

ΤΕΥΧΟΣ 100

ΙΟΥΝΙΟΣ 1993

ISSN 1105-5480

ΔΡΧ. 700

PIXEL

ΜΗΝΙΑΙΟ ΝΕΑΝΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ & ΝΕΑΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ



1983
1993

100 ΤΕΥΧΗ ΜΕΤΑ!

ADVENTURE
EYE OF THE
BEHOLDER
III

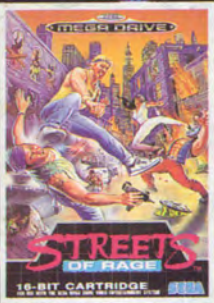


SEGA

Ο ΚΑΛΥΤΕΡΟΣ ΝΙΚΗΣΕ!!!

SEGA τα δυναμικότερα video games στον κόσμο φέρνουν τώρα την επανάσταση, με γραφικά υψηλής ευκρίνειας και με τον τελειότερο στερεοφωνικό ήχο. Παιξτε τώρα με τα SEGA, σε τρεις μοναδικές συσκευές και κερδίστε στα εκατοντάδες φανταστικά παιχνίδια.

Τα SEGA θα τα βρείτε σ' όλα τα καταστήματα παιχνιδιών και computers.



1138 STREETS OF RAGE



27017 SUPER KICK OFF



0035 TEAM U.S.A. BASKETBALL
● NEO



1214 D.R. BASKETBALL



1044 BATMAN
● NEO



70026 THE TERMINATOR
● ● ● NEO



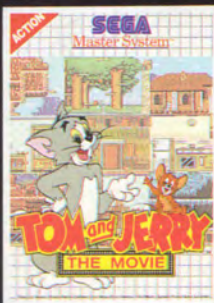
81026 THE SIMPSONS
● ● ● NEO



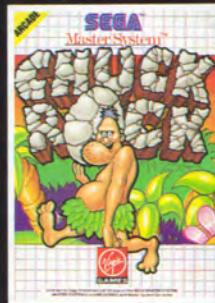
1032 TAZMANIA
● ● ● NEO



9008 ASTERIX



7070 TOM & JERRY THE MOVIE



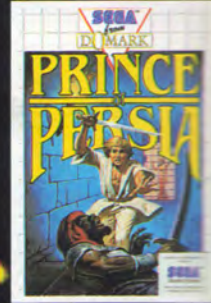
29004 CHUCK ROCK



7077 BUBBLE-BOBBLE



27043 ALIEN III



27022 PRINCE OF PERSIA

ASHLEY & HOLMES + THRENS

Παίξτε τώρα

σε τρεις μοναδικές συσκευές

16-BIT



1. MEGA DRIVE, η φανταστική κονσόλα 16 BIT με γραφικά υψηλής ευκρίνειας, στερεοφωνικό ήχο δέκα καναλιών και με το CONTROL PAD και δωρεάν το καταπληκτικό παιχνίδι SONIC THE HEDGEHOG.

- Κύριος επεξεργαστής 68000
- Συμβατότητα με τα παιχνίδια του MASTER SYSTEM II μέσω converter.
- Πάνω από 170 παιχνίδια.

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ:

ARCADE POWER STICK και SOFT WARE CONVERTER MASTER SYSTEM.



2. MASTER SYSTEM II, η συσκευή που διαθέτει ενσωματωμένο ένα συναρπαστικό παιχνίδι.

- Κύριος επεξεργαστής Z 80'
- 64 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη.
- 256 έγχρωμα sprites.
- 3 κανάλια ήχου και ακόμα 1 για ηχητικά εφέ.
- Πάνω από 180 παιχνίδια.
- Βασικός εξοπλισμός το control pad, μετασχηματιστής και ένας διακόπτης αλλαγής από την τηλεόραση στο video game

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ:

JOYSTICK, LIGHT PHASER, και RAPID FIRE UNIT.



3. GAME GEAR, το μοναδικό έγχρωμο φορητό video game που γίνεται φορητή έγχρωμη τηλεόραση και ταυτόχρονα συνδέεται με video camera.

- 4096 χρώματα
- Τέλειος ήχος με ενσωματωμένο ηχείο και δυνατότητα σύνδεσης με ακουστικά.
- Πάνω από 50 παιχνίδια.

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ:

- Ειδικό καλώδιο για τη συμμετοχή μέχρι 8 παιχτών.
- Εξάρτημα για τροφοδότηση από αναπτήρα αυτοκινήτου και για επαναφορτιζόμενες μπαταρίες.
- Ειδικός μετασχηματιστής ρεύματος.



2408 SONIC THE HEDGEHOG



2507 SONIC THE HEDGEHOG II



2401 MICKEY MOUSE



2323 WIMBLEDON



2402 SHINOBI

100

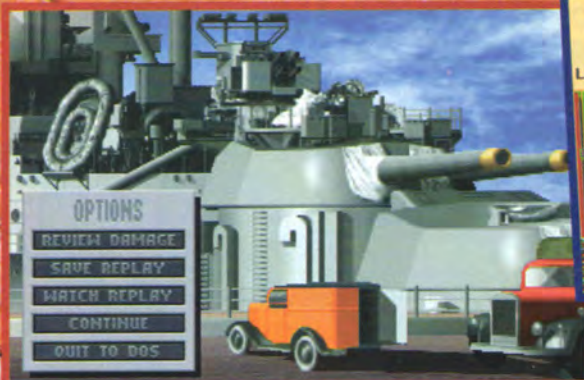
ΙΟΥΝΙΟΣ 1993

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS A.E.
 ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανουσός
 ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Μενέλαος Δασκαλάκης
 ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: Umberto Grelloni
 ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αγάπη Λαλιώτη
 ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: Αλέξης Καναβός, Δημήτρης Κοντογιάννης, Κωνσταντίνος Παπαζαχαράπουλος
 MARKETING: Λουκία Ταλιαδωρού, Μαρία Τσαμπλάκου, Δημήτρα Κουτσογιάννη
 ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ: Θεόδωρος Κοντογιάννης
 ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Ηλίας Μανουσιώτης, Αντρέας Τσαοριάννης, Κώστας Βασιλάκης, Κώστας Παπαδόκης, Γιώργος Κυριαράκης, Γιώργος Κακαλέτρις, Δημήτρης Ζούλιας, Θεόδωρος Δεβελέγκας, Μάνος Νικολάου, Θεόδωρος Ραφτοπούλος
 ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Κική Γεωργιάδου, Χρύσα Παντελαίου, Δημήτρα Πορφύρα, Ζωή Φραγκοπανόπουλου
 ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΗΣΗ: Χρήστος Ιωαννίδης
 ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ: Γιάννης Τζιφός
 ΣΚΙΤΣΑ: Αλέκος Μπαϊραμάκης
 ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Σίλια Ραντού
 ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Κατερίνα Παπούλια, Μαρία Ράπη, Άννα Νέστορα, Ντίνα Σιλαιδί
 ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ-ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ: Γιώργος Νάνος
 Το PIXEL αντιπροσωπεύεται στη Β. Ελλάδα από την εταιρία NORTHERN NETWORK ΕΠΕ Αριστοτέλους 7, Θεσσαλονίκη, τηλ.: 284864, 282663, FAX: 282663
 ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Στέλλα Δίντη
 ΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: Αλέξανδρος Αθ. Τσανανάς

Το PIXEL εκδίδεται με τις πιο σύγχρονες μεθόδους ηλεκτρονικής ασπιδόσησης από την εταιρία PRINT XPRESS, Λ. Συγγρού 44, 117 42, Τηλ.: 9225520, 9238672-3-4-5, FAX: 9216847.
 ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Μάνος Βενιζέλος
 ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Γιάννης Λούλης
 ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Ιάκωβος Πολυκανδριώτης, Χρήστος Κολαβός
 ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ: Μαίρη Λυμπερή
 ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ: Angela Wagner
 DESKTOP PUBLISHING: Κατερίνα Κομνη-Τσιτσάνη, Βάσω Τσάρλαλη, Βασίλης Ευσταθίου
 ΔΙΟΡΘΩΣΗ-ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ: Μαργαρίτα Πλεξίδα, Γεωργία Νικηροπούλου, Ματίνα Γιαννοπούλου - Μεσσίνη, Φρόσω Ξιέη
 DATA ENTRY: Ελένη Παπαδογιάννη, Παναγιώτα Ανδρουλάκη
 ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: ΠΗΓΑΣΟΣ Α.Ε.
 ΜΟΝΤΑΖ: Β. Σαμαρτζής
 ΕΚΤΥΠΩΣΗ: ΠΗΓΑΣΟΣ Α.Ε.
 ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΕΞΩΦΥΛΛΟΥ: Γ. Μαυρίδης
 ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: Σ. Καββουδίας
 ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ: (11 ΤΕΥΧΗ): Ιδιώτες: 6.950 δραχ. - Φοιτητές: 6.000 - Ν.Π.Δ.Δ.: 10.100 δραχ.
 ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ: (11 τεύχη) Ευρώπη - Κύπρος: 11.000 δραχ. Αμερική: 12.000 δραχ.
 ΕΠΙΤΑΓΕΣ: Προς περιοδικό PIXEL, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

PUBLISHED BY: COMPUPRESS SA
 PUBLISHER: Nikos Manousos
 GENERAL MANAGER: Menelaos Daskalakis
 EDITOR IN CHIEF: Umberto Grelloni
 ACCOUNTING MANAGER: Agapi Lalioti
 ADVERTISING MANAGER: Alexis Kanavos
 MARKETING: Lucy Taliadoros
 CORRESPONDENTS IN FOREIGN COUNTRIES: U.K. - Vasilis Konstantinou, France - Antonis Vliotakis, USA - Antonis Pensters

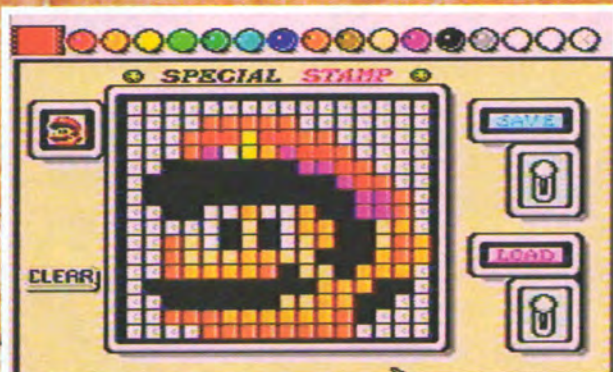
Απαγορεύεται η ολική ή μερική δημοσίευση ή αναπαραγωγή χωρίς έγγραφη άδεια της COMPUPRESS ΑΕ. Τα ενυπογράφω άρθρα δεν εκφοράζουν απαραίτητα τις θέσεις του περιοδικού.



SOFTWARE REVIEWS

76

Στο 25σέλιδο που έχουμε ετοιμάσει για σας, μπορείτε να δείτε τα πιο καινούρια παιχνίδια που κυκλοφορούν.



36

MARIO PAINT

“Αν είναι ποτέ δυνατόν!” είπε ο Πατρίκος. Πρόγραμμα ζωγραφικής σε κονσόλα;

Η ύλη αυτού του τεύχους του "PIXEL" είναι διαθέσιμη σε ηλεκτρονική μορφή μέσω της υπηρεσίας "ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ" του συστήματος on-line υπηρεσιών CompuLink.

ΤΗΛΕΦΩΝΑ ΣΥΝΔΕΣΗΣ:
 DATA: 9242218, 9242220 (9600 bps)
 9242227, 9242247 (9600 bps)
 9241478, 9241518 (2400 bps)
 9241747, 9227606 (2400 bps)
 9227665, 9229128 (2400 bps)
 VOICE: 9238672-5 (sysop)





Through the trees you behold the ruined city of Myth Drannor. Dark clouds loom above, portending certain doom for any travelers bold enough to reach the heart of the city.
Do you have the strength and courage to continue?

Yes
No

EYE OF THE BEHOLDER III:

108 Όταν οι άλλοι το περίμεναν, εμείς το παρουσιάζαμε.

Birthd ay

XEL

40 Desert Strike

Τι; Πώς; Ο Μανεισιώτης πήγε διακοπές στον κόλπο;



ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

Γράμμα από τη συνταξη..... 7

Ευθυμολογήθηκα..... 3-55

GAMES REVIEWS

SPECIAL REVIEW..... 40

Desert Strike

SOFTWARE REVIEW..... 75

AMBI BLEMIS - BRUCKEROCK II - ABADDAN

NIGHTS - SUMMERFEST - MINDMEASTER

REDUCIBLE HERO - TRANSACTIONS

NAVAL - MANTA - ULTRABOTS - JIGGY

FIRE HAWK - SILENT - CRICKET

ADVENTURE..... 101

FREDDY FRENKAS

EYE OF THE BEHOLDER III

KOOLQUEST II

ΑΥΤΟΝ ΤΟ ΜΗΝΑ

Θέμα..... 9

Θέμα: ΜΟΥΣΕ ΠΑΡΕ

Θέμα..... 30

Συνταξη

PIXELWARE

Αλληλογραφία..... 52

Public Domain..... 50

Play The Game..... 60

Hints & Tips..... 64

On Line..... 66

Αγγελίες..... 68

ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ

Χρίστος Τόμπρας

Ο πληρέστερος οδηγός χρήσης για τη νέα έκδοση του πιο διαδεδομένου λειτουργικού συστήματος για PCs.

Εφτά μαθήματα για να γνωρίσετε όλα τα χαρακτηριστικά του, με τρόπο σφαιρικό και απλό.

Επίσης, χρήσιμες συμβουλές και πολλά παραδείγματα για τους ίδιους τους υπολογιστές και την αρχή λειτουργίας τους.

ΧΡΗΣΤΟΣ ΤΟΜΠΡΑΣ

ΜΑΘΕΤΕ ΤΟ...

MS-DOS 6.0

ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ!

■ Απλά μαθήματα για την εγκατάσταση, ρύθμιση, βελτιστοποίηση και αποδοτική χρήση του MS-DOS 6.0

■ Κάλυψη όλων των καινοεργών χαρακτηριστικών της νέας έκδοσης.

Γιατί να μαθαίνετε όλα τα χαρακτηριστικά της τελευταίας έκδοσης του πιο διαδεδομένου λειτουργικού συστήματος για προσωπικούς υπολογιστές;

2.800
δρχ.

ANUBIS

Γιάννης Διακογιάννης

Μια συστηματική παρουσίαση όλων των δυνατοτήτων του προγράμματος Quark Xpress 3.1 για το περιβάλλον Windows και όχι μόνο!

Ακόμη και οι αμέτρητοι φίλοι αυτού του πακέτου σε περιβάλλον Macintosh μπορούν να το χρησιμοποιήσουν ως οδηγό, δεδομένου ότι η φιλοσοφία παραμένει η ίδια.

ΓΙΑΝΝΗΣ ΔΙΑΚΟΓΙΑΝΝΗΣ

Quark XPress 3.1
ΓΙΑ WINDOWS

Το πακέτο ελέγχει-ελέγχει, είναι απλό και το μεγαλύτερο πακέτο στο 386, 486 και σε περιβάλλον Macintosh! Βλέπετε απλά και εύκολα όλες τις δυνατότητες του σύμφωνα με το πρόγραμμα σε και άλλα-άλλα προγράμματα στην τελευταία έκδοση.

ANUBIS

4.100
δρχ.

UNIX

Συμπεριλαμβανομένης και καταστημένης οδηγός για το πολυπλοκό και, για πολλούς, ανεξήγητο λειτουργικό σύστημα που αποτελεί ένα εξαιρετικό εργαλείο παραγωγικότητας.

Paul W. Abrahams, Bruce R. Larson

Μετάφραση: Ευγενία Μανωλοπούλου

Ο οδηγός αυτός καλύπτει το UNIX, το κοινά αποδεκτό λειτουργικό σύστημα για υπολογιστές που λειτουργούν σε επισημονικό περιβάλλον, σε λεπτομέρεια ανάλογη αυτής του επίσημου εγχειριδίου χρήσης. Αλλά προχωρεί ακόμη περισσότερο, διευκρινίζοντας τις ασάφειες, διορθώνοντας λάθη και παραλείψεις και δίνοντας απαντήσεις σε δύσκολα ερωτήματα.

PAUL W. ABRAHAMS / BRUCE R. LARSON

UNIX

ANUBIS

7.400
δρχ.

ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ... 6 τα ΔΙΚΤΥΑ

ΕΙΣΟΔΙΑ ΚΑΙ ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΩΝ ΔΙΚΤΥΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

ΤΟΡΟΛΟΓΕΣ, ΜΕΣΑ ΚΑΙ ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΜΕΤΑΦΕΡΣ

ΔΙΕΘΝΗ ΠΡΟΤΥΠΑ

ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΟΒΟΗΘΗΜΕΝΑ ΔΙΚΤΥΑΚΟΝΕΣ ΟΣΙ

ΝΕΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ ΕΛΤΕΤ

Τέττυ Μοσδογιάννη

Μία πρώτη επαφή με τη σημαντική και συνεχώς ανερχόμενη δύναμη των δικτύων υπολογιστών. Μια συνοπτική ιστορία της εξέλιξης και όλων των ειδών της επικοινωνιακής τεχνολογίας. Επίσης, το στίγμα του μέλλοντος, εκατομμύρια φορητοί υπολογιστές, συνδεδεμένοι με ραδιοφωνικά κύματα να επιτρέπουν πρόσβαση σε αφάνταστα πλούσιες και ποικίλες υπολογιστικές υπηρεσίες.

ΤΕΤΤΥ ΜΟΣΔΟΓΙΑΝΝΗ

ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ...

6 τα ΔΙΚΤΥΑ

ANUBIS

2.400
δρχ.

Γ Ρ Α Μ Μ Α Α Π Ο Τ Η Σ Υ Ν Τ Α Ξ Η

Τι έγινε με παιδιά; Τι κατάσταση είναι αυτή; Μιλάμε και για πολλή ζέση. Το θερμόμετρο βαράει 100 βαθμούς Κελσίου... Μπαίνεις στο ταξί και με το που κάθεις, ο μάστορας σου βαράει σημαία δύο φορές το 100, ο τιμάρημος ανεβαίνει 100%, ενώ οι μισθοί, αντί να τον ακολουθήσουν, κατεβαίνουν 100%.

Αμ το άλλο; Πού το πας; Το Pixel έπιασε τα 100 τεύχη, και μεις να έχουμε τον Κυπαρίσση να αναρωτιέται: Καλά, η Tina Turner είναι ακόμη 50 και κάτι, και εμείς πιάσαμε τα 100;

Μιλάμε, με προβληματίσε ο Κυπαρίσσης. Λες να κάναμε λάθος στο μέτρημα; Εγώ άρχισα να μετράω ένα προς ένα τα τεύχη, ενώ τον Μανεισιώτη τον έστειλα στο ληξιαρχείο για να δει το πιστοποιητικό γέννησης της Tina Turner. Μέχρι όμως να πάει και να 'ρθει ο Μανεισιώτης, θα σας πω τι ετοιμάσαμε για σας στο τεύχος που κρατάτε. Ξεκινάμε, λοιπόν, από το φανταστικό, το μοναδικό, το ανεπανάληπτο γράμμα της Σύνταξης - το οποίο γράφω εγώ ολόκληρο και χωρίς τη βοήθεια κανενός - στη συνέχεια θα ρίξουμε μια ματιά στις "μέρες που έφυγαν", όπου πιστεύουμε πως συγκεντρώσαμε τα πιο σημαντικά γεγονότα των τελευταίων δέκα ετών (και αυτό το γράφω εγώ), τώρα, αν έχουμε ξεχάσει και κάτι, μη βαράτε, ένα μυαλό το έχουμε, όχι 100!

Στο Software Flash αυτού του μήνα, μπορείτε να πάρετε μια γεύση από τα καινούρια παιχνίδια που παρουσιάστηκαν στο European Computer Trade Show 1993 (όχι, αυτό δεν το γράφω εγώ) και στη συνέχεια θα μιλήσουμε για διάφορες ράτσες που θα συναντήσετε, όταν αποφασίσετε να κατεβείτε στους φανταστικούς κόσμους της στήλης των RPG. Καιρός, όμως, για παιχνίδι. Είμαστε παιχνιδιάρηδες, γιατί να το κρύψουμε άλλωστε;! Στο τεύχος που κρατάτε, έχουμε φροντίσει να βρείτε ό,τι πιο καινούριο κυκλοφορεί στην αγορά. Όσο για το Special Review, τι να σας πω! Φοβάμαι πως ό,τι και να πω θα είναι πολύ λίγο.

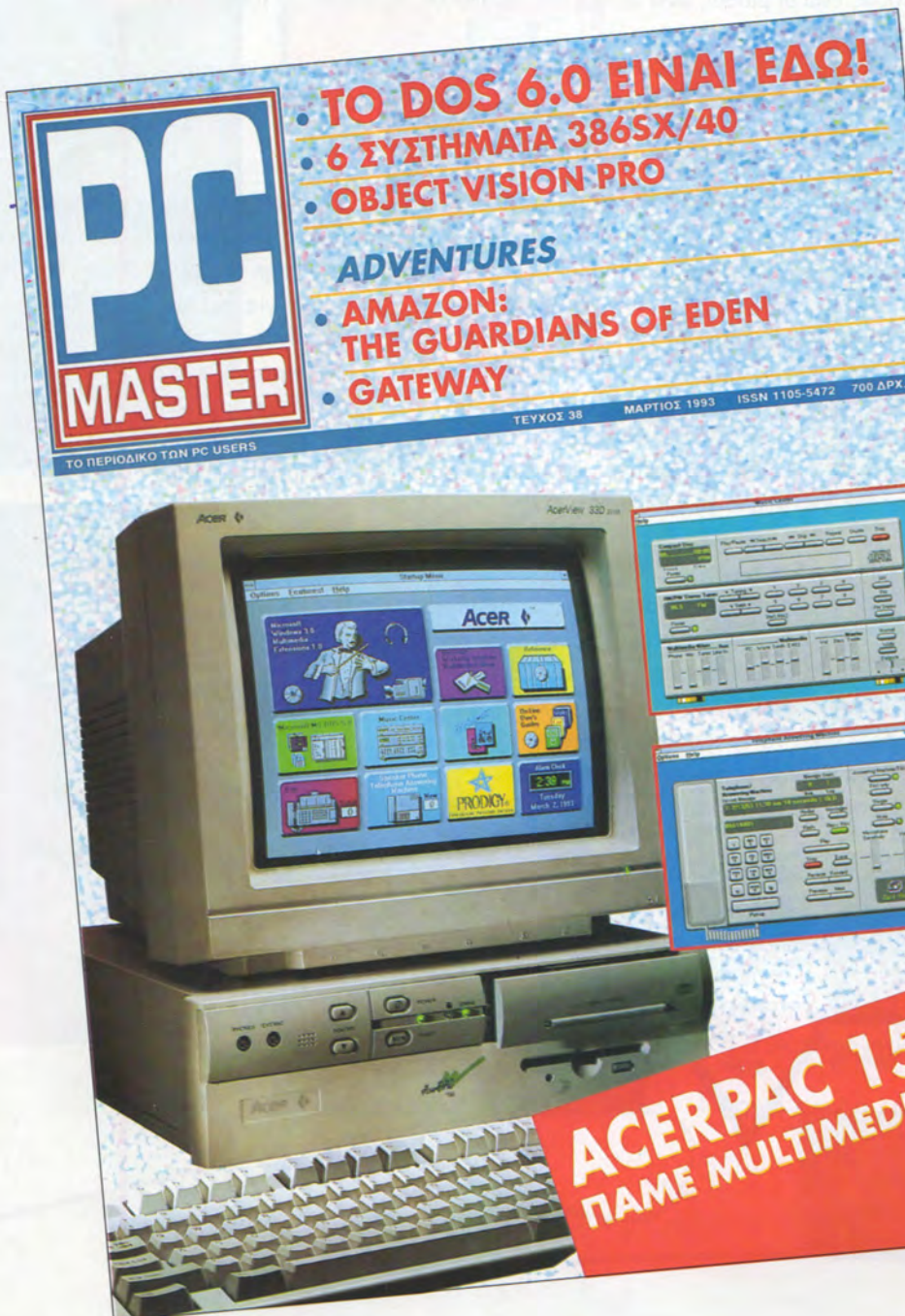
Στη συνέχεια, στη στήλη των Adventures, σας παρουσιάζουμε το Eco Quest II, το Freddy Pharkas, και κατ' αποκλειστικότητα το Eye Of The Beholder III. Βλέπετε, όταν οι άλλοι έλεγαν ότι "έρχεται", εμείς το είχαμε στα χέρια μας!

Κλείνοντας, να ευχηθούμε καλή επιτυχία σε όλους όσοι γράφουν εξετάσεις και εμείς τα λέμε σ' ένα μήνα.

(Μα είναι δυνατόν, η Turner 50 και κάτι και εμείς 100!!!)

ΧΡΟΝΙΑ ΠΟΛΛΑ PIXEL

Η #1 επιλογή των PC users



PC MASTER
ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

- **ΤΟ DOS 6.0 ΕΙΝΑΙ ΕΔΩ!**
- **6 ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ 386SX/40**
- **OBJECT VISION PRO**
- **ADVENTURES**
- **AMAZON: THE GUARDIANS OF EDEN**
- **GATEWAY**

ΤΕΥΧΟΣ 38 ΜΑΡΤΙΟΣ 1993 ISSN 1105-5472 700 ΔΡΧ.

ACER PAC 150
ΠΑΜΕ MULTIMEDIA;

**ΣΤΟ PC MASTER
ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ
ΕΙΔΙΚΕΣ ΣΤΗΛΕΣ
ΓΙΑ:**

- Windows 3.1
- CD-Rom Software
- Telecomputing
- Shareware & Public Domain Software
- Προγραμματικά Μυστικά

ΚΑΙ ΑΚΟΜΑ...

- Τα καλύτερα Adventure Reviews από τον Ανδρέα Τσουρινάκη
- Μαθήματα Turbo Pascal και Visual Basic
- Ανοιχτή γραμμή με την CompuLink

**ΚΑΙ ΒΕΒΑΙΑ ΤΑ
ΚΑΛΥΤΕΡΑ
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ,
ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ, ΣΤΗ
ΔΙΣΚΕΤΑ ΠΡΟΣΦΟΡΑ**

**ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ
ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ
ΣΤΑ ΠΕΡΙΠΤΕΡΑ!**

ΕΚΔΟΤΙΚΟΣ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΣ

COMPUPRESS

Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

τηλ.: 9238.672-5, 9225.520 fax: 9216.847

MΕΡΕΣ ΠΟΥ ΕΦΥΤΑΝ...

Η αγορά των home computers, έκανε την εμφάνισή της στην χώρα μας περίπου στην αρχή της δεκαετίας του 1980. Ο κόσμος άρχισε να δείχνει μεγάλο ενδιαφέρον, γύρω από αυτά τα τεχνολογικά θαύματα, και εκείνο που έλειπε από αυτό το ξεκίνημα ήταν η ειδική πληροφόρηση πάνω στο θέμα “ηλεκτρονικός υπολογιστής”. Γεννήθηκε η ανάγκη για τη δημιουργία ενός ειδικού περιοδικού, που θα ασχολείται αποκλειστικά με τους home micros. Έτσι και έγινε. Τον Οκτώβρη του 1983, σε μια ειδική έκδοση του “COMPUTER ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ”, κυκλοφορεί το πρώτο περιοδικό που είχε μόνο listings προγραμμάτων, η αγορά το δέχθηκε με ενθουσιασμό και αυτό ήταν το **PIXEL**.

'83-'84 PIXEL

ΓΡΑΜΜΑ ΑΠΟ ΤΟΝ ΕΚΔΟΤΗ

Αγαπητοί αναγνώστες,
Όλοι γνωρίζουμε ότι το software αποτελεί το "φάντασμα στη μηχανή" κάθε μικροϋπολογιστή, ενώ το hardware από μόνο του είναι τόσο "χρήσιμο" όσο ένα αυτοκίνητο χωρίς καύσιμα.

Το περιοδικό που κρατάτε στα χέρια σας είναι μια προσπάθεια του "COMPUTER ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ" να καλύψει τον τομέα των home/personal computers από πλευράς προγραμμάτων, προσφέροντάς σας έτοιμα listings, τα οποία μπορείτε να πληκτρολογήσετε στο μικροϋπολογιστή, για να δημιουργήσετε μια "βιβλιοθήκη προγραμμάτων", ή και να τα μελετήσετε για να ανακαλύψετε κάποιες νέες προγραμματιστικές τεχνικές.

Η ανάγκη για τη δημιουργία ενός τέτοιου έντυπου εντοπίστηκε στο ερωτηματολόγιο του 5ου τεύχους του "COMPUTER ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ", απ' όπου διαπιστώθηκε ότι ένα μεγάλο ποσοστό αναγνωστών ζητούσε περισσότερα έτοιμα προγράμματα. Αποτέλεσμα αυτού του freeback είναι η εμφάνιση του Pixel, του πρώτου ελληνικού περιοδικού που ασχολείται αποκλειστικά με listings προγραμμάτων για τα δημοφιλέστερα micros της ελληνικής αγοράς. Το καινούριο αυτό έντυπο θα είναι τριμηνιαίο, με την προοπτική να πυκνώσουν στο μέλλον οι εκδόσεις του. Το πρώτο, λοιπόν, τεύχος του Pixel περιλαμβάνει πολλά και ιδιαίτερα ενδιαφέροντα προγράμματα για τους μικροϋπολογιστές, οι οποίοι αναφέρονται στη συνέχεια.

(Η σειρά παρουσίασης των μοντέλων έγινε με κριτήριο την τιμή.)

- SINCLAIR ZX-81
- JUPITER ACE
- SINCLAIR ZX-SPECTRUM
- ORIC 1
- TEXAS INSTRUMENTS TI 99/4A
- TRS-80 COLOR
- COMMODORE VIC-20
- NEWBRAIN
- BBC MODEL B
- EPSON HX-20
- APPLE IIe
- OSBORNE 1

Όλα τα listings έχουν ελεγχθεί από τους συνεργάτες του περιοδικού, ώστε να είναι "bug-free". Συνεπώς, μπορείτε άφοβα να τα πληκτρολογήσετε. Τελειώνοντας, θα θέλαμε να υπογραμμίσουμε ότι καταβλήθηκε κάθε δυνατή προσπάθεια, ώστε η επιλογή των προγραμμάτων που δημοσιεύονται στο πρώτο τεύχος του Pixel να είναι ό,τι καλύτερο μπορούσε να γίνει.

Με την πεποίθηση ότι πραγματικά το τεύχος αυτό αποτελεί μια προσφορά στους αναγνώστες μας.

N. ΜΑΝΟΥΣΟΣ
Εκδότης - Διευθυντής

Ο ΠΡΩΤΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

Δώρο: Ένας JUPITER ACE
Θέμα: Ποιήματα "Haiku" από computer.

Το Haiku είναι μία εξειδικευμένη μορφή ιαπωνικής ποίησης, που αποσκοπεί στην εμπάθυση στα συναισθήματα και τη γνώση. Χαρακτηριστικό των ποιημάτων Haiku ήταν οι τρεις στίχοι που το αποτελούσαν. Για να κατανοήσετε καλύτερα αυτό το είδος ποίησης, παραθέτουμε τους παρακάτω στίχους.

A morning glory.

Δόξα πρωινή.

And so, today, may seen

Και έτσι, σήμερα, ίσως φανεί

my own life story.

της ζωής μου η ιστορία.

The old pond.

Η παλιά λιμνούλα.

A frob jumps in.

Ένας βάτραχος πηδά μέσα.

Πλορ.

Πλορ.

LISTINGS

Όπως διαβάσατε και στο γράμμα του εκδότη, το πρώτο τεύχος ήταν μια προσπάθεια να καλύψει τους home-computers με έτοιμα listings, δίνοντας την ευκαιρία στους χρήστες να δημιουργήσουν τη δική τους βιβλιοθήκη και να ανακαλύψουν νέες προγραμματιστικές τεχνικές.

MΕΡΕΣ ΠΟΥ ΕΦΥΤΑΝ...

Η ΜΟΝΟΜΑΧΙΑ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ ΟΡΙC ΕΝΑΝΤΙΟΝ SPECTRUM

Το ερώτημα που απασχολούσε τότε πολύ κόσμο, αλλά και στις μέρες μας, ήταν ποιον τύπο υπολογιστή να αγοράσει. Απλά τότε οι απαιτήσεις ήταν περιορισμένες έως τα 48K RAM.

Η πρώτη γαλλο-βρετανική μάχη είναι γεγονός. Στη μία άκρη ο Γάλλος ORIC και στην άλλη ο Άγγλος Spectrum.

"Έκκληρό πλαστικό εναντίον γομολάστιχας", αυτό ήταν και το πρώτο συγκριτικό τεστ του Pixel, παρουσιάζοντας μια ολοκληρωμένη εικόνα των ομοιοτήτων και των διαφορών του Oric και του Spectrum. Το τεστ δίνει έμφαση σε αντικειμενικά στοιχεία και όχι σε υποκειμενικές προτιμήσεις, ώστε να αποτελέσει ουσιαστικό βοήθημα για τον υποψήφιο αγοραστή.

Η ανταπόκριση του κοινού ήταν εντυπωσιακή και καθιερώνεται ως ο πιο σωστός τρόπος εντοπισμού των προτερημάτων και των μειονεκτημάτων κάποιων υπολογιστών.

ΔΗΜΟΦΙΛΕΣΤΕΡΟΙ HOME ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ ΧΡΟΝΙΑΣ

- ATARI 600 XL
- ATMOS • BBC • BIT 90
- COMMODORE 64
- DRAGON 32
- LASER 200
- LYNX 96K • MPF II
- NEWBRAIN
- SPECTRAVIDEO
- SPECTRUM 48K
- SINCLAIR QL • TRS 80
- TI 99/4A

ΔΗΜΟΦΙΛΕΣΤΕΡΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΧΡΟΝΙΑΣ

- MANIC MINER (SPECTRUM 48K)
- ANT ATTACK (SPECTRUM 48K)
- MUGSY (SPECTRUM 48K)
- CODENAME MAT (SPECTRUM 48K)
- ATIC ATAK (SPECTRUM 16K)
- INTERNATIONAL SOCCER (COMMODORE 64)
- NEWBRAIN CHESS (NEWBRAIN)

ΛΕΣΧΗ PIXEL

Το Pixel αποφασίζει να δημιουργήσει μια λέσχη, με σκοπό να συνδέσει μεταξύ τους όλους όσους ενδιαφέρονται για τους μικροϋπολογιστές και να τους βοηθήσει να λύσουν τα προβλήματα που αντιμετωπίζουν. Εδώ πρέπει να τονίσουμε ότι η λέσχη δεν είχε κανέναν κερδοσκοπικό χαρακτήρα και μέλη της ήταν όλοι οι συνδρομητές του περιοδικού, ενώ για όλους τους άλλους υπήρχε μια συμβολική συνδρομή.

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ ΚΑΙ ΠΡΟ-ΠΟ

Με την εμφάνιση των πρώτων υπολογιστών στην Ελλάδα, οι προγραμματιστές άρχισαν να δημιουργούν τα πρώτα προγράμματα για ΠΡΟ-ΠΟ. Ο υπολογιστής γίνεται το εργαλείο για την καλύτερη αξιοποίηση του χρηματικού ποσού που θα παίξει ο παίκτης, βοηθώντας τον στην επιλογή των πιο κατάλληλων στηλών.

ΚΑΣΕΤΑ

Το πιο διαδεδομένο μέσο αποθήκευσης δεδομένων ήταν η κοινή κασέτα. Δεν χρειαζόταν επιπλέον επένδυση για αγορά κασετόφωνου, μια και κάτι τέτοιο είναι συνήθως διαθέσιμο στα σπίτια. Επίσης η κασέτα προτιμήθηκε από τους χρήστες, αλλά και από τους κατασκευαστές, για το μικρό κόστος που απαιτεί. Η μεγάλη θέβρα αδυναμία, στην οικονομική λύση, ήταν να καταφέρουμε να φορτώσουμε κάποιο πρόγραμμα, γιατί έπρεπε πρώτα να δρούμε τη σωστή ένταση (volume) στα κασετόφωνα μας.

SINCLAIR QL

Τον Ιούλιο κάνει την εμφάνισή του, στις διτρίνες των καταστημάτων, ένα μαύρο μακρύ κουτί. Ο "Θεός Clive" φαίνεται ότι είχε κάνει το θαύμα του, και οι πιστοί άρχισαν να συρρέουν για να προσκυνήσουν το νέο τεχνολογικό θαύμα που άκουγε στο όνομα QL.

ΠΑΓΚΟΣΜΙΑ ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΤΗΤΑ

Ενώ το τελευταίο θαύμα της Sinclair, ο QL, δεν είχε ακόμη καλά-καλά κυκλοφορήσει, ένας καινούριος Spectrum, ο Spectrum plus, κάνει την εμφάνισή του, με 56 πλήκτρα τύπου γραφομηχανής (ο παλιός Spectrum είχε 40), με κουμπί για reset και με δύο όμορφα ποδαράκια στο κάτω μέρος. Προς απογοήτευση του κοινού, αυτές ήταν όλες και όλες οι αλλαγές στο καινούριο μηχάνημα του "Θεού Clive".

'85-'86 PIXEL

ΔΙΣΚΕΤΑ

Οι νέες γενιές των οικιακών υπολογιστών δεν έχουν πλέον να ζηλέψουν τίποτα από τους μεγαλύτερους αδελφούς τους. Η πιο σημαντική γέφυρα που συνδέει τους δύο κόσμους είναι η δισκέτα.

MODEM

Οι επικοινωνίες μέσω computer αρχίζουν να γίνονται από τις πιο σημαντικές εφαρμογές στο χώρο της Πληροφορικής.

ATARI

Στην Αγγλία παρουσιάζεται ο Jackintosh (520 ST κατά κόσμον). Ένα μηχάνημα ικανό να ανταγωνιστεί τον τότε Macintosh της Apple, του οποίου, όπως είχε ανακοινώσει η Atari, η τιμή θα ήταν γύρω στις 400 λίρες. Δυστυχώς, όμως, η Atari συνειδητοποιεί ότι η τιμή που είχε εξαγγείλει δεν κάλυπτε ούτε το κόστος κατασκευής του μηχανήματος. Έτσι, λοιπόν, από τις 400 λίρες φτάνει στις 900, προς απογοήτευση του αγοραστικού κοινού.

MSX: ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ ΓΙΑ ΠΩΝΕΖΙΚΟ;

Το MSX θέτει όλες τις προδιαγραφές που πρέπει να πληροί ένας υπολογιστής, τόσο στην εσωτερική του δομή όσο και στην επεκτασιμότητά του. Υπήρχε όμως ένα πρόβλημα. Αργήσαν να κυκλοφορήσουν και ήδη την αγορά την είχαν μοιραστεί η Sinclair, η Commodore και η Amstrad.

COMMODORE

Κάνει την εμφάνισή του ο C128. Ένα νέο μηχάνημα, πλήρως συμβατό με τον C64. Η έκπληξη ήταν ότι με το πάτημα ενός κουμπιού γύριζε από 128 σε 64άρι. Επίσης, στο Λονδίνο η Commodore δειχνει το νέο της micro, με το φιλικό όνομα Amiga. Εντυπωσιακές γραφικές δυνατότητες, 4.096 χρώματα, 4 κανάλια ήχου, αλλά καθόλου φιλική τιμή, αφού πλησίαζε τις 300.000 δρχ.

ΤΡΙΧΑΣΜΕΝΕΣ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΤΗΤΕΣ

Η Amstrad αποφασίζει να ταραξί τα νερά. Τον Ιανουάριο έρχεται στη χώρα μας το πρώτο CPC 464, εφοδιασμένο με χαρακτηριστικά που το έκαναν να ξεχωρίζει, ώστε να μη μείνει απλώς άλλος ένας home υπολογιστής. Και φαίνεται πως τα κατάφερε. Ο αγοραστής έπαιρνε πλέον ένα ολοκληρωμένο σύστημα. Εγχρωμο ή μονόχρωμο monitor, κεντρική μονάδα και ενσωματωμένο κασετόφωνο, 64K RAM και, φυσικά, προσιτή τιμή. Το μηχάνημα ομολογουμένως γνώρισε τέρραστα επιτυχία, αλλά τον Ιούνιο της ίδιας χρονιάς εμφανίζεται στο Λονδίνο ο CPC 664, με disk drive στη θέση του κασετόφωνα και λίγο πιο "σοβαρά χρώματα" από τον CPC 464.

Το Σεπτέμβριο, όσοι είχαν αγοράσει ένα από τα μοντέλα που προαναφέραμε, φαίνεται πως την είχαν πατήσει. Εμφανίζεται ο CPC 6128, με 128K RAM, disk drive, βελτιωμένο λειτουργικό και - το κυριότερο - στην τιμή του CPC 664. Η Amstrad φαίνεται πως χτυπάει δυναμικά την παγκόσμια αγορά των home-micros.

SINCLAIR RESEARCH

Στις αρχές της χρονιάς, η εταιρία είχε ξεπεράσει τα 4.000.000 πωλήσεις σε micros (zx-80, zx-81, zx-spectrum, spectrum+ και QL), αλλά αυτό δεν ήταν αρκετό για να αντιμετωπίσει τα σοβαρά οικονομικά προβλήματα που παρουσιάστηκαν στις αρχές Ιουνίου.

Συγκεκριμένα, θα έπρεπε να συγκεντρώσει το ποσό των 2,5 δις δραχμών, μέχρι το τέλος Ιουνίου, για να εξοφλήσει τους πιστωτές της. Στο παρά πέντε επενέβη η... Θάτσερ, η οποία δήλωσε ότι θα βοηθήσει τη Sinclair, το καμάρι της Αγγλίας. Ο sir Sinclair (έτσι ονομάστηκε) άρχισε να ατενίζει το μέλλον άφοβα, αφού γνώριζε πως είχε πίσω του ολόκληρη την Αγγλία, χωρίς να ξέρει τι τον περίμενε προς το τέλος της χρονιάς.

ΠΟΝΤΙΚΙΑ

Επιτέλους! Αναγνωρίζονται οι ευκολίες που προσφέρει ένα ποντίκι. Η αναγνώριση αυτή άρχισε από τη στιγμή που χρησιμοποιήθηκε το ποντίκι αντί του πληκτρολογίου σε προγράμματα σχεδίου, όπου ο χρήστης έκανε πλέον τη δουλειά του γρηγορότερα και ευκολότερα. Για την ιστορία, να αναφέρουμε πως τα πρώτα ποντίκια που κυκλοφόρησαν ήταν για τους υπολογιστές Macintosh της Apple. Αργότερα, παρουσιάστηκαν για μικρότερα συστήματα όπως BBC, COMMODORE 64 κ.λπ.

MΕΡΕΣ ΠΟΥ ΕΦΥΤΑΝ...

ΠΕΙΡΑΤΕΣ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

ΤΙ; ΠΩΣ; Πού αποθιβάστηκαν, στη Σαλαμίνα; Όχι, στην Αθήνα. Πολλοί άρχισαν σαν Hackers από το 1985, αλλά τότε (όπως και σήμερα) "hacker" ήταν ο χρήστης που ήθελε να σπάσει κάποιο κλειδωμένο πρόγραμμα, να θάλει άπειρες ζωές στο παιχνίδι, αλλά ποτέ δεν πάει για να κερδίσει χρήματα, με λίγα λόγια να κάνει το κέφι του. Υπήρχαν βέβαια και οι εξαιρέσεις. Εντύπωση προκάλεσε η συνέντευξη που έδωσαν οι hackers/πειρατές (Νάσος και Κώστας, φίρμες εποχής) στο Pixel. Ο πρώτος ήταν επιχειρηματίας, δεν ήθελε να ασχοληθεί με τη λιανική πώληση, όπως ο δεύτερος, και προμήθευε καταστήματα. Την εποχή εκείνη δήλωναν μηνιαίο εισόδημα 100.000 με 150.000 δρχ. (αφορολόγητο!!!). Και ξαφνικά, στις 5 Δεκεμβρίου, σκάει η βόμβα. Ενοπλιο αστυνομικοί, με παρουσία εισαγγελέα μπαίνουν στο Bit Computer Shop, στο Χαλάνδρι, στις 9.30 το πρωί, και συλλαμβάνουν τον ιδιοκτήτη του, ενώ προβαίνουν και σε κατάσχεση του εξοπλισμού, που είχε σχέση με αντιγραφή προγραμμάτων. Η ιστορία ξεκίνησε με τη μήνυση που υπέβαλε ο ΟΠΗΛΕ (Οργανισμός Προστασίας Ηλεκτρονικών Εφαρμογών), με συνημμένα στοιχεία που είχε μαζέψει. Έτσι μέσα σε μια μέρα, ο χώρος μας έγινε τροφή για το αστυνομικό δελτίο και τον ημερήσιο Τύπο. Η δίκη ορίστηκε για το Μάρτιο του 1987, και όλοι περίμεναν να δουν τι θα γίνει. (περισσότερες λεπτομέρειες στη χρονολογία 1988).

AMIGA. Ο SUPER COMPUTER

Πλέον λίγα είναι τα καινούρια computers που με την εμφάνισή τους στην αγορά, προξενούν τόσο μεγάλο ενδιαφέρον.

Το Pixel, μέσω του ανταποκριτή μας στην Αμερική, παρουσιάζει ένα από τα πρώτα κομμάτια που εμφανίστηκε στη βιτρίνα καταστήματος. Είναι φανερό το γεγονός ότι έχουμε περάσει στην περίοδο της ταχύτητας, του stereo ήχου, των χρωμάτων και της κίνησης.

Ο ΠΟΛΕΜΟΣ ΤΩΝ COMPUTER SHOPS

-Κύριε, αποφασίσαμε με τον αδελφό μου να αγοράσουμε τον "Ψ" υπολογιστή.

-Μα τι λες αγόρι μου, θέλεις να πετάξεις τα λεφτουδάκια σου, τη στιγμή που υπάρχει ο "Χ" υπολογιστής, πιο καινούριος, πιο καλός, πιο εύχρηστος, πιο, πιο...

Βέβαια όλοι θα καταλάβατε πως το κατάστημα δεν εμπορευόταν τον "Ψ" υπολογιστή. Επίσης υπήρχαν καταστήματα που είχαν τους πληροφοριοδότες τους (συνήθως φοιτητές) σε μεγάλες αγορές, μαθαίνοντας έτσι πολύ σύντομα τυχόν κατάργηση υπολογιστών, μείωση τιμών, με αποτέλεσμα ο καταστηματούχος να κάνει τις κατάλληλες κινήσεις (μείωση ή προσφορά κάποιου υπολογιστή) για να ξεφορτωθεί το στοκ που τυχόν είχε.

Ο πραγματικός πόλεμος, όμως, αφορούσε την τμή του υπολογιστή:

-Πόσο σου το έδωσε το διπλανό κατάστημα; 100.000 δρχ!!! Εγώ θα σου το δώσω 90.000, μαζί με 535 προγράμματα δωρο. Μη γελάτε, ακόμη και σήμερα γίνεται αυτό.

ΣΚΑΕΙ Η BOMBA (Μάιος)

Η είδηση ότι η Sinclair πουλήθηκε στο χειρότερο αντίπαλο του θείου Clive, στον A. Sugar (Amstrad), αντί 5 εκατομμυρίων λιρών, έπεσε στην αγορά σαν κεραυνός. Ο "γλύκας", μετά την αγορά του αιώνα, φαίνεται πως είχε και αυτός το θάνατο Sinclairόπνευμα. Έτσι παίρνοντας το πληκτρολόγιο και το κασετόφωνο από τα παλιότερα μοντέλα του, τοποθέτησε 128K και λανσάρισε τον SPECTRUM +2.

ΟΙ ΑΝΑΓΝΩΣΤΕΣ ΨΗΦΙΖΟΥΝ

ΓΕΓΟΝΟΤΑ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ

Σημαντικότερο γεγονός της χρονιάς, στο διεθνή χώρο: Πρώτο, είναι η πώληση της Sinclair στον Alan Sugar (ή κύριο ζάχαρη κατά κόσμο). Δεύτερο (όχι computeristico) το πυρηνικό ατύχημα του Τσέρνομπιλ.

ΓΕΓΟΝΟΤΑ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ

Πρώτο η Μηχανοργάνωση '86. Δεύτερο και καυτό, τα δικαιώματα και το αυθεντικό software.

ΠΡΟΣΩΠΑ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ

Πρώτος ο Sugar και δεύτερος ο θεϊός Sinclair.

ΠΡΟΣΩΠΑ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ

Ο κ. Ν. Λουκιδής (πώληση καταστημάτων Plot), δεύτερος ο κ. Α. Καραϊωσηφίδης (Amstrad), τρίτος ο πρωθυπουργός, αισθανόμενος την ανάσα του εκδότη μας κ. Ν. Μανούσου.

ΚΑΛΥΤΕΡΟ GAME

Χάρη στις ψήφους σας, πρώτο έρχεται το Elite (Firebird), με δεύτερο το Commando και τρίτο τα Ghosts 'n' Goblins.

'87-'88 PIXEL

ATARI ΚΑΙ AMIGA ΣΤΑ ΔΙΚΑΣΤΗΡΙΑ

Η εταιρία Amiga Inc., όταν σχεδίαζε την Amiga, έπαιρνε κάποια χρηματοδότηση από την Atari για την εξέλιξη των ολοκληρωμένων, για τα γραφικά. Πριν καταφέρει να τελειώσει το μηχανήμα της, η Amiga Inc. χρεοκόπησε (καλοκαίρι του 1984) και όλα τα σχέδια του νέου μηχανήματος τα αγόρασε η Commodore, και στη συνέχεια κυκλοφόρησε την Amiga. Όπως είπαμε, η Atari χρηματοδοτούσε την Amiga Inc. και ζήτησε από την Commodore τα ρέστα, δηλαδή ότι έχει το δικαίωμα να χρησιμοποιήσει τα ολοκληρωμένα Agnus, Denise και Paula της Amiga. Όπως ήταν φυσικό, η Commodore αρνήθηκε και η υπόθεση έφτασε στα δικαστήρια, ενώ εμείς ποτέ δεν είδαμε αυτά τα ολοκληρωμένα σε μηχανήμα της Atari.

DEJA VU

Η νέα γενιά των Adventure games. Αλλάζουν μορφή ριζικά, με κυριότερη αλλαγή αυτήν του χειρισμού. Έως τότε ο παίκτης έδινε εντολές στον υπολογιστή του γράφοντας τις εντολές. Στο Deja Vu έδινες τις εντολές σου διαλέγοντας τις εντολές με το ποντίκι. Το Deja Vu είχε κυκλοφορήσει σε Amiga, Atari και Macintosh.

ACORN ARCHIMEDES

Η Acorn παρουσίασε ένα απίστευτα γρήγορο μηχανήμα, τον Archimedes, με τον νέο τύπου επεξεργαστή BISC στα 4MHz, με το ολοκληρωμένο VDC υπεύθυνο για τα γραφικά, υποστηρίζοντας ανάλυση οθόνης έως 1.024x1.024 pixels με δύο χρώματα και 640x256 με 256 χρώματα. Το μηχανήμα δεν "παίζεταν", κάνοντας τους ανταγωνιστές του (Amiga και Atari) να φαίνονται παιχνίδια. Δυστυχώς, όπως έδειξε η πορεία, ήταν κρίμα που δεν βρήκε μια θέση, ή τουλάχιστον τη θέση που του άξιζε στην ελληνική αγορά.

DEFENDER OF THE CROWN

Ανήκει στη νέα γενιά παιχνιδιών και το ονόμασαν κινηματογραφικό παιχνίδι. Το αξιοπρόσεκτο σ' αυτό το παιχνίδι είναι ότι έχει δοθεί μεγάλη σημασία στις λεπτομέρειες: σωστοί φωτισμοί και σκιές, αστέρια να πέφτουν και εμείς να κάνουμε ευχές για να αποκτήσουμε μια Amiga, άλλαγα να καλπάζουν, κοπέλες να περιμένουν μπροστά στο τζάκι για να πέσουν στην αγκαλιά μας, αλλά και τρομερός ήχος, και ηχητικά εφέ...

Ήταν το πρώτο παιχνίδι που στην κυριαρχία τρέλανε κόσμο, αλλά μπορούσαν να το χαρούν μόνο οι τυχεροί που διέθεταν Amiga, ενώ οι υπόλοιποι ξεροσταλιάζαμε έξω από τις βιτρίνες καταστημάτων για να δούμε το Demo!!!

SPECTRUM +3

Αυτή τη χρονιά ο Alan Sugar έχει να μας προτείνει άλλη μία συνταγή. Παιρνουμε το βελτιωμένο ηλεκτρολόγιο του 128 και, αντί για κασέτφωνα, βάζουμε ένα disk drive των 3 ιντσών και το σερβίρουμε γαρνιρισμένο με το όνομα Spectrum +3... Εμείς τι να πούμε... Καλοφάγωτο!!!

15.000 ΝΑΙ ΣΤΟ PIXEL

20 Ιουνίου, γήπεδο Παναθηναϊκού, GRAND PRIX II. Ποιος θα μπορούσε να ξεχάσει την υπέροχη ατμόσφαιρα εκείνης της βραδιάς. Ο κόσμος, μαζί με τον Λουκιανό Κηλαηδόνη, είπαν: Ναι στο τζάμπα, ναι στις πλάκες, ναι στα πάρτι... αλλά και 15.000 ΝΑΙ ΣΤΟ PIXEL.

AMIGA 500

Η Amiga 1000 αποτελούσε όνειρο για τους home-users, εξαιτίας της απαγορευτικής τιμής της. Η Commodore αποφάσισε να κάνει ριζικές αλλαγές, για να μειώσει την τιμή της, και δημιούργησε το νέο μοντέλο Amiga 500, με επεξεργαστή Motorola MC 68000, το γνωστό ολοκληρωμένο, το δίνε ενσωματωμένο και στα δεξιά του μηχανήματος, το τροφοδοτικό έξω από το μηχανήμα, με 512K μνήμη, και κομψό στην εμφάνιση.

Επών Αγγλία η τιμή της με το έγχρωμο monitor cbm ήταν 200.000 δρχ. Στην Ελλάδα το πράγμα κάπου "σκόνταψε" και ακριβώς το ίδιο σινολάκι είχε 322.000 δρχ. Εήμερα η 500άρα στοχίζει 80.000 δρχ. και το monitor περίπου 65.000 δρχ.

M ΕΡΕΣ ΠΟΥ ΕΦΥΓΑΝ...

AIDS ΣΤΗΝ AMIGA ΚΑΙ ATARI

Τι είναι το *aids* στην Amiga και στον Atari; Μια αρρώστια που προσβάλλει τις δισκέτες. Είναι ένα πολύ μικρό και κακό προγραμματάκι, μόλις 2K, είναι άβραστο, και τρελαίνεται για καθαρές δισκέτες (κάτι δηλαδή σαν την ψείρα, που τρελαίνεται για καθαρά κεφάλια). Που λέτε αυτή την ψείρα... το *virus* ήθελα να πω, (*virus*=μικρόβιο) το κατασκεύασε ένας Γερμανός. Τώρα γιατί το έκανε αυτό το κακό ο Γερμανός, υπάρχουν δύο επιστημονικές εξηγήσεις. Η πρώτη, για να πουλήσει το *Virus Killer*, που σκοτώνει την αρρώστια, το μικρόβιο, και η δεύτερη, ο άνθρωπος ήταν ΓΕΡΜΑΝΟΣ!!!

LASER GAME

Το πρώτο *laser*, *arcade adventure game*, κυκλοφορεί σε έκδοση για home υπολογιστές. Μιλώμε για το *Dragon's Lair*, το οποίο εμφανίστηκε στις αίδουσες coin op, της Αμερικής στα μέσα του 1983, κάνοντας πάταγο, μια και χρησιμοποιούσε *laser disk* για την αποθήκευση 20.000 ετοιμωμένων εκδόσεων, *samplerd* ήχο, και κινούμενα σχέδια της Walt Disney, αντί των γνωστών κακοφτιαγμένων *sprites*. Κάπως έτσι ήταν και η έκδοση, στους home υπολογιστές Amiga και Atari.

OLIVETTI PRODEST

Για την ιστορία και μόνο, να αναφέρουμε πως ο πρώτος *personal υπολογιστής*, που δεν αποτελούνταν από 40% πυρίτιο, και 60% λαμπίνα, μικρός σε μέγεθος, πράγμα πρωτόγνωρο για ρε, και πολύ κομψός ήταν ο Olivetti Prodest. Είχε κάνει την εμφάνισή του, το Δεκέμβριο του '87, τον είχαν σχεδιάσει Ιταλοί (χα-χα), και από τότε πολλές εταιρίες προσπάθησαν να το μιμηθούν.

PCs ΓΙΑ ΤΟ ΣΠΙΤΙ

Στο χώρο των PCs, κυριαρχούσε η "γαλάζια κυρία" IBM κατά κόσμο, αλλά οι τιμές της δεν ήταν και τόσο προσιτές προς τους home users, και δεν είχε και σκοπό να τις μειώσει. Τότε άρχισαν να εμφανίζονται στην αγορά οι πρώτοι IBM compatibles. Αυτά τα μηχανήματα, είχαν κάποια εξαρτήματα που έκαναν σχεδόν την ίδια δουλειά με αυτά της IBM, και λέμε σχεδόν, γιατί δεν ήταν και τόσο συμβατά. Αυτά τα compatibles κατασκευάζονταν στο Ταϊβάν, (τους άρεσαν οι μπόνους, γι' αυτό ονομάστηκαν και *μπίμουςδες*) αλλά το σαν στην όλη υπόθεση, ήταν η πολύ χαμηλή τιμή που είχαν.

TOP GAMES

Εδώ θα σας παρουσιάσουμε τα 10 καλύτερα παιχνίδια, για home players 8 & 16-bit, που ψηφίαστε εσείς, στο τέλος της χρονιάς.

- DUNGEON MASTER (MIRROSOFT)
- TEST DRIVE (ASCOLADE)
- FASTAN (IMAGINE)
- GRYZOR (IMAGINE)
- RENEGADE (IMAGINE)
- TETHIS (MIRROSOFT)
- TARGET RENEGADE (IMAGINE)
- BUGGY BOY (ELITE)
- CYBERNOID (HEWSON)
- POLICE QUEST (SIERRA)

ΦΑΚΕΛΟΣ ΠΕΙΡΑΤΕΙΑ, Η ΠΡΩΤΗ ΔΙΚΗ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

Το τεύχος Ιανουαρίου, ξεκινάει με το "Φάκελο Πειρατεία" όπου μαζί με το αποτέλεσμα της πρώτης δίκης για πειρατεία, παρουσιάζει και μερικές μίνι συνεντεύξεις, που έδωσαν καταστηματαρχές αλλά και αντιπρόσωποι του χώρου, γύρω από το επίκαιρο θέμα.

Και αφού είχε περάσει περίπου ένας χρόνος, και έπειτα από αλληπάλληλες αναβολές, έγινε τελικά η δίκη του Bit Computer Shop. (Θυμάστε, 5 Δεκεμβρίου '86, αντιγραμμένα προγράμματα, ΟΠΗΛΕ, BIT COMPUTER, αστυνομία κ.λπ.). Ο κ. Μπότσαρης (ιδιοκτήτης του Bit) κατηγορήθηκε όχι τόσο για το συγκεκριμένο αδίκημα, της αντιγραφής αυθεντικών προγραμμάτων, εκπροσωπούμενων ελληνικών και ξένων εταιριών, μια και ο κύριος μάρτυρας κατηγορίας, δεν παρουσίασε τα εκχωρητήρια δικαιώματα στο δικαστήριο, αλλά κυρίως για την αντιγραφή και πώληση πνευματικών δημιουργημάτων, με την υποστήριξη του νόμου περί πνευματικής ιδιοκτησίας. Η ποινή ήταν αυστηρή: 9 μήνες (κατά συγχώνευση) για ηθική αυτουργία, χρήση και διάδοση πλαστών εγγράφων.

Ας πάρουμε μια μικρή γεύση, (αποσπάσματα από τις συνεντεύξεις) το τι είχαν δηλώσει στο συντάκτη του περιοδικού μας οι εκπρόσωποι των εταιριών αλλά και των καταστημάτων.

Γιάννης Γκόλφης (Computer Market): Αυτό που πιστεύω, είναι ότι έπρεπε να γίνει η αρχή. Κάποιος έπρεπε να την πληρώσει, και φυσικά ο κ. Μπότσαρης ήταν ο "άτυχος".

Andy Dench (Ocean - Imagine Hellas): Η πειρατεία αποτελεί ένα πραγματικό "μικρόβιο". Είναι μια ασθένεια εξαιρετικά μεταδοτική, είναι δυνατόν όμως να καταπολεμηθεί με την κατάλληλη αντιμετώπιση. Αντώνης Νάνος (GreekSoftware): Εμείς είχαμε κάνει ενέργειες, πριν από έναν περίπου χρόνο, με σκοπό την πάταξη της πειρατείας. Δυστυχώς μετά την επιβολή του ΦΠΑ παρατηρήθηκε έξαρση της πειρατείας, η οποία βρίσκεται ακόμα σε εξέλιξη.

'89-'90 PIXEL

ΤΟ ΤΕΛΕΥΤΑΙΟ ΚΑΤΟΡΘΩΜΑ ΤΟΥ CLIVE

Τελικά αυτός ο θεός δεν λέει να ησυχάσει. Αυτή τη φορά δεν παρουσίασε ένα νέο υπολογιστή, αλλά μια δορυφορική κεραία, επίπεδη και τετράγωνη, κατασκευασμένη ειδικά για να λαμβάνει τις εκπομπές του Sky, όταν θα μπει σε τροχιά ο νέος δορυφόρος Astra, και επειδή η εκδίκηση είναι ένα πιάτο που τρώγεται κρύο, η κεραία είναι φτηνότερη από αυτή του Sugar κατά 50 λίρες.

NEO C64

Η Commodore δεν μπορούσε να αγνοήσει τα πάρα πολλά κομμάτια που είχε πουλήσει ο παλιός θάλαμος (θυμάστε το καφέ κουτί). Έτσι λοιπόν άρχισε και η Commodore τις συνταγές αλά Clive. Ξέρετε, παίρνουμε το παλιό μηχάνημα και του βάζουμε άλλο καθούκι, πιο αεροδυναμικό, πιο μοντέρνο, άσπρο χρώμα για να ταιριάζει και με την υπόλοιπη γκάμα των υπολογιστών της εταιρίας, και έτσι έχουμε ένα καινούριο μηχάνημα.

ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ

Ένα από τα πιο σημαντικά γεγονότα, που κλείνουν τη χρονιά αλλά και τη δεκαετία, είναι η έκρηξη των game consoles. Σ' αυτές οφείλουμε οι περισσότεροι τα πρώτα βήματά μας στον κόσμο της Πληροφορικής. Όταν παρουσιάστηκαν οι πρώτοι home υπολογιστές, φαινόταν πως η υπόθεση κονσόλα είχε πια τελειώσει, αλλά τώρα επιστρέφουν πανίσχυρες, σε ταχύτητα, χρώματα και ήχο. Η επανάσταση των παιχνιδιομηχανών άρχισε. Επιτέλους, οι εικονιζόμενοι gamers θα βρουν αυτό που τους ταιριάζει.

ΟΙ ΠΙΟ ΚΑΛΟΙ ΠΕΙΡΑΤΕΣ

Σύμφωνα με μια έρευνα που είχε γίνει από αμερικανικές εταιρίες, πέντε χώρες ήταν στα μαύρα κατάστιχα των αμερικανικών software houses: η Βραζιλία, η Ινδία, το Μεξικό, η Κίνα και η Ταϊλάνδη.

ΛΥΣΤΕ ΤΑ ADVENTURE ΤΗΣ SIERRA

Η Sierra είχε ονομαστεί η βασίλισσα του "εγκεφαλικού" game software, όχι μόνο λόγω των τρομερών της adventures, αλλά κυρίως λόγω όλων εκείνων που προσφέρει στο χρήστη. Χάρη στην GreekSoftware, η οποία ήταν και είναι επίσημος αντιπρόσωπος στη χώρα μας, είχε φτάσει στα χέρια μας ένα μικρό βιβλιαράκι με τίτλο "The Hint Book". Αυτό το βιβλιαράκι περιλάμβανε ό,τι επρόκειτο να σας δυσκολεύει σε ένα συγκεκριμένο παιχνίδι: λύσεις γρίφων, χάρτες, αντικείμενα χρήσιμα κ.τ.λ.

Όλα αυτά ήταν γραμμένα με κανονικά γράμματα, αλλά μέσα σε πολύ έντονα κόκκινα χρώματα (δεν μπορούσαν να διαβαστούν με γυμνό μάτι, αλλά ούτε να τα φωτοτυπήσετε), γι' αυτό συνόδευόταν και από ένα κόκκινο φιλμ, με το οποίο, μόλις το βάχατε πάνω, μπορούσατε να διαβάσετε το κείμενο.

ΣΠΙΤΙΚΟ COIN-OP

Games όλου του κόσμου μαζέψτε τα εικοσάρικα που πετάτε στα ουφάδικα και αγοράστε τη 16μπιτη game console της Sega, με τα τρομερά χαρακτηριστικά. Μερικά εκατομμύρια χρώματα, έτσι για να πηγαίνει κόντρα στην Amiga και τον Atari, 8 κανάλια ήχου και μάλιστα στερεοφωνικά, μπορεί να δεχτεί τα παλιά 8μπιτα cartridges που έπαιρνε η παλιά, μέχρι να κυκλοφορήσουν τα νέα παιχνίδια. Προς το παρόν υπήρχαν μόνο 3 16μπιτα cartridges: τα Altered Beast, Thunder Blade και Space Harrier.

KICK OFF

Θα μπορούσε άνετα να χαρακτηριστεί το θαύμα του αιώνα από την Anco. Η ιστορία είχε διδάξει ότι τα πιο επιτυχημένα football games ήταν εκείνα στα οποία ο παίκτης έβλεπε τη δράση από ψηλά. Στο Kick Off έβλεπες τη δράση από ψηλά, ήταν ταχύτατο - πράγμα ασύλληπτο για την εποχή - τρομερό all directions scrolling, γρήγορο animation, γενικά ένα πρόγραμμα υψηλών επιπέδων. Το Kick Off ήταν και είναι το καλύτερο, και πιο ατμοσφαιρικό, ποδοσφαιράκι που έχουμε δει. Κύρια Δινο-Dini, σ' ευχαριστούμε.

64ΜΠΙΤΟΙ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΕΣ

Η Intel θέτει σε κυκλοφορία το chip i860 bit, το οποίο χειρίζεται δεδομένα των 64 bits και λειτουργεί στα 40 MHz. Οι πράξεις που πραγματοποιούνται ανά δευτερόλεπτο είναι γύρω στα 80.000.000, και η εξωφρενική τιμή του 113.000 δρχ.

TOP GAMES

ΓΙΑ ΤΑ 8ΜΠΙΤΑ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΑ:

- 1 BATMAN THE MOVIE (OCEAN)
- 2 SHINOBI (VIRGIN)
- 3 ROBOCOP (OCEAN)
- 4 INDIANA JONES - LAST CRUSADE (US GOLD)
- 5 ALTERED BEAST (ACTIVISION)

ΓΙΑ ΤΑ 16ΜΠΙΤΑ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΑ:

- 1 XENON 2 (MIRRORSOFT)
- 2 BATMAN THE MOVIE (OCEAN)
- 3 KICK OFF (ANCO)
- 4 SHADOW OF THE BEAST (PSYGNOSIS)
- 5 POPULOUS (ELECTRONIC ARTS)

MΕΡΕΣ ΠΟΥ ΕΦΥΤΑΝ...

ΤΑ ΚΟΥΤΑΚΙΑ ΤΩΝ ΘΑΥΜΑΤΩΝ

Στις αρχές της δεκαετίας μας, τα ηλεκτρονικά παιχνίδια ήταν φορητά. Αργότερα όμως μεγάλωσαν και έγιναν κονσόλες. Όμως τώρα, στην αρχή της νέας δεκαετίας, ξαναέρχεται η μόδα στη φορητή ψυχαγωγία. Η αρχή έγινε από τη Nintendo με το Game Boy και ακολούθησε η Atari, με το Lynx, με καθαρότατη έγχρωμη οθόνη υγρών κρυστάλλων που εντυπωσιάζει. Στη συνέχεια, η Nec κυκλοφόρησε το PC Engine, το οποίο μοιάζει με το Game Boy, αλλά έχει μεγαλύτερη και έγχρωμη οθόνη. Τώρα όμως μπαίνει και η Sega στο χορό με το δικό της έγχρωμο φορητό, το Game Gear, το οποίο υπερτερεί με την προσθήκη του TV Tuner, αφού γίνεται και τηλεόραση. Η Nintendo άνοιξε το δρόμο για τις φορητές παιχνιδιομηχανές, αλλά η Atari, η Nec, και η Sega έδειξαν πως πρέπει να είναι οι παιχνιδιομηχανές.

SAM COUPE

Ένα νέο μηχάνημα, το οποίο από καιρό ετοιμαζόταν στα εργαστήρια της M.G.T., κάνει την εμφάνισή του. Ένα μηχάνημα που, λόγω της συμβατότητάς του με τον Spectrum, πολλοί το ονόμασαν ο Spectrum του '90. Στην καρδιά του μηχανήματος υπάρχει ο κλασικός Z80, αλλά τώρα τρέχει στα 6MHz αντί 3,6, με ram 256K επεκτάσιμη στα 512K, ενώ η ROM του μηχανήματος φιλοξενεί μια πολύ δυνατή basic. Εκείνο που τον κάνει να ξεχωρίζει από όλα τα άλλα, είναι ότι δεν προσπαθεί να μιμηθεί κανέναν. Έχει τη δική του φιλοσοφία και ήρθε να σηματοδέψει μια νέα εποχή στο home computing. Όπως έδειξε η ιστορία, ο SAM ήταν άλλο ένα μηχάνημα που δεν "έπιασε" στη χώρα μας.

ΕΙΜΑΣΤΕ ΠΙΑ ΠΡΩΤΑΘΛΗΤΕΣ

Μια διάκριση είναι πάντα κάτι που μας ενθουσιάζει, εξάλλου δεν τις έχουμε συνηθίσει. Η Activision διοργάνωσε στο Κάιρο μια σχετική βραδιά. Προσκαλεσμένοι ήταν όλοι οι αντιπρόσωποι της, οι οποίοι ενίσχυσαν την παρουσία και τις πωλήσεις των προϊόντων της στη χώρα τους, με σκοπό να συζητήσουν τον απολογισμό της πορείας της, τους νέους στόχους κ.λπ. Και εδώ έγινε το "μπαμ".

Το πρώτο βραβείο το πήρε η GreekSoftware, κάνοντας όλους τους άλλους να μας βλέπουν με διαφορετικό μάτι, και εμάς να νιώθουμε πιο Ευρωπαίοι.

AMIGA 3000

Η "λιμουζίνα" της οικογένειας Commodore είχε κάνει την εμφάνισή της πριν από δύο χρόνια περίπου σε ένα μυστικό δωμάτιο της εταιρίας στην Ατλάντα. Εκτοτε είχαν χαθεί τα ίχνη της. Τώρα όμως φαίνεται ότι ξεπέρασε τα προβλήματα που είχε, και εμφανίστηκε με τον 32-μπιτο 68030 της Motorola, ό,τι καλύτερο είχε να επιδείξει στα τσιπς τότε, μια και ο 68040 δεν υπήρχε ακόμη. Ένα από τα πολλά πλεονεκτήματα του μηχανήματος ήταν ότι επέτρεπε πραγματικό multitasking, χάρη στον 68030, ενώ στα στραβοπατήματα της εταιρίας ήταν η τιμή του (1.200.000 δρχ.), και το σιχαμερό "Guru Meditation", που ακόμη και σήμερα μας κάνει παρέα.

CD-I

Έχει περάσει πια η εποχή που το Defender Of The Crown φάνταζε σαν το πιο ρεαλιστικό παιχνίδι. Τώρα οι απαιτήσεις έχουν αυξηθεί και όλοι περιμένουν εναγωνίως το σύστημα εκείνο που θα δίνει τη δυνατότητα στον παίκτη να πρωταγωνιστεί σε μια πραγματική ιστορία. Καθώς φαίνεται λοιπόν, το CD-I είναι το μόνο σύστημα που έχει φτάσει τόσο κοντά. Αντί για απλά γραφικά, διαθέτει ψηφιοποιημένες εικόνες, ενώ αντί τσιπάκια ήχου, ψηφιοποιημένο ήχο από cd, και πολλά MBytes. Αυτές είναι οι νέες δυνατότητες που προσφέρει το CD.

KICK OFF II

Εν έτει 1990 δεν νοείται χρήστης 16μπιτου υπολογιστή, που να μην έχει παίξει κάποιο Kick Off. Την άνοιξη, η Amco και ο Dino αποφασίζουν να ξυπνήσουν τον μάνατζερ, τον παίκτη, αλλά και τον προπονητή που κρύβει μέσα του ο καθένας από μας, με το Player Manager. Το καλοκαίρι του '90 κυκλοφορεί το Kick Off II, το οποίο είναι ό,τι καλύτερο και τελειότερο σε football games που κυκλοφορεί ακόμη και σήμερα.

SEGA & WALT DISNEY

Από τις μεγαλύτερες μεταγραφές της χρονιάς. Ο γνωστός ήρωας των cartoons, Mickey Mouse, εμφανίζεται στα cartridges της Sega, χάρη σε ένα συμβόλαιο παραχώρησης δικαιωμάτων από τους Αμερικάνους. Αυτή ήταν η αρχή, γιατί, μετά το διάσημο ποντίκι, εμφανίστηκαν και άλλοι ήρωες όπως ο Dick Tracey, ο Spiderman κ.ά.

'91-'92 PIXEL

EUROPEAN COMPUTER GAMES AWARDS

Στο Hippodrome Night Club του Λονδίνου έγινε η απονομή των βραβείων για τα καλύτερα games του 1990:

Εταιρία της χρονιάς
PSYGNOSIS

Παιχνίδι της χρονιάς
LEMMINGS

Καλύτερα γραφικά
SHADOW OF THE BEAST I

Καλύτερος ήχος
SHADOW OF THE BEAST II

Καλύτερο παιχνίδι δράσης
KILLING GAME SHOW

Πιο πρωτότυπο παιχνίδι
LEMMINGS

Καλύτερο animation
DRAGON'S LAIR II

Καλύτερο adventure
THE SECRET OF THE MONKEY ISLAND

Καλύτερο παιχνίδι σκέψης
KLAX

Καλύτερη συσκευασία
ULTIMA VI

Καλύτερος εξομοιωτής
F 19 STEALTH FIGHTER

Console game control
TETRIS

Κονσόλα χρονιάς
ATARI LYNX

Καλύτερο πρόγραμμα ζωγραφικής
DELUXE PAINT III

Υπολογιστής χρονιάς
AMIGA 500

Η ΓΑΛΑΖΙΑ ΚΥΡΙΑ ΚΑΙ ΤΟ ΜΗΛΟ

Μπραστά στον κίνδυνο να αυριανωθούν επικίνδυνα οι θέσεις τους στη διεθνή αγορά λόγω τρίτων, η IBM και η APPLE έδωσαν τα χέρια και έγιναν επιτέλους φίλοι. Η IBM δανείστηκε το σεβαστό λειτουργικό σύστημα του Mac, και το ΜΗΛΟ με τη σειρά του εφοδιάστηκε με τη νέα σειρά των επεξεργαστών Risc.

