

PIXEL

ΜΗΝΙΑΙΟ ΝΕΑΝΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΠΑΡΕΦΟΡΙΚΗΣ & ΝΕΑΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ

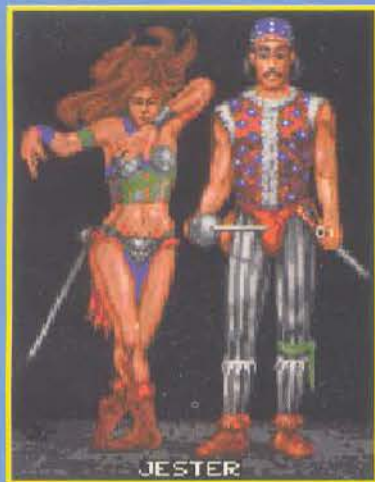
PLAY THE GAME
 Η ΟΛΟΚΛΗΡΩΜΕΝΗ
 ΛΥΣΗ ΤΟΥ
 AMBERSTAR

**2 SUPER
 ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΙ
 ΚΕΡΔΙΣΤΕ**

- 1 Amiga CD32**
- 3 Amiga 600**

SPECIAL REVIEW

- Realms Of Arcania,
 Blades Of Destiny



COMPUTER REVIEWS

- Dogfight
- Air Combat Simulation
- Soccer Kid
- Lottar Mathaus
- Caesar Deluxe

CONSOLES REVIEWS

- Super Mario Land 2
- Wiz'n'Liz
- 'Nam 1975
- Konami Soccer

ΘΕΜΑ

Η εξέλιξη των παιχνιδιών από το 1972 έως σήμερα



TEST

AMIGA CD32

Υπολογιστής
 ή απλώς game console;

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

ΜΟΝΟ ΓΙΑ
WINDOWS



ΜΕ ΤΟ ΠΡΩΤΟΤΥΠΟ ΑΥΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ
ΙΣΩΣ ΓΙΝΕΤΕ ΑΥΤΟΚΡΑΤΟΡΑΣ ΤΟΥ ΒΥΖΑΝΤΙΟΥ!

ΟΙ ΔΕΚΑ
ΔΟΚΙΜΑΣΙΕΣ
ΔΕΚΑ ΒΗΜΑΤΑ
ΠΡΟΣ ΤΗ ΔΟΞΑ!

SPIN
SOFTWARE
DEVELOPMENT

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΑΥΤΟ ΥΠΑΡΧΕΙ ΣΕ ΕΚΔΟΣΗ ΓΙΑ ΑΜΙΡΑ & IBM PC/ΣΥΜΒΑΤΟ

ΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ ΜΕ ΔΥΣΚΟΛΕΣ
ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ ΚΑΙ ΣΚΛΗΡΕΣ ΑΝΑΜΕΤΡΗΣΕΙΣ



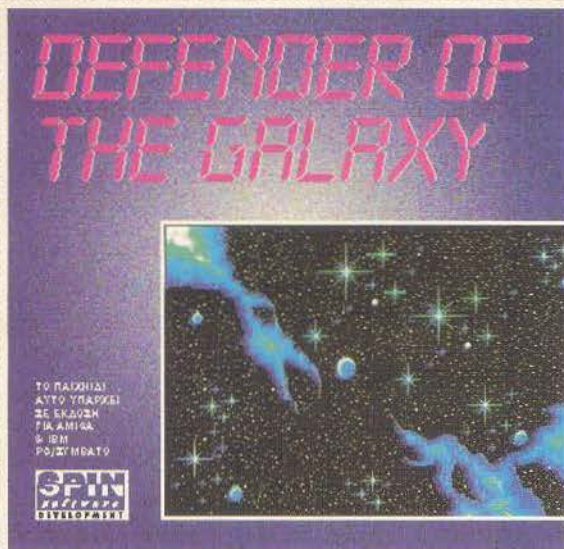
SPIN
SOFTWARE
DEVELOPMENT

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΑΥΤΟ ΥΠΑΡΧΕΙ ΣΕ ΕΚΔΟΣΗ ΓΙΑ IBM PC/ΣΥΜΒΑΤΟ

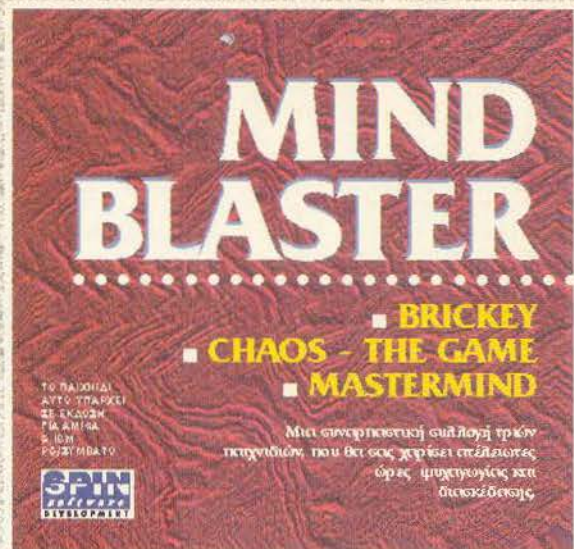
ΤΟ ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΤΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΓΙΑ ΓΡΗΓΟΡΑ
ΑΝΤΑΝΑΚΛΑΣΤΙΚΑ

ΕΚΔΟΣΗ ΓΙΑ AMIGA

ΕΚΔΟΣΗ ΓΙΑ AMIGA/PC



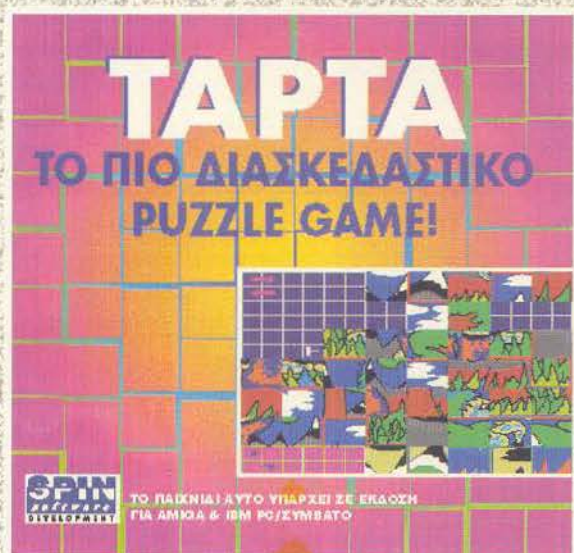
ΤΟ ΠΙΟ ΓΡΗΓΟΡΟ SHOOT 'EM UP ΓΙΑ AMIGA



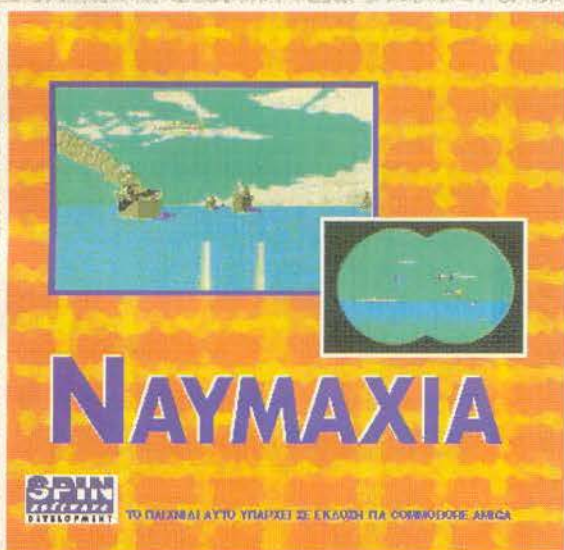
BRICKEY/CHAOS-THE GAME/MASTERMIND: ΜΙΑ ΑΠΙΘΑΝΗ ΣΥΛΛΟΓΗ



ΜΙΑ ΣΥΛΛΟΓΗ ΓΙΑ ΑΤΕΛΕΙΩΤΕΣ ΩΡΕΣ ΨΥΧΑΓΩΓΙΑΣ



ΤΟ ΠΙΟ ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΤΙΚΟ PUZZLE GAME



ΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ ΠΟΥ ΔΕΝ ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ ΣΥΣΤΑΞΕΙΣ

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 Μανουσός
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Μενέλαος Δασκαλάκης
ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: Umberto Grelioni
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αγάθη Λαλιώτη
ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: Άλεξης Καναβός, Δημήτρης Κοντογιάννης, Κωνσταντίνος Παπαδοκαράπολλος
MARKETING: Λουκία Ταλιαδαρού, Μαρία Τσαμπλάκου

ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Ηλίας Μανερσιώτης, Κώστας Βασιλάκης, Κώστας Γιαγιάς, Κώστας Παπαδόκης, Γιώργος Κακαλέτρις, Θοδωρής Δεβελέγγας, Μάνος Νικολάου, Θοδωρής Ραφτόπουλος

ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Κωνσταντίνης Μάνος, Χριστοφίλοστος Γιώργος, Δημήτρα Πορφυρή, Μαύρου Ελένη

ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΗΣΗ: Χρήστος Ιωαννίδης

ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ: Γιάννης Τζίμας

ΣΧΙΣΤΑ: Αλέκος Μπαρμινιώτης

ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Κώστας Ελευθερόκης

ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Κατερίνα Παπούλια, Μαρία Ράπτη, Τριαντόντσα Πέγκυ, Βιτζηλαίου Πέπη

ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ-ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ: Γιώργος Νάνος

Το ΡΙΧΕΛ αντιπροσωπεύεται στη Β. Ελλάδα από τα γραφεία Β. Ελλάδος, Αριστοτέλους 7, Θεσσαλονίκη, τηλ.: 264864, 262963, FAX: 262663

ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Δημήτρης Καλλιτζίκης

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

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Γιάννης Δουλάκης
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Ιωάννης Πολυκανδριώτης, Θοδωρής Ραφτόπουλος

ΔΙΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ: Παύλος Καραγιαννίδης, Ηλίας Πλάγγας

ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ: Μαίρη Λυμπερή
ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ: Γιώργος Παπαγεωργίου

DESKTOP PUBLISHING: Κατερίνα Κομνη-Τσιτσωνή, Βάσω Τσαρλαλή, Βασιλίκη Ευσταθίου

ΔΙΟΡΘΩΣΗ-ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ: Μορφα Πλεξίδα, Φρόσω Ξιφή, Βασιλίκη Δουβίτσας

DATA ENTRY: Ελένη Παπαδογιάννη, Παναγιώτα Ανδρουλάκη

ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: ΧΡΟΜΟΑΝΑΛΥΣΗ

ΜΟΝΤΑΖ: Β. Σουσαρλής

ΕΚΤΥΠΩΣΗ: ΠΗΓΑΣΟΣ Α.Ε.

ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ: Γ. Μαυριδής

ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: Σ. Καϊβαλιός

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ: (11 ΤΕΥΧΗ):

Ίδιες: 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 ΡΙΧΕΛ, Α. Συγγρού 44, 117 42, Αθήνα

ΕΠΙΤΑΓΕΣ: Προς περιοδικό ΡΙΧΕΛ, Α. Συγγρού 44, 117 42, Αθήνα

PUBLISHED BY: COMPUPRESS SA
PUBLISHER: Nikos Manousos
GENERAL MANAGER: Menelaos Daskalakis
EDITOR IN CHIEF: Umberto Grelioni
ACCOUNTING MANAGER: Agapi Lalloti
ADVERTISING MANAGER: Alexis Kanavos
MARKETING: Lucy Talladouras
CORRESPONDENTS IN FOREIGN COUNTRIES:
U.K. - John Adamopoulos

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



BLADES OF DESTINY

46 Ένα πραγματικά τεράστιο Role Playing Game.



ΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΓΕΝΝΙΕΤΑΙ

Η εξέλιξη των παιχνιδιών από το **20** 1972 έως σήμερα.

Η ύλη αυτού του τεύχους του "ΡΙΧΕΛ" 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)



AMBERSTAR

Το πρώτο μέρος της
ολοκληρωμένης
λύσης του
παιχνιδιού.

44



AMIGA CD 32

16

Το νέο computer της
Commodore ή απλώς
μία νέα κονσόλα;

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

Γράμμα από τη Σύνταξη	7
Hints'n'Tips.....	102

ΕΠΙΚΑΙΡΟΤΗΤΑ

Terra Informatica	10
Software Flash	28
RPG News	106

GAME REVIEWS

COMPUTER SPECIAL REVIEW	36
-------------------------------	----

BLADE OF DESTINY

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

SUPER MARIO LAND 2 – DOG FIGHT – SUPER
SPACE INVADERS – CEASAR DELUXE – HYPER
SOCCER – TURRICAN III – NAM 1975 – COMBAT
AIR PATROL – SOCCER KID – BLASTAR – LOTHAR
MATTHAUS – OVERDRIVE – GRADIUS – BART
SIMPSONS – WIZ'N'LIZ

PLAY THE GAME.....	44
--------------------	----

AMBERSTAR

ΑΥΤΟΝ ΤΟ ΜΗΝΑ

COMPUTER TEST.....	16
--------------------	----

AMIGA CD32

ΘΕΜΑ.....	20
-----------	----

ΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΓΕΝΝΙΕΤΑΙ

ΘΕΜΑ	108
------------	-----

ΦΤΙΑΧΝΟΝΤΑΣ ΕΝΑΝ ΗΡΩΑ

PIXELWARE

Αλληλογραφία	52
On-Line	56
Public Domain	58
Αγγελίες.....	62



ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ;



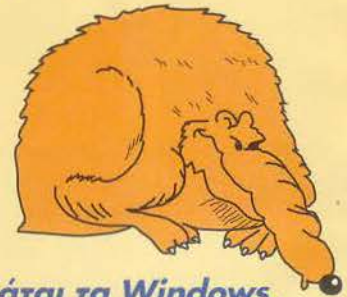
Πάντως, εσείς ποτέ πια!!!

Με τη νέα σειρά βιβλίων **Ποιος Φοβάται**, των εκδόσεων Anubis, που είναι ειδικά σχεδιασμένη και γραμμένη για εσάς, μπορείτε άφοβα να πάρετε την απόφαση να ασχοληθείτε με τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές.

Μαθαίνετε, χωρίς πολύπλοκη επιστημονική ορολογία και χωρίς να σας δημιουργηθούν κρίσεις πανικού ή άγχους.

Αυτά τα βιβλία θα σας εμφυσήσουν αυτοπεποίθηση.

Ξεκινώντας από τους "απειλητικούς όρους" στην αρχή κάθε κεφαλαίου και συνεχίζοντας με εφαρμογή στην πράξη και ειδικές "εξορκασκήσεις", θα διαλύσετε γρήγορα και εύκολα όλους τους βαθιά ριζωμένους φόβους σας.



Με το Ποιος Φοβάται τα Computers, μαθαίνετε:

- σε τι σας χρειάζεται, επιτέλους, ένας προσωπικός υπολογιστής,
- τι ακριβώς πρέπει να ψάχνετε όταν θέλετε να αγοράσετε έναν υπολογιστή,
- σε τι ακριβώς διαφέρει το hardware από το software και τι χρειάζεστε εσείς,
- πώς θα διαμορφώσετε τον υπολογιστή, ώστε να κάνει ό,τι ακριβώς θέλετε.

Με το Ποιος Φοβάται τα Windows, μαθαίνετε:

- τι είναι, επιτέλους, το περιβάλλον γραφικών,
- να εκτελείτε με άνεση τις σημαντικότερες λειτουργίες των Windows,
- να χρησιμοποιείτε τον Program Manager και τον File Manager,
- να απολαμβάνετε τη χρήση του καινούριου σας υπολογιστή.

Γ Ρ Α Μ Μ Α Α Π Ο Τ Η Σ Υ Ν Τ Α Ξ Η

Τελικά, ένας μήνας περνάει πιο εύκολα από όσο νομίζουμε και είμαστε και πάλι μαζί, έτοιμοι όπως πάντα να σας παρουσιάσουμε τα νέα θέματα, τα οποία έχουμε ετοιμάσει για σας.

Νοέμβριος, λοιπόν, και αν δεν το καταλάβατε, βρισκόμαστε ένα μήνα πριν από τα Χριστούγεννα. Αυτό και μόνο λέει πολλά σε μας. Όλες οι εταιρίες software και hardware προετοιμάζονται για το Δεκέμβριο. Ετσι, κάθε μέρα που περνά, βλέπουν το φως νέες υπολογιστές, νέες κονσόλες, καινούρια παιχνίδια... και πραγματικά, για να τα καλύψουμε όλα αυτά, θα έπρεπε το περιοδικό μας να ήταν τουλάχιστον γι' αυτούς τους δύο μήνες δεκαπενθήμερο, αν όχι εβδομαδιαίο. Θα ξεκινήσουμε με το νέο μηχάνημα της Commodore, το οποίο ακούει στο όνομα Amiga CD32 και σηκώνει πολλή κουβέντα. Αυτή θα είναι η νέα Amiga; Μήπως πρόκειται για την κονσόλα της Commodore; Μήπως είναι ο αντικαταστάτης τού όχι και τόσο πετυχημένου στην ελληνική αγορά CDTV ή μήπως τα συνδυάζει όλα αυτά; Για όλα αυτά τα ερωτήματα, μπορείτε να βγάλετε τα δικά σας συμπεράσματα, διαβάζοντας το τεστ που ακολουθεί και το οποίο επιμελείται ο Γ. Κακαλέτρης.

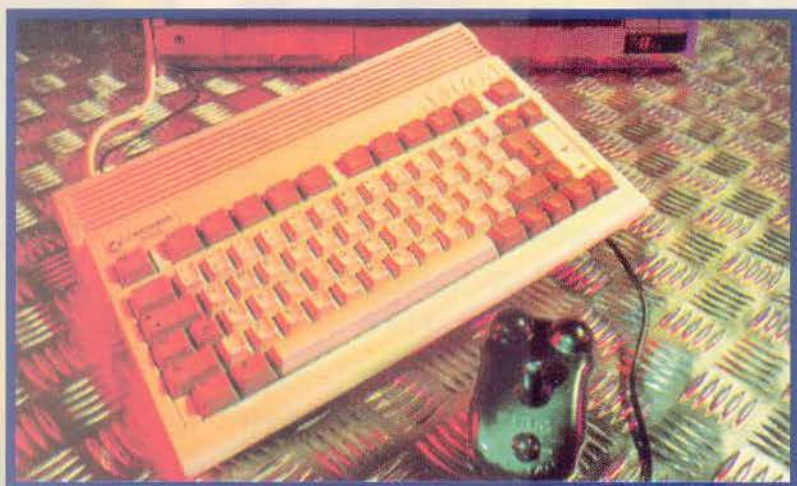
Αλήθεια, θυμάστε ποιο ήταν το πρώτο παιχνίδι που είδαμε στις αίθουσες ηλεκτρονικών το 1972; Ασφαλώς θα μου πείτε όχι, γιατί πολύ απλά το 1972 στην Ελλάδα δεν είχαμε αίθουσες ηλεκτρονικών. Σωστά! Για να γίνω τότε πιο σαφής, διευκρινίζω ότι εννοώ τις αίθουσες των καφενείων. Αν η απάντησή σας είναι και πάλι όχι, τότε δεν έχετε παρά να διαβάσετε το πολύ ενδιαφέρον θέμα του Κ. Γιαγιά, "Ένα παιχνίδι γεννιέται". Ετσι, θα μάθετε πώς κυκλοφόρησε το πρώτο παιχνίδι, τι ακολούθησε μέχρι σήμερα και προς τα πού πάει η αγορά. Όπως σας ενημερώσαμε και στο προηγούμενο τεύχος, συντάκτης του περιοδικού μας επισκέφτηκε τη μεγαλύτερη έκθεση παιχνιδιών, η οποία διεξάγεται δύο φορές το χρόνο στο Λονδίνο. Εμείς επιλέξαμε ορισμένες εταιρίες και μπορείτε να πάρετε μία μικρή γεύση από τα νέα παιχνίδια, τα οποία πρόκειται να κυκλοφορήσουν σύντομα και στη χώρα μας, μέσα από τις σελίδες του Software Flash.

