

ΤΕΥΧΟΣ 102

ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ 1993

ISSN 1105-5480

ΔΡΧ. 700

PIXEL

ΜΗΝΙΑΙΟ ΝΕΑΝΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ & ΝΕΑΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ



A M I G A

1869



SUPER NES STARWING

ΜΙΝΙ ΑΦΙΕΡΩΜΑ

SONIC vs SONIC II



Θ Ε Μ Α
JURASSIC PARK

SPIN SOFTWARE

Η Spin Software Development, η πρώτη ελληνική εταιρία game software, σας παρουσιάζει τα παιχνίδια που θα παίξετε το χειμώνα.

Παιχνίδια περιπέτειας, στρατηγικής, shoot 'em up, puzzle και πολλά, πολλά άλλα. Και όλα σε τιμές εκ-πλη-κτι-κές!

ΕΚΔΟΣΗ ΓΙΑ PC



ΜΕ ΤΟ ΠΡΟΤΟΤΥΠΟ ΑΥΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ
ΩΣ ΓΙΝΕΤΕ ΑΥΤΟΚΡΑΤΟΡΑ ΤΟΥ ΒΥΖΑΝΤΙΟΥ!



ΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ ΜΕ ΔΥΣΚΟΛΕΣ
ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ ΚΑΙ ΣΚΛΗΡΕΣ ΑΝΑΜΕΤΡΗΣΕΙΣ



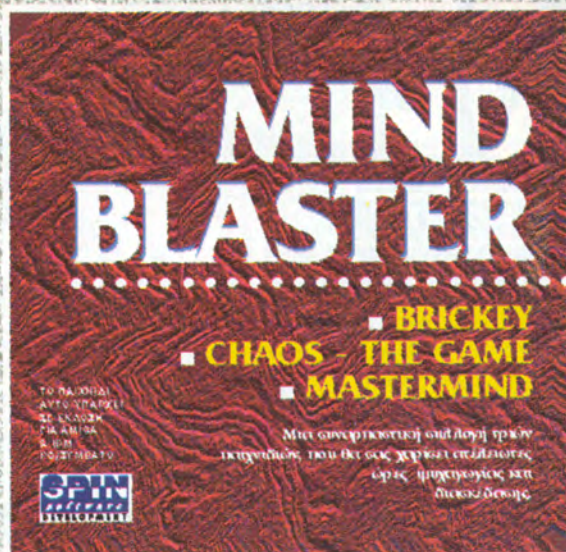
ΤΟ ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΤΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΓΙΑ ΓΡΗΓΟΡΑ
ΑΝΤΑΝΑΚΛΑΣΤΙΚΑ

ΕΚΔΟΣΗ ΓΙΑ AMIGA



ΤΟ ΠΙΟ ΓΡΗΓΟΡΟ SHOOT 'EM UP ΓΙΑ AMIGA

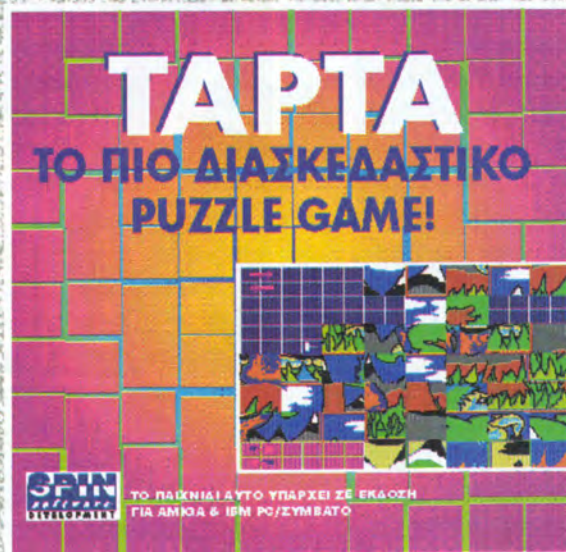
ΕΚΔΟΣΗ ΓΙΑ AMIGA/PC



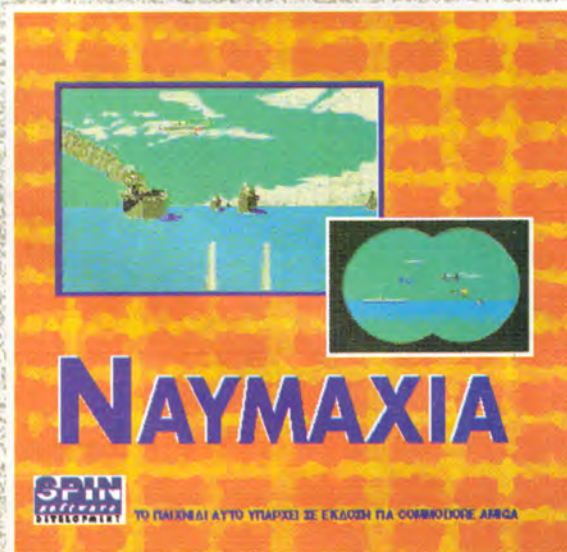
BRICKEY/CHAOS-THE GAME/MASTERMIND:
ΜΙΑ ΑΠΙΘΑΝΗ ΣΥΛΛΟΓΗ



ΜΙΑ ΣΥΛΛΟΓΗ ΓΙΑ ΑΤΕΛΕΙΩΤΕΣ ΩΡΕΣ ΨΥΧΑΓΩΓΙΑΣ



ΤΟ ΠΙΟ ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΤΙΚΟ PUZZLE GAME



ΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ ΠΟΥ ΔΕΝ ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ
ΣΥΣΤΑΣΕΙΣ

Για τηλεφωνικές παραγγελίες
επικοινωνήστε με το
Compress Support Center,
(Σουλτάνη 17, γωνία Στουρνάρη)
στο τηλέφωνο 3601.761.

SPIN
software
DEVELOPMENT

Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα,
Τηλ.: 9225.520, fax: 9216.847

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS A.E.

ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Μενέλαος Δασκαλάκης
ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: Umberto Grelloni
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αγάθη Λαλιώτη
ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: Αλέξης Καναβός, Δημήτρης Κωντογιάννης, Κωνσταντίνος Παπαχαράπουλος
MARKETING: Λουκία Ταλιαδάρου, Μαρία Τσαμπλάκου

ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Ηλίας Μανσιώτης, Κώστας Βασιλάκης, Κώστας Γιανιάς, Κώστας Παπαδάκης, Γιώργος Κακαλέτρης, Θωδωρής Δεβελέγκας, Μάνος Νικολάου, Θωδωρής Ραφτόπουλος

ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Εφη Σιδηροπούλου, Δήμητρα Πορφυρή, Ζωή Φραγκοπαναγίου

ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΗΣΗ: Χρήστος Ιωαννιδής

ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ: Γιάννης Τζίφρας

ΣΚΙΤΣΑ: Αλέκος Μπαϊραμίδης

ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Σίλια Ράντου

ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Κατερίνα Παπούλια, Μαρία Ράπη, Ντίνα Σίλαιδη

ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ-ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ: Γιώργος Νάνος

Το PIXEL αντιπροσωπεύεται στη Β. Ελλάδα από

τα γραφεία Β. Ελλάδος, Αριστοτέλους 7,

Θεσσαλονίκη, τηλ.: 284864, 282663. FAX:

282663

ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Δημήτρης Κολλιτζίκης

Το PIXEL εκδίδεται με τις πιο σύγχρονες μεθόδους ηλεκτρονικής αελοδιανομής από την εταιρία PRINT XPRESS, Λ. Συγγρού 44, 117 42, Τηλ.: 9225520, 9238672-3-4-5, FAX: 9216847.

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Γιάννης Λούλης

ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Ισάκβος Πολυκανδριώτης

ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ: Μαίρη Λυμπερή

ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ: Angela Wagner

DESKTOP PUBLISHING: Κατερίνα Κομνη-Τοποώνη, Βάσω Τσορλάλη, Βασίλης Ευσταθίου

ΔΙΟΡΘΩΣΗ-ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ: Μάρθα Πλεξίδα,

Γεωργία Νιφοροπούλου, Ματίνα Γιαννοπούλου -

Μεσοσηνή, Φρόσω Ξέλη, Βασίλης Δουβίτσας

DATA ENTRY: Ελένη Παπαδογιάννη,

Παναγιώτα Ανδρουλάκη

ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: ΠΗΓΑΣΟΣ Α.Ε.

ΜΟΝΤΑΖ: Β. Σωμαρίτζης

ΕΚΤΥΠΩΣΗ: ΠΗΓΑΣΟΣ Α.Ε.

ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΕΞΩΦΥΛΛΟΥ: Γ. Μαυρίδης

ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: Σ. Καββαδίας

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ: (11 ΤΕΥΧΗ):

Ιδιώτες: 6.950 δρχ. - Φοιτητές: 6.000 - Ν.Π.Δ.Δ.:

10.100 δρχ.

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ: (11

τεύχη) Ευρώπη - Κύπρος: 11.000 δρχ. Αμερική:

12.000 δρχ.

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 Talladoros

CORRESPONDENTS IN FOREIGN COUNTRIES:

U.K. - John Adamopoulos

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

JURASSIC PARK

Πώς είπατε; Δεν υπάρχουν δεινόσαυροι;

22



STARWING

38

Ο λόγος για τον οποίο καθυστέρησα να βγάλω το τεύχος.



GOAL

42

Τι; Και μεταγραφές; Μωρέ, καλά

κάνω και διαβάζω Pixel!!!

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)



Sega Mega

20 CD

Μήπως ήρθε ο
καιρός να αναβαθμίσετε
την κονσόλα σας;



SONIC vs SONIC II

48

Ένα μίνι αφιέρωμα
στο μικρό, αλλά
γρήγορο, μπλε ήρωα.

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

Γράμμα από τη Σύνταξη.....	7
Σχολιάζοντας	8
Play the game	48
GOAL	
Hints'n'Tips	98

ΕΠΙΚΑΙΡΟΤΗΤΑ

Terra Informatica	10
Software Flash	26
RPG News	104

GAMES REVIEWS

COMPUTER SPECIAL REVIEW	30
-------------------------------	----

1869

CONSOLE SPECIAL REVIEW	38
------------------------------	----

STARWING

COMPUTER - CONSOLE REVIEWS	67
----------------------------------	----

SWIM OR SINK – GUNSHIP 2000 – WORLD

LEAGUE BASKETBALL – WALKER

LOTUS TURBO CHALLENGE – SPORTS

ALISIA DRAGOON – STRIP POKER – WAXWORKS

ROLLING THUNDER – FLY HARD

THE TERMINATOR – GLOBAL GLADIATOR

ΑΥΤΟΝ ΤΟ ΜΗΝΑ

Τεστ Περιφερειακού	20
--------------------------	----

Sega Mega CD

Θέμα	22
------------	----

Jurassic Park

Θέμα	48
------------	----

Sonic vs Sonic II

Θέμα	106
------------	-----

Ζωντανά RPGs

Θέμα	108
------------	-----

Monstrus Manual

PIXELWARE

Αλληλογραφία	52
--------------------	----

Public Domain	55
---------------------	----

On-Line	60
---------------	----

Αγγελίες	62
----------------	----

FALL
SONIC
THE
HEDGEHOG

ATHENS CLUB

Ο ΠΑΡΑΔΕΙΣΟΣ ΤΩΝ VIDEO GAMES

MEGA DRIVE NEOGEO PC ENGINE SUPER NES GAME BOY
GAME GEAR ATARI LYNX MEGA DRIVE CD AMIGA PC

SEGA

ΣΤΟ ATHENS CLUB ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΟΛΑ ΤΑ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ ΓΙΑ ΤΗ ΔΙΚΙΑ ΣΑΣ
ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΗ. ΕΠΙΣΗΣ ΟΛΑ ΜΑ ΟΛΑ ΤΑ GAMES ΣΕ ΤΑΥΤΟΧΡΟΝΗ
ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ ΜΕ ΑΜΕΡΙΚΗ, ΙΑΠΩΝΙΑ ΚΑΙ ΕΥΡΩΠΗ

**ΠΡΟΣΟΧΗ: ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΕΙΤΕ ΤΙΣ ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΕΣ ΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΤΟΥ
ATHENS CLUB. ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΠΕΤΥΧΕΤΕ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΑ ΑΠΙΣΤΕΥΤΕΣ ΤΙΜΕΣ ΣΕ GAMES
CONSOLES ΚΑΙ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ!!! ΤΙΜΕΣ ΚΑΤΩ ΤΟΥ ΚΟΣΤΟΥΣ!!!
ΕΠΙΣΗΣ ΑΓΟΡΑΖΟΥΜΕ ΤΟ ΠΑΛΙΟ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΙ ΜΕ 1.000 - 1.500 ΔΡΧ. ΑΓΟΡΑΖΕΤΕ
ΚΑΠΟΙΟ ΑΛΛΟ.**

ΣΤΟ ATHENS CLUB ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ GAMES ΠΟΥ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΑ ΔΕΝ ΦΑΝΤΑΖΕΣΤΕ ΟΤΙ
ΥΠΑΡΧΟΥΝ Ή ΟΤΙ ΚΥΚΛΟΦΟΡΟΥΝ ΣΤΗΝ ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΚΑΙ ΑΚΟΜΑ ΚΑΙ ΣΤΗΝ
ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΑΓΟΡΑ.

HOT TITLE FOR YOUR MACHINE

M. DRIVE

COOL SPOT
X-MEN
OUT OF THIS WORLD
OUTRUN 2019
TINY TOON
WARSONG
SUMMER CHALLENGE DEADLY MOVES
FLASHBACK
MIKE DITKA
JAMES BOND 007
SUNSET RIDERS
STREET FIGHTER
KICK OFF III
BULLS VS BLAZERS

GAME GEAR

LITTLE MERMAID
LAND OF ILLUSION
PC GRAND PRIX
OUTRUN EUROPE
INDY
ARCH RIVALS
VAMPIRE

CD GAMES FOR MEGA DRIVE

HOOK
FINAL FIGHT
NINJA WARRIORS
WONDER DOG
WILLY BEAMISH
SEWER SHARK
JAGUAR

S. NES

TINY TOON
COOL WORLD
NINJA BOY
CYBERNATOR
ADAMS FAMILY II
STREET COMBAT
MECH. WARRIOR
BUBSY
AMERICAN GLADIATORS
LAST VIKING
TOM & JERRY
BATMAN
FATAL FURY
FINAL FIGHT II

G.B.

VIKING CHILD
MARIO II
NINJA BOY II
KID DRACULA
ZELDA
RAMPART
BUGS BUNNY II
MC DONALD
CRASH DUMMIES
DARKMAN
TIP OFF
KICK OFF
POPULOUS
JOE & MAC

ACTION REPLAY ΓΙΑ MEGA DRIVE SNES GAME
BOY GAME GEAR

**ATHENS CLUB ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ
ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ**

**ΘΑ ΜΑΣ ΒΡΕΙΤΕ: ΑΘΗΝΑ, ΜΠΟΤΑΣΗ 10, ΚΟΝΤΑ
ΣΤΟ ΠΟΛΥΤΕΧΝΕΙΟ, ΤΗΛ.: 3639338
ΚΑΛΛΙΘΕΑ, ΠΕΡΙΚΛΕΟΥΣ 38,
ΚΟΝΤΑ ΣΤΟ ΚΙΝΗΜΑ ΤΡΟΠΙΚΑΛ
ΤΗΛ.: 9370819, FAX: 9596691**

ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΟΥ ATHENS CLUB ΣΤΟΥΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΕΣ ΤΟΥ ΡΙΧΕΛ
ΦΕΡΤΕ ΜΑΣ ΤΟ ΠΙΟ ΚΑΤΩ ΚΟΥΠΟΝΙ, ΑΞΙΑΣ 2.500ΔΡΧ., ΜΕ ΤΟ ΟΠΟΙΟ
ΘΑ ΕΧΕΤΕ ΑΓΟΡΑΖΟΝΤΑΣ ΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ MEGA DRIVE-SUPER
NINTENDO ΜΙΑ ΕΚΠΤΩΣΗ 2.500 ΔΡΧ., ΣΤΙΣ ΗΔΗ ΑΣΥΝΑΓΩΝΙΣΤΕΣ
ΤΙΜΕΣ ΜΑΣ ΚΑΙ ΤΗΝ ΑΠΙΣΤΕΥΤΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ
ΜΑΣ ΣΕ ΤΙΤΛΟΥΣ ΓΙΑ ΤΗ ΔΙΚΙΑ ΣΑΣ
ΚΟΝΣΟΛΑ, GAME BOY - GAME GEAR -
NES - MASTER SYSTEM - MEGA CD GAMES
ΜΙΑ ΕΚΠΤΩΣΗ 1.500 ΔΡΧ. ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΑ.
ΙΣΧΥΕΙ ΜΕΧΡΙ 16/10/93

ΠΩΛΗΣΗ ΧΟΝΔΡΙΚΗ - ΛΙΑΝΙΚΗ

ΟΝΟΜΑ	ΕΠΩΝΥΜΟ
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.....	ΠΟΛΗ Τ.Κ.....
CONSOLA.....	

Γ Ρ Α Μ Μ Α Α Π Ο Τ Η Σ Υ Ν Τ Α Ξ Η

Ανανεωμένη, ξεκούραστη, μαυρισμένη και ορεξάτη για δουλειά γύρισε από τις διακοπές της η συντακτική ομάδα του Pixel.

Για όλα τα προαναφερθέντα, τρανή απόδειξη είναι το τεύχος που κρατάτε. Ένα τεύχος με νέες στήλες, ενδιαφέροντα θέματα, πολύ χιούμορ, αλλά κι ένα τεύχος πολυέξοδο, τουλάχιστον για μένα αλλά και τον εκδότη του περιοδικού. Για να πάρετε μια ιδέα του πόσο στοιχίσε, σας λέω τούτο μόνο: το καλοκαίρι αγόρασα ένα Gameboy, ένα Lynx, ένα Gamegear, ένα Master System, ένα Megadrive, ένα Nes, ένα Supernes, έναν Atari - όχι, όχι, Amiga ευτυχώς δεν αγόρασα, αυτήν την κλαίει ο εκδότης μας. Αφού έκανα όλα αυτά τα έξοδα... πήγα και διακοπές. Τώρα, θα μου πείτε, προς τι όλα αυτά τα έξοδα; Μα, για τη δική σας ενημέρωση, φυσικά!!! Είχαμε ανακοινώσει πως από το τεύχος Σεπτεμβρίου θα έχουμε πολλές σελίδες για κονσόλες, πως από το Σεπτέμβρη, όποιος έχει κονσόλα και δεν έχει Pixel, είναι σαν να έχει την κονσόλα του αλλά δεν έχει το joystick για να παίξει. Πολλοί "πτονηροί" από σας θα σκέφτονται: "Μα, καλά, πόσα λεφτά παίρνει αυτός, για να έχει την ευκαιρία να αγοράζει τόσα μηχανήματα και να του περισσεύουν και χρήματα για τις διακοπές του;". Αυτό είναι μια λεπτομέρεια που την κράτησα για το τέλος, όχι για κανέναν άλλο λόγο, αλλά για να μην μου πάθετε κανένα έμφραγμα από την αρχή. Λοιπόν, μάζεψα αρκετές διευθύνσεις - ξέρετε, από τα γράμματα που μου στέλνετε - και κάθε φορά που αγοράζα κάτι, έλεγα να μου στείλουν το λογαριασμό σε κάποια από τις διευθύνσεις που είχα μαζέψει. Γι' αυτό μην παραξενευτείτε αν ένα ωραίο πρωινό έρθει κάποιος και σας χτυπήσει την πόρτα για να του ξοφλήσετε το λογαριασμό... Καλά ντεεε, ούτε ένα αστέριο δεν μπορούμε να κάνουμε; Πάντως, μεταξύ μας, ο εκδότης μας ακόμη κλαίει τη 2χίλιاره Amiga που έχασε. ΧΑ! ΧΑ!

Τώρα, τι μπορείτε να δείτε στο τεύχος που κρατάτε; Αρχίζουμε από τα "News" όπου μπορείτε να δείτε ό,τι νέο (προϊόν, βέβαια) κυκλοφορεί στην ελληνική αλλά και τη διεθνή αγορά. Επίσης, το "Software Flash" όπου σας παρουσιάζουμε ορισμένα από τα νέα παιχνίδια που θα κυκλοφορήσουν σύντομα. Στη συνέχεια, έχουμε μία παρουσίαση του Sega Mega Cd, μία ενδιαφέρουσα αναφορά πάνω στην τελευταία ταινία του Spielberg "Jurassic Park" αλλά και κατά παγκόσμια αποκλειστικότητα μία σκηνή από το "Jurassic Park II" όπου πρωταγωνιστούν δυο μεγάλα "τέρατα", παγκοσμίως αναγνωρισμένα.

Για τη συνέχεια μία νέα και πολύ ενδιαφέρουσα μόνιμη στήλη (έτσι θέλουμε να πιστεύουμε) με τίτλο "Σχολιάζοντας" όπου κάθε μήνα θα σας λέμε διάφορα πράγματα που μαθαίνουμε, που ακούμε, που βλέπουμε και θα θέλαμε να τα μαθαίνετε και εσείς. Και όταν μιλάμε για "Reviews" εννοούμε Pixel: 17 σελίδες για computer, 10 σελίδες για κονσόλες, 6 σελίδες special review για computer, 4 σελίδες special review για κονσόλα, 1 play the game για computer και για τα τράκια μας 6 ολόκληρες σελίδες!!! Είπατε τίποτα; Ο πιο γρήγορος ήρωας όλων των εποχών έχει την τιμητική του. Ασφαλώς, θα καταλάβατε ότι μιλάμε για το συμπαθέστατο μπλε σκαντζοχοιράκι της Sega, τον Sonic. Εμείς έχουμε ετοιμάσει ένα συγκριτικό μίνι αφιέρωμα στα Sonic I και II.

Οι φίλοι των ζωντανών RPGs θα βρουν τον παράδεισό τους στο Pixel. Πρώτη φορά στην Ελλάδα, περιοδικό Πληροφορικής αφιερώνει 7 σελίδες σε νέα προϊόντα, σε παρουσίαση προϊόντων αλλά και σε σχόλια για μια καλή και σωστή αρχή σ' αυτόν το φανταστικό κόσμο της περιπέτειας. Τέλος, να σας ευχηθούμε να έχετε μια καλή σχολική χρονιά, ενώ εμείς ανανεώνουμε το ραντεβού μας για τον επόμενο μήνα.

ΣΧΟΛΙΑΖΟΝΤΑΣ

Ο αρχισυντάκτης του Pixel, πέρα από το να σας λέει σε κάθε τεύχος τι έχει ετοιμάσει για σας, έχει και άλλα θέματα που θέλει να σχολιάζει, με αποτέλεσμα να μην τον καλύπτει η μία και μοναδική σελίδα στο "Γράμμα από τη σύνταξη".

□ Ο τίτλος της νέας στήλης θα σας είναι ήδη γνωστός. Τον είχαμε βάσει για πρώτη φορά στο τεύχος Ιουνίου (το 100στό), τότε που άρχισε και πάλι η συνεργασία μας με την εταιρία Arcade, και θέλαμε να την ανακοινώσουμε και παράλληλα να πούμε και δυο σχόλια, αλλά δεν είχαμε βρει κάτω από ποια στήλη θα μπορούσε να μπει. Τότε, σκέφτηκα αυτόν τον τίτλο, μου άρεσε (σιγά τον τίτλο, θα πουν πολλοί) και αποφάσισα να τον κρατήσω γι' αυτήν τη νέα μόνιμη στήλη, που θα βρίσκετε κάθε μήνα στο περιοδικό σας.

□ Καιρός, όμως, να δούμε με τι θα ασχολείται η στήλη. Η απάντηση είναι: Με τα πάντα. Διάφορα σχόλια γύρω από νέα προϊόντα, νέα παιχνίδια που είδαμε και μας εντυπωσίασαν. Κάθε μήνα όμως ακούμε, βλέπουμε, μαθαίνουμε αλλά και μας

ενοχλούν ορισμένα πράγματα, που δεν μπορούμε να τα κρατάμε μόνο για μας, αλλά πιστεύουμε πως θα ήταν χρήσιμο να τα μαθαίνετε και εσείς. Και θα τα μαθαίνετε. Επίσης, να σας πω πως θα μπορείτε να συμμετάσχετε και εσείς στη νέα στήλη με τα δικά σας γράμματα - το πως και για ποιους λόγους θα το δείτε πιο κάτω.

□ Οπως είχαμε ανακοινώσει από το τεύχος Ιουλίου - Αυγούστου (προσέξτε την ημερομηνία, θα σας φανεί χρήσιμη), το τεύχος Σεπτεμβρίου θα είναι ένα τεύχος αρκετά διαφορετικό από όλα τα Pixel που έχετε γνωρίσει ως τώρα: με νέες στήλες, πιο παιχνιδιάρικο, με αρκετές σελίδες για κονσόλες και γενικά πιο κοντά στους μικρούς φίλους και στους home υπολογιστές. Και για να μην υπάρξουν παρεξηγήσεις για το "μικρούς φίλους", να πούμε εξ αρχής ότι καλύπτουμε ηλικίες από 8 έως... 98 ετών. Ναι, και οι 98άρηδες μικροί είναι, αρκεί να έχουν ένα home υπολογιστή ή μια κονσόλα.

□ Από αυτό το Pixel θα έχετε προσέξει ότι λείπουν τα Adventures για PCs. Πάνω σε αυτό το θέμα, θα ήθελα να πω δυο πράγματα. Είχαμε πολλά

παράπονα από αναγνώστες, πως τα adventures που παρουσιάζουμε είναι 100% για συμβατούς, με αποτέλεσμα αρκετοί αναγνώστες ή να μην τα βρίσκουν για τον υπολογιστή που διαθέτουν (γιατί κυκλοφορούσαν αρκετούς μήνες μετά, και αν κυκλοφορούσαν) ή να μην τους ενδιαφέρουν, με αποτέλεσμα να χάνουν 20 σελίδες από το περιοδικό. Γι' αυτόν το λόγο αποφασίσαμε να εκδώσουμε ένα νέο 48σέλιδο περιοδικό, με το όνομα "PC Games", το οποίο θα μπορείτε να βρείτε μαζί με το PC Master.

□ Αλλωστε, πείτε μου έστω και έναν κάτοχο συμβατού που να μη θέλει να αγοράζει δύο περιοδικά στην τιμή του ενός και να βρίσκει σε αυτά θέματα αλλά και παιχνίδια για τον υπολογιστή του. Πιστεύουμε πως το 'PC Games' θα βρει το κοινό του και σιγά σιγά θα μεγαλώσει και θα γίνει αυτόνομο περιοδικό. Και γιατί όχι, άλλωστε; Κάτι τέτοιο κυκλοφορεί για πρώτη φορά στην Ελλάδα.

□ Αρκετά όμως είπαμε για τους συμβατούς. Επειδή βλέπω πως πολλοί από σας κατεβάσατε μούτρα, γιατί σας είπαμε πως λείπουν τα adventures από το Pixel, θα

σας συνιστούσα από εδώ και στο εξής να δίνετε μεγάλη σημασία στη λεπτομέρεια. Και εξηγούμαι: είπαμε πως δεν θα βρίσκετε adventures για PCs. Στο Pixel θα βρίσκετε adventures αλλά και RPGs που θα μπορείτε να παίξετε στην κονσόλα σας ή με 512 K μνήμη - άντε ρε αδελφέ το πολύ με 1 MB, και όχι με 50 MB στο σκληρό σας δίσκο. Ακόμα, θα βρίσκετε ολοκληρωμένες λύσεις παιχνιδιών, χάρτες, συμβουλές. Για του λόγου το αληθές, μη χάσετε το επόμενο Pixel, γιατί θα έχει την ολοκληρωμένη λύση του WaxWorks, αλλά και όλους τους χάρτες του παιχνιδιού. Επιπλέον, σκεφτόμαστε να δημιουργήσουμε ένα δισέλιδο (για αρχή), όπου θα στέλνετε τις απορίες σας για κάποιο adventure ή RPG, εμείς θα τις δημοσιεύουμε, και αν κάποιος από τους αναγνώστες μας έχει παίξει το συγκεκριμένο παιχνίδι (ή και εμείς) και ξέρει τι ακριβώς πρέπει να κάνετε, θα μας στέλνει τη λύση, την οποία εμείς θα σας παρουσιάζουμε στο περιοδικό. Πιστεύουμε πως αυτή η κίνηση θα βρει πολύ κόσμο σύμφωνο.

□ Περιμένουμε, λοιπόν, τα γράμματά σας με τις απορίες σας στη διεύθυνση του περιοδικού και με την

ένδειξη: "Για τη στήλη σχολιάζοντας". Καλό θα ήταν μέσα στο γράμμα σας και πριν γράψετε πού χρειάζεστε βοήθεια, στην αρχή και με μεγάλα γράμματα (σαν τίτλο) να γράφετε το παιχνίδι που σας ενδιαφέρει. Επίσης, θα παρακαλούσα οι απορίες σας να είναι πολύ συγκεκριμένες, αλλά και πολύ σύντομες, για να βάζουμε όσο το δυνατόν περισσότερες ερωτήσεις και απαντήσεις.

Σειρά έχει τώρα η κακία του μήνα. Από τον Ιούλιο, διέρρευσε από κάποιους πως το καλοκαίρι η συντακτική ομάδα του Pixel θα πάει διακοπές στην ΚΑΡΥΤΑΙΝΑ, ένα ιστορικό χωριουδάκι κοντά στην... Α, για μια στιγμή. Δεν θα σας πω πού βρίσκεται, γιατί θέλω να δω αν όντως είναι πασίγνωστο. Ξεκίνησε, λοιπόν, η ομάδα κάποιο πρωινό και όταν με το καλό φτάσαμε στο χωριό, ποιους νομίζετε πως είδαμε εκεί; Τους συναδέλφους άλλου περιοδικού, αλλά του ίδιου χώρου. Μιλάμε, τρελαθήκαμε. (Σου λέει, για να πάνε αυτοί στην ΚΑΡΥΤΑΙΝΑ, θα πρέπει να υπάρχει κάτι ενδιαφέρον και δεν το ξέραμε.) Ρε, παιδιά, τόσα και τόσα εκατομμύρια τετραγωνικά γης ανά τον κόσμο, στην ΚΑΡΥΤΑΙΝΑ ήρθατε; Λες και είπαμε πως θα πάμε διακοπές στη Μαγιόρκα. Θα μου πείτε, απλή σύμπτωση. Ναι, καλά, ας το πιστέψω. Είναι σα να λέγαμε εμείς τον Ιούλιο πως από το τεύχος Σεπτεμβρίου θα βάζαμε στο Pixel πάρα πολλές σελίδες για κονσόλες, και το Σεπτέμβριο να βλέπαμε άλλες τόσες, σε άλλο περιοδικό του χώρου. Η, ΜΗΠΩΣ, ΤΟ ΕΙΔΑΜΕ ΚΑΙ ΑΥΤΟ!!! Σύμπτωση, σύμπτωση. Τέλος πάντων,

σημασία έχει να μην κρύβεσαι πίσω από το δάκτυλό σου και να προσπαθείς για την καλύτερη ενημέρωση των αναγνωστών σου. Το ότι αποφασίζει και άλλο περιοδικό να έχει στην ύλη του τόσο πολλές σελίδες για κονσόλες αυτό δεν είναι κακό. Ισα ίσα, αυτό και μόνο το γεγονός δείχνει πως η ιδέα μας ήταν σωστή, ανοίγουμε ένα νέο δρόμο για την ενημέρωσή σας και μας αρέσει. Οπως και να το κάνουμε, αλλιώς είναι να σε βλέπει ο αναγνώστης σου πρώτο και καταξιωμένο, και αλλιώς δεύτερο και καταϊδρωμένο.

Τι; Πού είναι η ΚΑΡΥΤΑΙΝΑ; Αυτό θα σας το πω στο επόμενο τεύχος. Αλλά, για να σας δώσω ένα hint για να το βρείτε μόνοι σας, κάντε μια βόλτα στο πορτοφόλι του πατέρα σας και ρίξτε μια ματιά στα χαρτονομίσματά του!!!

Οπως είπαμε και στην αρχή, η στήλη χρειάζεται και τη δική σας βοήθεια. Τώρα να δούμε πώς μπορείτε να το πετύχετε αυτό. Σκέφτομαι να δημιουργήσω μια "γωνιά παραπόνων" και να την ονομάσω, "Οι γκρίνιες του μήνα", όπου θα μπορείτε όλοι εσείς να συμμετάσχετε με τον εξής τρόπο: Αγοράσατε τώρα τελευταία κάποιο περιφερειακό για τον υπολογιστή σας ή για την κονσόλα σας, και σας βγήκε άχρηστο ή δεν ήταν τόσο καλό όσο σας είπαν στο μαγαζί που σας το πούλησαν; Το πληρώσατε ακριβούτσικα και πιστεύετε ότι πετάξατε τα λεφτουδάκια σας; Μήπως το τελευταίο super παιχνίδι, όπως σας το αποκάλεσαν, βγήκε μπαρούφα; Έχετε κάποια παράπονα για



πολλούς και διάφορους λόγους από καταστήματα ή αντιπροσωπίες και θέλετε κάπου να τα πείτε;

Εάν συντρέχει κάποιος από τους παραπάνω λόγους και δεν θέλετε να την "πατήσει" ή να κάνει λάθος επιλογή και κάποιος άλλος φίλος του περιοδικού, δεν έχετε παρά να μας στείλετε κάποιο γράμμα στη διεύθυνση του περιοδικού για τη στήλη "Σχολιάζοντας" γράφοντας στην αρχή του γράμματός σας και σαν τίτλο "Γκρίνιες του μήνα" και πιο κάτω το

πρόβλημά σας. Ετσι, θα προλάβετε κάποιον άλλον που θα μπορούσε τυχόν να κάνει το ίδιο λάθος. Εκτός αν σκέφτεστε, 'αφού την πάτησα εγώ, ας την πατήσει και άλλος".

Νομίζω πως είπαμε αρκετά γι' αυτό το μήνα. Περιμένουμε τα γράμματά σας και τα ξαναλέμε.

**Από την ΚΑΡΥΤΑΙΝΑ,
για το Pixel**

UMBERTO GRELLONI

TERRA INF RMATICA

Ο ΠΟΛΕΜΟΣ ΤΩΝ ΠΡΟΪΟΝΤΩΝ

Εχετε φανταστεί ποτέ παιχνίδι, στο οποίο ο ραδιο-νισχυτής σας συμμαχεί με ένα μπουκάλι βότκα για να εξολοθρεύσουν μια μπάλα του μπάσκετ; Πιθανότατα όχι, αλλά χάρη στην Tommy μπορείτε να πετύχετε αυτόν το συνδυασμό, όπως και άλλους, πολύ πιο τρελούς.

Στην πραγματικότητα μπορείτε να δημιουργήσετε παιχνίδια, στα οποία συμμετέχουν όλα τα προϊόντα που είναι εφοδιασμένα με γραμμωδικές (bar codes), αρκεί να διαθέτετε τα προϊόντα και το "Barcode Battler", το καινούριο μηχάνημα κατασκευασμένο από την Tommy.

Πέρα από την πρωτότυπη και ομολογουμένως ενδιαφέρουσα ιδέα, το "Barcode Battler" δεν

έχει να προσφέρει και πολλά στον αγοραστή του.

Τα γραφικά είναι τουλάχιστον μέτρια, ο ήχος απέχει από τον πολυκάναλο, στον οποίο έχουμε συνηθίσει τελευταία, ενώ δεν πρόκειται για κονσόλα, αλλά για ένα μόνο παιχνίδι που δεν διαφοροποιείται (με την εξαίρεση ότι σε διαφορετικά παιχνίδια μπορούν να χρησιμοποιούνται διαφορετικοί γραμμωδικοί).

Η τιμή του είναι περίπου 16.000 δραχ., στη Μεγάλη Βρετανία, δηλαδή λίγο υψηλότερη από τα ακριβότερα παιχνίδια για κονσόλες.

Μία πρωτότυπη και έξυπνη ιδέα δεν έτυχε, δυστυχώς, της καλύτερης υλοποίησης.

Η μάχη των προϊόντων φαίνεται να έχει μόνο ηττημένους.



SEGA ΟΙ ΕΠΟΜΕΝΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ

Οπως είχαμε προαναγγείλει στο προηγούμενο τεύχος, η Sega δεν πρόκειται να διαθέσει στην αγορά κάποια νέα κονσόλα σύντομα, αλλά θα προωθήσει τις νέες εκδόσεις των Megadrive και Mega CD. Τα νέα προϊόντα θα είναι απολύτως συμβατά με τα προηγούμενα και δεν θα προσφέρουν καμία επιπλέον λειτουργικότητα. Οι αλλαγές θα περιορίζονται στην εμφάνιση (πιο καθαίσιμη όψη) και στο σχεδιασμό των κυκλωμάτων.

Όσο και αν φαίνεται περίεργο, ο επανασχεδιασμός των κυκλωμάτων είναι το σημείο που ενδιαφέρει άμεσα τους υποψήφιους αγοραστές, και αυτό γιατί η νέα σχεδίαση χρησιμοποιεί λιγότερα ολοκληρωμένα, με αποτέλεσμα τη μείωση του κόστους παραγωγής, η οποία με τη σειρά της συνεπάγεται μείωση της λιανικής τιμής.

Το Megadrive 2 έχει ήδη διατεθεί στην ιαπωνική αγορά σε τιμή χαμηλότερη κατά 40% από την τιμή στην οποία πωλείται το Megadrive. Σύμφωνα με τους εκπροσώπους της Sega, οι νομισματικές ισοτιμίες θα έχουν ως συνέπεια να μην είναι τόσο θεαματικές οι αλλαγές τιμών στην Ευρώπη, αλλά σίγουρα θα υπάρξει κάποια μείωση της τάξης του 20%. Το Megadrive 2 θα φτάσει στην ευρωπαϊκή αγορά τον Οκτώβριο, οπότε λάβετε θέσεις...

Η Sega θα πρέπει να είναι επίσης χαρούμενη για τις πωλήσεις του Mega CD, που έχουν ξεπεράσει τα 400.000 κομμάτια στις χώρες εκτός Ιαπωνίας. Η κυκλοφορία του Mega CD 2, σε μειωμένη τιμή, σίγουρα θα αυξήσει περαιτέρω τις πωλήσεις, γεγονός που θα τη φέρει σε πλεονεκτική θέση έναντι της Nintendo, όταν αυτή κυκλοφορήσει το Super NES-CD ROM.



TERRA INF RMATICA

PSYGNOSIS ΑΛΛΑΓΗ ΗΓΕΣΙΑΣ

Η Psygnosis είναι σίγουρα μία από τις πιο δυναμικές και παραγωγικές εταιρίες στο χώρο της παραγωγής παιχνιδιών, μια και μας έχει δώσει στο παρελθόν πληθώρα εξαιρετικών παιχνιδιών. Η Sony Image Soft υπόσχεται ότι η Psygnosis θα συνεχίσει την παράδοση την οποία έχει δημιουργήσει.

Ναι, σωστά καταλάβατε, η ιαπωνική αυτοκρατορία συνεχίζει να επεκτείνεται και η Psygnosis είναι η νέα κατάκτησή της, για την οποία δεν χρειάστηκαν αιματηρές μάχες, αλλά σκληρές οικονομικές διαπραγματεύσεις. Το τελικό ποσό δεν ανακοινώθηκε, αλλά είναι βέβαιο ότι ανέρχεται σε αρκετά εκατομμύρια λίρες Αγγλίας. Η αλλαγή ηγεσίας δεν θα είναι, βέβαια, χωρίς συνέπειες, αλλά τα μέχρι τώρα γνωστά αποτελέσματα είναι θετικά. Πιο σημαντική μπορεί να θεωρηθεί η εξάπλωση της Psygnosis σε κονσό-

λες που μέχρι τώρα δεν κάλυπτε, όπως το 3DO, ενώ στο εξής όλα τα προϊόντα της θα κυκλοφορούν για πολύ περισσότερα μηχανήματα απ' ό,τι συνηθίζεται μέχρι τώρα. Ήδη στη γραμμή παραγωγής της Psygnosis βρίσκονται τα παιχνίδια "Dracula", "Cliffhanger" και "Last Action Hero", το τε-

λευταίο από τα οποία είναι βασισμένο στην ομώνυμη ταινία με πρωταγωνιστή τον Αρνολντ Σβαρτσενέγκερ. Και τα τρία αυτά παιχνίδια θα φτάσουν στις οθόνες των υπολογιστών μας πολύ σύντομα, ενώ εμείς θα σας κρατάμε ενημερούς μέσα από αυτές τις σελίδες.



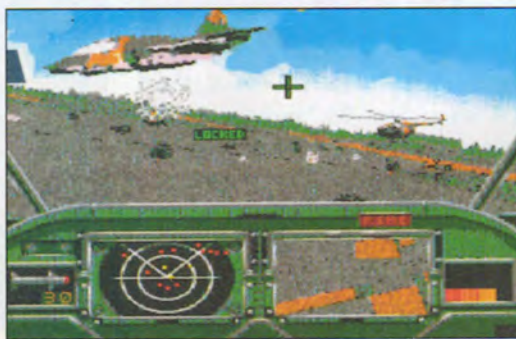
Η SEGA ΥΠΟΔΕΧΕΤΑΙ ΤΗΝ CORE

Η Core Design είναι ιδιαίτερα αγαπητή στους κατόχους προσωπικών υπολογιστών, λόγω των πολλών κερμάτων τίτλων που τους έχει προσφέρει κατά καιρούς - με πιο πρόσφατα παραδείγματα το Chuck Rock II και το Jaguar XJ220. Φαίνεται όμως ότι η εν λόγω εταιρία θέλει να επεκτείνει τις δραστηριότητές της και σε άλλους χώρους, για να κερδίσει θαυμαστές και εκεί. Ως πρώτος χώρος επιλέχθηκαν τα μηχανήματα της Sega, από το ταπεινό Master System μέχρι το Mega CD. Για το Master System, το Megadrive και το Game Gear, η Core Design ετοιμάζει το Chuck Rock 2, το παιχνίδι με τους προϊστορικούς και γε-

μάτους χιούμορ ήρωες, που είχε αρκετή επιτυχία στους προσωπικούς υπολογιστές.

Για το Mega CD η Core Design έχει πιο μεγαλεπήβολα σχέδια, που παίρνουν τη

μορφή του Thunderhawk. Πρόκειται για έναν εξομοιωτή πτήσης, ο οποίος θα χρησιμοποιεί πλήρως τις δυνατότητες που προσφέρει το CD (υψηλοποιημένα γραφικά και δειγματοληπτικοί ήχοι), ενώ θα είναι και το πρώτο παιχνίδι που θα αξιοποιεί τις δυνατότητες του Mega CD (περιστροφή και σμίκρυνση/μεγέθυνση σχημάτων). Τα πρώτα δείγματα του Thunderhawk ήταν εντυπωσιακότατα, και η οθοκλήρωμένη έκδοση του παιχνιδιού αναμένεται στις αρχές Νοεμβρίου, ενώ λίγο πριν θα πρέπει να έχει κάνει την εμφάνισή του το Chuck Rock και η παρέα του. Η Sega δεν μπορεί παρά να είναι χαρούμενη για τις εξελίξεις.



TERRA INF RMATICA

TRUE PAINT

Τα νέα modes του AGA chipset θέλουν και νέο software. Παρότι έχουμε δει ένα τεράστιο ποσοστό του υπάρχοντος software να καλύπτει τις δυνατότητες του νέου hardware, αυτό είναι κάτι το διαφορετικό. Το True Paint είναι ζωγραφικό πακέτο, αλλά έχει μεγάλη διαφορά από τα άλλα, που έχουν κυκλοφορήσει μέχρι

τώρα: δουλεύει τις εικόνες σε 14bit true color και στη συνέχεια γίνεται η μετατροπή σε κάποιο από τα modes της Amiga, συμπεριλαμβανομένων των HAM και HAM8. Αυτό έχει πολύ καλύτερα αποτελέσματα, αφού ο χρήστης χρησιμοποιεί όλη την παλέτα και το πρόγραμμα αναλαμβάνει να διαλέξει τα κατάλληλα χρώματα για το mode της Amiga.

Οι εικόνες που μπορεί να χειριστεί φτάνουν το μέγεθος των 16834x16834 pixels και οι διάφορες εργασίες γίνονται μέσα από ένα πολύ φιλικό user interface. Τρέχει σε όλες τις Amiga 1.200 και 4.000... αλλά καλό θα ήταν να έχετε μερικά MB παραπάνω και ένα σκληρό.



TIMES ΣΟΚ



Μεγάλες ανακατατάξεις σημειώθηκαν στα τιμολόγια της Commodore μέσα στο καλοκαίρι, που μόλις πέρασε. Η εμφάνιση των νέων μοντέλων της εταιρίας, της Amiga 1.200 και 4.000, είχαν ως αποτέλεσμα τη μεγάλη πτώση των τιμών όλων

των παλιότερων μοντέλων που δεν είναι εξοπλισμένα με το AGA chip set. Ετσι, είχαμε πτώση της τιμής της Amiga 3.000 περίπου 30%, ενώ πρόσφατα ανακοινώθηκε στην Αγγλία ότι η Amiga 600 θα πουλιέται περίπου 70.000 δραχμές (199.99 λίρες). Η γενικότερη πτώση των τιμών έχει φυσικά επηρεάσει και την αγορά της χώρας μας, στην οποία, όμως, πέραν της μείωσης της τιμής των παλιών μοντέλων, είχαμε και σημαντική μείωση της τιμής της Amiga 1.200. Ετσι, η τιμή πώλησής της έχει σχεδόν ισορροπήσει με την αντίστοιχη τιμή στο εξωτερικό, αν και αρχικά ήταν πολύ μεγαλύτερη.

V-LAB

Λίγοι θα έχουν υπόψη τους στοιχεία για τις δυνατότητες του V-LAB, ενός πραγματικά πολύ καλού Digitizer, ο οποίος δεν είχε ανάλογα καλή πορεία στη χώρα μας. Αυτός, λοιπόν, ο Digitizer ψηφιοποιεί το σήμα του Video με διαφορετικό τρόπο. Δεν χρησιμοποιεί color splitter, αλλά ψηφιοποιεί το έγχρωμο composite σήμα σε κινούμενη εικόνα και το τοποθετεί στη μνήμη του. Αυτό, στη συνέχεια, αποκωδικοποιείται και αφού επεξεργαστεί, δίνει το τελικό αποτέλεσμα, το οποίο εν γένει είναι πάρα πολύ καλό. Τα νέα, λοιπόν, από το μέτωπο των κατασκευαστών του λένε ότι το software που τον συνοδεύει ανανεώνεται σημαντικά και παίρνει δυνατότητες real time frame sequence grabbing, δηλαδή ψηφιοποιεί ακολουθίες από καρτέ: το πρόγραμμα προσπαθεί να πάρει ό,τι προλαβαίνει από την κινούμενη εικόνα των 25 καρτέ ανά δευτερόλεπτο. Το ίδιο γίνεται και με το Vidi, αλλά εδώ είναι έγχρωμο!



TERRA INFO RMATICA



ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΗ ΕΝΕΡΓΕΙΑ ΣΤΟ HAND HELD ΣΑΣ



Tο JOYPLUS HANDY POWER είναι σίγουρα η λύση στο πρόβλημα μπαταριών για το GAME BOY και το GAME GEAR. Δέχεται δυο διαφορετικές μπαταρίες,

την SV 901 και την SV 902, τις οποίες και φορτίζει στους απίστευτους χρόνους της μίας και των δύομισι ωρών αντίστοιχα. Στη συσκευασία περιέχονται καλώδια σύνδεσης και για τα δυο φορητά, ενώ και οι δυο μπαταρίες έχουν clips για τη ζώνη σας. Επιπλέον, ο φορτιστής αυτός διαθέτει και σένσορα, για να αποφεύγεται η υπερφόρτωση της μπαταρίας.

A 1200 POWER-UP



α έχετε διαβάσει σε προηγούμενα τεύχη μας πληροφορίες που είχαμε σχετικά με δύο accelerators για την Amiga 1.200: τον GVP 1.230 και τον Viper της ICD. Τα δύο αυτά μαγικά κουτάκια απογειώνουν τη 1200άρα με τον 68030 στα 40 MHz στην καρδιά τους, πολλά MB RAM και δυνατότητα για μαθηματικό συνεπεξεργαστή.

Τα νέα, λοιπόν, είναι ευχάριστα για τους Ελληνες λάτρεις των υψηλών ταχυτήτων.

Τον GVP 1.230 τον είδαμε στη χώρα μας, στο κατάστημα "Εγκέφαλος", σε πλήρη λειτουργία με όλα του τα έξτρα.

Όσοι ενδιαφέρονται, μπορούν να επικοινωνήσουν με το κατάστημα, που βρίσκεται στη γωνία Σολωμού και Μπότσια στα Εξάρχεια, στο τηλέφωνο 3646695 και να ζητήσουν περισσότερες πληροφορίες.

Πάντως, τη στιγμή που τον είδαμε εμείς, δεν υπήρχε σε stock, αλλά μόνο μετά από παραγγελία.

HI DENSITY DRIVES



Mια πραγματικά τεράστια παράδοση της Commodore στο πακέτο της Amiga 1.200 ήταν η προσθήκη high density drive, με δυνατότητα 1.760 KB, αντί για 880 που έχει το κλασικό. Από την Power Computing, λοιπόν, το Power XL είναι ακριβώς αυτό.

Ενα drive που χρησιμοποιεί και high density δισκέτες, για να γράφει ή να διαβάσει δεδομένα.

Η σύνδεσή του είναι πολύ απλή, γίνεται δηλαδή στη θύρα του drive της Amiga.

Για να δουλέψει, χρειάζεται μια οποιαδήποτε Amiga, η οποία απλά πρέπει να τρέχει το Workbench 2.0 και άνω (αν και έχουμε ακούσει για patches και στο 1.3). Ετσι, εκτός των 880 και 1.760 KB, που μπορεί να χρησιμοποιήσει σε Amiga format, μπορεί μέσω του CrossDOS να διαβάσει και 720 και 1.44 δισκέτες, από MS-DOS ή Atari. Η τιμή του είναι 129 λίρες Αγγλίας και το τηλέφωνο της Power Computing είναι: 0234-843388.

CDTV

ΟΛΟΚΛΗΡΟ ΤΟ MEGABYTE!

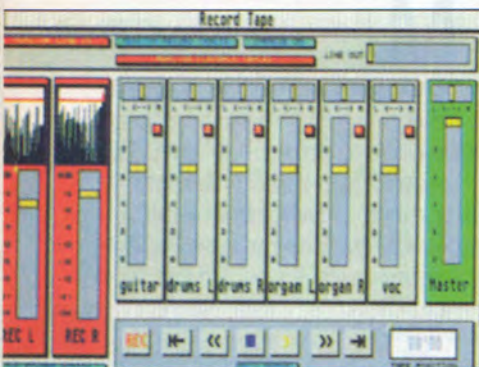
Σίγουρα, οι χρήστες του CDTV στη χώρα μας είναι πάρα πολύ λίγοι, όμως αυτό δεν σημαίνει ότι πρέπει να τους ξεχνάμε. Ενα πρόβλημα, λοιπόν, που αντιμετωπίζουν είναι η ασυμβατότητα του CDTV με πολλά προγράμματα που απαιτούν 1 MB RAM για να τρέξουν, παρότι το CDTV έχει 1 MB RAM. Αιτία είναι το CD Drive, το οποίο "τρώει" 50 πολύτιμα KB για χρήση buffer, τα οποία επιταχύνουν τη λειτουργία του. Με ένα μικρό "hardware" (αν μπορεί να ονομαστεί hardware ένας διακόπτης), το CD απενεργοποιείται και το σύστημα κρατάει όλο το megabyte, για να το χρη-



σιμοποιήσει σε ό,τι φορτώνει από το εξωτερικό drive. Βέβαια, για να τοποθετηθεί, πρέπει να ανοιχτεί το CDTV, αλλά η εγκατάσταση είναι πολύ απλή. Προς το παρόν, μόνο στην Αγγλία μπορείτε να το βρείτε, στο τηλέφωνο 0388-813661, στην τιμή των 13 λιρών.

TERRA INF RMATICA

DIGITAPE για Falcon 030



Ενα από τα πρώτα direct-to-disk recording προγράμματα από την Trade It. Αν και κύριος σκοπός του προγράμματος είναι να εργάζεται ως digital tape recorder, περιλαμβάνει ένα

spectrum analyser και real time επεξεργασία ήχου. Το τελευταίο είναι πολύ ενδιαφέρον, μια και η Trade It παρέχει τη δυνατότητα σε τρίτους κατασκευαστές να προσθέσουν δικά τους εφέ modules.

Μερικά βασικά modules (echo, distortion, flanger) προσφέρονται μαζί με το πρόγραμμα.

Η mixing board είναι πολύ ενδιαφέρουσα, καθώς μπορείτε να προσθέσετε εφέ με οποιαδήποτε σειρά, χρησιμοποιώντας το mouse. Όσον αφορά τώρα το direct-to-disk μέρος του προγράμματος, μπορεί να παίζει μέχρι έξι tracks, ενώ ταυτόχρονα ηχογραφεί άλλα δύο.

TOP 10 ΑΓΓΛΙΑΣ ΣΤΟ GAME BOY

Για τον Ιούλιο, τα δέκα δημοφιλέστερα παιχνίδια για το GAME BOY στην Αγγλία είναι τα παρακάτω:

1. LEMMINGS
2. SUPER MARIO LAND 2
3. CRASH DUMMIES
4. POPULOUS
5. STAR WARS
6. BART VS JUGGERNAUTS
7. TINY TOONS
8. WWF 2
9. ALIEN 3
10. SUPER MARIO LAND

ΖΗΣΤΕ ΤΗΝ ΕΝΤΑΣΗ ΜΙΑΣ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΗΣ ΑΕΡΟΜΑΧΙΑΣ!

AIR WARRIOR **ON LINE**

- Απογειωθείτε!
- Επιτεθείτε στην αντίπαλη χώρα
- Βομβαρδίστε τις πόλεις, καταρρίψτε τον εχθρό.

Η ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗ ΣΤΑ FLIGHT SIMULATORS

Παίζουν ταυτόχρονα έως και 40 παίκτες!

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!



Προς **CompuLink**
Ο.Π.Π. (Οργανισμός Παιχνιδιών)
Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

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

Όνομ/μο:

Επάγγελμα:

Διεύθυνση:

Τ. Κ.: Τηλ.:

Είμαι κάτοχος υπολογιστή:

IBM PC ή Συμβατού: Apple: Amiga: Atari:

TERRA INFO RMATICA



PRO ACTION REPLAY ΑΠΟ ΤΗΝ NINTENDO

Ηρθε κι η σειρά της Nintendo να παρουσιάσει ένα action replay για τα μηχανήματά της. Έτσι, λοιπόν, οι ευτυχείς κάτοχοι του SUPER NES θα μπορούν να αλλάζουν τα φώτα στα cartridges τους, προσθέτοντας ζωές, ενέργεια, όπλα, special effects και ικανότητα να επιλέγουν το level της αρεσκείας τους.

Η έκπληξη, όμως, δεν είναι αυτή, αλλά το ότι το PRO ACTION REPLAY κυκλοφόρησε και για το... GAME BOY! Το πρώτο περιφερειακό του είδους για hand held σχεδιάστηκε από την DATEL ELECTRONICS (όπως άλλωστε και το αντίστοιχο για το SUPER NES). Αντε με το καλό και μια καλή καφετιέρα για την κονσόλιτσα μας!!



ΤΟ AGA ΠΑΛΙΩΣΕ!

Ακόμα δεν εμφανίστηκε το AGA chipset στην 1.200 και την 4.000 και η Commodore βάλθηκε να το καταρρίψει! Φημολογείται, λοιπόν, ότι στα εργαστήρια η μελέτη συνεχίζεται με ραγδαίο ρυθμό και υπό εξέλιξη βρίσκονται όχι ένα, αλλά δύο μοντέλα. Το πρώτο θα είναι η οικονομική έκδοση, η οποία θα έχει επιτέλους εκείνα τα 16 MB chip RAM που μας είχε υποσχεθεί η Commodore με το AGA, νέες αναλύσεις και νέα modes χρωμάτων, σε όσους δεν φτάνουν τα ήδη υπάρχοντα. Το "ακριβό" θα είναι το true color set, που ακούσαμε και στην Ελλάδα πριν από λίγους μήνες, το οποίο θα προσφέρει στις μεγάλες Amiga 24bit χρώμα (16,7 εκατ.), σε αναλύσεις μέχρι και 1.000x1.000 pixels! Καιρός ήταν να κινηθεί δραστικά η Commodore!

THE QJ PROPAD

Ενα ακόμη κοινότοπο (;) joystick έκανε την εμφάνισή του στην αγγλική αγορά, που τον τελευταίο καιρό κυριολεκτικά κατακλύζεται από κάτι τέτοια.

Μία καλύτερη ματιά, όμως, δείχνει ότι το pad αυτό δεν είναι και τόσο κοινότοπο... Κι αυτό διότι κατά πρώτο λόγο διαθέτει autofire και για τα έξι buttons του. Κατά δεύτερο, διαθέτει επιλογή για slow motion. Ακόμη, έχει ρυθμιζόμενη ταχύτητα fire δυο ταχυτήτων και τέλος, όπως και μόνοι σας μπορείτε να δείτε, είναι

διαφανές! Αυτή τη φορά, λοιπόν, η SPECTRA VIDEO κατάφερε να ξεφύγει από τα συνηθισμένα, παρουσιάζοντας το αρκετά πρωτότυπο QJ PROPAD.

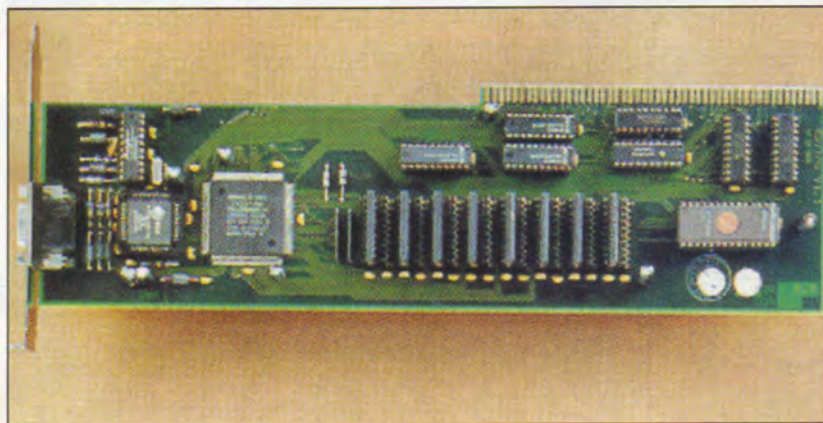
Στην ελληνική consolaγορά ακόμη δεν φάνηκε. Υπομονή, όμως, και εν καιρώ όλα θα φτιάξουν...



MAC EMULATION ΜΕ 16,7 ΕΚΑΤ. ΧΡΩΜΑΤΑ

Μέχρι τώρα οι χρήστες της Amiga μπορούσαν να απολαύσουν κάποια κορυφαία προγράμματα που κυκλοφορούσαν για τον Mac της Apple, μέσω του πολύ γρήγορου και συμβατού A-MAX emulator. Όμως, το πρόβλημα ήταν ότι η ένδειξη ήταν πάντα μονόχρωμη. Το πρόβλημα τώρα φαίνεται πως λύνεται με την

εμφάνιση μίας νέας 24bit κάρτας για την Amiga, με το όνομα RETINA, και ενός νέου mac emulator, του EMPLANT. Έτσι, λοιπόν, φαίνεται ότι με κάποιο software driver, οι δύο αυτές κάρτες θα μπορούν να συνεργάζονται μεταξύ τους, προσφέροντας και στην Amiga αλλά και στο Mac, 16,7 εκατ. χρώματα.



TERRA INF RMATICA

SLAM MASTERS

Όταν το θέμα είναι τα παιχνίδια, στα οποία χτυπά κανείς τον αντίπαλο χωρίς έλεος, έως ότου μείνει αναίσθητος στο έδαφος, το πρώτο παιχνίδι που θα σκεφτεί κανείς είναι το "Street Fighter" και η πρώτη εταιρία η Capcom. Η ανακοίνωση, λοιπόν, από την Capcom ενός νέου coin-op αυτού του είδους - το οποίο αναμένεται να μεταφερθεί σύντομα στις κονσόλες, αρχίζοντας από το Megadrive - είναι αναμενόμενο να προξενήσει ενδιαφέρον. Το νέο δημιούργημα της Capcom θα ονομάζεται "Slam Masters" και σ' αυτό θα συναντήσουμε δέκα μυώδεις κυρίους, έτοιμους να συντρίψουν τους αντιπάλους τους. Οί κανόνες του αγώνα είναι παρόμοιοι με αυτούς του κατς. Με άλλα λόγια, η παρουσία του διαιτητή είναι μάλλον τυπική (πέραν της ανακήρυξης του νικητή), ενώ μπορείτε να επιτεθείτε στον αντίπαλό σας με καρέκλα, κουβά, τραπέζι ή οτιδήποτε άλλο βρεθεί πρόχειρο. Στο παιχνίδι μπορούν να λαμβάνουν ταυτόχρονα μέρος μέχρι και τέσσε-

ρις παίκτες, ανάλογα με τον τύπο του αγώνα που θα επιλέξετε.

Αν φοβάστε ότι το "Slam Masters" θα είναι ουσιαστικά το "Street Fighter 2" με αλλαγμένα γραφικά, οι φόβοι σας είναι μάλλον αδικαιολόγητοι, μια και η Capcom ισχυρίζεται ότι οι ομοιότητες μεταξύ των δύο παιχνιδιών είναι οι ελάχιστες δυνατές. Επίσης, η δυνατότητα να φαίνεται η μάχη από οποιαδήποτε οπτική γωνία είναι σίγουρα καινούρια και ξεφεύγει από την κλασική που συναντάμε σε αντίστοιχα παιχνίδια. Το "Slam Masters" θα βρίσκεται στις αίθουσες ηλεκτρονικών παιχνιδιών ενώ διαβάσετε αυτές τις γραμμές και σύντομα θα φτάσει και στις κονσόλες.



HYPERCACHE

Όσο γρήγορος και αν είναι ένας σκληρός δίσκος SCSI, ακόμα και αυτός δεν μπορεί να εξυπηρετήσει τις ανάγκες ενός γρήγορου συστήματος, που χρειάζεται συνεχείς μεταφορές δεδομένων. Ακόμα χειρότερα γίνονται τα πράγματα, όταν έχουμε να κάνουμε με ένα CD-ROM, τα οποία συνήθως είναι φοβερά αργά. Η λύση βρίσκεται σε ένα μικρό κομμάτι κώδικα, το HyperCache, το οποίο αναλαμβάνει να δεσμεύσει ένα μέρος από τη RAM του συστήματός σας για χρήση cache, δηλαδή να κρατά δεδομένα από το δίσκο, μέχρι να ξαναχρειαστούν, αποφεύγοντας έτσι τη συνεχή κίνηση των κεφαλών, η οποία προκαλεί την μεγάλη καθυστέρηση. Για να πετύχει το στόχο του, το HyperCache χρησιμοποιεί τον αλγόριθμο LRU που συναντάται σε mainframes και τα αποτελέσματα είναι κορυφαία για την Amiga. Τρέχει σε οποιαδήποτε έκδοση του λειτουργικού (1.3 έως 3.0) και υπάρχει σε ειδικές εκδόσεις για τον 68030 και τον 68040. Η μνήμη που απαιτείται είναι 0.5 MB, αλλά δεν έχει πρακτικό νόημα η αγορά του, εφόσον δεν διαθέτετε ένα σύστημα τουλάχιστον 3 MB, ώστε ένα cache του μισού να σας φαίνεται ασήμαντο.

NVDI για Falcon 030

Το NVDI είναι ένας software accelerator για τη σειρά των ST που βελτιώνει κατά πολύ την απόδοση του GEM χρησιμοποιώντας ξαναγραμμένες low-level routines του VDI. Η BELA ανακοίνωσε πρόσφατα τη διάθεση της έκδοσης 2.5 του NVDI η οποία είναι συμβατή με το Falcon 030. Οι νέες routines είναι πλήρως συμβατές με το Atari VDI, αλλά πολύ ταχύτερες. Το πρόγραμμα εργάζεται σε όλες τις αναλύσεις και είναι συμβατό με το MultiTOS.

Επιπλέον, προσφέρει συμβατότητα με το GDOS, γεγονός που το κάνει ιδανικό στη χρήση προγραμμάτων, που απαιτούν το GDOS για φόρτωση γραμματοσειρών (επεξεργαστές κειμένου, σχεδιαστικά προγράμματα κ.ά.).

COMPUTERS ΚΑΝΕΛΛΗΣ



A

ΠΑΡΑΔΟΣΗ

A

T

ΣΤΑ

T

A

COMPUTERS ATARI

A

R

ΑΠΟ ΤΟ

R

I

1986

I



Πώληση Χονδρική,
Λιανική



Αγγελάκη 23, Θεσ/νίκη, ΤΗΛ.: 031/ 236101
FAX: 031/ 236248

ΑΤΑΡΙ ΕΙΝΑΙ ΣΗΜΑ ΚΑΤΕΓΕΘΕΝ
ΤΗΣ ΑΤΑΡΙ CORP.

TERRA INF RMATICA

POPULOUS ΣΤΟ GAME BOY



Οχι, δεν ακούσατε λάθος! Το είδαμε κι αυτό. Η Imagine έκανε την έκπληξη και εμφάνισε το καταπληκτικό πραγματικό παιχνίδι στο μικρό HAND HELD. Και μάλιστα έκανε τέλεια δουλειά.

Εξερευνήστε 5.000 διαφορετικούς κόσμους σε αυτό το role-playing παιχνίδι παίρνοντας το ρόλο του θεού!

Το παιχνίδι κυκλοφορεί ήδη στο εξωτερικό κι εμείς το περιμένουμε εναγωνίως.

Ετσι που πάμε, μπορεί να βγάλει κι η SIERRA adventure για το GAME BOY!

DSS8+

Ο κορυφαίος sound sampler της GVP έρχεται σε νέα έκδοση, σημαντικά βελτιωμένη σε σχέση με την προηγούμενή του, στον τομέα της εμφάνισης, αλλά και του software που τη συνοδεύει.

Το παράξενο, όμως, της υπόθεσης είναι ότι το νέο κουτί που θα περικλείει το κύκλωμα του sampler θα είναι διαφανές! Είναι βλέπετε τις μόδας τώρα...

Atari + IBM = Jaguar

Άλλη μία έκπληξη από την Atari, η οποία ανακοίνωσε πρόσφατα ότι υπέγραψε συμβόλαιο με τη IBM για να χρησιμοποιήσει εργοστάσιο της τελευταίας στη Charlotte, με σκοπό να κατασκευάσει ένα νέο 64bit multimedia σύστημα ψυχαγωγίας.

Το Atari Jaguar, το οποίο θα κατασκευάζεται στις ΗΠΑ, στηρίζεται σε ένα RISC επεξεργαστή, διαθέτει γραφικά 24bit και ειδικό συνεπεξεργαστή για χειρισμό γραφικών σχημάτων. Μία θύρα επέκτασης 32bit θα επιτρέπει τη σύνδεση με τηλεφωνικό και καλωδιακό δίκτυο, ενώ μέσω μιας θύρας DSP θα συνδέεται σε modem και περιφερειακά παραγωγής ψηφιακού ήχου. Ως περιφερειακό θα δίνεται και ένα CD διπλής ταχύτητας.

Εκτός από τη συναρμολόγηση του Jaguar, η IBM θα είναι υπεύθυνη για την εξεύρεση των εξαρτημάτων του και τον ποιοτικό τους έλεγχο. Το Jaguar βασίζεται σε έναν 64-bit RISC επεξεργαστή υψηλής τεχνολογίας. Το σύστημα ήχου στηρίζεται σε DSP της Atari και παράγει ήχο ποιότητας CD.

Το Atari Jaguar θα είναι διαθέσιμο το τελευταίο τρίμηνο του 1993 και θα προορίζεται αρχικά για την αγορά της Νέας Υόρκης. Η τιμή πώλησης υπολογίζεται στα 200 δολάρια.

