

FREE

ΠΕΡΙΕΧΕΙ
DVD 8GB!

GAMER

ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 2009

€ 6,90

ΠΑΙΞΤΕ ΤΣΑΜΠΑ!

EMULATORS

Μ.Α.Μ.Ε. και
εξομοιωτές
Amiga, Sega,
Nintendo:
εκατοντάδες
παιχνίδια!



FANWARE

Από το Broken
Sword 2.5
μέχρι τα
φοβερά Sierra
Remakes:
από gamers
για gamers.



CASUAL GAMES

34 freeware
και indie
games
που θα σας
κάνουν να...
σκαλώσετε.



DEMAKES

Παίξτε 73
εναλλακτικές
εκδόσεις των
αγαπημένων
σας
παιχνιδιών!



FREE MMO!

Μην τα σκάτε τσάμπα κάθε μήνα, υπάρχουν κι αλλού πορτοκαλιές!

ΟΛΑ ΟΣΑ ΠΡΕΠΕΙ
ΝΑ ΓΝΩΡΙΖΕΤΕ
ΓΙΑ ΝΑ ΑΓΟΡΑΣΕΤΕ

Laptop

THE Laptop MAGAZINE 2009
€ 6,90

Ο ΑΠΟΛΥΤΟΣ ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ ΦΟΡΗΤΟΥΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ

ΦΟΡΗΤΟΙ για ΟΛΟΥΣ

Επιλέξτε φορητό υπολογιστή ανάλογα με τις ανάγκες και την τσέπη σας.

Αναλυτικές παρουσιάσεις και πίνακες με τιμές.

ΠΕΡΙΕΧΕΙ CD
ΜΕ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΚΑΙ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΙΑ ΝΑ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΕΤΕ ΤΟ ΦΟΡΗΤΟ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΣΑΣ

ΦΟΡΗΤΟΙ ΓΙΑ ΚΑΘΕ ΑΝΑΓΚΗ
Mini notebooks, business laptops, desktop replacements, Tablet PCs, UMPCs, PDAs κ.ά.

ΔΙΣΚΟΙ SSD
Έρχεται η επόμενη επανάσταση στην αποθήκευση δεδομένων.

128GB

ΑΓΟΡΑΖΩ LAPTOP

Χαρακτηριστικά και τιμές για όλους τους φορητούς της αγοράς: αναλυτικές παρουσιάσεις mini notebooks, business laptops, desktop replacements, UMPCs και PDAs.

MINI NOTEBOOKS

Η νέα μόδα στο χώρο των notebooks επιτάσσει μικροσκοπικά συστήματα, που στοιχίζουν λίγες εκατοντάδες ευρώ. Παρουσιάζουμε τα διαθέσιμα μοντέλα.

SSD ΔΙΣΚΟΙ

Οι κλασικοί μαγνητικοί σκληροί δίσκοι απειλούνται από τους δίσκους στερεάς κατάστασης, που έρχονται απειλητικοί προσφέροντας αστρονομικές επιδόσεις.

INTEL ATOM vs VIA NANO

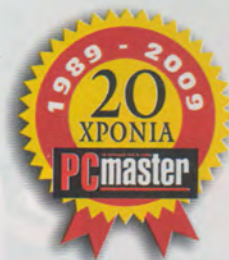
Δοκιμάζουμε εξονυχιστικά τους νέους μίνι επεξεργαστές για φορητές συσκευές.



ΠΕΡΙΕΧΕΙ ΣΥΝΟΔΕΥΤΙΚΟ CD ΜΕ ΧΡΗΣΙΜΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΙΑ LAPTOP

ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ ΣΤΑ ΠΕΡΙΠΤΕΡΑ!

ΣΤΟ ΤΕΥΧΟΣ ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΥ



**ΕΥΤΥΧΙΣΜΕΝΟ
ΤΟ 2009!**

ΘΕΜΑΤΑ

- **ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟ!**
EMPIRE: TOTAL WAR
Το παίξαμε και τα... παίξαμε!
Ειδικός απεσταλμένος στα γραφεία της Creative Assembly στο Λονδίνο "ξεκοκκαλίζει" το νέο strategy που όλοι περιμένουμε!
- **ΑΛΜΑΝΑΚΑΖΑΜΙΑΣ '08-'09**
Δύο σε ένα! Δική μας πατέντα. Ανασκόπηση στα σημαντικότερα γεγονότα του 2008 και... τολμηρές προβλέψεις για τους 12 μήνες που έρχονται.



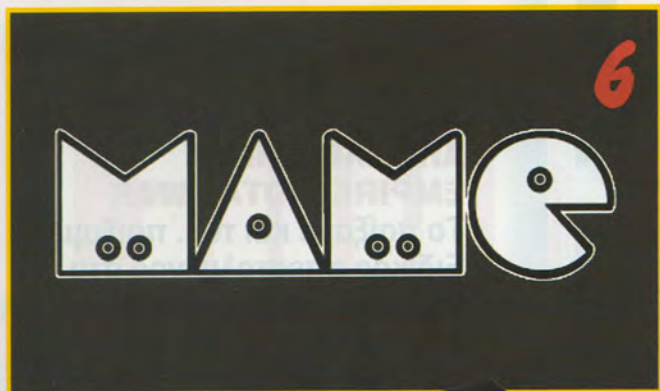
GAME REVIEWS

- TOMB RAIDER: UNDERWORLD
- FOOTBALL MANAGER 2009
- FAR CRY 2
- LEFT 4 DEAD
- CALL OF DUTY: WORLD AT WAR
- THE ABBEY
- FIFA MANAGER 2009
- MOTOGP 08

www.pcmaster.gr

PC MASTER... ΚΥΡΙΑΡΧΕΙ!

Περιεχόμενα



ARCADE EMULATION6

Επιστροφή στα... μηλιμπήκια με πάνω από 1.500 παιχνίδια.

COMPUTER EMULATION ...10

Οι θρυλικοί home των 8 και 16 bit ξαναζωντανεύουν.

CONSOLES EMULATION14

Από το Lynx και το PC Engine, μέχρι το NeoGeo και το N64!

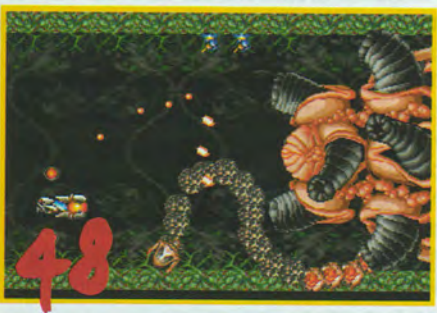
DEMAKES22

Back to the... Retro-Future!

BOOTLEGS24

Bootleg Demakes, από το διαγωνισμό του TIGSource.

Editorial



FANWARE.....28

Από το Broken Sword 2.5 μέχρι τα φοβερά Sierra Remakes: από gamers για gamers.

FREE MMOS.....36

Μην τα σκάτε τζάμπα κάθε μήνα, υπάρχουν κι αηλιού πορτοκαλιές!

CASUAL GAMES.....48

34 freeware και indie games που θα σας κάνουν να... σκαλιώσετε.

Play FREE, Live FREE!

Aν και δεν συνηθίζεται, θα θέλαμε να ξεκινήσουμε με ένα disclaimer, μία δήλωση από το "Free Gamer", ώστε να αποφευχθούν παρερμηνείες και παρεξηγήσεις: το "Free Gamer" ήει "όχι" στην πειρατεία και "όχι" στο παράνομο downloading ηοιγισμικού. Θα μας επιτρέψετε, όμως, να πούμε κι ένα ακόμα πιο βροντερό "όχι" στην αισχροκέρδεια και στην εκμετάλλευση που έχουν μετατρέψει το αγαπημένο μας χόμπι σε είδος πολυτελείας, σε κάτι που είναι μόνο για τους ελίτ και τους πλούσιους.

Με αυτό το σκεπτικό, αποφασίσαμε να μαζέψουμε έξυπνες εναλλακτικές προτάσεις για δωρεάν, νόμιμο gaming - είτε αυτό έχει να κάνει με το μη κερδοσκοπικό μεράκι εθελοντών, με την εξομοίωση ηοιγισμικού, με free MMOs που συντηρούνται μέσω διαφημίσεων ή με τις freeware δημιουργίες ανθρώπων που θέλουν απλώς να μοιραστούν τη φαντασία και την τρέλλα τους. Είμαστε κι εμείς αφοσιωμένοι gamers και θέλουμε να επιβραβεύουμε ακόμη και τα blockbusters που πραγματικά αξίζουν τα χρήματά τους. Αλλά είμαστε επίσης "ψαγμένοι", επαναστάτες, underground κι εναλλακτικοί, που δεν καθόμαστε με σταυρωμένα χέρια. Ψάχνουμε, ερευνούμε, βρίσκουμε και μοιραζόμαστε. Αυτή είναι η προκήρυξή μας.

Free Gamer

ΕΚΔΟΣΗ - ΕΚΜΕΤΑΛΕΥΣΗ: ΕΙΔΙΚΟΣ ΤΥΠΟΣ Ε. Ε.

Λοχ. Δεδούση 1 & Λ. Μεσογειών 304, 155 62 Χολαργός, τηλ.: 210 9238672

ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος

ΣΥΝΤΑΞΗ: Βαγγέλης Κράτσας, ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Β. Τζέμος ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ/ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΔΙΑΝΟΜΗΣ: COMPUPRESS A.E.

ΔΙΑΘΕΣΗ-ΔΙΑΝΟΜΗ: ΕΥΡΩΠΗ - Πρακτορείο Διανομής Τύπου

Κάποια κείμενα αναδημοσιεύονται από τα περιοδικά PC Master και PC Master Gold

INSERT COIN(S)

"Ηλεκτρονικά", "δεκαρικοφάγα", ακόμη και... "μπλιμπλίκια" είναι λίγιοι μόνο από τους χαρακτηρισμούς που έχουν δοθεί κατά καιρούς για τα γνωστά σε όλους μας arcades. Ποιος από εσάς δεν έχει κάνει κοπάνες από το σχολείο, για να πάει με τους φίλους του στα "ηλεκτρονικά" της γειτονιάς του; Ποιος από εσάς δεν έχει ξοδέψει όλο το χαρτζιλίκι του, προσπαθώντας ξανά και ξανά να τερματίσει το αγαπημένο του παιχνίδι; Και τέλος, ποιος από εσάς δεν έχει νιώσει την ίδια απογοήτευση, "τρώγοντας πόρτα" σε μαγαζί με arcades, γιατί δεν είχε συμπληρώσει το 17ο έτος της ηλικίας;



Η επιτομή των emulators!

Επειδή θέλω να πιστεύω ότι οι αρνητικές απαντήσεις στα ερωτήματα αυτά είναι ελάχιστες, είμαι στην ευχάριστη θέση να σας ανακοινώσω ότι στη σημερινή εποχή η τεχνολογία έχει κάνει τέτοια εντυπωσιακά άλματα, που μπορείτε να ζησετε τις αναμνήσεις των παιδικών σας χρόνων (και όχι μόνο) στον προσωπικό σας υπολογιστή και πάνω απ' όλα χωρίς να χρειαστεί να ξοδέψετε το... μισθό σας!

Δυστυχώς, δεν έχει βρεθεί ακόμη το μηχανήμα που να εξομοιώνει την αίσθηση της ξενοιασίας της παιδικής μας ηλικίας, αλλιώς σίγουρα οι emulators είναι μία καλή αρχή, για να θυμηθούμε το παρεθόν μας...

ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΙΣΤΟΡΙΑΣ

Το 1962, τη χρονιά που γεννήθηκε το πρώτο arcade παιχνίδι, το Space War, έκανε την πρώτη εμφάνισή του ο όρος "εξομοίωση" εκ στόματος Larry Moss, ενός από τους δημιουργούς του System/360 της IBM. Το

1989 η Microsoft κυκλοφόρησε την Z80 Softcard, μία hardware προσθήκη για τα Apple II PCs, που τους επέτρεπε να τρέχουν το λογισμικό CP/M. Ήταν ο πρώτος λειτουργικός εξομοιωτής! Το 1982 η Intel κυκλοφορεί τον επεξεργαστή i80286, ο οποίος συμπεριλαμβάνει στον κώδικά του τον πρώτο γνωστό firmware emulator που του επιτρέπει να εκτελεί όλα τα προγράμματα που είχαν γραφεί για τους παλαιότερους i8086. Την ίδια χρονιά κυκλοφορεί και ο πρώτος εξομοιωτής με θέμα τα παιχνίδια. Πρόκειται για δημιουργήμα της εταιρείας Coleco, το οποίο μπορούσε να προστεθεί στην κονσόλα της, ColecoVision, επιτρέποντάς της να παίζει παιχνίδια του Atari 2600 (Atari VCS). Το όνομά του; ColecoVision Expansion Module #1. Την όλη υπόθεση ακολούθησε μία δίκη, με την Atari να ζητά δικαιώματα για την εξομοίωση του συστήματός της, από την οποία δίκη η ColecoVision βγήκε θεωρητικά νικήτρια. Το 1983 όμως, στην υπόθεση Atari εναντίον JS&A Group ορίζεται το παράνομο

MULTIPLE
ARCADE
MACHINE
EMULATOR



της φύσης της αντιγραφής του κώδικα που περιέχεται σε ROMs. Την ίδια χρονιά ορίζεται και το... νόμιμο της φύσης της δημιουργίας αντιγράφων για προσωπική χρήση, από την υπόθεση Sony εναντίον Universal – γνωστή και ως “υπόθεση Betamax”.

ΤΙ ΕΙΝΑΙ Η ΕΞΟΜΙΩΣΗ ΚΑΙ ΤΑ ROMS

Κατ’ αρχάς, ας ξεδιαλύνουμε τι ακριβώς σημαίνει ο όρος. Εξομίωση είναι η διαδικασία κατά την οποία ένας υπολογιστής ή, γενικότερα, ένα μηχάνημα καταφέρνει να μιμείται σε αρκετά πειστικό βαθμό ένα άλλο. Στην περίπτωση που μας ενδιαφέρει, μιλάμε για τη χρήση προγραμμάτων που επιτρέπουν στον υπολογιστή μας να παίξει παιχνίδια άλλων υπολογιστών και κονσολών. Αυτό το καταφέρνει -πώς αλλιώς;- μιμούμενος τον τρόπο με τον οποίο αυτά λειτουργούσαν.

Μα... ήδη έχει γίνει κατανοητό, αλλιώς δεν το προσέξατε, φίλτατε! “Rom” καλείται το “αντίγραφο” ενός παιχνιδιού από ένα

άλλο σύστημα σε μορφή αρχείου. Ένα παιχνίδι σε δισκέτα του Commodore που το έχουμε σαν ένα αρχείο στο PC μας είναι ένα Rom. Το ίδιο ισχύει και για τις μνήμες των ηλεκτρονικών των arcades, αλλιώς και για τα cartridges του Super Nintendo. Απλώς, ο όρος δεν είναι “ακριβώς σωστός”: πρακτικά “Rom” θα πει “μνήμη”, κι έτσι αυτή η ονομασία χαρακτηρίζει περισσότερο τα συστήματα που βασίζονται σε τσιπάκια μνήμης (π.χ. ηλεκτρονικά) και σε cartridges (Atari 2600, Super Nintendo, Sega Megadrive κ.λπ.). Συντά-πυκνά, όσον αφορά στην εξομίωση υπολογιστών όπως η Amiga, ο Commodore και ο Amstrad, μπορεί να συναντήσετε όρους όπως “Tape”, “Disk” ή “Image File”. Όπως καταλαβαίνετε, πρόκειται για το ίδιο πράγμα αλλιώς



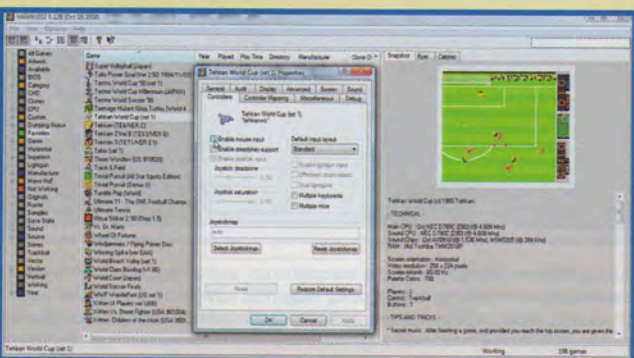
HOW TO ΟΔΗΓΙΕΣ ΧΡΗΣΗΣ MAME



Ανοίγοντας, λοιπόν, το πρόγραμμα, θα δούμε το κύριο παράθυρο χωρισμένο σε 3 μέρη. Στο αριστερό μέρος, χωρίζονται όλα τα ROMs του MAME σε υποκατηγορίες. Οι πιο σημαντικές είναι οι All Games, όπου παρουσιάζονται όλα τα παιχνίδια που υποστηρίζει η εκάστοτε έκδοση. Available, όπου ο εξομιωτής μας πληροφορεί ποια από αυτά μπορούμε να τρέξουμε, και Favorites, όπου μπορούμε να τοποθετήσουμε εμείς κάποια παιχνίδια επιθυμούμε, ώστε να μην είμαστε αναγκασμένοι να τα ψάχνουμε σε άλλους, αχανείς καταλόγους. Μάλιστα, στην κάτω δεξιά γωνία φαίνεται ο αριθμός των ROMs που περιλαμβάνει κάθε κατηγορία.



Στο κεντρικό τμήμα, τώρα, βλέπουμε τα παιχνίδια που περιέχονται στην κατηγορία που έχουμε επιλέξει από το προηγούμενο μενού, με τον τίτλο του καθενός να συνοδεύεται από αναλυτικές πληροφορίες, όπως εταιρεία και έτος κατασκευής, πόσες φορές έχετε παίξει το εν λόγω παιχνίδι και άλλα περισσότερο ή λιγότερο φημίσιμα στοιχεία. Κάνοντας δεξιά κλικ στον τίτλο του παιχνιδιού, θα εμφανιστεί ένα μενού με επιλογές που αφορούν στο συγκεκριμένο ROM.



Επιλέγοντας το Properties, θα δείτε ένα νέο μενού με γενικές πληροφορίες για κάθε παιχνίδι και ποικίλες δυνατότητες παραμετροποίησης, που αφορούν κυρίως σε ρυθμίσεις γραφικών και ήχου.



Επιπλέον, με το πάτημα του F5, ανανεώνεται η λίστα της κατάστασης των παιχνιδιών, ώστε να ξέρετε ποια ROMs διαθέτετε και ποια όχι.

TOP-20 ARCADE

- | | |
|----------------------|---------------------------|
| 1. Tehkan World Cup | 11. NBA Jam |
| 2. Ms. Pac-Man | 12. Run 'n' Gun |
| 3. Tetris | 13. Double Dragon |
| 4. Bomb Jack | 14. Cadillacs & Dinosaurs |
| 5. Street Fighter II | 15. Shinobi |
| 6. Mortal Kombat | 16. Metal Slug |
| 7. Pang | 17. King of Fighters |
| 8. Snow Bros. | 18. Samurai Shodown |
| 9. Bubble Bobble | 19. Out Run |
| 10. Puzzle Bobble | 20. 1942 |



με άλλη, πιο "εξειδικευμένο" όνομα. Στην πράξη, όπως και να το ονομάσει κανείς, Rom, Tape, Disk, Image File ή Βηαδύμηρο, ένα παιχνίδι είναι ένα παιχνίδι! Μην αγχώνεστε, λοιπόν!

MAME

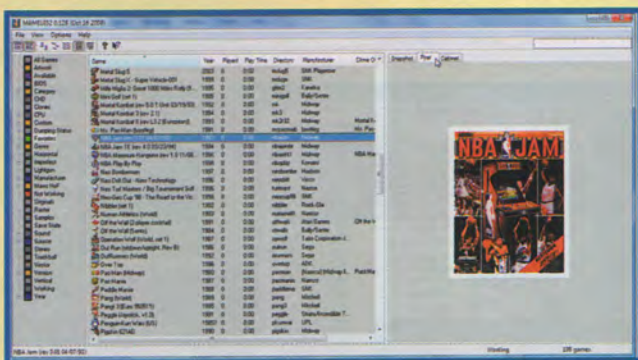
Η επιτομή των emulators! Ο θεμέλιος λίθος της εξομίσωσης! Η αιτία ύπαρξης όλων των εξομίσωτων! Αν ο Nicola Salmoria, ο δημιουργός του MAME, έβαζε στον κουμπαρά του 1 δραχμή (ή 1 λεπτό, αν προτιμάτε) για κάθε εικονικό νόμισμα που "ρίχνει" στο MAME κάθε gamer σε ολόκληρο τον πλανήτη, θα μπορούσε άνετα να προσλάβει τον Bill Gates για προσωπικό του σοφέρ! Κι αν όλα αυτά σας φαίνονται υπερβολικά, τότε έχουμε άλλους 7.264 λόγους που θα σας κάνουν να πατρεύεστε αυτόν τον εξομίσωτη.

Γιατί αυτός είναι ο ακριβής αριθμός παι-

χνιδιών που εξομίσωει επιτυχώς η πιο πρόσφατη έκδοση του MAME (0.128), την οποία θα βρείτε στο συνοδευτικό DVD, μαζί με εκατοντάδες παιχνίδια! Βεβαίως, είναι πολύ πιθανό, τη στιγμή που διαβάζετε αυτό το άρθρο, να έχουν εμφανιστεί μία ή δύο καινούργιες εκδόσεις, αφού αυτές ξεφυτρώνουν κάθε 20-30 μέρες σαν μανιτάρια (όχι του Mario, με αυτά θα ασχοληθούμε αργότερα...). Χαρακτηριστικό της απήχησης του MAME, είναι το ότι υπάρχουν διαμάχες ακόμη και για τον τρόπο με τον οποίο θα πρέπει να προφέρεται το όνομά του ("μέιμ" ή "μάμε" - όπως και να το πείτε, πάντως, η διασκέδαση παραμένει ίδια)!

Η πρώτη έκδοση (0.1) του Multiple Arcade Machine Emulator (γιατί αυτό ακριβώς σημαίνει το αρκτικόλεξο MAME) έκανε την εμφάνισή της στις 5 Φεβρουαρίου 1997, υποστηρίζοντας έναν αριθμό παι-

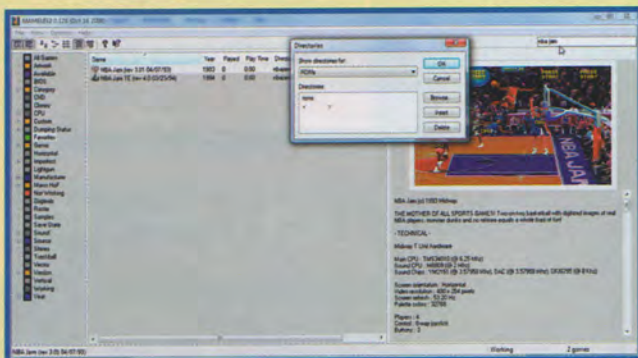
HOW TO ΟΔΗΓΙΕΣ ΧΡΗΣΗΣ MAME



Στο δεξί κομμάτι του παραθύρου σας δίνεται η δυνατότητα να θαυμάσετε διάφορες εικόνες από το ίδιο το παιχνίδι, την καμπίνα του ηλεκτρονικού που το φιλοξενούσε, αλλά και τυχόν διαφημίσεις που είχαν κυκλοφορήσει. Μάλιστα, μπορείτε κι εσείς οι ίδιοι να τραβήξετε φωτογραφίες από το αγαπημένο σας παιχνίδι ανά πάσα στιγμή με το πάτημα του πλήκτρου F12. Οι φωτογραφίες αυτές αποθηκεύονται αυτόματα στο φάκελο snap που θα βρείτε στον κύριο κατάλογο όπου έχετε εγκαταστήσει το MAME.



Στην μπάρα που βλέπετε στο επάνω μέρος, θα συναντήσετε αρκετές ακόμη χρήσιμες επιλογές. Στο μενού Options και συγκεκριμένα στο Default Game Options, μπορείτε να κάνετε όποιες αλλαγές θέλετε σχετικά με τα γραφικά, τον ήχο και τα χειριστήρια που θα χρησιμοποιήσετε. Παράλληλα, μπορείτε να ενεργοποιήσετε κι άλλες λειτουργίες, όπως η δυνατότητα να τρέχετε τα παιχνίδια του MAME σε παράθυρο.



Στις υπόλοιπες επιλογές, έχετε τη δυνατότητα πολλών ακόμη ρυθμίσεων, με πιο σημαντικές αυτές που θα συναντήσετε στο Directories και αφορούν στους καταλόγους όπου είναι αποθηκευμένα τα ROMs, τα saves, οι φωτογραφίες και τα υπόλοιπα βοηθητικά αρχεία του MAME. Οι προκαθορισμένες ρυθμίσεις, πάντως, είναι αρκετά ικανοποιητικές και μάλλον δεν θα χρειαστεί καθόλου η επέμβασή σας. Τέλος, αρκετά χρήσιμη θα σας φανεί κι η μπάρα αναζήτησης, επάνω αριστερά.



Αφού, λοιπόν, κάνατε όλες τις απαραίτητες ρυθμίσεις, είστε έτοιμοι να απολαύσετε το αγαπημένο σας παιχνίδι, κάνοντας διπλό κλικ στον τίτλο του. Αφού πρόκειται για αυθεντική εξομίσωση arcade, θα χρειαστείτε κέρματα. Πατώντας το 5, εισάγετε ένα νόμισμα και με το πάτημα του 1, αυτό θα ενεργοποιηθεί για λογαριασμό του 1ου παίκτη. Ομοίως, με τα πλήκτρα 2, 3, 4 κάνουν την εισόδο τους στο παιχνίδι, ο 2ος, 3ος και 4ος παίκτης αντίστοιχα, σε όσα παιχνίδια, φυσικά, υποστηρίζουν αυτή τη λειτουργία.

διών που απέχει κατά πολύ από τα 7.000 και βάζει παιχνίδια που υποστηρίζει σήμερα (μόλις 5, τα Ms. Pacman, Pengo, Crush Roller, Lady Bug και PuckMan). Εκτοτε, έχουν κάνει την εμφάνισή τους αναρίθμητες νέες εκδόσεις με βελτιώσεις στον εξομοιωτή και υποστήριξη νέων παιχνιδιών, ενώ ο MAME έχει μεταφερθεί και σε πάρα πολλές πλατφόρμες. Πολύ σημαντικό ρόλο στην εξάπλωσή του έπαιξε η ελεύθερη διάθεση του κώδικά του, ώστε όποιος θέλει, να μπορεί να προσφέρει τις υπηρεσίες του για τη βελτίωση του προγράμματος.

Η πιο δημοφιλής είναι αδιαμφισβήτητα η έκδοση για Windows (MAMEUI32, πρώην MAME 32), αφού είναι πιο απλή στη χρήση της και διαθέτει πιο εικαστικό interface από την αντίστοιχη για DOS. Οι δυνατότητες παραμετροποίησης είναι πρακτικά άπειρες και αναλύονται διεξοδικά στον οδηγό που θα βρείτε στις επόμενες σελίδες. Πολύ

απλά, ένα "must" για κάθε gamer που θέλει να σέβεται τον εαυτό του...

► **Άλλοι αξιόλογοι εξομοιωτές:**
Raine, Callus, Final Burn, Nebula

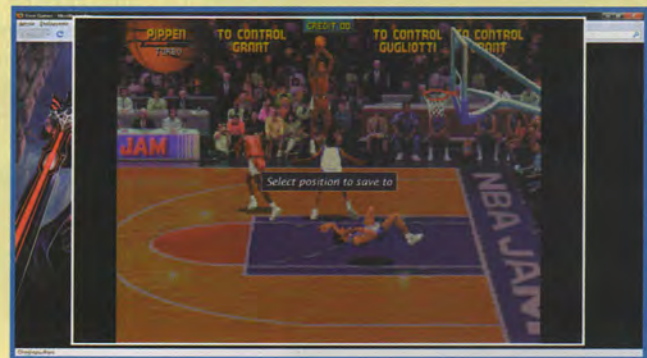
Οραία... Έχετε εγκαταστήσει το MAME που βρήκατε στο συνοδευτικό DVD, ενθουσιαστήκατε απ' όλη όσα διαβάσατε και ετοιμάζεστε για το ταξίδι στο παρελθόν. Είπα, όμως, που είστε σχετικά νέοι στο χώρο των εξομοιωτών! Για όλους εσάς τους μη μυημένους, λοιπόν, αλλά και για όσους θέλουν να μάθουν περισσότερα γύρω από το μυστήριο που ακούει στο όνομα MAME, θα φροντίσουμε να σας διδάξουμε όλα τα μυστικά του δημοφιλέστου εξομοιωτή.



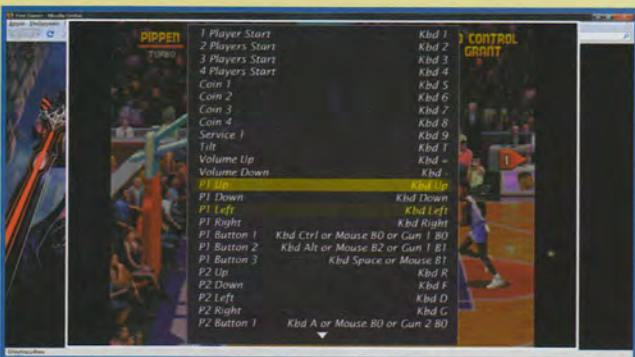
HOW TO ΟΔΗΓΙΕΣ ΧΡΗΣΗΣ MAME



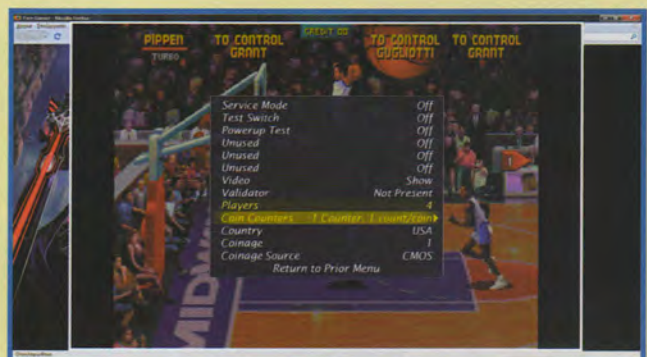
Αν για κάποιο λόγο είστε αναγκασμένοι να σταματήσετε προσωρινά, με το πάτημα του P παγώνετε και ξεπαγώνετε το παιχνίδι. Αν πάλι θέλετε να το εγκαταλείψετε τελείως, το ESC θα σας επαναφέρει στο Desktop. Αρκετά σημαντικές είναι και οι λειτουργίες των Function keys. Με το F3 μπορείτε να κάνετε reset στο παιχνίδι, ενώ με τα F8 και F9 μειώνεται και αυξάνεται αντίστοιχα ο αριθμός των frames/sec.



Πατώντας ταυτόχρονα Shift και F7, μπορείτε να σώσετε το σημείο όπου βρίσκεστε σε κάποια από τις διαθέσιμες θέσεις (κάθε πλήκτρο του πληκτρολογίου αντιστοιχεί σε άλλη θέση) και να το φορτώσετε αργότερα, με το πάτημα του F7.



Πολλές δυνατότητες επίσης μάς προσφέρει το μενού που εμφανίζεται με το πάτημα του TAB. Στο Input (this game), μπορείτε να αλλάξετε τις λειτουργίες των πλήκτρων για το συγκεκριμένο παιχνίδι, ενώ στο Input (general) μπορείτε με παρόμοιο τρόπο να κάνετε αλλαγές, οι οποίες, όμως, θα είναι καθολικές και θα ισχύουν για κάθε παιχνίδι του MAME. Στο Game information, θα βρείτε αρκετές πληροφορίες και τεχνικά χαρακτηριστικά του συγκεκριμένου τίτλου, ενώ με το Reset Game έχουμε επανεκκίνηση και με το Return to Game κλείνουμε το μενού κι επανερχόμαστε στο παιχνίδι.



Αρκετά ενδιαφέροντα είναι και η επιλογή Dip Switches. Στο κομμάτι αυτό μπορείτε να επιλέξετε το επίπεδο δυσκολίας, τον αριθμό των credits που αντιστοιχούν σε κάθε κέρμα, τη χρονική διάρκεια κάθε γύρου, αν πρόκειται για αθλητικό παιχνίδι ή beat 'em up τύπου Street Fighter, αλλά και πολλές άλλες ρυθμίσεις που διαφέρουν από παιχνίδι σε παιχνίδι.

RETRO TIME!

Αν και ο "παπούς" οκτάμπιτος ήταν ο Intel 8080, έχει καθιερωθεί πλέον όταν λέμε "οκτάμπιτος" να εννοούμε τα ηρωικά τρία home συστήματα που έκαναν θραύση στη δεκαετία του '80. Οι πιο παλιοί μπορεί να έχουν κάποιοι σκονισμένο σε ένα ντουλάπι ή αποθήκη... αλλά χρειάζεται πια μόνο το PC σας και το DVD του "Free Gamer" για να απολαύσετε 8bit gaming.



COMMODORE

Αρχιπλοίαρχος εξ Αμερικής!

Aν δεν έχετε φτάσει στην τρίτη δεκαετία της ζωής σας και διανύετε ακόμη την εφηβική ηλικία, πιθανότατα το όνομα "Commodore" να μη σας ήξει κάτι από μόνο του, αλλά να περιμένετε να το δείτε να συνοδεύεται από τη "φίλη" του, την Amiga. Η "Commodore Business Machines", όμως, έχει πίσω της πάνω από μισό αιώνα ιστορίας, αφού ιδρύθηκε στη Νέα Υόρκη τη δεκαετία του '50 από τον πολωνοεβραϊκής καταγωγής ταξιτζή, Jack Tramiel, έναν άνθρωπο που έγραψε τη δική του ιστορία στο χώρο, όχι πάντα για καλό λόγο. Από την Commodore κυκλοφόρησαν οκ ολίγα επιτυχημένα συστήματα στην π.Α. (=προ Amiga) εποχή, όπως οι PET, VIC-20, C128 κ.λπ., όμως, μόνο ένα είχε την τιμή να γραφτεί στο βιβλίο Guinness...

COMMODORE 64

Αν θέλετε έστω και να περάσετε τη βάση στο μάθημα της Ιστορίας των Υπολογιστών, τότε δεν υπάρχει δικαιολογία να μη γνωρίζετε ποιος είναι ο πιο επιτυχημένος εμπορικά υπολογιστής όλων των εποχών. Φυσικά, δεν είναι άλλος από τον Commodore 64, ο οποίος με πάνω από 20 εκατομμύρια κομμάτια να έχουν πωληθεί, φιγουράρει στην πρώτη θέση όλων των εποχών. Καθόλου άσχημα για έναν υπολογιστή που ξεκίνησε ως... video game. Οι άνθρωποι της MOS Technology όμως, λογάρησαν χωρίς τον Tramiel, ο οποίος κάθε άλλο παρά είχε εμπιστοσύνη στην αγορά των video games. Τελικά, ο C64 κυκλοφόρησε το 1982 και η επιτυχία του ήταν άμεση και οφειλόταν εκτός από τα τεχνικά χαρακτηριστικά του και στη χαμηλή τιμή του, έστω κι αν αυτός ήταν ένας από τους σημαντικότερους λόγους της περιβόητης "Κρίσης του 1983".



ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

■ Επεξεργαστής: 6502 ■ Ταχύτητα επεξεργαστή: 1MHz ■ Μνήμη: 64KB RAM ■ Ανάλυση οθόνης: 320x200, 160x200 ■ Χρωματική παλέτα: 16 ■ Χρώματα στην οθόνη: 16 ■ Ήχος: 3 κανάλια ■ Έτος κυκλοφορίας: 1982

TOP-5 C64

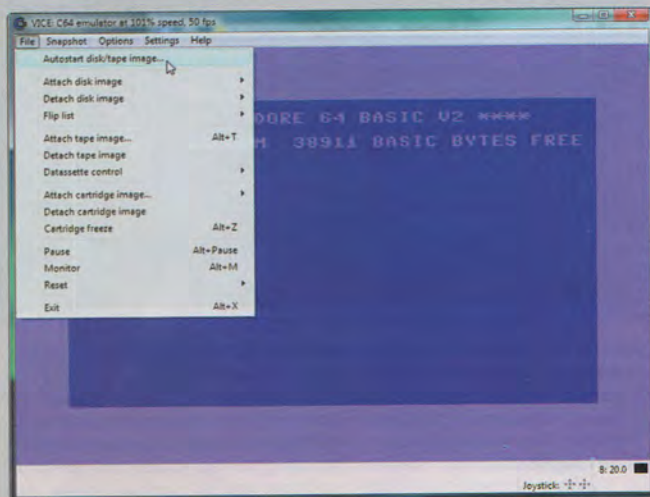
1. Pirates!
2. Way of the Exploding Fist
3. Last Ninja
4. Wizball
5. Great Giana Sisters

HOW TO EMULATION ΤΟΥ C64

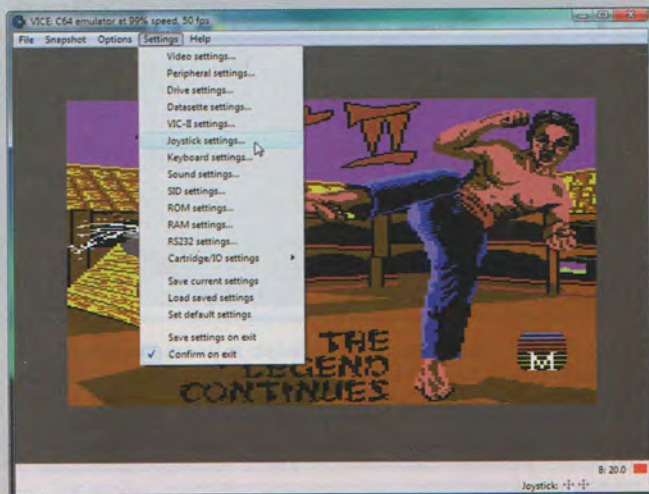
WinVICE (www.viceteam.org): Από τους περίπου 10-15 emulators που κατορθώνουν εξομοιώσουν σε ικανοποιητικά επίπεδα τον C64, δημοφιλέστερο όλων μπορεί να χαρακτηριστεί ο VICE ή Versatile Commodore Emulator. Το εντυπωσιακό με τον WinVICE είναι ότι πέρα από την σχεδόν τέλεια εξομοίωση του C64, εξομοιώνει ακόμη την πλησιονότητα των υπολοίπων μηχανημάτων της εταιρείας, συμπεριλαμβανομένων των VIC-20, PET, CBM-II. Plus/4 και C128!

Αρχικά, κάνετε extract τα περιεχόμενα του αρχείου του εξομοιωτή στον κατάλογο της αρεσκείας σας. Ανοίξετε, το αρχείο του υπολογιστή που θέλετε να εξομοιώσετε (π.χ., για τον C64, το x64.exe) και θα βρεθείτε στη γνώριμη μπλε οθόνη. Από το File - Autostart disk/tape image επιλέξετε το παιχνίδι που επιθυμείτε να φορτώσετε. Τέλος, από το μενού Settings καθορίζετε τις ρυθμίσεις που θέλετε για ανάλυση οθόνης επιλογές χειρισμού κ.λπ.

► **Άλλοι αξιόλογοι εξομοιωτές:** CCS64, Frodo



Πάντα ξεκινάμε από το μενού File.



Αν κάτι δεν πάει καλά, σκαλίζουμε Settings.

AMSTRAD

Υπολογιστές φτιαγμένοι από... Ζάχαρη!

Η Amstrad αποτελεί μία κλασική βρετανική εταιρεία που αναπτύχθηκε το 1968, όταν ένας όχι και τόσο ευκατάστατος νεαρός, μόλις 21... Μαρτίων, αποφασίζει να κυνηγήσει το όνειρό του,

ιδρύοντας μία εταιρεία, στην επωνυμία της οποίας θα αναγράφονται τα αρχικά του ("Alan Michael Sugar Trading"). Αν και καταπίστηκε με αρκετά πράγματα, οι περισσότεροι τη θυμούνται για την πορεία της στο δεύτερο μισό της δεκαετίας του '80

και τον ανελέητο τριμερή πόλεμο των 8-bit, με τον CPC (και τους CPC+, αργότερα) να μπαίνει ανάμεσα στον Spectrum και στον Commodore 64 και να κονταροχτυπιέται μαζί τους μέχρι τελικής πτώσης ή μάλλον μέχρι την έλευση των 16-bit...

AMSTRAD CPC 464/664/6128

Βλέποντας την τεράστια αποδοχή του C64 της Commodore και του Spectrum της Sinclair, ο Sugar θεώρησε πως υπάρχει χώρος στην αγορά και για μία τρίτη υπερδύναμη. Έτσι, αποφάσισε να λανσάρει μία νέα σειρά 8-bit home υπολογιστών, οι οποίοι άκουγαν στο όνομα CPC ("Colour Personal Computer"), με τον πρώτο, τον CPC 464, να κυκλοφορεί το 1984, για να ακολουθήσουν την επόμενη χρονιά ο 664 κι ο 6128. Ο τελευταίος, αποτέλεσε τη "ναυαρχίδα" της εταιρείας κυρίως στην ευρωπαϊκή αγορά, με πάνω από 3 εκατομμύρια πωλήσεις.



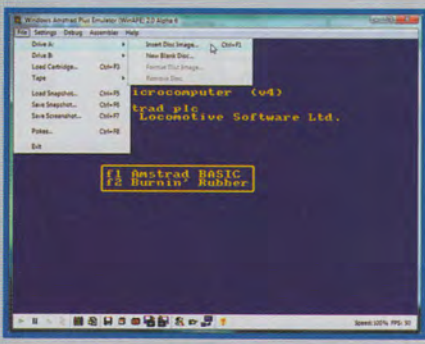
- TOP-5 CPC**
1. Megablasters
 2. Barbarian
 3. Commando
 4. Bomb Jack
 5. Manic Miner

- ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ**
- Επεξεργαστής: Z80A ■ Ταχύτητα επεξεργαστή: 4MHz
 - Μνήμη: 64KB RAM/64KB RAM/128KB RAM
 - Ανάλυση Οθόνης: 160x200, 320x200, 640x200 + διάφορα modes μέσω hardware
 - Χρωματική παλέτα: 27
 - Χρώματα στην οθόνη: 16, 4, 2
 - Ηχος: 3 κανάλια με 8 οκτάβες και ένα κανάλι θορύβου
 - Έτος κυκλοφορίας: 1984/1985/1985

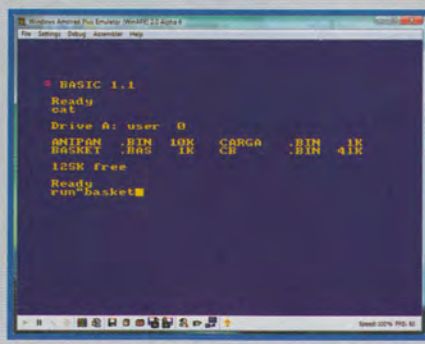
HOW TO EMULATION ΤΟΥ CPC

WinAPE (winape.emuunlim.com): Ο αριστερός emulator των CPC ακούει στο όνομα WinAPE και έχει ως σήμα τον Donkey Kong (!) ή έναν σωσία του, τέλος πάντων. Εξομοιώνει όχι μόνο τη σειρά των CPC (464/664 και 6128), αλλά και αυτή των CPC+ (464+ και 6128+). Παράλληλα, εξομοιώνονται τόσο οι δισκέτες (.dsk) όσο και τα cartridges (.cpr), ενώ υποστηρίζεται ένας μεγάλος αριθμός ξεχωριστών τύπων συμπιεσμένων αρχείων, όπως .zip, .arj, .jar, .cab, .tar, .z κ.λπ.
Αφού κάνετε extract τα περιεχόμενα του αρχείου στον κατάλογο της αρχειοθήκης σας και τον ανοίξετε, πατήστε το "1" από το numpad σας (φροντίστε να έχετε το Num Lock ενεργό). Από την επιλογή File - Drive A: - Insert Disc

Image, θα επιλέξετε τη δισκέτα που επιθυμείτε να φορτώσετε (αντίστοιχα, το Drive B: φορτώνει τη δισκέτα στο δεύτερο disk drive). Στο κλασικό μπη μενού του CPC, πληκτρολογήστε CAT και πατήστε Enter, για να δείτε τα περιεχόμενα της δισκέτας. Αν το παιχνίδι δεν αρχίσει αμέσως, θα πρέπει να πληκτρολογήσετε RUN" (το εισαγωγικό στο τέλος, το εισάγετε με Shift+2, όπως το @) και το όνομα του εκτελέσιμου αρχείου (συνήθως έχει επέκταση .BAS και ονομάζεται DISC ή κάτι σχετικό με τον τίτλο του παιχνιδιού, όπως φαίνεται και στην εικόνα). Τέλος, για να αλλάξετε τις ρυθμίσεις του χειρισμού, θα πρέπει να πάτε στο αντίστοιχο μενού της καρτέλας Settings.
➤ **Άλλοι αξιόλογοι εξομοιωτές:** CaPriCe32, Arnold, WinCPC



Φορτώστε τη δισκέτα που θέλετε.



Πληκτρολογώντας "CAT", βλέπετε τα περιεχόμενα.



Ρυθμίσεις του πληκτρολογίου.

SINCLAIR

Ο "θείος" και τα "ανίψια" του...

