

CONSOLE GAMES 

PIXEL

Next Generation

ΤΕΥΧΟΣ 139

ΑΠΡΙΛΙΟΣ 1998

ΔΡΧ. 1.000

REVIEWS

- GEX 3D: ENTER THE GECKO
- NEED FOR SPEED III
- 1080 SNOWBOARDING
- NEWMAN HAAS RACING
- CRITICAL DEPTH
- X-MEN vs STREETFIGHTER

PREVIEWS

- MOTORHEAD
- PREMIER MANAGER '98
- GHOST IN THE SHELL

ΠΛΗΡΕΣ REVIEW

PITFALL

3D

BEYOND THE JUNGLE

*Ατέλειωτη
δράση!*

PLAY THE GAME

- BUSHIDO BLADE
- PORSCHE CHALLENGE
- X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM

**NTSC vs PAL
ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΕΙΤΕ!**
© E.M.A.

ΔΩΡΟ!
ΑΠΙΘΑΝΑ STICKERS
ΜΕ ΤΟΥΣ
ΑΓΑΠΗΜΕΝΟΥΣ
ΣΑΣ ΗΡΩΕΣ

Only For



FIGHTERS DESTINY

Ζητείται αντίπαλος.

ΑΥΤΟΣ Ο ΤΙΤΛΟΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ ΜΟΝΟ ΓΙΑ

NINTENDO 64

ΠΑΙΚΤΕΣ



RUMBLE PAK





HERE
EVER

HOT
PURSUIT!

SuperBia



ELECTRONIC ARTS®

Επιμέλεια CD-Media Art Dept.



Αποκλειστική Διάθεση

media AE

Οπτικά Συστήματα MULTIMEDIA

Γεωργιανή 1Α • Κηφισιά 145 62 • Τηλ: 62 33 906 • Fax: 62 33 904
e mail: cdmedia@cdmedia.gr • WWW: http://www.cdmedia.gr

© 1998 Electronic Arts. Need for Speed, Electronic Arts and the Electronic Arts logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. PlayStation and PS are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. Automobili Lamborghini, Diablo SV, and all associated logos are trademarks of Automobili Lamborghini S.p.A.

Αίδεον Β. ΕΛΛΑΔΟΣ:
ΤΟΥΛΙΑΔΗΣ ΝΙΚΗΦΟΡΟΥ ΟΥΡΑΝΟΥ 3 - 546 27 Θεσσαλονίκη - Τηλ.: 55 46 36 - Fax: 55 43 63

48 Ένα κλασικό κομμάτι επιστρέφει, αφού έχει υποστεί κάποιες σημαντικές αλλαγές.

PITFALL

3D

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

8 ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

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

14 CONSOLE NEWS

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

20 PRESHOTS

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

44 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.

104 HINTS & TIPS

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

108 PLAY THE GAME BUSHIDO BLADE

Μία ανάλυση... εις βάθος.

114 PLAY THE GAME PORSCHE CHALLENGE

Οδηγίες για τη νίκη σε ένα κλασικό παιχνίδι οδήγησης.

120 PLAY THE GAME X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM

Στρατηγική για να μη σας πάρει από κάτω ο Magneto...

126 SWEET 16

Ποιος είπε ότι οι 16-bit κονσόλες δεν έχουν τίποτε να προσφέρουν στη νέα γενιά χρηστών; Εδώ θα βρείτε κλασικά - και όχι - μόνο παιχνίδια.

128 INTERNET CAFE

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

130 ALIEN LOOK

Μια διαφορετική ματιά στα γεγονότα.

PIXEL

Next Generation

ΤΕΥΧΟΣ 139 (ΠΕΡΙΟΔΟΣ Β', ΤΕΥΧΟΣ 6)

Απρίλιος 1998



62 1080 SNOWBOARDING

Θα γράψαμε το καλύτερο παιχνίδι snowboarding στο Nintendo 64 κι ένα από τα καλύτερα αθλητικά παιχνίδια γενικότερα.



56 GEX 3D: ENTER THE GECKO

Ένας ξεχασμένος ήρωας από μία ξεχασμένη κονσόλα επιστρέφει παντοδύναμος!



74 X-MEN vs STREET FIGHTER

Οι κλασικοί πια σούπερ ήρωες τα τσουγκρίζουν με τους Street fighters στη μεταφορά του δημοφιλούς ηλεκτρονικού στο Saturn.



PREVIEWS

MOTORHEAD	PSX	34
SIM CITY 2000	N64	36
PREMIER MANAGER	PSX	40
GHOST IN THE SHELL	PSX	42
WORLD LEAGUE		
SOCCER	SATURN	43

REVIEWS

PITFALL 3D:		
BEYOND THE JUNGLE	PSX	48
GEX 3D:		
ENTER THE GECKO	PSX	56
1080		
SNOWBOARDING	N64	62
RASCAL	PSX	70
X-MEN vs		
STREET FIGHTER	SATURN	74
NEED FOR SPEED III	PSX	76
NAGANO WINTER		
OLYMPICS	N64	78
DEATHTRAP		
DUNGEON	PSX	84
ATLANTIS	SATURN	88
NHL FACE OFF '98	PSX	90
NEWMAN HAAS		
RACING	PSX	92
WAYNE GRETZKY		
HOKEY	N64	94
CRITICAL		
DEPTH	PSX	98
DEVIL'S DECEPTION	PSX	100
ACTUA ICE HOKEY	PSX	102

ΘΕΜΑΤΑ

ΠΑ ΝΑ ΜΑΘΕΤΕ ΤΙ... ΠΑΙΖΕΤΑΙ!.....26
Δείτε τι γίνεται στην αγορά των κονσολών.

NTSC vs PAL.....28
Μπερδευτήκατε με τα παιχνίδια εισαγωγής; Έχετε ξένο μηχάνημα και σας είναι άχρηστο; Μάθετε περισσότερα εδώ.

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

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

ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ: Αγάπη Λαλιώτη, ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΜΑΡΚΕΤΙΝΓΚ: Λουκία Τολιαδάδου, ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ: Βασίλης Γιακαμώζης

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

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

ΒΟΗΘΟΙ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ: Γιώργος Κουρκουτάς, Άγγελος Μεγρέλης, ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ: Νίκος Κοσμάτος, Νίκος Μελλάς, Μένης Μαλαγιαννάκης, Γιάννης Παράσχης,

Λένα Φεγγου, ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Ελλη Κατσιγιαννάκη, ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΕΣ: PLAY, 64 Magazine, Powerstation

ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ.: Ηρώ Σταμπούλου, ΔΙΟΡΘΩΣΗ: Ολγα Τυμπακιανάκη, Δώρα Γιακουμή, D.T.P./ΚΑΛΙΤΕΧΝΙΚΟ: Βασίλης Ευσταθίου, Μανίνα Δουραλή, Κάτια Σάαντα, Μαρία Γκλαβιά

MARKETING: Άννα Πανικιάκη, Βελουδένια Πιδοπούλου, ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: Γιώργος Δουτίσης, ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ: Γιάννης Τζιφας

ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Γ. Λαζαρίδης, Ι. Κάργιαννης, Κ. Πασπαλιάρης, ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: Χρωμοανάλυση, ΕΚΤΥΠΩΣΗ: ΜΙΑΗΤΟΣ, ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: Καββαδίας

Number 1 Computers



LAYSTATION & 1 JOYPAD	59.900
LAYSTATION & 2 JOYPADS	65.000
LAYSTATION & 2 JOYPADS & MEMORY CARD	71.500
LAYSTATION & 1 JOYPAD & FORMULA ONE '97	75.500
LAYSTATION & 1 JOYPAD & RAGE RACER	74.500
LAYSTATION & 1 JOYPAD & TOTAL NBA '97	74.000
LAYSTATION & 1 JOYPAD & WING COMMANDER III	74.000
LAYSTATION & 1 JOYPAD & MYST & EARTHWORM JIM	79.900
LAYSTATION & 1 JOYPAD & AREA 51 & IRON AND BLOOD	77.500
LAYSTATION & 1 JOYPAD & MEMORY CARD & FIFA '98	89.800
LAYSTATION & 2 JOYPADS & MEMORY CARD	
RC LOADED & PSYCHIC DETECTIVE	79.900
LAYSTATION & 2 JOYPADS & MEMORY CARD	
FORMULA ONE '97 & TIMONI PERFORMER	105.900

TITAOI PSX

FORMULA ONE '97	14.000
RAGE RACER	13.600
TOTAL NBA '97	13.000
RESIDENT EVIL	13.900
ANDRETTI RACING	12.900
WING COMMANDER III	12.900
WIPEOUT 2097	6.000
STRIKE POINT	9.900
MYST	9.900
ACE COMBAT 2	17.600
ARK OF TIME	18.700
FINAL FANTASY 7	21.200
HERCULES	17.600
LAST REPORT	18.700
MOTOR RACER	18.300
NBA LIVE '98	18.400
NEED FOR SPEED 3	18.500
THEME HOSPITAL	18.200
DIABLO	18.100
DUKE NUKEM	16.000
MAXIMUM FORCE	16.200
AIR RACE	16.900
BLODY ROAR	17.600
TOMB RAIDER 2	18.300
AYRTON SENNA	19.300
FORMULA ONE '97 & TIMONI PERFORMER	37.600
RESIDENT EVIL 2 (U.S.A.)	27.900
GRANT TOURISMO (U.S.A.)	27.900

Αποστολές σε όλη την Ελλάδα - ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ - ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ

Τώρα και στα Μεσόγεια το δικό σου Games Club.

Παπαβασιλείου 30, Μαρόπουλο Αττικής
Τηλ.: 0299-40215

PITFALL

Next Generation

Δεν ξέρω πόσοι από εσάς θυμάστε το αυθεντικό Pitfall, το πρωτοποριακό platform game που είχε παρουσιαστεί για τον Atari το 1982. Εγώ πάντως δεν το θυμάμαι, καθώς εκείνη την εποχή δεν είχα Atari (όχι ότι απέκτησα ποτέ δηλαδή...). Θυμάμαι ωστόσο ότι είχα ξετρελαθεί μαζί του αρκετά χρόνια αργότερα, όταν το Pitfall -ελαφρώς βελτιωμένο- έκανε την εμφάνισή του στα PCs. Τι; Ε, όχι και προδότης, βρε παιδιά, μόνο και μόνο επειδή έχω PC...

Το Pitfall, λοιπόν, ξανακάνει την εμφάνισή του ως Pitfall 3D με σημαντικές διαφορές από την αυθεντική έκδοση. Καταρχήν, τρέχει σε PlayStation και όχι σε Atari (σε τι;). Επιπλέον, ξεχάστε την κίνηση στις δύο διαστάσεις, αφού στην τρισδιάστατη αυτή έκδοση μπορείτε να κινείστε όπου θέλει η ψυχούλα σας. Το PlayStation όμως απέκτησε και ένα δεύτερο εκπληκτικό platform, το Gex 3D. (Μα, όλα τα 3D τώρα βγαίνουν; Τι μανία κι αυτή...) Ο Gex είναι ένα συμπαθέστατο (δεινο;)σαυράκι με πολύ στίλ και τουπέ, που περιπλανιέται στα τηλεοπτικά κανάλια με σκοπό να καταστρέψει έναν μεγιστάνα των media - αυτό βέβαια μεταφράζεται σε διαφορετικούς κόσμους (κάθε κανάλι και ένας κόσμος). Αν μη τι άλλο, το Gex 3D έχει περιπέτεια, δράση, αγωνία και χιούμορ. Πολύ χιούμορ! Το Nintendo αντεπιτίθεται στα platform του PSX με δύο πολύ καλά αθλητικά παιχνίδια. Το πρώτο είναι το 1080 Snowboarding, ένα άθλημα που έχει αρχίσει να κερδίζει έδαφος και στη χώρα μας. Ωστόσο αυτό δεν έχει και τόση σημασία. Το σημαντικό είναι ότι το παιχνίδι σας επιτρέπει να γευτείτε τέτοιο βαθμό ρεαλισμού που σας τραβά από το μανίκι να παίξετε μαζί του, ακόμα κι αν με το original Snowboarding σας γυρίζουν τ' άντερα. Το δεύτερο παιχνίδι είναι το Nagano Winter Olympics, μία συλλογή αγωνισμάτων παρόμοιων με αυτά που πραγματοποιήθηκαν στην πρόσφατη Χειμερινή Ολυμπιάδα στην Ιαπωνία.

Το Saturn, από τη μεριά του, δεν μένει με σταυρωμένα τα χέρια, αν και το παιχνίδι που ξεχωρίζει αυτόν το μήνα απευθύνεται στην... αφρόκρεμα της διανοήσης των gamers. Ο λόγος βέβαια για το Atlantis, το adventure που έφερε επανάσταση στον τρόπο με τον οποίο βλέπουμε τον (ηλεκτρονικό) κόσμο των games. Η τρισδιάστατη αίσθησή του είναι κάτι το εκπληκτικό.

Μέχρι... νεωτέρας, Καλό Πάσχα!

Γιάννης Πατρικός

DOOM NO, TOMB RAIDER YES

P Αγαπητό Pixel N.G., Αυτή είναι η δεύτερη φορά που σου γράφω και ο λόγος είναι ο εξής: Παλιά ήμουν φανατικός οπαδός των Doom-clones μέχρι που πήρα το Tomb Raider 2 και κυριολεκτικά τα "έπαιξα". Η πλοκή του παιχνιδιού, οι περιοχές όπου διαδραματίζεται και γενικά όλο το παιχνίδι με άφησε άφωνο. Επειτα από ένα μήνα συνεχούς παιχνιδιού και αφού στο τέλος το PlayStation είχε αρχίσει να βγάζει κίπνους, το τερμάτισα και συνειδητοποίησα σε ποια κατηγορία παικτών ανήκω. Πιστεύω ότι αυτά τα παιχνίδια αξίζουν μεγαλύτερη δέση από αυτή που έχουν τώρα. Βέβαια; ας μη γελιόμαστε, τα γραφικά δεν είναι τόσο καλά με τα Doomοειδή, αλλά δεν είναι καθόλου άσχημα. Θα ήθελα να μου πείτε αν το Resident Evil 2 αξίζει, καθώς και ποια άλλα καλά παιχνίδια υπάρχουν σε αυτή την κατηγορία. Τέλος, δεν νομίζετε ότι το Final Doom είναι υπερβολικά δύσκολο; Δεν νομίζω να υπάρχει άνθρωπος που να έχει σκοτώσει τον Cyberdemon χωρίς να χάσει καμιά πενήντα φορές πρώτα. Αντίθετα, στο Alien Trilogy δεν χάνεις ποτέ από ενέργεια. Αυτά για τώρα. Σας ευχαριστώ για το χρόνο σας και το χώρο του περιοδικού, αν δημοσιευτεί.

Φιλικά,
Deathmatcher

ΥΓ. 1: Ελπίζω να δημοσιεύσετε και τη ζωγραφιά μου στο ειδικό αφιέρωμα που ετοιμάζετε.

ΥΓ. 2: Δεν πιστεύω να σας αρέσει η καινούρια Lara στο τεύχος 137, στη σελίδα 16;

TOMB RAIDER ΚΑΙ ΠΑΛΙ

P Φίλοι game-maniacs, γεια σας. Είμαι ένας νέος αναγνώστης σας (από το τεύχος 136) και σας γράφω γιατί ελπίζω να μου λύσετε μερικές απορίες. Α) Στο γράμμα των D&C διάβασα πως το "TOMB RAIDER 2" δεν θα κυκλοφορήσει για Saturn. Επειδή είμαι κάτοχος τέτοιας κονσόλας και από το κατάστημα που αγόρασα το "TOMB RAIDER 1" μου είπαν πως και η συνέχεια θα κυκλοφορήσει για Saturn στο μέλλον, θα ήθελα να ρωτήσω τι από τα δύο ισχύει.

Θα θέλαμε να σας ευχαριστήσουμε για την πληθώρα των γραμμάτων που λαμβάνουμε καθημερινά. Μη διστάσετε να μας γράψετε για οποιοδήποτε θέμα σας απασχολεί σχετικά με τα video games και τις κονσόλες σας, αλλά και κρίσεις για το περιοδικό μας (σας). Θα θέλαμε όμως να σας παρακαλέσουμε να μη στέλνετε ανώνυμα γράμματα. Μην ξεχνάτε ότι όσοι πρόσβαση στο Internet μπορούν να μας στέλνουν τα e-mails τους στη διεύθυνση: pixel@compulink.gr.

ΑΠΟ ΤΗ ΣΥΝΤΑΞΗ

Β) Στο "TOMB RAIDER 1", αν και το έχω τερματίσει, δυστυχώς δεν έχω βρει όλα τα μυστικά. Μήπως είναι δυνατόν να μου πείτε πού και πώς θα τα βρω;
Γ) Διάβασα το PREVIEW σας για το "RIVEN", και οι φωτογραφίες που συνόδευαν το κείμενο με ενθουσίασαν. Είναι πράγματι τόσο καλό και πότε θα κυκλοφορήσει;
Δ) Θα ήθελα να μου πείτε αν υπάρχει κάποιο περιοδικό με αξεσουάρ και games αποκλειστικά για το Saturn και από πού μπορώ να το προμηθευτώ.
Σας ευχαριστώ για το χρόνο σας και για τις απαντήσεις που είμαι σίγουρος ότι θα μου δώσετε. Περιμένω ανυπόμονα τη δημοσίευσή του γράμματός μου και των απαντήσεών σας.

Φιλικά,
Κώστας Κρεμανταλίδης
Αγ. Ανάργυροι

Αγαπητέ Κώστα,
Α. Δυστυχώς το Tomb Raider 2 δεν θα κυκλοφορήσει για Saturn ούτε και για N64. Η Sony έχει πάρει την αποκλειστικότητα για το PlayStation.
Β. Το Riven για το Saturn είναι τόσο καλό όσο φαίνεται, όμως ακόμα δεν έχει οριστικοποιηθεί η

ημερομηνία κυκλοφορίας του. Μόλις κάνει την εμφάνισή του σε οποιαδήποτε χώρα, θα το μάθετε αμέσως.
Γ. Περιοδικά αφιερωμένα αποκλειστικά στο Saturn υπάρχουν μόνο ξενόγλωσσα.

ΧΑΜΕΝΟ PIXEL

P Αγαπητό "Pixel Next Generation", Έχετε εκδώσει ένα πολύ καλό περιοδικό. Όλα τα άρθρα σας είναι τέλεια, χωρίς υπερβολή. Πιστεύω πως το περιοδικό "Pixel Next Generation" είναι το καλύτερο της κατηγορίας του, ξανά χωρίς υπερβολή. Τα reviews είναι πολύ αναλυτικά και τα hints'n'tips αρκετά. Έχω όμως ένα πρόβλημα: Έχω χάσει το 1ο τεύχος της 2ης περιόδου και θέλω να μάθω πώς μπορώ να το αποκτήσω. Θα ήθελα να βάλετε κουπόνια παραγγελίας παλιών τευχών, γιατί σίγουρα και άλλοι αναγνώστες θα έχουν χάσει ή θα χάσουν κάποιο τεύχος. Και κάτι ακόμα: Εσείς εκδίδετε το "PC Master"; Αν ναι, γιατί δεν βάζετε σε κάθε τεύχος του "Pixel Next Generation" ένα PlayStation CD ή ένα Saturn CD, όπως στο PC Master;

Πιστός αναγνώστης σας,
"Pixelmaniac"

ΥΓ. 1: Εγώ είμαι κάτοχος PlayStation.

ΥΓ. 2: Συγχαρητήρια!

ΥΓ. 3: Πάλι συγχαρητήρια!!!

ΥΓ. 4: Ξανά συγχαρητήρια!

ΥΓ. 5: Συγχαρητήρια σας είπα;

Αγαπητέ φίλε,
Σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια!

Παλαιότερα τεύχη του "Pixel N.G." μπορείς να βρεις στα γραφεία μας (Λεωφ. Συγγρού 44, 2ος όροφος) καθώς και στο κατάστημα της Compress (Σουλτάνη 17, Εξάρχεια). Το "PC Master" εκδίδεται από την Compress. Η προσθήκη CD στο "Pixel N.G." είναι αρκετά πιο πολύπλοκη υπόθεση σε σύγκριση με το "PC Master" ή το "Computer Για Όλους" και δεν εξαρτάται από εμάς. Μόλις βρούμε μια λύση, θα υπάρξει σίγουρα CD.

ΠΑΡΑ ΠΟΛΛΕΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

P Αγαπητό "Pixel", Είμαι αναγνώστης σου από το 123ο τεύχος. Τότε δεν είχα καμία σχέση με AMIGA ή PC,

μηχανήματα με τα οποία το περιοδικό ασχολήθηκε κατά ένα μεγάλο μέρος, αλλά ασχολιόμουν με κονσόλες.

Όταν είδα το GAME OVER, δεν σου κρύβω ότι δεν με πείραζε καθόλου γιατί δεν ήσουν το "καθαρό" CONSOLE περιοδικό που θα ήθελα και θα με ενδιέφερε.

Όταν ξαναείδα στο περίπτερο το περιοδικό και πρόσεξα το NEXT GENERATION και την εικόνα με τις κονσόλες πάνω δεξιά, τότε είπα: ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ, ΚΑΤΑΛΑΒΑΝΕ ΠΟΥ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ. Όταν άνοιξα το περιοδικό, πρόσεξα ότι το ντεμπούτο σας στο χώρο της κονσόλας δεν ήταν καλό, ΗΤΑΝ ΤΕΛΕΙΟ. Ο,τι ζητούσε ο αναγνώστης βρισκόταν εκεί, NEWS, διάφορα θέματα, PRESHOTS κ.ά. Δεν νομίζω ότι θα άντεχαν τη σύγκριση κάποια περιοδικά με το δικό σας και δεν νομίζω να αντέξουν οι αναγνώστες ακόμα ένα GAME OVER, κάτι που απεύχομαι και που δεν νομίζω ότι θα ξαναγίνει.

Τέλος, θα ήθελα κάποιες απαντήσεις γύρω από ορισμένα θέματα:

- 1) Οι τίτλοι που θα κυκλοφορήσουν σε PLATINUM για το SONY PLAYSTATION ποια διαφορά θα έχουν από τους άλλους που δεν είναι τέτοια;
- 2) Ποια η διαφορά ενός αναλογικού χειριστηρίου από ένα κανονικό, και τι διαφορά θα υπάρχει αν παίξεις το CROC ή ένα άλλο παιχνίδι με αναλογικό χειριστήριο και όχι με το κανονικό;
- 3) Τι είναι το ACTION REPLAY;
- 4) Έχω ακούσει για ένα τσιπ που είναι σαν κάρτα μνήμης, το οποίο μπαίνει στο πίσω μέρος του SONY PLAYSTATION και σου επιτρέπει να βλέπεις όλους τους κωδικούς του παιχνιδιού που έχεις βάλει (το παιχνίδι χρησιμοποιεί κωδικούς και όχι κάρτα μνήμης). Αληθεύει;
- 5) Γιατί δεν δημοσιεύετε έναν οδηγό στρατηγικής για το καλύτερο παιχνίδι πρώτου προσώπου, το EXHUMED;
- 6) Το RIVEN στο P.C. θα κυκλοφορήσει σε 5 CDs. Σε 5 CDs θα κυκλοφορήσει και στο SONY PLAYSTATION;
- 7) Μπορείτε να δημιουργήσετε ένα ένδετο με θέμα τον υπερπλήρη οδηγό στρατηγικής (παράσταση οχημάτων-κτιομάτων-στρατιωτών-αεροπλάνων-πλοιαρίων κ.ά. και των 2 πλευρών) για το καλύτερο παιχνίδι στρατηγικής, το COMMAND AND CONQUERT-RED ALERT; Τελειώνοντας, δεν θα πω ότι σας

κούρασα με το γράμμα μου, αλλά ότι σας έδωσα μια ευκαιρία να μεγαλώσετε την αλληλογραφία.

Φιλικά,
Δημήτρης

Αγαπητέ Δημήτρη,
Ολη η ομάδα του περιοδικού κάθε μήνα προσπαθεί να σας δώσει μια πλήρη και αντικειμενική παρουσίαση της αγοράς των video games. Σίγουρα υπάρχουν κάποιες ατέλειες που σας υποσχόμαστε ότι θα διορθωθούν στο προσεχές μέλλον. Σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια. Ας περάσουμε τώρα στις ερωτήσεις σου:

1. Οι τίτλοι Platinum της Sony είναι στην ουσία επανεκδόσεις των καλύτερων τίτλων για PlayStation σε χαμηλές τιμές. Η σειρά Platinum θα περιλαμβάνει τους τίτλους: Adidas Power Soccer, Die Hard Trilogy, Pandemonium, Destruction Derby 2, Ridge Racer Revolution, ISS Pro, Soviet Strike και Soul Blade.

2. Το αναλογικό χειριστήριο είναι πιο ακριβές και ανταποκρίνεται καλύτερα σε όλες τις κινήσεις. Παιχνίδια που απαιτούν χειρισμό ακριβείας "παιζονται" καλύτερα με αναλογικά χειριστήρια.

3. Το Action Replay είναι ένα cartridge που περιέχει συνήθως κωδικούς για τα περισσότερα παιχνίδια, έτσι ώστε μπορούμε να έχουμε άμεσα απεριόριστες ζωές, όπλα, χρόνο κ.λπ.

4. Άλλο πράγμα το chip και άλλο το cartridge. Το Action Replay της Datel αποτελεί κλασικό παράδειγμα.

5. Είναι σχετικά παλιό παιχνίδι και, όπως καταλαβαίνεις, υπάρχει πληθώρα νέων τίτλων που πρέπει να παρουσιάσουμε.

6. Στο PlayStation είναι πέντε CDs.

7. Είναι μέσα στα σχέδιά μας.

Ο ΑΝΩΝΥΜΟΣ

Αγαπητό "Pixel", Συγχαρητήρια για το καταπληκτικό περιοδικό που μας προσφέρετε. (Να μη συνεχίσουμε τα θετικά λόγια γιατί δεν θα τελειώσουμε ποτέ.) Είμαι ένας πρόσφατος κάτοχος του PLAYSTATION και έχω μείνει ευχαριστημένος. Προτού αποκτήσω την κονσόλα, έκανα κάποια σύγκριση των τριών καλύτερων της αγοράς και κατέληξα στη SONY και στο PLAYSTATION, τόσο για τα καταπληκτικά παιχνίδια του όσο και για την ανάπτυξή τους. Το πρώτο παιχνίδι που πήρα ήταν το RESIDENT EVIL D.C., που με κάνει

να πιστεύω ότι είναι το καλύτερο παιχνίδι που έχω παίξει. Στα τεύχη 136 και 137 υπήρχαν δύο αφιερώματα στο Resident Evil 2. Μπορώ να συμφωνήσω ότι είναι καταπληκτικό, έχοντας παίξει ένα μικρό κομμάτι του, μια και ο ελάχιστος χρόνος ολοκλήρωσης είναι 23 ώρες και όχι 3 σαν στο πρωτότυπο. Θα ήθελα να μάθω αν αληθεύει ότι μπορείς να ακολουθήσεις δύο διαφορετικούς δρόμους, έτσι ώστε να υπάρχουν δύο διαφορετικές αποστολές.

ΥΓ. 1: Θα ήθελα με την κυκλοφορία του περιοδικού να δημοσιευτεί και η λύση του, μια και τη χρειάστηκα στο 1 που θεωρείται πιο εύκολο.

ΥΓ. 2: Θα ήθελα να μάθω αν παθαίνει βλάβη η κονσόλα με τη χρήση πειρατικών παιχνιδιών.

ΥΓ. 3: Θα ήθελα να βοηθήσω το φίλο που κόλλησε στο RESIDENT EVIL (τεύχος 137), μια και έχω τελειώσει τον τίτλο και έχω στη διάθεσή μου τις λύσεις από τα περισσότερα ADVENTURE παιχνίδια (τηλ.: 0371-52829).

ΥΓ. 4: Το γράμμα αυτό δεν το στέλνω τόσο για δημοσίευση και δεν θα με πειράξει να καταλήξει στον κάδο των απορριμμάτων. Θέλω μόνο τις απαντήσεις.

Αγαπητέ φίλε,
Αν και δεν μου αρέσει να απαντώ σε ανώνυμα γράμματα, θα κάνω μια εξαίρεση...
Η παρουσίαση του παιχνιδιού τον περασμένο μήνα θα έλυσε τις απορίες σου.

ΥΓ. 1: Η λύση του R.E. 2 ετοιμάζεται.

ΥΓ. 2: Είναι ένα μεγάλο θέμα που θα μας απασχολήσει σε μελλοντικά τεύχη.

N64 MANIAC

Πολυαγαπητό "Pixel N.G.", Είμαι φανατικός αναγνώστης σου από παλιά και χάρηκα πολύ με την επανέκδοση του "Pixel N.G.". Είμαι κάτοχος SNES και N64 και θα ήθελα να κάνω μερικές ερωτήσεις και παρατηρήσεις. Ο ίδιος ο Shigeri Miyamoto

ανέφερε πως το "MOTHER 3" θα ξεπεράσει το "FFVII". Από τα στοιχεία που έχετε μέχρι τώρα, πότε θα συμβεί αυτό;

Έχετε κάποιο νέο για τα "TONIC TROUBLE", "ERGHEIZ", "SUPERMAN 64", "HYBRID HEAVEN";
Το "FIGHTER'S DESTINY" αξίζει την αγορά του;
Στο τεύχος του Μαρτίου 138, κάποιος αναγνώστης ρωτούσε εσάς αν το "ZELDA 64" είναι τόσο υπέροχο όσο φαίνεται. Ολοι γνωρίζουμε πως τα "ZELDA series" στο GAMEBOY, SNES, NES, ήταν υπέροχα. Έτσι φαίνεται ότι θα είναι και το "ZELDA 64". ΤΕΛΕΙΟ. Δεν χωράει αμφιβολία.

Και ακόμα, για ποιο "TERRANIGMA" μιλάει; Τι review να υπάρξει για αυτό το παιχνίδι; Θα έπρεπε τουλάχιστον να αναφέρει τα "DONKEY KONG", "MARIO", "CHRONO TRIGGER". Επίσης το ότι "ψόφησε" το SEGA SATURN δεν είναι σωστή έκφραση. Μπορεί να ξεπεράστηκε κάπως, αλλά δεν νομίζω ότι "ψόφησε" ή ότι "έφαγε όλα τα ψωμιά του". Το S.S. θα μείνει όπως έμειναν και τα SNES, MEGA DRIVE, και όλα τα

TITANIC!

Αγαπητό "Pixel", Για να μην μπω στην ανώφελη διαδικασία του... γλειψίματος που καλύπτει αρκετό από τον πολύτιμο χώρο του περιοδικού, θα αρχίσω αμέσως με το θέμα για το οποίο σας στέλνω αυτό το γράμμα. Είμαι κάτοχος ενός Sega Saturn και γενικά εμπιστεύομαι όλα τα προϊόντα της εταιρίας. Είμαι όμως αγανακτισμένος με τη στάση της εταιρίας "Core design" απέναντι στο "Saturn". Πιο συγκεκριμένα, πριν από μερικούς μήνες πήρα το "Tomb Raider" και έμεινα έκπληκτος (όχι μόνο από τη "Lara Croft" αλλά και από τα γραφικά του παιχνιδιού). Έτσι περιμένα σαν τρελός τη συνέχεια του παιχνιδιού, όπως και το "Ninja". Σε ανύποπτο χρόνο έμαθα πως η "Core" σταμάτησε τη βελτίωσή τους γιατί δίδεν το hardware του "Saturn" δεν είναι ικανό για να υποστηρίξει τέτοια παιχνίδια και δεν θα είχε αρκετές πωλήσεις. Λογικά τρεις είναι οι πιθανοί λόγοι που οδήγησαν την εταιρία σε αυτή την άδικη κίνηση. α) Το hardware του Saturn όντως δεν είναι ικανό για να τα υποστηρίξει.

β) Η "Core" έχει κλείσει συμφωνία με τη Sony για προγραμματισμό παιχνιδιών αποκλειστικά στο μηχανήμα της.

γ) Η ίδια εταιρία δεν έχει τις γνώσεις και τα τεχνικά μέσα για να προγραμματίσουν το "Saturn". Μπορείτε να μου πείτε τη δική σας γνώμη;

Ερωτήσεις σε стил πολυβόλου:

- 1) Το Saturn 2 ή Black Belt ή Dural ή Katana Power πότε θα κυκλοφορήσει στην Ελλάδα;
- 2) Burning Rangers, Resident Evil 2 ή κάτι άλλο; Τι προτείνετε;
- 3) Ποια θα είναι τα top παιχνίδια τους πρώτους μήνες κυκλοφορίας του καινούριου μηχανήματος της "Sega";
- 4) Υπάρχουν πληροφορίες για: "Sonic 128", "Tomb Raider 3" και "Messiab";
- 5) Ο Τιτανικός θα βγει σε παιχνίδι; Εεεε! Ξύπνα, δεν τελειώσα!
- 6) Υπάρχουν οριστικά χαρακτηριστικά και φωτογραφίες του καινούριου συστήματος της "Sega" και των πρώτων παιχνιδιών του;
- 7) Μπορείτε να μου δείξετε τη λίστα των σίγουρων κυκλοφοριών του "Saturn" για όλο το 1998; 128-bit SEGAMANIAC Νίκηια

ΥΓ. 1: Τώρα μπορείτε να είστε ήσυχοι. Τελειώσα.
ΥΓ. 2: I'll be back.
ΥΓ. 3: Μείνετε εκεί που είστε. Δεν τελειώσα...

8) Τι λέτε για...

9) Θα βρεθεί το γράμμα μου στο καλάθι των αχρήστων;
10) Τιποτα. Έτσι, για να σας νευριάσω.

Αγαπητέ φίλε,
Η Core έκλεισε συμφωνία με τη Sony αποκλειστικά για το PlayStation σε ό,τι αφορά το T.R. 2. Το Saturn φυσικά μπορεί να έχει ένα παιχνίδι σαν το T.R. 2 από τεχνική άποψη.
1. Είναι ακόμα άγνωστο. Εξαρτάται από το πότε θα παρουσιαστεί στην Ιαπωνία. Ο πιθανός χρόνος παρουσίασης στην Ελλάδα είναι στα μέσα του 1999, αν και υπάρχει μια μικρή πιθανότητα εμφάνισης στο τέλος του 1998.

2. Και τα δύο είναι καταπληκτικά παιχνίδια. Προτείνουμε και τα δύο!
3-4. Σίγουρα θα είναι τα Virtua Fighter 3, Lemans 24Hours και Sonic Game.

5. Με τέτοια επιτυχία που έχει γνωρίσει δεν είναι καθόλου απίθανο να δούμε κάποιο strategy game με θέμα τον Τιτανικό!

υπόλοιπα, γιατί όπως κι αυτά έτσι και το S.S. πρόσφερε φανταστικά παιχνίδια. Έτσι κι αλλιώς, έρχεται το "SEGA ΚΑΤΑΝΑ".

Με το να αναφέρεται ότι οι κάτοχοι του N64 είναι "μαζόχες" σημαίνει πως παίζουν παιχνίδια μέτρια και θέλουν να τα παίζουν. Άλλο όμως ξέρουμε ότι συμβαίνει και πρόκειται να συμβεί με φανταστικά παιχνίδια. Ελπίζω να απαντηθούν όλες μου οι απορίες και να μη χρειαστεί να πεταχτεί το γράμμα.

Φιλικά,
Γιώργος "SABREWOLF"

ΥΓ.: Επιμένω πως η Nikki είναι ωραιότερη από τη Lara. Και οι δύο όμως είναι κούκλες!!!

Αγαπητέ Γιώργο,
Το MOTHER, απ' ό,τι δείχνουν τα πρώτα στοιχεία, θα είναι ένα καταπληκτικό παιχνίδι. Δυστυχώς δεν έχουμε ακόμα κάποια ημερομηνία εμφάνισης. Το Topic Trouble είναι το καινούριο adventure/platform της 3D Realms/UBI Soft. Δεν έχει ξεκαθαριστεί αν θα εμφανιστεί ως DD παιχνίδι. Αναμένεται περί το τέλος του '98 με αρχές του '99. Το Hergeiz είναι το καινούριο coin-op της Namco και είναι σχεδόν έτοιμο. Το Hybrid Heaven είναι ένα πολλά υποσχόμενο adventure από την Konami. Δεν έχει ανακοινωθεί ακόμα πότε θα παρουσιαστεί. Το Superman 64 φαίνεται ένα αρκετά εντυπωσιακό 3D action game και αναμένεται να κυκλοφορήσει τον Ιούνιο στην Αμερική και από το φθινόπωρο στην Ελλάδα.

ΤΟ ΔΙΚΟ ΜΟΥ ΕΙΝΑΙ ΚΑΛΥΤΕΡΟ

P Αγαπητοί συντάκτες του "Pixel N.G.",
Καταρχήν θα ήθελα να σας συγχαρώ για την επανέκδοση του περιοδικού σας. Καλά κάνετε και βγάλατε από τη μέση τα PCs, αφού δεν έχουν μέλλον όσο οι κονσόλες στα VIDEO GAMES. Είμαι παλιός αναγνώστης και σας δίνω για άλλη μια φορά συγχαρητήρια, έτσι ώστε να μπω στο θέμα. Θέλω να παραπονεθώ για το συντάκτη που έγραψε το κείμενο στο κόκκινο κουτάκι, το οποίο αφορούσε στο PlayStation, στη σύγκριση μεταξύ Saturn και N64. (Τεύχος 138 για όσους δεν θυμούνται.) Στο κουτάκι εκείνο παρουσίαζε το PSX σαν το καλύτερο μηχάνημα. Εντάξει, δεν

είναι εκεί το πρόβλημα. Έχει γράψει όμως εκεί πράγματα που δεν στέκουν. Για παράδειγμα, λέει: "Γραφικά καλύτερα από αυτά του PSX είναι βέβαιο ότι δεν θα συναντήσετε." Μάλλον ο συντάκτης που έχει αυτή την ιδέα δεν θα έχει παίξει N64 ποτέ του. Και αυτό γιατί τα γραφικά του N64 είναι ΣΑΦΩΣ καλύτερα από του PSX. GOLDENEYE, MARIO 64, LYLAT WAR, TUROK είναι λίγα από τα πολλά παραδείγματα που έχω να δώσω. Εξάλλου, αν αναλύσετε το hardware του N64 και του PSX ξεχωριστά και μετά τα συγκρίνετε, θα διαπιστώσετε ότι το N64 είναι τρεις φορές ισχυρότερο. (Πώς φαίνεται ότι έχω N64, ε;) Άρα η υπεροχή του N64 στο γραφικό τομέα είναι πια σίγουρη και δεν δέλω "μα...", εντάξει; Ή το άλλο κουφού... "Κανένα άλλο μηχάνημα δεν διαθέτει καλύτερα παιχνίδια από το PSX και ούτε πρόκειται." Θέλετε καλύτερα παιχνίδια; Λοιπόν, έχουμε και λέμε: Όλα τα παραπάνω που ανέφερα, μαζί με τα QUAKE 64, ISS 64 και, πάνω από όλα, το GOLDENEYE. Ενα παιχνίδι που οι κάτοχοι PSX πάντα θα ονειρεύονται και από τεχνικής άποψης, όπως είπα πριν, αλλά και από την άποψη του GAMEPLAY. Όσο για τους τίτλους που πρόκειται να βγουν, δύο μόνο θα σας πω: ZELDA 64 και Castlevania 3D. Εδώ θα ήθελα να σας πω και για την υπεροχή των cartridges, πάλι στον τεχνικό τομέα. Στα δύο συγκεκριμένα παιχνίδια τα cartridges περιέχουν τσιπάκια τα οποία λειτουργούν σαν ηλεκτρονικά ρολόγια. Με τη βοήθεια αυτών των τσιπ, η μέρα και η νύχτα αλλάζουν σε ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟ χρόνο ακόμα κι αν το μηχάνημα είναι κλειστό. Εδώ τα σχολία περιπτέουν. Τέλος, θα ήθελα να απαντήσω στο εξής: "Ας

δώσουμε κάτι στους μαζόχες με τα Nintendo." Αν είμαστε εμείς μαζόχες που αγοράσαμε το μηχάνημα με το μακρύτερο μέλλον, τότε οι άλλοι τι είναι; Όσο για τα χαριτωμένα παιχνίδια, ένα έχω να πω. Προτιμώ να βλέπω τη φάτσα του Yoshi, παρά του Crog. Εξάλλου, το N64 δεν έχει να επιδείξει μόνο χαριτωμένους τίτλους. Το PSX έχει κάποιους φοβερούς τίτλους και σίγουρα αξίζει να το αγοράσεις, αλλά το N64 είναι καλύτερο αφού είναι πιο εξελιγμένο και έχει μεγαλύτερο μέλλον. Μην ξεχνάμε ότι στην ευρωπαϊκή αγορά είναι μόλις ένα χρόνο, ενώ το PSX φτάνει τα τρία. Θα ήθελα, τέλος, ο συγκεκριμένος συντάκτης να πει την άποψή του για αυτά. Ευχαριστώ που αφιέρωσα ώρες ολόκληρες για να διαβάσετε αυτό το γράμμα. Ελπίζω σε δημοσίευση.

Πολύ φιλικά,
ΤΑΣΟΣ (ο γνωστός)

Αγαπητέ φίλε,
Τα κουτάκια με τις κρίσεις για τις κονσόλες δεν γράφτηκαν από συντάκτες του περιοδικού αλλά από φανατικούς gamers, πιστούς στην κονσόλα τους. Περιμένουμε τα γράμματά σας για να μας πείτε τη γνώμη σας. Υποσχόμαστε ότι θα δημοσιευτούν όλα!

ΥΓ.: Μήπως είσαι ο γνωστός Τάσος;

AMSTRAD 464 & TOMB RAIDER

P Αγαπητό "PIXEL N.G.",
Εδώ και δύο μήνες είμαι ένας ευτυχημένος κάτοχος ενός PlayStation. Πιστεύω ότι έκανα την καλύτερη επιλογή. Πραγματικά έχω μείνει άναυδος με

τις δυνατότητες της συγκεκριμένης παιχνιδιομηχανής. Πριν από δυο μήνες όμως, η χαρά που πήρα - πέρα από την αγορά του PlayStation - ήταν διπλή, διότι στα χέρια μου έπεσε το PIXEL. Σου μιλάω ειλικρινά ότι μόλις το περιοδικό έπεσε στα χέρια μου ένιωσα πολύ περιεργά. Εδώ πρέπει να σου πω ότι είμαι 27 χρόνων και σε διάβαζα την εποχή που ήμουν 15 χρόνων και κάτοχος ενός Amstrad 464. Κατευθείαν πέρασαν από το μυαλό μου πανέμορφες στιγμές, όταν ακόμα πήγα να σχολείο και η μόνη μου χαρά ήταν να παίζω παιχνίδια στο 464 (όταν φόρτωνε, γιατί δεν φόρτανε πάντα), και να περιμένω κάθε μήνα το καινούριο PIXEL για να δω τις καινούριες κυκλοφορίες. Ειλικρινά αυτά τα λόγια είχα την ανάγκη να τα πω. Η σχέση μου με το PIXEL είναι από αυτές τις σχέσεις που δεν ξεχνιούνται εύκολα. Ελπίζω η Β' περίοδος του περιοδικού να είναι ακόμα πιο μακρόχρονη από την πρώτη. Ας έλθω όμως σε μερικές ερωτήσεις που θέλω να σου κάνω. 1) Πες μου ειλικρινά αν γνωρίζεις κάτι για πιθανή κυκλοφορία ενός Tomb Raider 3. Πες μου για αυτό το θέμα οτιδήποτε γνωρίζεις γιατί θα σκάσω. Λογικά πρέπει να κυκλοφορήσει τρίτο μέρος, σωστά; 2) Επειδή, όπως καταλαβεις, είμαι ένας από τους φανατικούς του Tomb Raider (1 και 2), θα ήθελα, αν γίνεται, να κάνεις κάποιο αφιέρωμα σχετικά με το παιχνίδι αυτό. Να γράψεις ένα ιστορικό. Να βάλεις καμιά αφίσα με την καταπληκτική LARA. 3) Πες μου τι γνωρίζεις για τη σειρά παιχνιδιών Platinum. Ποια έχουν κυκλοφορήσει κάτω από τον συγκεκριμένο τίτλο, και αν γνωρίζεις να μου πεις ποια θα κυκλοφορήσουν τους επόμενους μήνες. Αγαπητό PIXEL, κάπου εδώ πρέπει να κλείσω το γράμμα μου. Συγγνώμη για την έκτασή του, αλλά κάποια πράγματα έπρεπε να τα γράψω. Θα περιμένω πώς και πώς να δημοσιευτεί το γράμμα μου, φυσικά μαζί με τις απαντήσεις σου. Με εκτίμηση,
Γρηγόρης Κώνστας

TOMB RAIDER 3

P Αγαπητό "PIXEL N.G.",
Θα ήθελα να ρωτήσω κάποια πράγματα για το TOMB RAIDER III. 1) Το TOMB RAIDER III θα παίζεται διπλό; 2) Θα μπορείς να διαλέγεις τη LARA ή τη WITCHBLADE; 3) Περίπου πόσες πίστες θα έχει; 4) Πότε θα κυκλοφορήσει το TOMB RAIDER III στην Ελλάδα; 5) Μήπως ξέρετε πότε θα κυκλοφορήσει το comics της LARA; Σας παρακαλώ να δημοσιεύσετε

το γράμμα μου. (Συγχαρώστε με για τυχόν ορθογραφικά λάθη.)

ΥΓ.: Τι θα ήταν καλύτερο να πάρω, το Pentium II Intel ή το Oracle όταν κυκλοφορήσει; Μάκης Αβράμης

Αγαπητέ Μάκη,
Πολύ φοβάμαι ότι έπεσες θύμα του εξωγήινου δακτύλου! Το Tomb Raider 3 θα αργήσει σχετικά να εμφανιστεί και δεν υπάρχουν πολλά στοιχεία. Τα comics με τη Lara και τη Witchblade κυκλοφορούν ήδη στην Αμερική.

ΥΓ. 1: Το 464 το έχω ακόμα για να θυμάμαι κάποιες παλιές πιο αγνές εποχές που μαζεύαμε τα κατσοτάρικα για να μπορούμε πού και πού να αγοράζουμε κανένα παιχνίδι.
ΥΓ. 2: Περιμένοντας με αγωνία το Tomb Raider 3.
ΥΓ. 3: Επιτέλους, τελείωσα.

Αγαπητέ Γρηγόρη,
Σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια και ας περάσουμε τώρα στις ερωτήσεις σου.

1. Ρίχνε μια ματιά στα Preshots και θα μάθεις πολύ σύντομα.
2. Έκτενές αφιέρωμα στο Tomb Raider υπήρχε στο πρώτο τεύχος του "Pixel N.G."
3. Όπως προανέφερα, η σειρά Platinum είναι η επανέκδοση πολύ γνωστών και πετυχημένων τίτλων για PlayStation. Platinum παιχνίδια θα παρουσιάσουν όλες οι εταιρίες. Περισσότερες πληροφορίες για τη σειρά θα βρεις στο επόμενο τεύχος.

Εχω Απ' Όλα!

P Αγαπητό "Pixel N.G.", είμαι ένας κάτοχος PSX, SAT και PC, και όχι τόσο πρόσφατος αναγνώστης σου, αφού υπήρξα φανατικός αναγνώστης και στο παρελθόν. Θεώρησα λοιπόν υποχρέωσή μου να γράψω, για να σου δώσω συγχαρητήρια για την έξοχη δουλειά. Επίσης, θα ήθελα να επισημάνω ότι όχι απλώς είσαι αναμφισβήτητο το καλύτερο ελληνικό console mag, αλλά ότι συναγωνίζεσαι άνετα όλα τα ευρωπαϊκά ή μη έντυπα, που έχουν ως θέμα τους το gaming. Εδώ όμως, χωρίς να σε κουράσω, θα περάσω στο σκοπό του γράμματός μου, μια και αντιλαμβάνομαι την πίεση χρόνου που ασκείται πάνω σας. Προαναφέρω ότι δεν έχω στόχο την προσβολή κάποιων αναγνώστών σου, αλλά την επίλυση ορισμένων παρεξηγήσεων που κατά καιρούς δημιουργούνται. Συγκεκριμένα, αναφέρομαι σε ένα δημοσίευμα (στο τεύχος Μαρτίου, στη στήλη "Αλληλογραφία"), κατά το οποίο το Saturn δέχεται έναν τρομερά βαρύ χαρακτηρισμό, δηλαδή ότι ψόφησε, και τον οποίο εγώ θεωρώ ύβρι. Οντως παρατηρείται μεγάλη μείωση του αριθμού των τίτλων του (παρ' ότι η ποιότητά τους συνεχώς ανεβαίνει) και αυτό είναι φυσικό, αφού έχει καταγράψει περίπου 4 χρόνια ζωής στην ιστορία των video games, το χρόνο δηλαδή κατά τον οποίο φυσιολογικά ένα μηχάνημα βρίσκεται στις δόξες του. Είναι φανερό άλλωστε η πτώση, αν αναλογιστεί κανείς πως ήδη η ίδια η Sega έχει αναγγείλει τον διάδοχο του Saturn. Το να το χαρακτηρίζει όμως ψόφιο είναι λασπολογία και άκρως συκοφαντική λέξη. Γιατί απλώς μια κονσόλα με παιχνίδια όπως τα

Virtua Fighter 2, Sega Rally, Nights, Panzer Dragoon και άλλα (πάρα πολλά), τα οποία έχουν το αδάντο, μαγικό gameplay της Sega, δεν είναι δυνατό να πεθάνει στον αιώνα τον άπαντα. Επιπλέον, ακόμα και αν βρίσκεται στη δύση της πορείας του, εντούτοις έχουν προαναγγελθεί πάρα πολλοί καλοί τίτλοι για αυτό, ανάμεσα στους οποίους βρίσκονται τα Fighting της Capcom Saga, Shining Force 3, Grandia, Dead or Alive, καθώς και Arcade τίτλοι της Sega (House of the dead). Αυτό και μόνο με κάνει να παραβλέπω δηλώσεις του τύπου "μόνο τα Panzer D.S. και Burning Rangers αξίζουν".

Ενδεικτικά αναφέρω ότι και το N64 έχει να κυκλοφορήσει λίγους τίτλους συγκριτικά με το PSX, αλλά αυτό δεν λέει τίποτα. Δεν σημαίνει, λοιπόν, ότι αυτό δεν παίζει καταλυτικό ρόλο στην επιτυχία μιας κονσόλας (όχι επιφανειακή, αλλά στην καρδιά των games). Επιπρόσθετα, πώς είναι δυνατόν για ορισμένους αναγνώστες το Saturn να ψοφά, ενώ οι ίδιοι επιθυμούν και ασχολούνται με μηχανήματα που δεν έχουν και τόσο έντονο το στοιχείο της ζωτικότητας όπως το SNES. Δεν αντιλέγω, υπήρξα και εγώ κάτοχος SNES και ένιωσα τη μαγεία που πρόσφερε και ακόμα προσφέρει, επειδή έχει γκάμα παιχνιδιών με αδάντο gameplay. Παρ' όλα αυτά, δεν έπρεπε "στο σπίτι του κρεμασμένου να μιλάνε για σχοιμί".

Σε αυτό το σημείο θα σταματήσω, αφού πρώτα σας παρακαλέσω να κάνετε υπόδειξη και παράκληση σε όλους να αποφεύγουν στο μέλλον χαρακτηρισμούς οι οποίοι μόνο σύγκρουση θα προκαλέσουν. Αλλωστε, δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι η αγορά μιας κονσόλας έγκειται στην κρίση και τις απαιτήσεις καθενός προσωπικά, πράγμα που δηλώνει πως τα πάντα είναι προσέγγιση υποκειμενική. Τέλος, είναι ανάγκη να καταλάβουμε πως οι κονσόλες πλάστηκαν για να αποτελέσουν μέσο διασκέδασης και ψυχαγωγίας, και όχι τροφοδότες αλληπάλληλων συγκρούσεων ανάμεσα στους χρήστες. Ειδάλλως, θα διαιωνίζεται το πρόβλημα.

Με πολλή εκτίμηση,
Βαγγέλης "Akira" Γεωργιάδης

ΥΓ.: Ευχαριστώ για το χρόνο και το χώρο που αφιερώσατε

για το γράμμα μου και με συγχωρείτε για τον εκτεταμένο χώρο του. Για ακόμα μια φορά αναφέρω ότι δεν επιθυμώ διαμάχες. Ελπίζω σε δημοσίευση.

ΜΗΠΩΣ ΤΑ PCs ΕΙΝΑΙ ΚΑΛΥΤΕΡΑ;

P Αγαπητό "Pixel", Συγχαρητήρια για την ύλη σου και για την ανανέωση, αν και νομίζω ότι πολλοί είναι αυτοί που δυσαρεστήθηκαν όταν ανακάλυψαν ότι ασχολείστε αποκλειστικά με κονσόλες. Σχετικά τώρα με αυτό το γράμμα: Πολλές φορές στο παρελθόν απέφυγα να πάρω θέση στη διαμάχη κονσόλας και PC. Προσωπικά είμαι χρήστης PC εδώ και 11 χρόνια και έχω ασχοληθεί με αρκετά με κονσόλες. Καταρχάς το μισό εκατομμύριο που λέτε είναι εξωπραγματικό εκτός αν κοιτάξετε τις τιμές την εποχή που PlayStation και το Saturn είχαν 150.000. Μετά, τα προβλήματα που παρουσιάζονται στα PCs στο 90% των περιπτώσεων οφείλονται στους χρήστες και όχι στο λειτουργικό σύστημα (είστε λίγο απληροφόρητοι, αφού Windows 98 δεν έχουν βγει ακόμα). Εάν θεωρείται ότι η τιμή των PCs είναι υπερβολική, τότε εμένα μου φαίνεται υπερβολικό μια τιμή γύρω στις 17.000 με 25.000 που κοστίζουν τα παιχνίδια για κονσόλες τη στιγμή που με τα ίδια λεφτά αγοράζεις σχεδόν 2 ίδια παιχνίδια για PC.

Και φυσικά ο Νίκος Καραβιάς δεν μπορεί να συγκρίνει την γκάμα παιχνιδιών για PC με αυτήν για κονσόλες (αλήθεια το e-mail που σας έστειλε μήπως το έστειλε από το PlayStation; Δεν νομίζω). Και επιπλέον όταν εκείνος θα παίξει το Doom 64 εμείς θα έχουμε το Quake 2 και πολλά άλλα. Επιπλέον δεν νομίζω ότι στις κονσόλες μπορείς να παίξεις το Tomb Raider 2 σε ανάλυση πάνω από 600x480.

Στο PC φτάνει μέχρι εκεί που αντέχει η κάρτα γραφικών (ακόμα και πάνω από 1.024x768). Δεν μιλάμε βέβαια για πλεονεκτήματα όπως ο σκληρός δίσκος, Internet για multiplayer game και για να "κατεβάσεις" καινούριες πίστες κ.ά.

Ίσως να είναι λίγο επιθετικός, αλλά πρέπει πρώτα να πληροφορείσαι για κάτι και μετά να μιλάς για αυτό.

Ευχαριστώ και συγγνώμη για το μεγάλο γράμμα.
Γιώργος Μπίλλιος

ΥΓ.: Όταν στο PC θα έχουμε τις διπλές 3D κάρτες γραφικών με τα 12MB η καθεμία για επιδόσεις τουλάχιστον δεκαπλάσιες του PlayStation με τιμή μόνο διπλάσια και θα παίξουμε τα DVD-ROM παιχνίδια μας, οι υπόλοιποι θα αγωνιούν αν θα βγει το PlayStation 2. Αλλά τελικά ισχύει το ό,τι πληρώνεις, παίρνεις.

Το παραπάνω γράμμα το λάβαμε μέσω e-mail.

Αγαπητέ Γιώργο, Είναι πλέον ξεκάθαρο ότι σχεδόν όλες οι εταιρίες που δραστηριοποιούνται στο χώρο των PCs έχουν κάθε συμφέρον (οικονομικό κυρίως) να τα προωθήσουν για παιχνιδιομηχανές. Όταν όμως μπεις στο "λουκι" της αναβάθμισης, είναι αργά... Για παράδειγμα, το Quake 3 θα χρειάζεται οπωσδήποτε hardware acceleration, ενώ το Quake 2 "μεταμορφώνεται" με μια Voodoo κάρτα. Για να έχεις τη βέλτιστη απόδοση θα πρέπει να διαθέτεις και έναν "γρήγορο" επεξεργαστή. Επίσης, η Intel μόλις ανακοίνωσε ότι σταματά την παραγωγή των Pentium και πλέον όλα τα νέα PCs θα είναι εξοπλισμένα με Pentium II. Αφού, λοιπόν, θα έχεις όλα τα προαναφερόμενα, δεν πρέπει να σου λείπουν μια καλή κάρτα γραφικών και ένα πολύ καλό monitor. Οποτε το μισό εκατομμύριο φτάνει δεν φτάνει. Από εκεί και πέρα, αν τα Win95 εμφανίσουν κάποιο "conflict", ο αρχάριος ή και ο μέσος χρήστης δεν θα μπορέσει να αντιπεξέλθει εύκολα.

Από την άλλη, όπως είναι γνωστό, για να αγοράσεις μια κονσόλα δίνεις 60.000 δρχ., τη συνδέεις με την τηλεόραση και είσαι έτοιμος. Σε ό,τι αφορά δε τα παιχνίδια, μπορείς να επιλέξεις καινούρια ή μεταχειρισμένα που η τιμή τους ξεκινά από 7.000 δρχ. Τοποθετείς το CD στην κονσόλα και το μόνο που πρέπει να κάνεις είναι να πατήσεις το "On"... Και μην ξεχνάμε ότι τα PCs προσπαθούν να μιμηθούν τις κονσόλες με τις κάρτες 3D (Voodoo/PowerVR).

ΥΓ.: Σε ό,τι αφορά τα Win98 έχω την εντύπωση ότι έβαλε το χέρι του ο γνωστός δαίμων!



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

Ο ΚΥΡΙΑΡΧΟΣ ΤΩΝ ΠΑ



N64 56.900
ή
N64 & GOLDEN EYE
69.900

MICRO

SEGA SATURN

NBA JAM T.E.	5.000	ANDRETTI	
DIE HARD TRILOGY	8.000	RACING	7.000
BATTLE MONSTERS	6.000	DAYTONA	
CHAOS CONTROL	6.000	USATE	6.000
PANZER DRAGON	4.000	CROW CITY	
AREA 51	7.000	OF ANGEL	6.000
SEGA RALLY	6.000	INDEPENDENCE	
X-MEN	10.000	DAY	5.000
STORY		SCORCHER	6.000
OF THOR	10.000	GUN GRIFFON	6.000
SKY TARGET	5.000	MASS	
HEXXEN	7.000	DESTRUCTION	7.000
HULK	5.000		

ΙΧΝΙΑΙΩΝ ΣΤΟ ΠΑΓΚΡΑΤΙ



SONY & 2 JOYPADS
58.900



54.900

GAMES

SONY

EXCALIBUR	7.000	MYTHOLOGIES	10.000
BEDLAM	5.000	F1 '97	12.000
SLAMSCAPE	5.000	FIGHTING FORCE	10.000
THEME PARK	8.000	DISRUPTOR	7.000
TIGER SHARK	6.000	TWISTED METAL	5.000
AIR RACE	9.000	D DERBY 2	7.000
SPACE HULK	4.000	CROC	10.000
MEGAMAN X3	6.000	TIME COMMANDO	8.000
PERFECT WEAPON	6.000	TRACK AND FIELD	6.000
HEXEN	5.000	MICKEY'S GWILD	
SWAGMAN	6.000	ODDWORLD	10.000
EXPLOSIVE RACING	6.000	AGENT	
SPEEDSTER	6.000	ARMSTRONG	8.000
ROCK'N'ROLL RACING	8.000	BUST A MOVE 2	6.000
FINAL DOOM	9.000	CITY OF THE	
JURASSIK PARK	10.000	LOST CHILDREN	7.000
M KOMBAT		JERCEY DEVIL	10.000



Φρύνης 44, Παγκράτι

ΤΗΛ./FAX: 7260761 & 7010430

TOKYO GAME SHOW 98

Κατά τα τέλη Μαρτίου πραγματοποιήθηκε στο Τόκιο ένα από τα πιο ονομαστά game shows. Πολλές εταιρίες αξιοποίησαν την ευκαιρία να παρουσιάσουν τα νέα προϊόντα τους σε software και hardware επίπεδο. Σας παρουσιάζουμε όλα τα νέα από το TGS ανά εταιρία.

Data East

Όλα τα παιχνίδια της Data East απευδύνονται αποκλειστικά στους τυχερούς Ιάπωνες gamers. Το παιχνίδι που εντυπωσίασε είναι ένα υβρίδιο adventure και μπιλιάρδου! Ο λόγος για το Side Pocket για PlayStation. Σε αυτό ο έχετε υπό τον έλεγχό σας 3D



που μοιάζει αρκετά με το Resident Evil. Εντυπωσιακά pre-rendered σκηνικά και χειρισμός που μοιάζει αρκετά με αυτόν του RE. Το σενάριο του Επίγραμμα μας μεταφέρει στη μεσαιωνική Ιαπωνία και είναι πλούσιο σε ιστορικά στοιχεία. Παρουσιάστηκε στις 4 Απριλίου στην Ιαπωνία. Εδώ το περιμένουμε με αγωνία.

Επίσης παρουσιάστηκαν τα Zill O' 11 (FFVII κλώνος) για PlayStation και Desutrega (fighting game) για N64.

Tecmo

Επειτα από αυτό το παιχνίδι θα έχουμε ολοκληρωθεί ως gamers! Ο λόγος για το Gallor Racer 2.



(Υπήρχε και 1;) Πρόκειται για ένα παιχνίδι ιπποδρομιών, οι οποίες είναι αρκετά διαδεδομένες στην Ιαπωνία. Τα πολυγωνικά γραφικά και οι αναβάτες εντυπωσιάζουν, ενώ ερωτηματικά υπάρχουν αναφορικά με το gameplay.

Sega

Η Sega τελικά δεν έκανε την έκπληξη, αφού δεν παρουσίασε το Κατανα. Αυτό θα γίνει, όπως δείχνουν τα πράγματα, στην έκδοση E3 της Ατλάντα. Το κυρίως παιχνίδι του περιπτέρου ήταν το Sakura Teisen 2. Πρόκειται για ένα παιχνίδι στρατηγικής με μηχανοειδή. Μεταξύ των άλλων προς επίδειξη τίτλων ήταν οι εξής: House of the Dead, Dragon Force 2, Shining Force 3, Greatest Nine 98 και World Wide Soccer. Φυσικά, δεν απουσίασαν τα Burning Rangers και Bomberman Battle.

Tamsoft

Η Tamsoft με το Knight and Baby θα προσπαθήσει να εκμεταλλευτεί πλήρως το hardware του PlayStation, παρουσιάζοντας ένα



παιχνίδι που θα παραπέμπει στα 64bit. Το Knight and Baby είναι ένα καθαρό RPG, που μοιάζει αρκετά με το Final Fantasy VII σε ό,τι αφορά το χειρισμό των χαρακτήρων.

Hudson

Ο δημιουργός του Bomberman ετοιμάζει πυρετωδώς έναν νέο τίτλο για το N64. Πρόκειται για το Phoenix Battle. Οι διαθέσιμες για το συγκεκριμένο παιχνίδι πληροφορίες είναι συγκεκριμένες. Πρόκειται για ένα μείγμα παιχνιδιών δράσης, πλατφόρμας και μπιλιάρδου(,).

Capcom

Η Capcom ανακοίνωσε ότι ετοιμάζει ένα πακέτο με παλιά αλλά καλά coin-op. Σε αυτό θα περιλαμβάνονται εξή παλιά coin-op της Capcom φυσικά. Ο λόγος για τα Ghosts 'N Goblins (coin-op), Ghoul's 'N Ghosts (coin-op), Super Ghost 'N Goblins (SNES), 1942 (coin-op), 1943 (coin-op) και 1943 Special (coin-op). Στις μελλοντικές παραγωγές θα συμπεριληφθούν και παιχνίδια όπως τα Strider και Sidearms. Αξίζει να αναφερθεί ότι τα προαναφερόμενα παιχνίδια θα είναι πανομοιότυπα με τα αρχικά και θα παρουσιαστούν για PlayStation και Saturn.

Taito

Ο δυνατός τίτλος της Taito που παρουσιάστηκε στο Tokyo Game Show ήταν το G Darius. Πρόκειται για τη home έκδοση του γνωστού παλιού coin-op. Οι γνώριες παρακολούθησης της δράσης μοιάζουν με αυτές του Einhander και φυσικά τα γραφικά είναι πολυγωνικά. Το G Darius κυκλοφόρησε για PlayStation στις 4 Απριλίου, στην Ιαπωνία φυσικά.

Square

Στο περίπτερο της Square δεσπόζουσα θέση κατείχε το

Parasite Eve. Αναμένεται να γνωρίσει επιτυχία ανάλογη αυτής του FFVII. Πρόκειται για ένα παιχνιδι-αντίγραφο του Resident Evil 2, με καταπληκτικά γραφικά. Το αν η Square κατάφερε να πλησιάσει την ατμόσφαιρα του RE2 θα το δούμε όταν το παιχνίδι φθάσει στα χέρια μας. Το Parasite Eve κυκλοφόρησε στην Ιαπωνία στις 7 Απριλίου, για PlayStation φυσικά.

Konami

Στο περίπτερο της φιλοξενείτο ένα demo του International Superstar Soccer '98. Πρόκειται για τη συνέχεια του καταπληκτικού ISS 64. Το ISS 98 θα περιλαμβάνει ομάδες του παγκόσμιου κυπέλλου του '98 αλλά και του ιαπωνικού πρωταθλήματος. Εκτός από τις βελτιώσεις στα γραφικά, αλλαγές έχουν γίνει και στη μηχανή του παιχνιδιού, αφού πλέον θα μπορείτε να αλλάξετε ανά πάσα στιγμή τον τρόπο παρακολούθησης του αγώνα από κάθετη σε οριζόντια κάμερα. Θα παρουσιαστεί ταυτόχρονα για N64 και PlayStation. Στην Ιαπωνία θα κυκλοφορήσει στις 4 Ιουνίου και στην Αμερική αρχές Ιουλίου.

Human

Αυτή η σχετικά άγνωστη εταιρία παρουσίασε στο TGS ένα από τα



καλύτερα παιχνίδια για N64. Αναφερόμαστε στο Airboarder 64, που φαίνεται να είναι ένα μείγμα από Jet Moto, Top Skater και WipeOut. Το παιχνίδι κυκλοφόρησε στις αρχές Απριλίου στην Ιαπωνία.

Για το τέλος αφήσαμε την αναφορά στο παιχνίδι που όλοι περιμέναμε να δουν από κοντά. Αυτό δεν είναι άλλο από το Metal Gear Solid. Το hit της Konami μπορούσε να παιχτεί μέχρι ένα σημείο φυσικά. Το επίπεδο των γραφικών ήταν εφάμιλλο του επιπέδου του Golden Eye 007, πολύ καλές δε εντυπώσεις άφησε η "στρατηγική" πλευρά του παιχνιδιού. Σύμφωνα με ανακοίνωση της Konami, το Metal Gear Solid θα κάνει την εμφάνισή του στην Ιαπωνία τον ερχόμενο Σεπτέμβριο.



χαρακτήρες που περιπλανιούνται σε διάφορες αίθουσες μπιλιάρδων ψάχνοντας για ελεύθερο τραπέζι. Όταν φθάσει η ώρα να παίξετε μπιλιάρδο, θα εντυπωσιαστείτε από τα γραφικά του παιχνιδιού. Τι άλλο θα δουν τα μάτια μας! Άλλο ένα αξιοσημείωτο παιχνίδι είναι ένας κλώνος Puzzle Bubble. Πρόκειται για το Magical Drop, πάλι για το PlayStation.

Electronic Arts

Η EA είχε προς επίδειξη τρία πολύ γνωστά παιχνίδια. Πρόκειται για τα Theme Park, Theme Hospital και Diablo, για PlayStation φυσικά. Θα πρέπει να αναφέρουμε ότι η μεταφορά του Theme Hospital έγινε από την Crysalis για την Bullfrog. Ομολογουμένως έχει γίνει καλή δουλειά, αν και η ανάλυση του παιχνιδιού είναι κάπως χαμηλή.

Koei

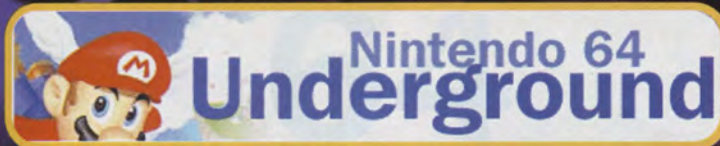
Η σχετικά άγνωστη Koei ετοιμάζει ένα αρκετά εντυπωσιακό παιχνίδι



ΑΧ, ΑΥΤΑ ΤΑ PCs!

Φανατικοί PC users προσπαθούν εδώ και αρκετό καιρό να κατασκευάσουν έναν N64 εξομοιωτή. Η εν λόγω προσπάθεια ακούει στο όνομα "Project Unreality". Όμως, πριν από μερικούς μήνες έκανε την εμφάνισή του άλλο ένα project, το "Reality 64". Βέβαια, ακόμη δεν υπάρχει

κάτι χειροπιαστό από αυτές τις δύο φιλοδοξίες ομάδες, ωστόσο εμείς διατηρούμε τις επιφυλάξεις μας για το κατά πόσο θα μπορεί ένα PC να "τρέξει" παιχνίδια του N64. Μόλις μάθουμε περισσότερα θα σπεύσουμε να σας ενημερώσουμε μέσα από τη στήλη "Console News".



BYE, SATURN HELLO, KATANA

Αρκετά ενδιαφέρουσες εξελίξεις σημειώθηκαν τον περασμένο μήνα στο στρατόπεδο της Sega. Καταρχήν, κυκλοφόρησε στο Internet μία είδηση αντλούμενη από μεγάλη εφημερίδα της Ιαπωνίας. Λίγο έως πολύ, το δημοσίευμα ανέφερε ότι το Saturn θα σταματούσε να πωλείται στην Αμερική από τα τέλη Μαρτίου(!) και ότι αυτή η απόφαση λήφθηκε εξαιτίας των μεγάλων οικονομικών ζημιών που

Ευρώπη. Οι τυχεροί Ιάπωνες, όμως, έχουν πλέον στα χέρια τους τα House Of The Dead και Burning Rangers.

Σε ό,τι αφορά το Katana, όλα δείχνουν ότι θα κάνει τη παρθενική εμφάνισή του στην E3 της Ατλάντα τον επόμενο μήνα, στη δε Ιαπωνία αναμένεται να εμφανιστεί τον Δεκέμβριο του 1998. Πηγές από τη Sega Ιαπωνίας αναφέρουν ότι η τιμή του δεν θα ξεπερνά τα \$300



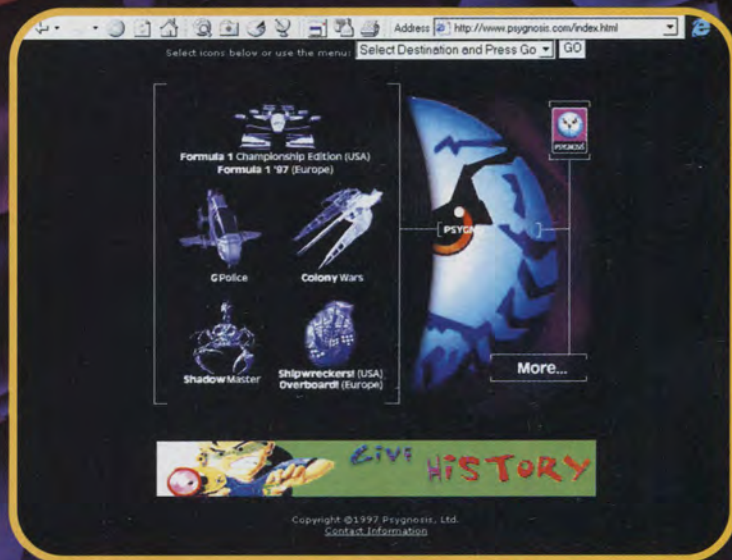
παρουσίασε η Sega τον προηγούμενο χρόνο. Μερικές μέρες αργότερα δόθηκε στη δημοσιότητα μια ανακοίνωση της Sega, σύμφωνα με το κείμενο της οποίας δεν υπήρχε κάποιο τέτοιο θέμα, αλλά απλώς η όλη "φιλολογία" οφειλόταν σε κακή μετάφραση. Βέβαια, η όλη κατάσταση έχει θέσει σε κίνδυνο τις νέες κυκλοφορίες για το Saturn, σε ό,τι αφορά κατά πρώτο λόγο την Αμερική και κατά δεύτερο την

(περίπου 100.000 δρχ.), ενώ μέχρι τη στιγμή της παρουσιάσής του στην Αμερική και την Ευρώπη θα έχει μειωθεί στα \$250 (περί τις 80.000 δρχ.). Αναφορικά με το θέμα των παιχνιδιών που θα το συνοδεύουν, φαίνεται ότι η Sega διδάχθηκε από τα λάθη της και προετοιμάζεται για 30 τίτλους, συμπεριλαμβανομένου και του Street Fighter 3: 2nd Impact της Capcom!

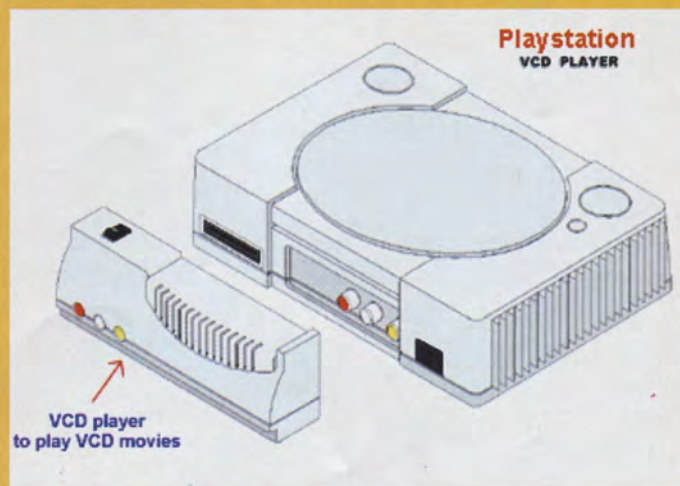
Η PSYGNOSIS ΠΑΕΙ DVD

Η Psygnosis ανακοίνωσε ότι ετοιμάζει τον πρώτο της DVD τίτλο για PC. Πρόκειται για το πολύ γνωστό Lander του Commodore 64. Βέβαια, η τεράστια χωρητικότητα των DVDs θα δώσει στο Lander πολλές

ώρες full motion video, ψηφιακό ήχο 5.1 και ρεαλιστικά τρισδιάστατα γραφικά. Ετοιμάζεται επίσης μία έκδοση για PlayStation, η οποία θα αποτελεί την πρώτη μεταφορά ενός DVD παιχνιδιού στις κονσόλες.



Επιτέλους, video CD στο PlayStation



Πρόσφατα έκανε την εμφάνισή του στην Αμερική ένα περιφερειακό που επιτρέπει στο PlayStation να αναπαράγει video CDs. Βέβαια, το εν λόγω χαρακτηριστικό δεν βοήθησε και πολύ το Saturn, αφού το τελευταίο διέθετε αυτή τη δυνατότητα από τη "μάνα του". Το VCD Kit μπορεί να αναπαράγει κανονικά, σε γρήγορη αλλά και σε αργή κίνηση VCDs. Το πακέτο, το οποίο διατίθεται στην Αμερική στην τιμή των \$99, περιλαμβάνει και έναν κινηματογραφικό τίτλο.

TOMB RAIDER The Movie

Είναι γεγονός! Η Paramount υπέγραψε συμφωνία με την Eidos για την παραγωγή μιας κινηματογραφικής ταινίας δράσης που θα βασίζεται στο Tomb Raider. Αν κρίνουμε από τα ονόματα των παραγωγών της ταινίας, δεν θα έχουμε τα μέτρια αποτελέσματα των Mario και Luigi στο Mario Brothers. Την ταινία θα υπογράφουν οι Lawrence Gordon και Lloyd Levin, οι οποίοι είναι υπεύθυνοι για τη

δημιουργία των 48 Hours, Die Hard, Die Hard 2, Predator, Predator 2, Another 48 Hours, The Devil's Own, Field of Dreams και Event Horizon. Αντιλαμβάνεστε ασφαλώς ότι ο προϋπολογισμός της ταινίας θα είναι αρκετά υψηλός. Ολοι εύχονται να γνωρίσει επιτυχία η ταινία Tomb Raider, ώστε να εμφανιστεί και το Resident Evil: The Movie υπογεγραμμένο από τον George Romero!



TEKKEN 3 JOYSTICK

H Namco παρουσίασε στην Ιαπωνία ένα ειδικό χειριστήριο PlayStation

για χρήση με το Tekken 3. Όπως βλέπετε στη φωτογραφία, υπάρχουν τέσσερα πλήκτρα, κατ'αναλογία με τη δομή στο coin-op, ενώ ο μοχλός θα είναι το βασικό όπλο σας. Δυστυχώς, δεν υπάρχει δυνατότητα δόνησης, οπότε όσοι αναζητούν μία τέτοια εμπειρία ας προσανατολιστούν προς το Dual Shock της Sony. Η Namco θα κατασκευάσει μόνο 30.000 κομμάτια, κόστους 3.980 γιεν (περίπου 10.000 δρχ).



Road Rash 3D Soundtrack



Η EA συμφώνησε με την Atlantic για τη σύνθεση του soundtrack του επερχόμενου παιχνιδιού Road Rash 3D. Τα παλαιότερα παιχνίδια Road Rush φημίζονταν για τα πολύ καλά rock και heavy metal μουσικά κομμάτια τους. Στο Road Rash 3D θα περιλαμβάνονται 17 κομμάτια των Big Wreck, Fat Joe, Sugar Ray, CIV, Kid Rock, The Mermen και Full On The Mouth. Κατά το αναμενόμενο, η Atlantic θα παρουσιάσει και ένα μουσικό album που θα περιέχει δουλειές αρκετών εκ των προαναφερόμενων μουσικών και μερικά νέα κομμάτια.

PROJECT X SAGA

Τελικά, στην E3 της Ατλάντα η VM Labs θα ανακοινώσει τους συνεργάτες της σε ό,τι αφορά το software και το hardware του Project X. Οι πληροφορίες

αναφέρουν ότι θα ανακοινωθούν τα ονόματα έξι Ασιατών κατασκευαστών DVD καθώς και ο μυστηριώδης συνεταιρός της VM Labs.

QUAKE 3: Ερχεται!



Ο John Carmack της iD Software ανακοίνωσε ότι το επόμενο project της εταιρίας θα είναι το Trinity, το οποίο θα χωριστεί σε δύο κομμάτια, ένα εκ των οποίων θα είναι το Quake 3. Μπορεί να φαντάζει μπερδεμένο, στην ουσία όμως το Quake 3 θα είναι μία νέα τρισδιάστατη μηχανή, με καινούριους κόσμους, που θα συνδυαστεί με τη δικτυακή υποδομή του Quake 2. Όλα τα στοιχεία δείχνουν ότι το Quake 3 θα χρειάζεται οπωσδήποτε 3D επιτάχυνση (3Dfx ή PowerVR), σε ό,τι αφορά τα PCs, ενώ στις κονσόλες είναι βέβαιο ότι μόνο το Katana ή το PlayStation 2 θα μporέσουν να το "αντέξουν".

ΤΟ ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ SMITHSONIAN ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΕΙ ΤΗ SARAH BRYANT!

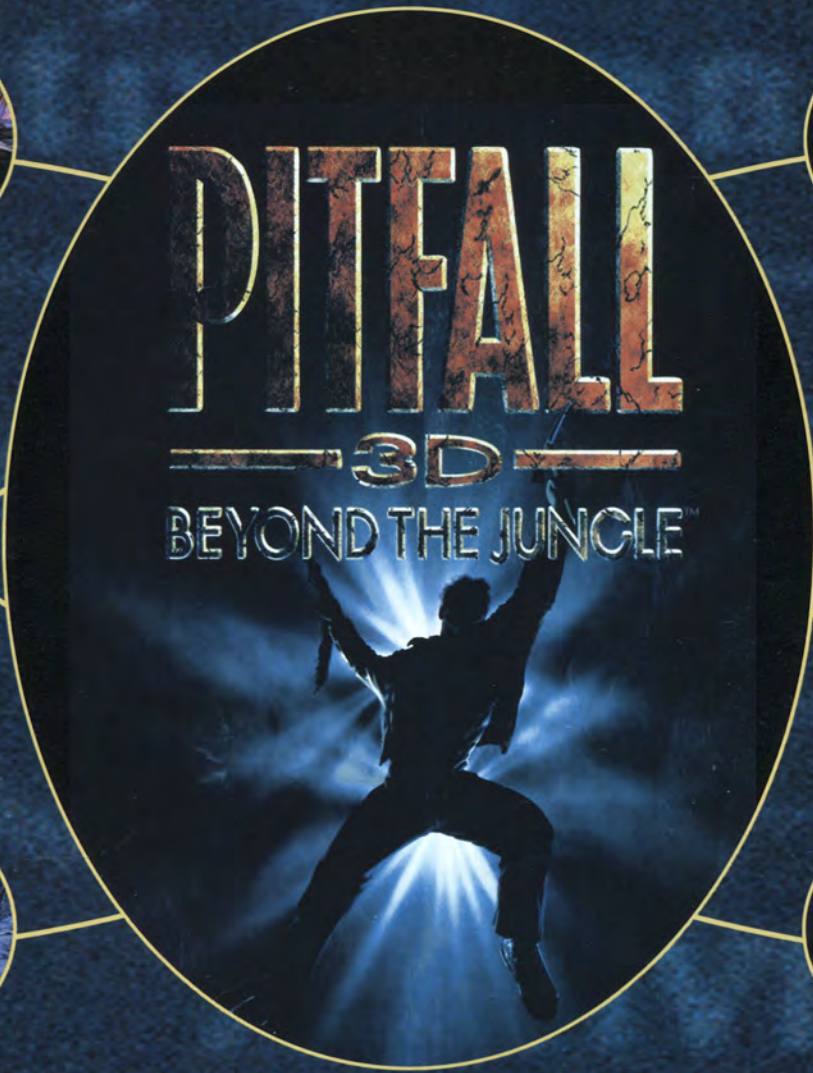
Πριν από μερικές εβδομάδες, μέσω μιας ανακοίνωσης του παγκοσμίου φήμης Ινστιτούτου Smithsonian, μάθαμε ότι σε μία έκθεση που διοργανώνει θα συμπεριλάβει αρκετούς χαρακτήρες

του Virtua Fighter. Κατά το Smithsonian η Sega, χρησιμοποιώντας υψηλή τεχνολογία, έχει επιτελέσει σημαντικό κοινωνικό(!) έργο στους τομείς της τέχνης και της ψυχαγωγίας.

Κρατηθείτε γερά...

η περιπέτεια αρχίζει!

...απο την Grup Multimedia Systems.



Ο θρυλικός ήρωας Pitfall Harry αιωρείται σε νέα τρισδιάστατα γραφικά, μάχεται να σώσει τη Γη αντιμετωπίζοντας τη Βασίλισσα του Κακού, σ' έναν αγώνα συνεχής δράσης.

ACTIVISION[®]

ΜΑΚΡΥΓΙΑΝΝΗ 20, 18344 ΜΟΣΧΑΤΟ
ΤΗΛ.: 01/9380000 FAX: 01/9427710



INTERNET ADDRESS: <http://www.grupmulti.gr>
e-mail: sales@grupmulti.gr

ΚΑΙ ΤΟ ΒΡΑΒΕΙΟ ΠΑΕΙ...

Η αμερικανική ένωση ηλεκτρονικών και λογισμικού απένειμε τα βραβεία που αφορούν στα computer games:

Βραβείο CESA:

Final Fantasy VII (Square, PSX)

Τιμητική Αναφορά:

IQ (Sony, PSX)

Grandia (GameArts, Saturn)

Gran Turismo (Sony, PSX)

Densha de GO! (Taito, PSX)

Yoshi's Story

(Nintendo, N64)

Καλύτερος Προγραμματισμός:

Gran Turismo (Sony, PSX)

Καλύτερη Κίνηση:

Final Fantasy VII (Square, PSX)

Καλύτερα Γραφικά:

Gran Turismo (Sony, PSX)

Καλύτερη Μουσική:

Final Fantasy VII (Square, PSX)

Καλύτερος Χαρακτήρας:

Klonoa (Namco, PSX)

Βραβείο Νέων τεχνολογιών:

Ultima Online (Origin, PC)

Derby Stallion (Tecmo, PSX)

Monster Rancher (Tecmo, PSX)

ΤΙ ΕΙΧΕΣ, ΓΙΑΝΝΗ, ΤΙ ΕΙΧΑ ΠΑΝΤΑ!

Πριν από μερικές ημέρες η Nintendo ανακοίνωσε ότι θα καθυστερήσει η εμφάνιση του 64DD. Η αρχική ημερομηνία εμφάνισης ήταν το ερχόμενο καλοκαίρι, ενώ τώρα μετατέθηκε για το τέλος του 1998. Οι πιθανοί λόγοι στους οποίους

οφείλεται αυτή τη καθυστέρηση είναι οι εξής:

1. Οι εταιρίες παραγωγής παιχνιδιών επιθυμούν περισσότερο χρόνο ανάπτυξης των παιχνιδιών για το 64DD.
2. Δεν έχει ακόμα ολοκληρωθεί ο έλεγχος του νέου hardware.



Η CAPCOM ΞΑΝΑΧΤΥΠΑ!

Η βασίλισσα των beat'em up στις αίθουσες ηλεκτρονικών Capcom (γνωστή από την παλιά αλλά και πολυμελή σειρά της Street Fighter) κάνει την εμφάνισή της για μία ακόμη φορά. Αυτόν το Μάη στην Electronics Entertainment Exposition (E3) θα παρουσιάσει μία ολόκληρη σειρά από παντοδύναμους 2D και 3D τίτλους για κονσόλες.

Την περασμένη εβδομάδα διέρρευσε ο πλήρης κατάλογος των εν λόγω παιχνιδιών. Κάποιοι από τους προαναφερόμενους τίτλους για PlayStation και Nintendo 64 έχουν ήδη κυκλοφορήσει στις αίθουσες ηλεκτρονικών, ενώ κάποιοι άλλοι θα κάνουν το ντεμπούτο τους στην Αμερική με την έναρξη της έκδοσης.