SNAP 'N' POWER



Ακόμα μία χαριτωμένη συσκευή λανσάρει η Nuby στην αγορά των hand held κονσολών, αυτή τη φορά για το GAME BOY. Πρόκειται για ένα ακόμη επαναφορτιζόμενο "πακέτο", μεγαλύ-

τερης όμως διάρκειας από τα προηγούμενα. Όπως βλέπετε στη φωτογραφία, το πακέτο μπαταριών είναι ελαφρώς διογκωμένο και αυτό διότι διαθέτει περισσότερα miliampers. Ετσι, τώρα μπορεί κανείς να χαιρέται τα αγαπημένα του παιχνίδια στην κονσολίτσα του για δεκατέσσερις (!) ώρες χωρίς διακοπή. Το ιδιαίτερα χρήσιμο αυτό περιφερειακό κυκλοφορεί ήδη στην Αγγλία και μπορεί να γίνει ιδιοκτησία σας με 19,99 λίρες.

Μνήμη, περισσότερη μνήμη

Αν αντιμετωπίζετε προβλήματα, ακόμα και αν διαθέτετε 4 MBytes RAM, τότε η γερμανική (τι άλλο;) RICHTER έχει τη λύση (αρκεί εσείς να έχετε Mega STE). Μπορείτε να προσθέσετε άφοβα μέχρι 10 MBytes, τα οποία θα βρίσκονται φυσικά στη διάθεση όλων των προγραμμάτων. Η επέκταση αναγνωρίζεται αυτόματα από το σύστημα, οπότε δεν χρειάζεται ειδικός driver, ενώ υπάρχει και πρόβλεψη για προγράμματα που αρνούνται να συνεργαστούν με μνήμη μεγαλύτερη των 4 MBytes. Σε αυτή την περίπτωση ο χρήστης καλείται να επιλέξει το ποσό της μνήμης, που θέλει να έχει στη διάθεσή του, ορίζοντας περιοχές έως 4 MBytes.

Μαζί με την επέκταση δίνεται φυσικά και software, που επιτρέπει τους παραπάνω χειρισμούς, διαγνωστικά προγράμματα και προγράμματα που δείχνουν τη χρησιμοποίηση της μνήμης.



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



SUPER FAMICOM

- ALTRAISSER
- KICK OFF III
- FINAL FIGHT II
- SUPER DUNK SHOT
- CONTRA SPIRIT
- COOL WORLD
- TUFF ENOUGH
- BUBSY
- SUPER MBA BASKET BALL
- TASMANIA

GB

- PACMAN
- CHOPLIFTER 2
- MICKEY'S CHASE
- NINJA GAIDEN
- GHOSTBUSTERS 2
- TURRICAN
- SIDE POCKET
- DOUBLE DRIBBLE JONS
- CHASE H.Q.

MEGA DRIVE

- COOL SPOT
- STREET FIGHTER II
- FLASHBACK
- TINY TOONS
- SUNSET RIDERS
- G-LOC AIR BATTLE
- ROLLING THUNDER 2
- GLOBAL GLADIATORS
- SIDE POCKET
- ROAD RASH 2
- CAPTAIN PLANET

**Π
Ρ
Ο
Σ
Φ
Ο
Ρ
Α**



**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.**

SUPER ΠΡΟΣΦΟΡΑ

SUPER FAMICOM (ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ) + MARIO	49.900
MASTER SYSTEM II + ΔΩΡΟ ΣΑΚΟΣ SEGA	29.000
GAME GEAR	38.900
ATARI LYNX II (ΚΑΙΝΟΥΡΙΟ) + ΠΑΙΧΝΙΔΙ	41.900
MEGA DRIVE (ΧΩΡΙΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙ) + 2 ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΑ	49.800

**ΚΑΙ ΜΕ ΚΑΘΕ ΑΓΟΡΑ ΚΑΣΕΤΑΣ ΔΩΡΟ ΕΝΑ ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΟ TURBO JOYPAD
ΓΙΑ MEGA DRIVE ΚΑΙ MASTER SYSTEM II. Η ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΙΣΧΥΕΙ ΓΙΑ
ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΕΝΟ ΑΡΙΘΜΟ ΚΑΣΕΤΩΝ.**

**ΜΕ ΤΗ
ΧΡΥΣΗ
ΕΓΓΥΗΣΗ
SEGA**

**ΠΡΟΣΦΟΡΑ
UNIVERSAL
ADAPTOR AD-29
7.900 ΔΡΧ.**

7.900 ▶

**PRO-2
PROFESSIONAL JOYPAD
COMPATIBLE WITH MEGA DRIVE**



**ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΜΑΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΠΛΗΞΗ ΤΟΥ ΧΕΙΜΩΝΑ ΣΕ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ
ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΜΕ ΚΑΘΕ ΑΓΟΡΑ ΚΟΝΣΟΛΑΣ**

**ΔΩΡΕΑΝ ΕΓΓΡΑΦΗ ΜΕΛΟΥΣ
ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ**

ΣΑΣ ΠΕΡΙΜΕΝΟΥΜΕ ΣΤΟ 6439824

ή ΣΤΗΝ Λ. ΑΛΕΞΑΝΔΡΑΣ 31 &
ΜΟΥΣΤΟΕΥΛΗ ΓΩΝΙΑ
ΔΕΚΤΕΣ ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΚΑΡΤΕΣ

ΚΑΙ ΤΩΡΑ

GAMERS CLUB 2

**ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ
ΑΝΟΙΞΑΜΕ ΣΤΗΝ ΚΑΛΛΙΘΕΑ
ΓΡΥΠΑΡΗ 53, ΚΑΛΛΙΘΕΑ, ΤΗΛ.: 9596262**



E

να μαύρο κουτί, διαστάσεων λίγο μεγαλύτερων αυτών της Sega MegaDrive, είναι το μαγικό αυτό εξάρτημα. Η μεγάλη πόρτα για τους δίσκους και τα ενδεικτικά LEDs δεν αφήνουν περιθώρια σύγχυσης: πρόκειται για ένα CD Player που προορίζεται για τη γνωστή κονσόλα της

Sega. Είναι, όμως, μόνο αυτό;

Για να το χρησιμοποιήσει κανείς, πρέπει να έχει μια MegaDrive και φυσικά μια οθόνη. Η σύνδεση των δύο μηχανημάτων γίνεται με έναν πρωτότυπο τρόπο, ο οποίος δημιουργεί μία συμπαγή μονάδα: η κονσόλα, στη δεξιά της πλευρά, είναι εξοπλισμένη με μια θύρα επέκτασης. Αφού αφαιρεθεί το κάλυμμά της, η Sega τοποθετείται πάνω σε μια ειδική βάση που έρχεται με το πακέτο του MEGA-CD και το όλο σύστημα "συρταρώνεται" πάνω στο CD και η θύρα επέκτασης της MegaDrive εφαρμόζει στην αντίστοιχη υποδοχή του CD. Τώρα τα τροφοδοτικά γίνονται δύο, αφού το MEGA-CD έχει το δικό του, το οποίο δεν αντικαθιστά αυτό της MegaDrive.

Τι θα προσφέρει όμως το MEGA-CD στον υποψήφιο αγοραστή; Οι λειτουργίες που μπορεί να επιτελέσει είναι τρεις:

- Πρώτον, να χρησιμοποιηθεί σαν ένα "απλό" CD ήχου. Η Sony μονάδα που οδηγεί τις δισκέτες είναι top quality, πράγμα που εγγυάται ακρόαση υψηλού επιπέδου. Θα χρειαστείτε όμως και έναν καλό ενισχυτή, αν δεν θέλετε να τα ακούτε μόνοι σας.

- Δεύτερον, σαν CD-ROM για τη MegaDrive. Δηλαδή θα διαβάζει τα προγράμματα από εκεί, σαν εναλλακτική λύση για τα cartridges. Η πολύ μεγαλύτερη χωρητικότητα του CD, δηλαδή 550 MB, εγγυάται την υψηλή ποιότητα του software αυτού.

- Τρίτον, σαν δίσκος με εικόνες. Με ένα format της Sega (CDG), το οποίο δεν γνωρίζουμε αν είναι συμβατό με το Photo CD της Kodak, θα μπορούν να γράφονται εικόνες στους δίσκους CD και να διαβάζονται από το κατάλληλο software και να επιδεικνύονται στην οθόνη. Δεν ξέρουμε κατά πόσο αυτό θα έχει πρακτική σημασία, αν το CDG format δεν καθιερωθεί, το οποίο είναι πολύ πιθανό, αφού ο χώρος καταλήφθηκε, πριν καλά καλά ανοιχτεί, από την

MEGA - CD

απλά ένα CD - ROM ή μία νέα MegaDrive



Εδώ και αρκετό καιρό ακούμε για το δημιούργημα της SEGA που, σύμφωνα με την ίδια την εταιρία, θα φέρει σε άλλη διάσταση το θέμα των video-games. Το MEGA-CD είναι πλέον στη χώρα μας.

• του Γ. Κακαλέτρη

Kodak. Η λειτουργία που θα γίνει επιλέγεται σχεδόν αυτόματα από το σύστημα. Με cartridge στη θύρα της MegaDrive, έχουμε μια κανονική Sega. Με CD-ROM δίσκο στο CD-Drive, αυτόματα ξεκινά το πρόγραμμα που είναι γραμμένο στο δίσκο. Με το άνοιγμα της MegaDrive, και χωρίς cartridge στην αντίστοιχη θύρα, αν το πλήκτρο START του joystick είναι πατημένο, το σύστημα μεταπηδά στο πρόγραμμα που βρίσκεται στη ROM του CD, που δεν είναι άλλο από το εργαλείο με το οποίο θα χειριστούμε το CD.

Δυστυχώς, και όπως φαίνεται από την έλλειψη αντίστοιχου panel επάνω στο MEGA-CD, δεν μπορούμε να το χρησιμοποιήσουμε χωρίς τη MegaDrive, αλλά ούτε και χωρίς οθόνη, γιατί επάνω σε αυτή εμφανίζονται όλοι οι χειρισμοί

και τα στοιχεία της ένδειξης ενός CD. Βέβαια, το πρόγραμμα παρέχει αρκετές υπηρεσίες, αλλά ο παραπάνω περιορισμός είναι πολύ σημαντικός, κατά τη γνώμη μας. Φυσικά, απαραίτητη είναι και η χρήση του joypad για την όλη διαδικασία, αφού δεν έχουν κατασκευαστεί ακόμα προγράμματα με τηλεπαθητικό χειρισμό!

Οι εντολές που δίνονται από το software στο CD είναι σε πρώτη φάση οι κλασικές PLAY, STOP, SEARCH, AUTO SEARCH, PAUSE και OPEN, ενώ υπάρχουν ενδείξεις για το ύψος του ήχου, το χρόνο και το track. Δυνατότητες μη τετριμμένες είναι αυτές του προγραμματισμού, κατά τον οποίο μπορούμε να γράψουμε δύο διαφορετικά προγράμματα από επιλεγμένα κομμάτια τα οποία θα παίζει αυτόματα το software, και της τυχαίας επιλογής, κατά την οποία επιλέγονται τυχαία κομμάτια πάλι από το software. Και οι δύο αυτές δυνατότητες μπορεί να είναι χρήσιμες, δεν εντυπωσιάζουν όμως σε ένα μονό CD, αφού η χρήση τους έχει έντονη πρακτική σημασία μόνο σε CDs πολλαπλών δίσκων. Ένα κομμάτι του παραπάνω software είναι ειδικά αφιερωμένο στη χειρισμό του CDG format. Δεν θα επεκταθούμε όμως, αφού δεν μπορέσαμε να το δοκιμάσουμε.

Μία χωρητικότητα 550 MB είναι σαφώς πολύ μεγαλύτερη από αυτή ενός cartridge και αν και θα απαιτείται κάποιος χρόνος φορτώματος (ο οποίος υπήρχε και στις ROMs, αλλά ήταν πολύ μικρός), τα παιχνίδια που θα τη χρησιμοποιήσουν δεν πρόκειται να έχουν σχέση με ό,τι ξέρουμε μέχρι αυτή τη στιγμή. Πολύ πιθανό τα γραφικά να είναι όλα ψηφιοποιημένα, δηλαδή ηθοποιοί και σκηνικά, ενώ το βασικό χαρακτηριστικό του CD, δηλαδή ο υψηλής πιστότητας ήχος, θα είναι ... πραγματικός. Ανοίγει ο δρόμος της Virtual Reality για τη MegaDrive. Οι κατασκευαστές υπόσχονται ότι όχι μόνο δεν θα υπάρχει η παραπάνω επιπλέον καθυστέρηση, αλλά αντίθετα ο χρόνος αναμονής μεταξύ των levels του ενός παιχνιδιού θα είναι μικρότερος από αυτόν των ROMs. Αυτό οφείλεται στην καρδιά του MEGA-CD, η οποία είναι ένας 68000, αλλά σε ταχύτητα 12.5 MHz αντί για 7.5 MHz, στην οποία τρέχει ο 68000 της MegaDrive!

Το MEGA-CD δεν είναι ένα απλό CD Player. Είναι μια νέα Sega για τη Sega σας. Γιατί δεν είναι μόνο η 67% γρηγορότερη CPU που περιέχει για τα παιχνίδια που θα τρέχουν από CD, αλλά και ένα ολόκληρο set από νέα ειδικά εξελιγμένα custom chips που θα ανεβάσουν τις επιδόσεις της MegaDrive στα ύψη. Έτσι, υπάρχουν δυνατότητες για πολύ μεγαλύτερα sprites, hardware scaling και rotation, ενώ ένα νέο mode έχει προστεθεί, ανάλογο του mode 7 της S-NES για τρισδιάστατα γραφικά, όμως πολύ πιο εξελιγμένο, σύμφωνα πάντα με τη Sega. Βέβαια, και οι απαιτήσεις του CD είναι αυξημένες. Όπως και με τα άλλα CDs, ο χρόνος προσπέλασης είναι αρκετά κακός και έτσι εισάγονται πολλοί περιορισμοί. Π.χ. οι ήδη υπάρχουσες versions των παιχνιδιών, όταν μεταφέρονται σε CD, δεν θα μπορούν να παιχτούν στα 25 καρέ το δευτερόλεπτο, αλλά θα περιορίζονται στα 15. Ολο όμως το software που θα αναπτυχθεί για το MEGA-CD θα έχει τη λύση του προβλήματος επιτυγχάνοντας τους κανονικούς ρυθμούς. Μεγάλη προσπάθεια

γίνεται να επιτευχθεί παράλληλη επεξεργασία από τους δύο 68000 που θα βρίσκονται στο σύστημα. Αν αυτό γίνει πραγματικότητα, τότε όλοι οι περιορισμοί θα είναι παρελθόν.

Πέραν των custom graphics chips, ο 68000 περιστοιχίζεται και από αρκετά

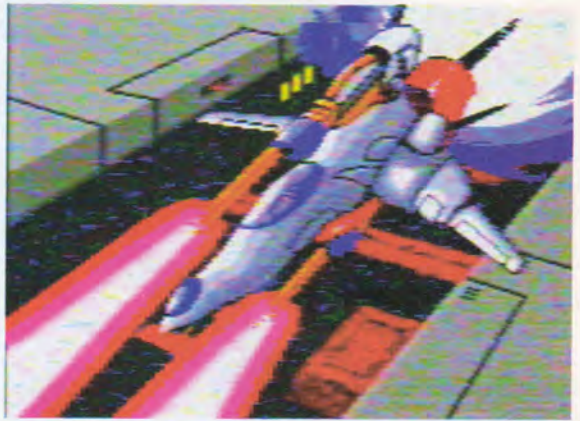
Mbits μνήμης RAM. Έτσι, 6 Mbits χρησιμοποιούνται σαν buffer για ήχο και γραφικά, 0.5 Mbit σαν buffer για PCM ήχο, 128 Kbit CD-ROM cache για βελτίωση των επιδόσεων του αργού CD-ROM και 64 Kbit σαν backup μνήμη όπου θα μπορείτε να αποθηκεύσετε ένα παιχνίδι σας. Αυτό όμως το χάνετε με το power off. Έτσι, μια ειδική cartridge θα κατασκευαστεί σύντομα, όπου θα μπορεί κανείς να σώζει τα παιχνίδια του για το μέλλον, με μπαταρία, ώστε να μη χάνονται. 1 Mbit boot up ROM είναι το Bios του συστήματος, που πέρα από τον κώδικα εκκίνησης του 68000 περιέχει και το πρόγραμμα χειρισμού του CD.

Για το CD drive, είπαμε ότι είναι της Sony. Μπορεί να δεχτεί οπτικούς δίσκους δύο διαστάσεων: 3.5 και 5.5 ιντσών. Ο ήχος είναι φυσικά διαμόρφωσης PCM 16 bit, όπως όλα τα CDs, έχει εύρος ζώνης από 20 Hz έως 20 KHz και έρχεται στην έξοδο μέσα από δύο βύσματα RCA.

Τις δυνατότητες της SEGA με το CD όμως δεν θα τις δείξουν τα τεχνικά χαρακτηριστικά, αλλά το software. Και πρόσφατα μάθαμε ότι αυτό ετοιμάζεται! Ετοιμάζεται δηλαδή το παιχνίδι που θα δείξει ότι το MEGA-CD αξίζει την επένδυση της αγοράς του και έχει να προσφέρει κάτι πολύ παραπάνω από αυτά που δίνουν οι κάρτες ROM: το Jurassic Park, για το οποίο μπορείτε να διαβάσετε αναλυτικά σε σχετικό άρθρο αυτού του μήνα. Είναι σίγουρο ότι, αν το MEGA-CD καθιερωθεί ανά τον κόσμο, ώστε να αξίζει οικονομικά η ανάπτυξη ενός παιχνιδιού που να το εκμεταλλεύεται, τότε οι κάτοχοι του θα απολαμβάνουν πράγματα που για τους άλλους θα είναι όνειρα θερινής νυχτός. Και η Sega κάνει ό,τι μπορεί για να γίνει αυτό πραγματικότητα, επενδύοντας τεράστια ποσά στη διαφήμισή του.

Προς το παρόν, το MEGA-CD, πέραν του πολύτιμου ιαπωνικού εγχειριδίου οδηγίων, το οποίο μας μετέφρασε ο θυρωρός, προσφέρει και ένα παιχνίδι δώρο. Το όνομά του είναι Sol Feace και πρόκειται για ένα πολύ καλό shoot 'em up με γρήγορη δράση και όμορφη σχεδίαση, δεν είναι όμως το ιδανικό πρόγραμμα που θα αναδείξει το Mega CD.

Το MEGA-CD για τις ανάγκες της παρουσίας μας το παραχώρησε το κατάστημα Ανερούσης Control (τηλ.: 5900107), ενώ ευχαριστούμε πολύ για την πολύτιμη βοήθειά του τον κ. Τσιφδήμο Θεόδωρο και το ομώνυμο κατάστημα στην Καλλιθέα (Γρυπάρη 3).



Εικόνα από το παιχνίδι Sol Feace που δίνεται μαζί με το Mega - CD.



ανυπεράσπιστους επισκέπτες.

Και έρχεται η ώρα των ηρώων (τους οποίους υποδύονται ο Sam Neill και η Laura Dem). Καλεσμένοι από τον Hammond, οι δύο επιστήμονες πρέπει να σώσουν την κατάσταση. Οι πονηρούληδες θα το κατάλαβαν κιόλας, αλλά ας το πούμε και για τους άλλους.

Το ερωτικό στοιχείο δεν λείπει ούτε από εδώ, αφού ο δόκτωρ Alan Grant (Sam Neill) είναι ο μεγάλος έρωτας της δεσποινίδας Ellie Sattler (Laura Dem). Το μίσος του, όμως, για τα παιδιά είναι ο λόγος που δεν ευδοκιμεί η σχέση τους, αφού η κοπελιά το πάει για γάμο.

Η συνέχεια στην οθόνη...

Η ΤΑΙΝΙΑ

Ενας κολοσσός από κάθε άποψη, κόστους πάνω από εκατό εκατομμύρια δολάρια (μούμπλε

Γενετικοί βιολόγοι που δούλευαν για αυτόν, έχουν καταφέρει να αποσπάσουν πληροφορίες από το DNA προϊστορικών κουνουπιών, που διατηρήθηκαν τέλεια σε πλάκες κεχριμπαριού. Σε αυτό και λόγω του είδους της τροφής των κουνουπιών, βρίσκουν τις πληροφορίες για όλες σχεδόν τις μορφές ζωής που κινούνταν επάνω στον πλανήτη εκείνη την εποχή.

Τα πάντα έχουν οργανωθεί τέλεια (ή μάλλον σχεδόν τέλεια...) και πρόκειται να στηθεί το εντυπωσιακότερο υπερθέμα, που έχει αντικρύσει ποτέ άνθρωπος. Προτού, όμως, ανοίξει η είσοδος για το κοινό, μία ομάδα ειδικών έρχεται να ελέγξει την ασφάλεια του πάρκου και συμβαίνει το μοιραίο. Από ένα ατύχημα, προκαλείται μία απρόβλεπτη διακοπή της τροφοδοσίας και απενεργοποιούνται οι τεράστιοι ηλεκτρικοί φράχτες που κρατούν φυλακισμένους τους δεινόσαυρους, οι οποίοι ορμούν στους

Το σενάριο της ταινίας

βασίζεται στο ομώνυμο μπεστ σέλερ του Michael Crichton.

Ενας εκκεντρικός δισεκατομμυριούχος, ονόματι John Hammond

(τον οποίο υποδύεται ο Richard Attenborough) έχει δημιουργήσει ένα

πρωτότυπο πάρκο. Σε κάποιο νησί κοντά στην Costa Rica, μία αχανής έκταση,

κατοικούμενη από ολοζώντανους κινούμενους δεινόσαυρους, αποτελεί το Jurassic Park.

• του Γιώργου Κακαθέτη

μούμπλε....γράφκ 23.000.000.000 δραχμές) είναι το αποτέλεσμα της (μουσικής μέχρι πριν λίγους μήνες) δουλειάς του Steven Spielberg και πολλών άλλων top rated ειδικών, η οποία ξεκίνησε πριν από δυόμισι χρόνια και πρόκειται να κάνει ταινίες, όπως το Godzilla και το Jaws, να μοιάζουν με ερασιτεχνικές βιντεοκασέτες. Οπλο της δεν είναι το σενάριο, αλλά η τεχνολογία! Γιατί οι δεινόσαυροι είναι πραγματικοί. Πράμα που σαλεύει, στην καθομιλουμένη. Τρισδιάστατα μοντέλα δεινόσαυρων και άλλων προϊστορικών ζώων, που κατασκευάστηκαν από κατόχους OSCAR στο είδος, όπως ο Phil Tippett, μπαίνουν σε κίνηση από την Industrial Light and Magic, με τις τελευταίες μεθόδους της επιστήμης (πλέον) τού Computer Animation και σε κάνουν να μην πιστεύεις στα μάτια σου. Μέχρι και οι άνθρωποι της Ocean δήλωσαν: "Δεν μπορείς να πιστέ-



προγραμματιστών. Η OCEAN έχει ριχτεί για τα καλά στη δουλειά, η οποία πρέπει να είναι ανάλογη της ταινίας. Δώδεκα λοιπόν προγραμματιστές, καλλιτέχνες και μουσικοί, και από τις δύο πλευρές του Ατλαντικού, έχουν αρχίσει την κατασκευή των εκδόσεων του Jurassic Park για Amiga και PC, ενώ άλλοι 7 έχουν επιφορτιστεί με την μετατροπή του σε NES, SNES και Game Boy. Ποιο, όμως, πρόκειται να είναι το Gameplay; Η Ocean υπόσχεται ένα RPG adventure συνδυαζόμενο με την έντονη δράση παιχνιδιών, όπως το Gauntlet, το οποίο θα κάνει τα άλλα να χωριούν μπροστά του. Ο ήρωας θα είναι ένας από τους δύο επιστήμονες που έρχονται να εξολοθρεύσουν τους δεινόσαυρους στην ταινία. Στόχος του είναι να βρει και να καταστρέψει τα αυγά τους, ώστε να σταματήσει ο πολλαπλασιασμός τους. Υπάρχει πολύ πυροβολητό στην υπόθεση, αλλά θα υπάρχουν και αρκετές στιγμές στρατηγικής, αφού ο ήρωας δεν μπορεί να καταστρέψει κάποια μεγαλόσωμα όντα και πρέπει να κρυφτεί για τη ζωή του ή να σκεφτεί τρόπους να αμυνθεί.

Το όλο σκηνικό έχει έννοια της προοπτικής και διαθέτει πολύ καλό ήχο, ο οποίος ειδικά στην περίπτωση του S-NES πρόκειται να είναι "τρισδιάστατος" - DOLBY Surround - δίνοντας την εντύπωση ότι είσαι εκεί.

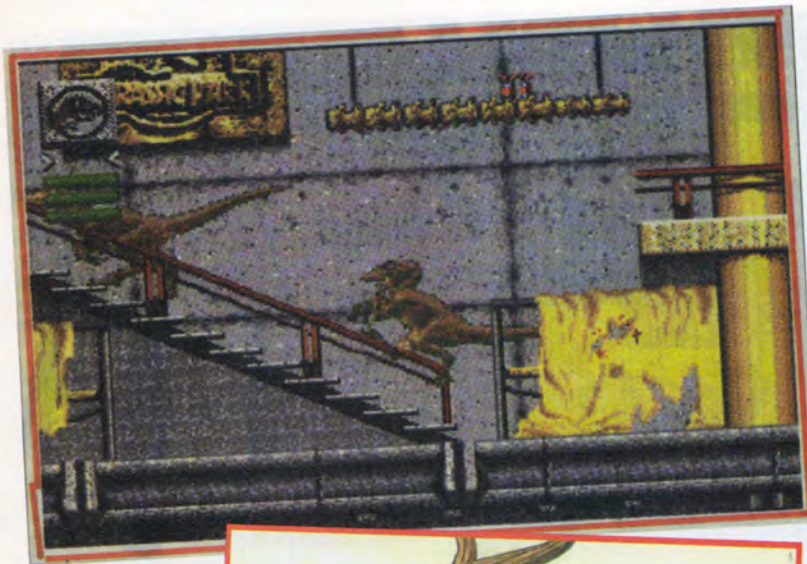
Για το δέσιμο του θέματος, οι άνθρωποι της OCEAN είχαν υψηλή πρόσβαση σε στοιχεία της ταινίας και μάλιστα ειδικά meetings με τους δημιουργούς τού animation της, για να καταλήξουν στην εμφάνιση και τον τρόπο

ψεις ότι πρόκειται για computer graphics. Είναι αληθινό!"

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ-OCEAN

Το θέμα είναι τουλάχιστον εντυπωσιακό και σίγουρα πρόκειται να φέρει πολύ κόσμο στις αίθουσες. Και μόνον αυτά είναι αρκετά για να κινήσουν το ενδιαφέρον των





Εικόνα από το Megadrive.



Σκηνή από το Jurassic Park II, στο οποίο φημολογείται ότι θα πρωταγωνιστεί ο αρχισυντάκτης μας!!!

που θα έπρεπε να κινούνται οι δεινόσαυροι του παιχνιδιού, οι οποίοι είναι και το κυρίαρχο στοιχείο του.

Η πλήρης έκδοση, όπως αναμένεται, θα καλύπτει τα PC's, την Amiga και την S-NES, ενώ για την απλή NES, η έκδοση θα είναι κάπως πιο απλοποιημένη. Το ίδιο ισχύει και για το Game Boy το οποίο θα "φοράει" την έκδοση της NES, αλλά χωρίς χρώματα.

MEGA-CD

Αν όλα αυτά σας εντυπωσίασαν, τότε μπορείτε να καθίσετε πιο αναπαυτικά και να διαβάσετε τις προδιαγραφές της έκδοσης του παιχνιδιού για το MEGA-CD της SEGA, η οποία διαχώρισε τη θέση της από την OCEAN και προχώρησε σε μεμονωμένες εκδόσεις του παιχνιδιού

για τα MEGA-DRIVE και GAME-GEAR, και μια special έκδοση για το CD ROM της. Αν και οι εκδόσεις για MEGA-DRIVE και GAME-GEAR πρόκειται να είναι πολύ καλές, η έκδοση MEGA-CD είναι αυτή που θα κλέψει την παράσταση.

Βλέποντας ως μακροχρόνια επένδυση την υπόθεση του Jurassic Park, η SEGA προπλήρωσε για δικαιώματα 3.000.000 δολάρια, με σκοπό τη δημιουργία του παιχνιδιού για το MEGA-CD. Αυτό και μόνο δείχνει ότι στόχος της εταιρίας είναι να καθιερώσει το συνδυασμό MEGA-DRIVE με CD, προσβλέποντας σε τεράστια εμπορική επιτυχία. Η επίδειξη των δυνατοτήτων του μηχανήματος είναι η καλύτερη διαφήμιση σε αυτή την περίπτωση για τη SEGA, η οποία μάλλον δεν βλέπει ως αντικείμενό της να "θγάλει" τα λεφτά της επένδυσής της από τις πωλήσεις του Jurassic Park.

Με τα 3.000.000 δολάρια, λοιπόν, αγοράστηκαν δικαιώματα χρήσης λογότυπων και κάποιων ήχων, όχι όμως χαρακτήρων της ταινίας. Ετσι, στήθηκαν συνεργεία με ηθοποιούς σε πραγματικές τοποθεσίες, τα οποία εξομοιώνουν σκηνές της ταινίας και θα είναι το θέμα των προγραμματιστών. Για παράδειγμα, άλλοι πήγαν να γυρίσουν σκηνές στην Alabama, άλλοι στη Τζώρτζια, άλλοι στους βάλτους του Οκιφινόκιο στη Χαβάη. Κάθε σκηνή του παιχνιδιού έπρεπε να γυριστεί στον πραγματικό κόσμο: RedWood Forest, Βάλτος κ.λπ.

Το θέμα, βασισμένο σε αυτό το υλικό, θα συνδυαστεί με τα τρισδιάστατα μοντέλα των δεινόσαυρων και των άλλων "κινούμενων οργανισμών" της ταινίας, τα οποία κατασκευάζονται με την τελευταία λέξη του 3D

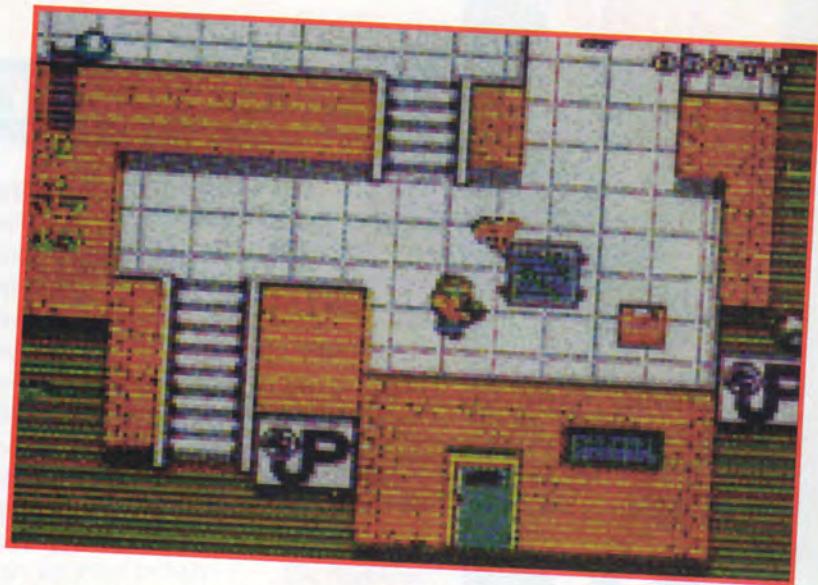
Το γύρισμα της ταινίας σταμάτησε μετά το νησί Καούι του συμπλέγματος της Χαβάης, όταν καταστράφηκαν οι τοποθεσίες των γυρισμάτων, από τον τυφώνα Ινίκι.

modeling και animation, για να χτίσει ένα τρισδιάστατο κόσμο, μέσα στον οποίο ο παίκτης κινείται προσπαθώντας να φέρει σε πέρας την αποστολή του. Το γενικό look του παιχνιδιού θα είναι προοπτικό με κέντρο τον ήρωα. 600 Megabytes χωράνε σίγουρα πολύ πράμα, αλλά και αυτά έρχονται στα όριά τους με ένα τέτοιο δημιουργήμα. Ειδικά, αν προσθέσει κανείς και τον τρισδιάστατο ήχο που θα γραφτεί πάνω στο CD και θα δίνει τη δυνατότητα να καταλαβαίνεις και την κατεύθυνση από όπου έρχεται! Ετσι, θα ακούς π.χ. πουλιά να περνούν από πάνω σου ή δεινόσαυρους σε διάφορες κατευθύνσεις κ.λπ. Για να γίνει αυτό πραγματικότητα, στήθηκαν μικρόφωνα σε πραγματικές ζούγκλες! Το σύστημα αυτό ονομάζεται

Q-Sound και θα πρέπει κανείς να παίζει με ανοιχτά τα φώτα για να μην τύχει κανένα απρόοπτο!

Ο μόνος περιορισμός που φαίνεται να συνάντησαν μέχρι σήμερα οι προγραμματιστές είναι το χρώμα, αφού με τα 64 διαθέσιμα θα πρέπει να καλύψουν τους τομείς των δεινόσαυρων, των backgrounds, των σκηνών video και διάφορων άλλων μικρο-στοιχείων του gameplay. Έτσι, έγινε μία δίκαιη μοιρασιά και πήραν από 16 το καθένα... Ισως αυτοί που είχαν μπροστά τους τα 24bit πρωτότυπα (16,7 εκατ. χρώματα) να απογοητεύονται, όταν τα βλέπουν πετσοκομμένα στα 16, αλλά σίγουρα ο gamer δεν πρόκειται να απογοητευτεί από αυτό.

Μέχρι την τελική εμφάνιση του παιχνιδιού, οι assemblers τού team τρέχουν σε συμβατούς συνδεδεμένους με μία ειδική κατασκευή MEGA-CD.



Εικόνα από το Megadrive.

10.000.000 διαφημιστικοί δοκιμαστές μπαταριών έχουν κατακλύσει την Ιαπωνία με το λογότυπο του Jurassic Park. Οι κάτοικοι, βλέπετε, του νησιού κάνουν σαν τρελοί για το Godzilla και τα συναφή!

STEVEN SPIELBERG

"Το ενδιαφέρον αυτού του δημιουργήματος, είναι ότι περιλαμβάνει τόση επιστήμη όση περιπέτεια και αγωγή. Το Jurassic Park είναι κάτι μεταξύ ζωολογικού κήπου και χώρου πειραματισμού. Αφορά στην ιδέα ότι κάποιος κατόρθωσε να μεταφέρει τους δεινόσαυρους πίσω από το παρελθόν και στο τι έγινε, όταν συναντήθηκαν με τους ανθρώπους. Το θέμα δεν είναι επιστημονική φαντασία. ΕΙΝΑΙ ΕΠΙΣΤΗΜΗ!"

ΟΙ ΔΕΙΝΟΣΑΥΡΟΙ

Ο κύριος, όμως, πρωταγωνιστής της ταινίας δεν είναι το cast των ηθοποιών αλλά το cast των δεινόσαυρων:

Velociraptor: περίπου δύο μέτρα ψηλός και ταχύτατος, αναπτύσσει ταχύτητες μέχρι και 100 χιλιόμετρα την ώρα! Ο πιο αιμοβόρος από τους δεινόσαυρους του Jurassic Park, κυνηγάει σε ομάδες, οι οποίες συνήθως επιτίθενται αιφνιδιαστικά. Φαίνεται πως σκοτώνουν από χόμπι.

Dilophosaur: λίγο ψηλότερος από ένα μέτρο, μοιάζει με παιχνιδιάρικο καγκουρά, προειδοποιεί με ένα διαπεραστικό ήχο, λίγο πριν τη θανατηφόρα επίθεσή του. Ο Dilophosaur εκτοξεύει μία παραλυτική ουσία κατά του θύματός του από απόσταση μέχρι και 6 μέτρα, το οποίο τυφλώνεται και ανυπεράσπιστο γίνεται εύκολη λεία.

Brachiosaur: γνωστότερος ως βροντόσαυρος, ύψους περίπου 11 μέτρων με μακρύ λαιμό και εξίσου μακριά ουρά. Ένα μικρό κεφάλι με ένα ηλίθιο βλέμμα είναι το κέντρο λήψης αποφάσεων για όλο αυτό το τεράστιο σώ-

μα. Οι επιστήμονες λένε ότι ένας δεύτερος εγκέφαλος, κάπου στη μέση της σπονδυλικής στήλης, έπαιζε βοηθητικό ρόλο για τον πρώτο. Ακακο φυτοφάγο ζώο, που περνάει την ώρα του τρώγοντας φύλλα δέντρων, ξαφνιάζει με την ευκινησία του, παρά το μέγεθος και το βάρος του.

Tyrannosaurus Rex (T-Rex): ο πιο αιμοδιψής από όλους τους δεινόσαυρους, είναι το κλασικό σαρκοφάγο. Έχει ύψος περίπου 8 μέτρα και μήκος γύρω στα 13, ενώ μπορεί να καταπιεί έναν άνθρωπο με μία προσπάθεια!

Triceratops: περίπου στο μέγεθος ενός ελέφαντα, με κοντά χοντρά πόδια και κοιλιά που σχεδόν σέρνεται στο έδαφος, ενώ στο κεφάλι του εξέχουν τρία κέρατα, το κεντρικό από τα οποία ξεχωρίζει ιδιαίτερα. Είναι φυτοφάγος και δεν σε πειράζει αν δεν τον ερεθίσεις...

Gallimimus: στο μέγεθος αντιλόπης, κινείται σε ομάδες. Τρέχει πολύ γρήγορα αλλά όχι αρκετά, ώστε να ξεφεύγει από τα νύχια του T-Rex, ο οποίος διασκεδάζει ιδιαίτερα, τσιμπώντας μερικές από τις πιο αργές κάποιες ομάδες, κατά τη διάρκεια μίας βόλτας στο Jurassic Park.





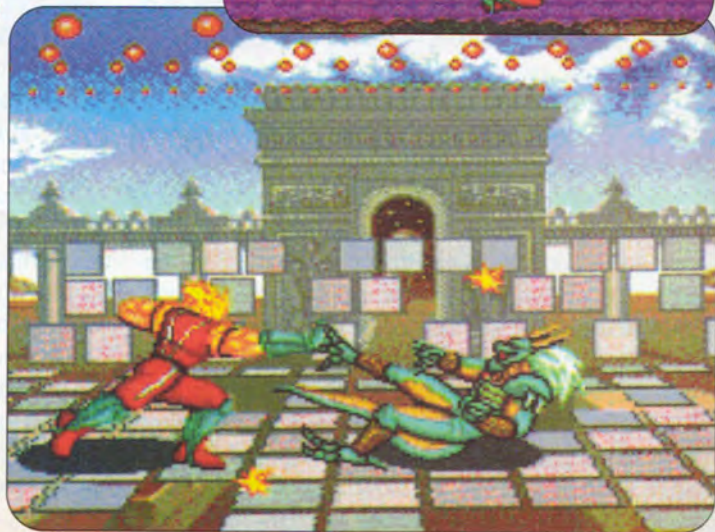
DOOMSDAY WARRIOR

Aφού οι εξωγήινοι απέτυχαν να κατακτήσουν τη γη, χρησιμοποιώντας τα αστρόπλοιά τους, αποφάσισαν να χρησιμοποιήσουν πιο πανούργες τακτικές. Μία ομάδα ειδικών αποστολών κατέβηκε στη γη, με σκοπό να δηλητηριάσει το νερό και να καταστρέψει το γόνιμο έδαφος - και δυστυχώς τα κατάφερε. Εσείς, τώρα, θα πρέπει να εξοντώσετε τα μέλη της ομάδας, αφ' ενός για παραδειγματισμό και αφ' ετέρου για να αποκαταστήσετε την καταστροφή...

Από την περιγραφή αυτή θα μπορούσε να συμπεράνει κανείς ότι πρόκειται για ένα adventure, στο οποίο πρέπει να εντοπίσετε τα μέλη της ομάδας των εξωγήινων και να τους αποσπάσετε τα συστατικά των αντιδωτών της καταστροφής, αλλά τα πράγματα δεν είναι έτσι. Το "Doomsday Warrior" είναι ένας απόγονος του "Street Fighter". Οι αντίπαλοί σας δηλαδή εμφανίζονται οικειοθελώς, αλλά με πολύ άσχημες διαθέσεις απέναντί σας. Σκοπός σας είναι να τους χτυπήσετε μέχρι να εξαντληθεί η ενέργειά τους, χωρίς να σας κάνουν και αυτοί το ίδιο. Στο σημείο αυτό θα πρέπει να παραθέσουμε τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού. Κατ' αρχάς η ενέργεια των αντιπάλων αναπληρώνεται, με βραδείς ρυθμούς, όταν δεν δέχονται χτυπήματα, με αποτέλεσμα οι μάχες να διαρκούν περισσότερο. Επίσης, οι μάχες δεν χρονομετρούνται, αλλά συνεχίζονται μέχρις ότου ο ένας από τους δύο αντιπάλους θρεθεί με το πρόσωπο στο χώμα. Στο τέλος κάθε μάχης μπορείτε να ισχυροποιήσετε το χαρακτήρα σας, δίνοντάς του μεγαλύτερη δύναμη στα χτυπήματα, καλύτερη άμυνα ή γρηγορότερους ρυθμούς αναπλήρωσης της ενέργειας. Ο βαθμός ενίσχυσης των ιδιοτήτων του χαρακτήρα σας εξαρτάται από το πο-

σό της ενέργειας που έχει εναπομείνει. Έχοντας αυτήν τη δυνατότητα, είναι καλή τακτική να αντιμετωπίσετε πρώτα τους αδύναμους αντιπάλους σας, έτσι ώστε, όταν φθάσει η στιγμή να αντιμετωπίσετε τους πιο ισχυρούς, να έχετε ενισχύσει αρκετά το χαρακτήρα σας.

Μέχρι εδώ τα πράγματα δείχνουν πολύ καλά, αλλά δυστυχώς δεν συνεχίζουν με τον ίδιο τρόπο. Τα γραφικά και οι χαρακτήρες δεν είναι τα καλύτερα που έχουμε δει, ο ήχος μονότονος - υπάρχουν όμως κάποια αξιόλογα ηχητικά εφέ - και σίγουρα λείπει από το gameplay η εθιστικότητα που υπήρχε στο Street Fighter. Συνολικά πρόκειται για ένα καλό παιχνίδι, που συμπεριλαμβάνει αρκετές νέες ιδέες - για τη συγκεκριμένη κατηγορία παιχνιδιών -, αλλά δυστυχώς κάποιες ελλείψεις δεν του επιτρέπουν να ξεχωρίσει. Καλή προσπάθεια, αλλά όχι αρκετά καλή...



TESTARE I GIOCHI

TECHNO CLASH

Οχι, δεν πρόκειται για διασκευή κάποιου κομματιού των Clash σε ρυθμούς techno, αλλά για το καινούριο παιχνίδι της Electronic Arts που απευθύνεται στους κατόχους Mega Drive. Στο παιχνίδι αυτό πρέπει να υπερασπίσετε το βασίλειο του Inner Realm από τα γήινα τέρατα που επιτίθενται εναντίον του και ο λόγος για τον οποίο θα αναλάβετε το δύσκολο αυτό έργο είναι ότι εσείς είστε ο πρίγκιπας του βασιλείου. Ευτυχώς για σας, στην αποστολή σας θα σας βοηθήσουν οι δύο σωματοφύλακές σας, που ακούνε στα ονόματα Charf και Farrg. Η υπόθεση θυμίζει λίγο RPG, αλλά στην πραγματικότητα πρόκειται για ένα arcade-adventure, στο οποίο θα έχετε αρκετές ενδιαφέρουσες ενασχολήσεις, όπως η εξολόθρευση αντιπάλων, η ανεύρεση κλειδιών και η επίλυση γρίφων, με τελικό σκοπό να φτάσετε στο τέλος του έβδο-

μου επιπέδου και να αντιμετωπίσετε τον αρχηγό των τεράτων, ολοκληρώνοντας το έργο σας. Για να επιτύχετε, θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε σωστά τη συλλογή όπλων που διαθέτετε, καθώς και τα μαγικά ξόρκια που γνωρίζετε, αλλά και πάλι τα πράγματα δεν θα είναι εύκολα...

Το όνομα της Electronic Arts αποτελεί εγγύηση για την ποιότητα του παιχνιδιού και ήδη τα πρώτα δείγματα που έχουμε δει είναι ενθαρρυντικά. Το παιχνίδι πρέπει να έχει κυκλοφορήσει την ώρα που διαβάζετε αυτές τις γραμμές και έτσι στο επόμενο τεύχος θα έχουμε λεπτομερέστερη παρουσίασή του.



ALIEN 3

Η Ripley, ηρωίδα των Alien και Alien 2, φαίνεται ότι δεν είναι ο πιο τυχερός άνθρωπος στον κόσμο. Τη στιγμή που νόμιζε ότι οι περιπέτειές της είχαν τελειώσει, το διαστημόπλοιό της προαγειώθηκε ανώμαλα στον πλανήτη Fiorina 161, ο οποίος χρησιμοποιείται για δύο σκοπούς: τόπος εξορίας των επικινδύνων εγκληματιών και εργαστήριο για γενετικά πειράματα, με τα οποία θα δημιουργηθούν νέα είδη εξωγήινων, που θα χρησιμοποιηθούν για την κατάκτηση της γης. Η Ripley πρέπει λοιπόν να αντιμετωπίσει όλους αυτούς τους κατοίκους, καθώς επίσης και να σώσει τους ομήρους που βρίσκονται κλεισμένοι σε μπουντρούμια, κάτω από την επιφάνεια του εδάφους. Για να επιτύχει στην αποστολή της, θα πρέπει να χαιρετά όλους όσοι εμφανίζονται μπροστά της με μία βολή από το φλογόβολο της, το πολυβόλο της ή τον εκτοξευτή χειροβομβιδών, πριν αυτοί παραδώσουν τα δικά τους διαπιστευτήρια. Τα διασέαιμα πυρομαχικά είναι περιορισμένα, αναπληρώνονται όμως με τη συλλογή διάφορων αντικειμένων, που βρίσκονται διάσπαρτα στην επιφάνεια και τις υπόγειες στοές του πλανήτη. Η εξερεύνηση μπορεί να έχει, κατά συνέπεια, ευχάριστα αποτελέσματα, αλλά μπορεί να σας φέρει αντιμέτωπος και με απρόσμενους κινδύνους.

Είχε περάσει αρκετός καιρός από τότε που ένα τόσο καλό arcade παιχνίδι είχε εμφανιστεί στο NES, και έτσι οι κάτοχοί του θα πρέπει να είναι ιδιαίτερα ικανοποιημένοι. Το 'Alien 3' αριστεύει σε όλους τους τομείς, με τον ήχο να ξεχωρίζει ελαφρά, και αποτελεί ίσως την καλύτερη αγορά παιχνιδιού - για το συγκεκριμένο μηχάνημα - αυτήν τη στιγμή.



THE PATRICIAN

Tο "The Patrician" μάς έρχεται από μια γερμανική εταιρία, άγνωστη στον ελληνικό χώρο, την Daze Marketing. Πρόκειται για ένα ιστορικό παιχνίδι, το οποίο θα χαρακτηρίζαμε ως μία πολιτική, κοινωνική και εμπορική περιπέτεια, που περιέχει διεθνές εμπόριο, πολιτικές



ίντριγκες, πειρατές και αρκετό χρήμα.

Στο παιχνίδι μπορούν να συμμετέχουν μέχρι και τέσσερις αντίπαλοι. Κάθε παίκτης διαλέγει την πόλη από την οποία θέλει να ξεκινήσει, δηλαδή την έδρα του, αγοράζει καράβια και προσωπικό, φτιάχνει αποθήκες για τα εμπορεύματά του και, όταν αισθανθεί έτοιμος, έχει μπροστά του 16 ξένες πόλεις και 18 δια-



φορητικά είδη για να εμπορευτεί.

Χρονολογικά, το παιχνίδι εξελίσσεται στη μεσαιωνική Ευρώπη. Σκοπός σας είναι να εκλεγείτε δήμαρχος της πόλης σας (στην αρχή) και κατόπιν αρχηγός όλης της περιοχής. Για να το πετύχετε αυτό, πρέπει να δείξετε τον ...καλό σας εαυτό στο λαό, δίνοντας ελεημοσύνες στους φτωχούς και τις εκκλησίες, χτίζοντας καινούρια κτίρια, κάνοντας κάποιο γάμο κ.λπ.

Ένα άλλο στοιχείο, που κάνει το παιχνίδι να ξεχωρίζει απ' όλη τα άλλα, είναι ότι ο παίκτης διαπιστώνει πως, κάθε φορά που παίζει το παιχνίδι από την αρχή, είναι διαφορετικό από την προηγούμενη. Όλα τα στοιχεία είναι διαφορετικά και έτσι μπορείτε να ασχοληθείτε μ' αυτό ξανά και ξανά.



HARD CORE

H Digital Illusions έγινε ευρύτατα γνωστή με τα δύο καταπληκτικά παιχνίδια φλίπερ που μας έδωσε, το "Pinball Dreams" και το "Pinball Fantasies". Το νέο τους παιχνίδι όμως δεν θα έχει καμία σχέση με στόχους, ρακέτες ή λούκια. Το "Hard Core" είναι ένα παιχνίδι shoot'em up, στο οποίο πρέπει να καταστρέψετε ένα ρομπότ, το οποίο δημιουργήθηκε για να αποτελέσει το υπέρτατο όπλο, αλλά λόγω κάποιας δυσλειτουργίας έπαψε να υπακούει στις εντολές και θεωρείται πλέον επικίνδυνο.

Στο "Hard Core" η πίστα μπορεί να φαίνεται σε πλάγια προοπτική, όπως στα περισσότερα shoot'em ups που σκρολάρουν οριζόντια, αλλά σε ορισμένα επίπεδα η προοπτική αλλάζει σε κάτοψη, τύπου "Gauntlet". Υπάρχουν τρία επίπεδα του πρώτου είδους, καθένα από τα οποία χωρίζεται σε δύο υποεπίπεδα και δύο της δεύτερης κατηγορίας. Κατά συνέπεια, η διαδρομή, την οποία πρέπει να διανύσετε μέχρι τον τελικό σας στόχο, είναι μεγάλη...

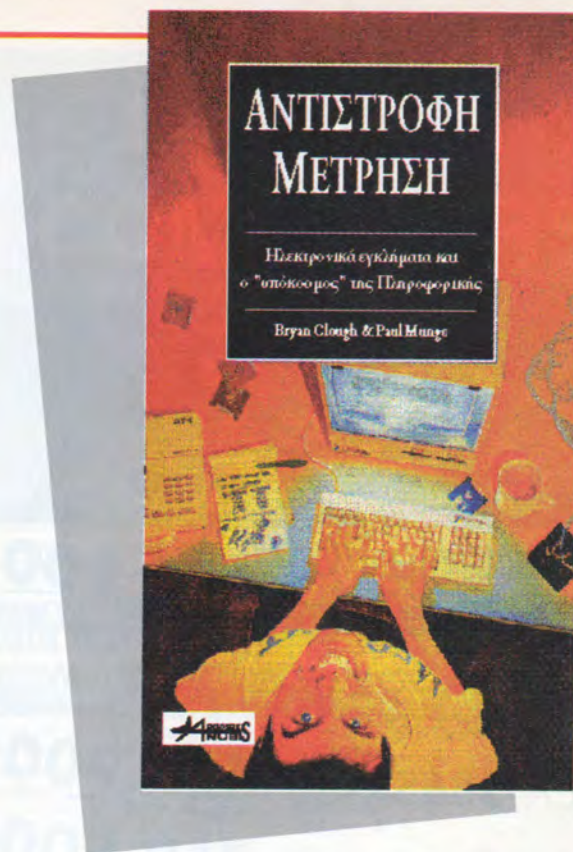
Δεν υπάρχουν περισσότερες πληροφορίες για το παιχνίδι, τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές, πέρα από το ότι τα γραφικά δείχνουν πολύ όμορφα, αν και δεν έχουν οριστικοποιηθεί ακόμα. Το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει στα τέλη Σεπτεμβρίου, οπότε θα έχουμε περισσότερες λεπτομέρειες.

Στο μεταξύ, η ίδια εταιρία ετοιμάζει τρία ακόμη παιχνίδια, το "Malfunction", που η ίδια το χαρακτηρίζει "RPG με ένα χαρακτήρα" (!), το "Ben-E-Factor", του οποίου η κεντρική ιδέα μοιάζει με αυτή των Lemmings και το "Pinball Illusions", που θα αποτελέσει το διάδοχο των δύο προαναφερθέντων παιχνιδιών φλίπερ. Η κυκλοφορία των παιχνιδιών αυτών τοποθετείται στα τέλη του χρόνου ή και τις αρχές του επόμενου, οπότε θα επανέλθουμε με αναλυτικότερες παρουσιάσεις.

SUPER MARIO KART

Nομίζετε ότι ο Mario και ο Luigi φτιάχτηκαν απλά για να αντιμετωπίζουν φτερωτές χελώνες, πιράνχα ή να αποφεύγουν λάκκους με λάβα; Λάθος. Και οι δύο χαρακτήρες είναι ικανότατοι στην οδήγηση καρτ, ενώ το ίδιο ισχύει και για τους άλλους χαρακτήρες που έχουν εμφανιστεί κατά καιρούς στα παιχνίδια των διάσημων αδελφών. Ετοιμαστείτε λοιπόν να δείτε το Mario και το Luigi, όπως δεν τους έχετε δει ποτέ μέχρι τώρα.

Στο "Super Mario Kart" μπορείτε να επιλέξετε ανάμεσα σε πέντε τύπους παιχνιδιών: την αγωνιστική οδήγηση, την οδήγηση ενάντια στο χρόνο, τη μάχη και το Mario cart Grand Prix, με έναν ή δύο παίκτες. Στην οδήγηση ενάντια στο χρόνο, προσπαθείτε να σημειώσετε τον καλύτερο δυνατό χρόνο σε κάθε πίστα. Στην αγωνιστική οδήγηση, συναγωνίζεστε με κάποιο φίλο σας, ενώ στη μάχη (παιχνίδι για 2 παίκτες), σε κάθε αυτοκίνητο έχουν δεθεί τρία μπαλόνια. Ο κάθε παίκτης προσπαθεί να συλλέξει τα κατάλληλα όπλα για να σπάσει τα μπαλόνια του αντιπάλου και νικητής ανακηρύσσεται όποιος το καταφέρει περισσότερες φορές σε πέντε προσπάθειες. Στο Grand Prix επιλέγετε την κατηγορία σας (500 ή 1.000 κυβικά) και πρέπει να συμμετάσχετε σε τρεις σειρές αγώνων, συγκεντρώνοντας όσο το δυνατόν περισσότερους βαθμούς. Περνώντας πάνω από ερωτηματικά μπορείτε να συλλέξετε διάφορα βοηθητικά αντικείμενα, όπως βλήματα για να καθαρίζετε το δρόμο από τα εμπόδια και τους άλλους οδηγούς, πρόσθετη ταχύτητα, δυνατότητα για μεγάλα άλματα κ.λπ. Όλοι οι τύποι αγωνισμάτων εξελίσσονται σε πίστες, που θυμίζουν έντονα τα προηγούμενα παιχνίδια με τους ίδιους χαρακτήρες, μια και θα αντικρίσετε σωληνώσεις, κάστρα, υπόγειες διαδρομές κ.ά. Οι αδελφοί Mario και Luigi επεκτείνουν λοιπόν το χώρο δράσης τους, και η επέκταση αυτή ξεκινά με τους καλύτερους οιωνούς. Το "Super Mario Kart" είναι ένα εξαιρετικό παιχνίδι, το καλύτερο παιχνίδι οδήγησης που έχουμε δει τελευταία (ευνόητο είναι ότι στη σύγκριση δεν περιλαμβάνονται οι εξομοιωτές οδήγησης, αλλά μόνο τα παιχνίδια arcade). Αψογα γραφικά, πολύ καλός ήχος και υψηλότατη εθιστικότητα συνθέτουν ένα παιχνίδι που δεν θα πρέπει να απουσιάζει από καμία συλλογή κατόχου Super NES. Καιρός να δούμε τους αδελφούς και σε RPG...



ΑΝΤΙΣΤΡΟΦΗ ΜΕΤΡΗΣΗ

Σχεδόν κάθε υπολογιστικό σύστημα άξιο αναφοράς - Αμερικανικό Πεντάγωνο, NATO, NASA - έχει παραβιαστεί από computer freaks, κάποιες φορές για εξερεύνηση ή άλλοτε για κλοπή. Το κόστος των διαρροών και κλοπών υπολογίζεται ότι είναι περίπου £2 δις ανά έτος, ενώ ένα ποσοστό 85% των τεχνολογικών παρανομιών δεν γνωστοποιείται ποτέ.

Καλώς ήρθατε στον "υπόκοσμο" των υπολογιστών - ένα "μεταφυσικό" χώρο, που υπάρχει μόνο στον ιστό των διεθνών δικτύων ανταλλαγής δεδομένων και είναι επανδρωμένος με μάγους των ηλεκτρονικών υπολογιστών, οι οποίοι τον έχουν κάνει κέντρο διασκέδασής τους, χώρο συνάντησής τους, σπίτι τους.

Η τελευταία "λέξη" στην Τεχνολογία



ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS

Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.
Τηλ.: 9241.714-6, Fax: 9242.219

ALFA[®]
MICRO Ltd
Office Automation

Flex
Computer Systems

Multimedia PC
FLEX 386SX-33 359.900

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
 79.900**

ΤΗΛΕΦΩΝΙΚΑ ΚΕΝΤΡΑ ERICSSON
ERICSSON BP6 III

Σύγχρονο ψηφιακό τηλεφωνικό κέντρο
 3 εξωτερικών - 8 εσωτερικών γραμμών.
 Ιδανικό γιὰ επιχειρήσεις

HEWLETT PACKARD

LASER JET 4 600X600dpi


Τηλεφωνήστε μας γιὰ τις νέες τιμές

ΔΙΚΤΥΩΘΕΙΤΕ

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΕΙΣ ΣΥΝΤΗΡΗΣΕΙΣ ΔΙΚΤΥΩΝ

ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ Φ.Π.Α.

ΕΠΙΣΗΜΟΣ DEALER

brother. ERICSSON 

ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΙ

ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ

ΒΕΡΟΙΑΣ Μ.Β.

INFOTOWER ☎ 031-934991 ☎ 0331 - 21841 - 22183

ALFA MICRO ΕΠΕ

ΤΗΛΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ HARDWARE & SOFTWARE
 ΕΛ. ΒΕΝΙΖΕΛΟΥ 238 ΚΑΛΛΙΘΕΑ 176 75 ΑΘΗΝΑ
 ΤΗΛ (01) 9305155 - 167 - 168 FAX (01) 9429657

• SOFTWARE FLASH •

RANGER-EX

Σε αντίθεση με το σύνολο σχεδόν των παιχνιδιών που κυκλοφορούν, το "Ranger-Ex" δεν αφηγείται καμία ιστορία σχετικά με εξωγήινους που θέλουν να κυριαρχήσουν στη γη ή με γενναίους αστρομάχους. Οι εξωγήινοι είναι μπροστά στα μάτια σας, το ίδιο και το αστρόπλοίο σας. Γιατί να μπει κανείς στον κόπο να τα περιγράψει;

Αντί να φτιάχνουν ιστορίες, λοιπόν, στη Sega προτίμησαν να αφιερώσουν το χρόνο τους στα γραφικά, τον ήχο και το gameplay, και η επιλογή τους αυτή δικαιώνεται πανηγυρικά. Τα γραφικά είναι πρώτης ποιότητας και η παράλλαξη στο σκρολάρισμα της οθόνης φυσικότερη. Ιδιαίτερη μνεία πρέπει να γίνει εδώ στους κακούς, που θα συναντήσετε στο τέλος

μεγάλη λεπτομέρεια. Τα ηχητικά εφέ είναι πλούσια και προσθέτουν στο παιχνίδι, ενώ και το gameplay βρίσκεται σε πολύ καλά επίπεδα, αν και μερικές φορές η οθόνη είναι τόσο γεμάτη από αντιπάλους και εχθρικά πυρά που είναι δύσκολο να επιβιώσετε.

Η συλλογή διάφορων bonus σίγουρα θα διευκολύνει τη ζωή σας και θα σας βοηθήσει να μην εμπλακείτε σε τέτοιες περιπέτειες.

Τα κυκλώματα του Mega Drive σίγουρα δουλεύουν εντατικότερα για να παράγουν το αποτέλεσμα που βλέπουμε στην οθόνη, το οποίο - όπως είπαμε - είναι καταπληκτικό.

Ενα παιχνίδι που δεν πρέπει να λείπει από τη συλλογή των φίλων των shoot'em ups.

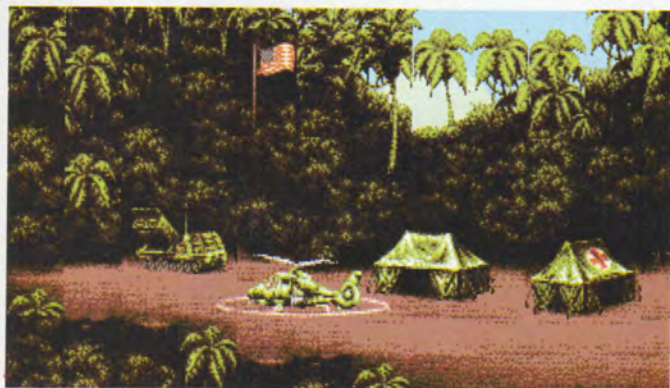


ΑΠΟΚΑΛΥΨΗ



Το Apocalypse είναι ένα παιχνίδι που έχει αρκετές ομοιότητες με το παλιό και πολύ καλό Choplifter. Στο Choplifter σκοπός σας ήταν να μαζέψετε τους αγνοούμενους πολέμου, περ-

νώντας από διάφορα σενάρια. Κάπως έτσι είναι και το καινούριο παιχνίδι της Virgin. Ξεκινάτε από τη βάση σας, η οποία βρίσκεται κάπου βαθιά σε μια ζούγκλα, και ψάχνετε τους αγνοούμενους. Εάν δεν είχε θγει πριν από λίγους μήνες το Desert Strike, θα θρίσκαμε το Apocalypse ένα καλό παιχνίδι - όχι ότι δεν είναι, αλλά η U.S.GOLD, θλέπετε, πρόλαθε.



BLASTAR

Το Blastar είναι το τελευταίο παιχνίδι από την Core Design. Πρόκειται για ένα κλασικό shoot'em up, στο οποίο το διαστημόπλοίο σας κινείται πάνω, κάτω, δεξιά και αριστερά, και χτυπάτε ό,τι κινείται στην οθόνη σας. Έχει 12 διαφορετικά επίπεδα, εκατοντάδες εχθρούς και 800k hard core techno μουσική. Τα γραφικά του αγγίζουν τα 3MB και 400 διαφορετικές οθόνες.



ΓΡΑΜΜΗ COMPUTERS

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

HOME COMPUTERS

AMIGA 500 PLUS	16.000 & 8 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 9.500
AMIGA 500 PLUS + ΘΕΟΝΗ COMMODORE 1084S	30.000 & 9 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 17.800
AMIGA 600	24.000 & 8 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 10.000
AMIGA 600 + ΘΕΟΝΗ COMMODORE 1084S	30.000 & 9 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 20.000
ΘΕΟΝΗ COMMODORE 1084S ΕΓΧΡΩΜΗ	18.000 & 6 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 11.000
AMIGA 1200	24.000 & 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	209.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ

AT-386 SX

LINE 386 SX/40MHz/2MB RAM/VGA MONO	182.000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
IMPETUS 386SX/33/2MB RAM/40MB HD/VGA MONO	250.000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
IKAROS 80386SX 2MB 1D 14" VGA MONO 40MB HD	235.000 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	335.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
FUJITECH 386SX/40/2MB 40MB HD	230.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
QUEST 80386SX/33 2MB RAM 40MB HD VGA MONO	310.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ

80386

LINE 386 DX/40MHz/4MB RAM/1D/VGA MONO	250.000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
IMPETUS 80386 DX/40/4MB RAM/40MG HD/VGA MONO	320.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
IKAROS 80386 40MHz 4MB RAM 40MB HD VGA MONO	295.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
DFI 80386 40MHz 4MB RAM 40MB HD VGA MONO	350.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
FUJITECH 386/40/4MB/40MB HD	295.000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
QUEST 80386 4MB RAM 80MB HD VGA MONO	400.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ

80486

LINE 486 DX/33MHz/1D/4MB RAM/VGA MONO	255.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
INTEL 80486DX/33/4MB RAM/40MB HD/VGA MONO	480.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
IKAROS 80486/33/4 MB/256 KB C.M. 40 MB HD VGA MONO	410.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
DFI 80486/33/4MB/256 KB C.M. 40MB HD VGA MONO	475.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
QUEST 80486/F/120MB HD VGA MONO	575.000 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	400.000 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-20	16.000 & 5 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 10.000
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	180.000 ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ
SIEMENS HF-2302	170.000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
PHILIPS SPC 20	140.000 ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ
AMSTRAD 6000 AT	175.000 ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ

PLOTTERS

HEWLETT PACKARD	ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
SUMMAGRAFICS	ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ

CD ROM ΕΣΩΤΕΡΙΚΟ ΑΠΟ 80.000

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

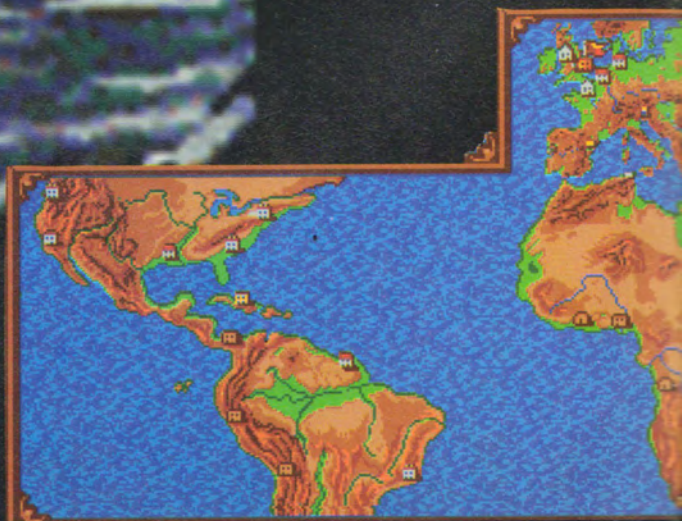
ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ

ΕΠΙΣΚΕΦΘΕΙΤΕ ΜΑΣ ΠΡΙΝ ΑΓΟΡΑΣΕΤΕ

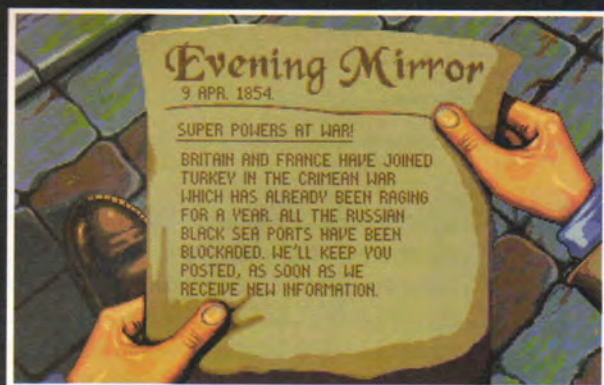
ΟΛΑ ΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΤΗΣ COMPUTER LOGIC & TECHNOSOFT ΜΕΧΡΙ 7 ΔΟΣΕΙΣ
UPGRADE ΑΠΟ PC ΣΕ 286/386SX/386 ΜΕ ΔΟΣΕΙΣ



• του Γιώργου Κακαλιέτη



1
HISTORY
(c)



1869

TORY EXPERIENCE PA
(c) 1992 MAX DESIGN



SPECIAL

REVIEW

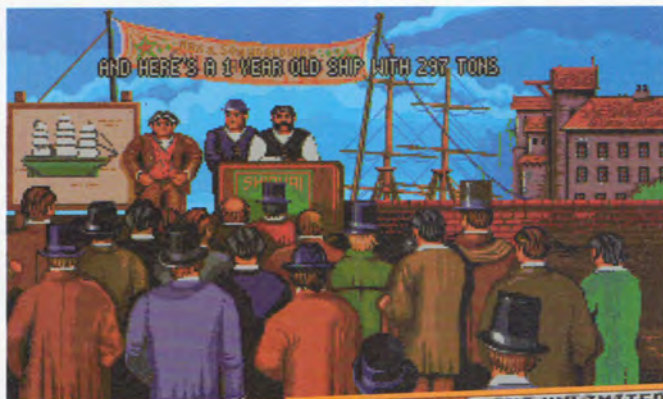
Tο 1869 ανήκει στην κατηγορία των παιχνιδιών στρατηγικής. Ο παίκτης είναι ιδιοκτήτης μιας ναυτιλιακής εταιρίας, η οποία αναλαμβάνει, στα μέσα περίπου του 19ου αιώνα να μεταφέρει τα αγαθά από το ένα λιμάνι στο άλλο, με μόνο σκοπό... - τι άλλο; - το κέρδος.