Aν υπάρχει ένας άνθρωπος στον οποίο χρωστάμε ίσως το ότι σήμερα σε κάθε σπίτι σχεδόν υπάρχει ένας (τουλάχιστον) υπολογιστής, αυτός δεν είναι άλλος από τον Sir Clive Sinclair, ένα τεράστιο μυαλό (κι ένας εξί-

σου μεγάλος γκαφατζής), το όνειρο του οποίου ήταν να πείσει τον κόσμο πως οι υπολογιστές δεν προορίζονται μόνο για επαγγελματίες και κομπήστες. Ουσιαστικά, ο "θείος", όπως έμεινε γνωστός, είδε το όνειρό του να γίνεται πραγματικότητα το 1980 με τον πάμφθηνο για την εποχή

ZX80 που μπορούμε να ισχυριστούμε πως γέννησε το home computing. Η πορεία συνεχίστηκε με μηχανήματα όπως ο ZX81 ή και όχι τόσο επιτυχημένα, όπως ο QL, όμως, άλλο είναι το καμάρι του "θείου" που ευθύνεται για το "φάσμα" της επιτυχίας της Sinclair...

ZX SPECTRUM

Μετά το ZX80 και ZX81, δεν ακολούθησε ο... ZX82, αλλά ο ZX Spectrum, "φάσμα" δηλαδή, ένα όνομα που επιδείκνυε την ικανότητά του να απεικονίζει 8 ολόκληρα χρώματα (σε αντίθεση με τη διχρωμία των

προκατόχων του) και (το κυριότερο)...

γραφικά! Μάλιστα, χαρακτηριστική ήταν η θωρίδα με τα χρώματα της ίριδας που έφερε το μηχανήμα στην κάτω δεξιά γωνία του, καθώς και το πλαστικένιο ηλεκτρολόγιο για καλύτερη αίσθηση στα δάκτυλα! Χιλιάδες παιδιά και όχι μόνο ξόδεψαν ατελείωτες ώρες πάνω από τον Speccy, παίζοντας κάποιο από τα πάνω από τα 10.000 παιχνίδια του ή κάνοντας τα πρώτα τους βήματα στον προγραμματισμό με την BASIC. Ο υπολογιστής πήδον, είχε βρει τη θέση του στο σπίτι...



ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

■ Επεξεργαστής: Z80A ■ Ταχύτητα επεξεργαστή: 3,5MHz ■ Μνήμη: 16KB/48KB/128KB ■ Ανάλυση Οθόνης: 256x192 ■ Χρωματική παλέτα: 8 ■ Χρώματα στην οθόνη: 8 ■ Ήχος: 1 κανάλι με 10 οκτάβες/3 κανάλια με 8 οκτάβες ■ Έτος κυκλοφορίας: 1982

TOP-5 ZX

1. Elite
2. Jet Set Willy
3. Dizzy
4. Head Over Heels
5. Saboteur

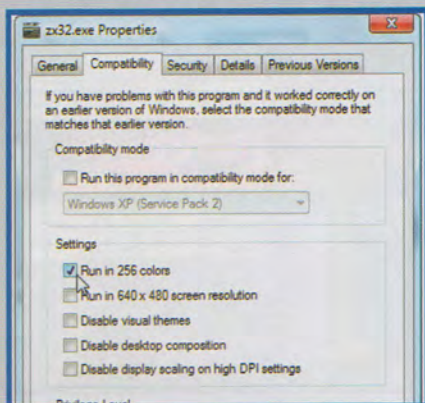
HOW TO EMULATION ΤΟΥ ZX

zx32 (www.geocities.com/SiliconValley/Bay/9932): Αήλιος ένας κορυφαίος εξομοιωτής ο οποίος έχει δυστυχώς εγκαταλειφθεί εδώ και πολλά χρόνια. Το ασυνήθιστο, όμως, είναι πως αυτός ο εξομοιωτής είναι φτιαγμένος από τον Ελληνα Βαγγέλη Καπαρτζιάνη! Ο zx32 εκπληρώσει με τα επίπεδα συμβατότητάς του, την ευκολία στη χρήση του και την πιστότητα στην απόδοση των τεχνικών χαρακτηριστικών του Spectrum.

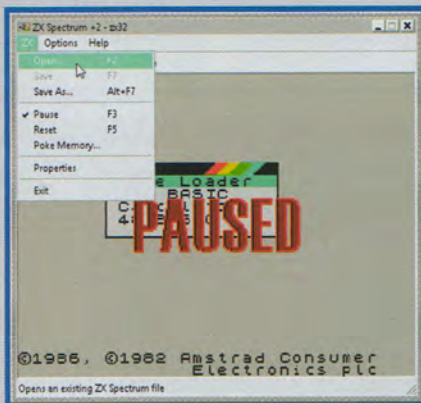
Εγκαταστήστε τον εξομοιωτή στον κατάλογο της αρεσκείας σας. Πριν τον

ανοίξετε, κάντε δεξιά κλικ στο εικονίδιό του και από την καρτέλα Properties - Compatibility (Ιδιότητες - Συμβατότητα) ενεργοποιήστε το Run in 256 colors (Εκτέλεση σε 256 χρώματα). Με το F2, θα επιλέξετε τη δισκέτα που επιθυμείτε να φορτώσετε. Για να αλλοήξετε τις ρυθμίσεις του χειρισμού, θα πρέπει να πάτε στο αντίστοιχο μενού της καρτέλας Options.

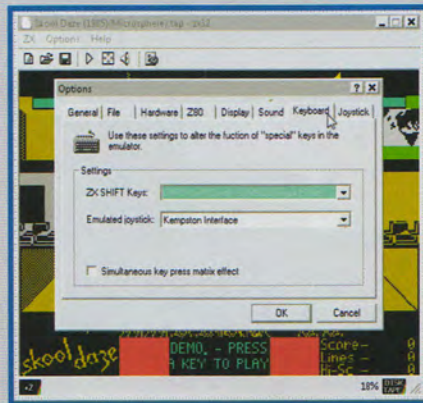
► **Άλλοι αξιόλογοι εξομοιωτές:** Spectaculator, RealSpectrum, EmuZWin



Από τις Ιδιότητες και το Συμβατότητα επιλέξτε το Run in 256 Colors.



Χρησιμοποιήστε τα F-keys για τις λειτουργίες, αν σας βολεύει.



Στο options μπορείτε να αλλάξετε και το χειρισμό.

AMIGA

Η... Φίλη μας!

Ο απόλυτος κυρίαρχος της εποχής των 16-bit (σε ό,τι αφορά τους home computers, τουλάχιστον)! Αυτή η οικογένεια υπολογιστών που ξεπήδησε από το μυαλό του μεγάλου Jay Miner και κυκλοφόρησε υπό την αιγίδα της Commodore, έμελλε να είναι η πιο επιτυχημένη σειρά από home computers πριν από την καθολική επικράτηση των PCs που βιώνουμε μέχρι σήμερα. Έκανε την εμφάνισή της για

πρώτη φορά το 1985, με παρθενικό μοντέλο την Amiga 1000, για να γνωρίσει την απόλυτη καταξίωση δύο χρόνια αργότερα, με την περιβόητη Amiga 500 και τις παραλλαγές της (A500+, A600 κ.λπ.) και τη μετεξέλιξή της, την Amiga 1200. Εκτοτε, βέβαια, η Amiga έχει περάσει από πολλούς ταλαιπωρίες, χρεοκοπίες, μεταπωλήσεις κ.λπ., όμως, ακόμη και σήμερα, σχεδόν δύο δεκαετίες μετά την ακμή της, ουκ ολίγοι φανατικοί φίλοι της ασχολούνται με της σύγχρονες υλοποιήσεις της εταιρείας...

AMIGA 500

Η Amiga κατόρθωσε επιτέλους να μπει στα σπίτια των home users, το 1987. Επρόκειτο για μία compact έκδοση της πρώτης Amiga (A1000), που εμφανίστηκε το 1986. Η μορφή της θύμιζε πολύ τον ST της Atari και, αν και το όνομά της δεν μαρτυρούσε ενισχυμένο μοντέλο, η A500 πρόσφερε ακριβώς ό,τι η προκάτοχός της συν διπλάσια μνήμη. Έχοντας αξιοθαύμαστες δυνατότητες (εξειδικευμένα chipsets για τα γραφικά και τον ήχο), 4κάναλο στερεοφωνικό ήχο που μπορούσε να παίξει 8μπιτα samples, η A500 μπορεί να χαρακτηριστεί ως ο πιο επιτυχημένος 16-bit home υπολογιστής, τα παιχνίδια του οποίου ήταν κατά πολύ ανώτερα από αυτά οποιουδήποτε άλλου home συστήματος, είτε υπολογιστή είτε κονσόλας, την περίοδο 1988-1990. Από τη χρονιά της πρώτης εμφάνισής της, το 1987, μέχρι το τέλος της, το 1991, η A500 γνώρισε διάφορες αναβαθμίσεις που αφορούσαν στην ενίσχυση επιμέρους στοιχείων (αύξηση ενσωματωμένης μνήμης, προσθήκη IDE καναλιού), στην ολοκληρωτική αλλαγή της μορφής της, αφού η A600 ήταν ουσιαστικά η A500 χωρίς τα αριθμητικά πλήκτρα και με μικρότερο "σασί" και σε πολλά άλλα.

ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

■ **Επεξεργαστής:** 68000 ■ **Ταχύτητα επεξεργαστή:** 8MHz ■ **Συνεπεξεργαστές:** Denise (video), Paula (ήχος), Agnus (multimedia) ■ **Μνήμη:** 512KB έως 1MB
 ■ **Ανάλυση οθόνης:** 320x200 έως 640x512, 768x576 (overscan), 320x256 (ham) ■ **Χρωματική παλέτα:** 4.096 ■ **Χρώματα στην οθόνη:** 32, 16, 16 (overscan), 4096 (ham) ■ **Ήχος:** 4 κανάλια, 9 οκτάβες ■ **Ετος κυκλοφορίας:** 1987

TOP-5 AMIGA 500

1. Defender of the Crown
2. Shadow of the Beast
3. Sensible World of Soccer
4. Kick Off 2
5. Worms

Η ΑΙΩΝΙΑ ΚΟΝΤΡΑ

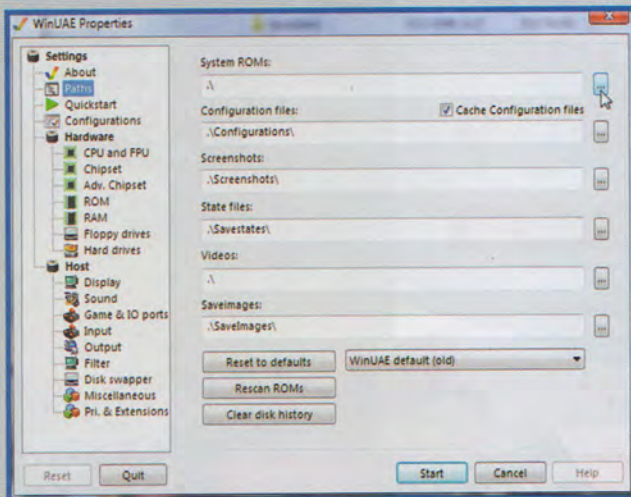
Ο λόγος για την Amiga και τον Atari - στα τέλη του '80 ήταν η μεγαλύτερη κόντρα, σαν να λέμε ΑΕΚ-ΠΑΟΚ ένα πράγμα. "Ο ΣΤΕ μου έχει καλύτερο ήχο." "Η 1200 μου έχει καλύτερα γραφικά." Τώρα, τόσα χρόνια μετά, δεν υπάρχει λόγος για τσακωμούς, αφού μπορούμε όλοι να εξομοιώνουμε και να παίζουμε από όλη!



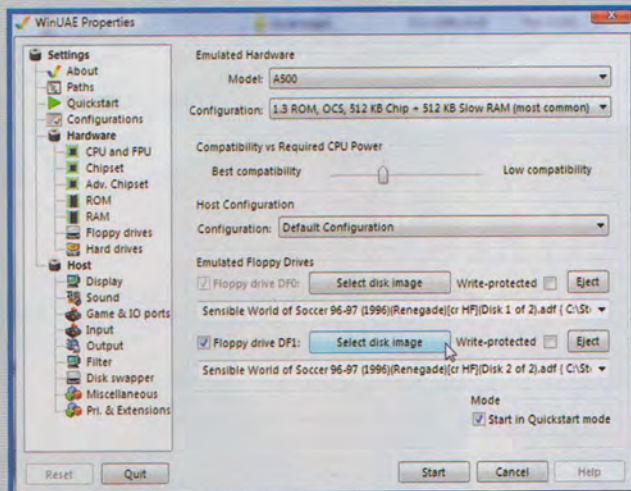
HOW TO EMULATION THE AMIGA

WinUAE (www.winuae.net): Ξεκίνησε σαν αστέιο, όπως φανερώνει και το όνομά του: Ο UAE ήταν ο Unusable Amiga Emulator, ο "μη χρησιμοποιήσιμος εξομοιωτής Amiga", δηλαδή. Δύσχετος, προβληματικός, με ελάχιστη συμβατότητα, ο UAE ξεκίνησε τα βήματά του δειλά-δειλά σε μία προσπάθεια να εξομοιώσει έστω τμήματα αυτού του διάσημου υπολογιστή. Με την πάροδο του χρόνου, τα κατάφερε και μάλιστα με το παραπάνω, αφού τώρα πια ο UAE (και κυρίως ο WinUAE, η έκδοση για Windows που μας ενδιαφέρει εδώ) μπορεί να εξομοιώσει σχεδόν πλήρως όλα τα μοντέλα Amiga που... αξιολογήσαμε να δούμε. Αυτό όμως, αντίθετα με άλλες περιπτώσεις, δεν γίνεται με ορισμένες προεπιλογές, αλλιώς με τη ρύθμιση παραμέτρων. Αρχικά, κάνετε extract τα περιεχόμενα του αρχείου του εξομοιωτή, αλλιώς και του αρχείου που περιέχει τα ROMs (Amiga Games) στον κατάλογο της αρεσκείας σας (όχι απαραίτητα στον ίδιο). Ανοίξετε τον WinUAE και από την επιλογή Paths, στο αριστερό μενού, υποδείξετε στο System ROMs τον κατάλογο όπου "ξεφορτώσατε" όλα τα ROMs. Τώρα κατευθυνθείτε στο μενού Quickstart, όπως βρήκατε στην εικόνα, και από το Select disk image επιλέξετε το ROM που επιθυμείτε. Μπορείτε μάλιστα να ενεργοποιήσετε και δεύτερο disk drive, κάτι που θα σας φανεί χρήσιμο, αν πρόκειται για παιχνίδι που καταλαμβάνει πάνω από μία δισκέτες. Όταν είστε έτοιμοι, πατήστε απλώς Start.

► **ΑΡΧΟΙ ΑΞΙΟΛΟΓΟΙ ΕΞΟΜΙΩΤΕΣ:** WinFellow



Στο System ROMs δώστε το φάκελο, όπου έχετε αποσυμπίσει τα ROM του DVD.



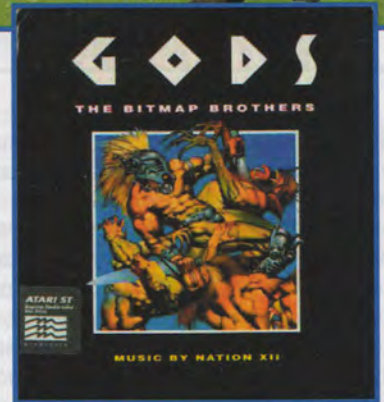
Υπάρχουν άπειρες advanced τεχνικές, που πιθανώς να σας φανούν απαραίτητες.

ATARI

Ο Jack κι η φασολιά...



Μπορεί οι περισσότεροι να γνωρίζετε την Atari κυρίως για τις κονσόλες ή τα παιχνίδια που ανέπτυξε, όμως, εξίσου σημαντική και μακροχρόνια ήταν η πορεία της και στο χώρο των υπολογιστών. Ο Atari 400 ήταν ο πρώτος υπολογιστής της εταιρείας και για την εποχή του (1979) ήταν πολύ ανώτερος τεχνολογικά από τον επιτυχημένο ZX80 της Sinclair, αν και η συνέχεια δεν ήταν ανάλογη, αφού οι 8μπιτοι υπολογιστές της εταιρείας δεν μπόρεσαν ποτέ να αναμετρηθούν με τους αντίστοιχους της Commodore και της Sinclair. Η υποστήριξη ήταν μικρή, ενώ τα games (ιδιαίτερα σημαντικά παράγοντας για την εποχή) λίγα. Η Atari επανήλθε δυναμικά στη γενιά των 16άρηδων με το διασημότερο υπολογιστή της,



τον Atari ST, για να κρατηθεί για λίγο ακόμη στον χώρο με μηχανήματα όπως τα Atari TT και Falcon, πριν ακολουθήσει τη μοίρα της υποδοχής εταιρείας.



τον Atari ST, για να κρατηθεί για λίγο ακόμη στον χώρο με μηχανήματα όπως τα Atari TT και Falcon, πριν ακολουθήσει τη μοίρα της υποδοχής εταιρείας.



ATARI ST

Οι πρώτοι Atari ST (130, 260, 520), "πνευματικά τέκνα" του διαβόητου Jack (έμειναν γνωστοί και ως "Jackintosh", καθώς είχαν δανειστεί αρκετά στοιχεία από τους Macintosh της Apple), υπήρξαν πολύ δημοφιλείς για την εποχή τους. Η σειρά των ST αρχικά δεν είχε ανταγωνιστή, καθώς το πρώτο επιτυχημένο 16μπιτο home της Commodore, Amiga 500, εμφανίστηκε το 1987. Ο ST κατάφερε να εκμεταλλευτεί αυτό το προβάδισμα, αφού από το 1985 μέχρι το 1989, να μπει σε περισσότερα σπίτια διότι, εκτός του ότι ήταν φθηνότερος, είχε και μεγαλύτερη γκάμα παιχνιδιών, ενώ τα διάσημα MIDI ports που διέθετε το καθιέρωσαν ως το αγαπημένο μηχανήμα των μουσικών.

Το 1988 και το 1990, ακολούθησαν δύο ακόμη μοντέλα, ο Atari 520 STFM και ο 520 STE (Enhanced), αντίστοιχα. Ο STFM είχε μία αξιοπρεπέστατη πορεία, όμως, η αδυναμία της Atari να τα υποστηρίξει στη συνέχεια, καταδίκασε τον STE στην αφάνεια, καθώς είχε ήδη ξεκινήσει διειδή-δειδή η επανάσταση των πρώτων AT PCs.

ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

■ **Επεξεργαστής:** 68000 (+blitter στον STE) ■ **Ταχύτητα επεξεργαστή:** 8MHz ■ **Μνήμη:** 512KB (έως 1.024 στον STE) ■ **Ανάλυση οθόνης:** 320x200, 640x200, 640x400 ■ **Χρωματική παλέτα:** 512 (4096 στον STE) ■ **Χρώματα στην οθόνη:** 16 ■ **Ήχος:** 3 κανάλια, 8 οκτάβες ■ **Έτος κυκλοφορίας:** 1985

TOP-5 ATARI ST

1. Dungeon Master
2. Lemmings
3. Populous
4. Kick Off 2
5. Turrican II

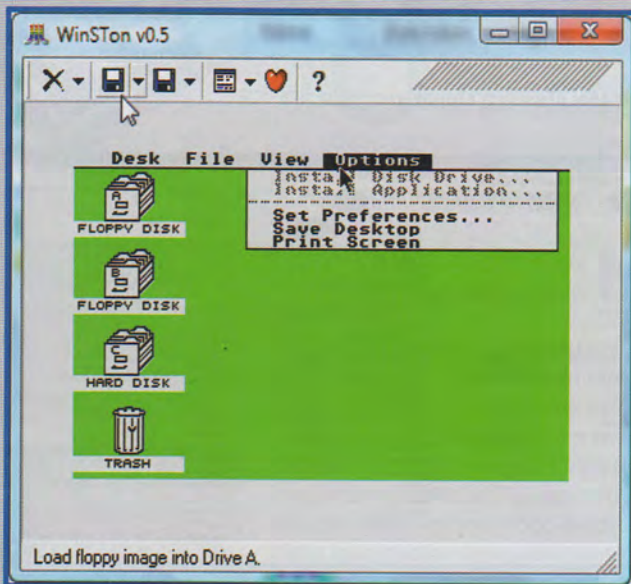


HOW TO EMULATION ΤΟΥ ATARI

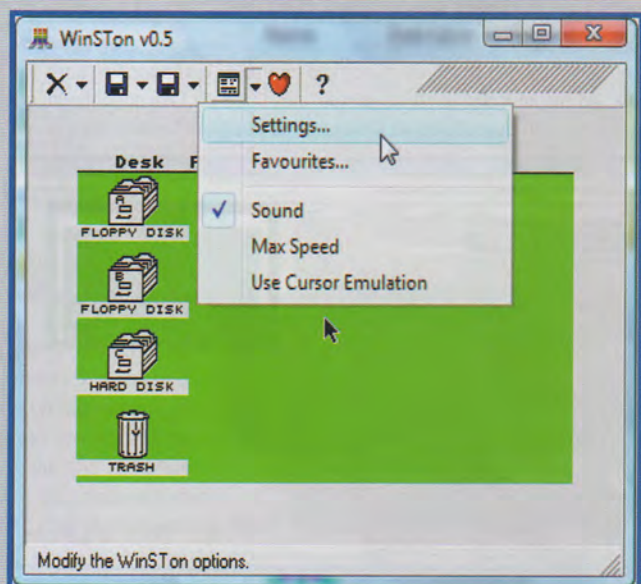
WinSton (atari.st/winston): Αν και έχει εγκαταλειφθεί εδώ και πολλά χρόνια η ανάπτυξή του, ο WinSton παραμένει μέχρι σήμερα ένας από τους κορυφαίους και πιο πιστούς εξομοιωτές του μηχανήματος (δοκιμάστε και το νεότερο Hatari, που βασίστηκε στον κώδικά του), βάζοντάς σας από την αρχή αντιμέτωπους με το γνώριμο πράσινο desktop του μηχανήματος. Αφού κάνετε extract τα περιεχόμενα του αρχείου στον κατάλογο της αρχειοθήκης σας και τον ανοίξετε, από το εικονίδιο με τη δισκέτα, θα επιλέξετε

τη δισκέτα που επιθυμείτε να φορτώσετε (αντίστοιχα, το δεξί εικονίδιο φορτώνει τη δισκέτα στο δεύτερο disk drive). Για να αλλάξετε τις ρυθμίσεις του χειρισμού, θα πρέπει να πάτε στο αντίστοιχο μενού της καρτέλας Settings. Τέλος, με το F11 μεταφέρεστε σε fullscreen mode, ενώ πατώντας το F12 θα μπορείτε με το mouse σας να ελέγχετε τον κέρσορα του ποντικιού του ST.

► **ΑΡΧΑΙΟ ΑΞΙΟΛΟΓΟΙ ΕΞΟΜΙΩΤΕΣ:** STEEM, PaCiFiST, SainT, Hatari



Μην ξεχνάτε να αποσυμπιέσετε πρώτα τα ROM.



Δεν χρειάζεται να αλλάξετε τίποτα, είναι όλα έτοιμα.

ΟΙ ΚΟΝΣΟΛΕΣ ΑΠΟΚΑΛΥΠΤΟΝΤΑΙ

Εννοείται ότι έχετε την κονσόλα κι έχετε αγοράσει νόμιμα τα παιχνίδια που παίζετε - τι γίνεται, όμως, αν θέλητε να εξομοιώσετε κάποια από τα παιχνίδια σε υπολογιστή;

ΒΡΕΙΤΕ ΣΤΟ DVD
ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ



ATARI

Εν αρχή ην... η Atari!



ε θα ήταν υπερβολή να δώσουμε στην Atari τον τίτλο του δημιουργού της οικιακής διασκέδασης, αφού σε μία εποχή που τα video games περιορίζονταν σε μερικά μηχανήματα σε μεγάλα εμπορικά καταστήματα και καφετέριες, η εταιρεία εμφανίζει στην αγορά κάτι που οι περισσότεροι έβλεπαν μόνο σαν όνειρο θερινής νυκτός. Αυτό δεν ήταν άλλο από το Atari 2600,

το πρώτο μηχανήμα που δεχόταν αμέτρητα διαφορετικά παιχνίδια σε κασέτες, προκαλώντας πανικό με τα... 128 χρώματα που μπορούσε να προβάλλει στην οθόνη. Οπως, όμως, είθισται να συμβαίνει σε παρόμοιες περιπτώσεις, τα μεταγενέστερα μηχανήματά της γνώρισαν παταγωδή αποτυχία, με συνέπεια πριν από μερικά χρόνια η Atari να κηρύξει χρεοκοπία, με το "όνομά" της να επιστρέφει λίγιο αργότερα, αλλήλ με διαφορετική υπόσταση...

ATARI 2600

Όποιος πει ότι δεν έχει παίξει κάποια στιγμή στα νιάτα του κάποιο παιχνίδι στο Atari 2600, ή θα είναι ψεύτης ή δεν έχει βγάλει ακόμη το Γυμνάσιο! Θυμάμαι μεγάλους σε ηλικία ανθρώπους να ξεχνούν να φάνε, να πάνε στη δουλειά τους, ακόμη και να κοιμηθούν για μέρες, κολλημένοι μπροστά στην τηλεόρασή τους, προσπαθώντας να σπάσουν το ατομικό ρεκόρ τους στο αγαπημένο τους παιχνίδι. Οπως επισομαινόμε και στο εισαγωγικό σημείωμά, το Atari 2600 (αρχικά, ονομάστηκε Atari VCS) ουσιαστικά εισήγαγε τον όρο "παιχνιδομηχανή" και αν δεν είχε κάνει την εμφάνισή του, η κατάσταση στη βιομηχανία των video games ίσως να μην ήταν αυτή που ζούμε σήμερα.

ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

- Επεξεργαστής: 6507 ■ Ταχύτητα επεξεργαστή: 1.19MHz
- Μνήμη RAM: 128 Bytes ■ Μνήμη ROM: 4KB
- Χρωματική παλέτα: 128 χρώματα
- Έτος κυκλοφορίας: 1977

TOP-5 ATARI 2600

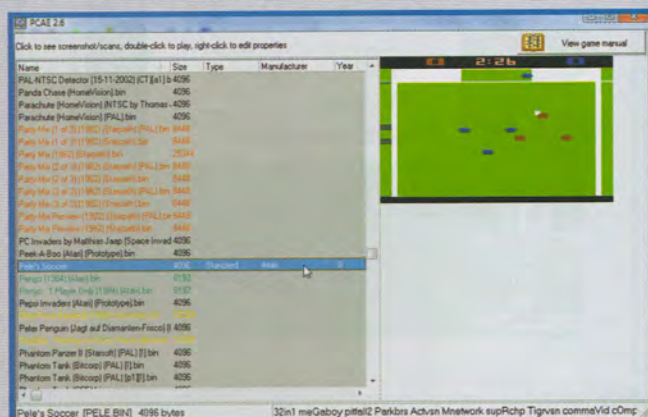
1. Combat
2. Pele's Soccer
3. Warlords
4. Pitfall!
5. Adventure

HOW TO EMULATION ΓΙΑ 2600

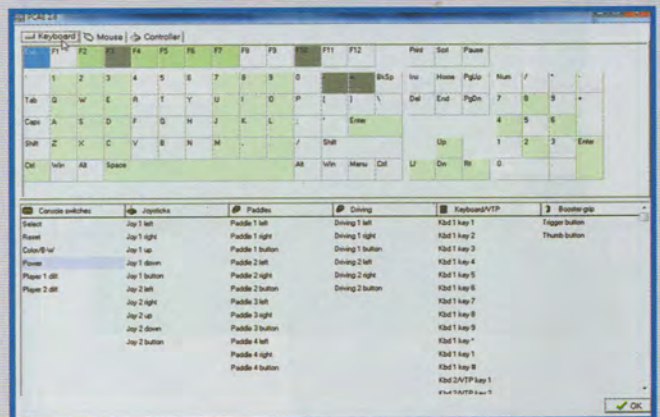
PCAE Win (pcae.vg-network.com): Με διαφορά ο πληρέστερος emulator για την ιστορική κονσόλα της Atari. Το interface του είναι εύχρηστο και ταυτόχρονα αρκετά όμορφο, ενώ μας θυμίζει αρκετά αυτό του MAME, με τις βασικές πληροφορίες κάθε παιχνιδιού να εμφανίζονται στην οθόνη μας όταν το επιλέγουμε, μαζί με το απαραίτητο screenshot, ενώ προσφέρει όλες τις λειτουργίες του αυθεντικού Atari 2600, όπως η προσαρμογή του βαθμού δυσκολίας για κάθε παίκτη, οι διακόπτες select και reset. Επιπλέον, εξομοιώνονται όλα τα ειδικά χειριστήρια που είχαν κυκλοφορήσει κατά καιρούς για την κονσόλα (joystick, paddle, Indy 500 κ.λπ.) και παράλληλα, σας προσφέρει η δυνατότητα να κρατήσετε σε μορφή AVI κάποιο βιντεάκι με

τις επιδόσεις σας, ενώ δεν λείπει και η δυνατότητα on-line παιχνιδιού. Αφού κάνετε extract τα περιεχόμενα του αρχείου στον κατάλογο της αρχειοθήκης σας και τον ανοίξετε, από την επιλογή File - Open, θα κατευθυνθείτε στο μενού που βλέπετε στην πρώτη εικόνα για να επιλέξετε το ROM που επιθυμείτε. Για να αλλοήξετε τις ρυθμίσεις του χειρισμού, θα πρέπει να επιλέξετε Interfaces - Configure, από το κεντρικό μενού, για να σας εμφανιστεί το αναλυτικότερο μενού της δεύτερης εικόνας.

► **Άλλοι αξιόλογοι εξομοιωτές:** Stella, x26, z26



Επιλέγουμε το παιχνίδι από τη λίστα με τα δεκάδες ROM.



Από το μενού Keyboard, ορίζετε την αντιστοιχία πλήκτρων με λειτουργίες του 2600.

ATARI LYNX

ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

■ Επεξεργαστής: 68000 ■ Ταχύτητα επεξεργαστή: 4MHz ■ Ανάλυση Οθόνης: 160x102 ■ Χρωματική παλέτα: 4.096 χρώματα ■ Χρώματα στην οθόνη: 16 ■ Έτος κυκλοφορίας: 1989

Η Atari δεν θα μπορούσε να μείνει ασυγκίνητη από την επιτυχία που γνώριζε η φορητή παιχνιδιομηχανή της Nintendo. Με τη σειρά της, λοιπόν, μετά το GameBoy, έφερε στο φως το Lynx που ήρθε να ταραξει τα νερά με την έγχρωμη οθόνη που διέθετε. Ίσως η μόνη λογική (!) εξήγηση για την παταγώδη αποτυχία του, ήταν η "κατάρα" που συνόδευε κάθε μηχανήμα της εταιρείας μετά το Atari 2600. Παρόλη τη μικρή απήχσή του πάντως, το Lynx ακολούθηθηκε από μία εξίσου αποτυχημένη συνέχεια, το Lynx II.

TOP-5 LYNX

1. Lemmings
2. KLAX
3. Blue Lightning
4. Alpine Games
5. S.T.U.N. Runner



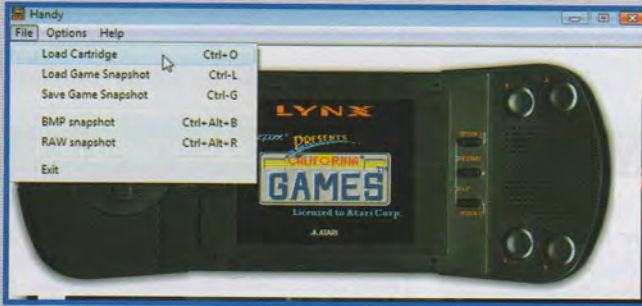
HOW TO

EMULATION ΓΙΑ LYNX

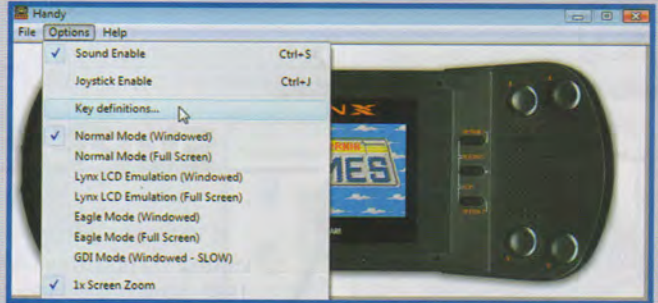
Handy (www.esplexo.co.uk): Ο μοναδικός emulator για το "Λύγκα" της Atari στο όνομα Handy, με το οποίο είχε βαφτιστεί η κονσόλα όταν ακόμη αναπτυσσόταν για την Epyx.

Αφού κάνετε extract τα περιεχόμενα του αρχείου στον κατάλογο της αρχειοθήκης σας και τον ανοίξετε, θα σας ζητηθεί απευθείας να φορτώσετε το ROM

που επιθυμείτε. Αν θέσετε να αλληγάξετε παιχνίδι ύστερα, μπορείτε να το κάνετε από την επιλογή File - Load Cartridge. Παράλληλα, από την καρτέλα Options, μπορείτε να αλληγάξετε πολλές ρυθμίσεις, όπως του χειρισμού (Key definitions), του zoom της οθόνης, του background κ.λπ.



Εκινήστε με File και Load Cartridge.



Για να μην μπλέξετε, αφήστε αυτά τα Options ενεργοποιημένα.

NINTENDO

Ο κυρίαρχος του παιχνιδιού!

Ο ιαπωνικός υπερ-κολλοσσός, μπορεί σήμερα να υπερηφανεύεται πως αποτελεί χωρίς αμφιβολία την πιο επιτυχημένη εταιρεία του χώρου, κυρίως λόγω της ανέλιξης της επιτυχίας των πρόσφατων πρωτότυπων πειραμάτων της, που ακούν στο όνομα Wii και DS. Ωστόσο, όπως όλοι μας γνωρίζουμε, η "Big-N" έχει πολύ μεγάλη κι ένδοξη ιστορία να επιδείξει.

Με τα NES (κυρίως), SNES, N64 να υπάρχουν σε δεκάδες νοικοκυριά ανά την υφήλιο και τις διάφορες υλοποιήσεις του GameBoy να θεωρούνται συνώνυμο της φορητής ηλεκτρονικής ψυχαγωγίας του πρόσφατου παρελθόντος, δεν θα μπορούσαμε να μην αναφερθούμε εκτενώς στους πιο δημοφιλείς εξομοιωτές των μηχανημάτων της Nintendo.

ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

■ Επεξεργαστής: 6502 ■ Ταχύτητα επεξεργαστή: 1MHz ■ Ανάλυση Οθόνης: 256x240 ■ Χρωματική παλέτα: 52 χρώματα ■ Χρώματα στην οθόνη: 16 ■ Μέγιστος αριθμός sprites στην οθόνη: 64 ■ Έτος κυκλοφορίας: 1983

TOP-5 NES

1. Super Mario Bros. 3
2. The Legend of Zelda
3. Contra
4. Mega Man
5. Kirby's Adventure

NES

Η κονσόλα που έφερε στο προσκήνιο την ιαπωνική εταιρεία, αλλά και μετέτρεψε τον Mario σε ένα από τα πιο αναγνωρίσιμα πρόσωπα σε ολόκληρο τον κόσμο. Ου-

σιαστικά, αποτελεί την κύρια αιτία όχι μόνο για την εξάπλωση της Nintendo, αλλά και για την αναγέννηση των παιχνιδιομηχανών, που είχαν να δουν τόσο ένδοξες μέρες από την εποχή του Atari 2600! Ίσως αυτός να είναι και ο κυριότερος λόγος που το Nintendo Entertainment System, όπως είναι το πλήρες όνομα του, είναι το μηχανήμα που έχει εξομοιωθεί περισσότερο από κάθε άλλο.



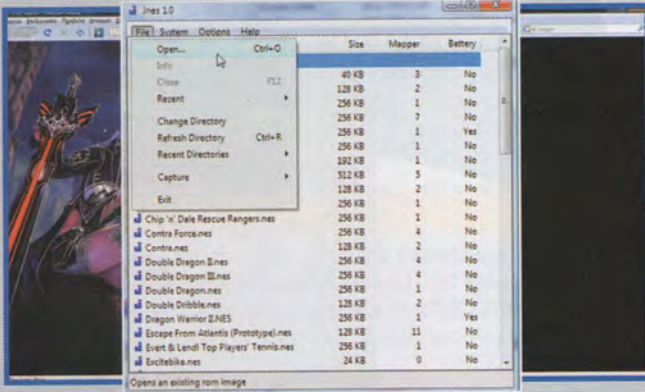
HOW TO EMULATION GΙΑ NES

JNES (jabosoft.com): Η χρήση του JNES είναι πολύ εύκολη ακόμη και για τον πιο άπειρο χρήστη, ενώ οι εξτρα δυνατότητες κρίνονται αρκετά ικανοποιητικές, αφού πέρα από τις γνωστές, σας δίνεται η ευκαιρία να δημιουργήσετε μικρά videos, να εξομοιώσετε το Zapper του NES με το mouse σας, αλλή ακόμη και να παίζετε on-line.

Αφού τον εγκαταστήσετε στον κατάλογο της αρεσκείας σας, τον ανοίξετε και επιλέξετε γλώσσα, μπορείτε από το μενού File - Open, να τρέξετε το ROM

που θέλετε. Παράλληλα, από το Options - Input, μπορείτε να αλλογήσετε τις ρυθμίσεις του χειρισμού όπως σας βολεύουν ή να ενεργοποιηθεί το gamepad σας, αν έχετε. Τέλος, με το πλήκτρο F5, κάνετε Quick Save και με το F7, Quick Load, ενώ μπορείτε να επιλέξετε μέχρι 10 διαφορετικά state slots, για να τα αποθηκεύσετε.

► **Άλλοι αξιόλογοι εξομοιωτές:** NESTopia, VirtuaNES, FCE Ultra



Μόλις φορτώσει ο emulator, κλικ στο File, Open και ανοίξετε το ROM που θέλετε - είναι τόσο απλό.



Στο Options/Input ορίζετε τα πλήκτρα κίνησης.

SUPER NES

Η 16-bit παιχνιδιομηχανή της Nintendo εμφανίστηκε για πρώτη φορά τον Νοέμβριο του 1990, στην Ιαπωνία (που αλλήου;), μένοντας στο προσκήνιο για αρκετά χρόνια.

Ένα σημαντικό πλεονέκτημα των εξομοιωτών που κυκλοφορούν σε σχέση με το αυθεντικό Super NES, είναι και η δυνατότητα που έχετε πλέον να παίζετε πολλά παιχνίδια, πραγματικά "διαμάντια", τα οποία, όμως, ήταν συμβατά μόνο με την ιαπωνική έκδοση του μηχανήματος, με αποτέλεσμα να μην κάνουν την εμφάνισή τους στον υπόλοιπο κόσμο.

ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

- Επεξεργαστής: 65816 ■ Ταχύτητα επεξεργαστή: 3.58MHz
- Ανάλυση Οθόνης: 512x512 ■ Χρωματική παλέτα: 32.768 χρώματα
- Χρώματα στην οθόνη: 256
- Μέγιστος αριθμός sprites στην οθόνη: 128
- Μέγεθος sprites: 64x64 ■ Έτος κυκλοφορίας: 1990

TOP-5 SNES

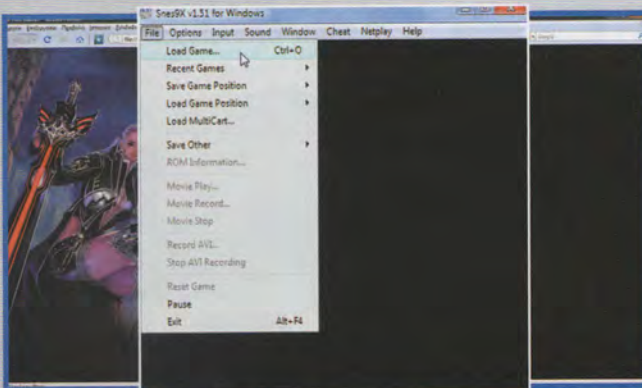
1. Super Mario World
2. The Legend of Zelda: A Link to the Past
3. Donkey Kong Country
4. Super Metroid
5. Chrono Trigger

EMULATION GΙΑ SNES

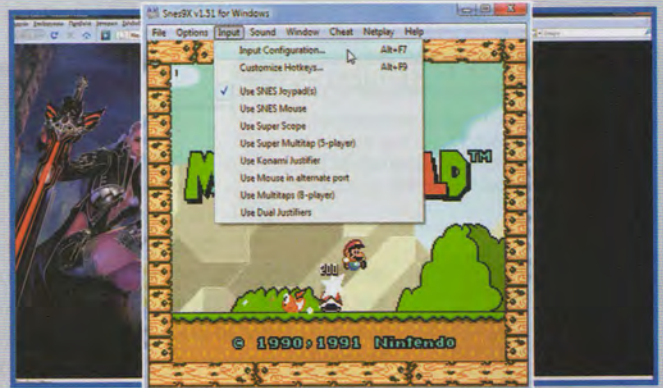
Snes9X (www.snes9x.com): Ο πόλεμος για το αν ο καλύτερος εξομοιωτής του SNES είναι ο Snes9X ή ο ZSNES, μαίνεται εδώ και χρόνια. Αν και αμφότεροι προσφέρουν σχεδόν τέλεια εξομίωση, είναι αλήθεια πως ο δεύτερος έχει μερικές περισσότερες επιλογές, όμως, για τον χρήστη που θέλει απλώς να χαρεί ένα παιχνίδι του SNES, ο Snes9X μοιάζει πιο προσιτός. Κάντε unzip τα περιεχόμενα του αρχείου και αφού τον ανοίξετε, από το μενού File - Load Game, βρείτε το

ROM που θέλετε να τρέξετε, ενώ από το Input - Input Configuration, αλλογήστε τις ρυθμίσεις χειρισμού και ενεργοποιείτε παραπάνω από έναν παίκτης. Εδώ, το save γίνεται πατώντας ταυτόχρονα το πλήκτρο Shift και κάποιο εκ των F1 έως F9, με καθένα να αντιστοιχεί σε ξεχωριστό save state slot, το οποίο μπορείτε να φορτώσετε, πατώντας το ίδιο πλήκτρο, χωρίς, όμως, το Shift.

► **Άλλοι αξιόλογοι εξομοιωτές:** ZSNES



File και Load Game: πρέπει να το έχετε μάθει μέχρι τώρα το κόλπο.



Υποστηρίζονται πολλά είδη χειριστηρίου, απλά διαλέγετε και παίρνετε.

NINTENDO 64

TOP-5 NINTENDO 64

1. The Legend of Zelda: Ocarina of Time
2. Super Mario 64
3. Super Smash Bros.
4. GoldenEye 007
5. Mario Kart 64

Το N64 μπορεί να μην κυριάρχησε στις πωλήσεις της γενιάς του, όπως οι δύο προκάτοχοί του, αφού είχε ήδη αρχίσει η εποχή του

PlayStation, αλλά είχε την τύχη και την τιμή να φιλοξενήσει τίτλους που ακόμη και σήμερα περιλαμβάνονται στους κορυφαίους όλων των εποχών. Για πολλούς, η πραγματική μετάβαση του gaming στις τρεις διαστάσεις, ξεκίνησε στο Nintendo 64!

ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

- Επεξεργαστής: 64-bit R4300i RISC
- Ταχύτητα επεξεργαστή: 93.75MHz
- Ανάλυση Οθόνης: 640x480
- Χρωματική παλέτα: 16.700.000 χρώματα
- Χρώματα στην οθόνη: 32.000
- Πολύγωνα: 150.000 ανά sec
- Έτος κυκλοφορίας: 1996

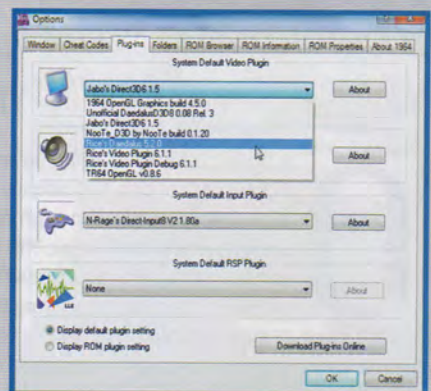
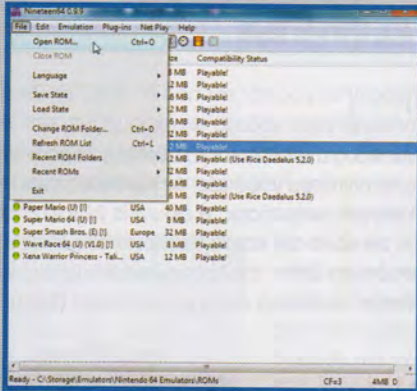


HOW TO EMULATION ΓΙΑ N64

1964 (1964emu.emulation64.com): Ένα στοιχείο που χαρακτηρίζει τους εξομοιωτές του N64, είναι η χρήση plug-ins. Τα plug-ins είναι αρχεία που δεν είναι κατασκευασμένα από τους ίδιους τους προγραμματιστές των emulators, αλλά βοηθούν στο να επεκτείνουν ή να βελτιώσουν τις δυνατότητές τους σε κάποιους τομείς. Για καλή σας τύχη, έχουμε ήδη φορτώσει τα απαιτούμενα plug-ins στους εξομοιωτές που θα βρείτε στο DVD. Κάντε unzip τα περιεχόμενα του αρχείου και αφού τον ανοίξετε, από το μενού File - Open ROM, βρείτε το ROM που θέλετε να τρέξετε, ενώ από το Plug-ins - Input Settings αλλάζετε τις ρυθ-

μίσεις χειρισμού και ενεργοποιείτε παραπάνω από έναν παίκτης. Και εδώ, κάνετε Quick Save με το πλήκτρο F5 και με το F7, Quick Load, ενώ μπορείτε να επιλέξετε μέχρι 10 διαφορετικά state slots για να τα αποθηκεύσετε. Τέλος, αν έχετε πρόβλημα με κάποιο παιχνίδι, μπορείτε να πειραματιστείτε με τα διάφορα plug-ins γραφικών, ήχου κ.λπ. από την επιλογή Plug-ins - Change Plug-ins ή να το δοκιμάσετε και στον εξίσου καλό Project64, αφού τρέχει κάποια ROMs με καλύτερα αποτελέσματα.