Η NINTENDO ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

Το βράδυ της 10ης Ιουνίου, σε κεντρικό ξενοδοχείο της Αθήνας, έγινε η επίσημη παρουσίαση της Nintendo στην Ελλάδα.

Παρουσιάστηκαν τα μηχανήματα της εταιρίας, εντυπωσιακά στοιχεία σχετικά με την επιτυχία του NES, του GAME BOY και, φυσικά, του

COMPUTER SHOW

Η πρώτη ελληνική τηλεοπτική εκπομπή για τους home υπολογιστές και την ηλεκτρονική ψυχαγωγία, που βγαίνει στον αέρα. Είναι μια εκπομπή που ασχολείται περισσότερο με το θέμα "χόμπι", παρά με το hardware και την επιστημονική πλευρά του χώρου. Θέματα της εκπομπής ήταν η φρέσκια ειδησεογραφία, τα top 10, τα software reviews που κάλυπταν το μεγαλύτερο μέρος της εκπομπής, τα hints 'n' tips, αλλά και οι ζωντανές συνεντεύξεις. Το Computer Show περιμένε με αγωνία τους φίλους του, κάθε Παρασκευή στις 6:30 μ.μ. στο κανάλι της ET-1.

τρομερού Super Mario, που αποτελεί και το μεγαλύτερο hit με πωλήσεις, συνολικά σε 4 εκδόσεις, περίπου 36,6 εκατομμύρια τεμάχια ανά τον κόσμο.

ΣΥΝΤΟΜΕΣ ΕΙΔΗΣΕΙΣ

VIRTUAL REALITY: Οι πρώτες παιχνιδιομηχανές "υποθετικής πραγματικότητας" είναι γεγονός. Μδη οι Βρετανοί απολαμβάνουν τα coin-ops της νέας γενιάς.

ΟΙ ΤΡΙΑΡΕΣ ΤΕΛΟΣ: Η μόνη εταιρία που κατασκεύαζε τριάρες δισκέτες ήταν η Maxell, αλλά οι μεγάλες παραγωγείς από την Amstrad σταμάτησαν να έρχονται.

LYNX II: Επιτέλους, κάνει την εμφάνισή του. Είναι ελάχιστα πιο μικρό από τον προκάτοχό του, αλλά και πιο χοντρό. Με λίγα λόγια... Αχ! Atari.

AMIGA 500 PLUS: Πέρασαν πέντε ολόκληρα χρόνια από την κυκλοφορία της Amiga 500, και η Commodore αποφασίζει να κυκλοφορήσει το νέο της μηχανήμα.

CANON ION-PC: Η Canon παρουσιάζει μια νέα φωτογραφική μηχανή που αποθηκεύει τις φωτογραφίες της σε μια πολύ μικρή δισκέτα νέας τεχνολογίας, υπό μορφή ψηφιακών εικόνων. Το ενδιαφέρον είναι ότι μπορείτε να συνδέσετε την ION σε ένα PC και να δείτε ή να τυπώσετε τις φωτογραφίες σας, ασπρόμαυρες ή έγχρωμες.

'93...

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΤΗΤΕΣ

Συνηθίζεται όταν μια αντιπροσωπία φέρνει για πρώτη φορά στη χώρα της κάποιον καινούριο υπολογιστή (μιλάμε για υπολογιστές που απευθύνονται σε home users) να τον προσφέρει για παρουσίαση

στο πιο έγκυρο περιοδικό του χώρου. Έτσι, μας εμπιστεύτηκαν οι πιο κάτω εταιρίες:

Ιανουάριος 1993: Amiga 1200

Φεβρουάριος 1993: Amstrad Mega PC 386 SX

Μάρτιος 1993: Atari Falcon 030

Μάιος 1993: Apple Macintosh

Performa 400

MΕΡΕΣ ΠΟΥ ΕΦΥΤΑΝ...

CD-ROM GAMES

Το πρώτο παιχνίδι που εμφανίστηκε για CD-ROM το 1989 ήταν το *Cosmic Osmo And The Worlds Beyond The Mackerel*, και ήταν για τον Macintosh. Τρία χρόνια μετά, βγαίνει το δεύτερο παιχνίδι για τον Mac με τίτλο "Spaceship Warlock". Ένα παιχνίδι με 128 megabytes, sampled ήχο και interactive gameplay συγκεντρωμένα σε ένα CD.

GAMES' FAIR 1992

Για πρώτη φορά στην Ελλάδα γίνεται ένα πανηγύρι παιχνιδιών φαντασίας και στρατηγικής, σε κεντρικό ξενοδοχείο της Αθήνας. Ήταν ένα τριήμερο δράσης και διασκέδασης, όπου δεκάδες παίκτες συναγωνίστηκαν αλλά και συγκρούστηκαν μεταξύ τους σε ζωντανά παιχνίδια ρόλων, στους φανταστικούς κόσμους του AD&D, DARKSUN, RAVENLOFT κ.λπ. Τη γιορτή τη διοργάνωσε το περιοδικό "Μονόκερως" με τη στήριξη των καταστημάτων "ΚΑΙΣΣΑ".

AMIGA 600

Το καινούριο παιδί της Commodore κάνει την εμφάνισή του. Το καινούριο design, οι νέες

ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΒΙΒΛΙΟ ADVENTURES

Επειτα από μήνες εντατικής δουλειάς, κυκλοφόρησε το πρώτο ελληνικό βιβλίο με λύσεις, χάρτες και γρίφους για 24 adventure games, από τον μετρ του είδους Α. Τσουρινάκη και την υποστήριξη της Anubis. Σημειώστε ότι είναι η πρώτη ανάλογη προσπάθεια σε πανευρωπαϊκό επίπεδο. Όπως αναμενόταν, το βιβλίο σημείωσε τεράστια επιτυχία και ήταν αφιερωμένο εξαιρετικά σ' όλους τους Έλληνες adventurers. Το φθινόπωρο του '93 αναμένεται να κυκλοφορήσει το δεύτερο βιβλίο.

δυνατότητες και η διαφορετική φιλοσοφία κατασκευής είναι τα πρώτα χαρακτηριστικά που μας κίνησαν το ενδιαφέρον. Από το νέο μήχνημα μόνο το πληκτρολόγιο θυμίζει κάπως την παλιά Amiga, αλλά η απουσία του αριθμητικού πληκτρολογίου καθώς και η απουσία δυνατοτήτων επέκτασης είναι χαρακτηριστικά που δεν θα περάσουν απαρατήρητα.

ΤΑ ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΟΥ 1992

Στις 12 Απριλίου ανακοινώθηκαν τα καλύτερα παιχνίδια για το '92, όπως τα ψηφίσαν συντάκτες και συνεργάτες των 50 μεγαλύτερων computer περιοδικών του κόσμου. Τα αποτελέσματα έχουν ως εξής:

- Καλύτερη συσκευασία
3D CONSTRUCTION KIT
- Καλύτερο home πρόγραμμα
AMOS 3D
- Καλύτερος ήχος
WING COMMANDER II
- Καλύτερο action game
LOTUS TURBO CHALLENGE II
- Καλύτερα adventure, RPG
EYE OF THE BEHOLDER
- Καλύτερος εξομωτής
RAILROAD TYCOON
- Καλύτερο sports game
JIMMY WHITE'S SNOOKER
- Πιο πρωτότυπο παιχνίδι
CIVILIZATION
- Παιχνίδι της χρονιάς
LEMMINGS
- Καλύτερο console game
SONIC THE HEDGEHOG
- Software house της χρονιάς
MICROPROSE
- Κατασκευαστής hardware της χρονιάς
SEGA

VIDEO GAMES

Εμείς δεν αρκεστήκαμε να παρουσιάσουμε με τεράστιους τίτλους την είδηση που είχε έρθει από την Αγγλία, όπως έκαναν η τηλεόραση και ο Τύπος. Για να θυμηθούμε περί τίνος πρόκειται: Αγγλος πέθανε μετά από μια επιληπτική κρίση, η οποία, σύμφωνα με δημοσιεύματα, προξενήθηκε από την ενόχλησή του με το γνωστό παιχνίδι Super Mario Bros.

Επειδή πουθενά σε αυτά τα δημοσιεύματα δεν υπήρξε κάποια άποψη και ενημέρωση από κάποιο γιατρό,

αλλά και ούτε είχε ζητηθεί η άποψη των εταιριών που εισάγουν στη χώρα μας τις consoles, το Pixel αποφάσισε να ενημερώσει τον κόσμο σχετικά με το πόσο κατάλληλα είναι τα video games για την ανάπτυξη της προσωπικότητας του παιδιού, ενώ ακούστηκε επιτέλους και η άποψη των άμεσα θιγόμενων εταιριών.

20 ΣΕΛΙΔΕΣ ΓΕΜΑΤΕΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Για πρώτη φορά στην Ελλάδα μπορεί ο adventurer να διαβάσει σε κάποιο περιοδικό του ειδικού Τύπου, και όχι μόνο, τόσες πολλές σελίδες για τα παιχνίδια που τον ενδιαφέρουν, σε μια τρομερή παρουσίασή τους, που μόνο ο Τσουρινάκης ξέρει και το Pixel μπορεί.



European Computer Trade Show 1993

Δύο φορές το χρόνο λαμβάνει χώρα το European Computer Trade Show όπου συμμετέχουν εταιρείες παραγωγής software για υπολογιστές και κονσόλες και εκθέτουν τις τελευταίες κυκλοφορίες τους. Το Pixel ήταν εκεί και σας δίνει μια πρώτη γεύση από τα παιχνίδια που παρουσιάστηκαν σε αυτό το show.

TWO TRIBES: POPULUS II



μεγάλες πόλεις και στρατό, με τον οποίο εσύ μετά θα συντριψείς αυτούς που θα σταθούν εμπόδιο στο δρόμο σου.

Μεγάλωσε τη δύναμή σου και στείλε παλίρροιας, τυφώνες, καταιγίδες και πύρινη βροχή για να καταστρέψεις τις περιοχές που ελέγχει ο αντίπαλός σου ή προκάλεσε σεισμούς και δημιούργησε ηφαιστεια και ήρωες.

Η νίκη και ο σεβα-

Στο Two Tribes: Populus II η ζωή γίνεται ένα παιχνίδι, στο οποίο οι καλοί και οι κακοί θεοί προσπαθούν να λύσουν τις διαφορές τους. Άνθρωποι και γη δημιουργούνται με προσοχή για να καταστραφούν σε δευτερόλεπτα.

Ο Δίας, πατέρας όλων των θεών, ανέκαθεν έδειχνε μια αδυναμία στις θνητές γυναίκες, με αποτέλεσμα να έχει πολλά παιδιά από αυτές, αλλά κανένα τόσο άγριο και απαιτητικό σαν εσένα. Σκοπός σου είναι λοιπόν, ως απόγονος του Δία, να κερδίσεις μια θέση στον Ολυμπο. Θα πρέπει όμως να αποδείξεις την αξία σου μαχόμενος εναντίον αντιπάλων που διαλέγει ο Δίας.

Στην αρχή κάθε μάχης σου δίνεται μια μικρή φυλή, την οποία πρέπει να βοηθήσεις να αναπτυχθεί και να κατασκευάσει



σμός των θεών θα αποκτηθούν ύστερα από σκληρό αγώνα σε τουλάχιστον 1.000 κόσμους.

Το Two Tribes κυκλοφορεί αρχές Ιουνίου για το Sega Mega Drive και θα είναι το πρώτο παιχνίδι που θα χρησιμοποιεί το νέο Sega Micro Trackball.

SOFTWARE FLASH

Another World

Ο επιστήμονας Lester Chaykin είναι στα πρόθυρα μιας μεγάλης ανακάλυψης. Μια έκρηξη όμως τον μεταφέρει σε έναν εχθρικό κόσμο γεμάτο αποκρουστικά τέρατα και εχθρικούς εξωγήινους. Ο ήρωας αιχμαλωτίζεται και αποκτά ένα σύτροφο, το Buddy, με τη βοήθεια του οποίου κατορθώνουν να δραπετεύσουν και οι δύο. Διωκόμενοι, πρέπει να βρουν το δρόμο για την πόλη μέσα από υπόγειες σπηλιές και να νικήσουν στην Αρένα του Θανάτου για να κερδίσουν την ελευθερία τους. Το παιχνίδι έκανε φοβερή εντύπωση, ό-



ταν κυκλοφόρησε στους υπολογιστές και οι κάτοχοι Mega Drive θα ανακαλύψουν τους λόγους στις αρχές του καλοκαιριού.



Cool Spot



Ετοιμάστε τα joypads! Ο Cool Spot, ο πιο cool χαρακτήρας που έχει παρουσιαστεί ποτέ σε παιχνίδι, απαιτεί την αμέριστη προσοχή σας. Όλοι οι φίλοι του έχουν αιχμαλωτιστεί από τον Κακό που ακούει στο όνομα Wild Wicked Wily Will, αλλά αυτός δεν είναι λόγος για να χάσει την ψυχραιμία του και ο Cool Spot. Το animation του χαρακτήρα είναι πράγματι εκπληκτικό. Περπατά και τρέχει με φοβερή ομαλότητα, πηδά χωρίς να κοιτάξει, κρεμιέται από μπαλόνια, αναπηδά σε φουσκάλες, σκαρφλώνει σε σχοινιά και σύρματα και, παρ' όλα αυτά, βρίσκει χρόνο να ξεσκονιστεί, να καθαρίσει τα γυαλιά του, να παίξει με το yo-yo του και να φωνάξει στον παίκτη όταν αργεί να χρησιμοποιήσει το joystick. Το παιχνίδι διαθέτει 11 πίστες και πάμπολλους εχθρούς που δεν υστερούν σε animation (σε σχέση πάντα με τον Cool Spot).

Το Cool Spot θα κυκλοφορήσει αυτό τον Ιούνιο για Mega Drive, ενώ υπάρχουν εκδόσεις για Master System, Master System II και Game Gear.

COMANCHE: MISSION DISK I

Από τους εξομοιωτές πτήσης που κυκλοφόρησαν το 1992 λίγοι είναι αυτοί που ξεχώρισαν, και το "Comanche" ήταν σίγουρα μέσα σ' αυτούς. Κατ' αρχάς, ήταν από τους ελαχιστους εξομοιωτές όπου οδηγούσατε ελικόπτερο, ενώ ο ρεαλισμός του και το εξαιρετικό gameplay το βοήθησαν να αποσπάσει πολλές διακρίσεις και να καταλάβει εξέχουσα θέση στις συλλογές των φίλων του είδους.

Μετά την επιτυχία αυτή, η U.S. Gold αποφάσισε να κυκλοφορήσει νέες αποστολές για το Comanche για να σας κρατήσουν συντροφιά μέχρι να ετοιμαστεί ο διάδοχός του. Η δισκέτα περιέχει 50 αποστολές, 20 παλιές που έχουν εμπλουτιστεί με πιο έξυπνους (δηλαδή πιο θανατηφόρους) εχθρούς, και 30 νέες, στις οποίες θα πετάτε πάνω από ερήμους, χιονισμένα βουνά και άηλους τύπους εδάφους, ενώ αντιμετωπίζετε τους

εχθρούς σας. Στην προσπάθειά σας έχετε ως συμμάχους άλλα τρία ελικόπτερα Comanche, οι πιλότοι των οποίων μπορούν να έχουν διαφορετικές ικανότητες, που μπορούν να χρησιμοποιηθούν προς όφελός σας στα κατάλληλα σημεία. Ετοιμάστε λοιπόν το ελικόπτερό σας και ξεκινήστε αμέσως: οι αποστολές "Υπερφόρτωση", "Αποκατάσταση της ειρήνης" και "Τέλεια εξάθλιψη" σας περιμένουν...

Muhammad Ali's Heavyweight Boxing



Ο μεγαλύτερος boxer βαρέων βαρών που γνώρισε ποτέ ο κόσμος πρωταγωνιστεί τώρα στο καλύτερο heavyweight boxing simulation.

Η επιδεξιότητα, η ταχύτητα και η επιθετικότητα, τα τρία συστατικά της πυγμαχίας, αναπαράγονται με ακρίβεια και ρεαλισμό στο Muhammad Ali's Heavyweight Boxing.

Ο παίκτης καλείται να πολεμήσει εναντίον 10 σκληρών αντιπάλων, συμπεριλαμβανομένου του Muhammad Ali, σε μια ύστατη προσπάθεια να κερδίσει το Παγκόσμιο Πρωτάθλημα Βαρέων Βαρών.

Αν φυσικά έχετε διαφο-



ρές με κάποιο φίλο σας, μπορείτε να τις λύσετε στο ring επιλεγώντας το two player mode.

Το παιχνίδι έχει δύο modes, μια και δεν είναι όλα επαγγελματίες boxer. Έτσι, στο arcade mode έχετε στη διάθεσή σας λιγότερες κινήσεις, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι ο χρόνος δεν παίζει καμιά σημασία. Οι έμπειροι παίκτες θα προτιμήσουν το



simulation mode, μιά και εκεί έχουν στη διάθεσή τους μια μεγάλη ποικιλία επιθετικών και αμυντικών κινήσεων.

Το παιχνίδι θα είναι διαθέσιμο νωρίς το καλοκαίρι σε Sega Mega Drive.



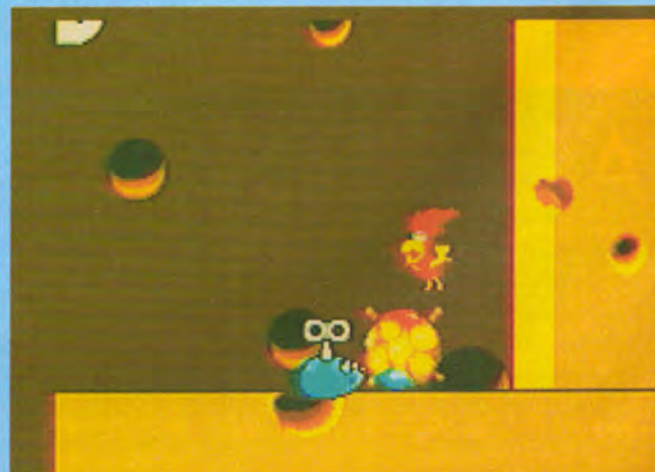
Συναγερμός! Εξωγήινα κοτόπουλα από τον πλανήτη Meka απαίτησαν τον εκκολλητό Billy (που βρίσκεται ακόμη μέσα στο αβγό του), τα αδέρφια του και τη Floella, και τους μετέφεραν στον πλανήτη τους για να τους χρησιμοποιήσουν στα πλαίσια ενός γενετικού πειράματος.

Ο Alfred ο Κόκορας έχει λόγους να είναι δυσαρεστημένος με αυτή την εξέλιξη, μια και δεν θέλει να κυριαρχήσουν στο σύμπαν τα κοτόπουλα του πλανήτη Meka. Εξάλλου, διατηρούσε και πολύ φιλικές σχέσεις με τον Billy και τα αδέρφια του, ενώ η Floella ήταν η κότα της ζωής του. Ο Alfred θα προσπαθήσει λοιπόν να

σώσει τους απαθθέντες και να θέσει τέρμα στα σατανικά σχέδια των κοτόπουλων του πλανήτη Meka. Το παιχνίδι, που αναφέρεται στις περιπέτειες του Alfred, δεν είναι εξομοιωτής κοκορομαχιών αλλά ένα platform παιχνίδι, αποτελούμενο από 11 πίστες.

Η Mindscape υπόσχεται ότι οι πίστες αυτές θα είναι γεμάτες από εχθρούς (αυτό το ξέραμε), bonus με διάφορα αποτελέσματα, κρυφά δωμάτια, αρκετές εκπλήξεις και πολύ χιούμορ.

Τα... κακαρίσματα πρέπει να ηχούν ήδη στα αυτιά των κατόχων Gameboy, ενώ για τους κατόχους Amiga και NES αναμένονται στις αρχές Σεπτεμβρίου.



PIRATES! GOLD



Γιο - χο - χο, γιο - χο - χο, οι πειρατές της Microprose επιστρέφουν για να μπλεχτούν σε νέες περιπέτειες. Το "Pirates!" είχε γνωρίσει μεγάλη επιτυχία και έτσι ήταν αναπόφευκτο να κυκλοφορήσει ο διά-

δοχός του, τον οποίο η Microprose, πρωτοτυπώντας, ονόμασε "Pirates! Gold" και όχι "Pirates! 2".

Η Microprose υπόσχεται όμως και άλλες καινοτομίες στο παιχνίδι. Κατ' αρχάς, υπόσχεται πλήρη αναπαράσταση της ατμόσφαιρας της Καραϊβικής, όπως αυτή ήταν το 17ο αιώνα, καθώς και ενσωμάτωση όλων των καινούριων τεχνικών που οι προγραμματιστές της ανακάλυψαν. Νέες περιπέτειες βρίσκονται στο δρόμο σας, καθώς θα διασχίζετε θάλασσες προς αναζήτηση πλούτου, δόξας και δύναμης. Επειδή όμως τα πράγματα δεν είναι πάντα και πολύ ρόδινα, είναι καλό να ασκηθείτε στην τέχνη της ξιφομαχίας, αν δεν θέλετε να βρεθείτε ξαπλωμένος κοιτάζοντας τον ουρανό με ένα ξίφος στο στήθος.

Οι σκηνές των ξιφομαχιών θα έχουν βελτιωθεί αρκετά σε σχέση με το "Pirates!", περιλαμβάνοντας μεγαλύτερο πλήθος κινήσεων. Στις δραστηριότητές σας, τέλος, θα συμπεριλαμβάνονται συνομιλίες με τοπικούς διοικητές (μπορούν να σας εξασφαλίσουν πολλά οφέλη με τη θέση που κατέχουν), καθώς και με λαθρεμπόρους, κλεπταποδόχους και άλλα επιφανή στελέχη των οικισμών, προκειμένου να εξασφαλίσετε την ομαλή διακίνηση των εμπορευμάτων σας.

Όλες αυτές οι περιπέτειες εξελίσσονται παισιωμένες από πολύ όμορφα γραφικά και ρεαλιστικά ψηφιοποιημένα ηχητικά εφέ. Τα παραπάνω θα αρχίσουν να εκτυλίσσονται στις οθόνες των υπολογιστών σας στα τέλη Ιουνίου.



AIR WARRIOR

ON-LINE

Η ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗ ΣΤΑ FLIGHT SIMULATORS

Multi-player on-line εξομοιωτής αερομαχιών και πολεμικών αεροσκαφών με εκπληκτικά γραφικά και ρεαλιστικό ήχο!

Διαλέξτε το αεροπλάνο σας από μοντέλα του Πρώτου Παγκοσμίου Πολέμου, από μαχητικά ή βομβαρδιστικά του Δευτέρου, ακόμα και από τα πρώτα jets!

- Απογειωθείτε!
- Επιτεθείτε στην αντίπαλη χώρα.
- Βομβαρδίστε τις πόλεις, καταρρίψτε τον εχθρό.
- Ζήστε την ένταση μιας πραγματικής αερομαχίας!

Παίζουν ταυτόχρονα έως και 40 παίκτες!

CompuLink

Προς: **ON LINE INFORMATION SERVICES**

Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

Ναι, ενδιαφέρομαι να εγγραφώ στο πρώτο ηλεκτρονικό σύστημα Πληροφόρησης CompuLink και να έχω πρόσβαση στο Air Warrior:

Επώνυμο:

Επάγγελμα:

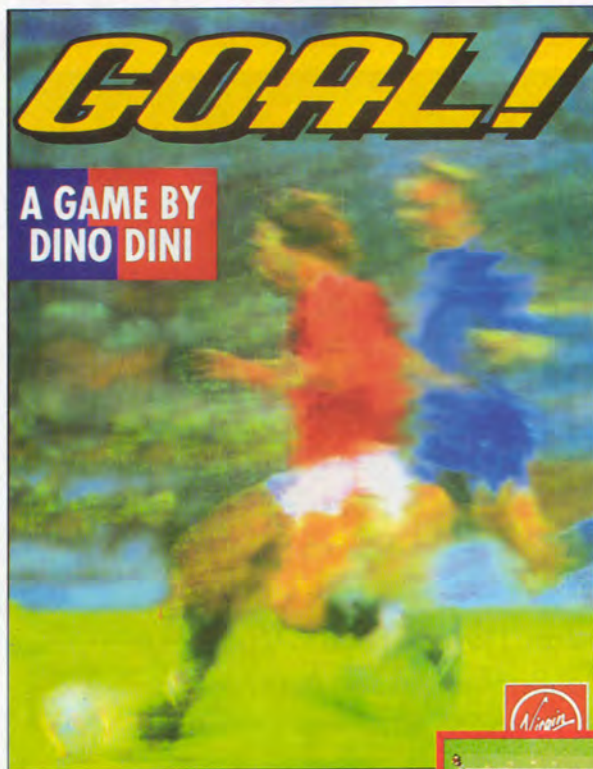
Διεύθυνση:

T.K.: Τηλ:

Είμαι κάτοχος υπολογιστή:

IBM PC ή Συμβατού: Apple: Amiga: Atari:

GOAL



Οι ώρες του Sensible Soccer στα γραφεία μας είναι πλέον μετρημένες. Οχι, δεν θα "απομακρύνουμε" τους συντάκτες που μένουν πιστοί σ' αυτό, αλλά θα υποχρεωθούν μόνοι τους εκ των πραγμάτων να το απαρνηθούν και να δηλώσουν πίστη στο νέο μέλος της οικογένειας "Kick off" που ακούει στο όνομα "Goal". Τουλάχιστον αν είναι τόσο καλό όσο δείχνει με την πρώτη ματιά!

Τι υπόσχεται λοιπόν το "Goal" από αυτά που δεν διέθεταν οι προκάτοχοί του; Σε ό,τι αφορά τον έλεγχο της μπάλας και των παικτών, θα υπάρχει περισσότερος ρεαλισμός: οι παίκτες θα κάνουν όλες τις κινήσεις που βλέπουμε στους αγωνιστικούς χώρους, ο καθένας με λιγότερη ή περισσότερη επιτυχία, ανάλογα με το πόσο καλός είναι σε καθεμία από τις 8 ιδιότητες που τον χαρακτηρίζουν.

Θα είναι επίσης πιο εύκολο να ε-

λέγχετε την τροχιά της μπάλας στα ελεύθερα χτυπήματα και τις επαναφορές μέσω μιας γραμμής που θα δείχνει ανά πάσα στιγμή την τροχιά που θα ακολουθήσει η μπάλα.

Θα υπάρχουν τέσσερα είδη τερνέν, βελτιωμένο replay, όλες οι ευρωπαϊκές διοργανώσεις, 80 ευρωπαϊκές ομάδες και η δυνατότητα να φτιάξετε τις δικές σας.

Η Anco υπόσχεται, τέλος, βελτιω-



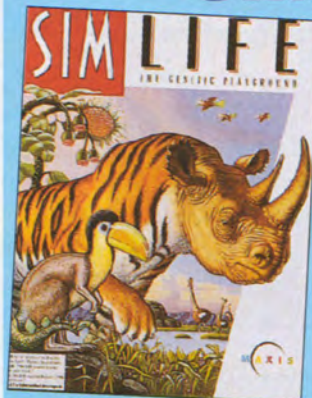
μένα γραφικά και δύο απόψεις του γηπέδου, μία κοντινή και μία μακρινή.

Μπορείτε να τις επιλέγετε με το πάτημα ενός πλήκτρου ή να αφήνετε την επιλογή στον υπολογιστή, ο οποίος θα χρησιμοποιεί τη μακρινή άποψη για τις στημένες φάσεις και την κοντινή σε όλες τις άλλες περιπτώσεις.

Δεν ξέρω τι εντύπωση σχηματίσατε, αλλά, αν η Anco τηρήσει έστω τις μισές από υποσχέσεις της, θα είμαστε πανευτυχείς.

Το τελικό αποτέλεσμα θα το μάθουμε πάντως πολύ σύντομα, οπότε χρειάζεται απλά λίγη υπομονή...

SIMLIFE



Εχετε αναρωτηθεί ποτέ τι θα συνέβαινε, αν διπλασιαζόταν ο πληθυσμός των εντόμων; Ή ποιες θα ήταν οι πιθανότητες επιβίωσης των δεινοσαύρων στις

ζούγκλες της Αφρικής; Ή, μήπως, πώς θα ήταν ο κόσμος μας, αν οι νόμοι της φυσικής ήταν διαφορετικοί; Η απάντηση σε όλα αυτά τα ερωτήματα αλλά και σε πολλά άλλα μπορεί να έρθει από το Simlife. Οι δημιουργοί των Simcity και Simearth μας προσφέρουν τώρα έναν πλήρη εξομοιωτή οικοσυστήματος και μας δίνουν απόλυτο έλεγχο πάνω του. Στο οικοσύστημα που ελέγχετε μπορείτε να δημιουργήσετε νέα είδη φυτών και ζώων (που μπορεί να είναι όσο περίεργα θέλετε, π.χ. κεφάλι μυρμηγκοφάγου με σώμα στρουθοκαμήλου και ουρά κροκοδείλου) και να ορίσετε τις ιδιότητες των δημιουργημάτων σας. Εχετε ακόμη τη δυνατότητα να καθορίσετε τους αρχικούς πληθυσμούς τους σε διάφορες περιοχές, να παρέμβετε στις καιρικές συνθήκες, να ορίσετε ξανά τους νόμους της φυσικής ή, ακόμη, να αλλάξετε τη ροή του χρόνου! Τα αποτελέσματα των ενεργειών σας θα φανούν στην εξέλιξη των διάφορων ειδών στο οικοσύστημά σας, μερικά από τα οποία μπορεί να εξαφανιστούν, ενώ άλλα να πολλαπλασιαστούν και να ευδοκιμήσουν. Πώς θα ήταν λοιπόν η ζωή στο σύμπαν, αν ο δημιουργός του ήταν διαφορετικός; Η απάντηση στο Simlife και στις σθόβες σας...



FIELDS OF GLORY The road to the Waterloo

Ο πιο αγαπημένος χαρακτήρας των ψυχιατρικών κλινικών, ο Ναπολέων, φθάνει στους υπολογιστές σας και μπορείτε πλέον να παίξετε το ρόλο του, χωρίς να κινδυνεύετε να βρεθείτε με ζουρλομανδύα. Αναφερόμαστε βέβαια στην καινούρια δημιουργία της Microprose, το "Fields of Glory" που τοποθετείται χρονικά στην εποχή που ο Ναπολέων έχει επιστρέψει από την εξορία. Μπορείτε να διαλέξετε αν θα παίξετε το ρόλο του Ναπολέοντα, του Wellington ή του Blucher, αναλαμβάνοντας διαφορετικές, σε κάθε περίπτωση, αρμοδιότητες και εξουσίες.

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού μπορείτε να επιλέξετε τη διεξαγωγή μιας μόνο μάχης από τις 6 διαθέσιμες ή τη διεξαγωγή ολόκληρου του πολέμου. Σε



κάθε μάχη πρέπει να τοποθετήσετε τα στρατεύματά σας και να καταστρώσετε τα σχέδια επίθεσης κατά τέτοιο τρόπο, ώστε να συντριψετε τον εχθρό. Υπάρχουν όλα τα είδη στρατεύματος της εποχής εκείνης (πεζικό, πυροβολικό και ιππικό) και αρκετές τακτικές που μπορείτε να εφαρμόσετε.

Μπορείτε μάλιστα να παρακολουθήσετε την εξέλιξη της μάχης από κοντά,

μια και η κλίμακα του χάρτη μπορεί να είναι 250, 32 ή 1 μίλι, ανάλογα με τη λεπτομέρεια που θέλετε σε κάθε περίπτωση.

Το πιο ενδιαφέρον σημείο του παιχνιδιού είναι, ίσως, ότι μπορείτε να συνδέσετε δύο υπολογιστές και να αντιμετωπίσετε το στρατό κάποιου φίλου σας, ελπίζοντας ότι θα έχετε καλύτερη τύχη από το Ναπολέοντα...



ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ...

Με τα βιβλία της σειράς Γνωριμία με... των εκδόσεων ANUBIS, γνωρίστε και εσείς τον συγκλονιστικό κόσμο της τεχνολογίας!



...το σύστημα μετάδοσης πληροφοριών υπό μορφή κειμένου ή γραφημάτων, σε ευρύ κοινό από έναν Η/Υ στην οθόνη ενός τερματικού.



...τις νέες υπηρεσίες που χρησιμοποιούν τον Η/Υ ως μέσο πληροφόρησης και την τεχνολογία που τις υποστηρίζει.



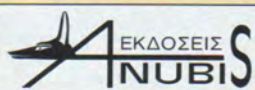
...τη συναρπαστική νέα τεχνολογία, που έχει τη δυνατότητα να αναδιαμορφώσει ριζικά την έννοια του interface μεταξύ ανθρώπου και Η/Υ.



...το Ωραίο των εικόπων των Fractals και το Αληθινό της μαθηματικής τους ύπαρξης, μέσα από ένα απλό PC.



...την ηλεκτρονική μορφή επικοινωνίας του αύριο και τα απαραίτητα στοιχεία και τη μεθοδολογία που απαιτείται για την αξιοποίησή τους.



Εκδόσεις ANUBIS

Λ. Συγγρού 44, Αθήνα 117 42, τηλ.: 9241714-6, fax: 9242219

LIBERATION



Είσαι ο Thrill, ένας κρατούμενος συνείδησης και εξορισμένος από τη Γη, την οποία ο BioCorp απομυζάει με μόνο σκοπό του το κέρδος. Killer-Droids δολοφονούν αλόγιστα και αθώοι ενοχοποιούνται για τους φόνους, με αποτέλεσμα να δημιουργείται μία κατάσταση αναρχίας και τρόμου.

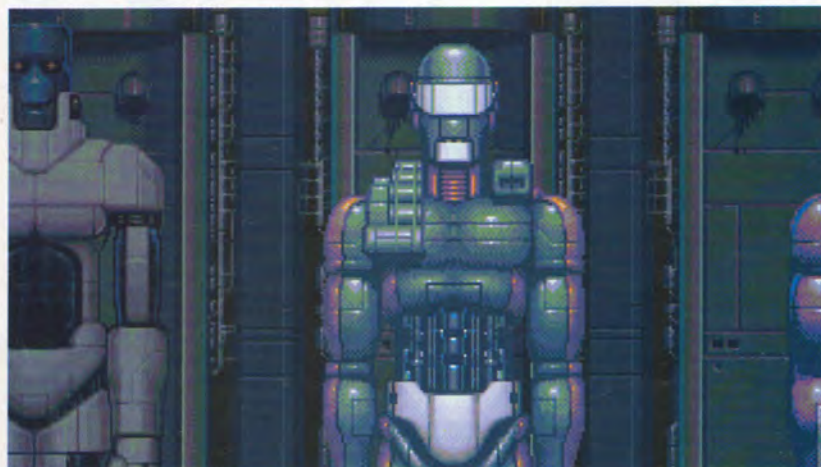
Ο ρόλος σου είναι να αλλάξεις την ισορροπία των δυνάμεων με μόνη σου βοήθεια τέσσερα

φιλικά droids και ενώ θα περιφέρεσαι σε 36.000 περιοχές.

Το παιχνίδι χρησιμοποιεί μια νέα τεχνολογία, τη VECTOMAP, που επιτρέπει την ανάμειξη εικόνων υψηλής ανάλυσης με vector γραφικά, ενώ υπάρχουν και εμβόλιμες σκηνές με φοβερό animation.

Απομένει να δούμε αν θα έχει την ίδια αποδοχή με το

κλασικό Captive, του οποίου αποτελεί κατά κάποιον τρόπο τη συνέχεια.



SUPERMAN



Η Metropolis City κινδυνεύει. Πρώτα εμφανίστηκαν τα παιδιά, μετά οι χειριστές του νέου υπόγειου σταθμού και τέλος η Lois Lane.

Ο Superman καλείται να αντιμετωπίσει τους πιο επικίνδυνους εχθρούς της ανθρωπότητας. Δεν υπάρχει μεγαλύτερη πρόκληση για το Σιδερένιο Άνθρωπο με τη Heat Vision, το Hyper Spin και τη Sonic Punch.

Πέντε επίπεδα δοκιμάζουν την αντοχή του. Ο Superman τρέχει και πετά στη Metropolis City, σε ένα υπόγειο σύστημα και σε ένα διαστημικό σταθμό χρησιμοποιώντας τις υπεράνθρωπες δυνάμεις του για να καταστρέψει τον Terraman, τα θανατηφόρα βουβουδία του Prankster, το Metalla με την καρδιά από Kryptonite, το διαστημικό φρούριο του Maximum, το δαιμόνιο Brainiac και το μυστηριώδη Mr Mxyzptlk. Η προγραμματιστική ομάδα της Graftgold μετέφερε την έκδοση Mega Drive του Superman σε Master System, Master System II και GameGear, έτσι ώστε όλοι οι κάτοχοι των παιχνιδιομηχανών Sega να έρθουν σε επαφή με τον πιο δημοφιλή υπερήρωα.



“Θ έλω να γίνω Κουστό στη θέση του Κουστό!” Η κραυγή αυτή ακούστηκε από τα κτίρια της Mindscapre και ακολούθησαν αρκετοί μήνες σιωπής. Και τώρα ο νέος κυρίαρχος των βυθών, με το όνομα “El fish” (μάλλον πρόκειται για ισπανόφωνο ψάρι), κάνει την εμφάνισή του. Το “El fish” είναι ένα μάλλον περίεργο δημιούργημα της βιομηχανίας παιχνιδιών, αν μπορεί να χαρακτηριστεί παιχνίδι. Φορτώντάς το παίρνετε τον απόλυτο έλεγχο ενός ενυδρείου, μέσα στο οποίο μπορείτε να τοποθετήσετε ψάρια, υδρό-

βια φυτά, όστρακα και άψυχα αντικείμενα, όπως π.χ. ένα βυθισμένο πλοίο. Στη συνέχεια μπορείτε να παρακολουθήσετε την εξέλιξη της ζωής μέσα στο ενυδρείο, δηλαδή τα ψάρια να κολυμπάνε, τα φυτά να μεγαλώνουν κ.ο.κ.

Το “El fish” πρέπει να εμφανίζεται στα μάτια του οπαδού των shoot ‘em ups τόσο ενδιαφέρον όσο και το ψάρε-

μα στη Νεκρή Θάλασσα, μια και δεν διαθέτει εκρήξεις, καταστροφές ή έστω αντιπάλους. Αυτό όμως ήταν αναμενόμενο, καθώς ο στόχος του παιχνιδιού είναι να πλησιάσει όσο γίνεται στην πραγματικότητα ενός ενυδρείου, προσφέροντας ώρες χαλάρωσης παρά έντασης. Τα γραφικά είναι εξαιρετικά και η Mindscapre ισχυρίζεται ότι η συλλογή ζωντανών οργανισμών, με τους οποίους μπορείτε να “παίξετε”, είναι πρακτικά απεριόριστη, χάρη στους γενετικούς αλγορίθμους που χρησιμοποιούνται.

Μπορείτε, τέλος, να πλαισιώσετε το ενυδρείο σας με μουσική, ολοκληρώνοντας την αρμονική σύνθεση.

Το “El fish” είναι σίγουρα κάτι διαφορετικό από όσα έχουμε δει μέχρι τώρα. Αν αυτό εκτιμηθεί ανάλογα από τους αγοραστές, θα φανεί σύντομα...



Ζήστε στο ρυθμό της Ηλεκτρονικής Επικοινωνίας ΣΥΝΔΕΘΕΙΤΕ ΜΕ ΤΗΝ

CompuLink

DOWNLOADING

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ
& UTILITIES ΓΙΑ
AMIGA & ST

DIGITIZED ΕΙΚΟΝΕΣ

ΓΛΩΣΣΕΣ ΠΡΟ-
ΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ

PARTY LINE

ΑΝΟΙΧΤΗ ΕΠΙΚΟΙ-
ΝΩΝΙΑ ΧΡΗΣΤΩΝ
ON-LINE

GAMES

ΚΑΙ
ΜΗΝ ΞΕΧΝΑΤΕ:
ADVENTURE
HOT-LINE

ΑΚΟΜΑ ON-LINE:

- ΤΑ ΝΕΑ ΤΗΣ ΑΓΟΡΑΣ
- ΜΙΚΡΕΣ ΑΓΓΕΛΙΕΣ
- ΑΝΟΙΧΤΗ ΓΡΑΜΜΗ ΜΕ ΤΗ ΣΥΝΤΑΞΗ ΤΟΥ PIXEL
- ΔΙΑΣΚΕΨΕΙΣ ΓΙΑ ΓΛΩΣΣΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ

Για περισσότερες πληροφορίες, επικοινωνήστε τώρα με τον κ. Γ. Λυγεράκη στα τηλέφωνα: 9241715, 9241747

CompuLink

• ON LINE INFORMATION SERVICES •

Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, Τηλ.: 9241746-7, Fax: 9242219

Son of the Empire



Το **Son of the Empire**, η συνέχεια του πετυχημένου **Legend**, σε μεταφέρει σε μυθικές περιοχές. Εκεί θα πρέπει, με τις μοναδικές ικανότητες των μελών της ομάδας σου, να απαλλάξεις τον κόσμο από την απειλή του Κακού.

Το παιχνίδι έχει ακριβώς τον ίδιο τρόπο χειρισμού με τον προκάτοχό του και υπόσχεται στους εραστές του είδους ατέλειωτες ώρες περιπέτειας.



ATP

Μετά περίπου τρία χρόνια συνεχούς παραγωγής εξομοιωτών πτήσης νομίζετε ότι τα έχετε δει όλα, έτσι δεν είναι; Όχι, τουλάχιστον σύμφωνα με τη Sublogis, που φιλοδοξεί να σας οδηγήσει σε επίπεδα ρεαλισμού, όπου δεν είχε φτάσει κανένα άλλο αντίστοιχο πρόγραμμα με το "Airline Transport Pilot". Στο παιχνίδι αυτό μπορείτε να καθίσετε στο πηδάλιο ενός αεροπλάνου, από τα πολλά που είναι διαθέσιμα (συμπεριλαμβανομένων αρκετών της σειράς Boeing καθώς και του Airbus-320 που έ-

την ευκαιρία να δείτε από το πιλοτήριό σας διάφορες περιοχές (αγροτικές, θαλάσσιες, αστικές περιοχές κ.ά.). Κατά τη διάρκεια της πτήσης θα λαμβάνετε οδηγίες από τον πύργο ελέγχου, οι οποίες θα εμφανίζονται με μορφή κειμένου στην οθόνη ή θα σας ανακοινώνονται προφορικά, αν το επιθυμείτε.

Όλα αυτά δεν φαίνονται βέβαια καθόλου πρωτότυπα, μια και τα έχουμε δει κατά κόρον σε άλλους εξομοιωτές πτήσης. Αυτό δεν είναι τόσο δυσάρεστο όσο αρχικά φαίνεται, γιατί όλα τα στοιχεία του παιχνιδιού

δένουν αρμονικά και παρουσιάζουν ένα εξαιρετικό σύνολο. Οι φίλοι των εξομοιωτών πτήσης θα πρέπει να το περιμένουν με πολλή ανυπομονησία μέχρι τα μέσα Ιουνίου, οπότε είναι προγραμματισμένη η κυκλοφορία του "ATP".

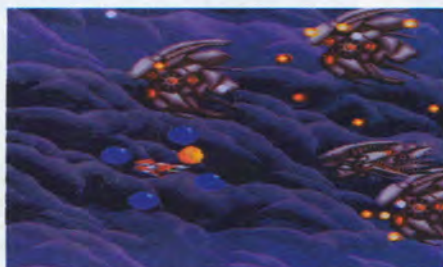


χουμε δει σε άλλους πρόσφατους εξομοιωτές πτήσης) και να αναλάβετε να το οδηγήσετε με ασφάλεια μέσα από τους διεθνείς αεροδιαδρόμους. Στις πτήσεις σας θα έχετε



BioMetal

Galaxy Century, έτος 232. Σαν αποτέλεσμα ενός πολυχρονου διαστημικού πολέμου που δίκασε το Milky Way, το Galactic Council αναγκάστηκε να στείλει ένα στόλο στον πλανήτη UP 457 για να βρει εφοδία. Κατά τη διάρκεια της αποστολής ο στόλος δέχθηκε επίθεση και καταστράφηκε από ένα στρατό αποτελούμενο από περίεργα όντα - μισά μηχανές, μισά ζώα - στα οποία δόθηκε η ονομασία Bio Metal.



Είσαι ο διοικητής του Halbard Carrier και έχεις 32 ώρες για να καταστρέψεις τον

πλανήτη των τεράτων και να απαλλάξεις το σύμπαν από την παρουσία τους.



MEGA-10-MANIA

Το γνωστό, από τους υπολογιστές, GOD simulation. Τέσσερις θεοί μάχονται για τον έλεγχο 28 νησιών (27 στην ουσία, ενώ ακολουθεί η Mother Of All Battles) προσπαθώντας να οδηγήσουν τις φυλές τους από την προϊστορική εποχή στο αιώματο μέλλον.

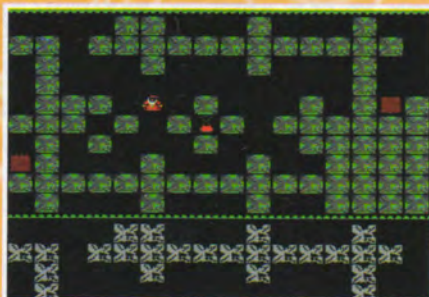
Οι υπήκοοι, εκτός από την υποχρέωση της αναπαραγωγής του είδους, πρέπει να πολεμούν και να κατασκευάζουν ορυχεία που θα τους δώσουν τις πρώτες ύλες για κατασκευή όπλων. Τα όπλα, που ακολουθούν την τεχνολογική εξέλιξη, ξεκινούν από ραβδιά και πέτρες και καταλήγουν σε πυρηνικά και UFOs. Ένα από τα ωραιότερα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού είναι η χρήση digitized ομιλίας για την αναφορά σε ορισμένες καταστάσεις. Έτσι, μεταξύ άλλων, θα ακούσετε φράσεις όπως "DO YOU WANT TO BE ON MY TEAM?", "NO, I DON'T THINK SO" και "IT'S ALL

OVER", στις οποίες δεν καταπλήττει το περιεχόμενο, αλλά η προφορά που υιοθετήθηκε από τους επαγγελματίες ηθοποιούς που δάνεισαν τη φωνή τους. Το MEGA-10-MANIA κυκλοφορεί ήδη στην έκδοση για Mega Drive.



MIND•BLASTER

Μια συναρπαστική συλλογή τριών παιχνιδιών, που θα σας χαρίσει ατέλειωτες ώρες ψυχαγωγίας και διασκέδασης.



BRICKEY

Μια διασκεδαστική περιπέτεια που θα σας κρατήσει μπροστά στην οθόνη άπειρες ώρες.



CHAOS - THE GAME

Η θεωρία του Χάους και τα fractals δημιουργούν το πιο εντυπωσιακό παιχνίδι της χρονιάς!



MASTERMIND

Η Spin Software παρουσιάζει το δημοφιλέστερο παιχνίδι στρατηγικής - το MASTERMIND - για τον υπολογιστή.

AMIGA & PC VERSION



SPIN
software
DEVELOPMENT

Τα computer games της Spin Software θα τα βρείτε σε όλα τα computer shops.
Κεντρική διάθεση και τηλεφωνικές παραγγελίες: Compupress Support Center (πρώην Omni Shop), τηλ.: 3601761.

Σ' αυτό το τεύχος γιορτάζουμε μαζί με σας τα εκατό τεύχη του Pixel. Γιορτάζουμε τα δέκα χρόνια προσφοράς μας στο χώρο της Πληροφορικής. Είναι το γεγονός της χρονιάς! Ηρθαν να γιορτάσουν μαζί μας δράκοι, ιππότες, μάγοι, τέρατα, αλλά και κλέφτες. Μάλιστα οι κλέφτες μάς έφεραν ως δώρο δέκα κάρτες αξίας 2.000 δρχ. εκάστη, τις οποίες μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αγοράζοντας κάτι με αυτή την αξία ή πιο ακριβό (οπότε θα σας γίνει έκπτωση). Τις κάρτες/δώρο προσφέρει το κατάστημα "ΚΑΙΣΣΑ".

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Πριν συνεχίσουμε το ταξίδι μας, θα κάνουμε μια μικρή περιληψη σ' αυτά που είχαμε πει στο τεύχος Απριλίου, για τους τυχόν νέους φίλους που θα διαβάσουν για πρώτη φορά αυτή τη στήλη. Είχαμε μιλήσει για το τι ακριβώς είναι τα ζωντανά παιχνίδια ρόλων, είχαμε πει ότι παίζονται πάντα με παρέα, νικητές είναι όλοι οι παίκτες μαζί και όχι μόνο ένας, αναφερθήκαμε για λίγο στον Dungeon Master ή DM (ο οποίος είναι ο "διαιτητής" στα παιχνίδια φαντασίας), εί-

παμε πως η στήλη δεν θα κάνει review σε computer games (εκτός από κάποιες μικρές αναφορές), αλλά μόνο σε επιτραπέζια παιχνίδια και, τέλος, κλείσαμε με ένα διαγωνισμό, με θέμα "αν σας ενδιαφέρει ή όχι η στήλη".

ΕΚΠΑΙΔΕΥΟΝΤΑΣ ΤΟ ΦΙΛΟΞΕΝΟΥΜΕΝΟ ΜΑΣ

Φανταστείτε πως ένας εξωγήινος φίλος σας έρχεται τώρα το καλοκαίρι, για να τον φιλοξενήσετε στο σπίτι σας. Μέσα στο σπίτι φέρεται άψογα, δεν πειράζει τίποτα, είναι πολύ προσεκτικός και ήσυχος (αν και εξωγήινος), μιλάει τέλεια την ελληνική γλώσσα και γενικά είναι σε θέση να καταλάβει τους βασικούς κανόνες του πλανήτη μας.

Τα πράγματα δεν πάνε και τόσο καλά όταν αποφασίζετε να τον βγάλετε έξω στο δρόμο, για να τον ξεναγήσετε στους δρόμους της Αθήνας. Δεν ξέρει τίποτα από αυτοκίνητα, φανάρια, πεζοδρόμια, καυσάριο, και φαίνεται να τα έχει χαμένα.

Σκοπός σας είναι να του εξηγήσετε θήμα προς θήμα κάθε τι που βλέπει και να του μάθετε όσα πιο πολλά μπορείτε. Ο φίλος σας είναι πάρα πολύ έξυπνος και μαθαίνει γρήγορα. Ξεκινήσαμε με το πιο

ΖΩΝΤΑΝΑ RPGs

ΕΚΕΙ ΟΠΟΥ Η ΦΑΝΤΑΣΙΑ ΓΙΝΕΤΑΙ ΠΡΑΞΗ



Πραγματικά, η συμμετοχή σας ήταν κάτι το ανεπανάληπτο. Ποτέ δεν θα μπορούσα να πιστέψω πως υπήρχαν τόσοι πολλοί φίλοι που θα έδειχναν τέτοιο ενδιαφέρον για τα ζωντανά παιχνίδια ρόλων.

• του Umberto Crelloni

πάνω παράδειγμα, γιατί κάπως έτσι αισθάνεται αυτός που για πρώτη φορά αποφασίζει να ασχοληθεί με τα παιχνίδια φαντασίας. Στα περισσότερα Fantasy Role Playing Games (FRPG), ο παίκτης είναι ο εξωγήινος που επισκέπτεται έναν καινούριο κόσμο, διαφορετικό από το δικό του.

Σ' αυτόν τον κόσμο, θα γνωρίσει άγνωστες γι' αυτόν φυλές, διαφορετικές θρησκείες, άλλους πολιτισμούς και αρκετά αντικείμενα που θα του φανούν πολύ γνωστά, αλλά στην πραγματικότητα θα του είναι τελείως άγνωστα. Ο μόνος οδηγός/ξεναγός που θα συναντήσει και θα μπορέσει να του λύσει τις απορίες είναι ο DM. Δουλειά πολύ δύσκολη και δυ-

στυχώς, πολλές φορές, δεν αναφέρουν αρκετές χρήσιμες λεπτομέρειες και παραλείπουν να αναφέρουν πόσο μοναδικός είναι ο κόσμος τους. Όπως ακριβώς εμείς γνωρίζουμε τόσα πολλά για τον κόσμο μας, έτσι και οι κάτοικοι αυτών των κόσμων γνωρίζουν τα πάντα για το δικό τους. Ολοι μας ξέρουμε πότε βγαίνει το ουράνιο τόξο ή ότι το διαμάντι είναι η πιο πολύτιμη πέτρα, αλλά και η πιο κοφτερή, αλλά δεν είμαστε σε θέση να γνωρίζουμε ποια άγρια μούρα μπορούμε να φάμε (κάτι που γνωρίζουν τα elves - είδος ράτσας) ή ποιος φτιάχνει τα καλύτερα και τα πιο φτηνά σπαθιά στην πόλη (κάτι που γνωρίζουν οι πολεμιστές).

Στον κόσμο των δράκων, θα σας βοηθήσουν αυτοί οι χαρακτήρες που είναι καλά πληροφορημένοι και καθένας τους έχει μια μοναδική γνώση στο αντικείμενό του. Καλό θα ήταν οι χαρακτήρες που θα διαλέξετε, όταν φτιάχνετε μια ομάδα για να κατέβετε σε έναν άγνωστο κόσμο, να είναι ο καθένας διαφορετικός από τον άλλον, να έχει διαφορετικές γνώσεις και να ξεχωρίζει σε κάποια κατηγορία.

Κάπως έτσι δεν φτιάχνετε και την ομάδα σας στα computer games;

Αλλωστε, μην ξεχνάτε πως όταν μια ομάδα διαθέτει τέτοιους χαρακτήρες είναι και πιο δυνατή. Φανταστείτε μια σκηνή στην περιπέτειά σας, με μια ομάδα που δεν έχει τους κατάλληλους παίκτες: Μετά από μια κουραστική μέρα, οι παίκτες της ομάδας σας έχουν εξαντληθεί, δεν έχουν τρόφιμα, και στο δρόμο τους βρίσκουν μια τεράστια μουριά και αρχίζουν να δοκιμάζουν.

Σε λίγο η ομάδα δεν υπάρχει, για τον απλούστατο λόγο ότι τα μούρα ήταν δηλητηριασμένα και η ομάδα δεν είχε κάποιο ελβε, για να τους προειδοποιήσει.

ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ, ΡΑΤΣΕΣ ΚΑΙ ΤΙ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΓΝΩΡΙΖΟΥΝ (Α' ΜΕΡΟΣ)

Για να φτιαχτεί κάποιος σωστός χαρακτήρας, είναι χρήσιμο να ξέρουμε κατ' αρχάς τι ράτσα (race) είναι και ποιο επίπεδο (level) έχει. Αφού έχουμε καταλήξει σ' αυτά τα δύο βασικά στοιχεία, το επόμενο βήμα μας είναι να συγκεντρώσουμε όσο το δυνατόν περισσότερες πληροφορίες για τις ικανότητες που έχει κάθε "ράτσα".

DWARVES (ΝΑΝΟΙ)

Λόγω της έμφυτης αγάπης τους για τα βουνά και τους λόφους, οι νάνοι συνήθως γνωρίζουν όχι μόνο την περιοχή όπου γεννήθηκαν και μεγάλωσαν αλλά και τις γύρω περιοχές, με εκπληκτική ακρίβεια. Οι νάνοι είναι ιδιαίτερα ικανά άτομα και κάποιοι από αυτούς έχουν και την ικανότητα να διαπιστώνουν την αξιοπιστία των όπλων και άλλων αντικειμένων. Επίσης, εκτός από τις δυνατότητές τους στην εξε-

ρεύνηση υπόγειων κόσμων, μερικοί τα καταφέρνουν καλά και με τις μεταλλουργικές εργασίες, ενώ άλλοι είναι πολύ καλοί στην επιβίωση σε άγονες πεδιάδες και βουνά (μπορούν να βρουν φρέσκο νερό, φαγώσιμες ρίζες κ.λπ). Βέβαια, όλοι οι νάνοι γνωρίζουν τη σημασία της γενειάδας τους και αφιερώνουν αρκετές ώρες κάθε πρωί για να ψαλιδίσουν, να χτενίσουν και γενικά να περιποιηθούν αυτά τα "σύμβολα τιμής και υπερηφάνειας" της φυλής τους.

ELVES

Τα περισσότερα elves ζουν σε απομονωμένους οικισμούς. Ξέρουν πολλά μυστικά για την επιβίωση στο δάσος, ενώ μπορούν και να αναγνωρίσουν πολλά φυτά και ζώα. Μπορούν να μιμηθούν φωνές πουλιών για να στείλουν σήμα σε άλλους της φυλής τους και μπορούν να κατασκευάσουν σημάδια (όπως για παράδειγμα δύο ξύλα διασταυρωμένα), τη σημασία των οποίων μπορούν να καταλάβουν άλλα elves.

Χάρη στο μεγάλο μέσο όρο ζωής τους και την αγάπη τους για τη φύση, τα elves κατανοούν τα βασικά στοιχεία για την πρόβλεψη του καιρού και τις μακροχρόνιες αλλαγές του κλίματος, όπως είναι οι μεταστροφές της παλίρροιας, οι εποχιακές καταιγίδες ή και οι θερμοκρασιακές διακυμάνσεις ανά κάποιο κύκλο ετών. Ωστόσο, παρ' ότι τα elves ζουν εκατοντάδες χρόνια, είναι απομονωμένα και γνωρίζουν πολύ λίγα για την ιστορία και τον πολιτισμό του ανθρώπινου γένους.

GNOMES (ΞΩΤΙΚΑ)

Παρ' ότι μοιάζουν στα φυσικά χαρακτηριστικά τους με τους νάνους, τα ξωτικά ζουν στην επιφάνεια και σπάνια στο υπέδαφος, και ως σπίτια για τις ομάδες



τους χρησιμοποιούν δασώδη βουνά, που αλλιώς θα ήταν ακατοίκητα. Συχνά έχουν πολύ καλή αίσθηση του χιούμορ και συνεπώς μπορεί εύκολα ένα gnome να έχει κάποιο γελοίο όνομα ή να ακολουθούν κάποιες χαζές παραδόσεις. Πολλά από αυτά ξέρουν πολλές φάρσες και γνωρίζουν πώς να θγάζουν σκόνες και ζωμούς που ερεθίζουν (προκαλούν φτάρνισμα, φαγούρα κ.λπ.) από φυτά και ζώα. Τα ξωτικά επίσης έχουν μια χαρακτηριστική αγάπη για τους πολύτιμους λίθους και τους κρυστάλλους, και έχουν την ικανότητα να κόβουν τέτοιους λίθους ή τουλάχιστον να υπολογίζουν την αξία τους.

HALF-ELVES

Είτε γίνονται δεκτά στο παιχνίδι σας είτε όχι, αυτά τα όντα είναι σπάνιοι χαρακτήρες, λόγω της τεράστιας διαφοράς των τρόπων ζωής των elves και των ανθρώπων. Για τα half-elves που μπορεί να υπάρχουν στην ομάδα σας, αποφασίστε με ποια κουλτούρα ανατράφηκαν και ρυθμίστε τις γνώσεις αναλόγως. Το πιθανότερο είναι, ωστόσο, ότι η προκατάληψη θα οδηγήσει σε ένα χαρακτήρα όχι τόσο ολοκληρωμένο σε γνώσεις όπως θα ήταν κάποιος της ανθρώπινης φυλής ή αυτής των elves.



HUMANS (ΑΝΘΡΩΠΟΙ)

Χάρη στην ικανότητα της ανθρωπότητας να επιβιώνει σε σχεδόν οποιοδήποτε κλίμα και γεωγραφική περιοχή, είναι αδύνατο να καταγραφούν όλες οι ικανότητες που μπορεί να έχει ένας άνθρωπος. Ακόμη και μια απλή ανάλυση του δικού μας κόσμου θα μπορούσε να μας δώσει μια ιδέα. Οι κάτοικοι των τροπικών περιοχών ξέρουν από ψάρεμα, ταξίδια στη θάλασσα και εργασίες με σχοινιά. Αυτοί που ζουν σε πιο κρύα κλίματα κατανοούν τρόπους, με τους οποίους μπορούν να αξιοποιηθούν και τα τελευταία τμήματα ενός ζώου που σκοτώθηκε στο κυνήγι, για τροφή, ένδυση, όπλα ή και τέχνη. Οσοι ζουν σε πόλεις ξέρουν τα καλύτερα καταστήματα απ' όπου μπορείς να αγοράσεις διάφορα πράγματα, ενώ αυτοί που ζουν στην ύπαιθρο ξέρουν καλύτερα τις ιδιοτροπίες της φύσης.

Οι χωρικοί πιθανότατα ζουν μια ζωή στηριγμένη στους οικογενειακούς δεσμούς, το απλό μαγείρεμα, τις παραδόσεις και τη σκληρή δουλειά. Οι ευκατάστατοι οικονομικά συνήθως συγκεντρώνουν την προσοχή τους στα κοσμικά αγαθά, τη διασκέδαση, το καλό φαγητό και την πολιτική. Η κοινή λογική είναι ο καλύτερος τρόπος για να προσδιορίσει κανείς την ανθρώπινη γνώση.

HALFLINGS

Μια ήσυχη φυλή, με πολλές ικανότητες, προσανατολισμένες στη βελτίωση του ίδιου τους του βιοτικού επιπέδου. Το μαγείρεμα, η τέχνη, η λογοτεχνία, η μαστοριά - τα halflings μοιράζονται πολλές ικανότητες με τους πιο χαρισματικούς των άλλων φυλών σε αυτούς τους τομείς. Παρ' ότι δεν κατέχουν τις ικανότητες των elves και των νάνων στην επιβίωση, τα halflings έχουν κλίση στην κατασκευή καλών όπλων, την αναγνώριση αντικειμένων και τη δημιουργία εργαλείων.

Ο τρόπος ζωής των halflings είναι πολύ ανοικτός και πολλές από τις ικανότητές τους καθορίζονται από τη φύση του παιχνιδιού.

Εάν πραγματικά πιστεύετε ότι σας ενδιαφέρει να μάθετε να παίζετε σωστά, όχι μόνο επιτραπέζια, αλλά και computer RPGs, καλό είναι να κρατήσετε καλά φυλαγμένα αυτά τα στοιχεία της κάθε ράτσας, για δυο σοβαρούς λόγους: πρώτον του Απόλλωνα του βγήκε η ψυχή για να τα γράψει, και δεύτερον γιατί τον επόμενο μήνα θα ακολουθήσουν και άλλες ράτσες.

ΟΙ ΝΙΚΗΤΕΣ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ ΜΑΣ

Από ένα επιτραπέζιο παιχνίδι "THE NEW DUNGEON AND DRAGONS", προσφορά του καταστήματος "ΜΟΝΟΚΕΡΩΣ" (Δερρινύ 23, τηλ.: 8813990), κερδίζουν οι:

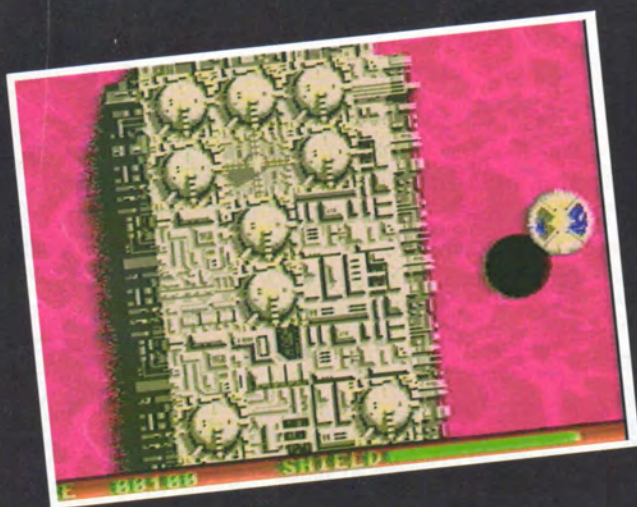
**Χριστόφορος Μητρομάρας - Γεωργία Λιακάκου
- Θέμης Μπρούτζος**

Από μία κάρτα/δώρο αξίας 2.000 δρχ. προσφορά του καταστήματος "ΚΑΙΣΣΑ" (Καλλιδρομίου 8, τηλ.: 3606488), κερδίζουν οι:

**Κατερίνα Σουφατζόγλου - Στέλιος Στεργίου -
Θεόδωρος Μονογιός - Νίκος Λούντος -
Γιάννης Μελέντης - Γιώργος Τράκας -
Παρδαλίδης Θεοδόσης - Αντώνης Βράκας -
Νίκος Μαρίνος - Αντώνης Απέργης.**

Παρακαλούνται οι νικητές να περάσουν από τα καταστήματα, για να παραλάβουν τα δώρα τους.

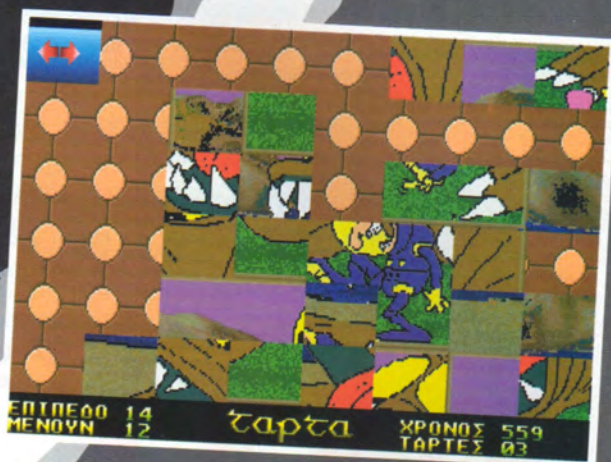
ΤΟΛΜΗΣΤΕ ΝΑ ΓΙΝΕΤΕ... DEFENDER OF THE GALAXY



Ένα διαστημικό παιχνίδι που σας μεταφέρει, σαν κυβερνήτης ενός αστρόπλοιου, σε ένα μακρινό πλανήτη. Θα σας εντυπωσιάσει η τρομερή ταχύτητα των sprites και τα φοβερά γραφικά. Δεν πρέπει να το χάσετε!



AMIGA VERSION



Η καλύτερη "σπαζοκεφαλιά" του αιώνα! Το μόνο (!!!) που χρειάζεστε για να λύσετε το ruzzle είναι ... ταχύτητα, παρατηρητικότητα και διάθεση για πολύ γέλιο.



AMIGA VERSION

ΤΑΡΤΑ: ΤΟ ΠΙΟ ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΤΙΚΟ PUZZLE GAME



Τα computer games της Spin Software θα τα βρείτε σε όλα τα computer shops.
Κεντρική Διάθεση και τηλεφωνικές παραγγελίες:
Compupress Support Center (πρώην Omni Shop) τηλ.: 3601761.



πως ήταν φυσικό, αυξήθηκε δραματικά η κυκλοφορία προγραμμάτων που συμβάλλουν στην εκπαίδευση μέσω υπολογιστή. Αυτόν το μήνα εξετάζουμε δύο προγράμματα της Inte*learn, που απευθύνονται κυρίως σε μαθητές του Δημοτικού. Η Inte*learn είναι μια ελληνική εταιρία που ασχολείται εδώ και δύο χρόνια με την εκπαίδευση μέσω ηλεκτρονικών υπολογιστών. Τα προγράμματα που θα εξετάσουμε αφορούν τα μαθηματικά και συγκεκριμένα καλύπτουν τη θεωρία των μετατροπών μονάδων και των εμβαδών διαφόρων γεωμετρικών σχημάτων.

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ

Για τη χρήση των προγραμμάτων απαιτείται υπολογιστής IBM ή συμβατός και κάρτα γραφικών EGA ή ανώτερη και ανάλογη οθόνη, είτε μονόχρωμη είτε έγχρωμη.

Τα προγράμματα είναι προστατευμένα από αντιγραφή και, ανάλογα με την άδεια χρήσης, μπορούν να εγκατασταθούν σε έναν υπολογιστή ή σε ένα δίκτυο υπολογιστών. Η εγκατάσταση είναι πολύ απλή, ακόμη και στην περίπτωση που το σύστημα δεν διαθέτει σκληρό δίσκο, αλλά μετά το πέρας της οι πρωτότυπες δισκέτες δεν μπορούν να χρησιμοποιηθούν ξανά για εγκατάσταση, αν δεν μεταφερθεί ξανά σε αυτές η προστασία.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Οι μη κάτοχοι mouse μπορούν να χρησιμοποιήσουν το πληκτρολόγιο για τη μετακίνηση του βέλους στην επιλογή της αρεσκείας τους. Τα προγράμματα χρησιμοποιούν ελληνικές γραμματοσειρές και οτιδήποτε πληκτρολογείτε εμφανίζεται αυτόματα στα ελληνικά. Δεν χρειάζεται επομένως να δώσετε τον ειδικό συνδυασμό πλήκτρων του υπολογιστή σας για να ενεργοποιήσετε τα ελληνικά. Μια τέτοια ενέργεια μπορεί να δημιουργήσει πρόβλημα στην ομαλή λειτουργία του προγράμματος. Αν κατά λάθος ενεργοποιήσετε τα ελληνικά του υπολογιστή σας, απενεργοποιήστε τα και συνεχίστε κανονικά, χωρίς να δοκιμάσετε να γράψετε κάτι.

INTE*LEARN

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ SOFTWARE

Η εισαγωγή ηλεκτρονικών υπολογιστών στα σχολεία σήμανε και την αρχή της ηλεκτρονικής εκπαίδευσης στην Ελλάδα, αν και με τεράστια διαφορά φάσης από τις υπόλοιπες χώρες.

• του Ηλία Μανεισιώτη

Επιφάνεια με σχήμα τραπέζιου.

53 εκ.
13 εκ.
38 εκ.

Ποιο είναι το εμβαδόν της επιφάνειας ;

..... τ.εκ.

Για να υπολογίσεις το εμβαδόν προσθέτεις τις 2 βάσεις πολλαπλασιάζεις με το ύψος και διααίεις δια 2 $(38 + 53) * 13 / 2 = 5915$ τ.εκ.

Με Enter συνεχίζεις...

ΜΕΤΑΤΡΟΠΕΣ ΜΟΝΑΔΩΝ

Τρέχοντας το πρόγραμμα, εμφανίζεται ένα menu με τις ακόλουθες επιλογές:

- ΒΟΗΘΕΙΑ**
- ΑΛΛΑΓΗ ΟΝΟΜΑΤΟΣ**
- ΜΗΚΟΣ**
- ΕΜΒΑΔΩΝ**
- ΟΓΚΟΣ**
- ΒΑΡΟΣ**
- ΧΡΟΝΟΣ**
- ΤΕΛΟΣ**

Η επιλογή ΒΟΗΘΕΙΑ δίνει αναλυτικά τη θεωρία που χρησιμοποιείται στις ασκήσεις αυτού του προγράμματος.

τος, ενώ η χρησιμοποίηση σχημάτων στην παρουσίαση συμβάλλει στην κατανόησή της από το μαθητή. Η ΑΛΛΑΓΗ ΟΝΟΜΑΤΟΣ χρησιμοποιείται για να δοθεί καινούριο ονοματεπώνυμο και τμήμα. Τα στοιχεία αυτά θα χρησιμοποιηθούν στο αρχείο του δασκάλου, όπου και καταγράφονται, εκτός από το ονοματεπώνυμο, και το τμήμα, η επίδοση και η άσκηση κάθε χρήστη. Η εξέταση αρχίζει επιλέγοντας κάποια από τις ΜΗΚΟΣ, ΕΜΒΑΔΟΝ, ΟΓΚΟΣ, ΒΑΡΟΣ, ΧΡΟΝΟΣ. Ο μαθητής καλείται τώρα να απαντήσει σε πέντε ερωτήσεις που έχουν σχέση με τη μετατροπή μονάδων. Οι ερωτήσεις είναι πολλαπλής επιλογής και έχει δύο προσπάθειες μέχρι να βρει τη σωστή απάντηση. Αν δεν τα καταφέρει, το ίδιο το πρόγραμμα παρουσιάζει αναλυτικά το συλλογισμό και τα αποτελέσματα των μαθηματικών πράξεων. Αν απαντήσει σωστά, ακολουθεί κάποιο μικρό animation.

Αφού απαντήσει σε πέντε ερωτήσεις (σωστά ή λανθασμένα), καλείται να λύσει ένα μικρό πρόβλημα και να πληκτρολογήσει την απάντηση. Αν τώρα έχει τουλάχιστον 5 σωστές απαντήσεις, επιβραβεύεται παίζοντας τη γνωστή Ναυμαχία με τον υπολογιστή.

Οι επιδόσεις του σώζονται αναλυτικά στο δίσκο, επιτρέποντας την παρακολούθηση προόδου από το δάσκαλο ή τους γονείς.

ΕΜΒΑΔΑ

Τρέχοντας το πρόγραμμα, εμφανίζεται και εδώ ένα menu επιλογών:

ΘΕΩΡΙΑ
ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΑΣ
ΑΓΡΟΤΟΣΠΙΤΟ
ΔΩΜΑΤΙΟ
ΠΛΑΤΕΙΑ
ΔΡΟΜΟΣ
ΣΙΔΗΡΟΔΡΟΜΙΚΟΣ ΣΤΑΘΜΟΣ
ΑΛΛΑΓΗ ΟΝΟΜΑΤΟΣ
ΤΕΛΟΣ

Η ΘΕΩΡΙΑ παρουσιάζει τον τρόπο με τον οποίο υπολογίζονται τα εμβαδά των κυριότερων γεωμετρικών σχημάτων (τετράγωνο, ορθογώνιο, τρίγωνο, κύκλος), χρησιμοποιώντας και κατατοπιστικότερα σχήματα. Η ΑΛΛΑΓΗ ΟΝΟΜΑΤΟΣ έχει την ίδια λειτουργία και στα ΕΜΒΑΔΑ, ενώ επιλέγοντας κάποια από τις ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΑΣ, ΑΓΡΟΤΟΣΠΙΤΟ, ΔΩΜΑΤΙΟ, ΠΛΑΤΕΙΑ, ΔΡΟΜΟΣ, ΣΙΔΗΡΟΔΡΟΜΙΚΟΣ ΣΤΑΘΜΟΣ αρχίζει η εξέταση. Κάθε επιλογή κρύβει πίσω της ένα μικρό σενάριο. Παραδείγματος χάρη, στον ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΑ υπάρχει πράγματι ένας "αρχιτέκτονας" που περπατάει σε ένα δρόμο με οικόπεδα, σταματάει σε κάθε ένα και, αφού δώσει στο χρήστη τις διαστάσεις του οικοπέδου, ζητάει το εμβαδόν του. Ο μαθητής έχει και εδώ δύο προσπάθειες για να βρει τη σωστή απάντηση. Εδώ δεν υπάρχει η δυνατότητα πολλαπλής επιλογής, οπότε



πρέπει να κάνει τους υπολογισμούς με μολύβι και χαρτί και να πληκτρολογήσει το αποτέλεσμα που θεωρεί σωστό. Αν απαντήσει σωστά, επιβραβεύεται πάλι με ένα μικρό animation (ο αρχιτέκτονας, για παράδειγμα, θα κτίσει σπίτια, θα φτιάξει σιντριβάνια και θα φυτέψει δέντρα). Αν μετά από δύο προσπάθειες δεν βρει τη σωστή απάντηση, δίνεται αναλυτικά η λύση από το πρόγραμμα. Η επιτυχής απάντηση σε τέσσερις τουλάχιστον ερωτήσεις αμείβεται με το παιχνίδι του Κρυμμένου Θησαυρού.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Τα ΜΕΤΑΤΡΟΠΕΣ ΜΟΝΑΔΩΝ και ΕΜΒΑΔΑ αποτελούν μια καλή προσπάθεια στον τομέα των εκπαιδευτικών προγραμμάτων. Ας ελπίσουμε ότι η Inte*learn δεν θα σταματήσει εδώ, αλλά θα συνεχίσει την παραγωγή και την εξέλιξη τέτοιων προγραμμάτων.

