑΝ ΕΠΙΒΙΩΣΕΤΕ, ΝΙΩΘΕΤΕ ΜΕΓΑΛΟΣ ΚΑΙ ΤΡΑΝΟΣ. ΣΤΟ BUSHIDO BLADE, ΟΜΩΣ, ΤΑ ΠΡΑΓΜΑΤΑ ΕΙΝΑΙ ΣΑΦΩΣ ΠΙΟ ΣΟΒΑΡΑ. ΤΑ ΒΑΖΕΤΕ ΜΕ ΕΚΑΤΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΜΕΝΟΥΣ ΝΙΝΤΣΑ ΚΑΙ ΠΡΈΠΕΙ ΝΑ ΕΠΙΒΙΩΣΕΤΕ. ΑΝ ΣΑΣ ΣΚΟΤΪΣΟΥΝ, ΣΑΣ ΔΙΝΕΤΑΙ Η ΔΥΝΑΤΌΤΗΤΑ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ CONTINUE, ΑΛΛΆ ΑΡΧΪΖΕΤΕ ΠΆΛΙ ΜΕ ΤΗΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΔΕΚΆΔΑ. ΑΝ, ΓΙΑ ΠΑΡΆΔΕΙΓΜΑ, ΣΑΣ ΣΚΟΤΪΣΕΙ Ο 28ος, ΕΣΕΪΣ ΞΑΝΑΡΧΪΖΕΤΕ ΑΠΌ ΤΟΝ 20ό. ΕΔΪ ΟΙ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ ΣΑΣ ΘΑ ΔΟΚΙΜΑΪΤΟΥΝ ΣΤΟ ΈΠΑΚΡΟ.



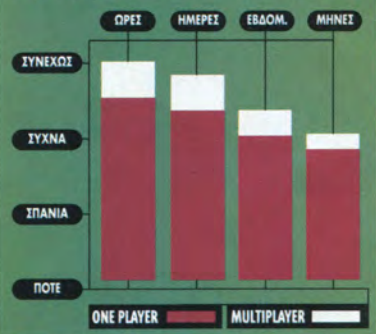
Στην εισαγωγή παίρνετε μια ιδέα από τα όπλα που υπάρχουν στο παιχνίδι.

πιάσει, μπορείτε να πετάξετε χιόνι ή χρώμα στα μάτια του αντίπαλου και να τον ταπεινώσετε σκοτώνοντάς τον όσο δεν σας προσέχει (είναι τρελοί αυτοί οι Ρωμαίοι...). Αυτή είναι και η καλύτερη τακτική, αν σοβαρολογούμε όσον αφορά στους αγώνες. Το Bushido Blade δεν έχει τίποτα περίεργα τέρατα, διασταυρώσεις ανθρώπων με εξωγήινους ή υπερβολές τύπου anime. Είναι ένα σοβαρό παιχνίδι, στο οποίο ταιριάζει περισσότερο ο χαρακτηρισμός samurai simulator παρά beat'em up. Οι έμπειροι παίκτες θα μείνουν παραπάνω από ικανοποιημένοι από το εξαιρετικό gameplay. Οι πρωτάρηδες όμως ίσως μείνουν με την απορία ζωγραφισμένη στα πρόσωπά τους, καθώς θα πέφτουν τότε-τότε νεκροί με ένα χτύπημα ή θα αλλάζουν στάση, χωρίς καν να ξέρουν γιατί.

Ας μην ξεγελιόμαστε: Αντίθετα με άλλους παρόμοιους τίτλους, πρέπει να είστε πράγματι καλοί για να προχωρήσετε, ενώ η ελευθερία κινήσεων είναι τόσο απολαυστική - ιδιαίτερα στα διπλά παιχνίδια -, ώστε θα παίξετε ώρες ατέλειωτες.



## ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Μικρές ομοιότητες με το Samurai Showdown όπως τα φυτά και ο τρόπος με τον οποίο κόβονται.

## PIXEL Next Generation

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

ΚΡΙΤΙΚΟΝ  
**94%**

Σκεδόν τέλειες εμποραχίες.

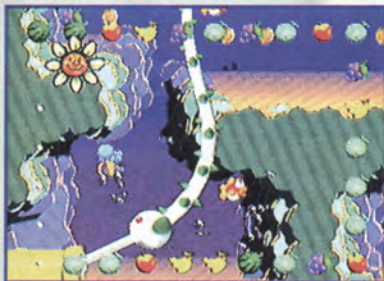
ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:  
Soul Blade  
Tobal 2

# YOSHI'S

**ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΚΑΙΝΟΥΡΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΗΣ NINTENDO  
ΥΣΤΕΡΑ ΑΠΟ ΟΚΤΩ ΜΗΝΕΣ. ΑΞΙΖΕ Η ΑΝΑΜΟΝΗ;**

## Big Dino is back!

Το παιχνίδι Yoshi's Story για το Nintendo 64 αναμενόταν από την εποχή του Super Mario 64. Πρόκειται για τη συνέχεια ενός πολύ καλού παιχνιδιού του Super NES. Παράλληλα είναι το πρώτο παιχνίδι που φτιάχνει εξ ολοκλήρου η Nintendo από τότε που παρουσίασε το Starfox και καλείται να ικανοποιήσει αρκετά υψηλές προσδοκίες. Το ερώτημα που προκύπτει είναι το εξής: Αξίζει το Yoshi's Story την αναμονή; Αυτό θα το μάθετε διαβάζοντας τη συνέχεια.



Μερικοί από τους εχθρούς είναι τεράστιοι όπως αυτό το νερόφιδο που σας κυνηγά και σέρνεται σχεδόν σε ολόκληρη την οθόνη



## PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Nintendo 64  
Κατασκευαστής: Nintendo  
Διάθεση: Εισαγωγής  
Παίκτης: 1



Single Player



Cartridge

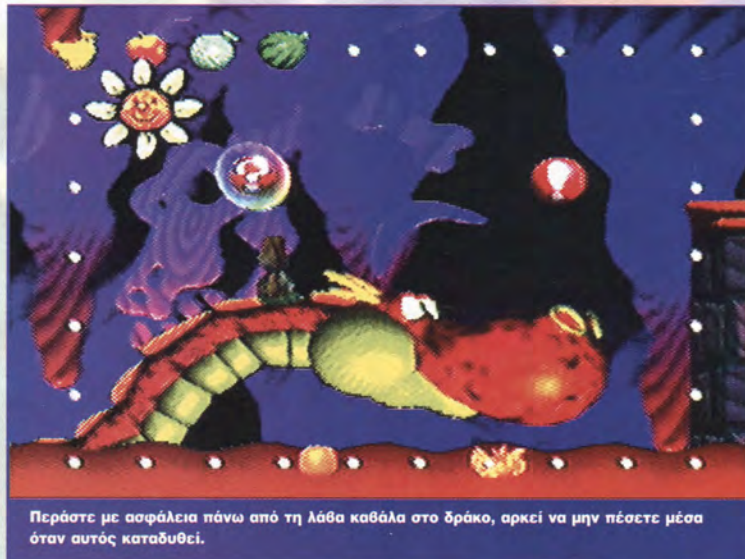
## Η ΠΑΙΔΙΚΗ ΓΩΝΙΑ

Το αρχικό παιχνίδι Yoshi's Island για το SNES ξεχώριζε για τα πιτσιλωτά γραφικά του που έμοιαζαν μιστελειωμένα, σαν ζωγραφίες μικρού παιδιού. Κατά κάποιον τρόπο όμως ταίριαζαν με το σενάριο του παιχνιδιού, σύμφωνα με το οποίο ο



Αυτά τα αιωρούμενα πιράνχας συρρικνώνουν τον Yoshi αν τον πιάσουν, και μετά τον... φτύνουν συνήθως πάνω από κάποια τρύπα.

Yoshi και οι συγγενείς του προσπαδούσαν να μεταφέρουν με ασφάλεια το μικρό Mario μέσα από πολλά όμορφα αλλά και εχθρικά επίπεδα. Παρά το ότι το παιχνίδι ήταν πιο δύσκολο από το Super Mario World, πολλοί παίκτες αποδαρρύνθηκαν από το στίλ του. Το Yoshi's Story έχει αρκετές πιθανότητες να αντιμετωπίσει το ίδιο πρόβλημα. Η εμφάνιση του παιχνιδιού έχει ξεπεράσει κατά πολύ τα όρια του χαριτωμένου. Αν είστε κάτω από πέντε χρόνων, κατά πάσα πιθανότητα θα σας αρέσει αλλά γενικά, μετά την πρώτη επαφή, το



Περάστε με ασφάλεια πάνω από τη λάβα καβάλα στο δράκο, αρκεί να μην πέσετε μέσα όταν αυτός καταδυθεί.



Πατώντας το R μπορείτε να εστιάσετε στον Yoshi. Γιατί; Μα, γιατί είναι πολύ cool.

σκηνικό δεν θα σας κάνει ιδιαίτερη εντύπωση. Η αίσθηση αυτή όμως δεν έχει μεταφερθεί και στο υπόλοιπο παιχνίδι, όπου έχουν χρησιμοποιηθεί γραφικά υψηλής ανάλυσης. Εάν ο Bill Gates αποκτήσει ποτέ παιδιά, τέτοιες σκηνές θα κολλά στην πόρτα του ψυγείου του με μικρούς μαγνήτες... Το Yoshi's Story είναι σίγουρα ευχάριστο στο μάτι, αποδεικνύοντας ότι το Nintendo 64 έχει μεγάλες δυνατότητες. Αντίθετα με το σκιτσογραφημένο Yoshi's Island, το Story είναι γεμάτο λαμπερά τοπία με πολλές λεπτομέρειες που ποικίλλουν από μαλακά υφάσματα έως και δερμάτινες πολυθρόνες. Οι εχθροί του Yoshi είναι εξίσου "απολαυστικοί" στην όψη και έχει δοθεί σε όλους η ίδια προσοχή στη λεπτομέρεια, από τα μικρά έντομα ως τα γιγάντια τέρατα που



Σε πολλά επίπεδα ο Yoshi κινείται κάτω από το νερό, όπου μπορείτε να δείτε τα πολύ ωραία εφέ κυμάτων.

# STORY

## Colour Of Might

ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΔΙΑΛΕΞΕΤΕ ΑΝΑΜΕΣΑ ΣΕ ΞΕΙ  
YOSHI, Ο ΚΑΘΕΝΑΣ ΑΠΟ ΤΟΥΣ ΟΠΟΙΟΥΣ  
ΠΡΟΤΙΜΑ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΟ ΕΙΔΟΣ ΦΡΟΥΤΩΝ. ΑΝ  
ΤΟΥΣ ΤΑΙΣΕΤΕ ΤΟ ΑΓΑΠΗΜΕΝΟ ΤΟΥΣ, ΘΑ  
ΕΠΑΝΑΚΤΗΣΟΥΝ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΝΕΡΓΕΙΑ ΤΟΥΣ.

Ο ΚΟΚΚΙΝΟΣ ΚΑΙ Ο ΡΟΖ ΘΕΛΟΥΝ ΜΗΛΑ



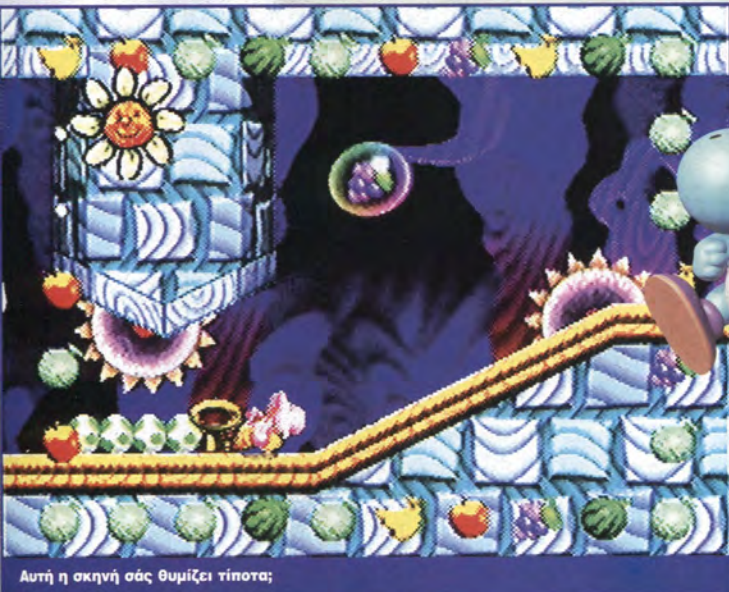
Ο ΚΙΤΡΙΝΟΣ ΜΠΑΝΑΝΣ



Ο ΠΡΑΣΙΝΟΣ ΚΑΡΠΟΥΖΙΑ



Ο ΜΠΛΕ ΣΤΑΦΥΛΙΑ



Αυτή η σκηνή σας θυμίζει τίποτα;

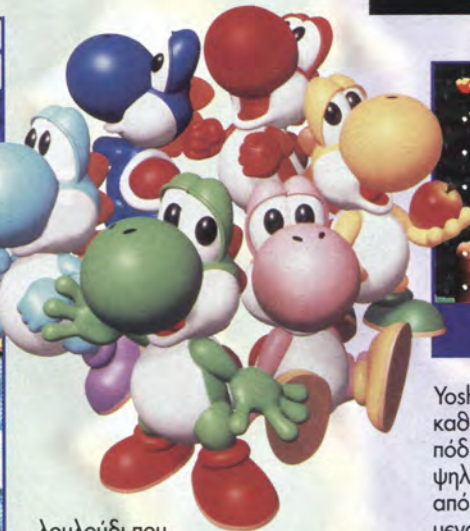
τριγυρνάει σε διάφορες πίστες. Τα πάντα κινούνται πολύ όμορφα και δεδομένων των εφέ σκιών που έχουν χρησιμοποιηθεί φαντάζονται σαν να ξεπετάγονται από την οδόνη. Το Mischief Makers μας έδωσε μια ιδέα για το τι μπορεί να κάνει το Nintendo 64 σε ό,τι αφορά τα διαστάσιμα γραφικά, αλλά το Yoshi's Story προχωρά ακόμη περισσότερο, ανεβάζοντας την απόδοση σε υψηλότερα επίπεδα.

Ο ήχος, συνήθως υποτιμημένος στα παιχνίδια του Nintendo 64, είναι πλούσιος. Αφήνοντας στην άκρη τον

κλασιφάρικο ρυθμό των Yoshi, η μουσική είναι η τέλεια συνοδεία για το παιχνίδι. Σε μια πίστα με ζούγκλα ακούγονται τα τύμπανα άγριων φυλών, σε ένα έρημο νησί ηχεί μουσική από την Καραϊβική, ενώ σε άλλο σημείο ακούγεται ρυθμικά το όνομα του ήρωα παροτρύνοντάς σε να συνεχίσεις. Μία πράγματι χαριτωμένη λεπτομέρεια είναι ο τρόπος με τον οποίο αλλάζει η μουσική, όταν ο Yoshi κοντεύει να ξεμείνει από ενέργεια (η μπάρα ενέργειας αναπαρίσταται με ένα



Αυτό το τμήμα είναι ένα από τα λίγα όπου το παιχνίδι προχωρά πέρα από τις δύο διαστάσεις. Ενώ δεν μπορείτε να σκοτώσετε αυτούς που σας πετάνε χιονόμπαλες, αυτοί μπορούν να σας χτυπήσουν άνετα.



λουλούδι που χάνει τα πέταλά του καθώς ο Yoshi δέχεται χτυπήματα, και η επαναφορά στον αρχικό ρυθμό, όταν ο ήρωας ανακτά δυνάμεις. Σχεδόν όλα τα πλάσματα του παιχνιδιού ψιθυρίζουν ή κάνουν κάποιο δόρυβο, οπότε όταν τους συνηθίσετε μπορείτε να προβλέψετε τον επόμενο εχθρό σας. Ο ίδιος ο



Σίγουρα έχετε ξαναδεί φυτά πιράνχας, αλλά ποτέ σαν κι αυτά.

Yoshi είναι ιδιαίτερα εκφραστικός, καθώς σφίγγεται όταν τεντώνει τα πόδια του για να φθάσει λίγο ψηλότερα σε ένα άλμα ή ουρλιάζει από φόβο κατά τη διάρκεια μεγάλης πτώσης. Επιπλέον γρυλίζει κάθε φορά που πλησιάζει έναν εχθρό.

### ΑΠΟ ΤΟ ΒΙΒΛΙΟ

Το παιχνίδι είναι δομημένο σαν βιβλίο (βέβαια, με τέτοιο όνομα προφανώς το



Αυτό το ψάρι είναι πολύ ζόρικο. Μόνο στις ψηλές πλατφόρμες είστε ασφαλείς από τα χείλη του, ενώ αν σας πιάσει, ο θάνατος είναι βέβαιος.



Αν δείτε έναν σκύλο να τριγυρνά, χτυπήστε το έδαφος με δύναμη. Συνήθως κάτι χρήσιμο κρύβεται εκκεί κοντά, όπως αυτή η καρδιά.

## ΤΑ ΑΦΕΝΤΙΚΑ

ΕΚΤΟΣ ΑΠΟ ΤΟΝ BOWSER ΠΟΥ ΦΥΛΑ ΤΟ ΔΕΝΤΡΟ, ΣΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΑΛΛΟΙ ΤΕΣΣΕΡΙΣ ΜΕΓΑΛΟΙ ΚΑΚΟΙ, ΤΟΥΣ ΟΠΟΙΟΥΣ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΣΚΟΤΩΣΙΤΕ.

### CLOUD BOSS



ΕΙΝΑΙ ΠΟΛΥ ΕΥΚΟΛΟ ΝΑ ΤΟΝ ΝΙΚΗΣΙΤΕ. ΑΠΛΩΣ ΧΤΥΠΗΣΤΕ ΤΟΝ ΣΥΝΕΧΟΜΕΝΑ ΜΕ ΤΗ ΓΛΩΣΣΑ ΚΑΙ ΘΑ ΣΕΛΤΩΣΙΤΕ.

### PREDATOR BOSS



ΕΠΤΑΣΕΙ, ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΑΚΡΙΒΩΣ ΚΥΝΗΓΟΣ, ΑΛΛΑ ΑΝ ΤΟΝ ΒΟΜΒΑΡΙΣΙΤΕ ΜΕ ΑΥΤΑ ΔΕΜ ΘΑ ΕΧΕΤΕ ΠΡΟΒΛΗΜΑ

### GENIE BOSS



ΤΟ ΑΝΘΡΩΠΑΚΙ ΤΗΣ MICHELIN ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΑΠΟΚΟΙΜΗΘΗΚΕ ΣΤΙΣ ΓΡΑΜΜΕΣ ΤΟΥ ΤΡΕΝΟΥ, ΑΛΛΑ ΕΙΝΑΙ ΑΚΟΜΑ ΕΠΙΚΙΝΔΥΝΟ. ΡΙΣΤΕ ΤΟΥ ΑΥΤΑ ΟΤΑΝ ΓΙΝΕΙ ΚΙΤΡΙΝΟ.

### LIPPY BOSS



ΚΟΝΤΟΣ, ΧΟΝΤΡΟΣ ΚΑΙ ΠΡΑΣΙΝΟΣ. ΡΙΣΤΕ ΑΥΤΑ ΣΤΑ ΧΕΙΛΗ ΤΟΥ ΜΕΧΡΙ ΝΑ ΣΚΑΣΟΥΝ.



Οι shy-guys αναπαριστούν μια σκηνή από "Το Κυνήγι του Μπλε Yoshi".



Του Κίτσου η μάνα κάθονταν και έπλεκε πουλόβερ...



Μερικές γνωστές φασούλες από παλιά παιχνίδια της Nintendo επιστρέφουν. Τα Boos έπιασαν πάλι δουλειά.



Μεγάλοι δράκοι ξεπετάνονται από το έδαφος στο δεύτερο κεφάλαιο. Μερικά αυγά στο κεφάλι είναι αρκετά για να τους ξεφορτωθείτε.



Αυτό το ζελέ βουλιάζει αργά από τα θώρας του Yoshi. Εδώ υπάρχουν πολλά χρήσιμα πράγματα, αλλά συνήθως κρύβουν εχθρούς και παγίδες.



ότι νέες πίστες ανοίγουν όταν μαζεύετε τις γιγάντιες καρδιές που είναι κρυμμένες στους κόσμους που εξερευνάτε, ωστόσο μπορεί να κάνουμε και λάθος. Καθώς το εγχειρίδιο είναι στα γαπωνέζικα, δεν βοηθά και πολύ στη λύση του προαναφερόμενου προβλήματος. Υπάρχει όμως μία επιλογή



Πιο εύκολο απ' ό,τι φαίνεται.

**P**εριμένετε) με τέσσερα κεφάλαια, καθένα από τα οποία αποτελείται από τέσσερα τμήματα. Επιλέγετε την πορεία σας ξεφυλλίζοντας το βιβλίο (ω, Θεέ μου, άλλο ένα Fighting Fantasy βιβλίο). Σε κάθε σελίδα βλέπετε την παρουσίαση του επιπέδου που επιλέξατε και έτσι παίρνετε μια ιδέα των κινδύνων που θα αντιμετωπίσετε στις επόμενες πίστες. Αρχικά σε κάθε κεφάλαιο έχετε πρόσβαση σε ένα μόνο επίπεδο, ενώ τα υπόλοιπα εμφανίζονται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Παρ' όλα αυτά, δεν είμαστε σίγουροι αναφορικά με το τι προκαλεί την αλλαγή πίστας. Μερικές φορές μπορεί να σας δοθεί δυνατότητα επιλογής μεταξύ τεσσάρων επιπέδων, ενώ κάποιες άλλες έχετε μόνο μία επιλογή. Το μόνο που έχουμε διαπιστώσει είναι

σύμφωνα με την οποία μπορείτε να κάνετε εξάσκηση σε πίστες που έχετε ήδη περάσει κι έτσι έχετε περισσότερες πιθανότητες να ανακαλύψετε τα μυστικά που είναι κρυμμένα σε κάθε πίστα. Όταν ο Yoshi ξεκινά μια πίστα, έχει μόνο



Ένα γυαλιστερό καινούριο φάντασμα από λάθα επιτίθεται στον Yoshi.



Και τώρα... διαφημίσεις.



Μια μέδουσα κρύβει μια καρδιά μέσα της. Αν ο Yoshi τη φάει, γίνεται προσωρινά αόρατος.

ένα πέταλο ενέργειας, οπότε πρώτη προτεραιότητα είναι να αυξήσει τη δύναμή του. Ο πιο σύντομος τρόπος αύξησης της ενέργειάς του είναι μαζεύοντας τα φρούτα που αποτελούν το κλειδί όλου του παιχνιδιού. Σύμφωνα με το σενάριο, ο Bowser (ναι, αυτός είναι πάλι ή κάποιος απελπιστικά όμοιός του) έχει

κλέψει το Super Happy Fun Tree και το έχει στο κάστρο του, ο δε Yoshi είναι ο άνθρωπος, ή ο δεινόσαυρος τέλος πάντων, που έχει αναλάβει να επιστρέψει το δέντρο εκεί όπου ανήκει. Ευτυχώς για τον Yoshi φρούτα από τα δέντρα έχουν σκορπιστεί σε όλα τα μέρη από όπου πέρασε ο Bowser στο δρόμο για το κάστρο του. Μόλις μαζέψει τριάντα φρούτα (ο ακριβής αριθμός φαίνεται σε μορφή φρούτων στα άκρα της οδόντης) έχει συμπληρώσει ένα κεφάλαιο και μπορεί να γυρίσει σελίδα. Τα φρούτα επαναφέρουν την ενέργεια του Yoshi, ο οποίος προτιμά συγκεκριμένα είδη, ανάλογα με το χρώμα του (υπάρχουν έξι χρώματα για τον Yoshi από την αρχή του παιχνιδιού καθώς και ένα ακόμη το οποίο μπορεί να εκκολαφθεί από ένα αυγό που βρίσκετε καθ' οδόν). Για παράδειγμα, ο κίτρινος Yoshi

ωφελείται περισσότερο από τις μπανάνες. Αν τα φρούτα είναι σπάνια, ο Yoshi μπορεί να τα βγάλει πέρα τρώγοντας τους ντόπιους!

### ΜΜΜ... ΦΡΟΥΤΑ

Το σκηνικό συλλογής φρούτων κάνει τη δομή του παιχνιδιού λίγο διαφορετική από ό,τι τα προηγούμενα platform παιχνίδια της Nintendo. Καθώς δεν υπάρχει συγκεκριμένη έξοδος από μία πίστα, σκοπός δεν είναι να φθάσετε σε ένα συγκεκριμένο σημείο όσο το δυνατόν πιο σύντομα, αλλά να περιφέρεστε ψάχνοντας για φρούτα. Τα περισσότερα επίπεδα δεν παρουσιάζουν σημαντικές διαφορές, ωστόσο σε μερικά, όπως αυτό της ζούγκλας, πρέπει να βρείτε το δρόμο μέσα από έναν



Σε κάποια σημεία του παιχνιδιού η κάμερα φεύγει προς τα πίσω για να δείξει μεγαλύτερο μέρος του σκηνικού. Καλό και χρήσιμο.



Μπάλες με... δόντια. Τι εφιάλτης!!!



## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1!

ΑΝΤΙ ΝΑ ΣΑΣ ΜΙΑΣΙΟΥΜΕ ΑΠΛΩΣ ΓΙΑ ΤΟ YOSHI'S STORY ΣΚΕΦΤΗΚΑΜΕ ΟΤΙ ΕΙΝΑΙ ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΝΑ ΣΑΣ ΤΟ ΔΕΙΣΟΥΜΕ ΚΙΟΛΑΣ. ΑΥΤΟ ΕΙΝΑΙ ΜΟΝΟ ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΤΜΗΜΑ ΤΗΣ ΠΡΩΤΗΣ ΠΙΣΤΑΣ, ΩΣΤΟΣΟ ΕΙΝΑΙ ΑΡΚΕΤΟ ΓΙΑ ΝΑ ΔΕΙΤΕ ΟΛΑ ΟΣΑ ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ Ο YOSHI ΠΡΟΚΕΙΜΕΝΟΥ ΝΑ ΠΑΡΕΙ ΠΙΣΤΟ ΤΟ ΔΕΝΤΡΟ ΤΗΣ ΧΑΡΑΣ. ΑΝ ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΜΑΘΕΤΕ ΚΑΤΙ ΓΙΑ ΤΟ YOSHI'S STORY, ΜΗΝ ΨΑΧΝΕΤΕ ΑΛΛΟ. ΟΙ ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ ΜΑΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΟΥΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΑΝ ΑΥΤΟ

### GRAB THE FRUIT



1  
Το πρώτο που πρέπει να κάνει ο Yoshi είναι να αυξήσει την ενέργειά του. Οπως σας έλεγε και η μαμά σας, ο καλύτερος τρόπος για να γίνει αυτό είναι τρώγοντας φρούτα.

### GOODBYE, SHY GUY



2  
Ενας άλλος τρόπος να αποκτήσετε ενέργεια είναι να φάτε τους ντόπιους κάθε πίστας. Οι shy-guys δίνουν ένα πέταλο ενέργειας.

### COIN CASCADE

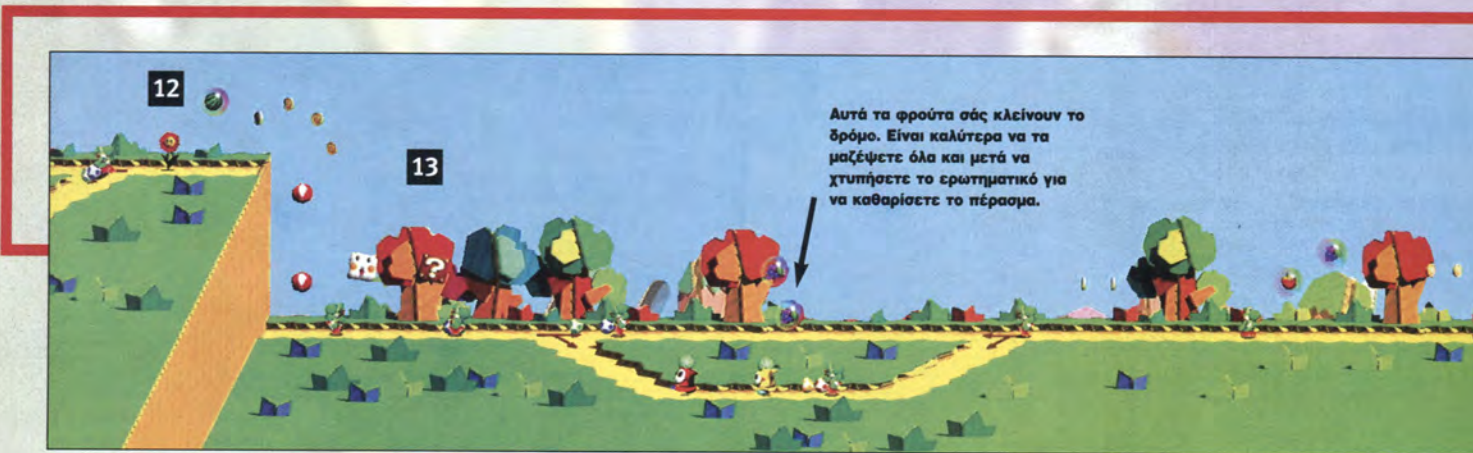


3  
Τα νομίσματα που βρίσκονται διάσπαρτα στην πίστα δεν φαίνεται να χρησιμεύουν σε τίποτα, εκτός από το να δίνουν έξτρα πόντους. Ωστόσο πάρτε τα έτσι κι αλλιώς.

## ΑΡΧΗ

Διαφορετικά φρούτα δίνουν περισσότερη ενέργεια, ανάλογα με το χρώμα του Yoshi που έχετε. Ο πράσινος Yoshi θα ωφεληθεί περισσότερο από αυτό το καρπούζι.

Το χρώμα των εχθρών σας επηρεάζει επίσης την ενέργεια που θα σας δώσουν όταν τους φάτε. Αν πέσετε πάνω σε shy-guy, του αλλάζετε το χρώμα. Ο πράσινος Yoshi ωφελείνεται πιο πολύ από τους πράσινους shy-guys.



Αυτά τα φρούτα σας κλείνουν το δρόμο. Είναι καλύτερα να τα μαζέψετε όλα και μετά να χτυπήσετε το ερωτηματικό για να καθαρίσετε το πέραςμα.

### CHUBBY CHECKPOINT



8  
Αν δείτε έναν χοντρό τύπο που κοιμάται και έχει έναν αριθμό, πηδήξτε επάνω του. Αυτοί οι τύποι σας μεταφέρουν στην αρχή της πίστας και, αν τους ξυπνήσετε, χρησιμοποιούνται για τηλεμεταφορά.

### SLAMMIN'!



9  
Βουτήξτε στο έδαφος και προσπεράστε τα εμπόδια.

### TONGUE ACTION



10  
Τα τούθλα με θαυμαστικό είναι φιλικά για τη γλώσσα του Yoshi, ο οποίος μπορεί να τα πλησιάσει αγγιζοντάς τα με αυτήν.

### THE SECRET GARDEN



11  
Φρούτα εμφανίζονται σε όλα τα επίπεδα. Αν ο Yoshi χρησιμοποιήσει τη γλώσσα του για να ανέβει και στα δύο τούθλα, τότε θα εμφανιστεί ένα πεπони.



**GET YOUR BLOCKS OFF**



4

Αν και τρώγοντας εχθρούς ο Yoshi αποκτά αυγά, ο καλύτερος τρόπος για να τα μαζέψετε είναι να βρείτε μια αυγοπλατφόρμα και να πηδήξετε επάνω της. Ο Yoshi μπορεί να κουβαλήσει μέχρι έξι αυγά.

**BURST MY BUBBLE**



5

Μια καλή χρήση των αυγών είναι για να σκάνε τις φουσκάλες που περιβάλλουν κάποια φρούτα. Πατήστε το Z, σημαδέψτε, ΠΥΡ!!!

**SUPER CARRIER**



6

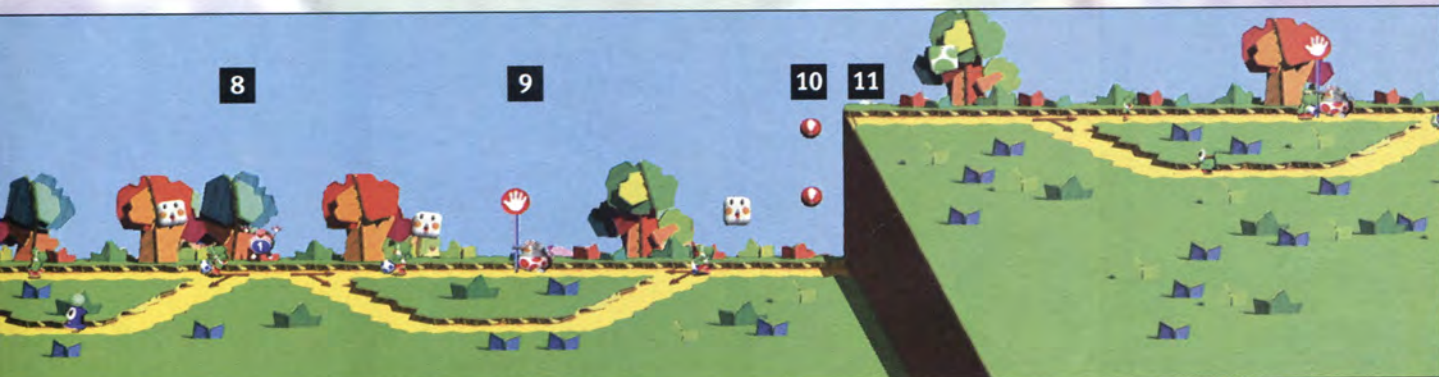
Μερικοί κακοί κουβαλάνε φρούτα. Φροντίστε να τους σκοτώσετε προτού τα φάτε. Το πεπόνι αρέσει σε όλους τους Yoshi.

**HELP MEEEE!**



7

Τα κουτιά με τις οδηγίες είναι άχρηστα, αφού τα πάντα είναι γραμμένα στα γαπωνέζικα.

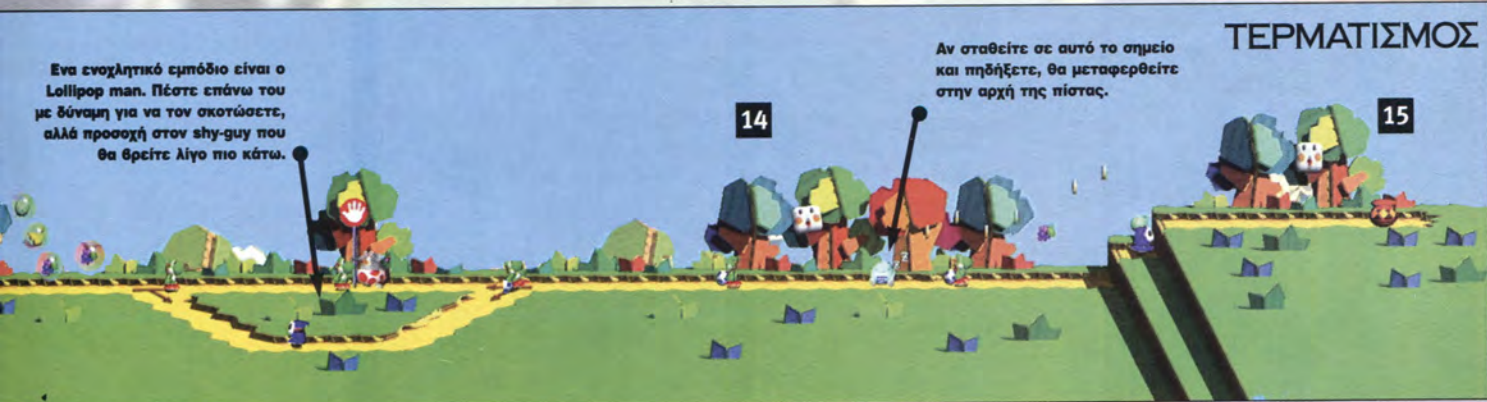


8

9

10

11



14

15

Ένα ενοχλητικό εμπόδιο είναι ο Lollipop man. Πάστε επάνω του με δύναμη για να τον σκοτώσετε, αλλά προσοχή στον shy-guy που θα βρείτε λίγο πιο κάτω.

Αν σταθείτε σε αυτό το σημείο και πηδήξετε, θα μεταφερθείτε στην αρχή της πίστας.

**ΤΕΡΜΑΤΙΣΜΟΣ**

**FLOWER OF POWER**



12

Αν εξμεινείτε από ενέργεια, απλώς φάτε τους ήλιους μέχρι να φουλάρετε.

**QUESTIONABLE?**



13

Τα ερωτηματικά κρύβουν εκπλήξεις. Αυτό εδώ ξεκινά έναν αγώνα όπου ο Yoshi πρέπει να πάει από τη μία κόκκινη σημαία στην άλλη όσο πιο γρήγορα μπορεί, για να πάρει έξτρα πεπόνια.

**CHEQUERED FLAG**



14

Το χρονόμετρο είναι μια σειρά από επτά πεπόνια και ένα "μαχαίρι" που τα κόβει. Αυτήν τη φορά ο Yoshi πρόλαβε μόνο τρία πεπόνια.

**GOOD POT**



15

Το τέλος αυτού του μικρού μέρους της πρώτης πίστας είναι ένα κιούπι. Πηδήξε μέσα του και θα σας μεταφέρει στην επόμενη περιοχή.



Αυτή η τεράστια ξύλινη ρόδα κινείται καθώς ο Yoshi τρέχει. Αν όμως πέσει στο κενό πεθαίνει.



Αυτά τα σκουλήκια πάνε τον Yoshi στον ουρανό, αλλά αλλάζουν κατεύθυνση όταν αυτός κάνει άλμα. Αν φύγουν από την οθόνη, ο Yoshi θα πέσει από πολύ ψηλά.



λαβύρινθο από πλατφόρμες μαμπού, τα οποία απλώνονται παντού. Έτσι, μπορεί να γίνει αρκετά ενοχλητικό το να φθάσετε σε αδιέξοδο και να πρέπει να γυρίσετε πίσω.

Οι ικανότητες του Yoshi είναι στο μεγαλύτερο μέρος ίδιες με αυτές στην περιπέτειά του στο Super NES.

Εκτός από τα απλά άλματα, μπορεί να αποκτήσει επιπλέον ώθηση, αφηφώντας τους νόμους της φυσικής, αν κρατήσετε το πλήκτρο του άλματος πατημένο, ενώ κρατώντας πατημένο το joystick προς τα κάτω ο Yoshi πέφτει στο έδαφος πατώντας ό,τι βρίσκεται από κάτω του και τινάζοντας πράγματα από το background. Το κύριο όπλο είναι η γλώσσα του που χρησιμοποιείται για να μαζεύει τα φρούτα, να τραβά σανίδες που επιπλέουν ή αιωρούνται και για να αρπάζει και να φέρνει προς το στόμα τους εχθρούς του.

Τρώνοντας τους αντιπάλους του ο Yoshi, εκτός από την ενέργεια που κερδίζει, κάνει και αυγά (αυτός κι αν είναι τρελός

μεταβολισμός), τα οποία τον ακολουθούν και μπορούν να χρησιμοποιηθούν ή εναντίον των ιπτάμενων εχθρών ή για να σκάσουν οι φούσκες που περιβάλλουν τα φρούτα και πολλές φορές δεν σπάνε με τη γλώσσα του.

Οι μεγάλες άσπρες και πράσινες πλατφόρμες επίσης δίνουν αυγά, αν ο Yoshi τις χτυπήσει με το κεφάλι. Το αναλογικό joystick χρησιμοποιείται για να σημαδέψετε τα αυγά και είναι πολύ πιο εύκολο απ' ό,τι στο Super NES. Τα αυγά σκάνε όταν φθάσουν στο σημείο του κέρσσορα.

Πρέπει να είστε σίγουροι, λοιπόν, ότι αυτός είναι τοποθετημένος στο στόχο ή ύστερα από αυτόν, διαφορετικά το αυγό θα σκάσει χωρίς επιπτώσεις στην ενέργεια του Yoshi, κάτι ιδιαίτερα ενοχλητικό όταν σας έχει μείνει μόνο



Βασικός κανόνας για video games: Οι πίστες με χιόνια πρέπει να έχουν πηγκουίνους.

ένα αυγό. Κατά περίεργο τρόπο ο Yoshi έχει χάσει κάποια από τα ταλέντα που διέθετε στο παλιό παιχνίδι, αφού δεν μπορεί να "φτύσει" προς τους εχθρούς του αντικείμενα που έχει στο στόμα του, καθώς ό,τι αρπάζει με τη γλώσσα του το καταπίνει αυτομάτως. Αυτό δείχνει την



Ο Lakitu, άλλος ένας γνωστός από τα παλιά, ρίχνει πέτρες στον Yoshi. Αν τον σκοτώσετε, μπορείτε να πάρετε το σύννεφό του.





Κάποια κουτιά περιέχουν κέρματα bonus, αλλά προσπαθούν να απομακρυνθούν από τον Yoshi όταν εμφανιστούν.



Σωλήνες, συχνές στα platform παιχνίδια της Nintendo, εμφανίζονται και στο Yoshi's Story.



Μια ομάδα ιπτάμενων shy-guys ορμάνε στον Yoshi. Αν τους φάτε όλους, παίρνετε φρούτα για bonus.



Ένα συχνό παιχνίδι είναι τα κουτιά με τα φρούτα που πρέπει να μεταφέρετε στο τέρμα χωρίς να τα ρίξετε. Είναι πιο δύσκολο από ό,τι νομίζετε.

**Η ΣΥΝΕΧΕΙΑ**

Αν έχετε παίξει κάποιο από τα 2D platform παιχνίδια της Nintendo και η σειρά του Mario ανήκει στη συλλογή σας, τότε πολλά στοιχεία του Yoshi's Story θα σας φανούν οικεία. Ακόμα και



Ο μόνος τρόπος να ξεφορτωθείτε αυτούς τους shy-guys είναι να πέσετε πάνω τους από ψηλά.

φατσούλες της Nintendo και κάνουν ό,τι χειρότερο μπορούν για να εμποδίσουν τον Yoshi στην αναζήτηση των φρούτων. Αυτή η ανακάλυψη παλαιών στοιχείων δίνει την εντύπωση έλλειψης φαντασίας από τη Nintendo. Παρά τον τυχόν ισχυρισμό της εταιρίας ότι οι gamers χαίρονται όταν αναγνωρίζουν χαρακτήρες από προηγούμενα παιχνίδια, δίνουν την εντύπωση ότι δεν θεώρησαν απαραίτητο να χάσουν χρόνο φτιάχνοντας νέους χαρακτήρες και τοπία από τη στιγμή που τα είχαν ήδη έτοιμα. Ακόμα κι αν αναγνωρίσουμε ότι η Nintendo δεν έχασε το ταλέντο της στη σχεδίαση νέων χαρακτήρων, στο Yoshi's Story οι



Το αναλογικό joystick επιτρέπει στον Yoshi να ακούφιει και να περάσει με προσοχή κάτω από θανάσιμα εμπόδια όπως αυτά τα αγκάθια.

