

PCmaster

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

ΤΕΥΧΟΣ 9 ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ - ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ 2004 € 9,90

Gold

ΑΘΛΗΤΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Ο κλασικός αθλητισμός στις οθόνες
των υπολογιστών μας!

Ακόμη:

- GAME MODIFICATIONS
- GAMES' WORKSHOP

ΚΑΙ

ΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ
GAME DEMOS

ΔΩΡΟ ΠΛΗΡΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙ!

blood of the sacred
GABRIEL KNIGHT 3
blood of the damned



Το Απαραίτητο Εργαλείο για το δικό σας HOME CINEMA!



Στο τεύχος Σεπτεμβρίου που κυκλοφορεί:

➤ **ΣΥΓΚΡΙΤΙΚΑ ΤΕΣΤ:**

- Ηχεία δαπέδου από € 1.400 έως € 2.000
- Σετ προ/τελικών ενισχυτών

➤ **ΕΡΕΥΝΑ ΑΓΟΡΑΣ:**

- Τηλεοράσεις CRT 32"

➤ **ΑΦΙΕΡΩΜΑ:**

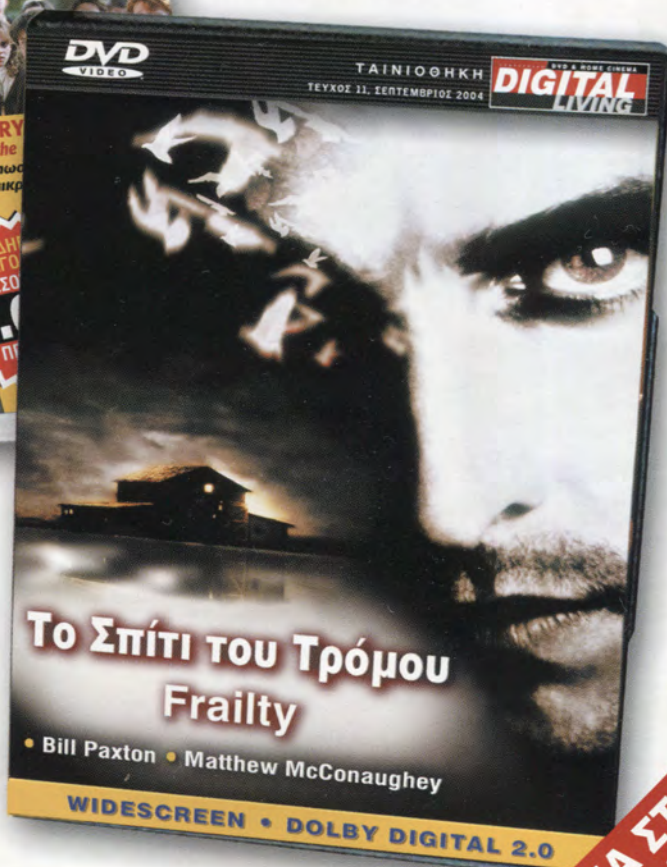
- Ο πόλεμος των παιχνιδιομηχανών



Το Σπίτι του Τρόμου

F R A I L T Y

Το συγκλονιστικό θρίλερ ανατροπών του **Bill Paxton**, με καταπληκτικές ερμηνείες από τον ίδιο και τους **Matthew McConaughey** και **Powers Boothe**.



Με τη συνεργασία των κορυφαίων διεθνών περιοδικών

HI-FI CHOICE

digitalhome

George R.R. Martin

A SONG OF ICE AND FIRE

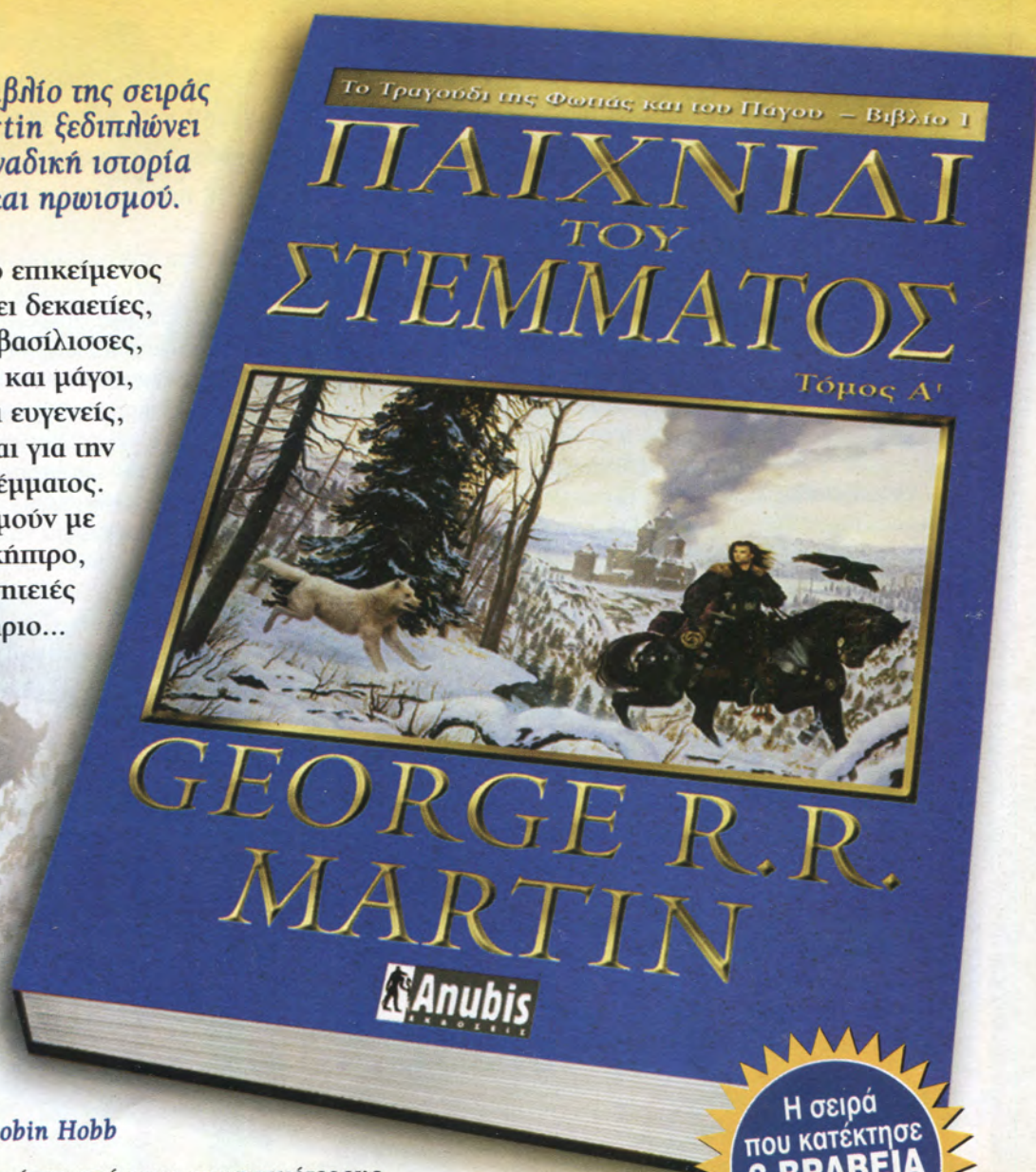
ΤΟ ΤΡΑΓΟΥΔΙ ΤΗΣ ΦΩΤΙΑΣ ΚΑΙ ΤΟΥ ΠΑΓΟΥ

Το κορυφαίο έργο φαντασίας των τελευταίων ετών

Στο πρώτο βιβλίο της σειράς
ο George R.R. Martin ξεδιπλώνει
μια μοναδική ιστορία
δολοπλοκιών και ηρωισμού.

Σε έναν κόσμο όπου ο επικείμενος
χειμώνας θα διαρκέσει δεκαετίες,
βασιλείς και βασίλισσες,
ιππότες και μάγοι,
εκτελεστές και ευγενείς,
αγωνίζονται για την
κατάκτηση του στέμματος.

Κάποιοι πολεμούν με
το σπαθί και το σκήπτρο,
άλλοι με γπιτιές
και δηλητήριο...



“Ένα σπάνιο ανάγνωσμα.” *Robin Hobb*

“Ο George R.R. Martin είναι ένας από τους σημαντικότερους
συγγραφείς και αυτό ένα από τα καλύτερα έργα του.” *Raymond E. Feist*

“Μια θαυμάσια ιστορία.” *Anne McCaffrey*

“Ένα εξαιρετικό μυθιστορηματικό έπος με ευρηματική πλοκή.” *BookPage*

“Μαγευτικό... το πρώτο έργο φανταστικής λογοτεχνίας του George R.R. Martin
ξεπερνά κατά πολύ τα πρότυπα του είδους.” *Locus*

Η σειρά
που κατέκτησε
**3 ΒΡΑΒΕΙΑ
LOCUS**



www.anubis.gr

Κεντρική διάθεση: Σουλτάνη 17, 106 82 Αθήνα, τηλ.: 210-3801487, fax: 210-3841095

Midas' Touch



Λίγο κρασί, λίγο δάλασσα και... τα games μου!

του Γιάννη Πατρίκου

Το φετινό καλοκαίρι χαρακτηρίζεται από τα γαλανόλευκα χρώματά του περισσότερο από κάθε άλλη φορά. Κάτι οι Ολυμπιακοί Αγώνες, λίγο το Ευρωπαϊκό, μας κάνουν ιδιαίτερα υπερήφανους που είμαστε Έλληνες και ζούμε σε αυτή τη χώρα με τις τόσες ομορφιές. Τι καλύτερο λοιπόν στο παρόν τεύχος του "PC Master Gold" από ένα αφιέρωμα σε παιχνίδια με "χρώμα ελληνικό";

Ο τίτλος "Αθλητικά Παιχνίδια" του εξωφύλλου μας πρέπει να σας προϊδέασε εν μέρει για τα περιεχόμενα της ύλης του τεύχους που κρατάτε στα χέρια σας. Οντως, σκεφτήκαμε πως ένα αφιέρωμα στα παιχνίδια κλασικού αθλητισμού που έχουν περάσει από τις οθό-

νες των υπολογιστών μας θα είχε ενδιαφέρον. Μπορεί τα παιχνίδια αυτά να μην είναι δεκάδες, χρωματίζουν όμως ευχάριστα την κορεσμένη από τίτλους δράσης και στρατηγικής αγορά των PC games. Βεβαίως, δεν ξεχάσαμε και το όχι-και-τόσο-κλασικό άθλημα, στο οποίο η Εθνική ομάδα μας βρίσκεται στην κορυφή της Ευρώπης. Μιλάμε φυσικά για την Εθνική Ομάδα ποδοσφαίρου, που όπως θα δείτε, έχει τιμητική παρουσία. Το αφιέρωμα στα αθλητικά παιχνίδια ακολουθεί ένα θέμα για παιχνίδια σε PC, στα οποία είναι έκδηλο το ελληνικό στοιχείο, είτε άμεσα είτε μέσω επιρροών. Και όταν λέμε ελληνικό στοιχείο, μιλάμε για την ιστορία και τη μυθολογία μας, που έχουν εμπνεύσει εκατοντάδες συγγραφείς, ποιητές, σκηνοθέτες και, όπως θα δείτε, και game developers!

Γαβρίλος ο Ιππότης

Δεν ξέρω αν είχατε την υπομονή να διαβάσετε πρώτα το τεύχος ή απευθείας να εγκαταστήσετε και να παίξετε το εξαιρετικό Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred - Blood of the Damned (από τους μεγαλύτερους σε... έκταση τίτλους στην ιστορία των games). Είτε σας "πρόλαβα" είτε όχι, δεν μπορώ να παραλείψω να πω δυο λόγια για το παιχνίδι που ολοκλήρωσε επιτυχώς την τριλογία των Gabriel Knight. Πρόκειται για παιχνίδι της γενιάς που εισήγαγε τη σύγχρονη οπτική στα κλασικά point & click adventures

απεικόνισης τρίτου προσώπου. Μέχρι τότε τα παιχνίδια του είδους κινούνταν στον "ψευδο-τριδιάστατο" χώρο με γραφικά δύο διαστάσεων και όχι με 3D μοντέλα (ένας από τους πρόσφατους εκπροσώπους της παλιάς σχολής είναι το Jack Orlando, το οποίο συνόδευε το 165ο τεύχος του "PC Master"). Με την αλλαγή αυτή στην απεικόνιση δόθηκε στον παίκτη η δυνατότητα να αλληλεπιδρά καλύτερα με το χώρο, αλλά και να έχει ακόμη καλύτερο έλεγχο του χαρακτήρα και των αντικειμένων που βρίσκονται σε αυτό. Μια και ο λόγος για

χαρακτήρα, πρωταγωνιστής του παιχνιδιού είναι ο γνωστός ερευνητής του μεταφυσικού Gabriel Knight, που μόνο με τον Fox Molder των X-Files θα μπορούσα να τον παρομοιάσω. Στο πλευρό του έχει την όμορφη Grace Nakamura που θα τον βοηθήσει να βάλει τα πράγματα στη θέση τους, σε μία κατάσταση όπου μπλέκονται κυνηγοί θησαυρών, φανατικοί αιρετικοί, ζοφεροί μύθοι και ένα μυστήριο το οποίο θα παραμείνει... μυστήριο μέχρι να παίξετε το παιχνίδι. Εν τέλει πρόκειται για ένα θαυμάσιο adventure, που κινείται στα όρια του φανταστικού με τον πραγματικό κόσμο και θα σας συναρπάσει. Δεν απέσπασε βαθμολογία 99% από το "PC Master" για το τίποτα...

Μόνιμες στήλες

Η ανταπόκρισή σας στους Survival Guides του προηγούμενου τεύχους μάς χαροποίησε ιδιαίτερα. Μάλιστα τόσο που αποφασίσαμε να τους εντάξουμε στη μόνιμη θεματολογία του "PC Master Gold". Ετσι, από εδώ και πέρα θα βρίσκετε σε κάθε νέο τεύχος μας χρήσιμους οδηγούς για τουλάχιστον δύο δημοφιλή παιχνίδια, στους οποίους θα περιγράφονται τακτικές επιβίωσης τόσο για single όσο και για multiplayer gaming. Αυτόν το μήνα, από τα έμπειρα χέρια των συντακτών μας πέρασαν τα Halo και Far Cry, δύο εξαιρετικά όσο και δύσκολα παιχνίδια. Βεβαίως, δεν ξεχνάμε τη στήλη "Games' Workshop", η οποία



αυτόν το μήνα φιλοξενεί έναν οδηγό για το C&C: Generals.

6GB είναι αρκετά;

Πάνω από 6GB καταλαμβάνουν τα game demos, game videos και game mods που περιλαμβάνονται στα δύο DVD-ROMs που συνοδεύουν το τεύχος αυτό. Όσον αφορά στα mods, ειδική αναφορά αξίζει στο 10σέλιδο αφιέρωμα στο Unreal Tournament 2004 και το διαγωνισμό δημιουργίας καλύτερου mod τον οποίο διεξήγαγε η Epic σε συνεργασία με την nVIDIA. Για περισσότερα μπορείτε να διαβάσετε στο αντίστοιχο κομμάτι των DVD-ROMs pages, ενώ τα αποτελέσματα του διαγωνισμού σας περιμένουν να τα βρείτε στην περιοχική των mods, στο DVD-ROM μας. Βεβαίως,



δεν πρέπει να παραλείψουμε τα αξιόλογα mods για τα παιχνίδια Tribes 2, Battlefield 1942 (ένα από τα mods για το συγκεκριμένο παιχνίδι θα σας μεταφέρει στον Α' Παγκόσμιο Πόλεμο), Jedi Academy και Halo. Όσον αφορά στα demos μας, θα σας κρατήσουν για αρκετό καιρό συντροφιά. Εκτός του FIFA 2004, στο οποίο καλείστε να ρίξετε μερικές... κλωτσιές, τα Silent Storm: Sentinels, Soldiers: Heroes of WWII και Codename:

Panzers και πολλά άλλα θα εξασκήσουν τις ικανότητές σας στη στρατηγική, ενώ τα Creed και Dark Horizons: Lore αποτελούν δύο ακόμη προκλήσεις για τους απανταχού λάτρεις των action games. Φυσικά, οι adventurάδες δεν θα μείνουν παραπονεμένοι, καθώς γι' αυτούς έχουμε demo του Aura: Fate of the Ages. Αυτά είναι μόλις μερικά από τα game demos που έχουμε συλλέξει για εσάς...

ΟΙ ΜΕΓΑΛΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΤΟΥ "PC MASTER" ΚΑΙ ΤΟΥ "PC MASTER GOLD"

Η μεγάλη συλλογή του "PC Master" και του "PC Master Gold" με παιχνίδια σε πλήρη έκδοση αυξάνεται συνεχώς και με γοργούς μάλιστα ρυθμούς! Όσοι από εσάς δεν προλάβατε να προμηθευτείτε κάποιο από τα αντίστοιχα τεύχη, μπορείτε να το πράξετε ακόμα και τώρα απευθυνόμενοι πού αλλού; στα γραφεία μας (Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 210 9238672-5, Τμήμα Κυκλοφορίας). Ας δούμε όμως εν συντομία ποια παιχνίδια έχουν δοθεί μέχρι σήμερα και σε ποια τεύχη των περιοδικών μας:

Primitive Wars (τεύχος 150, Απρίλιος 2002), **The Devil Inside** (τεύχος 152, Ιούνιος 2002), **King's Quest 8: Mask of Eternity** (τεύχος 154, Αύγουστος 2002), **Unreal Tournament** (τεύχος 156, Οκτώβριος 2002), **Space Quest 6** (τεύχος 158, Δεκέμβριος 2002), **SWAT 3** (τεύχος 159, Ιανουάριος 2003), **Leisure Suit Larry 7** (τεύχος 160, Φεβρουάριος 2003), **Unreal** (τεύχος 161, Μάρτιος 2003), **Civilization 2: Gold** (τεύχος 162, Απρίλιος 2003), **Quest for Glory 5** (τεύχος 163, Μάιος 2003), **Jagged Alliance 2** (τεύχος 164, Ιούνιος 2003), **Jack Orlando: Director's Cut** (τεύχος 165, Ιούλιος 2003), **Delta Force: Land Warrior** (τεύχος 166, Αύγουστος 2003), **Broken Sword 2** (τεύχος 167, Σεπτέμβριος 2003), **Comanche 4** (τεύχος 168, Οκτώβριος 2003), **Forsaken** (τεύχος 169, Νο-

έμβριος 2003), **Gore** (τεύχος 170, Δεκέμβριος 2003), **Kick Off 2** (τεύχος 171, Ιανουάριος 2004), **Warlords Battlecry 2** (τεύχος 172, Φεβρουάριος 2004), **Duke Nukem: Manhattan Project** (τεύχος 173, Μάρτιος 2004), **Call to Power 2** (τεύχος 174, Απρίλιος 2004), **Incoming Forces** (τεύχος 175, Μάιος 2004), **Dark Reign II** (τεύχος 176, Ιούνιος 2004), **Hostile Waters** (τεύχος 177, Ιούλιος 2004), **Conquest Frontier Wars** (τεύχος 178, Αύγουστος 2004) και **Soldier of Fortune** (τεύχος 179, Σεπτέμβριος 2004).

Διατίθενται επίσης τα "PC Master Gold 1" (Δεκέμβριος 2002, **Schizm** σε 2 DVD-ROMs), "PC Master Gold 2" (Απρίλιος 2003, **Amerzone & Emulators' Festival**), "PC Master Gold 3" (Ιούλιος 2003, **Gabriel Knight 2 & Modifications**), "PC Master Gold 4" (Οκτώβριος 2003, **Riddle of the Sphinx & Αφιέρωμα στην ECTS 2003**), "PC Master Gold 5" (Ιανουάριος - Φεβρουάριος 2004, **Atlantis 3** σε 2 DVD-ROMs & Αφιέρωμα στο Game Creation), "PC Master Gold 6" (Μάρτιος - Απρίλιος 2004, **Return to Krondor & Αφιέρωμα στα Role Playing Games**), "PC Master Gold 7" (Μάιος - Ιούνιος 2004, **The Longest Journey & Αφιέρωμα στα Strategy Games**), "PC Master Gold 8" (Ιούλιος - Αύγουστος 2004, **Vampire the Masquerade: Redemption & Survival Guides**). Μπόλικο πράγμα, έτσι;



PC Master Gold



ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress A.E.

Α. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα,
τηλ.: 210 9238672, fax: 210 9216847,
e-mail: pcmgold@compupress.gr

ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Μενέλαος Δασκαλάκης

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ:

ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: Γιάννης Πατρίκος

ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ: Χάρης Κλάδης

ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αγάπη Λαλιώτη

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING: Λουκία Τσιλιδάκου

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Ζοζέφ Φίλο

ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Αλέξιος Ευθυμίου, Derek dela

Fuente, Νίκος Κόντης, Οδυσσεύς Κουράφαλος,

Ορέστης Μανούσος, Χρίστος Μάντζιος,

Μπαμπής Μπασιμάκης, Γρηγόρης Μιυσιδής,

Ανδρέας Τσουρινάκης, Νότης Χαλκιάδης

ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Πάρης Κοντόγκωνας

ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: Ασπασία Θεοδοσίου

ΥΠΕΥΘΥΝΗ MARKETING: Μαρία Τσαμπλάκου

MARKETING: Οδυσσεύς Παρής, Γεωργία

Παπακώστα

ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ/ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ: Αντώνης

Ρούσσος, Γιώργος Μπότηρης

ART DIRECTOR: Κάτια Σαάντα, Μαίρη Λυμπερή

ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.: Βάσω Τσούραλη

D.T.P./ΚΑΛΙΤΕΧΝΙΚΟ: Βασίλης Ευσταθίου,

Θέμης Σκούρης

ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ: Γεωργία Μύρου

ΔΙΟΡΘΩΣΗ: Ολγα Τυμπακιάνα, Δώρα Γιακουμή

ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Γιώργος Λαζαρίδης

ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Αλέξανδρος Τούλης

ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ: Γιάννης Τζιφας

ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Κυριακή Λούρα, Χρυσάνθη

Παραδοπούλου, Λίνα Κουτσόδημητρη

ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: Αφροί Τζιφας

ΜΟΝΤΑΖ-ΕΚΤΥΠΩΣΗ-ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: COPY

PRINT

ΔΙΑΘΕΣΗ-ΔΙΑΝΟΜΗ: ΕΥΡΩΠΗ-ΠΡΑΚΤΟΡΕΙΟ

ΔΙΑΝΟΜΗΣ ΤΥΠΟΥ



8

Gabriel Knight 3

Περιεχόμενα

Μόνιμες στήλες

4 Midas' Touch

Δuo λόγια από τη Σύνταξη.

8 Το μεγάλο δώρο μας

Χρήσιμες οδηγίες για την εγκατάσταση του παιχνιδιού.

14 Gabriel Knight 3

Παρουσίαση του παιχνιδιού. Οσα θέλετε να ξέρετε για το μαγευτικό adventure.

DVD-ROM Pages

22 Game Demos

Οι σελίδες όπου περιγράφονται εν συντομία τα game demos που θα βρείτε στα DVD-ROMs μας.

28 Game Videos

Μοναδικά βίντεο από in-game αναμετρήσεις μαέστρων του on-line gaming και όχι μόνο.

32 Game Modifications

Οι σελίδες όπου περιγράφονται με κάθε λεπτομέρεια τα mods που θα βρείτε στα DVD-ROMs μας, καθώς και οι απαραίτητες οδηγίες για την εγκατάστασή τους.

Αφιέρωμα στα αθλητικά παιχνίδια

60 Η ιστορία των ολυμπιακών... games

Ενα αφιέρωμα στα παιχνίδια εξομίωσης κλασικών και ολυμπιακών αθλημάτων, από τα χρόνια των home υπολογιστών έως σήμερα.

64 Athens 2004

Και όμως η Ολυμπιάδα της Αθήνας έχει το επίσημο παιχνίδι της.

66 Εθνική Ελλάδος, γεια σου

Η παρουσία της εθνικής μας ομάδας ποδοσφαίρου στα virtual γήπεδα των υπολογιστών.

Virtual Ελληνικοί Μύθοι

72 Adventures & RPGs

Τα παιχνίδια περιπέτειας με θέμα την αρχαία Ελλάδα και τη μυθολογία.

76 Strategy games

Στα παιχνίδια στρατηγικής το ελληνικό στοιχείο είναι ανάμεσα στα κυρίαρχα.

82 ...και τα λοιπά

Υπάρχουν άλλα παιχνίδια με επιρροές από την Ελλάδα;

Gamer's Pit

86 Survival Guide: Halo

Μάθετε τα μυστικά του Halo.

88 Survival Guide: Far Cry

Επιζήστε στο Far Cry.

90 Games' Workshop: C&C: Generals

Φτιάξτε το δικό σας κόσμο για το δημοφιλέστερο παιχνίδι στρατηγικής.



22

Game Demos

28

Game Videos

32

Game Modifications



59

Αφιέρωμα στα αθλητικά παιχνίδια

60 Η ιστορία των ολυμπιακών... games

64 Athens 2004

66 Εθνική Ελλάδος, γεια σου



71

Virtual Ελληνικοί Μύθοι

72 Adventures & RPGs

76 Strategy games

82 ...και τα λοιπά



85

Gamer's Pit

86 Survival Guide: Halo

88 Survival Guide: Far Cry

90 Games' Workshop:
C&C: Generals



Το μεγάλο δώρο του

TO ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS
PCmaster
Gold

blood of the sacred GABRIEL KNIGHT 3

blood of the damned

του Αλέξη Ευθυμίου
DocX@compupress.gr

Ένα από τα πιο μυστηριώδη adventure games, το περίφημο Gabriel Knight 3 της Sierra, φιλοξενούμε σε αυτό το τεύχος του "PC Master Gold". Η σειρά χαρακτηρίζεται από το σενάριό της, την καταπληκτική ατμόσφαιρα μυστηρίου και τρόμου, καθώς και την εξαιρετική μουσική, που δένει άψογα με το περιβάλλον και τις κινήσεις του παίκτη, ώστε να σε κάνει να νιώθεις ότι δεν παίζεις απλώς ένα παιχνίδι, αλλά ότι το ζεις. Το Gabriel Knight 3 είναι ίσως το πιο μυστηριώδες απ' όλα τα Gabriel Knight...

Οπως συνέβη και με το Vampire The Masquerade - Redemption στο προηγούμενο τεύχος, έτσι και στην περίπτωση του Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred - Blood of the Damned χρησιμοποιήσαμε τη μέθοδο των image files, αρχείων δηλαδή στα οποία βρίσκονται "πακεταρισμένα" τα CD-ROMs του παιχνιδιού. Όσοι γνωρίζετε τη διαδικασία ή τη μάθατε από το προηγούμενο τεύχος μας, δεν θα συναντήσετε καμία ιδιαίτερη δυσκολία. Ας επαναλάβουμε όμως αναλυτικά τα βήματα που απαιτούνται για τη σωστή χρήση των image files για όσους δεν έχουν πρότερη εμπειρία:

Για να παίξει αμέσως το παιχνίδι από το DVD, πρέπει να τοπο-

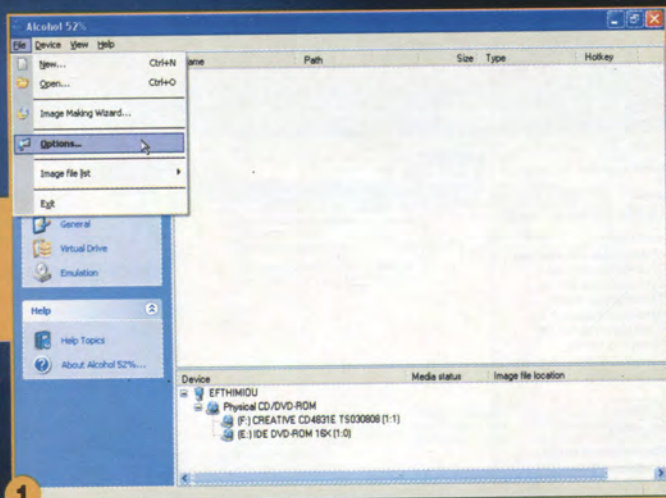
θετηθεί μία "εικονική συσκευή" στον υπολογιστή, την οποία τα Windows θα βλέπουν ως κανονικό CD/DVD-ROM. Αντί όμως να "παίρνει" δισκάκια, θα δέχεται image files. Εγκαθιστούμε, λοιπόν, από το πρώτο DVD-ROM μας το πρόγραμμα Alcohol 52%. Όταν εγκατασταθεί, βλέπουμε ένα CD/DVD-ROM παραπάνω απ' αυτά που στην πραγματικότητα είναι εγκαταστημένα. Μην ψάξετε να... το βρείτε στο κουτί του υπολογιστή! Όπως είπαμε, είναι εικονικό και δέχεται επίσης "ψεύτικα" δισκάκια - τα image files που λέγαμε. Μην ανησυχείτε, στη συνέχεια θα σας περιγράψουμε αναλυτικά τη διαδικασία, βήμα προς βήμα, ώστε σε πολύ σύντομο χρόνο να είστε σε θέση να τρέξετε το Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred - Blood of the Damned χωρίς πρόβλημα.

Εγκατάσταση του Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred - Blood of the Damned

Ξεκινάμε από το root directory του πρώτου DVD-ROM. Εκεί βρίσκεται το Alcohol 52. Η εγκατάστασή του είναι πολύ απλή και σύντομα το πρόγραμμα στην εκτελέσιμη μορφή του θα βρίσκεται στο σκληρό δίσκο σας. Ας δούμε τι πρέπει να κάνετε από εκεί και μετά:

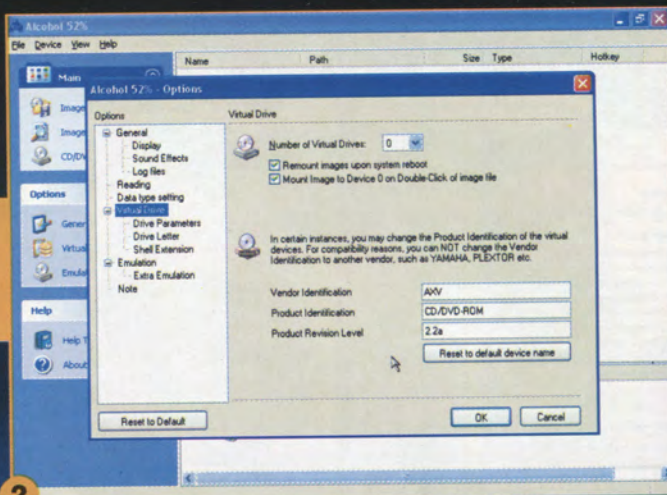
Κατ' αρχάς, να διευκρινίσουμε ότι για να υπάρχει απόλυτη συμβατότητα με μελλοντικές εκδόσεις και εξοικείωση με άλλες αντίστοιχες εφαρμογές, καθώς και για να διασφαλίσουμε πιθανές μελλοντικές αλλαγές στη μετάφραση της εφαρμογής, θα τη χρησιμοποιήσουμε στην αγγλική εκδοχή της. Αν εξαρχής έχει αναγνωρίσει ως χώρα την Ελλάδα και χρησιμοποιεί τα Ελληνικά ως βασική γλώσσα, μπορείτε να επιστρέψετε στα Αγγλικά από το μενού "Προβολή Γλώσσα". Τέλος, η όλη διαδικασία έχει γίνει με το Autorun ενεργοποιημένο, οπότε αν κάτι από αυτά που σας περιγράψουμε δεν δουλεύει, κοιτάξτε να δείτε αν το έχετε απενεργοποιήσει. Ξεκινάμε...





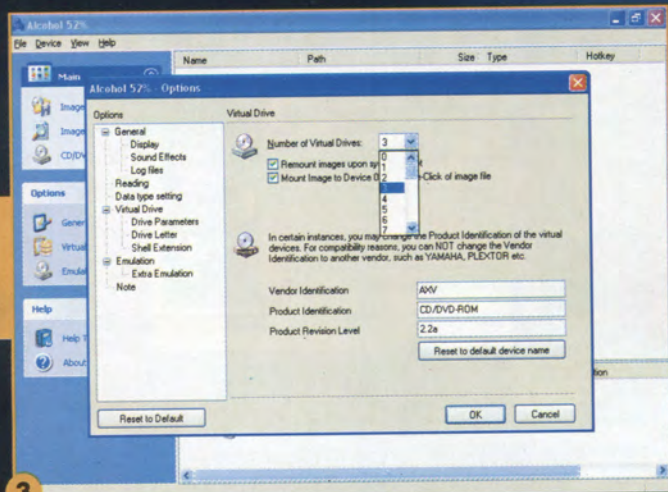
1

Μόλις η εφαρμογή εκκινήσει, πηγαίνετε στο μενού File - Options. Σε αυτό περιλαμβάνονται ορισμένες ιδιαίτερα χρήσιμες ρυθμίσεις του Alcohol 52, τις οποίες θα χρησιμοποιήσουμε στη συνέχεια.



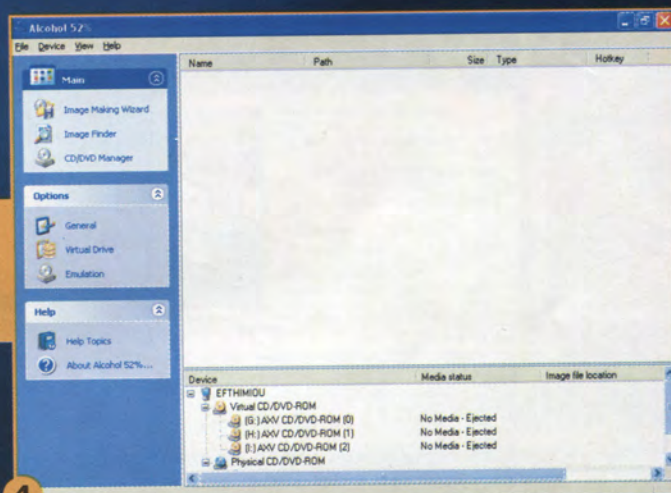
2

Στο αριστερό παράθυρο που ανοίγει, κάντε κλικ στην επιλογή Virtual Drive. Θα παρατηρήσετε πως στα δεξιά εμφανίζεται ένα νέο παράθυρο, με ορισμένες νέες επιλογές, ανάμεσα στις οποίες είναι και μία που καθορίζει τον αριθμό εικονικών drives που επιθυμούμε να υπάρχουν στον υπολογιστή μας.



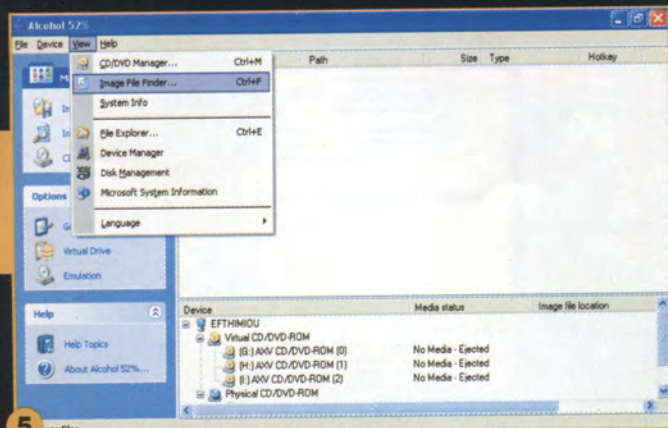
3

Από το παράθυρο αυτό ρυθμίστε την παράμετρο "Number of Virtual Drives" στον αριθμό 3, επιλέγοντάς τον μέσα από το pull-down menu που εμφανίζεται. Έτσι, δηλώνετε πως επιθυμείτε να υπάρχουν τρία εικονικά drives στον υπολογιστή σας.



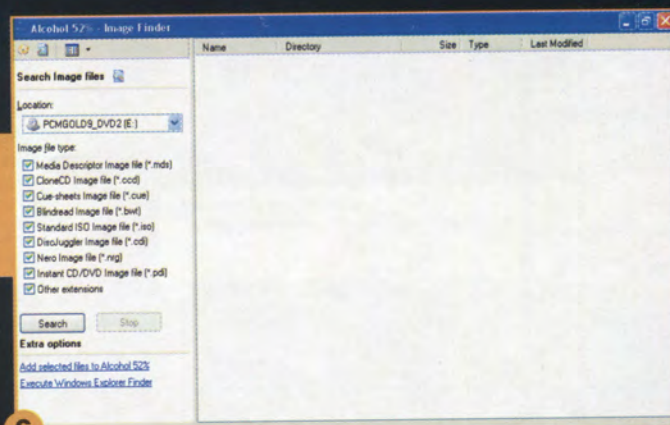
4

Αφού δώσετε OK, θα διαπιστώσετε ότι το παράθυρο κλείνει και επανέρχεται στην κεντρική οθόνη του Alcohol 52, στο κάτω μέρος της οποίας εμφανίζονται πλέον τα νέα εικονικά drives που δημιουργήσατε. Το Alcohol επιλέγει μόνο του το πρώτο γράμμα της αγγλικής αλφαβήτου, που δεν χρησιμοποιείται ως πραγματικό drive στον υπολογιστή σας και αντιστοιχίζει σε αυτό το εικονικό drive (στην περίπτωση μας είναι το G:).



5

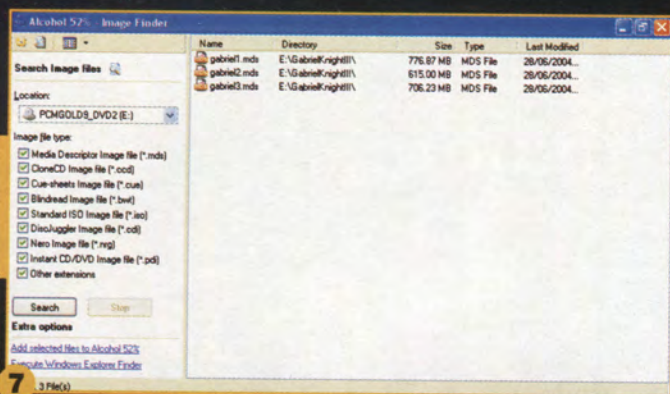
Πηγαίνετε τώρα στο μενού View - Image File Finder του Alcohol 52. Από εδώ θα καθοδηγήσετε το πρόγραμμα, προκειμένου να εντοπίσει πού ακριβώς βρίσκονται τα image files που θέλετε να διαβάσει.



6

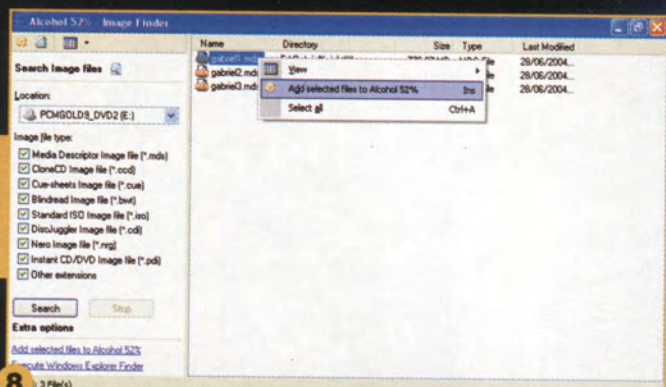
Στο νέο παράθυρο που ανοίγει, κατευθυνθείτε στο "Location" και επιλέξτε το γράμμα που αντιστοιχεί στο drive όπου έχετε τοποθετήσει το πρώτο DVD-ROM του "PC Master Gold". Στην περίπτωση μας πρόκειται για το drive letter E:, αλλά το δικό σας μπορεί να είναι κάποιο άλλο. Στη συνέχεια, πατήστε το button "Search".

blood of the sacred GABRIEL KNIGHT 3 blood of the damned



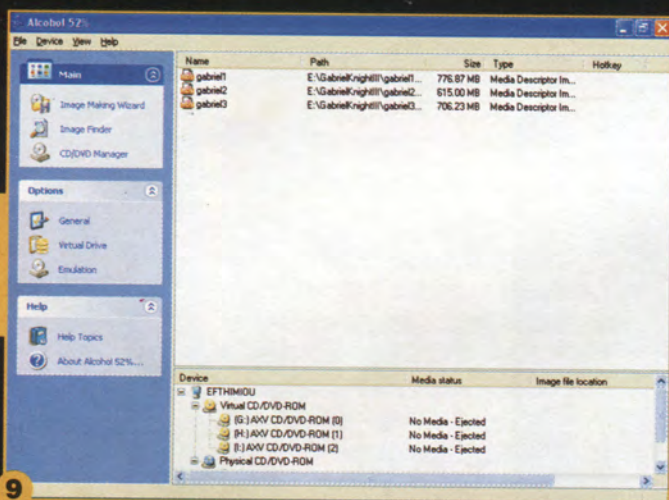
7

Μόλις το Alcohol 52 ολοκληρώσει την έρευνα, θα σας ενημερώσει πως βρήκε τρία image files, τα οποία εμφανίζονται πλέον στο επάνω δεξιά παράθυρο της οθόνης. Πρόκειται, φυσικά, για τα image files του Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred - Blood of the Damned.



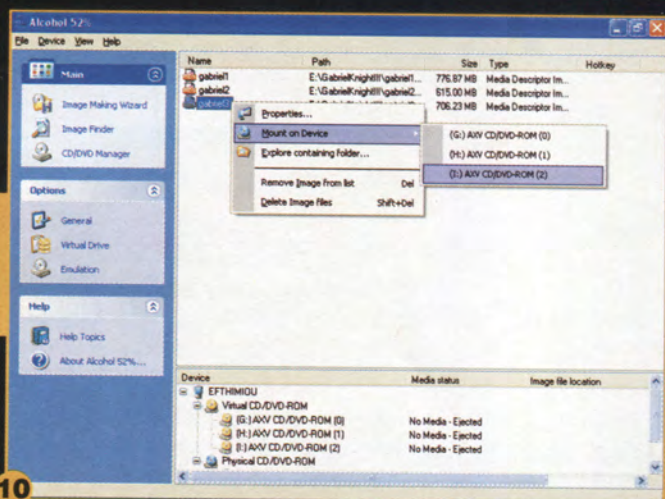
8

Από το επάνω δεξιά παράθυρο, κάντε δεξί κλικ στο σημείο όπου αναγράφονται οι λέξεις "gabriel1" και επιλέξτε "Add selected files to Alcohol 52%". Κάντε ακριβώς το ίδιο και με τα υπόλοιπα image files.



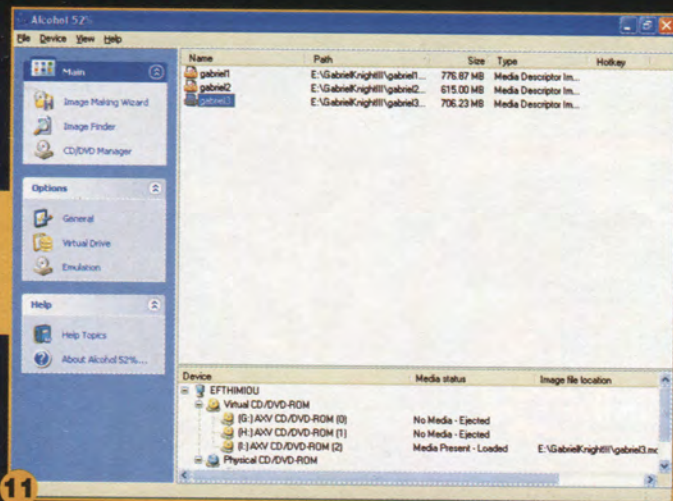
9

Θα παρατηρήσετε ότι κλείνοντας τον Image Finder, τα image files εμφανίζονται, με το πλήρες path τους, στο δεξιά τμήμα του κεντρικού παραθύρου του Alcohol 52, κάτι που σημαίνει πως έχουν πλήρως αναγνωριστεί.



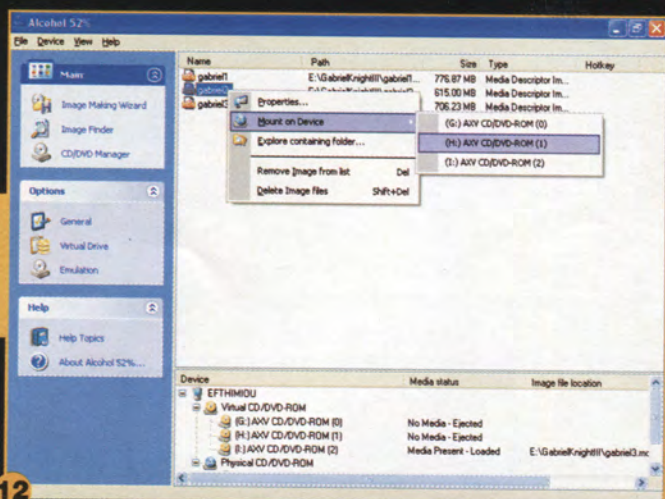
10

Από το κεντρικό δεξιά παράθυρο του Alcohol 52 κάντε δεξί κλικ στο gabriel3 και επιλέξτε Mount on Device - I:. Με τον τρόπο αυτό αντιστοιχίζετε το τρίτο CD-ROM του Gabriel Knight 3 στο εικονικό drive I:. Τότε θα εμφανιστεί η εισαγωγική οθόνη του Gabriel Knight 3, όπου εσείς απλά πατάτε το "QUIT".



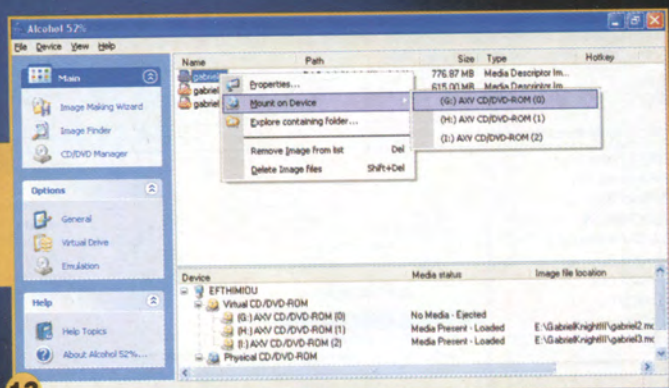
11

Αν κοιτάξετε τώρα το κάτω δεξιά παράθυρο του Alcohol 52, θα διαπιστώσετε ότι στη στήλη "Media status" το τρίτο CD-ROM αναγνωρίζεται ως "φορτωμένο" (loaded). Αυτό σημαίνει πως πλέον το εικονικό drive I: του υπολογιστή σας περιέχει το τρίτο CD-ROM του Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred - Blood of the Damned.



12

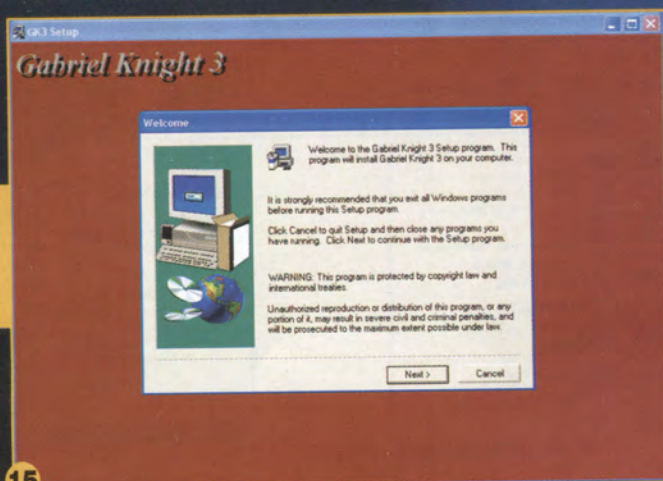
Στη συνέχεια, επαναλάβετε την ίδια διαδικασία και για το δεύτερο image file (gabriel2), αντιστοιχίζοντάς το στο δεύτερο εικονικό drive, που στην περίπτωση μας είναι το drive H:. Πάλι θα φορτωθεί η ίδια αρχική οθόνη και πατάτε πάλι το "QUIT".



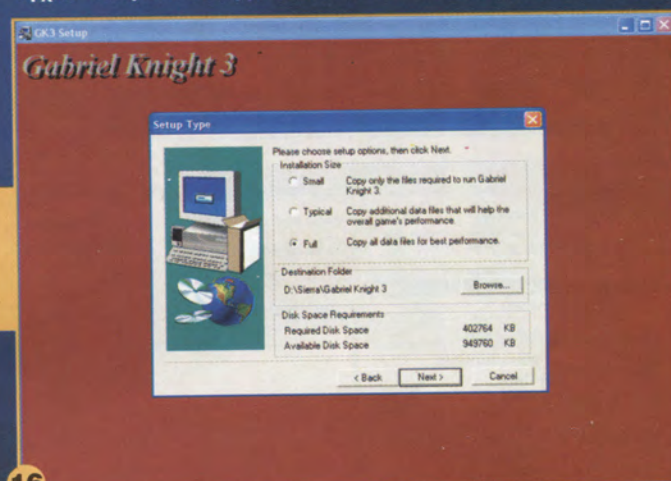
13 Το μόνο που έχει μείνει να κάνουμε είναι να αντιστοιχίσουμε και το πρώτο image file μας (gabriel1) στο εναπομείναν ελεύθερο εικονικό μας drive G:. Τώρα πια όλα τα εικονικά drives μας περιέχουν από ένα image file για κάθε CD-ROM του παιχνιδιού. Αυτό το κάνουμε για να τρέχει απρόσκοπτα το παιχνίδι, χωρίς να χρειάζεται κάθε λίγο αλλαγή στα CD-ROMs.



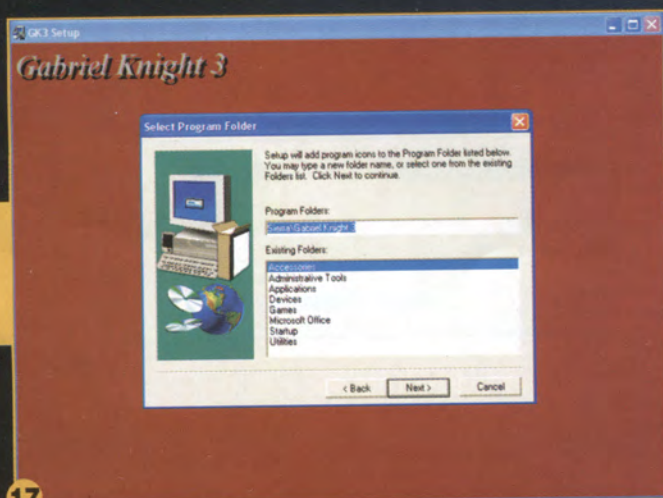
14 Όταν θα αντιστοιχίσουμε το image file στο εικονικό drive μας, αυτόματα θα ξεκινήσει η διαδικασία εγκατάστασης του παιχνιδιού. Πατάμε λοιπόν το κουμπί "INSTALL" από τις διαθέσιμες επιλογές. Στην περίπτωση που δεν είναι ενεργοποιημένο το "auto-run" στο σύστημά σας, τότε απλώς τρέξετε το αρχείο "setup.exe" που βρίσκεται στο εικονικό drive G: με τίτλο "GK31".



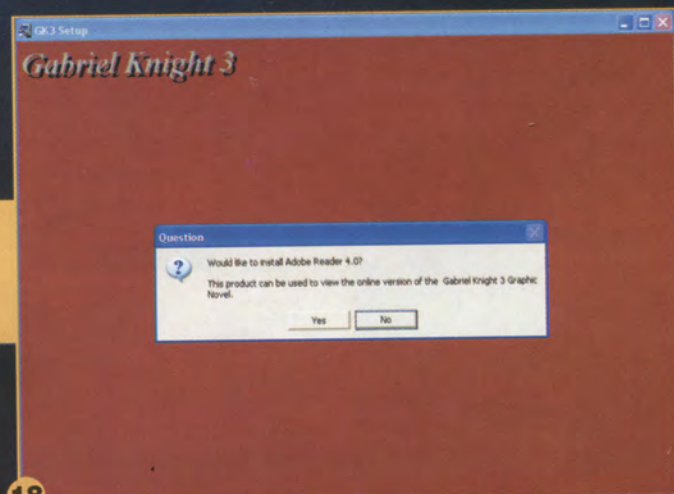
15 Στην πρώτη οθόνη όπου θα βρεθούμε απλώς πατάμε το κουμπί "Next" για να συνεχίσουμε και στη συνέχεια το "Yes" για να συμφωνήσουμε με τους όρους που θέτει η εταιρεία για τη χρήση του παιχνιδιού.



16 Στο παράθυρο που ακολουθεί, όπου ερωτάσθε για το μέγεθος της εγκατάστασης, καλύτερα να επιλέξετε να κάνετε Full install ώστε να απολαύσετε το παιχνίδι με καλή ταχύτητα, αφού αρκετά αρχεία θα τρέχουν απευθείας από το δίσκο σας. Πατήστε το "Next" για να συνεχίσετε.



17 Εδώ επιλέξτε το όνομα που θα έχει το Program Folder στο Start Menu. Απλώς πατήστε το "Next" ώστε να αρχίσει η αντιγραφή των αρχείων στο δίσκο σας.

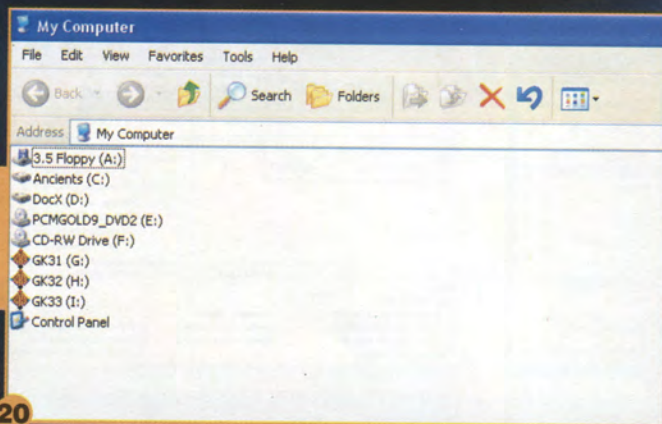


18 Κάποια στιγμή το Setup θα σας ρωτήσει αν θέλετε να εγκαταστήσετε το Adobe Reader 4.0 στο δίσκο σας. Αν δεν το έχετε, απαντήστε καταφατικά, αν το έχετε, επειδή τώρα πια κυκλοφορεί η έκδοση 6, καλύτερα βάλτε την τελευταία έκδοσή του.



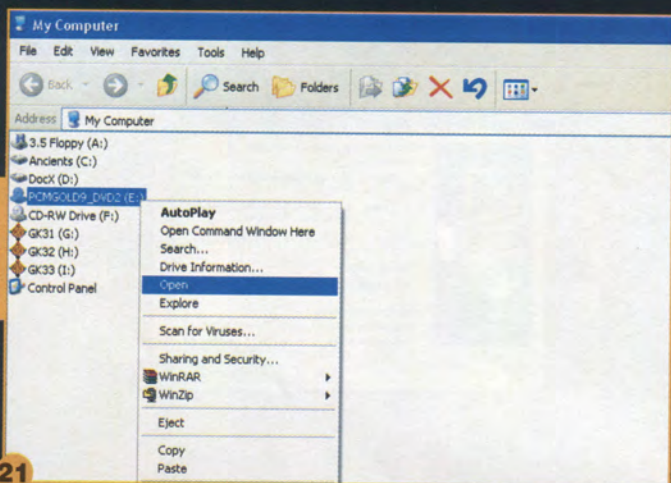
19

Στο τέλος μπορείτε να επιλέξετε να διαβάσετε το αρχείο Readme ή να τρέξετε το παιχνίδι. Επειδή όμως πρέπει να κάνουμε και κάποια άλλα βήματα πριν να τρέξουμε το παιχνίδι, απλώς πατήστε το "Finish".



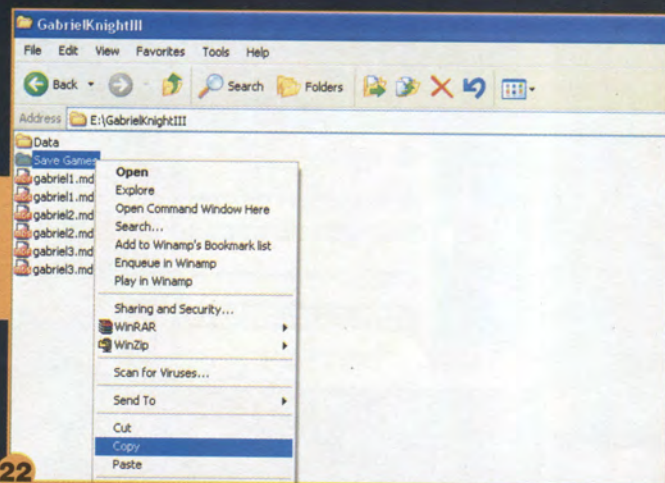
20

Στο DVD θα βρείτε ένα folder με το όνομα Save Games όπου περιέχονται τα save games από το παιχνίδι, ώστε να μπορείτε αν κολλήσετε κάπου, να συνεχίσετε ανενόχλητοι. Κάντε λοιπόν διπλό κλικ στο My Computer στο desktop.



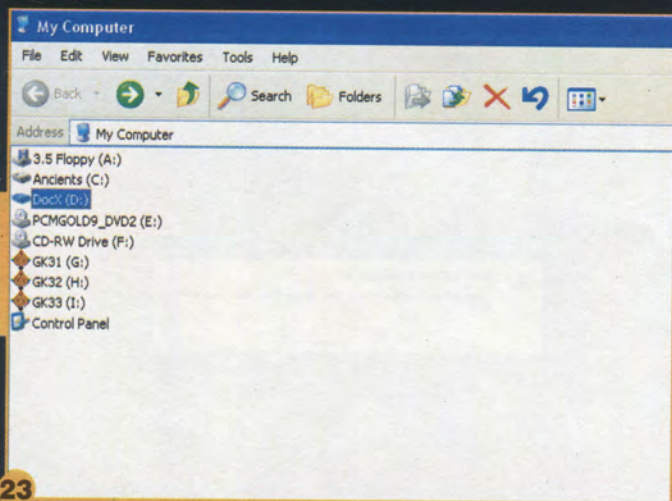
21

Από το παράθυρο που θα ανοίξει επιλέξετε το DVD, κάντε δεξί κλικ και επιλέξετε το "Open" για να δείτε τα περιεχόμενά του.



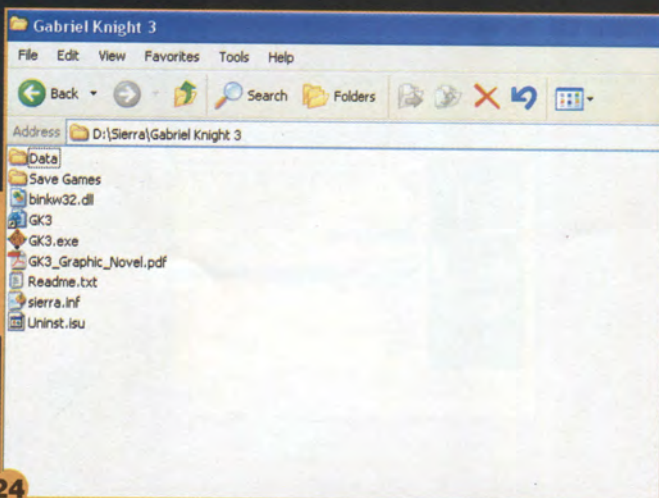
22

Ανοίξετε το folder Gabriel Knight III, κάντε δεξί κλικ στο folder Save Games και στο μενού που θα εμφανιστεί επιλέξετε "Copy". Πατήστε το κουμπί "Back" που βρίσκεται στην μπάρα εργασιών ώστε να επιστρέψετε στη λίστα με τα drives σας.



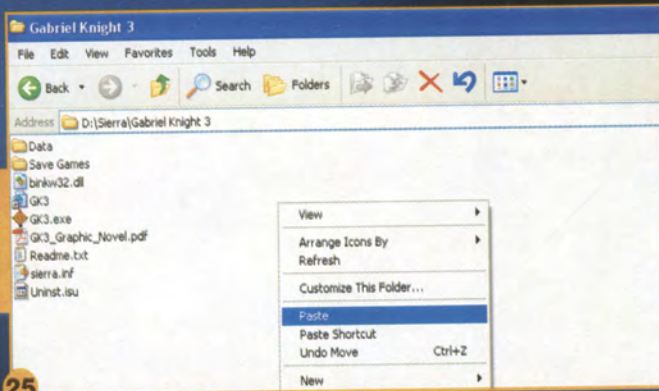
23

Αυτή τη φορά κάντε διπλό κλικ στο δίσκο όπου κάνατε την εγκατάσταση του παιχνιδιού προηγουμένως. Στο παράδειγμά μας είναι το drive D:

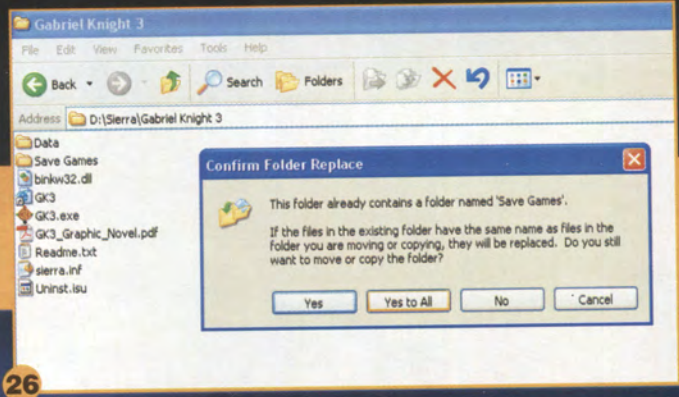


24

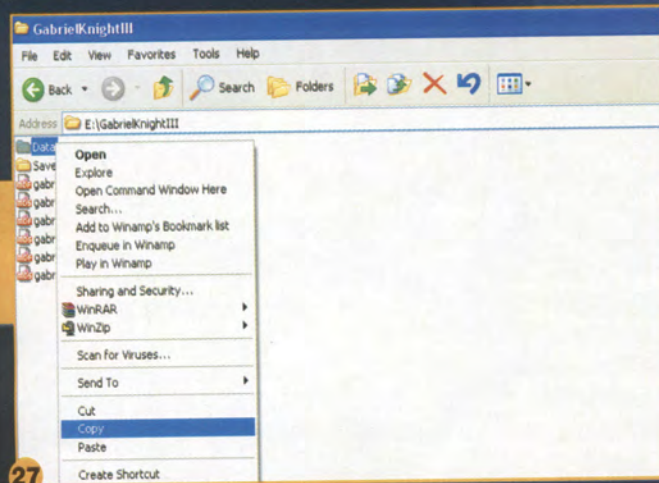
Αν έχετε επιλέξει το σωστό drive, στο root θα πρέπει να υπάρχει το folder Sierra όπου είναι εγκαταστημένο το Gabriel Knight 3. Κάντε διπλό κλικ στο folder Sierra και στη συνέχεια στο folder Gabriel Knight 3.



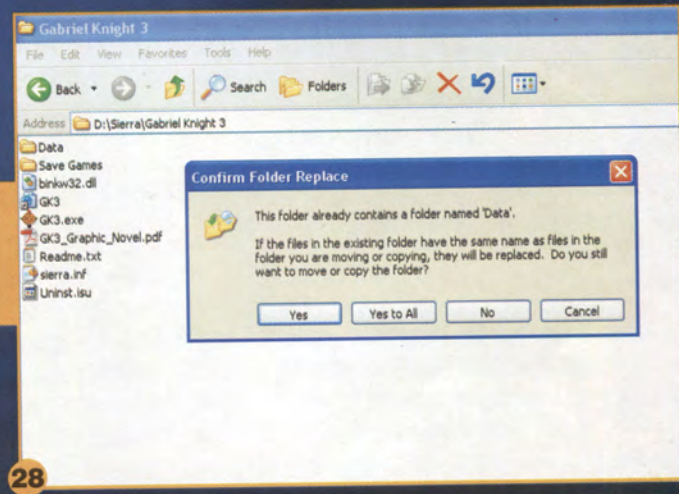
25 Μέσα στο folder πια πατήστε δεξί κλικ σε μια περιοχή που δεν έχει αρχεία και επιλέξτε το "Paste".