Για περισσότερες πληροφορίες, μπορείτε να απευθυνθείτε στην Intelearn, Δημοσθένους 99, Καλλιθέα, τηλ./fax: 9372098.





Mario, ο δημοφιλέστερος ήρωας της Nintendo, κάνει ένα διάλειμμα και για πρώτη φορά δεν δοκιμάζει τα αντανakλαστικά αλλά τη φαντασία σας, μια και το Mario Paint δεν είναι ένα παιχνίδι με αναρίθμητες πίστες, αλλά

ένα πρόγραμμα ζωγραφικής και κατασκευής animation. Το πακέτο, εκτός από το cartridge, περιέχει το SUPER NES MOUSE (δεν πιστεύω να υπάρχει

κάποιος που να επιμένει να ζωγραφίζει με το joystick και ελληνικά εγχειρίδια χρήσης για το πρόγραμμα και το mouse. Ακολουθώντας τη γνωστή διαδικασία, εμφανίζεται η εισαγωγική οθόνη του προγράμματος που κρύβει τόσες εκπλήξεις όσα τα γράμματα του τίτλου και δείχνει στον άπειρο χρήστη τη χρήση του ποντικιού. Κάνοντας click με το mouse πάνω στα γράμματα του τίτλου εμφανίζονται οι εκπλήξεις, ενώ κάνοντας click πάνω στο Mario παρουσιάζεται η βασική οθόνη του προγράμματος. Αν καθυστερήσετε λίγο να κάνετε click στο Mario, παίρνει πρωτοβουλία και σας δείχνει τις σημαντικότερες λειτουργίες του προγράμματος. Αυτό δεν σημαίνει ότι δεν πρέπει να διαβάσετε το καλογραμμένο εγχειρίδιο, το οποίο εξηγεί αναλυτικά τη χρήση των εργαλείων ζωγραφικής, καθώς και τον τρόπο κατασκευής animation και μουσικής.

ΜΙΑ ΠΡΩΤΗ ΜΑΤΙΑ

Ο πίνακας του Mario Paint έχει τρεις περιοχές: την παλέτα, τη σειρά των σχεδιαστικών εργαλείων και

MARIO PAINT

Ενας καλλιτέχνης στο Super NES σας

Μάθετε να ζωγραφίζετε, να κατασκευάζετε animations και να γράφετε μουσική με τη βοήθεια του Mario. Το Mario Paint είναι το πρόγραμμα που θα ελευθερώσει τον καλλιτέχνη που κρύβετε μέσα σας.

• του Ηλία Μανεισιώτη



την οθόνη βοηθητικών λειτουργιών. Η παλέτα διαθέτει 5 χρώματα, 75 σχέδια και 120 σφραγίδες. Για να δείτε τις 14 σελίδες της παλέτας, πρέπει να κάνετε click με το mouse στο πάνω δεξιά μέρος της οθόνης όπου βρίσκεται ο Mr Crayon, ενώ το μικρό παράθυρο πάνω αριστερά δείχνει το χρώμα ή τη φιγούρα που χρησιμοποιείτε.

ΕΡΓΑΛΕΙΑ

Τα εργαλεία ζωγραφικής είναι μια σειρά από 11 εικονίδια στο κάτω μέρος της οθόνης, ενώ κάνοντας click στο βέλος κάτω δεξιά εμφανίζονται άλλα 10 για το animation, τη μουσική, το κείμενο και τις βοηθητικές λειτουργίες. Ας δούμε αναλυτικότερα τα εργαλεία ζωγραφικής που διαθέτει το Mario Paint.

- Μολύβια: Το πρόγραμμα διαθέτει τρεις τύπους μολυβιών (ανάλογα πάντα με το πάχος τους), με τα οποία μπορείτε να σχεδιάσετε οτιδήποτε, αρκεί να διαλέξετε κάποιο χρώμα από την παλέτα.

- Αερογράφος: Το γνωστό spray που σας επιτρέπει να "ψεκάσετε" μια περιοχή με το χρώμα που έχετε επιλέξει.

- Γομολάστιχα: Το πρόγραμμα διαθέτει 15 γόμες, οι 6 εκ των οποίων είναι για τα μολύβια και οι 9 γενικής χρήσης. Οι έξι για μολύβια διαφέρουν σε μεγέθη και σβήνουν μικρότερες ή μεγαλύτερες περιοχές, ενώ οι υπόλοιπες εννέα χρησιμοποιούν διαφορετικά οπτικά εφέ, κάνοντας απολαυστικό το σβήσιμο της εικόνας που έχετε δημιουργήσει με τόσο κόπο.

- Πινέλο: Με το πινέλο μπορείτε να γεμίσετε (fill) μια περιοχή με το χρώμα ή το σχέδιο της αρεσκείας σας.

- Σχήματα: Επειδή είναι δύσκολο να σχεδιάσει κανείς τέλειους κύκλους, ίσιες γραμμές και σωστά τετράγωνα, το Mario Paint διαθέτει έτοιμα σχήματα γι' αυτόν το σκοπό.

- Σφραγίδα: Η επιλογή της εικόνας του Mario από τη σειρά των εργαλείων σας δίνει τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσετε μία από τις 120 έτοιμες σφραγίδες του προγράμματος, επιλέγοντάς τη με τη βοήθεια του Mr Crayon. Το πρόγραμμα σας δίνει τη δυνατότητα να σχεδιάσετε τη σφραγίδα της αρεσκείας σας χρησιμοποιώντας τον ειδικό editor, που καλείται κάνοντας click σε ένα από τα υπόλοιπα 10 εικονίδια.

- Αντιγραφή (Copy και Paste): Αυτή η λειτουργία σας επιτρέπει να επιλέξετε ένα μέρος της εικόνας που έχετε σχεδιάσει και να το μεταφέρετε σε κάποιο άλλο σημείο του πίνακα.

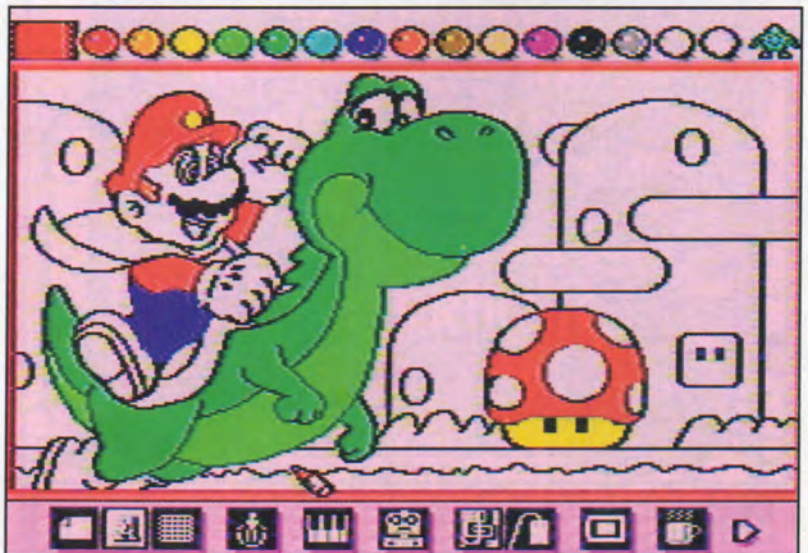
- Περιστροφή/Αντιστροφή: Κάνοντας click σ' αυτό το εικονίδιο θα εμφανιστούν τέσσερις διαφορετικές εικόνες, που θα σας βοηθήσουν να αλλάξετε κατεύθυνση σε μια σφραγίδα ή σε ένα μέρος της εικόνας. Όσον αφορά τώρα τις βοηθητικές λειτουργίες, το πρόγραμμα σας επιτρέπει να αλλάξετε χρώμα σε

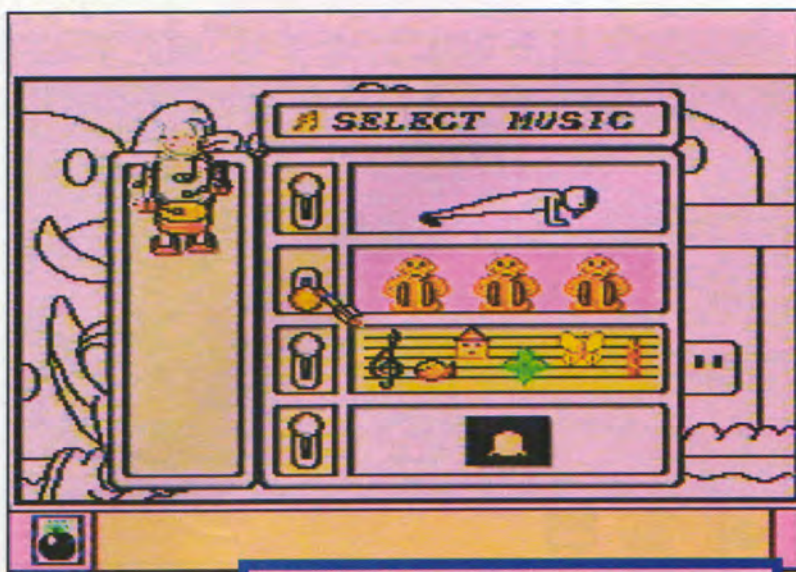


Η τελική φάση δημιουργίας animation. Επιλέγστε τη διαδρομή που θα ακολουθήσουν οι δύο ήρωες (μικρή εικόνα) και μετά δίνετε play από το αντίστοιχο menu.

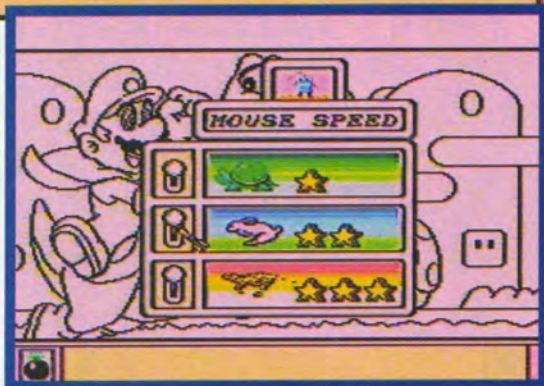
όλο τον πίνακα, να εξαφανίσετε από την οθόνη την παλέτα και τη σειρά των εργαλείων αφήνοντας μόνο την εικόνα, να προσθέσετε κείμενο (μικρά και μεγάλα λατινικά, αριθμούς και τρεις τύπους ιαπωνικών χαρακτήρων), να αλλάξετε τη μουσική υπόκρουση επιλέγοντας ησυχία ή τρεις διαφορετικές μελωδίες και να ρυθμίσετε, τέλος, την ταχύτητα του mouse.

Το Mario Paint διαθέτει μερικές προσχεδιασμένες εικόνες, τις οποίες μπορείτε να βάψετε με τα χρώματα της αρεσκείας σας.





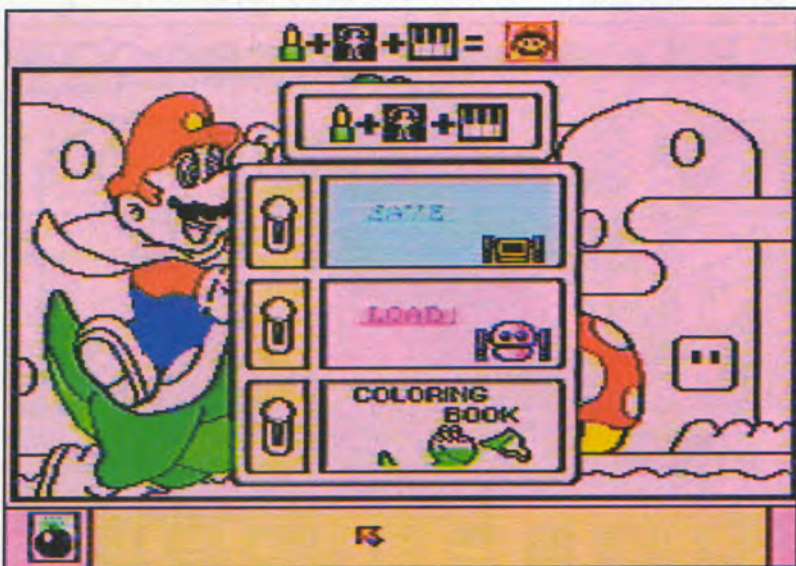
Το menu επιλογής του μουσικού θέματος που θα ακούγεται κατά τη διάρκεια της καλλιτεχνικής δημιουργίας σας και το menu επιλογής της ταχύτητας του mouse.



ΜΟΥΣΙΚΗ ΣΥΝΘΕΣΗ

Το menu με τις βασικές επιλογές της αποθήκευσης και της ανάκτησης εικόνων.

Επιλέγοντας το ανάλογο εικονίδιο, έχετε τη δυνατότητα να γράψετε τη δική σας μελωδία και να την προσθέσετε στο κολάζ σας. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε δεκαπέντε διαφορετικά ηχητικά εφέ, ενώ το πεντάγραμμα σας επιτρέπει να γράψετε νότες από το



Σι μέχρι το Σολ. Μπορείτε επίσης να γράψετε συγχορδίες με τρεις νότες στην ίδια γραμμή.

Τα δεκαπέντε ηχητικά εφέ βρίσκονται στην πάνω σειρά της οθόνης, ενώ στο κάτω μέρος βρίσκεται το panel λειτουργιών (stop, play, loop, tempo) και τα εικονίδια τριών έτοιμων συνθέσεων που θα σας βοηθήσουν να καταλάβετε την όλη διαδικασία.

ANIMATION

Το Mario Paint σας δίνει επίσης τη δυνατότητα να δημιουργήσετε κινούμενα σχέδια. Η όλη διαδικασία είναι πολύ απλή, αλλά για τη δημιουργία ενός καλού animation απαιτείται εξάσκηση και υπομονή. Κατ' αρχήν, πρέπει να σχεδιάσετε τέσσερα, έξι ή εννέα τετράγωνα κινουμένων σχεδίων. Με τέσσερα τετράγωνα μπορείτε να κινήσετε το 25% του σχεδιαστικού πίνακα, η κίνηση όμως δεν θα είναι σύνθετη. Με έξι τετράγωνα μπορείτε να δημιουργήσετε μια κινούμενη σειρά περισσότερο περίπλοκη, αλλά κάθε πλαίσιο είναι μικρότερο από αυτό των τεσσάρων θέσεων. Το ίδιο συμβαίνει και με τα εννέα τετράγωνα. Όταν δημιουργείτε μια κινούμενη εικόνα, έχετε τη δυνατότητα είτε να σχεδιάσετε με το mouse είτε να χρησιμοποιήσετε κάποια από τις έτοιμες σφραγίδες. Το Mario Paint διαθέτει έξι σφραγίδες ειδικά σχεδιασμένες για κίνηση.

Για να καθορίσετε το δρόμο που θα ακολουθήσει η φιγούρα σας, επιλέγετε το PATH και σύρετε το ποντίκι στην επιθυμητή διαδρομή. Με αυτόν τον τρόπο η φιγούρα σας όχι μόνο θα κινείται αποκλειστικά σε αυτή τη διαδρομή, αλλά και με την ταχύτητα με την οποία κινείται το ποντίκι πάνω στη βάση του.

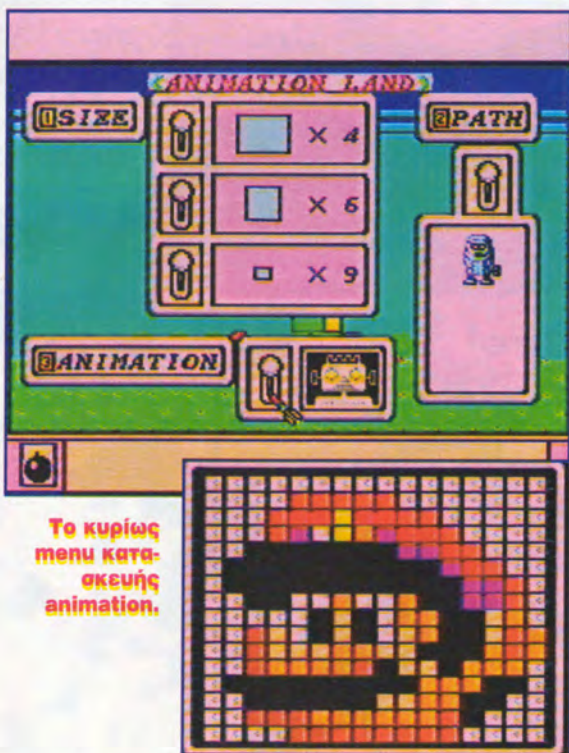
Αν τώρα κάνετε click στο ανάλογο εικονίδιο, η φιγούρα σας θα αρχίσει να κινείται στο δρόμο που δημιουργήσατε προηγουμένως, ενώ η λειτουργία SPEED σας επιτρέπει να αυξομειώνετε το βαθμό κινητικότητας.

LOAD/SAVE

Η εικόνα που έχετε δημιουργήσει μπορεί να αποθηκευτεί και να ανακληθεί οποιαδήποτε στιγμή θελήσετε, μέσω των ειδικών γι' αυτόν το σκοπό εικονιδίων. Μπορείτε επίσης να φορτώσετε τέσσερις προσχεδιασμένες εικόνες και να τις χρωματίσετε ή να προσθέσετε σ' αυτές κίνηση και μουσική.

GNAT ATTACK

Το Mario Paint περιέχει και ένα παιχνίδι που βοηθά τους άπειρους χρήστες να εξασκηθούν και να βελτιωθούν στη χρήση του ποντικιού. Για να παίξετε πρέπει να χτυπάτε με τη μυγασκοτώστρα διάφορα έντομα, πριν αυτά προλάβουν να σας τσιμπήσουν. Μόλις σκο-

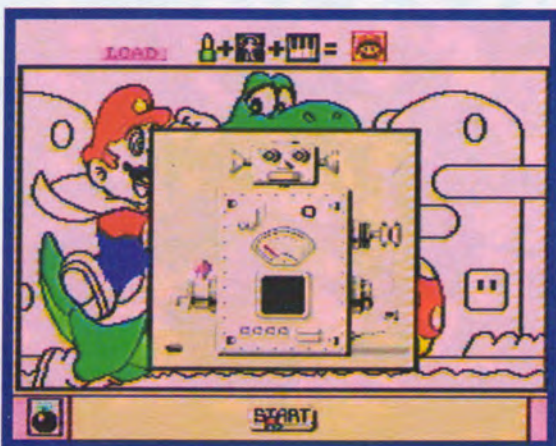


Το κυρίως
menu κατα-
σκευής
animation.

τώσετε 100 έντομα, θα πρέπει να αντιμετωπίσετε το βασιλιά Watinga. Το παιχνίδι διαθέτει αρκετά επίπεδα και αποτελεί ένα ευχάριστο διάλειμμα μετά από αναρίθμητες ώρες καλλιτεχνικής δημιουργίας.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Το Mario Paint είναι ένα αξιόλογο πρόγραμμα, το οποίο δεν πρέπει να λείπει από τη συλλογή των κατόχων SUPER NES. Προσεγγμένο σε όλους τους τομείς (αρκεί να ακούσετε τα ηχητικά εφέ κάθε εργαλείου σχεδίασης), θα σας προσφέρει ατελείωτες δημιουργικές ώρες. Για περισσότερες πληροφορίες, μπορείτε να απευθυνθείτε στην αντιπροσωπία της Nintendo, την C. ITOH & CO. HELLAS Ltd, Καραγεώργη Σερβίας 2, τηλ.: 3222540.



ALFA[®]

MICRO Ltd
Office Automation

Flex

Computer Systems

Multimedia PC **349.900**
FLEX 386SX-33

386SX - 33MHZ - 2 MBytes RAM - HDD 80MB
FDD 3 1/2" (1.44MB) - VGA 256K Color Monitor
CD ROM Drive - Sound Galaxy NX PRO Stereo

FLEX 386SX-33 **129.900**

FLEX 386DX-40 **169.900**

INTERNAL CACHE MEMORY

BASIC CONFIGURATION
1MB RAM - FLOPPY 1.2MB VGA 256K - 2S/1P/1G
ΟΘΟΝΗ S-VGA MONO - MINI TOWER

COLOR KIT
VGA CARD 256Kb VGA COLOR MONITOR
76.900

ΤΗΛΕΦΩΝΙΚΑ ΚΕΝΤΡΑ ERICSSON
ERICSSON BP6 3/8

Σύγχρονο ψηφιακό τηλεφωνικό κέντρο
3 εξωτερικών 8 εσωτερικών γραμμών.
Ιδανικό για σπίτια και μικρές επιχειρήσεις

HEWLETT PACKARD
LASER JET 4 600X600dpi
Τηλεφωνήστε μας για τις νέες τιμές

ΔΙΚΤΥΩΘΕΙΤΕ

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΕΙΣ ΣΥΝΤΗΡΗΣΕΙΣ ΔΙΚΤΥΩΝ

ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ Φ.Π.Α.

ΕΠΙΣΗΜΟΣ DEALER

brother ERICSSON

ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΙ

ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ

ΚΡΗΤΗΣ

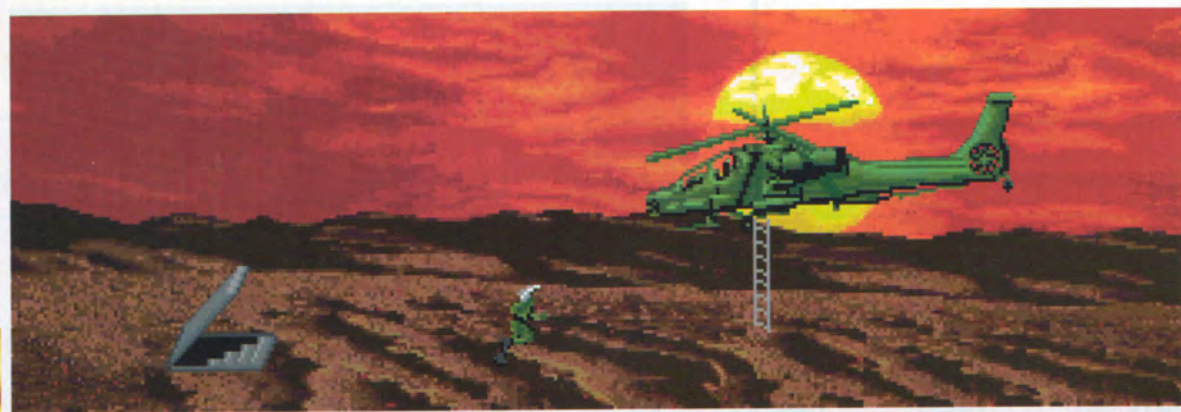
INFOTOWER ☎ 031-934991 α MICRO ☎ 0831-26080

ALFA MICRO ΕΠΕ

ΤΗΛΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ HARDWARE & SOFTWARE

ΕΛ. ΒΕΝΙΖΕΛΟΥ 238 ΚΑΛΛΙΘΕΑ 176 75 ΑΘΗΝΑ

ΤΗΛ (01) 9305155 - 167 - 168 FAX (01) 9429657



DUNSTON & STRIKER

Το παιχνίδι που έκανε θραύση στις κονσόλες μεταφέρεται με επιτυχία και στην Amiga. Αποδείξτε ότι ξέρετε να χειρίζεστε το joystick και απαλλάξτε τον κόσμο από έναν ακόμη τρελό δικτάτορα

• του Ηλία Μανειώτη (MIA)



Πρώτες πρωινές ώρες. Οι φωτογραφίες από το δορυφόρο επιβεβαιώνουν τους ισχυρισμούς της υπηρεσίας πληροφοριών. Ο παρανοϊκός KILBABA εισέβαλε στο μικρό αλλά πλούσιο εμιράτο κοντά στη Σαουδική Αραβία και απειλεί θεούς και δαίμονες. Αγουροξυπνημένοι επιτελείς κρέμονται από τα χείλη του προέδρου, ο οποίος ετοιμάζεται να πάρει μια απόφαση.

Τα πράγματα όμως αυτή τη φορά δεν είναι τόσο εύκολα. Ο πρόεδρος δεν θέλει να διακινδυνεύσει την απώλεια Αμερικανών στρατιωτών οργανώνοντας μια εκστρατεία σαν αυτή που είχε γίνει στον ίδιο χώρο πριν από λίγα χρόνια. Εξάλλου η εξόντωση του KILBABA πρέπει να γίνει με πλήρη μυστικότητα. Την αποστολή πρέπει να αναλάβει μια ομάδα ατρόμητων commandos που θα εισχωρήσει στο εμιράτο και θα καταφέρει θανάσιμα πλήγματα σε αυτόν που απειλεί την ανθρωπότητα με πυρηνικό όλεθρο.

Ελλείψει εθελοντών σας ανατίθεται το θεάρεστο έργο της εξόντωσης του δικτάτορα και μια φρεγάδα σας μεταφέρει με το Apache (το ελικόπτερο που θα χρησιμοποιήσετε κατά τη διάρκεια της αποστολής σας) σε απόσταση αναπνοής από το εμιράτο.

Ο υπεύθυνος αξιωματικός σας παρουσιάζει αναλυτικά τους επικείμενους στόχους και η ανατολή του ηλίου σας βρίσκει στον αέρα. Η επιχείρηση Desert Strike έχει αρχίσει...

ΓΕΝΙΚΑ ΑΛΛΑ ΟΧΙ ΑΟΡΙΣΤΑ

Ο έλεγχος ενός σοφιστικέ και πανάκριβου ελικοπτέρου όπως το Apache δεν είναι τόσο δύσκολος όσο φαντάζεστε, τουλάχιστον όχι σε αυτό το παιχνίδι. Το Apache πετά συνεχώς σε ένα σταθερό ύψος, έτσι ώστε να μη χρειάζεται να ανησυχείτε για κάποια ξαφνική σύγκρουση με το έδαφος. Αυτό δεν σημαίνει όμως ότι πρέπει να πετάτε αμέριμνοι, γιατί υπάρχουν αρκετά ψηλά κτίρια και βουνά που θα σας προκαλέσουν προβλήματα, αν δεν προσέξετε.

Ένα άλλο σημείο που πρέπει να προσέξετε είναι φυσικά ο ...εχθρός που αμφισβητεί επιδεικτικά τη νομιμότητα της αποστολής σας και προσπαθεί με κάθε τρόπο να σας θέσει εκτός μάχης (ήπια έκφραση). Ευτυχώς για σας, το

Apache είναι ένα γρήγορο και ευέλικτο ελικόπτερο και σας δίνει, έτσι, τη δυνατότητα να αποφύγετε με σχετική ευκολία ένα μέσο αντιαεροπορικό όπλο.

Δυστυχώς, όμως, ο εχθρός δεν διαθέτει μόνο μέσα αντιαεροπορικά όπλα.

Ο έλεγχος του ελικοπτέρου γίνεται μέσω του joystick (μπορείτε να χρησιμοποιήσετε mouse ή πληκτρολόγιο, αλλά δεν σας το συνιστώ) με έναν τρόπο που θα σας ξενίσει, στην αρχή τουλάχιστον. Σπρώχνοντας το μοχλό μπροστά, το



CAMPAIGN 1 (AIR SUPERIORITY)

Η τύχη του κατασκόπου που γνωρίζει τα σχέδια του σατανικού KILBABA αγνοείται. Ο στόχος σας είναι φυσικά να τον βρείτε και να τον μεταφέρετε σώο και αβλαβή στο αρχηγείο, ώστε οι γνώσεις του να γίνουν κτήμα των "καλών" αυτού του πολέμου. Παράλληλα, πρέπει να καταφέρετε ένα ισχυρό πλήγμα στην εχθρική αεροπορία, ώστε να εξασφαλίσετε την απαραίτητη, για τη συνέχιση του αγώνα, εναέρια υπεροχή. Για να πετύχετε όμως τους προαναφερόμενους στόχους, πρέπει να φέρετε εις πέρας τέσσερις αποστολές, οι οποίες πρέπει να γίνουν - αν είναι δυνατόν - με τη δεδομένη σειρά προτεραιότητας.



1. Καταστροφή των radar

Καταστρέψτε τα radar έγκαιρης προειδοποίησης, ώστε τα όπλα των εχθρών να έχουν μειωμένη αποτελεσματικότητα.



2. Καταστροφή του σταθμού παραγωγής ενέργειας

Αποκόψτε το εχθρικό αρχηγείο και τα αεροδρόμια καταστρέφοντας το σταθμό παραγωγής ενέργειας. Ο εχθρός δεν θα είναι σε θέση να χειρίζεται τα όπλα αυτόματα.



3. Καταστροφή των αεροδρομίων

Η καταστροφή των αεροδρομίων θα σας εξασφαλίσει την πολυπόθητη εναέρια υπεροχή, ώστε το Apache να δρα χωρίς το φόβο επίθεσης από εχθρικά αεροπλάνα.



4. Καταστροφή των εχθρικών αρχηγείων

Καταστρέψτε τα αρχηγεία και αιχμαλωτίστε τουλάχιστον ένα διοικητή, ο οποίος, ύστερα από ανάκριση, θα αποκαλύψει το σημείο όπου κρατείται αιχμάλωτος ο κατάσκοπος.



5. Ελευθέρωση του κατασκόπου

Πηγαίνετε στο σημείο όπου υπέδειξε ο εχθρικός διοικητής και στείλτε τον co-pilot να ελευθερώσει τον κατάσκοπο. Μαζέψτε και τους δύο, επιστρέψτε στη φρεγάδα και ετοιμαστείτε για τη δεύτερη campaign.



ελικόπτερο κινείται στη διεύθυνση που είχε μέχρι εκείνη τη στιγμή, ενώ τραβώντας το μοχλό πίσω, το Apache κάνει όπισθεν (όσο όπισθεν μπορεί να κάνει ένα ελικόπτερο). Η κίνηση του μοχλού αριστερά ή δεξιά προκαλεί περιστροφή του ελικοπτέρου με φορά αντίθετη ή ίδια με αυτήν του ρολογιού.

Πιέζοντας το fire, ενώ κινείτε το μοχλό αριστερά ή δεξιά, αναγκάζετε το ελικόπτερο να κινηθεί πλευρικά, προς την επιθυμητή κατεύθυνση.

Στο ελικόπτερο δεν είστε μόνος σας, μια και δεν είναι δυνατόν να τα κάνετε όλα. Ένας έμπειρος co-pilot αναλαμβάνει τη συλλογή των εφοδίων και την επιλογή των στόχων. Στο παιχνίδι έχετε τη δυνατότητα να επιλέξετε μεταξύ 10 co-pilots, ενώ κριτήριο πρέπει να είναι η ικανότητά τους στη στόχευση, που θα μειώσει δραματικά το ποσό των πυρομαχικών που χρησιμοποιείτε για να καταστρέψετε κάποιο στόχο.

Όσον αφορά τώρα το ελικόπτερο, δεν θα μπορούσε να γίνει καλύτερη επιλογή. Το Apache είναι πραγματικά μια μηχανή καταστροφής. Εξοπλισμένο με σοφιστικέ όπλα, είναι ικανό για οποιαδήποτε αποστολή, με τη μόνη προϋπόθεση να είστε καλός πιλότος. Εκτός όμως από τις ικανότητες τις δικές σας και αυτές του co-pilot, η απόδοσή σας επηρεάζεται και από άλλους τρεις παράγοντες: τα καύσιμα, τα πυρομαχικά και τη θωράκιση.

Καύσιμα

Το Apache μπορεί να μεταφέρει μέχρι 100 μανάδες καυσίμων. Δεν χρειάζεται φυσικά να αναφέρουμε τι συμβαίνει στην περίπτωση που αυτές οι

100 μονάδες γίνονται μηδέν. Πάντως, λίγο πριν συντριβείτε στο έδαφος, δέξεστε μια προειδοποίηση του τύπου "Low Fuel" από τον υπολογιστή του ελικοπτερού και, αν είστε τυχεροί, μπορεί να υπάρχει κάπου κοντά κάποιο βαρέλι με το πολύτιμο υγρό. Σε αυτή την περίπτωση ο co-pilot αναλαμβάνει να συλλέξει τα καύσιμα ρίχνοντας ένα γάντζο.



Πυρομαχικά

Στη διάθεσή σας έχετε τρία όπλα: cannon, Hydra rockets και πυραύλους Hellfire. Η επιλογή του τύπου γίνεται με το space bar, ενώ τη στόχευση αναλαμβάνει ο co-pilot. Εσείς πατάτε απλώς το fire. Το cannon ρίχνει συνεχόμενες βολές από σφαίρες, αλλά δεν είναι ιδιαίτερα ισχυρό και θα σας πάρει αρκετή ώρα, αν προσπαθήσετε να καταστρέψετε ένα δύσκολο στόχο.

Οι Hydras είναι απλές ρουκέτες που εκρήγνυνται ερχόμενες σε επαφή με μια σκληρή επιφάνεια.



Φεύγουν σε ευθείες γραμμές από το Apache, μέχρι να βρουν το έδαφος ή το στόχο.

Οι Hellfires είναι laser-guided πύραυλοι, οι οποίοι, αφού εκτοξευτούν, ακολουθούν πορεία προς τον κοντινότερο στόχο. Λόγω της τεράστιας καταστρεπτικής τους ικανότητας, χρησιμοποιούνται εναντίον βαριά θωρακισμένων εχθρών. Όταν τελειώσουν τα πυρομαχικά, ψάξτε και βρείτε κάποιο από τα κιβώτια που είναι διάσπαρτα στην έρημο και αφήστε τον co-pilot να κάνει τα υπόλοιπα.

Θωράκιση

Το Apache προστατεύεται από σφαίρες και πυραύλους με ένα στρώμα θωράκισης που μετριέται σε μονάδες. Το μεγαλύτερο ποσό θωράκισης είναι 600 μονάδες.



Όπως καταλαβαίνετε, όταν το ελικόπτερο χτυπηθεί, αυτός ο αριθμός μειώνεται πολλές φορές δραματικά.

Όταν η θωράκιση έχει μειωθεί σε σημείο που να απειλείται άμεσα η επιβίωσή σας, λαμβάνετε κάποιο προειδοποιητικό σήμα από τον υπολογιστή και πράττετε ανάλογα

(μια δοκιμασμένη τακτική είναι να το βάλετε στα πόδια). Για να αυξήσετε το βαθμό θωράκισης, δεν έχετε παρά να περισυλλέξετε MIAs (Missing In Action) και να τους μεταφέρετε σε κάποιο σημείο προσγείωσης.

Αυτό που θα χρησιμοποιείτε συχνότερα στο Apache είναι ο υπολογιστής του, ο οποίος ενεργ-

CAMPAIGN 2 (SCUD BUSTER)

Ο κατάσκοπος που ελευθερώσατε αποκάλυψε τη θέση όπου φυλάγονται αρκετοί πολιτικοί κρατούμενοι, καθώς και τη θέση ενός στρατοπέδου συγκεντρώσεως με αιχμαλώτους πολέμου (POW, Prisoners Of War). Ανέφερε επίσης την ύπαρξη κινητών εκτοξευτών SCUD και ενός εργοστασίου χημικών όπλων. Οι στόχοι σας είναι πλέον ξεκάθαροι.



1. Καταστροφή των radar

Τα radar προειδοποιούν τον εχθρό για τον ερχομό σας και αναπόφευκτα αποτελούν τον πρώτο στόχο καταστροφής.



2. Jail Break

Εχθρικές δυνάμεις έχουν καταλάβει τρεις πόλεις και σε ισάριθμες φυλακές έχει κλειστεί ένας σεβαστός αριθμός πολιτικών κρατουμένων. Ελευθερώστε τουλάχιστον 10 και μεταφέρετέ τους στο κοντινότερο σημείο προσγείωσης.



3. Καταστροφή του σταθμού παραγωγής ενέργειας

Καταστρέψτε το σταθμό για να σταματήσετε την παραγωγή χημικών όπλων.



4. Καταστροφή των chemical plants

Ο δικτάτορας σκοπεύει να οπλίσει τους SCUD με χημικά όπλα και να σπείρει το θάνατο στην περιοχή του Κόλπου. Καταστρέψτε τα εργοστάσια παραγωγής χημικών για να αποτρέψετε αυτό το ενδεχόμενο.



5. Καταστροφή των εκτοξευτών SCUD

Αιχμαλωτίστε τους διοικητές των SCUD που θα αποκαλύψουν τη θέση των πυραύλων. Καταστρέψτε τους εκτοξευτές, ώστε να εμποδίσετε τη χρησιμοποίησή τους από τον παράφρονα KILBABA.



6. POW Camp

Ελευθερώστε τουλάχιστον 14 αιχμαλώτους πολέμου και μεταφέρετέ τους στο κοντινότερο σημείο προσγείωσης. Έχοντας τελειώσει και τις έξι αποστολές επιτυχώς, επιστρέψτε στη φρεγάδα για ενημέρωση.

γοποιείται με το F10. Μέσω αυτού μπορείτε να πάρετε πληροφορίες για τις αποστολές που πρέπει να εκπληρώσετε και να δείτε την τοποθεσία των εφοδίων και των εχθρικών στόχων.



ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ

Ο σκοπός του παιχνιδιού είναι φυσικά να εξοντώσετε τον παρανοϊκό δικτάτορα και να αποτρέψετε τον κίνδυνο ενός πυρηνικού ολοκαυτώματος, που θα οδηγήσει ενδεχομένως στον Τρίτο Παγκόσμιο Πόλεμο.

Ενας τέτοιος φιλόδοξος σκοπός, όμως, δεν είναι δυνατόν να επιτευχθεί από τη μια στιγμή στην άλλη. Θα χρειαστεί να αποδυναμώσετε την άμυνα του εχθρού καταφέροντας απανωτά πλήγματα σε στόχους μεγάλης στρατηγικής σημασίας, είτε αυτοί είναι radar είτε εργοστάσια κατασκευής βιολογικών όπλων.

Το σενάριο ακολουθεί εδώ γραμμική πλοκή, που σημαίνει ότι πρέπει να τελειώσετε μία αποστολή πριν καταπιαστείτε με την επόμενη. Πιο αναλυτικά, υπάρχουν τέσσερις campaigns και καθεμία περιλαμβάνει έναν αριθμό αποστολών που ποικίλουν σε δυσκολία. Στο τέλος μιας επιτυχημένης

CAMPAIGN 3 (EMBASSY CITY)

Ως αντίποινα για την απελευθέρωση των αιχμαλώτων πολέμου, μια ομάδα τρομοκρατών κατέλαβε την αμερικανική πρεσβεία. Επίσης, οι επιθεωρητές των Ηνωμένων Εθνών κρατούνται παρά τη θέλησή τους. Εσείς θα πρέπει να σώσετε τους ομήρους και να καταστρέψετε το εργοστάσιο παραγωγής βιολογικών όπλων, καθώς και τα υπόγεια silos με πυραύλους ICBM.



1. Σωτηρία των επιθεωρητών

Μια ομάδα από 6 επιθεωρητές των Ηνωμένων Εθνών που ψάχνουν για στοιχεία κρατούνται αιχμάλωτοι στο χώρο στάθμευσης ενός ξενοδοχείου. Σώστε τους, πριν δεχτούν επίθεση.

2. Καταστροφή των βιολογικών όπλων

Ο KILBABA σκοπεύει να εξαπολύσει πυραύλους ICBM οπλισμένους με βιολογικά όπλα. Καταστρέψτε το εργοστάσιο παραγωγής τους και αιχμαλωτίστε τον επικεφαλής βιοχημικό που θα αποκαλύψει τη θέση των πυραύλων ICBM.



3. Καταστροφή των silos

Ενας αριθμός ICBM, στραμμένος σε δυτικούς στόχους, περιμένει την πυροδότηση σε υπόγεια silos. Καταστρέψτε τα silos, πριν εκτοξεύσουν τους πυραύλους. Οι βιοχημικοί



που έχετε συλλάβει θα αποκαλύψουν την ακριβή θέση τους. Βρίσκονται στην έρημο κάτω από αμμόλοφους.



4. Σωτηρία πιλότων

Ερευνήστε και σώστε δύο πιλότους, το αεροπλάνο των οποίων έχει καταρριφθεί πάνω από τον Κόλπο.

5. Καταστροφή του σταθμού παραγωγής ενέργειας

Αποδυναμώστε το camp του εχθρικού πρεσβευτή καταστρέφοντας το σταθμό παραγωγής ενέργειας.



6. Επίθεση στο γιοτ του KILBABA

Σύμφωνα με πληροφορίες, ο KILBABA κρύβεται στο γιοτ του, όπου και κρατά 12 ομήρους τους οποίους πρέπει να σώσετε.

7. Αιχμαλώτιση του πρεσβευτή

Αιχμαλωτίστε τον εχθρικό πρεσβευτή που κρύβεται στο camp του για να σας δώσει πρόσβαση στο σύστημα ασφαλείας της πρεσβείας. Μετά καταστρέψτε και τα τέσσερα κέντρα διοίκησης.



8. Σωτηρία της πρεσβείας

Τρομοκράτες έχουν καταλάβει την αμερικανική πρεσβεία. Σώστε τους 12 αξιωματούχους που κρατούνται αιχμάλωτοι και προστατέψτε το λεωφόρειο που θα τους μεταφέρει σε ασφαλές σημείο. Επιστρέψτε στη φρεγάδα για τα γνωστά.



CAMPAIGN 4 (NUCLEAR STORM)

Το μόνο που γνωρίζετε είναι η πρώτη αποστολή. Αφού τη φέρετε εις πέρας, θα μάθετε στοιχεία και για τις υπόλοιπες. Ο σκοπός αυτής της campaign είναι να αποτρέψετε το ενδεχόμενο μιας πυρηνικής σύρραξης, που θα οδηγήσει ίσως στον Τρίτο Παγκόσμιο Πόλεμο. Ακολουθούν οι αποστολές τις οποίες πρέπει να εκτελέσετε. Έχετε υπόψη ότι, για να προχωρήσετε, πρέπει να έχετε το επιθυμητό αποτέλεσμα, αλλιώς δεν δίνονται στοιχεία για την επόμενη αποστολή.



1. Προστασία των πετρελαιοπηγών

Μια ομάδα commandos κρύβεται στους αμμόλοφους και περιμένει τη μεταφορά της στις δεξαμενές πετρελαίου. Καταστρέψτε τα ZSU που περιφέρονται, πριν μετατρέψουν το χώ-

ρο των πετρελαιοπηγών σε κρανίου τόπο.

2. Σωτηρία του οικοσυστήματος του Κόλπου

Τρεις αγωγοί γεμίζουν τη θάλασσα με πετρέλαιο, απειλώντας με οικολογική καταστροφή την περιοχή του Κόλπου. Χτυπήστε τους αγωγούς για να σταματήσετε τη διαρροή και να σώσετε το οικοσύστημα.



3. Καταστροφή των καταφυγίων

Αθώοι πολίτες βασανίζονται σε υπόγεια καταφύγια. Καταστρέψτε τα και σώστε τουλάχιστον 15 πολίτες.



4. Καταστροφή πυρηνικών

Ο KILBABA κρύβει μέρη των πυρηνικών όπλων του σε ορισμένα οχήματα περισυλλογής απορριμμάτων, ενώ σε άλλα έχει ομήρους. Καταστρέψτε αυτά που περιέχουν τα πυρηνικά χωρίς να πειράξετε τα υπόλοιπα, εκτός αν θέλετε να ξαναπιάξετε την campaign από την αρχή.



5. Καταστροφή του πυρηνικού εργοστασίου

Καταστρέψτε το πυρηνικό εργοστάσιο και αιχμαλωτίστε τον επιστήμονα, πριν κατασκευαστούν βόμβες, για το βομβαρδιστικό αεροπλάνο.

6. Καταστροφή του σταθμού παραγωγής ενέργειας

Καταστρέψτε το σταθμό που τροφοδοτεί με ενέργεια το οχυρωμένο παλάτι του παρανοϊκού KILBABA και μειώστε έτσι τη δύναμη πυρός των εχθρικών όπλων.



7. Αιχμαλώτιση του KILBABA

Ο δικτάτορας κρύβεται σε ένα καταφύγιο στα υπόγεια του παλατιού. Καταστρέψτε το παλάτι και στείλτε τον co-pilot να συλλάβει τον KILBABA, ο οποίος θα σας οδηγήσει στο βομβαρδιστικό.

8. Καταστροφή του βομβαρδιστικού

Το τελευταίο χαρτί του δικτάτορα: ένα βομβαρδιστικό αεροπλάνο γεμάτο με πυρηνικά, έτοιμο να σπείρει τον όλεθρο και να ξεκινήσει τον Τρίτο Παγκόσμιο Πόλεμο. Καταστρέψτε το, πριν συμβεί κάτι από τα παραπάνω, και επιστρέψτε στη φρεγάδα. Προσπαθήστε τώρα να αποκολλήσετε το joystick από το χέρι σας.



Δεδομένου ότι έχετε φέρει εις πέρας όλες τις αποστολές, μεταφέρεστε στο Λευκό Οίκο, όπου λαμβάνει χώρα μια σεμνή τελετή. Η πατρίς αναγνωρίζει τις θυσίες (και τα ξενύχτια), ενώ ο πρόεδρος Μπους, παρουσία της Μπάρμπαρα και του σκυλιού της, σας σφίγγει θερμά το χέρι (αυτό που κράταγε το joystick). Ακολουθεί διονυσιακό γλέντι σε γνωστό νυκτερινό κέντρο, παρέα με τον KILBABA που υπέστη λοβοτομή και είναι ήσυχος σαν αρνάκι. Fade out. THE END.

ΟΙ ΕΧΘΡΟΙ

Κατά τη διάρκεια των αποστολών δεν είστε μόνοι. Ο KILBABA έχει φροντίσει έτσι, ώστε να έχετε την κατάλληλη υποδοχή και συνοδεία κάθε φορά που περνάτε στον εναέριο χώρο του, και θα πρέπει να επιστρατεύσετε όλες τις ικανότητές σας για να μπορέσετε να επιβιώσετε. Οι εχθροί δεν είναι φυσικά της ίδιας δυναμικότητας και το lethality rate ποικίλλει σημαντικά. Πρέπει λοιπόν να είστε συνεχώς σε εγρήγορση, γιατί ακόμη και ο απλός στρατιώτης που πυροβολεί με το τουφεκάκι του μπορεί να προκαλέσει ζημιά στο ελικόπτερό σας. Αναλυτικότερα, τώρα, οι εχθροί που θα συναντήσετε κατά κόρον.

Στρατιώτες

Είτε οπλισμένοι με απλά τουφέκια είτε με αντιαεροπορικούς πυραύλους δεν παύουν να είναι επικίνδυνοι για την υγεία. Αν είστε ακριβείς στις βολές, θέστε τους εκτός μάχης με το πυροβόλο του Apache, αλλιώς τινάξτε τους στον αέρα με ένα περισσευούμενο Hellfire. Σας διαβεβαιώνω ότι η ικανοποίηση θα είναι μεγαλύτερη στη δεύτερη περίπτωση.

Rapier SAM

Εκτοξευτής πυραύλων εδάφους-αέρος (Armour 75, Power 100). Θανάσιμη ακρίβεια και θα χρειαστεί να επιστρατεύσετε τις ικανότητές σας στο πιλοτάρισμα, για να μπορέσετε να το καταστρέψετε εκ του ασφαλούς.



AAA

Αντιαεροπορικό όπλο (Armour 50, Power 20) με πυροβόλο 30mm. Μικρή ακρίβεια που αντισταθμίζεται



από ταχυβολία. Δεν θα αντιμετωπίσετε πρόβλημα αν είστε γρήγορος.

VDA

Θωρακισμένα οχήματα M3VDA (Armour 100, Power 25) με δίδυμα πυροβόλα 20mm. Η δύναμη πυρός είναι μικρή, αλλά έχουν την τάση να σας ακολουθούν πυροβολώντας σας συνέχεια, μειώνοντας τη θωράκιση του ελικοπτέρου. Μη χαράμιζετε Hellfire, φθάνουν λίγες βολές με το πυροβόλο.



Επίλογος

Ολα δείχνουν ότι η Electronic Arts κατασκεύασε ακόμη ένα block buster.

Απόδειξη δεν είναι μόνο οι αμέτρητες ανθρωποώρες που "σπαταλήθηκαν" στην προσπάθεια να απαλλάξω τον κόσμο από τον KILBABA αλλά και τα αμέτρητα τηλεφωνήματα που δεχθήκαμε για κάποιο tip.

Ο γνωστός Τσουρινάκης ζητούσε επίμονα την έκδοση για Atari ST ενώ στην πολύωρη ενασχόλησή του με το παιχνίδι ανακάλυψε στρατηγικές που θα άφηναν άφωνο το στρατηγό Schwarzkopf. Αγαπημένη του στρατηγική πάντως ήταν το "αποθανέντω το Apache μου μετά των αλλοφύλων" και του χρωστάω αιώνια ευγνωμοσύνη για την πολύτιμη βοήθειά του στην τελευταία campaign.

Τέλος, να ευχαριστήσω τους βετεράνους Δημήτρη Μαθέ και Σπύρο Ψαρά που μας έστειλαν τους κωδικούς που παραθέτω παρακάτω για όσους ασχολούνται σοβαρά με το Desert Strike : Campaign 2: KQAOJTK, Campaign 3: VLATKTY, Campaign 4: TEFBBHP και Win Screen: PVYVCOH.



ZSU

Ενα κινητό και καλά θωρακισμένο κτήριο (Armour 150, Power 40) με πυροβόλο 23mm. Η ταχυβολία του θα σας δημιουργήσει τεράστια προβλήματα, γι' αυτό προσπαθήστε να το αποφύγετε.

M48

Κινητός εκτοξευτής SAM (Armour 200, Power 100). Για να το καταστρέψετε, πρέπει να θυσιάσετε δύο Hellfires. Οι πύραυλοι του είναι γρήγοροι, αλλά αργεί να επαναγεμίσει, οπότε επιτεθείτε στο χρονικό διάστημα που μεσολαβεί μεταξύ δύο βολών.



Crotale

Κινητός εκτοξευτής SAM (Armour 250, Power 250). Απαιτεί περισσότερους από δύο Hellfires για την καταστροφή του, ενώ κάθε πύραυλος που σας πετυχαίνει αφαιρεί 150 μονάδες από τη θωράκιση του ελικοπτέρου. Δεν θα αντιμετωπίσετε πρόβλημα αν μείνετε πολύ μακριά του!



Αμφιβάλλω αν θα μπορούσαν να είναι καλύτερα.

ΓΡΑΦΙΚΑ 98%



Μουσική υπάρχει μόνο στις εμβόλιμες κινηματογραφικές σκηνές, αλλά τα ηχητικά εφέ είναι τέλεια.

ΗΧΟΣ 95%



Ίσως αντιμετωπίσετε δυσκολίες με το χειρισμό του ελικοπτέρου, αλλά μόνο στην αρχή. Το σενάριο έχει γραμμική πλοκή και ίσως μερικοί το βρουν μονότονο.

GAMEPLAY 85%



Αν μη τι άλλο, ένα block buster. Οι φιλοπόλεμοι θα το δεχτούν με ενθουσιασμό, ενώ οι υπόλοιποι θα υποκύψουν απλά στη νοητεία του.

ΓΕΝΙΚΑ 93%

τηλεαγορα

MAIL ORDER SERVICES

Η αναζήτηση τελείωσε εδώ.
Απλοποιήστε τις αγορές σας!

ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΙΣ ΣΕΛΙΔΕΣ ΤΗΣ Τηλεαγοράς
ΑΠΟΚΤΗΣΤΕ ΑΜΕΣΑ ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΠΟΥ ΣΑΣ
ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΥΝ:

■ ΤΗΛΕΦΩΝΙΚΑ

μέσω της τηλεφωνικής γραμμής 3601761
ή μέσω γραμμής fax: 9216847

■ ΜΕ ΤΟ ΤΑΧΥΔΡΟΜΕΙΟ

απλώς ταχυδρομήστε το δελτίο παραγγελίας σας

■ ON LINE

μέσω της CompuLink.
Από το επίπεδο **main**, απλώς πληκτρολογήστε **agora**
τηλέφωνα σύνδεσης:

9242218	9600 bps	9241518	2400 bps
9242220	9600 bps	9241747	2400 bps
9242227	9600 bps	9227606	2400 bps
9242247	9600 bps	9227665	2400 bps
9241478	2400 bps	9229128	2400 bps

Ο πιο σύγχρονος τρόπος αγορών
τώρα στη διάθεσή σας!
Αποστολές σε όλη την Ελλάδα

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
E1.	COMPUTERS ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ Σελίδες 230	2.300
E2.	ΤΟ "ΧΡΥΣΟ" ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ Σελίδες 242	1.900
E3.	ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ Η/Υ Σελίδες 146	1.300
E4.	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟΥΣ PERSONAL COMPUTERS Σελίδες 284	3.600
E5.	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΑ COMPUTER GRAPHICS	*
E6.	ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ Σελίδες 206	3.200

ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ...

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Γ1.	VIDEOTECH Σελίδες 182	2.200
Γ2.	ON LINE ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗΣ Σελίδες 184	2.400
Γ3.	VIRTUAL REALITY Σελίδες 200	2.600
Γ4.	FRACTALS Σελίδες 216 συνοδεύεται από δισκέτα 3.5" 720KB	3.200
Γ5.	MULTIMEDIA Σελίδες 176	2.400
Γ6.	ΔΙΚΤΥΑ * Σελίδες 180	2.400

ΓΙΑ... POWER USERS

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
P1.	WINDOWS 3.0 POWER TOOLS Σελίδες 670 συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB	6.800
P2.	WINDOWS 3.1 POWER TOOLS συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB	*
P3.	LOTUS 1-2-3 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 1.056	9.300

ΓΛΩΣΣΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Π1.	VISUAL BASIC Σελίδες 422	4.400
Π2.	CLIPPER 5.01 Σελίδες 192	2.100
Π3.	BORLAND C++ 3.0 & 3.1 Σελίδες 592	4.800
Π4.	TURBO PASCAL ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 302 συνοδεύεται από δισκέτα 3.5", 1.44MB	4.800

ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ & ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Λ1.	DOS 5 Σελίδες 394	3.600
Λ2.	WINDOWS 3.1 Σελίδες 426	3.600
Λ3.	UNIX Σελίδες 826	*
Λ4.	NOVELL NETWARE 2.2 Σελίδες 332	4.100
Λ5.	AUTOCAD 12 Σελίδες 480	5.600
Λ6.	ACCESS MICROSOFT Σελίδες 304	4.100
Λ7.	QUARK XPRESS Σελίδες 260	*
Λ8.	MICROSOFT WORD 2 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 468	4.100
Λ9.	AMI PRO 2.0 Σελίδες 594	5.200
Λ10.	AMI PRO 3.0 Σελίδες 610	5.400
Λ11.	COREL DRAW! 3.0 Σελίδες 278	4.100
Λ12.	VENTURA Σελίδες 300	4.100
Λ13.	DEFACTO	*

POCKET GUIDES

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
G1.	DOS 5.0 Β' έκδοση Σελίδες 182	1.800
G2.	DR DOS 6.0 Σελίδες 208	1.800
G3.	MS-DOS 6.0 Σελίδες 216	1.800
G4.	WINDOWS 3.1 Σελίδες 330	1.800
G5.	WORDPERFECT 5.1 Β' έκδοση Σελίδες 314	1.800
G6.	WORDPERFECT 5.1 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 284	1.800
G7.	EXCEL 3.0 Σελίδες 164	1.800

HOME COMPUTING

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
H1.	ADVENTURES Βιβλίο Δεύτερο Σελίδες 266	3.400
H2.	NINTENDO NES Σελίδες 122	1.500
H3.	NINTENDO GAME BOY Σελίδες 88	1.100

BUSINESS/MANAGEMENT

ΔΥΝΑΜΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΤΟΥ MANAGEMENT

(Σειρά BUSINESS INSTITUTE OF MANAGEMENT)

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
B1.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ MARKETING Σελίδες 80	1.300
B2.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΗΜ. ΣΧΕΣΕΙΣ Σελίδες 100	1.300
B3.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ Σελίδες 100	1.300
B4.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΡΕΥΝΑ ΑΓΟΡΑΣ	*
B5.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ PROJECT MANAGEMENT	*
B6.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ	*
B7.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΙΑΠΡΑΓΜΑΤΕΥΣΕΙΣ Σελίδες 104	1.300
B8.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΚΙΝΗΤΡΩΝ	*

ΓΕΝΙΚΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
M1.	ΧΡΗΜΑΤΟΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ Σελίδες 320	3.900
M2.	ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ Σελίδες 226	2.600
M3.	Ο ΠΕΤΥΧΗΜΕΝΟΣ MANAGER Σελίδες 340 Γ' έκδοση	2.300
M4.	DIRECT MAIL Σελίδες 234	2.300
M5.	MANAGEMENT ΚΑΙ ΜΙΚΡΟΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ Σελίδες 210	2.300

τηλεαγορα

MAIL ORDER SERVICES

SOFTWARE

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
S1.	ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 6ΑΡΙ διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	9.900
S2.	ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 13ΑΡΙ διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	9.900
S3.	ΛΟΤΤΟΣat διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	9.900
S4.	ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΣ ΟΡΘΟΓΡΑΦΟΣ για PC/XT για AT/286 διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	15.000 25.000
S5.	ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΑΓΕΝΔΑ διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S6.	ASTROCHART διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	9.900
S7.	COMPUTALK διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	9.000
S8.	HITRACK 13 διατίθεται σε δισκέτα 3" για Amstrad 6128 & Plus	7.000

GAME SOFTWARE

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
GS1.	MIND BLASTER (compilation) διατίθεται σε δισκέτες για PC 3.5" ή AMIGA	6.000
GS2.	DEFENDER OF THE GALAXY διατίθεται σε δισκέτα για AMIGA	4.000
GS3.	TARTA για AMIGA για PC 3.5"	4.000 5.000
GS4.	Ο ΤΕΛΕΥΤΑΙΟΣ ΥΠΕΡΑΣΠΙΣΤΗΣ διατίθεται σε δισκέτα για PC 3.5"	5.000
GS5.	ΟΙ ΔΕΚΑ ΔΟΚΙΜΑΣΙΕΣ* για AMIGA για PC 3.5"	4.000 5.000

VIDEO

ΣΕΙΡΑ ΤΕΧΝΟΓΝΩΣΙΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
V1.	ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΗ ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗ	2.990
V2.	ΤΟ SOFTWARE ΚΑΙ ΟΙ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΤΟΥ	2.990
V3.	Η ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗ ΤΩΝ MULTIMEDIA	2.990
V4.	ΣΕΙΡΑ ΤΕΧΝΟΓΝΩΣΙΑ (V1+V2+V3) Διάρκεια εκάστης 60'	7.600

* ΥΠΟ ΕΚΔΟΣΗ

ΔΕΛΤΙΟ MAIL ORDER

ΣΤΕΙΛΤΕ ΤΟ ΣΤΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη: **ΤΗΛΕΑΓΟΡΑ**

ΟΝΟΜ/ΜΟ..... ΗΛΙΚΙΑ.....
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ..... Τ.Κ..... ΠΟΛΗ..... ΤΗΛ.....
ΥΠΟΓΡΑΦΗ..... ΗΜ/ΝΙΑ.....

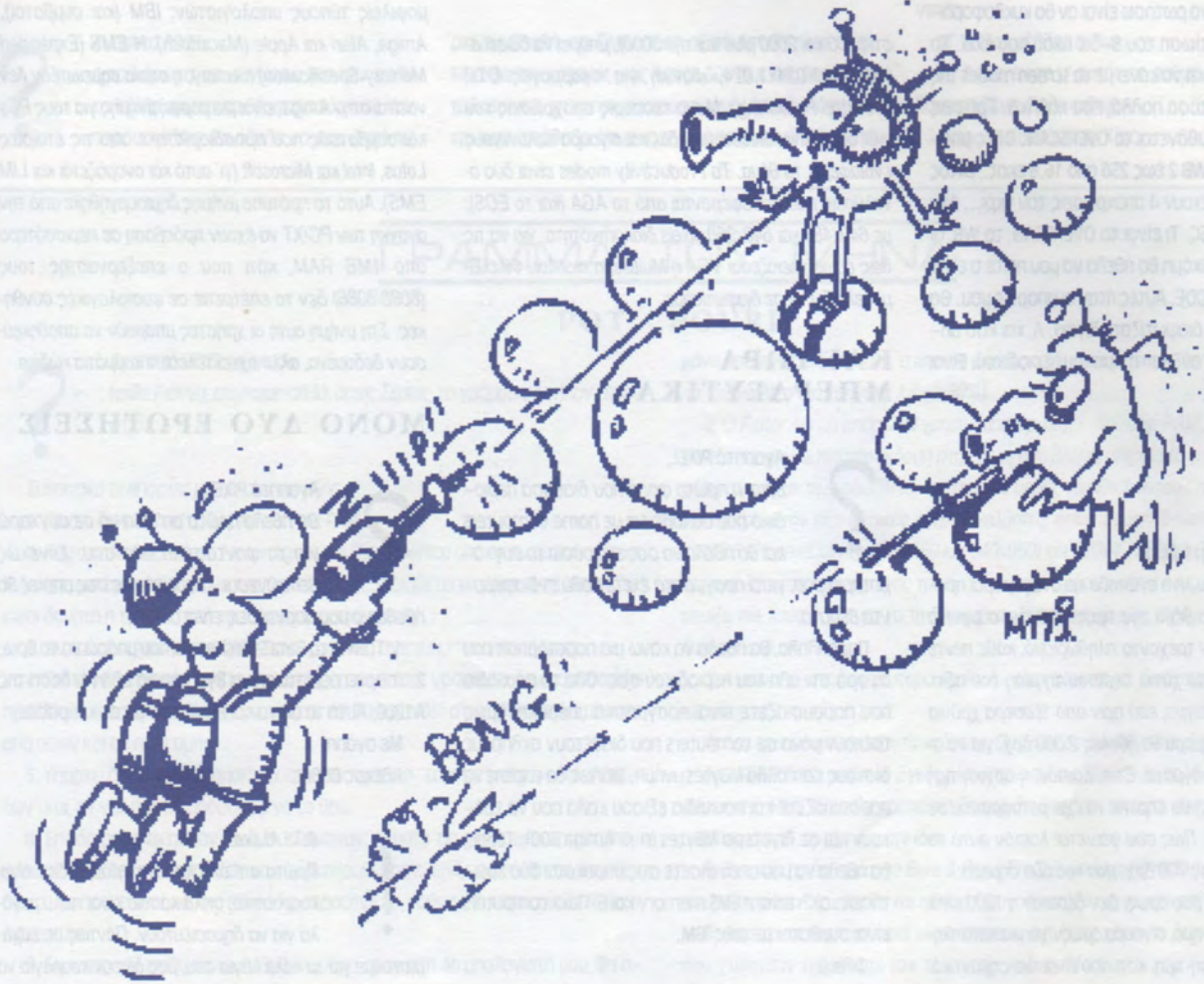
ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	FORMAT			ΚΟΣΤΟΣ
			3.5"	5.25"	Amiga	

ΣΥΝΟΛΟ ΔΡΧ.....

- Δεν στέλνω χρήματα, αλλά θα πληρώσω με αντικαταβολή, μόλις λάβω τα παραγγελόμενα είδη.
- Τα έξοδα αποστολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.

τηλεαγορα
MAIL ORDER SERVICES

PIXEL *Ware*



ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ52
PUBLIC DOMAIN.....56
PLAY THE GAME60

HINTS 'N' TIPS64
ON-LINE66
ΑΓΓΕΛΙΕΣ68

ΚΑΤΕΥΘΕΙΑΝ ΣΤΟ ΨΗΤΟ



Αγαπητό PIXEL,
Αφήνω τα περιττά κατά τη γνώμη μου και μπαίνω στο "υπό", με τις απορίες που έχω.

Διάβασα στο τεύχος 95 το τεστ της Amiga 1200 και από ό,τι κατάλαβα είναι ένα καταπληκτικό μηχανήμα. Αυτό που θα ήθελα να ρωτήσω είναι αν θα κυκλοφορήσει κάτι για τη βελτίωση του 8-bit ήχου που έχει. Το δεύτερο ερώτημα έχει να κάνει με τα screen modes της Amiga 1200. Είναι τόσο πολλά, που χάθηκα. Γράφεις λοιπόν: Δεν περιλαμβάνεται το OVERSCAN. Όλες μπουρούν να έχουν στο WB 2 έως 256 από 16.8 εκατ., εκτός από τις A2024 που έχουν 4 αποχρώσεις του γκρι... Δεν αναφέρονται οι NTSC. Τι είναι το OVERSCAN, το WB, οι A2024 και οι NTSC; Ακόμη θα ήθελα να μου πείτε τι είναι το PRODUCTIVITY MODE. Αυτές ήταν οι απορίες μου. Θα το εκτιμούσα αν με διαφωτίζατε λιγάκι. Α, και κάτι άλλο: ΔΕΝ χρειαζόταν αύξηση η τιμή του περιοδικού. Είναι υπερβολική νομιζώ.

Φιλικά
Σίμος Πηούμας
Κέρκυρα



Αγαπητέ Σίμο,
Αρχίζω λίγο ανάποδα και αναφερόμαι πρώτα στο θέμα της τιμής. Λοιπόν, σύμφωνα με τον τρέχοντα πληθωρισμό, κάθε πέντε χρόνια ένα κεφάλαιο χάνει περίπου τη μισή του αξία. Ετσι, αν, για παράδειγμα, εσύ πριν από τέσσερα χρόνια είχες 1.000 δρχ., σήμερα θα ήθελες 2.000 δρχ. για να αγοράσεις τα ίδια πράγματα. Ετσι, λοιπόν, η αρχική τιμή του PIXEL (300 δρχ.) θα έπρεπε να έχει μεταφραστεί σε περίπου 1.500 δρχ. Πώς σου φαίνεται λοιπόν αυτό το ποσό σε σχέση με τις 700 δρχ. που κοστίζει σήμερα;

Στο κυρίως θέμα μας όμως. Δεν ξέρω αν η 1200 είναι καταπληκτικό μηχανήμα, σίγουρα όμως έχει μια καταπληκτική σχέση απόδοση-τιμή, κάτι που είναι πιο σημαντικό. Ο 8-bit ήχος της προς το παρόν δεν σηκώνει κάποια βελτίωση, αλλά πιστεύω ότι κάτι θα γίνει μετά την εμφάνιση του DSP της Motorola για την A4000. Τώρα, overscan είναι η δυνατότητα των chips γραφικών της Amiga (και άλλων βέβαια μηχανημάτων) να "σαρώνουν" περισσότερο από ένα standard πλαίσιο στην οθόνη. Ετσι μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε εφαρμογές video και επιπλέον να δώσουν μεγαλύτερο χώρο στην οθόνη για την ανάπτυξη ενός παιχνιδιού (full screen). Το WB είναι μια πολύ συνηθισμένη συντομογραφία του λειτουργικού συστήματος της Amiga, γνωστού ως WorkBench. Κάτι σαν τα Windows, ας πούμε. Το A2024 είναι ένα ειδικό monitor της Commodore, το οποίο, σε συνδυασμό με το AGA ή το Enhanced chip set της Amiga (αυτό υπάρχει μόνο



στις 500 και 2000 plus και την 3000), μπορεί να δώσει ανάλυση 1.024x1.024, ιδανική για εφαρμογές DTP (Desktop Publishing). Μόνο τέσσερις αποχρώσεις του γκρι όμως είναι διαθέσιμες εδώ, και σίγουρα πολύ λίγους ενδιαφέρει το θέμα. Τα Productivity modes είναι δύο αναλύσεις που προσφέρονται από το AGA (και το ECS), με 640x480 και 640x960 pixels διακριτικότητα, για να τις δεις όμως χρειάζεσαι VGA ή Multiscan monitor. Φίλε Σίμο, ελπίζω να σε διαφωτίσαμε.

ΚΑΙ ΤΩΡΑ ΜΠΕΡΔΕΥΤΙΚΑ



Αγαπητό PIXEL,
Είναι η πρώτη φορά που διάβασα περιοδικό που ασχολείται με home computers και θα ήθελα να σας εκφράσω τα συγκαρπητήριά μου, γιατί πραγματικά έχετε πολύ ενδιαφέροντα θέματα.

Παράλληλα, θα ήθελα να κάνω μια παρατήρηση που αφορά την ύλη του περιοδικού σας. Όλα τα παιχνίδια που παρουσιάζετε είναι πραγματικά υπέροχα, όμως τρέχουν μόνο σε computers που διαθέτουν σκληρούς δίσκους και πολλά Mbytes μνήμη. Μήπως θα έπρεπε να παρουσιάζετε και παιχνίδια εξίσου καλά που να τρέχουν και σε λιγότερα Mbytes (π.χ. Amiga 500); Τέλος, θα ήθελα να μου απαντήσετε στις παρακάτω δύο ερωτήσεις: α) Τι είναι η EMS memory και β) Ποιο computers είναι συμβατό με τους IBM.

Φιλικά
Σοφία Παπαδημητρίου



Φίλη Σοφία
Νομίζω ότι έχει γίνει μια φοβερή παρανόηση από μέρους σου. Μην μπερδεύεις την Amiga 500, που, από ό,τι κατάλαβα έχεις, με τους συμβατούς. Όταν βλέπεις ότι ένα παιχνίδι δοκιμάζεται σε συμβατό, τότε να ξέρεις ότι οι απαιτήσεις που αναφέρονται αφορούν μόνο τα συμβατά και η Amiga δεν είναι ένα από αυτά. Στην Amiga το 99,9% των παιχνιδιών που δοκιμάζουμε τρέχουν σε 1MB RAM, και πάρα πολλά από αυτά ακόμα και σε μισό. Θα έλεγα μάλιστα ότι ένα παρόμοιο ποσοστό τρέχει χωρίς σκληρό, απλά κάποια από αυτά θα ήταν πιο ευχάριστα αν υπήρχε και ένας

σκληρός ή έστω δύο floppy drives. Στους συμβατούς τα πράγματα είναι διαφορετικά. Για να μη βάζουμε παιχνίδια που απαιτούν 2 ή 4MB και σκληρό, θα έπρεπε πραγματικά να ψάχνουμε αρκετά για να βρούμε κάτι καλό, και μόνο παλιότερες δημιουργίες ικανοποιούν αυτές τις απαιτήσεις (1990 και πίσω).

Αναφορικά με τις ερωτήσεις σου, τώρα, πρέπει να διαχωρίζεις από δω και στο εξής τους τέσσερις πιο δημοφιλείς τύπους υπολογιστών: IBM (και συμβατοί), Amiga, Atari και Apple (Macintosh). Η EMS (Expanded Memory Specification) memory, η οποία σημειωτέον δεν νοείται στην Amiga, είναι μια μορφή μνήμης για τους PCs και συμβατούς που προσδιορίστηκε από τις εταιρίες Lotus, Intel και Microsoft (γι' αυτό και ονομάζεται και LIM EMS). Αυτό το πρότυπο μνήμης δημιουργήθηκε από την ανάγκη των PC/XT να έχουν πρόσβαση σε περισσότερο από 1MB RAM, κάτι που ο επεξεργαστής τους (8088/8086) δεν το επέτρεπε σε φυσιολογικές συνθήκες. Στη μνήμη αυτή οι χρήστες μπορούν να αποθηκεύσουν δεδομένα, αλλά όχι εκτελέσιμα κομμάτια κώδικα.

ΜΟΝΟ ΔΥΟ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ



Αγαπητό PIXEL,
Θα ήθελα πρώτα απ' όλα να σε συγχαρώ για τη φανταστική ύλη σου. Συνεχώς βελτιώνεσαι. Οι ερωτήσεις στις οποίες θα ήθελα να μου απαντήσεις είναι οι εξής:

1. Τι είναι τα Data Switches και πού μπορώ να τα βρω;
2. Υπάρχει περίπτωση να βγει κάποια άλλη έκδοση της A1200; Αυτά τα όλη και ελπίζω να μη σε κούρασα.

Με αγάπη
Αλέκος Βάθης



Φίλε Αλέκο,
Πρώτα απ' όλα κανένα γράμμα δεν είναι κουραστικό, απλά κάποια είναι πολύ μεγάλη για να δημοσιευτούν. Πάντως σε ευχαριστούμε για τα καλά λόγια σου, μας δίνουν κουράγιο να συνεχίζουμε την προσπάθειά μας. Τώρα στο θέμα: Τα data switches είναι συνήθως μικρά κουτάκια που παίζουν το ρόλο διακόπτη. Συνήθως χρησιμοποιούνται για να συνδέσουμε πολλούς (από δύο και άνω) υπολογιστές σε μία περιφερειακή μονάδα, η οποία είναι ένας εκτυπωτής ή κάτι παρόμοιο. Με ένα διακόπτη πάνω στο κουτί επιλέγεται ο υπολογιστής που θα επικοινωνεί με τον περιφερειακό. Μπορεί βέβαια να γίνεται και το αντίστροφο, δηλαδή πολλά περιφερειακά, με την ίδια συνδεσμολογία, στον ίδιο υπολογιστή. Τότε το data switch επιλέγει τον περιφερειακό που θα επικοινωνεί με τον υπολογιστή. Στην Amiga, για παράδειγμα, θα μπορούσες να το χρησιμοποιήσεις για να συνδέσεις έναν digitizer και έναν εκτυπωτή στην παράλληλη θύρα κ.ο.κ. Συνήθης τόπος πώλη-



σης αυτών είναι τα computer shops, μόνο που θα πρέπει να τους πεις τι θέλεις να συνδέσεις. Οσον αφορά τη 1200άρα, ίσως να μην υπάρχει κάποια ανανέωση στο άμεσο μέλλον, αλλά, αργότερα, πιθανώς προσθήκες είναι το High Density drive και κάποια εξέλιξη του ηχητικού συστήματός της.

GO PIXEL GO



Αγαπητό PIXEL,
Αφού πρώτα σε συγχαρώ για την πολλή καλή ύλη σου και τα θέματα ποιότητας που παρουσιάζεις, θα ήθελα να σου ζητήσω

μία συμβουλή, και ξέρω πόσο αξιόπιστη θα είναι αυτή. Είμαι λοιπόν κάτοχος μιας Amiga 500 Plus και, όπως καταβαίνεις, τη χρησιμοποιούσα μόνο για παιχνίδια, μέχρι που κατάλαβα ότι είχα αγοράσει έναν υπολογιστή

και όχι κάποια παιχνιδιομηχανή. Και σε ρωτώ τι ακριβώς μπορεί να κάνω με την Amiga, εκτός από τα παιχνίδια. Θέλω να μου συστήσεις κάποια καλά προγράμματα γενικού ενδιαφέροντος (μιλάμε πάντα για έναν αρχάριο). Επίσης θέλω να σε ρωπήσω αν γίνεται και πώς να ηηκτροηγήσω ένα κείμενο στα ελληνικά στην Amiga.

ΥΓ 1. Δεν εθιπίζω σε δημοσίευση, άθλωστε δεν είναι αυτός ο στόχος μου, αλλά θέλω επειγόντως μια απάντηση.