τάση της Nintendo να απλοποιήσει τα παιχνίδια, περιορίζοντας τις κινήσεις στο ελάχιστο. Ωστόσο το συγκεκριμένο φαινόμενο δεν παρατηρείται μόνο σε παιχνίδια της Nintendo αλλά και σε άλλα όπως το Art of Fighting Twin. Μήπως υπεραπλουστεύοντας τα παιχνίδια χάνουν το ενδιαφέρον τους; Δεδομένης της πρόθεσης της Nintendo να κάνει τα παιχνίδια της προσιατά σε όλο και μικρότερες ηλικίες, το ανωτέρω ερώτημα θα μας απασχολεί και στο μέλλον.

με τις βελτιώσεις που έχουν επέλθει στο σκηνικό, πολλά τοπία που πρέπει να περάσει ο Yoshi, όπως οι σπηλιές με τη λάβα και το κάστρο του Bowser, είναι γνωστά από προηγούμενες εμφανίσεις τους στο Super NES. Οι εχθροί επίσης είναι οι συνήθεις ύποπτοι, Shy Guys, Piranha Plants και άλλες γνωστές



Ααα, άλλο ένα επίπεδο τελείωσε. Τώρα πρέπει να περιμένετε το κείμενο να σκρολάρει, ενώ ακούτε και το ενοχλητικό τραγούδι του Yoshi.



Αν και οι περισσότεροι shy-guys κουβαλάνε φρούτα, αυτός εδώ έχει μια κόκκινη πιπεριά. Μην τη φας Yoshi, θα καίγεται για μέρες.



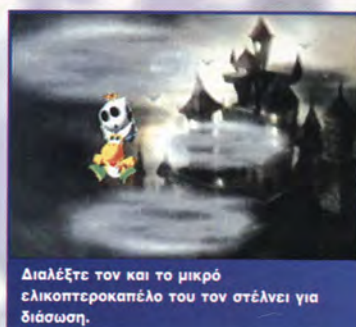
Βρε, βρε! Καλώς τον Bowser. Αν ο Yoshi χτυπηθεί, μπορεί να πάρει ενέργεια από το Super Happy Tree στα δεξιά.



Αρπάξτε τον τύπο με τα άσπρα και θα σας ακολουθήσει όπως και τα αυγά.



Την επόμενη φορά που θα αρχίσετε κάποια πίστα ο Snag θα είναι εκεί μαζί με τους Yoshi.



Διαλέξτε τον και το μικρό ελικοπτεροκαπέλο του τον στέλνει για διάσωση.

## MIGHTY WHITE!

ΑΝ ΔΕΙΤΕ ΟΤΙ ΣΑΣ ΤΕΛΕΙΩΝΟΥΝ ΟΙ YOSHI, ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΠΑΡΕΤΕ ΠΙΣΩ ΑΥΤΟΥΣ ΠΟΥ ΕΧΕΤΕ ΧΑΣΕΙ. ΜΟΛΙΣ ΕΝΑΣ YOSHI ΠΕΘΑΝΕΙ, ΠΗΓΑΙΝΕΙ ΣΤΑ ΜΠΟΥΝΤΡΟΥΜΙΑ ΤΟΥ BOWSER. ΕΞΕΙΣ ΤΟ ΜΟΝΟ ΠΟΥ ΕΧΕΤΕ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ ΕΙΝΑΙ ΝΑ ΣΥΛΛΑΒΕΤΕ ΕΝΑΝ ΑΣΠΡΟ SHY-GUY. ΑΥΤΟΣ ΘΑ ΣΑΣ ΑΚΟΛΟΥΘΗΣΙ ΕΩΣ ΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΕΠΙΠΕΔΟΥ. ΜΟΛΙΣ ΠΕΡΑΣΤΕ ΣΤΟ ΕΠΟΜΕΝΟ, ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΤΟΝ ΣΤΕΙΛΕΤΕ ΝΑ ΣΑΣ ΦΕΡΕΙ ΕΝΑΝ ΑΠΟ ΤΟΥΣ ΧΑΜΕΝΟΥΣ YOSHI.



καινούριοι είναι κατά πολύ λιγότεροι από τους παλιούς. Το ίδιο ισχύει για τη σχεδίαση των επιπέδων. Ενώ είναι πολύ πιο ωραία, υπάρχει η εντύπωση ότι πολλά τμήματα προέρχονται κατευθείαν από τα Super Mario World και Yoshi's Island για το SNES. Αναφερόμαστε κυρίως στα εμπόδια που συναντά ο Yoshi.

έχουν δει δεν νοιάζονται για την επανάληψη. Σε τελική ανάλυση, πρόκειται για ένα παιχνίδι παραγωγής της Nintendo υπό την επίβλεψη του Shigeru Miyamoto, στοιχεία που εγγυώνται τέλεια συντονισμένο gameplay. Σπάνια νιώθει κάποιος ότι το παιχνίδι δεν είναι τίμιο, ενώ η ασυνήθιστη για platform χρήση του αναλογικού joystick δίνει ακριβή έλεγχο του... μωτάρα ήρσα. Αν δε αποφασίσετε να ψάξετε λίγο τα επίπεδα, αντί να καταβροχθίζετε συνεχώς φρούτα, θα βρείτε πολλά ενδιαφέροντα στοιχεία. Παρ' όλα αυτά, εντοπίζεται ένα σημαντικό μειονέκτημα στο παιχνίδι. Ακόμα και ένα cartridge των 128Mbit δεν αρκεί, κάτι αδιανόητο για 2D παιχνίδι και ειδικά για το Yoshi's Story όπου υπάρχουν μόλις 24, αρκετά εύκολα, επίπεδα.

Προκειμένου να φροντίσει τους μικρότερους παίκτες, η Nintendo έχει ρυθμίσει το επίπεδο πρόκλησης του παιχνιδιού, έτσι ώστε να μην απογοητευτούν οι άπειροι gamers. Η συγκεκριμένη ενέργεια θα ήταν αποδεκτή αν το παιχνίδι επρόκειτο να παιχθεί μόνο από μικρά παιδιά. Ωστόσο σημαντικό ποσοστό της επιτυχίας της Nintendo οφείλεται στους πιστούς fans



που παίζουν τα παιχνίδια της εδώ και χρόνια και είναι πιθανό να αγοράσουν και το τελευταίο της.

Ετσι, όποιος πέρασε μέσα από τα επίπεδα του Mario All-Stars θα τα καταφέρει και εδώ σε πολύ σύντομο χρονικό διάστημα. Αν και δεν είμαστε οι καλύτεροι παίκτες του κόσμου, τελειώσαμε το παιχνίδι σε λιγότερο από τρεις ώρες, ενώ μέχρι το τέλος της ημέρας είχαμε δει τα 16 από τα 24 επίπεδα. Με το τέλος της δεύτερης ημέρας μάς είχαν μείνει μόνο δύο πίστες για εξερεύνηση. Ακόμα κι αν δεν έχετε παίξει άλλο



Ενα σμήνος μέλισσας δίνει στον Yoshi να καταλάβει ότι είναι ώρα να την κοπανήσει.

Συγκεκριμένα, στα τελευταία επίπεδα στο κάστρο υπάρχει έντονη αίσθηση déjà-vu, αφού πολλές είναι οι ομοιότητες με το πρώτο παιχνίδι. "Και τι μ' αυτό;" μπορεί να ρωτήσετε. Ετσι κι αλλιώς λίγοι από τους κατόχους N64 έχουν παίξει τα παλαιότερα παιχνίδια, αλλά ακόμα κι αυτοί που τα



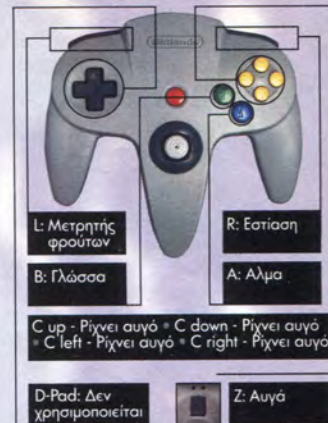
Οι γλάροι πάνε πάνω από τον Yoshi και του πετάνε θόμβες. Μπορούν όμως να χρησιμοποιηθούν και σαν πλατφόρμες για να ανέβετε σε ψηλά σημεία.



Αρχικά μπορείτε να διαλέξετε έξι Yoshi: πράσινο, κόκκινο, κίτρινο, μπλε, ροζ και κωνό. Ένας μαύρος Yoshi μπορεί να επιλεγεί αν βρείτε το αυγό του.



Όσο πιο πολλές καρδιές μαζέψετε τόσο πιο πολλά επίπεδα μπορείτε να επισκεφθείτε στο επόμενο κεφάλαιο. Οι πίστες που δεν έχετε δει ακόμα φαίνονται να μπλε κουτιά.

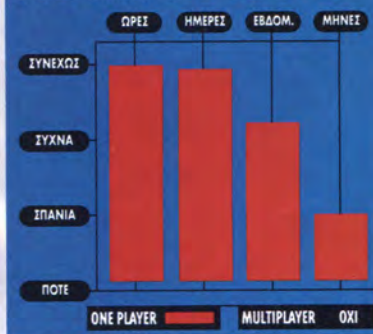


Memory Options



Memory: Σώζει τελειωμένα επίπεδα και high scores  
Controller Pack: Δεν χρησιμοποιείται

ANTOXH ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●●  
ΗΧΟΣ ●●●●●●●●  
GAMEPLAY ●●●●●●●●  
ANTOXH ●●●●●●●●

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **81%**

Παρά είναι εύκολο.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:  
Mischief Makers,  
SUPER MARIO 64

“Η Nintendo δεν έχασε το ταλέντο της στη σχεδίαση νέων χαρακτήρων.”

να ολοκληρωθεί. Μπορεί να ακούγεται περίεργο, αλλά το Yoshi's Story θα είχε αφηγηθεί αν έμοιαζε λίγο παραπάνω στο Mischief Makers. Θα ήταν πολύ καλύτερο αν οι παίκτες έπρεπε να περάσουν και από τα 24 επίπεδα με κάποια σειρά, αντί να περιφέρονται σε μερικά από αυτά. Σύμφωνα με τη δομή του παιχνιδιού, χρειάζονται μόνο 6 πισίτες για να το τελειώσετε, ενώ παρά το ότι μπορείτε να συνεχίσετε εξαιρετώντας και τα υπόλοιπα επίπεδα, δεν είναι ιδιαίτερα ενδιαφέρον αν γνωρίζετε ήδη το τέλος. Επίσης,

τελειώνοντας το παιχνίδι πρέπει να κάνετε reset στο N64, αντί να πατήσετε απλώς το πλήκτρο Start, ενώ στο τέλος κάθε πίστας δεν μπορείτε να περάσετε την οδόνη με το σκορ και τα τριάντα δευτερόλεπτα τραγουδιού του Yoshi.

Βέβαια, πρόκειται για μικρές ατέλειες, τις οποίες όμως δεν συναντά κάποιος σε παιχνίδια της Nintendo. Το Yoshi's Story είναι μάλλον κάτι σαν ένα ραγιαμένο διαμάντι. Παρ' ότι είναι δημιουργία της Nintendo, ανακυκλώνει παλιές δόξες αντί να προσφέρει κάτι καινούριο, ενώ παραείναι εύκολο. Δυστυχώς, η περιορισμένη διάρκεια του δεν μας επιτρέπει να το προτείνουμε ανεπιφύλακτα.



2η γνώμη

ΤΟ YOSHI'S STORY ΕΙΝΑΙ ΣΙΑΝ ΤΟ ΣΕΣ - ΑΝ ΚΑΙ ΑΝΑΜΕΝΟΤΑΝ ΜΕ ΜΕΓΑΛΗ ΑΓΩΝΙΑ, ΤΕΛΕΙΩΝΕΙ ΠΟΛΥ ΓΡΗΓΟΡΑ. ΟΤΑΝ ΔΕ ΘΕΛΕΙΣ ΝΑ ΤΟ ΕΠΑΝΑΛΑΒΕΙΣ, ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΞΑΝΑΠΕΡΑΣΕΙΣ ΑΠΟ ΤΑ ΙΔΙΑ ΒΑΡΕΤΑ ΣΗΜΕΙΑ ΓΙΑ ΝΑ ΔΕΙΣ ΚΑΤΙ ΚΑΙΝΟΥΡΙΟ. ΓΙΑ ΝΑ ΕΙΜΑΙ ΕΙΛΙΚΡΙΝΗΣ ΔΕΝ ΜΠΟΡΩ ΑΚΟΜΗ ΝΑ ΠΙΣΤΕΨΩ ΟΤΙ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟΣΟ ΕΥΚΟΛΟ. Ο ΜΟΝΟΣ ΤΡΟΠΟΣ ΜΕ ΤΟΝ ΟΠΟΙΟ ΚΑΠΟΙΟΣ ΘΑ ΚΑΤΆΦΕΡΝΕ ΝΑ ΜΗΝ ΤΟ ΤΕΛΕΙΩΣΕΙ ΣΕ ΔΥΟ ΩΡΕΣ, ΘΑ ΉΤΑΝ ΑΝ ΔΕΝ ΕΙΧΕ ΑΝΤΙΧΕΙΡΕΣ. ΣΙΓΟΥΡΑ ΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΓΙΑ ΜΙΚΡΟΤΕΡΟΥΣ ΠΑΙΚΤΕΣ, ΠΟΥ ΔΥΣΑΡΕΣΤΕΙ ΟΣΟΥΣ ΠΕΡΙΜΕΝΑΝ ΝΑ ΔΟΥΝ ΤΟ ΕΠΟΜΕΝΟ SUPER MARIO WORLD.

platform παιχνίδι της Nintendo, δεν πρόκειται να βρείτε το Yoshi's Story ιδιαίτερα δύσκολο. Τις περισσότερες φορές ο Yoshi δεν πεθαίνει από χτυπήματα αντιπάλων ή αντικειμένων, αλλά πέφτοντας μέσα σε τρύπες από λανθασμένο υπολογισμό άλματος. Όταν όμως μάθετε τις πισίτες, σταματούν και αυτές οι παγίδες να αποτελούν κίνδυνο. Δεν χρειάζεται να είστε ο Αϊνστάϊν για να λύσετε τους γρίφους, ενώ τα “αφεντικά”, μία



συμμορία μετά το τρίτο κεφάλαιο, και ο Bowser στο τέλος είναι αρκετά εύκολο αντίπαλο. Ακόμα και το Mischief Makers είναι μεγαλύτερο σε διάρκεια και πιο προκλητικό! Ενώ δεν είναι καλύτερο παιχνίδι από το Yoshi's Story, έχει μεγαλύτερη ποικιλία στο gameplay και χρειάζεται περισσότερο χρόνο για



Αυτό το γιγάντιο τέρας από λάβα δεν είναι ιδιαίτερα απειλητικό. Απλώς περιμένετε να ξαναπέσει μέσα στη λάβα και ηδηξτε από πάνω του.

# STAR WARS: MASTERS OF TERAS KASI

ΕΝΑΣ ΜΕ ΙΔΙΑΙΤΕΡΟ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΝ ΑΝΑΜΕΝΟΜΕΝΟΣ ΤΙΤΛΟΣ ΤΗΣ LUCASARTS, ΚΑΘΩΣ ΑΦ' ΕΝΟΣ ΒΑΣΙΖΕΤΑΙ ΣΤΟ STAR WARS ΚΑΙ ΑΦ' ΕΤΕΡΟΥ ΑΝΗΚΕΙ ΣΤΗΝ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ ΤΩΝ BEAT'EM UP.

**"Σε εκείνους που το δέμα δεν τους αγγίζει δεν θα προκαλέσει κανένα συναίσθημα."**

## Dark Empire!

A long time ago, in a galaxy far, far away... Μήπως σας θυμίζει κάτι η φράση αυτή; Ειλικρινά, πιστεύω ότι δεν υπάρχει άνθρωπος που να μην έχει δει την καταπληκτική τριλογία των Star Wars ή, τουλάχιστον, ένα από τα μέρη της. Μολονότι το πρώτο μέρος της τριλογίας δημιουργήθηκε πριν από είκοσι χρόνια, η αίσθηση που προκαλεί είναι ακόμα έντονη όσο και μαγευτική. Γι' αυτό, βέβαια, εκτός από τους παρωμένους οπαδούς της, φροντίζει και η ίδια η εταιρία που από τότε μέχρι και σήμερα βομβαρδίζει συνεχώς την αγορά με προϊόντα

αρκετά χρόνια πριν. Τελευταίο από αυτά το Star Wars: Masters of Teras Kasi, πρώτη προσπάθεια της εταιρίας στην κατηγορία των beat'em up. Πώς τα καταφέρνει να το δούμε στη συνέχεια.

## MAY THE FORCE BE WITH YOU, LUKE!

Μετά την καταστροφή του Death Star, ο αυτοκράτορας αποφασίζει να συντριψει την Rebel Alliance εκ των

έσω! Για το σκοπό αυτόν στρατολογεί τη Arden Lyn, μαθήτριά της αρχαίας και ξεχασμένης πολεμικής τέχνης Teras Kasi, και της αναθέτει να δολοφονήσει μερικά σημαντικά μέλη των



Σύστημα: Sony Playstation  
Κατασκευαστής: LucasArts  
Ημερομηνία κυκλοφορίας:  
Κυκλοφορεί τώρα (εισαγωγής)



Single Player



Multiplayer



Memory Card

βασισμένα στην εν λόγω σειρά. Από το "χορό" δεν θα μπορούσαν να λείψουν και τα video games που δέχθηκαν την πρώτη φουρνιά



Αυτό το κορίτσι μπορεί χρησιμοποιώντας τη Δύναμη των Jedi- ακόμη και να ανατινάξει τον αντίπαλο με αυτά τα ροζ κύματα.



Ο γνωστός σε όλους Han ενεργώντας με το όπλο του έτσι που ούτε ο ίδιος θα φανταζόταν.



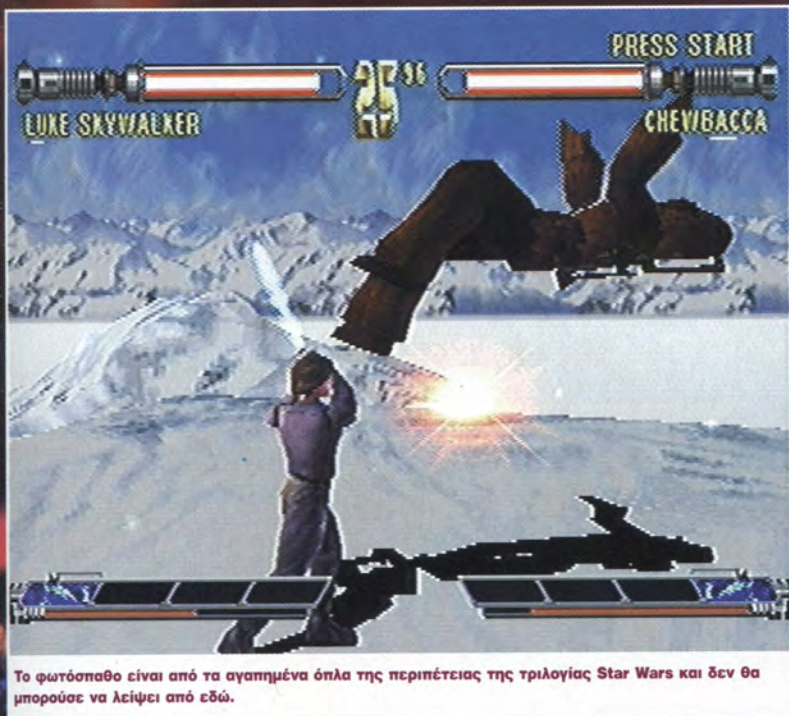
Υπάρχουν πολλές FMV σκηνές μέσα στο παιχνίδι.



Να τι παθαίνει όποιος τα βάζει με τα Wooky. Μία επίδειξη από τον Chewbacca.



# ERS OF TERAS KASI



Το φωτόσπαθο είναι από τα αγαπημένα όπλα της περιπέτειας της τριλογίας Star Wars και δεν θα μπορούσε να λείπει από εδώ.

## SPACEBALLS MODE!

ΣΤΑ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΥΝΗΘΙΖΤΑΙ ΑΡΚΕΤΑ CHEATS ΝΑ ΑΛΛΑΖΟΥΝ ΚΑΠΩΣ ΔΙΑΦΟΡΑ ΣΗΜΕΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ. ΕΤΣΙ ΚΑΙ ΕΔΩ, ΜΕΤΑΞΥ ΆΛΛΩΝ, ΥΠΆΡΧΕΙ Η ΔΥΝΑΤΌΤΗΤΑ (ΈΧΟΝΤΑΣ, ΦΥΣΙΚΆ, ΓΝΌΣΗ ΤΟΥ CHEAT) ΝΑ ΜΕΓΕΘΥΝΕΤΕ ΥΠΈΡΜΕΤΡΑ ΤΑ ΚΕΦΆΛΙΑ ΤΩΝ ΗΡΩΩΝ. ΤΙ ΘΑ ΠΡΟΚΎΨΕΙ ΑΠΌ ΤΗ ΜΕΓΕΘΥΝΣΗ ΤΟΥ ΚΕΦΑΛΙΟΥ ΤΟΥ DARTH VADER ΜΆΛΛΟΝ ΤΟ ΞΈΡΕΤΕ (ΑΝ ΌΧΙ ΌΛΟΙ, ΤΟΥΛΆΧΙΣΤΟΝ ΌΣΟΙ ΕΊΔΑΝ ΤΗΝ ΤΑΙΝΙΑ SPACEBALLS).



Και το πιο "άσχετο" της όλης υπόθεσης: Mirror match! Τι άλλο θα δουν τα μάτια μας!!!

επαναστατών, ώστε να επέλθει η διοικητική διάλυσή τους και το τέλος τους να είναι βέβαιο. Ελα όμως που την παίρνουν μυρωδιά κάτι επαναστάτες (εγώ της είχα πει να πλυθεί, αλλά αυτή!) και η μάχη αρχίζει...

## I CAN SEE & HEAR YOU, LUKE!

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι ωραία σχεδιασμένα και εκφράζουν ικανοποιητικά το κλίμα της ταινίας. Η λεπτομέρεια των χαρακτήρων είναι υποδειγματική και οι χρωματισμοί

αποδίδονται σωστά. Μάλιστα, κάθε χαρακτήρας διαθέτει πλούσια γκαρνταρόμπα, αφού έχει τη δυνατότητα να φορέσει δύο διαφορετικά συνολάκια(!) ανάλογα με την τοποθεσία της μάχης. Για τη δεύτερη πίστα



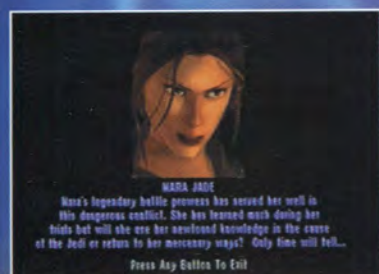
Εκτός από το όπλο του, ο Han Solo ξέρει να χρησιμοποιεί και τις γροθιές του, ειδικότερα στα upper-cuts.



Όποιος το σκάει από τον Jabba the Hutt τον κυνηγάει ένα γουρούνι φρουρός.



Ο Hoar και ο Thok σε έναν πρωτότυπο διαγωνισμό για το πιο ηλίθιο όνομα. Εμείς, πάντως, στοιχηματίζουμε στο Hoar (Whore!!!).



Η Mara Jade έπαιτα από μία νικηφόρα μάχη.



[ΑΡΙΣΤΕΡΑ]  
Ο ΜΙΚΡΟΝΗΣ ΤΗΟΚ ΔΕΝ ΦΑΝΤΑΖΕΙ ΙΔΙΑΙΤΕΡΑ ΑΠΕΙΛΗΤΙΚΟΣ...  
  
[ΔΕΞΙΑ]  
...ΛΙΓΕΣ ΩΡΕΣ ΣΤΟ ΓΥΜΝΑΣΤΗΡΙΟ ΟΜΩΣ ΚΑΝΟΥΝ ΘΑΥΜΑΤΑ.



## ΜΕΓΕΘΥΝΣΗ

Ο ΤΗΟΚ ΔΕΝ ΕΊΝΑΙ ΑΠΌ ΤΙΣ ΚΑΛΥΤΕΡΕΣ ΕΠΙΛΟΓΈΣ ΓΙΑ ΝΑ ΤΕΡΜΑΤΙΣΤΕ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ. ΜΕ ΤΗ ΔΥΝΑΤΌΤΗΤΑ, ΌΜΩΣ, ΠΟΥ ΣΑΣ ΠΑΡΈΧΕΤΑΙ ΝΑ ΜΕΓΕΘΥΝΕΤΕ ΤΟΥΣ ΗΡΩΕΣ, ΙΣΩΣ ΤΕΛΙΚΆ ΜΠΟΡΕΪΤΕ ΝΑ ΚΆΝΕΤΕ ΚΆΤΙ. ΟΥΤΩΣ Η ΆΛΛΩΣ, ΠΆΝΤΩΣ, ΔΕΝ ΕΊΝΑΙ ΠΑΡΆ ΈΝΑ ΔΙΑΣΤΗΜΙΚΟ ΓΟΥΡΟΥΝΙ.

## ΟΛΑ ΤΑ ΑΠΟΒΡΑΣΜΑΤΑ ΤΟΥ ΔΙΑΣΤΗΜΑΤΟΣ

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΠΡΟΣΦΕΡΕΙ ΟΛΟΥΣ ΓΝΩΣΤΟΥΣ -ΚΑΙ ΛΙΓΟΤΕΡΟ ΓΝΩΣΤΟΥΣ- ΗΡΩΕΣ ΤΗΣ ΤΑΙΝΙΑΣ, ΛΕΠΟΥΝ ΩΣΤΟΣ ΜΕΡΙΚΟΙ ΠΟΥ ΘΑ ΜΠΟΡΟΥΣΑΝ ΝΑ ΥΠΑΡΧΟΥΝ. ΑΚΟΛΟΥΘΕΙ ΕΝΑΣ ΜΙΚΡΟΣ ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ.

### ΤΙ ΕΧΟΥΜΕ; ARDEN LYN



Η ΣΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΑΣ ΔΟΛΟΦΟΝΟΣ, ΑΠΕΣΤΑΛΜΕΝΗ ΤΗΣ ΑΥΤΟΚΡΑΤΟΡΙΑΣ ΜΕ ΣΑΦΕΙΣ ΕΝΤΟΛΕΣ ΝΑ ΚΑΤΑΣΤΡΕΨΕΙ ΤΗΝ REBEL ALLIANCE.

### BOBA FETT



ΕΝΑΣ ΚΥΝΗΓΟΣ ΚΕΦΑΛΙΩΝ ΠΟΥ ΛΕΕΙ ΟΤΙ ΔΕΝ ΗΡΘΕ ΓΙΑ ΤΟ ΚΕΡΔΟΣ. ΠΟΛΥ ΥΠΟΠΤΗ Η ΠΑΡΟΥΣΙΑ ΤΟΥ!

### CHEWBACCA



ΤΡΙΧΩΤΟΣ, ΔΥΝΑΤΟΣ, ΜΕ ΠΟΛΛΕΣ ΚΑΙ ΑΡΚΕΤΑ ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΤΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ. ΜΙΑ ΠΟΛΥ ΚΑΛΗ ΕΠΙΛΟΓΗ.

### DARTH VADER



ΠΛΗΘΑ ΜΠΟΡΟΥΣΕ ΝΑ ΛΕΙΠΕΙ Ο ΊΣΩΣ ΠΙΟ ΔΙΑΣΤΗΜΟΣ ΗΡΩΑΣ ΤΗΣ ΤΑΙΝΙΑΣ; ΑΝ ΔΕΝ ΥΠΗΡΧΕ ΚΑΙ ΑΥΤΟΣ, ΔΥΣΚΟΛΑ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΘΑ ΕΦΕΡΕ ΤΟΝ ΤΙΤΛΟ STAR WARS.

### HAN SOLO



Ο ΔΙΑΣΤΗΜΙΚΟΣ ΕΜΠΟΡΟΣ ΠΟΥ ΔΕΝ ΑΠΟΧΩΡΙΖΕΤΑΙ ΠΟΤΕ ΤΟ LASER ΤΟΥ. ΧΩΡΙΣ ΑΥΤΟ ΕΙΝΑΙ ΜΑΛΛΟΝ ΑΝΪΣΧΥΡΟΣ.

### HOAR



ΤΟ ΟΝ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΡΗΜΟ ΠΟΥ ΜΕ ΤΟ ΑΥΤΟΣΧΕΔΙΟ ΡΑΒΔΙ ΤΟΥ ΕΚΤΟΣΕΥΕΙ ΠΡΑΣΙΝΟ ΑΕΡΙΟ. ΣΤΗΝ ΤΑΙΝΙΑ, ΒΕΒΑΙΑ, ΚΑΤΙ ΤΕΤΟΙΟ ΠΟΤΕ ΔΕΝ ΣΥΝΕΒΗ.

### JODO KAST



Ο BOBA FETT ΜΕ ΆΛΛΗ ΕΝΔΥΜΑΣΙΑ! ΜΑ, ΤΙ ΣΥΜΒΑΙΝΕΙ ΕΔΩ; ΚΑΤΙ ΠΟΛΥ ΠΕΡΙΕΡΓΟ, ΚΑΤΙ ΔΕΝ ΠΑΕΙ ΚΑΛΑ!

### ΤΙ ΠΕΡΙΜΕΝΑΜΕ ΝΑ ΔΟΥΜΕ

#### ΒΕΝ ΚΕΝΟΒΙ



ΗΤΑΝ JEDI MASTER ΚΑΙ ΠΟΛΕΜΗΣΕ ΣΕ ΗΡΩΙΚΟΥΣ ΠΟΛΕΜΟΥΣ ΠΟΛΥ ΠΡΟΤΟΥ Ο LUKE ΓΕΝΝΗΘΕΙ. ΓΕΡΟΣ ΑΛΛΑ ΜΕ ΠΟΛΛΕΣ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ. ΕΠΡΕΞΕ ΝΑ ΕΙΝΑΙ ΕΔΩ.

#### ΕΜΠΕΡΟΡ



Ο ΙΔΑΝΙΚΟΣ ΜΕΓΑΛΟΣ ΚΑΚΟΣ ΓΙΑ ΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΠΟΥ, ΩΜΩΣ, ΓΙΑ ΑΓΝΩΣΤΟΥΣ ΛΟΓΟΥΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΣΤΗΦΗΝ.

#### LUKE SKYWALKER



ΝΑ ΚΑΙ Ο ΜΑΓΚΑΣ ΤΗΣ ΥΠΟΨΕΣΗΣ. ΜΕ ΤΟ ΦΩΤΟΣΠΑΔΟ ΘΕΡΙΖΕΙ... ΔΙΑΘΕΤΕΙ, ΩΜΩΣ, ΚΑΙ ΆΛΛΕΣ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΥΣΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ.

#### MARA JADE



Η ΥΠΗΡΕΤΡΙΑ ΤΟΥ ΑΥΤΟΚΡΑΤΟΡΑ ΚΑΙ ΟΡΚΙΣΜΕΝΗ ΕΧΘΡΟΣ ΤΗΣ ΣΠΑΝΔΙΣΤΑΣΗΣ, ΜΕΧΡΙ ΠΟΥ ΓΝΩΡΙΣΕ ΤΟΝ LUKE.

#### PRINCESS LEIA



Η ΑΔΕΡΦΗ ΤΟΥ LUKE ΚΑΙ ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ ΠΡΟΣΩΠΟ ΤΗΣ ΣΠΑΝΔΙΣΤΑΣΗΣ. ΕΔΩ ΜΕ ΤΗΝ ΕΠΪΣΗΜΗ ΑΛΛΑ ΚΑΙ ΑΡΚΕΤΑ ΔΥΣΚΙΝΗΤΗ ΕΝΔΥΜΑΣΙΑ ΤΗΣ.

#### PRINCESS LEIA!



ΤΟ ΘΑΥΜΑΣΤΙΚΟ ΠΑΕΙ ΣΤΗΝ ΕΝΔΥΜΑΣΙΑ ΤΗΣ ΑΥΤΟΥ ΜΕΓΑΛΙΟΤΗΤΟΣ, ΤΗΝ ΟΠΟΙΑ ΦΟΡΟΥΣΕ ΟΤΑΝ ΗΤΑΝ ΣΚΛΑΒΑ ΤΟΥ JABBA THE HUTT.

#### STORMTROOPER



ΚΑΛΑ, ΠΕΙΤΕ ΟΤΙ ΚΕΡΑΙΖΕΤΕ ΜΕ ΑΥΤΟΝ. ΕΙΝΑΙ ΠΟΤΕ ΔΥΝΑΤΟΝ Ο ΣΤΡΑΤΙΩΤΗΣ ΝΑ ΓΙΝΕΙ Ο ΑΡΧΟΝΤΑΣ ΤΟΥ ΔΙΑΣΤΗΜΑΤΟΣ; ΓΙΑ ΝΑ ΣΟΒΑΡΕΥΤΟΥΜΕ ΛΙΓΟ, ΟΛΟΣΑΙΔΙΟΥ ΑΠΪΘΑΝΟ!

#### THOK



ΤΟ ΓΟΥΡΟΥΝΙ-ΦΡΟΥΡΟΣ ΑΠΟ ΤΟ ΠΑΛΑΤΙ ΤΟΥ JABBA THE HUTT. ΚΑΛΑ, ΑΥΤΟΣ ΤΙ ΔΟΥΛΕΙΑ ΕΧΕΙ ΕΔΩ;

#### JABBA THE HUTT



Ο ΠΙΟ ΧΟΝΤΡΟΣ, ΓΛΟΙΩΔΗΣ ΚΑΙ ΑΝΔΙΑΣΤΙΚΟΣ ΤΥΠΟΣ ΤΟΥ STAR WARS ΕΠΡΕΠΕ ΝΑ ΕΙΝΑΙ ΕΔΩ. ΦΑΝΤΑΣΤΕΙΤΕ ΝΑ ΒΑΡΑΤΕ ΑΥΤΗ ΤΗ ΖΩΝΤΑΝΗ ΜΑΖΑ!

#### R2-D2



ΘΑ ΕΙΧΕ ΠΟΛΛΗ ΠΛΆΚΑ ΝΑ ΜΠΟΡΟΥΣΑΜΕ ΝΑ ΧΕΙΡΙΣΤΟΥΜΕ ΤΟ ΔΙΑΣΤΗΜΟ ΡΟΜΠΟΤΑΚΙ.

#### YODA



Ο ΔΑΣΚΑΛΟΣ ΤΟ LUKE ΑΠΟ ΤΟΥΣ ΑΡΧΑΙΟΤΕΡΟΥΣ JEDI MASTERS. ΜΕ ΤΗ ΜΕΓΆΛΗ ΤΟΥ ΓΝΩΣΗ ΤΗΣ ΔΥΝΑΜΗΣ ΘΑ ΗΤΑΝ ΠΟΛΥ ΚΑΛΟΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ.



I will not fight you, father, I will not turn into the Dark Side of the Force. Εδώ, θέβαια, αυτό δεν ισχύει!

**P**ροτείνουμε... μαύρη γόβα σιλιέτο, χρυσά σκουλαρίκια και κάπι σε μεζ ή γαλάζιο με..., εεε, μας συγχωρείτε. Ακόμα καλύτερες, όμως, είναι οι πίστες (AT-AT battle on Hoth, Rancor pit από το Jabba's palace, Carbon freezing Chamber, Emperor's Throne room, Cloud City και Dagoba του πλανήτη του Yoda) που -ομολογουμένως- είναι καλοφτιαγμένες. Καταπληκτικοί είναι και οι διάφοροι φωτισμοί και οι αναλαμπές από το φωτόσπαδο επάνω στον αντίπαλό σας.

Ο ήχος κυμαίνεται στα αναμενόμενα επίπεδα, με το κλασικό μουσικό θέμα του Star Wars και τις διάφορες άλλες μουσικές υποκρούσεις με τις οποίες έχει επενδυθεί η ταινία. Τα ηχητικά εφέ είναι ομοίως ικανοποιητικά και συμβάλλουν θετικά στην όλη εικόνα.

### I AM PLAYING, LUKE!

Στην αρχή του παιχνιδιού έχετε να διαλέξετε ανάμεσα στους εξής οκτώ χαρακτήρες: Han, Luke, Leia, Chewy, Hoar, Thok, Boba Fett και την ίδια τη Arden Lyn. Σχεδόν όλοι, εκτός από τις κλασικές μπουνιές-κλωτσιές και τις λοιπές γνωστές τεχνικές, μπορούν να βγάλουν όπλο και να ληστέψουν τον αντίπαλό τους(!). Τα όπλα, όπως είναι φυσικό, προκαλούν πολύ μεγαλύτερη ζημιά. Παρ' όλα αυτά, όμως, το ρεπερτόριο των διαδέσεων κινήσεων παραμένει φτωχό και δίνει την εντύπωση ότι επαναλαμβάνεται συνεχώς. Για να ανεβάσουν το ενδιαφέρον, οι

**"Ο Yoda, όμως, αρνείται να πλακωθεί."**

## Η ΓΚΑΡΝΤΑΡΟΜΠΑ!!!

ΚΆΘ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ ΤΟΥ MASTERS OF TERAS ΚΑΣΙ ΕΧΕΙ ΕΝΑ ΖΕΥΓΆΡΙ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΆ ΡΟΥΧΆ ΑΠΟ ΔΙΑΦΟΡΆ ΣΗΜΕΙΑ ΤΗΣ ΤΑΙΝΙΑΣ. ΙΔΟΥ ΜΕΡΙΚΆ ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΆ.





# H PRINCESS LEIA!

**Μ**Α, ΤΙ ΣΥΜΒΑΙΝΕΙ ΜΕ ΤΙΣ ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΡΙΕΣ ΕΤΑΙΡΙΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ; ΤΩΡΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΟΛΟ ΚΑΙ ΠΙΟ ΣΥΧΝΑ ΟΙ ΗΡΩΙΔΕΣ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ, ΕΠΕΙΤΑ ΑΠΟ ΔΙΑΦΟΡΑ ΕΙΤΕ CHEATS ΕΙΤΕ ΆΛΛΑ ΚΌΛΠΑ, ΑΠΟΚΤΟΥΝ ΜΙΑ ΠΙΟ ΠΡΟΚΑΤΗΚΗ(!) ΕΝΔΥΜΑΣΙΑ. (Σ.Σ.: ΟΧΙ ΟΤΙ ΜΑΣ ΧΑΛΛΆΕΙ ΤΟ ΓΕΓΟΝΟΣ, ΑΛΛΆ ΛΈΜΕ ΤΏΡΑ...) ΕΤΣΙ ΚΑΙ ΣΤΟ ΣWΜΟΤΚ, ΜΕΤΆ ΤΩΝ ΤΕΡΜΑΤΙΣΜΉ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΠΑΙΞΕΤΕ ΜΕ ΤΗΝ PRINCESS LEIA! (ΜΕ ΘΑΥΜΑΣΤΙΚΉ), Η ΟΠΟΙΑ ΘΑ ΦΟΡΆ ΤΗ ΣΤΟΛΆ ΜΕ ΤΗΝ ΟΠΟΙΑ ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΌΤΑΝ ΣΤΗΝ ΤΑΙΝΙΑ, ΕΝΉ ΥΠΟΔΌΤΑΝ ΤΗ ΣΚΛΆΒΑ ΤΟΥ JAWBA THE HUTT (ΚΑΘΉΛΟΥ ΔΙΣΧΗΜΗ ΔΥΝΑΤΌΤΗΤΑ).



Η Princess Leia εναντίον Stormtrooper. Αυτό και αν είναι από τα άγραφα....

κατασκευαστές του παιχνιδιού έχουν προσθέσει τη δυνατότητα να κατακτήσετε "τη δύναμη". Αυτό επιτυγχάνεται με ένα σερί επιτυχημένων κινήσεων που κάνουν το χαρακτήρα σας πολύ δυνατό με τα ανάλογα, βέβαια, αποτελέσματα στη σωματική ακεραιότητα του αντιπάλου. Επειδή, όμως, είναι ιδιαίτερα δύσκολο να το κατορθώσετε, υπάρχουν πέντε κρυφοί χαρακτήρες, οι: Jodo Kast, Princess Leia (σε μια πιο ελαφριά έκδοση), Mara Jade (αποστολή της είναι να σκοτώσει τον Luke Skywalker, τελικά όμως το σκάει μαζί του στη Χαβάη!), ο Darth Vader(!) και ένας Stormtrooper. Για να τους αποκτήσετε, δεν έχετε παρά μόνο να τερματίσετε το παιχνίδι (μέχρι να εμφανιστεί το cheat). Στο σημείο αυτό πρέπει να γίνει μία αναφορά στο κωμικοτραγικό της όλης υπόθεσης. Είναι σχεδόν βέβαιο ότι οι πιστοί φίλοι των ταινιών Star Wars θα βρουν το παιχνίδι άκρως αντιπαθητικό και αποκρουστικό. Έχει τη μοναδική

δυνατότητα να καταστρέφει εντελώς την ομορφιά της ταινίας θυσιάζοντας τις αρχές της. Σε εκείνους που το θέμα δεν τους αγγίζει δεν θα προκαλέσει κανένα συναίσθημα. Οι υπόλοιποι, όμως, θα σκυθρωσιάσουν μόλις δουν την Princess Leia να πλακώνει στις σφαλιάρες τον Chewy, έναν Stormtrooper να ξεφτιλίζει τον Darth Vader και άλλα όμοια. Γενικά, από τεχνικής άποψης, το παιχνίδι είναι πολύ καλό, αν και κάπως ρηχό και αντιδιαμετρικά αντίθετο με το κλίμα των ταινιών. Αποφασίστε σε ποια μερίδα ανήκετε και πράξτε αναλόγως. May the force be with you, PIXEL readers!



Ο Thok με το σπαθί του σε ένα upper-cut.

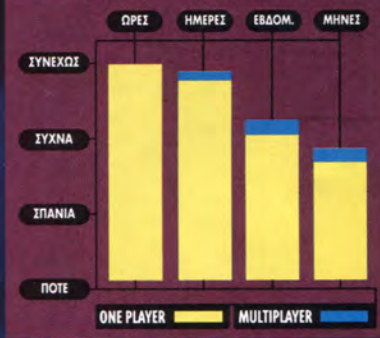


"Καλά ντε, αύξηση ζήτησα και όχι την αυτοκρατορία όλη και αμέσως να πέσει ξύλο." Οι εργαζόμενοι μόνο με αγώνες δικαιώνονται.



Η επιλογή των οκτώ κανονικών και έξι secret ηρώων είναι αρκετά ικανοποιητική.

## ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



## PIXEL Next Generation

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

**ΑΠΟΒΛΗΤΗ 74%**

Καλή ιδέα αλλά μέτριο αποτέλεσμα.  
**ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:**  
 Soul Blade  
 Star Gladiators

# STEEP SLOPE

**ΑΝ ΚΑΙ ΚΟΝΤΕΥΕΙ ΝΑ ΤΕΛΕΙΩΣΕΙ Ο ΧΕΙΜΩΝΑΣ, ΔΕΝ ΕΧΟΥΜΕ ΔΕΙ ΜΙΑ ΑΣΠΡΗ ΜΕΡΑ - ΤΟΥΛΑΧΙΣΤΟΝ ΣΤΗΝ ΑΘΗΝΑ. ΜΗ ΣΤΕΝΑΧΩΡΙΣΤΕ, ΟΜΩΣ... ΓΙ' ΑΥΤΟ ΦΡΟΝΤΙΣΕ Η VICTOR INTERACTIVE.**

**Κοίτα μπαμπά, χιονίζει!**

Το ξέρετε ότι το snowboarding είναι ένα από τα

πιο επικίνδυνα αθλήματα; Μόνο στην Αμερική συμβαίνουν περισσότερα από 30.000 ατυχήματα κάθε χρόνο! Συνεπώς, καλό θα ήταν να προπονηθείτε λίγο στο Saturn σας, προτού πάρετε τα βουνά και ορμήσετε στις πλαγιές με μια σανίδα. Πώς μπορεί να γίνει αυτό; Μα, φυσικά, με το Steep Slope Sliders.

Προτού αρχίσετε τις καταβάσεις, επιλέγετε μεταξύ των τεσσάρων διαφορετικών χαρακτήρων και, επίσης, μία από τις επτά πίστες που απεικονίζουν πόλεις, απότομες πλαγιές και χιονοδρομικά κέντρα. Σημειώνουμε ότι η ποικιλία στις πίστες προσφέρεται προκειμένου να καλυφθούν οι ανάγκες των χρηστών να γευθούν τον ήλιο της ταχύτητας, να εκδηλώσουν τη δεξιοτεχνία τους ή να εκτελέσουν ακριβείς καταβάσεις χρησιμοποιώντας δεκάδες "εναέρια" κόλπα. Έχετε υπόψη ότι πρέπει να εξασκηθείτε σκληρά προκειμένου να καταφέρετε, πρώτον, να σημειώσετε τον καλύτερο χρόνο και, δεύτερον, να κάνετε όσο το δυνατόν περισσότερα -και επιτυχημένα- κόλπα στον αέρα, ώστε να

συγκεντρώσετε περισσότερους πόντους. Το Steep Slope Sliders αριθμεί 24 κόλπα-φιγούρες, το καθένα από τα οποία απαιτεί συγκεκριμένη ταχύτητα και ύψος για να εκτελεσθεί. Για παράδειγμα, μην επιχειρήσετε ποτέ να κάνετε πλήρη περιστροφή 360 μοιρών σε απόσταση μικρότερη των 3 μέτρων από το έδαφος, γιατί θα βρεθείτε φυτεμένοι στο χιόνι σαν έλατο!

Υπάρχει ένα ισχυρό κίνητρο για να μάθετε να εκτελείτε τις διάφορες εναέριες φιγούρες: όσο καλύτερα πάτε τόσο περισσότεροι "κρυφοί" χαρακτήρες είναι διαθέσιμοι - αν, μάλιστα, είστε πολύ καλοί, υπάρχουν και επιπρόσθετες εντυπωσιακές πίστες. Στους κρυφούς χαρακτήρες περιλαμβάνονται: ένας σκύλος (αυτός που σας κυνηγά στη πίστα Extreme 02), ένας πιγκουίνος, ένας pixel-boarder, τρεις γυναίκες boarders, ένας χρυσός

boarder και ένα UFO(!). Μπορώ να πω ότι οι δημιουργοί του παιχνιδιού έχουν αρκετά έντονη την αίσθηση του χιούμορ - φαίνεται πως έχουν πάρει αρκετά μαθήματα από το καταπληκτικό Fighters Megamix.

Όσον αφορά στις κρυφές πίστες, αυτές περιλαμβάνουν: μία διαστημική αποικία, το Νότιο Πόλο και διάφορες άλλες διαστημικές τοποθεσίες. Ο χειρισμός κάθε χαρακτήρα θα σας ξενίσει λίγο στην αρχή, ωστόσο δεν θα σας πάρει πολύ χρόνο να μάθετε τις βασικές κινήσεις. Με το σταυρό του joystick αλλάζετε την κατεύθυνση και επιταχύνετε, ενώ με το πλήκτρο A πηδάτε και με τα B και C κάνετε τις φιγούρες σας. Επιπροσθέτως, λειτουργούν τα πλήκτρα στη ράχη του joystick, τα οποία θα σας χρησιμεύσουν σε απότομες στροφές σε πίστες όπως η Half Pipe. Η αίσθηση της κίνησης του παίκτη είναι

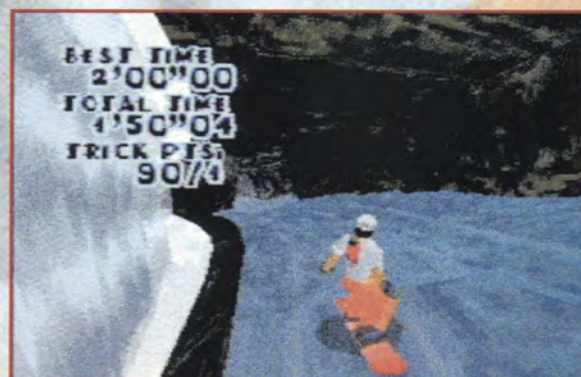


## PIXEL Next Generation INFORMATION

**Σύστημα:** Saturn  
**Κατασκευαστής:** Victor Interactive/Cave  
**Διάθεση:** Zegetron  
**Τύπος:** Snowboard Racing Game  
**Ημερομηνία κυκλοφορίας:** Κυκλοφορεί



Single Player



# SLIDERS

"Αν και το παιχνίδι δεν ξεπερνά τα 30 frames per second, διατηρεί αρκετά καλές ταχύτητες."



πολύ ρεαλιστική, αν και ο snowboarder θα έπρεπε να αποκρίνεται λίγο ταχύτερα στις εντολές σας. Όλα τα προαναφερόμενα συνδυάζονται με πολύ καλά textures, μεσαίας όμως ανάλυσης. Η απόδοση των χιονισμένων τοπίων είναι άκρως αληθοφανής, καθώς τα δέντρα και βράχια που πλαισιώνουν την εκάστοτε εικόνα είναι σωστά σχεδιασμένα. Ωστόσο, και ο μακρινός ορίζοντας έχει προσεχθεί, συμβάλλοντας στην κατά το δυνατόν πιστή απόδοση του φυσικού περιβάλλοντος. Οι δημιουργοί του παιχνιδιού έχουν χρησιμοποιήσει εκτεταμένα ειδικά εφέ ομίχλης τόσο στον μακρινό ορίζοντα όσο και στις πίστες όπου εκδηλώνονται



διαφορετικές καιρικές συνθήκες. Δεν λείπουν, βέβαια, μερικές ατέλειες στον εντοπισμό των συγκρούσεων και σε μερικά πολύγωνα που εξαφανίζονται στις άκρες της οθόνης, χωρίς ωστόσο να καταστρέφουν την καλή εικόνα του παιχνιδιού από πλευράς γραφικών. Η μηχανή κίνησης του Steep Slope Sliders είναι ομοίως αρκετά προσεγμένη. Αν και το παιχνίδι δεν ξεπερνά τα 30 frames per second, διατηρεί αρκετά καλές ταχύτητες, ειδικά στα σημεία που πρέπει. Πρέπει δε να επισημάνουμε την ομαλότητα της κίνησης που παραπέμπει στο Sonic R και -ίσως- στο Sega Rally.

Η έκδοση NTSC, φυσικά, είναι ελαφρώς ταχύτερη της PAL έκδοσης του παιχνιδιού που, δυστυχώς, δεν είναι full screen, αφού έχει δύο μικρά μαύρα περιθώρια στο επάνω και κάτω μέρος της οθόνης. Την όλη καλή εικόνα του παιχνιδιού ενισχύει και το μοναδικό σύστημα Replay. Εκτός της δυνατότητας ρύθμισης των γωνιών παρακολούθησης της κατάβασης σας, της επιλογής του μουσικού κομματιού της αρεσκείας σας αλλά και της προσθήκης ψυχεδελικών φόντων, μπορείτε να μάθετε από τα λάθη σας. Έτσι, με την ολοκλήρωση ενός επιτυχημένου αγώνα, μπορείτε να επιλέξετε το ghost mode, όπου ένας "αιδήριος" χαρακτήρας σας συνοδεύει στην νέα κατάβαση σας εκτελώντας τις κινήσεις της προηγούμενης κατάβασης! Τέλος, αξίζει να αναφερθούμε στα πολύ καλά soundtracks του παιχνιδιού που έχουν εκτελεσθεί από διάφορα ιαπωνικά -τανε κυρίως- συγκροτήματα ειδικά για το παιχνίδι.

Το Steep Slope Sliders, αν και δεν εντυπωσιάζει, θα κρατήσει για αρκετό καιρό ζωηρό το ενδιαφέρον σας, καθώς έχει εξομοιώσει σε υψηλό βαθμό έναν αγώνα με snowboards συνοδεία πολλών χιουμοριστικών στοιχείων.



**PIXEL**  
Next Generation

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

**84%**

Αποκτήστε το για να δείτε μια άσπρη μέρα!

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:  
Δεν υπάρχουν.

ΤΟ POWER SOCCER ΤΗΣ ADIDAS ΑΠΟΚΤΑ ΤΟ ΔΙΑΔΟΧΟ ΤΟΥ. ΩΣΤΟΣΟ, ΜΕ ΤΑ ACTUA SOCCER 2 ΚΑΙ FIFA 98 ΩΣ ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΤΕΣ ΑΞΙΖΕΙ ΤΟΝ ΚΟΠΟ;

# POWER SOCCER 2

## GRANDSTAND VIEW

Υπάρχουν πέντε διαφορετικές οπτικές γωνίες μεταξύ των οποίων μπορείτε να επιλέξετε. Ουσιαστικά, όμως, μόνο δύο από αυτές είναι πρακτικά χρήσιμες. Οι ON SIDE-ON VIEW, VIRTUAL και IS μικρότερο βαθμό η πανοραμική άποψη είναι όλες αποδεκτές χωρίς, ωστόσο, καμία να είναι ιδιαίτερα καλή.



## ΠΑΕΥΡΙΚΗ ΑΠΟΨΗ

Σίγουρα η πιο πρακτική και αυτή που θα σας διευκολύνει περισσότερο. Θα την χρησιμοποιήσετε πιο πολύ απ' όλες.

**Δε νομίζω!** Το 1997 ήταν σίγουρα η καλύτερη χρονιά του Playstation και με βεβαιότητα η καλύτερη για παιχνίδια εξομοίωσης ποδοσφαίρου. Τόσο το Actua Soccer 2 όσο και το ανανεωμένο FIFA 98 αποδεικνύουν ότι πάντα υπάρχει χώρος για ένα καλό παιχνίδι εξομοίωσης ποδοσφαίρου. Δυστυχώς, πάντα θα υπάρχουν παιχνίδια που

εξαρχής δεν μπορούν να αντέξουν το συναγωνισμό. Το Power Soccer 2 είναι ένα από αυτά.

Δεν μπορεί να μην παρατηρήσει κάποιος τα πρωτόγονα για την εποχή γραφικά καθώς και το χρονικό διάστημα που μεσολαβεί από τη στιγμή που θα πατηθεί το πλήκτρο για την ενεργοποίηση κάποιας κίνησης μέχρι την εκτέλεσή της.

Σίγουρα είναι προτιμότερο η πάσα και

το σουτ να γίνονται τη στιγμή ακριβώς που εσείς θέλετε. Δυστυχώς, όμως, το παιχνίδι προσπαθεί να αναβιώσει την αίσθηση και να αποδώσει το gameplay των κλασικών πλέον Sensible Soccer, όπου ρόλο έπαιζε και η υπομονή που έπρεπε να διαδέτε ο παίκτης για να βρεθεί στην κατάλληλη φάση. Να, όμως, που η συνταγή αποδεικνύεται ανεπιτυχής για όλα τα παιχνίδια του είδους.



Σύστημα: Sony Playstation  
Κατασκευαστής: Psygnosis  
Διάρθρωση: Sony Hellas  
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Κυκλοφορεί



Η αύξηση της ταχύτητας σας δίνει ιδιαίτερα πλεονεκτήματα. Είναι πρακτικά αδύνατο να σας κάνουν επιτυχές tackling.



Ό,τι και να κάνει ο τερματοφύλακας, η μπάλα θα καταλήξει στα δίχτυα του.



## CURLY-WURLY

ΟΙ ΣΤΗΜΕΝΕΣ ΦΑΣΕΙΣ ΕΧΟΥΝ ΑΡΚΕΤΗ ΠΛΑΚΑ, ΙΔΙΑΙΤΕΡΑ ΟΤΑΝ ΚΑΤΑΦΕΡΝΕΤΕ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ ΤΗΝ ΜΠΑΛΑ ΝΑ ΠΕΡΝΑ ΠΑΝΩ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΙΧΟΣ ΚΑΙ ΝΑ ΚΑΤΑΛΗΓΕΙ ΣΤΑ ΔΙΧΤΥΑ ΤΗΣ ΑΝΤΙΠΑΛΗΣ ΣΙΣΙΑΣ.



Το τείχος έχει στηθεί (στην προβλεπόμενη απόσταση, βεβαίως) και ο παίκτης παίρνει φόρα έτοιμος να εκτελέσει το φάουλ.



Λίγες στιγμές πριν από το σουτ, οι παίκτες του τείχους ενδίδονται και πηδάνε με την σπάλα να ανακοφούν την μπάλα.



Καθώς η μπάλα περνά πάνω από το τείχος ένας αμυντικός φεύγει από τη θέση του, επιτρέποντας έτσι στην μπάλα να πάει κατευθείαν προς τα δίχτυα.



Την τελευταία στιγμή ο τερματοφύλακας καταφέρνει να διώξει την μπάλα μακριά.



**ΚΟΝΤΙΝΗ ΑΠΟΨΗ**  
ΚΟΛΟΥΣΙ ΤΟΥΣ ΠΑΙΚΤΕΣ ΑΠΟ ΞΑΝΘΑ ΚΑΙ ΛΑΓΙΑ. ΟΧΙ ΚΑΚΗ, ΕΑΝ ΘΕΛΑΤΕ ΑΠΛΩΣ ΝΑ ΡΕΠΕΤΕ ΠΙΟ ΚΑΛΩ ΤΟΝ ΑΓΩΝΑ.



**ΠΑΝΟΡΑΜΙΚΗ ΑΠΟΨΗ**  
ΦΑΙΝΕΤΑΙ ΩΡΑΙΑ, ΑΛΛΑ ΔΥΣΚΟΛΑ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΚΑΤΑΛΑΒΕΤΕ ΤΙ ΣΥΜΒΑΙΝΕΙ, ΙΔΙΑΙΤΕΡΑ ΟΣΟΝ ΑΦΟΡΑ ΣΤΟΝ ΕΛΕΓΧΟ ΤΗΣ ΜΠΑΛΑΣ.



**ΚΟΝΤΙΝΗ ΑΠΟΨΗ**  
ΜΙΑ ΟΝΤΩΣ ΠΡΑΚΤΙΚΑ ΑΧΡΗΣΤΗ ΑΠΟΨΗ. ΔΕΝ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΔΕΙΤΕ ΤΙΠΟΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ ΑΠΟ ΜΕΡΙΚΑ ΠΟΔΙΑ ΝΑ ΚΙΝΟΥΝΤΑΙ. ΞΕΧΑΣΤΕ ΤΗ.



**ΑΠΟ ΞΑΝΘΑ**  
ΠΑΡΟΜΟΙΑ ΜΕ ΤΗΝ ΚΟΝΤΙΝΗ ΑΠΟΨΗ ΑΛΛΑ ΑΚΟΜΑ ΧΕΙΡΟΤΕΡΗ! ΔΕΝ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΔΕΙΤΕ ΜΠΡΟΣΤΑ ΟΣΟ ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ.



Η κοντινή άποψη είναι άσπασια. Το μόνο που μπορείτε να δείτε μπροστά σας είναι τρία πόδια, ο δε έλεγχος της μπάλας κάτι το αδύνατο. Εφιάλης...

## “Πρωτόγονα για την εποχή γραφικά.”

περιμένεις τον τερματοφύλακα να κάνει έξοδο από τα γκολπόστ και μετά να τον πλασάρεις. Με εντατική, όμως, εξάσκηση και υπομονή είναι βέβαιο ότι θα βρείτε και άλλους τρόπους σκοραρίσματος. Ενα από τα πιο αστεία σημεία του παιχνιδιού είναι αυτό κατά το οποίο κάνετε -ή, τουλάχιστον, προσπαθείτε- το περίφημο Mega-shot, το dangerous kick και το reckless tackle, που μπορεί να φανούν ιδιαίτερα χρήσιμα στο “Blind Ref” mode (επίπεδο στο οποίο ο διατητής είναι τυφλός).

### ΔΕΝ ΜΟΥ ΑΡΕΣΕΙ ΑΥΤΟ

Ό,τι θα μπορούσατε να ζητήσετε από ένα παιχνίδι του είδους υπάρχει (συν το κομμάτι του management). Εκείνο που απογοητεύει είναι η ροή και η αίσθηση του παιχνιδιού! Ακόμα και ο σχολιαστής των αγώνων Brian Moore ακούγεται λες και είναι εκτός τόπου και χρόνου. Οι υπέρμετρα ενδουσιώδεις αντιδράσεις του απέχουν πολύ από τον φυσικό και ήρεμο σχολιασμό των speakers της τηλεόρασης. Για παράδειγμα, ενώ στο παιχνίδι γίνεται ένα απόλυτα φυσιολογικό tackling, ο Brian Moore ακούγεται να λέει: “Τέτοιου είδους συμπεριφορά είναι ανεπίτρεπτη”.

### HASSELBAIK

Μολονότι σε όλους τους παίκτες έχει γίνει motion capture, το τελικό αποτέλεσμα είναι πολύ χειρότερο από αυτό κλασικού animation. Υπάρχει πληθώρα αθλητικών κινήσεων που πραγματοποιούνται από το σύνολο των παικτών, ωστόσο καμία δεν εκτελείται ταυτόχρονα ή σε συνδυασμό με άλλη, όπως συμβαίνει στην πραγματικότητα. Για ποιο λόγο άραγε οι σχεδιαστές των παιχνιδιών δεν δίνουν ιδιαίτερη έμφαση πρώτίστως στο να παίζεται και να κυλά το παιχνίδι σωστά αλλά στον αριθμό των κινήσεων που μπορεί να εκτελέσει ο παίκτης και τα εντυπωσιακά γραφικά; Κρίμα, αφού ο αριθμός των κινήσεων στο Power Soccer 2 είναι μεγάλος, η δε ευκολία να εκτελεστούν, ακόμα και όταν ο παίκτης βρίσκεται σε πίεση, χαρακτηριστική. Το να βάλεις γκολ είναι ιδιαίτερα δύσκολο, μια και πρέπει να



Ο ΙΤΑΛΟΣ ΚΑΝΟΝΙΕΡΗΣ ΠΕΤΥΧΑΙΝΕΙ ΕΝΑ ΦΟΒΕΡΟ ΓΚΟΛ.

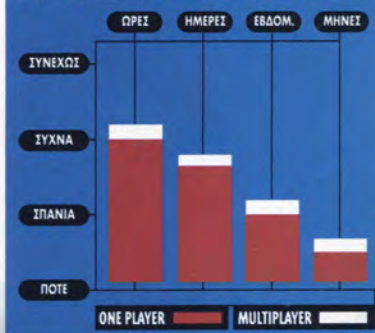


ΑΤΥΧΙΑ! Η ΜΠΑΛΑ ΦΕΥΓΕΙ ΛΙΓΟ ΕΞΩ ΑΠΟ ΤΗΝ ΑΝΤΙΠΑΛΗ ΣΙΤΙΑ. ΙΣΩΣ ΕΙΜΑΣΤΕ ΠΙΟ ΤΥΧΕΡΟΙ ΤΗΝ ΕΠΟΜΕΝΗ ΦΟΡΑ.

Για να πει μερικά δευτερόλεπτα μετά: “Όλοι οι παίκτες αγωνίζονται σύμφωνα με το πνεύμα του παιχνιδιού”. Αντε να βγάλει άκρη... Στα δευτικά του Power Soccer 2 συγκαταλέγονται η δυνατότητα επιλογής εθνικών ομάδων από 55 κράτη του κόσμου και, επιπλέον, η δυνατότητα συμμετοχής σε 5 από τα πρωταθλήματα αυτών των χωρών με 22 ομάδες στο καθένα. Ακόμα, όμως, και αυτό το δευτικό στοιχείο απέχει πολύ από τις δυνατότητες που σας παρέχουν οι κυρίαρχοι του χώρου FIFA 98 και Actua Soccer 2.



### ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



### PIXEL Next Generation

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

ΑΠΟΙΟΝΟΙΑ **63%**

Ενα εξαιρετικά μέγρο παιχνίδι.  
ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:  
Actua Soccer 2  
Fifa '98

# SNOWBOW KIDS

Η ΝΙΝΤΕΝΔΟ ΣΥΝΕΧΙΖΕΙ ΤΗΝ ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΣΤΗΝ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ ΣΟΒΑΡΩΝ(;) ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ, ΠΛΑΣΑΡΟΝΤΑΣ ΤΟ SNOWBOW KIDS.

Εξω χιόνι, μέσα...

Παρ' ότι τα τελευταία χρόνια το άθλημα του snowboarding έχει γίνει δημοφιλές και στη χώρα μας, παραμένει προνόμιο των ολίγων, κυρίως επειδή οι περισσότεροι δεν έχουν είτε τη δυνατότητα είτε τη διάθεση να πάρουν... τα βουνά. Σε όποια κατηγορία, όμως, κι αν ανήκετε, μπορείτε να κάνετε κάτι πιο απλό: να ανοίξετε την τηλεόραση και να παίξετε το Snowbow Kids. Μολονότι δεν είναι το πρώτο παιχνίδι με αυτό το θέμα που κυκλοφορεί για το N64, προσθέτει μερικά ενδιαφέροντα χαρακτηριστικά και "ξενερώνει" τον γράφοντα.



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

Σύστημα: Nintendo 64  
Κατασκευαστής: ATLUS  
Διάθεση: Nortec  
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Κυκλοφορεί  
Παίκτης: 4





**SLASH KAMEI**

ΗΛΙΚΙΑ: 10  
ΤΑΧΥΤΗΤΑ: \*\*  
ΕΛΙΓΜΟΙ: \*\*  
ΚΟΛΠΑ: \*\*\*  
Με μαλλί-καρφί μοιάζει με ήρωα Ιαπωνικών cartoons. Είναι fan των Guns'n'Roses.

**NANCY NEIL**

ΗΛΙΚΙΑ: 10  
ΤΑΧΥΤΗΤΑ: \*  
ΕΛΙΓΜΟΙ: \*\*\*  
ΚΟΛΠΑ: \*\*\*  
Δεν έχει ξεκαθαριστεί ποιο από τα δύο είναι το όνομά της. Πάντως, είναι η "γλυκούλα" της παρέας.

**JAM KUENNEMUND**

ΗΛΙΚΙΑ: 10  
ΤΑΧΥΤΗΤΑ: \*  
ΕΛΙΓΜΟΙ: \*\*  
ΚΟΛΠΑ: \*\*  
Αφ'ότου ζέκουσε με τον Spoon, αφιέρωθηκε στο snowboarding και έγινε expert. Μη με ρωτήσετε πώς έγινε έτσι η μύτη του!

**LINDA MALTINIE**

ΗΛΙΚΙΑ: 11  
ΤΑΧΥΤΗΤΑ: \*\*\*  
ΕΛΙΓΜΟΙ: \*\*  
ΚΟΛΠΑ: \*  
Ενα υπέρ-αναπτυγμένο παιδί. Αρκετά προκλητική, θα λέγαμε! (Καλά, μη βαράτε...)

**TOMMY PARSY**

ΗΛΙΚΙΑ: 10  
ΤΑΧΥΤΗΤΑ: \*\*\*  
ΕΛΙΓΜΟΙ: \*  
ΚΟΛΠΑ: \*  
Ο χοντρούλης της παρέας. Η αδυναμία του είναι τα χάμπουργκερ. Αν πάρει φόρα, τον πήρε η καθηφορά!



Όταν οι αντίπαλοί σας επιτίθενται με το Ghost, σας κάνουν υπερβολικά αργούς.

Πείτε μου την αλήθεια τώρα: Δεν ονειρευόσαστε πάντοτε οι παίκτες που έχετε στη διάθεσή σας να είναι δεκάχρονα παιδάκια; Οχι; Ούτε εγώ. Η Nintendo, όμως, αποφάσισε ότι αυτό επιθυμεί η πλειονότητα των κατόχων N64 και συμπεριέλαβε τέτοιους χαρακτήρες. Ειλικρινά δεν καταλαβαίνω την εμμονή της

εταιρίας να φτιάχνει τέτοιου κλίματος παιχνίδια. Γιατί, δηλαδή, για κάθε καλό παιχνίδι πρέπει να κυκλοφορήσουν και είκοσι "ξενέρωτα"; Δύο-τρία τέτοια αν παίξετε, θα βγείτε αμέσως από το σπίτι και θα αρχίσετε να φυτεύετε λουλουδάκια στον κήπο σας, φωνάζοντας ταυτόχρονα στους γείτονες πόσο πολύ τους αγαπάτε. Μπορεί στο τέλος, μάλιστα, να σας κατηγορήσουν ότι εμπορεύεστε χασίς και να βρείτε τον μεπλά σας. Ας περάσουμε τώρα στην ανάλυση του παιχνιδιού. Έχετε τη δυνατότητα να επιλέξετε έναν από τους πέντε διαφορετικούς χαρακτήρες. Υπάρχουν τρία αγόρια και δύο κορίτσια ή δύο αγόρια, δύο κορίτσια και ένα ερμαφρόδιτο. Κάθε χαρακτήρας έχει διαφορετικά χαρακτηριστικά και είναι καλός ή κακός σε κάποιους τομείς. Ο



Ο Jam κατά την είσοδό του στο Hyperspace, με το κατάλληλο power-up.



Το "ποντίκι" είναι από τα πιο σπάνια power-ups του παιχνιδιού. Με την απόκτησή του εμποδίζετε τους αντιπάλους σας να πάρουν κάποιο όπλο.



Τι λέγαμε για το αλεξιπτώτο! Αντε να κατέβεις τώρα... Οντως πολύ ενοχλητικό.



Αυτό μας έλειπε! Ένας πύραυλος την ώρα που τα πηγαίναμε τόσο καλά.



Ένα από τα πιο σημαντικά πράγματα είναι τα power-ups με το Propeller.



Προσοχή κατά την εκτόξευση βομβών, διότι μπορεί να χτυπηθείτε από τις ίδιες σας τις βόμβες.



Τα νομίσματα είναι από τα καλύτερα(;) όπλα του παιχνιδιού.



Ο Tommy έπαιτα από μία επίθεση με νόμισμα. Πολύ αίμα για παιχνίδι της Nintendo.



Ακόμα και σε τετραπλό η ταχύτητα του παιχνιδιού είναι πολύ καλή. Το μόνο που θα σας δυσκολέψει είναι να ξεχωρίσετε τα μικροσκοπικά νομίσματα.

**P**ροντρός Tommy, για παράδειγμα, μπορεί να κατακυλά σαν μπουλντόζα στην κατηφόρα, όταν όμως φθάνει σε στροφή, του βγαίνει το φαγητό από τα αυτιά, στην προσπάθειά του να στρίψει. Από την άλλη, η Nancy στρίβει με περίσσια άνεση, αλλά για να "πάρει εμπρός" πρέπει να την τρακάρει ο Tommy, διαφορετικά δεν γίνεται τίποτα. Διαλέγετε και παίρνετε... Εν συνέχεια επιλέγετε τη σανίδα που θα χρησιμοποιήσετε (από το είδος της εξαρτώνται και οι επιδόσεις σας) και είστε έτοιμοι να ξεκινήσετε. Υπάρχουν συνολικά έξι διαφορετικές

διαδρομές διαθέσιμες προς επιλογή. Η μία μάλιστα δεν έχει καν χιόνι - σε αυτήν αθλείστε πάνω στο χορτό. Η πιο εντυπωσιακή είναι η Night Highway, στην οποία επικρατεί σκοτάδι, διαθέτει όμως πολύ ωραία εφέ φωτισμού. Εκτός από τις έξι βασικές, υπάρχουν και κάποιες ειδικές πίστες, στις οποίες η προσοχή σας επικεντρώνεται σε συγκεκριμένο τομέα (διαδρομή ταχύτητας,

εντυπωσιασμού κ.λπ.). Κατά μήκος όλων των διαδρομών, θα βρείτε διάφορα bonus (προπέλα για ταχύτητα κ.ά.) και power-up. Υπάρχουν, βέβαια, τα απαραίτητα όπλα, που θα σας βοηθήσουν να συντρίψετε τους αντιπάλους σας. Εκτός από το να εκτοξεύετε ρουκέτες εναντίον τους, μπορείτε να τους παγώσετε, να τους συντρίψετε με γιγαντιαία νομίσματα(;) να τους μεταμορφώσετε σε



Πέφτουν αργά αυτές οι πέτρες ή μου φαίνεται;

## ΕΙΔΙΚΕΣ ΠΙΣΤΕΣ

ΟΠΩΣ ΈΝΑ ΚΑΝΟΝΙΚΟ SNOWBOARD GAME, ΈΤΣΙ ΚΑΙ ΤΟ SNOWBOW KIDS ΈΧΕΙ ΕΙΔΙΚΕΣ ΠΙΣΤΕΣ ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ ΓΟΥΣΤΑ.

### TRICK GAME

ΑΥΤΗ ΕΙΝΑΙ Η ΠΙΣΤΑ ΓΙΑ ΕΝΤΥΠΩΣΙΑΚΑ STUNTS. ΚΑΘΩΣ ΕΙΝΑΙ ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΙΚΡΗ ΣΕ ΜΕΓΕΘΟΣ, ΘΑ ΠΡΈΠΕΙ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ ΟΣΟ ΤΟ ΔΥΝΑΤΟΝ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ STUNDS ΣΕ ΣΥΝΤΟΜΟΤΕΡΟ ΧΡΟΝΟ.



### SPEED CROSS

ΣΧΕΤΙΚΑ ΑΠΛΗ, ΥΨΗΛΩΝ ΤΑΧΥΤΗΤΩΝ ΠΙΣΤΑ. ΑΓΩΝΙΖΕΣΤΕ ΕΝΑΝΤΙΟΝ ΤΟΥ ΧΡΟΝΟΥ, ΜΙΑ ΚΑΙ ΔΕΝ ΥΠΆΡΧΟΥΝ ΑΝΤΪΠΑΛΟΙ ΣΤΟΝ ΑΓΩΝΑ.



### SHOOT CROSS

ΜΙΑ ΠΟΛΥ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΥΣΑ ΠΙΣΤΑ, ΣΤΗΝ ΟΠΟΙΑ ΈΧΕΤΕ ΣΤΗ ΔΙΑΘΕΣΗ ΣΑΣ ΜΙΚΡΟ ΑΡΙΘΜΟ ΠΥΡΑΥΛΩΝ. ΘΑ ΠΡΈΠΕΙ ΝΑ ΑΝΑΤΙΝΑΞΕΤΕ ΟΣΟ ΤΟ ΔΥΝΑΤΟΝ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟΥΣ ΧΙΟΝΑΝΘΡΩΠΟΥΣ.



## Εκτός από τις συνηθισμένες κατηφόρες



Φύγε από τη μέση, μικρό και απαίσιο πλάσμα!





Ένα ταξιδάκι μέσα σε ένα μωβ τούνελ.



Ένας από τους computer-controlled αντιπάλους, καθώς συντρίβει τον Slash.



Ο συγχρονισμός του jump button θα σας οδηγήσει σε γρήγορες εκκινήσεις.



Αμάν! Ένα Pikachu. Μην το κοιτάξετε στα μάτια για κανέναν λόγο!

χιονάνθρωπους ή να προσαρμόσετε στην πλάτη τους ένα αλεξίπτωτο, το οποίο θα τους απογειώσει. Ακριβώς τα ίδια όπλα έχουν στη διάθεσή τους και οι άλλοι παίκτες, οι οποίοι κατά έναν παράξενο τρόπο έχουν την τάση να εκδικοούνται μόνον εσάς! Αυτό είναι ιδιαίτερα εξοργιστικό, διότι εκεί που είστε πρώτοι, βρίσκεστε ξαφνικά τριάντα μέτρα πάνω από το έδαφος με ένα αλεξίπτωτο στην πλάτη και προσπαθείτε επί ώρες να προσγειωθείτε. Και σαν να μην έφθανε αυτό, προς το τέλος κάθε πίστας υπάρχει μια τράμπα που σας εκτινάσσει στον αέρα, δίνοντάς σας την ευκαιρία να κάνετε διάφορα κόλπα, προκειμένου να συγκεντρώσετε πολύτιμους πόντους. Ελα, όμως, που φθάνουν πάντα όλοι μαζί και γίνεται χαμός!

Ο ένας πηδά πάνω στο κεφάλι του άλλου και τελικά κανένας δεν καταφέρνει να κάνει τίποτα. Ευτυχώς, το παιχνίδι είναι πιο

“ισορροπημένο” στη multiplayer εκδοχή του, προσφέροντας έτσι πιο ευχάριστες στιγμές.

Μπορείτε να συναγωνιστείτε μέχρι και τέσσερις αντιπάλους. Σε αυτήν την περίπτωση η οθόνη χωρίζεται σε τέσσερα τμήματα.

Εάν δεν έχετε μεγάλη τηλεόραση, ατυχήσατε, καθώς όλα παρουσιάζονται σε σμίκρυνση.

Ετσι, δεν μπορείτε να διακρίνετε εύκολα τα εμπόδια, με αποτέλεσμα από τη μια στιγμή στην άλλη να βρίσκεστε τελευταίοι και με την απορία τού τι έγινε.

Περιέργως πώς όμως, ακόμα και στο τετραπλό η ταχύτητα δεν σημειώνει αισθητή πτώση, επιτρέποντάς σας έτσι να απολαύσετε το παιχνίδι.

υπάρχουν και “ειδικές” διαδρομές.



Πρέπει να προσέχετε πού πηγαίνετε, διότι οι τοίχοι θα σας καθυστερήσουν ιδιαίτερα.



Memory Options

Memory: Όχι



Controller Pack: Σώζει τα χρήματά και τα κύπελλα που έχετε κερδίσει.

PIXEL Next Generation

- ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●●●●
- ΗΧΟΣ ●●●●●●●●●●
- GAMEPLAY ●●●●●●●●●●
- ANTOXH ●●●●●●●●●●

90%

Απολαυστικό, ρεαλιστικό, υπέροχο. Αποκτήστε το.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ: Multi Racing Championship F1 Pole Position

# ONE

**ΠΟΛΥ ΔΡΑΣΗ ΚΑΙ ΕΝΤΑΣΗ ΣΤΟ ΚΑΙΝΟΥΡΙΟ SHOOT'EM UP ΠΟΥ ΑΚΟΥΕΙ ΣΤΟ ΟΝΟΜΑ ONE. ΊΣΩΣ Η ΟΝΟΜΑΣΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΝΑ ΜΗ ΣΑΣ ΛΕΕΙ ΠΟΛΛΑ, ΕΜΕΙΣ ΟΜΩΣ ΘΑ ΣΑΣ ΠΟΥΜΕ...**

...Two, three, four...

Πολλές ήταν οι παρελθόνι περιπτώσεις, κατά τις

οποίες οι κατασκευάστριες εταιρίες δήλωναν ότι, παίζοντας το παιχνίδι τους, θα νιώσετε σαν "πρωταγωνιστής κάποιας ταινίας" ή ότι πρόκειται για παραγωγή που σας βάζει "μέσα στη δράση" και διάφορα άλλα. Ομως, όλοι ξέρουμε πόσοι από αυτούς τους τίτλους κατάφεραν τελικά να δώσουν ό,τι υπόσχονταν. Εάν, λοιπόν, γίνετε κάπως δύσπιστοι και τέτοια σλόγκαν σας αφήνουν ασυγκίνητους, ήρθε η ώρα να αναθεωρήσετε τις απόψεις σας. Το One έφθασε και -αν μη τι άλλο- διεκδικεί επάξια τον τίτλο του πιο εντυπωσιακού και βίαιου παιχνιδιού στην κατηγορία του.



## Τι, Πας, Πον...

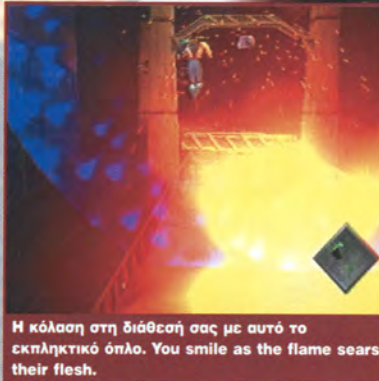
Σαραντα χρόνια από σήμερα ξυπνάτε παγιδευμένοι σε έναν κόσμο που δεν μπορείτε να προσδιορίσετε επακριβώς και, γενικά, δεν θυμάστε σχεδόν τίποτα. Οσο για τους λόγους για τους οποίους στη θέση του αριστερού χεριού σας έχετε προσαρμοσμένο ένα plasma capnon και νιώδετε τόση οργή, σας αφήνουμε να τους αποκαλύψετε μόνοι σας, καθώς η υπόθεση θα ξεδιπλώνεται



Ένα από τα λίγα σημεία, όπου μπορείτε να ξεκουραστείτε: Λίγο προτού προχωρήσετε στο επόμενο επίπεδο.



Απαραίτητη προϋπόθεση για να επιζήσετε είναι να κινείστε συνεχώς, όχι μόνο στο πρώτο επίπεδο αλλά καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού.



Η κόλαση στη διάθεσή σας με αυτό το εκπληκτικό όπλο. You smile as the flame sears their flesh.

**"Τα γραφικά είναι όντως εντυπωσιακά."**

μπροστά σας.

Όπως θα καταλάβατε, το σενάριο μάλλον δεν διεκδικεί δάφνες πρωτοτυπίας. Ωστόσο, τις διεκδικούν σίγουρα τα γραφικά του που είναι όντως εντυπωσιακά. Καθεμία από τις πέντε πίστες είναι πολύ ωραία σχεδιασμένη και με μεγάλες διαφορές η μία από την άλλη. Ομως, αυτό που δίνει στο παιχνίδι τον κινηματογραφικό χαρακτήρα του είναι σίγουρα τα διάφορα εφέ. Πράγματι, οι κατασκευαστές του μπορούν να είναι υπερήφανοι για τη δουλειά που έκαναν, καθώς το συνολικό αποτέλεσμα αφήνει άναυδο τον παίκτη. Παντού εκρήξεις και αναλαμπές, ακολουθούμενες από ωστικά κύματα και από διάφορα



Το καλωσόρισμα του One με ένα τεράστιο σκάφος που εκτοξεύει τόνους πυρομαχικών προς το μέρος σας. Καλυφθείτε!



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

Σύστημα: Sony Playstation  
Κατασκευαστής: ASC Games  
Διάθεση: Sony Hellas  
Ημερομηνία κυκλοφορίας: -



Single Player

Multiplayer



Dual Analogue



Το rage-όμετρο χτύπησε κόκκινο: Τώρα τα πράγματα αρχίζουν να είναι πολύ (μα ΠΟΛΥ) ενδιαφέροντα. Αγκρρρ...

κομμάτια που πέφτουν στο έδαφος. Δεν υπάρχει σημείο στο παιχνίδι όπου να επικρατεί ηρεμία. Παντού κάτι γίνεται, και συνήθως όλοι θέλουν να σας εξολοθρεύσουν. Μιλάμε για καταγιστική δράση!

Ο ήχος είναι επίσης πολύ καλός, με τα ηχητικά εφέ να συμβάλλουν ουσιαστικά στην ατμόσφαιρα. Έτσι, μπορείτε να ακούσετε να λέγονται διάφορα από τον ασύρματο της αστυνομίας όπως "το γάσαμε", "ο δράστης πλησιάζει στη διασταύρωση" κ.ά.

**GAMEPLAY**

Το One πρωτοτυπεί σε αυτό τον τομέα, αφού ο χαρακτήρας τον οποίο οδηγείτε βασίζεται σε ένα και μόνο συναίσθημα: την οργή! Όσο περισσότερο νευριάζει τόσο πιο δυνατός γίνεται. Παράλληλα, βελτιώνεται το σημάδι του, το βεληγκεές κ.λπ. Για να ξέρετε πόσο "τσαντισμένος" είναι, υπάρχει το Rage-meter που ξεκινά από πράσινο, γίνεται κίτρινο, κόκκινο και τελικά άσπρο - οπότε έχετε φθάσει στο αποκορύφωμα και διαλύετε οτιδήποτε βρεθεί μπροστά σας. Για να φθάσει ο ήρωας σας γρηγορότερα σε αυτό το σημείο, μπορείτε να τον βάλετε να πολεμά σώμα με σώμα, οπότε τρώει κάτι σφαλιάρες και τσαντίζεται περισσότερο. Αγκρρρ...

Υπάρχουν διάφορα όπλα στο παιχνίδι. Όμως, το πιο εντυπωσιακό είναι το φλογόβολο που σίγουρα θα κάνει θερμότερες τις σχέσεις σας με τους αντιπάλους. Τα γνωστά bosses, που υπάρχουν στο τέλος κάθε πίστας, δεν μπορούν να σκοτωθούν με απλούς



Το όπλο σας δεν πρέπει να κρυώσει επ' ουδενί, αν θέλετε να επιζήσετε. Ακόμη και όταν κρέμεστε, οι εχθροί πρέπει να νιώθουν την παρουσία σας.

**BAD TO THE BONE**

ΤΟ ONE ΠΕΡΙΕΧΕΙ ΕΝΑ ΧΑΡΩ ΕΧΘΡΟΥΣ, ΟΙ ΟΠΟΙΟΙ ΤΟ ΜΟΝΟ ΠΟΥ ΠΕΡΙΜΕΝΟΥΝ ΕΙΝΑΙ ΝΑ ΣΑΣ ΚΑΝΟΥΝ ΚΟΜΜΑΤΑΚΙΑ. ΕΑΔ' ΕΧΟΥΜΕ ΜΕΡΙΚΟΥΣ ΑΠΟ ΤΟ ΜΕΤΡΟΠΟΛΙΣ LEVEL.



**Riot Police**  
ΤΑ Μ.Α.Τ., ΩΣ ΠΡΟΣΤΟΝ, ΕΙΔΙΚΕΥΟΝΤΑΙ ΣΤΟΝ ΕΛΕΓΧΟ ΤΩΝ ΜΑΖΩΝ. ΕΙΝΑΙ ΕΞΟΠΛΙΣΜΕΝΑ ΜΕ ΚΛΟΜΠ ΚΑΙ ΑΣΠΙΔΑ ΠΡΟΣΤΑΣΙΑΣ. ΚΑΛΩ ΕΙΝΑΙ ΝΑ ΤΟΥΣ ΕΠΙΤΙΘΕΣΤΕ ΑΠΟ ΜΑΚΡΙΑ.