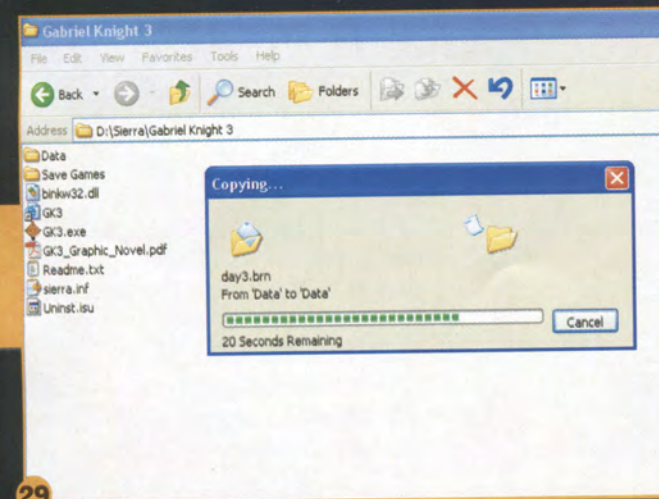
26 Στην ερώτηση που θα σας απευθύνει το πρόγραμμα πατήστε το κουμπί "Yes to all" ώστε να ξεκινήσει η αντιγραφή των αρχείων. Τώρα πια τα save games υπάρχουν στο δίσκο σας για να μπορείτε να προχωρήσετε το παιχνίδι αν κάπου κολλήσετε.



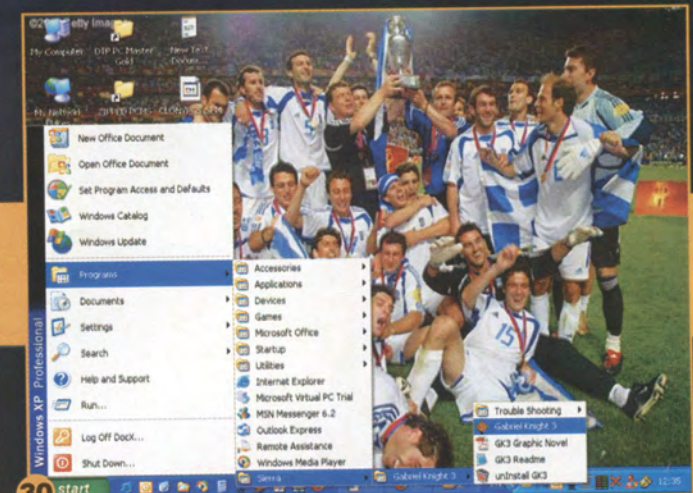
27 Επαναλάβετε την ίδια διαδικασία κάνοντας copy το folder Data από το DVD στο drive όπου έχετε εγκαταστήσει το παιχνίδι, όπως κάνατε προηγουμένως.



28 Θα ερωτηθείτε ξανά για να αφήσετε το πρόγραμμα να αντιγράψει το folder Data στο δίσκο σας, οπότε και πάλι θα απαντήσετε καταφατικά.



29 Όταν θα τελειώσει η αντιγραφή, είστε επιτέλους έτοιμοι να παίξετε το παιχνίδι. Προσέξτε μόνο να μη βγάλετε το DVD-ROM από το drive όσο λειτουργεί το Alcohol, γιατί θα πάψει πλέον να βλέπει τα image files.



30 Τρέξτε το Gabriel Knight 3 από το Start Menu και απολαύστε το πιο μυστηριώδες απ' όλα τα Gabriel Knight. Προσοχή όμως, γιατί αν είστε ιδιαίτερα ευσεβείς, μπορεί να ενοχληθείτε από τα τεκταινόμενα στο παιχνίδι. Καλό adventuring και προπάντων καλό καλοκαίρι σε όλους!

blood of the sacred GABRIEL KNIGHT 3

του Δημήτρη "Tarish"
Σελλούντου

blood of the damned

Ήταν μεσημέρι και έβλεπα μία από τις πιο καλές ταινίες τρόμου που έχουν κυκλοφορήσει ποτέ, την "Προφητεία". Ξαφνικά, στη σκηνή όπου ο άτυχος φωτογράφος πάει να πιάσει τα μαχαίρια και χάνει το κεφάλι του, χτυπάει το τηλέφωνο. "Όχι" σκέφτομαι. Πατάω pause στο βίντεο και τρέχω να σηκώσω το τηλέφωνο. Μία γνώριμη φωνή μου λέει: "Σήμερα είναι η ευκαιρία της ζωής σου". "Όπ, γεια σας, κύριε αρχισυντάκτη, τι γίνεται, καλά;" "Καλά, αλλά σήμερα είναι η ευκαιρία της ζωής σου." (Χμ! πάλι κάνα άρθρο θα του ξέμεινε και θέλει να το πασάρει σε μένα.) "Όκ, και βαριέμαι... Αλλά ποια ακριβώς είναι αυτή η ευκαιρία;" "Μόλις κατέφθασε (σας τα έλεγα εγώ) το Gabriel Knight 3 και χρειάζομαι κάποιον να το κάνει review, αλλά αφού δεν μπορ..." "Μα τι λέτε τώρα, και βέβαια μπορώ! Ποιος σας είπε τέτοιο πράγμα;" "Εσύ πριν από λίγο." "Μα εγώ δεν είπα ποτέ κάτι τέτοιο." "Τέλος πάντων, θα κάνω πως δεν το άκουσα. Έλα πάρε το game για παρουσίαση όσο πιο γρήγορα γίνεται." Όπως καταλαβαίνετε, έτρεξα σαν πύραυλος και τελικά το πήρα! Το Gabriel Knight 3 είναι επιτέλους στα χέρια μου! Ζήτωωωωω!

Οσοι από εσάς δεν ξέρετε την ιστορία του Gabriel Knight (αν και θα είστε λίγοι) πιθανόν να μην καταλάβετε γιατί ήμουν μες στην τρελή χαρά μόλις έμαθα ότι θα κάνω το review του Gabriel 3. Η αλήθεια είναι ότι όσοι έχουν παίξει τα δύο προηγούμενα παιχνί-

δια (και τα έχουν τερματίσει) είναι αδύνατον να μην αισθάνονται έστω συμπάθεια για το συγκεκριμένο χαρακτήρα αλλά και τη σειρά γενικότερα. Η σειρά χαρακτηρίζεται από το φοβερά ψαγμένο σενάριό της, την καταπληκτική ατμόσφαιρα μυστηρίου και τρόμου, καθώς και την εξαιρετική μουσική, που δένει τόσο τέλεια με το περιβάλλον και τις κινήσεις του παίκτη που σε κάνει να νιώθεις ότι δεν παίζεις απλώς ένα παιχνίδι, αλλά ότι το ζεις.

Η αρχή έγινε το 1994. Ήταν η εποχή που τα adventures ήταν η βασική κατηγορία παιχνιδιών για PCs (αχ! πάει αυτή η εποχή) και οι περισσότεροι μεγάλοι τίτλοι εταιρειών ήταν adventures. Η δε Sierra κατείχε την πρωτιά σε αυτό τον τομέα (ελάχιστα "βήματα" πίσω της βρισκόταν η LucasArts), δημιουργώντας διάφορες σειρές παιχνιδιών οι οποίες αντιστοιχούσαν η καθεμία σε ένα ιδιαίτερο κοινό. Ετσι, αυτοί που ήθελαν να παίξουν ένα αστειό adventure ασχολούνταν με τη σειρά του Larry, όσοι ήθελαν κάτι διαστημικό έπαιζαν τη σειρά των Space Quests, όσοι ήθελαν ένα παραμύθι με μυθολογικά στοιχεία έπαιζαν τη σειρά των King's Quests και πάει λέγοντας. Απ' όλες αυτές τις σειρές, όμως, έλειπε εκείνη που θα απευθυνόταν στους λάτρεις του τρόμου και του μυστηρίου. Ετσι, η Sierra αποφάσισε να δημιουργήσει ένα game για αυτή την κατηγορία παικτών. Ως αποτέλεσμα κυκλοφόρησε το Sins Of the Fathers.

Είναι το πρώτο adventure με ήρωα τον Gabriel Knight και θέμα το βουντού και την τέχνη της μαύρης μαγείας. Ο ήρωας είναι συγγραφέας και βιβλιοπώλης. Θέλοντας να γράψει ένα βιβλίο για το βουντού, αρχίζει να διενεργεί μία έρευνα πάνω σε κάποιους αλλόκοτους φόνους που γίνονται και έχουν στοιχεία βουντού. Στην πορεία, με τη βοήθεια της Grace (μίας Ασιάτισσας που δουλεύει στο βιβλιοπω-



θείο του), μαθαίνει πολλά για το βουντού και γνωρίζει μία πολύ όμορφη μιγάδα που φαίνεται να έχει μεγάλη σχέση με την υπόθεσή του. Ακόμα ανακαλύπτει ότι η οικογένειά του κατά καιρούς συμβουλευόταν έναν Schattenjager, δηλαδή έναν άνθρωπο με χρέος να βοηθάει όσους έχουν προβλήματα γύρω από μεταφυσικά θέματα. Γνωρίζει το θείο του, ο οποίος κατέχει αυτό τον τίτλο (σημειωτέον σημαίνει "Shadow Hunter"), και όταν πεθαίνει, κληρονομεί τον τίτλο μαζί με ένα ιερό μαχαίρι και ένα φυλαχτό που έχουν και τα δύο μεγάλη δύναμη εναντίον των πλυσμάτων του σκότους. Στο τέλος, ανακαλύπτει τι ακριβώς συμβαίνει, καθώς και το ρόλο που διαδραματίζει κάθε χαρακτήρας στο παιχνίδι, πύνοντας έτσι την πρώτη υπόθεσή του. Σημειώστε ότι στην έκδοση για CD υπήρχε speech και τους περισσότερους ήρωες υποδύονταν πολύ γνωστοί ηθοποιοί, όπως ο Tim Curry (Gabriel) και ο Mark Hamill (Det. Mosely). Το συγκεκριμένο παιχνίδι κατέκτησε πάρα πολλά βραβεία, ακόμα και πριν από την κυκλοφορία του (!), ανάμεσα στα οποία και τον τίτλο του "adventure της χρονιάς". Όλη αυτή η επιτυχία δεν μπορούσε να μην έχει ένα sequel. Έτσι, κυκλοφόρησε το 1996 το...

...The Beast Within. Σε αυτό ο Gabriel έχει μετακομίσει στον πύργο του θείου του στη Γερμανία, ενώ στο βιβλιοπωλείο του έχει αφήσει ως υπεύθυνη την Grace. Μία νύχτα τον πλησιάζουν κάποιοι κάτοικοι της περιοχής (Rittersberg) και ζητούν τη βοήθειά του γύρω από μία υπόθεση. Η κόρη ενός από αυτούς δέχτηκε επίθεση και κατακρεουργήθηκε από έναν περιέργως μεγάλο αλλά έξυπνο λύκο. Δέχεται την υπόθεση -άλλωστε είναι πια καθήκον του αφού έγινε Shadow Hunter- και αρχίζει την προσπάθειά του για τη διαλεύκαν-



Χμ! Η Lady Howard και ο Emilio Baza ανταλλάσσουν δωμάτια. Γιατί;

Τα ερωτήματα που γεννιούνται στο παιχνίδι είναι πολλά και γίνονται ακόμα περισσότερα όσο αυτό εξελίσσεται. Ποιος είναι ο ρόλος καθενός από τους 7 τουρίστες; Τι κρύβει ο Larry Chester; Υπάρχει πραγματικός θησαυρός και από τι αποτελείται; Τι σχέση έχουν με όλα αυτά το Άγιο Δισκοπότηρο και η Αγία Μαγδαληνή;

ση του μυστηρίου. Σιγά σιγά αρχίζει να καταλαβαίνει ότι πίσω από την επίθεση κρύβονται δυκάνθρωποι αλλά και... ο μεγάλος μουσικοσυνθέτης Βάγκνερ.

Στο παιχνίδι, εκτός από τον Gabriel, χειρίζεστε και τη βοήθό του Grace, κάτι που έκανε το gameplay αλλά και την ατμόσφαιρα του παιχνιδιού ακόμα καλύτερα. Το τέλος του, δε, είναι από τα καλύτερα που έχουμε δει. Το παιχνίδι, σε αντίθεση

με τα handmade γραφικά του προκατόχου του, είχε πραγματικούς ηθοποιούς (με επικεφαλής τον Dean Ericson στο ρόλο του Gabriel), ενώ συνοδευόταν από full motion video! Η μουσική του ήταν εξαιρετική (φανταστείτε ότι ο συνθέτης της, ο Robert Holmes, δημιούργησε μία ολόκληρη όπερα για αυτό). Φυσικά, και αυτό το παιχνίδι απέσπασε πολλά βραβεία, ενώ θεωρείται από πολλούς το καλύτερο FMV adventure

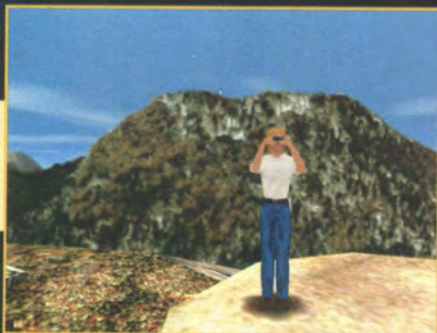


Δείγμα μιας εικόνας που εμφανίζεται πριν από την αρχή κάθε νέου time block.



Ρε παιδιά, τι σας έφταιξε ο καημένος ο παπάς; Αφήστε τον ήσυχο.

blood of the sacred
GABRIEL KNIGHT 3
blood of the damned



Ωπα, ο Gabriel εκδηλώθηκε. Είναι ματάκιας! Ας κάνουμε όμως ένα...



...zoom in σε αυτό που βλέπει. Ωραία, άλλο ένα και... (ωχ! η επόμενη φωτογραφία λογοκρίθηκε).



Η μυστική χειραψία...

της Sierra.

Δεν πέρασε ένας χρόνος και κυκλοφόρησαν φήμες για την κυκλοφορία ενός νέου Gabriel. Ενώ όλοι άρχισαν να αναρωτιούνται με τι θα μπορούσε να ασχολείται, η Sierra ανακοίνωσε επίσημα την κυκλοφορία του τον Δεκέμβριο του 1998. Πολλές μυστηριώδεις διαφημιστικές αφίσες κυκλοφόρησαν στα περιοδικά και το κοινό άρχισε με ακόμη μεγαλύτερη μανία να προσπαθεί να ανακαλύψει την υπόθεσή του. Δυστυχώς, το παιχνίδι δεν κυκλοφόρησε την προκαθορισμένη ημερομηνία, και, σε συνδυασμό με την ανακοίνωση της Sierra ότι θα σταματήσει να βγάζει adventures και θα επεκταθεί σε άλλους

τύπους παιχνιδιών, το κοινό άρχισε να ανησυχεί ότι το GK3 δεν θα κυκλοφορούσε ποτέ. Ευτυχώς, η Sierra σύντομα εξέδωσε δεύτερη ανακοίνωση ότι το παιχνίδι θα βγει κανονικά, αν και άλλαζε συνεχώς την ημερομηνία κυκλοφορίας του. Δυστυχώς όμως θα είναι το τελευταίο της adventure για πολύ καιρό. Τελικά, με μεγάλη χαρά, όλοι εμείς οι φανατικοί οπαδοί της σειράς είδαμε στις 3 Νοεμβρίου 1999 στο official site της Sierra για το GK3 ότι το παιχνίδι έχει τελειώσει και τα 3 CDs του ήδη είχαν φύγει για αναπαραγωγή. Τώρα πια το Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned, όπως είναι ο ολοκληρωμένος τίτλος του,

είναι στα χέρια του περιοδικού μας. Στη συνέχεια θα διαβάσετε αν όλο αυτό το "περίμενε" άξιζε, τελικά, ή όχι...

ΣΕΝΑΡΙΟ - ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ

Η ιστορία του παιχνιδιού ξεκινάει με το δίδυμο Gabriel - Grace να λαμβάνει ένα γράμμα από κάποιον πρίγκιπα James. Αυτός ζητάει από τον Gabriel να τον επισκεφτεί στο σπίτι του στο Παρίσι. Ο Gabriel στην αρχή αποφασίζει να μην πάει, αλλά τελικά η Grace τον πείθει και έτσι ξεκινούν για το Παρίσι. Όταν φτάνουν, ο πρίγκιπας τους εξηγεί το λόγο για τον οποίο τους κάλεσε. Έχει ακούσει ότι ο Gabriel είναι Schattenjager και είναι σίγουρος ότι μπορεί να τον βοηθήσει σε ένα πρόβλημά του. Κατά καιρούς, άτομα της οικογένειάς του ξυπνάνε τα πρωινά πολύ κουρασμένα και κλωμά. Ερευνητές έχουν δείξει ότι πάσχουν από κάποια σοβαρή μορφή αναιμίας. Το περίεργο είναι ότι αυτοί οι άνθρωποι έχουν και δύο σημάδια, σαν τρυπίτσες, στο λαιμό τους. Ακόμα, τα προηγούμενα βράδια από την ημέρα που οι ασθενείς παρουσίασαν τα συμπτώματα, γίνονταν διάφορα παράξενα. Οι φύλακες και τα σκυλιά αποκοιμιόνταν, οι κλειδαριές έσπαγαν και γενικά κανείς δεν μπορούσε να καταλάβει τι γινόταν. Ο ίδιος πιστεύει ότι πρόκειται για βρυκόλακες ή Night-Watchers, όπως τους χαρακτηρίζει. Όλο αυτό τον καιρό ο πρίγκιπας δεν έδινε πολλή σημασία, αλλά τώρα που γέννησε η γυναίκα του φοβάται πολύ για το μωρό. Γι' αυτό το λόγο φώναξε τον Gabriel, μήπως μπορέσει να κάνει κάτι για την προστασία του μωρού του.

Το ίδιο βράδυ ο Gabriel μένει ξύπνιος μαζί με την Grace. Τελικά, όμως, όλοι αποκοιμούνται εκτός από αυτόν. Ξαφνικά, βλέπει μία σκιά να μπαίνει μέσα στο σπίτι και να κλέβει το μωρό, ενώ αυτός, αβοήθητος, δεν μπορεί ούτε να κουνήσει

ΜΕΡΙΚΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ



Gabriel Knight



Grace Nakimura



Franklin Mosely



Prince James



Emilio Baza



John Wilkes



Lady Howard



Estelle Stiles



Madeline Buthane



Vittorio Buchelli



Abbe Arnaud



Jean (υπάλληλος του ξενοδοχείου όπου μένετε)

τα πόδια του. Αφού φεύγει η σκιά, κατεβαίνει γρήγορα κάτω και αρχίζει ένα κυνηγητό μεταξύ των απαγωγέων και του Gabriel. Το κυνηγητό οδηγεί σε έναν σταθμό τρένου, όπου ύστερα από μερικές αποτυχημένες προσπάθειες να βρει το μωρό, ο Gabriel πέφτει λιπόθυμος από ένα χτύπημα στην πλάτη.

Σε αυτό το σημείο ξεκινά το παιχνίδι (τα προηγούμενα μπορείτε να διαβάσετε σε ένα καταπληκτικό graphic novel που περιέχεται στο κουτί του παιχνιδιού). Ο Gabriel βγαίνει από το τρένο σε μία στάση, κοντά στο χωριό Rennes-le-Chateau. Κάποιος του αναφέρει ότι είδε δύο τύπους να βγαίνουν από το τρένο κουβαλώντας ένα μπουφό, και του προτείνει να του φωνάξει ένα ταξί για να τον πάει σε ένα ξενοδοχείο. Ο Gabriel δέχεται, μια και είναι κουρασμένος, και έτσι φτάνει στο ξενοδοχείο. Εκεί γρήγορα μαθαίνει ότι οι υπόλοιποι ένοικοι είναι τουρίστες και έχουν έρθει στο Rennes-le-Chateau ωθούμενοι από έναν λαϊκό μύθο για έναν θαμμένο θησαυρό που υπάρχει στην πόλη. Ένας από αυτούς, μάλιστα, είναι ο παλιόφιλός του από τη Νέα Ορλεάνη, Detective Mosely, ο οποίος του ζητάει να μην πει σε κανέναν άλλο για το επάγγελμά του, μια και θέλει να κάνει τις διακοπές του ανενόχλητος. Φυσικά, για τους απαγωγείς κανείς δεν έχει ακούσει τίποτα, ούτε κάποιος υπάλληλος του ξενοδοχείου, ούτε κάποιος από τους επτά τουρίστες, ούτε οι κάτοικοι του Rennes-le-Chateau. Κατά την έρευνά του ο Gabriel μαθαίνει για έναν ακόμα μύθο, σύμφωνα με τον οποίο το Άγιο Δισκοπότηρο ίσως να βρίσκεται στην περιοχή. Τα πράγματα μπλέκονται ακόμα περισσότερο όταν φθάνει η Grace στο χωριουδάκι και βρίσκει έναν φάκελο με το "Le Serpent Rouge", το βιβλίο που λέγεται ότι μπορεί να οδηγήσει στο θησαυρό...

Τα ερωτήματα που γεννιούνται στο παιχνίδι είναι πολλά και γίνονται ακόμα περισσότερα όσο αυτό εξελίσσεται. Ποιος είναι ο ρόλος καθενός από τους 7 τουρίστες; Τι κρύβει ο Larry Chester; Υπάρχει πραγματικός θησαυρός και από τι αποτελείται; Τι σχέση έχουν με όλα αυτά το Άγιο Δισκοπότηρο και η Αγία Μαγδαληνή; Τι ακριβώς λέει το "Le Serpent Rouge"; Πού είναι ο γιος του πρίγκιπα James και ποιος τον έχει απαγάγει; Τι κρύβει ο ίδιος ο πρίγκιπας James; Υπάρχουν πράγματι βρυκόλακες; Ποιος είναι αυτός που αφήνει στην Grace όλα αυτά τα βοηθητικά μηνύματα; Τι είναι και τι σχέση έχουν με όλα

Ο SIDNEY

Ο Sidney είναι το laptop της Grace. Σε αυτό υπάρχουν οι εξής επιλογές:



SEARCH: Εδώ μπορείτε να βρείτε πληροφορίες για οποιοδήποτε μεταφυσικό ή μη θέμα θέλετε.

E-MAIL: Εδώ βλέπετε τα e-mails που μπορεί να δεχτεί η Grace κατά τη διάρκεια του adventure.

FILES: Εδώ εξετάζετε όλα τα αρχεία που έχετε εισαγάγει στον υπολογιστή μέσω του Add Data.

ADD DATA: Με αυτό το πλήκτρο μπορείτε να εισάγετε νέα αρχεία-στοιχεία στον Sidney.

ANALYZE: Με αυτό αναλύετε κάποιο από τα αρχεία που έχετε εισαγάγει

στον υπολογιστή (για περισσότερες πληροφορίες κοιτάξτε το manual του παιχνιδιού).

TRANSLATE: Εδώ μπορείτε να μεταφράσετε κάποιο κείμενο (hint: ή οτιδήποτε άλλο) που είναι σε γλώσσα εκτός της αγγλικής.

MAKE ID: Εδώ φτιάχνετε ψεύτικες ταυτότητες για τον Gabriel και την Grace.

SUSPECTS: Εδώ υπάρχουν οι ύποπτοι της υπόθεσης. Μπορείτε να συνδέσετε συγκεκριμένα αρχεία με τους υπόπτους σας.

αυτά οι Freemasons; Τέλος πάντων, πού κολλάει ο μονόκερως στην εισαγωγή του παιχνιδιού; Όλα αυτά τα ερωτήματα θα απαντήσετε καθώς παίζετε το παιχνίδι, του οποίου το σενάριο ξετυλίγεται τόσο τέλεια που δημιουργεί, αν όχι την καλύτερη, σίγουρα αντάξια ατμόσφαιρα με αυτήν των προηγούμενων τίτλων. Πρόκειται για ένα από τα καλύτερα και πιο "ψαγμένα" σενάρια που έχουν κυκλοφορήσει ποτέ για παιχνίδι.

GAMEPLAY - ΓΡΙΦΟΙ

Το παιχνίδι εξελίσσεται σε τρεις ημέρες. Αυτό δεν σημαίνει ότι είναι μικρό, καθώς κάθε ημέρα χωρίζεται σε επιμέρους time blocks (5 η πρώτη και η δεύτερη και 7 η τρίτη). Κάθε time block αντιπροσωπεύει ένα χρονικό διάστημα (π.χ. 10:00 π.μ. με 12:00 π.μ.) κάθε ημέρας μέσα στο παιχνίδι. Αυτό βέβαια δεν συνεπάγεται ότι, αν είστε στο time block "10:00 π.μ. με 12:00 π.μ." της πρώτης ημέρας και περάσουν δύο ώρες πραγματικού χρόνου, το time block θα ολοκληρωθεί. Για να

ολοκληρώσετε ένα time block, πρέπει να καταφέρετε να λύσετε συγκεκριμένους γρίφους έτσι ώστε να προχωρήσετε στο επόμενο. Κάθε φορά που αλλάζετε time block, οι χαρακτήρες αλλάζουν θέση και συνήθως, εφόσον τους βρείτε, έχουν πάτα κάτι να πουν. Σημειώστε ότι μερικές φορές στο παιχνίδι, αφού ολοκληρώσετε έναν γρίφο, μπορεί να ακούσετε τον ήχο ενός ρολογιού, που σημαίνει ότι μερικοί από τους χαρακτήρες έχουν αλλάξει θέση, άσχετα με τα time blocks, και μπορείτε να μάθετε κάτι από αυτούς.

Οι γρίφοι του παιχνιδιού θα μπορούσαν να χωριστούν σε adventur-ικούς και σε γρίφους που χρειάζονται περισσότερη σκέψη. Στο παιχνίδι θα παίξετε, όπως και στο GK2, τους ρόλους και του Gabriel και της Grace. Ο Gabriel θα ασχοληθεί κυρίως με γρίφους της πρώτης κατηγορίας, ενώ η Grace με γρίφους της δεύτερης. Η πρώτη κατηγορία περιλαμβάνει συνομιλίες με άλλους χαρακτήρες, χρησιμοποίηση αντικειμένων σε συνδυασμό με άλλα, παρακολούθηση υπόπτων (ναι, στο GK3 το κάνεις



και αυτό), χρήση του Fingerprint kit (για να παίρνετε αποτυπώματα) και γενικά γρίφους που δεν χρειάζονται πολλή σκέψη. Στη δεύτερη κατηγορία ανήκουν οι γρίφοι που για να τους λύσετε θα πρέπει να είστε μεθοδικοί. Θα πρέπει να συλλέξετε documents, να τα διαβάσετε, να τα συγκρίνετε με άλλα και μέσω του Sidney (βλ. ειδικό box) να καταφέρετε να βγάλετε τα συμπεράσματά σας. Σημειωτέον ότι ο πιο δύσκολος γρίφος του παιχνιδιού, ή μάλλον η πιο δύσκολη σειρά από γρίφους, είναι η αποκρυπτογράφηση του "Le Serpent Rouge" με τη βοήθεια του Sidney στο 5ο block της δεύτερης ημέρας και σε μερικά της τρίτης ημέρας από την Grace, για τον οποίο ευτυχώς μπορείτε να έχετε και hints (διαβάστε παρακάτω). Πρόκειται για έναν πολύ δύσκολο γρίφο που μου πήρε πολλή ώρα να λύσω, μια και πρέπει να προσέξετε τα πάντα απ' όσα διαβάζεις και να συνδυάζεις τις πληροφορίες που παίρνεις. Από τους πιο δύσκολους γρίφους που έχουν εμφανιστεί σε adventure, αλλά ταυτόχρονα ένας από τους καλύτερους.

Τέλος, όσον αφορά στο gameplay, θα αναφέρω ότι υπάρχουν πάρα πολλές σκηνές, ομιλίες, αλλά και γρίφοι που είναι optional. Δηλαδή, μπορείτε να τερματίσετε το παιχνίδι χωρίς να χρειαστεί να τους έχετε ολοκληρώσει ή να έχετε ασχοληθεί μαζί τους. Πάντως, όσο πιο πολλούς από αυτούς δείτε τόσο καλύτερα θα καταλάβετε τα μυστικά του GK3. Καλό είναι, λοιπόν, να ψάξετε να βρείτε τους κρυφούς γρίφους και τις σκηνές ώστε η εμπειρία σας στο παιχνίδι να είναι πιο ολοκληρωμένη.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Ο χειρισμός του παιχνιδιού έχει αλλάξει κατά πολύ σε σχέση με αυτόν το GK2, ωστόσο μοιάζει σε αρκετά σημεία με αυτόν του GK1. Βασίζεται σχεδόν εξ ολοκλήρου στο mouse (αν εξαιρέσουμε το γεγονός ότι σε μερικά σημεία θα χρειαστεί να πληκτρολογήσετε κάποιες λέξεις). Κατ' αρχάς, όλα εξελίσσονται σε 3D περιβάλλον. Εσείς ελέγχετε την κάμερα με την οποία βλέπετε τον περιβάλλοντα χώρο. Έχοντας πατημένο το αριστερό κουμπί του mouse και κουνώντας το μπρος - πίσω - αριστερά - δεξιά, μπορείτε να μετακινήσετε την κάμερα εμπρός και πίσω, αλλά και να τη στρίψετε αριστερά και δεξιά. Ακόμα, κρατώντας πατημένα και τα δύο κουμπιά του mouse και κουνώντας το μπροστά - πίσω - αριστερά - δεξιά, μπορείτε να μετακινήσετε την κάμερα προς τα επάνω και κάτω, καθώς και πλάγια προς τα αριστερά ή τα δεξιά. Τέλος, κρατώντας πατημένο το Shift στο πληκτρολόγιο και ταυτόχρονα το αριστερό κουμπί του mouse και κουνώντας μπρος - πίσω το mouse, μπορείτε να κάνετε την κάμερα να κοιτάει στο πάτωμα ή το ταβάνι. Στην αρχή, το σύστημα της κάμερας μπορεί να σας φανεί δύσκολο, αλλά πολύ γρήγορα θα το συνηθίσετε.

Όταν μεταφέρετε την κάμερα στο σημείο που θέλετε και αφήσετε όποια κουμπί κρατούσατε πατημένα, εμφανίζεται ο κέρσορας στην οθόνη. Μετακινήστε τον κέρσορα στην οθόνη, και αν αυτός βρει κάτι στο οποίο μπορεί να ενεργήσει, θα ανάψει. Κάνοντας αριστερό κλικ πάνω του, εμφανίζεται ένα κουτάκι με διάφο-

ρες επιλογές (θυμίζουν το σύστημα χειρισμού του GK1). Οι πιο κλασικές που θα συναντήσετε είναι οι Inspect, Look, Talk, Use, Think, καθώς και μία με το τελευταίο επιλεγμένο αντικείμενο. Διαλέγοντας το Inspect, γίνεται zoom in στο αντικείμενο και μπορείτε να το μελετήσετε καλύτερα. Με το Look ο χαρακτήρας σας κάνει ένα σκόπιο για αυτό που βλέπει. Με το Talk μιλάτε σε άλλους χαρακτήρες. Μόλις χρησιμοποιήσετε αυτή την επιλογή, ο χαρακτήρας σας είτε θα αρχίσει να κάνει έναν προκαθορισμένο διάλογο με το συγκεκριμένο άτομο που έχετε επιλέξει είτε θα ανοίξει ένα κουτάκι με διάφορες επιλογές. Κάθε επιλογή αποτελεί και ένα θέμα το οποίο μπορείτε να συζητήσετε. Γενικά, καλό είναι να εξαντλείτε όλα τα θέματα συζητήσεων. Διαλέγοντας το use, χρησιμοποιείτε κάτι, ενώ με το Think βάζετε το χαρακτήρα σας να σκεφτεί πάνω στο αντικείμενο στο οποίο κάνετε κλικ. Ακόμα, διαλέγοντας την επιλογή Αντικείμενο χρησιμοποιείτε το συγκεκριμένο αντικείμενο πάνω σε αυτό στο οποίο κάνατε κλικ. Τέλος, σε μερικά σημεία ο κέρσορας μπορεί να αλλάξει σε ένα βελάκι που δείχνει προς τα μέσα. Πατώντας εκεί, ο Gabriel βγαίνει από την περιοχή στην οποία είναι και μπαίνει σε μία άλλη.

Κάνοντας δεξί κλικ, οπουδήποτε στην οθόνη εμφανίζεται άλλο ένα κουτάκι με τις εξής επιλογές: Inventory, Hints, Room Cameras, Cinematic Cameras, Help Button, Options, Cancel. Πατώντας την επιλογή Inventory, ανοίγει μία οθόνη όπου βλέπετε όλα τα αντικείμενα που κατέχει ο χαρακτήρας σας. Σε αυτά μπορείτε να εφαρμόσετε πάλι τα Inspect, Look, Think κ.λπ. Η επιλογή Hints σας δίνει κάποιο hint για να συνεχίσετε το game. Σημειωτέον ότι η συγκεκριμένη επιλογή λειτουργεί μόνο στην οθόνη του χάρτη ή όταν χρησιμοποιείτε το Sidney. Στο Room Cameras βλέπετε μερικές προεπιλεγμένες κάμερες που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για την τρέχουσα περιοχή. Το κουμπί Cinematic Cameras ελέγχει αν κατά τη διάρκεια των αυτόματων κινήσεων, όπως κατά τους διαλόγους, θα μπορείτε να κινείτε την κάμερα ή όχι. Φροντίστε να έχετε το συγκεκριμένο κουμπί στο On γιατί το παιχνίδι φαίνεται πιο ολοκληρωμένο έτσι. Ωστόσο σε μερικές περιπτώσεις καλό είναι να το βάζετε στο off, ώστε να βλέπετε κάποια πράγματα που γίνονται έξω από το πεδίο της προεπιλεγμένης κάμερας και ίσως είναι σημαντικά. Το Help

Button σας δίνει πληροφορίες για το πώς παίζεται το παιχνίδι. Τέλος, τα Options έχουν τις εξής επιλογές: Save (για να σώνετε το παιχνίδι σας), Restore (για να φορτώνετε σωσμένα παιχνίδια) και Advanced Options. Αυτές με τη σειρά τους έχουν τις Sound Options (επιλογές για τον ήχο), Graphic Options (επιλογές για την εικόνα) και Game Options (επιλογές γύρω από το παιχνίδι).

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι εκπληκτικά. Το συγκεκριμένο παιχνίδι, μαζί με το Omikron, με έκανε να αγαπήσω τα 3D γραφικά. Οι σχεδιαστές του έχουν κάνει εξαιρετική δουλειά. Πρώτα απ' όλα, όλοι οι χαρακτήρες είναι τέλεια σχεδιασμένοι, με μια πληθώρα από μορφασμούς στα πρόσωπά τους αλλά και φυσικές κινήσεις των σωμάτων τους. Ενώ συνομιλείς με τους υπόπτους, αυτοί με τις κινήσεις τους εκφράζουν αυτό που νιώθουν (hint: ή αυτό που θέλουν να δείξουν ότι νιώθουν). Εκτός αυτού, έχουν σχεδιαστεί τόσο όμορφα ώστε σε κανέναν χαρακτήρα δεν θα βρείτε κάτι ίδιο με έναν άλλο. Όλοι είναι ξεχωριστοί και μοιάζουν με πραγματικούς ανθρώπους, με τα περιττά κιλά τους, τα ψωμάκια τους κ.λπ. Οι περιβάλλοντες χώροι έχουν αποδοθεί πολύ καλά. Σημειώστε ότι για κάθε ώρα της ημέρας αποδίδονται με διαφορετικούς χρωματισμούς. Τέλος, τα βιντεάκια που υπάρχουν στο παιχνίδι, ειδικά αυτά που εξηγούν την ιστορία, είναι τέλεια και δείχνουν αυτό που θέλουν με έναν τόσο ξεχωριστό τρόπο που η ατμόσφαιρα τινάζεται στα ύψη. Ο ήχος του παιχνιδιού είναι εξίσου καταπληκτικός. Για τι να πρωτομιλήσεις; Για το

φοβερό speech ή για την ατμοσφαιρικότητα της μουσικής του; Το speech των χαρακτήρων είναι εκπληκτικό, με κορυφαίους κατά τη γνώμη μου τους Tim Curry (Gabriel δάνεισε τη φωνή του και στο GK1), Richard Doyle (Wilkes) και Joe Lala (Buchelli). Οι φωνές αυτών των ηθοποιών αντιστοιχούν τέλεια στους χαρακτήρες που υποδύονται και οι χρωματισμοί που παίρνουν δημιουργούν ένα speech που θα σας μείνει αξέχαστο. Φυσικά, όλες οι άλλες φωνές είναι εξίσου καλές και αυτό που προκαλεί θαυμασμό είναι η προφορά τους. Στο παιχνίδι θα ακούσετε Αγγλικά με αυθεντική αγγλική, γαλλική, ιταλική, αμερικανική και αυστραλέζικη προφορά... Καταπληκτική δουλειά. Για τη μουσική δεν χρειάζεται να πω πολλά. Η σειρά των GK ήταν πάντα γνωστή για την εκπληκτική μουσική της. Φυσικά, στο GK3 δεν αλλιάζει η παράδοση. Για ακόμα μία φορά, ο Robert Holmes (συνθέτης και στα προηγούμενα Gabriel) δείχνει το ταλέντο του, δημιουργώντας μουσική που δένει τόσο τέλεια με το υπόλοιπο παιχνίδι ώστε δεν χορταίνεις να την ακούς. Τελειότητα, λοιπόν, και στον ήχο!

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Όπως φαίνεται, άξιζε και με το παραπάνω η αναμονή. Το παιχνίδι διαθέτει εξαιρετικά γραφικά και καταπληκτικό ήχο. Οι γρίφοι του είναι θαυμάσιοι. Το σενάριο είναι ένα από τα πιο πλήρη και ψαγμένα που γράφτηκαν ποτέ για παιχνίδι. Τέλεια ατμόσφαιρα, που αρμόζει στη σειρά των GKs. Ειδικά το τέλος του παιχνιδιού, όπου ανακαλύπτεις όλη την αλήθεια σχετικά με το μυστήριο (αλλά και κάτι για την ιστορία των προγόνων του Gabriel), θα σας ξετρελάνει. Προσοχή μόνο στο εξής:

TIPS

- ▼ Στο γρίφο του "Le Serpent Rouge" να προχωρείτε ένα ένα τα κομμάτια που έχετε να λύσετε και πάντα με τη σειρά.
- ▼ Όταν βλέπετε ότι ο χαρακτήρας σας μπορεί να σκεφτεί για κάτι, κάντε το πάντα και προσέξτε τι έχει να πει.
- ▼ Όσες λέξεις βλέπετε με κεφαλαία στο "Le Serpent Rouge", κάντε τις search στον Sidney.
- ▼ Πάντα να εξαντλείτε όλες τις επιλογές στους διαλόγους, αλλά προσέχετε τη σειρά με την οποία θα το κάνετε.
- ▼ Χρησιμοποιήστε το σημειωματάριό σας στα μηχανάκια όλων των υπόπτων, ώστε να γράψετε τον αριθμό κυκλοφορίας τους.
- ▼ Όταν βλέπετε έναν ύποπτο να κρατάει κάτι και να ξεχνάει να το πάρει ή να το βάλει στη θέση του, να χρησιμοποιείτε πάντα πάνω του το Fingertip Kit.
- ▼ Αφού βρείτε το ποτήρι, χρησιμοποιήστε το στις πόρτες των υπόπτων για να παίρνετε ενδιαφέροντα hints.

Αν είστε από αυτούς που δεν σηκώνετε κουβέντα πάνω σε θρησκευτικά ζητήματα, ίσως να μην είναι και τόσο καλό να το παίξετε... Όλοι οι υπόλοιποι φανατικοί adventurάδες, οπαδοί του Gabriel Knight και fans του τρόμου και του μυστηρίου, μη διστάσετε. Απλώς είναι ο τελευταίος των Μοϊκανών για τα adventures της Sierra. Α, και κάτι άλλο... Δεν έχει bugs!

PC

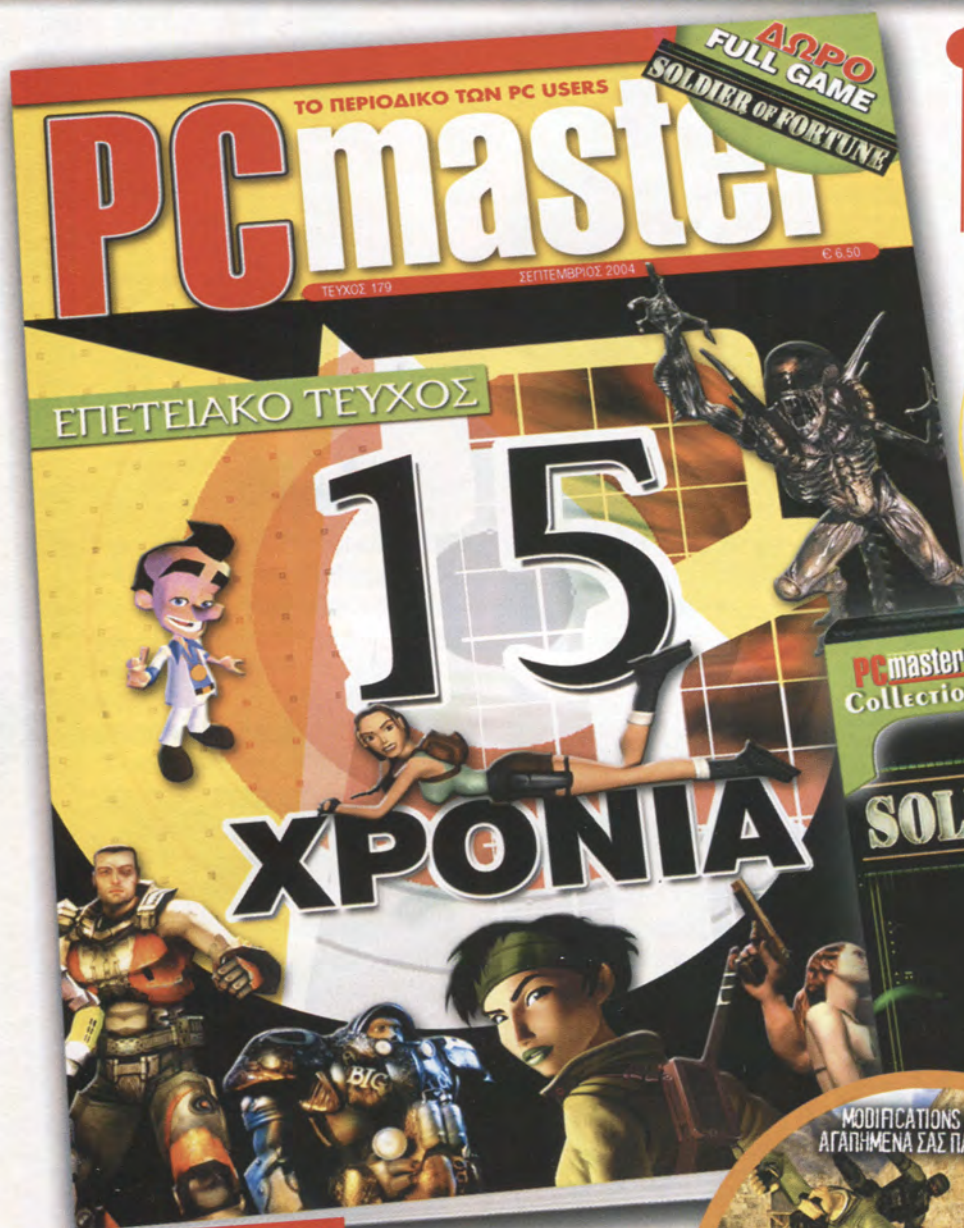


Μιλώντας με τον Wilkes.



Hint: Για να λύσετε αυτό το puzzle, θυμηθείτε το επίθετο του Gabriel και ξεσκονίστε τις σκακιστικές γνώσεις σας.

Το **κυρίαρχο** περιοδικό για το home-computing
 γιορτάζει μαζί σας **15 χρόνια** επιτυχιών!



ΘΕΜΑΤΑ

- Μεγάλο εορταστικό αφιέρωμα για τα 15 χρόνια του **PC Master!**
- Η πορεία των games όπως τα είδε και τα κατέγραψε το αγαπημένο σας περιοδικό.



FULL GAME

SOLDIER OF FORTUNE

Το παιχνίδι που έγραψε ιστορία στο χώρο των ρεαλιστικών action FPS!



www.pcmaster.gr

ΜΗΝ ΤΟ ΧΑΣΕΤΕ!

DVD-ROM Pages

Τα 2 DVD-ROMs αυτού του τεύχους περιέχουν μπόλικά GB με game demos, game videos και χορταστικά modifications. Στις σελίδες που ακολουθούν θα βρείτε σύντομες περιγραφές για τα game demos, καθώς και επεξηγήσεις και αναλυτικές πληροφορίες για τα game videos και τα modifications.



Επιμέλεια: Αλέξης Ευθυμίου
DocX@compupress.gr



GAME DEMOS (1o DVD-ROM)

Chaos League	22
Cold War Conflicts	22
IFA Euro 2004	23
Kools Out	23
Dark Horizons: Lore	24
War Times	24
Soldiers: Heroes of World War II	25
Silent Storm Sentinels	25
Aura: Fate Of The Ages	26
Kreed	26
Shanghai: Street Racer	27
Codename: Panzers	27
Laser Squad Nemesis	27

GAME VIDEOS (2o DVD-ROM)

Desert Combat: Judgement Day	28
Halo: Rammstein Bang-Bang	29
Q3 Tower	30
Mantis Leap	30
Victory '04. Τα 7 πρώτα επεισόδια	30
Make Something Unreal	31

MODIFICATIONS (2o DVD-ROM)

Unreal Tournament 2004

Φάση 1η	32
Φάση 2η	33
Φάση 3η, 4η και μεγάλος τελικός	33
Air Buccaneers	34
Alien Swarm	35
Chaos UT2 Evolution	36
UT2004 Community Bonus	

Pack 2 Volume 1 & 2	37
Clone Bandits	37
Death Ball	38
Jailbreak	39
Red Orchestra	40
Shattered Oasis	41
Troopers: Dawn Of Destiny	41

Tribes 2

Droc Mod	44
Euro Pack 2	44
HRS T2	44
T2RPG	45
Team Aerial Combat 2	46
The Ladder Map Pack	47
Meltdown 2	47

Battlefield 1942

Battlefield 1918	49
Grand Prix	50
Silent Heroes	51

Jedi Knight: Jedi Academy

Attack Of The Clones	53
Dark Forces	54
DDS Rerouted	54
Jedi Academy Bonus Maps	55
More Hilt	55
Ninja Mod	55

Halo

HEK, Halo CE & Maps	56
---------------------	----

Chaos League

Είδος: RTS/Sport/RPG

Απαιτήσεις: Επεξεργαστής Pentium 700MHz ή ταχύτερος, 128MB RAM, 3D κάρτα γραφικών με τουλάχιστον 32MB μνήμη, Windows 98/2000/Me/XP

URL: www.chaosleaguegame.com

Το Chaos League είναι ξεχωριστό. Το παιχνίδι διαδραματίζεται σε ένα φανταστικό σύμπαν, όπου αναλαμβάνετε μία ομάδα από 9 διαφορετικές φυλές και ως σκοπό έχετε να διαλύσετε την αντίπαλη ομάδα σε έναν αγώνα αρκετά διαφορετικό από ό,τι έχετε συνηθίσει μέχρι τώρα. Είναι μία μοναδική μείξη από RTS/Sport και RPG μαζί. Ετσι, έχει όλα αυτά τα στοιχεία που δεν επιτρέπονται στα αθλήματα, όπως το ντοπάρισμα, το λάδωμα και οι χούλιγκαν (αν και στη χώρα μας είναι

υπαρκτοί). Μπορείτε να παίξετε με φιλοσοφία RTS, αλλά χωρίς τις διαδικασίες του χτισίματος και της διαχείρισης των πόρων που καθυστερούν το gameplay. Μπορείτε να φτιάξετε groups και να τους ορίσετε shortcuts, να ορίσετε formations, ακόμα και να διατάξετε έναν παίκτη σας να επιτεθεί σε έναν αντίπαλο ή να κάνει κάποιο μαγικό ώστε να καταφέρει να

σκοράρει. Επίσης, υπάρχει και δυνατότητα για turn based mode, για να ευχαριστηθούν ακόμα και οι σκληροπυρηνικοί. Από την άλλη μεριά, με την πάροδο του χρόνου οι παίκτες σας αποκτούν εμπειρία και μπορούν να ανεβάσουν τις ικανότητές τους όπως σε όλα τα RPGs. Κάθε παίκτης σας έχει διαφορετικές ικανότητες και ιδιότητες. Με αυτό τον τρόπο μπορείτε να τις αναβαθμίσετε ή να αποδώσετε κάποια καινούργια. Όλα για το θέαμα, λοιπόν, σε αυτό το αρκετά ιδιόμορφο παιχνίδι. Το single-player demo περιέχει αρκετά tutorials, δύο φυλές (Barbarian και Undead), τέσσερις χάρτες, καθώς και την αρχή του Championship mode.



Cold War Conflicts

Είδος: Real Time Strategy

Απαιτήσεις: Επεξεργαστής Pentium 500MHz ή ταχύτερος, 128MB RAM, 3D κάρτα γραφικών με τουλάχιστον 16MB μνήμη, Windows 98/2000/Me/XP

URL: <http://www.cwc-game.com/>

Το Cold War Conflicts είναι ένα παιχνίδι στρατηγικής, που τοποθετείται χρονικά στην περίοδο του ψυχρού πολέμου από το 1950 ως το 1973. Στις τέσσερις διαθέσιμες campaigns, παίρνετε τον έλεγχο των στρατιωτικών δυνάμεων οκτώ διαφορετικών εθνών (ΗΠΑ, Ισραήλ, Αίγυπτος, Βόρεια Κορέα, Μεγάλη Βρετανία, Συρία, ΕΣΣΔ και Κίνα). Μερικές από τις campaigns είναι μη γραμμικές, που σημαίνει ότι η επιτυχία ή η αποτυχία σε μερικές αποστολές έχει ως αποτέλεσμα να ξεκινάτε με διαφορετικές στρατιωτικές δυνάμεις και σε διαφορετικό σημείο στην επόμενη αποστολή σας.

Η ισραηλινή campaign περιλαμβάνει το χρονικό του αραβο-ισραηλινού πολέμου που έγινε το 1956. Φυσικά, οι δύο αντιμαχόμενες πλευρές είναι το Ισραήλ και η Αίγυπτος. Η αιγυπτιακή campaign απεικονίζει τον τρίτο αραβο-ισραηλινό πόλεμο του 1973, με τις ίδιες αντιμαχόμενες πλευρές, συμπεριλαμβανομένων και της Συρίας και ΕΣΣΔ. Η βόρειο-κορεατική campaign εξετάζει το πρώτο μέρος του πολέμου της Κορέας στη δεκαετία του '50. Οι περιληφθείσες πλευρές είναι οι Βόρεια Κορέα, ΗΠΑ, Μεγάλη Βρετανία, Κίνα και ΕΣΣΔ. Τέλος, η αμερικανική campaign διαδραματίζεται στο δεύτερο μέρος του κορεατικού πολέμου και περιλαμβάνει τις ίδιες πλευρές με τη βόρεια κορεατική campaign.



FIFA Euro 2004

Είδος: Simulation

Απαιτήσεις: Επεξεργαστής 750MHz, 256MB RAM, 32MB 3D κάρτα γραφικών, Windows 98/Me/2000/XP

URL: <http://www.easports.com/>

Γεια σου, Ελλάδαρα! Δεν πιστεύω να είστε από τους ελάχιστους που αδιαφόρησαν για την εκπληκτική πορεία της εθνικής μας ομάδας στην Πορτογαλία (κι όμως υπάρχουν). Σας προτείνουμε λοιπόν να παίξετε το Euro 2004, το επίσημο "expansion" του FIFA 2004 από την Electronic Arts. Βεβαίως, στο demo αυτό θα έχετε την ευκαιρία να παίξετε με τρεις

μόλις ομάδες, την Αγγλία (αν αναλογιστείτε σε ποιους απευθύνεται το παιχνίδι), τη Γαλλία (ως κάτοχο του τροπαίου) και την Πορτογαλία (ως διοργανώτρια χώρα). Η εθνική μας ομάδα δεν περιλαμβάνεται στο demo, αλλά φανταζόμαστε πως, μετά τα γεγονότα του Euro

2004, η Ελλάδα θα αναβαθμιστεί τόσο σε επιδόσεις όσο και σε παρουσία στα επόμενα παιχνίδια της σειράς. Και, φυσικά, περιμένουμε τη βελτίωση των πορτρέτων των διεθνών μας. Δεν είναι δυνατόν να απεικονίζονται λεπτομερώς δεύτερης κλάσης παίκτες όπως ο... Zidane, ο Figo και ο Beckham, και να μην έχουν στρωθεί οι γραφίστες της EA να αποτυπώσουν τα ευγενικά χαρακτηριστικά του Ζαγοράκη, του Χαριστέα, του Νικοπολίδη, του Δέληα, του Σεϊταρίδη και των άλλων παιδιών. Ελπίζουμε στο επόμενο FIFA (2005) να υπάρχουν και ελληνοπροεπής συνθήματα όπως το ιστορικό "Σήκωσέ το, το... αγαπημένο..." που μέχρι και μπιτάκι έγινε!



Skools Out

Είδος: Εκπαιδευτικό Adventure

Απαιτήσεις: Επεξεργαστής 400MHz, 64MB RAM, 16MB 3D κάρτα γραφικών, Windows 98/Me/2000/XP

URL: <http://www.xinginteractive.nl/>

Τα σχολεία και τα πανεπιστήμια (και λοιπά εκπαιδευτικά ιδρύματα) έχουν κλείσει για τις καλοκαιρινές διακοπές. Τι πιο ταιριαστό για την εποχή και την κατάσταση από ένα adventure παιχνίδι με τίτλο Skools Out (κατά το "School's Out", δηλαδή "Το σχολείο έκλεισε"); Πρόκειται για ένα 3D real time adventure που θα διασκεδάσει όλη την οικογένεια. Παίζοντας, θα πάρετε το ρόλο του Derek και θα αναλάβετε ένα πολύ σημαντικό καθήκον: Να αποτρέψετε να φτάσει στους γονείς του ο έλεγχος με τους βαθμούς του στα μαθήματα της σχολικής περιόδου που μόλις τελειώσε! Προφανώς, ο μικρός Derek προτίμησε τα video games από τα βιβλία του και μάλλον θα τον βρουν μεγάλοι μπελάδες αν οι καθηθόλου κολλαγευτικοί

βαθμοί φτάσουν στα χέρια του μπαμπά του. Ξέρετε τώρα, διακοπή της συνδρομής στο Internet και τα ρέστα. Για να κατορθώσει, λοιπόν, ο Derek να αποφύγει τα χειρότερα, σκαρφίζεται το εξής σχέδιο: Να δωροδοκήσει τον επιστάτη του σχολείου ώστε αυτός να του δώσει το password του υπολογιστή του διευθυντή, όπου βρίσκεται αποθηκευμένη η κατάσταση με τη βαθμολογία του. Βεβαίως, για να πετύχει ο μικρός ήρωάς μας το μεγαλεπήβολο σχέδιό του, θα πρέπει κατ' αρχάς να βρει τον τρόπο να συγκεντρώσει τα απαραίτητα χρήματα. Η συνέχεια, βέβαια, είναι μία άλλη ιστορία...



Dark Horizons: Lore

Είδος: Action/3D

Απαιτήσεις: Επεξεργαστής Pentium 300MHz ή ταχύτερος, 64MB RAM, 3D κάρτα γραφικών με τουλάχιστον 16MB μνήμη, Windows 98/2000/Me/XP

URL: <http://www.darkhorizons-lore.com/>

Με ολόκληρη την ανατολική ακτή σχεδόν κατεστραμμένη, οι Ηνωμένες Πολιτείες ήταν σχεδόν ανυπεράσπιστες. Η Eastern Confederation όμως συνεχώς ανέβαινε και άρχισε να αποτελεί πιθανή απειλή. Έτσι, οι Federated States άρχισαν να ψάχνουν έναν τρόπο να προστατεύσει την ανατολική ακτή της Αμερικής. Το 2100 ζητήθηκε η υλοποίηση ενός αμυντικού σχεδίου για να προστατέψει τις αμερικανικές μονάδες μεταλλείας. Η Armatron Robotics απάντησε στην κλήση με το πρόγραμμα Mechanized Assault Vehicle ή MAV. Αυτά τα MAVs θα χρησιμοποιούσαν ένα νέο σύστημα τηλεχειρισμού που αναπτύχθηκε από την Cel-Tek με προηγμένους αισθητήρες και συστήματα ελέγχου. Οι ειδικά εκπαιδευμένοι πιλότοι των EICT (External Interface Core Technology) θα τοποθετούνταν στα κέντρα εντολής στρατού FAF και θα μπορούσαν να ελέγξουν τα MAVs από τους κλωβούς εικονικής πραγματικότητας. Το σύστημα λειτούργησε καλύτερα από το αναμενόμενο, οι πιλότοι ήταν σε θέση να ελέγξουν τα MAVs τους τόσο καλά που κάποιος θα μπορούσε να σκεφτεί ότι ένας πραγματικός πιλότος ήταν στον έλεγχο του σκάφους. Παρόλα αυτά, το σύστημα είχε ένα μειονέκτημα: όταν ένα MAV καταστρεφόταν, η ανατροφοδότηση που στέλνονταν μέσω του EICT προκαλούσε πάρα πολύ πόνο, με αποτέλεσμα να υπάρχουν περιστατικά εγκεφαλικής ζημιάς ή ακόμα και θάνατος στον πιλότο.

Το demo σας επιτρέπει να πάρετε το ρόλο ενός τέτοιου πιλότου και να παίξετε το παιχνίδι για μία εβδομάδα. Έτσι, μπορείτε να πειραματιστείτε και να προσαρμόσετε ένα MAV ή να αποκτήσετε εμπειρία από τη διοίκηση μίας ομάδας MAV. Μπορείτε ακόμη και να πάρετε τον έλεγχο ενός ολόκληρου τάγματος και να παλέψετε με τους φίλους σας.



War Times

Είδος: Real Time Strategy

Απαιτήσεις: Επεξεργαστής Pentium 800MHz ή ταχύτερος, 128MB RAM, 3D κάρτα γραφικών, Windows 98/2000/Me/XP

URL: <http://www.lsgames.com/wartimes/eng/>

Περίοδος φόβου. Περίοδος χάους. Περίοδος πολέμου. Παρακολουθήστε την ταραχώδη εποχή του Β' Παγκοσμίου Πολέμου μέσα από τις ενέργειες της Γερμανίας, της Μεγάλης Βρετανίας, των ΗΠΑ και της Ρωσίας. Κάθε έθνος είναι διαφορετικό και χρησιμοποιεί τις δικές του ιδιαίτερες στρατηγικές στην επίθεση και στην άμυνά του, ενώ όλα τα campaigns βασίζονται στα πραγματικά ιστορικά γεγονότα, δίνοντας ως αποτέλεσμα έναν ασύγκριτο ρεαλισμό στην όλη πλοκή. Χρησιμοποιήστε τις αήττητες γερμανικές επιθετικές μονάδες για να επιβληθείτε και ολοκληρώστε με τις ισχυρότερες επίγειες μονάδες, όπλα και πυροβολικό. Κατακτήστε τις ειδικές αποστολές με την ελίτ των ειδικών δυνάμεων και τα προηγμένα οχήματα των Αμερικανών. Χρησιμοποιήστε την ασύγκριτη αμυντική ανίχνευση των μονάδων με τα ραντάρ της Μεγάλης Βρετανίας, επικεντρώνοντας την προσοχή σας στην άμυνά σας. Ή απλώς χτυπήστε τους εχθρούς σας με την ασταμάτητη δύναμη πυρός των Ρώσων στο έδαφος, στον αέρα ή στη θάλασσα. Στο demo μπορείτε να παίξετε δύο αποστολές, μία για κάθε campaign. Ως Γερμανοί θα κληθείτε να εγκαταστήσετε μία βάση στην Κρήτη και να καταστρέψετε τους εκεί Συμμάχους. Ως Αμερικανοί θα κληθείτε να υπερασπίσετε το Ρήνο από τη γερμανική πρόοδο. Επίσης, περιλαμβάνονται δύο χάρτες multiplayer για LAN μόνο όπου μπορείτε να παίξετε με το γερμανικό στρατό, αλλά με πλήρη πρόσβαση σε όλες τις μονάδες.



Soldiers: Heroes of World War II

Είδος: Real Time Strategy

Απαιτήσεις: Επεξεργαστής 1GHz, 256MB RAM, 32MB 3D κάρτα γραφικών (GeForce2 και άνω), Windows 98/Me/2000/XP

URL: <http://www.codemasters.com/soldiers/>

Το Soldiers: Heroes of World War II σας τοποθετεί στην καρδιά των πολεμικών γεγονότων του Β' Παγκοσμίου Πολέμου. Έχετε τη δυνατότητα να επιλέξετε ανάμεσα στους Αμερικανούς, τους Βρετανούς, τους Ρώσους και φυσικά τους Γερμανούς, σε ένα παιχνίδι στρατηγικής σε πραγματικό χρόνο και να ολοκληρώσετε έναν αριθμό αποστολών χρησιμοποιώντας

την τακτική, την ταχύτητα και την τύχη σας. Οι αποστολές στο παιχνίδι ποικίλουν, περιλαμβάνοντας σαμποτάζ γραμμών ανεφοδιασμού, απαγωγές αξιωματικών και δολιοφθορές, ενώ το περιβάλλον είναι απολύτως interactive, αφού, εκτός του ότι μπορεί-

τε να χρησιμοποιήσετε κάθε εδαφική ιδιαιτερότητα προς όφελός σας (να στήσετε ενέδρες, να κρύψετε άνδρες κ.ά.), μπορείτε ακόμη να καταστρέψετε ό,τι βρεθεί στο δρόμο σας (δεδομένου πως έχετε την απαραίτητη δύναμη πυρός φυσικά). Στη διάθεσή σας θα έχετε δεκάδες όπλα και λοιπά εξαρτήματα, ενώ υπάρχει απόλυτη ελευθερία κινήσεων στην εξέλιξη της αποστολής. Στο demo που σας προσφέρουμε έχετε στη διάθεσή σας μόνο μία αποστολή, κατά την οποία θα πρέπει να προστατέψετε τον πληγωμένο διοικητή σας, που κρύβετε σε ένα αγρόκτημα, από τις επιθέσεις των Γερμανών.



Silent Storm: Sentinels

Είδος: Turn-based Strategy

Απαιτήσεις: Επεξεργαστής 800MHz, 128MB RAM, 32MB 3D κάρτα γραφικών (GeForce2 και άνω), Windows 98/Me/2000/XP

URL: http://www.nival.com/eng/sa_info.html

Το Silent Storm: Sentinels είναι το expansion του καθ' όλα αξιόλογου turn-based παιχνιδιού τακτικής και στρατηγικής Silent Storm. Το σενάριό του βασίζεται σε μία εναλλακτική πραγματικότητα της σύγχρονης ιστορίας, κατά την οποία οι δυνάμεις των Ναζί και των Συμμάχων ενώνονται για να αντιμετωπίσουν μία παραστρατιωτική οργάνωση με το όνομα "Thor's Hammer", της οποίας σκοπός είναι η παγκόσμια κυριαρχία. Η νέα αυτή συμμαχία μεταξύ των μέχρι πρότινος ορκισμένων εχθρών ονομάζεται Sentinels και φυσικά θα πρέπει να πάρετε το μέρος της και να τη βοηθήσετε να αντιμετωπίσει επιτυχώς τους εχθρούς της. Το παιχνίδι έχει εντυπωσιακά τρισδιάστατα περιβάλλοντα με τα οποία ο παίκτης μπορεί να αλληλεπιδράσει, ενώ σημαντικό στοιχείο είναι ότι οι αποστολές δεν είναι γραμμικές, αφήνοντας μεγάλη ελευθερία κινήσεων στον παίκτη. Τέλος, υπάρχουν και RPG στοιχεία, προσθέτοντας αξιόλογα χαρακτηριστικά. Βεβαίως η δράση δεν περιορίζεται μόνο στις μάχες, αφού ο παίκτης θα πρέπει να κερδίζει χρήματα από τις αποστολές προκειμένου να προσλαμβάνει καλύτερους μισθοφόρους και να αποκτά καλύτερο εξοπλισμό.