ΥΓ 2. Έχει μέλλον η Plus;

ΥΓ 3. Συνέχισε μ' αυτόν τον ρυθμό και άσε τους άλλους να ήνευ. Πολλή φιλική

Γιώργος Κατσάμπα, Χίος

ΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

POT - POURI



Αγαπητό PIXEL γεια σου,
(φιίτε Γιάννη, συνώνυμη αθήα, όπως ξέρεις, το γράμμα σου ήταν τεράστιο!)

Συνοπτικά οι απορίες μου έχουν ως εξής:

1. Ποια η διαφορά μεταξύ chip και Fast RAM;
2. Ποιες οι διαφορές των Fatter Agnus και Super Denice από τα αντίστοιχα αθήα; Η Amiga μου έχει από τη μάνια της το Kickstart 1.3. Διαθέτει τα chips αυτά, και αν όχι, είναι δυνατή η τοποθέτησή τους χωρίς παρενέργειες;
3. Αν τοποθετήσω μνήμη 2MB, θα έχω κάποιο ανεπιθύμητο αποτέλεσμα;
4. Για τον επιταχυντή MACH-2, για τον οποίο είχατε γράψει ότι δεν παρουσιάζει προβλήματα ασυμβατότητας, γνωρίζετε αν θα εισαχθεί στην Ελλάδα και, αν ναι, από ποιον και σε ποια τιμή;
5. Υπάρχει στην Amiga κάποιο μουσικό πρόγραμμα "επαγγελματικών δυνατοτήτων" και, αν ναι, πού θα μπορούσα να το βρω;
6. Επειδή προς το παρόν (ακόμη 70 έμειναν) εκτελώ τις στρατιωτικές μου υποχρεώσεις και δεν είμαι σε θέση να παρακολουθώ τις εξελίξεις από κοντά, θα ήθελα να μου προτείνετε κάποια παιχνίδια στρατηγικής, καθώς και κάποιο καλό RPG και Adventure.
7. Εχοντας την επιθυμία να εμβαθύνω λίγο στον ήδη 4ο υπολογιστή μου, θα ήθελα από εσάς να μου προτείνετε κάποιον τρόπο επικοινωνίας με την Amiga μου, εκτός από την AmigaBASIC που δεν με ικανοποιεί. Ενδιαφέρομαι για την κατασκευή γραφικών και μουσικής, αθήα όχι μέσα από τα ήδη υπάρχοντα προγράμματα.

Σόφιος Γιάννης

Στην Κω προς το παρόν, προσεχώς στην Πάτρα...

Αγαπητέ Γιάννη,

Κόψαμε όσο μπορούσαμε, αλλά νομίζω ότι το κυρίως θέμα έμεινε ανέπαφο. Χαίρομαι πολύ που σου κρατάμε συντροφιά στο στρατό, ο οποίος σημειωτέον πήρε από το PIXEL τα καλύτερα παλικάρια (Κυριακό, Λεκόπουλο, Κουτλιδή και τώρα τον μικρούλη Κυπαρίση). Καλός πολίτης λοιπόν.

1. Η chip μνήμη της Amiga είναι η μνήμη στην οποία αποθηκεύονται τα γραφικά και ο ήχος, πριν χρησιμοποιηθούν από τα ειδικά chips της Amiga. Η Fast χρησιμοποιείται

μόνο από τον επεξεργαστή, ο οποίος εκεί δεν καθυστερείται από τα τεμπέλικα chips και τρέχει λίγο πιο γρήγορα (μέχρι 30%).

2. Ο Fatter Agnus μπορεί να χρησιμοποιήσει μέχρι 1MB chip RAM, ενώ ο fat μέχρι μισό. Υπάρχει και πιο νέα έκδοση στην Plus, που βλέπει μέχρι 2MB chip RAM. Αυτός, μάλιστα, μαζί με τη super Denice αποτελούν μέρος του Enhanced Chip Set, το οποίο προσφέρει στην plus μερικές έξτρα αναλύσεις, όπως Super Hi-Res (1.280x256 και 1.280x512), productivity (640x480 και 640x960) και A2024 (1.024x1.024). Όταν πρωτοεμφανίστηκαν, υπήρχε ένας τρόπος να κάνεις upgrade στην Amiga σου, τώρα δεν νομίζω πια. Ίσως συμφέρει να τη δώσεις και να πάρεις μια plus, αν όχι 1200άρα, αν τα θέλεις πολύ.

3. Αν είναι εξωτερική, σίγουρα καμία. Αν είναι εσωτερική, θα έχεις με τις εξωτερικές μνήμες.

4. Δεν έχουμε υπόψη τίποτα νεότερο. Ο μόνος accelerator που ήρθε για test είναι ο VXL 030/25MHz από τον Εγκέφαλο (απόλυτα συμβατός και πολύ γρήγορος - 6,2 φορές της 500), αλλά θα πρέπει να ξέρεις ότι ένας accelerator κοστίζει αρκετά περισσότερο από την Amiga την ίδια...

5. Ένα νέο πρόγραμμα, το Bars & Pipes Pro 2.0, υπόσχεται πολλά. Αν εννοείς δημιουργία εφέ, ένας sampler και κάποια προγράμματα ίσως σε ικανοποιήσουν αρκετά.

6. Από τον καιρό που είσαι μέσα, πιστεύω ότι έχεις χάσει τα δύο φοβερά games που χτύπησαν την Amiga τον τελευταίο χρόνο: Monkey Island II (adventure) και Civilization (στρατηγικής). Αλλιώς ρίξε μια ματιά στη στήλη του Αντρέα Τσουμινάκη και την πραγματικά έγκυρη γνώμη του.

7. Ανεπιθύλακτα σου προτείνω τη C, η οποία, αν και δεν αναφέρεται σε αρχάριους, είναι αυτή που προσεγγίζει τη φιλοσοφία σχεδιασμού της Amiga περισσότερο από κάθε άλλη. Και αν στο μέλλον χρειαστείς κάτι πιο γρήγορο, assembly δηλαδή, θα σου φανεί σαν επέκταση απλά και όχι αν αντικατάσταση των γνώσεών σου. Βιβλία για C υπάρχουν πολλά στην ελληνική αγορά, αλλά στην ελληνική γλώσσα μόνο ο Οδηγός Προγραμματιστή της Amiga. Επειδή αυτά πρέπει πρώτα να τα δεις και μετά να αποφασίσεις, και αφού ρίξεις μια ματιά στα άρθρα περί βιβλίων του προηγούμενου διμήνου, κάνε μια βόλτα στη Στουρνάρη και διάλεξε. Πάντως και εδώ χρειάζεται περίπου ένα πενήνταρόκο (50.000 δρχ)!!!, για να μη σπαταλήσεις άδικα το χρόνο σου ψάχνοντας και δοκιμάζοντας ρουτίνες και δομές...



! Συνονόματε Γιώργο,
Σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια, αλλά δεν κατάλαβα ποιοι είναι οι άλλοι και τι λένε. Το αφήνουμε όμως αυτό και φάχνουμε για software που θα μπορούσε να τραβήξει έναν αρχάριο στο χώρο των υπολογιστών. Στην Amiga η κλασική απάντηση είναι κάτι σχετικό με γραφικά και κίνηση. Ετσι το DeluxePaint 4 είναι πραγματικά απλό και ταυτόχρονα πολύ δυνατό, ώστε να μπορείς να κάνεις μια εμφάνιση δουλειά. Αν αργότερα θελήσεις να μπεις στις τρεις διαστάσεις, σκέψου τους τίτλους PIXEL 3D και Imagine, αλλά αυτά δεν αναφέρονται σε αρχάριους. Ένα συνηθισμένο χόμπι είναι η μουσική και προγράμματα όπως το OCTAMED Pro, το Bars & Pipes Pro ή το SuperJam μπορούν να σε βοηθήσουν. Ένας sampler με το συνοδευτικό software είναι επίσης πολύ καλό σημείο επαφής με την Amiga. Επιπλέον, μπορείς να προμηθευτείς έναν επεξεργαστή κειμένου (Prowrite, WordWorth, Final Copy) με ελληνικά, ώστε να πληκτρολογείς και να τυπώνεις κείμενα. Πολύ ενδιαφέρουσες είναι οι γλώσσες προγραμματισμού, με τις οποίες μπορείς να εκμεταλλευτείς τις δυνατότητες της Amiga σου, ως υπολογιστική μονάδα και όχι παιχνιδιομηχανή. Από τότε που βγήκε το AGA chip set με 16.8 εκατ. χρώματα κ.λπ. κ.λπ., το μέλλον των παλαιότερων Amiga θόλωσε λίγο. Αυτό δεν σημαίνει ότι χρειάζεται ανανέωση η Plus σου. Το γεγονός βγήκε μια καινούρια Amiga δεν σημαίνει ότι σταματάει η υποστήριξη των άλλων ούτε σε software ούτε σε hardware. Μάλιστα, υπάρχουν και οι καλές παρενέργειες. Ο σκληρός δίσκος της GVP με 40MB και 0-8 MB RAM θέσεις "έπιασε" κάτω από τις 100.000 στην Αγγλία συμπαρασύροντας και τον ανταγωνισμό. Ετσι για τουλάχιστον δύο χρόνια ακόμα θα έχεις και "φρέσκο" software και "ποιοτικό" hardware σε πολύ καλές τιμές. Αργότερα, ίσως και η 1200 να θέλει αντικατάσταση...

CDTV ΑΠΟΡΙΕΣ

? PIXELάρα γεια σου
Είμαι κάτοχος του περιήμου CDTV της Commodore. Το αγόρασα περισσότερο ως CD player και λιγότερο για το interactive multimedia! Θέλω λοιπόν να πω τη γνώμη μου γι' αυτό το μηχανήμα. Κατ' αρχάς, το software που υπάρχει μέχρι στιγμής στο ELLADA είναι ελάχιστο, όπως είναι και η υποστήριξη γενικά.

Από CD με games έχω το XENON II, που φυσικά δεν παίζεται με το τηλεκοντρόλ όπως και κανένα από τα κλασικά παιχνίδια της Amiga. Η συμβατότητα όμως είναι πολύ καλή. Μεγάλο λάθος που δεν υπάρχει θύσμα για joystick ή mouse. Υπάρχει βέβαια

κάποιο περιφερειακό στην Αγγλία γι' αυτή τη δουλειά, αλλά εδώ δεν το έχουν φέρει. Ως CD Player δεν δείχνει να είναι ιδιαίτερα ποιοτικό όσον αφορά τον ήχο, δεν το έχω όμως συγκρίνει και με κάποιο άλλο κανονικό. Στην ίδια τιμή είναι και το CD ROM interface. Πιστεύω ότι θα αργήσει το CDTV να αναπτυχθεί, και αυτό γιατί το CD ROM στην Αγγλία είναι ακριβό και είναι αυτό που θα στηρίξει το CDTV. Αυτά προς το παρόν για το CDTV.

Μανώλης Κυρτόπουλος

! * Δεν σχολιάζουμε την περιγραφή του φίλου Μανώλη, γιατί δεν έχουμε ιδία μακροχρόνια πείρα από το CDTV. Σίγουρα έχει δίκιο όμως για το τηλεκοντρόλ και τη θύρα για joysticks. Αυτό οφείλεται όμως στην αρχική πρόθεση της Commodore να μην μπερδευτεί το CDTV με την Amiga. Τώρα, βέβαια, μας τα αλλάζει. Σχετικά με το μέλλον των multimedia τώρα, αυτό προβλέπεται ενδοξότατο και αρκετά κοντινό. Ίσως σε 4-5 χρόνια να τα βρούμε συνεχώς μπροστά μας.

ΓΙΑ ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ

? Αγαπητό PIXEL,
Σου γράφω για πρώτη φορά, αθήα σε αγοράζω από το 1988, από τότε δηλαδή που άρχισα να ασχολούμαι με τα computers. Θέλω να σου πω συγκαρτηρία για την ύλη σου και για τη νέα εμφάνισή σου. Όμως καλύτερα να προχωρήσω στις ερωτήσεις μου, για να μη σπασατήσω τον πολύτιμο χώρο σου.

1. Θέλω να ασχοληθώ επαγγελματικά με γραφικά, animation και ήχο. Τι μου προτείνεις: PC 386 /40, SVGA κ.τ.λ. ή την Amiga 1200;

2. Μπορεί η 1200 να συνδεθεί με SVGA Color Monitor;

3. Αν βάλω σε μια 1200 ένα AT Once (αν υπάρχει), θα μπορώ να τρέχω παιχνίδια για S-VGA;

4. Θέλω να μου πεις το καλύτερο πρόγραμμα μουσικής, αν γίνεται.

5. Πότε θα αρχίσουν να βγαίνουν τα πρώτα παιχνίδια και προγράμματα για την 1200;

6. Για adventures και simulators τι computer μου προτείνεις;

7. Πόσο κάνει ένα έγχρωμο hand scanner για Amiga;

8. Μπορώ να συνδέσω έναν 24pin Amstrad printer σε Amiga; Ευχαριστώ

Bill Hasas

! Αγαπητέ Βασίλη,
Σε ευχαριστούμε για την προτίμηση που μας δείχνεις και ελπίζω να σε βοηθήσουμε με τις απαντήσεις που σου δίνουμε παρακάτω:

1. Ανεπιφύλακτα την 1200, γιατί, πέραν του ότι έχει καλύτερα γραφικά από μια S-VGA κάρτα, έχει και πιο γρήγορη "κάρτα γραφικών" (σχήμα λόγου), έτσι ώστε αυτή να μπορεί να χρησιμοποιηθεί για μεγάλα animations. Παράλληλα, στην τιμή της παίρνεις και μια αρκετά καλή μηχανή ήχου, 8-bit μεν αλλά με πολύ software υποστήριξης. Σε υπολογιστική ισχύ χάνεις βέβαια, αλλά, για το μέλλον, ένας accelerator 68030/40MHz ή ίσως και 68040 θα σου δώσουν επιδόσεις που θα ζηλεύουν τα 486...

2. Ναι, αλλά δεν θα μπορείς να δεις τις απλές PAL αναλύσεις. Αυτό σημαίνει "γιοκ" παιχνίδια αλλά και μερικά καλά προγράμματα. Ένα multiscan είναι αυτό που χρειάζεται.

3. Όχι, και μην το δοκιμάσεις. Σύντομα όμως θα εμφανιστεί και στη χώρα μας IBM emulator με κάποια καλή CPU (386sx ή 486sx), με την οποία θα μπορείς να παίξεις τα VGA παιχνίδια που θέλεις στη 1200άρα σου. Και η τιμή θα είναι όσο περίπου η motherboard με τη μνήμη για ένα συμβατό.

4. Αν και δεν είμαι ειδικός, ένας φίλος μου επαγγελματίας μουσικός χρησιμοποιούσε το OCTAMED, ενώ ως καλό μου παρουσιάστηκε το Bars & Pipes Pro 2.0.

5. Ρίξε μια ματιά στο τεύχος αυτό. Υπάρχουν και άλλα παιχνίδια ειδικά για 1200, αλλά εμείς δεν τα έχουμε δει ακόμη. Από σοβαρό software, ό,τι ασχολείται με γραφικά έχει βγει εδώ και καιρό για την 1200!

6. Μέχρι τώρα τα συμβατά με τους σκληρούς και το πολύ χρώμα είχαν το πάνω χέρι. Τώρα που η Amiga τα προσφέρει σε πολύ χαμηλότερη τιμή (ας μην κρυβόμαστε, 100.000 δρχ. φθηνότερα σε ένα configuration των 350.000 δρχ.), θα έχουμε κάποια εξισορρόπηση. Εξάλλου, ας μην ξεχνάμε ότι έχουν βγει πολύ καλοί simulators για την 500άρα με 16 χρώματα και 20 φορές μικρότερη υπολογιστική ισχύ από έναν 386/40. Η 1200άρα με fast RAM είναι τέσσερις φορές πιο γρήγορη από την 500άρα. Αν λάβει υπόψη κανείς και τα ειδικά chips (blitter), ίσως γίνουν θαύματα...

ΚΗΦΙΣΙΑ
ΚΥΡΙΑΖΗ 9

ΕΓΚΕΦΑΛΟΣ COMPUTERS

ΤΩΡΑ ΚΑΙ
ΣΤΑ ΒΟΡΕΙΑ
ΠΡΟΑΣΙΑ

- AMIGA 500 με TV Modulator ή Scart • AMIGA 500 - 600 με οθόνη CBM 1084
- AMIGA 1200 • AMIGA 2000 • AMIGA 3000 • AMIGA 500+ • AMIGA 4000

Περιφερειακά για AMIGA 500, 2000, 3000, 4000

- ✓ AT ONCE
- ✓ HARD DISKS από 20MB έως 300MB (GVP SUPRA - OCTAGON)
- ✓ Genlocks (Rockgen, Minigen Genlock Rendale Megalog - GR - 1000 - GR 5000/S)
- ✓ Realtime Digitizers
- ✓ Accelerator cards ΑΠΟ 68020 - 68040 (FUSION FORTY Progressive Peripherals)
- ✓ Graphic Tablets
- ✓ CDTV
- ✓ Midi - SAMPLERS
- ✓ ΟΠΤΙΚΑ ΠΟΝΤΙΚΙΑ
- ✓ Μνήμες
- ✓ SCANNERS έγχρωμα, μονόχρωμα
- ✓ Multisync Monitors (1950 - TAXAN - EIZO)
- ✓ ACTION REPLAY III
- ✓ Επέκταση μνήμης AMIGA 500+ σε 2 MB
- ✓ Μετατροπή της AMIGA 1.3 σε 2.0 και της 2.0 σε 1.3
- ✓ OPAL VISION 24BIT. COLOR κάρτα 16 εκατ. χρώματα για AMIGA 2000 - 3000

Μνήμες για AMIGA 1200 32 BIT. 4MB - 8MB με μαθηματικούς επεξεργαστές 68881 - 68882

Περιφερειακά για AMIGA 1200

Επεξεργαστές - επιταχυντές 6830

GVP 1230 με 1 MB + 68882

GVP 1230 με 5 MB + 68882

ΜΝΗΜΕΣ 4MB 32 BIT με μαθηματικό επεξεργαστή 68881 ή 68882

ΜΝΗΜΕΣ 8MB 32 BIT με μαθηματικό επεξεργαστή 68881 ή 68882

Σκληρός Δίσκος 21/2" 80 - 120 - 130 - 215 MB

AMIGA
500 PLUS
80.000 με
Φ.Π.Α.

IBM ΣΥΜΒΑΤΑ ΤΗΣ COMMODORE 486/33 MHz/ 50 MHz/66 MHz

Η μεγαλύτερη
ποικιλία ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ
για όλους
τους Υπολογιστές

PC, XT, AT -
Hyundai,
Manager
ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ STAR
CD ROM DRIVE
A 570 ΓΙΑ AMIGA

ΟΛΑ ΣΕ ΤΙΜΕΣ ΕΚΠΛΗΞΗ !!!

ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

ΚΥΡΙΑΖΗ 9, ΚΗΦΙΣΙΑ ΤΗΛ.: 8085329, 8081518

ΣΟΛΩΜΟΥ & ΜΠΟΤΑΣΗ, ΕΞΑΡΧΕΙΑ ΤΗΛ.: 3646695, ΤΗΛ. / FAX: 3647045

Public Domain

Αυτόν το μήνα θα βρείτε παιχνίδια, utilities και πολλαπλά χρήσιμα προγράμματα που ρύνουν τα χέρια του απλού χρήστη. Τα προγράμματα βρίσκονται ήδη στις βιβλιοθήκες της CompuLink. Ραντεβού τον επόμενο μήνα.

• των Γ. Κακαλέτρη - Ηλ. Μανεισιώτη

Amiga C Manual V2.0



Αν νομίζετε ότι μόνο προγράμματα, εικόνες και ήχοι μπορούν να είναι Public Domain, είστε γελασμένοι. Εδώ μιλάμε για ένα manual, από αυτά που πωλούνται 5.000 - 10.000 δραχ. Το θέμα του; Οι ρουτίνες που περιέχουν τη ROM της Amiga.

Το πολυσέλιδο αυτό βιβλίο έρχεται σε ένα αρκετά μεγάλο μέγεθος αρχείο και περιέχει, πέραν της σωρείας των κειμένων, μεγάλο αριθμό από έτοιμα δοκιμαστικά προγράμματα, τα οποία δεν θα χρειαστεί να πληκτρολογήσετε.

Το βάρος του βιβλίου αλλά και των παραδειγμάτων πέφτει στην εκμετάλλευση του graphics user interface της Amiga, γνωστότερου σαν Intuition και των ρουτινών γραφικών της ROM. Παράλληλα, αναφέρονται και άλλα στοιχεία του OS, όπως το AmigaDOS και η διαχείριση μνήμης. Αναλυτικά τώρα, τα θέματα που καλύπτει είναι τα εξής: Εισαγωγή στη γλώσσα C, Οθόνες (παράμετροι - εργαλεία - χειρισμός), Παράθυρα, Γραφικά μέσω Intuition, Gadgets (Boolean, String, Proportional), Requesters, Alerts (τα κόκκινα μηνύματα), Menus, Χειρισμός γεγονότων από IDCMP, Χειρισμός μνήμης, Sprites, Amiga DOS και τέλος οι ρουτίνες γραφικών χαμηλού επιπέδου, που κρίνονται απαραίτητες στην κατασκευή gameware και γρήγορου software.

Σε κάθε κεφάλαιο εξηγούνται οι συναφείς συναρτήσεις και δίνονται αναλυτικά οι απαραίτητες δομές δεδομένων για τη χρήση τους. Ταυτόχρονα, υπάρχουν και μικρές ομάδες προγραμμάτων που δείχνουν ένα ένα τα χαρακτηριστικά σημεία κάθε κεφαλαίου.

Δυστυχώς, η έκδοση 2.0 καλύπτει τις εκδόσεις του KickStart πριν την 2.0. Αυτό όμως δεν σημαίνει ότι είναι άχρηστο ή και ότι μειώνει την αξία του. Αν μάθουμε για μια νέα έκδοση, θα σας ειδοποιήσουμε.

TETRIS Pro

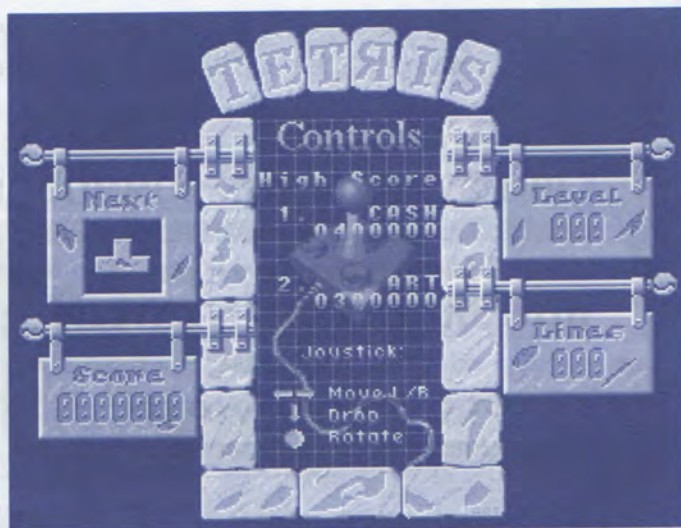
(AMIGA)



Ένα πραγματικό διαμάντι στο χώρο των PDs. Ένα πρόγραμμα που μπορεί να το αποκτήσει κανείς... τζάμπα και αξίζει περισσότερο από το πρωτότυπο εμπορικό πρόγραμμα. Μια παραλλαγή του original Tetris του Alexey Pajitnov, το Tetris Pro, προσθέτει μερικά νέα στοιχεία στο ήδη πολύ πετυχημένο παιχνίδι.

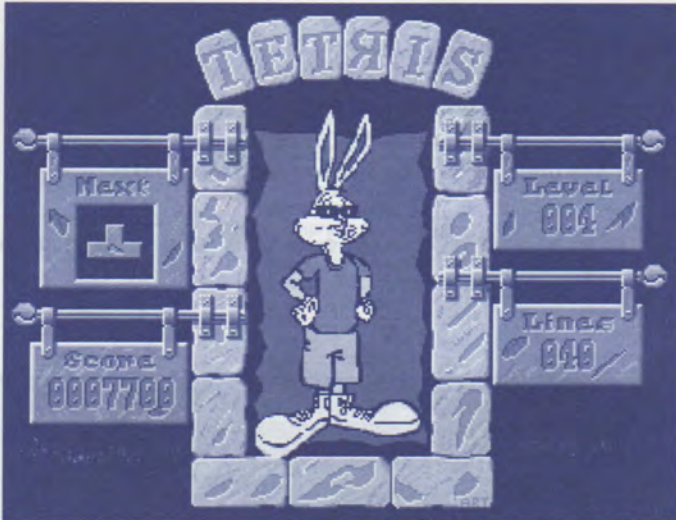
Με την πρώτη ματιά βλέπει κανείς τη διαφορά: τα τουβλάκια δεν είναι πια πολύχρωμα, αλλά αυτό δεν σημαίνει ότι δεν είναι και πιο όμορφα από του κλασικού. Αντίθετα, είναι σχεδιασμένα με 3D πέτρινο look, όπως και όλη η οθόνη όπου εξελίσσεται το παιχνίδι, δίνοντας έτσι μια πιο "επαγγελματική" αίσθηση.

Το παιχνίδι είναι το κλασικό: σε ένα στενόμακρο πηγάδι πέφτουν ένα ένα τουβλάκια με διάφορα σχήματα και, αφού συσσωρεύονται στον πυθμένα, σιγά σιγά ανεβαίνουν προς τα πάνω. Ο παίκτης μπορεί να τα κινεί αριστερά - δεξιά και να τα περιστρέφει γύρω από τον εαυτό τους, όσο αυτά πέφτουν. Αν μια οριζόντια σειρά γεμίσει πλήρως, εξαφανίζεται και η στάθμη των τουβλών κατεβαίνει πιο χαμηλά. Με αυτό τον τρόπο, δηλαδή γεμίζοντας τα κενά, επιτυγχάνει και το σκοπό του, που είναι να κρατά χαμηλά τη στάθμη.



Το Tetris Pro παίζεται απλά, λιτά και συνηθισμένα, με το επιπλέον χαρακτηριστικό των ειδικών τούβλων. Αυτά έχουν κάποιες έξτρα δυνατότητες, τις οποίες μπορεί να εκμεταλλευτεί ο παίκτης προς όφελός του (όχι όμως πάντα) Π.χ., άλλα

Public Domain



είναι βόμβες, άλλα γυρίζουν την οθόνη ανάποδα (και άντε να παίξεις) κ.λπ. και ενεργοποιούνται με το πληκτρολόγιο.

Στο τέλος κάθε level αποκαλύπτεται μια εικόνα προς τέρψη του παίκτη, πριν αυτός περάσει στο επόμενο και πιο δύσκολο επίπεδο. Εκεί συνήθως τον περιμένει ένας αριθμός κομματιών που έχουν ήδη καταλάβει κάποιες θέσεις στο ταμπλό, δυσκολεύοντας την απόθεση των νέων τούβλων.

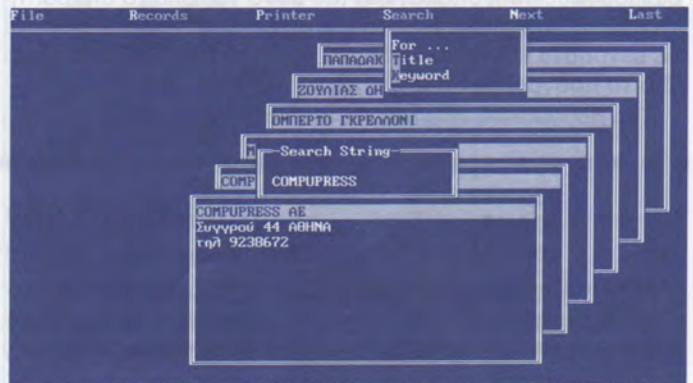
Πρόκειται λοιπόν για μια πολύ καλή παραλλαγή του original, και ίσως θα μπορούσε να έχει επιτυχία σαν εμπορικό πακέτο. Αλλά αφού οι συγγραφείς το δίνουν... δωρεάν, καλύτερα για εμάς.

Το Tetris Pro απαιτεί 1 MB RAM για να τρέξει, ενώ είναι έτοιμο να εγκατασταθεί και σε σκληρό δίσκο (με τον Installer). Επίσης, είναι απόλυτα συμβατό με όλα τα μοντέλα Amiga που κυκλοφορούν αυτή τη στιγμή (και 1200 και 4000).

CARDFILE (PC)



Πρόκειται περί ενός πολύ απλού DataBase, που θα σας βοηθήσει να οργανώσετε διάφορα στοιχεία σας με τον απλούστερο δυνατό τρόπο. Δεν υπάρχουν πεδία κ.λπ., αλλά απλά κάρτες, στις οποίες αναγράφονται οι πληροφορίες που θέλουμε να κρατηθούν. Κάθε κάρτα έχει μια επικεφαλίδα, για διευκόλυνσή μας και τα υπόλοιπα στοιχεία είναι τελείως προαιρετικά και δεν ελέγχονται. Υπάρχει η δυνατότητα διατήρησης πολλών διαφορετικών αρχείων, τα οποία τοποθετούνται στο ίδιο directory με extension .CRD, ενώ σε καθένα από αυτά υπάρχει αναζήτηση κάποιου κειμένου. Η λειτουργία του δεν υποστηρίζει ποντίκι, δεν παύει όμως να είναι ιδιαίτερα απλοϊκή.

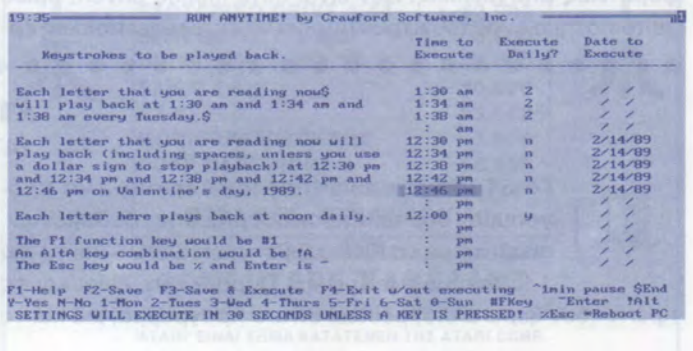


RUN ANYTIME! (PC)



Ενα πολύ πρωτότυπο προγραμματάκι, στο οποίο πολλές χρήσεις μπορεί να βρει κανείς, είναι το RUN ANYTIME.

Το μικρό αυτό utility αναλαμβάνει να σας αντικαταστήσει όσο θα λείπετε από το πληκτρολόγιο του υπολογιστή σας! Αναλαμβάνει δηλαδή να "πατήσει" τα πλήκτρα του πληκτρολογίου, σε καθορισμένους χρόνους. Πιο συγκεκριμένα, δέχεται 15 χρονικές περιγραφές (ημερομηνία και ώρα), βάσει των οποίων θα επανεκτελέσει 15 διαφορετικούς συνδυασμούς πλήκτρων. Μέσω ενός πολύ εύχρηστου user



Public Domain

interface εισάγονται τα στοιχεία, που είναι ο χρόνος και τα πλήκτρα που θα πατηθούν. Να σημειώσουμε ότι, πέρα των συγκεκριμένων χρόνων, μπορούμε να του ζητήσουμε να επαναλαμβάνει μία συγκεκριμένη ενέργεια σε τακτά χρονικά διαστήματα, κάτι που του δίνει ακόμη μεγαλύτερο πεδίο δράσης. Τρέχει στο background, οπότε δεν σας ενοχλεί καθόλου

και υπάρχει σε δύο διαφορετικές εκδόσεις: μία για AT και μία για XT και PC. Να μερικές ιδέες για το πώς μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε: να σας κατεβάζει αρχεία από μια databank την ώρα που κοιμάστε, να παίζει demo προγραμμάτων, στα οποία δεν υπάρχει ανάλογη option και άλλα πολλά.

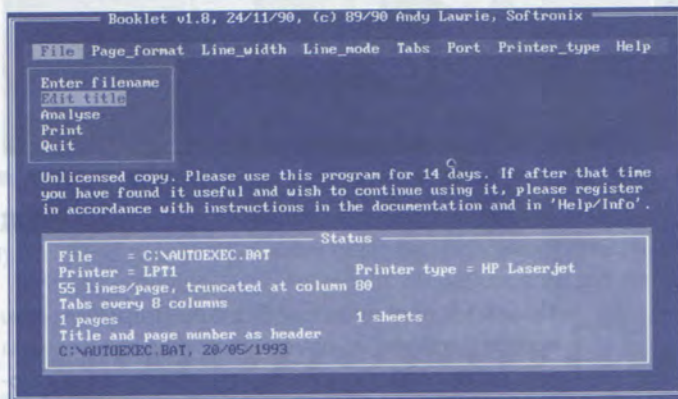
BOOK LET

(PC)



Το BOOKLET είναι ένα πρόγραμμα που θα αναλάβει να βοηθήσει στην καλύτερη εκτύπωση των ASCII αρχείων σας. Χρησιμοποιεί τα μοντέλα HP Laserjet II, III, Epson 9 ή 24 pins, ή όποιον εκτυπωτή είναι συμβατός με τους παραπάνω. Αυτό αναλαμβάνει να τυπώσει τις σελίδες μας εμπρός - πίσω, κρατώντας τα χαρακτηριστικά της εκτύπωσης που θέλουμε εμείς (αριθμός γραμμών, περιθώρια κ.λπ.). Τυπώνει κατακόρυφα σε σελίδες A4, ώστε να έχει ως αποτέλεσμα τη δημιουργία ενός μικρού βιβλίου (Booklet), υπολογίζοντας μόνο του όλα τα απαραίτητα στοιχεία (απέναντι σελίδα κ.λπ.). Οι επιλογές του γίνονται με εύχρηστα και κατανοητά pull down menus, ενώ μέσα στο ίδιο το πρόγραμμα υπάρχει αναλυτικότερο help.

Ενα πραγματικά πρωτότυπο και πολύ χρήσιμο utility!



DIRECTORY COMMANDER

(PC)

Ο Norton Commander σίγουρα έχει κατακλύσει το χώρο των Directory utilities. Αυτό δεν σημαίνει όμως ότι δεν γίνονται και αξιόλογες PD προσπάθειες. Και παράδειγμα το Directory Commander. Τα ονόματα των αρχείων εμφανίζονται στην οθόνη και με τα βέλη γίνονται όλοι οι χειρισμοί. Δεν υπάρχουν δύο παράθυρα, source και destination, ξεχωρίζει όμως τα εκτελέσιμα από τα μη και τα directories, δίνοντάς τους διαφορετικές αποχρώσεις. Δεν είναι ούτε mouse driven, όμως με το πάτημα ενός πλήκτρου μπορεί να εκτελέσει πολλές ερ-

γασίες που θα ήταν εξαιρετικά επίπονες μέσω Command Prompt.

Με το H μπορεί να παίρνει κανείς συνεχώς υπενθυμίσεις για τα πλήκτρα και τις εργασίες που εκτελούν, αν και οι περισσότερες είναι προφανείς. Βολική είναι η δυνατότητα αποθήκευσης μακροεντολών στο Function Keys.

Σίγουρα, δεν είναι ο αντίπαλος του NC, θα διευκολύνει όμως όσους δεν τον έχουν στη διάθεσή τους.

ST Zip

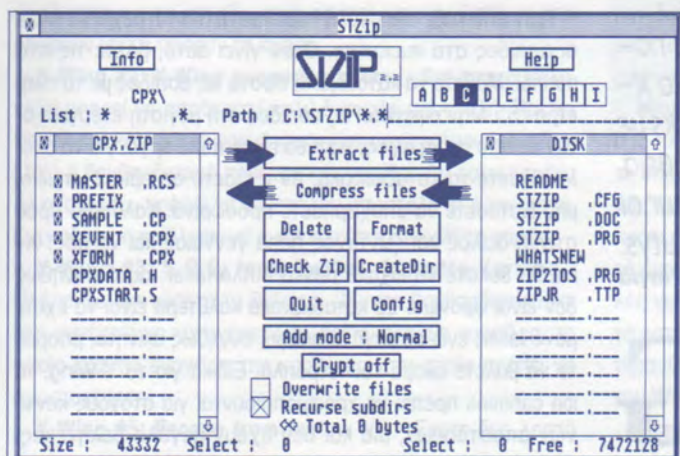
(ATARI)



Το ST Zip δεν είναι τίποτα άλλο από ένα πρόγραμμα συμπίεσης/αποσυμπίεσης δεδομένων, συμβατό με το PKZip 2.04 του MS-DOS και τα 1.9/Unzip 5.0 του Unix. Παράλληλα, είναι και το πρώτο (δεν ξέρω άλλο) postcardware πρόγραμμα, μια και το

μόνο που ζητάει ο προγραμματιστής είναι η αποστολή μιας postcard. Το πρόγραμμα μπορεί να χρησιμοποιηθεί με δύο τρόπους: σαν TTP, οπότε ο χρήστης καλείται να δώσει κάποιες παραμέτρους, ή σαν PRG, οπότε οι λειτουργίες ανατίθενται σε menus και dialog boxes. Το user interface στη δεύ-

Public Domain



τερη περίπτωση είναι πολύ φιλικό, επιτρέποντας στο χρήστη τον πλήρη έλεγχο του προγράμματος καθώς και την παραμετροποίησή του. Στην ουσία το πρόγραμμα αποτελείται από ένα dialog box με δύο file selectors, εκ των οποίων ο πρώτος δείχνει τα συμπιεσμένα αρχεία που περιέχονται σε κάποιο ZIP αρχείο και ο δεύτερος το path στο οποίο θα γίνει η αποσυμπίεση, ή τα αρχεία τα οποία θα συμπιεστούν.

Το ST Zip χρησιμοποιεί τρεις μεθόδους συμπίεσης, με καλύτερη την Deflate. Αυτή η μέθοδος μπορεί να παραμετροποιηθεί έτσι, ώστε να συμπιέζει γρήγορα αλλά όχι σε μεγάλο βαθμό, να συμπιέζει πολύ καλά αλλά αργά και τέλος υπάρχει μια μέση κατάσταση, η οποία είναι και η default. Η μέθοδος Shrink είναι πολύ γρήγορη, αλλά όχι τόσο καλή όπως η Deflate ή η Implode.

Η Implode είναι μια παλιά μέθοδος συμπίεσης που χρησιμοποιείται μόνο για λόγους συμβατότητας με παλιότερες εκδόσεις του ST Zip. Τέλος, η Store απλώς αποθηκεύει τα αρχεία χωρίς καμία συμπίεση και μπορεί να χρησιμοποιηθεί αν τα αρχεία είναι ήδη συμπιεσμένα (όπως οι εικόνες GIF και JPEG) ή δεν γίνεται να συμπιεστούν. Το ST Zip εξετάζει αν το αρχείο, που πρόκειται να χρησιμοποιηθεί, έχει συμπιεστεί χρησιμοποιώντας κάποιο από τα ARC, LHARC, ZIP, ZOO, freeze, compress, PfxPACK, Ice ή Atom, ώστε να μη χάνεται χρόνος και χώρος προσπαθώντας να συμπιέσετε αρχεία που είναι απίθανο να δώσουν καλή συμπίεση, ενώ δεν αποκλείεται να μεγαλώσουν και σε μέγεθος αν χρησιμοποιηθεί η μέθοδος Implode.

Για λόγους ασφαλείας μπορείτε να χρησιμοποιήσετε, κατά τη συμπίεση, κάποιο password, ώστε να είστε βέβαιοι ότι η αποσυμπίεση μπορεί να γίνει μόνο από εσάς. Το password δεν αποθηκεύεται φυσικά στο αρχείο ZIP, αλλά, κατά την απο-

συμπίεση, χρησιμοποιούνται τεχνικές που ελέγχουν αν το παρόν αρχείο αποσυμπιέζεται σωστά με το password που έχει δοθεί. Τέλος, υπάρχει η δυνατότητα να μετατρέψετε ένα ZIP αρχείο σε TOS που θα περιέχει τα συμπιεσμένα αρχεία, τα οποία θα αποσυμπίεζι αυτόματα όταν κληθεί.

Ένα τέτοιο self extracting file πρέπει να περιέχει αρχεία που έχουν συμπιεστεί με τη μέθοδο Deflate ή έχουν απλώς αποθηκευτεί (Store). Οποιαδήποτε άλλη μέθοδος θα οδηγήσει σε αποτυχία και χρειάζεται προσοχή, μια και το πρόγραμμα που κάνει τη μετατροπή (το ZIP2TOS) δεν κάνει κανέναν έλεγχο όσον αφορά τη μέθοδο συμπίεσης. Το ZIP τείνει να γίνει standard και στο χώρο του ST, οπότε ένα πρόγραμμα σαν το ST Zip είναι κάτι περισσότερο από χρήσιμο. Κατεβάστε το από την CompuLink, όπου βρίσκεται σαν stzip.arc, και στείλτε μια postcard στον προγραμματιστή. Την αξίζει!!!

COMPUTERS ΚΑΝΕΛΛΗΣ ATARI

FALCON 030 4MB	: 300.000
ATARI 1040 STE	: 125.000
MEGA STE	: 180.000
SUPERCHARGER	: 29.000
CUBASE V. 3.2	: 125.000

ΚΟΥΤΙ ΓΙΑ ΣΚΛΗΡΟ ΔΙΣΚΟ SCSI:	80.000
MEGAFILE 30	: 99.000
SCANNER A4-ΦΩΤΟΑΝΤΙΓΡΑΦ.	: 119.000

ΜΑΘ. ΣΥΝΕΠΕΞ. ΓΙΑ MEGA	: 35.000
ST-ΠΡΟΠΟ CARTRIDGE	: 7.500
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΛΟΤΤΟ	: 6.000
DISK DRIVE 1 MB	: 28.000
ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ DRIVE 1.44	: 30.000
ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ DRIVE 1.44	: 23.000
DISK DRIVE 0.5 MB	: 9.000
DRIVE 5.25 40/80 TR.	: 25.000
SAMPLER	: 20.000
AT-SPEED	: 29.000
MONITORSWITCHBOX	: 7.000
COPY CARTRIDGE	: 15.000
KIT ΑΘΡΥΒΟΥ ΑΝΕΜΙΣΤΗΡΑ ΓΙΑ MEGA STE., MEGAFILE Κ.Α.Π.	

ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ Φ.Π.Α. 18%

COMPUTERS ΚΑΝΕΛΛΗΣ

ΑΓΓΕΛΑΚΗ 23 - 54621 ΘΕΣ/ΝΙΚΗ, ΤΗΛ.: 031/236101, FAX: 236248
'ATARI' ΕΙΝΑΙ ΣΗΜΑ ΚΑΤΑΤΕΘΕΝ ΤΗΣ ATARI CORP.

Αυτό τον μήνα, λοιπόν, θα επανέλθουμε με ένα play the game πολύ μεγαλύτερο από τα συνηθισμένα και αφιερωμένο όλο στο X-Wing. Ενώ λοιπόν είστε εν αναμονή των πρώτων data disks με extra missions, θα προσπαθήσουμε να σας δώσουμε λίγη βοήθεια, ώστε να τελειώσετε τις historical missions αλλά κυρίως τα tour of duties.

• του Αργύρη Γιαγιά

X - WING

Το τελευταίο παιχνίδι της Lucasarts, το X-Wing, έχει εντυπωσιάσει πάρα πολλούς. Ιδίως στην Αμερική έχει γίνει μεγάλος σάλος με το παιχνίδι και τα περισσότερα περιοδικά του αφιερώνουν πολλές στήλες. Πρόσφατα ήρθε και στην Ελλάδα κι αυτό σίγουρα οι αναγνώστες του Pixel θα το ξέρουν καλύτερα από τον καθένα, καθώς πριν από δύο τεύχη το X-Wing είχε παρουσιαστεί εκτενώς μέσω ενός special review.

ΠΡΟΑΓΩΓΕΣ - ΜΕΤΑΛΛΙΑ - TRICKS

Υπάρχουν πολλοί βαθμοί, με μεγαλύτερο αυτόν του Στρατηγού ή το Top Ace. Τα diamond eyes είναι το τελευταίο παράσημο, εκτός από αυτό που παίρνετε για την ολοκλήρωση κάθε tour of duty. Κάθε φορά που καταστρέφετε ένα star



destroyer, μπορείτε να πάρετε μέχρι και diamond eyes. Επειτα από μία επιτυχημένη αποστολή στο tour of duty βγείτε στο DOS και κάντε ένα backup του αρχείου του πιλότου σας (.plt). Αυτό δεν χρειάζεται να γίνεται στις historical missions, καθώς δεν επηρεάζουν το φάκελό σας. Οπως είχαμε πει και στο special review, για να έχετε και έμπειρους wingmen, κάντε ένα αντίγραφο του δικού σας .plt σε ένα άλλο, με διαφορετικό όνομα.

ΑΣΠΙΔΕΣ - LASERS

Πριν από κάθε αποστολή περιμένετε πάντα, μέχρι να πάνε οι ασπίδες στο maximum. Όταν γίνει αυτό, βάλτε τις στο normal. Μάθετε να κατανέμετε σωστά τις ασπίδες με το πλήκτρο "S". Μην αφήνετε τις ασπίδες στη μέγιστη ενέργεια όταν κάνετε αερομαχίες, γιατί θα είστε πολύ αργοί για να ακολουθήσετε τα καταδιωκτικά. Αν φτάσετε σε οριακό σημείο, μην διστάσετε να αποχωρήσετε προσωρινά. Καλύτερα προς στιγμή δειλός και ζωντανός παρά γενναίος και νεκρός. Αν και θα θέλατε να είχατε πάντα διπλό laser, αυτό συνήθως δεν είναι φρόνιμο. Σε καταδιωκτικά καλύτερα είναι να έχετε μονό laser, ενώ σε μεγάλα σκάφη, συνήθως ακίνητα, μπορείτε να βάλτε ακόμα και τετραπλό. Ειδικά για το Y-Wing, τα ion cannons πρέπει να χρησιμοποιούνται για στόχους κοντινών αποστάσεων, μια και δεν έχουν μεγάλο βεληνεκές. Αντίθετα, οι τορπίλες είναι επιβεβλημένο να χρησιμοποιούνται σε μακρινούς στόχους, καθώς σε στόχους κοντινούς που κινούνται γρήγορα σπάνια έχουν επιτυχία. Είναι το πιο ισχυρό όπλο που διαθέτετε και το μόνο που μπορεί να καταρρίψει αυτοκρατορική ναυαρχίδα.

ΑΕΡΟΜΑΧΙΕΣ - ΝΑΡΚΕΣ

Όταν αντιμετωπίζετε κύματα αναχαιτιστικών σκαφών, καλό είναι να αφήνετε ένα από κάθε κύμα, ώστε να στέλνονται αντικαταστάτες τους. Στο Y-Wing μην χρησιμοποιείτε ion cannons εναντίων καταδιωκτικών, καθώς είναι πολύ γρήγορα. Γενικότερα, συνήθως είναι καλύτερα να καταστρέψετε πρώτα τα βομβαρδιστικά, γιατί έχουν μεγαλύτερη δύναμη πυρός και δεν είναι και τόσο γρήγορα. Εναντίον ναρκών βάλτε μέγιστη ώθηση σε lasers και ασπίδες και εντοπίστε την κοντινότερη νάρκη. Πηγαίνετε σε απόσταση που ίσα ίσα θα είναι στο βεληνεκές σας (1.3 - 1.4) και αρχίστε να την πυροβολείτε. Θυμηθείτε, όταν φτάσετε στην απόσταση που πρέπει, να ακινητοποιήσετε τελείως το σκάφος. Αν έχετε πρόβλημα χρόνου, μπορείτε να πλησιάσετε και λίγο πιο κοντά, ώστε να έχετε μεγαλύτερο στόχο, αλλά οι ασπίδες σας θα υποφέρουν. Κάντε το ίδιο για όλες τις νάρκες, ώστε να καθαρίσετε το πεδίο με ασφάλεια.

HISTORICAL MISSIONS

Πριν από τις πραγματικές αποστολές στα tour of duties, καλό είναι να εξασκηθείτε σε μερικές εξίσου δύσκολες historical missions. Ακολουθούν μερικά tips για τις πιο δύσκολες από αυτές:

X-Wing #3: Satellites Near Coruscant - Σημαδεύστε τα δύο μεταγωγικά με διπλές τορπίλες και σκοτώστε τα, πριν μπουν στο πεδίο ναρκών. Καθαρίστε τις νάρκες με τη γνω-

PLAY THE GAME

στη διαδικασία και στη συνέχεια καταστρέψτε τελευταίο το com1 sat. Δεν μπορείτε να προσπεράσετε τις νάρκες, καθώς είναι ο βασικός σκοπός της αποστολής. Είστε κάτω από πίεση, γιατί κάποια στιγμή έρχεται μία φρεγάτα, την οποία δεν θα μπορέσετε να αντιμετωπίσετε.

X-Wing #5: Rescue at Mon Calamari - Τα δύο σκάφη με τους αιχμαλώτους του Calamari είναι η φρεγάτα και το ένα από τα δύο containers στα αριστερά του χάρτη. Καταστρέψτε όλα τα αντικείμενα στα δεξιά σας και κατευθυνθείτε προς τη φρεγάτα και τα containers. Τέλος, αναχαιτίστε όλα τα βομβαρδιστικά και τα καταδιωκτικά αρκετά μακριά, ώστε να μην μπορούν να κτυπήσουν τα σκάφη.

Y-Wing #2: Y-Wing gunnery practice - Φαίνεται εύκολη, αλλά μπορεί να αποδειχτεί πολύ δύσκολη αποστολή. Πρέπει να μείνετε κοντά στη φρεγάτα και να κτυπάτε όποιο καταδιωκτικό ή βομβαρδιστικό πάει να προσγειωθεί. Αν έστω και ένα τα καταφέρει, πρέπει να κάνετε την αποστολή από την αρχή. Για καλύτερη επίβλεψη να συμβουλευέστε συχνά το χάρτη.

Y-Wing #3: S.O.S. form Twi'lek Corvette Karinne - Πρέπει να σκοτώσετε τα Beta και Gamma βομβαρδιστικά και στη συνέχεια να κυνηγήσετε το Arpha κύμα με τορπίλες, το οποίο κινείται εναντίον της κορβέτας, την οποία πρέπει να προστατέψετε.

Y-Wing #5: Escape from mytuw VII - Έχετε δύο λεπτά για να καταστρέψετε το αυτοκρατορικό μεταγωγικό πριν αιχμαλωτίσει τη φρεγάτα. Βάλτε τον wingman σας να κάνει ό,τι μπορεί και εσείς αναλάβετε ό,τι του ξεφεύγει.

Y-Wing #6: Interception & Capture - Ο τελευταίος δορυφόρος (πατώντας το "T") είναι αυτός που ζητάτε. Καταστρέψτε τους υπόλοιπους με lasers και τορπίλες. Για να μπορείτε να τους ακολουθείτε, μειώστε την ταχύτητα στο 1/3. Τέλος, αποσυνδέστε τον τελευταίο με ion cannons και αναγνώριστέ τον για λόγους διάσωσης.

A-Wing #6 - Deep Space Reconnaissance - Αφού πάνε οι ασπίδες σας στο maximum, βάλτε τις ρυθμίσεις στο normal για καλύτερη ταχύτητα. Αναγνώριστε τους στόχους χωρίς να χάσετε κάποιον. Στους δύο τελευταίους κρύβονται αυτοκρατορικά μαχητικά. Αρκεί να καταστρέψετε τα μισά απ' αυτά, για να ολοκληρωθεί η αποστολή.

TOUR OF DUTIES

Υπάρχουν τρία tour of duty. Καθένα έχει 12 αποστολές και το τρίτο έχει επιπλέον 2 στην επιφάνεια του Death star, έχοντας έτσι ένα σύνολο από 38 αποστολές. Μερικές από αυτές είναι αρκετά απλές και μετά την εξάσκηση που θα έχετε ήδη κάνει θα σας φαίνονται πολύ απλές. Ετσι, θα επικεντρώσουμε το ενδιαφέρον σε αυτές που παρουσιάζουν κάποια παραπάνω δυσκολία και θα σας δώσουμε μερικές συμβουλευτικές οδηγίες.

Tour of duty I

Mission 2: Αναγνωριστική αποστολή - Αφαιρέστε όλη την ενέργεια από τα lasers και μεταφέρετέ την στις ασπίδες. Αυτό θα σας δώσει αρκετή ώθηση για να αποφύγετε τα καταδιωκτικά. Για να αναγνωρίσετε ένα σκάφος, πλησιάστε απλώς πολύ κοντά του, μέχρι να εμφανιστεί το όνομά του στο

radar. Πρέπει να κινείστε με γρήγορη ταχύτητα, ώστε να μην δίνετε εύκολο στόχο. Μην ξεχνάτε να ελέγχετε μέσω radar όλα τα κοντινά αεροσκάφη, ώστε να μην υπάρχει κάποιο μη αναγνωρίσιμο. Οποσδήποτε, μην τερματίσετε την αποστολή, εάν δεν σας βγάλει το αντίστοιχο μήνυμα. Για να ολοκληρώσετε την αποστολή, αρκεί να αναγνωρίσετε όλα τα σκάφη. Εάν είστε όμως πραγματικά ένας πιλότος - επαναστάτης, μην διστάσετε. Καταστρέψτε όσα σκάφη θέλετε, δεν απαγορεύεται. Αντίθετα, θα δείξετε από την αρχή στις αυτοκρατορικές με ποιον έχουν να κάνουν.

Mission 3: Προστασία συμμάχων κατά τη διάρκεια εκκένωσης πλανήτη - Οι αξιωματικοί των επαναστατών στον πλανήτη Briggia πρέπει να σωθούν. Ενάντιόν σας λειτουργεί ο χρόνος και τα αυτοκρατορικά TIE fighters και Bombers. Δώστε προτεραιότητα στο στόχο σας στα βομβαρδιστικά, μια και αυτά έχουν στόχο τα μεταγωγικά σας. Χρειάζονται 4 αντί 3 βολές για να καταστρέψετε, αλλά είναι πιο εύκολοι στόχοι από τα καταδιωκτικά. Γι' αυτά δεν θα πρέπει να ανησυχείτε ιδιαίτερα. Θα τα αναλάβουν τα Y-Wings και αν θέλετε στείλτε, και τον Wingman σας να βοηθήσει.

Mission 4: Προστασία φρεγάτας τραυματιών - Μία από τις πιο δύσκολες αποστολές του πρώτου tour of duty. Δώστε αμέσως μέγιστη ώθηση στις ασπίδες. Μία αυτοκρατορική φρεγάτα θα φθάσει και θα απογειωθούν δύο TIE Fighters και τρία Bombers. Προσπαθήστε να καταστρέψετε με κάθε τρόπο τα bombers, πριν αυτά ρίξουν torpedos κατά των μεταγωγικών σας. Όταν το καταφέρετε, μην ασχοληθείτε με τα καταδιωκτικά, γιατί το αυτοκρατορικό σκάφος έχει πάει από την άλλη πλευρά και έχει απογειωθεί άλλο ένα κύμα αεροσκαφών. Και πάλι καταρρίψτε γρήγορα τα βομβαρδιστικά. Αν τα καταφέρετε, μετά τα καταδιωκτικά θα είναι εύκολη δουλειά.

Mission 6: Επιδρομή για τα R2 - Συγκεντρωθείτε στους πειρατικούς δορυφόρους και τα μεταγωγικά, καθώς αυτά πυροβολούν το δικό σας μεταγωγικό, ενώ τα πειρατικά Y-wings πυροβολούν εναντίον σας. Θυμηθείτε ότι το σκάφος σας (R2) δεν μπορεί να εντοπίσει μεταγωγικά και δορυφόρους, γι' αυτό θα πρέπει να χρησιμοποιείτε συχνά το χάρτη. Όταν αντιμετωπίζετε αυτούς, έχετε την ταχύτητα στα 2/3, ενώ εναντίον των μεταγωγικών στο 1/3.

Mission 7: Επαναφορά κλεμμένου X-wing - Αναλαμβάνετε το X-wing 2 και ο Wingman τα 1 και 3. Στόχευε τα TIEs από αρκετή απόσταση. Κοίτα συχνά το χάρτη, ώστε να μην ξεφύγει κανένα. Αν γίνει αυτό, τότε ρίξτε στο διαφυγόν torpedo πριν βγει έξω από το πεδίο βολής. Αν δεν το σκοτώσετε, οι μανούβρες που θα κάνει θα το καθυστερήσουν αρκετά, ώστε να το προλάβετε.

Mission 8: Διάσωση τεχνικού πληρώματος των Sullustans - Μία επίσης πολύ δύσκολη αποστολή. Πρέπει να διασώσετε τους αιχμαλώτους Sullustans, ώστε να αποκτήσετε τη βοήθειά τους στο μέλλον. Τα σκάφη 4 και 5 έχουν τους αιχμαλώτους. Ετσι πρέπει να κτυπήσετε οτιδήποτε άλλο, ενώ αυτά θα τα αναγνωρίσετε. Για να τα αποσυνδέσετε, πυροβολήστε με τα ion cannons. Έχετε συνεχώς το νου σας για τα αυτο-

PLAY THE GAME



κρατορικά βομβαρδιστικά. Οχι απλώς θα προσπαθήσουν να σας σκοτώσουν, αλλά και να καταστρέψουν τα σκάφη με τους αιχμαλώτους, εάν δουν ότι πέφτουν στα χέρια τους.

Mission 10: Διάσωση αρχηγού των Sullustan - Αυτή η αποστολή μοιάζει με την Y-wing Historical mission 6, με τη διαφορά ότι τώρα δορυφόροι πυροβολούν εναντίον σας. Πριν από τον πρώτο δορυφόρο, μειώστε την ταχύτητα στο 1/3 και βάλτε τα lasers στο διπλό χτύπημα με φορτωμένες torpedos και καταστρέψτε με τη σειρά τους δορυφόρους 1 έως 4. Τον 5 αποσυνδέστε τον με τα ion cannons και μετά αναγνωρίστε τον για να διασωθεί. Φυσικά, θα χρειαστεί να κάνετε και ορισμένες αερομαχίες ενδιάμεσα.

Tour of duty II

Mission 3: Επίθεση σε κορυφή όπλων - Βεβαιωθείτε ότι έχετε στείλει τον Wingman να επιτεθεί στα μεταγωγικά, τα οποία κινούνται πριν αυτά φύγουν στο υπερδιάστημα. Πρέπει να συγκεντρωθείτε στην καταστροφή των άλλων σκαφών και να αφήσετε τη δουλειά της καταστροφής του κορυφού στα υπόλοιπα συμμαχικά σκάφη.

Mission 4: Αιχμαλωτίστε την κλεμμένη φρεγάτα - Στην αρχή αποσυνδέστε τους δορυφόρους με τα ion cannons και μετά τα αυτοκρατορικά μεταγωγικά. Αν δεν έχει ήδη γίνει από τα μεταγωγικά, αποσυνδέστε και αναγνωρίστε τη φρεγάτα. Στη συνέχεια κινηθείτε νοτιοδυτικά της και περιμένετε τα αυτοκρατορικά βομβαρδιστικά. Αναχαιτίστε τα αρκετά μακριά από τη φρεγάτα, ώστε να μην είναι σε εμβέλεια εκτόξευσης πυραύλου. Αν δεν τα καταστρέψετε, κάντε τους τόσο ζημιά, ώστε να αναγκαστούν να γυρίσουν στη βάση τους για ανασύνταξη.

Mission 5: Προστασία αιχμαλωτισμένου δορυφόρου - Αρκετά δύσκολη αποστολή αλλά, αν είστε καλοί στην αερομαχία, θα τα καταφέρετε. Τα αυτοκρατορικά T/I's και T/F's σημαδεύουν το σκάφος που προστατεύετε, ενώ τα T/B's σημαδεύουν εσάς. Αποφύγετε πάση θυσία τους πυραίλους των βομβαρδιστικών, καθώς ένα διπλό χτύπημά τους θα σας σκοτώσει αυτόματα.

Mission 7: Προστασία αποσυνδεδεμένου X-Wing - Συγκεντρωθείτε στους αυτοκρατορικούς δορυφόρους, καθώς θα προσπαθήσουν να πλησιάσουν το X-wing για να το αιχμαλωτίσουν. Επειδή το μόνο που βάλει εναντίον σας εί-

ναι τα αντιαεροπορικά πυρά, δώστε μέγιστη ενέργεια στις ασπίδες και τα lasers. Μην απομακρύνετε πάρα πολύ από το X-wing.

Mission 8: Σταματήστε την αλλαγή των Hyperdrives - Δύο από τις πέντε φρεγάτες μεταφέρουν τα hyperdrive units. Η τοποθεσία τους είναι σχεδόν τυχαία. Υπάρχει περιορισμός χρόνου στην αποστολή, καθώς το ένα μετά το άλλο τα σκάφη θα ξεφορτώνουν το φορτίο τους στο STD, αλλά η διαδικασία κρατάει πολύ λίγο. Αν θέλετε, αφού καταστρέψετε τις φρεγάτες, προσπαθήστε το ίδιο και για το STD. Αν το κάνετε όμως, θυμηθείτε να φυλάξετε τις torpiles σας για τους shields generators.

Mission 9: Καταστροφή αναγνωριστικού σμήνους - Σε αυτή την αποστολή δεν υπάρχουν αντικαταστάτες για κάθε σκάφος που καταστρέψετε, γι' αυτό κτυπάτε ό,τι βλέπετε. Και πάλι στο τέλος μπορείτε να καταστρέψετε το STD. Αλλά και πάλι θυμηθείτε να φυλάξετε τις torpiles.

Mission 10: Καταστρέψτε το Interpid - Δώστε μέγιστη ενέργεια στις ασπίδες και πηγαίστε κατευθείαν επάνω στο Interpid με ταχύτητα 100. Όταν φτάσετε κοντά, βάλτε μέγιστη ώθηση σε ασπίδες και lasers και κάντε τη δουλειά σας. Μην ανησυχείτε για τα Y-Wing που καταστρέφονται. Το παιχνίδι θα στείλει μόνο του αντικαταστάτες, αν χρειαστεί.

Tour of duty III

Mission 2: Καταστροφή αυτοκρατορικού επισκευαστικού σκάφους - Στην αρχή θα χρειαστεί να δώσετε αερομαχία για να καθαρίσετε την κάλυψη αέρος. Κτυπήστε την κορβέτα από μακριά με torpiles. Για το μεταγωγικό πλησιάστε, κτυπάτε και απομακρύνετε, όταν οι ασπίδες αρχίζουν να πέφτουν. Περιμένετε να ξαναγεμίσουν και ξανακάνετε το ίδιο, μέχρι να καταστραφεί. Αγνοήστε τις νάρκες, καθώς δεν έχετε αρκετό χρόνο στη διάθεσή σας.

Mission 3: Αιχμαλωτίστε στρατιωτικό μεταγωγικό - Χρησιμοποιήστε τα ion cannons για να αποσυνδέσετε ένα ή δύο από τα gun boats, έτσι ώστε να μην σας απασχολεί να μην στείλει αντικαταστάτες. Συγκεντρωθείτε στο αυτοκρατορικό μεταγωγικό, το οποίο θα εμφανιστεί ίσια μπροστά σας. Μην σας απασχολούν τα καταδιωκτικά. Αν έχετε αποσυνδέσει το gun boat, δεν θα έρθουν άλλα.

Mission 6: Καταστροφή αυτοκρατορικής βάσης εφοδιασμού - Άλλη μία αποστολή εκκαθάρισης από νάρκες. Βάλτε μέγιστη ενέργεια στις ασπίδες και στα lasers και κατευθυνθείτε στην πρώτη νάρκη. Όταν έρθουν οι δύο φρεγάτες, επιτεθείτε τους και ασχοληθείτε και πάλι με τις νάρκες, αφού τελειώσετε. Στα κύματα των καταδιωκτών καταστρέψτε όλα εκτός από ένα στο κάθε κύμα, ώστε να μην έρθουν αντικαταστάτες.

Mission 7: Καταστροφή αναγνωριστικών - Οι κορβέτες κινούνται με δεξιόστροφη κατεύθυνση. Καταστρέψτε πρώτα αυτή που βρίσκεται βόρεια. Μόλις την καταστρέψετε, θα εμφανιστεί μία άλλη στη θέση της. Μέχρι να την καταστρέψετε, η άλλη θα έχει φτάσει στη θέση και έτσι δεν χρειάζεται να την κυνηγάτε μέσα στο πεδίο ναρκών.

Mission 8: Αιχμαλωτίστε τη φρεγάτα Priam - Σταματάτε λίγο μακριά από κάθε νάρκη και αρχίστε να τις καταστρέψετε

PLAY THE GAME

μία μία. Στη συνέχεια σκοτώστε όλα τα TIEs. Τέλος, τους υπόλοιπους πυραύλους ρίχτε τους εναντίον της φρεγάτας.

Mission 10: Προστατέψτε φορτίο προμηθειών - Αν η φρεγάτα βγει ακριβώς στην περιοχή του φορτίου και αρχίσει να πυροβολεί τα containers, ξαναρχίστε την αποστολή, μέχρι να εμφανιστεί κάπως πιο μακριά. Το καλό είναι ότι τα βομβαρδιστικά στοχεύουν εσάς και όχι τα containers.

Mission 11: Υπερασπιστείτε το καταδρομικό Independence - Συγκεντρωθείτε στα βομβαρδιστικά, τα οποία πυροβολούν το Independence, ενώ τα υπόλοιπα πυροβολούν εσάς.

Mission 12: Ξεκίνημα επίθεσης στο Death Star - Μεταφέρετε όλη την ενέργεια από lasers στις ασπίδες. Γυρίστε σε μονή ριπή τορπιλών. Πηγαίνετε κατευθείαν εναντίον του Comm Sat και κτυπήστε το με τορπίλες. Αφού το καταστρέψετε (και έχετε ολοκληρώσει την αποστολή), καταστρέψτε, αν θέλετε, και όποιο άλλο σκάφος θέλετε.

Mission 13: Επίθεση στην επιφάνεια του Death Star - Χτυπήστε τόσο τα βομβαρδιστικά, ώστε να αναγκαστούν να επιστρέψουν στη βάση. Τα καταδιωκτικά καταστρέψτε τα όλα εκτός από ένα σε κάθε κύμα. Για να καταστρέψετε τα containers, ακολουθήστε την ακόλουθη μέθοδο: πηγαίνετε σε μία θέση ακριβώς πάνω από το στόχο και

αρχίστε να απομακρύνεστε από αυτόν. Όταν είστε αρκετά μακριά, γυρίστε προς τα πάνω του και πυροβολείτε με τετραπλά πυρά. Αυτό θα αποσυντονίσει για λίγο τα καταδιωκτικά και θα σας δώσει την ευκαιρία να έχετε ένα σταθερό στόχο.

Mission 14: Κούρσα στη σήραγγα του Death Star - Μεταφέρετε όλη την ενέργεια από τα lasers στις ασπίδες. Προσπεράστε τα καταδιωκτικά και μπειτε αμέσως στη σήραγγα. Μην αερομαχήσετε με τα καταδιωκτικά, καθώς θα πρέπει να έχετε την προσοχή σας στα T/A's. Όταν μπειτε στη σήραγγα, βάλτε όλη την ενέργεια στους κινητήρες, ώστε να αποκτήσετε ώθηση 150. Απλά, κατά περιόδους, δίνετε λίγη ενέργεια στις ασπίδες, ώστε να διατηρούνται. Αν φτάσουν οι ασπίδες σε οριακό σημείο, δώστε όλη την ενέργεια στις ασπίδες και βγείτε προσωρινά από τη σήραγγα. Λίγο πριν φτάσετε στο στόχο στο τέλος της σήραγγας, φροντίστε να έχετε τις ασπίδες τελείως γεμάτες, γιατί τα τελευταία αντιαεροπορικά πριν από το στόχο είναι πολύ ισχυρά και επίσης να έχετε τα όπλα στις διπλές τορπίλες για μεγαλύτερο ποσοστό επιτυχίας. Αν αστοχήσετε, σηκωθείτε αμέσως και προσπαθήστε ξανά από την αρχή έχοντας περισσότερη τύχη αυτήν τη φορά. ☿



πλήκτρο Computers



Εξυπηρέτηση και Service • Αναζήτηση της λύσης που σας συμφέρει • Τιμές ασυναγώνιστες

LEADER PC Compatibles

286 • 386 SX-DX • 486 SX-DX

ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ

ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΙΣ

ΟΛΑ ΤΑ ΔΥΝΑΤΑ CONFIGURATIONS

SOUND CARDS

ADLIB • SOUND BLASTER

JOYSTICKS

MODEM - FAX MODEM CARDS

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ - ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ

HOME COMPUTERS

AMIGA 500, 500+, 600, 1200

ATARI STE, 520, 1040, FALCON

ΜΝΗΜΕΣ - ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ

GAMES

PC - ATARI - AMIGA

ΟΛΟΙ ΟΙ ΚΛΑΣΣΙΚΟΙ

ΚΑΙ ΟΙ ΝΕΟΙ ΤΙΤΛΟΙ

Σπύρου Τρικούπη 32, Εξάρχεια, 106 83 ΑΘΗΝΑ,
Τηλ.: 8239.965, Fax: 8239.965

HINTS 'N' TIPS

DRAGON'S LAIR III The Curse Of Mordread

Λοιπόν, τι έγινε; Μήπως καταφέρατε να προχωρήσετε μόνοι σας; Εάν ναι, συγχαρητήρια, εάν όχι, δεν τρέχει τίποτα. Ας είναι καλά ο φίλος της στήλης Νάσος Ψάρρης.

Συνεχίζουμε:

ΣΚΗΝΗ 26η: ΔΕΞΙΑ για να ξεφύγετε από τα νύχια της γάτας και FIRE για να σπάσετε το μπουκάλι και να βγείτε έξω.

ΣΚΗΝΗ 27η: Πατήστε FIRE για να ξεφύγετε μέσα από το στόμα της γάτας.

ΣΚΗΝΗ 28η: FIRE για να τηλεμεταφερθείτε.

ΣΚΗΝΗ 29η: Εδώ εμφανίζεστε μαζί με τη Mordread στο κατάρτι ενός πειρατικού πλοίου. Κάντε ΑΡΙΣΤΕΡΑ για να ξεφύγετε.

ΣΚΗΝΗ 30η: FIRE για να κάνετε τσουλήθρα και να κατεβείτε από το πανί.

ΣΚΗΝΗ 31η: Μόλις πέσετε μέσα στο βαρέλι, κάντε ΚΑΤΩ και μετά ΔΕΞΙΑ για να πιαστείτε στο σκοινί και να μπειτε στο σεντούκι.

ΣΚΗΝΗ 32η: Κάντε ΔΕΞΙΑ για να αποφύγετε τον πειρατή και μετά ΠΑΝΩ για να γλιτώσετε από τον καρχαρία.

ΣΚΗΝΗ 33η: FIRE για να σκοτώσετε τον πειρατή και ΠΑΝΩ για να σκαρφαλώσετε στο κατάρτι.

ΣΚΗΝΗ 34η: FIRE για να τηλεμεταφερθείτε.

ΣΚΗΝΗ 35η: FIRE και Ξανά FIRE για να εξοντώσετε τα ρολόγια που σας επιτίθενται.

ΣΚΗΝΗ 36η: ΚΑΤΩ και μετά FIRE για να γλιτώσετε από τα δύο ρολόγια.

ΣΚΗΝΗ 37η: FIRE για να διαλύσετε το ρολόι που επιτίθεται και να μπειτε μέσα στο ρολόι-κτίριο.

ΣΚΗΝΗ 38η: Κάντε ΑΡΙΣΤΕΡΑ για να περάσετε ανάμεσα από τα ρολόγια-φρουρούς της πόρτας.

ΕΠΕΜΒΑΣΕΙΣ

ΣΚΗΝΗ 39η: Κάντε ΠΑΝΩ για να ανεβείτε πάνω στο ρολόι τοίχου.

ΣΚΗΝΗ 40η: ΠΑΝΩ για να μπειτε μέσα.

ΣΚΗΝΗ 41η: Κάντε ΔΕΞΙΑ και μετά ΠΑΝΩ για να μη σας συνθλίψουν τα ελατήρια του ρολογιού.

ΣΚΗΝΗ 42η: Κάντε ΔΕΞΙΑ για να κλοτσήσετε την πόρτα και να μπειτε μέσα.

ΣΚΗΝΗ 43η: Κάντε ΔΕΞΙΑ και ΠΑΝΩ για να αποφύγετε τις ακτίνες.

ΣΚΗΝΗ 44η: Κάντε ΔΕΞΙΑ και γρήγορα Ξανά ΔΕΞΙΑ. Ετσι η ακτίνα θα σκοτώσει το ρολόι που σας καταδιώκει και όχι εσάς.

ΣΚΗΝΗ 45η: ΚΑΤΩ για να αποφύγετε την ακτίνα και μετά ΑΡΙΣΤΕΡΑ για να καταφέρετε να τη στρέψετε εναντίον της Mordread.

ΣΚΗΝΗ 46η: Κάντε ΚΑΤΩ και μετά ΔΕΞΙΑ για να προλάβετε να πάρετε την πορτοκαλί σφαίρα της Mordread.

ΣΚΗΝΗ 47η: Κάντε ΔΕΞΙΑ για να αποφύγετε την ακτίνα και να βγείτε από το κτίριο.

ΣΚΗΝΗ 48η: Πατήστε FIRE για να ενεργοποιήσετε τον τηλεμεταφορέα, και έτσι τερματίζετε το παιχνίδι, παρακολουθώντας το όμορφο φινάλε.

AMIGA HISTORYLINE 1914 - 1918

Όλοι οι κωδικοί του παιχνιδιού, εάν και εφόσον μάχεστε μόνοι σας.

- 1 PULSE
- 2 GOOSE
- 3 SPORT

- 4 BIMBO
- 5 TEMPO
- 6 BARON
- 7 BUMM
- 8 LEVEL
- 9 TOXIN
- 10 PRINC
- 11 CLEAN
- 12 XENON
- 13 SIGNS
- 14 HOUSE
- 15 SIGMA
- 16 SEVEN
- 17 ZOMBI
- 18 MOVES
- 19 BLADE
- 20 ZORRO
- 21 STONE
- 22 MOSEL
- 23 ORDER
- 24 SODOM

ALIEN BREED '92

- 2ο επίπεδο: XXDFA
- 4ο επίπεδο: RTHAA
- 6ο επίπεδο: LAEEA
- 8ο επίπεδο: UYTTA
- 10ο επίπεδο: PPEAB

NICKY BOOM

Μερικοί κωδικοί του παιχνιδιού.

- 1ο επίπεδο: MEDIT
- 2ο επίπεδο: KRATTY
- 3ο επίπεδο: MIRTES
- 4ο επίπεδο: ARRAX
- 5ο επίπεδο: JANIR
- 6ο επίπεδο: TRINOS
- 7ο επίπεδο: SIXAN

AGONY

Με τα F1 ή F2 αποκτάτε ένα σπαθί στον εξοπλισμό σας. Αν πατήσετε το F3 μία φορά, αυξάνετε το μέγεθος σφαιρών που ρίχνετε, αν το πατήσετε τρεις φορές, αποκτάτε μια έξτρα ζωή.

SUPER HANG ON

Πληκτρολογήστε 750J στον πίνακα των high scores. Μετά πατήστε CTRL και ALT και 2 και T, ταυτόχρονα, για να προχωρήσετε στην επόμενη οθόνη.