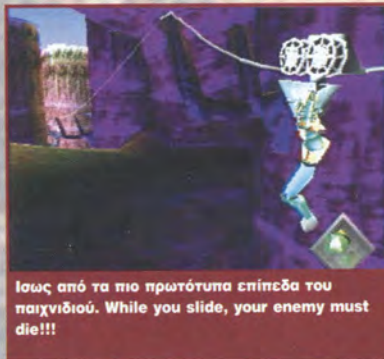
**Rocket Trooper**  
ΟΙ ROCKET TROOPERS ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΠΕΤΟΥΝ ΜΕ ΤΟΝ ΕΙΔΙΚΟ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟ ΠΟΥ ΔΙΑΘΕΤΟΥΝ ΚΑΙ ΝΑ ΣΑΣ ΠΥΡΟΒΟΛΟΥΝ ΑΠΟ ΨΗΛΑ ΜΕ ΕΚΡΗΚΤΙΚΟΥΣ ΘΑΜΟΥΣ.



**Glider**  
ΚΑΙ ΑΛΛΟΙ ΠΤΑΜΕΝΟΙ. ΑΥΤΗ ΤΗ ΦΟΡΑ ΟΜΩΣ ΘΑ ΔΥΣΚΟΛΕΥΤΕΤΕ ΝΑ ΤΟΥΣ ΞΕΘΩΤΕΤΕ, ΓΙΑΤΙ ΕΙΝΑΙ ΙΔΙΑΙΤΕΡΑ ΕΥΚΙΝΗΤΟΙ ΚΑΙ ΔΙΑΘΕΤΟΥΝ ΠΟΛΥ ΓΡΗΓΟΡΑ ΠΟΛΥΒΟΛΑ ΚΑΙ ΝΑΡΚΙΚΣ.

πυροβολισμούς, αλλά απαιτούν ευστοχία σε συγκεκριμένα σημεία. Ο χειρισμός ίσως σας φανεί δύσκολος στην αρχή αλλά, μόλις εξοικειωθείτε, θα περνάτε όλες τις πίστες χωρίς κανένα πρόβλημα. Ίσως το δυσκολότερο σημείο είναι να μάθετε να ηηδάτε από τη μια μεριά στην άλλη, χωρίς να πέφτετε στο

κενό. Γενικά, το παιχνίδι είναι καταπληκτικό με μόνο ελάττωμα τη μικρή διάρκειά του, αφού οι μόλις πέντε πίστες του αποδεικνύονται λίγες. Αν λοιπόν ψάχνετε κάτι εντυπωσιακό, μόλις το βρήκατε. Αν όμως θέλετε κάτι, με το οποίο να παίζετε για πολύ καιρό, τα πράγματα είναι δύσκολα...



Ίσως από τα πιο πρωτότυπα επίπεδα του παιχνιδιού. While you slide, your enemy must die!!!



Γιατί, άραγε, όπου πατάτε το πόδι σας ο τόπος γεμίζει εκρήξεις;

**PIXEL** Next Generation

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

**82%**

Θα χορτάσετε καταστροφές.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:  
MDK  
Lone Soldier

# FIFA 98

**Η ΤΕΛΙΚΗ ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΑ ΤΗΣ ELECTRONIC ARTS ΝΑ ΕΠΙΒΛΗΘΕΙ ΣΤΟ ΧΩΡΟ ΤΩΝ SPORT GAMES. ΘΑ ΤΑ ΚΑΤΑΦΕΡΕΙ ΑΡΑΓΕ;**

## Πολύ καλά soundtracks.

Η Electronic Arts, μετά

την κατακραυγή που προκάλεσε η παραγωγή και κυκλοφορία του FIFA 97, φαίνεται ότι έμαθε καλά το μάθημά της και παρουσίασε ένα παιχνίδι ποδοσφαίρου με πολύ καλές προδιαγραφές και ιδιαίτερο βάρος στο gameplay.

Ο υπότιτλος του παιχνιδιού "Road to World Cup" παραπέμπει στους τελικούς του Παγκοσμίου Κυπέλλου που θα διεξαχθούν στη Γαλλία το ερχόμενο καλοκαίρι. Οι επίδοξοι gamers θα έχουν τη δυνατότητα να επιλέξουν μία εθνική ομάδα από τις 172 διαθέσιμες και αγωνιζόμενοι στους ομίλους κατάταξης ανά ήπειρο να φθάσουν μέχρι τα τελικά. Επίσης, υπάρχουν 189 ομάδες (της Ελλάδας μη συμπεριλαμβανόμενης) από συνολικά 11 πρωταθλήματα. Αξίζει να σημειωθεί ότι πρόκειται για την ορδότερη απόδοση των πρωταθλημάτων, αφού εκτός από τον ακριβή αριθμό ομάδων και ονομάτων προσοχή έχει δοθεί και στην εμφάνιση κάθε παίκτη, ώστε τα φυσικά χαρακτηριστικά του να μοιάζουν προς αυτά του κανονικού. Για παράδειγμα, στα κοντινά πλάνα διακρίνεται αν ο παίκτης είναι έγχρωμος ή λευκός ή εάν έχει μαλλιά ή μούσι! Επίσης, υπάρχουν επιλογές για φιλικούς αγώνες, προπόνηση στις διαθέσιμες κινήσεις του παιχνιδιού αλλά και στα πέναλτι. Εξάλλου, προς επιλογή προσφέρονται 16 εξωτερικά στάδια από τις 6 ζώνες των προκριματικών του Μουντιάλ, καθώς και 1 εσωτερικό που διαλέγεται στους φιλικούς αγώνες. Δυνατό σημείο του παιχνιδιού είναι το βάθος των διαθέσιμων επιλογών, αφού μπορείτε να διαλέξετε τον καιρό, την

ώρα της ημέρας και τους παίκτες που θα αγωνιστούν. Έχετε την ευκαιρία να συνδέσετε τη δική σας ομάδα με παίκτες λευκούς ή έγχρωμους και ποδοσφαιρικές ικανότητες που εσείς θα προσδιορίσετε! Σε ό,τι αφορά τους παίκτες, μπορείτε να επιχειρήσετε μεταγραφές ανά πάσα στιγμή μεταξύ των ομάδων που συμμετέχουν στο πρωτάθλημα. Υπάρχει αρκετή δόση από Soccer Manager στο FIFA 98 που κάνει το παιχνίδι ακόμα πιο ενδιαφέρον, τουλάχιστον "στα χαρτιά". Αναφορικά με τα "τεχνικά μέρη", το



Αποψη του γηπέδου από την πλαϊνή κάμερα.

FIFA 98 παίρνει άριστα, καθώς οι κινήσεις των παικτών είναι άκρως ρεαλιστικές και παραπέμπουν στο ISS 64 του N64. Οι παίκτες εκτός από τις κλασικές κινήσεις (σουτ, πάσα, τάκλιν



### PIXEL Next Generation INFORMATION

**Σύστημα:** Sega Saturn  
**Κατασκευαστής:** Electronic Arts  
**Διάθεση:** Zetatron  
**Ημερομηνία κυκλοφορίας:**  
 Κυκλοφορεί  
**Παίκτες:** 8



Όλες οι διαθέσιμες επιλογές του παιχνιδιού.



Όλοι στις θέσεις σας ο αγώνας αρχίζει εντός ολίγου!



κ.λπ.) μπορούν να εκτελέσουν πληθώρα άλλων μέσω συνδυασμένων πατημάτων των πλήκτρων του joypad - για παράδειγμα, την κλασική κίνηση του Πελέ, γλιστρήματα, ψηλοκρεμαστές πάσες ή τακουάκια.

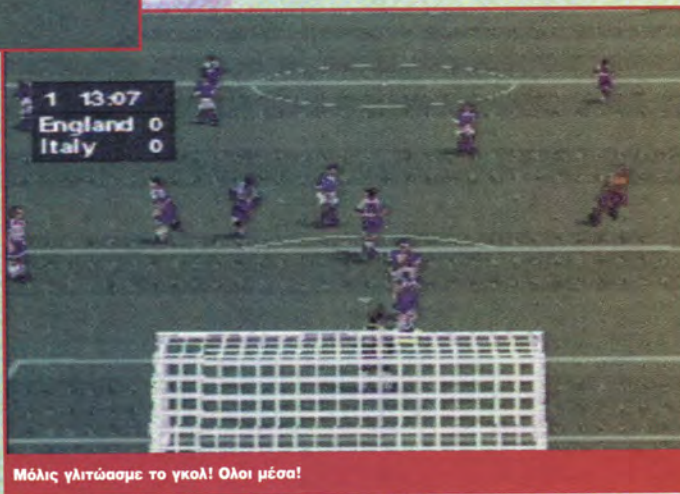
Δεκάδες είναι οι λήψεις της κάμερας με zoom σε στατικές φάσεις αλλά και σε φάσεις που έχει συμβεί κάτι το εντυπωσιακό. Έτσι, καμαρώνετε ακόμα πιο πολύ για τα κατορθώματά σας.

Σε ό,τι αφορά τα γραφικά, η απόδοση των σταδίων και του αγωνιστικού χώρου είναι αρκετά ρεαλιστική, με μόνη ίσως παραφωνία τη μη φυσιολογική απεικόνιση των τερμάτων μέσω της κάμερας που βρίσκεται στο ύψος του ώμου του παίκτη. Υπό αυτή τη γωνία λήψης τα τέρματα φαίνονται αρκετά μικρότερα ως προς τον αγωνιστικό χώρο, γεγονός που γίνεται άμεσα αντιληπτό, οι δε παίκτες έχουν μεγάλο μέγεθος και παραπέμπουν πάλι στο ISS 64, αφήνοντας αρκετά πίσω τον ανταγωνισμό.

Η όλη καλή εικόνα του παιχνιδιού χαλά αρκετά, όταν ο διαιτητής σφυρίζει την έναρξη του αγώνα. Για ακόμα μία φορά οι προγραμματιστές της EA δεν ασχολήθηκαν όσο θα έπρεπε με την έκδοση για Saturn. Το frame rate είναι απαράδεκτο.

Ειδικά όταν είναι συγκεντρωμένοι πολλοί παίκτες στην οδόνη, σημειώνεται σημαντική καθυστέρηση στην ανταλλαγή της μπάλας και, γενικά, στις κινήσεις τους. Αρκετά, εξάλλου, είναι τα κατάλοιπα του παρελθόντος, αφού σε αρκετές περιπτώσεις η μπάλα κολλά στα πόδια των παικτών και αυτοί εκτελούν κινήσεις μόνοι τους ή μένουν άπραγοι όταν περνά η μπάλα από μπροστά τους. Επιπλέον, υπάρχουν σημεία στο γήπεδο από τα οποία, αν εκτελεστεί σουτ, το γκολ είναι βέβαιο κατά 90%. Σε γενικές γραμμές, και η τεχνητή νοημοσύνη του FIFA 98 έχει αρκετά προβλήματα.

Τέλος, η ηχητική επένδυση του παιχνιδιού είναι



Μόλις γλιτώσαμε το γκολ! Όλοι μέσα!

πολύ καλή: πληθώρα ηχητικών εφέ και μία πολύ καλή περιγραφή του αγώνα, στα αγγλικά βέβαια, με 40.000 φράσεις! Αξίζει να αναφερθούμε στα αξιόλογα μουσικά κομμάτια, ειδικά αυτά της εισαγωγής και των menus επιλογών.

## Η ΣΥΓΚΡΙΣΗ

Αναπόφευκτη είναι η σύγκριση με το World Wide Soccer 98 της Sega, καθώς αρκετοί από εμάς είτε θα έχετε αποκτήσει το WWS98 ή θα επιλέξετε ένα εκ των δύο. Στα "χαρτιά" το FIFA 98 είναι πληρέστερο από το WWS98, αλλά σε ό,τι αφορά το gameplay το WWS98 είναι ανώτερο. Αν η έκδοση για Saturn ήταν ανάλογη αυτής του Playstation, τότε θα είχαμε να κάνουμε ίσως με το καλύτερο παιχνίδι ποδοσφαίρου στο Saturn. Το WWS98 προσφέρει ομαλό και γρήγορο παιχνίδι με μικρότερους παίκτες βέβαια, οι δε κινήσεις του πλησιάζουν αυτές του FIFA 98. Αν ήδη έχετε το WWS98, μόνο αν είστε τρελοί και παλαβοί με τα παιχνίδια ποδοσφαίρου αξίζει να αγοράσετε το FIFA 98. Αν, όμως, δεν έχετε κάποιο παιχνίδι ποδοσφαίρου, θα σας πρότεινα να ρίξετε μια ματιά και στα δύο, επισκεπτόμενοι κάποιο μαγαζί με κονσόλες, και να αποφασίσετε...



"Στα "χαρτιά" το FIFA 98 είναι πληρέστερο από το WWS98, αλλά σε ό,τι αφορά το gameplay το WWS98 είναι ανώτερο."



## PIXEL Next Generation

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

79%

Η επιλογή δική σας.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:  
World Wide Soccer 98

# TETRIS PLUS

**ΤΟ TETRIS ΕΙΝΑΙ ΕΝΑ ΑΠΟ ΤΑ ΚΑΛΥΤΕΡΑ PUZZLE GAMES ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΠΙΝΟΗΘΕΙ. ΠΑΡΑ ΤΗΝ ΗΛΙΚΙΑ ΤΟΥ, ΣΥΝΕΧΩΣ ΚΑΙΝΟΥΡΙΕΣ ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΚΑΝΟΥΝ ΤΗΝ ΕΜΦΑΝΙΣΗ ΤΟΥΣ.**



**"Σχεδιάστε τις δικές σας πίστες."**

καλύτερη επιλογή του Tetris Plus είναι ο μη ανταγωνιστικός αγώνας μεταξύ δύο παικτών. Μπορείτε να παίξετε ταυτόχρονα με έναν φίλο, χωρίς ο ένας να επηρεάζει τον άλλο. Έτσι, ο καθένας μπορεί να αφοσιωθεί στην προσπάθειά του και να βγάλει από το μυαλό του τις κακές σκέψεις. Αν όλα αυτά σας άφησαν ανικανοποίητους, υπάρχει κι ένας editor, ο οποίος σας επιτρέπει να σχεδιάσετε τις δικές σας πίστες. Σε γενικές γραμμές, πρόκειται για ένα εδιστικό παιχνίδι, πολύ ευχάριστο ως multi-player, που θα προσφέρει πολλές ώρες διασκέδασης. Κάτι ξέρουν κι αυτοί οι κάτοχοι Gameboy που ξεμεροβραδιάζονται μπροστά στην οδόνη τους. Παρ' όλα αυτά, το Tetris Plus δείχνει πλέον λίγο πεπαλαιωμένο.

**Σύστημα:** Sony Playstation  
**Κατασκευαστής:** JVC  
**Ημερομηνία κυκλοφορίας:**



Δύο παίκτες ταυτόχρονα θα περάσουν διασκεδαστικές ώρες.



Οι αλλαγές των επιπέδων συμβολίζονται με την αλλαγή των καρκικών συνθηκών στην πίστα.

Single Player    Multiplayer

Memory Card

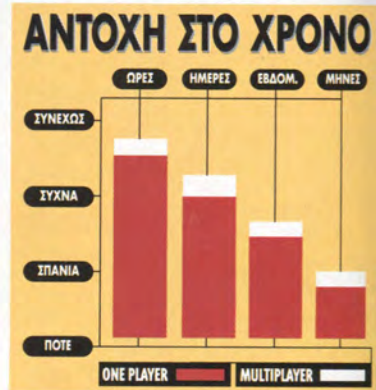
βοηδό του να δραπετεύσουν από τα ερείπια ενός ναού, ανοίγοντας δρόμο ανάμεσα στους βράχους που κατακυλούν και προσέχοντας τις παγίδες. Όσο κι αν δεν το πιστεύετε, όλα αυτά γίνονται παίζοντας Tetris. Τι άλλο θα σκεφθούν οι άνθρωποι...

## Γειά σου σύντροφε!

Τι ιδέα κι αυτή! Τούβλα με περίεργα σχήματα που πέφτουν από τον ουρανό, τα οποία ο παίκτης πρέπει να βάλει σε μία σειρά. Ακούγεται βαρετή, αλλά όμως ο Alexey Pajitnov, ο οποίος τη συνέλαβε, έφτιαξε ένα από τα πιο εδιστικά παιχνίδια που κυκλοφόρησαν ποτέ. Ο λόγος για τό γνωστό σε όλους Tetris. Φυσικά, η σημαντική επιτυχία του δεν μπορούσε να μείνει ανεκμετάλλευτη. Έτσι έχουν δει το φως πάρα πολλές εκδόσεις του παιχνιδιού, μέσω των οποίων επιδιώκεται η βελτίωσή του και η προσθήκη νέων στοιχείων. Μία από αυτές είναι και το Tetris Plus. Εκτός από αυτόν της συνηθισμένης έκδοσης που όλοι γνωρίζετε, περιλαμβάνει κι άλλους τρόπους παιχνιδιού. Ο πιο περίεργος είναι σίγουρα το Puzzle Mode. Σε αυτόν πρέπει να βοηθήσετε έναν τρελό καθηγητή και τη

## ΑΜΑ ΕΧΕΙΣ ΤΕΤΟΙΟΥΣ ΦΙΛΟΥΣ...

Το Puzzle Mode δύο παικτών είναι σχεδόν το ίδιο με το προαναφερόμενο, με τη μόνη διαφορά ότι κάθε παίκτης προσπαθεί να παγιδέψει τον αντίπαλο. Ακολουθώντας το σπιλ του Super Puzzle Fighter Turbo II, αν ο ένας παίκτης συμπληρώσει μία γραμμή, αυτή μεταφέρεται στον αντίπαλό του. Η τρίτη και, κατά τη γνώμη μου,



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

**81%**

Διασκεδαστικό, αλλά δείχνει τα χρόνια του

**ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:**  
BUST-A-MOVE 3DX  
SUPER PUZZLE FIGHTER TURBO II



# Για πρώτη φορά σε CD-ROM όλη η ιστορία του ελληνικού μπάσκετ...

Μία συμπαραγωγή των εταιριών EXODUS A.E. και COMPUPRESS A.E..



Supported by  
Web CD technology

Τα σημαντικότερα στοιχεία  
θα ανανεώνονται σε τακτά  
χρονικά διαστήματα  
μέσω Internet

## ...και οι σημαντικότερες στιγμές του.

✓ 1.100 φωτογραφίες, 3D animations, ηχητικά εφέ, videos **στιγμιότυπα** άνω των 30 λεπτών

✓ Οι αγώνες και το αναλυτικό ιστορικό της **εθνικής ομάδας**

✓ Παρουσίαση του Κυπέλλου Ελλάδας με αναλυτική αναφορά σε όλους τους **τελικούς** του θεσμού

✓ Βιογραφικά σημειώματα και αναλυτικά στατιστικά στοιχεία για περισσότερους από **200 παίκτες**

✓ Όλοι οι αγώνες των ελληνικών ομάδων στα **ευρωπαϊκά κύπελλα**

✓ Οι αγώνες του πρωταθλήματος **A1 κατηγορίας** από το 1986 μέχρι σήμερα

Κυκλοφορεί

ΑΝΑΠΤΥΞΗ: EXODUS A.E., Φιλολάου 40, 116 33 Αθήνα, Τηλ.: 7264505, Fax: 7264506

COMPUPRESS A.E.: ΧΟΝΔΡΙΚΗ ΠΩΛΗΣΗ: Σουλτάνη 15, 106 82 Αθήνα, Τηλ.: 3801761 - ΔΙΑΝΙΚΗ ΠΩΛΗΣΗ: Σουλτάνη 17, 106 82, Αθήνα, Τηλ.: 3801487

# TETRISPH

**ΑΛΛΟΣ ΕΝΑΣ ΚΛΩΝΟΣ ΤΟΥ ΠΛΕΟΝ ΓΝΩΣΤΟΥ ΚΑΙ ΔΗΜΟΦΙΛΟΥΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΣΕ ΟΛΟΝ ΤΟΝ ΚΟΣΜΟ, ΤΟΥ TETRIS.**

Τι γίνεται εδώ;

Το να χρησιμοποιείς μια επιτυχημένη συνταγή, να της προσδέσεις κάτι και να την πλασάρεις στην αγορά, μπορεί να είναι παλιό "κόλπο", ωστόσο παραμένει αποδοτικό. Αυτό φαίνεται πως είχαν κατά νου και οι δημιουργοί του Tetrisphere, οι οποίοι πήραν το γνωστό σε όλους Tetris και το... τύλιξαν γύρω από μία σφαίρα. Βέβαια, δεν πρόκειται για τη μόνη διαφορά που χαρακτηρίζει τη νέα έκδοση του προσφιούς παιχνιδιού, καθώς αυτό αφ' ενός διέπεται από ένα περισσότερο arcade κλίμα και, αφ' ετέρου, διαδέχεται και σενάριο (δίδεν...).

Πιο αναλυτικά, λοιπόν, σας αποκαλύπτουμε πως μία ομάδα ρομπότ έχει παγιδευτεί μέσα στον πυρήνα της σφαίρας και μόνη τους



Θα σας συντρίψω, θα σας καταστρέψω, θα σας ανατινάξω...



## PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Nintendo 64  
Κατασκευαστής: H2O  
Διάθεση: NORTEC  
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Κυκλοφορεί  
Παίκτης: 2



Single Player 2 παίκτες



Cartridge



Στο διπλό έχετε τη δυνατότητα επιλογής των robots. Οχι, βέβαια ότι θα δείτε μεγάλη διαφορά.

ελπίδα σωτηρίας είστε εσείς. (Μη μου πείτε ότι περιμένετε κάτι τέτοιο, έτσι;) Εσείς, ως καλό και αγαθό ον, δεν μπορείτε να αφήσετε τα φτωχά και ανήμπορα ρομπότ να μείνουν κλεισμένα για πάντα στη σφαίρα και αποφασίζετε να τα ελευθερώσετε. Για να το επιτύχετε, αρκεί να κουνάτε την ανάλογη κάθε φορά σφαίρα προς τη σωστή κατεύθυνση, ώστε το τουβλάκι που πέφτει εκείνη τη στιγμή να προσγειώνεται δίπλα σε ίδια τουβλάκια, όλη η ομάδα να εξαφανιστεί. Συνεχίζετε έτσι για αρκετή ώρα, ξεφλουδίζοντας σιγά-σιγά τη σφαίρα και αποκαλύπτοντας τα κατώτερα στρώματά της (κάπου εδώ πρέπει να βρίσκετε ο αρχισυντάκτης, χμ...). ώσου να φθάσετε στον πυρήνα της. Εκεί πρέπει να ανοίξετε μία αρκετά μεγάλη τρύπα από την οποία θα βγει το ρομπότ. Με την έξοδο του ρομπότ η πίστα τελειώνει και εσείς πλημμυρίζετε από αχαλινώτη χαρά για το επίτευγμά σας. Σε περίπτωση που νομίζετε πως κάτι τέτοιο είναι εύκολο, σας πληροφορούμε ότι συμβαίνει ακριβώς το αντίθετο, καθώς θα αργήσετε να συνηθίσετε την όλη ιδέα της στριφογυριστής σφαίρας και



Τα τελευταία στρώματα πλησιάζουν και σας μένουν μόνο λίγα δευτερόλεπτα.



Και basket την ώρα που παίζετε Tetris.



Για να δημιουργήστε μεγάλα blocks, θα πρέπει να τοποθετήσετε σωστά τα κομμάτια.



Τα τελευταία στρώματα της σφαίρας.



Παίζει και διπλό, αλλά πρέπει να προσέχετε με τις πυρηνικές βόμβες.



# HERE

**"Το Tetrisphere είναι αρκετά εθιστικό και αναμένεται να σας απασχολήσει για αρκετό καιρό"**



Τα puzzles είναι κάπως δύσκολα. Στο συγκεκριμένο πρέπει να λύσετε το γρίφο σε τέσσερις κινήσεις.



Μην ρίχνετε τα πυροτεχνήματα στους γύρω σας! Μόνο στη σφαίρα.

θα αστοχείτε συνεχώς στην προσπάθειά σας να τοποθετήσετε το εκάστοτε τουβλάκι στη σωστή θέση. Δεν πρέπει να παραλείψουμε να αναφέρουμε ότι υπάρχει περιορισμός χρόνου, γεγονός που πιέζει τον παίκτη να κινηθεί γρήγορα. Καθώς περνά ο χρόνος, η σφαίρα πλησιάζει, ώσπου σκάει στα... μούτρα σας και εσείς χάνετε άλλη μία από τις τρεις ζωές σας. Ευτυχώς, όμως, στη διάθεσή σας βρίσκονται και όπλα (πύραυλοι, laser και ατομικές βόμβες) που μπορείτε να εξαπολύσετε ενάντια στη διαβολική σφαίρα, καταστρέφοντας έτσι ένα μεγάλο τμήμα της. Για να τα πάρετε, όμως, πρέπει να δημιουργήσετε μια ομάδα ιδίων τουβλών επάνω στην επιφάνεια της σφαίρας, κουνώντας τα ήδη υπάρχοντα. Βέβαια, εκτός της διάσωσης

των παγιδευμένων ρομπότ, υπάρχουν και άλλα modes από τα οποία μπορείτε να διαλέξετε. Το Puzzle game είναι ίσως το δυσκολότερο, καθώς απαιτεί από εσάς μέσα σε συγκεκριμένο περιώριο κινήσεων να ολοκληρώσετε την πίστα. Δεν το προτινουμε, ωστόσο, εάν είστε ευέξαπτοι, καθώς μπορεί να σας εξοργίσει σε επικίνδυνο βαθμό και μετά να χρειαστεί να αγοράσετε καινούρια κονσόλα. Μπορείτε, επίσης, να παίξετε το mode των δύο παικτών, είτε ενάντια σε κάποιον φίλο σας είτε ενάντια στο ίδιο το N64. Η οθόνη χωρίζεται στα δύο και τα τουβλάκια που χάνονται από τον έναν προσγειώνονται στον άλλον, φέρνοντας τον έτσι πιο κοντά στην καταστροφή. Σε γενικές γραμμές, αν και δεν πρόκειται για κάτι το ιδιαίτερο, το Tetrisphere είναι αρκετά εθιστικό και αναμένεται να σας απασχολήσει για αρκετό καιρό, αρκεί βέβαια να κλείσετε την πηγή της απείσιας, ελεεινής, γλοιώδους και αντιπαθητικής techno μουσικής που το συνοδεύει.



**PIXEL**  
Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●●●●

ΗΧΟΣ ●●●●●●●●●●

GAMEPLAY ●●●●●●●●●●

ΑΝΤΟΧΗ ●●●●●●●●●●

**ΨΗΦΙΟΝΙΣΤΑ** **75%**

Ενδιαφέρουσα εκδοχή του Tetris.

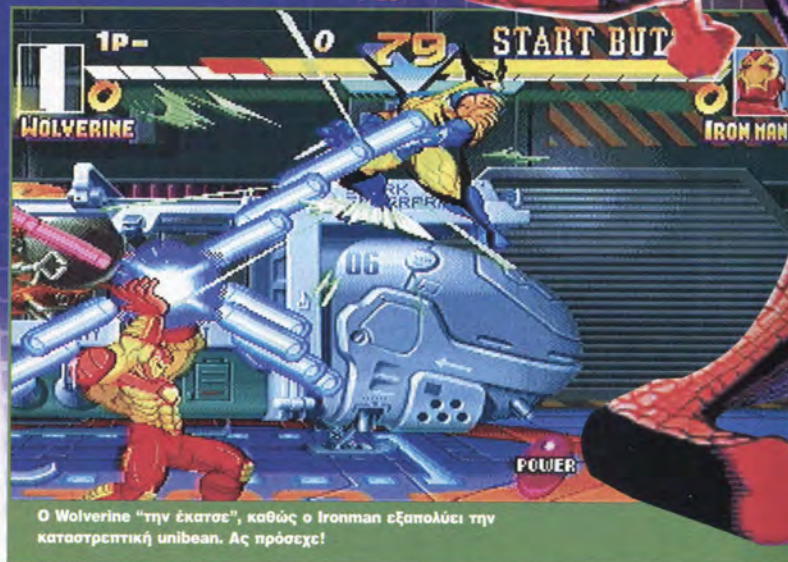
ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:  
Blast Corps, Ρυγο SUN

# MARVEL SUPER HEROES

Η CAPCOM ΕΠΑΛΗΘΕΥΕΙ ΤΗΝ ΚΑΛΗ ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΠΟΥ ΕΧΕΙ ΣΤΑ 2D BEAT'EM UP ΚΑΙ ΦΕΡΝΕΙ ΣΤΟ PSX ΑΛΛΟ ΕΝΑ ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ.



Ο Hulk είναι ένας από τους δυνατούτερους χαρακτήρες του παιχνιδιού. Μπορεί να μην είναι ο πιο μεγάλος, αλλά τη δουλειά του την κάνει.



Ο Wolverine "την έκασε", καθώς ο Ironman εξαπολύει την καταστρεπτική unibeam. Ας πρόσεχε!

## Τυπική διαδικασία.

Δεν πιστεύω να υπάρχει gamer σε ολόκληρη τη Γη... λάθος, στο σύμπαν, που να μην έχει παίξει -ή, έστω, δει- κάποιο από τα κλασικά 2D fighters της Capcom. Τυπικό παράδειγμα αποτελεί το Street Fighter που από videogame έγινε ταινία, από ταινία πάλι videogame και, γενικά, συνεχίζει να συνιστά τίτλο για πολλά μεταγενέστερα παιχνίδια. Ωστόσο, η έμπειρη Capcom δεν αρκέστηκε σε αυτή την επιτυχία της, αλλά συνέχισε να δίνει δυναμικά το "παρών" τόσο στα arcades όσο και στις home consoles με νέα fighting games. Το X-Men: Children Of The Atom διατήρησε τα υψηλά standards της Capcom προσφέροντας καλοσχεδιασμένους φωτεινούς χαρακτήρες, άψογο χειρισμό, ζέφρηνη δράση και πολλά άλλα. Ετσι, έχοντας φορτώσει τόνους κατστάρικα στα ηλεκτρονικά (έχουμε υψηλό μισθό, γιατί να το κρύψουμε άλλωστε;) και γνωρίζοντας όλα τα προαναφερθέντα, δεν μας εξέπληξε η κυκλοφορία του MSH στο PSX. Σύμφωνα, δεν πρόκειται για κάτι το διαφορετικό σε σχέση με τις προηγούμενες κυκλοφορίες (μολονότι υπάρχουν ορισμένες καινοτομίες), όμως, όπως και να

έχει, το παιχνίδι είναι άκρως εδιστικό. Η παλιά συνταγή της Capcom έκανε πάλι το θαύμα της. Κάθε φορά που η πασιγνωστή εταιρία κυκλοφορεί ένα νέο fighting game, τα πράγματα βελτιώνονται. Οι Ιάπωνες προγραμματιστές είχαν ως υπέρτατο στόχο τους το απόλυτο beat'em up - και από ό,τι είδαμε ως τώρα, μάλλον θα πρέπει να θέσουν άλλους στόχους, γιατί αυτόν τον εκληίρωσαν και με το παραπάνω. Παρ' ότι η Capcom τα είχε δώσει όλα για τη δημιουργία του X-Men, το χρώμα, το μέγεθος και το animation των χαρακτήρων του MSH είναι σαφώς καλύτερα.

παιχνιδιού. Καθένας από αυτούς έχει τις δικές του κινήσεις και πίστες, οι οποίες πλαισιώνονται από ένα τέλειο animation. Σημειώτων: Μη σας τρομάξει η επιβράδυνση του παιχνιδιού, όταν εκτοξεύετε μαγικά - το ίδιο συνέβη και σε μας. Σημαντική προσθήκη στο παιχνίδι αποτελούν τα infinity gems, τα οποία υπάρχουν σε διάφορα χρώματα και δίνουν στους μαχητές επιπλέον δυνάμεις και κινήσεις. Ετσι, σε κάθε μάχη προστίθεται το στοιχείο της στρατηγικής. Τα infinity gems προσδίδουν προσωρινά μεγάλες δυνάμεις σε όποιον τα έχει. Προσέξτε όμως, γιατί, αν ο αντίπαλός σας σας αρχίσει στις γρήγορες, να είστε σίγουροι πως θα χάσετε το infinity gem που τυχόν έχετε, με κίνδυνο να το πάρει αυτός - και τότε να δείτε τη δύσκολη που είναι η ζωή! Συνολικά, υπάρχουν έξι gems: Power, Mind, Soul, Time, Space και Reality, ενισχύοντας

## ΤΗΣ ΚΑΚΟΜΟΙΡΑΣ!

Οι γνωστοί και μη εξαιρετοί Hulk, Spiderman, Captain America, Wolverine, Ironman, καθώς και πολλοί άλλοι αποτελούν τους πρωταγωνιστές του



Ο Juggernaut "περιποιείται" τον Captain America.



Ο Spiderman ποτελείωνει τον Hulk με ένα τσιμπημα αράνης. Ποιος θα το φανταζόταν...



Ο Hulk φαίνεται θυμωμένος, καθώς πετά τον Shuma Garoth έξω από τον ρινγκ.



## PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sony Playstation  
Κατασκευαστής: Capcom



Single Player Multiplayer



Memory Card

# INFINITY

ΤΟ INFINITY COMBO ΕΙΝΑΙ Η ΙΣΧΥΡΟΤΕΡΗ ΚΙΝΗΣΗ ΠΟΥ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΕΚΤΕΛΕΣΤΕΙ, ΟΤΑΝ ΠΛΑΞΙΣΤΟΝ ΕΝΑ ΤΜΗΜΑ ΤΟΥ INFINITY BAR ΕΙΝΑΙ ΓΕΜΑΤΟ. ΟΤΑΝ ΤΕΛΕΣΤΑΙ ΤΟ INFINITY COMBO, Η ΔΥΝΑΜΗ ΣΚΟΤΕΙΝΙΖΕΙ ΓΙΑ ΛΙΓΟ, ΟΤΑΝ Ο ΜΑΧΗΤΗΣ ΣΥΚΚΕΝΤΡΩΝΕΙ ΤΗΝ ΕΝΕΡΓΕΙΑ ΤΟΥ.



# ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ



## IRON MAN Ή ΑΛΛΙΩΣ "ΣΙΔΕΡΩΤΗΣ".

ΠΡΟΚΕΙΤΑΙ ΓΙΑ ΤΟΝ ΕΚΑΤΟΜΜΥΡΙΑΧΟ ΦΟΥΡΕΤΗ ANTHONY STARK ΚΑΙ ΤΗ ΘΑΥΜΑΤΟΥΡΓΗ ΠΑΝΟΠΛΙΑ ΤΟΥ. ΕΙΔΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ: UNIBEAM, AIR UNIBEAM, REPULSOR BLAST, SMART BOMB, SMART BOMB DROP, FLIGHT KNEE DIVE, AIR PALM BEAM, ROCKER CORNER SLAM, REPULSOR SLAM, AIR REPULSOR SLAM. ΚΑΛΥΤΕΡΟ GEM: SOUL



## WOLVERINE:

ΕΝΑΣ ΜΕΤΑΛΛΑΓΜΕΝΟΣ ΜΕ ΑΤΡΩΤΟ ΣΚΕΛΕΤΟ, ΦΤΙΑΓΜΕΝΟΣ ΑΠΟ ΑΔΑΜΑΝΤΙΟ. ΦΗΜΙΖΕΤΑΙ ΓΙΑ ΤΙΣ ΕΠΙΣΤΡΟΦΕΣ ΣΤΑ ΧΕΡΙΑ ΤΟΥ ΑΣΠΙΔΑΣ. ΕΙΔΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ: BERSEKER BARRAGE, TORNADO CLAW, DRILL CLAW, DOUBLE KNEE KICK, CLAW SLIDE, DIVE KICK, SHOULDER MOUNT ADAMANTIUM HELL, GROUND MOUNT ADAMANTIUM HELL, AIR MOUNT ADAMANTIUM HELL. ΚΑΛΥΤΕΡΟ GEM: POWER



## PSYLOSKE:

ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙ ΤΙΣ ΘΑΥΜΑΤΩΔΕΙΣ ΔΥΝΑΜΕΙΣ ΤΗΣ, ΓΙΑ ΝΑ ΣΤΕΦΑΝΕΙ ΕΚΡΗΣΕΙΣ ΨΥΧΙΚΗΣ ΕΝΕΡΓΕΙΑΣ. ΕΙΣΙΟΥ ΓΝΩΣΤΗ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΚΑΛΙΓΡΑΜΜΟΥΣ ΓΟΦΟΥΣ ΤΗΣ. ΕΙΔΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ: PSIFLASH, PSIBLADE, NINJITSU, PSIDRILL, FORWARD FLIP KICK, FORWARD SLIDE KICK, BACK ROLL KICK, DOUBLE JUMP, VERTICAL LAUNCH, ROLLING SLAM, ROLL DROP. ΚΑΛΥΤΕΡΟ GEM: POWER



## SPIDER MAN:

Ο ΦΟΙΤΗΤΗΣ ΧΗΜΕΙΑΣ PETER PARKER ΠΟΥ ΑΠΕΚΤΗΣΕ ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΔΥΝΑΜΗ ΚΑΙ ΤΑΧΥΤΗΤΑ, ΚΑΘΩΣ ΚΑΙ ΤΗΝ "ΑΡΑΧΝΟΔΙΟΞΗΣΗ", ΧΑΡΗ ΣΤΟ ΔΑΓΩΜΑ ΜΙΑΣ ΤΕΡΑΣΤΙΑΣ ΑΡΑΧΝΗΣ. ΕΙΔΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ: WEB BALL, SPIDER STING, WEB SWING, WEB THROW, TRIANGLE JUMP, DOUBLE ROLLING SLAM, SHOULDER TOSS, AIR DOUBLE ROLLING SLAM. ΚΑΛΥΤΕΡΟ GEM: POWER



## CAPTAIN AMERICA:

Ο ΠΑΝΤΟΔΥΝΑΜΟΣ STEVE ROGERS, ΠΑΙΣΤΗΡΑΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΔΑΜΑΝΤΙΝΗ ΑΣΠΙΔΑ ΤΟΥ ΚΑΙ ΘΗΝΑΝ ΜΑΤΙΟ ΧΑΖΕΪΣ ΣΕΙΡΕΣ ΣΤΗΝ ΘΛΑΣΟΡΑΗ. ΕΙΔΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ: SHIELD SLASH, AIR SHIELD, STARS'N'STRIPS, CARTWHEEL, CHARGING STAR, DOUBLE JUMP, ONE HAND SLAM, GROUND LAUNCH, ONE HAND DROP. ΚΑΛΥΤΕΡΟ GEM: POWER



## MAGNETO:

ΠΡΟΚΕΙΤΑΙ ΓΙΑ ΤΟΝ ERIC MAGNUS LEUSHERR, Ο ΟΠΟΙΟΣ ΔΑΜΑΣΕ ΤΟ ΜΑΓΝΗΤΙΣΜΟ, ΚΑΙ ΑΥΤΟ ΤΟΝ ΞΚΑΝΕ ΤΟΝ ΠΙΟ ΕΠΙΚΙΝΔΥΝΟ ΖΩΝΤΑΝΟ ΜΕΤΑΛΛΑΓΜΕΝΟ. ΕΙΔΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ: EM DISRUPTOR, MAGNETIC WAVE, HYPER- GRAV, GRAVITATION, SCRAP HOLD. GEM: SPACE.



## SHUMA GAROTH:

ΤΟ... ΚΑΛΑΜΑΡΟΧΤΑΠΟΔΟ ΘΑΥΜΑ! ΠΡΟΦΕΡΧΕΤΑΙ ΑΠΟ ΤΗΝ ΙΔΙΑ ΔΙΑΣΤΑΣΗ ΜΕ ΑΥΤΗ ΤΟΥ DR

## ΚΑΤΙ ΜΟΥ ΘΥΜΙΖΕΙ

Οι κινήσεις εκτελούνται με παρόμοιο τρόπο όπως στο Street Fighter, δηλαδή συνδυάζοντας τις light, medium και heavy επιθέσεις με ημικυκλικές κινήσεις, το D-Pad. Τις περισσότερες φορές, όπως θα διαπιστώσετε, αυτό προκαλεί θεαματικά combos και μαγικές κινήσεις. Τα πελώρια άλματα, οι λαβές και τα μπλοκαρίσματα δεν θα μπορούσαν να απουσιάζουν. Η επιβράδυνση του παιχνιδιού, την οποία ίσως συναντήσετε σε μερικούς από τους μεγάλους χαρακτήρες (π.χ. Hulk και Juggen Noul) ή όταν υπάρχουν διάφορα animations στα backgrounds, μπορεί να αντιμετωπιστεί ρυθμίζοντας το παιχνίδι στο Turbo. Αυτό θα φτιάξει λίγο τα πράγματα.

Γενικά, θα βρείτε το Marvel Super Heroes ένα πολύ διασκεδαστικό fighting game, αν δεν ανήκετε και εσείς στη μειοψηφία των "κολλημένων" με τα τρισδιάστατα παιχνίδια. Η πρόκληση του παιχνιδιού είναι αρκετά μεγάλη, ειδικά αν έχετε κανένα κολλητό για αντίπαλο. Ακόμα και στο One Player mode, θα σας πάρει καιρό μέχρι να αντιμετωπίσετε τα δύο μεγάλα αφεντικά, τους Dr Doom και Thamos. Μην το χάσετε!!!

STRANGE. ΟΙ ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΤΟΥ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΚΑΤΙ ΑΛΛΟ, ΑΛΛΑ ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΨΗΤΟ; ΕΙΔΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ: MYSTIC START, MYSTIC SMASH, DEVILIZATION, BITE'N'THROW, ENERGY DRAIN, BLOB DROP, STONE DROP.



ΚΑΛΥΤΕΡΟ GEM: TIME

## JUGGERNAUT:

ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟ ΟΝΟΜΑ, CAIN MARKO. ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΚΡΕΑΤΙΝΟ ΒΟΥΝΟ, ΜΕ ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΔΥΝΑΜΗ ΚΑΙ... ΑΣΚΑΝΟΕΙΔΕΣ ΚΕΦΑΛΙΑ. ΕΙΔΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ: JUGGERNAUT PUNCH, EARTHQUAKE, JUGGERNAUT SPLASH, CYTORRACK POWER UP, DOUBLE FIST THRUST, HEADBUTTS'N'UPEERCUT, AIR DROP.

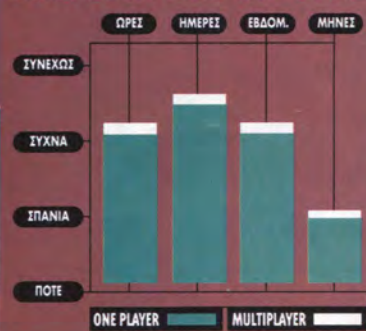
ΚΑΛΥΤΕΡΟ GEM: POWER



## BLACKHEART:

ΕΙΝΑΙ Ο ΑΦΕΝΤΗΣ ΤΟΥ ΣΚΟΤΟΥΣ, Η ΠΙΟ ΣΑΤΑΝΙΚΗ ΦΥΣΙΟΓΝΟΜΙΑ ΣΕ ΟΛΟΚΑΗΡΟ ΤΟ ΣΥΜΠΑΝ. ΝΑΙ, ΚΥΡΙΕΣ ΚΑΙ ΚΥΡΙΟΙ: ΕΙΝΑΙ Ο ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ ΜΑΞ! ΕΙΔΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ: DARK THUNDER, LIGHTING INFERNO, ICE INFERNO, ARE INFERNO, SOUL ABSORE, ENERGY SURGE, AIR ENERGY SURGE. ΚΑΛΥΤΕΡΟ GEM: REALITY

## ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



## PIXEL Next Generation

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

ΚΡΙΤΗΡΙΟ 87%

Πολύ καλό "ξύλο"!