Όλα αυτά, τα οποία θα δείτε στο Software Flash, πρόκειται απλώς να σας ανοίξουν την όρεξη, καθώς το κυρίως πιάτο βρίσκεται στις σελίδες των reviews. Την αρχή θα την κάνει το Special Review μας, το καταπληκτικό Blade Of Destiny, το οποίο είναι το πρώτο παιχνίδι της τριλογίας Realms Of Arcania. Λίγο πιο κάτω υπάρχουν τόσα παιχνίδια, ώστε πιστεύω πως οι κομπιουτεράδες αλλά και οι κονσολάδες φίλοι θα βρουν αυτό που τους ενδιαφέρει, ενώ για τους φανατικούς των role-playing παιχνιδιών, ο Μανειώτης ετοίμασε την ολοκληρωμένη λύση του Amberstar.

Το ...κερασάκι σας το κράτησα για το τέλος. Το Pixel, σε συνεργασία με το κατάστημα "Computer Alfa" αλλά και με την "Power Systems", ετοίμασε για σας δύο super διαγωνισμούς, οι οποίοι θα διαρκέσουν δυο μήνες και θα προσφέρουν στους νικητές πολλά και πλούσια δώρα. Καλά, καλά, τελειώνω, τι είναι τούτοι ρε παιδάκι μου, ούτε καν το "Σχολιάζοντας" δεν πρόλαβα να γράψω. Ομως δεν κρατιέμαι, θα το πω. Προσοχή, προσοχή, μη χάσετε το επόμενο super εορταστικό τεύχος, γιατί...

ΜΑΓΙΚΕΣ

Λίγο πριν από τα Χριστούγεννα, Ο SUPER ΔΙΑΓ ΔΩΡΑ: ΕΝΑ AMIGA CD



Κατά Χριστούγεννα μας περιμένουν παιδιά και καυτή Πρωτοχρονιά! Κάτι ο χορός, για τη βροχή που δεν έρχεται, κάτι οι γιορτές, οι οποίες θερμαίνουν την ατμόσφαιρα, κάτι το **PIXEL** με τους καυτούς διαγωνισμούς του και τα δώρα... και τι δώρα, ε;

Πολλά δώρα βρε, παιδιά, και μεγάλα. Το τρομερό 32μπιτο Amiga CD32 και την απίθανη Amiga A600. Και όλα αυτά τα δώρα, τυχερά μου παιδιά, λίγο μετά το νέο έτος θα βρίσκονται στα χέρια κάποιων από εσάς. Ας είναι καλά ο Άγιος Βασίλης του διαγωνισμού, που δεν είναι άλλος από το computer shop **POWER SYSTEMS** (Ταυγέτου 52, 112 55 Αθήνα, Τηλ.: 2011.945).

Και τώρα στο ζουμί της υπόθεσης: διαγωνισμός και μαγικές οθόνες. "Τι πρέπει να κάνω εγώ τώρα βρε παιδιά για να κερδίσω;" (λέει τώρα ο Ρixelάς από μέσα του, γιατί ξέρει τι τον περι-

ΘΘΟΝΕΣ



1.



2.



3.



4.



5.



6.



7.



8.



9.



10.



11.



12.

ΟΡΟΙ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Ο διαγωνισμός θα διαρκέσει 2 μήνες (τεύχη Νοεμβρίου & Δεκεμβρίου). Όλα τα συμπληρωμένα δελτία με τις 12 σωστές απαντήσεις θα λάβουν μέρος στην κλήρωση, η οποία θα πραγματοποιηθεί στα γραφεία του **PIXEL** στις 30.12.93. Οι σωστές απαντήσεις έχουν ήδη κατατεθεί στο συμβολαιογράφο Αθηνών κ. Μουσογιάννη. Από την κλήρωση, θα αναδειχθούν οι νικητές. Ο πρώτος νικητής θα πάρει το Amiga CD32, και ο δεύτερος την Amiga A600, όλα προσφορά του **POWER SYSTEM** (Ταυγέτου 52, Αθήνα). Δεκτοί θα γίνουν οι φάκελοι με ημερομηνία αποστολής μέχρι και 20.12.93 (σφραγίδα ταχυδρομείου), στους οποίους αναγράφονται τα πλήρη στοιχεία του διαγωνιζόμενου. Τα ονόματα των δύο τυχερών, καθώς και των δύο επιλαχόντων, θα δημοσιευθούν στο τεύχος Ιανουαρίου '94 του **PIXEL**. Οι νικητές θα παραλάβουν τα δώρα τους από τα γραφεία του **PIXEL** (Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα) μέχρι και τις 28-2-94. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Σε περίπτωση που κάποιος από τους νικητές δεν παραλάβει το δώρο του (για λόγους που δεν αφορούν το περιοδικό) μέχρι τις 28-2-94, θα έχουν ήδη κληρωθεί δύο επιλαχόντες.

Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των παραπάνω ημερομηνιών ή ακόμα και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής αδυναμίας.

ΟΘΟΝΕΣ

ΩΝΙΣΜΟΣ ΤΟΥ PIXEL ΚΑΙ ΤΗΣ POWER SYSTEMS

32 & ΜΙΑ AMIGA A600

μένει και τι μπορεί να του έχουμε ετοιμάσει). Απλά πράγματα, φίλε μου, έτσι για λίγο suspense, που τόσο το έχουμε ανάγκη.

Tις 12 ωραίες οθονίτσες, που βλέπετε, τις διαλέξαμε για σας και το μόνο που θέλουμε είναι να βρείτε τους τίτλους των παιχνιδιών, στους οποίους ανήκουν, αυτό είναι παιχνίδι για σας, νομίζω. Κάθε οθόνη ανήκει σε ένα ξεχωριστό παιχνίδι. Κατόπιν, θα γράψετε τους σωστούς τίτλους με τη σειρά (1., 2., 3.), στο κενό με τις τελίτσες και, αφού συμπληρώσετε και μας στείλετε το κουπόνάκι συμμετοχής με τα στοιχεία σας, δεν έχετε παρά να περιμένετε αραχτοί και σίγουροι για τη νίκη σας, διαβάζοντας **PIXEL**. Μην ξεχάσετε να διαβάσετε προσεκτικά τους όρους, για να ξέρετε το τι, το πού, το πότε και το γιατί. Στείλτε μας το κουπόνάκι σας στη γνωστή διεύθυνση: περιοδικό **PIXEL**, για το διαγωνισμό "Μαγικές Οθόνες", Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.



ΚΟΥΠΟΝΙ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ

ΟΘΟΝΗ 1
ΟΘΟΝΗ 2
ΟΘΟΝΗ 3
ΟΘΟΝΗ 4
ΟΘΟΝΗ 5
ΟΘΟΝΗ 6
ΟΘΟΝΗ 7
ΟΘΟΝΗ 8
ΟΘΟΝΗ 9
ΟΘΟΝΗ 10
ΟΘΟΝΗ 11
ΟΘΟΝΗ 12

ΟΝΟΜΑ.....
ΕΠΩΝΥΜΟ.....
ΗΛΙΚΙΑ.....
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.....
ΠΟΛΗ.....
Τ.Κ.....
ΤΗΛΕΦΩΝΟ.....

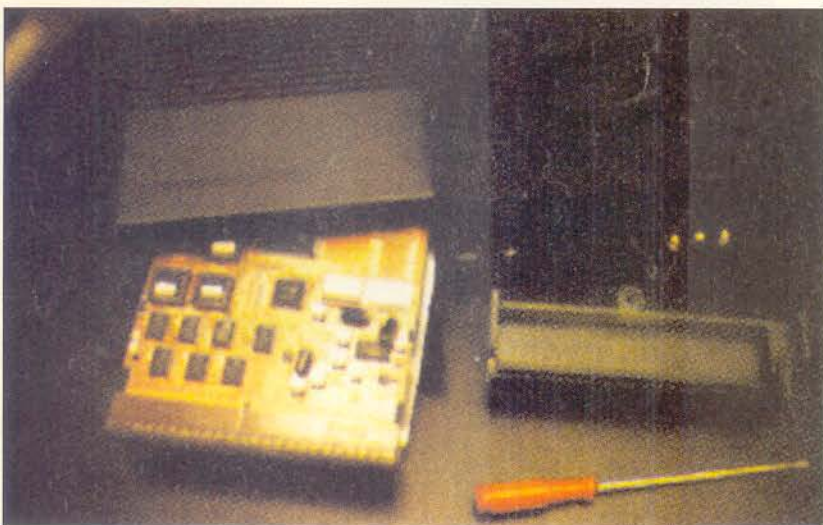
TERRA INF RMATICA

CD32 Full Motion Video

H Commodore ανακοίνωσε το νέο Full Motion Video module για το CD32, το οποίο αναμένεται κατά τα τέλη Οκτωβρίου και θα κοστίζει περίπου 229, ενώ όποιος αγοράσει μαζί και το CD32 θα έχει έκπτωση 30. Το FMV θα συνοδεύεται και από ένα music video disc,

το οποίο θα δείχνει τις ικανότητές του.

Το keyboard, το mouse και το drive θα αργήσουν να βγουν στην αγορά, μια και η Commodore προωθεί το CD32 στην αγορά των games και δεν θέλει να "αλλοιωθεί" η ταυτότητά του προς το παρόν.



Φθινό CD-i

H Philips ανακοίνωσε τη διάθεση του νέου entry level system για το CD-i, CD-i 210, το οποίο θα τιμάται £399.

Το παρόν μοντέλο, CD-i 220, θα παραμείνει στις £449, ενώ θα συνοδεύεται είτε από την Com-

pton's Encyclopaedia είτε από ένα games pack με τα International Tennis, Palm Springs Open, Battleshipa και Tetris.

Το νέο Touch Pad Controller της Philips είναι καλύτερο από το προηγούμενο remote control και θα τιμάται περίπου £25.

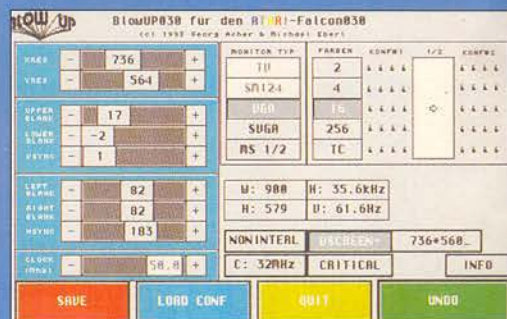


Blow Up your monitor

Ένα από τα ελάχιστα μειονεκτήματα του Falcon είναι η έλλειψη υποστήριξης από το desktop, αναλύσεων πάνω από 640x480, σε VGA mode.

Το Blow Up είναι μία έξυπνη συσκευή, η οποία παρέχει αναλύσεις από 880x608 και πάνω, επιτρέπει τη χρησιμοποίηση multi-scan monitors και διατίθεται σε τρεις εκδόσεις. Η software έκδοση παρέχει ανάλυση 756x544 με συχνότητα ανανέωσης 60Hz, ενώ για υψηλότερες αναλύσεις μειώνεται η συχνότητα ανανέωσης κάτω από 60Hz και εμφανίζεται το ενοχλητικό flicker.

Και οι δύο hardware εκδόσεις διαθέτουν ένα μικρό μεταλλικό adaptor, το οποίο συνδέεται μεταξύ του Falcon και του monitor, ενώ ένα μικρό καλώδιο συνδέεται στη δεύτερη joystick port για τροφοδοσία. Το hardware αποτελείται από έναν ταλαντωτή μεταβλητής συχνότητας που οδηγεί το video σήμα. Αυτό επιτρέπει υψηλές αναλύσεις χωρίς μείωση της συχνότητας ανανέωσης. Έτσι, είναι δυνατές αναλύσεις μέχρι 1.280x960 με συχνότητα ανανέωσης πάνω από 60Hz, υπό την προϋπόθεση ότι το monitor υποστηρίζει αυτό το bandwidth. Ακόμα και το παλιό SM124 μπορεί να "δείξει" ανάλυση 896x480 στα 70Hz. Το πρόγραμμα παραμετροποίησης υποστηρίζει πληθώρα monitors και αναλύσεων και επιτρέπει την αποθήκευση πολλών configurations. Η software έκδοση κοστίζει 14.95 λίρες και οι hardware εκδόσεις 49.95 και 59.95 λίρες αντίστοιχα. Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στη System Solutions, τηλ. 081 693 3355.



TERRA INF RMATICA

Η Electronic Arts δίνει βάρος σε cartridge και CD-ROM

Η Electronic Arts αναμένεται να εγκαταλείψει την κατασκευή παιχνιδιών σε δισκέτες και να ανακατευθύνει τις προσπάθειες στην ανάπτυξη cartridges και CD-ROMs. Μοιραίοι η αγορά των τελευταίων δεν κρίνεται ακόμα βιώσιμη, η Electronic Arts οδηγήθηκε σε αυτήν την απόφαση, εξαιτίας της δραματικής αύξησης της πειρατείας κατά τα τελευταία χρόνια. Επιπλέον, η ορθότατα αυξανόμενη πολυπλοκότητα των παιχνιδιών έχει ως αποτέλεσμα μεγαλύτερο αριθμό δισκετών και κατά συνέπεια μεγαλύτερο κόστος.

Προς το παρόν, η Electronic Arts δεν έκανε κανένα σχόλιο για την τύχη του Deluxe Paint 5 μετά από αυτήν την αλλαγή στρατηγικής.

3DO πριν από τα Χριστούγεννα;

Οι πρώτες κονσόλες 3DO θα βρίσκονται, αν όλα πάνε καλά, στις βιτρίνες των μαγαζιών της Αγγλίας κατά τα Χριστούγεννα (Umberto, θέλω να κάνω Χριστούγεννα στη Γηραιά Αλβιόνα). Η Sanyo είναι η τελευταία εταιρία που πήρε άδεια για την κατασκευή του 3DO και ετοιμάζεται για την κυκλοφορία της δικής της έκδοσης μέχρι το τέλος του έτους. Το 3DO της Sanyo βασίζεται στις προδιαγραφές της εταιρίας, που σχεδίασε το μηχάνημα (The 3DO Corporation), αλλά έχει εντελώς διαφορετικό look (slimline) από αυτό της Panasonic (το οποίο είναι κάπως

χοντροκομμένο). Το κόστος αγοράς υπολογίζεται στις £600, τιμή που καθιστά την 3DO την ακριβότερη κονσόλα μέχρι τώρα.

Η Sanyo αναζητά επιπλέον μία εταιρία που θα αναπτύξει το software, το οποίο παρέχεται μαζί με το 3DO, ενώ η Panasonic έχει συνάψει συμφωνία με την Crystal Dynamics για το παιχνίδι Crash and Burn. Μεγάλος αριθμός software houses αναπτύσσει τίτλους για το 3DO, έτσι ώστε να μην υπάρξει έλλειψη, όταν αυτό κυκλοφορήσει στην αγορά.

Amiga TOP TEN

1. F17 CHALLENGE (Team 17)
2. SOCCER KID (Krisalis)
3. GRAHAM GOOCH'S Cricket (Audiogenic)
4. GOAL! (Virgin)
5. SYNDICATE (Electronic Arts)
6. NIPPON SAFES (Kompart)
7. FLASHBACK (US Gold)
8. CHAMPIONSHIP MANAGER '93 (Domark)
9. GUNSHIP 2000 (Microprose)
10. ISHAR 2 (Daze)

Atari TOP TEN

1. SENSIBLE SOCCER 92/93 (Renegade)
2. CHAOS ENGINE (Renegade)
3. LEMMINGS 2 (Psygnosis)
4. STREET FIGHTER 2 (US Gold)
5. REACH FOR THE SKIES (Virgin)
6. ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES (Microprose)
7. CHAMPIONSHIP MANAGER '93 (Domark)
8. WORLD CLASS CRICKET (Audiogenic)
9. CIVILIZATION (Microprose)
10. THE SIMPSONS (Hit Squad)



Επιτέλους, ελληνικό Workbench

H Amiga αποκτά επιτέλους ελληνικό λειτουργικό χάρη στην εταιρία AC Software Engineering. Το πρόγραμμα σας δίνει τη δυνατότητα να τυπώσετε ελληνικό κείμενο σε όλους τους εκτυπωτές, περιέχει Ελληνο-Λατινικές γραμματοσειρές bitmap και Intellifonts, υποστηρίζει μετατροπές κειμένου από και προς MS-DOS, Windows και Macintosh, ενώ περιέχει πρόγραμμα αυτόματης διόρθωσης εφαρμογών που δεν δέχονται ελληνικό κείμενο. Το πακέτο (8 δισκέτες) κοστίζει μόλις 5.000 δρχ (+ΦΠΑ), ενώ για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στην εταιρία AC Software Engineering, Θεμιστοκλέους 846, Νίκαια, τηλ. 4962494.

TERRA INFORMATICA

Ένας PC στο Falcon σας

Ο πρώτος PC emulator, από αυτούς που ανακοινώθηκαν για το νέο υπολογιστή της Atari, είναι ο Falcon Speed 286, ο οποίος σε αντίθεση με τους προηγούμενους emulators για τη σειρά των ST μπορεί να τρέξει Windows σε ικανοποιητική ταχύτητα και σε 16 χρώματα. Η πλακέτα μπαίνει σε μία από τις slots επέκτασης του Falcon, χωρίς να χρειάζονται κολλήσεις ή τεχνικές γνώσεις. Συνοδεύεται

από μία δισκέτα με τα προγράμματα εγκατάστασης και παραμετροποίησης, ενώ ένα αναλυτικό εγχειρίδιο εξηγεί σε βάθος όλη τη διαδικασία εγκατάστασης.

Ο 286 έχει συχνότητα λειτουργίας 16 MHz και συνεργάζεται με το video hardware του Falcon για την παραγωγή των διαθέσιμων video modes, συμπεριλαμβανομένου αυτού της VGA. Το Falcon Speed συνεργάζεται με κάθε monitor (συ-

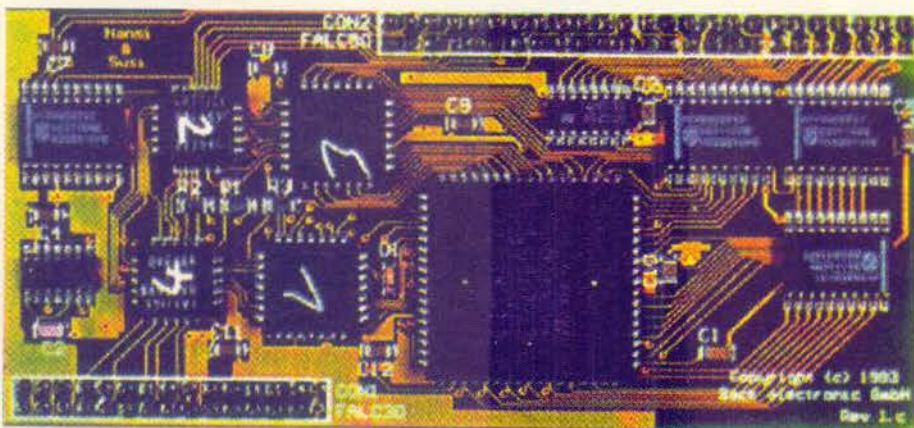
μπεριλαμβανομένων των SM124 και SC1224), απαιτεί ωστόσο VGA οθόνη για να τρέξει τα Windows σε 16 χρώματα. Η ελάχιστη μνήμη που απαιτεί είναι 1 MB, ενώ ένας σκληρός δίσκος θα βοηθούσε την κατάσταση.

Το πρόγραμμα παραμετροποίησης επιτρέπει την επιλογή του video mode (CGA, EGA, VGA) και μπορεί να χρησιμοποιηθεί ένα Microsoft mouse και ο laser printer της Atari. Η μνήμη πάνω από 1 MB αντιμετωπίζεται ως extended memory.

Το πρόγραμμα εξομίσωσης μπορεί να χρησιμοποιηθεί και ως desk accessory, επιτρέποντας την εναλλαγή μεταξύ DOS και TOS με τη χρησιμοποίηση μερικών πλήκτρων.

Οι επιδόσεις είναι αυξημένες και αποδεκτές, ενώ αρκετά προγράμματα τρέχουν χωρίς προβλήματα.