Όλο το παιχνίδι κινείται στο χώρο όπου κινούνται το πασίγνωστο Oil Imperium και το λιγότερο δημοφιλές Ports Of Call. Το μεγάλο ατού και των τριών αυτών παιχνιδιών είναι ότι μπορούν να παιχτούν από περισσότερους του ενός παίκτες, η συμπεριφορά καθενός από τους οποίους επηρεάζει το παιχνίδι των άλλων. Όλα αυτά πλαισιώνονται από πολλά happenings, γραφικά και ήχους, με αποτέλεσμα πραγματικά "πορωτικά" gameplays...

Κατά τον ορισμό του νέου παιχνιδιού, όπως και στα άλλα δύο παιχνίδια που προανέφερα, βασικό στοιχείο είναι ο αριθμός των παικτών που θα συμμετάσχουν. Αυτός μπορεί να είναι από ένας έως και τέσσερις. Για καθέναν από αυτούς εισάγονται στοιχεία όπως όνομα, εταιρία, φύλο και λιμάνι εκκίνησης. Αυτό είναι το σημείο όπου θα στηθούν τα γραφεία της εταιρίας και θα αρχίσει η επέλαση για την "κατάκτηση του κόσμου".

Στη συνέχεια δίνονται σε κάθε παίκτη 7.000 δολάρια. Αν κανείς παίζει μόνος του, θα αρχίσει το παιχνίδι από εδώ. Αν παίζει πολλαπλό, ακολουθεί μια δημοπρασία πλοίων για τους παίκτες όπου μπορεί καθένας να χτυπήσει τα πλοία σε τιμή χαμηλότερη από την κανονική τους.

Αφού τελειώσει και αυτό, οδηγούμαστε στη βασική οθόνη του 1869, η οποία ουσιαστικά είναι ο χάρτης του κόσμου, πάνω στον οποίο παίζεται το παιχνίδι, περιτριγυρισμένος από τα διάφορα εργαλεία, με τα οποία γίνονται οι εργασίες των παικτών. Στην κορυφή φαίνεται το



όνομα της εταιρίας που "παίζει" τη συγκεκριμένη στιγμή και πάνω δεξιά η ημερομηνία, η οποία ξεκινά από την 1-1-1854. Το σημείο αυτό είναι και το κουμπί για τον τερματισμό της σειράς ενός παίκτη, οπότε το πρόγραμμα περνά στις εργασίες του επόμενου ή προχωράει αυτόματα στην επόμενη ημερομηνία όπου έχουμε κάποιο συμβάν. Ο χάρτης που φαίνεται ανά πάσα στιγμή δεν περιλαμβάνει όλη τη γη, αλλά ένα μικρό τμήμα της. Για να μετακινηθούμε σε ένα άλλο σημείο, πρέπει να δείξουμε την περιοχή του πάνω στη μικρή υδρόγειο που βρίσκεται κάτω από το χάρτη. Δεξιά από αυτή βρίσκεται μία ακόμα σειρά από κουμπιά. Το πρώτο είναι ο... δανειστής μας, ο οποίος θα πει το αίμα όποιου ανυποψίαστου τον επισκεφτεί! Είναι όμως απαραίτητο μερικές φορές. Το δεύτερο είναι τα ρεκόρ των διαδρομών επάνω στο χάρτη. Το τρίτο είναι τα στατιστικά στοιχεία, τα οποία δεν λείπουν από κανένα παιχνίδι του είδους. Με γραφικά και νούμερα



φαίνεται η εξέλιξη αλλά και η πλήρης κατάσταση της εταιρίας μας, καθώς και η συγκριτική της θέση ως προς τους άλλους παίκτες. Το τελευταίο προς τα δεξιά οδηγεί στα κλασικά Load, Save, Restart κ.λπ. Μια ακόμα λειτουργία που μπορεί να γίνει από εδώ, είναι να "κοπούν" τα ιστορικά νέα.

Η κυρίως δουλειά όμως γίνεται μέσα από τον ίδιο το χάρτη, στον οποίο διάφορες τοποθεσίες είναι σημειωμένες με μικρά σπίτια (και μερικές φορές σημαίες), ανάλογα της αρχιτεκτονικής της περιοχής (π.χ. Παγόδες στην Απω Ανατολή).

Αυτά είναι τα λιμάνια, στα οποία θα κινηθούν τα πλοία μας. Αν πάμε στο σημείο που έχουμε δηλώσει για αφετηρία, θα δούμε ότι σημειώνεται με μία μικρή σημαία. Αυτό δηλώνει ότι έχουμε αποθήκη - παράρτημα σε αυτό το σημείο. Με το πάτημα του ποντικιού πάνω σε μια τοποθεσία έχουμε ποικίλες αντιδράσεις. Αν σε αυτή δεν υπάρ-

χει παράρτημα της εταιρίας μας και δεν έχουμε κάποιο πλοίο στο λιμάνι της, το πάτημα ενός πλήκτρου του ποντικιού μάς δίνει στοιχεία για την περιοχή. Ας πάμε όμως μια βόλτα στο ναυπηγό, αφού από αυτόν θα περάσουμε πρώτα για να αποκτήσουμε το πρώτο μας πλοίο. Αυτός πουλάει πλοία μεταχειρισμένα ή καινούρια. Τα πρώτα είναι πιο φθηνά και παραδίδονται σχεδόν αμέσως. Τα δεύτερα χαλάνε πιο δύσκολα, αλλά είναι πιο ακριβά και παραδίδονται μετά από 3-4 μήνες. Η κατάσταση ενός πλοίου δηλώνεται με ένα ποσοστό από 0 έως 100% (92% παραδίδονται τα νέα, ενώ μετά την επισκευή είναι στο 91%). Τελευταία εργασία που μπορεί να γίνει σε ένα ναυπηγείο είναι να πουληθεί ένα πλοίο σε κάποια τιμή α-



νάλογη του μοντέλου και της κατάστασής του. Τα ατμόπλοια είναι ειδική κατηγορία πλοίων που όμως εισάγουν έναν ακόμα περιορισμό στη χρήση τους: την εμβέλεια. Πρέπει δηλαδή να μπαίνουν σε λιμάνι μετά από κάποια απόσταση, με αποτέλεσμα να μην μπορούν να κάνουν απευθείας μακρινά ταξίδια. Η ταχύτητά τους όμως είναι αρκετά μεγάλη. Παράμετροι που ποικίλλουν από πλοίο σε πλοίο είναι το πλήρωμα που απαιτείται για καθένα από αυτά και ο χρόνος που μεσολαβεί μέχρι την παράδοσή τους.

Αφού αγοραστεί ένα πλοίο και παραδοθεί στον κάτοχό του, βρίσκεται στο λιμάνι του ναυπηγείου που το κατασκεύασε. Η επόμενη δουλειά είναι να βρεθεί πλήρωμα. Γι' αυτό το σκοπό υπάρχουν οι μπιραρίες και τα καπηλεία που λέγαμε προηγουμένως. Μια βόλτα από εκεί είναι αρκετή για να μαζευτεί το σινάφι που θα δουλέψει στο πλοίο μας. Βέβαια, η ποιότητα των ναυτών που θα συγκεντρωθούν εξαρτάται από το ποσό που έχουμε σκοπό να διαθέσουμε. Έτσι, μπορούμε να ζητήσουμε "μερικούς γρήθιους για ψίχουλα" ή να ψάξουμε για την αφρόκρεμα των ναυτιλλομένων. Φυσικά, υπάρχουν και ενδιάμεσες καταστάσεις, όπως "έμπειροι", "φιλότιμοι", "οικονομικοί" κ.λπ. Όσο περισσότερους χρειαζόμαστε (ανάλογα με το πλοίο) τόσο περισσότερα χρήματα θέλουν. Με την πάροδο του χρόνου και καθώς θα αυξάνονται τα δρομολόγια των πλοίων μας, πολλές φορές θα αναγκαστούμε να αποθηκεύουμε προϊόντα για διάφορους λόγους (τεχνητή έλλειψη, επισκευές κ.λπ.). Για να γίνει αυ-

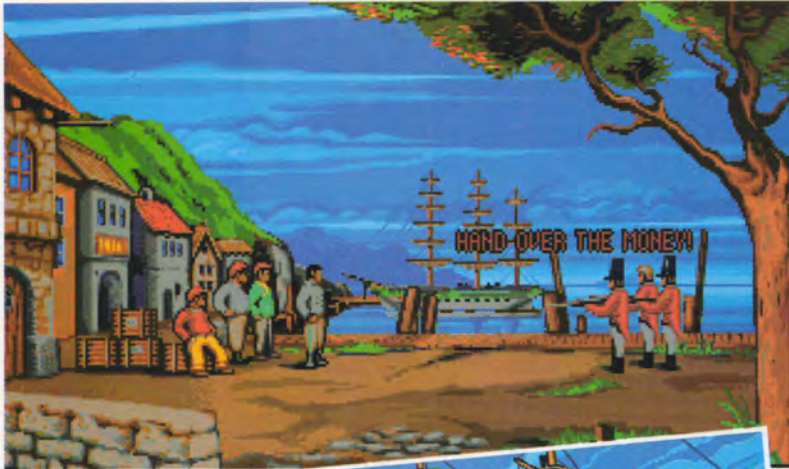


τό σε μία περιοχή, πρέπει να έχουμε εκεί ένα παράρτημα της εταιρίας μας που θα αναλάβει την ευθύνη των χρημάτων και των φορτίων. Οι μπιραρίες είναι το σημείο από όπου γίνονται οι ενέργειες για την κατασκευή των παραρτημάτων.

Το κόστος ποικίλλει από περιοχή σε περιοχή, ανάλογα με τις δυνατότητες του λιμανιού. Πάμε τώρα στο σημείο του παιχνιδιού από όπου γίνονται οι αγοραπωλησίες αγαθών, δηλαδή το εμπορικό κέντρο της περιοχής. Σε έναν πίνακα φαίνονται οι τιμές στις οποίες αγοράζονται τα προϊόντα, αν και αυτό το νούμερο δεν είναι πάντα το πραγματικό, αλλά απλά ενδεικτικό. Κάτω στην οθόνη υπάρχουν οι επιλογές της συνεργασίας που θα γίνει (αγορά ή πώληση, ποιων προϊόντων και σε τι ποσότητες). Ο έμπορος με λίγη καθυστέρηση μας λέει το τελικό ποσό. Επίσης, οι αγορές γίνονται μόνο βάσει των χρημάτων που υπάρχουν σε ένα λιμάνι, δηλαδή δεν μπορεί να πάει ένα πλοίο χωρίς χρήματα σε ένα ξένο μέρος και να αγο-



ράσει προϊόντα. Πρέπει να κουβαλάει υποχρεωτικά χρήματα. Ετσι, γεννιέται η ανάγκη μεταφοράς χρημάτων με-



ταξύ πλοίων που βρίσκονται στο ίδιο λιμάνι και των παραρτημάτων. Μια δυνατότητα που έχουμε είναι να κλείσουμε ένα τοπικό παράρτημα, όταν βέβαια αυτό δεν είναι το κεντρικό μας γραφείο!

Γυρίζουμε πάλι στις αγοραπωλησίες, οι οποίες απαιτούν ιδιαίτερο ενδιαφέρον, όταν διαπιστώσει κανείς ότι τα λιμάνια δεν "τραβάνε" όλες τις ποσότητες που τους προσφέρονται με την ίδια τιμή, αλλά μπορούν να δώσουν προσφορές για μικρές ποσότητες σε περιόδους ζήτησης ή να αγοράσουν για ψίχουλα τα περισσέματά μας. Τα αποθέματα των λιμανιών μειώνονται, αλλά και οι ανάγκες τους διαφοροποιούνται με την πάροδο του χρόνου. Ειδικά όταν συναντιούνται συχνά πλοία στο ίδιο λιμάνι, τα φαινόμενα κορεσμού και έλλειψης γίνονται πολύ έντονα. Εδώ γίνεται καλή ιδέα η δημιουργία παραρτημάτων, τα οποία κρατάνε τα εμπορεύματα και τα πουλούν όταν δημιουργείται έλλειψη στην αγορά, σε πολύ καλύτερες τιμές. Το πρόβλημα είναι ότι, δυστυχώς, δεν μπορούν να αποθηκευτούν όλα τα είδη επ' άπειρον, γιατί κάποια από αυτά σαπίζουν. Ετσι π.χ. δεν μπορούν να αποθηκευτούν το βαμβάκι, τα φυτικά έλαια, ο καφές, το τσάι, το κακάο, τα φρούτα κ.λπ. Το φαινόμενο του σαπίσματος όμως δεν περιορίζεται στις αποθήκες, αλλά επεκτείνεται και στα μακροχρόνια ταξίδια με τα πλοία. Ετσι, για παράδειγμα, δεν θα μπορούσατε με το Schooner να μεταφέρετε βαμβάκι ή καφέ στην Αγγλία, από την Ινδία γιατί θα σας "χαλάσει".

Η πολιτική κατάσταση είναι μια ακόμα παράμετρος του λιμανιού, η οποία μπορεί να επηρεάσει πολύ ένα ταξίδι μας. Κάθε τοποθεσία μπορεί να βρίσκεται σε μία από τις παρακάτω καταστάσεις: stable, unrest, revolts, war, οι οποίες δείχνουν κατά αύξουσα σειρά τις πιθανότητες που έχουμε να λεηλατηθεί το πλοίο μας. Αυτό βέβαια γίνεται σε συνδυασμό με τις παγκόσμιες εξελίξεις. Φυσικά, η πολιτική κατάσταση των τόπων δεν παραμένει ίδια σε όλο το παιχνίδι. Ετσι, για παράδειγμα, στην Κριμαία - όπου βρίσκεται το λιμάνι της Οδυσσού - έχουμε πόλεμο από την αρχή, ενώ σε κάποια στιγμή επισυνάπτεται ειρήνη και το λιμάνι ανοίγει κανονικά. Γυρίζουμε λοιπόν στο σημείο όπου έχει παραδοθεί το σκάφος και έχει παρουσιαστεί το πλήρωμα (γιατί και αυτό καθυστερεί μερικές μέρες). Αφού μεταφερθούν στο καράβι τα απαραίτητα χρήματα και προϊόντα (αν θέλουμε), πρέπει να του δοθεί προορισμός ταξιδιού. Αυτό γίνεται με το πάτημα του αριστερού mouse button στο καράβι που φαίνεται πάντα κάτω αριστερά στο χάρτη. Μια λίστα με πλοία εμφανίζεται αμέσως, η οποία δείχνει τη διαδικασία στην οποία βρίσκεται ένα πλοίο (κατασκευή - επισκευή, επιβίβαση πληρώματος, στον ωκεανό, στο λιμάνι) και την κατάστασή του (με τη μέθοδο του ποσοστού). Πάλι με το ίδιο πλήκτρο διαλέγουμε το πλοίο που θέλουμε να στείλουμε και αμέσως μετά δείχνουμε στο χάρτη τον προορισμό του, και το πλοίο έφυγε...

Αν όμως επάνω στο καράβι πατηθεί το δεξί πλήκτρο, οδηγούμαστε σε ένα νέο σημείο του προγράμματος, το

οποίο αναλαμβάνει να χειριστεί τις διαταγές του πλοίου. Ετσι από εδώ - όταν το πλοίο είναι σε λιμάνι - ο παίκτης καθορίζει το μισθό των ναυτών, την προσφορά bonus και τη μέθοδο που θα τηρεί ο καπετάνιος (Easy - Medium - Hard). Αποτέλεσμα είναι πιο εργατικό ή πιο ευερέθιστοι ναύτες. Αν μάλιστα κατεβεί ο μισθός τους κάτω από ένα όριο, οι μάγκες την κοπανάνε και ψάχνουμε για άλλους. Αυτή είναι και η μέθοδος της απόλυσης του πληρώματος. Ένα πραγματικά δύσκολο θέμα για τον παίκτη είναι να εντοπίσει τα λιμάνια όπου τον συμφέρει να αγοράζει και να πουλά τα προϊόντα. Αυτό θα γίνει, αφού ληφθούν υπόψη παράμετροι όπως μισθοί, φθορές πλοίων, ζημιές από λεηλασίες, απόσταση και φυσικά από τις τιμές. Συνήθως, όμως, οι διάφορες περιοχές έχουν πολύ καλές τιμές στο είδος που αναφέρεται σαν κύριο εξαγωγικό τους. Οχι όμως τις καλύτερες! Για παράδειγμα, μπορεί να αγοράζει κανείς Rare Wood σε τόπο κύριας εξαγωγής, γύρω στα 10\$ και αλλού (Ragoon) κάτω από 6\$! Το ότι οι διάφορες τοποθεσίες έχουν κάθε φορά πάνω κάτω τις ίδιες ανάγκες και παραγωγές, τελικά δεν είναι αρνητικό στοιχείο του παιχνιδιού, αφού σε βοηθάει κάπως να αρχίσεις μαζί του. Οι ποσότητες που θα κουβαλάνε τα πλοία δεν πρέπει να είναι μεγαλύτερες από αυτές που απαιτούνται σε μια περιοχή, γιατί τότε το αποτέλεσμα είναι δις - αρνητικό για το αγαθό: και πουλιέται φθηνά τώρα αλλά και δεν θα μπορέσει να πουληθεί ακριβά αργότερα, αφού έχουμε ήδη υπερκαλύψει τις ανάγκες. Τα γραφικά που περιστοιχίζουν την όλη υπόθεση του 1869 είναι πολύ καλά, αν και περιορισμένα πολύ κάτω των στάνταρ 256 των συμβατών, στην έκδοση για απλή Amiga, όπου το δοκιμάσαμε. Το πρόγραμμα το πήραμε και για την 1200άρα ταυτόχρονα, σε ειδική έκδοση με αυξημένα χρώματα και ήχους. Όμως, και τα γραφικά της 500άρας είναι τόσο καλά, που δεν θα δημιουργηθεί η εντύπωση της κατωτερότητας. Ο συνοδευτικός ήχος, όπου υπάρχει, είναι αρκετά καλός, πολύ καλύτερος τουλάχιστον από αυτόν των συναφών προγραμμάτων. Εκεί όπου το 1869 κερδίζει, είναι το σημείο του gameplay.

Ως multiplayer game, διατηρεί το ενδιαφέρον ψηλά για πάρα πολύ καιρό, με τις αυξημένες παραμέτρους του και



τους πρωτότυπους αλγόριθμους της λειτουργίας του. Λείπει παντελώς η έννοια του arcade, όπως αυτή υπήρχε στο Oil Imperium (σκάψιμο και φωτιές) και στο Ports Of Call (πιλοτάρισμα καραβιών). Όμως αυτό είναι μάλλον θετικό στοιχείο, αφού και στα δύο αυτά το βαριόσουνα μετά από λίγο καιρό. Ακόμα όμως και όταν παιχτεί από έναν μόνο παίκτη, το 1869 διατηρεί το ενδιαφέρον του, ίσως επειδή είναι πολύ δύσκολο να βελτιώσεις την κατάσταση της εταιρίας σου... Στην περίπτωση αυτή θυμίζει πολύ το RailRoad Tycoon, το οποίο γνώρισε μεγάλη επιτυχία, αν και single user. Το μόνο πρόβλημα του 1869 εντοπίζεται στο user interface, όταν έρχεσαι σε συναλλαγή με τους εμπόρους, τα ναυπηγεία και τους αποθηκάρους, όπου εμφανίζεται μια λίστα με επιλογές, από την οποία ρυθμίζονται ποσά, είδη, ενέργειες κ.λπ. Θα μπορούσε να είναι πολύ πιο εύχρηστο, αν κινιόταν μέσα από κουμπιά. Τελικά, πρόκειται για το κορυφαίο παιχνίδι του είδους στο οποίο το gameplay, αν και είναι το βασικό στοιχείο, δεν είναι το μόνο που ξεχωρίζει. Αν παίξατε κάποιο από τα άλλα που αναφέρθηκαν στο παραπάνω κείμενο, τότε θα σας ενθουσίασει.

το θαρέλι: μια βόλτα από τις μπιραρίες

το κιβώτιο: Η αποθήκη (workhouse)

το "i": πληροφορίες για την τοποθεσία

η άγκυρα: Τα ναυπηγεία της περιοχής

σφυράκι

καράβι

ναυτάκια

θύματα

Πληθώρα καλοσχεδιασμένων εικονιδίων και πινάκων, αλλά σχεδόν στατικά.

ΓΡΑΦΙΚΑ 90%

Είναι όσο καλός γίνεται.

ΗΧΟΣ 70%

Αν και το πολλαπλό είναι το δυνατό του σημείο, παίζεται άνετα και σαν μονό.

GAMEPLAY 95%

Το καλύτερο του είδους του μέχρι τώρα.

ΓΕΝΙΚΑ 93%



STARWING



● του *Umberto
Crelloni*

Το ηλιακό σύστημα Lylat βρίσκεται κοντά στο κέντρο του γαλαξία Milky Way, και αποτελείται από αρκετούς πλανήτες.

Όμως, μόνο 3 πλανήτες είναι κατάλληλοι για κατοίκηση. Ένας απ' αυτούς τους πλανήτες ήταν και η Corneria, όπου η ζωή κυλούσε ήρεμα και οι κάτοικοι ήταν ευτυχισμένοι, μέχρι που εμφανίστηκε ο σατανικός αυτοκράτορας Andross, ο οποίος ήταν γνωστός και ως Doctor Andross. Επιστήμονας και μεγάλη ιδιοφυΐα, είχε εργαστεί στο πιο εξελιγμένο

εργαστήριο φυσικής στην Corneria.

Από τα παιδικά του χρόνια, ο Andross ξεχώριζε από τα υπόλοιπα παιδιά της ηλικίας του. Εφηβος, άρχισε να κατασκευάζει μία μηχανή που είχε για βάση την υπερδιαστημική ενέργεια.

Το εργαστήριό του ήταν στην καρδιά της Corneria, της πιο πυκνοκατοικημένης πόλης του πλανήτη. Τα πειράματα που έκανε ήταν πολύ επικίνδυνα για την πόλη και προβλημάτισε αρκετές φορές κατοίκους και διοίκηση.

CONSOLE SPECIAL REVIEW



ΧΑΡΤΗΣ ΔΙΑΔΡΟΜΩΝ

Υπάρχουν 3 διαφορετικές διαδρομές που μπορείς να ακολουθήσεις, για να φτάσεις στον πλανήτη Venom. Πρόσχε, γιατί η διαδρομή 3 θεωρείται η πιο δύσκολη.



ΚΥΡΙΑ ΘΘΟΝΗ

1. Πόσες ζωές σου μένουν.
2. Η ενέργειά σου.
3. Φόρτιση συσσωρευτή & retro rocket & οι Nova Bomb που διαθέτεις.
4. Η ενέργεια του εχθρικού σκάφους.



Κατά καιρούς τού είχαν γίνει αρκετές συστάσεις για να σταματήσει, αλλά τελικά αναγκάστηκαν να τον εξορίσουν, με την κατηγορία "επικίνδυνος για τον πλανήτη".

Οι κάτοικοι της Cornelia τον ξέχασαν πολύ σύντομα, ώσπου μια μέρα τα αμυντικά συστήματα της Cornelia έπιασαν στα ραντάρ τους κάτι ασυνήθιστα σήματα, που έρχονταν από τον πλανήτη Venom, τον πρώτο πλανήτη στο σύστημα Lylat. Παράξενα, αγνώστου ταυτότητας, ιπτάμενα αντικείμενα άρχισαν να φαίνονται στα ραντάρ...

Ο αυτοκράτορας Andross είχε κηρύξει τον πόλεμο κατά της Cornelia, αφού πρώτα φρόντισε να μετατρέψει τον πλανήτη Venom σε μία τεράστια πολεμική βάση, με μοναδικό σκοπό την κατάκτηση του ηλιακού συστήματος Lylat.

Διοικητής του αμυντικού συστήματος της Cornelia ήταν ο στρατηγός Peppercorn, ο οποίος,

μη έχοντας άλλη επιλογή, αποφάσισε να θέσει σε λειτουργία τα super σύγχρονα καταδιωκτικά "Arwing", για να υπερασπιστεί τον πλανήτη, αν και ακόμη ήταν στα δοκιμαστικά στάδια της εξέλιξής τους. Χρόνος για χάσιμο δεν υπήρχε ούτε άνεση για εκπαίδευση νέων πιλότων.

ΧΡΕΙΑΖΟΜΑΣΤΕ ΤΗΝ ΟΜΑΔΑ STAR FOX!!!

Αυτές ήταν και οι τελευταίες λέξεις, που βγήκαν από το στόμα του Peppercorn. Στην ομάδα Star Fox, εσύ είσαι ο Fox McCloud, αρχηγός της ομάδας. Αποστολή σου είναι η υπεράσπιση της Cornelia και η καταστροφή των δυνάμεων του αυτοκράτορα Andross. Και μην ξεχνάς ποτέ πως ως αρχηγός της ομάδας Star Fox, έχεις και μία άλλη υποχρέωση: την ασφάλεια της ομάδας σου.

Καλή τύχη και να είσαι σίγουρος πως θα σου χρειαστεί...



Fox McCloud

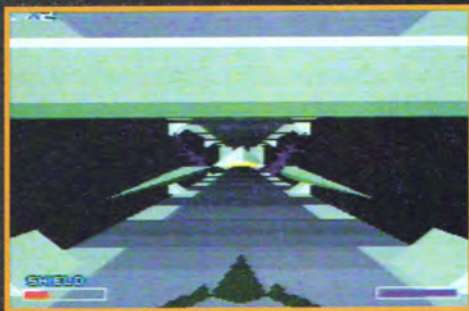
Ο Fox είναι ο αρχηγός της ομάδας (εσύ), έχει "ατσάλινα νεύρα" και ποτέ μα ποτέ δεν βγάζει το δάκτυλό του από την σκανδάλη. Όνειρό του είναι να καταστρέψει ολόκληρη την αυτοκρατορία του Venom.

Εως τότε, δεν θα σταματήσει να μάχεται.



Peppy

Είναι ο μεγαλύτερος της παρέας (όχι δεν είναι Έλληνας πολιτικός), αλλά με την πείρα που έχει αποκτήσει μετά από αλλεπάλληλες μάχες, είναι αρκετά χρήσιμος για την ομάδα.



ΟΙ ΕΙΔΙΚΟΙ ΣΑΣ ΣΥΜΒΟΥΛΕΥΟΥΝ

Μανεισιώτης: Όταν παίζετε το Starwing, καλό θα είναι να κρατάτε γερά και σταθερά το joystick και να έχετε τοποθετημένα τα δάχτυλά σας κατά τέτοιο τρόπο, ώστε να μπορείτε να



λα, όταν το βλέπετε μέσα από το πιλοτήριο, αλλά στο τέλος κάθε επιπέδου καλό είναι να το βλέπετε απέξω. Ετσι, θα έχετε καλύτερη οπτική επαφή και αίσθηση του χώρου.

Βάσω (dtr): Εγώ βασικά τρελαινομαι να δουλεύω με σελίδες που έχουν γλυκύτατους ήρωες (άσχετο με το παιχνίδι), αλλά θα σας συμβούλευα να μη χρησιμοποιήσετε στην πρώτη δυσκολία που θα συναντήσετε τις Nova Bomb που έχετε, γιατί τις βρίσκετε δύσκολα (σχετικό με το παιχνίδι).

ΟΠΛΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ

Μονό laser: Με αυτό το όπλο ξεκινάτε την δύσκολη αποστολή σας και πραγματικά δεν είναι ό,τι καλύτερο θα μπορούσατε να έχετε. Απλά θα σας βοηθήσει στα πρώτα σας βήματα.

Διπλό laser: είναι πιο ισχυρό και έχει μεγαλύτερη ακτίνα δράσης από το μονό laser. Θα πρέπει, όμως, πρώτα να το βρείτε.

Nova Bomb: Αυτό είναι όπλο!!! Για μακρινή απόσταση και ολική καταστροφή του εχθρού (ξεκινάτε με 3 Nova).

Ασπίδα: Σε προστατεύει από τα πυρά του εχθρού περίπου για 20 δευτερόλεπτα.

ΠΡΩΤΑ ΒΗΜΑΤΑ

Στην αρχή του παιχνιδιού, θα βγείτε σε μία οθόνη, όπου μπορείτε να διαλέξετε ποιο κουμπί θα χρησιμοποιήσετε για τις βόμβες, τα laser κ.λπ., ενώ στην πάνω αριστερή γωνία υπάρχει ένα παράθυρο όπου βλέπετε το Arwing σας και μπορείτε να εξοικειωθείτε με



πατήσετε το κατάλληλο πλήκτρο την κατάλληλη στιγμή.

Κακαλέτρης: Starwing; Τι; Α, ναι καλό φαίνεται... Αλλά δεν παίζουμε κανένα Goal, λέω εγώ;

Umberto: Το παιχνίδι παίζεται πολύ πιο εύκο-

CONSOLE SPECIAL REVIEW

Slippy

Ο μπελάς της παρέας. Λες και έχει ζωγραφίσει κάποιο στόχο πάνω στο σκάφος του και το λέμε αυτό, γιατί θα τον ακούσετε πάρα πολλές φορές να ζητάει τη βοήθειά σας... Αλλά είναι χαριτωμένος ο άτιμος.



Falco

Αινιγματικός τύπος και ολίγον ψηλομύτης. Πιστεύει πως οι ικανότητες που διαθέτει θα μπορούσαν να συγκριθούν μόνο με αυτές του αρχηγού της ομάδας. Δεν χαρίζεται σε κανέναν. Αρκεί να τολμήσει ο εχθρός να του κουνήσει την ουρά του και θα το μετανιώσει.



το χειρισμό του. Αφού τα διαλέξετε όλα αυτά, στο κάτω μέρος της οθόνης έχετε δύο επιλογές.

Η πρώτη είναι να κάνετε practice και να δείτε τι σας περιμένει μέσα στο παιχνίδι. Καλό είναι να αρχίσετε από αυτή την επιλογή και αφού πιστέψετε ότι ήρθε το τέλος του Andross, τότε δεν μένει παρά να μπειτε στο κυρίως παιχνίδι.



Καλοσχεδιασμένα και με λεπτομέρεια.

ΓΡΑΦΙΚΑ 96%



Δημιουργεί την απαιτούμενη ατμόσφαιρα και καλά ηχητικά εφέ.

ΗΧΟΣ 94%



Στην αρχή, πρέπει να εξοικειωθείτε με το pad (τα χταπόδια δεν θα αντιμετωπίσουν πρόβλημα).

GAMEPLAY 88%



Είναι τρομερό, είναι φοβερό, είναι πάρα πολύ ωραίο.

ΓΕΝΙΚΑ 94%

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ JOYPAD

Λ: Κάνει θουτιά το σκάφος σου.

L: Ρολάρει το σκάφος σου αριστερά.

R: Ρολάρει το σκάφος σου δεξιά.

X: Σου αυξάνει την ταχύτητα.

>: Στρίβεις δεξιά.

<: Στρίβεις αριστερά.

A: Με το πρώτο πάτημα, πετάς τη Nova Bomb και αν το ξαναπατήσεις πριν χτυπήσει κάποιον στόχο, εκρήγνυται πιο γρήγορα.

: Ανεβαίνει το σκάφος σου.

B: Ενεργοποιείς τις Retro Rockets.

Select button: Βλέπεις μέσα από το cockpit ή απ' έξω.

Start button: Κάνεις pause ή ξεκινάς.

Y: Ενεργοποιείς τα Lasers.



Πέρασαν δύο μήνες από την πρώτη εμφάνιση της τελευταίας δημιουργίας του Dino Dini και ο θόρυβος ακόμα δεν έχει καταλαγιάσει. Τα πολλά νέα ιδιόμορφα χαρακτηριστικά του έρχονται σε αντίθεση με το αμφιλεγόμενο gameplay, με αποτέλεσμα το παρόλιγο Kick Off 3 να μην έχει ακόμα σταθεροποιηθεί στις προτιμήσεις των gamers. Πάντως, το Goal! έχει να επιδείξει πολλά νέα στοιχεία, σε σύγκριση με το Kick Off II. Και αυτά αρχίζουν πριν από τον αγώνα, με ένα μεγάλο αριθμό έτοιμων ομάδων και παικτών με ιδιαίτερα χαρακτηριστικά, με τις δημιουργίες πρωταθλημάτων στα μέτρα του παίκτη, πολλά γήπεδα κ.λπ., ενώ μέσα στον ίδιο τον αγωνιστικό χώρο βλέπουμε μία εντελώς ιδιόμορφη φυσική κίνηση των παικτών και ένα πολύ οργανωμένο παιχνίδι...

• του Γ. Κακαλέτρη



Καιρός όμως να αρχίσουμε τον αγώνα μας. Θα βγούμε στο κεντρικό μενού, και θα διαλέξουμε τον αγωνιστικό χώρο. Έχουμε να διαλέξουμε μεταξύ τεσσάρων διαφορετικών τερρέν, αλλά και καιρικών συνθηκών:

- Κανονικό (Normal).
- Βρεγμένο (Wet), όπου η μπάλα γλιστράει περισσότερο και αναπηδά λιγότερο.
- Λασπωμένο (Muddy), όπου η μπάλα κολλάει πολύ γρήγο-

ρα και αναπηδά ελάχιστα.

- Wembley, όπως το κανονικό, με αυξημένη αναπήδηση.

Ο αέρας και η διάρκεια αποτελούν κλασικές ρυθμίσεις, ενώ διαφοροποίηση από το Kick Off 2 συνιστά η ρύθμιση του επιπέδου των τερματοφυλάκων. Επειδή στο μεγαλύτερο μέρος του αγώνα, εκτός από τα πέναλτι και τα βολέ, ο τερματοφύλακας ελέγχεται από τον υπολογιστή, μπορούμε να ρυθμίσουμε το πόσο καλός θα είναι. Για τους καλούς παίκτες, το Hard είναι η μόνη επιλογή που θα κρατήσει το σκορ σε λογικά επίπεδα, ενώ για τους αρχάριους μπορεί να γίνει πιο εύκολο (EASY), για να σκοράρουν πού και πού. Η επιλογή αυτή επηρεάζει τους τερματοφύλακες και των δύο ομάδων και ρυθμίζει ουσιαστικά την ταχύτητα και την ακρίβεια της αντίδρασης του τερματοφύλακα, όταν πάει προς την μπάλα.

Παρόμοια είναι και η επιλογή που ρυθμίζει το επίπεδο του computer και αφορά στη συμπεριφορά των παικτών μίας ομάδας, όταν αυτούς τους οδηγεί ο υπολογιστής. (θα έχετε, φαντάζομαι, προσέξει ότι μπορείτε να οδηγείτε μόνον έναν κάθε φορά!) Η επιρροή αυτής της επιλογής φαίνεται στην ταχύτητα και το στήσιμο των παικτών της ομάδας και δρα και στις δύο ομάδες με τον ίδιο τρόπο.

Τα Replays μπορούν να ενεργοποιούνται αυτόματα, μετά από ένα γκολ, όπως στο Sensible, ενώ, αν θέλουμε, μπορούμε και να ζητήσουμε να σωθούν αυτόματα σε δισκέτα. Φυσικά, μπορεί κανείς να ζητήσει replay σε οποιοδήποτε σημείο του αγώνα, για τα 10 τελευταία δευτερόλεπτα, με το πάτημα του R, ενώ το Enter θα το σώσει στη replay disk. Για το χειρισμό των replays μέσα στον αγωνιστικό χώρο, υπάρχουν μερικά ακόμα πλήκτρα. Ετσι, ενώ παίζεται ένα, το escape ή το fire το σταματά, το F3 το παγώνει, το F4 σταματά και ξεκινά την αργή κίνηση, το F5 είναι το fast forward, ενώ τα F1 και F2 ξαναπάνε το replay στην αρχή του. Το space bar και εδώ μπορεί να αλλάξει το μέγεθος του γηπέδου.

Στη συνέχεια, επιλέγεται η όψη του γηπέδου (οριζόντια ή κατακόρυφη) και το τμήμα του που θα φαίνεται στην οθόνη. Το δεύτερο αυτό μπορεί να είναι μεγάλο (zoomed out) ή μικρό (zoomed in) ή τέλος να ρυθμίζεται αυτόματα από τον υπολογιστή. Ετσι, όταν έχουμε κόρνερ, φάουλ, ελεύθερο ή πλάγιο, έχουμε τη γενική άποψη, ενώ στο παιχνίδι βρισκόμαστε κοντά στους παίκτες. Πάντως, το καλύτερο παιχνίδι μπορεί να γίνει, αν ο παίκτης μάθει να κοιτάζει στο scanner, όπου φαίνονται οι παίκτες των δύο ομάδων και να παίζει από κοντά (zoomed in). Ετσι, μπορεί να βρίσκει τους παίκτες του σε πάσες, ενώ θα μπορεί να χειρίζεται την μπάλα με μεγαλύτερη ακρίβεια. Το scanner, λοιπόν, μπορεί να βρίσκεται σταθερά



πάνω αριστερά στην οθόνη (FIXED), να κινείται αυτόματα από τον υπολογιστή, ώστε να μην εμποδίζει (AUTO), ή να είναι κλειστό (OFF). Μέσα στο παιχνίδι, υπάρχουν ορισμένες ακόμα δυνατότητες από το πληκτρολόγιο. Ετσι, με το X μπορούμε να αλλάξουμε το μέγεθός του σε μία σειρά από πολλά προκαθορισμένα, με το C να του αλλάξουμε θέση, με το V να βλέπουμε και τα νούμερα των παικτών, ενώ με το D μπορούμε να το κλείσουμε και να το ξαναοιξουμε.

Οι διαιτητές έχουν ο καθένας την προσωπικότητά του. Αυτό σημαίνει ότι αλλιώς θα συμπεριφέρεται ο καθένας τους στην ίδια κατάσταση. Και επειδή ο διαιτητής έχει πάντα δίκιο, καλό θα ήταν να τους μάθετε...

Μετά τις επιλογές, περνάμε στον αγώνα. Αρχικά, επιλέγουμε ποιος θα χειρίζεται τις ομάδες (Computer ή Joystick), από τη σχετική ένδειξη. Στη συνέχεια, μπορεί κανείς να δώσει το όνομά του στο ειδικό πεδίο για αυτό το σκοπό. Αυτό χρησιμοποιείται μέσα στο παιχνίδι από το Goal!. Η επιλογή της ομάδας είναι η προτελευταία δουλειά, που γίνεται από εδώ. Μία λίστα με τις 32 διαθέσιμες ομάδες εμφανίζεται και ο κάθε παίκτης επιλέγει τη δική του. Ο μόνος τρόπος, για να γίνει ακριβοδίκαιος ο αγώνας, είναι να πάρουν και οι δύο παίκτες την ίδια ομάδα. Τελευταία επιλογή είναι η ταχύτητα των παικτών κάθε ομάδας: από NOVICE μέχρι ACE, υπάρχουν πέντε διαφορετικά επίπεδα. Η τελική, όμως, ταχύτητα κάθε παίκτη επηρεάζεται και από τα χαρακτηριστικά του, τα οποία θα δούμε λίγο πιο κάτω.

Αφού τελειώσουν οι εδώ εργασίες, περνάμε στην επόμενη οθόνη, όπου φαίνονται ή και επιλέγονται το γήπεδο, ο διαιτητής κ.λπ. Στην κορυφή φαίνονται τα χρώματα κάθε ομάδας. Ένα κουμπί εκεί μας οδηγεί στις αλλαγές και τα συστήματα. Μία 13άδα ποδοσφαιριστών περιμένει να τοποθετηθεί στις ακριβείς θέσεις που θέλει ο παίκτης. Κάθε ποδοσφαιριστής μπορεί να ανήκει σε μία από τις παρακάτω κατηγορίες: Τερματοφύλακας (G), Αμυντικός (D), Κεντρώος (M) ή Επιθετικός (F). Η τοποθέτηση των παικτών στον αγωνιστικό χώρο πρέπει να γίνεται λαμβάνοντας υπόψη τους παραπάνω χαρακτηρισμούς. Η αλλαγή θέσης γίνεται με το πάτημα του δείκτη σε δύο παίκτες, οπότε αυτοί αλλάζουν μεταξύ τους. Δεξιά, φαίνεται το σύστημα, το οποίο μπορεί επίσης να επιλεγεί από κάποια προκαθορισμένα.

Όπως είπαμε, αρχικά υπάρχουν 13 παίκτες. Όμως, η ομάδα είναι δυνατόν να αποτελείται από πολύ περισσότερους (μέχρι 28), από τους οποίους επιλέγουμε τους 13 που θα συμμετάσχουν στον αγώνα. Η διαλογή της 13άδας γίνεται από το σημείο Pick Players. Στη νέα λίστα που εμφανίζεται, οι αμοι-

PLAY THE GAME



βαίες αλλαγές των παικτών γίνονται με το πάτημα του δείκτη στα σημεία που αναφέρεται το νούμερο που φοράει ο κάθε ποδοσφαιριστής. Μία επιπλέον δυνατότητα υπάρχει από εδώ: να δούμε με ακρίβεια τα χαρακτηριστικά του κάθε στοιχείου της ομάδας μας, με το πάτημα του δείκτη στο όνομά του. Ετσι, έχουμε τις εξής παραμέτρους, που καθορίζουν τη συμπεριφορά ενός ποδοσφαιριστή στον αγωνιστικό χώρο:

- Pace: πόσο γρήγορα τρέχει, επιταχύνει και επιβραδύνει.
- Stamina: πόσο χρόνο αντέχει να τρέχει στο maximum και γενικότερα να χρησιμοποιεί όλες του τις δυνατότητες.
- Aggression: πόσο πιθανό είναι να τραυματίσει έναν αντίπαλο στην προσπάθειά του για tackling.
- Resilience: η αντοχή του στις προσπάθειες των αντιπάλων για tackling. Μεγαλύτερο resilience σημαίνει ότι τραυματίζεται δυσκολότερα.
- Keeping Skill: οι επιδόσεις του ως τερματοφύλακας. Είναι ιδιαίτερα αυξημένο στους τερματοφύλακες, όμως υπάρχει και στους παίκτες.
- Tackling Skill: πόσο καλός είναι στο να κόβει και να παίρνει τη μπάλα.
- Passing Skill: οι ικανότητές του στις πάσες.
- Shooting Skill: η ικανότητα του παίκτη για σουτάριασμα (δύναμη και ακρίβεια).

Αφού γίνει και η επιλογή της ομάδας, κατεβαίνουμε στον αγωνιστικό χώρο. Οι δύο ομάδες παρατάσσονται, η μία μπρο-



PLAY THE GAME

GOAL! OPTIONS				
PITCH	NORMAL	HET	HUDDY	HENBLEV
DURATION	2x1	2x3	2x5	2x10
KIND	ON		OFF	
KEEPER LEVEL	NORMAL	MEDIUM	EASY	
COMPUTER LEVEL	NORMAL	MEDIUM	EASY	
SINGLE MATCH	NORMAL	EXTRA TIME	RPLV	
REPLAYS	AUTO	AUTO+SAVE	OFF	
VIEW	VERTICAL		HORIZONTAL	
SCALE	AUTO	ZOOMED IN	ZOOMED OUT	
SCANNER	AUTO	FIXED	OFF	
GROUND FX	ON		OFF	
REFEREE	RANDOM			
<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> SAVE SETUP LOAD SETUP CLEAR DISK EXIT </div>				

στά στην άλλη και σε λίγο παίρνουν τις θέσεις τους στο γήπεδο, ανάλογα με το επιλεγμένο σύστημα.

Κατά τη διάρκεια του αγώνα, ελέγχουμε τον παίκτη που είναι πιο κοντά στην μπάλα, ο οποίος υποδεικνύεται με τη γραμμή κάτω από τα πόδια του. Για να τον κάνουμε να τρέξει, απλά δείχνουμε την κατεύθυνση με το joystick. Το στοιχείο, που διαφοροποιεί έντονα το Goal! σε σχέση με τα άλλα ποδοσφαιράκια, είναι ότι ο παίκτης επιταχύνει μέχρι να αναπτύξει την τελική του ταχύτητα. Αυτό σημαίνει ότι καθυστερεί να αρχίσει να τρέχει γρήγορα. Ανάλογο πρόβλημα δημιουργείται, όταν θέλουμε να σταματήσουμε ή να αλλάξουμε κατεύθυνση, οπότε ο παίκτης στην πρώτη περίπτωση θέλει κάποιο χρόνο, μέχρι να ακινητοποιηθεί, ενώ στη δεύτερη διαγράφει ένα τόξο, προτού στρίψει ολοκληρωτικά, το οποίο μεγαλώνει όσο αυξάνεται η ταχύτητά του. Σπρώχνει την μπάλα με τον κλασικό τρόπο, προς τα εμπρός.

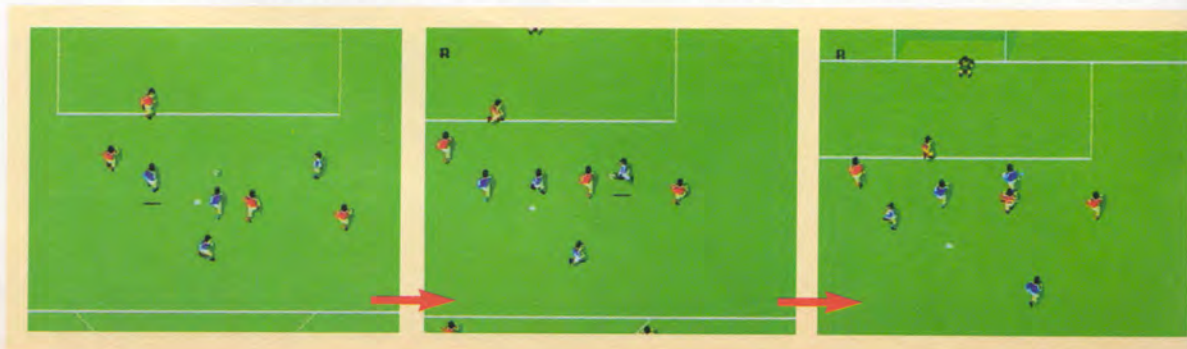
Το κοντρολάρισμα γίνεται όπως και στο Kick Off II, με το συνεχές πάτημα του fire, μόνο που εδώ δεν υπάρχει περίπτωση ο παίκτης να σουτάρει την μπάλα, όπως θα γινόταν στο Kick Off 2, αν την είχε στην κατοχή του. Βέβαια, μέχρι να ακινητοποιηθεί ο παίκτης, περνάει κάποιο διάστημα. Αφού κοντρολάρει τη μπάλα, υπάρχουν δύο δυνατότητες. Η πρώτη είναι να αφήσουμε το joystick στη νεκρή θέση και στη συνέχεια το fire, οπότε με την επόμενη κίνηση του μοχλού, ο παίκτης παίρνει την μπάλα μαζί του, σαν να μην έγινε τίποτε. Στο Kick

Off 2 αυτό γινόταν πάρα πολύ γρήγορα, με αποτέλεσμα να χρησιμοποιείται για πολύ όμορφες τρίπλες. Εδώ, δυστυχώς, όχι. Η δεύτερη δυνατότητα είναι με το fire πατημένο, να δείξουμε σε μία κατεύθυνση και με την απελευθέρωση του κουμπιού να γίνει πάσα προς εκείνο το σημείο, δηλαδή σε κάποιο παίκτη που υπάρχει προς εκείνη την κατεύθυνση. Αυτή η διαδικασία εξαρτάται άμεσα από το passign skill του παίκτη, ο οποίος κάνει την πάσα. Έτσι, ένα ποδοσφαιριστής με χαμηλό δείκτη σε αυτό το σημείο, δύσκολα κάνει σωστές πάσες. Το πρόβλημα αυτό εντοπίζεται πολλές φορές στους επιθετικούς, που δεν μπορούν να στρώσουν μία μπαλιά σωστή σε κάποια δύσκολη περίπτωση.

Όπως πάντα, μπορεί κανείς να σουτάρει ενώ τρέχει, με το πάτημα του fire, ενώ τα φάλτσα ευστοχούν, αφού η μπάλα φύγει λίγο από τα πόδια του παίκτη, δείχνοντας την πορεία προς την οποία θέλουμε να κατευθυνθεί. Μερικές ακόμα μορφές σουτ έχουμε με τη χρήση του εμπρός πίσω από το joystick. Έτσι, σουτάροντας και τραβώντας το μοχλό πίσω, η μπάλα φεύγει δυνατά ψηλά, ενώ αν σπρώξουμε το μοχλό αμέσως πάλι μπροστά, μειώνουμε το ύψος της. Οι βολίδες αυτές, σε συνδυασμό με ένα καλό φάλτσο, συνιστούν τεράστια απειλή για τους άτυχους τερματοφύλακες, από το σημείο του πέναλτι και λίγο πιο έξω. Ένα ακόμα σουτ είναι το σήκωμα της μπάλας, το οποίο γίνεται με το τράβηγμα του μοχλού σε αντίθετη κατεύθυνση από το σημείο που έσπρωχνε την μπάλα.

Τα ανάποδα ψαλιδία τα κληρονόμησε από το Final Whistle και γίνονται με τον ίδιο τρόπο, δηλαδή 180 μοίρες αλλαγή κατεύθυνσης, ενώ η μπάλα είναι ψηλά. Τα τάκλιν έχουν βελτιωθεί πολύ, γιατί δεν γίνονται αυτόματα, αλλά ούτε και κατά λάθος. Η διαδικασία είναι η ακόλουθη: σημαδεύουμε τον αντίπαλο και δίνουμε ένα γρήγορο κοφτό πάτημα στο fire και... ο θεός βοηθός! Αν πάρουμε πρώτα την μπάλα, υπάρχει σημαντικότερη πιθανότητα να μη δοθεί φάουλ. Βέβαια, πιθανότητα να μη δοθεί τίποτε υπάρχει, ακόμα και όταν πρόκειται για καθαρό κλάδεμα, αλλά αυτό είναι άσχετο! Συνήθως, θα πέσει και η σχετική κάρτα. Υπάρχει όμως και άλλος τρόπος να ρίξουμε έναν αντίπαλο: βάζοντας μπροστά του έναν δυνατό παίκτη μας. Βέβαια, δεν θα πέσει πάντα, αλλά ποτέ δε θα σφυριχτεί φάουλ από το τζαρτζάρισμα...

Οι κεφαλιές γίνονται με παρόμοιο τρόπο, δηλαδή με κοφτό πάτημα του fire button, ενώ η μπάλα είναι ψηλά. Τη στιγμή της επαφής του κεφαλιού του παίκτη με την μπάλα, μπορούμε να καθορίσουμε με το joystick τη διεύθυνση, στην οποία θα φύγει η τελευταία. Αν θέλουμε ταυτόχρονα να την κατεβ-



σουμε στο γήπεδο, κρατάμε το fire button πατημένο συνεχώς.

Και μιας και μιλάμε για ψηλό παιχνίδι, να δούμε τι γίνεται στο κατέβασμα της μπάλας. Αν αυτή χτυπήσει έναν παίκτη στην πλάτη, αυτός κάνει μία στροφή στην προσπάθεια του να την πάρει. Αυτό, όμως, είναι χαμένος χρόνος, οπότε καλύτερη λύση είναι το στοπάρισμα με το στήθος: κοιτάμε φάτσα προς τη μπάλα που κατεβαίνει και δεν κάνουμε τίποτε. Μόλις χτυπήσει στο στήθος του παίκτη, κατεβαίνει στα πόδια του.

Περνάμε τώρα στις στημένες φάσεις. Μία γραμμή υποδεικνύει την κατεύθυνση, που θα ακολουθήσει η μπάλα. Με το πάνω-κάτω ρυθμίζουμε το μήκος της, δηλαδή τη δύναμη που θα γίνει η εκτέλεση. Με το αριστερά-δεξιά ρυθμίζουμε την κατεύθυνση, ενώ με το fire πατημένο έχουμε δύο ακόμα χειρισμούς: fire και πάνω-κάτω καθορίζει το ύψος που θα δώσουμε, ενώ fire και αριστερά-δεξιά αλλάζουν την άποψη τού γηπέδου για ακριβείς χειρισμούς.

Στα πέναλτι, δεν υπάρχει η γραμμή ούτε το παλιό βέλος του Kick Off 2. Στα τυφλά πατάμε το fire και με δύο διαδοχικές κινήσεις τού μοχλού ρυθμίζουμε κατεύθυνση και φάλτσα. Οσο περισσότερη ώρα πατήσουμε το fire τόσο πιο ψηλά και δυνατά θα φύγει η μπάλα. Λίγο πριν την επαφή μπάλας-παίκτη, καθορίζουμε την κατεύθυνση, ενώ αμέσως μετά το σουτ, το φάλτσο.

Στα φάουλ, εκτός από τις κινήσεις του επιτιθεμένου, έχουμε και τις κινήσεις του αμυνομένου, ο οποίος μέσα σε περιορισμένο χρόνο μπορεί να κάνει τα εξής: να φέρει παίκτες στο τείχος με την κίνηση του μοχλού δεξιά (μέχρι 7 παίκτες). Να διώξει παίκτες, με την κίνηση αριστερά. Να απομακρύνει ή να φέρει το τείχος πιο κοντά στη μπάλα, με το πάνω-κάτω. Στα φάουλ, που η μπάλα είναι μακριά από την περιοχή, δεν δίνεται εκτέλεση, αλλά η δυνατότητα να γίνει πάσα προς κάποιο παίκτη εκεί κοντά.

* Βασικό στοιχείο του παιχνιδιού είναι οι αλλαγές παικτών και συστημάτων. Με το πάτημα του πλήκτρου "A" (αριστερά και δεξιά του space bar) ερχόμαστε (όχι αμέσως, αλλά μόλις η μπάλα βγει εκτός αγωνιστικού χώρου) στην οθόνη του συστήματος και των αλλαγών, περίπου όπως πριν τον αγώνα, με τη διαφορά ότι δεν μπορούμε να κάνουμε Pick Players. Κάθε ομάδα κάνει αλλαγές με το δικό της πλήκτρο "A". Για να αλλάξει θέση ένας παίκτης με έναν άλλο, επιλέγουμε διαδοχικά τα δύο ονόματα που θα κάνουν την αλλαγή.

Αυτά, λοιπόν, με το ματς, όμως το Goal! έχει ένα ακόμα σημείο που αξίζει ιδιαίτερης μνείας. Είδαμε πως οι ομάδες, που παίζουν στους αγώνες, προέρχονται από ένα σετ έτοιμων συγκροτημάτων. Αυτό το σετ μπορούμε να το χειριστού-

PLAY THE GAME

με από το Edit Teams του βασικού μενού. Εμείς μπορούμε να φτιάξουμε, λοιπόν, το δικό μας σετ ομάδων, αλλάζοντας τα ονόματα συλλόγων και ποδοσφαιριστών, το βασικό σύστημα, τις φανέλες και τις βασικές 13άδες. Όμως, το ωραίο τής υπόθεσης είναι ότι μπορούμε να κάνουμε και μεταγραφές παικτών μεταξύ των ομάδων! Ετσι, ας υποθέσουμε ότι θέλουμε να πάρουμε έναν παίκτη από τη Liverpool και να τον φέρουμε στη Juventus. Μπαίνουμε στις επιλογές της Liverpool και πάνω από το όνομα του παίκτη πατάμε το Space Bar. Τότε, βλέπουμε ότι το όνομα του παίκτη φαίνεται στην κορυφή της οθόνης. Γυρίζουμε στη λίστα των ομάδων και μπαίνουμε στη Juventus. Πάμε το δείκτη σε μία κενή θέση και πατάμε πάλι το Space Bar και ο παίκτης ήρθε.

Μερικές ακόμα δουλειές, που μπορούν να γίνουν από εδώ, είναι να διαγραφούν ομάδες και να μεταφερθούν νέες, από αυτές που βρίσκονται αποθηκευμένες στις δισκέτες του Goal!. Στην κορυφή της οθόνης, υπάρχει η ένδειξη DELETE ή REPLACE, καθεμία από τις οποίες καθορίζει τη δουλειά που θέλουμε να κάνουμε. Η κατάσταση DELETE/REPLACE αλλάζει το πάτημα επάνω της. Στην περίπτωση DELETE, απλά διαλέγουμε το κουτί δίπλα στην ομάδα που θέλουμε να διαγράψουμε.

Στην περίπτωση REPLACE, φορτώνουμε το γκρουπ, από όπου θέλουμε να πάρουμε τις ομάδες, ενώ έχουμε ήδη στη μνήμη το γκρουπ που θέλουμε να τις πάμε. Με το φόρτωμα, λοιπόν, εμφανίζεται το νέο γκρουπ. Επιλέγουμε μία ομάδα από το όνομά της και αμέσως μεταφερόμαστε στην προηγούμενη λίστα. Δείχνοντας το κουτί δίπλα στο όνομα κάποιας ομάδας του συγκεκριμένου γκρουπ, αυτή αντικαθίσταται από την επιλογή τού προηγούμενου.

Τα ρυθμιζόμενα πρωταθλήματα και το Arcade challenge είναι δύο πολύ ωραίες προσθήκες του Goal!, ειδικά όταν παίζεται χωρίς παρέα. Όμως, ένα ιδιαίτερο στοιχείο βρίσκουμε στο Practice, όπου με το πάτημα του πλήκτρου DEL, απομνημονεύονται οι θέσεις των παικτών και της μπάλας. Ανά πάσα στιγμή, αργότερα, μπορούμε να γυρίσουμε πίσω σε αυτό το σημείο με το πάτημα του HELP. Αυτό παρέχει τη δυνατότητα να δοκιμάσουμε μία τεχνική πολλές φορές.

Αντε τώρα να παίξουμε και κάνα παιχνίδι να ξετριψούμε. Αν γίνετε καλοί, μπορεί να κάνουμε και διαγωνισμό...





ΤΜΗΜΑ COMPUTER GRAPHICS-CAD/CAM

(Διετής Κύκλος Σπουδών)

Σχεδιαστές CAD/CAM

(Αρχιτεκτονικός και Βιομηχανικός Σχεδιασμός και μέσω Η/Υ).

Προγράμματα αρχιτεκτονικού και βιομηχανικού σχεδιασμού: Autocad, Spirit, Cadkey, 3D-Studio & Animator Pro. Η φοίτηση συμπληρώνεται με διάφορα μαθήματα ειδικότητας.

- Δικαίωμα εγγραφής έχουν οι απόφοιτοι Λυκείου.
- Διδακτική περίοδος: 4 Οκτωβρίου 1993 - 31 Μαΐου 1994.

Computer Graphics-Animation

Προγράμματα γραφικών τεχνών με εφαρμογή στο Animation: Corel Draw, Photostyler, στο περιβάλλον PC και Illustrator, Photoshop, στο περιβάλλον Macintosh, μαζί με όλα εκείνα τα μαθήματα ειδικότητας, τα οποία δένουν αρμονικά τις βασικές αρχές γραφιστικής με μια νέα τεχνολογία της κίνησης στο χώρο (Animation), για το πρώτο έτος σπουδών.

Για το δεύτερο έτος σπουδών, για τους σπουδαστές

που ακολουθούν τον κλάδο του Animation, διδάσκονται τα προγράμματα 3D-Studio και Animator Pro, με τα οποία αποκτούν οντότητα και κίνηση οι κατασκευές τους.

- Δικαίωμα εγγραφής έχουν οι απόφοιτοι Λυκείου.
- Διδακτική περίοδος: 4 Οκτωβρίου 1993 - 31 Μαΐου 1994.
- Τα μαθήματα έως 4/4 γίνονται 3 φορές την εβδομάδα.

Computer Graphics - DTP

Προγράμματα σχεδιασμού εντύπου-μακέτας μέσω Η/Υ: Το πρώτο έτος σπουδών είναι κοινό με τον κλάδο του Computer Graphics-Animation. Κατά το δεύτερο διδάσκονται τα προγράμματα Ventura, Pagemaker, Quark Xpress, τα οποία συμπληρώνονται με τα κατάλληλα μαθήματα ειδικότητας, που

αποτελούν συνέχεια και συνέπεια των κλασικών μεθόδων σχεδιασμού.

- Δικαίωμα εγγραφής έχουν οι απόφοιτοι Λυκείου.
- Διδακτική περίοδος: 4 Οκτωβρίου 1993 - 31 Μαΐου 1994.

Computer Graphics - Animation - Video Production

(Ειδικό Μεταπτυχιακό Τμήμα) μονοετές

Προγράμματα μύησης στο χώρο του κινούμενου σχεδίου (Animation) και των τηλεοπτικών παραγωγών, (video clips, cartoon, διαφημιστικές ταινίες κ.τ.λ.):

Γραφιστική κινηματογράφου, Κινούμενο Σχέδιο, Ελεύθερο Σχέδιο-Σκίτσο, Κόμικς, Ήχος - Τεχνικές Κινηματογράφου - Video, Αρχές Σκηνοθεσίας, Computer 3D-Studio, Computer Animator Pro.

- Δικαίωμα εγγραφής έχουν οι απόφοιτοι γραφί-

στες του ΑΚΤΟ ή άλλων σχολών (συνεννόηση με τη Διεύθυνση Σπουδών), επαγγελματίες του χώρου, καθώς και οι απόφοιτοι ανωτέρων εκπαιδευτικών ιδρυμάτων σε ανάλογες ειδικότητες.

- Διδακτική περίοδος: 4 Οκτωβρίου 1993 - 31 Μαΐου 1994.
- Το σύνολο των ωρών ανά εβδομάδα ανέρχεται στις 22.

Τα σύγχρονα εργαστήρια, το άρτια καταρτισμένο εκπαιδευτικό επιτελείο, καθώς και το ιδιόκτητο Studio-πλατό παραγωγής τηλεοπτικών ταινιών που ετοιμάζει ο ΑΚΤΟ μέσα στο 1994, αποτελούν τις ιδιωτικές εγγυήσεις για μια ολοκληρωμένη εκπαίδευση στο χώρο του Animation, του Κινούμενου Σχεδίου και του Video Production.

Παράλληλα με τα μαθήματα αυτά, ο ΑΚΤΟ βρίσκεται σε συνεχή συνεργασία με μεγάλα επαγγελματικά Studios επεξεργασίας εικόνας, διαφημιστικές εταιρείες, τηλεοπτικούς σταθμούς για την πρακτική εξάσκηση των σπουδαστών και για την απορρόφησή τους σε ανάλογες θέσεις, μετά την ολοκλήρωση των σπουδών τους.

Προγράμματα σχεδιασμού μέσω Η/Υ έχουν εμπλουτίσει το εκπαιδευτικό πρόγραμμα των ειδικοτήτων Γραφιστών, Διακοσμητών, Designers, Μοντελίστ και Φωτογραφίας του ΑΚΤΟ.

ΈΝΑΣ ΚΟΣΜΟΣ ΓΝΩΣΗΣ ΚΑΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ΧΩΡΙΣ ΟΡΙΑ

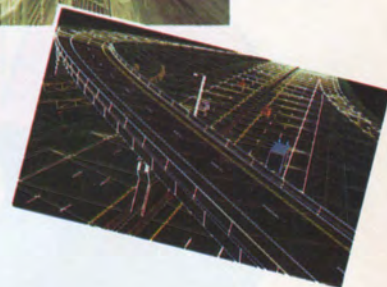


**Σε επίπεδο σπουδών
που μόνο το κύρος του ΑΚΤΟ
μπορεί να εξασφαλίσει.**

Ο Αθηναϊκός Καλλιτεχνικός Τεχνολογικός Όμιλος είναι σήμερα ο μεγαλύτερος ιδιωτικός εκπαιδευτικός φορέας στο χώρο του ART & DESIGN στη χώρα μας. Με μακρόχρονη πείρα και θεαματικά αποτελέσματα στο εκπαιδευτικό του έργο, κάνει πραγματικότητα τα όνειρα

και τις προσδοκίες των νέων ανθρώπων που ενδιαφέρονται να αναπτυχθούν στον χώρο αυτό. Έχει επίσημη ισοτιμία των σπουδών του με το MIDDLESEX UNIVERSITY, ένα από τα μεγαλύτερα τεχνολογικά Δημόσια Πανεπιστήμια της Αγγλίας, το οποίο χορηγεί ενδιάμεσους πανεπιστημιακούς τίτλους στους αποφοίτους του.

Εδώ και δύο χρόνια, ο ΑΚΤΟ προχώρησε στην καθιέρωση νέων ειδικοτήτων, που σχετίζονται με τις εφαρμοσμένες καλές τέχνες και προέκυψαν από την εισβολή και την κυριαρχία των Ηλεκτρονικών Υπολογιστών στις διάφορες περιοχές του DESIGN. Η διείσδυση αυτή των Η/Υ επέβαλε στον ΑΚΤΟ τη σοβαρότερη επένδυση που έγινε μέχρι τώρα, για τη δημιουργία τελειοτάτων studios με πανάκριβο εξοπλισμό, μοναδικών στον ελληνικό χώρο, για πλήρη ανταπόκριση, χωρίς προβλήματα, στις εκπαιδευτικές ανάγκες των νέων ειδικοτήτων.



Ζητήστε να σας
σταλεί δωρεάν
το έντυπο με
τις πληροφορίες.

akto
ART & DESIGN

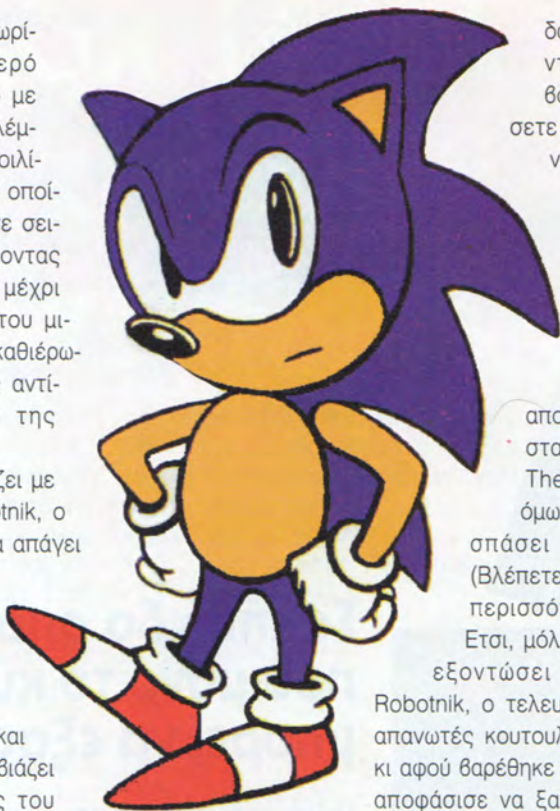
ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ ΕΛΕΥΘΕΡΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ
ΑΘΗΝΑΪΚΟΣ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ

• Χαρ. Τρικούπη 21, 106 81 Αθήνα, τηλ.: 3613700, 3609555, fax: 3620215 • 3ης Σεπτεμβρίου 24, 104 32 Αθήνα, τηλ.: 5247615, 5245993-4, fax: 5237464

Ολοι μας, βέβαια, γνωρίζουμε τον τρομερό μπλε σκαντζόχοιρο με το σπινθηροβόλο βλέμμα, τη στρογγυλή κοιλίτσα και την ταχύτητα του Flash, ο οποίος με την εμφάνισή του προκάλεσε σεισμούς και καταποντισμούς, γεμίζοντας παράλληλα τα ταμεία της Sega μέχρι σκασμού. Τόση ήταν η επιτυχία του μικρού Carl Lewis, που η Sega τον καθιέρωσε ως επίσημη μασκότ της, όπως αντίστοιχα συνέβη με το Mario της Nintendo.