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ: STREET FIGHTER EX Plus, Dark Stalkers



Εδώ ο Spiderman την έχει δει Tarzan, αλλά ο Magneto δεν "μσάσει".



# ΧΑΜΑΙΛΕΩΝ

## Ο ΕΞΥΠΝΟΣ ΧΑΜΑΙΛΕΩΝ ΑΠΟ ΤΟ... ΚΕΦΑΛΙ ΠΙΑΝΕΤΑΙ.

### Τι γλώσσα είναι αυτή!

Το Chameleon Twist έρχεται από την Ιαπωνία και, δυστυχώς για το ίδιο το παιχνίδι, δεν καταφέρνει να κρύψει την προέλευσή του. Προσωπικά, ποτέ δεν αγάπησα τις προερχόμενες από αυτή τη μακρινή χώρα δημιουργίες. Μπορεί τα hardware προϊόντα τους να είναι καλά, διότι ο χρήστης δεν έρχεται σε άμεση επαφή μαζί τους, ωστόσο τα αντίστοιχα του software πρέπει να

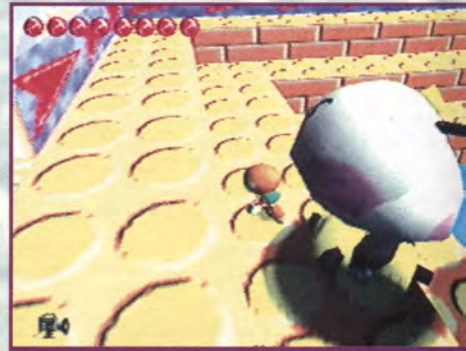
καταλάβει τι θέλω να πω... Ένα ανόητο κίτρινο αρκουδάκι χοροπηδούσε πέρα-δώδε, με ένα σπαστικό ατάραχο χαμόγελο! Αυτό που θα έπρεπε να απασχολεί τους κατασκευαστές είναι το γιατί τα παιδιά τους βλέπουν τέτοιες αηδίες και όχι το γιατί παθαίνουν κρίσεις επιληψίας. Θα μου πείτε τώρα, τι σχέση έχει αυτό με το παιχνίδι. Άμεση σας πληροφορώ, διότι ο χαρακτήρας τον οποίο χειρίζεστε είναι το ίδιο πολυγωνικά... χαζοχαρούμενος με το προαναφερθέν αρκουδάκι.

### Ας προχωρήσουμε, όμως, στην παρουσίαση.

Ως γνήσιος χαμαιλέον την έχετε αράξει πάνω σε έναν βράχο και απολαμβάνετε τη δέρμη του ζωοδότη ήλιου. Μολονότι ήσαστε πλήρως χαλαρωμένοι, αντιλαμβάνεστε έναν άσπρο λαγό που πλησιάζοντας προς το μέρος σας χώνεται σε μία τρύπα. Αποφασίζετε να τον ακολουθήσετε και χώνεστε και εσείς στην τρύπα, η οποία όμως δεν είναι μια απλή τρύπα, καθώς σας μεταφέρει σε έναν άλλο κόσμο. Η μεταφορά σας εκεί έχει ως αποτέλεσμα να μεταμορφωθείτε σε έναν εξωγήινο με μεγάλο κεφάλι διατηρώντας, όμως, τη μακριά γλώσσα



Χρησιμοποιώντας τη γλώσσα σας(!) για να καθυστερήσετε κάπως τα εμπόδια που πλησιάζουν.



Θα προτιμούσα μία πίτσα με μανιτάρια και όχι τα μανιτάρια ως εχθρούς στο Chameleon Twist.



Σε αυτό το επίπεδο οι διάφορες πλατφόρμες κινούνται με συγκεκριμένο ρυθμό. Για να περάσετε αυτό το επίπεδο πρέπει απλώς να συγχρονιστείτε με την κίνηση κάθε πλατφόρμας.



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

Σύστημα: Nintendo 64  
Κατασκευαστής: OCEAN/JSS  
Διάρθρωση: NORTEC  
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Κυκλοφορεί  
Παικτές: 4



Single Player

4 παίκτες



Cartridge

Controller Pack



Κάπως έτσι φαίνεται ο χαμαιλέοντας προτού ακολουθήσει το λαγό στην τρύπα του.

αφήνονται στους άλλους λαούς. Οχι δεν είμαι ρατσιστής, απλώς οι άνθρωποι είναι πολύ... κακόγουστοι. Δεν ξέρω αν θυμάστε τη φασαρία που προκλήθηκε πρόσφατα αναφορικά με τα Γιαπωνεζάκια που εκδήλωσαν κρίσεις επιληψίας παρακολουθώντας κινούμενα σχέδια - μάλιστα, τα κανάλια είχαν προβάλει αποσπάσματα. Όσοι από εσάς τα είχατε δει, θα έχετε

## Πρωταγωνιστούν...

Έχετε τη δυνατότητα να επισκευτε ανάμεσα σε τέσσερις χαμαιλέοντες, οι οποίοι όμως καμία διαφορά δεν έχουν ως προς τις δυνατότητες. Αν, τώρα, σας ενδιαφέρει, στη συνέχεια θα δείτε τις οπτικές διαφορές τους. Αποφασίστε ποιος από τους τέσσερις ταιριάζει περισσότερο με το σάλονί σας.



**DAVY**

ΕΙΝΑΙ ΜΠΛΕ ΚΑΙ ΦΑΙΝΕΤΑΙ ΣΑΝ ΝΑ ΕΧΕΙ ΜΟΝΙΜΑ ΚΑΠΟΙΑ ΑΠΟΡΙΑ. ΚΑΠΟΤΕ ΤΡΑΓΟΥΔΟΥΣΕ ΣΕ ΜΙΑ ΠΟΠ ΜΠΑΝΤΑ ΤΗΣ ΔΕΚΑΕΤΙΑΣ ΤΟΥ '60.



**FRED**

ΕΙΝΑΙ ΚΙΤΡΙΝΟΣ (ΜΗ ΧΑΪΡΕΣΑΙ, ΓΙΩΡΓΟ, ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΔΕΚΤΗΣ) ΚΑΙ ΜΟΝΙΜΑ ΚΟΙΜΙΣΜΕΝΟΣ. ΧΡΡΡ...

**LINDA**

ΡΟΖ ΚΑΙ ΤΟ ΜΟΝΑΔΙΚΟ ΘΗΛΥΚΟ ΑΝΑΜΕΣΑ ΣΤΟΥΣ ΤΕΣΣΕΡΙΣ ΗΡΩΕΣ. ΩΣ ΕΚ ΤΟΥΤΟΥ Η ΠΙΟ ΔΗΜΟΦΙΛΗΣ, ΕΙΔΙΚΑ ΣΤΟΝ ΑΡΣΕΝΙΚΟ ΠΛΗΘΥΣΜΟ ΤΩΝ ΧΑΜΑΙΛΕΩΝΤΩΝ.



**JACK**

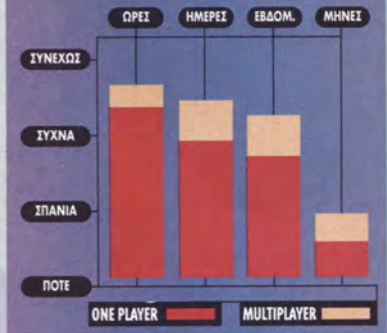
ΜΟΛΟΝΟΤΙ ΕΙΝΑΙ ΠΡΑΣΙΝΟΣ, ΔΕΝ ΓΝΩΡΙΖΟΥΜΕ ΑΝ ΔΙΕΠΕΤΑΙ ΑΠΟ ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΗ ΑΓΑΠΗ ΓΙΑ ΤΗ ΘΥΣΗ.



# TWIST

“Δεν χρειάζεται να τελειώσετε όλες τις πίστες για να τερματίσετε.”

## ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



PIXEL next generation Φεβρουάριος 1998



Τεντώνει, τεντώνει μέχρι που, στο τέλος, κολλά στον απέναντι τοίχο.



Δεν βοηθάνε και πολύ οι κάμερες στο δύσκολο αυτό σημείο.



σας. Όπως καταλάβατε, έχουμε να κάνουμε με ένα καταπληκτικό -από κάθε άποψη- σενάριο(!) που θεωρείται ως ένα από τα φαβορί για τα φετινά όσκαρ. Εμείς δεν έχουμε παρά να του ευχηθούμε πολύ τύχη... (θα τη χρειαστεί!). Ξεκινάτε το παιχνίδι οπλισμένοι με τη... γλωσσίσσα σας και προσπαθείτε να περάσετε μέσα από έξι διαφορετικούς κόσμους, με τελικό σκοπό να ξαναγίνεται ο παλιός, γλοιώδης χαγιλιάν που ήσαστε τόσα χρόνια. Για το λόγο αυτόν, μαζεύεται στέμματα και καρότα (...μη ρωτάτε εμένα). Οι κόσμοι διαφέρουν αρκετά μεταξύ τους, τα δε ονόματά τους περιγράφουν με

σαφήνεια το τι πρόκειται να συναντήσετε. Η γλώσσα θα σας χρησιμεύσει, μεταξύ άλλων, για να πιάνεστε και να κρέμεστε από διάφορα σημεία, ώστε να περνάτε τα ποικίλα εμπόδια. Εάν δεν είστε πολύ καλός στη χρήση της, δεν χρειάζεται να ανησυχείτε, διότι στο Chameleon Twist η αξιοποίησή της είναι εξαιρετικά εύκολη.

### Cameraman...

Σε γενικές γραμμές, το παιχνίδι δεν παρουσιάζει ιδιαίτερες δυσκολίες, εκτός από την όψη που διαλέγει κάθε φορά η κάμερα. Και οι δύο

διαθέσιμες είναι για πέταμα, διότι δυσχεραίνουν φοβερά το παιχνίδι και επιπλέον σπάνε τα νεύρα του παίκτη. Η πρώτη κεντράρει στο χαρακτήρα σας και σας ακολουθεί παντού, αλλάζοντας γωνία ανάλογα με την κατεύθυνση προς την οποία κινείστε. Ολα καλά, λοιπόν, σωστά; Λάθος, γιατί εκεί που τρέχετε κινούμενοι ευθεία, η κάμερα αλλάζει ξαφνικά γωνία και μαζί της και η κατεύθυνσή σας. Έτσι, αντί να τρέχετε ίσια, πάτε δεξιά και... χάνεστε στο άδυστα του διαστήματος. Όσον αφορά στη δεύτερη κάμερα, είναι σταθερή, αλλά καθώς απομακρύνεστε από αυτή, ο χαρακτήρας σας σταδιακά μικραίνει, με αποτέλεσμα να μη βλέπετε πού πάτε.

Το πρωτότυπο, πάντως, στο όλο παιχνίδι είναι το ότι δεν χρειάζεται να τελειώσετε όλες τις πίστες για να τερματίσετε. Αρκεί να ολοκληρώσετε τη δεύτερη ή την τρίτη για να προχωρήσετε στην τέταρτη και την πέμπτη, αντίστοιχα. Τερματίζοντας δε και αυτές, προωθείστε στην τελική. Σημειώτεον, υπάρχει και multiplayer δυνατότητα, στο πλαίσιο της οποίας κινήγατε παρόμοια με εσάς πλάσματα που είχαν την ίδια τύχη και προσπαθείτε να τα ρίξετε στο κενό.

### Κόλπα με τη γλώσσα...

Σε αυτό το παιχνίδι οι πιο απίθανες κινήσεις του ήρωά γίνονται με τη γλώσσα του. Έτσι, θα πρέπει να εξοικειωθείτε καλά με τη χρήση της. Εκτός από τις βασικές λειτουργίες που εκτελούνται με αυτήν, όπως το να επιτίθεστε στους εχθρούς, θα καταφέρετε να υπερπηδάτε πανεύκολα κάποια εμπόδια.



## PIXEL Next Generation



ΚΗΛΙΟΝΟΙΕΝ 72%

Ένα πρωτότυπο παιχνίδι  
 ΕΝΑΜΑΚΤΙΚΑ:  
 Bomberman 64

# COURIER CRISIS

**ΥΠΟΔΥΘΕΙΤΕ ΤΟ ΜΕΤΑΦΟΡΕΑ ΣΤΟ ΠΡΩΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΕΞΟΜΟΙΩΣΗΣ COURIER ΟΛΩΝ ΤΩΝ ΕΠΟΧΩΝ!**

## Courier Business!

Την πρώτη φορά που άκουσα για το παιχνίδι αυτό, προσπάθησα να



φανταστώ τι ακριβώς θα έχουν κάνει οι δημιουργοί του, ώστε να το καταστήσουν όσο το δυνατόν πιο αστέιο.

Καταρχήν, πρέπει να σας αναφέρω ότι παίζετε το ρόλο του παιδιού που εκτελεί παραδόσεις πακέτων. Δυστυχώς ή ευτυχώς, δεν είστε ο τύπος του delivery boy, το οποίο περνά μεσημεριάτικα από τα σπίτια των φιλήσυχων κατοίκων με την υπερσύγχρονη μηχανή του, αλλά ούτε και αυτός του μηχανοδίου με την chopper μηχανή, τα μακριά μαλλιά και την άγρια εμφάνιση. Το όχημά σας είναι ένα απλό ποδηλατάκι. Κάνοντας πεντάλ στους δρόμους του Courier Crisis, προχωρείτε με σχετικά μικρή ταχύτητα, προσπαθώντας να κάνετε όσο το δυνατόν καλύτερα τη δουλειά σας.

**"Οι τρομερές τεχνικές ατέλειες του τίτλου θα σας απογοητεύσουν."**



Πρακτικά, τώρα, αυτό που πρέπει να κάνετε είναι να ακολουθείτε συνεχώς ένα βέλος, το οποίο εμφανίζεται μπροστά σας και σας οδηγεί στον επόμενο πελάτη, ο οποίος δέλει να σας δώσει κάτι να το παραδώσετε. Πλησιάζετε, λοιπόν, τον άνθρωπο, ο οποίος έχει ένα κίτρινο βέλος ακριβώς πάνω από το κεφάλι του- και παίρνετε το πακέτο. Αυτό που πρέπει να κάνετε κατόπιν είναι να συνεχίσετε να ακολουθείτε το βέλος που τώρα σας οδηγεί στον παραλήπτη του πακέτου το οποίο μόλις πήρατε. Τον προορισμό σας θα αναγνωρίσετε στο πρόσωπο ενός κυρίου, ο οποίος έχει ένα μεγάλο σημά του δολαρίου πάνω από το κεφάλι και συνεχώς φωνάζει εκνευριστικά "Over here, over here!".



Για να κάνουν τη ζωή σας ακόμα δυσκολότερη, οι πελάτες σας κάθονται πίσω από ατέλειωτες λακκούβες. Χρησιμοποιήστε τη ράμπα για να τους φθάσετε!

## GAME CRISIS

Καθώς προχωρείτε στο παιχνίδι και ενώ οι δρόμοι γίνονται ολοένα πιο συνωστισμένοι, θα βρεθείτε να τρέχετε και να μη φθάνετε, προκειμένου να παραδώσετε το πακέτο στην ώρα του. Αν φθάσετε αργά, θα πληρωθείτε λιγότερο, ενώ, αν η αντίστροφη μέτρηση φθάσει στο μηδέν, θα απολυθείτε. Υπάρχουν και πολλοί άλλοι κίνδυνοι, τους οποίους καλείστε να αντιμετωπίσετε. Ατέλειωτες αγέλες σκύλων θα βρεθούν στο δρόμο σας, τα μέλη των οποίων αρέσκονται ιδιαίτερα στο δάγκωμα ποδιών. Εξαργυρωμένοι πολίτες από τις φτωχότερες συνοικίες της πόλης θα σας πλακώσουν συνεχώς στο ξύλο, ενώ πολλές φορές θα αναγκαστείτε να περάσετε από τέτοιες συνοικίες, καθώς θα σας πυροβολούν. Ευτυχώς για εσάς, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε μπουνιές και κλωτσιές για να αμυνθείτε και να επιτεθείτε στο σπλι του "Road Rash". Εάν, βεβαίως, το παρακάνετε βγάζοντας τα απωθημένα σας σε αθώους πολίτες, τότε πολύ σύντομα θα τρέχετε να ξεφύγετε από την

αστυνομία. Ακόμα και αν τα προαναφερθέντα σας φάνηκαν πολύ ωραία και ανυπομονείτε να παίξετε το παιχνίδι, οι τρομερές τεχνικές ατέλειες του τίτλου θα σας απογοητεύσουν. Οι φοβερά απότομες σκηνές πώλης και το τρομερά χαμηλό frame rate, με ένα σωρό textures να λείπουν, καθώς και η αδιαφορία στη λεπτομέρεια -όπως όταν βλέπετε πολίτες να περνούν μέσα από τους τοίχους των κτιρίων σαν φαντάσματα- είναι μόνο μερικά από τα μελανά σημεία του παιχνιδιού. Ακόμα και ο βασικός χαρακτήρας είναι σχεδιασμένος πολύ φτωχά και με άσχημη κίνηση, ενώ θυμίζει πολύ τα bike levels του 2Xtreme. Το μεθοδικό gameplay ίσως σας ικανοποιήσει κάπως. Το Courier Crisis θα πρέπει να διατεθεί σε πολύ χαμηλή τιμή, ώστε να αξίζει η αγορά του.



Σύστημα: Sony Playstation  
Κατασκευαστής: BMG  
Διάθεση: Sony Hellas  
Ημερομηνία κυκλοφορίας: -



Η κίνηση μέσα στην πόλη ακολουθεί όλες τις πιθανές κατευθύνσεις, καθιστώντας πολύ δύσκολο το ενδεχόμενο να μην μπλεχτείτε και εσείς σε αυτή.

## SHOPPING

Η BMG ΥΠΟΣΤΗΡΙΖΕΙ ΟΤΙ ΚΑΘΕ ΠΟΔΗΛΑΤΟ, ΤΟ ΟΠΟΙΟ ΚΑΛΕΙΣΤΕ ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΤΕ Η ΝΑ ΑΓΟΡΑΣΤΕ ΣΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ, ΕΙΝΑΙ ΕΝΑ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟ ΜΟΝΤΕΛΟ ΠΟΔΗΛΑΤΟΥ ΤΗΣ GT. ΜΑΛΛΟΝ ΕΝΘΟΥΣΗ ΟΛΑ ΤΑ ΠΟΔΗΛΑΤΑ ΕΚΤΟΣ ΑΠΟ ΤΟ ROCKETBIKE, ΤΟ ΟΠΟΙΟ ΕΧΕΙ ΕΠΛΗΘΥ ΤΟΥ ΤΡΕΙΣ ΒΕΝΖΙΝΟΚΙΝΗΤΗΡΕΣ ΚΑΙ ΚΟΣΤΙΖΕΙ ΔΩΔΕΚΑ ΧΙΛΙΑΔΕΣ ΔΟΛΑΡΙΑ!



## PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●○○○○○  
ΗΧΟΣ ●●●○○○○○○○○○  
GAMEPLAY ●●●●●○○○○○  
ANTOXH ●●●●●○○○○○

ΚΗΛΙΟΝΟΙΕΝ **54%**

Το κλείσαμε το μαγαζί...

ΕΝΑΜΑΚΤΙΚΑ:  
2XTREME  
Road Rash



# CROC

**ΜΕΤΑ ΤΟΝ ΠΑΣΙΓΝΩΣΤΟ ΣΚΑΝΤΖΟΧΟΙΡΟ, ΑΛΛΟ ΕΝΑ ΠΑΡΕΣΗΓΗΜΕΝΟ ΖΩΟ (Ή ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΕΡΠΕΤΟ) ΘΑ ΜΑΣ ΚΑΝΕΙ ΠΑΡΕΑ ΣΤΙΣ ΠΕΡΙΓΗΓΗΣΕΙΣ ΜΑΣ ΣΕ ΚΟΣΜΟΥΣ ΜΑΓΙΚΟΥΣ.**

## Legend of Gobbos

Η φράση συμπληρώνει τον τίτλο του πολύ καλού 3D platform game της Argonaut Software. Το σενάριο γνωστό: Ο Croc, ο κροκόδειλος, θα πρέπει να περιπλανηθεί σε πέντε τρισδιάστατους κόσμους και σαράντα επίπεδα για να μαζέψει τα πολύχρωμα πετράδια αλλά και τα κλειδιά που θα τον βοηθήσουν να σώσει τους φίλους του τα Gobbos. Κατά την εκκίνηση του παιχνιδιού, η πρώτη εντύπωση από τον τρισδιάστατο rendered κόσμο του Croc είναι θετική. Textures υψηλής ανάλυσης με σωστά και έντονα χρώματα παραπέμπουν στο Mario 64. Η πολύ καλή αρχική εικόνα του παιχνιδιού χαλάει λίγο όταν προσπαθήσετε να μετακινήσετε τον Croc. Ο χειρισμός του μοιάζει με αυτόν

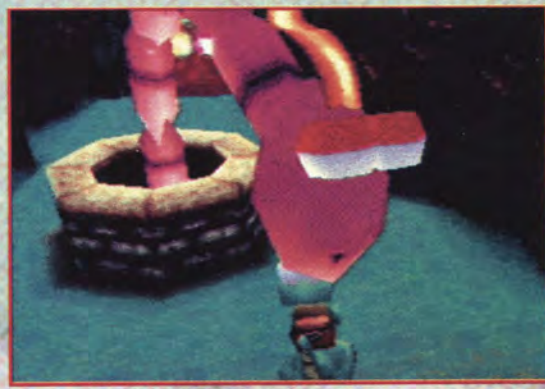


του Resident Evil. Με τις κινήσεις αριστερά-δεξιά περιστρέφεται γύρω από τον εαυτό του και με τις μπροστά-πίσω κατευθύνεται ανάλογα. Σε αυτόν τον κάπως δύσκολο χειρισμό δεν βοηθά και η περιστρεφόμενη γωνία παρακολούθησης της δράσης. Μερικές φορές η οθόνη δεν ευθυγραμμίζεται με τον Croc, κάτι που σημαίνει λανθασμένες κινήσεις που συνήθως καταλήγουν σε χάσιμο ζωών. Θα πρέπει να αφιερώσετε αρκετό χρόνο για να εξοικειωθείτε με το χειρισμό του ήρωά μας, ωστόσο με τη χρήση του αναλογικού ραδ του Nights τα πάντα γίνονται πολύ απλά. Το παιχνίδι έχει σχεδιαστεί για το αναλογικό ραδ, οπότε θα σας πρότεινα να το αποκτήσετε (αν δεν το έχετε ήδη). Ο κροκόδειλός μας μπορεί να εκτελέσει αρκετές κινήσεις όπως, για παράδειγμα, να σκαρφαλώσει, να επιτεθεί με την ουρά του, να πηδήξει αλλά και να εκτελέσει το δυνατό ατού του: την κίνηση πτώσης με τον... πισινό του, την οποία θα χρησιμοποιήσετε κατά κόρον για να σπάσετε τα δεκάδες

κιβώτια με τα bonus αλλά και τα Gobbos. Όλα τα "καλούδια" είναι διασπαρμένα με τέτοιο τρόπο στους 3D κόσμους, ώστε θα σας προκαλέσουν να τους εξερευνήσετε μέχρι και την τελευταία σπιθαμή. Τέλος, αξίζουν αναφοράς τα καταπληκτικά ηχητικά εφέ του παιχνιδιού. Η κάπως παιδική μουσική, αλλά και οι φωνούλες των Gobbos που καλούν τον Croc να τους σώσει, σε συνδυασμό με τους ρεαλιστικούς ήχους των βημάτων του, συνεισφέρουν πολύ στο gameplay. Πράγματι ο ήχος αποτελεί παράδειγμα προς μίμηση. Ένα 3D platform που δεν θα λείπει με τίποτα από τη συλλογή σας.

Εύστημα: Sega Saturn  
 Τύπος: 3D Platformer  
 Κατασκευαστής: Argonaut/Fox Interactive  
 Διάθεση: Zegetron  
 Ημερομηνία κυκλοφορίας: Κυκλοφορεί

Single Player



### PIXEL Next Generation

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

## 86%

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

Δεν παίρνει 90% εξαιτίας της περιστρεφόμενης γωνίας παρακολούθησης της δράσης.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:  
 PANDEMONIUM, SONIC JAM

# STEEL REIGN

ΑΝ ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΗΣΑΤΕ ΚΑΙ ΕΣΕΙΣ ΑΠΟ ΤΗΝ ΤΗΛΕΟΡΑΣΗ ΤΟΝ ΠΟΛΕΜΟ ΤΟΥ ΚΟΛΠΟΥ ΚΑΙ ΤΟΝ ΒΡΗΚΑΤΕ ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΤΙΚΟ, ΕΤΟΙΜΑΣΤΕΙΤΕ ΝΑ ΖΗΣΤΕ ΠΑΡΟΜΟΙΕΣ ΚΑΤΑΣΤΑΣΕΙΣ ΣΤΟ ΚΑΙΝΟΥΡΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΗΣ SONY.

Αχός βαρύς ακούστηκε...

Οι Ηνωμένες Πολιτείες είναι

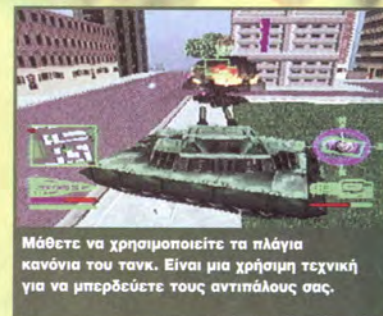
μια αγνή χώρα, όπου έχει μαζευτεί κάθε καρδιάς καρδί. Οι οικονομικές αντιθέσεις, οι ιδεολογίες και τα συμφέροντα (μαζί με το μουντάρη πλανητάρχη) έχουν φέρει τη χώρα στα πρόθυρα μεγάλων κοινωνικών αναταραχών. Σύμφωνα με τη Sony, διάφορες ομάδες εξοπλίζονται πυρετωδώς και προετοιμάζονται για τη μεγάλη μάχη, η οποία θα ανατρέψει την κυβέρνηση. Αν σε αυτή την υπόθεση προσδέσετε έναν παρανοϊκό δικτατορικό, ο οποίος καταφέρει να ενώσει και να οργανώσει όλες αυτές τις ομάδες κάτω από τις εντολές του, τότε έχετε συνδέσει μια πολύ επικίνδυνη κατάσταση. Και, βέβαια, έχετε μπροστά σας και το Steel Reign...



Ο απλός και ταπεινός εκτοξευτής οβίδων είναι ένα εξαιρετικό όπλο που εξολοθρεύει πολλούς εχθρούς με μία βολή. Όμως, οι οβίδες σπανίζουν.



Ευτυχώς, τέτοια πράγματα συμβαίνουν μόνο στα παιχνίδια. Πώς στο καλό βρήκαν αυτοί οι παρανοϊκοί όλον αυτό τον εξοπλισμό; Και ποιος θα πρέπει να τους εξουδετερώσει;



Μάθετε να χρησιμοποιείτε τα πλάγια κανόνια του ταγκ. Είναι μια χρήσιμη τεχνική για να μπερδέψετε τους αντιπάλους σας.

## ΤΑ ΤΑΝΚΣ ΞΑΝΑΡΧΟΝΤΑΙ

Στο παιχνίδι παίρνετε το μέρος του καλού (δηλαδή, της κυβέρνησης των Η.Π.Α., για όσους τυχόν απορήσουν...). Είστε ένας έμπειρος στρατιωτικός, που έχει αναλάβει να βοηθήσει στον έλεγχο μια νέας γενιάς αρμάτων μάχης, τα οποία είναι ικανά να επιβάλουν την τάξη, εξουδετερώνοντας τις ομάδες των ταραξιών. Αρχίζοντας την προσπάθεια έχετε στη διάθεσή σας μόνο τρία μοντέλα ταγκς, τα οποία διαφέρουν μεταξύ τους στην ταχύτητα και την ευελιξία. Μπαινοντας σε ένα από αυτά θα πρέπει να διασχίσετε μια μεγάλη διαδρομή στο πεδίο της μάχης, με μόνο βοηθό το βολικό ραντάρ του οχήματος. Η διαδρομή όμως δεν είναι διόλου βολική, αντίθετα είναι σπαρμένη με δεκάδες κινδύνους. Δεν θα αργήσετε και πολύ να το καταλάβετε από το πρώτο κιόλας παιχνίδι σας, όταν θα δείτε το ταγκ σας να γίνεται στόχος ελικοπτέρων, αρμάτων μάχης, πολυβόλων και πυραύλων, τα οποία έρχονται από όλες τις κατευθύνσεις. Ευτυχώς, και εσείς δεν είστε ακριβώς άοπλοι. Απεναντίας, έχετε στη διάθεσή σας διάφορα και πολύ επικίνδυνα οπλικά

συστήματα. Μέσα στο ταγκ υπάρχουν άφθονες σφαίρες, πύραυλοι και laser όπλα για κάθε γούστο. Επιπλέον, ο αναπτυγμένος τρόπος ελέγχου, που επιτρέπει τον ανεξάρτητο χειρισμό των διάφορων συστημάτων, σας δίνει τη δυνατότητα να νιώσετε πραγματικά σαν τον Rambo, όταν θα εκτοξεύετε έναν πύραυλο Phoenix προς τα δεξιά, ενώ το Plasma cannon από την αριστερή πλευρά θα καταστρέφει όσα δύστυχα οπία είχαν την κακή τύχη να βρεθούν μπροστά σας.

## ΤΑ ΦΑΙΝΟΜΕΝΑ ΑΠΑΤΟΥΝ

Σας φαίνονται ενδιαφέροντα όλα αυτά; Η ιδέα της ασταμάτητης δράσης, των πυροβολισμών και των εκρήξεων μοιάζει για σας διασκεδαστική; Αν ναι, κρατήστε την όρεξή σας για κάποιο άλλο παιχνίδι, γιατί το Steel Reign δεν τα καταφέρει πολύ καλά. Ο βασικότερος λόγος είναι η απαράδεκτη 3D engine, που δεν αποδίδει σε καμία περίπτωση την πραγματικότητα. Για παράδειγμα, όταν πυροβολείτε ένα κτίριο, αυτό δεν φαίνεται να παθαίνει ούτε γρατσουνιά μέχρι τις πρώτες δέκα βολές, αλλά στην εντέκατη καταστρέφεται ολόκληρο!

## CARMAGEDDON?

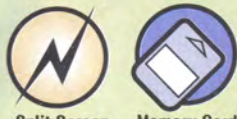
ΌΤΑΝ ΕΧΕΤΕ ΣΤΗ ΔΙΑΘΕΣΗ ΣΑΣ ΕΝΑ ΟΧΗΜΑ ΠΟΥ ΖΥΓΙΖΕΙ ΟΚΤΩ ΤΟΝΟΥΣ, ΤΑ ΠΟΛΥΒΟΛΑ ΚΑΙ ΟΙ ΕΚΡΗΞΕΙΣ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ Ο ΜΟΝΑΔΙΚΟΣ ΤΡΟΠΟΣ ΝΑ ΣΚΟΤΩΣΕΤΕ ΚΑΠΟΙΟΝ ΑΝΤΙΠΑΛΟ, Ο ΟΠΟΙΟΣ ΒΡΕΘΗΚΕ ΣΤΟ ΔΡΟΜΟ ΣΑΣ. ΑΠΛΩΣ, ΠΑΤΑΤΕ ΓΚΆΖΙ ΚΑΙ...



Σύστημα: Sony Playstation  
Κατασκευαστής: Sony  
Ημερομηνία κυκλοφορίας:  
Κυκλοφορεί



Single Player Multiplayer



Split Screen Memory Card



Dual Analogue



Χμμ... Να και ένα μαγικό: Το ταγκ περνά μέσα από ένα σπίτι. Μπράβο στο collision detection!





Στη διάρκεια των αποστολών το tank σας θα υποφέρει πολύ, γι' αυτό μην παραλείπετε να παίρνετε τα διάφορα power-up που βρίσκονται στο δρόμο.

Προφανώς, οι προγραμματιστές της Sony δεν μίηκαν στον κόπο να σχεδιάσουν περισσότερες από δύο εικόνες για το παιχνίδι (μια φορά ολόκληρο και μια σταθεροποιημένη) αλλά και για κάθε αντικείμενο που μπορεί να καταστρέψει ο παίκτης. Ξέρουμε βέβαια ότι το PlayStation δεν διαθέτει πολλή μνήμη, αλλά αυτοί το παράκαναν!

Μη βιαστείτε να θεωρήσετε ότι αυτό είναι το μόνο ελάττωμα του παιχνιδιού. Υπάρχουν κι άλλα! Η συμπεριφορά του tank δεν είναι διόλου ρεαλιστική. Σε μερικά στενά περάσματα, για παράδειγμα, το άρμα μάχης μπορεί να περάσει να τρακάρει στα εμπόδια που βρίσκονται και να χοροπηδά πέρα-δώδε, σαν να είναι κανένα Αυτοβίασχι! Και εμείς που νομίζαμε ότι πρόκειται για ένα όχημα που ζυγίζει τόνους ολόκληρους... Σαν να μην έφθανε αυτό, ο έλεγχος των συγκρούσεων είναι άστοχος, και πολλές φορές θα δείτε με έκπληξη να περνάτε μέσα από διάφορα -συμπαγή, υποτίθεται- αντικείμενα.

Υπάρχει και συνέχεια. Ενώ στη θεωρία το Steel Reign υποστηρίζει παιχνίδι δύο παικτών με την οδόνη χωρισμένη στη μέση, στη πράξη αυτό είναι μάλλον αδύνατον. Σχεδόν η μισή οδόνη καλύπτεται από ενημερωτικές πληροφορίες, με αποτέλεσμα το ορατό πλαίσιο των δύο παικτών να περιορίζεται σε ένα μικρό τετράγωνο, ίσο με το ένα τέταρτο της εικόνας. Ταυτόχρονα, η σχεδίαση των επιπέδων είναι εξαιρετικά απλοϊκή. Έτσι σύντομα θα καταλάβετε ότι δεν αξίζει να δώσετε μεγαλύτερη σημασία στο Steel Reign.

Είχαμε συνηθίσει σε ποιοτικές κυκλοφορίες από τη Sony αλλά, όπως αποδεικνύεται, ουδείς αναμάρτητος. Άλλωστε, έτσι θα πρέπει να αντιμετωπίσετε και το παιχνίδι: ως ένα σοβαρό αμάρτημα της εταιρίας. Η φιλική συμβουλή μας είναι να αγοράσετε κάτι άλλο, το MDK για παράδειγμα, και να νοικιάσετε καμιά φορά το Steel Reign, έτσι, για να λέτε ότι το έχετε δει αυτό.



Αυτό είναι το περίφημο παιχνίδι δύο παικτών. Τα οπτικά πεδία τους είναι εξαιρετικά μικρά.



A! Γραίο κτίριο για κατεδάφιση.



Οι επαναστάτες είναι ταμπουρωμένοι στις "τρύπες" τους..



"Άστοχος έλεγχος συγκρούσεων."

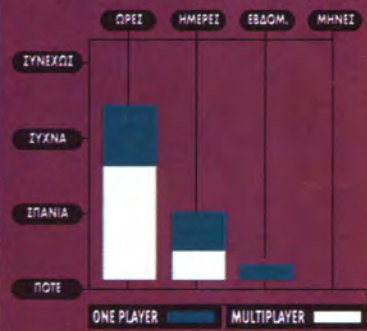


### ΜΝΗΜΕΣ

ΔΕΝ ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ ΠΑΝΤΑ ΝΑ ΕΧΕΤΕ ΠΥΡΟΜΑΧΙΚΑ ΣΤΟ ΑΡΜΑ ΣΑΣ ΓΙΑ ΝΑ ΑΠΟΚΤΑ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΝ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ. Η ΣΚΗΝΗ ΜΕ ΤΟ ΕΛΙΚΟΠΤΕΡΟ ΤΩΝ ΝΕΩΝ ΠΟΥ ΚΑΤΑΔΙΔΙΚΕΙ ΤΟΝ ΟΠΛΙΣΜΕΝΟ ΛΗΣΤΗ ΠΟΥ ΤΡΕΧΕΙ ΜΕ 200 ΧΛΜ. ΣΤΗΝ ΕΘΝΙΚΗ ΟΔΟ ΘΑ ΣΑΣ ΘΥΜΗΣΙΕΙ Η ΠΑΡΑΚΑΤΩ ΣΚΗΝΗ



### ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



### PIXEL Next Generation



58%

Στα όρια του απαράδεκτου.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:  
MDK  
WARHAWK

# BEAST WARS TRANSFORMERS

**ΠΑΙΕΙ ΠΟΛΥΣ ΚΑΙΡΟΣ ΑΠΟ ΤΗΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΦΟΡΑ ΠΟΥ ΑΚΟΥΣΑΜΕ ΓΙΑ TRANSFORMERS. ΤΩΡΑ ΤΑ ΠΑΣΙΓΝΩΣΤΑ ΡΟΜΠΟΤ ΕΠΙΣΤΡΕΦΟΥΝ.**

## Autobots, μεταμορφωθείτε!

Τα παλιά ρομπότ μεταμ-

φιεσμένα; Ναι, η Hasbro τα έβγαλε από το ντουλάπι, τους έκανε μια γερή επισκευή και τα ξαναέβαλε να τρώνονται μεταξύ τους. Αποτέλεσμα; Ο γνωστός χαμός στο ίσιωμα, ο οποίος παρουσιάζει αρκετό "ενδιαφέρον". Τα νέα Transformers έχουν επίσης νέα ονόματα. Παλιά, οι καλοί ήταν οι Autobots και οι κακοί οι Deserticons. Τώρα μετονομάστηκαν σε Maximals και Predacons (όχι Prezacons!) αντίστοιχα. Δεν γνωρίζουμε το λόγο στον οποίο οφείλεται η συγκεκριμένη αλλαγή. Όπως και να έχει, στο παιχνίδι οι Maximals είναι οι καλοί και οι Predacons οι κακοί. Στους καλούς έχουμε: τον αρχηγό Optimus Primal, ο οποίος μεταμορφώνεται σε πιθκο (πράγματι πρωτότυπο, αλλά και τι ξεφτίλα για τους Maximals!), τον Cheetor, ο οποίος μεταμορφώνεται σε τσιτάχ (αυτός κάποιον μου θυμίζει), τον Dinobot (δεινόσαυρος) και τον Rhinox (ρινόκερος). Στην πλευρά των κακών είναι: ο Megatron (δεινόσαυρος), ο Scorpinok (σκορπιός), ο Inferno (ένα μυρμηγκί!) και ο Tarantulus (μεταμορφώνεται σε αράχνη).

Αρχίζοντας το παιχνίδι θα πρέπει να διαλέξετε μια από τις δύο πλευρές, τους Maximals ή τους Predacons. Έτσι, καθορίζετε και τις αποστολές, οι οποίες θα επακολουθήσουν. Αρχικά, οι διαθέσιμες αποστολές είναι δύο, ενώ στην πορεία, και καθώς ολοκληρώνετε τις προηγούμενες, θα έχετε πρόσβαση και σε άλλες. Φυσικά, σε κάθε αποστολή μπορείτε να διαλέξετε όποιο ρομπότ θέλετε για να την ολοκληρώσετε.

## ΙΚΑΝΟΠΟΙΗΤΙΚΟ ΑΛΛΑ ΟΧΙ ΑΡΚΕΤΟ

Αφού έχετε ελέγξει την ενέργεια και τα στατιστικά κάθε Transformer, διαλέγετε αυτό που σας ταιριάζει και αρχίζετε την αποστολή. Η προοπτική του παιχνιδιού είναι δεύτερου προσώπου - ακριβώς πίσω από το ρομπότ, σχεδόν όμοια με αυτή των MDK και Lone Soldier. Καθώς θα προχωράτε σε κάθε αποστολή, θα συναντήσετε διάφορα ιπτάμενα... εμ, πράγματα, πολλούς μικροεχθρούς, φυσικούς κινδύνους αλλά και εχθρικά Transformers. Το ρομπότ σας μπορεί να τρέξει, να πηδήσει, να πυροβολήσει και να "τρανσφορμάρεται" ανάλογα με την περίπτωση. Για παράδειγμα, όταν είστε στο beast mode (δηλαδή, όταν είστε "ζών"), δεν μπορείτε να πυροβολήσετε τίποτα, αλλά τρέχετε σαφώς ταχύτερα και η ενέργειά σας φορτίζεται γρηγορότερα. Διάφορες πόρτες και ενεργειακά πεδία που θα σας σταθούν εμπόδιο θα πρέπει προφανώς να απενεργοποιηθούν με τη χρήση μερικών όχι τόσο προφανών διακοπών. Οι αποστολές μοιάζουν να έχουν τη λίγο-πολύ γνωστή πλοκή της τηλεοπτικής σειράς. Οι Maximals προσπαθούν να εμποδίσουν τους Predacons, οι οποίοι καταστρέφουν το περιβάλλον, προκειμένου να αποκτήσουν ενέργεια (λυσσάζανε πια με αυτή την ενέργεια!). Το βασικό ελάττωμα του Beast Wars έχει να κάνει με τη δυσκολία. Ακόμα και στο ευκολότερο επίπεδο θα δείτε το Transformer σας να γίνεται κομμάτια στα πρώτα τριάντα δευτερόλεπτα. Ωστόσο, όταν συνηθίσετε το χειρισμό και δεν χάνετε τόσο γρήγορα, σίγουρα θα σας φανεί διασκεδαστικό. Παρ' ότι το παιχνίδι δεν διαθέτει μεγάλη πρωτοτυπία, αξίζει να του ρίξετε μια ματιά, έστω και μακρινή!



Εδώ βλέπετε τις στατιστικές επιδόσεις και τις ικανότητες των Transformers και επιλέγετε ό,τι ταιριάζει περισσότερο στο χαρακτήρα σας (λέμε, τώρα...).



Ενεργειακά φράγματα εμφανίζονται σε διάφορα σημεία του επιπέδου. Συνήθως απενεργοποιούνται χτυπώντας κάποιο διακόπτη.



**Σύστημα:** Sony Playstation  
**Κατασκευαστής:** Hasbro Interactive  
**Διάθεση:** Sony Hellas  
**Ημερομηνία κυκλοφορίας:**

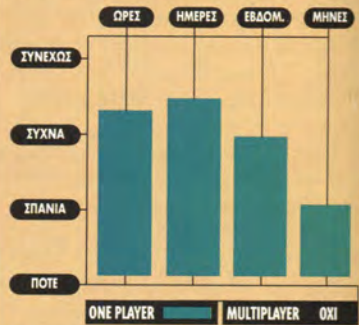


Single Player



Memory Card

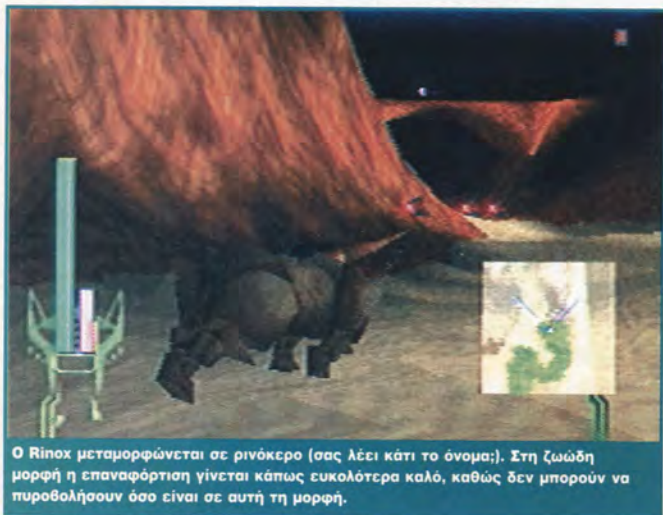
## ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



**65%**

Παλούκι η μεταμόρφωση.

**ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:**  
MDK  
Lone Soldier



Ο Rhinox μεταμορφώνεται σε ρινόκερο (σας λέει κάτι το όνομα!). Στη ζωώδη μορφή η επαναφόρτιση γίνεται κάπως ευκολότερα καλό, καθώς δεν μπορούν να πυροβολήσουν όσο είναι σε αυτή τη μορφή.

# NBA LIVE '98

ΑΛΛΟΣ ΕΝΑΣ ΠΟΛΥΑΝΑΜΕΝΟΜΕΝΟΣ ΤΙΤΛΟΣ ΑΠΟ ΤΗΝ ELECTRONIC ARTS. ΑΚΟΛΟΥΘΕΙ ΚΙ ΑΥΤΟΣ ΤΗ ΣΥΝΤΑΓΗ ΤΟΥ FIFA '98 Η ΟΧΙ;

Να ζεί κανείς ή να μη ζεί;

Στην ερώτηση του

αρχισυντάκτη σχετικά με το πόσες σελίδες θα καταλάβει το review του NBA LIVE '98 (δύο; τέσσερις; έξι;) δεν απάντησα αμέσως. Μετά την πρώτη ώρα ενασχόλησης με το παιχνίδι, ο κύβος ερρίφθη... Μία σελίδα.

Ειλικρινά δεν μπορώ να καταλάβω την τακτική της

Electronic Arts. Για την ακρίβεια, ενώ έχει ετοιμάσει δύο πολύ δυνατούς τίτλους ποδοσφαίρου και basket για Playstation και PCs, στο Saturn φαίνεται ότι κάτι δεν πάει καλά. Μολονότι είναι οι τελευταίοι τίτλοι τους οποίους θα εμφανίσει στο Saturn,

δεν μπορώ να πω ότι έτυχαν της ιδιαίτερης προσοχής της. Πιο συγκεκριμένα, το παιχνίδι είναι γεμάτο δεκάδες επιλογές για ό,τι μπορείτε να φανταστείτε και να ζητήσετε από ένα παιχνίδι basket: άπειρες γωνίες παρακολούθησης, ειδικοί αγώνες τρίποντων, zoom στις ενδιαφέρουσες φάσεις, δυνατότητα ταυτόχρονης συμμετοχής μέχρι και τεσσάρων παικτών.

Όμως η υλοποίησή του δεν είναι σύμφωνη με τις προδιαγραφές του. Τα φυσικά χαρακτηριστικά των παικτών συμβαδίζουν με αυτά των πραγματικών, ωστόσο η ανάλυσή τους είναι χαμηλή, με αποτέλεσμα να μην μπορούν να διακριθούν παρά μόνο με μεγάλο zoom. Αν, όμως, γίνει μεγάλο zoom και επιλεγεί κάμερα πίσω από την πλάτη του παίκτη, η

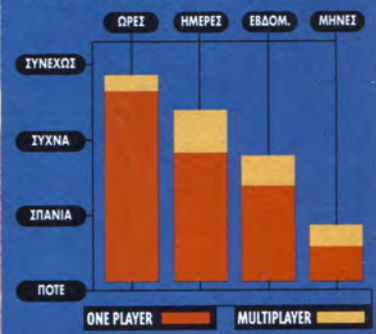
ταχύτητα του παιχνιδιού μαζί με το frame rate μειώνονται δραματικά. Ακόμη, υπό αυτήν τη γωνία παρακολούθησης οι παίκτες φαίνονται ψιλόλιγνοι! Το χαμηλό frame rate τους κάνει να κινούνται ατσούμπαλα μέσα στο γήπεδο, σαν να επιπλέουν. Βέβαια, οι παίκτες μπορούν να εκτελέσουν πλήθος θεαματικών κινήσεων με τη χρήση του joystick. Το γήπεδο δεν έχει



Από αυτή τη κάμερα είναι εμφανές το πρόβλημα με τις κινήσεις των παικτών.

“Απ’ ό,τι φαίνεται, θα είναι εύκολη λεία για το NBA Action '98 της Sega”

## ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



## PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sega Saturn  
Κατασκευαστής: Electronic Arts  
Διάθεση: Zegetron  
Τύπος: Basketball game  
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Κυκλοφορεί  
Παίκτες: 4



σχεδιαστεί με την απαραίτητη λεπτομέρεια, αφού λείπουν, για παράδειγμα, οι αντανάκλασεις των φώτων και των παικτών. Ακόμη και οι σκιές των παικτών στο παρκέ είναι γκριζοί κύκλοι χαμηλής ανάλυσης, που παραπέμπουν σε παλαιότερες εποχές. Ο ήχος είναι σχετικά καλός, ωστόσο ο σχολιασμός δεν κρίνεται ικανοποιητικός, αφού σε αρκετά σημεία κάνει “κοιλιά”. Συμπερασματικά, το NBA Live '98 είναι πολύ καλύτερο από τα προηγούμενα παιχνίδια basket για Saturn, ωστόσο και πάλι η EA κυκλοφόρησε ένα παιχνίδι χωρίς να το “ραφινάρει”, όπως έκανε στις άλλες εκδόσεις του. Απ’ ό,τι φαίνεται, θα είναι εύκολη λεία για το NBA Action '98 της Sega.

## PIXEL Next Generation



ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **70%**

Τα ίδια, Παντελάκη μου, τα ίδια Παντελά μου!

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:  
NBA Action



**ΚΡΟΚΟΔΕΙΛΟΙ, ΣΑΥΡΕΣ, ΓΑΤΕΣ.**

**ΠΟΙΟΣ ΞΕΡΕΙ ΠΟΙΟΣ ΘΑ ΕΙΝΑΙ Ο ΕΠΟΜΕΝΟΣ**

**ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΗΣ ΣΤΗ ΣΚΗΝΗ ΤΩΝ**

**PLATFORM GAMES;**

**ΛΕΣ ΚΑΙ ΜΑΣ ΝΟΙΑΖΕΙ...**

**Πίσω μου σ' έχω...**

Το διαβολάκο, όμως, και ακόμη περισσότερο εσάς πρέπει να σας νοιάζει. Πρόκειται για τον

πρωταγωνιστή ενός νέου 3D platform παιχνιδιού, το οποίο θα προσπαθήσει να κλέψει λίγη από τη δόξα του Mario. Η υπόθεση του Jersey Devil είναι λίγο-πολύ μία από τα ίδια: δαιμόνιος επιστήμονας κατασκευάζει στρατό από άγρια τέρατα για κατάληψη πλανήτη. Μαντέψτε ποιος πρέπει να αποτρέψει τα σατανικά του σχέδια... Κάπου εδώ μπαίνει και ο δικός σας ήρωας, ο Jersey Devil, ένα περίεργο μωβ πλάσμα που μπορεί να περπάτά, να χτυπά και να πετά για να περνά τα -ομολογουμένως τεράστια σε έκταση και αρκετά δύσκολα- επίπεδα του παιχνιδιού. Το μεγαλύτερο μέρος του τίτλου καταλαμβάνει η εξερεύνηση των επιπέδων, ενώ υπάρχουν και οι περιστασιακοί σκοτωμοί. Για να ολοκληρώσει κάθε επίπεδο ο παίκτης πρέπει να συλλέξει πέντε γράμματα που σχηματίζουν το όνομα του επιστήμονα KNARF και μετά να φύγει από

μία αρχικά κλειδωμένη πόρτα. Αρχίζοντας, βρίσκεστε να τριγυρνάτε στην πόλη όπου εξελίσσεται το παιχνίδι. Από 'δώ δεν έχετε αμέσως πρόσβαση σε όλα τα επίπεδα, οπότε πρέπει να τα περάσετε ένα-ένα διαδοχικά.

Ως συνήθως, με λίγο ψάξιμο μπορείτε να βρείτε έξτρα ζωές και κολοκύδες (ο λόγος ύπαρξης των οποίων παραμένει άγνωστος), να σκοτώσετε κακούς που έρχονται απρόσκλητοι για να σας εμποδίσουν και φυσικά να τα βρείτε με τον κακό κάθε επιπέδου. Αφού ολοκληρωθεί πλήρως ένα

επίπεδο, μπορείτε να σώσετε τη θέση σας προτού προχωρήσετε.

Το Jersey Devil είναι αναμφίβολα ένα πολύ προσεγμένο παιχνίδι με εκπληκτικά γραφικά και χειρισμό. Μέχρι πρόσφατα τα 3D platform είχαν ένα σημαντικό πρόβλημα: Η θέση της κάμερας συχνά δεν βοηθούσε καθόλου, αφού έκλεινε τη θέα κάποιο άλλο αντικείμενο. Εδώ το πρόβλημα έχει λυθεί σε κάποιο βαθμό, καθώς σας δίνεται πλήρης έλεγχος της θέσης της κάμερας σε περίπτωση που υπάρχει τέτοιο εμπόδιο.

# JERS



Σύστημα: Sony Playstation  
Κατασκευαστής: Ocean  
Διάθεση: Sony Hellas



Single Player Memory Card



Ενα από τα πολλά μεγάλα αφεντικά είναι αυτός ο δυσάρεστος τύπος.



Παρά τρίχα να καεί η γούνα σας άσχημα. Πάντα πρέπει να προσέχετε το περιβάλλον γύρω σας.

## ΚΟΛΠΑ ΤΟΥ ΔΙΑΒΟΛΟΥ

Ο JERSEY DEVIL ΔΙΑΘΕΤΕΙ ΠΟΛΛΕΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ ΕΚ ΦΥΣΗΣ, ΤΙΣ ΟΠΟΙΕΣ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΕΙ ΕΠΙΤΥΧΩΣ ΓΙΑ ΝΑ ΠΡΟΧΩΡΗΣΕΙ.



ΓΡΟΦΙΑ - ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙΤΑΙ ΑΠΟ ΚΟΝΤΑ ΓΙΑ ΛΙΓΗ ΔΗΜ ΒΙΑ.



ΔΑΜΑ - ΦΑΤΕ ΕΝΑΕΡΙΟΥΣ ΚΑΚΟΥΣ ΚΑΙ ΣΠΑΣΤΕ ΚΟΥΤΙΑ ΜΕ ΑΥΤΟ ΤΟ ΣΤΡΙΦΟΓΥΡΙΣΤΟ ΠΗΔΗΜΑ.



ΠΤΗΣΗ - ΠΕΤΑΣΤΕ ΓΙΑ ΛΙΓΟ ΑΝΟΙΓΟΝΤΑΣ ΤΑ ΦΤΕΡΑ ΣΑΣ ΑΡΚΕΤΑ, ΩΣΤΕ ΝΑ ΔΙΑΣΧΙΣΤΕ ΚΕΝΑ ΚΑΙ ΦΑΡΆΓΓΙΑ.

# THE JERSEY DEVIL

PIXEL next generation Φεβρουάριος 1998

## ΑΓΑΠΕΣ ΓΙΑ ΤΟ ΔΙΑΒΟΛΟ

Το παιχνίδι είναι πολύ πιο ευχάριστο από το Croc, αφού προσφέρει μεγαλύτερη πρόκληση και πιο ομαλά γραφικά τα οποία, αν και δεν είναι κάτι το ξεχωριστό, κάνουν πολύ καλά τη δουλειά τους. Έτσι, αποκτά μια πολύ ευχάριστη εμφάνιση που θυμίζει κινούμενα σχέδια.

Το Jersey Devil έχει επίσης πολύ ατμοσφαιρική μουσική γεμάτη με διάφορους ξεχωριστούς σκοπούς.

Γενικά οι δημιουργοί του είχαν πάρει στα σοβαρά τη δουλειά τους, καθώς πρόκειται για ένα εντυπωσιακό, συναρπαστικό και περιπετειώδες παιχνίδι. Εκεί που σκοντάφτει κάπως είναι η απότομη καμπύλη δυσκολίας. Ενώ αρχικά κάνετε απλά πράγματα, σύντομα θα βρεθείτε να προσπαθείτε να λύσετε γρίφους πολύ υψηλής δυσκολίας. Γι' αυτό μπορεί σε κάποιο σημείο να απογοητευτείτε. Ειδικά αν λάβουμε υπόψη



Παιζοντας το Jersey Devil θα βρεθείτε αντιμέτωποι με αρκετούς κινδύνους και παγίδες. Ενα από τα πιο συχνά εμπόδια είναι αυτές οι κινούμενες πλατφόρμες.



Το παιχνίδι έχει να παρουσιάσει αρκετά ωραία κολπάκια με τα γραφικά του, όπως οι κυλιόμενες σκάλες.



τα γραφικά του παιχνιδιού που είναι περισσότερο φτιαγμένα για παιδιά, η δυσκολία που παρουσιάζει αποτελεί παραφάνια. Αν το πολεμήσετε όμως, το παιχνίδι κυλά ομαλά στα προχωρημένα επίπεδα.

Επίσης ενοχλητικό μπορεί να θεωρηθεί το ότι δεν μπορείτε να σώζετε την πρόδοό σας σε πιο τακτά διαστήματα, δεδομένου του ότι κάθε επίπεδο θέλει αρκετό χρόνο για να ολοκληρωθεί, ακόμα και αν τα περνάτε για πολλοστή φορά και ξέρετε ακριβώς τι κάνετε. Σε γενικές γραμμές το παιχνίδι δεν πρωτοτυπεί πουθενά, αλλά σίγουρα θα διεγείρει τη φαντασία σας.



Τέτοιοι τύποι επιτίθενται με το κεφάλι τους. Φαίνονται χαζοί και, πώς να το κάνουμε, είναι.



**“Πρόκληση και ομαλά γραφικά”.**

## PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●●●●

ΗΧΟΣ ●●●●●●●●●●

GAMEPLAY ●●●●●●●●●●

ΑΝΤΟΧΗ ●●●●●●●●●●

**83%**

ΚΡΙΤΙΚΟΝΟΜΙΑ

Διαβολικό παιχνιδάκι. Ρίξτε του καμιά ματιά.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:  
CROC  
GEX: ENTER THE GECKO

digitized by greekrcm.gr

# 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!**

## ACE COMBAT 2 Music Test

Ολοκλήρωσε το παιχνίδι με βαθμό μεγαλύτερο από First Lieutenant. Στο μενού των επιλογών θα εμφανιστεί μία για Music Player Mode. Θα μπορείς να διαλέξεις οποιοδήποτε από τα 28 μουσικά κομμάτια που βρίσκονται στο δίσκο. Πάτα L1 ή L2 για να προχωρήσεις στο επόμενο κομμάτι, R1 ή R2 για να μεταφερθείς στο προηγούμενο κομμάτι και **■**, **▲** ή **X** για να φύγεις.

## Free Mission Mode

Ολοκλήρωσε την αποστολή Kingpin. Στο αρχικό μενού θα εμφανιστεί η επιλογή "Free Mission", η οποία σου επιτρέπει να παίξεις όποια αποστολή επιθυμείς.

## View All Aircrafts

Ολοκλήρωσε το παιχνίδι με το βαθμό του General. Μία νέα επιλογή σου επιτρέπει να βλέπεις όλα τα αεροσκάφη.

## Alternate Mission Map View

Φώτισε την επιλογή "Mission", στην οθόνη επιλογής των αποστολών, και πάτα Select. Εν συνεχεία, θα μπορείς να επιλέξεις μεταξύ τριών νέων οπτικών γωνιών.

## Lock Replay View

Κράτα πατημένο το **■** κατά τη διάρκεια κάποιου replay για να κλειδώσεις την κάμερα.

## Για να έχεις θέα από πίσω

Στον αναλογικό controller της Sony πάτα Select στην οθόνη control configuration.

## AEROFIGHTERS ASSAULT Εναλλακτικό Paintjob

Για να διαλέξεις το δικό σου paintjob στο Main Game, στο Practice ή το Boss Attack Mode, πάτα το R στην οθόνη επιλογής του αεροπλάνου. Για

να διαλέξεις το εναλλακτικό χρώμα στο Deathmatch, κράτα πατημένο το R, καθώς επιλέγεις ένα από τα τέσσερα βασικά αεροπλάνα.

## Bonus-Αεροπλάνο

Στην οθόνη "Press Start" πάτα C-Αριστερά, C-Κάτω, C-Δεξιά, C-Πάνω, C-Αριστερά, C-Δεξιά και C-Κάτω, για να αποκτήσεις πρόσβαση σε ένα κρυφό F-15, το οποίο πιλοτάρει γυναίκα (η Mao-Mao).

## Πιλότος ο Spanky

Συμπλήρωσε όλες τις bonus-αποστολές για να έχεις πρόσβαση στον Spanky.

## Για να πετάς με εχθρικά αεροπλάνα στο Deathmatch Mode

Ένα νέο εχθρικό αεροπλάνο θα είναι

διαθέσιμο στο συγκεκριμένο mode για κάθε level που συμπληρώνεται. Συνολικά μπορείς να αποκτήσεις έξι εχθρικά αεροπλάνα.

## AUTOMOBILI LAMBORGHINI Εξτρα Αυτοκίνητα

Στην οθόνη εισαγωγής πάτα Z, R, A, C-Πάνω, C-Κάτω και Z.

## Κρυφό Menu

Για να έχεις πρόσβαση στο μυστικό μενού πάτα τρεις φορές Z, καθώς έχεις πατημένο το B. Αν το κάνεις σωστά, θα ακούσεις "Cheater".

## ARMORED CORE Ο θάνατος σε ανταμείβει!

Στο Armored Core (AC) προσπάθησε να πεθάνεις έχοντας στο λογαριασμό σου λιγότερα από 50.000 credits. Αν

ένας θάνατος δεν σε φέρει κάτω από τα 50.000, μπορείς να προσπαθήσεις ξανά. Όταν τα καταφέρεις, θα αρχίσει ένα FMV. Επειτα από αυτό, το παιχνίδι θα αρχίσει ξανά από την πρώτη σκηνή, έχοντας όμως κρατήσει όλα όσα έχεις αποκτήσει. Το συγκεκριμένο trik σου δίνει διάφορα bonus κάθε φορά που το χρησιμοποιείς.

1η φορά: Το radar μετατρέπεται σε grid.

2η φορά: Καμία αλλαγή.

3η φορά: Καμία αλλαγή.

4η φορά: Μπορείς να πυροβολήσεις με το πίσω όπλο, καθώς κινείσαι.

5η φορά: Καμία αλλαγή.

6η φορά: Η ενέργειά σου διπλασιάζεται και οι πτήσεις σου γίνονται σχεδόν απεριόριστες με τη σωστή ρύθμιση.

## Θέα σε πρώτο πρόσωπο

Σταμάτα (rause) το παιχνίδι, πάτα ταυτόχρονα **▲** + **■** + Start και συνέχισε το παιχνίδι. Για να γυρίσεις ξανά σε θέα σε τρίτο πρόσωπο, απλώς σταμάτα το παιχνίδι και κατόπιν συνέχισέ το.

## BATTLE ARENA TOSHINDEN Πρόσβαση σε είκοσι

### κρυφούς μαχητές

Ολοκλήρωσε το παιχνίδι με όλους τους κανονικούς χαρακτήρες. Κάθε φορά που κερδίζεις, το παιχνίδι θα σου δίνει κι έναν κρυφό "πανομοιότυπο" χαρακτήρα. Αφού αποκτήσεις όλους τους κρυφούς μαχητές, ολοκλήρωσε το παιχνίδι με έναν από αυτούς και κατόπιν παίξε με όλους τους μαχητές που διαθέτεις.

## Τυχαιά επιλογή χαρακτήρα

Στην οθόνη επιλογής χαρακτήρων κράτα πατημένα τα L1 + L2 + R2 + R1. Άλλος τρόπος: Κράτα πατημένα τα L1 + L2 + R2 + R1 και πάτα **■**, **▲**, **X** ή

## FELONY 11-79 Πώς να πάρεις τα bonus-αυτοκίνητα

Πάρε το PCS όταν τελειώσεις το 1ο stage μέσα σε 4 λεπτά.

Πάρε το GTI όταν τελειώσεις το 2ο stage μέσα σε 4 λεπτά.

Πάρε το DBL όταν τελειώσεις το 3ο stage μέσα σε 4 λεπτά,

συμπεριλαμβανομένου και του καθορισμένου χρόνου όταν χτυπήσεις τον τηλεφωνικό δάλαμο.

Πάρε το VPR όταν μέσα σε 300 δευτερόλεπτα καταστρέψεις αντικείμενα που κοστίζουν πάνω από \$1.000.000 στο 1ο stage.

Πάρε το ELS όταν μέσα σε 270 δευτερόλεπτα καταστρέψεις

αντικείμενα που κοστίζουν πάνω από \$2.500.000 στο 2ο stage.

Πάρε το 360 όταν καταστρέψεις αντικείμενα που κοστίζουν πάνω από

\$2.500.000 στο 3ο stage και εντός καθορισμένου χρόνου από τη στιγμή

που θα χτυπήσεις τον τηλεφωνικό δάλαμο.

Πάρε το GTK εφόσον τρέξεις πάνω από 180km/h στο speed checker του 2ου stage. Επιπλέον, θα πρέπει να τελειώσεις την αποστολή εντός του καθορισμένου χρόνου.

Διαφορετικά, πέρασε μέσα από το speed checker με περισσότερο από 114mph.

Πάρε το F1 όταν τελειώσεις το 1ο stage χωρίς φθορές (\$0 φθορές στα αντικείμενα).

Πάρε το PLC όταν τελειώσεις το 2ο stage χωρίς φθορές (\$0 φθορές στα αντικείμενα).

Πάρε το TNK όταν τελειώσεις το 3ο stage χωρίς φθορές (\$0 φθορές στα αντικείμενα).

Πάρε το SSP όταν περάσεις το speed checker στο 2ο stage με περισσότερο από 144mph.

Πάρε το RCC, το οποίο βρίσκεται στην πίσω αριστερή γωνία του mall στο level 3.







και πάτα ↓, →, ←, →, ■, ●, ■, ●, ▲, ●, ■, →, ←.

### Movie Cheat

Στην οθόνη των επιλογών πάτα ↑, ←, →, ■, ●, ▲, ■ 8R\*, ←, ↑, → ή στο κυρίαρχο menu κράτα πατημένο το R1 και πάτα ↑, ←, →, ■, ●, ▲, ■ →, ←, ↑, →.

### SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP

#### Cheat Mode

Αυτό το trik απαιτεί έναν Arcade Racer controller στη δεύτερη θύρα. Επιλέξε "Arcade" στο "Saturn" Mode. Μπες στο configuration selection στην οθόνη των επιλογών και πάτα X + Y + Z + Start στον Arcade Racer controller. Αν το πράξεις σωστά, θα πρέπει να ακούσεις έναν ήχο. Στην οθόνη επιλογής αυτοκινήτου πάτα X για να έχεις πρόσβαση στο πρωτότυπο Sega Racing. Φώτισε την Alfa Romeo και πάτα Z για να έχεις πρόσβαση στο Lancia Delta Sega Rally car. Φώτισε το Toyota Supra και πάτα Y για να έχεις πρόσβαση στο Toyota Celica Sega Rally car. Επιπλέον, η διαδρομή Boom Town θα είναι διαθέσιμη αν βρίσκεσαι στο Saturn Mode. Τέλος, θα είναι διαθέσιμα κι άλλα modes όπως expert, exhibition και grand prix modes.

### Για να αλλάξεις το χρώμα του αυτοκινήτου

Στο menu όπου διαλέγεις αυτοκίνητο πάτα ↑ ή ↓.

### Κρυφές διαδρομές

Για να έχεις πρόσβαση στις ακόλουθες διαδρομές, θα πρέπει να αλλάξεις την ημερομηνία στο Saturn System menu και να βάλεις τις παρακάτω ημερομηνίες. Όταν είσαι έτοιμος, ξεκίνα το παιχνίδι, πήγαινε στο Saturn Side και θα βρεις μία καινούρια επιλογή, την Global Net Event. Επιλέξε την για να ενεργοποιήσεις τη διαδρομή που έχεις διαλέξει.

**Winter Holiday** 1/25/1997.  
**Hint and Run** 2/13/1998. Για να κερδίσεις θα πρέπει να χτυπήσεις όλους τους κώνους.  
**April Foul Track** 4/1/1998. Θα οδηγήσεις στην αντίθετη κατεύθυνση, γι' αυτό θα πρέπει να προσέξεις να μην τρακάρεις με τα άλλα αυτοκίνητα.

### SONIC R Bonus-πίστα

Βγες πρώτος στις τέσσερις πίστες και η Radian Emerald πίστα θα είναι πλέον διαθέσιμη.

### Κρυφοί χαρακτήρες

Μάζεψε και τα πέντε Sonic Tokens σε μία πίστα και προσπάθησε να είσαι μεταξύ των τριών πρώτων. Τότε θα

σου δοθεί ένας νέος χαρακτήρας για τη διαδρομή αυτή.

### Για να παίξεις ως Dr Robotnic

Βγες πρώτος στην πίστα Radian Emerald.

### Για να παίξεις ως Super Sonic

Απλώς μάζεψε και τα επτά emeralds από τις πρώτες τέσσερις πίστες. Στη συνέχεια, στην οθόνη επιλογής χαρακτήρων, φώτισε τον Sonic και πάτα ↑/↓ για να μεταβαίνεις από την πρωτότυπη έκδοση στις super εκδόσεις.

### Μυστικοί χαρακτήρες

Μάζεψε τα πέντε Sonic Tokens σε κάθε level για να πάρεις τους ακόλουθους χαρακτήρες: Resort Island - Mecha Sonic Radical City - Mecha Tails Regal Ruin - Egg Robo Reactive Factory - Mecha Knuckles

### Control Title Screen Logo

Χρησιμοποίησε το D-pad στην οθόνη των τίτλων για να περιστρέψεις το "R". Πάτα το B για να κάνεις το "R" να φαίνεται μεταλλικό. Πάτα το X ή το Y για να σκιάσεις το "R". Πάτα το A για

### CRASH BANDICOOT 2: CORTEX STRIKES BACK

#### Εξτρα ζωές

Στο δεύτερο warp δωμάτιο πήγαινε στην αρκούδα που ουρλιάζει και πήδα πάνω της, μέχρι να βγουν από μέσα της δέκα εξτρα ζωές. Μπορείς να το κάνεις μόνο μία φορά.

#### Για να παίξεις ξανά με τον ίδιο κακό

Στάσου στην κεντρική πλατφόρμα και περίμενε μέχρι ο Crash να δείξει πάνω ή κάτω. Όταν τελειώσει αυτό, κράτα πατημένα τα L1 + L2 + R1 + R2 + ▲ και πάτα ↑.

#### Κρυμμένα Warps

- BEAR DOWN:** Το μικρό παγόβουνο στο τέλος της σκηνής.
- AIR CRASH:** Το δεύτερο ποτάμι. Μην κάνεις jetski. Πήδα πάνω στα κουτιά στην πλατφόρμα.
- UNBEARABLE:** Όταν το αγρίμι σε πετάξει κάτω, πήγαινε πάλι πίσω, μέχρι να το ξαναδείς.
- HANGIN' OUT:** Αφού πέσεις σε μια τρύπα μέσα σε νερό με χελιά, προχώρησε μπροστά και πέσε μέσα στην τρύπα (χρησιμοποίησε το R1 για να κάνεις τον Crash να τραβήξει τα πόδια του).
- DIGGIN' IT:** Προς το τέλος υπάρχει ένα φυτό που φτύνει πάνω σε μια στρογγυλή πλατφόρμα. Πήδα με την κοιλιά πάνω του.

να επαναφέρει το "R" στην κανονική μορφή του.

### Menu Picture Selection

Πάτα το L ή το R, όταν βρίσκεσαι σε ένα menu, για να αλλάξεις την εικόνα που φαίνεται πάνω από την μπάρα επιλογής.

### SPACE GRIFFON VF-9 Power up

Ξεκίνησε ένα παιχνίδι, σταμάτα και πάτα ▲, ■, X, L1, L2, R1 και R2.

### Hint

Γράψε τον αριθμό 03050 στο δεύτερο level, για να ελευθερώσεις το κορίτσι από το δωμάτιο κατάφυξης.

### Passwords

Level 34, Floor 5: IS007 1TRUL  
 TT4PW 6900L LPLB2 PJ4B  
 Level 38, Floor 6: 8XKSB 7HR1B  
 LN0NW E113L MSGNJ 957UZ  
 Level 41, Floor 6: 7EK0A VUX03  
 617NP MP2XV MS11Q L147M

### TETRISPHERE Πρόσβαση σε κάθε level

Αντί του ονόματός σου γράψε "(saturn) (spaceship) (rocket) (heart) (skull)". Πρόσεξε: Πάτα L + C-Δεξιά + C-Κάτω για να εισαγάγεις τον ειδικό χαρακτήρα στο όνομα. Τώρα θα έχεις πρόσβαση σε κάθε level στο Game Mode.

### Κρυφοί χαρακτήρες

Στην οθόνη "New Name" πάτα L, C-Δεξιά, C-Κάτω.

### Credits

Γράψε ως όνομα το CREDITS.

### Bonus-μουσική

Για να παίξεις κάποιες κρυφές μελωδίες, γράψε ως όνομα το "G (alien head) MEB0Y". Πρόσεξε: Πάτα L + C-Δεξιά + C-Κάτω για να εισαγάγεις τον ειδικό χαρακτήρα στο όνομα. Μπες στο Audio Screen και θα έχεις πρόσβαση σε εννέα επιπλέον τραγουδία.

### Bonus-παιχνίδι

Γράψε ως όνομα το LINES.

### Για να δεις τη σειρά Vortex

Γράψε ως όνομα το VORTEX. Κράτα πατημένο το reset. Επειτα από μερικά δευτερόλεπτα θα εμφανιστεί μια σειρά που θα δείχνει όλα τα ρομπότ να απορροφώνται μέσα σε μια ρουφιχτέρα. Για να σταματήσεις τη σειρά, απλώς άφησε ελεύθερο το reset.

### TOP GEAR RALLY Mirror courses

Οι mirror courses θα είναι διαθέσιμες εάν συγκεντρώσεις έναν συγκεκριμένο αριθμό πόντων στο Championship

Mode, αφού συμπληρώσεις όλες τις εποχές.

### Πίστα Strip Mine

Βγες πρώτος σε όλες τις κούρσες στην εποχή 6.

### Cypra (Ice Cube) Car

Τελείωσε και τις έξι εποχές στον τρίτο χρόνο.

### Διαφορετικά χρώματα

Για να αλλάξεις χρώμα στο όχημά σου, φώτισε οποιοδήποτε αυτοκίνητο, κράτα πατημένα το L, το R και τα τέσσερα πλήκτρα του C και πάτα ↑ ή ↓. Με το ↑ θα κάνεις το αυτοκίνητο άσπρο, ενώ με το ↓ μαύρο.

### Chrome Plating

Τελείωσε τον πέμπτο χρόνο (και τις έξι εποχές) και ένα νέο "Easter egg" θα σου επιτρέψει να αλλάξεις την υφή της επιφάνειας του αυτοκινήτου. Απλώς πάτα το C-Κάτω στην οθόνη επιλογής αυτοκινήτου και θα μπορείς να τρέξεις με ένα αυτοκίνητο χρωμίου.

### Άλλα credits

Επίλεξε "Credits" στην οθόνη επιλογών. Πάτα ←, C-Κάτω, →, ↓, Z. Μία νέα credit οθόνη θα εμφανιστεί, η οποία θα δείχνει το Strip Mine.

### Ημερομηνία λήξης

Αρχισε ένα παιχνίδι και κράτα πατημένα και τα τέσσερα πλήκτρα του C. Στην οθόνη των τίτλων θα εμφανιστεί μία ημερομηνία, η οποία είναι και η επίσημη ημερομηνία λήξης του Top Gear Rally.

### Εξτρα αυτοκίνητα

Τελείωσε τις παρακάτω εποχές για να έχεις πρόσβαση στα αντίστοιχα αυτοκίνητα:

- 2 - Type-CE** (Toyota Celica) και Type-IP (Isuzu P).
- 3 - Type-M3** (BMW M3) και Type-SP (Toyota Supra).
- 4 - Type-NS** (Nissan GTIR) και Type-RS (Ford RS 200).
- 5 - Type-PS** (Porsche).  
Mirror - Milk Truck και Helmet Car.

### Εξτρα αυτοκίνητα 2

Για να έχεις πρόσβαση στα εξτρα αυτοκίνητα θα πρέπει να τελειώσεις και τις έξι εποχές (Spring, Summer, Fall, Winter, Expert, Professional) στις παρακάτω χρονιές:

- **Τελειώνοντας την πρώτη χρονιά** θα πάρεις το Milk Truck.
- **Τελειώνοντας τη δεύτερη χρονιά** θα πάρεις το Helmet Car.
- **Τελειώνοντας την τρίτη χρονιά** θα πάρεις το Cypra Car.
- **Τελειώνοντας την τέταρτη χρονιά** θα πάρεις το Beachball Car.

# TOP GEAR

Του Νίκου Μελά **PIXEL** next generation Φεβρουάριος 1998

## COASTLINE

ΜΙΑ ΕΥΚΟΛΗ ΠΙΣΤΑ, ΓΙΑ ΟΣΟΥΣ ΠΙΑΝΟΥΝ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΤΑ ΧΕΡΙΑ ΤΟΥΣ ΓΙΑ ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ. ΚΑΤΑΛΛΗΛΗ ΓΙΑ ΝΑ ΜΑΘΕΤΕ ΤΟ ΧΕΙΡΙΣΜΟ ΤΟΥ ΟΧΗΜΑΤΟΣ ΑΛΛΑ ΚΑΙ ΝΑ ΣΥΝΗΘΙΣΕΤΕ ΝΑ ΚΟΒΕΤΕ ΔΡΟΜΟ.

**5** Όπως βγαίνετε από το τούνελ, υπάρχει ένα εξόγκωμα στο δρόμο που εξακοντίζει τα αμάξια στον αέρα. Το μόνο που μπορείτε να κάνετε εκεί είναι να πάτε ίσια για να μη βρεθείτε εκτός δρόμου.



**4** Η απότομη αριστερή στροφή μέσα στο τούνελ ίσως αποβεί μοιραία. Για να τη βγάλετε καθαρή, πάρτε τη δεξιά λωρίδα και, λίγο προτού μπειτε μέσα στο τούνελ, αρχίστε να στρίβετε.



**3** Μετά το προηγούμενο (2), και ενώ πλησιάζετε στην τρίτη στροφή, αυτή τη φορά κοιτάξε τον αριστερό φράχτη. Ξαναμπίετο στο κενό και συνεχίστε ίσια, παράλληλα με το φράχτη.



**2** Η πρώτη ευκαιρία σας να κόψετε δρόμο. Όπως μπαίνετε στη στροφή, δεξιά υπάρχει ένα κενό στο φράχτη. Περάστε από εκεί, βγείτε στην παραλία και κατευθυνθείτε προς την άκρη του βουνού, για να ξαναβγείτε στο δρόμο.



**1** Λίγο μετά την αρχή, ο δρόμος διακλαδώνεται. Αριστερά μπαίνετε σε ένα τούνελ, αλλά εσείς προτιμήστε το δεξιό δρόμο. Μπορεί η στροφή από εκεί να είναι λίγο δυσκολότερη, όμως γλιτώνετε χρόνο.



# RALLY

## JUNGLE

ΜΙΑ ΒΟΛΤΑ ΜΕΣΑ ΣΤΑ ΤΡΟΠΙΚΑ ΔΑΣΗ ΤΗΣ ΝΟΤΙΑΣ ΑΜΕΡΙΚΗΣ, ΔΙΠΛΑ ΣΤΑ ΕΡΕΠΙΑ ΑΡΧΑΙΩΝ ΝΑΩΝ ΤΩΝ ΜΑΓΙΑΣ, ΕΙΝΑΙ ΑΡΚΕΤΗ ΓΙΑ ΝΑ ΣΑΣ ΜΑΘΕΙ ΝΑ ΕΛΕΓΧΕΤΕ ΤΟ ΟΧΗΜΑ ΣΑΣ ΣΕ ΑΝΤΙΘΕΣ ΣΥΝΘΗΚΕΣ. Η ΛΑΣΠΩΔΗΣ ΔΙΑΔΡΟΜΗ ΠΡΟΣΦΕΡΕΙ ΠΟΛΥ ΛΙΓΟΤΕΡΟ ΚΡΑΤΗΜΑ ΑΠΟ ΑΥΤΟ ΠΟΥ ΘΑ ΘΕΛΑΤΕ.



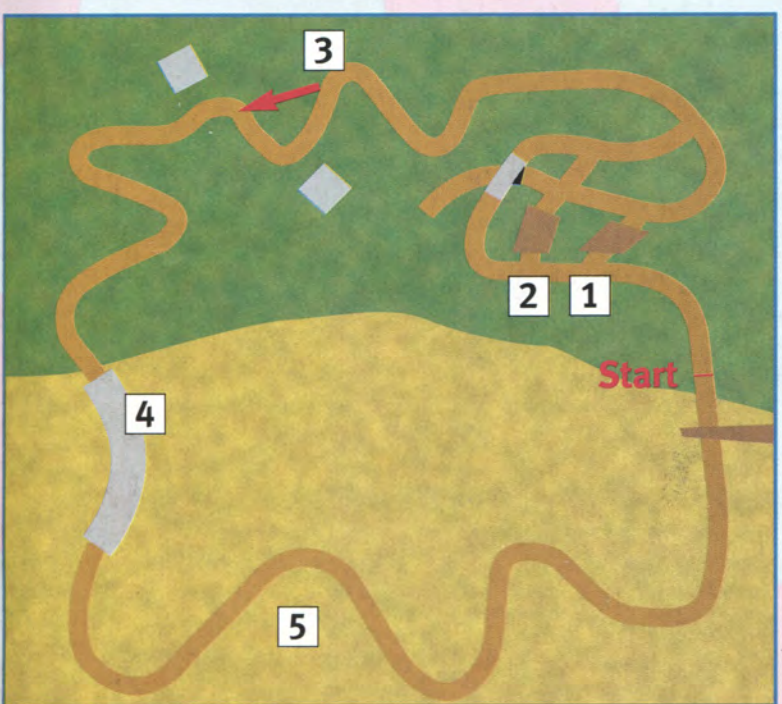
**4** Αυτό το τούνελ είναι σχετικά εύκολο. Η όλη δυσκολία έγκειται στα αγάλματα, τα οποία πάνε παράλληλα με τον τοίχο. Το μόνο που μπορείτε να κάνετε εδώ είναι να προσέχετε να μην τρακάρετε πάνω τους.



**5** Όλος αυτός ο τομέας περνά μέσα από τις λάσπες. Αν πάτε μέσα από τα νερά μειώνεται η ταχύτητά σας και δεν γλιτώνετε ούτε δευτερόλεπτο. Το μόνο που μπορείτε να κάνετε είναι να παίρνετε τις στροφές, όσο πιο κλειστά μπορείτε.



**3** Συνεχίστε ίσια και πηγαίστε μέσα από τα χωράφια. Αυτό θα σας γλιτώσει αρκετά δευτερόλεπτα. Μπορείτε να ξαναβγείτε στον κεντρικό οποιαδήποτε στιγμή, όμως προσέξτε να πάτε ίσια για να μην πεταχτείτε εκτός δρόμου.



**2** Αν δεν προλάβετε το προηγούμενο (1), μη στεναχωριέστε καθόλου. Υπάρχει άλλο ένα τούνελ στα δεξιά σας. Μόλις βγείτε έξω, πηγαίστε ή δεξιά ή ίσια, για να βγείτε στον κεντρικό. Μόνο μην πάτε αριστερά, γιατί θα φθάσετε σε αδιέξοδο.



**1** Υπάρχουν δύο τρόποι για να κόψετε δρόμο, αμέσως μετά την πρώτη στροφή. Ο πρώτος είναι να πάτε δεξιά, μόλις δείτε την είσοδο για το τούνελ. Μετά συνεχίστε πάλι δεξιά για να ξαναβγείτε στον κεντρικό δρόμο.

**DESERT**

ΑΡΚΕΤΑ ΔΥΣΚΟΛΗ ΠΙΣΤΑ, ΓΕΜΑΤΗ ΛΑΚΚΟΥΒΕΣ ΚΑΙ ΥΨΩΜΑΤΑΚΙΑ, ΤΑ ΟΠΟΙΑ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΑΝΑΠΟΔΟΥΡΙΣΟΥΝ ΤΟ ΟΧΗΜΑ ΣΑΣ ΠΟΛΥ ΕΥΚΟΛΑ. ΕΧΕΙ ΟΜΩΣ ΜΙΑ ΔΙΑΔΡΟΜΗ ΠΟΥ, ΑΝ ΤΗΝ ΑΚΟΛΟΥΘΗΣΕΤΕ, ΘΑ ΓΑΙΤΩΣΕΤΕ ΠΟΛΥ ΧΡΟΝΟ.

**4** Από τα δυσκολότερα σημεία της πίστας. Ετσι και ξεφύγετε από το δρόμο, σίγουρα θα καταλήξετε να σκάσετε σε κάποια κολόνα ή τοίχο. Το μόνο που μπορείτε να κάνετε εδώ είναι να προσέχετε να μην ξεφύγετε από το δρόμο!



**3** Εδώ δεν υπάρχει τίποτα να κάνετε, ωστόσο παρουσιάζεται ένα μοναδικό και πρωτότυπο φαινόμενο. Δίπλα στο δρόμο υπάρχουν... αερόστατα! Ουάαου! Εχετε ξαναδεί κάτι τέτοιο σε racing game; Εγώ, πάντως, ποτέ...



**2** Ιδού η περιβόητη δευτερεύουσα διαδρομή. Μετά την πόλη κοιτάζετε δεξιά. Μόλις δείτε το... μικρό σπίτι στο λιβάδι, πάρτε το χωματόδρομο, ο οποίος πάει μέσα στο δάσος. Αν δεν "στουκάρετε" σε κάποιο δέντρο, θα γλιτώσετε πολύ χρόνο.



**5** Κοιτάζτε να δείτε: Οπου και να πάτε, όποιο δρόμο και να πάρετε, σε μας το ίδιο κάνει και δεν μας επηρεάζει στο ελάχιστο. Εάν όμως θέλετε να γλιτώσετε μια κλειστή στροφή, πηγαίνετε αριστερά.



**1** Μπαίνοντας σε αυτή τη στροφή πρέπει να είστε πολύ προσεκτικοί. Αν πάτε πολύ αριστερά, θα αναποδογυρίσετε το αμάξι. Αν πάλι πάτε πολύ δεξιά, θα τρακάρετε στον τοίχο. Αν δεν τα καταφέρνετε με τίποτα, δοκιμάστε να κόψετε ταχύτητα.