BARBARIAN II

Πατήστε HELP και M και E, ταυτόχρονα, και θα αποκτήσετε τη χαμένη ενέργειά σας.

AMSTRAD

VENOM STRIKES BACK

Μπειτε στο δεύτερο τηλεμεταφορέα, χρησιμοποιώντας τον κωδικό TRANSMOGRIFY, και αφού φτάσετε στο τέλος της πίστας, βγάζοντας τον εχθρό, επιλέξετε το όπλο που σας κάνει αόρατους και βγείτε από την πόρτα. Θα δείτε ότι θα είστε συνέχεια αόρατος, χωρίς να μειώνεται η διάρκεια του όπλου, αλλά προσοχή, μην αλλάξετε όπλο γιατί το tip δεν θα ισχύει πια.

Το πιο πάνω τίρακι μάς το έστειλε ο Νίκος Φωκιάς.

PREHISTORIC

Τώρα ένα νέο τίρακι για να πάρετε άφθονο food. Μόλις φτάσετε στο επίπεδο όπου βγαίνουν για δεύτερη φορά τα μπαλόνια και στην οθόνη βγαίνει "not enough food", τότε κάντε τα εξής: μόλις φτάσετε σ' αυτό το επίπεδο, πηγαίνετε δύο επίπεδα πίσω, σκοτώστε το δεινοσαυράκι και στριμώξτε το πουλί στην άκρη. Μόλις το στριμώξετε, αρχίστε να το χτυπάτε, ώσπου το food να γίνει πράσινο, και τότε θα έχετε αρκετό food και δεν θα χρειαστεί να πάρετε άλλο.

ARKANOID II

Πολλοί παίκτες ισχυρίζονται ότι είναι δύσκολο. Με το πιο κάτω κολπάκι περνάτε τις πίστες ανενόχλητοι. Προτού αρχίσει το παιχνίδι, έχετε πατημένα το R, F, T. Όταν αρχίσετε, πατήστε esc και θα περνάτε πι-

HINTS 'N' TIPS

ΕΠΕΜΒΑΣΕΙΣ

στα. Αυτό μπορείτε να το κάνετε σε κάθε πίστα.

Ευχαριστούμε τον Γιάννη Αδαμόπουλο, για τα δύο τίράκια που μας έστειλε.

SPECTRUM WHERE TIME STOOD STILL

Πάρτε το αντικείμενο που έχει η γυναίκα και δώστε το στον αρχηγό της πρώτης φυλής των πυγμαίων που θα συναντήσετε. Θα σας το επιστρέψει μαζί με ένα άλλο αντικείμενο. Αυτό το νέο αντικείμενο πρέπει να το αφήσετε δίπλα στο χέρι που σας πετάει στον γκρεμό, και έτσι δεν θα σας ξαναενοχλήσει. Προσοχή, πρέπει να βρίσκονται όλοι οι ήρωες εκεί ή τουλάχιστον αυτοί που έχουν επιζήσει, γιατί αν κάποιος έχει μείνει πίσω χαμένος, δεν θα μπορεί να περάσει. Πολλά αντικείμενα που βρίσκετε καθ' οδόν, δεν έχουν καμία χρήση. Μόλις φτάσετε στο επόμενο χωριό, δεν θα είστε καλοδεχούμενοι, γι' αυτό φύγετε γρήγορα προς τα κάτω. Δεν πρέπει να ξεκουραστείτε καθόλου, απ' ενός γιατί υπάρχουν πολλοί νέοι επικίνδυνοι εχθροί και απ' άλλου γιατί βρίσκεστε κοντά στο τέλος.

TOP CAT

Στο menu γράψτε HELP και θα δείτε το border να αλλάζει χρώμα. Έχετε πλέον άπειρη ενέργεια. Το ίδιο κόλπο πιάνει και στο Scooby and scrappy dog, και ίσως σε διάφορα άλλα παιχνίδια της Hi-tech.

INSPECTOR HECTI

Χρησιμοποιήστε τους παρακάτω κωδικούς, για τα αντίστοιχα επίπεδα: Επίπεδο 5 - RING

- Επίπεδο 11 - GRIM
- Επίπεδο 16 - NONE
- Επίπεδο 21 - FOOD
- Επίπεδο 26 - ANEX
- Επίπεδο 31 - OPAL
- Επίπεδο 36 - BRIM
- Επίπεδο 41 - MAIM

Επίπεδο 46 - ETCH
END - ICER

NEW ZEALAND STORY

Στο menu τυπώστε FLUFFY, για να έχετε άπειρες ζωές, και PHILIP για να ρίχνετε πάντα με το laser.

Όλα τα πιο πάνω τίράκια είναι μια ευγενική προσφορά του Παναγιώτη Καρακίτσου.

PC

Τα πιο κάτω είναι από τον φίλο της στήλης Ανδρέα Καπιτζή. Τον ευχαριστούμε και περιμένουμε και άλλα.

- KINGS OF THE BEACH
- SIDEOUT επίπεδο 4
- GEKKO επίπεδο 7
- TOPFLITE επίπεδο 10
- SUNDEVIL τελικό

LEISURE SUIT LARRY 1 (VGA)

Αν θέλετε να απαντήσετε μόνο σε μία ερώτηση αντί για πέντε, πατήστε τα κουμπιά CTRL - ALT - X, μόλις εμφανιστεί η πρώτη ερώτηση. Συνεχίστε να πατάτε τα πιο πάνω κουμπιά, μέχρι να εμφανιστεί κάποια ερώτηση που σας βολεύει.

Πονηρέ, φίλε Ανδρέα!!!

LHX ATTACK CHOPPER

Αν σας τελειώσουν κάποτε τα πυρομαχικά, πατήστε CTRL και R, και τότε θα ξαναέχετε όλα τα πυρομαχικά σας.

F-29 RETALIATOR

Στο enrolment screen δώστε σαν όνομά σας το CIARAN. Πατήστε το enter και φορτώστε το Pilots log. Το όνομα του πιλότου πρέπει να λέει Ocean ok. Αν έτσι έχουν τα πράγματα, τό-

τε θα έχετε άπειρα πυρομαχικά.

EPIC

Σας δίνουμε όλους τους κωδικούς γι' αυτό το καταπληκτικό shoot 'em up της Ocean.

- 1 Auriga
- 2 Cepheus/Apus
- 3 Musca
- 4 Pyxis
- 5 Cetus
- 6 Formax
- 7 Caelum
- 8 Corvus

HUMANS

Τους πιο κάτω κωδικούς μάς τους έστειλε ο Θανάσης Δραγάτης από την Καβάλα.

- 1 DARWIN
- 2 ANDIE PANDY
- 3 GET A LIFE
- 4 CARLOS
- 5 HOWIE
- 6 MOOBLE
- 7 CSL
- 8 THE HUMBLE ONE
- 9 PIXIE

- 10 MILESTONE
- 11 WAR WAR WAR
- 12 JMCKINNON
- 13 UNLUCKY
- 14 BLUE MONKEY
- 15 RED DWARF
- 16 BAD TASTE
- 17 THE KITCHEN
- 18 CJ
- 19 SPORT IS OUT
- 20 SMART
- 21 VILLA3BORO2
- 22 EARLY MORNING
- 23 BORO4LEEDS1

- 24 EASY LIFE
- 25 JIMS TIES
- 26 PARKVIEW
- 27 NICENEASY

- 28 GREEN CARD
- 29 COOKIE
- 30 MALCY MALC
- 31 RAVING BURK
- 32 YOU GOT IT
- 33 SGNIMMEL
- 34 MINISTRY
- 35 MAD FREDDY
- 36 BIZARRE
- 37 FREE SCOTLAND
- 38 APPLE JUICE
- 39 PAYDAY
- 40 BANANNA MOON
- 41 BONUS
- 42 BOUNCING
- 43 NO MONEY
- 44 A S F
- 45 VISION
- 46 SISTERS
- 47 FAST FASHION
- 48 CARGO
- 49 RAB C NESBITT
- 50 RANGERS
- 51 RAINBOW
- 52 DOODY
- 53 MIGHTY BAZ
- 54 TIRED
- 55 CONSOLIDATED
- 56 STAY HAPPY
- 57 AMERICA
- 58 ANOTHER DAY
- 59 ISOLATION
- 60 PROMISED LAND
- 61 DAEMONSLATE
- 62 BIG RAB
- 63 MIAMI VICE
- 64 MARGARET M
- 65 A34732473
- 66 HELP ME
- 67 THE EXILES
- 68 EIGHTLANDS
- 69 WINE AND DINE
- 70 NIN
- 71 TECHNOPHOBE
- 72 GETTING THERE
- 73 TIME IS
- 74 RUNNING OUT
- 75 LORDS OF CHAOS
- 76 NOW ITS DONE
- 77 IM OUT OF HERE
- 78 HERES TO A
- 79 BETTER LIFE
- 80 BYE BYE BYE

From: apollon@athens
Date: Wed, 26 May 93 20:07:34 PDT
To: pixel@athens
Message-Id: <memo 7688@athens>
Subject: On line

On line λοιπόν στα 9.600 bauds V42 και εκατοστό τεύχος για το Pixel... Ενηλικιώθηκε και το ριχελάκι μας! Πώς περνάει ο καιρός, ε; Ξαν χτες μου φαίνεται που είχα στα χέρια μου το τεύχος 3... Τέλος πάντων, επί του θέματος: Στην CompuLink έχουν συμβεί αρκετά το μήνα που πέρασε, και θα ριζούμε μια ματιά στα πιο σημαντικά... Και, εφόσον αυτόν το μήνα η στήλη επωμιζεται και τα βάρη της στήλης AirWarrior (που αποουσιάζει), ας ξεκινήσουμε από αυτό.

Κατ' αρχήν, στο μεγάλο διαγωνισμό του AirWarrior τελικός νικητής ήταν η χώρα Β, με τους HANDSOME, MAYHEM, CYBORG, EAGLEONE, IVAN και WIZ. Τα score τους ήταν:

HANDSOME	7907
MAYHEM	0
CYBORG	4003
EAGLEONE	27214
IVAN	0
WIZ	19719

On line

Στο AirWarrior είχαμε και μια σημαντική εξέλιξη: ο γνωστός και μη εξαιρετέος χρήστης <goofy> (Κώστας Πολύζος) με δική του πρωτοβουλία ξεκίνησε τη διοργάνωση ενός campaign, δηλαδή ένα session του Airwarrior, στο οποίο υπήρχε συγκεκριμένο σχέδιο μάχης, δηλαδή οι παίκτες έπαιξαν κάποιο σενάριο:

Το campaign (ελληνιστί καμπάνια ή κάτι τέτοιο) διαδραματίζεται στην εποχή του 1940. Η Γερμανία και η Αγγλία μάχονται για την επικράτηση στον εναέριο χώρο της Νότιας Αγγλίας. Οι Γερμανοί επιτίθενται και οι Αγγλοι, αιφνιδιασμένοι - και λιγότεροι -, προσπαθούν να τους αναχαιτίσουν. Οι Γερμανοί (χώρα C) απογειώθηκαν ένα τέταρτο νωρίτερα από τους Αγγλους, για να δοθεί το στοιχείο του αιφνιδιασμού, και επιτέθηκαν στην πρωτεύουσα της Β (που ήταν η Αγγλία), με σκοπό να καταστρέψουν τουλάχιστον τα μισά της κτίρια... Σκοπός των Αγγλων είναι να προστατέψουν την πρωτεύουσά τους στη μισή περίπου ώρα της διάρκειας του campaign. Το campaign πραγματοποιήθηκε την Παρασκευή 7 Μαΐου, και η αναλογία ήταν 5 Γερμανοί εναντίον 2 Αγγλων...!

Αλλά και έτσι ακόμη, ο ρους της ιστορίας δεν άλλα-

ξε! Οι Γερμανοί έκαναν ό,τι καλύτερο μπορούσαν, με εκπληκτική αυτοθυσία (χαρακτηριστικό παράδειγμα ο χρήστης <nelson> - Κώστας Νέλλας - που έφτασε στο σημείο να πέφτει με το αεροπλάνο του πάνω στα κτίρια των Αγγλων!) και αποφασιστικότητα, αλλά προφανώς χρειαζόταν και άλλη πρακτική στους βομβαρδισμούς...! Αν και το σχέδιο μάχης τους ήταν πολύ καλό και τηρήθηκε σχεδόν άριστα, οι ρίψεις τους ήταν ιδιαίτερα... άστοχες!

Το σίγουρο είναι ότι το campaign είχε πολύ μεγάλη επιτυχία και χάρισε μερικές ώρες καταπληκτικής δράσης στους παίκτες... Υπήρξαν βέβαια αρκετά απρόοπτα, για πολλά από τα οποία ευθύνεται και ο ΟΤΕ, αλλά τελικά η επιχείρηση campaign ήταν άκρως επιτυχής, και μεγάλοι κερδισμένοι ήταν - όπως είπε και ο <goofy> - το AirWarrior...!

Φυσικά, η προσπάθεια του <goofy> βρήκε και μιμητές, και αναμένεται και συνέχεια στα campaigns, που είναι κάτι καινούριο στο χώρο του AirWarrior και τώρα πια φαίνεται να έχει περάσει στη φάση της ωριμότητας! Ας περιμένουμε να δούμε τι άλλο θα σκαρφιστούν οι πιλότοι της CompuLink...!

Εκτός βέβαια από το AirWarrior, υπάρχουν και πολλοί άλλοι τομείς της CompuLink, που παρουσιάζουν εξίσου μεγάλη κινητικότητα... Κατ' αρχήν, η "μικρή βουλή" της βάσης, το partyline, στο οποίο γίνεται - τον τελευταίο καιρό τουλάχιστον - ...χαμός! Είναι σχεδόν αδύνατο να συνδεθεί κάποιος με την CompuLink τις μικρές ώρες και να μην βρει κάποιους στο partyline... Πολλούς ξενύχτηδες αποδείχτηκε ότι έχει τελικά η βάση (και εγώ είμαι ένας από αυτούς, να μην βγάω την ουρά μου απέξω!).

Οι διασκέψεις των χρηστών παρουσιάζουν και αυτές αρκετά μεγάλη κίνηση... Κατ' αρχήν, η διάσκεψη "φ.υ.δ" (Φυσική Υγιεινή Διατροφή) του χρήστη <handsome>, την οποία ο handy (όπως τον φωνάζουν πολλοί) φροντίζει να ενημερώνει τακτικά με... πολλές και καλές υγιεινές και "διαιτητικές" συνταγές! Η διάσκεψη "pc latest" με moderators τον <cocos> και τον <front> δεν πιστεύω ότι χρειάζεται ιδιαίτερες συστάσεις για κανέναν PC user! Τα Public Domain προγράμματα της διάσκεψης αυξάνονται και πληθύνονται, και μάλιστα παρουσιάζουν ρεκόρ όγκου download για τον τελευταίο μήνα... Μπράβο στον <front> και τον <cocos>.

Μια διάσκεψη σχετική με software, που επίσης παρουσιάζει μεγάλη κίνηση, είναι και η "amiga eagles" που δημιουργήθηκε από τους <batman> και <handsome> με πολύ Public Domain για - ποια άλλη; - την Amiga! Φυσικά, εξακολουθεί να υπάρχει πολύ ενδιαφέρον για τις δύο σχετικά καινούριες και πολύ πρωτότυπες διασκέψεις - την "koyiz" του <cyborg>, στην οποία δίνονται ομηρικές μάχες γνώσεων, και τη "σταυρόλεξο" του <batman> όπου δοκιμάζουν τις ικανότητές τους στην επίλυση σταυρολέξεων πολλοί χρήστες... Πολύ πρωτότυπες διασκέψεις και δικαιολογημένα επι-

τυχημένες. Πολλοί είναι αυτοί που παραπονιούνται γιατί δεν "πετυχαίνουν" οι διασκέψεις τους... Ομως δεν είναι τόσο απλό να φτιάξεις μια διάσκεψη. Πρέπει και να τη φροντίσεις! Για να επιτύχει μια διάσκεψη, πρέπει να την υποστηρίξει ο moderator (γιατί αν δεν το κάνει αυτός, ποιος θα το κάνει;). Σε όσους θέλουν λοιπόν να φτιάξουν μια επιτυχημένη διάσκεψη, θα δώσω 10 συμβουλές:

1) Προτού φτιάξετε μια διάσκεψη, σκεφτείτε και σχεδιάστε προσεκτικά τη δομή της: Την περιγραφή, τα topics, ποια topics θα είναι read-only (αν χρειάζεται) και τι ακριβώς θα συζητηθεί στη διάσκεψή σας...

2) Όταν θα φτιάχνετε τη διάσκεψη, ΠΡΟΣΟΧΗ! Αν κάνετε κάποιο λάθος, είναι πιθανόν να μπορεί να το διορθώσει μόνον ο Sysop...

3) ΟΠΩΣΔΗΠΟΤΕ θα πρέπει να βάζετε κάποιο αρχικό κείμενο στη διάσκεψη... Κάποιος που θα συνδεθεί με αυτήν και δεν θα δει τίποτε γραμμένο, όσο και αν τον ενδιαφέρει, είναι σχεδόν απίθανο να γράψει κάτι - να πει οτιδήποτε - αν δεν έχετε περιγράψει πρώτα εσείς, με ΕΝΑ ΤΟΥΛΑΧΙΣΤΟΝ μήνυμα, το χαρακτήρα της διάσκεψης και με τι θα ασχοληθεί αυτή.

4) Θα πρέπει να εγγράψετε από την αρχή κάποια μέλη και φροντίστε ώστε αυτά τα μέλη να είναι κάποιοι που γνωρίζετε και ενδιαφέρονται - ή μπορεί να ενδιαφερθούν - για το συγκεκριμένο θέμα, ώστε να υπάρξει κάποια αρχική κίνηση και να "πάρει φωτιά" η διάσκεψη!

5) Αφήστε ένα μήνυμα στη διάσκεψη "confs" που να πληροφορεί για τη δημιουργία της διάσκεψης και να αναφέρει αυτό με το οποίο πρόκειται να ασχοληθεί αυτή.

6) Αφήστε και ένα μήνυμα στην "public", προσκαλώντας τους χρήστες στη διάσκεψή σας... Αν η διάσκεψή σας είναι κλειστή, μην ξεχάσετε σε αυτό το μήνυμα να ζητήσετε από όποιον ενδιαφέρεται να σας στείλει mail για να τον γράψετε στη διάσκεψη...

7) ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΤΕ τη διάσκεψή σας και μετά από τη δημιουργία της, ειδικά τον πρώτο καιρό, φροντίστε να γράφετε κάποια απάντηση ή κάποιο σχόλιο σε ΟΛΑ τα μηνύματα που μπαίνουν στη διάσκεψη αυτή.

8) Αν δείτε πως, παρ' ότι κάνατε σωστά όλα τα παραπάνω, η διάσκεψη δεν έχει κίνηση μετά από 10 ημέρες, ενημερώστε με mail τον Sysop και ζητήστε του να αφαιρέσει τη διάσκεψη από το σύστημα (δημιουργείται πρόβλημα όταν παραφορτώνουμε το σύστημα με διασκέψεις, όταν αυτές είναι "νεκρές"). Μπορείτε πάντα να κάνετε μία ακόμη προσπάθεια...! Ίσως κά-

Οι τέσσερις νικητές του διαγωνισμού Air Warrior

της CompuLink είναι:

1 Νίκος Μαρίνος	Handsome
2 Κώστας Ζούλιας	Cyborg
3 Μιχάλης Τσιγώνης	Eagleone
4 Νικόλαος Μουμουλίδης	Wiz

Καθένας από τους νικητές αυτούς κερδίζουν από ένα adventure της επιλογής τους, προσφορά των καταστημάτων **Playvision**, Σολωμού 34, τηλ.: 3617774 και **Game Studio**, Μπότσια 14, 3602397, καθώς και από ένα joystick QS 123 Warrior5, προσφορά της **Pim Software**, Αχαρνών 292 & Μεσσαρίας 3, τηλ.: 8643277, 8648172.

ποιο άλλο θέμα να βρει περισσότερη ανταπόκριση!

9) Αν η διάσκεψή σας "πετύχει", και πάλι δεν θα πρέπει να την εγκαταλείψετε. Παρακολουθήστε προσεκτικά ό,τι νέο γράφεται στη διάσκεψη αυτή και συντονίστε τη συζήτηση. Αν έχετε κάποιο upload directory, θα πρέπει να το ελέγχετε τακτικά, να βλέπετε αν κάποιος χρήστης ανέβασε κάποιο αρχείο και, αν ναι, να το ελέγχετε ΟΠΩΣΔΗΠΟΤΕ για τυχόν ύπαρξη ιών αν είναι πρόγραμμα, και μετά να το μεταφέρετε στο download directory... Και μην ξεχνάτε να ενημερώνετε το File List!!! Εξάλλου, ίσως κάποια στιγμή η κουβέντα να παρεκτραπεί και να χρειαστεί να ασκήσετε κάποιον έλεγχο, ακόμη και να αφαιρέσετε κάποιο μήνυμα από τη διάσκεψη, αν το κρίνετε αναγκαίο.

10) Όπως θα θέλατε και εσείς από τους άλλους να συμμετέχουν στη διάσκεψή σας, έτσι θα θέλανε και οι άλλοι να συμμετέχετε στη δική τους! Προσπαθήστε να συμμετέχετε σε όσες περισσότερες διασκέψεις των χρηστών μπορείτε και σας ενδιαφέρουν...!

Αρκετά γι' αυτόν το μήνα... Να προσέχετε τα modems σας και happy conferencing!

PLAY AIR!
Apollon

COMPUTERS

CDTV COMMODORE με πληκτρολόγιο, drive, monitor και πολλά προγράμματα μόνο 200.000 δραχ.!! Τηλ.: 4114318 (πρωί), 4958347 (απόγευμα), Νίκος.

Πωλείται ATARI STFΜ 1040, 2,5 MB, RAM 20 MB σκληρός δίσκος, monitor 12". Τηλ.: 7790376 (πρωινά), Ευριπίδης.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ!! Amiga 500+ A501 memory + έγχρωμο monitor + 2 joysticks + mouse + 400 δισκέτες + καλύμματα + βιβλία. Τιμή ΕΚΠΛΗΞΗ. Τηλ.: 5125600, Κώστας.

AMIGA + 1 Mb + ATONCE + Μόνιτορ = 130.000 δραχ. Τροφοδοτικό = 12.000 δραχ. Modem = 12.000 δραχ. SCSI QUANTUM 52 Mb + 2 Mb = 120.000 δραχ. Τηλ.: 9634265, Νίκος.

PC 200 + color monitor + manuals + δισκέτες. Ολα σε πολύ καλή κατάσταση. Τιμή: 70.000 δραχ. Τηλ.: 6381764, Γιώργος.

ATARI MEGA STE 4 Mb drive 1,44 Mb + δεύτερο drive 720 KB + SM 125 + Megafile 60 + προγράμματα. Ολα μαζί 290.000 δραχ.!! Τηλ.: (0333) 26547, Θανάσης και (0333) 26541, Χρήστος.

Schneider EURO-XT, HD20, ΕΓΧΡΩΜΟ (EGA card), φίλτρο, utilities - games. Αρχική τιμή: 70.000 δραχ. Τηλ.: 6522259, Σπύρος.

Amiga 500 + 2ο drive + extra 0,5 Mb + 1084 monitor + joystick + 200 γραμμένες δισκέτες + 30 original, 140.000 δραχ. Τηλ.: 2799068, Γιώργος.

Commodore 64 + κασετόφωνο + drive 1541 + παιχνίδια, 40.000 δραχ. Τηλ.: 2799068, Γιώργος.

Πωλείται AMIGA 2000 PLUS + MEMORY 3 MB (επεκτάσιμη στα 8 MB) + ΕΠΙΛΟΓΗ 1,3 - 2,04 + 80 DISKS + 2 internal



DRIVES - Αγορά '92. 230.000 δραχ. Σε δύο δόσεις. Τηλ.: 9616456 (απόγευμα) και 3211187 (πρωί), Νίκος.

AMIGA HARDWARE

1) AMIGA 500 (μεταχειρισμένη) 58.000 δραχ. 2) drives 3,5 15.900 δραχ. 3) 1 MB 8.000 δραχ.!!! 4) MODULATORS 6.500 δραχ.!!! 5) NONAME 3,5" 110 δραχ. Τηλ.: 9419881, Σταύρος.

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: α) AMSTRAD 6128 μόνο 19.000 δραχ., β) ATARI MEGA STE + Monitor. Τηλ.: 6479655 - 2634045, Γιώργος.

AMIGA 500, 1 MB Modulator, 3,5 drive, καινούριο joystick, mouse, βιβλία, 150 disks. 125.000 δραχ. Τηλ.: 979771, Παναγιώτης (Βραχνέικα Πατρών).

AMSTRAD 6128 ΕΓΧΡΩΜΟΣ πολλά παιχνίδια, joysticks, MANUAL ελληνικό, βιβλίο, προγράμματα 60.000 δραχ. Τηλ.: 8021297 (απόγευμα), Κώστας.

AMIGA 500, 1 MB + MONITOR 1084, modulator, παιχνίδια, φίλτρο, mouse. ΑΡΙΣΤΗ κατάσταση! 90.000 δραχ. Τηλ.: (031) 200916, Γιώργος.

AMIGA 500 πλήρης. Πολλά Games / utilities, δύο joysticks. Πωλούνται λόγω αλλαγής συστήματος. Τηλ.: 4524534 (18:30-20:00), θοδωρής.

AMIGA 500 1,3 + MONITOR 1084 + δεύτερο DRIVE + 1 MB + clock + 2 joysticks. Τιμή:

120.000 δραχ. Επίσης, Commodore 64 + drive: 22.000 δραχ. Τηλ.: (031) 310954, Βασίλης.

Πωλείται Amiga 500 με οθόνη 1084 S, φίλτρο, mouse, joystick, τραπέζι, δισκέτες. Μόνο 160.000 δραχ.!! Τηλεφωνήστε τώρα στο 7665218, Μωυσής.

PC + AdLib μουσική κάρτα + εκτυπωτής + 50 δισκέτες + monitor + mouse, αξίας 160.000 δραχ. MONO 90.000 δραχ.!! Τηλ.: (0651) 74033, Βασίλης.

ACORN ARCHIMEDES 3000 + ΕΓΧΡΩΜΟ MONITOR + προγράμματα + extra. Ολα σε άριστη κατάσταση, μόνο 150.000 δραχ. Τηλ.: 8670689, Μάριος.

Πωλείται λόγω ανάγκης Amiga 500, 1 MB, 1084S + 2 joysticks + mouse + παιχνίδια, μόνο 100.000 δραχ.!! Τηλ.: 9597546, Νίκος.

A600 40 MB σκληρός + 1 MB RAM επέκταση + τελευταία παιχνίδια, άριστη κατάσταση. Τηλ.: (031) 414106, Στέλιος.

AMIGA 2000 V2.04, 3 MB, HD 66 MB, XT Card, HD 32 MB (PC), 2ο drive, monitor 1081. Τηλ.: 5320774 (4 - 6 μ.μ.), Βασίλης.

AMIGA 1 MB, color monitor, 70 δισκέτες, joystick, TV MODULATOR 150.000 δραχ. Τηλ.: 3463787 (μόνο πρωινά), Νεκτάριος.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ!! ΠΩΛΕΙΤΑΙ ATARI

520STFM με 2 MB μνήμη + 200 δισκέτες γεμάτες με παιχνίδια + 1 joystick + mouse. Τιμή έκπληξη!! Τηλ.: 8828623, Δημήτρης.

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ Color Monitor 17" MULTI SYNC 1.280x1.024 non interlaced FLICKER FREE + ADAPTOR AMIGA + SEGA MEGA DRIVE με 5 παιχνίδια. Τηλ.: 4114836 (μετά τις 15:30), Μιχάλης.

Πωλείται Amstard 1640, με 1 FDD 360 KB ECD οθόνη έγχρωμη, 640 KB μνήμη, mouse, κάρτα, joystick, παιχνίδια. Τιμή: 60.000 δραχ.!!! Τηλ.: 8142058, Γιώργος.

AMIGA 500+ 1084 + at-once + 1 MB + 1.3 2.0 + 2nd drive + 2 mouse - joystick + 300 disks + extra. Τιμή: 170.000 δραχ. (μετρητά συζητήσιμα). Τηλ.: 9919164, Βαγγέλης.

AMIGA 500 1.3 + 1 MB + monitor 1084 PS Joystick, δισκοθήκη 100 δισκέτες + mouse + βιβλία. Τιμή 160.000 δραχ. Τηλ.: 5548591, Θανάσης.

Amiga 2000 + HD 80 MB + 0 - 8MB expansion card + 2ο drive + εγγύηση. Τιμή συζητήσιμη. Τηλεφωνήστε από 7 μ.μ. - 11 μ.μ. στο 8136066, Αντώνης.

ATARI 1040 με δύο monitors για όλες τις αναλύσεις (έγχρωμο PHILIPS + ασπρόμαυρο SM124) + joystick + ποντίκι Sunnyline + παιχνίδια + βιβλία, πωλείται σε πολύ χαμηλή τιμή. Τηλ.: 6845544, Αλέξανδρος.

Amiga 1200 από Αγγλία + KickStart 1.3 + Games + Εγγύηση 15 μηνών MONO 140.000 δραχ. ΔΩΡΟ ΕΚΠΛΗΞΗ: Ελληνικό πρόγραμμα LOTTO, αξίας 8.000 δραχ. EKTOR SOFT, τηλ.: (01) 8618368 και 8612475 (fax).

Amiga 3000/25MHz/120MB Quantum με 15μηνες εγγυήσεις από 350.000 δραχ. Επίσης, Accelerators 68030 και

68881/25 με 32bit RAM για 500 και plus (πάνω από 6 φορές πιο γρήγορα!) από 150.000 δρχ. Δεκτές και ευκολίες. Τηλ.: 7248636, Γιώργος.

SOFTWARE

ATARI ST. Φίλοι του Atari, τώρα γνωρίζετε όλοι ποιος σας υποστηρίζει. Η μεγαλύτερη και πιο ενημερωμένη συλλογή προγραμμάτων στη διάθεσή σας. Τα πάντα από games, utilities, midi κ.τ.λ. Εβδομαδιαία ανανέωση από το εξωτερικό. Αντικαταβολές και καταλόγος σε όλη την Ελλάδα. Λαλαούνης Γιώργος, Φορμίωνος 72. Τηλ.: 7512756.

Amiga - Spectrum. Όλοι οι τελευταίοι τίτλοι σε καταπληκτικές τιμές. Παιχνίδι + δισκέτα 250 δρχ. Σίγουρο φόρτωμα - γρήγορη παράδοση, και με αντικαταβολή σε όλη την Ελλάδα. Για πλήρη κατάλογο, τηλεφωνήστε μας. Κόζιαρης Νικήτας, Ανθών 100, τηλ.: (01) 2525863.

20.000 GAMES - utilities - program σε ένα C.D!! Αποστέλλεται δισκέτα listing δωρεάν 386-25. Filips 110.000 δρχ. Μπουγάτσος Σπύρος, Παπαναστασίου 120, Αθήνα, τηλ.: 8325006.

IBM PC. Η μεγαλύτερη συλλογή σε παιχνίδια και επαγγελματικά προγράμματα. Κατευθείαν από το εξωτερικό. Αντικαταβολές - συνδρομές. Μαύρος Αγγελος, τηλ.: 6548531 - 6002040.

ΠΡΟΣΦΟΡΑ!! ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ IBM ΣΥΜΒΑΤΟΥΣ. ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΑΠΟ ΤΑ ΤΟΡ ΑΜΕΡΙΚΗΣ ΚΑΙ ΕΥΡΩΠΗΣ. Τηλ.: 9329732, Μάκης.

AMIGA Περιφερειακά. Αναλαμβάνουμε οποιοδήποτε πρόβλημα έχετε στην AMIGA και το Monitor. Εξειδικευμένο SERVICE. Παράδοση ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ. Δέτσος Στέφανος, Νάξου 4, 13341 Αθήνα, τηλ.: 2475030.



AMSTRAD GAMERS CLUB (6128) Τεράστια συλλογή από GAMES, πάνω από 2000 τίτλοι. ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΠΑΝΤΟΥ. ΣΤΑ 10 GAMES άλλα 2 ΔΩΡΟ!! Μπόλλας Μάκης, Κόρακα 14, Αθήνα, τηλ.: 8314078.

Amiga Software: Gamedisk 300. Αντικαταβολές ΠΑΝΤΟΥ! Παραδόσεις ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ! Συνεχής ανανέωση και αντικατάσταση σε περίπτωση βλάβης. Συνδρομές από 200 δρχ. Παλαιοδήμος Αρης, Ζερβουδάκης 56. Τηλ.: 8315442.

**** AMIGA GAMES ****
Gamedisk 250 δρχ. Πανελλαδικώς με Αντικαταβολή. Εγγυημένο Φόρτωμα. Κατάλογος Δωρεάν. Παράδοση κατ' οίκον. Φθηνές Συνδρομές. Καβουκλής Σάκης, Δερβενακίων 32, Ν. Φιλαδέλφεια. Τηλ.: 2515447 (απόγευμα).

PC GAMES + UTILITIES. Όλα τα τελευταία παιχνίδια και προγράμματα. GAME + DISK = 500 δρχ. ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΠΑΝΤΟΥ, ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ. Πολυχρονίου Μίμης, Μ. Μπότσαρη 17, Αιγάλεω. Τηλ.: 5987587 - 5983717.

*** Νέα Φιλαδέλφεια Amiga club ***
Gamedisk 250 δρχ. Παράδοση - Συνδρομές - Αντικαταβολές - Κατάλογος. Διγενή 28, τηλ.:

2530645, Δημήτρης.

AMIGA 6128. 464 ΧΙΛΙΑΔΕΣ ΤΙΤΛΟΙ Παιχνιδιών. Όλα εισάγονται. ΤΙΜΕΣ ασυναγώνιστες!! ΑΚΟΜΑ, ΜΕΤΑΤΡΟΠΗ ΤΗΣ PLUS σε 1.3. Επίσης, πωλούνται σε ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΕΣ τιμές ΦΙΛΤΡΑ ΟΘΟΝΩΝ, ΚΑΛΥΜΜΑΤΑ, ΕΠΙΠΛΑ. Τιμές χονδρικής - λιανικής. ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΠΑΝΤΟΥ. Παράδοση σε όλη την Αθήνα. Βασιλείου Γιώργος, Τυρταίου 12, Αγ. Δημήτριος, τηλ.: 9751860.

Νέα Φιλαδέλφεια - Πειραιάς Amiga club.
Gamedisk 250 δρχ. Παράδοση στο σπίτι για 20 disks + μεταφορικά. Συνδρομές - αντικαταβολές - κατάλογος. Δημήτρης, Διγενή 28. Για Πειραιά τηλεφωνήστε στο 9839094 και για Νέα Φιλαδέλφεια 2530645.

ATARI ST/TT/ΧΕ: ΟΛΟΙ ΟΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ ATARI ΥΠΟΣΤΗΡΙΖΟΝΤΑΙ ΑΠΟ ΕΜΑΣ. ΠΛΗΡΗΣ ΣΕΙΡΑ SOFTWARE. ΠΑΝΟ ΑΠΟ 5.000 ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΚΑΙ ΣΥΝΕΧΗΣ ΑΝΑΝΕΩΣΗ ΑΠΟ ΕΥΡΩΠΗ: UTILITIES, ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ, GAMES, MIDI, ΣΤΙΣ ΤΕΛΕΥΤΑΙΕΣ VERSIONS ΜΕ ΟΔΗΓΙΕΣ. ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΠΑΝΤΟΥ. ΔΕΧΟΜΑΣΤΕ ΚΑΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΕΣ. ΓΙΑΝΝΗΣ - ΤΑΚΗΣ ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ, ΤΗΛ.: 6817379. ΤΩΡΑ ΚΑΙ ΤΟΣ 2.06 ΣΕ ΕΡΡΩΜΣ ΓΙΑ ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ ΣΤΕΙ!

***** AMIGA TOP ***** 1) Games,

utilities, Docdisks! 2) ΤΑΧΥΤΑΤΕΣ παραδόσεις! 3) ΦΘΗΝΕΣ Συνδρομές! 4) Αντικαταβολές Οποιοδήποτε! 5) ΓΙΓΑΝΤΙΑΙΑ συλλογή! Μαστοράκης Σωκράτης, Κύπρου 32, Μαρούσι. Τηλ.: 8023576.

32 bit games center. PC-Atari-Amiga. Εισαγωγές από Γερμανία - Βέλγιο - Αγγλία. Αντικαταβολές. Υπάρχουν όλα και τρέχουν εγγυημένα. Μπερτσάκος Αναστάσιος, Σπ. Τρικούπη 132. Τηλ.: 8239965.

Commodore 64/128 πωλούνται παιχνίδια κασέτα - δισκέτα, έγχρωμα monitors, COMMODORE 64, drives, Amiga 500. Πετράκης Μιχάλης, Φοινίκος 10, Πειραιάς. Τηλ.: 4181420.

AMIGA CLUB Gamedisk 250 παράδοση στο σπίτι, για Π. Φάληρο και γύρω προάστια. Κωνσταντάκης Νίκος, Αγ. Κυριακής 27, Αμφιθέα, Π. Φάληρο. Τηλ.: 9306262 (15:00-23:00).

PC Software! Όλα τα καινούρια. Εισαγωγή από εξωτερικό κάθε εβδομάδα. Παράδοση κατ' οίκον αυθημερόν. Από 400 δραχμές η δισκέτα. Τηλ.: 9416240 Ηλίας και 9517703 Γιώργος Παπαδόπουλος, Δαβάκη 168, Καλλιθέα.

PC SOFTWARE κάνω ανταλλαγές μόνον. Προγράμματα διάφορα, εφαρμογές, παιχνίδια. Τρεμούλης Δημήτρης, Ν. Μανδηλαρά 14, Α. Ηλιούπολη. Τηλ.: 9937833.

***** ELECTRON *****
AMIGA:
- NAME Programdisk: 300.
- Συνδρομές (Program): 80
- Αυθημερόν παράδοση σπίτι.
- Δωρεάν κατάλογος
- Αντικαταβολές TURBO
- Πάμφθηνες κενές NAME.
Γκίκας Νίκος, Νοταρά 79, Πειραιάς. Τηλ.: 9301258, 4111461.

ΓΡΑΜΜΗ COMPUTERS

ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 9 - ΤΗΛ.: 3633357 - 3640243
ΜΕΓΑΛΕΣ ΕΥΚΟΛΙΕΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ

HOME COMPUTERS

AMIGA 500 PLUS	18.000 & 8 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 10.000
AMIGA 500 PLUS + ΟΘΟΝΗ COMMODORE 1084S	38.000 & 9 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 17.000
AMIGA 600	24.000 & 8 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 10.000
AMIGA 600 + ΟΘΟΝΗ COMMODORE 1084S	34.000 & 9 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 21.500
ΟΘΟΝΗ COMMODORE 1084S ΕΓΧΡΩΜΗ	21.000 & 6 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 11.000
AMIGA 1200	22.000 & 8 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 17.000
ATARI 1040 STE	135.000 ΜΕΧΡΙ 8 ΔΟΣΕΙΣ

AT-286

PHILIPS 80286/12/40MB/1MB RAM	170.000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
QUEST 80286 1D 40MB HD VGA MONO	197.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ

AT-386 SX

LINE 386 SX/40MHz/2MB RAM/VGA MONO	163.000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
IMPETUS 386SX/33/2MB RAM/40MB/HD/VGA MONO	240.000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
IKAROS 80386SX 2MB 1D 14" VGA MONO 40MB HD	230.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
AMSTRAD 7386SX/2MB/1D/80MB HD/VGA COLOR	310.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
DFI 80386SX/33 2MB RAM 1D 40MB HD VGA MONO	260.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
DFI 80386SX/33 2MB RAM 1D 40MB HD VGA COLOR	320.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
FUJITECH 386SX/40/2MB 40MB HD	230.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
QUEST 80386SX/33 2MB RAM 40MB HD VGA MONO	270.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ

80386

LINE 386 DX/40MHz/2MB RAM/1D/VGA MONO	190.000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
IMPETUS 80386 DX/40/4MB RAM/40MG HD/VGA MONO	320.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
IKAROS 80386 40MHz 2MB RAM 40MB HD VGA MONO	260.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
DFI 80386 40MHz 4MB RAM 40MB HD VGA MONO	325.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
FUJITECH 386/40/2MB/40MB HD	250.000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
QUEST 80386 4MB RAM 80MB HD VGA MONO	350.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ

80486

LINE 486 DX/33MHz/1D/1MB RAM/VGA MONO	280.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
INTEL 80486DX/33/4MB RAM/40MB HD/VGA MONO	490.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
IKAROS 80486/33/4 MB/256 KB C.M. 40 MB HD VGA MONO	375.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
DFI 80486/33/4MB/256 KB C.M. 40MB HD VGA MONO	430.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
QUEST 80486/F/80MB HD VGA MONO	500.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ

LAPTOP - NOTEBOOK

DUEL 386SX/25/2MB RAM/60MB HD	425.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
AMSTRAD 80386SX VGA 2MB RAM 80MB HD NOTEBOOK	410.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
QUEST 386/33/4MB 105 MB HD	600.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
COMPAQ CONTURA 386SX/20/2MB/40MB	440.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ

ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ

STAR LC-100	16.000 & 6 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 9.000
EPSON FX 850	120.000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
PANASONIC KX 1170	70.000 ΣΕ 6 ΔΟΣΕΙΣ
STAR LASER 4	345.000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
ΟΛΑ ΤΑ ΜΟΝΤΕΛΑ ΤΗΣ STAR	ΜΕΧΡΙ 7 ΔΟΣΕΙΣ
CITIZEN SWIFT 9	CALL
CITIZEN SWIFT 24	CALL
HEWLETT PACKARD LASER PRINTER	ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ

FAX

PANASONIC KX-F50	175.000 ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ
SIEMENS HF-2302	160.000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
PHILIPS SPC 20	140.000 ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ
AMSTRAD 6000 AT	177.000 ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ

PLOTTERS

HEWLETT PACKARD	ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
SUMMAGRAFICS	ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ

ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ Ο Φ.Π.Α.
ΣΤΕΛΝΟΝΤΑΙ ΠΑΝΤΟΥ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ

**ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ
ΕΠΙΣΚΕΦΘΕΙΤΕ ΜΑΣ ΠΡΙΝ ΑΓΟΡΑΣΕΤΕ**

ΟΛΑ ΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΤΗΣ COMPUTER LOGIC & TECHNOSOFT ΜΕΧΡΙ 7 ΔΟΣΕΙΣ
UPGRADE ΑΠΟ PC ΣΕ 286/386SX/386 ΜΕ ΔΟΣΕΙΣ



AMIGA SOFTWARE

BEYONDERS. GAMES - ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ - ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΑ.
Εγγραφή σε ΕΠΩΝΥΜΗ δισκέτα στην ίδια χαμηλή τιμή!! Εγγυημένο φόρτωμα, αντικατάσταση σε περίπτωση βλάβης. Στέλνονται αντικαταβολές παντού σε ΤΑΧΥΤΗΤΑ ρεκόρ!! Τηλεφωνήστε ΤΩΡΑ στα: 2752205 Ακρης, 2873162 Αγγελος (FAX: 2873162) για να σας στείλουμε ΔΩΡΕΑΝ τον ΠΛΗΡΗ ΕΝΗΜΕΡΩΜΕΝΟ ΚΑΤΑΛΟΓΟ που διαθέτουμε ΣΕ LASER ΕΚΤΥΠΩΣΗ!!! Σπυρόπουλος Αγγελος, Ομορφοκκλησιάς 35, Καλογρέζα.

AMIGA SOFTWARE &

HARDWARE ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΣΥΛΛΟΓΗ + ΣΥΝΕΧΗΣ ΕΝΗΜΕΡΩΣΗ + ΕΓΓΥΗΜΕΝΗ ΕΓΓΡΑΦΗ + ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ!!
Gamedisk = 250 δρχ.!!! Αυγουστής Τατάκης, Χρυσολωρά 10-12, Λ. Αλεξάνδρας 114 73. Τηλ.: 6410640.

AMSTRAD 6128 & 6128 PLUS.

Η ΠΛΟΥΣΙΟΤΕΡΗ ΣΥΛΛΟΓΗ ΣΕ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ & ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ. ΚΑΤΕΥΘΕΙΑΝ ΑΠΟ ΤΟ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ. ΠΑΜΦΘΗΝΕΣ ΔΙΣΚΕΤΕΣ. Στα δέκα παιχνίδια άλλα 2 δώρο!!! Drive 5,25" και άλλα περιφερειακά. Αντικαταβολές. ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ!!! Αυγουστής Τατάκης, Χρυσολωρά 10-12, Λ. Αλεξάνδρας 114 73. Τηλ.: 6410640.

Προσφορά! Παιχνίδια για 1 MB και συμβατούς. Επιλογές από τον Αμερικής και Ευρώπης. Καραγιαννόπουλος Δημήτριος, Γυμναστηρίου 4, Δάφνη, Αθήνα. Τηλ.: 9253146, 9751869.

AMIGA SALONICA

SOFTWARE. Τα καλύτερα παιχνίδια σε εκπληκτικές τιμές. Συνδρομές δεκτές. Νικόλας, Αλεξανδρος (Α. Σιδηρόπουλος, Δωδεκανήσου 1), τηλ.: (031) 426370.

Amiga games + utilities.

Όλα τα τελευταία παιχνίδια και προγράμματα. Game + Disk = 250 δρχ. Αντικαταβολή παντού - παράδοση κατ' οίκον. Πολυχρονίου Μίμης, Μ. Μπότσαρη 17, Αιγάλεω. Τηλ.: 5987587 - 5983717.

** SILVERCITY HACKERS

CLUB ** The ultimate club for all AMIGA USERS. Τεράστια ανανεώσιμη συλλογή 4000 δισκετών. ΤΑΧΥΤΑΤΟ SUPER δίκτυο αντικαταβολών σε όλη την ΕΛΛΑΔΑ. ΠΑΜΦΘΗΝΕΣ ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΚΑΙ ΕΞΤΡΑ ΔΩΡΑ ΣΤΟΥΣ ΤΑΚΤΙΚΟΥΣ ΠΕΛΑΤΕΣ ΚΑΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΕΣ. Αψογή ποιότητας. Εγγυημένο φόρτωμα 100%. Error free. ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ. CALL NOW!!! Μπαριτάκης Νίκος, Αριστοτέλους 27, τηλ.: 9937664 και 9931416, Κώστας.

GAMES PC 400 ST 300 AMIGA
200 ALL NEW GAMES γράψτε PO BOX 26049, Harry



Degard, 10022, ATHENS.

GAMEGEAR + 6 GAMES σε χαμηλή τιμή! SONIC 1,2, G-LOC, SHINOBI, DONALD DUCK, MICKEY MOUSE (και ξεχωριστά!). Αναστασίου Δημήτρης, Σαχτούρη 30, Κ. Χαλάνδρι, Αθήνα. Τηλ.: 6844129.

ATARI FANATICS CLUB.

GAMEDISK 300 δρχ. Πάμφθνες συνδρομές - συνέπεια. Αγγελος, τηλ.: 9630577. Πολυχρονόπουλος Γιάννης, Ιφιγένειας 95, Καλλιθέα, τηλ.: 9520432.

***** AMIGA *** 1) GAME + DISK 200 2) ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ (70) 3.000 3) Κατάλογος 4) Εγγυημένο φόρτωμα 5) Παράδοση κατ' οίκον:** Π. ΦΑΛΗΡΟ, Ν. ΣΜΥΡΝΗ, ΚΑΛΛΙΘΕΑ. Δημόπουλος Νίκος, Κ. Παλαιολόγου 42-46. Τηλ.: 9411903.

PATRAS MEGA CLUB

(AMIGA). Διαθέτουμε ό,τι κυκλοφορεί στην Παγκόσμια (!!) αγορά, και όχι μόνο. GAMEDISK = 250 δρχ.!!! Εγγυημένο φόρτωμα. CALL NOW. Ρασσιάς Περικλής, Καψάλη 11, Πάτρα. Τηλ.: (061) 621542.

Amiga Software. Όλα τα τελευταία παιχνίδια. Το GAME + DISK 250 δρχ. Τεράστια συλλογή. Ανανέωση κάθε εβδομάδα. Παράδοση κατ' οίκον αυθημερόν. Κυριάκος - Σπύρος. Τηλ.: 2626571 - 2612185. Γιάννης Νικολάου, Μενελάου 129, Ν. Λιόσια.

PC SOFTWARE. Όλα τα προγράμματα για PC σε καταπληκτικές τιμές. Όλα τα τελευταία παιχνίδια στην εκπληκτική τιμή των 500 δρχ. ο τίτλος + 250 δρχ. η κάθε δισκέτα. Παράδοση κατ' οίκον αυθημερόν. Κυριάκος - Σπύρος. Τηλ.: 2626571 - 2612185. Γιάννης Νικολάου, Μενελάου 129, Ν. Λιόσια.

***** ΠΕΤΡΟΥΠΟΛΗ - AMIGA *****

Οι πιο ΓΡΗΓΟΡΕΣ εισαγωγές από Ευρώπη. GAMEDISK 250 δρχ. ΜΕΓΑΛΟΣ αριθμός P.D., DEMOS - UTILITIES από ΑΓΓΛΙΑ. SUPER ΣΥΝΔΡΟΜΗ 150 DISKS 5.500. Στέλνονται ταχύτατα ΠΑΝΤΟΥ. ΕΙΔΙΚΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ GAMEDISK 200 δρχ. + Δωρεάν κατάλογοι. Τηλεφωνήστε τώρα στο 5012307. Στεργίου Βασιλης, Μακεδονίας 31, Πετρούπολη, Αθήνα.

AMIGA! Είμαστε πρώτοι στο επαγγελματικό Software. Ελληνικά προγράμματα έτοιμα και κατόπιν παραγγελίας, όπως για φωτογράφους, - πελατολόγια - ετικετογράφοι - διευθυνσιογράφοι, εσόδων-εξόδων κ.λπ. Επίσης, GENLOCKS - MIDI - SAMPLER - ΜΝΗΜΕΣ - SCANNERS - DRIVES - MODEMS - SPLITTERS - HARD DISKS - VIDEO DIGITIZER - SAMPLER ATARI. Γρηγοριάδης Ιάκωβος, Διονύσου 4, Χαλάνδρι. Τηλ.: 6852730 - 6610714.

*** AMIGA COLLECTION CLUB**
* Συγκλονιστικές τιμές.
GAMES - UTILITIES 240 δρχ. Μεγάλη Συλλογή. Συνδρομές

"ΚΥΒΟΣ" COMPUTERS

ΛΕΩΦ. ΒΟΥΛΙΑΓΜΕΝΗΣ 122, ΔΑΦΝΗ
ΤΗΛ.: 9025433

ΜΕΓΑΛΕΣ ΕΥΚΟΛΙΕΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ

HOME COMPUTERS

AMIGA 1200	155.000	ΣΕ	8	ΔΟΣΕΙΣ
AMIGA 600	25.000	ΚΑΙ	8	ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 10.000
AMIGA 500 PLUS	20.000	ΚΑΙ	8	ΤΩΝ 10.000
AMIGA 500 PLUS+COMMODORE 1084	38.000	ΚΑΙ	8	ΤΩΝ 19.000
ΟΘΟΝΗ COMMODORE 1084 ΕΓΧΡ.	20.000	ΚΑΙ	6	ΤΩΝ 11.000
ΟΘΟΝΗ ATARI ΕΓΧΡ.	20.000	ΚΑΙ	7	ΤΩΝ 17.000
ATARI 1040	32.000	ΚΑΙ	8	ΤΩΝ 13.000
ATARI 520 STE	22.000	ΚΑΙ	8	ΤΩΝ 13.000

AT 286-386-486

HYUNDAI 286 1MB-40MB HD VGA MONO	230.000	ΣΕ	9	ΔΟΣΕΙΣ
HYUNDAI 386 1MB-40MB HD VGA MONO	275.000	ΣΕ	9	"
DAT 286 DESKTOP 1MB-40MB HD VGA MONO	188.000	ΣΕ	9	"
DAT 386SX33 CLEO 2MB-40MB HD VGA MONO	260.000	ΣΕ	9	"
DAT 386DX/40 4MB-40MB HD VGA MONO	310.000	ΣΕ	9	"
DAT 486/33 4MB RAM 40MB HD VGA MONO	455.000	ΣΕ	9	"
ΙΚΑΡΟΣ 386SX 2MB-40MB HD VGA MONO	240.000	ΣΕ	9	"
ΙΚΑΡΟΣ 386DX/40 2MB RAM 40MB HD VGA MONO	280.000	ΣΕ	9	"
ΙΚΑΡΟΣ 486DX/33 4MB RAM 40MB HD VGA MONO	420.000	ΣΕ	9	"
ALTEC LINE 286 1MB-40MB HD VGA MONO	248.000	ΣΕ	9	"
ALTEC 386SX 2MB-40MB HD VGA MONO	360.000	ΣΕ	9	"
ALTEC 486DX/33 4MB RAM 40MB HD VGA MONO	415.000	ΣΕ	9	"
QUEST 386 SX/33 2MB-40MB HD VGA MONO	270.000	ΣΕ	9	"
QUEST 386 DX/40 4MB 80MB HD VGA MONO	365.000	ΣΕ	9	"
QUEST 486 DX/33 4MB 80MB HD VGA MONO	510.000	ΣΕ	9	"
VEGAS 286 1MB-40MB HD VGA MONO	220.000	ΣΕ	9	"
VEGAS 386 1MB-40MB HD VGA MONO	300.000	ΣΕ	9	"
AMSTRAD 7386 2MB-80MB HD VGA ΕΓΧΡ.	310.000	ΣΕ	9	"
AMSTRAD MEGA 386SX/25 1MB 40MB HD VGA ΕΓΧΡ.	345.000	ΣΕ	9	"
DFI 386SX/33 2MB 40MB HD VGA MONO	260.000	ΣΕ	9	"
DFI 386DX/40 4MB 40MB HD VGA MONO	320.000	ΣΕ	9	"
DATA CARRIER 286/20 1MB 40MB HD VGA MONO	180.000	ΣΕ	9	"
DATA CARRIER 386SX/33 2MB 40MB HD VGA MONO	225.000	ΣΕ	9	"
SCHNEIDER D 386 SX 2MB-40MB HD VGA MONO	235.000	ΣΕ	9	"

ΦΟΡΗΤΑ

AMSTRAD MB 386SX 1MB 40MB HD VGA MONO	380.000	ΣΕ	9	ΔΟΣΕΙΣ
HYUNDAI LT6 2MB 40MB HD VGA MONO	395.000	ΣΕ	9	"
ZENITH SLIM PORT 286 2MB 40MB HD VGA MONO	475.000	ΣΕ	9	"
ALTEC MB 386SX 2MB 60MB HD VGA MONO	700.000	ΣΕ	9	"

ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ

STAR LC 100 9 ΑΚΙΔΩΝ COLOR	70.000	ΣΕ	5	ΔΟΣΕΙΣ
STAR LC 100 24 ΑΚΙΔΩΝ	100.000	ΣΕ	8	"
PANASONIC KX 1180	65.000	ΣΕ	5	"
FUJITSU DL 1100 24 ΑΚΙΔΩΝ	130.000	ΣΕ	8	"
EPSON LX 400	62.000	ΣΕ	5	"

FAK

AMSTRAD 7000 T	110.000	ΣΕ	8	ΔΟΣΕΙΣ
AMSTRAD 6000 T	190.000	ΣΕ	8	"
SCHNEIDER SPF 101	140.000	ΣΕ	7	"
SANYO SANFAX	200.000	ΣΕ	8	"
PANASONIC KXF 50	185.000	ΣΕ	8	"

ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ ΤΙΜΕΣ ΑΣΥΝΑΓΩΝΙΣΤΕΣ

- ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ Ο Φ.Π.Α.
- ΣΤΕΛΝΕΤΑΙ ΠΑΝΤΟΥ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ
- ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ ΕΠΙΠΛΑ ΓΙΑ COMPUTERS

φθηνές. Αντικαταβολές και παράδοση στο σπίτι σας. Δι-σκέτες NAME σε φθηνή τιμή. Κουμαριανός Γιώργος, Κοιμ. Θεοτόκου 2, Νέα Λιόσια 131 22. Τηλ.: 2314220 (3-11 μ.μ.).

IBM PC SOFTWARE -

SHAREWARE ΜΕΓΑΛΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΟΛΕΣ ΟΙ ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ (ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ - ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΠΑΝΕΛΛΑΔΙΚΑ). Καζαντζίδης Αντρέας, Παπαφλέσσα 4. Τηλ.: (031) 936102.

ΠΕΡΙΣΤΕΡΗ AMIGA CLUB.

Εχουμε όλα τα παιχνίδια και UTILITIES για AMIGA 500, 500 plus, 600 και 1200!! Επίσης πωλούνται AMIGA 500 plus σε πολύ χαμηλές τιμές. Παράδοση στο σπίτι σας και αντικαταβολές ΠΑΝΤΟΥ. Αντωνόπουλος Μανώλης, Ελλάς 131. Τηλ.: (01) 5743080.

*** AMIGA SOFTWARE-HARDWARE ***

- ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΙΟΥΝΙΟΥ ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΗ ΔΩΡΟ!! ΕΠΩΝΥΜΗ + GAME MONO 300 ΔΡΧ.
1. ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ & ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΑ ΕΞΟΔΑ ΔΩΡΕΑΝ
 2. ΣΥΛΛΟΓΗ 5.000 ΔΙΣΚΕΤΩΝ
 3. Μνήμες, drives & αναλώσιμα.
 4. Ετικέτες INDEX MONO 6 δρχ.
 5. 1000 HINTS & TIPS MONO 2.000 δρχ.!!!!
 6. NEO JOYSTICK PACMAN (2 ΚΟΥΜΠΙΑ - AUTOFIRE) MONO 7.000 ΔΡΧ.
 7. JOYSTICK JOMAHAWK MONO 5.000 ΔΡΧ.
- Σινανάς Κώστας, Δαβάκη 58, Περιστέρι. Τηλ.: (01) 5914815.

*** AMIGA USER CLUB ***

- A500/A500+/A600/A1200
- * GAME + DISK 300 δρχ.
 - * ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ από 200 δρχ.
 - * ΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΑ ανανέωση από το ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ
 - * ΕΓΓΥΗΜΕΝΟ φόρτωμα
 - * VIRUS FREE 100%
 - * ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ παντού



* ΤΑΧΥΤΗΤΑ εξυπηρέτησης
* ΔΩΡΕΑΝ κατάλογος.
Αβραμίδης Γιώργος, Εργασίας 5, Νέα Ιωνία. Τηλ.: 2797445.

J&B ...Από το 1987... ΠΑΝΤΑ ΚΑΙ ΜΟΝΟ ΓΙΑ AMIGA... ΤΕΛΕΥΤΑΙΕΣ κυκλοφορίες, συνδρομές, αντικαταβολές. ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ και ΑΝΤΑΛΛΑΣΣΟΝΤΑΙ Amiga και περιφερειακά. Πωλούνται NAME και NONAME δισκέτες. CALL NOW. Γιάννης Δράκος, Αγορακρίτου 18, τηλ.: 8218239 - 9233297 (βραδινές ώρες).

GDS Amiga Center. Αν σας ενδιαφέρουν τα παιχνίδια, προγράμματα και οι εφαρμογές της Amiga, εδώ θα βρείτε την πηγή κάθε πληροφορίας, τα καλύτερα παιχνίδια από τις διεθνείς εκδόσεις, την κάλυψη όλων των αναγκών σας, ποιότητα και οικονομία. Εξυπηρετούμε ταχύτατα τους φίλους μας σε όλη την Ελλάδα με όποιον τρόπο μας υποδείξουν. Σε περίπτωση βλάβης δισκέτας, σας δίνουμε 2 δωρεάν, της προτίμησής σας. Επικοινωνήστε γρήγορα για να ενημερωθείτε για το μεγάλο διαγωνισμό SENSIBLE SOCCER σε όλη την Ελλάδα. Τηλ.: (01) 6432279, Γιώργος Σπυρόπουλος, Λομβάρδου 8, Γκίζη.

Amiga. Τεράστια συλλογή προγραμμάτων. Συνεχής ανανέωση από Εξωτερικό!!! Συνδρομές (150 disks) 7.500 δρχ.!!! Παράδοση ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ στο σπίτι, χωρίς επιβάρυνση, ΤΑΧΥΤΑΤΟ δίκτυο αντικαβο-

λών!!! Computers, περιφερειακά σε εκπληκτικές τιμές. Πλήρης κατάλογος ΔΩΡΕΑΝ. Ektor Soft. Χίλιοι και ένας λόγοι για να μας προτιμήσετε. Εκτορας Καψούλης, Ουίλλιαμ Κινγκ 21, Κ. Πατήσια, τηλ.: 8612475 & 8618368.

Για AMIGA: 500-600-1200, system test, drive alignment: Προγράμματα για έλεγχο drive, PD, Utilities, Viruskiller, προγράμματα δημιουργίας, diskmagazines και bbs, slideshow makers, hacking, cracking tools, demomaker 2.0, soundtracker special, το νέο demo-music maker play'n'rave 2, συλλογές rd. Επίσης, hardware, αντιγραφικά, κλειδωτήρια, ισχυρά τροφοδοτικά 200w, αεριζόμενα, videogold collection για γάμους, βαφτίσια κ.λπ. Τηλ.: 8617222, Θεόφιλος.

Commodore 64/128. Πωλούνται ΑΥΘΕΝΤΙΚΑ παιχνίδια σε κασέτα, από 500 δρχ. Τηλ.: (01) 8612475 και 8618368.

Amiga Lotto-ΠΡΟΠΟ.

Εκπληκτικά, γρήγορα ΕΛΛΗΝΙΚΑ προγράμματα ανάπτυξης συστημάτων ΠΡΟΠΟ ή LOTTO από 5.000 δρχ. Νέες βελτιωμένες εκδόσεις, συνεχής υποστήριξη, πλήρεις ελληνικές οδηγίες. Αποκλειστική διάθεση EKTOR SOFT, τηλ.: (01) 8612475 και 8618368.

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ

ΑΝΤΙΓΡΑΦΙΚΕΣ ΚΑΡΤΕΣ για ξεκλειδωμά όλων των παιχνιδιών και προγραμμάτων. ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΕΣ!! Τηλ.: 9337364.

Amiga περιφερειακά: μνήμη 2 MB = 25.000 δρχ., 0,5 MB = 7.000 δρχ. BACKUP SYSTEM με κόστος 10 δρχ./ 1 MB. Παραγγέλνουμε ό,τι άλλο ζητήσετε από το εξωτερικό. Σύντομα PD library. Τηλ.: 8315442, Αρης.

ΓΕΝΙΚΑ

ΔΙΣΚΕΤΕΣ 3,5" NONAME 98 δρχ., ΕΠΩΝΥΜΕΣ δισκέτες όλων των τύπων σε ΥΠΕΡΠΡΟΣΦΟΡΕΣ. Τηλ.: 9337364.

NONAME ΔΙΣΚΕΤΕΣ 3,5" = 98 δρχ. 1,44 & 1,2 επώνυμες σε SUPER TIMEΣ. Αποστέλλονται παντού. Τηλ.: 6410640.

"LOCAL ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ"

AMIGA, COMPUTERS, ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ. Είμαστε οι φθηνότεροι στην αγορά. ΠΟΛΛΕΣ ΔΟΣΕΙΣ. Λ. Βουλιαγμένης 119, τηλ.: 9024877.

Δισκέτες 3 1/2 και 3 ιντσών (AMSTRAD). Οι 3 ιντσών από 250 δρχ. η μία. NONAME 3 1/2 ιντσών από 100 δρχ. Επώνυμες 100% ERROR FREE από 110 δρχ. EKTOR SOFT, τηλ.: 8612475 και 8618368.

CD CLUB προσφέρει περιφερειακά, δισκέτες, drives, soundblaster, 386,486, Amiga, επεκτάσεις, σε φανταστικές τιμές. Μουσικά CD heavy, tecno κ.λπ, από 1.000 δρχ. Σπύρος, τηλ.: 8325006.

ΚΑΡΤΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Θα ήθελα να γραφτώ συνδρομητής στο περιοδικό *PIXEL* (11 τεύχη). Για το σκοπό αυτό, σας απέστειλα την ταχυδρομική επιταγή Νο..... με το ποσό των 6.950 δρχ., αντί των 7.700 της τιμής περιπτέρου. Αν, για οποιοδήποτε λόγο, δεν μείνω ευχαριστημένος από το περιοδικό, μπορώ να διακόψω τη συνδρομή μου και να πάρω πίσω το υπόλοιπο των χρημάτων μου, χωρίς την παραμικρή καθυστέρηση.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ _____

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ _____

T.K. _____ ΤΗΛΕΦΩΝΟ _____

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ _____

Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΝΑ ΑΡΧΙΖΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ Νο _____

ΕΚΠΤΩΣΗ

10%

ΚΑΡΤΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Τώρα μπορείτε να μάθετε περισσότερα για τις εταιρείες, τα προϊόντα και τις υπηρεσίες που διαφημίζονται στο *PIXEL*, εντελώς δωρεάν και χωρίς καμία υποχρέωσή σας.

Το μόνο που έχετε να κάνετε, είναι να σημειώσετε με κύκλο τον αριθμό σελίδας που σας ενδιαφέρει, να συμπληρώσετε το κουπόνι και να το ταχυδρομήσετε στη διεύθυνση του περιοδικού. Το Τμήμα Εξυπηρέτησης Αναγνωστών αναλαμβάνει, για λογαριασμό σας, όλα τα υπόλοιπα. Μέσα σε λίγες μέρες, θα σας έχουν σταλεί από τις αντιπροσωπείες οι πληροφορίες που ζητάτε.

ΑΡ. ΤΕΥΧΟΥΣ _____
 ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ _____
 ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ _____
 T.K. _____ ΤΗΛΕΦΩΝΟ _____
 ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ _____
 ΕΧΩ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ _____

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33
34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81
82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97
98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113
114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129
130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145
146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161
162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177
178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193
194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε την αγγελία σας στον παρακάτω πίνακα. Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Στο διάστημα που μεσολαβεί ανάμεσα σε δύο λέξεις, αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά, χρησιμοποιώντας κεφαλαία, μόνο για κάποιες λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Σε περίπτωση που κάποια αγγελία είναι γραμμένη ολόκληρη με κεφαλαία, θα δημοσιευτεί με πεζά, ή θα επιβαρύνεται με προσαύξηση 50%.

Αγγελίες μέχρι 15 λέξεις χρεώνονται 2.500 δρχ. έκαστη. Για κάθε λέξη επιπλέον

το κόστος επιβαρύνεται με 200 δρχ. Οι αγγελίες με πλαίσιο και φόντο επιβαρύνονται με αύξηση κατά 100% της αρχικής τους τιμής, ενώ, αγγελίες που ξεχωρίζουν απ' όλες τις άλλες, κατά 400%.

Στείλτε τις αγγελίες σας μέχρι τις 10 του μήνα που προηγείται (σφραγίδα ταχυδρομείου) από αυτόν που θα κυκλοφορήσει το τεύχος, στο οποίο θέλετε να δημοσιευθούν. Το κουπόνι πρέπει να συνοδεύεται απαραίτητα από ταχυδρομική επιταγή που να καλύπτει το ποσό.

*Προς το περιοδικό **PIXEL** (τμήμα αγγελιών) - Λ. Συγγρού 44, ΤΚ 117 42 Αθήνα*

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ

Computers

Software

Περιφερειακά

Γενικά

Σημειώστε με x το τετράγωνο της κατηγορίας που επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ _____

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ _____

ΚΟΣΤΟΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ _____ ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ _____ ΤΗΛ. _____

ΑΡΙΘ. ΤΑΧΥΔΡ. ΕΠΙΤΑΓΗΣ _____ ΗΜ/ΝΙΑ _____

1.

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ

COMPUPRESS ΑΕ

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

2.

ΤΜΗΜΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

COMPUPRESS ΑΕ

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

3.

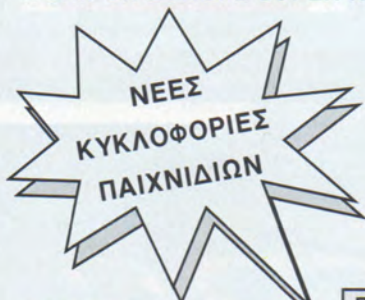
ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ

COMPUPRESS ΑΕ

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520



AD-29 UNIVERSAL ADAPTOR
 ALLOWS JAPANESE AND AMERICAN GAMES TO
 WORK ON EUROPE SUPER NES



SUPER FAMICOM

- KICK OFF III
- DOUBLE DRAGON
- SUPER DUNK SHOT
- FINAL FIGHT GUY
- HOME ALONE
- CONTRA III
- PSYCHO DREAMS
- MICKEY'S MAGICAL QUEST

GB

- DOUBLE DRIBBLE 5 ON 5
- STAR TRECK 25TH ANNIVERSARY
- THE FLASH
- ROGER RABBIT
- SPIDERMAN 2
- NAVY SEALS
- BUBBLE BUBBLE
- PRINCE OF PERSIA

MEGA DRIVE

- FIGHTING MASTERS
- PREDATOR 2
- WINTER CHALLENGE
- TWINKLE TALE
- THUNDER FORCE III
- KRUSTY'S FUNHOUSE
- ADVANCED BUSTER HAWK
- CALIFORNIA GAMES
- JAMES BOND 007

ΠΡΟΣΦΟΡΑ



DYNA-1
SUPER JOYPAD
 COMPATIBLE WITH SUPER FAMICOM
 & SUPER NINTENDO
 ENTERTAINMENT SYSTEM

ΛΕΙΤΟΥΡΓΕΙ
 CLUB ΜΕ ΜΕΛΗ ΓΙΑ:
 MEGA DRIVE MASTER SYSTEM
 GAME GEAR ATARI LYNX SUPER
 FAMICOM G.B.

ΠΡΟΣΦΟΡΑ	ΠΡΟΚΑΤΑΒΟΛΗ	ΔΟΣΕΙΣ	ΤΙΜΗ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ
MEGA DRIVE (ΧΩΡΙΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ)	25.000 +	3 x 9.500	Σ49.800
SUPER FAMICOM	25.000 +	3 x 13.000	59.000
MEGA DRIVE (με παιχνιδι δική' σας επιλογής)	25.000 +	3 x 13.000	58.900
MASTER SYSTEM II	15.000 +	3 x 7.000	32.900
GAME GEAR	20.000 +	3 x 7.500	38.900
T.V. TUNER	CALL		CALL
ATARI LYNX	14.000 +	3 x 7.000	31.900

ΜΕ ΤΗ
 ΧΡΥΣΗ
 ΕΓΓΥΗΣΗ
 SEGA

ΠΡΟΣΦΟΡΑ
 UNIVERSAL
 ADAPTOR AD-29
 7.900 ΔΡΧ.

7.900

PRO-2
 PROFESSIONAL JOYPAD
 COMPATIBLE WITH MEGA DRIVE







ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΙΟΥΝΙΟΥ ΜΕ ΚΑΘΕ ΑΓΟΡΑ ΚΟΝΣΟΛΑΣ

ΔΩΡΕΑΝ ΕΓΓΡΑΦΗ ΜΕΛΟΥΣ
ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

ΣΑΣ ΠΕΡΙΜΕΝΟΥΜΕ ΣΤΟ 6439824
 ή ΣΤΗΝ Λ. ΑΛΕΞΑΝΔΡΑΣ 31 &
 ΜΟΥΣΤΟΕΥΔΗ ΓΩΝΙΑ
 ΔΕΚΤΕΣ ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΚΑΡΤΕΣ

ΚΑΙ ΤΩΡΑ **GAMERS CLUB 2**
ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ
ΑΝΟΙΞΑΜΕ ΣΤΗΝ ΚΑΛΛΙΘΕΑ
ΓΡΥΠΑΡΗ 53, ΚΑΛΛΙΘΕΑ, ΤΗΛ.: 9596262

BODY BLOWS

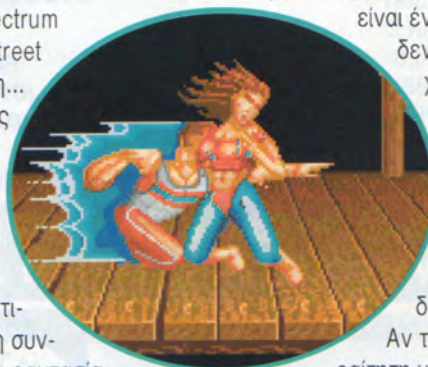
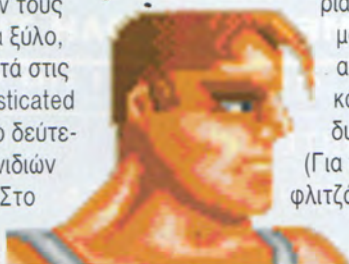
AMIGA, ATARI ST



Στην κατηγορία των beat 'em up παιχνιδιών περιλαμβάνονται πολλά του είδους "Βάρα - ό,τι - δεις - μπροστά - σου - και - όποιον - πάρει - ο - χάρος", τα οποία μάλιστα είναι τα αγαπημένα μιας μερίδας του κοινού. Υπάρχει ωστόσο και μια άλλη μερίδα gamers, που ναι μεν τους τρώνε οι παλάμες τους για ξύλο, αλλά θέλουνε κάτι πιο κοντά στις martial arts, κάτι πιο sophisticated και εγκεφαλικό. Σε αυτό το δεύτερο είδος beat 'em up παιχνιδιών ανήκει και το Body Blows. Στο δρόμο που χάραξαν τα The Way Of the

Exploding Fist (α, ρε Spectrum αείμνηστε!) και τα δύο Street Fighter, με μια καλή δόση... επιστημονικής φαντασίας (!) και "βρόμικου ξύλου", δίνει σε κάθε πολεμοχαρή gamer την ευκαιρία να δοκιμάσει τα αντανακλαστικά του και τη συνδυαστική του φαντασία.

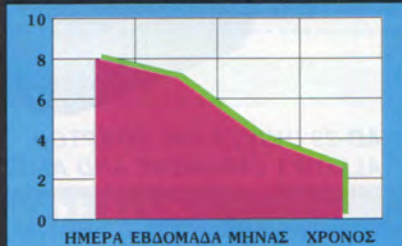
(Για να δούμε τώρα, αν ρίξω δύο φλιτζάνια upercut, τρία φακελάκια roundhouse, και τα ανακατέψω με λίγο κλοτσομπου-



ΕΙΔΟΣ BEAT 'EM UP

ΚΑΤ/ΣΤΗΣ TEAM 17

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Θα το βαρεθείτε προτού το τελειώσετε...



νίδι, θα βγει καλό;)

Το παιχνίδι περιλαμβάνεται σε τέσσερις δισκέτες και, ακόμη και αν διαθέτετε δεύτερο drive, δεν πρόκειται να σας χρειαστεί, γιατί απλούστατα το Body Blows δεν το αναγνωρίζει! Το μόνο που μπορεί να σας σώσει από την καταδίκη τού βάλε δισκέτα - βγάλε δισκέτα - ξαναβάλε δισκέτα κ.λπ.

είναι ένας σκληρός δίσκος. Αν δεν έχετε, σίγουρα το παιχνίδι θα σας εκνευρίσει πολύ, γιατί η TEAM 17 έχει δομήσει τον κώδικά του με τέτοιο τρόπο, ώστε σε κάθε αλλαγή πίστας θα πρέπει να αλλάζετε δισκέτες 5 με 8 φορές.