Αυτός ο τυπάς, που λέτε, τα βάζει με τον καταχθόνιο δόκτορα Ivo Robotnik, ο οποίος έχει ένα υπέροχο χόμπι: να απαγάγει αθώα ζώακια (λαγουδάκια, πουλάκια, κουνελάκια, κανέναν ελέφαντα) και να τα μετατρέπει σε αναισθητα και εχθρικά ρομπότ. (Αυτή κι αν είναι μούρλα!)

Ο Sonic, λοιπόν, ως ατρόμητος και μεγαλόψυχος σκαντζόχοιρος παραβιάζει το απαραβίαστο της ιδιοκτησίας του



δαχτυλιδάκια και άλλα αντικείμενα που θα σας βοηθήσουν να εκπληρώσετε το βασικό σας σκοπό: να εξοντώσετε το μουρλό, συγγνώμη, εννοούσα το δόκτορα Ivo Robotnik και να ελευθερώσετε τα αθώα ζώακια (και τον ελέφαντα).

Όλα τα παραπάνω αποτελούν την αληθοφανέστατη υπόθεση του Sonic The Hedgehog. Ελα μου, όμως, που η Sega ήθελε να σπάσει κι άλλα ταμεία. (Βλέπετε, δεν έσπασαν όλα, τα περισσότερα απλώς ράγισαν.) Έτσι, μόλις ο Sonic κατάφερε να εξοντώσει τον μουρ..., εεε τον Robotnik, ο τελευταίος συνήλθε από τις απανωτές κουτουλιές του σκαντζόχοιρου κι αφού βαρέθηκε να μαζεύει πεταλούδες, αποφάσισε να ξαναπάσει το παλιό του

MINI ΑΦΙΕΡΩΜΑ

SONIC VS SONIC II

• Αλέξανδρος Τυραδέλης



Robotnik για να σώσει τα αθώα ζώακια (φυσικά και τον ελέφαντα). Ο μουρλός δόκτορας, όμως, δεν είναι δυνατό να κάτσει με σταυρωμένα πόδια (ή μήπως είναι χέρια;). Τέλος πάντων, στέλνει εναντίον τού Flash, εεε... του Sonic ήθελα να πω, αράδες ζώων, τα οποία φυσικά έχει ήδη μετατρέψει σε ρομπότ, για να τον εξοντώσουν. Κάπου εδώ, όμως, μπαίνετε και εσείς (με το joyrad σας).

Πρέπει λοιπόν να οδηγήσετε τον Sonic μέσα στις διάφορες πίστες και να μαζέψετε

χόμπι: να απαγάγει μικρά αθώα ζώακια (και κανέναν ελέφαντα). Τώρα όμως απήγαγε και τον κολλητό τού Sonic, τον Tails την αλεπουδίτσα με τις δύο ουρές. (Είδατε τι κάνει το Τσέρνομπιλ;) Και τι να κάνει ο άμοιρος ο Sonic; Εμεινε ξεκολλημένος στους πέντε δρόμους χωρίς τον κολλητό του. Να σου τον, λοιπόν, πάλι να παραβιάζει το απαραβίαστο του Robotnik, στην προσπάθειά του να τον βρει και να τον κουτουλίσει.

Έτσι έχει η υπόθεση και του δεύτερου Sonic The Hedgehog που, όπως ήταν αναμενόμενο, είχε τεράστια απήχηση στους οπαδούς της Sega και όχι μόνο. Εμείς εδώ θα περιοριστούμε στη σύγκριση των δύο παιχνιδιών επισημαίνοντας ομοιότητες και διαφορές.

Ξεκινώντας από τις πίστες (zones), να πούμε ότι στο Sonic 1 είναι έξι στον αριθμό, ενώ στο Sonic 2 εφτά. Έτσι, έχουμε:

SONIC 1
zones

- 1 GREEN HILL
- 2 BRIDGE
- 3 JUNGLE
- 4 LABYRINTH
- 5 SCRAP BRAIN
- 6 SKY BASE
- 7 -

SONIC 2
zones

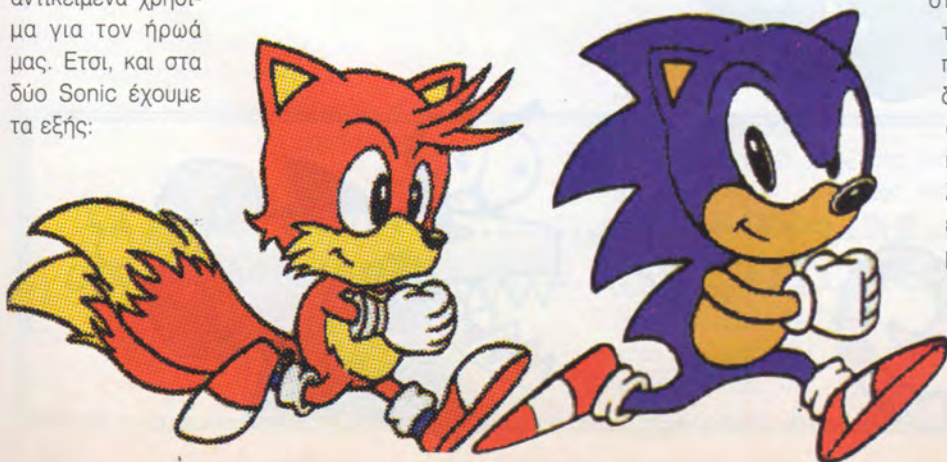
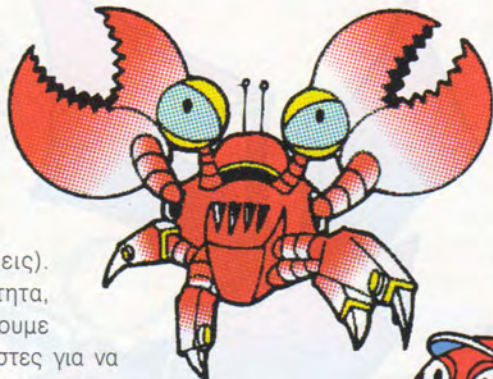
- 1 UNDER GROUND
- 2 SKY HIGH
- 3 AQUA LAKE
- 4 GREEN HILLS
- 5 GIMMICK MOUNTAIN
- 6 SCRAMBLED EGG
- 7 CRYSTAL EGG

Καί στα δύο παιχνίδια κάθε zone αποτελείται από τρεις acts (πράξεις). Αναμφισβήτητα, λοιπόν, έχουμε άφθονες πίστες για να χορτάσει και ο πιο α-χόρταγος. Βέβαια, μπορεί το Sonic 2 να έχει μία πίστα παραπάνω, δεν έχει όμως Bonus stages, όπως ο προκάτοχός του, Sonic 1.

Σε αυτές τις χαρωπές πιστούλες ο Sonic χοροπηδάει ασταμάτητα πάνω σε ελατήρια (αφού πάρει πρώτα τα πέντε έξι κουτιά δραμαμίνες), προσπαθώντας να μαζέψει δαχτυλίδια και ζωές. Τα δαχτυλίδια είναι πολύ βασικά για δύο απλούστατους λόγους.

Πρώτον, όταν έχετε έστω και ένα δαχτυλίδι και έρθετε σε επαφή με τον εχθρό (ζωάκια, καρφία ή και τον πασίγνωστο πια ελέφαντα...), δεν πεθαίνετε, απλώς χάνετε όλα σας τα δαχτυλίδια.

Δεύτερον, για κάθε 100 δαχτυλίδια που μαζεύετε, κερδίζετε μία extra ζωίτσα. Εκτός όμως από τα υπέροχα και φανταχτερά δαχτυλίδια, υπάρχουν κι άλλα αντικείμενα χρήσιμα για τον ήρωά μας. Έτσι, και στα δύο Sonic έχουμε τα εξής:



1. Super ring:

Μόλις το πάρετε, τα δαχτυλίδια σας ως διά μαγείας αυξάνουν κατά δέκα.

2. Power sneakers: Τα

παπουτσάκια αυτά σας δίνουν μεγαλύτερη ταχύτητα από όση ήδη έχετε (θα 'χουν φαίνεται καμιά καινούρια αερόσολα με κηροζίνη).

3. Invisibility: Πάρτε το και γίνεται άτρωτοι για περιορισμένο χρονικό διάστημα.

4. 1-UP: Μια extra ζωούλα.

5. Chaos emerald: Σε κάθε πίστα υπάρχει από ένα τέτοιο πετράδι. Βρείτε τα όλα και δείτε το πραγματικό τέλος του παιχνιδιού! Εκτός από τα παραπάνω αντικείμενα που συναντάτε στις διάφορες πίστες, στο τέλος κάθε πίστας περνάτε μπροστά από μία ταμπέλα.

Καθώς τρέχετε σαν τον άνεμο (όπως ο θεός σας ο Flash), παρασέρνετε την ταμπέλα, η οποία στριφογυρίζει και μπορεί να δείξει τα εξής υπέροχα:

1. Dr Robotnik: Κερδίζετε δύο κιλά παστουρμά (τίποτα δηλαδή).

2. Ring: Κερδίζετε 10 δαχτυλίδια.

3. Sonic: Κερδίζετε μια ζωή.

4. Η περίπτωση αυτή είναι διαφορετική σε κάθε παιχνίδι. Στο Sonic 1 είναι ένα θαυμαστικό που σας

στέλνει κατευθείαν στην Bonus stage, ενώ στο Sonic 2 είναι η φάτσα του Tails και σας προσφέρει εντελώς δωρεάν ένα λαχταριστό Continue με κόκκινη σάλτσα και μπόλικο τυρί. Στο Sonic 1 εξάλλου, Continue μπορείτε να βρείτε

στις Bonus stages, χωρίς όμως σάλτσες και βλακειές (ίσως με λίγη





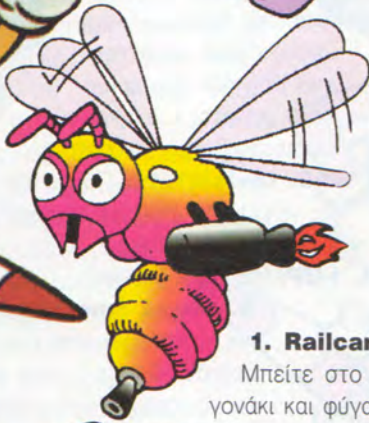
μουστάρδα...). Μία ευχάριστη καινοτομία στο Sonic 2 είναι η χρήση ορισμένων αντικειμένων μεταφοράς. Για να τα δούμε:



jourpad.

Το βασικό ατού, όμως, της υπόθεσης είναι η τρομερή ταχύτητα και των δύο παιχνιδιών και το τέλειο, πραγματικά, scrolling. Τα δύο παιχνίδια είναι τόσο προσεγμένα, που διαφέρουν ελάχιστα από τα αντίστοιχα για το Mega Drive. Το τελευταίο έχει απλώς μεγαλύτερες πίστες.

Το μόνο που έχω να



1. Railcarts:

Μπείτε στο βαγονάκι και φύγαμεεεεε!!



2. Hang Gliders:

Το κλασικό δελταπλάνο. Προσοχή στους νοτιάδες.

3. Bubbles:

Μπείτε στις φούσκες και αιωρηθείτε στο άγνωστο... (μόνο στις πίστες με νερό). Τα γραφικά και των δύο παιχνιδιών, καθώς και ο ήχος είναι σχεδόν πανομοιότυπα, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι δεν είναι απόλυτα προσεγμένα και επιτυχημένα. Οχι μόνο αυτό,



πω στους κατόχους Game Gear είναι να τρέξουν να το αγοράσουν. Τώρα! Είτε το ένα είτε το άλλο.

Μωρέ, δεν τα παίρνετε και τα δύο να ξεμπερδέυετε; Α! Και κάτι άλλο.

Οποιος δει κανέναν ελέφαντα να κυκλοφορεί στο παιχνίδι, ας τηλεφωνήσει

στον κύριο Θρασύβουλο Βλαχομπογδάνα, γιατί τον έχασε και ανησυχεί πολύ. Ευχαριστώ, και θα τα ξαναπούμε λίαν συντόμως.

SONIC 1

SONIC 2

ΓΡΑΦΙΚΑ

94

94

ΗΧΟΣ

85

87

GAMEPLAY

80

80

ΓΕΝΙΚΑ

93

94



αλ-

λ ά

είναι

κι από τα

καλύτερα που έ-

χουμε δει στο Game Gear. Το ίδιο και η κίνηση του Sonic. Αψογη. Μάλιστα

κουνάει ακόμη και το

κεφάλι του πάνω

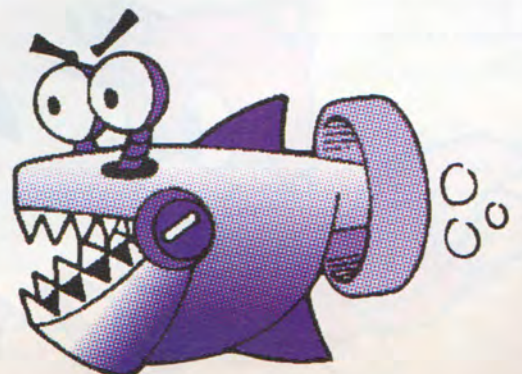
κάτω, προκειμένου

να δούμε τι υπάρ-

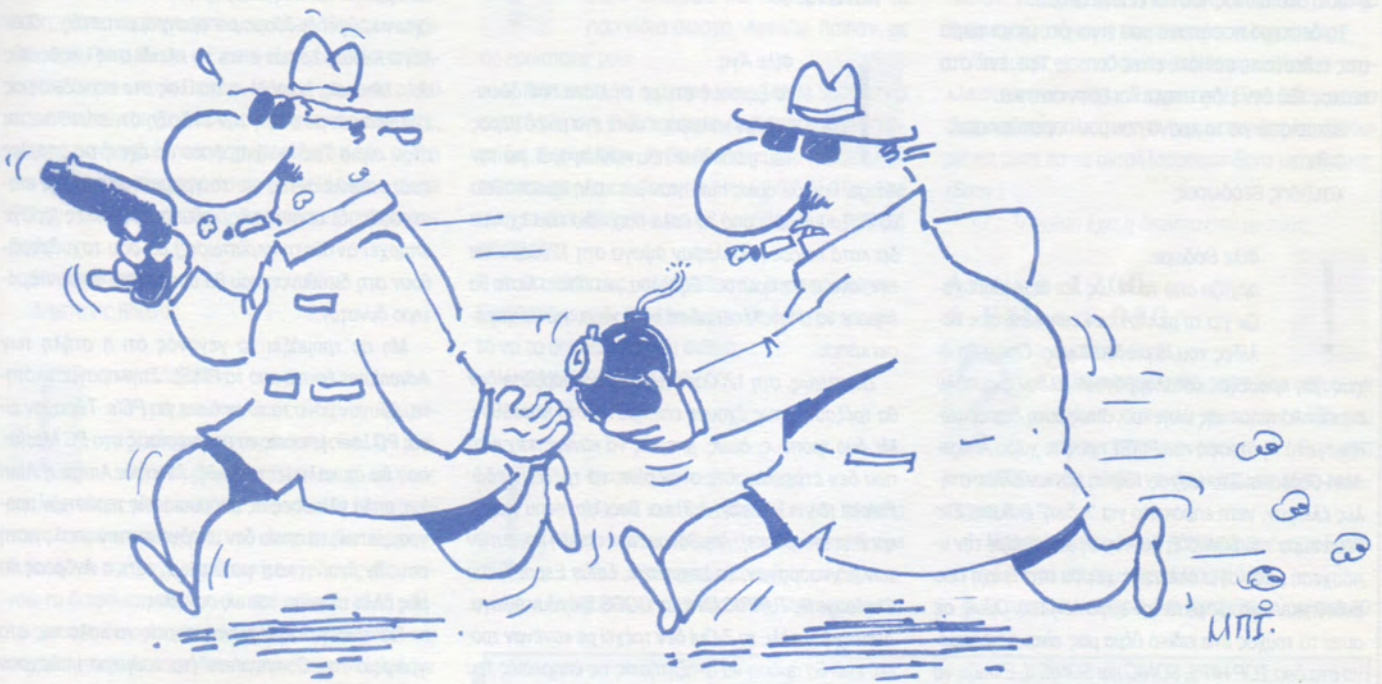
χει πάνω και κάτω

από αυτόν, κουνώ-

ντας αντίστοιχα το



PIXEL *Ware*



ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ52

PUBLIC DOMAIN.....55

ON-LINE60

ΑΓΓΕΛΙΕΣ62



ΤΑ ΧΑΜΕΝΑ CONSOLE TIPS



Αγαπητό PIXELάκι,

Σε ήλω έτσι, γιατί μόλις έκλεισες τα 100 "χρονάκια" σου. Δεν νομίζω να μας φύγεις από τώρα. Ας μπούμε στο θέμα.

Είμαι κάτοχος μίας SEGA MASTER SYSTEM και ελπίζω στο μέλλον μίας MEGA DRIVE. Εχω δύο παράπονα από σένα:

Στο τεύχος 94 (Δεκέμβρη 92) έγραψες για το SONIC 2, ότι θα το κάνεις SPECIAL REVIEW και έχουμε φτάσει στο τεύχος 100 και τίποτα ακόμα.

Το δεύτερο παράπονό μου είναι ότι, μέχρι τώρα στις τελευταίες σελίδες είχες Console Tips, ενώ στο τεύχος 100 δεν είδα τίποτα και ξαφνιάστηκα.

Ευχαριστώ για το χρόνο που μου παραχώρησες.

Φιλικά

Χατζίδης Θεόδωρος



Φίλε Θόδωρε,

αρχίζω από το τέλος και σε καθησυχάζω για το μέλλον των consoles, στις σελίδες του περιοδικού μας. Όπως θα έ-

χεις ήδη προσέξει, καταλαμβάνουν πλέον ένα πολύ σημαντικό τμήμα της ύλης του, όπως αυτή διαμορφώθηκε μετά τη στροφή του PIXEL προς το χώρο Amiga-Atari-Consoles. Στο τεύχος 100, τα tips και άλλες στήλες έλειψαν, γιατί επρόκειτο για "ειδική" έκδοση. Στο θέμα τώρα του SONIC 2, δυστυχώς αθετήσαμε την υπόσχεσή μας λόγω έλλειψης χώρου στα τεύχη που εκδόθηκαν αμέσως μετά την εμφάνισή του. Όμως, σε αυτό το τεύχος ένα ειδικό θέμα μας είναι αφιερωμένο στα δύο TOP HITS, SONIC και SONIC II. Ελπίζω να αποζημιώνουμε έτσι, όσους περίμεναν αυτό το Special Review.

ΤΡΕΧΕΙ ΣΤΗ 1200άρα;



Αγαπητό PIXEL,

διάβασα το computer test της Amiga 1200 στο τεύχος 95 και πραγματικά εντυπωσιάστηκα τόσο, ώστε να σκέφτομαι σοβαρά να γίνω κάτοχός της.

Παρ' όλα αυτά, ο πίνακας των παιχνιδιών που έτρεχαν χωρίς κανένα πρόβλημα, ο οποίος υπήρχε στο τέλος του TEST, δεν ήταν κατατοπιστικός, αφού μόνο 10 από τα 63 παιχνίδια μου ήταν γνωστά και θα ήθελα να τα αγοράσω. Γι' αυτό, θα ήθελα να μου κάνεις μία χάρη: να μου πεις ποια από τα παρακάτω δέκα παιχνίδια τρέχουν χωρίς πρόβλημα στη 1200άρα: TURRICAN II, SHADOW OF THE BEAST II, LEMMINGS, GODS, Z-OUT, LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE III, TORVAK THE WARRIOR, KNIGHTS OF

THE CRYSTALLION, THE KILLING GAME SHOW και NITRO. Ευχαριστώ,

Αγης Κωστήτας

Γιάννινα.



Φίλε Αγη,

το ξέρουμε ότι, με τη λίστα που δώσαμε, δεν καλύψαμε ούτε ένα μικρό μέρος του gameware που κυκλοφορεί για την Amiga, νομίζω όμως πως ήταν μία καλή προσπάθεια να δείξουμε ποια από τα καλά παιχνίδια που έχουμε δει κατά καιρούς δούλεψαν άψογα στη 1200άρα και την κάναμε και πρώτοι... Εξάλλου, μία τέτοια λίστα θα έπρεπε να αποτελείσει ειδικό αφιέρωμα, για να χωρέσει κάπου...

Δυστυχώς, στη 1200άρα πολλά προγράμματα δεν θα τρέξουν, όπως έχουμε επισημάνει στο παρελθόν. Με δύο τρόπους, όμως, μπορείς να κάνεις παιχνίδια που δεν έτρεχαν ούτε στην plus, να τρέξουν εδώ: Relokit (δίνει Kickstart 1.3) και Boot'Up menu (cache και chip set options). Λαμβανομένων υπόψη και αυτών των τεχνασμάτων, τα Lemmings, Lotus Esprit Turbo Challenge III, TURRICAN II και GODS τρέχουν άψογα. Δυστυχώς, πάλι, το Z-Out δεν τρέχει με κανέναν τρόπο, ενώ θα πρέπει να αναζητήσεις τις υπηρεσίες του Shadow Of The Beast III, το οποίο συνεργάζεται με τη 1200. Πρόβλημα υπάρχει και με το NITRO, ενώ δεν μπόρεσα να βρω τα υπόλοιπα για να σε βοηθήσω περισσότερο. Νομίζω, όμως, ότι το Knights of the Crystallion τρέχει και αυτό.

ADVENTURE SOS



Αγαπητό PIXEL,

αν και αναγνώστης σου εδώ και πολύ καιρό, είναι η πρώτη φορά που σου γράφω. Υπάρχουν μερικά adventures που έχω κολλήσει και θα ήθελα να μου σταθεί μία ολοκληρωμένη λύση τους.

1. Μπορώ να σου στείλω τα ονόματα των adventures που έχω κολλήσει και να μου στείψεις τις λύσεις; (Φυσικά, θα επιβαρυνθώ με τα έξοδα αποστολής.)

2. Αν ναι, σε ποιο τμήμα θα πρέπει να σταθούν τα ονόματα των adventures, πόσο χρόνο θα χρει-

στούν οι λύσεις να έρθουν και πόσα θα είναι τα έξοδα αποστολής; (Αν είναι δυνατόν, δώσε μου ένα τηλέφωνο για περαιτέρω συνεννόηση.) Ευχαριστώ εκ των προτέρων και συγνώμη που επανέρχομαι σε αυτό το θέμα.

PixelMania



Αγαπητέ φίλε,

Όπως θα ξέρεις εδώ και πολλά - πολλά χρόνια, η κορυφή των adventures, που ακούει στο όνομα Ανδρέας Τσουρινάκης, είναι ο συνεργάτης του περιοδικού μας, που αναλαμβάνει να λύσει κάθε γρίφο, όσο καλά και να τον έχουν κρύψει οι δύσμοιροι προγραμματιστές... Ο εν λόγω κύριος λοιπόν είναι το κλειδί στις υποθέσεις σου. Μπορείς, λοιπόν, να στείλεις στο περιοδικό μας ένα γράμμα με σαφή την ένδειξη ότι απευθύνεται στον κύριο Τσουρινάκη, όπου θα έχεις τις απορίες σου, εσωκλείοντας και το γραμματόσημο της επιστροφής. Οι απαντήσεις, αν υπάρχουν όλες (άραγε υπάρχει αντίθετη περίπτωση;) θα σου ταχυδρομηθούν στη διεύθυνση που θα υποδείξεις, το συντομότερο δυνατόν.

Μη σε τρομάξει το γεγονός ότι η στήλη των Adventures έφυγε από το PIXEL. Στην πραγματικότητα, έφυγαν μόνο τα adventures για PC's. Τώρα, αν είσαι PC user, μπορείς να μετακομίσεις στο PC Master, που θα σε καλύψει πλήρως. Αν είσαι Amiga ή Atari fan, απλά γλίτωσες τις παρουσιάσεις τεράστιων προγραμμάτων, τα οποία δεν υπάρχουν στον υπολογιστή σου. Αν βγαίνει κάτι για αυτούς, τότε ο Ανδρέας θα μας δίνει τα φώτα του ως συνήθως...

Πάντως, για τηλέφωνο μπορείς να καλέσεις στα γραφεία της Compress (τα νούμερα υπάρχουν μπροστά στο περιοδικό) και να επικοινωνήσεις με τον αρχισυντάκτη μας, αν και αυτός δεν υπάρχει περίπτωση να ξέρει κάτι επί του θέματος... Αμα θες για κάνα Sensible ή τίποτα τέτοιο, καλός είναι...

Ο FALCON ΖΕΙ



Αγαπητό PIXEL,

Αν και είμαι ένας πολύ παλιός αναγνώστης σου (το πρώτο PIXEL είναι ήδη περίπου 80... τευχών), πρώτη φορά μπαίνω στον πειρασμό να σου γράψω. Κι αυτό για χάρη ενός πειρασμού: του Falcon'030. Δε σου κρύβω ότι απ' όσα έχω διαβάσει για αυτό το μηχάνημα, τόσο στις σελίδες τις δικές σου, όσο και σε ξένα περιοδικά του χώρου, έχω εντυπωσιαστεί πάρα πολύ. Από άποψη δυνατότητων σίγουρα βρίσκεται πολύ μπροστά. Δεν έχει, όμως, πιστεύω την ανάλογη υποστήριξη από την Atari (για την ώρα τουλάχιστον). Αναφέρομαι στη διαφήμιση βέβαια. Τόσο η



"μαμά" Atari όσο και η εδώ αντιπροσωπία έχουν αφεθεί στην καλή θέληση και το ενδιαφέρον του περιοδικού τύπου για να φανεί λίγο ο υπολογιστής. Τι θα συνέβαινε, όμως, αν όλα τα περιοδικά έβαζαν το μηχάνημα και δεν έγραφαν τίποτα για αυτό; (Αν ακολουθούσαν δηλαδή την τακτική γνωστού περιοδικού του χώρου;) Ο Falcon θα ήταν καταδικασμένος σε αποτυχία. Αυτό νομίζω δεν θα συνέφερε κανέναν. Ούτε εμάς (αγοραστικό κοινό) ούτε βέβαια (πολύ περισσότερο) την Atari.

Μία "επίσημη" απάντηση στο ερώτημα αυτό είχε δημοσιευτεί σε ένα από τα τελευταία τεύχη Ξένου περιοδικού. Θα ήθελα να μάθω, όμως, τι σκέπτεται και η ντόπια αντιπροσωπία για το μέλλον του υπολογιστή. Πιστεύω ότι ο Falcon είναι ένας καταπληκτικός home υπολογιστής. Μπορεί να προσφέρει πάρα πολλά και να επιφέρει σημαντικές αλλαγές, χάρη στις δυνατότητές του. Νομίζω ότι του αξίζει μια καλύτερη τύχη από το να μείνει όπως ο Mega STE, μία καλή προσπάθεια. Ευχαριστώ για τη φιλοξενία.

Με εκτίμηση,
Δημήτρης Βλάχος.

! Φίλε Δημήτρη, το γράμμα σου, όπως βλέπεις, δημοσιεύτηκε και σίγουρα πολλοί άλλοι (συμπεριλαμβανοντας και τους εαυτούς μας) έχουν τις ίδιες σκέψεις. Ειδικά αυτή την εποχή που η αγορά κατακλύζεται από τους συμβατούς, οι οποίοι λόγω της μεγάλης "διαφήμισης" τους (δεν εννοώ τη διαφήμιση με τον κλασικό ορισμό, αλλά μάλλον με την έννοια της υποστήριξης-πρώθισης) και παρά το χαμηλού επιπέδου hardware που κουβαλάνε στην πλάτη τους, απειλούν πραγματικά με μονοπώληση του όρου "υπολογιστής". Και το παράπονο δεν περιορίζεται μόνο στην Atari, αλλά επεκτείνεται και στην Commodore, η οποία θυμήθηκε για λίγο τη δουλειά της και μετά "υγράν ηγόραζε" (ούτε καν "αγρόν"). Πάντως, για να λέμε και του στραβού το δίκιο, μία πολύ καλή κίνηση της εδώ αντιπροσωπίας της Atari είναι η διάθεση του Falcon'030 με 4 MB βασική RAM και σκληρό δίσκο.

Αυτό θα τονίσει τις ιδιαίτερες δυνατότητες του υπολογιστή, οι οποίες είναι ουσιαστικά άχρηστες χωρίς αυτά τα "έξτρα" και θα θέσει ένα standard, το οποίο δεν θα αφήνει τον κάτοχό του με ελλείψεις και παράπονα, ώστε να τον στρώσουν σε άλλο είδος υπολογιστή. Βέβαια, αυτό έχει ως αποτέλεσμα και άνοδο του βασικού κόστους, αλλά έχει κανείς συλλογιστεί πόσο στοιχίζει ένας συμβατός με ανάλογα "πρόσόντα";

ΤΩΩΩΩΡΑ 500+;



Αγαπώ PIXEL, σε συχαίρω για την πλούσια ύλη σου. Είσαι επίκαιρο και παρουσιάζεις τα παιχνίδια σωστά. Αρχίζω, λοιπόν, με

τις ερωτήσεις μου:

1. Πιστεύεις ότι η αγορά μίας Amiga 500+ είναι σωστή κίνηση; Ενδιαφέρομαι περισσότερο για παιχνίδια. Έχει μέλλον; 2. Θα ήθελα να μου γράψεις περισσότερα για το παιχνίδι FIELDS OF GLORY: The road to the Waterloo για PC (μοιάζει με το PORKES DRIFT).

3. Θα ήθελα να μου στείλεις τη λύση του παιχνιδιού Goblins. Υ.Γ.: Το έχω σώσει σε δισκέτα, για αυτό να το δημοσιεύσεις!!! Φιλικά,
Η ΗΡΑΚΛΕΙΩΤΙΚΗ ΠΑΡΕΑ
Κρήτη

! Αγαπητοί φίλοι (και φίλες;) αρχικά, σας ευχαριστούμε για τα καλά σας λόγια. Περνάμε στο θέμα της Amiga 500+. Θα αρχίσω να συζητώ το θέμα, αφού σας ξεκαθαρίσω ότι, αν έχετε την οικονομική ευ-

χέρεια να αποκτήσετε μία 1200άρα, καλύτερα να μην το σκεφτείτε καθόλου. Το μηχάνημα είναι απείρως καλύτερο και τώρα που έρχονται συνεχώς ειδικές εκδόσεις games για αυτήν, φαίνονται οι διαφορές της. Αν όμως δεν το σηκώνει η τσέπη σας, μπορείτε να στραφείτε σε μία 500+ με διπλό KickStart (1.3/2.0), που τρέχει τα πάντα μέχρι τώρα και στην οποία θα τρέχουν μάλλον και όλα τα παιχνίδια που θα βγουν στο κοντινό, τουλάχιστον, μέλλον. Θα περάσει καιρός μέχρι να καθιερωθεί το standard της 1200. Το Fields of Glory δεν έχει ακόμα εμφανιστεί στη χώρα μας, αλλά μάλλον ούτε και στο εξωτερικό. Θα πρέπει, λοιπόν, να περιμένεις λίγο καιρό ακόμα μέχρι να το δούμε και να έχουμε περισσότερες πληροφορίες.

Για λύσεις παιχνιδιών πρέπει να απευθύνεστε αποκλειστικά στον κύριο Τσουρινάκη. Είναι αδύνατο να διαχωρίζουμε όλα αυτά τα γράμματα που λαμβάνουμε και μετά να τα ανταλλάσσουμε ξανά μεταξύ μας. (Sorry.)

Υ.Γ.: Τι σχέση έχει η δισκέτα σου με εμάς;

Amiga 1200 ή Falcon 030



Αγαπώ PIXEL, είμαι αναγνώστης σου εδώ και δύομισι χρόνια και μπορώ να πω πως η ύλη σου είναι πολύ ικανοποιητική. Εχω μία Amiga 600 και θα ήθελα να σου κάνω τις εξής ερωτήσεις:

1. Μπορείς να μου πεις πόσο κάνει ένα modem για την Amiga και πού μπορώ να το βρω;
2. Σκέφτομαι να πάρω ένα Hard Disk γύρω στα 20

ΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

Για το Διαγωνισμό



Στο τεύχος 99 ύστερα από ποθώρη μελέτη και αφού αγόρασα δύο τεύχη, διαπίστωσα ότι, δεν υπάρχουν τέσσερα, αλλά τρία 'κ', με επόμενο να μένει ένα 'κ' κενό, αφού η φράση, "Σου ευχόμαστε καλό Πάσχα το PIXEL, η Amiga και τα κόκκινα αυγά", έχει τέσσερα στα κοτοπουλάκια ενώ στο τεύχος 99 υπάρχουν τρία.

Ελπίζω να το διαπιστώσατε και εσείς, αθήα και όλοι σας οι αναγνώστες...

Αθήκος Τρομπούκης
ΑΡΤΑ



Φίλε Αλέκο, έχεις πραγματικά δίκιο και λείπει ένα 'κ' από το συγκεκριμένο σημείο. Βέβαια, το πρόβλημα δημιουργήθηκε από τυπογραφικό λάθος και όχι εσκεμμένα, για αυτό το λόγο αγνοήσαμε τις απαντήσεις σε αυτό το σημείο, θεωρώντας τις όλες σωστές. Μας συγχωρείτε και πάλι για το θέμα που προέκυψε, αλλά όπως ξέρετε, τα λάθη δημιουργήθηκαν για να τα κάνουν οι άνθρωποι...



MB. Μπορείς να μου πεις έναν καλό και πού κυμαίνεται η τιμή του;

3. Εξω ακούσει ότι έχουν βγει games σε cartridge για την Amiga 600. Είναι αλήθεια; Αν ναι, πού μπορώ να τα βρω και πόσο κάνουν;

4. Επειδή στο μέλλον σκέφτομαι να ασχοληθώ με το σχεδιασμό γραφικών, ποιο computer θα μου πρότεινες για αυτόν τον τομέα: μία Amiga 4000 ή ένα PC 486 με SVGA;

5. Ποιο computer έχει καλύτερα γραφικά: η Amiga 1200 ή ο Falcon 030;

6. Ποια κονσόλα είναι καλύτερη, η Super Nintendo ή το Mega Drive; Συγγνώμη αν σε κούρασα και εύχομαι να δημοσιευτεί το γράμμα μου. Φιλικά,

Ένας pixelάτος αναγνώστης σου

ονται στην PCMCIA slot της 600άρας, όμως εμείς δεν έχουμε ακούσει τίποτε ακόμα και σίγουρα δεν έχουν έρθει στην Ελλάδα ακόμη (θα το μαθαίνουμε...).

4. Για να μη σκέφτεσαι πολύ, θα σου πω ότι για να φτιάξεις σε συμβατό, ότι σου προσφέρει μία Amiga 4000, θέλεις πολύ περισσότερα χρήματα, όσο και αν αυτό σου φαίνεται παράξενο, με όλα αυτά τα "φτηνό - εξαρτήματα" που κυκλοφορούν για PC's (true color S-VGA κ.λπ.). Και μην ξεχνάς το πολύ φτηνότερο software, που κυκλοφορεί στην Amiga, το οποίο συνήθως είναι και καλύτερο από αυτό των συμβατών...

5. Ούτε αυτό το σημείο χωράει συζήτηση: μπορεί η Amiga 1200 να μην έχει DSP και να είναι πιο αργή από το Falcon, αλλά στον τομέα των γραφικών δεν υπάρχει σύγκριση. Τον νικάει κατά κράτος.

6. Οι δύο κονσόλες που αναφέρεις, όπως θα ξέρεις, είναι δύο βασικοί αντίπαλοι στο "παιχνίδι" του χώρου, με παραπλήσια χαρακτηριστικά. Αν θέλεις, λοιπόν, να διαλέξεις μία από τις δύο, καλό θα ήταν να διαλέξεις με βάση το software που έχουν και όχι τα θεωρητικά τεχνικά χαρακτηριστικά τους.

Και σε καμία περίπτωση δεν μας κουράζουν τα γράμματά σας. Είναι ευχαρίστησή μας να τα διαβάζουμε.

ΠΑΡΑΠΟΝΑ

Αγαπητό PIXEL, σου γράφω για 2η φορά και θα ήθελα να σου εκφράσω ορισμένα παράπονά μου:

1. Τα console software reviews είναι ανύπαρκτα και περιορίζουν μόνο στις μόνιμες στήλες "Console News" και "Console Tips". Είναι αυτό επαρκές για τους αναγνώστες σου, που είναι κάτοχοι μίας κονσόλας;

2. Το Hardware test του Amstrad Mega PC (Τεύχος 96), παρ' όλο που ήταν αποκλειστικό, ήταν συντομώτατο. Αντίθετα, διαβάζοντας το test του άλλου περιοδικού του χώρου πάνω στο μηχάνημα αυτό, ενημερώθηκα πλήρως από τις έξι σελίδες - με αναλυτική παρουσίαση και πολλές φωτογραφίες - που του αφιερώθηκαν, έστω και αν αυτό παρουσιάζ-

στηκε στο περιοδικό αυτό ένα μήνα αργότερα. Ήταν σωστό να θυσιάσετε την πλήρη ενημέρωση των αναγνωστών σας για την αποκλειστικότητα; Αυτό προς το παρόν. Ελπίζω να τα σκεφτείτε στην επόμενη σας για βελτίωση.

Αγης Κωλέττας

15 Ετών

Γιάννενα

Φίλε Αγη, πάλι γεια σου! Τα δύο σου γράμματα ήρθαν υπερβολικά κοντά το ένα στο άλλο! Το θέμα, βέβαια, αλλά και το ύφος σου είναι αρκετά διαφορετικό, όμως θα σε ευχαριστήσουμε και για το δεύτερο αυτό γράμμα σου. Πραγματικά, λαμβάνουμε υπόψη μας τις υποδείξεις σας και όπου είναι δυνατόν, τις εφαρμόζουμε.

Στο πρώτο σου θέμα, νομίζω ότι την απάντησή σου τη δίνει το περιοδικό που κρατάς στα χέρια σου από μόνο του. Το μισό σχεδόν αναφέρεται σε κονσόλες! Το δεύτερο είναι αρκετά πιο σοβαρό θέμα. Όπως θα έχεις συνειδητοποιήσει, το περιοδικό μας έχει συνεχώς αποκλειστικότητας (Falcon, Amiga 1200, Mac Performa κ.λπ.), οι οποίες κάθε άλλο παρά σύντομες είναι.

Δεν θυσιάζουμε λοιπόν σε καμία περίπτωση την ενημέρωση για την αποκλειστικότητα, αφού σχεδόν πάντα μπορούμε να τα έχουμε και τα δύο μαζί. Αν αυτό δεν είναι δυνατόν, το άρθρο αναβάλλεται ή συμπληρώνεται τον επόμενο μήνα. Αυτή όμως δεν είναι η περίπτωση του κειμένου, στο οποίο αναφέρεσαι. Το άρθρο δεν το έχω γράψει εγώ, μπορώ να σου πω όμως ότι με αφορμή το γράμμα σου, το ξαναδιάβασα, κατάλαβα περί τίνος ακριβώς πρόκειται το MEGA PC, αν και δεν το έχω δει ποτέ!

Ο φίλος Ηλίας Μανεισιώτης έχει βάλει στον μικρό χώρο των δύο σελίδων, που αφιερώθηκαν στο μηχάνημα, περισσότερες από τις πληροφορίες που θα περιεχόνταν σε διπλάσιο χώρο!

Έχει καλύψει 100% όλα τα τεχνικά χαρακτηριστικά της PC προσωπικότητας του MEGA PC, όπως αυτά θα αναφέρονταν σε ένα σχετικό test συμβατού και έχει παραλείψει σκόπιμα την ανάλυση του MEGA-DRIVE, το οποίο είναι μία πασιγνωστή παιχνιδιομηχανή. Νομίζω πως η απορία των αναγνωστών είναι τι λέει ως PC ο μικρόσωμος αυτός Amstrad και ο συντάκτης μας την έχει λύσει.

Αν μάλιστα έριχνες μία ματιά σε προηγούμενο τεύχος του PIXEL (Δεκέμβριος), θα είχες δει ολοκληρωμένη παρουσίαση του 7386sx, το οποίο είναι η συμβατή καρδιά του MEGA-PC.

Αγαπητέ φίλε, σε ευχαριστούμε και εσένα για τα καλά σου λόγια αν και στόχος μας είναι να είμαστε κάτι παραπάνω από ικανοποιητικοί. Και για να το πετύχουμε αυτό, μας χρειάζονται οι επευφημίες σας, αλλά πολύ περισσότερο τα παράπονά σας... Στα θέματα που σε απασχολούν τώρα:

1. Το Modem για Amiga δεν είναι μία ειδική συσκευή για Amiga, αλλά ένα απλό ήπιο και συνηθισμένο εξωτερικό Modem και συνδέεται σε οποιονδήποτε υπολογιστή έχει μία εξωτερική σειριακή θύρα (συμβατό, Atari, Amiga, Mac κ.λπ.). Συνοδεύεται συνήθως από την τροφοδοσία του. Οι τιμές ποικίλλουν ανάλογα με τα χαρακτηριστικά τους. Ετσι, πρέπει να λάβεις υπόψη σου, αν θα έχει διόρθωση λάθων και συμπίεση (MNP, v42 κ.λπ.), καθώς και την ταχύτητα μετάδοσης δεδομένων (1200, 2400, 4800 κ.λπ.). Ως προς το θέμα της ταχύτητας, να γίνεις στα 2400 baud, το οποίο θα στοιχίζει από 30 έως 50.000, ανάλογα με τα υπόλοιπα χαρακτηριστικά.

2. Να αρχίσεις καλύτερα να σκέφτεσαι για 85 MB (για να μη σου πω 110 ή 130 MB), αν σκοπεύεις εκτός από ένα παιχνίδι να βάλεις και κάτι άλλο στο σκληρό σου. Γιατί, όσο και να σου φαίνεται παράξενο, τα MBytes φεύγουν χωρίς να το καταλάβεις. Βέβαια, 20 MB στην Amiga χωράνε ό,τι χωράει στα 50 MB σε ένα συμβατό, αλλά παίρνει πια κανείς 50άρη δίσκο σε PC; Παραβλέπων την προτίμησή σου λοιπόν και σου αναφέρω ότι ο 85άρης έχει κάτω από 100.000 δρχ. Κάποια στιγμή, θα γίνει ένα συγκριτικό και θα βρούμε ποιος είναι ο καλύτερος. Μέχρι τότε, δεν μπορώ να σου προτείνω τίποτα, σε ό,τι αφορά τη μάρκα.

3. Είναι πολύ πιθανό να εμφανιστούν προγράμματα που να βρίσκονται σε cartridge και να συνδέ-

Public Domain

Αυτόν το μήνα θα βρείτε παιχνίδια, utilities και πολλά 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. Μανειώτη

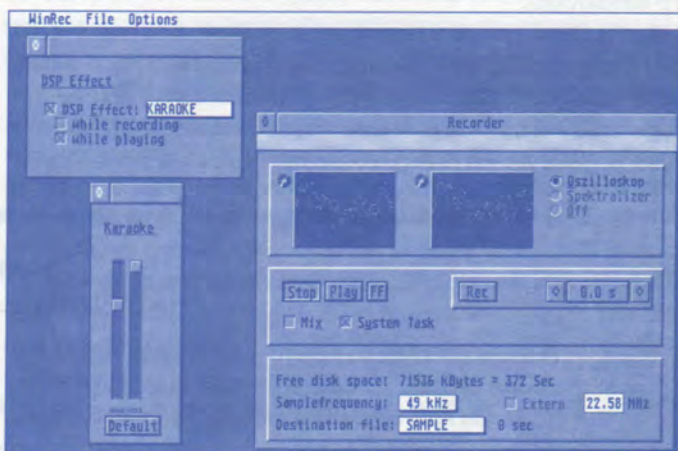
WinRec

(ATARI FALCON 030)



Ένα από τα καλύτερα shareware hard disk recording προγράμματα για το Falcon 030 που χρησιμοποιεί το DSP για την πρόσθεση εφέ. Συνδέστε την έξοδο της πηγής ήχου στη θύρα του μικροφώνου, επιλέξτε συχνότητα δειγματοληψίας και ηχογραφήστε το αγαπημένο σας κομμάτι. Βεβαιωθείτε μόνο ότι ο σκληρός δίσκος έχει αρκετό χώρο, μια και η ηχογράφηση με ποιότητα CD έχει τεράστιες απαιτήσεις. Το πρόγραμμα χρησιμοποιεί φυσικά μια αποτελεσματική μέθοδο συμπίεσης, αλλά δεν παύει να παράγει τεράστια samples στην περίπτωση που θέλετε ποιότητα. Μαζί με το πρόγραμμα δίνεται και ένας αριθμός έτοιμων εφέ, τα οποία χρησιμοποιούνται κατά την

ηχογράφηση ή την αναπαραγωγή του ήχου. Οι προγραμματιστές δίνουν επίσης και πληροφορίες για το πώς θα προσθέσετε δικά σας εφέ με τη βοήθεια του DSP. Το πιο ενδιαφέρον, ίσως, από τα εφέ που συνοδεύουν το πρόγραμμα είναι το KARAOKE, το οποίο, σε συνδυασμό με τη δυνατότητα μείξης ηχητικών πηγών που προσφέρει το WinRec, σας επιτρέπει να προσθέσετε τη δική σας φωνή στα τραγούδια που ηχογραφείτε. Κάντε λοιπόν download το αρχείο winrec.arc από την CompuLink και στείλτε το μικρό ποσό που ζητούν οι δημιουργοί του προγράμματος. Το αξίζουν!



PacShell

(ATARI ST/STE/TT/FALCON 030)



Καλώς ή κακώς, στο χώρο του Atari - και όχι μόνο - κυκλοφορεί ένας μεγάλος αριθμός από συμπιεστικά/αποσυμπιεστικά προγράμματα που αποσκοπούν φυσικά στην εξοικονόμηση πολύτιμου χώρου. Το κύριο μειονέκτημά του είναι η δυσχρηστία, μια και απαιτούν την εισαγωγή παραμέτρων (τα πιο πολλά είναι σε μορφή TTP) και φοβίζουν τον άπειρο χρήστη. Εξαίρεση στον κανόνα αποτελεί το θαυμάσιο STZip, το οποίο παρουσιάσαμε σε προηγούμενο τεύχος.

Η ανάγκη λοιπόν για προγράμματα shell, που θα έπαιζαν το ρόλο του μεσάζοντα μεταξύ του TTP και του χρήστη, παρουσιάστηκε αρκετά νωρίς. Κατά καιρούς εμφανίστηκαν προγράμματα όπως το ArcShell που γνώρισαν αλληπάλληλες εκδόσεις και έλυσαν τα χέρια χρηστών που απέφευγαν την αποστήθιση και την εισαγωγή ακατανόητων παραμέτρων. Η πιο σοβαρή προσπάθεια έγινε από την Double Click που παρουσίασε ένα πρόγραμμα, το DCXtrust, ικανό για συμπίεση/απο-

συμπίεση αρχείων .ARC, .LZH, .ZOO και .ZIP, το οποίο παράλληλα προσέφερε και μερικές ελκυστικές επιλογές όπως την εμφάνιση text αρχείων πριν ακόμα την αποσυμπίεση. Φυσικά, το πρόγραμμα δεν ανήκει στο χώρο των public domain, χωρίς αυτό να μειώνει βέβαια την αξία του.

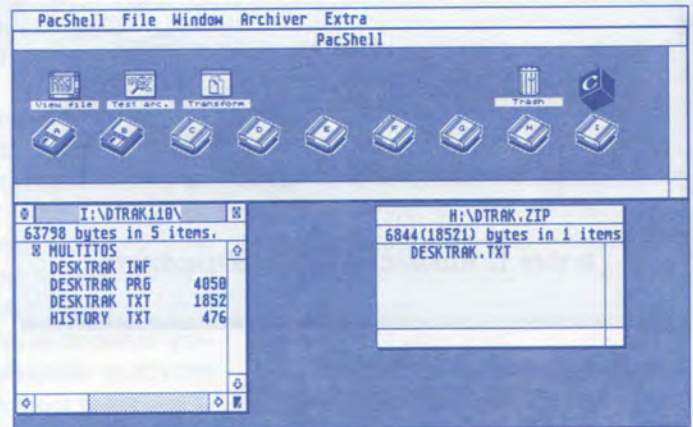
Θεωρούσα, λοιπόν, κορωνίδα στο χώρο το εν λόγω πρόγραμμα, μέχρι που ήρθε στα χέρια μου ένα shareware αντίστοιχό του, το PacShell. Αν εξαιρέσουμε το γεγονός ότι είναι και τα δύο archive shells, δεν υπάρχει καμία άλλη ομοιότητα μεταξύ τους. Το PacShell, κατά την ταπεινή μου γνώμη, είναι κλάσεις ανώτερο τόσο στον τομέα της ευχρηστίας όσο και στον τομέα των δυνατοτήτων.

Γραμμένο σε Sozobon C (public domain έκδοση της C), έχει ένα φοβερό user interface που σε κάνει να αναρωτιέσαι αν η δήλωση του δημιουργού, για τη γλώσσα προγραμματισμού που χρησιμοποίησε, είναι παραπλανητική. Τρέχοντας λοιπόν το πρόγραμμα εμφανίζεται, εκτός από τη γνωστή menu bar,

Public Domain

ένα παράθυρο το οποίο περιέχει εικονίδια που αντιστοιχούν στα διαθέσιμα drives ή partitions και μερικά που αντιστοιχούν σε λειτουργίες όπως ο έλεγχος του συμπιεσμένου αρχείου ή η εμφάνιση text αρχείων. Κάνοντας double click πάνω σε κάποιο drive icon, εμφανίζεται ένα παράθυρο με τα περιεχόμενά του και στη συνέχεια αποσυμπίεζουμε κάποιο αρχείο κάνοντάς το drag σε κάποιο άλλο drive icon. Πριν προχωρήσουμε όμως σε συμπίεση/αποσυμπίεση, πρέπει να δηλώσουμε στο πρόγραμμα πού θα βρίσκεται τα προγράμματα TTP (για ARC, ARJ, LZH, ZIP, ZOO, UUE), ώστε να καλεί κάθε φορά το κατάλληλο.

Το PacShell είναι, όπως είπαμε, shareware, που σημαίνει ότι ο δημιουργός του περιμένει ένα μικρό χρηματικό ποσό αν μείνετε ευχαριστημένοι. Μέχρι να αποκτήσετε λοιπόν μια registered έκδοση, θα βλέπετε στις οθόνες σας, μετά από κάποια λειτουργία, το dialog box με τα πληροφοριακά στοιχεία.



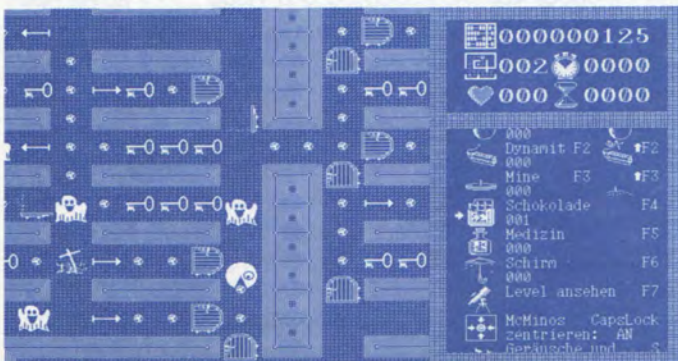
Θα το βρείτε στην CompuLink σαν pshell.arc. Επιβάλλεται το downloading!

McMinos

(ATARI ST/STE/TT/FALCON 030)



Νομίζω ότι είναι το πρώτο παιχνίδι που παρουσιάζουμε από αυτήν εδώ τη στήλη (αν εξαιρέσουμε τα Mines και Reversi) και υπάρχει φυσικά σοβαρός λόγος. Το παιχνίδι τρέχει σε όλη τη σειρά των ST/STE/TT/Falcon και απαιτεί ανάλυση 640x400 ή μεγαλύτερη. Όπως καταλαβαίνετε, αν είστε κάτοχος απλού ST/E, θα πρέπει να έχετε μονόχρωμο monitor ή κάποιο καλό mono emulator. Πίσω τώρα από το όνομα McMinos κρύβεται ο γνωστός Pacman! Ανανεωμένος ρόλος, καινούριο σενάριο, εκπληκτικές δυνατότητες. Οι 25 πίστες του παιχνιδιού σκρολάρουν πολύ ομαλά, για να μας αποκαλύψουν το μέγεθός τους (μερικές είναι πράγματι τεράστιες). Υπάρχει φυσικά και χάρτης, ο οποίος δείχνει όχι μόνο τη θέση του McMinos αλλά και τη θέση αυτών που επιβουλεύονται τη ζωή του. Το θρυλικό



sprite όμως δεν έχει στη διάθεσή του μόνο τα γνωστά φρούτακια, με τα οποία παίρνει δύναμη και εξοντώνει τα φαντάσματα. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, στην οποία ασχολείται βασικά με τη διαφυγή, τρώγοντας παράλληλα και τελίτσες (για την πίστα, ρε γ.....) βρίσκει ένα σωρό άλλα αντικείμενα (κλειδιά, βόμβες, δυναμίτες, σοκολάτες, ομπρέλες κ.ά.), τη χρησιμότητα των οποίων δεν θα σας αποκαλύψω εδώ. Σας λέω μόνο ότι μοιάζει με τον πρόγονό του μόνο στα βασικά σημεία: φαντάσματα κυνηγούν McMinos, αυτό τρέχει και τρώει τελίτσες, αν φάει φρούτα, αλλάζει χρώμα και μπορεί να φάει και φαντάσματα.

Το gameplay έχει εμπλουτιστεί με μερικά καινούρια στοιχεία, τα οποία αυξάνουν μεν τη δυσκολία αλλά και το ενδιαφέρον. Παράδειγμα οι πόρτες που σου κλείνουν το δρόμο διαφυγής ή οι βράχοι που πρέπει να δυναμιτίσεις, τρύπες που σε μεταφέρουν σε άλλη διάσταση (βλ. πίστα) και άλλα πολλά.

Το παιχνίδι βρίσκεται στην έκδοση 0.815 και, όπως μας πληροφορούν οι προγραμματιστές (με έναν αρκετά εκνευριστικό τρόπο), είναι shareware. Με εκνευριστικό τρόπο, επίσης, δηλώνουν ότι έχεις δικαίωμα να το δεις μόνο μία εβδομάδα. Επειτα πρέπει να πληρώσεις για να λάβεις τη registered έκδοση, η οποία περιέχει περισσότερες πίστες. Παραδέχομαι ότι τα παλικάρια έχουν κάνει άριστη δουλειά, αλλά λίγη ευγένεια δεν βλάπτει, ιδιαίτερα όταν ζητάς χρήματα. Το φανταστικό McMinos βρίσκεται (πού αλλού;) στην CompuLink στο αρχείο με όνομα mcminos.arc.

Public Domain

VIEW 3.0

(Amiga)



Ένας ILM File Viewer, που πραγματικά ξεχωρίζει, έρχεται στη βιβλιοθήκη των Public Domain προγραμμάτων από τον Michael Hartman της Cryogenic Software, η οποία στο παρελθόν έχει κυκλοφορήσει εμπορικά πακέτα όπως το Animation Station με μεγάλη επιτυχία. Πιο συγκεκριμένα, αναφερόμαστε στην τρίτη έκδοση του προγράμματος. Πρώτα απ' όλα, θα παρουσιάσουμε τα αρχεία που μπορείτε να δείτε. Με το View 3.0 μπορεί κάποιος να εμφανίσει εικόνες IFF/ILBM των κλασικών video modes της Amiga, IFFs για το DCTV και το ιδιαίτερα δυνατό format S-HAM για περισσότερα χρώματα. Πέραν όμως των εικόνων, μπορεί να παίξει και animations. Τα formats που υποστηρίζονται είναι τα AnimOp 5 και 6.

Το πρώτο είναι το κλασικό format για τα animations, όπως αυτό καθιερώθηκε από την Electronics Arts και το δημοφιλέστατο Deluxe Paint. Το format AnimOp 5 χρησιμοποιείται σχεδόν από όλα τα προγράμματα δημιουργίας και χρήσης animation σήμερα (Image, Real3D, Scala κ.λπ). Το AnimOp 6 είναι ένα ειδικό format για τη δημιουργία animations ειδικής

χρήσης (με 3D γυαλιά) και δεν χρησιμοποιείται από κάποιο γνωστό πρόγραμμα μέχρι σήμερα.

Το View μπορεί κάποιος να το εκμεταλλευτεί με αρκετούς τρόπους. Μέσα από το CLI να το χρησιμοποιήσει σαν εντολή με παράμετρο την εικόνα ή το animation που θέλει να παίξει. Μέσα από τα Infos του Workbench να το τοποθετήσει σαν Default Tool σε icons από animations ή εικόνες IFF. Μέσα από το CLI ή το Workbench, χωρίς παραμέτρους, σαν αυτόνομο πρόγραμμα από το οποίο θα επιδειχτούν τα αρχεία που θέλουμε.

Για την επιλογή των αρχείων χρησιμοποιείται ένας πολύ καλός file requester, ο οποίος είναι ουσιαστικά όλη η οθόνη του προγράμματος. Εδώ εμφανίζονται και οι σχετικές πληροφορίες για το format που χρησιμοποιείται. Στην περίπτωση των animations, ο ρυθμός της κίνησης (καρέ ανά δευτερόλεπτο) καθορίζεται από τα F-Keys (από 1 έως 60 FPS), ενώ μπορεί κάποιος να κινηθεί και καρέ-καρέ. Ένα από τα καλύτερα file viewers που πρέπει οπωσδήποτε να συνοδεύει το Workbench σας.

NOMAD UTILITY BOOT 2.0

(Amiga)



Θα έχετε δει μερικά από τα γνωστά boot up utilities, τα οποία με την εισαγωγή μιας δισκέτας στο drive, και μετά από RESET, εμφανίζουν ένα μενού με διάφορες λειτουργίες τους. Το συγκεκριμένο utility είναι ένα από τα πιο δημοφιλή και αναλαμβάνει, πέρα από μερικές βασικές λειτουργίες του, να προφυλάξει την Amiga σας από τυχόν ιούς. Ας τα πάρουμε όμως με τη σειρά. Το κυρίως πρόγραμμα είναι ένα μικρό utility, το οποίο καλείται μέσα από το CLI και αναλαμβάνει να αποτυπώσει στο boot block μιας δισκέτας ένα μικρό boot' up utility. Η χρήση του κυρίως προγράμματος είναι σχετικά απλή, σε καμία περίπτωση όμως όμορφη. Στο παράθυρο του AmigaDOS εμφανίζονται μηνύματα για τις κινήσεις του χρήστη. Με το πάτημα ενός πλήκτρου του mouse, στη δισκέτα, η οποία βρίσκεται στο εσωτερικό drive, εγκαθίσταται ο καρπός της δουλειάς μας. Τι έχουμε κερδίσει τώρα; Το μικρό utility που μπήκε στη δισκέτα κάνει την εμφάνισή του αμέσως μετά την εκκίνηση της Amiga με τη δισκέτα αυτή με μια λίστα από επιλογές, τις οποίες μπορεί κάποιος να ρυθμίσει με τα function keys. Αν κάποιος ιός έχει προσβάλει την Amiga, η οθόνη αναβοσβήνει κόκκινη και

προειδοποιεί. Οι επιλογές που υπάρχουν είναι οι εξής:

1. Κλείσιμο της FAST RAM.
2. Κλείσιμο της FAST RAM, αλλά και όλης της CHIP RAM πάνω από τα 512 βασικά Kilobytes.
3. Kill Drives, κλείσιμο όλων των drives, χωρίς να απαιτείται κλείσιμο από τους διακόπτες τους. Αυτό ελευθερώνει 25 KB/μονάδα και είναι ιδιαίτερα χρήσιμο σε καταστάσεις έλλειψης μνήμης.
4. HARD RESET, δηλαδή σαν να σβήνουμε και να ξανα-νοίγουμε την Amiga. Καθαρίζει ολοκληρωτικά τη μνήμη από ιούς ή άλλα resident προγράμματα.
5. Εγκατάσταση του ίδιου utility σε άλλη δισκέτα.
6. Ενεργοποίηση ή απενεργοποίηση του low pass filter της εξόδου ήχου της Amiga.
7. Επιλογή PAL/NTSC εξόδου εικόνας, αν βέβαια υπάρχει ο κατάλληλος Agnus.

Το πρόγραμμα έχει δοκιμαστεί με όλες τις εκδόσεις του kickstart μέχρι σήμερα και δείχνει να συνεργάζεται άψογα, μια και όπως αναφέρει ο συγγραφέας του δεν χρησιμοποιεί "παράνομα" κόλπα.

Public Domain

LASTHOPE

(Amiga)

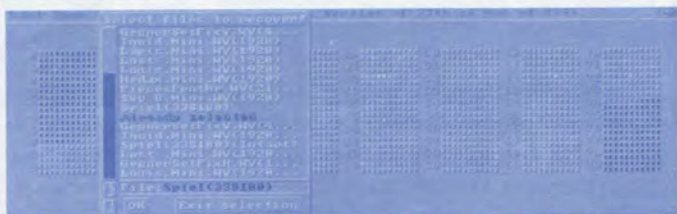


Σίγουρα όποιος ασχολείται έστω και λίγο σοβαρά με την Amiga του θα έχει χάσει κάποια χρήσιμα αρχεία, σβήνοντάς τα κατά λάθος από μια δισκέτα ή μετά από καταστροφή της.

Μέχρι τώρα αρκετά προγράμματα αναλάμβαναν να διορθώσουν αυτή την κατάσταση, μεταφέροντας όσο το δυνατόν περισσότερα αρχεία από την κατεστραμμένη δισκέτα σε μία άλλη ασφαλή. Βέβαια, ένα από αυτά είναι και το DiskDoctor, αλλά αυτό είναι μια πονεμένη ιστορία, αφού πολλές φορές χαλάει τη δισκέτα που θα μπορούσε να έχει διασωθεί με ένα άλλο πρόγραμμα! Το LastHope, λοιπόν, όπως σαφώς δηλώνεται από τον τίτλο του, είναι η τελευταία σας ελπίδα, αφού δεν έχουν καρποφορήσει οι προσπάθειές σας με όλα τα γνωστά καλά βοηθήματα. Μέσα από ένα πολύ καλό user interface, με όμορφα 3D Look κουμπιά και αρκετά χρώματα, το LastHope αναλύει τη δομή της "κατεστραμμένης" δισκέτας. Μια μικρή παρένθεση εδώ: το LastHope, δυστυχώς, χειρίζεται μόνο το κλασικό file system της Amiga (OFS) και δεν θα μπορέσει να κάνει τίποτε για δίσκους φορμαρισμένους με το FFS...

Αφού λοιπόν αναλύσει τη δισκέτα, βρίσκει όλα τα αρχεία που υπάρχουν επάνω της και μπορεί να προσπαθήσει να διασώσει. Με ένα file requester, στο οποίο εμφανίζονται μεγέθη και ονόματα των αρχείων, επιλέγονται αυτά που θα διασωθούν και στη συνέχεια διαλέγουμε το μέρος όπου θα μεταφερθούν. Μετά τις σχετικές επιβεβαιώσεις, το LastHope ξεκινά το έργο του.

Το LastHope είναι απόλυτα ασφαλές για την αρχική δισκέ-



τα, αφού δεν αναλαμβάνει να τροποποιήσει τα περιεχόμενα της και σώζει τα αποτελέσματά του αλλού. Αντίθετα, το DiskDoctor γράφει επάνω στην ίδια δισκέτα, κάνοντας την περαιτέρω προσπάθεια διάσωσης αρχείων αδύνατη.

Το LastHope είναι δημιούργημα του Manuel Lemos και ανήκει στα shareware. Το μόνο που ζητά ο συγγραφέας είναι, τη στιγμή που το LastHope θα σας σώσει από μια μεγάλη απώλεια, να τον σκεφτείτε, όπως αυτός σκέφτηκε "πριν από σας για σας" δημιουργώντας αυτό το πρόγραμμα. Η σκέψη σας καλό θα ήταν να μεταφράζεται στην αποστολή ενός μικρού ποσού, το οποίο θα βοηθήσει στην περαιτέρω ανάπτυξη του προγράμματος...



FIXDISK 1.0

(Amiga)



Άλλος ένας γιατρός για δίσκους, ο οποίος έρχεται να συμπληρώσει τις δυνατότητες του LastHope. Αν και το πρόγραμμα είναι πολύ παλιό, έχει ορισμένα χαρακτηριστικά, τα οποία το κάνουν ακόμα και σήμερα να φαίνεται αξιόλογο. Βέβαια έχει και αυτό αρκετά προβλήματα, αφού είναι αναξιόπιστο όσον αφορά τη συνεργασία του με τους σκληρούς δίσκους, συνεργάζεται όμως και με το OFS αλλά και με το FFS. Όσον αφορά τη διαδικασία επισκευής δισκετών έχει να προσφέρει τα εξής: διόρθωση χαλασμένων boot blocks, validation δισκετών (αν αυτές δεν είναι ήδη validated), έλεγχο εγκυρότητας αρχείων, αντι-



γραφής και ανάκτησης αρχείων από διαγραφή, ολοκληρωτική διαγραφή αρχείων, διάσωση χαλασμένων tracks, απόπει-

Public Domain

ρα εντοπισμού του sync κ.λπ. Το user interface είναι κάπως άχρωμο, αλλά σχετικά εύκολο στη χρήση του και γενικά κατανητό, όπως και οι διάφορες παράμετροι που ρυθμίζονται

μέσα από αυτό. Το FixDisk 1.0 έρχεται από τον Werner Gunther και είναι Freeware. Αποκλειστική ευθύνη για τη χρήση του, όπως είναι αναμενόμενο, έχει πάντα ο ... χρήστης.

PCOPY

(Amiga)



Άλλο ένα μικρό αντιγραφικό, σχεδιασμένο όμως έτσι ώστε να δουλεύει πλήρως μέσα σε ένα περιβάλλον multitasking με "multitasking" χειριστή, ο οποίος πρέπει να ελέγχει ταυτόχρονα και άλλες εργασίες του. Ως αντιγραφικό πρόγραμμα δεν αποτελεί κάτι το ξεχωριστό. Εκείνο όμως που το κάνει άξιο λόγου είναι το ιδιόμορφο user interface του, το οποίο μπορεί να φτάσει σε μεγάλο βαθμό αυτοματοποίησης της διαδικασίας αντιγραφής δισκετών. Οι δισκέτες που αντιγράφει είναι οι κλασικές του AmigaDOS, στις οποίες προσπαθεί να διορθώσει τα τυχόν λάθη (read errors). Κατ' αρχάς, κλειδώνονται από το πρόγραμμα τα δύο drives που θα χρησιμοποιούνται για τις αντιγραφές (είναι απαραίτητη η ύπαρξη δύο drives). Στη συνέχεια περνά

στο βασικό μενού του προγράμματος. Από εδώ ενεργοποιούνται όλες οι παράμετροι του PCopy. Έτσι μπορεί να γίνει έλεγχος/διόρθωση λαθών, verifying του αντιγράφου, αυτόματη ανίχνευση εισαγωγής δισκετών κ.λπ.

Η αντιγραφή ξεκινά με την εισαγωγή της επόμενης δισκέτας στο drive που παίρνει τις αρχικές δισκέτες. Μια λίστα με το τι αντιγράφεται εμφανίζεται στην οθόνη, όπου επίσης εμφανίζεται ένας αριθμός από σχετικά μηνύματα. Η αυτοματοποίηση μπορεί να προχωρήσει ένα βήμα παραπέρα, ελέγχοντας και τη δισκέτα αντίγραφο και αποφεύγοντας την αντιγραφή, αν αυτή δεν είναι νέα ή αφορμάριστη. Το PCopy είναι ένα freeware δημιούργημα του D.W.Reisig.