Το Falcon Speed κοστίζει περίπου 229 λίρες και για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε στην Compro, τηλ. 0480 891819.



64-bit console από τη Nintendo

Η Nintendo ανακοίνωσε την πρόθεσή της για την παραγωγή μίας 64-bit console και την ελπίδα της να κυκλοφορήσει πριν από το τέλος του επόμενου έτους. Η διάθεση του νέου προϊόντος ανακοινώθηκε στις Ηνωμένες Πολιτείες τον περασμένο μήνα, όταν η Nintendo αποκάλυψε πως έχει συνάψει συμφωνία με τη Silicon Graphics (SGI) για την ανάπτυξη

της Super Console, η οποία προς το παρόν φέρει το όνομα Project Reality.

Πλήρη χαρακτηριστικά δεν έχουν ανακοινωθεί, όπως επίσης και αν η νέα κονσόλα θα χρησιμοποιεί CD-ROM ή όχι.

Η εμφάνισή της αναμένεται κατά τα τέλη του 1994, ενώ η Nintendo ανακοίνωσε πως η τιμή της θα κυμανθεί στις £250.

Νέα έκδοση για το Kickstart και το Workbench

Η έκδοση 3.1 των Kickstart και Workbench θα κυκλοφορήσει μέσα στο χρόνο για να συμπέσει με την εμφάνιση του CD-ROM drive για την Amiga 1200. Το upgrade θα περιέχει τα νέα chip του Kickstart και ένα set δισκετών, που θα περιέχουν το Workbench 3.1. Μερικά από τα νέα χαρακτηριστικά: βελτιωμένη υποστήριξη εκτυπωτή, σωστή εκτύπωση των HAM8 εικόνων, μικροδιορθώσεις που επιτρέπουν στο Postscript driver να τυπώσει σωστά γραφικά και ενσωμάτωση driver για τον Hewlett Packard 550C inkjet printer.

Το upgrade είναι απαραίτητο για τη χρησιμοποίηση του αναμενόμενου CD-ROM drive για την Amiga 1200, ενώ βελτιώσεις στο overscanning επιτρέπουν τη χρήση όλης της οθόνης στα νέα monitor 1940 και 1942.

MegaDrive TOP TEN

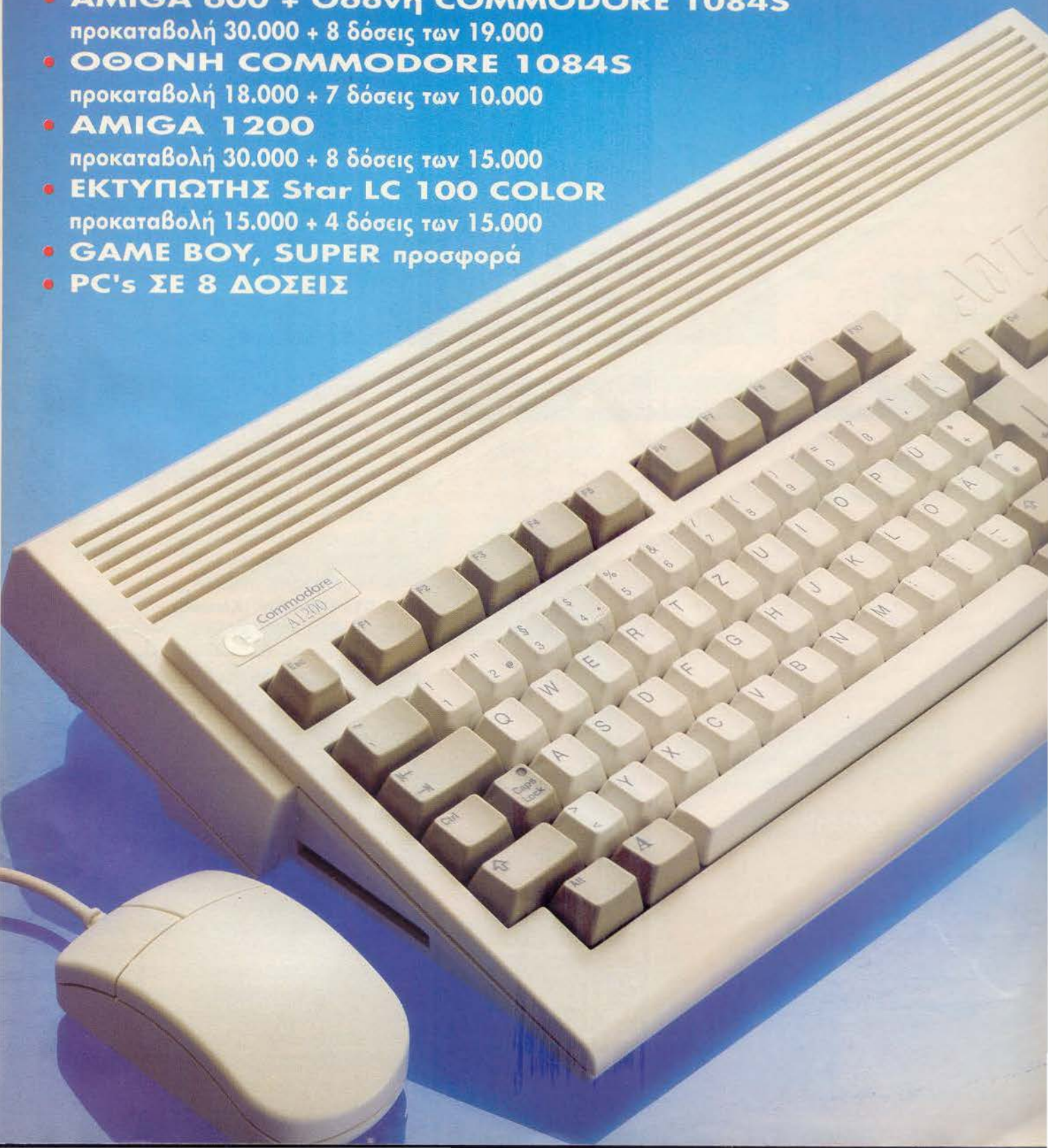
- | | |
|--------------------------------------|-----------------------------------|
| 1. JUNGLE STIKE (Electronic Arts) | 6. NIGHT TRAP (Mega-CD) (Sega) |
| 2. MICRO MACHINES (Sega/Codemasters) | 7. X-MEN (Sega) |
| 3. BUBSY (Accolade) | 8. THE FLINTSTONES (Sega) |
| 4. FINAL FIGHT (Sega) | 9. PGA TOUR GOLF 2 |
| 5. FLASHBACK (Sega/US Gold) | 10. SUPER KICK OFF (Sega/US Gold) |

computer **ALFA**

ΚΕΝΤΡΟ ΠΩΛΗΣΗΣ: ΘΗΒΩΝ 360, ΑΙΓΑΛΕΩ, ΤΗΛ.: 5313336, 5312490, FAX: 5310419

ΚΕΝΤΡΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ: ΣΜΥΡΝΗΣ 33, ΑΙΓΑΛΕΩ, ΤΗΛ.: 5312868

- **AMIGA 600**
προκαταβολή 13.000 + 8 δόσεις των 10.000
- **AMIGA 600 + Οθόνη COMMODORE 1084S**
προκαταβολή 30.000 + 8 δόσεις των 19.000
- **ΟΘΟΝΗ COMMODORE 1084S**
προκαταβολή 18.000 + 7 δόσεις των 10.000
- **AMIGA 1200**
προκαταβολή 30.000 + 8 δόσεις των 15.000
- **ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ Star LC 100 COLOR**
προκαταβολή 15.000 + 4 δόσεις των 15.000
- **GAME BOY, SUPER προσφορά**
- **PC's ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ**



TERRA INF RMATICA

ΠΡΟ-ΠΟ για την Amiga σας!

Aπό εδώ και στο εξής οι φίλοι της Amiga θα μπορούν να "κυνήγουν" την τύχη τους και στο ΠΡΟ-ΠΟ. Ένα νέο πρόγραμμα, με τίτλο A-ΠΡΟ 2, υπόσχεται να τους βοηθήσει στο κυνήγι για το 13άρι. Γραμμένο σε C και γλώσσα μηχανής επιτυγχάνει άριστες επιδόσεις, ενώ με πολύ εύχρηστο user interface και κατανοητό ελληνικό εγχειρίδιο οδηγίων μειεί τον αρχάριο στα μυστικά του ΠΡΟ-ΠΟ. Πάρα πολλοί κατανοητοί όροι (συμπεριλαμβανομένων των



δυσμετάβλητων συστημάτων) μαζί με άψογες εκτυπώσεις θα ικανοποιήσουν και τους πιο απαιτητικούς Amiga users.

Το πρόγραμμα συνεργάζεται με όλα τα μοντέλα Amiga που κυκλοφορούν και θα κοστίζει περίπου 11.900 δρχ. στη λιανική. Για περισσότερες πληροφορίες, μπορείτε να απευθύνεστε στα τηλέφωνα 7248636 και 8612475 (+ fax), ενώ σύντομα θα το δούμε και στα γνωστά καταστήματα. Καλά κέρδη...

Atari compatibles

Mέχρι στιγμής, είχαμε μόνο IBM PC compatibles, από εδώ και μπρος όμως θα μιλάμε και για Atari Compatibles. Ο λόγος για τη Medusa 040, το αποτέλεσμα της συνεργασίας του γερμανικού περιοδικού ST-Magazine και της εταιρίας Medusa Computer System. Το μηχάνημα στηρίζεται στον επεξεργαστή 68040 της Motorola σε συχνότητα λειτουργίας 64 MHz, ο οποίος ενσωματώνει αριθμητικό συνεπεξεργαστή και MMU (Memory Management Unit). Η Μεδουσα είναι έως και 90 φορές ταχύτερη από έναν απλό ST και έως 7 φορές ταχύτερη από ένα TT. Για να μην αρχίσουν οι δικαστικοί αγώνες με την Atari, η Medusa έχει "κτιστεί" πάνω σε ένα ST και χρησιμοποιεί το I/O του (ηλεκτρολόγιο, σειριακή, παράλληλη, οδηγό δισκέτας, DMA, Midi κ.λπ.), ενώ ένα τροποποιημένο TOS 2.6 χρησιμοποιείται ως λειτουργικό σύστημα. Η συμβατότητά του είναι αρκετά καλή, μια και εφαρμογές όπως το Calamus SL, το MultiTOS, οι γλώσσες προγραμματισμού της Pure (Pure C, Pure Pascal) κ.ά. λειτουργούν χωρίς πρόβλημα. Υπάρχει επίσης υποδοχέας

για κάρτες VME bus 46bit και ετοιμάζονται SCSI-2 controller, υποδοχέας καρτών VME Bus 32bit και κάρτα υποδοχής του 68060, όποτε αυτός κυκλοφορήσει. Η τιμή της Medusa με 4 MB ST RAM και 8 MB Fast RAM κυμαίνεται στα 3.000 γερμανικά μάρκα. Αν θέλετε περισσότερες πληροφορίες, απευθυνθείτε στην F. Aschwanden, Medusa Computer System, Postfach 3, CH-8610 Uster, Switzerland.

Φήμες (!) υποστηρίζουν πως η γερμανική εταιρία GE-Soft αναπτύσσει έναν υπολογιστή συμβατό με τον TT, χωρίς να χρησιμοποιεί custom chips της Atari. Το μηχάνημα (ατιτοφορήτο ακόμη) θα στηρίζεται σε έναν 68030 στα 50 MHz με slot για 68040 και DSP. Η βασική μνήμη θα είναι 4 MB, επεκτεινόμενη μέχρι τα 14 MB, ενώ ο υπολογιστής θα διαθέτει και Fast RAM από 64 MB μέχρι 256 MB. Ασφαλώς, σε tower μορφή θα διαθέτει όλες τις θύρες του Atari, καθώς και δύο 16-bit slots για κάρτες PC. Θα υποστηρίζει αναθύσεις ST High, TT medium και TT High, ενώ pre-production μονάδες είναι ήδη διαθέσιμες στους developers.

SNES TOP TEN

1. STRIKER (Elite)
2. STARWING (Nintendo)
3. BATMAN RETURNS (Konami)
4. TAZMANIA (THQ)
5. ALLIEN 3 (Acclaim)
6. SUPER STAR WARS (JVC)
7. SUPER GOAL (Jaleco)
8. TINY TOONS (Konami)
9. CYBERNATOR (Konami)
10. SUPER JAMES POND (Ocean)

TELECLUB ΣΤΗΝ ΚΑΛΛΙΘΕΑ

Aπό τις αρχές Οκτωβρίου, άρχισε να λειτουργεί στην Καλλιθέα ένα καινούριο κατάστημα. Σε συνάντηση που είχαμε με τον υπεύθυνο, κ. Μωραϊτή, μας είπε πως σκοπός της εταιρίας είναι η πλήρης κάλυψη κάθε gamer, ο οποίος θα μπορεί να βρει όλα τα home computers, τα περιφερειακά τους και ό,τι έχει σχέση με consoles. Μάλιστα, υπάρχει η σκέψη να δημιουργηθεί στο μέλλον και ένα club, στο οποίο θα μπορούν τα μέλη να νοικιάζουν ή να ανταλλάσσουν παιχνίδια (original ή cartridges). Αν θέλετε περισσότερες πληροφορίες, δεν έχετε παρά να επισκεφτείτε το κατάστημα ή να τηλεφωνήσετε στα 9374371-2.



512 KB εσωτ. 500/500+
 1 MB για 600
 2 MB για 600/1200 PCMCIA
 4 MB για 600/1200
 Drive 3,5"
 Joystick
 Scanner Μονόχρωμο/
 Έγχρωμο
 Genlock - Hard Drive
 ... και άλλα

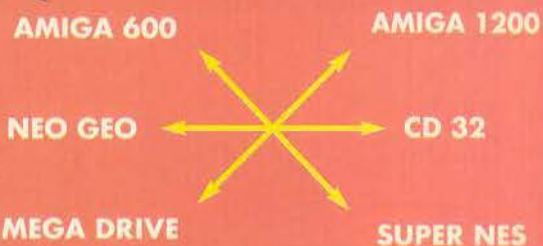
- Hot titles for CD 32
- Jurassic Park
- James Pond 2
- Zool (AGA)
- Pinball Fantasies
- Sleepwalker
- D' Generation
- Sensible Soccer
- Legend of Sorasail
- Deep Call
- Composer Quest
- Surf Ninjas
- Alfred Chicken
- 100 Gold Games (100 games in 1 CD)
- Advanced Military systems
- Women in motion
- Lemmings
- Town with no name
- Team Yankee

Πάνω από 50 τίτλοι για A1200
 Εκατοντάδες για Amiga
 500/600

AMIGA- CD 32
 SEGA - NES
 NEO-GEO
CENTER



ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ



ΠΑΚΕΤΑ ΠΡΟΣΦΟΡΩΝ

• AMIGA 600 +
 Joystick + Mouse
 Pad + 20 Disks +
 Δισκετοθήκη +
 Games

59.000 δρχ.
 ή
 25.000 δρχ.
 προκαταβολή + δόσεις
 των 15.000 δρχ.

GAME GEAR

SEGA

SUPER NES

25.000 δρχ.

ή προκαταβολή +
 δόσεις των 15.000 δρχ.

Special Προσφορά
 2 MB για A600/A1200
 PCMCIA
 35.000 δρχ.
 Scanner έγχρωμο
 68.000 δρχ.

Εγγύηση αντιπροσωπίας 15 μήνες

* Στις τιμές δεν συμπεριλαμβάνεται ο ΦΠΑ

Πώληση Λιανική - Χοντρική
 Θησέως 60, τηλ.: 9374371-2,
 fax: 9588503

Ανταλλαγές όλων των
 μηχανημάτων και κασσετών

ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

Φέρτε την παλιά σας κασσέτα του
 Gameboy και αποκτήστε μία νέα
 στην τιμή των 1.000 δρχ.

10%

ΕΚΠΩΣΗ σε
 πακέτο MegaDrive
 + 2 Games



A

υτή τη φορά δεν υπάρχουν περιθώρια παρανόησης: πρόκειται για Amiga. Ίσως λίγο διαφορετική, αλλά πάντως είναι Amiga. Το λάθος του Commodore Dynamic Total Vision (CDTV) δεν επαναλαμβάνεται (το δικε εξαμαρτείν βλέπετε...). Και όχι πως το CDTV δεν ήταν Amiga, κάθε άλλο μάλιστα - θα έλεγε κανείς ότι ήταν "πιο Amiga" από το Amiga CD 32. Αλλιώς όμως αντιμετωπίζει κάποιος νέος αγοραστής ένα μηχάνημα που ξέρει ότι πατάει σε πολύ ισχυρή παράδοση και αλλιώς ένα που δεν ξέρει τελικά τι θα του προσφέρει (βλέπε CDTV).

Η ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ

Το Amiga CD 32 διατίθεται κατ' αρχάς συνοδευόμενο από τα απαραίτητα για τη συνδεσμολογία του. Αυτά είναι το τροφοδοτικό και το καλώδιο σύνδεσης με την τηλεόραση (μέσω RF). Δύο καλώδια τύπου RCA-RCA θα χρησιμοποιηθούν για σύνδεση του CD σε στερεοφωνικό συγκρότημα. Ακουστικά δεν συμπεριλαμβάνονται στη συσκευασία, όπως όμως ήταν αναμενόμενο, υπάρχει ένα χειριστήριο και ένας δίσκος (CD). Το χειριστήριο (joypad), εκτός του σταυρού - και όχι μοχλού - που κουβαλάει, είναι εφοδιασμένο και με 4 fire buttons, ένα "play" button και δύο ακόμα "πλήκτρα κατευθύνσεων". Τα διάφορα σχήματα, τα οποία απεικονίζονται επάνω του, έχουν πρακτική σημασία,

AMIGA CD 32

Υπολογιστής με μεταμφίηση ή games console;

Τα τελευταία δύο χρόνια, η Commodore μάς βομβάρδισε με μηχανήματα. Ξεκίνησε με την Amiga 500 Plus και 600 και σήμερα, κατὰ "χωμένη" στα 32bits, μετά τα AGA chipset μηχανήματά της, μας παρουσιάζει αυτό που η ίδια θεωρεί "Το Μέλλον": την Amiga CD 32.

• του Γ. Κακαλήτρη



όταν το Amiga CD 32 χρησιμοποιείται ως απλό CD Player, το οποίο θα δούμε στη συνέχεια. Το CD, που αναφέραμε, περιέχει δύο παιχνίδια: το Diggers και το Oscar, δύο τίτλους ειδικά γραμμένους για το AGA chipset (256 χρώματα).

ΤΟ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ

Με πρώτη ματιά, φαίνεται πολύ μικρό, συγκρινόμενο με το CDTV, καταλαβαίνεις ωστόσο ότι πρόκειται για κάτι "σοβαρό", λόγω της compact εμφάνισης και του μαύρου χρώματός του, που "σπάζει" μόνο από τα γράμματα Amiga CD 32, 32bit. Ο θόλος στα αριστερά αποτελεί την υποδοχή των CDs, όχι με συρτάρι αλλά με καπάκι. Δεξιά και λίγο μπροστά από τις θυρίδες εξαερισμού υπάρχουν τα LEDs ένδειξης λειτουργίας και μοτέρ του CD drive. Το πλήκτρο RESET βρίσκεται αριστερά τους και το ρυθμιστικό της έντασης ήχου με την υποδοχή για τα ακουστικά στα δεξιά.

Στο αριστερό πλαινό τοίχωμα βρίσκονται τρεις ακόμα υποδοχές. Οι δύο είναι οι κλασικές θύρες των joysticks, οι οποίες λειτουργούν όπως και αυτές της Amiga, όπου πολλών τύπων μονάδες μπορούν να συνδεθούν (ποντίκια, αναλογικά και ψηφιακά joysticks κ.λπ.). Τα κοινά joysticks των 4 κατευθύνσεων δουλεύουν εδώ, θα δημιουργηθεί όμως

πρόβλημα σε όσα παιχνίδια χρησιμοποιούν περισσότερα από ένα fire buttons. Η τρίτη υποδοχή αποτελεί ένα γενικής χρήσης σειριακό πολυπλεγμένο interface. Στόχος του είναι κυρίως η δυνατότητα σύνδεσης πληκτρολογίου και αυτό της A4000 ταιριάζει απόλυτα. Όμως, μπορεί να χρησιμοποιηθεί και για σύνδεση modems ή άλλων συσκευών επικοινωνίας με τον υπολογιστή... μία εφαρμογή virtual reality θα χρειαζόταν κάτι τέτοιο.