Aura: Fate of the Ages

Είδος: Adventure

Απαιτήσεις: Επεξεργαστής 800MHz, 64MB RAM, 32MB 3D κάρτα γραφικών, DirectX 8.1, Windows 98/Me/2000/XP

URL: <http://www.auragame.com/>

Το Aura: Fate of the Ages είναι ένα νέο adventure game της The Adventure Company, της εταιρείας που έχει συνδέσει το όνομά της με τις κορυφαίες κυκλοφορίες του είδους, όπως τα Syberia 2, Black Mirror και Schizm 2. Πρόκειται για ένα κλασικό point & click παιχνίδι, που διαδραματίζεται σε ένα fantasy realm στο οποίο κυριαρχεί μία φατρία που κατέχει τα ιερά δαχτυλίδια (πρώτο σοκ! Η πρωτοτυπία του σεναρίου με έχει αφήσει άφωνο) των κόσμων. Ο θρύλος λέει πως οι γηραιοί της φατρίας έχουν δυνατότητα να ταξιδεύουν σε παράλληλους κόσμους, ακόμα και να δημιουργούν νέους (δεύτερο σοκ! Αποκτώ μία παράξενη φοβία απέναντι σε ανθρώπους που φορούν βέρες), με τη βοήθεια αυτών των δαχτυλιδιών. Τέλος, ο ίδιος θρύλος θέλει αυτόν που θα κατορθώσει να ενώσει τα ιερά δαχτυλίδια χρησιμοποιώντας ιερά κτερίσματα των παράλληλων κόσμων, να αποκτήσει τεράστια δύναμη και να γίνει αθάνατος (τρίτο σοκ! Η Ελλήδα στον τελικό). Λέτε αυτός που θα κατορθώσει να ενώσει τα δαχτυλίδια να λέγεται "Master of the Rings", "Keeper of the Rings" ή απλώς "Τσουρινάκης"; Όπως και να έχει, αν παίξετε, θα κληθείτε να ταξιδέψετε σε "άλλες πολιτείες", προκειμένου να βρείτε και να συγκεντρώσετε τα κτερίσματα για να ολοκληρώσετε το θρύλο. Οι τέσσερις παράλληλοι κόσμοι κινούνται στα όρια της μαγείας, της επιστήμης και της πραγματικότητας, προσφέροντας δεκάδες εξωπραγματικά περιβάλλοντα, προκλήσεις και ιδιαίτερους γρίφους, φτιαγμένους για απαιτητικούς adventureδες. Η απεικόνιση του παιχνιδιού γίνεται σε πρώτο πρόσωπο και ο χειρισμός με το ποντίκι (point and click είναι αυτό). Στο demo θα βρεθείτε αντιμέτωποι με 11 γρίφους και θα έχετε την ευκαιρία να χαζέψετε τα εντυπωσιακά γραφικά και μηχανισμούς που, αν και δεν είναι ενεργοποιημένοι στο demo, διατίθενται όμως προς χρήση και εξερεύνηση στη full έκδοσή.



Kreed

Είδος: First Person Shooter

Απαιτήσεις: Επεξεργαστής 500MHz, 256MB RAM, 32MB 3D κάρτα γραφικών (GeForce2 και πάνω), Windows 98/Me/2000/XP

URL: <http://www.kreed3d.com/>

Το Kreed είναι ένα παιχνίδι δράσης που μας έρχεται από τη Ρωσία και αναμένεται να ξαφνιάσει. Πρόκειται για κλασικό first person shooter, που μεταφέρει το πεδίο δράσης σε παράξενους πλανήτες, όπου οι άνθρωποι αναμετρίονται με εξωγήινες φυλές για την επικράτηση στο σύμπαν και τις πρώτες ύλες του. Τα πεδία των μαχών δεν περιορίζονται μόνο στα εξωγήινα τοπία, αλλά δίνουν μία πρόσθετη αίσθηση της διαγαλαξιακής αναμέτρησης, με νεκροταφεία διαστημόπλοιων, πλανήτες-σκουπιδοτόπους και ερημικούς τόπους στους οποίους επικρατούν αντίξοες συνθήκες. Το παιχνίδι έχει και μεταφυσικό ενδιαφέρον, αφού ο ήρωας, ένας elite πολεμιστής, ανήκει σε μία παραθρησκευτική ομάδα και στην πορεία του θα γνωρίσει νέους πολιτισμούς, που θα τον φέρουν πολλές φορές αντιμέτωπο με τα θρησκευτικά του πιστεύω, στοιχεία που μπορεί να παρέχουν ενδιαφέρουσες αλληγές στην εξέλιξη του σεναρίου. Υπάρχουν πολλά πρωτότυπα όπλα που θα κινήσουν την περιέργειά σας. Το παιχνίδι βρίθει από εντυπωσιακά γραφικά, οπτικά εφέ και εξωγήινα σκηνικά, που όμοιά τους δεν έχουμε δει, αν κρίνουμε από τις φωτογραφίες, τα βίντεο αθλά και το demo, στο οποίο θα πάρετε μία γεύση τού τι σας περιμένει από τη στιγμή που το παιχνίδι διατεθεί στα καταστήματα.

Περιλαμβάνει δύο πλήρεις single player αποστολές, καθώς και δύο multiplayer deathmatch maps στην περίπτωση που θελήσετε να αναμετρηθείτε με τους φίλους σας μέσω τοπικού δικτύου ή Διαδικτύου.



Shanghai Street Racer

Είδος: Racing Simulation

Απαιτήσεις: Επεξεργαστής Pentium 1GHz ή ταχύτερος, 128MB RAM, 3D κάρτα γραφικών με τουλάχιστον 16MB μνήμη, Windows 98/2000/ME/XP

URL: <http://www.team6-games.com/>

Πώς θα σας φαινόταν να μπορούσατε να οδηγήσετε αρκετά γρήγορα στους δρόμους της Σαγκάης, χωρίς να σας ενδιαφέρει αν έχετε πει και "ήλιο" παραπάνω για τα αλκοτέστ της τροχαίας; Στη θέση του οδηγού υπερ-αυτοκινήτων σάς βάζει το Shanghai Street Racer σε μία μοναδική εμπειρία οδήγησης στους δρόμους της μεγαλούπολης της Ασίας. Το παιχνίδι δεν είναι ένας πιστός εξομοιωτής οδήγησης, αλλά έχει arcade χαρακτήρα, ώστε να προσφέρει αρκετή δόση ευχαρίστησης στον παίκτη. Γρήγορα αυτοκίνητα, επικίνδυνες διαδρομές και απρόσεκτη οδήγηση με ατελείωτα μπατιλίκια και μικροτρακαρίσματα μας υπόσχεται το παιχνίδι, το οποίο, αν βαρεθούμε τα τρία singleplay modes, μπορούμε να το παίξουμε και σε multiplayer server με τους φίλους μας. Διαπιστώστε, λοιπόν, κι εσείς για το τι ακριβώς πρόκειται παίζοντας το demo.



Codename: Panzers

Είδος: Strategy

Απαιτήσεις: Επεξεργαστής 750MHz, 256MB RAM, 32MB 3D κάρτα γραφικών, Windows 98/Me/2000/XP

URL: <http://www.panzers.de/>

Ακόμη ένα παιχνίδι στρατηγικής βασισμένο στο Β' Παγκόσμιο Πόλεμο. Αυτή τη φορά τα πράγματα ξεφεύγουν κάπως από τον τομέα της τακτικής και συμβαδίζουν περισσότερο με τη βασική ιδέα του είδους, όπου οργανώνετε στρατό και έπειτα τον οδηγείτε στη μάχη. Στο παιχνίδι θα έχετε να επιλέξετε μεταξύ 100 διαφορετικών μονάδων, από ομάδες πεζικάρων με φλογοβόλα μέχρι αρμάδες με τα πιο εκπληκτικά φονικά τανκ του πολέμου, τα γερμανικά Knigstiger (Βασιλιάς Τίγρης). Στο demo θα βρείτε ένα tutorial καθώς και την τρίτη αποστολή του γερμανικού campaign.



Laser Squad Nemesis

Είδος: Turn-Based Strategy

Απαιτήσεις: Επεξεργαστής Pentium 300MHz ή ταχύτερος, 64MB RAM, 3D κάρτα γραφικών, Windows 98/2000/ME/XP

URL: <http://www.lasersquadenemesis.com/>

Το Laser Squad Nemesis είναι ένα παιχνίδι στρατηγικής για δύο παίκτες, που παίζεται με e-mail και σχεδιάστηκε από τους δημιουργούς της διάσημης σειράς των X-COM. Μπορείτε να παίξετε με οποιονδήποτε, οπουδήποτε στον κόσμο, εφόσον έχετε e-mail. Η μηχανή του παιχνιδιού είναι ένας μοναδικός συνδυασμός από turn-based και real time action με video playback όλων των μαχών σας. Στο παιχνίδι μπορείτε να επιλέξετε να παίξετε με τους Laser Marines, τους Machina ή με τους Spawn και μπορείτε να σύνθεσετε την ομάδα σας πριν από κάθε μάχη. Υπάρχει μεγάλη ποικιλία από πεδία μαχών και δύο διαφορετικού τύπου σενάρια. Το demo σάς επιτρέπει να παίξετε on-line, καθώς και να παίξετε την πρώτη αποστολή της single-player campaign.



Ομολογώ ότι κουράστηκα αλλήλα τα κατάφερα να ξεκλέψω λίγο χώρο από το DVD του "PC Master Gold" για να σας προσφέρω μερικά φρέσκα game videos. Γι' αυτόν το μήνα σας έχω movies για Unreal Tournament 2004, Halo, Quake III και για το καλύτερο mod του BF 1942, το Desert Combat! Καθίστε αναπαυτικά, εφοδιαστείτε με ποπκορν και ξεκινάμε...



του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
www.rpg.gr, dummwiam@otenet.gr

GAME VIDEOS!

Για να γελάσει κάθε πικραμένος!

Βρε, καλώς τα! Τι σας έχει ο θεός Νίκος; Έκανε ένα πουτ-πουρί από ταινιούλες από διαθέσιμα παιχνίδια και σας τις παρουσιάζει με τιμή και περιφάνια. Εάν θυμάστε, η πρώτη φορά που παρουσίασα game videos ήταν στο τεύχος 6 του "PC Master Gold", όπου είχα κάνει ένα αφιέρωμα στα Quake III Movies. Εκτοτε έχω λάβει δεκάδες ευχαριστήρια e-mails γι' αυτήν την "πρωτοτυπία" και "πρωτοπορία" στο χώρο του gaming, με τα οποία με παροτρύνετε να συνεχίσω. Σε όλους εσάς, λοιπόν, που ενθαρρύνετε ή όχι αυτήν την προσπάθεια σας προσφέρω ό,τι καλύτερο κυκλοφορεί στο Internet.

ΤΙ ΘΑ ΔΟΥΜΕ ΑΠΟΨΕ;

Αυτήν τη φορά αποφάσισα να ξεφύγω λίγο από τη φιλοσοφία "videos αφιερωμένα σε ένα μόνο παιχνίδι", κι έτσι θα απολαύσετε μια ποικιλία από ταινιούλες για κάποια δημοφιλή games. Τα videos

που σας προσφέρουμε είναι 12, τα οποία ξεπερνούν τα 600MB και χωρίζονται σε 6 κατηγορίες. Αναλυτικά, πρόκειται για τα:

- ▼ **Desert Combat:** Judgment Day
- ▼ **Halo:** Rammstein Bang Bang
- ▼ **Quake III Arena:** Tower
- ▼ **UT2004:** Mantis Leap
- ▼ **UT2004:** VICTORY '04, 7 επεισόδια!
- ▼ **UT2004:** Make Something Unreal

Παρακάτω σχολιάζω με λίγα λόγια το καθένα από αυτά.



DESERT COMBAT: JUDGMENT DAY

Είμαι σίγουρος ότι όλοι γνωρίζετε το Counter-Strike, όμως πόσοι από εσάς γνωρίζουν το εκπληκτικό Desert Combat; Όσοι λοιπόν αγνοείτε την ύπαρξη αυτού του θεικού

modification για το Battlefield 1942, με τα εκπληκτι-



Πρόσεχε τη γιαγιάσασά (αυτή η σκηνή θυμίζει Carmageddon... που το θυμήθηκα αυτό, ε;)

κά γραφικά και τον απίστευτο ρεαλισμό, αυτό το video θα σας πείσει για τις φοβερές δυνατότητές του. Το Judgment Day είναι ένα γερμανικής παραγωγής video (που για κακή μας τύχη έχει γερμανικούς υπότιτλους), το οποίο έχει βραβευτεί ως ένα από τα καλύτερα του Desert Combat. Το video είναι χωρισμένο σε δύο μέρη και αρχικά παρουσιάζονται διάφορες εκπληκτικές σκηνές από πεδία μάχης του παιχνιδιού. Αεροπλάνα ανατινάσσονται στον αέρα, στρατιώτες εκτοξεύονται από τα οχήματά τους καθώς αυτά ανατινάζονται, φοβερές αερομαχίες και άλλα παρόμοια σκηνικά παρουσιάζονται σε ένα πολύ καλά επεξεργασμένο video, το οποίο συνοδεύεται από εκπληκτική μουσική υπόκρουση. Το δεύτερο μέρος του video είναι πιο χιουμοριστικό και σε αυτό πρωταγωνιστούν διάφοροι χαρακτήρες (ο camper, ο teamkiller κ.λπ.). Το θεωρώ ως ένα από τα



Ok, παιδιά. Φτάνει... πέθανε!

Δώσε Μπάρμπα!

Βιάζεστε να μάθετε πού είναι τα videos, για να τα βάλετε στον υπολογιστή σας και να τα δείτε; Εντάξει, καταλαβαίνω ότι βαριέστε να διαβάσετε αυτά που γράφω, αλλά θα πρέπει να δώσετε προσοχή στο boxed κείμενο "Πες μου τους codecs σου... να σου πω ποιος είσαι!", για να μη συναντήσετε κανένα πρόβλημα. Αφού το διαβάσετε, μπορείτε να προμηθευτείτε τις ταινίες από το directory του DVD "\Videos\". Καλή διασκέδαση!

καλύτερα game video που έχω δει ποτέ και σας συνιστώ να το δείτε, παίζοντας στη συνέχεια το Desert Combat mod για το Battlefield 1942 (μπορείτε να το βρείτε στο τεύχος 7 του "PC Master Gold").

HALO: RAMMSTEIN BANG-BANG

Ξέρετε τους Rammstein; Εάν δεν τους ξέρετε, θα τους γνωρίσετε σε αυτό το βιντεοκλίπ που είναι αφιερωμένο στο ομότιτλο με το συγκεκριμένο video τραγούδι του γερμανικού industrial συγκροτήματος. Προτού δείτε το video αυτό, σας συνιστώ να θέσετε το volume των speakers σας στο τέρμα. Αρχικά η ταινιούλα θα αρχίσει μαλακά, σχεδόν αναζωογονητικά, διαχέοντας νότες χαλάρωσης στο δωμάτιο... και εκεί που όλα δείχνουν ότι θα σας πάρει ο

ύπνος, σκάει η πρώτη κιθάρα, ξεκινούν τα ντραμς και ο τραγουδιστής και στην οθόνη γίνεται πανικός από μοναδικές σκηνές μάχης και ακροβατικών στο Halo. Ο,τι κι αν πω γι' αυτό το video θα είναι λίγο. Τι εκρήξεις, τι κόλπα με τα οχήματα, τις μαζικές αυτοκτονίες, τη μουσική, όλα άψογα. Η μοναδική απορία μου είναι πώς αυτός που έφτιαξε το video κατάφερε να συγκεντρώσει τόσο κόσμο. Και όχι μόνο να τον συγκεντρώσει, αλλά και να τον οργανώσει για να γυρίσει το video. Είλεος...



Είστε περίεργος τι θα συμβεί σε αυτήν την ανθρώπινη γραμμή; Δείτε το video Halo Rammstein Bang Bang και θα καταλάβετε. :)



Όπως έλεγε και η γιαγιά μου: Χαζά παιδιά, χαρά γεμάτα...

Q3 TOWER

Οτι σας αρέσει το Quake III Arena είναι σίγουρο. Ποια είναι όμως η γνώμη σας για τους... πύργους; Είτε σας αρέσουν οι πύργοι είτε όχι, αυτός που θα δείτε στο συγκεκριμένο video θα σας αφήσει με το στόμα ανοικτό! Πρόκειται για έναν ανθρώπινο πύργο που αποτελείται από παίκτες, ο ένας πάνω στον άλλο. Ο παρ στον οποίο εξελίσσεται η κατασκευή του πύργου σχεδιάστηκε γι' αυτόν ακριβώς το σκοπό. Όπως θα διαπιστώσετε και μόνοι σας παρακολουθώντας το video, μόνο 57 από τους συνολικά 64 παίκτες που πήραν μέρος κατάφεραν να δημιουργήσουν τον πύργο. Φαντάζομαι ότι για την κατασκευή αυτού του πύργου απαιτήθηκαν αρκε-

τές ώρες υπομονής, ατελείωτα rocket jumps και άρτια τεχνική... Το Quake III Arena, ύστερα από 5 χρόνια, εξακολουθεί να αποδεικνύει την αξία του. Το παράδοξο είναι ότι μετά από τόσο καιρό οι fans του παιχνιδιού εξακολουθούν να είναι χιλιάδες και παρουσιάζουν συνέχεια νέο υλικό. Μακάρι να μου δινόταν ένα ολόκληρο DVD για να το γεμίσω μόνο Quake III videos και να σας αποδείξω γιατί αυτό το παιχνίδι είναι το καλύτερο 3D action game της αγοράς. (Προς αποφυγήν παρεξηγήσεων τονίζω ότι δεν είπα: το καλύτερο 3D realistic action game της αγοράς.)

MANTIS LEAP

Το Mantis θα μπορούσα να το χαρακτηρίσω ως το πιο έξυπνο, πρωτότυπο και ανατρεπτικό όχημα που έχω δει σε παιχνίδι. Η μοναδικότητά του ξεπερνάει καθετί άλλο και αυτός είναι από τους πολλούς λόγους για τους οποίους αξίζουν συγχαρητήρια οι σχεδιαστές του Unreal Tournament 2004. Πραγματικά ξεπέρασαν τους εαυτούς τους. Όπως είναι φυσικό, το Mantis έχει ξετρελάνει όλους τους παίκτες του UT2004, με αποτέλεσμα τα videos που αφιερώνονται σε αυτό να είναι πολλά. Στο παρόν video μπορείτε να απολαύσετε μια χαρούμενη ομάδα παικτών να εκτελεί διάφορα κόλπα με τα Mantis, ενώ στο background παίζει η μουσική



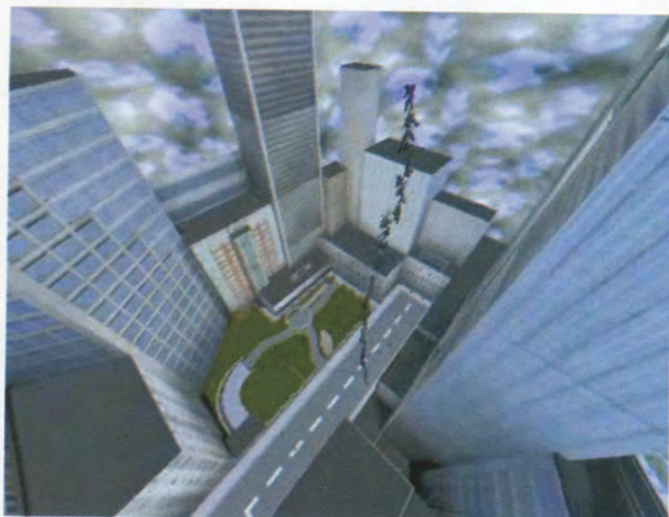
του Tetris. Εάν δεν είχατε σε εκτίμηση το Mantis, σίγουρα αυτό το video θα σας κάνει να αλλάξετε γνώμη. Εγώ λίγα λεπτά μετά το video έτρεξα το UT2004 και μπήκα σε μια πίστα για εντατικό Mantis - practice. Έχει πολλή πλάκα τελικά!

VICTORY '04, ΤΑ 7 ΠΡΩΤΑ ΕΠΕΙΣΟΔΙΑ!

Εδώ δεν έχουμε ένα αλλά 7 μοναδικά videos τα οποία θεωρούνται ως επεισόδια μίας σειράς, της Victory '04, που έχει εκ-



Αυτά να τα βλέπουν όσοι παράτησαν το Quake III Arena για το Counter-Strike (βλ. Cabal, Ons κ.λπ.).



Αυτός εδώ είναι ο φοβερός αντισεισμικός πύργος από 57 παίκτες του Quake III Arena.



παιδευτικό χαρακτήρα, διδάσκοντας έξυπνες και ανατρεπτικές μεθόδους στους παίκτες για το παιχνίδι Unreal Tournament 2004. Με αυτή τη σειρά από videos σίγουρα θα μάθετε μερικά από τα μυστικά μεγάλων παικτών στο Internet. Με καλή ανάγνωση του guide μου για το UT2004 που δημοσιεύτηκε στο προηγούμενο τεύχος, προσεκτική παρακολούθηση των Victory '04 videos και εντατική προπόνηση, σε έναν μήνα θα μπορείτε να συμμετάσχετε σε τουρνουά για να βγάλετε κανένα φράγκο. Πέραν της εκμάθησης του UT2004, η σειρά επεισοδίων Victory '04 διαθέτει αρκετό χιούμορ και σίγουρα θα σας μείνει αξέχαστη.

MAKE SOMETHING UNREAL

Το συγκεκριμένο video έχει προστεθεί λόγω του μεγάλου αφιερώματος που κάνω σε αυτό το τεύχος στα καλύτερα modifications για το UT2004. Παρουσιάζει τους finalists των Βραβείων Make



Στιγμιότυπα του video που δείχνει τα καλύτερα mods του διαγωνισμού Make Something Unreal!

Something Unreal, που συνολικά μοιράζουν \$1.000.000 σε νικητές στις διάφορες κατηγορίες στις οποίες μπορούν να συμμετέχουν οι ομάδες. Όλα τα mods που παρουσιάζονται στο video αυτό (εκτός από δύο, τα οποία είναι διαθέσιμα μόνο για το UT2003) μπορείτε να τα βρείτε στο ειδικό αφιέρωμα που γίνεται σε αυτό το τεύχος. 12 mods για το Unreal Tournament 2004, πάνω από 2GB... όλα δικά σας!

ΑΠΟΧΑΙΡΕΤΙΣΜΟΣ ΣΤΑ ΟΠΛΑ

Κάπου εδώ όμως θα πρέπει να σας αφήσω. Θα τα ξαναπούμε στις επόμενες σελίδες του περιοδικού. Μέχρι το επόμενο τεύχος του "PC Master Gold" είμαι ανοικτός σε προτάσεις για videos που θέλετε να συμπεριλάβω σε επόμενα τεύχη. Καλή τηλεθέαση...

PC

Πες μου τους Codecs σου... να σου πω ποιος είσαι!

Δεν ξέρω εάν είστε σχετικοί με την έννοια "codec", αλλά αν δεν είστε, σύντομα θα πρέπει να γίνετε, διότι χωρίς codecs δεν πρόκειται να απολαύσετε τις ταινιούλες που σας προσφέρω. Οι codecs είναι προγραμματάκια τα οποία δίνουν στον Media Player των Windows (ή οποιοδήποτε άλλο πρόγραμμα χρησιμοποιείτε για να βλέπετε videos στο PC, όπως το BSPlayer) συμβατότητα με διάφορα video πρότυπα. Εάν θέλετε έναν πιο τεχνικό ορισμό, πρόκειται για προγράμματα αλγορίθμων συμπίεσης και αποσυμπίεσης video. Δηλαδή, εάν ένας χρήστης θέλει να φτιάξει ένα game video για το Quake και να το μοιραστεί στο Internet, θα πρέπει πρώτα να το συμπίσει για να μικρύνει το μέγεθός του. Εάν λοιπόν χρησιμοποιήσει για τη δουλειά αυτή τον "x" codec (DivX, Xvid κ.λπ.), τότε ο χρήστης που θα κατεβάσει και θα θέλει να δει το video, θα πρέπει να έχει εγκαταστημένο τον ίδιο codec, διαφορετικά το video δεν θα παίζει. Γι' αυτό λοιπόν, προτού προσπαθήσετε να δείτε κάποιο από τα videos, βεβαιωθείτε ότι έχετε όλους τους απαραίτητους codecs.

Εάν σας λείπει κάποιος codec ή είναι η πρώτη φορά που έχετε ακούσει την έννοια codec και δεν έχετε εγκαταστήσει στον υπολογιστή σας κανέναν codec, τότε μια καλή λύση είναι να κατεβάσετε codec packs. Τα codec packs είναι πακετάκια που περιέχουν ένα σύνολο από τις τελευταίες εκδόσεις όλων των διαφορετικών codecs που κυκλοφορούν στην αγορά σε ένα αρχείο εγκατάστασης. Από προσωπική εμπειρία σας συνιστώ το K-Lite Codec Pack, το οποίο μπορείτε να βρείτε στη διεύθυνση <http://www.k-litecodecpack.com>. Κατεβάστε το, εγκαταστήστε το και να είστε σίγουροι ότι δεν θα υπάρχει πουθενά στο Internet video που δεν θα παίζει ο υπολογιστής σας! Κλείνοντας, να κάνω μια έκκληση προς όσους έχουν γρήγορες συνδέσεις στο Internet. Κατεβάστε το K-Lite Mega Codec Pack που είναι το πιο πλήρες codec pack που έχει υπάρξει ποτέ. Μπορεί να "ζυγίζει" κοντά στα 20 Megabyte, αλλά τα αξίζει μέχρι το τελευταίο byte. 120 συντάκτες του "PC Master" συνιστούν K-Lite Mega Codec Pack... Αυτοί ξέρουν!

Τη στιγμή που διαβάζετε αυτές τις γραμμές, ο μεγαλύτερος διαγωνισμός στην ιστορία των modifications, ο Make Something Unreal, θα βρίσκεται στην τελευταία φάση του. Σε αυτό το έκτακτο δεκαεπίδο αφιέρωμα μπορείτε να διαβάσετε τα πάντα για το φοβερό αυτό διαγωνισμό και να απολαύσετε τις παρουσιάσεις των καλύτερων modifications του UT2004.

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
www.rpg.gr, dummwiam@otenet.gr



UNREAL TOURNAMENT 2004

Και τα 12 ήταν υπέροχα!

Πριν ξεκινήσω τα εισαγωγικά, τις παρουσιάσεις και τους διθυράμβους, θα ήθελα να δώσω (για πολλοστή φορά) τα συγχαρητήριά μου στις εταιρείες Epic Games, Digital Extreme και την Atari για την υποστήριξη που έδειξαν στην community του Unreal Tournament (2003 & 2004) και να επισημάνω ότι θα πρέπει να αποτελούν παράδειγμα προς μίμηση για όλες τις υπόλοιπες εταιρείες παιχνιδιών.

Στις αρχές του 2003, λίγους μήνες μετά την κυκλοφορία του Unreal Tournament 2003, οι εταιρείες Digital Extreme και Epic Games (σχεδιαστές του παιχνιδιού) ανακοίνωσαν την έναρξη του διαγωνισμού Make Something Unreal, που θα μοίραζε συνοδικά έπαθλα αξίας \$1.000.000 και τα οποία θα δίδονταν στους δημιουργούς των καλύτερων modifications (μεγάλος χορηγός είναι η nVIDIA). Εν έτει 2004, ο διαγωνισμός Make Something Unreal οδεύει προς την πανηγυρική λήξη του, η οποία έχει οριστεί για τα τέλη Οκτωβρίου.

Ο διαγωνισμός Make Something Unreal βραβεύει τους καλύτε-

ρους "μάστορες" των παιχνιδιών Unreal Tournament 2003 & 2004, οι οποίοι δημιουργούν το δικό τους υλικό για το παιχνίδι. Το "υλικό" αυτό μπορεί να είναι από maps και 3D models μέχρι mutators, modifications και movies με τη χρήση της engine του παιχνιδιού. Έτσι, λοιπόν, οι οργανωτές του διαγωνισμού χώρισαν τους συμμετέχοντες σε διάφορες κατηγορίες και τους μοίρασαν σε πέντε φάσεις ανάλογα με το πλήθος των αιτήσεων που δέχτηκαν. Ας δούμε όμως αναλυτικά τις πέντε φάσεις του διαγωνισμού...



ΦΑΣΗ 1η

Η πρώτη φάση του διαγωνισμού έχει λήξει εδώ και πολύ καιρό και οι νικητές έχουν ανακοινωθεί και έχουν εισπράξει τα ποσά τους. Οι διαγωνιζόμενοι της πρώτης φάσης χρησιμοποίησαν την engine του Unreal Tournament 2003 (μια και το UT2004 δεν είχε κυκλοφορήσει) και διαγωνίστηκαν σε 8 διαφορετικές κατηγορίες. Παρακάτω παραθέτω τις 8 κατηγορίες και τον πρώτο νικητή σε καθένα από αυτές. (Εδώ να σημειώσουμε ότι ο διαγωνισμός Make Something Unreal έδινε και δίνει έπαθλα για τους πέντε πρώτους νικητές κάθε κατηγορίας).

- ▼ **Best Mod:** DeathBall v1.9
- ▼ **Best Level:** DM-1on1-AugustNoon
- ▼ **Best Level Using Original Content:** DM-Aristocracy
- ▼ **Best Mutator:** ChaotUT2: Evolution
- ▼ **Best Model:** Effigy
- ▼ **Best Voice Pack or Audio Modification:** UGrrl2003
- ▼ **Best Tool:** WOTgreal
- ▼ **Best Gametype:** Riftwar

ΦΑΣΗ 2η

Η δεύτερη φάση του διαγωνισμού, που έλαβε χώρα τρεις περίπου μήνες μετά την ανακοίνωση των νικητών της πρώτης φάσης, εξακολουθεί να βασίζεται στο Unreal Tournament 2003, καθώς το Unreal Tournament 2004 είχε μόλις κυκλοφορήσει στην αγορά και οι ομάδες που είχαν δηλώσει συμμετοχή δεν πρόλαβαν να μεταφέρουν τη δουλειά τους στη νέα engine. Από την επόμενη φάση (Φάση 3) και για κάθε επόμενη φάση του διαγωνισμού, οι συμμετέχοντες έπρεπε να παρουσιάσουν δουλειά η οποία έχει γίνει με βάση το Unreal Tournament 2004.

- ▼ **Best FPS Mod:** Red Orchestra
- ▼ **Best Non-FPS Mod:** UnWheel v2.0
- ▼ **Best Real-Time Movie:** Infection
- ▼ **Best Level:** DM-Hardcore-BE
- ▼ **Best Level Using Original Content:** DM-CBP-Arkanos
- ▼ **Best Mutator:** Satore Monster Pack
- ▼ **Best Model:** Eon
- ▼ **Best Voice Pack or Audio Modification:** Red Orchestra
- ▼ **Best Vehicle:** UnWheel v2.0
- ▼ **Best Tool:** Map Mixer



Στο Deathball θα παίξετε ένα νέο είδος ποδοσφαίρου, στο οποίο δεν υπάρχουν (οι αντιπαθέστατοι) διαιτητές.

- ▼ **Best Use of Karma Physics:** UnWheel v2.0
- ▼ **Best Gametype:** Freeze Match

Όπως παρατηρείτε, η συμμετοχή σε μία κατηγορία διαγωνισμού δεν απαγορεύει στο συμμετέχοντα να λάβει μέρος και σε άλλες κατηγορίες. Έτσι το Red Orchestra κέρδισε σε δύο κατηγορίες (10.000\$ + 1.000\$=11.000\$), ενώ το UnWheel κέρδισε σε τρεις κατηγορίες (10.000\$ + 3.500\$ + 3.500\$=17.000\$) και οι δημιουργοί τους έγιναν κατά μερικές χιλιάδες δολλάρια πλουσιότεροι.

ΦΑΣΗ 3η, Φάση 4η και Μεγάλος Τελικός!

Οι τρεις τελευταίες φάσεις του διαγωνισμού βρίσκονται ακόμα

UT 2004 Mods

Στο directory "\mods\UT2004\" του συνοδευτικού DVD με τα modifications, θα βρείτε τα ακόλουθα αρχεία για το Unreal Tournament 2004.

- ▼ **Air Buccaneers 4.1:** Ένα μοναδικό mod με αερόστατα, κανονιέρηδες, μπουρλοτιέρηδες και πρωτότυπο gameplay. (File Name: Air Buccaneers 4.1.zip)
- ▼ **Alien Swarm v1:** Για μένα, το Alien Swarm αποτελεί τη μεγάλη έκπληξη αυτού του αφιερώματος. Το θεωρώ κάτι το εξωπραγματικά ωραίο... δεν πρέπει να το χάσετε! (File Name: Alien Swarm v1.zip)
- ▼ **Car Ball 2:** Αυτοκίνητα και ποδόσφαιρο σε ένα μοναδικό mod! (File Name: Car Ball 2.zip)
- ▼ **Chaos UT PR V3.0:** Ατελείωτα όπλα, πολύ χιούμορ και ασταμάτητη δράση σε ένα mod που σπέρνει το χάος. (File Name: Chaos UT Pro 3.zip)
- ▼ **Clone Bandits:** Κλώνο-μαχίες μεταξύ δύο αντίπαλων ομάδων. Η ομάδα με τα περισσότερα κότσια θα καταφέρει να επιβιώσει. (File Name: Clone Bandits.zip)
- ▼ **UT2004 Community Bonus Pack 2 vol 1:** Το πρώτο μέρος του Community Bonus Pack με τους 41 maps και τα πολλά extra. (File Name: CBP Vol1.zip)
- ▼ **UT2004 Community Bonus Pack 2 vol 2:** Το δεύτερο μέρος του Community Bonus Pack με τους 41 maps και τα πολλά extra. (File Name: CBP Vol2.zip)
- ▼ **Deathball:** Πιο επίκαιρο από ποτέ (λόγω του Euro 2004), το

DeathBall παντρεύει τη μαγεία της μπάλας με την άσκηση βίας κατά του αντιπάλου. Μην ανησυχείτε, σε αυτό το παιχνίδι δεν υπάρχουν φάουλ και κόκκινες κάρτες. (File Name: deathball20.exe)

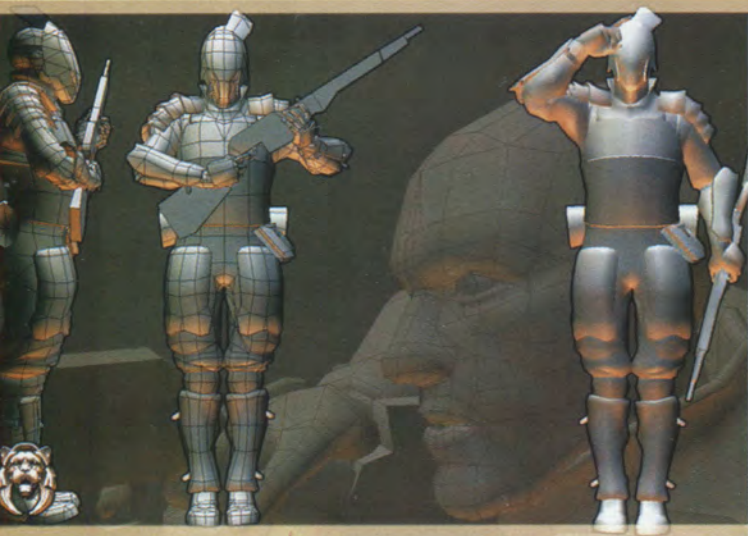
- ▼ **Jailbreak:** Κερδίστε την αντίπαλη ομάδα προσπαθώντας να αιχμαλωτίσετε όσο το δυνατό περισσότερους αντιπάλους στη φυλακή της βάσης σας. Προσοχή όμως... γιατί και οι αντίπαλοι έχουν ακριβώς τον ίδιο σκοπό! (File Name: JailBreak 2004a.exe)

- ▼ **Red Orchestra 2.1:** Ίσως το πιο διάσημο Total Conversion mod για το Unreal Tournament 2003 και 2004. Θα σας κάνει να αναθεωρήσετε τις απόψεις σας για το Call of Duty και το Medal of Honor! (File Name: Red Orchestra 2.1.exe)

- ▼ **Shattered Oasis v2.2 Full:** Team based Mad Max style mod... πώς τα κατάφερα το θηρίο να φτιάξω πρόταση χωρίς ελληνική λέξη! (File Name: Shattered Oasis 2.2.exe)

- ▼ **Troopers: Dawn of Destiny:** Mod βασισμένο στη δεύτερη τριλογία του κόσμου του Star Wars. Rebels εναντίον Imperials, X-Wing εναντίον Tie-Fighter. Πώρωση! (File Name: troopersversion3umod.zip)

- ▼ **UT2004, patch 3236:** Το patch για την αναβάθμιση του UT2004 στην τελευταία έκδοση. (File Name: ut2004-winpatch_3236.exe)



Screenshot από το 3D Model Eon, που πήρε την πρώτη θέση στη δεύτερη φάση του διαγωνισμού. Δεν νομίζω τα \$2.000 να έπεσαν άσχημα στο δημιουργό του...

σε εξέλιξη. Πιο συγκεκριμένα, οι συμμετοχές για την 3η φάση του διαγωνισμού έχουν κλείσει και αναμένεται να ανακοινωθούν οι νικητές. Οι συμμετοχές για την 4η φάση κλείνουν στις 20 Αυγούστου, ενώ για τον Μεγάλο Τελικό (στην ουσία η 5η φάση) οι συμμετοχές κλείνουν την 1η Οκτωβρίου και οι συμμετέχοντες μπορούν να διαγωνιστούν σε δύο κατηγορίες, Grand Finalist Game Mods και Grand Finalist Non-Interactive Movies.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Έχετε δει εταιρεία να κάνει ποτέ κάτι παρόμοιο; Προσωπικά δεν έχω δει ποτέ κάτι τέτοιο και πιστεύω ότι δεν πρόκειται να ξαναγίνει κάτι ανάλογο. Αν το καθοσκοπούμε κιόλας, δεν πρόκειται για έναν αλληλά για 5 διαφορετικούς διαγωνισμούς που έγιναν με χρονικό ορίζοντα ενάμιση χρόνο. Ο διαγωνισμός Make Something Unreal έδωσε τόσο μεγάλη ώθηση στην community του UT2004, που ευελπιστώ ότι τα mods για το συγκεκριμένο παιχνίδι θα ξεπεράσουν σε αριθμό οποιοδήποτε άλλο (εκτός από το Half-Life, το οποίο είναι πολύ μπροστά).



Μάχη σώμα με σώμα μεταξύ Imperial και Rebel.



Το Infection είναι ένα από τα "ομορφότερα" mod του διαγωνισμού, αλλά δυστυχώς δεν είναι συμβατό με την engine του UT2004, οπότε δεν το συμπεριλάβαμε στα περιεχόμενα του DVD.

Μακάρι κάθε εταιρεία που δημιουργεί παιχνίδια για PC να αντιλαμβάνονταν πόσο σημαντικό είναι για αυτήν και το παιχνίδι της η δημιουργία των mods. Περισσότερα mods, σημαίνει κατ' αρχάς ότι ο χρήστης θα παίζει για περισσότερες ώρες-μέρες το παιχνίδι σου, θα το ζητούν περισσότεροι χρήστες και θα πουλάει σαν τρελό για πολλά χρόνια και όχι μόνο για 3 πρώτους μήνες κυκλοφορίας του (βλ. Half-Life). Συνεχίζω τώρα με την παρουσίαση των 10 mods + 2 map packs που σας προσφέρουμε στο συνοδευτικό DVD.

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΖΟΝΤΑΣ ΤΟ UT2004

Για να μπορέσετε να παίξετε τα modifications που ακολουθούν, θα πρέπει αφενός να εγκαταστήσετε το Unreal Tournament 2004 και αφετέρου να το patchάρετε στην τελευταία του version. Όπως γνωρίζετε, το UT2004 διατίθεται στην αγορά σε δύο εκδόσεις, η πρώτη σε 6 CDs και η δεύτερη σε 1 DVD. Οποιαδήποτε έκδοση του παιχνιδιού και να έχετε, το UT2004 συνεργάζεται φυσολογικά με όλα τα mods και χρησιμοποιεί και το ίδιο patch. Συνοψίζοντας τα βήματα προετοιμασίας έχουμε:

1. Εγκατάσταση του UT2004 στο σκληρό σας δίσκο.
2. Εγκατάσταση του patch για αναβάθμιση του παιχνιδιού στην τελευταία version: 3236. Το patch βρίσκεται στο directory "DVD:\mods\UT2004" και το όνομα του αρχείου είναι "ut2004-winpatch_3236.exe".

Αφού ακολουθήσετε πιστά τις οδηγίες μου, τότε μόνο μπορείτε να προχωρήσετε στην εγκατάσταση του (ή των) mod της επιλογής σας.

AIR BUCCANEERS

VERSION: Beta 4.1

TYPE: Total Conversion, Multi & Single Player

FOLDER: DVD:\mods\UT2004\

ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ: Το Air Buccaneers είναι ένα πολύ πρωτότυπο modification για το Unreal Tournament 2004, το οποίο έχει παρουσιαστεί και στο παρελθόν από τη στήλη "MODified Gaming" του "PC Master". Δεν πρόκειται για ένα mod δράσης και έντασης, αλ-

ήλ για ένα mod που αναδεικνύει τη στρατηγική σκέψη, την ικανότητα στον εναέριο χειρισμό και τις κανονίες. Τα 3D μοντέλα των παικτών αντικαθίστανται από κλασικού τύπου αερόστατα (αυτά με το θερμό αέρα), ενώ σκοπός των παικτών είναι να τινάξουν στον αέρα τους αντιπάλους τους.

Παρόλο που το Air Buccaneers σχετίζεται με αερόστατα, ο χειρισμός του και το gameplay είναι ιδιαίτερα απλά και εθιστικά. Το θεωρώ ένα από τα πιο χαριτωμένα μη-βίαια modifications για το UT2004, που σίγουρα θα παίξετε με το πρόσωπο σας κολλημένο στην οθόνη προσπαθώντας να ξετινάξετε τους εχθρούς σας. Το γεγονός ότι παίξετε ένα παιχνίδι με αερόστατα μπορεί στην αρχή να φαντάζει χαζό, αλλά το gameplay θα σας ενθουσιάσει. Παράλληλα, το Air Buccaneers ενθαρρύνει τους παίκτες να παίξουν ομαδικά, καθώς κάθε αερόστατο έχει το δικό του πλήρωμα και καθένας από τους παίκτες της ομάδας πρέπει να αναλάβει συγκεκριμένο ρόλο προκειμένου να συνεισφέρει στη νίκη της ομάδας του. Ξεχάστε για λίγο το Red Orchestra και τα άλλα super mods και δείτε κάτι πιο πρωτότυπο... Το Air Buccaneers είμαι σίγουρος ότι θα σας στείλει στα ουράνια (από όπου φυσικά μπορείτε να γκρεμοτσακιστείτε από τις κανονίες των αντιπάλων).

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ: Αποσυμπίεστε τα περιεχόμενα του αρχείου "Air Buccaneers 4.1.zip" που βρίσκεται στο directory "DVD:\Mods\UT2004" στο desktop σας και στη συνέχεια τρέξτε το αρχείο "AirBuccaneersBeta4.1.ut4mod" και απλώς ακολουθήστε τις οδηγίες που αναγράφονται στην οθόνη σας.

ALIEN SWARM

VERSION: Beta 1

TYPE: Total Conversion, Single Player ή Multiplayer Co-Op

FOLDER: DVD:\mods\UT2004\

ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ: Αυτό το mod θα σας πάρει τα μυαλά. Θα σας κάνει να ξεχάσετε το όνομά σας, το σκύλο σας και γενικότερα θα σας εθίσει όσο κανένα άλλο mod που παρουσιάζουμε. Το Alien Swarm είναι ένα total conversion, το οποίο δεν αφήνει τίποτα όρθιο στην engine του Unreal Tournament 2004. Κατ' αρχάς το Alien Swarm παίζεται παρακολουθώντας τη δράση από πάνω (σαν τα παλιά arcade, Medieval κ.λπ.). Ενας έως και οκτώ παίκτες μπορούν να χειριστούν πεζοναύτες (Marines, σαν και αυτούς από τις ταινίες Alien) και, συνεργαζόμενοι (co-op), μπορούν να ξεπαστρέ-

ψουν κακούς, βδελυρούς, μοχθηρούς και κατάσχημους εξωγήινους που επιτίθενται από όλες τις κατευθύνσεις. Επιπλέον, το Alien Swarm δίνει στον παίκτη δικαίωμα επιλογής κλάσης από τις τέσσερις διαθέσιμες (Explosives, Medic, Technical και Special Weapons), διαθέτει σύστημα ικανοτήτων και εμπειρίας για να εξελίξετε τις δυνάμεις των χαρακτήρων σας, μεγάλη ποικιλία εξοπλισμού και ένα σωρό άλλα χαρακτηριστικά... κάνοντας το απόλυτο mod για το UT2004. Εάν νομίζετε ότι είμαι υπερβολικός, διαβάστε (αμετάφραστα) τα λόγια ενός από τους σχεδιαστές του UT2004 από την Epic Games, του Joe Wilcox... "I just got done playing your mod with the crew here and wow, what a thrill. That has to be the best co-op experience I've ever played."

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Πριν να ξεκινήσετε να παίξετε το Alien Swarm, δοκιμάστε πρώτα την tutorial αποστολή για να καταλάβετε πώς παίζεται το συγκεκριμένο mod.

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ: Αποσυμπίεστε με το πρόγραμμα WinZip τα περιεχόμενα του αρχείου "Alien Swarm v1.zip" στο desktop σας και στη συνέχεια τρέξτε το αρχείο "AlienSwarm_v1.ut4mod" και ακολουθήστε τα βήματα εγκατάστασης. Αφού ολοκληρωθεί η εγκατάσταση, μπορείτε να οθήσετε από το desktop σας τα αρχεία που δημιουργήθηκαν κατά τη διάρκεια της αποσυμπίεσης του "Alien Swarm v1.zip".

CAR BALL

VERSION: 2

TYPE: Multiplayer

FOLDER: DVD:\mods\UT2004\

ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ: Το Car Ball 2 είναι ένα mod σχετικά επίκαιρο, αφού έχει να κάνει με τη μία και μοναδική, τη θεά "Μπάλα". Το εν λόγω mod το είχα παρουσιάσει πριν από 3 μήνες περίπου στη στήλη "MODified Gaming" του "PC Master", αλλά τότε βρισκόταν στην έκδοση 1.7. Πλέον και για τις ανάγκες του διαγωνισμού Make Something Unreal, οι δημιουργοί του Car Ball κυκλοφόρησαν την έκδοση 2 με αρκετές αναβαθμίσεις και αλλαγές στο mod, που βελτιώνουν ακόμα περισσότερο το gameplay.



Εικόνες από τον καλύτερο map της δεύτερης φάσης, το DM-CBP-Arkanos.



Όπως βλέπετε, οι πιθανοί στόχοι-θύματα είναι πολλοί!

Στο Car Ball 2, οι δύο παίκτες χωρίζονται σε δύο αντίπαλες ομάδες. Κάθε παίκτης χειρίζεται ένα αυτοκίνητο (buggy) με το οποίο πρέπει να οδηγήσει τη μοναδική μπάλα του παιχνιδιού στο αντίπαλο τέρμα (κοινώς να βάλει goal). Κάθε φορά που ένας παίκτης σημειώνει τέρμα, η ομάδα του κερδίζει έναν πόντο και εκείνος δύο. Σε περίπτωση που ο παίκτης βάλει αυτογκόλ, τότε εκείνος χάνει δύο πόντους και η ομάδα του έναν. Εδώ θα πρέπει να σημειωθεί ότι σε μερικούς χάρτες κάθε ομάδα έχει παραπάνω από ένα τέρματα, κάνοντας πιο δύσκολη την άμυνά τους. Κλείνοντας, θα ήθελα να σας δώσω ορισμένες συμβουλές για να μπορείτε να παίξετε καλύτερα στο Car Ball.

▼ Εάν το buggy σας αναποδογυρίσει (που είμαι 100% σίγουρος ότι κάποια στιγμή θα συμβεί), μπορείτε να το επαναφέρετε με το κουμπί Use.

▼ Κρατώντας πατημένο το πλήκτρο Crouch και στη συνέχεια χρησιμοποιώντας ένα από τα δύο πλευρικής μετακίνησης (Left/Right) και απελευθερώνοντας το Crouch, μπορείτε να επιχειρήσετε εκπληκτικά άλματα. Καθώς βρίσκεστε στον αέρα, μπορείτε να κάνετε διάφορους ελιγμούς, αφού έχετε τον πλήρη έλεγχο του οχήματός σας. Με αρκετή εξάσκηση θα μπορείτε να οδηγείτε ακόμα και πάνω σε τοίχους (αλλά Trinity).

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ: Αποσυμπίστε τα περιεχόμενα του αρχείου "Car Ball 2.zip" στο desktop σας και στη συνέχεια τρέξτε το αρχείο "Car Ball 2.ut3mod" και ακολουθήστε τα βήματα εγκατάστασης που θα παρουσιαστούν στην οθόνη σας. Μετά την εγκατάσταση μπορείτε να οθήσετε το αρχείο "Car Ball 2.ut3mod", καθώς δεν θα σας χρειαστεί σε τίποτε άλλο.

CHAOS UT2 Evolution

VERSION: 3

TYPE: Multiplayer & Single Player

FOLDER: DVD:\mods\UT2004\

ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ: Το Chaos modification αριθμεί αρκετά χρόνια ύπαρξης, καθώς άρχισε την καριέρα του ως modification για το Quake II. Επειτα από σχεδόν 7 χρόνια, η φιλοσοφία του



Ποτέ, μα ποτέ μην πλησιάζετε τόσο κοντά σε αντίπαλο αερόστατο στο Air Busscapeers, γιατί από τέτοια απόσταση δεν θα σας τη χαρίσει.

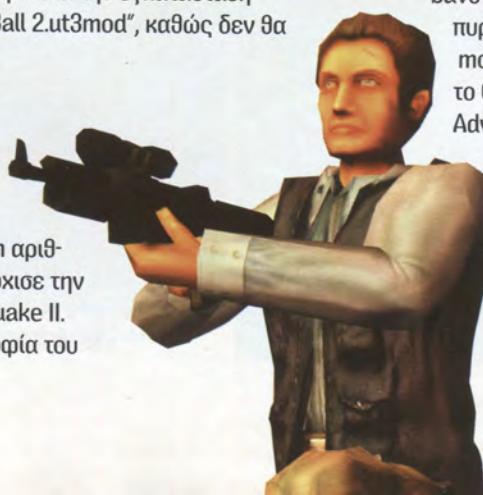
Chaos mod δεν έχει αλλάξει και πολύ. Απώτερος σκοπός του είναι να προκαλέσει τον πανικό και το χάος. Πώς προκαλείται αυτό το χάος; Με αρκετά νέα (χαστικά) όπλα που μπορούν να ανατρέψουν τα πάντα. Το νέο θύμα του Chaos είναι το Unreal Tournament 2004.

Οι δημιουργοί του Chaos Mod ήνε χαρακτηριστικά ότι "το mod τους απευθύνεται στους gamers που αγαπάνε το παιχνίδι που έχουν αγοράσει". Για αυτό ακριβώς το λόγο δεν επιχειρούν να φέρουν πολύ σημαντικές αλλαγές στο παιχνίδι (κοινώς δεν πρόκειται για total conversion), απλώς θέλουν να ενισχύσουν το gameplay, να διασκεδάσουν τους παίκτες και φυσικά να τους κάνουν να γελάσουν. Έχετε δει πολλά mods που ο παίκτης πεθαίνει και δημιουργείται το περίγραμμά του πτώματός του με κλωδιά ή εμφανίζεται μια ταφόπλακα πάνω από το κεφάλι του; Ε, λοιπόν, σε αυτό το mod θα δείτε όλα αυτά και ακόμα χειρότερα!

Πέραν λοιπόν του χιουμοριστικού στοιχείου, το Chaos UT2 Evolution προσθέτει και 18 νέα όπλα, μερικά εκ των οποίων είναι πολύ έξυπνα και δίνουν μία άλλη νότα στο παιχνίδι, καθώς είναι υπερβολικά και καλάνε την ισορροπία της παρτίδας. Βέβαια, ο συνολικός αριθμός των όπλων είναι πολύ μεγαλύτερος εάν λάβετε υπόψη ότι αρκετά από τα όπλα έχουν και εναλλακτικά ammo. Έτσι, για παράδειγμα, το όπλο Chaotic Dreams FC12 Multi-Item Launcher μπορεί να εκτοξεύσει Proxy Mines (χαρούμενες νάρκες που καταδιώκουν τους αντιπάλους), Fire Mines και Needler. Λαμ-

βάνοντας, λοιπόν, υπόψη τα 18 όπλα, τα διαφορετικά πυρομαχικά και ότι κάθε όπλο έχει τουλάχιστον 2 fire mode (normal - alternate, και πάλι τουλάχιστον γιατί το Chaos UT προσθέτει και μία τρίτη κατηγορία, την Advanced Weapon Option) μπορείτε να πάρετε μια πρώτη γεύση για την ποικιλία των διαθέσιμων συνδυασμών. Τη δεύτερη γεύση θα την αφήσω να την πάρετε μόνοι σας παίζοντας το Chaos UT2: Evolution.

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ: Αποσυμπίστε τα περιεχόμενα του αρχείου "Chaus UT Pro 3.zip" στο desktop σας και στη συνέχεια τρέξτε το αρχείο



"CUT2_Evolution.ut4mod" και ακολουθήστε τα βήματα εγκατάστασης που θα παρουσιαστούν στην οθόνη σας. Μετά την εγκατάσταση μπορείτε να οθήσετε το αρχείο "CUT2_Evolution.ut4mod", καθώς σας είναι περιττό.

UT2004 Community Bonus Pack 2 VOLUME 1 & 2

VERSION: Final

TYPE: Multiplayer & Single Player Maps

FOLDER: DVD:\mods\UT2004\

ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ: Προσοχή, το UT2004 Community Bonus Pack 2 (εν συντομία CBP2) δεν είναι mod... Πρόκειται για δύο αρχεία (CBP2 vol 1 και CBP2 vol 2), τα οποία περιέχουν σε σύνολο 41 νέους χάρτες, 2 νέα player models, 6 skins και 3 mutators. Εγκαθιστώντας αυτά τα δύο αρχεία (τα οποία σε μέγεθος ξεπερνούν τα 400MB), το UT2004 θα αποκτήσει νέο αέρα και σας παρέχει οδοκαίνουργια και πολύ εντυπωσιακά πεδία μάχης. Το κύριο αυτού των δύο αυτών πακέτων δεν είναι άλλο από τους επιπλέον χάρτες που προσθέτει στο αγαπημένο σας παιχνίδι, που, μαζί με αυτούς που ήδη έχει, μπορεί να ξεπερνάνε και τους 150!

Εάν νομίζετε ότι επειδή αυτοί οι maps έχουν σχεδιαστεί από την community του UT2004 δεν είναι τόσο ποιοτικοί όσο οι επίσημοι του παιχνιδιού, τότε είστε πολύ γελασμένοι. Πάνω από τους μισούς maps του CBP2 θα έλεγα μετά βεβαιότητας ότι είναι πολύ καλύτεροι από τους official maps του UT2004, και αυτό διότι οι δημιουργοί τους είναι gamers που έχουν "πλώσει" στις αρένες του UT2004 και ξέρουν ότι αυτό που θα τους αρέσει θα αρέσει και σε όλους τους άλλους. Οι 41 maps που περιέχει το CBP2 είναι διαμοιρασμένοι για όλα τα gametypes. Πιο συγκεκριμένα, και τα δύο volumes του CBP2 περιέχουν: 22 DeathMatch maps, 7 Onslaught maps, 7 Capture the Flag maps, 2 Bombing Run, 1 Assault και 2 DOM maps (σύνολο 41). Και μόνο το CBP2 να προσθέσετε στο UT2004, αυξάνετε την αντοχή του παιχνιδιού στο χρόνο (τουλάχιστον) κατά έναν μήνα (δεδομένου ότι παίζετε multiplayer).

Enjoy...

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ: Η εγκατάσταση του CBP2 απαιτεί την αποσυμπίεση δύο αρχείων, του "CBP2 Vol1.zip" και του "CBP2 Vol2.zip". Τα δύο αυτά zipped αρχεία θα πρέπει να τα αποσυμπίεσετε στο



Και για τους κλασικούς των μεσαιωνικών παιχνιδιών δράσης, το Chaos UT2 διαθέτει και βελτιωμένες βαλλίστρες.

directory του UT2004, εκεί όπου βρίσκονται τα map files. Κλείνοντας, να σημειωθεί ότι θα πρέπει να έχετε τουλάχιστον 600MB ελεύθερου χώρου στο σκληρό δίσκο (ή το partition) όπου έχετε εγκαταστημένο το UT2004.

CLONE BANDITS

VERSION: Beta 1

TYPE: Multiplayer

FOLDER: DVD:\mods\UT2004\

ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ: Στο μακρινό μέλλον η Γη έχει υποστεί τις συνέπειες αρκετών πυρηνικών πολέμων και έχει μετατραπεί σε έναν ξερό πλανήτη (Mad Max style). Δύο φυλές ανθρώπων που έχουν απομείνει, χρησιμοποιώντας πρωτότυπα αλλά αποτελεσματικά οχήματα μάχονται μεταξύ τους για την κυριαρχία μιας πρώην στρατιωτικής βάσης η οποία είχε δημιουργηθεί για να παράγει



Εάν θέλετε να έχετε super-advanced zoom στο sniper rifle σας, παίξτε το Chaos UT2: Evolution mod.



Το Gravity Vortex Launcher δημιουργεί μαύρες τρύπες, που ως γνωστόν έχουν τη μεγαλύτερη δυνατή βαρυτική έλξη... προσέξτε μη ρουφήξει και την οθόνη σας.

κλώνους. Κάπως έτσι έχει το σενάριο του Clone Bandits, το οποίο θυμίζει κάτι ανάμεσα σε Mad Max και το 3D action game Bandits (που δυστυχώς ποτέ δεν έφτασε στην Ελλάδα).

Ας δούμε πώς παίζεται αυτό το αρκετά πρωτότυπο mod. Εσείς είστε ένα κλώνος. Οι συμπαίκτες σας είναι και αυτοί κλώνοι. Οι εχθροί σας είναι επίσης κλώνοι... για αυτό πρέπει να τους εξοντώσετε (τους εχθρούς, όχι τους συμπαίκτες σας). Οι δύο αντίπαλες παρατάξεις, λοιπόν, αποτελούνται από κλώνους. Κάθε ομάδα έχει ένα συνολικό αριθμό κλώνων (φαίνεται στο πάνω μέρος της οθόνης), κάθε φορά που πεθαίνετε και εμφανίζεστε στην πίστα αυτός ο αριθμός μειώνεται. Έτσι, εάν ο αριθμός των διαθέσιμων κλώνων της ομάδας σας μειωθεί στο 0, τότε δεν θα μπορείτε να κάνετε re-spawn και θα πεθαίνετε. Για να αυξήσετε τον αριθμό αυτό, υπάρχουν δύο τρόποι. Πρώτος τρόπος είναι να χτίσετε Clone Pumps, που αργά αλλήλα σταθερά θα αυξήσουν τον αριθμό των διαθέσιμων κλώνων, δεύτερος τρόπος είναι να κλέψετε Clone Jars από τη βάση του αντιπάλου και να τα επιστρέψετε στη δική σας βοηθώντας τη δική σας ομάδα ενώ ταυτόχρονα βλάπτετε την άλλη! Σε όλο αυτό τον πανικό με τους κλώνους, τα Clone Pumps και Clone Jars, προσθέστε και 3 διαφορετικά οχήματα και έχετε το Clone Bandits. Ένα μοναδικό παιχνίδι ομαδικής δράσης, πανικού και κλωνοποίησης.

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ: Αποσυμπίεστε τα περιεχόμενα του αρχείου "Clone Bandits.zip" στο desktop σας και στη συνέχεια τρέξτε το αρχείο "Clone Bandits.ut4mod" και ακολουθήστε τα βήματα εγκατάστασης που θα παρουσιαστούν στην οθόνη σας. Μετά την εγκατάσταση μπορείτε να σβήσετε το αρχείο "Clone Bandits.ut4mod", μια και δεν σας είναι πλέον απαραίτητο.

DEATH BALL

VERSION: 2

TYPE: Multiplayer

FOLDER: DVD:\mods\UT2004\

ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ: Το Death Ball είναι ένα πολύ ενδιαφέρον modification για το Unreal Tournament 2004, το οποίο μετατρέπει το κλασικό First Person Shooter σε First Person Sport Game. Πρό-

κειται για έναν συνδυασμό μεταξύ ποδοσφαίρου, handball και μάχης σώμα με σώμα, κάνοντάς το αυτόματα μοναδικό ανταγωνιστή του Car Ball mod, με τη διαφορά βέβαια ότι στο ένα mod υπάρχουν οχήματα ενώ στο άλλο όχι. Οι παίκτες χωρίζονται σε δύο αντίπαλες ομάδες (κατά προτίμηση πενταμελείς, άλλα μπορεί και με λιγότερους εάν το επιτρέπει ο map) με σκοπό να στείλουν την μπάλα στα δίκτυα του αντίπαλου τέρματος (κοινώς, να βάλουν goal). Οι παίκτες δεν διαθέτουν τα κλασικά όπλα του UT2004, παρά μόνο έναν ball launcher και ένα όπλο για επιθέσεις εξ επαφής.

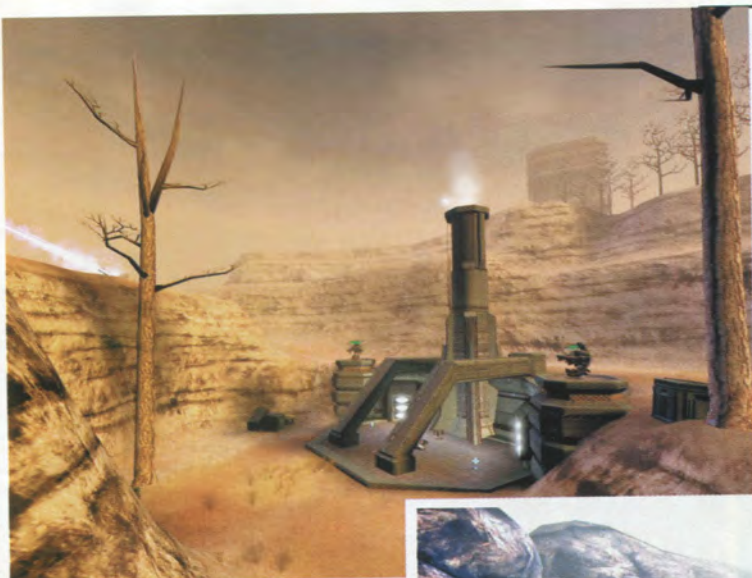
Όταν ένας παίκτης είναι κάτοχος της μπάλας, μπορεί να σουτάρει με το πλήκτρο fire (αριστερό κλικ). Επίσης, κρατώντας πατημένο το πλήκτρο του fire, μπορεί να δώσει μεγαλύτερη ώθηση στην μπάλα, σε περίπτωση που θέλει να τη στείλει σε μεγαλύτερη απόσταση. Εάν την ώρα που δίνει μεγαλύτερη ώθηση στην μπάλα κάνει κλικ στα κουμπιά next weapon ή previews weapon, η μπάλα θα πάρει αριστερό ή δεξί φάλτσο αντίστοιχα. Με τη χρήση του alternate fire, εάν στο στόχαστρο υπάρχει κάποιος συμπαίκτης, τότε γίνεται πάσα της μπάλας. Τέλος, ο παίκτης με την μπάλα κινείται πιο αργά από τους άλλους.

Όταν ένας παίκτης δεν έχει την μπάλα, τότε μπορεί να δώσει ώθηση (boost) στους συμπαίκτες του (εάν ο συμπαίκτης του είναι και κάτοχος της μπάλας, τότε θα δεχτεί 60 πόντους ζημιάς) ή να επιτεθεί στους αντιπάλους του εξ επαφής (με δύο επιθέσεις σκοτώνει έναν αντίπαλο εκτός μεγάλης περιοχής, εντός μεγάλης περιοχής απαιτείται μόνο μία επιτυχημένη επίθεση). Κρατώντας πατημένο το alternate fire, μπορεί να ενημερώσει τους συμπαίκτες του ότι θέλει πάσα. Τέλος, σε περίπτωση που ο παίκτης γίνει τερματοφύλακας, παραμένοντας κάτω από την εστία του, κινείται πιο γρήγορα και έχει διάφορες άλλες ειδικές ικανότητες.

Το Death Ball αποτελείται από 11 maps ειδικά δημιουργημένους για το gameplay του παιχνιδιού, οι οποίοι αναπαριστούν διάφορα είδη γηπέδων. Το mod αυτό μπορείτε να το παίξετε τόσο σε single player όσο και σε multiplayer. Επειδή, όμως, τα bots του single player δεν έχουν τον απαιτούμενο δείκτη ευφυΐας, θα σας συνιστούσα να παίξετε αποκλειστικά και μόνο



Δείγμα από τους maps του JailBreak mod.



multiplayer σε κάποιο net café της γειτονιάς σας. Όταν λοιπόν θελήσετε να κάνετε ένα διάλειμμα από το Counter-Strike, το BF1942 ή το MOHAA, παίξτε ένα Death Ball και θα με θυμηθείτε. Το προσεγμένο gameplay, τα καλά γραφικά και η πρωτοτυπία του mod θα σας χαρίσουν αρκετές ώρες διασκέδασης.