➤ **Άλλοι αξιόλογοι εξομοιωτές:** Project64, Mupen64



Το Compatibility Status σας λέει αν ένα ROM είναι έτοιμο για χρήση με την ένδειξη Playable!

Στα plug-ins θα βρείτε τα settings που θα λύσουν πιθανά προβλήματα με τα γραφικά.

Πειραματιστείτε με διαφορετικά plug-ins, αλλά μόνο αν έχετε πρόβλημα με τα γραφικά.

GAMEBOY - GAMEBOY ADVANCE

TOP-5 GAMEBOY ADVANCE

1. Advance Wars
2. Wario Ware Twisted
3. Castlevania: Aria of Sorrow
4. Metroid Fusion
5. Mario & Luigi: Superstar Saga

Ό,τι και να πούμε για την πρώτη handheld παιχνιδιομηχανή της Nintendo, είναι πολύ λίγο. Η δημοτικότητα της μιλά από μόνη της, με 100.000.000 (!) κομμάτια της φορητής συσκευής να έχουν πωληθεί σε ολόκληρο τον πλανήτη και νέες εκδόσεις (GameBoy Color, Super GameBoy κ.λπ.) να ανανεώνουν το ενδιαφέρον του κοινού για το GameBoy, μία παράδοση που συνεχίστηκε με εξίσου μεγάλη επιτυχία από το GameBoy Advance.



TOP-5 GAMEBOY

1. Super Mario Land
2. Super Mario Land 2: 6 Golden Coins
3. Tetris
4. The Legend of Zelda: Link's Awakening
5. Pokemon

ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ GAMEBOY

- Επεξεργαστής: Z-80 (ειδική σχεδίαση)
- Ταχύτητα επεξεργαστή: 1MHz
- Ανάλυση Οθόνης: 140x102
- Χρωματική παλέτα: 4 αποχρώσεις του γκρι
- Χρώματα στην οθόνη: 4 αποχρώσεις του γκρι
- Μέγιστος αριθμός sprites στην οθόνη: 8
- Μέγεθος sprites: 8x8
- Έτος κυκλοφορίας: 1989

ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ GAMEBOY ADVANCE

- Επεξεργαστής: 32-bit ARM7TDMI
- Ταχύτητα επεξεργαστή: 16.8MHz
- Ανάλυση Οθόνης: 240x160
- Χρώματα στην οθόνη: 32.768
- Μέγιστος αριθμός sprites στην οθόνη: 128
- Μέγεθος sprites: 64x64
- Έτος κυκλοφορίας: 2001

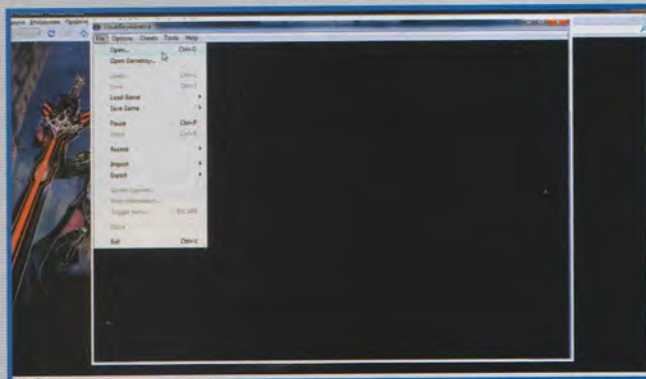
HOW TO EMULATION ΓΙΑ GAMEBOY

VisualBoyAdvance (vba.ngemu.com): Το θετικό χαρακτηριστικό των εξομοιωτών του GameBoy Advance είναι πως πολλοί εξ αυτών μπορούν να τρέξουν και τα παιχνίδια των... "προγόνων" της φορητής κονσόλας της Nintendo. Με έναν σμπάρο, ροιπόν, δύο τρυγόνια και ο καλύτερος... σμπάρος σε αυτή την περίπτωση, είναι ο VisualBoyAdvance, ο οποίος αμέσως είχε ξεκινήσει ως εξομοιωτής του απλού GameBoy.

Κάντε unzip τα περιεχόμενα του αρχείου και αφού τον ανοίξετε, από το με-

νού File - Open, βρείτε το ROM που θέλετε να τρέξετε (είτε πρόκειται για παιχνίδι του GameBoy είτε του GBA), ενώ από το Options - Joypad - Configure αλλάζετε τις ρυθμίσεις χειρισμού. Το save γίνεται πατώντας ταυτόχρονα το πλήκτρο Shift και κάποιο εκ των F1 έως F10, με καθένα να αντιστοιχεί σε ξεχωριστό save state slot το οποίο μπορείτε να φορτώσετε, πατώντας το ίδιο πλήκτρο, χωρίς, όμως, το Shift.

► **Άλλοι αξιόλογοι εξομοιωτές:** Boycott Advance, RascalBoy



Όπως πάντα, ξεκινάμε με File και Open.



Αλλάζοντας τις ρυθμίσεις του Joypad.

SEGA

Υπάρχουν μπηε σκαντζόχοιροι;

Οχι απλώς υπάρχουν, αλλά θα μπορούσαν άνετα να κερδίσουν μία κούρσα 100 μέτρων από τον Usain Bolt, χωρίς να χύσουν την παραμικρή στάλα ιδρώτα! Αναφερόμαστε, φυσικά, στον Sonic The Hedgehog, τη μασκότη της μεγαλύτερης (και μοναδικής) για πολλά χρόνια αντιπάλου της Nintendo στην Ιαπωνία και όχι μόνο, της SEGA. Οι προ 15ετίας διαμάχες μεταξύ των ταγμένων υπερασπιστών της Nintendo και του Mario, απέναντι στους ορκιασμένους

εχθρούς τους, τους φανατικούς της SEGA και του Sonic, μπορούν να χαρακτηριστούν σήμερα το λιγότερο γραφικές, αν και στους περισσότερους ξυπνάνε νοσταλγικές αναμνήσεις. Η ειρωνεία βέβαια είναι πως εν έτει 2008, η SEGA όχι μόνο δεν κατασκευάζει πλέον δικές της κονσόλες, αλλά οι περισσότεροι τίτλοι της προορίζονται (κυρίως) για τα μηχανήματα της Nintendo, ακόμη και αυτοί με τον Sonic! Πώς αηδίζουν οι καιροί...



Ουσιαστικά, το Master System αποτελεί την αφεντιά της παρουσίας της SEGA στο μαγικό κόσμο των παιχνιδιομηχανών. Επηρεασμένη από τη μεγάλη επιτυχία που γνωρίζει η Nintendo με το NES, αποφασίζει να διεκδικήσει κι αυτή ένα μερίδιο στην αγορά των video games. Μία ιδιομορφία των εξομοιωτών για το Master System είναι ότι είναι κοινοί με αυτούς του Game Gear, λόγω της ομοιότητας που διακρίνει την αρχιτεκτονική των δύο παιχνιδιομηχανών της SEGA. Έτσι, θα αναφερθούμε εκτενέστερα πιο κάτω στους εξομοιωτές αυτών των μηχανημάτων.

ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

■ Επεξεργαστής: 8-bit Z80A ■ Ταχύτητα επεξεργαστή: 3.6MHz ■ Ανάλυση Οθόνης: 256x192 ■ Χρωματική παλέτα: 64 ■ Χρώματα στην οθόνη: 16 ■ Μέγιστος αριθμός sprites στην οθόνη: 64 ■ Μέγεθος sprites: 8x8 ■ Έτος κυκλοφορίας: 1987

TOP-5 MASTER SYSTEM

1. Alex Kidd in Miracle World
2. Sonic The Hedgehog
3. Wonder Boy
4. Fantasy Star
5. Altered Beast

GAME GEAR

Η απάντηση της SEGA στο GameBoy της Nintendo χαρακτηρίστηκε από μία μεγάλη καινοτομία. Η έγχρωμη οθόνη που συνόδευε το Game Gear (με χρωματική παλέτα 4.096 χρωμάτων!) έδινε την αίσθηση ότι η φορητή παιχνιδιομηχανή της



Sega θα κατάφερνε να εκτοπίσει εύκολα το 4-χρωμο GameBoy. Παρόλα αυτά, η πρωτοκαθεδρία του... "παιχνιδιάρικου αγοριού" (σε...πολύ ελεύθερη μετάφραση!) της Nintendo δε φάνηκε να απειλείται και το εγχείρημα της SEGA δεν μπορούμε να πούμε ότι στέφθηκε από απόλυτη επιτυχία. Ένα πρωτοποριακό στοιχείο, πάντως, που θα θυμόμαστε από το Game Gear είναι το TV Tuner, που μπορούσε να το μετατρέψει εύκολα και γρήγορα σε μία φορητή τηλεόραση.

ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

■ Επεξεργαστής: 8-bit Z80A ■ Ταχύτητα επεξεργαστή: 3.6MHz ■ Ανάλυση Οθόνης: 160x146 ■ Χρωματική παλέτα: 4.096 ■ Χρώματα στην οθόνη: 32 ■ Μέγιστος αριθμός sprites στην οθόνη: 64 ■ Μέγεθος sprites: 8x8 ■ Έτος κυκλοφορίας: 1991

TOP-5 GAME GEAR

1. Sonic Triple Trouble
2. Shinobi II
3. Wonder Boy III: The Dragon's Trap
4. Sonic Drift
5. Columns

HOW TO

EMULATION ΓΙΑ MASTER SYSTEM & GAME GEAR

MEKA (www.msmpower.org/meka): Ο MEKA (ο οποίος παρεμπιπτότως πήρε το όνομά του από έναν δράκο από το παιχνίδι Wonder Boy III!), αποτελεί κάτι παραπάνω από τον κορυφαίο emulator για τα Master System και Game Gear, αφού εκτός των άλλων μπορεί να εξομοιώσει αρκετά ακόμη συστήματα της SEGA και όχι μόνο, όπως τα SG-1000, SC-3000, SF-7000, Sega Mark III, ColecoVision και Othello Multivision! Αν και προσφέρει άπειρες δυνατότητες που απευθύνονται κυρίως σε έμπειρους χρήστες (debugger, hacking και auditing tools κ.λπ.), δεν πρόκειται εντούτοις να δυσκολέψει τον αρχάριο που θέλει απλώς να χαρεί τα παιχνίδια των δύο 8-bit μηχανημάτων της SEGA. Αφού κάνετε extract τα περιεχόμενα του αρχείου στον κατάλογο της αρ-

χείας σας, τον ανοίξετε και επιλέξετε γλώσσα και ρυθμίσεις ήχου (καλύτερα μην αλλάξετε τίποτα), θα μεταφερθείτε στο περίεργο (και fullscreen) κεντρικό μενού του MEKA. Εκεί, από το μενού "Main - Load ROM", θα ανοίξει ένα νέο παράθυρο για να επιλέξετε το ROM που θέλετε. Παράλληλα, κάτω δεξιά, υπάρχει ήδη ένα παράθυρο με την ένδειξη Input Configuration, μπορείτε να αλλάξετε τις ρυθμίσεις του χειρισμού όπως βολεύουν ή να ενεργοποιήσετε κάποια περιφερειακά της κονσόλας. Τέλος, επειδή αρχικά το παιχνίδι θα ξεκινήσει σε ένα μικρό παράθυρο, για να το τρέξετε σε fullscreen, θα πρέπει να πάτε στην επιλογή Video - Fullscreen.

➤ **Άλλοι αξιόλογοι εξομοιωτές:** SMS Plus, Freeze SMS



Κάνοντας Load to ROM.



Τα αρχεία sms είναι τα Cartridges.



Από το μενού Video, επιλέγετε Fullscreen.

MEGA DRIVE

Το Mega Drive (ή Genesis, όπως κυκλοφόρησε στην αμερικανική αγορά) έκανε την εμφάνισή του στο προσκήνιο σχεδόν έναν ολόκληρο χρόνο πριν από το μεγάλο αντίζηλό του, το Super NES, θέτοντας με αυτό τον τρόπο τα πρότυπα για μία νέα γενιά παιχνιδιομηχανών.

Αν και υστερούσε στη γραφική απεικόνιση, ήταν σαφώς ταχύτερο, πλεονέκτημα που αξιοποίησε σε μεγάλο βαθμό στο παιχνίδι-ορόσημο για την κονσόλα, το Sonic The Hedgehog. Δεν είναι λίγοι, μάάλιστα, αυτοί που θεωρούν ότι σε παιχνίδια που κυκλοφορούσαν και για τα 2 μηχανήματα, η έκδοση για Mega Drive ήταν πάντα ένα βήμα πιο μπροστά. Τα περιφερειακά που κυκλοφόρησαν, προσπαθώντας να δώσουν μία νέα πνοή στο Mega Drive, τα SEGA CD και SEGA 32X, δεν κατάφεραν τίποτα, με αποτέλεσμα σήμερα να έχουν ορθηστεί από τη μνήμη μας.

TOP-5 MEGA DRIVE

1. Sonic The Hedgehog
2. Ecco The Dolphin
3. Streets of Rage
4. Gunstar Heroes
5. Comix Zone

ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

- Επεξεργαστής: 68000 + Z80
- Ταχύτητα επεξεργαστή: 7.5MHz
- Ανάλυση Οθόνης: 320x224
- Χρωματική παλέτα: 512
- Χρώματα στην οθόνη: 64
- Μέγιστος αριθμός sprites στην οθόνη: 80
- Μέγεθος sprites: 32x32
- Έτος κυκλοφορίας: 1989



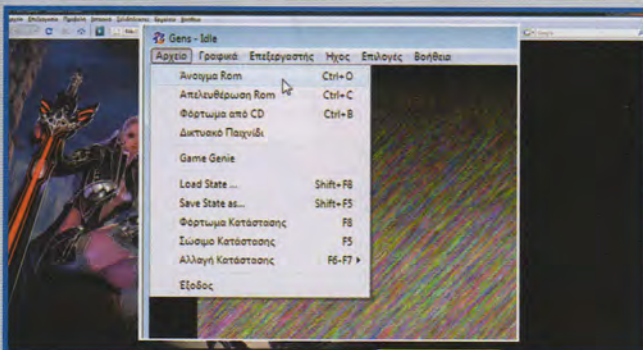
HOW TO

EMULATION ΓΙΑ MEGA DRIVE

Gens (www.gens.ws): Η αλήθεια είναι πως υπάρχουν πολλοί εξαιρετικοί emulators για το πιο πετυχημένο σύστημα της SEGA (ίσως ο πολύ καλός Kega Fusion που μεταξύ άλλων εξομοιώνει και τα Master System και Game Gear!), αλλά ο Gens έχει κατορθώσει να κερδίσει τις καρδιές των περισσότερων χρηστών, συνδυάζοντας την απλότητα με ευρείες δυνατότητες, όπως δικτυακό παιχνίδι (μέσω του περιβάλλοντος Kaillera), υποστήριξη των SEGA CD και SEGA 32X και εγγραφή βίντεο την ώρα που παίζετε.

Κάντε extract τα περιεχόμενα του αρχείου και, αφού τον ανοίξετε, θα δείτε με ευχάριστη έκπληξη πως τα μενού είναι στα Ελληνικά! Ετσι, από το μενού Αρχείο - Ανοιγμα Rom, βρείτε το ROM που θέλετε να τρέξετε, ενώ από το Επιλογές - Πλήκτρα, αλλάξετε τις ρυθμίσεις χειρισμού και ενεργοποιείτε παραπάνω από έναν παίκτης. Εδώ, το Quick Save γίνεται πατώντας F5 και το Quick Load με το F8.

➤ **Άλλοι αξιόλογοι εξομοιωτές:** Kega Fusion, DGen



Στα ελληνικά, κύριε, μάάλιστα!



Πάνε 18 χρόνια από τότε κι όμως...



SATURN

Για πολλούς, αποτέλεσε την αρχή του τέλους για τη SEGA (ως κατασκευάστρια κονσολών, τουλάχιστον), το οποίο επήλθε λίγα χρόνια αργότερα με το Dreamcast. Σε αυτό βέβαια δεν φταίει το ίδιο το Saturn, αλλά μάλλον τα PlayStation (κυρίως) και Nintendo 64, καθώς και η μηδαμινή υποστήριξη από τρίτους κατασκευαστές.

ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

■ **Επεξεργαστής:** (2x) 32-bit SH-2 RISC ■ **Ταχύτητα επεξεργαστή:** 28.6MHz ■ **Ανάλυση Οθόνης:** 704x480
 ■ **Χρωματική παλέτα:** 16.700.000 χρώματα ■ **Πολύχρωμα:** 200.000 ανά sec ■ **Ετος κυκλοφορίας:** 1994

TOP-5 SATURN

1. NIGHTS into Dreams
2. Panzer Dragoon Saga
3. Street Fighter Alpha 3
4. Virtua Fighter 2
5. SEGA Rally Championship

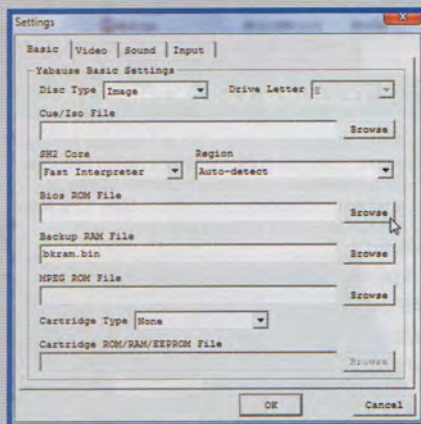
HOW TO EMULATION ΓΙΑ SATURN

Yabause (yabause.sourceforge.net): Σίγουρα ο Yabause δεν είναι ο κορυφαίος emulator Saturn (αν είστε λίγο πιο προχωρημένος χρήστης, προτιμήστε κάποιον από τους άλλους που προτείνουμε), αλλά θεωρώ πως είναι ο πιο εύχρηστος, ενώ οι περισσότεροι από τους υπόλοιπους μηδέκουν και με virtual drives, ατελείωτες ρυθμίσεις κ.λπ.

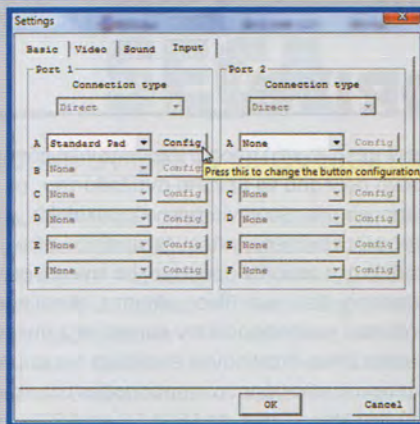
Κάντε extract τα περιεχόμενα του αρχείου και, αφού τον ανοίξετε, θα σας εμφανίσει το μενού της εικόνας. Εκεί, στο Bios ROM File, θα βρείτε το αρχείο

BIOS.bin, που υπάρχει μέσα στο φάκελο του εξομοιωτή, ενώ από το Cue/ISO File θα επιλέξετε το ROM που θέλετε να τρέξετε. Από την καρτέλα Input αλλάζετε τις ρυθμίσεις χειρισμού και ενεργοποιείτε παραπάνω από έναν παίκτης. Όταν είστε έτοιμοι, πατήστε το OK, για να μεταφερθείτε στην κεντρική οθόνη του emulator. Τέλος, αν θέλετε να επανέλθετε από εκεί στο προηγούμενο μενού που περιλαμβάνει όλες τις ρυθμίσεις, πηγαίνετε στο μενού File - Settings.

► **Άλλοι αξιόλογοι εξομοιωτές:** SSF, Cassini



Το BIOS ROM file δείχνει τι θα φορτώσετε.



Settings και Input για να αλλάξετε τρόπο χειρισμού.



File και Settings για να επιστρέψετε στην αρχική οθόνη ρυθμίσεων.

PC ENGINE/TURBOGRAFX-16

Το PC Engine, της ιαπωνικής NEC και της Hudson, είναι χωρίς αμφιβολία μία από τις άγνωστες στη χώρα μας κονσόλες. Παρόλα αυτά, γνώρισε αρκετά μεγάλη επιτυχία στα τέλη της δεκαετίας του '80 στη χώρα του ανατέλλοντος ηλίου, ενώ είχε αξιοπρεπή παρουσία και στις Ηνωμένες Πολιτείες (με το όνομα TurboGrafx-16), έστω κι αν ουδέποτε κατόρθωσε να κοντράρει τους γίγαντες της 16-bit εποχής, Super NES και Mega Drive. Η παιχνιδομηχανή αυτή διέθετε 300 περίπου τίτλους σε μορφή cartridge (που ονομάζονταν HuCards), ενώ ήταν η πρώτη που ενσωμάτωσε το πρωτοποριακό για την εποχή CD-ROM drive, με άλλους 400 τίτλους να προστίθενται στη συλλογή της. Το μηχάνημα ακολουθήθηκε, μάλιστα, από μία φορητή έκδοση (PC Engine GT και Turbo Express, αντίστοιχα) που, όμως, δεν είχε ανάλογη επιτυχία και ξεχάστηκε γρήγορα.



ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

■ **Επεξεργαστής:** Hu6280 ■ **Ταχύτητα επεξεργαστή:** 4MHz ■ **Ανάλυση Οθόνης:** 256x216 ■ **Χρωματική παλέτα:** 512 χρώματα ■ **Χρώματα στην οθόνη:** 64 ■ **Μέγιστος αριθμός sprites στην οθόνη:** 64 ■ **Ετος κυκλοφορίας:** 1987

TOP-5 PC ENGINE

1. Bonk's Revenge
2. Dracula X (Castlevania X)
3. R-Type
4. Air Zonk
5. Twin Bee

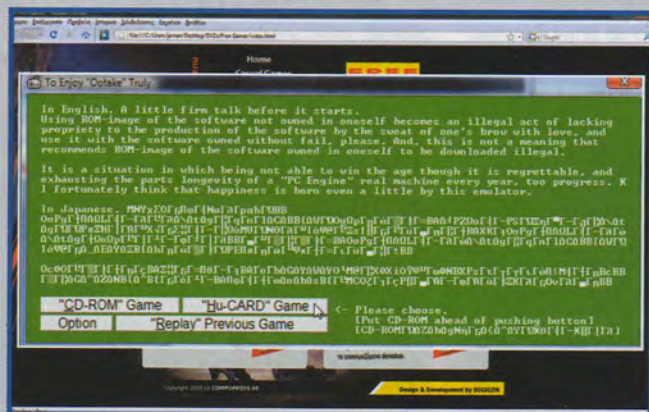
HOW TO EMULATION ΓΙΑ PC ENGINE

Ootake (www.zeograd.com): Η αλήθεια είναι πως υπάρχει καλύτερος emulator για το PC Engine και αυτός είναι ο Magic Engine, τον οποίο, όμως, θα προσπεράσουμε, για τον απλούστατο λόγο πως είναι... shareware! Αυτό, φυσικά, δεν σημαίνει πως κι ο εξ Ιαπωνίας Ootake δεν είναι ένας ικανοποιητικός εξομοιωτής, αφού μάλιστα πέρα από τις κάρτες του μηχανήματος, υποστηρίζει και τα παιχνίδια που κυκλοφόρησαν σε CD.

Εγκαταστήστε τον εξομοιωτή στον κατάλογο της αρεσκείας σας, και αφού

τον ανοίξετε, θα δείτε ένα ασυνήθιστο πράσινο μενού. Με το Hu-CARD Game, φορτώνετε το ROM και με το CD-ROM Game, το CD που θέτετε να τρέξετε αντίστοιχα. Αν κάνετε κλικ τώρα στο κεντρικό παράθυρο, θα εμφανιστεί η μπάρα των επιλογών. Εκεί, από την καρτέλα Input αλλιάζετε όλες τις ρυθμίσεις που σχετίζονται με χειρισμό, ενώ με το "S" κάνετε Save και με το "L" Load (τα πλήκτρα μπορούν να αλλιάξουν).

► **Άλλοι αξιόλογοι εξομοιωτές:** Hu-Go!, Magic Engine



Φυσικά πρέπει να έχετε το PC Engine για να παίξετε νόμιμα.



Πολλά είδη από pads για να παίξετε.

NEOGEO POCKET/NEOGEO POCKET COLOR

Μετά το πανάκριβο υβρίδιο arcade και κονσόλας που άκουγε στο όνομα NeoGeo, ακολούθησε μία ακόμη αρκετά φιλόδοξη προσπάθεια από την SNK ήταν το NeoGeo Pocket, το οποίο,

όπως υποδηλώνει και το όνομά του είναι μία παιχνιδιομηχανή τσέπης. Η κονσόλα έκανε την εμφάνισή της στην αγορά σχετικά πρόσφατα (1998), με αποτέλεσμα να διαθέτει αρκετά ελκυστικούς τίτλους. Επίσης, θετική εντύπωση προκαλούν κάποια επιπλέον χαρακτηριστικά του μηχανήματος, όπως η σύνδεση μέσω καλωδίου με το Sega Dreamcast (!), η παρουσία joystick αντί του καθιερωμένου D-Pad και η ύπαρξη ρολογιού, ημερολογίου, ακόμη και... ωροσκοπίου!

ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

- Επεξεργαστής: 16Bit-Toshiba TLCS900H, 8 Bit-Z80
- Ταχύτητα επεξεργαστή: 6.144MHz
- Ανάλυση Οθόνης: 160x152
- Χρωματική παλέτα: 4.096 χρώματα
- Χρώματα στην οθόνη: 146
- Μέγιστος αριθμός sprites στην οθόνη: 64
- Έτος κυκλοφορίας: 1998



TOP-5 NEO GEO

1. King of Fighters: R-2
2. Samurai Shodown! 2
3. Sonic The Hedgehog: Pocket Adventure
4. Faselei
5. SNK vs. Capcom: Match of the Millennium

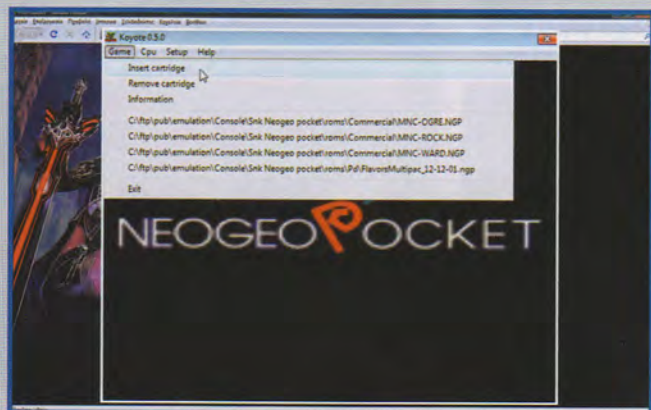
HOW TO EMULATION ΓΙΑ NEOGEO

Koyote (potato.emu-france.com): Μία πολύ καλή επιλογή για την εξομοίωση της φορητής παιχνιδιομηχανής της SNK αποτελεί το Koyote. Θετικά στοιχεία του η υποστήριξη skins, πολλών διαφορετικών γλωσσών και η δυνατότητα on-line παιχνιδιού μέσω Internet.

Κάντε extract τα περιεχόμενα του αρχείου και αφού τον ανοίξετε, από το

Game - Insert Cartridge, θα επιλέξετε το ROM που θέτετε να τρέξετε. Από την καρτέλα Setup - Controls, αλλιάζετε τις ρυθμίσεις χειρισμού και ενεργοποιείτε παραπάνω από έναν παίκτη, ενώ από την καρτέλα CPU, μπορείτε να αποθηκεύσετε και να φορτώσετε τη θέση σας με τις σχετικές επιλογές.

► **Άλλοι αξιόλογοι εξομοιωτές:** NeoPocott, NeoPop



Το NeoGeo χρησιμοποιεί Cartridges.



READY βέβαια!

BACK TO THE... RETRO-FUTURE!

Αν στα remakes ο σκοπός μας είναι να μεταφέρουμε τίτλους του παρελθόντος σε σύγχρονα μηχανήματα, τα demakes ακολουθούν παράλληλη πορεία στο αντίθετο ρεύμα, αφού επιχειρούν τη μεταφορά τίτλων του σήμερα στις συνθήκες του χθες ή και του... προχθές! Από μεταφορές του "ασπρόμαυρου" μηχανισμού του Ikaruga στο Atari 2600, μέχρι δισδιάστατες διασκευές μεγαλειωδών αριστουργημάτων, όπως το Shadow of the Colossus και το Super Mario Galaxy, στα οποία ο ήρωας δεν είναι τίποτε παραπάνω από ένα... τετράγωνο!



CODENAME: GORDON

Πιθανότατα έχετε διαβάσει ξανά για το C:G και πώς να μην έχετε, άρθωστε, αφού το δημιούργημα των Γερμανών Paul Kamma και Soenke Seidel, έφτασε μέχρι και να διατίθεται (δωρεάν, φυσικά) μέσω του Steam από την ίδια τη Valve! Κι όμως, στην πραγματικότητα δεν πρόκειται για τίποτε παραπάνω από ένα flash-οπαίνιδο, που θυμίζοντας κάτι ανάμεσα σε Metal Slug και Contra, μας μεταφέρει στο περιβάλλον των δύο πρώτων Half-Life, περιλαμβά-

νοντας αρκετά γνώριμα στοιχεία, από το ποστό σήμα-κατατεθέν της σειράς, μέχρι το περίφημο gravity gun (!), ενώ το εκπληκτικό είναι πως στην πραγματικότητα κυκλοφόρησε πριν από το πραγματικό HL2 (οι δημιουργοί του απλώς εμπνεύστηκαν από previews, trailers κ.λπ.)! Δυστυχώς, η Nuclearvision σήμερα δεν υφίσταται, το ίδιο και το επίσημο site του παιχνιδιού, με αποτέλεσμα το παιχνίδι να αφαιρεθεί και από το Steam, όμως, ως είναι καλή το DVD μας...



■ ΠΡΩΤΟΤΥΠΟ: Half-Life 1-2 ■ ΕΙΔΟΣ: Shoot 'em up/Platform ■ ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΣ: Nuclearvision ■ SITE: www.halfife2d.com

HALO ZERO

Φυσικά, μετά το H-L, δεν θα μπορούσε να μείνει παρανοημένο το έτερο διάσημο FPS των τελευταίων ετών. Υπεύθυνος για την αφαίρεση της μίας διάστασης του Halo είναι ένας Γάλλος πιτσιρικάς, ο William Bourdon. Αν και ο τρόπος χειρισμού (στοχεύετε με το mouse, κινείστε με το keyboard) θυμίζει πολύ το προαναφερόμενο C:G, το Halo Zero φέρει τη δική του προσωπικότητα, αφού διατηρεί τους

περισσότερους από τους βασικούς μηχανισμούς του αυθεντικού Halo, όπως την εναλλαγή των δύο όπλων (έχουν μεταφερθεί σχεδόν όλα τα όπλα του πρωτότυπου) ή τη χρήση του περιβάλλοντος Warthog. Στα αξιοπρόσεκτα του HZ περιλαμβάνεται η ύπαρξη multiplayer mode (με αρκετά πιστή αναπαραγωγή των αυθεντικών maps), αλλά και level editor, ενώ ήδη βρίσκεται στα σκαριά το sequel του παιχνιδιού.



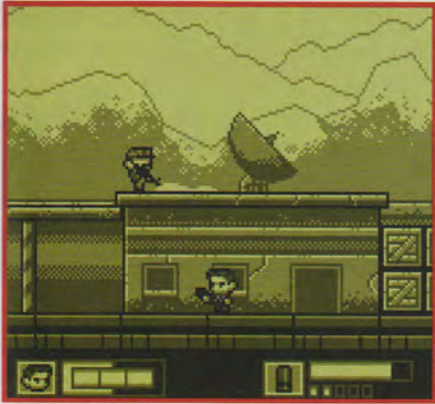
■ ΠΡΩΤΟΤΥΠΟ: Halo ■ ΕΙΔΟΣ: Shoot 'em up/Platform ■ ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΣ: Biohazard Software ■ SITE: www.halozero.new.fr

GOLDENEYE 2D

Οπως πιθανότατα έχετε καταλάβει μέχρι στιγμής, η μεταφορά δημοφιλών FPSs στις δύο διαστάσεις είναι η εύκολη λύση για τους... demakers. Με το Goldeneye 2D, όμως, ο δημιουργός του πάει ένα βήμα παραπέρα, αφού

μετέτρεψε το αριστούργημα του N64 σε παιχνίδι για το GameBoy! Οχι βέβαια κυριολεκτικά, αφού δεν θα χρειαστεί να ξεθάψετε το παλιό και ογκώδες μηχανήμά σας. για να το απολαύσετε, όμως. θα μπορούσε κάλλιστα να είχε εμφανιστεί πριν από μία 15ετία, με τα γραφικά να έχουν την οικεία

τετραχρωμία του γκρίζου και το gameplay να θυμίζει τα παλιά-καλά jump 'n' run shoot 'em ups της εποχής, χωρίς, βέβαια, αυτό να σημαίνει πως δεν υπάρχει η προσπάθεια να διατηρηθεί το πνεύμα του πρωτότυπου.



■ ΠΡΩΤΟΤΥΠΟ: GoldenEye 007 ■ ΕΙΔΟΣ: Shoot 'em up/Platform ■ ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΣ: Perfect Run ■ SITE: perfectrun.net

SUPER SMASH BROS. NES

Αρκετά, όμως, με τα downgraded FPSs. Το παρόν παιχνίδι είναι ίσως το πιο ενδιαφέρον απ' όσα αναφέρθηκαν και δεν το βλέω μόνο ως φανατικός οπαδός της Nintendo. Όπως καταλαβαίνετε από τον τίτλο, πρόκειται για demake της δημοφιούς πρωτότυπης σειράς beat 'em up, Super Smash Bros., προσαρμοσμένο στα γραφικά της 8-bit γενιάς του NES. Πέντε χαρακτήρες στο αρχικό ρόστερ (Mario, Link, Kirby, Samus, Mega Man) και άλλοι τέσσερις κρυφοί, 12 νοσταλγικές πίστες (5+7) και τρία διαφορετικά game modes (VS, Adventure, Target Test) συνιστούν ένα παιχνίδι που, αν και είναι κατασκευασμένο με το γνωστό και σχετικά περιορισμένο σε δυνατότητες πρόγραμμα Game Maker, θα μπορούσε άνετα να σταθεί εμπορικά σε εκείνη την εποχή.



■ ΠΡΩΤΟΤΥΠΟ: Super Smash Bros. ■ ΕΙΔΟΣ: Beat 'em up ■ ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΣ: ReBirth Gaming ■ SITE: www.ssbnes.com

ΑΠΟ ΤΟ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟ ΤΟΥ TIGSOURCE

Σε αυτό το section θα δούμε τις συμμετοχές στο διαγωνισμό "Bootleg Demakes" του site TIGSource, το οποίο είναι ένα σημείο συνάντησης των indie developers και gamers. Στο διαγωνισμό αυτόν στάληθηκε ο αριθμός-ρεκόρ για το site των 69 παιχνιδιών! Εμείς θα παρουσιάσουμε τα 10 πρώτα με βάση τις ψήφους των επισκεπτών του site. Επισημαίνουμε ότι όλα - και τα 69 - είναι δωρεάν και διαθέσιμα στο DVD του περιοδικού, μαζί με links στο forum entry του TIGS, όπου και ανακοινώθηκαν, με το development log, σχόλια κ.ά.



SOUNDLESS MOUNTAIN II

Silent Hill σε NES!

Το Soundless Mountain II είναι ένα demake του Silent Hill 2. Σε αυτό ξεκινάς στο Soundless Mountain μετά από ένα γράμμα που λαμβάνεις από τη γυναίκα σου, Kate, για να βρεθείς στο Special Place σας. Όλα καλά ως εδώ, μόνο που η γυναίκα σου έχει πεθάνει εδώ και τρία χρόνια. Ωστόσο, με την ελπίδα να την ξαναδείς - πώς μπορεί άηλωστε να στέλνει αυτό το γράμμα; - πηγαίνεις στο ραντεβού. Το παιχνίδι ξεκινάει με τον ήρωα να βρίσκεται ήδη στο Soundless Mountain, μέσα σε ένα σπίτι. Μετά από ένα μικρό εισαγωγικό έξω από το σπίτι, όπου εξηγείται η αρχή της ιστορίας, προχωράς προς τη λίμνη μέσα από τη μικρή - και τελειώς άδεια - πόλη, όπου υποθέτεις ότι θα συναντήσεις την Kate.

Όπως σχεδόν όλα τα demakes, το Soundless Mountain II χρησιμοποιεί μια μικρή ανάλυση, η οποία είναι scaled ώστε να δουλεύει και σε μεγάλες οθόνες. Κάθε "pixel" της ανάλυσης είναι ουσιαστικά ένα gradient της απόχρωσης του pixel (αντί για σκέτο χρώ-



μα), δίνοντας έτσι ένα πιο τηλεοπτικό look, όπως θα φαινόταν αν το παιχνίδι παιζόταν σε ένα SNES. Δεν είναι δύσκολο να καταλάβει κανείς γιατί βγήκε πρώτο, αφού έχει αρκετή ατμόσφαιρα, καλοσχεδιασμένα γραφικά και πολύ καλό ήχο. Ειδικά το τελευταίο, δίνει αρκετό βάθος στο παιχνίδι. Ο δημιουργός του είναι επαγγελματίας μουσικός και αυτή η ιδιότητά του φαίνεται στο ηχητικό κομμάτι του παιχνιδιού.

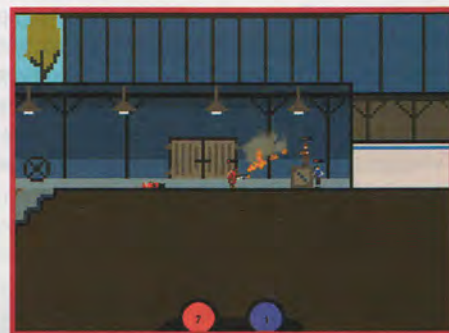
■ Είδος: Adventure/Action ■ Ανάπτυξη: Superflat ■ ΘΕΣΗ: 1n

GANG GARRISSON II

TF2 και ξερό ψωμί!

Το Gang Garrison II είναι ένα Sidescrolling multiplayer platform/shooter και demake του Team Fortress 2. Πέρα από την... επιπεδότητα του περιβάλλοντος (έχει μια διάσταση λιγότερη από το Team Fortress 2) και την απαραίτητα μειωμένη ανάλυση, το Gang Garrison II παίζεται ακριβώς όπως και το TF2. Από το μενού του παιχνιδιού μπορείτε να ξεκινήσετε νέο server, να κάνετε browse τους ήδη υπάρχοντες servers ή να συνδεθείτε σε private server - όπου δίνετε την IP διεύθυνση του server. Δυστυχώς, δεν είδα πουθενά επιλογή για αλλαγή των πηκτρων, αν και το standard WASD + mouse aim δεν πρόκειται να ξενίσει τον περισσότερο κόσμο. Ωστόσο, θα προτιμούσα δεξιά κλικ για jump, όπως ακριβώς στο TF2, αντί για το W.

Ως multiplayer τίτλος, το GGII βασίζεται στον κόσμο που ασχολείται μαζί του, οπότε αν δεν υπάρχει ο κόσμος αυτός, το παιχνίδι δεν έχει και πολύ playability, εκτός κι αν κα-



νονίζετε ματς με φίλους. Για την ώρα, όσες φορές δοκίμασα να παίξω, πάντα υπήρχαν servers διαθέσιμοι - όχι με την καλύτερη ταχύτητα, όμως - ενώ μέσα από το forum του περιοδικού υπάρχουν 2-3 που παίζουν αυτό το παιχνίδι, οπότε αν δεν βρείτε κανέναν, ελάτε από το forum και κάτι θα κανονίσουμε. Αν είχε και single player κομμάτι με bots, πιστεύω πως το GG2 θα έβγαине πρώτο. Τουλάχιστον εγώ θα το ψήφιζα πρώτο...

■ Είδος: Sidescrolling Multiplayer Shooter ■ Ανάπτυξη: Mfredman & MedO ■ ΘΕΣΗ: 2n

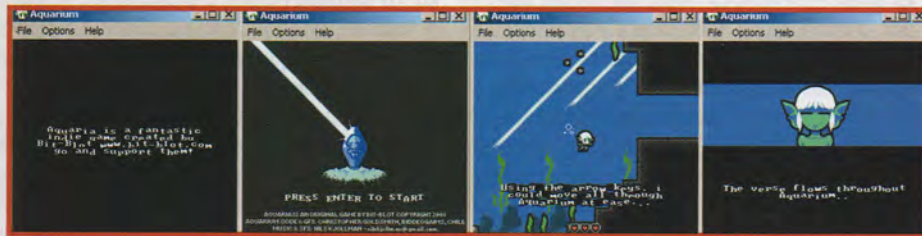
AQUARIUM

Λίγο και καλό

Λίγη ιστορία πριν αναφερθώ στο Aquarium. Το site TIGSource είναι δημιουργήμα κυρίως του Derek Yu, ο οποίος μαζί με τον Alec Holowka έφτιαξαν την Bit Blot και το παιχνίδι Aquaria, που κέρδισε το IGF 2007 (ενώ είναι από τα ελάχιστα indie παιχνίδια που οι χαρακτήρες τους έγιναν θέμα για cosplaying). Το Aquaria έκανε μεγάλο... σπλάς στην indie σκηνή και είναι ένα από τα πιο επιτυχημένα indie παιχνίδια. Το Aquarium είναι, όπως φανταστήκατε, demake του Aquaria. Δυστυχώς, το παιχνίδι δεν είναι πλήρες, αλλά μόνο το demo του

έχει ολοκληρωθεί. Ωστόσο, ο άρτιος σχεδιασμός, η όμορφη chiptune μουσική, αλλά και η υποστήριξη από την κοινότητα και τους developers (ο Derek Yu είπε πως θέλει οπωσδήποτε να δει το παιχνίδι ολοκληρωμένο!) του χάρισαν την τρίτη θέση στο διαγωνισμό.

Προσωπικά, όντας φαν του Aquaria (από τους πρώτους που το αγόρασαν), πιστεύω πως αν και μικρό, βρίσκεται στο κλίμα του παιχνιδιού και αξίζει το - λίγο, δυστυχώς - χρόνο που θα χρειαστεί για να το τελειώσετε.



■ Είδος: Exploration/Action ■ Ανάπτυξη: Oracle ■ ΘΕΣΗ: 3η

LITTLE GIRL IN UNDERLAND

“Ό,τι να ‘ναι”-land!

Σε αυτό το παιχνίδι γέλασα πολύ! Το μοναδικό αρνητικό σημείο του είναι το μέγεθός του, το οποίο είναι πολύ μικρό. Ωστόσο, για όσο διαρκέσει, θα γελάσετε μέχρι δακρύων. Αρκεί να σας αρέσει το “ό,τι να ‘ναι” χιούμορ, φυσικά.

Το Little Girl in Underland είναι ένα demake του American McGee's Alice, μόνο που εδώ η Αλήκη λέγεται Little Girl (αν και εμφανισιακά δεν είναι και τόσο Little...) και είναι Ρωσίδα, ενώ ο κόσμος που επισκέπτεται, κυριαρχείται από τον καπιταλισμό και η ηρωίδα πρέπει να τον διώξει χτυπώντας τον. Στο δρόμο θα τη συμβουλευθεί ο μαγικός γάτος, που εμφανίζεται και εξαφανίζεται με τη σειρά: μουστάκι, στόμα, σώμα (όπως σχεδόν στην ντισνέϊκή εκδοχή του, εκτός από το μουστάκι). Οι συμβουλιές του, βέβαια, είναι συνήθως του στιλ “βάρφα αυτόν” και “χτύπα εκείνον”, ενώ θα δίνει στην ηρωίδα τα διάφορα όπλα της (τα οποία είναι από μαχαίρι



έως... Ζάρια).

Το παιχνίδι είναι πραγματικά πολύ καλό, τόσο το σενάριο και τα εξαιρετικά καρτουνίστικα γραφικά του όσο και με το voice casting (το μεγαλύτερο που έχω δει ως τώρα σε indie game). Το μοναδικό αρνητικό στοιχείο του παιχνιδιού είναι το μέγεθός του, αλλά πρέπει να λάβουμε υπόψη ότι φτιάχτηκε μόλις σ' έναν μήνα, στον ελεύθερο χρόνο της δημιουργού του.