Αν τώρα διαθέτετε την απαραίτητη υπομονή, θα ανταμειφθείτε αρκετά καλά...

Το gameplay του Body Blows είναι πολύ γρήγορο και ενδιαφέρον. Αν και η απόκριση του joystick δεν είναι η καλύτερη δυνατή,



ωστόσο βρίσκεται σε πολύ υψηλά επίπεδα. Το animation είναι επίσης πολύ καλό και γρήγορο, ενώ το single-layer scrolling των background γραφικών είναι ιδιαίτερα ομαλό. Ξεχωριστή μνεία θα πρέπει να γίνει στο καθόλου ευκαταφρόνητο μέγεθος των sprites.



Στην αρχή του παιχνιδιού επιλέγεις το χαρακτήρα που επιθυμείς να σε εκπροσωπήσει στη μακριά διαδρομή προς την τελική νίκη. Η επιλογή γίνεται μεταξύ 5 χαρακτήρων, που - όπως είναι φυσικό - έχουν διαφορετικές δυνατότητες, διαφορετικά πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα. Κάποιοι μάλιστα διαθέτουν και ένα είδος "οπλισμού" (ποιος είπε ότι πρόκειται για δίκαιο αγώνα;).

Μετά την επιλογή του χαρακτήρα (και αρκετές αλλαγές δισκετών) περνάμε στο κυρίως θέμα του παιχνιδιού: μιλάνε οι γροθιές (και καμιά φορά τα ξίφη, οι πέτρες και διάφορα τέτοια χαριτωμένα, αλλά αυτά είναι λεπτομέρειες). Οι μάχες διεξάγονται σε 4 διαφορετικά locations, των οποίων η μόνη διαφορά είναι η ... ατμόσφαιρα! Το σίγουρο είναι ότι σαν background graphics είναι λίαν καλοσχεδιασμένα και κατά περίπτωση εμπλέκουν και κάποιο animation ή interaction με τη μάχη (κάποια αντικείμενα σπάνε ή ραγίζουν, τμήματα του background πέφτουν κ.ο.κ.,

αλλά μην περιμένετε και σπουδαία πράγματα, καθαρά διακόσμηση).

Στο Body Blows η μαγεία παίζει μεγάλο ρόλο, αλλά, όπως διαπιστώνει σύντομα ο παίκτης, περισσότερο δέχεται τα αποτελέσματά της, παρά τη χρησιμοποιεί!

Πάντως, κάθε διαθέσιμος χαρακτήρας έχει και κάποιες δυνατότητες που ανήκουν στη

σφαίρα του μεταφυσικού (η επιστημονική φαντασία που λέγαμε...).

Αυτές οι δυνατότητες μπορούν να ενεργοποιηθούν με κάποιους συγκεκριμένους συνδυασμούς στο joystick, ενώ κάποιες απαιτούν και συγκέντρωση ενέργειας. (Με το πάτημα του fire button αρχίζει να γεμίζει το power bar και, αν προλάβεις πριν δεχτείς κάποιο καίριο χτύπημα, φθάνει μέχρι το τέρμα, οπότε και μπορείς να εξαπολύσεις τις σκοτεινές σου μυστικιστικές δυνάμεις στον αντίπαλο, και άλλα τέτοια φρικτά πράγματα).

Ο ήχος του παιχνιδιού είναι όχι φτωχός, αλλά σίγουρα λιτός. Δεν υπάρχει ιδιαίτερος πλούτος στα ηχητικά εφέ, με εξαίρεση τις κραυγές των αντιπάλων, που είναι διαφορετικές με κάθε αντίπαλο - και είναι και διασκεδαστικές, συχνά.

Εκεί όπου υπάρχει σίγουρα ποικιλία, είναι με τους αντιπάλους.

Υπάρχουν άφθονοι από αυτούς,

που συνεπάγεται ότι υπάρχουν και άφθονα levels που θα πρέπει να περάσετε (και άφθονες δισκέτες που θα πρέπει ν' αλλάξετε), μέχρι να μπορέσετε να πείτε ότι "τελείωσε και αυτό το παιχνίδι". Αλλά το πιθανότερο είναι ότι θα το βαρεθείτε προτού το τελειώσετε. Βλέπετε, έτσι είναι τα πράγματα με αυτά τα beat 'em up...



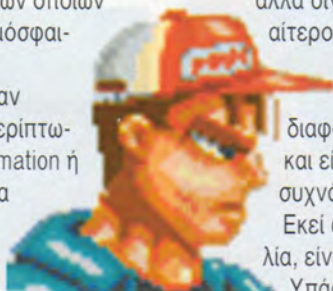
Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: apollon



Δοκίμασε το παιχνίδι και πήραμε τις οθόνες από Amiga 500.

A. Κουτλίδης

	Αρκετά καλά, γρήγορο και καλό animation, ομαλό scrolling, μεγάλα sprites, ενδιαφέροντα χρώματα.
ΓΡΑΦΙΚΑ	88%
	Μέτρια μουσική επένδυση, μέτρια εφέ.
ΗΧΟΣ	72%
	Χωρίς να κατορθώνει να εντυπωσιάσει, αρκετά καλό.
GAMEPLAY	72%
	Για όσους βαρέθηκαν το Street Fighter II, μια καλή επιλογή.
ΓΕΝΙΚΑ	83%





AMIGA, ATARI ST

Εχουν περάσει 18 επεισοδιακοί μήνες από την τελευταία περιπέτεια του γνωστού μας πλέον Chuck Rock, όταν έχασε την αγαπημένη του και αναγκάστηκε να ισοπεδώσει όλον τον κόσμο για να την ξαναβρεί. Θύμα του ήταν τότε ο Gary Gritter. Από τότε όμως ο Chuck, μετά την τεράστια εμπορική επιτυχία της εφεύρεσής του (Rock-Et), έχει γίνει ένας από τους δύο μεγαλύτερους κατασκευαστές αυτοκινήτων! Η μεγαλύτερη χαρά της ζωής του έρχεται όταν η Orhelia και ο Chuck αποκτούν το γιο τους! Οι εχθροί του όμως караδοκούν... Και το αποτέλεσμα; Μια νέα απαγωγή. Αυτήν τη φορά, όμως, το

θύμα είναι ο ίδιος ο Chuck, ενώ αυτός που θα προσπαθήσει να τον σώσει είναι ο γιος του! Και ο γιος του Chuck δεν είναι ένα φυσιολογικό μωρό. Εξάλλου, τι είναι φυσιολογικό σε αυτό το παιχνίδι; Προϊστορικά αυτοκίνητα, τηλεοράσεις και ό,τι άλλο παράλογο μπορεί να φανταστεί κανείς. Το σενάριο όμως εγγυάται χιούμορ.

Και ο γιος του Chuck δεν μας διαψεύδει: πρόκειται για ένα υπερφυσικό υδροκέφαλο μωρό με το "σπινθηροβόλο" βλέμμα της αγελάδας, το οποίο κουβαλά ένα ρόπαλο δύο φορές βαρύτερό του. Αν και δεν έχει τη δύναμη να το κρατάει (το σέρνει σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού), το χρησιμοποιεί

ΕΙΔΟΣ

ARCADE

ΚΑΤ/ΣΤΗΣ

CORE DESIGN

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Το χιούμορ του σε κρατάει ζήπνιο.

άψογα όταν πρόκειται να το προσγειώσει στο κεφάλι κάποιου "αθώου" sprite.

Αρκετά όμως με την ιστορία. Ας ρίξουμε λοιπόν μια ματιά στο ίδιο το παιχνίδι. Το Chuck Rock II, ή καλύτερα Son of Chuck, είναι η συνέχεια του γνωστότατου Chuck Rock, το οποίο άφησε τα ίχνη του στα arcade της Amiga με το διάχυτο χιούμορ του και τα όμορφα γραφικά του. Η δεύτερη αυτή έκδοση καταφέρνει να σταθεί στα ανχνάρια της πρώτης, καλύτερη μεν, χωρίς όμως να έχει τα στοιχεία που θα την κάνουν να ξεχωρίσει, όπως έγινε με την πρώτη.

Μέσα από περίπου 18 levels πρέπει να περάσει το μικρό sprite, πολλά από τα οποία



υποδιαιρούνται σε μικρότερες ζώνες. Η δυσκολία τους βέβαια κυμαίνεται σε πολύ λογικά πλαίσια, ιδίως αν βάλει κανείς σε ενέργεια την επιλογή easy, αλλά ακόμη και τότε... Κάθε επίπεδο έχει εντελώς διαφορετικά γραφικά από τα υπόλοιπα και τα sprites που συμμετέχουν αλλάζουν. Η γενική συμπεριφορά του παιχνιδιού όμως μένει ίδια, εκτός από μερικές εξαιρέσεις όπου έχεις να τα βάλεις με ένα μεγάλο τέρας ή να φας τα μήλα, πριν τα φάει το άκακο ζωάκι που βρίσκεται μαζί σου κάτω από τη μηλιά (THE APPLE TREE level). Για παράδειγμα, στο UGA BUNGA ITS (DAVE THE DIMETRODUN) τα βάζεις με ένα ροζ βροντόσαυρο, παρακάτω με ένα γιγάντιο χταπόδι κ.ά. Υπάρχουν 2 και 3 επίπεδα παράλληλου scrolling. Δεν σου δίνουν όμως την αίσθηση του βάθους, ίσως γιατί σε πολλές πίστες τα πίσω γραφικά είναι το ίδιο έντονα χρωματισμένα όπως τα εμπρός. Γενικά, οι χρωματισμοί των background graphics είναι λίγο παράξενοι, αυτό όμως δεν υποβαθμίζει τη γενική ποιότητα των γραφικών, τα οποία, αν και δεν είναι ιδιαίτερα λεπτομερή, κρίνονται ικανοποιητικά. Δεν εντυπωσιάζουν τα "τέρατα" που εμφανίζονται σε διάφορες πίστες, γιατί, αν και μεγάλα, θυμίζουν περισσότερο παιδικά κουκλάκια. Τα μικρά sprites όμως είναι πολύ καλά, ιδιαίτερα αν συμπεριλάβει κανείς σε αυτά την ιδιόμορφη κίνησή τους μετά από μια ροπαλιά του τερατώδους μωρού. Το χιούμορ που λέγαμε γίνεται φανερό εδώ: π.χ. ανοίγουν κάτι τεράστια στόματα, με τα έντρομα μάτια τους πεταμένα έξω από τις κόγχες ή τους πέφτουν τα μαλλιά και τα κρατάνε στο χέρι μέχρι το δεύτερο χτύ-

πημα κ.λπ. Δεν είπαμε και για το ρόπαλο... Εκτός από όπλο λοιπόν, πρόκειται και για ένα εργαλείο πάνω στο οποίο ανεβαίνει ισορροπώντας ο μικρός μας, έτσι ώστε να αποφύγει κοτρόνες, νερά κ.λπ. Στην πορεία του χρησιμοποιεί τους βράχους που χρησιμοποιούσε και ο πατέρας του, μόνο που τώρα δεν τους σηκώνει (κρατάει το ρόπαλο, βλέπετε, αλλιώς με το ένα δάχτυλο...), απλά τους τοποθετεί για το σκαρφάλωμα, καθώς και διάφορα ζώα (μυρμήγκια, γουρούνια) σαν μεταφορικά μέσα. Κωμικό στοιχείο αποτελούν και τα αναχρονιστικά backgrounds, στα οποία θα συναντήσουμε τηλεφωνικούς στύλους, προϊστορικές άμαξες, τραμπολίνο, ελκυστικότερες κοπέλες ντυμένες με σύγχρονα μαγιά, serfers, ποταμίσσιους καρχαρίες (αλλά με ένα στόμα ναα!) κ.λπ.

Γενικά, κατά τη διάρκεια της πορείας μαζεύεις ό,τι βρεις στο δρόμο (κρυμμένες και μη καραμέλες, bonus, πόντους κ.λπ.), έτσι για την ιστορία του high score.

Όσον αφορά την ακρίβεια στους χειρισμούς του joystick, πραγματικά ξεχωρίζει. Επίσης καλά τα πάει και όσον αφορά το θέμα της ταχύτητας. Αν και όχι πιο γρήγορο από το αρχικό Chuck Rock, είναι ικανοποιητικό και σε αυτό τον τομέα. Από πλευράς ήχου, υπάρχει ένας μουσικός σκοπός, αλλά αυτό που ξεχωρίζει είναι τα πολύ όμορφα εφέ που συνοδεύουν τις διάφορες κινήσεις του μικρού. Ιδιαίτερα ξεχωρίζουν οι κραυγές των θυμάτων του! Και να σκεφτεί κανείς ότι υπάρχουν και επιλογές ηχητικού θέματος, και μάλιστα πολλές.

Γενικά πρόκειται για ένα καλό game, το οποίο όμως μοιάζει αρκετά με τον πρόγονό



του. Οι μικροαλλαγές στο gameplay του δεν είναι αρκετές για να του δώσουν άλλον αέρα, αφού το μεγαλύτερο μέρος του παίζεται στο ίδιο μοτίβο.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: Triumph



Δοκίμασε το παιχνίδι και πήραμε τις οθόνες από Amiga 500 Plus.

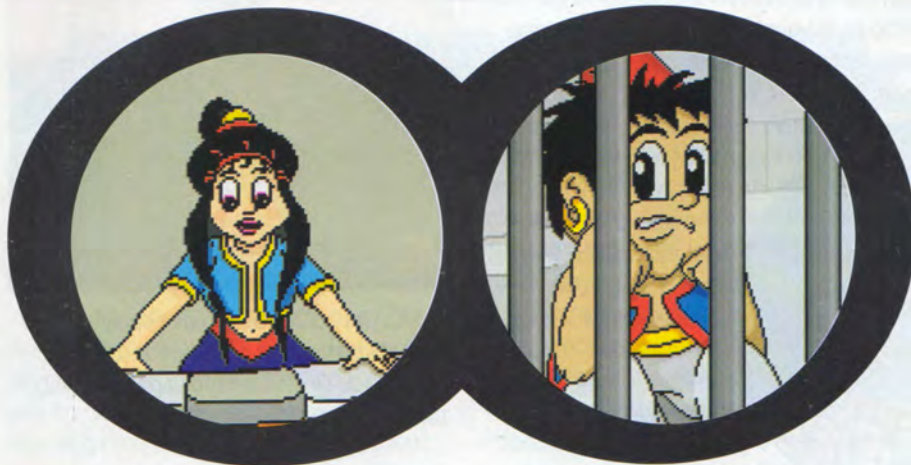
Γιώργος Κακαλέτρης



	Τα backgrounds και τα τέρατα το ριχνουν.	ΓΡΑΦΙΚΑ 80%
	Πολύ πετυχημένα εφέ.	ΗΧΟΣ 90%
	Τα κλασικά...	GAMEPLAY 65%
	Στο είδος του πολύ καλό.	ΓΕΝΙΚΑ 75%

Arabian Nights

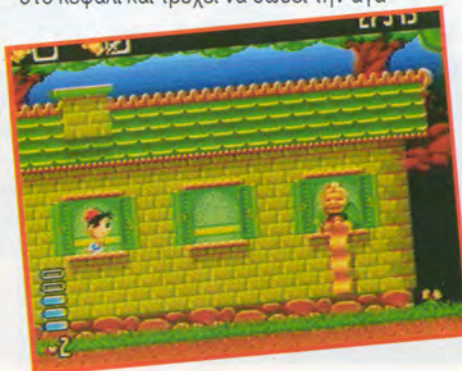
AMIGA, ATARI ST, IBM & COMPATIBLES



Xιλιάδες χρόνια πριν, επί εποχής Commodore 64, ένα ομότιτλο παιχνίδι είχε κυκλοφορήσει για τον υπολογιστή αυτό, όπου πρωταγωνιστούσε ο γνωστός Σεβάχ ο θαλασσινός. Θέμα του παιχνιδιού ήταν η προσπάθεια του Σεβάχ να βρει την αγαπημένη του, αφού περάσει ορισμένες δοκιμασίες. Σήμερα, τα πράγματα είναι διαφορετικά, ο Σεβάχ γέρασε και δεν αντέχει άλλο. Ετσι, εδώ δεν ελέγχουμε πλέον τον Σεβάχ το θαλασσινό, αλλά το μικρό του γιο, τον Σεβάχ Junior. Ο Σεβάχ Junior δεν έχει τιμήσει μέχρι τώρα την

ένδοξη καταγωγή του, καθώς εργάζεται ως δεύτερος βοηθός του αρχικηπουρού στην κήπο του Χαλίφη. Ερωτευμένος όμως με την πριγκίπισσα Leila, απολαμβάνει κάθε μέρα τη θέα της στις πρωινές της βόλτες στο μπαλκόνι του παλατιού. Ωσπου ένα ηλιόλουστο πρωί, και ενώ ο μικρός Σεβάχ παίρνει το καθημερινό του οφθαλμόλουτρο (μάτι, για όσους κάνουν ότι δεν κατάλαβαν) ένας κακός δαίμονας αρπάζει την πριγκίπισσα και τη σηκώνει στον ουρανό.

Το ένδοξο αίμα του ήρωά μας τού ανεβαίνει στο κεφάλι και τρέχει να σώσει την αγα-



ΕΙΔΟΣ ARCADE

ΚΑΤ/ΣΤΗΣ KRISALIS

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Θα σας απασχολήσει αρκετό καιρό.

πημένη του. Του κάκου όμως, γιατί, όταν φτάνει, ο δαίμονας έχει γίνει καπνός και ο μικρός Σεβάχ συλλαμβάνεται για την εξαφάνιση της όμορφης πριγκίπισσας και φυλακίζεται στα σκοτεινά μπουντρούμια του σαραγιού. Πρέπει λοιπόν τώρα να ελευθερωθεί από τα δεσμά του και να βρει την αγαπημένη του. (Δεν το είχατε φανταστεί, έτσι;)

Το παιχνίδι που ακολουθεί όμως είναι μια πολύ ευχάριστη έκπληξη. Δεν είναι ένα απλό arcade, αλλά σε κάθε επίπεδο πρέπει να λυθούν κάποιοι γρίφοι, ώστε να μαζεύονται τα απαραίτητα εργαλεία που θα προωθήσουν λίγο ακόμη την υπόθεση. Ακόμη και τα διαμάντια και τα χρήματα που μαζεύει στο δρόμο, δεν χρησιμεύουν σαν απλοί πόντοι, αλλά για την αγορά αντικειμένων. Ο στόχος κάθε σκηνής εξηγείται στην αρχή της, αλλά συχνά οδηγίες δίνονται όταν ο Σεβάχ Jrη βρεθεί σε κάποιο κρίσιμο σημείο, με μια λάμπα πάνω από το κεφάλι του. Τότε το πάτημα του SPACE BAR αποκαλύπτει τις σκέψεις του. Βασικό στοιχείο του gameplay είναι το inventory, όπου ο ήρωας κουβαλάει τα εργαλεία του, τα





οποία μπορεί να είναι πολλά και διάφορα κατά τη διάρκεια της περιπέτειας. Το SPACE εμφανίζει τα περιεχόμενά του, όταν βέβαια ο Σεβάχ μας δεν είναι σε κατάσταση περισυλλογής.

Στην αρχή, πρέπει να ξεφύγεις από το παλάτι (The Dungeon), ακολουθεί μια βόλτα στην εξοχή (The forest) και μετά τα ιπτάμενα χαλιά (Flying Level), όπου έχουμε ένα καθαρά shoot 'em up μέρος. Ακολουθούν θάλασσες, πλοία, πάγοι κ.λπ. με διαφορετικούς αντπάλους και συμπεριφορά. Ο ήρωάς μας πρέπει να πολεμήσει με μοναδική βοήθεια το υπερφυσικό (ως συνήθως) άλμα του και το σπαθί του, το οποίο φαντάζει αμελητέο μπροστά στις χαντζάρες των εχθρών. Μυστικά δωμάτια, ασανσέρ, ατρόμητοι εχθροί, ιπτάμενα χαλιά, θανατηφόρα έντομα, πισίνες με οξεία κ.λπ. μπλέκονται στην πολύ γρήγορη εξέλιξη του Arabian Nights. Η κίνηση θυμίζει το Sonic στις SEGA, ενώ γίνεται ακόμη καλύτερη σε 1200, αν και νομίζω ότι είναι υπεραρκετή στην 500άρα. Τα background graphics, πέραν της πολύ καλής κίνησής τους, είναι καλοσχεδια-



σμένα και αλλάζουν αρκετά από επίπεδο σε επίπεδο, παραμένοντας πάντα ευδιάκριτα. Αμεση απόκριση του (επίσης λεπτομερέστατου) sprite στις κινήσεις του joystick, η οποία κάνει τα διαδοχικά ασανσέρ να φαίνονται παιχνιδάκι και συνοδεύεται από πολύ ομαλή κίνηση. Το επίπεδο δυσκολίας ρυθμίζεται. Σε καμία περίπτωση όμως δεν μπορεί να γίνει εύκολο, γεγονός που κρατάει και μειώνει το ενδιαφέρον του. Επιπλέον, διευκολύνει τα πράγματα ο αριθμός των ζώων και της ενέργειας ανά ζωή, τα οποία ρυθμίζονται από τα options του παιχνιδιού (μέχρι 5 μονάδες το καθένα). Για τους λάτρεις της ταχύτητας, το επίπεδο λεπτομέρειας των γραφικών μπορεί να μειωθεί προς όφελός της, αν και δεν νομίζω ότι υπάρχει λόγος.

Ο ήχος είναι κάποιος σκοπός ανάλογος του ανατολίτικου θέματος του Arabian Nights και μπορεί να είναι μια επιλογή από μερικά κομμάτια που προσφέρονται, δεν είναι όμως κάτι το εξαιρετικό. Φυσικά, υπάρχουν τα απαραίτητα συνοδευτικά εφέ.

Το gameplay είναι όσο καλό γίνεται σε ένα παιχνίδι του είδους, ενώ πολλές σκηνές του διακατέχονται από μια δόση χιούμορ, όπως στη σκηνή που η γριά ανατινάζεται, οι Αραβες είναι με τα μπαλόνια κ.λπ. Η ύπαρξη του shoot 'em up μέρους είναι μια εναλλαγή τελείως άσχετη με το κυρίως θέμα, αλλά βοηθάει στο να κρατηθεί ψηλά το ενδιαφέρον του παίκτη. Το Arabian Nights θα συγκινήσει όλους τους φίλους των arcade και arcade adventures, αλλά όχι μόνο αυτούς. Θα περάσετε αρκετές ώρες πάνω στο joystick προσπαθώντας να το τελειώσετε...

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: triumph



Δοκιμάσαμε το παιχνίδι και πήραμε τις οθόνες από Amiga 500.

Γιώργος Κακαλέτρης



	Πολύ προσεγγμένα sprites και ευχάριστα backgrounds
	Μονότονη η συνοδευτική μουσική.
	Από τα πιο ενδιαφέροντα arcade.
	Ένα ευχάριστο σύνολο.
ΓΡΑΦΙΚΑ	85%
ΗΧΟΣ	70%
GAMEPLAY	85%
ΓΕΝΙΚΑ	85%

Super Frog



ΕΙΔΟΣ

PLATFORM

ΚΑΤ/ΣΤΗΣ

TEAM 17

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Το καλύτερο της κατηγορίας.

χος δεν είναι ένα κοινό βατραχάκι, αλλά μια εξελιγμένη - μεταλλαγμένη μορφή, πράγμα που θα μας βοηθήσει αρκετά στην προσπάθειά μας. Και αυτό οφείλεται σε ένα υγρό που καταβροχθίζει και του δίνει ενέργεια.

Για να φτάσουμε στο στόχο μας, δηλαδή την απαλλαγή από τα μάγια και την απελευθέρωση της πριγκίπισσας από το μάγο, πρέπει να περάσουμε από πέντε διαφορετικές τοποθεσίες, καθεμία από τις οποίες υποδιαιρείται σε μικρότερα τμήματα (μικρότερα αλλά όχι μικρά). Στόχος μας σε κάθε επίπεδο είναι να μαζεύουμε τόσα νομίσματα, όσα χρειάζονται για να ανοίξει η έξοδος του. Ο απαραίτητος αριθμός φαίνεται κάτω δεξιά στην οθόνη και,

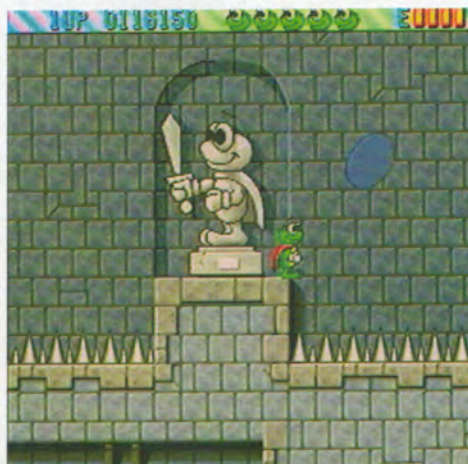
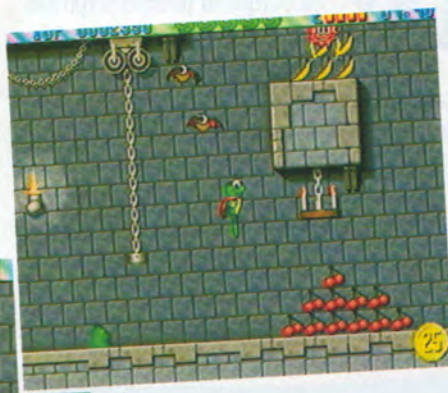
και διάφοροι, από μέλισσες και σκαντζόχοιρους μέχρι νυχτερίδες και αράχνες (γνωστό λαϊκόν άσμα) και μούμιες.

Δύο τρόποι υπάρχουν για να εξολοθρευτούμε ένα ζωύφιο. Ο πρώτος είναι να πατήσουμε πάνω του πέφτοντας από μεγάλο ύψος, οπότε με το δεύτερο πάτημα διαλύεται και μετασχηματίζεται σε φρούτο. Αυτό βέβαια αν γίνει π.χ. σε ένα σκαντζόχοιρο, μπορείτε να φανταστείτε τι αποτέλεσμα θα έχει. Ο δεύτερος είναι με τη μικρή πράσινη μπαλίτσα, την οποία ο βάτραχος μας εκτοξεύει σε πέντε διαφορετικές γωνίες: οριζόντια και διαγώνια (εμπρός και πίσω) και κατά πάνω. Δεν την κουβαλά όμως συνέχεια μαζί του, αλλά την αποκτά με τη μορφή bonus.

Κάθε χτύπημα που δεχόμαστε ισοδυναμεί με απώλεια ενέργειας και στις 5 φορές χάνεται μία από τις ζωές του super-frog μας. Αυτές μπορούν να είναι από 3 έως 7, όπως αυτό καθορίζεται από το κυρίως μενού. Τα αναψυκτικά που βρίσκει στην πορεία αναπληρώνουν τη χαμένη ενέργεια. Επιπλέον, μπο-

AMIGA

Το θέμα πολλών παραμυθιών ήταν η πηγή έμπνευσης της Team 17 για τον ήρωα του νέου της δημιουργήματος: το πριγκιπόπουλο, που το μεταμόρφωσε ο κακός μάγος σε βάτραχο κλέβοντάς του την καλή του. Και τώρα καλούμαστε πάλι εμείς να βγάλουμε το φίδι από την τρύπα. Ευτυχώς, αυτός ο βάτρα-



μόλις συμπληρωθεί, εμφανίζεται η ένδειξη EXIT. Τα νομίσματα που υπάρχουν σε κάθε επίπεδο είναι περισσότερα από όσα απαιτούνται, αλλά συνήθως είναι κρυμμένα. Ετσι, πρέπει ο υπερ-βάτραχος μας να σπρώξει αρκετούς τοίχους, ώστε να αποκαλυφθούν τα κρυφά δωμάτια με τα νομίσματα. Στην πορεία όμως υπάρχουν και εχθροί, πολλοί





ρούν να βρεθούν πολλοί bonus πόντοι, οι οποίοι μπορούν να παιχτούν στον κουλοχέρη στο τέλος κάθε σκηνής! Γιατί το SuperFrog εμπειριέχει και κουλοχέρη, στον οποίο μπορεί κανείς να αναποθέσει τους μόχθους αρκετού χρόνου! Πέραν των εχθρών που μπορεί να σε καταστρέψουν, υπάρχουν και οι διάφορες παγίδες, οι οποίες μπορούν να δώσουν τέρμα στη ζωή του froggy μας, και μάλιστα με μία μόνο κίνηση. Ένα επιπλέον στοιχείο πίεσης είναι και ο χρόνος, αν και έχω την εντύπωση ότι είναι αρκετά χαλαρός.

Κάθε επίπεδο - κόσμος έχει εντελώς δικά του background graphics και νέους εχθρούς. Διαφορετική είναι και η συμπεριφορά του background σε κάθε επίπεδο, πράγμα που το κάνει ακόμα πιο ενδιαφέρον. Ο πρώτος είναι το Magic Forest, όπου εχθροί είναι μέλισσες, σαλιγκάρια, σκαντζόχοιροι κ.ά. και η υπόθεση εκτυλίσσεται πάνω και κάτω από το έδαφος ενός δάσους. Ο δεύτερος είναι το Spooky Castle, μέσα στις στοές ενός κάστρου, με



νυχτερίδες, αράχνες και φαντάσματα. Υστερα το Fun Park, που κατοικείται από χελώνες με καρφιά, σκουλήκια και πιράνχας, το Ancient World, μέσα τις πυραμίδες, με μούμιες (δεν παθαίνουν τίποτε, με ό,τι και αν τις χτυπήσεις) και πολλές παγίδες και τέλος το Ice World, όπου πραγματικά τα πράγματα είναι πολύ δύσκολα, αφού τα πάντα γλιστράνε και, πολύ χειρότερα, τα περισσότερα ελατήρια σε πετάνε πάνω σε καρφιά! Υπάρχει και συνέχεια, αλλά ποιος φτάνει ως εκεί...

Ο ήχος θυμίζει άλλα παιχνίδια του είδους και χωρίς να είναι κάτι το ιδιαίτερο κάνει τη δουλειά του, έχοντας και τα απαραίτητα ηχητικά εφέ, τα οποία σε κάποιες συγκεκριμένες στιγμές είναι πολύ καλά (π.χ. κεληδίσματα στις πτώσεις). Τα γραφικά είναι ίσως τα καλύτερα της κατηγορίας. Έχει δοθεί ιδιαίτερη σημασία στη λεπτομέρεια, με έντονο antialiasing (τεχνική εξομάλυνσης των γραφικών) και ο βάτραχος μας κινείται

με μεγάλη χάρη. Λίγο χαζά φαίνονται μερικά εχθρικά sprites, ας μη γινόμαστε όμως υπερβολικοί. Η μεταβολή των graphics από έναν κόσμο στον επόμενο είναι πραγματικά δραματική και προσθέτει πολλά στο όλο παιχνίδι. Η δε κίνηση είναι από τις καλύτερες του είδους και δείχνει (στην Amiga) ότι ένας υπολογιστής μπορεί να τα καταφέρει το ίδιο, αν όχι καλύτερα από μια καλή παιχνιδομηχανή.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: triumph



Δοκιμάσαμε το παιχνίδι και πήραμε τις θόδρες από Amiga 500 Plus.

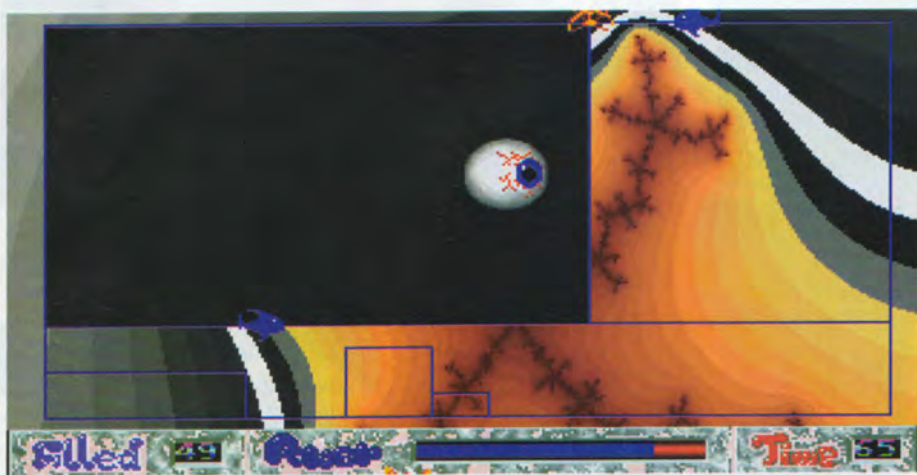
Γιώργος Κακαλέτρης



	Πολύ προσεγμένο.	ΓΡΑΦΙΚΑ 90%
	Έχει ό,τι χρειάζεται.	ΗΧΟΣ 80%
	Έχει και λίγο ψάξιμο.	GAMEPLAY 75%
	Η πολύ καλή κίνηση είναι το μεγάλο του ατού.	ΓΕΝΙΚΑ 85%

MIND BLASTER

AMIGA, IBM & COMPATIBLES



Η Spin Software ξανακτυπά. Αυτήν τη φορά θα σας παρουσιάσουμε τη συλλογή "Mind Blaster" η οποία, όπως φαίνεται και από τον τίτλο, περιέχει παιχνίδια που θα βάλουν το μυαλό σας να δουλέψει - χωρίς αυτό να σημαίνει ότι τους λείπει η δράση.

BRICKY

Στο Bricky όλα αρχίζουν όταν ο ομώνυμος ήρωας, κάτοικος της Λαβυρινθοπόλης, αποφασίζει να ξεκινήσει τη μεγάλη περιπέτεια και να αναζητήσει τη χαμένη πριγκίπισσα που τριγυρνά φυλακισμένη στα ερείπια του λαβυρινθού γύρω από την πόλη. Διάφοροι μύθοι που κυκλοφορούν ανάμεσα στους κατοίκους της πόλης αναφέρονται στις μαγικές δυνάμεις που κρατούν καλά το μυστικό της χαμένης πριγκίπισσας. Ο Bricky κάνει τις απαραίτητες προετοιμασίες, παίρνει βαθιά ανάσα και μπαίνει μέσα στο σκοτεινό και υγρό λαβύρινθο, αναζητώντας κάποιο ίχνος. Πέρασαν οι πρώτες ώρες. Απελπισία κυριεύει τον ήρωά μας. Μήπως ο μύθος δεν είναι αληθινός; Μήπως οι συμπολίτες του,

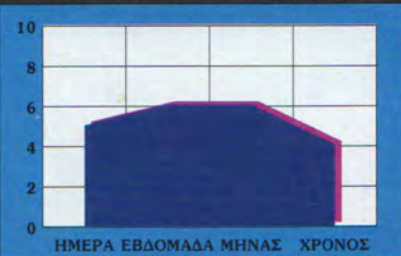
που είχαν δοκιμάσει πριν απ' αυτόν να σώσουν την πριγκίπισσα, χάθηκαν μέσα στους ατέλειωτους διαδρόμους, θύματα μιας μακρινής οπτασίας; Γεμάτος αγωνία προσπαθεί να γυρίσει πίσω αλλά... από πού; Όλοι οι δρόμοι φαίνονται ίδιοι. Πού είχε στρίψει την τελευταία φορά; Εκείνη τη στιγμή βλέπει ένα φως. Μια μορφή ξεπροβάλλει στο βάθος, τυλιγμένη σε μια γαλάζια ομίχλη. Η πριγκίπισσα! Τη βλέπει καθαρά - ή τουλάχιστον έτσι νομίζει. Υστερα από λίγο η οπτασία χάνεται στο βάθος του διαδρόμου. Τώρα πια τίποτα δεν τον σταματά... Σε αυτό το σημείο αναλαμβάνετε τον έλεγχο του Bricky και μαζί την υποχρέωση να τον οδηγήσετε κοντά στην πριγκίπισσα. Για να το καταφέρετε χρειάζεται γρήγορη σκέψη, μια και ο χρόνος είναι περιορισμένος, ενώ μια λάθος κίνηση θα καταδικάσει το Bricky σε αποκλεισμό και βέβαιο θάνατο.

Προσέξτε λοιπόν ποιο διάδρομο ακολουθείτε και ποιο κομμάτι του τοίχου σπρώχνετε. Υπάρχει πάντα ο κίνδυνος να δημιουργήσετε μόνοι σας το αδιέξοδο ή να συνθλίψετε την άτυχη πριγκίπισσα. Ο Bricky βασίζεται σε εσάς. Μην τον απογοητεύσετε.

ΕΙΔΟΣ MIND GAMES

ΚΑΤ/ΣΤΗΣ SPIN SOFTWARE

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Κάποιοι θα κολλήσουν.



ΓΡΑΦΙΚΑ 80%

ΗΧΟΣ 70%

GAMEPLAY 85%

ΓΕΝΙΚΑ 85%

MASTER MIND

Το δεύτερο παιχνίδι της συλλογής είναι το Master Mind, ένα από τα δημοφιλέστερα παιχνίδια στον κόσμο. Παίζεται από δύο παίκτες (ο δεύτερος παίκτης είναι ο υπολογιστής) και δεν απαιτεί παρά μία κατακόρυφη στήλη, επάνω στην οποία υπάρχουν οριζόντιες σειρές με θέσεις για την τοποθέτηση δίσκων διαφόρων χρωμάτων. Δίπλα από κάθε οριζόντια σειρά σχηματίζεται ένα τετράγωνο με θέσεις στις κορυφές του για τέσσερα "καρφιά" μικρότερου μεγέθους, τα οποία μπορούν να έχουν άσπρο ή μαύρο χρώμα. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, ο ένας παίκτης τοποθετεί κρυφά από τον άλλο μια σειρά από δίσκους στις θέσεις της πρώτης σειράς. Ο δεύτερος παίκτης είναι τώρα υποχρεωμένος να μαντέψει την ακριβή θέση και το

χρώμα των δίσκων που τοποθετήθηκαν, με κάποιες καθορισμένες προσπάθειες. Αν μαντέψει σωστά κάποιο χρώμα αλλά σε λάθος θέση, τότε το ένα από τα τέσσερα "καρφιά" γίνεται λευκό, ενώ αν μαντέψει το σωστό χρώμα στη σωστή θέση τότε το ένα από τα "καρφιά" γίνεται μαύρο. Το παιχνίδι συνεχίζεται, έως ότου όλες οι προσπάθειες του παίκτη εξαντληθούν ή ο παίκτης μαντέψει το σωστό συνδυασμό των δίσκων. Ένα κλασικό παιχνίδι που θα σας χαρίσει ευχάριστες ώρες, παρέα με το φίλο σας ή τον υπολογιστή.

ΓΡΑΦΙΚΑ 84%

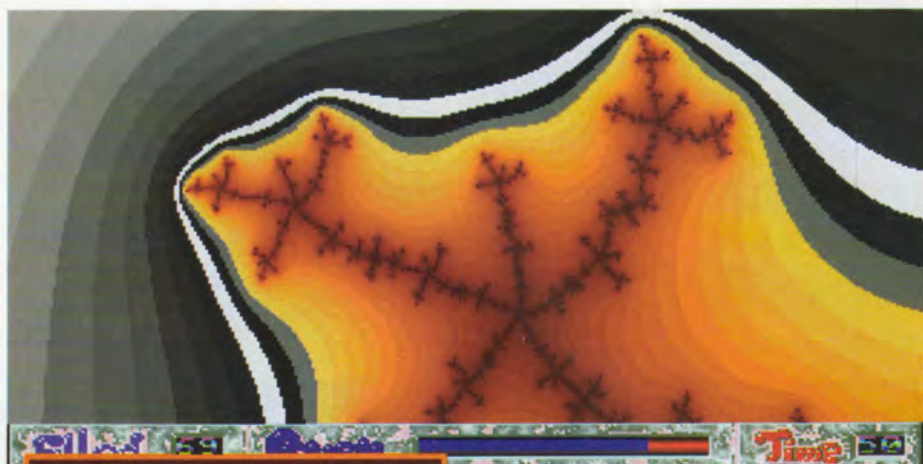
ΗΧΟΣ 72%

GAMEPLAY 85%

ΓΕΝΙΚΑ 85%

CHAOS - THE GAME

Το Chaos - The Game, το τρίτο παιχνίδι της συλλογής, είναι η απόδειξη για το ότι η θεωρία του Χάους και τα fractals μπορούν να γίνουν παιχνίδι. Δεν είναι τόσο δύσκολο όσο ακούγεται, μια και αρκούν μερικές μαθηματικές σχέσεις και έξυπνος προγραμματισμός για να δημιουργηθούν εντυπωσιακά γραφικά στην οθόνη του υπολογιστή. Το Chaos είναι ένα παιχνίδι arcade και ως τέτοιο απαιτεί καλά αντανakλαστικά και γρήγορες αποφάσεις. Αυτό που πρέπει να κάνετε είναι να κινείτε ένα μικρό πλασματάκι έτσι, ώστε όχι μόνο να αποφύγετε τους εχθρούς που το καταδιώκουν αλλά και να αποκαλύψετε το σχήμα που κρύβεται σε κάθε πίστα,



βοηθώντας το να δραπετεύσει σε μια άλλη διάσταση. Στο ομολογουμένως εχθρικό περιβάλλον κάθε πίστας το πλάσμα είναι υποχρεωμένο να κινείται σε οριζόντιες ή κάθετες γραμμές. Αν κατά τη διάρκεια της κίνησής του διαγράψει ένα κλειστό σχήμα, τότε η εσωτερική περιοχή του τελευταίου αποκαλύπτει ένα κρυμμένο τμήμα του fractal σχήματος. Σκοπός σας φυσικά είναι να αποκαλύψετε με αυτόν τον τρόπο ολόκληρο το σχήμα. Αυτό όμως δεν σημαίνει ότι δράτε ανενόχλητοι. Ένα πελώριο μάτι, το οποίο κινείται και ανακλάται μέσα στο χώρο που δεν έχετε αποκαλύψει, και τα μικρά έντομα, τα οποία κυνη-

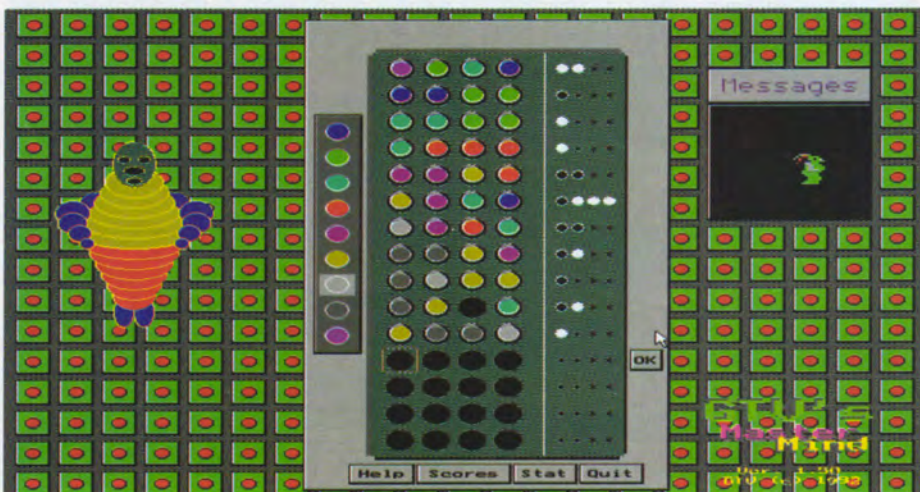
γούν το πλάσμα σας κατά μήκος των γραμμών που έχετε διαγράψει, δεν πρόκειται να σας βοηθήσουν να φέρετε εις πέρας το έργο σας. Αποφύγετέ τα πάση θυσία, μια και η επαφή μαζί τους σας αφαιρεί πολύτιμο χρόνο και ενέργεια. Το Chaos παίζεται με joystick ή πλήκτρα και διαθέτει πολλά επίπεδα δυσκολίας. Ανακηρύσσετε νικήτης και περνάτε στο επόμενο επίπεδο μόνο αν καταφέρετε να αποκαλύψετε το μεγαλύτερο μέρος του σχήματος χωρίς να χάσετε όλη σας την ενέργεια και προτού τελειώσει ο προκαθορισμένος χρόνος που έχετε στη διάθεσή σας. Σε ορισμένα επίπεδα υπάρχουν και μερικά δώρα που διευκολύνουν την αποστολή σας. Το Chaos έχει φανταστικά γραφικά και στην έκδοση για PC (VGA 256 χρώματα) και στην έκδοση για Amiga όπου χρησιμοποιεί το mode υπερμυθλής ανάλυσης, επιτυγχάνοντας έτσι καθαρότατες εικόνες και μεγάλη λεπτομέρεια στα γραφικά.

ΓΡΑΦΙΚΑ 90%

ΗΧΟΣ 60%

GAMEPLAY 88%

ΓΕΝΙΚΑ 85%



Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: Lucifer



Δοκίμασε το παιχνίδι και πήραμε τις οθόνες από PC 386.

Ηλίας Μανεισιώτη

Disposable Hero

AMIGA, ATARI ST



Ενα shoot 'em up από αυτά που ξεχωρίζουν, το Disposable Hero μάς τράβηξε την προσοχή. Και η αιτία δεν είναι άλλη παρά τα γραφικά του. Και αν αυτό δεν γίνεται σαφές από τις εικόνες που συνοδεύουν το άρθρο, τότε εξηγουμάστε παρακάτω.

Ας ρίξουμε όμως πρώτα μια ματιά στο Disposable Hero ως game. Είναι ένα κλασικό blip-blip - επιστημονική ορολογία για games, στα οποία ο χειριστής προσηλώνεται σε ένα εικονίδιο επάνω στην οθόνη του υπολογιστή



του και προσπαθεί, με σπασμωδικές κινήσεις ενός μοχλού, να αποφύγει τις μυριάδες βολές που εξαπολύονται κατ' αυτού. Ένα μικρό διαστημόπλοιο είναι το sprite μας και άπειροι οι εχθροί. Και το κακό είναι ότι, ενώ εσύ μπορεί να χάσεις με μία και μόνο βολή τους, αυτοί δεν χάνουν ποτέ! Όλοι θέλουν από δύο βολές και πάνω (δύο σε ελάχιστες εξαιρέσεις) και συνήθως εμφανίζονται πολλοί μαζί. Στην αρχή του παιχνιδιού ή έπειτα από κάποιο αριθμό δοκιμασιών με διάφορα τέρατα, υπάρχουν τα "εμπυρικά". Εκεί μπαίνει το διαστημόπλοιο μας και μπορεί να εφοδιαστεί με όπλα. Μπορεί να "σηκώσει" μάλιστα τόσα, όσα του επιτρέπουν οι ενεργειακές μονάδες που κουβαλάει. Αρχικά, υπάρχουν μονές, διπλές και τριπλές βολές, ρουκέτες και βόμβες. Ο αντιδραστήρας όμως που υπάρχει εδώ δεν δίνει τη δυνατότητα να τα πάρει κανείς όλα, αν και είναι απαραίτητα!

ΕΙΔΟΣ

SHOOT 'EM UP

ΚΑΤ/ΣΤΗΣ

BRILLIANCE

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Θα σας τραβήξει την προσοχή.

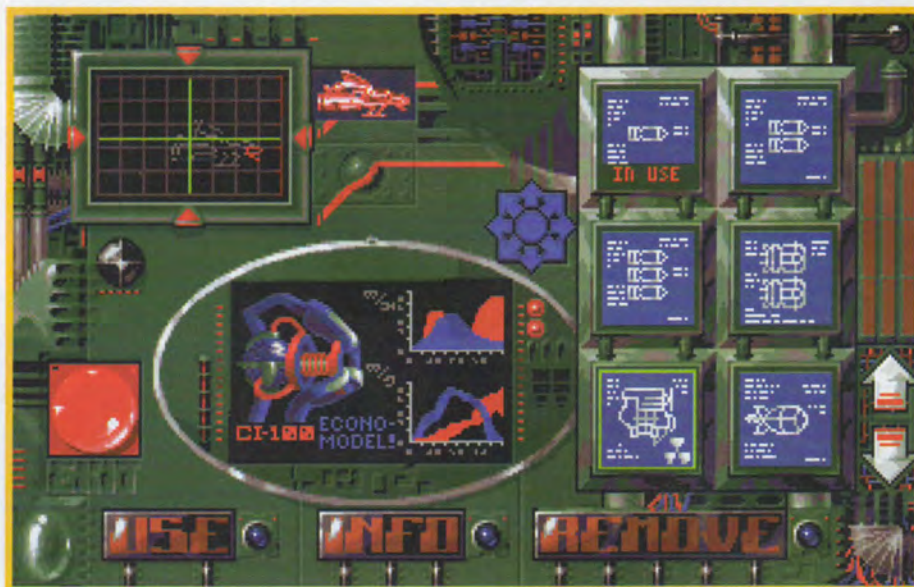


Έτσι, συμβιβάζεται κανείς με τριπλές βολές και ρουκέτες (αυτές κάτι κάνουν στους εχθρούς, γιατί οι βολές...).

Η όλη "ιστορία" φαίνεται να εξελίσσεται στο εσωτερικό μιας "ζωντανής μηχανής", ενός τέρατος με μηχανικά μέρη. Παντού στάζει αίμα, ενώ σε όλο το background υπάρχουν διάσπαρτα ζωντανά τμήματα που τελειώνουν σε μηχανικά εξαρτήματα, π.χ. κανόνια τυλιγμένα με αρτηρίες κ.λπ. Η λεπτομέρεια που έχει δοθεί στα background graphics είναι μοναδική (γυαλιστερά μεταλλικά ή οστείνια στοιχεία, ματωμένες "καρδιές" που χτυπάνε...). Πολύ αρρωστημένη φαντασία! Τα τέρατα που συναντά κανείς είναι εξίσου εντυπωσιακά. Πέραν του ότι είναι αρκετά μεγάλα, είναι και αυτά φοβερά προσεγγμένα και έχουν όμορφη κίνηση. Παράδειγμα, το πρώτο "τερατάκι" που συναντά κανείς, που γεννά αβγά (φαίνεται που φουσκώνει η κοιλιά του), τα οποία βγαίνουν, σκάζουν και εμφανίζονται έντομα, που σου ορμάνε μανιωδώς. Δεν μπορούμε να πούμε όμως ότι η

συμπεριφορά των εχθρικών sprites είναι ιδιαίτερα έξυπνη, αφού συνήθως αντιδρούν με την ίδια επαναληπτική διαδικασία, ώστε να γίνονται εύκολο θύμα στους "ειδικούς" gamers. Βρίσκεις τα νεκρά σημεία ή τη λογική της κίνησής τους και τους τη στήνεις! Αυτό δεν σημαίνει ότι το όλο παιχνίδι είναι εύκολο. Απεναντίας, ακόμη και το πρώτο επίπεδο είναι πολύ δύσκολο και σε μερικά σημεία χάνεις χωρίς να καταλάβεις τι έγινε, όταν π.χ. ένα μεγάλο κέρατο βγαίνει από το background από εκεί όπου δεν το περιμένεις! Και εδώ δεν έχει παραπέρα! Πάει όλη η ενέργεια με τη μία και πάλι πίσω. Ευτυχώς, όχι από την αρχή, αλλά από κάποιο σημείο αρκετά κοντά στο σημείο όπου έγινε το κακό. Το βασικό πρόβλημα της δυσκολίας όμως εντοπίζεται σε μερικά σημεία που πρέπει να χωθείς ανάμεσα από τέρατα, κέρατα και σφαίρες, τα οποία αμφίβολο είναι αν αφήνουν αρκετό χώρο για να περάσει το διαστημόπλοιο. Πάντως, όταν τελειώνει η ενέργεια, το παιχνίδι σε αποζημιώνει με μια υπέροχη έκρηξη (!), ενώ λίγο πριν σε είχε προειδοποιήσει βγάζοντας καπνούς από το σκάφος. Πολλές φορές όμως μόνο μια βολή από ένα τέρας είναι ικανή για να καταστρέψει το μικρό μας sprite. Και μια και μιλάμε για ενέργεια, να πούμε ότι την ανακατούμε στους σταθμούς όπου εξοπλιζόμαστε το σκάφος.

Βαθμολογώντας τα γραφικά του, θα έλεγα ότι διαθέτει υπέροχα backgrounds, σε σχέση με τα οποία υστερεί το sprite που οδηγούμε, χωρίς όμως να είναι άσχημο. Το σκρολάρι-



σμα, όσο δεν συνωστίζονται πολλοί στην οθόνη, παραμένει σε υψηλό επίπεδο ομαλότητας. Αν όμως συναντηθούν πολλοί κακοί, τα πράγματα χαλάνε λίγο και διακρίνεται κάποιο κόμπιασμα.

Το σκάφος μας υπακούει άμεσα σε κάθε διαταγή του μοχλού, ενώ πολύ μεγάλη διευκόλυνση είναι το συνεχές autofire που διαθέτει (αν κρατά κανείς πατημένο συνέχεια το fire). Ο ήχος είναι πραγματικά πολύ καλός, και ως συνοδευτικός σκοπός αλλά και ως πληθώρα από εφέ για καθετί που συμβαίνει πάνω στην οθόνη, ακόμη και για τις κινήσεις των background γραφικών (π.χ. κατά την αποκάλυψη πολυβόλων κ.λπ.). Επιπλέον,

υπάρχει και ομιλία! Δεν βγάζει και λόγο, αλλά κάτι λέει. Ο τομέας των γραφικών είναι αυτό που δίνει τους πόντους που χρειάζεται το Disposable Hero για να χαρακτηριστεί "πολύ καλό". Ο ήχος είναι το δεύτερο δυνατό σημείο του. Αξίζει κανείς να το παίξει μόνο γι' αυτά. Δεν θα τα καταφέρει όμως, αν δεν κουμαντάρει τέλεια το μοχλό.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: triumph



Δοκίμασε το παιχνίδι και πήραμε τις οθόνες από ATARI ST.

Γιώργος Κακαλέτρης



	Λίγο μονότονα τα χρώματα.	
	Με δύο καυβέντες παραπάνω, θα ήταν 100%.	
	Δεν υπάρχουν και πολλά περιθώρια.	
	Ένα πολύ καλό shoot 'em up.	
ΓΡΑΦΙΚΑ	95%	
ΗΧΟΣ	95%	
GAMEPLAY	70%	
ΓΕΝΙΚΑ	85%	

TRANSARCTICA

AMIGA, ATARI ST, IBM & COMPATIBLES



Βρισκόμαστε σε μια εποχή μελλοντική, αρκετά μετά το 2000! Στη Γη τα πάντα έχουν αλλάξει. Μια νέα εποχή παγετώνων έχει έρθει, με αποτέλεσμα ολόκληρη η επιφάνεια του πλανήτη, στεριά και θάλασσα, να έχει καλυφθεί από ένα τεράστιο στρώμα πάγου. Μόνο τα βουνά ξεχωρίζουν πλέον από το ανάγλυφο του πρώην ολοζώντανου πλανήτη, και η αιτία όλης αυτής της καταστροφής δεν είναι άλλη παρά η αλόγιστη πολιτική του ανθρώπου. Τώρα πια ένα τεράστιο "νέφος" τυλίγει την ατμόσφαιρα της Γης και δεν επιτρέπει στις ηλιακές ακτίνες να φτάσουν στην επιφάνειά της. Ζώα του παρελθόντος έχουν επανεμφανιστεί. Τα μαμούθ αφθονούν και τέρατα κατοικούν στις μικρές υδάτινες λίμνες και στα μικρά ποτάμια που ρέουν πάνω στον πάγο. Η καύσιμη ύλη, ο ανθρακίτης και ο λιγνίτης (ο οποίος είναι ουσιαστικά και το χυμό της εποχής), σπανίζει και τα πράγματα δείχνουν να χειροτερεύουν.

Υπάρχει όμως κάποιος που πιστεύει ότι μπορεί να "φέρει" πάλι τον ήλιο στη Γη. Και

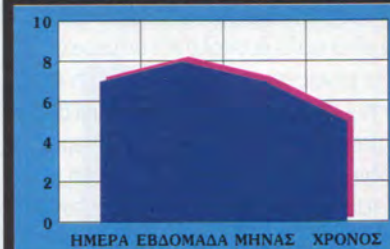
αυτός δεν είναι άλλος από τον ήρωά μας, τον κυβερνήτη του υπερσύγχρονου τρένου Transarctica, ο οποίος, κινούμενος με το πλήρωμά του στις αχανείς εκτάσεις της Ευρασίας, θα προσπαθήσει να δώσει μια λύση στους γρίφους, ώστε να διαλυθεί το νέφος. Αν αποτύχει, η μόνη διέξοδος του είναι η αυτοκτονία.

Πολύ πρωτότυπη, αναμφίβολα, η ιδέα-σενάριο της Silmarils που οδηγεί σε ένα αρκετά ενδιαφέρον adventure στρατηγικής, με κεντρικό σημείο ένα τρένο. Βέβαια, διαφέρει αρκετά από τα δύο δημοφιλέστατα A-Train και Railroad Tycoon, με το δεύτερο όμως έχει μερικά κοινά σημεία. Ας ρίξουμε, όμως, μια ματιά στη μορφή που παίρνει πρακτικά αυτή η περιπέτεια. Επάνω σε έναν αρκετά μεγάλο χάρτη κινείται το TRANSARCTICA, το οποίο, αν και υπερσύγχρονο (τουλάχιστον από το εξωτερικό look), καιεί "κάρβουνο", το οποίο μάλιστα το ρίχνουν μέσα με το φυτάρι! Βέβαια, αυτός ο χάρτης δεν έχει τη σημερινή μορφή της περιοχής που περιγράφει, την Ευρασία δηλαδή, αλλά είναι ένα απέραντο παγωμένο επί-

ΕΙΔΟΣ ADVENTURE STRATEGY

ΚΑΤ/ΣΤΗΣ SILMARILS

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Κάποιοι θα κολλήσουν.



πεδο πάνω στο οποίο έχουν επιζηήσει αρκετές πόλεις (σημειωτέον ότι η Αθήνα και η Σπάρτη είναι ανάμεσα σ' αυτές). Οι σιδηροτροχιές είναι ο σύνδεσμος μεταξύ των διάφορων περιοχών, μολονότι και αυτές έχουν αρκετά προβλήματα. Εκτός από το τρέν, ας δούμε τι μπορούμε να κάνουμε εμείς ως κυβερνήτης. Πρώτο και φυσικό επακόλουθο της ιδιότητας του κυβερνήτη είναι η δυνατότητα που έχει να κατευθύνει το τρένο σε όποια διαδρομή θέλει. Η ρύθμιση της ταχύτητας γίνεται από αυτόν, όπως επίσης ο ρυθμός και το είδος του καυσίμου (λιγνίτης/ανθρακίτης). Αυτά γίνονται μέσα από το μηχανοστάσιο του τρένου, ενώ η αλλαγή πορείας από τις διακλαδώσεις του χάρτη. Όσον αφορά το τρένο, μπορεί να αγοράζει βαγόνια, να "ξεφορτώνεται" άλλα ή να τους αλλάζει θέση. Η προσθήκη και η αφαίρεση των βαγονιών γίνονται σε διαφορετικά μέρη. Τα είδη των βαγονιών που μπορεί να προσθέσει κανείς είναι πολλά και καθένα έχει διαφορετικό σκοπό: βαγόνια για μαμούθ, στρατώνες, φυλακές, tanks, πολεμικά, εμπορικά, για τη μεταφορά φυτών (Bio-

Greenhouse), για ανθρακίτη και λιγνίτη κ.λπ.

Κάθε φορά που μπαίνουμε σε μια νέα πόλη μαθαίνουμε τα χαρακτηριστικά της, τα οποία αναφέρονται πλέον και στο χάρτη (π.χ. Slave Market, Commercial Crossroad, Industrial Town κ.λπ.). Αν υπάρχει κάποιο βήμα στο γρίφο, δίνεται με την είσοδο στην πόλη και εμείς πρέπει να το προχωρήσουμε κατάλληλα. Στις πόλεις μπορούμε να εμπορευτούμε αγαθά που έχουμε αγοράσει από αλλού ή να προμηθευτούμε εμπορεύματα κ.λπ.

Άλλες δουλειές που γίνονται, πέρα από τη συλλογή πληροφοριών για την επίλυση των γρίφων, είναι η αποστολή ανιχνευτικών ομάδων και κατασκόπων, οι οποίοι βοηθούν ιδιαίτερα στον αγώνα κατά της Viking Union. Αυτοί, μολονότι δεν αναφέρθηκε μέχρι τώρα, είναι οι κακοί της υπόθεσης, αφού θα προσπαθήσουν με κάθε τρόπο να διακόψουν την πορεία του Transarctica, αλλά θα γίνουν και θύμα του αρκετές φορές. Είναι, βλέπετε, αυτοί που έχουν τώρα την κυριαρχία του παγωμένου κόσμου.

Οι στρατιώτες είναι απαραίτητοι σε μία συνάντηση μαζί τους. Ένα συχνό πρόβλημα των περιπλανήσεων του Transarctica είναι οι διαλυμένες σιδηροτροχιές. Μια καλή λύση είναι να κουβαλά κανείς μαζί του μερικές ράγες, έτσι για ώρα ανάγκης! Μερικά από τα happenings του παιχνιδιού είναι οι μάχες, αν βέβαια υπάρχουν στρατιώτες εκπαιδευμένοι, στα βαγόνια-στρατώνες (barracks), τέρατα κ.λπ. Όχι ιδιαίτερα έντονες arcade στιγμές, αλλά σπάζει λίγο η μονοτονία του συνεχούς ταξιδιού... Το gameplay είναι αμφιλεγόμενης αίσθησης. Επειδή η πλοκή είναι αρκετά αργή,



θα απωθήσει κάποιους παίκτες. Υπάρχουν όμως και κάποιες ενέργειες, πέρα από το να ταξιδεύεις και να λύνεις γρίφους, που του δίνουν κάποιο ενδιαφέρον. Στον τομέα των γραφικών το Transarctica εντυπωσιάζει, αφού έχει από τα καλύτερα στατικά graphics που έχετε δει σε Amiga, αν και με περιορισμένη γκάμα χρωμάτων (το γκριζο-μπλε κυριαρχεί σε όλα τα τοπία). Παίζεται με το ποντίκι, το οποίο έχει αρκετά καλή απόκριση στις διαταγές του χρήστη, ανεβάζοντας έτσι το επίπεδο ευχρηστίας του. Ένα ιδιαίτερα δυνατό σημείο του Transarctica είναι ο ήχος

του, ο οποίος δένει με το όλο θέμα και τα υπέροχα στατικά graphics. Αξιο συμπλήρωμα της πολύ προσεγμένης δουλειάς που έχει γίνει. Σε γενικές γραμμές, μπορούμε να πούμε ότι δεν είναι ένα παιχνίδι ιδιαίτερα γρήγορης εξέλιξης (τύπου Τόλμης και Γοητείας, ας πούμε), μπορεί όμως να κρατήσει το ενδιαφέρον σας αμείωτο για αρκετό καιρό. Σίγουρα θα αρέσει σε όσους δεν επιδίδονται σε γρήγορες κινήσεις του μοχλού και προτιμούν τα παιχνίδια αγοραπωλησίας.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: triumph



Δοκίμασε το παιχνίδι και πήραμε τις οθόνες από Amiga 500 Plus.

Γιώργος Κακαλέτρης

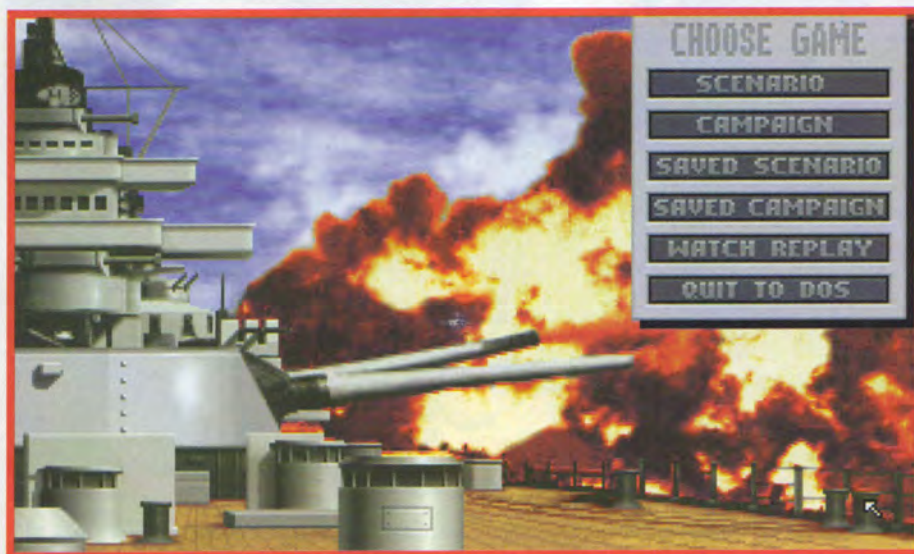


	Πολύ προσεγμένα, αλλά στατικά.
ΓΡΑΦΙΚΑ	90%
	Ταριάζει με το θέμα.
ΗΧΟΣ	85%
	Πολύ αργό στην πλοκή του.
GAMEPLAY	85%
	Τα γραφικά και η ιδέα είναι το δυνατό του σημείο.
ΓΕΝΙΚΑ	85%

GREAT NAVAL BATTLES™

NORTH ATLANTIC 1939-1943

IBM & COMPATIBLES



Πώς θα σας φαινόταν, αν παίρνατε στα χέρια σας τις τύχες του Β' Παγκοσμίου Πολέμου; Μπορείτε να αναλάβετε το ρίσκο και τις ευθύνες της διοίκησης ενός τεράστιου στόλου; Αν, λοιπόν, η ιδέα αυτή σας ενθουσιάζει, τότε η SSI δημιούργησε κάτι για σας. Όπως συμβαίνει συχνά στα παιχνίδια του Β' Παγκοσμίου, όταν μια εταιρία έχει ως θέμα της τον πόλεμο στον Ειρηνικό, τότε η απάντηση της άλλης εταιρίας είναι ο πόλεμος στην περιοχή της Ευρώπης. Έτσι, και το GNB έρχεται σαν απάντηση στο γνωστό Task Force 1942, που είχε θέμα τον πόλεμο μεταξύ ΗΠΑ και Ιαπωνίας.

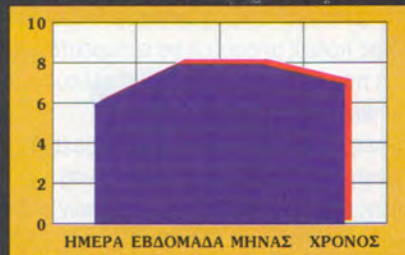
Αφού ξεκινήσει το παιχνίδι, βγαίνουμε στο κεντρικό μενού του, που θυμίζει πολύ το A-10 Tank Killer της Dynamix. Από εκεί μπορούμε να δούμε κάποιο φιλμ που έχουμε κινηματογραφήσει, να λάβουμε μέρος σε μια συγκεκριμένη μάχη, να πάρουμε στα χέρια μας τη διοίκηση όλου του στόλου και βέβαια να συνεχίσουμε κάποιο σωμένο παιχνίδι. Ας 47πάρουμε όμως τα πράγματα από την αρχή. Φορτώνοντας ένα scenario από τα πολλά που υπάρχουν, πρέπει να διαλέξουμε με ποια πλευρά θα είμαστε, με τους Αγγλους ή τους Γερμανούς. Αφού αποφασίσουμε, το παιχνίδι μάς βάζει μέσα στο πλοίο μας όπου βλέπουμε το



ΕΙΔΟΣ STRATEGY

ΚΑΤ/ΣΤΗΣ SSI

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Ένα παιχνίδι για πολλούς μήνες

χάρτη της περιοχής με το πλοίο μας και βέβαια τα εχθρικά πλοία. Στο χάρτη μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε κάποια φίλτρα για τη διευκόλυνσή μας κατά τη διάρκεια της δράσης. Εκεί βρισκόμαστε στη γέφυρα του πλοίου απ' όπου μπορούμε να δώσουμε πολλές εντολές στο πλήρωμά μας, όπως κατεύθυνση, ταχύτητα, και επιλογή στόχου. Αν σας φαίνεται πολύ λυττό αυτό για το στρατηγικό σας μυαλό, υπάρχει δυνατότητα ελέγχου του πλοίου, ειδικότερα από τους πολλούς σταθμούς του. Ας δούμε τώρα έναν έναν αυτούς του σταθμούς.

Navigation: Στο σταθμό πλοήγησης, εκτός από μια σμίκρυνση του χάρτη και ενός παραθύρου εξωτερικής όψης, βλέπουμε και τα όργανα πλοήγησης. Εκεί μπορούμε να ορίσουμε την πορεία μας, την ταχύτητα καθώς και ποιες μηχανές θα λειτουργούν.

Main guns: Διαλέγουμε πρωτεύοντα και δευτερεύοντα στόχο, δίνουμε εντολές για ποια όπλα θα ρίχνουν βολές (τα μπροστινά, τα κεντρικά κ.λπ.), διαλέγουμε το ρυθμό ρίψης και βλέπουμε σε πόσο χρόνο θα γεμίσουν τα κανόνια και πότε θα φτάσει η βολή μας στο στόχο της.

Secondary Guns: Είναι τα μικρά όπλα του πλοίου, που σε πολλές μάχες μπορούν να παί-



ξουν σημαντικό ρόλο στην έκβαση της μάχης.

Air Operations: Μπορούμε να απογειώσουμε κάποιο αεροπλάνο για να πάει κοντά στο στόχο. Αυτή η κίνηση είναι σημαντική, γιατί μας ενημερώνει ο πιλότος για το πού πάνε οι βολές μας και βελτιώνουμε έτσι το σημάδι μας.

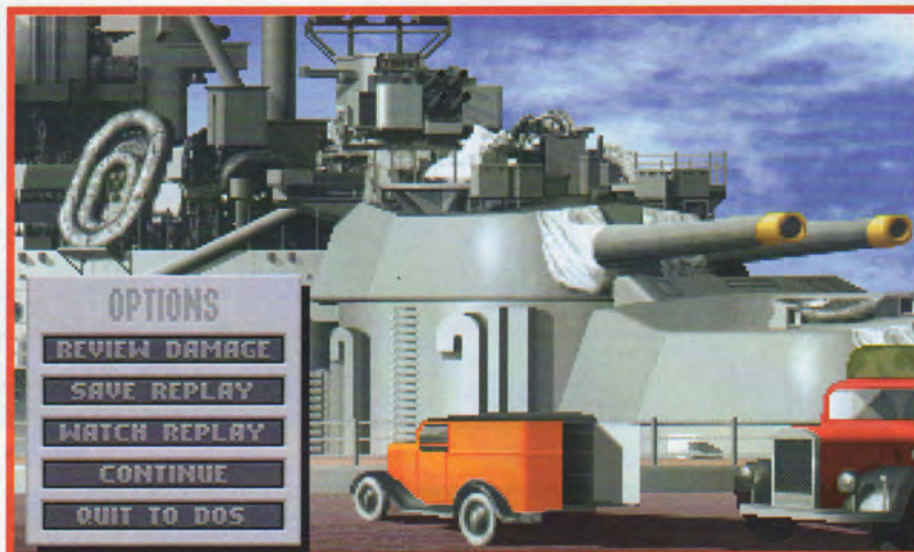
Torpedoes: Από εδώ ρίχνουμε τις торπιλες προς τα εχθρικά πλοία που βρίσκονται σε κοντινή απόσταση.

Outside: Έχουμε μια άποψη του χώρου από το κατάστρωμα. Βλέπουμε την ώρα της κατάδυσης και ανάδυσης του πλοίου, την τωρινή ώρα και άλλες ενδείξεις όπως ορατότητα και κατεύθυνση.

Damage: Αρκετά σημαντικό σημείο του πλοίου, γιατί εδώ θα περάσετε μεγάλο μέρος από το χρόνο της μάχης, καθώς θα πρέπει να διαλέξετε στρατηγικά και έξυπνα τα σημεία του πλοίου που θέλουν επισκευή. Τα πληρώματα που έχουμε στη διάθεσή μας είναι λίγα και έτσι αρκετές φορές δεν θα μπορέσουμε να αποφύγουμε το βύθισμα του καραβιού μας.

Report: Βλέπουμε τα γενικά χαρακτηριστικά του πλοίου και δύο όψεις τους (από πάνω και πλάγια). Τα στοιχεία που έχει εκεί μπορεί να βοηθήσουν έναν έμπειρο παίκτη να βρει το αδύνατο σημείο του αντιπάλου του. Όλα τα παραπάνω μπορούμε να τα ελέγχουμε εμείς ή να τα αφήσουμε για τον υπολογιστή. Αν βέβαια κάπου διαφωνούμε με την τεχνική του, μπορούμε να επέμβουμε άμεσα και γρήγορα.

Campaign: Στο campaign αναλαμβάνουμε τη διοίκηση όλου του στόλου και προσπαθούμε να επιτύχουμε το σκοπό μας. Ως Άγγλοι να κρατήσουμε ναυτική επικοινωνία με τις ΗΠΑ και να συνοδεύσουμε τα κονβόι ασφαλή στον προορισμό τους, ενώ ως Γερμανοί να αποκό-



ψουμε ναυτικά το νησί της Αγγλίας. Αυτό είναι σχετικά δύσκολο βέβαια, γιατί η διαφορά δύναμης είναι μεγάλη. Παρατηρούμε ότι ο αριθμός των πλοίων των δύο πλευρών είναι τεράστιος και θα δυσκολευτείτε λίγο στην αρχή. Γενικά, βλέπουμε ότι είναι μια πολύ προηγμένη δουλειά που κερδίζει τις εντυπώσεις μας. Αξιοπρόσεχτη είναι η έμφαση που έχει δοθεί στα ιστορικά αρχεία του παιχνιδιού που φαίνονται με τη συνοδεία φωτογραφιών υψηλής ανάλυσης.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι καλοδουλεμένα και υπάρχει σωστή επιλογή χρωμάτων. Μας ενόχλησε το γεγονός ότι τα όπλα δεν τα χειρίζεστε εσείς αλλά ο υπολογιστής. Γι' αυτό το λόγο μειώσαμε με τα joysticks στο χέρι αναμένοντας τη στιγμή για το καθαρά arcade μέρος του πολέμου. Ο ήχος δεν μας εντυπωσίασε και νομίζουμε ότι θα ενθουσιαστούν

μόνο οι χρήστες που μόλις τώρα αποκτούν κάρτα ήχου. Μέσα στα εννέα σενάρια που έχει το παιχνίδι έχετε τη δυνατότητα να επιλέξετε και ένα υποθετικό, όπου οι δύο πλευρές μάχονται ενάντια σε μια άλλη τρίτη. Όλα τα σενάρια και τα campaigns θα σας κρατήσουν για αρκετό καιρό μπροστά στο μόνιτορ και θα σας δώσουν να καταλάβετε ότι η διοίκηση ενός στόλου δεν είναι καθόλου εύκολη υπόθεση.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: argiris



Δοκίμασε το παιχνίδι και πήραμε τις οθόνες από PC 386.