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ: Η εγκατάσταση του Death Ball είναι πιο απλή σε σχέση με εκείνη των άλλων mods. Απλώς τρέξτε το αρχείο "deathball20.exe" και ακολουθήστε τις οδηγίες του προγράμματος εγκατάστασης. Για να φορτώσετε το Death Ball, μπειτε στο directory του UT2003 στο σκληρό δίσκο σας και από εκεί στο subdirectory "...\system" και φορτώστε το αρχείο "DeathBall.exe". Εναλλακτικά, μπορείτε να δημιουργήσετε ένα short cut του αρχείου, αυτού στο desktop σας, ώστε να μη χρειάζεται να κάνετε κάθε φορά την ίδια διαδικασία.

Δυστυχώς, όταν έδωσα στον εκλεκτό αρχισυντάκτη μου τα αρχεία για το CD του τεύχους, η τελευταία έκδοση του Death Ball ήταν η 1.7. Ομως λίγες μέρες αργότερα εμφανίστηκε η νέα έκδοση (η 1.8), η οποία έχει αρκετά νέα features και διορθώνει μπόλικα bugs (όπως αυτό του uninstall). Η επίσημη ιστοσελίδα του Death Ball είναι η <http://www.deathball.net> όπου μπορείτε να βρείτε την έκδοση 1,8 είτε ως full download (81MB) είτε ως update από την 1.7 στην 1.8 (30MB). Για τους τυχερούς και δικτυοδεδεικτούμενους κατόχους της DSL, τα μεγέθη αυτά κάθε άλλο από απαγορευτικά είναι. Οι υπόλοιποι θα πρέπει να κάνουν υπομονή!

JAILBREAK

VERSION: 2004a

TYPE: Multiplayer

FOLDER: DVD:\Mods\UT2004\

ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ: Το Jailbreak είναι ένα από τα παλαιότερα modifications στο χώρο των FPS. Έχουν υπάρξει (και βρίσκονται ακόμα διαθέσιμες στο Διαδίκτυο) και άλλες εκδόσεις του Jailbreak, για παλαιότερα παιχνίδια, όπως το Quake III Arena και

Δείγμα εικόνων από τους 41 maps του Community Bonus Pack2.

Unreal Tournament, Unreal Tournament 2003. Όπως ήταν λογικό, με την κυκλοφορία του UT2004, οι δημιουργοί του mod έκαναν τη μετάβαση στο νέο παιχνίδι, επωφελούμενοι από τα νέα γραφικά του παιχνιδιού. Το Jailbreak είναι ένα

team deathmatch, όπου, όταν ένας παίκτης πεθαίνει, δεν εμφανίζεται ξανά στην πίστα (δηλαδή δεν κάνει κανονικό respawn), αλλά στη φυλακή (jail), η οποία βρίσκεται στην καρδιά της βάσης της αντίπαλης ομάδας. Όταν όλοι οι παίκτες μίας ομάδας βρίσκονται στη φυλακή (της αντίπαλης ομάδας), τότε η αντίπαλη ομάδα σκοράρει έναν πόντο και όλοι οι φυλακισμένοι παίκτες πεθαίνουν, για να εμφανιστούν κανονικά στην πίστα (όχι μέσα στη φυλακή). Όση ώρα κάποιοι παίκτες της μίας ομάδας βρίσκονται στη φυλακή, οι συμπαίκτες τους μπορούν να τους ελευθερώσουν πατώντας το ειδικό κουμπί με το οποίο ανοίγουν οι πύλες της φυλακής (jailbreak). Έτσι, ενώ μία ομάδα μπορεί να έχει σχεδόν σίγουρη τη νίκη, έχοντας φυλακίσει την πλειονότητα των αντιπάλων, μπορεί ωστόσο να χάσει το παιχνίδι επειδή ένας αντίπαλος κατάφερε να ελευθερώσει όλους τους αντιπάλους.

Πρόκειται για ένα πολύ διασκεδαστικό mod, το οποίο βασίζεται σε μία ιδέα την οποία δεν έχουμε ξαναδεί σε άλλο FPS multiplayer game. Η συνεργασία της ομάδας και η ανάθεση ρόλων είναι ίσως το πιο σημαντικό στοιχείο του παιχνιδιού. Εάν η ομάδα δεν οργανωθεί και αναθέσει ρόλους, τότε όλοι οι παίκτες της θα βρίσκονται στη φυλακή. Κάποιοι παίκτες θα πρέπει να προφυλάσσουν το κουμπί της φυλακής (για να μη δραπετεύσουν οι αντίπαλοι), κάποιοι άλλοι θα πρέπει να αναλάβουν το ρόλο του γεμίματος της φυλακής (σκοτώνοντας αντιπάλους) και κάποιοι άλλοι, τέλος, θα πρέπει να απελευθερώνουν τους αιχμάλωτους συμπαίκτες ώστε να μπορεί η ομάδα να λειτουργεί αποδοτικά. Παίκτες που έχουν μάθει να λειτουργούν μόνοι τους δεν θα καταφέρουν και πολλά πράγματα στο Jailbreak, καθώς πρόκειται για ένα καθαρά ομαδικό παιχνίδι.



Εάν προς στιγμήν αγνοούσαμε τα γραφικά, θα νόμιζα ότι πρόκειται για Warthog από το Halo.

Εάν έχετε παρέα που αριθμεί πάνω από 8 άτομα, θα σας συνιστούσα ανεπιφύλακτα να παίξετε το Jailbreak, καθώς είναι άκρως διασκεδαστικό.

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ: Αποσυμπίστε τα περιεχόμενα του αρχείου "JailBreak 2004a.zip" στο desktop σας. Μόλις ολοκληρωθεί η αποσυμπίση, τρέξτε το αρχείο "jailbreak.ut4mod" και ακολουθήστε τις οδηγίες που αναγράφονται στην οθόνη. Το αρχείο "jailbreak.ut4mod" μετά το πέρας της εγκατάστασης μπορείτε να το διαγράψετε.

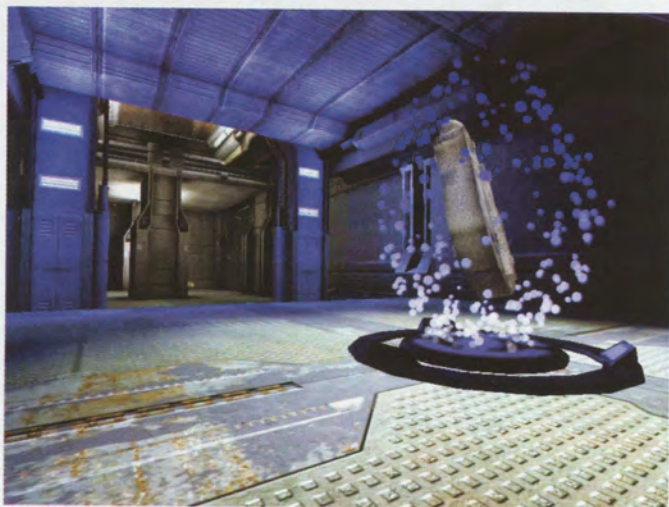
RED ORCHESTRA

VERSION: 2.1

TYPE: Multiplayer

FOLDER: DVD:\Mods\UT2004\

ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ: Το Red Orchestra είναι ίσως το πιο γνωστό



Περνώντας από αυτόν το "διακόπτη" απελευθερώνετε τους αιχμάλωτους συμπαίκτες σας στο Jailbreak.



Η εικόνα της βάσης, από το Clone Bandits.

modification για το UT2004, καθώς είναι αφιερωμένο στον πιο "in" πόλεμο της βιομηχανίας του gaming, τον Β' Παγκόσμιο. Medal of Honor, Battlefield 1942 και Call of Duty είναι παιχνίδια τα οποία το (modification) Red Orchestra συναγωνίζεται επάξια και πολλοί είναι αυτοί που θεωρούν ότι ξεπερνάει και τα τρία μαζί, συνδυάζοντας τα φοβερά γραφικά της engine του UT2004, τα πολλά διαφορετικά gametypes και το στοιχείο του ρεαλισμού.

Το Red Orchestra ξεφεύγει από τα όρια της λέξης modifications. Είναι ένα Total Conversion, το οποίο απέσπασε και βραβείο καλύτερου first person shooter mod στη δεύτερη φάση του διαγωνισμού Make Something Unreal, ενώ πολλοί είναι αυτοί που το θεωρούν φαβορί για την κατάκτηση του τίτλου Grand Finalist Game Mod. Στο 6ο τεύχος του "PC Master Gold" είχα παρουσιάσει την έκδοση beta 1.2 του συγκεκριμένου mod για το UT2003. Τώρα, έπειτα από σχεδόν 6 μήνες, το Red Orchestra βρίσκεται αισίως στην έκδοση 2.1 και βαδίζει ολοταχώς προς την έκδοση 3.0, όπου υποτίθεται θα κάνουν την εμφάνισή τους και τα οχήματα (τανκς, αρουπλάνια, παπόρια κ.τ.λ.)!

Όσοι είστε φανατικοί των ρεαλιστικών first person shooters ή των fps Β' Παγκοσμίου Πολέμου, πρέπει πάση θυσία να παίξετε το Red Orchestra! Είναι σχεδόν σίγουρο ότι θα σας κλέψει την καρδιά, καθώς πλέον και με την εισαγωγή των οχημάτων το Red Orchestra δεν υστερεί σε κανένα σημείο και συν τοις άλλοις επιδέχεται και άλλων βελτιώσεων, καθώς οι δημιουργοί του ετοιμάζουν και άλλες εκδόσεις. Πολύ δυνατά σημεία του mod είναι τα γραφικά του, ο μοναδικός ρεαλισμός και η εμβάπτιση του παίκτη στην ατμόσφαιρα του πεδίου της μάχης. Κλείνοντας, θα ήθελα να τονίσω ότι το Red Orchestra είναι από τα λίγα mods που κυκλοφόρησαν και σε έκδοση που υποστηρίζεται από υπολογιστές Macintosh... ώστε να μη μείνει κανένας χρήστης παραπονεμένος.

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ: Η εγκατάσταση του Red Orchestra 2.1 είναι ιδιαιτέρως απλή. Απλώς φορτώνετε το αρχείο "Red Orchestra 2.1.exe" από το directory "DVD:\Mods\UT2004\" και ακολουθείτε τις οδηγίες του installer.

SHATTERED OASIS**VERSION:** 2.2**TYPE:** Multiplayer**FOLDER:** DVD:\Mods\UT2004\

ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ: Το Shattered Oasis είναι το μοναδικό καθαρόαιμο Mad Max mod για το Unreal Tournament 2004. Το "σενάριο" του mod βασίζεται σε δύο παραμέτρους: πρώτον, ότι η γη έχει καταστραφεί από τις πολλές πυρηνικές εκρήξεις και τους πολέμους και, δεύτερον, ότι όλα αυτά εξελίσσονται σε ένα παράλληλο φανταστικό κόσμο όπου η ανθρώπινη φύση έχει εξελιχθεί με έναν εντελώς διαφορετικό τρόπο.

Όπως και κάθε άλλο mod, το Shattered Oasis χωρίζει τους παίκτες σε δύο παρατάξεις, τους Compounders και τους Variants. Στην ουσία πρόκειται για δύο αντιμαχόμενες φυλές, οι οποίες προσπαθούν να επιβιώσουν στον άγονο και αφιλόξενο πλανήτη Γη. Οι Compounders ζουν απομονωμένοι από τις υπόλοιπες φυλές, έχουν τάσεις ξενοφοβίας και αντλούν τους λιγοστούς πόρους τους από την ίδια τη Γη. Οι Variants, από την άλλη, ζουν παρσιτικά, απομυζώντας τους Compounders, καθώς και άλλες φυλές, προκειμένου να επιβιώσουν.

Το Shattered Oasis διαθέτει 4 διαφορετικά gametypes, το SO-Arena (πρόκειται για γρήγορο 1vs1 Deathmatch σε μικρό map), το SO-TeamDeathmatch (Compounders vs Variants), SO-DeathMatch (σαν το SO-Arena αλλά όχι τόσο γρήγορο) και, τέλος, το SO-Detonation (ένα νέο ομαδικό gametype, όπου νικήτρια ομάδα αναδεικνύεται αυτή που θα καταστρέψει την αντίπαλη βάση ακρηστεύοντας την power generator της).

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ: Απλώς τρέχετε το πρόγραμμα εγκατάστασης "Shattered Oasis 2.2.exe" και ακολουθείτε τις οδηγίες που αναγράφονται στην οθόνη σας.

TROOPERS: DAWN OF DESTINY**VERSION:** 3.0**TYPE:** Multiplayer**FOLDER:** DVD:\Mods\UT2004\

ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ: Θεωρητικά, μετά το Red Orchestra, δεύτερο υποψήφιο φαβορί για τον τίτλο του καλύτερου mod για το Unreal Tournament 2004 είναι το Troopers: Dawn of Destiny. Πρόκειται για ένα modification που βασίζεται στη δεύτερη τριλογία του κόσμου του Star Wars (Episodes IV, V και VI). Οι αλλη-



Η γεννήτρια παραγωγής κλώνων και δύο οχήματα από το Clone Bandits mod.

Warning... Hard disk condition critical!

Όλοι εμείς που δουλεύουμε στο "PC Master" σας παρακαλούμε να είστε τρυφεροί, στοργικοί και φυσικά προσεκτικοί με το σκληρό σας δίσκο, διότι, με όλα αυτά τα mods που σας προσφέρουμε για το Unreal Tournament 2004, ο σκληρός σας δίσκος θα γεμίσει εάν προσπαθήσετε να τα εγκαταστήσετε όλα μαζί! Πριν, λοιπόν, αρχίσετε να εγκαθιστάτε ό,τι mod βρείτε για το UT2004, αναλογιστείτε πρώτα... "Έχω ελεύθερο χώρο στο σκληρό μου δίσκο;"

γές που έχει επιφέρει το Trooper στην engine του Unreal Tournament 2004 είναι τόσες πολλές που πλέον θεωρείται ένα Total Conversion.

Ένα από τα πολλά θετικά στοιχεία του Troopers είναι ότι δίνει τη δυνατότητα στους παίκτες του να χειριστούν και διαστημόπλοια από τον κόσμο του Star Wars. Έτσι, λοιπόν, σε ορισμένους maps οι παίκτες της καλής παράταξης (Rebels) θα μπορούν να πετάξουν ένα Incom T-65 X-Wing, ενώ οι κακοί (Imperials) το all time classic TIE-Fighter. Αλλα σημαντικά χαρακτηριστικά του Troopers είναι ο πλούσιος εξοπλισμός του, η δυνατότητα στους παίκτες να επιλέγουν κλάσεις, η έντονη multiplayer δράση (με τους χιλιάδες on-line players), τα εκπληκτικά γραφικά και τα πεδία μάχης που έχουν ως background περιοχές που έχουμε δει στις ταινίες Star Wars. Είτε είστε λάτρης του κόσμου του Star Wars είτε όχι, το Troopers: Dawn of Destiny είναι ένα mod που πρέπει πάση θυσία να παίξετε!

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ: Αποσυμπίστε τα περιεχόμενα του αρχείου "troopersversion3umod.zip" στο desktop σας. Μόλις ολοκληρωθεί η αποσυμπίση, τρέξτε το αρχείο "TroopersInstall.ut4mod" και ακολουθήστε τις οδηγίες που αναγράφονται στην οθόνη. Το αρχείο "TroopersInstall.ut4mod" μετά το πέρας της εγκατάστασης μπορείτε να το διαγράψετε.

PC



Κάπως έτσι εκτέλεσε το τελευταίο κόρνερ ο Άγγελος Μπασινάς και μας έστειλε στους 7 ουρανούς.

Η σειρά FPS παιχνιδιών Tribes φέρει μια κατάρα: Παρόλο που είναι αξιόλογα παιχνίδια, κανένα από αυτά δεν κατάφερε να ξεχωρίσει και να αγαπηθεί. Κλασικό παράδειγμα αποτελεί το τελευταίο Tribes, που κυκλοφόρησε το 2001 και, αν και ήταν καλό, εξαιτίας κάποιων bugs στο gameplay, δεν κατόρθωσε να προσελκύσει το ενδιαφέρον της gaming community. Εμείς συλλέξαμε όσα mods βρήκαμε για το εν λόγω παιχνίδι και σας τα παρουσιάζουμε σε ένα και μοναδικό αφιέρωμα.

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
www.rpg.gr, dummwiam@otenet.gr

TRIBES 2

Τα πρώτα... και τελευταία mods

Η σειρά παιχνιδιών Tribes έκανε δειλά δειλά την εμφάνισή της το 1998, με το παιχνίδι StarSiege: Tribes. Την εποχή εκείνη τα 3D action first person shooters δεν είχαν ακόμη ξεκαθαρίσει την ταυτότητά τους. Αφενός οι επιρροές από τα Doom (I & II) και τα Quake (I & II) ήταν πολλές και αφετέρου η τεχνολογία δεν μπορούσε να συμβαδίσει με το επίπεδο του ρεαλισμού που ήθελαν να επιτύχουν οι σχεδιαστές των παιχνιδιών. Όταν λοιπόν πρωτοκυκλοφόρησε το StarSiege: Tribes, τα πράγματα στο χώρο των FPS ήταν κάπως ρευστά. Single player FPS εκείνη την περίοδο σήμαινε απλώς ένα Doom-clone (δεκάδες αντίπαλοι έτρεχαν καταπάνω σου και εσύ έπρεπε να τους σκοτώσεις), ενώ multiplayer ήταν ένα Quake-Clone (έμφαση στις μονομαχίες μεταξύ παικτών, ελάχιστη συνεργασία μεταξύ



παικτών και λιγοστά team-oriented game types). Το StarSiege: Tribes έρχεται να ανατρέψει αυτά τα δεδομένα και να προσπαθήσει να περάσει στους παίκτες δύο βασικές ιδέες: Κατ' αρχάς, ότι πρέπει να μάθουν να παίζουν multiplayer και, δεύτερον, ότι οι multiplayer μάχες θα πρέπει να γίνονται ανάμεσα σε δύο αντίπαλες παρατάξεις, με κάθε παράταξη να απαρτίζεται από αρκετούς παίκτες.

Εν έτει 1998, όποιος δοκίμαζε να παίξει multiplayer το νέο παιχνίδι StarSiege: Tribes βρισκόταν αντιμέτωπος με πολλούς αντιπάλους ταυτόχρονα (ενώ παράλληλα ήταν σύμμαχος με αρκετούς άλλους παίκτες) και οι maps στους οποίους διεξάγονταν οι μάχες ήταν τεράστιοι. Βέβαια, οι παίκτες του 1998 δεν ήταν μαθημένοι σε αυτά τα πρότυπα, κι έτσι το πρώ-



Μόλις εγκαταστήσετε το patch του Tribes 2, θα μπορείτε να παίξετε 2 νέα game modes. Ένα εξ αυτών είναι το Team Rabbit 2.

το Tribes δεν τα πήγε και τόσο καλά. Παρόμοια "μοίρα" είχαν και τα επόμενα παιχνίδια της σειράς, παρότι παρουσίαζαν αρκετά καινοτόμους (για την εποχή τους) ιδέες. Οι παίκτες δεν φαινόταν να συγκινούνται αρκετά από το ίδιο το παιχνίδι.

Για το Tribes 2, τα πράγματα ήταν κάπως καλύτερα. Μπορεί να μην τα κατάφερε και τόσο καλά όσο άλλα παιχνίδια της εποχής του, όμως κατόρθωσε να συσπειρώσει κάποιους φανατικούς οπαδούς δημιουργώντας μία κοινότητα η οποία κατά κύριο λόγο δημιουργούσε νέους maps και έπαιζε ατελείωτες ώρες στους servers του Tribes 2. Βέβαια, ελάχιστοι παίκτες επιδόθηκαν και στη δημιουργία mods. Εμείς καταφέραμε να συλλέξουμε τα πιο σπάνια από αυτά και να σας τα παρουσιάσουμε σε ένα εκτενέστατο αφιέρωμα που, όπως αντιλαμβάνεστε, θα είναι "το πρώτο και το τελευταίο" για το Tribes 2. Ευελπιστώ πάντως να υπάρχουν κάποιοι κάτοχοι του Tribes 2, αλλιώς θα έχω γράψει το αφιέρωμα αυτό μόνο για μένα και έναν ακόμα γνωστό μου που είναι "τρελάμενος" με το συγκεκριμένο παιχνίδι!

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Επειδή είναι η πρώτη φορά που ασχολούμαι με modifications του Tribes 2 (προφανώς το ίδιο ισχύει και για εσάς), θα είμαι αρκετά πιο περιεκτικός στις περιγραφές μου που σχετίζονται με θέματα εγκατάστασης, ούτως ώστε να μην υπάρξει κανένα πρόβλημα.

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΖΟΝΤΑΣ ΤΟ TRIBES 2

Προτού προχωρήσουμε στην εγκατάσταση των modifications του Tribes 2, πρέπει να αφιερώσουμε λίγο χρόνο στο ίδιο το παιχνίδι. Αρχικά, το πρώτο που θα πρέπει να κάνετε είναι να εγκαταστήσετε το εν λόγω παιχνίδι. Προφανώς θα το έχετε χαντακωμένο σε κανένα ξεχασμένο ράφι μαζί με άλλα "προϊστορικά" παιχνίδια, οπότε ξεθάψτε το και κάντε του μία εγκατάσταση (default directory εγκατάστασης: C:\Dynamix\Tribes2). Στη συνέχεια θα πρέπει να patchάρετε το Tribes 2 στην τελευταία έκδοση, την 25034. Για την ακρίβεια, το patch της έκδοσης 25034, δεν θεωρείται καν patch από τη Sierra, αλλά re-release update (σαν να λέμε επανακυκλοφορία του παιχνιδιού). Αυτό μπορείτε καλύτερα να το



Το πλήθος των servers του Tribes 2 (346!) και οι 3 servers του Tribes 2 RPG.

αντιληφθείτε και από το μέγεθος του patch, το οποίο ξεπερνάει τα 85MB, καθιστώντας το το μεγαλύτερο αρχείο για το Tribes 2 που έχουμε να σας προσφέρουμε.

Για να εγκαταστήσετε το patch 25034, το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να τρέξετε το αρχείο "si_tribes2_update_21570-24834_25034.exe" που βρίσκεται στο directory "Mod\Tribes 2" του συνοδευτικού DVD με τα mods. Όταν ξεκινάει η εγκατάσταση του patch, θα σας ζητηθεί να ορίσετε το directory όπου είναι εγκαταστημένο το Tribes 2 στο σκληρό σας δίσκο (υπενθυμίζω ότι εάν κάνετε default εγκατάσταση, το Tribes 2 θα βρίσκεται στο directory: C:\Dynamix\Tribes2). Σε περίπτωση που το installation του patch δεν εντοπίσει αυτόματα το directory εγκατάστασης, ορίστε το εσείς. Επειτα από αυτό τελειώσατε. Πλέον είστε έτοιμοι να δοκιμάσετε όλα τα mods που σας προσφέρουμε... όμως, πριν να το κάνετε αυτό, πιστεύω ότι πρέπει να δώσετε μία δεύτερη ευκαιρία στο ίδιο το Tribes 2, καθώς με το patch 25034 οι αλλαγές το κάνουν σχεδόν αγνώριστο! Για να δούμε, όμως, ποιες είναι αυτές οι αλλαγές.

PATCH 25034, RE-RELEASING TRIBES 2

Το πρώτο που έκανα μόλις εγκατέστησα το patch 25034 ήταν να φορτώσω το Tribes 2 για να δω τις αλλαγές. Μένοντας ικανοποιημένος απ' αυτές, θέλησα να δοκιμάσω το multiplayer. Ομολογώ ότι δεν περίμενα έπειτα από τρία χρόνια κυκλοφορίας και με την τόσο "κακή" φήμη που είχε το παιχνίδι να βρω γεμάτο server. Τελικά διαψεύστηκα... Οχι μόνο βρήκα server με πολύ κόσμο, αλλά ο αριθμός των διαθέσιμων servers ξεπερνούσε τους 300. Βέβαια, το Ping μου δεν ήταν και τόσο καλό, παρόλο το ADSL, αλλά δεν μπορούμε να τα έχουμε όλα.

Ας δούμε όμως λίγο πιο αναλυτικά τις αλλαγές του νέου patch. Πρώτα απ' όλα, τα γραφικά του Tribes 2 έχουν υποστεί ένα μικρό lifting. Ξεκινώντας από τα μενού μέχρι τους χάρτες και τα 3D μοντέλα των χαρακτήρων, υπάρχει μία μικρή βελτίωση. Βέβαια, μη φανταστείτε τίποτα το φοβερό... το Tribes 2 είναι παιχνίδι του 2001. Ένα άλλο σημαντικό χαρακτηριστικό είναι το νέο gametype



Εικόνες από το Tribes 2 RPG.

που προστέθηκε και ονομάζεται Team Rabbit 2. Το Team Rabbit 2 δίνει στους παίκτες τη δυνατότητα να εκτελέσουν ακροβατικές φιγούρες, και όλα αυτά σε μία sport-style ατμόσφαιρα. Αλλη σημαντική προσθήκη είναι η δημιουργία του Tribes 2 Classic, που λειτουργεί με δικό του game launcher (μέσα στο program folder όπου έχετε εγκαταστημένο το Tribes 2 θα εμφανιστεί ένα νέο μενού που θα ονομάζεται Tribes 2 Classic). Το Tribes 2 Classic είναι στην ουσία ένα modification το οποίο αυξάνει την ταχύτητα του παιχνιδιού, προσφέρει περισσότερη δράση και προσθέτει 24 νέους maps. Τελευταίο σημαντικό χαρακτηριστικό που αξίζει να αναφερθεί είναι η ενσωμάτωση των Mission Editing Tools για το Tribes 2. Αυτά όσον αφορά στο Tribes 2, ως κανονικό παιχνίδι. Ας δούμε όμως τι γίνεται με τα mods του.

DROC MOD

VERSION: Final

TYPE: New Graphics

FOLDER: DVD:\mods\Tribes2\

ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ: Το Droc Mod είναι ένα πολύ απλό modification, το οποίο αναβαθμίζει τα γραφικά του Tribes 2 χρησιμοποιώντας άλλα μενού χειρισμού κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, νέα 3D models για τους χαρακτήρες, τα όπλα και τα οχήματα, ενώ εισάγει και νέα ηχητικά εφέ. Ο δημιουργός του mod αναφέρει πως είχε σκοπό να προσθέσει και νέα χαρακτηριστικά, αλλά τελικά δεν το έκανε. Προφανώς θα μετακόμισε σε κανένα άλλο παιχνίδι που θα έχει μεγαλύτερη απήχηση στο κοινό.

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ: Αποσυμπίστε με τα περιεχόμενα του αρχείου "droc_mod.zip" στο directory του σκληρού σας "C:\Dynamix\Tribes2\GameData\base\" (αντικαταστήστε ανάλογο σε περίπτωση που δεν έχετε εγκαταστήσει το Tribes 2 στο default directory "C:\Dynamix". Το συγκεκριμένο modification δεν συνεργάζεται και πολύ καλά με τα υπόλοιπα mods και ενδεχομένως να σας προκαλέσει διάφορα μικροπροβλήματα. Οπότε, μόλις το δείτε και θελήσετε να εγκαταστήσετε ένα mod, διαγράψτε το και μετά κάνετε ό,τι είναι να κάνετε.



EURO PACK 2

VERSION: 1.12

TYPE: New Maps

FOLDER: DVD:\mods\Tribes2\

ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ: Το Euro Pack 2 είναι ένα από τα διασημότερα map packs για το Tribes 2. Ως γνωστόν, οι περισσότεροι on-line players του Tribes 2 ασχολούνται αποκλειστικά και μόνο με το Capture The Flag game mode (όλα τα άλλα game modes τους αφήνουν σχεδόν αδιάφορους). Αυτό μπορεί πολύ εύκολα να το διαπιστώσει κανείς εάν αναζητήσει τους servers που υπάρχουν διαθέσιμοι στο Διαδίκτυο. Πάνω από τους μισούς είναι αφιερωμένοι στο Capture The Flag. Ετσι, λοιπόν, το Euro Pack 2 είναι ένα map pack, δηλαδή ένα σύνολο από νέους χάρτες για το Tribes 2 που είναι αφιερωμένοι στο δοξασμένο Capture the Flag. Συνολικά περιέχει 17 διαφορετικούς χάρτες, που δημιουργήθηκαν από τους καλύτερους map-makers που ασχολούνται με το παιχνίδι και διατέθηκαν στο κοινό αρχικά μέσω του site <http://www.tribes2maps.com>. Αυτό που έκανε ο δημιουργός του Euro Pack2 ήταν να επιλέξει μερικούς από τους καλύτερους maps και να τους βάλει σε ένα πακέτο. Κλείνοντας, να αναφέρω ότι το Euro Pack2 θα φανεί πολύ χρήσιμο σε όλους όσοι παίξουν το Tribes 2 on-line, καθώς αρκετοί servers χρησιμοποιούν τους maps του... και, όπως γνωρίζετε, εάν ο client δεν έχει εγκαταστημένο το map που "απαιτεί" ο server, τότε δεν μπορεί να συνδεθεί.

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ: Αποσυμπίστε με το πρόγραμμα WinZip τα περιεχόμενα του αρχείου "Euro Pack 2.zip" στο subdirectory "/Gamedata/base/" του Tribes 2 στο σκληρό δίσκο σας. Σε περίπτωση που έχετε κάνει την default εγκατάσταση, τότε το πλήρες directory θα είναι "C:\Dynamix\Tribes2\GameData\base\". Στη συνέχεια, είστε έτοιμοι ή να μπειτε σε server που χρησιμοποιεί maps από το Euro Pack 2 ή να κάνετε εσείς host παιχνίδι με έναν από τους 17 νέους χάρτες!

HRS T2

VERSION: Final

TYPE: New 3d Models

FOLDER: DVD:\mods\Tribes2\

ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ: Το HRS T2 (ή High Resolution Skins για το Tribes 2) είναι ένα "mod" που αντικαθιστά όλα τα μοντέλα χαρακτήρων



Όπως βλέπετε, το High Resolution Skins mod για το Tribes 2 βελτιώνει κατά πολύ την εικόνα των 3D models του παιχνιδιού.



Τι μπορούν να κάνουν ορισμένοι άνθρωποι... όταν βαριούνται!

(αυτά που μπορείτε να επιλέξετε για τον ήρωά σας καθώς παίζετε single ή multiplayer) με νέα, πιο προσεγμένα και πιο ωραία. Αυτή η αναβάθμιση θα βελτιώνει κατά πολύ την αισθητική του Tribes 2 και σας προσφέρει πολύ ανώτερα μοντέλα. Το HRS T2 κάνει ένα πολύ χαριτωμένο lifting στο Tribes 2, το οποίο σίγουρα θα ευχαριστηθείτε, καθώς τα κανονικά μοντέλα του παιχνιδιού είναι λίγο ξεπερασμένα. Όταν έχουμε συνηθίσει σε 3D μοντέλα που κάνουν ακόμα και γκριμάτσες, δεν μπορούμε να ανεχτούμε 3D μοντέλα που το κεφάλι τους αποτελείται από 10 πολύγωνα...

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ: Το HRS T2 έχει την πιο απλή εγκατάσταση από όλα τα mods του Tribes 2. Από το directory του DVD "mods\Tribes2" τρέξετε το αρχείο "hrs-t2.exe". Το πρόγραμμα εγκατάστασης που θα φορτώσει θα σας ζητήσει να του ορίσετε το directory στο σκληρό δίσκο σας, μέσα στο οποίο βρίσκεται το

Tribes 2. Καθώς εκόντων των πραγμάτων, το πρόγραμμα εγκατάστασης αυτόματα θα εντοπίσει το directory, οπότε το μόνο που έχετε να κάνετε εσείς είναι να περιμένετε να τελειώσει η εγκατάσταση και να φορτώσετε το Tribes 2 για να δείτε τα νέα μοντέλα.

T2RPG

VERSION: 1.24

TYPE: RPG/Multiplayer

FOLDER: DVD:\mods\Tribes2\

ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ: Το Tribes 2 RPG είναι ένα από τα παλαιότερα modifications για το Tribes 2. Οι δημιουργοί του συγκεκριμένου mod είχαν παρουσιάσει και στο παρελθόν (το 2001 περίπου) και το modification Tribes RPG (Βασισμένο στο Tribes 1), ενώ σκοπεύουν να δημιουργήσουν και ένα ακόμα modification, το Iron

Tribes -Vengeance

Επειτα από τρία χρόνια απραξίας και έναν αποτυχημένο προκάτοχο, το franchise του Tribes θα προσπαθήσει να διεκδικήσει για μία ακόμη φορά μία θέση στην καρδιά των 3D action gamers. Το τρίτο παιχνίδι της σειράς Tribes θα είναι διαθέσιμο τον Οκτώβριο του 2004 και θα ξεφεύγει από τη φιλοσοφία των προκατόχων του, φιλοδοξώντας να ανταγωνιστεί το Unreal Tournament 2004. Το σενάριο του Vengeance θα εξελίσσεται αρκετά χρόνια πριν από τα γεγονότα των προηγούμενων τίτλων της σειράς και ως εκ τούτου δεν θα υπάρχουν εξωγήινοι. Οι αντίπαλες παρατάξεις που θα μάχονται στον κόσμο του Tribes θα ανήκουν στη φυλή των ανθρώπων, οπότε η επιλογή κάποιου εξωγήινου θα είναι αδύνατη. Σε αυτό το σημείο αξίζει να αναφέρουμε ότι το Tribes: Vengeance θα δίνει μεγάλη βάση στο single player scenario, το οποίο θα ακολουθεί τον ήρωα σε διαφορετικές περιόδους της ζωής του, οπότε και θα αντιμετωπίσει ποικίλες καταστάσεις. Αυτή η έμφαση που δίνεται στο single player scenario δείχνει την αλλαγή πορείας

που γίνεται στο Tribes, καθώς όλα τα προηγούμενα παιχνίδια της σειράς έδιναν πολύ μεγάλη προσοχή στο multiplayer, αγνοώντας το single player κομμάτι του παιχνιδιού. Οι παίκτες του Tribes: Vengeance θα έχουν το δικαίωμα επιλογής μεταξύ τριών κλάσεων, οι οποίες θα εξαρτώνται καθαρά από τον τύπο πανοπλίας που χρησιμοποιείται (heavy armor, medium armor και light armor), ακριβώς δηλαδή όπως και στο Tribes 2. Επιπρόσθετα, οι παίκτες θα μπορούν να μεταφέρουν και ένα pack μαζί τους, το οποίο θα τους προσφέρει κάποια οφέλη (ανάλογα με τον τύπο του pack). Μερικά packs θα επαναφορτίζουν τη θωράκιση της πανοπλίας, ενώ άλλα θα μπορούν να γιατρέψουν το χαρακτήρα. Το τι είδος pack θα μεταφέρει ο χαρακτήρας θα είναι εμφανέστατο σε όλους τους συμπαίκτες και αντιπάλους του στην πίστα. Κλείνοντας το mini-preview, να αναφέρω ότι το Vengeance θα προσθέτει πολλά νέα όπλα και, τέλος, θα έχει ενσωματωμένο στην engine του πολύ αξιολόγο σύστημα physics.



Αερομαχίες από το Team Aerial Combat 2 mod.

Sphere, το οποίο θα είναι ένα RPG mod για το Tribes: Vengeance.

Εάν ψάχνετε κάποιο πραγματικό modification σε αυτή την παρουσίαση, τότε το Tribes 2 RPG θα καλύψει όλες τις ανάγκες σας, αρκεί φυσικά να έχετε έφεση στα Role Playing Games. Στην ουσία πρόκειται για ένα total conversion της engine (Torque) του Tribes 2, που μετατρέπει τα τεράστια πεδία μάχης σε RPG. Όταν ο παίκτης μπει για πρώτη φορά στον server που υποστηρίζει το συγκεκριμένο mod, θα πρέπει να επιλέξει μία από τις τέσσερις βασικές κατηγορίες κλάσεων και, αφού το κάνει αυτό, θα πρέπει να επιλέξει και μία από τις βασικές κλάσεις. Παρακάτω παρουσιάζω τις 4 βασικές κατηγορίες κλάσεων και τις κλάσεις που υπόκεινται σε αυτήν:

- ▼ **Warrior:** Fighter, Ranger, Paladin
- ▼ **Priest:** Cleric, Druid
- ▼ **Rogue:** Thief, Bard
- ▼ **Wizard:** Mage, Conjurer

Το σύστημα εξέλιξης χαρακτήρων του Tribes 2 RPG δεν περιλαμβάνει κάποια βασικά χαρακτηριστικά (όπως Strength, Dexterity κ.λπ.), αλλά βασίζεται εξ ολοκλήρου στα skills. Καθώς παίζετε, κερδίζετε skillpoints (10 points σε κάθε level up), και αυτά μπορείτε να τα μοιράσετε στα διαθέσιμα skills σας. Επιπλέον, το Tribes 2 RPG περιλαμβάνει non-player characters με τους οποίους μπορεί ο χαρακτήρας να έρθει σε επαφή, χαρακτήρες άλλων παικτών που είναι συνδεδεμένοι στον server και ένα σωρό άλλα χαρακτηριστικά που αποτελούν τον κόσμο ενός δυναμικού RPG.

Σε αυτό το σημείο να τονίσω ότι δεν υπάρχει κάποιος κεντρικός server στον οποίο μπορείτε να συνδεθείτε και να παίξετε το Tribes 2 RPG. Κάθε παίκτης μπορεί να κάνει host τον δικό του Tribes 2 RPG κόσμο. Αυτό συνεπάγεται ότι σε κάθε server μπορεί να συναντήσετε άλλα πράγματα και να βιώσετε διαφορετικές εμπειρίες. Επιπλέον, μπορείτε μόνοι σας να κάνετε host τον δικό σας κόσμο Tribes 2 RPG και μαζί με την παρέα σας να παίξετε ένα RPG που σίγουρα δεν θα μοιάζει με κανένα άλλο.

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ: Η εγκατάσταση του Tribes 2 RPG είναι ιδιαίτερα απλή. Απλώς φορτώνετε το αρχείο "t2rpgv1240.exe" από το



directory "mods\Tribes2\ του συνοδευτικού DVD με τα mods και ακολουθείτε τις οδηγίες που αναγράφονται στην οθόνη σας.

Team Aerial Combat 2

VERSION: 0.8 Beta

TYPE: Team Combat/ Multiplayer

FOLDER: DVD:\mods\Tribes2\

ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ: Μετά το Tribes 2 RPG, έχουμε ένα εξίσου καταπληκτικό mod, που δεν είναι άλλο από το περιώνυμο Team Aerial Combat 2 (ή για συντομία TAC2). Το TAC2 δεν είναι total conversion όπως είναι το Tribes 2 RPG, αλλά ένα modification που βασίζεται στο Tribes 2 και ενισχύει ορισμένα βασικά χαρακτηριστικά του. Για να σας περιγράψω τι ακριβώς είναι το TAC2, θα χρησιμοποιήσω τις τρεις λέξεις του ονόματός του. Έχουμε και λέμε: Το Team σημαίνει ότι κάθε παίκτης κάθε ομάδας είναι συνδεδεμένος με τουλάχιστον έναν συμπαίκτη του και είναι υποχρεωμένος να συνεργάζεται μαζί του κατά τη διάρκεια της μάχης. Ετσι, οι παίκτες μαθαίνουν -ή για την ακρίβεια υποχρεώνονται- να συνεργάζονται και δεν παρατηρούνται φαινόμενα όπου κάποιος αλωνίζει μόνος του στην πίστα την ώρα που άλλοι απλώς καζεύουν. Το Aerial ξεκαθαρίζει το γεγονός ότι το mod αυτό εξελίσσεται στους αιθέρες, οι παίκτες δεν ακουμπάνε στο έδαφος αλλά



Do you like my gunz? (Εικόνα από το mod MeltDown 2).

χρησιμοποιούν διαρκώς τα jet packs τους ή τα διαθέσιμα οχήματα για να πετάνε και όδες οι μάχες γίνονται σε 3 διαστάσεις (όταν μάχεσαι στο έδαφος, η μάχη γίνεται σε δύο διαστάσεις). Τέλος, η λέξη Combat τονίζει ότι ο προσανατολισμός του mod είναι η απόλυτη μάχη. Ο παίκτης είναι στρατιώτης και πρέπει με την ομάδα του να κατατροπώσει την αντίπαλη ομάδα...

Το TAC2 είναι ένα από τα καλύτερα mods για το Tribes 2 και με αυτό καταπνύνονται (ακόμα και τώρα) αρκετοί παίκτες. Από τα mods που παρουσιάζονται σε αυτό το τεύχος, είναι το μοναδικό που ενισχύει το gameplay του Tribes 2, για να μην πω ότι το βοηθώνει κατά πολύ!

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ: Για την εγκατάσταση του TAC2, θα πρέπει να αποσυμπίεσετε τα περιεχόμενα του αρχείου "tac2_v080.zip" στο κεντρικό directory του Tribes 2 στο σκληρό δίσκο σας.

THE LADDER MAP PACK

VERSION: Final

TYPE: New Maps

FOLDER: DVD:\mods\Tribes2\

ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ: Το The Ladder Map Pack είναι κάτι αντίστοιχο με το Euro Pack 2. Με την εγκατάστασή του, σας προσφέρει μία συλλογή από maps για το Tribes 2, που μπορείτε να απολαύσετε σε multiplayer παρτίδες.

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ: Αποσυμπίεστε με το πρόγραμμα WinZip τα περιεχόμενα του αρχείου "The Ladder Map Pack.zip" στο subdirectory "/Gamedata/base/" του Tribes 2 στο σκληρό δίσκο σας. Σε περίπτωση που έχετε κάνει την default εγκατάσταση, τότε το πλήρες directory θα είναι "C:\Dynamix\Tribes2\GameData\base\".

MELTDOWN 2

VERSION: Final

TYPE: New Maps

FOLDER: DVD:\mods\Tribes2\

ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ: Το Meltdown 2 είναι ένα γνωστό mod, και αυτό οφείλεται σε δύο λόγους. Πρώτον, οι αλλαγές που εισάγει στο παιχνίδι είναι δεκάδες και, δεύτερον, είναι server-side mod, που σημαίνει ότι οι παίκτες δεν χρειάζεται να κατεβάσουν κάποιο αρχείο. Δηλαδή για να παίξεις το Meltdown 2, το μόνο που χρειάζεται να κάνεις είναι να βρεις έναν on-line server.

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ: Η εγκατάσταση του Meltdown 2 mod απαιτείται μόνο στην περίπτωση που επιθυμείτε να ξεκινήσετε server του παιχνιδιού (προφανώς για κάποιο δικτυακό -LAN- παιχνίδι). Αποσυμπίεστε τα περιεχόμενα του αρχείου "tribes2_meltdown_x__a.o.w_vx_beta.zip" στο subdirectory "/Gamedata/" του Tribes 2. Για να ξεκινήσετε τον server, τρέξτε το αρχείο "Meltdown2.exe". PC

Screenshots από το Tribes: Vengeance





Σε κάθε τεύχος θα σας τροφοδοτώ με mods από το Battlefield 1942 ώστε σιγά σιγά να τα παρουσιάσω όλα. Σε αυτό το τεύχος, λοιπόν, θα δούμε 3 καταπληκτικά modifications. Το πρώτο (Battlefield 1918) θα μας μεταφέρει στον Α' Παγκόσμιο Πόλεμο, το δεύτερο (Grand Prix) στον κόσμο της Formula 1 και το τελευταίο mod γι' αυτό το τεύχος (Silent Heroes) θα μας ταξιδέψει στο κοντινό μέλλον, όπου η ιστορία επαναλαμβάνεται με μια δεύτερη απόβαση στη Νορμανδία!

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
www.rpg.gr, dummwiam@otenet.gr

BATTLEFIELD 1942

Λίγα, αλλά καλά!

Aυτή τη φορά νομίζω ότι τα κατάφερα καλύτερα (εν συγκρίσει με το προηγούμενο τεύχος). Στο "PC Master Gold" 8 είχα παρουσιάσει 2 mods για το Battlefield 1942 τα οποία σε σύνολο κατέλαμβαναν 1,3 Gigabyte, ενώ τώρα κατόρθωσα σε 1 Gigabyte να χωρέσω 3 mods. (Περιμένω λίγο να σταματήσουν τα χειροκροτήματα και συνεχίζω...). Ετσι λοιπόν, αυτόν το μήνα θα δούμε 3 τελειώς διαφορετικά μεταξύ τους modifications, τα οποία είναι εξίσου διάσημα στους φίλους του BF 1942. Καθένα από αυτά θα σας προσφέρει μια μοναδική εμπειρία, είτε σε single player είτε σε multiplayer και σίγουρα θα αυξήσει την αναλογία κόστους/οφέλους από την αγορά του Battlefield 1942.

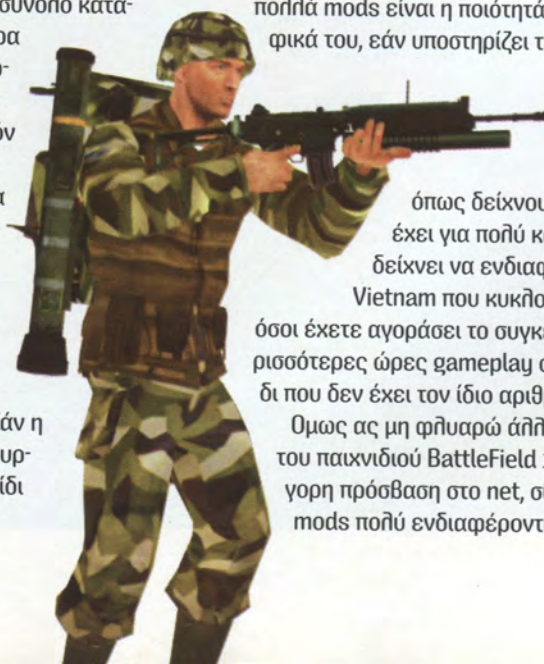
Ποτέ δεν σταματάει να με εκπλήσσει η δύναμη που έχουν τα modifications πάνω στα παιχνίδια. Εάν η community ασχοληθεί με έναν τίτλο, τότε η δημιουργός εταιρεία θα τριβεί τα χέρια της, διότι το παιχνίδι της θα πουλάει εις τους αιώνες των αιώνων... Βέ-

βαια, για να συμβεί αυτό χρειάζεται και η απαραίτητη ώθηση από τους δημιουργούς του παιχνιδιού. Ορισμένα από τα χαρακτηριστικά που προσδιορίζουν εάν και κατά πόσο ένα παιχνίδι θα έχει πολλά mods είναι η ποιότητά του, η πρωτοπορία του, τα γραφικά του, εάν υποστηρίζει τη δημιουργία maps & mods και πόσο καλά το κάνει, καθώς και πολλές άλλες λεπτομέρειες. Το BF 1942 έχει αμέτρητα και αξιόλογα mods και,

όπως δείχνουν τα πράγματα, θα συνεχίζει να έχει για πολύ καιρό, καθώς η κοινότητα δεν δείχνει να ενδιαφέρεται και πολύ για το BF

Vietnam που κυκλοφόρησε πρόσφατα. Συνεπώς, όσοι έχετε αγοράσει το συγκεκριμένο παιχνίδι, θα έχετε περισσότερες ώρες gameplay σε σχέση με κάποιο άλλο παιχνίδι που δεν έχει τον ίδιο αριθμό από mods.

Ομως ας μη φθηνάρω άλλο. Όσοι είστε ευτυχείς κάτοχοι του παιχνιδιού Battlefield 1942 και ταυτόχρονα έχετε γρήγορη πρόσβαση στο net, σίγουρα θα βρείτε τα παρακάτω mods πολύ ενδιαφέροντα.



ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΖΟΝΤΑΣ ΤΟ BATTLEFIELD 1942

Προτού προσπαθήσετε να εγκαταστήσετε οποιοδήποτε από τα mods σας προσφέρουμε (ή έχετε κατεβάσει μόνος από το Internet), θα πρέπει να ακολουθήσετε τις παρακάτω οδηγίες. Στον υπολογιστή σας θα πρέπει να βρίσκεται εγκαταστημένο μόνο το Battlefield 1942, ενώ τα expansions Road to Rome και Secrets Weapons of World War II δεν απαιτούνται (εάν τα έχετε εγκαταστημένα, μην τα απεγκαταστήσετε, αφού δεν θα επηρεάσουν το παιχνίδι). Αφού έχετε εγκαταστήσει το Battlefield 1942, θα πρέπει να κάνετε upgrade το παιχνίδι στην έκδοση 1.6.19 χρησιμοποιώντας το τελευταίο patch. Το patch της έκδοσης αυτής βρίσκεται στο directory "DVD:\Mods\BF1942\battlefield_1942_patch_v1.6.19.exe" και το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να το τρέξετε και να ακολουθήσετε τις οδηγίες που αναγράφονται στην οθόνη. Αφού έχετε εκτελέσει κατά γράμμα τις "εντολές" μου, είστε έτοιμοι να παρουσιαστείτε στο τάγμα σας και να ορμήσετε στη θύελλα του πολέμου. Ο στρατηγός Κόντης Νίκος, του Δ' Τάγματος Αναπήρων Συντακτών σας εύχεται ό,τι καλύτερο στις μάχες που θα ακολουθήσουν.

BATTLEFIELD 1918

VERSION: 1.3

TYPE: Multiplayer, Realistic

FOLDER: DVD:\mods\BF1942\

ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ: Το Battlefield 1918, μαζί με το Desert Combat και το Eve of Destruction είναι από τα δημοφιλέστερα modifications για το Battlefield 1942. Ας πάρουμε όμως τα πράγματα από την αρχή. Τι είναι το Battlefield 1918; Όπως το Battlefield 1942 μεταφράζεται ως η προσωποποίηση του Β' Παγκοσμίου Πολέμου, έτσι και το Battlefield 1918 μεταφράζεται ως η προσωποποίηση του Α' Παγκοσμίου Πολέμου. Σε περίπτωση που δεν το ξέρατε, ο Α' Παγκόσμιος Πόλεμος δεν έχει απασχολήσει και πολύ τη βιομηχανία του gaming (εκτός από το Iron Storm που εξελισσόταν σε ένα εναλλακτικό μέλλον, θεωρώντας ότι ο Α' Παγκόσμιος δεν είχε λήξει ποτέ), οπότε οι περισσότεροι από εσάς δεν έχετε gaming εμπειρίες γύρω από το συγκεκριμένο ιστορικό



Οι στρατηγοί αγναντεύουν το πεδίο της μάχης.

BattleField 1942 Mods

Στο directory "mods\BF1942" του συνοδευτικού DVD με τα modifications, θα βρείτε τα ακόλουθα αρχεία για το Battlefield 1942:

- ▼ **Patch v1.6.19:** Το patch για το Battlefield 1942, χωρίς τα expansions
(File Name: battlefield_1942_patch_v1.6.19.exe)
- ▼ **BattleField: 1918:** Modification που βασίζεται στον Α' Παγκόσμιο Πόλεμο (File Name: BF1918 v1.3.exe)
- ▼ **BF Grand Prix:** Πάρτε μέρος σε αγώνες ταχύτητας φόρμουλα 1 σε ένα mod που φέρνει τα πάνω κάτω στην engine του BF1942 (File Name: BG Grand Prix v2.2.exe και BF Grand Prix Patch.rar)
- ▼ **Silent Heroes:** Τι θα λέγατε για ένα ταξιδάκι στο Ιράκ; Το Silent Heroes σας μεταφέρει στην πιο επικίνδυνη ζώνη του πλανήτη μας
(File Name: Silenthroes Beta 0.35.exe)

γεγονός. Για να σας φέρω up-to-date, στον Α' Παγκόσμιο Πόλεμο τα πράγματα ήταν τελείως διαφορετικά απ' ό,τι στον Β'. Στα είκοσι χρόνια που μεσοπάβησαν ανάμεσα στους δύο παγκόσμιους πολέμους, η τεχνολογία των όπλων είχε κάνει θαύματα. Αυτά όλα τα αναφέρω προκειμένου να σας προϊδεάσω για να μη βρεθείτε προ εκπλήξεως (ιδίως όσοι είστε τρελαμένοι με το σύγχρονο πολεμικό εξοπλισμό).

Το Battlefield 1918 εξελίσσεται στην Ευρώπη (το βασικό πεδίο μάχης του Α' Παγκοσμίου Πολέμου) και προς το παρόν υποστηρίζει δύο παρατάξεις, τους Γερμανούς και τους Γάλλους, ενώ σε μελλοντικές εκδόσεις θα δούμε και άλλα τέσσερα κράτη. Η ιστορική ακρίβεια και ισορροπία των δυνάμεων μεταξύ τους υπήρξε βασικός στόχος των Γερμανών σχεδιαστών του mod, ενώ γνώμονάς τους για όλα αυτά ήταν ο ρεαλισμός.

Θεωρώ πως το Battlefield 1918 είναι ένα αρκετά διασκεδα-



Όχι, δεν είναι μονάδες από το StarCraft 2, αλλά τεθωρακισμένα από τον Α' Παγκόσμιο Πόλεμο. Είδατε που οι γνώσεις μας εξαρτώνται κατά ένα μεγάλο μέρος και από τι παιχνίδια παίζουμε; Αν αυτή η εικόνα έδειχνε τεθωρακισμένα Β' Παγκοσμίου Πολέμου, θα σας μπερδευε; Σίγουρα όχι, μάλιστα θα ξέρατε και το όνομά του!



You are going down baby!

στικό modification που θα ενθουσιάσει το μέσο χρήστη, καθώς θα τον φέρει αντιμέτωπο με ορισμένες πολύ ενδιαφέρουσες ιδέες, όπως είναι τα αερόστατα στο πεδίο της μάχης, τα κανόνια και τα αεροπλάνα-σακαράκες. Θα διαπιστώσετε ότι τακτικές που λειτουργούν σε άλλα ρεαλιστικά παιχνίδια πολέμου, δεν θα δουλέψουν σε αυτό το mod, καθώς η τεχνολογία δεν είναι τόσο εξελιγμένη. Αυτό το αναφέρω για να μην περιμένετε ότι μπαίνοντας στο tanκ θα είστε άτρωτοι...

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ: Απλώς τρέξτε το αρχείο "BF1918 v1.3.exe" και ακολουθήστε τις οδηγίες που αναγράφονται στην οθόνη.

GRAND PRIX

VERSION: 2.3

TYPE: Multiplayer, Simulation-Racing

FOLDER: DVD:\mods\BF1942\

ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ: Τελευταία βλέπουμε ολοένα περισσότερα mods που φιλοδοξούν να μετατρέψουν την engine ενός παιχνιδιού σε simulation. Τα παραδείγματα είναι πολλά και τα έχω παρουσιάσει κατά καιρούς τόσο στο "PC Master Gold" όσο και στη στήλη "MODified Gaming" του "PC Master": QuakeRally (για το Quake III), HL-Rally (για το Half-Life) και UnWheel (για UT2004).

Στο Grand Prix οι παίκτες συνδέονται στον server και έχουν δικαίωμα επιλογής ανάμεσα σε δύο παρατάξεις οδηγών, τους International Drivers και του British Drivers. Αφού οι παίκτες επιλέξουν την "παράταξή" τους, θα πρέπει να επιλέξουν και την κλάση τους (ακόμα και εδώ έχουμε classes). Μπορείτε να είστε οδηγός, μέλος του συνεργείου μιας ομάδας, εικονολήπτης, οδηγός οχήματος ασφάλειας, ακόμα και θεατής! Φυσικά, οι περισσότεροι παίκτες επιλέγουν να είναι οδηγοί και ρίχνονται στον αγώνα για τον καλύτερο χρόνο.



Σήκωσε το τιμημένο... Αυτό τραγουδούσα όταν προσπαθούσα να σηκώσω από το έδαφος αυτήν τη σακαράκα του Α' Παγκοσμίου Πολέμου!



Η όλη εμπειρία του Grand Prix είναι αρκετά διασκεδαστική και σίγουρα θα σας ενθουσιάσει. Αυτός ο ενθουσιασμός όμως δεν πρόκειται να κρατήσει πολύ, μια και το gameplay του Grand Prix mod δεν είναι τόσο καλό, αν και είναι αρκετό για να έχετε ένα ευχάριστο διάλειμμα από κάποιο άλλο παιχνίδι.

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ: Για την πλήρη εγκατάσταση του BF Grand Prix θα πρέπει να τρέξετε δύο αρχεία.

Το πρώτο πρόγραμμα που θα εγκαταστήσετε είναι το "BG Grand Prix v2.2.exe". Στη συνέχεια θα πρέπει να αποσυμπίεσετε τα περιεχόμενα του αρχείου "BF Grand Prix Patch.rar" (με το πρόγραμμα WinRar) στο κεντρικό directory του BF1942 στο σκληρό δίσκο σας. Το patch θα αναβαθμίσει την έκδοση του mod στην 2.3, που είναι η πιο πρόσφατη.



Δείγμα γραφικών από το Grand Prix mod.



Ένα από τα δύο ελικόπτερα καταρρίφθηκε στο Silent Heroes mod.

SILENT HEROES

VERSION: Beta 0.35

TYPE: Multiplayer, Realistic

FOLDER: DVD:\mods\BF1942\

ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ: Το Silent Heroes είναι ένα σουηδικό mod για το Battlefield 1942, το οποίο καταπιάνεται με ένα σχετικά πρωτότυπο σενάριο. Η ιστορία του Silent Heroes ξεκινάει εν έτει 2003, όπου οι εξελίξεις στο θέμα του Ιράκ αναγκάζουν τον πρόεδρο Bush να στείλει επιπλέον στρατεύματα στη Μέση Ανατολή. Παράλληλα, το NATO για να ενισχύσει τη στρατιωτική, ειρηνευτική δύναμή του στο Ιράκ, αποφασίζει και εκείνο να στείλει επιπλέον στρατό. Λόγω του μεγέθους των δυνάμεων που βρίσκονται στη Μέση Ανατολή (ειρηνευτικές δυνάμεις του NATO και οι στρατοί των ΗΠΑ και των συμμάχων τους), οι στρατιωτικοί αναλυτές εκτιμούν ότι η επόμενη μεγάλη στρατιωτική επιχείρηση θα αργήσει να συμβεί εξαιτίας έλλειψης διαθέσιμων πόρων. Επωφεληόμενοι αυτής της ευκαιρίας, υψηλά στρατιωτικά στελέχη της Σουηδίας επανεκτιμούν το σχέδιο εισβολής στη Νορμανδία με τα νέα standards που θα τους παρέχει η τεχνολογία. Έτσι, ένα κυριακάτικο ομιχλώδες πρωινό του 2007, 5 ελικόπτερα αναπτύσσουν ειδική δύναμη στρατιωτών και παράλληλα τεθωρακισμένες μονάδες εισβάλλουν στη Νορμανδία...

Κάπως έτσι φαντάζονται οι δημιουργοί του Silent Heroes το 2007 και για πρώτη φορά εδώ και πολλά χρόνια βλέπουμε οι εμπλεκόμενες παρατάξεις να αλληλάζουν. Αμερικανοί, Ιάπωνες, Ρώσοι, Γερμανοί, Ιταλοί, Βιετναμέζοι, Ιρακινοί, τρομοκράτες δεν έχουν καμία θέση σε αυτό το mod. Αυτή η πρωτότυπη ιδέα των Σουηδών σχεδιαστών του Silent Heroes έχει τραβήξει αρκετά την προσοχή του κόσμου, με αποτέλεσμα τις πρώτες μέρες της κυκλοφορίας της νέας έκδοσης του mod (beta 0.35) πάνω από 20.000 άτομα να κατεβάσουν το εν λόγω mod.



Το Silent Heroes φέρνει τα ελικόπτερα στο BF 1942. Συνεπώς, δεν χρειάζεται να αγοράσετε το BF Vietnam!

Πέραν του πρωτότυπου σεναρίου, το Silent Heroes δεν ξεφεύγει από τα πρότυπα και το gameplay του κανονικού Battlefield 1942. Οι δύο παρατάξεις (Axis & Allies) έχουν αντικατασταθεί με Σουηδούς και Νορμανδούς και φυσικά υπάρχουν οι ανάλογες αναβαθμίσεις και βελτιώσεις στον τεχνολογικό εξοπλισμό. Κατά κύριο λόγο τα νέα όπλα και οχήματα που μπορούν να χρησιμοποιήσουν οι παίκτες στο πεδίο της μάχης βασίζονται σε σημερινά (υπαρκτά) οπλικά συστήματα, με κάποιες αναβαθμίσεις και αλλαγές στην ονομασία. Ιδιαίτερη αίσθηση θα προκαλέσουν τα πολύ καλά γραφικά των μοντέλων του Silent Heroes, καθώς οι δημιουργοί του έχουν δώσει ιδιαίτερη βάση στο θέμα του design και των 3D models.

Σε γενικές γραμμές, το Silent Heroes μου άφησε πολύ θετικές εντυπώσεις και πιστεύω ότι αξίζει να το δείτε. Μπορεί να μην είναι μεγάλο και τρανό όπως το

Desert Combat (ή το Eve of Destruction, που θα δούμε στο επόμενο τεύχος), αλλά έχει αρκετά καλές ιδέες.

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ: Για την εγκατάσταση του Silent Heroes, θα πρέπει να τρέξετε το αρχείο "Silentheroes Beta 0.35.exe" από το directory του συνοδευτικού DVD "\mods\BF1942\". Από εκεί και πέρα ακολουθείτε τις οδηγίες που αναγράφονται στην οθόνη σας. Ως directory εγκατάστασης του mod θα πρέπει να ορίσετε το κεντρικό directory του Battlefield 1942 στο σκληρό δίσκο σας.

ΑΠΟΧΑΙΡΕΤΙΣΜΟΣ ΣΤΑ ΟΠΛΑ

Κάπου εδώ τέλειωσε η παρουσίαση των mods του Battlefield 1942. Μέχρι το επόμενο τεύχος του "PC Master Gold", που θα έχω φροντίσει να εξασφαλίσω για εσάς νέα mods για το αγαπημένο σας παιχνίδι, καλή διασκέδαση και καλές frags!

PC

Το νέο υλικό που εμφανίστηκε στο Internet για το Jedi Academy δεν θα αφήσει κανέναν ασυγκίνητο. Ηρθε η ώρα λοιπόν για ακόμα ένα αφιέρωμα στο αγαπημένο, βασισμένο στο πάνθεον του Star Wars first person shooter των απανταχού Jedi. Ξεθηκαρώστε τα lightsabers, συγκεντρώστε τη δύναμή σας και ετοιμαστείτε να εξοντώσετε αντιπάλους με νέα στυλ, νέα γραφικά και νέα κόλπα.

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
www.rpg.gr, dummwiam@otenet.gr

JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY

May the mods be with you

Tο Jedi Academy είναι το αγαπημένο Star Wars FPS από τη σειρά παιχνιδιών Jedi Knight. Το θεωρώ το καλύτερο και αρτιότερο Jedi Knight παιχνίδι που έχει κυκλοφορήσει ποτέ. Όπως όλοι ενδεχομένως γνωρίζετε, δημιουργός εταιρεία του παιχνιδιού Jedi Knight III: Jedi Academy και του Jedi

Knight II είναι η Raven Software, η οποία μας έχει χαρίσει το παιχνίδι Soldier of Fortune και είναι υπεύθυνη για την ανάπτυξη του Quake IV (με τη χρήση της engine του Doom III). Η Raven Software έχει αναπτύξει μια ιδιαίτερη συνεργασία με την Id Software (Doom I, II, III και Quake I, II, III), καθώς όλα τα παιχνίδια της βασίζονται στην engine παιχνιδιών της τελευταίας, ξεκινώντας από το Heretic 2 και φτάνοντας στα Soldier of Fortune και Jedi Knight. Αμφότερες δημιουργούν παιχνίδια για λογαριασμό της Activision. Το επόμενο μεγάλο project της Raven Software θα είναι το Quake IV, το οποίο σύμφωνα με τις δηλώσεις του μεγάλου αφεντικού της Activision θα κυκλοφορήσει μέσα στο 2006 (μαζί με το Call of

Duty 2 και Spider-Man 3), απορροφώντας όλους τους πόρους της για τη δημιουργία του. Από την άλλη μεριά, η LucasArts, που είχε αναθέσει στη Raven Software τη δημιουργία των παιχνιδιών Jedi Knight, φαίνεται να προσανατολίζεται σε πιο καθαρόαιμα first person shooters με multiplayer χαρακτήρα, ξεχνώντας για λίγο τους Jedi και τις περιπέτειές τους. Το αποτέλεσμα ακούει στο

όνομα Star Wars Battlefront και καταγράφει στις οθόνες μας το φθινόπωρο του 2004. Πρόκειται για ένα ομαδικό multiplayer παιχνίδι, στα πρότυπα των παιχνιδιών του Β' Παγκοσμίου Πολέμου (CoD, BF1942, MOHAA), με τη διαφορά ότι θα βασίζεται στον κόσμο του Star Wars. 32 παίκτες σε τεράστια πεδία μάχης, με όπλα από τη δεύτερη τριλογία του Star Wars (episodes IV, V, VI) και με τη δυνατότητα χρήσης οχημάτων (X-Wing, AT-ST και speeder bikes) θα μπορούν να διεξάγουν ανελέητους πολέμους σε εκατοντάδες servers σε όλο τον κόσμο.