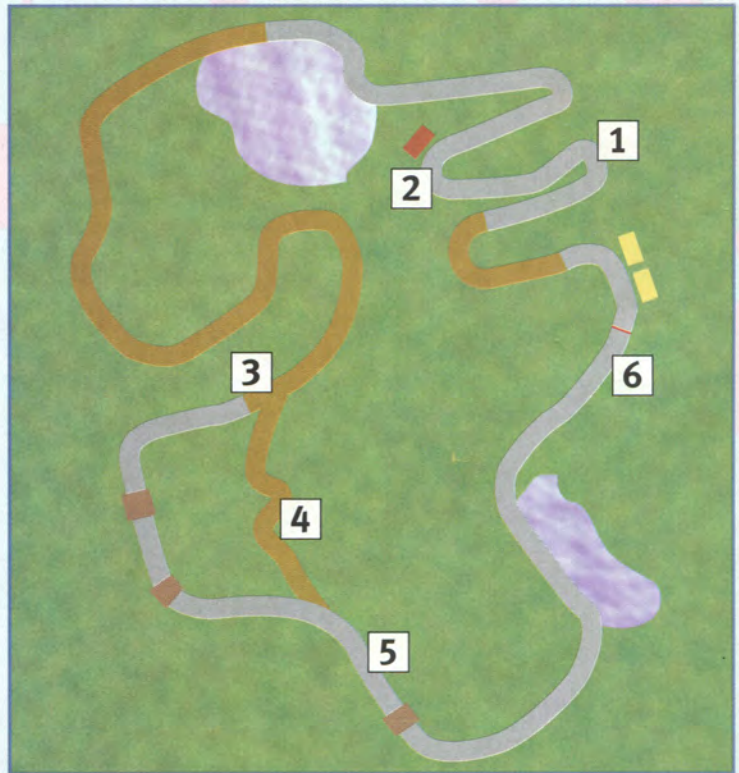


**MOUNTAIN**

Η ΩΡΑΙΟΤΕΡΗ ΠΙΣΤΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΕΚΤΥΛΙΣΣΕΤΑΙ ΒΕΒΑΙΩΣ ΣΤΑ ΒΟΥΝΑ. ΕΔΩ Η ΜΟΝΗ ΕΠΙΛΟΓΗ ΠΟΥ ΣΑΣ ΔΙΝΕΤΑΙ ΕΙΝΑΙ ΝΑ ΔΙΑΛΕΞΕΤΕ ΠΟΙΟ ΔΡΟΜΟ ΘΑ ΠΑΡΕΤΕ. ΟΜΩΣ, ΟΣΟ ΠΙΟ ΣΥΝΤΟΜΗ ΕΙΝΑΙ Η ΔΙΑΔΡΟΜΗ ΤΟΣΟ ΔΥΣΚΟΛΟΤΕΡΗ ΓΙΝΕΤΑΙ.



**6** Λίγο πριν από το τέλος τις πίστας υπάρχει αυτή η διαβολική στροφή. Μπορεί να μην της φαίνεται, αλλά είναι πολύ επικίνδυνη. Για καλό και για κακό, μειώστε λίγο την ταχύτητά σας. Ποτέ δεν ξέρετε...



**1** Πολλές και επικίνδυνες οι στροφές σε αυτή την πίστα. Για να βγάλετε τέτοιες στροφές, η χρήση του χειρόφρενου κρίνεται απαραίτητη. Προσέξτε όμως, γιατί στο πρωτάθλημα τα αντίπαλα οχήματα παίρνουν πάντα τις καλύτερες θέσεις.

**5** Άλλη μία κατηφόρα. Απλώς κόψτε λίγο ταχύτητα για να μη σας πετάξει η στροφή. Μετά τη γέφυρα είστε πάλι ελεύθεροι να γκαζώσετε.

**4** Αυτή η λασπώδης διαδρομή είναι πολύ απότομη και επικίνδυνη. Η χρήση των φρένων είναι απαραίτητη, προσέξτε όμως μην το παρακάνετε. Προσέξτε επίσης και το εξόγκωμα προς το τέλος.

**3** Η δεξιά διαδρομή είναι εύκολη και κατάλληλη για να αναπτύξετε μεγάλες ταχύτητες. Η αριστερή είναι πολύ γρηγορότερη αλλά και δυσκολότερη και, αν δεν είστε πεπειραμένος οδηγός, θα τα βρείτε σκούρα. Πολύ σκούρα...

**2** Και άλλη απότομη στροφή. Τώρα, πού βρέθηκε το μοτέλ στη μέση του δρόμου, είναι άλλη ιστορία. Εσείς πάντως δεν έχετε κλείσει δωμάτιο, γι' αυτό προσπαθήστε να το προσπεράσετε.



**STRIP MINE**

**ΠΡΟΚΕΙΤΑΙ ΓΙΑ ΤΗΝ ΚΡΥΦΗ (ΑΧ, ΚΑΛΕ...!) ΠΙΣΤΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ. ΓΙΑ ΝΑ ΕΧΕΤΕ ΤΗΝ ΕΥΚΑΙΡΙΑ ΝΑ ΟΔΗΓΗΣΤΕ ΣΕ ΑΥΤΗΝ, ΘΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΤΕΡΜΑΤΙΣΤΕ ΤΟ ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ('Η ΝΑ ΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΟ ΑΝΑΛΟΓΟ CHEAT).**

**7** Εάν στο πρώτο σταυροδρόμι πήγατε δεξιά και το έχετε μετανιώσει, έχετε ακόμα μία ευκαιρία να επανορθώσετε και να μπείτε στο τούνελ, ηγαίνοντας αριστερά από το γερανό. Ειδήλλως, συνεχίζετε ίσια και πάτε στο λιμάνι.



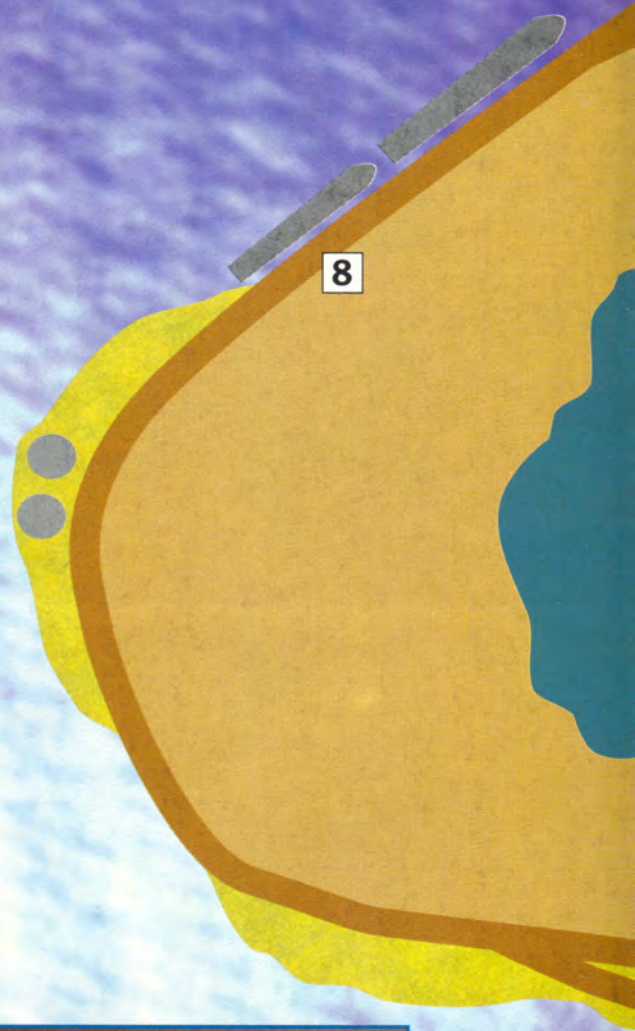
**6** Ο υπόνομος έχει δύο επίπεδα. Εάν πάτε γρήγορα, θα εκτιναχτείτε στο πάνω επίπεδο, το οποίο έχει λιγότερα νερά και, συνεπώς, είναι πιο γρήγορο. Εάν όχι, θα βουλιάξετε στα σκ...νερα!



**5** Είναι αρκετά τα σημεία, όπου έχετε την επιλογή να πάρετε τον επάνω ή τον κάτω δρόμο. Όμως, στο συγκεκριμένο πάρτε οπωσδήποτε τον επάνω, εκτός αν θέλετε να βρεθείτε κάτω από το φορτηγό.



**8** Όπως κινείστε στο δρόμο του λιμανιού, αμέσως μετά το φορτηγό πλοίο μπείτε στη δεξιά λωρίδα, και θα εκτιναχτείτε στα ύψη. Πλάκα (!) δεν έχει;



**4** Αμέσως μετά έχετε άλλη μία ευκαιρία να γλιτώσετε χρόνο, ηγαίνοντας για άλλη μια φορά από την άμμο. Για να τα καταφέρετε, πρέπει να πάρετε μια πάρα πολύ κλειστή στροφή.



**9** Μόλις δείτε τις δύο μπουλντόζες, σημαίνει πως ήρθε η ώρα να διαλέξετε: Θα πάρετε τον εύκολο αριστερό δρόμο ή θα το ρισκάρετε και θα περάσετε ανάμεσα από τις μπουλντόζες; Η απόφαση είναι δική σας. Πάντως, όποια και αν είναι αυτή, σας ενημερώνουμε ότι οι δύο δρόμοι ξαναενώνονται λίγο αργότερα.



**10** Κι άλλο σκουπιδιάρικο! Μα, τι γίνεται εδώ; Ή πάτε δεξιά, από την άμμο, και τελειώσε ή -αν είστε πολύ "βαρύς"- περνάτε ανάμεσα από τις ρόδες. Λάβετε υπόψη ότι σας δίνεται μόνο μία ευκαιρία.



**1** Όταν δείτε αυτό το τεράστιο σκουπιδιάρικο, θα κάνετε αριστερά ή δεξιά (αν συνεχίσετε ευθεία, θα πέσετε πάνω του). Αριστερά θα συναντήσετε δύο κλειστές στροφές, ενώ δεξιά θα πάτε προς το λιμάνι με την ησυχία σας.

**3** Αφού περάσετε από τους τοίχους, κόψτε δρόμο από την παραλία. Προσέχετε όμως την μπουλντόζα και την πολύ κλειστή στροφή, μόλις ξαναπατήσετε στην άσφαλτο.



**2** Μόλις βγείτε από το τούνελ, θα δείτε το αμάξι σας να πετά. Εάν δεν θέλετε να μείνει μόνιμα σε αυτή την κατάσταση, φροντίστε να ηγηγίνατε ίσια.



# MDK

## ΚΑΙ ΤΩΡΑ Η ΣΥΝΕΧΕΙΑ...

### 4ος ΚΟΣΜΟΣ

#### 1η ΠΕΡΙΟΧΗ

Πηδήξτε και αιωρηθείτε προς τα κάτω μέσα στο χάσμα. Καθώς αιωρείστε προς τα κάτω, γυρίστε έτσι, ώστε να αντικρίζετε προς την αντίθετη κατεύθυνση. Θα πρέπει τώρα να έχετε πλήρη οπτική επαφή με τον μεγάλο Sentry. Πυροβολήστε τον και καταστρέψτε τον με το πολυβόλο σας. Υπάρχει και ένα Super Chain Gun rick-up στην πλατφόρμα στα δεξιά σας. Μπορείτε να σκοτώσετε αυτόν το φρουρό και να μαζέψετε το Super Chain Gun, ώστε να εξοντώνετε πιο γρήγορα τους Sentry. Μετά σκοτώστε τους υπόλοιπους φρουρούς και σκαρφαλώστε στην πλατφόρμα όπου αιωρούνταν πριν ο Sentry. Εκεί θα βρείτε ένα snowboard. Περπατήστε επάνω του και θα εκτιναχθείτε από τη ράμπα περνώντας μέσα από τη γυάλινη πόρτα.

#### 2η ΠΕΡΙΟΧΗ

Κάνετε πλάγια βήματα προς τα αριστερά και τα δεξιά, έτσι ώστε να περάσετε όσο το δυνατόν πιο ανώδυνα το τούνελ. Πυροβολήστε τους φρουρούς και τα Stop Boards καθώς τα πλησιάζετε και με προσοχή αποφύγετε τους μεγάλους βράχους.

#### 3η ΠΕΡΙΟΧΗ

Μόλις προσγειωθείτε σε αυτή την περιοχή, πυροβολήστε το φρουρό που βρίσκεται δίπλα από την κονσόλα, μετά πυροβολήστε μια-δυο φορές στην κονσόλα για να ανασύρετε ένα πλοίο. Μόλις καταστρέψετε τους δύο ερχόμενους φρουρούς, μπειτε στο πλοίο και σε Bombing Mode. Με το πλοίο τώρα θα περιπλανηθείτε μέσα στην περιοχή, προτού σας επιστρέψει στο μέρος από όπου ξεκινήσατε. Βομβαρδίστε τα πάντα όπως κάνατε και την πρώτη φορά. Όταν είστε και πάλι στο έδαφος, καταστρέψτε το μικρό καπέλο που βρίσκεται δίπλα σας και μαζέψτε το Dummy Decoy rick-up που είναι μέσα του. Τώρα τρέξτε μέσα στην περιοχή και ηγαιείτε ακριβώς απέναντι από το

σημείο όπου βρίσκεστε. Εάν σας ξέφυγε κάποιο από τα Gun Towers ή τα Gun Pods, μπειτε σε sniper-mode και πυροβολήστε στο κεφάλι τους Gun controllers. Καθώς βρίσκεστε κοντά στην έξοδο στον μακρινό τοίχο της περιοχής, μαζέψτε τα rick-ups και ρίξτε το Dummy Decoy μπροστά σας, ώστε να απασχολήσετε τους φρουρούς και τον Sentry. Καθώς αυτοί πυροβολούν προς το Decoy, εσείς ρίξτε τους και σκοτώστε τους με το πολυβόλο σας. Όταν τους σκοτώσετε όλους, βγείτε από την περιοχή μπαίνοντας στη σπηλιά και ανεβαίνοντας στο επόμενο snowboard.

#### 4η ΠΕΡΙΟΧΗ

Καθώς προχωράτε με το snowboard μέσα στο τούνελ, μαζέψτε και τα δέκα Bones, έτσι ώστε να πάρετε ένα rick-up στο τέλος του τούνελ. Επίσης, μαζεύοντας τα Earthworm Jim rick-ups οι εχθροί σας θα βρεθούν προ εκπλήξεως, καθώς θα τους έρχονται αγελάδες επάνω στα κεφάλια τους. Όταν φτάσετε στο σημείο όπου διαχωρίζεται το τούνελ σε επίπεδα, ηδηξίτε με το snowboard σας στο επάνω επίπεδο. Εάν μαζέψατε και τα δέκα Bones μέσα στο τούνελ, τότε, όταν φτάσετε στο τέλος, ένα πλοίο ανεφοδιασμού θα έρξει στο τούνελ με ένα Twister rick-up να κρέμεται από κάτω του. Πηδήξτε καθώς περνά από επάνω σας, έτσι ώστε να το μαζέψετε.

#### 5η ΠΕΡΙΟΧΗ

Αιωρηθείτε προς τα κάτω και πυροβολήστε τα τρία ιπτάμενα Drones. Επειτα αναρριχηθείτε στο υποβρύχιο και ηγαιείτε προς το τέλος του δωματίου για να μαζέψετε μια Sniper Grenade. Χρησιμοποιήστε τη για να καταστρέψετε τους φρουρούς, και ένα τεθωρακισμένο να κάνει την εμφάνισή του στην περιοχή. Ανατινάξτε το τεθωρακισμένο είτε σε sniper mode και ενώ βρίσκεστε επάνω στο υποβρύχιο είτε από το έδαφος με το πολυβόλο σας. Τώρα



μαζέψτε τη World's Smallest Nuclear Bomb και σκοτώστε τους εναπομείναντες φρουρούς. Εν συνεχεία, βρείτε την ατομική κλειδαριά στις πόρτες του υποβρυχίου και χρησιμοποιήστε την πυρηνική βόμβα για να την ανατινάξετε. Μπειτε στο υποβρύχιο, όπου θα βρεθείτε αντιμέτωποι με τον Sub Boss. Σκοτώστε τον ρίχνοντάς του χειροβομβίδες. Ακολουθήστε τη διαδρομή που οδηγεί στην επόμενη περιοχή.

#### 6η ΠΕΡΙΟΧΗ

Καταστρέψτε όλους τους Guard Generators σε αυτήν την περιοχή με το πολυβόλο σας και έπειτα σκοτώστε όλους τους φρουρούς. Ανατινάξτε όλα τα βαρέλια ώστε να αποκαλυφθούν όλα τα rowe-ups και τα rick-ups. Πλησιάζετε το αιωρούμενο Gun Pod και είτε χρησιμοποιήστε το πολυβόλο σας για να το καταστρέψετε είτε ρίχτε τους χειροβομβίδες. Χρησιμοποιήστε το χώρο που υπάρχει για να αιωρηθείτε προς το επόμενο επίπεδο και έπειτα πάρτε το snowboard για να πάτε στην επόμενη περιοχή.

#### 7η ΠΕΡΙΟΧΗ

Όπως και στο προηγούμενο snowboarding επίπεδο, μαζέψτε και τα δέκα Bones για να πάρετε τελικά ένα Twister rick-up. Όταν φτάσετε στο σταυροδρόμι στο τούνελ, ηγαιείτε προς τα δεξιά για να μαζέψετε ένα Super Chain Gun rick-up. Καθώς προχωράτε μέσα στο τούνελ, μαζέψτε τα Earthworm Jim rick-ups για να πετάξετε μια αγελάδα στα εχθρικά Gun Pods.

#### 8η ΠΕΡΙΟΧΗ

Πηδήξτε στον αέρα και αιωρηθείτε προς τα πάνω για να μαζέψετε το Super Chain Gun rick-up. Πυροβολήστε προς τα κάτω προς το εχθρικό πλοίο και έπειτα ηγαιείτε κάτω για να μαζέψετε τα rick-ups που άφησε. Τρέξτε προς το επόμενο κομμάτι αυτής της περιοχής και καταστρέψτε τον Guard Generator με το Super Chain Gun. Θα σας

αποκαλύψει ένα Most Cowardly rowe-up. Μαζέψτε το και έπειτα μπειτε στο τελευταίο δωμάτιο αυτής της περιοχής. Αποφύγετε τις βόμβες του Gun Rod Boss και καταστρέψτε το βαρέλι στα αριστερά του δωματίου. Αυτό θα απελευθερώσει ένα Dummy Decoy. Μαζέψτε το και πετάξτε το έτσι ώστε να αποσπάσει την προσοχή του Boss. Επειτα τρέξτε προς την άλλη πλευρά του δωματίου και καταστρέψτε τα υπόλοιπα βαρέλια για να λάβετε μια μεγάλη παρτίδα από χειροβομβίδες. Σταθείτε εμπρός από τον Gun Rod Boss και ρίξτε του όλες τις χειροβομβίδες σας. Ρίχτε του μέχρι να καταστραφεί και έπειτα βγείτε από την περιοχή.

### 5ος ΚΟΣΜΟΣ

#### 1η ΠΕΡΙΟΧΗ

Μπειτε σε Sniper Mode και ηγαιείτε μέχρι το MotherShip να πετάξει από επάνω σας. Ακολουθήστε το και γρήγορα πυροβολήστε σε καθένα από τα Gun Pods που βρίσκονται πλευρικά του σκάφους. Βγείτε από sniper mode και τρέξτε μέσα στην περιοχή. Χρησιμοποιήστε το πολυβόλο σας για να καταστρέψετε όλους τους φρουρούς σε αυτή την περιοχή και έπειτα βρείτε τη ράμπα στα δεξιά σας που οδηγεί σε μία μυστική sniper position και σε ένα Dummy Decoy. Μαζέψτε το Dummy decoy και μπειτε σε sniper mode. Κοιτάξτε μέσα από την τρύπα του τοίχου και κάνετε zoom στο Alert Droid στη μακρινή πλευρά της περιοχής χρησιμοποιώντας την Atomic Locked Door. Σκοτώστε το και έπειτα βγείτε από sniper mode και προχωρήστε πίσω προς το κέντρο της περιοχής. Ένα πλοίο με μια World's Smallest Nuclear Bomb θα πετάξει στην περιοχή και θα αφήσει δύο φρουρούς. Καταστρέψτε τους φρουρούς και έπειτα καταστρέψτε το πλοίο και μαζέψτε τη βόμβα. Προχωρήστε προς τα αριστερά της περιοχής και ρίξτε την ατομική βόμβα στην ατομική κλειδαριά για να ανοίξετε την πόρτα της εξόδου.

#### 2η ΠΕΡΙΟΧΗ

Σκοτώστε και το φρουρό και το Alert Droid στην αρχή αυτής της περιοχής και έπειτα ηδηξίτε απέναντι στην επόμενη πλατφόρμα. Τρέξτε και ηδηξίτε προς το τέλος αυτού του κομματιού για να φτάσετε στην άκρη του δρόμου διαφυγής μπροστά σας. Σταματήστε στην είσοδο του τούνελ και μπειτε σε sniper mode. Τώρα κάνετε zoom και σημάδεψτε το βαρέλι που εκρήγνυται στην άλλη άκρη του τούνελ. Πυροβολήστε το



για να ανατινάξετε έναν Sentry που κρυβόταν πίσω από τη γωνία του τούνελ. Προχωρήστε μέχρι το τέλος και μαζέψτε την sniper grenade από την άκρη της πλατφόρμας. Επειτα χρησιμοποιήστε τις sniper grenades για να σκοτώσετε τον Sentry στην άλλη πλευρά της περιοχής. Πηγαίνετε προς τα κάτω στην περιοχή και τρέξτε προς την πλατφόρμα όπου αιωρούνταν ο Sentry. Αναρριχηθείτε στην πλατφόρμα και μαζέψτε ένα Super Chain-Gun pick-up. Χρησιμοποιήστε το για να καταστρέψετε το Gun Ship, το οποίο αναγειώνεται από το κέντρο της περιοχής.

Μόλις καταστραφεί, θα αφήσει πίσω του ένα Forklift, το οποίο θα προσπαθήσει να σας εξοντώσει. Σκοτώστε τον οδηγό πυροβολώντας το Glass Dome του και έπειτα χρησιμοποιήστε το πολυβόλο σας για να το σπρώξετε προς το κίτρινο rapel που υπάρχει στο έδαφος. Αυτό θα απενεργοποιήσει το πεδίο ενέργειας και θα σας επιτρέψει να φύγετε από το επίπεδο.

### 3η ΠΕΡΙΟΧΗ

Αιωρηθείτε προς το air shaft και έπειτα πηγαίνετε προς τα κάτω, στη ράμπα η οποία οδηγεί μέσα στην περιοχή. Σκοτώστε τους δύο φρουρούς και το Alert Droid στο πάνω μέρος της ράμπας και έπειτα ανηλικίστε το Control Room που βρίσκεται αρκετά μακριά. Κάνετε zoom στον Technician στο control room και πυροβολήστε τον. Περιμένετε μέχρι να ανατιναχθεί το Support Arm και απελευθερώστε το πλοίο. Πυροβολήστε το καθένα από τα Gun Pods που βρίσκονται κάτω από το πλοίο. Τρέξτε προς το μπροστινό μέρος του πλοίου και μπειτε σε sniper mode για να σημαδέψετε τον πιλότο του πλοίου. Σκοτώστε τον και το πλοίο θα χάσει τον έλεγχο και θα συντριβεί. Σκοτώστε όλους τους φρουρούς της περιοχής και έπειτα σκοτώστε και τον Sentry. Τώρα πηδήξτε προς τον σπασμένο τοίχο και μαζέψτε το Dummy decoy που βρίσκεται δεξιά σας. Γυρίστε προς τα πίσω και ακολουθήστε το διάδρομο που οδηγεί προς τα αριστερά, στην επόμενη περιοχή.

### 4η ΠΕΡΙΟΧΗ

Σκοτώστε όλους τους Technicians στο πάνω μέρος αυτής της περιοχής και έπειτα μαζέψτε το Mortar pick-up στην άλλη πλευρά του δωματίου. Μόλις η επάνω περιοχή έχει εκκαθαριστεί, ρίχτε στο Spinning Globe στο κέντρο του δωματίου με το πολυβόλο σας μέχρι να πέσει κάτω και να σπάσει το γυάλινο πάτωμα του

δωματίου. Επειτα πηδήξτε στο επάνω δαχτυλίδι και αιωρηθείτε στο επόμενο δωμάτιο που υπάρχει από κάτω. Καθώς πλησιάζετε προς τα κάτω, χρησιμοποιήστε το πολυβόλο σας για να σκοτώσετε τους δύο Technicians που δουλεύουν στις κονσόλες τους. Όταν έχετε σκοτώσει δύο, ο τελευταίος θα τρέξει προς το κέντρο του δωματίου και θα ανοίξει μια μυστική καταπακτή στο πάτωμα. Μπειτε μέσα στην τρύπα για να βγείτε από την περιοχή.

### 5η ΠΕΡΙΟΧΗ

Σταματήστε στην είσοδο, κάνετε zoom στο Alert Droid και σκοτώστε το. Επειτα κάνετε zoom στους δύο κοιμώμενους φρουρούς, πυροβολήστε τους στο κεφάλι και σκοτώστε τους. Τρέξτε προς την πόρτα στα δεξιά σας και ρίξτε την Dummy Decoy μπροστά σας καθώς την πλησιάζετε.

Ο αιωρούμενος φρουρός θα αποσπασθεί από αυτό και έτσι εσείς μπορείτε να του ρίξετε με το πολυβόλο σας και να τον καταστρέψετε. Επειτα σκοτώστε τους δύο φρουρούς που βρίσκονται μέσα στο δωμάτιο και μαζέψτε τη World's Smallest Nuclear Bomb και το Grenade pick-up.

Τρέξτε πίσω προς το κεντρικό σημείο της περιοχής και μπειτε στην πόρτα που βρίσκεται ακριβώς απέναντι από αυτή που μόλις βγήκατε. Σκοτώστε όλους τους κοιμώμενους φρουρούς και το Alert Droid που βρίσκονται μέσα στο δωμάτιο και έπειτα σκαρφαλώστε στη ράμπα στη γωνία, για να φτάσετε στο επόμενο επίπεδο. Χρησιμοποιήστε τις χειροβομβίδες σας για να ανατινάξετε τους τρεις Guard Generators και έπειτα κάνετε zoom στην άλλη πλευρά της περιοχής και σημαδέψτε το Alert Droid που στέκεται δίπλα από το Thumper pick-up. Πηδήξτε απέναντι, επάνω στη μικρή πλατφόρμα που βρίσκεται πάνω από την είσοδο της περιοχής και έπειτα πηδήξτε στην απέναντι πλευρά. Μπειτε σε sniper mode για να πυροβολήσετε μερικά mortars μέσα στην τρύπα και για να σκοτώσετε τον αιωρούμενο φρουρό ακριβώς από κάτω και έπειτα πέστε κάτω. Σκοτώστε τον δεύτερο αιωρούμενο Sentry και έπειτα προχωρήστε προς το μπαλκόνι και ρίξτε την πυρηνική βόμβα για να βγείτε από την περιοχή.

### 6η ΠΕΡΙΟΧΗ

Μαζέψτε το Super Chain Gun pick-up που βρίσκεται κρυμμένο πίσω από τον πρώτο δάμνο και έπειτα συνεχίστε εμπρός προς το φαράγγι. Καταστρέψτε τους Guard Generators, τους φρουρούς και οποιοδήποτε Flying Drone συναντήσετε μέχρι να

φτάσετε στο τέλος του φαραγγιού. Γρήγορα τρέξτε προς το τελευταίο μέρος και μαζέψτε το Turkey power-up και τη World's Smallest Nuclear Bomb. Ρίξτε τη βόμβα στον αιωρούμενο φρουρό που βρίσκεται μπροστά από την ατομική κλειδαριά και τρέξτε πίσω, στο προηγούμενο κομμάτι του φαραγγιού. Περιμένετε μέχρι να εκραγεί η πυρηνική βόμβα και έπειτα σκοτώστε τον αιωρούμενο φρουρό με το πολυβόλο σας και φύγετε.

### 7η ΠΕΡΙΟΧΗ

Σκαρφαλώστε προς τα πάνω για να μαζέψτε το Dummy Decoy pick-up. Γυρίστε έτσι ώστε να αντικρίζετε τους φρουρούς και ρίχτε τους το Dummy Decoy προκειμένου να τους αποσπάσετε την προσοχή. Επειτα σκοτώστε τους όλους.

Στη συνέχεια πηδήξτε κάτω στο έδαφος και τρέξτε προς τα βράχια, στη μακρινή πλευρά του δωματίου και σκαρφαλώστε στο βράχο με το Super Chain Gun pick-up. Μαζέψτε το και χρησιμοποιήστε το για να εκκαθαρίσετε την περιοχή από το δεύτερο κύμα των φρουρών.

Σκοτώστε τα τέσσερα Alert Droids και έπειτα βγάλτε από τη μέση τα τρία Forklifts πυροβολώντας τα Glass Domes. Πέστε κάτω στο πάτωμα και χρησιμοποιήστε το πολυβόλο σας για να σπρώξετε ένα από τα Forklifts πέρα από τα βράχια, αριστερά από την είσοδο της περιοχής. Επειτα πηδήξτε επάνω στο Forklift. Μπορείτε τώρα να φτάσετε την άκρη του βράχου και να ανεβείτε επάνω του. Πηδήξτε στην επόμενη πλατφόρμα και έπειτα ξανά προς το διάδρομο που οδηγεί στο κέντρο του δωματίου. Ακολουθήστε τον μέχρι τα άλλα βράχια και πηδήξτε στο πιο κοντό από αυτά. Σταθείτε επάνω του και γυρίστε έτσι ώστε να αντικρίζετε την πλατφόρμα που βρίσκεται από πάνω. Πηδήξτε επάνω της και πηγαίνετε αντίθετα από τη φορά του ρολογιού, έτσι ώστε να βρεθείτε τελικά κάτω από μια πλατφόρμα με ένα Apple Health power-up. Περιμένετε μέχρι ένα Forklift να αρχίσει να έρχεται προς το μέρος σας και έπειτα πυροβολήστε το έτσι ώστε να σταματήσει δίπλα από την πλατφόρμα. Πηδήξτε επάνω του και έπειτα επάνω στην πλατφόρμα. Μαζέψτε το Apple Health power-up και έπειτα πηδήξτε στην πλατφόρμα που βρίσκεται στην κέντρο του δωματίου. Από εκεί αιωρηθείτε αριστερά προς την πόρτα εξόδου.

### 8η ΠΕΡΙΟΧΗ

Σταθείτε στο επάνω μέρος της μεγάλης ράμπας και κάνετε zoom σε κάποιο από τα Gun Pods που αιωρούνται αρκετά μακριά και πλάγια

και σκοτώστε τα. Προχωρήστε προς το κάτω μέρος της ράμπας και σκοτώστε όλους τους φρουρούς της περιοχής. Αφού έχουν σκοτωθεί όλοι οι φρουροί, καταστρέψτε το δεύτερο Gun Pod αντικρίζοντας τον πύργο όπου αιωρείται και πυροβολώντας με το πολυβόλο σας. Τρέξτε προς την άλλη πλευρά του πύργου. Μπειτε σε sniper mode και χρησιμοποιήστε πλάγια βλήματα για να πάτε στο πίσω μέρος του πύργου που θα σας προστατέψει από το τελευταίο Gun Pod. Κοιτάξτε προς τα πάνω και κάνετε zoom στον ανοιχτό τομέα του όπλου για να σκοτώσετε τον Gun Operator. Όταν και τα τρία Gun Pods έχουν καταστραφεί, τρέξτε πίσω στο πάνω μέρος της ράμπας και κάνετε στροφή.

Πηδήξτε από το υψηλότερο σημείο της ράμπας και αιωρηθείτε προς τα κάτω, προς τον πύργο που βρίσκεται δεξιά σας. Καθώς αιωρείστε από πάνω της, θα μαζέψετε ένα Apple Health power-up. Τώρα γυρίστε έτσι ώστε να αντικρίζετε τον κεντρικό πύργο και αιωρηθείτε προς αυτόν. Μαζέψτε το τελευταίο Apple power-up και γυρίστε έτσι ώστε να αντικρίζετε τη διαδρομή από όπου ήρθατε. Αιωρηθείτε κατά μήκος της περιοχής προς την πόρτα στο πάνω μέρος της περιοχής για να βγείτε.

### 9η ΠΕΡΙΟΧΗ

Κάνετε zoom στον Gunta και πυροβολήστε τον μια-δυο φορές και θα πηδήξει προς τα πάνω ενεργοποιώντας μια μεγάλη πόρτα. Πηγαίνετε προς τα κάτω και προσγειωθείτε στο κέντρο της περιοχής. Τώρα σταθείτε στην άκρη και περιμένετε έναν μεγάλο βράχο να κάνει την εμφάνισή του. Ακολουθήστε τη διαδρομή του και πυροβολείτε τον συνέχεια μέχρι να εκραγεί. Όταν καταστραφεί, τρέξτε προς το μέρος του και μαζέψτε τα pick-ups που έχει αφήσει. Βρείτε το διάδρομο ο οποίος οδηγεί πίσω, στο κεντρικό μέρος της περιοχής, και περιμένετε έως ότου ένα μεγάλο Mothership να πετάξει από επάνω σας. Όταν περάσει, μπειτε σε sniper mode και ρίξτε σε όλα τα Gun Pods που βρίσκονται πλευρικά του ακάφους. Όταν τα καταστρέψετε όλα, το πλοίο θα καταστραφεί και θα απελευθερώσει ένα κύμα φρουρών στην περιοχή. Σκοτώστε όλους τους φρουρούς και το Gunta θα ανοίξει την πόρτα, πηδήξτε έξω από την περιοχή και μαζέψτε τα Bones.

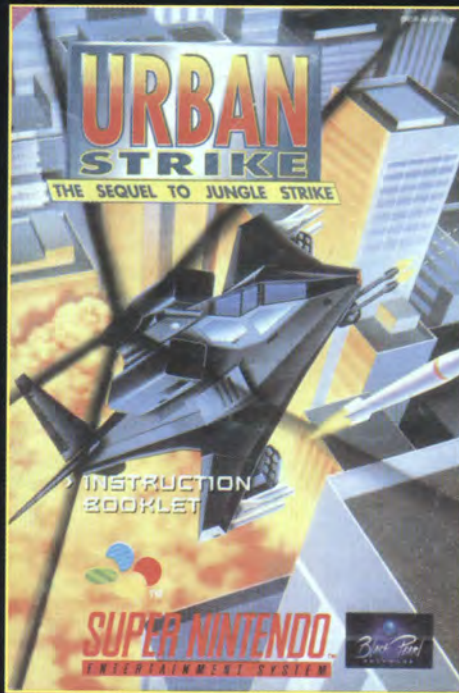
Μη λησμονήσετε να διαβάσετε το τρίτο και τελευταίο μέρος της λύσης αυτού του εκπληκτικού παιχνιδιού στο επόμενο τεύχος του "Pixel".

# SWEET SIXTEEN

Δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι πολλοί μένουν πιστοί στην παλιά γενιά. Για τους υπόλοιπους, remember...

## URBAN STRIKE SNES

**Π**ώς θα μπορούσε κάποιος να χαρακτηρίσει το Urban Strike; Σίγουρα δεν είναι άλλο ένα shoot'em up, αφού έχει πολλά στοιχεία simulation. Όπως και να έχουν τα πράγματα όμως, το αποτέλεσμα είναι αχαλίνωτη διασκέδαση. Παίρνετε το μέρος ενός επίλεκτου πιλότου, ο οποίος έχει διαταγή να αποτρέψει τον πολιτικό H.R. Malone, από το να υλοποιήσει τα μυστικά σχέδιά του για την κατάλυση της αμερικανικής κυβέρνησης. Έτσι απλά, λοιπόν, ξεχνήστε στην καταδίωξη, σε δέκα εκπληκτικά επίπεδα με περισσότερες από σαράντα αποστολές. Στη διάρκεια του παιχνιδιού θα χρειαστεί να πλοηγήσετε το τελευταίας τεχνολογίας ελικόπτερο Mohican, καθώς και το Blackhawk. Εντούτοις δεν θα αναλαμβάνετε δράση μόνο στον αέρα αλλά και στη στεριά, είτε οδηγώντας το πανίσχυρο GAV (Ground Assault Vehicle) είτε παίρνοντας το ρόλο ενός μοναχικού commando. Στα ελικόπτερα δεν θα είστε μόνοι, καθώς θα έχετε στο πλευρό σας τον co-pilot. Αυτός είναι



πεύθυνος για τη στόχευση των όπλων και για το χειρισμό του γάντζου, ο οποίος χρησιμοποιείται για την ανέλκυση εξοπλισμού και ανδρών στο ελικόπτερο. Κατά τη διάρκεια κάθε αποστολής θα μπορείτε -με τη βοήθεια της Watchcom Information Console- να ενημερώνεστε για τους στόχους σας, καθώς και για τις εξελίξεις γύρω σας. Γενικά, όλο το παιχνίδι είναι φτιαγμένο έτσι ώστε να απορροφά το ενδιαφέρον του παίκτη. Πολλές φορές θα βρείτε τον εαυτό σας να προσπαθεί να κλείσει το SNES, αλλά να μην μπορεί. Τα γραφικά και ο ήχος κάνουν το παιχνίδι ακόμα πιο ελκυστικό. Όλα τα τοπία όπου διαδραματίζονται οι αποστολές είναι τεράστια και ιδιαίτερα προσεγμένα. Ο ήχος του παιχνιδιού συνεχώς δίνει ρεσιτάλ, με αποκορύφωμα τον ήχο των όπλων και τις εκρήξεις. Τι να γράψουμε για ένα τέτοιο παιχνίδι... Καταπληκτικό, χαρισματικό, απαραίτητο! Ακόμα εδώ είστε;

ΓΕΝΙΚΑ

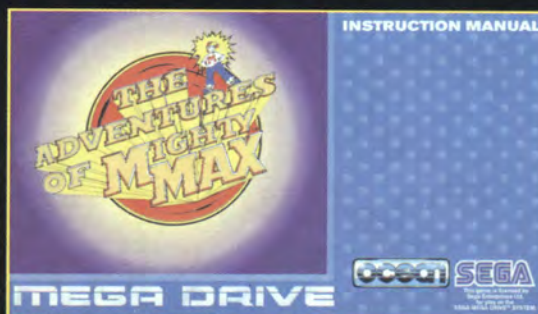
93

## THE ADVENTURES OF MIGHTY MAX MEGADRIVE

**Π**ριν από πολλά χρόνια τα ταξίδια στην υδρόγειο ήταν απλό θέμα, διασχίζοντας έναν διάδρομο στο χώρο και το χρόνο. Όμως, ο σατανικός Skullmaster ήθελε αυτό το σύστημα μόνο για δική του χρήση, έτσι αποφάσισε να το καταστρέψει - τουλάχιστον το μεγαλύτερο μέρος του. Για να πραγματοποιήσει τα σκοτεινά σχέδιά του, άφησε ανοιχτές ορισμένες τέτοιες διαδρομές. Στη συνέχεια, αφού κατασκεύασε το ισχυρότερο όπλο στον κόσμο, χρησιμοποίησε το σύστημα για να κρύψει τα διάφορα μέρη του όπλου σε ξεχωριστές περιοχές. Εσείς καλείστε να καθοδηγήσετε τον Mighty Max και τους φίλους του Felix και Bea στα μέρη, όπου βρίσκονται διασκορπισμένα τα τμήματα του όπλου, πρότου ο Skullmaster προλά-

βει να το χρησιμοποιήσει και να καταστρέψει τον κόσμο. Μέχρι εδώ, ουδέν σχόλιον... Το παιχνίδι μιλά από μόνο του: Έχουμε να κάνουμε με άλλο ένα platform. Ο Mighty Max μπορεί να σκύψει, να πηδήσει, να πετάξει διάφορα αντικείμενα, καθώς και να πυροβολήσει μπάλες του ring rone με το όπλο του. Το ίδιο ισχύει και για τους φίλους του. Ο Max και οι φίλοι του δεν είναι μόνοι στην αναζήτησή τους. Καθοδηγούνται από τον Norman και τη Virgil, οι οποίοι είναι αρχαίοι πολεμιστές. Σε

κάθε πίστα πρέπει να βρείτε τα κομμάτια του όπλου και να τα πετάξετε στις πόρτες του συστήματος τηλεμεταφοράς. Όταν δεν απομένουν άλλα κομμάτια και ο Max πρέπει να πηδήσει σε μια τέτοια πόρτα, ώστε να ολοκληρώσει την πίστα. Τα λίγο-πολύ γνωστά power-up βρίσκονται εδώ, άλλα για να βελτιώσουν τις ικανότητές σας και άλλα για να "περιποιηθείτε" τους εχθρούς σας. Όσο για τους εχθρούς, είναι τα επίσης γνωστά τερατάκια, που περιμένουν υπομονετικά να τα εξοντώσετε. Συνολικά, υπάρχουν πέντε μεγάλα επίπεδα για να εξερευνήσετε, καθένα από τα οποία έχει τους δικούς του εχθρούς και δωράκια. Με γραφικά, ήχο και gameplay, τα οποία θα ικανοποιήσουν κάθε γούστο, το The Adventures Of Mighty Max είναι μια καλή επιλογή. Αν, όμως, έχετε βαρεθεί τα συνηθισμένα κλισέ, αποφύγετέ το.