Στο πίσω μέρος του μηχανήματος και όπως το βλέπουμε από δεξιά προς τα αριστερά, συναντάμε τα εξής: Δύο εξόδους τύπου RCA, οι οποίες φέρνουν τον ήχο της Amiga και αυτόν του CD Player, για σύνδεση με στερεοφωνικό συγκρότημα ή monitor. Μία έξοδο πάλι τύπου RCA, η οποία μεταφέρει σήμα composite. Αυτό μπορεί να μεταφερθεί με το κατάλληλο καλώδιο στις περισσότερες τηλεοράσεις (μαζί με τον ήχο) παρέχοντας καλύτερα αποτελέσματα από το σήμα RF (από το modulator το οποίο θα δούμε σε λίγο). Επίσης, μπορεί να χρησιμοποιηθεί και με monitors, τα οποία είναι εφοδιασμένα με είσοδο composite, όπως το 1084 κ.λπ. Δίπλα, συναντάμε άλλη μία έξοδο εικόνας τύπου Y/C. Χρησιμοποιείται από Super VHS videos (μάλλον δεν θα έχετε σπίτι σας...) και αποτελεί ένα ελάχιστο διαδεδομένο στη χώρα μας στάνταρ. Πάντως, υποστηρίζεται από τις περισσότερες τηλεοράσεις, αν βρείτε τον τρόπο να το συνδέσετε. Η έξοδος του modulator (σήματος RF) είναι η πιο απλή λύση, αφού με ένα καλώδιο, το οποίο συνδέεται στην είσοδο της κεραίας, "εμπλέκετε" με ήχο και εικόνα. Τα αποτελέσματα, όμως, είναι σαφώς κατώτερα και στους δύο τομείς. Δίπλα στην έξοδο αυτή υπάρχει και ένας επιλογέας καναλιού. Η υποδοχή της τροφοδοσίας βρίσκεται λίγο πιο πέρα και ένα μεγάλο κάλυμμα κρύβει το μεγάλο όπλο του Amiga CD 32, τη θύρα επεκτάσεων του. Εδώ καταλήγουν όλα τα σήματα, τα οποία διατρέχουν την κεντρική μονάδα, και είναι ο αγωγός σύνδεσής της με μία τεράστια γκάμα εξωτερικών μονάδων. Σκληροί δίσκοι, επεκτάσεις μνήμης, interfaces για drives και πολλά άλλα περιφερειακά, όπως π.χ. το MPEG chip set, θα συνδέονται εδώ (όταν βέβαια ετοιμαστούν, γιατί προς το παρόν δεν είδαμε τίποτε από αυτά).

ΤΟ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟ

Ανοίγοντας το κουτί και αφού βέβαια αφαιρέσουμε τη μονάδα του CD, βρισκόμαστε πάνω από την πλακέτα της κεντρικής μονάδας, η οποία είναι κατασκευασμένη με τεχνική επιφανειακής συγκόλλησης - όπως δηλαδή και οι Amiga 600 και 1200 - που πρόσφερε στην Commodore μεγαλύτερη αξιοπιστία και γενικά χαμηλότερο κόστος κατασκευής. Ενα μικρό τοιπάκι στη δεξιά μεριά αποτελεί την καρδιά: ο 68EC020, ο ίδιος επεξεργαστής που κινεί την 1200, στα 14 MHz. 32 μπιτς διαυλος δεδομένων και 16 MB συνολικής διευθυνσιοδοτούμενης μνήμης αποτελούν τα χαρακτηριστικά αυτού του 68020, ο οποίος είναι πιο οικονομικός από τον καθαρόαιμο 68020, με μοναδικό τμήμα τον περιορισμό του address bus από 32 σε 24bits. Το kickstart, η γνωστή ROM της Amiga, βρίσκεται δίπλα σε



Η Demo εικόνα του μηχανήματος.

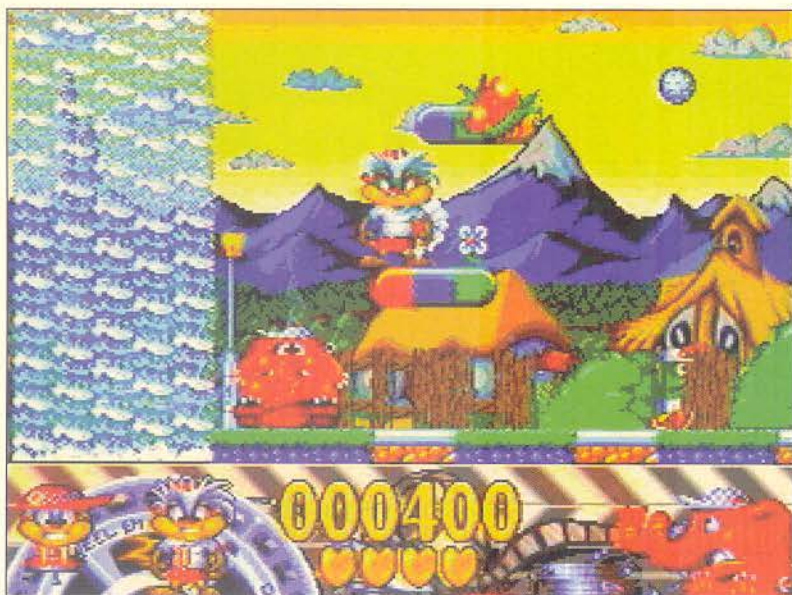


Οθόνη από το παιχνίδι Oscar.

μία βάση (για να μπορεί κανείς να την αλλάξει) και έχει φτάσει στην έκδοση 3.1, έναντι της 3 που βρισκόταν στην 1200 και την 4000. Μία από τις διαφορές που υπάρχουν με την παλιά είναι και η επέκτασή της για να χειρίζεται το interface του CD Drive. Το πρόγραμμα χειρισμού του CD Player υπάρχει επίσης εδώ, καθώς και αρκετά ακόμα μέσα, προκειμένου να κρατηθεί κάποια συμβατότητα με το CDTV. Τα 2 MB RAM, τα οποία περιέχει το Amiga CD 32, βρίσκονται και αυτά λίγο παραπέρα, ενώ από όλα τα άλλα chips που υπάρχουν εκεί μέσα, αυτό που ξεχωρίζει είναι το AKIKO. Ενα ακόμα custom chip στην Amiga, αποτελούμενο από 160 ποδαράκια (!) και κατασκευασμένο με τεχνική ολοκλήρωσης πολύ μεγάλης κλίμακας (VLSI), αναλαμβάνει να χειριστεί το CD drive, τα DMA channels, να κάνει μετατροπές δεδομένων από σειριακά σε παράλληλα, να κατανέμει τα σήματα στη motherboard και, τέλος, να προσφέρει ένα εργαλείο μετατροπής γραφικών στους προγραμματιστές.

ΤΟ CD DRIVE

Το CD drive, το οποίο συνοδεύει το Amiga CD 32, προέρχεται από τη Sony. Έξοδος ψηφιακή 16bit (256 position



Οθόνη από το παιχνίδι Oscar.



Οθόνη από το παιχνίδι Digger.

8bit oversampling), με το χαρακτηριστικό ότι μπορεί να μεταφέρει δεδομένα στην Amiga με 2 φορές πιο υψηλό ρυθμό από ένα απλό CD. Έτσι, με 300 KB το δευτερόλεπτο transfer rate, έρχεται σε απόσταση αναπνοής από μερικούς "αργούς" IDE σκληρούς δίσκους για τη 1200. Δυστυχώς όμως, όπως συμβαίνει με όλα τα CDs, η τελική απόδοση είναι αρκετά χαμηλότερη των σκληρών δίσκων, εξαιτίας των μεγάλων χρόνων προσπέλασης (access times). Ο ήχος αναμειγνύεται εσωτερικά με αυτόν της Amiga και βγαίνει από τις δύο κοινές RCA εξόδους. Μουσικά κομμάτια γραμμένα σε CD μπορούν να χρησιμοποιούνται ως μουσική επένδυση από προγράμματα, ανεβάζοντας το ηχητικό αποτέλεσμα στο επίπεδο των 16bits.

Οι χρήσεις, λοιπόν, του CD player είναι πολλές. Η πρώτη είναι ως οδηγός για δίσκους software και η δεύτερη για απλούς μουσικούς δίσκους. Δίσκοι CD&G (Compact Disk & Graphics) μπορούν να χρησιμοποιηθούν (όπως και στο CDTV), όμως το θέμα της εικόνας θα το δούμε παρακάτω. Επιστρέφουμε για λίγο στο θέμα των μουσικών δίσκων.

Ενσωματωμένο στη ROM του Amiga CD 32 βρίσκεται το πρόγραμμα χειρισμού του CD Player. Από αυτό, και με τη βοήθεια όμορφων απεικονίσεων στην οθόνη, μπορεί κανείς να ακούσει δίσκους ήχου. Υπάρχουν όλες οι στάνταρ

λειτουργίες των κοινών CDs (PLAY, PAUSE, FF, BACK κ.λπ.), καθώς και η δυνατότητα προγραμματισμού. Το βολικό με το Amiga CD 32 είναι ότι δεν χρειάζεται να έχει κανείς οθόνη για να το χρησιμοποιήσει ως απλό CD. Όλες οι βασικές λειτουργίες βρίσκονται σχεδιασμένες επάνω στα πολλά πλήκτρα του χειριστηρίου, επιτρέποντας την εύκολη χρήση του "στα τυφλά".

Στο θέμα της εικόνας τώρα. Μία ιστορία, η οποία ίσως αλλάξει το μέλλον των CDs, ξεκίνησε πρόσφατα: μία ομάδα ερευνητών, που ακούει στο κωδικό όνομα MPEG (Motion Picture Expert Group), τελειοποίησε ένα νέο αλγόριθμο συμπίεσης εικόνων (με το ίδιο όνομα - MPEG), ο οποίος έχει εντυπωσιακά αποτελέσματα. Το στάνταρ αυτό (τουλάχιστον φαίνεται στάνταρ προς το παρόν) μπορεί να χρησιμοποιηθεί μόνο για εικόνες από τον πραγματικό κόσμο και, όπως ήταν αναμενόμενο, έχει τεράστιες υπολογιστικές απαιτήσεις, κάτι το οποίο σημαίνει ότι θα ήταν πολύ χρονοβόρα η αποσυμπίεσή τους, αν την εκτελούσε το software.

Η λύση είναι να εκτελείται από ειδικά σχεδιασμένο hardware. Πάλι όμως και προκειμένου να δοθεί η εντύπωση της ομαλά κινούμενης εικόνας (περί τα 25 καρέ/sec), απαιτείται ένας ρυθμός παροχής δεδομένων από τη μονάδα αποθήκευσης, ο οποίος ξεπερνά αρκετά τα 150 KB/sec που είναι ο ρυθμός ενός κοινού CD. Το CD, το οποίο συνοδεύει την Amiga CD 32, ικανοποιεί το δεύτερο κανόνα (300 KB/sec) και αναμένεται και το chipset της αποσυμπίεσης, το οποίο θα διατίθεται με τη μορφή προσθήκης στη θύρα επεκτάσεων. Έτσι, σε λίγο καιρό, αν τα πράγματα πάνε όπως τα έχει σχεδιάσει η Commodore, οι κάτοχοι του Amiga CD 32 με μία επιπλέον επιβάρυνση θα μπορούν να βλέπουν video με το CD τους! Τα 74 λεπτά κινούμενης εικόνας σε ένα CD είναι αρκετά μεγάλος χρόνος και ήδη, ορισμένες μεγάλες κινηματογραφικές εταιρίες προετοιμάζονται για να συναντήσουν το νέο αυτό στάνταρ, ανακοινώνοντας την έκδοση δημιουργημάτων τους σε αυτό το format. Το όνομα συστήματος είναι Video CD, θα υπάρχει σε δύο εκδόσεις (οικιακή και επαγγελματική) και υποστηρίζεται ήδη από τους περισσότερους κατασκευαστές CD Players. Υπεραισιόδοξες ίσως προβλέψεις υποστηρίζουν ότι δεν αποκλείεται μία τόσο μεγάλη έκρηξη, η οποία να εκτοπίσει το επικρατούν στάνταρ του VHS, αφού προσφέρει καλύτερη εικόνα, 16bit ήχο και μεγάλη αξιοπιστία. Το Amiga CD 32 είναι από τα πρώτα μηχανήματα, που θα το υποστηρίξουν.

SOFTWARE-ΣΥΜΒΑΤΟΤΗΤΑ

Όμως, το ότι πρόκειται για έναν υπολογιστή είναι το κύριο θέμα μας και γι' αυτό γυρίζουμε σε αυτό και ψάχνουμε να βρούμε τι θα τρέχει επάνω του.

Πρώτο σημείο να ψάξουμε αποτελεί το CDTV, αφού το format των δίσκων είναι το ίδιο. Με διάφορες αλχημείες, η Commodore υποστηρίζει ότι έχει πετύχει συμβατότητα 60% με αυτό, υποπτευόμαστε ωστόσο ότι κάνει κάποιο λάθος. 50% του software της 500άρας έτρεχε στη 1200.

Δεν υπάρχει λόγος να τα καταφέρει καλύτερα το Amiga CD 32, το οποίο έχει πολύ περισσότερες διαφορές από το CDTV. Πάντως, δοκιμάσαμε κάποιους τίτλους (εδώ που τα λέμε, δεν υπάρχουν και πολλοί στην Ελλάδα) και είδαμε πως γενικά ό,τι μπορεί να συμβιβαστεί με τη 1200 έτρεχε και στο CD 32. Υπήρχαν βέβαια και μικροπροβλήματα, όπως π.χ. το Advanced Military Systems, το οποίο διατίθεται με το CDTV και δεν άνοιγε όλη την οθόνη, ενώ κάποια άλλα δεν έτρεχαν καθόλου. Δεν πιστεύω, όμως, ότι οι κάτοχοι του Amiga CD 32 θα ζηλεύουν τους CDTV users. Τα δύο παιχνίδια, τα οποία προσφέρονται μαζί του, αξίζουν πολλά. Το Oscar είναι το ένα από αυτά και πρόκειται για πάρα πολύ καλό platform, ίσως ό,τι καλύτερο έχουμε δει έως τώρα. Συνεχή μουσικά backgrounds, πολύ καλή κίνηση και πληθώρα χρωμάτων κάνουν το (πολύ καλό) Sonic να ωχριά. Θα το παρουσιάσουμε πολύ σύντομα.

Το δεύτερο είναι το Diggers, ένα "Lemming-οειδές" παιχνίδι, με γραφικά σε 256 χρώματα, πολύ καλή κίνηση και γενικά ευχάριστο user interface και περιβάλλον. Το πρόβλημα είναι ότι το ενσωματωμένο manual ήταν στα γερμανικά και δεν καταφέραμε να βγάλουμε άκρη στο λίγο χρόνο, που είχαμε στα χέρια μας το μηχάνημα για το τεστ. Σίγουρα, όμως, πρόκειται για δύο πολύ καλά παιχνίδια, τα οποία θα απασχολήσουν τον κάτοχό τους για αρκετό καιρό.

Ωστόσο, το μέλλον διαγράφεται λαμπρό. Υπάρχει σημαντική πιθανότητα κάποια στιγμή το software να σχεδιάζεται για το Amiga CD 32 και μετά να μεταφέρεται κουτσουρεμένο στις δυνατότητες των άλλων Amiga. Τουλάχιστον αυτό πιστεύει η Commodore, αλλά και το ανάποδο (να εμπλουτίζονται δηλαδή οι εκδόσεις της 1200 με γραφικά, ήχο και επιπλέον πίστες) δεν πιστεύω ότι θα στεναχωρούσε τους gamers. Πάντως, ήδη, ετοιμάζονται εκδόσεις πολύ επιτυχημένων παιχνιδιών της 500 για CD, με γραφικά σε 256 χρώματα, 16bit ήχο, υψηλότερη ταχύτητα (λόγω CPU) και, πολλές φορές, επεκτάσεις του gameplay. Ένα πρόβλημα, το οποίο αντιμετωπίζουν οι προγραμματιστές, είναι αυτό των λειτουργιών Save και Load, αφού το 1 KB RAM που δεν χάνεται με το σθήσιμο του μηχανήματος είναι πολύ λίγο για να σωθούν πληροφορίες, όπως αυτές που θέλει ένα RPG ή ένα παιχνίδι στρατηγικής. Φαίνεται, όμως, ότι εργάζονται σε διάφορες προτάσεις και σύντομα το θέμα θα λυθεί, ώστε οι CD 32 users να μη χρειάζεται να τελειώνουν το Civilization μονοκοπιανιάς!

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Από τεχνικά χαρακτηριστικά, πάμε καλά θα έλεγα. Το Amiga CD 32 υπερτερεί από τεχνικής άποψης έναντι των άλλων και στον τομέα των γραφικών, όπου μάλλον σαρώνει τον ανταγωνισμό, αλλά και στον τομέα της υπολογιστικής ισχύος, όπου επίσης τα μηχανήματα παραπλήσιου κόστους είναι σαφώς κατώτερα, περιορισμένα στα 16bits. Software αναμένεται πολύ και κυρίως καλό. Όμως, όλα αυτά δεν θα σήμαιναν τίποτε, αν το μηχάνημα κυκλοφορούσε σε εξωφρενική τιμή. Και η Commodore ξαφνιάζει. Το Amiga CD 32, αποφεύγοντας ένα ακόμα λάθος του CDTV,



Οθόνη από το παιχνίδι Digger.

έρχεται περπατώντας και όχι "πετώντας στα ύψη". Αν και δεν γνωρίζουμε τη λιανική τιμή του, μάλλον θα κυμανθεί στα επίπεδα της απλής Amiga 1200, κάνοντάς το αρκετά δελεαστικό για τους gamers, αφού θα μπορούν να έχουν ένα πλήρες σύστημα με τα ίδια χρήματα. Ας μην ξεχνάμε ότι ο σκληρός δίσκος αποτελεί ένα "must" στη 1200. Με την εμφάνιση πληκτρολογίων και drives, εύκολα οι users θα μπορούν να έρθουν πολύ κοντά στο χώρο των υπολογιστών, αποκτώντας τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσουν όλο αυτό το σοβαρό software που κυκλοφορεί για την Amiga και το οποίο δεν μπορούν να έχουν οι άλλοι κάτοχοι κονσολών. Εξάλλου, ακόμα και στον τομέα του απλού gameware πρέπει να θυμόμαστε το υπολογιστικό υπόβαθρο που υπάρχει, το οποίο θα επιτρέψει στο χρήστη να μην περιοριστεί σε παιχνίδια τύπου blip-blip (arcade, platform, beat'em up, shoot'em up κ.λπ.), αλλά να εισχωρήσει και στο χώρο των adventure, role playing και strategy games.