Από τα προαναφερόμενα βγαίνει το συμπέρασμα ότι το επόμενο FPS παιχνίδι με lightsabers θα αργήσει να εμφανιστεί στην αγορά, μια και οι δύο συντελεστές των προηγούμενων παι-



χνιδιών της σειράς (LucasArts και Raven Software) δεν έχουν καμία πρόθεση να δημιουργήσουν το επόμενο Jedi Knight. Οπότε χαρείτε όσο μπορείτε με το Jedi Academy, γιατί οι Jedi περνάνε κρίση!

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΖΟΝΤΑΣ ΤΟ JEDI ACADEMY

Πριν να προχωρήσετε στην εγκατάσταση οποιουδήποτε από τα παρακάτω mods, καλό θα ήταν προηγουμένως να ακολουθήσετε τα ακόλουθα βήματα:

1. Εγκατάσταση του παιχνιδιού Jedi Academy.
2. Εγκατάσταση του patch 1.1. Το αρχείο του patch (jkacademy1_01.exe) βρίσκεται στο directory "\Mods\Jedi Academy\" του DVD.

Αφού εκτελέσετε πιστά αυτά τα δύο βήματα, μπορείτε να προχωρήσετε στην εγκατάσταση των mods.

ATTACK OF THE CLONES

GAME: Jedi Knight III, Jedi Academy

VERSION: Demo

TYPE: Multiplayer

FOLDER: DVD:\Mods\Jedi Academy\

ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ: Το Attack of the Clones ξεκίνησε ως ένα μεγαληπήβολο project για το Jedi Academy, αλλά δυστυχώς κατέληξε να είναι ένα απλό multiplayer modification. Το μεγαλύτερο μέρος της ευθύνης γι' αυτό φαίνεται να φέρει η καθυστέρηση της κυκλοφορίας του single player SDK (System Development Kit), με το οποίο οι δημιουργοί του mod είχαν σκοπό να μεταφέρουν το σενάριο του Episode II: Attack of the Clones στην engine του Jedi Academy. Τελικά, η μεγαλεπήβολη αυτή ιδέα δεν πραγματοποιήθηκε ποτέ και, δυστυχώς, το Attack of the Clones κατέληξε να είναι ακόμη ένα modification που περιορίζεται στο να τροποποιεί μόνο το multiplayer τμήμα του Jedi Academy. Ας δούμε όμως τι αλλαγές εισάγει το Attack of the Clones στο Jedi Knight III.

- ▼ Διατηρεί όλα τα υπάρχοντα gametypes και προσθέτει ορισμένα νέα, για μεγαλύτερη ποικιλία στις multiplayer παρτίδες σας.
- ▼ Βελτιώνει την Α.Ι. (Artificial Intelligence) των Bots.
- ▼ Προστατεύει από cheats.



Αρκετά από τα modifications προσθέτουν νέα hilts στο Jedi Academy.

Jedi Academy Mods

Στο directory "\mods\Jedi Academy" του συνοδευτικού DVD με τα modifications, θα βρείτε τα ακόλουθα αρχεία για το Jedi Academy.

- ▼ **Patch 1.1:** Το patch που αναβαθμίζει το Jedi Academy στην έκδοση 1.1 (File Name: "jkacademy1_01.exe".)
- ▼ **Attack of the Clones:** Modification βασισμένο στο Episode II της κινηματογραφικής παραγωγής του Star Wars. (File Name: "AOTCTC_Setup.exe".)
- ▼ **Dark Forces:** Αυτό το modification δεν είναι για το Jedi Academy, αλλά για το Jedi Knight II. Περισσότερες πληροφορίες διαβάστε στην παρουσίασή του. (File Name: "Dark Force v1.zip" και "Dark Forces v1,1 Update.zip")
- ▼ **DDS Rerouted:** Πρόγραμμα βελτίωσης της Artificial Intelligence των bots για 3 CTF maps. (File Name: "DDS_CTFrerouted.zip")
- ▼ **Jedi Academy Bonus Maps:** 6 νέοι maps από τη Raven Software. (File Name: "jabonusmaps.exe")
- ▼ **More Hilts:** 24 νέα γραφικά για λαβές lightsaber. (File Name: "More_Hilts1_5.zip")
- ▼ **Ninja Mod:** Με αυτό το mod ο χαρακτήρας σας δεν μετατρέπεται σε... ninja, ωστόσο αποκτά δυνατότητες για νέα κόλπα με το lightsaber. (File Name: "ninjamod.zip")

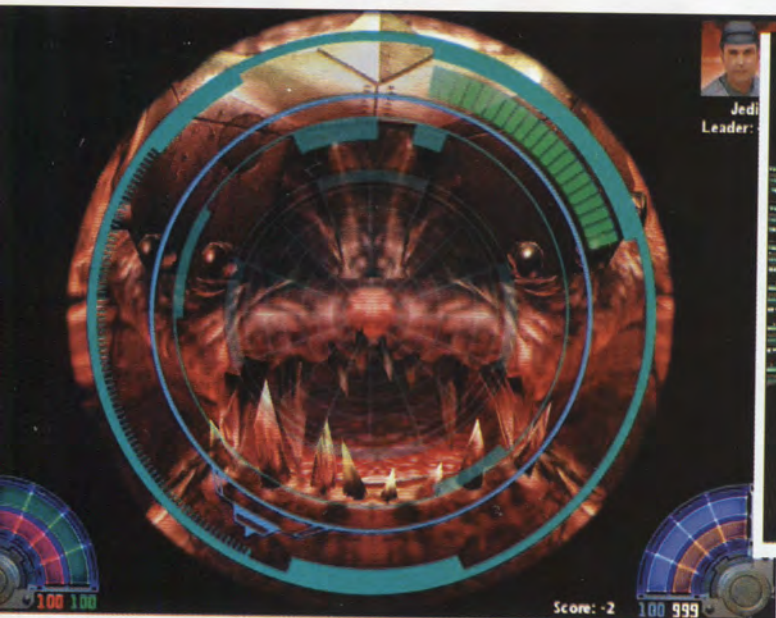
- ▼ Έχει ενσωματωμένο anti-lag σύστημα για να προστατεύει τους χρήστες που έχουν χαμηλή ταχύτητα πρόσβασης στο Internet.
- ▼ Προσθέτει νέα lightsabers και ειδικά εφέ στις επιθέσεις τους.
- ▼ Υποστηρίζει μέχρι και 64 οχήματα ανά map.
- ▼ Αλλάζει όλα τα loading screens.

Όσοι πιστοί προσέληθε...

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ: Από το directory "\Mods\Jedi Academy\" του συνοδευτικού DVD με τα modifications, βρείτε το αρχείο "aotctc_demo.zip" και αποσυμπίστε τα περιεχόμενά του στο desktop σας. Εν συνεχεία στο desktop σας θα εμφανιστεί το αρχείο εγκατάστασης "AOTCTC_Setup.exe". Φορώστε το και ακο-



Το Dark Forces mod για το Jedi Knight II είναι remake του ομότιτλου κλασικού παιχνιδιού της LucasArts.



Πολλές φορές το zoom ορισμένων όπλων μπορεί να δημιουργήσει τρομακτικές σκηνές!

Πουθήστε τις οδηγίες που εμφανίζονται στην οθόνη. Μετά το πέρας της εγκατάστασης το Attack of the Clones θα δημιουργήσει αυτόματα 2 shortcuts στο desktop σας, τα οποία για κάποιον παράξενο λόγο δεν δουλεύουν. Για να παίξετε το συγκεκριμένο mod, φορτώστε το από το Start→Programs→AOTTC→AOTTC - Jedi Academy.

DARK FORCES

GAME: Jedi Knight II

VERSION: 1.1 Demo

TYPE: Single Player

FOLDER: DVD:\Mods\Jedi Academy\

ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ: Το Dark Forces είναι το μοναδικό mod σε αυτό το αφιέρωμα που δεν σχετίζεται με το Jedi Academy, αλλά με το Jedi Knight II. Ο λόγος για τον οποίο επέλεξα να παρουσιάσω το συγκεκριμένο mod είναι γιατί οι δημιουργοί του σύντομα θα δημοσιεύσουν το Dark Forces mod και για το Jedi Academy, αλλά αυτή τη φορά δεν θα πρόκειται για demo version (όπως αυτή που σας παρουσιάζουμε τώρα), αλλά για full version (που θα περιλαμβάνει όλα τα levels του παιχνιδιού). Γι' αυτόν το λόγο θεώρησα καλό να παρουσιάσω το εν λόγω mod, ώστε να πάρετε μια πρώτη γεύση από το Dark Forces.

Το Dark Forces 1.1 Demo είναι ένα modification-remake του πρώτου παιχνιδιού της σειράς, του all time classic Dark Forces, που εάν δεν απατώμαι ήταν το πρώτο Star Wars FPS. Στην demo έκδοση του συγκεκριμένου mod μπορείτε να βρείτε μόνο το πρώτο level του παιχνιδιού (τη Secret Base). Φυσικά, μην ελπίζετε να δείτε κανένα lightsaber στο Dark Forces mod, καθώς το αυθεντικό παιχνίδι δεν είχε lightsabers (τα πρώτα lightsabers εμφανίστηκαν στο Dark Forces II). Ας ελπίσουμε ότι σύντομα θα δούμε το εν λόγω mod και για το Jedi Academy!

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ: Προτού εγκαταστήσετε το Dark Forces, βεβαιωθείτε ότι έχετε εγκαταστημένο και το Jedi Academy II και patcharisμένο στην έκδοση 1.4. Στη συνέχεια μπειτε στο directory "Gamedata" του JKII στο σκληρό σας δίσκο και δημιουργήστε ένα νέο directory με το όνομα "Dark Forces". Τώρα αποσυμπιέστε το



Κομπός και στυλάτος ο jedi-superman περιπολεί στους ουραμούς.

αρχείο "Dark Force v1.zip" στο directory "Gamedata\Dark Forces" του JKII στο σκληρό σας δίσκο. Στο ίδιο directory αποσυμπιέστε και το αρχείο "Dark Forces v1,1 Update.zip" και θα είστε έτοιμοι! Φορτώστε το Jedi Knight II και από το μενού των mods επιλέξτε το Dark Forces.

DDS REROUTED

GAME: Jedi Knight III, Jedi Academy

VERSION: Final

TYPE: Multiplayer - Single player, A.I.

FOLDER: DVD:\Mods\Jedi Academy\

ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ: Το DDS Rerouted δεν είναι modification αλλά ένα "patch" που έφτιαξε ένας χρήστης για το Jedi Academy και βελτιώνει τη συμπεριφορά των bots σε ορισμένα capture the flags maps. Αντί λοιπόν τα bots να χάνουν το χρόνο τους εκτελώντας περιττές διαδρομές, με το DDS Rerouted γίνονται πιο αποδοτικά και άξιοι αντίπαλοι στο πεδίο της μάχης. Χρησιμοποιώντας το DDS Rerouted μπορείτε να ενισχύσετε είτε τις multiplayer είτε τις single player παρτίδες με αξιόμαχα και υπολογίσιμα bots, τα οποία μπορούν να καλύψουν το κενό ενός παίκτη (ή και παραπάνω) σε περίπτωση που οι δύο ομάδες δεν είναι ισορροπημένες.



Κάνοντας εξάσκηση με τα lightsabers μου.

Βέβαια, κανείς δεν σας εμποδίζει να παίξετε και capture the flag παρτίδες μόνος, σε χάρτες γεμάτους bots, τα οποία με τη βοήθεια του DDS Rerouted θα σας δυσκολεύσουν όσο και ένας κανονικός αντίπαλος που τον χειρίζεται κανονικός παίκτης. Οι maps στους οποίους βελτιώνεται η Α.Ι. είναι οι εξής:

- ▼ CTF2 (Hoth Wasteland)
- ▼ CTF3 (Yavin Hilltops)
- ▼ CTF5 (Factory).

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ: Τα αρχεία που θα εισαγάγετε στο Jedi Academy είναι στην ουσία διαφορετικές εκδόσεις των maps που ήδη έχει το Jedi Academy. Πιο συγκεκριμένα, τα περιεχόμενα του αρχείου "DDS_CTFrerouted.zip" πρέπει να τα αποσυμπίεσετε στο directory "\GameData\Base\". Αφού το κάνετε αυτό, μπορείτε να μπειτε στο Jedi Academy και να φορτώσετε τους εν λόγω maps από την επιλογή Host Multiplayer Game.

JEDI ACADEMY BONUS MAPS

GAME: Jedi Knight III, Jedi Academy

VERSION: Final

TYPE: Multiplayer - Single player

FOLDER: DVD:\Mods\Jedi Academy\

ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ: Το συγκεκριμένο "πακέτο" περιέχει 6 νέους bonus χάρτες που έχουν δημιουργηθεί από τη Raven Software, την εταιρεία που έφτιαξε το Jedi Academy. Οι χάρτες που προσφέρονται είναι οι εξής:

- ▼ Coruscant, duel map 1vs1.
- ▼ Rift of Shadows, Capture the Flag bonus map
- ▼ Gas Mine, Free for All bonus map 1
- ▼ The Fortress, Free for All bonus map 2
- ▼ Conquest of Byss, Free for All bonus map 3
- ▼ Ord Mantell Canyon, Free for All bonus map 3

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ: Για να εγκαταστήσετε τους bonus maps, τρέξετε το αρχείο "jabonusmaps.exe", το οποίο βρίσκεται στο directory "\Mods\Jedi Academy\" του συνοδευτικού DVD με τα mods. Ως προορισμό εγκατάστασης ορίστε το κεντρικό directory του Jedi Academy στο σκληρό σας δίσκο (το default είναι: C:\Program Files\LucasArts\Star Wars Jedi Knight Jedi Academy\)\ και κάντε κλικ στο κουμπί UnZip. Την επόμενη φορά που θα φορτώσετε το

Jedi Academy και θελήσετε να κάνετε host κάποιο multiplayer game, θα μπορείτε να επιλέξετε τους 6 bonus maps.

MORE HILTS

GAME: Jedi Knight III, Jedi Academy

VERSION: 1.5 Final

TYPE: Multiplayer - Single player, Graphics

FOLDER: DVD:\Mods\Jedi Academy\

ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ: Αυτό το πολύ μικρό modification προσθέτει 23 νέα hilts στα lightsabers (hilt=λαβή), τα οποία μπορείτε να επιλέξετε όταν αναθέτετε στο χαρακτήρα σας τι τύπο lightsaber θα χρησιμοποιεί. Επιπλέον, σας παρέχει τη δυνατότητα να επιλέξετε κόκκινη ακτίνα για το lightsaber σας στο single player game. Ένα απλό mod, για Jedi που ξέρουν τι θέλουν.

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ: Αποσυμπίεστε τα περιεχόμενα του αρχείου "More_Hilts1_5.zip" στο directory "\Gamedata" του Jedi Academy στο σκληρό σας δίσκο. Όταν ξαναφορτώσετε το Jedi Knight και δημιουργήσετε νέο χαρακτήρα (single ή multi), θα μπορείτε να επιλέξετε τα extra hilts.

NINJA MOD

GAME: Jedi Knight III, Jedi Academy

VERSION: Final

TYPE: Multiplayer

FOLDER: DVD:\Mods\Jedi Academy\

ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ: Το συγκεκριμένο mod λειτουργεί μόνο σε multiplayer και προσθέτει νέα εφέ, νέες κινήσεις με τα όπλα και αρκετά νέα γραφικά στο Jedi Academy. Οι αλλαγές που θα δείτε δεν είναι φοβερά ανατρεπτικές, αλλά το Ninja mod μπορεί να σας κρατήσει αρκετές ώρες συντροφιά, ιδίως εάν βρείτε κάποιο φίλο και το δοκιμάσετε σε multiplayer μονομαχίες με τα lightsabers.

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ: Για την εγκατάσταση του Ninja mod απαιτείται η αποσυμπίεση του αρχείου "ninjamod.zip" στο directory "\Gamedata" του Jedi Academy στο σκληρό σας δίσκο. Για να παίξετε το Ninja Mod, απλώς φορτώστε το Jedi Academy και από το μενού των mods επιλέξτε το και φορτώστε το.

PC



"Παρακαλείτε ο επόμενος Storm Trooper να περάσει να δει τον αναισθησιολόγο."



Κύριε Luke, έχουμε παρέα... για όλα να βάλεις κανένα χεράκι!



Με την πρόσφατη κυκλοφορία του Halo Editing Kit από την Gearbox δόθηκε νέα ώθηση στην community του παιχνιδιού, προτρέποντας ολοένα περισσότερους παίκτες να ασχοληθούν με τη δημιουργία maps για το παιχνίδι. Σε αυτό το μικρό αφιέρωμα θα δούμε τις πρώτες προσπάθειες των χρηστών για τη δημιουργία mods με τη χρήση του Halo Editing Kit, καθώς και το περιβάλλον Halo Custom Edition.

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
www.rpg.gr, dummwiam@otenet.gr

HALO

Κάτι... ψιλά

Κατά κοινή ομολογία το Halo είναι ένα από τα πιο αγαπημένα παιχνίδια των θαμώνων των net cafés. Οι περισσότεροι χρησιμοποιούν το Halo ως ευχάριστο διάλειμμα ανάμεσα σε παρτίδες άλλων παιχνιδιών, οι οποίες ανεβάζουν τους τόνους και προκαλούν ένταση στους παίκτες. Οποτε επισκέπτομαι με την παρέα μου net café ξεκινάμε με κάτι χαλαρό (Unreal Tournament 2004 ή MOHAA), συνεχίζουμε με κάτι βαρύ, γρήγορο και ανελέητο (φυσικά Quake III) και μετά χαλαρώνουμε με Halo. Η πλειονότητα των παικτών ενθουσιάζεται με το Halo λόγω των φοβερών οχημάτων που διαθέτει. Ξεκινώντας από το Scorpion και το Banshee μέχρι το φοβερό Warthog, οι παίκτες δεν χορταίνουν να "αλωνίζουν" με αυτά στους χάρτες. Βέβαια, οι ίδιοι πάντα χάρτες κάποια στιγμή κουράζουν, όσα Banshees και Warthogs κι αν βάλεις μέσα. Προκειμένου λοιπόν το ενδιαφέρον μας να μείνει αμείωτο, θα πρέπει να δούμε και κάτι καινούργιο στο παιχνίδι, που δεν είναι άλλο από τους νέους maps φυσικά, οι οποίοι έχουν δημιουργηθεί με το σχετικό πρόγραμμα, που πρόσφατα διετεθή για το κοινό και, καλώς εχόντων των πραγμάτων, θα παρουσιάσουμε στη στήλη "Games' Workshop" στο επόμενο τεύχος του "PC Master Gold".

HEK, HALO CE & MAPS

Πρόσφατα, λοιπόν, κυκλοφόρησε το Halo Editing Kit (HEK) το οποίο επιτρέπει στους χρήστες να δημιουργήσουν τους δικούς τους maps για το Halo. Σε περίπτωση που δεν γνωρίζετε πώς λειτουργούν τα mods του Halo, να σας ενημερώσω ότι κάθε mod που φτιάχνετε στην ουσία είναι ένας νέος map για το παιχνίδι. Όταν ο χρήστης θελήσει να δημιουργήσει ένα mod, χρησιμοποιεί το HEK για να δημιουργήσει ένα map και στη συνέχεια οι χρήστες που θέλουν να το παίξουν, κατεβάζουν το map αυτόν και τον "τοποθετούν" στο directory "\Halo Custom Edition\maps". Εδώ όμως παρουσιάζεται το πρώτο πρόβλημα... Αν δεν έχετε sub-directory "Halo Custom Edition" στο Halo σας, τι γίνεται σε αυτή την περίπτωση;

Η λύση στην προκειμένη περίπτωση είναι σχετικά απλή. Οι maps που δημιουργούνται από το HEK δεν υποστηρίζονται από το κανονικό Halo, αλλά μόνο από το Halo CE (Custom Edition). Τι είναι όμως το Halo CE; Το Halo CE θα μπορούσε να χαρακτηριστεί ως ένα μεγάλο patch για το Halo (το οποίο μπορούν να χρησιμοποιήσουν μόνο οι κάτοχοι του αυθεντικού παιχνιδιού), το οποίο επιτρέπει στο παιχνίδι να συνεργαστεί με τα αρχεία-maps που



Halo... αλά Lego!

δημιουργεί το HEK. Αυτό σημαίνει απλούστατα ότι αφού εγκαταστήσετε το Halo, θα πρέπει να εγκαταστήσετε και το Halo CE, ώστε να μπορείτε να παίξετε τους χάρτες που σας προσφέρουμε (ή δημιουργείτε μόνοι σας ή κατεβάζετε από το Internet). Σας προσφέρουμε λοιπόν και το Halo CE, το οποίο θα βρείτε στα περιεχόμενα του DVD αυτού του τεύχους! Αφού κάναμε το briefing, ας δούμε τι ακριβώς πρέπει να κάνετε για να εγκαταστήσετε το Halo CE.

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ ΤΟΥ HALO ΓΙΑ ΤΟΥΣ MAPS

Πριν να εγκαταστήσετε οποιονδήποτε από τους maps του Halo, καλό θα ήταν να κάνετε install το Halo Custom Edition. Οι maps που σας προσφέρουμε σε αυτό το τεύχος είναι απολύτως συμβατοί και με την κανονική έκδοση του Halo, με την προϋπόθεση ότι θα εγκαταστήσετε το Halo patch 1.04 (patch1.0-1.04.exe). Βέβαια, από εδώ και στο εξής σχεδόν όλοι οι νέοι maps θα παίζουν μόνο στο Halo Custom Edition, οπότε κάποια στιγμή θα αναγκαστείτε να το εγκαταστήσετε.

Για την εγκατάσταση του Halo CE θα πρέπει να ακολουθήσετε τα παρακάτω βήματα:

- ▼ Στο directory "mods\halo" του συνοδευτικού DVD με τα mods βρείτε το αρχείο "halocesetup_en.exe".
- ▼ Τρέχοντας αυτό το αρχείο θα ξεκινήσει η εγκατάσταση του Halo CE. Εσείς απλώς ακολουθήστε τις οδηγίες που αναγράφο-



Εκπληκτική εικόνα μάχης από το Halo 2.



Ο αόρατος εκδικητής επιστρέφει για να τιμωρήσει όλους όσους δεν διαβάζουν "PC Master Gold" και "PC Master"...

νται στην οθόνη σας.

▼ Το Halo CE θα δημιουργήσει ένα νέο sub-directory στο κεντρικό directory του Halo (\Halo Custom Edition\), όπου θα υπάρχει ένα νέο εκτελέσιμο (.exe) αρχείο με όνομα "HaloCE.exe". Τρέχοντας αυτό το αρχείο φορτώνετε το Halo Custom Edition, το οποίο είναι μία πιο advanced έκδοση του κανονικού Halo, επιτρέποντας μεγαλύτερο customizing, πιο βελτιωμένα γραφικά, γρηγορότερα shaders, μεγαλύτερη ταχύτητα στα δικτυακά παιχνίδια και, φυσικά, θα υποστηρίξει χάρτες οι οποίοι θα έχουν δημιουργηθεί από παίκτες.

Όπως καταλαβαίνετε, σύντομα όλοι θα παίζουμε το HaloCE και όχι το κανονικό Halo, καθώς οι δυνατότητες που μας παρέχει η πρώτη έκδοσή του παιχνιδιού (η Custom Edition) είναι σαφώς ανώτερες από τις αντίστοιχες του κλασικού παιχνιδιού. Ολοκληρώνοντας, θα ήθελα να σας δώσω ορισμένες οδηγίες για την εγκατάσταση των maps.

ΠΩΣ ΕΓΚΑΘΙΣΤΑΤΕ ΤΟΥΣ MAPS

Η εγκατάσταση των maps είναι ιδιαίτερα απλή. Το μόνο που πρέπει να κάνετε είναι να τοποθετήσετε τα ".map" αρχεία στο directory maps του Halo ή του Halo Custom Edition (ανάλογα με τις προτιμήσεις σας). Θα παρατηρήσετε ότι όλα τα ονόματα των ".map" αρχείων που σας προσφέρουμε έχουν κοινή ονομασία με τους maps από το κανονικό Halo. Αυτό σημαίνει ότι σε περίπτωση που θελήσετε να παίξετε τους maps αυτούς μέσα από το κανονικό Halo, θα πρέπει να τους μετονομάσετε. Για παράδειγμα, εάν θέλετε να δείτε το map "(Crazy Warthog Mod)bloodgulch.map", τότε θα πρέπει να το μετονομάσετε σε "bloodgulch.map" και έπειτα να το τοποθετήσετε στο directory με τους χάρτες του Halo. Αυτό βέβαια συνεπάγεται ότι θα πρέπει να κάνετε rename το αυθεντικό map αρχείο (που ήδη βρίσκεται στο directory), ώστε να μη το χάσετε. Εγκαθιστώντας πρώτα το HaloCE και τοποθετώντας τα αρχεία στο δικό του αντίστοιχο directory δεν θα αντιμετωπίσετε κανένα πρόβλημα. Όσο πιο γρήγορα υιοθετήσετε το HaloCE τόσο πιο εύκολη θα γίνει η ζωή σας.

PC

Ciné Fan Το περιοδικό του ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟΥ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ!



- Science Fiction
- Fantasy
- Horror



**Στο συνοδευτικό DVD
αυτού του μήνα**

**Στο ανανεωμένο τεύχος
Σεπτεμβρίου θα βρείτε:**

Παρουσιάσεις

- Harry Potter and the Prisoner of Azkaban
- I, Robot
- King Arthur
- Bourne Supremacy

Ακόμη

- Νέα, ανανεωμένη εμφάνιση
- Αναλυτικά reviews και κριτικές
- Εκτενείς παρουσιάσεις των σημαντικότερων cinéfan ταινιών

TALES from the DARK SIDE **ΣΚΟΤΕΙΝΕΣ ΙΣΤΟΡΙΕΣ**

**Μια ανθολογία φαντασίας και τρόμου βασισμένη
σε ιστορίες κορυφαίων συγγραφέων όπως
οι Stephen King και Arthur Conan Doyle.**

Προσπαθώντας να γλιτώσει από τα νύχια μιας κακιάς μάγισσας,
ένα νεαρό αγόρι αφηγείται τρεις σκοτεινές ιστορίες με απρόβλεπτο
τέλος: Την ιστορία μιας μούμιας που κυνηγά τους μαθητές
ενός κολεγίου, μιας γάτας που αφήνει πίσω της μια σειρά θυμάτων
και ενός άνδρα που γίνεται μάρτυρας ενός παράξενου φόνου...

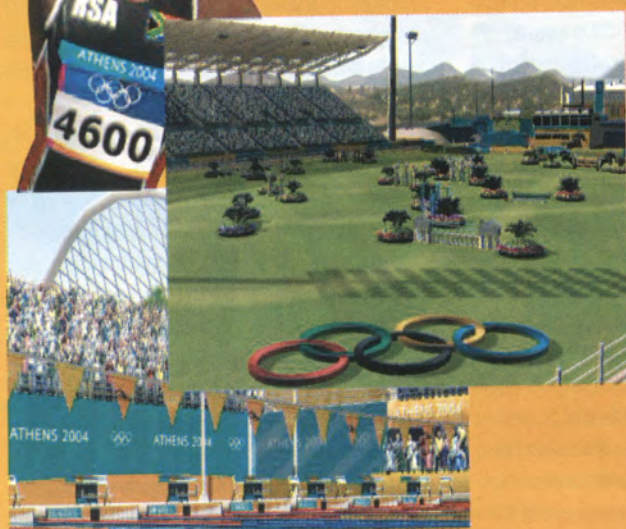
Το μηνιαίο ραντεβού σας με... τη φαντασία!

Αθλητικά Παιχνίδια

Διανύοντας μία από τις σπουδαιότερες περιόδους στην ελληνική αθλητική ιστορία, σκεφτήκαμε πως ένα αφιέρωμα στα παιχνίδια κλασικού αθλητισμού που έχουν περάσει από τις οθόνες των υπολογιστών μας θα είχε ενδιαφέρον. Στις σελίδες που ακολουθούν θα γνωρίσετε όλα τα παιχνίδια στα οποία μπορείτε να αθληθείτε από το γραφείο σας, ενώ δεν ξεχάσαμε και την Εθνική μας ομάδα ποδοσφαίρου, αφού τις αφιερώσαμε ένα εξίσου ενδιαφέρον 4σέλιδο, στο οποίο καταγράψαμε όλες τις εμφανίσεις που έχει κάνει στα παιχνίδια ποδοσφαίρου σε υπολογιστές και κονσόλες. Τέλος, έχουμε μία μίνι παρουσίαση του επίσημου παιχνιδιού των Ολυμπιακών Αγώνων, του Athens 2004, το οποίο δυστυχώς υπάρχει μόνο για PlayStation 2.

Η ιστορία των ολυμπιακών... games . . 60

Ενα αφιέρωμα στα παιχνίδια εξομίωσης κλασικών και ολυμπιακών αθλημάτων, από τα χρόνια των home υπολογιστών έως σήμερα.



Athens 2004 64

Και όμως η Ολυμπιάδα της Αθήνας έχει το επίσημο παιχνίδι της.

Εθνική Ελλάδος, γεια σου 66

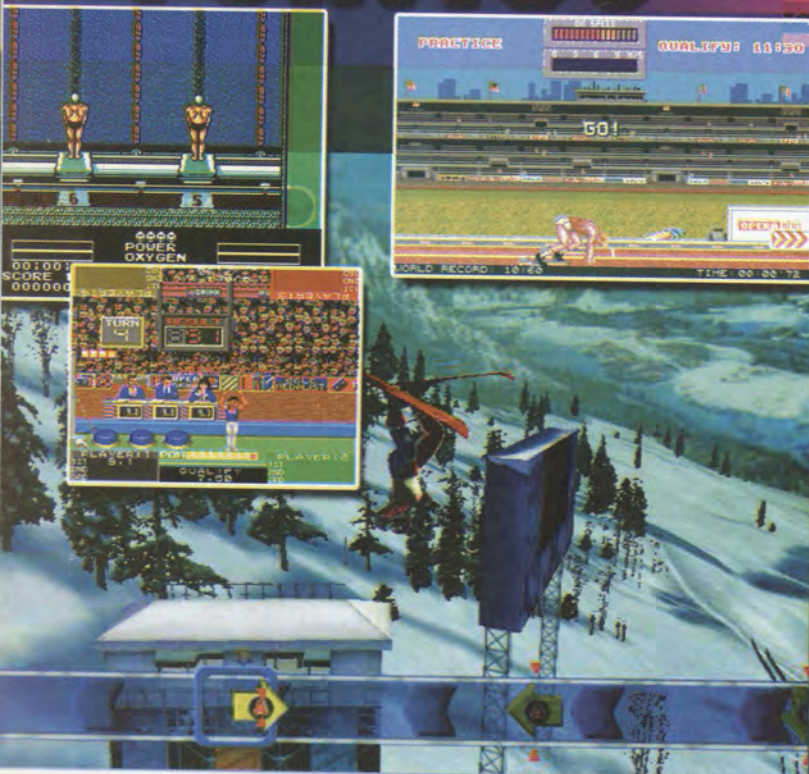
Η παρουσία της Εθνικής μας ομάδας ποδοσφαίρου στα virtual γήπεδα των υπολογιστών.



ΑΘΛΗΤΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

CITIUS, ALTIUS, FORTIUS

Η ιστορία των... ολυμπιακών games



του Νότη "Όλσιν" Χαλκίδη
olorin@compupress.gr

"Αρχαίο πνεύμα αθάνατο, αγνέ πατέρα του μεγάλου, του ωραίου και τ' αληθινού κατέβα, φανερώσου κι άστραψε εδώ πέρα τη δόξα της δικής σου γης και τ' ουρανού.

Στο δρόμο και στο πάλεμα και στο λιθάρι, στων ευγενών αγώνων λάμπσε την ορμή και με τ' αμάραντο στεφάνωσε κλωνάρι και σιδερένιο πλάσε κι άξιο το κορμί.

Κάμποι, βουνά και πέλαγα φέγγουνε μαζί σου σαν ένας λευκοπόρφυρος μέγας ναός και τρέχει στο ναό εδώ προσκυνητής σου αρχαίο πνεύμα αθάνατο, κάθε λαός..."

Κωστής Παλαμάς, Ολυμπιακός Υμνος

Το φετινό καλοκαίρι ανήκει χωρίς αμφιβολία στην Ελλάδα! Προτού καλά-καλά καταλαγιάσει ο θαυμασμός οδόκληρου του αθλητικού κόσμου από την ανέλιξη, αθλή και πανάξια κατάκτηση του Ευρωπαϊκού Πρωταθλήματος Ποδοσφαίρου από την εθνική μας ομάδα, η χώρα μας θα παραμείνει στο επίκεντρο του παγκόσμιου ενδιαφέροντος, αφού θα έχει την τιμή να φιλοξενήσει το μεγαλύτερο αθλητικό γεγονός στον πλανήτη, τους Ολυμπιακούς Αγώνες, οι οποίοι επιστρέφουν στη γη απ' όπου ξεκίνησαν. Δεν μπορεί να υπάρξει λοιπόν καταλληλότερη στιγμή από αυτήν για μια ιστορική αναδρομή στα παιχνίδια που είναι αφιερωμένα ή αντλούν το περιεχόμενό τους από τους Ολυμπιακούς Αγώνες από το χώρο των υπολογιστών και όχι μόνο...

ΟΙ ΟΛΥΜΠΙΑΚΟΙ ΤΗΣ... ΑΡΧΑΙΟΤΗΤΑΣ

Ισως το πρώτο διάσημο παιχνίδι του εί-

δους, έστω κι αν δεν το είδαμε ποτέ στις οθόνες των PCs, ήταν το θρυλικό Daley Thompson's Decathlon της OCEAN, το οποίο κυκλοφόρησε αρχικά στον Spectrum και σημείωσε τεράστια επιτυχία. Στο χώρο των προσωπικών υπολογιστών, ωστόσο, ο παλαιότερος τίτλος της κατηγορίας που θυμόμαστε, ήταν το Microsoft Decathlon, το οποίο κυκλοφόρησε το 1982 η Microsoft σε συνεργασία με την IBM. Το Microsoft Decathlon μπορεί να μην εντυπωσίαζε με τα CGA γραφικά του που ήταν κάτι παραπάνω από απλοϊκά και μονότονα, όμως αποζημίωνε τον παίκτη με τη διασκέδαση που πρόσφερε, κυρίως στο multiplayer κομμάτι του, όπου μπορούσαν να ανταγωνιστούν μέχρι 6 άτομα στα γνωστά δέκα αγωνίσματα του Δέκαθλου (για όσους δεν τα ξέρουν, είναι τα 100 μέτρα, το άλμα εις μήκος, η σφαίρα, το άλμα εις ύψος, τα 400 μέτρα, τα 110 μέτρα με εμπόδια, η δισκοβολία, το άλμα επί κοντώ, ο ακοντισμός και τα 1.500 μέτρα). Γενικά, επρόκειτο για ένα παιχνίδι το οποίο ήταν εξαιρετικά εύκολο

να το μάθεις, αλλά δύσκολο να το νικήσεις σπάζοντας τα ρεκόρ του, κάτι που το έκανε ταυτόχρονα προσίτο, αλλά και μια μεγάλη πρόκληση για τον παίκτη που προσπαθούσε να καταρρίψει τα ρεκόρ των αγωνισμάτων. Αξίζει μάλιστα να σημειωθεί πως στις λίστες με τις επιδόσεις που έπρεπε να καταρριφθούν, υπήρχαν τα πραγματικά παγκόσμια ρεκόρ της εποχής!

Η... ΑΝΑΒΙΩΣΗ ΤΩΝ ΟΛΥΜΠΙΑΚΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

Για αρκετό καιρό μετά το Microsoft Decathlon δεν καταφέραμε να δούμε κάποιον αξιόλογο τίτλο που να αντλεί το θέμα του από τους Ολυμπιακούς Αγώνες. Προς το τέλος όμως της δεκαετίας του '80 παρουσιάστηκε μια ξαφνική άνθηση του είδους, κάτι που για πολλούς οφείλεται στην Ολυμπιάδα του 1988 στη Σεoul της Νότιας Κορέας. Η αρχή έγινε το 1987 με το Summer Games 2 της Eryx, μια αρκετά βελτιωμένη έκδοση του πρώτου μέρους (δεν είχε κυκλοφορήσει για PCs), με οκτώ



νέα αγωνίσματα, καλύτερα τεχνικά χαρακτηριστικά και μεγαλύτερο ρεαλισμό. Την αμέσως επόμενη χρονιά (1988) η ίδια εταιρεία θα κυκλοφορήσει το The Games: Summer Edition, το επίσημο παιχνίδι της Ολυμπιάδας εκείνης της χρονιάς, το οποίο κατορθώνει να συνδυάσει το πολύ καλό gameplay των παλαιότερων τίτλων της εταιρείας με αρκετά βελτιωμένα γραφικά και ήχο. Την ίδια χρονιά θα κυκλοφορήσει και το Summer Olympiad της TyneSoft, ένα εξίσου ποιοτικό παιχνίδι, το οποίο ξεχώριζε για την ποικιλία των αγωνισμάτων του που περιλάμβαναν από σκοποβολή, μέχρι ξιφασκία και καταδύσεις, τη στιγμή που μέχρι τότε τα υπόλοιπα ολυμπιακά παιχνίδια περιορίζονταν κυρίως στα αγωνίσματα του στίβου. Από τον κανόνα αυτό βέβαια δεν θα μπορούσε να ξεφύγει και το δεύτερο παιχνίδι του είδους, που φέρει το όνομα ενός θρυλικού αστέρα του στίβου, το Carl Lewis' Go for The Gold της GameTek, που κυκλοφόρησε το 1990 και στο οποίο ο παίκτης μπορούσε, μετά τις απαραίτητες ώρες προπόνησης, να δοκιμάσει την τύχη του σε αρκετά αγωνίσματα του "Βασιλιά των Ολυμπιακών Αγώνων", όπως είναι γνωστός ο στίβος. Μάλιστα, ακολούθησε μία συνέχεια του παιχνιδιού αυτού δύο χρόνια μετά, αυτή τη φορά από την Psygnosis, το The Carl Lewis Challenge, το οποίο παρουσίαζε εξαιρετικά για την εποχή γραφικά, ενώ σας έδινε και τη δυνατότητα να διαλέξετε από μία πλούσια γκάμα αθλητών και χωρών, ενώ περιλάμβανε σχεδόν όλα τα στοιχεία του gameplay του προκατόχου του. Το 1992 έκαναν την εμφάνισή τους κι άλλοι δύο ιδιαίτερα αξιόλογοι και επιτυχημένοι τίτλοι, το The Games: Summer Challenge της Accolade και το International Sports Challenge από την Empire Interactive. Αν το πρώτο κύριο χαρακτηριστικό του είναι τα όμορφα γραφικά και η διασκέδαση που προσφέρει και στα 8 αγωνίσματα που περιέχει, το δεύτερο είναι το απαιτητικό gameplay του και το υψηλό επίπεδο δυσκολίας και για τα 21 συνολικά αγωνίσμα-

τα που περιλαμβάνει. Ενα χρόνο αργότερα, το 1993, συνέβη ένα αρκετά περίεργο γεγονός, να κυκλοφορήσουν δύο τίτλοι αφιερωμένοι στους Ολυμπιακούς Αγώνες του περασμένου έτους! Ο λόγος για το μετρίοτατο Olympic Games '92 (γνωστό και με την ονομασία International Athletics) της Zeppelin Games και το επίσημο Espana: The Games '92 της OCEAN, το οποίο πέρα από τη σχετική άδεια, έχει να υπερηφανεύεται και για τον τεράστιο αριθμό των 30(!) αγωνισμάτων που σας προκαλεί να δοκιμάσετε. Τέλος, ένα ακόμα παιχνίδι που έκανε την εμφάνισή του εκείνη τη χρονιά ήταν το Reach for The Gold της US Gold το οποίο, αν και δεν διέκδικούσε δάφνες ρεαλισμού, εντούτοις με τα καρτουινίστικα γραφικά και το καθαρά arcade gameplay του κατόρθωσε να προσφέρει ορισμένες στιγμές διασκέδασης.

Η ΣΥΓΧΡΟΝΗ ΕΠΟΧΗ ΤΗΣ ΕΜΠΟΡΕΥΜΑΤΟΠΟΙΗΣΗΣ

Τα τελευταία χρόνια, μετά δηλαδή τα μέσα της δεκαετίας του '90, οι περισσότεροι τίτλοι που κυκλοφόρησαν, προσπαθούσαν κατά πρώτο λόγο να εκμεταλλευτούν τα δικαιώματα των εκάστοτε διοργανώσεων που είχαν αποκτήσει ή το όνομα του μεγάλου αθλητή που έφεραν, με αποτέλεσμα να επιδίδονται περισσότερο στην προβολή αυτών των στοιχείων, αφήνοντας σε δεύτερη μοίρα τα χαρακτηριστικά του καθαυτού παιχνιδιού. Τρανή απόδειξη αποτελεί η παταγώδης αποτυχία του Atlanta 1996 από την US Gold (τελευταίο παιχνίδι του είδους για την εταιρεία που μέχρι τότε μονοπωλούσε τα licenses των μεγάλων αθλητικών διοργανώσεων) το οποίο, παρόλο που αντικατέστησε τα sprites των αθλητών με τρισδιάστατα μοντέλα και περιλάμβανε 15 ολόκληρα αγωνίσματα που διεξάγονταν στις αυθεντικές εγκαταστάσεις, δεν κατόρθωσε να επιτύχει κάτι σημαντικό. Ελαφρώς καλύτερη ήταν η πορεία του Sydney 2000 (της Eidos, πλόν), το οποίο παρουσιάστηκε αρκετά βελτιωμένο στους τεχνικούς τομείς, παρουσιάζο-

ντας 12 άκρως playable αθλήματα, ενώ τα στοιχεία που θα μας μείνουν, είναι το virtual gym και η παρουσία της Ελλάδας στις 32 χώρες που μπορείτε να επιλέξετε. Σε αντίθεση με τα προαναφερθέντα, το Sergei Bubka's Millennium Games (Midas games - 2000) δεν φέρει τη σφραγίδα κάποιας Ολυμπιάδας, αλλά το όνομα ενός από τους μεγαλύτερους αθλητές που πήραν μέρος σε αυτές, ο οποίος είχε κάνει παγκόσμιο ρεκόρ στην... κατάρριψη παγκόσμιων ρεκόρ! Το στοιχείο που εντυπωσιάζει στο συγκεκριμένο παιχνίδι, είναι ο χειρισμός του, ο οποίος σε αντίθεση με τα υπόλοιπα παιχνίδια του είδους, δεν απαιτεί ταχύτητα χτυπήματα στα κουμπιά του χειριστήριου, αλλά γρήγορα αντανακλαστικά, κάτι που ίσως ξενίσει τους φανατικούς οπαδούς της κατηγορίας. Εντύπωση, τέλος, προκαλεί το γεγονός ότι το επίσημο παιχνίδι της φετινής Ολυμπιάδας, το Athens 2004, θα κυκλοφορήσει μόνο σε PlayStation 2, προς μεγάλη απογοήτευση των κατόχων υπολογιστών.

ΟΙ ΟΛΥΜΠΙΑΚΟΙ ΣΕ ARCADES ΚΑΙ ΚΟΝΣΟΛΕΣ

Η παρουσία του είδους στις αίθουσες των ηλεκτρονικών παιχνιδιών δεν είναι τόσο μεγάλη όσο θα περίμενε κανείς. Για κάποιον όμως που έχει παίξει ή έστω έχει παρατηρήσει άλλους να παίζουν κάποιο τέτοιο παιχνίδι στα coin-ops, η εξήγηση είναι παραπάνω από απλή. Όπως και στην πλειονότητα των τίτλων για τις υπόλοιπες πλατφόρμες, έτσι και στα arcades η επίτευξη των υψηλών επιδόσεων απαιτεί συνδυασμούς χτυπημάτων των πλήκτρων σε φρενήρεις ρυθμούς, κάτι που είχε ως απόρροια οι συγκεκριμένες καμπίνες να μην αντέχουν πολύ στο χρόνο, προς απογοήτευση των ιδιοκτητών τους... Ωστόσο, αν θέλουμε να θυμηθούμε κάποια από τα παιχνίδια που... γέμισαν με πλήγες τα δάχτυλά μας και μας οδήγησαν σε ακούσιους βανδαλισμούς πολλών μηχανημάτων, θα πρέπει να σταθούμε πρώτα απ' όλα στο Hyper Olympic (1983) της Konami (ή Track

CITIUS, ALTIUS, FORTIUS



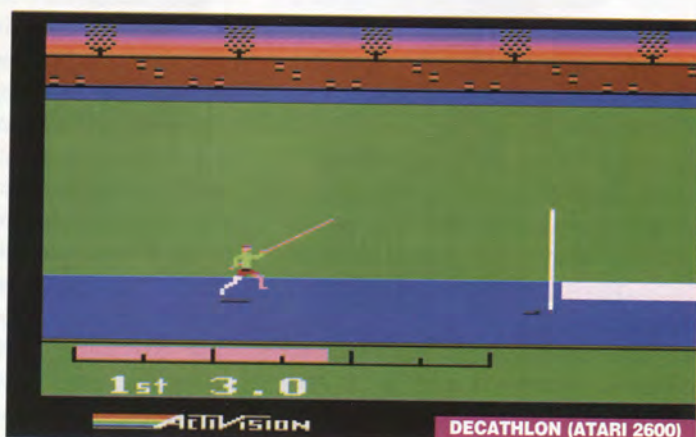
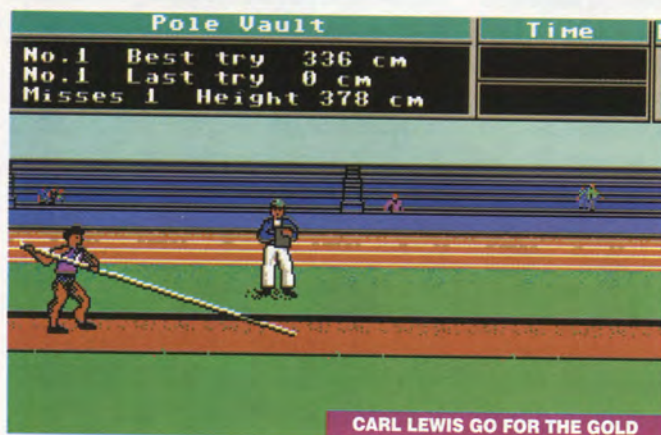
& Field, όπως ήταν γνωστό στις ΗΠΑ), ένα παιχνίδι με πολύ καλή για την εποχή του τεχνικά στοιχεία, που ουσιαστικά ήταν και από τις πρώτες επιτυχίες της θρυλικής εταιρείας. Φυσικά, η επιτυχία αυτή δεν θα μπορούσε να μην έχει και συνέχεια, οπότε η Konami, με την ευκαιρία των Ολυμπιάδων που διεξήχθησαν στο Los Angeles και στη Seoul το 1984 και το 1988 αντίστοιχα, κυκλοφόρησε και τα Hyper Olympic '84 (γνωστό και ως Hyper Sports) και '88 Games, τα οποία όμως σε καμία περίπτωση δεν κατόρθωσαν να φτάσουν στα επίπεδα του προκατόχου τους. Την επιτυχία αυτή της Konami, όπως ήταν αναμενόμενο, ζήτησαν κι άλλες μεγάλες εταιρείες, με αποτέλεσμα μόλις μία χρονιά μετά το Hyper Olympic, η Taito να κυκλοφορεί το Field Day της και μία τετραετία αργότερα το Recordbreaker. Την ίδια χρονιά ήταν η σειρά της SNK να μπει στο... στίβο των ολυμπιακών παιχνιδιών με το αρκετά καλό Gold Medalist. Από τους πιο πρόσφατους τίτλους αυτοί που ξεχωρίζουν, είναι το Hyper Athlete του 1996, με την Konami να συνεχίζει την παράδοση που είχε δημιουργήσει στο χώρο και το Decathlete (ή Athlete Kings) της SEGA, στο οποίο είναι άξια αναφοράς και η παρουσία (σε ορισμένες μόνο εκδόσεις) ενός Ελληνα αθλη-

τή, που έφερε το επώνυμο "Papandreou"!

Αντίστοιχη ήταν η πορεία των... ολυμπιακών παιχνιδιών και στις κονσόλες, έστω κι αν η πορεία από το Decathlon της Activision (1983) για το Atari 2600, μέχρι το επερχόμενο Athens 2004 για PlayStation 2, πέρασε πραγματικά από πάρα πολλά στάδια. Πέρα από το ιστορικό Decathlon που αναφέραμε (χωρίς αμφιβολία, από τα καλύτερα παιχνίδια της θρυλικής κονσόλας), αρκετά ακόμα σημαντικά παιχνίδια έκαναν την εμφάνισή τους στις εκάστοτε παιχνιδιομηχανές, αν και ελάχιστα κατόρθωσαν να σημειώσουν μεγάλη επιτυχία. Από αυτά που έμειναν χαραγμένα στη μνήμη μας μπορούμε να αναφέρουμε τα Track & Field 1-2 της Konami για NES, το Olympic Gold: Barcelona '92 που κυκλοφόρησε η ίδια η SEGA για όλες τις τότε κονσόλες της (Mega Drive, Master System, Game Gear), αλλά και τα πολύ πιο πρόσφατα International Track & Field, συνέχεια του κλασικού παιχνιδιού της Konami, αυτή τη φορά για PlayStation, Nintendo 64 και Virtua Athlete 2K της SEGA για το Dreamcast, το οποίο με τη σειρά του αποτελεί τη συνέχεια κατά κάποιον τρόπο του Athlete Kings, που είχαμε δει πριν από περίπου πέντε χρόνια στα coin-ops και στο Saturn.

ΠΑΜΕ ΧΙΟΝΙ;

Μία ακόμα σημαντική διοργάνωση, στην οποία εμείς στη χώρα μας δεν έχουμε δώσει τις ανάλογες διαστάσεις (ίσως γιατί δεν υπάρχουν και οι αντίστοιχες επιτυχίες), είναι και η χειμερινή εκδοχή των Ολυμπιακών Αγώνων. Οι Χειμερινοί Ολυμπιακοί μάλλον είναι ιδιαίτερα δημοφιλείς, τόσο στις υπόλοιπες ευρωπαϊκές χώρες (με τη δημοτικότητα φυσικά να αυξάνεται όσο πιο βόρεια μεταφερόμαστε) όσο και στον υπόλοιπο κόσμο (ΗΠΑ, Καναδάς κ.λπ.). Αυτό έχει ως αποτέλεσμα την κυκλοφορία ουκ ολίγων τίτλων αφιερωμένων στο αντικείμενο, οι οποίοι μάλιστα γνώρισαν ανάλογη επιτυχία με αυτήν των θερινών alter ego τους. Αξιοσημείωτο μάλιστα είναι το γεγονός ότι οι περισσότεροι γνωστοί τίτλοι αποτελούν χειμερινές εκδόσεις των αντίστοιχων παιχνιδιών που ήταν αφιερωμένα στους θερινούς Ολυμπιακούς Αγώνες, από τις ίδιες εταιρείες, με τη μόνη αλλαγή στον τίτλο κάθε παιχνιδιού να είναι το όνομα της εποχής στην οποία διαδραματίζεται η διοργάνωση. Ετσι, αν ψάχνετε για τα σημαντικότερα παιχνίδια του είδους, μην παραξενευτείτε αν πέσετε πάνω σε τίτλους που σας θυμίζουν κάτι, όπως τα Winter Games (1987) και The Games: Winter Edition (1988) της Epyx, το Winter Olympiad (1988) της TyneSoft και το The



Games: Winter Challenge (1991) από την Accolade, ίσως το καλύτερο όλων. Όπως καταλαβαίνετε λοιπόν, αρκεί απλώς να αντικαταστήσετε τη λέξη "Winter" με το "Summer" και αμέσως θα βρεθείτε στο αντίστοιχο θερινό παιχνίδι... Από εκεί και πέρα, δεν μπορούμε να παραβλέψουμε και τα επίσημα παιχνίδια των χειμερινών Ολυμπιάδων, όπως το Winter Olympics: Lillehammer '94 της US Gold (όπως βλέπουμε μονοπωλούσε τα επίσημα δικαιώματα των μεγάλων διοργανώσεων εκείνη την εποχή), αλλά και το πιο πρόσφατο Salt Lake 2002 της Eidos.

PANTEBOY ΣΤΗΝ ΑΘΗΝΑ!

Αυτοί είναι εν ολίγοις οι σημαντικότεροι εκπρόσωποι ενός μάλλον παρεξηγημένου είδους παιχνιδιών. Παρεξηγημένου διότι οι περισσότεροι δείχνουν να μένουν κυρίως στο γεγονός ότι η συντριπτική πλειονότητα των εν λόγω παιχνιδιών δοκιμάζει, εκτός από την ταχύτητα και τα αντανάκλαστικά σας, και τις αντοχές των χειριστήριων και του πληκτρολόγιού σας, παραβλέποντας την ένταση και την ικανοποίηση που μπορεί να τους προσφέρει η κατάρτιση ενός παγκόσμιου ρεκόρ, έστω και σε virtual επίπεδο... Όπως και

να 'χει, πάντως, τα παιχνίδια αυτά αποτελούν άριστο συνοδευτικό για τις μέρες που ακολουθούν και μία πολύ καλή λύση για διάλειμμα ανάμεσα στις δεκάδες ώρες των απευθείας μεταδόσεων από τους Αγώνες.

Για να κλείσουμε, επειδή απ' ό,τι φάνηκε και από την εθνική ομάδα ποδοσφαίρου οι ευχές μας πιάνουν τόπο, να ευχηθούμε καλή επιτυχία σε όλους τους Έλληνες αθλητές και πάνω απ' όλα, να θαυμάσουμε μία εξαιρετική διοργάνωση που θα μείνει στην ιστορία ως η καλύτερη όλων των εποχών!

SUMMER GAMES 2004

Sport simulation ■ Independent Arts Software ■ <http://www.sommerspiele-game.de/>

Min. hardware: Windows 98/2000/ME/XP, Pentium III 800MHz, 128MB RAM, DirectX 8.1 compatible 3D κάρτα με 32MB RAM

Recommended hardware: Windows 98/2000/ME/XP, Pentium 1,2GHz, 256MB RAM, DirectX 8.1 compatible 3D κάρτα με 64MB RAM

ΠΑΙΞΤΕ ΜΕ ΚΑΙ ΜΕΝΑ!!!

Αν και το επίσημο παιχνίδι των Ολυμπιακών Αγώνων της Αθήνας είναι το Athens 2004, το οποίο προορίζεται μόνο για το PlayStation2, μία εταιρεία από τη Γερμανία δεν έκατσε με σταυρωμένα χέρια και δημιούργησε ένα αντίστοιχης θεματολογίας παιχνίδι και για τα ταπεινά μας PCs.

Το παιχνίδι κυκλοφόρησε στη Γερμανία στις 26 Ιουλίου και μετά στις υπόλοιπες χώρες η αγγλική έκδοσή του. Βλέπετε, το αυθεντικό παιχνίδι λέγεται Sommerspiele 2004 και είναι, φυσικά, στα Γερμανικά. Η θεματολογία του κινείται στο πλαίσιο των ολυμπιακών αγωνισμάτων αλλά επειδή δεν έχει την επίσημη έγκριση από την οργανωτική επιτροπή των Ολυμπιακών Αγώνων της Αθήνας, δεν κάνει πουθενά καμία αναφορά, αφού ακόμα και στα διάφορα αγωνίσματα δεν αναφέρει πουθενά για ολυμπιακό ρεκόρ αλλά το αντίστοιχο παγκόσμιο.

ΝΑ ΠΑΙΞΩ, ΜΑΜΑ;

Τα διάφορα αγωνίσματα που μας δίνει τη δυνατότητα να παίξουμε το παιχνίδι είναι τα κλασικά 100m, 400m, εμπόδια (110m, 400m), άλμα εις ύψος, κοθύμβηση (50m, 100m, 400m ελεύθερο και 100m, 200m πεταλούδα) και σκοποβολή. Οι δυνατότητες παιξίματος είναι οι εξής: Arcade Game, Tournament 2004, Training και

Hotseat. Στο Arcade Game επιλέγουμε ένα άθλημα και προσπαθούμε να πάρουμε το χρυσό, στο Tournament 2004 παίζουμε όλα τα αγωνίσματα με τη σειρά, στο Training μαθαίνουμε να παίζουμε ένα άθλημα και, τέλος, στο Hotseat μπορούμε να παίξουμε αντιμέτωποι με 7 άλλους φίλους μας, με τη σειρά φυσικά. Μια και το αναφέραμε, ο τρόπος που μπορούμε να παίζουμε είναι πολύ απλός. Αφού ορίσου-



με τα πλήκτρα για πάνω, κάτω, αριστερά, δεξιά και το Action, είμαστε έτοιμοι να αγωνιστούμε στα στάδια.

ΝΑ ΚΑΤΣΩ ΜΕΧΡΙ ΑΡΓΑ;

Το Summer Games 2004 κάνει αρκετές φιλότιμες προσπάθειες για να παρουσιάσει ένα καλό οπτικό αποτέλεσμα. Στο συν-



στώμενο σύστημα που το δοκιμάσαμε (Athlon 1,2GHz, 512MB RAM, 128MB GeForceFX 5200, Windows XP) στην ανάλυση 1.024x768 με όλα τα εφέ στο μέγιστο μπορούσαμε να μετρήσουμε τα frames.

Όταν κατεβάσαμε την ανάλυση σε 800x600 με απενεργοποιημένα τα εφέ, τότε έτρεχε μια χαρά. Για την ποιότητα των γραφικών του όμως οι απαιτήσεις του κρίνονται μάλλον υπερβολικές. Όσο για τον ήχο του μην περιμένετε τίποτα σπουδαίο. Μόνο ηχητικά εφέ ακούγονται καθώς και η φωνή του κριτή όταν ξεκινάμε κάποιο αγώνισμα ή όταν κάνουμε παγκόσμιο ρεκόρ.

ΤΕΛΙΚΑ, ΝΑ ΤΟ ΠΑΡΩ;

Την τελική ετυμηγορία για το παιχνίδι θα την βγάλει ο φίλτατος προφήτης του περιοδικού μας ο κύριος Νότης Χαλκίδης, που αυτό το διάστημα απουσιάζει σε συνέδριο μέντιουμ και αποκρυσταλλικών δυνάμεων στο Νεπάλ, στο πλήρες review που θα κάνει στο "PC Master" όταν το παιχνίδι διατεθεί επίσημα στην ελληνική αγορά. Το γεγονός και μόνο ότι βγήκε για PC σε κόντρα της Sony που κυκλοφόρησε το Athens 2004 μόνο για PlayStation 2 το κάνει να ξεχωρίζει τώρα που οι αγώνες γύρισαν στην πατρίδα που τους γέννησε!!!

ΑΘΛΗΤΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

ATHENS 2004



του Αλέξη Ευθυμίου
DocX@compupress.gr

“Όπως την ημέρα δεν υπάρχει πιο ζεστό και πιο φωτεινό αστέρι στον ουρανό από τον ήλιο, ομοίως δεν υπάρχει μεγαλύτερη αθλητική συνάντηση από αυτήν των Ολυμπιακών Αγώνων.”

*Πίνδαρος, Έλληνας
λυρικός ποιητής,
5ος αιώνας π.Χ.*

Επρεπε να περάσουν 108 χρόνια για να επιστρέψουν οι Ολυμπιακοί Αγώνες στην Ελλάδα, τη χώρα όπου γεννήθηκαν. Τον Αύγουστο, αθλητές από όλο τον κόσμο θα βρεθούν στη Αθήνα για να διαγωνιστούν στα ολυμπιακά αθλήματα. Τη στιγμή που γράφονταν αυτές οι γραμμές, απομένει λιγότερο από ένας μήνας και οι προετοιμασίες βρίσκονται στο τελικό στάδιο της ολοκλήρωσής τους. Ταυτόχρονα, ο κόσμος των video games και συγκεκριμένα αυτός των virtual sports είναι έτοιμος να υποδεχτεί το επίσημο παιχνίδι της Ολυμπιάδας. Ενα αφιέρωμα, λοιπόν, στα παιχνίδια κλασικού αθλητισμού δεν θα ήταν πλήρες χωρίς την παρουσίαση του Athens 2004, παρόλο που το παιχνίδι θα

διατεθεί μόνο για PlayStation 2.

Όπως σε όλα τα αθλήματα, έτσι και στο Athens 2004 θα χρειαστεί να χρησιμοποιήσετε τα σωματικά προσόντα σας προκειμένου να τα καταφέρετε. Μη νομίζετε πως αρκεί μόνο να κάθεστε αναπαυτικά στον καναπέ σας και να κουνάτε νωχελικά τους μοχλούς στο χειριστήριο. Θα πρέπει να καταβάλετε αρκετή προσπάθεια για να τα καταφέρετε, με τη συνεχόμενη πίεση των πλήκτρων του joystick. Αν και δεν έχουν μέχρι τώρα αναφερθεί τραυματισμοί, ωστόσο οι κράμπες είναι συχνό φαινόμενο των virtual αθλητών. Το παιχνίδι δημιούργησε η Eurocom, που έχει καταφέρει να συνδυάσει πολύ καλά στοιχεία με το gameplay του παιχνιδιού της. Κατ' αρχάς, έχει ενσωματώσει 25 από τα πιο δημοφιλή αγωνίσματα (100m, 200m, 400m, 800m,

1500m, Εμπόδια, Αθλα εις μήκος, Αθλα εις ύψος, Τριπλούν, Ακοντισμό, Δισκοβολία), τέσσερα αγωνίσματα κοιλύμβησης, τέσσερα γυμναστικής, καθώς επίσης Αρση Βαρών και Ιππασία. Εκτός όμως από τα αυθεντικά αγωνίσματα, έχουν μεταφερθεί κατ' εικόνα και ομοίωση και οι 800 αθλητές που θα λάβουν μέρος στους αγώνες εκπροσωπώντας τις 64 χώρες, καθώς και τα αυθεντικά στάδια και όλοι οι τόποι συναντήσεων όπου θα διεξαχθούν οι αγώνες. Σε όλα αυτά τα αγωνίσματα μπορείτε να συμμετέχετε μόνος σας ή να ανταγωνιστείτε με άλλους φίλους σας -μέχρι τρεις- με ένα πλήθος διαφορετικών τρόπων. Βεβαίως, το μεγαλύτερο αθλητικό παιχνίδι της χρονιάς δεν θα μπορούσε να στερείται της δυνατότητας χρήσης του ειδικού “χαλίου” που η Sony δημιούργησε για τα γνω-



στά παιχνίδια χορού που έχει εισαγάγει στην κονσόλα της. Έτσι, αν νιώθετε λίγο πιο αθλητικός, μπορείτε να κοντραριστείτε με τον Κεντέρη τρέχοντας από το σαλόνι σας.

ΛΑΒΕΤΕ ΘΕΣΕΙΣ...

Αν ο χειρισμός περιορίζεται στο joystick, τα πράγματα είναι δυσκολότερα, ενώ σαφές πλεονέκτημα έχουν οι κάτοχοι joysticks. Βλέπετε, τα περισσότερα αγωνίσματα απαιτούν από τον παίκτη να πατά εναλλάξ και με μεγάλη ταχύτητα πλήκτρα και μοχλούς. Οι πραγματικές δοκιμασίες μάλιστα προέρχονται από τα αγωνίσματα που βασίζονται στις χρονικές επιδόσεις, όπως είναι η Ιππασία, η Τοξοβολία, τα Εμπόδια, η Κολύμβηση και η Γυμναστική, αλλά και στην περίπτωση αυτή, το να παίζει κανείς μόνος του δεν προσφέρει κάποια ψυχική ανταμοιβή. Όπως και να έχει πάντως, στην περίπτωση που έχετε στη συντροφιά σας δύο-τρεις φίλους που δεν θα έλεγαν όχι σε μία ή περισσότερες

αναμετρήσεις, το Athens 2004 θα σας προσφέρει αρκετές ώρες ευχαρίστησης. Ακόμη και η έλλειψη παιχνιδιού on-line όπως την έχουμε συνηθίσει εμείς οι PC gamers είναι αμελητέα. Φανταστείτε πώς θα ήταν, αν στρωνόσαστε μπροστά στο PlayStation 2 σας και συναγωνιζόσαστε με κάποιον τύπο από την Κορέα τον οποίο ποτέ δεν θα δείτε μπροστά σας. Καμία σχέση με τη διασκεδαστική ατμόσφαιρα που θα μπορούσαν να φτιάξουν 3-4 άτομα στον ίδιο χώρο.