Τα 2D παιχνίδια θα είναι τα Vampire Savior, Marvel vs Capcom και Marvel vs Street Fighter. Για όσους

από εσάς ζητάτε τρεις διαστάσεις, υπάρχει το πρόσφατα ολοκληρωμένο Rival Schools United by Fate και η συνέχεια του Star Gladiator, ονόματι Plasma Sword. Το τελευταίο κυκλοφόρησε δοκιμαστικά σε επιλεγμένες αίθουσες ηλεκτρονικών ανά τον κόσμο, ωστόσο πολύ λίγοι κατάφεραν να το παίξουν. Στην E3 όμως τα πράγματα είναι τελειώς διαφορετικά, αφού ηλεκτρονικά πολύ σπάνια βρίσκονται εκεί. Αντίθετα, κυρίαρχη θέση έχουν τα παιχνίδια για κονσόλες. Κατά καιρούς, αν πρόκειται για ειδική περίπτωση, μεγάλες εταιρίες όπως η Namco, η Capcom και η Sega κυκλοφορούν κάποιο τέτοιο παιχνίδι όπως το Virtua Fighter 3 pro δύο ετών. Σύμφωνα με φήμες, στη φετινή έκδοση μπορεί να εμφανιστεί η συνέχεια του Street Fighter EX, SFEX2.

Bushido Mania

Οι Ιάπωνες PlayStation gamers φαίνεται ότι έχουν παρωδεί με το δεύτερο μέρος του Bushido Blade που μόλις κυκλοφόρησε στην Ιαπωνία. Για του λόγου το αληθές σας παραθέτουμε το ιαπωνικό Top Ten για PlayStation για την εβδομάδα 1-7 Απριλίου 1998.

- | | |
|-----------------------------------|-----------------------------|
| 1. Bushido Blade 2 (Square) | 6. Final Fantasy V (Square) |
| 2. Gran Turismo (SCEI) | 7. Xenogears (Square) |
| 3. Dead or Alive (Tecmo) | 8. Mitsumete Night (Konami) |
| 4. Biohazard 2 (Capcom) | 9. Tenchu (SME) |
| 5. Clock Tower Ghost Head (Human) | 10. Zero Pilot (SCEI) |

Περισσότερη Lara!



Ο πρόεδρος της Eidos σε μια πρόσφατη συνέντευξή του αναφέρθηκε στα Tomb Raider III και IV, τα οποία δεν θα αργήσουν πολύ να εμφανιστούν. Επίσης, όπως εξήγησε ο κ. Livingstone, δεν επιθυμεί την εκτεταμένη εμφάνιση της Lara σε διάφορα προϊόντα για να μην κορεστεί η αγορά. Οι προγραμματιστές της Core δεν επιβεβαίωσαν τα λεγόμενα του κ. Livingstone, και αρνήθηκαν την ύπαρξη ενός παιχνιδιού που ονομάζεται "The Adventures of Lara Croft".

SONY + MICROSOFT

Μετά την ανακοίνωση της συνεργασίας της Microsoft με τη Sega για την ανάπτυξη του λειτουργικού συστήματος για το Katana, πριν από μερικές μέρες ανακοινώθηκε συνεργασία του Bill Gates και με τη Sony! Συγκεκριμένα η Sony θα δώσει άδεια στη Microsoft να χρησιμοποιήσει το Home Network Module, το οποίο θα επιτρέψει τη εύκολη διασύνδεση των ηλεκτρονικών προϊόντων εικόνας και ήχου.

Η Sony, με τη σειρά της, θα αποκτήσει την άδεια χρησιμοποίησης των Windows CE σε μελλοντικά προϊόντα της (PlayStation 2). Με αυτήν την κίνηση η Microsoft μπαίνει δυναμικά στο χώρο των game consoles, αφού έχει αποκτήσει τους απαραίτητους συνδέσμους με τις δύο μεγαλύτερες κατασκευάστριες του χώρου.



WELCOME TO GENERATION X

HOME VIDEO GAMES • PC • CD - ROM

Φορμίωνος 180, 162 31 ΒΥΡΩΝΑΣ, ΤΗΛ.: 7647973

Η ΑΠΑΝΤΗΣΗ ΤΗΣ SONY ΓΙΑ ΤΟ NFL BLITZ ΤΗΣ MIDWAY

Το επόμενο βήμα, όπως το βλέπει η Sony τουλάχιστον, είναι να δημιουργήσει ένα παιχνίδι αμερικανικού ποδοσφαίρου που θα δίνει περισσότερη σημασία στο σκατάεμα των παικτών παρά στη σοφότερη επιλογή στρατηγικής. Ουσιαστικά το NFL Extreme είναι μία ελαφριά παραλλαγή του NFL Blitz. Και τα δύο παιχνίδια έχουν μειωμένες αριθμητικά ομάδες (7 με 7 στο Blitz και 5 με 5 στο Extreme), πολύ επίπονες συγκρούσεις και αρκετά ελαστικούς κανόνες, ούτως ώστε να μη σταματά συχνά το παιχνίδι. Επιπλέον, και οι δύο τίτλοι επιτρέπουν παιχνίδι χωρίς ποινές - κάτι που σημαίνει πως κάνετε ό,τι θέλετε και όποιον πάρει ο Χάρος...

Εκεί όπου το Extreme διαφέρει από το Blitz είναι σε μικρά στοιχεία, ίσως ασήμαντα, όμως ως σύνολο διαφοροποιούν σημαντικά το gameplay. Για παράδειγμα, το Extreme προσφέρει εναλλασσόμενες καιρικές συνθήκες. Επίσης, το παιχνίδι επιτρέπει σε τραυματισμένους παίκτες να συνεχίσουν να παίζουν, κοιτασίνοντας ή ακόμα και με σηματοδεδεμένα πρόσωπα. Η Sony έχει αποδείξει ότι ξέρεει πώς να φτιάχνει παιχνίδια αυτού του αθλήματος. Μένει μόνο να δούμε



πώς θα τα καταφέρει τώρα που είναι λίγο διαφορετικοί οι κανόνες.



TIME CRISIS 2

Σε πρόσφατη έκδοση η Namco έδειξε επιτέλους τη συνέχεια σε ένα κλασικό κομμάτι της, στο πασιγνωστο πλέον και στους κατόχους PlayStation Time Crisis. Κατά την επίδειξη εμφανίστηκαν δύο διαφορετικά μοντέλα καμπιόνων.

Αυτή τη φορά το παιχνίδι έχει προικιστεί με αρκετά μεγαλύτερο βάθος. Ίσως η μεγαλύτερη προσθήκη είναι η δυνατότητα να παίζουν 2 παίκτες ταυτόχρονα. Στο πρώτο Time Crisis κάτι τέτοιο δεν ήταν εφικτό εξαιτίας του



άλλον κατά λάθος. Αν πάλι παίζετε μόνοι σας, ο δεύτερος παίκτης εξακολουθεί να υπάρχει μέσα στο παιχνίδι αλλά ελέγχεται από την CPU. Ως αποτέλεσμα, κατά κανόνα το μόνο που κάνετε είναι να αποτελεί έναν φιλικό στόχο που πρέπει να αποφύγετε. Τα γραφικά και το γενικότερο παίξιμο του

Time Crisis 2 θυμίζουν το

αρχικό παιχνίδι, με κύρια διαφορά τη φυσικότερη χρήση του πεταλιού. Υπενθυμίζουμε εδώ ότι στο συγκεκριμένο παιχνίδι απαιτείται από τον παίκτη να πατήσει ένα πετάλι, προκειμένου να κάνει το χαρακτήρα του να τραβηχθεί προσωρινά σε θέση ασφαλείας. Όμως, έτσι όπως έχει σχεδιασθεί ο χειρισμός αυτή τη φορά, θα βρεθείτε να πυροβολείτε σαν τρελοί, καθώς μερικά "προβλήματα" θα περιστρέφονται γύρω από την τοποθεσία σας, με αποτέλεσμα να μην έχετε καν χρόνο να ξεκουραστείτε.

στιλ του παιχνιδιού, που απαιτούσε από τον παίκτη να βάζει το χαρακτήρα του να σκύβει για να αποφύγει εχθρικές βολές. Η ιδέα αυτή δεν έχει αλλάξει ούτε τώρα. Εντούτοις το πρόβλημα αντιμετωπίστηκε αποτελεσματικά στήνοντας ένα μηχανήμα με δύο οδόνες (προφανώς μια για κάθε παίκτη). Από άποψη όγκου είναι σαν να έχετε συνδέσει δύο ξεχωριστά μηχανήματα και να τα έχετε στήσει δίπλα-δίπλα. Με την ίδια φιλοσοφία έχει βγει και καμπίνα, καθώς αντί για απλές οδόνες διαδέχεται τις τεράστιες projection screens.

Παρ' όλη την προσθήκη του δεύτερου παίκτη, το Time Crisis 2 παίζεται κατά κανόνα όπως ο προκάτοχός του. Τα πράγματα όμως δυσκολεύουν καθώς καθένας τοποθετείται σε διαφορετικό σημείο στην τοποθεσία όπου έχετε φθάσει, ενώ θα πρέπει να προσέχετε πού ρίχνετε για να μη χτυπήσει ο ένας τον



VIRTUAL ON 2

Σχεδόν κρυμμένο ήταν το από καιρό αναμενόμενο καινούριο "μαργαριτάρι" της ομάδας AM3 της Sega, το πασίγνωστο Virtual On 2. Ένας επιπλέον λόγος να αναμένουμε με αγωνία το συγκεκριμένο τίτλο είναι το ότι ο προκάτοχός του ήταν ένα πολύ απολαυστικό παιχνίδι, με τεράστια ρομπότ σε στιλ Robotech, κατά τη διάρκεια του οποίου διεξάγονταν δραματικές μάχες, ειδικά αν έπαιζαν ταυτόχρονα δύο άτομα. Αν όλα αυτά μέχρι τώρα δεν σας συγκινούν, σας υπενθυμίζουμε ότι το παιχνίδι βγαίνει πάνω στην πιο πρόσφατη ενημέρωσή του



- γνωστού από άλλους τίτλους- Model 3 συστήματος. Αυτό και μόνο σίγουρα εξάπτει τη φαντασία σας και περιμένετε ένα έργο τέχνης, άλματα μπροστά από ό,τι άλλο έχετε δει μέχρι τώρα, σωστά; Ε, λοιπόν, μάλλον θα απογοητευθείτε. Βέβαια, από οπτικής άποψης το Virtual On 2 σίγουρα έχει



προοδεύσει. Τα ρομπότ που βλέπετε φαίνονται σαφώς πιο λεπτομερή, το έδαφος είναι πολύ καλό, η δράση ακόμα ομαλότερη. Παρ' ότι όμως εμφανισιακά ο τίτλος έχει βελτιωθεί σημαντικά, η αίσθηση που δίνει ενώ παίζεται είναι ακριβώς η ίδια με το πρώτο Virtual On - ακόμα και οι καμπίνες παραμένουν ίδιες. Οι γραφικές προσθήκες περιλαμβάνουν μερικές πολύ εντυπωσιακές super κινήσεις, οι οποίες εκτελούνται από τεράστια Mech (τα ρομπότ σας). Πολύ δυνατό παράδειγμα αποτελεί ένα συγκεκριμένο ρομπότ, το οποίο στέλνει έναν πύρινο δράκο (!!!) να κυνηγήσει τον αντίπαλό σας και να του επιτεθεί, με το προβλεπόμενο καταστροφικό αποτέλεσμα. Μέχρι τώρα δεν έχουν παρατηρηθεί άλλες αλλαγές -π.χ. στο έδαφος- ή χρήση νεότερων στρατηγικών μάχης. Σε γενικές γραμμές, για την ώρα το Virtual On 2 φαίνεται δυνατό αλλά κάτι λείπει...



TOP TEN

Συνεχίζοντας στο ίδιο στιλ με τον περασμένο μήνα, σας παρουσιάζουμε ξανά το δικό σας TOP 10. Για να γίνεται όλο και πιο ακριβής αυτή η κατάταξη, καλά θα κάνετε να μας στέλνετε ακόμα περισσότερα γράμματα που θα συμπεριλαμβάνουν την ψήφο σας. Φυσικά διατηρούμε τους καταλόγους με τις δικές μας προτιμήσεις και με τα "πλέον" αναμενόμενα παιχνίδια. Τέλος, όσοι θέλετε μπορείτε να αρχίσετε να στέλνετε τις προτιμήσεις σας και για ηλεκτρονικά παιχνίδια - ίσως σιγά-σιγά δείτε κάποια κατάταξη και για αυτά.

ΠΡΟΤΙΜΗΣΕΙΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

1. RESIDENT EVIL 2	PSX
2. CRASH BANDICOOT 2	PSX
3. FINAL FANTASY VII	PSX
4. COOL BOARDERS 2	PSX
5. FIFA 98	N64
6. ABE'S ODEWORLD	PSX
7. BROKEN SWORD 2	PSX
8. CROC	SAT
9. DUKE NUKEM 3D	SAT
10. COLONY WARS	PSX

PIXEL N.G.

1. GRAN TURISMO	PSX
2. RESIDENT EVIL 2	PSX
3. T080 SNOWBOARDING	N64
4. NEED FOR SPEED 3	PSX
5. YOSHI'S STORY	N64
6. GEX: ENTER THE GECKO	PSX
7. DIDY KONG RACING	N64
8. DUKE NUKEM 3D	SAT
9. BUSHIDO BLADE	PSX
10. COLONY WARS	PSX

MOST WANTED

1. TEKKEN 3	PSX
2. GRAN TURISMO (PAL)	PSX
3. VIRTUA FIGHTER 3	SAT
4. TUROK 2	N64
5. BUSHIDO BLADE 2	N64
6. ZELDA 64	N64
7. MOTORHEAD	PSX
8. BURNING RANGERS	SAT
9. HOUSE OF THE DEAD	SAT
10. METAL GERA SOLID	PSX

ΝΑΙ, Η CAPCOM ΠΑΛΙ!

Η **Capcom** αναμένεται να δέσει σε κυκλοφορία από στιγμή σε στιγμή στην Ιαπωνία το νέο RPG ονόματι Breath of Fire 3. Το παιχνίδι θα παίζεται από έναν μόνο παίκτη και θα συνδυάζει τους συνηθεις 2D anime χαρακτήρες των ιαπωνικών έργων με πλήρως προσβάσιμο 3D περιβάλλον. Τεράστια τοπία θα προσφέρονται προς εξερεύνηση, ενώ

θα παρέχεται η δυνατότητα αλλαγής της γωνίας της κάμερας για να βλέπετε τυχόν κρυμμένα περάσματα, θησαυρούς και τέρατα. Η περιπέτεια επικεντρώνεται σε έναν ήρωα ονόματι Ryu (σας θυμίζει άλλο παιχνίδι της Capcom;), ο οποίος ακολουθώντας έναν αρχαίο μύθο ανακαλύπτει τον -αρχαίο πια- Dragon Clan. Καριά ερώτηση;

ΜΙΑ ΕΣΠΕΥΣΜΕΝΗ ΣΥΝΕΧΕΙΑ... ΠΑΛΙ!



To World Cup αποτελεί το τρίτο παιχνίδι ποδοσφαίρου για το Nintendo 64 από την Electronic Arts μέσα σε μόλις κάτι περισσότερο από έναν χρόνο. Ο προκάτοχός του, το δεύτερο τέτοιο παιχνίδι της εταιρίας ονόματι The Road To World Cup 98, είχε βελτιώσει σημαντικά τη μέχρι τότε θέση της Electronic Arts όσον αφορά στη συγκεκριμένη κονσόλα. Τώρα όμως πλησιάζει ο καιρός της τρίτης συνέχειας, και εμείς εδώ δεν είμαστε απόλυτα πεπεισμένοι ότι μπορεί κάποιος

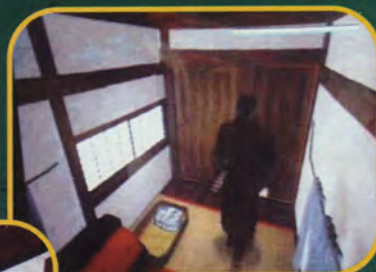
μέσα σε τόσο μικρό χρονικό διάστημα να βγάλει ένα αξιοπρόσεκτο παιχνίδι. Πάντα σύμφωνα με την εταιρία, οι αλλαγές που έχουν γίνει είναι πράγματι σημαντικές. Για την ώρα έχει δοθεί έμφαση κυρίως στη βελτίωση της νοημοσύνης (τεχνητής, μη βαράτε πια!) των παικτών που ελέγχονται από το μηχανήμα σας, οι οποίοι συχνά έκαναν απaráδεκτα λάθη. Οι τερματοφύλακες καθώς και η λογική των οφσάιντ έχουν βελτιωθεί. Αμφότερα τονίζουν το ρεαλισμό που ίσως έλειπε. Μία άλλη βελτίωση αφορά στο χειρισμό και το χρόνο απόκρισης κάθε παίκτη. Νέες προσποιήσεις, κινήσεις και τάκλιν έχουν προστεθεί, ενώ η μηχανή γραφικών είναι αρκετά βελτιωμένη από άποψη ταχύτητας. Επίσης παρέχεται η δυνατότητα να αλλάξετε κάποιες επιλογές και στρατηγική, χωρίς να μπαινετε σε πολύ κόπο. Τέλος, ακόμη και το στίλ μπορεί να τροποποιηθεί για κάθε ομάδα.



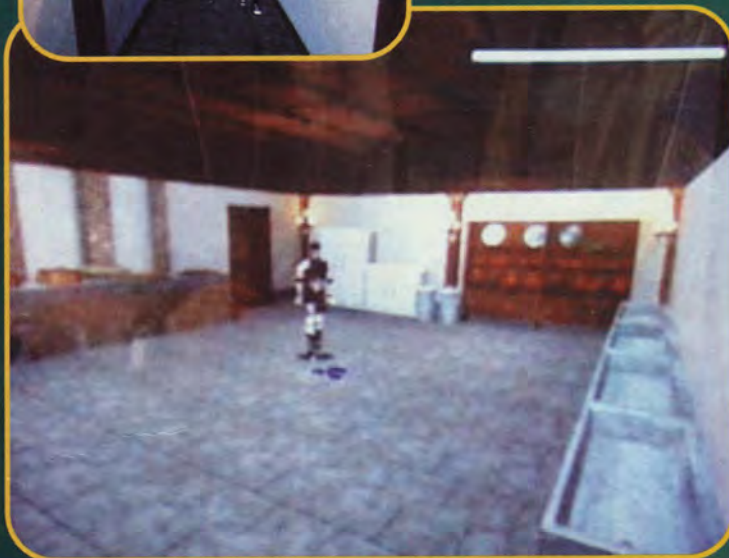
ΞΕΔΙΑΛΥΝΕΤΑΙ ΤΟ ΜΥΣΤΗΡΙΟ

"Έσκασαν μύτη"

καινούριες φωτογραφίες από το επερχόμενο adventure της Κοει ονόματι Enigma. Πολύ απλά πρόκειται για ένα νέο 3D adventure, που θα κυκλοφορήσει από στιγμή σε στιγμή στην Ιαπωνία.



Για την ώρα, αναμένουμε περισσότερες πληροφορίες για την αμερικανική και την ευρωπαϊκή έκδοση.



Συνεχειών... συνέχεια

Ισως κάποιοι από εσάς παραξενευτούν, αλλά θα αναφερθούμε πάλι σε επερχόμενο ηλεκτρονικό. Αυτή τη φορά πρόκειται για τίτλο που σίγουρα όλοι ξέρουν, είτε είναι παρωμένος με τα ηλεκτρονικά είτε είναι κάτοχος Saturn. Φυσικά πρόκειται για το πασίγνωστο Daytona. Το εν λόγω ηλεκτρονικό θα κυκλοφορήσει επίσης χρησιμοποιώντας ό,τι καλύτερο έχει διαθέσιμο αυτή τη στιγμή η Sega, το Model 3 Step 2. Η συγκεκριμένη συνέχεια παιχνιδιού θα είναι αρκετά πιο σημαντική από κάποιες άλλες που βγαίνουν "με το κιλό". Από αισθητικής άποψης, το νέο Daytona: Battle on the Edge (ο τρέχων τίτλος στην Ιαπωνία) έχει να επιδείξει πάρα πολλές βελτιώσεις, αν μη τι άλλο χάρη στο ότι αλλάζει το σύστημα στο οποίο θα τρέχει. (Το παλιό παιχνίδι έτρεχε πάνω σε Model 2, τεχνολογία σχετικά ξεπερασμένη.) Από ό,τι έχουμε δει μέχρι τώρα από τις πίστες, φαίνεται πως θα υπάρχουν χιόνια, νυχτερινή οδήγηση, βουανά, γενικά ό,τι ζητά η ψυχή σας. Ως προς το gameplay και πέρα από τις αλλαγές στις πίστες, το παιχνίδι θα έχει επίσης ένα Time Attack mode, κάτι που σπανίζει αρκετά σε μεγάλες αϊδουσσες. Αυτή τη στιγμή το παιχνίδι τρέχει δοκιμαστικά σε επιλεγμένα καταστήματα στην Ιαπωνία, παρόσα με το Sega Rally Championship 2. Αναμείνατε στο ακουστικό σας.

Videopolis

CONSOLE CLUB

ΤΟ ΜΥΣΤΙΚΟ ΣΑΣ ΟΠΑΔΟ

ΑΝΤΑΓΩΓΕΣ
ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ
ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ
ΕΠΙΣΚΕΥΕΣ

ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΣΕ ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ

SNES + GAME: 18.500

MEGA DRIVE + GAME: 16.900

PSX GAMES: ΑΠΟ 7.900

SATURN GAMES: ΑΠΟ 6.900

N64 GAMES: ΑΠΟ 9.900

SNES GAMES: ΑΠΟ 4.500

VIRTUAL BOY GAMES: ΑΠΟ 2.900

CD-ROM GAMES: ΑΠΟ 3.950

3DO GAMES: ΑΠΟ 3.900

MEGA DRIVE GAMES: ΑΠΟ 4.500

GAME BOY GAMES: ΑΠΟ 3.500

ΟΛΑ ΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ



- RESIDENT EVIL 2
- DARK OMEN
- MASTERS OF TERA KASI
- NEED FOR SPEED 3
- DIABLO
- THEME HOSPITAL
- NBA FAST BREAK



- FIGHTERS DESTINY
- QUAKE
- OLYMPIC HOCKEY

PC CD-ROM

- X FILES
- TITANIC
- TEX MURFY
- BLADE RUNNER
- STARCRAFT



- SATURN
- ATLANTIS

ΚΑΛΛΙΘΕΑ: ΔΗΜΟΣΘΕΝΟΥΣ 195, Τ.Κ. 176 73, ΤΗΛ.: 9530272
ΝΕΑ ΣΜΥΡΝΗ: ΑΙΓΑΙΟΥ 96, Τ.Κ. 171 24, ΤΗΛ.: 9319491



ΤΩΡΑ ΚΑΙ ΜΕ ΔΟΣΕΙΣ!

Mortal Kombat!!!

To Mortal Kombat 4 αποτελεί το πρώτο πράγματι 3D κομμάτι μιας πολύ βίαιης σειράς παιχνιδιών μάχης και φθάνει τελικά και στο Nintendo 64. (Αλήθεια, φαντάζεστε να γινόταν ποτέ κάτι παρόμοιο με το SNES;) Για την ώρα φαίνεται ότι η "μαμά"-Midway έχει καταβάλει αρκετά μεγαλύτερη προσπάθεια προκειμένου ο εν λόγω τίτλος να βγει καλύτερος από το Mortal Kombat Trilogy, που ξεπέταξαν πριν από έναμιση χρόνο. Αφού προστέθηκε στο παιχνίδι η τρίτη διάσταση, έχουν μπει και νέα στοιχεία στις μάχες, όπως να το



κάνετε βηματάκια στο πλάι για να αποφύγετε "αδέσποτες". Επίσης, κάθε χαρακτήρας από τους συνολικά 15 μπορεί να κραδαίνει διάφορα όπλα για ακόμα πιο αιματηρές σκηνές, είτε "τεμαχίζοντας" τους αντιπάλους από κοντά είτε πετώντας το όπλο από μακριά περίπου σαν... κουζινομάχαιρο. Αλλά και οι αντίπαλοι μπορούν να πετάνε διάφορα άλλα αντικείμενα που βρίσκουν διάσπαρτα στην πίστα, όπως κρανία και βράχια. Φυσικά δεν πρέπει να ξεχνάμε τα πολυαγαπημένα μας fatalities, που πράγματι δίνουν νέα διάσταση στη χρήση πολυγώνων. Θα



επιστρέψουν παλιοί χαρακτήρες, όπως ο Goro, οι οποίοι εννοείται ότι θα είναι κρυμμένοι και θα πρέπει να τους βρείτε μόνοι σας (εκτός αν πούμε να σας βοηθήσουμε εμείς, βέβαια...). Για να μην παραπονιούνται ακόμα και οι πιο απαιτητικοί, θα υπάρχουν κολπάκια όπως το Endurance Round, όπου διαλέγετε ομάδες χαρακτήρων και μόλις ο ένας πέφτει στη μάχη αντικαθίσταται από άλλον.

Τα γραφικά του Mortal Kombat 4 θα είναι απαλά σαν μετάξι, τρέχοντας συνέχεια σε 60fps, υπολογίζεται δε να έχει ολοκληρωθεί γύρω στον Ιούλιο.



PIXEL Next Generation

ΤΟ PIXEL N.G. ΖΗΤΑ ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ

- Τρελαίνεστε για video games;
- Θέλετε να σας πληρώνουν για να κάνετε το κέφι σας;
- Γνωρίζετε σε ικανοποιητικό βαθμό αγγλικά;

ΚΑΙ ΚΥΡΙΩΣ...

...ξέρετε να γράφετε έτσι ώστε να καταλαβαίνουν ακόμη και οι "αμύητοι" τι λέτε;

Εάν όλες οι απαντήσεις σας είναι καταφατικές, ελάτε στο PIXEL N.G. Επικοινωνήστε με τον κ. Πατρικό τηλεφωνικά στα 9238672 και 9245910.



TUROK 2



αναφέρουν ότι το καινούριο περιβάλλον θα είναι σαφώς λεπτομερέστερο, με χαρακτηριστικά όπως αίματα στους τοίχους και μία γενικότερη ατμόσφαιρα κατεστραμμένης περιοχής. Για παράδειγμα, στο πρώτο επίπεδο ο παίκτης ξεκινά ανάμεσα σε πολλά πτώματα, σε μία πόλη που καταστράφηκε

Και άλλες εικόνες και πληροφορίες για το Turok 2 βγήκαν στην επιφάνεια. Όπως έχουμε αναφέρει σε προηγούμενο μήνα, οι σημαντικότερες βελτιώσεις έχουν γίνει στον τομέα των γραφικών. Όσο για τις εικόνες που σας παραθέτουμε σε αυτό το τεύχος, η εταιρία επιμένει ότι είναι από κανονικό Nintendo 64 κι όχι από κάποιο "φουσκωμένο" PC. Περαιτέρω πληροφορίες



Dead or Alive (Wanted?)

Η Sony Computer Entertainment ανακοίνωσε πρόσφατα ότι θα βγει για το PlayStation το πολύ καλό beat'em up που είναι γνωστό ως Dead or Alive, ένα παιχνίδι που μέχρι τώρα υπήρχε μόνο στο Saturn. Το συγκεκριμένο παιχνίδι σε γενικές γραμμές είναι όμοιο με το Tekken 3. Ως σύνολο έχει να επιδείξει πολλούς μαχητές, καλές κινήσεις και πολύ καλά... σχεδιασμένους θηλυκούς χαρακτήρες. Τώρα, το αν θα επιβιώσει στην ίδια αγορά με το Tekken 3 είναι άλλο θέμα. Μάλλον θα πέσει στην κατηγορία της "απλής εναλλακτικής λύσης", αλλά ακόμα είναι νωρίς για να ξέρουμε.

από εισβολή δεινόσαυρων. Στο δεύτερο επίπεδο ο παίκτης βρίσκεται σε ρωμαϊκή τοποθεσία, πάλι γεμάτη με πτώματα, φωτιές και πολλά αίματα. Η μηχανή του παιχνιδιού έχει επίσης βελτιωθεί, καθώς οι εχθροί παρουσιάζουν αρκετά αυξημένη νοημοσύνη. Έτσι, κάθε κακός θα αντιδράσει διαφορετικά στην παρουσία σας, ανάλογα με το ποιος είναι και το πού βρίσκεται. Για παράδειγμα, μερικοί αδύναμοι

χαρακτήρες θα προσπαθήσουν να σας χτυπήσουν από μακριά, ενώ οι πιο συμβατικοί (και χαζοί) φαντάροι θα σας επιτεθούν μόλις σας δουν. Ακόμα μία προσθήκη είναι το γεγονός ότι τώρα οι εχθροί αντιδρούν διαφορετικά ανάλογα με το πού τους χτυπάτε, σε στιλ "Goldeneye". Επίσης, αν για παράδειγμα ρίξετε ένα βέλος σε ένα τέρας, το βέλος θα σταθεί πάνω του και θα παραμείνει ορατό μέχρι ο εχθρός να σκοτωθεί. Απολαύστε τώρα και τις φωτογραφίες...

Τηλε Οράμα

Ο,ΤΙ ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΑΠΟ ΤΙΤΛΟΥΣ
PlayStation, Sega Saturn
N64, Super Nintendo
Mega Drive, Game Boy

ΜΟΝΟ ΑΝ ΜΑΣ ΕΠΙΣΚΕΦΘΕΙΣ

ΘΑ ΔΕΙΣ ΤΙΣ ΦΘΗΝΕΣ ΤΙΜΕΣ


ΚΑΙ ΤΙΣ ΠΟΛΛΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ!!!

ΔΩΡΕΑΝ ΕΓΓΡΑΦΗ

ΑΡΑΠΑΚΗ 104-106, ΚΑΛΛΙΘΕΑ
ΑΝΟΙΧΤΑ ΚΑΘΕ ΜΕΡΑ
9:30-14:30 & 18:00-21:00
Εκτός Κυριακής

ΠΩΛΗΣΕΙΣ - ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ - ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ & ΟΤΙΔΗΠΟΤΕ ΕΥΧΑΡΙΣΤΕΙ ΤΗΝ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΗ ΣΟΥ

ΓΙΑ ΝΑ ΞΕΡΕΤΕ ΤΙ ...ΠΑΙΖΕΤΑΙ!



Η... ΑΔΙΚΑΙΟΛΟΓΗΤΗ ΕΠΙΜΟΝΗ ΤΟΥ "ΡΙΧΕΛ Ν.Γ." ΝΑ ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΕΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΑ ΟΠΟΙΑ ΜΟΛΙΣ ΕΚΑΝΑΝ ΤΗΝ ΕΜΦΑΝΙΣΗ ΤΟΥΣ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ ΦΑΙΝΕΤΑΙ ΟΤΙ ΕΝΟΧΛΗΣΕ ΜΕΡΙΚΟΥΣ. ΟΥΤΕ ΛΙΓΟ ΟΥΤΕ ΠΟΛΥ, ΜΑΣ ΖΗΤΗΘΗΚΕ ΟΙ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΕΙΣ ΑΥΤΕΣ ΝΑ ΓΙΝΟΝΤΑΙ ΟΧΙ ΟΤΑΝ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΕΡΧΟΝΤΑΙ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ, ΑΛΛΑ ΟΤΑΝ ΟΙ ΕΠΙΣΗΜΕΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΙΕΣ ΤΑ ΕΙΣΑΓΟΥΝ, ΑΡΚΕΤΟΥΣ ΜΗΝΕΣ ΑΡΓΟΤΕΡΑ. ΓΙΑΤΙ; ΔΙΑΒΑΣΤΕ ΓΙΑ ΝΑ ΚΑΤΑΛΑΒΕΤΕ.

Gran Turismo, Simcity 2000, Final Fantasy Tactics, Nagano Olympics, Einhander, Art of Fighting Twin, Snowboarding

Ο πιο πάνω ενδεικτικός κατάλογος αφορά σε reviews που διαβάσατε στα τρία τελευταία τεύχη του PIXEL. Τι το ιδιαίτερο έχουν αυτά τα παιχνίδια και γιατί τα αναφέρουμε εδώ; Το πιθανότερο είναι ότι πλήρη reviews των παιχνιδιών αυτών διαβάσατε μόνο στο PIXEL. Κι αυτό δεν είναι τυχαίο, αφού τα προαναφερόμενα παιχνίδια ανήκουν στην κατηγορία των προϊόντων που δεν εισάγουν οι επίσημες αντιπροσωπίες αλλά ανεξάρτητοι εισαγωγείς, είτε διότι πρόκειται για μη ευρωπαϊκές εκδόσεις προϊόντων (που συνήθως απαιτούν κάποια ρύθμιση ή κάποιο έξτρα περιφερειακό για να τρέξουν στην ευρωπαϊκή κονσόλα σας) είτε γιατί οι ανεξάρτητοι εισαγωγείς, μη δεσμευόμενοι από κάποια επίσημα χρονοδιαγράμματα των μητρικών πολυεθνικών, κινούνται ταχύτερα και εισάγουν τα παιχνίδια αυτά πολύ νωρίτερα από τις αντιπροσωπίες.

Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί το περίφημο Gran Turismo, το οποίο, αν και διατίθεται στη χώρα μας εδώ και μήνες από ανεξάρτητους εισαγωγείς, δεν θα έρθει "επίσημως", απ' ό,τι μάθαμε, πριν από τον Μάιο! Το PIXEL, σε συνεργασία με τα ξένα περιοδικά που εκπροσωπεί στη χώρα μας (επίσης αδέσμευτες εκδόσεις μη εξαρτώμενες από τις πολυεθνικές παραγωγούς εταιρίες), φρόντισε να σας παρουσιάσει τα παιχνίδια αυτά εγκαίρως, εξασφαλίζοντας έτσι την ενημέρωσή σας τη στιγμή που το προϊόν ήταν διαθέσιμο στην ελληνική αγορά. Τούτο διότι το περιοδικό πιστεύει ότι πρωταρχικός ρόλος του είναι η αντικειμενική ενημέρωση του αναγνώστη και όχι η προώθηση των συμφερόντων κάθε αντιπροσωπίας, θυγατρικής, πολυεθνικής ή άλλης επιχείρησης. Αλλωστε το PIXEL έχει επανειλημμένα εφαρμόσει στην πράξη τη φιλοσοφία του αυτή κατά τη διάρκεια των τελευταίων 15 χρόνων!

Φαίνεται όμως ότι η στάση του περιοδικού "ενόχλησε", με αποτέλεσμα το PIXEL να δεχτεί μια κυριολεκτικά απίστευτη επιστολή από τη NORTEC - επίσημη αντιπρόσωπο της Nintendo στη χώρα μας. Στη συνέχεια δημοσιεύουμε το πλήρες κείμενο της επιστολής καθώς και την απάντησή του περιοδικού.

Προς περιοδικό PIXEL
Υπόψη κ. Γιακαμώζη

Μάρτιος 19, 1998

Αξιότιμοι κύριοι,

Με αυτή την επιστολή θα θέλαμε να σας επιστήσουμε την προσοχή σας σε κάποια προβλήματα που κατά επανάληψη έχουμε συζητήσει.

Με αφορμή τα τελευταία τεύχη του περιοδικού σας έχουμε παρατηρήσει την παρουσίαση και το αφιέρωμα παιχνιδιών για το N64 που δεν σας έχουμε ποτέ γνωστοποιήσει ότι κυκλοφορούν στην ελληνική αγορά από την εταιρία μας.

Κατά συνέπεια, με τη δημοσίευση τέτοιων θεμάτων προκαλείτε σημαντικά προβλήματα με τους καταναλωτές που μας ενοχλούν συστηματικά για αυτά τα παιχνίδια που εμείς δεν γνωρίζουμε το πότε και αν θα κυκλοφορήσουν στην ελληνική αγορά. Προς αποφυγή τέτοιων κρουσμάτων, θα παρακαλούσαμε τη συμμόρφωσή σας με τα δεδομένα και τα στοιχεία που σας προσκομίζουμε, προκειμένου να διασφαλίσουμε την έγκαιρη και ορθή ενημέρωση των καταναλωτών. Σε αντίθετη περίπτωση, η εταιρία μας είναι στη δυσάρεστη θέση να σταματήσει τη μέχρι τώρα συνεργασία μεταξύ σας και να απέχει από την ύλη του περιοδικού σας.

Φιλικά

Για τη NORTEC
ΧΡΗΣΤΟΣ ΒΡΑΔΗΣ
(Product Manager)

Με αυτήν, λοιπόν, την πρωτοφανή επιστολή, η NORTEC "προειδοποιεί" το PIXEL αν δεν "συμμορφωθεί προς τας υποδείξεις" (Η αλήθεια είναι ότι η ανάγνωση του κειμένου μας πήγε καμιά εικοσιπενταριά χρόνια πίσω, θυμίζοντάς μας "άλλες" εποχές...)

Ακολουθεί η απάντησή του περιοδικού:

Προς
NORTEC
Υπόψη κ. Χ. ΒΡΑΔΗ

Αθήνα, 24-3-98

Αξιότιμοι κύριοι,

Σε συνέχεια της από 19 Μαρτίου 1998 επιστολής σας, την οποία απευθύνατε στον κ. Γιακαμώζη και έθεσε υπόψη μου, σας γνωρίζω τα εξής:

Πρώτον: Το περιοδικό PIXEL, συνεπές στη μακρόχρονη πορεία του και τους δεσμούς εμπιστοσύνης με το αναγνωστικό κοινό του, εξακολουθεί να καταβάλλει κάθε δυνατή προσπάθεια έτσι ώστε να επιτυγχάνει την αποτελεσματικότερη και πλέον αντικειμενική ενημέρωση των αναγνωστών του. Στο πλαίσιο αυτό δεν είναι δυνατόν να αγνοήσει την παρουσίαση προϊόντων τα οποία διακινούνται στην αγορά και ενδιαφέρουν τον καταναλωτή.

Στο σημείο αυτό θα πρέπει να συνειδητοποιήσετε ότι η μη γνωστοποίηση εκ μέρους σας της κυκλοφορίας κάποιων παιχνιδιών δεν σημαίνει ασφαλώς ότι αυτά δεν κυκλοφορούν!

Δεύτερον: Με έκπληξη παρατήρησα στην επιστολή σας ότι μας ζητείτε να "συμμορφωθούμε με τα στοιχεία που μας προσκομίζετε". Δεν θα επιθυμούσα να προχωρήσω στο σχολιασμό αυτής της άποψης, θεωρώντας ότι δεν εκφράζει την πραγματική σας θέση για το ρόλο και τις λειτουργίες του Τύπου σε μια ελεύθερη αγορά.

Τέλος, σχετικά με την προειδοποίησή σας για παύση συνεργασίας μας, σας επισημαίνουμε ότι η διατύπωση σχεδόν αποκάλυπτων απειλών προς το περιοδικό μας δεν διαμορφώνει κλίμα καλής συνεργασίας και αμοιβαίου οφέλους, ως εκ τούτου δεν προτιθέμεθα να παρακολουθήσουμε ούτε ασφαλώς να υιοθετήσουμε το σκεπτικό σας. Παραμένουμε πάντοτε θετικά διακείμενοι σε μία παραγωγική συνεργασία, η οποία όμως θα πρέπει να κινείται στο πλαίσιο της αμοιβαίας εμπιστοσύνης και της αναγνώρισης από κάθε πλευρά του ρόλου που αυτή καλείται να διαδραματίσει προς όφελος, κατά κύριο λόγο, των αναγνωστών μας και των πελατών σας. Πάντοτε στη διάθεσή σας.

Με εκτίμηση

Μ. Δασκαλάκης
Γενικός Διευθυντής

Όπως αντιλαμβάνεστε, φίλοι αναγνώστες, το PIXEL δεν θα περιμένει την ευρωπαϊκή έκδοση των παιχνιδιών για να τα παρουσιάζει! Με άλλα λόγια, δεν θα υποκύψει στις διάφορες πιέσεις που δέχεται, αλλά θα συνεχίσει να απευθύνεται στον αναγνώστη του προσφέροντας όσο το δυνατόν καλύτερη ενημέρωση. Τώρα, αν αυτή η απόφαση έχει ως αποτέλεσμα να "εξαφανιστούν" από το περιοδικό οι διαφημιστικές καταχωρίσεις των αντιπροσωπικών εταιριών, τι να κάνουμε! Από πότε η συνέπεια και η αλήθεια επιβραβεύονται σε αυτόν τον τόπο;

θέμα NTSC vs PAL: Συντονιστείτε

NTSC



Ευρωπαϊκή έκδοση
Αμερικάνικη έκδοση
Ιαπωνική έκδοση

VS PAL

ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΕΙΤΕ!

“ΝΑΙ, ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ ΕΔΩ ΚΑΙ ΔΥΟ ΜΗΝΕΣ ΑΛΛΑ ΜΟΝΟ ΣΤΗΝ ΙΑΠΩΝΙΚΗ ΕΚΔΟΣΗ. Η ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΘΑ ΚΥΚΛΟΦΟΡΗΣΕΙ ΣΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΧΡΟΝΟΥ... ΙΣΩΣ!” ΜΙΑ ΦΡΑΣΗ ΠΟΥ ΠΟΛΛΟΙ ΑΠΟ ΕΣΑΣ ΘΑ ΕΧΕΤΕ ΑΚΟΥΣΕΙ ΑΠΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑΡΧΕΣ, ΟΤΑΝ ΤΟΥΣ ΖΗΤΗΣΑΤΕ ΤΟ ΚΑΙΝΟΥΡΙΟ ΦΟΒΕΡΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΓΙΑ ΤΟ ΟΠΟΙΟ ΔΙΑΒΑΣΑΤΕ ΣΤΟ “ΡΙΧΕΛ”. ΤΙ ΕΙΝΑΙ, ΤΕΛΟΣ ΠΑΝΤΩΝ, ΑΥΤΑ ΤΑ “ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΕΙΣΑΓΩΓΗΣ”; ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΤΑ ΠΑΙΞΕΤΕ ΣΤΗΝ ΑΓΑΠΗΜΕΝΗ ΣΑΣ ΚΟΝΣΟΛΑ;

Στην Ελλάδα επικρατεί γενικώς μία σύγχυση όσον αφορά στην αγορά των κονσολών. Σίγουρα αρκετοί από εσάς θα έχετε δει παρουσιάσεις παιχνιδιών “εισαγωγής” και θα αναρωτιέστε: “Ποια η διαφοροποίηση; Τι σημαίνει δηλαδή ότι το τάδε παιχνίδι προς το παρόν κυκλοφορεί μόνο στην ιαπωνική έκδοση; Αν το παιχνίδι είναι του στίλ Virtua Fighter, τι με νοιάζει εμένα αν τα κείμενά του είναι στην ιαπωνική γλώσσα; Σάμπως τα διαβάζω ποτέ; Δύο κλωτσιές, ένα uppercut, ένα ξεγυρισμένο combo και ο αντίπαλος κόβει ρόδα μυρωμένα. Σιγά μην περιμένω τέσσερις μήνες μέχρι να βγει η ευρωπαϊκή έκδοση.”

Δυστυχώς, αγαπητοί αναγνώστες, δεν είναι τόσο απλά τα πράγματα. Ας σας εξηγήσουμε λοιπόν εν ολίγοις ποια είναι η κατάσταση στη χώρα μας - και όχι μόνο. Καταρχήν, όπως πιθανότατα γνωρίζετε, υπάρχουν δύο κύριες πηγές για να προμηθευτείτε τα καινούρια παιχνίδια για την αγαπημένη σας κονσόλα.

Η μία οδός περνά από τις επίσημες αντιπροσωπίες των εταιριών που κατασκευάζουν τις κονσόλες. Οι συγκεκριμένες εταιρίες φροντίζουν αργά αλλά σταθερά να σας φέρνουν τα περισσότερα από τα προϊόντα που κυκλοφορούν στην παγκόσμια αγορά του εκάστοτε μηχανήματος. Δύο είναι τα κυριότερα χαρακτηριστικά αυτής της οδού. Πρώτον, είναι βέβαιο πως ό,τι πάρετε θα σας προσφέρει διασκέδαση χωρίς ιδιαίτερα προβλήματα. Δεύτερον, θα πρέπει να περιμένετε τουλάχιστον κάποιους μήνες προτού πάρετε στα χέρια σας ένα προϊόν που σε άλλες αγορές (Αμερικής ή/και Ιαπωνίας) έχει ήδη αρχίσει να παλιώνει. Η επίσημη αντιπροσωπία ποτέ δεν θα φέρει παιχνίδι ιαπωνικής ή αμερικανικής έκδοσης, καθώς γνωρίζει ότι οι εκδόσεις αυτές δεν πρόκειται να τρέξουν στην “επίσημη” κονσόλα σας. Αυτός είναι ο γενικός κανόνας και οι εξαιρέσεις είναι ελάχιστες.

Η άλλη οδός είναι σαφώς για τους πιο τολμηρούς (και οπωσδήποτε βιαστικούς). Εκτός από τους εξουσιοδοτημένους αντιπροσώπους, τα ίδια προϊόντα διαθέτουν στη χώρα μας και διάφοροι ανεξάρτητοι εισαγωγείς. Αυτή η λύση χαρακτηρίζεται επίσης από δύο στοιχεία. Το ένα είναι βέβαιο η ταχύτητα, εννοώντας ότι οι εν



Στη μεταφορά των παιχνιδιών υφίστανται αλλαγές. Αλλάζει η γλώσσα και, μερικές φορές, αυξάνεται η πραγματική ταχύτητα.



λόγω κύριοι φροντίζουν να εισάγουν στη χώρα μας ό,τι καινούριο κυκλοφορεί σχεδόν αμέσως μόλις κυκλοφορήσει στην ιαπωνική αγορά, η οποία πάντα δοκιμάζει πρώτα τα νέα "μαργαριτάρια". Αυτό σημαίνει ότι εισάγουν παιχνίδια χωρίς να περιμένουν ούτε αυτά να δειχθούν να βγουν στην ευρωπαϊκή έκδοση, γεγονός που οδηγεί στο δεύτερο χαρακτηριστικό: τα παιχνίδια αυτά δεν προσφέρονται άμεσα προς χρήση λόγω τεχνικών προβλημάτων. Τα τεχνικά προβλήματα είναι το εξής... ένα: ασυμβατότητα. Ασυμβατότητα ανάμεσα στις ιαπωνικές ή αμερικανικές εκδόσεις των παιχνιδιών και στη δική σας -πολυαγαπημένη μεν ευρωπαϊκή δε- κονσόλα. Ας πάρουμε όμως τα δεδομένα από την αρχή.

Οι Τεχνικές Δυσκολίες

Αρκετοί από εσάς θα έχετε -ή θα σας έχουν φέρει- τηλεόραση, βίντεο ή ακόμα και κάμερα από την Αμερική. Σίγουρα δεν αρνήσατε να διαπιστώσετε τα πολλά προβλήματα που συνόδευαν αυτά τα μηχανήματα.

Απλοποιώντας το παράδειγμα, εξίσου αρκετοί θα βρεθήκατε με μια αμερικανική ή ιαπωνική παιχνιδιομηχανή στα χέρια σας, αντιμετωπίζοντας τα ίδια προβλήματα. Παρομοίως, ίσως κατά καιρούς επιθυμήσατε να δοκιμάσετε ένα παιχνίδι εισαγωγής στην "επίσημη" κονσόλα σας - και τα επακόλουθα σχόλια "εκκλησιαστικής φύσεως" σίγουρα ήταν αρκετά... "πολύχρωμα" και πλούσια σε νόημα.

Ας εξετάσουμε όμως καλύτερα τι ακριβώς συμβαίνει. Ακολουθεί μία περιγραφή -κυρίως από τεχνική άποψη- της αιτίας για την οποία δεν μπορούμε να συνδυάσουμε κομμάτια εξοπλισμού διαφορετικής προέλευσης.

Το όλο πρόβλημα ξεκινά αρκετά χρόνια πριν. Όταν είχε αρχίσει η εξάπλωση της τηλεόρασης, μερικές χώρες αποφάσισαν να χρησιμοποιήσουν δικά τους συστήματα είτε για τεχνικούς είτε για πολιτικούς λόγους. Για όσους απλά ενδιαφέρονταν να βλέπουν τηλεοπτικούς σταθμούς, αυτή η διαφοροποίηση δεν είχε -ούτε έχει- καμία σημασία. Το τηλεοπτικό σήμα μίας χώρας αποκλείεται εκ των πραγμάτων να φθάσει ποτέ σε μία άλλη με ασύμβατο σύστημα. (Έχει λάβει κανείς σας σήμα από Αμερική τώρα τελευταία; Αντε καμιά Τουρκία να μας φθάσει και πάλι με δυσκολία.) Η συγκεκριμένη διαφοροποίηση άρχισε να είναι υπολογίσιμη για τον απλό καταναλωτή όταν ξεκίνησε να εξαπλώνεται η οικιακή χρήση του βίντεο (και αργότερα της κάμερας) ως μέσου διασκέδασης. Οι κασέτες ευκολότατα ταξιδεύουν από τη μία χώρα στην άλλη, αλλά πολλές φορές δεν μπορούν να παιχτούν εκεί όπου φθάνουν. Ακριβώς στην ίδια κατηγορία μπορούν να τοποθετηθούν τα πολυαγαπημένα σας παιχνίδια. Θα γράφαμε ότι τα τηλεοπτικά συστήματα χωρίζονται σε δύο κύρια "στρατόπεδα". Το γνωστότερο σε εμάς -και στο μεγαλύτερο μέρος της Ευρώπης-σύστημα ονομάζεται PAL

(Phase Alternate Line) και αρχικά αναπτύχθηκε από την Telefunken Γερμανίας. Με πολύ απλές λέξεις, στο συγκεκριμένο σύστημα η εικόνα αποτελείται από 625 γραμμές και ανανεώνεται με ρυθμό 25Hz (25 φορές το δευτερόλεπτο). Από τις 625 γραμμές μόνον οι 576 χρησιμοποιούνται για τη μεταφορά της εικόνας που βλέπουμε, ενώ οι υπόλοιπες μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τη μεταφορά ψηφιακού σήματος (π.χ. teletext). Για να αποφευχθεί το χαρακτηριστικό "τρέμουλο", που θα υπήρχε στην εικόνα αν αυτή όντως ανανεωνόταν μόνο 25 φορές, χρησιμοποιείται μία τεχνική γνωστή ως Interlacing. Ως αποτέλεσμα, πρώτα ανανεώνονται οι μονές γραμμές (1η, 3η, 5η κ.ο.κ.) και μετά οι ζυγές (2η, 4η, 6η κ.ο.κ.). Έτσι, η εικόνα εμφανίζεται σταθερή και σαφώς πιο ξεκούραστη, με φαινομενικό ρυθμό ανανέωσης 50Hz.

Στην Αμερική χρησιμοποιήθηκε ένα άλλο σύστημα ονόματι NTSC (National Television System Committee), στο οποίο η ανάλυση είναι χαμηλότερη (δηλαδή μικρότερος αριθμός γραμμών και κατά συνέπεια μειωμένη λεπτομέρεια). Σε αυτή την περίπτωση υπάρχουν 525 γραμμές, από τις οποίες οι 480 είναι ενεργοί, ο πραγματικός ρυθμός της εικόνας είναι 30Hz και ο φαινομενικός 60Hz.

Τρίτο σύστημα, και σχετικά ασήμαντη παραλλαγή του PAL, είναι το SECAM (Sequential Colour with Memory). Εφαρμόστηκε κυρίως στη Γαλλία -χάριν προστασίας της τοπικής τηλεοπτικής βιομηχανίας- και στο πρώην Ανατολικό Μπλοκ, όπου η ιδέα



Σε άλλα παιχνίδια αλλάζουν και πιο σημαντικά πράγματα. Στο Yoshi's Story, για παράδειγμα, θα ανέβει ελαφρά το επίπεδο δυσκολίας.



Ένα πρόσφατο, και κλασσικό παράδειγμα είναι το Gran Turismo. Ιαπωνική έκδοση, υπήρχε εδώ και μήνες. Ευρωπαϊκή σκάει μύτη σε περίπου ένα μήνα.

ήταν να προστατευτούν οι λαοί των χωρών του Μπλοκ από τις καπιταλιστικές επιδράσεις (λέμε, τώρα...). Υπενθυμίζουμε ότι οι εν λόγω αποφάσεις πάρθηκαν πριν από περίπου 40 χρόνια.

Αν προσπαθήσετε να αναμειχτείτε διαφορετικά συστήματα μεταξύ τους, οι συνέπειες θα είναι ποικίλες. Θα εξαρτηθούν δε από τη μέθοδο που θα ακολουθήσετε καθώς φυσικά και από τον εξοπλισμό που θα χρησιμοποιήσετε και την ελαστικότητα που αυτός προσφέρει όσον αφορά στα τηλεοπτικά συστήματα.

Αν πρόκειται για βίντεο, δεν μπορείτε να παίξετε NTSC κασέτα σε PAL συσκευή, αν μη τι άλλο γιατί η ταχύτητα του μηχανήματος θα είναι χαμηλότερη της απαιτούμενης. Αν το βίντεο επίσης είναι NTSC, και πάλι θα έχετε προβλήματα με το χρώμα. Παρόμοια πορεία ακολουθούν οι



παιγνδομηχανές. Πρώτο πρόβλημα συνιστά το αν η ίδια η κατασκευάστρια εταιρία του μηχανήματός σας έχει φροντίσει να "κλειδώσει" τα προϊόντα της, ώστε να μην μπορεί να παιχτεί π.χ. παιχνίδι αμερικανικής κατασκευής σε ευρωπαϊκό σύστημα. Εστω κι αν αυτό δεν ισχύει (όπως γράψαμε, εξαρτάται από το σύστημα), το παιχνίδι θα έχει πρόβλημα με την εικόνα του (αν μπορείς να τρέξει καν, για λόγους που θα εξηγήσουμε στη συνέχεια), ακριβώς όπως ένα βίντεο.

Θυμάστε που αναφέραμε προηγουμένως ότι το PAL (ευρωπαϊκό σύστημα) έχει υψηλότερη ανάλυση; Ίσως να περιμένετε ότι αυτό είναι καλό για τα παιχνίδια σας, καθώς έτσι θα είναι καθαρότερα και πιο ευκρινή. Δυστυχώς, τα πράγματα σε καμία περίπτωση δεν είναι τόσο εύκολα. Από τεχνικής άποψης, η υψηλότερη ανάλυση έχει μία και μόνη συνέπεια: τον αυξημένο φόρτο εργασίας για την επεξεργαστική μονάδα της κονσόλας σας.

Αναμφίβολα θα έχετε παρατηρήσει σε επίσημες ευρωπαϊκές εκδόσεις παιχνιδιών ότι στα άνω και κάτω άκρα της τηλεόρασης υπάρχουν μαύρες λωρίδες, το λεγόμενο "φαινόμενο letterbox". Αυτές οι γραμμές είναι άμεση συνέπεια του προαναφερθέντος αυξημένου φόρτου εργασίας που επιβαρύνει την κονσόλα. Ας εξηγήσουμε λιγάκι εδώ: Όταν μεταφέρεται ένα παιχνίδι για έκδοση στην Ευρώπη, οι προγραμματιστές έχουν δύο επιλογές προκειμένου να αποφύγουν άμεση απώλεια ταχύτητας στο παιχνίδι τους. Η απλούστερη λύση είναι να

μικρύνουν την εικόνα που εμφανίζεται, μειώνοντας έτσι την απαιτούμενη επεξεργασία και πάλι σε φυσιολογικά επίπεδα. Μπορούν επίσης να εργαστούν περαιτέρω πάνω στο πρόγραμμά τους, επιταχύνοντας το όσο μπορούν και μειώνοντας έτσι την απώλεια ταχύτητας στο ελάχιστο. Αν δεν γίνει τίποτα από το ανωτέρω, το παιχνίδι -χωρίς εξαιρεση- θα είναι πιο αργό από το αντίστοιχο αμερικανικό ή ιαπωνικό προϊόν. (Σε αυτό

το σημείο θυμηθείτε ότι σε πολλά reviews εισαγόμενων παιχνιδιών κάνουμε ειδική αναφορά στην ευρωπαϊκή έκδοσή τους.) Σημειώστε εδώ ότι το συγκεκριμένο πρόβλημα δεν είναι πρόσφατο αλλά υπήρχε και σε όλες τις προηγούμενες γενιές κονσολών.

Πρέπει επίσης να γράψουμε ότι το πρόβλημα ταχύτητας είναι το μόνο που δεν μπορείτε να λύσετε μόνοι σας. Για το θέμα του τηλεοπτικού σήματος (στην περίπτωση που έχετε εισαγόμενη κονσόλα και δεν ξέρετε πώς να τη χρησιμοποιήσετε επιτυχώς σε ευρωπαϊκή τηλεόραση), οι λύσεις είναι διάφορες και εξαρτώνται και από το μηχάνημα. Κατά κανόνα το πρόβλημα λύνεται παρακαμπτώντας εντελώς το καλώδιο της κεραίας και χρησιμοποιώντας σήμα SCART, αν βέβαια το υποστηρίζει η τηλεόρασή σας. Η συγκεκριμένη δυνατότητα ενδείκνυται όχι μόνο ως λύση για το θέμα της συμβατότητας αλλά και ως γενικότερη τακτική και για όσους

έχουν "επίσημο" μηχάνημα. Ο λόγος είναι απλός: η ποιότητα σήματος και εικόνας είναι σαφώς ανώτερη από αυτή με την απλή κεραία. Αν πάλι δεν έχετε τηλεόραση με SCART αλλά θέλετε να παίξετε παιχνίδια εισαγωγής ΤΩΡΑ (όπως εμείς, δηλαδή...), λύσεις και πάλι υπάρχουν. Είναι όμως κάπως πιο "σκοτεινές" και θα γίνει εκτενέστερη αναφορά σε αυτές σε άλλο τεύχος. Εξίσου περίεργες λύσεις δίνονται αν ο κατασκευαστής του μηχανήματός σας έχει θεωρήσει σκόπιμο να προσπαθήσει ο ίδιος να σας απαγορέψει να παίξετε παιχνίδια εισαγωγής. Γενικά οι λύσεις αυτές είναι δραστικές και σε μερικές περιπτώσεις απαιτούν την εφαρμογή "πατέντας", πάντα ανάλογα με το μηχάνημα που διαδέτετε.

Σε περίπτωση λοιπόν που αποφασίσετε να παρεκκλίνετε από τα προγράμματα των επίσημων αντιπροσώπων (σαν πολύ βιαστικοί δεν γίνατε;), τα πράγματα σε καμία περίπτωση δεν είναι απλά. Τα προβλήματα που μπορεί να αντιμετωπίσετε είναι ποικίλα και εξαρτώνται από το τι ακριβώς έχετε και το τι θέλετε να κάνετε. Η τηλεοπτική βιομηχανία μας ανακάτεψε, γιατί καθένας έκανε το δικό του.

Με βάση τα σημερινά δεδομένα, κάποιος θα μπορούσε να ισχυριστεί ότι η βιομηχανία παιχνιδιών -αν μη τι άλλο- εκμεταλλεύτηκε αυτό το γεγονός. Οι κατασκευαστές θα μπορούσαν να διευκολύνουν κατά πολύ τη "μετανάστευση" παιχνιδιών, για να μη γράψουμε ότι σε μερικές περιπτώσεις το πρόβλημα θα μπορούσε να εξαλειφθεί τελείως. Εκείνοι όμως προσπάθησαν να εκμεταλλευτούν την κατάσταση. Παρουσιάζονται έτσι περιπτώσεις όπου οι

εταιρίες φθάνουν στο σημείο να "κλειδώνουν" τα παιχνίδια τους, προσπαθώντας να μας εμποδίσουν να παραβιάσουμε τα σύνορα που οι ίδιες θέτουν, στην περίπτωση που οι έμφυτες τεχνικές δυσκολίες δεν μας σταματήσουν. Εσείς, τώρα, πώς νιώθετε για αυτό; Για απαντήστε μας κι εμάς...

ΤΙ ΓΙΝΕΤΑΙ ΤΕΛΙΚΑ;

Ωραία όλα αυτά, αλλά ποιο είναι το αποτέλεσμα για τον απλό χρήστη; Μπορεί τελικά να τρέξει την ιαπωνική ή αμερικανική έκδοση του αγαπημένου του παιχνιδιού ή θα πρέπει να περιμένει πότε θα βγει η ευρωπαϊκή; Η απάντηση είναι "όχι" ... και στις δύο ερωτήσεις. Όχι, μια ευρωπαϊκή κονσόλα δεν μπορεί να παίξει παιχνίδια άλλων εκδόσεων. Και όχι, αν είστε τόσο ανυπόμονοι δεν χρειάζεται να περιμένετε πότε θα βγει η ευρωπαϊκή έκδοση: Αρκεί να βάλετε -για ακόμα μία φορά- το χέρι στην τσέπη...



Βέβαια μερικές... τηλεοράσεις δεν έχουν πρόβλημα ούτε με NTSC ούτε με PAL.



Με καλώδιο SCART παρακάμπτετε το θέμα κωδικοποίησης σε PAL ή NTSC, φτάνει να έχει ανάλογη υποδοχή η τηλεόρασή σας.





**ΤΟ ΕΙΔΙΚΟ ΠΑΚΕΤΟ
ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ:**

1. ΜΙΑ ΚΟΝΣΟΛΑ
NINTENDO 64
+
2. ΕΝΑ ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΟ
NINTENDO 64
+
3. ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ
GOLDENEYE 007
+
4. ΕΝΑ ΑΠΙΘΑΝΟ
POSTER



NINTE

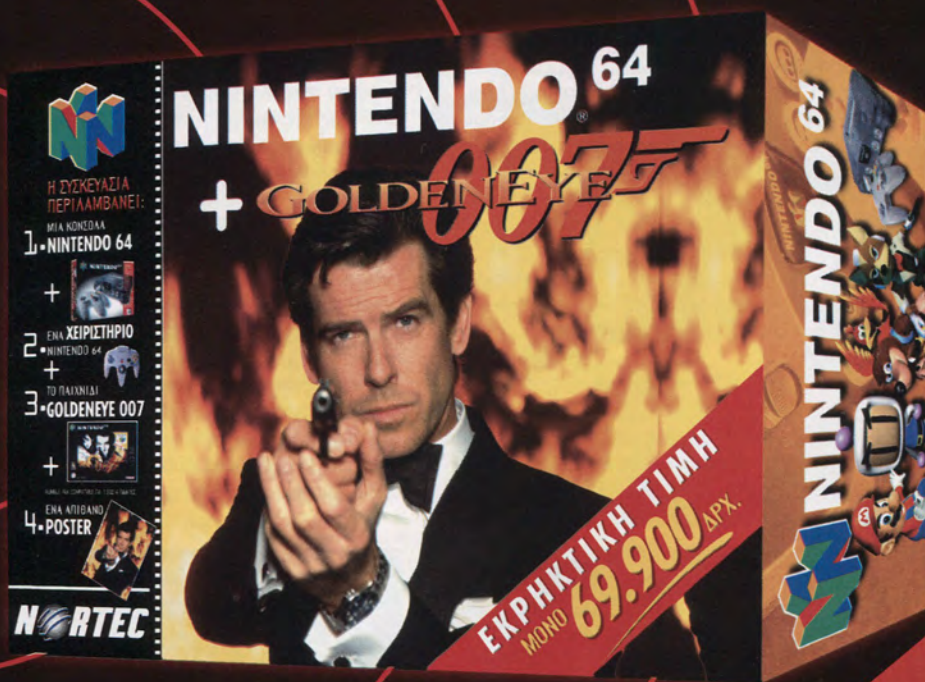
+



NINTENDO 64

GOLDENEYE

Το πιο εκρηκτικό πακέτο της χρονιάς.
Στην πιο εκρηκτική τιμή!



- Η ΣΥΚΕΥΑΣΙΑ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ:
1. NINTENDO 64
 - + ΕΝΑ ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΟ NINTENDO 64
 3. ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ GOLDENEYE 007
 - + ΕΝΑ ΑΠΟΓΡΑΦΟ ΠΟΣΤΕΡ
- NORTEC



+



ΕΚΡΗΚΤΙΚΗ ΤΙΜΗ ΜΟΝΟ 69.900 ΔΡΧ.

MOTOR

"If I can't be wrong, I must be right. MOTORHEAD, REMEMBER ME NOW, MOTORHEAD ALLRIGHT."

Πάλι τρέχεις;

Όχι, δεν είναι αυτό που νομίζετε. Μπορείτε να καθίσετε στη θέση σας και να ηρεμήσετε, διότι εκτός από το όνομα το παιχνίδι δεν έχει καμία άλλη σχέση με τους φλωροκτόνους θεούς του θορύβου Motorhead. Όσο και εάν θέλαμε κάτι τέτοιο, οι Σκανδιναβοί προγραμματιστές της Digital Illusions δεν μας έλαβαν υπόψη, έτσι το άρθρο σταματά εδώ!

[...Μπαίνει ο αρχισυντάκτης με ένα χασαπομάχαιο...]

Εντάξει, δεν σταματά εδώ αλλά συνεχίζεται... Η Digital Illusions, λοιπόν, είχε κάνει την πρώτη εμφάνισή της πριν από πολλά χρόνια, όταν ακόμα κυριάρχουσε η συμπαθέστατη Amiga, και είχε βγάλει μερικά πολύ καλά φλιπεράκια. Σίγουρα οι πιο παλιοί από εσάς θα θυμάστε τα Pinball Dreams, Pinball Fantasies και Pinball Illusions, που κυριάρχησαν στο συγκεκριμένο τομέα και έθεσαν νέες βάσεις. Μετά από αυτά όμως η εταιρία έπεσε σε ένα είδος παρατεταμένης "χειμερίας νάρκης" και για αρκετά χρόνια δεν ακούστηκε τίποτα για αυτήν. Ωσπου ήρθε η ώρα της αναγέννησης και το νέο ρεύμα παρέσυρε μακριά όλες τις παλιές αξίες. Αυτή τη φορά δεν έχουμε να κάνουμε με φλιπεράκι αλλά με racing game, και το όνομα αυτού Motorhead (τυχαία)!

SNAGGLETOOTH

Από την πρώτη κιόλας στιγμή γίνεται φανερή η παράμετρος στην οποία έχει δοθεί η μεγαλύτερη βαρύτητα. Η ταχύτητα, λοιπόν, είναι αυτή που διαδραματίζει τον πρωταρχικό ρόλο στο παιχνίδι και τίποτα δεν είναι ικανό να επισκιάσει τη σημασία της. Τα οχήματα τρέχουν σαν τρελά και το frame rate κρατιέται περίπου στα 50 frames το δευτερόλεπτο, δίνοντας έτσι την αίσθηση της ομαλότητας (οι ανώμαλοι να φύγουν, θα συναντηθούμε έξω...). Ο δε λόγος για τον οποίο τρέχετε έτσι είναι πολύ απλός και σε καμία περίπτωση δεν σχετίζεται με την έγκαιρη κατάθεση των φορολογικών δηλώσεων: Λαμβάνετε μέρος σε ένα μελλοντικό πρωτάθλημα αγώνων αυτοκινήτων και σκοπός σας είναι να κερδίσετε τους επτά αντιπάλους σας (αυτή η πρωτοτυπία θα με σκοτώσει μια μέρα...). Θα τρέξετε μέσα από έξι διαφορετικές πίστες, που απεικονίζουν ιαπωνικές πόλεις και όμορφα ηλιοβασιλέματα. Μη νομίζετε όμως ότι πρόκειται για τις κλασικές γραμμικές πίστες, όπου προχωράς και προχωράς, διότι όλες οι

**UNDER
CONSTRUCTION**



info

Σύστημα: Sony PlayStation
Κατασκευαστής:
Gremlin Interactive
Παικτές: 1



Περάστε τους όλους και απολαύστε το ηλιοβασιλέμα.



Ένα από τα αρχικά αμάξια του Motorhead. Μπορεί τώρα να δείχνει απλοϊκό, αργότερα όμως θα φτιάξει.



Ίδού η ευκαιρία σας να τραβήξετε χειρόφρενο και να θγάλετε ωραία και καθαρά τη στροφή.

HEAD

Από γραφικά
καλά πάμε.
Από gameplay να
δούμε...

πίστες είναι κυκλικές και θα κάνετε γύρους μέχρι να ζαλιστείτε (το εάν θα έχετε και έναν Μανόλη στη μέση είναι θέμα υπό συζήτηση). Στην αρχή βρίσκεστε στην τρίτη κατηγορία, ενώ όσο οδεύετε προς την πρώτη καινούρια, βελτιωμένα αμάξια περιέρχονται στη διάθεσή σας. Κάθε αμάξι αποτελείται από 300 πολύγωνα, τα οποία όμως στη φάση κατασκευής όπου βρίσκονται τώρα δείχνουν πολύ απλοϊκά και δεν παρουσιάζουν ιδιαίτερο ενδιαφέρον. Η εταιρία ετοιμάζει ταυτόχρονα τις εκδόσεις για PC και για PlayStation. Συγκρίνοντας το παιχνίδι σε αυτά τα δύο μηχανήματα, γίνεται αμέσως αντιληπτό το πόσο έχουν προκόψει τα PCs. Τώρα μάλιστα, που έβγαλαν τις 3D κάρτες, προσφέρουν γραφικά πολύ ανώτερα από αυτά κάθε παιχνιδιομηχανής (ακόμα και του Nintendo 64). Όταν δει κάποιος όλα τα ειδικά εφέ και τις φωτοσκιάσεις που υπάρχουν στην έκδοση για τα PCs, μάλλον θα μουτρώσει και θα οπισθοχωρήσει πέντε βήματα. (Οποιος έχει και το Forsaken μάλλον καταλαβαίνει τι εννοώ.)

KILLED BY DEATH

Οι αντίπαλοι που θα συναντήσετε στο παιχνίδι έχουν ιδιαίτερα αναπτυγμένη νοημοσύνη και αναμένεται να είναι ένα από τα σημεία που θα το κάνουν να ξεχωρίσει από τα υπόλοιπα.

Για να μην τα βρείτε όμως υπερβολικά σκούρα, θα μπορείτε να διαλέξετε ανάμεσα σε δύο modes: Simulation ή Arcade, που προσπερνά τον υπερβολικό ρεαλισμό και σας παρέχει ταχύτητα και διασκέδαση χωρίς πολλά-πολλά. Όσον αφορά στο multiplayer τμήμα του Motofhead, τα πράγματα δεν έχουν ξεκαθαριστεί ακόμα και τίποτα δεν είναι σίγουρο. Υπάρχουν όμως πολλές πιθανότητες να συμπεριληφθεί επιλογή για split-screen. Το τι θα γίνει τελικά θα το δούμε όταν βγει το παιχνίδι στην αγορά. Μέχρι τότε διαβάζετε τα previews, μήπως και εμφανιστεί κανένα νέο.



Θαυμάζοντας τα αξιοθέατα της Ευρώπης...



Η πίστα Ruhrstadt μπορεί να θυμίζει κόσμους από άλλα παιχνίδια, βρίσκεται όμως στη Σουηδία.



Ο οδηγός του οχήματος είχε πολλά αέρια, με αποτέλεσμα να... ελαφρύνει... υπερβολικά το αμάξι.



Η κατάρα των διαφημίσεων σε όλο της το μεγαλίο. Βρίσκονται παντού, τι να κάνουμε;

SIM CITY

**ΑΛΛΟΣ ΕΝΑΣ ΤΙΤΛΟΣ ΣΤΑ ΣΚΑΡΙΑ
ΓΙΑ ΤΟ ΝΙΝΤΕΝΔΟ 64.**

ΜΟΝΟ ΠΟΥ ΔΕΝ ΤΟΝ ΠΕΡΙΜΕΝΑΜΕ...

I am God...

Προτού αρχίσω αυτό το preview, θα ήθελα να ευχαριστήσω θερμά τον αρχισυντάκτη μου, που όχι μόνο μου ανέθεσε την παρουσίαση αυτού του εξομοιωτή σχεδίασης πόλεων (πολύ συναρπαστικό!) αλλά φρόντισε επίσης το παιχνίδι να είναι εξ ολοκλήρου στα ιαπωνικά. Ευχαριστώ πολύ, κύριε αρχισυντάκτη. (Περίμενε να τελειώσω το γράψιμο και τα ξαναλέμε.) Το Sim City 2000 είναι ένα από τα παιχνίδια που δεν περιμέναμε να δούμε ποτέ στο Ν64.

Η πρώτη εμφάνισή του έγινε πριν από μερικά χρόνια στο PC, όταν όλοι αυτοί που έπαιζαν παιχνίδια στον υπολογιστή τους το θεωρούσαν ένδειξη ανωτερότητας να ασχολούνται επί δέκα ώρες χωρίς διακοπή με το Populous, ένα εναλλακτικό του εν

λόγω τίτλου. Στο SC2000 παίρνετε μάλλον το ρόλο του Θεού, αφού δεν διαδραματίζετε άμεσο ρόλο στο παιχνίδι αλλά μπορείτε να επεμβαίνετε στον κόσμο ως υπέρτατος άρχοντας, με την ελπίδα οι υπήκοοί σας να επιβιώσουν και να συνεχίσουν τη ζωή τους. Βέβαια στην ουσία δεν είστε Θεός αλλά σχεδιαστής πόλεων. Προφανώς, κατά την άποψη των γραφειοκρατών δεν υπάρχει και μεγάλη διαφορά μεταξύ των δύο ανωτέρω, οπότε μπορείτε να κάνετε ό,τι γκάφα θέλετε και να τη γλιτώσετε. Ξεκινώντας από ένα γυμνό τοπίο γεμάτο δέντρα και με τη συνηθισμένη λίμνη, πρέπει να το μετατρέψετε σε μία μεγάλη μητρόπολη, έτοιμη για τον 21ο αιώνα - ή, αν θέλετε, σε μία κόλαση για τους νομοταγείς πολίτες και παράδεισο για κάθε εγκληματία.

ΕΓΩ ΕΙΜΑΙ Ο ΚΥΡΗΣ...

Αν δεν έχετε παίξει ποτέ το Sim City 2000 στο PC, τότε θα δυσκολευθείτε αφάνταστα



Άλλη μία παρθένα έκταση έτοιμη να γίνει ακουμπότοπος.

μέχρι να καταλάβετε τι πρέπει να κάνετε. Εγώ δεν το έπαιξα ποτέ στο PC. Ούτε ιαπωνικά δεν ξέρω. Αμάν πια! Αφού μερικά Γιαπωνεζάκια φιλαράκια από τη Γλυφάδα μου έκαναν τους μεταφραστές, κατάφερα να καταλάβω περίπου τι παίζεται (σημ.: πάρε άτομο να χαρείς, σου λένε...). Υστερα, υπάρχουν και οι παλαιότεροι συντάκτες (σημ.: ο παλιός είναι αλλιώς, πώς να το κάνουμε...), οι οποίοι -έχοντας φάει τα παιχνίδια του είδους με το κουτάλι- με διαφώτισαν κάπως περισσότερο.

Αν θέλετε να δημιουργήσετε την τέλεια κοινότητα, σκόπιμο είναι να ταξινομήσετε

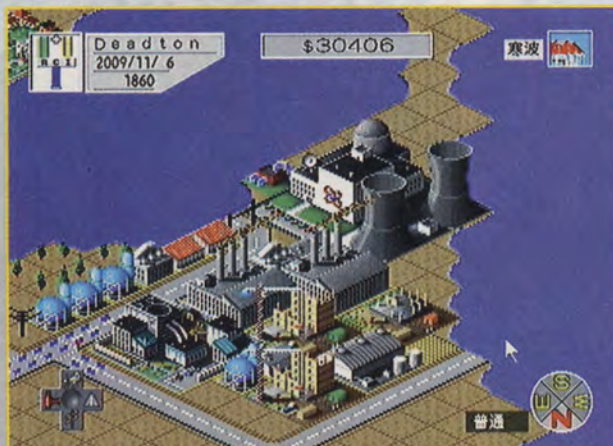
ΠΡΟΟΠΤΙΚΕΣ:
Θα κοιμηθείτε
καλά.



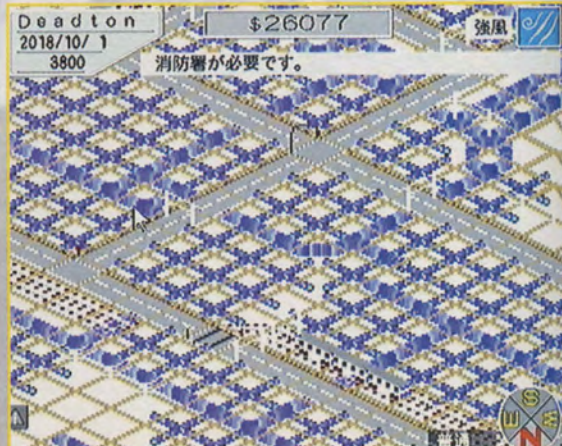
PIXEL
Next Generation

info

Σύστημα: Nintendo 64
Κατασκευαστής: Imagineer
Τύπος: City Sim
Παικτές: 1



Μία συνηθισμένη περιοχή βαριάς βιομηχανίας. Θα θέλατε να δουλεύατε εκεί;



Σωλήνες: Τροφοδοτούν με νερό τα σπίτια. Χρησιμοποιούνται επίσης ως αποχετεύσεις.

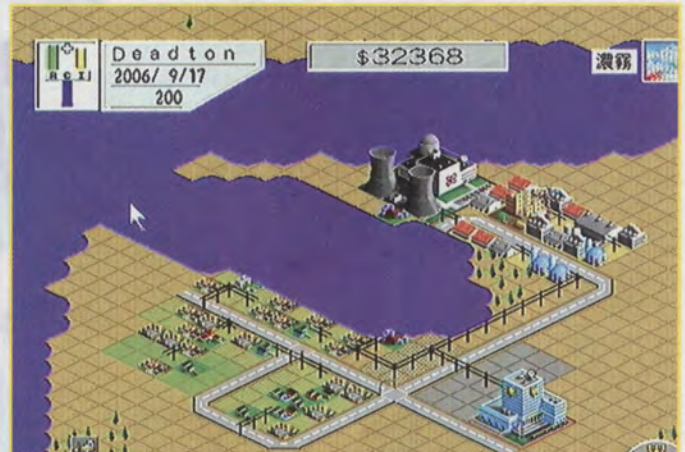
2000



Ένα απομονωμένο αεροδρόμιο. Αν έχετε ενεργοποιημένες τις καταστροφές, τα αεροπλάνα πέφτουν το ένα μετά το άλλο.



Αυτή η δημοσιογράφος σας γνωστοποιεί πόσο δημοφιλής είστε.



Επιτέλους, όλα είναι έτοιμα για την εξαπλωση της πόλης σας.

τις περιοχές ως προς διαφορετικές χρήσεις (σπίτια, καταστήματα, γραφεία, εργοστάσια κ.ά.) και να τις προμηθεύσετε με νερό, ηλεκτρισμό και συγκοινωνίες. Αν στους κατοίκους αρέσει η πόλη σας, θα εγκατασταθούν μόνιμα και θα φέρουν τους φίλους και τους συγγενείς τους. Αν όμως τα πράγματα αρχίσουν να πηγαίνουν στραβά, οι καλοί πολίτες θα την "κοπανίσουν", αφήνοντας πίσω τους τα αποβράσματα της κοινωνίας (ζητιάνους, σχεδιαστές πόλεων και



Φτωχογειτονιές αρχίζουν να εμφανίζονται. Θα τις αναβαθμίσετε ή θα τις εξαφανίσετε;

-πάνω από όλα- αρχισυντάκτες), οι οποίοι θα μετατρέψουν την ωραία πόλη σας σε ένα σκουπιδιario, γεμάτο από εγκαταλελειμμένα κτίρια και κλεμμένα σπίτια.

Πρώτη προτεραιότητά σας είναι να χτίσετε ένα εργοστάσιο παραγωγής ενέργειας, γιατί χωρίς ηλεκτρισμό η πόλη σας θα είναι πρωτόγονη. Για να χτίσετε οτιδήποτε, απλά πατάτε το "A", το οποίο ενεργοποιεί ένα σετ από εικονίδια. Σε αυτό το σημείο έπεσε μεγάλος



ΕΚΑΤΟΜΜΥΡΙΑ ΠΕΘΑΙΝΟΥΝ...

Όλα βαίνουν καλά στην πόλη σας και εσείς ως αφεντικό είστε πολύ δημοφιλής. Ξαφνικά όλα αρχίζουν να πηγαίνουν στραβά, οι καταστροφές διαδέχονται η μία την άλλη και η πόλη σας βρίσκεται στα πρόθυρα της κατάρρευσης. Αλήθεια, θυμηθήκατε να φτιάξετε έναν σταθμό πυροσβεστικής;



Οι φωτιές είναι από τις συνθηχότερες καταστροφές. Ένα σπρίτο αρκεί για να απανθρακωθεί η πόλη σας και τα... παιδιάκια σας!



Εντάξει, δεν έχω αντίρρηση, ίσως δεν θέλατε να έχετε θάλασσα και μέσα στο σπίτι, αλλά δείτε το από τη θετική πλευρά: γλιτώσατε τα έξοδα της πισίνας...



Πρόκειται για το Independence Day με πόδια. Αυτή η τεράστια, μεταλλική αράχνη δεν θέλει απλά να επισκεφθεί την πόλη σας. Καταστρέψτε την, προτού να είναι αργά.

ΧΤΙΖΟΝΤΑΣ ΠΟΛΕΙΣ

ΔΑΝ ΘΕΛΕΤΕ ΣΤΑ ΑΛΛΗΘΕΙΑ ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΕΤΕ ΤΟ Ν64 ΣΑΣ ΓΙΑ ΝΑ ΧΤΙΣΤΕ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΕΣ ΠΟΛΕΙΣ, ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΝΑ ΠΕΡΙΜΕΝΕΤΕ ΤΗΝ ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΕΚΔΟΣΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ. ΑΝ ΠΑΛΙ ΕΠΙΘΥΜΕΙΤΕ ΑΠΕΛΠΙΣΜΕΝΑ ΝΑ ΠΑΡΕΤΕ ΤΟΝ ΕΛΕΓΧΟ ΤΩΝ ΖΩΩΝ ΠΟΛΛΩΝ ΑΝΘΡΩΠΩΝ, ΘΑ ΧΡΕΙΑΣΤΕ ΠΡΩΤΑ ΝΑ ΠΕΡΑΣΕΤΕ ΑΠΟ ΟΛΑ ΤΑ ΙΑΠΩΝΙΚΑ ΚΕΙΜΕΝΑ. ΣΕ ΑΥΤΟ ΤΟ ΣΗΜΕΙΟ, ΛΟΙΠΟΝ, ΣΑΣ ΠΡΟΣΦΕΡΟΥΜΕ ΜΙΑ ΜΙΚΡΗ ΒΟΗΘΕΙΑ.

1. ΔΙΑΜΟΡΦΩΣΤΕ ΕΝΑ ΤΟΠΙΟ

ΚΑΘΕ ΦΟΡΑ ΠΟΥ ΞΕΚΙΝΑΤΕ ΚΑΙΝΟΥΡΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ, ΣΑΣ ΔΙΝΕΤΑΙ ΕΝΑ ΤΥΧΑΙΟ ΤΟΠΙΟ. ΜΕ ΤΗ ΒΟΗΘΕΙΑ ΕΝΟΣ ΠΙΝΑΚΑ ΕΛΕΓΧΟΥ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΕΛΕΓΧΕΤΕ ΤΗ ΜΟΡΦΟΛΟΓΙΑ ΤΟΥ ΕΞΑΦΟΥΣ, ΤΑ ΠΟΣΑ ΤΟΥ ΝΕΡΟΥ ΚΑΙ ΤΟΝ ΑΡΙΘΜΟ ΤΩΝ ΔΕΝΤΡΩΝ. ΑΥΤΟ ΤΟ ΜΕΡΟΣ ΦΑΙΝΕΤΑΙ ΒΥΘΙΣΜΕΝΟ ΣΤΟ ΝΕΡΟ ΑΛΛΑ, ΑΝ ΤΟ ΔΕΙΤΕ ΑΠΟ ΤΗ ΘΕΤΙΚΗ ΠΛΕΥΡΑ ΤΟΥ, ΕΧΕΙ ΠΟΛΛΕΣ ΠΑΡΑΛΙΞ.



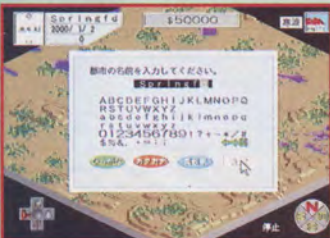
2. ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ

ΟΣΟ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ ΧΡΗΜΑΤΑ ΕΧΕΤΕ ΟΤΑΝ ΞΕΚΙΝΑΤΕ ΤΟΣΟ ΕΥΚΟΛΟΤΕΡΟ ΕΙΝΑΙ ΝΑ ΣΥΝΕΧΙΣΕΤΕ. ΑΝ ΣΑΣ ΤΕΛΕΙΩΣΟΥΝ ΤΑ ΧΡΗΜΑΤΑ, ΘΑ ΠΡΕΠΙ ΝΑ ΠΕΡΙΜΕΝΕΤΕ ΜΕΧΡΙ ΝΑ ΕΙΣΠΡΑΞΕΤΕ ΞΑΝΑ ΤΟΥΣ ΦΟΡΟΥΣ (ΖΗΤΗ Η ΦΟΡΙΑ!). ΠΡΟΣΟΧΗ ΟΜΩΣ ΜΗΝ ΤΟΥΣ ΔΥΣΗΣΕΤΕ ΥΠΕΡΒΟΛΙΚΑ, ΓΙΑΤΙ ΟΙ ΠΟΛΙΤΕΣ ΘΑ ΚΑΤΑΦΥΓΟΥΝ ΣΕ ΑΛΛΕΣ ΠΟΛΕΙΣ.



3. ΟΝΟΜΑΣΤΕ ΤΗΝ ΠΟΛΗ

ΠΡΩΤΑ ΠΡΕΠΙ ΝΑ ΓΡΑΨΕΤΕ ΤΟ ΔΙΚΟ ΣΑΣ ΟΝΟΜΑ (ΜΕΣΩ ΤΡΙΩΝ ΑΛΦΑΒΗΤΩΝ, ΔΥΟ ΙΑΠΩΝΙΚΩΝ ΚΑΙ ΕΝΟΣ ΑΓΓΛΙΚΟΥ). ΑΝ ΟΜΩΣ ΤΟ ΟΝΟΜΑ ΣΑΣ ΕΧΕΙ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ ΑΠΟ ΟΚΤΩ ΓΡΑΜΜΑΤΑ, ΤΗΝ ΠΑΤΗΣΑΤΕ!



4. ΕΛΕΓΣΤΕ ΤΟ ΜΕΝΟΥ

ΕΝΝΟΟΥΜΕ ΕΚΕΙ ΟΠΟΥ ΑΝΑΓΡΑΦΕΙ "MENU". ΜΕ ΤΗ ΒΟΗΘΕΙΑ ΤΟΥ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΓΚΡΕΜΙΣΕΤΕ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ Η ΝΑ ΦΥΤΕΨΕΤΕ ΔΕΝΤΡΑ, ΝΑ ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΕΤΕ ΔΡΟΜΟΥΣ ΚΑΙ ΣΙΑΔΡΟΔΟΜΟΥΣ, ΝΑ ΕΓΚΑΤΑΣΤΗΣΕΤΕ ΣΩΛΗΝΕΣ ΝΕΡΟΥ ΚΑΙ ΣΤΑΘΜΟΥΣ ΑΝΤΑΝΗΣΗΣ, ΝΑ ΕΛΕΓΞΕΤΕ ΤΗΝ ΕΙΣΤΕΡΙΚΗ ΔΟΜΗ ΤΩΝ ΚΤΙΡΙΩΝ, ΝΑ ΧΤΙΣΤΕ ΕΡΓΟΣΤΑΣΙΑ ΕΝΕΡΓΕΙΑΣ ΚΑΙ ΝΑ ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΕΤΕ ΓΡΑΜΜΕΣ ΤΡΟΦΟΔΟΤΗΣΗΣ, ΝΑ ΡΥΘΜΙΣΕΤΕ ΤΑ ΟΡΤΙΩΝ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ, ΝΑ ΧΩΡΙΣΕΤΕ ΤΟ ΕΞΑΦΟΣ ΣΕ ΖΩΝΕΣ, ΑΚΟΜΑ ΚΑΙ ΝΑ ΔΕΙΤΕ ΓΡΑΦΙΚΕΣ ΠΑΡΑΣΤΑΣΕΙΣ.