■ ΕΙΔΟΣ: Αστείο/Adventure ■ ΑΝΑΠΤΥΞΗ: The Ivy ■ ΘΕΣΗ: 4η



HOUSE GLOBE

Πώς ήθελε
“Homeworld”;

Αν κάτι μου άρεσε σε αυτό το demake του Homeworld (να, το House Globe είναι demake του Homeworld και όπως και στο Fallauth, χρειάστηκε να το δω στο forum topic για να το μάθω), είναι ο ήχος και η μουσική άψογη. Από την άλλη, το gameplay μου φάνηκε αρκετά βαρετό, αλλά ίσως δεν κατάλαβα τι ακριβώς παίζεται. Βέβαια, τα strategies δεν είναι το φόρτε μου, οπότε ίσως σε κάποιον fan του είδους να αρέσει το παιχνίδι. Από την άλλη, όμως, το Harvest, που παρουσιάστηκε σε προηγούμενο τεύχος, ήταν των ίδιων δημιουργών και το βρήκα πολύ πιο ενδιαφέρον. Ο χειρισμός όπως και ο σκοπός του παιχνιδιού είναι απλός: έχετε ένα κεντρικό σκάφος (το μητρικό σκάφος) και βρίσκεστε στο Διάστημα, σε μια περιοχή με πολλούς αστεροειδείς. Χρησιμοποιώντας τρία harvesting σκάφη, ξεκινάτε την εξόρυξη από τους αστεροειδείς και μαζεύοντας χρήματα, μπορείτε να φτιάξετε περισσότερα σκάφη, να αναπτύξετε την τεχνολογία σας κ.λπ., με απώτερο σκοπό την κατάκτηση του Διαστήματος, η οποία φυσικά δεν είναι εύκολη υπόθεση, αφού δεν θα είστε οι μοναδικοί επιδοξοί “κατακτητές”. Τόσο τα γραφικά όσο και ο ήχος του παιχνιδιού είναι μοναδικά και δίνουν μια πολύ καλή και κάπως μοναχική ατμόσφαιρα, όπως ταιριάζει άθλωσε στο space theme του.

Το House Globe πέρα από single player υποστηρίζει και multiplayer, με δυνατότητα playback στο τελευταίο, ώστε οι παίκτες να μελετούν τις κινήσεις τους, μία πολύ καλή προσθήκη, την οποία όμως δεν μπόρεσα να δοκιμάσω στην πράξη, αφού δεν βρήκα κάποιον να παίξω το παιχνίδι.

■ Είδος: Space strategy ■ Ανάπτυξη: Oxeye Games ■ ΘΕΣΗ: 5η



S.T.A.C.K.E.R.

Πώς ήεμε
"T.E.T.R.I.S.";

Προφανώς demake του S.T.A.L.K.E.R., το S.T.A.C.K.E.R. είναι ένα Tetris clone, όπου τα blocks περιέχουν εικόνες εμπνευσμένες από το παιχνίδι στο οποίο βασίζεται. Χάρη στα ηχητικά εφέ, στη μουσική και στο overlay, που δίνει την αίσθηση του radiation όπως στο S.T.A.L.K.E.R., αλλά και στα gameplay twists και στο γενικότερο στυλ του παιχνιδιού, το S.T.A.C.K.E.R. είναι το καλύτερο Tetris clone που έχω δει με διαφορά και θα μπορούσε να γίνει κάπως minigame μέσα στο S.T.A.L.K.E.R. (π.χ. στο PDA του χρήστη). Πιστεύω πως ο μοναδικός λόγος που το S.T.A.C.K.E.R. είχε καλύτερη θέση είναι ότι το gameplay του Tetris - όσο καλό και να είναι και όσες αλλαγές και να έχει δεχτεί - είναι υπερκορεσμένο και πολύ δύσκολο ένα Tetris game βγαίνει από την αφάνεια (δεν θα μου έκανε εντύπωση αν μάθαινα πως οι περισσότεροι χρήστες δεν έπαιζαν καν το παιχνίδι πριν το απορρίψουν, βασισμένοι στα screenshots).

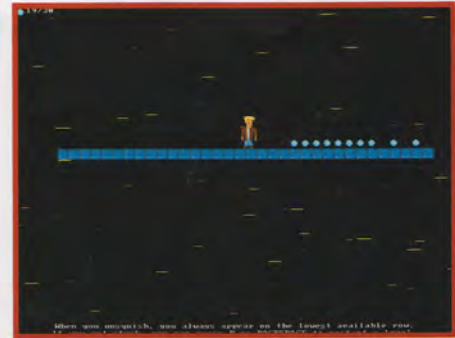


■ Είδος: Tetris ■ Ανάπτυξη: Pishaco ■ ΘΕΣΗ: 6η

SQUISH

PSP και PC

Ενα από τα - λιγοστά - original παιχνίδια για το PSP είναι και το Crush. Σε αυτό ο ήρωας μπορεί να αηλιάξει το χώρο από τρεις διαστάσεις σε δύο, ξεπερνώντας έτσι εμπόδια τα οποία δεν θα μπορούσε να περάσει υπό κανονικές συνθήκες. Το Squish είναι ένα demake του Crush, το οποίο δουλεύει με παρόμοιο τρόπο, με κυριότερη διαφορά ότι μοιάζει περισσότερο με 2D platform jumping game παρά με 3D action game. Επίσης, στο Squish, αντί να μεταφέρεστε από τρεις διαστάσεις σε δύο, μεταφέρεστε από δύο διαστάσεις σε μία (ουσιαστικά ολόκληρη η πίστα "πιέζεται" σε μια σειρά). Ο σκοπός του παιχνιδιού είναι απλός: σε κάθε πίστα πρέπει να μαζέψετε όλα τα νομίσματα, ώστε να ανοίξετε την πόρτα για την επόμενη. Ωστόσο, αυτό δεν είναι τόσο εύκολο όσο φαντάζει, αφού η πόρτα εξαφανίζεται, ενώ μερικά νομίσματα μπορείτε να τα πιάσετε μόνο σε 2D mode. Προσθέστε



και το γεγονός ότι σε προχωρημένες πίστες η "φυσική" αηλιάζει λίγο, με κάποια τουβλάκια να μην ακολουθούν τους κανόνες, και έχετε στα χέρια σας ένα αρκετά ενδιαφέρον και πρωτότυπο (για τα δεδομένα των demakes, αλλά και του PC γενικότερα, αφού το Crush δεν είναι τίτλος για υπολογιστές) παιχνίδι.

■ Είδος: Platform/Puzzle ■ Ανάπτυξη: Terry ■ ΘΕΣΗ: 7η

MACARENA OF THE MISSING

Αν και ο τίτλος προιδαξεί ότι πρόκειται για demake του Ocarina of Time, το Macarena of the Missing είναι demake του adventure Limbo of the Lost. Πριν ξεκινήσω, θα κάνω μια αναφορά στο Limbo of the Lost. Οι developers του LotL, αντί να σχεδιάσουν backgrounds για το παιχνίδι τους, χρησιμοποίησαν in game renderings από διάσημα παιχνίδια, όπως τα Oblivion, World of Warcraft, αλλά και από ταινίες, όπως οι "Spawn", "Pirates of the Caribbean", κάτι που οδήγησε τον publisher του παιχνιδιού να σταματήσει τη διανομή του. Το Macarena of the Missing βασίζεται σε αυτήν ακριβώς τη χρήση υλικού από άλλα παιχνίδια, αφού οι τοποθεσίες, οι χαρακτήρες του, όπως και οι διάλογοι, είναι βγαλμένοι από άλλα γνωστά παιχνίδια.

Στο παιχνίδι χειρίζεστε τον Admiral Horatio Nelson, έναν από τους ήρωες της μάχης του Trafalgar, ο οποίος σκοτώθηκε κατά τη διάρκεια της μάχης και η ψυχή του μεταφέρθηκε στη διάσταση της Macarena,



για να λύσει μια παλιά διαφορά μεταξύ των Fate και των Destiny. Στη διάρκεια της περιπέτειάς του θα συναντήσει διάφορους χαρακτήρες από γνωστά παιχνίδια, οι οποίοι θα τον βοηθήσουν με τον τρόπο τους (συνήθως του πιάνουν κουβέντα και θα του δίνουν κάποιο αντικείμενο) ώστε να συνεχίσει. Οι διάλογοι είναι πραγματικά ξεκαρδιστικοί και μαζί με το Little Girl in Underland είναι τα πιο αστεία παιχνίδια του διαγωνισμού! Πιστεύω πως θα έπρεπε να είχε πάρει υψηλότερη θέση.

■ Είδος: Adventure ■ Ανάπτυξη: Noyb ■ ΘΕΣΗ: 8η

FILLAUTH

Πιξεño-Fallout!

Tο Fillauth είναι ένα demake του Fallout. Ομοιογώ πως δεν έχω παίξει το Fallout, γι' αυτό χρειάστηκε να διαβάσω το σχετικό thread του TIGSource για να βρω το παιχνίδι που κάνει "demake" το Fillauth. Ξεκινώντας και μετά από έναν διάλογο με έναν NPC, μαθαίνεις ότι είσαι σε κάποιον post-apocalyptic κόσμο, όπου σχεδόν όλοι οι άνθρωποι έχουν μετατραπεί σε cyborgs με μηχανικά εμφυτεύματα, έχοντας χάσει τις αναπαραγωγικές ικανότητές τους, και οι λιγότεροι 100% άνθρωποι - οι "fleshies" - θεωρούνται ως είδος υπό εξαφάνιση. Ο ήρωας του παιχνιδιού αναλαμβάνει μια αποστολή να βρει έναν fleshie, ο οποίος θα χορέψει το "Χορό" για την αναπαραγωγή του είδους (εδώ δεν κατάλαβα αν οι cyborgs του μέλλοντος έχουν παρεξηγήσει κάποια πράγματα, αν βλέπουν τους ανθρώπους ως έντομα ή αν το παιχνίδι χρησιμοποιεί μια πιο "αθώα" γλώσσα).



Ο κόσμος του παιχνιδιού είναι αρκετά μεγάλος και χωρίζεται σε segments. Πηγαίνοντας στις άκρες κάθε segment, εμφανίζεται ο χάρτης και ο παίκτης μπορεί να μετακινηθεί στις περιοχές. Οι NPCs είναι αρκετοί, με πολλούς να έχουν πλούσιο dialog tree (αν και η ροπή προς την "πληκίτσα" ψιλοχαλάει το κλίμα του παιχνιδιού) και άλλους να απαντάνε μονολεκτικά.

Τα γραφικά και ο ήχος είναι μέτρια,

ενώ σε αντίθεση με άλλα παιχνίδια που χρησιμοποιούν πολύ χαμηλές αναλύσεις, τα γραφικά του Fillauth δεν είναι αρκετά καθαρά, με αποτέλεσμα να κουράζουν λίγο. Πρακτικά, φαίνονται σαν να έχουν φτιαχτεί σε μεγαλύτερη ανάλυση και να έχουν γίνει resize χωρίς καν κάποιο φίλτρο. Πέρα από αυτό, το Fillauth φαίνεται από τα βαθύτερα παιχνίδια του διαγωνισμού.

■ Είδος: RPG ■ Ανάπτυξη: Oxeye Games ■ ΘΕΣΗ: 8n

SEXY SEASIDE BEACHBALL

Aν το Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball δεν είχε βγει για το Xbox αλλιώς για το ZX Spectrum, τότε θα έμοιαζε αρκετά με το Sexy Seaside Beachball, αφού το τελευταίο είναι demake του πρώτου.



ένα fighting tournament. Ομως, προς έκπληξή της, ο Mick τις κορόιδεψε και δεν θα γίνει αγώνας στο νησί. Έτσι, οι κοπέλες αποφασίζουν να περάσουν ένα διάστημα κάνοντας διακοπές. Αν η ιστορία σας φαίνεται ρηχή, σας ενημερώνω πως

Στο Sexy Seaside Beachball χειρίζεστε μία από τις κοπέλες που επιλέγετε στην αρχή του παιχνιδιού (τις υπόλοιπες τις χειρίζεται ο υπολογιστής), η οποία επισκέπτεται το νησί του Mick για να συμμετάσχει σε

το original DoA game είχε ακριβώς την ίδια υπόθεση αλλιώς με διαφορετικά ονόματα. Στο SSB ο σκοπός σας είναι να περάσετε καλά, παίζοντας διάφορα sport games και δημιουργώντας φιλίες. Αυτά!



■ Είδος: Sports ■ Ανάπτυξη: Lemmy101 ■ ΘΕΣΗ: 9n

ADVANCED SET THE ROPE ON FIRE CARTRIDGE

Tο Advanced Set the Rope on Fire Cartridge είναι demake ενός flash παιχνιδιού που είχε παρουσιαστεί σε προηγούμενο τεύχος. Φυσικά, ο λόγος για ένα από τα καλύτερα παιχνίδια όλων των εποχών, το You have to burn the rope. Το ASRFC αναπαράγει πιστά το στυλ του YHTBTR. Όσοι δεν έχετε παίξει το τελευταίο, καλά θα κάνετε να το βρείτε και να το τερματίσετε πριν παίξετε αυτό το demake.



■ Είδος: Platform ■ Ανάπτυξη: Blueberry ■ ΘΕΣΗ: 10n

ΟΤΑΝ ΟΙ FANS ΠΑΙΡΝΟΥΝ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΤΑ ΧΕΡΙΑ ΤΟΥΣ!

Τι γίνεται όταν ο κόσμος θέλει κι άλλο από το αγαπημένο του παιχνίδι αλλά οι εταιρείες δεν το δίνουν; Το παίρνει "πάνω" του και φτιάχνει δικές του εκδόσεις των αγαπημένων παιχνιδιών, τα λεγόμενα fanware, τα οποία μερικές φορές θυμίζουν επαγγελματικό παιχνίδι. Μαζέψαμε τα πιο επιτυχημένα και σας τα παρουσιάζουμε - θα τα βρείτε και στο συνοδευτικό DVD!



Σαν να παίζεις τα παλιά Broken Sword.

WINGS OF FURY 2

Το 1987, η Broderbund κυκλοφόρησε για τα 8-bit personal computers το Wings of Fury, ένα arcade shooter, το οποίο φιατρεύτηκε από τους gamers της εποχής. Το gameplay ήταν απλό, αφού οι παίκτες έπρεπε να απογειώσουν ένα αμερικανικό αεροπλάνο του Β' Παγκοσμίου και να λάβουν μέρος σε dogfights και βομβαρδισμούς επίγειων στόχων. Σημαντικό ρόλο στην έκβαση της μάχης έπαιξε η προώθηση του αεροπλανοφόρου, από το οποίο απογειώνταν και ανεφοδιαζόταν το αεροπλάνο. Πρόσφατα μια ομάδα ανεξάρτητων developers αποφάσισε να φέρει το Wings of Fury στη σύγχρονη εποχή, δημιουργώντας την 3D version του. Το εν λόγω remake μπορεί να μη μοιάζει με τον 8-bit πρόγονό του σε οπτικοακουστικό επίπεδο, όμως η αίσθηση παιχνιδιού έχει παραμείνει αναλλοίωτη. Ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζει η λειτουργία για zoom-in και zoom-out στη δράση, ενώ τα levels διαφέρουν όχι μόνο οπτικά, αλλά και στην



Το κλασικό αεροπλανοφόρο έχει γίνει αγνώριστο!

ώρα διεξαγωγής κάθε αποστολής (ημέρα/νύχτα) και στον αριθμό των εχθρικών αεροπλάνων. Τα physics είναι υψηλού επιπέδου, ενώ το αεροπλάνο σας μπορεί να εφοδιαστεί με βόμβες και πυραύλους. Το Wings of Fury 2 είναι απίστευτα διασκεδαστικό, όπως άφηστε και ο γηραιότερος "πρόγονός" του.

■ **Είδος:** Arcade Shooter ■ **Μέγεθος:** 47MB ■ **URL:** <http://wingsoffury2.com/forum/> ■ **Πηγή Εμπνευσης:** Wings of Fury, 1942

BROKEN SWORD 2.5: THE RETURN OF THE TEMPLARS

Ο Charles Cecil συγκαταλέγεται στους κορυφαίους game designers, αφού ιστορικοί τίτλοι των 90s, όπως τα Broken Sword, Lure of the Temptress και Beneath a Steel Sky, φέρουν την υπογραφή του. Αναμφίβολα, ο ποθυβραβευμένος Άγγλος δημιουργός έχει συνδεθεί περισσότερο με τη σειρά Broken Sword, η οποία διαθέτει μια πανίσχυρη fanbase. Από τις τάξεις αυτής της ένθερμης κοινότητας προέκυψε και το unofficial remake του BS, ονόματι Broken Sword 2.5: The Return of the Templars. Οι Γερμανοί προγραμματιστές της Mindfactory για την υλοποίηση του εν λόγω point 'n click adventure, δημιούργησαν εκ του μηδενός μία 2D engine, μιμούμενοι το artistic design των δύο πρώτων Broken Sword. Όσον αφορά στο story, τα γεγονότα του παιχνιδιού διαδραματίζονται μεταξύ του δεύτερου



Οι γρίφοι είναι εξίσου εξυπνοί.

(The Smoking Mirror) και του τρίτου μέρους (The Sleeping Dragon) και σας τοποθετούν για άλλη μία φορά στο ρόλο του George Stobbart και της Nicole Collard (Nico). Οι δύο ήρωες αυτή τη φορά καθούνται να αντιμετωπίσουν μια νέα απειλή, που πηγάζει από την επανεμφάνιση μιας κάστας Ναϊτών Ιπποτών. Το Broken Sword 2.5 δεν έχει να ζητήσει τίποτα από εμπορικές παραγωγές, αφού λίγα λεπτά μαζί του είναι αρκετά για να σας πείσουν για το υψηλό επίπεδό του.

■ **Είδος:** Adventure ■ **Μέγεθος:** 697MB ■ **URL:** www.brokensword25.com ■ **Πηγή Εμπνευσης:** Broken Sword series

FRETS ON FIRE

Mπορεί το Guitar Hero να άργησε λιγάκι να εμφανιστεί στα αγαπημένα μας PCs, όμως οι PC gamers δεν θα έπρεπε να αισθάνονται παραπονεμένοι, αφού γι' αυτούς από το 2006 υπάρχει το Frets on Fire. Ο εν λόγω κλώνος του Guitar Hero, που αποτελεί το δημιούργημα της ερασιτεχνικής Unreal Voodoo από τη Φινλανδία, ακολουθεί το ίδιο ακριβές gameplay style με το Guitar Hero, αντικα-

θιστώντας όμως το controller-ομοίωμα κιθάρας με το πληκτρολόγιο. Όπως και στον πετυχημένο τίτλο της Activision, οι gamers θα πρέπει να πατούν στην κατάλληλη στιγμή τα κατάλληλα buttons (προσομοιώνοντας τις χορδές μιας κιθάρας), έτσι ώστε να επιτυγχάνεται ο απόλυτος συγχρονισμός με τη ροή του τραγουδιού.

Το εν λόγω remake κατέλαβε την πρώτη θέση στο διαγωνισμό Assembly 2006 και έχει τη δυνατότητα υποστήριξης USB χειριστήριων αθλά και των controllers των

Guitar Hero και Rock Band (με την εγκατάσταση drivers). Όσον αφορά στα διαθέσιμα μουσικά κομμάτια, η κοινότητα έχει βάλει το χέρι της, έτσι ώστε να δημιουργηθούν εκατοντάδες tracks, τα οποία καλύπτουν όλα τα "ροκάδικα" γούστα. Η περίπτωση του Frets on Fire μάς αποδεικνύει για άλλη μία φορά ότι το μεράκι και το ταλέντο μπορούν να ανταγωνιστούν ακόμη και τις πιο πολυδάπανες παραγωγές.



Επειδή είμαστε retro, παίζουμε από κασέτα.



Μοιάζει με Guitar Hero - μόνο που είναι καλύτερο!



151 hits! Μα ποιος είσαι;

■ **Είδος:** Rhythm game ■ **Μέγεθος:** 33MB ■ **URL:** <http://fretsonfire.sourceforge.net> ■ **Πηγή Εμπνευσης:** Guitar Hero

UFO: ALIEN INVASION

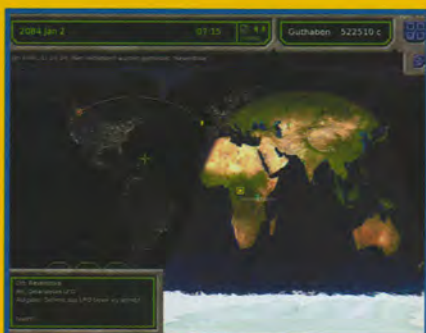
Tο 1993 η MicroProse δημιούργησε μια ολόκληρη σχολή στα strategies με την κυκλοφορία του πρώτου τίτλου X-COM. Συνδυάζοντας το στοιχείο του base-building με αυτό του squad-based tactical combat, η γνωστή εταιρεία έδωσε πνοή σε ένα μοναδικό κράμα gameplay, το οποίο έμεινε στην ιστορία. Μετά τον πρώτο τίτλο, εκτός από τις συνέχειες και τους κλώνους, έκαναν την εμ-

φάνισή τους και δεκάδες fan-made projects. Το UFO: Alien Invasion είναι ένα από τα πιο γνωστά fan-made remakes, το οποίο ακολουθεί πιστά το ύφος του πρώτου X-COM. Η υπόθεσή του διαδραματίζεται το 2084 και πραγματεύεται την προσπάθεια της μυστικής οργάνωσης Phalanx να αποκρούσει μια επικείμενη εξωγήινη εισβολή. Ακολουθώντας τη δομή του αρχικού X-COM, το gameplay χωρίζεται σε δύο modes: στο Geoscape και στο Tactical

mode. Στο μεν πρώτο οι παίκτες αναλαμβάνουν τη διαχείριση των εγκαταστάσεων, της έρευνας, της παραγωγής και την παρακολούθηση της εξωγήινης δραστηριότητας, ενώ στο δεύτερο επιλέγουν μία ολιγομελή ομάδα και ορμούν στην καρδιά της turn-based μάχης. Το UFO: A.I., όχι μόνο διατηρεί αθλά παράλληλα επεκτείνει όλα εκείνα τα χαρακτηριστικά που καθιέρωσαν τη σειρά X-COM στις συνειδήσεις των gamers.



Φτάνοντας στο crash-site για αποστολή εξερεύνησης.



Ο χάρτης του κόσμου.



Το μπαζούκα είναι όντως όσο επικίνδυνο φαίνεται!

■ **Είδος:** Strategy ■ **Μέγεθος:** 385MB ■ **URL:** <http://ufoai.sourceforge.net/> ■ **Πηγή Εμπνευσης:** UFO: Enemy Unknown, X-COM: Terror from the Deep

HURRICAN

Καμιά φορά η χαρά που προσφέρει ένα shooter είναι... ασύγκριτη. Αν και στη σημερινή εποχή οι εταιρείες ανάπτυξης δεν προτιμούν το συγκεκριμένο είδος, αυτό δεν σημαίνει ότι δεν κυκλοφορούν αρκετά fanware, που σκοπό έχουν να μας γυρίσουν στις παλιές καλές εποχές των personal computers. Ένα εξ αυτών είναι και το Hurrican, ένα παραδοσιακό arcade

shooter, το οποίο είναι εμπνευσμένο από το Turrican. Σε περίπτωση που δεν έχετε ακούσει τίποτα γι' αυτό, το Turrican κυκλοφόρησε στις αρχές του 1990 για τον Commodore 64 και έκανε τους gamers να τρίβουν τα μάτια τους, αφού για τα δεδομένα της εποχής θεωρήθηκε "κορυφή" σε τεχνικό επίπεδο. Μετά την επιτυχία που γνώρισε ο πρώτος τίτλος, ακολούθησαν sequels τόσο για 16-bit προσωπικούς υπολογιστές όσο και για κονσόλες. Το

Hurrican διατηρεί αναλλοίωτο το feeling του original παιχνιδιού, με τα 9 levels του να είναι γεμάτα από ποικίλα bonus-όπλα, power-ups και εκατοντάδες εχθρούς. Όπως και ο πρόγονός του, έτσι και το Hurrican διαθέτει δόσεις από non-linear gameplay, το οποίο σε αρκετά σημεία θυμίζει το Metroid Prime. Αν θέλετε να πάρετε μια γεύση από σύγχρονο old-school gameplay, το Hurrican αποτελεί την καλύτερη επιλογή.



Από το cinematic του παιχνιδιού.



Το gameplay είναι ολόιδιο με εκείνο του Turrican.



Κλασικό platform!

■ **Είδος:** Arcade shooter ■ **Μέγεθος:** 46MB ■ **URL:** http://turrican.gamevoice.de/hurrican_site/ ■ **Πηγή Εμπνευσης:** Metroid, Turrican 1 και 2

WORMUX

Αν και ο όρος artillery games ενδέχεται να σας είναι άγνωστος, δεν έχετε παρά να ριζέτε μια ματιά στη διάσημη σειρά Worms και θα καταλάβετε αμέσως τι εννοούμε. Μπορεί το πρώτο παιχνίδι με τα αξιοσημείωτα πολεμοχαρή σκουλήκια να παρουσιάστηκε από την Team 17 το 1994, όμως ακόμη και σήμερα το χιουμοριστικό θέμα και το gameplay του παραμένουν ολόφρεσκα. Το remake Wormux, το οποίο αναπτύσσε-

ται επί έξι συνεχόμενα έτη από τον Lawrence Azzoug Μογ, δεν αποτελεί τίποτε άλλο παρά έναν fanware κλών των Worms. Αν και διαθέτει όλα τα κλασικά χαρακτηριστικά του Worms, διαφέρει στο είδος πολεμιστών, αφού στην αρχική συνταγή προσθέτει σχεδόν... το μισό ζωικό βασίλειο. Αρκούδες, αλεπούδες, πιγκουίνοι και φίδια φορούν την παραλληλαγή τους, βάζουν στο κεφάλι την κορδέλα του Ράμπο και αρπάζοντας το bazooka τους, επιδίδονται σε μια ανελέητη σφα-

γή. Οι παλαιότεροι παίκτες των Worms πρόκειται να συναντήσουν ορισμένα από τα πιο αγαπημένα και δοκιμασμένα φονικά όπλα, όπως airstrikes, grenades, fireballs, shotguns, baseball bats κ.ά., με τις full-destructible πίστες να ξεχωρίζουν για τον καρτουνίστικο σχεδιασμό τους. Μπορεί να πρόκειται για fan-made remake, αλλά το τελικό αποτέλεσμα είναι εξίσου διασκεδαστικό, όπως και στα αυθεντικά Worms.



Ακροβατώντας στη μύτη της αρκούδας.



Μερικές πίστες είναι θεότρελες!



Ready, aim, fire!

■ **Είδος:** Strategy ■ **Μέγεθος:** 53MB ■ **URL:** www.wormux.org ■ **Πηγή Εμπνευσης:** Worms series

FREECIV

Mπορεί το Civilization του Sid Meier να συγκεντρώνει πάνω του τα φώτα της δημοσιότητας, ωστόσο αυτό δεν σημαίνει ότι δεν παρουσιάζονται και άλλες αξιόλογες προσπάθειες-remakes από ερασιτέχνες developers. Σε ό,τι έχει να κάνει με το Civ, η πιο ενδιαφέρουσα περίπτωση είναι αυτή του open-source FreeCiv. Αν και πλέον χαρακτηρίζεται ως remake, στην πραγματικότητα ξεκίνησε ως "πείραμα", όταν το 1995 τρεις φίλοι προγραμματίστηκαν και συμμελητές στο πανεπιστήμιο του Aarhus στη Δανία αποφάσισαν να εκπονήσουν μια ιδιόμορφη πανεπιστημιακή μελέτη. Η εργασία τους αποσκοπούσε στη συνένωση του multiplayer χαρακτήρα του shooter XPilot με το turn-based gameplay του Civilization. Αν και το τελικό αποτέλεσμα θεωρήθηκε βαρετό (γεγονός που ώθησε τους φίλους να ξαναγυρίσουν στο XPilot), το FreeCiv (όπως ονόμασαν το project τους) έμεινε να τραβήξει την προσοχή δεκάδων σπουδαστών, οι οποίοι άρχισαν να εμπλουτίζουν



Είναι open-source και κάνετε ό,τι θέλετε.

σε τακτική βάση τον ελεύθερο κώδικά του. Σήμερα, 13 χρόνια μετά, έχει σχηματιστεί μια ισχυρή κοινότητα, η οποία εξακολουθεί να αναβαθμίζει το FreeCiv, προσθέτοντας νέο περιεχόμενο. Το FreeCiv δεν αποτελεί τίποτε άλλο παρά ένα ρετουσαρισμένο Civ II, με ανεπτυγμένες όμως on-line και multiplayer δυνατότητες, το οποίο παρέχει τεράστια ελευθερία στους gamers σε ό,τι έχει να κάνει με τη διαμόρφωση των κανόνων του παιχνιδιού.

■ **Είδος:** Strategy ■ **Μέγεθος:** 13MB ■ **URL:** <http://freeciv.wikia.com> ■ **Πηγή Εμπνευσης:** Civilization II

FREECOL

Tο αρχικό Colonization, όταν κυκλοφόρησε το 1994, θεωρήθηκε ως μια "focused" version του Civilization. Σε αντίθεση με το μεγάλο του "αδελφό", που επικεντρωνόταν σε περισσότερα από 6.000 χρόνια ανθρώπινης ιστορίας, το Colonization εστίαζε αποκλειστικά στη χρονική περίοδο των μεγάλων ανακαλύψεων και της κατάκτησης της αμερικανικής ηπείρου από τους Ευρωπαίους. Με ανάλογο τρόπο που το Civilization απέκτησε fan-made remakes, έτσι συνέβη και με το Colonization, με το open-source FreeCol να αποτελεί τον πιο πιστό κλώνο του (το development του έχει ξεκινήσει από το 2003, πολύ καιρό πριν εμφανιστεί το επίσημο remake του Sid Meier). Ο κεντρικός πυρήνας του gameplay δεν έχει μεταβληθεί στο παραμικρό, αφού και στο FreeCol οι gamers καθλούνται να ιδρύσουν αποικίες στην αφιλόξενη αμερικανική ήπειρο και στη συνέχεια να ενισχύσουν την οικονομία τους μέσω των εμπορικών συναλλαγών. Το νικητήριο objective και εδώ παραμένει η



Ο πιο πιστός κλώνος του Colonization.

ανεξαρτητοποίηση και η απόσχιση από τη μητέρα-πατρίδα. Σε γενικές γραμμές, οι κανόνες του παιχνιδιού και η οπτική απεικόνιση συμβαδίζουν με τα στάνταρ του original τίτλου, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι οι developers δεν έχουν μεριμνήσει κατάλληλα, έτσι ώστε να προσδώσουν μια πιο σύγχρονη "χροιά". Για τους "αποικιοκράτες" φίλους των strategies δεν θα μπορούσαμε να σκεφτούμε καλύτερη δωρεάν εμπειρία.

■ **Είδος:** Strategy ■ **Μέγεθος:** 14MB ■ **URL:** www.freecol.org ■ **Πηγή Εμπνευσης:** Colonization

SPACE QUEST CHAPTER 0: REPLICATED

Mπορεί ορισμένα ιστορικά franchises να έχουν μπει στο χρονοντούλαο της ιστορίας, όμως εκεί όπου η ύπαρξη των εμπορικών προϊόντων σταματάει, εμφανίζονται τα διάφορα fanware projects, για να κρατήσουν τη μνήμη τους ολοζώντανη. Σε αυτή την κατηγορία εντάσσεται και το fanware, Space Quest Chapter 0: Replicated, το οποίο ασχολείται με τις περιπέτειες του Δισσημότερου καθαριστή του διαστήματος, Roger Wilco. Το Space Quest Chapter 0 χρησιμοποιεί τα ίδια VGA γραφικά με τα SQ 1 και 2, παραμένοντας πιστό στο κλίμα της εποχής των χρυσών adventure games της Sierra. Η ατμόσφαιρα είναι εξαιρετικά ενδιαφέρουσα, αναδεικνύοντας όχι μόνο τη μοναδική δράση αλληλ και το έξυπνο χιούμορ του δημιουργού του. Επιπλέον, τα γραφικά διακρίνονται για την old-school προσέγγισή τους, απεικονίζοντας έναν ικανοποιητικό αριθμό διαφορετικών διαστημικών εγκαταστάσεων και πλανητών. Οι γρίφοι, από τη μεριά τους, καθύπτουν μία ευρεία θεματολογία και είναι σχεδόν σίγουρο ότι θα αφήσουν ικανοποιημένο ακόμη και τον πιο απαιτητικό χρίστη. Χωρίς αμφιβολία, το Chapter 0 αποτελεί μία ενδιαφέρουσα πρόταση, ειδικά για όλους εκείνους που επιθυμούν να γνωρίσουν το παρελθόν των adventures.



Όλοι νεκροί στη γέφυρα.



Παλιά μου τέχνη κόσκινο, πιάσε τη σκούπα!

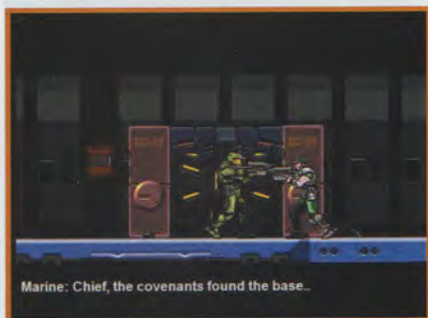
■ **Είδος:** Adventure ■ **Μέγεθος:** 1MB
 ■ **URL:** <http://www.wiw.org/~jess/replicated.html>
 ■ **Πηγή Εμπνευσης:** Space Quest

HALO ZERO

Οταν σκεφτόμαστε την πορεία που έχει διαγράψει το Halo, είμαστε σίγουροι ότι ακόμη και ο πιο αισιόδοξος υπάλληλος της Bungie δεν θα μπορούσε να φανταστεί την τεράστια απήχηση που θα απολάμβανε το franchise, 8 χρόνια μετά την κυκλοφορία του πρώτου παιχνιδιού. Αναμφίβολα, το FPS-φαινόμενο αποτελεί σήμερα σημείο αναφοράς για τη βιομηχανία των video games, αλλά και μία "πρόκληση" για τους ερασιτέχνες

developers, οι οποίοι δεν φοβούνται να ξεδιπλώσουν το δημιουργικό ταλέντο τους πάνω στο φανταστικό σύμπαν της Bungie. Αν και οι περισσότεροι εξ αυτών ασχολούνται με τη δημιουργία mods που αποσκοπούν στον εμπλουτισμό του περιεχομένου, υπάρχουν και ορισμένοι, οι οποίοι ξεφεύγουν από τα συνηθισμένα. Γι' αυτό, λοιπόν, και έχουμε αποτελέσματα όπως το Halo Zero, το οποίο είναι το fan-based δημιούργημα μιας ομάδας Γάλλων ανεξάρτητων προγραμματιστών. Οι Γάλλοι fans του

Master Chief δεν περιορίστηκαν στην ανάπτυξη ενός ακόμη vehicle mod, αλλά μετέτρεψαν τον κόσμο του Halo από 3D σε 2D. Αν και spin-off, το συγκεκριμένο fanware δίνει απόλυτα με το concept των τίτλων της Bungie. Στο Halo Zero, ο "ποζεράς" Master Chief καλείται να αντιμετωπίσει τις ορδές των Covenant σε ένα ultra-διασκεδαστικό shooter, το οποίο παρέχει και δυνατότητες για multiplayer gaming.



Δεν λείπουν οι διάλογοι με NPCs.



Μάχη με οχήματα; Κι από αυτό έχουμε!



Μέχρι όπλα μπορείτε να αλλάξετε.

■ **Είδος:** Shooter ■ **Μέγεθος:** 27MB ■ **URL:** www.halozero.new.fr/ ■ **Πηγή Εμπνευσης:** Halo

PRIVATEER GEMINI GOLD

Τα space simulations, δυστυχώς, αποτελούν σήμερα είδος προς εξαφάνιση, αφού οι τίτλοι που κυκλοφορούν μετριούνται στα δάκτυλα του ενός χεριού. Ωστόσο, στη δεκαετία του '90 η κατάσταση ήταν εντελώς διαφορετική, αφού τότε δεν ήταν και λίγοι οι gamers που είχαν αναβαθμίσει τα PCs τους μόνο και μόνο για να μπορέσουν να τρέξουν το Wing Commander IV ή το Privateer 2. Ενα παλιό ρητό, βέβαια, αναφέρει ότι οι

παλιές αγάπες δεν λησμονούνται εύκολα, γι' αυτό και δέκα χρόνια μετά την κυκλοφορία του Privateer, ένα μικρό group από fans αποφάσισε να επανασχεδιάσει το γνωστό παιχνίδι της Origin, φέρνοντάς το στη σύγχρονη εποχή. Όπως και στο original, έτσι και στο Privateer Gemini Gold αναλαμβάνετε το ρόλο του Grayson Burrows, ενός τυχοδιώκτη, ο οποίος κληρονομεί ένα διαστημόπλοιο από τον αποθανόντα παππού του. Ταξιδεύοντας στις παρυφές του σύμπαντος, επιλέγετε αν

θα ακολουθήσετε τον δρόμο του πειρατή, του εμπόρου ή του κυνηγού επικηρυγμένων σε έναν εχθρικό κόσμο που για να ανεβάσετε το κοινωνικό σας status (και να γεμίσετε τις τσέπες σας), απαιτείται κόπος και... πονηριά. Στο Privateer Gemini Gold περιλαμβάνεται το story του αρχικού παιχνιδιού, αν και ως είθισται μπορείτε να το παραβλέψετε και να χαράξετε τη δική σας "ελεύθερη" πορεία στο γαλαξία.



Πλησιάζοντας τον απειλούμενο πλανήτη.



Προσέγγιση στον σταθμό.



Παζάρια με το merchants guild.

■ **Είδος:** Space sim ■ **Μέγεθος:** 279MB ■ **URL:** <http://priv.solsector.net/> ■ **Πηγή Εμπνευσης:** Privateer, Wing Commander

LINCITY-NG

Tο SimCity του Will Wright ήταν το πρώτο που έθεσε τις βάσεις για τη δημιουργία του είδους των city-building sims. Από τότε που κυκλοφόρησε μέχρι τις μέρες μας, το πετυχημένο franchise πλησιαιώθηκε από πολλὰ sequels, spin-offs αθλιὰ και αρκετούς μιμητές. Το fan-made LinCity-NG θα μπορούσε να χαρακτηριστεί ως ένας άξιος "free" συνεχιστής της κληρονομιάς του SimCity. Η πρώτη "απλή" έκδοση του LinCity εμφανίστηκε το 1999 και αποτέλεσε ένα περιορισμένο 2D city-building sim, το οποίο είχε τη δυνατότητα να τρέξει σε συστήματα με ελάχιστη μνήμη και χαμηλό επεξεργαστή. Λίγα χρόνια αργότερα, οι σχεδιαστές του πρώτου LinCity αποφάσισαν να πραγματοποιήσουν τη μετάβαση σε 3D, υλοποιώντας το παιχνίδι πάνω σε μία OpenGL engine. Όπως και στα SimCity, έτσι και εδώ οι παίχτες καθλούνται να διαχειριστούν όλες τις πτυχές μιας πλήρους λειτουργικής πόλης. Από την αύξηση του πληθυσμού και της παραγωγής, μέχρι



Ο πιο καβάτζας δήμαρχος που έγινε ποτέ!

τη διατήρηση της ενέργειας και την προστασία του περιβάλλοντος, οι "δήμαρχοι" στο LinCity-NG έχουν πάντοτε μπόλικη δουλειά. Αν και η κεντρική ιδέα του LinCity-NG δεν διαφέρει σε μεγάλο βαθμό από αυτή του SimCity, στο εν λόγω remake δίνονται ξεκάθαρα end-game objectives, με ένα εξ αυτών να αφορά στην πλήρη εκκένωση της πόλης με... διαστημόηλιο!

■ **Είδος:** City-building sim ■ **Μέγεθος:** 31MB ■ **URL:** http://lincity-ng.berlios.de/wiki/index.php/Main_Page
 ■ **Πηγή Εμπνευσης:** SimCity

PINGUS

Tα Lemmings συγκαταλέγονται στα καλύτερα puzzle games όλων των εποχών, αφού χιλιάδες gamers έχουν σπαταλήσει αμέτρητες ώρες στην προσπάθειά τους να καθοδηγήσουν τα συμπαθητικά πλάσματάκια. Το concept του εν λόγω παιχνιδιού είναι αρκετά απλό, αφού οι gamers καθλούνται να δώσουν συγκεκριμένες εντολές στα Lemmings, τα οποία βαδίζουν στα τυφλά (και σε συγκεκριμένη κατεύθυνση), έτσι ώστε αυτά με τη σειρά τους να μπορέσουν να βρουν την έξοδο του επιπέδου. Το Pingus είναι ένα remake, το οποίο ακολουθεί ακριβώς το ίδιο gameplay, μόνο που αντί για τα Lemmings (με τη χαρακτηριστική πράσινη αφάνα), ο παίχτης επιχειρεί να καθοδηγήσει ένα κοπάδι από πιγκουίνους. Το Pingus διαθέτει 22 playable levels και παρά το γεγονός ότι είναι πανομοιότυπο με το Lemmings, το gameplay του κρύβει αρκε-



Lemmings με πιγκουίνους για τους λινουξάδες!

τές εκπληξίσεις για τους φίλους των puzzle games, αφού σύμφωνα με το δημιουργό του, έχει δανειστεί στοιχεία από το Super Mario World και άλλους γνωστούς τίτλους της Nintendo. Χωρίς αμφιβολία, ένα καθοδουλημένο remake, το οποίο προσθέτει ορισμένες ενδιαφέρουσες πινελιές στο κλασικό gameplay του παιχνιδιού της DMA Design.

KING'S QUEST II: ROMANCING THE STONES

Tο King's Quest II: Romancing the Stones, το οποίο κυκλοφόρησε ένα χρόνο μετά το πρώτο μέρος της δημοφιλούς σειράς (1985), αποτέλεσε ένα εξαιρετικό sequel, το οποίο στάθηκε στο ύψος των περιστάσεων, συνεχίζοντας τις ποθυ καλές εντυπώσεις του προκατόχου του. Μάλιστα, εκείνη την εποχή τα ψευδο-τρισεπίστατα γραφικά του είχαν αφήσει πολλούς gamers με ανοικτό το στόμα, ενώ τα 92 "δωμάτια" του (διαφορετικές εικόνες δηλαδή) ήταν κατά 15% περισσότερα από αυτά του King's Quest I. Η Tierra (και νυν AGD) το 2002 κυκλοφόρησε ένα πραγματικά εκπληκτικό remake για το King's Quest II, το οποίο ουσιαστικά περνούσε το παιχνίδι από την εποχή της EGA σε αυτήν της VGA. Σε αντίθεση με το remake του King's Quest I, οι ερασιτέχνες προγραμματιστές της Tierra δεν περιορίστηκαν μόνο σε μια πιστή αντιγραφή του original game, αθλιὰ προχώρησαν στον περαιτέρω εμπλουτισμό του, επεμβαίνοντας στο storyline και στους γρίφους. Οι προσθήκες των developers θα μπορούσαν να χαρακτηριστούν ως αρκετά επιτυχημένες, αφού δεν επηρεάζουν την αίσθηση παιχνιδιού και την ατμόσφαιρά του.



Στην θρυλική αίθουσα του θρόνου.



Το remake της Tierra είναι πολύ πιστό.

■ **Είδος:** Adventure ■ **Μέγεθος:** 47MB
 ■ **Πηγή Εμπνευσης:** King's Quest II

■ **Είδος:** Puzzle ■ **Μέγεθος:** 13MB ■ **URL:** <http://pingus.seul.org/> ■ **Πηγή Εμπνευσης:** Lemmings, Super Mario World

WING COMMANDER SAGA

Οι μεγαλύτεροι σε ηλικία, όποτε αναποθούν το Wing Commander, διακατέχονται από νοσταλγία. Αδιαμφισβήτητα, οι fans του κλασικού space combat sim δεν μπορούν να συνηθίσουν εύκολα στην ιδέα ότι έχουν περάσει δέκα χρόνια από τον τελευταίο τίτλο της θρυλικής σειράς της Origin και ακόμη δεν έχει επιβεβαιωθεί τίποτα για κάποιο μελλοδικό sequel. Έτσι, λοιπόν, ορισμένοι εξ αυτών προτίμησαν να πάρουν

την κατάσταση στα χέρια τους, σε μια προσπάθεια να διατηρήσουν τη μνήμη του ιστορικού franchise ζωντανή. Το Wing Commander Saga αποτελεί το αποτέλεσμα αυτής της προσπάθειας, αφού πρόκειται για ένα υψηλών προδιαγραφών project, που επιχειρεί να συνενώσει το παρελθόν με το παρόν του Wing Commander. Το Saga βασίζεται σε μια enhanced version της μηχανής του Freespace 2 και ξεχωρίζει για τη λεπτομέρεια των 3D models. Εκτός όμως από τον τεχνικό τομέα, οι developers

έχουν δώσει ξεχωριστή βαρύτητα στη συγγραφή του story, έτσι ώστε αυτό να συμβαδίζει με το κινηματογραφικό feeling των original παιχνιδιών. Αυτή τη στιγμή είναι διαθέσιμο μόνο το πρώτο μέρος (Prologue), αλλά θα σας προτείναμε να ελέγχετε συχνά τη Web page του, καθώς μέσα στους επόμενους μήνες αναμένεται και η συνέχεια.



Το prowler: όνομα και πράγμα!



Βγαίνοντας από το portal.



Engaging!