Στα τεχνικά στοιχεία του παιχνιδιού τα πράγματα είναι εξίσου καλά. Το σύστημα σχολιασμού είναι εξαιρετικό, κάνοντας το παιχνίδι να θυμίζει πολύ τηλεοπτική αναμετάδοση. Βεβαίως, για την ώρα δεν υπάρχει σχολιασμός στα Ελληνικά, αλλά Sony είναι αυτή, όλα τα περιμένουμε. Πολύ καλά έχουν αποδοθεί και οι ιαχές του πλήθους, που άλλωστε θα σας ενθαρρύνει και άλλωστε θα σας αποδοκιμάζει. Από την άλλη, η μουσική περιορίζεται στο ελάχιστο, κοσμώντας μόνο τα μενού του παιχνιδιού, χωρίς όμως η έλλειψή της να είναι αισθητή. Εξαιρετικά είναι τα γραφικά, καθώς απεικονίζονται με επιτυχία όλοι οι παίκτες παρά τις λίγες παραφωνίες στα χαρακτή-

ριστικά ορισμένων προσώπων. Γενικά, θα δείτε πως τα μεγαλύτερα αστέρια είναι πλήρως αναγνωρίσιμα.

ΕΜΠΡΟΣ!

Δεν περίμενα ότι θα ερχόμουν να δω-λέψω σε ένα περιοδικό για PC και θα μου έδιναν να κάνω reviews για κονσόλες. Στην περίπτωση όμως του Athens 2004 είμαι χαρούμενος που επιτρέπω στον εαυτό μου αυτή την εξαίρεση. Το παιχνίδι είναι πολύ καλό, διαθέτοντας τόσο τα γραφικά όσο και το gameplay για να αποδώσει λίγη από την ατμόσφαιρα των Ολυμπιακών Αγώνων. Δυστυχώς, η έκδοση μόνο για PlayStation 2 θα στενοχωρήσει πολλούς, παρόλα αυτά ακόμη και εσείς οι σκληροτράχηλοι PC users, στην περίπτωση που κάποιος φίλος σας διαθέτει PlayStation 2, κάντε του το παιχνίδι δώρο και "μετακομίστε" μερικές ώρες την ημέρα στο σπίτι του για ατελείωτα διπλά. Τελικά, video games δεν είναι μόνο το Tekken και το Counter-Strike. Δεν χρειάζεται να σκοτώνεις για να αγωνίζεσαι και να περνάς καλά.



ΑΘΛΗΤΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

ΕΘΝΙΚΗ ΕΛΛΑΔΟΣ, ΓΕΙΑ ΣΟΥ!

του Νότη "Olorin" Χαλκίδη
olorin@compupress.gr

Στα (virtual) γήπεδα η Ελλάδα αναστενάζει...



ΤΟ 'ΧΑ ΠΕΙ ΕΓΩ!!! Το είχα πει, αλλά κανένας δεν με πίστευε (ούτε εγώ ο ίδιος, φυσικά...). "Πάει, τρελάθηκε ο Χαλκίδης!", θα σκέφτεστε...

Ε λοιπόν, έχετε δίκιο! Τρελάθηκα! Τρελάθηκα, όπως φαντάζομαι πως τρελάθηκαν και όσοι φίλοι και αναγνώστες μου τηλεφωνούσαν ή μου έστελναν e-mails σε όλη τη διάρκεια του Ευρωπαϊκού Πρωταθλήματος μετά από κάθε επιτυχία της Εθνικής Ελλάδας και αναρωτιόντουσαν μήπως τελικά η (ιστορική, πλέον) φωτογραφία στην επάνω αριστερή γωνία της σελίδας 102 του τεύχους 177 του "PC Master" αποδειχθεί πράγματι προφητική. Φυσικά, αναφέρομαι στο review του "UEFA Euro 2004" και συγκεκριμένα στη φωτογραφία όπου απεικονίζεται σύσσωμη η εθνική μας ομάδα αγκαλιά με το Ευρωπαϊκό Κύπελλο συνοδευόμενη από μία λεζάντα που έγραφε "Τη στιγμή που γράφω το

review αυτό δεν έχει ξεκινήσει ακόμα η διοργάνωση, αλλά εγώ ελπίζω η φωτογραφία αυτή να βγει προφητική...". Ειλικρινά, δεν ξέρω τι με έσπρωξε να το γράψω αυτό και όχι μία μοιρολατρική ατάκα του τύπου "Αφού δεν μπορούμε να το κατακτήσουμε στα γήπεδα, ας ονειρευόμαστε τουλάχιστον στο UEFA Euro 2004", το οποίο θα ήταν και το πιο λογικό (αν και πλέον δεν υπάρχει μεγαλύτερη απόδειξη για το ότι "λογική" και "αθλητισμός" είναι δύο έννοιες που ελάχιστη σχέση έχουν μεταξύ τους). Ελπίζω να μου συγχωρέσετε αυτό το παραλήρημα, αλλά γράφω τις γραμμές αυτές λίγες μόλις ώρες μετά τη μαγική εκείνη στιγμή που ο Θοδωρής Ζαγοράκης ύψωνε το βαρύτιμο τρόπαιο στον πορτογαλικό ουρανό, ικανοποιώντας τα εκατομμύρια των απανταχού Ελλήνων που το απαι-

τούσαν με το... διάσημο πλέον σύνθημα τις τελευταίες μέρες και ελάχιστες στιγμές μετά την επιστροφή μου από τους ατελείωτους πανηγυρισμούς στο κέντρο της Αθήνας για την κατάκτηση του Ευρωπαϊκού, με τα ρούχα μου να είναι ακόμα εμποτισμένα με τη γλυκιά μυρωδιά του ανεπανάληπτου θριάμβου. Βλέπετε, οι ακαδημαϊκές μου υποχρεώσεις δεν μου επέτρεψαν, δυστυχώς, να βρεθώ κι εγώ στην Πορτογαλία (και το έχω μετανιώσει πικρά, όπως καταλαβαίνετε...), οπότε αρκέστηκα στο αμέσως καλύτερο, να ενώσω δηλαδή κι εγώ τη φωνή μου με αυτές των εκατοντάδων χιλιάδων Ελλήνων που ξεχύθηκαν σε κάθε δρόμο και πλατεία για να πανηγυρίσουν για κάτι που μέχρι πριν ένα μήνα θα ακουγόταν ως κακόγουστο ανέκδοτο...

Επειδή όμως ο ρόλος μου δεν είναι αυ-

τός του αθλητικογράφου (αν και πολύ θα το ήθελα), οφείλω να επανέλθω στην πραγματικότητα και πιο συγκεκριμένα στο θέμα αυτού του επετειακού κομματιού, το οποίο, όπως φαντάζομαι θα έχετε καταλάβει, δεν είναι άλλο από την παρουσία της Ελλάδας στο... ηλεκτρονικό γρασίδι των football sims σε PCs και arcades. Φυσικά, δεν είναι εφικτό να ανασύρουμε από τη μνήμη μας όλα τα παιχνίδια στα οποία συμμετείχε η Εθνική μας, αλλά θα φροντίσουμε να αναφερθούμε στα πιο σημαντικά.

ΤΑ... ΠΕΤΡΙΝΑ ΧΡΟΝΙΑ

Φυσικά, όπως γνωρίζουμε όλοι, στα πρώτα υποτυπώδη ποδοσφαιρικά παιχνίδια που έκαναν την εμφάνισή τους στις οθόνες των υπολογιστών στις αρχές της δεκαετίας του '80 δεν υπήρχαν ακόμα διακριτικά ή έστω ονόματα ομάδων. Ακόμα όμως κι όταν ξεκινήσαμε να βλέπουμε εθνικές ομάδες να συμμετέχουν, αργήσαμε αρκετά να θαυμάσουμε το αντιπροσωπευτικό συγκρότημά μας, αφού συνήθως οι εθνικές ομάδες που συμπεριλαμβάνονταν δεν ήταν πολλές και προέρχονταν κατά κανόνα από τις θεωρούμενες προηγμένες ποδοσφαιρικά χώρες της εποχής. Μην περιμένετε λοιπόν να δείτε ελληνικά ονόματα στα κλασικά Match Day και Kick Off. Οι παρθενικές εμφανίσεις της εθνικής μας άρχισαν δειλά-δειλά να παρατηρούνται σε παιχνίδια που πρόσφεραν μια μεγαλύτερη γκάμα επιλογών. Έτσι, μία από τις πρώτες σοβαρές εμφανίσεις της εθνικής ομάδας ποδοσφαίρου σε παιχνίδι για υπολογιστή έγινε στο θρυλικό Sensible Soccer της Sensible Software (περιλάμβανε, ούτως ή άλλως, όλες τις ευρωπαϊκές χώρες), όπου το αξιοσημείωτο είναι πως



Κι όμως, αποδείχθηκε προφητική...

υπήρχε και το πλήρες και αρκετά ακριβές ρόστερ της ομάδας μας!

Η ΠΟΡΕΙΑ ΠΡΟΣ ΤΗΝ ΚΑΤΑΞΙΩΣΗ

Από την εποχή του πρώτου Sensible Soccer και μετά, τα ποδοσφαιρικά παιχνίδια απέκτησαν πιο πλούσιες και ακριβείς βάσεις δεδομένων, με αποτέλεσμα να θαυμάσουμε την Εθνική Ελλάδος (με ή χωρίς την εκάστοτε αυθεντική σύνθεση) να τιμάει με την παρουσία της όλο και περισσότερους τίτλους, όπως το Goal! του Dino Dini, τον πραγματικό κατά πολλούς απόγονο του Kick Off 2, αλλά και τις συνέχειες του αριστουργήματος της Sensible Software (ειδικά στο Sensible World of

Soccer του 1995, πέρα από την Εθνική, έκανε την εμφάνισή του για πρώτη φορά, αν δεν απατώμαι, και το πλήρες ελληνικό πρωτάθλημα). Ειδική περίπτωση αποτελεί το Kick Off '97, το οποίο εκτός από το ελληνικό πρωτάθλημα που περιλάμβανε (έστω και με όχι και τόσο ακριβή στοιχεία), περιείχε και ελληνική έκδοση, με περιγραφή μάλιστα από το Γιώργο Μητσικώστα (τουλάχιστον στις κονσόλες). Δυστυχώς, βέβαια, η ποιότητα του παιχνιδιού κάθε άλλο παρά θύμιζε το διάσημο πρόγονό του, οπότε πέρασε απαρατήρητο. Όπως και να το κάνουμε όμως, η μεγάλη επανάσταση στο χώρο έγινε από το πασίγνωστο παιχνίδι της EA Sports, που φέρει το όνομα της παγκόσμιας ομοσπονδίας. Ο λόγος φυ-



THE WORLD CHAMPIONS



GREECE

NEO GEO CUP '98

CREDITS 10



NEO GEO CUP '98

CREDITS 10



PRESENTED BY
SNK

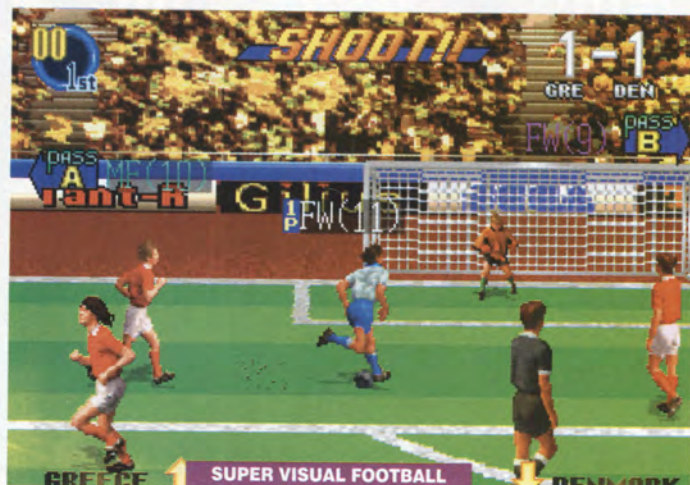
σικά για την πολυπληθέστερη αθλητική σειρά όλων των εποχών, αυτή του FIFA. Ήδη από το πρώτο μέλος της σειράς που κυκλοφόρησε το 1994, η Ελλάδα δεν θα μπορούσε να λείπει από τις ομάδες που προσφέρονταν προς επιλογή, ενώ χρονιά-ορόσημο αποτελεί αναμφισβήτητα το 1999, όταν έκανε την εμφάνισή του στα ράφια των καταστημάτων το πλήρως εξελληνισμένο FIFA 2000, με ελληνικά μένους, ολόκληρο πρωτάθλημα και περιγραφή του Χρήστου Σωτηρακόπουλου, ενώ στο εξώφυλλο της έκδοσης που κυκλοφόρησε στη χώρα μας εικονιζόταν ο (πρωταθλητής Ευρώπης, πλέον...) Βασίλης Τσιάντας. Η προσπάθεια αυτή συνεχίστηκε και την επόμενη χρονιά (με το νυν αρχηγό της Εθνικής, Θοδωρή Ζαγοράκη, να αντικαθιστά τον Τσιάντα στο εξώφυλλο), ενώ στο FIFA 2002 ήταν η τελευταία φορά που ακούσαμε ελληνική περιγραφή, αυτή τη φορά από τον Μανώλη Μαυρομάτη. Τέλος, από τους πιο σύγχρονους τίτλους εκτός FIFA θα πρέπει να ξεχωρίσουμε τα δύο παιχνίδια της Konami, το (μέτριο προς κακό, κατά την άποψή μου) ISS 3 και το (εκ

διαμέτρου αντίθετο σε ποιότητα) Pro Evolution Soccer 3, στα οποία οφείλουμε να σημειώσουμε πως υπήρχε και φωνητική περιγραφή από τους εκφωνητές όλων των παικτών που απαρτίζουν το αντιπροσωπευτικό συγκρότημά μας!

ΕΠΙΣΗΜΑ ΚΑΙ ΣΥΛΛΕΚΤΙΚΑ

Μια ειδική κατηγορία αποτελούν τα παιχνίδια που είναι αφιερωμένα στις μεγάλες ποδοσφαιρικές διοργανώσεις, τα παγκόσμια και ευρωπαϊκά πρωταθλήματα, και διαθέτουν τις σχετικές άδειες, ώστε να εκμεταλλεύονται τα λογότυπα και τα λουπά διακριτικά τους. Για άλλη μία φορά, στις πρώτες εκδόσεις που είχαν κυκλοφορήσει από τη US Gold, που είχε στην κατοχή της τη σχετική άδεια (World Cup Carnival - Mexico '86, World Class Soccer - Italy 1990 κ.λπ.), δεν υπήρχε εκπροσώπηση του ελληνικού ποδοσφαίρου, αφού συμπεριλαμβάνονταν μόνο οι ομάδες που είχαν προκριθεί για τις σπουδαίες αυτές ποδοσφαιρικές γιορτές. Για πρώτη φορά αυτό συνέβη το 1994, όταν η πρόκριση της Εθνικής μας στο Μουντιάλ των ΗΠΑ φέρνει μαζί της και

την καταξίωση στο χώρο των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, με την εμφάνισή της στο World Cup USA '94 της ίδιας εταιρείας. Από το Μουντιάλ του 1998 μέχρι σήμερα, τα δικαιώματα είχε ο κολλοσσός που ακούει στο όνομα EA Sports, η οποία είχε ήδη την πρωτοκαθεδρία στο είδος (τουλάχιστον στο χώρο των PCs). Αν και στον πρώτο τίτλο (World Cup '98) δεν συμπεριλήφθηκε η εθνική μας, στα δύο επόμενα (Euro 2000, 2002 FIFA World Cup) η εταιρεία άλλαξε πολιτική και για να κάνει τα παιχνίδια της πιο προσιτά, αποφάσισε να συμπεριλάβει και όσες ομάδες δεν κατόρθωσαν να κερδίσουν την πρόκρισή τους στις διοργανώσεις αυτές, άρα και την εθνική μας. Τέλος, το πιο πρόσφατο και ίσως και το πιο... γούρικο ηλεκτρονικό παιχνίδι στην ιστορία του ελληνικού ποδοσφαίρου είναι το UEFA Euro 2004, το επίσημο παιχνίδι της διοργάνωσης που έλαβε χώρα πριν από λίγες μέρες στην Πορτογαλία. Αν πάντως θέλετε να μάθετε περισσότερα για το συγκεκριμένο παιχνίδι, υπάρχει και το αναλυτικό δосьελδο review (με τη θρυλική πλέον φωτογραφία...) στο τεύχος 177 του "PC Master".





Η ΕΛΛΑΔΑ ΤΩΝ ARCADES

Μία ξεχωριστή αναφορά πρέπει να γίνει και στην παρουσία της ελληνικής ομάδας στο χώρο των arcades, αφού αποτελούν αναμφισβήτητα ένα μεγάλο μέρος της ιστορίας των video games και ειδικά των football sims. Όπως ήταν αναμενόμενο, στους πρώτους τίτλους που άρχισαν να εμφανίζονται διακριτικά ομάδες (Tehkan World Cup, Tecmo World Cup '90, Football Champ, Super Sidekicks κ.λπ.), όταν ακόμα η ποδοσφαιρική Ελλάδα δεν είχε να επιδείξει καμία απολύτως επιτυχία (γιατί μήπως είχε μέχρι πριν από 1-2 μήνες, θα μου πείτε;), η εθνική μας έλαμπε διά της απουσίας της. Αν δεν κάνω λάθος, η πρώτη εμφάνιση της ελληνικής σημαίας στις αίθουσες των arcades πρέπει να έγινε πριν από 11 χρόνια και μάλιστα σε δύο τίτλους, στο σχετικά άγνωστο Grand Striker της Human και στο Super Cup Finals, τη συνέχεια του Football Champ από την Taito. Μάλιστα, το αξιοσημείωτο είναι πως στο Grand Striker περιλαμβάνονταν μόλις 9 συνολικά ομάδες, με τις υπόλοιπες να αποτελούν μεγαθήρια του ευρωπαϊκού ποδοσφαίρου! Φαίνεται λοιπόν πως η πρόκρισή μας εκείνη τη χρονιά στο Μουντιάλ, που θα διεξαγόταν ύστερα από έναν χρόνο στα γήπεδα των ΗΠΑ, ανέβασε κατακόρυφα τις μετοχές μας στο... ποδοσφαιρικό χρηματιστήριο των video games. Δεν εξηγείται αλλιώς πώς από εκείνη τη χρονιά και έπειτα όλο και περισσότεροι arcade ποδοσφαιρικοί εξομοιωτές θεωρούσαν υποχρέωσή τους να συμπεριλάβουν την εθνική μας στις ομάδες που προσφέρονταν για επιλογή. Έτσι, είδαμε τη γαλλανόλευκη να κυματίζει σε όλες τις συνέχειες του Super Sidekicks (Super Sidekicks 2, 3, The Ultimate 11 και Neo Geo Cup '98), αλλά και του Super Cup Finals (Hat Trick Hero '94, Taito Power Goal). Μια και ο λό-

γος για συνέχειες, δεν θα μπορούσε να απουσιάζει η ομάδα μας και από ο Grand Striker 2, που κυκλοφόρησε τρία χρόνια μετά το αρχικό παιχνίδι, το 1996. Νωρίτερα όμως μας είχε δοθεί η ευκαιρία να οδηγήσουμε την Εθνική μας στο πιο ψηλό σκαλί του βάθρου και σε δύο όχι και τόσο γνωστά, αλλά αρκετά αξιόλογα παιχνίδια, το Super Visual Football της SEGA και το Goal! Goal! Goal! της άσημης Visco. Από εκεί και πέρα, έστω και στο προτελευταίο μέρος της κλασικής σειράς Tecmo World Cup (η οποία εν τω μεταξύ είχε μετονομαστεί σε Tecmo World Soccer), αυτό που κυκλοφόρησε το 1996, θαυμάσαμε και τη γαλλανόλευκη να κυματίζει ανάμεσα στα υπόλοιπα εθνικά σύμβολα. Για το τέλος αφήνω το πιο κοντινό χρονικά και ίσως πιο άρτιο ποιοτικά παιχνίδι, στο οποίο θαυμάσαμε την Εθνική Ελλάδος, το Virtua Striker 2 της SEGA, που είχε κατακλύσει πριν από λίγα χρόνια τις αίθουσες των ηλεκτρονικών.

Η αναφορά σε αυτά τα παιχνίδια αποκτά ακόμα μεγαλύτερη αξία, αν αναλογιστούμε ότι τους περισσότερους από αυτούς τους τίτλους (εκτός του πολύ πρόσφατου Virtua Striker 2, για το οποίο όμως κάποια λύση μπορεί να βρεθεί μέσω της πλαγίας οδού - λέγε με Chankast) μπορείτε να τους απολαύσετε και στο διασημότερο εξομοιωτή όλων των εποχών, το MAME, ενώ έχω την τιμή να αναφέρω πως έχω κατορθώσει να κατακτήσω το τρόπαιο με την Εθνική μας σε όλα ανεξαίρετως τα παιχνίδια που παρουσίασα!

ΤΟ ΤΑΞΙΔΙ ΠΕΡΑ ΑΠΟ ΤΟ ΟΝΕΙΡΟ...

Ας ελπίσουμε πως μετά την τεράστια αυτή επιτυχία της κατάκτησης του ευρωπαϊκού τίτλου, η παρουσία της εθνικής μας στα επερχόμενα ποδοσφαιρικά παιχνίδια

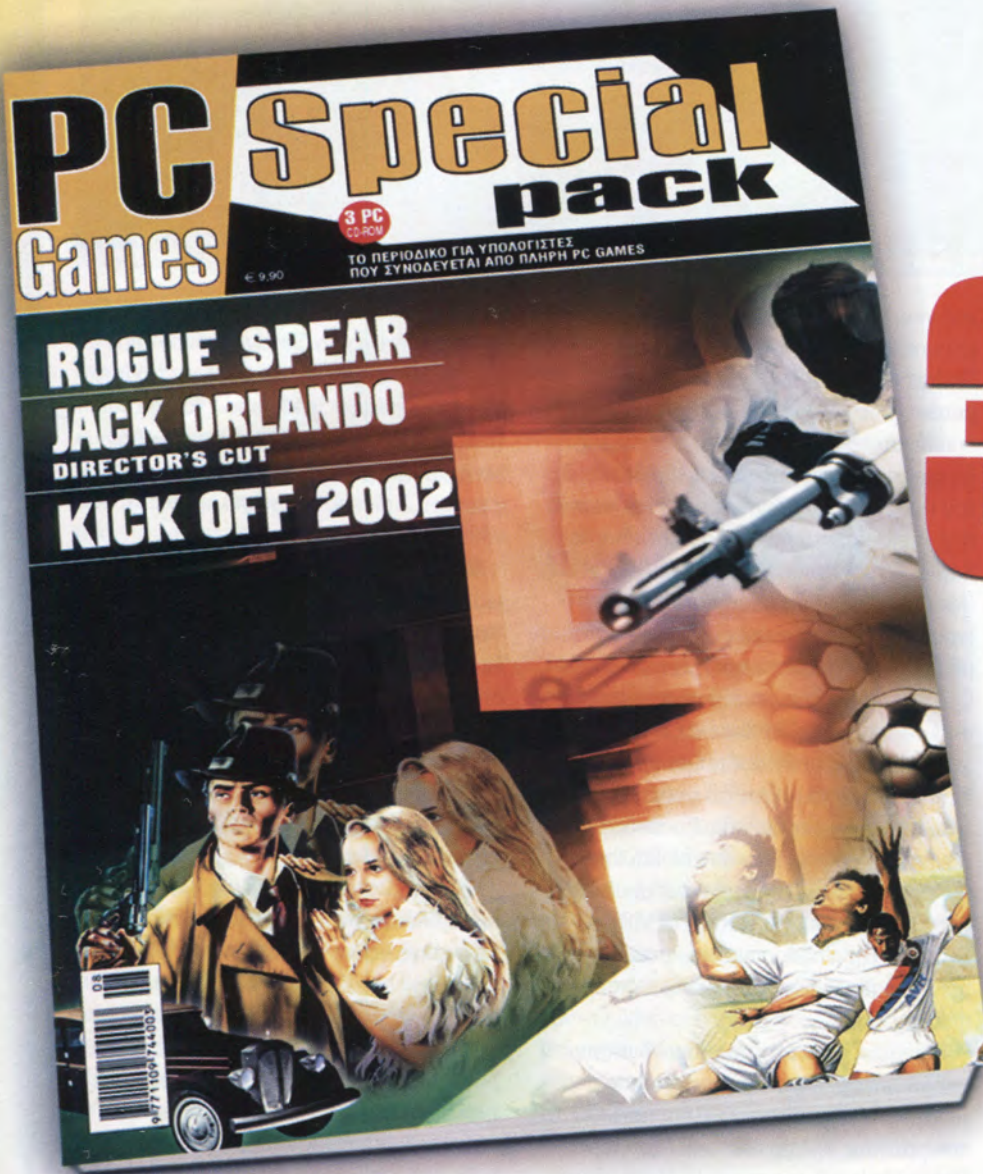
θα θεωρείται δεδομένη, αλλά και ότι η δυναμικότητά της δεν θα είναι πλέον τόσο χαμηλή ώστε να αποτελεί το "φτωχό συγγενή" του ευρωπαϊκού ποδοσφαίρου. Και γιατί όχι, να θαυμάσουμε και περισσότερους ελληνικούς συλλόγους, αφού, ως γνωστόν, "πλήι στο βασιλικό, ποτίζεται κι η γλάστρα"...

Ως επίλογο, θα παραλλήλω ελαφρώς μία φράση που ακούσαμε άπειρες φορές τις τελευταίες μέρες: "Αν είναι όνειρο, δεν θέλω να ξυπνήσω". Ε, λοιπόν, αν είναι αλήθεια, τότε δεν θέλω να ξανακοιμηθώ, θέλω να το ζήσω όσο πιο έντονα γίνεται, να ρουφήξω κάθε στιγμή του πραγματικά απίστευτου αυτού κατορθώματος! ΟΧΙ! ΔΕΝ ήταν όνειρο! Γιατί ακόμα και τα όνειρα έχουν όρια... Αυτό ήταν ένα ταξίδι πέρα απ' το όνειρο! Όταν κάνεις όλο τον κόσμο να παραμιλάει για μια χώρα που ήταν διάσημη κυρίως για γεγονότα που συνέβησαν πριν από ορισμένες... χιλιετίες και να αναφέρεται με θαυμασμό στη μεγαλύτερη έκπληξη στην εκατοντάχρονη και πλέον ιστορία αυτού του αθλήματος που ονομάζουμε ποδόσφαιρο, όταν αυτή η κατάκτηση θα γίνει σημείο αναφοράς για τις επόμενες γενιές, όταν πλέον οι ιστορίες δεν θα μιλάνε για τον Δαβίδ που σκότωσε τον Γολιάθ, αλλά για την Ελλάδα του 2004, τότε δεν μπορείς να μιλάς για ένα απλό όνειρο...

Παιδιά, από τα βάθη της καρδιάς μας σας ευχαριστούμε που μας θυμίσατε ξανά τι σημαίνει να είσαι Έλληνας! Σας ευχαριστούμε που μας βγάλατε όλους στους δρόμους, ενωμένους, ξεχνώντας κάθε πρόβλημά μας! Σας ευχαριστούμε που κάνατε όλους τους Έλληνες που ζουν στο εξωτερικό να νιώσουν περισσότερο Έλληνες από ποτέ! Τέλος, σας ευχαριστώ προσωπικά που μου δείξατε για πρώτη φορά στη ζωή μου πως είναι να δακρύζεις από χαρά και υπερηφάνεια...

PC

ΜΟΝΑΔΙΚΑ ΠΑΙΧΝΊΔΙΑ ΑΠΟ ΤΟ **PC Games Special Pack**



ΓΙΑ ΟΣΟΥΣ ΔΕΝ ΤΑ
ΠΡΟΛΑΒΑΝ ΤΗΝ
ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ

ΤΩΡΑ ΜΙΑ
ΜΟΝΑΔΙΚΗ
ΕΥΚΑΙΡΙΑ!

3 CD-ROMs

με 3 μοναδικά
παιχνίδια για
όλα τα γούστα
μόνο **€ 9,90!**

ΑΚΟΜΗ:

Παρουσιάσεις των παιχνιδιών,
λύσεις και οδηγίες
εγκατάστασης, patches!

ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ



Virtual Ελληνικοί Μύθοι

Το 9ο τεύχος του "PC Master Gold" είναι, όπως θα έχετε διαπιστώσει, αφιερωμένο στην Ελλάδα. Πολλά παιχνίδια περιπέτειας και ρόλων, παιχνίδια στρατηγικής αλλά και κάποιοι τίτλοι δράσης ντύνονται στα γαλιανόλευκα. Βέβαια, πρόκειται να ακολουθήσουν πολύ περισσότερα, αφού οτιδήποτε ελληνικό θα είναι πολύ "in" τα επόμενα χρόνια. Μην ξεχνάτε πως εκτός από τα αθλητικά γεγονότα και την Eurovision, publicity παίρνουμε και από το χώρο της έβδομης τέχνης. Επεται λοιπόν συνέχεια...



Adventures και RPGs72

Τα παιχνίδια περιπέτειας με θέμα την αρχαία Ελλάδα και τη μυθολογία.

Strategy games76

Στα παιχνίδια στρατηγικής το ελληνικό στοιχείο είναι ανάμεσα στα κυρίαρχα.

...και τα λοιπά82

Και όμως υπάρχουν και άλλων ειδών παιχνίδια!



Virtual ελληνικοί Μύθοι

Η ελληνική μυθολογία ΣΤΑ ADVENTURES & RPGs

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Όταν πρέπει να γράψεις ένα άρθρο για την επιρροή της ελληνικής ιστορίας και μυθολογίας στο χώρο των adventures και των RPGs δεν ξέρεις από πού να αρχίσεις. Ο κίνδυνος να ξεχάσεις βασικά δεδομένα που αφορούν σε συγκεκριμένα adventures ή σε επιμέρους στοιχεία (puzzles, ήρωες, τέρατα κ.λπ.) είναι πολύ μεγάλος, μια και το υλικό είναι τεράστιο.

Στο λίγο χρόνο που είχα στη διάθεσή μου προσπάθησα να κάνω το καλύτερο δυνατό. Γνωρίζω βέβαια ότι υπάρχουν πολλὰ που δεν τα αναφέρω εδώ, είτε γιατί τα έχω ξεχάσει με το πέρασμα του χρόνου είτε γιατί δεν πρόλαβα να τα εντοπίσω. Είναι δύσκολο να πει κάποιος ποιο είναι το πρώτο adventure στο οποίο υπάρχει αναφορά στην αρχαία ελληνική μυθολογία, μια και οι ακριβείς χρονολογίες κυκλοφορίας των παιχνιδιών δεν είναι σαφείς. Τα τρία πρώτα adventures που αναφέρονται στην αρχαία ιστορία και τη μυθολογία μας είναι, ανεξαρτήτως χρονολογικής σειράς, τα Labyrinth of Crete, Ulysses and the Golden Fleece και το Zork 1.

"ΑΡΧΑΙΕΣ" ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΣ...

Έχουν κυκλοφορήσει πάρα πολλά adventures που μπορεί να μη βασίζονται εξ ολοκλήρου σε θέματα της αρχαίας ελληνικής μυθολογίας, αλλά περιέχουν γρίφους που εμπνέονται από αυτήν. Το πιο κλασικό παράδειγμα τέτοιου παιχνιδιού είναι το θρυλικό **Zork 1: The Great Underground Empire** που κυκλοφόρησε το 1979-80 και πούλησε περίπου 1.000.000 αντίτυπα εκείνη την εποχή σε διάφορα formats-μηχανήματα. Το Zork, ένα από τα πιο παλιά adventures όλων των εποχών, εμπνεύστηκαν οι Marc Blank και David Lebling, ιδρυτές της Infocom, από το πρώτο adventure όλων των εποχών, το περίφημο Colossal Caves. Στο Zork 1 υπάρχει το περίφημο δωμάτιο του Κύκλωπα. Σε αυτό βρίσκεις έναν πραγματικό Κύκλωπα που δεν είναι καθόλου φι-

λικός μαζί σου. Πρέπει να τον περάσεις οπωσδήποτε. Σημειώνεται ότι δεν μπορείς να τον σκοτώσεις με τίποτε. Ενώ βρίσκεσαι αντιμέτωπος με τον Κύκλωπα, το πρόγραμμα περιμένει να του τυπώσεις μία εντολή. Φυσικά, υπάρχει ένας "κανονικός τρόπος" (adventur-ίστικός, δηλαδή με χρήση αντικειμένων) να τον αντιμετωπίσεις και να λύσεις το γρίφο. Εδώ όμως υπάρχει ένας εναλλακτικός τρόπος να λύσεις το γρίφο αυτό, ο οποίος δείχνει με τον πιο χαρακτηριστικό τρόπο το χιούμορ των ανθρώπων που δημιούργησαν τη μεγάλη Infocom.

Τι κάνεις, λοιπόν; Πολύ απλά τυπώνεις τη λέξη "Ulysses" ή "Odysseus", το όνομα δηλαδή του Οδυσσέα και ο Κύκλωπας ακούγοντας το όνομα του αιώνιου παιχτρού του το βάζει στα πόδια! Φεύγοντας, θα ανοίξει και το περίφημο πέρασμα ανατολικά προς το living room! Φυσικά, το

πιο σωστό στην περίπτωση αυτή θα ήταν να τύπωνες τις λέξεις "No one", που αντιστοιχούν στο όνομα που είπε ο Οδυσσέας στον Κύκλωπα, δηλαδή το "Κανέναν", αλλά αυτό είναι μία άλλη ιστορία!

ΣΤΑ ΙΧΝΗ ΤΟΥ ΜΙΝΩΤΑΥΡΟΥ

Το **Labyrinth of Crete** είναι το πρώτο adventure που, απ' όσο ξέρω, ασχολήθηκε με τη μυθολογία μας και κυκλοφόρησε από την Adventure International. Το παιχνίδι αυτό δείχνει με σαφήνεια πόσο συγκεχυμένα αντιλαμβάνονται οι ξένοι τους μύθους μας. Στο παιχνίδι χειρίζεσαι δύο ήρωες, τον Ιάσονα και τον Οδυσσέα. Αποστολή σου είναι να βρεις το χρυσόμαλλο δέρας που το φυλάσσει ο μυθικός Μινώταυρος. Στο παιχνίδι περιλαμβάνονται αρκετοί θεμελιώδεις μύθοι της μυθολογίας μας, σχεδόν όλοι οι θεοί του Ολύμπου και μία σειρά βασικών μυθολογικών τεράτων (Μέδουσα, Υδρα, Μινώταυρος, σκελετοί κ.λπ.). Σημειώνεται ότι επειδή αυτό το παιχνίδι είναι πολύ παλιό, δεν θα το βρείτε σχεδόν σε καμία από τις "επίσημες" λίστες που αναφέρονται στα παιχνίδια της Adventure International. Το παιχνίδι είναι αρκετά καλό και περιέχει πλούσια για την εποχή του δράση.

Με το ίδιο ακριβώς όνομα (**Labyrinth of Crete**) κυκλοφόρησε το 1996 ένα άλλο adventure, από τον Cliff Johnson, ο οποίος μας είχε δώσει το Fool's Errand. Το παιχνίδι αυτό βασίζεται σε μία σειρά θεμάτων της ελληνικής μυθολογίας αλλά και της αστρολογίας και περιλαμβάνει πολλά και σημαντικά puzzles, σημαντικές πληροφορίες σχετικά με τη μυθολογία μας και γενικά χαρακτηρίζεται ως ένα πολύ σπουδαίο παιχνίδι.

ΟΙ ΚΥΝΗΓΟΙ ΤΟΥ ΧΡΥΣΟΜΑΛΛΟΥ ΔΕΡΑΤΟΣ

Το **Ulysses and the Golden Fleece** κυκλοφόρησε το 1981 από τη Sierra σε 5,25" δισκέτες, στο οποίο επίσης γίνεται μία απίστευτη μείξη βασικών μύθων. Σε αυτό πάντρεψαν το μύθο της Αργοναυτικής Εκστρατείας με αυτόν του Οδυσσέα και έφτιαξαν μία δική τους ιστορία. Βεβαίως, κάποια άλλα παιχνίδια επέμεναν περισσότερο στα αυθεντικά γεγονότα, όπως το Perseus and Andromeda της Adventure International, μέρος της σειράς Mysterious Adventures. Το παιχνίδι κυκλοφόρησε το 1983 στους υπολογιστές TRS, Atari 8-bit και Spectrum και είναι δημιούργημα του Brian Howarth.



Το Labyrinth of Crete είναι το πρώτο adventure που ασχολήθηκε με τη μυθολογία μας και κυκλοφόρησε από την Adventure International.

ΣΑΝ ΒΓΕΙΣ ΣΤΟΝ ΠΗΓΑΙΜΟ ΓΙΑ ΤΗΝ ΙΘΑΚΗ

Οι αναφορές στην ελληνική μυθολογία βρίσκονται στο απόγειό τους με την κυκλοφορία ενός παιχνιδιού στον Spectrum το 1985, του **Return to Ithaca** από την Atlantis, μία εταιρεία που κυκλοφόρησε δεκάδες adventures την εποχή εκείνη στην τιμή των 1,99 αγγλικών λιρών. Το παιχνίδι παρακολουθεί τη δεκαετή προσπάθεια του Οδυσσέα να γυρίσει στην πατρίδα του και στην αγαπημένη του Πηνελόπη. Το αναφέρω ξεχωριστά γιατί είναι το πρώτο παιχνίδι του είδους που "σέβεται" σε πολύ μεγάλο βαθμό τη σχετική μυθολογία, γεγονός που θεωρώ ιδιαίτερα σημαντικό. Οι γρίφοι του είναι αρκετά καλά δομημένοι και ένας γνώστης της "Οδύσσειας", όπως θεωρώ ότι σε κάποιον βαθμό είμαστε οι περισσότεροι Έλληνες, δεν θα συναντήσει σημαντική δυσκολία στο να το ολοκληρώσει.

ΚΑΤΣΕ ΚΑΤΩ ΑΠΟ ΤΟΥΣ ΑΘΛΟΥΣ!

Το 1987 κυκλοφόρησε το **The Labours Of Hercules** από τον T. Taylor, ένα adventure βασισμένο στους περίφημους 12 άθλους του Ηρακλή. Το παιχνίδι αυτό γράφτηκε με τη βοήθεια των Quill και Press και ξεχωρίζει ανάμεσα στα άλλα επειδή έχει γίνει

εξαιρετική χρήση της εντολής EXAMINE, με την οποία εξετάζοντας διάφορα που βλέπεις στο κείμενο, παίρνεις αναλυτικές απαντήσεις για μία σειρά από θέματα που αφορούν στην αρχαία ιστορία μας και όχι μόνο.

ΜΥΘΟΙ & ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ

Το 1989 κυκλοφορεί από τη Magnetic Scrolls το **Myth**, ένα εκπληκτικό από κάθε άποψη text adventure, το οποίο δινόταν "ελεύθερα" σε όσους γράφονταν μέλη στο Official Secrets, ένα αγγλικό Adventure Club. Σημειώστε ότι το Official Secrets αργότερα μετατράπηκε σε μία από τις μεγαλύτερες αγγλικές εταιρείες on-line πώλησης computer games. Αν θυμάμαι καλά, η εταιρεία αυτή αργότερα άλλαξε το όνομά της και τώρα πια έχω χάσει τα ίχνη της.

Το Myth είναι ένα μικρό, αλλά απόλυτα ξεχωριστό adventure game, το οποίο βασίζεται στην ελληνική μυθολογία και όχι μόνο. Σε αυτό οι αρχαίοι θεοί μας αντιμετωπίζουν ένα σημαντικό πρόβλημα που ακούει στο όνομα χριστιανισμός! Πλήθη πιστών του δωδεκάθεου εγκαταλείπουν τους ναούς τους και ασπάζονται τη χριστιανική πίστη και θρησκεία. Ο Δίας, απελπισμένος από τη μεγάλη φυγή πιστών του προς μία άλλη θρησκεία, αποφασίζει να αναθέσει σε καθέναν από τους υπόλοιπους θεούς μία ιδιαίτερη αποστολή, η οποία ως σκοπό έχει να εντυπωσιάσει τους πιστούς και έτσι να τους ξανακερδίσει. Πρώτος στη σειρά είναι ο θεός Ποσειδώνας, του οποίου αναλαμβάνει το χειρισμό.

Βρίσκει έξω από τις πύλες του κάτω κόσμου, εφοδιασμένος με την κλασική τριαινα, την ασπίδα, το χιτώνα, το μεσοφόρι του και ένα σημείωμα που σου εξηγεί επεκριβώς την αποστολή σου. Πρέπει να κατορθώσεις να κλέψεις το Helmet of invisibility που βρίσκεται στον κάτω κόσμο.

Το παιχνίδι, που έχει γράψει ο εκπληκτικός Paul Findley, είναι ένα καθαρό text adventure και ξεχωρίζει για τρεις βασικούς λόγους: Πρώτα απ' όλα, είναι εξαιρετικά σχεδιασμένο και αρκετά δύσκολο.

Virtual ελληνικοί Μύθοι

Όλοι οι γρίφοι του είναι πολύ λογικοί και πρωτότυποι, απλώς απαιτείται αρκετή συνδυαστική σκέψη για να λύσεις μερικούς από αυτούς. Όσοι το παίξετε, πιστεύω ότι θα θαυμάσετε την κρυστάλλινη λογική που διαπερνά τους περισσότερους από αυτούς. Το δεύτερο στοιχείο που ξεχωρίζει είναι η εκπληκτική ατμόσφαιρά του. Ελάχιστα παιχνίδια μεταδίδουν τόσο έντονη την αίσθηση ότι βρίσκεσαι εκεί, ότι όλα αυτά που βιώνεις συμβαίνουν πραγματικά. Τέλος, ως τρίτο στοιχείο και εξίσου σημαντικό με τα άλλα αναφέρω το ιδιαίτερα λεπτό και ευφυές χιούμορ που χαρακτηρίζει το παιχνίδι.

Ωστόσο, το Myth παρουσιάζει ένα μικρό πρόβλημα: το μέγεθός του δεν του επιτρέπει να σταθεί ως stand alone adventure. Μην ξεχνάτε όμως ότι πρόκειται για ένα adventure που δινόταν "ελεύθερα", χωρίς δηλαδή να το πληρώσεις.

Η ΟΡΓΗ ΤΩΝ ΘΕΩΝ & ΑΛΛΕΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΕΣ

Ανάμεσα στα adventures που έχουν ως θέμα την αρχαία ελληνική μυθολογία για μένα ξεχωριστή θέση κατέχει το περίφημο **Wrath of the Gods**, ένα από τα πρώτα adventure games που κυκλοφόρησαν σε CD-ROM, το οποίο παρουσιάσαμε στο ειδικό περιοδικό για τα games που κυκλοφορούσε ως συνοδευτικό του "PC Master", στο τεύχος του Οκτωβρίου του 1994. Στο παιχνίδι αυτό, που σχεδίασε ο Joel Skidmore, ανέπτυξε η εταιρεία Luminaria και κυκλοφόρησε το 1994 από τη Maxis, λειτουργεί ως ένας γενικός ήρωας που μαθαίνεις ότι στην πραγματικότητα είσαι παιδί του δαίμονιου εραστή Δία και ότι αν θέλεις να κερδίσεις τη θέση σου στον Ολύμπο, πρέπει να φέρεις σε πέρας μία σειρά αποστολών-άθλων. Έτσι, θα επισκεφθείς ή θα αντιμετωπίσεις τον Αδη, τον Χάροντα, τον Σίσυφο, τον Τάνταλο, τις Συμπληγάδες πέτρες, τις Σειρήνες, το χρυ-

σόμαλλο δέντρο, τους Κύκλωπες, τον Ατλαντα, τον Κένταυρο, τον Πάνα, την Ηρα, την Αθηνά, το βασίλειο Μίνωα κ.ά., ενώ στο τέλος υποδύσαι το Θησέα και πρέπει να αντιμετωπίσεις το Μινώταυρο στο μυθικό Λαβύρινθο της Κρήτης. Για τις ανάγκες του παιχνιδιού υπάρχει μία αρκετά ελεύθερη μεταφορά και σύνδεση των μύθων μεταξύ τους. Οι γρίφοι του παιχνιδιού είναι σχετικά απλοί, αν εξαιρέσει κανείς ένα-δύο γρίφους που έχουν ένα μέρος action δράσης.

Αξιοσημείωτο στο παιχνίδι είναι το ειδικό icon που υπάρχει στο interface του, το Info, το οποίο σε κάθε τοποθεσία που επισκέπτεσαι ή χαρακτήρα που συναντάς, σου δίνει την ιστορία τους, σύμφωνα πάντα με την επίσημη εκδοχή της μυθολογίας μας. Υπάρχουν πάνω από 80 τέτοιες ειδικές αναφορές για θέματα όπως η λειτουργία της αρχαίας αγοράς στην αθηναϊκή δημοκρατία, η ιστορία του Παρθενώνα, της Κνωσού, των Μυκηνών κ.λπ. Σε μερικά θέματα οι δημιουργοί του αναφέρουν και κάποιες πιο σύγχρονες εκτιμήσεις, όπως για τη σπουδαιότητα του μινωικού πολιτισμού. Αυτές οι αναφορές και οι εκτιμήσεις τους έχουν γίνει με πολύ μεγάλο σεβασμό.

Όσοι ενδιαφέρεστε για το παιχνίδι, μπορείτε να βρείτε περισσότερες πληροφορίες στη διεύθυνση <http://www.mythweb.com/teachers/learning/wrath/>.

ΧΑΜΕΝΟΙ ΚΟΣΜΟΙ

Δεκάδες adventures έχουν ως αναφορά τη χαμένη Ατλαντίδα, που για αρκετούς αποτελεί παγκόσμιο μυστήριο. Η ύπαρξή της ή η μη ύπαρξή της έχει αποτελέσει βασικό θέμα για δεκάδες adventures. Φυσικά, η πιο αναγνωρίσιμη σειρά με θέμα την Ατλαντίδα είναι η ομώνυμη τριλογία της Cryo.

Ξεχωριστή θέση ανάμεσα στα adventures αυτά έχει το **Indiana Jones**

and the Fate of Atlantis, που κυκλοφόρησε το 1991 από τη LucasArts, αποτελώντας ένα από τα καλύτερα adventures όλων των εποχών, στο οποίο χειρίζεσαι σχεδόν ταυτόχρονα δύο χαρακτήρες, τον Indiana Jones και την πανέμορφη Sophia. Βρισκόμαστε στα 1939, λίγο πριν από το Β' Παγκόσμιο Πόλεμο, και ο Indy θα εμπλακεί σε μία απίστευτη περιπέτεια με επίκεντρο μια θεωρία που προσβέβει η πανέμορφη Sophia Hargood, μία αρχαιολόγος που όχι μόνο πιστεύει στην ύπαρξη της χαμένης Ατλαντίδας και στη σχετική αναφορά στους διαλόγους του Πλάτωνα, αλλά ισχυρίζεται ότι κατέχει ένα περιδέραιο που προέρχεται από το χαμένο αυτό πολιτισμό. Αν και ο ίδιος δεν πιστεύει ούτε λέξη απ' όλα αυτά, θα βρεθεί σύντομα αντιμέτωπος με μερικούς πράκτορες των Ναζί που αναζητούν την περίφημη Ατλαντίδα, μια και είναι απόλυτα πεπεισμένοι ότι εκεί θα βρουν ένα αντικείμενο που θα τους επιτρέψει να κερδίσουν τον πόλεμο και να κυριεύσουν ολόκληρο τον κόσμο.

Το παιχνίδι διαδραματίζεται σε διάφορες περιοχές σε όλο τον κόσμο, ενώ το φινάλε του τοποθετείται στην Κρήτη και τη Σαντορίνη. Από κει θα βρεθείς στη χαμένη Ατλαντίδα, όπου θα συνειδητοποιήσεις ότι επρόκειτο για έναν πολιτισμό που σε μερικά θέματα ήταν πολύ πιο αναπτυγμένος από το δικό μας. Μοναδικός τρόπος για να σταματήσεις την ανελέητη προσπάθεια των Ναζί είναι να προκαλέσεις μία έκρηξη που θα φέρει το τέλος του χαμένου αυτού πολιτισμού.

VIRTUAL ΟΜΗΡΙΚΟ ΕΠΟΣ

Στο τεύχος 130 του περιοδικού μας παρουσιάσαμε ένα ακόμη adventure που αναφέρεται εξ ολοκλήρου στην αρχαία ελληνική μυθολογία, το **Odyssey: The search for Olysses** των InUtero/Cryo Interactive. Το παιχνίδι βασίζεται στην



ομηρική "Οδύσσεια". Σε αυτό δεν χειρίζεσαι τον Οδυσσέα, αλλά έναν φίλο του, τον Εριτία, ο οποίος έχει διωχθεί από την Ιθάκη γιατί έχει κατηγορηθεί άδικα για έναν φόνο που στην πραγματικότητα ήταν ατύχημα. Κάποια στιγμή σε φωνάζει η Πηνελόπη και σου αναθέτει να ψάξεις να βρεις τον Οδυσσέα, μια και δεν ξέρει για πόσο ακόμη θα αντέξει να μην ενδίδει στις πιέσεις όλων αυτών που θέλουν να την παντρευτούν και να καρπωθούν το θρόνο της Ιθάκης. Δέχεσαι χωρίς καμία αντίρρηση, πιστεύοντας ότι βρίσκοντας τον Οδυσσέα θα σου επιτραπεί επιτέλους να ξαναγυρίσεις στην πατρίδα σου. Ως Εριτίας θα ξεκινήσεις να αναζητάς τα ίχνη του πολυμήχανου φίλου σου, περνώντας από τα περισσότερα μέρη που αναφέρονται στο ομηρικό έπος.

To Odyssey: The search for Olysses ξεκινά με εσένα, τον Εριτία, να φτάνεις στα ερείπια της Τροίας αναζητώντας τα πρώτα στοιχεία που θα σε οδηγήσουν στον Οδυσσέα. Οι μετακινήσεις σου από την Τροία και μετά θα γίνονται με ένα ιδιόμορφο ιπτάμενο πλοίο, το οποίο, αν και δεν συναντάται στη μυθολογία μας, είναι πολύ εντυπωσιακό. Από την Τροία θα μεταφερθείς σε διάφορες τοποθεσίες, όπως στη χώρα των Λωτοφάγων, στο νησί των Κυκλώπων, των Λαιστρυγόνων και της Κίρκης, ενώ δεν θα αποφύγεις και το ταξίδι στον κάτω κόσμο, στον Άδη. Αναζητώντας τον Οδυσσέα πρέπει να βρεις γιατί δεν έχει γυρίσει στην πατρίδα του, αν και έχουν περάσει δέκα χρόνια, ποιος είναι υπεύθυνος γι' αυτό και να τον αντιμετωπίσεις σε μια επική μονομαχία. Μόνο τότε θα παρέμβει ο Δίας για να δώσει ένα τέλος στο μαρτύριό σου και στο ταξίδι σου για την αναζήτηση του Οδυσσέα.

Όσοι δεν το έχετε δει, σημειώστε ότι το παιχνίδι κυκλοφόρησε στη χώρα μας εξελληνισμένο, γεγονός που το θεωρώ ιδιαίτερα σημαντικό.

ΕΝΑΣ ΡΟΛΟΣ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

Απ' όσο μπορώ να ξέρω, δεν έχει κυκλοφορήσει κανένα CRPG που να είναι βασισμένο είτε ολοκληρωτικά είτε μερικώς σε θέματα σχετικά με τη μυθολογία μας. Διατηρώ όμως κάποιες επιφυλάξεις αν έχει κυκλοφορήσει ένα Text RPG βασισμένο στην ελληνική μυθολογία: θυμάμαι να έχω δει ή διαβάσει κάπου για κάτι τέτοιο, ωστόσο όσο κι αν προσπάθησα δεν μπόρεσα να το εντοπίσω. Επίσης, έχω ακουστά ότι μία ομάδα Ελλήνων ετοιμάζε, σε συνεργασία ενδεχομένως με την ACN, ένα ελληνικό Multiplayer RPG game, του οποίου όμως αγνωώ την τύχη.

Εντούτοις, ακόμη κι αν δεν υπάρχει απευθείας συσχετισμός των σεναρίων των γνωστών CRPGs με την Ελλάδα και τη μυθολογία μας, οι επιρροές από αυτήν είναι εμφανέστατες. Η βασική δομή της ιδέας "dungeon" θα μπορούσαμε να πούμε ότι προέρχεται από το λαβύρινθο του μύθου του Μινώταυρου, ενώ και τα ίδια τα μυθικά πλάσματα που αντιμετωπίζουμε στο σύνολο σχεδόν των CRPGs είναι κομμένα και ραμμένα στα μέτρα των μυθικών τεράτων μας. Αλλωστε, μία από τις πρώτες περιπέτειες με ξεκάθαρο role playing χαρακτήρα που τραγουδήθηκε στα αρχαία χρόνια και παραμένει έως σήμερα ένας από τους αγαπημένους μύθους είναι η Αργοναυτική Εκστρατεία, με το πολυτάλαντο πλήρωμα της Αργούς αλλά και τις συνωμοσίες που έλαβαν χώρα στην Ιωλή, απ' όπου ξεκίνησαν, αλλά και στην Κοήχίδα, όπου βρισκόταν το Χρυσόμαλλο Δέρα.

DUNGEON MASTERS

Τα πρώτα dungeons αποτελούσαν παραλλαγές των διάφορων mazes, που όπως ήλει και το όνομά τους αντιλούν την έμπνευσή τους από το Λαβύρινθο της Κρήτης. Η ύπαρξη ενός τεράτος μέσα σε ένα δαιδαλώδες χώρο (η ουσία δηλαδή του

κρητικού λαβύρινθου) αποτέλεσε την πηγή έμπνευσης όλων των σχετικών dungeons, τα οποία μάλιστα την πρώτη περίοδο ύπαρξής τους δεν είχαν ορατή διέξοδο (σε αντίθεση με τον κρητικό λαβύρινθο ο οποίος είχε μόνο μία είσοδο - έξοδο).

Αν και ο Λαβύρινθος της Κρήτης είναι ο πιο γνωστός λόγω του σχετικού μύθου και του Μινώταυρου, πρέπει για λόγους ιστορικούς να ξεκαθαρίσω ότι ο κρητικός λαβύρινθος αποτελεί αντίγραφο του αντίστοιχου και πολύ μεγαλύτερου αιγυπτιακού λαβύρινθου, σύμφωνα πάντοτε με τα γραπτά ιστορικά κείμενα. Το δυστύχημα είναι ότι κανείς από τους δύο αυτούς λαβύρινθους δεν υπάρχει πια. Για όσους ενδιαφέρονται ο παλαιότερος σωζόμενος λαβύρινθος, ολοκληρωτικά υπόγειος, βρίσκεται στο Chavin του Περού, όπου άνθησε ο ομώνυμος σημαντικός πολιτισμός από το 1300 έως 400 π.Χ.

Από τα μυθολογικά τέρατα, τώρα, που κατά καιρούς έχουν εμφανιστεί σε CRPGs ξεχωριστή θέση κατέχουν ο Μινώταυρος, ο Κύκλωπας, η Μέδουσα και η Λερναία Υδρά (ενώ δεν πρέπει να ξεχνάμε τα μυριάδες πλάσματα το σώμα των οποίων είναι μισό ανθρώπινο και μισό ζώου). Ειδική μνεία, δε, πρέπει να γίνει στους δράκους, οι οποίοι αν και δεν αποτελούν καθαυτό στοιχείο της ελληνικής μυθολογίας, συναντώνται σε δύο περιπτώσεις στη μυθολογία μας, έστω και με ειδική μορφή. Ο ένας ήταν στη θήβα και είχε τη μορφή τεράστιου φιδιού, ενώ ο άλλος φύλασσε το Χρυσόμαλλο δέρα που έπρεπε να κλέψει ο Ιάσων κατά την Αργοναυτική Εκστρατεία. Μπορεί κανένας από τους δύο αυτούς δράκους να μην είχε ακριβώς τη μορφή που δίνουμε σήμερα στους δράκους στις ταινίες, στα κόμικ και στα παιχνίδια, αλλά οπωσδήποτε μία από τις ρίζες έμπνευσής τους βρίσκεται και στην ελληνική μυθολογία.



INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS



WRATH OF THE GODS



ODYSSEY: THE SEARCH FOR OLYSSES

Virtual ελληνικοί Μύθοι

του Γρηγόρη Μωυσιδῆ

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ ΜΕ ΕΠΙΡΡΟΕΣ από την Ελλάδα

Το ταξίδι μας ξεκινά από την αρχαιότητα, σε μία χώρα όπου κυριάρχησαν για εκατοντάδες χρόνια όχι μόνο η μυθολογία, η εξιστόρηση επών και άλλων ιστοριών, με πρωταγωνιστές θεούς, ημίθεους και απλούς ανθρώπους, αλλά και ένας από τους ενδοξότερους αρχαίους πολιτισμούς. Ένας πολιτισμός που κατάφερε να κληροδοτήσει στη σημερινή εποχή όσα περισσότερα μπορούσε μέσα από την ιστορία και τη μυθολογία.

Η μυθολογία, παρόλη τη σημασία της λέξης, κάθε άλλο παρά σε παραμύθι παρπέμπει, καθώς πολλοί είναι οι φορέες που κανείς αναρωτιέται για το αν πρόκειται για μύθους ή για πραγματικά γεγονότα που μεταλλάχθηκαν μέσα στο χρόνο λόγω της μεταφοράς τους από στόμα σε στόμα. Από την κοσμογονία και το δωδεκάθεο, μέχρι τους μυθικούς ήρωες και τα πανίσχυρα μυθικά τέρατα, το μυθολογικό στοιχείο δεν λείπει από πουθενά.

Η μυθολογία ωστόσο σταμάτα εκεί όπου αρχίζει η ιστορία, η οποία ανέλαβε να καταγράψει αξιόπιστα τα γεγονότα έξω από το πρίσμα της θεοποίησης ανθρώπων και καταστάσεων.

ΤΑ STRATEGY ΣΤΗ ΧΩΡΑ ΤΗΣ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΜΥΘΟΛΟΓΙΑΣ

Ίσως το πρώτο παιχνίδι που έκανε χρήση μυθολογικών ηρώων και πλάσμάτων και παράλληλα ήταν εμφανέστατα επηρεασμένο από την ελληνική μυθολογία ήταν το PowerPlay της Arcana Software. Το PowerPlay κυκλοφόρησε το 1986, αρχικά για 8bit υπολογιστές Amstrad CPC και Commodore 64, και γνώρισε σημαντική επιτυχία ως ένα από τα πιο προσεγμένα και όμορφα παιχνίδια κοινού. Η δράση εκτυλισσόταν πάνω σε μια σκακιέρα, δίνοντας τη δυνατότητα σε δύο ως τέσσερις παίκτες να δοκιμάσουν τις γνώσεις τους.

Ετσι, μέσα σε ένα εντυπωσιακό σκηνικό που θύμιζε έντονα αρχαίο ελληνικό ναό, κάθε παίκτης είχε υπό τον έλεγχό του τέσσερις μονάδες-ήρωες, που αντιστοιχα

ήταν τοποθετημένες σε μία εκ των τεσσάρων γωνιών της σκακιέρας. Η κίνηση των μονάδων στη σκακιέρα θύμιζε αρκετά την κίνηση των απλών πιονιών στο σκάκι, με τη μόνη διαφορά ότι, όταν αυτές βρίσκονταν αντιμέτωπες πρόσωπο με πρόσωπο, ξεκινούσε μία διαδικασία "μάχης", όπου η μία μονάδα προκαλούσε την άλλη σε μια μονομαχία γνώσεων σε μία σειρά ερωτήσεων. Αναλόγως με την ταχύτητα και την ευστοχία του παίκτη στις απαντήσεις, κάθε μονάδα κέρδιζε ή έχανε βαθμούς ζωής. Ετσι, όταν κάποια μονάδα αναδεικνυόταν νικήτρια, αυτομάτως μεταλλάσσόταν στην αμέσως υψηλότερη στην κλίμακα του παιχνιδιού ή το αντίστροφο σε περίπτωση που το αποτέλεσμα ήταν αρνητικό.

Ο σημαντικότερος, όμως, παράγοντας που δίνει την ευκαιρία στο PowerPlay να βρίσκεται σε αυτό το αφιέρωμα είναι



Age of Mythology: Μετά την αναβάθμιση σε Iron Age, οι Έλληνες αποκτούν σημαντική δύναμη.



Οι Έλληνες (red) αποκρούουν την επίθεση χρησιμοποιώντας άψογους σχηματισμούς.

ασφαλώς οι μονάδες που διέθετε. Οι πρωταγωνιστές του (έτσι αναφέρεται σε αυτούς και το ίδιο το παιχνίδι) ήταν γνωστά μυθικά πρόσωπα, όπως ο Κύκλωπας, ο Ηρακλής, ο Μινώταυρος και ο Σάτυρος. Οι ήρωές μας κέρδιζαν ή έχαναν τη δύναμή τους, αναλόγως πάντα με την έκβαση της "μάχης", κάτι που έχει ως αποτέλεσμα την ευκολότερη επικράτησή τους στο παιχνίδι.

Αν και πολύ παλιό, το PowerPlay κατάφερε να επιβάλει την παρουσία του, όχι μόνο για το ελληνικό στοιχείο που διέθετε, αλλά και γιατί υπήρξε ένα από τα πρώτα παιχνίδια που συνδύασε όλα τα στοιχεία που πρέπει να έχει ένα quiz game.

Σαφέστατα, όμως, το παιχνίδι που ασχολήθηκε με την ελληνική μυθολογία σε τόσο μεγάλο βαθμό όσο κανένα άλλο και μας έκανε να φουσκώσουμε από υπερηφάνεια ήταν το καταπληκτικό Age of Mythology της Microsoft.

Η Microsoft, βέβαια, που κανείς δεν συμπαθεί και όλοι κατακρίνουν, μας πρόσφερε ένα από τα καλύτερα παιχνίδια όλων των εποχών, συν ότι συμπεριέλαβε στον τίτλο της θέματα που ίσως και εμείς οι Έλληνες να μη γνωρίζαμε για τη μυθολογία μας.

Το Age of Mythology αποτελεί την απόδειξη στην πράξη του μεγαλείου της ελληνικής μυθολογίας, καθώς και της υπόλοιπης κοσμογονίας, όπως την είδαν και αποφάσισαν να τη θυμούνται οι αρχαίοι πρόγονοί μας, μέσα από πανίσχυρους θεούς και ανθρώπους ημίθεους έτοιμους να θυσιάσουν τα πάντα για να κατακτήσουν μία θέση στο πάνθεον των αθανάτων.

Ακολουθώντας τη λογική των προγενέστερων παιχνιδιών της ίδιας εταιρείας, δεν μας εντυπωσίασε τόσο με τα πανέμορφα

φωτογραφικά και τις καινούργιες μονάδες όσο με τα απίστευτα ηχητικά εφέ και το speech που είχαν ως βάση την ελληνική γλώσσα (ελπίζουμε στο επόμενο παιχνίδι της σειράς να ακούσουμε και αρχαία ελληνικά!). Κάνοντας χρήση γνήσιων ελληνικών προτάσεων και λέξεων με τη βοήθεια συμπατριωτών μας, το Age of Mythology έδινε την εντύπωση πως ζούσαμε στην αρχαία Ελλάδα (ε καλά, μην τα παραλέτε! Εκείνο το "ετοίμος" του Ηρακλή ήταν πολύ αστείο, το ίδιο και το "προσεχέ"... -Χ.Κ.) του πανίσχυρου δωδεκάθεου.

Πραγματικά εντυπωσιακοί όμως ήταν οι ολύμπιοι θεοί, που δέσποζαν με την παρουσία τους και βοηθούσαν τους αρχαίους Έλληνες να κυριαρχήσουν στο πεδίο της μάχης χρησιμοποιώντας τις εξαιρετικά χρήσιμες θεικές δυνάμεις τους. Σεισμοί, λοιμοί και καταποντισμοί και θάνατος στους βαρβάρους! Το δωδεκάθεο σε όλο του το μεγαλείο.