5. ΔΩΣΤΕ ΕΝΕΡΓΕΙΑ

Η ΠΡΩΤΗ ΔΟΥΛΑΙΑ ΣΑΣ ΕΙΝΑΙ ΝΑ ΕΓΚΑΤΑΣΤΗΣΕΤΕ ΕΝΑ ΕΡΓΟΣΤΑΣΙΟ ΕΝΕΡΓΕΙΑΣ. ΟΙ ΟΙΚΟΛΟΓΟΙ ΑΝΑΓΝΩΣΤΕΙ ΜΑΣ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΟΥΝ ΕΡΓΟΣΤΑΣΙΑ ΑΙΟΛΙΚΗΣ ΚΑΙ ΥΔΡΟΗΛΕΚΤΡΙΚΗΣ ΕΝΕΡΓΕΙΑΣ, ΟΜΩΣ ΑΥΤΑ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΤΟΣΟ ΑΠΟΔΟΤΙΚΑ. ΑΝ ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΤΡΟΦΟΔΟΤΗΣΕΤΕ ΤΗ ΜΗΤΡΟΠΟΛΗ ΣΑΣ ΜΕ ΑΡΚΕΤΗ ΕΝΕΡΓΕΙΑ ΩΣΤΕ ΝΑ ΜΗ ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ ΟΙ ΚΑΤΟΙΚΟΙ ΝΑ ΚΥΚΛΟΦΟΡΟΥΝ ΜΕ ΦΑΚΟΥΣ ΤΗ ΝΥΧΤΑ, ΘΑ ΠΡΕΠΙ ΝΑ ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΕΤΕ ΕΝΑ ΠΥΡΗΝΙΚΟ ΕΡΓΟΣΤΑΣΙΟ.



6. ΧΩΡΙΣΤΕ ΤΗ ΓΗ

ΑΦΟΥ ΔΙΑΘΕΤΕΤΕ ΠΗΓΕΣ ΕΝΕΡΓΕΙΑΣ, ΘΑ ΧΡΕΙΑΣΤΕΙ ΝΑ ΑΠΟΦΑΣΙΣΕΤΕ ΓΙΑ ΤΟ ΤΙ ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΕΙ ΣΕ ΚΑΘΕ ΠΕΡΙΟΧΗ. ΟΙ ΠΟΛΙΤΕΣ ΣΑΣ ΔΕΝ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΚΑΝΟΥΝ ΤΙΠΟΤΑ ΧΩΡΙΣ ΑΔΕΙΑ ΑΠΟ ΤΟ ΣΧΕΔΙΟ ΠΟΛΗΣ. ΓΙΑ ΝΑ ΚΑΤΑΤΑΣΕΤΕ ΜΙΑ ΠΕΡΙΟΧΗ, ΑΠΛΑ ΔΙΑΛΕΞΤΕ ΤΟΝ ΤΥΠΟ ΤΗΣ (ΕΛΑΦΡΙΑ

Η ΒΑΡΙΑ ΒΙΟΜΗΧΑΝΙΚΗ, ΜΕ ΑΡΑΪΗ Η ΠΥΚΝΗ ΔΟΜΗΣΗ, ΜΕ ΓΡΑΦΕΙΑ Η ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ). ΑΦΟΥ ΤΕΛΕΙΩΣΕΤΕ ΜΕ ΑΥΤΑ, ΕΠΙΛΕΞΤΕ ΜΕ ΤΟΝ ΚΕΡΣΟΡΑ ΤΗΝ ΠΕΡΙΟΧΗ ΠΟΥ ΘΕΛΕΤΕ.



7. ΣΩΣΤΗ ΤΑΞΙΝΟΜΗΣΗ

ΑΝ ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΕΤΕ ΣΠΙΤΙΑ ΑΚΡΙΒΩΣ ΔΙΠΛΑ ΣΕ ΕΝΑ ΠΥΡΗΝΙΚΟ ΕΡΓΟΣΤΑΣΙΟ, ΘΑ ΔΙΑΠΙΣΤΩΣΕΤΕ ΟΤΙ ΔΕΝ ΘΑ ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΠΟΛΛΑ "ΘΥΜΑΤΑ" ΠΡΟΘΥΜΑ ΝΑ ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΘΟΥΝ ΕΚΕΙ. ΜΙΑ ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΟΛΗ ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ ΠΟΛΛΑ ΜΑΓΑΖΙΑ ΣΤΟ ΚΕΝΤΡΟ ΤΗΣ. ΕΠΙΣΗΣ, Η ΥΠΟΔΟΜΗ ΕΛΑΦΡΙΑΣ ΚΑΙ ΒΑΡΙΑΣ ΒΙΟΜΗΧΑΝΙΑΣ ΠΡΕΠΙ ΝΑ ΒΡΙΣΚΕΤΑΙ ΣΤΗ ΜΙΑ ΠΛΕΥΡΑ ΚΑΙ ΤΑ ΣΠΙΤΙΑ ΣΤΗΝ ΑΛΛΗ.



8. ΟΡΓΑΝΩΘΕΙΤΕ

ΕΙΝΑΙ ΑΝΟΥΣΙΟ ΝΑ ΕΧΕΤΕ ΚΑΤΟΙΚΟΥΣ ΣΤΗΝ ΠΟΛΗ ΣΑΣ ΑΝ ΑΥΤΟΙ ΔΕΝ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΦΘΑΣΟΥΝ ΣΤΙΣ ΔΟΥΛΑΙΕΣ ΤΟΥΣ. ΧΡΕΙΑΖΕΤΕ ΛΟΙΠΟΝ ΔΡΟΜΟΥΣ ΚΑΙ ΣΙΑΔΡΟΔΟΜΟΥΣ ΓΙΑ ΝΑ ΣΥΝΔΕΣΕΤΕ ΤΙΣ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΕΣ ΠΕΡΙΟΧΕΣ, ΑΛΛΑ ΚΑΙ ΗΛΕΚΤΡΙΚΕΣ ΓΡΑΜΜΕΣ ΓΙΑ ΝΑ ΤΡΟΦΟΔΟΤΗΣΕΤΕ ΣΠΙΤΙΑ ΚΑΙ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ ΜΕ ΗΛΕΚΤΡΙΣΜΟ.



9. ΥΔΡΕΥΣΗ

ΜΕΤΑ ΤΟΝ ΗΛΕΚΤΡΙΣΜΟ ΟΛΟΙ ΧΡΕΙΑΖΟΝΤΑΙ ΝΕΡΟ. ΑΥΤΟ ΕΙΝΑΙ ΕΝΑ ΠΟΛΥ ΕΝΟΧΛΗΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ, ΓΙΑΤΙ ΤΟΠΟΘΕΤΕΙΤΕ ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΚΑΙ ΠΑΝΑΚΡΙΒΑ ΔΙΚΤΥΑ ΣΩΛΗΝΩΣΕΩΝ ΓΙΑ ΝΑ ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΘΟΥΝ ΔΙΑΦΟΡΟΙ ΑΝΕΥΘΥΝΟΙ ΜΑΚΡΙΑ ΑΠΟ ΑΥΤΑ, ΟΠΟΤΕ ΠΡΕΠΙ ΝΑ ΕΓΚΑΤΑΣΤΗΣΕΤΕ ΚΑΙ

ΑΛΛΑ. ΕΠΙΣΗΣ ΑΠΑΙΤΕΙΤΑΙ ΝΑ ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΕΤΕ ΑΡΚΕΤΟΥΣ ΣΤΑΘΜΟΥΣ ΑΝΤΑΝΗΣΗΣ, ΩΣΤΕ ΝΑ ΚΡΑΤΗΣΕΤΕ ΤΗΝ ΠΙΕΣΗ ΣΕ ΥΨΗΛΑ ΕΠΙΠΕΔΑ.

10. ΛΑΜΠΕΡΑ ΦΩΤΑ, ΜΕΓΑΛΗ ΠΟΛΗ

ΕΧΕΤΕ ΑΝΑΓΚΗ ΕΝΑ ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ, ΑΝ Η ΠΟΛΗ ΣΑΣ ΠΡΟΚΕΙΤΑΙ ΝΑ ΜΕΓΑΛΩΣΕΙ. ΟΣΑ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ ΧΡΗΜΑΤΑ ΘΑ ΒΓΑΞΕΙ ΤΟΣΑ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ ΘΑ ΕΙΣΠΡΑΤΤΕΤΕ ΣΕ ΦΟΡΟΥΣ. ΑΝ ΜΕΓΑΛΩΣΕΙ ΠΟΛΥ ΓΡΗΓΟΡΑ, ΣΥΝΤΟΜΑ ΘΑ ΞΕΣΕΙΝΕΤΕ ΑΠΟ ΧΩΡΟ, ΟΠΟΤΕ ΘΑ ΧΡΕΙΑΣΤΕ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ ΣΧΕΔΙΑ ΓΙΑ ΜΕΛΛΟΝΤΙΚΗ ΕΞΑΠΛΩΣΗ.



11. ΕΙΣΤΕ ΜΟΝΟΙ

ΑΝ ΤΑ ΕΧΕΤΕ ΚΑΝΕΙ ΟΛΑ ΣΩΣΤΑ, Η ΠΟΛΗ ΘΑ ΑΡΧΙΣΕΙ ΝΑ ΑΠΟΔΙΔΕΙ ΑΠΟ ΜΟΝΗΣ ΤΗΣ, ΚΑΘΩΣ ΘΑ ΣΥΡΡΕΟΥΝ ΟΛΟΕΝΑ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟΙ ΚΑΤΟΙΚΟΙ. ΚΡΑΤΗΣΤΕ ΤΟΥΣ ΕΥΧΑΡΙΣΤΗΜΕΝΟΥΣ ΤΟΠΟΘΕΤΩΝΤΑΣ ΠΑΡΚΑ (ΟΧΙ ΠΑΡΚΟΜΕΤΡΑ) ΚΑΙ ΓΗΠΕΔΑ, ΚΑΙ ΣΥΝΤΟΜΑ ΘΑ ΑΠΟΙΚΗΣΕΤΕ ΚΑΙ ΑΛΛΟΥΣ ΠΛΑΝΗΤΕΣ. ΑΠΛΑ ΠΡΟΞΕΤΕ ΤΟΥΣ ΣΕΙΣΜΟΥΣ, ΤΙΣ ΠΛΗΜΜΥΡΕΣ, ΤΙΣ ΠΥΡΚΑΓΙΕΣ, ΤΟΥΣ ΑΝΕΜΟΣΤΡΟΒΙΛΟΥΣ, ΤΑ ΑΕΡΟΠΟΡΙΚΑ ΔΥΣΤΥΧΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΤΟΥΣ ΓΙΓΑΝΤΙΟΥΣ ΕΞΩΓΗΝΟΥΣ ΕΙΣΒΟΛΕΙΣ... ΤΟ ΠΩΣ ΘΑ ΤΑ ΚΑΤΑΦΕΡΕΤΕ ΕΙΝΑΙ ΜΙΑ ΔΥΣΚΟΛΗ ΥΠΟΘΕΣΗ. ΟΛΕΣ ΟΙ ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ ΣΑΣ ΠΡΕΠΙ ΝΑ ΕΙΝΑΙ ΜΕΤΡΗΜΕΝΕΣ ΚΑΙ ΠΡΟΜΕΛΕΤΗΜΕΝΕΣ, ΑΛΛΙΩΣ Η ΠΟΛΗ ΣΑΣ ΘΑ ΚΑΤΑΛΛΕΞΕΙ ΞΑΝ... ΤΗΝ ΑΘΗΝΑ: ΜΟΛΥΝΣΗ, ΠΛΗΜΜΥΡΕΣ, ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΚΗ ΣΥΜΦΟΡΗΣΗ ΚΑΙ ΦΥΣΙΚΑ ΠΟΛΛΟΙ ΝΑ ΠΟΛΛΟΙ ΔΥΣΑΡΕΣΤΗΜΕΝΟΙ ΠΟΛΙΤΕΣ.



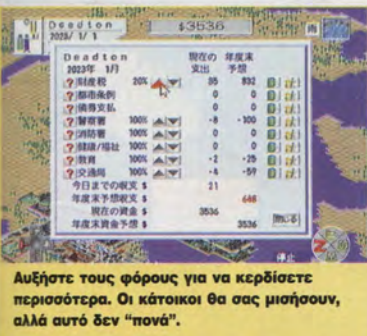
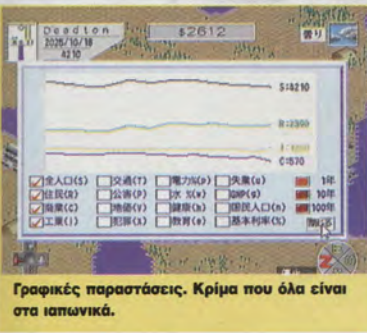
πήρε πολλή ώρα προτού ανακαλύψω το εικονίδιο του ηλεκτρισμού. Αυτό μυστήριο αποτελεί επίσης το γεγονός ότι ο διαχωρισμός της γης σε ζώνες απεικονίζεται με ένα ξύλινο σφυρί.

ΠΡΟΟΠΤΙΚΕΣ

Το Sim City 2000 ανήκει στα παιχνίδια εκείνα των οποίων πρέπει να είσαι πραγματικός οπαδός για να τα απολαύσεις. Προσωπικά δεν είμαι φανατικός του είδους. Ποτέ δεν θα δείτε ανθρώπους να επηρεάζονται άμεσα από τις αποφάσεις σας, οπότε δεν υπάρχει πραγματική σύνδεση με το παιχνίδι - μόνο "χαζά" κτήρια και χάρτες. Οι μικροί χαρακτήρες παησα που εμφανίζονται συχνά είναι καινούριοι στο N64, όμως το μόνο που κάνουν είναι να σας δίνουν μια αναφορά (στα ιαπωνικά, φυσικά). Το Sim City 64, μελλοντικό παιχνίδι της Nintendo για το επερχόμενο 64DD, υποτίθεται ότι θα σας επιτρέψει να βλέπετε τους κατοίκους της πόλης σας. Όμως, αν δεν έχετε τη δυνατότητα να τους δείτε να ξεσηκώνονται ή αν δεν μπορείτε να βασανίσετε μερικούς φτωχούς, μετατρέποντας την περιοχή γύρω από τα σπίτια τους σε ένα μάτσο χημικά εργοστάσια και παρακολουθώντας τους ύστερα να κλαίνε, δεν πρόκειται να κάνει μεγάλη διαφορά. Υπάρχουν ορισμένα υπο-παιχνίδια στην έκδοση του SC2000 για το N64, όπως αγώνες με άλογα (όπου μπορείτε να στοιχηματίσετε) και ένα παιχνίδι όπου καταρρίπτετε εξωγήινους εισβολείς, όμως είναι αρκετά απλά. Την περισσότερη ώρα θα ακολουθείτε την



ίδια ρουτίνα: θα ισοπεδώσετε τη γη, θα τη χωρίσετε, θα ανοίξετε δρόμους, θα εγκαταστήσετε γραμμές ηλεκτροδότησης και σωλήνες ύδρευσης, θα αναμεινέτε να εγκατασταθούν κάτοικοι, θα εισπράξετε φόρους, να φτιάξετε κανένα πάρκο και όλα αυτά πάλι από την αρχή. Οι συνηθισμένες καταστροφές προσθέτουν λίγο ενδιαφέρον, αλλά -αν παίζετε στα σοβαρά το παιχνίδι- το τελευταίο που θέλετε για την τέλεια κοινότητά σας είναι να ισοπεδωθεί από ένα τεράστιο ρομπότ-αράχνη! Ευτυχώς, οι καταστροφές είναι προαιρετικές. Αν είναι ο τύπος σας (ας το παραδεχθούμε, θα το λατρεύετε ή θα το μισήσετε), θα το διασκεδάσετε πολύ φροντίζοντας ώστε τα πάντα να είναι τέλεια για τους πολίτες σας, και σαφώς αξίζει να το περιμένετε. Αν πάλι κάτι τέτοια παιχνίδια σας προκαλούν το γέλωτα, προσευχηθείτε να κυκλοφορήσει γρήγορα, για να γελάσετε με την ψυχή σας. Εμείς, όταν έχουμε νεότερα για την ευρωπαϊκή έκδοση, θα σας ενημερώσουμε με πλήρες review.



Pειραματισμός, ώστε να καταλάβουμε σε τι αντιστοιχεί καθετί. Ορισμένα πράγματα ήταν προφανή, π.χ. η βρύση για την ύδρευση και ο δρόμος για τις συγκοινωνίες, όμως μου



PREMIER MANAGER '98

**ΑΛΛΟ ΕΝΑ ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΟ ΓΙΑ ΤΟ PLAYSTATION;
ΑΝΤΕ ΝΑ ΔΟΥΜΕ, ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ, ΠΟΥ ΘΑ ΠΑΙΕΙ
Η ΒΑΛΙΤΣΑ.**

Φτου κι απ' την αρχή!

Στο ερώτημα πολλών από εσάς εάν πρόκειται να φτιαχτεί ένα football management game για το PlayStation, είμαστε στην ευχάριστη θέση να απαντήσουμε με ένα ηχηρό και αδιάσειστο "Ναι!". Το Premier Manager '98, που ακολουθεί τα Premier 1, 2 και 3 στο PC και την Amiga, θα κάνει πραγματικότητα όλα τα όνειρά σας σχετικά με τη διαχείριση (management) της ομάδας σας χωρίς παρεμβάσεις τρίτων. Σύντομα, λοιπόν, θα μπορέσετε να αναλάβετε καθήκοντα οικονομικού συμβούλου, προπονητή ή manager.



info

Σύστημα: Sony PlayStation
Κατασκευαστής:
Gremlin Interactive
Παικτές: 2



Ακόμα και το Sensible World of Soccer αδυνατεί να δώσει τέτοια γραφικά. Το PM '98 φαίνεται απίθανο.



Δείτε ξανά και ξανά τις καλύτερες φάσεις του αγώνα και σιγουρευτείτε ότι οι παίκτες σας αξίζουν τα \$5.000 εβδομαδιαίως.

football management game είναι το "στιλ" των μεγάλων στιγμών του match. Με την υποστήριξη δε της μηχανής του Actua Soccer 2 για τα γραφικά θα έχετε τη δυνατότητα να παρακολουθείτε και να υπολογίζετε τις κινήσεις των παικτών σας σε τρισδιάστατη οδόνη.

Αξίζει, επίσης, να αναφέρουμε ότι και τα 92 clubs που μετέχουν στο πρωτάθλημα '97-'98 θα είναι παρόντα, με τις πλήρεις και αυθεντικές ομάδες τους - σίγουρα θα σας ενδουσιάσει η ικανότητά τους να αγοράζουν μεγάλα ταλέντα από τη διεθνή ελεύθερη αγορά!

Τέλος, ο Gary Davies είναι στη διάθεσή σας, προκειμένου να καλύψει σχολιάζοντας όλους τους αγώνες.

Θα μπορούσε το πρώτο σοβαρό football management game για το PlayStation να είναι το καλύτερο από όλα τα προηγούμενα; Θα το ανακαλύψετε σύντομα.

COMING HOME

Με ενισχυμένο τον πλήρη έλεγχο θα είστε ικανοί να αλλάξετε και να βελτιώσετε κάθε στοιχείο του παιχνιδιού. Για παράδειγμα, θα μπορείτε να αυξήσετε το κόστος των εισιτηρίων στα γήπεδα για να κάνετε το club επιτυχημένο και -με κάποια τύχη- να αποκτήσετε αρκετά χρήματα ώστε να κτίσετε ένα καινούριο γήπεδο; να προβείτε σε σοφές επενδύσεις, να εφαρμόσετε διαφορετικές μεθόδους προπόνησης της ομάδας σας ή να προσλάβετε και να απολύσετε μέλη-κλειδιά του προσωπικού (αν ένας αληθινός manager μπορεί, γιατί όχι κι εσείς). Σημειώνουμε ότι το καλύτερο νέο χαρακτηριστικό που έχει να επιδείξει το Premier Manager '98 έναντι οποιουδήποτε



Ο χρόνος περνά γρήγορα στον κόσμο του PM '98.



Ρίξτε μια ματιά στους top scorers όλου του πρωταθλήματος του PM '98. Τα γνωστά ονόματα δεν λείπουν.



Τα αυτόματα replays σας δείχνουν τις καλύτερες στιγμές του παιχνιδιού.



Οι διαπραγματευτικές ικανότητες παίρνουν μεγάλο ρόλο στο PM '98. Νομίζετε ότι ένα αυτοκίνητο ή ένα σπίτι ως bonus θα σας φέρει τον παίκτη που προτιμάτε;

PIXEL next generation Απρίλιος 1998
Του Βαγγέλη Λιβεράτου

40

αριθμός σελίδας

ΚΑΤΕΥΘΕΙΑΝ ΣΤΟ INTERNET!

12 ΜΗΝΗ
ΣΥΝΔΡΟΜΗ

6 ΜΗΝΗ
ΣΥΝΔΡΟΜΗ

3 ΜΗΝΗ
ΣΥΝΔΡΟΜΗ

Internet CompuLink Power Pack

ΤΑΧΥΤΑΤΗ ΠΡΟΣΒΑΣΗ ΣΤΙΣ ΥΠΗΡΕΣΙΕΣ
ΤΟΥ ΔΙΕΘΝΟΥΣ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟΥ



COMPULINK
NETWORK

ΔΩΡΟ
ΠΡΟΣΒΑΣΗ
ΣΤΗΝ
BBS

ΜΑΖΙ
ΔΩΡΟ
BBS

ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ:

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

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

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

ΜΕ ΜΙΑ ΚΙΝΗΣΗ ΒΡΙΣΚΕΣΤΕ ΚΑΤΕΥΘΕΙΑΝ ΣΤΟ INTERNET!

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

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

Μαζί τους ΔΩΡΕΑΝ η πρόσβαση στην BBS της CompuLink!

ΤΗΛΕΦΩΝΑ ΧΟΝΔΡΙΚΗΣ: 9249761-8, υπεύθυνος κ. Παλάντζας



COMPULINK
NETWORK

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

ΣΗΜΕΙΑ ΠΩΛΗΣΗΣ: KIDNET (Σχολείου 2, Αγ. Παρασκευή), AM COMPUTERS (Γρ. Κυδωνιών 23), DCS (Μιλτιάδου 2, Αιγάλεω), ONE WAY (Κασσαθέτη 9, Κηφισιά), COMPUTER SUPPORT (Τζωρτζ 20-22, Αθήνα), NEW CREATION (Στουρνάρη 27 Γ, Αθήνα), COMPUTER LAND (Αγ. Γιαννούρη 9, Κερατσίνι), UNICA (Μεσογείων 206,

Χολαργός), COSMOS COMPUTERS (Στουρνάρη 21, Αθήνα), COPY SERVICE (Κολοκοτρώνη 101, Πειραιάς). ASTRA ELECTRONICS (Τατσιού 122, Ν. Ερυθραία), INTRASEC HELLAS (Νικολάου Πλαστήρα 87, Αιγάλεω), SMM (Λεωφ. Βουλιαγμένης 401), FILE 64 (Ηρώων Πολυτεχνίου 64, Ζωγράφου), SYSTEMS TECHNOLOGY (Βιάντος 16, Νέα Σμύρνη), COMPUTER POWER (Αμαλιάδος 8, Αμπελόκηποι), BSM ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ (Βασ. Παύλου 102-104, Βούλα), WING COMPUTERS (Σολωμού 24, Εξάρχεια), INFOWORLD (Βεΐκου 62-64, Γαλάτσι, Μετσόβου 26, Εξάρχεια).

GHOST IN THE SHELL

**ΦΑΝΤΑΣΜΑ ΣΤΟ ΚΕΛΥΦΟΣ;
ΤΡΕΛΛΑΘΗΚΑΤΕ ΜΟΥ ΦΑΙΝΕΤΑΙ...**



info

Σύστημα: Sony PlayStation
Κατασκευαστής: Sony
Ημερομηνία κυκλοφορίας: 17 Ιουλίου



Σπουδαία συμβουλή από την οθόνη το "να κτυπήσετε το στόχο". Μην ξεχάσετε να μας υπενθυμίσετε "να οδηγήσουμε το tank".



Αυτό το "πικάντικο" κοριτσόπουλο ελέγχει το Fukikoma tank από μακριά, περιορισμένη σε ένα δωμάτιο γεμάτο καλώδια.



Οι τρομοκράτες κάνουν αξιοθαύμαστη δουλειά και διαθέτουν ορισμένα τρομακτικά ελικόπτερα.

Fukikoma τανκς, ε;



Μα γιατί να τρέξεις να κρυφτείς από ένα τόσο διασκεδαστικό παιχνίδι; Όταν όμως αρχίσει να πυροβολεί, δεν είναι και τόσο αστέιο.

Περί τίνος πρόκειται; Φαίνεται ότι το καλοδεχούμενο anime και η σειρά κόμικς "Ghost in

the Shell" έχουν δημιουργήσει το δικό τους ομώνυμο παιχνίδι για PlayStation. Η κατασκευαστική ομάδα Exact (η ίδια που μας έφερε τη σειρά παιχνιδιών Jumping Flash) υποτίθεται ότι πείσθηκε να αναλάβει το παιχνίδι από τον άνθρωπο που δημιούργησε το Ghost in the Shell, τον Shirow Masamune. Το παιχνίδι θα προσελκύσει οπαδούς anime με την ευχή του Masamune, προσφέροντας μια επαγγελματική, κινηματογραφικής ποιότητας εισαγωγή, που χρησιμοποιεί τους γνήσιους χαρακτήρες και έναν ακόμη, καθώς και επιπλέον 10 λεπτά

γνήσιων κινούμενων σχεδίων καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού. Για όσους ενδιαφέρονται για γυναίκες με μεγάλα μάτια και για γιγάντια ρομπότ, υπάρχει ένα δάτρο που τους επιτρέπει να παρακολουθούν αυτές τις σκηνές όσες φορές το επιθυμούν - εφόσον βέβαια πρώτα τις περάσουν στο παιχνίδι.

Για να περάσουμε λοιπόν στη δράση, ελέγχετε ένα είδος κόκκινου σκαδαριού του θανάτου που "δεν καταλαβαίνει μία". Το τεράστιο έντομο, ένα από τα

ULTRAMAN

Στο παιχνίδι περιλαμβάνονται 12 αποστολές, με σκοπό να εντοπιστεί και να καταστραφεί μία ομάδα τρομοκρατών που καταζητείται για το βομβαρδισμό ενός εργοστασίου κατασκευής μελών σώματος (χωρίς αμφιβολία αυτό έχει σχέση με το γεγονός ότι η ηρωίδα του φιλμ δεν είχε άκρα) και ένα πεδίο εκπαίδευσης στο χειρισμό όπλων. Ολοκληρώνοντας την περιοχή εκπαίδευσης - με κάποιους χρονικούς περιορισμούς-, "ξεκλειδώνετε" ακόμα περισσότερες σκηνές κινούμενων σχεδίων. Κυρίως, όμως, δοκιμάζεται η ικανότητά σας να επιζείτε από ψηλά άλματα και κάθετο σκαρφάλωμα, κάτι που κάνει το Ghost in The Machine διαφορετικό από τα συνηθισμένα shoot'em up. Παρ' ότι το Ghost in the Shell δεν είναι ακριβώς καινούριο (έχει εκδοθεί στην Αγγλία και την Ιαπωνία) φαίνεται ότι μπορεί να προσελκύσει πολλούς οπαδούς, ειδικά τους φίλους των Manga.



Οι εχθροί σε ολόγραμμα περπατούν στους δρόμους και πετούν σκουπίδια στο χώρο εκπαίδευσης. Οι περισσότεροι δεν ανταποδίδουν τα πυρά σας.

ΟΤΑΚΥ!

ΤΑ ΚΙΝΟΥΜΕΝΑ ΣΧΕΔΙΑ ΣΤΑ ΟΠΟΙΑ ΒΑΖΙΖΕΤΑΙ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΕΧΟΥΝ ΓΙΝΕΙ ΚΛΑΣΙΚΑ.



WORLD LEAGUE SOCCER '98

ΠΟΥ ΟΔΕΥΟΥΜΕ, ΚΥΡΙΟΙ; ΤΙ ΘΑ ΓΙΝΕΙ ΜΕ ΤΟ SATURN; ΟΣΟ ΠΛΗΣΙΑΖΕΙ Η ΩΡΑ ΤΟΥ, ΟΛΟ ΚΑΙ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ ΚΑΛΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΟΝΤΑΙ.

Silicon Dreams



Δεν μπορούσαμε ποτέ να φανταστούμε ότι θα εμφανιζόταν παιχνίδια ποδοσφαίρου που θα ήταν ικανό να συναγωνιστεί το World Wide Soccer '98, ειδικά από μια προγραμματιστική ομάδα εκτός Sega.

Τα εύσημα ανήκουν στη Silicon Dreams, που παρουσίασε τη Saturn έκδοση του World League Soccer '98, η οποία χρησιμοποιεί υψηλή ανάλυση και "τρέχει" με 25 καρτέ του δευτερόλεπτο. Πράγματι, σε ό,τι αφορά τα γραφικά βρίσκεται μια κλάση πάνω από το WWS '98.

Το animation των παικτών είναι ομαλότατο, γεγονός που επιτρέπει στους παίκτες να κάνουν ρεαλιστικές και γρήγορες κινήσεις. Η λογική του παιχνιδιού είναι επίσης πολύ προσεγγισμένη, αφού οι κινήσεις των χαρακτήρων επηρεάζονται από τις κινήσεις των άλλων παικτών που βρίσκονται γύρω τους, αυξάνοντας κατακόρυφα το ρεαλισμό του ποδοσφαιρικού αγώνα.

Επίσης μεγάλη έμφαση έχει δοθεί στη λεπτομέρεια, που αντανακλάται στο σκίσιμο των δικτύων μετά από δυνατά σουτ, στα σημάδια που αφήνουν οι τάπες στο γήπεδο, στο χιόνι που λιώνει στο ταρτάν και τέλος στον κόσμο που συμμετέχει ανάλογα με τη ροή του αγώνα.

Υπάρχουν στη διάθεσή σας 185 ομάδες από όλο τον κόσμο και 13 από τα καλύτερα στάδια του κόσμου. Οι γωνίες παρακολούθησης του παιχνιδιού ουσιαστικά είναι απεριόριστες, ενώ οι δυνατότητες παραμετροποίησης κάθε αγώνα είναι πολλές. Η PAL έκδοση του World League Soccer '98 αναμένεται μέσα στον Μάιο.



ΠΡΟΟΠΤΙΚΕΣ:
Μας τελείωσαν.
Ωρα για τη σέντρα.

PIXEL
Next Generation



info

Σύστημα: Sega Saturn
Κατασκευαστής: Silicon Dreams
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Μάιος '98
Παίκτες: 4



Λίγες μέρες μας χωρίζουν από τη γιορτή του Πάσχα και, φυσικά, οι τσέπες μας είναι γεμάτες από αυτά τα "χάρτινα πλασματάκια" που ακούν στα ονόματα "Δεκαχίλιαρο", "Πεντοχίλιαρο" και "Χιλιάρικο" και τα οποία αγωνιωδώς λένε στον καθέναν από εμάς τα εξής: "Ψιτ, φίλε, δέλω να με ξεδέψεις. Εμπρός, κουνήσου". Εμείς, βέβαια, που δεν σκοπεύουμε να τους χαλάσουμε το χατίρι (εξαιρούνται οι έχοντες καβούρια και λοιπά... οστρακοειδή στην τσέπη), πήραμε τους δρόμους για να αγοράσουμε -τι άλλο;- games, games, games... Ξεκινώντας τη βόλτα μας από το κέντρο της πόλης, ο δρόμος μάς οδήγησε στην οδό Χαλκοκονδύλη. Στον αριθμό 22 της εν λόγω οδού στεγάζεται το Software Center. Πρόκειται για ένα κατάστημα που καταλέγεται μεταξύ των παλαιότερων και γνωστότερων του είδους του. Παρέα, λοιπόν, με τα μικρά "χάρτινα πλασματάκια" που προαναφέραμε εφορμήσαμε.

Με την είσοδό μας στο κατάστημα μας ήρθε στο νου η φράση που χρησιμοποιούν οι Αμερικανοί αντικρίζοντας παρόμοιες εικόνες: "I think I died and I went to heaven". Κοσμάδες από 'δώ, παιχνίδια από 'κεί, περιοδικά, αξεσουάρ... Σωστός παράδεισος! Και πώς να μην είναι άλλωστε, αφού οι άνθρωποι του Software Center φροντίζουν να ικανοποιούν τις επιθυμίες όχι μόνο των απλών πελατών αλλά και των καταστημάτων, καθώς εδώ και λίγα χρόνια λειτουργεί η εταιρία Pal Games, η οποία ασχολείται με τις εισαγωγές και την τροφοδοσία πολλών καταστημάτων που εδρεύουν στην Αθήνα και την υπόλοιπη Ελλάδα. Σύντομα, μάλιστα, θα τεθεί σε λειτουργία και το κατάστημα στην Κηφισιά (λ. Κηφισίας 263, Εμπορικό Κέντρο "See and Shop"). Σε ό,τι αφορά την πρόσβασή σας στο κεντρικό κατάστημα, μόνο με τα μέσα συγκοινωνίας ή το "Πεζό 2" (κοινώς, ποδαράτο) μπορείτε να μεταβείτε με σχετική ευκολία - εκτός κι αν ανήκετε στην κατηγορία των σαββατογεννημένων που έχουν αυτοκίνητο και βρίσκουν θέση να παρκάρουν όπου θέλουν. Τα σχόλια, βέβαια, περιπετούν σε ό,τι αφορά το θέμα της εξυπηρέτησης, καθώς αποτελεί σήμα κατατεθέν του καταστήματος. Τέλος,

ΒΟΛΤΑ ΣΤΑ... ΜΑΓΑΖΙΑ!

Software Center

εκατοντάδες παιχνίδια, τα πιο πρόσφατα περιφερειακά και αξεσουάρ, ξένος και ελληνικός περιοδικός τύπος - όλα σε προσιτές τιμές, παρά την υποτίμηση του νομίσματός μας - αποτελούν μέρος του πλούσιου εμπορεύματος του Software Center. Ας αφήσουμε, όμως, καλύτερα τον κ.



Παναγιώτη Ανεζύρη να μιλήσει για το Software Center, μια και ο αδελφός του, Δημήτρης Ανεζύρης, την ώρα της συνέντευξης τάζει την ταμειακή μηχανή με τα μικρά μας "χάρτινα πλασματάκια". Ο gamer μπορεί επίσης να βρει αρκετά παιχνίδια εισαγωγής κατόπιν παραγγελίας, εφόσον έχει στην κατοχή του αμερικανικό (ολίγον τι δύσκολο) ή γιαπωνέζικο (εντελώς απίθανο) μηχάνημα. Πάντως, αυτό που θα θέλαμε να δούμε είναι το κατάστημα στην Κηφισιά να γίνει εφάμιλλο, αν όχι καλύτερο, αυτού στο κέντρο, ώστε να διευρυνθεί η ελληνική αγορά και να βελτιωθεί.



Pixel Next Generation: Καταρχήν, θα θέλαμε να μας πείτε πότε τέθηκε σε λειτουργία το Software Center και, εν συνεχεία, να αναφερθείτε στους λόγους που οδήγησαν στη δημιουργία του.

Παναγιώτης Ανεζύρης: Το κατάστημα άρχισε να λειτουργεί προς τα τέλη του 1989 έπειτα από ενέργειες του αδελφού μου Δημήτρη, ο οποίος διέβλεψε ότι ο χώρος ήταν πολλά υποσχόμενος - και τελικά δεν μας απογοήτευσε.

P.N.G.: Από το 1989 και εξής ο χώρος γνώρισε τόσο καλές όσο και κακές στιγμές. Ποια χρονιά θεωρείτε ότι ήταν ορόσημο για την περαιτέρω ανάπτυξη του χώρου των video games;

Π.Α.: Κατά την προσωπική μου άποψη το PlayStation και τα 32-μπιτα παιχνίδια ήταν αυτά που έδωσαν την απαραίτητη ώθηση και

κέντρισαν το ενδιαφέρον του κόσμου, σε συνδυασμό βέβαια με το ήδη υπάρχον Sega Saturn.

P.N.G.: Σε ποιον βαθμό επηρεάστηκε κατά τη γνώμη σας ο χώρος των video games από την ασταδή εξέλιξη της οικονομίας μας και κυρίως από την πρόσφατη υποτίμηση της δραχμής;

Π.Α.: Κατά τη γνώμη μου δεν επηρεάστηκε ιδιαίτερα, διότι πολύ απλά όσο υπάρχουν gamers θα λειτουργεί ομαλά και ο χώρος των video games.

P.N.G.: Ποια είναι τα στοιχεία που επιτρέπουν στο Software Center να πρωταγωνιστεί στο χώρο;

Π.Α.: Η ελληνική αγορά είναι ένας πολλά υποσχόμενος χώρος, αφού δεν έχει αξιοποιηθεί όπως θα έπρεπε. Τόσο δική μας δουλειά όσο και των περιοδικών είναι να βοηθήσουμε στη βελτίωση της λειτουργίας του. Όσον αφορά στο Software Center, ήδη ετοιμάζουμε ένα νέο κατάστημα στην Κηφισιά και έπειτα συνέχεια.

VIDEO



VIDEO

PLAYSTATION +1 (NEW) GAME + 6 ΔΕΚΟ ΓΑΙΕΣ 55900

PLAYSTATION +2o PAD + 6 ΔΕΚΟ ΓΑΙΕΣ 52900

PLAYSTATION + 2o PAD + MEMORY CARD + 6 ΔΕΚΟ ΓΑΙΕΣ 55000

NINTENDO 64 49000
NINTENDO 64 + GOLDEN EYE 58900

GAMES

- GAMES**
- BRAHMA FORCE 15000
 - PERFECT ASSASSIN 13900
 - ARCADE GREATEST HITS 2 11900
 - NBA FASTBREAK 13500
 - WAYNE GRETZKY 88 11900
 - DARK OZEM 14900
 - DIABLO 14900
 - NEED FOR SPEED 3 15900
 - REBOOT 14900
 - STAR WARS MASTER OF TERRA KAGI 12500
 - THESE HOSPITAL 14900
 - PAX CORPUS 13500
 - BLOODY ROAR 15000
 - TOMB RAIDER 2 15000
 - FIFA 98 16000
 - NBA LIVE 98 16000
 - ACTUA ICE HOCKEY 14900
 - ACTUA SOCCER 2 15900
 - SKULLMONKEYS 15000
 - COOLBOARDERS 2 14900
 - CHILL 15000
 - GRAND THEFT AUTO 13900
 - RHL 98 15900
 - EXTREME SHOW BREAK 14900
 - CRASH BARDICOOT 2 17900
 - IKI ARENA FIGHTERS 14900
 - RIVER 16900
 - TRACK N' FIELD 9900
 - RIDGE RACER REVOLUTION 9900
 - TEKKEN 9900
 - WIPE OUT 2007 9900
 - DESTRUCTION DERBY 2 9900
 - AIR COMBAT 9900
 - TOMB RAIDER 9900
 - RAYMAN 9900
 - PGA TOUR 96 9900
 - WORKS 9900
 - DIE HARD TRILOGY 9900

- SUPER NINTENDO 27900
- GAME BOY BASIC 13900
- GAME BOY POCKET 14900
- MEMORY CARD N64 5900
- RUMBLE PACK N64 5900
- PAD N64 COLOR 8900
- CRUISIN USA 14900
- LYLAT WARS 14900
- SNOWBOARDS KIDS 14900
- TETRISPHERE 14900
- DIDDY KONG RACING 17900
- BLAST CORPS 17900
- GOLDEN EYE 17900
- KILLER INSTICKT 17900
- MARIO KART 17900
- YOSHIS STORY 17900
- DOOM 21500
- DUAL HEROES 21900
- INTER, SUPERSTAR SOCCER 21900
- LAMBORGHINI 21900
- AERO FIGHTERS ASSAULT 24500
- CASTLEVANIA 3D 24500
- DUKE NUKEM 24500
- EXTREME G 24500
- FIFA 98 24500
- FIGHTERS DESTINY 24500
- G.A.S.P. 24500
- MORTAL KOMBAT MYTHOLOGY 24500
- MYSTICAL NINJA 24500
- NBA PRO 98 24500
- QUAKE 24500
- SAN FRANCISCO RACING 24500

GAME BOY

- KIRBYS DREAMLAND 2 7500
- LOONEY TUNES 7500
- DONKEY KONG 5000
- HUNCHBACK OF NOTRE DAME 7500
- JUNGLE BOOK 8500
- WARRIOLAND 2 9900
- DONKEY KONG LAND 3 9900
- WATERWORLD 7500
- TUROK 8900
- JAKES BOND 007 9900
- LOST WORLD JURASSIK PARK 7500

SNES

- PRINCE OF PERSIA 9900
- THE SKURFS 2 11900
- LION KING 11900
- PIROCCHIO 11900
- TERRAMIGGA 13900
- FIFA 98 14900
- TIM TIM II 13900
- SUPER STREET FIGHTER II 10900
- LUCKY LUKE 14900
- TETRIS ATTACK 11900
- ASTERIX & OVELIX 11900
- TIM TIM AU TIBET 14900
- EGO PAC MAN 9900
- OSCAR 11900
- DONKEY COUNTRY 2 10900
- TIMON & PUMBAAS 10900
- WILD GUNS 13900
- T2 THE ARCADE GAME 8900



email : teleclub@otenet.gr

WWW.TELECLUB.GR

ΑΝΑΪΣΤΑΞΗ

ERS
UB
GAMES

MEGA DRIVE

- LOST WORLD 13500
- STREETS OF RAGE II 8900
- NBA LIVE 97 9900
- FIFA 97 9900
- LION KING (GENESIS) 9900
- COXIX ZONE 9900
- VECTORIAN 7900
- PAPERBOY 7900
- FIFA 98 13500
- TAZZANIA 2 10900
- SUPER SKIDMARKS 7900

ΤΜΗΜΑ ΧΟΝΔΡΙΚΗΣ
ΤΗΛ 4131169
FAX 4131168



- ΠΕΙΡΑΙΑΣ (ΚΕΝΤΡΙΚΟ) : ΚΟΥΝΤΟΥΡΙΩΤΟΥ 166 - 168
ΤΗΛ 4227379 (5 γραμμές), FAX 4131168, ΤΜΗΜΑ ΧΟΝΔΡΙΚΗΣ ΤΗΛ 4131169
- ΖΩΓΡΑΦΟΥ : ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑΣ 14 & Α.ΠΑΠΑΓΟΥ , ΤΗΛ 7484977
Τηλ 9946271-2
- ΑΡΓΥΡΟΥΠΟΛΗ : ΓΕΡΟΥΛΑΝΟΥ 85
Τηλ 9946271-2
- ΑΓ.ΑΝΑΡΓΥΡΟΙ : ΚΥΠΡΟΥ & ΠΛΑΤΩΝΟΣ 20, ΤΗΛ. 2619059
ΠΛΥΦΑΔΑ : ΓΙΑΝΝΙΤΣΟΠΟΥΛΟΥ 3 , ΤΗΛ.9681626
- ΚΥΨΕΛΗ : ΚΥΨΕΛΗΣ 22 & ΥΔΡΑΣ , ΤΗΛ. 8842998, FAX : 8254854
- ΑΙΓΑΛΕΟ : ΘΗΒΩΝ 365, ΤΗΛ. 5316646 - 5316645
- ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ : ΠΑΝ.ΣΑΛΔΑΡΗ & Κ.ΒΑΡΝΑΛΗ , ΤΗΛ. 5782379 - 5726089 fax
ΚΑΛΛΙΘΕΑ : ΘΗΣΕΩΣ 60, ΤΗΛ. 9574371 - 9588503
- Κρήτη Ρεθύμιο Χορτατζή 14 δίπλα απο τα Goodys Τηλ. 093640929
- ΗΡΑΚΛΕΙΟ: ΧΑΝΔΑΚΟΣ 15, ΤΗΛ. 081-342006
- ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ : ΒΑΣ.ΓΕΩΡΓΙΟΥ 23, ΤΗΛ. 031-859386, 850974FAX
- ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ : ΒΕΝΙΖΕΛΟΥ 36-ΑΜΠΕΛΟΚΗΠΟΙ, ΤΗΛ.FAX 031 - 727478
- ΠΑΤΡΑ : ΠΛ.ΓΕΩΡΓΙΟΥ 3,ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ, ΤΗΛ 061 - 624650
- ΠΑΤΡΑ : ΓΟΥΝΑΡΗ 111, ΤΗΛ. 061 - 221040
- ΠΑΤΡΑ : ΚΟΡΙΝΘΟΥ 95 - 99 & ΦΑΒΙΕΡΟΥ, ΤΗΛ. 061-439222
- ΡΟΔΟΣ : ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ ΦΩΚΙΑΛΗ , ΤΗΛ. 0241-30898
- ΚΑΤΕΡΙΝΗ : ΑΓ.ΛΑΥΡΑΣ 29, ΤΗΛ. 0351 -78125-78567
- ΒΟΛΟΣ : Κ.ΚΑΡΤΑΛΗ 100, ΤΗΛ. 0421-35449
- ΛΑΡΙΣΑ : ΠΑΠΑΚΥΡΙΑΖΗ 21, ΤΗΛ. 531333 - 251112 Fax
- ΚΥΠΡΟΣ : ΙΩΑΝΝΟΥ ΣΙΠΡΟΥ 17, ΛΕΜΕΣΟΣ,ΤΗΛ.05-339354
2ο ΤΗΛ.05 - 343025, 3ο ΤΗΛ.05-338043
4ο ΤΗΛ. 05-340653, 5ο ΤΗΛ. 05-334214

NEO

UB

PITFALL 3D BEYOND THE JUNGLE



Από εδώ αρχίζουν όλα. Τα πρώτα επίπεδα χρησιμοποιούν ουσιαστικά στην εκμάθηση του παιχνιδιού.

Ο "PITFALL" HARRY, ΗΡΩΑΣ ΜΙΑΣ ΞΕΧΑΣΜΕΝΗΣ ΕΠΟΧΗΣ, ΕΠΙΣΤΡΕΦΕΙ ΑΝΑΝΕΩΜΕΝΟΣ ΣΤΗ ΝΕΟΤΕΡΗ ΓΕΝΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ.



Πίσω στη φύση.

Δεν θα χαρακτηρίζαμε ως περίεργο το γεγονός ότι η Activision κυκλοφόρησε μία μοντέρνα έκδοση του Pitfall για το PlayStation. Με τη συγκεκριμένη έκδοση οι παίκτες δεν θα παραπονιούνται πλέον ότι δεν έχουν κι αυτοί μία έκδοσή του Indiana Jones. Ας μην ξεχνάμε ότι το αρχικό Pitfall ήταν το παιχνίδι που καθιέρωσε την Activision την εποχή του Atari 2600. Αυτήν τη φορά χειρίζεστε το γιο του αρχικού ήρωα, Pitfall Harry, θα έχετε δε μπόλικη δουλειά για να σώσετε τον κόσμο. Θα πρέπει να αντιμετωπίσετε σκορπιούς, χαράδρες, κυλιόμενους κορμούς δέντρων που περνάνε σαν οδοστρωτήρες, κλαδιά για άλματα, γενικά ό,τι θελήσει η ψυχούλα σας. Η κύρια διαφορά σε σχέση με τους προηγούμενους τίτλους εντοπίζεται στο ότι όλη η δράση εξελίσσεται σε τρισδιάστατο περιβάλλον.

ΜΑΘΕ ΠΟΥ ΠΑΤΑΣ, ΓΙΕ ΜΟΥ

Σε γενικές γραμμές το σενάριο έχει ως εξής: Ο Harry μπαίνει σε έναν κόσμο,



Μια σκηνή από την τρίτη πίστα όπου πρέπει να ενεργοποιήσετε τις γέφυρες φωτός.

σε μία άλλη διάσταση όπου κυριαρχεί ένα δαιμονικό πλάσμα ονόματι Scourge, το οποίο έχει βαλθεί να μεταβάλει τη μαγική ενέργεια από καλή σε σκοτεινή. Κατά κανόνα στο παιχνίδι θα αποφεύγετε βράχους που πέφτουν από παντού, θα πηδάτε από εδώ κι από εκεί χρησιμοποιώντας κλαδιά και αλυσίδες, θα μεταφέρεστε σε δυσπρόσιτα μέρη πηδώντας από και προς μετακινούμενες πλατφόρμες, οι οποίες επίσης δεν μένουν ανέπαφες για πολύ. Και αν νομίζετε ότι αυτό θα είναι κουραστικό, από μία άποψη έχετε δίκιο. Επίσης δεν μπορείτε να σταματάτε πουθενά για πολύ γιατί όλο και κάτι θα ετοιμάζεται να σας προκαλέσει σημαντικό πόνο. Το παιχνίδι αποφεύγει την παγίδα τού να παραμείνει ένα συνηθισμένο platform. Η Activision έχει κάνει αξιολογίαση δουλειά στο να το συγχρονίσει ώστε να δουλεύει όπως το μυαλό σας. Κάθε φορά που θα συναντάτε κάποιο

πρόβλημα, θα έχετε ακριβώς το χρόνο που χρειάζεστε προκειμένου να καταστρώσετε κάποιο σχέδιο δράσης



Το "μαραφέτι" της εικόνας σας αποκαθιστά πλήρως τη χαμένη ενέργεια.



Βαρέλια και άλλα κομμάτια του σκηνικού μπορεί να κρύβουν χρήσιμα power up.



Αυτή η σπηλιά είναι αρκετά ανατριχιαστική.

PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sony PlayStation
Κατασκευαστής: Activision
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Κυκλοφορεί τώρα
Παίκτης: 1



ΟΤΑΝ ΗΜΟΥΝ ΠΑΙΔΙ

ΠΟΣΟΣ ΚΑΙΡΟΣ ΠΕΡΑΣΕ ΠΙΑ ΑΠΟ ΤΟΤΕ ΠΟΥ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΤΗΚΕ ΤΟ PITFALL; ΟΠΩΣ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΔΕΙΤΕ, ΤΑ ΓΡΑΦΙΚΑ ΕΙΝΑΙ ΓΙΑ ΓΕΛΙΑ, ΜΕ ΤΑ ΣΗΜΕΡΙΝΑ ΚΡΙΤΗΡΙΑ. ΟΜΩΣ, ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΉΤΑΝ ΤΟΣΟ ΠΡΩΤΟΤΥΠΟ ΠΟΥ ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΕ ΣΧΟΛΗ ΣΤΑ VIDEO GAMES.



LET'S GO

Η ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΕΙΝΑΙ ΤΕΛΕΙΑ ΚΑΙ ΜΑΣ ΠΡΟΪΔΑΖΕΙ ΓΙΑ ΤΑ ΕΠΕΡΧΟΜΕΝΑ.



Μια μέρα στη ζούγκλα...



καθώς έκανε τον Ταρζάν...



ο Harry βρίσκει ένα κόσμημα...



που ανοίγει μια πύλη...



όπου ζει αυτός ο δαίμονας...



και τότε αρχίζει τα μαγικά...



οπότε ο Harry θουτά.

INDIANA POWER

ΟΙ ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΤΟΥ HARRY ΕΙΝΑΙ ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΕΝΕΣ ΑΛΛΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΙΚΕΣ ΓΙΑ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ.



ΘΑ ΜΠΟΡΟΥΣΕ ΣΤΟ PITFALL 3D Ο ΗΡΩΑΣ ΜΑΣ ΝΑ ΜΗΝ ΚΑΝΕΙ ΤΟΝ ΤΑΡΖΑΝ;



ΤΑ ΑΛΜΑΤΑ ΘΑ ΣΑΣ ΙΣΙΟΥΝ ΤΗ ΖΩΗ ΑΜΕΤΗΡΤΗΣ ΦΟΡΕΣ.



ΟΙ ΚΑΒΓΑΔΕΣ ΜΕ ΣΚΟΡΠΙΟΥΣ ΚΑΙ ΠΙΘΚΟΥΣ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΠΟΤΕ ΜΑΚΡΙΑ.



ΣΕ ΠΟΛΛΑ ΣΗΜΕΙΑ ΒΡΙΣΚΟΝΤΑΙ ΕΠΙΠΛΩΘΗ ΚΡΥΣΤΑΛΛΟΙ, ΑΡΚΕΙ ΝΑ ΤΑ ΑΝΑΚΑΛΥΨΕΤΕ...



... ΚΑΘΩΣ ΚΑΙ ΚΑΛΥΤΕΡΑ BONUS ΟΠΩΣ ΣΥΜΒΑΙΝΕΙ ΕΔΩ.



Αυτός ο ατμός αναλαμβάνει να σας μαγειρέψει χωρίς λιπαρά.



Πρέπει να είστε ακριβείς στα άλματά σας.

και να προχωρήσετε. Δεν θα σας περισσεύει μεν καθόλου χρόνος αλλά ούτε και θα σας "τρώει τα ρέστα". Επίσης στη σχεδίαση κάθε πίστας δεν υπάρχουν "άλματα πίστης". Έτσι, δεν θα χρειαστεί ποτέ να ηδηήξετε στα τυφλά ελπίζοντας να υπάρχει πάτωμα εκεί όπου θα προσγειωθείτε, ένα πρόβλημα που αντιμετωπίζουν στην πλειονότητά τους τα παιχνίδια του είδους.



Τα σημεία επανεκκίνησης είναι αρκετά, οπότε μην ανησυχείτε αν χάνετε συχνά.



Αυτά τα πιθηκοειδή πλάσματα είναι μεγάλας μπελάς. Ξεφορτωθείτε τα με το τσεκούρι σας.



Στο δεύτερο επίπεδο πρέπει να βρείτε τα τέσσερα κλειδιά που θα σας ανοίξουν το δρόμο προς το επόμενο επίπεδο.

ΓΕΜΙΣΑΜΕ...

Όσο θα προχωράτε μέσα στο παιχνίδι θα μαζεύετε διάφορα αντικείμενα, φτιαγμένα από ένα μαγικό υλικό ονόματι lucense, τα οποία ανταλλάσσονται σε ειδικά σημεία με πόντους υγείας. Επίσης, αρκετές φορές συναντώντας το εν λόγω υλικό στην υγρή μορφή του (μπλε χρώμα είναι καλό, κόκκινο είναι... άσχημη ιδέα) χαμένο στο έδαφος, θα σας κάνει να επιπλέετε στον αέρα από πάνω του. Εδώ τα πράγματα μπορούν να γίνουν αρκετά ενδιαφέροντα. Διατηρείτε κάποιον έλεγχο σε ό,τι αφορά την κατεύθυνσή σας, ωστόσο δεν είναι κάτι εύκολο. Το gauntlet λαμβάνει άλλη διάσταση ανάλογα με την περίσταση. Ένα πολύ καλό παράδειγμα αποτελεί ο τελικός κακός του πρώτου επιπέδου. Ο χαρακτήρας σας πρέπει να επιπλεύσει προς τα πάνω και να γυρίσει τέσσερις μανιβέλες, αποφεύγοντας φυσικά διάφορα αντικείμενα, καθώς και τα χτυπήματα ενός τεράστιου μονομάχου που σας λιγουρεύεται από τη μέση της αιδουσσας, η οποία παρεμπιπτόντως είναι γεμάτη με το υγρό lucense. Με κάθε

**"Ομορφα
σχεδιασμένα
και φωτισμένα
γραφικά."**

γύρισμα μανιβέλας γεμίζει περισσότερο η αιδουσα με αυτό το δαυμάσιο υλικό. Αν όμως εσείς καδυστερείτε, ο μονομάχος θα ξαναγυρίζει τις





Ένας από τους πιο αστειούς εχθρούς, από την άποψη ότι σας πετά από εδώ κι από εκεί σαν σακί με πατάτες.



Ο κύριος της φωτογραφίας είναι μέλος της γνωστής ομάδας Ιπτάμενοι Αερογράφοι. Εδώ τον βλέπουμε να κάνει εξάσκηση. Καμιά ερώτηση;



Τα τοπία επαναλαμβάνονται κάπως σε ορισμένες πίστες.

Pμανιβέλες, με αποτέλεσμα να μειώνεται η στάθμη. Αν είστε αρκετά γρήγορος (κι επιδέξιος με το χειριστήριο, όχι σαν τον Γιώργο εδώ στα γραφεία...), θα γεμίσει το δωμάτιο και ο μονομάχος θα πνιγεί στο... βαθύ γαλάζιο. Δεν είναι καθόλου απλό, ειδικά αν είστε πρωτάρης, ωστόσο δεν θα νιώσετε κάποια στιγμή ότι σας κοροϊδεύει το παιχνίδι.

ΛΟΓΑΡΙΑΣΜΟ, ΠΑΡΑΚΑΛΩ

Καθένα από τα επίπεδα στα οποία βρίσκονται οι τελικοί κακοί έχει το δικό του στίλ και απαιτεί ειδικό χειρισμό. Επιπλέον είναι ομοιόμορφα διαμοιρασμένα κι έτσι εμποδίζουν το παιχνίδι να γίνει μονότονο (μερικές φορές θα καταναλώσετε λίγη ώρα μέχρι

να βρείτε το επόμενο μέρος που δεν έχετε εξερευνησει). Τα πρώτα δύο μεγάλα αφεντικά είναι αρκετά απολαυστικά όταν τα αντιμετωπίζετε, από την άποψη ότι αποτελούν αξιόλογες προκλήσεις. Ο δεύτερος κακός, για παράδειγμα, μοιάζει με διεστραμμένο σκοπευτήριο,



Όχι, και να σκύψετε, τη φάπα θα τη φάτε. Εδώ όμως μας είχε διαφύγει αυτό. Σημειώτεω ότι μερικά πλάσματα σκοτώνονται μόνο αν είστε σκυμμένοι (όπως οι σκορπιοί).



Για δοκιμάστε να πηδήξετε εκεί μέσα... Γράψτε όμως τη διαθήκη σας πρώτα.

“Το Pitfall έχει γίνει πλέον τρισδιάστατο παιχνίδι.”



Αρκετές φορές η κάμερα παίρνει άσχημη θέση, ακριβώς από πάνω σας. Ορισμένες φορές αυτό είναι πρακτικό, συνήθως όμως είναι απλώς αντιαισθητικό.



Το μηχάνημα που βλέπετε στην κάτω δεξιά γωνία είναι εργαλείο αποκεφαλισμού του 14ου αιώνα... και δυστυχώς θρέθηκε στο δρόμο σας.



Με λίγο ψάξιμο θα βρείτε αρκετές κρυμμένες “διαστατικές” πόρτες στους τοίχους, οι οποίες θα σας μεταφέρουν σε μυστικές τοποθεσίες γεμάτες με κακούς αλλά και πολλά “καλούδια”.





Οι μετακινούμενες πλατφόρμες θέλουν προσοχή.



Είναι πολύ εύκολο να πέσετε αν δεν υπολογίσετε καλάά...

εσείς δε καλείστε να ηηδάτε πάνω από καυτή λάβα για να φτάσετε στα πυρομαχικά σας. Το τελευταίο επίπεδο, όμως, στο οποίο αντιμετωπίζετε ένα πολύ καλοφτιαγμένο αφεντικό, μοιάζει εκτός φάσης καθώς είναι αρκετά ελλιπές και μπορεί να σας απογοητεύσει. Αυτό, σε συνδυασμό με ένα γενικότερα κακοστημένο collision detection, είναι το πιο σημαντικό



Μα καλά, πού είναι τώρα;



Αυτά τα αντικείμενα τα μαζεύετε απ' όπου μπορείτε, σας χρειάζονται.



πρόβλημα που εντοπίσαμε στο παιχνίδι. Αν και κάποιες φορές το συγκεκριμένο ελάττωμα μπορεί να αποβεί προς όφελός σας, τις περισσότερες την πληρώνετε πέφτοντας χωρίς λόγο από την άκρη μίας πλατφόρμας και συναντώντας τη μοίρα σας. Παρά το γεγονός ότι τα προαναφερόμενα προβλήματα φαντάζουν μάλλον ασήμαντα, ειδικά το collision detection μπορεί να σας αμαυρώσει σημαντικά την απόλαυση ενός κατά τα άλλα πολύ καλού παιχνιδιού.

ΣΤΙΓΜΕΣ KODAK

Σε γενικές γραμμές το Pitfall 3D είναι πολύ δυνατό. Τα γραφικά είναι όμορφα σχεδιασμένα και φωτισμένα ώστε να μεταφέρουν την ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Η κάμερα παίζει κυρίαρχο ρόλο, δίνοντας έμφαση στο



Αυτοί οι κορμοί θα σας μπερδέψουν αρκετά σε ορισμένες φάσεις.



Οι... καλοί σκορπιοί βρίσκονται σε αφθονία σε όλα τα επίπεδα. Προσέξτε τους!



Εδώ καλά θα κάνετε να τρέξετε, γιατί αλλιώς τη θάψατε! Απευθείας σύγκρουση με τέτοιους τύπους είναι άσχημη ιδέα.



Τα εφέ φωτισμού είναι συνήθως αρκετά αποτελεσματικά.



Οι τρύπες που εμφανίζονται-εξαφανίζονται έχουν μεταφερθεί από το αρχικό παιχνίδι.

χρειάζεται προσοχή στην επόμενη κίνησή σας, το καταλαβαίνετε από την κάμερα που σας πλησιάζει πάρα πολύ ώστε να βλέπετε πιο καθαρά τι κάνετε. Σε αυτό το σημείο βέβαια παρατηρείται ακόμη ένα μικρό πρόβλημα καθώς η κάμερα μερικές φορές πλησιάζει υπερβολικά το χαρακτήρα, με αποτέλεσμα να κρύβει την υπόλοιπη δράση. Ολοι οι κακοί που θα συναντήσετε κατά τις εξερευνησεις σας, από το χαζόσκυλο Borgswag

μέχρι τον εντυπωσιακότατο -και πολύ ζεστό- Fire Djinn, φαίνονται και κινούνται πολύ καλά. Ο δικός σας χαρακτήρας έχει φυσικά την πιο προσεγμένη κίνηση από όλους. Κάνει ό,τι μπορείτε να φανταστείτε: περπατά, τρέχει, πηδά, κάνει τούμπες, σέρνεται - ο πλήρης κατάλογος θα καταλάμβανε αρκετές σελίδες. Όλα τα κάνει, βέβαια, με την αναμενόμενη φυσικότητα. Ο ήχος του παιχνιδιού δεν παρουσιάζει προβλήματα, χωρίς όμως να είναι κάτι το αξιολάμβαστο. Η μουσική που ακούγεται είναι αρκετά ρυθμική και πολύ ατμοσφαιρική - ό,τι χρειάζεται ένα παιχνίδι του είδους. Τα ηχητικά εφέ είναι ελάχιστα (οτιδήποτε άλλο δεν θα ταίριαζε με τη συνολική ατμόσφαιρα και τη φιλοσοφία του



Κάτι περίεργες μεταμορφώσεις είναι επίσης... χρήσιμες.



Μερικοί από τους κακούς είναι αρκετά εντυπωσιακοί. Όχι αυτός όμως...

P γεγονός ότι το Pitfall έχει γίνει πλέον τρισδιάστατο παιχνίδι. Η κίνησή της είναι εντυπωσιακή, ενώ μερικές από τις λήψεις είναι πολύ δραματικές. Επίσης κινείται πολύ έξυπνα, αφού είναι στημένη με τέτοιο τρόπο ώστε σε κάθε σκηνή να έχετε την οπτική γωνία με τις περισσότερες πληροφορίες για την τρέχουσα κατάσταση. Αυτό σημαίνει ότι η κάμερα στρίβει, γέρνει, ανυψώνεται ή χαμηλώνει, γενικά πάει όπου χρειάζεται για να μπορείτε να βλέπετε όσο γίνεται περισσότερα πράγματα ταυτόχρονα. Όταν

"Η κάμερα σας πλησιάζει πολύ ώστε να βλέπετε πιο καθαρά τι κάνετε."



Αρκετά καλή τοποθεσία. Κρίμα που τα backgrounds εδώ είναι εντελώς στεγνά.



Μία από τις εντυπωσιακότερες τοποθεσίες, σε σχέση πάντα με το υπόλοιπο παιχνίδι.



Εδώ τα πράγματα καλύτερεύουν αρκετά. "Κολυμπήστε" στο lucense και κάνετε μερικά ακροβατικά όσο είστε επί του "θέματος".

Pitfall 3D). Ο χαρακτήρας σας λέει μερικές ατάκες ανά διαστήματα ή σε συγκεκριμένες φάσεις, αλλά συνήθως θέλετε να τον βρείτε, οπότε κι

αυτός δεν μιλά πολύ. Το παιχνίδι διαθέτει πολύ μεγάλα σε διάρκεια επίπεδα. Κάθε επίπεδο έχει 10 χρυσές μπάρες, καθεμία εκ των οποίων αξίζει όσο 10 κομμάτια lucense, καθώς και κάμποσες κρυμμένες ζωές. Αυτές συνήθως βρίσκονται λίγο πιο πέρα από το φωτισμένο και

χαραγμένο μονοπάτι, παρέα με τηλεμεταφορές που καταλήγουν σε πολλά μυστικά δωμάτια. Τα επίπεδα του Pitfall 3D δεν ακολουθούν κάποια αυστηρή και απαραβίαστη σειρά. Αν έχετε προβλήματα



Μεγάλη μανία με δεινόσαυρους δεν μας έχει πιάσει; Πάντως ο συγκεκριμένος κύριος μπορεί να νικηθεί αρκετά εύκολα αν προσέξετε.



Πονάει... πονάει... πονάει περισσότερο... πονάει ΠΟΛΥ!... πέρασε.



Για δοκιμάστε να πηδήξετε εκεί μέσα και πείτε μου πώς νιώθετε. Θα εκπλαγείτε με το αποτέλεσμα.

με την επίτευξη ενός στόχου, τον αφήνετε για αργότερα και πιάνετε κάποιον άλλον. Σε αυτό το σημείο το παιχνίδι διαφοροποιείται πολύ από τα άλλα παιχνίδια του είδους (στα περισσότερα, αν κολλήσετε κάπου, τότε έχετε κολλήσει για τα καλά) δίνοντας στον παίκτη ελευθερία κίνησης, κάτι που προωθεί το αίσθημα της εξερεύνησης. Συμπερασματικά, το Pitfall 3D είναι ένα εξαιρετικό platform game το οποίο, αν και δεν βρίσκεται στα επίπεδα ενός Tomb Raider, μπορεί να σας χαρίσει πολλές ώρες εξερεύνησης και δράσης.



PIXEL
Next Generation

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

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ
83%

Θα σας κρατήσει αρκετό καιρό μαζί του.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Tomb Raider II
ONE

ΠΑΙΞΤΕ

ΚΕΡΔΙΣΤΕ

1.000.000

σε μετρητά & μοναδικά δώρα



FIFA
ROAD TO WORLD CUP

98

ΑΘΛΟΘΕΤΗΣ

Ε+η PLOTLINE

**ΤΟ ΠΙΟ ΣΥΝΑΡΠΑΣΤΙΚΟ
LIVE ΤΟΥΡΝΟΥΑ GAMES**

Ξενοδοχείο HOLIDAY INN

**Αίθουσα "Δίας"
Μιχαλακοπούλου 50, Αθήνα**

ΩΡΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ: Παρασκευή & Σάββατο 10:00-21:30, Κυριακή 10:00-22:00



PCmaster

The GAME
COMPULINK NET

PIXEL
Next Generation

Στην ειδική στήλη "Grand Prix", που υπάρχει στη σελίδα 58 του PC Master που κυκλοφορεί, θα βρείτε τους όρους και το δελτίο συμμετοχής, καθώς και πρόσκληση δωρεάν εισόδου.

ΔΥΝΑΤΑ



GRAND PRIX II

24-26 ΑΠΡΙΛΙΟΥ '98

ΑΘΛΟΘΕΤΗΣ



QUAKE II



ΧΟΡΗΓΟΣ



ΚΗΦΙΣΙΑ: Κασσαβέτη 9, τηλ.: 6234077
ΚΑΛΛΙΘΕΑ: Λασκαρίδου 112, τηλ.: 9565383
ΚΥΨΕΛΗ: Φ. Νέγρη 9 & Αγαθουπόλεως, τηλ.: 8561366-7
ΧΑΛΑΝΔΡΙ: Βασ. Κων/νου 39, τηλ.: 6800640-2

review

sony playstation

PIXEL next generation Απρίλιος 1998

Του Νίκου Κοσμάτου

GEX 3D

ENTER THE GECKO



Μαμά, μία σαύρα!

Η πιο διάσημη σαύρα των video games είναι και πάλι στο προσκήνιο. Ωστόσο, η Crystal Dynamics διάλεξε έναν λίγο περιεργό πύλο για να ξανασυστήσει το παιχνίδι στο κοινό. Το Gex 3D Enter The Gecko όντως διαφέρει κατά πολύ από το αρχικό Gex. Δύο είναι οι παράγοντες που οδήγησαν την επιχείρηση σε αυτήν την αλλαγή. Ο πρώτος έχει να κάνει με την ολοκαίνουρια engine του παιχνιδιού και ο δεύτερος αφορά στο γεγονός ότι το όνομα Gex εξαρχής δεν αποτελούσε την καλύτερη επιλογή. Έτσι, η συνέχεια του παιχνιδιού απαρνήθηκε το πιο εμφανές εμπορικό πλεονεκτήμα της: την άμεση αναγνώριση ενός αγαπημένου χαρακτήρα από το κοινό.

Το Gex, που εμφανίστηκε αρχικά το 1995 στο 3DO, φαινόταν πολύ παλιό στο PlayStation. Η πολύ

Η ΠΡΑΣΙΝΗ ΣΑΥΡΑ ΤΟΥ GEX ΠΟΥ ΟΛΟΙ ΕΙΧΑΜΕ ΞΕΧΑΣΕΙ ΕΠΙΣΤΡΕΦΕΙ ΓΙΑ ΝΑ ΔΩΣΕΙ ΔΥΝΑΜΙΚΑ "ΠΑΡΟΝ". ΤΟ SEQUEL ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΑΠΟ ΤΗΝ CRYSTAL DYNAMICS ΕΙΝΑΙ ΒΕΒΑΙΟ ΠΩΣ ΘΑ ΣΑΣ ΣΥΝΑΡΠΑΞΕΙ. ΞΕΦΟΡΤΩΘΕΙΤΕ, ΛΟΙΠΟΝ, ΟΛΑ ΤΑ ΒΑΡΕΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΚΑΙ ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΕΙΤΕ ΣΤΟ GEX, ΠΑΤΙ ΕΔΩ Η ΤΗΛΕΟΡΑΣΗ ΠΑΙΡΝΕΙ ΖΩΗ.



Σύστημα: Sony Playstation
 Κατασκευαστής: BMG
 Διάθεση: Multirama Γερμανός



Single Player



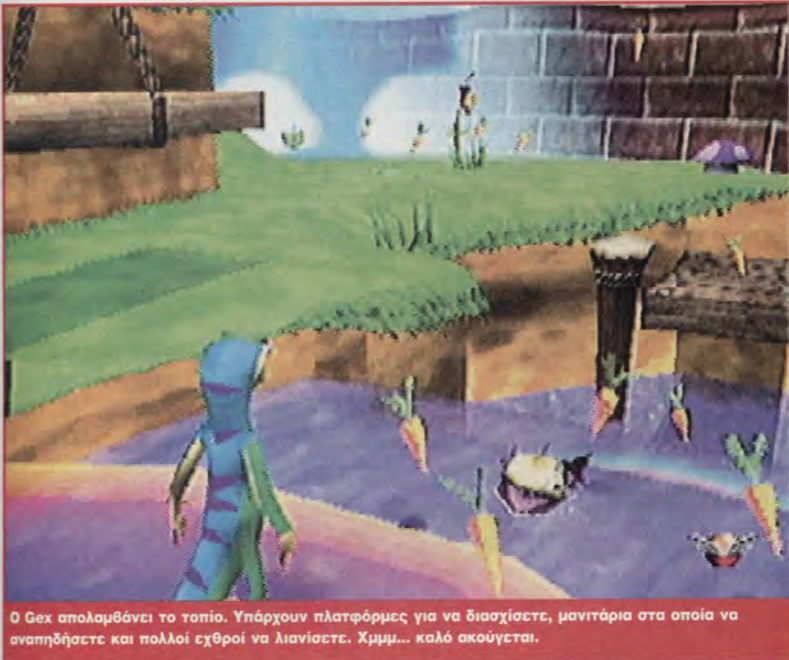
Memory Card



Dual Analogue

56

αριθμός σελίδας



Ο Gex απολαμβάνει το τοπίο. Υπάρχουν πλατφόρμες για να διασχίσετε, μανιτάρια στα οποία να αναπηδήσετε και πολλοί εχθροί να λιανίσετε. Χμμ... καλό ακούγεται.

μέτρια δράση πλάγιου scrolling δεν του έδινε πολλές ευκαιρίες έναντι των "γιγάντων" της νέας γενιάς software, Crash Bandicoot και Pandemonium. Αυτό δικαιολογεί πλήρως την ολική μεταστροφή του στην τρίτη διάσταση που κάνει ακόμα και τα Mario 64 και Tomb Raider 2 να ζηλέψουν. Μη σας φτίζει ο λειψός προκάτοχός του. Εδώ μιλάμε για δύο εντελώς διαφορετικά παιχνίδια (από πλευράς gameplay τουλάχιστον).

Για να είμαστε όμως ειλικρινείς, το Gex 3D δεν είναι εντελώς άσχετο με τον προκάτοχό του. Ισα-ισα, μια προσεκτική ματιά είναι αρκετή για να αποδείξει ακριβώς το αντίθετο. Το παιχνίδι αναφέρεται στον Gex και τον θανάσιμο αντίπαλό του Rez. Στην ουσία μιλάμε για ένα αντίγραφο της πρώτης έκδοσης της οποίας οι ιδέες και τα θέματα έχουν προσαρμοστεί στην αναγκαία τρίτη διάσταση. Ο κωμικός και δραματικός χαρακτήρας του να εξερευνά την



Αυτό είναι ένα ξίφος φωτός που κατευθύνεται προς το κεφάλι σας. Οι κακοί στο Gex είναι επίμονοι και αποτελεσματικοί.



Η τελική μάχη με τον Rez. Από τις πιο θεαματικές αναμετρήσεις που έχουμε δει.



Οι ιππότες παραμονεύουν με τασκούρια στο στοιχειωμένο σπίτι.

ηλεόραση και τις εκπομπές της μέσα σε ένα βιντεοπαιχνίδι, η πραγματική ουσία του γνήσιου Gex, έχει εξαντληθεί σε αυτό το sequel. Αναμφισβήτητα είναι το παιχνίδι πάνω στο οποίο η Crystal Dynamics δούλεψε για πάνω από πέντε χρόνια...

Όλα Για Όλα

Ελευθερωμένος πλέον από τα δεσμά των δύο διαστάσεων, ο Gex είναι μια πολύ ευτυχισμένη σαύρα, καθώς μπορεί να αναπηδά με την ουρά του και να ρίχνει κλωτσιές μέσα σε έναν τηλεοπτικό κόσμο ψάχνοντας για τηλεχειριστήρια που θα τον μεταφέρουν από κανάλι σε κανάλι πίσω από τα ίχνη του Rez. Ο Gex είναι ένα πραγματικό έργο τέχνης, λεπτομερώς σχεδιασμένος με τέλειο animation. Το δε περιβάλλον του χαρακτηρίζεται από υπέροχες τοποθεσίες με λεπτομερή σχεδίαση. Τα προαναφερόμενα χαρακτηριστικά κάνουν το Gex να μοιάζει με κακόγουστο αστέρι. Και ενώ ο Gex περιπλανιέται στον πολύχρωμο κόσμο του ο οποίος αποτελείται από απλά κτίσματα, ο Gex σκαρφαλώνει σε τοίχους και παραμονεύει στις γωνίες περιτριγυρισμένος από άψογα φωτεινά εφέ που πλησιάζουν σε ρεαλισμό αυτά του Mario 64. Όταν παραμένετε ακίνητοι, τα

animations δεν "παίζονται" και διαμορφώνονται

ανάλογα με τον κόσμο που εξερευνά ο Gex. Έτσι, στο επίπεδο της disco η άτακτη σαύρα θα αρχίσει τα χορευτικά σε στιλ John

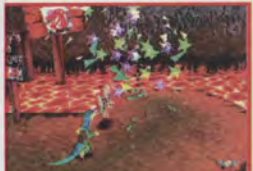


Καθώς ολοκληρώνετε επίπεδα, θα εμφανίζονται καινούρια προς εξερεύνηση.

ΒΡΑΧΥΚΥΚΛΩΜΑ



ΑΥΤΟ ΤΟ ΕΜΠΝΕΥΣΜΕΝΟ ΑΠΟ ΤΟ ΤΡΟΝ ΕΠΙΠΕΔΟ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ ΜΕΡΙΚΟΥΣ ΑΠΟ ΤΟΥΣ ΠΙΟ ΕΝΤΥΠΩΣΙΑΚΟΥΣ ΟΠΤΙΚΟΥΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ. ΜΑΖΙ ΜΕ ΤΑ ΓΡΑΦΙΚΑ ΔΙΝΟΥΝ ΡΕΣΙΤΑΛ ΚΑΙ ΤΑ ΟΠΤΙΚΑ ΕΦΕ. ΟΡΙΣΜΕΝΑ ΠΡΑΣΙΝΑ ΣΗΜΕΙΑ ΚΑΝΟΥΝ ΤΟΝ GEX "ACTIVE", ΔΗΛΑΔΗ ΕΝΕΡΓΟ. ΑΥΤΟ ΣΗΜΑΙΝΕΙ ΟΤΙ ΤΑ ΣΗΜΕΙΑ ΠΟΥ ΘΑ ΣΥΝΑΝΤΗΣΕΤΕ ΘΑ ΜΕΤΑΚΙΝΗΘΟΥΝ, ΤΑ ΤΡΑΠΟΛΙΝΑ ΘΑ ΣΑΣ ΕΠΙΤΡΕΨΟΥΝ ΝΑ ΑΝΑΠΗΝΗΣΕΤΕ ΚΑΙ ΟΙ ΓΕΦΥΡΕΣ ΘΑ ΕΠΙΜΗΚΥΝΘΟΥΝ - ΠΡΟΣΟΧΗ ΟΜΩΣ, ΓΙΑΤΙ Ο ΧΡΟΝΟΣ ΠΟΥ ΔΙΑΡΚΕΙ ΑΥΤΟ ΕΙΝΑΙ ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΕΝΟΣ. ΠΡΟΚΕΙΤΑΙ ΚΑΘΑΡΑ ΓΙΑ ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΡΑΣΗΣ. ΤΟ ΦΑΣΙΜΟ ΠΟΥ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ ΕΙΝΑΙ ΕΛΑΧΙΣΤΟ. ΣΤΗΝ ΟΥΣΙΑ ΑΚΟΛΟΥΘΕΙΤΕ ΜΙΑ ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΔΙΑΔΡΟΜΩΝ ΓΙΑ ΚΑΘΕ ΑΠΟΣΤΟΛΗ, ΠΗΠΕΥΟΝΤΑΣ ΕΠΙΤΥΧΩΣ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΕΣ ΛΕΩΦΟΡΟΥΣ ΚΑΙ ΚΑΤΑΚΤΩΝΤΑΣ ΤΕΡΑΣΤΙΟΥΣ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΥΣ ΠΥΡΓΟΥΣ, ΨΑΧΝΟΝΤΑΣ ΓΙΑ ΤΑ ΕΚΝΕΥΡΙΣΤΙΚΑ ΘΥΛΑΚΤΡΟΛΑ.



Όπως τα νομίσματα στο Mario, έτσι και στο Gex υπάρχουν εκατοντάδες "καλούδια" να μαζέψετε.

Ο ΕΦΙΑΛΤΗΣ ΓΙΝΕΤΑΙ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ...

ΤΟ GEX 3D ΑΠΑΡΝΙΣΤΑΙ ΤΗΝ ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΤΟΥ ΠΡΟΚΑΤΟΧΟΥ ΤΟΥ. ΟΛΑ ΑΡΧΙΖΟΥΝ ΜΕ ΤΗΝ ΑΠΑΓΩΓΗ ΤΟΥ GEX ΑΠΟ ΤΟ ΔΙΑΜΕΡΙΣΜΑ ΤΟΥ ΚΑΙ ΤΗΝ ΠΡΟΣΑΝΩΗ ΤΟΥ ΑΠΟ ΔΥΟ ΜΑΥΡΟΝΤΥΜΕΝΟΥΣ ΑΝΤΡΕΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΕΝΤΟΠΙΣΜΟ ΤΟΥ "ΛΟΓΩΔΟΥ ΤΩΝ ΜΕΔΙΑ" REZ. ΓΙΑΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟΣΟ ΠΑΘΙΑΣΜΕΝΟΙ ΟΙ ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΕΣ ΜΕ ΤΑ ΣΚΟΥΠΙΔΙΑ ΤΗΣ ΤΗΛΕΟΡΑΣΗΣ; ΘΕΛΟΥΝ ΝΑ ΤΗΝ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΟΥΝ ΩΣ ΤΟ ΜΟΝΟ ΜΕΣΟ ΑΠΟΚΤΗΣΗΣ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΕΜΠΕΙΡΩΝ Ή ΑΠΛΑ ΤΟΥΣ ΑΡΕΣΕΙ ΝΑ ΚΑΘΟΝΤΑΙ ΑΡΑΧΤΟΙ ΣΕ ΕΝΑΝ ΚΑΝΑΠΕ, ΧΑΖΕΥΟΝΤΑΣ ΑΝΑΙΣ ΚΑΙ ΚΑΤΕΒΑΖΟΝΤΑΣ ΚΟΥΤΣΕΣ ΜΠΙΡΕΣ;



ΠΙΣΩ ΣΤΑ ΠΑΛΙΑ, Ο GEX ΒΛΕΠΕΙ ΑΝΕΤΟΣ ΤΗΛΕΟΡΑΣΗ, ΜΕΧΡΙ ΠΟΥ...



...ΕΡΧΟΝΤΑΙ ΔΥΟ ΕΠΙΣΚΕΠΤΕΣ, ΓΙΑ ΝΑ ΤΟΥ ΔΗΛΩΣΟΥΝ ΝΑ ΒΡΕΙ...



...ΤΟΝ REZ, ΤΟ "ΒΑΡΟΝΟ ΤΩΝ ΜΕΔΙΑ" ΠΟΥ ΕΧΕΙ ΚΥΡΙΑΡΧΗΣΕΙ ΣΤΑ ΚΑΝΑΛΙΑ.



Η ΒΙΑ ΔΕΝ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΕΙΣΑΦΘΑΣΕΙ ΤΗ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ ΤΟΥ GEX...



...ΟΜΩΣ ΤΑ ΜΕΤΡΗΤΑ ΜΠΟΡΟΥΝ, ΜΑΖΙ ΜΕ ΕΝΑ ΚΟΣΤΟΥΜΙ. ΚΑΛΗ ΤΥΧΗ...

ΧΑΜΕΝΟΙ ΣΤΟ ΔΙΑΣΤΗΜΑ



ΙΣΩΣ ΤΟ ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΣΤΟ ΣΥΝΟΛΟ. Η ΑΝΑΓΚΗ ΝΑ ΑΝΕΦΟΔΙΑΖΕΣΤΕ ΜΕ ΑΕΡΑ ΤΑΚΤΙΚΑ ΚΑΙ Η ΠΟΥΛΠΟΚΗ ΔΟΜΗ ΤΗΣ ΠΙΣΤΑΣ ΣΤΟ ΑΧΑΝΕΣ ΔΙΑΣΤΗΜΑ ΕΞΙΣΦΑΛΙΖΟΥΝ ΟΤΙ ΘΑ ΣΑΣ ΣΥΝΑΡΠΑΞΕΙ. ΟΙ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕΣ ΕΧΟΥΝ ΔΩΣΕΙ ΜΕΓΑΛΗ ΕΜΦΑΣΗ ΣΤΗ ΜΕΤΑΦΟΡΑ ΤΩΝ ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΔΑΝΕΙΣΤΕΙ ΑΠΟ ΔΙΑΦΟΡΕΣ ΣΧΕΤΙΚΕΣ ΤΑΙΝΙΕΣ. Η ΜΟΥΣΙΚΗ ΥΠΟΚΡΟΥΣΗ ΔΑΝΕΙΣΤΑΙ ΘΕΜΑΤΑ ΑΠΟ ΤΟ "STAR WARS" ΚΑΙ ΟΧΙ ΜΟΝΟ. ΟΙ ΚΑΚΟΙ ΕΙΝΑΙ ΑΡΚΕΤΑ ΣΥΝΗΘΙΣΜΕΝΟΙ ΑΛΛΑ ΚΑΝΟΥΝ ΤΗ ΔΟΥΛΕΙΑ ΤΟΥΣ ΚΑΙ ΜΕ ΤΟ ΠΑΡΑΠΛΩΝ. ΣΕ ΑΥΤΟΥΣ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΝΤΑΙ ΑΠΟΚΡΟΥΣΤΙΚΟΙ ΜΕΤΑΛΛΑΓΜΕΝΟΙ ΕΣΘΗΝΟΙ ΚΑΙ ΣΑΒΑΛΙΑΣΜΕΝΑ ΡΟΜΠΟΤ. Ο ΙΔΙΟΣ Ο ΓΕΧ ΕΧΕΙ ΠΟΛΛΗ ΠΛΑΚΑ ΟΤΑΝ ΤΡΑΒΑ ΤΟ ΚΡΑΝΟΣ ΤΟΥ ΚΑΙ ΟΜΟΛΟΓΕΙ ΠΩΣ ΕΙΝΑΙ ΛΙΓΟ ΚΟΝΤΟΣ ΓΙΑ STORMTROOPER! ΟΙ ΠΡΑΓΜΑΤΙ ΓΙΓΑΝΤΙΣ ΠΙΣΤΕΣ ΚΑΙ Ο ΕΞΥΠΝΟΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΤΟ ΚΑΘΙΣΤΟΥΝ ΕΝΑ ΑΠΟ ΤΑ ΠΙΟ ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΑ ΤΡΙΣΔΙΑΣΤΑΤΑ ΕΠΙΠΕΔΑ. ΟΧΙ ΜΟΝΟ ΦΑΙΝΕΤΑΙ ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΑΠΟ ΤΟ RANDEMONIUM 2 ΕΠΙΣΗΣ ΤΗΣ CRYSTAL, ΑΛΛΑ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΑΠΑΙΤΕΙ ΑΛΗΘΙΝΗ ΣΚΕΨΗ, ΚΑΘΩΣ ΑΠΟΦΑΣΙΖΕΤΕ ΠΡΟΣ ΠΟΙΑ ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ ΘΑ ΠΑΤΕ. ΜΕΣΑ ΣΕ ΑΥΤΟ ΤΟ ΔΙΑΣΤΗΜΙΚΟ ΛΑΒΥΡΙΝΘΟ, ΟΠΟΥ ΟΙ ΠΛΑΤΦΟΡΜΕΣ ΜΟΙΑΖΟΥΝ ΝΑ ΦΘΑΝΟΥΝ ΣΤΟΝ ΕΠΟΜΕΝΟ ΓΑΛΑΞΙΑ, ΘΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΚΑΤΑΒΑΛΕΤΕ ΜΕΓΑΛΗ ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΑ ΓΙΑ ΝΑ ΠΕΡΑΣΤΕ. ΟΠΩΣ ΚΑΙ ΝΑ ΕΧΟΥΝ ΤΑ ΠΡΑΓΜΑΤΑ, ΕΙΝΑΙ ΚΑΛΗ ΦΑΣΗ.