REQ.LIBRARY v. 2.2

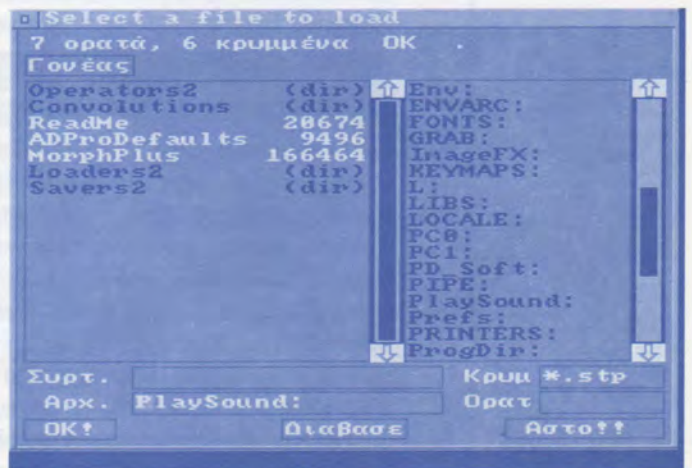
(Amiga)



Ένα θέμα για τους προγραμματιστές μας: μια βιβλιοθήκη για την κατασκευή requesters όλων των ειδών. Έχετε φτιάξει κάποιο πρόγραμμα και θέλετε μέσα από αυτό να επιλεγούν αρχεία από το χρήστη, να ρυθμιστούν τα χρώματα ή να εμφανίζονται μηνύματα σε κουτιά, με το μικρότερο δυνατό κόπο από μέρους σας; Η απάντηση βρίσκεται στη req.library. Στην έκδοση της 2.2, μια disk based library, που πραγματικά λύνει τα χέρια του προγραμματιστή, ο οποίος δεν έχει στα χέρια του κάποια από τις νέες βασικές βιβλιοθήκες του είδους για την Amiga.

Μερικά από τα "καλούδια" που κουβαλάει η req.library στον κώδικά της και ενσωματώνονται στο πρόγραμμά σας με ελάχιστο κόπο είναι οι file requesters, από όπου επιλέγονται αρχεία και γίνεται η κίνηση μέσα στα "κλαδιά" των directories, requesters για ρύθμιση χρωμάτων, απλούς διαλόγους με ένα, δύο ή τρία κουμπιά και requesters για εισαγωγή κειμένου. Με απλό τρόπο δίνεται στο πρόγραμμα και η απάντηση του χρήστη, είτε σαν string (pointer) είτε με πίνακες και άλλες τιμές.

Η req.library συνοδεύεται με το απαραίτητο συνδετικό software, λεπτομερή κείμενα και ένα παράδειγμα όλων των δυνατοτήτων της. Ο κατασκευαστής την αφιερώνει σε όλους όσους προσπαθούν να φτιά-



ξουν "παπάδες" (όπως λέει ο ελληνικός λαός) με την Amiga τους και ελπίζει ότι με τη μικρή αυτή συνεισφορά του το Amiga software θα γίνει ένα σκαλοπάτι ανώτερο. Και δεν έχει άδικο. Απόδειξη της αξίας της δουλειάς του είναι η χρήση της req.library από μεγάλα εμπορικά πακέτα όπως το AdPro...

Τελικά, να που βρεθήκαμε On-Line και το Σεπτέμβρη... τα UART chips των σειριακών θυρών αποδείχτηκε ότι δεν βραχυκυκλώνουν με την αρμύρα της θάλασσας, και τα modem ίσως τελικά να είναι πιο ανθεκτικά από πολλούς users στο κούνημα του καραβιού... Με καθαρότερο μυαλό, λοιπόν, μετά τις διακοπές, καλύτερη διάθεση, φρέσκες ιδέες και "ανεθασμένα" baud, ας ανοίξουμε την νέα σεζόν στις τηλεπικοινωνίες!

INTERNET

Μετά από τα γράμματα ενδιαφέροντος που μας στείλατε, δεν θα μπορούσαμε παρά να σας παρουσιάσουμε και το δεύτερο μέρος του αφιερώματός μας στο διεθνές δίκτυο INTERNET. Σε συνέχεια, λοιπόν, των πληροφοριών που παραθέσαμε στο προηγούμενο τεύχος του PIXEL, θα ολοκληρώσουμε την περιγραφή των χαρακτηριστικών του δικτύου, των τρόπων που μπορεί κανείς να συνδεθεί σε αυτό, καθώς και των υπηρεσιών που μπορεί να προσφέρει (εκτός από αυτές που παρουσιάσαμε στο προηγούμενο τεύχος).

Το INTERNET στην ουσία του δεν είναι παρά ένα σύνολο δικτύων ανά τον κόσμο, που είναι συνδεδεμένα μεταξύ τους με το πρωτόκολλο που ονομάζεται TCP/IP (Transfer Control Protocol/Internet Protocol). Αυτό το πρωτόκολλο εξυπηρετεί τις εξής τρεις μορφές επαφής μεταξύ των διασυνδεδεμένων κόμβων: E-

mail (ηλεκτρονικό ταχυδρομείο), Telnet (login - δηλαδή άμεση σύνδεση - μέσω ενός κόμβου σε έναν άλλο κόμβο) και File Transfers (μεταφορές αρχείων, κάτι σαν το upload/download). Όπως γίνεται κατανοητό από αυτά, αρκεί κανείς να έχει πρόσβαση σε έναν κόμβο που διαθέτει σύνδεση με το INTERNET. Αν, για παράδειγμα, έχετε κάποιο λογαριασμό (account) - είστε δηλαδή εγγεγραμμένος χρήστης στο δίκτυο του Πανεπιστημίου Αθηνών (που έχει σύνδεση με το INTERNET μέσω Δημοκρίτου) μπορείτε από κάποιο τερματικό του Πανεπιστημίου να συνδεθείτε με το INTERNET. Αυτό δεν σημαίνει φυσικά ότι ο μόνος τρόπος σύνδεσης με το INTERNET είναι μέσω κρατικών εκπαιδευτικών και ερευνητικών ιδρυμάτων, απλά μέχρι τώρα αυτοί είναι οι μόνοι τρόποι από την Ελλάδα να μπει κανείς στο διεθνές δίκτυο. Ωστόσο, σύντομα θα υπάρξουν και στην Ελλάδα βάσεις πληροφοριών που θα παρέχουν ως υπηρεσία τη σύνδεση με το INTERNET.

Αφού αποκτήσει κάποιος πρόσβαση στο INTERNET, θα πρέπει να γνωρίζει και τη διεύθυνση (ηλεκτρονική διεύθυνση στο δίκτυο, για να μην παρεξηγούμαστε) κάποιου κόμβου, με τον οποίο επιθυμεί να συνδεθεί.

Πρέπει να γίνει κατανοητό ότι το INTERNET δεν είναι μία βάση, αλλά ένα δίκτυο βάσεων, ένα μέσον επικοινωνίας με το οποίο μπορεί κανείς να συνδεθεί με οποιοδήποτε site είναι συνδεδεμένο σε αυτό. Ας υποθέσουμε, λοιπόν, ότι θέλουμε να συνδεθούμε με κάποιο (φανταστικό) κόμβο στην Νέα Υόρκη, που έχει διεύθυνση aslm.nstf.nyu.edu και συγκεκριμένα με το τμήμα αυτού του κόμβου, που παρέχει κάποιο software για το κοινό. Ο τρόπος, με τον οποίο μπορεί να γίνει αυτή η σύνδεση, είναι μία από τις ειδικές εντολές του πρωτοκόλλου TCP/IP, που ονομάζεται FTP (File Transfer Protocol). Δίνουμε δηλαδή απλά την εντολή ftp ακολουθούμενη από τη διεύθυνση του site. Μόλις μπορέσει ο τοπικός κόμβος, με τον οποίο είμαστε συνδεδεμένοι, να κατοχυρώσει μία σύνδεση με το site που ζητήσαμε, θα μας ενημερώσει και έχουμε πλέον τη δυνατότητα να εκτελέσουμε μία σειρά από εντολές, που μας επιτρέπουν να δούμε τα αρχεία που είναι διαθέσιμα για μεταφορά σε αυτό τον κόμβο. Φυσικά, δεν είναι πάντα όλα τα αρχεία διαθέσιμα, αλλά μόνον όσα έχει καθορίσει ο system operator ότι επιθυμεί να είναι προσβάσιμα για τον ftp client - ενώ σε αρκετές περιπτώσεις, για να ολοκληρωθεί η διαδικασία του ftp, είναι αναγκαίο ο χρήστης να έχει account, να διαθέτει δηλαδή ένα username και password για το remote σύστημα. Πολλά από τα συστήματα του INTERNET, όμως, είναι ανοικτά στο κοινό και τα αρχεία τους διαθέσιμα για όποιον τα θέλει. Το περιεχόμενο αυτών των αρχείων είναι ποικιλόμορφο: κυμαίνεται από προγράμματα public domain (πολλά Gigabytes) μέχρι εικόνες GIF και text files με τεχνικές πληροφορίες, στίχους τραγουδιών ή ακόμη και χιουμοριστικά κείμενα!

Ενας άλλος τρόπος επικοινωνίας είναι το Telnet, που εγκαθιδρύει μία κανονική σύνδεση με το remote σύστημα. Και πάλι ισχύει ο όρος πρόσβασης που αναφέραμε παραπάνω - δηλαδή σε πολλά συστήματα είναι απαραίτητο να υπάρχει κάποιο account, αν και είναι αρκετοί οι κόμβοι που παρέχουν ελεύθερη πρόσβαση. Απαξ και συνδεθεί κάποιος μέσω Telnet με έναν τέτοιο κόμβο, έχει πρόσβαση σε όλες τις υπηρεσίες που έχουν στη διάθεσή τους και οι κανονικοί χρήστες του συστήματος στον τόπο που αυτό βρίσκεται. Οι διαφορές αυτής της μορφής σύνδεσης είναι φανερές... Ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να εκμεταλλευτεί κάποια προγράμματα, που είναι εγκαταστημένα στο remote server, για να αναζητήσει πληροφορίες ή να παίξει κάποιο on-line παιχνίδι ή ακόμη και να μεταφέρει ορισμένα αρχεία (αν και αυτό γίνεται πάντα καλύτερα και γρηγορότερα μέσω του ftp). Θα πρέπει εδώ να παρατηρήσουμε ότι, είναι αρκετά πιθανό ένα σύστημα πληροφοριών να διαθέτει "ανοικτό" ftp, στο οποίο να μην είναι απαραίτητο το account, αλλά το telnet του να είναι κλειστό και να απαιτεί username και password. Κάποιοι κόμβοι του INTERNET, μάλιστα, δεν παρέχουν καμιά δυνατότητα για Telnet σύνδεση, ενώ άλλοι μπορεί να μην παρέχουν ftp.

On line

Ο τρίτος τρόπος επικοινωνίας είναι το διεθνές E-mail, το οποίο όμως περιγράψαμε στο προηγούμενο τεύχος. Τέλος, οι υπηρεσίες που παρέχουν τα συστήματα, που είναι συνδεδεμένα στο Internet, συνθέτουν μία ατελείωτη λίστα: μετεωρολογικές πληροφορίες, αρχεία πληροφοριών και προγράμματα για όλους τους τύπους υπολογιστών, on-line multiuser ή singleuser παιχνίδια, οικονομικές - χρηματιστηριακές πληροφορίες, ειδήσεις, τεχνικές πληροφορίες, επιστημονικά συγγράμματα, χιουμοριστικά κείμενα, συνδιασκέψεις με χιλιάδες θέματα και ό,τι άλλο μπορεί να βάλει κανείς στο μυαλό του! Το INTERNET είναι το Κέρας της Αμαλθείας: παρέχει τα πάντα στους πάντες...!

TA NEA THS COMPULINK

Η CompuLink πήγε διακοπές! Ναι, μη γελάτε... ήταν πολλοί οι χρήστες της CompuLink που έφυγαν για διακοπές και η κίνηση είχε πέσει αισθητά τους δύο τελευταίους μήνες! Ωστόσο, ήταν αρκετοί αυτοί που έμειναν πιστοί στις επάλξεις των modem, για να κρατήσουν "ζωντανή" τη βάση και να διατηρήσουν την κίνηση του συστήματος. Δημιουργήθηκαν τρεις νέες διασκέψεις: η πρώτη είναι μία διάσκεψη με βασικό θέμα τους ιούς. Moderators είναι οι χρήστες, <front> και <vader>, που ασχολούνται σε αυτή τη διάσκεψη τόσο με τους ήδη υπάρχοντες ιούς και τους τρόπους αντιμετώπισής τους όσο και με τους πιθανούς νέους ιούς που μπορεί να αντιμετωπίζουν οι χρήστες της CompuLink (ή και οποιοδήποτε "υπόπτο" πρόγραμμα υποπέσει στην αντίληψή τους). Η διάσκεψη ασχολείται κυρίως με τους ιούς που προορίζονται για IBM συμβατούς, αλλά υπάρχει και κάποιο τμήμα που ασχολείται με ιούς για Amiga, Atari ST και Macintosh. Στη διάσκεψη αυτή μπορείτε να βρείτε όλα τα τελευταία "αντιβιοτικά", καθώς και οδηγίες για την αντιμετώπιση κάποιων "δύσκολων" ιών, ενώ υπάρχουν και μερικά επιμορφωτικά προγράμματα που μπορούν οι χρήστες να κάνουν download. Αυτά κάνουν εξομοίωση της συμπεριφοράς μερικών από τους γνωστότερους ιούς, ώστε να γνωρίζει ο χρήστης τι έχει να αντιμετωπίσει και να μπορεί να καταλάβει τότε έχει χτυπηθεί από ιό. Τα θέματα της διάσκεψης είναι: programs, όπου βρίσκονται τα τελευταία και καλύτερα anti-virus προγράμματα, forum, όπου γίνονται συζητήσεις και σχόλια σχετικά με τους ιούς, news, όπου παρουσιάζονται όλα τα νέα από το μέτωπο της μάχης κατά των computer viruses (όπως και όλοι οι νέοι ιοί που εντοπίζονται) και, τέλος, το topic uploads, όπου μπορεί κάθε χρήστης να ανεβάζει κάθε πρόγραμμά του, που παρουσιάζει "υπόπτη" συμπεριφορά, ώστε να μπορούν οι υπεύθυνοι της διάσκεψης να το ελέγχουν ή, εφόσον δεν πρόκειται για PC, να το δίνουν σε κάποιον άλλον που μπορεί να το εξετάσει και ενδεχομένως να παρουσιάσει αρκετά σύντομα μία θεραπεία, αν πρόκειται πράγματι για κάποιον ιό.

Οι άλλες δύο διασκέψεις έχουν, η μία θέμα τα

windows (το γνωστό περιβάλλον για τους IBM και συμβατούς) και η άλλη είναι μία νέα υπηρεσία του συστήματος: το όνομα της διάσκεψης είναι agora και σίγουρα έχετε προσέξει στις σελίδες του PIXEL κάτι σχετικό. Αν όχι, ρίξτε μια προσεκτικότερη ματιά! Η CompuLink είναι η πρώτη βάση πληροφοριών στην Ελλάδα, που παρέχει τη δυνατότητα των ΤΗΛΕ-ΑΓΟΡΩΝ. Συνδεδεμένοι σε αυτή τη διάσκεψη με την εντολή join agora, μπορείτε να δείτε όλα τα διαθέσιμα προϊόντα, να επιλέξετε μέσα από μία σειρά menus το προϊόν που σας ενδιαφέρει και αν είστε τελικά βέβαιος ότι θέλετε να το αγοράσετε, κάνετε μία παραγγελία από 1 μέχρι 9 κομμάτια του προϊόντος. Την αμέσως επόμενη ημέρα, το αρμόδιο τμήμα της εταιρίας που παρέχει το προϊόν, θα ενημερωθεί και ό,τι παραγγείλατε θα αποσταλεί ταχυδρομικά - οπότε, όταν φθάσει σ' εσάς, πληρώνετε με αντικαταβολή. Στα προϊόντα που προσφέρει η υπηρεσία αυτή τη στιγμή περιλαμβάνονται βιβλία (σχετικά με υπολογιστές και management), προγράμματα (για IBM PC και Amiga) και κασέτες VIDEO VHS. Καθώς, όμως, όλο και περισσότερες εταιρίες συμβάλλονται με την νέα υπηρεσία, τα διαθέσιμα προϊόντα αυξάνονται.

Αυτά ήταν τα καλοκαιρινά νέα της COMPULINK! Α, όμως ξεχάσαμε το airwarrior! Πώς μπόρεσα, ο ιερόσυλος...!

AIRWARRIOR

Ο διαγωνισμός, που είχε ξεκινήσει αρχές του Ιουλίου στο airwarrior, έληξε φυσικά, με νικήτρια ομάδα την A, που την αποτελούσαν οι πιλότοι <eagleone>, <mayhem>, <rg>, <ivan>, <wiz> και <viper>. Τα μέλη της νικήτριας ομάδας μοιράστηκαν 35.000 units, ενώ ο καλύτερος πιλότος του διαγωνισμού, ο <eagleone> κέρδισε προϊόντα αξίας 30.000 δραχμών από την υπηρεσία ΤΗΛΕ-ΑΓΟΡΕΣ. Οι πιλότοι, με σειρά βαθμολογίας, ήταν:

User_ID	Βαθμολογία
Eagleone	14.689
Handsome	7.840
Wiz	5.536
Cool	5.496
Saint	2.758
Nelson	2.115

Συγχαρητήρια στα παιδιά! (...και οι έξι ήταν υπέροχοι!) Οι υπόλοιποι πιλότοι δεν κατάφεραν να γράψουν score, αλλά οπωσδήποτε θα έχουν την ευκαιρία σε κάποιον από τους επόμενους διαγωνισμούς!