■ **Είδος:** Space combat sim ■ **Μέγεθος:** 282MB ■ **URL:** www.wcsaga.com ■ **Πηγή Εμπνευσης:** Wing Commander series

QUEST FOR GLORY 2: TRIAL BY FIRE

Η AGD Interactive (πρώην Tierra) είναι μια ανεξάρτητη εταιρεία ανάπτυξης, η οποία έχει δημιουργηθεί από μια ομάδα φανατικών φίλων των adventure games. Οι developers της AGD έχουν ασχοληθεί κυρίως με τη μη κερδοσκοπική επανακυκλοφορία των ιστορικών adventures της Sierra, τα οποία βρίσκονταν στο επίκεντρο του ενδιαφέροντος στη δεκαετία του '80 και στις αρχές του '90.

Μάλιστα, οι δημιουργοί της AGD έχουν αποσπάσει ειδική άδεια από τη Sierra, για να χρησιμοποιούν χωρίς νομικά κολλημάτα τα assets των παλαιών adventures της. Το μεγαλύτερο project της AGD (το οποίο μάλιστα δουλεύεται επί 8 συναπτά έτη) είναι το Quest for Glory 2: Trial by Fire. Το εν λόγω remake ξεχωρίζει για τα σκισσαρισμένα backgrounds και τα πανέμορφα



Σελίδα και δηνάριο!

digitized πορτρέτα, ενώ εξαιρετική δουλειά έχει γίνει στους τομείς του ήχου και του user interface.

Όσον αφορά στην υπόθεσή του, το Trial by Fire εξιστορεί τις περιπέτειες του χαρακτήρα σας, ο οποίος (μετά και τα γεγονότα του πρώτου μέρους) θεωρείται πια



Ποιον είπες τέρας, βρε μισή μερίδα;

ένας διάσημος ήρωας στο Spielberg. Όμως επειδή ένας πραγματικός ήρωας δεν επαναπαύεται ποτέ, όταν στην πόλη Shapeir ξυπνάει ένα αρχέγονο κακό, εσείς σπεύδετε αμέσως για να αποτρέψετε την καταστροφή.

■ **Είδος:** Adventure ■ **Μέγεθος:** 85MB ■ **URL:** <http://www.agdinteractive.com/index2.html> ■ **Πηγή Εμπνευσης:** Quest for Glory 2: Trial by Fire

SPACE QUEST: THE LOST CHAPTER

Οι εξελίξεις στον κόσμο των video games τρέχουν με αστραπιαία ταχύτητα, γι' αυτό ακόμη και ένας τίτλος που έκανε την εμφάνισή του πριν από τρία χρόνια μπορεί να θεωρείται "παλιός" για τα σημερινά δεδομένα. Φανταστείτε, δηλαδή, πόσο "αρχαία" φαίνονται στα μάτια μας τα χρυσά adventure games της Sierra. Παρόλα αυτά, όταν ένας τίτλος είναι κλασικός, αντέχει στο χρόνο, κάτι που επιβεβαιώνεται και από τα fanwares που μπορεί να εμφανιστούν ακόμη και δέκα χρόνια μετά την κυκλοφορία του. Το Space Quest: The Lost

Chapter εντάσσεται σε αυτή την κατηγορία, αφού πρόκειται για ένα fanware του Space Quest, το οποίο χρονικά διαδραματίζεται μετά τα γεγονότα του Space Quest 2, με τον Roger Wilco να μπλέκει άθελά του σε μία ακόμη διαστημική περιπέτεια. Ωστόσο, αυτή τη φορά το κακό δεν προέρχεται από κάποια απροσεξία του, αλλά από καθαρή ατυχία, αφού κατά τη διάρκεια ενός ταξιδιού το σκάφος προσβάλλεται από μια ενεργειακή ακτίνα και συντρίβεται σε έναν άγνωστο πλανήτη. Εκεί ο Roger θα πρέπει να επιβιώσει, αλλά και να δραπετεύσει από την επιφάνειά του. Αν και το Lost Chapter δεν ενθουσιάζει με τα γραφικά του, ωστό-

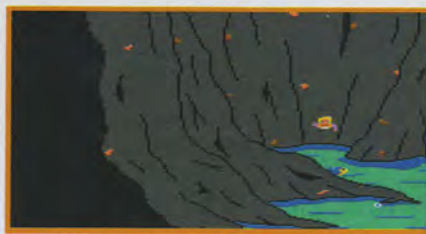


Φοβερό μακροβούτι ο Roger, ε;

σο, αποτελεί μια καλή ευκαιρία για να πάρετε μια ρομαντική γεύση από το μακρινό παρελθόν των PC games.



Μπαίνοντας στη ζούγκλα.



Εξαιρετικά αφιλόξενος ο πλανήτης.



Ναι, είναι ροζ τα τερατάκια.

■ **Είδος:** Adventure ■ **Μέγεθος:** 1MB ■ **URL:** <http://www.frostbyte1.com/space/> ■ **Πηγή Εμπνευσης:** Space Quest series

KING'S QUEST I: QUEST FOR THE CROWN

Στην τριαντάχρονη ιστορία των video games, ελάχιστοι είναι οι τίτλοι που έχουν φέρει την επανάσταση στο είδος τους, καθιερώνοντας νέα δεδομένα στον ευρύτερο χώρο του gaming. Το πρώτο King's Quest αναμφίβολα συγκαταλέγεται στα video games που άλλαξαν τον ρου της gaming ιστορίας. Το King's Quest I: Quest for the Crown σηματοδότησε το πέρασμα από τα text adventures

(τα οποία τότε μαζί με τα text RPGs ήταν τα μοναδικά computer games) στα 3D graphic adventure games. Το παιχνίδι-θρύλος της Roberta Williams κέρυξε της έναρξη μιας νέας εποχής για τα video games, γι' αυτό και για εκείνους που δεν είχαν ποτέ την ευκαιρία να το γνωρίσουν από κοντά (η πρόταση απευθύνεται σε όσους γεννήθηκαν στη δεκαετία του '90 και έπειτα), υπάρχει το ομώνυμο εξαιρετικό remake, το οποίο δημιουργήθηκε από

την Terra (vun AGD Interactive) και για ιστορικούς λόγους (και όχι μόνο) αξίζει να του ρίξετε μια ματιά. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού ελέγχετε τον Sir Graham, έναν ιππότη, ο οποίος καλείται να εντοπίσει τρεις χαμένους μαγικούς θησαυρούς, οι οποίοι θα προστατεύσουν το βασίλειο του βασιλιά Daventry. Εξαιρετική fantasy ατμόσφαιρα, αλλά και πολύ καλή δουλειά από τους fans που δημιούργησαν το remake.



Αν έχετε το τυράκι μαζί σας, είστε τυχεροί...



Μην ξεχάσετε να πάρετε τον κουβά μαζί!



Πολλή ημερία δεν έχει αυτή η περιοχή;

■ **Είδος:** Adventure ■ **Μέγεθος:** 23MB ■ **Πηγή Εμπνευσης:** King's Quest I

ΔΩΣΤΕ LEVELS ΣΤΟ ΛΑΟ!

Προσέξτε: δεν αναφερόμαστε σε private, παράνομους servers παιχνιδιών! Σκοπός μας (όπως και όληων των παρουσιάσεων του "Free Gamer") είναι να βρούμε δωρεάν λύσεις, για να παίζουμε χωρίς να ξοδεύουμε και χωρίς να παραβαίνουμε το νόμο. Τα MMOs, που ακοηουθούν, είναι δωρεάν και 100% νόμιμα!

Φοβερά γραφικά κι όμως δεν θα πληρώσετε δεκάρα!



SHAIYA

Το παιχνίδι κυκλοφόρησε τον Δεκέμβριο του 2007 και στον έναν χρόνο που κυκλοφορεί, πρόλαβε ήδη να πάρει αρκετά βραβεία, μεταξύ άλλων και το "Best MMORPG of the year" (μπροστά από το

Lord of the Rings: Shadows of Angmar, παρακαλώ!) από το www.gameborder.com. Το σενάριό του σίγουρα δεν διεκδικεί δάφνες πρωτοτυπίας, καθώς αναφέρεται σε μία ήπειρο (Teos) και δύο Goddesses που μιλιοτραβιούνται για το ποια θα την κατακτήσει. Ο,τι περιμένετε να βρείτε σε οποιοδήποτε MMORPG είναι εδώ: Guilds, πολλοί NPCs, ακόμη περισσότερα τέρατα, ΠΟΛΛΑ quests και levels. Ταυτόχρονα, όμως, οι τομείς στους οποίους πρωτοτυπεί, δεν είναι λίγες. Χαρακτηριστικό παράδειγμα η δυνατότητα του χαρακτήρα μας να πηδάει, καθώς και να κινείται απότομα δεξιά ή αριστερά, για να ξεφύγει από τις εχθρικές επιθέσεις! Δεν μπορείτε να φανταστείτε πόσο αηλιάζει ολόκληρο το gameplay του παιχνιδιού αυτή η λεπτομέρεια, καθώς οι μάχες θα είναι πολύ διαφορετικές από το κλικ-κλικ-κλικ που έχετε συνηθίσει. Στο παιχνίδι περιλαμβάνεται PVP και μάλιστα πολύ καλό, όπου μπορείτε να σφαχτείτε με όποιον θέλετε. Βέβαια, ανάμεσα σε δύο players διαφορετικής παράταξης δεν χρειάζεται το PVP, ορμάτε κατευθείαν στη μάχη!

Κάθε παράταξη αποτελείται από δύο ξεχωριστά races, Human και Elves για την πρώτη, Vail και Nordein για τη δεύτερη. Τέλος, κάθε race έχει τρεις ξεχωριστούς characters/classes. Κάθε class, εκτός από τις προφανείς διαφορές που έχουν στον

τρόπο με τον οποίο τους χειρίζεστε, παίρνουν επιπλέον +1 σε κάποιο συγκεκριμένο stat όποτε ανεβαίνουν level, ανεξάρτητα από αυτά που τους ανεβάζετε εσείς. Συγκεκριμένα, οι χαρακτήρες που έχετε στη διάθεσή σας στην Alliance of Light, είναι:

HUMAN

Fighter: Κλασικός ισορροπημένος χαρακτήρας, ο οποίος βασίζεται στην τακτική του "ήγιο απ' όληα". Έχει καλή επίθεση, γρήγορο reaction και αρκετά MP (Mana points ή Magic Points, όπως αναφέρονται στο παιχνίδι), ώστε να χρησιμοποιεί συχνά τα πολύ καλά skills του τόσο για auto-buff όσο και για να αποδυναμώνει τους εχθρούς του. Μπορεί να χρησιμοποιήσει μία μεγάλη γκάμα όπλων και το χαρακτηριστικό του είναι πως παίρνει αυτόματα +1 στο strength (STR) σε κάθε level που ανεβαίνει.

Defender: Το όνομά του τα λέει όλα. Το tank της παρέας έχει μπόλικο hitpoints και έτσι δεν χαμπαριάζει από εχθρικές επιθέσεις, είτε τον βραβεί ένας είτε δέκα αντίπαλοι. Γενικά, χρησιμοποιούν κυρίως ασπίδες και one-handed weapons (σώπα...), ωστόσο, αν θέλετε, μπορείτε να βρείτε και αρκετά καλά two-handed weapons (με το ανάλογο penalty που συνεπάγεται η απουσία της ασπίδας, βεβαίως...). Το χαρακτηριστικό τους είναι πως παίρνουν +1 στο Reaction (REC - όχι το κόκκινο κουμπάκι που πατάτε για να γράψει το DVD!) όποτε κάνουν level-up, ενώ έχουν επίσης τη δυνατότητα να κάνουν provoke τους εχθρούς τους, για να τους επιτεθούν και να τους "περιλάβουν" αναλόγως.

Priest: Σίγουρα μία από τις πιο πολυσύνηθες classes. Βασικός σκοπός του Priest είναι να κάνει heal τους συμμάχους του (και τον εαυτό του, φυσικά, όταν δέχεται επίθεση), προκειμένου να τους κρατήσει ζωντανούς όσο περισσότερο γίνεται. Παρόλα αυτά, το πώς θα χειριστείτε το συγκεκριμένο χαρακτήρα, είναι καθαρά προσωπικό σας ζήτημα, καθώς μπορείτε, για παράδειγμα, να φτιάξετε έναν Priest-φονιά, ο οποίος θα κάνει heal μόνο τον εαυτό του, ιδανικό για solo. Εναλλακτικά, μπορείτε να τον κάνετε στο στυλ του Defender, δίνοντας έμφαση στο Reaction, ώστε να κινδυνεύετε λιγότερο από εχθρούς. Φυσικά, μπορείτε να βρείτε ένα καλό party και απλώς να healάρετε τα tanks, μένοντας μακριά από κάθε κίνδυνο και ανεβαίνοντας έτσι level εκ του ασφαλούς. Όπως και να 'χει, ο Priest δεν τα πάει ιδιαίτερα καλά με τα όπλα, ενώ αντίθετα είναι εξαιρετικός στη χρήση spells, αμυ-



Οι μάχες έχουν φοβερή χορογραφία...

ντικών και επιθετικών. Last but not least, μόνο αυτός μπορεί να κάνει resurrect τους ήρωες που έπεσαν στο πεδίο της μάχης... Παίρνει +1 Wisdom (WIS) κάθε φορά που ανεβαίνει level.

ELVES

Ranger: Ας πούμε ότι πρόκειται για τον Warrior των Elves. Παρόλο που πολεμούν σώμα με σώμα, οι Rangers είναι πολύ γρήγοροι, stealth χαρακτήρες που ενδείκνυνται για hit 'n' run επιθέσεις. Δεν είναι τόσο καλοί στα αμυντικά καθήκοντά τους και έτσι είναι προτιμότερο να χρησιμοποιούν το περιβάλλον γύρω τους, για να κρύβονται και να χτυπούν μόνο όταν πρέπει. Συνήθως χρησιμοποιούν μικρά και ελαφριά όπλα με μεγάλο attack speed, ενώ έχουν επίσης τη δυνατότητα να μεταμφιέζονται σε ζώα, για να περνούν απαρατήρητοι από τους εχθρούς τους. Κάθε φορά που ανεβαίνουν level, παίρνουν +1 στο (ναι, καλά μαντέψατε) Dexterity (DEX).

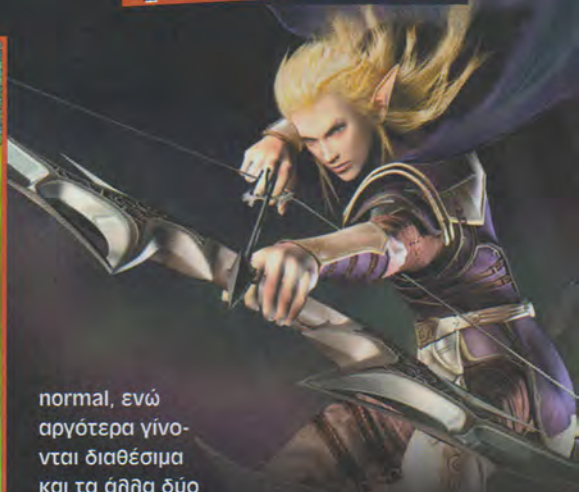
Archer: Η πλέον χαρακτηριστική Elf class, ο Archer μένει όσο μπορεί πιο μακριά από τους αντιπάλους του και βασίζεται σε τόξα και crossbows για να επιτεθεί. Βέβαια, αν χρειαστεί, μπορεί να σηκώσει το κουλό του και να πιάσει ένα σπαθί (short sword, βέβαια, όχι κανένα Excalibur) αλλά, όσο μπορεί, καλό θα είναι να το αποφεύγει. Το χαρακτηριστικό του είναι πως παίρνει +1 στο Luck (LUC) όποτε ανεβαίνει level, κάτι που τον καθιστά ιδιαίτερα

κατάλληλο για να παίζει στοίχημα και τζόκερ... θέλω να πω, να κάνει πολλά critical hits, στέλνοντας ευκολότερα τους αντιπάλους στα θυμαράκια.

Mage: Προσωπικά, ο μάγος/Sorcerer/Necromancer/όπως θέλετε πείτε τον, είναι μακράν ο αγαπημένος μου χαρακτήρας σε όλα τα RPGs, είτε είναι MMO είτε όχι. Ετσι και στο Shaiya, οι Mages είναι πολύ δυνατοί χαρακτήρες, έχοντας στη διάθεσή τους μπόλικο spells για όλα τα γούστα, που τους κάνουν ικανούς να αντιμετωπίσουν με την ίδια άνεση πολλούς εχθρούς. Εσείς το μόνο που έχετε να κάνετε, είναι να προσέχετε όσο μπορείτε την άμυνά σας (γιατί δεν είναι η καλύτερη) και ο μάγος σας θα αναλάβει τα υπόλοιπα. Όσο για όπλα, τι περιμένετε, κάνα Sniper Rifle; Staff έχει, όπως κάθε μάγος με στοιχειώδη αυτοσεβασμό. Κάθε φορά που ανεβαίνουν level, παίρνουν αυτόματα +1 στο Intelligence (INT).

Αντίστοιχα, στη Union of Fury υπάρχουν 6 διαφορετικές classes, οι οποίες είναι ολόιδιες με τις παραπάνω, απλώς έχουν διαφορετικό όνομα. Ετσι, στον Fighter αντιστοιχεί ο Warrior, στον Defender ο Guardian και πάει λέγοντας...

Μία από τις πολλές πρωτοτυπίες του παιχνιδιού είναι η εισαγωγή Difficulty levels. Συγκεκριμένα, υπάρχουν 4 διαθέσιμα difficulty Modes (easy, normal, hard και ultimate, σαν τα Vista). Αρχικά, μπορείτε να επιλέξετε μόνο το easy ή το



normal, ενώ αργότερα γίνονται διαθέσιμα και τα άλλα δύο modes. Συγκεκριμένα, στο easy ο ρυθμός με τον οποίο παίρνετε χρ, είναι μεγαλύτερος από το κανονικό και χρειάζεστε λιγότερα για να ανεβείτε level. Επίσης, απουσιάζει τελείως μία συγκεκριμένη κατηγορία skills, τα special skills. Στο normal, ο ρυθμός με τον οποίο παίρνετε χρ, είναι κανονικός και τα special skills είναι διαθέσιμα. Το level cap είναι 60, ενώ όταν φτάσετε στο 50, θα ξεκλειδώσετε το hard. Εκεί, οι πόντοι που μπορείτε να ανεβάσετε στα Stats και τα Skills σας όποτε ανεβαίνετε level, είναι πολύ περισσότεροι, αλλά αντίστοιχα είναι αισθητά πιο δύσκολο να ανεβείτε level. Επίσης, στο παιχνίδι μπαίνουν νέα quests και πιο ισχυρά items και wearons. Αν φτάσετε το level 50, θα ξεκλειδωθεί και το Ultimate mode, ενώ το level cap είναι πάλι στο 60. Ουσιαστικά, στο Ultimate mode ο βαθμός δυσκολίας του παιχνιδιού (πόσο δυνατά είναι τα τέρατα, πόσο εύκολα ανεβαίνετε level) είναι ίδιος με αυτόν του hard, αλλά ανεβαίνουν ακόμη περισσότερο τα στατιστικά σας σε κάθε level-up που κάνετε. Έχετε ακόμη τη δυνατότητα να χρησιμοποιείτε skills και items/wearons που δεν θα βρείτε αλλού στο παιχνίδι, αλλά η ουσιαστική διαφορά είναι εμφανής όταν πεθαίνετε. Ενώ στα υπόλοιπα τρία modes απλώς χάνετε λίγο ή περισσότερο χρ, στο Ultimate πρέπει να φροντίσετε ώστε ο χαρακτήρας να γίνει resurrected μέσα σε τρία λεπτά από την ώρα που πέθανε, αλλιώς διαγράφεται από το παιχνίδι!

Για να παίξετε το Shaiya, θα χρειαστείτε ένα account της Aeria Games. Πηγαίνετε, λοιπόν, στο official site (www.aeria-games.com) και φτιάξτε έναν λογαριασμό.



PUZZLE PIRATES



Πιάνουν τα χεράκια μου!



Ετοιμο το ρούμι.

Αυτά τα puzzle games σε κάνουν και κολλάς.



Το Puzzle Pirates είναι διαφορετικό απ' όλη τα άλλα. Μας δίνει τη δυνατότητα να κάνουμε σχεδόν ό,τι θα κάναμε σε οποιοδήποτε άλλο MMORPG, αλλά με έναν τελείως διαφορετικό τρόπο: λύνοντας puzzles και παίζοντας mini games και, βέβαια, δωρεάν! Εσείς αναλαμβάνετε το ρόλο ενός πειρατή (σώπα...) και αφού του βρείτε ένα όνομα και φτιάξετε την εμφάνισή του όπως θέλετε, είστε έτοιμοι για σκληρό πηλάσιο, μονομαχίες, εμπόριο και, βέβαια... πολύ ρούμι! Τι σόι παιχνίδι πειρατών θα ήταν, άλλωστε; Διαθέτει συνοδικά 5 διαφορετικούς oceans (servers), στους οποίους μπορείτε να περιπλανηθείτε, συν έναν επιπλέον, ο οποίος, όμως, είναι μόνο για γνώστες της γερμανικής γλώσσας. Η φιλοσοφία του παιχνιδιού είναι απλή: ο παίκτης κάνει τα πάντα μέσα από κάποια puzzles, 16 συνοδικά, εκ των οποίων ορισμένα έχουν το χαρακτήρα "διηλού", δηλαδή, παίζονται εναντίον άλλων παικτών ή bots.

Πριν ξεκινήσετε οποιοδήποτε puzzle, επιλέγετε για πόσα χρήματα θέλετε να παίξετε, καθώς και το είδος του παιχνιδιού και ξεκινάτε. Συγκεκριμένα, αυτά είναι:

Swordfighting: Το πιο συνηθισμένο παιχνίδι που θα βρείτε και ίσως το πιο εθιστικό. Θυμίζει αρκετά το Tetris, καθώς μία σειρά από τουβλάκια διαφορετικού χρώματος πέ-

φτουν στην οθόνη σας, ενώ ο σκοπός είναι να βάλετε τα ίδια τουβλάκια μαζί και, χρησιμοποιώντας τα ειδικά τούβλα-σπαθιά, να τα σπάσετε. Όσο περισσότερα σπάτε τόσο πιο πολύ γεμίζετε την οθόνη του αντιπάλου και, βέβαια, πλησιάζετε στη νίκη!

Drinking: Οποιος έχει παίξει Monkey Island (οι υπόλοιποι κρίνονται αδικαιολόγητοι και τιμωρούνται με δεκαπενθήμερη στέρηση WoW), ξέρει καλά πως το ποτό είναι από τα πιο σημαντικά πράγματα στη ζωή ενός πειρατή. Ετσι εδώ 2-6 παίκτες διαγωνίζονται ποιος θα καταφέρει να πιει λιγότερο! Ο πειρατής σας μπορεί να αντέξει μέχρι 3 ποτά πριν γίνει λιψώμα. Το παιχνίδι μοιάζει λίγο με το γνωστό "φεύγα" - δοκιμάστε το και θα καταλάβετε τι εννοώ!

Sailing: Πώς θα κινηθεί το πλοίο σας αν δεν κρατάει κάποιος το τιμόνι; Προσπαθήστε να βάλετε τα τουβλάκια που πέφτουν στη σωστή θέση, προκειμένου να εξαφανιστούν και το πλοίο σας να σαλπάρει!

Gunnery: Ένα από τα καλύτερα παιχνίδια, κατά την ταπεινή μας άποψη! Έχετε 4 κανόνια και πρέπει να τα γεμίσετε με τα απαραίτητα (cannon balls, μπαρούτι κ.λπ.), προκειμένου να είναι έτοιμα να ρίξουν, ενώ πρέπει και να τα καθαρίζετε μόλις ρίξουν! Εννοείται πως το αντίπαλο πλοίο δεν πρόκειται να σας περιμένει να γεμίσετε τα... κουμπούρια σας, οπότε... run, Forest, run!

Bilging: Όπως κάθε πειρατικό πλοίο, έτσι



Και γάιδαρος και Bingo, πώς γίνεται;



Χαμός στην ταβέρνα - όλοι αυτοί είναι παίκτες.

και το δικό σας μπορεί να μπάζει νερά. Προκειμένου να σώσετε την κατάσταση, πρέπει να βγάψετε το νερό, είτε καλώντας την πυροσβεστική ή παίζοντας αυτό το παιχνίδι. Έχετε ορισμένα κομμάτια διαφορετικού σχεδίου σε σειρές και στήλες και αυτό που πρέπει να κάνετε, είναι να βάζετε τα όμοια ανά 3 στη σειρά, οριζοντίως ή καθέτως. Είναι από τα πιο εύκολα puzzles και μία πολύ καλή ιδέα να ξεκινήσετε από αυτό (easy money!).

Carpentry: Ωρα να αφήσετε το πληκτρολόγιο και το mouse και να πιάσετε το σφυρί και το πριόνι. Σκοπός σας σε αυτό το mini game είναι να καλύψετε τις τρύπες του πλοίου σας, χρησιμοποιώντας διάφορα κομμάτια ξύλου που σας δίνονται. Δεν χρειάζεται να αναφέρω ότι όσο πιο γρήγορα μπαλώνετε τις τρύπες τόσο το καλύτερο!

Navigation: Αν θέλετε κάποια στιγμή να φτάσετε στον προορισμό σας (ή σε κάποια στεριά τουλάχιστον) και να μην κόβετε βόλτες καταμεσής του ωκεανού, πρέπει να χαράξετε πορεία στο πλοίο σας με τον ίδιο ακριβώς τρόπο που το έκαναν οι πειρατές: χρησιμοποιώντας τον εξάντα, σχηματίζετε τους αστερισμούς, οι οποίοι σας οδηγούν εκεί που θέλετε.

Shipwrightery: Αφού ασχοληθήκαμε με όλα τα υπόλοιπα, ήρθε η ώρα να ναυπηγήσουμε το πλοίο μας, προσπαθώντας να ταιριάξουμε διάφορα κομμάτια από σίδηρο, ξύλο, σκονί και ύφασμα.

Sea Battles: Όταν έρθει η πολυπόθητη στιγμή να επιτεθείτε σε κάποιο πλοίο, το ειδικό Navigation αλληλάζει και γίνεται Sea Battle. Αφού κυνηγήσετε και προλάβετε το στόχο σας, ρίχνετε τους γάντζους και η ναυμαχία ξεκινά! Εσείς, ως καπετάνιος, έχετε στη διάθεσή σας κάποια tokens, τα οποία αντιπροσωπεύουν κινήσεις που μπορείτε να κάνετε, π.χ., στροφή δεξιά, και ανάλογα με το πόσο καλά κάνει τη δουλειά του το πλήρωμά σας, αυτά τα tokens αυξάνονται ή μειώνονται. Η μάχη γίνεται σε γύρους και σε κάθε γύρο έχετε το δικαίωμα να κάνετε

μέχρι 4 κινήσεις, οπότε προσέξτε καλά, γιατί αν... μπατάρετε, το πλήρωμά σας ξέρει ποιον θα κυνηγήσει.

Treasure Drop: Ένα από τα καλύτερα mini games. Προσπαθείτε να ρίξετε νομίσματα μέσα σε μία σειρά από διακόπτες. Ανάλογα με το πού ρίχνετε τα νομίσματα, ανοίγεται ή κλείνεται το διακόπτη και, βέβαια, σκοπός σας είναι να καταφέρετε να ρίξετε όσο περισσότερα χρυσά νομίσματα μπορείτε μέσα σε 4 γύρους.

Rumble! Ως γνήσιοι πειρατές, δεν θα μπορούσαμε να μην καβαγιάζουμε και μάχιστα με τους πάντες, φίλους και εχθρούς. Στο συγκεκριμένο mini game χειριζόμαστε δύο... γροθιές (είπαμε, ξύλο παίζουμε) και πρέπει να σπάσουμε ορισμένα μπαλάκια, έτσι ώστε να χτυπήσουμε τον αντίπαλό μας. Πραγματικά πολύ διασκεδαστικό και με λίγη εξάσκηση μπορείτε να βγάψετε αρκετά... uppercuts (και, βέβαια, λεφτά!).

Alchemistry: Εδώ προσπαθούμε να γεμίσουμε ορισμένα μπουκάλια με υγρό κατάλληλου χρώματος, το οποίο περνά από έναν πραγματικό... λαβύρινθο σωληνώσεων. Βέβαια, αν βάθουμε λάθος χρώμα υγρού σε ένα μπουκάλι, τότε το μπουκάλι σπάει και παίρνουμε λιγότερους πόντους (μην τα ξεναλήμε, και λεφτά...).

Distilling: Όπως είπαμε, το ποτό και συγκεκριμένα το ρούμι, είναι απαραίτητο σε κάθε πειρατή που σέβεται τον εαυτό του. Όπως και με όλα τα άλλα πράγματα, λοιπόν, κάποιος πρέπει να αναλάβει τη βρώμικη δουλειά, δηλαδή, να ξεχωρίσει το καθαρό ρούμι και, βέβαια, να του βάψει spice, ώστε να γίνει ακόμη νοστιμότερο. Πολύ ενδιαφέρον puzzle και ένας από τους καλύτερους τρόπους να εξοικονομήσετε τα προς το ζην στο παιχνίδι.

Poker: Μπορεί το καζίνο της Πάρνηθας (μαζί με ολόκληρο το δάσος...) να έγινε μπουρλότο, το Puzzle Pirates, όμως, είναι εδώ για να το αντικαταστήσει (δυστυχώς, όχι το δάσος...). Γι' αυτό το παιχνίδι δεν χρειάζεται να πούμε πολλά, είναι το γνωστό

rocker και, όπως και στην πραγματικότητα, παίζονται πολλά λεφτά. Προσέξτε γιατί είναι ο ταχύτερος τρόπος να χάσετε όσα βγάψετε με κόπο, γεμίζοντας κανόνια και επισκευάζοντας καρβία!

Hearts/Spades: Τα puzzles αυτά είναι ολόγρια με τα γνωστά μας παιχνίδια που παίζονται με τράπουλα.

Στο σημείο αυτό πρέπει να αναφέρουμε πως το παιχνίδι έχει μία ιδιαιτερότητα: σε αντίθεση με άλλα δωρεάν MMOs, στα οποία ορισμένες δυνατότητες απαιτούν να πληρώσουμε συνδρομή, στο Puzzle Pirates όλα τα puzzles είναι διαθέσιμα δωρεάν, αλλιώς συγκεκριμένες μέρες! Για παράδειγμα, το Rumble είναι δωρεάν κάθε Δευτέρα και Παρασκευή, οπότε αν θέλετε να σφαχτείτε κάποια άλλη μέρα, θα πρέπει να πληρώσετε. Βέβαια, υπάρχουν κάποια puzzles που είναι πάντα δωρεάν, όπως το Swordfighting.

Ανάλογα με το πόσο καλά τα πηγαίνετε σε κάθε puzzle, το rank σας θα ανεβαίνει, η φήμη σας θα αυξάνεται σε ολόκληρο τον ωκεανό που βρίσκεστε και, βέβαια, θα αυξάνονται και τα λεφτά που παίρνετε, επιτρέποντάς σας να αγοράσετε όπλα και ρούχα. Ορισμένα mini games απαιτούν να έχετε πάρει κάποια ranks σε κάποια άλλα puzzles, προκειμένου να μπορείτε να παίξετε (κάτι σαν minimum requirements, ξέρετε τώρα, DirectX 10, Windows Vista...). Για παράδειγμα, δεν μπορείτε να αναλάβετε να οδηγήσετε το πλοίο σας, αν πρώτα δεν έχετε μάθει να το επισκευάζετε και να βγάψετε τα νερά! Σημειώστε ότι μπορείτε επίσης ανταλλάξετε τα χρήματα που έχετε κερδίσει in game για πραγματική συνδρομή, εάν δεν θέλετε να πληρώσετε. Σε γενικές γραμμές, το παιχνίδι αξίζει σίγουρα το χρόνο σας. Μπορεί να μην εντυπωσιάζει με τα γραφικά του, όμως, σίγουρα προσφέρει κάτι καινούργιο στον αρκετά κορεσμένο χώρο των MMO παιχνιδιών.

ZU ONLINE



Οι δείκτες του damage πέφτουν σύννεφο!



Οι εχθροί δεν σταματούν να έρχονται.



Η αρχιτεκτονική συμβαδίζει με τη γενική τεχνοτροπία.

Μία φορά κι ένα καιρό, στα βουνά Zu, χαμένα βαθιά κάπου στην Κίνα, ζούσαν άνθρωποι αθάνατοι, προικισμένοι με υπερφυσικές δυνάμεις, όπως η δυνατότητα να πετούν. Όλα κυλούσαν ομαλά, μέχρι τη στιγμή που ο Blood Demon, ο άρχοντας των δυνάμεων του κακού, αποφάσισε να επιτεθεί στο βουνό Zu. Βλέποντας την επικείμενη καταστροφή,

ένας σπουδαίος ξιφομάχος, ο Whitebrow, αποφάσισε να ταξιδέψει σε μία άλλη διάσταση, προκειμένου να αποκτήσει αρκετή δύναμη, ώστε να μπορέσει να αντιμετωπίσει τον Blood Demon... Λίγο καιρό μετά την αναχώρηση του ηρωικού Whitebrow, εμφανίστηκε στην Desert City το φυλαχτό του και έτσι δημιουργήθηκε το Oracle Rock, το οποίο περιείχε το μυστικό για να πτηθεί ο Blood Demon. Όλες οι φυλές του καλού έσπευσαν να αποκτήσουν πρόσβαση στο μυστικό, όμως, ο Blood Demon και τα τσιράκια του, οι 4 Evil Kings, τους πρόλαβαν. Στην επική μάχη που ακολούθησε, το Oracle Rock διαλύθηκε και τα κομμάτια του εξαπλώθηκαν σε κάθε γωνιά του κόσμου. 10 χρόνια μετά, εκπρόσωποι απ' όλες τις φυλές συναντήθηκαν στη Holy City και αποφάσισαν να προσπαθήσουν να μαζέψουν και να αποκωδικοποιήσουν όλα τα κομμάτια (τα Heaven Scriptures), για να μπορέσουν να σταματήσουν τον Blood Demon. Εσύ θα γίνεις μέλος μίας από τις 5 φυλές του παιχνιδιού και όλοι μαζί θα προσπαθήσετε να τον εξοντώσετε.

Μόλις ξεκινήσετε το παιχνίδι, θα κληθείτε να επιλέξετε σε ποιο από τα 3 factions θα ανήκετε και, βέβαια, να διαλέξετε την επιθυμητή class για το χαρα-

κτήρα σας. Οι διαθέσιμες classes (στο παιχνίδι αναφέρονται ως clans, προσέξτε μην μπερδευτείτε!) είναι οι εξής:

Swordsman (male): Εξαιρετος χρήστης του σπαθιού, αλλά χωρίς να υστερεί σε ταχύτητα, ο Swordsman είναι ο ιδανικός all-around χαρακτήρας. Θανατηφόρος σε μάχη σώμα με σώμα, αποτελεί την επιλογή των περισσότερων παικτών. Οι Swordsmen έχουν στην κατοχή τους τα καλύτερα σπαθιά στον κόσμο του Zu και μπορούν με ένα χτύπημα να "κατεβάσουν" ολόκληρες ορδές από εχθρούς. Επίσης, μπορούν να κάνουν cast ορισμένα πολύ δυνατά spells που μειώνουν την ταχύτητα του αντιπάλου και τον κάνουν ελάχιστα πιο γρήγορο από... σαλιγκαρο. Συνδυάζοντάς τα με τη δυνατή τους επίθεση, τους κάνουν σχεδόν ανίκητους.

Moonmaiden (female): Κλασικοί ranger χαρακτήρες, οι Moonmaidens χρησιμοποιούν κυρίως spells για να κρυφτούν από τον αντίπαλο ή τουλάχιστον να τον καθυστερήσουν. Καθώς είναι πολύ γρήγορες, πολλές φορές έχουν τη δυνατότητα να σκοτώσουν τους





Σαγιονάρα, λέμε!



Ελα πιο κοντά, δεν δαγκώνω... δυνατό.

εχθρούς τους πριν αυτοί καταλάβουν τι τους χτύπησε.

Summoner (male): Δεν πρόκειται για ανθρώπους, καθώς φέρνουν περισσότερο σε spirit ή κάτι παρεμφερές, αλλά σίγουρα οι Summoners είναι πολύ δυνατοί χαρακτήρες. Βασιζόμενοι σε θανατηφόρα spells, poisons και scrolls, μπορούν να σκοτώσουν το δυνατότερο αντίπαλο σε χρόνο μηδέν, ενώ τις περισσότερες φορές αρκεί να κάνουν summon ένα και μόνο creature και η μάχη έχει τελειώσει. Σημειώστε πως ο Summoner είναι η μοναδική class στο παιχνίδι που μπορεί να κάνει summon ένα pet.

Bead Fairies (female): Ο γιατρός (ή μάλλον n... γιατρίνα) της υπόθεσης είναι ίσως ο πιο παρεξηγημένος χαρακτήρας απ' όλους, μέχρι, βέβαια, κάποιος να χρειαστεί τη βοήθειά του. Μόνο αυτή μπορεί να γιατρέψει άλλους χαρακτήρες, καθώς έχει πολλά healing spells και potions στην κατοχή του. Μπορεί στη μάχη να μη σας γεμίζει αρχικά το μάτι, παρόλα αυτά μπορεί να εκτελέσει ορισμένες πολύ χρήσιμες κινήσεις, όπως να βάλει σε κώμα τον αντίπαλό της και να τον ξεπαστρέψει με την ψυχία της, ενώ αυτός θα κάνει νανάκια! Αν σας αρέσει να αποφεύγετε την πρώτη γραμμή της μάχης και να buffάρετε τους συμπαίκτες σας, η Bead Fairy είναι η καλύτερη επιλογή.

Sun Warrior (male): Φυσικά, δεν μπορούσε να λείπει ένας χαρακτήρας-tank



Εξαιρετικά καλοσχεδιασμένες οι αμφιέσεις και τα μοντέλα των χαρακτήρων.

Προικισμένος με τεράστια δύναμη, ο Sun Warrior είναι ο καλύτερος χαρακτήρας στη μάχη σώμα με σώμα.

από το παιχνίδι! Προικισμένος με τεράστια δύναμη, ο Sun Warrior είναι ο καλύτερος χαρακτήρας στη μάχη σώμα με σώμα και οι αντίπαλοί του καλά θα κάνουν να αποφεύγουν - όσο γίνεται - να τον πλησιάσουν, αλλιώς μάλλον δεν θα καταλάβουν για πότε σκοτώθηκαν. Ο Sun Warrior, κατά την ταπεινή μου άποψη, διαθέτει το καλύτερο avatar και animation στο παιχνίδι, καθώς μοιάζει πολύ με παλαιστή του Sumo και, βέβαια, οι κινήσεις του είναι αντίστοιχα ατσούμπαλες. Όσοι έχετε παίξει στο παρελθόν κάποιο Street Fighter, θα διαπιστώσετε πως ο Sun Warrior είναι φτυστός ο Edmund Honda!

Λάβετε υπόψη σας πως το παιχνίδι σας επιτρέπει να έχετε μέχρι και 5 χαρακτήρες σε κάθε server, οπότε μπορείτε εύκολα να εξερευνηήσετε το παιχνίδι με όλους. Δυστυχώς, όμως, δεν έχετε τη δυνατότητα να μεταφέρετε Glowspells (το νόμισμα του παιχνιδιού), όπλα/πανοπλίες, potions και γενικότερα κάθε είδος εξοπλισμό από τον έναν χαρακτήρα στον άλλο.

Στο Zu online, τρία είναι τα κυρίαρχα factions (Tai, Xun, Wu). Μόλις δημιουργήσετε έναν χαρακτήρα, θα πρέπει να επιλέξετε από πού κρατάει η σκούφια του (δηλαδή σε ποιο faction θα ανήκει). Ως μέλος ενός faction, έχετε τη δυνατότητα να επιθεθείτε ελεύθερα σε οποιονδήποτε παίκτη ανήκει σε κάποιο από τα άλλα δύο clans. Αν καταφέρετε να τον κερδίσετε, θα πάρετε ένα μικρό δωράκι για τον κόπο σας (συνήθως το δωράκι είναι Glowstones) και η νίκη σας θα μαθευτεί σε ολόκληρο τον κόσμο του Zu, καθώς εμφανίζεται αντίστοιχο μήνυμα στο server bulletin του παιχνιδιού.

Χαρακτηριστικό του παιχνιδιού είναι





Dodge this!

πως δεν υπάρχουν safe areas και ο καθένας μπορεί να σας καθαρίσει, ακόμη και μέσα στην πόλη σας! Αυτό μπορεί να γίνει πολύ εκνευριστικό και ιδιαίτερα για νέους παίκτες με χαμηλό level, καθώς σκοτώνονται πολύ εύκολα από αντιπάλους με μεγαλύτερο level. Πολλά πάρα-πονα έχουν γίνει και η εταιρεία που αναπτύσσει το παιχνίδι, αποφάσισε να δυναμώσει την άμυνα στις διάφορες πόλεις, βάζοντας αρκετά δυνατούς guards. Παρόλα αυτά, το φαινόμενο δεν έχει εξαφανιστεί τελείως, αν και σίγουρα τα πράγματα είναι πολύ καλύτερα. Σημειώστε πως τα factions βρίσκονται σε μία κατάσταση ασταθούς ισορροπίας: μπορεί απλώς το καθένα να αδιαφορεί για το τι κάνουν τα άλλα, μπορεί και τα τρία να βρίσκονται σε πόλεμο μεταξύ τους, ενώ είναι δυνατόν να συμμαχήσουν δύο factions για να προσπαθήσουν να βγάλουν από τη μέση το τρίτο.

Όσοι περιμένετε να βρείτε strength, dexterity, constitution και άλλα γνωστά και μη εξαιρετικά attributes, θα απογοητευθείτε! Στο Zu online όλα αυτά έχουν αντικατασταθεί από τέσσερα attributes. Αυτά είναι τα trinket, trade skill, ability και summon και, αντίθετα με ό,τι συμβαίνει σε ένα παραδοσιακό RPG (οι μάγοι θέλουν constitution, οι archers dexterity κ.λπ.), εδώ θα πρέπει να αυτοσχεδιάσετε και να βρείτε το συνδυασμό που εξυπηρετεί καλύτερα το χαρακτήρα

σας. Είναι, βέβαια, εμφανές πως το παιχνίδι δίνει μικρότερη σημασία στα attributes του χαρακτήρα σας και περισσότερο στα spells και στον εξοπλισμό. Κάθε class έχει διαφορετικά όπλα και μπορεί να φορέσει διαφορετικές πανοπλίες, ανάλογα με το level όπου βρίσκεστε. Σημειώστε εδώ πως τα levels ανεβαίνουν πολύ σύντομα (ή τουλάχιστον έτσι μου φάνηκε σε σχέση με το oblivion :P) και γρήγορα θα αποκτήσετε πρόσβαση σε πολύ καλό εξοπλισμό, είτε παίρνοντάς τον από τους εχθρούς που σκοτώνετε είτε αγοράζοντάς τον από τα διάφορα malls.

Στο παιχνίδι επίσης θα συναντήσετε ό,τι περιμένετε από κάθε κλασικό MMORPG, δηλαδή, guilds, εμπόριο, κατασκευή και πώληση όπλων και spells και πολλά άλλα. Εξαιρετικό είναι το quest system του παιχνιδιού, καθώς ξεφεύγει από τη λογική του ατελείωτου farming χωρίς λόγο. Υπάρχει ένα main quest μέσα από το οποίο εξελίσσεται η ιστορία και ο χαρακτήρας μας και, βέβαια, στην πορεία θα βρείτε άπειρα secondary quests. Το καλύτερο, όμως, το αφήσαμε για το τέλος: ανοίγοντας το χάρτη του παιχνιδιού και κάνοντας



I have the poweeeeeeer!

κλικ σε ένα μέρος, ο χαρακτήρας σας θα αρχίσει να πετάει προς τα εκεί! Εντυπωσιακό και, βέβαια, πολύ χρήσιμο όταν θέλετε να κάνετε μεγάλες διαδρομές. Το Zu online είναι μία πολύ τίμια πρόταση που σίγουρα δεν θα σας απογοητεύσει. Διαθέτει πολύ μεγάλο βάθος ως παιχνίδι και απέχει αρκετά από τα περισσότερα δωρεάν MMORPGs σε πολλούς τομείς (character attributes, quests, pets). Σίγουρα έχει κάποια μικροπροβλήματα, αλλά σε καμία περίπτωση δεν μπορούν να χαλάσουν την (πολύ καλή) γενική του εικόνα.



DUNGEON RUNNERS



Ξεκίνα να τρέχεις...



Κάποια αντικείμενα θα πρέπει να πληρώσετε για να τα εξοπλίσετε - αλλά μεγάλο ποσοστό είναι δωρεάν.



Τα εφέ των spells δεν είναι καθόλου άσχημα.

Μπορεί η NCsoft να είναι διάσημη λόγω τίτλων όπως τα Lineage, Guild Wars, Aion και City of Heroes, ωστόσο, αυτοί δεν είναι οι μόνοι που κομοούν το portfolio της. Δίπλα στα χιθιοπροβεβλημένα MMOs της εταιρείας, λοιπόν, υπάρχει ένα ακόμη, εντελώς δωρεάν (διατίθεται πάντως προαιρετική συνδρομή και boxed έκδοση με extra περιεχόμενο), που αξίζει την προσοχή σας. Πρόκειται για το Dungeon Runners, ένα παιχνίδι σε στυλ

Diablo και World of Warcraft,

που υπάρχει με τη σημερινή μορφή του από το 2005 - αν και επισήμως δόθηκε στην κυκλοφορία τον Μάιο του 2007.