Άλλη μια τρομακτική σκηνή από το στοιχειωμένο σπίτι.

P Travolta, ενώ στο διαστημικό επίπεδο, αν την αφήσετε ακίνητη για παραπάνω από δύο δευτερόλεπτα, θα κουνά το ξιφος φωτός με μανία. Είναι αδύνατο να μη σας πάρουν τα γέλια με τη συνεχή επιδειξιμανία και τον ενδουσιασμό της. Επιπλέον κινείται πολύ γρήγορα. Παρά τον πολυπλοκο και συχνά πελώριο σχεδιασμό των επιπέδων, ο Γεχ μπορεί να μετακινείται με τεράστια άνεση κάνοντας τη Lara του TR2 να μοιάζει καρφωμένη στο πάτωμα. Η Crystal Dynamics έκανε υπέροχη δουλειά στην κατασκευή της μηχανής των γραφικών



Η πίστα των Αζτέκων έχει πολλή πλάκα, αλλά η πίστα-bonus της είναι πολύ σύντομη.



Ο Γεχ μπορεί άνετα να αποφεύγει τους πυραύλους του Rez. Η υψηλή ανάλυση και τα εκπληκτικά φωτεινά σφέ το αναδεικνύουν το καλύτερο platform στο PlayStation.

"Ο ρυθμός των frames δεν πέφτει σε κάτω από τριάντα το δευτερόλεπτο."

για την οποία είναι και πολύ περήφανη. Η "έξυπνη" κάμερα τραβιέται πίσω έτσι, ώστε να μπορείτε να βλέπετε με τον καλύτερο τρόπο τι γίνεται τριγύρω σας.

Σε αντίθεση με πολλά άλλα παιχνίδια του είδους, εδώ βλέπετε τα αντικείμενα που σας πλησιάζουν από αρκετά μακριά και δεν ξεπηδάνε ξαφνικά μέσα στην οδόνη. Αντίθετα, όταν απομακρύνεστε από αντικείμενα, τα βλέπετε να εξασθενούν σιγά-σιγά στον ορίζοντα προσδίδοντας μεγάλη αίσθηση του βάθους. Φυσικά, όλα αυτά δεν γίνονται σε βάρος των frames, αφού ο ρυθμός τους δεν πέφτει σε κάτω από τριάντα το δευτερόλεπτο. Είναι εμφανής η μεγάλη προσπάθεια που έγινε για την τελειοποίηση της engine του παιχνιδιού που κάνει τους πρόσφατους ανταγωνιστές του, όπως το

ΤΙ ΘΑ ΘΕΛΑΜΕ ΝΑ ΔΟΥΜΕ...

ΕΤΑΣΕΙ, ΟΣΟΙ ΑΠΟ ΕΣΙΑ ΕΧΕΤΕ ΑΠΟΦΑΣΙΣΕΙ ΝΑ ΠΑΡΕΤΕ ΤΟ ΓΕΧ 3D ΘΑ ΠΕΡΑΣΙΤΕ ΤΟΥΣ ΕΠΟΜΕΝΟΥΣ ΜΗΝΕΣ ΑΚΟΥΓΟΝΤΑΣ ΤΑ "ΔΙΣΧΡΑ" ΑΙΤΕΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ. ΩΣΤΟΣ, ΕΜΕΙΣ ΘΑ ΘΕΛΑΜΕ ΝΑ ΔΟΥΜΕ ΟΡΙΣΜΕΝΑ ΕΠΙΠΕΔΟΝ ΠΡΑΓΜΑΤΑ ΣΤΟ ΓΕΧ 3D. ΥΠΕΡΑ ΑΠΟ ΧΡΟΝΟΒΟΡΕΣ ΔΙΑΒΟΥΛΕΥΣΕΙΣ ΣΤΑ ΓΡΑΦΕΙΑ ΤΟΥ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ, ΑΠΟΦΑΣΙΣΑΜΕ ΠΟΙΑ ΤΡΙΑ ΠΡΑΓΜΑΤΑ ΘΑ ΘΕΛΑΜΕ ΝΑ ΔΟΥΜΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ ΚΑΙ ΣΑΣ ΤΑ ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΟΥΜΕ:

ΕΝΑ ΕΣΘΗΝΟ ΜΟΧΕΥΜΑ ΣΤΟ ΠΙΣΩ ΜΕΡΟΣ ΤΟΥ ΚΕΦΑΛΙΟΥ ΤΟΥ. ΕΤΣΙ, ΑΠΟΦΑΣΙΖΕΙ ΝΑ ΕΚΔΙΚΗΘΕΙ ΤΟΥΣ ΑΠΑΓΩΓΕΙΣ ΤΟΥ ΚΑΤΑΡΡΙΠΤΟΝΤΑΣ ΙΠΤΑΜΕΝΟΥΣ ΔΙΣΚΟΥΣ ΜΕ ΕΝΑ F-16!!!

2) Ο ΓΕΧ ΣΤΟ "TOMORROW NEVER DIES"
Ο "ΒΑΡΟΝΟΣ ΤΩΝ ΜΕΔΙΑ" ΚΑΙ ΨΥΧΟΠΛΑΗΣ REZ ΣΚΟΠΕΥΕΙ ΝΑ ΣΕΚΙΝΗΣΕΙ ΤΟΝ Γ' ΠΑΓΚΟΣΜΙΟ ΠΟΛΕΜΟ, ΠΡΟΚΕΙΜΕΝΟΥ ΝΑ ΤΟΝ ΜΕΤΑΔΩΣΕΙ ΣΤΙΣ ΕΙΔΗΣΕΙΣ ΤΩΝ 21:00. ΠΟΙΟΣ ΘΑ ΤΟΝ ΣΤΑΜΑΤΗΣΕΙ; ΠΑΝΤΩΣ ΟΧΙ Η ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΑΣΤΥΝΟΜΙΑ... Ο ΒΡΕΤΑΝΟΣ ΥΠΕΡ-ΠΡΑΚΤΟΡΑΣ ΓΕΧ BOND ΕΙΝΑΙ ΕΑΔ, ΓΙΑ ΝΑ ΒΑΛΕΙ ΕΝΑ ΤΕΛΟΣ ΣΤΙΣ ΔΙΣΧΜΕΣ ΠΡΟΘΕΣΕΙΣ ΤΟΥ REZ. ΜΕ ΤΟ ΘΑΥΜΑΤΟΥΡΓΟ ΚΙΝΗΤΟ ΤΗΣ ERICSSON ΚΑΙ ΦΥΣΙΚΑ ΤΗΝ ΑΤΕΛΕΙΟΤΗ ΕΞΥΠΝΑΔΑ ΤΟΥ, ΘΑ ΟΔΗΓΗΣΕΙ ΜΙΑ BMW, ΘΑ ΕΚΤΟΣΕΥΣΕΙ ΠΥΡΑΥΛΟΥΣ, ΘΑ ΑΝΟΙΞΕΙ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΚΑΙΣΙΔΑΡΙΕΣ ΚΑΙ

ΦΥΣΙΚΑ ΤΑ ΧΡΗΜΑΤΟΚΙΒΩΤΙΑ, ΘΑ ΕΞΟΝΤΩΣΕΙ 3.564 ΚΑΚΟΥΣ ΚΑΙ ΤΕΛΟΣ ΘΑ ΚΑΝΕΙ ΚΑΤΙ ΠΟΥ ΕΙΝΑΙ ΑΔΙΑΝΟΗΤΟ ΝΑ ΤΟ ΦΑΝΤΑΣΕΙ Ο ΑΝΘΡΩΠΙΝΟΣ ΝΟΥΣ: ΘΑ ΚΑΝΕΙ ΕΝΑ ΤΗΣΦΩΝΗΜΑ, ΚΑΙ ΜΑΛΙΣΤΑ ΘΑ ΜΙΛΗΣΕΙ ΓΙΑ 1 ΛΕΠΤΟ ΚΑΙ 19 ΔΕΥΤΕΡΟΛΕΠΤΑ. ΠΟΙΟΣ ΘΑ ΤΟ ΠΕΡΙΜΕΝΕ;

3) Ο ΓΕΧ ΣΤΗ "ΛΑΜΨΗ"
ΤΟ ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΤΟ ΦΥΛΑΓΑΜΕ ΓΙΑ ΤΟ ΤΕΛΟΣ: Ο ΓΙΑΓΚΟΣ ΣΑΥΡΟΣ ΕΙΝΑΙ ΕΝΑΣ ΑΔΙΣΤΑΚΤΟΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΑΣ, ΠΟΥ ΑΝΑΚΑΛΥΠΤΕΙ ΟΤΙ ΕΧΕΙ ΜΙΑ ΣΤΕΡΕΟΒΛΑΗ ΔΕΔΡΩΝ ΠΟΥ ΣΚΟΠΕΥΕΙ ΝΑ ΤΟΝ ΒΓΑΛΕΙ ΑΠΟ ΤΗ ΜΕΣΗ. ΕΠΙΣΗΣ ΠΡΟΣ ΕΚΠΑΝΗΣ ΤΟΥ, ΔΙΑΠΙΣΤΩΝΕΙ ΟΤΙ Ο ΜΠΑΤΖΑΝΑΚΗΣ ΤΟΥ ΘΕΙΟΥ ΤΟΥ ΚΑΝΤΗΡΑ ΤΟΥ ΕΙΧΕ ΠΙΣΕ ΤΣΙΠΟΥΡΟ ΜΕ ΤΟΝ ΔΕΔΡΟ ΤΗΣ ΚΟΛΑΗΤΗΣ ΤΟΥ ΝΟΘΟΥ ΓΙΟΥ ΤΟΥ ΙΣΦΕΡ ΤΟΥ. ΤΩΡΑ ΑΡΧΙΖΟΥΝ ΝΑ ΤΟΝ ΠΙΑΝΟΥΝ ΟΙ ΦΟΒΙΕΣ. ΕΙΝΑΙ ΠΛΕΟΝ ΟΛΟΦΑΝΕΡΟ: ΠΡΟΚΕΙΤΑΙ ΓΙΑ ΠΑΚΕΤΑΝ ΣΕ ΒΑΡΟΣ ΤΟΥ! ΕΤΣΙ, ΤΟΥΣ ΚΑΘΑΡΙΖΕΙ ΟΛΟΥΣ ΕΚΤΟΣ ΑΠΟ ΤΗΝ ΔΕΔΡΩΝ ΤΟΥ, ΜΕ ΤΗΝ ΟΠΟΙΑ ΚΑΝΕΙ ΠΡΩΤΑ ΣΕΣ ΚΑΙ ΜΕΤΑ ΤΗ ΣΤΕΛΝΕΙ ΝΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΕΙ ΠΙΓΚΟΥΙΝΟΥΣ ΣΤΟ ΒΟΡΕΙΟ ΠΟΛΟ.

ΤΑ ΠΕΡΙΕΡΓΑ ΣΤΟ ΔΙΑΣΤΗΜΑ

ΟΙ ΑΚΟΛΟΥΘΕΣ ΕΙΚΟΝΕΣ ΣΑΣ ΠΡΟΔΕΔΑΖΟΥΝ ΓΙΑ ΤΟ ΤΙ ΘΑ ΣΥΝΑΝΤΗΣΕΤΕ:



ΦΥΣΙΚΑ ΟΙ ΠΙΝΑΚΙΔΕΣ ΑΛΛΑΖΟΥΝ ΣΥΝΕΧΩΣ, ΟΠΟΤΕ ΑΤΥΧΗΣΑΤΕ...



ΣΚΑΡΦΑΛΩΣΤΕ ΣΤΟ ΒΟΥΝΟ ΑΠΟΦΕΥΓΟΝΤΑΣ ΤΙΣ ΠΕΤΡΕΣ ΠΟΥ ΠΕΦΤΟΥΝ...



ΑΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΑ ΦΩΤΑ ΚΑΙ ΠΕΡΑΣΤΕ ΚΑΟΤΙΖΟΝΤΑΣ ΤΟ ΝΤΟΜΙΝΟ...



ΚΑΝΕΤΕ ΤΑ ΚΑΤΑΛΛΗΛΑ ΔΑΜΑΤΑ ΓΙΑ ΝΑ ΘΦΑΣΕΤΕ ΣΤΟ ΔΙΑΚΟΠΤΗ ΑΠΕΝΑΝΤΙ...



ΑΥΤΟ ΘΑ ΑΝΟΙΞΕΙ ΤΙΣ ΠΟΡΤΕΣ ΣΤΟ ΑΓΚΥΡΟΒΟΛΗΜΕΝΟ ΚΑΡΑΒΙ...



Ακολουθήστε τη συμβουλή μας: Μακριά από φωτιά!



Ο δρόμος της διαφυγής; Η μήπως ο επικείμενος χαμός σας;



Απλά δείτε αυτά τα zombies και θα καταλάβετε γιατί θέλουν φάρες.

TRASH MEDIA



Σε αυτό το παιχνίδι θα συναντήσετε μερικά από τα καλύτερα δείγματα μαύρης κωμωδίας που έχει βγάλει ποτέ η Crystal Dynamics. Αυτό το άρρωστο μέρος είναι το επίτι του Τρελό-Ρεζ, ο οποίος είναι ένα περίεργο μίγμα τρόμου και καταναλωτισμού (θα καταλάβετε παίζοντας τι εννοώ). Το περιβάλλον μοιάζει με έναν βιομηχανικό ερπετολόγο με μεγάλη αιμορραγία (τρέχα γύρω, δηλαδή), κοκλάα και αίμα είναι συνδεδεμένα με ηλεκτρονικά εξαρτήματα και πολλές οσμές, ενώ διάσπαρτες είναι οι τηλεοράσεις στο τοπίο. Γενικά, οι συνολο αποτελεί ένα από τα πιο υπνωτιστικά και πρωτότυπα σκηνικά για οποιοδήποτε παιχνίδι. Επίσης, εντελώς χυμα θα βρείτε πολλούς πίνακες με διαφημίσεις να κανουν ότι μπορείτε να φανταστείτε - χαζεύτε MTV μέχρι τελικής πτώσης, δηλαδή. Διάφοροι σκελετοί, τελαία τοποθετημένοι σε κάθε είδους ιταή, διαφημίζουν τις νεότερες επώνυμες κολόνιες. Αναφερόμαστε πράγματι σε ένα άρρωστο μίγμα εικόνων και τρόμου, ενομένα με στόχο να σας τρελλάνουν. Από άποψη χειρισμού, το σημαντικότερο στοιχείο είναι να περνάτε με επιτυχία μέσα από λαβυρινθούς και να βρισκείτε τοίχους καταλληλούς για σκαρφάλωμα, οι οποίοι συνήθως είναι πολύ χρήσιμοι για να ξεφεύγετε από αίχμες καταστάσεις. Σε αυτό το μέρος βλέπουμε επίσης τον Gex να μεταμορφώνεται για λίγο σε χαρακτήρα από τον "Πυρετό Του Σαββατοβράδου", κανοντας κάποιες ιδιαίτερα τραγικές φιγούρες αλλά και ανεβαίνοντας έναν τεράστιο τοίχο-καθρέφτη.

Deathtrap Dungeon, το Jersey Devil και τον τίτλο της ίδιας της Crystal Pandemonium 2, να μοιάζουν χοντροκομμένοι και λειψοί με την πρώτη σύγκριση. Η οπτική τελειότητα, η οποία ήταν μέχρι τώρα υπό την κατοχή της Nintendo, ξεπερνιέται κατά πολύ από το Gex, το οποίο φρεσκάροντας παλιές ιδέες παιχνιδιών και συνδυάζοντάς τις με στοιχεία adventure δίνει ένα ανεπανάληπτο αποτέλεσμα.

ΤΗΛΕΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Τα θετικά στοιχεία του Gex, ωστόσο, δεν είναι άμεσα πειστικά. Οι πρώτες πίστες μπορεί να πλησιάζουν την τεχνική τελειότητα αυτών του Mario 64, όμως μοιάζουν να είναι κλεμμένες από αυτό. Ο κόσμος των καρτούν φαίνεται τόσο γνωστός από την πρώτη στιγμή που ερμηνεύει ο Gex να φορέσει τα ρούχα του Mario αντί για τη στολή του Bugs Bunny. Στην ουσία, είναι σαν να παίζετε σε καρτούν της Warner Bros, με στοιχεία από τον Elmer Fudd και το Road Runner Show, τα μαμπάρια όμως, οι σχηματισμοί των βράχων και τα χρωματιστά τοπία προέρχονται

κατευθείαν από το Mario 64. Η δομή του παιχνιδιού είναι λίγο-πολύ γνωστή, με την κεντρική αίθουσα και τις τηλεοράσεις να σας δίνουν πρόσβαση σε κάθε κόσμο όταν αυτός είναι διαθέσιμος. Κάθε κόσμος έχει αρκετές διαφορετικές αποστολές, από το κυνήγι ενός αφεντικού μέχρι την εύρεση ενός χειριστηρίου ή το σκαρφάλωμα σε ένα τεράστιο κτίριο. Η δομή των επιπέδων παραμένει επίσης η ίδια, παρέχοντας τη δυνατότητα να ακολουθήσετε διαφορετικές διαδρομές για κάθε σκοπό, και αυτό επιτρέπει στον παίκτη να μετακινείται από κανάλι σε κανάλι όπως τον βολεύει. Υπάρχουν έξι βασικοί κόσμοι και μια πληθώρα bonus επιπέδων και μινι αποστολών που προσφέρουν ποικιλία στη διασκέδαση. Μαζί με τον κόσμο των καρτούν, η άλλη άμεση επιλογή είναι η στοιχειωμένη έπαυλη, η οποία αποτελεί ένα από τα μεγαλύτερα τμήματα του παιχνιδιού. Αυτό το ανατριχιαστικό μέρος έχει να επιδείξει πολλές ωραίες λεπτομέρειες, όπως τη δυνατότητα να διαμελίζετε τα ζόμπι, υπέροχα ειδικά εφέ και άκρας ατμοσφαιρική μουσική με ωραία ηχητικά εφέ. Δυστυχώς, όμως, τα προαναφερόμενα δεν μπορούν να κρύψουν την υποβάθμιση της δράσης. Σε αυτό συντελεί τόσο η έλλειψη κακών όσο και οι απλοί στόχοι που πρέπει να εκπληρώσετε.

θα διαπιστώσετε ότι πρόκειται για κάτι το ανεπανάληπτο. Μέχρι τώρα σίγουρα έχετε προσέξει τις καινοτομίες στη σχεδίαση του παιχνιδιού, με στοιχεία δράσης από το Pandemonium και γρίφους σε στιλ Tomb Raider 2. Σε αυτό καθώς και σε όλα τα άλλα επόμενα επίπεδα, ο συνδυασμός των παραπάνω είναι ο ιδανικός. Το παιχνίδι σπρώχνει τον Gex σε καταστάσεις στις οποίες για να τη βγάλεις καθαρή πρέπει να έχεις αρκετή επιδεξιότητα και εμπειρία. Ο ρυθμός εξέλιξης είναι ραγδαίος: Από στιγμή σε στιγμή μπορεί να μεταφερθείτε σε μια εντελώς διαφορετική διάσταση γεμάτη μυστήριο και φυσικά μπόλικους εχθρούς.

ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΛΩΣΣΑΣ...

Τα καλύτερα δείγματα της ανωτερότητας (τόσο στη δομή όσο και στα θέματα) του Gex έρχονται στα αρχικά και τα τελικά επίπεδα. Σε ένα από τα πρώτα τηλεοπτικά κανάλια θα κερδίσετε πρόσβαση στο θέατρο του Kung Fu, όπου ο ντυμένος με ρούχα του καράτε Gex περιπλανιέται στους δρόμους τσακίζοντας στο ξύλο διάφορους νίντζα πάντα με την απαραίτητη ευθυμία. Καθώς μέσα από το παράθυρο ενός



Η πίστα-bonus ονόματι Gexzilla έχει πολλή πλάκα. Αν δεν το έχετε ήδη μαντέψει, τριγυρνάτε μέσα σε μία πόλη αποφεύγοντας εχθρικά ελικόπτερα, τανκς και -φυσικά- ένα τέρας που πηδά από κτίριο σε κτίριο ριχνοντάς σας ακτίνες.

Καθώς προχωράτε βαθύτερα στο παιχνίδι, τα πράγματα σαφώς βελτιώνονται. Όταν ο Gex συρρικνώνεται και εισχωρεί στην "καρδιά" ενός συστήματος computer, το εμπνευσμένο από το Τρον περιβάλλον θα σας δείξει καθαρά την οπτική γνησιότητα του παιχνιδιού. Τρέχοντας μέσα στα chip-άκια, οδηγώντας φωτεινούς ποταμούς δεδομένων και αντιμετωπίζοντας ηλεκτρονικούς κακούς



Μικρολεπτομέρειες όπως τα κυματάκια και η σχεδία που βυθίζεται ελαφρά με το βάρος σας προκαλούν μεγάλη εντύπωση.



Τι έγινε; Πιάνουμε φίλιες;



ΔΙΑΣΧΙΣΤΕ ΤΗΝ ΑΝΟΙΚΤΗ ΓΕΦΥΡΑ.



ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΗΝ ΟΥΡΑ ΣΑΣ ΓΙΑ ΝΑ ΓΑΙΩΣΤΕ ΑΠΟ ΤΗ ΡΟΥΚΕΤΑ.



ΠΙΑΣΤΕΙΤΕ ΑΠΟ ΤΟ ΦΙΤΙΛΙ ΚΑΙ ΚΑΝΕΤΕ ΤΙΣ ΠΡΟΣΕΥΧΕΣ ΣΑΣ.



ΘΑ ΑΝΕΒΕΙΤΕ ΣΤΟ ΤΗΛΕΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΟ ΤΗΣ ΤΗΛΕΟΡΑΣΗΣ ΣΤΟ ΤΕΛΟΣ.



Το επίπεδο Pre-History δίνει πολλές ευκαιρίες στο φίλο μας να οριζοντιωθεί.

ΚΙΝΟΥΜΕ ΣΧΕΔΙΑ



ΠΑΡ' ΟΤΙ τα πρώτα επίπεδα φαίνονται άραδι, τα πράγματα στη συνέχεια βελτιώνονται σημαντικά. Αυτά τα επίπεδα έχουν μερικά από τις καλύτερες λεπτομέρειες σε όλο το παιχνίδι. Θα δείτε διάφορα σφώ, από νερό που πιτσίλιζει στα πόδια του Gex μέχρι επίπεδα σε μορφή ουράνιου τόξου να τυλιγούνται γύρω από έναν καταρράκτη. Κινητοί-απομιμήσεις του γνωστού Elmer Fudd και λουλοδία που κουβαλάνε βαριοπολύς είναι άλλο ένα δείγμα της όλης τρέλας και ομορφιάς που υπάρχει εδώ. Η σπιδραχμή της Warner Bros φαίνεται και σε πιο προχωρημένα επίπεδα, όπου το παιχνίδι μιμείται με επιτυχία ένα έργο κινούμενων σχεδίων, με το οποίο αλληλεπιδράτε εσείς ως παίκτης. Ύστερα από αρκετή εξερεύνηση (και πολλά πριμμάκια από πλατφόρμα σε πλατφόρμα), ο Gex βρίσκει μια βαρκα και βάζει πλώρη για το κάστρο, το οποίο πριν ήταν απροσπέλαστο για αυτόν. Προσβαση στο τελευταίο τηλεχειριστήριο αποκτάτε ανάβοντας μία τερρατία ροκέτα-παιχνίδι και σκαρφαλώνοντας πάνω της. Μία μαγε για πολλά τρέλα...

HAMMER TIME



ΠΑΡΑ ΤΑ ΑΡΚΕΤΑ εντυπωσιακά σφώ φωτισμού και γενικότερα το θεάμα υψηλής ποιότητας, η πανοόρα στοίχειωμένη σπιτιών που υπάρχει εδώ προκαλεί ένα πρόβλημα: την ελασιών κακόν. Τα αναλαστικά zombies μπορεί να ερχονται ανά ζευγάρια αλλά είναι πολύ χαζα. Επίσης, η πλειονότητα των εχθρών είναι ιδιαίτερα εύκολο να νικηθεί. Ως αποτέλεσμα, κατά καιρούς θα πιάνει μοναξιά οσούς θα τριγυρνάτε εδώ. Πέρα από αυτό όμως, το μέρος έχει αρκετές διασκεδαστικές προκλήσεις, από απλές καταστροφές μέχρι περιέργειες εξερεύνησης που θα σας "κονφάνουν" κατά καιρούς. Επιπλέον υπάρχουν πολλές καλές παρεκκλίσεις από την κανονική διαδρομή, μάλιστα με μία σταση στο νεκροτομείο.

ΞΕΡΕΤΕ ΠΩΣ ΦΤΙΑΧΝΟΥΝ ΤΟΥΣ ΠΙΛΟΤΟΥΣ;

ΜΟΛΟΝΟΤΙ το παιχνίδι γενικότερα είναι πολύ εσύπνο, μερικά από τα bonus επίπεδα και τις μυστικές πιτσές του δείζουν ιδιαίτερη προσοχή, καθώς είναι γεμάτα με φοβερά γραφικά και ιδέες. Το μόνο κακό είναι ότι τελειώνουν πολύ γρήγορα. Για παράδειγμα, το bonus-επίπεδο Cop Land περιέχει έναν άρομο που έχει γίνει



χαλιά από διαδηλωτές. Διαλυμένα αυτοκίνητα από δω κι από κει, μπόλικοι αλητές τριγυρνάει, κι εσείς στέκεστε ακριβώς στη μέση, ενστόλος σαν να είστε σε περιπολία. Το bonus-επίπεδο Άστρες Σας φορά μία από τις καλύτερες ιστορίες του Gex σε όλο το παιχνίδι, ετσι βρίσκεστε να μαζεύετε θησαυρούς ητυμένοι με έσβαλο δερμάτινο. Αν η εταιρία κατασκευής μπορούσε να είχε χρησιμοποιήσει τα



ΠΡΩΤΑ ΠΕΝΤΕ λεπτά του πρώτου "Indiana Jones", εδω θα μπορούσαν να είχαν "φύτσει" ένα φοβερό παιχνίδι που θα ταίριαζε γαντι. Τελικά όμως το επίπεδο έμεινε ελλιπές. Εξίσου περίεργο είναι το bonus-επίπεδο Bond. Εκεί η Crystal ριζκάρισε να ακούσει κας είδους αρνητικό σχόλιο για τη συγκεκριμένη ιδέα, ιδιαίτερα από οπαδούς του μυστικού πράκτορα. Όμως, όπως φαίνεται τελικά, ο τρόπος με τον οποίο παρουσιάζεται είναι πολύ κοντά στο χαρακτήρα του απλού Gex.



Ρ καταστήματος, σπάει το τζάμι με την ουρά του για να μπει μέσα σε κτίρια γεμάτα με σαμουράι που ανεμίζουν τα σπαθιά τους. Σκαρφαλώνοντας από τα καταστήματα και έξω, πάνω στις οροφές, ο Gex μπορεί να πολεμήσει και να ανακαλύψει μυστικά, παίρνοντας το έλεγχο κανονιών για να ανοίξει κλειστές πόρτες και μυστικά δωμάτια. Η δράση γενικά διατηρείται σε υψηλά επίπεδα και η επίδραση του παίκτη μέσα στο παιχνίδι γίνεται άμεσα ορατή. Μέσα από όλο αυτό το τρέξιμο, τα άλματα, τις κλωτσιές και το σκύψιμο, ο Gex αποδεικνύεται ένας πολύ διασκεδαστικός φίλος. "Where's short

"Πρόκειται για κάτι το ανεπανάληπτο."

round when you need him?" αναφωνεί απελπισμένος όταν του την "πέφτουν" τρεις νίντζα και τον αρχίζουν στις κλωτσιές. Πραγματικά φαίνεται σαν να παίζετε όλα τα αγαπημένα σας παιχνίδια σε ένα, αφού αν έχετε βαρεθεί μία πίστα είναι βέβαιο πως δεν θα δείτε τα ίδια κλισιά και στις επόμενες. Κάθε τηλεοπτικό σόου έχει τις δικές του ιδιαιτερότητες. Η ποικιλία στη σχεδίαση των επιπέδων δεν θα σας κάνει ποτέ να βαρεθείτε και θα εκτοξεύσει το Gex πάνω από τους πιο σκληρούς ανταγωνιστές του. Ο κόσμος της επιστημονικής φαντασίας αποτελεί το δεύτερο δείγμα αυτής της ανωτερότητας του παιχνιδιού. Με τον Gex ντυμένο ως Stormtrooper η δράση είναι γρήγορη και εγγυημένη. Τρομακτικοί κακοί κόβουν βόλτες πάνω σε αστεροειδείς κοινώντας τα ξιφή φωτός τους. Γιγαντιαίοι χοντροκέφαλοι πηδούν με ανοχτό το στόμα μέσα από κρατήρες ελίζοντας να πάρουν μια μπουκιά από την ουρά του Gex. Χαλασμένα ρομπότ εκτοξεύονται στο διάστημα και κόβουν βόλτες γύρω από τεράστιους πύργους που φτάνουν εκατοντάδες μέτρα μέσα στο διάστημα. Ποτέ δεν ξέρεις τι σε περιμένει στην επόμενη γωνία. Σαν να μην έφταναν όλα τα παραπάνω, ο Gex έχει περιορισμένη ποσότητα αέρα στη στολή του, γι'

αυτό πρέπει να πηγαίνετε όσο πιο γρήγορα μπορείτε στο επόμενο σημείο ανεφοδιασμού αέρα. Τα σκηνικά που σας περιβάλλουν είναι τόσο ωραία, μόνο που δεν έχετε χρόνο να ρίξετε ούτε μία ματιά. Ορισμένα σημεία τα οποία έχουν σκοπό να σας φάνε απλά χρόνο, το μόνο που καταφέρνουν είναι να σας ενδουσιάζουν περισσότερο. Το gameplay είναι φτιαγμένο για να εδίζει κόσμο. Θα χρειαστεί να επαναλάβετε τα ίδια επίπεδα ξανά και ξανά προκειμένου να εκληρώσετε τους στόχους σας και αυτό γιατί θα δέλετε απελπισμένα να δείτε τι σας επιφυλάσσει το παιχνίδι στη συνέχεια. Η δράση στα εν λόγω επίπεδα μας δύμισε έντονα ένα κλασικό παιχνίδι του Spectrum, το Underworld, μαζί με άλλα 20 παιχνίδια, ταινίες και τηλεοπτικά προγράμματα. Στο επίκεντρο όλων αυτών βρίσκεται ο Gex απλώνοντας τη γλώσσα του για διαστημικές μύγες και παραδίδοντας επαγγελματικά μαθήματα gameplay.

REALITY SHOW

Με τόσα πολλά να δεις και να κάνεις, το να πάρετε τον έλεγχο του Gex στη μάχη περί κουλτούρας της τηλεόρασης είναι μια πολύ άσχημη συνήθεια. Σίγουρα το παιχνίδι έχει και αρνητικά σημεία. Το επίπεδο Cop Show είναι



Συλλογή καρτών για αύξηση της ενέργειας και του αριθμού ζωών.



Μόλις πήρατε ανάσα, οπότε έχετε καιρό ακόμα και να χαζέψετε τις τηλεοπτικές διαφημίσεις.



Ενας ένοπλος νιinja νομίζει ότι θα σας κρατήσει μακριά από το θησαυρό.



Ασταθείς πλατφόρμες σας κάνουν τη ζωή δύσκολη σε αυτό το στοιχειωμένο σπίτι.



ROCK'N'ROLL



ΠΑΡ' ΟΤΙ Ο ΧΑΙΡΕΤΙΣΜΟΣ ΕΙΝΑΙ ΠΟΛΥ ΧΑΙΔΑΤΟΣ ("ΚΛΑΔΙ ΗΛΙΑΣ ΣΤΟ "JURASSIC PARK"), ΟΙ ΠΡΟΪΣΤΟΡΙΚΟΙ ΣΤΑΘΜΟΙ ΕΧΟΥΝ ΣΗΜΑΝΤΙΚΗ ΣΦΑΙΡΑ ΑΠΟ ΔΕΙΝΟΣΑΥΡΟΥΣ. ΑΝΤΙΘΕΤΑ, ΕΔΩ ΤΑ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ ΕΠΙΠΕΔΑ ΕΧΟΥΝ ΝΑ ΚΑΝΟΥΝ ΜΕ ΤΟ ΝΑ ΣΦΟΥΓΕΤΕ ΑΠΟ ΤΗΝ ΚΑΥΤΗ ΛΑΒΑ ΠΟΥ "ΦΤΥΝΕΙ" ΕΝΑ ΚΟΝΤΙΝΟ ΗΒΑΙΣΤΕΙΟ. ΔΙΣΧΕΤΑ ΟΜΩΣ ΜΕ ΑΥΤΟ, Ο ΓΕΧ ΕΧΕΙ ΝΤΥΦΕΙ ΚΑΤΑΛΛΗΛΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΕΡΙΣΤΑΣΗ. ΦΟΡΑ ΛΟΙΠΟΝ ΕΝΑ ΟΡΑΙΟ ΚΟΚΚΑΛΟ ΣΤΗ ΜΥΤΗ ΤΟΥ, ΕΝΩ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΕΙΝΑΙ ΓΕΝΙΚΑ ΑΠΟΛΑΥΣΤΙΚΟ, ΑΦΗΜΟΝΤΑΣ ΣΑΣ ΝΑ ΠΗΔΑΤΕ ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΠΑΝΩ ΑΠΟ ΛΑΒΑ ΚΑΙ ΝΑ ΣΚΑΡΦΑΛΩΝΕΤΕ ΤΟΙΧΟΥΣ. ΕΝΑ ΆΛΛΟ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΟ, ΠΟΥ ΊΣΩΣ ΑΡΚΕΤΟΙ ΑΠΟ ΣΙΑΣ ΑΝΑΓΝΩΡΙΖΟΥΝ ΑΠΟ ΤΟ MARIO 64, ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΓΕΡΟΝΟΣ ΟΤΙ ΜΕΡΙΚΕΣ ΦΟΡΕΣ ΕΠΙΤΑΧΥΝΕΤΕ ΚΑΙ ΕΙΝΑΙ ΣΧΕΔΩΝ ΔΕΥΤΕΡΟΝΑ. ΑΥΤΟ ΣΕ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟ ΜΕ ΚΑΠΟΙΕΣ ΙΔΙΑΙΤΕΡΑ ΠΕΡΙΒΕΡΓΕΣ ΠΛΑΤΦΟΡΜΕΣ -ΜΕΡΙΚΕΣ ΑΠΟ ΤΙΣ ΔΥΣΚΟΛΟΤΕΡΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ- ΘΑ ΣΑΣ ΟΗΓΗΣΟΥΝ ΣΕ ΜΕΡΙΚΕΣ ΑΦΗΣΙΚΑ ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΤΙΚΕΣ ΑΠΟΛΕΙΞΕΙΣ ΣΩΩΝ.



Σε όλο το παιχνίδι η ατμόσφαιρα εμπλουτίζεται από εντυπωσιακές σκιές και πηγές φωτισμού.



Μια τρέσσια μέλισσα σας επιτίθεται... Και τώρα;



Περιστρεφόμενες πλατφόρμες, τραμπολίνα και κάμποσα gong για να κάνετε θόρυβο κάνουν το Kung Fu επίπεδο πολύ απολαυστικό. Εδώ ο Gex είναι πολύ κοντά στην άκρη, αλλά αν πέσει θα ξαναπέσει με τη γλώσσα του.



Να μάθετε να μην παίζετε με καραμίνες! Ορίστε μας!



Εντελώς ψυχεδελικά τούνελ φωτός στο επίπεδο Circuit συνδέονται με πλατφόρμα.

TAKEAWAY



ΜΟΙΣΤΡΑΡΟΝΤΑΣ ΜΕΡΙΚΟΥΣ ΑΠΟ ΤΟΥΣ ΠΙΟ ΣΠΙΝΙΔΑΝΟΥΣ ΚΑΚΟΥΣ ΚΑΘΩΣ ΚΑΙ ΑΡΚΕΤΕΣ ΠΛΑΤΦΟΡΜΕΣ ΠΟΥ ΘΑ ΧΡΕΙΑΣΤΟΥΝ ΚΑΜΠΟΖΗ ΣΚΕΨΗ, ΑΥΤΟ ΤΟ ΕΠΙΠΕΔΟ ΘΑ ΣΑΣ ΦΑΕΙ ΜΠΟΛΙΚΟ ΚΑΙΡΟ ΚΑΙ ΘΑ ΤΟ ΓΛΕΝΤΗΣΕΤΕ ΑΡΚΕΤΑ. ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΑΡΚΕΤΕΣ ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ ΠΟΥ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΟΛΟΚΛΗΡΩΘΟΥΝ ΓΙΑ ΝΑ ΚΛΕΙΣΕΙ ΑΥΤΟ ΤΟ ΚΑΝΑΛΙ ΓΙΑ ΤΑ ΚΑΛΑ. ΠΑΝΤΟΣ ΤΟ "ΚΥΝΗΓΙ ΤΟΥ ΚΙΝΕΖΙΚΟΥ ΔΡΑΚΟΥ" ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΕΙΝΑΙ Η ΔΥΣΚΟΛΟΤΕΡΗ, ΑΝ ΚΑΙ ΟΙ ΚΑΤΑΣΤΑΣΕΙΣ ΠΟΥ ΘΑ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΕΤΕ ΣΤΙΣ ΠΥΡΑΜΙΔΕΣ ΕΙΝΑΙ ΕΙΣΙΟΥ ΔΥΣΚΟΛΕΣ ΚΑΙ ΘΑ ΧΡΕΙΑΣΤΟΥΝ ΚΑΜΠΟΖΗ ΥΠΟΜΟΝΗ.

ασυγχώρητα σύντομο, μερικά από τα bonus games έχουν περισσότερα αστεία παρά δράση και οι υποσχόμενες πίστωση του Gexzilla είναι μια απογοήτευση - ωστόσο τα θετικά σημεία σίγουρα νικούν με άνεση τα αρνητικά. Το καλύτερο το κρατά το παιχνίδι για το τέλος. Ναι, μιλάμε για τη τελική αναμέτρηση του Gex με τον Rez. Η ένταση που θα νιώσετε όταν οι πύραυλοι του Rez θα κλειδώνουν πάνω στο σώμα του Gex καθώς ο τελευταίος θα τρέχει πανικόβλητος θα είναι απίστευτη.

Γενικά το σενάριο του Gex 3D είναι ίσως το στοιχείο που του δίνει τόσο μεγάλη αξία. Ο κόσμος της τηλεόρασης πάντα προκαλούσε το ενδιαφέρον όλων. Οσοι παρακολουθούσατε παλιές τηλεοπτικές εκπομπές με μανία, σίγουρα θα θυμηθείτε τα παλιά όταν παίζετε το Gex. Ο ειρωνικός χαρακτήρας του και το έξυπνο χιούμορ το κάνουν, αν όχι εθιστικό, πολύ συναρπαστικό. Θα βρεθείτε σε ορισμένα σημεία να γελάτε μόνοι σας με αυτά που λέει η φλύαρη σαύρα.

Η Crystal Dynamics μας τα έδωσε όλα από το τίποτα. Ξεκινώντας από ένα

μάλλον αποτυχημένο platform δύο διαστάσεων κατάφερε να το μετενσαρκώσει στην τρίτη διάσταση κλέβοντας στοιχεία από παλιές κακόγουστες ταινίες και διακεκριμένα παιχνίδια του είδους. Ο χαρακτήρας που όλοι φαίνονταν να είχαν ξεχάσει (μιλάμε ασφαλώς για τον Gex) μπορεί να αποδειχτεί ο εμπορικότερος για τη Sony αυτήν τη χρονιά. Σίγουρα από το Gex λείπει ένα βασικό χαρακτηριστικό που έχουν τα αγαπημένα μας παιχνίδια στο PlayStation. Αυτό έχει να κάνει με μια γυναικεία παρουσία γύρω στο 1.80, με ορειβατικές μπότες, πολύ κοντό παντελόνι και δύο πιστόλια στα χέρια. Ναι, πάλι για το Tomb Raider μιλάμε,



Αυτά τα zombies έχουν πολλή πλάκα, κυρίως γιατί έρχονται συνέχεια να εισπραξουν κι άλλες φάπες.

αφού, γιατί να το κρύψουμε, εδώ στο "Pixel" είμαστε όλοι οπαδοί της Lara. Τι να κάνουμε, προς το παρόν θα βολετούμε με τη σαύρα, ελπίζουμε όμως το Gex 3, αν ποτέ βγει, να έχει guest star τη Lara.



PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●●●●●●●●●●

ΗΧΟΣ ●●●●●●●●●●●●●●●●

GAMEPLAY ●●●●●●●●●●●●●●●●

ΑΝΤΟΧΗ ●●●●●●●●●●●●●●●●

92%

Το καλύτερο platform της αγοράς.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
CRASH BANDICOOT 2
CROC

1080° SNOWBOARD

ΜΠΟΡΕΙ Ο ΜΑΪΟΣ ΝΑ ΜΑΣ ΕΡΧΕΤΑΙ (ΕΜΠΡΟΣ ΒΗΜΑ ΤΑΧΥ...), ΑΛΛΑ ΜΑΣ ΒΛΕΠΩ ΟΛΟΥΣ ΝΑ ΠΑΙΡΝΟΥΜΕ ΤΑ ΒΟΥΝΑ.

Μια και χιόνισε...

Προτού γράψω στιδήποτε για το παιχνίδι, επιτρέψτε μου μία σύντομη αναδρομή. Οχι, δεν θα γράψω απολύτως τίποτε για την ιστορία και τις καταβολές του αθλήματος, αλλά θα περιοριστώ σε προσωπικά στοιχεία. Για να τραβήξω δε την προσοχή σας, ξεκινώ ως εξής: ΜΙΣΩ ΤΟΥΣ SNOWBOARDERS!!! Είναι στην πλειονότητά τους κακομαθημένοι φιγουρατζήδες που σπαταλάνε χρόνο και χρήμα επιδεικνύοντας τα υποτιθέμενα- προσόντα τους σε κάτι απολύτως άχρηστο. Για να μην αναφερθώ στο ότι ανεξαρτήτως μάρκας τα αδιάβροχα είναι πάντα αδιάβροχα. LOSERS!

Ξέρω πως με αυτά που γράφω όλοι οι snowboarders θα με βάλουν σίγουρα στο μάτι και θα θελήσουν να με εκδικηθούν. Σκασίλα μου! Το πολύ-πολύ να με στραβώσουν με τα αντιαισθητικά

Memory Options



Memory: Σώζει προσβάσιμες πίστες, χρόνους ρεκόρ ή μία παλιά διαδρομή.
Controller Pack: Οχι

φωσφορίζε ρουχαλάκια τους ή να με αναγκάσουν να φορέσω τα ηλιθία γυαλιά τους.

Υστερα από όλα αυτά, πολύ θα εκπλαγούν αν μάθουν ότι σχεδιάζω εκδρομές στα χιόνια, ότι "ξεσκονίζω" τις αναμνήσεις μου από τα skateboards και ότι ψάχνω για σανίδες. Φυσικά, είναι βέβαιο ότι, αν ακούσω έστω και έναν ανόητο φιγουρατζή να προσπαθεί να μιλήσει με προφορά Καλιφορνέζου surfer, θα... κάνω εμετό και θα πάρω το πρώτο μεταφορικό μέσο που θα βρω μπροστά μου για να γυρίσω σπίτι μου. Ποιος ο λόγος για τη μεταστροφή μου αυτή; Μα, φυσικά, το καινούριο παιχνίδι της Nintendo "1080 Snowboarding" (προφέρεται "10-80" και όχι "χιλία



Στο διπλό η λεπτομέρεια χάνεται, προκείμενο να διατηρηθεί η ταχύτητα.

ογδόντα"), μία παραγωγή της εταιρίας που κατασκεύασε το "Wave Race" και μία ενδιαφέρουσα στροφή από τα... χαζοχαρούμενα παιχνίδια στα οποία η Nintendo μας είχε συνηθίσει.

Όσοι από εσάς έχετε παίξει το "Wave Race" είστε σε θέση να μαντέψετε τι θα βρείτε σε



PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Nintendo 64
Κατασκευαστής: Nintendo
Τύπος παιχνιδιού: Αθλητικό
Παίκτες: 2



Single Player



Multiplayer



Cartridge



Rumble pack



Τα χρώματα αλλάζουν ανάλογα με την ώρα. Ο Dion φαίνεται αρκετά μουράτος με το φως του ηλιοβασιλέματος.



BOARDING



ΟΙ ΦΙΓΟΥΡΑΤΖΗΔΕΣ

ΤΟ ΠΑΙΖΟΥΝ ΑΝΕΤΟΙ, ΝΤΥΝΟΝΤΑΙ ΜΕ ΡΟΥΧΑ ΠΟΥ ΘΥΜΙΖΟΥΝ ΣΗΜΑΔΟΥΡΕΣ, ΦΟΡΑΝΕ ΓΥΑΛΙΑ ΠΟΥ ΘΑ ΤΑΙΡΙΑΖΑΝ ΣΕ COSCRIT ΠΟΛΕΜΙΚΟΥ ΑΕΡΟΣΚΑΦΟΥΣ. ΘΑ ΤΟΥΣ ΒΡΕΪΤΕ ΣΕ ΜΙΑ ΚΑΛΥΒΑ ΜΕΣΑ ΣΤΗΝ ΟΠΟΙΑ ΣΕΔΙΠΛΩΝΟΥΝ ΟΛΗ ΤΗ ΜΑΤΑΙΟΔΟΣΙΑ ΤΟΥΣ. ΦΥΣΙΚΑ, Ο ΛΟΓΟΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΑΡΕΑ ΤΩΝ SNOWBOARDERS ΤΟΥΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ. ΤΟ ΜΟΝΑΔΙΚΟ ΚΑΛΟ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΟ ΤΟΥΣ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΓΕΓΟΝΟΣ ΟΤΙ, ΓΙΑ ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ ΣΕ ΠΑΙΧΝΙΔΙ, ΣΗΜΑΣΙΑ ΕΧΕΙ ΤΟ ΠΟΙΟΝ ΘΑ ΔΙΑΛΕΞΕΤΕ.



ROB HAYWOOD

ΧΩΡΑ: ΗΠΑ
 ΑΤΑΚΕΣ: "WHAT'S UP", "LETS GO"
 ΘΕΩΡΕΙ ΜΟΔΑ: ΝΑ ΦΟΡΑ ΓΥΑΛΙΑ ΗΛΙΟΥ ΜΕΣΑ ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ, ΚΑΤΙ ΠΟΥ ΣΗΜΑΙΝΕΙ ΟΤΙ ΤΑ ΣΗΜΑΔΙΑ ΣΤΑ ΠΟΔΙΑ ΤΟΥ ΔΕΝ ΘΕΛΕΙΝΤΑΙ ΣΤΟ SNOWBOARD ΑΛΛΑ ΣΤΙΣ ΚΑΡΕΚΛΕΣ ΠΑΝΩ ΣΤΙΣ ΟΠΟΙΕΣ ΧΤΥΠΑ
 ΣΤΙΑ: ΤΟΥ ΑΡΕΣΟΥΝ ΤΑ ΑΚΡΟΒΑΤΙΚΑ



KENSUKE KIMACHI

ΧΩΡΑ: ΙΑΠΩΝΙΑ
 ΑΤΑΚΕΣ: "HMM?", "YOSH"
 ΘΕΩΡΕΙ ΜΟΔΑ: ΤΑ ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΜΑΛΛΙΝΑ ΚΑΠΕΛΑ ΠΟΥ ΤΟΝ ΚΑΝΟΥΝ ΝΑ ΜΟΙΑΖΕΙ ΜΕ ΛΟΥΤΡΙΝΟ ΑΓΙΟ ΒΑΣΙΛΗ
 ΣΤΙΑ: ΤΕΛΕΙΟ ΓΙΑ ΑΡΧΑΡΙΟΥΣ



DION BLASTER

ΧΩΡΑ: ΑΓΓΛΙΑ
 ΑΤΑΚΕΣ: "YO", "AWRIGHT MAN"
 ΘΕΩΡΕΙ ΜΟΔΑ: ΤΑ ΜΠΟΥΦΑΝ ΠΟΥ ΤΟΝ ΚΑΝΟΥΝ ΝΑ ΜΟΙΑΖΕΙ ΜΕ ΗΡΩΔΑ ΤΟΥ STAR TREK
 ΣΤΙΑ: ΤΑΧΥΤΑΤΟ



AKARI HAYAMI

ΧΩΡΑ: ΙΑΠΩΝΙΑ
 ΑΤΑΚΕΣ: "HIII", "O.K."
 ΘΕΩΡΕΙ ΜΟΔΑ: ΝΑ ΝΤΥΝΕΤΑΙ ΣΑΝ ΧΑΛΑΣΜΕΝΟ ΛΕΜΟΝΙ
 ΣΤΙΑ: ΠΟΛΥ ΣΤΑΘΕΡΟ ΑΛΛΑ ΟΧΙ ΓΡΗΓΟΡΟ



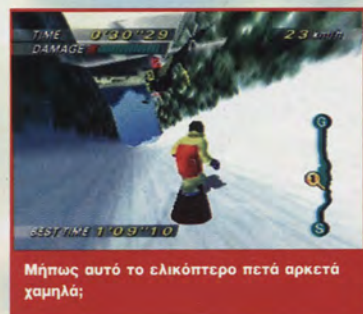
RICKY WINTERBORN

ΧΩΡΑ: ΚΑΝΑΔΑΣ
 ΑΤΑΚΕΣ: "YEAH?", "SHURARDIT"
 ΘΕΩΡΕΙ ΜΟΔΑ: ΝΑ ΝΤΥΝΕΤΑΙ ΣΑΝ ΑΓΟΥΡΟ ΛΕΜΟΝΙ
 ΣΤΙΑ: ΠΗΔΑ ΠΟΛΥ ΚΑΙ ΨΗΛΑ

αυτό το παιχνίδι. Όσοι πάλι δεν έχετε ιδέα για τι πράγμα μιλάμε επιτρέψτε μου να σας βοηθήσω λέγοντάς σας ότι, αν περιμένετε δεκάδες διαφορετικές πίστες, θα απογοητευτείτε. Το "1080"

περιέχει μόλις 6 πίστες συν 1-2 πίστες εκπαίδευσης και 1-2 πίστες ακροβατικών. Αυτό που σίγουρα θα βρείτε είναι η πλέον ρεαλιστική εξομίωση του

αθλήματος, που δεν απαιτεί εκ μέρους σας να ντυθείτε σαν καραγκιόζης και να δαπανήσετε ολόκληρο μηνιάτικο για την αγορά ανόητων γυαλιών.



ΔΙΑΔΡΟΜΗ 1: CRYSTAL LAKE

ΜΙΑ ΠΟΛΥ ΚΑΛΗ ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ ΚΛΙΜΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ, ΧΩΡΙΣ ΒΕΒΑΙΑ ΝΑ ΣΗΜΑΙΝΕΙ ΟΤΙ ΕΙΝΑΙ ΕΥΚΟΛΗ - ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΑΡΚΕΤΑ ΣΗΜΕΙΑ ΠΟΥ ΘΑ ΣΑΠΛΩΣΟΥΝ ΣΤΟ ΧΙΩΝΙ ΤΟΥΣ ΑΠΡΟΣΕΚΤΟΥΣ. ΣΕ ΑΥΤΗ ΤΗΝ ΠΙΣΤΑ ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΟΝΤΑΙ ΕΠΙΣΗΣ ΟΙ ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΕΣ ΔΙΑΔΡΟΜΕΣ. ΜΗΝ ΞΕΧΝΑΤΕ ΟΜΩΣ ΠΩΣ Η ΔΙΑΔΡΟΜΗ ΠΟΥ ΒΡΙΣΚΕΤΕ ΕΥΚΟΛΑ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΚΑΙ Η ΤΑΧΥΤΕΡΗ.



ΤΟ ΞΕΚΙΝΗΜΑ ΤΗΣ ΔΙΑΔΡΟΜΗΣ, ΜΕ ΤΗ ΛΙΜΝΗ ΝΑ ΦΑΙΝΕΤΑΙ ΣΤΟ ΒΑΘΟΣ. ΣΤΟ ΕΞΗΣ, Η ΟΠΤΙΚΗ ΘΑ ΕΙΝΑΙ ΠΡΩΤΟΥ ΠΡΟΣΩΠΟΥ ΓΙΑ ΝΑ ΒΛΕΨΕΤΕ ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΚΑΛΥΤΕΡΑ.

ΔΕΝ ΤΟ ΠΙΣΤΕΥΩ... ΕΝΑ ΑΕΡΟΣΤΑΤΟ! ΔΕΝ ΕΧΩ ΞΑΝΑΔΕΙ ΚΑΤΙ ΠΑΡΟΜΟΙΟ ΣΕ ΑΛΛΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ.



ΤΟ ΦΑΡΑΓΓΙ ΜΠΡΟΣΤΑ ΕΙΝΑΙ ΔΥΣΚΟΛΟΤΕΡΟ ΑΠΟ Ο,ΤΙ ΦΑΙΝΕΤΑΙ. ΤΟ ΧΙΩΝΙ ΕΧΕΙ ΔΙΑΦΟΡΕΣ ΑΝΩΜΑΛΙΕΣ ΠΟΥ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΣΑΣ ΣΤΕΙΛΟΥΝ ΑΓΚΑΛΙΑ ΜΕ ΤΙΣ ΠΕΤΡΕΣ ΣΕ ΧΡΟΝΟ ΡΕΚΟΡ. ΤΟ ΕΛΙΚΟΠΤΕΡΟ ΕΜΦΑΝΙΖΕΤΑΙ ΜΟΝΟ ΣΤΗΝ ΕΠΙΛΟΓΗ "TIME ATTACK".

ΣΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΦΑΡΑΓΓΙΟΥ ΥΠΑΡΧΕΙ ΕΝΑ ΤΕΡΑΣΤΙΟ ΑΛΜΑ. ΚΑΝΕΤΕ ΤΗΝ ΠΡΟΣΕΥΧΗ ΣΑΣ...



Η ΦΑΝΕΡΗ ΔΙΑΔΡΟΜΗ ΕΙΝΑΙ ΝΑ ΑΚΟΛΟΥΘΗΣΕΤΕ ΤΙΣ ΠΕΤΡΟΥΛΕΣ ΠΟΥ ΣΑΣ ΒΓΑΖΟΥΝ ΣΕ ΜΙΑ ΡΑΜΠΑ. ΑΝ ΘΕΛΕΤΕ ΜΙΑ ΠΙΟ ΓΡΗΓΟΡΗ ΔΙΑΔΡΟΜΗ ΓΙΑ ΤΟΝ ΤΕΡΜΑΤΙΣΜΟ, ΔΕΝ ΕΧΕΤΕ ΠΑΡΑ ΝΑ "ΚΑΒΑΛΗΣΕΤΕ" ΤΗ ΔΕΞΙΑ ΑΚΡΗ ΤΗΣ ΡΑΜΠΑΣ.



ΟΤΑΝ ΔΕΙΤΕ ΤΗΝ ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΤΗΛΕΟΡΑΣΗ, ΣΗΜΑΙΝΕΙ ΟΤΙ ΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΗΣ ΔΙΑΔΡΟΜΗΣ ΕΙΝΑΙ ΠΟΛΥ ΚΟΝΤΑ. ΔΕΝ ΕΧΕΤΕ ΠΑΡΑ ΝΑ ΦΩΝΑΣΕΤΕ: "ΓΕΙΑ ΣΟΥ ΜΑΜΑ, ΕΙΜΑΙ ΣΤΗΝ ΤΗΛΕΟΡΑΣΗ!".

ΣΤΙΣ ΚΑΝΟΝΙΚΕΣ ΔΙΑΔΡΟΜΕΣ ΚΑΛΟ ΕΙΝΑΙ ΝΑ ΑΠΟΦΥΓΕΤΕ ΤΙΣ ΡΑΜΠΕΣ ΓΙΑΤΙ ΧΑΝΕΤΕ ΧΡΟΝΟ. ΣΤΗΝ ΕΠΙΛΟΓΗ "TRICK ATTACK" ΟΥΤΕ ΠΟΥ ΝΑ ΤΟ ΣΚΕΦΤΕΙΤΕ.



Εκτός από την εξαφάνιση του background, η ταχύτητα του παιχνιδιού αυξάνεται, αν μειωθεί και η ανάλυση.

ΑΝΑΛΟΓΙΕΣ

Για άλλη μία φορά η Nintendo αποδεικνύει ότι η απόφασή της να συμπεριλάβει στο χειριστήριο του N64 τον αναλογικό μοχλό ήταν η τελειότερη κίνηση που θα μπορούσε ποτέ να κάνει. Ο έλεγχος που ασκείται επί των διαγωνιζομένων είναι με μία λέξη "τέλειος". Το ίδιο αποτέλεσμα με τον ψηφιακό σταυρό θα ήταν -αν μη τι άλλο- αδύνατο. Μεγάλη προσοχή, εξάλλου, έχει δοθεί από τους προγραμματιστές στην ισορροπία των snowboarders. Η στροφή δεν είναι τόσο εύκολη υπόθεση όσο ακούγεται, γιατί δεν αρκεί η κίνηση του μοχλού δεξιά και αριστερά. Ο αναλογικός μοχλός χρησιμοποιείται προκειμένου να αλλάξει η γωνία κλίσης και το κέντρο βάρους του αθλητή,

γεγονός που εξασφαλίζει μία υπέροχη αίσθηση ρεαλισμού. Όταν τρέχετε με περισσότερο από 200 km/h, εκτός από δυσάρεστες... επαφές (με δέντρα, βράχους κ.ά.) έχετε τον απόλυτο έλεγχο. Γέροντας λίγο μπροστά ή πίσω τις περισσότερες φορές ελέγχετε την κατάσταση. Αν, όμως, η επικείμενη στροφή απαιτεί δραστικότερα μέτρα, τότε δεν έχετε παρά να αυξήσετε την κλίση σας. Φθάνοντας το όριο της κλίσης, ο αθλητής σας θα... πατινάρι. Αντί, δηλαδή, να κινείται με το φαρδύ μέρος της σανίδας θα χρησιμοποιεί τις άκρες της. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα να παίρνονται ευκολότερα οι κλειστές στροφές, με την αναπόφευκτη φυσικά μείωση της ταχύτητας. Πατώντας το Z, ο σκιέρ κάθεται. Αποτέλεσμα; Αύξηση της ταχύτητας αλλά και μεγαλύτερη δυσκολία στις



Ο έλεγχος που ασκεί

Τα χρώματα είναι υπέροχα.

ΔΙΑΔΡΟΜΗ 2: CRYSTAL PEAK

ΜΙΑ ΔΥΣΚΟΛΩΤΕΡΗ ΕΚΔΟΧΗ ΤΗΣ ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΗΣ ΠΙΣΤΑΣ. ΓΙΑ ΝΑ ΠΩ ΤΗΝ ΑΛΛΗΘΕΙΑ, ΣΥΝΑΝΤΙΟΥΝΤΑΙ ΣΤΟ ΤΕΛΟΣ.



ΜΕΤΑ ΤΗΝ ΑΦΕΤΗΡΙΑ ΘΑ ΒΡΕΪΤΕ ΕΥΚΑΙΡΙΑ ΓΙΑ ΜΕΡΙΚΑ ΠΗΔΗΜΑΤΑΚΙΑ. ΜΠΟΡΕΪΤΕ ΝΑ ΤΑ ΑΓΝΟΗΣΤΕ, ΟΜΩΣ ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΝΑ ΤΑ ΑΚΟΛΟΥΘΗΣΤΕ ΓΙΑ ΝΑ ΕΞΑΣΚΗΘΕΪΤΕ.



ΑΥΤΟ ΤΟ ΠΑΓΩΜΕΝΟ ΤΟΥΝΕΛ ΘΑ ΑΥΞΗΣΕΙ ΤΗΝ ΤΑΧΥΤΗΤΑ ΣΑΣ ΚΑΤΑ ΠΟΛΥ. ΚΑΝΟΝΪΣΤΕ ΤΗΝ ΠΟΡΕΙΑ ΣΑΣ ΓΙΑ ΝΑ ΜΗΝ ΤΡΑΚΑΡΕΤΕ ΣΤΟ ΤΑΒΑΝΙ.



ΑΥΤΑ ΤΑ ΒΡΑΧΑΚΙΑ ΣΧΗΜΑΤΙΖΟΥΝ ΜΙΑ ΔΙΧΑΛΑ ΣΤΟ ΔΡΟΜΟ ΣΑΣ. ΓΙΑ ΜΙΑ ΚΑΙ ΜΟΝΑΔΙΚΗ ΦΟΡΑ Η ΕΥΚΟΛΩΤΕΡΗ ΔΙΑΔΡΟΜΗ ΕΙΝΑΙ ΚΑΙ Η ΤΑΧΥΤΕΡΗ.



ΑΚΟΛΟΥΘΩΝΤΑΣ ΤΗΝ ΑΡΙΣΤΕΡΗ ΔΙΑΔΡΟΜΗ, ΘΑ ΒΡΕΪΤΕ ΤΗΝ ΠΙΣΤΑ ΚΑΛΥΜΜΕΝΗ ΜΕ ΠΑΓΟ, ΓΕΓΟΝΟΣ ΠΟΥ ΕΠΙΤΡΕΠΕΙ ΤΗΝ ΑΝΑΠΤΥΧΗ ΥΨΗΛΩΝ ΤΑΧΥΤΗΤΩΝ. ΣΤΟ ΒΑΘΟΣ ΦΑΙΝΕΤΑΙ ΚΙ ΕΝΑ ΜΕΓΑΛΟ ΛΟΓΟΤΥΠΟ ΤΗΣ NINTENDO.

ΓΙΑ ΝΑ ΜΗΝ ΤΟ ΓΚΡΕΜΪΣΤΕ, ΦΡΟΝΤΪΣΤΕ ΝΑ ΞΕΚΙΝΗΣΤΕ ΝΑ ΣΤΡΙΒΕΤΕ ΝΩΡΙΤΕΡΑ. ΑΝ ΔΕΝ ΤΑ ΚΑΤΑΦΕΡΕΤΕ, ΕΚΜΕΤΑΛΛΕΥΕΤΕ ΤΟ ΑΦΡΑΤΟ ΧΙΩΝΙ ΠΟΥ ΥΠΑΡΧΕΙ ΑΠΟ ΚΑΤΩ.



ΑΠΟ ΤΑ ΔΥΣΚΟΛΩΤΕΡΑ ΣΗΜΕΙΑ ΤΗΣ ΔΙΑΔΡΟΜΗΣ ΕΙΝΑΙ ΑΥΤΟ ΠΟΥ ΒΛΕΠΕΤΕ. ΤΑ ΠΗΔΗΜΑΤΑΚΙΑ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΚΑΘΩΣ ΕΥΚΟΛΑ. ΠΡΟΣΠΑΘΗΣΤΕ ΝΑ ΤΑ ΑΠΟΦΥΓΕΤΕ. ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΤΕ ΝΑ ΠΡΟΣΓΕΙΘΗΣΤΕ ΣΕ ΜΑΛΑΚΟ ΧΙΩΝΙ, ΓΙΑΤΙ ΚΙΝΔΥΝΕΥΕΙ ΝΑ ΣΠΑΣΕΙ Η ΣΑΝΙΑ ΣΑΣ.



ΜΕΤΑ ΤΑ ΠΗΔΗΜΑΤΑΚΙΑ ΥΠΑΡΧΕΙ Η ΓΝΩΣΤΗ ΜΑΣ ΤΗΛΕΘΡΑΣΗ. ΤΟ ΜΟΝΟ ΠΟΥ ΣΑΣ ΧΑΡΙΖΕΙ ΑΠΟ ΤΟΝ ΤΕΡΜΑΤΙΣΜΟ ΕΙΝΑΙ ΑΥΤΕΣ ΟΙ ΡΑΜΠΕΣ.

ΜΙΚΡΟΙ ΦΙΓΟΥΡΑΤΖΗΔΕΣ, ΕΤΟΙΜΟΙ;

Αν το να κινείστε ήσυχα κι ωραία στην πίστα δεν σας είναι αρκετό και θέλετε να κάνετε φιγούρα σε γνωστούς κι αγνώστους, έχετε τη δυνατότητα να εκτελέσετε αρκετά ακροβατικά. Οσο πιο περίπλοκο είναι το κόλπο που θα καταφέρετε τόσο περισσότερους βαθμούς θα κερδίσετε. Στην επιλογή "Trick Attack" μπορείτε να τρέξετε τόσο στις κανονικές πίστες, χρησιμοποιώντας τις halfpipes και τις ράμπες που υπάρχουν ως διακοσμητικά στοιχεία στους κανονικούς αγώνες, όσο και τις ειδικές πίστες, οι οποίες είναι φτιαγμένες για να... σπάτε το κεφάλι σας κάνοντας κόλπα. Τα περισσότερα από αυτά τα κόλπα είναι εύκολο να πραγματοποιηθούν. Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να πατάτε το B δίνοντας μία κατεύθυνση όσο είστε στον αέρα, και θα τα καταφέρετε. Αν, τώρα, θέλετε να δοκιμάσετε το κόλπο που έχει χαρίσει το όνομά του στο παιχνίδι, δεν έχετε παρά να προσπαθήσετε πολύ, μα πάρα πολύ. Ενώ μία απλή περιστροφή επιτυγχάνεται κρατώντας το R και σπράχνοντας το μοχλό προς τα αριστερά, για να καταφέρετε το 1080 θα πρέπει να στραμπουλίξετε τα δάχτυλά σας! Εχουμε και λέμε, λοιπόν: R και



Το δύσκολο δεν είναι να κάνετε διάφορα κόλπα, αλλά το να προσγειωθείτε.



Μία πίστα ειδικά σχεδιασμένη για κόλπα.

πί των διαγωνιζομένων

είναι με μία λέξη "τέλειος".



Ο πάνω παίκτης (τυχαίνει να είναι ο αρχισυντάκτης) δεν υπολογίζει την είσοδο της ράμπας και... ΜΠΟΥΟΥΟΥΟΥΜ.

Τα προαναφερθέντα χαρακτηριστικά φέρνουν στην επιφάνεια ακόμη ένα θετικό σημείο: την ύπαρξη rumble pak. Είναι η πρώτη φορά που το συγκεκριμένο εργαλείο όντως βοηθά τον παίκτη, αφού οι δονήσεις του τού επιτρέπουν να αισθανθεί τι γίνεται κάτω από τα πόδια του. Φυσικά, μπορείτε να παίξετε το "1080" και χωρίς αυτό - θα μοιάζει, όμως, με πλαστική σπανάκοπιτα!



ΔΙΑΔΡΟΜΗ 3: GOLDEN FOREST

ΤΗΝ ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ ΠΟΥ ΘΑ ΤΡΕΞΕΤΕ ΣΕ ΑΥΤΗ ΤΗΝ ΠΙΣΤΑ ΘΑ ΜΕΙΝΕΤΕ ΜΕ ΤΟ ΣΤΟΜΑ ΑΝΟΙΧΤΟ. ΤΑ ΧΡΩΜΑΤΑ ΤΗΣ ΕΙΝΑΙ ΥΠΕΡΟΧΑ. Ο ΗΛΙΟΣ ΠΟΥ ΔΥΣΙ ΛΟΥΖΕΙ ΟΛΗ ΤΗΝ ΠΕΡΙΟΧΗ ΜΕ ΥΠΕΡΧΡΟΥΣ ΧΡΩΜΑΤΙΣΜΟΥΣ. ΜΗΝ ΣΕΓΚΛΑΣΤΕΙΤΕ ΟΜΩΣ, ΤΑ ΠΡΑΓΜΑΤΑ ΕΙΝΑΙ ΠΟΛΥ ΠΙΟ ΔΥΣΚΟΛΑ ΑΠΟ ΟΤΙ ΦΑΙΝΟΝΤΑΙ.



ΤΟ ΕΦΕ ΦΩΤΙΣΜΟΥ ΕΙΝΑΙ ΚΑΤΑΠΑΝΚΤΙΚΟ. ΣΕ ΜΕΡΙΚΑ ΣΗΜΕΙΑ ΤΗΣ ΠΙΣΤΑΣ Ο ΗΛΙΟΣ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΣΑΣ ΤΥΦΛΩΣΕΙ - ΕΥΤΥΧΩΣ, ΑΥΤΟ ΔΕΝ ΣΥΜΒΑΙΝΕΙ ΣΤΑ ΔΥΣΚΟΛΑ ΣΗΜΕΙΑ.

ΦΘΑΝΟΝΤΑΣ ΣΕ ΑΥΤΟ ΤΟ ΣΗΜΕΙΟ ΤΗΣ ΔΙΑΔΡΟΜΗΣ ΠΡΟΣΠΑΘΗΣΤΕ ΝΑ ΜΕΙΝΕΤΕ ΟΣΟ ΠΙΟ ΔΕΞΙΑ ΓΙΝΕΤΑΙ. ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΝΑ ΤΡΕΧΕΤΕ ΑΝΑΜΕΣΑ ΣΤΑ ΔΕΝΤΡΑ ΠΑΡΑ ΝΑ ΑΚΟΛΟΥΘΗΣΤΕ ΤΟ ΠΑΓΩΜΕΝΟ ΠΟΤΑΜΙ.



ΚΑΠΟΙΟΣ ΞΕΧΑΣΕ ΔΥΟ ΚΟΡΜΟΥΣ ΣΤΗ ΜΕΣΗ ΤΗΣ ΠΙΣΤΑΣ. ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΕΙΤΕ ΝΑ ΤΟΥΣ ΑΠΟΦΥΓΕΤΕ ΕΙΤΕ ΝΑ ΤΟΥΣ ΥΠΕΡΠΗΔΗΣΕΤΕ.



ΣΕ ΑΥΤΟ ΤΟ ΣΗΜΕΙΟ ΔΕΝ ΕΧΕΤΕ ΑΛΛΗ ΕΠΙΛΟΓΗ ΑΠΟ ΤΟ ΝΑ ΧΩΘΕΙΤΕ ΜΕΣΑ ΣΤΟ ΧΙΩΝΙ. ΚΙ ΟΤΑΝ ΓΡΑΦΟΥΜΕ "ΝΑ ΧΩΘΕΙΤΕ", ΕΝΝΟΟΥΜΕ ΟΤΙ ΤΟ ΧΙΩΝΙ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΕΡΧΕΤΑΙ ΜΕΧΡΙ ΤΟ ΣΤΗΘΟΣ ΣΑΣ.



ΠΡΟΣΟΧΗ ΚΙΝΔΥΝΟΣ! ΆΛΛΟΣ ΕΝΑΣ ΞΕΧΑΣΜΕΝΟΣ ΚΟΡΜΟΣ. ΟΙ ΚΟΝΤΟΙ ΣΚΙΕΡ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΠΕΡΑΣΟΥΝ ΑΠΟ ΚΑΤΩ ΧΩΡΙΣ ΠΡΟΒΛΗΜΑ. ΟΙ ΥΠΟΛΟΙΠΟΙ ΘΑ ΑΠΟΚΤΗΣΟΥΝ ΕΝΑ ΥΠΕΡΟΧΟ ΣΕΤ ΑΠΟ ΚΑΡΟΥΜΠΑΛΑ, ΑΝ ΔΕΝ ΣΚΥΨΟΥΝ!



ΔΙΑΔΡΟΜΗ 4: MOUNTAIN VILLAGE

ΜΙΑ ΦΟΡΑ ΚΙ ΕΝΑΝ ΚΑΙΡΟ, ΟΙ ΣΚΙΕΡ ΑΡΚΟΥΝΤΑΝ ΣΤΙΣ ΠΙΣΤΕΣ ΚΑΙ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΟΥΣΑΝ ΤΑ ΣΠΙΤΙΑ ΓΙΑ ΝΑ ΣΚΟΟΥΡΑΖΟΥΝ ΤΑ ΚΟΥΡΑΞΙΜΕΝΑ ΚΑΙ ΣΠΑΞΙΜΕΝΑ ΜΕΣΑ ΤΟΥΣ. ΟΙ SNOWBOARDERS ΟΜΩΣ ΕΧΟΥΝ ΆΛΛΑ ΣΧΕΔΙΑ ΓΙΑ ΤΑ ΓΡΑΦΙΚΑ ΣΠΙΤΑΚΙΑ.



ΣΕ ΑΥΤΗ ΤΗΝ ΠΙΣΤΑ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΑΚΟΛΟΥΘΗΣΤΕ ΤΗ ΦΑΝΕΡΗ ΔΙΑΔΡΟΜΗ Η ΝΑ ΑΝΕΒΕΤΕ ΣΤΑ ΒΡΑΧΙΑ ΓΙΑ ΝΑ ΒΡΕΙΤΕ ΠΙΟ ΑΦΡΑΤΟ ΧΙΩΝΙ.

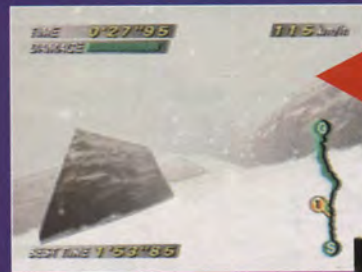
ΑΥΤΗ Η ΚΑΛΥΒΑ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΑΠΛΩΣ ΆΛΛΟ ΕΝΑ ΕΜΠΟΔΙΟ. ΑΝ ΠΕΡΑΣΙΤΕ ΑΠΟ ΜΕΣΑ, ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΣΤΗΝ ΕΞΟΔΟ ΤΗΣ ΕΝΑ ΤΕΡΑΣΤΙΟ ΠΗΔΗΜΑ ΠΟΥ ΘΑ ΣΑΣ ΓΛΙΤΩΣΕΙ ΑΠΟ ΕΝΑ ΜΕΓΑΛΟ ΤΜΗΜΑ ΤΗΣ ΔΙΑΔΡΟΜΗΣ.



P δεξιόστροφη περιστροφή του μοχλού, άλλη μία δεξιόστροφη με το B και κατόπιν άλλη μία με το Z. Αυτό σημαίνει: τρεις περιστροφές και τρία διαφορετικά κουμπιά, και όλα αυτά ενώ είστε στον αέρα. Τα βάσανά σας όμως δεν τελειώνουν εδώ. Όπως ίσως καταλάβατε, θα πρέπει να κάνετε και την τέλεια προσγείωση,

αλλιώς δεν κερδίζετε κανέναν βαθμό. Προσωπικά, δεν ενδουσιάζστηκα διόλου από το συγκεκριμένο στοιχείο του παιχνιδιού. Από την άλλη, ούτε στο "Wave Race" ασχολήθηκα ιδιαίτερα με τα ακροβατικά. Όσοι αρέσκονται στο να στραμπουλάνε τα δάχτυλά τους στην προσπάθειά τους να πετύχουν το ακατόρθωτο θα το ευχαριστηθούν ιδιαίτερα.

ΑΚΟΛΟΥΘΩΝΤΑΣ ΤΗΝ ΑΡΙΣΤΕΡΗ ΔΙΑΔΡΟΜΗ, ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΜΠΡΟΣΤΑ ΣΑΣ ΕΝΑ ΤΕΡΑΣΤΙΟ ΠΗΔΗΜΑ. ΤΟ ΚΑΛΟ ΕΙΝΑΙ ΟΤΙ ΣΤΗΝ ΠΡΟΣΓΕΙΩΣΗ ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΑΦΡΑΤΟ ΧΙΩΝΙ, ΟΠΟΤΕ ΜΟΝΑΔΙΚΗ ΕΓΓΟΝΙΑ ΣΑΣ ΘΑ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΝΑ ΠΡΟΣΓΕΙΩΘΕΙΤΕ ΘΡΩΟΙ.



ΑΚΡΙΒΩΣ ΜΕΤΑ ΤΟ ΑΛΜΑ ΥΠΆΡΧΟΥΝ ΑΥΤΑ ΤΑ ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΒΡΑΧΙΑ. ΠΡΟΣΠΑΘΗΣΤΕ ΝΑ ΚΙΝΗΘΕΙΤΕ ΑΝΑΜΕΣΑ ΤΟΥΣ ΚΑΙ ΝΑ ΠΕΡΑΣΙΤΕ ΑΠΟ ΤΟ ΣΤΕΝΟ ΠΕΡΑΣΜΑ ΑΠΕΝΑΝΤΙ.

ΑΥΤΟ ΠΟΥ ΔΕΝ ΦΑΙΝΕΤΑΙ ΣΤΗ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ ΕΙΝΑΙ ΕΝΑ ΤΕΡΑΣΤΙΟ ΔΙΚΤΥΟ ΑΠΟ ΠΑΓΩΜΕΝΕΣ ΣΠΗΛΙΕΣ. ΓΙΑ ΝΑ ΕΧΕΤΕ ΤΟ ΚΕΦΑΛΙ ΣΑΣ ΗΣΥΧΟ, ΜΕΙΝΕΤΕ ΣΤΗΝ ΑΡΙΣΤΕΡΗ ΠΛΕΥΡΑ ΤΗΣ ΠΙΣΤΑΣ.



ΟΠΟΙΟΣ ΝΟΜΙΖΕΙ ΟΤΙ ΤΟ ΧΙΩΝΙ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΕΠΙΚΙΝΔΥΝΟ ΚΑΝΕΙ ΠΟΛΥ ΜΕΓΑΛΟ ΛΑΘΟΣ. ΑΝ ΜΠΟΡΕΣΙΤΕ ΝΑ ΑΠΟΦΥΓΕΤΕ ΤΗΝ ΠΙΝΑΚΙΔΑ, Η ΟΠΟΙΑ ΦΑΙΝΕΤΑΙ ΝΑ ΕΚΕΙ ΣΑΝ ΜΑΓΝΗΤΗΣ ΤΗ ΣΑΝΙΔΑ ΣΑΣ, ΚΑΙ ΝΑ ΜΗΝ ΤΡΑΚΑΡΕΤΕ ΣΤΑ ΣΚΟΡΠΙΣΜΕΝΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ, ΙΔΙΩ ΚΑΤΑΦΕΡΕΤΕ ΝΑ ΕΠΙΒΙΩΣΕΤΕ.

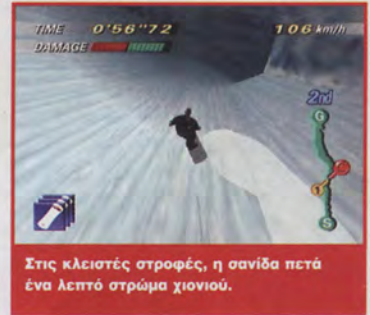
ΑΝ ΔΕΝ ΑΚΟΛΟΥΘΗΣΑΤΕ ΤΗΝ ΑΡΙΣΤΕΡΗ ΔΙΑΔΡΟΜΗ, ΤΟΤΕ ΣΙΓΟΥΡΑ ΘΑ ΒΡΕΘΗΚΑΤΕ ΠΑΝΩ ΣΕ ΕΝΑΝ ΔΡΟΜΟ. ΠΑΡ' ΟΛΟ ΠΟΥ ΔΕΝ ΠΕΡΝΑΝΣ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΑ, ΚΑΛΟ ΕΙΝΑΙ ΝΑ ΓΥΡΙΣΕΤΕ ΣΤΗΝ ΠΙΣΤΑ. ΑΥΤΟ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΣΗΜΕΙΟ ΔΙΑΦΥΓΗΣ.



Μερικά σκηνικά είναι πολύ εντυπωσιακά, όπως εδώ με τον ήλιο στα μάτια σας.



Όσοι παίκτες χαζεύουν το Βόρειο Σέλας είναι καταδικασμένοι να τρακάρουν.



Στις κλειστές στροφές, η σανίδα πετά ένα λεπτό στρώμα χιονιού.



Μετά το σκύψιμο θα πρέπει να πηδήξετε, ο λογος; ένας ακόμη πεταμένος κορμός.



BEST TIME 1'39"03

Αυτή η ράμπα δεν είναι τίποτε άλλο από έναν κορμό που πηγαίνει σε... ΠΑΡΤΙ ΜΑΖΚΕ. Αν θέλετε πόντους, να η σκυκαίρια. Αν όχι...



Άλλο ένα παγωμένο κομμάτι. Αν σας αρέσει η ήσυχη ζωή, μην το ακολουθήσετε. Αν έχετε διαθέση για περιπέτεια, υπάρχει και τρίτη εναλλακτική διαδρομή στη μέση.



BEST TIME 1'39"03

Το τελευταίο κομμάτι της διαδρομής είναι εφιαλτικό. Πέτρες ξεπροβάλλουν από το χιόνι, ενώ υπάρχει και ένα πήδημα που, αν δεν προσεχθεί, οδηγεί ακριβώς πάνω σε τοίχο.

Εκτός από την επιλογή "Trick Attack" υπάρχει η "Contest". Σε αυτήν οι απλές πίστες μεταμορφώνονται σε πίστες σλάλομ, στις οποίες πρέπει να περάσετε ανάμεσα από τα σημαϊάκια, χωρίς να χάσετε ούτε ένα. Κάθε σημαϊάκι που σημειώνεται ως απώλεια σημαίνει πολύτιμα δευτερόλεπτα ποινής. Επιπλέον, υπάρχει η επιλογή εξάσκησης, στην οποία είναι προφανές το αποτέλεσμα, και φυσικά το διπλό (να ηγήσουν οι σάλπιγγες, παρακαλώ!).

Ως θετικό μπορούμε να αναφέρουμε το γεγονός ότι είναι σχεδόν τόσο γρήγορο όσο και το μονό - μόνο που λείπει η λεπτομέρεια από τα backgrounds: τα δέντρα είναι πεσμένα, οι θεατές την έχουν κοπανήσει και η ομίχλη μοιάζει να έχει κατέβει από το βουνό Turok. Ωστόσο, για να μην παραπονηθούμε, οι προγραμματιστές έχουν φροντίσει να διατηρηθεί η υπέροχη αίσθηση του ελέγχου που ασκούμε επί των σκιέρ. Μόνο αρνητικό το γεγονός ότι απουσιάζει η

επιλογή τεσσάρων παικτών. Το πιο πιθανό είναι ότι και αυτό το παντοδύναμο N64 δεν θα κατάφερε να κινήσει τέσσερις παίκτες ταυτόχρονα διατηρώντας την ταχύτητα και τον έλεγχο σε τόσο υψηλά επίπεδα.

ΠΑΛΙΟΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ

Αν το "1080 Snowboarding" σας φαίνεται αρκετά καλό,



Θα το σκτιμόυσα ιδιαίτερα αν κάποιος μου εσηγούσε τι είναι αυτός ο ΠΑΣΙΝΟΣ ΣΙΔΗΝΑΣ και τι σκοπό εξυπηρετεί. Η μόνη χρησιμότητα που κατάφερα να του αποδώσω είναι η αποθήκευση των σπλιςμένων οστών των απρόσεκτων σκιέρ.

Το χόριο φαίνεται εγκαταλελειμμένο. Δεν είναι παράλογο, αν σκεφτεί κανείς ότι οι snowboarders το διασχίζουν τρέχοντας σαν πάλαβο. Οι κάτοικοι μάλιστα, στη βιασύνη τους να φύγουν, παράτησαν ακόμα και τα αυτοκίνητά τους.



BEST TIME 1'53"85



BEST TIME 1'53"85

Όσοι από τους κατοίκους θέλησαν να φύγουν με τα αυτοκίνητά τους ανακάλυψαν ότι δεν είχαν αλυσίδες και τα παράτησαν.

Μολονότι το τέλος της πίστας είναι κοντά, το ίδιο κοντά φαίνεται να είναι και το δικό σας τέλος... Βράχια, πάγος και ράμπες που αν δεν προσεχθούν οδηγούν κατευθείαν πάνω σε τοίχους.



BEST TIME 1'53"85

SELECT BOARD

B-Line 149

EDGE CONTROL
ACCELERATION
RESPONSE
STABILITY
FLEX

SELECT BOARD

B-Line 154

EDGE CONTROL
ACCELERATION
RESPONSE
STABILITY
FLEX

SELECT BOARD

Merlot 143

EDGE CONTROL
ACCELERATION
RESPONSE
STABILITY
FLEX

SELECT BOARD

Merlot 147

EDGE CONTROL
ACCELERATION
RESPONSE
STABILITY
FLEX

SELECT BOARD

Scout 156

EDGE CONTROL
ACCELERATION
RESPONSE
STABILITY
FLEX

SELECT BOARD

Scout Ltd 162

EDGE CONTROL
ACCELERATION
RESPONSE
STABILITY
FLEX

SELECT BOARD

Tahoe 151

EDGE CONTROL
ACCELERATION
RESPONSE
STABILITY
FLEX

SELECT BOARD

Tahoe 155

EDGE CONTROL
ACCELERATION
RESPONSE
STABILITY
FLEX

ΞΑΝΙΔΩΜΑΤΑ

ΟΙ ΞΑΝΙΔΕΣ ΣΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΕΙΝΑΙ ΑΠΟΜΙΜΗΣΕΙΣ ΜΕΧΡΙ ΚΑΙ ΤΗΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΑΣΠΟΜΕΡΕΙΑ ΤΩΝ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΩΝ - ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΚΡΙΒΕΙΑ ΠΡΟΚΕΙΤΑΙ ΓΙΑ ΤΟΝ ΚΑΤΑΛΟΓΟ 1999 ΤΗΣ PLANKSTERS LAMAR. ΓΙΑ ΝΑ ΠΩ ΤΗΝ ΑΛΗΘΕΙΑ, ΔΕΝ ΕΧΩ ΞΑΝΑΚΟΥΣΕΙ ΠΟΤΕ ΑΥΤΗ ΤΗΝ ΣΤΑΙΡΙΑ, ΟΠΩΣ ΘΕΩΡΩ ΠΟΛΥ ΠΙΘΑΝΟ ΝΑ ΕΙΝΑΙ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΗ. ΑΝ ΚΑΝΩ ΛΑΘΟΣ, ΕΧΕΤΕ ΤΗΝ ΕΥΚΑΙΡΙΑ ΝΑ ΔΕΙΤΕ ΑΠΟ ΠΡΩΤΟ ΧΕΡΙ ΤΙ ΘΑ "ΦΟΡΕΘΕΙ" ΤΟΝ ΕΠΟΜΕΝΟ ΧΕΙΜΩΝΑ. ΑΛΛΗ ΜΙΑ ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΤΗΤΑ ΤΟΥ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ.