Αυτά από τον κόσμο των Telecommunications και για το μήνα Σεπτέμβριο...

~~~~~ATHO

Apollon

# COMPUTERS

**ΟΛΟΚΑΙΝΟΥΡΙΑ AMIGA 2.000,**  
3 MB (επεκτάσιμη στα 8 MB),  
Action Replay 3, εφαρμογές,  
Games, οδηγίες, 1 ΧΡΟΝΟ  
ΕΓΓΥΗΣΗ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΙΑΣ!  
220.000 δρχ. Τηλ.: 6127923.

**PC Hyundai XT,** ασπρόμαυρο  
μόνιτορ Seagate 20 MB,  
mouse, software, πολλές  
γλώσσες: 80.000 δρχ. Τηλ.:  
2234240.

**AMIGA 500** 1 MB, monitor 1084,  
at once joystick, δισκέτες. Κά-  
θε ημέρα πρωί. Νίκος. Τηλ.:  
9233377.

**ΠΩΛΕΙΤΑΙ NINTENDO NES**  
τριών μηνών σε άριστη κατά-  
σταση με τρία παιχνίδια και  
ένα joystick. Τηλ.: 4519217.

**Amiga 500 + Monitor 1084. ΣΕ**  
ΑΡΙΣΤΗ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ. Με  
games, joystick. Βιβλία, κάλυμ-  
μα κ.ά. 130.000 δρχ.  
ΣΤΕΛΙΟΣ. Τηλ.: 2792156.

**ΠΩΛΕΙΤΑΙ Amstrad PC 4386 SX**  
με 4 MB RAM + HD 80 MB +  
VGA colour monitor + drive 1,4  
+ soundblaster + DOS 5 +  
games, αξίας 430.000 δρχ.  
MONO 300.000 δρχ. και 6 μή-  
νες εγγύηση από την εταιρία  
New Logic. Είναι 6 μηνών με-  
ταχειρισμένο. Τηλ.: (031)  
514393.

**!!!ΠΡΟΣΟΧΗ!!!** Το ABYSS  
COMPUTER SHOP προ-  
σφέρει 15 Μήνες  
ΕΓΓΥΗΣΗ αντιπροσωπίας  
και τις ΠΡΩΤΕΣ ΤΙΜΕΣ σε  
όλα τα computers: 1.  
Amiga 500 plus +  
Modulator + 4 original  
games = 79.900 δρχ. 2.  
Amiga 600 = 85.000 δρχ.  
3. Amiga 1.200 (14 MHz) =  
129.000 δρχ. 4. Amiga 500  
(v 1,3) = 64.000 δρχ. 5.  
Ακόμα, με 12 μήνες εγ-  
γύηση ATARI ST/STE από  
40.000 δρχ. PC έγχρωμα  
από 40.000 δρχ. Εκτός  
από καινούρια, υπάρχουν  
και μεταχειρισμένα με 6  
μήνες εγγύηση. Δεκτές  
και ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ! Τηλε-  
φωνήστε στο 4185693.

**ACTION REPLAY III** για AMIGA.  
Χίλιες δύο ευκολίες,



**ΑΠΕΙΡΕΣ ΖΩΕΣ!!!** και καλή τι-  
μή, κ. Δημήτρης. Τηλ.:  
9937833.

**ΕΥΚΑΙΡΙΑ!** Πωλείται Sega  
MEGA DRIVE με δύο τίτλους  
(Sonic Hedgehog και Super  
Hang-On) σε άριστη κατάστα-  
ση, αχρησιμοποιητα στα κου-  
τιά τους, σε καταπληκτική τι-  
μή. Επίσης, πωλούνται ή α-  
νταλλάσσονται τα Star Trek,  
Speedball 2, Alien 3, Fortress  
of Fear, Turrigan, StarHawk  
για το Gameboy. Όλα στα  
κουτιά τους και σε άριστη κα-  
τάσταση. Γιάννης. Περισσότε-  
ρες πληροφορίες στο (01)  
8612188.

**Amiga 500,** 1 MB, 2ο drive,  
mouse, joystick, 9-pin εκτυπω-  
τής, βιβλία, δισκέτες: 100.000  
δρχ. Δημήτρης (19:00 -  
21:00). Τηλ.: 5813765.

**AMIGA 1.200** 110.000, AMIGA  
500 60.000, COLOR  
MONITOR COMMODORE  
55.000. ΔΩΡΟ GAMES. ΤΗΛ.:  
8239965.

**AMIGA 500 Plus,** monitor 1084,  
SAMPLER, παιχνίδια. Τιμή:  
140.000 δρχ. Τηλ.: 9941623,  
9931946.

**PC & AMIGA,** χιλιάδες Games,  
παράδοση στο σπίτι, αντικα-  
ταβολές παντού.  
GAME+DISK AMIGA=195  
δρχ., PC=395 δρχ., Χάρης  
Ντίνος, τηλ.: 9569171,  
4960296.

**ΥΠΕΡΠΡΟΣΦΟΡΕΣ** υπολογι-  
στών: AMIGA, ATARI, 386 /  
486, δίσκοι, οθόνες, μνήμες,  
φτηνό SERVICE, ανταλλαγές.  
MICROSTAR, τηλ.: 5989701.

**IRON SOFT-AMIGA GAMES.**  
Τηλεφωνήστε τώρα για να  
πάρτε προγράμματα με 250

δρχ. MONO. ΕΓΓΥΗΜΕΝΟ  
ΦΟΡΤΩΜΑ. Δωρεάν κατάλο-  
γος. Γκούσης Δημήτρης, Νι-  
κοτσάρα 6, 41223 Λάρισα,  
τηλ.: (041) 288704.

**ATARI 1040,** με δύο monitors για  
όλες τις αναλύσεις (έγχρωμο  
PHILIPS + ασπρόμαυρο  
SM124) + joystick + ποντίκι  
Sunnyline + παιχνίδια + βιβλία,  
πωλείται σε πολύ χαμηλή τι-  
μή. Τηλ.: 6845544, Αλέξαν-  
δρος.

**H/Y XT 8088,** 10 MHz, 2FDD  
5,25, μονόχρωμο monitor χα-  
μηλής ακτινοβολίας  
HANTAREX, με εσωτερικό  
modem HYUNDAI, 1.200  
bauds και με μία δισκετοθήκη  
γεμάτη προγράμματα και παι-  
χνίδια, ηλεκτρολόγιο 101  
πλήκτρων XT/AT, κλειδί κε-  
ντρικού κλειδώματος πλη-  
κτρολογίου, MONO 125.000  
δρχ. Τιμή και ευκολίες συζη-  
τήσιμες. Στέλιος, τηλ.:  
5949408.

**SEGA MEGA DRIVE** και δύο  
παιχνίδια μαζί μόνο 40.000  
δρχ. ΜΙΧΑΛΗΣ. Τηλ.: 2473896  
(6-8 μ.μ.).

**Πωλείται AMSTRAD 6128** άρι-  
στη κατάσταση, πράσινη οθό-  
νη, 54 παιχνίδια, utilities, disc,  
βιβλίο 55.000 δρχ. ΗΛΙΑΣ.  
Τηλ.: 2910128.

**ΕΥΚΑΙΡΙΑ!!** AMSTRAD CPC  
6128 + έγχρωμη οθόνη + ε-  
ξαιρετη κατάσταση + 20 απί-  
θανα games + βιβλίο. Λόγω α-  
νάγκης μόνο 50.000 δρχ. Τώ-  
ρα στο τηλ.: (0242) 23972  
ΚΩΣ (1-3 μ.μ.).

**AMIGA 500** 1 MB T.V. modulator  
2 joystick, πολλά παιχνίδια μό-  
νο 65.000 δρχ. Ηλίας. Τηλ.:  
2775820.

**AMSTRAD 6128** + πράσινο μόνι-  
τορ + εκτυπωτής + T.V.  
Modulator + 2 joystick + 30  
games + βιβλία. ΟΛΑ ΑΡΙΣΤΗ  
ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ. MONO 60.000  
ΔΡΧ. Τιμής. Τηλ.: (0242)  
28053.

**Amiga 3.000/25 MHz/120 MB**  
Quantum με 15μήνες εγγυή-  
σεις από 350.000 δρχ. Επί-  
σης, Accelerators 68030 και  
68881/25 με 32bit RAM για  
500 και plus (πάνω από 6 φο-  
ρές πιο γρήγορα!) από  
150.000 δρχ. Δεκτές και ευκο-  
λίες. Τηλ.: 7248636, Γιώργος.

**Amiga 1.200** από Αγγλία +  
KickStart 1.3 + Games +  
Εγγύηση 15 μηνών MONO  
140.000 δρχ. ΔΩΡΟ  
ΕΚΠΛΗΞΗ: Ελληνικό πρό-  
γραμμα LOTTO, αξίας  
8.000 δρχ. EKTOR SOFT,  
τηλ.: (01) 8618368 και  
8612475 (fax).

## SOFTWARE

— **AMIGA CLUB** — Gamedisk  
200 δρχ. Συνδρομή (100)  
3.000. ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ,  
ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΣΠΙΤΙ!!! (8:30 -  
1:00) - (5:00 - 9:00). Δημήτρης  
Μαμάης, Κύπρου 28, Ν. Σμύρ-  
νη. Τηλ.: 9350804.

**\*\* AMIGA GAMES \*\*** Gamedisk  
250 δρχ. Πανελληνίες Αντικα-  
ταβολές. Εγγυημένο Φόρτω-  
μα. Κατάλογος Δωρεάν. Πα-  
ράδοση κατ' οίκον. Φθηνές  
Συνδρομές. Σάκης Καβουκλής  
(απόγευμα), Δερβενακίων 32,  
Ν. Φιλαδέλφεια. Τηλ.:  
2515447.

**AMIGA SOFTWARE &**  
**HARDWARE. ΤΕΡΑΣΤΙΑ**  
**ΣΥΛΛΟΓΗ. ΣΥΝΕΧΗΣ**  
**ΕΝΗΜΕΡΩΣΗ. ΕΓΓΥΗΜΕΝΗ**  
**ΕΓΓΡΑΦΗ. ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΣΤΟ**  
**ΣΠΙΤΙ!!!** Gamedisk = 250 δρχ.  
Αγγραφές δισκέτες. Αυγου-  
στής Τατάκης, Χρυσολωρά  
10-12, Αθήνα 11473. Τηλ.:  
6410640, 6421826.

**AMIGA** Περιφερειακά. Αναλαμ-  
βάνουμε Οποιοδήποτε Πρό-  
βλημα Έχετε στην AMIGA και  
το Monitor, Εξειδικευμένο  
SERVICE, Παράδοση  
ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ. Στέφανος Δέ-  
σης, Νάξου 4, 13341 Αθήνα.

Τηλ.: 2475030.

#### ΟΤΙΔΗΠΟΤΕ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

ΘΕΛΗΣΕΤΕ. AMIGA ΔΩΡΕΑΝ ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΣΕ ΜΙΑ ΩΡΑ. ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ 5.000. ΜΙΛΤΟΣ ΤΣΙΑΚΑΛΟΣ, ΓΚΥΖΗ 12. ΤΗΛ.: 6447595, 6431360.

#### PC-GIOTIS TEAM Games utilities

για 5,25" - 3,5". Αντικαταβολές παντού. Γιώτης Μελίσιος. Βαλεντίνος Βαρελάς, Ελικώ- νος 11. Τηλ.: 8044754.

#### AMSTRAD 6128 & 6128 PLUS.

Η ΠΛΟΥΣΙΟΤΕΡΗ ΣΥΛΛΟΓΗ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ ΣΕ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ & ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΑΠΟ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ. ΦΘΗΝΕΣ ΔΙΣΚΕΤΕΣ. DRIVE 5,25", JOYSTICKS ΚΑΙ ΑΛΛΑ ΠΟΛΛΑ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ. ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ. ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ!!! ΣΤΑ 10 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΑΛΛΑ 2 ΔΩΡΟ. ΑΥΓΟΥΣΤΗΣ ΤΑΤΑΚΗΣ. ΤΗΛ.: 6410640, 6421826.

#### AMIGA MASTER SOFT,

Gamedisk 225 δρχ. - Προσφο- ρές για ποσότητα - ΣΥΝΔΡΟΜΗ 4.000 δρχ.!!! (100) - Εγγυημένο φάρτωμα - ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΣΠΙΤΙ!!! Σταύρος Δημόπουλος, Κ. Παλαιολόγος 42-46. Π. Φάληρο, 17564. Τηλ.: 9411903, 9419881.

#### \*\*\* IDEAL AMIGA CLUB \*\*\*

Ό,τι παιχνίδι θέλετε μόνο σε εμάς γρηγορότερα από όλους. SUPER καλοκαιρι- νές προσφορές. Γιώργος Λουίζος, Καλύμνου 27. Τηλ.: (01) 8959340.

#### PC SOFTWARE, AMIGA,

AMSTRAD 6128, 464 ΧΙΛΙΑΔΕΣ παιχνίδια. Υπάρ- χουν πολλές εισαγωγές, τι- μέες φανταστικές, Game DISK για Amiga 250. Συνδρομή, τι- μή έκπληξη, ακόμα καλές τι- μέες ΣΕ IBM. Υπάρχουν και δι- σκέτες, ΦΙΛΤΡΑ ΘΘΟΝΗΣ, JOYSTICK, ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ κ.ά. Παράδοση κατ' οίκον. Στέλνουμε παντού. Πέτρος Ασήμης, Πύργου Θύρας 6, Αγ. Δημήτριος. Τηλ.: 9751860.

#### \*\* AMIGA COLLECTION CLUB

\*\* ΕΔΩ ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΤΑ ΠΑΝΤΑ!! ΑΠΟ GAMES- UTILITIES-DEMOS. Φαντασι- κές τιμές GAMEDISK 240 δρχ. σε NAME δισκέτα!!!



#### ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ

ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΕΣ. Ταχύτατες α- ντικαταβολές. Πωλούνται ΔΙΣΚΕΤΕΣ NAME 110 δρχ. - NONAME \* Υπερπροσφορά. Γιώργος Κουμαριανός, Κοιμ. Θεοτόκου 2, Νέα Λιόσια 13122. Τηλ.: 2314220.

#### PC GAMES CENTER. Μεγάλη

συλλογή από GAMES, UTILITIES. Αντικαταβολές σε όλη την Ελλάδα. ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ. GAMES + DISK = 400 δρχ. Γίνονται συνδρο- μέες. SOTOS: 4965213 - MANOS: 4919385. Σωτήρης Νάκος, Τ.Θ. 26118, Τ.Κ. 10022, ΑΘΗΝΑ.

#### PC - AMIGA ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ

ΑΠΟ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ ΟΔΗΓΙΕΣ - ORIGINAL - ΔΙΣΚΕΤΕΣ. ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΤΗΝ ΕΠΑΡΧΙΑ. ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΟΡΜΑΝΗΣ, ΑΜΟΡΓΟΥ 8. ΤΗΛ.: (031) 928100 (18:30 - 21:30).

#### AMIGA MANIA CLUB 220

Gamedisk = 220 δρχ. ΔΩΡΕΑΝ αντικαταβολές, τα- χεία εξυπηρέτηση. Στυλιανός Σπίθας, Βυζαντίου 113, Καλο- γρέζα. Τηλ.: 2755369.

#### AMIGA - ATARI - PC - C64

κατευθείαν από το εξωτε- ρικό! ALL THE NEW GAMES AND UTILITIES!!! Gamedisk = 300 δρχ. (10 + 2 ΔΩΡΟ). Ακόμα SERVICE AMIGA. Βαγγέ- λης Νάσιος, Πραξιτέλους 268, 18536 Πειραιάς. Τηλ.: 4185693. THE USER CLUB HOTLINE.

#### COMMODORE 64/128

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΚΑΣΕΤΑ - ΔΙΣΚΕΤΑ. ΕΓΧΡΩΜΑ MONITORS,

COMMODORE 64, DRIVES, AMIGA 500. ΜΙΧΑΛΗΣ ΠΕΤΡΑΚΗΣ, ΦΟΙΝΙΚΟΣ 10, ΠΕΙΡΑΙΑΣ. ΤΗΛ.: 4181420.

#### PC SOFTWARE CITY. Τερά-

στια συλλογή παιχνιδιών- προγραμμάτων. Gamedisk από 300. Παράδοση κατ' οίκον. Αντικαταβολές πα- ντού. ΔΩΡΕΑΝ κατάλο- γος. ΔΩΡΕΑΝ ταχυδρομι- κά. ΕΓΓΥΗΜΕΝΟ φάρτω- μα. VIRUS FREE 100%. MANUALS - ΛΥΣΕΙΣ για Adventures. ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ για Computer shops. SIMMS μνήμης. Σάκης Καρβέλας, Αλιμος. Τηλ.: 9381255, 9823502. Fax: 9810356.

#### AMIGA SOFTWARE CITY. Συλ-

λογή 5.500 δισκετών σε Games-Utilities. Gamedisk από 200 δρχ. ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ από 150 δρχ. Παράδοση ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ. Αντικαταβολές πα- ντού. ΔΩΡΕΑΝ κατάλογος. MANUALS-ΛΥΣΕΙΣ για Adventures. Σάκης Καρβέλας, Αλιμος. Τηλ.: 9381255, 9823502. Fax: 9810356.

#### 32 BIT GAMES CENTER PC-

ATARI-AMIGA GAMES ΟΛΟΙ ΟΙ ΝΕΟΙ ΤΙΤΛΟΙ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΠΑΝΤΟΥ - ΑΜΕΣΩΣ. ΓΙΑΝΝΗΣ ΓΙΩΡΓΟΤΑΣΟΣ, ΣΠ. ΤΡΙΚΟΥΠΗ 34. ΤΗΛ.: 8239965.

#### JGDS Amiga Center. Αν σας εν-

διαφέρουν τα παιχνίδια, τα προγράμματα και οι εφαρμο- γές της Amiga, εδώ θα βρείτε την πηγή κάθε πληροφορίας, τα καλύτερα παιχνίδια από τις διεθνείς εκδόσεις, την κάλυ- ψη όλων των αναγκών σας, ποιότητα και οικονομία. Εξυ- πηρετούμε ταχύτατα τους φι-

λους μας σε όλη την Ελλάδα, με όποιον τρόπο μας υποδεί- ξουν. Σε περίπτωση βλάβης δισκέτας, σας δίνουμε 2 δω- ρεάν, της προτίμησής σας. Επικοινωνήστε γρήγορα για να ενημερωθείτε για το μεγα- λο διαγωνισμό SENSIBLE SOCCER σε όλη την Ελλάδα. Τηλ.: (01) 6432279, Γιώργος Σπυρόπουλος, Λομβάρδου 8, Γκύζη.

#### Amiga. Τεράστια συλλογή

προγραμμάτων. Συνεχής ανανέωση από το εξωτε- ρικό!!! Συνδρομές (150 disks) 7.500 δρχ.!!! Παρά- δοση ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ στο σπίτι, χωρίς επιβάρυνση, ΤΑΧΥΤΑΤΟ δίκτυο αντικα- ταβολών!!! Computers, πε- ριφερειακά σε εκπληκτι- κές τιμές. Πλήρης κατάλο- γος ΔΩΡΕΑΝ. Ektor Soft. Χίλιοι και ένας λόγοι για να μας προτιμήσετε. Εκτορας Καψούλης, Ουί- λιαμ Κινγκ 21, Κ. Πατήσια, τηλ.: 8612475 & 8618368.

Για AMIGA: 500-600-1.200, 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 pd. Επίσης, hardware, αντιγραφικά, κλει- δωτήρια, ισχυρά τροφοδοτικά 200w, αεριζόμενα, videogold collection για γάμους, βαφτί- σια κ.λπ. Τηλ.: 8617222, Θεό- φιλος.

#### Amiga Lotto-ΠΡΟ-ΠΟ.

Εκπληκτικά, γρήγορα ΕΛΛΗΝΙΚΑ προγράμματα ανάπτυξης συστημάτων ΠΡΟ-ΠΟ ή LOTTO από 5.000 δρχ. Νέες βελτιω- μένες εκδόσεις, συνεχής υποστήριξη, πλήρεις ελ- ληνικές οδηγίες. Αποκλει- στική διάθεση EKTOR SOFT, τηλ.: (01) 8612475 και 8618368.

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

**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).

**\*\*\* ATARI CLUB \*\*\*** - GAME + DISK 250 δρχ. - ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ 3.500 δρχ. - ΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΑ ΑΝΑΝΕΩΣΗ - ΑΜΕΣΗ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ. ΝΙΚΟΣ ΔΗΜΗΤΡΙΑΔΗΣ, Κ. ΠΑΛΑΙΟΛΟΓΟΥ 93, 175 64, Π. ΦΑΛΗΡΟ. ΤΗΛ.: 9419881.

**Παιχνίδια** για AMIGA, όσα θέλετε, όπου θέλετε σε φανταστικές τιμές. Κώστας Διπλάρης, Ελευσίωνων 64. Τηλεφωνήστε τώρα στο 2841086.

**AMIGA GAMES + UTILITIES.** ΟΛΑ ΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΚΑΙ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ. GAME + DISK = 250 ΔΡΧ. ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΠΑΝΤΟΥ. ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ. ΜΙΜΗΣ ΠΟΛΥΧΡΟΝΙΟΥ, Μ. ΜΠΟΤΣΑΡΗ 17, ΑΙΓΑΛΕΩ. ΤΗΛ.: 5983717, 5987587.

**PC GAMES + UTILITIES.** ΟΛΑ ΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΚΑΙ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ. GAME + DISK = 500 ΔΡΧ. ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΠΑΝΤΟΥ. ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ. ΜΙΜΗΣ ΠΟΛΥΧΡΟΝΙΟΥ, Μ. ΜΠΟΤΣΑΡΗ 17, ΑΙΓΑΛΕΩ. ΤΗΛ.: 5987587, 5983717.

**Amiga.** Τελευταίες κυκλοφορίες 500-600-1.200 Disk games 250. Αντικαταβολές παντού. Παράδοση αυθημερόν. Εγγυημένο φόρτωμα. Παπαδόπουλος Ιωάννης, Κέκρωπος 11, Χαϊδάρι. Τηλ.: 5822659.

**Περιστέρι Amiga Club.** Τεράστια συλλογή παιχνιδιών, utilities 500 Plus 500-600-1.200. Παράδοση αυθημερόν. Αντικαταβολές παντού. Αντωνόπουλος Μανώλης, Ελλάς 131, Περιστέρι. Τηλ.: 5743080.

**AMSTRAD 6128.** Είμαστε οι πρώτοι που φέραμε τα: INDIANA JONES IV FATE OF ATLANTIS, NIGEL MANSELL, CRAZY CARS III. Τηλεφωνήστε μας, για μεγάλους ΤΙΤΛΟΥΣ, απέραντη ποικιλία. Μάκης Μπόλλας,



Κόρακα 14, Αθήνα. Τηλ.: 8314078.

**KALOGREZA AMSTRAD CLUB.** Πολλά παιχνίδια σε μία δισκέτα 1.200 δρχ. Αντώνης Κωνσταντινίδης, Αλαμάνας 18, Καλογρέζα. Τηλ.: 2792341.

**PC SOFTWARE.** Ολα τα προγράμματα για PC σε καταπληκτικές τιμές. Ολα τα τελευταία παιχνίδια στην εκπληκτική τιμή των 500 δρχ. ο τίτλος + 250 δρχ. η κάθε δισκέτα. ΠΡΟΣΦΟΡΑ!!! Στα 5 παιχνίδια, ένα παιχνίδι δώρο. Παράδοση κατ' οίκον αυθημερόν. Γιάννης Αθανασιάδης, Αίαντος 89, Νέα Λίδια. Κυριάκος - Σπύρος. Τηλ.: 2626571, 2612185.

**CLUB GAMES GALAXY.** Το πρώτο δίκτυο παιχνιδιών. Εισαγωγή από εξωτερικό. Αντικαταβολή σε όλη την Ελλάδα. Αποστέλλουμε κατάλογο δισκέτα. Πλας Δημήτρης, Κερκύρας 57, Κυψέλη. Τηλ.: 8830062, 8810261.

**Amiga Mega Software Disk games** 250 δρχ. Τελευταίες κυκλοφορίες. Παράδοση στο σπίτι. Αντικαταβολές παντού. Δώρο έκπληξη. Παναγιώτης Παναγιωταρέας, Λιβαδειάς 5, Αμπελόκηποι, Αθήνα. Τηλ.: 7779986 (Πάνος), 2318464 (Σούλα).

**NES.** Πωλούνται παιχνίδια όπως MARIO III, DOUBLE DRAGON III και άλλοι 21 τίτλοι σε τιμές έως 5.000 δρχ. λόγω αλλαγής υπολογιστή. Μαυρίδης Βασίλης, Ιουλιανού 26, Πλατ. Βικτωρίας, Αθήνα. Τηλ.: 8676047 (Θανάσης).

**ΠΕΤΡΟΥΠΟΛΗ \*\*\* AMIGA.** Τώρα σε συνεργασία με τις καλύτερες ομάδες της Ευρώπης οι πιο γρήγορες εισαγωγές. GAME DISK 250. ΜΕΓΑΛΟΣ α-

ριθμός PD-DEMOS - UTILITIES. SUPER ΣΥΝΔΡΟΜΗ 120 DISKS 5.000 δρχ. ΤΑΧΥΤΑΤΕΣ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ, σε όλη την ΕΛΛΑΔΑ. Εγγραφή σε NAMEDISK + Δωρεάν κατάλογοι + φθηνές δισκέτες. Βασίλης Στεργίου, Μακεδονίας 37, Πετρούπολη. Τηλ.: 5012307.

**GDS AMIGA CENTER.** Από τη διεθνή παραγωγή, ευρωπαϊκή και αμερικανική, διαθέτουμε: GAMES - ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ - ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΕΠΙΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΑ. Εγγυημένη λειτουργία, ποιότητα και οικονομία. Αντικατάσταση σε περίπτωση βλάβης και δύο δισκέτες δωρεάν. Στέλνουμε αντικαταβολές παντού σε ΧΡΟΝΟ ΡΕΚΟΡ. Τηλεφωνήστε τώρα για να σας στείλουμε τον πλήρη κατάλογο μας εντελώς δωρεάν. Ο ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ SENSIBLE-SOCCER συνεχίζεται, επικοινωνήστε μαζί μας το συντομότερο για συμμετοχή. Σπυρόπουλος Γιώργος, Λομβάρδου 8 (Λ. Αλεξάνδρας - Γκύζη). Τηλ.: 6432279.

## ΓΕΝΙΚΑ

**ΔΙΣΚΕΤΕΣ 3,5" NONAME** 95 ΔΡΧ., ΕΠΩΝΥΜΕΣ 115, 1,44 MAXELL 185, 1,2 επώνυμες 120. Τηλ.: 9337364, 6410640.

**ΠΡΟΣΦΟΡΑ!!** Το SUPER NES της NINTENDO, ολοκαίνουριο, μόνο 38.800 δρχ. Τιμή εμπορίου: 58.800 δρχ. Τηλ.: (031) 252761.

**ΔΙΣΚΕΤΕΣ.** Επώνυμες - Noname. 3,5" από 98 δρχ., 1,4 από 170 δρχ., 1,2 από 100 δρχ. Tape Cartridge - SIMMS Μνήμης. Περιφερειακά - Αναλώσιμα. Σάκης. Τηλ.: (01) 9381255, (01)

9823502. Fax: 9810356.

**M&M COMPUTER SHOP.** AMIGA-PC-ATARI. ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ - ΑΓΟΡΕΣ - ΠΩΛΗΣΕΙΣ. ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΙΣ, ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ, ΚΑΛΩΔΙΑ, ΕΠΙΣΚΕΥΕΣ, ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ ΚΑΙ ΚΑΘΕ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΕΙΔΟΣ ΣΕ ΑΠΙΣΤΕΥΤΕΣ ΤΙΜΕΣ. ΡΑΓΚΑΒΗ 87 (Λ. ΑΛΕΞΑΝΔΡΑΣ), ΤΗΛ.: 6432424. ΦΤΙΑΞΤΕ ΤΗ ΔΙΚΗ ΣΑΣ ΘΗΛΕΦΩΝΙΚΗ ΤΡΑΠΕΖΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ.

**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, techno κ.λπ., από 1.000 δρχ. Σπύρος, τηλ.: 8325006.

**Για Amiga 500 Controller SCSI - 2 + 2 Mb = 60.000 δρχ.** Quantum 52 MB = 37.000 δρχ. Φίλτρο - Ιονιστής PHILIPS = 15.000 δρχ. ΟΛΑ ΜΑΖΙ = 100.000 δρχ. ΝΙΚΟΣ. Τηλ.: 9634265.

**AMIGA 500 1 MB 1084S Disk Drive 300** Δισκέτες Modem, 3 Δισκετοθήκες, 2 joysticks, Βιβλία, MONO 135.000 δρχ. Δεκτός έλεγχος. ΓΙΩΡΓΟΣ. Τηλ.: (031) 818921.

**\*\*\* ELECTRON AMIGA \*\*\*** - NAME Programdisc: 300 - Συνδρομές (Program): 80 - Αυθημερόν παράδοση σπίτι - Ηλεκτρονικός κατάλογος δωρεάν - Πάμφθηνες κενές NAME. Δημόπουλος Νίκος, Πραξιτέλους 197, 185 35 Πειραιάς. Τηλ.: 4111461.

**ΙΔΙΑΙΤΕΡΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ** ΦΥΣΙΚΗΣ - ΧΗΜΕΙΑΣ - ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΩΝ ΣΕ ΜΑΘΗΤΕΣ ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ - ΛΥΚΕΙΟΥ. ΠΛΗΡΗΣ ΣΕΙΡΑ ΣΗΜΕΙΩΣΕΩΝ & ΑΣΚΗΣΕΩΝ - ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ - ΣΥΝΕΧΗ TESTS. ΤΙΜΕΣ ΛΟΓΙΚΕΣ. ΤΗΛ.: 7650344, Κο ΓΙΩΡΓΟ 6-9 μ.μ.



## 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.

ΕΚΠΤΩΣΗ  
10%

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ \_\_\_\_\_

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ \_\_\_\_\_

T.K. \_\_\_\_\_ ΤΗΛΕΦΩΝΟ \_\_\_\_\_

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ \_\_\_\_\_

Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΝΑ ΑΡΧΙΖΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ Νο \_\_\_\_\_

## ΚΑΡΤΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Τώρα μπορείτε να μάθετε περισσότερα για τις εταιρείες, τα προϊόντα και τις υπηρεσίες που διαφημίζονται στο **PIXEL**, εντελώς δωρεάν και χωρίς καμιά 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 αντιπροσωπίες 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, αφήνεται ένα κενό τετράγωνο. Γράψετε με πεζά, χρησιμοποιώντας κεφαλαία, μόνο για κάποιες λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Σε περίπτωση που κάποια αγγελία είναι γραμμένη ολόκληρη με κεφαλαία, θα δημοσιεύεται 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.

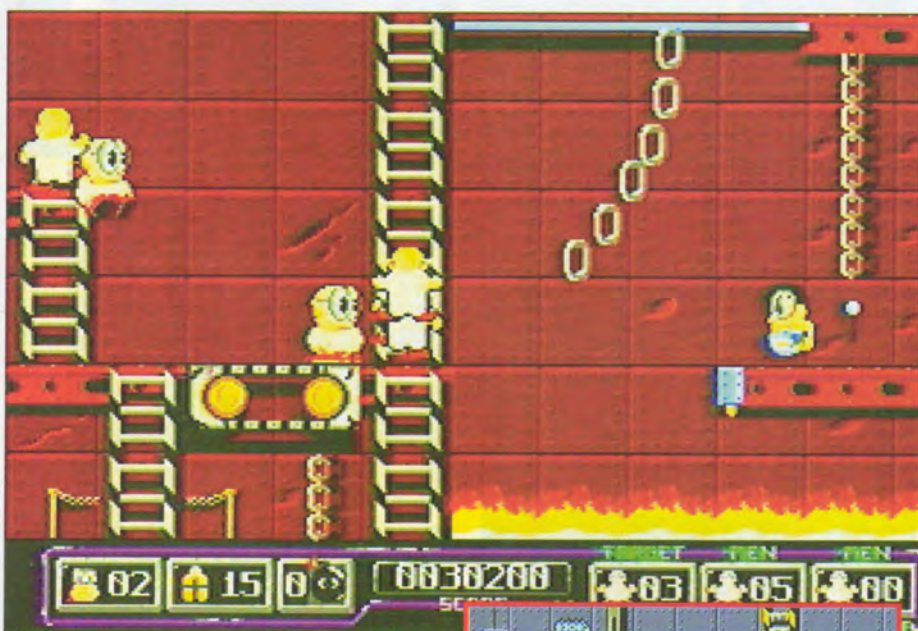
## ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ

**COMPUPRESS** ΑΕ

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

# Sink Or Swim

ATARI ST



**T**ο πλοίο έχει αρχίσει να βουλιάζει και οι επιστήμονες βρίσκονται ακόμη μέσα σε αυτό, μη μπορώντας να διαφύγουν. Ο ήρωάς μας καταφτάνει με το υποβρύχιο του και στόχος του είναι να τους σώσει πριν βουλιάξει το πλοίο, οδηγώντας τους από διαμέρισμα σε διαμέρισμα, στο μπροστινό μέρος του πλοίου.

Ενα μεγάλο πρόβλημα είναι η στάθμη του νερού, η οποία, αν και στα πρώτα επίπεδα είναι σταθερή, στη συνέχεια αρχίζει να ανεβαίνει, απειλώντας με πνιγμό τον ήρωα και τους επιστήμονες. Υπάρχουν όμως και βοηθητικά στοιχεία, όπως φιάλες οξυγόνου, τις οποίες βρίσκει ο ήρωας σε διάφορα σημεία της θόνης και τις ρίχνει στους επιπλέοντες επιστήμονες. Αν κάποιος από αυτούς αρπάξει μία φιάλη, τότε αυτόματα ξεφεύγει. Μια σωσίβια λέμβος (ελευθερώνεται με το SPACE BAR) περισυλλέγει τους επιπλέοντες όταν το νερό



αρχίσει να ανεβαίνει και τους οδηγεί στα στεγνά για να συνεχίσουν με τα πόδια, ενώ βόμβες χρησιμοποιούνται για να ανατιναχτούν οι πόρτες που κλείνουν την έξοδο.

Τώρα, τι γίνεται στην περίπτωση που η στάθμη του νερού αρχίσει να καλύπτει την θόνη; Το sprite μας μπορεί να κολυμπά για κάποιο μικρό χρονικό διάστημα μέσα στο νερό, όπως και οι επιστήμονες. Στη συνέχεια όμως πνίγονται. Από την άλλη, όταν κάποιος φτάσει στην έξοδο, κερδίζουμε πόντους, ενώ μόλις

ΕΙΔΟΣ

ARCADE

ΚΑΤ/ΣΤΗΣ

ZEPPELIN

## ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Ατέλειωτες ώρες διασκέδασης και περιπέτειας.

Ξεφύγουν αρκετοί ανοίγει μια έξοδος απ' όπου φεύγει και ο δικός μας. Η κίνηση των sprites και των background graphics δεν έχει τίποτε το ιδιαίτερο και θα έλεγα ότι αποτελείται από πολύ λίγες στάσεις. Ο ήχος είναι - λίαν επιεικώς - εκνευριστικός, αφού πρόκειται για ένα συνεχές (αλλά πετυχημένο) πλιτς-πλατς-γρανννγκ, από τα νερά και τις μηχανές του πλοίου και πραγματικά δείχνει να το ευχαριστείται όταν χάνεις. Εκεί τα δίνει όλα! Υπάρχουν κάποια εφέ, αλλά δεν είναι καθόλου ενδιαφέροντα. Το gameplay δεν είναι άσχημο, αλλά από ένα σημείο και μετά γίνεται ιδιαίτερα δύσκολο. Μπορεί πάντως να κρατήσει το ενδιαφέρον του παίκτη για κάποιο διάστημα.



Δοκίμασε το παιχνίδι και πήραμε τις θόνες από Atari 1040.

Γιώργος Κακαλέτρης

|  |                                        |                     |
|--|----------------------------------------|---------------------|
|  | Απλά δεν είναι άσχημο.                 | <b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b> 60%  |
|  | Υπάρχει, αλλά δεν ξεχωρίζει.           | <b>ΗΧΟΣ</b> 65%     |
|  | Το πιο καλό μέρος του παιχνιδιού.      | <b>GAMEPLAY</b> 70% |
|  | Υπάρχουν και πολύ χειρότερα παιχνίδια. | <b>ΓΕΝΙΚΑ</b> 65%   |

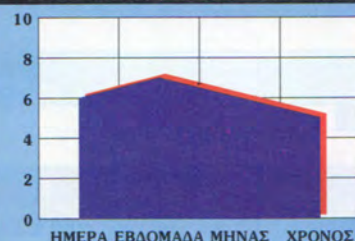
# SOFTWARE REVIEW



ΕΙΔΟΣ HELICOPTER SIMULATOR

ΚΑΤ/ΣΤΗΣ MICROPROSE

## ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Αν λυθεί το πρόβλημα της ταχύτητας θα σας κρατήσει αρκετή συντροφιά.

AMIGA



**Η** MicroProse έχει γράψει πλέον το όνομά της με χρυσά γράμματα στον πίνακα των δημιουργών 3D simulators. Μετά από τους πολύ πετυχημένους flight και formula simulators, ήρθε η σειρά των ελικοπτερών και του GunShip 2.000 στην έκδοσή του για την Amiga. Για τη δομή του δεν έχουμε να πούμε πολλά νέα πράγματα, σχεδόν τίποτα θα έλεγα, αφού ακολουθεί την κλασική μέθοδο των παιχνιδιών του είδους: επιλογή αποστολής, επιλογή όπλων και αποστολή.

Για να ξεκινήσει κανείς, πρέπει πρώτα να δημιουργήσει το φάκελό του στο ROSTER.



Μέχρι 6 παίκτες μπορούν να έχουν ταυτόχρονα φάκελο στο GunShip 2000, ο οποίος ανανεώνεται αυτόματα μετά το τέλος μιας

αποστολής. Αφού δοθούν τα στοιχεία του παίκτη, επιλέγεται από το χάρτη η περιοχή που θα εκτελεστεί η επόμενη αποστολή. Από πλευράς αποστολών, υπάρχει μία μεγάλη σειρά με αρκετή ποικιλία. Δεν έχουν όλες στόχο το ανελέητο σφυροκόπημα των εχθρών με πυραύλους και σφαίρες, αλλά υπάρχουν και αποστολές διάσωσης και μεταφοράς. Υπάρχουν, ακόμα, αποστολές "αέρος", "εδάφους" αλλά και "θαλάσσης", όπου πρέπει να χτυπηθούν εχθρικά πλεούμενα. Συνήθως, ο στόχος δεν είναι μόνον ένας, αλλά δύο. Ο ένας είναι ο πρωταρχικός, ο οποίος πρέπει να επιτευχθεί για να θεωρηθεί η αποστολή επιτυχής, ενώ ο δεύτερος χρησιμεύει στο να ανεβάσει το prestige και τη βαθμολογία του πιλότου. Αυτά έχουν ως αποτέλεσμα την αναρρίχσή του στη στρατιωτική κλίμακα (π.χ. Lieutenant, Captain κ.λπ.). Πριν από την αποστολή πρέπει, επίσης, να επιλεγθούν ελικοπτερο και όπλα. Περιλαμβάνεται μια σειρά από ελικοπτερα, πολεμικά, μεταγωγικά και ανιχνευτικά, στην οποία όμως δεν έχει ολοκληρωτική πρόσβαση ο πιλότος, εκτός κι αν βρίσκεται στο βαθμό του Captain και πάνω.

Καθένα από αυτά προσφέρει πλεονεκτήματα και χαρακτηριστικά, που το καθιστούν ιδανικό για κάποιες αποστολές. Πρέπει, όμως, να

# SOFTWARE REVIEW



τα οδηγείτε προσεκτικά και όχι από τις λακούβες, γιατί το αφεντικό νευριάζει, όταν τα βλέπει στραπατσαρισμένα!

Ανάλογα με το ελικόπτερο, διαφορετικά είναι τα ωφέλιμα φορτία και οι θέσεις φόρτωσης των όπλων, με αποτέλεσμα να επηρεάζεται δραστικά ο οπλισμός. Το καύσιμο τελικά είναι το πιο άχρηστο φορτίο! Απαραίτητα, πάντως, είναι τα flares και μάλιστα σε μεγάλο αριθμό,

## ΕΛΕΓΧΟΣ ΕΛΙΚΟΠΤΕΡΟΥ

|                              |                     |
|------------------------------|---------------------|
| Κυκλικό                      | Βέλη και Joystick   |
| Συλλογικό πάνω-κάτω          | = και -             |
| Συλλογικό γρήγορα            | SHIFT = και SHIFT - |
| Μηχανισμός πάνω/κάτω         | 3                   |
| Καταπακτή (άνοιγμα/κλείσιμο) | 8                   |
| Εμπλοκή/Απεμπλοκή ρότορα     | 9                   |
| Αυτόματο "κρέμασμα"          | 0                   |

## ΠΤΗΣΗ

|                         |   |
|-------------------------|---|
| Γρήγορος χρόνος         | ] |
| Κανονικός χρόνος        | [ |
| Αυτόματος πιλότος       | 5 |
| Επόμενο waypoint        | 6 |
| Προηγούμενο waypoint    | 7 |
| Μονή ή αριστερή ένδειξη | Z |
| Δεξιά ένδειξη           | X |

## ΤΑ ΠΛΗΚΤΡΑ

|                   |                    |
|-------------------|--------------------|
| Τέλος αποστολής   | Alt-Q              |
| Εξοδος στο DOS    | Alt-E              |
| Pause             | Alt-P              |
| Ηχος συγκυβερνήτη | Alt-C              |
| Ακυρώσεις ESC     |                    |
| Cosprít           | F1                 |
| Αριστερά-Δεξιά    | F3-F4              |
| Εξωτερικές        | F5-F8 και SHIFT F5 |
| Βλήματα           | F9                 |
| Χάρτης            | F10                |
| Μεγέθυνση χάρτη   | SPACE BAR          |

γιατί οι πύραυλοι έρχονται καμιά φορά σαν ακρίδες!

Ας πούμε, λοιπόν, ότι εξοπλιστήκαμε σαν αστακοί και πάμε για πέταγμα. Πρώτο μας μέλημα είναι ο χάρτης. Εδώ, είναι σημειωμένα τα σημεία-στόχοι της αποστολής: (P)rimary και (S)econdary. Με το μικρό σταυρό δείχνουμε τα τρία σημεία (waypoints), που θέλουμε να πετάξουμε διαδοχικά. Αυτά, συνήθως, είναι με τη σειρά P, S και B, δηλαδή πίσω στη βάση, τα οποία αριθμούνται 1, 2 και 3. Αυτά τα σημεία, ένα ένα διαδοχικά, θα σημειώνονται στην πιξίδα του cosprít με ένα

# SOFTWARE REVIEW

**SUPER-COBRA:**  
Μικρότερο από  
το **ARACHE**, πιο  
ευέλικτο και με  
ικανοποιητική  
πλατφόρμα για  
όπλα.



**DEFENDER:** Ελαφρύ αλλά φονικό.



**KIOWA:**

Ανιχνευτικό, αλλά με αρκετές μαχητικές ικανότητες.



**ARACHE:**  
Το καλύτε-  
ρο μαχητι-  
κό στον  
αέρα.

βέλος, ώστε να μπορεί ο πιλότος να προσανατολιστεί πιο εύκολα. Επίσης, χρησιμοποιούνται και από τον αυτόματο πιλότο. Πρέπει να σημειωθεί ότι, όταν ένας στόχος κινείται, πρέπει να έχουμε υπόψη ότι, ώσπου να φτάσουμε εκεί, θα έχει μετακινηθεί. Αυτό σημαίνει πως πρέπει να ρυθμίσουμε κατάλληλα το αντίστοιχο waypoint. Αφού γίνουν αυτά, γυρνάμε στο cockpit, το οποίο είναι διαφορετικό για κάθε μοντέλο ελικοπτήρου και ξεκινάμε. Εμπλέκουμε το ρότορα και σηκώνομαστε στο full. Μετά από κάποιο ύψος, έρχεται η σειρά του αυτόματου πιλότου. Το time



**BLACKH AWK:** Ιδανικό για όλες τις περιπτώσεις μεταφορών.

scaling μπορεί να μας γλιτώσει από τυχόν μεγάλη αναμονή, μέχρι να φτάσουμε το στόχο. Μία κίνηση του joystick το ακυρώνει αυτόματα, όπως και τον αυτόματο. Όσο η κατάσταση του ελικοπτήρου είναι ανεκτή, ο αυτόματος δουλεύει. Μετά από ένα σημείο, όμως, παραδίδει το πνεύμα του και πρέπει τα πάντα να γίνονται με το χέρι.

Μία ή δύο οθόνες μπορούν να δίνουν συνεχώς στοιχεία για τα δεδομένα της πτήσης ή χρησιμοποιούνται ως κάμερες. Υπάρχει φυσικά ραντάρ με αυτόματη ρύθμιση της εμβέλειας, ενώ το cockpit είναι γεμάτο με όργανα που λειτουργούν και δεν έχουν αισθητικό ρόλο. Τα βασικά, όμως, βρίσκονται στο παρμπρίζ.

Μια σειρά από παραμέτρους μπορεί να ρυθμιστεί πριν από μία πτήση κάνοντας τα πράγματα πανεύκολα για τον αρχάριο ή και κόλαση για τον έμπειρο.

Ετσι, μπορεί να αυξηθεί ο βαθμός δυσκολίας, επιλέγοντας ρεαλιστική πτήση, προσγείωση, ορατότητα και αέρα. Οι εχθροί μπορούν να είναι από άσσοι μέχρι ηλίθιοι, ενώ μεγάλη βοήθεια παρέχει ο συγκυβερνήτης, ο οποίος μπορεί να αναλάβει ορισμένες λειτουργίες στα όπλα και την άμυνα του ελικο-

## ΟΠΛΑ

|                       |                 |
|-----------------------|-----------------|
| Επόμενος στόχος       | BACKSPACE       |
| Ξεφόρτωση όπλων       | SHIFT SPACE-BAR |
| Επόμενο όπλο          | SPACE-BAR       |
| Chaff                 | m               |
| Flare                 | /               |
| Radar Jammer (On/Off) | n               |
| IR Jammer (On/Off)    | .               |

## HINT

● **FLARES** και **CHAFF:** παραπλανητικά βοηθήματα, χάρη στα οποία θα τα βγάλετε πέρα με τα εχθρικά βλήματα και τα ραντάρ, αντίστοιχα.

● Το καύσιμο, που χρειάζεται σε όλες σχεδόν τις αποστολές, είναι ελάχιστο. Ετσι, ξεφορτωθείτε μεγάλο μέρος του και βάλτε βαριά δυνατά όπλα!

● Μη βασίζεστε στον αυτόματο! Καλός είναι, αλλά δε θα αποφύγει τα βουνά που έρχονται μπροστά, αν δεν πετάτε ψηλά, ενώ μερικές φορές ρίχνει το ελικόπτερο κάτω χωρίς λόγο, αν ενεργοποιηθεί σε χαμηλό ύψος.

# SOFTWARE REVIEW

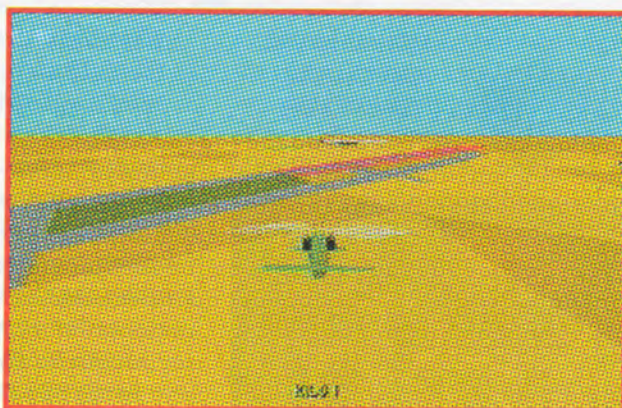


πτέρου. Μπορεί δηλαδή να πυροβολεί κατά βούληση τους εχθρικούς στόχους ή και να εκτοξεύει flares και chaff, όταν οι στιγμές το απαιτούν. Δεν κάνει ποτέ το λάθος να ρίξει σε φιλικό όχημα, αλλά είναι ικανός να τα ρίξει όλα σε άσχετους στόχους, εκτός των σημαντικότερων! Έχει την κακή συνήθεια να μην βάζει γλώσσα μέσα του καθόλη τη διάρκεια της πτήσης, αλλά ευτυχώς μπορούμε να τον διατάξουμε να το βουλώσει!

Ο ήχος του GunShip 2.000 δεν είναι κάτι το ιδιαίτερο, αλλά θα μπορούσαμε να πούμε ότι είναι αρκετά πετυχημένος, εκτός από τα samples του συγκυβερνήτη, τα οποία είναι κακής ποιότητας και κεκεδίζουν, μόλις αρχίζουν να συμβαίνουν πολλά και διάφορα γύρω από το ελικόπτερό μας.

Τα γραφικά είναι vector, έχουν δηλαδή λίγες λεπτομέρειες, και το περιβάλλον είναι χτισμένο σε λίγα χρώματα για λόγους ταχύτητας. Αυτό, όμως, δεν έχει το αναμενόμενο αποτέλεσμα και το GunShip 2.000 παραμένει σχετικά αργό, όταν παίζεται σε μία απλή Amiga 500. Δεν είναι προβληματικά αργό, αλλά σίγουρα έχουμε δει πολύ πιο γρήγορους simulators.

Στην 3.000, όπου το παίξαμε, ήταν πάρα πολύ καλό, αλλά στην 500 ήταν, λιαν επει- κώς, εκνευριστικό και διασώσεων.



## ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

Θεωρητικά, μπορεί κανείς να το παίξει σε οποιαδήποτε Amiga 500 με ένα drive και 1 MB RAM, όμως πραγματικά δεν έχει νόημα χωρίς δύο drives, αν και τότε καθυστερεί αρκετά στο φόρτωμα. Θα έλεγα ότι το hardware, που χρειάζεται για να ικανοποιή-

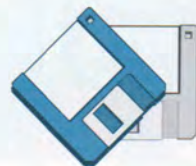
## ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

**Έχει αρκετές επιλογές, αλλά γενικά είναι πολύ αργό στην 500άρα χωρίς σκληρό δίσκο. Βαρέθηκα να αλλάζω δισκέτες και να περιμένω να φορτώσει και στο τέλος, με απογοήτευσε και η ταχύτητά της εξομίσωσης.**

**ΟΥΜΠΕΡΤΟ ΓΚΡΕΛΛΟΝΙ**

σει, είναι σκληρός δίσκος και σε δεύτερη φάση, μία Amiga 1200 ή κάτι ακόμα πιο γρήγορο. Τότε, η δράση λαμβάνει ικανοποιητικούς ρυθμούς, αφού η γρήγορη απόκριση του ελικόπτερου επιτρέπει τις αερομαχίες και τους ελιγμούς.

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



**Δοκίμασε το παιχνίδι και πήραμε τις θόνες από Amiga 500 Plus.**

**Γ. Κακαλέτρη**



Έχουμε δει simulators με πολύ μεγαλύτερη λεπτομέρεια, παρά τα vector graphics. Το πρόβλημα, όμως, είναι η ταχύτητα.

**ΓΡΑΦΙΚΑ 70%**



Ικανοποιητικός, θα ήταν πολύ καλύτερος αν είχε καθαρότερα samples.

**ΗΧΟΣ 75%**



Μεγάλη ποικιλία αποστολών, που αμαυρώνεται από τη μεγάλη ανομιή του φορτώματος.

**GAMEPLAY 85%**



Γενικά δεν μας εντυπωσίασε.

**ΓΕΝΙΚΑ 75%**

# CONSOLE REVIEW



**ΕΙΔΟΣ: SPORT  
SIMULATION  
ΜΟΡΦΗ: SUPER NES  
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ: NINTENDO  
ΠΑΙΚΤΗΣ: 1 - 2**



Το πρώτο παιχνίδι, στην ιστορία του basketball, έγινε στις 21 Δεκεμβρίου του 1891 μεταξύ δύο

να αποφασίσετε ποιον θα έχετε για αντίπαλο, τον υπολογιστή ή κάποιο φίλο σας, και αν θα παίξετε με μία ομάδα από την αρχή της περιόδου. Για να έχετε δικαίωμα συμμετοχής στο Final Four, πρέπει να κάνετε την τρίτη επιλογή σας, που σημαίνει ότι θα παίξετε όσους αγώνες χρειαστούν και θα κρατηθούν σημειώσεις για τις νίκες και τις ήττες σας, όπως και για την κατάταξη όλων των ομάδων στον όμιλό σας. Αν το σκορ σας μετά από δεκαοχτώ είναι το ενδεχόμενο, θα περάσετε στα play-off, όπου θα αναμετρηθείτε με άλλες ομάδες (συνήθως ισχυρότερες) για μία θέση στους ημιτελικούς. Από το ίδιο μενού επιλογών μπορείτε να δείτε στατιστικά ομάδων ή να φορτώσετε κάποιο παιχνίδι, που έχετε αποθηκεύσει παλιότερα. Αφού επιλέξετε την κατηγορία παιχνιδιού, θα κληθείτε να διαλέξετε την ομάδα σας. Υπάρχουν έξι όμιλοι και 60 συνολικά ομάδες, οι οποίες παρουσιάζονται αναλυτικά στο manual (η Ελλάδα, για παράδειγμα, ανήκει στον όμιλο της Νοτ. Ευρώπης). Μετά την επιλογή ομάδας, εμφανίζονται τα στοιχεία της και μπορείτε να δείτε τα χαρακτηριστικά των παικτών, που έχουν θέση στην πεντάδα, καθώς και αυτών που βρίσκονται στον πάγκο. Αφού κάνετε τις απαραίτητες αλλαγές, ο ψηλότερος (;) παίκτης της ομάδας σας παίρνει τη θέση του για το jumpball. Let the game begin, may the best team win, και άλλα τέτοια που μαζί με τις ιαχές του φανατισμένου πλήθους και τα



**X**

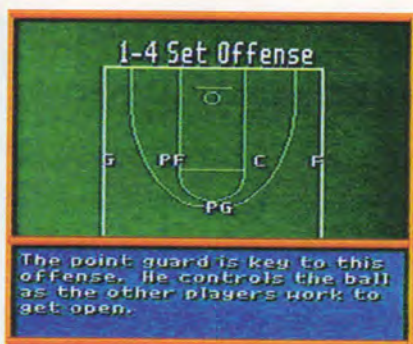
ωροχρονικές συντεταγμένες: Κολέγιο Springfield στη Μασαχουσέτη, 1891. Ο Δρ. Τζέιμς Νάιησμιθ, προπονητής ράγκμπι στο Κολέγιο, αντιμετωπίζει δύο προβλήματα. Πρώτον, πρέπει να επινοήσει ένα άθλημα, το οποίο θα παί-

ζουν οι φοιτητές μεταξύ των περιόδων του ράγκμπι και του μπαϊζμπωλ. Δεύτερον, οφείλει να βρει τον καλύτερο τρόπο για να διατηρήσει την πειθαρχία σε ένα τμήμα ανταγωνιστών μαθητών του, που έπλητταν με τις συνηθισμένες ασκήσεις γυμναστικής.

ομάδων, που αποτελούνταν από εννέα παίκτες. Το άθλημα δεν καθιερώθηκε φυσικά αμέσως. Αρχισαν να το αντιμετωπίζουν σοβαρά μετά το τέλος του Πρώτου Παγκοσμίου Πολέμου. Στο μεσοδιάστημα, οι κανόνες είχαν αλλάξει σημαντικά: το τριπλάρισμα είχε γίνει κλασική μέθοδος επίθεσης, απαγορεύτηκαν τα βήματα, αλλά οι παίκτες δεν επιτρεπόταν να σουτάρουν έως το 1915. Ο αριθμός των παικτών, μετά από αποτυχημένους πειραματισμούς με επτά και εννέα παίκτες, οριστικοποιήθηκε σε πέντε.

Αρκετά, όμως, με την ιστορία. Είναι, νομίζω, καιρός να δούμε πώς φθάνουμε στο jumpball. Μετά τους απαραίτητους τίτλους, εμφανίζεται η οθόνη επιλογών. Εδώ, πρέπει





τύμπανα (NBA-like) δημιουργούν εκρηκτική ατμόσφαιρα. Ο χειρισμός των παικτών ίσως να σας δυσκολέψει στην αρχή, μια και πρέπει να απομνημονεύσετε ένα σεβαστό αριθμό συνδυασμών πλήκτρων (μόνο για το κάρφωμα, υπάρχουν τέσσερις). Δεν υπάρχει όμως άλλος δρόμος προς τη νίκη. Δεν θα χρονοτριβήσουμε με το χειρισμό (συνδυασμοί πλήκτρων). Εξάλλου, όλα αναφέρονται αναλυτικά στο manual και σας δίνουμε τον τρόπο χρησιμοποίησης του joystick. Θα δούμε, όμως, τον τρόπο με τον οποίο διεξάγεται το παιχνίδι. Τα βασικά προβλήματα παιχνιδιών, που εξομοιώνουν αθλήματα, όπως το ποδόσφαιρο ή το basket, είναι η εξεύρεση αποτελεσματικών τρόπων περάσματος της μπάλας και το πώς θα δοθεί μεγαλύτερος έλεγχος στο χρήστη. Το World League Basketball παίρνει άριστα, για τις λύσεις που έδωσε.

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, μπορείτε να αντλήσετε πληροφορίες για τους συμπαίκτες σας, επιλέγοντάς τους με το ανάλογο πλήκτρο. Τότε, πάνω από το κεφάλι τους εμφανίζεται ένα σύμβολο, που δείχνει τη θέση στην οποία παίζουν (center, guard, power forward, point guard, forward) και αν είναι ασφαλής η μεταβίβαση της μπάλας σε αυτούς. Εδώ, υπάρχουν τρεις διαβαθμίσεις (ασφαλής, επικίνδυνη, πολύ επικίνδυνη), οι οποίες αντιπροσωπεύονται από τρία χρώματα (πράσινο, κίτρινο, κόκκινο). Στο basket, το μαρκάρισμα αλλάζει πολύ συχνά και ένας παίκτης με κόκκινο σύμβολο μπορεί να αλλάξει χρώμα μέχρι να του έλθει η μπάλα. Το ίδιο μπορεί να συμβεί και με έναν παίκτη που, ενώ ήταν πράσινος, άρχισε να μαρκάρεται πριν πάρει την μπάλα στα χέρια του. Αυτό σημαίνει ότι η παραμι-

κή διάσπαση της προσοχής θα αποβεί μοιραία. Όταν η ομάδα δεν πάει καλά, έχετε τη δυνατότητα να ζητήσετε time-out (πέντε ανά ημίχρονο, ένα ανά ημίχρονο παράτασης). Εμφανίζεται, τότε, η οθόνη του προπονητή και μπορείτε να ελέγξετε τη φυσική κατάσταση των παικτών, τις στατιστικές στα σουτ και τα ριμπάουντ και φυσικά να αλλάξετε σύστημα. Όσον αφορά τα συστήματα, έχετε πληθώρα επιλογών, ενώ το manual εξηγεί αναλυτικά τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτηματά τους. Ενδιαφέρον είναι και το σύστημα που ισχύει στις ελεύθερες βολές. Ο παίκτης τοποθετείται στη γνωστή θέση και ένα μικρό βέλος περνάει πάνω από το καλάθι. Ανάλογη με την ικανότητα του παίκτη είναι και η ταχύτητα του βέλους - δεικτη: όσο πιο καλός είναι, τόσο πιο αργά κινείται το βέλος. Για να μπει καλάθι, πρέπει ο χρήστης να πατήσει το πλήκτρο βολής, όταν το βέλος - δεικτης βρίσκεται ακριβώς πάνω από το καλάθι.

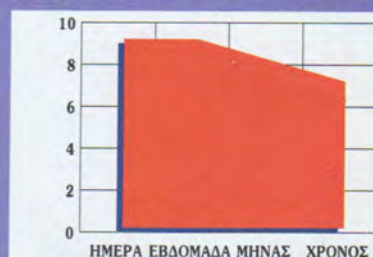
Οι κανόνες που ισχύουν είναι φυσικά οι τρέχοντες, ενώ το manual είναι αναλυτικό και σε αυτόν τον τομέα, έτσι ώστε να μπαίνει στο νόημα ακόμα και αυτός που δεν έχει παρακολουθήσει ποτέ αγώνα basket. Ένα σημαντικό χαρακτηριστικό του παιχνιδιού είναι η κινητικότητα της "κάμερας", της θέσης δηλαδή από όπου ο παίκτης βλέπει το παιχνίδι.

Σε πολλά ανάλογα simulations, η κάμερα μένει ακίνητη και βλέπουμε το γήπεδο μόνο από μία γωνία λήψης. Στο συγκεκριμένο παιχνίδι, η κάμερα ακολουθεί τη φάση, γεγονός το οποίο, σε συνδυασμό με τον πολύ καλό ήχο, προσθέτει ρεαλισμό που δεν έχω συναντήσει σε άλλο ανάλογο παιχνίδι.

Συμπερασματικά, δεν υπάρχει περίπτωση να μην απορροφηθείτε από το παιχνίδι. Δεν μου αρέσει να είμαι απόλυτος, αλλά είναι ίσως το καλύτερο simulation basket που έχω δει. Παρ' όλο που είμαι fan των ποδοσφαιρικών simulation, αφιέρωσα στο World League Basketball περισσότερο χρόνο από τον απαιτούμενο για ένα review, με αποτέλεσμα να εκνευρίσω τον αρχισυντάκτη (που περίμενε άδικα για μία παρτίδα Goal). Με τρεις λέξεις: μην το χάσετε!!!

του "καθηγητή" Η. Μανεισιώτη

## ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Δυσκόλο αλλά στην πορεία σε καθήλωνει.



Μεγάλα και καλοσχεδιασμένα sprites. Κινούμενη κάμερα που προσθέτει ρεαλισμό.

**ΓΡΑΦΙΚΑ 95%**



Πολύ καλά εφέ, όταν όμως ακούσετε τα τυμπανα NBA-like, θα καρφώνετε όπως ο Jordan.

**ΗΧΟΣ 90%**



Όταν συνηθίσετε το χειρισμό, είστε έτοιμοι για το NBA.

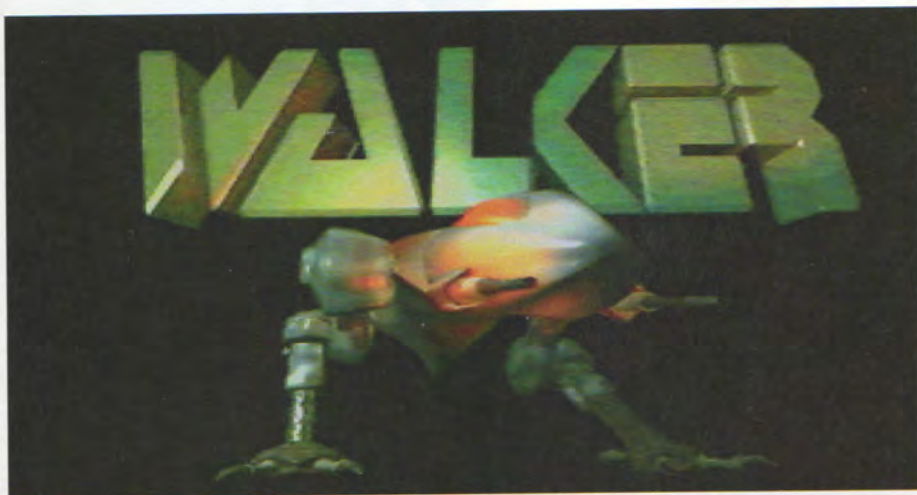
**GAMEPLAY 92%**



Must, και όχι μόνο για τους φανατικούς...

**ΓΕΝΙΚΑ 96%**

# SOFTWARE REVIEW



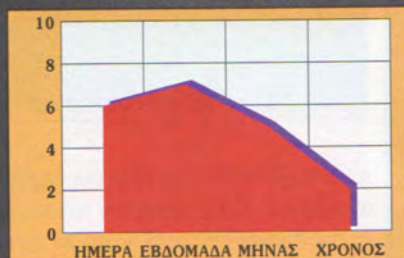
ΕΙΔΟΣ

SHOOT 'EM UP

ΚΑΤ/ΣΤΗΣ

PSYGNOSIS

## ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Νομίζω ότι είναι σχετικά εύκολο και θα τελειώσει γρήγορα.

AMIGA



όμως, το μέγεθός του και οι ανατριχιαστικοί ήχοι που σκόρπιζε, που τους έκοβαν τα γόνατα. Σκοπός τους: η εξόντωσή του.

Η αλήθεια είναι ότι τα πράγματα δεν ξεκινούν εδώ. Ο Πόλεμος του Χρόνου έχει ξεκινήσει το 2370, όταν οι Endallions εισέβαλαν στα ορυχεία της Myarn. Χρειάστηκαν, όμως, τρεις ολόκληρες δεκαετίες μέχρι να φτάσει στην πιο αιματηρή φάση του... Οι θύρες του Χρόνου άνοιξαν και τώρα το θανατηφόρο παιχνίδι επεκτάθηκε στο τερέν της αιωνιότητας.

Οι Endallions ήταν οι πρώτοι που κατάλαβαν τα πλεονεκτήματα, που θα προσέφερε αυτή η νέα δυνατότητα και κινήθηκαν γρήγορα και επιδέξια, στέλνοντας τέλεια εκπαιδευμένες ομάδες κομάντος στο παρελθόν, τις γνωστές Time Bandits, οι οποίες σκοπό είχαν να προετοιμαστούν, γνωρίζοντας από το μέλλον τις κινήσεις του εχθρού. Ο πόλεμος στο παρελθόν θα είχε τεράστιες επιδράσεις στον πόλεμο του μέλλοντος και οι Endallions θα είχαν το τεράστιο πλεονέκτημα του αιφνιδιασμού και της τεχνολογίας. Και έτσι έγινε! Μονάδες των Myarns εξολοθρεύονταν από τους Endallions, χωρίς καμία δυνατότητα αντίδρασης, όταν κατάλαβαν ότι το ειρηνικό έθνος τους κινδύνευε από αφανισμό. Και τότε ήρθε στη ζωή το τέλει φονικό όπλο: AG-9, κωδικός Walker. Τα τεχνικά χαρακτηριστικά του: δίποδο, με ευκίνητα ισχυρά όπλα και τεράστια αποθέματα ενέργειας. Στόχος: η αποστολή του στο παρελθόν, όπου θα συναντούσε τους Time Bandits. Μπήκαν στη σήραγγα του χρόνου... όμως τίποτα δεν άλλαξε, γιατί στην ιστορία σήμερα μπορούμε να δούμε πώς οι

**Η** φιγούρα μεγάλωνε στο σκοτάδι. Οι κλαγγές του μετάλλου έσκισαν το σκοτεινό αέρα, όταν το φονικό κατασκεύασμα σηκώθηκε στα πόδια του, παραλύοντας τους στρατιώτες που στέκονταν κοιτώντας το από μακριά. Ανασυντάχτηκε στους μεταλλικούς μηχανισμούς του και άρχισε να ζυγίζει την κίνησή του, πριν αρχίσει τη δουλειά του. Με ένα διαπεραστικό θόρυβο, έβγαλε τα όπλα του και άρχισε να ανιχνεύει την περιοχή. Το τεράστιο κανόνι που διέθετε το σώμα των καλύτερων θνητών δυνάμεων, το πιο εξελιγμένο πολεμικό

αμυντικό σύστημα που είχε κατασκευαστεί μέχρι τότε, φαινόταν ασημαντό μπροστά στον τεράστιο όγκο του τέρατος, καθώς σταματούσε πίσω από τις γραμμές διαπερνώντας τη σιγή με τον ήχο των τεράστιων αερόφρενων που το σταματούσαν.

Και η ώρα της αλήθειας είχε φτάσει: ό,τι καλύτερο μπορούν να αγοράσουν τα χρήματα, εναντίον του Walker, της φονικής μηχανής από το μέλλον.

Οι στρατιώτες δεν ξαφνιάστηκαν από τον ερχομό του Walker. Τον περίμεναν και ετοιμάζαν την υποδοχή του εδώ και βδομάδες. Ήταν,

# SOFTWARE REVIEW



δυνάμεις των Endallions εντόπιζαν, ακινητοποιούσαν και κατέστρεφαν τις εγκαταστάσεις παραγωγής τους. Χαρακτηριστικό είναι ότι μόνον ένας Walker κατάφερε να γυρίσει από το παρελθόν, έχοντας εκτελέσει την αποστολή του. Τα πράγματα, όμως, δεν είχαν τελειώσει ακόμα. Το στρατηγείο των Myarns εντόπισε τις τέσσερις θέσεις κλειδιά των Endallions και τις ακριβείς χρονικές περιόδους που δημιουργήθηκαν. Αν καταστρέφονταν, τα πράγματα θα έγερναν με το μέρος τους. Μόνον ένας Walker θα ήταν γρήγορος και ισχυρός αρκετά, ώστε να τελειώσει την αποστολή του πριν προλάβουν οι Endallions να ενισχύσουν τις βάσεις τους.

Το πρόβλημα: Μόνο ένας έχει απομείνει! Μόνο μία ελπίδα για σωτηρία...

## ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Ένα πραγματικά πρωτότυπο gameplay συνοδεύει το επιστημονικής φαντασίας σενάριο του

### ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

**Καλό είναι, αλλά θαρέθηκα να κουνάω το Walker αριστερά δεξιά. Δώσ' μου λίγο το ποντίκι να σκοτώσω κι εγώ κανέναν.**

**ΗΛΙΑΣ ΜΑΝΕΣΙΩΤΗΣ**

### ΜΙΑ ΤΡΙΤΗ ΓΝΩΜΗ

**Καλό, αλλά δεν έχουμε να παίξουμε τίποτε άλλο;**

**ΟΥΜΠΕΡΤΟ ΓΚΡΕΛΛΟΝΙ**

## HINT

**Για να μην υπερθερμαίνεται το όπλο και να απολαμβάνετε συνεχώς τις υπηρεσίες του, μπορείτε να ρίχνετε πατώντας και αφήνοντας συνεχώς το mousebutton. Δεν στερείστε σχεδόν τίποτα από την απόδοσή του και το έχετε συνέχεια!**

## ΥΠΕΡ

**Πολύ καλή κίνηση, ιδιαίτερα του Walker.**

**Είναι λίγο διαφορετικό από το σωρό.**

## ΚΑΤΑ

**Μονοτονία στις πίστες.**

**Σχετικά απλοϊκό και εύκολο gameplay.**

Walker. Ο παίκτης ελέγχει την πολύ φυσική κίνηση του Walker και το όπλο του, καθώς περπατά ανάμεσα στις εχθρικές δυνάμεις σκορπίζοντας αίμα και φωτιά. Όταν φτάσει στο τέλος μιας θέσης, ισοπεδώνοντας ό,τι βρει μπροστά του, περνά στην επόμενη, η οποία είναι φυσικά πιο δύσκολη.

Το όπλο είναι ένα βαρύ πολυβόλο, το οποίο το χειρίζεται το ποντίκι και έχει έντονες τάσεις υπερθέρμανσης.

Τον Walker τον κινούν το Joystick ή το πληκτρολόγιο, η κίνηση του οποίου είναι μόνο αριστερά δεξιά.

Και οι εχθροί έρχονται κατά κύματα, από ουρανό και γη, καθώς η ένδειξη DANGER προειδοποιεί το τεράστιο Robot...

## ΟΙ ΤΟΠΟΘΕΣΙΕΣ

Τέσσερις είναι οι θέσεις του χωροχρόνου,

όπου πρέπει ο Walker να καταστρέψει τις δυνάμεις των Endallions:

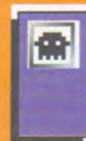
1. Το Βερολίνο του Δεύτερου Παγκόσμιου Πολέμου.
2. Το Λος Αντζελες του 2019 (η ημέρα της κρίσης όπως λένε οι επιζώντες).
3. Η Μέση Ανατολή στο παρόν.
4. Ο Μεγάλος Πόλεμος του 2420.

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



**Δοκιμάσαμε το παιχνίδι και πήραμε τις οθόνες από την Amiga 500.**

*Γ. Κακαλέτρης*



Ο Walker δεν εντυπωσιάζει με το μέγεθός του, αφού καταλαμβάνει ελάχιστο μέρος της οθόνης, όμως η κίνηση του είναι πολύ καλή, καθώς περπατά ή κινείται το όπλο.

**ΓΡΑΦΙΚΑ 85%**



Τα πάντα είναι γεμάτα από το ανελέητο χτύπημα των όπλων.

**ΗΧΟΣ 70%**



Ναι, δεν είναι συνηθισμένο, αλλά ποιο gameplay μπορεί να έχει ένα shoot 'em up;

**GAMEPLAY 70%**



Εμένα δεν μου αρέσουν τα παιχνίδια αυτού του είδους (άσχετο), αλλά αυτό είναι καλό!

**ΓΕΝΙΚΑ 80%**

# CONSOLE REVIEW

**ΕΙΔΟΣ: RACING GAME**  
**ΜΟΡΦΗ: MEGADRIVE**  
**ΚΑΤ/ΣΤΗΣ: ELECTRONIC ARTS**  
**ΠΑΙΚΤΗΣ: 1 - 2**



## TURBO CHALLENGE

**T**ι θα λέγατε, αν σας δίνανε να οδηγήσετε ένα αυτοκίνητο 27 εκατομμυρίων και να δαμάσετε τα 268 άλογα του; Για τους περισσότερους από μας, αυτό δεν θα μπορούσε να αποτελέσει ούτε την πιο τολμηρή φαντασίωσή μας. Όμως, η Electronic Arts

μάς εκπληρώνει έναν κρυφό μας πόθο, μέσα από το Sega Mega Drive, με το παιχνίδι Lotus Turbo Challenge. Το L.T.C. είναι η μεταφορά στις κονσόλες του ομώνυμου racing game, που είχε κυκλοφορήσει παλιά για την Amiga. Έχετε λοιπόν την ευκαιρία να πάρετε τον έλεγχο των δύο αστεριών της Lotus, δηλαδή της Elan και της Esprit. Σκοπός του παιχνιδιού είναι να φτάσετε ορισμένα σημεία στο πολύ μικρό χρονικό διάστημα, που έχετε στη διάθεσή σας. Και σα να μην έφτανε αυτό, τα πάντα υπάρχουν και λειτουργούν, για να σας αποτρέψουν από το σκοπό σας. Η κούρσα αυτή γίνεται ανάμεσα σε άλλα, εξίσου γρήγορα, αυτοκίνητα, που τελικά η μόνη τους ασχολία είναι να σας κλείνουνε συνέχεια. Το παιχνίδι έχει οχτώ συνολικά πίστες, διαφορετικές μεταξύ τους. Αν καταφέρετε να τελειώσετε την πρώτη,

προχωράτε στην επόμενη και σας δίνεται ένας κωδικός για να συνεχίζετε από εκεί, όποτε εσείς θέλετε. Αυτό επαναλαμβάνεται μέχρι να τελειώσετε και τις 8. Ένα από τα μεγάλα ατού του παιχνιδιού είναι η επιλογή για δύο παίκτες που παίζουν ταυτόχρονα. Για να γίνει αυτό εφικτό, χωρίζεται στη μέση η οθόνη και η δράση έτσι γίνεται πιο συγκλονιστική. Στο two-player mode, για να περάσετε πίστα, δεν είναι απαραίτητο να την τελειώσουν και οι δύο παίκτες. Αρκεί να την περάσει ο ένας και αυτόματα συνεχίζει και ο άλλος. Ας δούμε τώρα τις 8 πίστες του παιχνιδιού. Πρώτα, είναι το Δάσος, που συγκριτικά είναι η πιο εύκολη και ο χρόνος αρκετός. Η δεύτερη είναι μια

νυκτερινή διαδρομή και εκεί φαίνεται η έντονη παρατηρητικότητα του παίκτη, γιατί τα υπόλοιπα αυτοκίνητα διακρίνονται από τα φώτα τους και μόνον όταν πλησιάσουν αρκετά. Στη συνέχεια, στην ομίχλη η ορατότητα είναι στο μηδέν και η αδρεναλίνη είναι ψηλά, καθώς προσπερνάτε αυτοκίνητα που έρχονται από το πουθενά. Τις υπόλοιπες πίστες θα σας αφήσουμε να τις εξερευνήσετε μόνοι σας, για να έχετε την αγωνία του απροσδόκητου. Κατά τη διάρκεια του αγώνα, εκτός από το δρόμο με τα αυτοκίνητα, βλέπετε την ταχύτητα

νυκτερινή διαδρομή και εκεί φαίνεται η έντονη παρατηρητικότητα του παίκτη, γιατί τα υπόλοιπα αυτοκίνητα διακρίνονται από τα φώτα τους και μόνον όταν πλησιάσουν αρκετά. Στη συνέχεια, στην ομίχλη η ορατότητα είναι στο μηδέν και η αδρεναλίνη είναι ψηλά, καθώς προσπερνάτε αυτοκίνητα που έρχονται από το πουθενά. Τις υπόλοιπες πίστες θα σας αφήσουμε να τις εξερευνήσετε μόνοι σας, για να έχετε την αγωνία του απροσδόκητου. Κατά τη διάρκεια του αγώνα, εκτός από το δρόμο με τα αυτοκίνητα, βλέπετε την ταχύτητα



## ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

**DLeft:**  
Στροφή  
δεξιά  
**DRight:**  
Στροφή  
δεξιά  
**Dup:** Γκάζι  
**Ddown:**  
Φρένο



**A:** Κάτω ταχύτητα

**Start:** Κάνει παύση στο παιχνίδι. Αυτά είναι τα default settings, αλλά υπάρχει και επιλογή αλλαγής τους.

**B:** Πάνω ταχύτητα

**C:** Κραυγή σαν των Ντιουκς

## ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Η επιλογή για διπλό τού δίνει μακροζωία.

σας σε μίλια ανά ώρα, τις στροφές του αυτοκινήτου, το σκορ σας, το κιβώτιο ταχυτήτων και το χρόνο που απομένει, μέχρι να φτάσετε στο επόμενο σημείο ελέγχου. Στο διπλό, υπάρχει μία ακόμη ένδειξη, που δηλώνει την απόστασή σας από το αντίπαλο αυτοκίνητο. Δηλαδή, το πόσο μπροστά ή πίσω βρίσκεστε από αυτό. Επιπλέον, μπορείτε να επιλέξετε, αν θα αλλάζετε εσείς τις ταχύτητες ή θα είναι αυτόματες. Μπορούμε ακόμα να αλλάξουμε και τη λειτουργία του κάθε πλήκτρου πάνω στο pad, έτσι ώστε να έχετε τον καλύτερο δυνατό έλεγχο του αυτοκινήτου. Τα γραφικά του παιχνιδιού δεν είναι κάτι το φοβερό, όμως αυτό συντελεί στην αύξηση της ταχύτητας του παιχνιδιού σε τέτοια επίπεδα, όπου γίνεται αρκετά ρεαλιστική. Ανάλογα με την πίστα, υπάρχουν και διαφορετικά αντικείμενα στην άκρη της πίστας και διαφορετικά εμπόδια στη μέση του δρόμου. Ο ήχος της μηχανής είναι αρκετά καλός και έχουν προστεθεί μερικά έξυπνα εφέ. Για παράδειγμα, όταν πατάτε λάδια, πάγο ή νερό

ακούγεται ο ανάλογος ήχος. Πολύ καλός είναι, εξάλλου, ο ήχος που κάνουν τα λάστιχα στις κλειστές στροφές. Το gameplay με μια λέξη. Φανταστικό. Από τη στιγμή που θα πιάσετε το pad στα χέρια σας, θα κολλήσετε για μεγάλο χρονικό διάστημα με αυτό. Το αμάξι αντιδρά άμεσα στις εντολές σας, γρήγορα και σωστά, δίνοντάς σας την αίσθηση της κυριαρχίας.

Το μελανό σημείο του είναι ότι έχει μόνο οκτώ πίστες και ένας έμπειρος οδηγός δεν θα δυσκολευτεί πολύ να το τελειώσει. Αυτό γίνεται ακόμη πιο εύκολο στο διπλό, αφού, όπως προαναφέρουμε, για την προαγωγή σας στην επόμενη κούρσα αρκεί ο ένας από τους δύο να πάρει τη σημαία του τερματισμού. Γενικά, πρόκειται για το καλύτερο ίσως racing game, που έχουμε δει στην κονσόλα μας. Σας το συστήνουμε ανεπιφύλακτα. Επίσης, σε κάποιο παλιότερο Pixel μπορείτε να αναζητήσετε βοήθεια, που θα σας ευχαριστήσει.

του Κώστα Γιαγιά



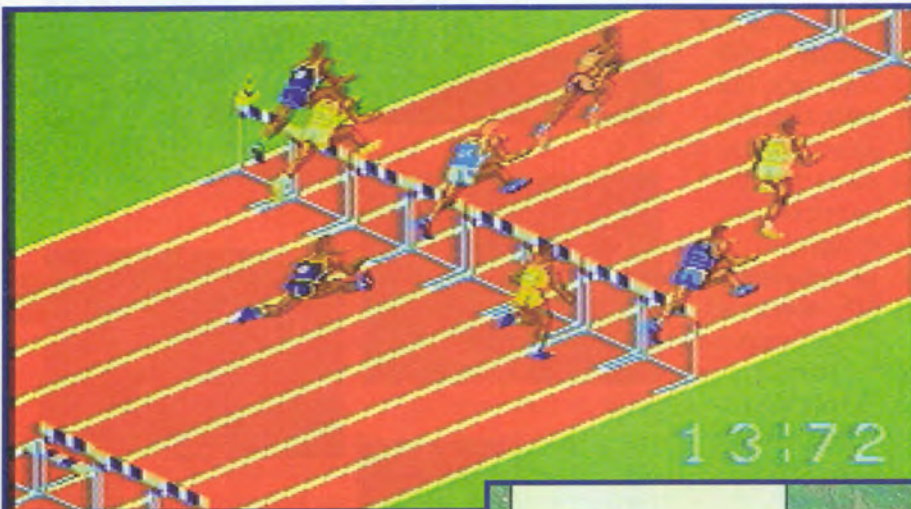
|  |                                           |
|--|-------------------------------------------|
|  | Λίγα σχετικά, κερδίζει όμως σε ταχύτητα.  |
|  | Προσεγγίσιμος, με καλά εφέ.               |
|  | Το μεγαλύτερο πλεονέκτημα του παιχνιδιού. |
|  | Ακόμα δεν το αγοράσατε;                   |
|  | <b>ΓΡΑΦΙΚΑ 84%</b>                        |
|  | <b>ΗΧΟΣ 92%</b>                           |
|  | <b>GAMEPLAY 95%</b>                       |
|  | <b>ΓΕΝΙΚΑ 94%</b>                         |

# SUPER SPORTS CHALLENGE

ΕΙΔΟΣ **SPORT SIMULATION**

ΚΑΤ/ΣΤΗΣ **BITMAP BROTHERS**

AMIGA, ATARI ST