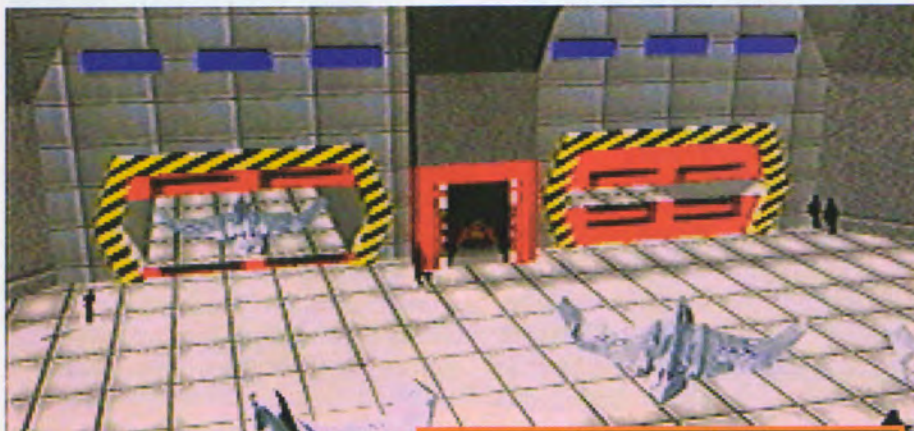
Αργύρης Γιαγιάς



	Καλά, με λεπτομέρειες.
ΓΡΑΦΙΚΑ	88%
	Κατώτερος από ό,τι περιμέναμε.
ΗΧΟΣ	78%
	Το ατού του παιχνιδιού.
GAMEPLAY	90%
	Καλό για τη συλλογή σας.
ΓΕΝΙΚΑ	86%

MANTIS

IBM & COMPATIBLES



Tελικά φαίνεται ότι το Xwing της Lucas Arts "τάραξε" για τα καλά την αγορά. Ετσι η Origin ετοίμασε το Privateer (μια συνέχεια μάλλον του Wing Commander ή παρόμοιό του), το οποίο δεν το έχουμε ακόμα σε ολοκληρωμένη έκδοση. Η MicroProse, αντίστοιχα, παρουσίασε πριν από λίγο καιρό το Mantis, το οποίο και παραλάβαμε για μια εκτενή παρουσίαση. Αν και η εταιρία θεωρείται κορυφαία στον τομέα των εξομοιώσεων γενικότερα, παρ' όλα αυτά δεν είχε κυκλοφορήσει μέχρι τώρα κάποιο space flight simulator αντίστοιχο με τους προαναφερθέντες τίτλους. Παρά το γεγονός ότι είναι η πρώτη απόπειρα της εταιρίας σε αυτό το είδος, δεν θα την κρίνω με επιείκεια, και αυτό γιατί υπάρχουν άλλοι ανταγωνιστικοί τίτλοι στην αγορά. Το μπίτβο πάνω στο οποίο εξελίσσεται η ιστορία δεν θα έλεγα ότι είναι πολύ πρωτότυπο. Ο αιώνιος φόβος της ανθρωπότητας κυριαρχεί και πάλι. Εξωγήινα όντα, με απειλητικές διαθέσεις, κάνουν

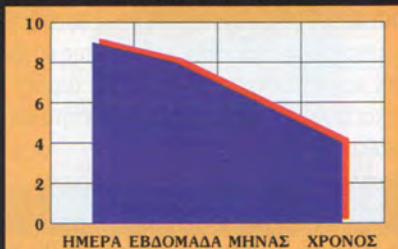


την εμφάνισή τους και αρχίζουν να σκορπούν τον τρόμο πάνω στη Γη. Η προέλευσή τους είναι άγνωστη και η ανθρωπότητα βρίσκεται σε απόγνωση. Επειτα από πολλές μάχες οι εξωγήινοι απομακρύνονται προσωρινά, με απώλεια όμως 3 δισεκατομμυρίων ανθρώπων. Ολοι πιστεύουν ότι θα ξαναγυρίσουν, γι' αυτό για πρώτη φορά όλοι οι λαοί ενώνονται για να αντιμετωπίσουν τον κοινό εχθρό. Η F.O.E. είναι η παγκόσμια οργάνωση προστασίας από ξένες μορφές ζωής και αναλαμβάνει την υπεράσπιση της Γης. Δημιουργείται μια βάση στο

ΕΙΔΟΣ SPACE FLIGHT SIMULATOR

ΚΑΤ/ΕΤΗΣ MICROPROSE

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Θα ξεχαστεί γρήγορα.



διάστημα, η οποία είναι το κέντρο των επιχειρήσεων, ενώ παράλληλα φτιάχνονται και πολλά μαχητικά σκάφη. Το καλύτερο από αυτά είναι το Mantis XF 5700, το οποίο είναι το σκάφος που θα χειρίζεστε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Όλα τα παραπάνω περιγράφονται πιο αναλυτικά στη μεγάλη και αρκετά εντυπωσιακή εισαγωγή του παιχνιδιού. Σε αυτήν δεν θα εντυπωσιαστείτε τόσο από τα γραφικά, που δεν έχουν κάτι το ιδιαίτερο, όσο από τον ήχο, ο οποίος πραγματικά κινείται σε υψηλά επίπεδα. Φυσικά, μιλάμε πάντα για όσους έχουν στην κατοχή τους μια κάρτα ήχου συμβατή με SoundBlaster, και αυτό γιατί θα χρειαστείτε τις ικανότητες της κάρτας στην αναπαραγωγή ανθρώπινης φωνής. Ετσι, θα μπορέσετε να ακούσετε το μεγαλύτερο κομμάτι της εισαγωγής με τα λόγια του αφηγητή, κάτι που υπάρχει και σε πάρα πολλά σημεία του παιχνιδιού. Αν και στον τομέα ήχου τα πάει από πολύ καλά έως τέλεια, ξεπερνώντας σε αρκετά σημεία τους κυριότερους ανταγωνιστές του, στα υπόλοιπα μάλλον



υστερεί. Αλλά ας τα πάρουμε με τη σειρά. Τα graphics της εισαγωγής, όπως είπαμε, δεν έχουν κάτι το ιδιαίτερο και αυτό συνεχίζεται και στο υπόλοιπο παιχνίδι. Τα χρώματα δηλαδή είναι πολλές φορές σκοτεινά, ενώ οι επιλογές χρωμάτων για κάθε αντικείμενο δεν είναι οι ιδανικότερες. Ετσι σε αυτόν τον τομέα το Mantis υστερεί σίγουρα έναντι των πολύ καλών γραφικών του Wing Commander και των πολύ ζωντανών του X-Wing. Όμως, όπως λένε και οι Αγγλοι, αυτό που μετράει πάνω απ' όλα σε ένα παιχνίδι είναι το gameplay. Δυστυχώς όμως, προς γενικότερη αλλά και προσωπική απογοήτευση, και εδώ το Mantis δεν έχει να παρουσιάσει κάποιο ατού. Σε μια γρήγορη ματιά που του είχα ρίξει κατάφερα να περάσω "αγρατσούνιστος" τις δέκα πρώτες αποστολές. Επειδή βαρέθηκα, λόγω της ευκολίας του παιχνιδιού, αποφάσισα να



συνεχίσω αργότερα. Διαπίστωσα όμως ότι η δέκατη αποστολή ήταν τελικά το οριακό σημείο μου, καθώς η δυσκολία είχε αυξηθεί αντιστρόφως ανάλογα, με αποτέλεσμα να μην μπορώ να την τελειώσω. Μολονότι οι κρίσεις και οι επιδόσεις είναι υποκειμενικές, πιστεύω ότι το Mantis δεν έχει εκείνο το gameplay που θα τραβήξει έναν παίκτη, εξαιτίας της μη σωστά αυξανόμενης δυσκολίας. Πώς δικαιολογούνται όμως τα 20 Mbytes του σκληρού δίσκου που απαιτούνται για την εγκατάσταση; Φαίνεται ότι τα περισσότερα από αυτά καταναλώνονται στις ενδιάμεσες animated σκηνές που εμφανίζονται πριν ή μετά την κάθε αποστολή λίστα-πρότυπα του Wing Commander. Δεν είναι όμως τίποτα άλλο από συμπληρωματικά αφηγηματικά κομμάτια, τα οποία απλώς εμπλουτίζουν τις αερομαχίες μας με ένα story (μπορεί και

love story). Αν και η MicroProse είναι αδιαφιλονίκητα η κυρίαρχη εταιρία στις εξομοιώσεις, φαίνεται ότι αρχίζει να βιάζεται από πολλές μεριές (Falcon 3.0, X-Wing κ.λπ.) και να χάνει τα πρωτεία της. Κάτι ανάλογο συμβαίνει και στο Mantis. Μόνο που εδώ όμως δεν μπορεί να δικαιολογηθεί, καθώς ήταν η τελευταία που έβγαλε αντίστοιχο παιχνίδι, με συνέπεια να ξέρει ήδη τα δείγματα των ανταγωνιστικών. Όσοι δεν έχουν ήδη δει κάποια από τα Wing Commander ή X-Wing, θα το βρουν αρκετά αξιόλογο. Οι περισσότεροι όμως, που δεν ανήκουν σε αυτή την κατηγορία, μάλλον θα το προσπεράσουν γρήγορα.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: Argiris



Δοκίμασε το παιχνίδι και πήραμε τις οθόνες από PC 386.

Αργύρης Γιαγιός



	Πολύ μέτρια για παιχνίδι της MicroProse.
	ΓΡΑΦΙΚΑ 77%
	Το μόνο θετικό του παιχνιδιού.
	ΗΧΟΣ 88%
	Πάρα πολύ αδύνατο.
	GAMEPLAY 73%
	Όχι στα επίπεδα άλλων παραγωγών της εταιρίας.
	ΓΕΝΙΚΑ 75%

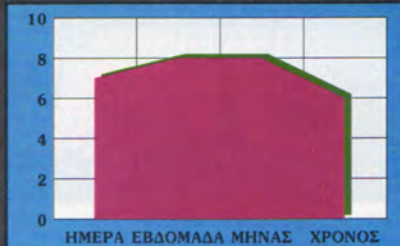
ULTRABOTS

IBM & COMPATIBLES

ΕΙΔΟΣ STRATEGY-ARCADE

ΚΑΤ/ΣΤΗΣ NOVALOGIC

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



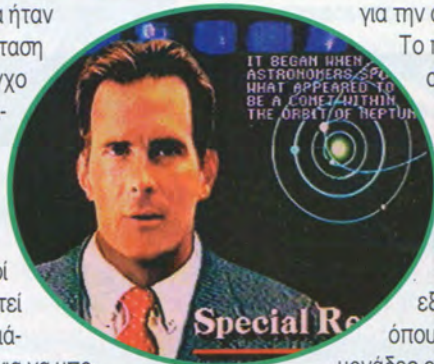
Με μεγάλη διάρκεια ζωής.



τε ότι τώρα είστε σε πλεονεκτική θέση. Αντιθέτως, η τεχνολογία σας δεν είναι αρκετή. Χρειάζεται και η δική σας στρατηγική για να τους εξοντώσετε και να σώσετε για πάντα τη Γη. Εχετε στη διάθεσή σας τριών ειδών γιγάντια ρομπότ, με βαρύ οπλισμό και με μέτρια ταχύτητα και ευελιξία. Τα scouts είναι γρήγορα και ευέλικτα ρομπότ και χρησιμοποιούνται για την ανίχνευση των στόχων.

Ολα άρχισαν όταν οι επιστήμονες έπιασαν στα τηλεσκόπιά τους ένα αγνώστου ταυτότητας ιπτάμενο αντικείμενο να πλησιάζει τη Γη. Ήταν η εποχή κατά την οποία όλα τα έθνη είχαν εμπλακεί σε εχθροπραξίες μεταξύ τους και η ζωή στη Γη ήταν σε "αναμμένα κάρβουνα". Το σκάφος αυτό άφησε πολλές βάσεις σε σημαντικά σημεία του πλανήτη. Ολοι έτρεξαν να δουν αν τα ρομπότ αυτά ήρθαν με ειρηνικές διαθέσεις, αλλά δεν πρόλαβαν. Τα ρομπότ ήταν γιγάντιες μηχανές θανάτου που λειτουργούσαν κάτω από την καθοδήγηση ηλεκτρονικών υπολογιστών. Η αποστολή τους ήταν η συστηματική εξόντωση των ανθρώπων. Οι αντιδράσεις των ανθρώ-

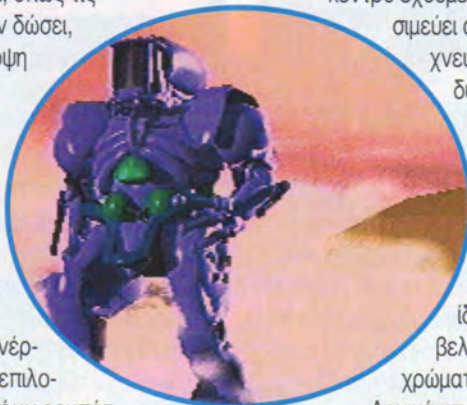
πων με τα συμβατικά όπλα ήταν ασήμαντες. Όταν η κατάσταση είχε ξεφύγει από τον έλεγχο των ανθρώπων, τα πυρηνικά όπλα ήταν η μόνη λύση. Το έργο τους είχε πια τελειώσει και άφησαν τον πλανήτη στη μιζέρια του. Τότε σιγά σιγά μερικοί άνθρωποι που είχαν κρυφτεί σε σπηλιές άρχισαν να φτιάχνουν δικά τους ρομπότ, για να μπορέσουν να αντιμετωπίσουν μια δεύτερη επίθεση, τα ULTRABOTS. Εσείς αναλαμβάνετε τη διοίκηση αυτών, τη στιγμή που γίνεται η δεύτερη μαζική επίθεση των εξωγήινων. Μη νομιζε-



Το παιχνίδι, που σας προσφέρει τη χαρά να υπερασπίσετε τη Γη, το φέρνει στα μηχανήματά σας η Nova Logic. Ξεκινάτε βλέποντας το χάρτη της Γης με τα μέρη όπου βρίσκονται οι εξωγήινοι και τα μέρη όπου υπάρχουν δικές σας μονάδες ρομπότ. Εκεί μπορείτε να εξασκηθείτε στα όπλα σας, να δείτε τα χαρακτηριστικά στοιχεία τους και φυσικά να ξεκινήσετε τη δράση. Στην κεντρική οθόνη βλέπετε την κατάσταση των ανδρών σας, την ενέργειά



σας και άλλα πράγματα, όπως τις εντολές που σας έχουν δώσει, το χάρτη, μια μακρινή όψη των ανδρών, την κατάστασή τους και τις τηλεπικοινωνίες. Στο χάρτη υπάρχουν κάποια φίλτρα για την καλύτερη ενημέρωσή σας. Από εκεί μπορείτε να επιλέξετε πού θα χρησιμοποιήσετε την ενέργειά σας. Υπάρχουν οι επιλογές για τη δημιουργία νέων ρομπότ και για την επισκευή των κατεστραμμένων.



Με την επιλογή Remote βλέπουμε κατευθείαν το Robo1 που έχουμε επιλέξει εκείνη τη στιγμή. Όλα μπορούν να λειτουργούν αυτόματα κάτω από τις οδηγίες που τους έχουμε δώσει, αλλά, όποτε θέλουμε, μπαίνουμε και εμείς στη μάχη για να ζησουμε από κοντά το σασπένς. Μια μάχη με όπλα που τώρα βλέπουμε σε πολλές ταινίες επιστημονικής φαντασίας. Τα πράγματα φαίνονται εύκολα, αφού μπορείτε απλά να δίνετε εντολές χωρίς να μπειτε στη μάχη, αλλά μη νομίζετε ότι έχετε έτσι τη δυνατότητα να κερδίσετε. Η στρατηγική σας πρέπει να πλησιάζει το τέλειο, για να επιτύχετε την αποστολή που σας έχει ανατεθεί.

Μπαίνοντας στο σκάφος βλέπουμε τα χειριστήρια με το λεβιέ ώθησης, την κατεύθυνση. Ακόμα υπάρχουν πολλές οθόνες που μας δίνουν χρήσιμες πληροφορίες για τα όπλα μας, τους στόχους μας και τα μηνύματα ασυρμάτων. Ακόμη υπάρχει το status box που μας δείχνει την παρούσα κατάσταση των όπλων, την καταστροφή των αισθητήρων κ.ά. Στο

κέντρο έχουμε μια οθόνη, η οποία χρησιμεύει σαν χάρτης και σαν ανιχνευτής στόχων. Υπάρχει η δυνατότητα για ζουμ, ενώ, αν είναι νύχτα, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε και infra-red. Αυτό μας θύμισε πολύ το Commanche: Mission Overkill της ίδιας εταιρίας που έχει βελτιωθεί όσον αφορά τα χρώματα και τη διαύγεια.

Αρχικά μπορεί να χαθείτε από τη συγκλονιστική δράση που προσφέρει το παιχνίδι και τον ταυτόχρονο και άμεσο χειρισμό όλων των ρομπότ, αλλά, όταν του "πάρτε τον αέρα", θα κολλήσετε για ώρες στο μόνιτορ προσπαθώντας να γίνετε ήρωας του κόσμου μας. Η μάχη από κοντινή απόσταση είναι επικίνδυνη και δύσκολη, γι' αυτό προτείνουμε τις μακρινές επαφές.

Στο scorpiion υπάρχει ένας πύραυλος, με τον οποίο, όταν τον χρησιμοποιήσετε, βλέπετε στην οθόνη σας την πορεία του πυραύλου σαν να ήσασταν μέσα σ' αυτόν.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι εντυπωσιακά, αρκεί μόνο να δείτε τις εικόνες που υπάρχουν στην εισαγωγή, όπου μας εξιστορεί και όλη την υπόθεση. Πολύ καλή δουλειά έχει γίνει και στις εκρήξεις, τόσο που νομίζετε ότι θα καείτε και εσείς. Για παράδειγμα, καταστρέψτε τη βάση σας για να δείτε τι φοβερή έκρηξη δημιουργείται. Βέβαια, αυτά τα υπέροχα γραφικά συνοδεύονται με τα καλύτερα ίσως ηχητικά εφέ που έχουμε ακούσει ποτέ σε παιχνίδι. Ίσως το μόνο άσχημο είναι η έλλειψη κάποιου speech από το παιχνίδι. Για το

gameplay μπορεί να υπάρχουν και αντίθετες απόψεις, πάντως δεν είχα κανένα πρόβλημα να το συνηθίσω.

Γενικά το παιχνίδι θα αποκτήσει πολλούς φίλους, γιατί συνδυάζει στοιχεία από πολλά είδη παιχνιδιών όπως strategy, arcade, simulator και κάτι σαν RPG του μέλλοντος. Είναι κατά τη γνώμη μου μια έξυπνη αγορά και, το σημαντικότερο, καταλαμβάνει μόνο 2,5 Mbytes στο σκληρό δίσκο, σε μια εποχή όπου τα Mbytes είναι πια μικρή μονάδα μέτρησης χωρητικότητας.

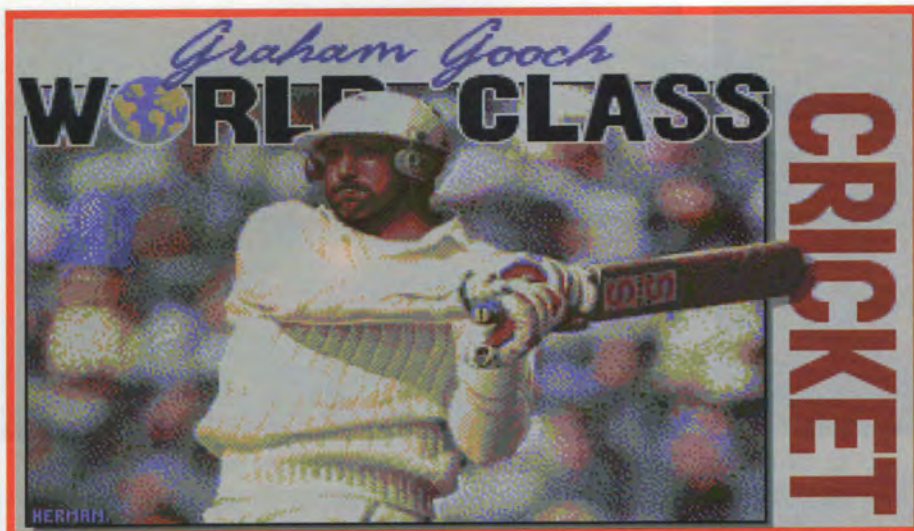
Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: argiris



Δοκιμάσαμε το παιχνίδι και πήραμε τις οθόνες από PC 386.

Κώστας Γιαγιάς

	Στα υψηλά επίπεδα της NOVA LOGIC.	ΓΡΑΦΙΚΑ 90%
	Επίσης σε υψηλό στάνταρ.	ΗΧΟΣ 92%
	Αν και διαφέρει, αρκετά καλό.	GAMEPLAY 88%
	Ίσως και από τις εκπλήξεις της χρονιάς.	ΓΕΝΙΚΑ 91%



ΕΙΔΟΣ STRATEGY

ΚΑΤ/ΣΤΗΣ INTERNATIONAL COMPUTER



AMIGA

Για να παίξει κανείς το Graham Gooch Cricket, δεν χρειάζεται να ξέρει και το ίδιο το άθλημα του κρίκετ. Ενα-δύο παιχνίδια δείχνουν αμέσως τη νοοτροπία και την τεχνική. Προσωπικά το βρίσκω πολύ βαρετό και δεν θα μπορούσα ποτέ να το συγκρίνω με ένα αθλητικό παιχνίδι όπως το ποδοσφαιράκι ή το basket, αλλά ούτε καν με το beach volley. Το ξεκίνημα του ενός αγώνα περνάει μέσα από μια μεγάλη σειρά επιλογών, η οποία δείχνει κάποια στρατηγική ροπή του παιχνιδιού. Αφού επιλεγούν ομάδες, επιλέγονται παίκτες και αρχίζει ο αγώνας - ρίχνετε το νόμισμα - (με αρκετό animation) και σε λίγο μεταφερόμαστε στο τερνόν. Στην αρχή από μπροστά βλέπουμε τον παίκτη με το ρόπαλο να περιμένει την μπάλα, ενώ τον stricker με την πλάτη. Κάθε παίκτης έχει δικά του χαρακτηριστι-

κά, τα οποία του δίνουν έξτρα δυνατότητες στο χειρισμό του (φάλτσα). Διαφορετικός είναι ο έλεγχος που ασκείται με το joystick σε κάθε παίκτη. Ο αμυνόμενος τοποθετείται αριστερά, δεξιά και στη συνέχεια δίνει το χτύπημα, όταν του έρθει η μπάλα. Το σημείο όπου θα κατευθυνθεί η μπάλα από τον stricker ρυθμίζεται επίσης με το joystick, όπως και η δύναμη της μπαλιάς. Αν ο αμυνόμενος πετύχει την μπάλα, η οθόνη δείχνει ένα γενικότερο



πλάνο με τους υπόλοιπους παίκτες κοντά στην μπάλα και εκεί ακολουθεί η συνέχεια (συναρπαστικότητα, εεε:). Αν όχι, η κατάληξη της μπαλιάς φαίνεται στο ίδιο πλάνο, με το σχετικό σποτάκι animation. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού υπάρχουν πάλι οι επιλογές παικτών και πολλά στατιστικά στοιχεία, τα οποία παρουσιάζονται με όμορφο και εύχρηστο τρόπο. Όλες οι επιλογές

γίνονται με ποντίκι ή joystick. Στο μονό match μπορεί να χρησιμοποιηθεί joystick ή ποντίκι, ενώ στο διπλό απαιτούνται δύο joysticks. Τα γραφικά είναι λίγα αλλά αρκετά καλά, ενώ ο ήχος είναι μέτριος με λίγες φωνές και με τα χτυπήματα να ταραζούν τα ήρεμα νερά. Τελικά, όμως, δεν νομίζω ότι θα τραβήξει το ενδιαφέρον των Ελλήνων gamers, οι οποίοι δεν θα θελήσουν μάλλον να μάθουν ένα τόσο βαρετό παιχνίδι όταν έχουν γαλουχηθεί με αθλήματα όπως το ποδόσφαιρο, το μπάσκετ κ.λπ.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: saint

Δοκίμασε το παιχνίδι και πήραμε τις θρόνες από Amiga 500 Plus.
Δημήτρης Ζούλιας

	Καλά αλλά λίγα.	ΓΡΑΦΙΚΑ 75%
	Απλά υπάρχει.	ΗΧΟΣ 55%
	Εεεε, cricket είναι, τι περιμένετε;	GAMEPLAY 60%
	Το διπλό έχει κάποιο ενδιαφέρον.	ΓΕΝΙΚΑ 60%



AMIGA, IBM & COMPATIBLES



STEAM CASTLE

Πρόκειται για ένα ακόμη arcade, από αυτά που ξεχωρίζουν λίγο από το σωρό για τα καλά γραφικά και την κίνησή τους, τα οποία έχουν βέβαια και μια σχετική υπόθεση, όχι όμως τίποτε το σπουδαίο. Στο παιχνίδι αυτό, λοιπόν, ο μικρός Woody προσπαθεί να ανακτήσει το στέμμα του, ψάχνοντας στις διάφορες τοποθεσίες του βασιλείου του. Στην πορεία του όμως θα βρει αρκετά εμπόδια (αράχνες, αρκουδάκια, παγίδες) αλλά και bonuses. Ο Woody, ο οποίος ξεκινά άοπλος, μπορεί να εξοπλιστεί μετά με θανατηφόρα αστεράκια, τα οποία θα κρατήσουν τους εχθρούς του σε κάποια απόσταση, ή να μαζεύει πόντους και extra lives.

Η κίνηση δεν έχει κάποιο πρόβλημα. Αντί-

κα σκηνικά, απ' τα οποία αποτελείται κάθε τοποθεσία, δεν είναι αρκετά για να δώσουν μια αίσθηση ποικιλίας στο βαρετό και σχετικά απλό gameplay. Θα έλεγα ότι το πιο ενδιαφέρον της υπόθεσης είναι οι πίστες bonus, όπου ο ήρωας, επάνω σε ένα ταχύτατα κινούμενο τρενάκι, προσπαθεί να αρπάξει ό,τι μπορεί από τα δωράκια που βρίσκονται σκορπισμένα εδω και κει. Σε κάθε περιοχή πρέπει να εντοπιστεί η έξοδος και αυτό δεν είναι προφανές παντού. Ο χρόνος μάλιστα είναι μια παράμετρος που πιέζει σε γρηγορότερη δράση. Μετά το τέλος μιας περιοχής δίνεται ένας κωδικός και από το χάρτη δίνεται η δυνατότητα εξερεύνησης μιας άλλης από τις γειτονικές. Η βαρετή συνοδευτική μουσική και το όλο ηχητικό θέμα δεν

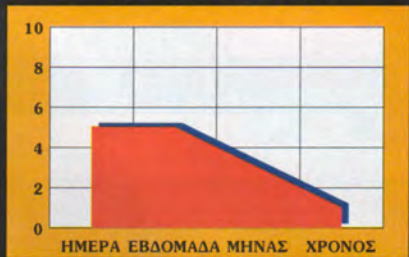
θετα, είναι πολύ ομαλή. Όμως δεν υπάρχει παράλληλο scrollάρισμα που να βελτιώνει το οπτικό αποτέλεσμα. Και ενώ ο ήρωας είναι πολύ προσεγμένος, όπως και τα περισσότερα εχθρικά sprites, λιτά και "πλαστικά" φαίνονται όλα τα background graphics.

Τα διαφορετι-

ΕΙΔΟΣ ARCADE

ΚΑΤ/ΣΤΗΣ VISION

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Γρήγορα θα το τελειώσετε.

Ξυπνούν τα μικροσφύρα που ακούγονται εδω και κει. Το joystick έχει άμεση απόκριση πάνω στην πολύ όμορφη κίνηση του sprite, το οποίο όμως γλιστρά λίγο πριν αλλάξει κατεύθυνση.

Αντικειμενικά, είναι ένα καλό arcade. Όμως, αν ασχοληθεί κανείς μαζί του, πολύ σύντομα θα το βαρεθεί, αφού δεν υπάρχει πουθενά η αίσθηση της αλλαγής, απλά μια μονότονη διαδικασία προς το τέλος.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: triumph



Δοκίμασέ το παιχνίδι και πήραμε τις θόνοες από Amiga 500.

Γιώργος Κακαλέτρης

	Προσεγμένα, αλλά λιγά.	ΓΡΑΦΙΚΑ 70%
	Τα κλασικά.	ΗΧΟΣ 65%
	Απλοϊκό.	GAMEPLAY 65%
	Η κίνηση είναι από τα σπουδαία.	ΓΕΝΙΚΑ 60%

ENTITY

AMIGA, IBM & COMPATIBLES

ΕΙΔΟΣ ARCADE ADVENTURE

ΚΑΤ/ΣΤΗΣ LORICIEL

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Δεν θα το τελειώσετε εύκολα.



ο δράκος του τέλους είναι μια μοντέρνα σύλληψη των δαιμόνων με αποχωριζόμενη κεφαλή! Στο πέμπτο και τελευταίο επίπεδο (The Apocalypse), πριν από

την αποκάλυψη του τελευταίου και πιο φρικαστικού τέρατος, εμφανίζονται μερικοί γνώρμιοί μας από άλλες καταστάσεις παράνοιας: τα zombies!

Το δυνατό σημείο του Entity δεν είναι βέβαια η υπόθεσή του, η οποία του δίνει στοιχεία περιπέτειας, αλλά

τα πολύ καλά γραφικά του. Φοβεροί χρωματισμοί, πυκνή βλάστηση, πρωτότυπα τέρατα και πολύ προσεγμένη η ηρωίδα. Κάθε επίπεδο είναι αρκετά μεγάλο και θα χρειαστεί αρκετός χρόνος για να τα τελειώσει κανείς. Η δυσκολία τους κυμαίνεται σε λογικά επίπεδα, δηλαδή δεν θα εκνευριστείτε επειδή χάνετε χωρίς λόγο, αλλά δεν θα είναι και εύκολη λεία. Τα κομμάτια του σπαθιού, που, όπως είπαμε, οδηγούν στον Entity, τα κρατούν διάφορα τέρατα, τα οποία η Anthemis πρέπει να εξολοθρεύσει,



Tα προϊστορικά ζώα και τοπία σίγουρα συγκινούν τους περισσότερους από εμάς. Ένα καταπράσινο σκηνικό με γιγαντιαία ζώα του παρελθόντος είναι κάτι που εντυπωσιάζει, αν κρίνουμε από την επιτυχία ανάλογων ταινιών, αλλά και από την επιτυχία του Show των δεινοσαύρων στην Κηφισιά. Την ιδέα αυτή φαίνεται να εκμεταλλεύτηκε η Loriciel στην τελευταία της δημιουργία που ακούει στο όνομα Entity, ένα arcade adventure που, θυμίζοντας το Shadow Of The Beast, κερδίζει σε μερικά σημεία, ενώ χάνει σε άλλα. Ο ήρωάς μας αυτή τη φορά είναι θηλυκού γένους, ονομάζεται Anthemis, και, με δύναμη και θάρρος που θα ζήλευαν όλα τα σερνικά στον πλανήτη, αντιμετωπίζει θεούς και δαίμονες του παρελθόντος. Φανταστικά αλλά και υπαρκτά ζώα θα προσπαθήσουν να διακόψουν την αναζήτηση των κομματιών του ξίφους που θα οδηγήσει στο τέλος κάθε επιπέδου την Anthemis στην αναμέτρηση με τον

Entity, το γιγαντιαίο τέρας.

Και μια και μιλάμε για επίπεδα, στο παιχνίδι υπάρχουν πέντε μεγάλα επίπεδα: στην αρχή είναι η προϊστορία (The Prehistory), όπου η Anthemis θα συναντηθεί με τυραννόσαυρους, βροντόσαυρους, αλιγάτορες, πτεροδάχτυλους και γενικά ζώα από την προϊστορία της γης, ενώ ένας μεγαλούτσικος τυραννόσαυρος θα είναι το τελευταίο εμπόδιο (Entity). Το βουνό (The Mountain) ακολουθεί, με παράξενα τέρατα και γιγαντιαίες σφήκες, ενώ ο Entity εδώ μοιάζει με φυτό! Στο τρίτο επίπεδο, το δάσος (The Forest), νέα πρωτότυπα στοιχεία εμφανίζονται και μια γιγαντιαία αράχνη είναι ο τελικός αντίπαλος. Στο προτελευταίο, τη σπηλιά (The Cave), θα βρούμε μερικές ακόμα ντουζίνες άγνωστα δημιουργήματα, ενώ





προκειμένου να πάρει τα κομμάτια. Στην πορεία υπάρχουν πάπυροι γραμμένοι σε συμβολική γραφή που δείχνουν τον επόμενο στόχο. Πάντα, όμως, εμφανίζονται περισσότερα του ενός από αυτά που χρειαζόμαστε και έτσι συνήθως τα σκοτώνουμε όλα, μέχρι να βρούμε το σωστό... Τα όπλα της ηρωίδας μας είναι τα χέρια της. Δεν θα δειρεί όμως κανέναν.

Απλά εκτοξεύει πύρινες μπάλες, οι οποίες πλήττουν το στόχο και μπορεί να τις ρίχνει σε τέσσερις κατευθύνσεις. Θα χρειαστούν όμως και επιδέξια άλματα για να αποφύγει κανείς τα τέρατα που συνήθως δεν τους είναι αρκετές δύο και τρεις βολές. Στην πορεία και με κάποια bonus μπορούν να κερδηθούν πιο αποτελεσματικά εργαλεία: διπλές βολές και ο



κεραυνός. Στα bonus ανήκουν οι ζωές και οι μονάδες ενέργειας που βρίσκονται στην πορεία. Σημειωτέον: η ενέργεια χάνεται συνεχώς, ακόμη και όταν δεν χτυπά τίποτα, αλλά πολύ περισσότερο όταν πέφτει από μεγάλο ύψος. Η κίνησή του, ιδιαίτερα φορτισμένη με γραφικά background, είναι σχετικά ομαλή. Δεν

θα μπορούσαμε όμως να πούμε το ίδιο για την κίνηση της Anthemis, η οποία, αν και δεν έχει κάποιο ουσιαστικό πρόβλημα, είναι λίγο σπαστή και καθυστερεί κάπως - ελάχιστα - σε σχέση με το μοχλό.

Ο ήχος είναι ό,τι ακριβώς πρέπει για τα τοπία που εμφανίζονται και συνοδεύεται από αρκετά καλά εφέ και κραυγές. Αν σας άρεσε το Shadow Of The Beast, σίγουρα θα σας αρέσει και το Entity, το οποίο, αν και πιο δυσκίνητο, θα σας ελκύσει με τα πιο ρεαλιστικά γραφικά του. Θα περάσει κάποιος καιρός, μέχρι να χάσετε το ενδιαφέρον σας.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: triumph



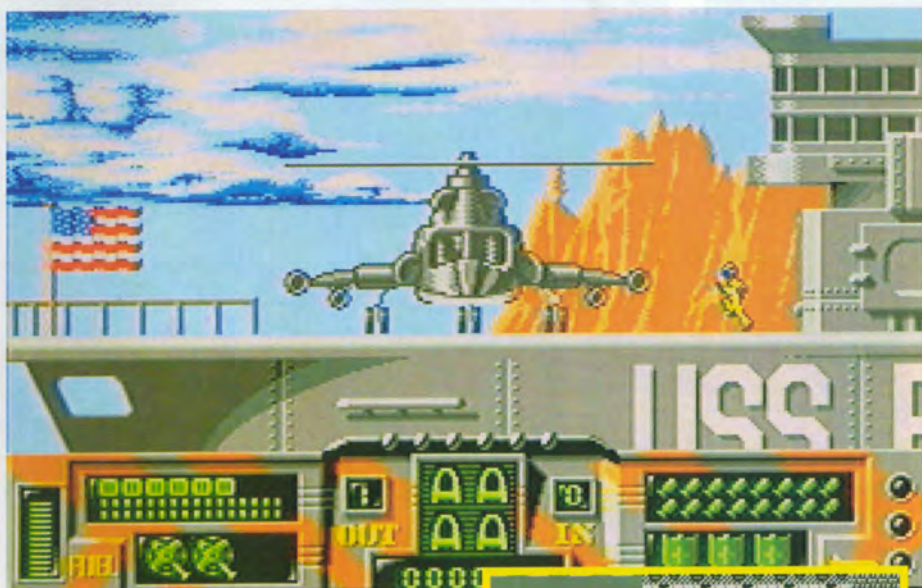
Δοκίμασε το παιχνίδι και πήραμε τις οθόνες από Amiga 500.

Γιώργος Κακαλέτρης

	Χάνουν λίγο από την κίνηση των sprites.
	Ταιριάζει απόλυτα με το θέμα.
	Όχι ιδιαίτερα πολύπλοκο.
	Αξίζει να το παίξετε.
ΓΡΑΦΙΚΑ	90%
ΗΧΟΣ	90%
GAMEPLAY	80%
ΓΕΝΙΚΑ	85%

Fire Hawk

AMIGA



Η δημοκρατία της Lafia έχει καταλυθεί από μια παρανοική ομάδα εμπόρων ναρκωτικών, οι οποίοι έχουν αναλάβει τον πλήρη έλεγχο του στρατιωτικού δυναμικού της χώρας και συνεχώς αυξάνουν απειλητικά τη δύναμή τους. Λίγο πριν από την κατάρρευση, ο πρόεδρος της χώρας είχε ζητήσει βοήθεια από τον πρόεδρο της Αμερικής, ο οποίος αποφασίζει τελικά την αποστολή μιας μικρής αλλά τεχνολογικά προηγμένης δύναμης, στα πλαίσια μιας πολεμικής επιχείρησης περιορισμένης έκτασης. Εσύ, ως πιλότος ενός φονικού υπερσύγχρονου ελικοπτερου, αναλαμβάνεις την επικίνδυνη αποστολή στη Lafia και ξεκινάς επιβιβάζομενος στο U.S.S. Excalibur. Αλεξιπτωτιστές έχουν πέσει πριν από εσένα, πίσω από τις γραμμές του εχθρού για αναγνώριση... Πρέπει να τους εντοπίσεις και να τους φέρεις πίσω, καταστρέφοντας ταυτόχρονα όσο το δυνατόν περισσότερες εχθρικές δυνάμεις. Στην πρώτη πίστα



πρέπει να σηκωθείς, με το ελικοπτερο, από το Excalibur και να βρεις τους αλεξιπτωτιστές που έχουν πέσει σε διάφορα σημεία του τερν. Αυτό είναι σχετικά εύκολο, αφού ένα βέλος δείχνει πάντα την κατεύθυνση του προορισμού. Δεν είναι όμως και πολύ εύκολος ο χειρισμός του ελικοπτερου, αφού γίνεται με τρόπο σχετικό, δηλαδή στροφή αριστερά - δεξιά και προώθηση. Αφού βρεθεί ένας αλεξιπτωτιστής, πρέπει να προσγειωθείς κοντά του (γίνεται αυτόματα). Από κει και πέρα το παιχνίδι αλλάζει εντελώς, αφού το μόνο που κάνεις είναι να πυροβολείς κάποια εχθρικά ελικοπτερα. Αν τη γλιτώ-

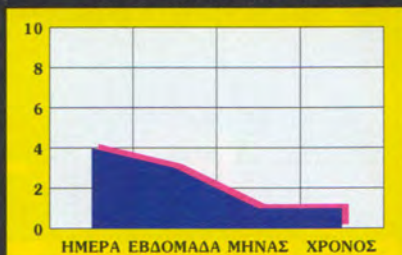
ΕΙΔΟΣ

SHOOT 'EM UP

ΚΑΤ/ΣΤΗΣ

CODE MASTERS

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Μια πρώτη ματιά και στην ακρη.

σεις (μαζί με τον αλεξιπτωτιστή), το ίδιο επαναλαμβάνεται για όλους τους άλλους και στο τέλος πρέπει να γυρίσεις στο πλοίο και να προσγειωθείς. Το κακό θέμα του παιχνιδιού δεν διορθώνεται από τα μετριότατα graphics, μέσα στα οποία φαίνεται να μερδεύεται το sprite του ελικοπτερου, με αποτέλεσμα να χάνεται, αλλά ούτε και από τον αδιάφορο ήχο που συνοδεύει την πλοκή. Δεν πρόκειται να ευχαριστήσει ούτε καν τους fans του είδους.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: saint



Δοκιμάσαμε το παιχνίδι και πήραμε τις οθόνες από Amiga 500 Plus.

Δημήτρης Ζούλιας



Μπερδεύονται μεταξύ τους.

ΓΡΑΦΙΚΑ 50%



Το καλύτερο μέρος του παιχνιδιού!

ΗΧΟΣ 55%



Τα σαφή γραφικά και η κακή κίνηση το αποτελειώνουν.

GAMEPLAY 50%



Μόνο από περιέργεια θα ασχοληθεί κανείς.

ΓΕΝΙΚΑ 50%

ADVENTURES

Magic

Eκατοστό τεύχος. Τι να ευχηθούμε λοιπόν; Κατ' αρχήν, να τα χιλιάσει. Και μετά - αν είναι δυνατόν - κάθε χρόνο και καλύτερο. Τις καλύτερές μου ευχές και στους αρχισυντάκτες που έχω γνωρίσει στα πέντε χρόνια που γράφω στο περιοδικό: στο Χρήστο Κυριακό, που καθιέρωσε τη στήλη των adventures, το μακρινό πια Σεπτέμβρη του '88, αρχισυντάκτη μέχρι και το Δεκέμβρη του '91, όταν έφυγε για φαντάρος. Συγχαρητήρια, Χρήστο, για τη δουλειά που έκανες. Αλλά και στους μετέπειτα, Αντώνη Λεκόπουλο και Γιώργο Κυπαρίση, έστω και αν η θητεία του καθενός ήταν ολιγόμηνη. Και στον τελευταίο μας, τον Αποστόλη (!) ή αλλιώς Umberto Grelloni. Και πάλι, χρόνια πολλά PIXEL.

□ Η στήλη θα γιορτάσει τα δικά της γενέθλια το Σεπτέμβρη. Τότε, σ' ένα special αφιέρωμα θα παρουσιάσουμε τα 60 καλύτερα adventures, κατά τη γνώμη μας πάντα. Οχι φυσικά αναλυτικές παρουσιάσεις. Θα είναι όμως μία δουλειά που θα αξίζει πάρα πολλά. Μην χάσετε το τεύχος αυτό με τίποτα.

□ Γι' αυτό το τεύχος τώρα. Παρουσιάζουμε τρία adventures που μόλις βγήκαν στην κυκλοφορία. Τα δύο της

Sierra, το ECOQUEST 2: LOST SECRET OF THE RAIN FOREST και το FREDDY PHARKAS: FRONTIER PHARMAKIST. Τα τελειώσαμε μέσα σε μία μέρα το καθένα έπειτα από έναν τρομερό αγώνα δρόμου, γιατί έπρεπε να προλάβουμε να τα παρουσιάσουμε και ο χρόνος που είχαμε στη διάθεσή μας ήταν σχεδόν μηδαμινός. Χαρακτηριστικά αναφέρω τα εξής: το ένα απ' αυτά τα δύο το πήραμε Τετάρτη μεσημέρι και έπρεπε σε μιάμιση μέρα να το τελειώσουμε, αλλά και να γράψουμε το άρθρο. Βλέπετε, έπρεπε να παραδοθεί το άρθρο Παρασκευή πρωί. Φυσικά, όλα τα παραπάνω για να έχετε μία αναλυτική και πλήρη παρουσίασή τους.

Το τρίτο, το EYE OF BEHOLDER 3: ASSAULT ON MYTH DRANNOR, μας το έστειλε η Arcade - επιτέλους, αποκαταστήσαμε επαφή, αλλά γι' αυτό γράφω σε άλλη στήλη - και είναι μία δημοσιογραφική έκδοση. Φυσικά, ένα R.P.G. δεν το τελειώνεις σε λίγες μέρες, όπως γίνεται με τα adventures. Για να τελειώσεις ένα R.P.G., συνήθως θέλεις από 15 έως 30 ημέρες συνεχούς απασχόλησης μαζί του. Κατορθώσαμε όμως να φτάσουμε μέχρι το τέταρτο επίπεδο, έτσι ώστε η παρουσίασή του να είναι όσο το δυνατόν πιο πλήρης. Είναι μία σημαντική παρουσίαση από

πολλές πλευρές. Είναι το πρώτο R.P.G. που παρουσιάζει η στήλη. Σημαδιακό οπωσδήποτε γεγονός. Από εδώ και πέρα θα παρουσιάζουμε σταθερά και R.P.G., αλλά μην περιμένετε να τα έχουμε τελειώσει, όπως κάνουμε με τα adventures. Είναι σχεδόν αδύνατο.

Ειδικά για το τεύχος Ιουλίου - Αυγούστου όμως θα υπάρχει η αναλυτική περίπου δεκασέλιδη (!), παρουσίαση του UNDERWORLD 1: THE STYGIAN ABYSS. Και φυσικά θα υπάρχουν και οι πλήρεις χάρτες των οκτώ επιπέδων του. Και ίσως υπάρχει και το VEIL OF DARKNESS της SSI.

□ Τα νέα της παραγωγής στο τεύχος αυτό καταλαμβάνουν 4 σελίδες. Ηρθαν πάρα πολλά demo και επίσης έχει μαζευτεί πολύ πληροφοριακό υλικό. Ετσι, δυστυχώς στο τεύχος αυτό δεν θα υπάρχει καθόλου η στήλη Adventure SOS. Από το τεύχος αυτό επίσης ξεκινάμε τη συνεργασία μας με την Arcade και έτσι σ' ένα δισέλιδο παρουσιάζουμε πολύ συνοπτικά, καθαρά ενημερωτικά, τέσσερα προγράμματα που μας έστειλε και που κυκλοφορούν ήδη στην αγορά. Το KBG της Virgin, το UNLIMITED ADVENTURES της SSI, το BAT 2 της Ubi Soft. και το SHADOW OF THE COMET της Infogrames. Οι πιο

αναλυτικές παρουσιάσεις τους θα γίνουν στα επόμενα τεύχη. Μας έστειλε και το EYE OF BEHOLDER 3, αλλά γι' αυτό γράψαμε πιο πάνω.

□ Μία άλλη σημαντική είδηση. Επιτέλους, αντιπροσωπεύονται επίσημα στη χώρα μας και οι τρεις καλύτερες 16μπιτες κάρτες ήχου για τους IBM συμβατούς: η ADLIB GOLD 1000 αντιπροσωπεύεται από την Greek Software, η SOUNDBLASTER 16 ASP από τον Πουλιάδη και η PRO AUDIUM SPECTRUM 16 από την Ατλας Εμπορική. Επιτέλους!

□ Τελειώνοντας και λίγη γκρίνια. Στο προηγούμενο τεύχος κατόρθωσαν στο DTP να κάνουν 5 λάθη στις παρουσιάσεις των adventures! Πρώτον, στο COUNTDOWN είχα βάλει 20 στο σενάριο του, 90 έβαλαν αυτοί, και με έβγαλαν τρελό, μια και σ' όλο το άρθρο το κατακρίνω. Στο MARTIAN MEMORANDUM, σελίδα 102, η πάνω αριστερά φωτογραφία μπήκε λες και την είχαν στραγγάλισι. Τα δύο άλλα αφορούν το χάρτη του SPELLCASTING 301, όπου οι φωτογραφίες έχουν γίνει λίγο "ασανσέρ". Και, τέλος, ο ένας χάρτης του EYE OF BEHOLDER 2 ίσα ίσα που διακρίνεται. Τι να πω εγώ!!!

Νέα της

ΠΑΡ

Α

Γ

Ω

Γ

Η

Σ

Η Sierra ανακοίνωσε τις νέες παραγωγές της. Αυτές θα είναι τα QUEST FOR THE GLORY 4, LARRY 6, POLICE QUEST 4. Επίσης θα κυκλοφορήσει το GABRIEL KNIGHT, ένα καθαρά "χιτοσκοκικό" adventure με καταπληκτικό, απ' ό,τι λέγεται, σασπένς, το οποίο θα εξελισσεται στη Νέα Ορλεάνη. Συγγραφέας του ο (η) Jane Jensen, που ήταν από τους συνδημιουργούς του Kings Quest 6, μαζί με τη Roberta Williams. Η Sierra, έπειτα από την επιτυχία του Space Quest 5 και την υποστήριξη του από τη Sprint, έκλεισε μία συμφωνία για το δίκτυό της, το TSN, με την τηλεφωνική εταιρία ATT. Τι άλλο έχουμε να ακούσουμε! Σημειώστε εδώ, επειδή έχουν υπάρξει διάφορα προβλήματα "παράλληλων" εισαγωγών, ότι αντιπρόσωπος της Sierra στην Ελλάδα είναι η Greek Software, τα δε πακέτα των

προγραμμάτων που εισάγει η αντιπροσωπία εδώ έχουν μια ειδική αυτοκόλλητη ταινία. Γι' αυτά και μόνο αναλαμβάνει και την επίλυση όποιων προβλημάτων παρουσιαστούν.

* Η Dynamix καθυστερεί ακόμη το BETRAYAL AT KRONDOR. Ισως κυκλοφορήσει τέλη Ιουνίου - αρχές Ιουλίου. Βασίζεται στα best-sellers βιβλία του Raymond E. Feist, τα περίφημα "Riftwar Legacy". Η υπόθεση εξελισσεται στη μυθική γη της Midkemia, διαθέτει ένα πρωτοποριακό σύστημα χειρισμού και περιλαμβάνει πάνω από 2.500 frames από rotoscoped animation.

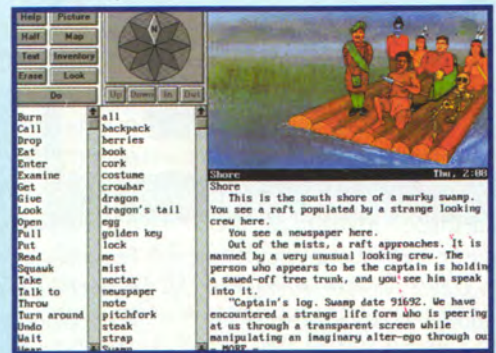
Σημειώστε επίσης ότι θα έχει περισσότερα από 60 spells και ότι οι αντίπαλοί σας όχι μόνο αντιδρούν, αλλά σκέφτονται - μαθαίνουν - ανάλογα με την εξέλιξη της περιπέτειας!

* Η Tsunami ανάγγειλε ότι το νέο αστυνομικό adventure της BLUE FORCE: THE NEXT OF KIN, του Jim Walls, θα αργήσει

λίγο ακόμη, εξαιτίας κάποιων προβλημάτων που παρουσιάστηκαν με τη Sierra.

Ταυτόχρονα ανάγγειλε την κυκλοφορία ενός νέου adventure(;) με science fiction θέμα, το PROTOSTAR, το οποίο έχει αφήσει άφωνους όσους το έχουν δει. Λέγεται ότι είναι πραγματικά εκπληκτικό.

* Κάτι συμβαίνει στην άλλη μεριά του Ατλαντικού, αλλά κανείς δεν ξέρει με ακρίβεια να πει τι έχει πραγματικά συμβεί και γιατί. Τρεις από τις μεγαλύτερες εταιρίες παραγωγής προγραμμάτων ψυχαγωγικού χαρακτήρα έχασαν μέσα σε λίγες μέρες μεγάλο μέρος του ανθρώπινου δυναμικού τους. Από τη Sierra και την Dynamix αποχώρησαν περισσότερα από 60 στελέχη



ERIC THE UNREADY

όλων των τομέων (προγραμματιστές, σχεδιαστές κ.λπ.). Από τη MicroProse αποχώρησαν 30-40 στελέχη, ενώ από την SS περί τους 17. Φυσικά, διάφορες παραγωγές όπως το περιβόητο "M" αναβάλλονται επ' αόριστον.

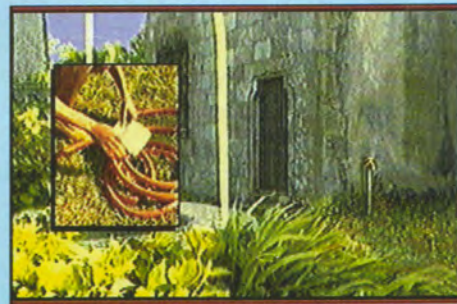
* Οι άνθρωποι της Westwood studios, που μας έχουν δώσει τα EYE OF BEHOLDER 1 και 2, KYRANDIA και DUNE 2, έχουν σχεδόν έτοιμα τα: LANDS OF LORE, LEGEND OF KYRANDIA 2 και YOUNG MERLIN. Το LANDS OF LORE



LOST IN TIME



LOST IN TIME



LOST IN TIME

είναι ένα εξαιρετικό R.P.G. με πρωτότυπο σχεδιασμό, πάρα πολύ καλό user-interface και φοβερά γραφικά.

* Η LucasArts, ενώ έχει έτοιμα το DAY OF THE TENTACLE, το Maniac Mansion 2, μέχρι τέλος του χρόνου θα κυκλοφορήσει τη νέα παραγωγή του Brian Moriarty, του ανθρώπου που μας έδωσε το LOOM. Θα λέγεται THE DIG, είναι science fiction και η εταιρία προσέλαβε ένα γνωστό σκηνοθέτη του Χόλιγουντ για να επιβλέπει την παραγωγή (!!!). Επίσης, θα κυκλοφορήσει το SAM & MAX HIT THE ROAD, με ήρωες ένα λαγουδάκι και ένα κουνέλι, αλλά δεν είναι ακόμη βέβαιο αν θα είναι adventure.

* Η MicroProse μόλις κυκλοφόρησε - έχει ήδη έρθει και στη χώρα μας - το THE LEGACY, ένα R.P.G. τρόμου με ένα χαρακτήρα, digitized οθόνες και automap σύστημα. Απαιτεί όμως μίνιμουμ 386 με 2 MB RAM για να τρέξει! Οι φανατικοί του είδους μην το χάσετε. Η εταιρία επίσης έχει σχεδόν τελειώσει το RETURN OF THE PHANTOM, βασισμένο στο σύστημα χειρισμού του Rex Nebular. Σ' αυτό, λίγο μετά την εξαφάνιση του περίφημου Phantom στις κατακόμβες της Οπερας του Παρισιού, ένας πολυέταος πέφτει πάνω στους θεατές μιας παράστασης σκοτώνοντας πάρα πολλούς απ' αυτούς. Εσύ, ο Raoul

Montand, ως ντετέκτιβ αναλαμβάνεις να λύσεις το μυστήριο. Έχει δύο επίπεδα δυσκολίας: ένα Novice και ένα Challenging. Τα ηχητικά εφέ είναι εκπληκτικά. Μένει να δούμε το τελικό αποτέλεσμα.

* Η SSI κυκλοφόρησε το VEIL OF DARKNESS, το οποίο, αν μας το παραδώσει έγκαιρα η εδώ αντιπροσωπία, θα το παρουσιάσουμε στο Pixel

του Ιουλίου-Αυγούστου, και το UNLIMITED ADVENTURES, ένα φοβερό construction set για να φτιάχνεις δικά σου R.P.Gs. Στηρίζεται στο σύστημα των ADVANCED DUNGEONS AND DRAGONS που καθιέρωσε η TSP και τους νόμους που το διέπουν, περιέχει δε και "δείγμα" κατασκευασμένου μ' αυτόν τον τρόπο adventure, το THE HEIRS TO SKULL CRAG. Πρόκειται για ένα φοβερό πακέτο, το οποίο συστήνω ανεπιφύλακτα στους φίλους του είδους.

* Η Origin μόλις κυκλοφόρησε το ULTIMA VII: PART 2, SERPENT'S ISLE. Το πιο σημαντικό είναι ότι για πρώτη φορά η ιστορία ξεκινά και εξελίσσεται μακριά από τις ακτές της Britannia, μια και αρχίζοντας φτάνεις με το πλοίο σου στο Serpent's Isle. Τα γραφικά του είναι πολύ εξελιγμένα, χρησιμοποιήθηκαν



THE 7th GUEST



THE 7th GUEST

πολλές νέες τεχνικές, με πολλές digitized εικόνες. Έχει δύο πλεονεκτήματα έναντι των άλλων R.P.Gs. Έχει μεγάλο κείμενο, γύρω στις 50.000 λέξεις (!), για όσους αγαπούν ακόμη το διάβασμα και τα καλά σενάρια και, το κυριότερο, θεωρείται το πιο "λογικό" Ultima. Θα χρειαστείτε όμως 25 MB στο σκληρό σας δίσκο και βασικά τρέχει σε 486 στα 33!! Οι κριτικοί θεωρούν ότι έχει φοβερό playability ενώ οι φήμες λένε ότι ακολουθεί

και τρίτο μέρος!!! Τέλος, σημειώστε ότι φήμες, προς το παρόν, λένε πως την αντιπροσωπία της Origin στη χώρα μας

θα την πάρει μία αλυσίδα καταστημάτων computers. Να το δω και να μην το πιστέψω!

* Η Infogrames κυκλοφόρησε το SHADOW OF THE COMET, ένα "Call of Cthulhu" adventure. Φαίνεται ότι ξαφνικά τα horrors adventures έγιναν τα "must" της χρονιάς, αφού η μία μετά την άλλη εταιρία βγάζουν αντίστοιχες παραγωγές. Τελευταία έχουν βγει τα Waxworks, Alone in the Dark, Legacy, Veil of Darkness, Return to Phantom, 7th Guest, Dark Seed κ.λπ.

* Η Activision αποφάσισε να ξαναβγάλει την Infocom στο προσκήνιο. Ετσι, μετά τα LOST TREASURES 1 και 2 και το LEATHER GODDESSES OF



LANDS OF LORE



RETURN TO ZORK



RETURN TO ZORK



LANDS OF LORE



ULTIMA VII: PART II SERPENT'S ISLE

PHOBOS 2, έχει σχεδόν έτοιμο το RETURN TO ZORK, συνεχίζοντας έτσι την κλασική τριλογία της Infocom, τα περιβόητα ZORK 1, 2 και 3 αλλά και το ZORK ZERO. Στην Εύρωπη θα κυκλοφορήσει το 1993. Προσελήφθησαν ειδικά για το RETURN TO ZORK, δύο ειδικοί του Hollywood, ένας σεναριογράφος και ένας σκηνοθέτης, ενώ παράλληλα επαγγελματίες ηθοποιοί του κινηματογράφου και της τηλεόρασης χρησιμοποιήθηκαν για τις προσωπογραφίες των διάφορων χαρακτήρων της

περιπέτειας. Η μουσική περιλαμβάνει μία ώρα συνολικά digitized voice και πρωτότυπα μουσικά θέματα. Χρησιμοποιεί ένα απλό user-interface που μοιάζει λίγο με αυτό του Ringworld. Εγώ πάντως

όπου αυτήν τη φορά θα ταξιδέψουμε μέσω μιας μαύρης τρύπας στον πλανήτη των Heechees, συνεχίζοντας έτσι την αναμέτρηση που ξεκίνησε στο GATEWAY. Για το φθινόπωρο προγραμματίζουν το COMPANIONS OF XANTH, βασισμένο στις νουβέλες του εκπληκτικού Piers Anthony. Ταυτόχρονα ο Steve Meretzky ετοιμάζει τη νέα παραγωγή του, για την οποία φήμες λένε ότι δεν θα είναι άλλη μία, προς το παρόν τουλάχιστον, συνέχεια των πασιγνωστων πια Spellcastings.



ULTIMA VII: SERPENT'S ISLE

κατάφερα και πήρα πρωτότυπα τα LOST TREASURES 2 και LEATHER GODDESSES OF PHOBOS 2. Να δούμε πότε θα παρουσιάσουμε το τελευταίο.

* Η Legend, αφού κυκλοφόρησε το ERIK THE UNREADY, και το οποίο πήρα πρωτότυπο πριν από λίγες μέρες από την Αμερική, προετοιμάζοντας τη μελλοντική παρουσίασή του, ανακοίνωσε τις νέες παραγωγές της. Για τις αρχές του Ιουλίου έχει σχεδόν έτοιμο το GATEWAY 2: HOMEWORLD,

* Η Coktel Vision ξανά στο προσκήνιο. Η γαλλική εταιρία, που τάραξε τα νερά με τα GOBLINS 1 και 2, FASCINATION, BARGON'S ATTACK, WEEN και το action/adventure INCAS, ετοιμάζεται να κυκλοφορήσει το νέο adventure της με τίτλο LOST IN TIME. Το σενάριο έχει γράψει η εκπληκτική πραγματικά Muriel Tramis, υπεύθυνη παραγωγής και σεναριογράφος των Goblins 1 και 2 και Fascination. Στα γραφικά έχει χρησιμοποιηθεί ο διάσημος Γάλλος σχεδιαστής κόμικς Segur, περιέχει 14 διαφορετικούς χαρακτήρες και 30 διαφορετικούς κόσμους, τους οποίους πρέπει να εξερευνήσεις. Περιέχει επίσης

ένα notebook, όπου θα καταγράφονται (σαν το Sherlock Holmes) όλοι οι διάλογοί σου. Κεντρική ηρωίδα μια γυναίκα φυσικά, η γνωστή μας Doralice. Μια και είναι γυναίκα, ενισχύοντας τη φεμινιστική οπτική, το adventure δεν έχει καθόλου βία και ο μόνος τρόπος επιβίωσης είναι η σωστή χρησιμοποίηση του μυαλού σου. Κάθε φορά θα πρέπει να φέρεις σε πέρας δύο αποστολές παράλληλα. Και η ηρωίδα; Αγαπά την τζαζ (μου ταιριάζει), αγαπά τα δυνατά ποτά (και εδώ), αλλά και τα αβγά (όχι, όχι!). Είναι η γνωστή πιλότος του Fascination και έχει πολύ καλή αναλυτική σκέψη.

Η ιστορία περιλαμβάνει ταξίδια από τη Γαλλία του 1992 στην Ευρώπη του 2092 μ.Χ., στην Καραϊβική το 1840 και πολλά άλλα. Η ίδια η Muriel Tramis λέει ότι το LOST IN TIME ανήκει στα IAM, μία νέα γενιά προγραμμάτων (IAM = Interactive Adventure Movie). Το παιχνίδι φτιάχτηκε όπως ένα φιλμ. Πρώτα κατασκευάστηκε το σενάριο, μετά διαλέχτηκαν οι ηθοποιοί που θα έπαιζαν τους διάφορους χαρακτήρες και τα γυρίσματα έγιναν σε διάφορα μέρη. Περισσότερα όμως γι' αυτό, καθώς επίσης και για τα THE 7th GUEST και WORLDS OF LEGEND: SON OF THE EMPIRE, στο επόμενο τεύχος.



RETURN OF THE PHANTOM



RETURN OF THE PHANTOM



THE LEGACY



THE LEGACY

ΣΧΟΛΙΑΖΟΝΤΑΣ

Πιστεύω ότι είναι συνείδηση των αναγνώστων-φίλων της στήλης, οι προσπάθειες που έχουμε κάνει όλα αυτά τα χρόνια, όχι μόνο για τη διάδοση των adventures στη χώρα μας, αλλά και για τις πραγματικά επίπονες προσπάθειές μας, ώστε να πειστούν οι εδώ εταιρίες να επιδώξουν να πάρουν όσον το δυνατόν περισσότερες επίσημες αντιπροσωπεύσεις των ξένων εταιριών που παράγουν adventures και rolle playing games (R.P.G.). Όλα αυτά τα χρόνια, επίμονα

“πίεζα”, στο βαθμό του δυνατού και επιτρεπτού, για να κλειστούν επίσημες αντιπροσωπεύσεις εταιριών όπως η Lucasfilm, η Cyberdreams, η Access, η Origin, η Coktel, η SSI, η

Microprose, η Legend και πολλές άλλες. Μέχρι τώρα, συμπάρασταση είχαμε βρει μόνο από την Greek Software. Μερικές προσπάθειες να

αποκαταστήσουμε επαφή με την άλλη μεγάλη εισαγωγική εταιρία, την Arcade, δεν είχαν αποδώσει καρπούς. Πάντως, να είστε σίγουροι, όχι από δική μου υπαιτιότητα. Ομως, πριν από λίγες μέρες, η Arcade αποφάσισε, για πολλούς λόγους, να αποκαταστήσει τη συνεργασία της με το περιοδικό. Ήταν πραγματικά καιρός, όχι μόνο γιατί είναι ο επίσημος αντιπρόσωπος της Virgin (Westwood Studios κ.λπ.) και της USGOLD στη χώρα μας, αλλά και γιατί κατά καιρούς κάνει μερικές πραγματικά αξιόλογες εισαγωγές adventures



SHADOW OF THE COMET



SHADOW OF THE COMET

ΣΧΟΛΙΑΖΟΝΤΑΣ

άλλων εταιριών, που αλλιώς θα έμεναν άγνωστα στη χώρα μας. Ο μόνος τρόπος για να χτυπηθεί η πειρατεία είναι να έρχονται όλα τα προγράμματα γρήγορα και σε προσιτές τιμές. Αυτό είναι το δικό μου πιστεύω. Σαν αρχή λοιπόν της συνεργασίας μας, η Arcade μας έστειλε πέντε προγράμματα για παρουσίαση, τα: BAT 2 της Ubi Soft, SHADOW COMET της Infogrames, KGB της Virgin και UNLIMITED ADVENTURES και EYE OF THE BEHOLDER 3 της SSI. Το EYE OF THE BEHOLDER 3 παρουσιάζεται αναλυτικά, στο βαθμό του δυνατού, στο τεύχος αυτό. Τα άλλα τέσσερα όμως δεν υπάρχει η δυνατότητα να παρουσιαστούν αναλυτικά, γι'

αυτό θα αρκεστούμε σε μια σύντομη παρουσίασή τους. Στο τεύχος Ιουλίου-Αυγούστου θα δούμε οπωσδήποτε αναλυτικά τα SHADOW OF THE COMET ή το UNLIMITED ADVENTURES, ή και τα δύο, ανάλογα με το χώρο που θα έχουμε στη διάθεσή μας. Εχουμε λοιπόν:

SHADOW OF THE COMET

Το σενάριο βασίζεται στο CALL OF CTHULHU του εκπληκτικού συγγραφέα H.P. Lovecraft. Το στίλ γραψιμάτος του είναι μοναδικό.

Εζησε μόνο 48 χρόνια και, δυστυχώς, αναγνωρίστηκε μόνο μετά το θάνατό του. (Τι αδικία για τόσους πολλούς πραγματικά ανθρώπους, άντρες και γυναίκες.) Πέρασε το μεγαλύτερο διάστημα της ζωής του πραγματικά φτωχός. Η ιστορία μας ξεκινά το 1834. Ο λόρδος Boleskine, μελετώντας διάφορα

χειρόγραφα που αναφέρονται στο διάβολο, βρήκε ένα μέρος όπου τα άστρα εμφανίζονται κοντύτερα και καθαρότερα στη γη. Αρχισε να κάνει διάφορα σχεδιαγράμματα, αλλά ξαφνικά η εμφάνιση του κομήτη Halley τον οδήγησε στην τρέλα.

Πέθανε σ' ένα νοσοκομείο και η δουλειά του ξεχάστηκε. Εβδομήντα έξι χρόνια αργότερα, εσύ, ο John Parker, ένας νεαρός αστρονόμος, πιστεύοντας ότι ο λόρδος Boleskine είχε πραγματικά βρει κάτι σπουδαίο, πηγαίνεις στη Νέα Αγγλία για να μελετήσεις τη δουλειά του. Σύντομα, ο εφιάλτης σου θα αρχίσει. Εχεις μόνο τρεις νύχτες για να αντιπαλέψεις με τις



UNLIMITED ADVENTURE



UNLIMITED ADVENTURE



UNLIMITED ADVENTURE

δυνάμεις του σκότους.

Προσωπικά, το θεωρώ εκπληκτικό adventure, με φανταστικό σενάριο και φοβερή ατμόσφαιρα. Ενα πολύ καλό θρίλερ για γερά νεύρα και γερά μυαλά, μια και διαθέτει πολύ καλούς και λογικούς γρίφους. Θέλει λίγη προσοχή ο ιδιόμορφος χειρισμός του. Το συνιστώ ανεπιφύλακτα.

UNLIMITED ADVENTURES

Και μόνο το γεγονός ότι το πακέτο το υπογράφει η SSI, λέει πολλά. Είναι ένα μοναδικό πακέτο για να κατασκευάζει κανείς R.P.G. στην παράδοση των ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS που δημιούργησε η περιβόητη πια TSR.

Είναι κάτι το εκπληκτικό. Και ένα μικρό παιδί μπορεί να φτιάξει ένα R.P.G.

Είναι πολύ απλό και φιλικό στο χειρισμό του. Αρκεί να έχετε ένα καλό σενάριο για να ξεκινήσετε. Ολοι εσείς που θέλετε να γίνεται επίδοξοι κατασκευαστές προγραμμάτων και βομβαρδίζετε την ανάλογη στήλη με τα γράμματά σας, τρέξτε. Οχι μόνο το συνιστώ ανεπιφύλακτα, αλλά

προσωπικά το θεωρώ από τα καλύτερα προγράμματα (utilities) που έχω δει ποτέ. Σίγουρα, του αξίζει βραβείο! Εγώ πάντως ξεκίνησα!!!
Εσείς;

K.G.B.

Είσαι ο Maksim Rukov, πράκτορας της KGB, λίγο πριν από τον Αύγουστο του 1991, όπου με την πτώση του

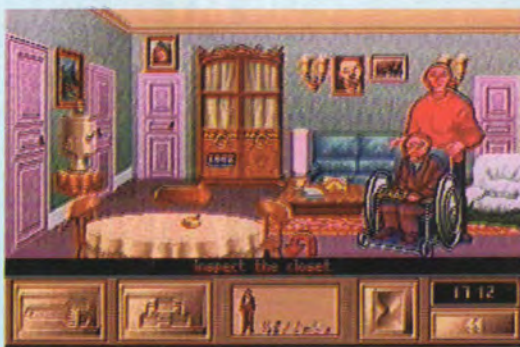
Γκορ-ματσόφ άλλαξε πραγματικά ο ρους της ιστορίας. Βρίσκεσαι στο επίκεντρο της "εσωκομματικής"

διαμάχης και η παρέμβασή σου μπορεί πραγματικά να αλλάξει τη μοίρα του κόσμου, μια και ξεκινώντας από κάποιες "κοινές" δολοφονίες, θα βρεθείς μπροστά στην τρομερή συνωμοσία.

Πολύ πρωτότυπο σενάριο στο χώρο των adventures, εκπληκτικό manual (πραγματική διατριβή), πρωτότυπος χειρισμός. Για όσους έλκονται από το καινούριο.



K.G.B.



K.G.B.



BAT 2

BAT 2

Γνωστό σε όλους από το BAT 1. Μόνο που εδώ τα πάντα έχουν εξελιχθεί.

Γραφικά υψηλής ανάλυσης, στα 640x480, φοβερά σχέδια και χρώματα, τρομερή μουσική, science fiction στον υπέρτατο βαθμό. Δεν μπορεί να λείπει από τη συλλογή κανενός, ακόμη και αν δεν του αρέσει.

Ετσι απλά γιατί τα BAT είναι στα adventures ό,τι η ροκ στη μουσική! Τρόπος ζωής.

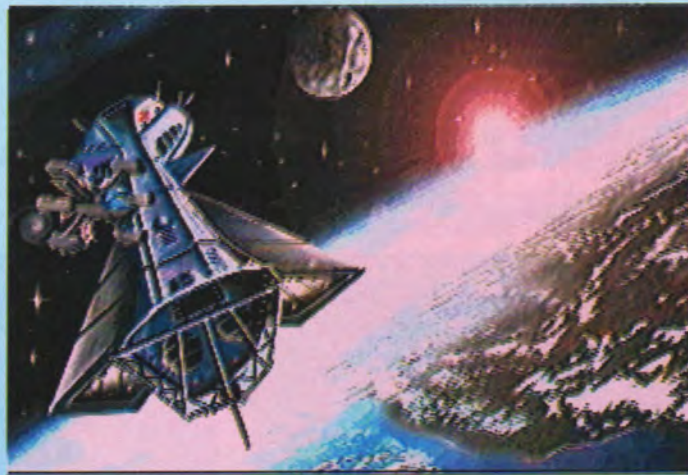
Είναι από αυτά που τα αγοράζεις, αμέσως μόλις τα δεις.

Σημειώστε ότι ανάμεσα στα άλλα έχει 200 ανεξάρτητους χαρακτήρες και περιλαμβάνει 4 διαφορετικά flight simulators. Για δυνατά

στομάχια!!



BAT 2



BAT 2

ADVENTURE

Tα δύο πρώτα EYE OF BEHOLDER σημείωσαν τεράστια επιτυχία. Ακολουθώντας σε πολύ μεγάλο βαθμό τη φιλοσοφία των πρωτότυπων Advanced Dungeons and Dragons, δημιούργησαν τη δικιά τους παράδοση στο χώρο, ενώ παράλληλα κατόρθωσαν να αποκτήσουν ένα πολύ μεγάλο και πολύ φανατικό κοινό. Τα δύο πρώτα τα είχε σχεδιάσει (γραφικά και προγραμματισμό) η Westwood Studios που μετά αποχώρησε και έφτιαξε τα Kyrandia και Dune 2, ενώ ετοιμάζει και ένα δικό της R.P.G., το Lands of Lore! που θα είναι και η δικιά τους εκδοχή για το πώς θα έφτιαχναν αυτοί το EYE OF BEHOLDER 3. Τη δημιουργία του τρίτου της σειράς ανέλαβε ο David Lucca, μαζί με μία ομάδα προγραμματιστών της SSI, αφού το μεγαλύτερο μέρος του κώδικα τούς ανήκε. Στο πρόγραμμα προστέθηκε η κατεστραμμένη πόλη Myth Drannor, μια και σε λίγο αναμένεται να κυκλοφορήσει από την TSR ένα επιτραπέζιο Role Playing Game με θέμα την κατεστραμμένη αυτή πόλη.

Βέβαια, ο David Lucca δεν είναι κάποιος τυχαίος. Δουλεύοντας πολλά χρόνια στη SSI, ήταν ο επικεφαλής των τέσσερις στο πρώτο της σειράς, ενώ στο δεύτερο ήταν στην παραγωγή του. Επίσης, ήταν υπεύθυνος παραγωγής στο SUMMONING,



ΕΛΛΗ Η ΠΟΛΗ. Η ιστορική αυτή φράση ισχύει και για τη στήλη μας. Μέχρι τώρα, στα πέντε χρόνια ύπαρξης της, παρουσιάζουμε μόνο adventures. Εφτάσε όμως η ώρα να δούμε και το πρώτο μας R.P.G., βασισμένο μάλιστα στη σειρά των ADVANCED DUNGEONS AND DRAGONS, απ' όπου έχει αντλήσει όλη τη δομή της κατασκευαστικής του φιλοσοφίας. Αρχικά, για το τεύχος αυτό, είχαμε υπολογίσει την ολόκληρη παρουσίαση του UNDERWORLD 1, μαζί με τους χάρτες των οκτώ επιπέδων του. Ο ερχομός όμως του EYE OF BEHOLDER 3 αναθάρησε την πιο πάνω παρουσίαση για το τεύχος του καλοκαιριού. Γι' αυτήν δε την παρουσίαση, αν και είχαμε ελάχιστα χρονικά περιθώρια, κατορθώσαμε να φτάσουμε μέχρι και το 50 level.