P αυτό οφείλεται στο ότι είναι όντως αρκετά καλό. Δυστυχώς, όμως, δεν είναι τέλειο. Οι snowboarders είναι ΗΛΙΘΙΟΙ! (Δεν άντεξα, το είπα - πλάκα κάνω...) Αυτό που εννοώ είναι ότι οι ελεγχόμενοι από τον υπολογιστή σκιέρ, ενώ είναι απόλυτα ικανοί να σημειώσουν εξαιρετικούς χρόνους (όπως και κάνουν άλλωστε), συμπεριφέρονται όπως αν θα έτρεχαν μόνοι τους. Αν κινείστε δίπλα-δίπλα, είναι πολύ πιθανό να σας χτυπήσουν και να σας ρίξουν κάτω. Δεν το κάνουν από κακία (αν και θα ήταν αρκετά ενδιαφέρουσα η προσθήκη ξυλοφορτώματος), απλώς

τυχαίνει να είστε στο δρόμο που είναι αποφασισμένοι να ακολουθήσουν. Ακόμα χειρότερα, είναι πολύ πιθανό να τους δείτε να πέφτουν ο ένας επάνω στον άλλο, αφού όλοι θέλουν να ακολουθήσουν την ίδια πορεία, την ίδια στιγμή. Το κακό είναι ότι εσείς δεν γλιτώνετε, αφού όλοι μαζί πέφτουν πάνω σας. Υποψιάζομαι επίσης ότι στο "1080" ο παίκτης έχει να αντιμετωπίσει παρόμοιες βλακειές με αυτές στο Mario Kart. Μπορεί να κάνετε ένα τέλειο ξεκίνημα ή μία εκπληκτική

διαδρομή, να αφήσετε τους υπόλοιπους σκιέρ τόσο πίσω που θα μπορούσατε ακόμη και να σταματήσετε, και λίγο πριν από το τέλος να δείτε πίσω σας μια σκιά και λίγο αργότερα τον... ιδιοκτήτη της να περνά από πάνω σας. Επειδή αυτό μου συνέβη επανειλημμένα και σε διαφορετικές πίστες, συνειδητοποίησα ότι είναι εσκεμμένο και δεν οφείλεται σε δικό μου λάθος. Από τα νεύρα μου ήθελα να πετάξω το μηχανήμα, την τηλεόραση και το σκύλο(!) από το παράθυρο. Για να πω την



Προσοχή στο γκρεμό!!!



Υπάρχουν τρεις οπτικές γωνίες στο παιχνίδι. Η μία είναι πρώτου προσώπου, η δεύτερη από ψηλά και η τρίτη αυτή που βλέπετε.

ΔΙΑΔΡΟΜΗ 5: DRAGON CAVE

ΜΙΑ ΝΥΧΤΕΡΙΝΗ ΠΙΣΤΑ ΜΕ ΜΟΝΟ ΤΟ ΦΩΣ ΤΟΥ ΦΕΓΓΑΡΙΟΥ ΝΑ ΦΩΤΙΖΕΙ ΤΟ ΔΡΟΜΟ, ΔΑΥΛΟΥΣ ΚΑΙ ΤΟ ΒΟΡΕΙΟ ΣΕΛΑΣ ΠΑΝΩ ΑΠΟ ΤΑ ΚΕΦΑΛΙΑ ΣΑΣ. ΤΙ ΚΡΙΜΑ ΠΟΥ, ΓΙΑ ΝΑ ΕΠΙΒΙΩΣΕΤΕ, ΘΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΕΙΣΤΕ ΤΑΜΕΝΟΙ ΣΤΗ ΜΕΓΑΛΟΧΑΡΗ!



ΟΙ ΝΕΟΝ ΠΙΝΑΚΙΔΕΣ ΒΟΗΘΑΝΕ ΝΑ ΒΡΙΣΚΕΤΕ ΤΟ ΔΡΟΜΟ. ΑΝ ΑΙΣΘΑΝΕΣΤΕ ΤΥΧΕΡΟΙ ΚΑΙ ΓΕΝΝΑΙΟΙ, ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΦΥΓΕΤΕ ΑΠΟ ΤΗΝ ΑΚΡΗ ΤΟΥ ΓΚΡΕΜΟΥ ΚΑΙ ΝΑ ΠΡΟΓΚΕΙΘΕΙΤΕ 500 ΜΕΤΡΑ ΠΙΟ ΚΑΤΩ, ΣΤΟΥΣ ΠΡΟΠΟΔΕΣ ΤΟΥ ΒΟΥΝΟΥ. ΑΝ ΤΑ ΚΑΤΑΦΕΡΕΤΕ, ΘΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΑΝΑΨΕΤΕ ΚΕΡΑΚΙ. ΑΝ ΟΧΙ...

Η ΠΡΩΤΗ ΓΕΦΥΡΑ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΑΠΟΔΕΙΧΘΕΙ ΠΟΛΥ ΣΠΑΣΤΙΚΗ. Ο ΛΟΓΟΣ; ΔΕΝ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΠΡΟΣΠΕΡΑΣΙΤΕ ΤΟΝ ΠΡΟΠΟΡΕΥΟΜΕΝΟ ΣΚΙΕΡ. ΑΝ ΛΟΙΠΟΝ ΔΕΝ ΕΙΣΤΕ ΕΙΣΕΙΣ Ο ΠΡΟΠΟΡΕΥΟΜΕΝΟΣ, ΠΗΔΗΣΤΕ ΑΠΟ ΤΗ ΓΕΦΥΡΑ.

ΣΤΗΝ ΑΡΧΗ ΤΗΣ ΠΙΣΤΑΣ ΘΑ ΒΡΕΘΕΙΤΕ ΣΕ ΑΥΤΟ ΤΟ ΤΟΥΝΕΛ, ΤΟ ΟΠΟΙΟ ΟΔΗΓΕΙ ΣΤΗ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΚΑΤΗΦΟΡΑ ΠΟΥ ΕΧΕΤΕ ΔΕΙ ΠΟΤΕ.





Υπάρχει η επιλογή να τρέξετε τις πίστες σε slalom mode. Το ρολόι τρέχει και οποιαδήποτε χαμένη πύλη σημαίνει δευτερόλεπτα ποινής.

αλήθεια, υπάρχει και η αντίστροφη λειτουργία, την οποία δεν θεωρώ σωστή: όταν έμενα πίσω, οι υπόλοιποι σκιέρ με περίμεναν να τους φτάσω. Προτιμώ τα σχετικά "τίμια" παιχνίδια, όπου, αν δεν παίζεις καλά, καλώς παθαίνεις, ό,τι παθαίνεις, ώστε να είσαι προσεκτικότερος την επόμενη φορά. Αν προηγήσει κατά

πολύ όμως, δεν είναι διόλου τίμιο οι αντίπαλοί σου να εφοδιάζονται με πυραυλοκίνητες σανίδες για να σε πιάσουν. Αυτές οι αηδίες μου είχαν σπάσει τα νεύρα στο "Mario Kart" και δυστυχώς τις ξαναβρίσκω μπροστά μου - ευτυχώς, όμως, όχι στον ίδιο βαθμό. Παρ' όλα αυτά, τα πράγματα γίνονται



ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΤΟΥΛΑΧΙΣΤΟΝ ΤΕΣΣΕΡΙΣ ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΕΣ ΔΙΑΔΡΟΜΕΣ ΜΕΤΑ ΤΗΝ ΠΡΩΤΗ ΓΕΦΥΡΑ. ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΤΗΝ ΚΑΛΥΤΗΡΗ, ΑΝ ΜΕΙΝΕΤΕ ΑΡΙΣΤΕΡΑ ΚΑΙ ΚΑΤΕΥΘΥΝΘΕΙΤΕ ΣΤΟ ΤΟΥΝΕΛ ΠΟΥ ΒΛΕΠΕΤΕ.

ΑΥΤΟ ΤΟ ΣΗΜΕΙΟ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΙΔΙΑΙΤΕΡΑ ΔΥΣΚΟΛΟ. ΣΑΣ ΔΙΝΕΤΑΙ Η ΕΥΚΑΙΡΙΑ ΝΑ ΘΑΥΜΑΣΤΕ ΓΙΑ ΛΙΓΟ ΤΟ ΤΟΠΙΟ.



ΜΙΑ ΑΠΟ ΤΙΣ ΚΑΛΥΤΕΡΕΣ ΠΑΡΑΚΑΜΨΕΙΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΕΙΝΑΙ ΑΥΤΗ ΠΟΥ ΒΛΕΠΕΤΕ ΜΠΡΟΣΤΑ ΣΑΣ. Ο ΛΟΓΟΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΚΑΛΥΒΑ. ΜΠΕΙΤΕ ΜΕΣΑ ΚΑΙ ΤΟ ΤΈΡΜΑ ΕΙΝΑΙ ΚΟΝΤΑ. ΑΝ ΟΜΩΣ Η ΣΑΝΙΔΑ ΣΑΣ ΕΙΝΑΙ ΣΕ ΔΙΣΧΗΜΗ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ, ΜΗΝ ΤΟ ΡΙΣΚΑΡΕΤΕ, ΓΙΑΤΙ ΣΤΗΝ ΕΞΟΔΟ ΤΗΣ ΥΠΑΡΧΕΙ ΜΙΑ ΡΑΜΠΑ ΠΟΥ ΘΑ ΤΗΝ ΚΑΤΑΣΤΡΕΦΕΙ ΟΛΟΣΙΧΕΡΩΣ.



ΑΝ ΤΟ ΝΑ ΠΆΧΝΕΤΕ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΣ ΔΙΑΔΡΟΜΕΣ ΚΑΙ ΣΥΓΚΙΝΗΣΙΣ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΠΡΩΤΑΡΧΙΚΟ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΝ ΣΑΣ, ΔΕΝ ΕΧΕΤΕ ΠΑΡΑ ΝΑ ΑΚΟΛΟΥΘΗΣΕΤΕ ΑΥΤΗ ΤΗ ΔΙΑΔΡΟΜΗ ΜΈΧΡΙ ΤΟ ΤΈΛΟΣ.



όντως ενοχλητικά στις δυσκολότερες πίστες. Ποιος ο λόγος να χτυπήσει να δώσεις τον καλύτερο εαυτό σου για να κερδίσεις τον υπολογιστή, όταν κλέβει με αυτόν τον τρόπο;

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Το "1080 Snowboarding" είναι ένα από τα καλύτερα παιχνίδια που κυκλοφορούν για το Ν64, με μεγαλύτερο αρνητικό αυτό που προανέφερα. Για τη δε αποχή του στο χρόνο δεν είμαι τόσο αισιόδοξος, αφού έπειτα από μερικές ώρες παιχνιδιού άνοιξε μόλις επιπλέον μία πίστα, ενώ ήταν αρκετά ενοχλητικές έως σπαστικές οι κλεψιές των αντιπάλων. Αφήνοντας το συγκεκριμένο χαρακτηριστικό κατά μέρος, αν δέλετε έναν τίτλο που αξίζει τα λεφτά του και σέβεται τον παίκτη-αγοραστή προσφέροντας παράλληλα τον καλύτερο έλεγχο που θα συναντήσετε σε παιχνίδι, τότε μην καθυστερείτε άλλο. Τρέξτε και αποκτήστε τον.



Στα replays μπορείτε να αλλάξετε την κάμερα κατά θέωση με απρόβλεπτα αποτελέσματα.



Το παιχνίδι σας επιτρέπει να σώσετε ghost mode στη μνήμη.



Όχι, δεν πηδάτε από πάνω.

2η γνώμη
Όταν πριν από περίπου έναν χρόνο κυκλοφόρησε το "Wave Race", οι περισσότεροι μείναμε με το στόμα ανοιχτό. Επρόκειτο για το καλύτερο jetski game και ένα από τα καλύτερα αγωνιστικά παιχνίδια που υπήρχαν. Το "1080" είναι το καλύτερο snowboard game αλλά μέχρι εκεί. Με λίγες πίστες και περιορισμένη ποικιλία στη σχεδίαση των διαδρομών δεν διεκδικεί καμία άλλη διάκριση.

PIXEL
Next Generation

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

81%

Το καλύτερο παιχνίδι για τα χειμερινά σπορ.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Snowboard Kids, Ναγανο Winter Olympics.

Η PSYGNOSIS ΚΑΝΕΙ ΜΙΑ ΒΟΥΤΙΑ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ ΜΕ ΕΝΑ ΝΕΟ 3D PLATFORM, ΤΟ ΟΠΟΙΟ ΟΜΩΣ ΦΑΙΝΕΤΑΙ ΝΑ ΑΠΕΥΘΥΝΕΤΑΙ ΜΑΛΛΟΝ ΣΤΙΣ ΜΙΚΡΟΤΕΡΕΣ ΗΛΙΚΙΕΣ.

RASCAL

Χρονο-μπερδέματα

Η Psygnosis παραστράτησε. Αν δεν καταλαβαίνετε, θυμηθείτε λίγο τις

προηγούμενες κυκλοφορίες της εταιρίας. Τι εννοώ; Η Psygnosis μας είχε συνηθίσει σε καταστρεπτικά όπλα, άγρια κινηγητά και γενικά καταϊγιστική δράση. Το Rascal, αντικαθιστώντας όλα τα προαναφερθέντα με ένα φουσκοβόλο και προσφέροντας ήπια δράση, έρχεται να μας βάλει σε αμφιβολίες.

Αρχίζοντας, πρέπει να αναφέρουμε ότι απευθύνεται κυρίως στις νεότερες ηλικίες (από 8 έως 12, για να είμαστε ακριβείς). Λόγω αυτού, είναι πολύ πιθανό να μην απασχολήσει "περπατημένους" gamers, οι οποίοι θα χρειάζονταν το πολύ δύο μέρες για να το τελειώσουν. Δεν μπορούμε όμως να αρνηθούμε το ότι και οι έμπειροι θα βρουν ελκυστικά τα πανέμορφα γραφικά και το πανέξυπνο σύστημα χειρισμού που διαθέτει το Rascal. Ωστόσο, όσοι από εσάς δεν φοράτε πάνες και δεν τρώτε κρεμούλα (συγγνώμη, Αγγελε, δεν το έγραψα για σένα), δεν θα συναντήσετε

κανένα πρόβλημα στο να περνάτε τη μία πίστα μετά την άλλη. Ειδικά αφού εξοικειωθείτε με το χειρισμό, η πρόκληση του παιχνιδιού θα χαθεί και τα σύγχρονα παιχνίδια πρέπει να προσφέρουν μεγαλύτερη πρόκληση, όχι να παρακαλούν να τα μηδενίσετε.

ΤΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

Εσείς -προφανώς- αναλαμβάνετε να καθοδηγήσετε τον κεντρικό ήρωα Rascal σε ένα κινηγητό μέσα στο



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



Single Player



Memory Card



Dual Analogue



Όλοι οι χώροι είναι λεπτομερώς σχεδιασμένοι, με ζωηρά χρώματα και ωραία φωτιστικά εφέ.

ΧΡΟΝΟ-ΣΠΑΣΙΚΛΕΣ

ΣΤΑ ΤΑΞΙΔΙΑ ΤΟΥ Ο RASCAL ΣΥΝΑΝΤΑ ΠΟΛΛΑ ΠΑΡΑΣΕΝΑ ΠΛΑΪΜΑΤΑ. ΕΔΩ ΣΑΣ ΑΝΑΦΕΡΟΥΜΕ ΜΕΡΙΚΑ ΑΠΟ ΑΥΤΑ, ΓΙΑ ΝΑ ΜΗ ΒΡΘΕΙΤΕ ΠΡΟ ΕΚΠΛΗΣΣΩΝ:



ΤΟ RAPTOR ΘΑ ΣΥΝΑΝΤΗΣΕΤΕ ΣΤΟ WESTERN LEVEL.



ΨΑΞΤΕ ΓΙΑ ΤΟ ΔΡΑΚΟ ΣΤΟ CASTLE LEVEL.



Ο ΠΙΣΤΟΛΕΡΟ ΒΡΙΣΚΕΤΑΙ ΠΡΟΦΑΝΩΣ ΣΤΟ WESTERN LEVEL.



ΑΥΤΟΝ ΕΔΩ ΘΑ ΤΟΝ ΔΕΙΤΕ ΣΤΟ CASTLE LEVEL (ΠΑΡΕΛΘΟΝ).



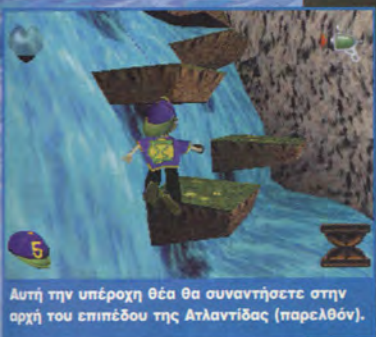
Ο ΠΕΙΡΑΤΗΣ ΕΙΝΑΙ ΣΤΟ GALLEON LEVEL (ΠΑΡΟΝ).



Ο ΣΥΓΚΕΚΡΙΜΕΝΟΣ ΦΡΟΥΡΟΣ ΚΑΝΕΙ ΠΕΡΙΠΟΛΙΣ ΣΤΟ ΚΑΣΤΡΟ.



ΠΡΟΣΟΧΗ ΣΤΑ ΚΑΜΑΚΙΑ ΤΗΣ ΑΤΛΑΝΤΙΔΑΣ (ΠΑΡΟΝ).



Αυτή την υπέροχη θέα θα συναντήσετε στην αρχή του επιπέδου της Ατλαντίδας (παρελθόν).



Αν αντιπαθείτε τις σαύρες, τα παράπονά σας στην καθαρίστρια (αν ζει).



Σε αυτό το παιχνίδι κάθε δωμάτιο είναι ένα αριστούργημα. Τα real time φωτιστικά εφέ προσδίδουν με το δικό τους τρόπο μια απίστευτη εικόνα ρεαλισμού.



Σε ορισμένα σημεία μπορείτε να σώσετε τη θέση σας. Καθόλου χρήσιμο, αν σκεφθείτε ότι σε μία μέρα θα το έχετε τελειώσει.

χρόνο, προκειμένου να σώσει τον πατέρα του, τον καθηγητή Casper Clockwise (επιστημονικό σύμβουλο του NATO), από τα σατανικά χέρια του Chronon, ο οποίος έχει κλέψει τα σχέδια της χρονομηχανής του επιστήμονα. Βασισμένη σε αυτό, η Psygnosis δημιούργησε πειστικότερους τρισδιάστατους κόσμους, από μεγαλοπρεπή κάστρα μέχρι τη βάδη της χαμένης Ατλαντίδας. Υπάρχουν έξι διαφορετικές ζώνες που πρέπει να περάσετε: Lab, Castle, Aztec, Western, Galleon, Atlantis. Πηδώντας μέσα από χρονοθύλακες, μπορείτε να επισκεφθείτε κάθε τοποθεσία στο παρελθόν, το παρόν και το μέλλον (συνδέοντας συνολικά 18 εντελώς διαφορετικούς κόσμους). Για να ολοκληρώσετε κάθε κόσμο θα πρέπει να βρείτε τέσσερα ειδικά αντικείμενα που ανοίγουν το πέρασμα προς το επόμενο επίπεδο. Ακολουθώντας αυτή την τακτική θα φθάσετε στο στόχο σας, δηλαδή στη

"Σκεφθείτε το καλά προτού το αγοράσετε."

διάσωση του καθηγητή και τη διασφάλιση της ομαλής ροής του χρόνου.

ΜΙΚΡΟ ΖΙΖΑΝΙΟ

Ο ίδιος ο Rascal είναι τέλειος, ενώ η ανάλυση είναι πολύ υψηλή, αν σκεφθούμε ότι η engine του παιχνιδιού τρέχει στα 50 frames το δευτερόλεπτο.



Ακόμα και όταν η κάμερα κινείται κοντά στους χαρακτήρες δεν υπάρχουν απώλειες στη λεπτομέρεια, όπως εδώ.



Αυτός εδώ είναι άλλος ένας από τους κακούς που θα συναντήσετε. Μην τον βλέπετε έτσι. Κατά βάθος είναι πολύ έξυπνος - και, όταν γράφουμε "κατά βάθος", εννοούμε κάτω από τον πυθμένα του Ατλαντικού...



Αυτός εδώ είναι άλλος ένας από τους κακούς που θα συναντήσετε. Μην τον βλέπετε έτσι. Κατά βάθος είναι πολύ έξυπνος - και, όταν γράφουμε "κατά βάθος", εννοούμε κάτω από τον πυθμένα του Ατλαντικού...

ΠΩΣ ΠΕΡΝΑ Η ΩΡΑ...

Υπάρχουν έξι τοποθεσίες στο Rascal τις οποίες μπορείτε να επισκεφθείτε, όπως προαναφέραμε: στο παρελθόν, το παρόν και το μέλλον. Όπως μπορείτε να δείτε στις εικόνες, η Ατλαντίδα δεν ήταν ανέκαθεν κάτω από την επιφάνεια της θάλασσας.

ΣΤΟ ΠΑΡΕΛΘΟΝ ΉΤΑΝ ΕΝΑ ΠΑΡΑΔΕΙΣΙΕΝΟ ΝΗΣΙ, ΜΕ ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΑ ΤΟΠΙΑ ΚΑΙ ΟΡΜΗΤΙΚΟΥΣ ΚΑΤΑΡΡΑΚΤΕΣ.



ΣΤΟ ΠΑΡΟΝ ΕΙΝΑΙ ΕΝΑΣ ΒΥΘΙΣΜΕΝΟΣ ΚΟΣΜΟΣ, ΠΟΥ ΚΑΤΟΙΚΕΙΤΑΙ ΑΠΟ ΓΟΡΓΟΝΕΣ ΚΑΙ... ΕΜΜ... ΓΟΡΓΟΝΕΣ.



ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ ΤΗΣ ΑΤΛΑΝΤΙΔΑΣ ΒΡΙΣΚΕΤΑΙ ΚΑΛΩ ΣΤΑ ΒΑΘΗ ΤΟΥ ΔΙΑΣΤΗΜΑΤΟΣ. ΤΩΡΑ ΑΝΑΤΡΙΧΙΑΣΑ...



Οι γοργόνες στο ίδιο επίπεδο είναι εξίσου "άτακτες".



Ο Αζτέκος θεός κατοικεί στο Αζτεκ LEVEL.



Το ίδιο κάνουν και τα τσιράκια του...



Αυτή η "χοντρή" δεν είναι τόσο ακίνδυνη.



Άλλος ένας εκνευριστικός πηληχάζος εχθρός.



Οι ιπότες κυκλοφορούν στα εσώτερα του κάστρου.



Χοντροκέφαλοι αλλά και επικίνδυνοι.

P Εσείς παίζετε από μια προοπτική τρίτου προσώπου, έχοντας τη δυνατότητα να ρυθμίσετε μέσω της "έξυπνης" κάμερας οποιαδήποτε οπτική γωνία θέλετε. Αυτό αρχικά θα σας διευκολύνει πολύ, αφού θα μπορείτε να βλέπετε τη δράση ακριβώς όπως επιλέξετε. Όμως στη συνέχεια θα διαπιστώσετε ότι η κάμερα μερικές φορές "χλωμιάζει" προκειμένου να δώσει μια πλήρη άποψη του χώρου, ειδικά όταν βρίσκεστε σε γωνίες ή κολλημένοι σε τοίχους. Όλα τα πλάσματα που θα συναντήσετε στα διάφορα επίπεδα δεν χάνουν στο παραμικρό τη λεπτομέρεια και την ομορφιά τους, ακόμα και αν τα παρατηρήσετε από πολύ κοντινή απόσταση, σε σημείο πράγματι απίστευτο.

Ειδική αναφορά πρέπει να γίνει επίσης σε ορισμένα άλλα εξωτερικά στοιχεία του παιχνιδιού. Εκτός από τον Rascal, ο οποίος είναι -όπως προαναφέραμε- τέλειος, όλοι οι υπόλοιποι χαρακτήρες είναι σχεδιασμένοι με μεγάλη προσοχή και τους έχει δοθεί ζωή με τρόπο τέτοιο, ώστε να ταιριάζουν απόλυτα στο περιβάλλον όπου περιφέρονται. Επιπλέον, καθώς οι χαρακτήρες μετακινούνται, ο φωτισμός του χώρου αλλάζει σε πραγματικό χρόνο, προσδίδοντας έτσι

τεράστιο βαθμό ρεαλισμού σε κάθε πίστα.

Το Rascal προσφέρει μεγάλη ποικιλία εχθρών, τόσο ως προς τη μορφή όσο και ως προς το μέγεθος. Μερικοί είναι ασήμαντοι και αποδεικνύεται εύκολο το να αντιμετωπιστούν -π.χ. διάφορα ζώφια-, ενώ άλλοι είναι πιο ζορικοί και συνεπώς θα σας προκαλέσουν μεγαλύτερους μελάδες, για παράδειγμα οι πελώριοι δράκοι και τα θαλάσσια ερπετά.

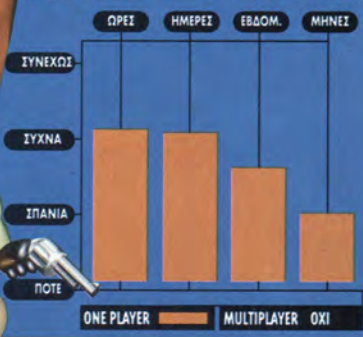
ΦΟΥΣΚΕΣ

Όπου και να είστε, μικρά πλάσματα και ανθρωπίνοι χαρακτήρες εμφανίζονται από το πουθενά και μπλέκονται στα πόδια σας, με αποτέλεσμα να χάνετε πολύτιμη ενέργεια. Καλή τακτική εδώ είναι να αποφεύγετε όσους εχθρούς μπορείτε, γιατί όσους παγιδεύετε μέσα στις φούσκες σας θα πρέπει να τους αντιμετωπίσετε στο τέλος κάθε πίστας - και τότε να δείτε ζόρισμα!

Εξαιτίας της απλοϊκής φύσης του, το Rascal γίνεται μονότονο μετά από ορισμένες ώρες παιξίματος. Το μεγαλύτερο μέρος του παιχνιδιού περιορίζεται στο να τρέχετε συνέχεια σε κάθε πίστα μαζεύοντας πυρομαχικά για το όπλο σας (αυτό που πετά φούσκες) και διάφορα κλειδιά για ειδικές εξόδους, ενώ εδώ κι εκεί βρίσκονται διάσπαρτοι περίεργοι μοχλοί που πρέπει να τραβήξετε. Παρ' ότι σε ορισμένα σημεία η δράση ξεφεύγει από τα συνηθισμένα, το gamerplay παραμένει στα ίδια επίπεδα, δηλαδή απλό χωρίς εναλλαγές.

Από τεχνικής πλευράς το Rascal μετρά και με το παραπάνω, έτσι οι μικρότεροι αναγνώστες μας θα βρουν πολύ ελκυστική την απλοϊκή εμφάνισή του - αν όμως είστε βετεράνος τω

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Ωραίο πράγμα να παγιδεύεις τους εχθρούς σου μέσα σε φούσκες. Η μαγκιά θα σας φύγει, όταν χρειαστεί να τους αντιμετωπίσετε ξανά αργότερα.



Η Αγρία Δύση δεν είναι το καλύτερο μέρος για παιδιά, αλλά ο Rascal δεν φαίνεται να έχει πρόβλημα.



Η Ατλαντίδα στο παρόν δεν είναι το καλύτερο μέρος για καμάκι, ειδικά αν σκεφθείτε ότι οι κάτοικοι της κυκλοφορούν με τρίαινες.



Αυτό εδώ το παλικαρί δεν φαίνεται να είναι της Επιτροπής Υποδοχής. Όπως και να το δείτε, πάντως, είναι γελοίος.

platform, σκεφθείτε το καλά προτού το αγοράσετε. Ένα είναι σίγουρο: Αν η Psygnosis μπορέσει να αξιοποιήσει τα ίδια τεχνικά χαρακτηριστικά σε ένα παιχνίδι που να απευθύνεται σε μεγαλύτερες ηλικίες, τότε θα έχουμε όλοι άλλον έναν πολύ καλό λόγο για να αγοράσουμε PlayStation.

PIXEL Next Generation

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

ΚΗΛΙΟΝΟΙΑ 77%

Η ιδανική επιλογή για αρχάριους.
ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
 GEX 3D: ENTER THE GECKO
 CROC: LEGEND OF THE GOBBO



AMUSEMENT is...



INFO PCs

CPU PENTIUM, MMX 133 - 233 PENTIUM II 233 - 333 Mhz
 με κεντρική μνήμη 16 - 512 MB υποβοηθούμενη από
 256 KB - 1MB CACHE MEMORY, STANDARD FDD,
 28 - 8,5 GB, CD ROM 16X - 32X MONITOR έγχρωμο, χαμηλής ακτινοβολίας,
 14" - 21" OPTIONAL MODEM 33600 - 56K ... από 159.900



CPU INTEL MMX 166 ... από 35.900
 CD ROM 24 X SPEED ... από 19.900
 MOTHERBOARDS PENTIUM - TX ... από 24.900
 SOUND CARDS 16BIT ... από 5.900
 MODEMS 33600 ... από 13.900
 PRINTERS INKJET ... από 41.900
 SCANERS A4 COLOR ... από 31.900
 MONITORS 15" COLOR DIGITAL PREVIEW ... από 55.900



INFO HOTs

CREATIVE VOODOO II 8MB GRAPHIC ACCE...
 ...74.90
 MONITOR PHILIPS BRILLIANCE 105...
 ...104.90
 HEWLETT PACKARD DESKJET LASERJET - SCANJE...
 ...??
 ΤΡΕΙΣ ΜΗΝΕΣ ΣΥΝΔΕΣΗ ΜΕ ...GROOVYNE...
 MODEM 33600 & ΜΟΥΣΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ...
 ...29.90



CONSOLES / VIDEO GAMES

PLAYSTATION ...59.900
 SATURN ...59.900
 NINTENDO 64 ...49.900
 MEGA DRIVE ...12.700
 SUPER NINTENDO ...12.700
 GAMEBOY ...8.900
 GAMES ΓΙΑ PLAYSTATION & SATURN ... από 4.900
 GAMES ΓΙΑ NINTENDO 64 ... από 9.900
 ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ ... από 1.300
 VIDEO GAMES ... από 3.900
 AMIGA



ΕΠΙΣΚΕΦΘΕΙΤΕ ΤΟ
 ΝΕΟ ΜΑΣ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ
 ΣΤΟ ΓΑΛΑΤΣΙ

ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ

Αποκτήστε το computer - κονσόλα που ονειρεύεστε με
 ανταλλαγή του παλιού σας μηχανήματος χωρίς
 προκαταβολή και όσες δόσεις θέλετε !!!



ΑΝΑΒΑΘΜΗΣΕΙΣ
 SERVICE
 ΜΗΧΑΝΟΡΓΑΝΩΣΗ



ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ
 ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ
 ΠΩΛΗΣΗ ΧΟΝΔΡΙΚΗ - ΛΙΑΝΙΚΗ

ΜΕΤΣΟΒΟΥ 26 ΤΗΛ.: 82 54 726 , 82 10 712 ΒΕΪΚΟΥ 62 - 64 ΤΗΛ.: 21 36 815 - 6 ΤΗΛ. & FAX: 21 38 228
 www.conpulink.gr/infoworld - e-mail: infowrld@compulink.gr



INFO WORLD

X-MEN vs ST

ΑΚΟΜΗ ΕΝΑ COIN-OP ΜΕΤΑΦΕΡΘΗΚΕ ΑΥΤΟΥΣΙΟ ΣΤΟ SATURN. ΓΙΑ ΑΛΛΗ ΜΙΑ ΦΟΡΑ Η CAPCOM ΕΚΑΝΕ ΤΟ ΘΑΥΜΑ ΤΗΣ.

+4MB RAM



PIXEL
Next-Generation
INFORMATION

Σύστημα: Sega Saturn
Κατασκευαστής: Capcom
Παίκτες: 2



Single Player

Multiplayer

Οι προσευχές μας και οι λαμπάδες που ανάψαμε έπιασαν τόπο: Η Capcom (και η Sega) αποφάσισαν να παρουσιάσουν το X-Men vs Street Fighter σε PAL έκδοση. Το σημείο-κλειδί σε αυτό τον τίτλο είναι το cartridge των 4MB που το συνοδεύει. Ναι, καλά διαβάσατε, για να τρέξει το συγκεκριμένο παιχνίδι απαιτεί επιπλέον 4MB RAM στο Saturn σας.

Η Capcom, μένοντας πιστή στα beat'em up παιχνίδια δύο διαστάσεων, δέλησε για άλλη μία φορά να ξεπεράσει τον εαυτό της. Αναφερόμαστε βέβαια στο Marvel Super Heroes, που ήταν το καλύτερο 2D beat'em παιχνίδι στο Saturn, μέχρι βέβαια την εμφάνιση του X-Men vs Street Fighter.

Το cartridge των 4MB δίνει άλλη διάσταση στα παιχνίδια που το χρησιμοποιούν. Όλα τα παλαιότερα παιχνίδια που απαιτούσαν το 1MB cartridge της Sega θα δουλέψουν άψογα με το 4MB cartridge. Αλλά και



οι μελλοντικοί τίτλοι της Capcom (Marvel vs Capcom, Vampire Savour, Resident Evil 2) θα αποκτούν extra δυνατότητες, αν εντοπίζουν 4MB επιπρόσθετης RAM στο Saturn σας. Όπως προαναφέρθηκε, το X-Men vs Street Fighter έχει όλα τα χαρακτηριστικά του coin-op, με βασικό σημείο τη δημιουργία της δικής σας ομάδας μαχητών. Αυτό σημαίνει ότι έχετε στη διάθεσή σας δύο μαχητές,

τους οποίους μπορείτε να εναλλάσσετε ανά πάσα ώρα και στιγμή! Φυσικά ένας μαχητής συμμετέχει στον αγώνα, αλλά, αν πατήσετε τα πλήκτρα της δυνατής γροδιάς και της κλωτσιάς, ο δεύτερος ξεπηδά από το πίσω μέρος της οδόνης και ο πρώτος παίρνει τη θέση του στο background. Στις super-επιθέσεις συμμετέχουν και οι δύο μαχητές, δίνοντάς σας εντυπωσιακές και πανίσχυρες κινήσεις που συνήδως



Αυτό νονάζι νομίζω...



Πέφτει το ξύλο της αρκούδας.

STREET FIGHTER



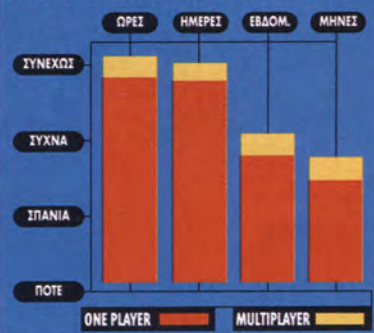
αφήνουν τον αντίπαλό σας ξερό. Το σύστημα μάχης δεν βασίζεται στο κλασικό "καλύτερος έπειτα από τρεις γύρους" σενάριο. Αποστολή σας είναι να μηδενίσετε την ενέργεια και των δύο αντιπάλων σας. Μόλις ο ένας αντίπαλος νικηθεί, αυτόματα ο δεύτερος παίρνει τη θέση του και συνεχίζει. Για κάθε πετυχημένη κίνηση που εκτελείτε παίρνετε την αντίστοιχη "ενέργεια". Φθάνοντας στο ανώτερο επίπεδο "2", μπορείτε να εκτελέσετε τις συνδυασμένες -εντυπωσιακότατες- super επιδέσεις των δύο μαχητών σας. Όπως ίσως περιμένατε, εκτελώντας τη super-επίδεση χάνετε πολύ από την "ενέργεια" επίδεσης. Εκτός από τη super-επίδεση, όλοι οι μαχητές καταφέρνουν εντυπωσιακά τριπλά χτυπήματα, χρησιμοποιώντας όλα τα "όπλα" τους. Κάνοντας λόγο για μαχητές, στους ήδη γνωστούς Street Fighters Ken, Ryu, Chun-Li, Cammy, Dhalism έχουν προστεθεί οι Charlie και

Zangief. Οι X-Men περιλαμβάνουν τους M Bison, Sabretooth, Juggernaut, Cyclops, Wolverine, Gambit, Magneto, Storm και Rogue. Υπάρχει ακόμα ένας, κρυμμένος Street Fighter, ο Akuma. Ο Akuma έκανε την πρώτη εμφάνισή του στο Super Street Fighter II Turbo και έχει ως σκοπό της ζωής του να νικήσει τον Ryu. Αυτή τη φορά είναι ακόμα πιο δυνατός, με εντυπωσιακές κινήσεις. Σε όλα τα προηγούμενα παιχνίδια μάχης της Capcom οι τελικοί μαχητές είχαν χαρακτηριστικά ανάλογα με αυτά του δικού σας μαχητή. Στο X-Men vs Street Fighter τα δεδομένα έχουν αλλάξει, βέβαια προς το χειρότερο! Πλέον ο τελικός μαχητής είναι ένα τεράστιο sprite, που καταλαμβάνει το μεγαλύτερο μέρος της οθόνης! Πρόκειται για τον φοβερό και τρομερό Apocalypse, έναν μεταλλαγμένο που κατάγεται από την Αίγυπτο και υπάρχει από την εποχή των Φαραώ. Η ευκολία με την οποία το Saturn χειρίζεται τα τεράστια sprites με τις θεαματικές κινήσεις είναι μοναδική, όπως μοναδικοί είναι και οι χρόνοι φορτώματος του παιχνιδιού. Για όλα αυτά υπεύθυνο είναι το cartridge των 4MB. Δεν υπάρχει ίχνος καθυστέρησης κατά την εναλλαγή των μαχητών ή την εκτέλεση των super-επιδέσεων. Τα εντυπωσιακά γραφικά σε συνδυασμό με τα ηχητικά εφέ θα σας καθηλώσουν. Αν και τα 2D παιχνίδια μάχης δεν με ενθουσιάζουν ιδιαίτερα, το X-Men vs Street Fighter απλά με εντυπωσίασε - και θα εντυπωσιάσει εξίσου όποιον από εσάς το αποκτήσει. Οι μικρές ελλείψεις των Training και Survival mode (υπήρχαν σε παλιότερα παιχνίδια μάχης της Capcom) καθώς και τα μαύρα περιθώρια στο άνω και κάτω μέρος της οθόνης δεν επηρεάζουν την καλή εικόνα του παιχνιδιού. Σας αρέσουν δεν σας αρέσουν τα παιχνίδια μάχης, το X-Men vs Street Fighter ΔΕΝ πρέπει να λείψει από τη συλλογή σας για τους ακόλουθους λόγους:

1. Είναι το καλύτερο 2D beat'em up.
2. Είναι η πιο πιστή μεταφορά coin-op στο Saturn.
3. Το 4MB cartridge θα χρησιμοποιηθεί από το Resident Evil 2 αλλά και από όλα τα μελλοντικά παιχνίδια της Capcom. Εάν είχε παρουσιαστεί ένα χρόνο νωρίτερα, τα πράγματα για το Saturn ίσως να ήταν πολύ καλύτερα σήμερα...

"Για όλα αυτά υπεύθυνο είναι το cartridge των 4MB."

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



PIXEL Next Generation

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

ΑΞΙΟΛΟΓΙΑ **96%**

Ζήτη η Capcom!

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:

MARVEL SUPER HEROES, X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM, KING OF FIGHTERS 95.



NEED FOR SPEED 3 HOT PURSUIT

ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ ΕΓΚΕΚΡΙΜΕΝΑ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΑ; ΑΥΤΟ ΣΗΜΑΙΝΕΙ ΕΝΑ ΠΡΑΓΜΑ: ΤΟ NEED FOR SPEED ΕΠΕΣΤΡΕΨΕ! ΑΛΛΑ, ΜΕΤΑ ΤΟ NFS, ΑΙΣΘΑΝΕΣΤΕ ΑΚΟΜΑ ΤΗΝ ΑΝΑΓΚΗ ΓΙΑ ΤΑΧΥΤΗΤΑ;

Ακριβά αμάξια, εδώ!

Αν υπήρχε ένα πράγμα που είχε να κάνει το Need for Speed προκειμένου να

κερδίσει ξανά τους πρώτους οπαδούς του, αυτό ήταν απλά να επιστρέψει στις ρίζες του. Ευτυχώς για όλους όσοι λαχταρούσαν ένα racing simulation παιχνίδι, η ομάδα του Need for Speed 3 εκπλήρωσε αυτή την επιθυμία τους. Οι δημιουργοί του τίτλου, λοιπόν, προσπάθησαν να επαναφέρουν όλα εκείνα τα στοιχεία που έκαναν τόσο καλό το πρώτο παιχνίδι. Επιπλέον κατάφεραν να συμπεριλάβουν ορισμένες βελτιώσεις που αξίζουν τον κόπο. Έτσι, τα αστυνομικά αυτοκίνητα που δεν υπήρχαν στο NFS2 επέστρεψαν με εκτεταμένες βελτιώσεις και εφαρμόζοντας εντυπωσιακές τεχνικές για την επιβολή του νόμου. Οι μεγάλες πίστες συναντώνται και πάλι (μερικές φορές



Εξφεύγοντας από το νόμο, θα δοκιμάσετε οτιδήποτε για να γλιτώσετε, όσο επικίνδυνο και να είναι. Ακόμα και αν αυτό σημαίνει ότι πρέπει να συντρίψετε τα ενοχλητικά περιπολικά της αστυνομίας για να τα θγάλετε από το δρόμο σας.

“Τουλάχιστον έτσι η EA αποκατέστησε μερικώς τη φήμη του Need For Speed.”

πίστα μετά από ένα ανάγκωμα είτε συντρίβετε σε εμπόδια σε κάποια παράκαμψη, το προαναφερθέν χαρακτηριστικό έχει βελτιωθεί.

ΣΠΟΡ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΟ

Για περισσότερη ποικιλία υπάρχει πληθώρα από επιλογές στην οδήγηση. Θα σας άρεσε να τρέξετε αντίθετα σε οποιαδήποτε διαδρομή ή από αντεστραμμένη, καθρεπτιζουσα οπτική γωνία; Πώς θα σας φαίνονταν μερικά ρεαλιστικά εφέ καιρού, συμπεριλαμβανομένων κάποιων εντελώς απίστευτων αστραπών; Ισως θέλετε να πραγματοποιήσετε τις διαδρομές τη νύχτα, οπότε θα έχετε τα λαμπερά φώτα πορείας του αυτοκινήτου σας (στην υψηλή ή χαμηλή σκάλα, κατά την επιλογή σας) να φωτίζουν το δρόμο σας. Υπάρχουν και άλλες επιλογές σχετικά με τα αυτοκίνητα: τι χρώμα; Με ή χωρίς ABS; Ακόμη, υφίστανται επιπλέον

απαιτούνται περισσότερα από 4 λεπτά για μόνο έναν γύρο), ενώ κανείς δεν μπορεί να αρνηθεί ότι η σχεδίαση των διαδρομών είναι ρεαλιστικότερη και πιο ενδιαφέρουσα από ποτέ. Η κίνηση και στα εννέα circuits δίνει την αίσθηση της απόλυτης ελευθερίας, εκτός αν υπάρχουν μπάρες ή κάποιος απότομος βράχος στο δρόμο. Είτε φέρτετε σε ένα υδραγωγείο είτε υψώνεστε πάνω από την

Σύστημα: Sony PlayStation
Κατασκευαστής: Electronic Arts
Διάθεση: CD MEDIA, τηλ.: 6233906

- Single Player
- Multiplayer
- Stepping/Analogue
- Memory Card
- Split Screen
- Dual Analogue



ΤΙ ΣΑΣ ΚΑΝΕΙ Η ΠΡΑΚΤΙΚΗ; ΤΕΛΕΙΟΥΣ!

ΤΑ ΕΥΣΥΝΕΙΔΗΤΑ ΠΑΙΔΙΑ ΤΗΣ ELECTRONIC ARTS ΕΧΟΥΝ ΣΥΜΠΕΡΙΑΒΕΙ ΕΝΑ ΝΕΟ PRACTICE MODE ΓΙΑ ΝΑ ΣΑΣ ΚΑΘΟΔΗΓΗΣΕΙ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΑΥΤΕΣ ΤΙΣ ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΕΣ ΠΙΣΤΕΣ.

ΕΧΕΤΕ ΜΙΑ ΓΡΑΜΜΗ ΙΔΑΝΙΚΗΣ ΠΟΡΕΙΑΣ, ΣΙΚΟΝΙΔΙΑ ΣΑΣ ΕΝΗΜΕΡΩΝΟΥΝ ΓΙΑ ΤΗ ΣΤΡΟΦΗ ΠΟΥ ΑΚΟΛΟΥΘΕΙ ΚΑΙ ΕΝΑΣ ΤΥΠΟΣ ΣΑΣ ΚΑΘΟΔΗΓΕΙ: "EASY RIGHT, HARD LEFT" ΚΑΙ ΠΑΡΟΜΟΙΑ. ΕΠΙΣΗΣ ΑΓΩΝΙΖΕΣΤΕ ΕΝΑΝΤΙΟΝ ΤΟΥ ΕΑΥΤΟΥ ΣΑΣ, ΟΠΩΣ ΤΡΕΞΑΤΕ ΠΡΙΝ.



Πλησιάζετε τη δυσκολότερη στροφή του παιχνιδιού, γι' αυτό ρίξτε φρενάριασμα!



Πώς τα πάνε αυτά τα εύθραυστα σπορ αυτοκίνητα κόντρα στα βαριά περιπολικά; Όχι πολύ καλά!



Ακόμα για τη μικρότερη οδική παράβαση οι αστυνομικοί τρελαίνονται και προσπαθούν αμείλικτα να σας κάνουν να συντριβείτε.



Θα παίξετε πολύ καιρό χωρίς στο split screen διπλό με ή χωρίς catch-up.



Η Countach κέρδισε την ψηφοφορία για τον καλύτερο ήχο μηχανής με διαφορά.



Τις στιγμές της αστυνομικής καταδίωξης απαιτείται γρήγορη σκέψη, τα ατυχήματα με τα επιθετικά αυτοκίνητα είναι αναπόφευκτα. Να το πείτε στον τύπο με το Landcruiser που πρόκειται να προσγειωθεί στο δάσος...



Μια πλάγια κατά μήκος του δρόμου στο Rocky Pass σας σκοτώνει επικίνδυνα ψηλά στον αέρα, πάνω από την πίστα.



Τα φώτα πορείας μοιάζουν με αληθινά καθώς φωτίζουν το δρόμο σας ανάμεσα στους λόφους. Πολύ καλό!



Προσέξτε: Παίρνετε μόνο μερικές προειδοποιήσεις προτού η αστυνομία χάσει όλη την υπομονή της και σας συλλάβει, με αποτέλεσμα να μην μπορείτε να τερματίσετε.



Αρχισε πάλι να βρέχει. Θα κρατήσουν τα λάστιχα;

ρυθμιστικές επιλογές, από τα ελαστικά και την αεροδυναμική μέχρι τις αναρτήσεις και την ευαισθησία του τιμονιού. Ένα άλλο στοιχείο που ρυθμίζεται είναι ο όγκος κυκλοφορίας των ΙΧ αυτοκινήτων, από ελάχιστος (περιστασιακός οδηγός της Κυριακής) σε μέγιστος (κύματα επιβατικών αυτοκινήτων). Η αστυνομία δεν αποτελεί κατ' ανάγκη μέρος του παιχνιδιού. Στο Hot Pursuit mode, όμως, ξαφνικά οι

δρόμοι περιπολούνται δραστικά. Τα δε αυτοκίνητά της διαφέρουν ανάλογα με το μέρος του κόσμου όπου αγωνίζεστε: από παλιά ορθογώνια περιπολικά μέχρι "φιαγμένες" Corvettes. Προσοχή πάντως, γιατί είναι από τους πιο κακούς αστυνομικούς που έχετε δει. Ενώ σας φωνάζουν από τα μεγάφωνα τους, ταυτόχρονα σας εμβολίζουν επανειλημμένα, σας κλείνουν το δρόμο και σας περικυκλώνουν, στήνουν μπλόκα, βάζουν ακόμα και καρφιά κατά μήκος του δρόμου για να σας σκάσουν τα λάστιχα. Το συνεχές κυνηγητό από τα αγράκια και τα κοριτσάκια με τα μπλε σπράχνει τις ικανότητές σας ως οδηγού στο όριο, με ρυθμό που σας κόβει την ανάσα. Τουλάχιστον, μπορείτε να είστε σίγουροι ότι θα κυνηγήσουν και τους άλλους οδηγούς - ακόμα και το φίλο σας, όταν παίξετε διπλό σε Split Screen mode, το οποίο είναι πράγματι πολύ καλό.

ΑΚΡΙΒΙΑ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΑ

Όλα αυτά τα νέα χαρακτηριστικά είναι ευπρόσδεκτα στο Need For Speed 3. Όμως ορισμένα στοιχεία του παιχνιδιού έπρεπε να παραμείνουν όπως ήταν. Πιο συγκεκριμένα, τα ακριβή, φυσικά υπολογιζόμενα τρακαρίσματα που υπήρχαν αρχικά έχουν πια χαθεί. Πάρα πολλές φορές θα δείτε τον εαυτό σας να παίρνει τούμπες στον αέρα και να προσγειώνεστε -ως εκ θαύματος- στους τροχούς σας και στη σωστή κατεύθυνση. Πού πήγαν τα όμορφα φωτογραφημένα κόκπιτ; Δεν υπάρχουν πια! Παρά αυτές τις παραλείψεις, οι επιμηκυνμένες πίστες, τα βελτιωμένα τοπία και οι



Διαδικασία σύλληψης - στην αστυνομία αρέσει να το παίξει σκληρή προκειμένου να σας επαναφέρει στην τάξη.

συναρπαστικές καταδιώξεις από τους αστυνομικούς κάνουν το Need For Speed 3 συναρπαστικό στην οδήγηση. Αν αναρωπίστε ποια θέση κατέχει το NFS3 τώρα που υπάρχει το Gran Turismo, το τελευταίο ανήκει στην κατηγορία των simulation και δεν μπορεί να συναγωνιστεί τα αντίστοιχα παιχνίδια με τους φοβερούς αγώνες με 2 παίκτες. Τα τελευταία είναι γρηγορότερα, ομαλότερα και πιο διασκεδαστικά, είτε περνάτε μαζί μέσα από την κίνηση είτε σε τετράδες στον ανοικτό δρόμο. Τουλάχιστον έτσι η ΕΑ αποκατέστησε μερικώς τη φήμη του Need For Speed. Μήπως είναι ώρα να αναθεωρήσετε τις απόψεις σας;



Ολόκληρες επαναλήψεις εμφανίζονται ξανά, έτσι μπορείτε να αναγκάσετε όποιον είναι κοντά σας να παρακολουθήσει πόσο καλά πήγατε. Καλός ο στρόβιλος κανονού, που δεν προκαλεί καμία μείωση της ταχύτητας του παιχνιδιού.



PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●●●●

ΗΧΟΣ ●●●●●●●●●●

GAMEPLAY ●●●●●●●●●●

ΑΝΤΟΧΗ ●●●●●●●●●●

87%

Φοβερό, γρήγορο, αλλά όχι τρελά συναρπαστικό!

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
GRAN TOURISMO
NEED FOR SPEED

NA GANO WIN

ΟΙ ΧΕΙΜΕΡΙΝΟΙ ΟΛΥΜΠΙΑΚΟΙ ΕΙΝΑΙ ΕΔΩ. ΕΤΟΙΜΑΣΤΕΙΤΕ ΝΑ ΓΛΙΣΤΡΗΣΕΤΕ ΣΤΟ ΧΙΟΝΙ Ή ΝΑ ΠΙΝΕΤΕ ΧΙΟΝΟΣΤΙΒΑΔΑ...

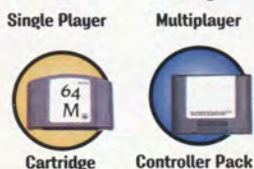
Σαν τα χιόνια...

Ηρθε η ώρα για την Κοπαμι να θυμηθεί παλιές καλές στιγμές, χάριν ενός άλλου μεγάλου αθλητικού γεγονότος, των Χειμερινών Ολυμπιακών Αγώνων στο Ναγατο της Ιαπωνίας. Είναι ικανή η σύγχρονη 64-μπιτη τεχνολογία να αναβιώσει το gameplay των παλιών καλών arcades; Μπορεί ένα μηχάνημα στο σπίτι να αποδώσει τη μεγαλοπρέπεια που αρμόζει στους Ολυμπιακούς Αγώνες; Εμείς θα σας παρουσιάσουμε αναλυτικά όλα τα αθλήματα και τα υπόλοιπα θα τα αφήσουμε στην κρίση σας.



PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Nintendo 64
Εταιρία έκδοσης: Konami
Τύπος παιχνιδιού: Αθλητικό
Παίκτες: 4



Alpine Skiing: Downhill

ΔΗ ΣΤΟΙΧΕΙΩΔΗΣ ΜΟΡΦΗ ΤΟΥ ΣΚΙ. ΤΟ ΜΟΝΟ ΠΟΥ ΕΧΕΤΕ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ ΕΙΝΑΙ ΝΑ ΚΑΤΕΒΕΙΤΕ ΑΠΟ ΤΗΝ ΚΟΡΥΦΗ ΕΝΟΣ ΛÓΦΟΥ ΟΣΟ ΠΙΟ ΓΡΗΓΟΡΑ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΚΑΙ ΝΑ ΤΕΡΜΑΤΙΣΕΤΕ. ΘΑ ΣΑΣ ΑΠΑΧΧΟΛΗΣΟΥΝ, ΒΕΒΑΙΑ, ΚΑΙ ΟΡΙΖΜΕΝΕΣ ΣΗΜΑΙΣ ΣΤΗ ΔΙΑΔΡΟΜΗ, ΑΛΛΑ Ο ΚΥΡΙΟΣ ΑΝΤΙΠΑΛΟΣ ΣΑΣ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΧΡΟΝΟΜΕΤΡΟ. ΑΠΟ ΠΛΑΣΥΡΑΣ ΤΑΧΥΤΗΤΑΣ, ΜΠΟΡΟΥΜΕ ΝΑ ΠΟΥΜΕ ΠΩΣ ΤΟ GAMEPLAY ΕΙΝΑΙ ΙΚΑΝΟΠΟΙΗΤΙΚΟ. ΜΗ ΦΑΝΤΑΣΤΕΙΤΕ, ΒΕΒΑΙΑ, ΠΩΣ ΕΙΝΑΙ ΤΡΟΜΑΚΤΙΚΑ ΓΡΗΓΟΡΟ, ΑΝ ΚΑΙ ΣΤΑ ΠΙΟ ΑΠÓΤΟΜΑ ΜΕΡΗ ΤΗΣ ΠΙΣΤΑΣ Η ΔΡΩΣΗ ΠΟΥ ΠΑΙΡΝΕΤΕ ΕΙΝΑΙ ΑΡΚΕΤΗ ΓΙΑ ΝΑ ΚΑΤΑΛΑΒΕΤΕ ΠΛΗΡΩΣ ΠΩΣ ΝΙΩΘΟΥΝ ΟΙ ΑΛΗΘΙΝΟΙ ΣΚΙΕΡ, ΛΙΓΟ



Το πρώτο checkpoint στο Downhill σας δίνει μια πρώτη ιδέα της... ανεπάρκειάς σας!

ΠΡΟΤΟΥ ΣΦΗΝΩΘΟΥΝ ΣΕ ΚΑΠΟΙΟ ΔΕΝΤΡΟ. ΔΥΣΤΥΧΩΣ, ΤΟ DOWNHILL ΥΠΟΦΕΡΕΙ ΛÓΓΩ ΕΛΛΙΠΟΥΣ ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΟΥ. ΤΟ ΑΝΑΛΟΓΙΚΟ ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΟ, ÓΠΩΣ ΘΑ ΕΧΕΤΕ ΦΑΝΤΑΣΤΕΙ, ΧΡΗΣΙΜΕΥΕΙ ΣΤΟ ΝΑ ΚΑΤΕΘΥΝΕΤΕ ΤΟΝ ΑΘΛΗΤΗ ΣΑΣ. ΑΥΤÓ ΠΟΥ ΣΙΓΟΥΡΑ ΔΕΝ ΦΑΝΤΑΣΤΕΣΤΕ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΠÓΣΟ ΛΙΓΟ ΑΝΤΑΠΟΚΡΙΝΕΤΑΙ ΑΥΤÓΣ ΣΤΙΣ ΕΝΤΟΛΕΣ ΣΑΣ. ΟΤΑΝ ΔΟΚΙΜΑΣΕΤΕ ΝΑ ΣΤΡΙΨΕΤΕ ΔΕΣΙΑ Ή ΑΡΙΣΤΕΡΑ, ΘΑ ΔΙΑΠΙΣΤΩΣΕΤΕ ÓΤΙ ΠΑΙΡΝΕΤΕ ΕΛΑΧΙΣΤΗ ÓΩΣ ΜΗΔΑΜΙΝΗ ΚΛΪΣΗ. ΒΕΒΑΙΑ ΚΑΙ ΕΜΕΙΣ ΑΝΑΡΩΤΗΘΗΚΑΜΕ ΠΩΣ ΕΙΝΑΙ ΔΥΝΑΤÓ ΝΑ ΣΥΜΒΑΙΝΕΙ ΚΑΤΙ ΤΕΤΟΙΟ, ΑΛΛΑ ΔΕΝ ΚΑΤΑΛΗΞΑΜΕ ΣΕ ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ. Ο ΜÓΝΟΣ ΤΡÓΠΟΣ ΝΑ ΣΤΡΙΨΕΤΕ ΛΙΓΟ ΠΕΡΙΣΣÓΤΕΡΟ ΕΙΝΑΙ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΩΝΤΑΣ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ Α, ÓΜΩΣ ΑΥΤÓ ΘΑ ΣΑΣ ΕΠΙΒΡΑΔΥΝΕΙ ΤÓΣΟ ΠΟΥ ΘΑ ΕΙΣΤΕ ΧΑΜΕΝΟΙ ΑΠÓ ΧΕΡΙ, ÓΠÓΤΕ ΚΑΛÝΤΕΡΑ ΝΑ ΤΟ ΑΠΟΨΥΓΕΤΕ.

ΑΛΛΟ ΣΠΑΣΙΜΟ ΝΕΥΡΩΝ ΣΤΟ DOWNHILL ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΓΕΓΟΝÓΣ ÓΤΙ ΔΕΝ ΥΠÁΡΧΕΙ ΤΡÓΠΟΣ ΑΥΞΗΣΗΣ ΤΗΣ ΤΑΧΥΤΗΤΑΣ. ΤΟ ΑΝΑΛΟΓΙΚΟ ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΟ ΘΑ ΜΠΟΡÝΣΕ ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΘΕΙ ΓΙΑ ΝΑ ΣΚÝΒΕΙ Ο ΣΚΙΕΡ, ÓΣΤΕ



Τα backgrounds μετακινούνται ορισμένες φορές μόνα τους!

ΝΑ ΜΗΝ ΕΠΙΒΡΑΔΥΝΕΙ ΕΞΑΙΤΪΑΣ ΤΟΥ ΑΕΡΑ. ΟΜΩΣ Η ΧΡΗΣΗ ΤΟΥ ΠΕΡΙΟΡΙΖΕΤΑΙ ΑΠΛΆ ΣΤΟ ΝΑ ΣΤΡΙΨΕΤΕ ΔΕΣΙΑ ΚΑΙ ΑΡΙΣΤΕΡΑ ΚΑΙ ÓΧΙ ΠΑΝΤΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΙΚΑ. ΑΝ ΚΑΝΕΤΕ ΤΟ ΜΟΙΡΑΪΟ ΛΑΘΟΣ ΚΑΙ ΧΑΪΣΕΤΕ ΕΪΣΤΩ ΚΑΙ ΛΙΓΗ ΤΑΧΥΤΗΤΑ... ΤΗ ΒΑΨΑΤΕ, ΓΙΑΤΪ ΔΕΝ ΥΠÁΡΧΕΙ ΤΡÓΠΟΣ ΝΑ ΤΗΝ ΕΠΑΝΑΚΤΗΣΕΤΕ. ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΙΚΑ, ΤΟ DOWNHILL ΕΙΝΑΙ ΑΚΡΩΣ ΑΠΟΓΟΝΤΕΥΤΙΚÓ, ΓΙΑΤΪ, ÓΣΟ ΣΚΑΗΡΆ ΚΑΙ ΝΑ ΠΡΟΣΠΑΘΗΣΕΙΣ, ΠΟΤΕ ΔΕΝ ΘΑ ΚΑΤΑΦΕΡΕΙΣ ΝΑ ΦΤΑΣΕΙΣ ΤΟΥΣ ΧΡÓΝΟΥΣ ΤΟΥ COMPUTER. ΑΚÓΜΑ ΚΑΙ ΕΠΕΙΤΑ ΑΠÓ ΠΟΛΛΕΣ ÓΡΕΣ ΕΞΑΣΚΗΣΗΣ, Η ΚΑΛÝΤΕΡΗ ΕΠΪΔΟΣΗ ΜΟΥ ΉΤΑΝ ΝΑ ΤΕΡΜΑΤΙΣΩ 4 ΔΕΥΤΕΡÓΛΕΠΤΑ ΠΪΣ ΑΠÓ ΤΟΝ ΠΡΩΤΟ.

Alpine Skiing: Giant Slalom

ΔΤΟ GIANT SLALOM ΕΙΝΑΙ ΜΙΑ ΑΛΛΗ, ΔΥΣΚΟΛÓΤΕΡΗ ΕΚΔΟΧΗ ΤΟΥ DOWNHILL. ΕΔΩ ΟΙ ΣΗΜΑΙΣ ΕΧΟΥΝ ΜΕΓΑΛÝΤΕΡΗ ΣΗΜΑΣΙΑ. ΣΤΗΝ ΟΥΣΙΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΠΕΡΑΣΕΤΕ ΑΝΑΜΕΣΑ ΑΠÓ ÓΛΑ ΤΑ ΖΕΥΓΆΡΙΑ ΣΗΜΑΪΩΝ, ΚΑΤΪ ΠΟΥ ΓΙΑ ΝΑ ΤΟ ΕΠΙΤÝΧΕΤΕ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΠÁΡΕΤΕ ΟΡΙΖΜΕΝΕΣ ΠΟΛÝ



Μολονότι έχει γίνει καλό animation στους αθλητές, τα σκηνικά εμφανίζουν μικρά ελαττώματα.

ΑΠÓΤΟΜΕΣ ΣΤΡΟΦΕΣ. ΑΝ ΧΑΪΣΕΤΕ ΕΪΣΤΩ ΚΑΙ ΜΙΑ, ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΗΚΑΤΕ. ΕΙΝΑΙ ÓΝΤΩΣ ΜΕΓΑΛÓ ΚΑΤÓΡΘΩΜΑ ΝΑ ΚΑΤΑΦΕΡΕΤΕ ΝΑ ΤΕΛΕΙΩΣΕΤΕ ΤΗ ΔΙΑΔΡΟΜΗ ΧΩΡΙΣ ΝΑ ΧΑΪΣΕΤΕ ÓΥΤΕ ΜΙΑ ΣΗΜΑΙΑ, ΑΝΕΞΆΡΤΗΤΑ ΑΠÓ ΤΟ ΧΡÓΝΟ! ΕΠΕΙΔΪ ΤΟ GIANT SLALOM ΕΧΕΙ ΑΚΡΙΒΩΣ ΪΔΙΟ ΧΕΙΡΙΣΜÓ ΜΕ ΑΥΤÓΝ ΤΟΥ DOWNHILL, ΕΜΦΑΝΪΖΟΝΤΑΙ ΠΑΡÓΜΟΙΑ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ. ΓΙΑ ΝΑ ΠΟΥΜΕ ΤΗΝ ΠΙΚΡΗ ΑΛΪΘΕΙΑ, ΕΔΩ ΤΑ ΠΡΆΓΜΑΤΑ ΕΙΝΑΙ ΠΙÓ "ΣΚÓΥΡΑ", ΑΦÓΥ ΟΙ ΧΕΙΡΙΣΜÓΙ ΣΑΣ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΕΙΝΑΙ ΑΚΡΙΒΕΪΣ ΓΙΑ ΝΑ ΚΑΤΑΦΕΡΕΤΕ ΝΑ ΤΕΡΜΑΤΙΣΕΤΕ ΣΕ ΚΑΛÓ ΧΡÓΝΟ ΚΑΙ ΝΑ ΠΕΡΑΣΕΤΕ ΑΠÓ ÓΛΕΣ ΤΙΣ ΣΗΜΑΪΣ. ΟΜΩΣ, ΜΕ ΑΥΤÓ ΤΟ ΣÝΣΤΗΜΑ ΜΗΝ ΠΕΡΙΜΕΝΕΤΕ ΝΑ ΔΕΪΤΕ ΦΩΣ. Ο ΜÓΝΟΣ ΤΡÓΠΟΣ ΓΙΑ ΝΑ ΠΑΝΪΣΤΕΤΕ ΤΟΥΣ ΧΡÓΝΟΥΣ ΤΟΥ COMPUTER ΕΙΝΑΙ ΝΑ ΥΠΟΛΟΓΪΣΕΤΕ ΤΗ ΔΙΑΔΡΟΜΗ ΣΑΣ ΜΕ ΤΕΤΟΙΟΝ ΤΡÓΠΟ ÓΣΤΕ ΝΑ ΠΕΡΝΑΤΕ ΣΥΣΤΆ ΑΠÓ ΚΆΘΕ ΣΗΜΑΪΑ, ΠΑΙΡΝΟΝΤΑΣ



Αυτός ο Αμερικανός σκιέρ σίγουρα κερδίζει το θραβείο της πιο όμορφης στολής.

ÓΣΟ ΤΟ ΔΥΝΑΤÓΝ ΜΙΚΡÓΤΕΡΕΣ ΣΤΡΟΦΕΣ. ΑΝ ΚΑΝΕΤΕ ΤΟ ΠΑΡΑΜΙΚΡÓ ΣΦΑΛΜΑ, ΘΑ ΧΤΥΠΗΣΕΤΕ ΣΤΟ ΚΟΝΤΆΡΙ ΚΑΙ ΘΑ ΧΑΪΣΕΤΕ ΑΡΚΕΤÓ ΠΟΛÝΤΙΜΟ ΧΡÓΝΟ ΣΤΗΝ ΠΡΟΣΠΆΘΕΙΑ ΣΑΣ ΝΑ ΕΠΑΝΑΚΤΗΣΕΤΕ ΤΟΝ ΕΛΕΓΧΟ. ΕΠΕΙΔΪ ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΕΪΤΕ ΤΗ ΔΙΑΔΡΟΜΗ ΠΪΣ ΑΠÓ ΤΟΝ ΣΚΙΕΡ ΣΑΣ, ΕΙΝΑΙ ΜΆΛΛΟΝ ΔÝΣΚΟΛΟ ΝΑ ΥΠΟΛΟΓΪΣΕΤΕ ΠÓΣΟ ΚΟΝΤΆ ΒΡΙΣΚΕΤΕ...

TEETER OLYMPICS



K=90 Individual

ΜΗ ΣΑΣ ΦΟΒΙΖΕΙ ΤΟ ΠΑΡΞΕΝΟ ΟΝΟΜΑ. ΠΡΟΚΕΙΤΑΙ, ΑΠΛΑ, ΓΙΑ ΜΕΓΑΛΑ ΑΛΜΑΤΑ ΣΤΟ ΣΚΙ! ΣΕΚΙΝΑΤΕ ΑΠΟ ΤΗΝ ΚΟΥΦΗ ΜΙΑΣ ΡΑΜΠΑΣ, ΤΗΝ ΚΑΤΕΒΑΙΝΕΤΕ ΟΣΟ ΠΙΟ ΓΡΗΓΟΡΑ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΚΑΙ ΜΕΤΑ... ΓΙΝΕΣΤΕ ΕΛΙΚΟΠΤΕΡΟ! ΣΚΟΠΟΣ ΣΑΣ ΕΙΝΑΙ ΝΑ ΠΡΟΣΓΕΙΘΕΙΤΕ ΣΤΟ ΕΔΑΦΟΣ ΜΕΡΙΚΕΣ ΔΕΚΑΔΕΣ ΜΕΤΡΑ ΠΙΟ ΜΑΚΡΙΑ, ΧΩΡΙΣ ΝΑ ΠΕΣΤΕ ΠΑΝΩ ΣΕ ΚΑΝΕΝΑ ΔΕΝΤΡΟ Η, ΓΕΝΙΚΑ, ΧΩΡΙΣ ΝΑ ΦΑΤΕ ΤΑ ΜΟΥΤΡΑ ΣΑΣ. ΤΟ ΠΡΩΣΤΟ Κ=90 ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΤΥΧΑΙΟ - ΤΟΥΛΑΧΙΣΤΟΝ ΤΟ 90, ΤΟ ΟΠΟΙΟ ΑΔΙΑΝΕΙ ΤΟ ΜΗΚΟΣ ΤΗΣ ΡΑΜΠΑΣ.



Ο δείκτης γωνίας είναι ο οδηγός σας προς την επιτυχία. Αν αρχίσει να αναβοβλίνει όντας κόκκινος, στοιμαστείτε για μια καταστροφή.

ΠΡΟΚΕΙΤΑΙ ΓΙΑ ΕΝΑ ΑΠΟ ΤΑ ΠΙΟ ΔΥΣΚΟΛΑ ΑΓΩΝΙΣΜΑΤΑ, ΜΕ ΠΡΩΤΟ ΚΑΙ ΚΥΡΙΟ ΠΡΟΒΛΗΜΑ ΤΟ ΠΩΣ ΝΑ ΠΡΟΣΓΕΙΘΕΙΤΕ ΣΤΑ ΠΟΔΙΑ ΣΑΣ, ΧΩΡΙΣ ΝΑ ΓΙΝΕΤΕ... ΓΡΑΝΙΤΑ ΦΡΑΟΥΛΑ (Η ΜΗΠΩΣ ΛΕΜΟΝΙ!). ΕΔΩ ΤΟ ΑΝΑΛΟΓΙΚΟ ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΟ ΕΧΕΙ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΣΗΜΑΣΙΑ. ΎΣΤΕΡΑ ΑΠΟ ΑΡΚΕΤΗ ΠΡΟΣΠΛΗΘΕΙΑ, ΚΑΤΑΦΕΡΑΜΕ ΝΑ ΕΞΟΙΚΕΙΩΘΟΥΜΕ ΜΕ ΤΟ ΧΕΙΡΙΣΜΟ ΤΟΥ ΑΓΩΝΙΣΜΑΤΟΣ, ΕΤΣΙ ΩΣΤΕ ΝΑ ΜΠΟΡΟΥΜΕ ΝΑ ΣΑΣ ΤΟΝ ΠΕΡΙΓΡΑΨΟΥΜΕ. ΠΡΩΤΟ ΚΑΙ ΚΥΡΙΟΤΕΡΟ, ΜΙΑ ΚΑΛΗ ΕΠΙΔΟΣΗ ΠΡΟΥΠΟΘΕΤΕΙ ΜΕΓΑΛΗ ΤΑΧΥΤΗΤΑ ΑΛΛΑ ΚΑΙ ΑΛΛΑ. ΘΑ ΤΟ ΚΑΤΟΡΘΩΣΕΤΕ ΠΑΤΩΝΤΑΣ ΜΠΡΟΣΤΑ ΤΟ ΑΝΑΛΟΓΙΚΟ ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΟ. ΜΟΛΙΣ ΒΡΕΘΕΙ ΣΤΟΝ ΑΕΡΑ, Ο ΣΚΙΕΡ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΔΙΑΤΗΡΗΣΕΙ ΤΗΝ ΙΣΟΡΡΟΠΙΑ ΤΟΥ ΚΑΙ ΝΑ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΕΙ ΤΟΝ ΑΝΕΜΟ, ΚΑΤΙ ΠΟΥ ΕΠΙΤΥΓΧΑΝΕΤΑΙ ΜΕ ΤΙΣ ΑΝΑΛΟΓΕΣ ΑΠΛΑΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΤΟΥ ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΟΥ. ΕΝΑΣ ΔΕΙΚΤΗΣ ΣΤΗ ΜΙΑ ΠΛΕΥΡΑ ΤΗΣ ΟΘΟΝΗΣ ΔΕΙΧΝΕΙ ΤΟ ΥΦΟΜΕΤΡΟ ΣΤΟ ΟΠΟΙΟ ΒΡΙΣΚΕΣΤΕ. ΑΝ ΑΡΧΙΣΕΙ ΝΑ ΑΝΑΒΟΒΗΝΕΙ ΟΝΤΑΣ ΚΟΚΚΙΝΟΣ, ΤΟΤΕ ΣΑΣ ΠΕΡΙΜΕΝΟΥΝ ΜΠΕΛΑΔΕΣ, Γ' ΑΥΤΟ ΚΑΙ ΕΙΝΑΙ ΑΝΑΓΚΑΙΟΙ ΟΡΙΣΜΕΝΟΙ ΓΡΗΓΟΡΟΙ ΧΕΙΡΙΣΜΟΙ. ΑΡΚΕΤΑ ΠΕΤΑΣΑΜΕ ΟΜΩΣ! ΟΤΑΝ ΦΤΑΣΕΙ Η ΣΤΙΓΜΗ ΝΑ ΠΡΟΣΓΕΙΘΕΙΤΕ, ΕΝΑ ΓΡΗΓΟΡΟ ΠΑΤΗΜΑ ΣΤΟ ΚΟΥΜΠΙ Α ΤΟΠΟΘΕΤΕΙ ΤΑ ΠΟΔΙΑ ΤΟΥ ΣΚΙΕΡ ΣΕ ΘΕΣΗ ΠΡΟΣΓΕΙΩΣΗΣ. ΕΔΩ, ΜΕΓΑΛΟ ΡΟΛΟ ΠΑΙΖΕΙ Ο ΣΥΧΡΟΝΙΣΜΟΣ. ΑΝ ΤΟ ΚΑΝΕΤΕ ΠΙΟ ΓΡΗΓΟΡΑ ΑΠ'

ΟΤΙ ΠΡΕΠΕΙ, ΔΕΝ ΘΑ ΜΠΟΡΕΙΣΤΕ ΝΑ ΔΙΑΤΗΡΗΣΕΤΕ ΤΗΝ ΙΣΟΡΡΟΠΙΑ ΣΑΣ, ΕΝΩ, ΑΝ ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΕΤΕ, ΤΑ ΠΟΔΙΑ ΣΑΣ ΘΑ ΚΑΤΑΛΗΣΟΥΜ... ΚΑΠΟΥ ΠΙΣΩ ΑΠΟ ΤΑ ΑΥΤΙΑ ΣΑΣ!



Ο φίλος στη φωτογραφία δεν φαίνεται να απολαμβάνει τα παιχνίδια στο χιόνι.

ΠΑΡΟΤΙ ΕΙΝΑΙ ΕΝΑ ΑΠΟ ΤΑ ΠΙΟ ΠΟΛΥΠΛΟΚΑ ΑΓΩΝΙΣΜΑΤΑ, ΤΟ Κ=90 ΕΙΝΑΙ ΑΡΚΕΤΑ ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΤΙΚΟ, ΑΡΚΕ ΝΑ ΕΞΟΙΚΕΙΩΘΕΙΤΕ ΜΑΖΙ ΤΟΥ. ΠΡΟΣΞΕΤΕ, ΟΜΩΣ, ΓΙΑΤΙ ΕΙΝΑΙ ΛΙΓΟ ΑΠΡΟΣΔΟΚΗΤΟ. ΑΚΟΜΑ ΚΙ ΟΤΑΝ ΠΙΣΤΕΥΕΤΕ ΟΤΙ ΕΧΕΤΕ ΕΠΑΝΑΛΑΒΕΙ ΑΚΡΙΒΩΣ ΤΟΥΣ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥΣ ΕΝΟΣ ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΟΥ ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΥ ΑΛΜΑΤΟΣ, ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΚΑΤΑΛΗΣΕΤΕ 50 ΜΕΤΡΑ ΠΙΟ ΠΙΣΩ Η ΝΑ ΜΗΝ ΤΑ ΚΑΤΑΦΕΡΕΤΕ ΚΑΘΟΛΟΥ. ΟΥΤΑΣ Η ΑΛΛΑΣ, ΠΟΙΟΣ ΕΙΠΕ ΟΤΙ ΤΑ ΑΛΜΑΤΑ ΣΤΟ ΣΚΙ ΕΙΝΑΙ ΕΥΚΟΛΗ ΥΠΟΘΕΣΗ...

Memory Options

Memory: Μη διαθέσιμη.
Controller Pack: Αποθηκεύει τα ρεκόρ και τα μετάλλια.



K=120 Individual



"Τώρα που το ξανασκεφτομαι, είναι κάπως ψηλά για μένα. Πειράζει να καθίσω λίγο εδώ;"

ΣΤΗΝ ΟΥΣΙΑ ΠΡΟΚΕΙΤΑΙ ΓΙΑ ΤΟ Κ=90, ΜΟΝΟ ΠΟΥ ΕΔΩ Η ΡΑΜΠΑ ΕΙΝΑΙ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ. ΤΑ ΕΠΙΠΛΕΟΝ 30 ΜΕΤΡΑ ΚΑΘΟΔΟΥ ΣΥΝΕΠΑΓΟΝΤΑΙ ΨΗΛΟΤΕΡΑ ΚΑΙ ΜΑΚΡΥΤΕΡΑ ΑΛΜΑΤΑ ΚΑΙ, ΣΥΝΕΠΩΣ, ΠΟΛΥ ΔΥΣΚΟΛΟΤΕΡΑ ΣΤΗΝ ΕΚΤΕΛΕΣΗ ΤΟΥΣ! ΣΑΝ ΝΑ ΜΗ ΣΑΣ ΕΦΤΑΝΑΝ ΟΙ ΛΕΠΤΟΙ ΧΕΙΡΙΣΜΟΙ ΤΟΥ Κ=90, ΕΔΩ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΕΙΣΤΕ ΑΚΟΜΑ ΠΙΟ ΑΚΡΙΒΕΙΣ, ΣΤΗΝ ΟΥΣΙΑ ΑΛΛΑΘΑΣΤΟΙ, ΓΙΑ ΝΑ ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΤΕΙΤΕ ΙΣΑΪΑ ΤΑ ΑΛΜΑΤΑ ΤΟΥ COMPUTER. ΑΝ ΒΡΙΣΚΕΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ ΑΠΟ ΤΟ ΣΥΝΗΘΗ ΧΡΟΝΟ ΣΤΟΝ ΑΕΡΑ, ΑΥΤΟ ΣΗΜΑΙΝΕΙ ΠΩΣ Ο ΑΝΕΜΟΣ ΣΑΣ ΕΠΗΡΕΑΣΕΙ ΚΑΙ, ΣΥΝΕΠΩΣ, Η ΠΡΟΚΛΗΣΗ ΕΙΝΑΙ ΑΚΟΜΗ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ. ΑΝ ΕΞΑΙΡΕΣΟΥΜΕ ΤΙΣ ΠΑΡΑΠΛΩΝ ΔΙΑΦΟΡΕΣ, ΤΟ Κ=120 ΕΙΝΑΙ ΜΑΛΛΟΝ ΠΑΝΟΜΙΟΥΤΥΠΟ ΜΕ ΤΟ ΠΡΩΝΑΦΕΡΟΜΕΝΟ ΜΙΚΡΟ "ΑΔΕΛΦΑΚΙ" ΤΟΥ.



Αυτή η πόζα δεν τιμά ιδιαίτερα τον Καναδό αθλητή...



Freestyle Skiing: Aerials

ΑΥΤΟ ΤΟ ΑΓΩΝΙΣΜΑ ΕΙΝΑΙ ΟΝΤΩΣ ΠΑΡΑΣΕΝΟ. ΘΥΜΙΖΕΙ EXTREME GAMES. ΠΑΙΡΝΕΤΕ ΦΟΡΑ, ΕΚΤΟΣΕΥΞΕΣΤΕ ΑΠΟ ΜΙΑ ΡΑΜΠΑ ΚΑΙ ΚΑΝΕΤΕ ΦΙΓΟΥΡΕΣ ΣΤΟΝ ΑΕΡΑ, ΕΛΠΙΖΟΝΤΑΣ ΝΑ ΕΝΤΥΠΩΣΙΣΤΕ ΤΟΥΣ ΚΡΙΤΕΣ. ΤΟ ΠΑΡΑΣΕΝΟ ΩΣΤΟΣΟ ΔΕΝ ΒΡΙΣΚΕΤΑΙ ΕΔΩ, ΑΛΛΑ ΣΤΗ ΜΕΘΟΔΟ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ, Η ΟΠΟΙΑ ΕΙΝΑΙ ΙΔΙΑΙΤΕΡΑ "ΠΟΛΥΠΛΑΚΗ". ΑΦΟΥ ΑΥΤΟ ΤΟ ΑΓΩΝΙΣΜΑ ΠΡΟΫΠΟΘΕΤΙ ΚΑΘΕ ΕΙΔΟΥΣ ΘΕΑΜΑΤΙΚΕΣ ΕΝΔΕΞΕΙΣ ΠΕΡΙΣΤΡΟΦΕΣ, ΘΑ ΠΙΣΤΕΥΕ ΚΑΝΕΙΣ ΟΤΙ ΑΠΟΤΕΛΕΙ ΜΙΑ ΙΔΑΝΙΚΗ ΕΥΚΑΙΡΙΑ ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΘΕΙ ΤΟ ΑΝΑΛΟΓΙΚΟ ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΟ ΤΗΣ ΝΙΝΤΕΝΔΟ, ΣΩΣΤΑ; ΠΡΟΦΑΝΩΣ ΟΧΙ! ΑΝΤΙ Γ' ΑΥΤΟ, ΔΙΑΛΕΓΤΕ ΠΡΙΝ ΑΠΟ ΤΟ ΑΛΜΑ ΤΗ ΦΙΓΟΥΡΑ ΠΟΥ ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΕΚΤΕΛΕΣΤΕ ΚΑΙ, ΟΤΑΝ ΑΠΟΦΑΣΙΣΤΕ ΝΑ ΞΕΚΙΝΗΣΤΕ, ΑΠΛΑ ΠΑΤΑΤΕ ΟΣΟ ΠΙΟ ΓΡΗΓΟΡΑ ΓΙΝΕΤΑΙ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ Α ΓΙΑ ΝΑ ΑΥΞΗΣΕΤΕ ΤΟ ΔΕΙΚΤΗ ΤΗΣ ΘΩΗΣΗΣ. ΟΣΟ ΠΙΟ ΓΕΜΑΤΟΣ ΕΙΝΑΙ Ο ΔΕΙΚΤΗΣ ΤΟΣΟ ΠΙΟ ΘΕΑΜΑΤΙΚΕΣ ΘΑ ΕΙΝΑΙ ΟΙ ΦΙΓΟΥΡΕΣ ΣΑΣ. ΑΦΟΥ ΓΙΝΟΥΝ ΟΛΑ ΑΥΤΑ, ΕΡΧΕΤΑΙ Η ΩΡΑ ΝΑ ΠΑΤΗΣΕΤΕ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ Β ΓΙΑ ΝΑ ΠΡΟΓΡΕΙΘΕΙΤΕ. ΣΕ ΑΥΤΟ ΤΟ ΣΗΜΕΙΟ, ΟΜΟΙΑΣΙ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ ΤΟ ΝΑΓΑΝΟ ΜΕ ΤΟ TRACK & FIELD, ΤΟ ΟΠΟΙΟ, ΠΑΡΕΜΠΙΠΤΟΝΤΑΣ, ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΠΙΟ ΑΚΑΤΑΛΛΗΛΟ ΠΟΥ ΘΑ ΜΠΟΡΟΥΣΕ ΝΑ ΣΚΕΦΤΕΙ ΤΟ ΜΥΑΛΟ ΕΝΟΣ ΦΥΣΙΟΛΟΓΙΚΟΥ ΑΝΘΡΩΠΟΥ. ΠΡΟΚΕΙΤΑΙ ΓΙΑ ΈΝΑ ΣΠΟΡ ΑΚΡΙΒΕΙΑΣ ΚΑΙ ΕΠΙΔΕΙΞΙΟΤΗΤΑΣ. ΕΙΝΑΙ ΔΥΝΑΤΟ ΝΑ ΑΡΚΕΙ ΤΟ ΠΑΤΗΜΑ ΕΝΟΣ ΠΛΗΚΤΡΟΥ;



Εδώ διαλέγετε τη φιγούρα που θα εκτελέσετε. Προσοχή μην πιστέιτε το δάχτυλό σας...



Αν πατήσετε το πλήκτρο Α πολύ γρήγορα, θα εμφανιστεί στο δείκτη η λέξη "hyper". Αυτό είναι μάλλον καλό.



Η στυχής κατάληξη ενός Ρώσου.



Άλλη μία ωραία αλλά συνηθισμένη πλέον φιγούρα.

Snowboard: Halfpipe

ΑΝ ΕΙΣΤΕ ΦΙΛΟΣ ΤΟΥ ΤΕΚΚΕΝ, ΤΟΤΕ ΤΟ HALFPIPE ΑΠΟΤΕΛΕΙ ΣΙΓΟΥΡΑ ΈΝΑΝ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΛΟΓΟ ΓΙΑ ΝΑ ΑΓΟΡΑΣΤΕ ΤΟ ΝΑΓΑΝΟ. ΟΧΙ, ΔΕΝ ΣΑΣ ΚΑΝΩ ΠΛΑΚΑ. ΣΤΟ ΤΕΚΚΕΝ ΚΑΝΑΤΕ ΣΟΜΒΟΣ ΜΕ ΧΤΥΠΗΜΑΤΑ. ΕΔΩ ΚΑΝΕΤΕ ΤΟ ΙΔΙΟ ΠΡΑΓΜΑ, ΜΕ ΤΗ ΜΟΝΗ ΔΙΑΦΟΡΑ ΟΤΙ ΤΑ ΧΤΥΠΗΜΑΤΑ ΈΧΟΥΝ ΑΝΤΙΚΑΤΑΣΤΑΘΕΙ ΜΕ ΦΙΓΟΥΡΕΣ.



Ένας καλός snowboarder πάντοτε εντυπωσιάζει, αλλά αυτά δεν περνάνε σε εμάς τους παλιούς.