Καλή επιτυχία, λοιπόν, στο Amiga CD 32. Προτού κλείσουμε όμως, πρέπει να αναφέρουμε ότι το μηχάνημα της δοκιμής μας πρόσφερε η POWER SYSTEMS, Ταυγέτου 52, Αθήνα TK 112 55, τηλ. 2011945 & 2230339. ☼

ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ COMPUTER:

CPU: 68EC020/14MHz, 32bit Data Bus 32bit, 24bit Address Bus

MNMMH RAM: 2 MB (chip), 1 KB save RAM

ROM: 512 KB, Kickstart 3.1

ΑΝΑΛΥΣΗ: από 320x256 έως 1.480x580

ΑΡΙΘΜΟΣ ΧΡΩΜΑΤΩΝ: από 2 έως 256 και 262.000+ σε ΟΛΕΣ τις αναλύσεις

ΠΑΛΕΤΑ: 16,7 εκατομμύρια χρώματα

ΗΧΟΣ: 4 κανάλια, στερεοφωνικός, PCM 8bit

CD PLAYER

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Sony

ΗΧΟΣ: 16bit, 8X oversampling

ΜΕΤΑΦΟΡΑ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ: 150 & 300 KB/sec

INTERFACE: Custom

ΤΟ ΠΡΩΤΟ VIDEO GAME

Το 1972 ήταν το έτος κατά το οποίο κυκλοφόρησε το Pong, που επειδή ήταν το πρώτο επιτυχημένο παιχνίδι, θεωρείται η αρχή στο χώρο της ηλεκτρονικής διασκέδασης. Το παιχνίδι πήρε το όνομά του από το επιτραπέζιο άθλημα ring-rong και δημιουργήθηκε από ένα μηχανικό ηλεκτρονικών υπολογιστών, τον Nolan Bushnell. Έτσι, αναγκάστηκε να δημιουργήσει και μία εταιρία, τη γνωστή Atari, για την ανάπτυξη αυτών των παιχνιδιών.

Κανείς όμως δεν είχε το θάρρος να ρισκάρει για αυτή τη νέα δουλειά και έτσι ο ίδιος ο Bushnell αποφάσισε να τριγυρνάει μόνος του στα μπαρ της California για να προωθήσει τις μηχανές του. Πολύ γρήγορα δημιουργήθηκε και το πρώτο πρόβλημα.

Τα κουτιά νομισμάτων των μηχανημάτων γέμιζαν γρήγορα από τους μανιώδεις gamers. Σύμφωνα, όμως, με δηλώσεις του ίδιου του Bushnell, στην πραγματικότητα το πρώτο του παιχνίδι ήταν το Computer Space, το οποίο είχε μέσα ιπτάμενους δίσκους και αστρόπλοια. Επειδή όμως ήταν περίπλοκο για τους τότε επίδοξους gamers, δεν είχε την αναμενόμενη επιτυχία. Έτσι δημιουργήθηκε κάτι απλούστερο και η ιδέα δύο ρακετών και μίας μπάλας ήταν ό,τι έπρεπε.

Στην Ευρώπη ήρθε το 1973 και ακολούθησαν αρκετές νέες εκδόσεις. Ο Nolan Bushnell δημιούργησε περίπου 20 επιπλέον παιχνίδια, όπως το Asteroids, προτού πουληθεί η Atari στη Warner Brothers Communications το 1976.

ΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΓΕΝΝΙΕΤΑΙ

Εχετε αναρωτηθεί ποτέ, όταν κάθεστε μπροστά στο μόνιτορ της Amiga με το joystick στο χέρι, πώς ήταν τα παιχνίδια στα πρώτα τους βήματα; Επειδή είμαστε σίγουροι γι' αυτό, επιχειρούμε σε αυτό το τεύχος μία ιστορική αναδρομή στα χρόνια της γέννησης των Video και Computer games.

• του Κώστα Γιαγιά



ΤΟ ΔΕΥΤΕΡΟ SMASH HIT

Ο διάδοχος του Pong ήταν μία ακόμα μεγάλη επιτυχία. Λεγόταν BreakOut και είχε τη ρακέτα στο κάτω μέρος της οθόνης. Σκοπός σου ήταν να χτυπήσεις με το μπαλάκι τα τούβλα, τα οποία υπήρχαν στο πάνω μέρος, και να φύγει το μπαλάκι κάτω από τη ρακέτα. Το BreakOut ήταν το πρώτο παιχνίδι που έπαιξες με αντίπαλο τον υπολογιστή και το πρώτο που χτύπαγες κάτι.

ΤΟ ΠΡΩΤΟ HOME VIDEO GAME

Το 1974, τα παιχνίδια μπήκαν και στα σπίτια σε ασπρόμαυρη μορφή και αποτελούσαν παραλλαγές του πασίγνωστου Pong. Οι πρώτες κονσόλες ήταν της Mattel και της Binatone και τα παιχνίδια δεν ήταν σε λογισμικό, αλλά ενσωματωμένα στο κάθε μηχάνημα. Τα παιχνίδια αυτά είχαν άμεση σχέση με αθλήματα, όπως το τένις και το squash, ενώ έγιναν σύμβολο κλάσης για τα παιδιά. Τώρα, αν βρείτε κάποια τέτοια κονσόλα, αποκτήστε την, γιατί σε λίγο θα αποτελεί συλλεκτικό αντικείμενο.

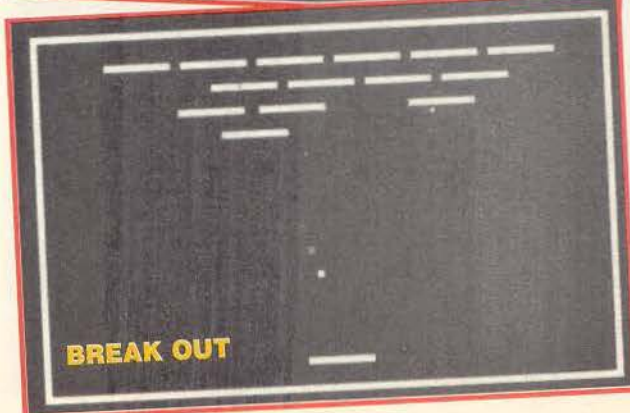
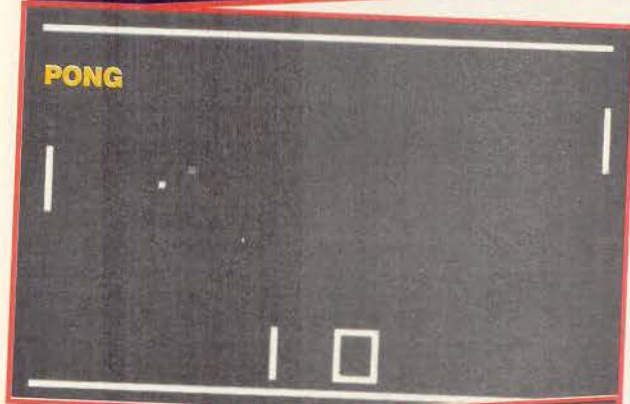
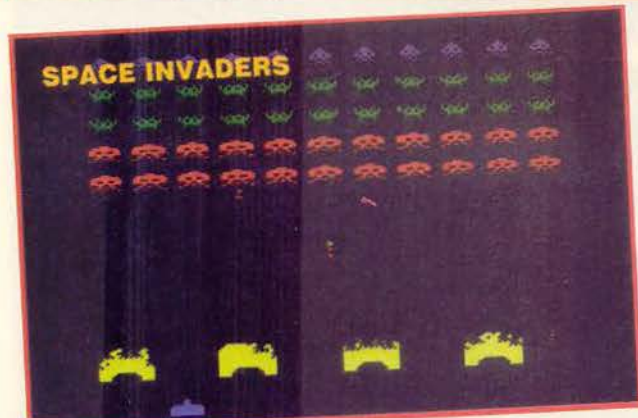
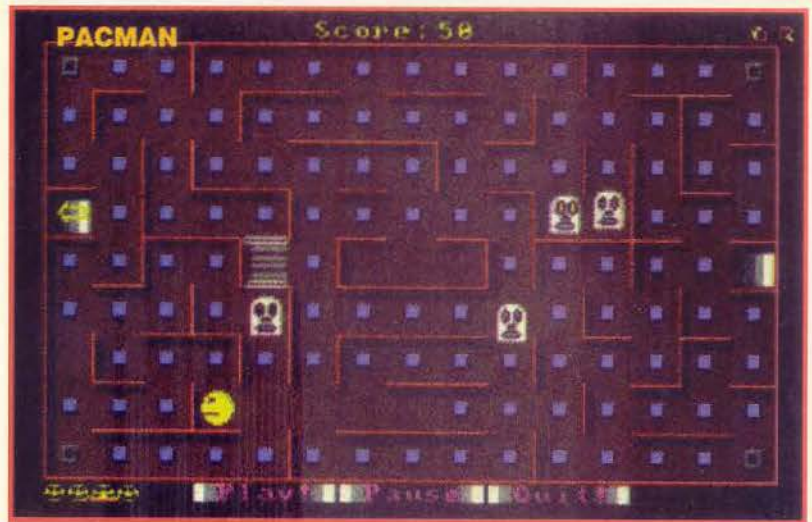
Το 1977, χρησιμοποιήθηκαν κονσόλες όπως τις ξέρουμε τώρα, δηλαδή με cartridges. Πρώτη από αυτές ήταν η Atari 2600.

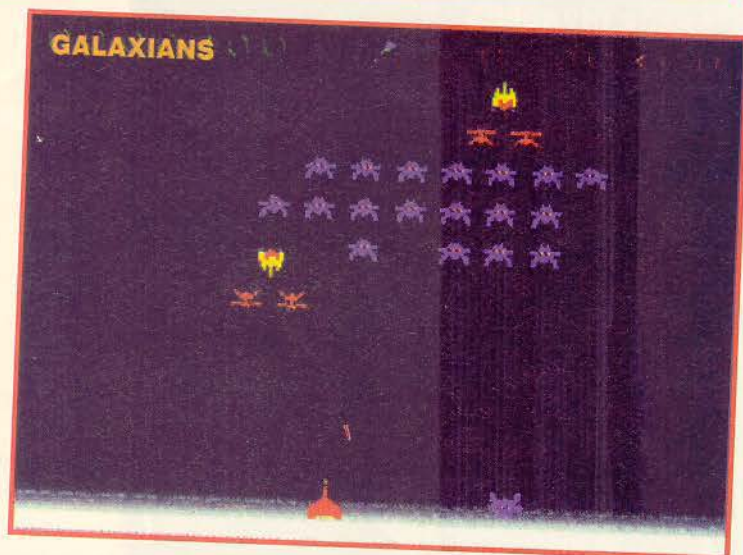
Όπως φαίνεται και παραπάνω, μιλάμε για την είσοδο των Ιαπώνων και συγκεκριμένα της Taito στην κερδοφόρα επιχείρηση των κονσολών. Από το 1978, όταν κυκλοφόρησε το πασίγνωστο Space Invaders, μέχρι το 1979, είχαν πουληθεί 750.000 μηχανήματα σε όλο τον κόσμο. Το παιχνίδι ήταν μονόχρωμο, έγχρωμες όμως ρίγες στην οθόνη έδιναν την αίσθηση ότι τα sprites άλλαζαν χρώμα καθώς μετακινούνταν.

Το πρώτο πραγματικά έγχρωμο παιχνίδι ήταν το Galaxians, που ήταν μία νέα έκδοση του Space Invaders και χρησιμοποιούσε 6 χρώματα. Βέβαια, μετά από αυτήν την επανάσταση, όπως είναι φυσικό, ακολούθησαν αρκετά παιχνίδια. Ενδεικτικά αναφέρουμε το Defender, το Scramble, που ήταν το πρώτο Shoot'em up, το Donkey Kong, που ήταν το πρώτο platform game, το Frogger και, φυσικά, το PacMan. Στις αρχές της δεκαετίας του 1980 και ενώ οι κονσόλες πουλάνε "σαν τρελές", ο Sir Clive Sinclair δίνει την άλλη λύση με τα φτηνά οικιακά computers. Τα Z-80 και τα VIC-20 της Commodore κατέκλυσαν την παγκόσμια αγορά. Έτσι ξεκινά η βιομηχανία Software.

ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΑ ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΑ

Λόγω των πολλών αντιγραφών στα αρχικά προγράμματα, έπρεπε να βρεθεί κάποια λύση στο πρόβλημα της κλοπής αυτής. Αυτό ήταν αναγκαίο, καθώς πολλά από αυτά ήταν ακριβώς τα ίδια, κρυμμένα με διαφορετικό όνομα, π.χ. Space Intruders, Killer Gorilla και Planetoids. Έτσι, το 1983 η





Century Electronics για πρώτη φορά εκχώρησε δικαιώματα παιχνιδιού και συγκεκριμένα του Hunchback στην Ocean για το SPECTRUM και στη Superior Software για τον BBC και τον Commodore.

Το 1984 ήταν το έτος κατά το οποίο δημιουργήθηκαν τα πρώτα original παιχνίδια, που δεν ήταν απλή μεταφορά από τα arcades. Μερικά από αυτά μπορούσες να τα παίξεις για ώρες, κάτι αδύνατο για τις μεταφορές. Το πιο γνωστό και αντιπροσωπευτικό παιχνίδι της εποχής ήταν το τρισδιάστατο Elite, με το οποίο έκανες εμπόριο στο διάστημα, ενώ είχε γραφτεί από τον David Braben.

Τότε, εμφανίστηκαν και οι Amstrad CPC και ο Commodore 64, οι οποίοι πήραν το μεγαλύτερο κομμάτι από την τούρτα των πωλήσεων παιχνιδιών. Επόμενο βήμα ήταν η δημιουργία της Amiga.

ΚΑΙ ΕΓΕΝΕΤΟ Η AMIGA

Η Commodore αρχικά είχε γίνει γνωστή με το Vic-20, το οποίο όμως δεν ήταν και το πρώτο της μηχάνημα. Το αρχικό της δημιούργημα ήταν το KIM1 (1977) και ήταν το πρώτο προσωπικό computer.

Το 1982, με την εμφάνιση του C-64, η εταιρία έγινε "κολοσσός" και σημείωσε πωλήσεις 13 εκατ. μηχανημάτων μέχρι σήμερα. Το 1984, ο Jay Miner και ο RJ Mical πούλησαν στην Commodore ένα νέο, έτοιμο μηχάνημα Amiga 1000, το οποίο έμελλε να αλλάξει τον ρου της ιστορίας των Η/Υ. Αρχικά, είχε σχεδιαστεί για δουλειά επαγγελματική και είχε 256 Kbytes RAM και 1 Floppy Disk Drive. Όμως, οι μεγάλες δυνατότητές της σε γραφικά και ήχο έκαναν τους χρήστες να την προτιμήσουν για άλλες εργασίες.

ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΓΙΑ ΤΗΝ AMIGA

Ιούνιος 1986: Αν και υπάρχουν άτομα, τα οποία υποστηρίζουν ότι το πρώτο παιχνίδι για την Amiga ήταν το Brataccas, θεωρείται και είναι κοινά αποδεκτό ότι αυτή η τιμή ανήκει στο Defender of the Growl της Cinemaware. Το παιχνίδι είχε σχεδιαστεί ειδικά για την A1000 και είχε να επιδείξει 32 χρώματα στα γραφικά και ηχογραφημένο στερεοφωνικό ήχο. Χαρακτηριστικό είναι ότι τότε οι περισσότεροι έψαχναν να βρουν πού είναι κρυμμένο το Laserdisc. Όμως, αυτό το παιχνίδι είχε και άλλες σημαντικές πρωτιές, όπως το πρώτο adventure/strategy με κινούμενα γραφικά και το πρώτο με arcade action μέρη.

AMIGA 500, March 1987

Επειδή από το 1986 η Atari είχε βγάλει στην αγορά το 16μπιτο 520ST, η Commodore αναγκάστηκε να απαντήσει με την AMIGA 500. Ήταν ένα μη-

χάνημα με 512 Kbytes RAM και λειτουργικό σύστημα το Workbench 1.2. για τα επόμενα 3 χρόνια.

GAMES ΓΙΑ ΤΗΝ A500

Τα πρώτα παιχνίδια, τα οποία κυκλοφόρησαν για αυτόν τον επαναστατικό υπολογιστή, μπορούμε να τα χωρίσουμε σε δύο γενιές. Στην πρώτη γενιά εντάσσουμε τα arcade-style action games. Εκπληξη αποτελούσε το γεγονός ότι το Δεκέμβριο του 1987 υπήρχαν ήδη περίπου 90 παιχνίδια στην αγορά. Αρχικά, κυκλοφόρησαν τα text-based adventures, όπως η σειρά Zork, η σειρά Ultima της Microprose και η σειρά King's Quest της Sierra. Όλα αυτά, όπως και εσείς παρατηρείτε, ήταν προϊόντα αμερικανικών εταιριών και έτσι η αγγλική απάντηση ήταν απαραίτητη.

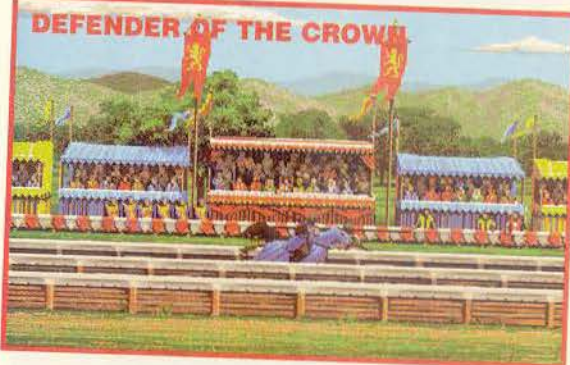
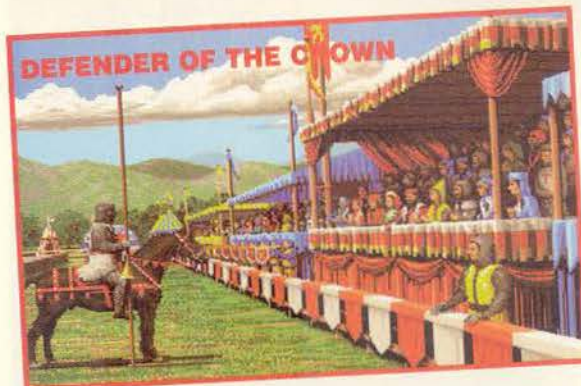
Τα Jewels of Darkness, Guild of Thieves της Level 9 και της Magnetic Scrolls είναι ένα δείγμα από αυτά. Το πρώτο icon driven adventure ήταν το Deja-Vu. Σιγά σιγά κυκλοφόρησαν και arcade, αλλά ήταν πολλές μεταφορές από τα 8 bits με καλύτερα γραφικά. Το άσχημο της υπόθεσης ήταν ότι οι μεγάλες εταιρίες software άργησαν να μπουν στο χώρο της Amiga και έτσι όλα ήταν δημιουργήματα μεμονωμένων προγραμματιστών. Τα πρώτα best ήταν το leaderboard της US Gold και το Starglider, ένα wireframe-3d shoot'em up της Rainbird.

ΑΠΟ 8ΜΠΙΤΟ ΣΕ 16ΜΠΙΤΟ

Η κόντρα μεταξύ της Atari ST και της Amiga συνεχιζόταν με τρελούς ρυθμούς, αλλά πολλοί προγραμματιστές είχαν "ξεχάσει" την ύπαρξή τους και συνεχίζουν την εργασία τους στα home-micro. Για παράδειγμα το Nigel Mansell GP δεν είχε κυκλοφορήσει για A500 και ST. Το 1988 έγινε η μεγάλη αρχή στο χώρο των games.