**Ε**ίχαμε αρκετό καιρό να δούμε ένα καλό αθλητικό παιχνίδι. Το Super Sports Challenge μάς θυμίζει την κατηγορία αυτή, με μια σειρά από δέκα αθλήματα και με δυνατότητα συμμετοχής πολλών παικτών. Τα αθλήματα που περιλαμβάνει είναι: 100 μέτρα τρέξιμο, 110 μέτρα με εμπόδια, άλμα επί κοντώ, σφαίρα, άλμα εις μήκος, άλμα εις ύψος, τριπλούν, 100 μέτρα κολύμβηση, 4x100 κολύμβηση και ακόντιο. Στο παιχνίδι μπορούν να συμμετέχουν από ένας έως και τέσσερις παίκτες, γεγονός που ανεβάζει πολύ το ενδιαφέρον του παιχνιδιού. Μάλιστα, μπορούν να παίξουν μόνοι τους μεταξύ τους (μέσω Training) ή να αντιμετωπίζουν ταυτόχρονα και αντιπάλους χειριζόμενους από τον υπολογιστή (Competition). Σε αθλήματα όπως το τρέξιμο, οι πρώτες θέσεις σε μια κούρσα οδηγούν στην επόμενη, με πιο δύσκολους αντιπάλους, μέχρι και τον τελικό. Σε άλλα, όπως το τριπλούν και η σφαίρα, γίνονται τρεις προσπάθειες και η καλύτερη είναι η επίδοσή του



παίκτη και συγκρίνεται με τους άλλους. Στο επί κοντώ και στο άλμα εις ύψος, δίνονται τρεις προσπάθειες για κάθε ύψος. Πριν αρχίσει το παιχνίδι, ο παίκτης διαλέγει τη χώρα που θα εκπροσωπεί. Το ίδιο γίνεται και για κάθε παίκτη που θα προστεθεί στο παιχνίδι. Ανάμεσα στις επιλογές υπάρχει και η δική μας σημαία. Τα εικονίδια των δέκα αθλημάτων σηματοδοτούνται με το ποντίκι και δείχνουν σε ποια διαδοχικά αθλήματα θέλουμε να διαγωνιστούμε (από ένα έως και σε... όλα) και αφού διαλέξουμε τη μορφή του παιχνιδιού (Training ή Competition), αρχίζουμε. Οδηγού-

## ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Αν έχετε κάποιο μόνιμο συμπαίκτη, ίσως σας "κρατήσει".

μαστε στο χώρο κάθε αθλήματος και ανάλογα με το ποιο είναι αυτό, παίζουν όλοι οι αντίπαλοι μαζί ή καθένας μόνος του. Ένα βασικό στοιχείο του αλλά και το αντικείμενο χειρισμού σε πολλά αγωνίσματα, είναι η αντοχή του παίκτη: μια μικρή μπάρα σε μια γωνία της οθόνης, η οποία δείχνει την κατάσταση του. Αρχίζει γεμάτη και σιγά σιγά αδειάζει και κοκκινίζει. Όταν συμβεί αυτό, ο αθλητής κουράζεται. Στα αθλήματα ταχύτητας, πρέπει να περιμένουμε να ξεκουραστεί, αν και το χαμένο έδαφος δεν αναπληρώνεται.

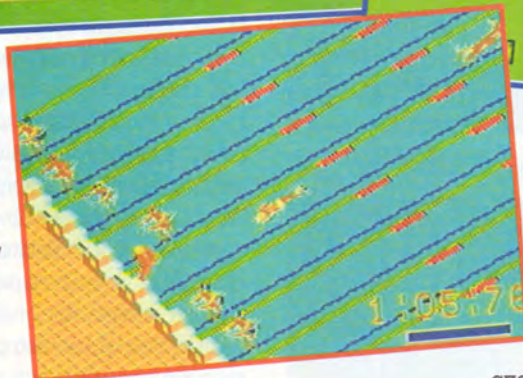
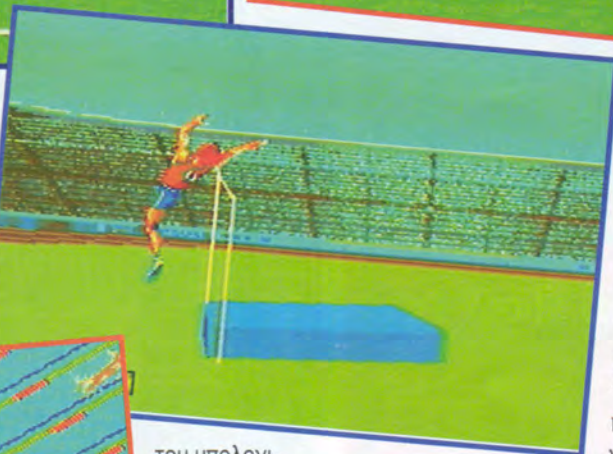
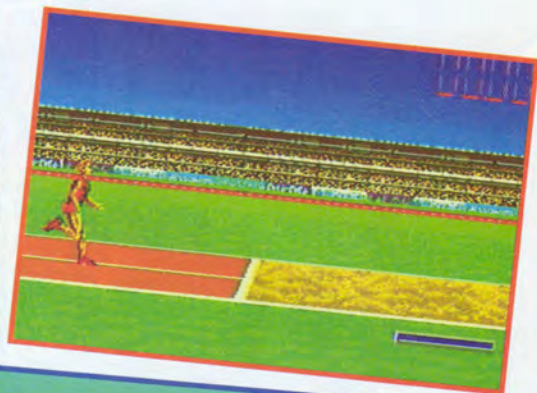
Δεν χρειάζεται να ρυθμιστεί κατάλληλα η κίνηση του joystick, ώστε η αντοχή του παίκτη να εξαντληθεί λίγο πριν από την τελική προσπάθεια (άλμα). Στη σφαίρα, δεν ρυθμίζουμε την αντοχή, αλλά τη γωνία, στην οποία θα πεταχτεί η μπάλα, ενώ στα αθλήματα ύψους πρέπει να κινηθεί κατάλληλα και το σώμα του αθλητή, ώστε να ξεπεράσει τον πήχη. Ο χειρισμός του Super Sports Challenge είναι λίγο παράξενος, λίγο διαφορετικός από τα άλλα παιχνίδια του είδους, αλλά δεν θα σας δημιουργήσει μεγάλο πρόβλημα. Από πλευράς δυσκολίας, σίγουρα τα μετάλλια δεν θα έρχονται το ένα πίσω από το άλλο. Τα αποτελέσματα του υπολογιστή, ειδικά στην αρχή, θα είναι πολύ μακριά από τα δικά σας. Πολύ συχνά μετά από νίκη σε προκριματικό αγώνα καταλαμβάνουμε την τελευταία θέση στους ημιτελικούς, ενώ προς το παρόν πολύ δύσκολα μπαίνουμε στη δεκάδα στα άλλα αθλήματα.

# SOFTWARE REVIEW

Ο ήχος του Super Sports Challenge είναι απογοητευτικός. Η μουσική που συνοδεύει τα μενού του είναι πολύ βαρετή. Ευτυχώς όμως οι προγραμματιστές το σκέφτηκαν και μας έδωσαν τη δυνατότητα να μπορούμε να την ξεφορτωθούμε!

Μέσα στο παιχνίδι, τα ηχητικά είναι οι πυροβολισμοί της εκκίνησης και διάφορα εφέ πλήθους, τα οποία σε καμία περίπτωση δεν δημιουργούν την παραμικρή ατμόσφαιρα. Τα γραφικά του δεν έχουν να επιδείξουν κάτι το ιδιαίτερο. Αν και είναι αρκετά όμορφα πριν αρχίσει ο αγώνας, στον ίδιο το χώρο των αθλημάτων φαίνεται ότι δεν έχει δοθεί μεγάλη προσοχή. Η κίνηση, χωρίς να είναι τέλεια, είναι αποδεκτή με αρκετά καρέ και σχετικά όμορφα sprites. Στο σύνολό τους είναι ικανοποιητικά, δεν σε τραβούν όμως, ειδικά σε περιπτώσεις όπου δεν υπάρχει το ενδιαφέρον του ανταγωνισμού.

Το gameplay του, όπως και όλων των άλλων αθλητικών παιχνιδιών, ανεβαίνει κατακόρυφα όταν οι αντίπαλοι είναι άνθρωποι. Ίσως μόνο τότε να έχει λόγο κανείς να παίξει ένα τέτοιο παιχνίδι. Ειδικά το Super Sports Challenge δεν έχει κάποιο καλά οργανωμένο διαγωνισμό, ώστε, αν παίζεις με τον υπολογιστή, να έχεις κάποιο συνολικό στόχο. Έτσι, το παιχνίδι εναντίον



έχουν ακριβώς την ίδια αίσθηση μεταξύ τους, δίνοντας την εντύπωση ότι πρόκειται για το ίδιο άθλημα. Η ομοιότητα αυτή κορυφώνεται στα αθλήματα κολύμβησης.

Ανακεφαλαιώνοντας, λοιπόν, βρίσκουμε το Super Sports Challenge διασκεδαστικό, στην περίπτωση του multiplayer. Όμως, θα

έπρεπε να υπάρχει μεγαλύτερη ποικιλία από αθλήματα και καλύτερα γραφικά για να μπει στις συνήθειες των gamers. Λόγω της έλλειψης παρόμοιων παιχνιδιών τον

του υπολογιστή μοιάζει με practice για τα παιχνίδια εναντίον ανθρώπων. Από την άλλη, τελικά αποδεικνύεται ότι

τα δέκα αθλήματα είναι πολύ λιγότερα: πολλά από αυτά

τελευταίο καιρό, ίσως παιχτεί από κάποιους.

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



Δοκιμάσαμε το παιχνίδι και πήραμε τις οθόνες από τον Amiga 500.

Γ. Κακαλέτρης

|  |                                                      |
|--|------------------------------------------------------|
|  | Όμορφα μενού, τίποτα ιδιαίτερο στο παιχνίδι.         |
|  | Απογοητευτικός.                                      |
|  | Το πολλαπλό ανεβαίνει το ενδιαφέρον.                 |
|  | Τελικά, δεν είναι ασχημο, απέχει όμως από το "καλό". |

|  |                     |
|--|---------------------|
|  | <b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b> 60%  |
|  | <b>ΗΧΟΣ</b> 50%     |
|  | <b>GAMEPLAY</b> 65% |
|  | <b>ΓΕΝΙΚΑ</b> 60%   |

# CONSOLE REVIEW



**ΕΙΔΟΣ: SHOOT 'EM UP**  
**ΜΟΡΦΗ: MEGADRIVE**  
**ΚΑΤ/ΣΤΗΣ: SEGA**  
**ΠΑΙΚΤΗΣ: 1**



Dragoon. Ο Baldour, πρίγκιπας του κακού, καθώς φτάνει στο τέλος της κυριαρχίας του, μεταφέρεται στη γη

ότι ο Baldour θα μετανιώσει για αυτό που έκανε. "Θα ευχηθεί να με είχε σκοτώσει, τότε που ήμουν μικρή". Η Alisia πρέπει να βρει τον Ornah και το "αβγό", που βρίσκεται μέσα του ο Baldour, προτού αυτός ξυπνήσει. Δουλειά σας είναι να καταστρέψετε το "αβγό", με τη βοήθεια του μαγικού κεραυνού και των φιλικών τεράτων σας, προτού ξυπνήσει ο Baldour, γιατί αλλιώς ίσως δεν θα υπάρξει αύριο για τον κόσμο μας. Σας περιμένουν 7 πίστες με πολλά ζωύφια, που κόβουν ένα μέρος από την ενέργειά σας, μόλις σας ακουμπήσουν. Στην κατοχή σας έχετε τέσσερα τέρατα, που σας βοηθούν στο έργο σας και ρίχνουν και αυτά ενάντια στον εχθρό. Τα τέρατα αυτά είναι: ο Dragon Frye, ο Ball O'Fire, ο Thunder Raven και τέλος, ο Boomerang Lizard. Καθένας από αυτούς είναι διαφορετικός και ρίχνει με το δικό του όπλο. Κάθε στιγμή, μπορείτε να έχετε μόνο ένα τέρας μαζί σας, για να σας προστατεύει ή να επιτίθεται σε όσους έχουν σκοπό να σας βλάψουν. Το επίπεδο των τεράτων μπορεί να αυξηθεί, παίρνοντας κάποια αντικείμενα που βρίσκετε στο δρόμο σας. Κάθε τέρας έχει μόνο τρεις ζωές και αν τις χάσει, πεθαίνει. Μπορείτε όμως, αφού πάρετε ένα Level up, να αυξήσετε τις ζωές μέχρι και πέντε. Αν κάποιο τέρας πεθάνει, μπορείτε να το επαναφέ-



**E**

χουμε παρουσιάσει κατά καιρούς από αυτό το περιοδικό παιχνίδια με θέμα τους πρίγκιπες, τους δράκους, τα ξωτικά και τους κακούς μάγους. Μερικά από αυτά ήταν πολύ καλά και άφησαν ιστορία, ενώ κάποια άλλα δεν ήταν άξια προσοχής. Αυτό το μήνα παρουσιάζουμε το Alisia

από το βοηθό του Ornah. Ο κόσμος ακόμη αναρρώνει από τα καταστροφικά αποτελέσματα της προηγούμενης επίσκεψης του Baldour. Η Alisia Dragoon είναι η κόρη του μάγου, που προσπάθησε παλιά να σταματήσει τον Baldour. Όταν ήταν παιδί, είχε δει τον Baldour να βασανίζει μέχρι θανάτου τον πατέρα της. Ακόμα φτάνουν στα αυτιά της οι κραυγές πόνου και αγωνίας του πατέρα της. Εκείνη έχει κληρονομήσει τώρα μαγικές ικανότητες και έχει ορκιστεί



## ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Κλασικό shoot 'em up, με απότομη αύξηση της δυσκολίας του και χωρίς να μας προσθέσει κάτι στα games που έχουμε δει μέχρι τώρα. Εγώ προσωπικά το έχω ήδη ξεχάσει.

Γ. Κακαλήτρης

ρετε στη ζωή με το revive item. Τα αντικείμενα θα τα βρείτε μέσα σε κάτι κουτιά και εσείς θα πρέπει να τα πυροβολήσετε. Όταν πέσει αυτό κάτω, περνάτε από πάνω και γεύεστε τα ευεργετικά του αποτελέσματα. Τα πράγματα, που υπάρχουν, χωρίζονται σε δύο κατηγορίες, στα αντικείμενα που είναι για σας και τα αντικείμενα που είναι για τα φιλήσυχα τερατάκια σας. Για την Alisia, είναι το Thunder level up που αυξάνει τη δύναμη του μαγικού κεραυνού της, το Potion γεμίζει τελείως ένα HP που δεν είναι γεμάτο, το HP up προσθέτει ένα ολόκληρο section στη δύναμη σας, το 1 up σας επιτρέπει να συνεχίσετε το παιχνίδι, όταν σας τελειώσουν οι ζωές. Το invincible είναι μία νεράιδα, που σας προστατεύει από επιθέσεις, αλλά αυτό κρατάει μόνο για δεκαέξι δευτερόλεπτα. Το thunder power max αυξάνει την δύναμη του όπλου για δεκαέξι δευτερόλεπτα και διαλύετε τα πάντα. Το platform είναι δύο νεράιδες, τα οποία βοηθούν την Alisia να φτάσει επίπεδα που μόνη της δεν μπορεί. Για τα τέρατα, υπάρχει το level up που αυξάνει ένα ολόκληρο hit point, το beef που κάνει ό,τι το potion για την Alisia, καθώς και το revive που

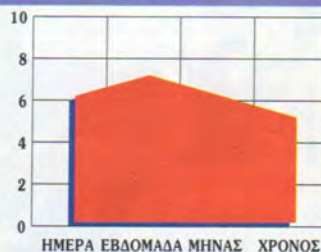
επαναφέρει στη ζωή ένα νεκρό τέρας. Τα γραφικά είναι καλά σχεδιασμένα, αλλά ίσως σας κουράσουν λίγο τα χρώματα



που έχουν επιλεγεί. Ο ήχος είναι πολύ καλός και δίνει θαυμάσια με την δράση του παιχνιδιού. Μέσα στα options, μπορείτε να ακούσετε όλους τους ήχους και τις



## ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Καλό αλλά με ημερομηνία λήξης.

μουσικές του παιχνιδιού. Θα παρατηρήσετε ότι φτάνουν γύρω στις 180. Το gameplay κυμαίνεται σε υψηλά επίπεδα και ο τρόπος που πυροβολείτε το κάνει ακόμα καλύτερο. Γενικά, πρόκειται να συγκινήσει μόνο τους φανατικούς του είδους και ίσως μερικούς, που τώρα πρόσφατα έγιναν κάτοχοι ενός sega megadrive.

του Κώστα Γιαγιά

## ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ



|  |                                                            |                     |
|--|------------------------------------------------------------|---------------------|
|  | Λάθος επιλογή χρωμάτων στα sprites.                        | <b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b> 75%  |
|  | Ένα καλό σημείο του παιχνιδιού.                            | <b>ΗΧΟΣ</b> 86%     |
|  | Μόνο αυτό μπορεί να σας κρατήσει για λίγο καιρό κοντά του. | <b>GAMEPLAY</b> 87% |
|  | Ψάξτε για κάποιο καλύτερο shoot 'em up.                    | <b>ΓΕΝΙΚΑ</b> 79%   |

# Strip Poker Live

ΕΙΔΟΣ POWER SIMULATION

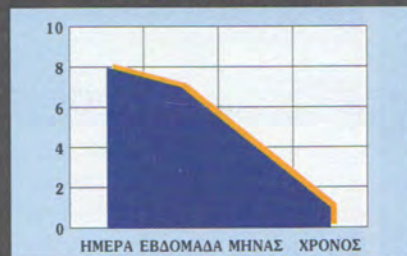
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ PORKY'S PRODUCTION

AMIGA



που το φέρνει πιο κοντά προς τη γνωστότερη μορφή του ροκερ στη χώρα μας. Ταυτόχρονα, έχει προστεθεί και ο περιορισμός του ανοίγματος, όμως με λίγο παράξενη μορφή: απαίτηση για να "ανοίξει" κανείς (δηλαδή να ποντάρει για πρώτη φορά στο παιχνίδι) είναι η κατοχή τουλάχιστον ενός ζευγαριού ή κάποιου καλύτερου φύλλου. Αν ο υπολογιστής καταλάβει απάτη στο σημείο αυτό, δηλαδή αν ανοίξεις

### ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Αντέχει μέχρι να τους καταφέρουμε όλους.

**Name:** Brigitte  
**Age:** twenty-six  
**Place of birth:** Paris, France  
**Nature:** introverted  
**Job:** librarian  
**She loves:** cats  
**She hates:** chocolate

*Brigitte*

**Ο**ι εικόνες μιλάνε από μόνες τους πριν από το κείμενο... Πρόκειται για strip poker game. Σοκαριστήκατε; Δεν θα έπρεπε, γιατί το Strip Poker Live είναι, πρώτα απ' όλα, ένα πολύ καλό παιχνίδι Poker. Ως προς το θέμα "ροκερ", λοιπόν, είναι βασισμένο στην κλασική του έκδοση και δεν χρησιμοποιεί όλη την τράπουλα για την ανάπτυξη του παιχνιδιού, αλλά μόνο τα φύλλα από το 7 έως το ρήγα και τον άσο, γεγονός

**Name:** John  
**Age:** twenty-six  
**Place of birth:** Bermuda Islands  
**Nature:** impulsive  
**Job:** bartender  
**He loves:** boxers  
**He hates:** lifts

*John*

χωρίς "άνοιγμα", τότε η παρτίδα διακόπτεται και μετά... πάλι από την αρχή. Τώρα, βέβαια, πού το ξέρει ότι έγινε κλέψιμο... Μάλλον βλέπει τα φύλλα!

Ως προς το "strip", υπάρχουν πέντε διαφορετικοί αντιπάλοι, οι οποίοι επιλέγονται από μια σειρά παραπλανητικών φωτογραφιών, που δεν είναι πάντα οι ίδιες. Η πρωτοτυπία όμως του Strip Poker Live είναι ότι ο ένας από τους computerized αντιπάλους είναι



# SOFTWARE REVIEW

άνδρας και μάλιστα λέγεται Γιάννης, είναι 26 χρονών και κατάγεται από τις Βερμούδες! Όσον αφορά τις κοπελιές (όπως καταλαβαίνετε  $5-1=4$ ), είναι η Νατάσα από το Κίεβο (αυτοαποκαλείται παιχνιδιάρα...), η Κατερίνα (κάπως πιο σιτεμένη), μια γαλλιδούλα, η Μπριζίτ, και τέλος η Αϊσά, μια ρομαντική οδηγός ταξί από τη Σιγκαπούρη! Αφού διαλέξεις τη φωτογραφία του αντιπάλου, καλείσαι να διαλέξεις τι θα φοράς. Μπορείς να μπεις στο παιχνίδι με πλήρη εξάρτηση ή μόνο... με γραβάτα. Αν παίζεις με γυναίκα, διαλέγεις ανδρικά εσώρουχα... Αν όμως παίζεις με το Γιάννη, φοράς γυναικεία... Πού να δείτε λοιπόν το Μανεσιώτη με σουτιέν και φούστα, να προσπαθεί να τον γδύσει!

Αφού τελειώσουμε με τα setups του παιχνιδιού, τα οποία γίνονται μέσα από πολύ εύχρηστα "μενού", φτάνουμε στην οθόνη όπου θα εξελιχθεί η μονομαχία. Ως συνήθως, αυτή είναι σταθερή και δεν αλλάζει

ρισμα, το κιούπι, ότι περνάει η σειρά σου (ή φεύγεις πάσο), ενώ τα χαρτιά του αντιπάλου σημαίνουν "τα βλέπω". Τα χαρτιά του παίκτη φαίνονται κάτω στην οθόνη, με μεγάλα, ευδιάκριτα γραφικά και πολύ καλοσχηματισμένες φιγούρες. Το ποντίκι είναι το εργαλείο για να γίνουν πονταρίσματα και αλλαγές φύλλων. Όσον αφορά τη "συμπεριφορά" του υπολογιστή μέσα στο παιχνίδι, μπλοφάρει πολύ συχνά και



είχαν έναν digitizer της προκοπής!

Ο ήχος που περιλαμβάνει το Strip Poker Live είναι εξαιρετικά περιορισμένος. Δηλαδή υπάρχουν κάποια μπλιπ-μπλιπ όταν γίνεται κάποια δουλειά με το mouse, αλλά κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, νεκρική σιγή. Θα μου πείτε, ποιος παίζει πόκερ και ακούει μουσική μαζί; Όταν αρχίζουν οι αποκαλύψεις, υπάρχει και ανάλογη μουσική υπόκρουση, σε στιλ Tutti Frutti. Τελικά, το Strip Poker Live είναι ένα ευχάριστο παιχνίδι, αν εξαιρέσει κανείς την κακή ποιότητα των digitized εικόνων που περιέχει. Βρίσκεται όμως πολύ πίσω από τα καλά του είδους, TeenAge Queen και Hollywood Poker Pro.

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.

Γ. Κακαλέτρη



κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Πρόκειται για ένα τυπικό περιβάλλον καταγωγίου, με τις μάρκες, ένα κιούπι, τα χαρτιά και μια τριμμένη πρασινη τσόχα. Κρυμμένα λοιπόν μέσα σε αυτή την εικόνα βρίσκονται τα "εργαλεία" για να παίχτει η παρτίδα: οι μάρκες δηλώνουν το ποντά-

είναι αρκετά δύσκολο να τον κερδίσεις ολοκληρωτικά. Κάθε φορά που φτάνει σε ποσό κάτω από μηδέν, αφαιρεί και ένα ρούχο. Η αποκάλυψη γίνεται επί της οθόνης, όμως τα γραφικά είναι πολύ θολά και δεν συγκρίνονται με αυτά από άλλα παιχνίδια του είδους. Τουλάχιστον να μην είχαν αυτά τα άσχετα backgrounds... Υπάρχουν όμως πολλές εικόνες - 7 νομίζω - για κάθε πρόσωπο. Τον αντίπαλο τον βλέπουμε μόνο όταν πρόκειται να φορέσει ή να βγάλει κάποιο ρούχο, στην "πόζα" στην οποία ήταν πριν και στην τελική και όταν βγάλει όλα τα ρούχα εμφανίζεται μια πολύ κακής ποιότητας ασπρόμαυρη φωτογραφία του ως... ανταμοιβή. Μάλλον οι κατασκευαστές δεν



|  |                                        |                     |
|--|----------------------------------------|---------------------|
|  | Κακό digitizing.                       | <b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b> 60%  |
|  | Λιγοστός.                              | <b>ΗΧΟΣ</b> 60%     |
|  | Για strip poker καλό είναι.            | <b>GAMEPLAY</b> 65% |
|  | Αν εξαιρέσουμε τα "γυμνά", είναι καλό. | <b>ΓΕΝΙΚΑ</b> 60%   |

## WAXWORKS™

AMIGA



**T**αραγμένος ακόμα από τα παράξενα και τρομακτικά γεγονότα της τελευταίας εβδομάδας, σταματάς μπροστά στην είσοδο του πέτρινου κτίσματος που λίγο παλιότερα ανήκε στο θείο σου Boris. Τα κέρρινα ομοιώματα σε περιμένουν μέσα εκεί. Θέλεις να φύγεις απ' αυτό το διαβολικό μέρος, αλλά το ξέρεις ότι δεν μπορείς να κάνεις πίσω τώρα.

Πρέπει να ξεπεράσεις το φόβο σου και να προχωρήσεις μέσα. Μόνο εσύ μπορείς να δώσεις ένα τέλος σε όλα αυτά που συμβαίνουν. Θυμάσαι ότι μόνο εσύ μπορείς να σώσεις το δίδυμο αδερφό σου Alex από την κατάρα του Ichora και να γλιτώσεις τον κόσμο από τις διαβολικές δυνάμεις που ετοιμάζεται να εξαπολύσει.



ΠΡΕΠΕΙ να αντιμετωπίσεις τα τρομακτικά κέρρινα ομοιώματα. Μόνος σου. Αυτό όμως δεν θα είναι εύκολο, γιατί θα χρειαστεί πολύ μεγάλη επιδεξιότητα και ικανή σκέψη για να αποφύγεις τα διψασμένα για φρέσκο αίμα τρομακτικά όντα που θα συναντήσεις και να λύσεις τους γρίφους που θα σου κλείνουν το δρόμο. Θα έρθεις αντιμέτωπος με αγαπημέ-

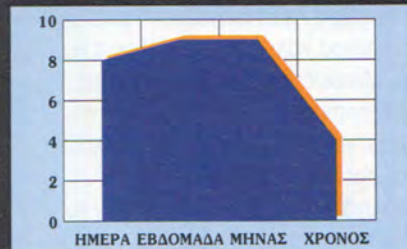
ΕΙΔΟΣ

ADVENTURE

ΚΑΤ/ΣΤΗΣ

ACCOLADE

### ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Νομίζω ότι ένας μήνας είναι αρκετός χρόνος για να το τελειώσει όποιος ασχοληθεί πολύ μαζί του.

να σου πρόσωπα που θα αναγκαστείς να εξολοθρεύσεις, αλλά το πνεύμα του θείου σου Boris θα είναι πάντα μαζί σου όταν το χρειάζεσαι.

Η μυρωδιά του κεριού γεμίζει τον αέρα που περιβάλλει το πέτρινο μουσείο, αλλά παίρνεις το θάρρος να χτυπήσεις την πόρτα, που έπειτα από λίγο ανοίγει βαριά φέρνοντας σε πρόσωπο με πρόσωπο με τον buttlер του θείου σου. Η τεράστια, σχεδόν νεκρική,

μορφή του σε φέρνει μέσα στο κτίσμα και σου παραδίδει μια κρυστάλλινη σφαίρα, μέσω της οποίας θα επικοινωνείς με το νεκρό θείο σου.

Υπάρχουν τέσσερις αποστολές που πρέπει να φέρεις σε πέρας για να καταφέρεις τον τελικό στόχο σου: πρέπει να περάσεις μέσα

από τον κόσμο των Φαραώ, να εξερευνηθείς τη Μεγάλη Πυραμίδα και να ελευθερώσεις την πριγκίπισσα, να αντιμετωπίσεις τον Jack τον Αντεροβγάλη στο Λονδίνο του 1888, στα ορυχεία σιδήρου να καταστρέψεις ένα τεράστιο φυτό που διψά για ανθρώπινο αίμα και, τέλος, να σκοτώσεις τον Νεκρομάντη και τις ορδές από ζόμπι που τον περιβάλλουν σε ένα απόκοσμο νεκροταφείο.

# SOFTWARE REVIEW



## ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Η κίνηση γίνεται με πολλούς τρόπους: με το ποντίκι από την πυξίδα, με το ποντίκι από τα όρια του παραθύρου δράσης και, τέλος, με το πληκτρολόγιο. Αυτός ο τελευταίος τρόπος είναι σίγουρα ο καλύτερος, αφού επιτρέπει την πιο γρήγορη κίνηση του ήρωα.

Όλες οι υπόλοιπες εργασίες γίνονται με το ποντίκι από τα διάφορα εικονίδια που υπάρχουν πάνω δεξιά στην οθόνη. Το παράθυρο κάτω από το πλαίσιο της δράσης είναι τό inventory του ήρωα, το οποίο είναι απεριόριστο!!! Χωράει πιθάρια, σωρούς άμμου, παπύρους, όπλα και πολλά πολλά άλλα... Ούτε φορηγό να ήταν.

Το Χέρι είναι το ένα πολύ βασικό εικονίδιο, το οποίο θα χρησιμοποιηθεί για να φέρει κάτι στο inventory. Η ίδια δουλειά γίνεται ακόμα καλύτερα "τραβώντας" κάτι με το ποντίκι στο χώρο του inventory. Με ένα παρόμοιο εικονίδιο γίνεται και η παράδοση αντικειμένων σε άλλους.

Με το clicking επάνω σε ένα αντικείμενο εμφανίζονται μερικές ακόμα επιλογές, οι οποίες σχετίζονται με αυτό και μπορεί να είναι LOOK IN, OPEN, CLOSE κ.λπ. Καλό είναι να τις δοκιμάζετε όλες. Ένα εικονίδιο ακόμα υπάρχει για την επιλογή όπλου από αυτά που υπάρχουν στο inventory, ενώ με το εικονίδιο των σπαθιών αρχίζει να το χρησιμοποιεί εναντίον του εχθρού. Το όπλο κινείται ανάλογα με το σημείο όπου χτυπά ο δείκτης.

## GAMEPLAY - ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Ο παίκτης χειρίζεται τον ήρωα της ιστο-

ρίας μας, στις αναζητήσεις του μέσα στους λαβύρινθους των τεσσάρων τοποθεσιών του σεναρίου. Για να φτάσει σε καθεμία από αυτές, "μπαινει" στο αντίστοιχο κέρινο ομοίωμα που υπάρχει στο μουσείο του θεού του Boris. Έτσι, μεταφέρεται

## HINT - HINT - HINT - HINT - HINT - HINT

- Παίρνετε όσο περισσότερα αντικείμενα βρίσκετε μπροστά σας. Το inventory είναι απεριόριστο και έτσι δεν θα βρεθείτε προ εκπλήξεως όταν χρειαστείτε κάτι. Εξάλλου, τα ξεφορτώνετε πριν από το επόμενο κέρινο ομοίωμα.

- Αν βλέπετε αστεράκια, κάποιος σας "κοπανάει" από πίσω. Κάντε αναστροφή με το αντίστοιχο κουμπί από την πυξίδα και λάβετε τα μέτρα σας.

- Πολλές φορές θα δείτε ότι δεν μπορείτε να κάνετε τίποτε άλλο σε ένα σημείο του παιχνιδιού. Τότε είναι ίσως η στιγμή να αυτοδημιουργήσετε, συνδυάζοντας αντικείμενα μεταξύ τους ή δοκιμάζοντάς τα σε

διάφορα σημεία. Θυμηθείτε τη μαιμού στο Monkey Island II!

- Όταν σκοτώνετε κάποιον, μην ξεχνάτε να τον ψάχνετε. Συνήθως θα κουβαλάει κάτι χρήσιμο (π.χ. όπλο).

- Καμιά φορά και ένα φτυάρι είναι πολύ καλό όπλο.

- Δύο πράγματα μπορούν να γίνουν με έναν "κινούμενο οργανισμό" στην οθόνη: να μιλήσεις μαζί του ή να τον σκοτώσεις. Επειδή όμως συνήθως δεν έχουν διάθεση για κουβεντούλες, ρίχτε τους μερικές προκαταβολικά με το σπαθί! Και πάντα να τους ψάχνετε μετά το μοιραίο.

# SOFTWARE REVIEW



στην εποχή της υπόθεσης που περιγράφει το ομοίωμα και γίνεται ενεργό μέλος της ιστορίας, την οποία πρέπει να διαλευκάνει. Οι γρίφοι και οι εχθροί που θα συναντήσει είναι πάρα πολλοί και έρχονται απροειδοποίητα και πολλές φορές το τέλος έρχεται από πίσω! Τέσσερα νούμερα είναι απόλυτα συνυφασμένα με την κατάσταση του ήρωα και φαίνονται στο κάτω μέρος της οθόνης:



● **HP (Hit Point)**. Ανεβαίνει με το επίπεδο του παίκτη. Κατεβαίνει με τα χτυπήματα των "κακών". Ο θεός Boris μπορεί να το ανεβάσει με θεραπεία. Όταν φτάσει στο μηδέν, GAME OVER.

● **LEV (Level)**. Ανεβαίνει όσο κερδίζει εμπειρίες και δίνει δυνατότητα για περισσότερα Hit Points, που θα χρησιμοποιηθούν για να αντιμετωπιστούν ισχυρότεροι αντίπαλοι.

● **EXP (Experience)**. Ανεβαίνει με τις εξερευνησεις και τις λύσεις γρίφων. Μετά από ένα σημείο αυξάνει το επίπεδο.

● **PSY (Psychic Energy)**. Αφορά την επαφή με το θείο Boris και μειώνεται πολύ έπειτα από μια τέτοια διεργασία.

Με την κρυστάλλινη σφαίρα ο θεός Boris

έρχεται για βοήθεια. Αλλά αυτό δεν μπορεί να γίνεται συνέχεια, γιατί απαιτεί πολύ ψυχική ενέργεια.

Το WaxWorks είναι, αν μη τι άλλο, ένα επιβλητικό παιχνίδι. Όπως τα περισσότερα RPGs, σε καθηλώνει μπροστά στην οθόνη και ζεις τα δρώμενα. Όμως, εδώ ο τρόμος είναι διάσπαρτος. Αυτό γίνεται πρόβλημα όταν κάποιο zombie πεταχτεί από το έδαφος ξαφνικά, ιδιαίτερα αν παίζεις το παιχνίδι στο σκοτάδι μετά τα μεσάνυχτα και με το stereo να γεμίζει το δωμάτιο!!!

Κλίνει περισσότερο προς τα adventures παρά στα RPGs, με πληθώρα από γρίφους που πρέπει να λυθούν, χωρίς να το ξέρεις καν ότι έχουν τεθεί! Τα γραφικά είναι στο

## ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

**Πολύ καλό. Έχει αγωνία, αλλά σε προσγειώνει απότομα όταν σου ζητά να αλλάξεις δισκέτα. Αυτά τα παιχνίδια είναι να παίζονται βραδινές ώρες με το σκληρό σου.**

**ΟΥΜΠΕΡΤΟ ΓΚΡΕΛΛΟΝΙ**

κλασικό στυλ των RPGs και θα λέγαμε ότι κυμαίνονται σε πολύ καλό επίπεδο και από πλευράς σχεδίασης αλλά και από πλευράς κίνησης. Τα 6.5 MB που καταλαμβάνει στο σκληρό δίσκο αποτελούν εγγύηση για τον τομέα αυτόν.

Ο ήχος πετυχαίνει απόλυτα το σκοπό του, αφού σου δημιουργεί μια καταπιεστική ατμόσφαιρα. Εκνευρίζει όμως τους άλλους που βρίσκονται γύρω και δεν έχουν όρεξη για παιχνίδια!

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



Δοκίμασε το παιχνίδι και πήραμε τις οθόνες από την Aptiga 500.

Γ. Κακαλέτρης

|  |                                                                               |                     |
|--|-------------------------------------------------------------------------------|---------------------|
|  | Είναι από τα πολύ καλά του είδους.                                            | <b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b> 85%  |
|  | Επιβλητικός.                                                                  | <b>ΗΧΟΣ</b> 80%     |
|  | Και μόνο για την αγωνία που προσφέρει αξίζει τον κόπο να παίξετε το παιχνίδι. | <b>GAMEPLAY</b> 90% |
|  | Αν έχετε και σκληρό δίσκο, συνιστάται ανεπιφύλακτα.                           | <b>ΓΕΝΙΚΑ</b> 88%   |

ΚΗΦΙΣΙΑ  
ΚΥΡΙΑΖΗ 9

# ΕΓΚΕΦΑΛΟΣ COMPUTERS

ΤΩΡΑ ΚΑΙ  
ΣΤΑ ΒΟΡΕΙΑ  
ΠΡΩΑΣΤΙΑ

- 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
- ✓ AMIGA 4000-80MB HD-4MB RAM
- ✓ 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  
600  
ΣΕ ΤΙΜΗ  
ΕΚΠΛΗΞΗ

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  
Α 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

# CONSOLE REVIEW



**ΕΙΔΟΣ: ARCADE**  
**ΜΟΡΦΗ: MEGADRIVE**  
**ΚΑΤ/ΣΤΗΣ: NAMCO**  
**ΠΑΙΚΤΗΣ: 1 - 2**



Gimdo ίσως έχουν αναμειχθεί. Ποιος θα μπορέσει να σώσει τον κόσμο από αυτή την

με τον κωδικό Leila. Στο παιχνίδι δεν έχουν καμιά διαφορά μεταξύ τους και οι δυνατότητές τους είναι απολύτως ίδιες. Διαλέγετε τον πράκτορά σας και ξεκινάτε για το κρησφύγετο του Gimdo. Είστε εφοδιασμένοι με ένα πιστόλι, αλλά τα πυρομαχικά σας δεν είναι ατελείωτα. Αν σας τελειώσουν, τα πράγματα δυσκολεύουν υπερβολικά. Βέβαια, μπορείτε να ξαναγεμίσετε το όπλο μπαίνοντας σε κάποια αποθήκη πυρομαχικών, που βρίσκετε κατά τη διαδρομή σας. Εκτός από πυρομαχικά, βρίσκετε και διάφορα ειδικά όπλα, όπως αυτόματο και φλογόβολο. Ακόμα, πίσω από τις πόρτες μπορείτε να βρείτε και κάποια σπέσιαλ bonus όπως ενέργεια κ.ά. Στη διάρκεια της περιπέτειας, έχετε μία ποικιλία κινήσεων, όπως το σκύψιμο, το άλμα, το ανέβασμα σε μπαλκόνια και το κατέβασμα από αυτά.

Ας αναλύσουμε τώρα τα έξτρα όπλα με τις δυνατότητές τους. Το αυτόματο όπλο είναι υψηλής τεχνολογίας και ρίχνει αρκετές σφαίρες με έναν πυροβολισμό. Το φλογόβολο, που με μια βολή από αυτό μπορείτε να εξοντώσετε πάνω από έναν εχθρό ταυτόχρονα. Ακόμη, υπάρχει και το laser, που ρίχνει έξι βολές μαζί. Αυτό το όπλο είναι ακόμα σε ανάπτυξη και υπάρχουν μερικά στο δρόμο προς το Gimbo.

## ROLLING THUNDER 2

**Ο**ι δορυφόροι επικοινωνίας καταστράφηκαν. Η διακοπή της διεθνούς ροής πληροφοριών πλήττει σοβαρά την παγκόσμια οικονομία. Οι αναλυτές περιμένουν αυξημένη οικονομική και πολιτική αναρχία. Η τρομοκρατική οργάνωση Geldra ανέλαβε την ευθύνη. Δεν έχουν ακόμα κάνει γνωστές τις απαιτήσεις τους. Τα κίνητρα της Geldra είναι μέχρι τώρα άγνωστα. Οι μυστικές υπηρεσίες αναφέρουν ότι μισθοφορικές δυνάμεις του

καταστροφή; Μόνο ένας εκπαιδευμένος μυστικός πράκτορας μπορεί να τα καταφέρει. Και ποιος άλλος μπορεί να χειριστεί αυτόν τον πράκτορα, παρά μόνον ο άμεσος χρήστης ενός Megadrive. Λέμε άμεσο, γιατί αυτός είναι πάντα ο μόνος που μπορεί να δώσει λύση στα μεγάλα και πολύπλοκα ζητήματα, που απασχολούν τον πλανήτη μας και όχι μόνο. Ολα τα παραπάνω συνθέτουν το σενάριο του νέου παιχνιδιού της Namco, που λέγεται Rolling Thunder II. Έχετε τη δυνατότητα να κοντρολάρετε τον πράκτορα με το κωδικό όνομα Albatross και τη θηλυκή πράκτορα





## ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Αρκετά εθιστικό παιχνίδι, με καλό gameplay και γραφικά. Εγώ σίγουρα θα το αγοράσω, για να περνάω αρκετές ώρες ευχάριστα με τη SEGA μου.

**Η. Μανεισιώτης**

Αυτά είναι απαραίτητα για να σκοτώσετε τους εχθρούς, καθώς έχουν αναπτύξει υψηλές τεχνικές για την εξόντωσή σας. Κρύβονται σε κτίρια και εμφανίζονται ξαφνικά πυροβολώντας σας, γι' αυτό προσοχή, όταν περνάτε κοντά τους. Μερικοί μισθοφόροι έχουν στην κατοχή τους βόμβες, που τις ρίχνουν από μακριά. Μερικές φορές ενεδρεύουν και πίσω από εμπόδια ή πάνω από τα μπαλκόνια, για να καλύπτονται από τα πυρά σας. Επιπλέον, υπάρχουν και κάποιοι Αιγύπτιοι που κρύβονται στην άμμο και βγαίνουν, όταν αισθάνονται την παρουσία σας. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι λεπτομερή και τα χρώματα είναι ξεκούραστα. Η επιλογή τους έγινε σωστά και υπάρχουν πολλά διαφορετικά background graphics, ώστε να παρουσιάζε-



από τους δύο πεθάνει, δεν επανεμφανίζεται αμέσως αλλά μετά από κάποια προκαθορισμένα σημεία. Αυτά τα σημεία χρησιμοποιούνται, επίσης, για να συνεχίσετε την περιπέτεια. Σε γενικές γραμμές, το παιχνίδι, χωρίς να είναι κάτι το ιδιαίτερο, τραβάει κοντά του τον gamer και τον



ται ποικιλία. Ο ήχος είναι καλός και δένει υπέροχα με την πλοκή και τη δράση του παιχνιδιού. Υπάρχει, εξάλλου, ορθίση να ακούσετε όποια κομμάτια θέλετε από όλα τα μουσικά θέματα του παιχνιδιού. Αυτό γίνεται με ένα ωραίο μενού, με τα πλήκτρα ενός CD το οποίο εσείς χειρίζεστε και μία μπάντα που παίζει την επιλογή σας. Το gameplay είναι πολύ καλό και κυρίως ρεαλιστικό. Γίνεται ακόμα καλύτερο στην επιλογή για δύο παίκτες. Εκεί, παρατηρούμε και κάτι διαφορετικό από τα μέχρι τώρα παιχνίδια. Όταν ένας παίκτης



υποχρεώνει σε πολλές ώρες παιχνιδιού. Αποτελεί καλή επιλογή για τους φίλους του είδους, αν και έχουν βγει μερικά καλύτερα σε αυτή την κατηγορία.

*του Κώστα Γιαγιά*

## ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Παίζοντας με ένα φίλο, ο χρόνος ζωής του μειώνεται σημαντικά.

## ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

**A:** Παίρνεις στον έλεγχό σου τον άλλον πράκτορα. (Δουλεύει μόνο στο 2Play Mode.)

**START:** Παγώνει το παιχνίδι.

**B:** Πυροβολισμός όπλων.

**C:** Αλλα.

**Αριστερά και δεξιά:** Μετακινεί τον πράκτορα.  
**ΚΑΤΩ:** Σκύψιμο του πράκτορα.  
**ΠΑΝΩ:** Μπαίνει στις πόρτες και κρύβεται στα στενά.  
**ΠΑΝΩ ΚΑΙ C:** Αλλα σε μπαλκόνι ή πλατόφωρμα.



Ό,τι ακριβώς χρειάζεται το είδος του παιχνιδιού.

**ΓΡΑΦΙΚΑ** 80%



Θα μπορούσε να είναι και καλύτερος.

**ΗΧΟΣ** 76%



Εκεί ποντάρουν οι προγραμματιστές του.

**GAMEPLAY** 90%



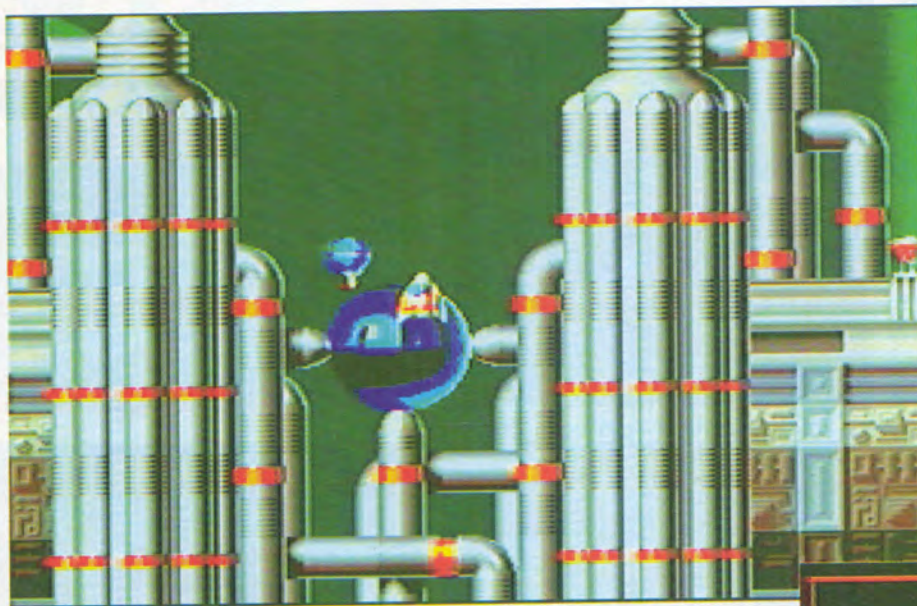
Δεν θα σας δυσαρεστήσει, αν έχετε αυτό το cartridge.

**ΓΕΝΙΚΑ** 84%

# SOFTWARE REVIEW



AMIGA, ATARI ST



**6** Απριλίου 2103. Στο γυρισμό του προς τη γη, από το γαλαξία Delta Tau, το διαστημόπλοιο IRATA μπαίνει στο σύστημα Zarkow για ανεφοδιασμό. 7 Απριλίου 2103. Περισυλλέγονται γήινοι άποικοι του πλανήτη Zarkow, οι οποίοι φέρνουν την πληροφορία ότι ο πλανήτης έχει καταληφθεί από δυνάμεις της αυτοκρατορίας των Thargoids, και έχουν εγκατασταθεί 8 αντιδραστήρες για τη συλλογή των ενεργειακών του αποθεμάτων.

8 Απριλίου 2103. Ο Kokdar, κυβερνήτης του αστρόπλοιου IRATA, αποφασίζει και διατάσσει την αποστολή 5 μονάδων, με στόχο την καταστροφή των αντιδραστήρων με την τοποθέτηση ενεργειακών σφαιρών που βρίσκονται στον πλανήτη.

Και μη μου πείτε ότι δεν μαντέψατε ποιος θα οδηγήσει τα διαστημόπλοια εναντίον των

κακών Thargoids...

Το θέμα του παιχνιδιού, όπως θα καταλάβατε, είναι πολύ απλό. Με τη βοήθεια ενός μικρού διαστημοπλοίου, καλούμαστε να εντοπίσουμε τον αντιδραστήρα και τις



ΕΙΔΟΣ

SHOOT 'EM UP

ΚΑΤ/ΣΤΗΣ

STARBYTE

## ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Ισως να προσπαθήσετε λίγο μέχρι να εκνευριστείτε.

σφαίρες που θα τον καταστρέψουν. Στη συνέχεια, με πολλές δυσκολίες, πρέπει οι σφαίρες να οδηγούνται μία-μία στον αντιδραστήρα, όπου μπαίνουν αυτόματα, μέχρι αυτός να ανατιναχτεί. Ο αριθμός που απαιτείται κάθε φορά είναι μεγαλύτερος όσο ανεβαίνουν τα επίπεδα. Τέλος πάντων, ως συνήθως, πρώτα το καθήκον και ύστερα η διασκέδαση. Φοράμε τη στολή και κατεβαίνουμε στο πεδίο της μάχης. Τα πράγματα όμως δεν φαίνονται να είναι όπως τα έλεγε ο κυβερνήτης, αφού, όχι πέντε, αλλά ούτε 105 διαστη-

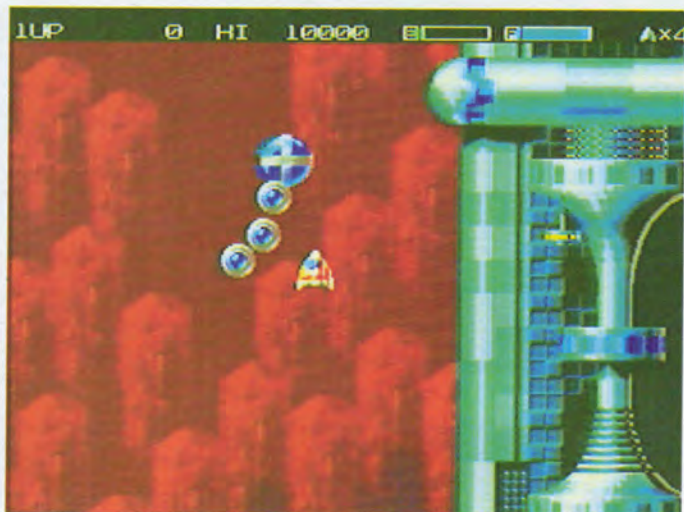
μόπλοια δεν είναι αρκετά για να σωθεί αυτός ο πλανήτης.

Και είναι, πρώτα απ' όλα, ο πολύ δύσκολος χειρισμός του σκάφους, το οποίο έχει πέραν του συνηθισμένου



fire, την περιστροφή αριστερά και δεξιά και την προώθηση. Η βαρύτητα δυσκολεύει ακόμα περισσότερο τα πράγματα, αφού μάλιστα δεν είναι πάντα προς τα κάτω, αλλά προς κάποιο ή κάποια άλλα σημεία του χώρου! Μαινόμενα εχθρικά sprites (από κάποιο level και έπειτα) εκτοξεύουν πλήθος από σφαίρες, ενώ πραγματικά μόνο με πολλή τύχη γλιτώνει κανείς από τα φράγματα των

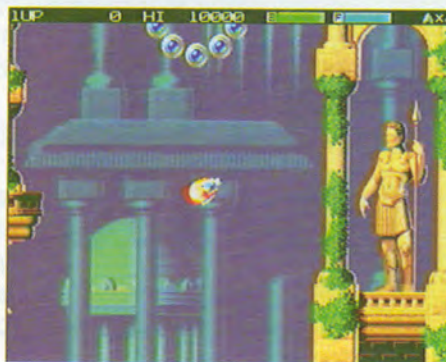
# SOFTWARE REVIEW



LASERS που ανοιγοκλείουν εν ριπή οφθαλμού. Και ας πούμε ότι τα πέρασε το διαστημόπλοιο. Τι γίνεται με την ενεργειακή σφαίρα που φέρεται πιο χαζά και από αυτά τα Lemmings; Το παράξενο της υπόθεσης είναι ότι οι σφαίρες δεν ενσωματώνονται στο σκάφος μας, αλλά έλκονται από αυτό, οπότε οι αντιδράσεις τους στις κινήσεις του joystick είναι πολύ καθυστερημένες και έτσι ακολουθούν με αρκετή αδράνεια. Μπορεί να μην τις καταστρέφουν τα εχθρικά βλήματα και τα sprites, αλλά διαλύονται αμέσως μόλις ακουμπήσουν στα τοιχώματα του background. Πρέπει οι κινήσεις του μοχλού να είναι αργές, απαλές και μελετημένες, αν και αυτό δεν γίνεται όταν πρέπει να αποφύγουμε τα LASERS.

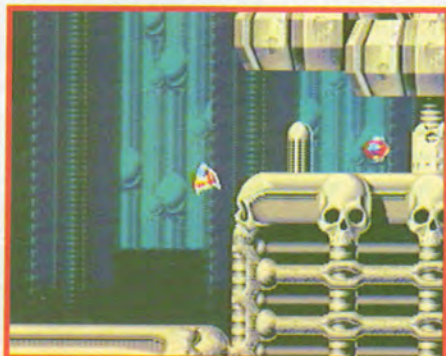
Όλα αυτά όμως αποτελούν "θάψιμο" του Fly Harder; Όχι ακριβώς. Είναι η εξήγηση της λέξης Harder του τίτλου, η οποία αποδεικνύεται πέρα ως πέρα αληθινή. Γιατί, κατά τα άλλα, το παιχνίδι είναι εξαιρετικά γρήγορο, με ομαλότατο scrolling προς όλες τις κατευθύνσεις. Τα background graphics είναι πολύ όμορφα και ο χώρος δράσης πάνω στην οθόνη είναι πραγματικά τεράστιος, αφού το παιχνίδι είναι full screen. Τα κινούμενα sprites όμως είναι κάπως μικρά, αλλά καλοσχεδιασμένα και δεν μπερδεύονται μεταξύ τους. Το διασκεδαστικό της υπόθεσης είναι ότι τα Thargoidiana σκάφη πολλές φορές πυροβολούν και καταστρέφουν κατά λάθος το ένα το άλλο, γλιτώνοντας τον gamer από μερικούς επιπλέον μελαδές.

Κάποιες παράμετροι, όπως π.χ. η ένταση



της βαρύτητας, προσπαθούν να διευκολύνουν τον παίκτη, ενώ μπορεί κανείς να το "δουλέψει" και με το πληκτρολόγιο, το οποίο είναι καθοριζόμενο. Προσωπικά, το βοήθα πραγματικά πολύ πιο βολικό από το joystick, αφού δεν σε μπερδεύει με τις παραπλανητικές κατευθύνσεις πάνω-κάτω, αριστερά-δεξιά και διαγώνια, οι οποίες δεν αντιπροσωπεύουν τίποτε σε αυτή την περίπτωση.

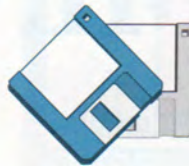
Ο ήχος δεν είναι άσχημος, ένας συνοδευτικός σκοπός ή τα σχετικά μπιλι-μπιλι, τα



οποία συνοδεύουν τα γεγονότα του παιχνιδιού και αρκετές φορές φέρνουν την πληροφορία ότι η ενεργειακή σφαίρα, την οποία είχαμε ξεχάσει κάπου, μόλις καταστράφηκε.

Το Fly Harder είναι μια πολύ καλή προγραμματιστική δουλειά. Η μεγάλη δυσκολία του όμως θα εκνευρίσει τους περισσότερους gamers. Δύσκολα θα το τερματίσει κανείς, αφού η τρίτη πίστα νομίζω ότι δεν βγαίνει ούτε με άπειρα!!!

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



Δοκίμασε το παιχνίδι και πήραμε τις θόδνες από Amiga 500.

Γιώργος Κακαλέτρης

|  |                                       |                     |
|--|---------------------------------------|---------------------|
|  | Πολύ καλά backgrounds.                | <b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b> 80%  |
|  | Δεν είναι το δυνατό του σημείο.       | <b>ΗΧΟΣ</b> 65%     |
|  | Υπερβολικά δύσκολο και συνάμα βαρετό. | <b>GAMEPLAY</b> 50% |
|  | Η δυσκολία το σκοτώνει                | <b>ΓΕΝΙΚΑ</b> 60%   |

# CONSOLE REVIEW



EXPLOSIVES THAT YOU'LL FIND IN THE AREA

**ΕΙΔΟΣ: SHOOT 'EM UP**  
**ΜΟΡΦΗ: GAME GEAR**  
**ΚΑΤ/ΣΤΗΣ: VIRGIN**  
**ΠΑΙΚΤΗΣ: 1**

είχε γλιτώσει το ανθρώπινο γένος απ' το χείλος της καταστροφής. Τώρα ο Skynet έπρεπε να βρει κάποια μέθοδο να καταστρέψει τον ηγέτη της ανθρωπίνης επανά-

σταματήσει πουθενά μέχρι να εξολοθρευτεί και τους δύο.

Το παιχνίδι αποτελείται από τέσσερα εξοντωτικά επίπεδα:

Level one: Το πρώτο επίπεδο εξελίσσεται στο μέλλον. Ο Reese πρέπει να ταξιδέψει στο παρελθόν για να βρει τη Sarah. Πρέπει όμως να σιγουρευτεί πως τίποτα δεν θα τον ακολουθήσει στο 1984. Κι αυτό θα γίνει μόνο αν μπει στις υπόγειες εγκα-

## THE TERMINATOR



# O

ι μηχανές ανέτειλαν από τις στάχτες της πυρηνικής φωτιάς. Ο πόλεμός τους για την καταστροφή του ανθρώπινου γένους είχε αρχίσει από αιώνες, αλλά η τελική μάχη δεν θα δινόταν

στο μέλλον, θα δινόταν εδώ, στο παρόν... σήμερα.

**LOS ANGELES, 2029**

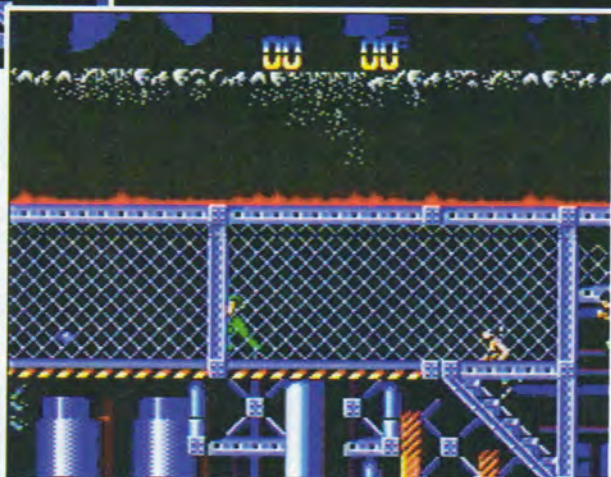
Οι δυνάμεις του John Connor νικούσαν τις μηχανές. Ήταν αυτός μόνος του που

στασης. Τη μέθοδο του Cyberdyne System Model 101. Του "Εξολοθρευτή".

Κάπως έτσι ξεκινά η καινούρια φανταστική περιπέτεια της Virgin Games, που αποτελεί και πιστή μεταφορά της ταινίας The Terminator, ταινίας - σταθμού για την εποχή της.

Ελέγχετε τον Kyle Reese, ένα μοναχικό πολεμιστή απ' το μέλλον, που γυρνά στο παρελθόν για να προστατέψει τη Sarah Connor, τη γυναίκα που κρατά στα χέρια της το κλειδί της επιβίωσης του ανθρώπινου γένους. Μαζί πρέπει να αντιμετωπίσουν όχι μόνο τους κινδύνους του Los Angeles, αλλά και τον τρομακτικό Cyborg, γνωστό ως εξολοθρευτή, ο οποίος δεν θα





ταστάσεις του Skynet και καταστρέφει το χρονικό αντιδραστήρα.

Level two: Φτάνοντας στο Los Angeles του 1984, ο Reeves καλείται να αντιμετωπίσει runks και αστυνομικούς και να φτάσει στο Technoir Bar όπου κρύβεται η Sarah. Όταν όμως φτάσει, ο εξολοθρευτής θα είναι ήδη εκεί!

Level three: Ο Reese είναι αιχμάλωτος στο αστυνομικό τμήμα του Los Angeles. Πρέπει να βρει τη Sarah και να δραπετεύσει.

Level four: Στο τελευταίο επίπεδο, ο Reese και η Sarah φτάνουν σ' ένα εγκαταλειμμένο εργοστάσιο. Εδώ πρέπει να βρουν τον τρόπο να καταστρέψουν τον εξολοθρευτή.

Το παιχνίδι είναι πραγματική απόλαυση. Η ατμόσφαιρά του μαγευτική, σε καθηλώνει από την πρώτη κιόλας στιγμή, ενώ τα γραφικά εκμεταλλεύονται με επιτυχία τις δυνατότητες του Z80A του Game Gear. Αυτό όμως που μας έκανε τρομερή εντύπωση ήταν ο ήχος. Πιστή μεταφορά του

κλασικού, πλέον, μουσικού θέματος της ταινίας, επενδυμένου με υπέροχα εφέ. Ο χειρισμός είναι ιδιαίτερα απλός και δεν θα συναντήσετε την παραμικρή δυσκολία. Ίσως στην αρχή το παιχνίδι σας φανεί κάπως δύσκολο να το προχωρήσετε κι αυτό γιατί ο ήρωας έχει στη διάθεσή του μια μόνο ζωή, την οποία χάνει μετά από κάποιο σεβαστό αριθμό χτυπημάτων. Τα όπλα που έχει στη διάθεσή του είναι αρχικά χειροβομβίδες (κάπως δύσκολες στη

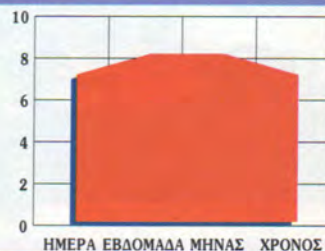
χρήση) και αργότερα ένα UZI 9 mm αυτόματο πυροβόλο, με το οποίο σκορπιά τον τρόπο στο πέραςμά του!

Η ταχύτητα των χαρακτήρων είναι από καλή ως πολύ γρήγορη και το μόνο, ίσως, μειονέκτημα του παιχνιδιού είναι

κάποια προσωρινή "επιβράδυνση", όταν εμφανίζονται στην οθόνη περισσότεροι από τρεις χαρακτήρες. Η Virgin κατάφερε ακόμη μια φορά να δώσει στο κοινό της μια μεγάλη επιτυχία αντάξια της αντίστοιχης των 16 bit μηχανημάτων.

του Α. Τυραδέλλη

## ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Δύσκολο αλλά στην πορεία σε καθηλώνει.



Από τα καλύτερα στο είδος τους.

**ΓΡΑΦΙΚΑ** 84%



Υπέροχος από κάθε άποψη.

**ΗΧΟΣ** 92%



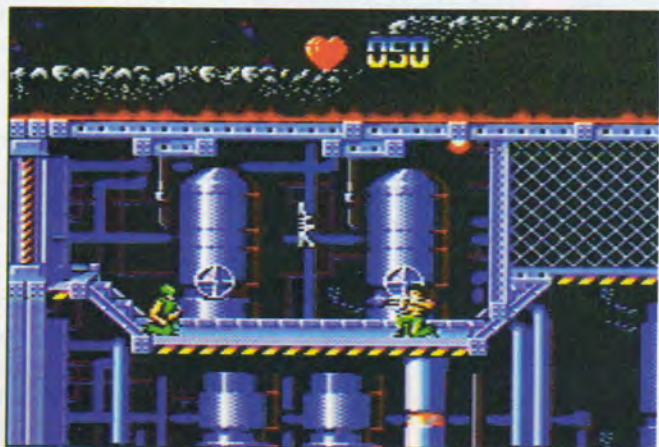
Δύσκολο, αλλά στην πορεία σε καθηλώνει.

**GAMEPLAY** 83%



Αναμφισβήτητο αξιο για τη συλλογή σας.

**ΓΕΝΙΚΑ** 85%



# GLOBAL GLADIATOR

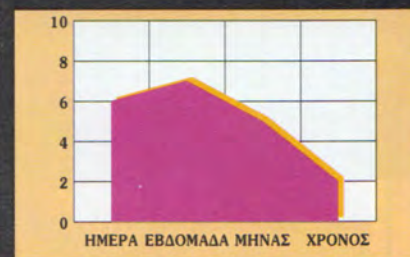
AMIGA, ATARI ST

ΕΙΔΟΣ

ARCADE

ΚΑΤ/ΣΤΗΣ

VIRGIN



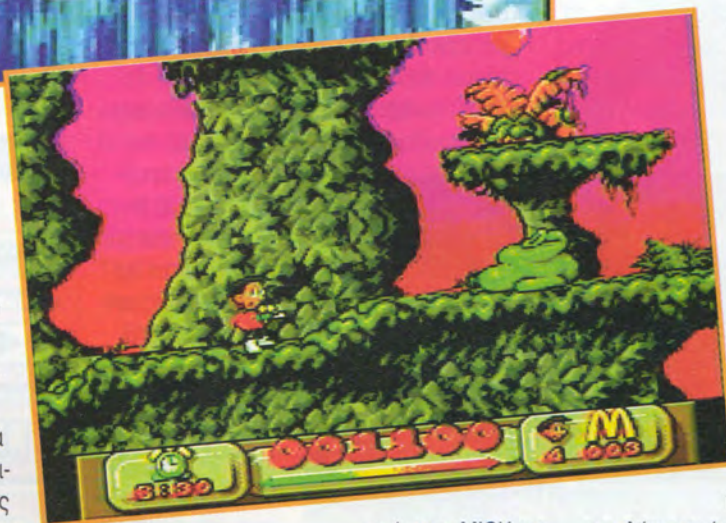
Είναι αρκετά δύσκολο από τη δεύτερη περιοχή και μετά.



**Π**ρόκειται για ακόμη ένα από τα πολλά arcade-platform που μας βομβαρδίζουν τον τελευταίο καιρό. Είναι και αυτό όμως ανάμεσα στα λίγα που ξεχωρίζουν από το σωρό, μαζί με το πολύ καλό Super Frog που παρουσιάσαμε σε προηγούμενο τεύχος.

Η υπόθεση είναι και εδώ εξαιρετικά απλή (δεν αναφέρω καν την παιδιάστικη ιστορία των MICK και MACK), όπως και το gameplay. Ο στόχος του είναι να δοκιμάσει τα αντανάκλαστικά του gamer και όχι τη νοημοσύνη του.

Ο ήρωας, ο οποίος μπορεί να είναι ένας



από τους MICK και MACK, πρέπει να περάσει μέσα από 4 σετ των τριών επιπέδων, με συνεχώς αυξανόμενη δυσκολία. Ο στόχος του μέσα σε κάθε

επίπεδο είναι να μαζεύει όσο το δυνατόν περισσότερα λογότυπα των McDonalds, δηλαδή μικρά γραμματάκια M (το παιχνίδι είναι ...των McDonalds!). Μετά από κάποιο όριο ανοίγει το πέρασμα για το επόμενο level. Αν συγκεντρωθεί πολύ μεγάλος αριθμός πόντων, υπάρχει και bonus level, στο οποίο μπορεί να εξασκηθεί ο παίκτης πριν αρχίσει το παιχνίδι.

Από εχθρούς άλλο τίποτε! Αν και σε κάθε σετ επιπέδων τα γραφικά είναι ίδια, η ποικιλία είναι αρκετά μεγάλη και ο τρόπος συμπεριφοράς του καθενός πολύ διαφορετικός.

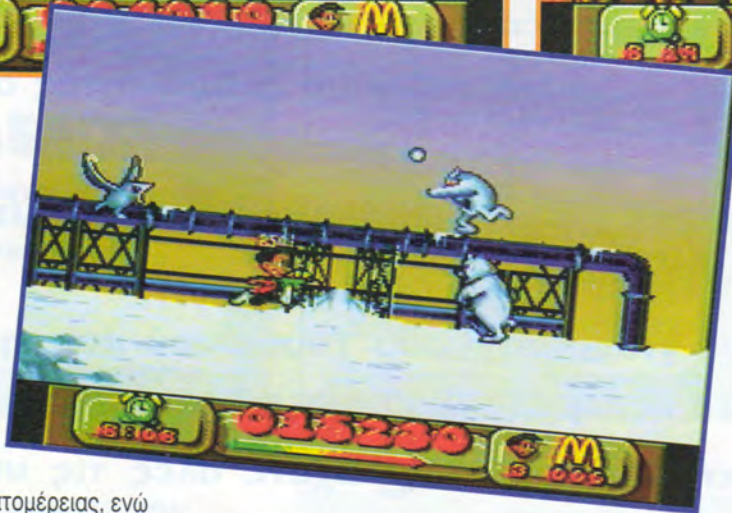
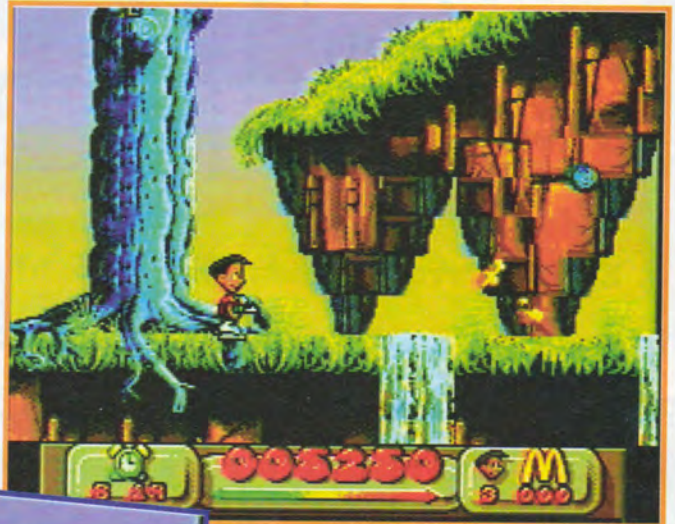
Πολύ καλή είναι η κίνησή τους, ενώ εντυπωσιακή είναι η αλλαγή του σκηνικού μεταξύ των τεσσάρων περιοχών.

Ο ήρωας κινείται με το joystick και η απόκρισή του είναι άμεση. Η κίνηση επάνω είναι το άλμα ενώ το fire εκτοξεύει τα πυρά, τα οποία επηρεάζονται από την κατεύθυνση του joystick (πάνω-κάτω) κατά τη βολή. Το ιδιόμορφο της υπόθεσης είναι η κίνηση. Όχι ότι δεν είναι γρήγορη, αντίθετα μάλιστα είναι από τις

πιο γρήγορες και ταυτόχρονα ομαλές που έχουμε δει.

Όμως κάθε φορά που το sprite μας αλλάζει φορά κίνησης, η θόνη μετακινείται έτσι, ώστε να βλέπουμε όσο το δυνατόν περισσό-

# SOFTWARE REVIEW



τερα προς τα εμπρός. Αν λοιπόν αρχίσουμε τους ελιγμούς σε κάποιες δύσκολες περιστάσεις, το θέαμα - το λιγότερο - ζαλίζει!

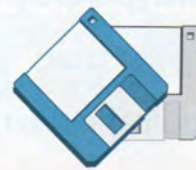
Τα γραφικά είναι ιδιαίτερα προσεγμένα. Παντού υπάρχει μεγάλος βαθμός λεπτομέρειας, ενώ είναι πάρα πολύ φυσική η κίνηση των εχθρικών sprites αλλά πολύ περισσότερο του

ήρωα, ο οποίος κάνει γκριμάτσες, ζαλίζεται και φωνάζει.

Το σημείο όμως όπου το Global Gladiators είναι άφταστο είναι ο ήχος του. Μια πληθώρα από καταιγιστικά samples για κάθε τι που συμβαίνει γύρω από τον ήρωα χτυπούν αλύπητα τον gamer. Βογκητά, φωνές και πολλά

άλλα συνοδεύονται από ένα ρυθμό, ο οποίος δυστυχώς είναι πολύ μικρής διάρκειας και γίνεται σύντομα εκνευριστικός για τους γύρω. Αυτό όμως δεν χαλάει τη γενική ανωτερότητα του Global Gladiators σε αυτό το σημείο έναντι του ανταγωνισμού.

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



Δοκιμάσαμε το παιχνίδι και πήραμε τις οθόνες από την Amiga 500 PLUS.

Γ. Κακαλέτρης

## ΥΠΕΡ:

Πολύ γρήγορη κίνηση, δοκιμάζει τα αντανάκλαστικά.

Πολύ καλά γραφικά  
Σχεδόν τέλειος ήχος

## ΚΑΤΑ:

Ιδιομορφία στην κίνηση, η οποία θα ζαλίζει μερικούς. Πάρα πολύ απλοϊκή υπόθεση.

## HINT:

Όταν εκτοξεύσετε ψηλά, ένα δεύτερο άλμα πετάει τον ήρωα ακόμα ψηλότερα, ώστε να φτάσει σε ορισμένα bonuses ή ψηλότερες πλατφόρμες.

## ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Έχει πολύ καλά γραφικά, αλλά η κίνηση σε ζαλίζει. Παντελής έλλειψη υπόθεσης και το σενάριο είναι παιδικό. Μετά από λίγη ώρα καταντάει βαρετό, αλλά θα αρέσει στους λάτρεις του είδους.

ΟΥΜΠΕΡΤΟ ΓΚΡΕΛΛΟΝΙ



Πολύ καλά backgrounds, μεγάλη ταχύτητα και φυσική κίνηση των sprites.

**ΓΡΑΦΙΚΑ 85%**



Είναι ο καλύτερος που έχουμε ακούσει μέχρι τώρα από παιχνίδι του είδους.

**ΗΧΟΣ 93%**



Παιδικό, απαιτεί μόνο καλά αντανακλαστικά.

**GAMEPLAY 63%**



Ένα πολύ καλό arcade platform, με τη γενική έλλειψη υπόθεσης.

**ΓΕΝΙΚΑ 75%**

# Μέχρι σήμερα είχατε ορισμένους λόγους για να συνδεθείτε με την CompuLink

- Συνδέεστε εύκολα, με οποιονδήποτε τύπο υπολογιστή και ένα modem
- Εκμηδενίζετε τις αποστάσεις και το χρόνο επικοινωνίας σας
- Στέλνετε και λαμβάνετε μηνύματα, μέσω του ELECTRONIC MAIL
- Συνομιλείτε real time μέσω του PARTY LINE
- Επιλέγετε την ώρα των διασκέψεών σας αλλά και τους συνομιλητές σας μέσω των ELECTRONIC CONFERENCES
- Είστε On-Line 24 ώρες το 24ωρο
- Διαβάζετε άρθρα για την Πληροφορική, το Αυτοκίνητο, την Οικονομία, μέσω της ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗΣ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗΣ
- Ενημερώνεστε άμεσα για τα νέα του Τουρισμού και της Πληροφορικής μέσω των ON-LINE NEWSLETTERS "Τα Νέα του Τουρισμού" και "Πληροφορική Εβδομάδα"
- Έχετε όλες τις υπηρεσίες μας... στα χέρια σας γρήγορα και οικονομικά
- Είστε σε θέση να βρίσκετε όλα τα στοιχεία για την ελληνική αγορά Τουρισμού και Πληροφορικής μέσω της TOURISM BANK και της COMPUBANK
- Επικοινωνείτε με απόλυτη ευκολία μέσω 25 τηλεφωνικών γραμμών
- Διασκεδάσετε... στον αέρα, παίζοντας το συναρπαστικό AIR WARRIOR από τη ΓΩΝΙΑ ΤΟΥ GAMER
- Μπορείτε να επιλέγετε και να "κατεβάσετε" στον υπολογιστή σας προγράμματα για οποιονδήποτε Η/Υ
- Έχετε όλες τις εγγυήσεις ότι είστε μέλος ενός αξιόπιστου, ταχύτατου και τεχνολογικά προηγμένου, On-Line συστήματος
- Μόνο εσείς επικοινωνείτε, ψυχαγωγείστε και ενημερώνεστε εύκολα, οποιαδήποτε στιγμή το θελήσετε



# Τώρα έχετε ακόμη περισσότερους

## SERVENET

10.000 εταιρίες παροχής υπηρεσιών στη διάθεσή σας (Ασφάλειες, Τηλεπικοινωνίες, Διαφήμιση, Ενοικιάσεις, Τράπεζες, Μελέτες, Μέσα Μαζικής Επικοινωνίας κ.λπ.)

## RESEARCH

Η ταυτότητα και τα αποτελέσματα ερευνητικών προγραμμάτων, που έχουν πραγματοποιηθεί διεθνώς.

## NIGHT LIFE

Όλα τα στοιχεία για τη διασκέδασή σας On-Line: Θέατρα, Night Clubs, Εστιατόρια.

## ΤΗΛΕΑΓΟΡΑ

Ο πιο σύγχρονος τρόπος αγορών τώρα στην υπηρεσία σας.

## INTERNET

Η CompuLink συνδέεται σύντομα με το διεθνές δίκτυο INTERNET, για περισσότερη και διεθνή πληροφόρηση.

## HELLASPAC

On-Line σε όλη την Ελλάδα! Μέσω του δικτύου μεταγωγής δεδομένων, οι υπηρεσίες μας βρίσκονται κοντά σας σε οποιοδήποτε μέρος της Ελλάδας, πιο εύκολα και πιο οικονομικά.

## DEMO ΧΡΗΣΗ ΤΟΥ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ

Όσοι από σας επιθυμείτε να γνωρίσετε την CompuLink μπορείτε να συνδέεστε μέσω των τηλεφωνικών μας γραμμών από την 1.9.1993, χρησιμοποιώντας τα user-ids: Demo1, Demo2 και Demo3.

## ΝΕΕΣ ΤΗΛΕΦΩΝΙΚΕΣ ΓΡΑΜΜΕΣ

2.400 bps, v.42

bis, MNP 5

9244306-11

9245910-3

9.600 bps, MNP 5

9242218

9241478

9241518

9227606

9227665

14.400 bps, v.32

bis MNP 5

9244301-5

## ΠΑΡΑΚΑΛΩ ΣΤΕΙΛΤΕ ΜΟΥ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΓΙΑ ΤΙΣ ΝΕΕΣ ΥΠΗΡΕΣΙΕΣ ΣΑΣ.

Ταχυδρομήστε το κουπόνι στη διεύθυνση: COMPULINK ON LINE INFORMATION SERVICES, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

ΟΝΟΜΑ.....

ΕΠΩΝΥΜΟ.....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.....

T.K.....ΤΗΛΕΦΩΝΟ.....

ΙΔΙΟΤΗΤΑ.....

ΗΛΙΚΙΑ.....

## CompuLink

• ON LINE INFORMATION SERVICES •

Κλάδος της CompuPress A.E., Μέλος του Ομίλου  
ΕΥΡΩΠΑΪΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ. Λ. Συγγρού 44, 117 42  
Αθήνα, Τηλ.: 9241715, 9242220. Fax: 9242219

## SUPER FROG (AMIGA)

A) Magic Woods

- 1) ———
- 2) 234644
- 3) 447464
- 4) 747822

B) Spooky Castle

- 1) 392822
- 2) 446364
- 3) 984448
- 4) 477444

C) Fun Park

- 1) 343522
- 2) 882311
- 3) 992334
- 4) 091332

D) Ancient World

- 1) 467464
- 2) 818234
- 3) 182394
- 4) 298383

E) Ice World

- 1) 452234
- 2) 984841
- 3) 383772
- 4) 093152

F) Space Level

- 1) 387211
- 2) 981122
- 3) 017632
- 4) 398112

## KARNOV (AMSTRAD 6128)

Για να πάτε από την πρώτη πίστα στην έκτη, ενώ εμφανίζεται ο χάρτης της αποστολής σας, γυρίστε όσο πιο γρήγορα γίνεται τη δισκέτα!!! Προλάβετε; Εάν όχι, θα εμφανιστεί το μήνυμα read error και θα χρειαστεί να κάνετε reset.

## EXOLON (AMSTRAD 6128)

Φτιάξτε τα πλήκτρα σας με την εξής σειρά: Z, O, R, B, A.

# HINTS 'N' TIPS

## CONSOLES & COMPUTERS

Αν όλα πάνε καλά, θα ακούσετε ένα καμπανάκι. Αμέσως μετά φτιάξτε τα πλήκτρα όπως θέλετε ή επιλέξτε joystick. Στο παιχνίδι θα έχετε άπειρες ζωές!!!

## CABAL (AMIGA)

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού γράψτε "SCHLIKA". Τι θα γίνει; Κάθε φορά που θα πατάτε το F2, θα αλλάζετε πίστα.

## MIDNIGHT RESISTANCE (AMSTRAD 6128)

Στην οθόνη των επιλογών, πατήστε συγχρόνως τα πλήκτρα R, G, N και θα εμφανιστεί το μήνυμα "cheat on". Εκτός από τις άπειρες ζωές, με το control θα μπορείτε να εξουδετερώνετε κάθε μεγάλο αντίπαλο στο τέλος κάθε επιπέδου.

## SHADOW DANCER (AMIGA)

Εάν θέλετε να έχετε άπειρες ζωές, κάντε pause και γράψτε "GIVE ME INFINITIES". Η Amiga θα σας λυπηθεί και θα σας κάνει το χατίρι.

## CHAOS ENGINE (AMIGA)

Όταν αρχίσετε το παιχνίδι, πάτε εκεί όπου σας ζητάει τον κωδικό και δώστε τα παρακάτω. Θα έχετε μερικές εκπλήξεις, που ούτε καν οι προγραμματιστές του παιχνιδιού δεν ξέρουν. (Δουλεύουν με έναν μόνο παίχτη.)

1) TTTTTTTTTTTT  
Ξεκινάτε σαν mercenary και ο υπολογιστής σαν gentleman, αλλά και με πολλά χρήματα.

2) VVVVVVVVVVVV  
Ξεκινάτε εσείς σαν brigand και ο υπολογιστής σαν mercenary.

3) XXXXXXXXXXXXX  
Ξεκινάτε εσείς σαν gentleman και ο υπολογιστής σαν panvie.

4) YYYYYYYYYYYY  
Ξεκινάτε εσείς σαν thug και ο υπολογιστής σαν gentleman.

5) Ο τελευταίος κωδικός του παιχνιδιού (πάντα σε one player mode) είναι: QBYBKM66YT88.

## STREET FIGHTER (AMIGA)

Πληκτρολογήστε "STREET CHEAT" στην οθόνη των τίτλων. Αποτέλεσμα: Κάθε φορά που θα πατάτε "help", θα περνάτε επίπεδο.

## SWIV (AMIGA)

Ενώ παίζετε, πατήστε P για να κάνετε pause και στη συνέχεια πληκτρολογήστε NCC-1701. Μετά πατήστε το return, ξεπαγώστε το παιχνίδι και... θα έχετε άπειρες ζωές.

## LOST VIKINGS (AMIGA)

Όλοι οι κωδικοί του παιχνιδιού από το φίλο της στήλης, Δ. Ματθέ:

- 1) GR8T
  - 2) TLPT
  - 3) GRND
  - 4) LLMO
  - 5) FLOT
  - 6) TRSS
  - 7) PRHS
  - 8) CVRN
  - 9) BBLS
  - 10) VLCN
  - 11) QCKS
  - 12) PHRO
  - 13) C1RO
  - 14) SPKS
  - 15) JMNN
  - 16) TTRS
  - 17) JLLY
  - 18) PLNG
  - 19) BTRY
  - 20) JNKR
  - 21) CBLT
  - 22) HOPP
  - 23) SMRT
  - 24) V8TR
  - 25) NFL8
  - 26) WKYY
  - 27) CMBO
  - 28) 8BLL
  - 29) TRDR
  - 30) FNTM
  - 31) WRLR
  - 32) TRPD
  - 33) TFFF
  - 34) FRGT
  - 35) 4RN4
- FINAL: MSTR

## BODY BLOWS (AMIGA)

Στην οθόνη των επιλογών, κάντε το joystick (στο port 2) δεξιά και το joystick που βρίσκεται στη θύρα του mouse (port 1) αριστερά και κρατήστε και τα δυο για τέσσερα δευτερόλεπτα. Έτσι, θα βγείτε σε ένα cheat mode option, όπου μπορείτε να διαλέξετε και έναν επιπλέον χαρακτήρα, τον MAX, εκτός από τα άπειρα.

## PROBOTECTOR (GAME BOY)

Για να ξεκινήσετε με δέκα ζωές, κάντε τα εξής: 10 φορές

επάνω, 10 κάτω, 10 αριστερά, 10 δεξιά και μετά B, A, SELECT και START.

### GAUNDLINT 3 (ATARI LYNX)

Ξεκινήστε κανονικά το παιχνίδι, διαλέξτε ήρωα, και μόλις εμφανιστεί στον λαθύρινθο ΜΗΝ ΚΟΥΝΗΘΕΙΤΕ ούτε ρίξετε!!! Πατήστε το option 1, 2, 3 ή 4 φορές, για να μεταφερθείτε στα επίπεδα 5, 10, 15, ή 20, αντίστοιχα. Ευχαριστούμε το φίλο της στήλης Μάριο Καραγιάννη.

### PARODIUS (GAME BOY)

Πατήστε επάνω, επάνω, κάτω, κάτω, αριστερά, δεξιά, αριστερά, δεξιά, B, A, B, A, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, για να κερδίσετε extra όπλα.

### BUBBLE BOBBLE (MASTER SYSTEM)

Προτού ξεκινήσετε το παιχνίδι, δώστε εκεί που σας ζητάει το password τον κωδικό IE3TI7QS. Αργότερα πατήστε το 1up ή 2up για να ξεκινήσετε και διαλέξτε, όποιο ταμπλό θέλετε από το 1-44. Το κολπάκι μάς το έστειλε ο Γιώργος Κυριακίδης.

### BURAI FIGHTER (GAME BOY)

Ορίστε οι κωδικοί του ACE LEVEL:

- 2.GBHC
- 3.MHCB
- 4.CDMN
- 5.KDPG
- Και για το ULTIMATE LEVEL:
- 1.GDCP
- 2.LMCJ
- 3.CCHL
- 4.HFKP
- 5.BNGN

# HINTS 'N' TIPS

## CONSOLES & COMPUTERS

### ROAD RASH 2 (MEGADRIVE)

Μερικοί από τους κωδικούς:  
Alaska 0QQT 590V  
Hawaii 0F6L 5J13  
Tennessee 0M44 5J3L  
Arizona 0U1K 517D  
Vermont 25U5 5JFD

### BUBBLE BOBBLE (GAME BOY)

Οι κωδικοί των τριών τελευταίων LEVELS:  
LEVEL 98:VGLD  
LEVEL 99:KLLD  
LEVEL 100:KGLD

### MICKEY MOUSE (GAME BOY)

Ο κωδικός για το τελευταίο επίπεδο είναι GIFT.

### ANOTHER WORLD (MEGADRIVE)

Όλοι οι κωδικοί γι' αυτό το καταπληκτικό παιχνίδι της Delphine Software:

Πρώτο επίπεδο: LDKD  
Δεύτερο επίπεδο: HTDC  
Τρίτο επίπεδο: CLLD  
Τέταρτο επίπεδο: LBKG

### SPACE HARRIER (GAME GEAR)

Επίπεδο 2: EAGF  
Επίπεδο 3: CHFA  
Επίπεδο 5: DGBC  
Επίπεδο 6: HBGA  
Επίπεδο 7: FBHE  
Επίπεδο 9: BFCH  
Επίπεδο 10: HGDA  
Επίπεδο 11: AGECE

### BATTLETOADS (GAME BOY)

Πατήστε μαζί τα A, B και κάτω, μετά το START.

Θα αποκτήσετε αμέσως πέντε extra ζωούλες.

### FORTRESS OF FEAR (GAME BOY)

Στον πίνακα των HIGH SCORES γράψτε: W, ΚΑΡΔΟΥΛΑ, W και θα ξεκινήσετε το παιχνίδι με έξι ζωές.

### BUGS BUNNY CRAZY CASTLE (GAME BOY)

80 levels έχει αυτό το παιχνίδι και πολύ αμφιβάλλω, αν τα έχετε περάσει όλα. Γι' αυτό ακριβώς το λόγο, ορίστε ο κωδικός για το τελευταίο level: XHO2.