Το Dungeon Runners δίνει μεγάλη βάση (αγωνία...) στην εξερεύνηση των dungeons, επιτυγχάνοντας την ίδια κλειστοφοβική ατμόσφαιρα με εκείνη του Diablo 2. Το παιχνίδι, βέβαια, είναι fully instanced, κάτι που σημαίνει ότι τα μοναδικά μέρη που θα δείτε άλλους παίκτες, είναι οι κεντρικές του πόλεις - το αν αυτό είναι καλό ή κακό, θα το κρίνετε οι ίδιοι. Ξεκινώντας το παιχνίδι, επιλέγετε την κλάση του ήρωά σας ανάμεσα σε Warrior, Ranger και Mage, διαλέγετε skills, abilities και εξοπλισμό και είστε έτοιμοι. Κάθε class έχει τον δικό της trainer, ενώ κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και όσο ανεβαίνουν levels (με το level cap να βρίσκεται στο 100), οι παίκτες μπορούν να μάθουν επιπλέον skills. Ιδιαίτερα χρήσιμη μπορεί να αποβεί η υπηρεσία επανατοποθέτησης των

attributes των ηρώων (γνωστή και ως Re-Spec), λειτουργία που υιοθέτησε και το World of Warcraft.

Η NCsoft εγκαινίασε πρόσφατα μάλιστα έναν νέο, PvP world στον οποίο οι παίκτες μπορούν να ταξιδεύουν και να δοκιμάζουν τις δυνάμεις τους ενάντια σε άλλους παίκτες μέσα από τα διάφορα modes που προσφέρει το παιχνίδι. Στα του gameplay τώρα, το Dungeon Runners θυμίζει έντονα Diablo 2, όπως προείπαμε, χάρη στα randomly generated dungeons του και την καταγιστική δράση που προσφέρει. Τα αν μη τι άλλο εμπνευσμένα αντικείμενα, οι ανεκδιήγητοι NPCs και τα αχαρακτήριστα quests που θα αναλάβετε, αποτελούν το κερασάκι στην τούρτα για ένα MMO που πετυχαίνει στο έπακρο το στόχο του: να προσφέρει τόνους διασκέδασης!



Σκελετοί και χιονάνθρωποι - γιατί όχι;



Το ύφος είναι λίγο τρελούτσικο.



CABAL ONLINE



Ανατολίτικη τεχνοτροπία, αλλά όχι τόσο grind 'em up.



It's cool to be bad.



Κι όμως, είναι δωρεάν.

Ενα από τα πλέον γνωστά δωρεάν MMORPGs, το Cabal Online άνοιξε τους servers του για την Ευρώπη μόλις το 2007, έχοντας συμπληρώσει ήδη δύο χρόνια λειτουργίας στη Νότιο Κορέα, απ' όπου προέρχεται. Το παιχνίδι εξελίσσεται στον κόσμο του Nevareth, ο οποίος κινδυνεύει από τη διαβολική οντότητα του CABAL, με τους παίκτες να αναλαμβάνουν τους ρόλους των ηρώων που θα αντισταθούν στο κακό.

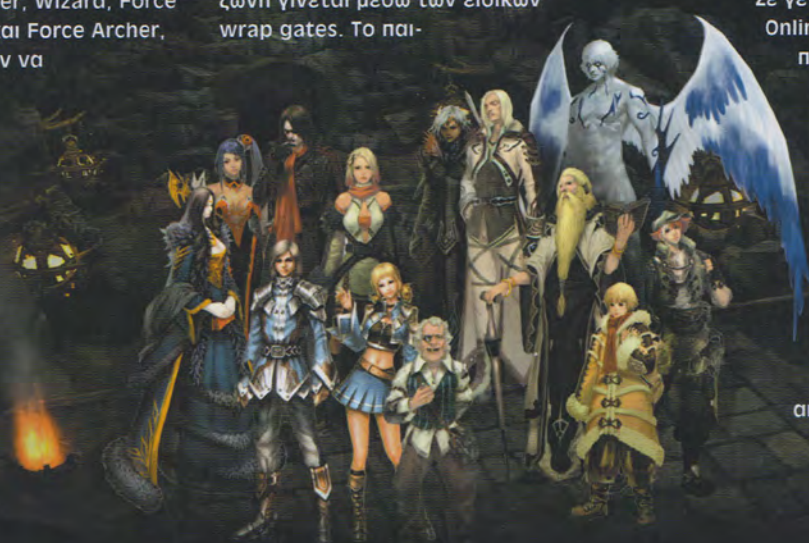
Το Cabal Online περιλαμβάνει έξι κλάσεις, τους Warrior, Blader, Wizard, Force Blader, Force Shielder και Force Archer, με την καθεμία εξ αυτών να ειδικεύεται σε συγκεκριμένα πράγματα και να ξεκινά το παιχνίδι από διαφορετικές τοποθεσίες. Οι πολεμιστές, όπως γίνεται εύκολα αντιληπτό, έχουν κλίση στα melee και ranged όπλα (ανάλογα την κλάση), οι μάγοι στα orbs ή στους crystals, ενώ οι Force classes συνδυά-

ζουν και τα δύο. Το παιχνίδι υποστηρίζει τόσο PvE όσο και PvP modes, με το δεύτερο να επιτυγχάνεται μόνο με τη σύμφωνη γνώμη και των δύο παικτών και έχοντας διάρκεια 3 λεπτών - υπάρχει, βεβαίως, δυνατότητα και για PK με τα αντίστοιχα penalties.

Ο κόσμος του Cabal Online χωρίζεται σε διάφορες ζώνες, η πρόσβαση στις οποίες καθορίζεται από το level των χαρακτήρων. Κάθε περιοχή έχει το δικό της, ξεχωριστό theme που περιλαμβάνει μοναδικές τοποθεσίες, εχθρούς, quests και NPCs, ενώ η μετάβαση από ζώνη σε ζώνη γίνεται μέσω των ειδικών wrap gates. Το παι-

χνίδι υποστηρίζει τη δημιουργία parties, τα οποία μπορούν να περιλαμβάνουν έως και 7 ήρωες - μεταφορές χαρακτήρων από server σε server δεν υποστηρίζονται. Στο level 95, οι παίκτες καλούνται προαιρετικά να επιλέξουν την παράταξη στην οποία θα πρόσκεινται, με τις επιλογές τους να περιορίζονται μεταξύ των Capella και Procyon. Μολονότι αυτή η κίνηση δεν επηρεάζει τους χαρακτήρες, εντούτοις δίνει στους παίκτες τη δυνατότητα συμμετοχής στους πολέμους που διοργανώνονται καθημερινά μεταξύ των δύο nations.

Σε γενικές γραμμές, το Cabal Online είναι ένα αρκετά καλό και πάνω απ' όλα δωρεάν MMORPG, ικανό να προσφέρει έναν διόλου ευκαταφρόνητο αριθμό ωρών gameplay. Μπορεί να μην πρόκειται για τίτλο εφάμιλλο του WoW, διαθέτει, ωστόσο, καλοσχεδιασμένα γραφικά, πολλή δράση και επαρκούς βάθους gameplay και σε κάθε περίπτωση δεν περνά απαρατήρητο.



FLYFF



Φαίνεται παιδικό και χαζοχαρούμενο, αλλά είναι κόλλημα!



Τα πρώτα βήματα...



Τώρα γίναμε πολλοί, κάτι γίνεται!

Τώρα, είναι απλώς ιδέα μου ή όντως το όνομα αυτού του παιχνιδιού θυμίζει κάτι σε Pokemon; Όπως και να 'χει, το Flyff ή Fly for fun όπως είναι το πλήρες όνομά του, είναι ένα ακόμη εκ Κορέας ορμώμενο MMO, το οποίο, όμως, διαφέρει από τη συντριπτική πλειονότητα των αντιπάλων του σε έναν βασικό τομέα: τη στιγμή που τα περισσότερα MMORPGs προτιμούν να ασχολούνται με ήρωες που πατούν στο έδαφος και ενίοτε πετούν, χρησιμοποιώντας κάποιο mount, το Flyff κάνει ακριβώς το αντίθετο! Οι παίκτες είναι ελεύθεροι να εξερευνησουν τον κόσμο του πετώντας, για την ακρίβεια μόνο έτσι θα το καταφέρουν, αφού αυτός είναι και ο μόνος τρόπος για να προσεγγίσουν NPCs, καταστήματα και διάφορες περιοχές.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι χαριτωμένα και γεμάτα ζωντανά χρώματα. Σε εξίσου καλά επίπεδα βρίσκεται και το gameplay του, χάρη όπως είπαμε στις... πτητικές ικανότητες των χαρακτήρων. Το μέτριο crafting και το προβληματικό PvP (για το οποίο χρειάζεται συγκατάθεση και από τους δύο εμπλεκόμενους παίκτες), ωστόσο, αποτελούν αρνητικά στοι-

χεία που ενδεχομένως να βάλουν σε σκέψεις ορισμένους.

Το class system του παιχνιδιού είναι αρκετά βοηθικό και προσφέρει κάτι διαφορετικό απ' όσα έχουμε συνηθίσει. Με την έναρξη του παιχνιδιού και για τα πρώτα 15 levels, ο παίκτης θεωρείται Vagrant, έχοντας πρόσβαση σε βασικά όπλα και skills. Εκεί και με την ολοκλήρωση συγκεκριμένων quests, επιλέγει τη βασική κλάση του μεταξύ των Assist (melee), Acrobat (ranged) και Magician, η οποία θα τον συντροφεύει μέχρι το 60ό level, όταν θα επιλέξει εκ νέου, με τις επιλογές του να ανέρχονται πλέον σε 8. Με τη δωδέκατη έκδοση του παιχνιδιού να βρίσκεται προ των πυλών, οι κλάσεις του Flyff είναι πιο ισορροπημένες από ποτέ,



Είναι πολύ cute και το ξέρουν.

εξασφαλιζοντας έτσι ίση μεταχείριση για τους παίκτες. Το level cap αγγίζει το εξωπραγματικό 120, αριθμός στον οποίο απονέμεται στον ήρωα ο τίτλος του master. Για τους εντελώς "καμένους", ωστόσο, υπάρχουν 60 επιπλέον levels που οδηγούν στην τιμή του hero, ανεβάζοντας έτσι το συνολικό νούμερο των levels στα 180! Πέραν του level up, οι χαρακτήρες μπορούν να ενισχυθούν επιπλέον, χάρη στις διάφορες μορφές upgrading που μπορούν να εφαρμοστούν στον εξοπλισμό τους.



RAPPELZ



Καλύτερα να αποφύγεις αυτή την μπάλα...

Tο Rappelz είναι ένα από τα MMOs που διαθέτουν τον μεγαλύτερο αριθμό εκδόσεων, καθώς από το 2006 μέχρι σήμερα, έχουν κυκλοφορήσει διαφορετικές versions του για τη Νοτιοανατολική Ασία, την Κορέα, την Ιαπωνία, τη Γαλλία, τη Γερμανία, την Κίνα, το Χονγκ-Κονγκ, την Ταϊβάν και τις ΗΠΑ - με την τελευταία να είναι παράλληλα αυτή που απευθύνεται στους κατοίκους των υπόλοιπων χωρών. Η Gala-

Net, εταιρεία που εκδίδει το παιχνίδι, έχει πάρει αρκετά σοβαρά το Rappelz, φροντίζοντας να ανανεώνει το περιεχόμενό του αρκετά συχνά, πότε με patches και υupdates και πότε με installments (ή expansions, πείτε τα όπως θέλετε). Στην παρούσα φάση έχει κυκλοφορήσει το πέμπτο κατά σειρά installment, που φέρει τον τίτλο Epic 5: Dragonic Age και επιφέρει διάφορες αλλαγές στο gameplay.

Σύμφωνα με το σενάριο του Rappelz, στον κόσμο κυριαρχούν τρεις φυλές: οι Deva, οι Asura και οι Gaia που αντιπροσωπεύουν το φως, το σκοτάδι και τη φύση αντίστοιχα. Ένα μέλος της τελευταίας, ωστόσο, η περίφημη The Witch, που πριν από πολλά χρόνια είχε σπείρει το μίσος και τη διχόνοια στον κόσμο, είναι έτοιμη να επιστρέψει, θέτοντας σε κίνδυνο τις ζωές των κατοίκων και των τριών races, με τους παίκτες να καλούνται να εξαλείψουν την απειλή της - όχι ότι θα σας νοιάξει ενόσω παίζετε, αλλά για να μη ρέτε ότι δεν σας μιλήσαμε για το σενάριο του παιχνιδιού!

Για καθένα από τα τρία races του Rappelz υπάρχουν και από τρεις κλάσεις, ενώ πέραν των κλασικών experience points, θα χρειαστείτε και job points (τα αποκτάτε, σκοτώνοντας mobs), προκειμένου να μάθετε έξτρα skills και να αποκτήσετε δεύτερη class. Το Epic 5 μάλιστα ανεβάζει το level cap στα δυσθεώ-



Κοιτάξτε χρώματα και textures, απίστευτο!



Αν θες, ξαναπλήρωσε συνδρομή!

ρητα επίπεδα του 170, προσθέτοντας παράλληλα πλήθος αντικειμένων, pets και mounts. Αναφορικά με τα δύο τελευταία, τα διάφορα pets είναι σήμα-κατατεθέν του Rappelz (από εκεί προέρχεται, άλλωστε, το όνομά του), βοηθώντας τους παίκτες στις μάχες και εξελισσόμενα μαζί τους. Οι χαρακτήρες τα κάνουν summon με χρήση του ανάλογου skill, ενώ ορισμένα από αυτά μπορούν και να τα καβαλήσουν, αποκτώντας έξτρα πλεονέκτημα έναντι των αντιπάλων τους.



Εντυπωσιακά τα mounts.

MAPLESTORY



Οχι δεν είναι το στρουμφοχωριό!



Πολλή ντομάτα, ρε παιδί μου.

Mε την πρώτη ματιά, το MapleStory δεν μοιάζει για MMORPG. Για την ακρίβεια, μόνο εκεί δε θα πάει το μυαλό σας αφού το 2D, platform-like στυλ και το anime oriented theme του παραπέμπουν περισσότερο σε ένα ακόμη άγνωστο παιχνίδι για το Dreamcast, παρά σε ένα MMORPG που κυκλοφόρησε πριν από 1,5



Λιτό αλλά όμορφο και έξυπνο, το MS μάς έχει ενθουσιάσει.

χρόνο στην Ευρώπη και προ πενταετίας και βάλτε στην Κορέα! Το βασικό πακέτο του MapleStory προσφέρεται δωρεάν (διάφορα extras διατίθενται κατόπιν πληρωμής), με το παιχνίδι να αριθμεί περί τα 50 εκατομμύρια συνδρομητές παγκοσμίως!

Μπορεί η 2D οπτική γωνία να σας κάνει να νομίζετε ότι παίζετε ένα καθοσχεδιασμένο παιχνίδι του Mega Drive, το MapleStory, ωστόσο, δεν διαφέρει σε τίποτε από τα υπόλοιπα MMOs που κυκλοφορούν στην πιάτσα. Οι χαρακτήρες ξεκινούν τις περιπέτειές τους από το Maple Island, όπου διαλέγουν την κλάση τους. Η περιπλάνηση σε διάφορα dungeons, το ξεπάστρεμα εχθρών και το level up δεν θα μπορούσαν να λείπουν, φυσικά, με τις ανταμοιβές να έρχονται στη μορφή experience points, mesos (το νόμισμα του παιχνιδιού) και λοιπών αντικειμένων. Ο αριθμός των διαθέσιμων quests ξεπερνά τα 100, με τα περισσότερα εξ αυτών να απαιτούν από τον παίκτη να μαζέψει συγκεκριμένες ποσότητες συγκεκριμένων αντικειμένων. Πέραν των προαναφερθέντων, βέβαια, οι παίκτες έχουν αρκετές ακόμη επιλογές για να περάσουν τον χρόνο τους στο MapleStory, καθώς ο τίτλος περιλαμβάνει έναν αξιοζήλευτο αριθμό minigames που ξεκινούν από το πέτρα-ψαλίδι-χαρτί και φτάνουν μέχρι το ψάρεμα!

Ο κόσμος του MapleStory αποτελείται από τέσσερις μεγάλες ηπεί-

ρους, στις οποίες εξελίσσεται όλη η δράση. Οι περιοχές που θα επισκεφτείτε, λάμπουν στην κυριολεξία, αφού χαρακτηρίζονται από μία καθαίσθητη και ευχάριστη για το μάτι ποικιλοχρωμία! Ειδικά στην πόλη της Amoria γίνονται και in-game γάμοι (μόνο μεταξύ χαρακτήρων διαφορετικού φύλου!), ενώ η δράση των guilds και τα διάφορα events που οργανώνονται από τους GMs ανά τακτά χρονικά διαστήματα, ολοκληρώνουν με τον καλύτερο τρόπο τον socializing χαρακτήρα του παιχνιδιού. Εδώ και περίπου έναν χρόνο μάλιστα έχουν επιτραπεί οι μεταφορές χαρακτήρων από server σε server (με ορισμένους περιορισμούς, πάντως).



Welcome, περάστε, ψωνίστε.



FREE FOR ALL

Ευτυχώς ζούμε σε μία εποχή όπου ο gamer έχει πολλή επιλογή και πολλές από αυτές δεν τον υποχρεώνουν να βάλει το χέρι στην τσέπη. Casual παιχνίδια, δημιουργίες indie developers, shareware κι ένα σωρό άλλες υποκατηγορίες, μας δίνουν την ευκαιρία να παίζουμε χωρίς να δίνουμε δεκάρα. Μπορεί να μην είναι υπερπαραγωγές, όπως τα παιχνίδια που βλέπουμε στα ράφια, αλλά τα casual games μπορεί να είναι ακόμη πιο εθιστικά. Ρίξτε μία ματιά: σας έχουμε ετοιμάσει ένα όμορφο αφιέρωμα - όλα θα τα βρείτε στο DVD (μερικά σε demo μορφή, τα περισσότερα, όμως, στη full έκδοσή τους). Λειώστε!

ΒΡΕΙΤΕ ΣΤΟ DVD
ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

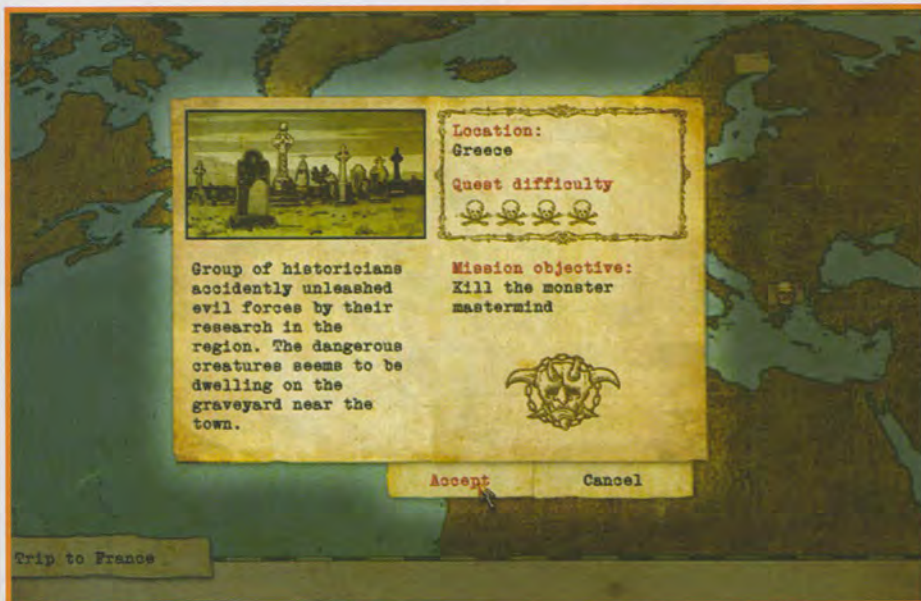
LARVA MORTUS

To "must" του μήνα!

Το Larva Mortus είναι το παιχνίδι που πρέπει οπωσδήποτε να δείτε και -κυρίως- να ακούσετε! Είναι ένα hardcore mindless top down shooter, με ελαφριά στοιχεία management ανάμεσα στις πίστες και καταπληκτική μουσική. Το θέμα του παιχνιδιού είναι κάπως μακάβριο, με εσάς να υπερασπίζεστε την ανθρωπότητα από τις δυνάμεις του υπερφυσικού και να φροντίζετε να διορθώνετε τα "λάθη" που γίνονται από διάφορους ερευνητές κατά την προσπάθειά τους να ανακαλύψουν τα μυστικά που κρύβονται πίσω από θρησκείες, μαγείες κλπ. Στην πράξη αυτό σημαίνει πως θα σκοτώσετε ένα σωρό τέρατα, βγαλμένα από τις σκοτεινές γωνίες της φαντασίας του ανθρώπου.

Στο παιχνίδι αναλαμβάνετε αποστολές από μία οθόνη με χάρτη, όπου δείχνει τις διαθέσιμες δουλειές. Καθώς ολοκληρώνετε αποστολές, όλο και περισσότερες θα εμφανίζονται. Πριν ξεκινήσετε μία αποστολή, μπορείτε να προμηθευτείτε όπλα, να βλέπετε τα quests που έχετε αναλάβει κ.λπ. Οσο

βρίσκεστε σε αυτήν την οθόνη, τα πράγματα είναι απλά. Όταν μπείτε στο "χορό", όμως, το mindless shooting ξεκινάει, αφού εμφανίζονται τέρατα από το πουθενά και βαράτε χωρίς περιορισμούς. Στις περισσότερες πίστες αυτό που πρέπει να κάνετε είναι να σπάσετε τους spawners πρώτα, αφού αν δεν το κάνετε, τα τέρατα δεν θα τελειώνουν. Οι πίστες συχνά είναι χωρισμένες σε δωμάτια και αν αλλιάξετε δωμάτιο πριν σκοτώσετε όλα τα τέρατα, τότε όταν επιστρέψετε, θα ξαναγεμίσει. Αυτό μπορείτε να το εκμεταλλευτείτε φεύγοντας από το δωμάτιο λίγο πριν αδειάσουν τα τέρατα και επιστρέφοντας ώστε να το βρείτε γεμάτο, με αποτέλεσμα να μπορείτε να πάρετε περισσότερους βαθμούς (άρα και χρήματα). Γενικά το παιχνίδι είναι πολύ καλοφτιαγμένο, τα γραφικά προσεγμένα και τα cutscenes αηλιά και στο παιχνίδι πραγματικά ατμοσφαιρικά. Από τα αρνητικά του τίτλου είναι το animation του χαρακτήρα, αλλά και το ότι οι πίστες φαίνονται ελαφρώς μονότονες. Αν δεν το δείτε, όμως, απλώς χάνετε ένα από τα καλύτερα παιχνίδια της στήλης.



TIME OF WAR

Εκρηκτική κυβέρνηση (αστειάκι)



Το δεύτερο top down shooter αυτού του μήνα είναι το Time of War. Σε αντίθεση με το Larva Mortus, το Time of War έχει διαφορετικό τρόπο gameplay, που θυμίζει ελαφρώς first person shooter. Το παιχνίδι είναι πλήρως 3D και ο χαρακτήρας κινείται με τα WASD, ενώ η κάμερα στρίβει με το ποντίκι. Θα έλεγα ότι είναι μείγμα top down και 3rd person shooter μόνο και μόνο γιατί η κάμερα δεν αλλοιώνει ύψος. Αυτό, ανάλογα πώς το βλέπει κανείς, είναι θετικό και αρνητικό. Πάντως, στην αρχή με δυσκόλεψε λίγο, αν και ευτυχώς οι εχθροί δεν σε βλέπουν πριν μπουν στην οθόνη, οπότε δεν τίθεται θέμα πυροβολισμών στα τυφλά. Το gameplay είναι αρκετά απλό και γραμμικό, με τις αποστολές να είναι κυρίως του συνηθισμένου "πήγαινε στο τάδε σημείο, πάρε το κλειδί/άλλαξε ή κατάστρεψε το terminal/κάνε κάτι τέλος πάντων, ώστε να ανοίξεις την τάδε πόρτα/καταστρέψεις τον εχθρό/ενεργοποιήσεις το checkpoint". Προφανώς ο developer δεν είχε τους adventure gamers στο μυαλό του όταν σχεδίαζε το Time of War. Ένα στοιχείο του παιχνιδιού είναι η

"κυβερνητική ενέργεια". Ο χαρακτήρας έχει ένα cybernetic χέρι (εξ ου και το "κυβερνητική"...), το οποίο μπορεί και μαζεύει ενέργεια από τα σπασμένα ηλεκτρονικά κομμάτια, κυρίως turrets και στυλιούς, την οποία χρησιμοποιεί για να ανοίγει πόρτες και να ενεργοποιεί άλλα μηχανικά κομμάτια. Πέρα από αυτό το... twist, το παιχνίδι είναι καθαρόαιμο shootfest, με οτιδήποτε δεν είναι οργανικό και σε πυροβολεί, να μπορεί να εκραγεί, σκοτώνοντας τα διπλανά οργανικά πράγματα που σε πυροβολάνε ή ανατινάζοντας άλλα αντικείμενα τα οποία με τη σειρά τους... Καταλάβετε! Γενικά το παιχνίδι είναι η χαρά του ανατιναχτή! Αν ο χαρακτήρας είχε και λίγο καλύτερο animation (προχωράει σαν να πετάει και να προσποιείται ότι ακουμπάει στο έδαφος), δεν θα είχα τίποτα για να γκρινιάζω - εκτός ίσως από το γεγονός ότι πυροβολάτε ακριβώς στο σημείο που δείχνει ο κέρσορας και όχι στη γενικότερη κατεύθυνση που στοχεύετε, αλλά είμαι σε σχετικά καλή διάθεση σήμερα. Κατά τ' άλλα, το DVD ελπίζω ότι είναι δίπλα σας, το PC λίγο παραπέρα, οπότε δείτε το.



■ **Είδος:** Top down/Third Person Shooter ■ **Ανάπτυξη:** Oniric Games ■ **Σελίδα:** <http://www.timeofwargame.com/>
 ■ **Τιμή:** € 14,25



A GAME ABOUT BOUNCING

Η κατάρα του screenshot!

Το να βλέπω screenshots στα παιχνίδια είναι κάτι σχεδόν αναγκαστικό. Δίνουν μια πρώτη εικόνα για το παιχνίδι και για πολλούς αυτό είναι που τους ωθήσει να παίξουν ή να αγνοήσουν ένα παιχνίδι. Κατά τη γνώμη μου, αυτό δεν είναι σωστό, αφού αν δεν νιώσεις, δεν αγαπήσεις (ή μισήσεις) το παιχνίδι παίζοντάς το, δεν μπορείς να βγάλεις γνώμη και κανένα screenshot ή βίντεο δεν μπορεί να δράσει ως υποκατάστατο. Το A game about bouncing είναι ένα παιχνίδι που αναδεικνύει αυτό το πρόβλημα, αφού όποιος καταλάβει περί τίνος πρόκειται από τα screenshots, καλώς θα έκανε να ξεκινήσει τη συγγραφή βιβλίων φαντασίας, αφού από αυτήν σίγουρα θα έχει μπόλικη. Το παιχνίδι δεν έχει κάποια ιστορία ή οτιδήποτε (γι' αυτό ο μεγάλος πρόλογος), αλλά ένα καθαρόαιμο gameplay: εσείς χειρίζεστε τον άσπρο κύκλο (ο οποίος υποτίθεται ότι είναι "μπαλά") και χρησιμοποιώντας το ποντίκι, αλλοιώνετε τη φορά του αλλά και στέλνετε "ακτίνες έλξης" προς τους μαύρους κύκλους. Όταν ακουμπήσετε σε έναν μαύρο κύκλο, αυτός σας αναπηδάει προς κάποια κατεύθυνση. Σκορ ανεβάζετε καθώς αναπηδάτε. Δεν μπορείτε να έχετε άμεσο χειρισμό του κύκλου σας, αλλά μπορείτε να δώσετε μικρές ωθήσεις, οι οποίες δυναμώνουν καθώς αναπτύσσετε ταχύτητα με τις αναπηδήσεις. Σε μερικούς μαύρους κύκλους δεν αρέσει να απομακρύνεστε από αυτούς, γι' αυτό σας πετάνε missiles. Μπορείτε να τα αποφύγετε με ωθήσεις, αλλά αυτό είναι δυσκολότερο απ' ό,τι ακούγεται. Γενικά, είναι ένα αρκετά ενδιαφέρον παιχνίδι για να σκοτώσετε το χρόνο, αν και όχι με τρομερό βάθος.

■ **Είδος:** Abstract ■ **Ανάπτυξη:** RSLSB
 ■ **Σελίδα:** <http://www.rsbsb.com/bouncing.shtml>
 ■ **Τιμή:** Δωρεάν



8BIT KILLER

Για retro maniacs (παπούδες, δηλαδή)

Τι θα παίρναμε αν αναμειγνύαμε τα σημερινά (βασικά, χθεσινά) First Person Shooters, όπως τα Doom, Serious Sam και Painkiller, με το στυλ των παιχνιδιών που έβγαιναν στο NES (και άντε SNES); Αυτό αναρωτήθηκαν οι developers του 8bit killer και έφτιαξαν ένα παιχνίδι το οποίο σίγουρα θα είχε βρει το δρόμο του στο NES, αν το μηχανήμα μπορούσε στην εποχή του να τρέξει 3D shooter παιχνίδια. Το 8bit killer είναι ένα καθαρόαιμο FPS, με πολύ μικρή παλέτα και αντίστοιχα μικρά - αηλιά πολύ καθαρά - textures, το οποίο θυμίζει ως προς το level design το Wolfenstein 3D.

Ωστόσο, πιστέψτε με, το gameplay του είναι ανώτερο απ' ό,τι φανταστήκατε (εξ άλλου, το Wolfenstein 3D είναι μια χαρά παιχνίδι). Αν και τα ηχητικά του είναι synthesized, όπως θα τα έφτιαχνε ένας NES developer, και η μουσική του γραμμένη σε ένα εργαλείο για μουσική συμβατή με NES, και τα δύο κάνουν πραγματικά πολύ καλή δουλειά. Το 8bit killer έχει από τις καλύτερες χιρτуне μουσικές που έχετε ακούσει τα τελευταία χρόνια και τα ηχητικά

εφέ έχουν χρησιμοποιηθεί αρκετά έξυπνα, παρά το lo-fi της φύσης τους. Βέβαια, υπάρχουν μερικά digitized ηχητικά, όπως το γέλιο στο πρώτο boss. Πέρα από τα γραφικά και τον ήχο, κάθε περίπου 2 πίστες θα βρήπετε νέους εχθρούς και νέες περιοχές.

Παραμένοντας πιστό στο δρόμο που χάραξε μια ολόκληρη γενιά NES παιχνιδιών, δεν έχει επιλογή για save, το σενάριο είναι τελείως cheesy, ενώ τα orthογραφικά λάθη είναι του στυλ All your base belong to us ή κάπου εκεί τελοσπάντων. Το μοναδικό αρνητικό του 8bit killer δεν είναι άλλο από το μέγεθός του, το οποίο, αν έχετε καλή αντανάκλαστικά και συνηθίσετε τα controls (μου έρχεται στο νου η χρήση του space για να ανοίξετε το inventory και να αηλιάξετε όπλο), δεν θα σας απασχολήσει για περισσότερο από 1-2 ώρες. Εγώ όμως δεν είχα τόσο καλή αντανάκλαστικά και χρειάστηκα μερικές μέρες. Αν δεν ξεκινούσε, βέβαια, από την αρχή κάθε φορά, σίγουρα θα το είχα τερματίσει νωρίτερα... Το soundtrack του, όμως - διαθέσιμο σε wav αρχεία στο directory του παιχνιδιού - έχει βρει τη θέση του στο mp3 player μου (μετά από conversion, φυσικά).

■ **Είδος:** First Person Shooter ■ **Ανάπτυξη:** Locomalito ■ **Σελίδα:** http://www.locomalito.com/juegos_8bit_killer.php ■ **Τιμή:** Δωρεάν

KAROSHI 2.0

Αυτόχειρας χωρίς αιτία!

Μια και αναφερθήκαμε σε βάθος, το Karoshi 2.0 έχει έναν και μοναδικό σκοπό: να αυτοκτονήσετε, όχι εσείς, αηλιά ο χαρακτήρας σας. Πρέπει να οδηγήσετε το χαρακτήρα σας στις διάφορες παγίδες και τα hazards που υπάρχουν διάσπαρτα σε κάθε πίστα, με απώτερο σκοπό το θάνατό του.

Με μια πρώτη σκέψη, αυτό φαντάζει εύκολο - εξάλλου τι ευκολότερο από το να πεθάνει ο χαρακτήρας που χειριζόμαστε σε ένα παιχνίδι (ειδικά αν το παιχνίδι λέγεται Manic Miner...); Όμως σε ένα παιχνίδι που ο σκοπός είναι ακριβώς αυτό, τα πράγματα είναι σαφώς δυσκολότερα, αφού θα χρειαστεί να προσπαθήσετε πραγματικά για να τα καταφέρετε. Το gameplay είναι τελείως platform-ο-ειδές, με μοναδική διαφορά ότι εδώ "θέλετε" να πέσετε στο λάκκο, αηλιά

και να φάτε το κουτί στο κεφάλι, να πέσετε στο πριόνι κ.α. Αυτά γίνονται ρυθύνοντας κάποια όχι και τόσο απλά puzzles, τα οποία μπορεί να είναι του στυλ "τοποθέτησε δύο κουτιά το ένα πάνω στο άλλο και σπρώξε το από κάτω ώστε να πέσει πάνω σου", αηλιά και του στυλ "βρες ποια tiles έχουν collision και ποια όχι".

Σχεδόν κάθε πίστα από τις 42 (!) που έχει το παιχνίδι είναι και ένα διαφορετικό puzzle, με μοναδικό κοινό στοιχείο τα πολύ απλά tiles (τα γραφικά δεν είναι το δυνατό σημείο του τίτλου) και η παραπληκτική τοποθέτηση των αντικειμένων. Πραγματικά, συχνά ελάχιστη σημασία θα έχουν τα αντικείμενα που θα δείτε (πόσες φορές προσπάθησα να δω αν κάνει τίποτα αυτή η γλάστρα...), ενώ αρκετές φορές τα active αντικείμενα (π.χ. κουμπιά), αν και υπάρχουν, δεν είναι μέρος της λύσης του puzzle. Είναι εκεί για να μπερδεύουν τον



παίκτη, ώστε να μην πηγαίνει το μυαλό του εκεί που πρέπει.

Πέρα από μυστήριο gameplay και τα λιτά γραφικά, το Karoshi 2.0 έχει να επιδείξει αρκετά καλή - αν και επαναλημβανόμενη - μουσική. Μάλιστα, αν αφήσετε το χαρακτήρα ακίνητο για μερικά δευτερόλεπτα, αυτός φοράει ακουστικά και κουνάει το κεφάλι του στο ρυθμό της μουσικής. Αυτό σε συνδυασμό με τη γενικότερη ιδέα πίσω από το παιχνίδι αηλιά και το στυλ των γραφικών, κάνει αυτή την idle κίνηση αρκετά αστεία! Το Karoshi 2.0, μόνο και μόνο για το σκοπό του, πρέπει να το δείτε οπωσδήποτε.

■ **Είδος:** Puzzle platform ■ **Ανάπτυξη:** Jesse Venbrux ■ **Σελίδα:** <http://gmc.yoyogames.com/index.php?showtopic=369491> ■ **Τιμή:** Δωρεάν

JIMMY'S LOST HIS TOILET PAPER

Το ατελείωτο ρολό χαρτιού



Ta physics games είναι στο φόρτε τους αυτό το διάστημα, ειδικά στα flash games, mini games και first person shooters (όλα σχετικά μεταξύ τους, δεν λέω). Το Jimmy's Lost His Toilet Paper είναι ένα mini game. Πρόκειται ουσιαστικά για platform, στο οποίο ο κεντρικός χαρακτήρας είναι ο Jimmy, ο οποίος καθώς βρισκόταν στην τουαλέτα για την ανάγκη του, του ξέφυγε το ρολό χαρτί και κύλησε σε μέρη μακρινά. Αυτός είναι ο σκοπός του παιχνιδιού: να μαζέψετε το ρολό. Φαίνεται, όμως, πως ο Jimmy είτε είναι κουτός είτε τα κατεβασμένα παντελόνια δεν βοηθάνε και πολύ στη σταθερότητά του, αφού το

τύλιγμα του ρολό δεν είναι εύκολη υπόθεση. Ειδικά όταν έχει ανέβει σε πηλαφόρμες και έχει τυλιχτεί γύρω από οτιδήποτε μπορεί να βρεθεί στο πέρασμά του, τα πράγματα γίνονται αρκετά δύσκολα. Η μηχανή φυσικής, βέβαια, κάνει τα αδύνατα δυνατά ώστε να αποδώσει όσο πιο ρεαλιστικά μπορεί τη φυσική ενός ρολού χαρτιού τουαλέτας. Το μοναδικό ερώτημα που γεννιέται παίζοντας το Jimmy's Lost His Toilet Paper είναι από πού αγοράζουν ρολά χαρτιού υγιείας οι γονείς του Jimmy, αφού μόνο με ένα ρολό από αυτά που έχασε ο ήρωας, μια μέση οικογένεια θα είχε λύσει το πρόβλημα χαρτιού για έναν χρόνο.



PUZZLE FARTER

"Fart, fart and awaaaay!"

Aν έχετε φάει, τότε τίποτα καλύτερο από ένα session στο Puzzle Farter! Πρόκειται για ένα από τα καλύτερα Flash games που θα βρείτε εκεί έξω στο αχανές Internet. Σε αυτό χειρίζεστε έναν κήδουν - ή τουλάχιστον σαν κήδουν φαίνεται ο τύπος - με σοβαρό πρόβλημα αερίων, ο οποίος πρέπει να είναι μακρινός συγγενής του Abe από το Abe's Odyssey, αφού τα αερία του έχουν το ίδιο χρώμα με αυτά του Abe: πράσινα! Εκεί που ο Abe, όμως, τα χρησιμοποιούσε εναντίον των εχθρών, ο ήρωας του Puzzle Farter τα χρησιμοποιεί για να κάνει το όνειρο του ανθρώπου πραγματικότητα: να πετάξει! Φαίνεται ότι η ώθηση είναι αρκετή για να σηκώσει το χαρακτήρα μας στον αέρα, αν και όχι αρκετή για να τον διατηρήσει. Ωστόσο, αυτό δεν φαίνεται να πτοεί τον κήδουν μας, αφού σύμφωνα με αυτόν, το καλύτερο πράγμα που έχει να κάνει ένας ιπτάμενος άνθρωπος, είναι να αποφεύγει πηλαφόρμες με καρφιά, τέρατα και άλλα hazards ώστε να φτάσει σε μια πόρτα στη μέση του ουρανού. Προσωπικά δεν διαφωνώ καθόλου, από τη στιγμή μάλιστα που αυτή η ασχολία του προσφέρει αρκετή διασκέδαση.

Όπως ανέφερα και στην αρχή, το παιχνίδι είναι από τα πιο καλοφτιαγμένα Flash games που έχω δει, ενώ ειδικής μνείας αξίζει ο ήχος του. Προφανώς δεν θα αναλύσω περισσότερο εδώ το θέμα, αλλά αν έχετε δυνατό ηχεία και πολύ κόσμο τριγύρω σας, βάλτε τα στο τέρμα και ξεκινήστε να παίζετε το παιχνίδι. Ή μήπως όχι; Ο,τι και να κάνετε, πάντως, φροντίστε να το δείτε οπωσδήποτε.

■ **Είδος:** Physics puzzle ■ **Ανάπτυξη:** Petri Purho
 ■ **Σελίδα:** <http://www.kloonigames.com/blog/games/tp/> ■ **Τιμή:** Δωρεάν

■ **Είδος:** Physics platform ■ **Ανάπτυξη:** Pet Tomato ■ **Σελίδα:** <http://puzzlefarter.com/> ■ **Τιμή:** Δωρεάν



BEN THERE, DAN THAT!

Ενα ιδιαίτερο adventure!

Το Ben There, Dan That! πρέπει να είναι το πρώτο adventure που παρουσιάζεται από αυτή τη στήλη. Το παιχνίδι είναι ένα καθαράιμο point-and-click adventure game, το οποίο δημιουργήθηκε από τους developers, Dan Marshall και Ben Ward, οι οποίοι πρωταγωνιστούν. Το σενάριο είναι αρκετά "ανοικτό", αφού ουσιαστικά το παιχνίδι εξελίσσεται γύρω από διάφορα γεγονότα, ενώ εστιάζει κυρίως στο χιούμορ. Τα γραφικά του παιχνιδιού, όπως και στα περισσότερα του είδους, είναι καρτουνίστικα - ή μάλλον "ζωγραφιστά", αφού αυτή η λέξη ταιριάζει καλύτερα στο στυλ - ενώ το animation είναι ξεχωριστό (ειδικά ο τρόπος με τον οποίο περπατάνε οι χαρακτήρες, είναι ξεκαρδιστικός). Γενικά, το χιούμορ είναι ο κύριος άξονας του παιχνιδιού, ενώ υπάρχουν τόσο αναφορές στους ίδιους τους χαρακτήρες, όπως και σε περισσότερα γνωστά παιχνίδια του είδους. Τέλος, να αναφέρω πως αν και το παιχνίδι είναι δωρεάν, οι δημιουργοί δέχονται donations και, αν σας αρέσει το Ben There, Dan That! (κάτι πολύ εύκολο, πιστέψτε με), τότε θα ήταν καλή ιδέα να τους υποστηρίξετε και να τους δώσετε κατιτίς.



■ **Είδος:** Physics puzzle ■ **Ανάπτυξη:** Petri Purho
 ■ **Σελίδα:** <http://www.kloonigames.com/blog/games/tp/> ■ **Τιμή:** Δωρεάν

YUMMY DRINK FACTORY

Νεράιδες και σοκολάτες

Πλέον μέσα στον Σεπτέμβριο η θερμοκρασία έχει αρχίσει να πέφτει - ευτυχώς - και οι μήνες που μας έρχονται θα ζητάνε, όπως κάθε χρόνο, περισσότερα ζεστά. Τι καλύτερο από μία ζεστή σοκολάτα σε αυτή την περίπτωση; Το μοναδικό πρόβλημα: η καλή σοκολάτα θέλει τέχνη. Αλλά γι' αυτό υπάρχει η στήλη "Bonus Stage", που θα σας διδάξει τα μυστικά της σοκολάτας και άλλων ροφημάτων, μέσα από το πρώτο παιχνίδι που παρουσιάζουμε, το Yummy Drink Factory. Μοναδική απαίτηση; να πεταχτείτε μέχρι το νεραϊδόκοσμο, αφού κάποια πράγματα παραείναι ιδανικά για την πραγματικότητα. Το Yummy Drink Factory είναι ένα time management παιχνίδι, στο οποίο "διευθύνετε" ένα stand με ροφήματα στο νεραϊδόκοσμο. Όπως και στα περισσότερα time management παιχνίδια, έτσι κι εδώ το gameplay βασίζεται γύρω από το άγχος... εεε συγγνώμη, γύρω από την καλή διαχείριση του - λιγοστού - χρόνου που έχετε για να δημιουργήσετε τα ροφήματα, να τα σερβίρετε τους πελάτες και αυτοί να μείνουν ευχαριστημένοι. Αν μάλιστα είστε γρήγοροι, τότε θα πάρετε και φιλοδώρημα, διαφορετικά, αν αργήσετε, οι πελάτες θα αποδεικτούν λιγότερο ανεκτικοί από όληους εμάς που περιμένουμε με τις ώρες τους σερβιτόρους στις καφετέριες, καθώς αυτοί καμακώνουν τις όμορφες συναδέλφους τους, και θα σηκωθούν να φύγουν, ενώ εσείς θα χάσετε πόντους. Στο παιχνίδι υπάρχουν διάφορα modes, όπως το story



mode, το free mode με προκαθορισμένες συνταγές και τη free mode με δικές σας συνταγές, όπου μπορείτε να δημιουργήσετε τα δικά σας ροφήματα, τα οποία μπορείτε να μοιραστείτε με άλλους παίκτες. Στο story mode το παιχνίδι εξελίσσεται σε διάφορες "πίστες", όπου θα πρέπει να κάνετε συγκεκριμένα έσοδα. Ανάμεσα στις πίστες θα βρείτε ένα κομμάτι της ιστορίας του παιχνιδιού, η οποία ξεκινάει με την πρωταγωνίστρια να χάνεται σε ένα δάσος και να βρίσκει ένα μικρό κατάστημα με καφέ. Όταν μπαίνει μέσα, συμπεριφέρεται με αγένεια στη γριά που έχει το κατάστημα, η οποία, για να την τιμωρήσει, τη στέλνει στο νεραϊδόκοσμο, για να φτιάχνει ροφήματα στους εκεί κατοίκους. Χάρη στο σκηνικό αυτό, θα έχετε για πελάτες από παιδάκια μέχρι μάγισσες, ξωτικά κ.ά. Το Yummy Drink Factory είναι ένα αρκετά ενδιαφέρον παιχνίδι, ειδικά αν δουλεύετε τα καλοκαίρια ως σερβιτόροι και δεν θέλτε να σκουριάσετε ενδιάμεσα.