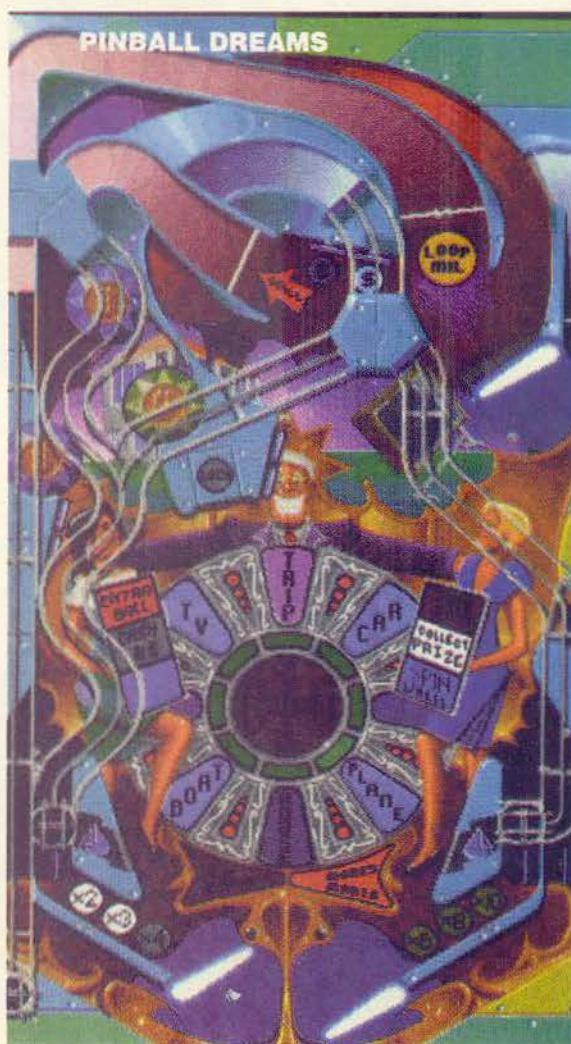
Οι προγραμματιστές αποφάσισαν να ξαναφτιάξουν τα επιτυχημένα 8μπιτα παιχνίδια σχεδόν από την αρχή. Το Μάιο του '88 εκδόθηκε το Bubble Bobble και ακολούθησαν πολλοί τίτλοι, όπως Wizball, Super sprint, Buggy boy, Thundercats, Great Giana Sisters, Tetris και Nebulus. Σχετικά γρήγορα ανακαλύφθηκαν τα πλεονεκτήματα της Amiga και τα πρώτα 3D μετέβαλαν εντελώς τις προτιμήσεις των χρηστών. Το Currier Command και το Starglider 2 αποτελούν ένα μικρό δείγμα των νέων τεχνικών προγραμματισμού. Τα adventures είχαν animation και όχι άλλες εικόνες, κάτι το οποίο τα έκανε ακόμα πιο εθιστικά.

Το πλεονέκτημα της Amiga ήταν ότι πολλοί τίτλοι αργούσαν να βγουν για τον ST ή άλλοι δεν κυκλοφόρησαν ποτέ γι' αυτόν τον ανταγωνιστικό υπολογιστή. Κλασικά παραδείγματα αποτελούν το Ferrari Formula One ή το Interceptor, το οποίο ήταν εκπληκτικό από την αρχή έως το τέλος και υ-





πήρε μόνο γι' αυτήν. Τον Ιούνιο του 1988 η τιμή της έπεσε στο επίπεδο του ST και αυτό τη βοήθησε πολύ στη συνέχεια.



ΧΡΙΣΤΟΥΓΕΝΝΑ 1988

Από την έως τώρα πείρα μας, τα Χριστούγεννα κάθε έτους οι πωλήσεις παιχνιδιών αυξάνουν ραγδαία. Το 1988 τα ποσοστά των αυξήσεων αυτών ήταν πάρα πολύ υψηλά. Αυτό συνέβαλε, ώστε τα coin-op να πέσουν στην προτίμηση των games. Η λύση δόθηκε από τις ίδιες τις κατασκευάστριες εταιρίες συσκευών. Τα παιχνίδια κυκλοφορούσαν με κουβούκλια, τα οποία παρείχαν ρεαλισμό και πιο μεγάλη προσέγγιση στην πραγματικότητα. Για παράδειγμα, αναφέρουμε το Afterburner με την υδραυλικά κινούμενη βάση, το operation Wolf με το πλαστικό πιστόλι και το Streetfighter με τις δερμάτινες σακούλες χτυπήματος. Εκτός αυτού, η υπόθεση των computer games συχνά αποτελούσε μεταφορά από γνωστές και επιτυχημένες ταινίες. Δυστυχώς, πολλά από αυτά είχαν αντιστρόφως ανάλογη επιτυχία ως παιχνίδια, από ό,τι οι ίδιες οι εταιρίες.

Η ΛΑΜΠΡΗ ΣΥΝΕΧΕΙΑ

Το 1989, κυκλοφόρησαν πολλά παιχνίδια που άφησαν ιστορία, όπως το Elite, το Super Hang-on και το R-Type. Τον ίδιο χρόνο εκδόθηκε και το TV Sports football από τη Cinemaware, στο οποίο δοκιμάστηκε μία τεχνική συνδυασμού των γραφικών της Amiga με πραγματικές εικόνες από Video. Εκεί αναζητούμε και τις ρίζες των τωρινών παιχνιδιών για CD.

Το Μάρτιο του έτους αυτού δύο ολότελα νέες ιδέες είδαν το φως της δημοσιότητας, το Populous και το Dungeon Master, τα οποία έγραψαν μεγάλη ιστορία και σε συνδυασμό με το Zak McKracken είχαν animated γραφικά. Εξάλλου, κυκλοφόρησε και το γνωστό σε όλους μας Kick off. Δεν κλείνει όμως έτσι η χρονιά. Η Bitmap κυκλοφορεί το XENON II με μουσική επένδυση από το ραπ συγκρότημα Bomb the Bass. Άλλοι τίτλοι αυτής της χρονιάς ήταν οι: Stunt Car Racer, F-16 Combat Pilot, Shadow of the Beast, Interphase, Batman και, τέλος, το SimCity, το οποίο ήταν το πρώτο από τα "τρελά" simulations.

ΠΤΩΣΗ ΤΟ 1990 ΚΑΙ ΤΟ 1991

Με την είσοδο του 1990 ανακοινώθηκε η κυκλοφορία του Rainbow Island, το οποίο τον Ιούνιο της χρονιάς ανακοινώθηκε και σε CDTV. Το Indianapolis 500 εκδόθηκε για να προσφέρει κάποια νέα στάνταρ στα 3D racing games. Το 1991 θα μείνει στη μνήμη μας, γιατί τον Ιανουάριο όλοι ξεκινήσαμε να παίζουμε μανιωδώς το Lemmings. Μία σπάνια, αυθεντική ιδέα, η οποία απέσπασε το θαυμασμό όλων των gamers. Οι εταιρίες είχαν επηρεαστεί από τα PCs και έτσι το Φεβρουάριο το Railroad Tycoon και το PGA Golf tour αναγκάζουν

την Commodore να διαθέσει στην Αγγλία την A500 με δωρεάν RAM Expansion. Το Secret of Monkey Island τελικά βγήκε στην αγορά, ένα παιχνίδι το οποίο η Lucasfilm είχε ανακοινώσει από καιρό. Το έτος έκλεισε με τίτλους, όπως το Eye of the Beholder και το Jimmy White's Snooker. Τότε, οι A500 κυκλοφορούσαν στην αγορά με το Workbench 2, κάτι το οποίο τελικά δημιουργούσε πρόβλημα συμβατότητας και έτσι δεν ήσουν σίγουρος ποιο από τα παιχνίδια μπορούσε να τρέξει.

Ο ΤΕΛΕΥΤΑΙΟΣ ΧΡΟΝΟΣ

Το 1992 ξεκινάει με τους καλύτερους αιώνους. Το δημιούργημα της Microprose, Formula One Grand Prix, δεν ήταν ένα απλό παιχνίδι, αλλά το πρώτο 3D Simulation με άψογη τεχνική ακρίβεια και καταπληκτικής ποιότητας gameplay. Η συνέχεια ακούει στο όνομα Another World, ένα arcade adventure της γαλλικής Delphine. Κατόπιν, είχαμε την άφιξη της Amiga 600, ένα μηχάνημα που φέρνει την Amiga πιο κοντά στις κονσόλες. Μετά υπήρξε μία απότομη πτώση στις κυκλοφορίες παιχνιδιών. Χαρακτηριστικό είναι ότι από τα 5 πιο σημαντικά παιχνίδια του 1993 μόνο ένα, το Wizkid, γράφτηκε για την Amiga. Τα άλλα ήταν το Putty και το Zool, τα οποία αποτελούσαν μεταφορές από κονσόλες, και τα Monkey Island 2 και Civilization, τα οποία προήλθαν από τα PCs. Σύμφωνα με τη φιλοσοφία των PC games, τα παιχνίδια χρειάζονται σκληρό δίσκο και έχουν εικόνες 256 χρωμάτων. Όμως, αν έχεις μία A1200 και ένα CD, τι να τον κάνεις το σκληρό; Όπως παρατηρούμε, όμως, έχει φτάσει η στιγμή του κορεσμού για τα παιχνίδια της Amiga. Συνεχώς βλέπουμε αντιγραφές προηγούμενων παιχνιδιών, τα οποία ίσως δεν έχουν να προσφέρουν κάτι καινούριο. Τα τελευταία 7 χρόνια πάνω από 2.000 τίτλοι έχουν περάσει από τα χέρια μας. Πόσους όμως από αυτούς θυμάστε ακόμα; Αν όλα αυτά σας ανησυχούν, ηρεμηστε, γιατί η λύση έχει ήδη βρεθεί. Βρισκόμαστε σε μία νέα αρχή. Η εποχή του CD είναι εδώ.

Η ΝΕΑ ΕΠΟΧΗ

Αν και πολλοί προγραμματιστές πιστεύουν το αντίθετο, η χρήση του CD και η A1200 μάς προετοιμάζουν για ένα νέο άλμα στην τεχνολογία των games. Αυτό συμβαίνει, γιατί η μεγάλη χωρητικότητα των CD's μπορεί να κρατήσει μεγάλο αριθμό εικόνων και ήχων. Τελευταίες πληροφορίες μάς ανακοινώνουν ότι ο Arnold Schwarzenegger θα μπει ξανά στα μηχανήματά μας, με τη μεταφορά της ταινίας "Last Action Hero". Ακούγεται ακόμα ότι θα γυριστούν έξτρα σκηνές, οι οποίες θα χρησιμοποιηθούν μόνο στο παιχνίδι.

Τώρα πια, σε αρκετά παιχνίδια δεν σχεδιάζονται





ΜΑΝΕΣΙΩΤΗΣ

τα γραφικά, αλλά χρησιμοποιείται video και πραγματικοί ηθοποιοί. Κλασικό παράδειγμα αποτελεί το Sherlock Holmes - Consulting Detective. Όμως, αυ-

τό προϋποθέτει μεγαλύτερα χρηματικά ποσά για την παραγωγή του. Εδώ είναι που εισέρχονται στο παιχνίδι μεγάλες εταιρίες, οι οποίες χρηματοδοτούν αυτές τις προσπάθειες, π.χ. η Sony, η οποία αγόρασε την Psygnosis. Οι χρήστες αποκομίζουν πιο ρεαλιστικά γραφικά, ιδιαίτερα στα sports και τα simulations. Έτσι ευνοείται και η τεχνική Texture-Mapping, χάρη στην οποία μπορούν οι προγραμματιστές να προσθέσουν αντικείμενα στο χώρο, όπως λόγου χάρη σύννεφα στον ουρανό ενός flight simulation.

Το σίγουρο είναι ότι με τη χρήση των CDs τα παιχνίδια μεγαλώνουν, δηλαδή υπάρχουν περισσότερες πίστες στα arcades ή μεγαλύτεροι χάρτες στα adventures, αν και το gameplay δεν αλλάζει σημαντικά. Τελειώνοντας, θα ήθελα να επισημάνω ότι πολλές φορές κυκλοφορούν παιχνίδια, τα οποία είναι καταπληκτικά σε θέματα γραφικών και ήχου, αλλά δεν υπάρχει gameplay.

Ευχή μας είναι τα games να παραμείνουν games και να μη μετατραπούν σε καλογορισμένες ταινίες. Καλό είναι να βλέπεις το animation του Dragon's Lair, αλλά ποιος αλλάζει το Sensible Soccer για ένα τέτοιο... demo.

Επιτέλους, αυτό που περιμένατε!!!

...το βιβλίο που θα σας μάθει να παίζετε Προ-Πο και Λόττο με computer.

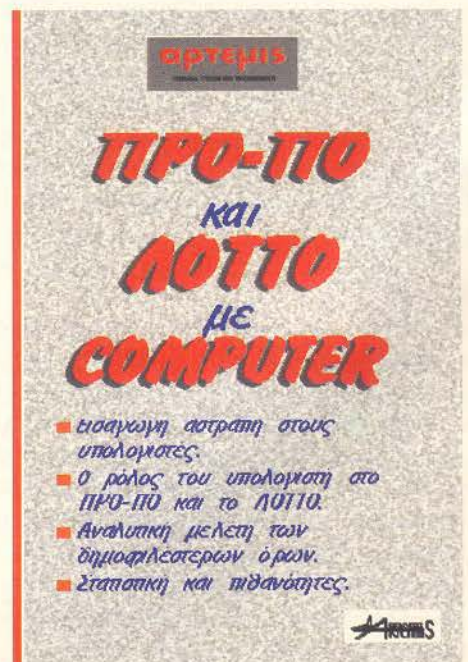
Ξεχάστε...

- ▶ το μεγάλο "μυστήριο" του ηλεκτρονικού υπολογιστή,
- ▶ τα πολύπλοκα συστήματα και τους ατέλειωτους υπολογισμούς,
- ▶ τις δεκάδες χιλιάδες δραχμές που χάνετε χωρίς λόγο!

Τώρα,

με το ΠΡΟ-ΠΟ και ΛΟΤΤΟ με COMPUTER...

- ▶ έχετε στη διάθεσή σας όλες τις βασικές πληροφορίες για τη λειτουργία των Η/Υ, τον τρόπο χειρισμού και επικοινωνίας μαζί τους,
- ▶ επιτυγχάνετε τη μεγαλύτερη οικονομία στηλών και - το σημαντικότερο - χρημάτων, έχοντας τα καλύτερα αποτελέσματα.
- ▶ αυξάνετε τις πιθανότητές σας, παίζοντας, να "πιάσετε" το χρυσό 13άρι ή τους "6 τυχερούς αριθμούς του ΛΟΤΤΟ"



GAMERS

C L U B

Τώρα

ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

MEGA DRIVE

STREET FIGHTER II	29.000
COOL SPOT	21.900
MORTAL KOMBAT	29.000
JUNGLE STRIKE	29.000
MUHAMMAD ALI	21.900
SHADOW OF BEAST II	16.900
SUPER KICK OFF	21.900
KING OF MONSTERS	17.900
SUPERMAN II	21.000

GAME BOY*

ALLIEN 3	STAR WARS	BEATLE JUICE
SIDE POCKET	TERMINATOR	DRAGON'S LAIR
CHASE H.Q.	SOCCER MANIA	CRUSTY'S FUNHOUSE
NBA ALL STAR 2	GHOSTBUSTERS 2	SPEEDBALL 2
DOUBLE DRAGON 2	DARK MAN	TALE SPIN
ELEVATOR ACTION	WWF 2	PUNISHER
LITTLE MERMAID	TURRICAN	COOL SPOT
ROGER RABBIT	YOSHI	ADDAM'S FAMILY

Το 1 παιχνίδι
8.900
Τα 2 παιχνίδια
16.900
Τα 3 παιχνίδια
23.900

SUPER ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΓΙΑ ΛΙΓΕΣ ΗΜΕΡΕΣ

ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

ΜΕΓΑΛΗ ΣΥΛΛΟΓΗ CD για MEGA DRIVE
και επίσης Παιχνίδια για ATARI LYNX I & II

STREETS OF RAGE II
GOLDEN AXE III
DOUBLE DRAGON III
THUNDER FORCE III
GREEN DOG
MERLS 3
ROLLING THUNDER 2
BATTLE TOADS
WORLD OF ILLUSION
KRUSTY'S FUNHOUSE
ROAD RUSH 2
CHASE H.Q. 2
TINY TOONS
PREDATOR 2
TAZMANIA
SPIDERMAN
SUNSET RIDERS
SHADOW DANCER
SHINOBI 2
CALIFORNIA GAMES
WINTER CHALLENGE
FIGHTING MASTERS
BATMAN 3
TERMINATOR

Το 1 παιχνίδι
10.900
Τα 2 παιχνίδια
19.900
Τα 3 παιχνίδια
27.900

MEGA DRIVE (ΧΩΡΙΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙ)	49.000
MEGA DRIVE (+1 ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΕΠΙΛΟΓΗΣ)	59.000
SUPER FAMICOM ΕΥΡΩΠΑΙΚΟ	35.000
GAME GEAR	38.000
MASTER SYSTEM II + ΤΣΑΝΤΑ ΔΩΡΟ	25.900
ATARI LYNX II + ΠΑΙΧΝΙΔΙ	41.900
GAME GEAR TV TUNER	47.000
MEGA CD II	119.000

STREET
FIGHTER II
για
GAME GEAR
18.000!!

ΟΛΑ ΤΑ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΑ ΜΕ ΜΙΚΡΗ ΠΡΟΚΑΤΑΒΟΛΗ ΚΑΙ ΔΟΣΕΙΣ

ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ
ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

ΠΡΟΣΦΟΡΑ

ΜΕ ΚΑΘΕ ΑΓΟΡΑ ΑΝΩ ΤΩΝ 15.000 ΔΡΧ.
ΔΩΡΕΑΝ ΕΓΓΡΑΦΗ ΜΕΛΟΥΣ

SUPER NINTENDO*

STREET FIGHTER II TURBO	29.900
BATMAN RETURNS	25.000
FINAL FIGHT 2	25.000
SONIC BLASTER	19.000
GOLDEN FIGHTER	24.000
ROBOCOP 3	19.000
SPIDERMAN 2	19.000
SUPER MARIO WORLD	19.000
MORTAL KOMBAT	29.900
JUNGLE STRIKE	29.900
BUBSY	25.000
FATAL FURY	25.000

*
ΠΑΡΟΝΤΙΑ
ΜΕΤΑΧΕ-
ΡΙΣΜΕΝΑ
ΚΑΙ
ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ



GAMERS CLUB 1

Λεωφ. Αλεξάνδρας 31 & Μουστοξύδη Τηλ.: 6439824

GAMERS CLUB 2

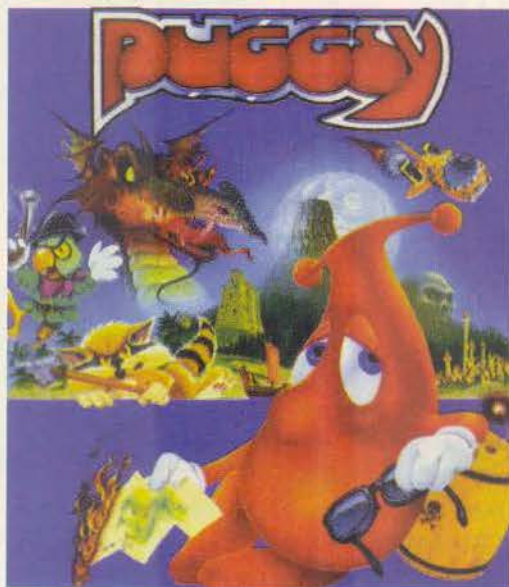
Δημητρακοπούλου 108-110 Καλλιθέα, Τηλ.: 9598244



#SHTZ 3Z4MLTOS



PUGGSY



Ο ακατοίκτης πλανήτης, στον οποίο προσγειώθηκε αναγκαστικά ο Puggsy, δεν ήταν τελικά τόσο ακατοίκτης και μάλιστα οι κάτοικοί του πρέπει να ήταν αρκετά παιχνιδιάρηδες, αφού έκρυψαν το διαστημόπλοιο του Puggsy και θα του το επιστρέψουν μό-

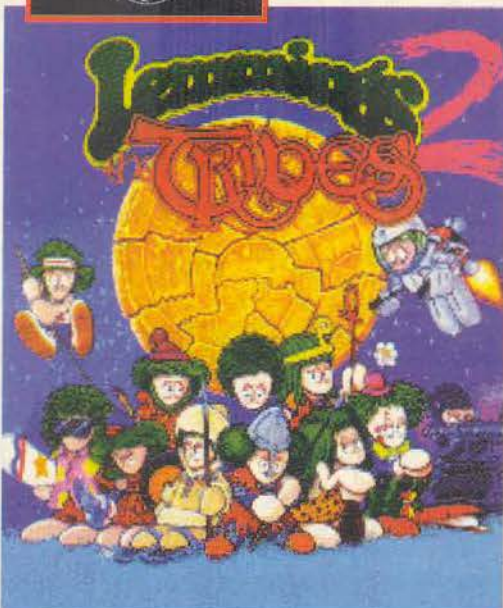
νον όταν λύσει όλους τους γρίφους που έχουν σχεδιάσει.