Μία ακόμα μεγάλη καινοτομία που κάποιος θα παρατηρούσε σχεδόν αμέσως μετά την επιλογή των Ελλήνων ως αρχική φυλή στο παιχνίδι ήταν ότι, εν αντιθέσει με τους υπόλοιπους λαούς, δεν βασίζο-

νταν σε κανονικές μονάδες αλλά σε μονάδες-ήρωες.

Επιλέγοντας, λοιπόν, έναν ολύμπιο θεό, αυτομάτως μας δινόταν η δυνατότητα να φτιάξουμε τις μονάδες που ευνοούνται από αυτόν. Για παράδειγμα, ο Δίας πρόσφερε σημαντικότερα bonuses στους οπλίτες, καθώς μπορούσαν να κινούνται γρηγορότερα, ενώ και το πεζικό ωφελούνταν σημαντικά κερδίζοντας bonus στην επίθεση. Ο Άδης, εκτός από θεός του κάτω κόσμου, έκανε εξαιρετική δουλειά και στην προστασία των πόλεών μας, αφού είχε τη δυνατότητα να καλεί sentinels που αναλάμβαναν αυτό το ρόλο. Επιπλέον, χρησιμοποιώντας νεκρομαντικές δυνάμεις, μπορούσε να καλεί τις σκιές από τον κάτω κόσμο ύστερα από κάθε φορά που κάποιος Έλληνας στρατιώτης πέθαινε.

Αν και τα περισσότερα units ήταν πεζικάριοι, αυτό δεν σημαίνει ότι έλειπαν και τα υπόλοιπα σώματα, με αποκορύφωμα τη χρήση ηρώων και ημιθέων στο πεδίο της μάχης. Ετσι, θα βρούμε ήρωες σε τοξότες (Οδυσσεάς), ιππικό (Βεληρεφόντης) αλλά και ιππικό με τόξα (Χείρων). Με αυτό τον τρόπο οι Έλληνες ήταν ιδιαίτερα αποτελε-

Virtual ελληνικοί Μύθοι

σματικοί στην αντιμετώπιση μυθικών μονάδων, καθώς μπορούσαν και επικρατούσαν ευκολότερα λόγω των σημαντικών bonuses που λάμβαναν.

Λέγοντας όμως για μυθικές μονάδες, πρέπει να παραδεχτούμε ότι οι Έλληνες, αν και δεν διέθεταν τις καλύτερες στο παιχνίδι (με μοναδική εξαίρεση τους κολλοσσούς), μολτατά ήταν οι πλέον εντυπωσιακές. Κάνοντας χρήση των ναών και της εξαιρετικά δυνατής προσευχής τους,

οι Έλληνες καλούσαν όλα εκείνα τα μυθικά πρόσωπα και τέρατα για να πάρουν μέρος στη μάχη και να τους βοηθήσουν να εξουδετερώσουν τους αντίπαλους θεούς.

Είμαι βέβαιος ότι όλοι θυμάστε τις Υδρες με τα πολλὰ κεφάλια ή τους πανέμορφους ιπτάμενους Πήγασους, αλλά και τους επιβλητικούς κολλοσσούς που στο πέρασμά τους άφηναν μόνο συντρίμια. Όλα αυτά μαζί, με τη χάρη του Διός και των ηρωικών Ελλήνων, συνθέταν μία πανέμορφη εικόνα που σπάνια κανείς συναντά σε παιχνίδια του είδους για αρκετά χρόνια.

Αν και ποτέ δεν υπήρξα φανατικός οπαδός των παιχνιδιών της Microsoft, στην προκειμένη περίπτωση οφείλω να ομολογήσω ότι το Age of Mythology μου έδωσε τέτοια υπερηφάνεια και μου κίνησε τόσο πολύ το ενδιαφέρον γύρω από την ελληνική μυθολογία, σε βαθμό που κάθισα και διάβαζα επί ώρες ολόκληρες πάμπολλες σελίδες ελληνικής μυθολογίας από την εγκυκλοπαίδεια. Τι άλλο να πούμε. Το τέλειο είναι πολύ δύσκολο να γίνει τελειότερο.

ΤΑ STRATEGY ΥΠΗΡΕΤΕΣ ΤΩΝ ΟΛΥΜΠΙΩΝ ΘΕΩΝ

Εκτός, βέβαια, από το Age of Mythology, που κάλλιστα θα μπορούσε να έχει μία θέση και σε αυτή την κατηγορία, υπάρχουν αρκετά παιχνίδια που τίμησαν τους αρχαίους Έλληνες θεούς, φέρνοντάς τους έτσι πιο κοντά στο σημερινό άνθρωπο, που, όντας εγκλωβισμένος σε έναν κυκλώνα θρησκειών και αιρέσεων, του έχει προ πολλού απαγορευτεί να βλέπει τον οποιονδήποτε θεό ή προφήτη διαφορετικά από την καθαρά δογματική άποψη που επικρατεί σε ολόκληρο τον κόσμο.

Ετσι, αν και είναι σίγουρο ότι κάποιος θα θεωρούσε ιεροσυλία ή μεγάλη αμαρτία τη δημιουργία ενός παιχνιδιού με πρωταγωνιστή τον Ιησού, τον Αλλάχ ή το Βούδα, εντούτοις τα παιχνίδια με πρωταγωνιστές τους δώδεκα θεούς του Ολύμπου είναι αποδεκτά σχεδόν από το σύνολο του κόσμου, κάτι που μας τιμά ιδιαίτερα ως Έλληνες, αφού αποδεικνύει πόσο εύκολα μπορεί ένα απλός άνθρωπος να ταυτιστεί με έναν ολύμπιο θεό.

Ας δούμε, λοιπόν, πώς μπορεί να γίνει αυτό! Ξεκινάμε με το Populous II: Trials of the Olympian Gods. Ένα παλιό, κλασικό παιχνίδι, που αποτέλεσε τη συνέχεια του Populous, αλλά που κατάφερε να βελτιώσει αισθητά την εικόνα και την παρουσία του, ειδικά με την προσθήκη του ελληνικού στοιχείου. Οι θεοί του Ολύμπου, λοι-

πόν, αυτή τη φορά δεν θα βρεθούν στο πλάι μας, αλλά θα είναι αντίπαλοί μας, καθώς εμείς, ως άπλος διεκδικητής μίας θέσης στο πάνθεον των θεών, γνήσιος υιός του Δία, καλούμαστε να καταξιωθούμε ανάμεσά τους, αφού πρώτα τους συντρίψουμε με τις δυνάμεις μας.

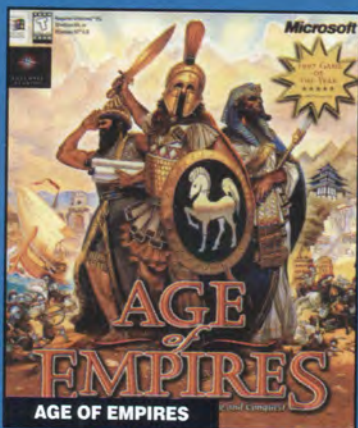
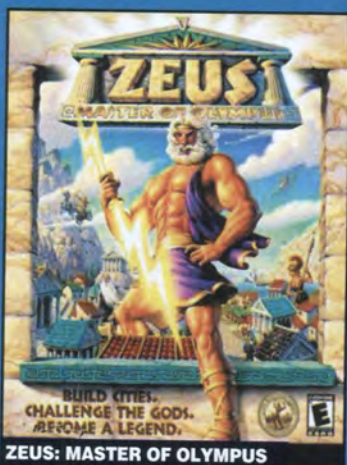
Κατά τη διαδικασία δημιουργίας του χαρακτήρα-θεού που θα χρησιμοποιούσαμε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, μας δινόταν η ευκαιρία να επιλέξουμε σε ποιον τομέα θα διαπρέψουμε. Ετσι, για παράδειγμα, επιλέγοντας το στοιχείο της φωτιάς, ο χαρακτήρας-θεός μας διέθετε τρομερά καταστροφικά στοιχεία που σχετίζονται με αυτό, όπως ηφαιστειακές εκρήξεις ή ακόμα και βροχή μετεωριτών! Αντίστοιχα, επιλέγοντας το νερό ως πρωταρχική δύναμη, είχαμε τη δυνατότητα να σηκώσουμε τεράστια παληρορικά κύματα και να δημιουργήσουμε τρομερές δίνες στη θάλασσα, ικανές να καταπιούν ολόκληρα κομμάτια γης και μαζί όλους εκείνους τους αφελείς που είχαν τη φαινή ιδέα να χτίζουν τα σπίτια τους σε εκείνο το σημείο.

Βέβαια, εκτός από τις απίστευτες θεϊκές δυνάμεις, υπήρχαν και οι συνήθως ύποπτοι, που δεν ήταν άλλοι από τους ήρωες. Ο Θησέας, ο Περσέας και οι υπόλοιποι ήρωες έκαναν σαφώς τη δουλειά μας ευκολότερη, αναλαμβάνοντας μεγάλο μερίδιο της καταστροφής των αντίπαλων πόλεων και των πληθυσμών τους.

Με τη βοήθεια όλων αυτών και με απώτερο στόχο την εκθρόνιση του Δία από τον Όλυμπο και το σφετερισμό της θέσης του, το Populous II: Trials of the Olympian Gods αποτέλεσε μια όαση στα πέτρινα χρόνια, όταν πολλοί ήταν αυτοί που είχαν σταματήσει να ασχολούνται με το ελληνικό στοιχείο. Συνάμα αποτέλεσε το πρώτο παιχνίδι που γνώρισε τόσο μεγάλη επιτυχία σε διεθνές επίπεδο, γράφοντας τη δική του ιστορία.

Ενώ λοιπόν στο Populous II πρωταρχικός σκοπός μας ήταν να κάψουμε, να λεηλατήσουμε και να ισοπεδώσουμε όλες τις αντίπαλες πόλεις κάνοντας χρήση των θεϊκών μας δυνάμεων, στο Zeus: Master of Olympus τα πράγματα παίρνουν μία εντελώς διαφορετική διάσταση, αφού πλέον αναλαμβάναμε έναν εντελώς αντίθετο ρόλο, αυτόν του πληθυσμού που προσπαθεί αγωνιωδώς να ευχαριστήσει τους θεούς, εξασφαλίζοντας έτσι την ευημερία και την ησυχία του.

Το παιχνίδι, που ήταν ένα καθαρόαιμο SimCity clone, είχε ως σημαντικότερο



στοιχείο του την κατασκευή μίας αυτόνομης αρχαιοελληνικής πολιτείας που θα τύγχανε της εύνοιας των θεών και όχι μόνο. Αλλά το Zeus: Master of Olympus δεν σταματούσε εκεί. Εκτός από την ανάπτυξη αποικιών και την οικονομική ευημερία, χρειαζόταν να καταβάλουμε μεγάλη προσπάθεια ώστε να αντεπεξέλθουμε στα πολλά tasks που μας ανέθεταν κατά καιρούς οι θεοί!

Ετσι, σε πολλές πίστες, αφού αναλαμβάναμε τα ηνία μίας ιστορικής πόλης της αρχαιότητας, θα μας ζητούσαν να ξεκινήσουμε μια εκστρατεία για την εύρεση και ανάκτηση του Χρυσόμαλλου Δέρατος ή των Μήλων των Εσπερίδων, ή ακόμα και να σκοτώσουμε κάποιο από τα μυθικά τέρατα που απειλούν κατά διαστήματα την ασφάλεια των κατοίκων της πόλης μας.

Η μεγαλύτερη, όμως, πρόκληση ήταν να καταφέρει κανείς να κρατήσει και τους 12 θεούς ευχαριστημένους, τη στιγμή που η αγαπητή Sierra φρόντισε να περιορίσει τον ολικό αριθμό των ναών σε τέσσερις ανά πόλη. Βλέποντας, λοιπόν, ποιος θεός μπορούσε να μας βοηθήσει περισσότερο ή αντιστοίχως να μας βλάψει λιγότερο, παίρναμε την απόφαση για την κατασκευή των ναών για τον καθένα από αυτούς.

Η καλύτερη στιγμή του παιχνιδιού, όμως, ήταν όταν οι θεοί και οι ήρωες έκαναν αισθητή την παρουσία τους περπατώντας μέσα στους δρόμους της πόλης μας για να μας ζητήσουν μια χάρη ή για να αναλάβουν την εξολόθρευση κάποιου αιμοσταγούς τέρατος.

Συνολικά, το Zeus: Master of Olympus αποτελεί ένα must have για τα παιχνίδια στρατηγικής που είναι εμπνευσμένα από την αρχαιοελληνική μας κληρονομιά και είναι σαφές ότι ακόμα και όσοι δεν αρέσκονται σε τέτοιου είδους παιχνίδια, πρέπει να το δουν οπωσδήποτε.

ΤΑ STRATEGY ΞΑΝΑΓΡΑΦΟΥΝ ΙΣΤΟΡΙΑ

Civilization

Πολλές φορές μεγάλα κατορθώματα ή επιτεύγματα των ανθρώπων άλλαξαν τη ροή της σύγχρονης ή αρχαίας ιστορίας, κερδίζοντας με αυτόν τον τρόπο την απόλυτη υστεροφημία. Κάτι παρόμοιο συμβαίνει και με τα παιχνίδια στρατηγικής που περιστρέφονται γύρω από την ιστορία, με τη μόνη διαφορά όμως ότι αυτά δεν τη γράφουν αλλά την ξαναγράφουν χρησιμοποιώντας τους δικούς τους νόμους και κανόνες.



Populous II: Ο Ποσειδώνας βγήκε, βγήκε παγανιά...

Το κλασικότερο παράδειγμα όλων είναι και το κλασικότερο παιχνίδι όλων των εποχών: Civilization. Ξαφνιαστήκατε; Μα φυσικά όχι, αφού το αγαπημένο μας Civ αποτέλεσε την αιχμή του δόρατος σ' αυτό τον τομέα παιχνιδιών.

Όλοι μας ξέρουμε ότι το Civ, από την πρώτη κιόλας έκδοσή του, στις αρχές της δεκαετίας του '90, μας έδινε τη δυνατότητα να ηγηθούμε των Ελλήνων ως άλλος Μέγας Αλέξανδρος.

Στο Civilization I η διαφοροποίηση των φυλών γινόταν με μια αρχική κατανομή τεχνολογιών, που κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού αποτελούσαν τον σημαντικότερο ίσως παράγοντα για την εξέλιξη κάθε πολιτισμού. Αναφορικά με το αντικείμενο που εξετάζουμε, δηλαδή την παρουσία του ελληνικού πολιτισμού στο Civ, αν η μνήμη μου δεν με απατά, οι Έλληνες ξεκινούσαν συνήθως με γνώσεις του Writing, Irrigation, Pottery, Horseback Riding και Wheel.

Αν όλες αυτές οι γνώσεις αποτελούσαν τα εφόδια για το Civ I, στις επόμενες εκδόσεις του παιχνιδιού αρκετά πράγματα έμελλε να αλλάξουν προς το καλύτερο. Ετσι, στο τελευταίο Civilization III υπάρχουν σημαντικές αλλαγές. Πρώτα απ' όλα γινόταν χρήση συγκεκριμένων attributes για κάθε φυλή, με την ελληνική να διαφέρει στους τομείς των επιστημών και του εμπορίου, κάτι που τους επέτρεπε να χτίζουν πανεπιστήμια, βιβλιοθήκες και να ανακαλύπτουν πράγματα στο μισό χρόνο/κόστος από τους υπόλοιπους λαούς.

Ακόμα ένα σημαντικό πλεονέκτημα

ήταν η ύπαρξη των οπλιτών (hoplites), που σε συνεργασία με το bronze working, αποκτούσαν τεράστιες αντοχές και αποτελούσαν την κυρίαρχη μονάδα. Όπως και στην πραγματική ιστορία, όμως, ο χρυσός αιώνας των Ελλήνων τοποθετείται στα αρχαία χρόνια. Ετσι, οι Έλληνες αποκτούσαν ένα σημαντικό προβάδισμα στην αρχή κάθε παιχνιδιού, που όμως σταδιακά, με την πάροδο του χρόνου, εξαφανιζόταν, ειδικά αν δεν είχαν διαμορφωθεί οι κατάλληλες συνθήκες και υποδομές για τη στήριξη της αυτοκρατορίας μας.

Age of Empires

Αυτοκρατορίες όμως δεν χτίζαμε μόνο στο Civ αλλά και στο Age of Empires, που αποτέλεσε την πρώτη κίνηση της Microsoft στην προσπάθειά της να καθιερωθεί στα RTS. Απ' ό,τι φαίνεται, λοιπόν, ίσως το γεγονός της επαναφοράς του ελληνικού στοιχείου να τη βοήθησε αρκετά σε αυτή της την προσπάθεια, αφού το παιχνίδι τα κατάφερε εξαιρετικά καλά και αποτέλεσε έναν από τους κορυφαίους τίτλους, που μάλιστα γνώρισε και πολλούς μνηστές.

Στα του παιχνιδιού τώρα, οι Hoplites (οπλίτες) υπήρξαν η αρχή και το τέλος της ραχοκοκκαλιάς των ελληνικών στρατευμάτων. Χρησιμοποιώντας τα διάφορα bonuses της φυλής, όπως το +30% στην ταχύτητα, που αργότερα, με την εύρεση της αριστοκρατίας, ανέβαινε ακόμα 25%, οι Hoplites και εν συνεχεία οι Centurions αποτελούσαν τις ισχυρότερες και ταχύτερες μονάδες πεζικού στο παιχνίδι.

Virtual ελληνικοί Μύθοι



Civilization III: Αναλυτική παρουσίαση της πόλης των Θηβών.

Σημαντική, όμως, βοήθεια προσέφεραν και οι υπόλοιπες μονάδες των Ελλήνων, όπως οι μηχανές πολιορκίας, με αποκορύφωμα τα τρομερά Helepolis και τα καταστροφικά catapults. Συνολικά, ο πολιτισμός και ο στρατός των Ελλήνων δεν είχε να ζηλέψει τίποτα από τους υπόλοιπους, όπως των Βαβυλωνίων, ενώ συνάμα διαθέτετε τη δυναμική να μετατρέψει τις δύσκολες μάχες σε απλό παιχνίδι.

Empire Earth

Το Empire Earth είναι ίσως το μοναδικό παιχνίδι, από τη σειρά παιχνιδιών που είναι βασισμένα στη μηχανή/concept του Age of Empires, που διέθετε (αυτό και το Age of Mythology) ένα ολόκληρο campaign αφιερωμένο στους Ελληνες και στην ελληνική ιστορία. Από την κάθοδο των Δωριέων και το πέρασμα των Αχαιών στην άλλη άκρη του Αιγαίου μέχρι τον Πελοποννησιακό Πόλεμο και τις εκστρατείες του Μεγάλου Αλεξάνδρου.

Στην πρώτη αποστολή συναντήσαμε τον Ηρακλή, που, με τη βοήθεια του μάντη Κάλχα, έπρεπε να περάσει δυτικά στην Τροία (ανατολικά δεν πέφτει η Τροία;) και να κλέψει συγκεκριμένα σχέδια από τους Τρώες με σκοπό να εντυφλήσουν και οι Ελληνες στα μυστικά της ναυσιπλοΐας. Αν και υπήρχαν μερικές ιστορικές ανακρίβειες, τις παραβλέπουμε, καθώς το μοναδικό gameplay και το όλο στήσιμο του Empire Earth μας επιτρέπει να κάνουμε κάτι τέτοιο.

Στη συνέχεια τη σκυτάλη έπαιρνε ο Πέλοπας, που, εκδιωγμένος από την Αίγυπτο (?!?!), έπρεπε να αντικρούσει τις επιθέσεις του βασιλιά Μίνωα και των ακολούθων του και να βρει ένα καινούργιο μέρος για να εγκατασταθεί με το λαό του.

Βέβαια δεν θα μπορούσε να λείπει και ο Τρωικός Πόλεμος, όπου, κατά τα λεγόμενα του παιχνιδιού, τρεις περιοχές συμμαχούν, η Αχαΐα, η Ιθάκη και η Σπάρτη, και κηρύσσουν πόλεμο στην πόλη της Τροίας. Το εκπληκτικό σε αυτό το σημείο όμως είναι ότι θα βρούμε όχι μόνο τους γνωστούς μας ήρωες από την "Ιλιάδα", όπως τον Αχιλλέα, τον Αγαμέμνονα, τον Οδυσσέα και το Μενέλαο, αλλά και τον μεγαλειώδη Δούρειο Ιππο. Πιστεύω ότι η συγκεκριμένη πίστα ήταν ότι καλύτερο είχε να προσφέρει κάποιο παιχνίδι μέχρι εκείνη τη στιγμή πάνω στον Τρωικό Πόλεμο.

Οι επόμενες δύο πίστες μάς έβαζαν στο τιμόνι της αρχαίας Αθήνας, παρουσιάζοντας την αθηναϊκή ηγεμονία και τον Πελοποννησιακό Πόλεμο. Αν και ιστορικά ανακριβές, καθώς παρουσιάζονται οι Αθηναίοι να είναι οι νικητές αυτού του πολέμου, το στήσιμο των μαχών ήταν καταπληκτικό.

Οι τελευταίες τρεις πίστες ήταν αφιερωμένες στον κατακτητή Μέγα Αλέξανδρο, από την αρχική του εκπαίδευση μέχρι τις μακρινές εκστρατείες του στα βάθη της Ανατολής για να αντιμετωπίσει τους Πέρσες. Βέβαια, δεν θα μπορούσαν να λεί-

πουν και οι ιστορικές μάχες, με αποκορύφωμα αυτές στον Γρανικό ποταμό, στα Γαυγάμηλα και όπου αλλού υπήρξε συγκεντρωμένος περσικός στρατός. Μέσα από όλα αυτά, και αφού καταφέρει να νικήσει τον Ξέρξη, ο Μέγας Αλέξανδρος θα αναδειχθεί σε μία από τις μεγαλύτερες στρατιωτικές προσωπικότητες εκείνης της εποχής.

Αν, λοιπόν, όλα αυτά σας φαίνονται σαν μάθημα ιστορίας, δεν έχετε παρά να βρείτε το Empire Earth και να διαπιστώσετε και οι ίδιοι το μεγαλείο της αρχαίας ελληνικής ιστορίας μέσα από ένα παιχνίδι στρατηγικής, δείχνοντας βέβαια την απαιτούμενη ανοχή στις όποιες τυχόν ιστορικές ανακρίβειες συναντήσετε.

Rise of Nations

Το Rise of Nations της Microsoft το έχουμε δει πάμπολλες φορές να φιγουράρει στις πρώτες σελίδες των περιοδικών και δεν νομίζω να χρήζει ιδιαίτερων παρουσιάσεων.

Οι Ελληνες κατέχουν και πάλι μία από τις σημαντικότερες δυνάμεις στο παιχνίδι. Η δύναμη της φιλοσοφίας και της μετάδοσης της γνώσης μέσω αυτής έχουν ως άμεσο επακόλουθο την ταχύτατη ανάπτυξη των επιστημών. Έτσι αποκόμιζαν διπλάσια οφέλη από τη χρήση των Libraries techs, που εν συνεχεία έδιναν μία τρομερή ώθηση στην ανάπτυξη δυνατότερων μονάδων, όπως το Heavy Cavalry, ικανών να εξουδετερώσουν κάθε είδους αντίσταση.

Κατά τη διάρκεια της δεύτερης περιόδου, της Classical Age, το Heavy Cavalry μετατρέπεται σε πανίσχυρους Companions, που με τη σειρά τους αναβαθμίζονται σε Royal Companions κατά τη διάρκεια της Medieval Age. Με το πέρασμα στην Gunpowder Age και την Enlightenment Age, είχαμε τη δυνατότητα να φτιάξουμε Stratiotai και Royal Stratiotai αντίστοιχα, ένα κορυφαίο unit που διακρινόταν για την επιτυχημένη αντιμετώπιση του αντίπαλου ιππικού αλλά και για το χαρακτηριστικό ελληνικό του όνομα!

Αν και σε πολλούς η ελληνική παρουσία μπορεί να φαίνεται λίγο περιορισμένη, στην πραγματικότητα, όμως, το Rise of Nations αποτέλεσε ένα από τα καλύτερα παιχνίδια στρατηγικής, πουλώντας εκατομμύρια αντίτυπα, ενώ παράλληλα κατάφερε να διαφημίσει για άλλη μία φορά τη χώρα μας στα πέρατα του κόσμου, χωρίς η ελληνική πολιτεία να ξοδέψει ούτε ένα σεντ γι' αυτό το σκοπό!

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ

Spartans

Στο περασμένο τεύχος του "PC Master" είχαμε την ευκαιρία να αποθαύσουμε ακόμα έναν "ελληνικό" τίτλο. Ο λόγος για το Spartans της αγγλικής Siltherine. Αν και είμαι σίγουρος ότι οι περισσότεροι έχετε διαβάσει το εξαιρετικό review, δεν θα ήταν κακό να πούμε και εμείς δύο λόγια για ένα παιχνίδι που ασχολείται τόσο ενεργά με το αρχαιοελληνικό στοιχείο.

Το Spartans, λοιπόν, το μοναδικό παιχνίδι μαζί με το Zeus: Master of Olympus και το Battle for Troy, που θα δούμε παρακάτω, το οποίο εξελίσσεται στην αρχαία Ελλάδα, καταφέρνει και εστιάζει ακόμα περισσότερο την προσοχή του στο ιστορικό κομμάτι. Πλάι, όμως, στους Σπαρτιάτες, θα βρούμε και τις υπόλοιπες αρχαίες φυλές, όπως τους Αχαιούς, τους Δωριείς και τους Μακεδόνες, να μάχονται και αυτές πάντα με αυτοθυσία και αυταπάρνηση.

Στο πεδίο της μάχης, που αποτελεί και το αγαπημένο σημείο όλων εμάς που ασχολούμαστε με τα παιχνίδια στρατηγικής, οι μονάδες των Σπαρτιατών είναι ιδιαίτερα εντυπωσιακές και αποτελεσματικές, ειδικά στη μάχη σώμα με σώμα, υπερέχοντας συντριπτικά των αντιπάλων, μία εικόνα που μας είναι ιδιαίτερα οικεία, αφού όλοι μας λίγο ως πολύ είμαστε καλοί γνώστες της αρχαιοελληνικής ιστορίας και του τρόπου ζωής των αρχαίων Σπαρτιατών.

Το Spartans, που θα βρείτε αυτή την εποχή στα ράφια των καταστημάτων, αποτελεί μια πολύ ευχάριστη έκπληξη, αφού εκτός από τα πολύ καλά γραφικά τελευταίας γενιάς που διαθέτει, καταφέρνει να μας μεταφέρει σε έναν κόσμο ξεχασμένο από τις εταιρείες παραγωγής παιχνιδιών,

έναν κόσμο που δεν είχαμε την ευκαιρία να βιώσουμε μέσα από ένα παιχνίδι στρατηγικής.

Battle of Troy

Φαίνεται τελικά ότι οι Ολυμπιακοί Αγώνες και όλα όσα συμβαίνουν στη σύγχρονη Ελλάδα τα τελευταία χρόνια (ναι, ναι και η κατάκτηση του Euro 2004) αποτέλεσαν μία καλή ευκαιρία για την ανάδειξη του ελληνικού στοιχείου και της ελληνικής κληρονομιάς. Ετσι, μετά το πολύ καλό Spartans, ακολουθεί και το Battle of Troy, βασισμένο στην υπερπαραγωγή του Hollywood, "Troy", που κυκλοφόρησε στις κινηματογραφικές αίθουσες πριν από λίγους μήνες.

Αν και το παιχνίδι δεν φημίζεται για το εξαιρετικό gameplay, τα υπέροχα γραφικά ή τον τέλειο ήχο του, αφού όλα κινούνται στη μετριότητα, εντούτοις το Battle of Troy μάς μεταφέρει αυτούσιο το κλίμα του Τρωικού Πολέμου και των επικών μάχων μεταξύ των πρωταγωνιστών του. Οι μάχες μεταξύ του Αχιλλέα και του Πάτροκλου, καθώς και των υπόλοιπων ηρώων της ελληνικής μυθολογίας, ξαναζωντανεύουν μέσα από ένα παιχνίδι στρατηγικής, κάτι πρωτόγνωρο, καθώς ποτέ ξανά δεν είχαμε την ευκαιρία να πάρουμε το μέρος των Ελλήνων ή των Τρώων και να κάνουμε χρήση του πανέξυπνου τεχνασματος του Οδυσσέα που ακούει στο όνομα Δούρειος Ίππος.

Μ' αυτά και μ' αυτά, το παιχνίδι καταφέρνει, με τα λιγοστά έστω καλά στοιχεία που διαθέτει, να αποτελέσει ένα ακόμα κομμάτι στο μικρό, κατά τα άλλα, παζλ των παιχνιδιών που έχουν δανειστεί στοιχεία από την ελληνική ιστορία μετουσιώνοντάς τα σε πανέμορφες παραγωγές.

Η ΕΛΛΑΔΑ ΤΟ 2004

Κλείνοντας, θα ήθελα να αναφερθώ σε δυο τρία πραγματάκια που μου έχουν προκαλέσει μεγάλη εντύπωση.

Αρχικά θα ήθελα να επισημάνω την πολύ μεγάλη προσπάθεια που καταβάλλει η ελληνική πολιτεία για την προβολή της χώρας μας στο εξωτερικό, έστω και μέσω των παιχνιδιών υπολογιστών, και να δώσω τα εύσημα σε όλους όσοι υπερψήφισαν τους απαραίτητους νόμους ώστε να βγάλουν στην παρανομία ακόμα και 10άχρονα παιδιά που πλατρεύουν τα computer games. Μην ξεχνάτε ότι μπορεί να ακούγεται παντού ότι η Ελλάδα έδωσε τα "φώτα" της σε ολόκληρο τον κόσμο, αλλά ταυτόχρονα δεν αναφέρεται πουθενά ότι φρόντισε να κρατήσει και αυτή ένα δαδί για τον εαυτό της για να μη μείνει για πάντα στον απόλυτο μεσαιωνικό σκοταδισμό.

Παράλληλα, ενώ θα έπρεπε η ελληνική πολιτεία να έχει αναλάβει να δημιουργήσει ένα "ρεύμα" ή μία "μόδα" γύρω από τον αρχαίο και σύγχρονο ελληνικό πολιτισμό και την ιστορία αυτού του τόπου, ειδικά με την ανάληψη των Ολυμπιακών Αγώνων, εντούτοις φαίνεται ότι αυτό το ρόλο τον έχει αναλάβει η Microsoft, που εκμεταλλεύεται στο έπακρο τη "δίψα" όλου του κόσμου για μερικές σταγόνες ιστορίας.

Προσωπική μου ελπίδα είναι και μετά τις τελευταίες επιτυχίες στον αθλητισμό να έφτασε πλέον ο καιρός που τα πράγματα θα αρχίσουν να αλληλίζουν, με γοργούς ρυθμούς, για να περάσουμε στη νέα εποχή που ανατέλλει για την πατρίδα μας. Μία εποχή όπου ο καθένας θα είναι υπερήφανος όχι μόνο για την πολιτισμική μας κληρονομιά, αλλά και για όλα αυτά που δημιουργούνται σήμερα από εμάς για εμάς και όλο τον υπόλοιπο κόσμο.



Rise of Nations: Η ελληνική επέλαση συνεχίζεται!



Zeus: Master of Olympus: Ο μεγαλοπρεπής ναός του Διός.

Virtual ελληνικοί Μύθοι

Υπάρχουν ήδη παιχνίδια με ελληνικές επιρροές;

του Γρηγόρη Μωυσίδη

Δυστυχώς, πέρα από τα παιχνίδια στρατηγικής και τα Adventures και RPGs, το ελληνικό στοιχείο δύσκολα βρίσκεται να κυριαρχεί στα υπόλοιπα παιχνίδια. Ίσως γιατί τα λεγόμενα παιχνίδια δράσης (First και Third person action games) βασίζουν τα χαρακτηριστικά και την επιτυχία τους είτε σε ρεαλιστικά είτε σε υπερρεαλιστικά σενάρια και καταστάσεις, δίνοντας έτσι μεγαλύτερη έμφαση στα στοιχεία high-tech πολέμων παρά στα μυθολογικά. Είναι μετρημένα στα δάχτυλα τα παιχνίδια που αποτελούν εξαιρέσεις στον κανόνα...

Tο Myth: History in the Making ήταν ένα από τα παιχνίδια που έγραψαν ιστορία στους home υπολογιστές στις αρχές της δεκαετίας του '90. Δημιουργήθηκε από τη

System 3 το 1989 και απέσπασε θριαμβευτικές κριτικές απ' όλα τα περιοδικά του χώρου. Σε αυτό ο ήρωας έκανε ένα ταξίδι στο χρόνο, περνώντας από μυθολογικές εποχές διάφορων λαών, ανάμεσα στους οποίους και οι Έλληνες, προσπαθώντας να αποτρέψει το τέλος του κόσμου. Το παιχνίδι ήταν arcade/adventure με αρκετά RPG στοιχεία και πολλούς γρίφους, ενώ το στήσιμό του ήταν παρόμοιο με το δισδιάστατο στήσιμο των platform games της εποχής, στα πρότυπα του Prince of Persia. Κατά την επίσκεψή του στην ελληνική εποχή, ο

ήρωας θα έπρεπε να κόψει το κεφάλι της μέδουσας (χρησιμοποιώντας μάλιστα μία ασπίδα ως καθρέπτη για να προφυλαχθεί, όπως ο Περσέας, από το θανατηφόρο βλέμμα της) και κατόπιν να το χρησιμοποιήσει για να πετρώσει την Υδρα! Όσοι ήξεραν από ελληνική μυθολογία μπορούσαν ευκολότερα να φέρουν εις πέρας τους γρίφους και ειδικά αυτόν με το άγαλμα του Αχιλλέα, το οποίο έπρεπε να χτυπηθεί στη φτέρνα προκειμένου να καταστραφεί. Σίγουρα οι νεότεροι που θα βασίσουν τις μυθολογικές γνώσεις τους στην υπερπαραγωγή "Troy" δεν θα τα κατάφερναν πολύ καλά στο History in the Making!

ΣΥΓΧΡΟΝΗ... ΜΥΘΟΛΟΓΙΑ

Το μόνο σύγχρονο παιχνίδι που ξεκάθαρα εμπνέεται από την ελληνική μυθολογία στο χώρο των actions είναι το Will Rock της Ubi

Soft. Πρόκειται για ένα παιχνίδι πρώτου προσώπου, στο οποίο ο παίκτης θα πρέπει να αναμετρηθεί με δεκάδες αντιπάλους σε έναν καθ' όλα Quake-ίστικο χαρακτήρα. Το παιχνίδι ξεκινά στον τόπο μίας αρχαιολογικής ανασκαφής και μετά την ανακάλυψη μίας πύλης, όπου σύμφωνα με το μύθο οδηγεί στην κατοικία των Ολύμπιων θεών! Μάλιστα, βάσει του σεναρίου του, οι Ολύμπιοι θεοί χάθηκαν μετά την κατάρρευση των ελληνικών πόλεων-κρατών και την κατάκτηση της ελληνικής επικράτειας από τους Ρωμαίους! Ο ήρωας λοιπόν θα πρέπει, εκτός από το μυθικό/ιστορικό μυστήριο, να ανακαλύψει γιατί εξαφανίστηκαν τα μέλη της αρχαιολογικής αποστολής. Αν το σενάριο σας φαίνεται ενδιαφέρον, προτίθεται να σας αλλάξω άποψη: Δεν είναι τόσο ενδιαφέρον και διαφορετικό όσο ακούγεται. Στην "πραγματικότητα" κάποιοι επιτίθενται



στην αποστολή, σκοτώνουν τον επικεφαλής και απαγάγουν την κόρη του Emma, ενώ τραυματίζουν τον Will, προτού μπουν στην πύλη και εξαφανιστούν. Αυτοί λοιπόν είναι μέλη θρησκευτικής οργάνωσης που θέλει να επαναφέρει τον 12θείσμό και με τη βοήθεια του Δία να κατακτήσουν τον κόσμο! Βεβαίως, ο Δίας, πιστός στις παραδόσεις, τους ζήτησε για αντάλλαγμα μία... γυναίκα (και οι θεοί έχουν... ψυχή) για να παντρευτεί! Η παρουσία της Emma έξω από την πύλη αποδείχθηκε το πιο βοηθικό πράγμα στον κόσμο για τους πιστούς του. Ωστόσο, ο Will δεν πρόκειται να αντιμετωπίσει δεκάδες μυθικά πλάσματα, όπως μινώταυρους, ύδρες, γοργόνες κ.ά., καθώς περιπλανιέται σε λαβύρινθους και χαμένους ναούς Ιωνικού Ρυθμού εντελώς μόνος του. Κατά τη συμπλοκή του με τους φανατικούς, απελευθερώθηκε η ψυχή του Τιτάνα Προμηθέα που μπήκε στην καρδιά του και η οργή του τελευταίου για το Δία θα πλημμυρίσει με ενέργεια το σώμα του. Τώρα, μισός άνθρωπος μισός Τιτάνας και με μερικά σουπερ καταστροφικά high-tech όπλα στη διάθεσή του (αυτά ποιος του τα προμήθευσε;), ο Will Rock σκοπεύει να δώσει στο Δία ένα μάθημα και να κρατήσει την γκόμενα για τον εαυτό του. Αθάνατη αμερικανική ψυχή...



Ο Will Rock μόλις σκότωσε ένα κύκλωπα, χρησιμοποιώντας βαρύ πολυβόλο...

..ΚΑΙ ΤΑ ΛΟΙΠΑ

Φυσικά, η ελληνική παρουσία στα παιχνίδια δεν σταματάει εδώ. Ήταν σχεδόν κανόνας για κάθε είδος παιχνιδιού στατικό gameplay (με πίστες που εξελίσσονταν δηλαδή σε μία εικόνα ή χώρο) να περιλαμβάνει το ελληνικό στοιχείο στα background γραφικά του. Αυτό γιατί οι πίστες τους δεν ήταν παρά ένα ταξίδι σε διάφορα μέρη του κόσμου. Πάρτε για παράδειγμα το δημοφιλές Pang, στο οποίο οι ήρωες πολεμούν τις διαβολικές φούσκες με φόντο τον Παρθενώνα ή το Puzzle Bobble.

Το ελληνικό στοιχείο υπήρξε και στα παι-

αφού μία εκ των χαρακτήρων ήταν Ελληνίδα και λεγόταν Σοφιλία. Βεβαίως, θα περίμενε κανείς ότι από ελληνικής πλευράς σε τέτοιου είδους παιχνίδια, θα είχαμε άνδρα πρωταγωνιστή, οπότε η συμμετοχή της Σοφιλίας ήταν μία ευχάριστη έκπληξη. Μάλιστα η συγκεκριμένη γυναικεία παρουσία δεν αποτελεί εξαίρεση, αφού και στους απογόνους του παιχνιδιού, Soul Calibur 1 και 2, η ελληνική συμμετοχή συνεχίζει να είναι γένους θηλυκού, με την αδερφή της Σοφιλίας, Κασσάνδρα. Ποιος είπε ότι η Ελλάδα είναι γνωστή μόνο για το σουβλάκι και τους άνδρες της;

Το μόνο σύγχρονο παιχνίδι που ξεκάθαρα εμπνέεται από την ελληνική μυθολογία στο χώρο των actions είναι το Will Rock της Ubi Soft.

χνίδια ξύλου, τα λεγόμενα beat' em ups, που ήταν πολύ δημοφιλή την προηγούμενη δεκαετία. Στο Super Street Fighter 2 ο παίκτης ταξίδευε στη... Μύκονο προκειμένου να αντιμετωπίσει την Cammy, η οποία ήταν προφανώς σε διακοπές στο νησί των Ανέμων. Από την άλλη, στο Soul Blade, ένα τρισδιάστατο beat' em up, το ελληνικό στοιχείο δεν περιοριζόταν μόνο στο φόντο,

Προτού κλείσουμε, ας κάνουμε μία αναφορά σε ένα δημοφιλές παιχνίδι που εξομοιώνει ένα εξίσου δημοφιλές άθλημα, το οποίο έχει κάθε χρόνο γεύση από Ελλάδα. Πρόκειται για το Colin McRae Rally, στο οποίο έχουν εμφανιστεί τόσο η Ακρόπολη των Αθηνών όσο και άλλα χαρακτηριστικά του ελληνικού τοπίου, όπως είναι οι ... μπλε πινακίδες της οδικής σηματοδότησης! PC



To Myth: History in the Making σε Amiga (οι δύο πρώτες εικόνες) και Spectrum.

ΑΠΙΘΑΝΕΣ ΣΥΛΛΟΓΕΣ!

DVD
VIDEO

3 απίθανες συλλογές με 4 ταινίες DVD σε κάθε τεύχος μόνο με **12€!**



SCI-FI

HORROR

FANTASY



SCI-FI COLLECTION: • Dune • The Lawnmower Man • Harrison Bergeron • Wedlock

HORROR COLLECTION: • Halloween • Shadow Of The Vampire • Night Of The Living Dead • Little Shop Of Horrors

FANTASY COLLECTION: • Beowulf • ΟΥΡΣΟΥΣ: Το Πνεύμα των Σπηλαίων • Cube • Vidocq

ΖΗΤΗΣΤΕ ΤΑ ΣΤΑ ΠΕΡΙΠΤΕΡΑ

Gamer's Pit

Από αυτό το τεύχος του "PC Master Gold" μονιμοποιούμε τους survival guides που θα σας βοηθήσουν να τα βγάλετε πέρα με τους φονικούς αντιπάλους των αγαπημένων σας games. Φυσικά, δεν πρόκειται να σταματήσουμε ή να περιορίσουμε τη στήλη "Games' Workshop" που τόσο σας αρέσει.



SURVIVAL GUIDES

Halo	86
Far Cry	88

GAMES' WORKSHOP

C&C Generals World Builder	
Δημιουργήστε τους δικούς σας multiplayer maps	90



HALO

Ο καλός ο πεζοναύτης
ξέρει κι άλλο μονοπάτι

Aν και θα παίζετε μόνοι κατά το μεγαλύτερο μέρος του παιχνιδιού, η βοήθεια από τους συμπολεμιστές πεζοναύτες είναι πολύτιμη, ειδικά αν παίζετε στα δυσκολότερα επίπεδα του Halo. Να προσπαθείτε πάντα να τους βοηθάτε και να τους προφυλάσσετε από μεγάλους κακούς. Μην τους αφήνετε μόνους τους ενάντια στους Elites, καθώς οι τελευταίοι συνηθίζουν να εφορμούν και να χτυπούν με melee επιθέσεις τους πεζοναύτες, εκμεταλλευόμενοι το γεγονός ότι δεν έχουν ασπίδα. Όταν τους έχετε επιβάτες στο Warthog φροντίστε να κινείστε συνέχεια προσπαθώντας πάντα να βάζετε τον Masterchief μεταξύ των εχθρών και του πυροβολητή, καθώς ο χαρακτήρας σας είναι πολύ πιο ανθεκτικός. Κρατήστε τους ζωντανούς όσο περισσότερο μπορείτε, καθώς η παρουσία τους, εκτός του ότι τραβάει την προσοχή των Covenants, τους κρατά αρκετά απασχολημένους ώστε να μη βρεθείτε περικυκλωμένος, κάτι που στις περισσότερες περιπτώσεις στο παιχνίδι ισοδυναμεί με άμεσο θάνατο.

Οποιος βιάζεται σκοντάφτει

Η προσέγγισή σας σε κάθε νέο κομμάτι της πίστας θα πρέπει να είναι προσεκτική, οπότε αφήστε κατά μέρος τις βιαστικές κινήσεις αλλήλ και τους ηρωισμούς για άλλ

λα παιχνίδια, εκτός κι αν παίζετε το παιχνίδι στα πρώτα δύο, ομοιογενή εύκολα επίπεδα. Κάθε φορά που πάτε να ξεμυτίσετε από μία πόρτα, να ελέγχετε διεξοδικά το χώρο, διότι ακόμη και οι εχθροί δεν φάνονται. Το πιο πιθανό, δε, είναι να εμφανιστούν ξαφνικά περικυκλώνοντας και καθηλώνοντάς σας με συνεχή πυρά. Η καλύτερη τακτική είναι να σκοτώνετε κάθε φορά κάποιους από αυτούς, επιλέγοντας προσεκτικά τα όπλα που θα χρησιμοποιήσετε και κατόπιν αφού οπισθοχωρήσετε, να αλληλάζετε όπλα όποτε οι περιστάσεις το απαιτούν, να γεμίζετε την ασπίδα σας και να επιστρέφετε για έναν ακόμη γύρο κλεφτοπόλεμου. Χρησιμοποιήστε τα πιο αδύναμα όπλα για να απαλλάσσετε πρώτα από τους μικρότερους και πιο αδύναμους αντιπάλους, που συνήθως είναι πολλοί και μάλλον υπο την προστασία κάποιου Elite, και έπειτα ασχοληθείτε με τον Elite. Στην αντίθετη περίπτωση, ο ανθεκτικός Elite θα σας κρατήσει αρκετά απασχολημένους, ώστε οι προστατευόμενοί του να σας καταφέρουν καίρια χτυπήματα με τα όπλα τους.

Από πίσω με μίσος

Έχετε πάντα υπόψη σας ότι στο Halo η δυνατότητα της "άνανδρης" επίθεσης είναι σημαντική και μάλιστα θα σας βοηθήσει πολύ. Με προσεκτικές αλλήλ και γρήγορες κινήσεις, είναι δυνατόν να σκοτώσετε τους

Το Halo είναι ένα από τα FPS που διαθέτουν εξαιρετικό single player κομμάτι και ιδιαίτερα έξυπνους και ανθεκτικούς κακούς. Στο δισέλιδο αυτό άρθρο θα δούμε μερικές γενικές οδηγίες για το πώς θα πρέπει να κινείστε κατά τη διάρκεια των αποστολών σας, αλλά θα γνωρίσουμε και τα προτερήματα και μειονεκτήματα των όπλων του παιχνιδιού. Στο επόμενο τεύχος θα δούμε αναλυτικά τους τρόπους αντιμετώπισης κάθε διαφορετικής εχθρικής ομάδας, καθώς και μερικά tips για multiplayer αναμετρήσεις. Εννοείται πως οι συμβουλές που ακολουθούν αφορούν στα δύσκολα επίπεδα, Heroic και Legendary.

Covenants προτού αυτοί αντιληφθούν την ύπαρξή σας και πάρουν αμυντικές θέσεις. Πλησιάζοντας κάποιον εχθρό σας από πίσω, ένα χτύπημα melee είναι αρκετό για να τον ξαπλώσει στο έδαφος (ακόμη και έναν Elite), ενώ μία plasma χειροβομβίδα στην πλάτη του θα σκοτώσει, εκτός από αυτόν και τους γύρω του. Φυσικά, ο καλύτερος τρόπος να αιφνιδιάσετε τους εχθρούς σας είναι εξ αποστάσεως με το sniper rifle. Περισσότερα όμως γι' αυτό θα δούμε στη συνέχεια. Να θυμάστε πάντα πως ένα καλοζυγισμένο χτύπημα στην πλάτη με το κοντάκι ή μία καλά τοποθετημένη χειροβομβίδα θα σκοτώσει τους Covenants χωρίς να χρειαστεί να ξοδέψετε πυρομαχικά και χωρίς να δεχτείτε πυρά. Τέλος, μπορείτε πάντα να συνδυάζετε το melee χτύπημα με μία εφόρμηση κατά μέτωπο στους δυνατούς Elites. Για παράδειγμα, μπορεί το MA5B, το βασικό αυτόματο των γήινων, να μην είναι απόλυτα αποτελεσματικό εναντίον τους, ωστόσο με έναν γεμιστήρα μπορείτε να ρίξετε την ασπίδα ενός Elite και χωρίς να χάσετε χρόνο για να ξαναγεμίσετε, να τον χτυπήσετε με το κοντάκι και να τον ξαπλώσετε.

Όπλα & αντικείμενα

Όπου βρίσκετε medical kits και πυρομαχικά, μην τα μαζεύετε άσκοπα αλλά επιστρέψτε για να το κάνετε όταν όντως χρειάζεστε ενέργεια και σφαίρες. Τέλος,

το πιο σημαντικό σημείο που αφορά στις μάχες είναι να γνωρίζετε τα πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα κάθε όπλου και απέναντι σε ποιους από τους διαφορετικούς τύπους αντιπάλων είναι πιο αποτελεσματικό καθένα από αυτά. Καθώς επιτρέπεται να κουβαλάτε μόλις δύο κύρια όπλα, ο μόνος τρόπος να χτίζετε τη στρατηγική σας αλλιά και να βασίζετε την επιβίωσή σας, είναι η καλή επιλογή όπλων κατά περίπτωση. Διαβάστε και αποφασίστε...

Terran Weapons

M19 SSM ROCKET LAUNCHER

- ▼ Βολές ανά δεσμίδα: 2
 - ▼ Μέγιστη χωρητικότητα πυρομαχικών: 8
- Το M19 SSM είναι το κλασικό rocket launcher με αποτελεσματικό splash damage που ενδείκνυται εναντίον οχημάτων αλλιά και ομαδοποιημένων αντιπάλων, ενώ διαθέτει και 2x zoom. Ωστόσο, όταν το χρησιμοποιείτε πρέπει να βρίσκεστε σε απόσταση, καθώς από κοντά, εκτός του ότι μπορεί να πληγωθείτε από το splash damage, το όπλο είναι αργό, τόσο στο reload όσο και στη melee επίθεση. Επίσης, τα βλήματα δεν είναι "έξυπνα", κάτι που σημαίνει πως απαιτείται πολύ καλή σκόπευση προκειμένου να πετύχετε κινούμενους αντιπάλους.

M6D PISTOL

- ▼ Βολές ανά δεσμίδα: 12
 - ▼ Μέγιστη χωρητικότητα πυρομαχικών: 120
- Το απλό πιστόλι είναι ένα από τα δυνατότερα όπλα στο παιχνίδι για εύστοχες βολές εξ αποστάσεως. Επίσης, η δυνατότητα zoom 2x εξασφαλίζει την καλύτερη σκόπευση. Εντούτοις, είναι σχετικά αργό για βολές κατά ριπές και δεν ενδείκνυται για την αντιμετώπιση συγκεντρωμένων αντιπάλων, ενώ έχει και αργό melee attack.

M90 SHOTGUN

- ▼ Βολές ανά δεσμίδα: 12
 - ▼ Μέγιστη χωρητικότητα πυρομαχικών: 60
- Το πιο αποτελεσματικό όπλο κοντινής απόστασης δεν θα μπορούσε παρά να είναι ένα shot-gun. Ακόμη και από απόσταση, τα σκάγια του διασπείρονται, βρίσκοντας περισσότερους από έναν αντιπάλους. Από την άλλη, έχει αργό πυροβολισμό, αργή melee επίθεση και αργό reloading. Επίσης, πρέπει να μάθετε τη μέγιστη ιδανική απόσταση από την οποία θα προκαλέσετε τη μεγαλύτερη ζημιά στον αντίπαλο.

MA5B ASSAULT

- ▼ Βολές ανά δεσμίδα: 60
 - ▼ Μέγιστη χωρητικότητα πυρομαχικών: 600
- Ένα αυτόματο όπλο των 7,62 χιλιοστών με πολύ γρήγορο πυροβολισμό αλλιά και

την πιο αποτελεσματική melee επίθεση. Πρόκειται για το σύνηθες όπλο των πεζοναυτών, το οποίο όμως έχει αρκετά μειονεκτήματα. Οι ριπές του είναι σχετικά αδύναμες, ενώ δεν έχει την καλύτερη σκόπευση. Συνεπώς, από μεγάλη απόσταση είναι δύσκολο να πετύχετε τους αντιπάλους, οι οποίοι ούτως ή άλλως χρειάζεται να δεχτούν αρκετές σφαίρες - ειδικά όσοι έχουν ενεργειακή ασπίδα - για να πέσουν στα δύσκολα επίπεδα του παιχνιδιού.

S2 AM SNIPER

- ▼ Βολές ανά δεσμίδα: 4
 - ▼ Μέγιστη χωρητικότητα πυρομαχικών: 24
- Το αγαπημένο όπλο κάθε κομάντο μπορεί να σκοτώσει οποιονδήποτε Covenant με μία μόλις βολή στο κεφάλι. Η σκόπευσή του είναι άριστη, αφού διαθέτει zoom 2x και 10x.



Οι σφαίρες του είναι διάτρητες, με αποτέλεσμα να μπορείτε να σκοτώσετε περισσότερους από έναν εχθρούς αν στέκονται ο ένας πίσω από τον άλλο. Τέλος, διαθέτει ειδικό σκόπευτρο για νυχτερινή όραση. Ωστόσο, το όπλο δεν συνιστάται για επιθέσεις από κοντινές αποστάσεις, αφού με μόλις 4 σφαίρες ανά δεσμίδα και αργό χρόνο γεμίματος, δεν θα καταφέρετε να σταματήσετε τους Covenants που τρέχουν προς το μέρος σας μανουβράροντας. Έχει πολύ κακό και αργό melee attack, ενώ δεν είναι ιδιαίτερα αποτελεσματικό έναντι των Floods.

M9 HE-DP GRENADE

- ▼ Μέγιστη χωρητικότητα πυρομαχικών: 4
- Η κλασική επιθετική χειροβομβίδα είναι αποτελεσματική εναντίον ομαδοποιημένων αντιπάλων, αφού έχει καλή διασπορά, ενώ μπορεί να γελάρει προκειμένου να φτάσει σε οχυρωμένα σημεία. Εντούτοις, οι εχθροί μπορούν να τις αποφύγουν αν τις δουν.

M41 LAAG

- ▼ Βολές ανά δεσμίδα: Απειρες
- ▼ Μέγιστη χωρητικότητα πυρομαχικών: Απειρη

Πρόκειται για το βαρύ πολυβόλο που βρίσκεται στο Warthog. Είναι πολύ ισχυρό και κυριολεκτικά θερίζει πεζούς και οχήματα. Το πεδίο βολής του όμως είναι περιορισμένο, ενώ ο πολυβολητής είναι ευάλωτος αν το όχημα δεν κινείται συνεχώς.

Covenant Weapons

NEEDLER

- ▼ Βολές ανά δεσμίδα: 20
 - ▼ Μέγιστη χωρητικότητα πυρομαχικών: 80
- Το Needler είναι ένα από τα πιο αποτελεσματικά όπλα, εναντίον των Covenants και των Floods. Όσον αφορά στους πρώτους, η έστω και περιορισμένου εύρους δυνατότητα που έχουν τα βλήματά του να ακολουθούν το στόχο, το κάνει ιδανικό εναντίον των Elites, οι οποίοι δύσκολα πεθαίνουν με όπλα των γήινων στα δύσκολα επίπεδα. Ακόμη, η έκρηξη των πυρομαχικών κάνει ικανοποιητικό splash damage στους γύρω αντιπάλους. Όσον αφορά στους Floods, είναι αποτελεσματικό καθώς με βολή κατά βολή σε συνδυασμό με τις εκρήξεις που προκαλεί μπορεί να εξαφανίσει τα μικροσκοπικά τερατόκια που εμφανίζονται σε μεγάλους αριθμούς. Πάντως, οι Elites σε κάθε περίπτωση θα προσπαθήσουν να καλυφτούν πίσω από αντικείμενα για να αποφύγουν τις βολές σας, ενώ το όπλο είναι αναποτελεσματικό εναντίον των Hunters και των Jackals λόγω των ασπίδων που κρατούν.

PLASMA PISTOL

- ▼ Μέγιστη χωρητικότητα πυρομαχικών: 100
- Το Plasma Pistol είναι το βασικό όπλο των απλών πεζικάριων των Covenants. Έχει τη δυνατότητα να γεμίζει ενέργεια και να εκτοξεύει μία πολύ δυνατή ενεργειακή ριπή, η οποία μάλιστα ακολουθεί έως ένα σημείο το στόχο. Η ριπή αυτή είναι τόσο δυνατή που καταστρέφει τις ασπίδες των Jackals και των Elites. Ωστόσο, οι βασικές ριπές του είναι αδύναμες και έχουν αργό ρυθμό, ενώ το γέμισμα της ενέργειας οδηγεί στο άδειασμα της μπαταρίας του πολύ γρήγορα. Αν αδειάσει, είναι άχρηστο.

PLASMA RIFLE

- ▼ Μέγιστη χωρητικότητα πυρομαχικών: 100
- Είναι το βασικό όπλο των Elites. Έχει πολύ γρήγορο ρυθμό πυρός αλλιά μπορεί να υπερθερμανθεί αν πυροβολείτε συνέχεια. Αδειάζει πιο αργά απ' ό,τι το Plasma Pistol, αλλιά μόλις αυτό συμβεί, είναι άχρηστο.

PLASMA GRENADE

- ▼ Μέγιστη χωρητικότητα πυρομαχικών: 4
- Η χειροβομβίδα των Covenants έχει τη δυνατότητα να κολλήσει πάνω στα σώματα, οπότε ενδείκνυται για επιθέσεις σε μεγάλους αριθμούς εχθρών, αρκεί να τη ρίξετε πάνω σε κάποιον, ο οποίος θα την κουβαλήσει μαζί του για 3 δευτερόλεπτα προτού αυτή εκραγεί. Δυστυχώς, αυτά τα 3 δευτερόλεπτα θα δώσουν το χρόνο στους αντιπάλους σας να την αποφύγουν άνετα, αν δεν ευστοχήσετε.

PC

FAR CRY

Το παιχνίδι που ήρθε από το πουθενά και κατάφερε να κάνει τον κόσμο να ξεχάσει την αναμονή των Half-Life 2 και Doom III και να κολλήσει μαζί του.

Η κραυγή από μακριά

Για να αποφασίσει να το βαθμολογήσει με 97 ο φίλτατος Χάρης Κλάδης, ο οποίος δύσκολα βάζει πάνω από 90, φανταστείτε για τι πρόκειται. Τα γραφικά του είναι τα καλύτερα που υπάρχουν αυτή τη στιγμή σε παιχνίδι FPS και δεν υστερούν σε κανέναν τομέα προσφέροντας μοναδική οπτική εμπειρία. Οι αντίπαλοι που θα αντιμετωπίσετε στο Far Cry είναι οι εξυπνότεροι και πιο ανθεκτικοί από οποιοδήποτε άλλο παιχνίδι. Στην εκπληκτική δράση συμβάλλει το γεγονός ότι το παιχνίδι δεν είναι σχεδόν καθόλου γραμμικό, παρέχοντάς σας απόλυτη ελευθερία ως προς το πώς να κινηθείτε. Τέλος, ο ήχος του είναι μοναδικός και έχει ουσιαστικό ρόλο στο πώς κινείστε και αντιμετωπίζετε τους αντιπάλους σας κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

ΒΟΗΘΕΙΑ!!!

Μην ανησυχείτε για τίποτα. Εδώ είμαστε εμείς για να σας δώσουμε όση βοήθεια μπορούμε στη δύσκολη αποστολή που έχετε αναλάβει, παίρνοντας στα χέρια σας τη μοίρα του κύριου Craver. Γενικά πρέπει πάντα να έχετε στο μυαλό σας όταν παίζετε το Far Cry ότι πρέπει να μάθετε να χρησιμοποιείτε τη βλάστηση και τη διαμόρφωση του τοπίου προς όφελός

σας. Ετσι προσπαθήστε να εξοικειωθείτε με τον περιβάλλοντα χώρο και τις διάφορες τοποθεσίες. Συνετό είναι όταν εισέρχεστε σε μία νέα περιοχή να προσέχετε να κινείστε αργά και να ρίχνετε καμιά ματιά στον stealth gauge που έχετε γι' αυτόν το σκοπό. Ετσι, μπορείτε να δείτε πόσο απαραίτητοι έχετε περάσει και άρα έχετε αρκετά μεγάλες πιθανότητες να μη χρειαστεί να αντιμετωπίσετε τους αντιπάλους σας παρά μόνο όταν πιστεύετε ότι πρέπει. Τις περισσότερες φορές ίσως είναι προτιμότερο να προσπαθείτε να μην εμπλακείτε σε κάποια μάχη, γιατί μπορεί να οδεύσετε προς τα θυμαράκια. Φυσικά, στην περίπτωση που θα εμπλακείτε, φροντίστε να σκύβετε όταν πυροβολείτε, διότι με αυτόν τον τρόπο αυξάνεται η ακρίβειά σας και σας κάνει πιο δύσκολο στόχο για τον εχθρό. Την ίδια τακτική να ακολουθείτε, μόνο που είναι καλύτερα να είστε ξαπλωμένοι όταν χρησιμοποιείτε το sniper mode ώστε να κάνετε τη ζωή δύσκολη σε όποιον προσπαθήσει να ανταποδώσει τα πυρά. Καλή τακτική για να βγάλετε από τη μέση εύκολα μερικούς αντιπάλους σας είναι να χρησιμοποιήσετε το όχημα, όταν οδηγείτε κάποιο, για να τους χτυπήσετε. Στη συνέχεια βγείτε έξω και αποτελειώστε τους εναπομείναντες. Γενικός κανόνας είναι να χρησιμοποιείτε το M4 ως βασικό όπλο σας για τους Mercenaries και

το Shotgun ή το P90 ως βασικό όπλο για τους Trigens. Τέλος, μην ξεχνάτε ότι καλύτερα είναι να σημαδεύετε στο κεφάλι πάντα τους εχθρούς που δεν σας βλέπουν, ακόμα κι αν χρησιμοποιείτε το πιστόλι σας μόνο.

ΜΑ ΠΟΣΟΙ ΕΙΝΑΙ ΤΕΛΟΣ ΠΑΝΤΩΝ;

Στο Far Cry, εκτός από τους απαραίτητους και αγαπητούς μας μισθοφόρους, υπάρχουν και οι all time classic άγνωστης προέλευσης και απροσδιόριστης μορφής αντίπαλοι που ακούνε στο όνομα Trigens. Κατά τη διάρκεια της πολύωρης ενασχόλησής σας με το παιχνίδι θα κληθείτε να αντιμετωπίσετε πάρα πολλούς από αυτούς τους αντιπάλους που κυριολεκτικά θέλουν μόνο το καλό σας, αφαιρώντας σας αρκετά κιλά κόβοντάς σας σε κομμάτια. Δείτε το από τη θετική πλευρά. Σίγουρα θα αδυνατίσετε. Εχουμε λοιπόν και λέμε:

▼ **Monkey Trigens:** Αυτοί είναι οι πρώτοι Trigens που θα αντιμετωπίσετε. Είναι άσπροι στο χρώμα και πάντα πηδούν προς το μέρος σας όταν σας επιτίθενται. Είναι πολύ ισχυροί και μπορούν να σκοτώσουν έναν πλήρως εξοπλισμένο στρατιώτη με πλήρη υγεία με δύο μόνο χτυπήματά τους!!! Το κόλπο για να τους εξολοθρεύσετε και εσείς εύκολα είναι να τους πυροβολήσετε στο κεφάλι. Σημαδεύετε λίγο χα-

μηλότερα από το πρόσωπο του πλάσματος για να επιφέρετε έτσι ένα πιο αποτελεσματικό headshot. Βρίσκονται πάντα σε ομάδες και ένας εύκολος τρόπος για να σκοτώσετε αρκετούς από αυτούς είναι πετώντας τους μια πέτρα ώστε να αποσπαστεί η προσοχή τους και να μαζετούν για να δουν τι συμβαίνει. Τότε μπορείτε να τους προσφέρετε μια καλή και... υγιεινή χειροβομβίδα, ώστε να τους απαλλάξετε από τα μίζερα προβλήματα της καθημερινότητάς τους.

▼ **Human Trigen:** Αυτοί χωρίζονται σε τέσσερις κατηγορίες:

Soldier Caste ή αλλιώς κατσικάκια, αφού όλη την ώρα πηδούν από μέρος σε μέρος. Μοιάζουν πολύ με τους κανονικούς ανθρώπους και το μέγεθός τους είναι μέτριο προς το κανονικό. Μεταφέρουν G36 πολυβόλα και είναι αρκετά δύσκολοι αντίπαλοι κυρίως για να τους σκοτώσετε. Καλή τακτική είναι η σκοποβολή στο κεφάλι τους ή ακόμα και μερικές ρουκέτες για να τελειώνετε μια ώρα αρχύτερα.

Stealth Caste ή αλλιώς η προσωποποίηση του Predator: Τώρα που ο Arnie παίζει Simcity 2004 με την πολιτεία της Καλιφόρνια, πρέπει να τους αντιμετωπίσετε εσείς. Είναι οπλισμένοι με MP5 και είναι παρόμοιοι με τους Soldier Caste στον τρόπο που κινούνται, κοιτούν και επιτίθενται, με μόνη διάφορα ότι είναι αόρατοι (μπορείτε φυσικά να τους ακούσετε και να τους δείτε όταν κινούνται, αλλά φαίνονται μόνο όταν χρησιμοποιήσετε τα κιάλια με θερμική ανίχνευση).