ΤΟ ΑΙΣΤΙΟ ΣΕ ΑΥΤΗΝ ΤΗΝ ΥΠΟΘΕΣΗ ΕΙΝΑΙ ΠΩΣ, ΟΤΑΝ ΟΙ SNOWBOARDERS ΔΟΥΝ ΤΟ ΑΓΑΠΗΜΕΝΟ ΤΟΥΣ ΣΠΟΡ ΝΑ ΥΠΟΤΙΜΑΤΑΙ ΜΕ ΑΥΤΟ ΤΟΝ ΤΡΟΠΟ, ΣΙΓΟΥΡΑ ΘΑ ΑΡΧΙΣΟΥΝ ΚΑΙ ΑΥΤΟΙ ΤΑ ΣΟΜΒΟΣ, ΟΧΙ ΟΜΩΣ ΣΤΟ SNOWBOARD ΑΛΛΑ ΣΤΙΣ ΜΠΟΥΝΙΕΣ ΚΑΙ ΤΙΣ ΚΑΤΣΙΕΣ ΕΝΑΝΤΙΟΝ ΤΩΝ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΩΝ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ. ΓΙΑ ΕΙΣΑΣ ΠΟΥ ΝΟΜΙΖΕΤΕ ΟΤΙ ΑΥΤΗ Η ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΕΙΝΑΙ ΠΑΡΑΛΟΓΗ, ΔΙΑΒΑΣΤΕ ΤΗ ΣΥΝΕΧΕΙΑ. ΑΣ ΠΕΡΑΣΟΥΜΕ ΛΟΙΠΟΝ, ΓΙΑ ΆΛΛΗ ΜΙΑ ΦΟΡΑ, ΣΤΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ ΤΟΥ ΕΝ ΛΟΓΩ GAMEPLAY. ΠΡΟΤΟΥ Ο ΑΘΛΗΤΗΣ ΣΑΣ ΑΡΧΙΣΕΙ ΤΗΝ ΠΡΟΣΠΕΘΕΙΑ ΤΟΥ, ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΕΠΙΛΕΞΕΤΕ Γ' ΑΥΤΟΝ ΟΚΤΩ ΦΙΓΟΥΡΕΣ, ΤΙΣ ΟΠΟΙΕΣ ΘΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΕΚΤΕΛΕΣΕΙ. ΥΠΆΡΧΟΥΝ ΕΙΚΟΣΙ ΔΥΟ ΣΤΟ ΣΥΝΟΛΟ, ΑΠΟ ΤΙΣ ΟΠΟΙΕΣ ΆΛΛΕΣ ΕΙΝΑΙ ΑΠΛΟΪΣΤΕΡΕΣ ΚΑΙ ΕΥΚΟΛΟΤΕΡΕΣ ΣΤΗΝ ΕΚΤΕΛΕΣΗ ΚΑΙ ΆΛΛΕΣ ΠΙΟ ΘΕΑΜΑΤΙΚΕΣ (ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΤΕΛΕΣΗ ΤΟΥΣ ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ ΜΕΓΆΛΗ ΕΠΙΜΟΝΗ ΚΑΙ ΥΠΟΜΟΝΗ). ΑΦΟΥ ΞΕΚΙΝΗΣΤΕ, ΤΟ ΜΟΝΟ ΠΟΥ ΈΧΕΤΕ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ ΕΙΝΑΙ ΝΑ ΠΑΤΗΣΕΤΕ ΜΕ ΤΗ ΣΩΣΤΗ ΣΕΙΡΑ ΟΡΙΣΜΕΝΑ ΠΛΗΚΤΡΑ ΚΑΙ ΝΑ ΕΛΠΙΖΕΤΕ ΟΤΙ ΟΛΑ ΘΑ ΠΆΝΕ ΚΑΛΆ. ΠΕΡΙΜΕΝΕΤΕ ΛΙΓΑ ΔΕΥΤΕΡΟΛΕΠΤΑ ΚΑΙ ΤΟ ΚΑΤΌΡΘΩΜΑ ΈΓΙΝΕ. ΕΠΑΝΑΛΆΒΕΤΕ ΤΟ ΙΔΙΟ ΜΕΧΡΙ ΝΑ ΒΑΡΘΕΙΤΕ. ΑΝ ΕΚΤΕΛΕΙΤΕ ΣΥΝΕΧΩΣ ΕΥΚΟΛΕΣ ΦΙΓΟΥΡΕΣ, ΔΕΝ ΘΑ ΚΑΤΑΦΕΡΕΤΕ ΠΟΤΕ ΝΑ ΣΥΓΚΕΝΤΡΪΣΤΕ ΑΡΚΕΤΟΥΣ ΠΌΝΤΟΥΣ ΓΙΑ ΝΑ ΠΆΡΕΤΕ ΜΕΤΆΛΛΙΟ. ΤΑ ΠΙΟ ΕΝΤΥΠΩΣΙΑΚΆ ΚΌΠΛΑ ΑΠΑΙΤΟΥΝ ΤΑΥΤΌΧΡΟΝΑ ΓΡΗΓΟΡΟΥΣ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΥΣ ΠΛΗΚΤΡΩΝ ΚΑΙ

ΣΤΡΙΦΟΓΥΡΙΣΜΑΤΑ ΤΟΥ ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΟΥ. ΑΝ ΜΠΟΡΟΥΣΕ ΚΑΝΕΙΣ ΝΑ ΚΙΝΕΙ ΤΑ ΔΆΧΤΥΛΆ ΤΟΥ ΤΟΣΟ ΓΡΗΓΟΡΑ, ΘΑ ΉΤΑΝ Η Ο ΔΙΆΔΟΧΟΣ ΤΟΥ ΧΟΥΝΤΙΝΙ Η... ΣΥΝΤΆΚΤΗΣ ΣΤΟ "PIXEL N.G."! ΆΛΛΩΣΤΕ, ΟΣΟ ΚΑΛΆ ΚΑΙ ΝΑ ΤΑ ΠΆΤΕ, ΟΙ ΑΧΌΝΕΥΤΟΙ ΑΜΕΡΙΚΑΝΟΙ ΚΡΙΤΕΣ ΔΕΝ ΠΡΌΚΕΙΤΑΙ ΝΑ ΣΑΣ ΔΪΔΟΥΝ ΚΑΝΈΝΑ ΠΌΝΤΟ. ΜΕΓΆΛΗ ΠΙΚΡΑ... ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ ΕΠΟΜΈΝΩΣ ΕΠΙΔΕΙΞΙΟΤΗΤΑ ΓΙΑ ΤΗ ΣΩΣΤΗ ΕΚΤΕΛΕΣΗ ΤΩΝ ΚΙΝΗΣΕΩΝ. ΣΤΗΝ ΟΥΣΙΑ ΟΜΩΣ ΔΕΝ ΧΕΙΡΙΖΕΣΤΕ ΑΜΕΣΙΑ ΤΩΝ ΠΑΙΚΤΗ ΣΑΣ ΚΑΙ ΑΥΤΌ, ΠΙΣΤΈΨΤΕ ΜΑΣ, ΕΙΝΑΙ ΠΟΛΪ ΚΑΚΌ.



Αυτή η κίνηση, από πλευράς δυσκολίας, ανήκει στην κατηγορία "παχιδιάκι".

Snowboard: Giant Slalom

ΌΠΩΣ ΣΤΟ ΟΜΟΝΥΜΟ ΑΓΩΝΙΣΜΑ ΤΟΥ ALPINE SKIING, ΕΤΣΙ ΚΑΙ ΕΔΩ ΤΑ ΠΡΑΓΜΑΤΑ ΔΥΣΚΟΛΟΥΝ ΑΚΟΜΑ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ ΛΟΓΩ ΤΗΣ ΥΠΑΡΧΗΣ ΟΡΙΣΜΕΝΩΝ ΣΗΜΑΙΩΝ ΑΠΟ ΤΙΣ ΟΠΟΙΕΣ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΠΕΡΑΣΕΤΕ. ΠΙΟ ΣΥΓΚΕΚΡΙΜΕΝΑ, ΥΠΆΡΧΟΥΝ ΔΥΟ ΕΙΔΗ ΣΗΜΑΙΩΝ, ΟΙ ΚΟΚΚΙΝΕΣ ΚΑΙ ΟΙ ΜΠΛΕ. ΕΣΕΙΣ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΠΕΡΝΑΤΕ ΑΡΙΣΤΕΡΆ ΑΠΟ ΤΙΣ ΚΟΚΚΙΝΕΣ ΚΑΙ ΔΕΞΙΑ ΑΠΟ ΤΙΣ ΜΠΛΕ (Ή ΜΗΠΩΣ ΤΟ ΑΝΤΪΘΕΤΟ;). ΓΙΑ ΝΑ ΜΗΝ ΜΠΕΡΔΕΨΕΤΕ, ΥΠΆΡΧΟΥΝ ΤΟΣΑ ΣΕ ΚΑΘΕΜΙΑ ΑΠΟ ΑΥΤΕΣ, ΤΑ ΟΠΟΙΑ ΣΑΣ ΥΠΕΝΘΥΜΪΖΟΥΝ ΑΠΟ ΠΟΥ ΝΑ ΠΕΡΑΣΕΤΕ, ΑΛΛΆ, ΑΚΟΜΑ ΚΑΙ ΕΤΣΙ, ΕΪΝΑΙ ΠΟΛΥ ΔΥΣΚΟΛΟ ΝΑ ΤΑ ΚΆΝΕΤΕ ΟΛΑ ΣΩΣΤΆ ΚΑΙ ΝΑ ΜΗΝ ΑΠΟΚΛΕΪΣΤΕΪΤΕ. ΠΆΝΩ ΠΟΥ ΛΕΓΆΜΕ ΟΤΙ ΔΕΝ ΘΑ ΜΠΟΡΟΥΣΕ ΝΑ ΥΠΆΡΧΕΙ ΧΕΪΡΟΤΕΡΟΣ ΧΕΪΡΙΣΜΌΣ ΑΠΟ ΑΥΤΌΝ ΤΟΥ ALPINE SKIING, ΕΡΧΕΤΑΙ ΤΟ SNOWBOARD: GIANT SLALOM ΓΙΑ ΝΑ ΜΑΣ ΔΙΑΦΕΨΕΙ ΠΛΗΡΩΣ. Ο ΠΑΙΚΤΗΣ ΚΆΝΕΙ ΟΛΕΣ ΚΙΝΪΣΕΙΣ ΜΕ ΤΟ ΠΑΡΑΜΙΚΡΌ ΑΓΓΙΜΜΑ ΤΟΥ ΑΝΑΛΟΓΙΚΌ ΧΕΪΡΙΣΤΗΡΙΟΥ, ΕΚΤΌΣ ΑΠΌ ΤΟ ΝΑ ΣΤΡΪΨΕΙ. ΟΠΩΣ ΚΑΙ ΣΤΟ ΣΚΙ, ΔΕΝ ΥΠΆΡΧΕΙ ΤΡΌΠΟΣ ΝΑ ΕΠΑΝΑΚΤΪΣΕΤΕ ΤΗ ΧΑΜΕΝΗ ΤΑΧΥΤΗΤΑ. ΑΝ ΧΤΥΠΪΣΕΤΕ ΠΆΝΩ ΣΕ ΜΙΑ ΣΗΜΑΪΑ, ΑΛΛΕΙ ΦΟΡΕΪ ΘΑ ΣΥΝΕΧΪΣΕΤΕ ΑΚΆΘΕΚΤΟΣ ΚΑΙ ΑΛΛΕΙ ΘΑ ΧΆΣΕΤΕ ΟΛΟΚΑΗΡΩΤΙΚΆ ΤΟΝ ΕΛΕΓΧΟ. ΣΤΗΝ ΟΥΣΙΑ, ΟΜΩΣ, ΔΕΝ ΜΠΟΡΕΪΤΕ ΠΟΤΕ ΝΑ ΣΕΡΕΤΕ ΠΟΙΟ ΑΠΌ ΤΑ ΔΥΟ ΘΑ ΣΥΜΒΕΪ. ΤΑ ΠΡΆΓΜΑΤΑ, ΒΕΒΑΪΑ, ΒΕΛΤΪΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ ΤΗΝ ΕΞΆΣΚΗΣΗ. ΜΌΛΙΣ ΣΥΝΗΘΪΣΕΤΕ ΤΟ ΧΕΪΡΙΣΜΌ, ΘΑ ΜΠΟΡΕΪΤΕ ΝΑ ΠΑΝΪΣΙΑΣΕΤΕ ΤΟ ΧΡΌΝΟ ΤΟΥ COMPUTER ΤΟ ΠΙΟ ΠΙΘΑΝΌ ΟΜΩΣ ΕΪΝΑΙ ΟΤΙ ΘΑ ΑΠΟΓΟΝΤΕΥΤΕΪΤΕ.



Τώρα πού πρέπει να πάω; Δεξιά ή αριστερά;



Λίγα δευτερόλεπτα ακόμα και το μαρτύριο θα τελειώσει.

Speed Skating 500m

ΑΓΩΝΪΣ ΤΑΧΥΤΗΤΑΣ ΣΤΟΝ ΠΆΓΟ. ΤΟΣΟ ΑΠΛΌ! ΜΠΟΡΕΪ ΝΑ ΜΗΝ ΑΚΟΥΓΕΤΑΙ ΤΟΣΟ ΣΥΝΑΡΠΑΣΤΙΚΌ ΟΣΟ ΤΑ ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΑ ΑΓΩΝΪΣΜΑΤΑ ΚΑΙ ΪΣΩΣ ΚΑΙ ΝΑ ΜΗΝ ΕΪΝΑΙ. ΟΜΩΣ ΚΑΤΑΦΕΡΝΕΙ ΝΑ ΕΪΝΑΙ ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΤΙΚΌ. Ο ΧΕΪΡΙΣΜΌΣ ΕΪΝΑΙ ΣΧΕΤΙΚΆ ΑΠΛΌΣ, ΑΦΟΥ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΪ ΜΌΝΟ ΔΥΟ ΠΑΪΚΤΡΑ. ΚΑΘΕΝΆ ΑΠΌ ΑΥΤΆ ΤΑ ΠΑΪΚΤΡΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΪΤΑΙ ΓΙΑ ΝΑ ΕΛΕΓΧΕΪ ΕΝΆ ΑΠΌ ΤΑ ΠΌΔΙΑ ΤΟΥ ΠΑΓΟΔΡΌΜΟΥ. ΤΟ ΚΛΕΪΔΪ ΕΔΩ ΕΪΝΑΙ ΝΑ ΑΠΟΚΤΪΣΕΤΕ ΓΡΪΓΟΡΟ ΚΑΙ ΣΤΑΘΕΡΌ ΡΥΘΜΌ, ΧΩΡΙΣ ΝΑ ΚΟΥΡΆΣΕΤΕ ΤΟΝ ΑΘΛΗΤΪ ΣΑΣ. ΚΆΤΩ ΑΠΌ ΤΟ POWER BAR ΥΠΆΡΧΕΙ ΕΝΑΣ ΔΕΪΚΤΗΣ ΑΝΤΟΧΪΣ, Ο ΟΠΟΪΟΣ ΣΤΗΝ ΑΡΧΪ ΕΪΝΑΙ ΓΕΜΆΤΟΣ. ΟΣΟ ΤΡΕΧΕΤΕ, ΑΥΤΌΣ Ο ΔΕΪΚΤΗΣ ΣΤΑΔΙΑΚΆ ΔΕΔΙΆΖΕΙ ΜΕΧΡΙ ΝΑ ΤΕΛΕΪΩΣΕΪ. ΑΥΤΌ ΣΗΜΑΪΝΕΪ ΟΤΙ ΕΪΣΤΕ ΕΚΤΌΣ ΠΑΪΧΝΙΔΙΟΥ. Ο ΠΙΟ ΕΥΚΟΛΟΣ ΤΡΌΠΟΣ ΧΕΪΡΙΣΜΌ ΤΟΥ ΠΑΪΧΝΙΔΙΟΥ ΕΪΝΑΙ ΝΑ ΜΗΝ ΚΟΪΤΆΤΕ ΚΑΘΌΛΟΥ ΤΟΝ ΠΑΪΚΤΗ. ΤΟ POWER BAR ΕΧΕΪ ΕΝΆ ΔΕΪΚΤΗ, Ο ΟΠΟΪΟΣ ΚΙΝΕΪΤΑΙ ΑΠΌ ΤΗ ΜΙΑ ΠΛΕΥΡΆ ΣΤΗΝ ΆΛΛΗ, ΔΕΪΧΝΟΝΤΑΣ ΠΌΣΗ ΔΥΝΑΜΗ ΔΙΣΚΕΪΤΑΙ ΑΠΌ ΚΆΘΕ ΠΌΔΙ. Ο ΣΥΓΧΡΟΝΪΣΜΌΣ ΕΪΝΑΙ ΤΟ ΠΑΝ. ΑΝ ΧΆΣΕΤΕ ΤΟ ΡΥΘΜΌ ΣΑΣ Ϊ ΠΡΟΪΠΛΑΪΣΕΤΕ ΝΑ ΤΡΕΣΕΤΕ ΓΡΪΓΟΡΌΤΕΡΑ ΑΠ' ΌΤΙ ΠΡΕΠΕΪ, ΔΕΝ ΘΑ ΚΑΤΑΦΕΡΕΤΕ ΠΟΤΕ ΝΑ ΤΕΡΜΑΤΪΣΕΤΕ ΣΕ ΜΙΑ ΔΙΣΠΡΕΠΪ ΘΕΪΗ. ΤΟ SPEED SKATING ΕΪΝΑΙ ΕΝΆ ΑΓΩΝΪΣΜΑ ΠΟΥ ΑΠΑΙΤΕΪ ΠΛΪΡΗ ΑΥΤΟΥΣΥΓΚΕΝΤΡΩΣΗ. ΤΟ ΜΌΝΟ ΠΡΌΒΛΗΜΑ ΕΪΝΑΙ ΟΤΙ ΪΣΤΕΡΆ ΑΠΌ ΛΙΓΟ ΚΑΤΑΝΤΆ ΒΑΡΕΤΌ, ΓΙΑΤΪ, ΣΕ ΤΕΛΙΚΪ ΑΝΆΛΥΣΗ, ΚΟΪΤΆΤΕ ΣΥΝΕΧΩΣ ΕΝΆ ΒΕΛΟΣ ΝΑ ΜΕΤΑΚΙΝΕΪΤΑΙ ΑΠΌ ΤΑ ΔΕΞΙΑ ΣΤΑ ΑΡΙΣΤΕΡΆ, ΑΝΤΪ ΓΙΑ ΤΙΣ ΚΙΝΪΣΕΙΣ ΤΟΥ ΑΘΛΗΤΪ ΣΑΣ!



Η εκκίνηση εδώ παίζει σημαντικό ρόλο.



Όπως βλέπετε στην εικόνα, το αγώνισμα χρονομετράται επίσημα από τη SEIKO.



Το σχήμα στην κορυφή της οθόνης σας δείχνει ακριβώς τη θέση σας στον αγώνα.

Speed Skating 1.500m

ΠΑΡΟΜΟΙΟ ΜΕ ΤΟ 500Μ, ΜΕ ΤΗ ΔΙΑΦΟΡΑ ΟΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΡΕΙΣ ΦΟΡΕΣ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΟ. Η ΒΑΣΙΚΗ ΔΙΑΦΟΡΑ ΣΤΟ GAMEPLAY ΕΙΝΑΙ ΟΤΙ ΘΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΠΕΙΔΑΡΧΗΣΕΤΕ ΠΟΛΥ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ ΣΤΟΝ ΕΑΥΤΟ ΣΑΣ. ΑΝ ΠΡΟΣΠΑΘΗΣΕΤΕ ΑΠΟ ΤΗΝ ΑΡΧΗ ΝΑ ΞΕΦΥΓΕΤΕ ΜΠΡΟΣΤΑ, ΔΕΝ ΘΑ ΣΑΣ ΜΕΙΝΕΙ ΑΡΚΗΤΗ ΔΥΝΑΜΗ ΓΙΑ ΤΟ ΤΕΛΙΚΟ ΣΤΑΔΙΟ ΤΟΥ ΑΓΩΝΑ. ΠΑΡΑΔΟΣΩΣ, ΕΔΩ ΕΙΝΑΙ ΕΥΚΟΛΟΤΕΡΟ ΝΑ ΝΙΚΗΣΕΤΕ, ΓΙΑΤΙ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΕΛΑΤΤΩΝΕΤΕ ΣΕ ΔΙΑΦΟΡΑ ΣΗΜΕΙΑ ΤΗΝ ΤΑΧΥΤΗΤΑ ΣΑΣ, ΩΣΤΕ ΝΑ ΕΠΑΝΑΚΤΗΣΕΤΕ ΤΗΝ ΑΝΤΟΧΗ ΣΑΣ. ΚΑΤΑ ΤΑ ΆΛΛΑ, ΕΙΝΑΙ ΟΛΟΪΔΙΟ ΜΕ ΤΟ ΜΙΚΡΟΤΕΡΟ ΠΡΟΚΑΤΟΧΟ ΤΟΥ.



Πάλι τελευταίος. Αρχίζω να θαριέμαι...

Bobsleigh: Four Man

ΤΟ BOBSLEIGH ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΑΓΑΠΗΜΕΝΟ ΑΓΩΝΙΣΜΑ ΤΟΥ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ ΚΑΙ, ΤΑΥΤΟΧΡΟΝΑ, ΑΠΟ ΤΑ ΔΥΣΚΟΛΟΤΕΡΑ ΣΤΟ ΝΑΓΑΝΟ. ΤΟ ΝΑ ΤΕΡΜΑΤΙΣΕΤΕ ΕΙΝΑΙ ΑΠΟ ΜΟΝΟ ΤΟΥ ΜΙΑ ΠΟΛΥ ΔΥΣΚΟΛΗ ΥΠΟΘΕΣΗ! ΣΤΗΝ ΑΡΧΗ ΤΟΥ ΑΓΩΝΙΣΜΑΤΟΣ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΠΑΤΑΤΕ ΣΥΝΕΧΩΣ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ Α, ΓΙΑ ΝΑ ΑΥΞΗΣΕΤΕ ΤΗΝ ΤΑΧΥΤΗΤΑ ΚΑΙ, ΣΥΓΧΡΟΝΩΣ, ΝΑ ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΕΙΤΕ ΤΟ ΔΕΙΚΤΗ ΠΟΥ ΑΝΑΒΟΣΒΗΝΕΙ, ΟΤΑΝ ΟΙ ΑΘΛΗΤΕΣ ΣΑΣ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΕΠΙΒΙΒΑΣΤΟΥΝ. ΑΦΟΥ ΕΧΕΤΕ ΑΡΧΙΣΕΙ ΤΗΝ ΚΑΤΑΒΑΣΗ, ΠΡΟΣΕΥΧΗΘΕΙΤΕ ΚΑΙ ΕΤΟΙΜΑΣΤΕΙΤΕ ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΕΤΕ ΤΟ ΠΡΟΣΩΠΟ ΣΑΣ ΓΙΑ... ΦΡΕΝΟ ΚΙΝΔΥΝΟΥ! ΔΙ ΎΠΟΘΕΣΟΥΜΕ ΟΤΙ ΩΣ ΤΩΡΑ ΤΑ ΠΡΑΓΜΑΤΑ ΠΛΗΝΕ ΚΑΛΑ. ΜΟΛΙΣ ΠΕΡΑΣΕΤΕ ΤΟ ΠΡΩΤΟ CHECKPOINT, Η ΒΑΡΥΤΗΤΑ ΣΕ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟ ΜΕ ΤΗ ΛΕΙΑ ΕΠΙΦΑΝΕΙΑ ΤΟΥ ΠΑΓΟΥ ΚΑΙ ΤΗΝ ΤΑΧΥΤΗΤΑ ΠΟΥ ΗΔΗ ΕΧΕΤΕ ΘΑ ΣΑΣ ΚΑΝΟΥΝ... ΠΥΡΑΥΛΟ ΣΕ ΜΙΑ ΔΙΑΔΡΟΜΗ ΓΕΜΑΤΗ ΕΠΙΚΙΝΔΥΝΗΣ ΣΤΡΟΦΕΣ. ΤΟ ΑΝΑΛΟΓΙΚΟ ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΟ ΘΕΩΡΗΤΙΚΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙΤΑΙ ΓΙΑ ΝΑ ΣΤΡΙΒΕΤΕ, ΟΜΩΣ, ΣΤΗΝ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ, ΤΟ ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΠΟΥ ΕΧΕΤΕ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ ΕΙΝΑΙ ΝΑ ΦΡΟΝΤΙΣΕΤΕ ΝΑ ΜΗΝ ΠΑΙΡΝΕΤΕ ΑΝΟΙΧΤΑ ΤΙΣ ΣΤΡΟΦΕΣ, ΓΙΑΤΙ ΣΑΣ ΠΕΡΙΜΕΝΟΥΝ ΜΕΡΙΚΕΣ ΔΥΣΑΡΕΣΤΕΣ ΕΚΠΛΗΣΕΙΣ. ΤΟ ΔΙΗΜΜΑ ΟΜΩΣ ΕΔΩ ΕΙΝΑΙ ΜΕΓΑΛΟ. ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΚΑΛΥΤΕΡΟ; ΑΝ ΔΕΝ ΡΙΣΚΑΡΕΤΕ ΚΑΙ ΜΕΝΕΤΕ ΣΤΗ ΒΑΣΗ ΤΩΝ ΣΤΡΟΦΩΝ, ΔΕΝ ΘΑ ΑΠΟΚΤΗΣΕΤΕ ΠΟΤΕ ΑΡΚΗΤΗ



Ο πράσινος κύκλος κάτω από το power bar σημαίνει ότι πρέπει να πατήσετε το πλήκτρο B για να κάνετε ένα μέλος της ομάδας σας να πηδήξει μέσα.

ΤΑΧΥΤΗΤΑ, ΕΝΔ, ΑΝ ΑΠΟΦΑΣΙΣΕΤΕ ΝΑ ΠΑΤΕ ΠΙΟ ΨΗΛΑ ΠΡΟΚΕΙΜΕΝΟΥ ΝΑ ΑΥΞΗΣΕΤΕ ΤΗΝ ΤΑΧΥΤΗΤΑ ΣΑΣ, ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΑΝΑΠΟΔΟΥΡΥΣΕΤΕ ΚΑΙ ΤΑ ΚΕΦΑΛΙΑ ΤΗΣ ΟΜΑΔΑΣ ΣΑΣ ΝΑ ΚΑΤΑΛΗΣΟΥΝ ΚΑΡΦΩΜΕΝΑ ΣΤΟ ΧΙΟΝΙ. ΤΟ BOBSLEIGH ΕΙΝΑΙ ΑΝΑΜΦΙΒΙΒΗΤΗΤΑ ΕΝΑ ΑΠΟ ΤΑ ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΑΓΩΝΙΣΜΑΤΑ ΤΟΥ ΝΑΓΑΝΟ. ΑΚΟΜΑ ΚΑΙ ΑΝ ΕΙΣΤΕ ΕΞΟΙΚΕΙΩΜΕΝΟΙ ΜΕ ΤΗ ΔΙΑΔΡΟΜΗ, ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΤΗΝ ΠΑΤΗΣΕΤΕ. ΜΕΓΑΛΗ ΦΑΞΗ!



Τυπικά, μια ομάδα Βρετανών καταλήγει με αναποδογυρισμένο "σχήμα".

Luge: Single

ΓΙΑ ΝΑ ΚΑΝΕΙ ΚΑΠΟΙΟΣ ΑΥΤΟ ΤΟ ΣΠΟΡ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΕΙΝΑΙ Η ΤΡΕΛΟΣ Ή... ΠΕΦΕΡΟΠΛΗΚΤΟΣ. ΜΟΙΑΖΕΙ ΚΑΤΑ ΠΟΛΥ ΣΤΟ BOBSLEIGH ΜΕ ΟΡΙΣΜΕΝΕΣ ΔΙΑΦΟΡΕΣ ΣΤΟ ΧΕΙΡΙΣΜΟ. ΣΤΗΝ ΟΥΣΙΑ Η ΔΙΑΔΡΟΜΗ ΕΙΝΑΙ Η ΙΔΙΑ, ΑΝ ΕΞΑΙΡΕΣΟΥΜΕ ΤΟ ΓΕΓΟΝΟΣ ΟΤΙ ΞΕΚΙΝΑΤΕ ΑΠΟ ΕΝΑ ΥΠΕΡΨΩΜΕΝΟ ΣΗΜΕΙΟ. ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΩΝΤΑΣ ΤΑ ΠΛΗΚΤΡΑ L ΚΑΙ R ΑΥΞΑΝΕΤΕ, ΣΠΡΩΧΝΟΝΤΑΣ, ΤΗΝ ΤΑΧΥΤΗΤΑ. ΓΕΝΙΚΑ, ΤΟ LUGE ΕΙΝΑΙ ΑΠΛΑ ΜΙΑ ΔΥΣΚΟΛΟΤΕΡΗ ΕΚΔΟΧΗ ΤΟΥ BOBSLEIGH. ΤΟ ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΙΚΡΟ ΒΑΡΟΣ ΤΟΥ "ΟΧΗΜΑΤΟΣ" ΣΑΣ ΚΑΙ Ο ΕΝΑΣ ΑΝΑΒΑΤΗΣ ΠΟΥ ΥΠΑΡΧΕΙ ΠΑΝΩ ΣΕ ΑΥΤΟ ΣΗΜΑΙΝΕΙ ΟΤΙ ΕΙΝΑΙ ΑΚΟΜΑ ΠΙΟ ΔΥΣΚΟΛΟ ΝΑ ΤΟ ΕΛΕΓΞΕΤΕ ΣΤΙΣ ΣΤΡΟΦΕΣ. ΑΥΤΟ ΙΣΩΣ ΓΙΝΕΙ ΛΟΓΟΣ ΓΙΑ ΝΑ ΤΟ ΒΑΡΕΘΕΙΤΕ, ΑΦΟΥ ΔΕΝ ΘΑ ΕΙΝΑΙ ΛΙΓΕΣ ΟΙ ΦΟΡΕΣ ΠΟΥ ΘΑ ΔΕΙΤΕ ΤΟ ΔΥΣΤΥΧΟ ΑΘΛΗΤΗ ΣΑΣ ΝΑ ΚΑΤΡΑΚΥΛΑΕΙ ΠΑΝΩ ΣΤΟ ΣΚΑΝΗΡΟ ΠΑΓΟ, ΣΤΡΙΓΚΑΙΖΟΝΤΑΣ ΑΠΕΛΠΙΣΜΕΝΑ!



Μία πολύ συνηθισμένη σκηνή στο Luge: Η αρχή ενός ολέθρου.





Ετσι μπορείτε να έχετε μία καλύτερη ιδέα για το πού σκοπεύετε.



Οι Ιταλοί φαίνεται πως έχουν άριστες διαθέσεις.

Curling

ΔΑΝΑΡΩΤΙΕΜΑΙ, ΥΠΆΡΧΕΙ ΑΝΘΡΩΠΟΣ ΠΆΝΩ ΣΤΗ ΓΗ ΠΟΥ ΘΆΘΕΛΕ ΝΑ ΔΕΙ ΑΥΤΌ ΤΟ ΑΓΩΝΙΣΜΑ ΣΤΟΥΣ ΧΕΙΜΕΡΙΝΟΥΣ ΟΛΥΜΠΙΑΚΟΥΣ; ΜΆΛΛΟΝ ΝΑΙ! ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΜΗ ΑΝΕΒΆΖΕΙ ΤΌΣΟ ΤΗΝ ΑΔΡΕΝΑΛΙΝΗ ΌΣΟ ΤΟ ΒΟΒΣΛΕΙΓΗ, ΑΛΛΆ ΣΙΓΟΥΡΑ ΑΠΑΙΤΕΙ ΜΕΓΆΛΗ ΕΠΙΔΕΙΪΟΤΗΤΑ ΚΑΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΜΌΝΟ ΠΟΥ ΣΑΣ ΕΠΙΤΡΈΠΕΙ ΝΑ ΒΡΕΘΕΙΤΕ ΠΡΌΣΩΠΟ ΜΕ ΠΡΌΣΩΠΟ ΜΕ ΆΛΛΕΣ ΕΘΝΙΚΌΤΗΤΕΣ.

ΤΟ CURLING ΕΙΝΑΙ ΣΤΗΝ ΟΥΣΙΑ BOWLING ΣΤΟΝ ΠΆΓΟ. ΕΝΑΣ ΜΕΓΆΛΟΣ ΣΤΌΧΟΣ ΕΙΝΑΙ ΖΩΓΡΑΦΙΣΜΈΝΟΣ ΣΤΟ ΕΔΆΦΟΣ, ΣΤΟ ΤΈΛΟΣ ΤΗΣ ΠΙΣΤΑΣ ΚΑΙ ΣΚΟΠΌΣ ΣΑΣ ΕΙΝΑΙ ΝΑ ΣΤΕΙΛΕΤΕ ΜΙΑ "ΜΠΆΛΑ" ΣΑΣ ΌΣΟ ΠΙΟ ΚΌΝΤΆ ΓΙΝΕΤΑΙ ΣΤΟ ΚΈΝΤΡΟ ΤΟΥ ΣΤΌΧΟΥ. ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΠΑΙΞΕΤΕ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΚΡΙΒΕΙΑ Η, ΌΤΑΝ Ο ΑΝΤΙΠΑΛΌΣ ΣΑΣ ΕΙΝΑΙ ΚΑΛΥΤΕΡΟΣ ΑΠΌ ΣΑΣ, ΝΑ ΠΑΙΞΕΤΕ ΒΡΆΜΙΚΑ ΚΑΙ ΝΑ ΔΙΪΧΝΕΤΕ ΤΙΣ ΜΠΆΛΕΣ ΤΟΥ ΑΠΌ ΤΟ ΣΤΌΧΟ, ΧΤΥΠΪΝΤΑΣ ΤΕΣ ΜΕ ΤΙΣ ΔΙΚΈΣ ΣΑΣ. ΠΑΡΆ ΤΟ ΓΕΓΟΝΌΣ ΌΤΙ ΑΚΌΥΓΕΤΑΙ ΒΑΡΕΤΌ ΣΕ ΣΧΈΣΗ ΜΕ ΤΆ ΆΛΛΑ ΑΓΩΝΙΣΜΑΤΑ, ΤΟ CURLING ΕΙΝΑΙ ΈΝΑ ΑΠΌ ΤΑ ΔΥΝΑΤΆ ΣΗΜΕΙΑ ΤΟΥ ΝΑΓΑΝΟ, ΜΌΝΟ ΚΑΙ ΜΌΝΟ ΕΠΕΙΔΪ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΠΑΙΞΕΤΕ ΕΝΆΝΤΙΑ ΣΕ ΆΛΛΟΥΣ ΚΑΙ ΌΧΙ ΑΠΛΆ ΜΕ ΑΠΡΌΣΪΠΟΥΣ ΑΝΤΙΠΑΛΟΥΣ ΤΟΥ CΟΜΡΤΕΡ.

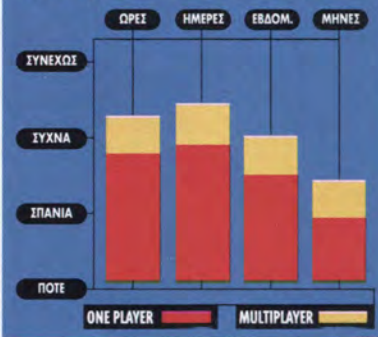
ΣΙΓΟΥΡΑ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΤΟ GOLDENEYE, ΑΛΛΆ ΣΑΣ ΜΈΝΕΙ Η... ΣΑΤΑΝΙΚΪ ΗΚΑΝΟΠΟΙΪΣΗ ΌΤΙ ΣΑΜΠΌΤΆΡΕΤΕ ΈΝΑΝ ΦΙΛΌ ΣΑΣ ΣΑΠΟΣΤΈΑΝΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΒΟΛΪ ΤΟΥ ΣΤΗΝ... ΛΙΩΝΙΌΤΗΤΑ ΜΕ ΜΙΑ ΔΙΚΪ ΣΑΣ. ΤΟ



Αφού πετάξετε την "μπάλα" σας, οι τύποι με τα αισχρά πουλόβερ αναλαμβάνουν να τρίψουν τον πάγο στη διαδρομή του αθλητή, ώστε να σταματήσει εκεί που θέλετε.

ΣΥΓΚΡΕΚΡΙΜΈΝΟ ΑΓΩΝΙΣΜΑ ΑΠΟΤΈΛΕΣΕ ΑΦΟΡΜΪ ΓΙΑ ΜΑΚΡΟΧΡΌΝΙΕΣ ΚΑΙ ΣΦΟΔΡΈΣ ΔΙΑΜΆΧΕΣ ΣΤΑ ΓΡΑΦΕΙΑ ΤΟΥ ΠΕΡΙΟΔΙΚΪ. ΑΝ ΘΈΛΕΤΕ ΤΗ ΓΝΆΜΗ ΜΟΥ, ΤΟ CURLING ΕΙΝΑΙ ΌΤΙ ΠΡΈΠΕΙ ΓΙΑ ΤΗΝ ΤΑΚΤΟΠΟΙΪΣΗ ΤΩΝ "ΑΝΟΙΧΤΪΝ ΛΟΓΑΡΙΑΣΜΪΝ".

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



2η γνώμη

ΤΟ ΝΑΓΑΝΟ WINTER Olympics είναι ένα συνηθισμένο πακέτο αθλημάτων. Μερικά από αυτά, όπως τα Ski Jump και Bobsleigh, είναι αρκετά καλά. Αντιθέτως, τα Skiing και Snowboarding παρουσιάζουν ελλείψεις στο χειρισμό, το Speed Skating είναι βαρετό και το Aerial Skiing σπατάλη χρόνου. Μια χαμένη ευκαιρία από τους δημιουργούς του Track & Field.

Τελικά, άξιζε η προσπάθεια της Konami; Το Nagano Winter Olympics είναι λίγο απ' όλα. Διαθέτει ορισμένα πολύ καλά αγωνίσματα (Bobsleigh και περιέργως Curling) και μερικά μάλλον αποτυχημένα (Το Freestyle Skiing ήταν πλήρως απογοητευτικό). Ευτυχώς, τα καλά και τα υποφερτά αγωνίσματα καταφέρνουν να υπερσχύουν των αποτυχημένων. Τα γραφικά δεν είναι άσχημα, με μερικά δυνατά σημεία όπως η

αντανάκλαση του πάγου και, παρ' ότι ο ήχος σε καμία περίπτωση δεν είναι ο καλύτερος, καταφέρνει να δημιουργήσει μία αρκετά όμορφη ατμόσφαιρα. Αν θέλετε ένα παιχνίδι με χειμερινά σπορ, το οποίο να μην είναι απλά Snowboarding, το Nagano είναι μια καλή επιλογή. Μπορεί να μην είναι το καλύτερο στα αγωνίσματα που διαθέτει, αλλά η ποικιλία του το βοηθά να αντεπεξέλθει. Η προσπάθεια της Konami, αν και καλή, απέτυχε σε ορισμένα σημεία. Ακόμα κι έτσι όμως, το Nagano σίγουρα αξίζει μια προσεκτικότερη ματιά.

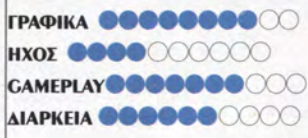


Ο χειρισμός αλλάζει ανάλογα με το άθλημα.



Τι; Μόνο ένα χάλκινο; Καλύτερα να έμενα σήμερα στο κρεβάτι.

PIXEL Next Generation



73%

Ίσως όχι ό,τι περιμέναμε, ωστόσο έχει και τα καλά του.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
 Snowbow Kids,
 Wayne Gretzky's, Hockey '98

DEATHTRAP DUNGEON

Η ΕΙΔΟΣ ΕΡΧΕΤΑΙ ΝΑ ΤΑΡΑΞΕΙ ΓΙΑ ΑΛΛΗ ΜΙΑ ΦΟΡΑ ΤΑ ΝΕΡΑ. ΟΧΙ, ΔΕΝ ΠΡΟΚΕΙΤΑΙ ΓΙΑ ΜΙΑ ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΤΟΥ TOMB RAIDER ΑΛΛΑ ΓΙΑ ΚΑΙΝΟΥΡΙΑ ΕΠΙΚΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΙΑΣ.

Επιτέλους!



PIXEL
Next Generation
INFORMATION

Σύστημα: Sony PlayStation
Κατασκευαστής: Eidos
Διάθεση: Grup Multimedia



Single Player



Memory Card

ΤΕΡΑΤΟΠΟΥΡΕΣ

ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΗΝ ΕΣΥΠΗΛΑΔΑΣ (ΚΑΙ ΑΥΤΕΣ ΤΙΣ ΠΕΤΡΕΣ) ΓΙΑ ΝΑ ΕΝΣΩΜΑΤΩΣΕΤΕ ΤΑ ΕΚΝΕΥΡΙΣΤΙΚΑ ΕΡΓΑΣΤΑ ΣΤΟ ΠΑΤΩΜΑ.



ΣΤΑΘΕΙΤΕ ΔΙΠΛΑ ΣΕ ΕΝΑ ΣΗΜΕΙΟ ΟΠΟΥ ΠΕΦΟΥΝ ΟΙ ΠΕΤΡΕΣ.



ΑΜΥΝΘΕΙΤΕ ΣΕ ΠΙΘΑΝΕΣ ΕΠΙΘΕΣΕΙΣ.



ΠΛΑΣΤΙ! ΚΑΠΟΙΟΣ ΘΑ ΦΑΓΙ ΚΑΛΑ ΑΠΨΕ...

Τα βιβλία φαντασίας ιστορικού περιεχομένου αποτελούσαν ανέκαθεν πόλο έλξης για μικρούς και μεγάλους. Το στοιχείο στο οποίο οφείλεται η δημοτικότητά τους σίγουρα δεν είναι το λογοτεχνικό ύφος - άλλωστε, δεν αναφερόμαστε σε ποιητικές συλλογές. Το όλο ενδιαφέρον βρίσκεται κρυμμένο στην πλοκή τους. Δυνατοί πολεμιστές, μυθικές μονομαχίες και σατανική μαγεία καταφέρνουν να κλέψουν τον ύπνο αμέτρητων παιδιών. Σε αυτό συμβάλλει το γεγονός ότι ο αναγνώστης, από τη στιγμή που ανοίγει το βιβλίο, χάνει κάθε επαφή με την πραγματικότητα και μεταφέρεται σε έναν κόσμο φαντασίας και μαγείας ταυτιζόμενος πλήρως με τον εκάστοτε ήρωα.

Όσοι από εσάς πιστεύετε πως αυτή η εισαγωγή είναι περιττή, κάνετε μεγάλο λάθος κι αυτό διότι, αν απλώς την παραβλέπαμε, δεν θα καταφέραμε ποτέ να σας αποκαλύψουμε την πραγματική αξία του Deathtrap Dungeon.

Καταρχήν, οφείλουμε να ομολογήσουμε ότι η Eidos έκανε για άλλη μια φορά εξαιρετική δουλειά. Το πιο συναρπαστικό βιβλίο φαντασίας θα χλώμιαζε μπροστά στην πλοκή και την ατμόσφαιρα του Deathtrap Dungeon. Γνωρίζουμε, βέβαια, ότι είναι σφάλμα να συγκρίνουμε ένα βιβλίο με ένα βιντεοπαιχνίδι, ωστόσο ο προηγούμενος ισχυρισμός τίθεται πέραν κάθε αμφισβήτησης. Δεν χρειάζονται ιδιαίτερες συστάσεις για τα τεχνικά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού. Eidos είναι αυτή. Τα real time φωτεινά εφέ και η επιμονή στη λεπτομέρεια συνιστούν μία πάρα πολύ καλή εξωτερική εικόνα, μην περιμένετε όμως την τελειότητα του Tomb Raider 2.

ΣΤΑ ΜΠΟΥΝΤΡΟΥΜΙΑ

Τα συνολικά 38 επίπεδα κάνουν τα δωμάτια και τους διαδρόμους του Quake (στο PC) να φαντάζονται



Η Red Lotus είναι πολύ γρήγορη στη χρήση του σπαθιού, οπότε θα είναι παιχνιδάκι να ξεφορτωθείτε διάφορους ασήμαντους εχθρούς.

προσβλητικά μικρά! Όπως θα έχετε ήδη καταλάβει, το Deathtrap Dungeon είναι ένα adventure τρίτου (και πολλές φορές πρώτου) προσώπου, κατά την εξέλιξη του οποίου θα χρειαστεί να τρέξετε, να σκαρφαλώσετε, να αποφύγετε

πολλές θανατηφόρες παγίδες και φυσικά να λύσετε αμέτρητους γρίφους. Τα μπουντρούμια είναι ένας τεράστιος λαβύρινθος γεμάτος υπόγειες τοποθεσίες και... πολλά

αποκρουστικά τέρατα. Τη δημιουργία τους οφείλουν στον τρελό βαρόνο Sukumvit, ο οποίος σκοπεύει να καθιερώσει την αταξία στην πατρίδα του, το Fang.

Οι δησασυροί που υποτιθέμενα κρύβουν προσέκλυσαν την προσοχή πολλών "μελλοντικών" εκατομμυριούχων, οι οποίοι όμως δεν κατάφεραν να επιστρέψουν ζωντανοί από αυτή την αναζήτηση.

Αδιαφορώντας για τις λίγες πιθανότητες επιβίωσης, μπορείτε να διαλέξετε ανάμεσα σε δύο χαρακτήρες: την ηρωίδα Red Lotus και τον άγριο πολεμιστή Chaindog. Η αποστολή σας είναι να εξοντώσετε έναν





NAGEON

ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ ΚΑΙ ΔΩΡΑ

ΚΑΤΑ ΤΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΤΗΣ ΑΝΑΖΗΤΗΣΗΣ ΣΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΘΑ ΒΡΕΪΤΕ ΜΑΓΙΚΑ ΚΑΙ ΑΡΚΕΤΑ ΟΠΛΑ ΓΙΑ ΝΑ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΤΕ ΟΤΙΑΠΟΤΕ ΣΑΣ ΣΤΑΘΕΙ ΕΜΠΟΔΙΟ.

ΑΚΟΛΟΥΘΟΥΝ ΜΕΡΙΚΑ ΑΠΟ ΤΑ "ΚΑΛΟΥΔΙΑ" ΠΟΥ ΘΑ ΣΥΝΑΝΤΗΣΕΤΕ.

ARC OF POWER ΣΩΡΚΙ ΠΟΥ ΚΛΑΕΙ ΤΟ ΘΕΘ ΤΗΣ ΚΑΤΑΓΙΔΑΣ ΓΙΑ ΝΑ ΧΤΥΠΗΣΕΙ ΤΡΕΙΣ ΕΧΘΡΟΥΣ.



ΑΝΤΙ MAGIC CHARM ΑΠΟΚΡΟΥΕΙ ΤΙΣ ΕΧΘΡΙΚΕΣ ΜΑΓΕΙΕΣ. ΕΙΝΑΙ ΜΟΝΟ ΜΙΑΣ ΧΡΗΣΗΣ.



ANKH OF LIFE ΣΩΡΚΙ ΠΟΥ ΕΠΑΝΑΦΕΡΕΙ ΤΗ ΧΑΜΕΝΗ ΕΝΕΡΓΕΙΑ.



TREASURE Η ΠΟΣΟΤΗΤΑ ΘΗΣΑΥΡΩΝ ΠΟΥ ΕΧΕΤΕ ΣΥΛΛΕΞΕΙ ΕΠΗΡΕΑΖΕΙ ΤΟ ΣΚΟΡ ΣΤΟ ΤΕΛΟΣ ΚΑΘΕ ΠΙΣΤΑΣ. ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙΤΑΙ ΕΠΙΣΗΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΓΟΡΑ CREDITS.



BOMB ΑΝΑΒΕΤΕ ΤΟ ΦΙΤΙΛΙ ΚΑΙ ΤΗΝ ΠΕΤΑΤΕ. ΟΣΟ ΠΙΟ ΔΥΝΑΤΑ ΠΑΤΗΣΕΤΕ ΤΟ ΠΑΝΚΤΡΟ ΤΟΣΟ ΜΑΚΡΥΤΕΡΑ ΘΑ ΠΑΣΙ.



THE BLUNDERBUSS ΕΦΕΥΡΕΣΗ ΤΩΝ ΝΑΝΩΝ ΠΟΥ ΕΚΤΟΣΕΥΕΙ ΣΥΝΗΣΦΑ ΚΑΡΦΙΩΝ ΣΤΟΥΣ ΚΑΚΟΥΣ.



MAGIC WARHAMMER ΕΠΙΣΗΣ ΕΦΕΥΡΕΣΗ ΤΩΝ ΝΑΝΩΝ. ΤΟ ΜΟΝΟ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΙΚΟ ΟΠΛΟ ΚΑΤΑ ΤΩΝ ΠΕΤΡΑΘΡΩΠΩΝ.



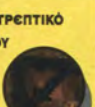
RED SWORDS ΑΡΚΕΤΑ ΣΕ ΠΟΣΟΤΗΤΑ ΚΑΙ ΤΕΛΕΙΑ ΕΝΑΝΤΙΩΝ ΤΩΝ ΔΡΑΚΩΝ ΚΑΙ ΤΩΝ ΔΑΙΜΟΝΩΝ.



SILVER SWORD ΑΡΚΕΤΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΙΚΟ ΕΝΑΝΤΙΩΝ ΤΩΝ ΖΟΜΠΙ, ΕΞΑΣΘΕΝΕΙ ΟΜΩΣ ΓΡΗΓΟΡΑ.



BLACK SPIRITSWORD ΚΑΤΑΣΤΡΕΠΤΙΚΟ ΟΠΛΟ. ΚΑΘΕ ΦΟΡΑ, ΟΜΩΣ, ΠΟΥ ΧΤΥΠΑΤΕ ΞΗΝΑ ΚΑΚΟ, ΥΠΟΦΕΡΕΤΕ ΚΙ ΕΣΕΙΣ.



CHALK MARKS ΑΣΠΡΑ ΒΕΛΗ ΣΧΡΑΦΙΣΜΕΝΑ ΣΤΟ ΠΑΤΩΜΑ, ΠΟΥ ΣΑΣ ΒΟΗΘΟΥΝ ΣΤΟΥΣ ΜΕΓΑΛΟΥΣ ΛΑΒΥΡΙΝΘΟΥΣ.



WAR PIGS OF DOOM ΕΝΑ ΣΩΡΚΙ ΠΟΥ ΜΑΖΕΥΕΙ ΓΟΥΡΟΥΝΙΑ, ΤΑ ΟΠΟΙΑ ΠΕΦΤΟΥΝ ΠΛΗΘ ΣΤΟΥΣ ΑΝΤΙΠΑΛΟΥΣ ΚΑΙ ΑΝΑΤΙΝΑΖΟΝΤΑΙ.



ANTIDOTE ΕΞΟΥΔΕΥΕΡΩΝΕΙ ΤΑ ΣΥΜΠΤΩΜΑΤΑ ΤΗΣ ΔΗΛΗΤΗΡΙΑΣΗΣ. ΧΡΗΣΙΜΟ ΟΤΑΝ ΠΟΛΕΜΑΤΕ ΤΙΣ ΑΡΑΧΝΕΣ.



Οι μεγάλες αράχνες είναι, εμ..., τεράστιες. Αφού σκοτώσετε μία, οι σκηνές που ακολουθούν είναι εκπληκτικές.

"Η αποστολή σας είναι να εξοντώσετε έναν τεράστιο κόκκινο δράκο."

τεράστιο (και μη μου πείτε ότι τον περιμένετε μικρό) κόκκινο δράκο που ακούει στο όνομα Melkor και να βγείτε από τα μπουντρούμια ζωντανοί. Κατά την κίνησή σας σε όλα αυτά τα ανατριχιαστικά μέρη καλείστε να συγκεντρώσετε όσο περισσότερα όπλα και μαγικά μπορείτε. Ετσι, ίσως

κατορθώσετε να αντιμετωπίσετε τους "αηδιστικά" δυνατούς τελικούς κακούς.



ΜΑΥΡΙΔΑ...

Ο μοναδικός σκοπός της πρώτης πίστας είναι, απ' ό,τι φαίνεται, να σας δώσει μια ψευδή αίσθηση της



Κρυμμένες περιοχές αποκαλύπτουν δωράκια όπως εδώ.



Υπήρχαν στο Μεσαίωνα εκτοξευτές ρουκετών; Οχι, όμως τα μαγικά ήταν εξίσου αποτελεσματικά.



Η Red Lotus πρέπει να αντιμετωπίσει δύο κλόουν. Πού έχω βάλει αυτό το ξόρκι της ιπτάμενης τούρτας;



ΤΕΡΑΤΑ ΚΑΙ ΣΗΜΕΙΑ...

ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ ΑΠΟ 50 ΕΙΔΗ ΤΕΡΑΤΩΝ ΠΟΥ ΠΑΡΑΜΟΝΕΥΟΥΝ ΣΤΟ ΣΚΟΤΑΔΙ, ΕΤΟΙΜΑ ΝΑ ΕΠΙΤΕΘΟΥΝ ΜΕ ΤΗΝ ΠΡΩΤΗ ΕΥΚΑΙΡΙΑ. ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΟΝΤΑΙ ΜΕΡΙΚΑ ΑΠΟ ΤΑ ΧΕΙΡΩΤΕΡΑ.

ORCS ΣΥΝΗΘΩΣ ΚΥΝΗΓΟΥΝ ΚΑΤΑ ΟΜΑΔΕΣ. ΟΧΙ ΚΑΙ ΤΟΣΟ ΞΥΠΝΑ.



BLOODS BEAST
ΔΙΦΑΣΜΕΝΟ ΓΙΑ ΖΕΣΤΟ ΑΙΜΑ. ΣΥΜΠΛΑΘΗΚΟ.



RATMAN
ΚΟΥΒΑΛΑ ΣΠΑΘΙ ΚΑΙ ΕΙΝΑΙ ΑΚΡΩΣ ΕΠΙΚΙΝΔΥΝΟΣ.



IMPS ΕΝΟΧΑΝΤΙΚΑ ΠΛΑΣΜΑΤΑ ΠΟΥ ΠΕΤΑΝΕ ΜΑΧΑΙΡΟΠΙΡΟΥΝΑ.



RED DRAGON
ΤΟ ΑΠΟΛΥΤΟ ΚΤΗΝΟΣ. ΔΥΣΚΟΛΟ ΝΑ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΤΕΙ.



PIT FIEND ΜΟΙΑΖΕΙ ΜΕ ΤΥΡΑΝΝΟΣΑΥΡΟ. ΜΕΓΑΛΟ, ΤΕΡΑΣΤΙΟ ΚΑΙ ΠΕΙΝΑΣΜΕΝΟ.



PRIESTESS
ΦΥΛΑΧΤΕΙΤΕ ΑΠΟ ΑΥΤΕΣ ΤΙΣ ΘΑΛΑΣΙΜΕΣ "ΣΤΡΙΓΚΛΕΣ". ΔΕΝ ΔΙΤΕΙΣΤΕΙΝΤΑΙ.



Το φλογόβολο είναι πάντα μια καλή λύση για να απαλλαγείτε από πεισματάρηδες εχθρούς.



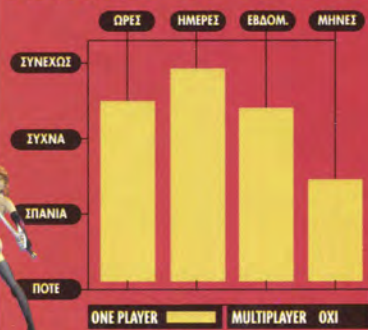
Σε πολλά σημεία φαίνεται το προσεγμένο περιβάλλον του παιχνιδιού.



Στο Deathtrap Dungeon τα τσεκούρια θλάπτουν σοβαρά την υγεία.

P ασφάλειας, αφού δεν υπάρχουν κακοί αλλά απλώς μερικοί διακόπτες και μοχλοί τους οποίους πρέπει να χρησιμοποιήσετε. Το Deathtrap Dungeon παρουσιάζει σαφείς βελτιώσεις σε σχέση με την

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



έκδοση που παίζαμε στο preview. Ακριβέστερα, η εγγίξη του παιχνιδιού είναι πλέον τελειοποιημένη με μακρύ οριζόντα, λεπτομερή σκηνικά και μία άψογη κάμερα. Μερικές φορές, όταν η πλάτη σας βρίσκεται κολλημένη σε έναν τοίχο, η κάμερα "ζορίζεται" κάτω, χωρίς αυτό όμως να επηρεάζει τη διασκέδαση - απλώς πρέπει να μετακινήσετε λίγο. Ο χειρισμός είναι αρκετά απλός. Δεν υπάρχουν δύσκολοι συνδυασμοί πλήκτρων, ικανοί να σας προκαλέσουν ανησυχία. Ο συγχρονισμός και η ακρίβεια είναι τα μόνα προσόντα που χρειάζεται να διαθέτετε. Για παράδειγμα, υπάρχουν δύο πλήκτρα για την πραγματοποίηση επιθέσεων: το ένα χρησιμοποιείται για γρήγορα συνδυασμένα χτυπήματα και το άλλο για πιο δυνατές επιθέσεις. Το τελευταίο προκαλεί μεγαλύτερη ζημιά, αλλά χρειάζεται περισσότερη ώρα για τη δράση του. Τα μαγικά κόλπα καταλαμβάνουν μεγάλο μέρος του παιχνιδιού. Αφού μαζέψετε τα 32 ξόρκια, είναι εύκολο εν συνεχεία να τα προετοιμάσετε για δράση. Ο οπλισμός είναι ιδιαίτερα σημαντικός. Γρήγορα θα διαπιστώσετε ότι δεν είναι όλα τα όπλα εξίσου αποτελεσματικά σε διαφορετικά πλάσματα. Βέβαια, υπάρχουν πολλοί τρόποι να "σκίσετε τη γάτα".

ΣΚΟΤΑΔΙ...

Παράδειγμα σε αυτό που προαναφέρθηκε αποτελεί το Venom Sword, το μόνο όπλο που μπορεί να σκοτώσει τα Ερπετοειδή Κορίτσια (Serpent Girls). Τα συγκεκριμένα κορίτσια, όμως, μπορείτε να ξεφορτωθείτε κι αλλιώς: παρασέρνοντάς τα κάτω από πέτρες που πέφτουν στο πάτωμα. Υπάρχουν πάντοτε περισσότεροι του ενός τρόποι προκειμένου να αντιμετωπίσετε τα 53 είδη εχθρών. Αυτό σημαίνει ότι το παιχνίδι, εκτός από ποικιλία, έχει και μεγάλη αντοχή. Όπως προαναφέραμε, η επιμονή στη λεπτομέρεια είναι εκπληκτική. Είναι διασκεδαστικό(!) να πεσκοκόβεις τους κακούς και να παρακολουθείς τα εντόσθιά τους να πετάγονται και να γλιστρούν στους τοίχους, ενώ τα κομμένα κεφάλια τους αναπηδούν με κωμικό τρόπο στο έδαφος. Ετοιμαστείτε να αποφύγετε πατώματα που υποχωρούν, κρυμμένα καρφιά, καταστρεπτικές πέτρες και γενικά άφρονες παγίδες. Όπως στα βιβλία, έτσι κι εδώ ποτέ δεν ξέρεις τι σε περιμένει στην επόμενη γωνία (σελίδα, για τα πρώτα). Το Deathtrap Dungeon είναι σε γενικές γραμμές ένα απρόβλεπτο παιχνίδι, για να είμαστε όμως δίκαιοι πρέπει να αναφέρουμε ότι υπάρχει σχεδόν πάντα



Αφού ξεφορτωθείτε τους κατοίκους ενός μέρους, ψάξτε για θησαυρούς.



Τα γκρεμοτσακίσματα δεν λείπουν, γι' αυτό μην πλησιάζετε πολύ στις άκρες.

"Λεπτομερή σκηνικά και μία άψογη κάμερα."

ένα στοιχείο που προειδοποιεί για επερχόμενους κινδύνους. Ορισμένα animations και γραφικά θα μπορούσαν να είναι καλύτερα, χάρη όμως στη φανταστική πλοκή κρίνονται πολύ ικανοποιητικά.



PIXEL
Next Generation

ΑΦΙΚΑ ●●●●●●●●●●●●●●●●
ΚΟΣ ●●●●●●●●●●●●●●●●
GAMEPLAY ●●●●●●●●●●●●●●●●
ΑΝΤΟΧΗ ●●●●●●●●●●●●●●●●

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ
88%

Φοβερά σκοτεινή ατμόσφαιρα.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Tomb Raider II
Excalibur 2555 AD



video
MEGA
games

ΠΑΝΤΑ ΠΡΩΤΟΙ ΜΕ ΝΕΑ ΘΕΜΑΤΑ
ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ
GAMES-PC CD ROM
ΕΓΓΡΑΦΕΣ ΣΤΟ INTERNET
ΠΕΡΙΟΔΙΚΑ ΓΙΑ GAME
ΠΩΛΗΣΕΙΣ-ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ-SERV

Τηλ.- Fax: 031/867339

ΔΕΛΦΩΝ 123 Τ.Κ. 54 248

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ

megagame@spark.net.gr

www.spark.net/business/megagame



ATLANTIS

ΤΑ ADVENTURES ΓΙΑ SATURN ΑΥΞΑΝΟΥΝ ΚΑΙ ΠΛΗΘΑΙΝΟΥΝ. ΑΥΤΗ ΤΗ ΦΟΡΑ ΣΑΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΟΥΜΕ ΤΗΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΗΣ CRYO ΠΟΥ ΕΡΧΕΤΑΙ ΣΕ ΔΥΟ CDs..

The Lost Tale

Περιμέναμε με αγωνία το συγκεκριμένο adventure, δεδομένου του ότι η έκδοση για

PC έκανε μεγάλη αίσθηση πριν από περίπου επτά μήνες που κυκλοφόρησε. Μπόρεσε η Cryo να κρατήσει το υψηλό επίπεδο γραφικών στην έκδοση για Saturn; Θα το μάθετε μόλις τελειώσετε την ανάγνωση της παρουσίασης. Ο τίτλος της περιπέτειας, το σενάριο της οποίας αν και σχετικά κοινότυπο είναι καλοδοουλεμένο, μας παραπέμπει στη θρυλική Ατλαντίδα. Αυτή τη φορά θα παίξετε τον Seth, έναν καινούριο ακόλουθο της βασίλισσας Rhea. Μόλις φθάνετε στο νησί της Ατλαντίδας ανακαλύψετε ότι έχουν απαγάγει τη βασίλισσα και έχουν δολοφονήσει όλους τους φρουρούς της. Δεν θα αργήσετε να μάθετε ότι πίσω από όλα αυτά κρύβεται μία συνωμοσία θρησκευτικής φύσης. Καλείστε, λοιπόν, να ανακαλύψετε τη χαμένη βασίλισσα Rhea, με οποιοδήποτε κόστος.



Atlantis ξεχώρισε και για την επαναστατική τρισδιάστατη μηχανή του. Έχοντας άποψη πρώτου προσώπου μπορείτε να περιστραφέτε 360 μοίρες στον οριζόντιο άξονα κίνησης και 150 μοίρες στον κάθετο. Με αυτό τον τρόπο έχετε πανοραμική θέα του κόσμου σας. Ο χειρισμός της περιπέτειας είναι σχετικά απλός. Με το "σταυρό" του

Ξεκινώντας από τον τομέα των γραφικών του Atlantis, τα συναισθήματα είναι ανάμεικτα. Αυτό συμβαίνει διότι το παιχνίδι περιλαμβάνει δύο επίπεδα γραφικής απόδοσης. Το πρώτο, αυτό της υψηλής ανάλυσης, αφορά στο animation κίνησης από σημείο σε σημείο. Αν και το επίπεδο των γραφικών δεν μπορεί να συγκριθεί με αυτό των PCs, ωστόσο πλησιάζει πολύ τα γραφικά του Enemy Zero. Βέβαια, πρέπει να σημειώσουμε ότι το Enemy Zero καταλαμβάνει περίπου το μισό μέρος της οδόνης από ό,τι το Atlantis. Τα πράγματα όμως χαλάνε όταν έπειτα από ένα μικρό διάβασμα του CD του Saturn η ανάλυση των γραφικών μειώνεται αρκετά, προφανώς για να διατηρήσει το παιχνίδι αποδεκτή ταχύτητα περιστροφής του κόσμου. Εκτός από τα εκπληκτικά γραφικά, το

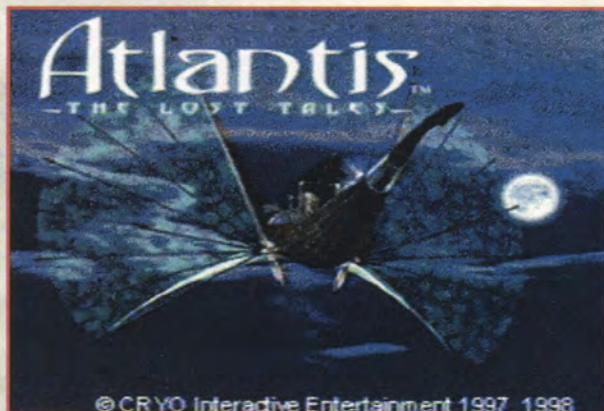


PIXEL
Next Generation
INFORMATION

Σύστημα: Sega Saturn
Κατασκευαστής: Cryo
Διάθεση: Infoworld, τηλ.: 8254726
Ημερομηνία κυκλοφορίας:
κυκλοφορεί
Παίκτης: 1



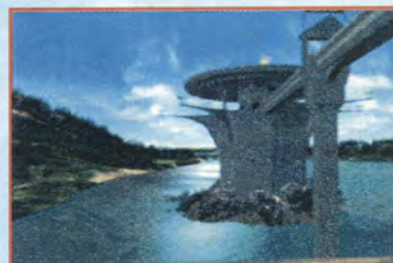
Single Player



©CRYO Interactive Entertainment 1997-1998



Δεν μπορείτε να σώσετε την περιπέτεια σε όποιο σημείο θέλετε.



Τέλος, ο ήχος της περιπέτειας χαρακτηρίζεται ιδιαίτερα ικανοποιητικός, η δε μουσική επένδυση θυμίζει σε μερικές περιπτώσεις ελληνική μουσική. Τα ηχητικά εφέ και οι ομιλίες είναι αρκετά ρεαλιστικά.

Πατώντας το "B" ρίχνετε μια ματιά στο inventory σας. Δεν θα αντιμετωπίσετε πολλές δυσκολίες με το χειρισμό του χαρακτήρα σας, εξαιρουμένων των περιπτώσεων κατά τις οποίες θέλετε να μαζέψετε κάποιο αντικείμενο. Για να γίνει κάτι τέτοιο θα πρέπει να περάσετε από πάνω του, ώστε να ενεργοποιηθεί η



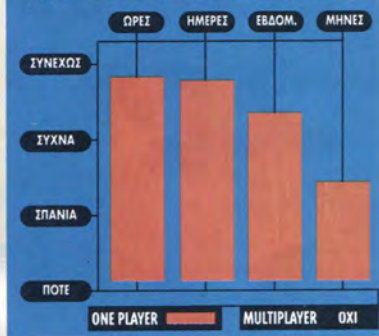
ένδειξη ύπαρξης. Στην αντίθετη περίπτωση, αν δεν προσέξετε καλά τι υπάρχει σε κάθε οδόνη, μπορεί να χάσετε το αντικείμενο που σας ενδιαφέρει.

Οι γρίφοι του παιχνιδιού κυμαίνονται μάλλον σε μέτρια επίπεδα και δεν θα δυσκολέψουν τους έμπειρους adventurers, ενώ δεν θα αποθαρρύνουν τους νέους παίκτες.

Σημειώνουμε ότι δεν μπορείτε να σώσετε την περιπέτεια σε όποιο σημείο θέλετε, αφού το παιχνίδι σώζει μόνο του τη θέση σας, όταν περνάτε από σημαντικά σημεία. Αυτό αρκετές φορές μπορεί να καταντήσει αρκετά "σπαστικό", καθώς θα πρέπει να εκτελέσετε πολλές φορές την ίδια διαδρομή, εάν προς το τέλος της χάσετε.

Σε γενικές γραμμές, πρόκειται για ένα αρκετά καλό adventure που θα συναρπάσει τους λάτρεις του είδους. Εάν δεν υπήρχε η εναλλαγή των αναλύσεων των γραφικών κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, σίγουρα το Atlantis θα καταλάμβανε μια θέση στο πάνθεον των παιχνιδιών για Saturn που έχουν βαθμολογία άνω του 90%.

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



PIXEL Next Generation



80%

Ένα adventure για όλους.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
 ENEMY ZERO, D



χειριστηρίου εκτελείτε τις περιστροφές, ενώ με το πλήκτρο "A" γίνονται οι περισσότερες ενέργειες όπως η επιλογή της κατεύθυνσης αλλά και της

αλληλεπίδρασης με τους υπόλοιπους χαρακτήρες. Σε αυτό το σημείο θα πρέπει να αναφερθεί ότι οι διαδρομές που μπορείτε να ακολουθήσετε είναι προκαθορισμένες, όπως και στο Enemy Zero. Το γεγονός αυτό χαλά λίγο την αρχική αίσθηση ελευθερίας κινήσεων του Atlantis.



NHL FACE OFF '98

ΝΑΙ, ΑΓΑΠΗΤΟΙ ΜΑΣ ΦΙΛΟΙ, ΕΧΟΥΜΕ ΑΛΛΟ ΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΗΟΣΚΕΥ ΜΠΡΟΣΤΑ ΜΑΣ. ΑΝΤΕ ΝΑ ΔΟΥΜΕ ΠΟΥ ΘΑ ΠΑΕΙ Η ΒΑΛΙΤΣΑ. ΑΛΗΘΕΙΑ, ΟΜΩΣ, ΔΕΝ ΦΑΙΝΕΤΑΙ ΚΑΙ ΤΟΣΟ ΑΣΗΜΟ ΚΟΜΜΑΤΙ.

Κάνει κρύο εδώ!

Σε αυτή τη ζωή τρία πράγματα είναι σίγουρα: πρώτον, όλοι θα πεθάνετε (κάποτε...), δεύτερον,

δεν είστε και πολύ ενθουσιασμένοι με τα ice hockey παιχνίδια και, τρίτον, οι εταιρίες παιχνιδιών δεν το έχουν αντιληφθεί και συνεχίζουν (και θα εξακολουθήσουν για αρκετό καιρό) να διαθέτουν στην κυκλοφορία νέες εκδόσεις των παιχνιδιών τους που έχουν να κάνουν με το εν λόγω άθλημα.

Όλο και κάποια μικροαλλαγή στα γραφικά θα γίνει, όλο και κάποιος κανονισμός θα προστεθεί, κάπως θα δικαιολογηθεί ακόμη ένα παιχνίδι του είδους στα ράφια. Μέχρι προσφάτως ο μόνος τίτλος που άξιζε την προσοχή μας ήταν το NHL '98 της Electronic Arts. Η δουλειά που είχε γίνει ήταν πολύ καλή, με αποτέλεσμα το παιχνίδι να διαθέτει ό,τι θα μπορούσε να ζητήσει ένας παίκτης (εξωφρενικός ρεαλισμός, πολύ καλός ήχος), αν και ο χειρισμός ήταν κάπως άσπαστος. Το NHL Face Off '98 ακολουθεί κάπως διαφορετική προσέγγιση, αποφεύγοντας να προσέξει ιδιαίτερα τη λεπτομέρεια και δίνοντας βάση στα γραφικά. Στο σημείο αυτό πρέπει να σταδούμε για λίγο, καθώς είναι όντως



Προτού ξεκινήσει ο αγώνας, οι παίκτες τοποθετούνται συμμετρικά στον πάγο.



Ακόμα και όταν είναι έτοιμοι να πέσουν, οι παίκτες μπορούν να σουτάρουν με επιτυχία.

αξιοπρόσεκτα ο ομαλότητα και η ταχύτητα με την οποία διαχειρίζεται η μηχανή γραφικών τη δράση στον πάγο. Οι ίδιοι οι παίκτες κινούνται με πολλή φυσικότητα και χάρη, όπως ακριβώς

ελπίζαμε. Αν το όλο παιχνίδι κυλά πολύ γρήγορα για τα δικά σας γούστα, μπορείτε να το ρυθμίσετε, όπως εξάλλου μπορείτε να ρυθμίσετε και τις κάμερες του παιχνιδιού. Το σύστημα κατεύθυνσης των

"Το σύστημα κατεύθυνσης των παικτών είναι εξαιρετικό."

παικτών είναι εξαιρετικό, αν και μερικά χαρακτηριστικά του θέλουν λίγο χρόνο να τα συνηθίσετε. Στην αρχή θα σας φανεί ότι μερικά θέματα (π.χ. η σωστή πάσα) έχουν παραγίνει εύκολα. Συνεχίζοντας όμως το παιχνίδι και ανεβαίνοντας τα επίπεδα δυσκολίας, θα δείτε ότι όλα είναι στημένα όπως ακριβώς θα θέλατε.

Μερικοί από τους συνδυασμούς πλήκτρων μπορεί να αποδειχθούν υπερβολικά πολύπλοκοι, γεγονός που ενδεχομένως να σας ανεβάσει το αίμα στο κεφάλι, αν είστε ήδη ξαναμμένοι



Σύστημα: Sony PlayStation
Κατασκευαστής: Sony



Single Player Multiplayer



Memory Card Multi-Tap



Dual Analogue



Κάθε κομμάτι του παιχνιδιού μπορεί να ρυθμιστεί έτσι ώστε να ταιριάζει με τα γούστα σας.



Άγριοι πανηγυρισμοί ακολουθούν όταν μπαίνει πόντος.



ΚΑΜΕΡΕΣ

ΑΝΤΙ ΝΑ ΣΑΣ ΤΡΕΛΑΝΕΙ ΜΕ ΑΝΑΡΙΗΜΤΗΣ ΚΑΙ ΔΙΣΚΟΠΕΣ ΚΑΜΕΡΕΣ, Η SONY ΣΑΣ ΔΙΝΕΙ ΠΕΝΤΕ ΠΟΛΥ ΚΑΛΑ ΣΤΗΜΕΝΕΣ.



80%

Καλό, δεν βαρεθήκατε όμως;

ΕΝΑΜΑΚΤΙΚΑ:
 NHL '98
 ACTUA Ice Hockey



Only For



Μια φορά κι έναν καιρό
ήταν ένας δεινόσαυρος...
που έφαγε 1500 εχθρούς
κι έζησε 315 ζωές...

YOSHI'S STORY™

ιστορία δύσκολη... για παίκτες γενναίους!

RUMBLE PAK

ΑΥΤΟΣ Ο ΤΙΤΛΟΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ ΜΟΝΟ ΓΙΑ

NINTENDO 64

Μόνο 19.900 δρχ.

NEWMAN HAAS

ΣΤΟ ΚΕΝΟ ΧΡΟΝΙΚΟ ΔΙΑΣΤΗΜΑ ΠΟΥ ΜΕΣΟΛΑΒΕΙ ΜΕΤΑΞΥ ΤΩΝ ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑΤΩΝ ΤΗΣ FORMULA ONE, Η ΠΡΟΣΟΧΗ ΜΑΣ ΣΤΡΕΦΕΤΑΙ ΣΤΑ ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑΤΑ ΜΗΧΑΝΟΚΙΝΗΤΩΝ ΤΟΥ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ. ΤΟ INDYCAR ΜΟΙΑΖΕΙ Η ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΕΠΙΛΟΓΗ.

Ταχύτητα!



PIXEL
Next Generation
INFORMATION

Σύστημα: Sony PlayStation
Κατασκευαστής: Psygnosis
Διάθεση: Sony Hellas



Single Player Multiplayer



Steering/Analogue Memory Card



Split Screen Dual Analogue

Κάνετε λάθος σχετικά με το Indycar. Χάρη στο διάσημο Indy 500, όπου τα αυτοκίνητα πιάνουν τα 230 μίλια την ώρα χωρίς όμως να κάνουν τίποτα περισσότερο, το άθλημα έχει τη φήμη ότι είναι ανυπόφορα βαρετό. Γιατί θα ήθελε κάποιος να περάσει ατέλειωτες ώρες τρέχοντας γύρω-γύρω σε μια οβάλ πίστα και προσπερνώντας βαθμιαία άλλα αυτοκίνητα, πόσο μάλλον να ξοδέψει χρήματα για να μπορεί να το παίξει στο PlayStation;

Από τις 14 πίστες που βρίσκονται στο Newman Haas Racing μόνο οι 2 θα μπορούσαν να περιγραφούν ως οβάλ, ενώ οι υπόλοιπες μοιάζουν με τις πίστες της



Υπάρχουν μόνο έξι αυτοκίνητα στο δρόμο σε split screen, αλλά αυτό δεν χαλά τη διασκέδαση σας όταν εμβολίζετε το συμπαίκτη σας.

F1. Όπως μπορείτε να δείτε από τα screenshots, το Newman Haas δεν είναι κατασκευασμένο από καινούρια κομμάτια και παρουσιάζει έντονη ομοιότητα και με τα δύο παιχνίδια Formula One της Psygnosis. Αυτό συμβαίνει γιατί το Studio 33 -κατασκευαστής του Newman- συνεργάζεται με την Psygnosis και του είχε δώσει πρόσβαση στη software engine για να ξεκινήσει την κατασκευή του παιχνιδιού.

ΓΡΗΓΟΡΟ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΟ

Εγιναν πολυάριθμες αλλαγές στην προαναφερθείσα engine προκειμένου να γίνει το Newman Haas ένα αυτόνομο παιχνίδι. Το αποτέλεσμα ήταν αυτό να μοιάζει πολύ με τη Formula One αλλά να παίζεται εντελώς διαφορετικά. Όπως και στη F1, τα αυτοκίνητα έχουν υψηλή λεπτομέρεια, έτσι στιγμιαία μπορείτε να αναγνωρίσετε τις ομάδες, αν έχετε γνώση του πρωταθλήματος.

Ο χειρισμός του οχήματός σας είναι άλλη υπόθεση. Δεν έχει σημασία ποιο από τα 16 αυτοκίνητα θα διαλέξετε να οδηγήσετε, το Newman Haas διαθέτει φοβερά ευαίσθητο



Η πίσω κάμερα είναι καλή κατά τη διάρκεια ενός αγώνα και τα περισσότερα αυτοκίνητα δείχνουν όμορφα από αυτή τη γωνιά. Μπορείτε ακόμα και να διαβάσετε και τις διαφημίσεις τους.

χειρισμό. Απλά στρίψτε ελάχιστα προς τα αριστερά και το αυτοκίνητο θα πάρει αμέσως απότομη κλίση προς την άκρη του δρόμου, λέτε κι ένας οργισμένος θεατής σας πέταξε τούβλο στο αλεξίγλιο! Ακόμα και με το Dual Analogue Pad και ύστερα από πολλές προσπάθειες χρήσιμης είναι και πάλι πολύ ευαίσθητο. Χρησιμοποιώντας το σύστημα διέυθυνσης που στριβει βαθμιαία θα μπορούσατε να ακολουθήσετε την ακριβή γωνία μιας στροφής, αλλά είναι αδύνατο αυτό να γίνει χωρίς να



κατευθυνθείτε προς το γρασίδι. Το Newman Haas απογοητεύει σε πολλά σημεία ακόμη. Ξανά και ξανά θα διαπιστώσετε ότι καλές ιδέες χαράζονται από ασήμαντα προβλήματα. Για παράδειγμα, υπάρχουν πέντε κάμερες οδήγησης αλλά καμία μπροστά-μπροστά. Κομμάτια του αυτοκινήτου σπάνε και βγάζουν σπιδες αλλά η κάμερα απομακρύνεται απότομα, προσφέροντας τη μικρότερη οπτική επαφή. Υπάρχει και άποψη του κόκπιτ, αλλά αυτό είναι το χειρότερο που έχετε δει. Υπάρχουν καθρέφτες στα φτερά αλλά δεν

RACING



Να και κάτι που χρειάζονται τα περισσότερα αγωνιστικά παιχνίδια: μία ομάδα για τα pits. Πάντως δεν υπάρχει φόβος να πατήσετε αυτούς τους τύπους.

“Απογοητεύει σε πολλά σημεία ακόμη.”



αντανακλούν το δρόμο, το τοπίο ή τον ουρανό. Παρά τη συμβατότητα με Dual Analogue, δεν μπορείτε να διαλέξετε εσείς τα πλήκτρα. Έτσι, αναγκάζεστε να αφήνετε το δεξί μοχλό (γκάζι/φρένο) για να ανοίγετε ή να κλείνετε το τούρμπο, ενώ αναδέτοντας αυτή τη λειτουργία στο R3 (αντί να πιέζετε το δεξί μοχλό) θα



Τα Indycars είναι διαφορετικά φτιαγμένα. Αντί για την αεροτομή συνήθως μπορείτε να θγάλετε όλη τη μάρκα.



γίνονταν ευκολότερη η ανταγωνιστική οδήγηση.

ΜΑΥΡΗ ΣΗΜΑΙΑ

Το Newman Haas έχει ορισμένα καλά χαρακτηριστικά που δεν έχουν πειραχθεί, όπως την ομάδα των pits που παρακολουθείτε να βγάζει και να αντικαθιστά τα λάστιχα σας καθώς και ένα μενού που σας επιτρέπει να τους γνωστοποιείτε τις απαιτήσεις σας σχετικά με τα καύσιμα και την πίεση των ελαστικών. Αποδεχθείτε ότι δεν θα έχετε τέλειο έλεγχο του συστήματος διεύθυνσης και θα αρχίσετε να διασκεδάσετε. Τουλάχιστον, οι πίστες είναι γρήγορες και μπορείτε να ρυθμίσετε τα πάντα στα αυτοκίνητα, ενώ το διπλό σε Split Screen mode είναι καλό. Ομως, αργά ή γρήγορα θα δηλήσετε να παίξετε στο πρωτάθλημα και, χάνοντας ξανά και ξανά εξαιτίας του δύσκολου χειρισμού, θα νιώσετε την επιθυμία να σπάσετε κάτι.



ΣΤΗΝ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ

ΥΠΆΡΧΟΥΝ ΤΕΣΣΕΡΙΣ ΠΙΣΤΕΣ ΠΟΥ ΦΤΙΛΟΧΘΗΚΑΝ ΕΙΔΙΚΑ ΓΙΑ ΤΟ NEWMAN HAAS ΣΥΝ ΤΙΣ 10 ΑΛΛΗΘΙΝΕΣ ΠΙΣΤΕΣ ΤΟΥ INDYCAR. Η ΠΙΟ ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΤΙΚΗ ΕΙΝΑΙ ΑΥΤΗ ΤΟΥ PORTLAND. Η ΔΙΑΔΡΟΜΗ ΤΟΥ ΟΗΙΟ ΔΙΑΦΕΤΕΙ ΤΟΝ ΚΑΤΆΛΛΗΛΟ ΣΥΝΔΥΑΣΜΌ ΑΠΌ ΓΡΗΓΟΡΕΣ ΕΥΘΕΙΕΣ ΚΑΙ ΜΑΚΡΕΙΣ, ΤΡΟΜΑΚΤΙΚΕΣ ΣΤΡΟΦΕΣ.

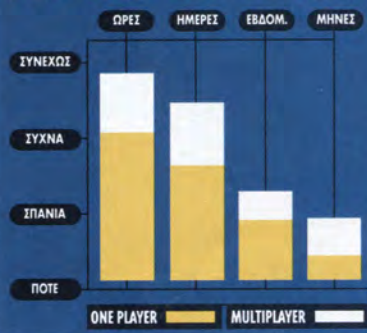


Στο Newman Haas, ο αυτοκινητόδρομος του Houston, Texas είναι ότι το Monaco για τη F1: δύσκολο, με απότομες στροφές. Στην αρχή θα πάρετε αρκετές από αυτές λάθος.



Η Psygnosis με κάποιο τρόπο κατάφερε να φτιάξει τη δική της ομάδα, που φέρει το σήμα και το λογότυπο της εταιρίας. Δεν θυμάμαι να την έχω δει στη τηλεόραση...

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



ΚΑΜΕΡΕΣ ΠΟΥ ΣΚΟΤΩΝΟΥΝ

ΕΣΤΩ ΚΑΙ ΑΠΛΆ ΝΑ ΑΚΟΥΜΠΗΣΕΤΕ ΕΝΑ ΑΛΛΟ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΟ, ΤΟ NEWMAN HAAS ΕΧΕΙ ΤΗΝ ΕΚΠΝΕΥΣΤΙΚΗ ΣΥΝΘΕΣΙΑ ΝΑ ΑΠΟΜΑΚΡΥΝΕΤΑΙ, ΕΝΩ ΕΣΕΙΣ ΠΡΟΠΑΘΕΙΤΕ ΝΑ ΕΠΑΝΑΚΤΗΣΕΤΕ ΤΟΝ ΕΛΕΓΧΟ. Η ΣΦΟΙΚΗ ΑΛΛΑΓΗ ΣΑΣ ΕΜΠΟΔΙΖΕΙ ΝΑ ΟΔΗΓΗΣΕΤΕ ΕΥΘΕΙΑ ΚΑΙ ΔΕΝ ΥΠΆΡΧΕΙ ΤΡΌΠΟΣ ΝΑ ΤΟ ΑΠΟΦΥΓΕΤΕ, ΑΚΌΜΑ ΚΑΙ ΑΝ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙΤΕ ΤΗΝ ΠΙΣΩ ΚΆΜΕΡΑ ΤΗΝ ΩΡΑ ΠΟΥ ΣΥΜΒΑΙΝΕΙ.



1 ΟΥΠΣΙ! ΜΌΛΙΣ ΓΡΑΤΣΙΟΥΝΙΣΑΤΕ ΤΟ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΟ ΜΠΡΟΣΤΆ. ΔΕΝ ΠΕΙΡΆΖΕΙ, ΌΛΑ ΕΙΝΑΙ ΥΠΌ ΕΛΕΓΧΟ...



2 ΟΥΠΣΙ! ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΕΤΕ ΣΕ ΜΙΑ ΑΠΌΤΟΜΗ ΣΤΡΟΦΗ, ΑΛΛΆ Η ΚΆΜΕΡΑ “ΠΕΤΆ” ΣΤΟΝ ΟΥΡΑΝΟ!



3 ΠΡΟΣΠΑΘΌΝΤΑΣ ΝΑ ΠΆΡΕΤΕ ΔΕΞΙΑ ΣΤΡΟΦΗ ΜΕ ΑΥΤΗ ΤΗΝ ΚΆΜΕΡΑ, ΟΡΜΗΣΑΤΕ ΣΤΑ ΔΙΑΧΩΡΙΣΤΙΚΆ.

PIXEL Next Generation



ΚΗΛΙΩΣΗ 74%

Το F1 '97 είναι καλύτερο.

ΕΝΑΜΜΑΚΤΙΚΑ:
 FORMULA 1 '97
 TOCA

WAYNE GRETZKY'S

ΑΥΤΟ ΠΟΥ ΑΚΟΛΟΥΘΕΙ ΕΙΝΑΙ ΜΙΑ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΗ ΙΣΤΟΡΙΑ. ΤΑ ΟΝΟΜΑΤΑ ΑΛΛΑΞΑΝ ΠΡΟΚΕΙΜΕΝΟΥ ΝΑ ΠΡΟΣΤΑΤΕΥΘΟΥΝ ΤΑ... ΚΕΡΔΗ.

Όλοι στον πάγο!