Η δουλειά του Puggsy δεν είναι καθόλου εύκολη, αφού η επίλυση των γρίφων απαιτεί τη χρήση 40 διαφορετικών αντικειμένων και την αντιμετώπιση 100 πλασμάτων, τα οποία ασφαλώς δεν βρίσκονται εκεί για να σας διευκολύνουν. Η τεχνική της "πλήρους αλληλεπίδρασης αντικειμένου", η οποία χρησιμοποιείται στο παιχνίδι, κάνει τα αντικείμενα να συμπεριφέρονται όπως και στον πραγματικό κόσμο, δηλαδή να υπόκεινται στο νόμο της βαρύτητας, να διαθέτουν ροπή και αδράνεια κ.ο.κ.

Εκτός από τα προαναφερθέντα, το παιχνίδι διαθέτει 51 επίπεδα με 17 εντελώς διαφορετικά σεντ γραφικών, πλούσια συλλογή από μουσικά θέματα και ηχητικά εφέ, καταπληκτικά γραφικά και ξεχωριστό τμήμα για τους μικρούς gamers. Το "Puggsy" είναι με διαφορά το καλύτερο παιχνίδι λογικής που έχει εμφανιστεί μέχρι σήμερα στο Megadrive και καθίσταται απαραίτητη αγορά για τους φίλους του είδους.



LEMMINGS 2 - THE TRIBES



Τα Lemmings - αυτά τα αξιαγάπητα μπλε πλασματάκια με τα πράσινα μαλλιά - βρίσκονται πάλι σε κίνδυνο. Το νησί τους σε λίγο θα εξαφανιστεί από το χάρτη και μέχρι τότε πρέπει να τα έχετε οδηγήσει σάα και αβλαβή μακριά από αυτό.

Έχει περάσει καιρός από τότε που γνωρίσατε τα Lemmings. Ετσι έχουν αποκτήσει περισσότερες ικανότητες, όπως π.χ. να πετάνε ακόντια, να κτίζουν κατακόρυφα κ.λπ.

Παράλληλα, τα επίπεδα έγιναν πιο πολύπλοκα και σίγουρα θα πρέπει να βάλετε τα δυνατά σας για να μην έχετε απώλειες.

Τα Lemmings πρέπει να έχουν ήδη φτάσει στο SNES σας την ώρα που διαβάζετε αυτές τις γραμμές.



SUPERHERO

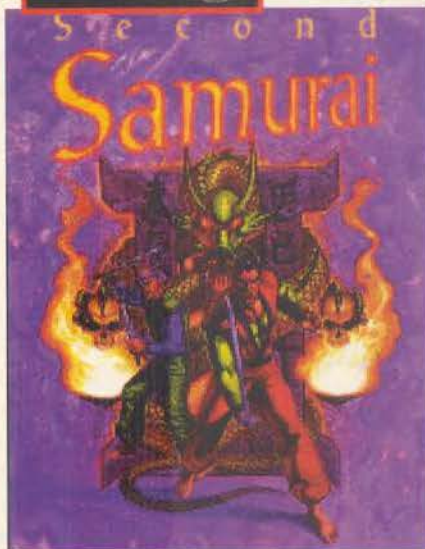


Ακόμη ένας υπερ-ήρωας μεταπηδά από τις σελίδες των κόμικς στις οθόνες των υπολογιστών μας. Το συγκεκριμένο κόμικς δεν υπήρξε ποτέ ιδιαίτερα δημοφιλές στη χώρα μας, ο ήρωάς του όμως έχει όλα τα χαρακτηριστικά που θα περιμένατε: κολλητά ρούχα, κάπα και απεριόριστη διάθεση για ανδραγαθήματα. Αποστολή σας είναι να προστατεύσετε την πόλη

σας από τις δυνάμεις του κακού, εμποδίζοντάς τες να εφαρμόσουν τα καταχθόνια σχέδιά τους. Πολύ ενδιαφέρον στοιχείο του παιχνιδιού είναι ότι μπορείτε να επιλέξετε τα χαρακτηριστικά του ήρωά σας και τις ικανότητές του σε διάφορους τομείς. Οι υπολογισμοί της Psygnosis ανεβάζουν τον αριθμό των παραλλαγών του ήρωά σας σε 72.000.000. Σε ό,τι αφορά το gameplay του παιχνιδιού, θα έχουμε ένα ακόμη platform game με αρκετή δράση. Περισσότερες πληροφορίες θα έχουμε στα επόμενα τεύχη, όταν κυκλοφορήσει το παιχνίδι.



SECOND SAMURAI



Πριν από περίπου δύο χρόνια, οι προγραμματιστές της Psygnosis είχαν φέρει στις οθόνες των υπολογιστών μας τον πρώτο σαμουράι, ο οποίος ταξίδευε μέσα στο χρόνο για να βρει το δολοφόνο του δασκάλου του και να εκδικηθεί, όπως προτάζει ο κώδικας τιμής. Τώρα,

ο γενναίος σαμουράι επιστρέφει, έτοιμος για νέες περιπέτειες, με βελτιωμένα γραφικά και gameplay, ενώ υπάρχει και η δυνατότητα να παίζουν ταυτόχρονα δύο παίκτες.

Το "Second Samurai" θα είναι από τα βασικά όπλα της Psygnosis στη μάχη της χριστουγεννιάτικης αγοράς και η κυκλοφορία του έχει προγραμματιστεί για τα τέλη Νοεμβρίου.



MORTAL KOMBAT

Ο κύριος Shang Tsung είναι πάνω από 500 χρόνων, αλλά η επιδερμίδα του είναι φρέσκια και δροσερή σαν εφήβου. Το μυστικό του; Οι αγώνες που διοργανώνει κάθε χρόνο μεταξύ των πιο άξιων μαχητών. Σε όλους τους αγώνες υπάρχουν νικημένοι, σε αυτόν όμως ειδικά τούς επιφυλάσσεται σκληρή μοίρα: οι ψυχές τους θα χρησιμοποιηθούν από τον κύριο Shang Tsung για φρεσκάρισμα της επιδερμίδας του.

Εφτασε έτσι η ώρα για τους φετινούς αγώνες και, όπως θα περιμένατε, είστε καλεσμένοι.

Για να μην καταλήξετε κολληγόνο για την επιδερμίδα του Shang Tsung, θα πρέπει να νικήσετε όλους τους



συναγωνιστές σας και στο τέλος να αντιμετωπίσετε τον Goro, ένα μεταλλαγμένο πρωταθλητή με τέσσερα χέρια, ηλικίας 2.000 ετών.

Το παιχνίδι είναι μια ακόμη παραλλαγή του "Street Fighter", με πολλούς χαρακτήρες, καθένας από τους οποίους έχει ένα ρεπερτόριο με περισσότερες από 20 κινήσεις.

Προσεγγίματα γραφικά, όμορφα ηχητικά εφέ και εθιστικό gameplay συμπληρώνουν την εικόνα του παιχνιδιού.

Αν δεν έχετε βαρεθεί τα παιχνίδια αυτού του είδους, θα πρέπει να το προσθέσετε στη συλλογή σας.

Το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει στα εξής format: Amiga, Atari ST, Megadrive, Super Nes, Gameboy, Gamegear.



Η MINDSCAPE ΕΙΣΒΑΛΛΕΙ ΣΤΟ SNES



Ο πιο γνωστές εταιρίες, η μία μετά την άλλη, ανακοινώνουν ότι θα μπουκ στην αγορά των παιχνιδιών για κονσόλες. Η Mindscape έχει ήδη ανακοινώσει 11 τίτλους, οι οποίοι θα κυκλοφορήσουν για το Super NES κατά το προσεχές εξάμηνο, ενώ έπεται συνέχεια. Οι τίτλοι αυτοί είναι είτε μεταφορές από παιχνίδια που κυκλοφόρησαν σε άλλες πλατφόρμες είτε καινούριες δημιουργίες.

Ηδη, την ώρα που διαβάζετε αυτές τις γραμμές, θα έχουν κυκλοφορήσει το "Alfred Chicken", μεταφορά από το ομώνυμο παιχνίδι της Amiga - όπου ο Alfred, το κοτόπουλο, πρέπει να σώσει την αγαπημένη του από τα εξωγήινα κοτόπουλα του πλανήτη Μέκα - και το "Mario is Missing", άλλη μία περιπέτεια των αδελφών Mario και Luigi. Στη συνέχεια, ο Pierre Le Chef θα κάνει την εμφάνισή του στις ο-

θόνες σας και θα προσπαθήσει να ολοκληρώσει τις απίθανες συνταγές του, πιάνοντας τα λαχανικά και τα άλλα υλικά που επιχειρούν να ξεφύγουν, εξοντώνοντας τα βακτήρια και τους υπόλοιπους κινδύνους που απειλούν τα υλικά του και αντιμετωπίζοντας τον αντιπάλο μάγιστρο, τον κατ'εξοχήν Chef Le Noir. Όλα αυτά θα διαδραματίζονται στο "Out to Lunch", το οποίο αργότερα θα κυκλοφορήσει και για Game Boy. Ο Captain America και οι εκδικητές θα αντιμετωπίσουν, για μία ακόμη φορά, τους εχθρούς της ανθρωπότητας και πιο συγκεκριμένα το Red Skull, ο οποίος προσπαθεί να κυριαρχήσει στον πλανήτη, χρησιμοποιώντας τη συσκευή ελέγχου



σκέψης που ανακάλυψε. Το "Captain America and the Avengers" έχει σημειώσει ήδη επιτυχία στα coin-ops και φιλοδοξεί να την επαναλάβει στο SNES. Για τους φίλους της μάχης, η Mindscape ετοιμάζει τα "Wing Commander, the Secret Missions" - τα οποία πρόφανώς είναι νέες αποστολές με το άγιο σιτί του "Wing Commander" - και το "Super Battleship", όπου αναλαμβάνετε τη διακυβέρνηση ενός



υπερσύγχρονου πολεμικού πλοίου και μάχεστε ενάντια σε πλοία, υποβρύχια, αεροπλάνα και παράκτια στρατεύματα. Το πιο εντυπωσιακό στοιχείο του παιχνιδιού αναμένεται να είναι η άπουη από κάμερα τοποθετημένη σε πύραυλο. Ωστόσο, οι προγραμματιστές υπόσχονται και άλλες εκπλήξεις. Θα κλείσουμε με κάτι πιο ειρηνικό, το "Championship Pool", όπου μπορείτε να εξασκηθείτε στο αμερικανικό μπιλιάρδο, διαλέγοντας οκτάμπαλο, εννιάμπαλο ή straight παιχνίδι, ενώ μπορείτε να εντυπωσιάσετε το κοινό σε ένα από τα 14 παιχνίδια επίδειξης δεξιοτεχνίας.

Όλα τα παραπάνω παιχνίδια πρέπει να έχουν κυκλοφορήσει μέχρι τα Χριστούγεννα, ενώ για τα υπόλοιπα τέσσερα, που απομένουν για να συμπληρωθούν τα 11 που αναφέραμε στην αρχή, θα έχουμε πληροφορίες στα επόμενα τεύχη.

SUPERVISION

DONK

Μια και οι σαμουράι κυκλοφορούν σε όλα τα σχέδια και τα χρώματα, σε κανέναν δεν προκάλεσε έκπληξη η εμφάνιση μιας πάπιας-σαμουράι, η οποία ακούει στο όνομα Donk. Η πάπια αυτή λοιπόν έχει πολλούς εχθρούς, αλλά ξέρει πώς να τους αντιμετωπίσει. Για παράδειγμα, το αβγό-ασπίδα θα την προστα-

τέψει από τα περισσότερα χτυπήματα, ενώ στις πολύ δύσκολες καταστάσεις μπορεί να μεταμορφωθεί σε τεράστια φουσκωτή πάπια και να δραπέτεύσει. Η αβγοβόμβα της, τέλος, είναι ίσως το πιο φοβερό όπλο μαζικής καταστροφής που εφευρέθηκε ποτέ, ενώ σε περίπτωση ανάγκης μπορεί να γίνει για λίγο... κότα και απλώς να απομακρυνθεί από

τις περιοχές όπου "μυρίζει μπαρούτι". Όλα αυτά συμβαίνουν μέσα σε 112 επίπεδα. Στο two-player κάθε παίκτης έχει δικό του το μισό της οθόνης. Ετσι κινείται ανεξάρτητα από το συμπαίκτη του, χωρίς αυτό να αποκλείει τη συνεργασία. Θα καταφέρετε να είστε η πάπια-θριαμβευτής! Μην κάνετε την πάπια, ελάτε να το ανακαλύψετε...

SUPERVISION

MONOPOLY



Δεν είναι η πρώτη φορά που η Monopoly - ένα από τα πιο δημοφιλή επιτραπέζια παιχνίδια - εμφανίζεται στις οθόνες των υπολογιστών μας και εύλογα αναρωτιέται κανείς τι καινούριο θα προσφέρει η νέα έκδοση. Εχουμε λοιπόν και λέμε: ύπαρξη αντιπάλων ελεγχόμενων από τον υπολογιστή ή άλλους παίκτες. Οι ελεγχόμενοι από τον υπολογιστή αντίπαλοι έχουν μάλιστα και διαφορετικά στιλ παιχνιδιού. Το παιχνίδι υποστηρίζει τους "επίσημους" κανόνες, αλλά υ-

πάρχουν και αρκετές παραλλαγές. Παρέχεται η δυνατότητα για χτίσιμο και νομιμοποίηση αυθαιρέτου, μόνο στην ελληνική έκδοση, ενώ διάφορα οπτικοακουστικά εφέ θα φροντίζουν για τη διασκέδασή σας κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Η ύπαρξη, τέλος, δυνατοτήτων για σώσιμο και διαγραφή σωσμένου παιχνιδιού εγγυώνται ότι θα συνεχίσετε μόνο τα παιχνίδια στα οποία έχετε το πάνω χέρι. Καλή διασκέδαση, λοιπόν, και προσοχή στις απαλλοτριώσεις.

MILLENNIUM BRUTAL SPORTS FOOTBALL

Αν νομίζετε ότι το ποδόσφαιρο, το rugby και το αμερικανικό ποδόσφαιρο είναι σκληρά αγωνίσματα, περιμένετε μέχρι να δείτε το "Brutal Sports Football" της Millennium. Εδώ οι παίκτες θεωρούνται αναθώσιμοι, μια και δεν νιώθουν πόνο και τα κατεστραμμένα μέλη τους αναγεννώνται έπειτα από κάθε αγώνα, χάρη στην ειδική σύνθεση του DNA τους. Κάθε παίκτης έχει διαφορετικές ικανότητες και τα δικά του όπλα. Έτσι, το παιχνίδι έχει και κάποια στοιχεία στρατηγικής. Το παιχνίδι διαθέτει αρκετούς τύπους αναμετρήσεων, δυνατότητα για έναν ή δύο παίκτες, δυνατότητα συμμετοχής σε πρωταθλήματα κ.λπ. Από την εποχή του "Speedball II" περιμέναμε για ένα τέτοιο παιχνίδι - και φαίνεται ότι η υπομονή μας ανταμείβεται με το παραπάνω. Εμπρός, λοιπόν, για τη σέντρα...

ΓΡΑΜΜΗ COMPUTERS

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

HOME COMPUTERS

AMIGA 600	13.000 & 8 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 9.000
AMIGA 600 + ΘΘΟΝΗ COMMODORE 1084S	31.000 & 9 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 16.000
ΘΘΟΝΗ COMMODORE 1084S ΕΓΧΡΩΜΗ	20.000 & 6 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 11.000
AMIGA 1200	150.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
ATARI 1040 STE	116.000 ΜΕΧΡΙ 8 ΔΟΣΕΙΣ
ATARI FALCON	380.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ

AT-286

PHILIPS 80286/12/40MB/HD VGA MONO 1MB RAM	160.000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
QUEST 80286 1D 40MB HD VGA MONO	209.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ

AT-386 SX

LINE 386 SX/40 /2MB RAM/VGA MONO	178.000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
AMSTRAD 7386SX/2MB/1D/80MB HD/VGA COLOR	310.000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
DFI 80386SX 2MB RAM 1D 40MB HD VGA MONO	240.000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
DFI 80386SX 2MB RAM 1D 40MB HD VGA COLOR	305.000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
QUEST 80386SX 2MB 120 HD VGA MONO	320.000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ

80386

LINE 386 DX/40 4MB RAM 1FD VGA MONO	230.000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
IMPETUS 80386 DX/40/4MB RAM/40MG HD/VGA MONO	305.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
IKAROS 80386/40 2MB 40MB HD VGA MONO	295.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
DFI 80386/40 4MB RAM 40MB HD VGA MONO	300.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
FUJITECH 386/4MB/40MB HD VGA MONO	270.000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
QUEST 80386 4MB 120 HD VGA MONO	365.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ

80486

LINE 486 DX33 1FD 4MB RAM/VGA MONO	350.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
LINE 486/DX50/6MB RAM/VGA MONO	410.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
INTEL 80486DX/33/4MB RAM/40MB HD/VGA MONO	460.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
IKAROS 80486/33/4 MB/ 40 MB HD VGA MONO	430.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
DFI 80486/33/256 C.M. 4MB 40MB HD VGA MONO	435.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
QUEST 486/33 258CM 4MB RAM 120MB HD VGA MONO	560.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
QUEST 486X/25 4MB RAM 120MB HD	665.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ

LAPTOP - NOTEBOOK

DUAL 386SX/25/4MB 80MB HD	445.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
AMSTRAD 80386SX VGA 2MB RAM 40MB HD NOTEBOOK	340.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
QUEST 486SX/33/4MB 120 MB HD	680.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
COMPAQ CONTURA 386SX/25/2MB/180MB HD	580.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ

ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ

PANASONIC KX 1170	70.000 ΣΕ 6 ΔΟΣΕΙΣ
STAR LC-100	16.000 & 6 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 9.000
ΟΛΑ ΤΑ ΜΟΝΤΕΛΑ STAR	ΜΕΧΡΙ 7 ΔΟΣΕΙΣ
CITIZEN SWIFT 24	CALL
HEWLETT PACKARD LASER PRINTER	ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
HEWLETT PACKARD INKJET COLOR 500C	130.000 ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ
EPSON - OKI	CALL

FAX

PANASONIC KX-F50	175.000 ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ
AMSTRAD 6000 AT	182.000 ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ
AMSTRAD 7000 AT	137.000 ΣΕ 6 ΔΟΣΕΙΣ

PLOTTERS

HEWLETT PACKARD	ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
SUMMAGRAFICS	ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ

ΚΙΝΗΤΗ ΤΗΛΕΦΩΝΙΑ ΣΕ ΔΟΣΕΙΣ

CD ROM ΕΣΩΤΕΡΙΚΟ ΑΠΟ 68.000

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

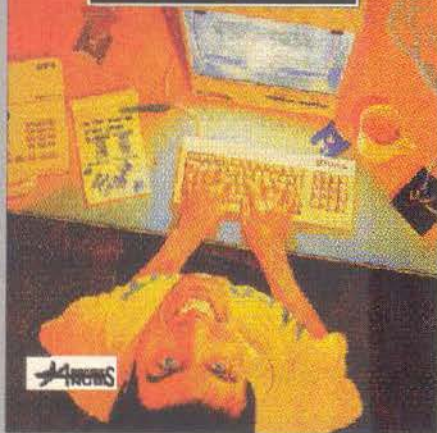
ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ
ΕΠΙΣΚΕΦΘΕΙΤΕ ΜΑΣ ΠΡΙΝ ΑΓΟΡΑΣΕΤΕ

ΟΛΑ ΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΤΗΣ COMPUTER LOGIC ΚΑΙ MICROSOFT ΜΕΧΡΙ 7 ΔΟΣΕΙΣ
UPGRADE ΑΠΟ PC ΣΕ 286/386 ΚΑΙ 386/386 ΜΕ ΔΟΣΕΙΣ

ΑΝΤΙΣΤΡΟΦΗ ΜΕΤΡΗΣΗ

Ηλεκτρονικό εγκώμιο και
ο "υπόκοσμος" της πληροφορικής

Bryan Clough & Paul Munge



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

• SOFTWARE FLASH • SOFT

MILLENNIUM

JAMES POND 3



Νέοι οριζόντες ανοίγονται για το θρυλικό ήρωα James Pond, καθώς η μεγαλύτερη μέχρι τώρα επιτυχία του φτάνει στην Amiga 1200 και στο Amiga CD. Η μεγάλη χωρητικότητα του CD θα σας προσφέρει περισσότερα από 140 επίπεδα, τα οποία απαρτίζονται από 24.000 σθόνες,

ενώ υπάρχουν πάνω από 400 μυστικά δωμάτια. Στην Amiga 1200 το παιχνίδι παίζεται από δισκέτες, αλλά καλό θα ήταν να το εγκαταστήσετε στο σκληρό δίσκο (αν έχετε, βέβαια). Η Millennium, πάντως, είναι πολύ αισιόδοξη για το παιχνίδι της. Συγκεκριμένα, ισχυρίζεται ότι θα είναι το πιο γρήγορο παιχνίδι πλατφορμών, με ταχύτητα διηγήσια από αυτήν του Sonic! Θα υπάρχουν αμέτρητα δώρα, οχήματα και power-ups, καθώς και ο νέος χαρακτήρας Finlius Frog. Η συνέχεια επί της οθόνης, με έναρξη παραστάσεων στα τέλη Νοεμβρίου.