Bigboys: Θυμάστε τους Tank από το Quake 2; Αυτοί οι τύποι τούς κάνουν να μοιάζουν με τη Χιονάτη. Είναι τεράστιοι και βαριά οπλισμένοι με rocket launchers (δεν ρίχνουν τα πυρομαχικά τους σε αντίθεση με τους Soldier/Stealth Caste) και είναι θανατηφόροι από απόσταση, ακόμη χειρότεροι όταν είναι κοντά σας, και η καλύτερη τακτική απέναντί τους είναι να τους ρίχνετε αρκετές φορές στο πρόσωπο από μία μεσαία έως μακριά απόσταση, δεδομένου ότι αυτό σας επιτρέπει να αποφύγετε τους πυραύλους τους. Μπορείτε επίσης να τους αφήσετε να έρθουν κοντά σας και μετά να αδειάσετε ένα shotgun στα κεφάλια τους. Οι χειροβομβίδες δεν τους επηρεάζουν σε μεγάλο βαθμό, αφού χρειάζονται πέντε από αυτές για να τους σκοτώσουν, οπότε καλύτερα να τις φυλάξετε για άλλη χρήση.

Mutants: Δεν πρόκειται να αντιμετωπίσετε πολλούς από αυτούς κατά τη διάρκεια

του παιχνιδιού. Έχουν όλα τα χαρακτηριστικά γνωρίσματα καθεμιάς από τις τρεις κάστες, στην οποία ανήκουν με τις αντίστοιχες αδυναμίες και πλεονεκτήματα.

Πάντως βασικό χαρακτηριστικό γνώρισμα όλων των Trigen είναι ότι δεν ξέρουν να κολυμπούν. Αρα οπουδήποτε μπορείτε να μπείτε στο νερό και να κολυμπήσετε, να ξέρετε ότι αν σας ακολουθήσουν, το σίγουρο είναι ότι θα πνιγούν. Επίσης, οι μικροί ακολουθούν πάντα τις διαταγές των μεγαλύτερων Trigen. Αν κάποιος ηγήσει προς το μέρος σας, σκύψτε και κυλήστε ή, κατά το ελληνικότερον, duck and roll, και όταν περάσουν από πάνω σας αφήνοντας ακάλυπτους τους εαυτούς τους, χτυπήστε τους καθώς προσγειώνονται. Στην περι-



πτωση που δεν σας έχουν αντιληφθεί, απλώς κάθονται και περιμένουν, εκτός κι αν υπάρχουν άλλοι εχθροί εκεί γύρω. Αυτό μπορείτε να το εκμεταλλευτείτε προς όφελός σας, διότι θα επιτεθούν σε αυτούς ενώ εσείς θα μπορείτε ανενόχλητοι να αδειάζετε το MP5 επάνω τους χωρίς να προλάβουν να αντιδράσουν. Τέλος, σε στενούς διαδρόμους να ρίχνετε μια ματιά στις γωνίες για το τι συμβαίνει, να προσπαθείτε μήπως ακούσετε κάτι και αν τελικά αντιληφθείτε ότι κάτι κινείται, πέστε και πυροβολήστε ή απλώς ρίξτε μια χειροβομβίδα προς το μέρος του. Φυσικά, πάντα να χρησιμοποιείτε τα κιάλια σας, διότι μπορείτε έτσι να εντοπίσετε ευκολότερα τους αντιπάλους σας, οι οποίοι επίσης γίνονται αντιληπτοί στο ραντάρ σας μη μπορώντας να σας στήσουν κάποια παγίδα, εφόσον γνωρίζετε την ακριβή θέση τους.

ΤΕΛΙΚΑ ΛΕΩ ΝΑ ΤΟ ΤΕΛΕΙΩΣΩ

Μερικές τελευταίες συμβουλές πριν οπλιστείτε με τα όπλα σας και πάτε για άλλη μία φορά να πολεμήσετε τους κακούς. Για να τα βάλετε με τους Mercenaries, πρέπει να ακολουθήσετε την τακτική του "σκύβω και ξαπλώνω", ώστε να αυξήσετε την ακρίβεια της βοήθης σας. Επίσης, πάντα να περπατάτε προς τα πλά-

για, κυρίως όταν προσπαθούν να σας περικυκλώσουν. Το καλύτερο όπλο που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε εναντίον τους είναι το M4, ακόμα και για μεγάλες αποστάσεις. Φυσικά, για πολύ μακρινές βολεύσεις, το Sniper Rifle. Το P90 είναι ιδανικό για τις κοντινές αναμετρήσεις σας, ενώ το Jackhammer δεν φαίνεται να έχει απτά αποτελέσματα, εκτός και είστε σχεδόν σε μάχη σώμα με σώμα. Μην ξεχνάτε να χρησιμοποιείτε και τις χειροβομβίδες σας, διότι, όπως και να το κάνουμε, προκαλούν την πιο μεγάλη ζημιά και σε μεγάλη έκταση.

Στις διαπροσωπικές σχέσεις που θα αναπτύξετε με τους "φιλήσυχους" και προπάντων "φιλειργητικούς" Trigen το savoir vivre επιβάλλει την προσοχή σας σε κάθε βήμα που κάνετε, ενώ σε κάθε νέα τοποθεσία που εισέρχεστε έχετε τα μάτια και τα αυτιά σας ορθάνοικτα. Να έχετε πάντα σε ετοιμότητα τα Jackhammer (shotgun) και P90, διότι είναι τα μόνα που θα σταθούν στο ύψος των περιστάσεων. Το M4, αν και είναι ένα πολύ καλό όπλο, δεν διαθέτει την ισχύ πυρός για να σκοτώσετε τους Trigen γρήγορα. Το μυστικό είναι να τους βγάξετε από τη μέση γρήγορα, όπως τονίσαμε και προηγουμένως, και αυτό γιατί με ελάχιστα χτυπήματά τους θα ξαναρχίσετε από το τελευταίο checkpoint.

Μία ερώτηση που συχνά μας κάνουν με τα e-mails σας είναι πώς θα σκοτώσετε τον Crow στη Βάρκα. Τρέξτε λοιπόν στη γέφυρα αμέσως μόλις τα εκρηκτικά C4 πυροδοτηθούν και καλυφθείτε. Πυροβολήστε προς τον Crow πέντε φορές, όχι περισσότερες, και καλυφθείτε πάλι. Επαναλάβετε τη διαδικασία περίπου είκοσι φορές. Κάπου εκεί η Βάρκα σας θα αρχίσει να βυθίζεται. Αρχίστε να κολυμπάτε προς τη στεριά, αλλά κάτω από το νερό ώστε ο Crow να μην μπορεί να σας χτυπήσει. Μόλις φτάσετε στην ξηρά, καλυφθείτε πίσω από ένα δέντρο ώστε να εμποδίζει το machine gun του Crow να σας κόψει κομματάκια. Τώρα είναι ευκαιρία να χρησιμοποιήσετε ό,τι πυραύλους σας έχουν μείνει για να ρίξετε προς το ελικόπτερό του. Περίπου πέντε είναι αρκετοί για να τον σκοτώσουν.

Τέλος, στο Rebellion θα βρείτε μια γέφυρα που είναι κατεστραμμένη και πρέπει να περάσετε. Χρησιμοποιήστε το Humvee και αφού πάρετε φόρα, θα είστε σε θέση να ηγήσετε τη γέφυρα και να βρεθείτε απέναντί.

PC

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
dummwiam@otenet.gr

Μετά το αφιέρωμά μας στο Far Cry θα ταξιδέψουμε λιγάκι στο παρελθόν, για να μάθουμε μαζί ένα από τα καλύτερα εργαλεία δημιουργίας χαρτών για real time strategy games. Το εργαλείο αυτό είναι αναπόσπαστο μέρος του καλύτερου RTS της αγοράς (τουλάχιστον μέχρι στιγμής), του Command & Conquer Generals. Βγάλτε τα πηλίκια, τις καραμπίνες και τις στρατιωτικές μπότες σας και ελάτε να δούμε μαζί πώς δημιουργούνται αξιόλογοι multiplayer maps.

C&C GENERALS WORLD BUILDER

Δημιουργήστε τους δικούς σας multiplayer maps

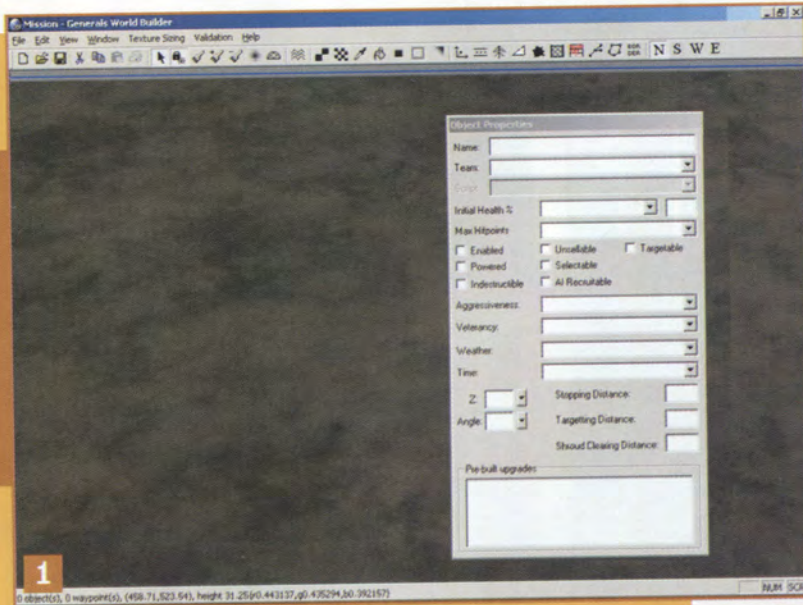
Στο "Games' Workshop" αυτού του τεύχους θα έχουμε την ευκαιρία να δούμε τις βασικές αρχές σχεδιασμού ενός map για το πιο καταξιωμένο real time strategy των δύο τελευταίων ετών, το οποίο δεν είναι άλλο από το C&C Generals. Οποιοδήποτε σχόλιο για το συγκεκριμένο παιχνίδι από την πλευρά μου είναι περιττό. Πρόκειται αναμφισβήτητα για ένα από τα ελάχιστα εναπομείναντα σοβαρά RTS που έχουμε δει τον τελευταίο καιρό. Πιστεύω πως μοναδικός ανταγωνιστής του είναι το Warcraft III, το οποίο όμως παίζει σε άλλο "ταμπλό", καθώς η θεματολογία του είναι η επική φαντασία (μάγοι, σπαθιά, τέρατα κ.λπ.).

Σε αυτό το αφιέρωμα θα σας μάθουμε όλα τα μυστικά δημιουργίας των multiplayer maps, τα οποία μπορείτε να μοιραστείτε με



τους fans του παιχνιδιού στο Internet. Το "εργαλείο" που θα χρησιμοποιήσουμε ονομάζεται C&C Generals World Builder και εγκαθίσταται αυτόματα στον υπολογιστή σας μαζί με το C&C Generals. Ο World Builder είναι ένα πανίσχυρο πρόγραμμα το οποίο χρησιμοποιήθηκε και από την EA για τη δημιουργία όλων των maps του παιχνιδιού (single player, skirmish και multiplayer). Η έκδοση του World Builder που θα παρουσιάσουμε εί-

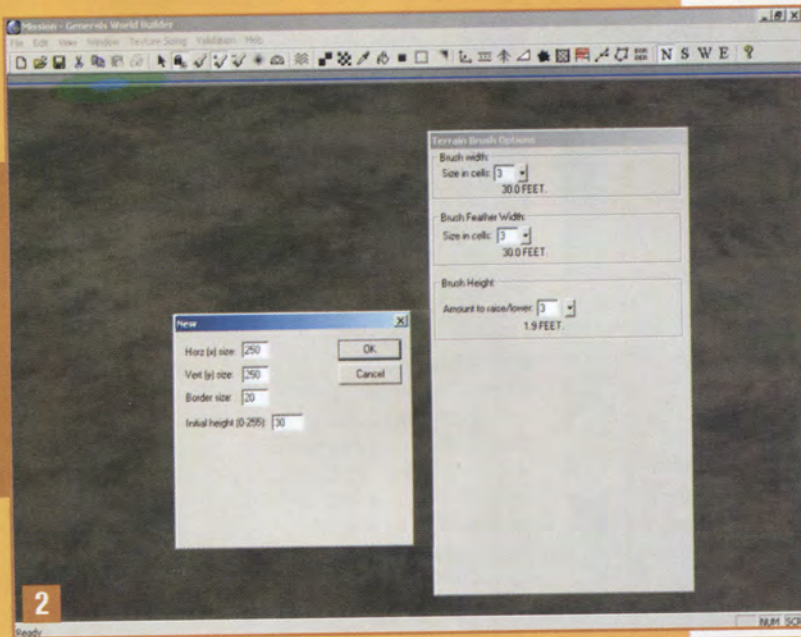
ναι αυτή που εγκαθίσταται με το C&C Generals. Σε περίπτωση που είστε κάτοχοι του C&C: Generals Zero Hour (του expansion του Generals) δεν θα αντιμετωπίσετε κανένα πρόβλημα με αυτό το αφιέρωμα, απλώς σε ορισμένα σημεία του αφιερώματος η δική σας έκδοση του World Builder ενδέχεται να περιέχει περισσότερες επιλογές. Αυτά τα ολίγα από εμένα. Νομίζω ότι είμαστε έτοιμοι να ξεκινήσουμε...



Το περιβάλλον εργασίας

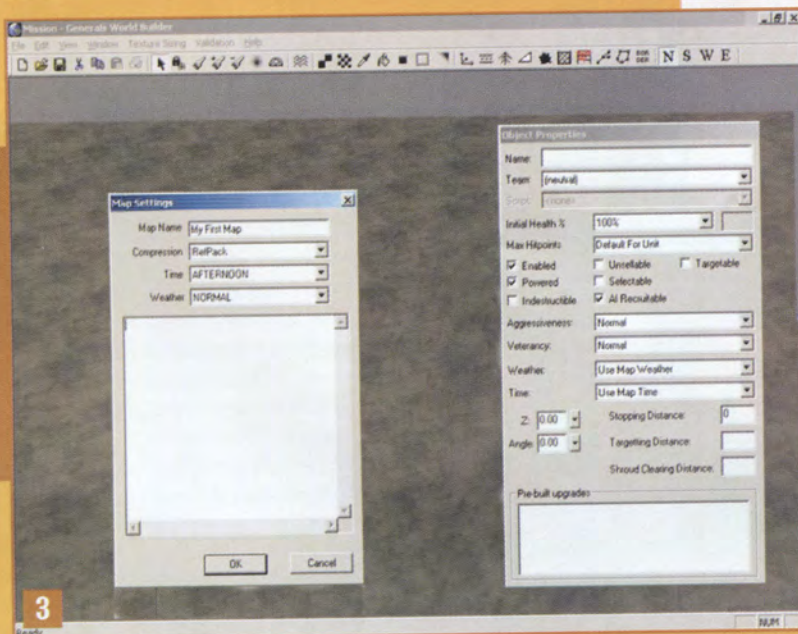
Το πρώτο που πρέπει να κάνετε είναι, βέβαια, να ξεκινήσετε τον World Builder. Ο World Builder φυσιολογικά βρίσκεται στο folder του C&C Generals στο μενού Programs (Start>Programs> EA>C&C Generals). Μόλις φορτώσει ο World Builder (στο εξής WB για συντομία), θα βρεθείτε στο βασικό περιβάλλον εργασίας. Το περιβάλλον εργασίας του WB αποτελείται ουσιαστικά από 5 τμήματα:

- 1) Τα μενού επιλογών (File, Edit, View, Window κ.λπ.).
- 2) Την toolbar με τα εικονίδια διάφορων χρήσιμων εργαλείων (tools) και λειτουργιών.
- 3) Το βασικό παράθυρο του map, όπου βλέπετε το χάρτη (terrain) και τις μεταβολές που κάνετε σε αυτόν.
- 4) Το παράθυρο των option-properties, το οποίο θα παρουσιάζει διαφορετικές πληροφορίες και επιλογές για κάθε διαφορετικό εργαλείο που επιλέγετε από την toolbar.
- 5) Τη status bar, η οποία σας παρέχει πολύ σημαντικές πληροφορίες καθ' όλη τη διάρκεια της εργασίας στον WB.



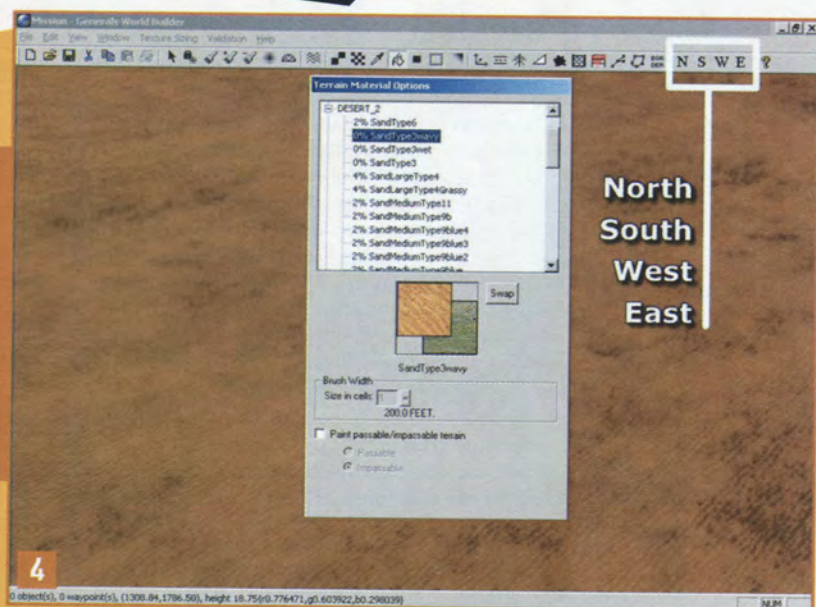
Δημιουργία νέου χάρτη

Κάθε φορά που φορτώνετε τον WB θα εμφανίζεται αυτόματα ένα νέο terrain. Το έτοιμο terrain είναι βολικό αλλά δεν θα σας εξυπηρετεί πάντοτε. Επομένως, αυτό που πρέπει να κάνετε είναι να δημιουργήσετε έναν νέο χάρτη, ώστε να μπορείτε να ορίσετε μόνοι σας τις βασικές παραμέτρους του. Για να το κάνετε αυτό, επιλέξτε από το μενού File>New (shortcut: Ctrl+N). Το νέο παράθυρο που θα εμφανιστεί θα σας ζητά να ορίσετε το οριζόντιο μέγεθος του terrain σε tiles (1 tile = 10 πόδια) και το κάθετο μέγεθος σε tiles [Horz (x) Size και Vert (y) Size αντίστοιχα]. Το Border size καθορίζει το περιθώριο του terrain, στο οποίο οι παίκτες δεν θα μπορούν να κινηθούν. Το πεδίο Initial height δέχεται τιμές από το 0 έως το 255 και ορίζει το αρχικό υψόμετρο του terrain του map σας (0 = επίπεδο θάλασσας, 255 = κορυφή υψηλότερου βουνού). Εσείς ορίστε τις ακόλουθες τιμές: Horz size = 250, Vert size = 250, Border size = 20, Initial Height = 30. Κάντε κλικ στο κουμπί Ok.



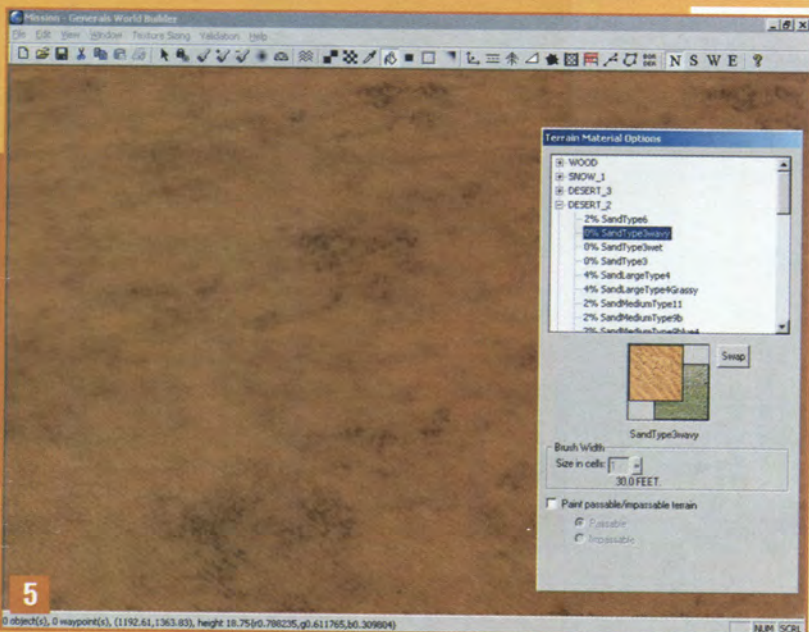
Map Settings και το πρώτο save

Αφού έχετε δημιουργήσει το νέο map σας, μπορείτε να επέμβετε και να κάνετε ορισμένες αλλαγές. Κάποιες από τις πρώτες αλλαγές που θα κάνετε σε ένα νέο map βρίσκονται στο Edit>Map Settings. Αυτό το παράθυρο διαθέτει 4 πεδία. Στο Map Name καταχωρίζετε το όνομα του χάρτη, όπως θα φαίνεται μέσα από το παιχνίδι (π.χ. My first test map). Το Compression ορίζει εάν θα υπάρχει συμπίεση στο αρχείο χάρτη (επιλέξτε RefPack). Στο πεδίο Time ορίζετε την ώρα της ημέρας, κάτι που επηρεάζει και το φωτισμό του terrain (οι διαθέσιμες επιλογές είναι: morning, evening, afternoon, night). Στο πεδίο Weather μπορείτε να επιλέξετε ανάμεσα σε snowy και normal. Καταχωρίστε τις ρυθμίσεις που θέλετε στο Map Settings και κάντε κλικ στο κουμπί Ok. Στη συνέχεια, σώστε το χάρτη σας (File>Save). Εδώ πρέπει να είστε προσεκτικοί διότι ο WB σώζει τη δουλειά σας μέσα στο directory "My Documents" ("Τα έγγραφά μου") του υπολογιστή σας. Εάν θέλετε να σώσετε το χάρτη σας κάπου αλλού, θα πρέπει να κάνετε κλικ στο κουμπί Browse, να επιλέξετε το νέο directory και να το σώσετε εκεί.



Πλοήγηση στο παράθυρο του map

Σε γενικές γραμμές, ο τρόπος με τον οποίο θα δουλεύετε είναι ο εξής: Θα επιλέγετε ένα εργαλείο από την toolbar, ως είθισται, και θα το χρησιμοποιείτε με αριστερό κλικ επάνω στο map σας. Ο μόνος τρόπος για να πλοηγηθείτε στο χάρτη είναι με τη χρήση του mouse (απαιτείται mouse με 3 κομβία). Με αριστερό κλικ εφαρμόζετε το εργαλείο που έχετε επιλέξει στο σημείο του χάρτη που κάνετε κλικ. Με το roller του μεσαίου κουμπιού κάνετε zoom in και zoom out. Κρατώντας πατημένο το δεξί κουμπί του mouse και κουνώντας το κινείτε το map προς την αντίστοιχη κατεύθυνση. Τέλος, κρατώντας πατημένο το μεσαίο κουμπί και κουνώντας το ποντίκι αλλάζετε την οπτική γωνία παρουσίασης του χάρτη. Σε περίπτωση που αποπροσανατολιστείτε (και δυστυχώς ο WB δεν διαθέτει minimap), μπορείτε να θέσετε την κάμερά σας σε μία από τις τέσσερις κατευθύνσεις της πυξίδας (North, South, West, East), κάνοντας κλικ στα τέσσερα τελευταία κουμπιά της toolbar (N, S, W και E αντίστοιχα).



Αλλαγή ολόκληρου του terrain

Τώρα μπορείτε να ξεκινήσετε τις πρώτες μετατροπές στο terrain σας. Η πρώτη μετατροπή που θα θελήσετε να κάνετε αφορά στο texture της επιφάνειας του εδάφους. Για να το κάνετε αυτό, επιλέξτε το εργαλείο Flood Fill από την toolbar (έχει το εικονίδιο ενός κουβά). Το παράθυρο με τα properties θα ονομαστεί Terrain Material Editor. Εσείς μπορείτε να επιλέξετε οποιοδήποτε texture από την τεράστια λίστα. Με αριστερό κλικ επάνω στο map μπορείτε να το εφαρμόσετε σε ολόκληρο το terrain σας. Με αυτό τον τρόπο ολόκληρο το terrain θα αποκτήσει ένα ενιαίο και ομοιογενές texture. Για μεγαλύτερη ευκολία, η μεγάλη λίστα με τα textures είναι ομαδοποιημένη σε διάφορες κατηγορίες (wood, snow, desert κ.λπ.). Επιπλέον, με το πλήκτρο Swap το παράθυρο του Terrain Material Editor σας επιτρέπει να "κρατάτε" στη μνήμη δύο διαφορετικά textures. Η λειτουργία του swap θα σας φανεί χρήσιμη στην περίπτωση που έχετε βρει ένα ωραίο texture αλλά θέλετε να πειραματιστείτε και με κάποιο άλλο. Για να συνεχίσουμε, επιλέξτε το texture DESERT_2>SandType3wavy.

C&C Generals multiplayer map making tips

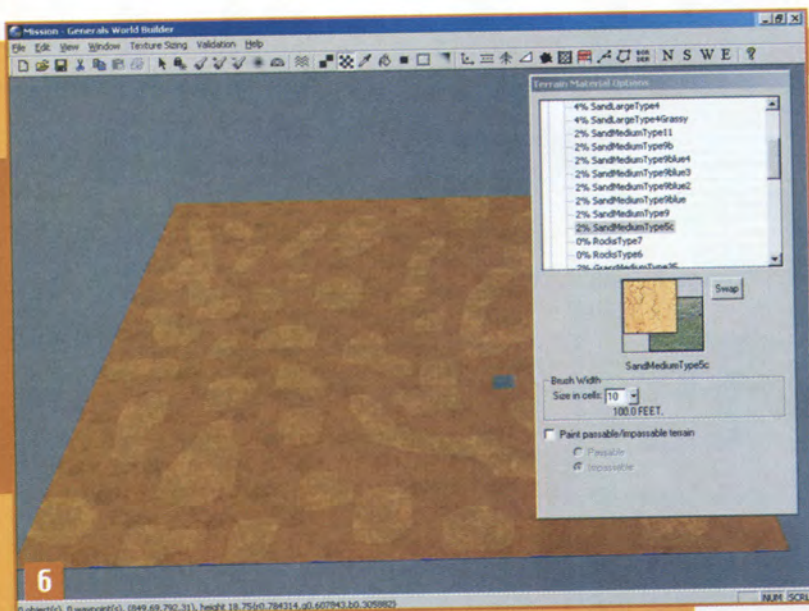
▼ Φροντίστε να παρέχετε σε κάθε παίκτη τουλάχιστον \$60.000 με \$70.000 supplies, ώστε να μπορεί να "κινηθεί" σχετικά άνετα. Επίσης, μπορείτε να δώσετε και από ένα Oil Derrick, το οποίο θα είναι τοποθετημένο κοντά στη βάση κάθε παίκτη. Το κλειδί για τα resources (πόρους/πρώτες ύλες) είναι να κρατάτε αυστηρά τις ισορροπίες μεταξύ των δύο παικτών. Ο,τι δίνετε σε έναν παίκτη, ακριβώς το ίδιο θα δίνετε και στον άλλο (π.χ. δεν μπορείτε να δίνετε σε έναν παίκτη \$20.000 supplies και στον άλλο \$60.000..., εκτός αν ο



πρώτος είναι κάποιος "καλός" φίλος σας).

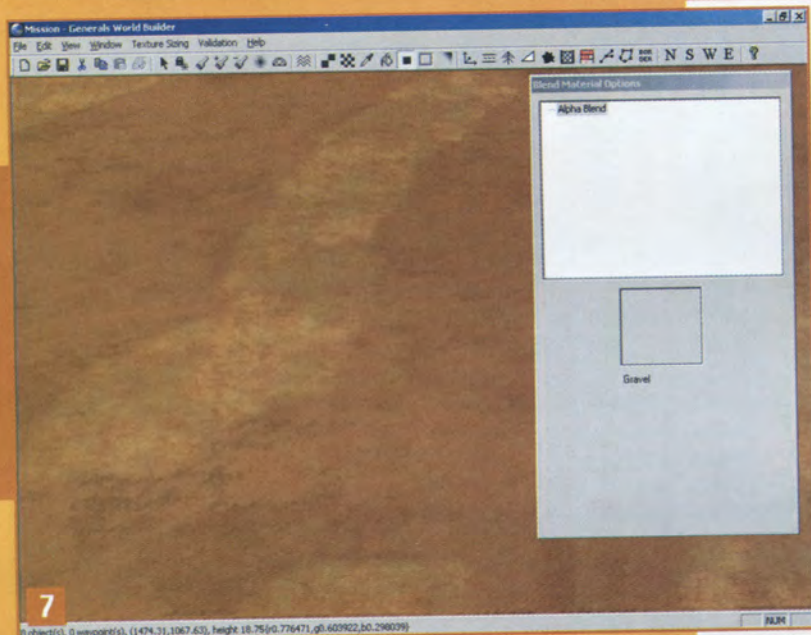
▼ Διατηρήστε μία περιοχή 30-70 tiles γύρω από τα άκρα του χάρτη (επιλογή border όταν δημιουργείτε νέο χάρτη), στην οποία οι παίκτες δεν θα μπορούν να κινηθούν. Αυτή η περιοχή θα προσφέρει πιο αληθοφανή αποτελέσματα στο χάρτη σας και θα επιτρέπει στα γεωγραφικά χαρακτηριστικά να εμφανίζονται πιο ομαλά στο χάρτη στον οποίο εξελίσσεται η δράση.

▼ Μην μπουκώνετε το χάρτη με περιττά στοιχεία. Πολλοί



Τμηματική αλλαγή του terrain

Με την παραπάνω μέθοδο αλλάξατε το texture ολόκληρου του terrain. Ο WB σας επιτρέπει να εφαρμόσετε textures και σε συγκεκριμένα σημεία του map. Επιλέξτε από την toolbar το εργαλείο Single Tile ή Large Tile. Μόλις γίνει αυτό, θα παρατηρήσετε ότι το παράθυρο του Terrain Material Options παραμένει το ίδιο. Ετσι, σας δίνεται η ευκαιρία να επιλέξετε το texture που θέλετε και με αριστερό κλικ να το εφαρμόσετε σε συγκεκριμένα σημεία του terrain. Το εργαλείο "Large Tile" είναι το πιο χρήσιμο από τα δύο, καθώς σας επιτρέπει να ορίσετε και το μέγεθος της brush που θα εφαρμοστεί στο texture, από το πεδίο Brush Width στο παράθυρο Terrain Material Options. Επιλέξτε το Large Tile, ορίστε Brush Width 10 και σε διάφορα σημεία του χάρτη σας σχεδιάστε τυχαίες επιφάνειες με το texture DESERT_2> SandMediumType5c. Καθώς το κάνετε αυτό, θα παρατηρήσετε ότι υπάρχει ένα πρόβλημα. Τα δύο διαφορετικά textures ξεχωρίζουν μεταξύ τους με μία ευδιάκριτη (μη-ρεαλιστική) γραμμή που χαλά την αισθητική του map σας...



Blending Textures

Η απάντηση στο παραπάνω πρόβλημα ονομάζεται **blending**! Με τη χρήση του εργαλείου Auto Edge Out της toolbar (δεξιά από το Flood Fill) μπορείτε να εξομαλύνετε τη διαφορά μεταξύ δύο textures, ώστε να "δένουν" πιο αρμονικά μεταξύ τους. Στην παρούσα φάση έχετε δύο επιλογές: να κάνετε Auto Edge Out σε κάθε texture που σχεδιάσατε στο Βήμα 6 (προκειμένου να τα εξομαλύνετε) ή να κάνετε μία φορά αριστερό κλικ στο βασικό texture του terrain σας (αυτό που είχατε εφαρμόσει στο Βήμα 5). Φυσικά, η δεύτερη περίπτωση είναι η συνιστώμενη, καθώς θα ξεμπερδέψετε με το blending με ένα κλικ. Παρόμοια είναι η χρήση και του εργαλείου Blend Single Edge, καθώς σας επιτρέπει να εξομαλύνετε μόνο τη μία άκρη ενός texture (σε σχέση με το texture που το περιβάλλει). Το blending δημιουργεί καλύτερα αποτελέσματα εάν το texture που έχετε σχεδιάσει μόνοι σας (Βήμα 6) είναι διαγώνιο ή έχει σφαιρικό σχήμα (γενικά πρέπει να αποφεύγετε τις γωνίες) και, επιπλέον, εάν έχετε χρησιμοποιήσει συνδυασμό διαφορετικών μεγεθών Brush.

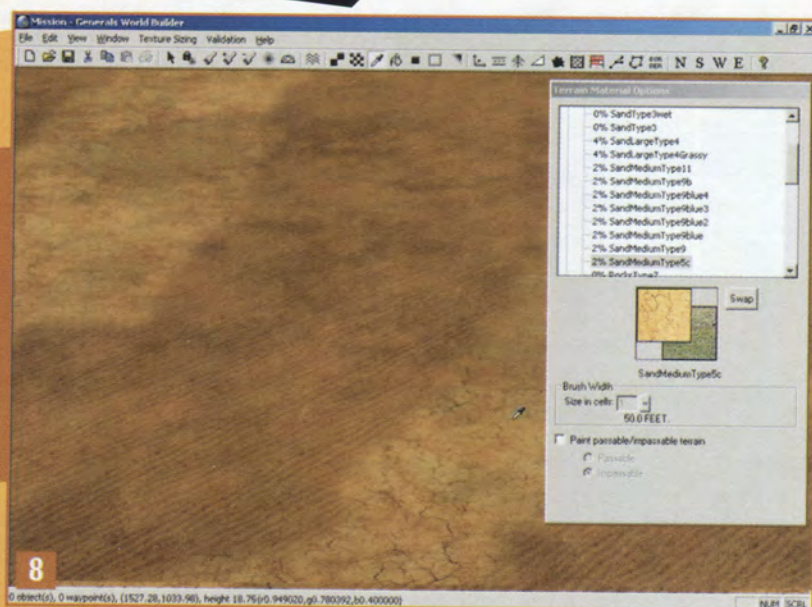
επίδοξοι map-makers του C&C Generals συνηθίζουν να βάζουν πολλούς civilians στους maps τους. Οι maps αυτοί αφενός γίνονται κουραστικοί για τους παίκτες και αφετέρου προσθέτουν περιττό βάρος στην "engine" του παιχνιδιού, αναλώνοντας πόρους από το μηχάνημα του χρήστη. Στις multiplayer παρτίδες ο σκοπός είναι ένας: η εξολόθρευση του αντιπάλου. Όλα τα άλλα είναι "ψιλά γράμματα". Μην προσπαθείτε να κάνετε πιο ρεαλιστικούς τους χάρτες σας προσθέτοντας πολλές λεπτομέρειες, διότι κανένας δεν θα τις παρατηρήσει. Οι λεπτομέρειες είναι για τους skirmish maps.

▼ Ανάλογα με τον αριθμό των παικτών που σκοπεύουν να παίξουν το multiplayer χάρτη σας θα πρέπει να ρυθμίσετε και το μέγεθός του. Δεν θέλετε χάρτες όπου οι δύο παίκτες κάνουν 20 λεπτά να βρουν ο ένας τον άλλο, ούτε χάρτες που οι τέσσερις παίκτες έχουν τους αντιπάλους μπροστά από την "εξώπορτα" τους. Παρακάτω ακολουθούν ορισμένα ενδεικτικά

μεγέθη των maps βάσει του αριθμού των παικτών που θα συμμετάσχουν.

Αριθμός παικτών	Μέγεθος χάρτη σε tiles
2	200x200 - 250x250
3	250x250 - 300x300
4-6	300x300 - 400x400
7	350x350 - 400x400
8	400x400

Αυτά, σε γενικές γραμμές, πρέπει να είναι τα όρια του χάρτη σας. Τα παραπάνω, βέβαια, ισχύουν μόνο για multiplayer maps. Στους skirmish ή single player maps ισχύουν τελείως διαφορετικοί κανόνες, καθώς αυτοί εξαρτώνται από το "σενάριο" του map.



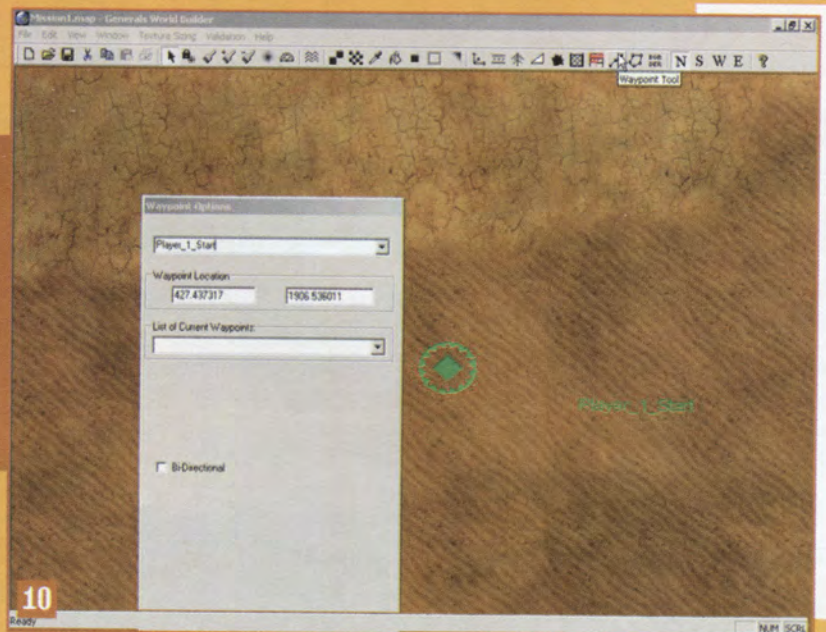
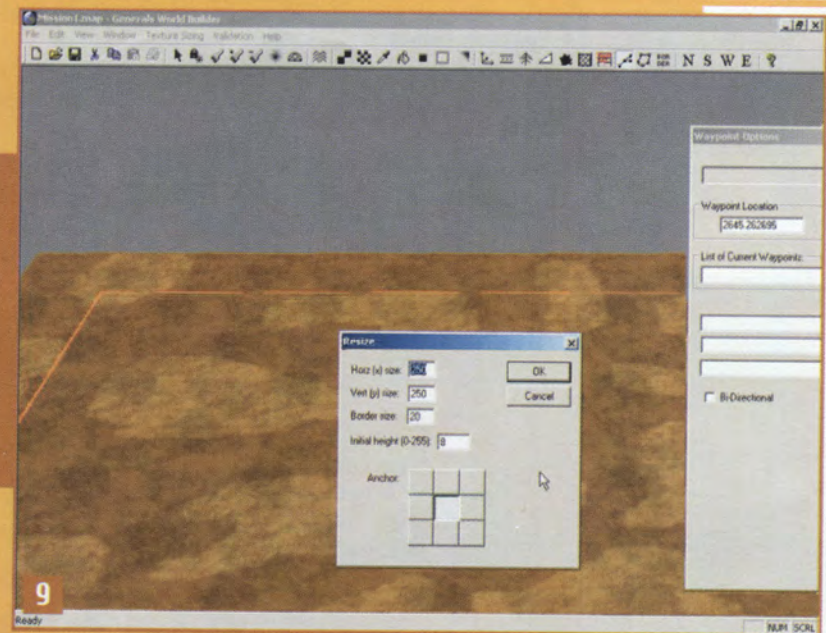
Τελευταίες λεπτομέρειες για τα textures του terrain

Σε περίπτωση που έχετε ξεχάσει ένα από τα textures που έχετε χρησιμοποιήσει και θέλετε να το επιλέξετε πάλι αλλά δεν μπορείτε να το βρείτε στη μεγάλη λίστα του Terrain Material Options, τότε το εργαλείο που θα σας λύσει τα χέρια είναι το Eyedropper. Αυτό το εργαλείο προφανώς θα το γνωρίζετε, καθώς το διαθέτουν όλα τα προγράμματα σχεδιασμού και επεξεργασίας εικόνας. Επιλέγετε το Eyedropper από την toolbar, κάνετε αριστερό κλικ στο texture που έχετε εφαρμόσει στο terrain αλλά δεν μπορούσατε να βρείτε και... στο άψεσθίσε το texture αυτό βρίσκεται επιλεγμένο στη λίστα με τα textures του Terrain Material Options. Όταν ο map σας καταλήξει να έχει περισσότερα από 10-15 textures, θα καταλάβετε την αξία του Eyedropper. Το shortcut για το Eyedropper είναι να κρατάτε πατημένο το πλήκτρο Alt και να κάνετε αριστερό κλικ με το mouse. Θα χρειαστεί να επανέλθετε και να ξανασχεδιάσετε τα textures σας όταν αργότερα δημιουργήσουμε διάφορα επιπλέον χαρακτηριστικά, όπως βουνά, κοιλάδες κ.λπ.

To Border

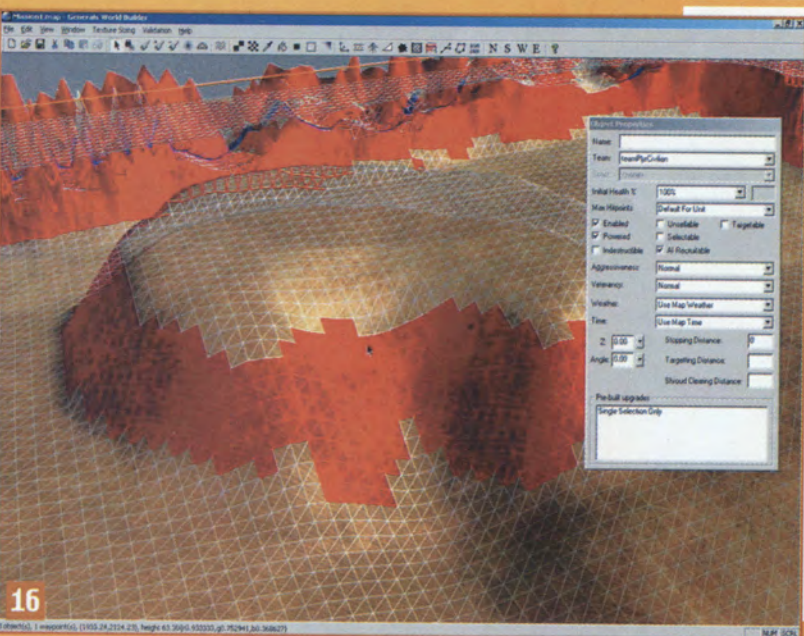
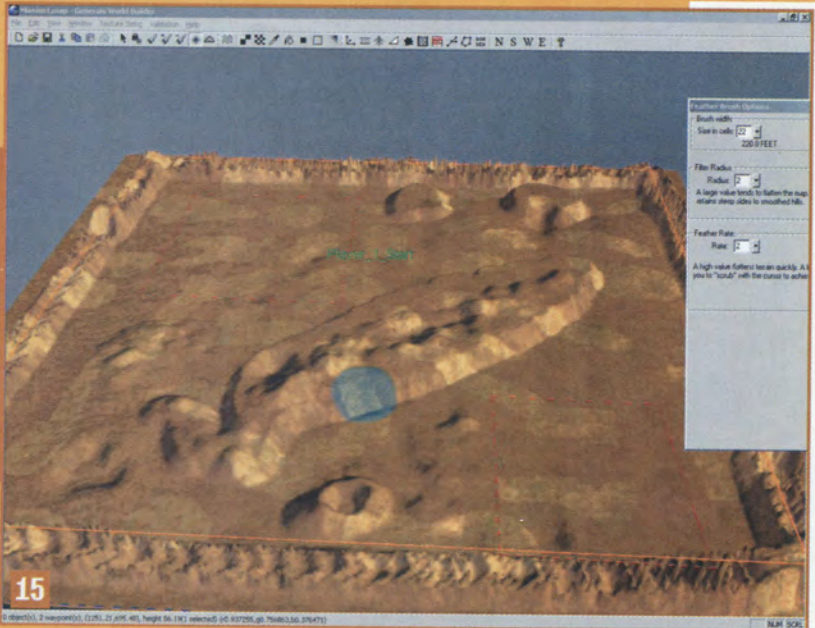
Αφού έχετε τελειώσει με το terrain, το πρώτο που πρέπει να κάνετε (πριν να περάσετε στη μορφοποίηση του εδάφους) είναι να ορίσετε τα σημεία του χάρτη στα οποία θα βρίσκονται οι βάσεις των παικτών. Για να γίνει αυτό, θα πρέπει προηγουμένως να δείτε το ακριβές μέγεθος του χάρτη, ώστε να μην τοποθετήσετε κάτι εκτός των ορίων του. Κάνοντας κλικ στο κουμπί Border της Toolbar εμφανίζεται στην οθόνη ένα πορτοκαλί περίγραμμα, το οποίο σας δείχνει τα όρια μέσα στα οποία μπορούν να "κινηθούν" οι παίκτες (το border το είχατε ορίσει στο Βήμα 2). Οτιδήποτε βρίσκεται έξω από το border δεν μπορεί να προσεγγιστεί από τους παίκτες. Τα borders υπάρχουν για να γίνονται πιο ρεαλιστικά τα όρια των maps και να μην τελειώνουν σε έναν αόρατο μαύρο τοίχο, όπως συμβαίνει σε άλλα RTS παιχνίδια.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Σε περίπτωση που θέλετε να αλλάξετε το μέγεθος του χάρτη, το υψόμετρο και τα όρια του border, μπορείτε να το κάνετε από το File>Resize Map.



Δημιουργία βάσεων

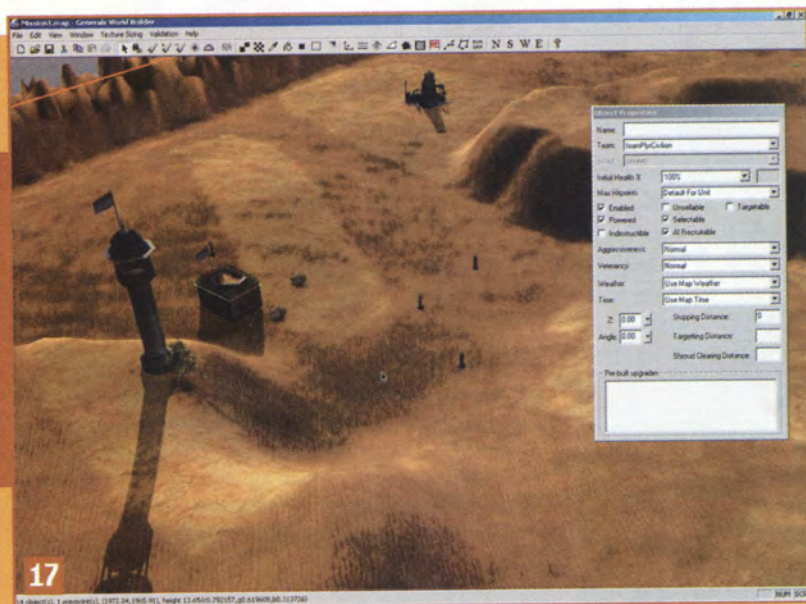
Υποτίθεται ότι το multiplayer map που θέλετε να δημιουργήσετε θα απευθύνεται σε δύο παίκτες. Η βάση του πρώτου παίκτη θα είναι στη βορειοδυτική γωνία και του δεύτερου στη νοτιοανατολική. Για να τις δημιουργήσετε, επιλέξετε το Waypoint Tool από την Toolbar και τοποθετήστε δύο waypoints, ένα βορειοδυτικά και ένα νοτιοανατολικά, αφήνοντας αρκετή απόσταση από το border. Στη συνέχεια, χρησιμοποιήστε το εργαλείο Select and Move από την toolbar και επιλέξετε το πρώτο Waypoint (εάν θέλετε μπορείτε και να το μετακινήσετε). Από το παράθυρο Waypoint Options, κάντε κλικ στο drop down menu και επιλέξετε Player_1_Start. Ακολουθήστε την ίδια διαδικασία και στο δεύτερο Waypoint, αλλά ονομάστε το Player_2_Start. Με αυτό τον τρόπο μπορείτε να ορίσετε σε ποιο σημείο του χάρτη ξεκινούν οι παίκτες, είτε πρόκειται για αληθινούς παίκτες είτε για παίκτες που θα χειρίζεται ο υπολογιστής.



Αφού έχετε ορίσει τις περιοχές των δύο βάσεων, έχετε μία πολύ καλή αντίληψη του χώρου του οποίου θα καταλαμβάνει καθεμία από αυτές. Τώρα μπορείτε να προχωρήσετε στη γεωλογική διαμόρφωση του εδάφους. Τα εργαλεία για αυτή τη δουλειά είναι τρία και βρίσκονται στην toolbar. Πρόκειται για τη Height Brush, το Mound και το Dig (και τα τρία έχουν το εικονίδιο μίας βούρτσας). Επιλέξτε τη Height Brush και στο παράθυρο με τα options ορίστε Brush Width 10, Brush Feather Width 5 και Brush Height 150. Τώρα, κάνοντας αριστερό κλικ στο χάρτι και σχεδιάζοντας, δημιουργείτε ένα βουνό ύψους 150 (αυτό που έχετε ορίσει). Το καλό με τη Height Brush είναι ότι, καθώς σχεδιάζετε, ακόμα και εάν περάσετε το mouse δεύτερη φορά από μία περιοχή, δεν θα μεταβάλλεται το ύψος της, κάτι που δεν ισχύει για τα επόμενα δύο εργαλεία. Με το Height Brush δημιουργήστε ένα διαγώνιο βουνό, όπως αυτό της διπλανής εικόνας. Στα όρια του χάρτη σας σχεδιάστε ένα βουνό με ύψος 300.

Το Mound και το Dig tool σάς επιτρέπουν να αυξάνετε ή να μειώνετε (αντίστοιχα) το ύψος μίας περιοχής κάθε φορά που κάνετε κλικ σε αυτήν. Για παράδειγμα, επιλέξετε το Mound tool, βάλτε ό,τι ρυθμίσεις θέλετε και προσπαθήστε να σχεδιάσετε. Θα διαπιστώσετε ότι, κάθε φορά που περνά το mouse επάνω από μία περιοχή, το terrain ανυψώνεται κατά το ποσό που είχατε ορίσει στο πεδίο Brush Height, ανεξάρτητα από το εάν προηγουμένως είχατε ανυψώσει το συγκεκριμένο σημείο. Το μέγεθος των tiles που μεταβάλλονται, εξαρτάται από το πεδίο Brush Width, ενώ το πόσο αρμονικά υψώνεται σε σχέση με το γύρω περιβάλλον εξαρτάται από το Brush Feather. Με παρόμοιο τρόπο, με τη διαφορά ότι προκαλεί μείωση στο ύψος του terrain, λειτουργεί και το εργαλείο Dig. Με τη χρήση του εργαλείου Smooth Heights μπορείτε να εξομαλύνετε τη διαφορά ανάμεσα σε περιοχές που έχουν μεγάλη υψομετρική διαφορά, ώστε η μετάβαση από τη μία στην άλλη να γίνεται πιο ομαλά.

Πολλές φορές, όταν δημιουργείτε ένα πολύ υψηλό βουνό δεν θέλετε οι παίκτες να μπορούν να το διανύσουν με τα οχήματά τους. Αντίθετα, θέλετε να εμποδίζονται και να αναγκάζονται να περπατούν γύρω-γύρω. Για να το πετύχετε αυτό, θα πρέπει να δημιουργήσετε impassable areas. Επιλέξτε το Large Tile tool, κάντε κλικ στο κουτάκι Paint passable/impassable terrain και ενεργοποιήστε το Impassable. Αμέσως θα δείτε να εμφανίζονται στο χάρτη διάφορες περιοχές με κόκκινο χρώμα, γεγονός που σημαίνει ότι είναι impassable terrains. Εσείς μπορείτε να "στρώσετε" αυτές τις περιοχές, σχεδιάζοντας επιπλέον impassable terrains (δημιουργώντας επιπλέον κόκκινες περιοχές) ή ορισμένα σημεία που θέλετε να τα κάνετε passable (εξαλείφοντας τις κόκκινες περιοχές). Σε τέτοιες περιπτώσεις πολύ χρήσιμο θα σας φανεί και το Wireframe view, για να έχετε μία καλύτερη αντίληψη των ψυχομετρικών διαφορών (Edit>Show Wireframe 3D View).



17

Τελευταίες Πινελιές, μέρος Α'

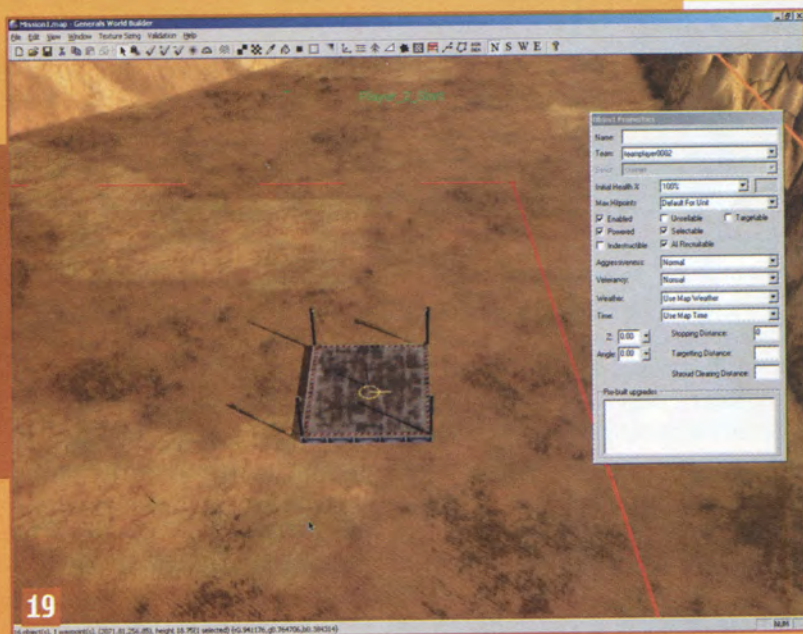
Προκειμένου να είναι πιο καλαίσθητος ο χάρτης σας, θα μπορούσατε να τοποθετήσετε διάφορα διακοσμητικά αντικείμενα. Η πλειονότητα των διακοσμητικών αυτών αντικειμένων βρίσκονται στο Place Objects tool και στην κατηγορία Civilian. Καθεμία από τις υποκατηγορίες του Civilian περιέχει δεκάδες διαφορετικά αντικείμενα - φυτά, δέντρα, κτήρια, οχήματα, ανθρώπους και πολλά άλλα χαρακτηριστικά, τα οποία μπορείτε να προσθέσετε για να δώσετε μία πιο ρεαλιστική νότα στο terrain σας. Προσοχή όμως, μην το παρακάνετε· εάν παραφορτώσετε το χάρτη με "διακοσμητικά", θα γίνει πολύ βαρύς και οι παίκτες που δεν έχουν τόσο καλούς υπολογιστές ενδεχομένως να αντιμετωπίσουν κάποια κολλήματα στον υπολογιστή τους. Κλείνοντας, θα υπενθυμίσω ότι χρησιμοποιώντας το select and move tool, εφόσον έχετε τοποθετήσει ένα αντικείμενο, μπορείτε να το μετακινήσετε, να το περιστρέψετε και να το διαγράψετε.



18

Τελευταίες Πινελιές, μέρος Β'

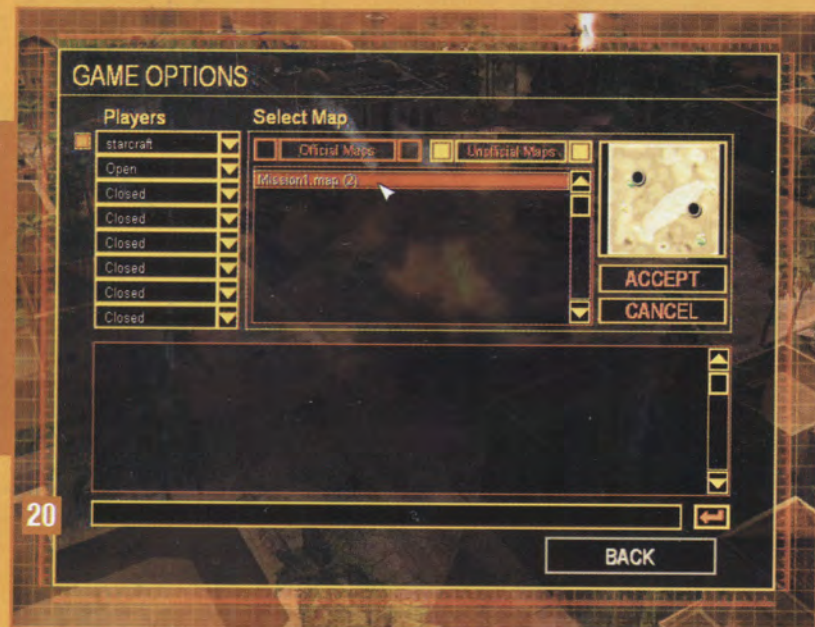
Μία συνηθισμένη τεχνική που εφαρμόζουν όλοι οι "επαγγελματίες" map developers (εξαιρούνται οι παρόντες :P) είναι η δημιουργία ειδικών textures που θα ξεχωρίζουν τις impassible areas (δείτε Βήμα 16). Κατ' αρχάς, ενεργοποιήστε την επιλογή Show Impassible Areas από το μενού view. Επιλέξτε το Large Tile tool και γεμίστε όλες τις κόκκινες περιοχές με το texture Desert_2>CliffLarveType11. Περιστασιακά απενεργοποιείτε το Show Impassible Areas (shortcut: Ctrl+I) για να δείτε τι έχετε σχεδιάσει και συνεχίζετε μέχρι να καλύψετε την πλειονότητα των impassible areas. Με αυτή τη μέθοδο οι παίκτες αντιλαμβάνονται με μία ματιά ότι τα οχήματά τους δεν θα μπορούν να διασχίσουν τις συγκεκριμένες περιοχές. Εάν θέλετε να δημιουργήσετε κάποιο στρατηγικό πλεονέκτημα για τους "ψαγμένους" παίκτες, φτιάξτε passable μονοπάτια μέσα από τα βουνά, τα οποία θα έχουν άλλο texture ώστε οι παίκτες να μπορούν να τα ακολουθήσουν. Αφού σχεδιάσετε τα textures σας, μην ξεχάσετε να χρησιμοποιήσετε το εργαλείο Auto Edge Out για να τα εξομαλύνετε (δείτε Βήμα 07).



19

Supplies!

Ο χάρτης είναι σχεδόν έτοιμος. Το μόνο που απομένει να κάνετε είναι να δώσετε σε κάθε παίκτη τις πρώτες ύλες του. Ενεργοποιήστε το εργαλείο Place Object και από την κατηγορία Civilian>Structures επιλέξτε το SupplyDock. Από το drop down μενού Default Owner επιλέξτε τον teamplayer0001 και τοποθετήστε το SupplyDock μέσα στο πολύγωνο της βάσης του πρώτου παίκτη, κοντά στο Player_1_Start. Κάντε το ίδιο ακριβώς και στη βάση του δεύτερου παίκτη, με τη διαφορά ότι στο Default Owner ορίστε teamplayer0002. Με το select and move tool μπορείτε να επιλέξετε το SupplyDock και να του αλλάξετε θέση (μετακινώντας το), να το περιστρέψετε (Angle), ακόμα και να του αλλάξετε κάτοχο (από το drop down μενού Team). Πλέον είστε έτοιμοι να δοκιμάσετε το χάρτη σας στο C&C. Κάντε ένα τελευταίο save, κλείστε τον WB και ανοίξτε το C&C: Generals.



Γευτείτε τους καρπούς των κόπων σας

Ξεκινήστε ένα νέο multiplayer παιχνίδι σε network και κάντε host game. Από το select map ενεργοποιήστε την επιλογή unofficial map και, καλώς εχόντων των πραγμάτων, θα δείτε το χάρτη σας. Φορτώστε τον και φύγατε! Σε περίπτωση που δεν δείτε το χάρτη σας να εμφανίζεται εκεί, παρόλο που έχετε κάνει save, αυτό σημαίνει ότι υπάρχει κάποιο λάθος στο χάρτη σας. Το πιο συνηθισμένο λάθος που μπορεί να συμβεί είναι να έχετε παραλείψει κάτι στα starting waypoints, τα InnerPerimeters ή το Player List (Βήμα 10-13). Είτε ο χάρτης σας δουλεύει εξαρχής είτε όχι, ένα είναι σίγουρο: θα επιστρέψετε "τρέχοντας" στον World Builder για να κάνετε αλλαγές και βελτιώσεις σε χαρακτηριστικά που δεν σας αρέσουν ή σας προκαλούν προβλήματα. Κανένας map δεν είναι έτοιμος από την πρώτη στιγμή. Καθώς δοκιμάζετε το χάρτη σας, κρατήστε ορισμένες σημειώσεις για τις αλλαγές που θέλετε να κάνετε. Αυτή ήταν η απλή διαδικασία δημιουργίας ενός multiplayer map... General DuMmWiaM over and out!

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Μπορεί να ολοκληρώσατε τη δημιουργία του πρώτου χάρτη σας στο C&C General... αλλά αυτό ήταν μόνο η αρχή. Ο χάρτης που μόλις δημιουργήσατε είναι ένας πολύ απλός multiplayer χάρτης, στον οποίο και τους δύο παίκτες θα τους χειρίζεται άνθρωπος (όχι ο υπολογιστής). Τα multiplayer maps στα οποία ο υπολογιστής χειρίζεται έναν ή περισσότερους παίκτες ονομάζονται skirmish maps και είναι πολύ πιο περίπλοκα από αυτά, καθώς πρέπει να δημιουργήσετε ειδικές περιοχές (triggers) οι οποίες θα ενεργοποιούν την A.I. (Artificial Intelligence) του υπολογιστή. Αφού μάθετε να δημιουργείτε skirmish maps, θα μπορούσατε να προχωρήσετε σε ακόμα πιο δύσκολους χάρτες, που δεν είναι άλλοι από τους αποκλειστικά single player maps. Χρόνο να έχετε και ο World Builder είναι σίγουρο ότι μπορεί να σας τον αναλώσει εάν ασχοληθείτε μαζί του. Πιθανότατα τη δημιουργία ενός skirmish map θα τη δούμε στο "Games' Workshop" του επόμενου "PC Master Gold".

Ανεξάρτητα από το είδος του χάρτη που θέλετε να δημιουργήσετε (multiplayer, skirmish, single player), θα πρέπει να ακολουθείτε μία συγκεκριμένη μεθοδολογία προκειμένου να εργάζεστε πιο αποδοτικά. Το πρώτο που θα πρέπει να κάνετε πριν να ασχοληθείτε με τον World Builder είναι να ξεκαθαρίσετε στο μυαλό σας πώς φαντάζεστε το χάρτη. Σημειώστε πρόχειρα σε ένα κομμάτι χαρτί ορισμένες



ιδέες για το χάρτη σας ή ορισμένα χαρακτηριστικά που θέλετε να διαθέτει (αριθμός παικτών, γεωγραφικά χαρακτηριστικά, resources κ.λπ.). Στη συνέχεια, σχεδιάστε το χάρτη, ορίστε τις περιοχές των βάσεων των παικτών και τα διάφορα γεωγραφικά χαρακτηριστικά και, αφού τα κάνετε όλη αυτά, φορτώστε τον WB και ξεκινήστε να εργάζεστε.

Κάπου εδώ, όμως, θα πρέπει να σας αφίσω. Για απορίες σχετικά με τον World

Builder και για οποιαδήποτε προβλήματα αντιμετωπίσετε μη διστάσετε να μου στείλετε e-mail στη διεύθυνση: dummwiam@otenet.gr. Επίσης, εάν έχετε δημιουργήσει κάποιο map το οποίο θέλετε να μοιραστείτε με τους αναγνώστες του περιοδικού μας, στείλτε το στο παραπάνω e-mail και εμείς θα φροντίσουμε να το συμπεριλάβουμε στα περιεχόμενα του επόμενου τεύχους (είτε του "PC Master" είτε του "PC Master Gold").

PC

Η ΠΟΡΕΙΑ ΣΤΗΝ ΚΟΡΥΦΗ ΤΗΣ ΕΥΡΩΠΗΣ



Τα επίσημα DVD της UEFA
για το ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑ ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΟΥ
θα τα βρείτε... παντού.