### CHIP'S CHALLENGE (ATARI LYNX)

Τους 29 πρώτους κωδικούς για το mind game της Atari μάς τους στέλνει η θρονη Μαριτίνα Γκρελλόνι!!! Ωχ...Κάτι μου θυμίζει το όνομα.

- 1: BDHP
- 2: JXMJ
- 3: ECBQ
- 4: YMCJ
- 5: TQKB
- 6: WNLP
- 7: FXQO
- 8: NHAG
- 9: KCRE
- 10: VUWS
- 11: CNPE
- 12: WVHI

- 13: OCKS
- 14: BTDY
- 15: COZQ
- 16: SKKK
- 17: AJMG
- 18: HMJL
- 19: MRHR
- 20: KGFP
- 21: WZIN
- 22: WZIN
- 23: HUVE
- 24: UNIZ
- 25: PQGV
- 26: YVYJ
- 27: IGGZ
- 28: UJDD
- 29: QGOL

### THE HUMANS (GAME BOY)

Ενα αξιόλογο, πραγματικά, παιχνίδι, αλλά ωστόσο αρκετά δύσκολο. Ίσως, οι παρακάτω κωδικοί από το level 6 ως το level 16 να σας βοηθήσουν κάπως...

#### LEVELS

- 6 :VBCD
- 7 :ZXVZ
- 8 :KJHR
- 9 :PYST
- 10:LKLG
- 11:HDZW
- 12:NBGF
- 13:SWQR
- 14:TYTL
- 15:XRTD
- 16:CDSR

### NINJA GAIDEN (GAME GEAR)

Μερικοί καυτοί κωδικοί:  
2: SMUGGLING: NINJA  
3: SKYSCRAPER: GIDEN  
4: COUNTERATTACK:  
DRAGON: SWORD

### MICKEY MOUSE (GAME BOY)

Σημειώστε τους 15 τελευταίους κωδικούς...

# HINTS 'N' TIPS

- 14:GOLD
- 15:ZERO
- 16:FIRE
- 17:ROOT
- 18:READ
- 19:TAPE
- 20:UNIT
- 21:SONG
- 22:TYRE
- 23:LOVE
- 24:NOTE
- 25:JAZZ
- 26:HELP
- 27:KING
- 28:GIFT

## PRINCE OF PERSIA (MASTER SYSTEM)

Οι παρακάτω κωδικοί σας προστατεύουν από τους φρουρούς και σας δίνουν μπόλικο χρόνο για να ολοκληρώσετε τα LEVELS. Για να τους ενεργοποιήσετε, ξεκινήστε το παιχνίδι και με την πρώτη ευκαιρία πηδήξτε από μεγάλο ύψος (όχι βέβαια πολύ μεγάλο και σκοτωθείτε!).

- LEVEL 10:RNQIUU
- LEVEL 11:SNIIIN
- LEVEL 12:RKNNGGK
- LEVEL 13:NFGBBBK
- LEVEL 14:VMMIIT

## SHINOBI 2 (GAME GEAR)

Σας παραθέτουμε τους κωδικούς με όλους τους συνδυασμούς κρυστάλλων και ninjas στο παιχνίδι.

Κίτρινος και κόκκινος ninja | 30323

Κίτρινος, κόκκινος και ροζ ninja | CODE5

Όλοι οι ninjas | 549B9

Όλοι οι ninjas και ο μπλε κρύσταλλος | 54535

Όλοι οι ninjas, ο μπλε και ο πράσινος κρύσταλλος | 36E5E

Όλοι οι ninjas και όλοι οι κρύσταλλοι | 3F3B6

## CONSOLES & COMPUTERS

### PRINCE OF PERSIA (GAME GEAR)

Τα βρήκατε μπαστούνια; Καλά, ηρεμήστε και πάρτε και τους κωδικούς του παιχνιδιού. Προσοχή, οι κωδικοί αυτοί δουλίζουν μόνο στο game gear.

- LEVEL 2:EIKGDP
- LEVEL 3:ILLKGE
- LEVEL 4:LMJMIK
- LEVEL 5:HGFIDN
- LEVEL 6:IFGIDO
- LEVEL 7:MIMLGC
- LEVEL 8:KELIDU
- LEVEL 9:NFOKFF
- LEVEL 10:LCJHCP
- LEVEL 11:OEMJEB
- LEVEL 12:PEJKEA
- LEVEL 13:PDHJDV
- LEVEL 14:QDGDJV

### SONIC 2 (GAME GEAR)

Στην οθόνη των τίτλων και μόλις φύγει το μήνυμα SEGA, κρατήστε πατημένα τα: αριστερά, κάτω, 1, 2 και το start. Η οθόνη θα παγώσει, και πατώντας start θα διαλέξετε το level της αρεσκείας σας.

### LOTUS TURBO CHALLENGE (MEGADRIVE)

Τι ωραία passwords!

- Night Sleepers
- Fog Herbert
- Snow Business
- Desert Applepie
- Interstate Standish
- March Mallow
- Storm Tea cup

### GALAHAD (MEGADRIVE)

Τι θα λέγατε να σας στείλουμε στο τελευταίο level του παιχνιδιού; Ναι; Καλά το φαντάστηκα. Στα χέρια σας, λοιπόν, παραδίδω το τελευταίο password. Ιδού: LTUS.

### TEST DRIVE II (MEGADRIVE)

Υπάρχει μία οθόνη επιλογών, την οποία μπορείτε να εμφανίσετε την ώρα του παιχνιδιού πατώντας ταυτόχρονα τα A, B, και C. Απλό έτσι;

### KRUSTYS SUPER FUNHOUSE (MEGADRIVE)

Όλες οι πόρτες θα ανοίξουν διάπλατα μπροστά στη χάρη σας, με την προϋπόθεση βέβαια να εισάγετε τον εξής κωδικό: SMAILLIW.

### ANOTHER WORLD (AMIGA)

Για να γράψετε τους παρακάτω κωδικούς που σας δίνουμε, πρέπει πρώτα να "πεθάνετε" και μετά να πατήσετε το "C".

- Επίπεδο 1 : EDJI
- Επίπεδο 2 : HICI
- Επίπεδο 3 : FLLD
- Επίπεδο 4 : EDIL
- Επίπεδο 5 : FADK
- Επίπεδο 6 : LDCI
- Επίπεδο 7 : ICAH
- Επίπεδο 8 : LDIJ
- Επίπεδο 9 : LALD
- Επίπεδο 10 : KJIA
- Επίπεδο 11 : LFEK
- Επίπεδο 12 : FLAK

- Επίπεδο 13 : LAEA
- Επίπεδο 14 : FIEI
- Επίπεδο 15 : GABK
- Επίπεδο 16 : KCGB

### AMNIOS (AMIGA)

Κωδικοί για τα επίπεδα

- 01: N/A
- 02: FRDSNSMNGR
- 03: PLFRMNLQSN
- 04: LSNBRGNSLQ
- 05: LKMCTKSCDF
- 06: STBNLMRCHL
- 07: RCHLMCLTHS
- 08: THBSTSTFTT
- 09: THTHJJRSNN
- 10: MLFNDBTFLI

### ASTRO MARINE CORP (AMIGA)

- Zone 2: NOSTROMO
- Zone 4: DISCOVERY
- Zone 6: ENTERPRISE
- Zone 8: DAGOBAH
- Zone 10: REPLICANT
- Zone 12: KRULL
- Zone 14: METROPOLIS

### ATOMINO (AMIGA)

Επίπεδα και κωδικοί για το παιχνίδι:

- Επίπεδο 10 IDYLL
- Επίπεδο 20 TAURUS
- Επίπεδο 30 NEPTUNE
- Επίπεδο 40 PHOTON
- Επίπεδο 50 PLANKTON
- Επίπεδο 60 INFERNAL
- Επίπεδο 70 FOSSIL
- Επίπεδο 80 POISON
- Επίπεδο 90 SOUP
- Επίπεδο 100 SULPHATE

### BABY JO (AMIGA)

Επίπεδα και κωδικοί:  
MUMMY

GLOUP  
YOUPI

## HUNCHBACK II (AMSTRAD CPC)

Γράψτε στα Hi-Scores το όνομα "LAZY JONES" μαζί με το space. Κάθε φορά που θα χάνετε και τις τρεις ζωές σας, σας περιμένει μια έκπληξη! Τι είδους έκπληξη δεν μας λέει ο φίλος Δημήτρης Σκαπαρλής που μας έστειλε και το tip. Ελπίζουμε να είναι ευχάριστη!

## APIDYA (AMIGA)

Στην οθόνη των τίτλων δώστε τους παρακάτω κωδικούς:

Επίπεδο Κωδικός  
2 MISSHONEYBEE  
3 HASTALAVISTA  
4 DEPUTYOFLOVE  
5 SNEAKPREVIEW  
END SHOWCREDITS

Για τον τελευταίο θα πρέπει να πατήσετε το Return στο τέλο για να μπει σε λειτουργία.

## BLUE BROTHERS (AMIGA)

• Όταν σας ζητηθεί να διαλέξετε παίκτη γράψτε το μουσικό κωδικό "HOULQ" και μετά πατήστε έναν αριθμό από το 1 έως το 6 για να μεταφερθείτε στο αντίστοιχο επίπεδο. Τώρα τίποτα δεν πρόκειται να σταθεί εμπόδιο στο έργο σας. Το tip μας το έστειλε ο φανατικός μας αναγνώστης Αντώνης Λιβάνης και τον ευχαριστούμε για την εξαιρετική δουλειά που έχετε κάνει.

## SALAMANDER (AMSTRAD CPC)

Έχετε βαρεθεί να χάνετε και να ξαναχάνετε σε αυτό το παιχνίδι. Ο φίλος του περιοδικού Δημήτρης Ζέρβας μας έστειλε το παρακάτω listing. Σας δίνετε λοιπόν η ευκαιρία να αποκτήσετε άπειρες ζωές και μάλιστα

# HINTS 'N' TIPS

## CONSOLES & COMPUTERS

και οι δύο παίκτες! Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να πληκτρολογήσετε το ακόλουθο listing.

10 'SALAMANDER POKES  
20 MEMORY &3FFF  
30 LOAD "SALAM.",&5D20  
40 POKE 39152,0: POKE  
38150,0  
50 CALL &5D20

## BABY JO (ATARI ST)

Ο χαριτωμένος μπέμπης χρειάζεται εκτός από τη δικιά σας βοήθεια και τη βοήθεια της στήλης. Οι παρακάτω κωδικοί νομίζω ότι θα διευκολύνουν αρκετά

Επίπεδο Κωδικός  
Δεύτερο MUMMY  
Τρίτο GLOUP  
Τέταρτο YOUPI

Το tip είναι δοκιμασμένο σε Atari ST, αλλά είναι πολύ πιθανό οι κωδικοί να ταιριάζουν και σε Amiga.

## PANZA'S KICK BOXING (AMSTRAD CPC)

Στο παιχνίδι αυτό κάθε νίκη και κάθε ήττα έχει θετική και αρνητική επίπτωση στα χαρακτηριστικά σας (αντοχή, δύναμη, ψυχικό σθένος κ.τ.λ.). Γι' αυτό όταν δείτε ότι ο αγώνας είναι πια χαμένος από μέρους σας και δεν έχετε ελπίδες για επικράτηση πατήστε το πλήκτρο "ESCAPE". Ο αγώνας θα τελειώσει χωρίς να μεταβληθούν τα χαρακτηριστικά του παίκτη προς το χειρότερο φυσικά. Το tip λειτουργεί σε Amstrad CPC 6128 και μας το έστειλε ο Νίκος Μούρας από τη Μυτιλήνη. Τον ευχαριστούμε πολύ.

## CAR-VUP (ATARI ST)

Είναι γνωστό το κολπάκι να βάζετε κάποια ονόματα στο Hi-Score table και να αποκτάτε άπειρες ζωές ή ενέργεια. Το tip σε αυτό το παιχνίδι μας το έστειλε ένα φίλος που δεν έγραφε πουθενά όνομα και σας δίνει πολλές έξτρα δυνατότητες. Λοιπόν δώστε στο Hi-Score Table ένα από τα παρακάτω:

1. Για άπειρες ζωές γράψτε "R. J. TOONE"
2. Για να αποκτήσετε εννέα ζωές, αν οι άπειρες σας πέφτουν πολλές γράψτε το όνομα "PUSSYCAT"
3. Για να ξεκινήσετε από το πέμπτο επίπεδο δώστε "WHOOPIE"
4. Για να γίνετε προσωρινά άτρωτοι γράψτε "BUMPER"

## ROBOCOP (AMSTRAD CPC)

Σίγουρα όλοι θα έχετε πρόβλημα στην 7η πίστα! Πώς θα το ξεπεράσετε; Ο φίλος μας Κώστας Μουστάκας μάς έστειλε ένα tip για αυτό το σκοπό. Πηγαίνετε στον όροφο με το φλογοβόλο αλλά προσέξτε! Μην πάρετε την ενέργεια που σας δίνει. Προχωρήστε μέχρι το σημείο που θα εμφανιστούν δύο κακοί τύποι. Καλά θα κάνετε να τους σκοτώσετε αμέσως. Τώρα, ξανακατεβείτε κάτω και πηγαίνετε κοντά στο ανασσέρ. Εκεί θα συναντήσετε έναν κακό τύπο. Βγάλτε το πιστόλι σας και σημάδεψτε πάνω δεξιά. Μόλις εμφανιστεί πυροβολείστε τον. Αυτός δεν θα φέρει καμία αντίσταση. Το πρόβλημα δεν θα υπάρχει πια.

## TITUS THE FOX (AMIGA)

Οι κωδικοί για όλα τα επίπεδα του παιχνιδιού είναι οι παρακάτω:

| ΕΠΙΠΕΔΟ | ΚΩΔΙΚΟΣ |
|---------|---------|
| 1       | 2625    |
| 2       | 8455    |
| 3       | 2974    |
| 4       | 4916    |
| 5       | 1933    |
| 6       | 0738    |
| 7       | 2237    |
| 8       | 5648    |
| 9       | 6390    |
| 10      | 8612    |
| 11      | 4187    |
| 12      | 1350    |
| 13      | 9813    |
| 14      | 5052    |
| 15      | 2045    |

## POPULUS II (AMIGA)

Μερικοί κωδικοί του πολύ καλού παιχνιδιού. Αν θέλετε χωρίς κόπο να βρεθείτε σε κάποιο από τα δυσκολότερα επίπεδα, τότε πληκτρολογήστε έναν από τους παρακάτω κωδικούς:

| ΕΠΙΠΕΔΟ | ΚΩΔΙΚΟΣ |
|---------|---------|
| 108     | MEOMAB  |
| 155     | IMALAF  |
| 201     | AMJIAG  |
| 249     | NEIIAK  |
| 301     | UPTIAD  |
| 350     | GHOMAD  |
| 399     | LEQUAD  |
| 402     | TUWOAC  |
| 452     | OMAKAF  |
| 502     | IHOAT   |
| 554     | ALOOAG  |
| 586     | UMMMAT  |
| 610     | ABTTAG  |
| 650     | UMSIAC  |
| 700     | INCCAK  |
| 765     | LLOPAB  |
| 800     | LDQVAB  |
| 840     | OPITAK  |
| 900     | OMUBAG  |
| 911     | LEVEAT  |
| 920     | VEJIAK  |
| 931     | HOUMAF  |
| 943     | UHATAB  |

# HINTS 'N' TIPS

950 IIALAB  
970 UMDOAD  
980 NGCCAF  
990 GHUGAK  
999 WOITAB

Ακόμα, όσοι από σας έχουν αδύναμο χαρακτήρα να γράψουν "FJECVTSUNTGJVAZV". Ωστόσο, ο φίλος μας δεν μας λέει πού ακριβώς πρέπει να γράψουμε τον κωδικό αυτό.

## SHINOBI (COMMODORE 64)

Το παιχνίδι αυτό τον τελευταίο καιρό είναι πάλι της μόδας. Με το γνωστό πια τρόπο του reset δώστε τα ακόλουθα pokes:

POKE 15367,173  
SYS 7291

Τα αποτελέσματα αποκαλύπτει τα ή μαντέψτε τα!

## BATTLE SQUADRON (AMIGA)

Είναι ίσως από τα πρώτα και πιο αξιόλογα shoot 'em ups, που έχουν εμφανιστεί στην Amiga. Το παιχνίδι έχει αποκτήσει φανατικούς οπαδούς. Το παρακάτω κολπάκι σας κάνει θάνατους. Γράψτε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού "CASTOR" και τότε το περιθώριο θα γίνει πράσινο για λίγα δευτερόλεπτα. Ακόμα με τα πλήκτρα F6 μέχρι F10 μπορείτε να διαλέξετε όπλα, ενώ με τα F1 έως F5 μπορείτε να προσθέσετε ισχύ στο όπλο σας!

## TURRICAN (AMIGA)

Ας μην ξεχνάμε τις καλές παλιές εποχές με τα καλά προγράμματα! Το Turrican ανήκει ανάμεσα σε αυτά. Αν και προσφέρει ένα πλήθος από όπλα που σας δίνουν την ικανότητα να αντεπεξέλθετε και στις πιο αντίξοες συνθήκες, μερικές φορές ένα μικρό λάθος μπορεί να

## CONSOLES & COMPUTERS

σας στοιχίσει μία ζωή. Το tip αυτό έρχεται να σας απαλλάξει από αυτό το άγχος και να σας δώσει 99 ζωές. Απλά πληκτρολογήστε "BLUESMOBIL". Ζωή να 'χετε!

## ST. DRAGON (AMIGA)

Πιέστε το Caps Lock κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και π λ η κ τ ρ ο λ ο γ ή σ τ ε "DECAFFEINATED", μετά πιέστε το Return και το Caps Lock ξανά. Θα γίνετε αμέσως θάνατοι και άτρωτοι! Αν πάλι θέλετε να αποκτήσετε άπειρες ζωές, πιέστε το Caps Lock και γράψτε "WHATS WRONG NEVER SEEN A GUY WHO SLEPT WITH A FISH BEFORE", κατόπιν Return και μετά ελευθερώστε το Caps Lock. Αυτά και άλλα πολλά φίλοι μου!

## XENON II (AMIGA/ATARI)

Οι Bitmao Brother έχουν φτιάξει ένα καταπληκτικό shoot 'em up, που ωστόσο σε μερικά σημεία γίνεται ιδιαίτερα δύσκολο. Γι' αυτό και εσείς, όταν είστε στο μέσο του παιχνιδιού, παγώστε το και γράψτε RUSSIAN AIR με το κενό. Ξεπαγώστε το παιχνίδι και πιέστε N. Είστε στο επόμενο επίπεδο! Σας αφήνουμε να συνεχίσετε...

## Z-OUT (AMIGA/ATARI ST)

Για να ενεργοποιήσετε το cheat mode, πιέστε τα πλήκτρα J και K ταυτόχρονα! Πιέζοντας το J και τα πλήκτρα από 1 έως 6, μετακινείστε στα αντίστοιχα

επίπεδα. Ακόμα, πιέζοντας το J και τα πλήκτρα 1 έως 3 από το αριθμητικό πληκτρολόγιο, μετακινείστε στα stage του ίδιου επιπέδου!

## EPIC (AMIGA)

Και αυτό το tip μας το έστειλε ο Αντώνης Λιβάνης. Με τους παρακάτω κωδικούς μπορείτε να πάτε σε όλα τα επίπεδα του παιχνιδιού.

1. AURIGA
2. CEPHEUS
3. APUS
4. MUSCA
5. PYXIS
6. CETUS
7. FORNAX
8. CAELUM
9. CORVUS

## SHITCHBLADE II (AMIGA)

Μόλις η οθόνη τίτλων εμφανιστεί, γράψτε ένα από τα παρακάτω:

- LEVEL2
- LEVEL3
- LEVEL4
- LEVEL5
- LEVEL6

χωρίς τα κενά για να πάτε στο αντίστοιχο επίπεδο.

Ακόμα, γράφοντας στην εισαγωγική οθόνη του παιχνιδιού "CHROME", περνάμε σε ένα επιμέρους παιχνίδι! Χωρίζεται σε 20 επίπεδα και σας έχουμε έτοιμους και τους κωδικούς!

1. START
2. TRUTH
3. JELLY
4. STORY
5. CLOUD
6. MOUSE

7. HUMAN
8. FLOOR
9. PAPER
10. EARTH
11. SPACE
12. GENAM
13. APPLE
14. JUICE
15. CHESS
16. WORLD
17. AUDIO
18. LOGIC
19. TITLE
20. VENUS

Αρκετά όμως με αυτό το παιχνίδι. Ευχαριστούμε θερμά τον φανατικό φίλο του Pixel Αντώνη Λιβάνη.

## PREHISTORIC (PC)

Στην οθόνη που υπάρχουν τρία κενά με νερό στην πρώτη πίστα, στα δύο τελευταία υπάρχουν ψάρια, που είναι άκρως επικίνδυνα. Για να γλιτώσετε από τα ψάρια, πρέπει να βουτήξετε στο κενό. Πέφτοντας στο κενό, δεν πρόκειται να χάσετε, μια και δεν υπάρχουν ψάρια! Αντίθετα, θα βρεθείτε σε μια πίστα μέσα στο βυθό της θάλασσας, στην οποία υπάρχουν πάρα πολλά τρόφιμα και που είναι άκρως απαραίτητα. Πάρτε τα όλα και κατόπιν ηδηξέτε πάνω στο βαθύρα που υπάρχει, για να επιστρέψετε πάλι στο έδαφος.

Το tip είναι για PC και μας το έστειλε ο φίλος μας Σταύρος Αλεξίου.

## LASER SQUAD (AMSTRAD CPC)

Ο φίλος μας Νίκος Μούρας από τη Μυτιλήνη μας έστειλε μια διατριβή πάνω στο συγκεκριμένο παιχνίδι και θα τη δημοσιεύσουμε τμηματικά. Τον ευχαριστούμε πολύ. Ακολουθούν λοιπόν μερικά γενικά κολπάκια πάνω στο παιχνίδι:

1. Μη δίνετε σε έναν στρατιώτη σας να κουβαλάει πολλά

# HINTS 'N' TIPS

αντικείμενα, αφού έτσι καθυστερεί και κάνει λιγότερες κινήσεις.

2. Μη ρίχνετε ρουκέτες ή όπλα CANNON σε κοντινούς στόχους, γιατί μπορεί να ανατιναχτείτε και εσείς μαζί.

3. Μην αγοράζετε RIFLE GUNS και PISTOLS, γιατί έχουν μικρή εμβέλεια, δεν είναι ισχυρά και δεν έχουν επιλογή για πολλές βολές μαζί στο Fire Mode.

4. Μην αφήνετε τους άνδρες σας σε σταυροδρόμια ή σε μακριούς διαδρόμους, αφού έτσι είναι ευάλωτοι από πολλές πλευρές σε μια πιθανή επίθεση εχθρών.

5. Να κρατάτε το ηθικό των ανδρών σας σε υψηλά επίπεδα, για να έχουν μεγαλύτερη ευστοχία, όταν πυροβολούν.

6. Προσπαθείτε να μη μένετε με την πλάτη στον εχθρό, αφού ο εχθρός μπορεί να σας χτυπήσει πίσωπλάτα.

7. Ξεκουράζετε τους στρατιώτες σας σε τακτά χρονικά διαστήματα, για να μη βρεθείτε προ εκπλήξεων!

Οι συμβουλές αυτές ήταν μια κοινωνική προσφορά των Νίκο Μούρα και Μανώλη Τσοχατζή προς όλους τους κομπιουτεράδες!

## DEFENDER OF THE CROWN (AMIGA)

Δεν καταφέρνετε να ενώσετε τα βασίλεια; Ίσως φταίει το γεγονός ότι δεν έχετε αρκετούς ιππότες και στρατιώτες. Υπάρχει λοιπόν ένα tip που σας δίνει 1.024 στρατιώτες και ιππότες!!! Για να το πετύχετε αυτό, πρέπει να κρατάτε πατημένο το πλήκτρο K κατά τη διάρκεια του φορτώματος.

## BATTLE SQUADRON (AMIGA, ATARI ST)

Πληκτρολογήστε CASTOR ο-

## CONSOLES & COMPUTERS

ποιαδήποτε ώρα στο παιχνίδι και θα ενεργοποιηθεί το CHEAT MODE

## INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE (AMIGA)

Δώστε αντί για όνομα, SILLYNAM άπειρες ζωές.

## GHOSTBUSTERS II (AMIGA)

Πατήστε Control, Alt, s, u ταυτόχρονα όταν παρουσιαστεί η οθόνη της Activision και θα έχετε απεριόριστο κουράγιο στο πρώτο επίπεδο και απεριόριστο slime στο δεύτερο επίπεδο.

## RICK DANGEROUS (AMIGA)

Γράψτε POOKY στον πίνακα των high scores και θα μπορείτε να αρχίσετε από όποιο level θέλετε. (Και τα 2 προηγούμενα tips από τους φίλους της στήλης BILL PAPPAS, AKIS K.)

## TORVAK THE WARRIOR (AMIGA, ATARI ST)

Όταν είστε στον πίνακα των high scores γράψτε CHEAT ακολουθούμενο από 3 τελείες. Μετά όταν πάτε στην οθόνη με το χάρτη, πριν αρχίσει η πίστα,

θα δείτε ότι μπορείτε να πάτε στις πίστες 2-5 πατώντας το αντίστοιχο Function key. Το tip από τον Αργύρη Λιακόπουλο.

## VENUS THE FLIGHT TRAP (AMIGA)

Μερικοί κωδικοί για κάθε πίστα:

|                |   |
|----------------|---|
| MANTIDS-LEVEL  | 2 |
| CICADAS -LEVEL | 3 |
| PSYLLIDS-LEVEL | 4 |
| PIERIDS-LEVEL  | 5 |
| SATYRID-LEVEL  | 6 |
| LYCAENID-LEVEL | 7 |
| PYRALID-LEVEL  | 8 |
| NOCTUID-LEVEL  | 9 |

## ADDAMS FAMILY (ATARI ST)

Ο φίλος της στήλης Μανώλης Βογιατζής μας στέλνει όλους τους κωδικούς αυτού του φανταστικού παιχνιδιού:

- 1 9119Z (POWER)
- 2 ?1ZKB (POWER)
- 3 L1SRJ (POWER)
- 4 LZ19Z (GRANY)
- 5 BZ#KH
- 6 BG996 (Uncle Fester)
- 7 BL#KT

## GEMINI WING (AMSTRAD CPC)

Οι κωδικοί για τα επίπεδα 2-8 είναι οι εξής:

- 2 THESTAR
- 3 EYEPLANT

- 4 WHATWALL
- 5 GOODNITE
- 6 SKULLDOG
- 7 BIGMOUTH
- 8 CREEPISH

Τα 3 αυτά tips από τους NICK HACKER MACHINE.

## RAMBO III (ATARI ST)

Πληκτρολογήστε στον πίνακα των high scores RENEGADE και πατήστε 1,2 ή 3 ανάλογα σε ποιο level θέλετε να πάτε.

## SWORD OF SODAN (ATARI ST)

Στα high scores γράψτε NANCY και θα αποκτήσετε άπειρες ζωές. Επίσης θα περνάτε levels πατώντας Return.

## MONTY PYTHON (ATARI ST)

Πάλι στα high scores πληκτρολογήστε SEMPRINI και θα ξεκινάτε από εκεί που χάσατε την τελευταία φορά.

## GHOSTBUSTERS II (AMSTRAD CPC)

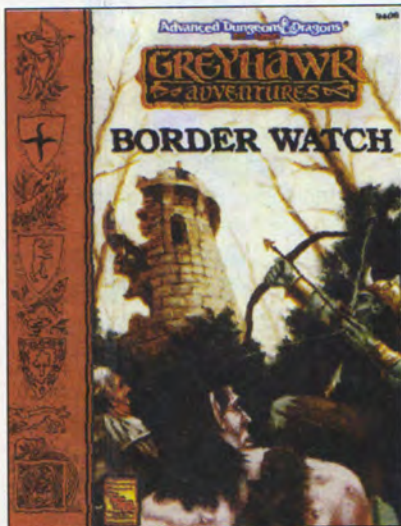
Στο πρώτο επίπεδο παγώστε το παιχνίδι κα γράψτε AYKROYD. Όταν ξαναρχίσετε θα έχετε άπειρες ζωές και άτρωτο σχοινί.

## FANTASY WORLD DIZZY (AMSTRAD CPC)

Στην οθόνη των τίτλων πατήστε τα D,Y,L,A,N, space πλήκτρα. Τώρα στη διάρκεια του παιχνιδιού, πατώντας Q το αυγουλάκι σας εξαφανίζεται και επανέρχεται πατώντας space. Μπορείτε να τινάζετε ανάμεσα στις οθόνες πατώντας τα Z,Y,K,M μαζί.

Ευχαριστούμε τους: Δημήτρη Μαθιέ, Κώστα Καλέα, Θεωρή Γκολέση, για την πολύτιμη βοήθεια που πρόσφεραν σε όλους εσάς, αλλά και σε εμάς.

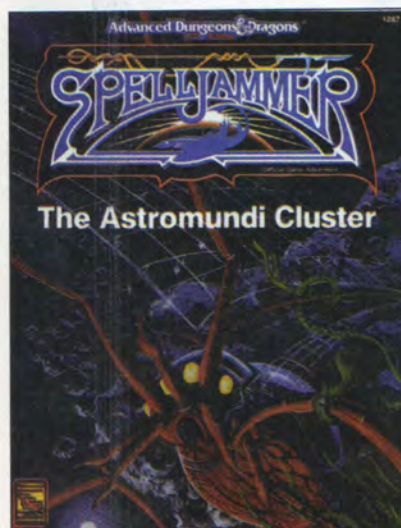
## BORDER WATCH



**Η** πρώτη μεγαλόπνοη περιπέτεια που εξελίσσεται στο Nyrond και το Furyondy, αφ' ότου ο Μεγάλος Πόλεμος έδωσε νέα μορφή στον κόσμο του Greyhawk.

Το Border Watch είναι μια ηρωική παραμεθόριος περιοχή, όπου οι παίκτες μάχονται να αναχαιτίσουν την πλημμύρα του κακού που ξεχύνεται από τη βόρεια αυτοκρατορία του Iuz και απειλεί με εξόντωση τα καλά έθνη. Μία περιπέτεια της TSR για τον κόσμο του Greyhawk, 64 σελίδων, στην τιμή των 2.000 δρχ.

## ASTROMUNDI CLUSTER

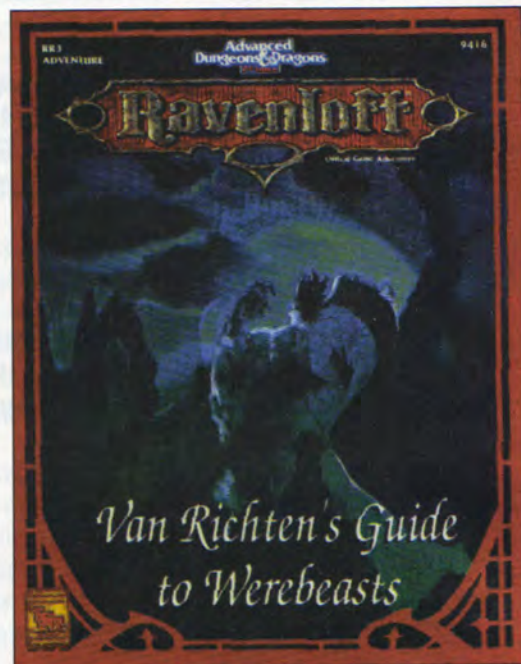


**Π**ρόκειται για ένα καινούριο σκηνικό του Spelljammer, που εξερευνά το σύνολο των φεγγαριών, αλλά και των κόσμων οι οποίοι απλώνονται στο θαυμαστό βασίλειο του Wildspace.

Εδώ, μεγάλες αυτοκρατορίες και άγνωστοι, μέχρι τώρα, πολιτισμοί υφαινονται στα απέραντα αστρικά πεδία.

Το Astromundi Cluster είναι ιδανικό τόσο ως αυτόνομο campaign του Spelljammer όσο και ως επέκταση σε άλλα προϊόντα του κόσμου αυτού.

## VAN RICHTEN'S GUIDE TO WEREBEASTS



**Ο** Δρ Rudolph Van Richten, αναγνωρισμένη αυθεντία στα τρομακτικά πλάσματα του βασιλείου του Ravenloft, στη μέχρι τώρα πορεία του, έχει χαρίσει μοναδικά εγχειρίδια για τους λυκανθρώπους, τα φαντάσματα, τα vampires κ.ά. Στο καινούριο του βιβλίο για τα Werebeasts, περιγράφονται από κοντά αυτά τα πλάσματα του σκότους, που μπορούν να αλλάζουν μορφή και να κυκλοφορούν ανάμεσά μας (λες να έχει καμιά σχέση ο Μανσιώτης με αυτά;).

Το Van Richten's Guide είναι ένα "accessory" της TSR για τον κόσμο του Ravenloft, και η τιμή του είναι 3.150 δρχ.

## ALIBI

**Π**ρόκειται για ένα επιτραπέζιο παιχνίδι, με κάρτες, από την εταιρία Mayfair Games.

Ένα έγκλημα διαπράχθηκε και καλείστε να το εξιχνιάσετε. Ποιος το έκανε; Πώς έγινε; Πού και γιατί; Το να το λύσετε απλά δεν είναι αρκετό. Αντίθετα με άλλα παιχνί-

δια, οι παίκτες χρειάζονται κάτι παραπάνω από ψυχρή λογική για να κερδίσουν. Για να ξεπεράσετε στο σκορ τους αντιπάλους σας, μεγάλο ρόλο θα παίξει η έξυπνη στρατηγική που θα ακολουθήσει κάθε παίκτης. Το σύστημα του Alibi είναι τόσο απλό, ώστε να καθοδηγεί και μη πεπειραμέ-

νους παίκτες. Όπως και τα άλλα παιχνίδια με κάρτες της Mayfair (Family Business, Express κ.λπ.), θα σας χαρίσει ευχάριστες ώρες.

Το Alibi στοιχίζει 3.900 δρχ. και το είδαμε στο κατάστημα Κάισσα, Ι. Μεταξά 39, Γλυφάδα, τηλ.: 8982057.



## MAN-O'-WAR



**T**ο Man-O'-War είναι το παιχνίδι ναυμαχιών μεγάλης κλίμακας, ανάμεσα στους ωκεάνιους στόλους του Παλιού Κόσμου. Πανίσχυρα πολεμικά

σκάφη, επανδρωμένα με κτηνάνθρωπους, Orcs και πολεμιστές του χάους, πολεμούν για την κυριαρχία των μεγάλων θαλασσών.

Το βιβλίο κανόνων του παιχνιδιού περιέχει τα

πλήρη στοιχεία θαλάσσιων πολεμικών επιχειρήσεων στον κόσμο του παιχνιδιού Warhammer. Ως επικεφαλής του στόλου, είστε υπεύθυνος για τα πλοία και τα πληρώματα που τε-

λούν κάτω από τις εντολές σας, αλλά δώστε μεγάλη προσοχή στις αποφάσεις που θα πάρετε, γιατί θα επηρεάσουν την έκβαση της μάχης και θα προκαλέσουν την τελική νίκη ή τη συντριπτική ήττα.

Το Man-O'-War έχει σχεδιαστεί έτσι, ώστε, ανοίγοντας το κουτί, να μπορείτε να συναρμολογήσετε τα περιεχόμενα (τερρέν, 12 πλαστικές γαλέρες κ.λπ.) και να αρχίσετε αμέσως το παιχνίδι.

Στο κουτί επίσης θα βρείτε και τα παρτιδόφυλλα, τις κάρτες, καθώς και τα πόνια για να ξεκινήσετε το παιχνίδι.

Το Man-O'-War είναι ένα παιχνίδι της Games Workshop, που περιέχει φιγούρες. Η τιμή του είναι 11.750 δρχ. και το βρήκαμε στο κατάστημα Κάισσα, Καλλιδρομίου 8, τηλ.: 3603488.

## PLAYER'S GUIDE TO DRAGONLANCE CAMPAIGN

**T**ο "The Player's guide to Dragonlance" είναι το πρώτο βιβλίο μίας σειράς σχεδιασμένης για να καθοδηγεί τους παίχτες μέσα στους γνωστούς κόσμους του AD&D (Advanced Dungeons & Dragons).

Το βιβλίο-οδηγός παρέχει στους παίχτες όλες τις πληροφορίες που χρειάζονται, κατά την πορεία τους μέσα στον κόσμο του Dragonlance.

Μέσα στις 128 σελίδες του, θα



βρείτε, με εκπληκτική λεπτομέρεια, τα πάντα για τον κόσμο του Krynn και του Dragonlance Saga. Είναι ένα βιβλίο που θα απολαύσουν τόσο οι νέοι όσο και οι έμπειροι παίχτες του AD&D για τις καινούριες προκλήσεις που θα τους χαρίσει.

Το Player's guide το βρήκαμε στο κατάστημα Μονόκερος, Δερινγύ 23, τηλ.: 8813990 είναι δε ένα βοήθημα της TSR για τον κόσμο του Dragonlance, και η τιμή του είναι 4.500 δρχ.

**A**ρκετοί από σας παίρνουν τηλέφωνο και ρωτάνε διάφορα πράγματα γύρω από το παιχνίδι "The New Dungeons & Dragons", πώς γίνονται οι μάχες, ποιος χτυπάει ποιον πρώτος και διάφορα άλλα. Βλέπω πως τα βρήκατε λιγάκι ζόρικα, γι' αυτό θα ετοιμάσουμε εμείς κάποιες οδηγίες ή καλύτερα κάποιο "play the game" (και αυτό πρώτη φορά θα γίνει σε ελληνικό περιοδικό του χώρου) και θα σας το παρουσιάσουμε, αν όχι στο τεύχος Οκτωβρίου (αν προλάβουμε), στο τεύχος Νοεμβρίου δίγυρα. Καιρός όμως να δούμε τι έχουμε για σας στο τεύχος που κρατάτε.

*Η μεγάλη ανταπόκριση που βρήκε η στήλη (και αυτό το διαπιστώσαμε από τα γράμματα και από τα τηλεφωνήματά σας) μας ανάγκασε, από το τεύχος που κρατάτε, να αυξήσουμε τις σελίδες που θα καλύπτουν τα ζωντανά Role Playing Games.*

#### ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Πριν αρχίσουμε το σημερινό μας ταξίδι στον κόσμο της φαντασίας και της περιπέτειας, θα κάνουμε μια σύντομη αναφορά σ' αυτά που είχαμε πει στο τεύχος Ιουνίου για τους νέους φίλους, που διαβάζουν για πρώτη φορά τη στήλη. Είχαμε μιλήσει για τη μεγάλη επιτυχία που έχει η στήλη. Την εν λόγω επιτυχία τη διαπιστώσαμε και από τα τηλεφωνήματά σας αλλά και από τη συμμετοχή σας στον πρώτο διαγωνισμό που κάναμε. Ανακοινώσαμε λοιπόν τους πρώτους τυχερούς που πήραν μέρος και οι οποίοι κέρδισαν δώρα από τα καταστήματα "Μονόκερως" και "Κάισσα". Στη συνέχεια, κάναμε μια σύντομη και ουσιαστική αναφορά στο πώς πρέπει να εκπαιδευούμε κάποιο νέο παίχτη σ' έναν κόσμο διαφορετικό από το δικό του. Κλείσαμε, τέλος, το θέμα, αφού

# ΖΩΝΤΑΝΑ ROLE PLAYING GAMES

*Η ζωή σ' έναν κόσμο διαφορετικό από το δικό μας*

• Του Umberto Grelloni

σας δώσαμε πολύτιμα στοιχεία για τις ράτσες, τους χαρακτήρες και τις ικανότητες του καθενός. Είχαμε αναφερθεί στις εξής ράτσες: dwarves, elves, gnomes, half-elves, humans και halfins. Σήμερα θα σας δώσουμε στοιχεία για μερικούς ακόμη χαρακτήρες.

### **ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ, ΡΑΤΣΕΣ ΚΑΙ ΤΙ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΓΝΩΡΙΖΟΥΝ (Β' ΜΕΡΟΣ)**

Όπως είχαμε πει και στο τεύχος Ιουνίου, για να φτιαχτεί κάποιος σωστός χαρακτήρας (στα ζωντανά και στα computer RPGs), πρέπει να γνωρίζουμε από την αρχή δυο βασικά στοιχεία: τη ράτσα και την κατηγορία. Εφόσον έχουμε αυτά τα στοιχεία, είμαστε σε θέση να ξέρουμε ότι τα elves γνωρίζουν περισσότερα πράγματα για τη φύση απ' ό,τι τα dwarves, τα οποία ζουν σε πετρώδη μέρη ή ότι ένα σχοινί θα είναι πιο χρήσιμο σε έναν κλέφτη (γιατί ξέρει να το χρησιμοποιεί) παρά σε ένα μάγο.

#### **Cavaliers και Paladins (Ιππείς και Ιππότες)**

Ιεροί πολεμιστές, ευσεβή άτομα και πιστοί στους αυστηρούς κανόνες του ιπποτισμού. Οι Cavaliers (ιππείς) και οι Paladins (ιππότες) είναι ηρωικές φιγούρες των αντίστοιχων βασιλείων τους και έτοιμοι να φέρουν εις πέρας και την πιο δύσκολη αποστολή, αρκεί να τους ζητηθεί από το βασιλιά. Είναι "διάσημοι" στα μάτια του κόσμου, ειδικά όταν το επίπεδό τους είναι αρκετά υψηλό, και γνωρίζουν αρκετά πράγματα γύρω από την πολιτική ζωή του τόπου τους, αλλά δεν τα καταφέρνουν και τόσο καλά στην ερμηκική ζωή.

#### **Clerics (Κληρικοί)**

Το επίπεδο και οι γνώσεις ενός κληρικού επικεντρώνονται περισσότερο προς τη μαγεία παρά προς τη μαχητικότητα. Γνωρίζουν καλύτερα απ' όλους πού μπορούν να προμηθευτούν τα συστατικά (από τη φύση ή από μαγαζί) για να φτιάξουν κάποιο ξόρκι, όπως επίσης ποια είναι τα βότανα ή οι καρποί που θεραπεύουν τη δηλητηρίαση κ.ά. Ως μάγοι που έχουν την ικανότητα να θεραπεύουν, γίνονται πολύ χρήσιμοι στις τάξεις μιας ομάδας, γιατί, όσο ανεβαίνει το επίπεδό τους, τόσο διατηρούν αλλά και αυξάνουν τις θεραπευτικές τους ικανότητες.

#### **Druids (Δρυΐδες)**

Είναι πλήρως εναρμονισμένοι με τη φύση και τα φυσικά φαινόμενα. Είναι σε θέση να γνωρίζουν απλές προφητείες των καιρών, την ταυτότητα των φυτών (εάν είναι δηλητηριασμένα ή αν κάνουν για ξόρκια), την ταυτότητα των ζώων και μπορούν να ζουν τελείως μόνοι τους χωρίς κανένα πρόβλημα επιβίωσης. Καθώς μεγαλώνει το επίπεδο ενός δρυΐδη, αυξάνουν και οι γνώσεις του για τα φυσικά φαινόμενα, τα καιρικά φαινόμενα, τα φυτά, τα ζώα. Γνωρίζει όμως λίγα πράγματα για όλα τα υπόλοιπα.

#### **Fighters και Barbarians (Πολεμιστές και Βάρβαροι)**

Και οι δύο χαρακτήρες είναι από τους πιο χρήσιμους που μπορεί να έχει μια ομάδα. Αλλωστε, ας μην ξεχνάμε ότι είναι η πρώτη γραμμή του πυρός. Οι πολεμιστές διαθέτουν πολλές ικανότητες και γνώσεις πάνω σε θέματα

άμυνας και οπλισμού. Μερικοί είναι σε θέση να κατασκευάζουν όπλα από πέτρες, σχοινιά, κλαδιά, ενώ άλλοι μπορούν να επιδιορθώνουν τα όπλα τους, αρκεί να έχουν τα κατάλληλα εργαλεία. Οι βάρβαροι έχουν ακριβώς τις ίδιες γνώσεις με αυτές ενός πολεμιστή, αλλά μπορούν να επιβιώνουν πολύ εύκολα και μόνοι τους.

#### **Magic - Users και Illusionists (Μάγοι και Αυταπατιστές)**

Αν και έχουν διαφορά στις ικανότητες, στα μαγικά ξόρκια, κατά βάθος και οι δύο έχουν πολλές κοινές γνώσεις. Και οι δύο γνωρίζουν πόσο σημαντικό είναι ένα ξόρκι να αποτελείται από τα πιο κατάλληλα συστατικά, όπως επίσης γνωρίζουν πού θα το βρουν και καμιά φορά και τη χρονική περίοδο, δηλαδή πότε. Εξυπνοι χαρακτήρες και με παράδοση στα μαγικά αντικείμενα. Όσο ανεβαίνει το επίπεδο ενός μάγου, είναι σε θέση να κατασκευάζει ειδικά ξόρκια, τα οποία μπορούν να χτυπήσουν και να σκοτώσουν αμέσως τέρατα, δράκους κ.λπ.

#### **Thives (Κλέφτες)**

Ασυνείδητοι άνθρωποι και με απρεπείς τρόπους. Γνωρίζουν πάρα πολύ καλά τα καταγώγια της πόλης τους, τους υπονόμους, σε ποια σημεία φυλάσσεται η πόλη από τους φρουρούς και γενικά τα κακόφημα μέρη. Ξέρουν πού μπορούν να πουλήσουν την "πραμάτεια τους" και να πιάσουν την καλύτερη τιμή από οποιονδήποτε άλλο χαρακτήρα. Μερικοί ασχολούνται με τη "βρόμικη" πλευρά της πολιτικής ζωής, ενώ άλλοι μπορούν να χειρίζονται το σχοινί, τις βελόνες και άλλα εργαλεία, για να εκτελέσουν ασυνήθιστες αλλά χρήσιμες πράξεις. Γενικά, η ζωή ενός κλέφτη μέσα σε μια πόλη είναι μια περιπέτεια.

#### **Monks (Καλόγεροι)**

Από τους πιο ασυνήθιστους χαρακτήρες και άτομα καλά πειθαρχημένα. Διαθέτουν ορισμένες γνώσεις γύρω από τα βότανα, τη χημεία, την αστρονομία αλλά και γύρω από άλλες, πιο σύγχρονες επιστήμες. Έχουν συνηθίσει να ζουν μια απλή και ήρεμη ζωή, χωρίς πολλές πολυτέλειες.

#### **Bards (Βάρδοι)**

Συνήθως, είναι άτομα που έχουν "πετύχει" ως πολεμιστές ή κλέφτες και έχουν αποσυρθεί. Τους αρέσει να γυρίζουν τον κόσμο, να διηγούνται διάφορες ιστορίες και να παίζουν μουσική. Γνωρίζουν μερικά απλά μαγικά κόλπα με χαρτιά, νομίσματα, ξέρουν να ξεχωρίζουν το καλό ποτό και να λένε πετυχημένα αστεία.

Πιστεύουμε πως τα παραπάνω στοιχεία θα εμπλουτίσουν τις γνώσεις σας γύρω από τις ικανότητες κάποιου χαρακτήρα, ενώ θα σας φανούν πολύ χρήσιμα στη μελλοντική κατασκευή της ομάδας σας.

Εμείς θα κλείσουμε εδώ το άρθρο μας, ενώ θα ανανεώσουμε το ραντεβού μας για τον επόμενο μήνα, όπου θα δούμε πώς ένας Dungeon Master μπορεί και πρέπει να κρατάει αμείωτο το ενδιαφέρον των παιχτών από την πρώτη στιγμή του παιχνιδιού.

**T**ο Monstrous Manual και οι δυο τόμοι που είχαμε παρουσιάσει στο περασμένο τεύχος, το Dungeon Master Guide (οδηγός του αρχηγού του παιχνιδιού) αλλά και το Player's Handbook (εγχειρίδιο των παικτών), σχηματίζουν τον πυρήνα της 2ης έκδοσης του Advance Dungeons & Dragons (AD&D). Στο Monstrous Manual συμπεριλαμβάνονται όλα τα

τέρατα από τα Monstrous Compendium 1 και 2, καθώς και όντα από άλλους τόμους. Όλα τα τέρατα έχουν επανεξεταστεί και διορθωθεί, τα στοιχεία τους είναι χωρίς λάθη και σε αρκετά από αυτά περιλαμβάνονται νέες πληροφορίες, ενώ επίσης υπάρχουν και αρκετά νέα τέρατα.

Αρκετά τέρατα από τα Monstrous Compendium έχουν συνοψιστεί, ώστε το νέο βιβλίο να είναι ολοκλη-

# MONSTROUS MANUAL

*Για να μπει κάποιος σε μία εγκυκλοπαίδεια, πρέπει να έχει κάνει κάτι το ξεχωριστό. Για να μπει κάποιος στην εγκυκλοπαίδεια της TSR πρέπει να είναι ...ένα τέρας. Ο τόμος του Monstrous Manual (εγχειρίδιο τεράτων) δημιουργήθηκε σε απάντηση των πολλών παρακλήσεων των αναγνωστών, ώστε να μαζευτούν όλα τα τέρατα σ' έναν ανθεκτικό τόμο, ο οποίος να είναι βοηθός στη μεταφορά.*



• Του Umberto Crelloni

ρωμένο, χωρίς να αυξηθεί το μέγεθος ή η τιμή του. Για παράδειγμα, στο *Monstrus Compendium* υπάρχει μία ολοσέλιδη περιγραφή για τα Ravens (κοράκια) τού Greyhawk, ενώ στο νέο τόμο τα κοράκια δίδονται σε μερικές γραμμές της ενότητας BIRD (πουλιά). Για να βρεθεί κάποιο τέρας, ξεφυλλίζει κανείς τις σελίδες ή κοιτά στο ευρετήριο, το οποίο παρέχει λίστες με τις κοινές ονομασίες τεράτων που υπάρχουν στο βιβλίο, παραπέμποντας στην αντίστοιχη σελίδα. Όλα τα τέρατα, που περιγράφονται, είναι τα πιο συνηθισμένα του είδους τους.

Αρκετά από τα τέρατα αυτού του βιβλίου προέρχονται από ειδικούς κόσμους, όπως το *Spelljammer*, τα *Forgotten Realms* και το *Dark Sun*. Τα τέρατα αυτού του βιβλίου μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε οποιονδήποτε κόσμο.

Παρ' όλα αυτά, υπάρχουν και τέρατα που μπορεί να συναντήσει ένας *Dungeon Master*, χωρίς να υπάρχει ενότητα γι' αυτά στο συγκεκριμένο βιβλίο και να χρειαστεί να κοιτάξει τα *Monstrus Compendiums* (ανθολογίες τεράτων), που ήδη υπάρχουν.

Στη συνέχεια, θα σας περιγράψουμε τα στοιχεία, όπως δίνονται για οποιοδήποτε τέρας από το *Monstrus Manual*:

**CLIMATE / TERRAIN** (Κλίμα / Εδαφος)

Εξηγεί πού μπορεί να βρεθεί ένα τέρας από πλευράς κλίματος (αρκτικές περιοχές, τροπικές, εύκρατες, κ.λπ.) και από πλευράς εδάφους (λόφοι, βουνά δάση, θάλασσα, κ.λπ.)

**FREQUENCY** (Συχνότητα)

Πόσο συχνό ή σπάνιο μπορεί να είναι κάποιο τέρας.

**ORGANIZATION** (Οργάνωση)

Αν το τέρας ζει οργανωμένο σε φυλές, ομάδες, αγέλες ή μόνο του.

**ACTIVITY CYCLE** (Κύκλος δραστηριότητας)

Είναι ο κύκλος της ημέρας που το τέρας κυκλοφορεί, δηλαδή ξεχωρίζει τα νυχτόβια τέρατα από αυτά που κυκλοφορούν την ημέρα.

**DIET** (Δίαιτα / Τροφή)

Δείχνει με τι τρέφεται συνήθως ένα τέρας. Τα σαρκόφαγα τρώνε κρέας, τα φυτοφάγα τρώνε φυτά, τα παμφάγα κρέας και φυτά, αλλά υπάρχουν και τέρατα που τρέφονται με ψοφίμια.

**INTELLIGENCE** (Ευφυΐα)

Είναι το αντίστοιχο του ανθρώπινου IQ, του δείκτη ευφυΐας. Ο δείκτης ευφυΐας ενός τεράτος κυμαίνεται από 0 έως 21, η οποία θεωρείται θεϊκή ευφυΐα. Ο μέσος ανθρώπινος δείκτης ευφυΐας είναι από 8 έως 10.

**TREASURE** (Θησαυρός)

Δείχνει τον τύπο του θησαυρού, αν υπάρχει, τον οποίο έχει το τέρας πάνω του ή στη φωλιά του. Ο τύπος του θησαυρού δίνεται με ένα γράμμα του λατινικού αλφαβήτου, που παραπέμπει στον αντίστοιχο πίνακα θησαυρών του *Dungeon Master*, ώστε να βρεθεί τι ακριβώς περιέχει ο θησαυρός.

**ALIGNMENT** (Συμπεριφορά)

Δείχνει τη γενική συμπεριφορά και τη συμπεριφορά ενός τεράτος, όταν το συναντήσετε.

**NO. APPEARING**

(Αριθμός εμφάνισης)

Είναι ο αριθμός που δείχνει πόσα τέρατα αυτού του είδους μπορούν να εμφανιστούν ταυτόχρονα. Ο αριθμός αυτός μπορεί όμως να μεταβληθεί από τον DM, ανάλογα με τις περιστάσεις.

**ARMOR CLASS**

(Τάξη θωράκισης)

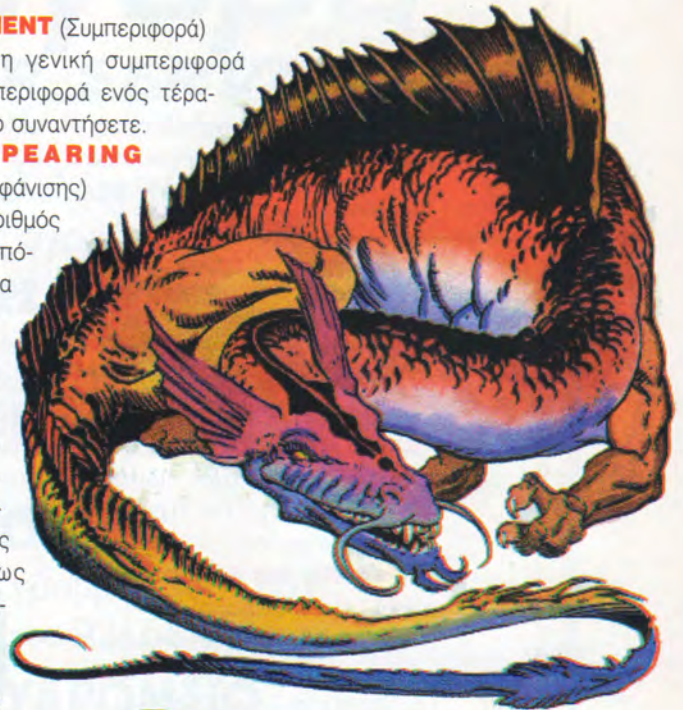
Εκφράζει γενικά την προστασία, που παρέχει μία πανοπλία την οποία φορά ένα τέρας, ένας άνθρωπος ή ένα ανθρωποειδές, ή τη φυσική προστασία που έχει ένα τέρας λόγω του πάχους του δέρματός του ή της μαγικής προστασίας που έχει το τέρας ή της δυσκολίας που υπάρχει, ώστε να χτυπηθεί λόγω της ταχύτητάς του, των αντανακλαστικών κ.λπ..

**MOVEMENT** (Κίνηση)

Δείχνει την κίνηση ενός τεράτος, εκφράζοντάς την με έναν αριθμό.

**HIT DICE** (Ζάρια πόντων / ζωής/ επίπεδα)

Είναι ο αριθμός των οκτάπλευρων ζαριών (D8), που πρέπει να ριχτούν ώστε να βρεθούν οι πόντοι αντοχής ή ζωής ενός τεράτος. Όταν οι πόντοι κατέβουν στο 0,



το τέρας είναι νεκρό.

**THACO** (Μαχητικότητα)

Είναι τα αρχικά "To Hit Armor Class 0". Ο αριθμός αυτός εκφράζει τη μαχητικότητα ή την πολεμική ικανότητα ενός τέρατος. Όσο μικρότερος είναι αυτός ο αριθμός τόσο πιο μαχητική γίνεται η ικανότητα του τέρατος.

**NUMBER OF ATTACKS** (Αριθμός επιθέσεων)

Δείχνει τον αριθμό επιθέσεων ενός τέρατος σ' ένα γύρο μάχης.

**DAMAGE / ATTACK** (Ζημιά / επίθεση)

Δείχνει το μέγεθος της ζημιάς, που προκαλεί κάθε συγκεκριμένη επίθεση του τέρατος.

**SPECIAL ATTACKS** (Ειδικές επιθέσεις)

Αναφέρει τους τυχόν ειδικούς τρόπους επίθεσης που μπορεί να έχει ένα τέρας (π.χ. ένας δράκος έχει αναπνοή φωτιάς).

**SPECIAL DEFENCES** (Ειδικές άμυνες)

Παρουσιάζει τις τυχόν ειδικές άμυντικές ικανότητες ενός τέρατος (π.χ. εάν χρειάζεται μαγικά όπλα +1 για να χτυπηθεί).

**MAGIC RESISTANCE** (Μαγική αντίσταση)

Αριθμός δοσμένος σε πιθανότητες τοις εκατό (%), που δείχνει κατά πόσο ένα τέρας μπορεί να αντέξει σε μαγικές επιθέσεις.

**SIZE** (Μέγεθος)

Δείχνει το μέγεθος ενός τέρατος.

Morale κυμαίνεται από 2 έως 20, με 20 το ανώτερο, δηλαδή το τέρας είναι άφοβο.

**XP VALUE** (Αξία πόντων εμπειρίας)

Είναι ο αριθμός των πόντων εμπειρίας που παίρνει κάποιος, όταν νικήσει ένα τέρας, χωρίς να είναι απαραίτητο να το σκοτώσει. Αυτός ο αριθμός μπορεί να αυξομειωθεί από τον DM, ανάλογα με την περίπτωση.

**COMBAT** (Μάχη)

Αναφέρει τον τρόπο και τις τακτικές που θα ακολουθήσει ένα τέρας στη μάχη.

**HABITAT / SOCIETY** (Περιβάλλον / Κοινωνία)

Δείχνει τα γενικά πιστεύω, τη φύση, και τους σκοπούς του τέρατος. Μερικές φορές περιγράφει τις φωλιές, τον τρόπο αναπαραγωγής, καθώς και άλλα στοιχεία ενός τέρατος σε σχέση με το περιβάλλον που ζει.

**ECOLOGY**

(Οικολογία)

Περιγράφει το πώς ένα τέρας συνδέεται σε κάποιον κόσμο, ενώ πολλές φορές δίνει και άλλες γενικές πληροφορίες.

Σε μερικά τέρατα υπάρχουν ορισμένα ιδιαίτερα στοιχεία τα οποία σχετίζονται με τις ψυχικές

δυνάμεις που κατέχουν: δείχνουν το level (επίπεδο) των ψυχικών δυνάμεων τους, τα Disciplines / Sciences / Derotions (Κατηγορίες Ψυχικών Δυνάμεων) που έχουν, τα Attacks / Defences (Ψυχικές Επιθέσεις και Άμυνες) που μπορούν να χρησιμοποιήσουν, το Power Score (Αριθμό Ισχύος), δηλαδή τον αριθμό που χρειάζεται να φέρουν στο εικοσαπλάσιο ζάρι (D20) για να πετύχει η ψυχική δύναμη που επιχειρούν να χρησιμοποιήσουν και, τέλος, τα PSPs (Psionic Points - Ψυχικοί Πόντοι), δηλαδή τους πόντους της ψυχικής δύναμης του τέρατος.

Τέλος, οι έγχρωμες νέες εικόνες που παρέχονται για κάθε τέρας, δημιουργούν ένα τόμο κατάλληλο όχι μόνο για τους DMs που θα παίξουν Advance Dungeons & Dragons, αλλά και γι' αυτούς που θέλουν ένα καλό κομμάτι στη συλλογή τους.

Κλείνοντας, να πούμε πως το Monstrous Manual το βρήκαμε στο κατάστημα "Κάισσα", Καλλιδρομίου 8, τηλ.: 3606488, ενώ η τιμή του είναι 6.750 δρχ.



**MORALE**

(Ηθικό)

Είναι ο αριθμός που δείχνει το ηθικό του τέρατος, όταν αυτό αντιμετωπίζει κάποια απειλή. Η κλίμακα του

# 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 **join agora**  
τηλέφωνα σύνδεσης:

|            |                            |         |           |       |
|------------|----------------------------|---------|-----------|-------|
| 9244301-5  | 14400 bps, v.32 bis, MNP 5 | 9241478 | 9600 bps  | MNP 5 |
| 9241747    | 9600 bps, MNP 5            | 9241518 | 9600 bps, | MNP 5 |
| 9242220    | 9600 bps, MNP 5            | 9242218 | 9600 bps, | MNP 5 |
| 9242227    | 9600 bps, MNP 5            | 9227606 | 9600 bps, | MNP 5 |
| 9242247    | 9600 bps, MNP 5            | 9227665 | 9600 bps, | MNP 5 |
| 9244306-11 | 2400 bps, v.42 bis, MNP 5  | 9229128 | 9600 bps, | MNP 5 |
| 9245910-3  | 2400 bps, v.42 bis, MNP 5  |         |           |       |

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

**ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ**

**ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ**

| ΚΩΔ. | ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ                                           | ΤΙΜΗ  |
|------|-----------------------------------------------------|-------|
| E1.  | COMPUTERS ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ<br>Σελίδες 230              | 2.500 |
| E2.  | ΤΟ "ΧΡΥΣΟ" ΒΙΒΛΙΟ<br>ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ<br>Σελίδες 242 | 2.100 |
| E3.  | ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ Η/Υ<br>Σελίδες 146                 | 1.500 |
| E4.  | ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟΥΣ<br>PERSONAL COMPUTERS<br>Σελίδες 284 | 4.100 |
| E5.  | ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΑ<br>COMPUTER GRAPHICS<br>Σελίδες 256    | 4.100 |
| E6.  | ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ<br>Σελίδες 206              | 3.400 |
| E7.  | ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ WINDOWS;                           | 4.100 |
| E8.  | MS-DOS 6.0 σε μία εβδομάδα<br>Σελίδες 214           | 2.800 |

**ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ...**

| ΚΩΔ. | ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ                                                  | ΤΙΜΗ  |
|------|------------------------------------------------------------|-------|
| G1.  | VIDEOTECH<br>Σελίδες 182                                   | 2.400 |
| G2.  | ON LINE ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗΣ<br>Σελίδες 184              | 2.600 |
| G3.  | VIRTUAL REALITY<br>Σελίδες 200                             | 2.900 |
| G4.  | FRACTALS<br>Σελίδες 216 συνοδεύεται από δισκέτα 3.5" 720KB | 3.600 |
| G5.  | MULTIMEDIA<br>Σελίδες 176                                  | 2.600 |
| G6.  | ΔΙΚΤΥΑ<br>Σελίδες 180                                      | 2.600 |

**ΓΙΑ... POWER USERS**

| ΚΩΔ. | ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ                                                             | ΤΙΜΗ  |
|------|-----------------------------------------------------------------------|-------|
| P1.  | WINDOWS 3.0 POWER TOOLS<br>Σελίδες 670 συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB | 6.800 |
| P2.  | LOTUS 1-2-3 ΓΙΑ WINDOWS<br>Σελίδες 1.056                              | 9.300 |

**ΓΛΩΣΣΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ**

| ΚΩΔ. | ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ                                                                       | ΤΙΜΗ  |
|------|---------------------------------------------------------------------------------|-------|
| P1.  | VISUAL BASIC<br>Σελίδες 422                                                     | 5.100 |
| P2.  | CLIPPER 5.01<br>Σελίδες 192                                                     | 2.500 |
| P3.  | BORLAND C++ 3.0 & 3.1<br>Σελίδες 592                                            | 5.100 |
| P4.  | TURBO PASCAL ΓΙΑ WINDOWS<br>Σελίδες 302<br>συνοδεύεται από δισκέτα 3.5", 1.44MB | 5.100 |

**ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ & ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ**

| ΚΩΔ. | ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ                                      | ΤΙΜΗ  |
|------|------------------------------------------------|-------|
| L1.  | DOS 5<br>Σελίδες 394                           | 4.100 |
| L2.  | WINDOWS 3.1<br>Σελίδες 426                     | 4.100 |
| L3.  | UNIX<br>Σελίδες 826                            | 7.400 |
| L4.  | NOVELL NETWARE 2.2<br>Σελίδες 332              | 4.600 |
| L5.  | AUTOCAD 12<br>Σελίδες 480                      | 5.800 |
| L6.  | ACCESS MICROSOFT<br>Σελίδες 304                | 4.600 |
| L7.  | QUARK XPRESS 3.1 ΓΙΑ WINDOWS<br>Σελίδες 260    | 4.600 |
| L8.  | MICROSOFT WORD 2<br>ΓΙΑ WINDOWS<br>Σελίδες 468 | 4.600 |
| L9.  | AMI PRO 2.0<br>Σελίδες 594                     | 5.200 |
| L10. | AMI PRO 3.0<br>Σελίδες 610                     | 6.100 |
| L11. | COREL DRAW! 3.0<br>Σελίδες 278                 | 4.600 |
| L12. | VENTURA<br>Σελίδες 300                         | 4.100 |
| L13. | COREL DRAW! 4.0                                | 5.100 |
| L14. | QUATRO PRO ΓΙΑ WINDOWS<br>Σελίδες 344          | 4.600 |



### POCKET GUIDES

| ΚΩΔ. | ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ                                 | ΤΙΜΗ  |
|------|-------------------------------------------|-------|
| G1.  | DOS 5.0 Β' έκδοση<br>Σελίδες 182          | 2.100 |
| G2.  | DR DOS 6.0<br>Σελίδες 208                 | 2.100 |
| G3.  | MS-DOS 6.0 Β' έκδοση<br>Σελίδες 216       | 2.100 |
| G4.  | WINDOWS 3.1Β' έκδοση<br>Σελίδες 330       | 2.100 |
| G5.  | WORDPERFECT 5.1 Β' έκδοση<br>Σελίδες 314  | 2.100 |
| G6.  | WORDPERFECT 5.1ΓΙΑ WINDOWS<br>Σελίδες 284 | 2.100 |
| G7.  | EXCEL 3.0<br>Σελίδες 164                  | 2.100 |
| G8.  | WINDOWS 3.0<br>Σελίδες 256                | 2.100 |

### HOME COMPUTING

| ΚΩΔ. | ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ                                   | ΤΙΜΗ  |
|------|---------------------------------------------|-------|
| H1.  | ADVENTURES<br>Βιβλίο Δεύτερο<br>Σελίδες 266 | 4.100 |
| H2.  | NINTENDO NES<br>Σελίδες 122                 | 1.800 |
| H3.  | NINTENDO GAME BOY<br>Σελίδες 88             | 1.500 |
| H4.  | ΑΝΤΙΣΤΡΟΦΗ ΜΕΤΡΗΣΗ                          | 3.200 |
| H5.  | ΠΡΟ-ΠΟ & ΛΟΤΤΟ                              | 2.900 |

### BUSINESS/MANAGEMENT

#### ΔΥΝΑΜΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΤΟΥ MANAGEMENT

(Σειρά BUSINESS INSTITUTE OF MANAGEMENT)

| ΚΩΔ. | ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ                                       | ΤΙΜΗ  |
|------|-------------------------------------------------|-------|
| B1.  | ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ MARKETING<br>Σελίδες 80             | 1.600 |
| B2.  | ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΗΜ. ΣΧΕΣΕΙΣ<br>Σελίδες 100        | 1.600 |
| B3.  | ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ<br>Σελίδες 100            | 1.600 |
| B4.  | ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ PROJECT<br>MANAGEMENT Σελίδες 112   | 1.600 |
| B5.  | ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ<br>ΔΙΑΠΡΑΓΜΑΤΕΥΣΕΙΣ<br>Σελίδες 104 | 1.600 |
| B6.  | ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ<br>ΚΙΝΗΤΡΩΝ Σελίδες 112    | 1.600 |
| B7.  | ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΣ<br>ΠΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ Σελίδες 104      | 1.600 |

#### ΓΕΝΙΚΑ

| ΚΩΔ. | ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ                                         | ΤΙΜΗ  |
|------|---------------------------------------------------|-------|
| M1.  | ΧΡΗΜΑΤΟΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ<br>ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ<br>Σελίδες 320    | 4.300 |
| M2.  | ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ<br>Σελίδες 226            | 3.000 |
| M3.  | Ο ΠΕΤΥΧΗΜΕΝΟΣ MANAGER<br>Σελίδες 340 Γ' έκδοση    | 2.700 |
| M4.  | DIRECT MAIL<br>Σελίδες 234                        | 2.700 |
| M5.  | MANAGEMENT ΚΑΙ<br>ΜΙΚΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ<br>Σελίδες 210 | 2.700 |

**τηλεαγορα**  
MAIL ORDER SERVICES

## SOFTWARE

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

### ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ SOFTWARE

|      |                                                                                 |       |
|------|---------------------------------------------------------------------------------|-------|
| ES1. | <b>ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ (ΕΜΒΑΔΑ)</b>                                                      | 9.900 |
| ES2. | <b>ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ (ΜΟΝΑΔΕΣ ΜΕΤΡΗΣΗΣ)</b><br>διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή σε 2 5.25" | 9.900 |

## GAME SOFTWARE

| ΚΩΔ. | ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ                                                                          | ΤΙΜΗ           |
|------|------------------------------------------------------------------------------------|----------------|
| GS1. | <b>MIND BLASTER</b><br>(compilation) διατίθεται σε δισκέτες<br>για PC 3.5" ή AMIGA | 6.000          |
| GS2. | <b>DEFENDER OF THE GALAXY</b><br>διατίθεται σε δισκέτα για AMIGA                   | 4.000          |
| GS3. | <b>TARTA</b><br>για AMIGA<br>για PC 3.5"                                           | 4.000<br>5.000 |
| GS4. | <b>Ο ΤΕΛΕΥΤΑΙΟΣ ΥΠΕΡΑΣΠΙΣΤΗΣ</b><br>διατίθεται σε δισκέτα για PC 3.5"              | 5.000          |
| GS5. | <b>ΟΙ ΔΕΚΑ ΔΟΚΙΜΑΣΙΕΣ</b><br>διατίθεται σε δισκέτα για PC 3.5"                     | 5.000          |
| GS6. | <b>THE CLUB HOUSE (compilation)</b><br>διατίθεται σε δισκέτα AMIGA                 | 6.000          |
| GS7. | <b>SILVER BALL</b><br>διατίθεται σε δισκέτα για PC 3.5"                            | 5.000          |
| GS8. | <b>ΝΑΥΜΑΧΙΑ</b><br>διατίθεται σε δισκέτα AMIGA                                     | 4.000          |

## VIDEO

### ΣΕΙΡΑ ΤΕΧΝΟΓΝΩΣΙΑ

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

### 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



ΤΟΝ ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟ ΚΟΝΤΑ ΣΑΣ ΓΕΜΑΤΟ  
ΝΕΕΣ ΙΔΕΕΣ, ΕΚΠΛΗΞΕΙΣ ΚΑΙ **ΜΑΖΙ...**

- Hints 'n' tips για DOS και WINDOWS
- Σειρές αρχαρίων για όλο το φάσμα της Πληροφορικής
- Στήλη ερωτήσεων/ απαντήσεων σε προβλήματα των αναγνωστών,
- Ειδική στήλη για γνωστά προγράμματα της αγοράς

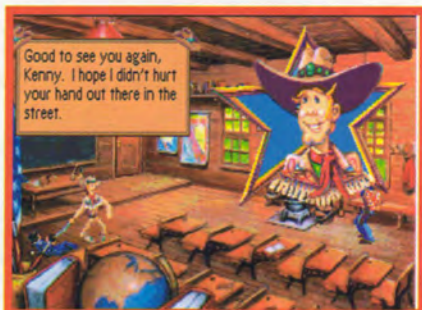
- Νέα μορφή software Reviews
- Πώς να αγοράσετε υπολογιστές και περιφερειακά, τι θα πρέπει να προσέξετε και τι προτείνουμε
- Θέματα που αφορούν τον χρήστη και τον προγραμματιστή

και όπως πάντα η  
δισκέτα του μήνα με  
games & utilities!

...**ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ**  
**ΤΟ SUPER ΝΕΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ**



με τη συνεργασία του  
**PIXEL**



- 20 σελίδες με adventures και RPGs
- Εκτενή reviews με hints 'n' tips γνωστών games της αγοράς
- Εκτενή reviews σε strategy και simulation games
- Hints 'n' tips για τα γνωστότερα παιχνίδια

**ΠΑΝΤΑ Η #1 ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΩΝ PC USERS!!!**

# Καίσαρ 2

# ΜΑΥΡΟ ΠΕΤΡΑΔΙ



ΔΡΑΚΟΣ-ΘΕΟΣ ΤΗΣ ΦΩΤΙΑΣ ΠΕΡΤΕΙ ΝΕΚΡΟΣ, ΓΙΑ ΤΟΝ ΓΚΕΘ ΚΑΙ ΤΗΝ ΙΣΣΑ ΟΜΩΣ ΓΕΝΝΙΕΤΑΙ ΜΙΑ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ ΠΡΟΚΛΗΣΗ.

ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΕΔΩ! ΜΑ... ΗΜΟΥΝ... ΕΙΣΟΥΡΗ...

ΕΙΝΑΙ ΠΡΟΦΑΝΕΣ ΟΤΙ ΔΕΝ ΓΝΩΡΙΖΕΙΣ--

ΤΟ ΒΡΥΛΟ ΤΟΥ ΠΕΤΡΑΔΙΟΥ; ΔΕΝ ΗΤΑΝ ΜΟΝΟ ΤΑ ΔΙΣΗΜΜΑΤΑ ΠΟΥ ΜΕ ΔΑΝΗΚΑΝ ΕΤΗ ΔΙΑΣΧΕΣΗ ΣΟΥ. ΤΟΝ ΣΕΡΣ ΤΟ ΒΡΥΛΟ!

ΔΕΝ ΞΕΡΕΙΣ ΤΗ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ! ΤΟ ΜΑΥΡΟ ΠΕΤΡΑΔΙ ΔΕΝ ΗΤΑΝ... ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΕΝΑ ΑΠΛΟ ΦΥΛΑΚΤΟ, ΜΙΑ ΣΠΑΝΙΑ ΠΕΤΡΑ, ΕΝΑ ΠΟΛΥΤΙΜΟ ΚΟΣΜΗΜΑ... ΕΙΝΑΙ Η ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΗ ΜΟΥ ΕΠΙΚΟΙΝΩΣΗ ΜΕ ΤΗ ΘΕΟΤΗΤΑ ΠΟΥ ΥΠΗΡΕΤΣΕ, Η ΠΗΓΗ ΤΣΩΝ... ΜΕΤΑΦΡΕΣΙΚΗ ΜΟΥ ΔΥΝΑΜΕΩΝ, Η ΙΔΙΑ ΜΟΥ Η ΞΩΗ!

Ο ΔΡΑΚΟΣ ΠΕΤΑΣΕ ΤΟ ΠΕΤΡΑΔΙ ΠΑΝΣΤΟΥΣ ΘΕΛΑΥΡΟΥΣ ΤΟΥ. ΜΑ ΜΟΛΙΣ ΠΗΓΕ ΝΑ ΜΕ ΑΓΓΙΣΕΙ, ΤΟ ΠΕΤΡΑΔΙ ΑΡΧΙΣΕ ΝΑ ΤΟΥ ΑΦΑΙΡΕΙ ΣΗΜΑΝΤΙΚΗ ΕΝΕΡΓΕΙΑ. ΠΩΣ ΗΤΑΝ Η ΤΑΧΥΤΑΤΑ ΦΟΡΑ ΠΟΥ ΕΤΕΙ ΕΥΚΟΛΑ ΕΔΩΣΕΣ ΤΕΛΟΣ ΣΤΗ ΞΩΗ ΕΝΩΣ ΔΡΑΚΟΥ-ΘΕΟΥ;

ΟΙ ΑΜΥΝΤΙΚΕΣ ΔΥΝΑΜΕΙΣ ΤΟΥ ΠΕΤΡΑΔΙΟΥ ΘΑ ΤΟ ΠΡΟΣΤΑΤΕΥΟΥΝ. ΟΠΩΣ ΚΑΙ ΝΑ ΤΟ ΕΚΛΕΨΕ Ο ΕΔΩΣ-

ΣΤΑ ΧΕΡΙΑ ΓΝΩΣΤΗ ΤΣΩΝ ΜΑΥΡΩΝ ΤΕΧΝΩΝ Η ΑΜΥΝΑ ΤΟΥ ΠΕΤΡΑΔΙΟΥ ΘΑ ΑΠΟΒΕΙ ΑΧΡΗΤΗ ΚΑΙ Η ΔΥΝΑΜΗ ΤΟΥ ΘΑ ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΘΕΙ ΣΕ ΟΡΓΑΝΟ ΤΟΥ ΚΑΚΟΥ? ΚΑΝΕΝΑΝ ΘΥΓΑΤΡΟ ΔΕΝ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΠΕΡΙΓΡΑΨΕΙ ΤΙΣ ΚΑΤΑΣΤΡΟΦΙΚΕΣ ΣΥΝΕΠΕΙΕΣ.

ΣΑΝ ΟΝΕΙΡΟ ΜΙΑ ΑΙΝΙΓΜΑΤΙΚΗ ΦΙΓΟΥΡΑ ΕΜΦΑΝΙΖΕΤΑΙ ΜΠΡΟΣΤΑ ΤΟΥΣ.

"ΜΑΓΕ";

ΠΟΙΟΣ;

ΑΝ ΕΙΣΑΙ ΕΣΥ ΠΟΥ ΕΣΤΕΙΛΕΣ ΤΩΝ ΓΚΕΘ ΔΙΠΛΑ ΜΟΥ, ΕΣ ΕΥΧΑΡΙΣΤΕΣ ΑΝ ΕΚΛΕΨΕΣ ΟΜΩΣ ΤΟ ΙΕΡΟ ΠΕΤΡΑΔΙ, ΕΤΟΙΜΑΣΟΥ ΝΑ ΠΕΘΑΝΕΙΣ!

ΜΑΖΙ ΜΕ ΤΑ ΥΠΟΧΡΗΦΙΑ ΣΥΜΜΑΤΑ ΤΟΥ ΔΡΑΚΟΥ ΕΛΕΥΘΕΡΣΑΤΕ ΚΑΙ ΤΟΝ ΥΠΗΡΕΤΗ ΤΗΣ "ΛΟΥΤΡΑΛΙΑ", ΑΥΤΟΣ ΕΚΛΕΨΕ ΤΟ ΠΕΤΡΑΔΙ, ΑΚΟΛΟΥΘΗΣΤΕ ΤΟ ΔΡΟΜΟ ΠΟΥ ΘΑ ΣΑΣ ΔΕΙΞΕ ΚΑΙ Η ΜΑΓΙΣΙΑ ΔΕΝ ΘΑ ΠΡΟΛΑΒΕΙ ΝΑ ΤΟ ΠΑΡΕΙ ΣΤΑ ΧΕΡΙΑ ΤΗΣ.

ΟΤΑΝ ΤΑ ΤΡΙΑ ΒΙΒΛΙΑ ΑΝΟΙΓΟΥΝ ΕΙΣΤΕ ΔΕΣΜΑ ΤΗΣ ΙΣΣΙΑ ΣΠΑΝΕ!

ΟΛΑ ΤΑ ΒΙΒΛΙΑ, ΤΑ ΚΟΥΤΙΑ, ΤΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ, ΤΟΥ ΛΥΓΡΟΥ ΤΗΣ "ΚΑ'ΙΣΣΑ" ΑΝΟΙΓΟΥΝ ΠΥΛΕΣ ΠΟΥ ΔΑΝΗΚΟΥΝ ΣΕ ΑΜΕΤΡΗΤΟΥΣ ΚΟΣΜΟΥΣ Ο "ΜΑΓΟΣ" ΤΟΥΣ ΓΝΩΡΙΖΕΙ ΚΑΛΑ ΟΛΟΥΣ!

ΒΙΑΣΤΕΙΤΕ! ΔΕΝ ΕΧΕΤΕ ΝΑ ΑΝΤΙΜΕΤΩΡΙΣΕΤΕ ΜΟΝΟ ΤΟ ΧΡΟΝΟ ΑΛΛΑ ΚΑΙ ΤΕΡΑΤΑ ΠΟΥ ΚΑΝΟΥΝ ΤΟΝ ΚΟΚΚΙΝΟ ΔΡΑΚΟ ΝΑ ΜΟΙΑΖΕΙ ΜΕ ΓΑΤΟΥΛΑ, Η ΠΕΙΡΑ ΠΟΥ ΑΠΟΚΥΤΕΛΕ ΕΔΩΣ ΘΑ ΣΑΣ ΒΟΗΘΗΣΕΙ ΝΑ ΕΠΙΒΙΣΕΤΕ.

## Advanced Dungeons & Dragons

- BASIC RULES**  
 DUNGEON MASTER'S GUIDE.  
 PLAYER'S HANDBOOK.  
**MONSTERS**  
 MONSTROUS MANUAL.  
 OUTER PLANES APPENDIX.  
 FIEND FOLIO.  
**MAGIC**  
 TOME OF MAGIC.  
 MAGIC ENCYCLOPEDIA.  
 MAGIC ENCYCLOPEDIA.  
 VOLUME II.

## ΕΠΙΧΡΗΣΙΑ ROLEPLAYING

- DECK OF MAGICAL ITEMS.  
 WIZARD SPELL CARDS.  
 PRIEST SPELL CARDS.  
**ACCESSORIES**  
 DUNGEON MASTER SCREEN.  
 LEGENDS & LORE.  
 PLAYER CHARACTER RECORDS.  
 ROGUES' GALLERY.  
 CROMASTER ADVENTURE DESIGN DECK.  
 CREATIVE CAMPAIGNING.  
 TREASURE MAPS.  
 PORT OF RAVENS BLUFF.

## ADVENTURES

- FIGHTER'S CHALLENGE.  
 WIZARD'S CHALLENGE.  
 THIEF'S CHALLENGE.  
 CLERIC'S CHALLENGE.  
 THE MURKY DEEP.  
 SWAMPLIGHT.  
 TALES OF ENCHANTMENT.  
**3-DIMENSIONAL SUPPLEMENTS**  
 CASTLES BOXED SET.  
 STRONGHOLDS SOURCEBOOK.  
 DUNGEONS OF MYSTERY.

ΦΙΛΙΠΠΟΣ 4-3 ΠΕΙΡΑΙΑΣ 18931  
 (ΑΠΕΝΑΝΤΙ ΑΠΟ ΑΓ. ΤΡΙΑΔΑΣ)  
 ΤΗΛ: 4178337

- ΚΑΛΛΙΔΡΟΜΙΟΥ 9 & ΙΠΠΟΚΡΑΤΟΥΣ 114-72 ΑΘΗΝΑ. ΤΗΛ: 3606488
- Μ. ΚΥΡΙΑΚΟΥ 1 ΡΟΤΟΝΤΑ 54635
- ΔΕΣ / ΚΗ. ΤΗΛ: 212734
- Ι. ΜΕΤΑΣΑ 39 Ε.Κ. ΠΛΑΖΑ 16674 ΓΛΥΦΑΔΑ. ΤΗΛ: 8982057
- 'ΜΟΝΟΚΕΡΟΣ' ΔΕΡΙΦΥ 23 ΠΛ. ΒΙΚΤΩΡΙΑΣ 10434 ΑΘΗΝΑ. ΤΗΛ: 8813990