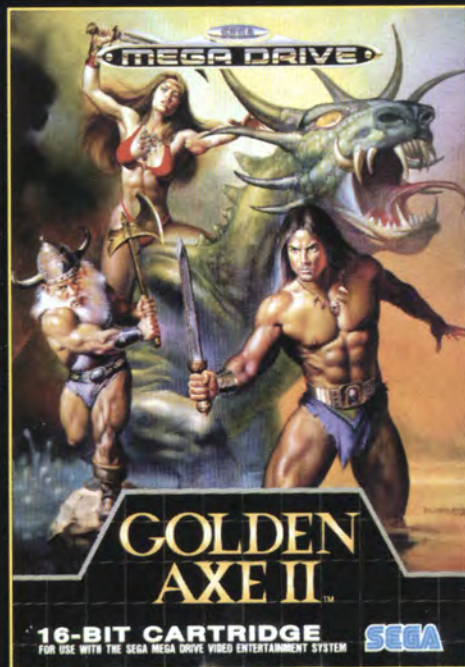
ΓΕΝΙΚΑ

80

## GOLDEN AXE II MEGADRIVE

**Τ**ελικά, από ό,τι φαίνεται, σήμερα με έπιασαν οι νοσταλγίες. Σίγουρα όλοι θυμάστε το πρώτο Golden Axe που εμφανίστηκε στο Mega Drive. Ίσως μερικοί να θυμούνται και την arcade έκδοση του παιχνιδιού, όταν πρωτοεμφανίστηκε στις λέσχες. Ωστόσο, εμείς θα ασχοληθούμε με τη συνέχεια του πασίγνωστου τίτλου. Το Golden Axe 2 κυμαίνεται περίπου στα επίπεδα του προκάτοχου του. Οι τρεις γνωστοί μαχητές -ο Βάρβαρος, η Αμαζόνα και ο Νάνος- παραμένουν ίδιοι και अपαράλλαχτοι, αν εξαιρέσουμε ορισμένες κινήσεις, οι οποίες τους έχουν προστεθεί. Κάνοντας λόγο για προσθήκες, τα γνωστά μαγικά που χρησιμοποιούσαν οι μαχητές μας όταν τα έβρισκαν σκούρα, έχουν αλλάξει. Για παράδειγμα, στο προηγούμενο G.A. ο Νάνος χρησιμοποιούσε κεραυνούς για να εξοντώσει του εχθρούς του. Τώρα χρησιμοποιεί μια βροχή από μεταφρίτες (πιο γελοίο μαγικό δεν έχω δει). Εμάς, πάντως, μας φάνηκε σαν να πετούσε κάποιος από πάνω κοτρόνες. Ας περάσουμε, όμως, στην υπόθεση. Ο σατανικός λόρδος Dark Guld έχει στην κατοχή του το χρυσό τσεκούρι. Οι μεγάλες δυνάμεις του τσεκουριού, σε συνδυασμό με τις άσχημες προθέσεις του κατόχου του,

μπορούν να βυθίσουν τον κόσμο στο χάος. Από αυτό το σημείο αρχίζει η αποστολή σας που δεν είναι άλλη από το να αντιμετωπίσετε τον Dark Guld. Αυτό δεν θα είναι εύκολο, αφού θα πρέπει να διασχίσετε μια μεγάλη απόσταση, αντιμετωπίζοντας όλα τα τσιρά-



κια του λόρδου. Οπτικά το παιχνίδι είναι ευχάριστο, προσφέροντας ζωντανά backgrounds και ακόμα πιο ζωντανούς εχθρούς. Ορισμένοι από αυτούς είναι τεράστιοι. Η μουσική είναι όμορφη και άκρως ατμοσφαιρική. Ο ήχος των λεπίδων και γενικά των όπλων ακούγεται εξίσου ευχάριστα, κάνοντας τη δουλειά του και με το παραπάνω. Βέβαια, το παιχνίδι έχει και τα αρνητικά του. Ο χαρακτηρισμός "έλλειψη πρωτοτυπίας" σας λέει τίποτα; Δεν μπορώ να καταλάβω γιατί η Sega έκανε το παιχνίδι τόσο πανομοιότυπο με το προηγούμενο της σειράς. Εδώ η συμβουλή του θείου Νίκου είναι: Ασχοληθείτε με το πρώτο Golden Axe που είναι καλύτερο και, αν σας αρέσει, δείτε και τη συνέχεια.

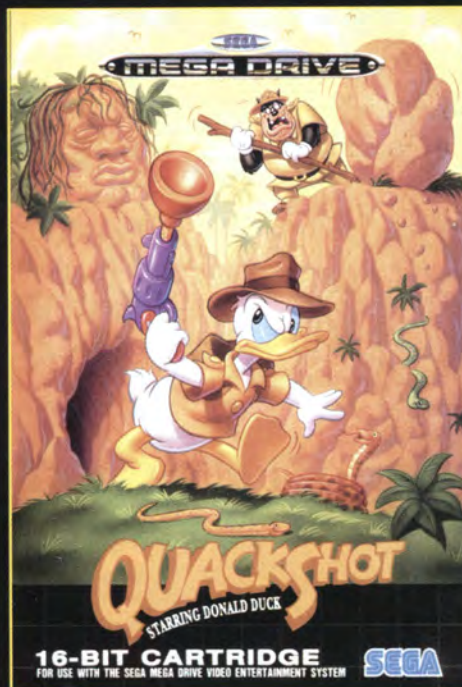
ΓΕΝΙΚΑ

75

## QUACKSHOT MEGADRIVE

**Ο**χι, δεν σας δουλεύω. Γνωρίζω πως το παιχνίδι είναι πανάρχαιο, αλλά θεωρώ απαραίτητο να του αφιερώσω λίγο χώρο, έστω κάτι λιγότερο από μιμή σελίδα, έτσι για να θυμούνται οι παλιοί και να μαθαίνουν οι καινούριοι. Σύμφωνα. Έχουμε στα χέρια μας ένα τυπικό platform -ούτε το πρώτο είναι ούτε το τελευταίο. Αφήστε που ο Ντόναλντ έχει πρωταγωνιστήσει σε αμέτρητα παιχνίδια μέχρι σήμερα. Σίγουρα αναρωτιέστε γιατί διάλεξα αυτό τον πρόλογο για το παιχνίδι. Μα, φυσικά, γιατί το Quackshot είναι ένα από τα πρωτοπόρα που εμφανίστηκαν στο Megadrive. Σήμερα το παιχνίδι μπορεί να μην πιάνει μία, όμως το 1991, οπότε κυκλοφόρησε, όλοι έκαναν υποκλίσεις στο όνομά του. Είναι όπως όταν πρωτοεμφανίστηκε ο 286. Ναι, υπήρξα και εγώ παρωμένος με το παιχνίδι - ακόμα και τη λύση του θυμάμαι! Όμως, αρκετά με αυτή την ιστορία, γιατί θα με πάρουν τα ζουμιά (ήδη με έπιασαν λυγμοί)... Η πλοκή βασίζεται στο συνηθισμένο πλέον κυνήγι του χαμένου θησαυρού. Ο Ντόναλντ ανακαλύπτει ένα χαμένο μήνυμα του βασιλιά Garuzia, κυβερνήτη του Παπιοθασαυρού, το οποίο τοποθετεί το χαμένο παπιοθασαυρό κάπου πάνω στη Γη. Δουλειά σας είναι να καθοδη-

γήσετε τον Ντόναλντ στην αναζήτησή του από ήπειρο σε ήπειρο. Αυτό δεν θα είναι καθόλου εύκολο, καθώς θα πρέπει να λύσετε κάμποσους γρίφους και να αντιμετωπίσετε πολλούς εχθρούς. Ακούραστος σύντρο-



φος στο πλευρό σας θα είναι το βεντουζοβόλο σας. Οι πίστες τοποθετούνται στο Duckburg, το Μεξικό, την αρχαία πόλη των Αζτέκων, την Τρανσυλβανία (μου έσπασαν τα νεύρα, μέχρι να βρω τη λύση), στο πλοίο-φάντασμα των Vikings, το Βόρειο Πόλο, το παλάτι του μαχαραζιά (φοβερή πίστα), την Αίγυπτο, το κρησφύγετο της σατανικής παπισυμμορίας και, τέλος, στο νησί του παπιοθασαυρού. Ομορφα γραφικά, ήχος και gameplay πλαισιώνουν ένα ωραίο παιχνίδι.

ΓΕΝΙΚΑ

89

## TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS MEGADRIVE

**T**α πράγματα δεν είναι τόσο πολύπλοκα όσο φαίνονται. Οι γνωστές χελώνες-νιτζα ζήτησαν τη δόξα του Street Fighter και του Mortal Kombat. Έτσι, πρόσθεσαν στην παρέα τους όλους τους γνωστούς ήρωες της ταινίας, πήραν και μερικούς μεταλλαγμένους από τη διάσταση X για να υπάρχει ποικιλία, τους έκαναν υπερμαχητές και έτσι έφτασε το παιχνίδι στα χέρια μας. Αυτό που δεν καταλαβαίνουμε είναι η εξαρχής απόφαση της Κοπαμί να κυκλοφορήσει ένα τόσο χοντροκομμένο και πρόχειρο παιχνίδι. Οι χαρακτήρες και, γενικά, τα γραφικά είναι προχειροσχεδιασμέ-

να και απογοητευτικά. Το ίδιο ισχύει και για τον ήχο, ο οποίος -παρ' ότι θα μπορούσε να είναι σαφώς καλύτερος- κυμαίνεται σε μέτρια επίπεδα. Δυστυχώς, τα προαναφερθέντα τραβούν στον πάτο και το gameplay. Όπως ήδη αναφέραμε, η συνταγή Street Fighter μπορεί να οδηγήσει σε καλά αποτελέσματα μόνο όταν εκτελείται από τα σωστά χέρια. Με λίγες λέξεις, σε αυτή την προσπάθεια η Κοπαμί ήταν έξω από τα νερά της. Είναι σαν να γράφαμε πως η Capcom προσπάθησε να βγάλει το Fifa '98. Επειδή, όμως, κάθε δάψιμο έχει και τα όριά του, οφείλουμε να πού-



με πως το παιχνίδι δεν είναι και για τα μπάζα. Στο Two Players mode θα βρείτε διασκεδαστικό το να βομβαρδίζετε με τον Casey Jones τον ανύποπτο φίλο σας. Και οι άλλοι μαχητές έχουν εξίσου ωραίες κινήσεις, οι οποίες θα καταφέρουν να σας ξεγελάσουν προσωρινά. Κάνετε το τράκα από κανένα φίλο σας, αλλά, προς Θεού, μη βάλετε το χέρι στην τσέπη.

ΓΕΝΙΚΑ

57

## BATMAN FOREVER MEGADRIVE

**A**λλη μία μεταφορά στο SNES από τη μεγάλη οθόνη, ακολουθώντας το γνωστό κανόνα: Ποτέ το παιχνίδι δεν θα έχει την ίδια επιτυχία με αυτή της ταινίας. Γιατί υποστηρίζουμε κάτι τέτοιο; Πολύ απλά, το παιχνίδι εκ πρώτης όψης φαίνεται ιδιαίτερα καλό. Οι digitized χαρακτήρες σε συνδυασμό με τα καλοδουλεμένα backgrounds είναι αρκετά ώστε να δώσουν καλή εντύπωση - τι κρίμα που αυτή είναι προσωρινή. Αν όμως ασχοληθείτε με το παιχνίδι, θα διαπιστώσετε πως οι χαρακτήρες είναι λειψοί, όχι αρκετοί για την ατμόσφαιρα που υποτίθεται ότι πούλα το Batman Forever. Αντίθετα, οι δύο ήρωες μοιάζουν περισσότερο με χορεύτριες, αφού η εικόνα που δίνουν όταν μάχονται είναι μάλλον χορευτική. Τα πράγματα έρχονται να επιβαρύν-

ουν η δυσκολία του παιχνιδιού και η απουσία ορισμένων continues που πράγματι θα έκαναν τον Batman παντοτινό. Για να το μηδενίσετε, θα πρέπει ή να είστε μαζοχιστής ή κάποιος να σας πληρώνει ένα εκατομμύριο για κάθε πίστα που περνάτε. Το προαναφερθέν αίσχος



διορθώνεται λίγο από το καλό σύστημα χειρισμού, το οποίο χρησιμοποιεί και τα έξι πλήκτρα του χειριστηρίου, προσφέροντας ποικιλία στις κινήσεις. Ωστόσο, πρόκειται για κάτι που μας αφήνει αδιάφορους. Όσο για τον ήχο, μην την ψάχνετε. Η καλοτύπισκη μουσική το μόνο που καταφέρει είναι να γίνει εκνευριστική έπειτα από λίγη ώρα. Τα υπόλοιπα ηχητικά εφέ μάς χαροποίησαν ιδιαίτερα. Πράγματι ριζώσαμε το γέλιο με τα ανόητα επιφωνήματα και με τα υπόλοιπα -ψόφια- ηχητικά εφέ. Τι άλλο να γράψω... Μην κάνετε το μοιραίο λάθος και το αγοράσετε. Αν πια είστε φανατικός του Batman, προτιμήστε το The Adventures of Batman and Robin.

ΓΕΝΙΚΑ

50

## DRACULA SNES

**K**ορίτσια, ο Δράκουλας! Δεν έχω αντίρρηση, πολύ καλή η ταινία - αφού, να φανταστείτε, σε ένα σημείο παραλίγο να με τρομάξει. Τι κρίμα που το παιχνίδι μου προκαλεί το γέλωτα! Όμως, επειδή τα λόγια είναι φτώχεια, ας περάσουμε στην πλοκή... Ο κόμης Δράκουλας κρατά την αγαπημένη σας Mina Murray φυλακισμένη στο κάστρο του. Εσείς, παίρνοντας το ρόλο του Jonathan Harker, καλείστε να σώσετε το δεσπέσιο λουλούδι που ακούει στο όνομα Mina (τύφλα να 'χει ο Σολωμός!) από τα χέρια του σατανικού Δράκουλα, προτού τη βρικολακιάσει και την κάνει συνεταιράκι στην τράπεζα αίματος που σκοπεύει να ανοίξει στο 239ο χιλιόμετρο Αθηνών-Τρανσυλβανίας (πλάκα κάνω!). Ένα πρόβλημα του παιχνιδιού έχει να κάνει με

τους εχθρούς που θα χρειαστεί να αντιμετωπίσετε. Πιο συγκεκριμένα, οι προγραμματιστές είχαν την ακόλουθη φαινή ιδέα: να κατασκευάσουν πολλούς διαφορετικούς εχθρούς και να τους βάλουν τυχαία σε κάθε πίστα. Αυτό που δεν υπολόγισαν σωστά είναι ότι με έξι είδη εχθρών δεν φτιάχνεις platform αλλά πίστα από platform. Ίσως να μην πλήρωναν καλά τους σχεδιαστές. Πάντως, αυτό που μετρά είναι ότι σε κάθε πίστα συναντάτε νυχτερίδες, αράχνες, σκύλους, αρουραίους, μπράβους του Δράκουλα, άντε και κανένα σκελετό. Εντάξει, στο τέλος μερικών επιπέδων αντιμετωπίζετε το δράκο του Δράκουλα, όμως αργά ή γρήγορα το παιχνίδι γίνεται βαρετό. Τα γραφικά είναι αρκετά καλά, χωρίς να προσεγγίζουν το τέλειο. Ο ήχος δυστυχώς δεν ακολουθεί το ίδιο παράδειγμα και ορισμένες φορές φέρνει το παιχνίδι σε δύσκολη θέση. Δεν πιστεύω να δέλετε και λεπτομέρειες για το gameplay! Αν

επιμένετε, πάρτε όλα τα παραπάνω, χτυπήστε τα σε ένα shaker και θα έχετε τη σωστότερη απάντηση.

Το καλύτερο, όμως, το αφήσαμε για το τέλος: Στο παιχνίδι έχει βάλει το χέρι της και η Sony Imagesoft. Μήπως η Sony έκανε επίτηδες λειψό το παιχνίδι για να βγάλει τη Nintendo εκτός συναγωνισμού; Ποια είναι τα διαπλεκόμενα συμφέροντα των δύο εταιριών και γιατί ο αρχισυντάκτης λύσσαζε να τελειώνω με αυτό το review;

ΓΕΝΙΚΑ

65

## ETERNAL CHAMPIONS MEGA DRIVE

**A**λλος ένας κλώνος του Street Fighter. Η συνταγή Street Fighter εξακολουθεί να εμπνέει πολλούς προγραμματιστές στη δημιουργία άλλων καλών και άλλων κακών παιχνιδιών. Δεν μπορούμε να κατατάξουμε με βεβαιότητα το Eternal Champions σε κάποια από αυτές τις δύο κατηγορίες. Το μόνο σίγουρο είναι ότι ανήκει κάπου στο ενδιάμεσο, αλλά αυτό θα το αφήσουμε να το κρίνετε εσείς. Λοιπόν, υπάρχουν συνολικά εννέα μαχητές, από τους οποίους μπορείτε να διαλέξετε αυτόν



που σας ταιριάζει. Κάθε μαχητής έχει τη δική του πίστα και τις δικές του κινήσεις. Άξια αναφοράς είναι η φαντασία των προγραμματιστών στο σχεδιασμό κάθε χαρακτήρα. Θα συναντήσετε βρικολάκες, υπερήρωες, μέχρι και ακροβάτες. Μια άλλη καινοτομία του παιχνιδιού έγκειται στο ότι μπορείτε να παίξετε σε όποια πίστα θέλετε, με τη διαφορά ότι αυτή θα είναι γεμάτη παγίδες όπως νάρκες και lasers. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι αρκετά καλά, με μεγάλα sprites και ζωηρά χρώματα. Σε ορισμένες πίστες θα σας καταπλήξει ο σχεδιασμός του background. Τώρα, δυστυχώς, πρέπει να αναφερθώ και στον ήχο. Ο χαρακτηρισμός "πρόχειρος" πιστεύω ότι είναι αρκετός για τον ήχο του παιχνιδιού. Η μουσική εί-

ναι μέτρια, αλλά σίγουρα θα μπορούσε να είναι καλύτερη. Όσο για τα ηχητικά εφέ συνιστούν ένα ατέλειωτο μπέρδεμα. Στα αρνητικά του παιχνιδιού θα μπορούσε να συμπεριληφθεί το animation. Δεν φέρνουμε αντίρρηση, καλούτσικο. Δεν μπορούσαν, όμως, να το κάνουν πιο ομαλό; Γενικά, το Eternal Champions αποτελεί φιλότιμη προσπάθεια, η οποία όμως δεν έχει το επιθυμητό αποτέλεσμα. Αν είχαν προσεχθεί ορισμένες λεπτομέρειες, σίγουρα το παιχνίδι θα είχε άλλο αέρα. Ακόμα και έτσι βέβαια δεν φτουρά μπροστά στο Street Fighter. Ωστόσο, συνιστά καλή επιλογή, αν έχετε βαρεθεί τα άλλα fighting games. Εγώ, για να έχω τη συνείδησή μου ήσυχη, θα του βάλω ένα εβδομήντα.

ΓΕΝΙΚΑ

70

## WING COMMANDER II: VENGEANCE OF THE KILRATHI SNES

**A**λλο ένα παιχνίδι της γνωστής πλέον σειράς Wing Commander. Αυτή τη φορά κατηγορείστε για προδοσία. Πιο συγκεκριμένα, κατά τη διάρκεια μιας μάχης σας με αόρατα σκάφη των Kilrathi καταστρέφεται το μητρικό σκάφος σας και, αφού μόνο εσείς ζήσατε για να δείτε τον εχθρό, σας χαρακτηρίζουν δειλό και προδότη. Ξαν να μην έφτανε αυτό, επιπλέον σας υποβιβάζουν σε απλό στρατιώτη. Το καλύτερο που έχετε να κάνετε είναι να αποδείξετε γρήγορα την αδω-

ότητά σας - πάς, όμως; Μα, υπάρχει καλύτερος τρόπος, βρε κουτά, από μια καλή διαστημική μονομαχία; Γενικά, όσον αφορά στην πλοκή, το Vengeance of the Kilrathi επαληθεύει το όνομά του. Είναι ένα άλλο Wing Commander: Πολλές μάχες, σαμποτάζ καθώς και διάλογος μεταξύ των πιλότων (σκέτη απόλαυση να "δουλεύεις" τους Kilrathi). Τα γραφικά είναι αρκετά βελτιωμένα σε σχέση με αυτά στα προηγούμενα μέρη του παιχνιδιού. Ο ήχος μάς τα χάλασε λίγο. Τα ηχητικά εφέ είναι τα στοιχειώδη, αλλά "τρώγονται". Η μουσική όμως είναι "αχώνευτη", αφού το τελευταίο που θυμίζει είναι μάχη. Η δράση εκτυλίσσεται μέσα από το cockpit, το οποίο είναι όμορφα σχεδιασμένο και σίγουρα προσφέρει ρεαλισμό. Επιπλέον, μερικές φορές υπάρχει δαυμάσια προ-

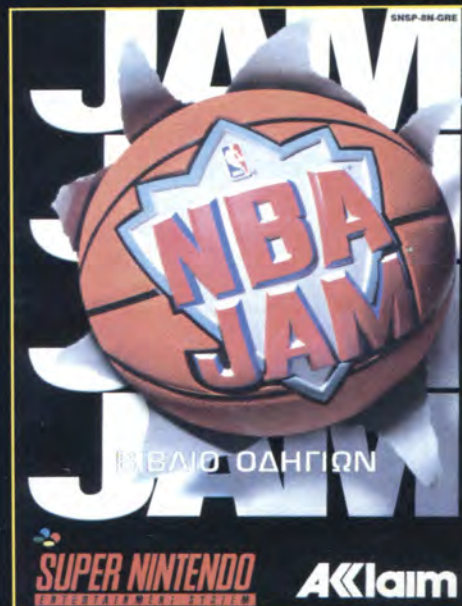
οπτική πίσω από το διαστημόπλοιο. Ένα αρνητικό στοιχείο έχει να κάνει με τη νοημοσύνη των αντιπάλων σας. Οι Kilrathi είναι πράγματι στόκοι. Τη μια στιγμή κάνουν βόλτες ανέμελοι στο διάστημα και την άλλη αρχίζουν να κάνουν τρελές μανούβρες, σαν να τους τρώει το κάθισμά τους. Όσο για τη δυσκολία του παιχνιδιού, είναι ανύπαρκτη. Οι κάτω του μετρίου παίκτες ίσως το δουν ως πρόκληση, όμως οι έμπειροι θα γελάσουν. Τυπικό Wing Commander, σε πρόσφατη (ίσως και όχι) έκδοση.

ΓΕΝΙΚΑ

73

## NBA JAM: TOURNAMENT EDITION SNES

**N**BA JAM: Καλύτερα να το παίζεις παρά να το προφέρεις. Η Midway κατάφερε να συγκεντρώσει όλο το υπερδέμα, όμως θα μπορούσαν να απουσιάζουν οι αστέρες του καλύτερου πρωταθλήματος στον κόσμο; Με καμία δύναμη. Η πιστή μεταφορά των παικτών σε συνδυασμό με τα προσεγμένα γραφικά, τον ήχο και το σχετικά απλό playability έκαναν το παιχνίδι πόλο έλξης για το SNES, καθώς και για κάθε κονσόλα στην οποία κυκλοφόρησε. Όλες οι αναμετρήσεις είναι two on two, δηλαδή αγωνίζονται δύο παίκτες από κάθε ομάδα. Βέβαια, το βασικό πλεονέκτημα του NBA JAM T.E. είναι ότι έχετε πρόσβαση σε περισσότερους από δύο παίκτες σε κάθε ομάδα, γεγονός που σημαίνει ότι σας δίνεται η ευκαιρία να κάνετε αλλαγές.



Εκτός από όλα τα γνωστά καρφώματα και τις φιγούρες, στο παιχνίδι έχουν συμπεριληφθεί power-up, τα οποία σας δίνουν τη δυνατότητα να καρφώσετε από τη μια άκρη του γηπέδου στην άλλη, καθώς και να σκοράρετε εννιάπονη. Εντελώς τρελά πράγματα! Στο ημίχρονο κάθε αγώνα μπορείτε να δείτε τα στατιστικά κάθε παίκτη, καθώς και το πόσο κουρασμένος είναι για να τον απαλλάξετε. Εκτός από τους πραγματικούς παίκτες, στο παιχνίδι βρίσκονται και άλλοι κρυμμένοι, οι οποίοι είναι κυρίως μασκώτ των ομάδων. Φυσικά, για να τους εμφανίσετε χρειάζεται cheat. Γενικά, το NBA JAM T.E. αποτελεί τον ορισμό του arcade basketball. Αν είστε λάτρεις του ρεαλισμού, τότε μην το δείτε ούτε από απόσταση. Αν όμως αυτό που σας ενδιαφέρει είναι η διασκέδαση, αποκτήστε το.

ΓΕΝΙΚΑ

90

# INTERNET CAFE

ΑΥΤΟΝ ΤΟ ΜΗΝΑ ΘΑ ΕΠΙΣΚΕΦΘΟΥΜΕ ΤΑ SITES ΤΩΝ NAMCO, ELECTRONIC ARTS ΚΑΙ CAPCOM. ΕΥΤΥΧΩΣ, Η NAMCO ΕΧΕΙ ΠΛΗΡΕΣ ΑΓΓΛΙΚΟ SITE - ΟΧΙ ΟΤΙ ΘΑ ΕΙΧΑΜΕ ΠΡΟΒΛΗΜΑ ΜΕ ΤΗΝ ΙΑΠΩΝΙΚΗ, ΑΦΟΥ ΕΙΝΑΙ Η ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΛΩΣΣΑ ΜΑΣ... ΕΝΤΑΣΕΙ, ΑΣΤΕΙΕΥΟΜΑΙ!



## NAMCO

<http://www.namco.com>

Μολονότι το συγκεκριμένο site χρησιμοποιεί την τεχνολογία Shockwave Flash, δεν θα λέγαμε ότι είναι εντυπωσιακό, τουλάχιστον σε ό,τι αφορά την πρώτη οθόνη. Τα βασικά buttons πλοήγησης παραπέμπουν σε όλες τις κυκλοφορίες της εταιρίας για Playstation και coin-op, στα τελευταία νέα και, φυσικά, σε πληροφορίες σχετικά με τη Namco.

### Playstation

Η πρώτη σελίδα περιλαμβάνει banners για τα ακόλουθα παιχνίδια.

### Treasures of the Deep

Σε ό,τι αφορά τα Web γραφικά, είναι ιδιαίτερως καλά, αφού ακολουθούν αυτά του παιχνιδιού. Θα βρείτε μικρά videos σε AVI από το παιχνίδι, καθώς επίσης πληροφορίες για τους χαρακτήρες, τα οχήματα, τις αποστολές και τον απαραίτητο εξοπλισμό του.



## Ace Combat 2

Ακολουθεί τη δομή του Treasures of the Deep. Αυτό σημαίνει ότι θα βρείτε πληροφορίες για τα αεροπλάνα, τις αποστολές αλλά και τις απαιτούμενες στρατηγικές του παιχνιδιού. Πρέπει να σημειώσουμε ότι το strategy guide είναι on-line και πλήρες.

## Time Crisis

Η δομή και αυτού του site συμφωνεί με αυτήν των προηγούμενων. Για το πολύ καλό light-gun shooting game θα βρείτε πληροφορίες αναφορικά με τις αποστολές του, εικόνες και μία πλήρη περιγραφή του όπλου της Namco.



Επιπροσθέτως, υπάρχουν παραπομπές για τα Ridge Racer, Rage Racer και Tekken 2. Σε ό,τι αφορά το τελευταίο, υπάρχει μία φόρμα επικοινωνίας μέσω της οποίας επισημαίνετε τις ελλείψεις, έτσι ώστε να σταλούν περισσότερα παιχνίδια στα καταστήματα! Αυτό, βέβαια, ισχύει μόνο για την Αμερική. Τέλος, αξίζει να κατεβάσετε το εξαιρετικό Soulblade ημερολόγιο του 1998.

## Coin-Op

Στο τμήμα που είναι αφιερωμένο στα coin-op θα βρείτε πληροφορίες για τα εξής παιχνίδια: Tekken 3, Alpine Racer 2, Aqua Jet, Speed Up, Tokyo Wars, Alpine Surfer, Time Crisis και Soul Edge ver. 2. Επιπλέον, υπάρχει ένα ξεχωριστό site αφιερωμένο στο Tekken. Σε αυτό θα βρείτε αναλυτική παρουσίαση όλων των χαρακτήρων, σε στιλ coin-op. Υπάρχει επίσης μία μικρή οθόνη, στην οποία προβάλλονται τα στοιχεία κάθε μαχητή. Στο Forum του site μπορείτε να διαβάσετε τα μηνύματα που άφησαν οι ανά τον κόσμο παίκτες του Tekken 3 σχετικά με το coin-op. Δεν είναι πλέον ενεργό, αλλά μπορείτε να δείτε τα παλαιότερα μηνύματα.

Τέλος, υπάρχει διαθέσιμο προς download ένα ειδικό utility, το οποίο τοποθετεί εικόνες των χαρακτήρων για background εικόνα των Windows 95. Ακρως ενδιαφέρον!

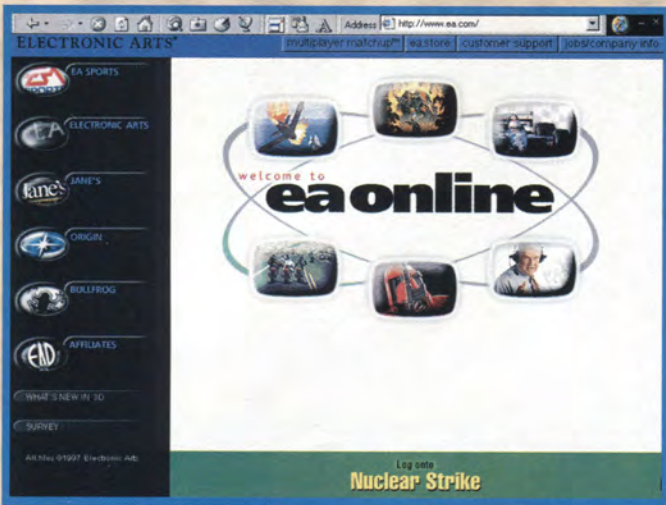


**PIXEL**  
Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●●●●  
 ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ●●●●●●●●●●  
 ΠΡΟΣΒΑΣΗ ●●●●●●●●●●  
 ΤΑΧΥΤΗΤΑ ●●●●●●●●●●

**70%**

Αξίζει να το επισκεφθείτε για το ημερολόγιο Soulblade και το site του Tekken.



# ELECTRONIC ARTS

<http://www.ea.com>

Ακόμη ένας καλός λόγος για να τοποθετήσετε το Shockwave Flash plug-in στον browser σας είναι η επίσκεψη στο συγκεκριμένο site. Υπό το γενικό όνομα [www.ea.com](http://www.ea.com) θα βρείτε links για όλες τις εταιρίες της Electronic Arts.

## EA SPORTS

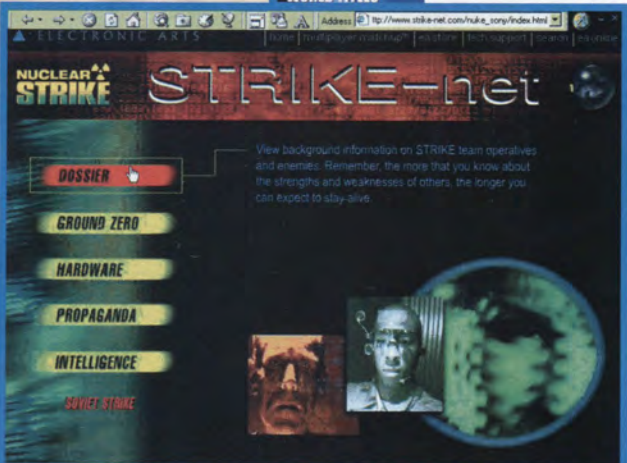
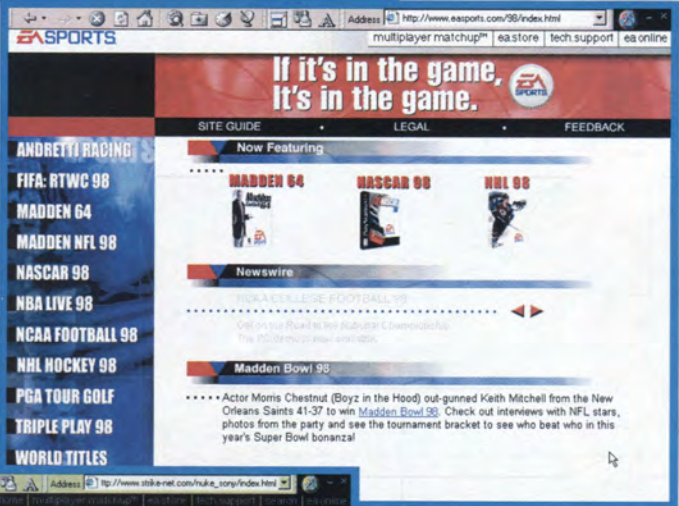
Περιλαμβάνονται πληροφορίες για όλη τη σειρά αθλητικών παιχνιδιών της EA. Καλύπτονται τα FIFA 98, Triple Play 98, PGA Tour Golf, Nascar 98, Andretti Racing κ.ά. (<http://www.easports.com>)

## EA STUDIOS

Εδώ θα βρείτε πλήρη sites αφιερωμένα στα εξής παιχνίδια: Auto Destruct, Warhammer, Moto Racer, Need for Speed 2, Skull Monkeys, Nuclear Strike και The Lost World. (<http://www.ea.com/eastudios>)

## JANES

Τα παιχνίδια που ανήκουν σε αυτό το τμήμα του server της EA αφορούν κυρίως στους χρήστες PCs, μια και είναι σε PC format. Η Janes ειδικεύεται στους εξομοιωτές πτήσης, γεγονός που δικαιολογεί την εμφάνιση των ακόλουθων παιχνιδιών: Longbow 2, ATF

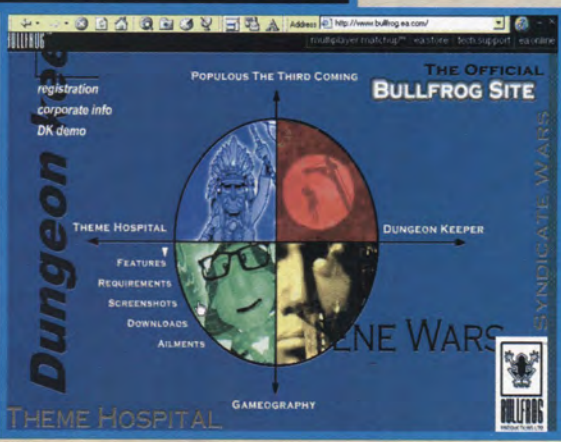


Gold, F-15 και USBF 97. (<http://www.janes.ea.com>)

## ORIGIN

Άλλο ένα PC oriented site με πολύ γνωστούς τίτλους όπως, για παράδειγμα, Ultima, Privateer 1 & 2 και Wing Commander. Τα sites των Privateer και Wing Commander αξίζουν της επίσκεψής σας. (<http://www.origin.ea.com>)

Τέλος, θα βρείτε παραπομπές που οδηγούν σε συνεργαζόμενες με την EA εταιρίες όπως είναι η Bullfrog, η υπεύθυνη για τα πολύ καλά Populus, Theme Hospital, Dungeon Keeper κ.λπ.



# PIXEL

Next Generation

- ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●●●●
- ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ●●●●●●●●●●
- ΠΡΟΣΒΑΣΗ ●●●●●●●●●●
- ΤΑΧΥΤΗΤΑ ●●●●●●●●●●

85%

Ένα πολύ περιεκτικό site.



# CAPCOM

<http://www.capcom.com>

Το site της Capcom δεν είναι εντυπωσιακό, καταλέγεται όμως αναμφισβήτητα μεταξύ των πληρέστερων. Ο,τι ζητήσετε από ένα Internet site εταιρίας παραγωγής video games θα το βρείτε εδώ.

## GearUp

Πρόκειται για μία παρουσίαση των καλύτερων και γνωστότερων τίτλων της εταιρίας. Εκεί συνήθως επικεντρώνεται το ενδιαφέρον των Net surfers.

## Games

Εδώ θα βρείτε μεγάλο αριθμό πληροφοριών για όλα τα παιχνίδια της Capcom. Μην περιμένετε, όμως, να συναντήσετε παιχνίδια της περιόδου '89-90!

## Product Catalog

Ο επίσημος κατάλογος της εταιρίας σε ηλεκτρονική μορφή - στην αγγλική, βέβαια.

## Codes & Passwords

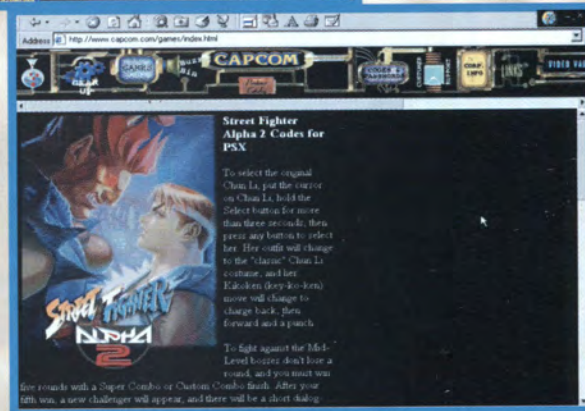
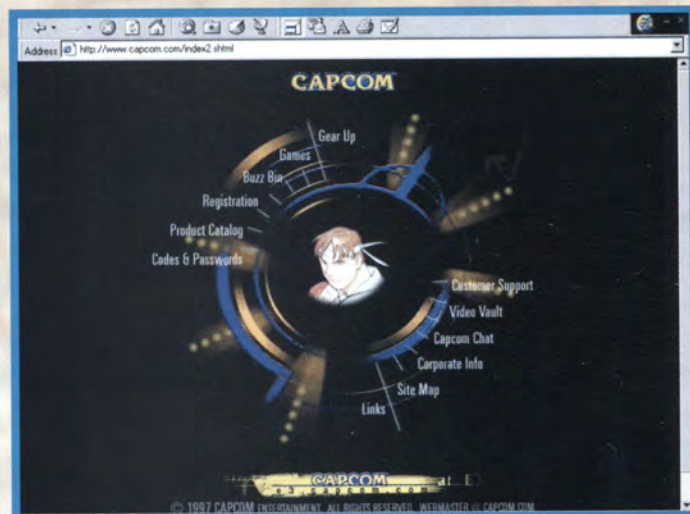
Δεν απαιτείται ιδιαίτερος σχολιασμός για το συγκεκριμένο τμήμα. Αν χρειαστείτε βοήθεια για το αγαπημένο σας παιχνίδι, θα τη βρείτε εδώ.

## Chat

Άλλη μία ενδιαφέρουσα δυνατότητα, καθώς μέσω ειδικών Web fora μπορείτε να συνομιλήσετε με δεκάδες άλλους συμπαίκτες σας ανά τον κόσμο.

## Customer Support

Μπορείτε να απευθυνθείτε κατευθείαν στην Capcom για οποιοδήποτε πρόβλημα ή απορία έχετε σχετικά με τους τίτλους της. Ακόμη, μπορείτε να αγοράσετε βιβλία με τα "επίσημα" hints'n' tips.



## PIXEL

Next Generation



ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ  
**90%**

Ένα επίσης περιεκτικό site.

## Video Clips

Και σε αυτήν την περίπτωση δεν χρειάζονται πολλά λόγια. Υπάρχουν διαθέσιμα προς download δεκάδες video clips για τα Resident Evil, Street Fighter, Gladiator, Puzzle Fighter κ.ά.

## Buz Bin

Τα τελευταία νέα για όλα τα υπό κατασκευή παιχνίδια της εταιρίας και όχι μόνο.

## Links

Άφησα για το τέλος μία πολύ καλή συλλογή με links για διάφορα sites του Internet σχετικά με computer games. Περιλαμβάνονται sites των κατασκευαστών game consoles και sites περιοδικών του χώρου.

# PIXEL

## Next Generation

### Η ΚΑΤΑΡΑ ΕΝΟΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ

Μολονότι δεν πιστεύω στις κατάρες και τις προκαταλήψεις, ειδικά στο χώρο της Πληροφορικής και των νέων τεχνολογιών, ορισμένα γεγονότα με έχουν βάλει σε σκέψεις και μάλιστα πονηρές...

#### EL TORO

Πριν από περίπου δεκαπέντε χρόνια, τρεις επιχειρηματίες αποφάσισαν να δημιουργήσουν έναν υπερυπολογιστή - για εκείνη την εποχή βέβαια. Η αρχική εταιρία ονομαζόταν Amiga Inc. Ο υπολογιστής που δημιούργησαν έκανε πάταγο. Εφθασαν, όμως, σε δυσχερή οικονομική κατάσταση και αναγκάστηκαν να πουλήσουν τα δικαιώματα της Amiga στην Commodore. Στο παιχνίδι της

αγοράς μπήκε

και η Atari, αλλά χωρίς αποτέλεσμα.

Από εδώ και πέρα αρχίζει μια σειρά παράξενων γεγονότων.

- Η Atari, μετά την πάροδο περίπου πέντε χρόνων από τότε που ασχολήθηκε με την Amiga, εξαφανίστηκε από την αγορά των home computers.

- Το 1994 η Commodore χρεοκοπεί αφήνοντας την Amiga "ορφανή".

- Το 1996 η γερμανική Escom αγοράζει τα δικαιώματα της Amiga. Επειτα από έναν χρόνο χρεοκοπεί και αυτή.

- Το 1997 αγοράζει την Amiga μία μεγάλη αμερικανική εταιρία, η Gateway 2000. Δημιουργεί μία θυγατρική εταιρία την οποία ονομάζει Amiga Inc. Πριν από μερικές εβδομάδες, η Gateway ανακοίνωσε μείωση κερδών για το 1997.

Προτού αρχίσετε να βγάξετε αβίαστα συμπεράσματα, θα πρέπει να σας πληροφορήσω ότι υπάρχουν τουλάχιστον 4.000.000 χρήστες Amiga παγκοσμίως και δεκάδες εταιρίες υποστήριξης software και hardware.

#### ΑΡΑ;

Κυκλοφορούν φήμες ότι η IBM θα αγοράσει την Gateway 2000. Η Amiga ανήκει στην Gateway 2000, οπότε έχουμε εντοπίσει το επόμενο δύμα... 'Η, μήπως, θα ήταν καλύτερο η Gateway 2000 να αγοραστεί από τη Microsoft;



# Videopolis

CONSOLE CLUB

## ΤΟ ΜΥΣΤΙΚΟ ΣΑΣ ΟΠΑΔΟ

PLAYSTATION + 2 PAD + 6 DEMOS  
MEMORY CARD + ΔΩΡΟ = 64.500  
(ΤΕΛΙΚΗ ΤΙΜΗ με Φ.Π.Α.)

ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ  
ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ  
ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ  
ΕΠΙΣΚΕΥΕΣ

ΟΛΑ ΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ  
NINTENDO 64, PLAYSTATION  
SATURN, CD-ROM

### ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΣΕ ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ

SNES + GAME: 18.500

MEGA DRIVE + GAME: 16.900

PSX GAMES: ΑΠΟ 6.900

SATURN GAMES: ΑΠΟ 6.900

N64 GAMES: ΑΠΟ 9.900

SNES GAMES: ΑΠΟ 4.500

VIRTUAL BOY GAMES: ΑΠΟ 3.900

CD-ROM GAMES: ΑΠΟ 3.950

CDi GAMES: ΑΠΟ 2.900

3DO GAMES: ΑΠΟ 4.500

MEGA DRIVE GAMES: ΑΠΟ 4.500

GAME BOY GAMES: ΑΠΟ 3.100

- FINAL FANTASY
- NBA LIVE '98
- FIFA '98
- CRASH BANDICOOT
- TOMB RAIDER 2
- PANDEMONIUM 2
- NIGHTMARE CREATURES
- DIDDY KONG RACING
- LAMBORGHINI 64
- TOP GEAR RALLY
- BLADE RUNNER
- STARCRAFT
- MEN IN BLACK
- RESIDENT EVIL 2

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

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



ΤΩΡΑ ΚΑΙ ΜΕ ΔΟΣΕΙΣ!

NINTENDO



Only For

# TETRISPHERE

Η νέα γενιά του TETRIS  
είναι 64μπιτη & τρισδιάστατη

Εκρηκτικά τρισδιάστατα εφέ  
Εφτά φανταστικά ρομπότ

Πάνω από 300 levels παιχνιδιού

Κόντρα τετ-α-τετ για δύο παίκτες

64μπιτο fluid animation

ΑΥΤΟΣ Ο ΤΙΤΛΟΣ  
ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ ΜΟΝΟ ΓΙΑ  
NINTENDO 64



Μόνο 15.900 δραχ.