Χμμ... Δεν είμαι σίγουρος αν συμφωνώ με αυτό! Βγάσουμε καινούρια έκδοση παιχνιδιού, όταν το μόνο που άλλαξε είναι οι ομάδες; Δεν είναι λίγο... χαμένα λεφτά; Με ανοιχτές αγκάλες υποδεχθήκαμε το Wayne Gretzky's Hockey (το πρώτο), το οποίο μάλιστα χαρακτηρίσαμε άριστο εξομοιωτή. Εντάξει, μπορεί να είχε κάποιες ατέλειες (και ποιο παιχνίδι δεν έχει!), αλλά σε γενικές γραμμές ήταν εξαιρετικό. Τώρα, βέβαια, θα νομίζετε ότι έπειτα από έναν χρόνο οι προγραμματιστές θα διατήρησαν όλα τα καλά στοιχεία του αυθεντικού και θα βελτίωσαν ή ίσως ξεφορτώθηκαν τα υπόλοιπα, έτσι δεν είναι; Δυστυχώς, όμως, θα σας απογοητεύσω - εκτός κι αν το μόνο παράπονο που είχατε αφορά στις παλιές ομάδες και την έλλειψη φωτογραφιών για τους παίκτες. Πέρα από την αισθητική του παιχνιδιού λίγα στοιχεία έχουν αλλάξει

και θα περάσουν εύκολα απαρατήρητα. Ας υποθέσουμε, όμως, ότι δεν έχουν αγοράσει όλοι την αρχική έκδοση του παιχνιδιού. Σε αυτή την περίπτωση μπορούμε να κάνουμε λόγο για ένα πολύ καλό παιχνίδι. Αν μάλιστα σας αρέσει η ιδέα να πατινάρετε σε μια παγωμένη πίστα, αλλάζοντας... τα φώτα των αντιπάλων με το μαστούνι, όταν δεν σκοράρετε, τότε σας το συνιστάμε ανεπιφύλακτα.

ΜΠΑΣΤΟΥΝΙΑ... ΕΠ' ΟΜΟΥ

Ξεκινώντας θα αναφέρουμε ότι το αναλογικό joystick είναι αυτό ακριβώς που χρειάζεστε στο παιχνίδι. Κινούμενοι αργά ή γρήγορα, στρίβοντας απότομα ή χαλαρά, τα αναλογικά joysticks μοιάζουν να φτιάχτηκαν ακριβώς για το συγκεκριμένο παιχνίδι. Το ruck (για τους μη έχοντες γνώση πρόκειται για την μπάλα του hockey) μπορεί να έχει "ουρά" όπως αυτή που



Το μοκλάκι του N64 είναι

Memory Options

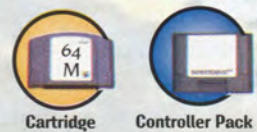
Memory:
Δεν χρησιμοποιείται.

Controller Pack:
Αποθηκεύει τα σκορ, τα στατιστικά στοιχεία, τις θέσεις στο πρωτάθλημα κ.ά.



PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Nintendo 64
Κατασκευαστής: Midway
Παίκτες: Μέχρι 4



Ο παίκτης που ελέγχετε φαίνεται με έναν χρωματιστό κύκλο. Όταν αποκτήσετε τον έλεγχο του ruck, το αστέρι γίνεται κύκλος.

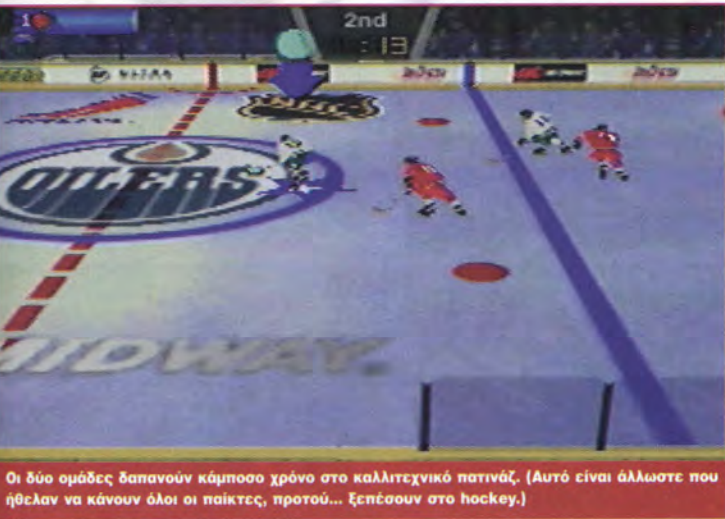


Όταν το ruck κινείται, αφήνει πίσω του μια ουρά (όπως αυτή ενός κομήτη). Αυτή μπορεί να απενεργοποιηθεί, ωστόσο είναι χρήσιμη, αφού δείχνει προς τα πού κινείται η μπάλα.



Αν παρακολουθείτε το παιχνίδι από τα πλάγια, θα δείτε έναν τεράστιο δείκτη για τη θέση του ruck. Πάλι καλά που δεν γράφει και ότι "το ruck είναι εδώ".

HOCKEY '98



αφήνουν πίσω τους οι κομήτες και σας επιτρέπει να βλέπετε πού βρίσκεται και προς ποια κατεύθυνση κινείται. Τώρα, βέβαια, αν εξακολουθείτε να δυσκολεύεστε στον εντοπισμό του, μπορείτε να επιλέξετε μία από τις κάμερες (επτά στο σύνολό τους), οι οποίες το δείχνουν με έναν μεγάλο δείκτη και το ακολουθούν σε όλη την πίστα. Αν κάνετε αυτή την επιλογή, δεν θα αντιμετωπίσετε πρόβλημα με το ruck, αλλά δεν θα μπορείτε να εντοπίζετε εύκολα τον παίκτη σας.

ΣΚΟΤΩΜΟΣ ΧΩΡΙΣ ΟΠΛΑ

Το παιχνίδι ξεκινά στη σέντρα με μία πρόσωπο με πρόσωπο αναμέτρηση δύο παικτών σε κοντινό πλάνο. Αμέσως μετά η κάμερα αλλάζει ανάλογα με τις ιδιαίτερες ρυθμίσεις σας. Εμείς σας προτείνουμε την επιλογή "high overhead", μέσω της οποίας έχετε συνεχές zoom των φάσεων του παιχνιδιού, κάτι που σας βοηθά να βρίσκετε προς τα πού πέφτουν τα τέρματα.

φτιαγμένο για αυτό το παιχνίδι.

Όπως συνέβαινε και στην προηγούμενη έκδοση, και εδώ γίνονται καβγάδες μεταξύ των παικτών, όταν αυτοί "τα πάρουν στο κρανίο" (έτσι τουλάχιστον αναφέρεται στο manual). Τα γρονθοκοπήματα αρχίζουν όταν ο μετρητής της τσαντίλας ενός παίκτη αυξηθεί αισθητά. Πάντως, παρ' ότι προσπαθούσα επί τρία παιχνίδια να τσαντίσω όσο το δυνατόν περισσότερους αντιπάλους, μάρες δεν έπεσαν.

Έχετε δύο επιλογές στη διάθεσή σας: την arcade και τη simulation. Στην πρώτη επιλογή μπορείτε να παίξετε μόνοι σας ή με τρεις φίλους σας το ανώτερο. Εδώ κάθε ομάδα έχει τρεις παίκτες και έναν τερματοφύλακα, ενώ οι κανονισμοί είναι λιγότεροι. Στην κανονική επιλογή (simulation) το παιχνίδι είναι πιο ρεαλιστικό, με περισσότερους κανόνες και στατιστικές. Με άλλα λόγια, είναι μία επιλογή για όσους θέλουν ένα πιστό αντίγραφο της

ΜΗΝ ΤΑ ΒΑΖΕΤΕ ΜΕ ΤΟΝ ΤΕΡΜΑΤΟΦΥΛΑΚΑ

ΟΙ ΤΕΡΜΑΤΟΦΥΛΑΚΕΣ ΤΟΥ HOCKEY ΕΙΝΑΙ ΠΟΛΥ ΣΚΛΗΡΑ ΚΑΡΥΔΙΑ. ΕΤΣΙ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΕΙΝΑΙ ΑΛΛΩΣΤΕ, ΠΡΟΚΕΙΜΕΝΟΥ ΝΑ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΖΟΥΝ ΤΟΥΣ ΑΡΚΕΤΑ ΑΣΤΑΘΕΙΣ ΠΑΙΚΤΕΣ. ΠΑΡ' ΟΛΑ ΑΥΤΑ, ΟΙ ΠΑΙΚΤΕΣ ΕΞΑΚΟΛΟΥΘΟΥΝ ΝΑ ΤΟΥΣ ΠΡΟΚΑΛΟΥΝ ΟΠΩΣ ΚΙ ΕΝΑΣ ΑΤΥΧΟΣ ΕΠΙΘΕΤΙΚΟΣ ΣΤΟ ΣΗΜΕΡΙΝΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ. ΑΣ ΠΑΜΕ ΣΤΟ ΓΗΠΕΔΟ ΓΙΑ ΕΝΑ REPLAY...

1ΟΣ ΣΧΟΛΙΑΣΤΗΣ: "Και ο Roy έπεσε κάτω, ο τύπος είναι ζαπλωμένος και δεν φαίνεται να μπορεί να σηκωθεί. Τι συνέβη, Jim;"



2ΟΣ ΣΧΟΛΙΑΣΤΗΣ: "Δεν ξέρω, Bob, τη μια στιγμή ήταν όρθιος, την επόμενη φεράγυς πλατύς στον πάγο. Ας δούμε το replay..."

1ΟΣ ΣΧΟΛΙΑΣΤΗΣ: "Λοιπόν, αυτό που βλέπουμε είναι μια συναρμωμένη επίθεση από τους Roy και Nick. Θα προσπαθήσουν να μπερδέψουν τον τερματοφύλακα."

2ΟΣ ΣΧΟΛΙΑΣΤΗΣ: "Ακριβώς, Bob, φαίνεται ότι... και να το σουτ! Ναι, το ruck πηγαίνει μέσα... και αναπλάει! Ο τερματοφύλακας το απέκρουσε χωρίς πρόβλημα."



1ΟΣ ΣΧΟΛΙΑΣΤΗΣ: "Άτσαλη επίθεση. Ο Roy φαίνεται να επιβραδύνει, ναι, στρίβει και απομακρύνεται..."



2ΟΣ ΣΧΟΛΙΑΣΤΗΣ: "Για μισό λεπτό, ζαναγύρνα προς τον τερματοφύλακα."

1ΟΣ ΣΧΟΛΙΑΣΤΗΣ: "Δεν έχω ιδέα, Jim, αλλά δεν δείχνει ευχαριστήμενος. Επιτίθεται στον τερματοφύλακα!"



2ΟΣ ΣΧΟΛΙΑΣΤΗΣ: "Όχι και πολύ καλή κίνηση, Bob, σίγουρα ο Roy θα μάσει να..."

1ΟΣ ΣΧΟΛΙΑΣΤΗΣ: "Αουτς, ο τερματοφύλακας τον έριξε κάτω!"

2ΟΣ ΣΧΟΛΙΑΣΤΗΣ: "Σαν ζακί με πατάει, Jim, δεν νομίζω να σηκωθεί γρήγορα!"





Όταν παίζουν πολλοί παίκτες, καθένας έχει διαφορετικού χρώματος κύκλο. Το μωβ είναι της CPU (όχι τίποτε άλλο δηλαδή, αλλά για την περίπτωση που το N64 ξεχάσει ποιον παίκτη ελέγχει).



Η δεύτερη περίοδος τελείωσε και το Edmonton προηγείται του Detroit με 2-1.



Εάν θιάζεστε... να πάτε στο μπαρ για ένα τελευταίο ποτό, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την επιλογή turbo.

ΠΩΣ ΝΑ ΣΚΟΡΑΡΕΤΕ

ΟΙ ΤΕΡΜΑΤΟΦΥΛΑΚΕΣ ΣΤΟ WAYNE GRETZKY'S 3-D HOCKEY '98 ΕΙΝΑΙ ΠΟΛΥ ΚΑΛΟΙ ΑΛΛΑ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΝΙΚΗΣΟΥΝ. ΑΣ ΔΟΥΜΕ ΜΕ ΤΗ ΒΟΗΘΕΙΑ ΤΟΥ REPLAY

- 1) ΟΙ ΠΑΙΚΤΕΣ ΕΧΟΥΝ ΠΑΡΕΙ ΘΕΣΕΙΣ. ΟΙ ΑΣΠΡΟΙ ΕΧΟΥΝ ΤΟ RUCK ΑΛΛΑ ΟΙ ΚΟΚΚΙΝΟΙ ΤΟΥΣ ΜΠΛΟΚΑΡΟΥΝ ΚΑΛΑ. ΕΤΣΙ ΔΕΝ ΥΠΑΡΧΕΙ ΑΝΟΙΓΜΑ ΓΙΑ ΣΟΥΤ.
- 2) Ο ΑΣΠΡΟΣ ΠΑΙΚΤΗΣ ΜΕ ΤΟ RUCK ΤΡΕΧΕΙ ΠΡΟΣ ΤΟ ΜΕΣΟΝ ΓΙΑ ΝΑ ΣΟΥΤΑΡΕΙ ΠΙΟ ΕΥΚΟΛΑ...
- 3) ... ΠΙΑΝΟΝΤΑΣ ΣΤΟΝ ΥΠΝΟ ΤΟΥΣ ΚΟΚΚΙΝΟΥΣ.
- 4) ΚΑΤΑΛΛΑΒΑΙΝΟΝΤΑΣ ΤΟ ΛΑΘΟΣ ΤΟΥΣ, ΟΙ ΚΟΚΚΙΝΟΙ ΚΛΕΙΝΟΥΝ ΤΗΝ ΑΜΥΝΑ ΤΟΥΣ...
- 5) ... ΑΛΛΑ Ο ΑΣΠΡΟΣ ΠΑΙΚΤΗΣ ΣΟΥΤΑΡΕΙ.
- 6) ΔΥΣΤΥΧΩΣ, ΑΠΟ ΤΗ ΒΙΑΣΥΝΗ ΤΟΥ Ο ΑΣΠΡΟΣ ΔΕΝ ΣΗΜΑΔΕΥΕΙ ΚΑΛΑ ΚΑΙ Ο ΤΕΡΜΑΤΟΦΥΛΑΚΑΣ ΑΠΟΚΡΟΥΕΙ.
- 7) ΤΟ RUCK ΕΞΟΙΣΤΡΑΚΙΖΕΤΑΙ ΚΑΙ ΦΘΑΝΕΙ ΣΤΟΝ ΔΕΥΤΕΡΟ ΑΣΠΡΟ ΕΠΙΘΕΤΙΚΟ ΠΟΥ ΠΕΡΙΜΕΝΕ ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΩΝΤΑΣ ΤΗ ΦΑΣΗ.
- 8) ΠΡΟΤΟΥ ΣΗΚΩΘΕΙ Ο ΤΕΡΜΑΤΟΦΥΛΑΚΑΣ, Ο ΑΣΠΡΟΣ ΦΕΡΝΕΙ ΤΟ RUCK ΑΡΙΣΤΕΡΑ...
- 9) ... ΣΟΥΤΑΡΕΙ ΔΥΝΑΤΑ ΚΑΙ...
- 10) ... ΣΚΟΡΑΡΕΙ.
- 11) Ο ΣΚΟΡΕΡ ΠΑΝΗΓΥΡΙΖΕΙ.



Pραγματικότητας, περιλαμβανομένων των γκολ, των αποκρούσεων μέχρι και των τεστ ντοπαρίσματος (απλώς αστειευόμαστε). Η νοημοσύνη των παικτών στο πρώτο Gretzky ήταν απογοητευτική, αφού έπεφταν εύκολα στις παγίδες των αντιπάλων και έκαναν λανθασμένες πάσες, οι δε

μπορούν να κουνηθούν σχεδόν καθόλου, πόσο μάλλον να κινούνται γρήγορα. Από πλευράς γραφικών το εξεταζόμενο παιχνίδι θυμίζει την προηγούμενη έκδοση, με τη μόνη διαφορά ότι τώρα περιλαμβάνονται φωτογραφίες των παικτών και διαφορετικές ομάδες. Χαρακτηριστικά όπως το

Αν σας αρέσει το άθλημα, το WGH '98

τερματοφύλακες ήταν πανεύκολο να νικηθούν. Στο δεύτερο παιχνίδι η κατάσταση έχει αλλάξει.

Οι Νεοί Τερματοφύλακες

Το πρόβλημα με τους τερματοφύλακες έχει διορθωθεί, αφού είναι σχεδόν αδύνατο να σκοράρετε εναντίον τους. Καταρχήν, κινούνται εξίσου γρήγορα - αν όχι ταχύτερα - με τους υπόλοιπους παίκτες. Όσοι από εσάς έχετε δει αγώνα hockey ξέρετε ότι οι τερματοφύλακες φορούν τόσα προστατευτικά εξαρτήματα που δεν

2η γνώμη

Το Gretzky '98 είναι ένα καλό παιχνίδι αφού είναι ίδιο με την προηγούμενη έκδοση, κάτι το αναμενόμενο. Εδώ έχουμε μία περίπτωση κατά την οποία η επείγουσα ανανέωση του παιχνιδιού ήταν χαμένος χρόνος για όλους, εκτός από τους πολύ παρωμένους φίλους του αθλήματος του Hockey. Αν έχετε το Gretzky, αποφύγετε το - εκτός κι αν δείτε ένα για... back-up.



Από ψηλά φαίνονται σαν μυρμηγκία... με παγοπέδιλα και μυρμηγκομαστούνια.



- Γκρρρρρρρρ..., θα σε φάω ζωντανό.
- Αγκρρρ..., θα σε λιώσω.

Η μεγαλύτερη απογοήτευση εντοπίζεται στο ότι ακόμα δεν μπορεί να παίξει παρά μόνο ένας παίκτης στην επιλογή simulation. Είναι πιο διασκεδαστικό όταν παίζετε με έναν φίλο σας εναντίον δύο άλλων "φίλων". Θα ήταν υπερβολικό να ζητούσαμε two-players mode για τους αγώνες πρωταθλήματος; Τέλος πάντων...

ΚΛΕΙΝΟΝΤΑΣ...

Αρκετά με την γκρίνια. Το γεγονός είναι ένα: το Wayne Gretzky's 3-D Hockey 98 είναι εξαιρετικό παιχνίδι. Ο έντονος ανταγωνισμός που αναπτύσσεται κατά τους αγώνες πρωταθλήματος θα σας κάνει να κολλήσετε για... χρόνια. Βέβαια, σε αυτό θα βοηθήσει και ο χρόνος που θα χρειαστείτε για να μάθετε να νικάτε τους υπεράνθρωπους νεοματσοφύλακες. Υπάρχουν αρκετά στοιχεία σε αυτό το παιχνίδι τα οποία κρίνονται ικανά να διατηρήσουν το ενδιαφέρον σας αμείωτο (π.χ., από

ρυθμιζόμενο γήπεδο, η επιλογή gerplay και η δυνατότητα ρύθμισης του αριθμού παικτών σε κάθε ομάδα είναι παρόντα και σε αυτήν την έκδοση προσφέροντας την αίσθηση της ποικιλίας, παρ' ότι τίποτα καινούριο δεν προστέθηκε.

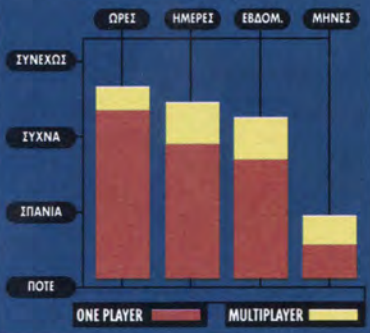
είναι το καλύτερο.

Γενικά

- (+) Εντυπωσιακό τρισδιάστατο παίκτης
- (+) Γρήγορο και "απαλό" gameplay
- (+) Πολύ καλή επιλογή gerplay
- (-) Ίδιο με το προηγούμενο



ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Καλημέρα σας και καλώς ήλθατε στη μέχρι τελικής πτώσεως αναμέτρηση μεταξύ...



Διαλέξτε πέντε παίκτες για κάθε ομάδα και τα πράγματα θα γίνουν ολίγον ζορικά.



Και ναι, φίλες και φίλοι, το σκορ ανοίγει ο Amonte. (Ο ποιος;)



Κατά τη διάρκεια της σεζόν μπορείτε να πάρετε νέους παίκτες και να ξεφορτωθείτε τους άχρηστους.



Όταν ο παίκτης σας είναι εκτός οθόνης, ένα χρωματιστό τόξο σας δείχνει πού ακριβώς βρίσκεται (8λ. παίκτη No 2).

ανταλλαγής παικτών μέχρι και κάρτες παικτών - αυτές βέβαια δεν θα σας τρελάνουν, αφού είναι κατά βάση αμερικανική συνήθεια). Το arcade mode θα σας κρατήσει πολλές ώρες απασχολημένους με την πλήρη έλλειψη κανονισμών, ενώ η multi-player επιλογή θα σας προσφέρει ατελείωτη δράση, αν βέβαια βρείτε άλλους τρεις για να παίξετε μαζί. Πρέπει να επισημάνουμε όμως πως, αν έχετε το original Wayne Gretzky's 3-D Hockey, η εξεταζόμενη έκδοση δεν είναι απαραίτητη. Στο αγοραστικό κοινό της ανήκουν αυτοί που δεν έχουν το αυθεντικό, εκείνοι οι οποίοι το έχουν μεν αλλά διαθέτουν αρκετά χρήματα ώστε να αγοράσουν και αυτήν, οι πραγματικοί φίλοι του συγκεκριμένου σπορ και όσοι κατάφεραν να πουλήσουν το παλιό στο φίλο τους στην τιμή του καινούριου. Καταλήγουμε στο συμπέρασμα ότι πρόκειται για ένα ίδιο με το πρώτο παιχνίδι, το οποίο υπεβλήθη σε lifting. Ούτως ή άλλως, το Wayne Gretzky's 3-D Hockey 98 είναι ένα από τα καλύτερα αθλητικά παιχνίδια και σίγουρα το καλύτερο παιχνίδι hockey που είναι διαθέσιμο σε Nintendo 64 κατά την παρούσα φάση.

PIXEL
Next Generation

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

ΚΗΛΙΟΝΕΥ
85%

Καλό, αν σας αρέσει το άθλημα.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
WAYNE GRETZKY'S 3-D HOKEY ISS 64

CRITICAL DEPTH

ΤΟΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΟ ΚΑΙΡΟ ΟΛΟ ΚΑΙ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΑΣΧΟΛΟΥΝΤΑΙ ΜΕ ΤΑ ΥΠΟΒΡΥΧΙΑ. ΤΟ CRITICAL DEPTH ΕΙΝΑΙ ΕΝΑ ΑΠΟ ΑΥΤΑ.

Ξέρετε κοθύμπι;

Δεν ξέρω σε πόσους από εσάς θυμίζει κάτι το όνομα Single Trac, αλλά ξέρω ότι πολλοί γνωρίζετε το Warhawk και το Twisted Metal 2. Αυτά τα παιχνίδια, λοιπόν, είχαν προγραμματιστεί από την ανωτέρω εταιρία και είχαν διακριθεί για το πολύ καλό gameplay τους. Από τότε όμως και για πολύ καιρό η εταιρία δεν είχε βγάλει κανένα τίτλο, για άγνωστους λόγους. Τώρα επέστρεψε και το νέο δημιούργημά της ακούει στο όνομα Critical Depth.

Στη διάθεσή σας έχετε ένα υποβρύχιο. Προσπαθείτε να βρείτε τον Douglas McKragen και να ανακαλύψετε τι είναι τα μυστηριώδη πράσινα κουκούλια που βρίσκονται στον πάτο του ωκεανού. Για να τα καταφέρετε, θα πρέπει



Οποιαδήποτε στιγμή μέσα στο παιχνίδι μπορείτε να αναδυθείτε στην επιφάνεια του νερού.



Πολλές φορές οι εχθροί θα σας την "πέσουν" από πίσω και η διαφυγή σας δε θα είναι τόσο εύκολη υπόθεση.



Σύστημα: Sony PlayStation
Κατασκευαστής: GT Interactive
Διάθεση: Software Center,
τηλ.: 5233837

- Single Player
- Multiplayers
- Split Screen
- Memory Card
- Dual Analogue



Μπορείτε να συνεργαστείτε με έναν φίλο σας και μαζί να τους αλλάξετε τα φώτα!

"Υπάρχει η δυνατότητα να κάνετε combos."

The GAMES
THAT YOU
Time Forgot

να περάσετε από 11 επίπεδα αυξανόμενης δυσκολίας. Υπάρχουν όμως και άλλα modes

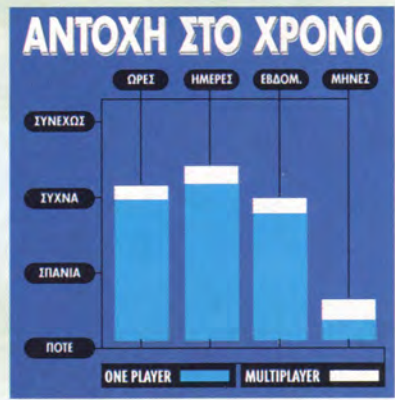
για να διαλέξετε. Έτσι, μπορείτε να παίξετε συνεργαζόμενος με έναν φίλο σας ή εναντίον του σε split-screen. Ο,τι κι αν επιλέξετε, θα εντοπίσετε αρκετές ομοιότητες με το Twisted Metal, χωρίς όμως να μπορούμε να υποστηρίξουμε ότι φθάνει στα επίπεδά του. Θα καταφέρει όμως να σας απορροφήσει για αρκετές ώρες.

Ανάμεσα στα όπλα που μπορείτε να πάρετε είναι το Slow Poke (που μειώνει την ενέργεια του αντιπάλου σας), το Piranha Swarm (αυτό τον διαλύει σε κομματάκια) και το Shaker (κλέβει τα λάφυρα του άλλου σκάφους)! Ωστόσο, για να τερματίσετε το παιχνίδι δεν είναι

απαραίτητο να εξοντώσετε όλους τους αντιπάλους σας. Αρκεί να μαζέψετε τα πέντε κουκούλια που θα ανοίξουν την πύλη για την επόμενη πίστα. Κάθε κουκούλι αποτελεί από μόνο του ένα bonus, διότι μπορεί να σας αυξήσει την ενέργεια, να ανεβάσει τη δύναμη των όπλων σας κ.λπ. Επιπλέον υπάρχει η δυνατότητα να κάνετε combos (!), ώστε να ξεπεράσετε πιο γρήγορα τα εμπόδια σας, με πιο δύσκολα τα διάφορα bosses που υπάρχουν ανά πίστα. Αυτά που δεν εντυπωσιάζουν ιδιαίτερα είναι η ταχύτητα του παιχνιδιού και τα γραφικά του. Βέβαια είναι αλήθεια ότι η Single Trac έγινε γνωστή για το πολύ καλό gameplay που πρόσφεραν τα παιχνίδια της. Ωστόσο, αν αυτό δεν περιτύχαινε σε ένα ωραίο περιτύλιγμα, χάνει σχετικά την αξία του.



Πρέπει να μαζέψετε πέντε από αυτά τα πράσινα κουκούλια σε κάθε πίστα.



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

70%
ΗΛΙΘΙΟΓΕΝ

Για να περάσει η ώρα.
ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
TREASURES OF THE DEEP
AQUANAUT'S HOLIDAY

ΗΡΘΕ Η ΩΡΑ

για το ΜΟΥΝΤΙΑΛ των ονείρων σας!

ΑΚΟΛΟΥΘΗΣΤΕ ΤΟΥΣ

ΠΑΓΚΟΣΜΙΟΥΣ

ΚΑΙ ΤΗΝ **adidas**[®]

«ΣΤΑ ΙΧΝΗ ΤΩΝ ΓΙΓΑΝΤΩΝ»!



Πολλές αφίσες
με τους ήρωες
των Μουντιάλ

Η μαγική ιστορία του Παγκοσμίου Κυπέλλου ζωντανεύει μέσα από πέντε φανταστικές εκδόσεις. Αδημοσίευτα στοιχεία, ανέκδοτες φωτογραφίες, πλήθος στατιστικών

**ΠΑΓΚΟΣΜΙΟ
ΚΥΠΕΛΛΟ**



ΣΤΑ ΙΧΝΗ
ΤΩΝ ΓΙΓΑΝΤΩΝ

ΜΕΡΟΣ 2ο
ΑΡΧΙΖΕΙ ΤΟ...
ΒΡΑΖΙΛΙΑΝΙΚΟ ΟΧΕΙΡΟ

1950
1954
1958

Προλάβετε
τη δεύτερη
έκδοση

ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ ΜΑΖΙ ΜΕ ΤΟΥΣ «ΠΑΓΚΟΣΜΙΟΥΣ»

DEVIL'S DESCENT

INVITATION TO DARKNESS



Ο καλός και πιστός Ardebaran βοηθά τον άρχοντά του, ξεσκίζοντας έναν πολεμιστή.



Η Astarte είναι η θεοθός του Διαβόλου και σας παρέχει πολλές χρήσιμες πληροφορίες.

προσθήκη στη συγκεκριμένη κατηγορία παιχνιδιών είναι το Devil's Descent της Sunsoft, που ουσιαστικά αποτελεί ένα μείγμα strategy και role playing game.

από προοπτική πρώτου προσώπου, ώστε να δеляζετε τους ήρωες και να επιτρέπει πόσο καλά λειτουργούν οι παγίδες σας. Όσο προχωράτε στο παιχνίδι τόσο δυσκολότερο γίνεται, διότι οι εισβολείς όχι μόνον είναι πιο έξυπνοι αλλά επιπλέον έχουν μεγαλύτερη αντοχή. Αν, δε, συλλάβετε έναν φιλόδοξο ήρωα, θα πρέπει να αποφασίσετε τι θα τον κάνετε. Μπορείτε να τον θυσιάσετε στον άρχοντά σας και να πάρετε μαγικούς πόντους, να τον σκοτώσετε και να πάρετε λεφτά ή να κρατήσετε το πώμα του για να δημιουργήσετε τα δικά σας τέρατα! Κάθε αποστολή που ξεκινά σας βρίσκει σχεδόν χωρίς τίποτα. Έτσι, πρέπει κάθε φορά να φτιάχνετε από την αρχή όλα τα δωμάτια και τις παγίδες, κάτι που από ένα

ΜΑ ΤΟΥΣ ΧΙΛΙΟΥΣ ΚΟΥΚΟΥΛΩΜΕΝΟΥΣ ΠΑΠΑΔΕΣ! ΤΙ ΣΑΤΑΝΙΚΑ ΠΡΑΓΜΑΤΑ ΕΙΝΑΙ ΑΥΤΑ; ΒΥΗΝΑΗΑ!

IN LEAGUE WITH SATAN

Είστε ο γιος ενός βασιλιά και, ενώ όλα πηγαινούν καλά και ωραία, ο πατέρας σας δολοφονείται. Ο ελεεινός και καταχθόνιος αδελφός σας δεν χάνει την ευκαιρία και κατηγορεί εσάς για το φόνο. Προτού καλά-καλά το καταλάβετε, είστε καταδικασμένος σε θάνατο και μάλιστα στην πυρά. Εκεί λοιπόν που κάθαστε και ψήνηστε, ξαφνικά, τσουφ!, βρίσκεστε σε ένα μαγεμένο δάσος να συζητάτε με τον Σατανά. Αυτός σας προσφέρει την αθανασία, με αντάλλαγμα να φυλάξετε το κάστρο του και να τον αναστήσετε. Φυσικά εσείς δέχαστε, και το παιχνίδι αρχίζει!

"Τα γραφικά του παιχνιδιού δεν καταφέρνουν να ξεπεράσουν το μέτριο."

Νέες ιδέες;

Τον τελευταίο καιρό παρατηρείται μια μεταστροφή στα παιχνίδια και συγκεκριμένα σε αυτά που

επιτρέπουν στον παίκτη να παίρνει υπό τον έλεγχό του διάφορους χαρακτήρες. Έτσι, ενώ παλιά χειριζόμασταν ροζ γουρουνάκια και νεραϊδούλες του δάσους προσπαθώντας να επιβάλουμε τη δικαιοσύνη και την αιώνια αγάπη, τον τελευταίο καιρό βλέπουμε όλο και πιο συχνά να δίνεται στον παίκτη η δυνατότητα να πάρει το μέρος των κακών. Αυτό βέβαια είναι καλοδεχούμενο από όλους μας, διότι, όπως και να το κάνουμε, εάν δεν υπήρχε το κακό δεν θα μπορούσε να υπάρχει και το καλό. Η τελευταία

666, THE NUMBER OF THE BEAST

Η όλη σύλληψη του παιχνιδιού θυμίζει πάρα πολύ έντονα το Dungeon Keeper. Ο σκοπός σας είναι πολύ απλός και επικεντρώνεται σε δύο σημεία: να πιάσετε τους εισβολείς και να αποφασίσετε τι θα τους κάνετε. Έχετε στη διάθεσή σας κάποιες παγίδες, οι οποίες πρέπει να στηθούν κατάλληλα για να τα καταφέρετε. Όσο προχωράτε στο παιχνίδι τόσο περισσότερες παγίδες μπορείτε να κατασκευάσετε και να τοποθετήσετε στα διάφορα δωμάτια. Η σειρά με την οποία θα τις στήσετε παίζει μεγάλο ρόλο, και θα χρειαστεί να μάθετε τα κόλπα του παιχνιδιού αν θέλετε να προχωρήσετε. Στο μεγαλύτερο μέρος της δράσης θα παίζετε



Αυτός είναι ο Doneal ο έμπορος. Θα σας πουλήσει διάφορα spells, potions και γενικά οτιδήποτε μπορεί να χρειαστείτε. Προσέξτε, λοιπόν, μην τον σκοτώσετε!



Από πού ξεφύτρωσε πάλι αυτός; Μα δεν σέβεται πια κανείς την ιδιωτική περιουσία;

PIXEL
Next-Generation
INFORMATION

Σύστημα: Sony PlayStation
Κατασκευαστής: Sunsoft



Συμβουλευτείτε το χάρτη για να δείτε πού βρίσκονται εχθροί, αντικείμενα και παγίδες.

Single Player Memory Card

ON



Μελετώντας τα διάφορα σημάδια, μπορείτε να μάθετε κόλπα για να βρείτε κρυφές πόρτες.



Μερικά δωμάτια, όπως αυτό, περιέχουν κρυφές πόρτες. Εσείς απλά πρέπει να τις βρείτε.

ΣΚΕΦΘΕΙΤΕ!

Το πόσο επιτυχημένος θα αποδειχθείτε εξαρτάται αποκλειστικά από εσάς και τον τρόπο με τον οποίο στήσιате τις παγίδες σας.

STRATEGY ROOM

Σε αυτό φτιάχνετε τις παγίδες και τα δωμάτια. Επίσης από εδώ βλέπετε το χάρτη.



ROOM BUILD

Όταν γεμίσετε όλα τα δωμάτια με παγίδες, θα νιώσετε την ανάγκη να μετακομίσετε. Δεν χρειάζεται, όμως, απλά φτιάξτε καινούρια.



CAGE CHOICE

Αφού μαζέψετε αρκετό χρυσάφι, θα έχετε τη δυνατότητα να σχεδιάσετε καινούριες παγίδες. Βάλτε τη φαντασία σας να δουλέψει και φτιάξτε τη χειρότερη παγίδα που μπορείτε.



Προσέξτε μην παγιδεύσετε τον εαυτό σας, διότι η ασφάλειά σας λήγει μετά το θάνατό σας.



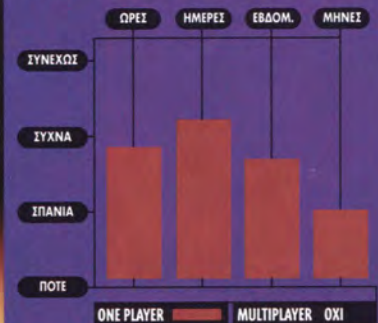
Μόλις σας πάρουν χαμπάρι, αρχίζει η καταδίωξη. Οδηγήστε τους στις παγίδες που έχετε στήσει για να γλιτώσετε.



Όταν αντιληφθείτε κάτι να γυαλίζει, πηγαίνετε να δείτε τι είναι. Πολλές φορές θα βρείτε χρήσιμα αντικείμενα.

σημείο και μετά καταντά ιδιαίτερα κουραστικό. Τα γραφικά του παιχνιδιού δεν καταφέρνουν να ξεπεράσουν το μέτριο, με κάτι τεράστια pixels να θυμίζουν το πρώτο Doom. Γενικά, το παιχνίδι έχει ένα ιδιαίτερα ενδιαφέρον και πρωτότυπο σενάριο, δεν καταφέρει όμως να το αποδώσει εξίσου ωραία στα γραφικά του. Εντούτοις, παρ' ότι επαναλαμβανόμενο, θα καταφέρει να σας κολλήσει για αρκετό καιρό στην τηλεόρασή σας. Εμείς πάντως σας συνιστάμε να το πάρετε μόνο αν δεν μπορείτε να περιμένετε μέχρι να κυκλοφορήσει το Dungeon Keeper της Bullfrog.

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



ΜΑΣ ΠΙΑΣΑΝΕ!

ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΔΥΟ ΚΥΡΙΟΙ ΤΡΟΠΟΙ ΓΙΑ ΝΑ ΚΑΤΑΤΡΟΠΑΣΤΕ ΤΟΝ ΕΧΘΡΟ ΣΑΣ.



HP DAMAGING

Μπορείτε να τον σέρνετε από παγίδα σε παγίδα μέχρι να πεθάνει. Ο θάνατός του θα σας αποφέρει κάμποσο χρυσάφι.



CAPTURING

Μόλις πιάσετε έναν εχθρό στην παγίδα σας, μπορείτε να αποφασίσετε τη μοίρα του: Θάνατος, Θυσία ή Δημιουργία.



PIXEL Next Generation

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

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **68%**

Καλό ως ιδέα αλλά βαρετό.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
DUNGEON KEEPER
King's Field

ΑΚΤΥΑ ΙΣΕ ΗΟ

ΠΑΡ' ΟΤΙ ΟΙ ΧΕΙΜΕΡΙΝΟΙ ΟΛΥΜΠΙΑΚΟΙ ΑΓΩΝΕΣ ΕΧΟΥΝ ΤΕΛΕΙΩΣΕΙ, ΜΟΛΙΣ ΤΩΡΑ ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ ΤΟ ΕΠΙΣΗΜΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΧΟΚΕΪ ΤΟΥ NAGANO 1998.



Ο κόσμος τρελαίνεται με το ΓΚΟΟΛ...



Φόση από το παιχνίδι. Αρκετά εντυπωσιακό πλάνο: μια ντρίπλα και ο παίκτης ξεφεύγει μόνος του...

Ποιος κρυώνει;

Αν και στην Ελλάδα δεν δόθηκε ιδιαίτερη σημασία, το 1998 ξεκίνησε με ένα πολύ μεγάλο αθλητικό γεγονός, την 18η Χειμερινή Ολυμπιάδα. Με αφορμή την Ολυμπιάδα πολλές εταιρίες κυκλοφόρησαν διάφορους εξομοιωτές αθλητικών παιχνιδιών, φέρνοντας στα σπίτια μας τα αθλητικά δρώμενα που συντελέστηκαν στα γήπεδα του Nagano. Ένα από αυτά είναι το Actua Ice Hockey, που -όπως άλλωστε υποδηλώνει το όνομά του- έχει ως θέμα του το χόκεϊ στον πάγο και προέρχεται από την Gremlin. Η συγκεκριμένη εταιρία, παρ' ότι κυκλοφόρησαν αρκετά αξιόλογα παιχνίδια χόκεϊ την ίδια εποχή, ήταν εκείνη που εξασφάλισε για τον τίτλο της τα δικαιώματα σχετικά με την Ολυμπιάδα. Τι σημαίνει αυτό; Πολύ

απλά ότι το AIH περιέχει, με στατιστικά και άλλα στοιχεία, όλες τις ομάδες και τους παίκτες που συμμετείχαν στην Ολυμπιάδα του Nagano. Μπορείτε λοιπόν να λάβετε μέρος σε όλο το τουρνουά των Ολυμπιακών Αγώνων, από τους προκριματικούς μέχρι και τον μεγάλο τελικό. Εκτός από αυτό έχετε τη δυνατότητα να δημιουργήσετε και να ολοκληρώσετε το δικό σας πρωτάθλημα, όταν θα έχετε χορτάσει από την Ολυμπιάδα. Όλα τα βλέμματα στον πάγο... Από τεχνικής άποψης, τώρα, η Gremlin είχε δώσει την πληροφορία ότι το παιχνίδι θα

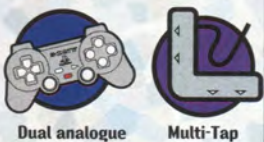
χρησιμοποιούσε την τεχνική του motion capturing, η οποία χρησιμοποιήθηκε επίσης κατά την κατασκευή του πολύ καλού Actua Soccer της ίδιας εταιρίας. Τελικά όμως το αποτέλεσμα δεν είναι και τόσο καλό. Αν και οι χρωματισμοί είναι προσεγγισμένοι, η κίνηση των παικτών και της κάμερας, το στήσιμο των γραφικών γενικότερα αλλά και το -όχι και πολύ καλό- frame rate δεν βοηθάνε στην αληθοφάνεια των γραφικών, με αποτέλεσμα να χαλά η συνολική εικόνα του παιχνιδιού. Ο ήχος κυμαίνεται σε επίπεδα λίγο καλύτερα από αυτά των γραφικών αλλά και πάλι δεν



Σύστημα: Sony Playstation
Κατασκευαστής: Gremlin



Single Player Multiplayers



Dual analogue Multi-Tap



Memory Card



Μια σκίνα από τα menus με το σήμα των Ολυμπιακών Αγώνων.



ΟΔΗΓΟΣ ΟΠΛΩΝ

Συμβολισμοί:
HS: ψηλή στάση
NS: μεσαία στάση
LS: χαμηλή στάση
R: Red shadow
T: Tatsumi
M: Mikado
B: Black Lotus
U: Utsusemi
K: kannuki

ΚΑΤΑΝΑ

ΒΑΡΟΣ: 1,5 kg
ΜΗΚΟΣ: 92 cm



Περισσότερα...

Παρά το ότι η πλειονότητα των πολεμιστών διαθέτει την απαραίτητη ικανότητα για το χειρισμό του Katana, έχει μεγαλύτερη αξία όταν χρησιμοποιείται από δυνατότερους πολεμιστές με μέτρια ευκινησία.

Πλεονεκτήματα/Μειονεκτήματα

Καλό για κοντινής και μακρινής εμβέλειας επιθέσεις. Πολύ καλό για τα γρήγορα combos και thrusting hacks.

Χαρακτήρες που ταιριάζουν καλύτερα με το όπλο
 Black Lotus και Utsusemi.

ΒΑΣΙΚΕΣ ΕΠΙΘΕΣΕΙΣ

ΨΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
 Overhead Chop - ▲
 Cross Cut - ●
 Spinning Sweep - X
 Dodge Step - ←, ▲
 Backing Chop - ←, ●
 Sidestep Slash Left - ↑, ● (για NS)
 Sidestep Slash Right - ↓, ● (για NS)
 Ground Stab - →, ● (όχι B)
 Lunging Sweep - →, X (όχι B)
 Lunging Chop - ←, ●

ΜΕΣΑΙΑ ΣΤΑΣΗ

Overhead Chop - ▲
 Cross Cut - ●
 Sweep Cut - X
 Dodge Step - ←, ▲
 Backing Chop - ←, ●
 Sidestep Slash Left - ↑, ●

Sidestep Slash Right - ↓, ●
 Deep Lunging Chop - →, ▲
 Lunging Stab - →, ●
 Lunging Slash - →, X
 Lunging Head Strike - ←, ▲
 Sword Bat - ←, ●

ΧΑΜΗΛΗ ΣΤΑΣΗ

Stepping Overhead Chop - ▲
 Quick Cross Cut - ●
 Underhand Chop - X
 Backing Sweep - ←, X
 Sidestep Sweep Left - ↑, X
 Sidestep Sweep Right - ↓, X
 Lunging Throat Stab - →, X (όχι U)
 Lunging Side Cut - ←, ▲
 Lunging Underhand Chop - ←, ● (όχι U)

COMBO ΕΠΙΘΕΣΕΙΣ

ΨΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
 Quick Chop & Cut - ▲, ●
 Cross Cut & Head Strike - ●, ▲
 Sweep & Chop - X, ▲
 One-Step Pass - ←, ▲, ▲ (για NS)

ΜΕΣΑΙΑ ΣΤΑΣΗ

Double Cross - ●, ●
 Triple Cross - ●, ●, Pause, →, ●
 Chop & Slash - ▲, ●
 Chop & Double Slash - ▲, ●, Pause, ●
 Chop, Slash & Head Strike - ▲, ●, ▲
 One-Step Pass - ←, ▲, ▲
 Bat & Stab - ←, ●, ●
 Bat & Head Strike - ←, ●, ▲

ΧΑΜΗΛΗ ΣΤΑΣΗ

Chop & Sweep - ▲, X
 Quick Double Cross - ●, ●
 Underhand Chop & Lunge - X, ●

ΕΙΔΙΚΕΣ ΕΠΙΘΕΣΕΙΣ

ΣΕ ΟΠΟΙΑΔΗΠΟΤΕ ΣΤΑΣΗ

Rising Strike - →, R2, R1, X (R, B, U)
 Leaping Chop - →, R2, ▲ (M, B, U)
 Ducking Sweep & Chop - →, R2, X, ▲ (B, U)
 Crouching Sweep - →, R2, X

RAPIER

ΒΑΡΟΣ: 0,9 kg
ΜΗΚΟΣ: 76 cm



Το Rapier είναι το πιο γρήγορο όπλο στο Bushido Blade. Αν και με τους περισσότερους μαχητές θα διαπιστώσετε δικαιολογημένα ότι έχει περιορισμένες δυνατότητες.

Πλεονεκτήματα/Μειονεκτήματα

Σχεδιασμένο για διεισδυτικές επιθέσεις χαρακτήρων με καλή ευκινησία. Ωστόσο, οι μικρές αμυντικές ικανότητες και οι αστόχευτες επιθέσεις είναι τα αδύνατα σημεία του.

Χαρακτήρας που ταιριάζει καλύτερα με το όπλο
 Black Lotus



ΓΕΝΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ

ΨΗΛΗ ΕΠΙΘΕΣΗ - ▲
 ΜΕΣΑΙΑ ΕΠΙΘΕΣΗ - ●
 ΧΑΜΗΛΗ ΕΠΙΘΕΣΗ - X
 ΑΠΟΚΡΟΥΣΗ/BLOCK - ■
 ΤΡΕΞΙΜΟ - L1
 ΑΛΛΑΓΗ ΣΤΑΣΗΣ (ΠΑΝΩ) - R1
 ΑΛΛΑΓΗ ΣΤΑΣΗΣ (ΚΑΤΩ) - R2
 ΑΠΩΘΗΣΗ - R2 (ΕΠΕΙΤΑ ΑΠΟ BLOCK)
 ΓΟΝΑΤΙΣΜΑ 'Η ΜΑΖΕΜΑ ΟΠΛΟΥ - →, R2
 ΡΙΨΗ ΧΩΜΑΤΟΣ 'Η ΧΙΟΝΙΟΥ - →, R2, R2
 ΠΗΔΗΜΑ - →, R2, R1
 ΒΗΜΑ ΣΤΟ ΠΛΑΪ - ↑ OR ↓
 ΒΗΜΑ ΣΤΟ ΠΛΑΪ ΜΕ ΠΗΔΗΜΑ - ↑↑ OR ↓↓
 ΒΗΜΑ ΠΡΟΣ ΤΑ ΠΙΣΩ - ←
 ΜΕΓΑΛΟ ΒΗΜΑ ΠΙΣΩ - ←←
 PAUSE - ΚΑΝΕΤΕ ΜΙΑ ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΑΥΣΗ
 ΠΡΟΤΟΥ ΠΑΤΗΣΕΤΕ ΤΟ ΕΠΟΜΕΝΟ ΠΑΝΚΤΡΟ
 ΠΑΡΑΔΟΣΗ - SELECT (ΜΟΝΟ ΟΤΑΝ ΕΙΣΤΕ
 ΑΝΑΠΗΡΟΙ)
 ΣΤΑΜΑΤΗΜΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ - START
 RESET - START + SELECT
 RESET ΣΕ VS MODE - L1 + L2 + R1 + R2 +
 START + SELECT

ΟΤΑΝ ΕΙΣΤΕ ΑΝΑΠΗΡΟΙ

ΧΤΥΠΗΜΑ ΜΕ ΑΠΟΤΟΜΗ ΚΙΝΗΣΗ ΠΡΟΣ
 ΤΑ ΕΜΠΡΟΣ - ▲
 SLASH - ●
 SWEEP - X
 PARRY ATTACK - ■
 ΠΡΟΣΩΡΙΝΑ ΟΡΘΙΟΣ - R1
 STAND AND LUNGE - R1, ▲
 FALL DOWN - R2
 ΡΙΨΗ ΧΩΜΑΤΟΣ 'Η ΧΙΟΝΙΟΥ - →, R2
 ΡΙΨΗ ΚΡΥΦΟΥ ΟΠΛΟΥ - →, ●
 SLASH ABOVE CHEST - ● (ΣΤΗΝ ΠΛΑΤΗ)
 SLASH OVERHEAD - ▲ (ΣΤΗΝ ΠΛΑΤΗ)
 FLIP OVER AND SLASH - X (ΣΤΗΝ ΠΛΑΤΗ)
 ROLL BACK - ← (ΣΤΗΝ ΠΛΑΤΗ)
 ROLL BACK AND LUNGE - ←, ● (ΣΤΗΝ ΠΛΑΤΗ)
 SIT UP - → (ΣΤΗΝ ΠΛΑΤΗ)
 ROLL TO SIDE - ↑ OR ↓ (ΣΤΗΝ ΠΛΑΤΗ)
 CRAWL FORWARD AND SIT UP - → OR ←
 (ΣΤΟ ΣΤΗΘΟΣ)
 ROLL OVER - ↑ OR ↓ (ΣΤΟ ΣΤΗΘΟΣ)

MIKADO

Πληροφορίες

ΕΘΝΙΚΟΤΗΤΑ: ΙΑΠΩΝΙΚΗ
 ΗΛΙΚΙΑ: 22
 ΦΥΛΟ: ΓΥΝΑΙΚΑ
 Ύψος: 1,71 m
 ΒΑΡΟΣ: 59 kg
 ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ: ΚΑΛΟΣ ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ
 ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΩΝ ΟΠΛΩΝ
 ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΟΠΛΑ: NAGINATA ΚΑΙ
 NODACHI
 ΚΡΥΦΟ ΟΠΛΟ: ΔΙΚΥΧΗ

Naginata

ΨΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
 DOUBLE CHOP & SLICE - ▲, ▲, PAUSE, ●
ΜΕΣΑΙΑ ΣΤΑΣΗ
 SHAKING STAB - ←, ●
 LUNGING UPSWING - →, ▲
 TRIPLE STAB - →, ●, ●, ●
 MIKADO'S VAULT - ←, ▲, X, PAUSE, R1,
 PAUSE, X

ΧΑΜΗΛΗ ΣΤΑΣΗ

STEPPING SPIN STRIKE - →, ▲
 FLYING UPSWING - ←, ●
 FOUR-POINTS STAB - ←, ▲, ●, X, PAUSE, ●



NoDachi

ΨΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
 SHORT LUNGING CHOP - →, ▲

ΜΕΣΑΙΑ ΣΤΑΣΗ

SWORD BAT - ←, ●
 SWORD BAT & SLASH - ←, ●, ●
ΧΑΜΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
 DOUBLE SLICE - X, X

ΣΕ ΟΠΟΙΑΔΗΠΟΤΕ ΣΤΑΣΗ

LEAPING CHOP - →, R2, ▲

Saber

ΨΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
 ROLLING CUTTER - →, PAUSE, ●
ΣΕ ΟΠΟΙΑΔΗΠΟΤΕ ΣΤΑΣΗ
 SOMERSAULT CHOP - →, R2, X

Broadsword

ΨΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
 DOUBLE STRIKE - ←, ▲



RED SHADOW

Πληροφορίες

ΕΘΝΙΚΟΤΗΤΑ: ΡΩΣΙΑ
 ΗΛΙΚΙΑ: 25
 ΦΥΛΟ: ΓΥΝΑΙΚΑ
 Ύψος: 1,56 εκ.
 ΒΑΡΟΣ: 68 KGR
 ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ: ΤΑΧΥΤΗΤΑ ΚΑΙ
 ΕΥΚΙΝΗΣΙΑ
 ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΟΠΛΟ: SHURIKEN (5)



Long Sword

ΜΕΣΑΙΑ ΣΤΑΣΗ
 LUNGING CUT - ←, ●
 ROLLING SWEEP - →, X
 SOMERSAULT SLASH - →, ▲

ΧΑΜΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
 SIDE-ROLL SWEEP - →, X

ΣΕ ΟΠΟΙΔΗΠΟΤΕ ΣΤΑΣΗ
 SOMERSAULT - ←, ●
 DOUBLE SOMERSAULT - ←, ●

Saber

ΨΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
 ROLLING CUTTER - →, ●, PAUSE, ●

ΧΑΜΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
 EASY ROLLING CUTTER - ●, X

ΣΕ ΟΠΟΙΔΗΠΟΤΕ ΣΤΑΣΗ
 SOMERSAULT CHOP - →, R2, X

NAGINATA

ΒΑΡΟΣ: 2,2 kgr
 ΜΗΚΟΣ: 181cm



Είναι το ιδανικό όπλο γι' αυτούς που προτιμούν να προφυλάσσονται από απόσταση. Είναι το πιο μακρύ όπλο στο Bushido Blade παρ' όλο που το μέγεθος δεν είναι το παν!

Πλεονεκτήματα/Μειονεκτήματα

Λόγω της μεγάλης απόστασης από την οποία θα το χρησιμοποιείτε, δεν θα χρειαστεί να είστε στη ζώνη επίθεσης του αντιπάλου σας. Παρ' όλα αυτά, αν βρεθείτε κοντά του, η ποικιλία των κινήσεών σας θα είναι περιορισμένη.

Χαρακτήρας που ταιριάζει καλύτερα με το όπλο Mikado.



ΒΑΣΙΚΕΣ ΕΠΙΘΕΣΕΙΣ ΨΗΛΗ ΣΤΑΣΗ

Overhead Chop - ▲
 Wide Slice - ●
 Low Slice - X

ΜΕΣΑΙΑ ΣΤΑΣΗ

Double Stab - ▲, X
 Triple Stab - ▲, X, Pause, ▲
 Triple Stab & Lunge - ▲, X, Pause, ▲, Pause, ●
 Triple Stab, Lunge & Chop - ▲, X, Pause, ▲, Pause, ●, Pause, ●

ΧΑΜΗΛΗ ΣΤΑΣΗ

Trip & Spin - X, ●
 Double Head Stab - ▲, ▲

ΕΙΔΙΚΕΣ ΕΠΙΘΕΣΕΙΣ

ΣΕ ΟΠΟΙΔΗΠΟΤΕ ΣΤΑΣΗ
 Rapier Uppercut - →, R2, X
 Flying Skull Splitter - →, R2, R1, X

ΒΑΣΙΚΕΣ ΕΠΙΘΕΣΕΙΣ

ΨΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
 Overhead Slash - ▲
 Chest Stab - ●
 Ankle Stab - X
 Backing Stab - ←, ▲
 Twirling Sweep - ←, X
 Sidestep Stab Left - ↑, ●
 Sidestep Stab Right - ↓, ●
 Lunging Slash - →, →, ▲ (όχι B)
 Lunging Stab - →, →, ●
 Lunging Underhand Slash - ←, →, ▲
 Deep Lunging Stab - ←, →, ● (R, T, M)

ΜΕΣΑΙΑ ΣΤΑΣΗ

Head Stab - ▲
 Chest Stab - ●
 Ankle Stab - X
 Backing Stab - ←, ●
 Sidestep Stab Left - ↑, ●
 Sidestep Stab Right - ↓, ●
 High Lunging Stab - →, →, ▲
 Lunging Stab - →, →, ●
 Lunging Head Stab - ←, →, ▲ (όχι U, K)
 Delayed Power Stab - ←, →, ● (όχι B)

ΧΑΜΗΛΗ ΣΤΑΣΗ

Head Stab - ▲
 Chest Stab - ●
 Ankle Stab - X
 Spinning Cut - ←, ●
 Kneeling Slash - ←, X
 Sidestep Slash Left - ↑, ●
 Sidestep Slash Right - ↓, ●
 Glancing Head Stab - →, →, ▲
 Short Head Stab - →, →, ●
 Lunging Sweep - →, →, X
 Turning High Stab - ←, →, ▲ (όχι U, K)
 Lunging Stab - ←, →, ●

COMBO ΕΠΙΘΕΣΕΙΣ

ΨΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
 Slash & Stab - ▲, ●
 Double Stab - ●, ●
 Low Stab & Chop - X, ●

KANNUKI

Πληροφορίες

ΕΘΝΙΚΟΤΗΤΑ: ΙΑΠΩΝΙΑ
 ΗΛΙΚΙΑ: 28
 ΦΥΛΟ: ΑΝΔΡΑΣ
 Ύψος: 1,92 εκ.
 ΒΑΡΟΣ: 90 KGR
 ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ: ΜΕΓΑΛΗ ΔΥΝΑΜΗ ΚΑΙ
 ΕΝΕΡΓΕΙΑ
 ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΟΠΛΟ(A): SLEDGEHAMMER &
 BROADSWORD
 ΚΡΥΦΟ ΟΠΛΟ: TENSEN



ΣΕ ΟΠΟΙΔΗΠΟΤΕ ΣΤΑΣΗ
 LUNGING SKULL SMASH - →, R2, ▲

Broadsword

ΨΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
 TWO-HOP CHOP - →, →, ▲
 TRIPLE CHOP - ▲, ▲, ▲
 PAUSE, ▲
 LUNGING SWEEP - →, →, X
 LEAPING CHOP - →, R2, ▲
 RISING CUT - →, R2, X

ΜΕΣΑΙΑ ΣΤΑΣΗ
 LUNGING UPSWING - →, →, X
 DOUBLE SLASH & CHOP - ●, ●, PAUSE, ▲

ΧΑΜΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
 SWEEP & DOUBLE CHOP - X, ▲, PAUSE, ▲



SLEDGEHAMMER

ΒΑΡΟΣ: 4,5 kgr
 ΜΗΚΟΣ: 83,5 cm



Αυτό το βαρύ όπλο χρειάζεται ένα σταθερό και δυνατό χέρι να το χρησιμοποιεί.

Πλεονεκτήματα/Μειονεκτήματα
Ο καθαρός όγκος του όπλου μπορεί να αποδειχτεί πλεονέκτημα και μειονέκτημα μαζί. Αν διαστραφώδετε με τον αντίπαλό σας θα προκαλέσει σοβαρή ζημιά.

Χαρακτήρας που ταιριάζει καλύτερα με το όπλο Kannuki.

ΒΑΣΙΚΕΣ ΕΠΙΘΕΣΕΙΣ

- ΨΗΛΗ ΣΤΑΣΗ**
Overhead Smash - ▲
Torso Crush - ●
Ankle Stab - X
Backing Smash - ←, ▲
Sidestep Crush Left - ↑, ●
Sidestep Crush Right - ↓, ●
Stepping Smash - →, ▲ (όχι T)
Stepping Crush - →, ●
Symmetry Swing Falls - →, X (R, T)
Hop Smash - ←, ▲
Charging Torso Crush - ←, ●

ΜΕΣΑΙΑ ΣΤΑΣΗ

- Overhead Smash - ▲
Torso Crush - ●
Backhand Swing - X
Backing Swing - ←, ●
Sidestep Crush Left - ↑, ●
Sidestep Crush Right - ↓, ●
Stepping Smash - →, ▲
Stepping Crush - →, ●
Rushing Smash - ←, ▲
Spinning Crush - ←, ●

ΧΑΜΗΛΗ ΣΤΑΣΗ

- Stepping Overhead Smash - ▲
Spinning Reverse Crush - ●
Stepping Sweep - X
Backing Sweep - ←, X
Sidestep Spin Crush Left - ↑, ●
Sidestep Spin Crush Right - ↓, ●
Weapon Bat - ←, ● (όχι T)

COMBO ΕΠΙΘΕΣΕΙΣ

- ΨΗΛΗ ΣΤΑΣΗ**
Double Smash - ▲, ▲
Triple Smash - ▲, ▲, Pause, ▲
Quad Smash - ▲, ▲, Pause, ▲
Pause, ▲
Smash & Bash - ●, ●

ΜΕΣΑΙΑ ΣΤΑΣΗ

- Crush & Smash - ●, ▲
Double Crush Delay - ●, ▲, Pause, ●
Double Smash - ▲, ▲

ΧΑΜΗΛΗ ΣΤΑΣΗ

- Sweep & Smash - X, ▲
Lunging Double Smash - ▲, ▲

ΕΙΔΙΚΕΣ ΕΠΙΘΕΣΕΙΣ

- ΣΕ ΟΠΟΙΔΗΠΟΤΕ ΣΤΑΣΗ**
Ducking Sweep - →, R2, X (K, U)

NODACHI

ΒΑΡΟΣ: 1,9 kg
ΜΗΚΟΣ: 119,0 cm
Με την πιο μακριά λεπίδα απ' όλα τα όπλα,



το Nodachi προσφέρει μια μεγάλη κλίμακα επιθέσεων και combos. Αυτή η κοφτερή λεπίδα δεν είναι για τους αδύναμους.

Πλεονεκτήματα/Μειονεκτήματα
Ισχυρή άμυνα και δυνατές επιθέσεις στα σωστά χέρια. Δυστυχώς καθυστερεί να βγει από τη θέση και έχει αργό χρόνο επαναφοράς.

Χαρακτήρες που ταιριάζουν καλύτερα με τα όπλα Utsunemi και Mikado.

ΒΑΣΙΚΕΣ ΕΠΙΘΕΣΕΙΣ ΨΗΛΗ ΣΤΑΣΗ

- Overhead Chop - ▲
Wide Slice - ●
Wide Sweep - X
Backing Chop - ←, ▲
Ducking Sweep - →, X
Sidestep Slash Left - ↑, ●
Sidestep Slash Right - ↓, ●
Lunging Chop - ←, ▲
Spin Slice - ←, ●
ΜΕΣΑΙΑ ΣΤΑΣΗ
Overhead Chop - ▲
Wide Slice - ●
Backhand Sweep - X
Kneeling Chop - →, X
Backing Slice - ←, ●
Sidestep Chop Left - ↑, ●
Sidestep Chop Right - ↓, ●
Lunging Cut - →, ●
Lunging Chop - ←, ▲
Short Upswing - ←, ● (όχι M, U)

ΧΑΜΗΛΗ ΣΤΑΣΗ

- Slow Chop - ▲
Cross Cut - ●
Long Upswing - X
Backing Sweep - ←, X
Lunging Sweep - →, X
Sidestep Slash Left - ↑, ●
Sidestep Slash Right - ↓, ●
Stepping Slash - →, ●
Stepping Sweep - →, X
Lunging Chop - ←, ▲ (όχι U)
Charging Slash - ←, ●

COMBO ΕΠΙΘΕΣΕΙΣ ΨΗΛΗ ΣΤΑΣΗ

- Double Chop - ▲, ▲
Triple Chop - ▲, ▲, Pause, →, ▲
Dropping Double Cross - ●, ●
Sweep & Charging Chop - X, ▲
Reversing Chop - ▲, X

ΜΕΣΑΙΑ ΣΤΑΣΗ

- Double Cross - ●, ●
Dropping Cross & Chop - ●, ●, ●
Pause, →, ▲
Upswing & Chop - ←, →, ●, ● (όχι M, U)

ΧΑΜΗΛΗ ΣΤΑΣΗ

- Reversing Upswing - X, ▲
Chop & Sweep - ▲, X
Double Cross Delay - ●, ●

LONG SWORD

ΒΑΡΟΣ: 1,4 kg
ΜΗΚΟΣ: 79,0 cm
Αν ο χαρακτήρας σας είναι ευκίνητος, μπορείτε να βασιστείτε στην τακτική του



"hit-and-run". Ωστόσο, αν είναι ένας από τους πιο σγκάδεις πολεμιστές, θα δείτε ότι η λεπίδα σας είναι υπερβολικά κοντή.

Πλεονεκτήματα/Μειονεκτήματα

Οι γρήγορες επιθέσεις και ο χρόνος επαναφοράς του είναι χρήσιμα στις αντιπιδέσεις. Το μήκος της λεπίδας μπορεί να είναι άβολο για κάποιους μαχητές.

Χαρακτήρες που ταιριάζει καλύτερα με τα όπλα Red Shadow και Black Lotus.

ΒΑΣΙΚΕΣ ΕΠΙΘΕΣΕΙΣ

- ΨΗΛΗ ΣΤΑΣΗ**
Double Chop - ▲
Body Stab - ●
Slashing Sweep - X
Backing Chop - ←, ▲
Sidestep Chop Left - ↑, ●
Sidestep Chop Right - ↓, ●
Swinging Cut - ←, →, ▲
Spinning Cut - ←, →, ●

ΜΕΣΑΙΑ ΣΤΑΣΗ

- Overhead Chop - ▲
Chest Slice - ●
Low Cut - X
Backing Cut - ←, ●
Sidestep Slash Left - ↑, ●
Sidestep Slash Right - ↓, ●
Lunging Chop - ←, →, ▲
Lunging Stab - →, ●

ΧΑΜΗΛΗ ΣΤΑΣΗ

- High Slice - ▲
Spin Cut - ●
Rushing Upswing - X
Standing Cut - ←, ●
Backing Upswing - ←, X
Sidestep Cut Left - ↑, ●
Sidestep Cut Right - ↓, ●
Lunging Spin Stab - →, →, ●
Hopping Ground Strike - ←, →, ▲

COMBO ΕΠΙΘΕΣΕΙΣ

- ΨΗΛΗ ΣΤΑΣΗ**
Two-Level Assault - ▲, X
Three-Level Assault - ▲, X, ▲ (όχι K)
Double Stab - ●, ●

ΜΕΣΑΙΑ ΣΤΑΣΗ

- Stepping Double Cross - ●, ●
Stepping Triple Cross - ●, ●, Pause, ● (not K)
Reversing Chop - ▲, X

TATSUMI

Πληροφορίες
ΕΘΝΙΚΟΤΗΤΑ: HIROSHIMA
ΗΑΙΚΙΑ: 16
ΦΥΛΟ: ΑΝΔΡΑΣ
ΥΨΟΣ: 1,80 m.
ΒΑΡΟΣ: 65 kg

ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ: ΦΟΒΕΡΗ
ΕΥΚΙΝΗΣΙΑ ΚΑΙ ΤΑΧΥΤΗΤΑ
ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΟΠΛΟ (A): SABER & SLEDGEHAMMER
ΚΡΥΦΑ ΟΠΛΑ: ΚΑΝΟΝΑ

Naginata
ΜΕΣΑΙΑ ΣΤΑΣΗ
LUNGING UPSWING - →, ▲

Sledgehammer
ΨΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
SOMERSAULT SMASH - →, ▲

ΧΑΜΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
CRASHING SPIN - ←, →, ● (πεφτει)

Saber
ΨΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
STAB FURY - ←, →, ●, ●, ●, ●, ●



ΧΑΜΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
 Reversing Upswing - X, ▲
 Reversing Upswing Lunge - X, ▲, Pause, ▲

Devil's Drum - ▲, ●
 Cut & High Lunge - ←, ●, ▲ (όχι K)
 (για NS)
 Cut & Lunging Stab - ←, ●, ● (όχι K)
 (για NS)

ΕΙΔΙΚΕΣ ΕΠΙΘΕΣΕΙΣ
ΣΕ ΟΠΟΙΑΔΗΠΟΤΕ ΣΤΑΣΗ
 Flying Upswing - →, R2, R1, X (R, T, M)

SABRE

ΒΑΡΟΣ: 1,2 kgr
ΜΗΚΟΣ: 72,0 cm



Αυτό το μικρό όπλο δεν είναι εργαλείο για τους αρχάριους. Εξαιτίας του μεγέθους του χρειάζεται ταχύτητα και ευκινησία για να εξισορροπηθούν τα μειονεκτήματά του.

Πλεονεκτήματα/Μειονεκτήματα
 Αν θέλετε ταχύτητα στον αγώνα σας, τότε αυτό το όπλο είναι ιδανικό. Όμως η εμβελεία του είναι μικρή και δεν τα καταφέρνει καλά στην άμυνα.

Χαρακτήρες που ταιριάζει με τα όπλα
 Tatsumi και Red Shadow.

ΒΑΣΙΚΕΣ ΕΠΙΘΕΣΕΙΣ
ΨΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
 Overhead Chop - ▲
 Slash - ●
 Low Slash - X
 Backing Chop - ←, ▲
 Sidestep Slash Left - ↑, ●
 Sidestep Slash Right - ←, ●
 Stepping Chop - →, →, ▲
 Spin Sweep - →, →, X
 Hop Chop - ←, →, ▲
 Straight Stab - ←, →, ●

ΜΕΣΑΙΑ ΣΤΑΣΗ
 High Stab - ▲
 Mid Slash - ●
 Low Cut - X
 Backing Slash - ←, ●
 Sidestep Slash Left - ↑, ●
 Sidestep Slash Right - ←, ●
 Lunging Stab - →, →, ●
 Hop Chop - ←, →, ●

ΧΑΜΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
 Overhead Chop - ▲
 Stepping Slash - ●
 Stepping Stab - X
 Delay Stab - ←, ●
 Backing Slash - ←, X
 Low Slash - →, X
 Sidestep Slash Left - ↑, ●
 Sidestep Slash Right - ←, ●
 Charging Spin Sweep - →, →, X
 Swinging Cutter - ←, →, ▲
 Lunging High Stab - ←, →, ●

COMBO ΕΠΙΘΕΣΕΙΣ
ΨΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
 Chop & Slice - ▲, ●
 Chop & Double Slice - ▲, ●, ●
 (όχι U, K)

Double Slash - ●, ●
 Double Slash & Chop - ●, ●, Pause, ▲ (όχι U, K)

ΜΕΣΑΙΑ ΣΤΑΣΗ
 Stab & Spin Cut - X, ▲
 Stab & Double Spin Cut - X, ▲, Pause, ●
 Double Slash - ●, ●
 Double Slash & Chop - ●, ●, ▲
 Flipping Frenzy - ●, ●, ▲, Pause X (όχι U, K)

ΧΑΜΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
 Twisting Double Chop - ▲, ▲
 Two-Point Slash - →, X, ●
 Three-Point Slash - →, X, ●, ▲ (όχι U, K)

BROADSWORD

ΒΑΡΟΣ: 4,1 kgr
ΜΗΚΟΣ: 85 εκ.

Το δεύτερο από τα δύο βαριά όπλα του Bushido Blade (το πρώτο είναι το



Sledgehammer). Το Broadsword σας, αν και σας ξεγελά αρχικά, είναι πολύ πιο γρήγορο από όσο νομίζετε.

Πλεονεκτήματα/ Μειονεκτήματα
 Η δίκλινη λεπίδα του ξίφους σας επιτρέπει να επιτίθεστε χωρίς να χρειάζεται να την

ξαναγυρίζετε, όπως συμβαίνει με άλλα όπλα σαν το Katana. Ο χρόνος επαναφοράς είναι αργός.

Χαρακτήρες που ταιριάζουν με το όπλο Kanukki.

ΒΑΣΙΚΕΣ ΕΠΙΘΕΣΕΙΣ
ΨΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
 Overhead Chop - ▲
 Cross Cut - ●
 Low Cut - X
 Backing Chop - ←, ▲
 Sidestep Cut Left - ↑, ●
 Sidestep Cut Right - ↓, ●
 Lunging Chop - →, →, ● (όχι K)
 Lunging Cut - →, →, ●
 Lunging Sweep - →, →, X (όχι K)
 Hop Chop - ←, →, ▲ (όχι M, K)
 Lunging Pass - ←, →, ●

ΜΕΣΑΙΑ ΣΤΑΣΗ
 Overhead Chop - ▲
 Body Slash - ●
 Low Cut - X
 Backing Cut - ←, ●
 Sidestep Slash Left - ↑, ●
 Sidestep Slash Right - ↓, ●
 Lunge Chop - →, →, ▲
 Lunging Slash - →, →, ●
 Lunging Sweep - →, →, X (not K)
 Spinning Slash - ←, →, ●

ΧΑΜΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
 Lunging Strike - ▲
 Twirl Cut - ● (R, T, M πέφτουν)
 Rising Sweep - X
 Wide Slash - ←, ●
 Backing Chop - ←, X
 Sidestep Twirl Left - ↑, ●
 Sidestep Twirl Right - ↓, ●
 Stepping Chop - →, →, ●
 Hop Chop - ←, →, ▲
 Spinning Sweep - ←, →, ●

COMBO ΕΠΙΘΕΣΕΙΣ
ΨΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
 Double Chop - ▲, ▲
 Reversing Double Chop - ▲, ▲, Pause, X (όχι T, K)
 Double Cross - ●, ●
 Reversing Chop - X, X

ΜΕΣΑΙΑ ΣΤΑΣΗ
 Double Slash - ●, ●
 Double Slash & Sweep - ●, ●, Pause, X (όχι T, K)

ΧΑΜΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
 Reversing Upswing - X, ▲
 Slash & Chop - ←, ●, ▲ (όχι T, K)
 Lunging Double Chop - ▲, ▲
 Twirling Cut & Stab - ●, ● (όχι T, M, K)

Ουφ! Τώρα δεν έχετε δικαιολογία να μη τσακίζετε κάθε φορά τους αντιπάλους σας.



BLACK LOTUS

Πληροφορίες
ΕΘΝΙΚΟΤΗΤΑ: ΙΡΑΝΔΙΑ
ΗΛΙΚΙΑ: 36
ΦΥΛΟ: ΑΝΔΡΑΣ
ΥΨΟΣ: 1,89 M
ΒΑΡΟΣ: 81 KGR
ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ: ΕΥΣΤΡΟΦΙΑ ΚΑΙ ΕΠΙΔΕΞΙΟΣ ΞΙΦΟΜΑΧΟΣ
ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΟΠΛΑ: RAPIER
ΚΡΥΦΟ ΟΠΛΟ: TANKEN

Katana
ΨΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
 LUNGING CROSS - →, →, ●
 LOTUS SWEEP - →, →, X

Rapier
ΨΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
 STABBING SPIN DODGE - →, PAUSE, →, ▲
 ONE-STEP PASS - ←, →, ● (για NS)

ΜΕΣΑΙΑ ΣΤΑΣΗ
 RUSHING STAB - ←, →, ●

ΧΑΜΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
 LUNGING DOUBLE STAB - →, →, ▲, ●
 LUNGING TRIPLE STAB - →, →, ▲, ●, PAUSE, X
 LUNGING QUADRUPLE STAB - →, →, ▲, ●, PAUSE, X, PAUSE, ●
 LUNGING QUINTUPLE STAB - →, →, ▲, ●, PAUSE, X, PAUSE, ●



PAUSE, X, PAUSE, ●, ●
 LIGHTNING STRIKE - ●, ●
 DOUBLE LIGHTNING STRIKE - ●, ●, PAUSE, ●

Long Sword
ΨΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
 DEEP STEPPING CHOP - →, →, ▲

ΜΕΣΑΙΑ ΣΤΑΣΗ
 TWISTING SLASH - ←, →, ●

ΧΑΜΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
 LUNGING SWEEP - →, →, X

Saber
ΨΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
 STAB FURY - ←, →, ●, ●, ●, ●, ●

ΧΑΜΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
 FLIPPING STAB - X, ▲

ΣΕ ΟΠΟΙΑΔΗΠΟΤΕ ΣΤΑΣΗ
 SOMERSAULT CHOP - →, R2, X

Broadsword
HIGH STANCE
 LEAPING CHOP - →, R2, ▲
 RISING CUT - →, R2, X

NEUTRAL STANCE
 FLYING STRIKE - ←, →, ▲

LOW STANCE
 REVERSING UPSWING & SPIN - X, ▲, PAUSE, ●

MASTER UTSUSEMI

Πληροφορίες

ΕΘΝΙΚΟΤΗΤΑ: ΙΑΠΩΝΙΑ

ΗΛΙΚΙΑ: 55

ΦΥΛΟ: ΑΝΔΡΑΣ

ΥΨΟΣ: 1,83 Μ

ΒΑΡΟΣ: 85 KGR

ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ: ΑΣΥΓΚΡΙΤΟΣ

ΞΙΦΟΜΑΧΟΣ ΚΑΙ ΔΥΝΑΜΗ

ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΟΠΛΑ: ΚΑΤΑΝΑ ΚΑΙ

NO-DACHI

ΚΡΥΦΟ ΟΠΛΟ: KOTSUKA (2)



MASTER'S BLITZ - ←→, ●, PAUSE,

●, ●, ●, ●

NAGINATA
ΧΑΜΗΛΗ ΣΤΑΣΗ

FLYING UPSWING - ←→, ●

NoDachi
ΨΗΛΗ ΣΤΑΣΗ

SHORT LUNGING CHOP -

→→, ▲

ΜΕΣΑΙΑ ΣΤΑΣΗ

SWORD BAT - ←→, ●

SWORD BAT &

SLASH - ←→, ●, ●

ΧΑΜΗΛΗ
ΣΤΑΣΗ

MASTER'S FURY - ←→, ▲,

PAUSE, ▲, ▲, ▲, ▲

Katana

ΨΗΛΗ ΣΤΑΣΗ

LONG LUNGING CHOP - ←→, ▲

LUNGING UNDERHAND CHOP - →→, ▲

ΧΑΜΗΛΗ ΣΤΑΣΗ

SPIN STAB - →→, X



ΜΥΣΤΙΚΑ

ΔΕΥΤΕΡΑ ΤΕΛΕΙΩΜΑΤΑ

ΜΟΛΙΣ ΕΧΕΤΕ ΔΕΙ ΤΑ ΠΡΩΤΑ ΚΑΝΟΝΙΚΑ ΤΕΛΕΙΩΜΑΤΑ, ΘΑ ΚΑΤΑΛΑΒΕΤΕ ΤΗΝ ΑΝΑΓΚΗ ΓΙΑ ΕΝΑ ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΟ ΤΕΛΟΣ, ΚΑΤΙ ΟΜΩΣ ΟΧΙ ΚΑΙ ΤΟΣΟ ΕΥΚΟΛΟ. ΠΡΟΤΟΥ ΑΡΧΙΣΤΕ ΤΗΝ ΕΞΑΝΤΛΗΤΙΚΗ ΜΕΡΑ ΣΑΣ, ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΑΚΟΛΟΥΘΗΣΤΕ ΔΥΣΤΗΡΑ ΤΟΥΣ ΑΚΟΛΟΥΘΟΥΣ ΚΑΝΟΝΕΣ.

1. Ο "ΚΩΔΙΚΑΣ ΤΙΜΗΣ" ΤΟΥ BUSHIDO BLADE ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΘΙΡΕΙΤΑΙ ΚΑΘΕ ΦΟΡΑ.
2. ΔΕΝ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΔΕΧΤΕΙΤΕ ΧΤΥΠΗΜΑΤΑ ΜΕΧΡΙ ΝΑ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΤΕ ΤΟΝ ΤΕΛΙΚΟ



ΕΥΚΟΛΟ! ΜΕ ΤΟ ΔΥΣΚΟΛΟ ΜΕΡΟΣ ΝΑ ΕΧΕΙ ΤΕΛΕΙΩΣΕΙ, ΘΑ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΤΕ ΤΡΕΙΣ ΚΡΥΦΟΥΣ ΑΡΧΗΓΟΥΣ: KINDATI, HONGOU Η ΤΟΝ BLACK LOTUS (ΜΕ ΕΠΙΔΕΞΙΜΟΥΣ). ΕΑΝ ΤΑ ΚΑΤΑΦΕΡΑΤΕ ΜΕΧΡΙ ΕΑΘ, ΔΕΝ ΘΑ ΕΙΝΑΙ ΔΥΣΚΟΛΟ ΝΑ ΝΙΚΗΣΤΕ ΤΟΝ ΚΡΥΦΟ ΑΡΧΗΓΟ, ΕΙΔΙΚΑ ΑΦΟΥ Ο ΚΑΝΟΝΑΣ ΝΑ ΜΗ ΧΤΥΠΗΣΕΤΕ ΔΕΝ ΙΧΥΕΙ ΠΙΑ. ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΤΕ ΟΣΑ CONTINUES ΕΙΝΑΙ ΑΠΑΡΑΙΤΗΤΑ ΓΙΑ ΝΑ ΝΙΚΗΣΤΕ ΤΟΝ ΤΕΛΙΚΟ ΑΡΧΗΓΟ ΚΑΙ ΑΠΟΚΛΑΨΤΕ ΤΟ ΚΡΥΦΟ ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΟ ΤΕΛΟΣ ΓΙΑ ΑΥΤΟΝ ΤΟ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ.

ΑΠΟΚΩΝΤΑΣ ΤΟΝ KATZE

Η ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΠΡΟΚΛΗΣΗ ΣΤΟ BUSHIDO BLADE ΕΙΝΑΙ ΑΥΤΟ ΤΟ ΚΑΛΟΦΥΛΑΓΜΕΝΟ ΜΥΣΤΙΚΟ. ΤΟ ΥΠΕΡΤΑΤΟ ΤΕΣΤ ΤΩΝ ΙΚΑΝΟΤΗΤΩΝ ΣΑΣ ΒΡΙΣΚΕΤΑΙ ΣΤΟ SLASH MODE, ΑΦΟΥ ΣΤΟ ΤΕΛΟΣ ΕΧΕΤΕ ΤΗ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΑ ΝΑ ΕΠΙΛΕΞΕΤΕ ΚΑΙ ΝΑ ΕΛΕΓΧΕΤΕ ΤΟΝ KATZE ΩΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ.



ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΕΠΙΘΕΣΗΣ

ΤΟ ΚΥΡΙΟΤΕΡΟ ΣΤΟΙΧΕΙΟ ΣΤΟΝ ΑΓΩΝΑ ΕΙΝΑΙ ΟΙ ΕΠΙΘΗΤΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΠΟΥ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΚΑΤΑΦΕΡΕΤΕ ΣΤΟΝ ΑΝΤΙΠΑΛΟ ΣΑΣ Η ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΣΤΟ ΘΥΜΑ. Η ΦΙΛΟΣΟΦΙΑ ΤΟΥ

ΓΙΩΡΓΟΥ ΕΙΝΑΙ: "ΣΚΟΤΩΣΕ, ΚΡΑΤΩΝΤΑΣ ΑΜΥΝΑ ΜΕΧΡΙ ΤΕΛΙΚΗΣ ΠΤΩΣΗΣ", ΕΝΩ

Ο ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ ΠΡΟΤΙΜΑ ΝΑ

"ΠΑΙΖΕΙ" ΤΟ ΘΥΜΑ. ΕΓΩ ΠΡΟΤΙΜΩ

ΕΝΑ ΜΕΙΓΜΑ ΤΩΝ ΔΥΟ. ΟΤΑΝ Ο

ΑΝΤΙΠΑΛΟΣ ΣΑΣ

ΥΠΟΧΩΡΕΙ, ΣΧΕΔΟΝ

ΕΝΣΤΙΚΤΩΔΩΣ ΤΡΕΧΕΤΕ

ΝΑ ΤΟΝ ΣΚΟΤΩΣΕΤΕ.

ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΠΕΝΤΕ ΠΕΡΙΟΧΕΣ

ΣΤΟΝ ΑΝΤΙΠΑΛΟ ΠΟΥ ΠΡΕΠΕΙ

ΝΑ ΣΤΟΧΕΥΕΤΕ: ΤΟ ΚΕΦΑΛΙ,

Ο ΚΟΡΜΟΣ, ΤΟ ΔΕΞΙ ΧΕΡΙ,

ΤΟ ΑΡΙΣΤΕΡΟ ΧΕΡΙ ΚΑΙ

ΤΑ ΠΟΔΙΑ. ΚΑΘΕΜΙΑ

ΑΠΟ ΑΥΤΕΣ

ΠΑΘΑΙΝΕΙ

ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΗ

ΖΗΜΙΑ. ΧΤΥΠΗΜΑΤΑ

ΣΤΟ ΚΕΦΑΛΙ ΚΑΙ ΤΟΝ

ΚΟΡΜΟ ΕΧΟΥΝ ΩΣ

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ Ο ΑΝΤΙΠΑΛΟΣ ΣΑΣ ΝΑ ΣΩΡΙΣΤΕΙ ΣΤΟ ΠΑΤΩΜΑ. ΕΝΑ ΣΚΛΗΡΟ ΧΤΥΠΗΜΑ ΣΤΟ ΔΕΞΙ ΧΕΡΙ ΘΑ ΚΑΝΕΙ (ΜΕΣΑ ΣΕ ΟΛΑ ΤΑ ΑΛΛΑ) ΠΙΟ ΔΕΥΝΑΜΟ ΤΟΝ ΑΝΤΙΠΑΛΟ ΣΑΣ ΣΤΟ ΝΑ ΧΕΙΡΙΖΕΤΑΙ ΤΟ ΟΠΛΟ Η ΝΑ ΣΑΣ ΡΙΞΕΙ ΧΩΜΑ Η ΧΙΟΝΙ. ΤΡΑΥΜΑΤΙΣΤΕ ΤΟΝ ΣΤΑ ΠΟΔΙΑ ΚΑΙ ΘΑ ΜΕΙΝΕΙ ΑΝΑΠΗΡΟΣ, ΚΑΤΙ ΤΟ ΟΠΟΙΟ ΘΑ ΜΕΙΩΣΕΙ ΣΟΒΑΡΑ ΤΙΣ ΕΠΙΘΗΤΙΚΕΣ ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΤΟΥ. ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ: ΤΡΑΥΜΑΤΙΣΤΕ ΤΑ ΠΟΔΙΑ ΤΟΥ ΑΝΤΙΠΑΛΟΥ (ΣΥΝΗΘΩΣ ΜΕ ΜΙΑ SWEEP ΚΙΝΗΣΗ) ΚΑΙ ΜΕΤΑ ΚΑΝΕΤΕ ΟΣΑ COMBOS ΖΕΡΕΤΕ ΓΙΑ ΝΑ ΤΟΝ ΑΠΟΤΕΛΕΙΩΣΕΤΕ. ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΜΗΝ ΕΙΝΑΙ Η ΕΥΚΟΛΟΤΕΡΗ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ, ΟΣΤΟΣΟ ΣΤΟ ΣΥΓΚΕΚΡΙΜΕΝΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΟ ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΣΤΙΛ ΕΠΙΘΕΣΗΣ ΕΙΝΑΙ ΑΥΤΟ ΠΟΥ ΘΑ ΑΝΑΠΤΥΞΕΤΕ ΜΟΝΟΙ ΣΑΣ, ΚΑΤΙ ΠΟΥ ΑΠΑΙΤΕΙ ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΕΞΑΣΚΗΣΗ ΕΚ ΜΕΡΟΥΣ ΣΑΣ.