■ **Είδος:** Time management ■ **Ανάπτυξη:** Amaranth Games ■ **Σελίδα:** <http://www.amarantia.com/modules/ydf/>
 ■ **Τιμή:** € 13,27

AINEVOLTAS 2

Ο,τι πρέπει για game-σφηνάκι!

Τα RPG platformers δεν είχαν ποτέ ιδιαίτερη απήχηση στα PCs, ωστόσο, είναι από τα αγαπημένα είδη των freeware game developers. Το Ainevoltas 2 είναι ένα από αυτά και σας καλεί να χειριστείτε τον ποημιστή Justin, ο οποίος έχει ως στόχο να διώξει τα τέρατα που έχουν εισβάλλει στο κάστρο. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πολύχρωμα με ενδιαφέροντα particle effects (ειδικά το αίμα που "κολλήσει" στα διάφορα σημεία) και animations, αν και τα τελευταία θα μπορούσαν να έχουν περισσότερα frames, ενώ η

μουσική είναι αρκετά όμορφη και στο στυλ του παιχνιδιού. Το gameplay του είναι αρκετά απλό: σκοτώνετε τέρατα και μαζεύετε XP, ώστε να ανεβάσετε τα stats σας και να συνεχίσετε την αποστολή μέχρι την ολοκλήρωσή της στον τελικό κακό. Σε αντίθεση με πολλά άλλα RPGs, το μάζεμα των XP είναι κυριολεκτικό, αφού όταν σκοτώσετε ένα τέρας, πετάγονται από αυτό "XP blobs", τα οποία χοροπηδάνε πέρα δώθε και πρέπει να τα πιάσετε για να ανεβάσετε το XP! Γενικά, το παιχνίδι έχει αρκετό χιούμορ, κάτι που φαίνεται από τον πρώτο διάλογο που θα κάνετε. Προφανώς, το προτείνω!

■ **Είδος:** RPG platformer ■ **Ανάπτυξη:** Silvernova ■ **Σελίδα:** <http://www.silvernova.co.uk/index.php?page=viewgame&id=79> ■ **Τιμή:** Δωρεάν

JUMP JUMP JELLY REACTOR

Παντού καραμελάκια!

Το κοινό έχουν όλα τα Super Mario games; Μα, φυσικά, ότι σε όλα τα παιχνίδια με πρωταγωνιστή τον Super Mario (ή Mario Mario), ο σκοπός είναι να σώσετε την πριγκίπισσα (αχ, αυτές οι πριγκίπισσες όλο σε προβλήματα μπαίνουν!). Ανεξαρτήτως σκοπού, όμως, τα περισσότερα Mario games είναι εθιστικά και συχνά πρωτοποριακά. Παρομοίως, ένα είδος παιχνιδιών έχει τον ίδιο σκοπό σε κάθε εκδοχή του: τα matching games. Σε αυτά τα παιχνίδια πρέπει να δημιουργείτε συνδυασμούς ίδιων πραγμάτων σε ένα σετ από διαφορετικά πράγματα. Συνήθως ο σκοπός είναι να δημιουργείτε τριάδες πολύτιμων λίθων ίδιου χρώματος (γι' αυτό αυτά τα παιχνίδια λέγονται match-3). Με την επιτυχία του πρώτου Bejeweled, τα match-3 games άρχισαν να εμφανίζονται σαν νιφάδες χιονιού στον Ουμπρο, συχνά για να μείνουν στην αγορά όσο και αυτές στον αέρα. Πλέον υπάρχει υπερκορεσμός από matching games και αυτό το μήνα παρουσιάζουμε... ένα από αυτά! Αλλά, σε αντίθεση με όλα τα matching games έως τώρα, το Jump Jump Jelly Reactor έχει διαφορετικά, καινούργια game mechanics, ανεξάρτητα αν ο σκοπός του είναι - εν μέρει - να δημιουργήσετε ομάδες ίδιων πραγμάτων.

Στο Jump Jump Jelly Reactor ο σκοπός σας είναι να ενώσετε καραμελάκια (jellies) ίδιου χρώματος. Καθώς ενώνετε τα καραμελάκια με άλλα, αυτά φαίνονται σαν ένα το οποίο μεγαλώνει με κάθε νέο καραμελάκι. Αν ενώσετε 4 ή περισσότερα, αυτά πέφτουν προς τα κάτω και κάθε καραμελάκι που θα βρεθεί στον δρόμο τους, χάνεται (κι εσείς κερδίζετε πόντους). Τα καραμελάκια που βρίσκονται πάνω από αυτά που ενώσατε ή εξαφανίσσατε, κυλάνε προς τα κάτω και νέα εμφανίζονται στο πάνω μέρος της οθόνης. Κάθε φορά που εξαφανίζετε καραμελάκια, αυτά προστίθενται σε ένα μπουκάλι που υπάρχει στο αριστερό σημείο της οθόνης. Όταν αυτό γεμίσει, έχετε τελειώσει την πίστα και παίζετε μία

bonus πίστα, όπου πρέπει να εξαφανίσετε όσα περισσότερα καραμελάκια μπορείτε σε συγκεκριμένο χρονικό διάστημα. Ανά περίοδο θα εμφανίζονται στην οθόνη "τέρατα", οι rockons, οι οποίοι θα προσπαθήσουν να σταματήσουν το stream ενέργειας που υπάρχει δεξιά. Υπάρχουν διάφορα είδη rockons, αλλά ο τρόπος για να τους ρίξετε από την οθόνη, είναι να δημιουργήσετε ένα μεγάλο καραμελάκι (4 ή περισσότερες ενώσεις) από πάνω τους, ώστε να τους πηλακώσει καθώς πέφτει. Όλα αυτά τα εξηγεί το παιχνίδι με ένα πολύ διασκεδαστικό tutorial και mini cinematics ανάμεσα στις πίστες. Γενικά, το Jump Jump Jelly Reactor είναι ένα πολύ διασκεδαστικό και εθιστικό παιχνίδι.



■ **Είδος:** Casual ■ **Ανάπτυξη:** Twilight Games ■ **Σελίδα:** http://www.twilightgames.com/jellyreactor/jellyreactor_info.htm ■ **Τιμή:** € 12,70

TOOTY FROOTIES

Μπίλια και σφηνάκι gaming

Το Tooty Frooties είναι ένα color matching game, όπου ο σκοπός είναι να βρείτε τους συνδυασμούς ίδιων χρωμάτων στα κουτάκια (ή ότι είναι αυτά...) που πέφτουν από το πάνω μέρος της

οθόνης, πριν γεμίσει κάποια στήλη. Το παιχνίδι ξεκινάει με μία γραμμή από κουτάκια διαφόρων χρωμάτων να πέφτει από το πάνω μέρος της οθόνης, σε στιλ Tetris. Θα πρέπει να βρείτε περιοχές με ίδια χρώματα και να κάνετε κλικ πάνω τους ώστε αυτά να εξαφανιστούν. Ανά τακτά χρονικά διαστήματα μία νέα γραμμή από χρωματιστά κουτάκια θα πέφτει, γεμίζοντας έτσι την οθόνη. Αν μία από τις στήλες φτάσει στο επάνω μέρος της οθόνης και εμφανιστεί μία νέα γραμμή, τότε το παιχνίδι θα τελειώσει. Το Tooty Frooties είναι ένα πολύ απλούστερο matching game, σίγουρα υποδεέστερο του Jump Jump Jelly Reactor στα development values, αλλά εξίσου διασκεδαστικό, αφού μπορείτε να περάσετε πολλή ώρα κάνοντας

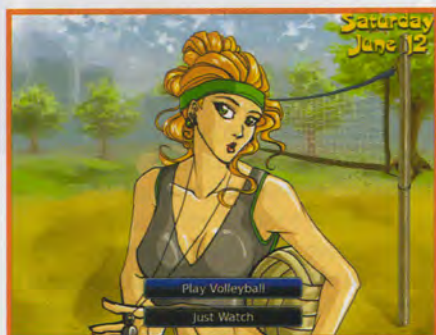
κλικ-κλικ-κλικ στην οθόνη, χωρίς να το καταλάβετε. Σε αντίθεση με άλλα matching games, το Tooty Frooties είναι non-stop, δηλαδή, αν δεν πεθάνετε, δεν έχει τέλος ούτε intermissions. Αν σας αρέσουν αυτά τα πιο απλά παιχνίδια, τότε ρίξτε του μία ματιά.



■ **Είδος:** Matching ■ **Ανάπτυξη:** Utopian Games ■ **Σελίδα:** <http://www.utopiangames.co.uk/games.htm> ■ **Τιμή:** € 5

SUMMER SESSION

Φρέσκο dating sim!



ανεβάσει τους βαθμούς του και να τελειώσει έναν χρόνο νωρίτερα (σύμφωνα πάντα με τη συμβουλή του πατέρα του). Πέρα από τους βαθμούς, φυσικά, ο πρωταγωνιστής του παιχνιδιού θα έχει την ευκαιρία να γνωρίσει τις κοπέλες του παιχνιδιού - με κάποια από τις οποίες θα προσπαθήσει να προχωρήσει σε σχέση - αηλιά και τους υπόλοιπους μαθητές του σχολείου, οι οποίοι μπορεί να είναι είτε φιλικόι μαζί του και να τον βοηθήσουν στα διάφορα προβλήματα, είτε ανταγωνιστικοί και να του προκαλέσουν προβλήματα. Ο τρόπος με τον οποίο παίζεται το Summer Session, όπως και τα περισσότερα dating sims, είναι αρκετά απλό: μία ιστορία εξελίσσεται και σε διάφορα σημεία πρέπει να λάβετε κάποιες αποφάσεις. Ανάλογο με τις αποφάσεις, οι οποίες μπορεί να είναι τόσο απλές όπως το τι θα πείτε σε κάποιον, όσο και σημαντικές, όπως το εβδομαδιαίο πρόγραμμά σας, θα καθορίσουν την εξέλιξη του παιχνιδιού. Όπως και τα περισσότερα παιχνίδια του είδους, το Summer Session έχει διαφορετικά endings ανάλογο με τις επιλογές που θα κάνετε. Το σενάριο του παιχνιδιού είναι αρκετά ανάλαφρο και χιουμοριστικό και σίγουρα θα αρέσει στους φαν των anime, αφού έχει τον ιδιαίτερο τόνο των ιαπωνικών κινουμένων σχεδίων (αν και στην παραγωγή του παιχνιδιού δεν θα δείτε κάποιον Ιάπωνα). Προσωπικά προτείνω να δείτε το demo, το οποίο σας βάζει για μία βδομάδα στη θέση του ήρωα, ώστε να αποφασίσετε αν το παιχνίδι σας αρέσει. Εγώ το έχω ήδη στη συλλογή μου.

Tα dating sim games είναι αρκετά διάσημα στην Ιαπωνία, αηλιά έξω από τη χώρα του ανατέλλοντος ήλιου, είναι ελάχιστα γνωστά. Σχεδόν όλα τα high profile dating sims που έχουν ξεφύγει από τα ιαπωνικά σύνορα και έχουν μεταφραστεί στα Αγγλικά, είναι ερωτικού - συχνά πορνογραφικού - περιεχομένου (τα λεγόμενα hentai games) και ως εκ τούτου, στο δυτικό κόσμο, τα dating sim games είναι συνδεδεμένα με hentai. Ωστόσο, στην Ιαπωνία υπάρχουν dating sim παιχνίδια που δεν έχουν ερωτικό περιεχόμενο και είναι περισσότερο "αθώα" (ή σε αρκετές περιπτώσεις, υπονοούν γεγονότα, αντί να τα δείχνουν, όπως κάνουν τα hentai games). Συχνά τα dating sim θεωρούνται και ως RPG games, αφού δίνεται πολύ μεγάλο βάρος στις ικανότητες του παίκτη, οι οποίες εμφανίζονται μέσω στατιστικών που αλληθίζουν ανάλογο με τις ενέργειές τους (μάάλιστα η χρήση των στατιστικών σε αυτά τα παιχνίδια είναι αρκετά

μεγαλύτερη απ' ό,τι στα πιο γνωστά στη Δύση, J-RPGs). Δυστυχώς, ελάχιστα "καθαρά" dating sim games έχουν μεταφραστεί στα Αγγλικά και οι προσπάθειες των φαν του είδους για ερασιτεχνική μετάφραση είναι ελάχιστες (τα παιχνίδια αυτά βασίζονται πολύ στο κείμενο, ενώ μία ήλιθος μετάφραση μπορεί να χαλάσει το παιχνίδι).

Για να καλύψει αυτό το κενό, έρχεται η συνεργασία των Tycoon Games και Hanako Games για δημιουργία ενός dating sim στα Αγγλικά. Η Tycoon Games έχει παράδοση στα simulation, RPG και strategy games, ενώ η Hanako Games έχει δημιουργήσει μία πηληιάδα anime games, συμπεριλαμβανομένων δύο Visual Novels (άλλο ένα είδος παιχνιδιού γνωστού στην Ιαπωνία, που δεν έχει βγει ιδιαίτερα από τα σύνορά της, και μοιάζει κάπως με τα δυτικά adventures, αηλιά δίνει πολύ μεγαλύτερη έμφαση στην ιστορία παρά στους γρίφους), ενός RPG κ.ά. Το παιχνίδι αυτό είναι το Summer Session, στο οποίο υποδύεστε έναν μαθητή σε καθορισμένο σχολείο, ο οποίος προσπαθεί να

■ **Είδος:** Dating sim ■ **Ανάπτυξη:** Tycoon Games/Hanako Games ■ **Σελίδα:** <http://www.tycoongames.eu/adventures/summersession.php> ■ **Τιμή:** € 17,95

A GAME WITH A KITTY

Νιάου, μία γατούλα!

Tο παιχνίδι αυτό είναι από το δημιουργό του Stargirl and the Thief from the Exploded Moon, και ακολουθεί ένα παρόμοιο μοτίβο. Σε αυτό το παιχνίδι χειρίζεστε έναν ελαφρώς ευτραφή γάτο (ή γάτα;), μέλος μία γατόμορφης φυλής, που ξεκινάει με σκοπό να εξερευνήσει το μυστηριώδη πύργο που εμφανίστηκε. Το σενάριο, όπως και τα περισσότερα του είδους, είναι απλώς μία δικαιολογία για να ποδοπατήσετε οποιοδήποτε τέρας μπορεί

να ποδοπατηθεί, ενώ παράλληλα εξασκείτε τα jumping skills σας (όσον αφορά στα video games, πάντα). Το παιχνίδι έχει ένα 16bit κονσοληάδικο ύφος, αν και η παλιότητα των χρωμάτων θυμίζει περισσότερο Commodore 64 (ξέρετε, αυτά τα μουντά, ξεπλυμένα γαλάζια). Το animation είναι αρκετά καλό και η μουσική αρκετά lo-fi, κάτι που ταιριάζει γάντι στον τίτλο. Το αρνητικό του παιχνιδιού είναι ότι δεν μπορείτε να αηλιάξετε τα keys από τα προκαθορισμένα, αν και τα default είναι αρκετά καλά, καθώς και



η απουσία πολλοαπλήων saves. Και μια και ανέφερα τα saves, να σημειώσω πως save μπορείτε να κάνετε μόνο σε συγκεκριμένα σημεία που βρίσκονται τόσο στον αηιά SMB3 χάρτη όσο και στις πίστες. Κατά τα αηλιά, είναι ένα ευχάριστο παιχνίδι.

■ **Είδος:** Platformer ■ **Ανάπτυξη:** origamihero.com ■ **Σελίδα:** <http://www.origamihero.com/games.php#1> ■ **Τιμή:** Δωρεάν

DESTRUCTIVATOR

Για hardcore τύπους...

Aυτό το παιχνίδι είναι δύσκολο. Όχι απλώς γιατί έχει πολλούς εχθρούς ούτε γιατί είναι πολύ γρήγορο. Είναι δύσκολο γιατί έχει ΚΑΙ πολλούς εχθρούς ΚΑΙ είναι γρήγορο, απλά και δεν προσφέρει κανένα powerup, bullet time ή οποιοδήποτε άλλο "βοήθημα" δίνουν τα μοντέρνα mainstream παιχνίδια, για να βοηθήσουν όσους δεν έχουν καλή αντανακλαστικά να τερματίσουν τα παιχνίδια τους. Το

Destructivator θέλει πάρα πολύ καλή αντανακλαστικά, όχι απλώς για να το τερματίσετε, απλά ακόμη και για να περάσετε την πρώτη πίστα. Ωστόσο, το smooth animation, οι σφαίρες, τα ηχητικά εφέ, απλά και το no brainer gameplay θα σας κάνουν να παίξετε το παιχνίδι ξανά και ξανά, σχεδόν με μαζοχιστική μανία! Τα λόγια περιττεύουν: βάλτε το DVD στο drive, τρέξτε το παιχνίδι και αν δεν κολλήσετε... υπάρχουν απλά 8 παιχνίδια να δείτε!



■ **Είδος:** Platformer ■ **Ανάπτυξη:** Pug Fugly Games ■ **Σελίδα:** <http://www.pugfuglygames.com/Game.php?game=12> ■ **Τιμή:** Δωρεάν

GUARDIAN OF PARADISE

Ο Link στα Windows!

Tο Guardian of Paradise (ή GoP από εδώ κι εμπρός) θα μπορούσε άνετα να είναι κάποιο commercial indie game ή ακόμα και ένα από τα τελευταία παιχνίδια στο Nintendo

DS, έχοντας υψηλά standards απλά και ένα console style, το οποίο φαίνεται ξεκάθαρα από τα γραφικά του. Εντούτοις είναι ένα freeware Action/RPG σε στυλ Zelda και είναι γραμμένο για τα Windows. Η ιστορία του GoP ξεκινάει με την αδερφή του πρωταγωνιστή, Tela, να πέφτει σε βαριά αρρώστια για μεγάλο διάστημα και τον πρωταγωνιστή να αποφασίζει να βρει μια θεραπεία. Όπως και στα περισσότερα JRPGs, η ιστορία εξελίσσεται γραμμικά καθώς προχωράτε στο παιχνίδι, ενώ έχοντας πολλές επιρροές από το Zelda, το GoP είναι προσανατολισμένο στην επίλυση διάφορων puzzles, χωρίς αυτό φυσικά να σημαίνει ότι λείπουν οι μάχες.

Ο χειρισμός του Tela είναι πολύ απλός, με τα βελάκια να χρησιμοποιούνται για την κίνησή του, το Z για χρήση του σπαθιού ή την αλληλεπίδραση με το περιβάλλον, το X για τη μαγεία (spirit power), το C για την αλληλεπίδραση με το περιβάλλον, το Q για save και το F1 για το inventory. Με το Esc εμφανίζεται ένα μενού με επιλογές - προσοχή στη reset. Ευτυχώς, σε αντίθεση με το G-Type, το GoP δεν είχε πρόβλημα να χρησιμοποιήσει το gamepad μου, με το οποίο προτίμησα να παίξω το παιχνίδι, κυριολεκτικά ξαπλώνον-



One day, however, the sister fell ill.

τας στην καρέκλα (αν είχα πολλοθρόνα, θα ήταν καλύτερα...). Για να το κάνω αυτό, όμως, έπρεπε να ανοίξω το αρχείο system.ini που βρίσκεται στο φάκελο του προγράμματος και να αλλάξω τη γραμμή input=3 σε input=1, αφού δεν φαίνεται πουθενά στα options να αναφέρει κάτι για gamepad ή joystick.

Ο σκοπός του GoP είναι να οδηγήσετε τον Tela να βρει τη θεραπεία για την αρρώστια της αδερφής του, ρυθνώντας τα διάφορα puzzles που θα βρεθούν στο δρόμο του, μαζεύοντας τα διάφορα αντικείμενα που θα χρειαστούν -με πρώτο το σπαθί του- και, φυσικά, σκοτώνοντας οποιοδήποτε τέρας βρεθεί στο δρόμο του. Όπως και στο Zelda και σε αντίθεση με τα περισσότερα JRPGs, οι μάχες είναι σε πραγματικό χρόνο και γίνονται "σώμα με σώμα", δηλαδή πηγαίνετε κοντά στο εκάστοτε τέρας και το χτυπάτε με το σπαθί (ή σας σκοτώνει). Όσον αφορά στα puzzles,



[House of the three Koroitell Brothers]

αυτά συνήθως έχουν να κάνουν με επίλυση καταστάσεων, για παράδειγμα, πώς να πατήσετε 2 ή 3 κουμπιά που βρίσκονται στο έδαφος ταυτόχρονα, πώς να ανοίξετε μια πόρτα ή πώς να πάρετε κάποιο αντικείμενο.

Τα γραφικά είναι πολύ όμορφα, με ποικίλα χρώματα, manga σχεδιασμό, επαγγελματική ποιότητα, πολλά διαφορετικά σχέδια και με την πρώτη ματιά γίνεται ξεκάθαρο ότι δόθηκε μεγάλο βάρος στη σχεδίασή τους. Στα ίδια επίπεδα κινείται και ο ήχος, με ποικίλα ηχητικά εφέ και μεγάλο αριθμό μουσικών θεμάτων. Σχεδόν κάθε περιοχή έχει και τη δική της μουσική, που αντιπροσωπεύει τη φύση της.

Με επαγγελματική ποιότητα, πολυάριθμους γρίφους και 356 περιοχές να επισκεφθείτε, το Guardian of Paradise είναι ένα παιχνίδι που κατ'εξοχή θα κάνετε να παίξετε, έστω και αν πιστεύετε ότι δεν είναι το είδος σας. Πιστεύω πως θα "κολλήσετε".

■ **Είδος:** Action RPG/JRPG ■ **Ανάπτυξη:** E. Hashimoto ■ **Σελίδα:** http://hp.vector.co.jp/authors/VA025956/game_gd.htm ■ **Τιμή:** Δωρεάν



BLOODY ZOMBIES

Ζόμπι εναντίον χορτοκοπτικού!

Το Bloody Zombies, όπως αναφέρει και το συνοδευτικό html document, είναι το πιο βίαιο παιχνίδι που δημιουργήθηκε ποτέ στην ανάλυση των 128x96 (zoomed). Στο παιχνίδι αυτό αναλαμβάνετε το ρόλο του ανώνυμου ήρωα, που με τη βοήθεια της πολυτιμής μηχανής του γκαζόν του πρέπει να κατακρεουργήσει τα ζόμπι κάθε πίστας και να σώσει την Barbara. Το gameplay του παιχνιδιού είναι τόσο απλό όσο και η ιστορία του: τριγυρνάτε στις πίστες του Bloody Zombies, χρησιμοποιώντας τη μηχανή του γκαζόν που κρατάτε, για να πετοκόψετε τα ζόμπι και να ριούσετε το χώρο στο αίμα. Για την ακρίβεια, σε αυτό το παιχνίδι δεν ριούζετε απλώς το χώρο με αίμα, αλλά άπειρα λίτρα αίματος θα χυθούν στα δωμάτια του παιχνιδιού με απώτερο σκοπό τη διάσωση της Barbara. Τα διάφορα puzzles βασίζονται στην αιματοχυσία, αφού το παιχνίδι συμπεριλαμβάνει liquid physics και, αν πετοκόψετε 2-3 ζόμπι, πλέον κοιμηπάτε στο αίμα τους. Χρησιμοποιώντας τη μηχανή του γκαζόν για ώθηση μέσα στο αίμα, μπορείτε να ξεπεράσετε μεγαλύτερα ύψη από το αν πηδούσατε. Βέβαια, θα πρέπει να έχετε υπομονή, αφού το φρέσκο αίμα δεν είμαι αρκετά "πηχτό", ώστε να μπορέσετε να έχετε αντίσταση και θα πρέπει να περιμένετε λίγο αφού σκοτώσετε κάποιο ζόμπι, πριν χρησιμοποιήσετε τη μηχανή για ώθηση. Πιστεύω πως αυτό το παιχνίδι δεν έχει βγει ακόμη στα τηλεοπτικά "παράθυρα", λόγω των καρτουβίστικων γραφικών χαμηλής ανάλυσης. Κατά τα άλλα, βρισκόμαστε αρκετά διασκεδαστικό το... liquid simulation του.

■ **Είδος:** Platformer/Puzzle ■ **Ανάπτυξη:** KlooniGames
 ■ **Σελίδα:** <http://www.klooniGames.com/blog/games/bloody> ■ **Τιμή:** Δωρεάν

TECNO BASE

Το θαύμα ενός ανθρώπου

Εκινάω με το "διαμάντι" του τεύχους, τουλάχιστον όσον αφορά σε αυτή τη στήλη. Το Tecno Base είναι ένα παιχνίδι που καλή θα έκαναν πολλή μεγάλύτερες εταιρείες του χώρου να το έπαιρναν και να το ανέβηναν από πάνω ως κάτω, σε όσο μεγαλύτερο βάθος γίνεται, αφού θα μάθαιναν αρκετά από αυτό. Γιατί, όμως; Ας τα πάρουμε από την αρχή. Το Tecno Base είναι ένα παιχνίδι FPS με έντονα στοιχεία adventure, αφού θα χρειαστεί να λύσετε αρκετούς γρίφους, που δεν είναι του συνηθισμένου "βρες το σωστό κλειδί για τη σωστή πόρτα" ή "βάλε το ένα κιβώτιο πάνω στο άλλο", αν και έχει και από αυτά. Οι γρίφοι στους οποίους αναφέρομαι, είναι κανονικά puzzles, όπως ο πρώτος που θα βρείτε στο demo, όπου πρέπει να ενεργοποιήσετε μία γέφυρα, ανοίγοντας και κλείνοντας κάποιους διακόπτες με τη σωστή σειρά. Αλλά παράλληλα, υπάρχει και έντονο action, κυρίως ενάντια στα ρομπότ που έχουν καταλάβει τη βάση, καθώς και πολλή αναζήτηση. Θα πρέπει να προσέχετε κάθε γωνία, κάθε σημείο και κάθε... πολύγωνο που θα βρείτε, αφού μπορεί να κρύβει σημαντικές πληροφορίες για να συνεχίσετε. Μεγάλη βαρύτητα σε αυτό παίζει το inventory σας, στο οποίο αποθηκεύονται τα όπλα, τα αντικείμενα, τα βίντεο, αλλά και τα χαρτιά που μαζεύετε. Ειδικά για τα διάφορα χαρτιά και έγγραφα υπάρχει ειδικό interface, στο οποίο "σκανάρετε" το εκάστοτε χαρτί για πληροφορίες (κουνώντας το ποντίκι). Διαβάστε κάθε πληροφορία, αφού υπάρχουν αρκετοί υπολογιστές στη βάση, οι οποίοι, για να δουλέψουν, χρειάζονται κωδικούς που συχνά βρίσκονται γραμμένοι πάνω σε κάποιο χαρτί. Το παιχνίδι ξεκινάει ακριβώς μετά ένα ατύχημα στη βάση, όπου στην αρχή χειρίζεστε μία εργάτρια (μετά αλληλάζετε χαρακτήρα), η οποία απλώς προσπαθεί να μάθει τι γίνεται και - φυσικά - να σωθεί. Το σενάριο δεν

διεκδικεί Οσκαρ, αλλά κάνει πολύ καλά τη δουλειά του. Καθώς θα παίζετε το παιχνίδι, οι σκέψεις της Alexia θα εμφανίζονται στο κάτω αριστερό μέρος της οθόνης. Αυτές λειτουργούν κυρίως ως βοηθήματα για το τι θα πρέπει να κάνετε στη συνέχεια, κάτι που θεωρώ ως πολύ καλή ιδέα, αφού δεν εμφανίζονται ακριβώς ως objectives (και δεν είναι απαραίτητο ότι θα είναι πάντα σωστές!), αλλά δεν αφήνουν τον παίκτη σε σημείο να αναρωτιέται τι θα κάνει μετά.

Στην αρχή ανέφερα ότι αρκετές εταιρείες θα πρέπει να δουν και να μάθουν από αυτό τον τίτλο. Πράγματι, το Tecno Base είναι ένα πλήρες και "solid" παιχνίδι, στο οποίο τα πάντα φαίνεται να έχουν προβλεφθεί. Εχω δει πολλά παιχνίδια από μεγάλες εταιρείες του χώρου, τα οποία έχουν υποστεί αρκετό hype και δεν είναι τόσο polished όσο το Tecno Base, ιδιαίτερα στον τομέα του gameplay. Αν σε κάτι υστερεί το παιχνίδι, αυτό είναι τα γραφικά του. Αυτό δεν σημαίνει πως είναι άσχημα, απλώς φαίνονται σαν να έχουν βγει από παιχνίδι του 2001. Ωστόσο, τα physics είναι πολύ καλά και θα χαρείτε να σπάτε ρομπότ σε κομμάτια, ενώ ακόμη και τα 2001-era γραφικά είναι αρκετά δεμένα μεταξύ τους και δεν φαίνονται σαν μείγμα διαφορετικών τεχνολογιών και τεχνολογιών, κάτι που θα έριχνε την ποιότητά τους.

Για το τέλος, άφησα το καλύτερο μέρος του Tecno Base: το δημιουργό του. Το παιχνίδι είναι φτιαγμένο από ένα μόνο άτομο που ζει στην Ουρουγουάη! Με άλλα λόγια, ένα άτομο έφτιαξε τη μηχανή γραφικών, το scripting, τα textures, τα 3D μοντέλα, τις πίστες, το σενάριο, τους γρίφους και γενικά όλο το παιχνίδι - εκτός από τη μουσική. Πιστεύω πως αυτό από μόνο του είναι ένα πολύ μεγάλο κατόρθωμα. Γενικά, προτείνω ανεπιφύλακτα να δείτε το demo του παιχνιδιού και - γιατί όχι - να ανταμείψετε τον Paolo Cosentino για την προσπάθειά του, αφού αξίζει και με το παραπάνω.



■ **Είδος:** First Person Shooter/Adventure ■ **Ανάπτυξη:** Guruy Entertainment ■ **Σελίδα:** <http://www.tecno-base.com/>
 ■ **Τιμή:** € 13,22

HARD TIME

Prison break στο μόνιτορ!

Το Hard Time είναι το δεύτερο "μεγάλο" παιχνίδι αυτού του τεύχους που έχει φτιαχτεί από ένα μόνο άτομο.

Αν και ο δημιουργός του το χαρακτηρίζει ως "prison life simulator", δηλαδή, εξομοιωτή της ζωής στη φυλακή, ουσιαστικά είναι ένα open beat 'em up με υπόβαθρο μία φυλακή. Με άλλα λόγια, αυτό που θα κάνετε όλη την ώρα στο Hard Time, είναι να βαράτε τους υπόλοιπους τροφίμους της φυλακής, αλλά και να προσέχετε να μη σας βαρέσουν εκείνοι. Βέβαια, τα πράγματα είναι λίγο πιο πολύπλοκα από αυτό που φαντάζεστε στην αρχή, αφού υπάρχουν διάφορες σχέσεις μεταξύ των χαρακτήρων. Για παράδειγμα, υπάρχουν διάφορες συμμορίες και, αν επιτεθείτε σε κάποιο μέλος της, τότε όλη τα υπόλοιπα μέλη της θα έχουν εχθρική στάση απέναντί σας.



Παρομοίως, μπορείτε να δημιουργήσετε συμμαχίες με άλλους τροφίμους, ώστε να προστατεύεστε - αλλά και να προστατεύετε - από τους εχθρούς σας. Πέρα από τις συμμορίες, όμως, υπάρχουν και οι φιλίες μεταξύ κρατουμένων, αλλά και μεταξύ φυλακών. Αν επιτεθείτε σε κάποιον φίλο ενός φύλακα, τότε θα έχετε να αντιμετωπίσετε αυτόν, αλλά και τους υπόλοιπους φίλους του. Αυτό που

θα πρέπει να κάνετε, λοιπόν, είναι στην αρχή να δημιουργήσετε μία ομάδα και να προσέχετε καλά τις κινήσεις σας, αφού μερικοί θα τσατιστούν μαζί σας, ακόμη και αν απλώς βρεθείτε στο δρόμο τους. Το πόσο εύκολη θα είναι η διαμονή σας στη φυλακή, βασίζεται πολύ στα χαρακτηριστικά του χαρακτήρα σας, τα οποία τα επιλέγετε, καθώς ξεκινάτε ένα παιχνίδι. Μπορείτε να επιλέξε-

τε τόσο την εμφάνιση του χαρακτήρα σας (κάτι που θα επηρεάσει και τη συμπεριφορά άλλων χαρακτήρων στο παιχνίδι) όσο και στοιχεία όπως η δύναμη και η αντοχή του.

Γενικά, το Hard Time είναι αρκετά "ψαγμένο" όσον αφορά στο gameplay του, αν και θέλει αρκετές προσπάθειες στην αρχή για να μπειτε στο κλίμα. Η δουλειά που έχει κάνει ο Mat Dickie, είναι πολύ καλή, αν και στο τμήμα των χαρακτήρων θα μπορούσε να γίνει μεγαλύτερη προσπάθεια. Ωστόσο, η φιλοσοφία του Mat είναι να δουλεύει μόνος του, αφού πιστεύει ότι έτσι δεν θα υπάρξει κανείς να τον εμποδίσει να πραγματοποιήσει αυτό που θέλει, αλλά ούτε θα χρειαστεί να περιμένει άλλους να τελειώσουν το μέρος της δουλειάς του. Προσωπικά, θα σας πρότεινα να ρίξετε μία ματιά στο Hard Time, αν και είναι ένα παιχνίδι με συγκεκριμένο κοινό.

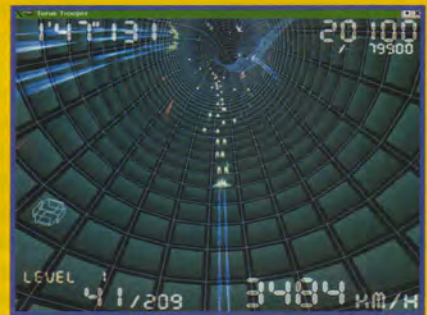
■ **Είδος:** Prison life simulator/Beat 'em up ■ **Ανάπτυξη:** MDickie ■ **Σελίδα:** http://www.mdickie.com/gam_hardtime.htm ■ **Τιμή:** € 10 (ανοστολή σε CD)

TORUS TROOPER

Η ζωή στο τούνελ

Το δεύτερο abstract game γι' αυτό το μήνα ονομάζεται Torus Trooper και είναι ένα 3D shooter με έντονα στοιχεία από το Tempest - κυρίως το ότι βρίσκεστε μέσα σε ένα ατελείωτο τούνελ και σας έρχονται εχθροί από το βάθος, τους οποίους θα πρέπει είτε να αντιμετωπίσετε είτε να αποφύγετε. Στο Torus Trooper ο χειρισμός γίνεται - κλασικά - με το ποντίκι, το οποίο κινώντας αριστερά/δεξιά, περιστρέφεται το σκάφος γύρω στο τούνελ με μία προοπτική που φαντάζει σαν να περιστρέφεται ολόκληρος ο κόσμος. Η ταχύτητα στο Torus Trooper παίζει μεγάλο ρόλο, αφού ένα χρονόμετρο στο ύψος της οθόνης μετράει αντίστροφα και, όταν φτάσει στο μηδέν, τότε το παιχνίδι τερματίζεται. Σκοτώνο-

ντας εχθρούς και αποφεύγοντας εμπόδια, κάτι που μπορεί να συμπεριληφθεί ακόμη και το ίδιο το τούνελ, από το οποίο μπορεί να ριπών κομμάτια, προστίθεται χρόνος στο χρονόμετρο. Αντίθετα, αν πέσετε πάνω σε κενό ή σε εμπόδιο ή χτυπηθείτε από κάποιον εχθρό, χάνετε χρόνο. Η μουσική και ο ήχος του παιχνιδιού συμβάλλουν στο fast paced gameplay του και είναι ό,τι πρέπει για να σκοτώσετε μερικά λεπτά το πρωί πριν πάτε στη δουλειά ή στο σχολείο (αρκεί να μην το παρακάνετε). Γενικά, είναι ένα αρκετά όμορφο παιχνιδάκι και δεν χάνετε απολύτως τίποτε αν του ρίξετε μια-δυο ματιές.



■ **Είδος:** Shooter ■ **Ανάπτυξη:** Kenta Cho ■ **Σελίδα:** http://www.asahi-net.or.jp/~cs8k-cyu/windows/tt_e.html ■ **Τιμή:** Δωρεάν

DARKSIDE

Asteroids revisited!

Mετά το Tecno Base, το Darkside είναι το παιχνίδι που έπαιξα περισσότερο από όλα τα άλλα που παρουσιάζονται σε αυτό το τεύχος. Το Darkside είναι μία μοντέρνα έκδοση του κλασικού παιχνιδιού Asteroids, όπου ο σκοπός σας είναι να καταστρέψετε τους αστεροειδείς που υπάρχουν σε ένα πεδίο. Τα μοντέρνα στοιχεία του Darkside είναι κυρίως η απεικόνιση, αφού τα γραφικά είναι πλήρως τρισδιάστατα, με texture maps υψηλής ανάλυσης και φανταστικά particle effects, ενώ η κίνηση γίνεται σφαιρικά γύρω από μικρούς πλανήτες. Πάνω σε αυτούς τους πλανήτες υπάρχουν διάφορες εγκαταστάσεις, όπως power stations, mines κ.λπ., ενώ πέρα από την καταστροφή και τον καθαρισμό των πλανητών από τους αστεροειδείς, έρχεστε να αντιμετωπίσετε εχθρικά σκάφη και οχήματα, τα οποία θυμίζουν τα tripods από την ταινία "Ο Πόλεμος των Κόσμων", να προστατεύσετε τις εγκαταστάσεις από τους εχθρούς και να εμποδίσετε την κλιση των



μεταλλευμάτων που εξάγονται από τους πλανήτες. Το Darkside προσφέρει δύο modes παιχνιδιού, το Mission και το Arcade. Στο mission mode πρέπει να ολοκληρώσετε 100 αποστολές, οι οποίες είναι κυρίως καθαρισμός πλανητών από αστεροειδείς και προστασία των κτηρίων και μεταλλευμάτων. Επίσης, σε αυτό το mode υπάρχει μία υποτυπώδης ιστορία που εξελίσσεται

ανά μερικές πίστες. Στο arcade mode τα πράγματα είναι πιο απλά, αφού το gameplay είναι σχεδόν ίδιο με αυτό του κλασικού Asteroids στο εμπλουτισμένο περιβάλλον του Darkside. Προσωπικά, προτίμησα το arcade mode, αφού κατά τη γνώμη μου προσφέρει πιο mindless/free gameplay. Ρίξτε του μια ματιά, πιστεύω πως θα περάσετε αρκετή ώρα παίζοντάς το.

■ Είδος: Shooter ■ Ανάπτυξη: Pi Eye Games ■ Σελίδα: <http://www.pleyegames.com/DarkSide/Info.htm> ■ Τιμή: € 13,35

DREAMBALL64

Μπίλια και σφηνάκι gaming

Eνα πιο ανάλαφρο παιχνίδι είναι το Dreamball 64. Αυτό είναι ένα 3D παιχνίδι στο οποίο χειρίζεστε μία μπάλα (ή μπίλια ή τόπι, αν προτιμάτε), την οποία θα πρέπει να περάσετε κάτω από διάφορα τόξα που υπάρχουν στην πίστα, ενώ παράλληλα θα πρέπει να προσέχετε να μη χτυπήσετε πάνω στους εχθρούς που κυκλοφορούν.



Μόλις περάσετε κάτω από ένα τόξο, αυτό χρωματίζεται και μία σχετική αναφορά γίνεται στην οθόνη. Όταν έχετε περάσει κάτω απ' όλα τα τόξα, τότε θα πρέπει να χτυπήσετε πάνω σε ένα από τα τύμπανα που γράφουν "Goal", για να περάσετε στην επόμενη πίστα. Το ενδιαφέρον με το παιχνίδι αυτό - πέρα από το καθαρά arcade στοιχείο του - είναι ο χειρισμός του, ο οποίος γίνεται μετακινώντας το βελάκι του ποντικιού προς την κατεύθυνση όπου θέλετε να τσουλήσει η μπάλα.

Κατά το μεγαλύτερο μέρος του παιχνιδιού, λοιπόν, απλώς θα κουνάτε το ποντίκι πέρα δώθε. Σε μερικές πίστες, όμως, η κίνηση θα είναι κλειδωμένη σε έναν άξονα, δίνοντας έτσι ένα πιο 2D feeling, ενώ οι περισσότερες από αυτές έχουν κάποια "σύννεφα", στα οποία, πατώντας το αριστερό κουμπί του ποντικιού, περιστρέφεται την πίστα. Σε αυτές τις πίστες θα πρέπει να είστε αρκετά ακριβείς, ώστε να καταφέρετε να ξεπεράσετε κάποιο εμπόδιο, συχνά με έναν εχθρό να σας κυνηγάει, καθώς προσπαθείτε να αλλιάξετε προοπτική. Το Dreamball64 το προτείνω για μερικά "γρήγορα" gaming sessions, όταν θέλετε να κάνετε ένα μικρό διάλειμμα - ίσως και περισσότερα, αν σας αρέσει η επαναλαμβανόμενη μορφή του!

■ Είδος: Platform ■ Ανάπτυξη: RetroSouls ■ Σελίδα: <http://www.retrosouls.net/> ■ Τιμή: € 10,39

ΑΤΟΜΗΧ

Μία ιδιαίτερη εκδοχή του Geometry Wars

Το Atomhex είναι ένα παράξενο shooter, το οποίο εμφανισιακά θα θυμίσει Geometry Wars σε όσους έχουν παίξει το τελευταίο. Ωστόσο, το Atomhex είναι αρκετά διαφορετικό στον τρόπο παιξίματός του από το Geometry Wars, αφού απαιτεί αρκετή στρατηγική. Δώστε προσοχή, λοιπόν, αφού το gameplay του Atomhex είναι κάπως παράξενο: χειρίζεστε ένα διαστημικό σκάφος, το οποίο έχει παγιδευτεί σε έναν κόσμο ατόμων και εξάγωνων. Ο σκοπός σας είναι να μαζέψετε τα εξάγωνα που υπάρχουν διάσπαρτα στην πίστα, ώστε να ανεβάσετε το σκορ σας. Μερικά εξάγωνα είναι ελεύθερα, αλλά τα περισσότερα από αυτά έχουν μία ενεργειακή ασπίδα γύρω τους, την οποία θα πρέπει να καταστρέψετε, για να τα μα-

ζέψετε. Τα άτομα που επίσης υπάρχουν διάσπαρτα στην πίστα, είναι ακίνδυνα από μόνα τους, αλλά όταν ενωθούν δύο από αυτά, μετατρέπονται σε ένα είδος εντόμου, το οποίο προσπαθεί να κλέψει την ενέργειά σας (σας ακινητοποιεί) και με αυτή να δημιουργήσει έναν θανατηφόρο ιστό. Επίσης, τα άτομα μπορούν να ενωθούν με τα εξάγωνα, κάτι που τα ενεργοποιεί. Για να καταστρέψετε αυτή την ένωση, θα χρειαστεί να τα πυροβολήσετε με σφαίρες ίδιου χρώματος με το εξάγωνο. Κάθε φορά που ένα ή περισσότερα άτομα ενώνονται με ένα εξάγωνο, εμφανίζεται ένα διαφορετικό τέρας. Όταν 6 άτομα ενωθούν με ένα εξάγωνο, τότε δημιουργείται ένα Atomhex (ένα είδος μαύρης τρύπας), που μεταφέρει το σκάφος σε έναν "υποατομικό" κόσμο, στον



οποίο αντιμετωπίζετε πολύχρωμα quarks! Αν και ο τρόπος που παίζετε το παιχνίδι, φαντάζει πολύπλοκος, στην πράξη είναι αρκετά εύκολο να τον συνηθίσετε, αρκεί, φυσικά, να διαβάσετε τα instructions που βρίσκονται στο παιχνίδι. Γενικά, το Atomhex είναι ένα εθιστικό παιχνίδι, το οποίο θα αγαπήσετε... από την τρίτη προσπάθεια.

■ **Είδος:** Shooter ■ **Ανάπτυξη:** Mark Incitti ■ **Σελίδα:** <http://www.incitti.com/atomhex/> ■ **Τιμή:** € 3,16 έως € 12,66

DROID ASSAULT

Ερχονται τα Droids!

Σενάρια επιστημονικής φαντασίας της δεκαετίας του 1980 θυμίζει το retro story του Droid Assault. Στις αποθήκες των εργοστασίων της παντοδύναμης Omni-Corp τα droids ενεργοποιήθηκαν με μυστηριώδη τρόπο και τα έχουν πάρει στο κρανίο! Ο παίκτης ελέγχει τα droids χάρη σε έναν ιό και έχει ως στόχο του να καταστρέψει ή να αιχμαλωτίσει όλα τα droids ούτως ώστε να ξαναξεκινήσει η παραγωγή. Η φρενίρης arcade δράση εκτυλίσσεται σε 50 επίπεδα ασταμάτητων πυροβολισμών και μας φέρνει αντιμέτωπους με 48 διαφορετικά είδη droids. Το οπλοστάσιό μας αποτελείται από 20 hi-tech όπλα, όπως τα κλίξερ, οι ρουκέτες και οι χειροβομβίδες. Γύρω στα 17 είδη power ups ισχυροποιούν τα όπλα μας για να αντεπεξέλθουμε στα 4 boss fights του game και ένας on-line πίνακας με τα high scores μάς εγγυάται ότι τα κατορθώματά μας θα μείνουν στην ιστορία.