• του Αντρέα Τσουρινάκη

ενώ θα είναι υπεύθυνος παραγωγής και για το νέο AD&D game της SSI, το Ravenloft. Οι αλλαγές αυτές, θετικές και αρνητικές, έχουν αφήσει τα ίχνη τους στο πρόγραμμα. Ας πάρουμε όμως τα πράγματα με τη σειρά.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Έχει περάσει λίγος καιρός από τότε που εσύ και οι φίλοι σου κατορθώσατε να νικήσετε το διαβολικό μάγο Dran, στο ναό

Darkmoon. Η νίκη σας αυτή επέτρεψε στους κατοίκους της πόλης να ξαναβρούν την ηρεμία τους. Ένα βράδυ είσαι σε ένα πανδοχείο με διάφορους φίλους και πίνεις διηγούμενος ιστορίες από τη νίκη σου πάνω στον Dran και ξαφνικά κάτι παράξενο φαίνεται να συμβαίνει έξω από το πανδοχείο. Η πόρτα ανοίγει και μπαίνει μέσα ένας άγνωστος. Πολύ γρήγορα ρίχνει μία ματιά τριγύρω και το βλέμμα του σταματά πάνω σας. Σας πλησιάζει

και με δύο κουβέντες σας εξηγεί τι έχει συμβεί. Οχι πολύ μακριά υπάρχει μία κατεστραμμένη πόλη, η Myth Drannor. Ήταν μία πολύ πλούσια πόλη, με τεράστια δύναμη, στην οποία κατοικούσαν κυρίως elf. Σιγά σιγά άρχισαν να 'ρχονται και άλλες φυλές και κυρίως άνθρωποι. Και ενώ όλοι ζούσαν αγαπημένοι, διάφορες φυλές με βάση τα goblins επιτέθηκαν στην πόλη. Κατευθυνόμενα από μία φοβερή δύναμη, λύγισαν την αντίσταση των υπερασπιστών της πόλης. Η μοναδική ελπίδα όσων κατόρθωσαν να διαφύγουν είναι να μπορέσουν να ξαναπάρουν στα χέρια τους ένα πολύτιμο αντικείμενο από τα χέρια του διαβολικού Acwellan και μ' αυτό να ξαναδώσουν τη ζωή στην πόλη τους. Ξέρουν ότι μόνο εσείς μπορείτε να τους βοηθήσετε. Πρέπει όμως να βιαστείτε, γιατί ο χρόνος κυλά σε βάρος σας. Αποδεχόμενοι την πρόταση που σας γίνεται τηλεμεταφέρεστε μ' ένα μαγικό πάπυρο σε ένα δάσος κοντά στην κατεστραμμένη πόλη. Και εδώ ακριβώς είναι όπου αρχίζει η περιπέτειά σας.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του οπωσδήποτε διακρίνονται από τη μοναδική δουλειά που έκαναν οι προγραμματιστές της Westwood Studios. Αν και εδώ χρησιμοποιούνται



ADVENTURE



32χρωμα γραφικά, ενώ στα προηγούμενα ήταν 16χρωμα, στο διάστημα που έχει περάσει η τεχνολογία έχει εξελιχθεί πάρα πολύ και οπωσδήποτε οι απαιτήσεις έχουν αυξηθεί. Έτσι, χωρίζω τα γραφικά του να



είναι άσχημα, δεν φέρνουν και κάτι το ουσιαστικά καινούριο. Στην περιπέτεια υπάρχουν 4 συνολικά "φάσεις", στις οποίες υπάρχουν οι λεγόμενες "κινηματογραφικού χαρακτήρα" σκηνές. Αυτές είναι μία στην εισαγωγή, μία στο φινάλε και δύο ενδιάμεσα στην περιπέτεια. Επίσης, υπάρχουν πάνω από 30 εικόνες που αναλαμβάνουν να συνδέσουν την ιστορία και καταλαμβάνουν όλη την οθόνη. Ο ήχος του είναι πολύ καλύτερος. Υπάρχουν πάνω από 70 ειδικά ηχητικά εφέ και έξι πλήρη μουσικά θέματα. Τα ειδικά ηχητικά εφέ είναι πολύ υποβλητικά και καθορίζουν σε σημαντικό βαθμό την ατμόσφαιρα της περιπέτειας. Συνολικά είναι περίπου 4 φορές μεγαλύτερα από το προηγούμενο της σειράς.

Στο χειρισμό του έχουν γίνει σημαντικές αλλαγές. Έχει αλλάξει η θέση της πυξίδας, με το πλαίσιο που έχει τα arrows της κίνησης, έτσι ώστε τα τελευταία να έρθουν πιο κοντά στους χαρακτήρες, γεγονός πολύ χρήσιμο στη μάχη. Επίσης, έχει αλλά-

ξει η συνολική παρουσία του CAMP, ενώ και εδώ οι θέσεις σωσίματος έχουν αυξηθεί σε 12. (Επιτέλους!) Έχει αλλάξει και η διαδικασία κατά την οποία ένας χαρακτήρας Mage μαθαίνει ένα νέο spell

(scribe). Τώρα παίρνεις έναν τέτοιο πάπυρο, τον κάνεις κλικ πάνω στην επιλογή Scribe και μετά κλικ στο χαρακτήρα που επιθυμείς. Αυτή τη φορά έβαλαν μία επιλογή, την ALL ATTACK, που είναι εξαιρετικά χρήσιμη στις μάχες. Κάνεις κλικ στο όνομα των χαρακτήρων που θέλεις με το αριστερό πλήκτρο του mouse και αυτά γίνονται κίτρινα. Τώρα η ALL ATTACK επιλογή θα εμφανιστεί. Πατώντας την όλοι οι προ-επιλεγμένοι χαρακτήρες κτυπούν ταυτόχρονα, γεγονός που βοηθά να νικάς τους εχθρούς σου. Μία ακόμη σημαντική αλλαγή που έχει γίνει είναι ότι μπορεί και ένας χαρακτήρας της μεσαιας σειράς να πολεμά. Αν όμως είσαι εξοπλισμένος με το ειδικό τσεκούρι rolearm (ή αν έχεις μεταφέρει χαρακτήρες από το δεύτερο της σειράς, κάνουν και τα τσεκούρια halberg). Αυτό είναι σημαντικό, γιατί έτσι μπορούν τρεις πολεμιστές να κτυπούν ταυτόχρονα.

Ένα βασικό μειονέκτημα του παιχνιδιού είναι ότι δεν έχει autopar σύστημα, κάτι που έχει



CHIMERA



WYVERN

Τα τέρατα που συναντάς στα δύο επίπεδα των δασών, στην κατεστραμμένη πόλη και στο Mage's Guild.



TROLL



GRAVE MIST



MINOTAUR



OGRE SLUG



WATCHGHOST



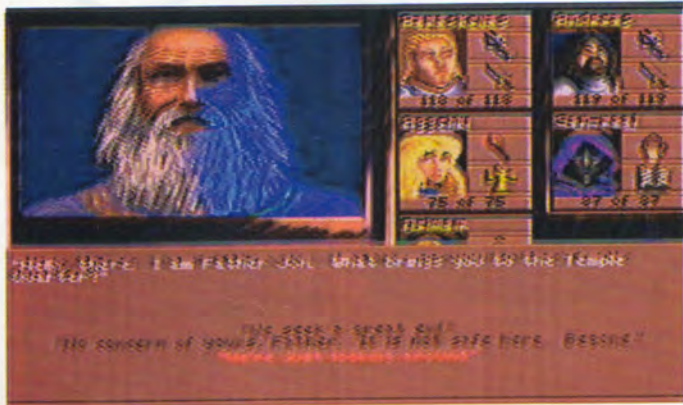
HAG



FEYR



ADVENTURE



καθιερωθεί πια από τον ανταγωνισμό. Ειδικά για το EYE OF BEHOLDER 3 αυτό ήταν απαραίτητο, και λόγω του μεγέθους της περιπέτειας, αλλά και γιατί από το ξεκίνημά του ήδη γίνεται

πολύ πολύ δύσκολο για όποιον δεν του αρέσει η χαρτογράφηση. Το manual είναι πολύ αναλυτικό και επεξηγεί σχεδόν τα πάντα. Είναι απαραίτητο να το διαβάσετε, πριν ξεκινήσετε την πε-

ριπέτεια. Εκτός από όλα τα αναλυτικά στοιχεία που αφορούν τη δημιουργία μιας ομάδας και το χειρισμό της, περιέχει αναλυτικά όλα τα spells αλλά και τους πίνακες με τα χαρακτηριστικά των χαρακτήρων, ώστε να μπορείς να παρακολουθείς την εξέλιξη των ηρώων σου.

Τελειώνοντας, άλλο ένα τελευταίο αλλά σημαντικό πρόβλημα. Η data card που υπάρχει στο πακέτο αναφέρει ότι, για λόγους έλλειψης EMS μνήμης, αρκετές φορές το πρόγραμμα θα καθυστερεί και αυτό θα είναι εμφανές, όταν ο κέρσορας αλλάζει σε πυξίδα. Συστήνει γι' αυτό να έχετε τουλάχιστον 983,040

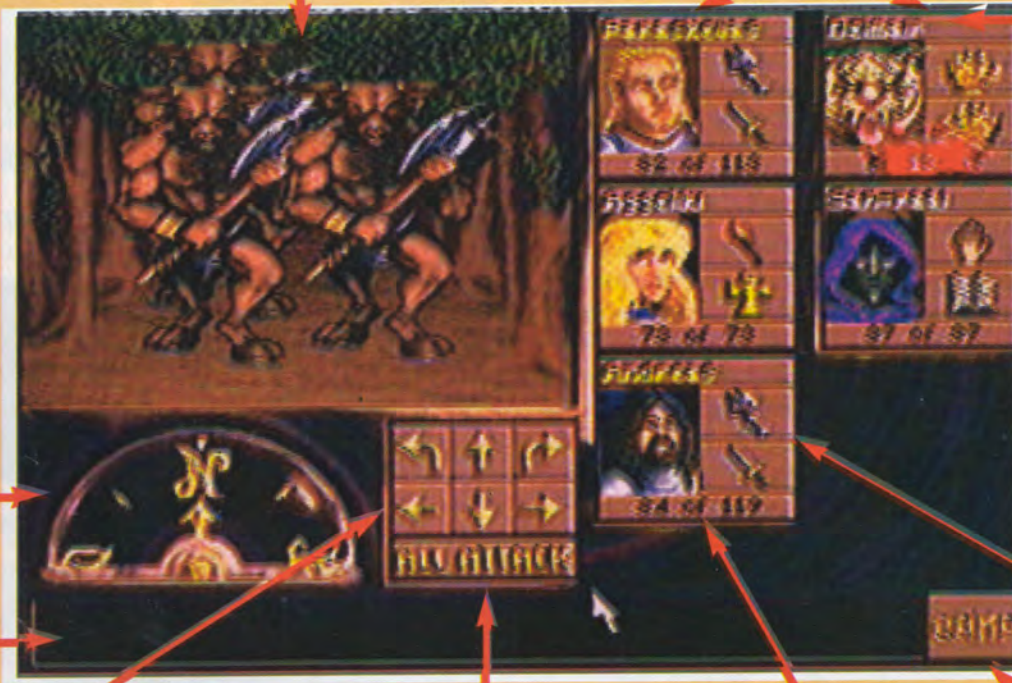
bytes της EMS ελεύθερα. Εγώ σε ένα 386 στα 40 χρησιμοποιώντας το MemMaker είχα πολλά περισσότερα, αλλά το αποτέλεσμα είναι το ίδιο. Επίσης, και στην αρχή, όταν πρωτοκάνεις restore μία θέση, το πρόγραμμα καθυστερεί απaráδεκτα.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρά του είναι φανταστική και προσωπικά πιστεύω ότι κυρίως σ' αυτήν οφείλει η σειρά μεγάλο μέρος από την επιτυχία της. Ολο το περιβάλλον, οι χώροι, οι χαρακτήρες, οι υποποστολές, τα τέρατα, αλλά και

Παράθυρο γραφικών και δράσης.

Οι χαρακτήρες. Στην πρώτη σειρά πάνε πάντοτε οι πολεμιστές.



Το όνομα τους. Πατώντας εδώ με το αριστερό πλήκτρο του πονοει δείχνεις για ποιους θα ισχύει το ALL ATTACK. Πατώντας με το δεξί πλήκτρο του πονοει στα ονόματα δύο χαρακτήρων αλλάζεις τη θέση τους.

Τα αντικείμενα που κρατάνε στα χέρια τους.

Η πυξίδα που δείχνει την κατεύθυνσή σου

Εδώ εμφανίζονται τα μηνύματα.

Τα arrows με τα οποία γίνεται η κίνησή σου.

Η επιλογή με την οποία όλοι οι πολεμιστές πρώτης (με οποιοδήποτε όπλο) και δεύτερης σειράς (μόνο αν έχουν rolearm) επιτίθενται ταυτόχρονα.

Τα hit points

Με το CAMP εμφανίζεται το menu με τις επιλογές:

ADVENTURE



τα πολύ εντυπωσιακά ηχητικά εφέ συντελούν στη μοναδικότητα της σειράς. Η δράση του στηρίζεται στα βασικά χαρακτηριστικά που είχε και η υπόλοιπη σειρά. Λίγοι γρίφοι στην αρχή, πολύ και καλή χαρτογράφηση, ανελέητος πόλεμος με μία σειρά τεράτων. Εδώ, ξεκινώντας κάνεις βασικά δύο πράγματα. Το ένα είναι να σκοτώνεις τα ατελείωτα φαντάσματα (Groaning Spirits) που σου επιτίθενται και το δεύτερο, κάνοντας τον ξυλοκόπο, να κόβεις δέντρα, ανοίγοντας διαδρόμους ή καθαρίζοντας την περιοχή. Το να βρεις την έξοδο δεν είναι δύσκολο, απλά θα σας πω ότι είναι στην ανατολική πλευρά,

δηλαδή EAST. Μην βιαστείτε όμως να φύγετε, πριν μαζέψετε μία σειρά από αντικείμενα, άλλα φανερά, άλλα κρυμμένα, που θα σας φανούν χρήσιμα.

Φεύγοντας από αυτό το τμήμα του δάσους, πάτε σ' ένα άλλο. Προχωρώντας λίγο, το πρόγραμμα ζητά επιβεβαίωση από το manual (copy protection) και αν απαντήσετε θετικά, αρχίζει ουσιαστικά ένα νέο και πολύ πιο δύσκολο τμήμα του δάσους, όπου σε πάρα πολλά σημεία η κίνηση γίνεται μέσα από διάφορα λαγούμια. Εδώ η χαρτογράφηση είναι 100% απαραίτητη με την κλασική μέθοδο (ρίχνεις ένα αντικείμενο μπροστά σ' ένα λα-



γούμι, ώστε να ξέρεις πού βρίσκεσαι). Εγώ όμως σαν καλό παιδί και καλός adventurer θα σας πω τη διαδρομή. Αφού απαντήσετε στο copy protection,

στρίψτε βόρεια και πηγαίνετε: 1xN βόρεια στο κεντρικό λαγούμι (North), 2xN, 3xE. Εδώ πηγαίνετε στο NE λαγούμι, και στη νέα οθόνη, βόρεια στο κεντρικό

Ο εξοπλισμός σου. Εδώ κάνεις κλικ κάτι για να το φας.

Αντικείμενα που κουβαλάς.

Ο εξοπλισμός σου.

Η εικόνα που δείχνει τα αντικείμενα και τον εξοπλισμό του κάθε χαρακτήρα.

Με τα arrow keys βλέπεις τις αντίστοιχες εικόνες όλων των χαρακτήρων.

Τα αντικείμενα που θάξεις στο τσαντάκι που είναι στη μέση σου.

Κάνοντας κλικ εδώ αλλάζεις ανάμεσα σ' αυτές τις δύο εικόνες.

Η εικόνα που δείχνει την προσωπικότητα των χαρακτήρων αλλά και την εξέλιξή τους.





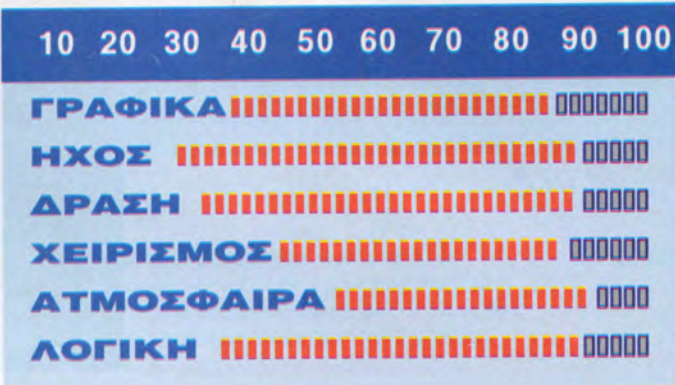
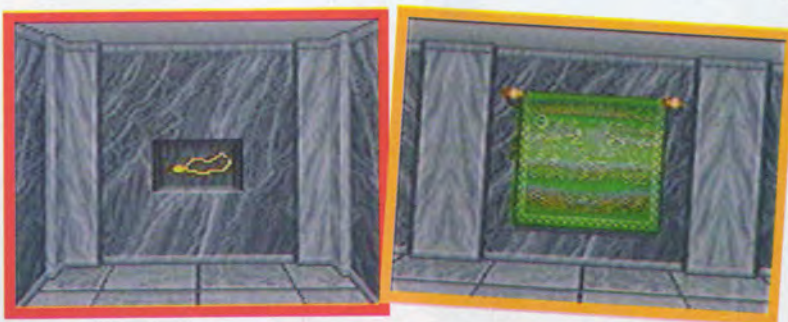
ADVENTURE

λαγούμι. Εδώ θα βρείτε έναν πυρσό. Τώρα γυρίστε πίσω με νότια στο κεντρικό λαγούμι, νότια στο SW λαγούμι, 3xW, 2xS, νότια στο κεντρικό λαγούμι, 1xS, 3xE. Εδώ κάντε δεξί κλικ στο δαδί που βρήκατε (εννοείται ότι το έχετε βάλει στο χέρι ενός χαρακτήρα). Τα δέντρα μπροστά σας εξαφανίζονται. Συνεχίστε με 2xE, 1xN, 1xE, ανατολικά στο κεντρικό λαγούμι (east) 3xE, 2xS, 3xE και κάντε SAVE. Εδώ πηγαίνοντας 1xE συναντάτε τον Delmair, έναν τρομερό πολεμιστή ranger, που, άμα πληγωθεί, μετατρέπεται σε τίγρη!!! Πάρτε τον στην ομάδα σας και, προς το παρόν, οπλίστε τον με τόξο και βέλη και βάλτε τον να βαράει από τις πίσω γραμμές. Εδώ κάντε πάλι κλικ στο δαδί για να φύγουν τα δέντρα ανατολικά. Συνεχίστε με 1xE, 2xS, 4xE, 2xS, 3xE, 1xN, 3xE, 1xN, 2xE, 1xS, 1xE, 1xS και γυρίστε east. Κουτώντας το δαδί για να ανοίξετε δρόμο, όποτε χρειάζεται, πηγαίνετε 2xE, 1xN, 1xE, 2xN, 3xE, 3xS, 3xE, 2xS, 4xE. Εδώ κουνήστε το δαδί κοιτώντας east για να ανοίξετε τη δίοδο και πηγαίνετε 1xE, 2xS, 4xE, 1xS, 5xE, 1xS, 2xE, 1xN και γυρίστε east. Μπείτε στο κεντρικό east λαγούμι. Απ' εδώ πηγαίνετε 3xS, 2xE, 2xN, 2xE, 1xN, 3xE, 2xS, 6xE, 6xS, 5xE. (Έχετε αφήσει πίσω σας διάφορα αντικείμενα, αλλά εδώ δίνουμε τη διαδρομή εξόδου. Για να βρείτε τα περισσότερα, κάντε δικό σας πλήρη χάρτη.) Απ' εδώ πηγαίνετε EAST στο κεντρικό λαγούμι, ξανά EAST στο κεντρικό λαγούμι, τώρα πηγαίνετε SE στο λαγούμι (κοιτώντας east το πιο κάτω) και από εδώ 3 φορές EAST στο κεντρικό λαγούμι. Από εδώ πηγαίνετε στο SE λα-

ΕΤΑΙΡΙΑ:SSI
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ:IBM και συμβατοί
ΤΥΠΟΣ:Role Playing Game
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ:Απαιτεί οπωσδήποτε 386.
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ:Μέσο /Ανώτερο

Απαιτεί 386 στα 20 MHz και πάνω και, φυσικά, σκληρό δίσκο, στον οποίο καταλαμβάνει περίπου 9,5 MB χωρίς τα saves. Με αυτά υπολογίστε ότι χρειάζεστε περίπου 11,5 MB! Υποστηρίζει όλες τις γνωστές κάρτες μουσικής και γραφικά VGA. Χρειάζεται 575 bytes ελεύθερης μνήμης και οπωσδήποτε 983.040 bytes EMS μνήμης, κυρίως για μουσική και ηχητικά εφέ!!! Μπορείτε να μεταφέρετε χαρακτήρες από τα προηγούμενα Beholders, αν έχετε κρατήσει τα saves σας απ' αυτά. Δεν πρέπει να έχετε φορτωμένο το SHARE.EXE στη μνήμη, αν δουλεύετε μ' αυτό. Το πακέτο που είδαμε μάς το πρόσφερε η ARCADE και περιείχε 4 δισκέτες των 1.44.

γούμι και τώρα 2 φορές SOUTH στο κεντρικό λαγούμι. Εδώ στρίψτε WEST και πηγαίνετε SW στο λαγούμι (το πιο αριστερά από τα τρία, όπως βλέπεις) και κάντε οπωσδήποτε SAVE. Πήγαυε 1xW και 1xS. Συναντάτε τον King of forest, ο οποίος σας βάζει ένα test. Βάλτε όποιο χαρακτήρα Cleric ή Mage θέλει τους πιο πολλούς πόντους για το επόμενο experience level (τους πιο πολλούς και όχι τους πιο λίγους, γιατί είναι κρίμα). Ο Cleric διαλέγει το τελευταίο βιβλίο και κερδίζει level. Ο Mage το προτελευταίο. Αν κάνετε λάθος, επειδή χάνετε level, κάντε restore και ξαναπροσπαθήστε (οι paladin - fighter - ranger το δεύτερο βιβλίο). Αφού απαντήσετε θετικά και κερδίσετε level και hit points, πηγαίνετε 1xS, 4xE, 10xN, στρίψτε east και κάνε SAVE. Είστε πριν από τη ruined city. Από δω και πέρα συνεχίζετε μόνοι σας. Στη δράση λειτουργεί θετικά η ύπαρξη πολλών νέων τεράτων - εχθρών (7 τελειώς καινούρια). Επίσης, όταν δημιουργείτε χαρακτήρες, αντί του Roll διαλέξτε το MODIFY. Με τα πλήκτρα + και τα arrows keys, βάλτε το μάξιμουμ των χαρακτηριστικών σε κάθε ήρωα (προσέξτε ότι, όσο υψηλότερο DEX έχετε, τόσο πιο χαμηλό AC θα έχετε). Το EYE OF BEHOLDER 3 είναι από τα αγαπημένα μου και καλύτερα R.P.G. που έχω δει. Έχει μερικές αδυναμίες (όχι καλή διαχείριση μνήμης, έλλειψη autopar), αλλά έχει πλήθος άλλων θετικών χαρακτηριστικών. Σε υποβάλλει σε βαθμό αρρώστιας. Και είναι δύσκολο, για πραγματικά απαιτητικούς χρήστες. Κρίμα που είναι, απ' ό,τι λέγεται, το τελευταίο της σειράς.



ECOQUEST 2

LOST SECRET OF THE RAINFOREST

Οφείλω να ζητήσω μια ειλικρινή συγνώμη απ' όλους τους αναγνώστες του περιοδικού και τους φίλους των στηλών των Adventures, κάνοντας δημόσια την αυτοκριτική μου, γιατί δεν έβαλα μέσα στα καλύτερα adventures της χρονιάς που πέρασε το ECO QUEST 1. Σίγουρα την άξιζε και για το σπουδαίο περιεχόμενό του, τη σωτηρία της φάλαινας, αλλά και το μοναδικό τρόπο με τον οποίο εκτελέστηκε η βασική οικολογική ιδέα του προγράμματος. Επίσης, η προβολή της ελληνικής μυθολογίας σε παγκόσμιο επίπεδο ήταν ανεπαλήπτη.

Στο ECO QUEST 2, ήρωας παραμένει πάλι ο μικρός Adams. Αυτή τη φορά ταξιδεύει μαζί με τον πατέρα του, μέ-

Η Sierra, πιάνοντας τα μηνύματα της εποχής, κυκλοφόρησε το ECO QUEST 1, εγκαινιάζοντας μια οικοθρογική σειρά, συνδέοντας σύγχρονους προβληματισμούς με την γυχαγωγία. Στο εξωτερικό γνώρισε πολύ μεγάλη επιτυχία, ενώ δυστυχώς στη χώρα μας οι πωθήσεις του ήταν μηδαμινές. Το δεύτερο της σειράς εξελίσσεται στην ευρύτερη περιοχή του Αμαζονίου, το πιο σπουδαίο οικοσύστημα αυτήν τη στιγμή στον πλανήτη μας. Το μορφωτικό του περιεχόμενο, για όλες ανεξάρτητα τις ηλικίες, είναι μοναδικό.

• του Αντρέα Τσουρινάκη

λος του Ecology Emergency Network, για το Iquitos, μια πόλη του Περού, αν δεν κάνω λάθος, στην καρδιά της ζούγκλας του Αμαζονίου. Ο πατέρας σου έρχεται εδώ για μια τοπική έρευνα και έχει φέρει μαζί του, ειδικά για σένα, ένα scanner χειρός, το Ecorder. Με αυτό συλλέγεις πληροφορίες από το περιβάλλον, τις α-

ναλύεις, και μπορείς ακόμη να κάνεις στον εαυτό σου τεστ γνώσεων.

Τα προβλήματα αρχίζουν από τη στιγμή της άφιξής σας. Έρχεσαι αντιμέτωπος και παίρνεις μια πρώτη γεύση από τον Slaughter, αντιπρόσωπο της Cibola Development. Ο "πολιτισμός" έχει αφήσει τα σημάδια του στην περιοχή: ο Αμαζό-

νιος είναι μολυσμένος, η αποψίλωση των δασών με το καθημερινό κόψιμο των δέντρων έχει ήδη πάρει εκρηκτικές διαστάσεις, ενώ ερχόμενος με το αεροπλάνο γίνεσαι και μάρτυρας ανατινάξεων που καταστρέφουν το δάσος, ανατρέποντας την ισορροπία ανάμεσα στο ζωικό και το φυτικό κόσμο του δάσους. Καθώς έχει προκύψει ένα μπέρδεμα με τα κιβώτια της αποστολής, ρίχνεις μια πρώτη ματιά στον περιβάλλοντα χώρο. Κάποιος θα κλέψει την τσάντα του πατέρα σου, η οποία περιέχει όλα τα χαρτιά του, τα διαβατήρια κ.λπ. Ενώ πάει στην πρεσβεία για να δει τι θα γίνει με αυτή την ιστορία και να συζητήσει την ενδεχόμενη αντικατάστασή τους, εσύ μπαίνεις και κάθεσαι σ' ένα δεμένο κανό. Από το κούνημα του κανό και την κούραση του

Lost Secret of the Rainforest Score: 693 of 1000



Στο πλημμυρισμένο δάσος.

Lost Secret of the Rainforest Score: 974 of 1000



Ξαναβιώνοντας ζωή στο Forest's Heart.

ADVENTURE



ταξιδιού, γρήγορα σε παίρνει ο ύπνος. Εδώ ουσιαστικά αρχίζει η ιδιόμορφη διαδρομή σου μέσα στο δάσος του Αμαζονίου. Δύο νερόσκυλα (ενυδρίδες) έρχονται και, κόβοντας το σχοινί του κανό, σε πηγαίνουν βαθιά στον ποταμό, στην καρδιά του δάσους. Η έκφραση "καρδιά του δάσους" εδώ είναι κυριολεκτική. Είναι ένα τεράστιο ιερό δέντρο, το κέντρο ζωής της περιοχής. Όπως και στο Eco Quest 1, ό,τι καταστρέφει ανθρώπινο χέρι, μόνο ένα άλλο ανθρώπινο χέρι μπορεί να αποκαταστήσει, να σώσει. Διαλέχτηκες γι' αυτόν το λόγο και η αποστολή σου είναι να σώσεις το Forest's Heart. Θα βρεθείς αντιμέτωπος με την ανθρώπινη καταστροφική μανία, την καταστροφή του πιο σημαντικού πνεύμονα της ζωής μας. Θα ανταμειφθείς όμως

πλουσιοπάροχα. Θα γνωρίσεις με τις φυλές των ιθαγενών που ακόμη αντιστέκονται, θα γνωρίσεις το μεγαλύτερο μέρος της πανίδας και της χλωρίδας της περιοχής. Η γνώση σου για τον κόσμο αυτόν, άρα και η οικολογική συνειδησή σου, θα αυξηθεί τρομερά.

Το ECO QUEST 2 θα σας βοηθήσει με τον πιο απλό, αλλά και πολύ αποτελεσματικό τρόπο, να γνωρίσετε ένα μέρος του Αμαζονίου, των προ-

βλημάτων της περιοχής και των καταστροφών που γίνονται. Σίγουρα θα ταρακουνηθεί την καθησυχασμένη συνείδησή σας. Υποτίθεται ότι απευθύνεται σε παιδιά από 10 χρονών και πάνω. Το συνιστώ όμως ανεπιφύλακτα σε όλους. Το περιεχόμενό του αξίζει όσο δεκάδες άλλα μαζί.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του διακρίνονται από τα υψηλά

στάνταρ, που έχει πια καθιερώσει η εταιρία στον τομέα αυτόν. Είναι πολύ καλά σχεδιασμένα, με όμορφους χρωματισμούς και μερικές εντυπωσιακές συνθέσεις. Αν τα φορτώσετε μέσα από windows, εντυπωσιάζουν ακόμη πιο πολύ, ειδικά αν τα δείτε στην ανάλυση 1.024x768. Ο ήχος του είναι πολύ καλός, χωρίς όμως να υπάρχει κάτι το ξεχωριστό, όπως στο Freddy Pharkas. Σε αρκετά σημεία υπάρχει και speech, τόσο από τους πρωταγωνιστές όσο και σε ορισμένες επιλογές του Ecoder.

Ο χειρισμός του στηρίζεται στο user-interface της Sierra. Πηγαίνοντας τον κέρσορα του mouse στο πάνω μέρος της οθόνης, ή πατώντας το πλήκτρο Escape, εμφανίζεται το μενού με τα διάφορα icons.



Η εγκατάσταση στα Windows σε ανάλυση 1.024x768. Background, η Verwandlungsbild της αδερδής του "κουνιάδου" μου.

ADVENTURE



Από αριστερά, όπως βλέπετε, αυτά είναι τα: WALK, LOOK, ACTION, TALK, BAT, ITEM FOR ACTION, INVENTORY, GARBAGE BIN, CONTROL PANEL και HELP που απλά ε-ξηγεί τι κάνουν τα προηγούμενα. Βλέπουμε δηλαδή δύο νέα icons, εκ των οποίων το ένα είναι γνωστό και από το Eco Quest 1. Αυτά είναι τα BAT και GARBAGE BIN. Το πρώτο δίνει μια ατελείωτη σχεδόν, αλλά και random, σειρά πληροφοριών για το δάσος του Αμαζονίου. Δεν παίζουν ιδιαίτερο ρόλο στην περιπέτεια, αλλά σίγουρα εντυπωσιάζουν και ταυτόχρονα προκαλούν θλίψη με την πραγματικά αυτοκαταστροφική manía του ανθρώπου. Σας συνιστώ να εξαντλήσετε τις επιλογές του.

Το Garbage bin είναι για να συλλέγεις τα διάφορα άχρηστα αντικείμενα, σκουπίδια, που θα βρίσκεις στο δρόμο σου, καθαρίζοντας έτσι, κάθε φορά, τη βρόμικη περιοχή. Το WALK icon εμφανίζει μια ιδιομορφία που πρωτοεμφανίστηκε στο LAURA BOW 2: THE DAGGER OF AMMON-RA. Ο WALK κέρσορας ισχύει για την οθόνη όπου κινείσαι κάθε φορά. Αν είναι να αλλάξεις οθόνη, ο κέρσορας αλλάζει σε βέλος που δείχνει την κατεύθυν-



ση της εξόδου. Σε άλλους μπορεί να φανεί χρήσιμο αυτό, προσωπικά όμως το βρήκα ενοχλητικό, μια και για λόγους καθαρά συνήθειας προσπαθούσα να φύγω με τον walk κέρσορα, όπως δηλαδή συμβαίνει στο 99% των adventures της εταιρίας. Ολα τέλεια λοιπόν; Όχι. Για άγνωστους σε μένα λόγους, υπάρχει ένα σημαντικό πρόβλημα στην περιπέτεια. Ποιο είναι αυτό; Σε αρκετά σημεία η περιπέτεια γίνεται εκνευριστικά αργή, το τεστ έγινε σε έναν 386 στα 40, ενώ συνολικά η κίνηση του χαρακτήρα στην οθόνη είναι αργή. Η διαφορά με τα άλλα adventures της εταιρίας, και ειδικά με το τελευταίο, το Freddy Pharkas, είναι μέρα με τη νύχτα. Δεν ξέρω γιατί δεν το πρόσεξαν αυτό το σημείο. Οφείλεται σε κακή διαχείριση της μνήμης; Φταίνε κάποιες ρουτίνες της κίνησης των χα-

ρακτήρων και των αλλαγών των οθονών; Μόνο οι ίδιοι μπορούν να απαντήσουν σ' αυτό το πρόβλημα. Μερικές φορές νομίζεις ότι έχει "κολλήσει" ο κομπιούτερος σου, αφού περνά αρκετός χρόνος χωρίς να υπάρχει καμία ένδειξη λειτουργίας ούτε στο σκληρό δίσκο ούτε στην οθόνη. Ένα άλλο μικρότερο πρόβλημα είναι η μορφή του κέρσορα όταν κάνεις save, κάτι που σίγουρα θα σας δημιουργήσει προβλήματα μερικές φορές, αφού δεν θα είναι ξεκάθαρο ποια επιλογή σκοπεύετε να ενεργοποιήσετε.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρά του είναι πολύ καλή. Σίγουρα θα σας υποβάλει με την καθαρά οικολογιστική προβληματική του. Μην ξεχνάτε ότι το

1 / 5
του νερού, που πέφτει συνολικά στους ωκεανούς, έρχεται από τον Αμαζόνιο. Ακόμη περισσότερο θα σας κάνει να συμπληρώσετε, τουλάχιστον μέχρι να κλείσετε τον υπολογιστή σας, τις νυχτερίδες. Ναι, σωστά διαβάσετε, μια και οι νυχτερίδες είναι από τους κεντρικούς χαρακτήρες της περιπέτειας. Ακόμη και εγώ, που έπειτα από την επίσκεψή μου στο ζωολογικό κήπο της Ν. Υόρκης και την επίσκεψή μου στον "κόσμο της νύχτας" (έτσι τα ονομάζουν συνολικά), όπου είδα νυχτερίδα-βαμπίρ να τρώει χαμστεράκια και κόντεψα να κάνω εμετό, λύγισα και ομολογώ ότι τις "φιλοσυμπάθησα". Η δράση του είναι ιδιόμορφη. Έχει μερικά πολύ ωραία κομμάτια, όπως αυτό με τα προβλήματα των κατοίκων του χωριού, το οποίο θυμίζει πολύ έντονα τους αντίστοιχους γρι-



Η τελετουργία με τον Shaman.



Παίρνοντας τους σπόρους για τα πουλιά.



Στη σπηλιά με τις νυχτερίδες.

ADVENTURE

Lost Secret of the Rainforest Score: 989 of 1000



φους της αγοράς της Ιερουσαλήμ στο Comquest of Camelot, αφήνει όμως μερικά σημαντικά κενά, τουλάχιστον σε μένα. Αν και όταν έγραφα αυτό το άρθρο, το είχα τελειώσει με ένα σκορ 993/1000 (την πρώτη φορά το τελείωσα με 9/1000), δεν μπόρεσα να καταλάβω ορισμένους γρίφους, οι οποίοι μου φάνηκαν ημιτελείς. Γιατί ο τύπος στην αρχή κλέβει τα χαρτιά του πατέρα σου; Μόνο και μόνο για να κοιμηθείς στο κανό; Δεν έβρισκαν άλλη λύση; Αυτός που τα κλέβει είναι ο τουρίστας που τραβάει φωτογραφίες στη δεξιά οθόνη; Και αν ναι, γιατί τα κλέβει; Είναι πράκτορας του κακού Slaughter; Διότι, αν δεν είναι, πώς βρίσκεται το πορτοφόλι του πατέρα σου μέσα στο χρηματοκιβώτιο του Slaughter; Και τελικά τι ρόλο παίζει η οικογενειακή σας φωτογραφία που βρήκατε μέσα σ' αυτό; Εγώ σ'

αυτά τα ερωτήματα, αλλά και στο ερώτημα γιατί στο τέλος δεν σε δείχνει να γυρνάς και να συναντήσεις με τον πατέρα σου (άραγε, θα υπάρξει συνέχεια της αποστολής αυτής, στο ECO QUEST 3, όταν αυτό βγει;), δεν μπόρεσα να απαντήσω. Ίσως μπορέσετε εσείς.

Η δράση του ακολουθεί έναν εξελικτικό ρυθμό. Αφήστε πίσω σας το άγχος. Σ' αυτήν την περιπέτεια δεν πρόκειται να πεθάνετε ποτέ, ακόμη και αν το προσπαθήσετε. Μετά την αρχή, θα βρεθείτε μόνοι σας στη ζούγκλα. Εδώ, αφού λύσετε τα προβλήματα των πουλιών ενός δέντρου, όπου κάτω απ' αυτό



είχαν ανάψει φωτιά, θα βρεθείτε στο χωριό των Ιθαγενών, μπροστά στο Forest's Heart. Και από εδώ αρχίζει ο αγώνας σου εναντίον του Slaughter, που σε πιάνει αιχμάλωτο, πιστεύοντας ότι θα τον οδηγήσεις σε κάποια πόλη των Ινκας, γεμάτη θησαυρούς, δηλαδή χρυσό.

Το ECO QUEST 2: LOST SECRET OF THE RAINFOREST είναι ένα εξαιρετικό adventure. Προσωπικά πιστεύω ότι πρέπει να το αγοράσετε όλοι. Είναι ένα οικολογικό στολίδι στον τομέα των προγραμμάτων ψυχαγωγίας.

Θα το αγαπήσετε αμέσως μόλις το δείτε. Αξίζει και προσφέρει πάρα πολλά.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας, όταν έρθει η σειρά σου, άνοιξε το inventory σου. Κάνε κλικ πρώτα τον LOOK κέρσορα στο διαβατή-

ρίο σου και μετά τον HAND κέρσορα. Τώρα κάνε ξανά κλικ τον LOOK κέρσορα (immunization card and passport). Πάρε την κάρτα υγείας και το διαβατήριο και κάνε τα κλικ στον τελωνειακό (+10). Κάνε κλικ τον TALK κέρσορα στον πατέρα σου. Κάνε κλικ τον LOOK κέρσορα στο αγόρι με την ταμπέλα.

Κάνε κλικ τώρα τον TALK κέρσορα στο αγόρι με την πινακίδα (+1/11). Σας καλεί κοντά του. (Αν πας ως Adam, να φύγεις δεξιά, το αγόρι σάς μιλά και δεν παίρνεις τον πόντο.) Ενώ ο πατέρας σου είναι απασχολημένος, πήγαινε στο κάτω δεξιά μέρος της οθόνης, στην αποβάθρα. Κάνε πρώτα κλικ τον LOOK κέρσορα σ' αυτόν που ψαρεύει και μετά κάνε κλικ τον TALK κέρσορα (+1/12). Σου λέει τι συμβαίνει. Γύρνα πίσω στην οθόνη αριστερά και τώρα πήγαινε μια οθόνη δεξιά, αλλά βάλε τον κέρσορα βέλος (exit) στη μέση της δεξιάς πλευράς. Μπαίνοντας βλέπεις έναν τουρίστα να τραβάει φωτογραφίες. Κάνε βόλτες στην οθόνη, μέχρι να ρίξει το χαρτί από το φιλμ στο έδαφος. Κάνε κλικ τον TALK κέρσορα στον τουρίστα (+1/13). Κάνε κλικ τον GARBAGE BAG κέρσορα πάνω στο χαρτί. Το μαζεύεις (+5/18). Κάνε πρώτα κλικ τον LOOK κέρσορα και μετά τον TALK κέρσορα στους δύο ανθρώπους που βρίσκονται πίσω από τα κιβώτια. Πρέπει να ακούσεις τι λένε. Κάνε κλικ τον HAND κέρσορα στα κιβώτια



Απαντώντας στα αινίγματα του Πάνθηρα.

Πριν το λαβύρινθο, στο κάθισμα των Incas.

ADVENTURE



Ο ήρωάς μας γεννήθηκε στο St Luie. Από μικρός αγαπούσε τα όπλα και όνειρό του ήταν να γίνει ένας διάσημος πιστολάς. Έτσι λοιπόν, δεν άργησε να βάλει στο μάτι ένα διάσημο παράνομο, τον Kenny the Kid. Ο τελευταίος όμως, πιο γρήγορος, τον πετυχαίνει πρώτος και του κόβει το αυτί. Απογοητευμένος και ντροπιασμένος, ο ήρωάς μας αποφασίζει να "θάψει" τα πιστόλια του και να ασχοληθεί με τη φαρμακευτική. Αφού τελείωσε τις σπουδές του στο κολλέγιο και πήρε το δίπλωμα του, πήγε στο Coarsegold, όπου και άνοιξε το φαρμακείο του. Μια μέρα, ήρθε με την άμαξα η καινούρια δασκάλα του χωριού, η γλυκιά Πηνελόπη. Ο Freddy την ερωτεύτηκε με την πρώτη ματιά. Κάπου εδώ όμως, μια όχι και τόσο συνηθισμένη μέρα, αρχίζει και η περιπέτειά μας. Κάποιος έχει βάλει στο μάτι την πόλη σου, το Coarsegold. Ο σερίφης, για άγνωστους μέχρι στιγμής λόγους, αναγκάζει τα μαγαζιά να κλείσουν το ένα μετά το άλλο. Είναι πρόδηλο λοιπόν ότι σε λίγο θα έρθει και η δική σου



Τα γουέστερν ξανά στο προσκήνιο. Η Sierra, χρόνια μετά την επιτυχία του GOLD RUSH, επιχειρεί μια επιστροφή στις ρίζες. Ίσως είναι και το γενικότερο κλίμα στην Αμερική, αφού τα τελευταία χρόνια δύο ταινίες γουέστερν έχουν πάρει τα κινηματογραφικά Οσκαρ. Εδώ έχουμε μια μοναδική σάτιρα της Αγρίας Δύσης, δοσμένη με φανταστικό τρόπο. Πώς

αλλιώς μπορούσαν να έχουν τα πράγματα, αφού ένας εκ των δημιουργών του προγράμματος είναι ο πασίγνωστος Al Lowe, ο δημιουργός του μοναδικού Larry. Larry είπατε; Όχι, όχι. Ο ήρωάς μας λέγεται Freddy Pharkas και του αρέσει το πιστολιδί, το πιστό και οι γυναίκες! Ο ήχος του; Ό,τι πιο αυθεντικό έχει δώσει ως τώρα το West!!

• του Αντρέα Τσουρινάκη

σειρά. Ένα τεράστιο "γιατί" σε βασανίζει. Σύντομα όμως θα αντιληφθείς ότι κάτι πολύ σοβαρό συμ-



βαίνει, αφού διάφορα γεγονότα αναγκάζουν σχεδόν όλους τους κατοίκους να εγκαταλείψουν

την πόλη τους. Ο ήρωας θα ξυπνήσει σύντομα μέσα σου. Θα ξεθάψεις τα πιστόλια σου, θα φορέσεις την παλιά σου στολή και μετά από λίγη εξάσκηση θα είσαι έτοιμος να αντιμετωπίσεις τους πάντες. Πολύ σύντομα θα βρεθείς αντιμέτωπος, για μια ακόμη φορά, με μία σειρά περιβόητων παρανόμων, και μόνο η γρηγοράδα και το θάρρος σου θα σε βοηθήσουν να βγεις νικητής. Αλλά εκεί, κοντά στο τέλος, η μοίρα θα παίξει άλλο ένα από τα τυφλά της παιχνίδια. Ο χειρότερος εχθρός σου, ο πιο άγριος εφιάλτης σου, ο ίδιος ο Kenny the Kid θα ξαναβρεθεί μπροστά σου. Και η Πηνελόπη; Αραγε τι ρόλο παίζει σ' αυτή την ιστορία;

Αν θέλετε να μάθετε περισσότερα, δεν έχετε παρά να ακούσετε την μπαλάντα του Freddy Pharkas. Μπείτε λοιπόν σ' ένα μπαρ και ζητήστε να σας παίξουν την μπαλάντα αυτή.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πάρα πολύ καλά, μια μοναδική αναπαράσταση χώρων



Το "σπίτι" δεν λείπει από κανένα western.



Της φυλακής τα σίδερα είναι για τους λεβέντες.

ADVENTURE



και χαρακτήρων. Πραγματικά, έχει γίνει φοβερή δουλειά. Εξάλλου, οι Αμερικανοί εδώ βρίσκονται στο στοιχείο τους. Η δουλειά των προγραμματιστών και των σχεδιαστών της Sierra έχουν πλέον φτάσει σε πάρα πολύ υψηλά επίπεδα, και νομίζω ότι ελάχιστα απέχουν από το τέλειο.

Εκεί όμως που η περιπέτεια πραγματικά απογειώνεται είναι στη μουσική και τα ηχητικά της εφέ. Ακούστε την εισαγωγή. Γνήσιο πάντσο, φοβερή μπάλαντα του ήρωα. Πηγαίνετε στον πιανίστα του μπαρ και ζητήστε του να σας παίξει τα: "Hot lead in the old town tonight" ή το φοβερό "Revolution Numero 9". Και αν η μουσική του αγγίζει "απλώς" το άριστα, στα ηχητικά εφέ το παίρνει αβίαστα. Χωρίς πολλά λόγια, είναι ό,τι καλύτερο έχω ακούσει ως τώρα στον τομέα αυτό. Πέντε MB ηχητικών εφέ είναι αυτά!! Η φωνή που σας λέει ότι πήρατε πόντους, αυτό το εκπληκτικό "σκορ" με καθαρά νότια προφορά, θα σας μείνει αξεχάστη. Θέλετε γέλιο; Ακούστε τον "εξαερισμό" των αλόγων (κοινώς πορδές) και θα ξεραθείτε στα γέλια, έστω και αν ζείτε την απόλυτη δυστυ-

χία. Ο χειρισμός του στηρίζεται στο κλασικό πια user-interface της Sierra. Στην προκειμένη περίπτωση όμως, είναι πολύ όμορφα σχεδιασμένο, αποδεικνύοντας έτσι την πολύ προσεγμένη δουλειά που έχει γίνει. Οι κέρσορες των icons



είναι πανέμορφοι. Για πρώτη φορά η εταιρία βάζει στους κέρσορες της ένα hot point, ένα κόκκινο σημάδι, το οποίο δείχνει πού ακριβώς πρέπει να κάνετε κλικ. Το μόνο που με ενόχλησε είναι ο κέρσορας του Look που τον βρήκα λίγο δύσχρηστο. Ο κέρσορας μπότα όμως του WALK icon, αλλά και του pointer-νεκρο-



Η αποκάλυψη του μεγαλύτερου χαρτοκλέφτη του West και η μονομαχία σου μαζί του.

κεφαλή, όταν το πρόγραμμα έχει τον έλεγχο, είναι μοναδικοί.

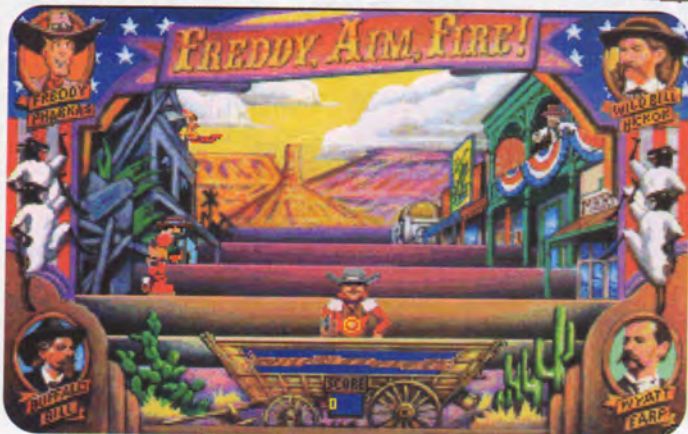
Φανταστική δουλειά έχει γίνει και στο control panel, εκεί όπου περιέχονται οι εντολές SAVE, RESTORE, RESTART, QUIT και PLAY. Εκτός τον όμορφο σχεδιασμό τους - σαν πινακίδες του Φαρ Ουέστ - την παράσταση κλέβουν οι διακόπτες που ρυθμίζουν τα details, volume, speed και text.

Μια σειρά κρεμασμένων, όπου εσύ ρυθμίζεις το ύψος του σχοινού. Τα

icons είναι από αριστερά προς τα δεξιά τα: WALK, LOOK, ACTION, TALK, ARCADE, ITEM FOR ACTION, INVENTORY, CONTROL PANEL, HELP και SCORE. Το ARCADE εδώ σου δίνει τη δυνατότητα, πατώντας το, να υπερπηδάς τις αντίστοιχες σκηνές. Είναι ειδικά φτιαγμένο για όσους δεν τα πάνε καλά με τα αντανάκλαστικά τους. Τι άλλο να συμπληρώσω; Όταν έχεις ένα πρόγραμμα που τρέχει και σε Windows, σε ανάλυση 1.024x768 στα 256 χρώματα, τότε έχεις μπροστά σου σχεδόν το τέλειο στον τομέα αυτό. Μπράβο Sierra, υπέροχη δουλειά.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Ατμόσφαιρα; Μα, είπαμε ότι έχουμε μπροστά μας ολοζώ-



Η μονομαχία σου με τους Lever brothers.



Δραπετεύοντας από τα δεσμά της Πηνελόπης.



ADVENTURE



Σκοποβολή σε ζωντανό στόχο.



Μονομαχώντας με την Πηνελόπη.



Εδώ φτιάχνεις τις συνταγές.

ντανη την Αγρία Δύση. Η εισαγωγή του είναι φοβερή, οι χαρακτήρες μοναδικοί, ο Whittlin Willy, που μας διηγείται την ιστορία, ηλικίας μόνο 140 ετών, είναι



απίθανος. Η δράση του παιχνιδιού χωρίζεται σε τέσσερα κυρίως μέρη (action 1-4). Στο πρώτο πρέπει να φτιάξεις μια σειρά ιατρικών παρασκευασμάτων με τη βοή-

θεια του φοβερού manual που συνοδεύει την περιπέτεια. Εδώ πραγματικά θα εντρυφήσετε στη φαρμακολογία.

Στο δεύτερο μέρος θα πρέπει να λύσετε μια σειρά άμεσων προβλημάτων της πόλης, όπως η μπόχα, μέχρι θανάτου, που αναδίδουν ξαφνικά τα άλογα της πόλης και τα φοβερά σαλιγκάρια που σαν σμήνος ακριδών απειλούν να σαρώσουν την πόλη. Πρέπει επίσης να βρεις τι φταίει στο νερό της πόλης και όλοι οι κάτοικοι της έχουν πάθει ακατάσχετη διάρροια και, τέλος, να σβήσεις τη φωτιά στο διπλανό κτίριο, που αν φτάσει στο φαρμακείο σου, απειλεί να τινάξει

όλη την πόλη στο αέρα. Στο τρίτο μέρος πρέπει να θυμηθείς τον παλιό καλό σου εαυτό, να βρεις όπλα και σφαίρες, καθαριστικό πιστολιού, ρούχα, κάλυμμα για το αυτί σου, και σαν γνήσιος πιστολέρο να ετοιμαστείς για τα επερχόμενα δεινά.

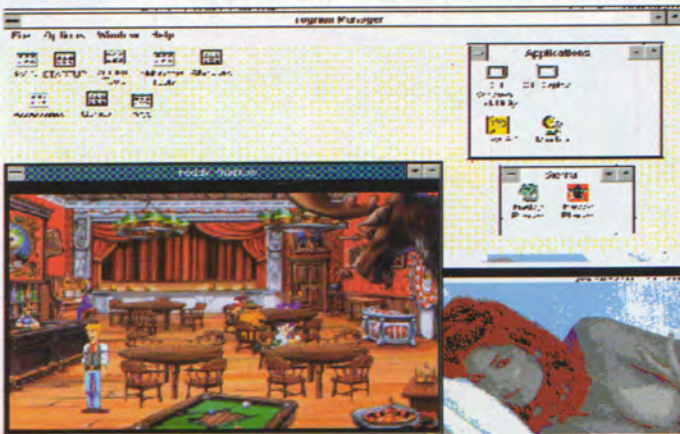
Στο τέταρτο μέρος πρέπει να αντιμετωπίσεις ένα διάσημο χαρτοκλέφτη, μία ομάδα γελαδάρηδων που τρομοκρατούν την πόλη, να νικήσεις τους τρομερούς Lever brothers στο πιστολίδι και στο τέλος να αντιμετωπίσεις τον ίδιο, τον τρομερό Kenny the Kid. Ποιος κρύβεται πίσω απ' αυτό, τον τρομερό Kenny the Kid. Ποιος κρύβεται πίσω απ' αυτό, τον τρομερό Kenny the Kid. Ποιος κρύβεται πίσω απ' αυτό, τον τρομερό Kenny the Kid.

του περίφημου AL LOWE σ' όλο του το μεγαλείο.

Το FREDDY PHARKAS είναι από τις καλύτερες στιγμές της Sierra. Φοβερό χιούμορ, σπάνια ηχητικά εφέ, έξυπνη δράση σας περιμένουν. Και τρέχει και σε Windows. Μην το χάσετε με τίποτα!

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας LOOK MAN που σφραγίζει την πόρτα. TALK TO MAN. Προχώρησε δύο οθόνες δεξιά. LOOK MAN έξω από το φαρμακείο σου, TALK TO MAN. Τώρα OPEN DOOR, είναι κλειδωμένη, INVENTORY, πάρε το κλειδί και UNLOCK DOOR WITH KEY (+500!!!). Τώρα OPEN DOOR.



Δείγμα της εγκατάστασης στα Windows. Ανάλυση 1.024x768 και στο background η αγαπημένη μας Sindy.

ΕΛΥΘΥΜΟ ΓΡΑΦΗΜΑ

Μια φορά κι έναν καιρό ήταν ένα Pixel. Τώρα είναι εκατό! "Κάνονισε να γράμεις κάτι σχετικό" φώναζε ο γνωστός φωνακλής. Γιορτή λοιπόν, του κάνω κι εγώ το χατίρι. Βέβαια, του εξήγησα ότι θα τα πω όλα όπως τα έζησα ως αναγνώστης. Το δέχτηκε!

Ηταν που ήτε Οκτώβρης του '83 και ο "μεγάλος αδερφός", το Computer Για Όλους, ένωθε μόνος. Ο καλός Εκδότης βλέποντας το σπλάχνο του να σπαράζει από μοναξιά έβγαλε μία ειδική έκδοση που έμελλε να εξελιχθεί αγάλη-αγάλη, pixel-pixel, στο περιοδικό που κρατάτε τώρα στα χέρια σας και θα βάλετε σε λίγο κάτω από το μαξιλάρι σας για να ονειρευτείτε τον υπολογιστή που θα αγοράσετε. (Αλήθεια, με τα κουφέτα δεν το κάνουν αυτό πλέον οι κοπέλες;) Βλέπετε, μερικοί θείοι δεν είχαν τι να κάνουν και έ-

τούσε στα χέρια του ένα κουτί μετρίων διαστάσεων. Ο τύπος κοιτούσε με αγωνία δεξιά και αριστερά και μου κίνησε αμέσως την περιέργεια. "Λες να 'χει όπλα εκεί μέσα;" σκέφτηκα καθοδηγούμενος από το αστυνομικό μου δαιμόνιο. Δεν έχασα ευκαιρία και τον ακολούθησα. Εκείνος, βαδίζοντας νευρικά και βιαστικά, στρίβει σε ένα στενό, χαμηλά στη Μητροπόλεως, και μπαίνει στο 026. "Όπα", είπα μέσα μου, "γείτονας ο κύριος. Θα πλημμυρίσει τη γειτονιά στις σφαίρες". Στο τσάκ προβαίνω και πηδάω κι εγώ στο λεωφορείο. Για να μη σας τα πολυλογώ, ο μάγκας κατέβηκε στο τέρμα και άρχισε να πηλαιάζει - ωχ μανούλα μου - στο σπίτι μου! Η αγωνία μεγάλωσε ακόμη περισσότερο όταν τον είδα να μπαίνει, ναι, μέσα στο σπίτι μου. Τελικά αποδείχτηκε ότι ήταν ο αδερφός μου που, μεταμφιεσμένος σε Ρώσο κατάσκοπο εκδιωχθέντα από την ΚGB, είχε πάει στην πάλη να κρατάει αντιπροσωπία της Sinclair και αγόρασε τον 48άρη τον Spectrum, χωρίς να πάρει και το ελληνικό manual! Αν είναι δυνατόν!

Εντάξει, ωραία και καλά. Πήραμε Spectrum. Τώρα όμως τι κάνουμε; Να 'ναι καλά το Pixel. Με το τσουβάλι τα listings. Πήξαμε στην πληκτρολόγηση, δηλαδή, για να ακριβοθολογήσω, έπηξα. Ο έξυπνος μάλιστα ο αδερφός μου είχε δέσει δύο δάχτυλα με το πρόσχημα ότι τα στραμπούληξε στο μπάσκετ. Εγώ το 'χαγα βέβαια και μόνο όταν είχα περάσει περίπου δύο χιλιάδες γραμμές κώδικα

κόμα και στις τσέπες του μου ήσει πως εξαντλήθηκε. Τρία περίπτερα πιο κάτω, ένα σκιασμένο, σκονισμένο και ηλιοκαμένο Pixel, πιασμένο με μανταλάκια, με έκανε ευτυχισμένο. "Το Pixel", ήλω κοφτά του περίπτερά. "Ποιο;" μου απαντά εκείνος. "Άσε, μάστορα, θα το πάρω μόνος μου". Εκείνο που δεν θυμάμαι είναι αν πήρα και τα μανταλάκια μαζί. Δεν αποκλείεται...

Ποιος δεν θυμάται εκείνη την τρομερή εκδήλωση του Pixel στο γήπεδο της Λεωφόρου Αλεξάνδρας. Λουκιανός και Μηλιώκας να δίνουν ρέστα και πήχτρα η νεοθαία στις κερκίδες. "Pixel, ζεις, εσύ μας οδηγείς", φώναζαν οι χούλιγκαν της Πληροφορικής. Ο Βαρδινόγιάννης ξυνότανε όλο το θράδυ. Τόσος κόσμος ούτε στα ντέρμπι με τον Ολυμπιακό δεν μαζεύονταν. Αφού σκέφτηκε να πάρει μεταγραφή Κυριακό - Λεκόπουλο για να κτυπήσει κανέναν τίτλο! Τι χαμός έγινε δεν περιγράφεται. Μερικοί φίλαθλοι μάλιστα την πατήσανε. Είδαν κόσμο και μπήκαν στο γήπεδο. "Ποιος παίζει, ρε παιδιά;" ρώταγαν. "Το Pixel", η απάντηση. Ποια ομάδα είναι αυτή και δεν την ξέρουμε, και τα τοιαύτα... Ζοριστίκανε λίγο στην αρχή, αλλή στο τέλος τράβηξαν κάτι γούστα, μα κάτι γούστα...

Εκείνο που δεν θα ξεχάσω από τα προηγούμενα Pixel είναι η στήλη "Εδώ Λονδίνο". Ο καημένος ο απεσταλμένος ξεροστάλιαζε για μία αχτίδα ήλιο. "Και την Amiga μου για λίγο ήλιο, ρε παιδιά" μας είχε γράψει κάποτε. Τι κακό κι αυτό. Αφού όταν έπαιρνε τηλέφωνο τον ρωτάγαμε "τι βροχή κάνει στο Λονδίνο, Βασιλάκη;" και κλάσασα ο Βασιλάκης. Όλα τα καλά τα μαθαίναμε από πρώτο χέρι, αφού το Λονδίνο ήταν τότε η μητρόπολη των home micros. Και φυσικά "θείος" και "sugar" ήταν τέκνα του Ηνωμένου Βασιλείου. Αλλή τι κακό και αυτό, ρε παιδιά. Τι κόντρες ήταν αυτές ανάμεσα στο Sinclair και τον Sugar! Ούτε η "Δυναστεία" δεν είχε τόσα επεισόδια. Αν σκεφτεί ποτέ κάποιος σκηνοθέτης να γυρίσει ταινία την ιστορία αυτή, θα πνιγεί στο τάλιρο.

Ετσι λοιπόν είχαν τα πράγματα εδώ και εκατό τεύχη Pixel. Να είστε όμως σίγουροι πως τα επόμενα εκατό θα είναι ακόμη καλύτερα, αφού η τεχνολογία εξελίσσεται με ρυθμούς ασύλληπτους για τον ανθρώπινο νου, όχι όμως και για τους Pixelάδες. Ντάξει;

• Γράφει
ο Κ. ΤΟΡΤΕΛΙΝΙ

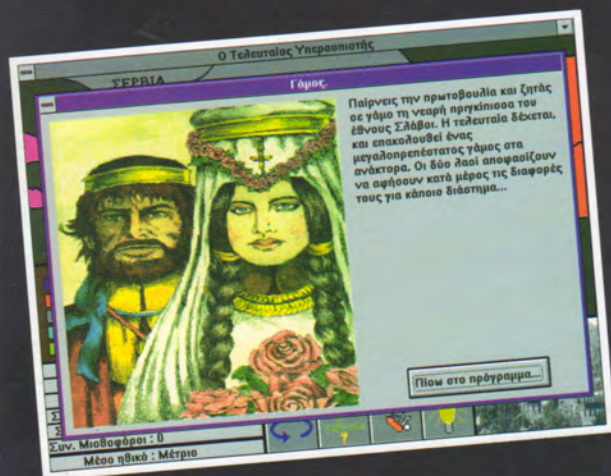
ΕΟΡΤΑΣΤΙΚΟ!

Να τα υπερχιλιάσουμε!

φτιαχναν τσιπάκια, Spectrum, Oric, Amstrad κ.λπ. Αναγκαστικά κάποιος έπρεπε να πει στον κόσμο τι κάνουν αυτά τα μηχανάκια. Καφέ, παιχνίδια, τούμπες, προγράμματα, τι στο καλό; Ο υποφαινόμενος μάλιστα είχε μία τραγική εμπειρία που δεν αποκλείεται να εξελιχθεί αργότερα και σε τραυματική. Περνώντας μία μέρα από την Ερμού (πάροδος Φωκίωνος), πήρε το μάτι μου έναν τύπο με πυκνό μούσι που κρα-

μηνάκης θυμήθηκα ότι ο μπαγάσας δεν ήξερε ούτε αν η μπάλα του μπάσκετ είναι στρογγυλή! Τι είναι ο Φασούλας τον ρωτούσες και τσολιάς σου απαντούσε! Πηγαίνω λοιπόν κι εγώ χαρούμενος στο περίπτερο να αγοράσω το πρώτο Pixel. "Μου δίνετε το Pixel, παρακαλώ;" ζηγιέμαι του περίπτερά. "Ποιο;" μου απαντά. "Το Pixel, παηπού" του ξαναλέω. Σε τριάντα πέντε λεπτά και αφού είχε γράξει α-

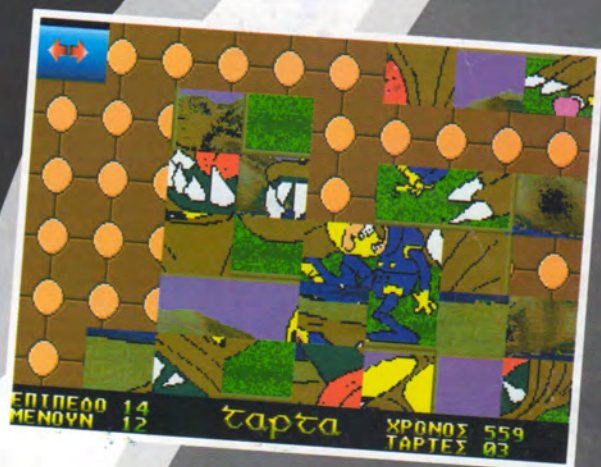
Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΣΕ ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ, ΕΙΣΑΙ Ο ΤΕΛΕΥΤΑΙΟΣ ΥΠΕΡΑΣΠΙΣΤΗΣ



...Η άλλοτε ισχυρή αυτοκρατορία του Βυζαντίου κινδυνεύει. Εσύ είσαι ένας από τους δύο διαδόχους του θρόνου που μπορεί να τη σώσει. Ο αγώνας είναι δύσκολος. Σκοπός σου είναι να αναστήσεις την ένδοξη αυτοκρατορία και να στεφθείς αυτοκράτορας. Εάν τα καταφέρεις, η δόξα θα σε ακολουθεί μέχρι το τέλος της ζωής σου!



PC VERSION



Η καλύτερη "σπαζοκεφαλιά" του αιώνα και σε PC. Το μόνο (!!!) που χρειάζεστε για να λύσετε το puzzle είναι... ταχύτητα, παρατηρητικότητα και διάθεση για πολύ γέλιο.



PC VERSION

TARTA: ΤΟ ΠΙΟ ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΤΙΚΟ PUZZLE GAME



Τα computer games της Spin Software θα τα βρείτε σε όλα τα computer shops. Κεντρική διάθεση και τηλεφωνικές παραγγελίες: Comupress Support Center (πρώην Omni Shop), τηλ.: 3601761.

ΚΑΙΣΑ ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΒΗΜΑ

Η ΜΥΡΣΔΙΑ ΤΗΣ ΚΑΜΕΝΗΣ ΓΗΣ, ΤΑ ΚΡΑΝΙΑ ΤΩΝ ΗΤΤΗΜΕΝΩΝ ΠΟΛΕΜΙΩΝ, ΤΑ ΕΡΕΙΠΙΑ... Ο ΓΚΕΘ ΣΤΕΚΕΤΑΙ ΜΠΡΟΣΤΑ ΣΤΟ ΜΑΥΡΟ ΠΥΡΓΟ, ΠΡΟΣΠΑΘΩΝΤΑΣ ΝΑ ΚΑΤΕΥΛΑΣΕΙ ΤΗΝ ΟΡΓΗ ΤΟΥ. ΞΕΡΕΙ ΚΑΛΑ ΠΩΣ ΚΑΘΕ ΣΤΙΓΜΗ ΠΟΥ ΠΕΡΝΑ, ΑΥΞΑΝΕΙ ΤΙΣ ΠΙΘΑΝΟΤΗΤΕΣ ΝΑ ΝΙΚΗΣΕΙ... ΚΑΙ ΕΧΕΙ ΗΔΗ ΥΠΟΛΟΓΙΣΕΙ ΤΙΣ ΕΦΙΛΑΤΙΚΕΣ ΣΥΝΕΠΕΙΕΣ, ΑΝ ΑΠΟΤΥΧΕΙ. ΕΝΑ ΜΑΥΡΟ ΠΟΥΛΙ-ΑΓΓΕΛΙΟΦΟΡΟΣ, ΚΑΤΕΥΘΥΝΕΤΑΙ ΠΡΟΣ ΤΟ ΜΟΝΟ ΑΝΟΙΧΤΟ ΠΑΡΑΒΥΡΟ ΤΟΥ ΠΥΡΓΟΥ. Ο "ΜΑΓΟΣ" ΒΡΙΣΚΕΤΑΙ ΕΔΩ!



ΧΜ... ΜΑΛΙΣΤΑ! ΑΥΤΟ ΕΙΝΑΙ... ΠΩΣ ΔΕΝ ΤΟ ΕΙΧΑ ΣΚΕΦΘΕΙ! "COMPU-LINK"! ΘΑ ΤΟ ΕΧΩ... ΥΠ' ΟΥΝ ΜΟΥ...

ΑΝ ΚΑΙ ΒΑΘΙΑ ΑΦΟΡΙΣΜΕΝΟΣ ΣΤΗ ΔΟΥΛΕΙΑ ΤΟΥ, Ο "ΜΑΓΟΣ" ΓΝΩΡΙΖΕΙ ΤΙΣ ΣΚΕΨΕΙΣ ΤΟΥ ΜΕΛΑΝΤΙΚΟΥ ΤΟΥ ΕΠΙΣΚΕΠΤΗ.

"ΜΑΓΕ"!

ΕΧΩ ΕΡΘΕΙ ΑΠΟ ΜΑΚΡΙΑ!... ΑΚΟΥΣΑ ΠΩΣ ΜΟΝΟ ΕΣΥ ΜΠΟΡΕΙΣ ΝΑ ΜΕ ΒΟΗΘΗΣΕΙΣ.

ΝΟΙΘΩΣ ΤΟΝ ΠΟΝΟ ΣΟΥ ΓΚΕΘ... ΚΑΙ ΕΧΩ ΤΗ ΛΥΣΗ ΣΤΟ ΠΡΟΒΛΗΜΑ ΣΟΥ.

ΞΕΡΕΙΣ ΤΟ ΟΝΟΜΑ ΜΟΥ; ΓΝΩΡΙΖΕΙΣ ΚΑΙ ΤΗΝ ΤΥΧΗ ΤΗΣ ΚΟΡΕΑΣ ΠΟΥ ΒΑΛΗΣ; ΠΡΙΝ ΕΝΝΟΦΕΓΑΡ ΠΙ ΥΠΟΥΛΑ ΟΝΤΑ ΤΗΝ ΑΠΗΓΑΓΑΝ... ΤΑ ΙΧΝΗ ΤΟΥΣ ΜΕ ΟΔΗΓΗΣΑΝ ΣΕ ΑΔΙΣΣΟΔΩ...!

Η ΞΙΣΣΑ ΒΡΙΣΚΕΤΑΙ ΑΛΥΣΟΔΕΜΗΝ ΣΕ ΕΝΑ ΣΚΟΤΕΙΝΟ ΜΠΟΥΝΤΡΟΥΜΙ, ΕΤΟΙΜΗ ΝΑ ΘΥΣΙΑΣΤΕΙ ΣΤΟ ΔΡΑΚΟ ΘΕΟ ΤΗΣ ΦΩΤΙΑΣ ΣΟΥ ΜΕΝΕΙ ΛΙΓΟΤΕΡΟΣ ΧΡΟΝΟΣ ΝΑ ΤΗ ΞΣΣΕΙΣ ΑΠΟ ΟΣΟ ΥΠΟΒΕΤΕΙΣ.

ΑΝ ΑΥΤΑ ΠΟΥ ΛΕΣ... ΑΝΤΙΚΑΘΡΕΦΤΙΖΟΥΝ ΤΗΝ ΑΛΗΘΕΙΑ... ΤΟΤΕ ΘΑ ΥΠΑΡΧΕΙ ΚΑΙ ΤΡΟΠΟΣ ΝΑ ΜΕ... ΤΗΛΕΜΕΤΑΦΕΡΕΙΣ ΕΚΕΙ!

ΥΠΑΡΧΕΙ... Η ΜΟΝΗ ΛΥΣΗ ΣΤΟ ΠΡΟΒΛΗΜΑ ΣΟΥ... ΑΥΤΟ ΚΟΥΤΙ.

ΕΔΩ, ΣΤΟ ΠΥΡΓΟ ΤΗΣ "ΚΑ'ΙΣΣΑ" ΚΑΘΕ ΚΟΥΤΙ, ΚΑΘΕ ΒΙΒΛΙΟ, ΚΑΘΕ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ, ΑΝΟΙΓΕΙ ΚΑΙ ΜΙΑ ΠΥΛΗ ΣΤΟ ΚΟΣΜΟ ΣΤΟ ΠΛΑΝΗΤΗ, ΣΤΗ ΔΙΑΤΕΛΑΧ ΠΟΥ ΒΕΛΕΙ ΝΑ ΒΡΕΘΕΙΣ.

ΘΕΟΙ! ΕΚΕΙ ΒΡΙΣΚΕΤΑΙ Η ΑΓΑΠΗ ΜΟΥ ΞΙΣΣΑ!

ΟΧΙ "ΕΚΕΙ" ΕΔΩ!

Σ'ΕΥΧΑΡΙΣΤΩ "ΜΑΓΕ", ΕΥΧΗΘΟΥ ΜΟΥ ΤΩΡΑ ΚΑΛΗ ΤΥΧΗ".

ΑΥΤΟ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΣΟΥ ΒΗΜΑ ΣΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ. ΟΙ ΚΙΝΟΥΝΟΙ ΠΟΥ ΘΑ ΑΝΤΙΜΕΤΩΡΙΣΕΙΣ ΑΜΕΤΡΗΤΟΙ, ΟΙ ΑΜΟΙΒΕΣ ΑΜΥΘΗΤΕΣ. ΕΝΑ ΜΟΝΟ ΝΑ ΘΥΜΑΣΑΙ: Η ΕΠΙΒΙΩΣΗ ΣΟΥ ΔΕΝ ΕΧΕΙ ΚΑΜΙΑ ΣΧΕΣΗ ΜΕ ΤΗΝ ΤΥΧΗ!

Dungeons & Dragons

ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΑ ROLEPLAYING

- RULES
- D&D RULES CYCLOPEDIA.
- ADVENTURE PACKS
- DRAGON'S DEN.
- GOBLIN'S LAIR.
- HAUNTED TOWER.
- ADVENTURES
- QUEST FOR THE SILVER SWORD.
- ASSAULT ON RAVEN'S RUIN.
- SWORN AND SHIELD.
- KNIGHT OF NEWTS.
- RAGE OF THE RAKASTA.
- ACCESSORIES
- WRATH OF THE IMMORTALS.
- PLAYER CHARACTER SHEETS.
- CHAR. & MONSTER ASSORT
- NIGHT HOWLERS.
- POOR WIZARD'S ALMANAC.
- DUNGEON MASTER SCREEN.
- CREATURE CATALOG.

- CAMPAIGNS
- DAWN OF THE EMPEROR.
- HOLLOW WORLD.
- GAZETEERS
- EMIRATE OF VIARUAM.
- KINGDOM OF IERENDI.
- THE ORCS OF THAR.
- SHADOW ELVES.
- ATRUAGHIN CLANS.
- ΚΑΙ ΠΟΛΛΑ ΑΛΛΑ!!!



- ΚΑΛΛΙΔΡΟΜΙΟΥ 8
- & ΙΠΠΟΚΡΑΤΟΥΣ 11472
- ΑΘΗΝΑ. ΤΗΛ: 3606488
- Μ.ΚΥΡΙΑΚΟΥ 1
- ΡΟΤΟΝΤΑ 54635
- ΘΕΣ/ΚΗ. ΤΗΛ: 212734
- Ι. ΜΕΤΑΞΑ 39
- Ε.Κ. ΠΛΑΖΑ 16674
- ΓΑΥΠΑΔΑ. ΤΗΛ: 8992057
- ΜΟΝΟΚΕΡΟΣ 1
- ΔΕΡΙΓΝΥ 23
- ΠΑ. ΒΙΚΤΩΡΙΑΣ 10434
- ΑΘΗΝΑ. ΤΗΛ: 8813990