LOW SHOT - X

QUICK SHOT - R1 + ▲

BACKFLIP SHOT - R1 + ●

FLOOR SHOT - R2 + ●

RUNNING SHOT - L1, →, ●

DOUBLE SHOT - ●, ●

DOUBLE B ↑ CCKFLIP - ←←

RELOAD - SELECT



ΟΙ ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΤΟΥ KATZE

HIGH SHOT - ▲

MIDDLE SHOT - ●

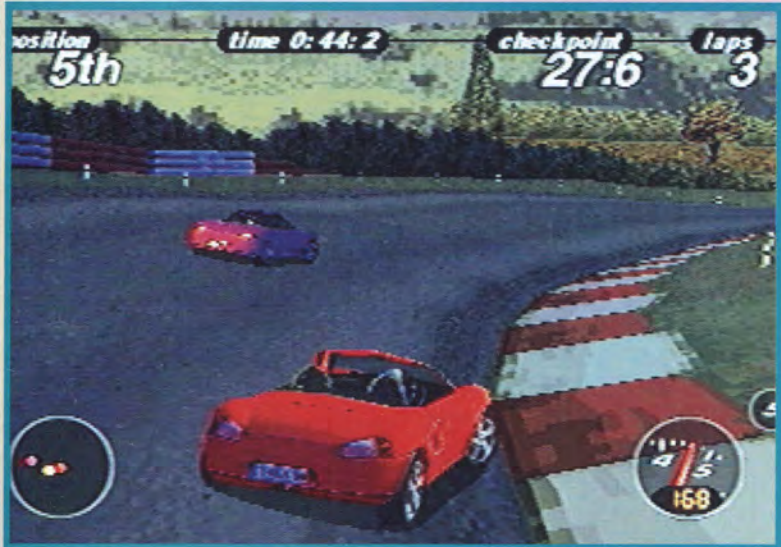
play the game Porsche Challenge

PORSCHE CHALLENGE



ΤΟ ΠΛΑΤΙΝΟΥΜ ΑΓΩΝΙΣΤΙΚΟ ΤΗΣ SONY ΜΕΤΑΦΕΡΕΙ ΤΟΥΣ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟΥΣ ΟΣΟ ΠΛΗΣΙΕΣΤΕΡΑ ΘΑ ΜΠΟΡΟΥΣΑΝ ΝΑ ΦΘΑΣΟΥΝ ΣΤΟ ΝΑ ΟΔΗΓΗΣΟΥΝ ΜΙΑ ΟΛΟΚΑΙΝΟΥΡΙΑ PORSCHE. ΕΙΝΑΙ ΣΙΓΟΥΡΑ ΚΑΤΙ ΤΟ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟ!!! ΣΤΟ ΣΥΓΚΕΚΡΙΜΕΝΟ ΟΔΗΓΟ ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΟΛΑ ΤΑ ΚΟΛΠΑ, ΔΙΑΔΡΟΜΕΣ ΚΑΙ ΜΥΣΤΙΚΑ ΠΟΥ ΘΑ ΧΡΕΙΑΣΤΕΙΤΕ ΠΡΟΚΕΙΜΕΝΟΥ ΝΑ ΦΘΑΣΕΤΕ ΣΕ ΑΠΙΘΑΝΕΣ ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ ΜΕ ΤΗΝ PORSCHE ΣΑΣ.

ΟΔΗΓΟΣ



ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΟΔΗΓΗΣΗΣ

Όπως σε όλα τα αγωνιστικά παιχνίδια, έτσι και σε αυτό υπάρχει κάποια τεχνική ως προς τον τρόπο με τον οποίο μπαίνετε στις στροφές αποτελεσματικά. Μην παίρνετε τις στροφές κλειστά, φρενάρητε πριν από τη στροφή και μετά επιταχύνετε, ώστε να φθάσετε σε τελική ταχύτητα τη στιγμή που ξαναβγαίνετε στην ευθεία.

Παρ' όλα αυτά, στις πιο κλειστές στροφές είναι καλύτερα να "μπαίνετε" με χειρόφρενο. Η ουσία είναι να τραβήξετε όσο χειρόφρενο χρειάζεται την κατάλληλη στιγμή: Αυτό

συνήθως επιτυγχάνεται πατώντας και αφήνοντας το πλήκτρο αργά, έτσι ώστε το όχημα να γλιστρήσει κατά τη φορά της γωνίας. Εάν πατήσετε πολύ φρένο το αυτοκίνητο θα φέρει σβούρες, κάτι που εκ των πραγμάτων θέλετε να αποφύγετε.

Τις περισσότερες φορές το να προηγηθείτε είναι αρκετά εύκολο. Εντούτοις μπορεί να γίνει ακόμα ευκολότερο με το να κορνάρητε στον προπορευόμενο οδηγό, ο οποίος, αν είναι φίλος σας (κοιτάξε τη λίστα με τους οδηγούς που ακολουθεί), θα τραβηχθεί στην άκρη. Παρ' ότι οι συγκρούσεις με τα άλλα αγωνιστικά έχουν πλάκα, ουσιαστικά πρόκειται

για χάσιμο πολύτιμου χρόνου, καθώς βασικό μέλημά σας είναι να φθάσετε έγκαιρα στα checkpoints και να προφτάσετε τον προπορευόμενο στην κούρσα. Έτσι, μην καθυστερείτε.

Βέβαια η χρήση των ταχυτήτων είναι πολύπλοκη αλλά προσφέρει τελική μεγαλύτερη κατά 3km/h (5km/h στο πρωτότυπο αμάξι).



TIME TRIAL

Ένας από τους καλύτερους τρόπους για να βελτιώσετε την οδήγησή σας υπάρχει κατά τη διάρκεια του αγώνα με αντίπαλο το ρολόι. Χωρίς να χάνετε ώρα με τα άλλα αυτοκίνητα, μπορείτε να παλαίψετε με το χρόνο σε μία από τις διαδρομές. Υπάρχει ένα αυτοκίνητο-φάντασμα με την καλύτερη απόδοση για να το ανταγωνιστείτε. Αυτό σας βοηθά να βλέπετε τα λάθη σας και να βελτιώνετε τους χρόνους σας στη διαδρομή. Μετά από μερικούς γύρους θα έχετε γίνει ειδήμων.



ΟΙ ΟΔΗΓΟΙ

Παρ' ότι το αυτοκίνητο έχει την ίδια παρουσία για κάθε οδηγό, η επιλογή του ραλίστα επηρεάζει τον τρόπο συμπεριφοράς των ανταγωνιστών σας. Να θυμάστε ότι κανείς από τους άλλους οδηγούς δεν θα άφηνε αιμώρητο στο δρόμο κάποιον που τράκαρε την αστραφερή Porsche του, ακόμα και αν αυτός ο κάποιος ήταν ο καλύτερός του φίλος.

DAN



Δημόσιες σχέσεις

	Μίσος	Συμπάθεια
Beats	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Rachel	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

ΚΟΙΤΑΖΟΝΤΑΣ ΜΠΡΟΣΤΑ

Μπορείτε να οδηγείτε κοιτάζοντας από μία από τις τρεις διαφορετικές οπτικές γωνίες που σας παρέχονται, από τις οποίες όλες έχουν τα δετικά και τα αρνητικά τους.

1. ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΟ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΟ

Από αυτή την οπτική γωνία θα απολαύσετε την πιο φοβερή κούρσα, καθώς θα βλέπετε το έδαφος να "τρέχει" κάτω από το όχημά σας. Είναι πολύ καλή επιλογή για να αξιολογήσετε ευκολότερα τις στροφές. Καθώς όμως δεν μπορείτε να δείτε αρκετά μακριά μπροστά, συνιστάται μόνο στην περίπτωση που ξέρετε τη διαδρομή πολύ καλά.



2. ΚΑΘΩΚΙΝΗ

Με αυτό το πλάνο μπορείτε να δείτε μακριά ευθεία και να αποκτήσετε άποψη ως προς τη θέση σας, σε σχέση με τους άλλους που προσπαθούν να σας προπεράσουν.



3. ΑΠΟ ΜΑΚΡΙΑ

Η καλύτερη οπτική γωνία για τους πρωτάρηδες. Είναι το πλάνο που σας επιτρέπει να δείτε το δρόμο μπροστά, βοηθώντας σας να προετοιμαστείτε για τις περισσότερες απότομες στροφές και τα διάφορα εμπόδια. Ενδείκνυται για να μάθετε τους δρόμους.



Taka-bo ■■■■■■
Nikita ■■■■■■
Marco ■■■■■■

Ο συγκεκριμένος Αμερικανός αγωνιστής έχει ένα απαλό στιλ οδήγησης και δεν του αρέσει να μένει πίσω στην κούρσα. Παρ' όλα αυτά είναι μισητός από τρεις από τους άλλους οδηγούς, έτσι μάλλον κανείς δεν θα τον αφήσει να προηγηθεί.

BEATS



Δημόσιες σχέσεις

	Μίσος	Συμπάθεια
Dan	■■■■■	■■■■■
Rachel	■■■■■	■■■■■
Taka-bo	■■■■■	■■■■■
Nikita	■■■■■	■■■■■
Marco	■■■■■	■■■■■

Σε αυτόν το φανταχτερό D.J. αρέσουν οι στροφές με χειρόφρενο και τα σπιναριάματα. Καθώς έχει θαυμάστριες στο αντίθετο φύλο, είναι αγαπητός από όλους εκτός από τον Dan, ο οποίος είναι ορκισμένος εχθρός του.

RACHEL



Δημόσιες σχέσεις

	Μίσος	Συμπάθεια
Dan	■■■■■	■■■■■
Beats	■■■■■	■■■■■
Taka-bo	■■■■■	■■■■■
Nikita	■■■■■	■■■■■
Marco	■■■■■	■■■■■

Το πανέμορφο μοντέλο από τη Σουηδία οδηγεί τη μωβ Porsche με μεγάλη επιθετικότητα. Είναι αγαπητή σε όλους εκτός από τη Nikita και τον Marco.

TAKA-BO

Ο εν λόγω μανιάδης Ιάπωνας ακολουθεί αρκετά λογικό τρόπο οδήγησης. Δεν είναι μισητός από κανέναν αλλά δεν είναι και ιδιαίτερα αγαπητός σε κανά-δυο από τους άλλους οδηγούς. Γενικά η διαδρομή του δεν προβλέπεται να έχει πολλά προβλήματα.



Δημόσιες σχέσεις

	Μίσος	Συμπάθεια
Dan	■■■■■	■■■■■
Beats	■■■■■	■■■■■
Rachel	■■■■■	■■■■■
Nikita	■■■■■	■■■■■
Marco	■■■■■	■■■■■

NIKITA



Δημόσιες σχέσεις

	Hates	Neutral	Loves
Dan	■■■■■	■■■■■	■■■■■
Beats	■■■■■	■■■■■	■■■■■
Taka-bo	■■■■■	■■■■■	■■■■■
Rachel	■■■■■	■■■■■	■■■■■
Marco	■■■■■	■■■■■	■■■■■

Η χυμώδης Γαλλίδα δημοσιογράφος οδηγεί τη κίτρινη Porsche της με μανία, βγάζοντας τους πάντες από το δρόμο. Κατά περίεργο τρόπο, κανείς δεν τη μισεί κι έτσι έχει ιδιαίτερα εύκολη διαδρομή.

MARCO



Δημόσιες σχέσεις

	Μίσος	Συμπάθεια
Dan	■■■■■	■■■■■
Beats	■■■■■	■■■■■
Taka-bo	■■■■■	■■■■■
Rachel	■■■■■	■■■■■
Nikita	■■■■■	■■■■■

Ο Ιταλός γόης χρησιμοποιεί τις μηχανικές γνώσεις του και προσαρμόζεται στις απαιτήσεις της διαδρομής. Είναι το ίδιο "δημοφιλής" με τον Dan, ο οποίος είναι τελικά ο μόνος που τον συμπαθεί, έτσι δεν περιμένει καμιά χάρη από κανέναν.

ΣΚΙΩΔΗΣ ΑΝΤΙΠΑΛΟΣ



Δημόσιες σχέσεις

	Μίσος	Συμπάθεια
Dan	■■■■■	■■■■■
Beats	■■■■■	■■■■■
Taka-bo	■■■■■	■■■■■
Rachel	■■■■■	■■■■■
Nikita	■■■■■	■■■■■
Marco	■■■■■	■■■■■

Ο μυστηριώδης οδηγός με το κράνος στο μαύρο, πρωτότυπο αμάξι (εμφανίζεται από τη στιγμή που θα έχετε τελειώσει τουλάχιστον μία φορά το πρωτάθλημα στο Mirror mode) χρησιμοποιεί την ταχύτητά του για να προσπεράσει όλους τους παλιούς εχθρούς του, τη στιγμή που στο δρόμο ο Marco και ο Dan είναι φίλοι.

ΔΙΑΔΡΟΜΕΣ ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑΤΟΣ

ΒΑΣΙΚΕΣ ΠΙΣΤΕΣ

Το πρωτάθλημα αρχίζει με τις ακόλουθες τέσσερις μικρές και ιδιαίτερα απλές διαδρομές:

Α. ΣΤΟΥΤΓΑΡΗ



Η συγκεκριμένη διαδρομή σας επιτρέπει να φτάσετε σε τελική ταχύτητα στην ευθεία της αφηρησίας/τερματισμού. Θα πρέπει όμως να φρενάρετε πριν από το τέλος της ευθείας, καθώς ακολουθεί απότομη στροφή δεξιά.



Β. ΑΜΕΡΙΚΗ

Αλλη μία σχετικά εύκολη διαδρομή, όπου μπορείτε να τρέχετε ήρεμα στις αρχικές, ομαλές στροφές. Αφού όμως περάσετε τη γέφυρα, ετοιμαστείτε για κλειστή στροφή δεξιά.



Γ. ΙΑΠΩΝΙΑ

Αυτή η διαδρομή περιλαμβάνει περισσότερες και δυσκολότερες κλειστές στροφές. Προσοχή, να μειώσετε ταχύτητα πριν από τις τρεις διαδοχικές στροφές (αριστερή-δεξιά-αριστερή).



Δ. ΑΛΠΕΙΣ

Ακόμη μία διαδρομή με πολλές στροφές, η οποία γίνεται ακόμα δυσκολότερη καθώς το οδόστρωμα είναι ιδιαίτερα ολισθηρό. Πριν από το τέλος της διαδρομής ετοιμαστείτε για ένα αρκετά μεγάλο άλμα.



ΜΕΓΑΛΕΣ ΠΙΣΤΕΣ

Όταν θα έχετε τερματίσει όλες τις πίστες, σώστε το παιχνίδι και συνεχίστε στις πιο εκτεταμένες και δύσκολες διαδρομές, οι οποίες συμπεριλαμβάνουν περιέργες παρακάμψεις:

Α. ΣΤΟΥΤΓΑΡΗ

Η πρώτη παρακάμψη είναι σχετικά εύκολη, εκτός από μια κλειστή αριστερή στροφή στο τέλος. Η δεύτερη παρακάμψη είναι μεγαλύτερη και δυσκολότερη, καθώς περιλαμβάνει μία στροφή στην οποία απαιτείται να μπείτε με χειρόφρενο.



Β. ΑΜΕΡΙΚΗ

Η πρώτη παρακάμψη περιλαμβάνει έναν δρόμο διπλής κατεύθυνσης με δεντροστοιχία στη μέση, την οποία πρέπει να αποφύγετε. Η δεύτερη παρακάμψη αρχίζει με μία δύσκολη δεξιά στροφή αμέσως μετά τη γέφυρα, την οποία δεν πρέπει να χάσετε. Προσοχή!!!!



Γ. ΑΛΠΕΙΣ

Η παρακάμψη αποτελεί από μόνη της μία αρκετά μεγάλη διαδρομή με πολλές στροφές καθ' όλο το μήκος της και με ένα τούνελ.



Δ. ΙΑΠΩΝΙΑ

Η πρώτη παρακάμψη είναι αρκετά μεγάλη αλλά ιδιαίτερα εύκολη και γρήγορη. Η δεύτερη περιλαμβάνει πολλές στροφές αλλά όχι με ιδιαίτερα αυξημένο βαθμό δυσκολίας. Ετοιμαστείτε να μπείτε με χειρόφρενο στρίβοντας αριστερά στην τελευταία μικρή παρακάμψη, όταν ακούσετε την προειδοποίηση. Προσοχή, γιατί είναι πολύ εύκολο να χάσετε αυτή την παρακάμψη.



INTERACTIVE

Κερδίστε τις τέσσερις μεγάλες πίστες και θα μπορείτε να σώσετε για άλλη μία φορά το παιχνίδι σας, στοχεύοντας τώρα να τερματίσετε και στις interactive διαδρομές, οι οποίες αποτελούνται από δρόμους που εναλλάσσονται.

Α. ΣΤΟΥΤΓΑΡΗ

Εμπόδια κλείνουν το δρόμο σας, έτσι πρέπει να ακολουθήσετε τη μόνη διαδρομή που μένει κάθε φορά ελεύθερη. Προσοχή χρειάζεται τη δεύτερη διασταύρωση, στην οποία υπάρχει μια μεγάλη παρακάμψη αν στρίψετε αριστερά.



Β. ΑΜΕΡΙΚΗ

Εδώ συνήθως αναγκάζεστε να ακολουθήσετε τη μακρύτερη διαδρομή, δεξιά στην πρώτη διασταύρωση. Αν η γέφυρα είναι ανοικτή, μετά τη δεύτερη στροφή ακολουθήστε την, για να κόψετε δρόμο.



Γ. ΑΛΠΕΙΣ

Σε αυτή την πίστα θα συναντήσετε μόνο μία παρακάμψη στα δεξιά. Ωστόσο σας προτείνουμε να την εκμεταλλευθείτε.



Δ. ΙΑΠΩΝΙΑ

Και εδώ θα αναγκαστείτε να ακολουθήσετε τη



μεγαλύτερη διαδρομή στην πρώτη παρακάμψη. Η δεύτερη παρακάμψη, αν και δεν είναι μακρύτερη από την κύρια διαδρομή, περιλαμβάνει περισσότερες στροφές, έτσι είναι καλύτερο να την αποφύγετε. Κοντά στο τέλος της διαδρομής φρενάρετε και στρίψτε αριστερά, αν δείτε να αναβοσβήνει το "XXXX" και αν ακούσετε την προειδοποίηση.

MIRROR MODE

Ενεργοποιείται αν κερδίσετε το πρωτάθλημα για πρώτη φορά, ακόμα και αν αυτό γίνει με τον πιο εύκολο τρόπο. Τώρα μπορείτε να ξανατρέξετε όλο το πρωτάθλημα με τις



διαδρομές σαν να τις βλέπετε στον καθρέφτη (δηλαδή οι αριστερές στροφές γίνονται δεξιές και το αντίστροφο).

ΠΡΩΤΟΤΥΠΟ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΟ

Μπορείτε να έχετε το πρωτότυπο μαύρο αυτοκίνητο, αν νικήσετε το πρωτάθλημα στο Mirror mode. Οδηγούμενο από το μυστηριώδη "σκιάδη οδηγό", φαίνεται να έχει καλύτερο χειρισμό, μεγαλύτερη επιτάχυνση και υψηλότερη τελική ταχύτητα (250km/h - 255km/h με χειροκίνητο σασμάν) από ό,τι τα βασικά αυτοκίνητα.



ΔΙΑΦΟΡΑ ΚΟΛΠΑ

Όλα τα ακόλουθα κόλπα πρέπει να καταχωριστούν στο αρχικό μενού της οδόνης.



1. ΟΛΑ ΤΑ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΑ ΧΟΡΟΠΗΔΟΥΝ

Με αυτό το κόλπο όλα τα αντίπαλα αυτοκίνητα θα αρχίσουν να χοροπηδούν.

↑ + □, ↑ + ○, ↑ + □, ↑ + ○, ↑ + □, ↑ + ○, ↑ + □



2. ΤΕΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Αν κάποιος από εσάς δεν μπορεί να περιμένετε να δείτε τα credits στο τέλος, εφαρμόστε αυτό το κόλπο.

□, ○, ↑ + Select, ↓ + Select

3. ΑΛΛΑΓΗ ΟΠΤΙΚΗΣ ΓΩΝΙΑΣ

Με αυτό το κόλπο θα αλλάξετε την οπτική γωνία σας. Πάντως όταν το δοκιμάσαμε δεν είδαμε καμιά αξιολογή διαφορά.

□ + △ + ○, L1, L2, R2, R1

4. ΗΧΟΣ

Για πειστικότερο ήχο, εφαρμόστε το ακόλουθο κόλπο.

↑, △, ↓, △



5. ΥΠΕΡ-ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΟ

Εφαρμόζοντας αυτό το κόλπο, θα σας ζηλεύει και ο ιππότης της ασφάλτου.

Select + □, Select + ○, Select + □ + ○

6. INTERACTIVE ΠΙΣΤΕΣ

Το συγκεκριμένο κόλπο σας επιτρέπει να προχωρείτε σε όλες τις interactive πίστες. Υπό κανονικές συνθήκες, εκεί θα μπορούσατε να παίξετε μόνο αν είχατε φθάσει στο επίπεδο του πρωταθληματος.

↓ + Start, ↑ + Start, Select, Start

7. ΑΟΡΑΤΟ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΟ



Αποτελεί σίγουρα το πλέον καινούριο αντικλεπτικό σύστημα. Κανείς δεν μπορεί να κλέψει κάτι που δεν βλέπει.

□ + ○, L2 + R2, □ + ○, L1 + R1, □ + ○

8. ΜΕΓΑΛΕΣ ΠΙΣΤΕΣ



Με αυτό τον τρόπο θα φθάσετε πιο γρήγορα στο επίπεδο με τις μεγάλες πίστες. Αυτό δεν είναι που πάντοτε επιθυμούσατε;

Select + ↑, Select + ↓, Start, Select

9. ΠΑΡΑΝΟΙΚΟΣ ΑΓΩΝΑΣ

Αν θέλετε να μεταλλαχθείτε σε έναν παρανοϊκό οδηγό, εφαρμόστε αυτό το κόλπο. Οι αντίπαλοι σας δεν θα προλαβαίνουν να μπουν στο δρόμο.

↑, ↓, ← + Select

10. MIRROR MODE

Αυτό δεν μπορεί να σημαίνει τίποτα άλλο πέρα

από το ότι τώρα μπορείτε να παίξετε σε Mirror mode.

← + ○, ↓ + △, → + □

11. ΣΚΙΔΑΣ ΟΔΗΓΟΣ



Η πρωτότυπη μαύρη Porsche είναι δική σας, χωρίς να προσπαθήσετε και πάρα πολύ.

← + □, ← + ○ + Select

12. ΚΑΘΟΡΙΣΜΟΣ ΣΚΙΔΑΩΣ ΟΔΗΓΟΥ



Πώς σας αρέσει το αυτοκίνητό σας; Τώρα μπορείτε να επιλέξετε τις δικές σας παραμέτρους με αυτό το απλούστατο κόλπο.

← + ○, → + □ + Select

13. ΑΠΕΡΙΟΡΙΣΤΕΣ ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ



Δεν υπάρχει λόγος πια να ανησυχείτε μήπως χάσετε: Απλά, έχετε απεριόριστες προσπάθειες.

L1 + L2, R1 + R2 + □

14. ΤΟ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΟ ΣΑΣ ΚΑΝΕΙ ΑΛΜΑΤΑ



Εφαρμόστε το ακόλουθο κόλπο και οι Dukes του Hazard θα σας ζηλεύουν.

Πλέον μπορείτε κι εσείς να κάνετε άλματα ή μάλλον να... πετάτε!

□, ○, □



Είναι ΠΟΛΥ

ΔΥΝΑΤΟ!



ΔΙΑΒΑΣΤΕ ΣΤΟ ΤΕΥΧΟΣ ΑΠΡΙΛΙΟΥ

ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ

● Αλυσίδες καταστημάτων Πληροφορικής. Που, πως, τι. Όλα όσα θέλατε να ξέρετε για τις αλυσίδες καταστημάτων πληροφορικής σε όλη την Ελλάδα

REVIEWS

- Overseer
- Black Dahlia
- Ubik
- Egypt

...και πολλά ακόμα ολοκαίνουρια παιχνίδια.

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

Κερδίστε 10 CD-ROMs του εκπληκτικού strategy game, UBIK.

ΚΑΙ ΜΑΖΙ ΤΟ ΠΑΝΙΣΧΥΡΟ CD-ROM ΜΕ...

την ολοκληρωμένη έκδοση του Battlecruiser: 3000 AD ΚΑΙ demos των Warcraft Adventures, Ubik, SimSafari και περισσότερων από 10 νέων παιχνιδιών.

TO ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS
PCmaster
CD-ROM

ΚΥΡΙΑΡΧΕΙ!

play the game

X-Men: Children Of The Atom

FIGURE next generation Απριλιος 1998

X-MEN

ΕΧΟΥΜΕ ΤΗ ΧΑΡΑ ΚΑΙ ΤΗΝ ΤΙΜΗ ΝΑ ΣΑΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΟΥΜΕ ΤΟΥΣ ΜΑΧΗΤΕΣ ΤΟΥ ΠΟΛΥ ΚΑΛΟΥ ΒΕΑΤ'ΕΜ UP ΤΗΣ CARCOM, ΠΟΥ ΒΑΣΙΣΤΗΚΕ ΣΤΗΝ ΟΜΟΝΥΜΗ ΣΕΙΡΑ COMICS. ΜΑΘΕΤΕ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΚΑΙ ΤΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΩΝ ΜΑΧΗΤΩΝ, ΩΣΤΕ ΝΑ ΜΠΟΡΕΣΕΤΕ ΝΑ ΕΠΙΒΙΩΣΕΤΕ ΚΑΙ ΝΑ ΕΠΙΒΛΗΘΕΙΤΕ.

CHILDREN OF THE ATOM

ΟΙ ΜΑΧΗΤΕΣ

STORM

Όνομα: Ororo Munroe
Ψευδώνυμο: Beautiful Wind Rider
Καταγωγή: Νέα Υόρκη
Χαρακτήρας: Καλός (X-Men)
Μαλλιά/Μάτια: Ασπρα/Μπλε
(Λευκά όταν χρησιμοποιεί δύναμη)
Υψος: 1.80 μ.
Βάρος: 58 κ.
Εχθροί: The Shadow King, The Brood

Σχετικά...

Η Ororo είναι κάτι σαν θεά της Γης, καθώς έχει τη δύναμη να ελέγχει τον καιρό μόνο με τη σκέψη της.





Αντώντας τη δύναμή της από τη Γη, χρησιμοποιεί τον αέρα για να πετά και τις καταγίδες για να πολεμά τους εχθρούς της.

Κινήσεις

Τυφώνας - ⬇, ⬆, ⬇ + οποιοδήποτε χτύπημα με γροδιά.
 Επίθεση αστραπή - Οποιαδήποτε κατεύθυνση, οποιαδήποτε γροδιά + οποιαδήποτε κλωτσιά.
 Γρήγορο πέταγμα - όλες οι γροδιές ή όλες οι κλωτσιές στον αέρα.
 Lighting Ball - ⬆, οποιαδήποτε κατεύθυνση + Δ

Ικανότητες

Πέταγμα - ⬆ ⬆ ⬆ + L2
 Dust Swirls - ⬆ ⬆ ⬆ + R2 (Tap)

Hyper-X

Θύελλα με κεραυνούς - ⬆ ⬆ ⬆ + L2 (Tap)
 Θύελλα με χαλάζι - ⬆ ⬆ ⬆ + Select



CYCLOPS

Όνομα: Scott Summers

Ψευδώνυμο: None

Καταγωγή: Anchorage, Alaska

Χαρακτήρας: Καλός



Μαλλιά/Μάτια: Καφέ/Κόκκινα (from optic energy)

Ύψος: 1.90 μ.

Βάρος: 79 κ.

Εχθροί: Mr Sinister, Magneto, Juggernaut, Apocalypse

Σχετικά...

Ο Scott είναι ο αρχηγός των X-Men και πρώτος μαθητής του καθηγητή Χανιερ. Οι εξαιρετικά μεταλλαγμένες δυνάμεις του προέρχονται από τα μάτια του, τα οποία εκπέμπουν ηλιακή ακτινοβολία. Για να αποτρέψεις να βγει η θανατηφόρα ενέργεια όταν ανοίγει τα μάτια του, πρέπει να φοράς φακούς ρουμπινιών.

Κινήσεις

Οπτικό σάλπισμα - ⬆ ⬆ ⬆ + οποιαδήποτε γροδιά



Gene Splice - ⬆ ⬆ ⬆ + οποιαδήποτε γροδιά (Tap)

Γρήγορες γροδιές - ⬆ ⬆ ⬆ + X

Dashing Throw - ⬆ ⬆ ⬆ + L1+R1

Διπλό πήδημα - Tap ⬆ στον αέρα.

Ικανότητες

Πέταγμα ποδιού - ⬆ ⬆ ⬆ + R1

Hyper-X

Μεγάλο οπτικό Blast - ⬆ ⬆ ⬆ + L2

Controlled Beam - ⬆ ⬆ ⬆ + L2



ΚΛΕΙΔΙΑ

Πήδημα ⬆
Κάθισμα ⬇
Πίσω ⬆
Μπροστά ⬆
Ελαφριά Γροδιά □
Μεσαία Γροδιά ▲
Δυνατή Γροδιά L1
Ελαφριά Κλωτσιά X
Μεσαία Κλωτσιά ○
Δυνατή Κλωτσιά R1
Τριπλή Γροδιά L2
Τριπλή Κλωτσιά R2
Pause Start
Tap Πατήστε επανειλημμένα και γρήγορα τα κουμπιά

OMEGA RED

Όνομα: Arkady Russovich

Ψευδώνυμο: None

Καταγωγή: Ρωσία

Μαλλιά/Μάτια: Ξανθά/Κόκκινα

Ύψος: 1.98 μ.

Βάρος: 136 κ.



Εχθροί: The X-Men

Σχετικά...

Ο ψυχωτικός Omega Red είναι ένας από τους πιο θανατηφόρους αντιπάλους. Οι Carbonadium κεραιές του είναι άφθαρτες. Χρησιμοποιώντας τις μπορεί να εκτοξεύσει θανατηφόρα φερορμόνη, η οποία μπορεί να προκαλέσει προβλήματα στα όργανα του αντιπάλου του. Οι θεραπευτικές ικανότητες του Wolverine είναι οι μόνες που μπορούν να αντιμετωπίσουν αυτή την αύρα.

Κινήσεις

Carbonadium Coil - ⬆ ⬆ ⬆ + οποιαδήποτε γροδιά

Aerial Down Coil - ⬆ ⬆ ⬆ + οποιαδήποτε κλωτσιά

Flip'n Smash - οποιαδήποτε κατεύθυνση + οποιαδήποτε γροδιά (κλειστή)

Χτύπημα Omega - ⬆ ⬆ ⬆ + οποιαδήποτε κλωτσιά

Εναέρια χτυπήματα - ⬆ ⬆ ⬆ or ⬆ ⬆ ⬆ + οποιαδήποτε κλωτσιά

Εναέρια χτυπήματα - ⬆ ⬆ ⬆ or ⬆ ⬆ ⬆ + οποιαδήποτε κλωτσιά

Εναέρια χτυπήματα - ⬆ ⬆ ⬆ or ⬆ ⬆ ⬆ + οποιαδήποτε κλωτσιά

Εναέρια χτυπήματα - ⬆ ⬆ ⬆ or ⬆ ⬆ ⬆ + οποιαδήποτε κλωτσιά

Εναέρια χτυπήματα - ⬆ ⬆ ⬆ or ⬆ ⬆ ⬆ + οποιαδήποτε κλωτσιά

Εναέρια χτυπήματα - ⬆ ⬆ ⬆ or ⬆ ⬆ ⬆ + οποιαδήποτε κλωτσιά

Εναέρια χτυπήματα - ⬆ ⬆ ⬆ or ⬆ ⬆ ⬆ + οποιαδήποτε κλωτσιά

Εναέρια χτυπήματα - ⬆ ⬆ ⬆ or ⬆ ⬆ ⬆ + οποιαδήποτε κλωτσιά

Εναέρια χτυπήματα - ⬆ ⬆ ⬆ or ⬆ ⬆ ⬆ + οποιαδήποτε κλωτσιά

Εναέρια χτυπήματα - ⬆ ⬆ ⬆ or ⬆ ⬆ ⬆ + οποιαδήποτε κλωτσιά

Εναέρια χτυπήματα - ⬆ ⬆ ⬆ or ⬆ ⬆ ⬆ + οποιαδήποτε κλωτσιά

Εναέρια χτυπήματα - ⬆ ⬆ ⬆ or ⬆ ⬆ ⬆ + οποιαδήποτε κλωτσιά

Εναέρια χτυπήματα - ⬆ ⬆ ⬆ or ⬆ ⬆ ⬆ + οποιαδήποτε κλωτσιά

Εναέρια χτυπήματα - ⬆ ⬆ ⬆ or ⬆ ⬆ ⬆ + οποιαδήποτε κλωτσιά

Εναέρια χτυπήματα - ⬆ ⬆ ⬆ or ⬆ ⬆ ⬆ + οποιαδήποτε κλωτσιά

Εναέρια χτυπήματα - ⬆ ⬆ ⬆ or ⬆ ⬆ ⬆ + οποιαδήποτε κλωτσιά

Εναέρια χτυπήματα - ⬆ ⬆ ⬆ or ⬆ ⬆ ⬆ + οποιαδήποτε κλωτσιά



Ικανότητες

Κανάλι ενέργειας - Πατήστε οποιαδήποτε κλωτσιά (έπειτα από coil, απορροφά X-Power)

Hyper-X

Καταστροφές Omega - ⬆ ⬆ ⬆ + L2

WOLVERINE

Όνομα: Logan
Ψευδώνυμο: Patch, Weapon X
Καταγωγή: Καναδάς
Μαλλιά/Μάτια: Μαύρα/Καφέ
Χαρακτήρας: Καλός (X-Men)
Υψος: 1.60 μ.
Βάρος: 88 κ.
Εχθροί: Sabretooth, Silver Samurai, Lady Deathstrike, Cameron Hodge



Σχετικά...

Ο Logan αποτελεί προϊόν ενός μυστικού οπλικού προγράμματος του Καναδά. Ο σκελετός του είναι δεμένος με ένα άδραυστο αδαμαντένιο υλικό. Με τα μυτερά νύχια του και τη μεταλλαγμένη θεραπευτική ικανότητά του είναι ένας πολύ ισχυρός αντίπαλος.

Κινήσεις

Ανεμοστρόβιλος - ⬇️ ⬆️ ⬇️ + οποιαδήποτε γροθιά (Ταρ σε οποιαδήποτε κατεύθυνση για επανάληψη)..
 Τρυπάνι - Οποιαδήποτε κατεύθυνση, οποιαδήποτε γροθιά + οποιαδήποτε κλωτσιά.



Ικανότητες

Πάρα πολύ μεγάλη ταχύτητα - ⬇️ ⬆️ ⬇️ + L2
 Θεραπευτική ικανότητα - ⬇️ ⬆️ ⬇️ + R2

Hyper-X

Berserker Barrage - ⬇️ ⬆️ ⬇️ + L2



COLOSSUS

Όνομα: Piotr "Peter" Nikolaievitch Rasputin
Ψευδώνυμο: The Proletarian
Καταγωγή: Σιβηρία
Χαρακτήρας: Καλός (X-Men)
Μαλλιά/Μάτια: Μαύρα/Μπλε-μαύρα/ασημί όταν μεταμορφώνεται
Υψος: 1.98 μ.
Βάρος: 227 κ.
Εχθροί: Juggernaut, The Shadow King, The Marauders



Σχετικά...

Ο Piotr μπορεί να μεταμορφώσει τους ιστούς στο σώμα του σε οργανικό ατσάλι μόνο με τη σκέψη του. Ενώ έχει αυτήν τη μορφή, έχει υπεράνθρωπη δύναμη και αντοχή.



Κινήσεις

Δυνατή δόνηση - ⬇️ ⬆️ ⬇️ + οποιαδήποτε γροθιά
 Δυνατό τάκλιν - ⬇️ ⬆️ ⬇️ + οποιαδήποτε κλωτσιά
 Ακολουθία Combo - □, ⓧ, L1



Ικανότητες

Super πανοπλία - ⬇️ ⬆️ ⬇️ + L2

Hyper-X

X Super Βουτιά - ⬇️ ⬆️ ⬇️ + L2



SENTINEL

Όνομα: Κανένα
Ψευδώνυμο: Κανένα
Καταγωγή: Κατασκευάστηκε στην Genosha
Χαρακτήρας: Κακός
Μαλλιά/Μάτια: Κανένα
Υψος: Μέχρι 6 μέτρα
Βάρος: 30 τόνους
Εχθροί: Όλοι οι μεταλλαγμένοι



οποιαδήποτε γροδιά
 Η δύναμη του Sentinel - ↓ ↘ ↙ +
 οποιαδήποτε κλωτσιά
 Πίεση σώματος - ↓ + οποιαδήποτε
 γροδιά (μόνο στον πεσμένο αντίπαλο)
 Περιστρεφόμενη βουτιά - ↑ ↓ + L1



Ικανότητες

Πέταγμα - ↓ ↘ ↙ + L2

Hyper-X

Θύελλα πλάσματος - ↘ ↙ ↘ + L2
 (Tap)

Σχετικά...

Οι Sentinel χρησιμοποιήθηκαν εναντίον των μεταλλαγμένων. Αυτά τα καταστροφικά ρομπότ έχουν καταπληκτική δύναμη και πολλαπλό φονικό οπλοστάσιο, το οποίο τους επιτρέπει να εκτελούν όλες τις αποστολές επιτυχημένα.

Κινήσεις

Γροδιά ρουκέτα - ↓ ↘ ↙ +



ICEMAN

Όνομα: Robert "Bobby" Lake
Ψευδώνυμο: Κανένα
Καταγωγή: Long Island, New York
Χαρακτήρας: Καλός (X-Men)
Μαλλιά/Μάτια: Καφέ/Καφέ
Υψος: 1.73 μ.
Βάρος: 66 κ.
Εχθροί: Magneto, Juggernaut, Sentinels, Apocalypse



Χιονοστιβάδα - οποιαδήποτε γροδιά + οποιαδήποτε κλωτσιά

Ικανότητες

Γροδιά πάγου - ↓ ↘ ↙ + L2

Hyper-X

Αρκτική Επίθεση - ↓ ↘ ↙ + L2

Σχετικά....

Ο Bobby μπορεί να μειώσει την εσωτερική και την εξωτερική θερμοκρασία του σώματός του. Χρησιμοποιώντας την υγρασία του περιβάλλοντος, μπορεί να εκτοξεύσει μεγάλες ποσότητες πάγου.

Κινήσεις

Ακτίνα πάγου - ↓ ↘ ↙ + οποιαδήποτε γροδιά



PSYLOCKE

Όνομα: Elizabeth "Betsy" Braddock
Ψευδώνυμο: Κανένα
Καταγωγή: Malden, England
Χαρακτήρας: Καλός (X-Men)
Μαλλιά/Μάτια: Μαύρα/Μαύρα
Υψος: 1.80 μ.
Βάρος: 70 κ.
Εχθροί: The Mandarin



Σχετικά...

Χρησιμοποιώντας τις τηλεπαθητικές δυνάμεις της, η Psylocke στέλνει κύματα ψυχικής ενέργειας, ενώ δημιουργεί ένα ψυχικό μαχαίρι, το οποίο σε τραυματίζει ψυχικά και σωματικά.



Κινήσεις

Ψυχικό Flash - ↘ + L1

Ψυχική κλωτσιά - ↓ ↘ ↙

↘ + οποιαδήποτε κλωτσιά (Tap)

Διπλό πήδημα - Tap ↑ -

ενάερια

Γυριστή κλωτσιά - ↘ +

●

Κλωτσιά πτώσης - ↘ +

R1



Ικανότητες

Ninjitsu - ↓ ↘ ↙ + οποιαδήποτε γροδιά ή οποιαδήποτε κλωτσιά (■=εντελώς αριστερά, R1=εντελώς δεξιά)

Hyper-X

Ψυχική Επιτάχυνση - ↓ ↘ ↙ + L2 (για να επαναλάβετε μπορείτε να εκτελέσετε οποιαδήποτε γροδιά σε οποιαδήποτε κατεύθυνση)



ΠΙΣΤΕΥΩ...
 1008
 12
 σελίδες



SILVER SAMURAI

Όνομα: Kenichiro Harada
Ψευδώνυμο: Κανένα
Καταγωγή: Ιαπωνία
Χαρακτήρας: Κακός
Μαλλιά/Μάτια: Μαύρα/Μαύρα
Υψος: Αγνωστο
Βάρος: Αγνωστο
Εχθροί: Wolverine

Σχετικά...

Ο Harada είναι ο αρχηγός της συμμορίας Yashida. Είναι ένας πανίσχυρος μεταλλαγμένος που μπορεί να εκτοξεύει υπερφυσικά ποσά ενέργειας με το σπαδί του.

Κινήσεις

Shuriken - ↓ ↵ ↻ + οποιαδήποτε γροδιά

Κομματιάστε τους αντιπάλους σας με το σπαδί - Εκτελέστε οποιαδήποτε γροδιά,



ή ↵ ↵ ↻ + οποιαδήποτε γροδιά.

Ικανότητες

Blink - ↓ ↵ ↻ + οποιαδήποτε κλωτσιά
 Tohgi Power-Up - ↓ ↵ ↻ + οποιαδήποτε γροδιά
 (□=Κεραυνός, △=Πάγος, L1=Φλόγα)

Hyper-X

Σπαδί-αστραπή - ↓ ↵ ↻ + L2
 Τριπλό Shuriken - ↓ ↵ ↻ + L2



SPIRAL

Όνομα: Rita
Ψευδώνυμο: Κανένα
Καταγωγή: Από άλλη διάσταση
Χαρακτήρας: Κακός
Μαλλιά/Μάτια: Ασπρα/Ασπρα
Υψος: Αγνωστο
Βάρος: Αγνωστο
Εχθροί: The X-Men



Σχετικά....

Δημιουργήθηκε από τον Μοϊο, έναν τρελό σκηνοθέτη μιας άλλης διάστασης. Ο Spiral είναι το απόλυτο κακό. Χειρίζεται τα όπλα με μεγάλη ευκολία και μπορεί να πραγματοποιεί



χωροχρονικά ταξίδια πάρα πολύ εύκολα.

Κινήσεις

Σπαδιά που χορεύουν - ↓ ↵ ↻ + L2

Τροχός σπαδιών - ↓ ↵ ↻ + οποιαδήποτε γροδιά (ύστερα από τα σπαδιά που χορεύουν)

Εξαπλή συμπλοκή με τα χέρια - ↓ ↵ + οποιαδήποτε γροδιά
 Ρίξιμο στο έδαφος - ↓ ↵ ↻ + L1 (μετά την εξαπλή συμπλοκή με τα χέρια)

Ικανότητες

Εκρηξη σπαδιών - ↓ ↵ ↻ + οποιαδήποτε κλωτσιά
 (X=ανατίναξη, O=Spinner, R1=αναζητητές)
 Switch Dance - ↓ ↵ ↻ + □



Hyper-X

Μεταμορφώσεις - ↓ ↵ ↻ + L2, Throw



ΟΙ ΤΕΛΙΚΟΙ ΚΑΚΟΙ

JUGGERNAUT

Όνομα: Cain Marko
Ψευδώνυμο: Κανένα
Καταγωγή: Berkley, California
Χαρακτήρας: Κακός
Μαλλιά/Μάτια: Κόκκινα/Μπλε
Υψος: 2.08 μ.
Βάρος: 408 κ.
Εχθροί: The X-Men

πανίσχυρα φυσικά πεδία. Ο Cain είναι ετεροθαλής αδελφός του καθηγητή Xavier.

Κινήσεις

Σεισμός - Ταρακουνάει το έδαφος στέλνοντας σεισμικά κύματα
 Δυνατή γροθιά - Διπλές δυνατές γροθιές

Ικανότητες

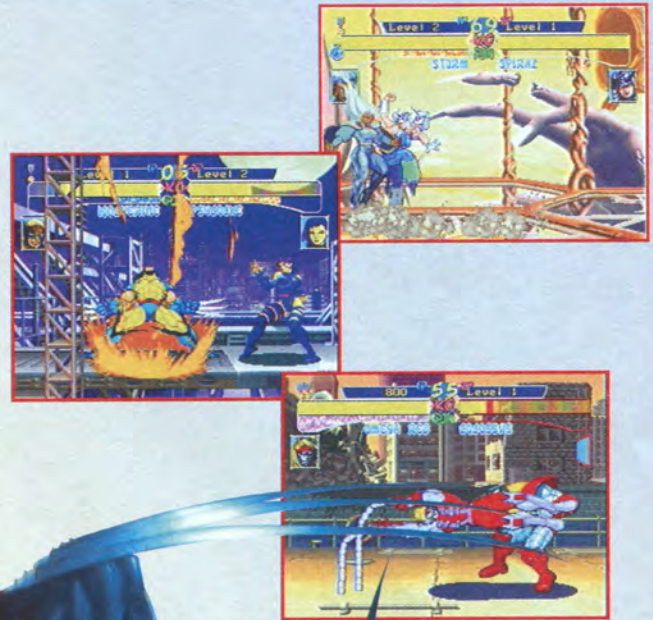
Η κόκκινη λάμψη κάνει μεγαλύτερη ζημιά.

Hyper-X

Κόκκινος επίθεση - Ορμιάει μπροστά με μια κόκκινη λάμψη

Σχετικά...

Ο Cain απέκτησε τις super ικανότητές του από ένα μυστικό πετράδι που ονομάζεται Cyttorak. Αυτές οι καινούριες δυνάμεις περιλαμβάνουν υπεράνθρωπη δύναμη και αντοχή, καθώς και την ικανότητα να δημιουργεί



MAGNETO

Όνομα: Erik Magnus Lehnsherr
Ψευδώνυμο: The Creator
Καταγωγή: Αγνώστη
Χαρακτήρας: Κακός
Μαλλιά/Μάτια: Ασπρα/Μπλε-γκρι
Υψος: 1.88 μ.
Βάρος: 86 κ.
Εχθροί: X-Men, Avengers, Savage Land Mutants

Ικανότητες

Μαγνητικές - Ο Magneto έχει στην κατοχή του μεγάλα κομμάτια από το σταθμό Tempst και μπορεί να τα πετάξει ανά πάσα στιγμή προς εσάς.
 Κατοχή - Τρεις μαύρες σφαίρες σας έλκουν προς τον Magneto.
 Μαγνητικός δακτύλιος - Ένας δακτύλιος ηλεκτρισμού εμφανίζεται τριγύρω του και, όσο είναι ενεργός, ο Magneto είναι άτρωτος.

Hyper-X

Σεισμικά κύματα - Ο Magneto εκτοξεύει μια σειρά από εντυπωσιακές μπλε μπάρες ενέργειας κατά μήκος της οδόνος.

Σχετικά...

Από το όνομά του καταλαβαίνετε ότι ο Erik ειδικεύεται στο μαγνητισμό και πιστεύει ότι ο πόλεμος μεταξύ των ανθρώπων και των μεταλλαγμένων είναι αναπόφευκτος. Δεν θα σταματήσει σε τίποτα και σκοπός του είναι να βάλει τέλος στην επικράτηση των μεταλλαγμένων, μια και έχει απίστευτες δυνάμεις.

Κινήσεις

Μαγνητικός παλμός - Εκτοξεύονται διπλοί παλμοί κόκκινης ενέργειας προς τα κάτω.
 Πέταγμα - Ο Magneto μπορεί να πετάξει ανά πάσα στιγμή.
 Ακτίνες πλάσματος - Μια δυνατή ακτίνα ενέργειας.
 Black out
 EM Pulse - Τρεις ηλεκτρικοί παλμοί εκτοξεύονται από τα χέρια του.



SWEET SIXTEEN

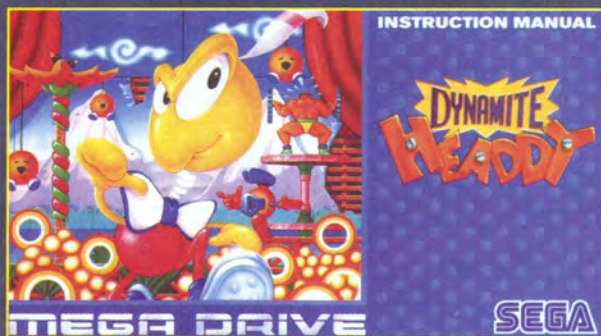
Δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι πολλοί μένουν πιστοί στην παλιά γενιά. Για τους υπόλοιπους, remember...

DYNAMITE HEADDY MEGA DRIVE

Η αυλαία σηκώνεται και άλλο ένα κουκλοθέατρο είναι έτοιμο να ξεκινήσει. Το αστέρι του show είναι ο Dynamite Headdy, ο τύπος με το πιο "κουλ" κεφάλι. Ο κίνδυνος όμως παραμονεύει. Ο Trouble Bruin θέλει και αυτός να γίνει αστέρι και είναι διατεθειμένος να χρησιμοποιήσει δεμπίτα και αδέμπα μέσα για να επιτύχει το σκοπό του. Ακόμη χειρότερα, ο Dark Demon σχεδιάζει να κυβερνήσει το κουκλοθεατρικό μετατρέποντας τους κατοίκους σε υποχείριά του. Μη χαίρεσαι, όμως, Dark Demon, γιατί ο Dynamite Headdy είναι εδώ. Ακόμα και αν δεν έχετε ακούσει γι' αυτό το παιχνίδι, σίγουρα θα καταλάβατε ότι πρόκειται για άλλο ένα platform. Ο κεντρικός ήρωας, ο Dynamite Headdy, μπορεί να χρησιμο-

ποιεί το κεφάλι του κατά έναν ξεχωριστό τρόπο, για την ακρίβεια να το πετά στους αντιπάλους του. Ίσως αυτό να είναι και όλη η στρατηγία του παιχνιδιού, γιατί εμείς δεν βλέπουμε κάτι άλλο σπουδαίο καθώς πρόκειται για ένα τυπικό platform. Τα γραφικά είναι αρκετά καλά χωρίς να παρουσιάζουν ελλείψεις. Σε αντίθεση, ο ήχος δεν είναι εξίσου καλός, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι είναι απαράδεκτος. Το gameplay είναι αυτό που όλοι περιμένατε. Πηδάτε από πλατφόρμα σε πλατφόρμα μαζεύοντας πού και πού κανένα δωράκι το οποίο συνήθως βελτιώνει τις ικα-

νότητές σας. Μια και ο λόγος για δωράκια, υπάρχει μια μεγάλη ποικιλία από αυτά ειδικά για το κεφάλι του ήρωά σας. Για παράδειγμα, με το κατάλληλο power up, ο Dynamite Headdy μπορεί να πυροβολήσει από το κεφάλι του, να τα ρουφήξει όλα, ακόμα και να απογειωθεί πετώντας laser. Στα bonus επίπεδα θα σας δοθεί η ευκαιρία να κερδίσετε επιπλέον πόντους σκοράροντας καλάθια με το κεφάλι σας, αρκεί να μαζέψετε το power up που σας δίνει αυτήν τη δυνατότητα. Γενικά, το Dynamite Headdy είναι τυπικό σε όλα του. Παιδικό σενάριο, ευχάριστα γραφικά και ήχος και κονσερβαρισμένο gameplay παισιώνουν ένα παιδικό παιχνίδι. Σίγουρα αν το είχαμε δει τέσσερα χρόνια νωρίτερα θα παθαίναμε την πλάκα μας. Εσείς απλώς θεωρήστε ότι στη βαθμολογία λάβαμε σοβαρά υπόψη μας την έλλειψη πρωτοτυπίας.



ΓΕΝΙΚΑ

70

THE PAGEMASTER MEGA DRIVE

Για όσους δεν γνωρίζουν, το Pagemaster είναι η μεταφορά στο Mega Drive της ομώνυμης ταινίας. Δυστυχώς, θα γίνω για άλλη μια φορά κακός τονίζοντας ότι ποτέ μια κινηματογραφική ταινία δεν γνωρίζει επιτυχία ως video game. Ωστόσο, ας μην αρχίσουμε από τώρα το "δάψιμο". Όλα άρχισαν όταν ο Richard Tyler ανέβηκε στη μηχανή του και κατευδύνθηκε προς την πόλη. Ξαφνικά ξέσπασε μια δυνατή καταιγίδα, με αποτέλεσμα ο Richard να τρακάρει σε ένα δέντρο και η μηχανή και τα "νεύρα" του να γίνουν σπαράλια. Σαστισμένος και ξαφνιασμένος κατευδύνθηκε στο κοντινότε-

ρο κτίριο, τη δημόσια βιβλιοθήκη. Περιπλανήθηκε στους σκοτεινούς διαδρόμους και, προτού το καταλάβει, είχε βρεθεί σε έναν φανταστικό καινούριο κόσμο. Ενας μυστηριώδης άντρας με το όνομα Pagemaster τον πληροφορεί πως για να επιστρέψει στην πραγματικότητα πρέπει να βρει την έξοδο της βιβλιοθήκης. Έτσι, αρχίζετε το παιχνίδι. Κατά την αναζήτησή σας θα συναντήσετε

φίλους αλλά και πολλούς εχθρούς. Ο χειρισμός περιορίζεται στα γνωστά, με ένα πλήκτρο για άλματα και ένα για επιδέσεις. Από πλευράς γραφικών το παιχνίδι είναι πρόχειρο με μικρά sprites και λιψά backgrounds. Αυτές οι ελλείψεις είναι αδικαιολόγητες. Ο ήχος κάτι προσπαθεί να κάνει όμως, τελικά, δεν καταφέρνει τίποτα. Η μουσική καταντά μονότονη, ενώ τα ηχητικά εφέ φαίνονται πολύ "ψεύτικα". Παρά το γεγονός ότι διαθέτει ορισμένα καλά χαρακτηριστικά, το Pagemaster αποτυγχάνει να εκπληρώσει αυτά στα οποία σκόπευε. Το τελικό συμπέρασμα είναι ότι έχουμε να κάνουμε με ένα μετριότατο platform γι' αυτό και σας συνιστούμε να το αποφύγετε. Αν πάλι επιμένετε να το δείτε, να είστε επιφυλακτικοί από την πρώτη στιγμή που θα πατήσετε το "power" στο Mega Drive σας.



ΓΕΝΙΚΑ

60

OLYMPIC SUMMER GAMES SNES

Ολυμπιακοί Αγώνες στο SNES. Χμμ... ενδιαφέρον ακούγεται, ειδικά αν λάβουμε υπόψη την έλλειψη σχετικών τίτλων στο SNES. Συνολικά υπάρχουν δέκα αθλήματα στα οποία θα προσπαθήσετε να διακριθείτε. Πρώτα είναι τα 100 μέτρα, όπου πρέπει να πατάτε συνεχώς τα "A" και "B" και το "πάνω" στο τέλος για να τερματίσετε. Στα 110 μέτρα μετ' εμποδίων οι χειρισμοί είναι παρόμοιοι, μόνο που εδώ υπάρχουν και τα εμπόδια, ωστόσο δεν εμφανίζεται κάποιο ιδιαίτερο πρόβλημα. Το άλμα επί κοντά μπορεί να σας δυσκολέψει λίγο, αφού πρώτα πρέπει να τρέξετε όπως πριν, στη συνέχεια να πατήσετε το "κάτω" για να κατεβάσετε το κοντάρι, μετά το "πάνω" για να απογειωθείτε και, τέλος, το "δεξιά" για να περάσετε πάνω από τον πήχυ. Το άλμα εις μήκος, στο οποίο τρέχετε και πατάτε το "πάνω" για να ρυθμίσετε τη γωνία του άλματός σας, είναι ευκολότερο σε σχέση με το άλμα εις τριπλούν όπου επαναλαμβάνετε το ίδιο πράγμα τρεις φορές.

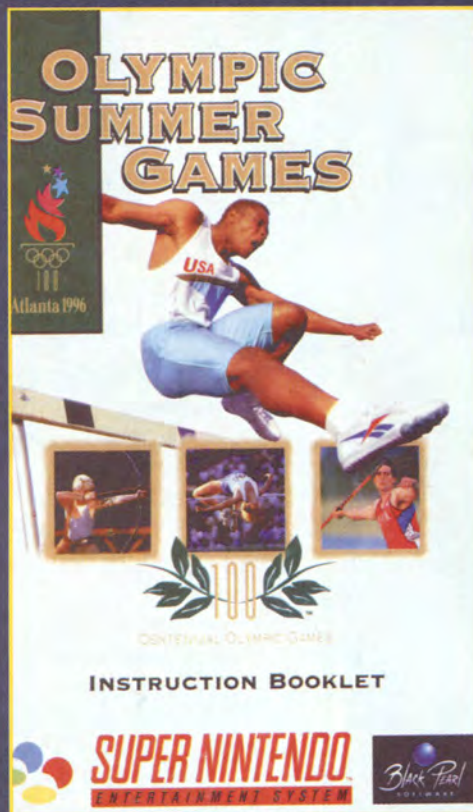
Τα πράγματα δυσκολεύουν ακόμα περισσότερο στο ακόντιο, αφού πρέπει να τρέξετε έχοντας πατημένο το "αριστερά", να πατήσετε το "δεξιά" για να πετάξετε το ακόντιο και μετά πάλι "αριστερά" προκειμένου να μην πατήσετε τη γραμμή και απο-

κλειστείτε. Το άλμα εις ύψος είναι σαφώς ευκολότερο, αφού πρέπει απλώς να τρέξετε και να πατήσετε το "πάνω" την κατάλλη-

λη στιγμή. Ο χειρισμός στη δισκοβολία είναι λίγο περίεργος. Πιο συγκεκριμένα, αυξάνετε τη δύναμη με το "A" και το "B" και στη συνέχεια πατάτε "πίσω" για να ρυθμίσετε τη γωνία της ρίψης.

Τέλος, ένα πάτημα στο "δεξιά" πετά το δίσκο. Στη σκοποβολή, το "B" ελευθερώνει το στόχο. Σημαδεύετε, πατήστε το "A" και... μπουμ! Η τοξοβολία είναι ίσως το πιο ρεαλιστικό άθλημα. Σημαδεύετε με το control pad και πατάτε το "B" για να ρυθμίσετε τη δύναμη. Προσοχή, όμως, γιατί ο αέρας επηρεάζει κάθε βολή.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πάρα πολύ καλά με ζωντανά χρώματα και ωραίο animation. Ο ήχος, δυστυχώς, δεν κυμαίνεται στα ίδια επίπεδα, παραμένει όμως καλός και πάνω απ' όλα ατμοσφαιρικός. Το gameplay είναι τέλειο -όπως ήταν αναμενόμενο-, αφού έχουμε σε ένα πακέτο δέκα υπέροχα αθλήματα με ρεαλιστικό χειρισμό. Μην αποφύγετε να του ρίξετε μια προσεκτική ματιά.



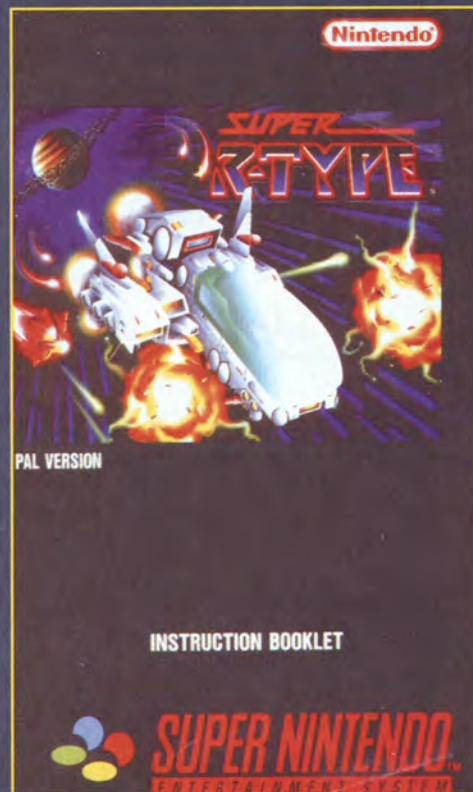
ΓΕΝΙΚΑ

89

SUPER R-TYPE SNES

Η αυτοκρατορία των BYDO επέστρεψε. Τώρα, δυνατότεροι όσο ποτέ άλλοτε, οι εξωγήινοι έχουν σκοπό να επιτεθούν στη Γη. Η μόνη ελπίδα της ανθρωπότητας είναι το R-9, ένα υπερσύγχρονο παντοδύναμο σκάφος, ικανό να εξουδετερώσει τους εισβολείς. Εσείς, ως πιλότος αυτού του σκάφους, καλείστε να το κυβερνήσετε κατά τον καλύτερο τρόπο ώστε να απαλλάξετε τη Γη μια και καλή από τους εξωγήινους εισβολείς. Ασφαλώς πρόκειται για ένα shoot' em up πλάγιας προοπτικής.

Η δράση εξελίσσεται με ραγδαίους ρυθμούς και αυτό είναι ίσως το βασικό στοιχείο του παιχνιδιού που καταφέρνει να απορροφήσει τον παίκτη. Κάθε σχολιασμός για τα γραφικά είναι περιττός, αφού είναι απλώς τέλεια. Μην ξεχνάτε όμως ότι αναφερόμαστε σε 16-μπιτη κονσόλα. Ωραία backgrounds και πολύχρωμα lasers πλαισιώνουν διασκεδαστικές διαστημικές μάχες. Ο ήχος είναι αρκετά καλός με ωραία μουσικά και ζωηρά ηχητικά εφέ. Παράδειγμα προς μίμηση αποτελεί τόσο το gameplay όσο και ο χειρισμός. Το



gameplay, παρά το γεγονός ότι είναι αρκετά απλό, είναι άκρως εθιστικό. Είναι πραγματική απόλαυση να μαζεύεις διάφορα μικρά όπλα και να τα χρησιμοποιείς στους εχθρούς σου.

Ο δε χειρισμός είναι επίσης απλός, ωστόσο καταφέρνει να δώσει τον πλήρη έλεγχο. Το R-Type είναι ένας από τους πλέον διαδεδομένους τίτλους στο SNES. Τα πολύ καλά χαρακτηριστικά του, με αποκορύφωμα το υψηλό playability, ήταν αρκετά για να κερδίσει τις καρδιές όλων αυτών που το είδαν στην κονσόλα τους.

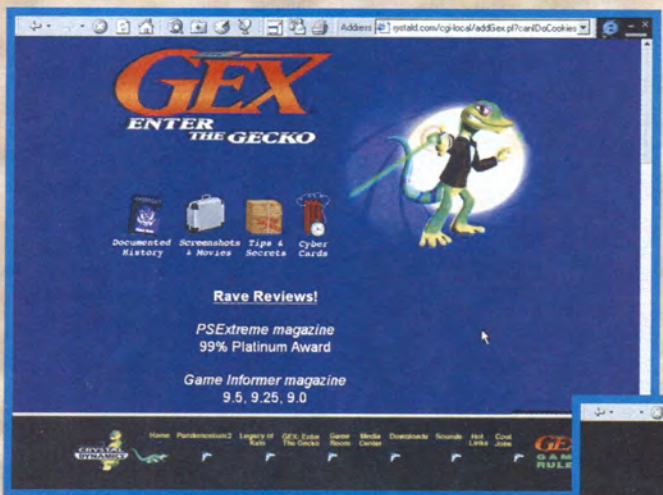
Το μόνο σημείο όπου μας τα χάλασε λίγο ήταν στη διάρκεια. Δεν ξέρω αν 7 πίστες είναι αρκετές για ένα παιχνίδι της κλάσης του R-Type, εμένα πάντως μου φάνηκαν λίγες. Αν παραβλέψουμε το παραπάνω παράπτωμα, έχουμε στα χέρια μας το ιδανικό shoot' em up. Δείτε το, αν δεν το έχετε ήδη κάνει.

ΓΕΝΙΚΑ

85

INTERNET CAFE

ΑΥΤΟΝ ΤΟ ΜΗΝΑ ΕΧΟΥΜΕ ΤΗ ΧΑΡΑ ΝΑ ΣΑΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΟΥΜΕ ΔΥΟ ΠΟΛΥ ΚΑΛΑ SITES. ΠΡΟΚΕΙΤΑΙ ΓΙΑ ΤΑ SITES ΤΩΝ ΓΝΩΣΤΩΝ ΕΤΑΙΡΙΩΝ CRYSTAL DYNAMICS ΚΑΙ GT INTERACTIVE.



CRYSTAL DYNAMICS

<http://www.crystald.com>

Αν και σχετικά λιτό site, περιέχει όλες τις απαραίτητες πληροφορίες που μπορεί να ζητήσετε. Στην πρώτη σελίδα δεσπόζουν τα εικονίδια των GEX: Enter The Gecko και Pandemonium 2. Από εκεί και πέρα υπάρχει μια βάση δεδομένων με τα υπόλοιπα παιχνίδια της εταιρίας και φυσικά πληροφορίες για την ίδια την εταιρία. Επίσης, υπάρχουν δύο περιοχές όπου μπορείτε να κατεβάσετε PC demos των Pandemonium 1-2 και να ακούσετε διάφορα μουσικά κομμάτια από τα παιχνίδια της Crystal Dynamics.



PIXEL Next Generation

- ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●●●●
- ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ●●●●●●●●●●
- ΠΡΩΤΟΤΥΠΙΑ ●●●●●●●●●●

60%

Ενα άλλο site.

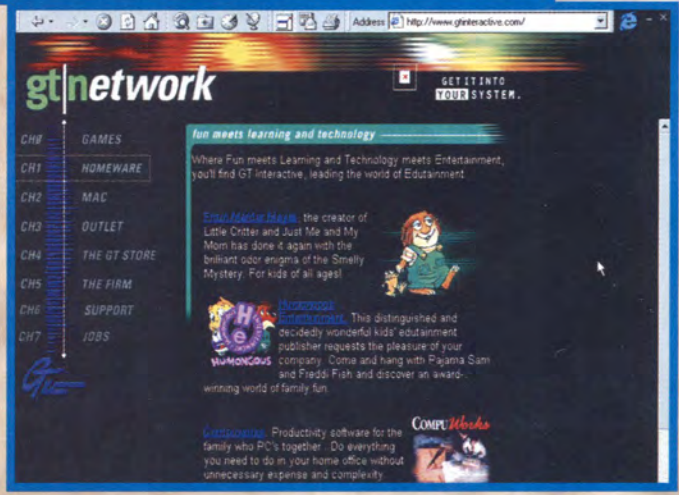
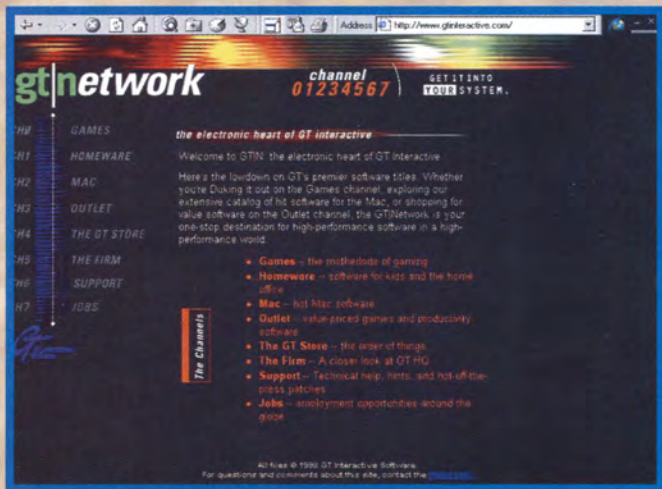
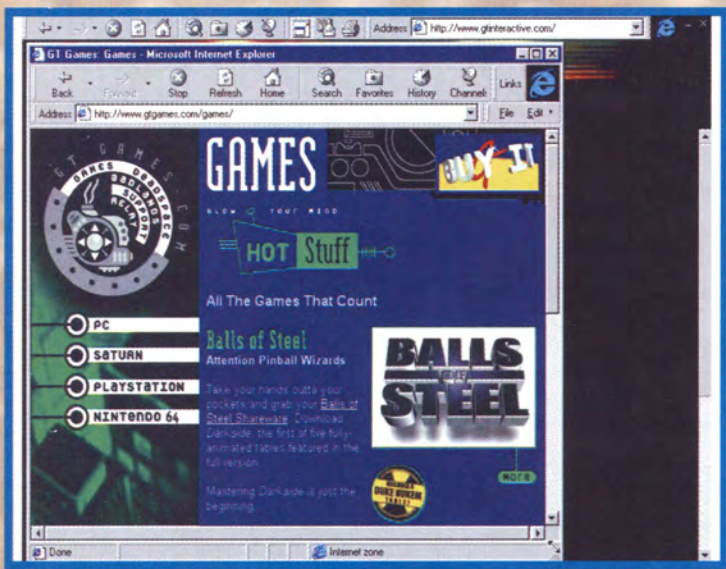
GT Interactive

<http://www.gtinteractive.com>

Το Internet site της GT Interactive σαφώς υπερτερεί αυτού της Crystal Dynamics σε ό,τι αφορά το περιεχόμενο. Βέβαια, ακολουθεί τη δομή άλλων παρόμοιων sites, χωρίς αυτό να είναι απαραίτητα κακό. Από την πρώτη σελίδα μπορείτε να κατευθυνθείτε στα περιεχόμενα του site που περιλαμβάνουν:

Games

(<http://www.gtgames.com>)
 Πρόκειται για το καλύτερο κομμάτι του site, αφού εδώ θα βρείτε πληροφορίες για όλα τα παιχνίδια της εταιρίας. Εμφαση βέβαια δίνεται στις τελευταίες παραγωγές της. Άλλο ενδιαφέρον σημείο είναι τα badlands που περιέχουν ηλεκτρονικές κάρτες, forα των gamers μεταξύ τους αλλά και με την GT Interactive. Στην ίδια περιοχή υπάρχουν τα σημεία επαφής με την εταιρία, η τεχνική υποστήριξη καθώς και ένα αρκετά καλό e-zine.



Homeware

Εδώ θα βρείτε software για παιδιά μικρής ηλικίας καθώς και για home χρήση.

Mac

Στη συγκεκριμένη περιοχή παρουσιάζονται όλες οι παραγωγές της εταιρίας για χρήστες Macintosh.

PIXEL

Next Generation

- ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●●●●
- ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ●●●●●●●●●●
- ΠΡΩΤΟΤΥΠΙΑ ●●●●●●●●●●

80%

Αξίζει να του ρίξετε μια ματιά.

Outlet

Εδώ θα βρείτε παλαιότερα παιχνίδια της GT σε πολύ καλές τιμές.

GT Store

Τα on-line καταστήματα αυξάνουν και πληθύνονται και, όπως πολλές άλλες εταιρίες παραγωγής computer games, από αυτό το ηλεκτρονικό κατάστημα μπορείτε να προμηθευτείτε κάποιο από τα παιχνίδια της εταιρίας.

Δυνατό σημείο του site είναι το <http://www.gtgames.com>, ένα από τα καλύτερα game sites που έχουμε επισκεφθεί.



PIXEL

Next Generation

ΓΙΑ ΜΑΝΤΕΨΤΕ...

Resident Evil 3

Δεν πρόλαβε να κυκλοφορήσει το δεύτερο μέρος του δημοφιλούς παιχνιδιού και οι κατασκευαστές έχουν στα σκαριά το τρίτο sequel. Η πρωτοτυπία της τρίτης συνέχειας αφορά στους ήρωες και τον τόπο διεξαγωγής του game. Τι εννοούμε; Πολύ απλά, αυτή τη φορά ο τρόμος εισβάλλει στην ελληνική Βουλή. Ο Ιωάννης Μεταξάς και ο Ελευθέριος Βενιζέλος ανασταίνονται και προσπαθούν να εκδικηθούν τους σημερινούς πολιτικούς. Εσείς παίζετε ως δημοσιογράφος του Σκάι, ο οποίος στην προσπάθειά του να κάνει αποκλειστικό ρεπορτάζ μπλέκεται άδελά του και προσπαθεί να εξοντώσει διάφορα zombies, ώστε να βρει τους Βενιζέλο και Μεταξά. Όσο για την τιμή του, μην ανησυχείτε, δεν θα δώσετε δραχμή. Το Υπουργείο Παιδείας αποφάσισε να διαθέτει το game μαζί με τα βιβλία ιστορίας στις τάξεις του λυκείου, ώστε τα ελληνόπουλα να διδαχθούν καλύτερα την ελληνική ιστορία. Αθάνατο ελληνικό δαιμόνιο!!!

Η Lara γυμνή

Επιτέλους, το "Alien Look" είναι στην ευχάριστη θέση να σας ανακοινώσει το cheat που σας επιτρέπει να παίζετε με την Lara γυμνή. Στραωθείτε λοιπόν μπροστά στο PSX και πατήστε: 1 βήμα μπροστά, 1 βήμα πίσω, πέντε στροφές, ανάψτε φωτοβολίδα, πυροβολήστε την τίγρη στο πρώτο επίπεδο του παιχνιδιού, ένα άλμα μπροστά και ιδού: Η Lara όχι απλώς γυμνή αλλά χωρίς ούτε ένα φύλλο συκής να την καλύπτει. Για να μην παραπονιέστε ότι δεν σας προσέχουμε... Κρεμάστε λοιπόν την τηλεόραση πάνω από τα κρεβάτια σας και... καλή διασκέδαση!

Duke Nukem 3D

Παίξτε ως μπαλαρίνα-μισθοφόρος. Πώς; Πολύ απλά, πατήστε στο "Options": Τρίγωνο, X, X, X, X, Τρίγωνο, X, X, Κύκλος, και θα μπορείτε να διαλέξετε είτε το φίλο μας τον Duke είτε την μπαλαρίνα Σίσι Ντιουκνούκεβα.

Ρατσισμός εν Ελλάδι...

... και τρομοκρατικές οργανώσεις: Ήταν ένα βροχερό απόγευμα και καθόμουν σκεπτικός στο γραφείο, προσπαθώντας να γράψω το "Alien Look" Απριλίου. Εκείνη τη στιγμή ήρθε η γραμματέας και μου έφερε ένα fax, του οποίου το κείμενο με έκανε να ανατριχιάσω (καλά, μιλάμε για τρομερή εισαγωγή):

"Κύριοι,

Σας γνωστοποιούμε πως τώρα και στην Ελλάδα δημιουργήθηκε μια ομάδα φανατικών του PlayStation ονόματι 'B.T.O.P.'. Τι σημαίνει 'B.T.O.P.'; Σημαίνει 'Βουρουχονία Τρομοκρατική Οργάνωση PlayStationαδων' και καταφέρεται ενάντια στους Νιντεντιάρηδες και Σατουρνιάρηδες χρήστες. People, beware!!! Στόχος της οργάνωσης είναι: κάθε μη χρήστης PSX και μία βόμβα, κάθε εχθρός του PSX και λιθοβολισμός!

Μετά τιμής,

Ο πρόεδρος της Οργάνωσης

Leon 'Master Bourouchas'

Τα μέλη: Niki 'Bouroucha A', Lara 'Bouroucha B',

X-Men 'Super Bourouches'"

Εμείς πάντως ως "Pixel" ήδη κάναμε τις απαραίτητες ενέργειες ανεύρεσης και πάταξης της εν λόγω οργάνωσης για το καλό της κοινωνίας. Διότι, κατά παράφραση της γνωστής φράσης, "εμείς ελεύθεροι χρήστες γεννηθήκαμε, ελεύθεροι χρήστες θα πεθάνουμε".



Software Center



**& 2 PADS & 1 GAME
& MEMORY & 1 DEMO
59.900**

KURUSHI	16.900
LEGACY OF KAIN	17.900
LEMMINGS 3D	9.900
LIFEFORCE TENKA	16.900
LOST VIKINGS 2	17.900
MAGIC THE GATHERING	16.900
MDK	17.900
MECHWARRIOR 2	17.900
MICKEY'S WILD ADVENTURE	15.900
MICROMACHINES	9.900
MONSTER TRUCKS	17.900
MTV SWAMSCAPE	16.000
MOTORTOON	
GRAND PRIX 2	16.900
NAGANO	
WINTER OLYMPICS	17.900
NAMCO MUSEUM VOL. 2	16.000
NBA LIVE '96	9.900
NBA IN THE ZONE	12.900
NBA LIVE '97	15.900
NBA LIVE '98	18.900
NHL BREAKAWAY	CALL
NUCLEAR STRIKE	18.500
ODDORLD	
ABE'S ODYSSEY OFF WORLD	18.500
INTERCEPTOR 1	9.900
OVERBLOOD	17.900
OVERBOARD	17.900
PAX CORPUS	17.900
PEAK PERFORMANCE PARODIUS	9.900
PGA TOUR '97	15.900
PORSCHE CHALLENGE	16.900
POWER SOCCER 2	17.900
RABOIT	CALL
RAYMAN	9.900
RAYTRACERS	16.500
RAYSTORM	17.500
RALLY CROSS	18.500
RAMPAGE	
WORLD TOUR	17.900
RESIDENT EVIL ROADRACE	17.900
ROADRACE	16.500
ROCK 'N' ROLL RACING	17.900
RAGING SKIES	16.900
RIVEN	18.900
SAMPRAS	
EXTREME TENNIS	16.900
SCORCHER	CALL
SENTIENT	17.900
SOULBLADE	17.900
SPIDER STREET	17.900
FIGHTER THE MOVIE	14.900
STREET FIGHTER ALPHA	16.900
SKULL MONKEYS	17.900
SLAM 'N' JAM '96	16.900
SHELL SHOCK	15.500
SOVIET STRIKE	9.900
STAR GLADIATOR	9.900
STREET FIGHTER ALPHA 2	17.500
SUPERSONIC RACERS	17.000
SPEEDSTER	17.900
STAR WARS	
REBEL ASSAULT II	17.900
STAR WARS	
DARK FORCES	17.900
STEEL REIGN	17.900
SOULBLADE	17.900
STREET RACER	16.900
SUIKODEN	16.900
SUPER FOOTBALL	
CHAMP	16.900
SYNDICATE WARS	17.000
TEKKEN 2	17.900
THE CROW	17.900
THE CHESS	
MASTER 3D	16.900
THEME PARK	15.500
THE INCREDIBLE HULK	18.500
TILT	17.000
TIME CRISIS + GUN	27.900
TIME COMMANDO	15.500
TOBAL 1	17.500
TOCA TOURING CAR	17.900
TOTAL NBA '96	16.900
TOTAL ECLIPSE	15.900
TOP GUN	16.900
TOKYO	
HIGHWAY BATTLE	16.900
TOMB RAIDER	18.900
TOMB RAIDER II	18.900
TOTAL NBA '97	18.900
TRUE PINBALL	9.900
TUNEL B1	16.500
TWISTED METAL 2	17.500
V RALLY	18.500
VICTORY BOXING	16.000
VMX RACING	CALL
WING OVER	17.900
WIPEOUT	15.900
WIPEOUT 2097	17.000
WING COMMANDER IV	18.500

WILLIAMS	
ARCADE HITS	14.900
WRESTLEMANIA	16.900
X-COM ENEMY	
UNKNOWN	16.900
ZERO DIVIDE	9.900



**& 2 PADS
& 2 GAMES & 1 DEMO
59.900**

ALIEN TRILOGY	17.900
AMOK	9.900
ANDRETTI RACING	9.900
AREA 51	18.900
ATHLETE KINGS	17.900
BATTLE MONSTERS	17.900
BUST-A-MOVE 3	17.900
BATTLE ARENA	
TOSHINDEN REMIX	19.900
BLACK DAWN	15.000
BOMBERMAN	17.500
BUG	9.900
CLOCKWORK KNIGHT 2	16.900
CLOCKWORK KNIGHT	9.900
CRUSADER	22.900
CYBER SPEEDWAY	9.900
CRITICOM	16.900
DARIUS II	9.900
DISCWORLD	17.900
DESTRUCTION DERBY	17.900
DARK LEGEND	16.900
DARK SAVIOR	19.900
DIE HARD ARCADE	16.900
DIE HARD TRILOGY	9.900
DISCWORLD II	18.900
DRAGON FORCE	19.900
DUKE NUKEM 3D	19.900
ENEMY O	22.900
EXHUMED	19.900
F1 CHALLENGE	19.900
FIGHTERS MEGAMIX	19.000
FIXING VIPERS	20.900
FIFA '96	9.900
FIFA SOCCER '97	9.900
FORMULA KARTS	19.900
GHEN WARE	19.900
GUN-GRIFFON	17.900
GOLDEN AXE THE DUEL	18.900
GRID RUN	16.900
GALACTIC ATTACK	18.900
HARDCORE 4x4	18.000
HI-OCTANE	9.900
HIGH VELOCITY	16.900
HANG ON GP	16.900
IN THE HUNT	18.900
INDEPENDENCE DAY	22.900
KEIO 2	19.900
KING OF FIGHTERS '95	19.900
LAST BRONX	18.900
LOADED	17.900
MEGAMAN X3	23.900
MIGHTY HITS	14.900
MORTAL KOMBAT TRILOGY	CALL
MR BONES	14.900
MANX TT	21.900
MYST	19.900
MAGIC CARPET	9.900
NASCAR '98	CALL
NBA ACTION '98	CALL
NBA LIVE '97	9.900
NBA LIVE '98	CALL
NIGHTS	20.900
NIGHT WARRIORS	11.900
NBA ACTION	17.900
NBA JAM T.E.	18.900
NHL POWERPLAY	17.900
NIGHTS 3D	
CONTROL PAD	25.900
OLYMPIC SOCCER	19.900
OFF WORLD	
- INTERCEPTOR	16.900
PANDEMONIUM	19.900
PANZER DRAGON II	20.900
PRO PINBALL	
EXTREME	19.900
QUAKE	19.900
RESIDENT EVIL	21.900
ROAD RASH	9.900
ROBOTICA	9.900
RESURRECTION	
- RISE 2	9.900

REVOLUTION X	9.900
SEGA TOURING CAR	18.000
SCORCHER	19.900
SHINING	
THE HOLY ARK	19.900
SONIC R	18.900
SUPER PUZZLE	
FIGHTER	16.900
SHOCKWAVE ASSAULT	9.900
SONIC JAM	19.900
STRIKER 96	18.900
STARFIGHTER	20.900
SHINOBI X	17.900
SKY TARGET	14.900
SONIC 3D	16.900
SOVIET STRIKE	9.900
STREET FIGHTER THE MOVIE	16.900
STREET FIGHTER ALPHA	20.900
STREET FIGHTER ALPHA 2	20.900
SHELLSHOCK	19.900
SIMCITY 2000	20.900
SWAGMAN	21.900
SWWS '98	19.900
THE HORDE	16.900
THE STORY OF THOR 2	17.900
TILT	18.900
THE INCREDIBLE HULK	16.900
TOMB RAIDER	12.900
TORICO	19.900
ULTIMATE	
MORTAL KOMBAT III	18.900
VALORA VALEY GOLF	17.900
VIRTUA CUP II	19.900
VICTORY BOXING	18.900
VIRTUAL ON	16.900
VIRTUA FIGHTER 2	12.900
VIRTUA COP + GUN	30.900
WARCRAFT II	21.900
WIPEOUT 2097	18.900
WRESTLEMANIA	17.900
WINTER HEAT 2	CALL
WIPEOUT	18.900
WORLDWIDE	
SOCCER '97	9.900
W.W.S. '98	CALL
X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	17.900

**NINTENDO 64
& 1 PAD & GAMES
59.900**

3D HOCKEY	24.900
BLAST CORPS	19.900
BOMBERMAN 64	15.900
CRUISING	32.900
DIDDY KONG RACING	18.900
DOOM 64	22.900
DOKAMEN JAPAN	17.900
EXTREME G	29.900
FORMULA 1 JAPAN	32.900
F1 POLL POSITION	29.900
FIFA 64	9.900
HEXEN	29.900
GOLDEN EYE 007	19.900
KILLER INSTINCT	19.900
LABORGHINI 64	22.900
LYLAT WARS	
& RAMBLE PAD	22.900
MARIO KART USA	30.900
MARIO KART	19.900
MISCHIEF MAKERS	19.900
MORTAL KOMBAT TRILOGY	25.900
MULTIRACING	
CHAMPIONSHIP	29.900
NAGANO	
WINTER OLYMPICS	28.900
NBA HANG TIME	22.900
PILOTWINGS	5.900
STARWARS	22.900
SUPER MARIO 64	15.900
SUPER MARIO KART	19.900
SUPERSTAR	
SOCCER 64	22.900
TUROK	22.900
WAME RACE 64	15.900
WAK GODS	29.900

**ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ
ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ**

ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΜΗΝΑ

**SONY
PLAYSTATION
& 2 PADS
& DEMO GAME**

53.900

**SATURN
& 1 PAD
& 1 GAME**

49.900

**NINTENDO 64
& ISS PRO**

69.900

**MEGA DRIVE
+ 2 GAMES**

29.900

**ΤΙΤΛΟΙ
SNES - MEGA
DRIVE**

1.900-9.900

**ΟΛΕΣ ΟΙ
ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ
GAMES
1.500 ΔΡΧ.!**

ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΩΝ

**MEGA DRIVE
& GAME**

9.900

SNES & GAME

9.900

**JAGUAR
& GAME**

9.900

**AMIGA CD 32
& GAME**

9.900

**MEGA CD
& GAME**

9.900

32X & GAME

9.900

**GAME BOY
& GAME**

9.900

**GAME GEAR
& GAME**

9.900

MASTER SYSTEM

5.000

**AMIGA 1200
& 20 GAMES**

49.900

ΑΘΗΝΑ: ΧΑΛΚΟΚΟΝΔΥΛΗ 22, ΤΗΛ.: 5235260

ΠΡΟΣΕΧΩΣ: ΚΗΦΙΣΙΑΣ 26,

ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ "SEE & SHOP"

VISA

MasterCard

Π



Δεν χρειάζεται
να κτυπήσει ο συναγερμός
για να εντοπίσετε
τα πιο καυτά games



**Το μόνο που
χρειάζεται
να ξέρετε είναι
τα Multirama**

Γιατί τα Multirama είναι **όλος**
ο κόσμος των CD-ROM
και των games, με:

- τη μεγαλύτερη συλλογή παιχνιδιών
- όλα τα hit αμέσως μόλις κυκλοφορήσουν
- αποκλειστικότητας
- τις καλύτερες τιμές

Και βέβαια όλα τα computer και περιφερειακά που χρειάζεστε στους πιο άνετους χώρους, με την πιο φιλική εξυπηρέτηση και την τεχνογνωσία των Multirama. Γι' αυτό...



Η ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ
ΣΥΛΛΟΓΗ ΜΕ ΤΑ ΠΙΟ
ΚΑΥΤΑ SPORT GAMES

**Με 8 καταστήματα τα Multirama
είναι τώρα ακόμα πιο κοντά σας**

ΑΘΗΝΑ

Άλιμος
Βουλιαγμένης 534,
τηλ.: (01) 9966660

Μουσείο

Στουρνάρη 33
& Τζωρτζ,
τηλ.: (01) 3829106

Μελίσσια

Λεωφόρος
Δημοκρατίας 36,
τηλ.: (01) 8034850

Περιστέρι

Θηβών 177,
τηλ.: (01) 5781528

Χολαργός-Χαλάνδρι

Λ. Μεσογείων 283,
τηλ.: (01) 6745588

Καλλιθέα

Ελ. Βενιζέλου 146,
τηλ.: (01) 9566127

Ν. Ερυθραία - Κηφισιά

Λ. Κηφισίας 328,
τηλ.: (01) 6233183

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ

Τσιμισκή 109,
τηλ.: (031) 256858

ΚΑΙ ΣΥΝΤΟΜΑ ΠΙΟ ΚΟΝΤΑ ΣΑΣ ΜΕ ΝΕΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ

Είτε ξέρεις είτε όχι, έλα και εσύ στα

multirama



MULTIMEDIA PARK