■ **Είδος:** Shoot 'em up ■ **Σελίδα:** <http://www.puppygames.net/droid-assault/>

UMBRA

Μικρό και θαυματοργό

Στο προηγούμενο τεύχος αναφέρθηκα στο πόσο μου αρέσουν τα "περίεργα" παιχνίδια, που σε βάζουν σε μια παρανοϊκή κατάσταση. Το Umbra είναι πρώτου προσώπου και κάνει ακριβώς αυτό. Αν και είναι αρκετά μικρό (θα το έχετε τελειώσει μέσα σε λιγότερο από μισή ώρα, αν καταλάβετε τι ακριβώς παίζεται), μόλις το τελειώσετε, θα ζητάτε κι άλλο. Ο δημιουργός του ήδη δουλεύει στο Umbra 2, το οποίο υπόσχεται ότι θα είναι μεγαλύτερο και πιο όμορφο οπτικά από αυτό. Εντούτοις, μέχρι τότε, μπορείτε να ρίξετε μια ματιά στο πρώτο για να γευτείτε μια μικρή δόση παράνοιας! Σημειώστε πως το παιχνίδι είναι γραμμένο με το FPS Creator, οπότε ακόμα και αν εμφανισιακά δεν του φαίνεται, θα απαιτήσει αρκετούς πόρους από το σύστημά σας.



■ **Είδος:** First person ■ **Ανάπτυξη:** Peanutbutterfingers ■ **Σελίδα:** <http://www.peanutbutterfingers.co.uk/umbra.htm> ■ **Τιμή:** Δωρεάν



VOXELSTEIN

Ζήτω τα Voxel!

Tο Voxelstein 3D είναι ένα FPS game που θα ξετρεφάνει τους οπαδούς του θρυλικού Wolfenstein 3D, του πρώτου πετυχημένου FPS όθλων των εποχών. Το παιχνίδι χρησιμοποιεί την περίφημη VOXLAP engine του Ken Silverman για να κάνει render τα voxels στο πρόγραμμα. Σκεφτείτε ότι ο κόσμος του παιχνιδιού έχει κατασκευαστεί από μικροσκοπικούς κύβους που ονομάζονται voxels και είναι αντίστοιχα των pixels, με τη διαφορά ότι απεικονίζουν τρισδιάστατη πληροφορία. Πάνω από 37 εκατομμύρια voxels συνθέτουν το πρώτο επίπεδο του game. Κάνοντας rendering έναν ολόκληρο κόσμο με αυτό τον τρόπο είναι τρομακτικά χρονοβόρο - ειδικά χωρίς hardware acceleration - αλλά υπάρχει ένα πλεονέκτημα, ότι τα voxels μπορούν να προσθαφαιρεθούν και γενικότερα να τροποποιηθούν πολύ γρή-



γορα. Στην πράξη αυτό σημαίνει ότι δημιουργούμε πλήρως καταστρέψιμους κόσμους, μας εξηγεί δηλαδή το σπουδαιότερο feature του Voxelstein. Δείτε επιγραμματικά και τα υπόλοιπα features του:

- Weapons: knife, pistol, chaingun, grenades, C4.
- Enemies: guard, officer.
- Πολλούς θησαυρούς για να μαζέψουμε.
- Original ήχοι και μουσική από το Wolfenstein 3D.

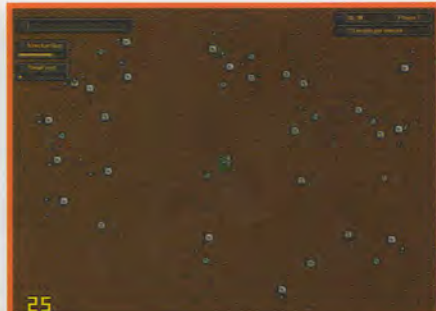
■ **Είδος:** FPS ■ **Ανάπτυξη:** Voxelstein Team
 ■ **Σελίδα:** <http://www.fileplanet.com/185931/180000/fileinfo/Voxelstein-3D-v0.101-Demo>

TYROGUN

Type 'em up!

Tο Tyrogun χρησιμοποιεί ένα είδος χειρισμού που δύσκολα θα δείτε σε κάποιο παιχνίδι που έχει ως προορισμό τα ράφια καταστημάτων: για να κάνετε οτιδήποτε στο παιχνίδι, θα πρέπει να πληκτρολογήσετε μία λέξη. Το "οτιδήποτε" συμπεριλαμβάνει το να πυροβολάτε εχθρούς, να μαζεύετε power ups, να αλληάζετε όπλα κ.λπ. Πραγματικά, καθώς παίζετε αυτό το παιχνίδι, δεν θα αγγίξετε το ποντίκι - ή οτιδήποτε άλλο γύρω από τον υπολογιστή - αφού το να απομακρύνετε τα δάκτυλά σας από το πληκτρολόγιο είναι μία κίνηση που μπορεί να αποβεί μοιραία.

Η προοπτική του παιχνιδιού είναι top-down, δηλαδή, βλέπετε τα πάντα από πάνω. Στο κέντρο της οθόνης είναι ένα κανόνι, το οποίο χειρίζεστε. Όχι ότι μπορείτε να το μετακινήσετε, απλώς οι βολές θα φεύγουν από αυτό το κανόνι. Οι εχθροί έρχονται από τις πηλυρές της οθόνης και έχουν δύο μορφές: τανκ και καμικάζι. Τα τανκ έρχονται μέχρι ένα σημείο και πυροβολούν το κανόνι. Οι καμικάζι έρχονται γρήγορα κατά πάνω στο κανόνι και σκάνε. Κάθε εχθρός έχει ακριβώς από πάνω του μία λέξη. Πληκτρολογώντας αυτή τη λέξη και πατώντας το Enter, το κανόνι πυροβολεί προς το σημείο του εχθρού. Ανάλογα με το όπλο, αν υπάρχουν τριγύρω και άλλοι εχθροί, μπορεί να χτυπηθούν κι αυτοί. Όταν



σκοτώσετε έναν εχθρό, αυτός μπορεί να αφήσει πίσω του ένα power up. Τα power ups είναι διάφορων ειδών, με χρησιμότερο αυτό του παγώματος του χρόνου, αφού από ένα σημείο και μετά τα πράγματα σκουραίνουν, με εσάς να... πληκτρολογείτε μανιωδώς ενάντια στις ορδές των εχθρών που εμφανίζονται στην οθόνη σας.

Όπως και το να πυροβολήσετε έναν εχθρό, έτσι και το να μαζέψετε το power up, είναι υπόθεση πληκτρολογίου: απλώς γράφετε τη λέξη που αναφέρεται πάνω από το power up. Σε αυτό το σημείο θέλω να σημειώσω το μοναδικό, κατά τη γνώμη μου, πρόβλημα του παιχνιδιού: ενίοτε, οι εχθροί σταματάνε ακριβώς κάτω από το GUI του παιχνιδιού, με αποτέλεσμα οι λέξεις να μη φαίνονται. Αν και δεν μένουν ποτέ ακίνητοι, όσο είναι σε αυτό το σημείο, ο μοναδικός τρόπος να τους χτυπήσετε, είναι να υπάρχει δίπλα τους κι άλλος εχθρός, που να φαίνεται η λέξη του. Γενικά, όμως, το Tyrogun είναι από αυτά τα μικρά, αλλά εθιστικά παιχνίδια, που θα σας κολλήσουν για πολλή ώρα στον υπολογιστή - εκτός αν... γράφετε μία λέξη ανά ώρα.

■ **Είδος:** Shooter ■ **Ανάπτυξη:** Pondwater ■ **Τιμή:** Δωρεάν

RROOTAGE

Εισαγωγή στα abstract shooters

Tα abstract shooters, για όσους δεν γνωρίζουν, είναι shoot 'em ups, όπου ο παίκτης χειρίζεται ένα σκάφος φτιαγμένο από απλά γεωμετρικά σχήματα και έρχεται αντιμέτωπος με εχθρούς που κι αυτοί αποτελούνται από γεωμετρικά σχήματα. Το rRootage είναι ακριβώς αυτού του στυλ, με τη διαφορά ότι εδώ έχετε να αντιμετωπίσετε έναν μοναδικό εχθρό, ο οποίος κάθε φορά που τον σκοτώνετε, ξαναγεννιέται δυνατότερος. Τα διαθέσιμα modes είναι τα Normal, Psyvariar, Ikaruga και Giga Wing και ορίζουν το είδος άμυνας που θα έχετε. Με το Normal mode, πατώντας το X, μία μεγάλη ενεργειακή ασπίδα δημιουργείται γύρω σας και οτιδήποτε

υπάρχει μέσα, καταστρέφεται. Την ασπίδα μπορείτε να τη χρησιμοποιήσετε μόλις ξαναγεμίσει η μπάρα. Με το Psyvariar δημιουργείται μια έκρηξη γύρω σας μόλις γεμίσει η μπάρα κάτω δεξιά. Στο Ikaruga υπάρχει γύρω σας μια αύρα χρώματος κόκκινου ή άσπρου και εναλλάσσεται πατώντας το X. Ο εχθρός πετάει κόκκινες ή άσπρες σφαίρες, οι οποίες όταν ακουμπήσουν πάνω σας και έχουν το ίδιο χρώμα με την αύρα σας, επιστρέφουν στον εχθρό και του προκαλούν ζημιά. Τέλος, το Giga Wing είναι σαν ένωση των παραπάνω, όπου περιμένετε να γεμίσει η μπάρα και μόλις γεμίσει, αν πατήσετε το X, γίνεται μια έκρηξη τριγύρω σας και στέλνει πίσω στον εχθρό όλη του τις σφαίρες.

■ **Είδος:** Abstract shooter ■ **Ανάπτυξη:** Kenta Cho ■ **Σελίδα:** <http://www.asahi-net.or.jp/%7Ecs8k-cyu/>

MR. ROBOT

Ο Spectrum ζει!



Το Mr. Robot φαντάζει ως ένα παιχνίδι που βγήκε από το Spectrum, ντύθηκε με σημερινά ρούχα, αηλιά κράτησε την ιδιαίτερη προοπτική των "3D" παιχνιδιών της εποχής του.

Στο παιχνίδι χειρίζεστε τον Asimov, ένα service robot στο διαστημόπλοιο "Eidolon", το οποίο μεταφέρει "κατεψυγμένους" ανθρώπους για την αποίκηση ενός νέου κόσμου. Κατά το ταξίδι του "Eidolon" στο νέο κόσμο, ο υπολογιστής του, HEL-9000, χαλάει και η κατάσταση πέφτει στα χέρια του Asimov - και ως εκ τούτου, στα δικά σας -

ο οποίος πρέπει να σώσει τους ανθρώπους αηλιά και τους ρομποτικούς φίλους του από τον HEL-9000. Βέβαια, δεν είναι όλοι με το μέρος του Asimov και συχνά θα χρειαστεί να αποφύγετε ρομπότ, χρησιμοποιώντας τεχνικές που θυμίζουν torpdawn RPGs. Ο χειρισμός είναι αρκετά απλός και γίνεται κυρίως με το ποντίκι, μετακινώντας το προς την κατεύθυνση που θέλετε να κινηθεί ο Asimov και πατώντας το αριστερό κουμπί, μετακινείται προς την κατεύθυνση αυτή. Η κίνηση γίνεται σε οκτώ κατευθύνσεις, όπως θα γίνονταν σε ένα κλασικό ισομετρικό παιχνίδι, κάτι που προσθέτει στο oldschool

feeling του παιχνιδιού. Με δεξιά κλικ ο Asimov πηδάει, ενώ με τα πλήκτρα Shift και Control μπορεί να αλληλεπιδράσει με το περιβάλλον και να χρησιμοποιήσει κάποιες από τις extra δυνατότητές του.

Το Mr. Robot προτείνεται σε οποιονδήποτε θέλει να δει πώς θα ήταν ένα "κράμα" RPG, platform, action σε μια φόρμα βγαλμένη από την εποχή του ZX Spectrum.

■ **Είδος:** Platform/RPG ■ **Ανάπτυξη:** MOONPOD Games ■ **Σελίδα:** http://www.moonpod.com/English/about_mr_robot.php ■ **Τιμή:** € 21,95

G-TYPE

Το R-Type ζει!

Οσοί έχετε παίξει το κλασικό παιχνίδι R-Type, τότε σίγουρα το G-Type θα σας ενθουσιάσει. Οι υπόλοιποι... αν σας αρέσουν τα shmups (shoot 'em ups), δείτε το οπωσδήποτε.

Το G-Type παίζεται όπως τα περισσότερα shmups, με εσάς να χειρίζεστε ένα αεροσκάφος στο Διάστημα, ενάντια στους εξωγήινους που έχουν ως σκοπό να κατακτήσουν τον κόσμο. Η διαφορά στο G-Type βρίσκεται σε μία "μπάλα" που υπάρχει κολλημένη στο αεροσκάφος, η οποία πυροβολεί μαζί με το σκάφος. Στην αρχή βρίσκεται μπροστά στη μύτη του σκάφους, αλλά μπορείτε να την αφήσετε ώστε να σας ακολουθεί από μία απόσταση (π.χ. πίσω ή μπροστά από το σκάφος) ή να την κολλήσετε σε κάποιο σημείο. Πατώντας το fire button, χρησιμοποιείτε το default όπλο, το οποίο αηλιάζει κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Αν το κρατήσετε πατημένο, ανεβαίνει μία μπάρα στο κάτω αριστερό μέρος της οθόνης. Αφήνοντας το κουμπί κοντά στο μέσο της μπάρας, τότε φεύγουν σφαίρες προς ένα μεγάλο εύρος κατευθύνσεων, ενώ αν το κρατήσετε πατημένο μέχρι να γεμίσει τελείως η μπάρα και το αφήσετε, θα φύγει μια πολύ δυνατή ακτίνα, η οποία θα καταστρέψει κάθε εχθρικό σκάφος στο πέρασμά της.

Οι δυνατότητες που μπορείτε να αγορά-

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ G-TYPE

Βελάκια	Κίνηση
Z ή Ctrl	εκπυροσκόρτηση
X ή Shift	αγορά
C	ρίψη της μπάλας
Esc	Εξοδος
Space	Pause

σετε, αναγράφονται στο κάτω μέρος της οθόνης και αυτή που θα αγοράσετε πατώντας το κουμπί αγοράς, είναι αυτή που αναβοσβήνει. Οι διαθέσιμες δυνατότητες είναι οι: speed (πρέπει οπωσδήποτε να την αγοράσετε όσο το δυνατόν γρηγορότερα), missile (πετάτε επιπλέον πυραυλικά), option (ασπίδες), mway (αηλιάζει το όπλο σε πυροβόλο μεγάλου εύρους), laser (αηλιάζει το όπλο σε τριπλό laser που αντανακλάται στο περιβάλλον - χρ-



σιμείει για να σκοτώνετε εχθρούς πίσω σας) και burst (αηλιάζει το όπλο σε διπλά πυραυλικά και δημιουργεί εκρήξεις μπροστά στο σκάφος). Οι εχθροί που θα αντιμετωπίσετε στο G-Type είναι πολλών ειδών και συχνά θα κάνουν την εμφάνισή τους διάφορα mini-bosses που θα είναι πιο δυνατά και στο τέλος κάθε chapter, από τα 5 που έχει, θα αντιμετωπίσετε ένα αρκετά δυνατό boss το οποίο θα σας δυσκολέψει.

Όταν ξεκινήσετε το παιχνίδι για πρώτη φορά, το πρώτο που θα διαπιστώσετε είναι ότι τρέχει σε παράθυρο και είναι ανάλυσης 320x240. Το δεύτερο αφορά στο ότι ένα μεγάλο μέρος του παιχνιδιού είναι στα ιαπωνικά και δεν ξέρετε τι ακριβώς πρέπει να κάνετε. Σας προτείνουμε να απευθυνθείτε στο κουτάκι που θα βρείτε εδώ. Για το πρώτο, εκτός κι αν έχετε πολύ μεγάλη οθόνη, το παιχνίδι δεν είναι ιδιαίτερα playable, οπότε πρέπει από τα options να επιλέξετε fullscreen σε ένα από τα modes που είναι διαθέσιμα. Τα 640x480 modes δεν θα διηλασιάσουν την ανάλυση των γραφικών, απλώς θα έχουν διπλάσια pixels για οθόνες που δεν υποστηρίζουν 320x240. Αφού επιλέξετε mode, επιστρέψτε στο κεντρικό μενού και επιλέξετε END. Ξεκινήστε πάλι το παιχνίδι και το νέο mode θα χρησιμοποιηθεί.

■ **Είδος:** Shmup ■ **Ανάπτυξη:** Irem Corp ■ **Σελίδα:** Δεν διαθέτει ■ **Τιμή:** Δωρεάν

NOITU LOVE, NOITU LOVE 2

Revival από nineties!

Tα Noitu Love είναι δύο side-scrolling beat 'em up, με έντονο platform στοιχείο και pixel art γραφικά, που άνετα θα μπορούσαν να είναι hits στις 16bit κονσόλες στη δεκαετία του '90.

Στο πρώτο παιχνίδι της σειράς χειρίζεστε το αστέρι της The Peacekeepers League, Noitu Love, ένα αγόρι με ειδικές δυνάμεις, το οποίο προσπαθεί να διώξει τις δυνάμεις του κακού καθηγητή Darnacus Damnation και των ρομπότ του από την πόλη του, αλλήλα και να αντεπεξέλθει στις προσδοκίες της Lori, της κοπέλας με την οποία μιλάει μέσω του Intercom.

Το δεύτερο παιχνίδι της σειράς εξελίσσεται εκατό χρόνια μετά τα γεγονότα του πρώτου, όπου οι δυνάμεις του Darnacus Damnation έχουν επιστρέψει -ή τουλάχιστον αυτή είναι η πρώτη εντύπωση που δίνεται- και το νέο αστέρι της The Peacekeepers League, ονόματι Xoda Rap, έρχεται να σώσει την πόλη της. Η Xoda Rap, πέρα από τις ανανεωμένες δυνάμεις του Dam Army, έχει να αντιμετωπίσει και ένα φαινόμενο επαναφοράς στον παρελθόν, όπου διάφορα μέρη της



πόλης φαίνονται να έχουν γυρίσει σε παλαιότερες εποχές και περιοχές.

Ο χειρισμός στα δύο παιχνίδια είναι ήλιο διαφορετικός. Στο πρώτο παιχνίδι χρησιμοποιείτε μόνο το πληκτρολόγιο για το χειρισμό του χαρακτήρα, με τα βελάκια για την κίνηση και τα Shift και Ctrl για jump και action αντίστοιχα (φροντίστε να απενεργοποιήσετε τη ρύθμιση στα Windows για τα sticky keys, πατώντας 5 φορές το Shift επαναλαμβανόμενα, επιλέγοντας Ρυθμίσεις, και από τις ρυθμίσεις των Sticky keys να απενεργοποιήσετε το πρώτο checkbox). Στο δεύτερο παιχνίδι, ο χειρισμός γίνεται με το ποντίκι και τα πλήκτρα WASD. Χρησιμοποιώντας το ποντίκι, ορίζετε προς τα πού θα κα-

τευθυνθεί η Xoda και με το αριστερό πλήκτρο χτυπάτε τους αντιπάλους. Με το δεξί πλήκτρο εμφανίζεται στο σημείο όπου κάνετε κλικ μία ασπίδα, η οποία ανάλογα με την περίπτωση έχει διάφορες χρησιμότητες. Το gameplay και στα δύο παιχνίδια είναι παρόμοιο, με το Noitu Love 2 να έχει περισσότερο mindless action από το Noitu Love 1.

Τα γραφικά και ο ήχος και των δύο είναι εξαιρετικά. Χρησιμοποιώντας synthesized ηχητικά εφέ που θυμίζουν anime και παιχνίδια κονσόλας, μουσική που φαντάζει βγαλμένη από παιχνίδια της Amiga και εξαιρετικής ποιότητας pixel art (ειδικά το Noitu Love 2), τα Noitu Love είναι παιχνίδια που θα σας ωθήσουν να συνδέσετε τον υπολογιστή στην τηλεόραση, να του κολλήσετε ένα gamepad και να κολλήσετε οι ίδιοι με τις ώρες παίζοντάς τα. Στο DVD θα βρείτε το πλήρες πρώτο παιχνίδι, καθώς και το demo του δεύτερου παιχνιδιού μαζί με ένα trailer από την έκδοση που παρουσιάστηκε στη φετινή IGF, με διάφορα στιγμιότυπα της πλήρους έκδοσης, που σύμφωνα με τον developer του, θα ανακοινωθεί σύντομα.

■ **Είδος:** beat 'em up ■ **Ανάπτυξη:** Joakim Sandberg ■ **Σελίδα:** <http://www.konjak.org/> ■ **Τιμή:** Δωρεάν



Tο Tower of Goo είναι από τον ίδιο δημιουργό του φετινού νικητή των IGF awards για τις κατηγορίες "Design Innovation" και "Technical Excellence", World of Goo.

Εντούτοις, πριν από αυτό, ο Kyle Gabler

TOWER OF GOO

Ενας ιδιότροπος πύργος!

δημιούργησε το μικρό παιχνίδι Tower of Goo, που θεωρείται ως ο "μικρός αδερφός" του World of Goo. Το Tower of Goo δημιουργήθηκε για το Experimental Gameplay Project, όπου φοιτητές του Carnegie Mellon University κυριολεκτικά κλειδώθηκαν σε ένα δωμάτιο για ένα εξάμηνο, με σκοπό τη δημιουργία πρωτότυπων πειραματικών παιχνιδιών, με κάθε παιχνίδι να χρειάζεται το πολύ μία εβδομάδα για τη δημιουργία του και να προσφέρει κάτι νέο που δεν έχει ξαναγίνει στο χώρο.

Το Tower of Goo δεν έχει κάποιο σενάριο ή κάποια γενικότερη "δικαιολογία" για το τι κάνετε και γιατί το κάνετε. Δεν έχει πομπηλικούς χειρισμούς, achievements, modes κ.λπ. Το μοναδικό που έχει, είναι μαύρη γλίτσα και με αυτήν καθείστε να φτιάξετε ψηλούς πύργους. Ο σκοπός του παιχνιδιού είναι να τραβήξετε τις ζωντανές (!) σταγόνες γλίτσας από το πάτωμα ή

από τον ίδιο τον πύργο, αφού ανεβαίνουν σιγά-σιγά, και να δημιουργήσετε ενώσεις (γλίτσας) ώστε ο πύργος να είναι σταθερός αλλήλα και ψηλός. Ειδικά το πρώτο, είναι πολύ δύσκολο να το πετύχετε, αφού ο πύργος κάθε άηλο παρά συμπαγής είναι -εξάλλου μιλάμε για κολληώδη γλίτσα - και μία λάθος τοποθέτηση αλλήλαζει το κέντρο βάρους του και είναι σε θέση να τον ρίξει στο έδαφος, αν δεν κάνετε γρήγορες τοποθετήσεις στην άηλη μεριά ώστε να τον ισορροπήσετε.

Χωρίς να διεκδικεί δάφνες για τα γραφικά του - θα βλέπετε κυρίως απλές μαύρες τελείες σαν ελιές και ενώσεις - ή τον ήχο του, το Tower of Goo είναι ένα παιχνίδι στο οποίο θα κολλήσετε για αρκετή ώρα, προσπαθώντας να φτιάξετε ψηλούς πύργους. Επίσης, είναι ένα παιχνίδι που δίνει μια πρώτη μικρή γεύση για το τι να περιμένουμε από το World of Goo.

■ **Είδος:** Physics Puzzle ■ **Ανάπτυξη:** Kyle Gabler ■ **Σελίδα:** <http://www.kylegabler.com/> ■ **Τιμή:** Δωρεάν

PSYCHOSOMNIUM

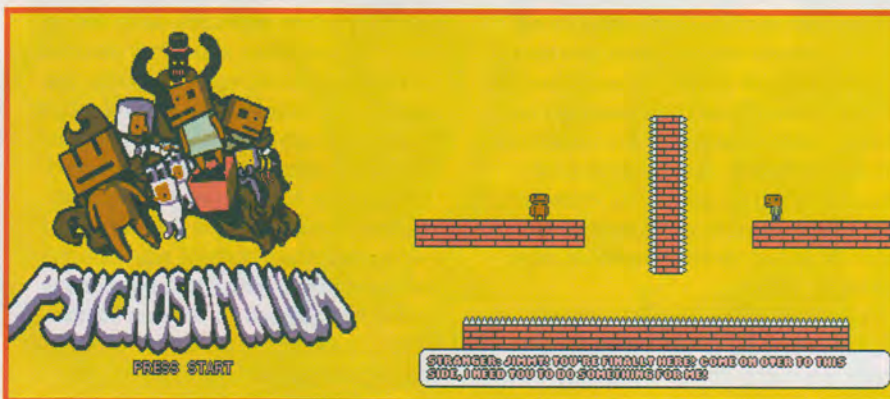
More than meets the eye...

Mε μια πρώτη ματιά, το Psychosomnium μοιάζει σαν ένα απλό -σχεδόν βαρετό- platform game, όπως χιλιάδες άλλα που θα βρείτε σε μορφή flash games στο Internet, συνήθως χρησιμοποιώντας sprites κλημμένα από το Super Mario World ή/και το Sonic. Μια δεύτερη ματιά, βοηθούμενη ίσως από το "/puzzle" κομμάτι του "είδους" που αναγράφεται κάτω από τον τίτλο του παιχνιδιού σε αυτή τη στήλη, ίσως προσέξετε ότι υπάρχει κάτι διαφορετικό. Με μια τρίτη ματιά, θα δείτε ότι το Psychosomnium διαφέρει πολύ από ένα κοινό platform, έχοντας πάρα πολλή στοιχεία puzzle. Στο Psychosomnium υποδύεστε τον εαυτό σας μέσα σε ένα όνειρο, όπου "κάτι" συμβαίνει και κάτι πρέπει να γίνει γι' αυτό. Ο σκοπός του παιχνιδιού, δανεισμένος από τη συντριπτική πλειονότητα των platform games, είναι να πάτε το χαρακτήρα από το αριστερότερο μέρος της πίστας στο πιο δεξί. Ξεπερνώντας τα διάφορα εμπόδια στο δρόμο σας. Τα εμπόδια συνήθως έχουν τη μορφή puzzle, αλλά υπάρχουν και περιπτώσεις όπου για να περάσετε μια οθόνη, χρειάζονται περισσότερο "arcade" τακτική και γρήγορα αντανακλαστικά. Στην περίπτωση των puzzles, ενώ υπάρχουν μερικά αρκετά εύκολα, συχνά θα χρειαστεί να σκεφτείτε "outside the box" - δηλαδή εκτός των ορίων που φαινομενικά υπάρχουν. Μην ξεχνάτε ότι το παιχνίδι υποτίθεται πως εξελίσσεται σε ένα όνειρο, όπου η λογική δύσκολα έχει θέση.

Ο χειρισμός του Psychosomnium είναι ο standard του είδους: βελιάκια για την κίνηση του χαρακτήρα, με το επάνω βελιάκι να είναι το jump και Z για το action πλήκτρο και την παράκαμψη διαλόγων. Η επιλογή

του πλήκτρου Z σε αρκετά παιχνίδια είναι φανερό ότι πηγάζει από την προσπάθειά τους να θυμίσουν παιχνίδια κονσόλας, τα οποία παίζονται μέσω κάποιου εξομοιωτή. Στην περίπτωση του Psychosomnium, τα γραφικά βοηθάνε σε αυτό, αφού η εμφάνισή τους έχει ένα απλό αλλά έντονο NES στυλ. Πάντως, μην περιμένετε eye candy από το Psychosomnium γιατί δεν θα δείτε -εξάλλου δεν είναι αυτός ο σκοπός του παιχνιδιού. Το μοναδικό αξιοσημείωτο χαρακτηριστικό του παιχνιδιού όσον αφορά στα γραφικά, είναι η σχεδίαση των χαρακτήρων, η οποία έχει ένα αρκετά "περίεργο" στυλ και ύφος, που ταιριάζει γάντι στην ιστορία με το όνειρο.

Το Psychosomnium πιθανότατα δεν θα σας κολλήσει στον υπολογιστή για ώρες, αφού δεν θα χρειαστείτε πάνω από ώρα για να το τελειώσετε -εκτός κι αν κολλήσετε σε κάποιο puzzle. Ωστόσο, ακόμα κι αν αυτό φαντάζει απίθανο, αν ασχοληθείτε, θα θελήσετε να το τερματίσετε πάνω από μία φορά. Υπάρχει η φήμη ότι το παιχνίδι έχει κρυφό τέλος, οπότε αν σας αρέσει, αξίζει να δοκιμάσετε να το βρείτε.



THE AMAZING FLYING BROTHERS

Απλά ακροβατικά!

Oταν ήσαστε μικροί και πηγαίνατε στο τσίρκο (υποθέτω ότι ήσαστε κάποτε μικροί και πηγαίνατε στο τσίρκο), δεν μένατε με το στόμα ανοικτό όταν βλέπατε τους ακροβάτες να πετάγονται από τη μια κούνια στην άλλη σε απόσταση πολλών μέτρων από το έδαφος; Δεν θα θέλατε να κάνετε κι εσείς το ίδιο; Αν απαντήσατε όχι, δεν πειράζει, κανείς δεν είναι τέλειος. Αν απαντήσατε ναι, τότε το The Amazing Flying Brothers του Petri Purho είναι η ευκαιρία που θέλατε για να αποδείξετε από την ασφάλεια της πολυθρόνας σας πόσο ταλαντούχοι ακροβάτες είστε. Το παιχνίδι είναι ένα arcade physics, βασισμένο στο χειρισμό ενός πλήκτρου -συγκεκριμένα του αριστερού κουμπιού του ποντικιού. Τα πάντα στο παιχνίδι, τα οποία δεν είναι και πολλή, τα κάνετε πατώντας το αριστερό κουμπί. Η ιδέα είναι απλή: χειρίζεστε έναν ακροβάτη, ο οποίος προσπαθεί να εντυπωσιάσει το κοινό φεύγοντας και ξαναπιάνοντας την κούνια όπου βρίσκεται ή πηδώντας στην άλλη κούνια. Όσο πιο θεαματική είναι η κίνηση τόσο περισσότερους πόντους κερδίζετε. Για την κίνηση του ακροβάτη κρατήστε πατημένο το αριστερό κουμπί. Όταν ο ακροβάτης κινείται προς τα κάτω, η ταχύτητά του αυξάνεται, ενώ όταν κινείται προς τα πάνω, μειώνεται. Αν πατήσετε και αφήσετε γρήγορα το κουμπί, ο ακροβάτης θα αφήσει την κούνια. Χρειάζεται αρκετά καλό συγχρονισμό και προσπάθεια μέχρι να καταφέρετε να μη ρίχνετε τον ακροβάτη στο πάτωμα, αλλά αν κρίνω από την προσωπική μου εμπειρία, σίγουρα δεν θα καταλάβετε πως πέρασε η ώρα παίζοντας αυτό το παιχνίδι. Προτείνεται σε όλους όσοι θέλουν να ξεχαστούν για ένα μικρό διάστημα, αλλά όχι σε όσους θέλουν να σκοτώσουν το χρόνο τους μέχρι να έρθει η ώρα για κάποιο ραντεβού, αφού σίγουρα θα αργήσουν.

■ **Είδος:** FPS ■ **Ανάπτυξη:** Voxelstein Team
 ■ **Σελίδα:** <http://www.fileplanet.com/185931/180000/fileinfo/Voxelstein-3D-v0.101-Demo>

■ **Είδος:** Platform/puzzle ■ **Ανάπτυξη:** Cactus ■ **Σελίδα:** <http://www.cactus-soft.co.nr/>

STARGIRL AND THE THIEF FROM THE EXPLODED MOON

Old School και Ξερό ψωμί!

Tο Stargirl and the Thief from the Exploded Moon, που στο εξής θα το αναφέρουμε ως Stargirl, είναι ένα platform παιχνίδι που στο gameplay θυμίζει πολύ έντονα το Super Mario

Bros 2. Η ιστορία του είναι αρκετά απλοϊκή - ένα alien κλέβει το σκουτεράκι της Stargirl και αυτή θέλει να το πάρει πίσω - αλλά παρουσιάζεται με έναν πολύ χιουμοριστικό τρόπο μέσω των διαλόγων και των επιγραφών του παιχνιδιού. Την αρχή της ιστορίας διηγείται ένας ανθρωπόμορφος γάτος στο κεντρικό μενού. Όταν τελειώσει την ιστορία, το παιχνίδι ξεκινάει, οπότε αντί να πατήσετε New game κατευθείαν, μπορείτε να περιμένετε διαβάζοντας την ιστορία μέχρι να ξεκινήσει το παιχνίδι μόνο του.

Μόλις ξεκινήσετε το παιχνίδι, βρίσκεστε στην οθόνη επιλογής πίστας, όπου φαίνεται και η πρόοδός σας. Το παιχνίδι εξελίσσεται στο νησί που αναφέρεται στην ιστορία και κάθε πίστα προσφέρει αρκετά platforming αλλά και διάφορα puzzles που πρέπει να λύσετε. Τα puzzles έχουν να κάνουν κυρίως



με τη μέθοδο που χρησιμοποιείτε τόσο για να σκοτώνετε τους εχθρούς όσο και για να ανοίγετε σεντούκια ή πόρτες: ανεβαίνοντας πάνω σε έναν εχθρό, μπορείτε πατώντας το Ctrl (ή το X ή το V) να τον σηκώνετε και πατώντας το Ξανά, να τον πετάξετε πάνω σε έναν άηλιο (μόνο ο άηλιος θα πεθάνει). Παρομοίως, μπορείτε να μετακινείτε αντικείμενα ώστε να σκαρφαλώνετε πάνω τους, να παίρνετε κλειδιά ώστε να ανοίγετε πόρτες (με το πάνω βελάκι) κ.λπ. Η κατανόηση του χειρισμού είναι πολύ σημαντική για τον τερ-

ματισμό του Stargirl, αφού όλο το παιχνίδι είναι σχεδιασμένο γύρω από τη δυνατότητα της ηρώδας να σηκώνει και να πετάει αντικείμενα.

Τα γραφικά είναι μορφής pixel art και είναι πολύ καθαροσχεδιασμένα και πολύχρωμα. Το μοναδικό ίσως μειονέκτημα είναι η χαμηλή τους ανάλυση - φροντίστε να παίξετε fullscreen - αλλά αυτό προσθέτει στο oldschool feeling του παιχνιδιού, οπότε δεν είναι απαραίτητα άσχημο. Σίγουρα πολύ καλύτερο από γραφικά μεγαλύτερης ανάλυσης αλλά χαμηλότερης ποιότητας, κάτι που συχνά συναντάται σε παιχνίδια με pixel art. Ο ήχος κινείται σε πολύ καλή πλίσαια, με ηχητικά εφέ και μουσική να θυμίζουν εποχές SNES, ενώ η μουσική ταιριάζει τέλεια στο στυλ. Τέλος, όσο αφορά στο χειρισμό, ένα παιχνίδι όπως το Stargirl δεν θα μπορούσε να μην υποστηρίζει GamePad, κάτι που ανεβάζει αρκετά την εμπειρία και προτείνω σε όσους δεν έχουν αγοράσει ακόμα, να προμηθευτούν αμέσως ένα, γιατί από αυτή τη στιγμή θα μάθετε πολλά παιχνίδια που το εκμεταλλεύονται!

■ Είδος: Platform ■ Ανάπτυξη: Origamihero ■ Σελίδα: <http://www.origamihero.com/> ■ Τιμή: Δωρεάν

ZOMBIE SHOOTER

Brainssss...

Aίμα! Πολύ αίμα! Και zombies! Και δυνατά όπλα! Και, φυσικά, όλα αυτά δεμένα με μέταλ μουσική! Η Sigma Team, δημιουργός του πετυχημένου Alien Shooter, επιστρέφει με ένα παιχνίδι το οποίο φαίνεται σαν... mod του Alien Shooter, το Zombie Shooter. Εντούτοις, το ZS είναι αρκετά πιο εξελιγμένο, με πιο όμορφα γραφικά, καλύτερη μουσική και πιο interactive περιβάλλον. Α, ναι, και πιο ρεαλιστική (ή μάλλον, διασκεδαστική) απόδοση του αίματος που ρέει άφθονο από τα μιλιούνια των κατακρεουργημένων zombies που αφήνετε στο πέρασμά σας (αυτά ξεκίνησαν!).

Για το σκοτωμό (αν και τεχνικά τα zombies είναι ήδη πεθασμένα, απλώς πρέπει να τους το θυμίσετε) θα χρησιμοποιήσετε διάφορα όπλα, όπως καραμπίνα, αυτόματο

και -το αγαπημένο μου- blade launcher, όπου πετάτε κυκλικές λεπίδες πριονιού στα zombies και ορδές ολόκληρες σκοτώνονται με μία λεπίδα. Βέβαια, τα zombies δεν κάθονται χαρούμενα να τρώνε ξύλο, αλλά σας επιτίθενται με τη γνωστή χάρη τους. Μερικά από αυτά, μάλιστα, μπορούν και χρησιμοποιούν διάφορα όπλα, ενώ είναι δυσκολότερα στην τελική θανάτωσή τους από άλλα. Ομως, σε καμία περίπτωση δεν θα αντιμετωπίσετε πρόβλημα στο να σκοτώσετε κάποιο zombie, εκτός κι αν το βοηθήσουν οι φίλοι του, φυσικά. Και, δυστυχώς, για εσάς τα zombies του παιχνιδιού είναι αρκετά κοινωνικά και έχουν πολλούς, πάρα πολλούς φίλους.

Εναλλακτικά από το WASD μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το δεξί πλήκτρο, με το οποίο κάνοντας κλικ σε ένα σημείο, ο χαρακτήρας σας πηγαίνει εκεί. Τα γραφικά



του ZS είναι εξαιρετικής ποιότητας, αν και αρκετά από αυτά είναι copy/paste από το Alien Shooter. Ο ήχος κυμαίνεται σε πολύ καλή επίπεδα, με το νερούλι χραατ των zombies που σκοτώνονται, να είναι από τα πιο απολαυστικά ηχητικά εφέ. Η μουσική είναι είδους μέταλ και χωρίς να είναι κάτι αξιοσημείωτο, ταιριάζει γάντι με το στυλ του παιχνιδιού. Το Zombie Shooter είναι ένα διασκεδαστικό παιχνίδι, που κοστίζει όσο περίπου δύο πίτσες, ενώ θα κρατήσει αρκετά περισσότερο και σίγουρα θα προσφέρει μεγαλύτερη διασκέδαση στους φαντων run and gun παιχνιδιών.

■ Είδος: Shooter ■ Ανάπτυξη: Sigma Team ■ Σελίδα: <http://www.sigma-team.net/games/action/zombie-shooter.html> ■ Τιμή: € 13,39

PCmaster Gold

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

RETROMANIA: DUNGEON MASTER

PCmaster Gold

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

ΤΕΥΧΟΣ 25 ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 2009 € 9,90

20 TOP GAMES ΤΟΥ 2009

Τα παιχνίδια που δεν πρέπει να χάσετε!

SUPER ΔΩΡΟ 2 DVD-ROMs

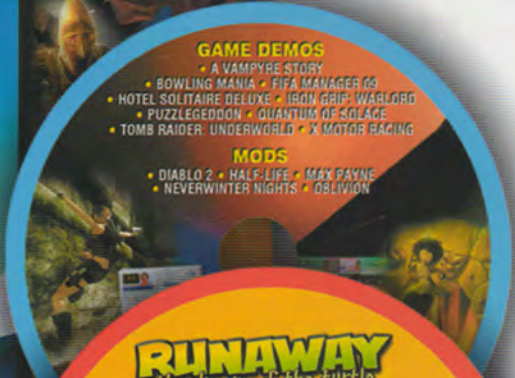
DVD 1 **RUNAWAY 2: THE DREAM OF THE TURTLE**
 Το εκπληκτικό adventure με το ανατρεπτικό χιούμορ.

DVD 2 **GAME DEMOS:**
 • A VAMPYRE STORY • BOWLING MANIA • FIFA MANAGER 09
 • HOTEL SOLITAIRE DELUXE • IRON GRIP: WARLORD • PUZZLEGEDDON • QUANTUM OF SOLACE • TOMB RAIDER: UNDERWORLD
MODS: • DIABLO 2 • HALF-LIFE • MAX PAYNE
 • NEVERWINTER NIGHTS • OBLIVION

ΤΩΡΑ 2 DVD-ROMs 12GB



ΠΛΗΡΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙ



Πιο χρηστικό δεν γίνεται!

DOUBLE SIDED DVD 9GB
 ΤΕΥΧΟΣ 293 ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 2009 € 8,90

Computer

ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

ΜΕ ΤΗ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ ΤΟΥ

ΕΟΡΤΑΣΤΙΚΟ ΑΦΙΕΡΩΜΑ
ΣΥΓΚΡΙΝΟΥΜΕ ΤΑ ΚΑΛΥΤΕΡΑ ON-LINE KAZINO!

♣ Σας ξεναγούμε στα καλύτερα on-line καζίνο ♣ Συμβουλές για να παίξετε με ασφάλεια
 ♣ Πώς θα νοντάρετε και πώς θα εισπράξετε ♣ Ποια sites πρέπει να αποφύγετε

ΕΡΕΥΝΑ ΑΓΟΡΑΣ ΨΗΦΙΑΚΑ ΔΩΡΑ ΓΙΑ ΤΙΣ ΓΙΟΡΤΕΣ
 Για να σας μείνουν χρήματα για... τη γαλοπούλα

ΠΡΩΤΗ ΔΟΚΙΜΗ WINDOWS 7
 Δοκιμάζουμε τα επόμενα Windows

ΕΞΤΡΑ ΕΝΘΕΤΟ: ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΗ ΣΤΟ INTERNET

Windows 7

Μια πρώτη ματιά στο διάδοχο των Vista

Σ

On-line καζίνο

Τνάξτε την μπάνκα!

Σ

- **ΦΑΚΕΛΟΣ - ON-LINE KAZINO**
 Επίκαιρη και χρήσιμη βόλτα στα διασημότερα on-line καζίνο του κόσμου, όπου παίζουμε τα παιχνίδια που προσφέρονται. Ανάλυση κανόνων και συμβουλές. Τι πρέπει να προσέξετε για να μη βρεθείτε νανί με νανί.
- **WINDOWS 7 - ΜΙΑ ΠΡΩΤΗ ΜΑΤΙΑ ΣΤΟΝ ΔΙΑΔΟΧΟ ΤΩΝ VISTA**
 Τα Windows 7 αναμένονται με μεγάλο ενδιαφέρον. Σας παρουσιάζουμε τα συμπεράσματα που αποκομίσαμε δοκιμάζοντας τις πρώτες pre-beta εκδόσεις.

Στο τεύχος Ιανουαρίου

ΣΤΟ ΔΙΠΛΟ DVD (9GB)

FULL VERSIONS: • Acoustica 3.3 • MAGIX Movie Edit Pro 14 Silver • Paragon Partition Manager 9.0 Express
ΣΥΛΛΟΓΕΣ: • 80+ Photoshop Plug-ins... και 120 προγράμματα στις συλλογές

ΣΤΗ MEDIA PLUS ΠΛΕΥΡΑ ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ:

- ΝΑΟ: ΤΟ ΝΕΟ ΡΟΜΠΟΤ-ΣΤΑΡ ■ ΠΥΡΑΥΛΟΚΙΝΗΤΟ ΑΕΡΟΠΛΑΝΟ ■ Ο ΜΑΓΙΚΟΣ ΠΛΑΝΗΤΗΣ ■ RHOENIX MARS LANDER ■ SEARCH BY SKETCH ■ ΣΦΑΙΡΙΚΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΠΡΟΒΟΛΗΣ ■ SCIENCE FINCTION MUSEUM ■ MULTITOUCH ΣΦΑΙΡΙΚΗ ΘΘΟΝΗ

Διαβάστε ακόμα:

- GAMING ΥΨΗΛΗΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ ■ ΡΕΠΟΡΤΑΖ ΑΓΟΡΑΣ - ΔΩΡΑ ΓΙΑ ΕΣΑΣ ΚΑΙ ΤΟ PC ΣΑΣ ■ ΔΟΚΙΜΗ: CORE I7 ■ ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΤΩΝ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΩΝ ΤΗΣ GOOGLE

ΕΞΤΡΑ ΕΝΘΕΤΟ: ΨΥΧΑΓΩΓΙΑ ΣΤΟ INTERNET

Computer **DOUBLE-SIDED DVD 9GB**
 ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 2009 ΤΕΥΧΟΣ 293

ΠΛΕΥΡΑ DVD CLASSIC

40 CASINO GAMES

- ◆ Roulette
- ◆ Slot Machine
- ◆ Blackjack
- ◆ Poker
- ◆ Baccarat
- ◆ Craps

Παίξτε τα στο PC σας χωρίς χρήματα και διασκεδάστε!

55 FAMILY GAMES

ASHAMPOO PHOTO OPTIMIZER 2
 ΒΕΛΤΙΣΤΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΙΣ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΕΣ ΣΑΣ!

ΣΥΛΛΟΓΕΣ 80+ PHOTOSHOP PLUGINS... ΚΑΙ 120 ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΣΤΙΣ ΣΥΛΛΟΓΕΣ:
 • FOCUS • HOME & PERSONAL • SMALL BUSINESS • TOOL ZONE • TRIAL VERSIONS • UTILITIES

FULL VERSIONS • MAGIX MOVIE EDIT PRO 14 SILVER • PARAGON PARTITION MANAGER 9.0 EXPRESS • ACOUSTICA 3.3