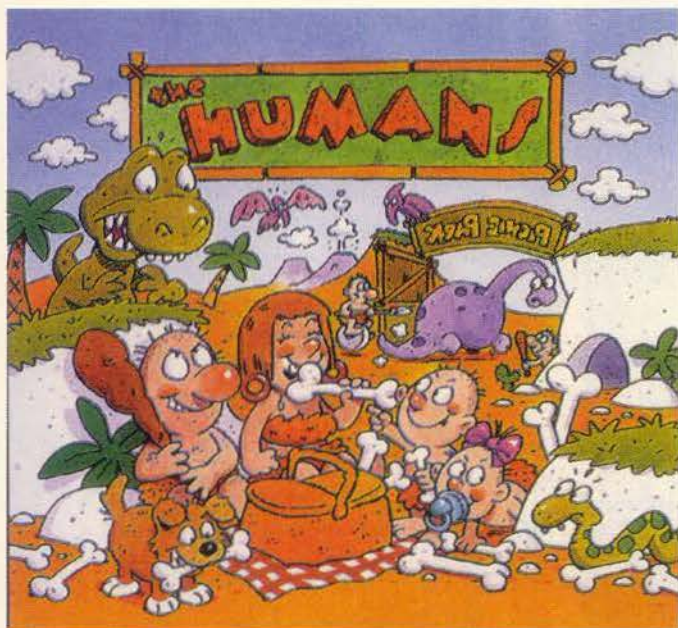
DOMARK

F1



Μπείτε στα πραγματικά αυτοκίνητα που βλέπετε στις πραγματικές πίστες της Φόρμουλας 1 και πάρτε τη θέση ενός από τους σύγχρονους οδηγούς στη μάχη για το παγκόσμιο πρωτάθλημα. Το "F1" είναι το επίσημο παιχνίδι Φόρμουλας 1, αναγνωρισμένο από τη FIA, που θα κάνει σύντομα την εμφάνισή του στο Megadrive, το Master System και το Game Gear. Η Domark έχει κάνει πολύ καλή δουλειά και το καινούριο της δημιούρημα είναι ένα αρκετά ρεαλιστικό παιχνίδι οδήγησης (το στίλ του πάντως είναι arcade και όχι εξομοίωση), με δυνατότητα για ταυτόχρονη συμμετοχή δύο παικτών, γρήγορη κίνηση, προσεγγμένο ήχο, εθιστικό gameplay και αρκετές παραμέτρους που μπορείτε να καθορίσετε (τύπος παιχνιδιού, επίπεδο, επιλογή ελαστικών και άλλων τμημάτων του αυτοκινήτου κ.λπ.). Λάβετε θέση στη γραμμή εκκίνησης... το πράσινο φως είναι έτοιμο να ανάψει.

GAMETEK HUMANS & HUMANS II - THE JURASIC LEVELS



Τον Αύγουστο του 1992, είδαμε την ιστορία της ανθρωπότητας όπως δεν την είχαμε δει ποτέ μέχρι τότε, μέσα από τις οθόνες του "Humans". Αστεία ανθρωπάκια ανακάλυπταν, συνήθως με επώδυνο τρόπο, διάφορα χρήσιμα αντικείμενα όπως το ακόντιο, τη φωτιά κ.λπ. και όλα αυτά υπό την καθοδήγησή σας. Τώρα τα ανθρωπάκια αυτά εισβάλλουν στο Gameboy και το SNES, ενώ

μία νέα γενιά τους έρχεται για τα PCs και την Amiga. Η νέα γενιά, τα "Humans II - The Jurassic Levels" θα περιπλανηθεί σε περίπου 80 επίπεδα για να κάνει νέες ανακαλύψεις.

Όσοι έχουν το "Humans", θα αποκτήσουν τις επιπλέον πιστες με τη μορφή ενός data disk, ενώ οι υπόλοιποι θα αγοράσουν μια καινούρια έκδοση του παιχνιδιού, στη διπλάσια τιμή από το data disk.

GAMETEK AMERICAN GLADIATORS

Οι Αμερικανοί μονομάχοι έρχονται απευθείας από το στούντιο της Γιουνιβέρσαλ, στο Χόλιγουντ, στις οθόνες των υπολογιστών σας. Δείτε τους να αγωνίζονται στον εξολοθρευτή, στον τοίχο, στην επίθεση και σε άλλα αγωνίσματα, τα οποία απαιτούν σωματική δύναμη και συγκέντρωση. Όπως θα ξέρετε από την ομώνυμη τηλεοπτική σειρά, στόχος σας είναι να αντιμετωπίσετε με επιτυχία μια σειρά από δοκιμασίες, συλλέγοντας όσο το δυνατόν περισσότερους βαθμούς. Είστε φτιαγμένοι από το υλικό από το οποίο κατασκευάζονται οι πρωταθλητές; Οι Αμερικανοί μονομάχοι θα χαρούν να σας αποδείξουν ότι δεν είστε...

"ΚΥΒΟΣ" COMPUTERS

ΛΕΩΦ. ΒΟΥΛΙΑΓΜΕΝΗΣ 122, ΔΑΦΝΗ
ΤΗΛ.: 9025433

ΜΕΓΑΛΕΣ ΕΥΚΟΛΙΕΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ

HOME COMPUTERS

AMIGA 1200	155.000	ΣΕ	8	ΔΟΣΕΙΣ
AMIGA 600	25.000	ΚΑΙ	7	ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 10.000
AMIGA 500 PLUS	20.000	ΚΑΙ	7	" ΤΩΝ 10.000
AMIGA 500 PLUS+COMMODORE 1084	28.000	ΚΑΙ	8	" ΤΩΝ 19.000
ΘΘΟΝΗ COMMODORE 1084 ΕΓΧΡ.	20.000	ΚΑΙ	6	" ΤΩΝ 11.000
ΘΘΟΝΗ ATARI ΕΓΧΡ.	20.000	ΚΑΙ	7	" ΤΩΝ 17.000
ATARI 1040	130.000	ΣΕ	8	ΔΟΣΕΙΣ
ATARI 520 STE	22.000	ΚΑΙ	8	" ΤΩΝ 13.000

AT 286-386-486

HYUNDAI 286 1MB-40MB HD VGA MONO	230.000	ΣΕ	9	ΔΟΣΕΙΣ
HYUNDAI 386 1MB-40MB HD VGA MONO	275.000	ΣΕ	9	"
DAT 286 DESKTOP 1MB-40MB HD VGA MONO	188.000	ΣΕ	9	"
DAT 386SX33 CLEO 2MB-40MB HD VGA MONO	260.000	ΣΕ	9	"
DAT 386DX/40 4MB-40MB HD VGA MONO	310.000	ΣΕ	9	"
DAT 486/33 4MB RAM 40MB HD VGA MONO	455.000	ΣΕ	9	"
ΙΚΑΡΟΣ 386SX 2MB-40MB HD VGA MONO	240.000	ΣΕ	9	"
ΙΚΑΡΟΣ 386DX/40 2MB RAM 40MB HD VGA MONO	250.000	ΣΕ	9	"
ΙΚΑΡΟΣ 486DX/33 4MB RAM 40MB HD VGA MONO	420.000	ΣΕ	9	"
FUGITECH 386DX/40 2MB-40 MB HD VGAMONO	260.000	ΣΕ	9	"
ALTEC LINE 386SX 2MB-40MB HD VGA MONO	260.000	ΣΕ	9	"
ALTEC LINE 486DX/40 4MB-40MB HD VGA MONO	340.000	ΣΕ	9	"
QUEST 386 SX/33 2MB-40MB HD VGA MONO	270.000	ΣΕ	9	"
QUEST 386 DX/40 4MB 80MB HD VGA MONO	365.000	ΣΕ	9	"
QUEST 486 DX/33 4MB 80MB HD VGA MONO	510.000	ΣΕ	9	"
VEGAS 286 1MB-40MB HD VGA MONO	220.000	ΣΕ	9	"
VEGAS 386 1MB-40MB HD VGA MONO	300.000	ΣΕ	9	"
AMSTRAD 7386 2MB-80MB HD VGA ΕΓΧΡ.	310.000	ΣΕ	9	"
AMSTRAD MEGA 386SX/25 1MB 40MB HD VGA ΕΓΧΡ.	345.000	ΣΕ	9	"
DFI 386SX/33 2MB 40MB HD VGA MONO	260.000	ΣΕ	9	"
DFI 386DX/40 4MB 40MB HD VGA MONO	320.000	ΣΕ	9	"
DATA CARRIER 286/20 1MB 40MB HD VGA MONO	180.000	ΣΕ	9	"
DATA CARRIER 386SX/33 2MB 40MB HD VGA MONO	225.000	ΣΕ	9	"
SCHNEIDER D 386 SX 2MB-40MB HD VGA MONO	235.000	ΣΕ	9	"

ΦΟΡΗΤΑ

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

ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ

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

FAX

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

ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ ΤΙΜΕΣ ΑΣΥΝΑΓΩΝΙΣΤΕΣ

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

ΠΑΙΞΤΕ ΚΑΙ



Εάν είστε πιστός Πικελάς και δεν έχετε χάσει τεύχος, τώρα είναι η ευκαιρία να γίνετε ένας από τους τυχερούς, και τα Χριστούγεννα να έχετε παρέα μία καινούρια AMIGA 600 ή ένα από τα άλλα ωραία δώρα που σας προσφέρει η εταιρία Computer ALFA.

Βραβείο 1

Amiga 600 & Έγχρωμη οθόνη 1084S

Βραβείο 2

Amiga 600

Βραβεία 3 - 7

Joysticks Pacman

Computer ALFA

Θηβών 360, Αιγάλεω 122 44

Τηλ.: 5313336, 5981621, fax: 5310419



Εάν δεν γνωρίζετε το **ALFA** και το ωμέγα για το **PIXEL** απ' έξω, ψάξτε το αρχείο σας (που είμαστε σίγουροι ότι έχετε) για

να βρείτε τις απαντήσεις στις παρακάτω ερωτήσεις. Θα σας δώσουμε και ένα κλου: όλες οι ερωτήσεις αναφέρονται σε θέματα που βγήκαν στο εξώφυλλο σε παλιά τεύχη του **PIXEL**.

ΟΡΟΙ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Ο διαγωνισμός θα διαρκέσει 2 μήνες (τεύχη Νοεμβρίου & Δεκεμβρίου). Όλα τα συμπληρωμένα δελτία με τις 10 σωστές απαντήσεις θα λάβουν μέρος στην κλήρωση, η οποία θα πραγματοποιηθεί στα γραφεία του PIXEL στις 30.12.93. Οι σωστές απαντήσεις έχουν ήδη κατατεθεί στο συμβολαιογράφο Αθηνών κ. Μουσαγιάννη. Από την κλήρωση, θα αναδειχθούν οι επτά νικητές. Ο πρώτος νικητής θα πάρει μία Amiga 600 & μία έγχρωμη οθόνη 1084S, ο δεύτερος μία Amiga 600 και οι υπόλοιποι πέντε από ένα Joystick Pacman, όλα προσφορά του Computer ALFA (Θηβών 360, Αιγάλεω). Δεκτοί θα γίνονται οι φάκελοι με ημερομηνία αποστολής μέχρι και 20.12.93 (σφραγίδα ταχυδρομείου), στους οποίους αναγράφονται τα πλήρη στοιχεία του διαγωνιζομένου. Τα ονόματα των επτά τυχερών, καθώς και των επτά επιλαχόντων, θα δημοσιευθούν στο τεύχος Ιανουαρίου '94 του PIXEL. Οι νικητές θα παραλάβουν τα δώρα τους από τα γραφεία του PIXEL (Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα) μέχρι και τις 28-2-94. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Σε περίπτωση που κάποιος από τους νικητές δεν παραλάβει το δώρο του (για λόγους που δεν αφορούν το περιοδικό) μέχρι τις 28-2-94, θα έχουν ήδη κληρωθεί επτά επιλαχόντες.

Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των παραπάνω ημερομηνιών ή ακόμα και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής αδυναμίας.

ΚΕΡΔΙΣΤΕ!

ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

1. Πού έγινε το Grand Prix III;
2. Σε ποιο τεύχος ήταν θέμα εξώφυλλου τα CD-ROM Games;
3. Σε διπλό τεύχος Ιουλίου-Αυγούστου του PIXEL δημοσιεύθηκε ένα συγκριτικό άρθρο για τρία μηχανήματα. Ποιά ήταν αυτά;
4. Τι θέμα εξώφυλλου είχε το τεύχος Οκτωβρίου 1991 του PIXEL;
5. Ο Larry Laffer σε ποιο τεύχος ήταν στο εξώφυλλο ;
6. Η Amiga 500+ σε ποιο τεύχος του Pixel ήταν στο εξώφυλλο;
7. Ποιό multi-user game έγινε special review στο τεύχος Σεπτεμβρίου 1992 του PIXEL ;
8. Σε ποιο τεύχος του PIXEL πρωτοεμφανίστηκε η νέα στήλη On-Line;
9. Ποιά αποκλειστικότητα παρουσίασε τον Απρίλιο του 1992 το PIXEL;
10. Στο τεύχος Μαρτίου του 1992 ποιόν υπολογιστή και ποια παιχνιδιομηχανή παρουσίαζε στο εξώφυλλό του το PIXEL;

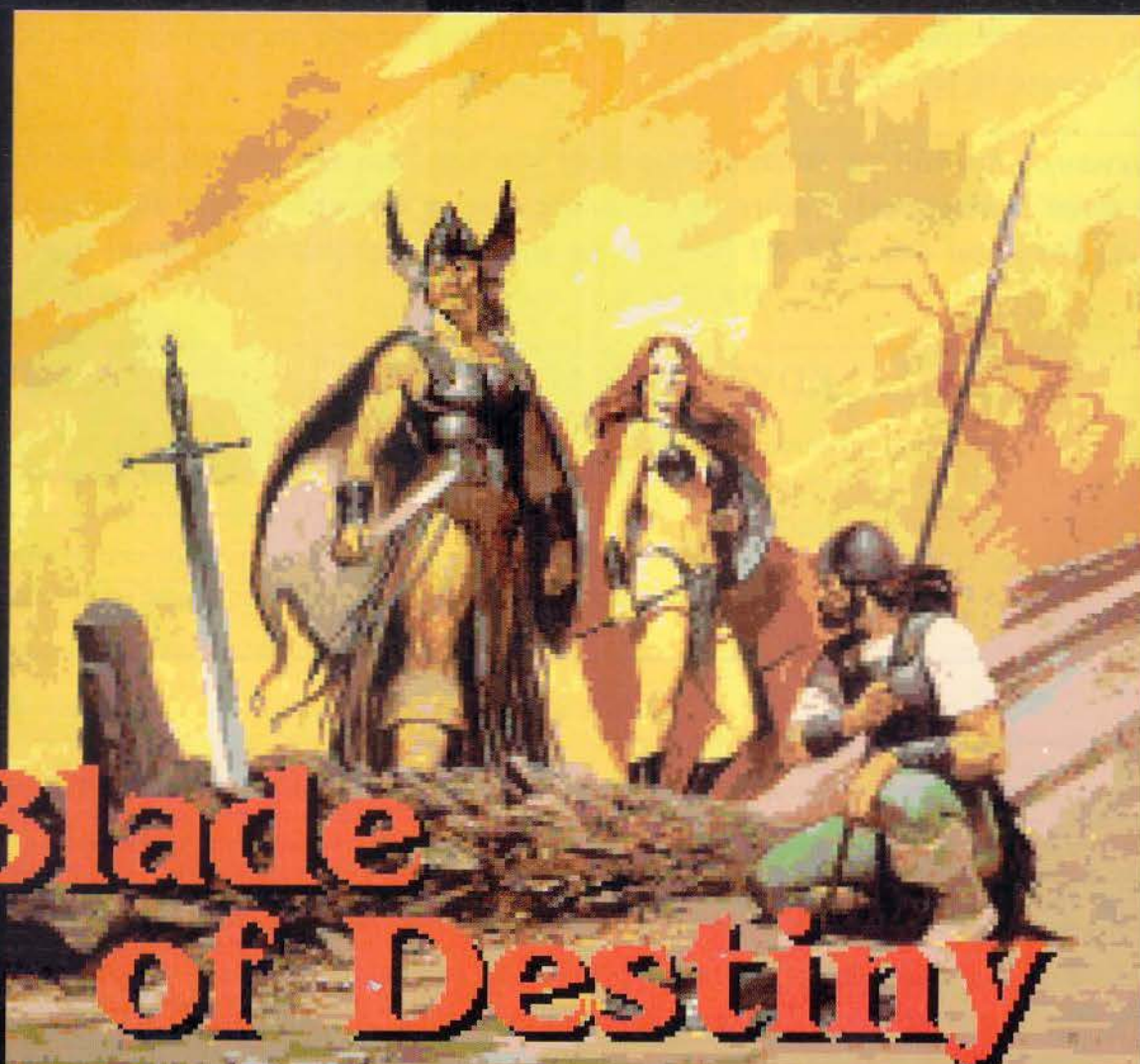
**Περιμένουμε λοιπόν τις απαντήσεις σας, για να δούμε ποιοι πιστοί Pixelάδες θα είναι οι τυχεροί! Στείλτε τα συμπληρωμένα κουπόνια στη διεύθυνση
Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη: για το διαγωνισμό
"ΠΑΙΞΤΕ ΚΑΙ ΚΕΡΔΙΣΤΕ"**

ΚΟΥΠΟΝΙ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ

- | | |
|---------|----------------|
| 1..... | ΟΝΟΜΑ..... |
| 2..... | ΕΠΩΝΥΜΟ..... |
| 3..... | ΗΛΙΚΙΑ..... |
| 4..... | ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ..... |
| 5..... | ΠΟΛΗ..... |
| 6..... | Τ.Κ..... |
| 7..... | ΤΗΛΕΦΩΝΟ..... |
| 8..... | |
| 9..... | |
| 10..... | |

REALM ARRAN



**Blade
of Destiny**



Εδώ και αιώνες, η γη της Arkania συγκλονίζεται από τη διαμάχη των δύο κυριότερων φυλών, οι οποίες κατοικούν σε αυτήν. Από τη μία οι Thorwalians, ελεύθερος λαός αποτελούμενος από πολεμιστές και ανθρώπους της θάλασσας, εξαπολύουν τις επιθέσεις τους από την αρχαία και πολύ πλούσια Thorwal. Από την άλλη οι Orcs, πολεμιστές και κυνηγοί, συνεχώς αναζητούν νέα εδάφη και έχουν εγκατασταθεί στις στέπες που βρίσκονται στο βόρειο μέρος της Arkania. Στις μέχρι τώρα αναμετρήσεις, οι άνθρωποι (Thorwalians) πάντα επικρατούσαν, λόγω των εσωτερικών διχονοιών που διασπούσαν τους Orcs.

ΤΟΥ Γ. ΚΑΚΑΛΕΤΡΗ

SPECIAL

REVIEW

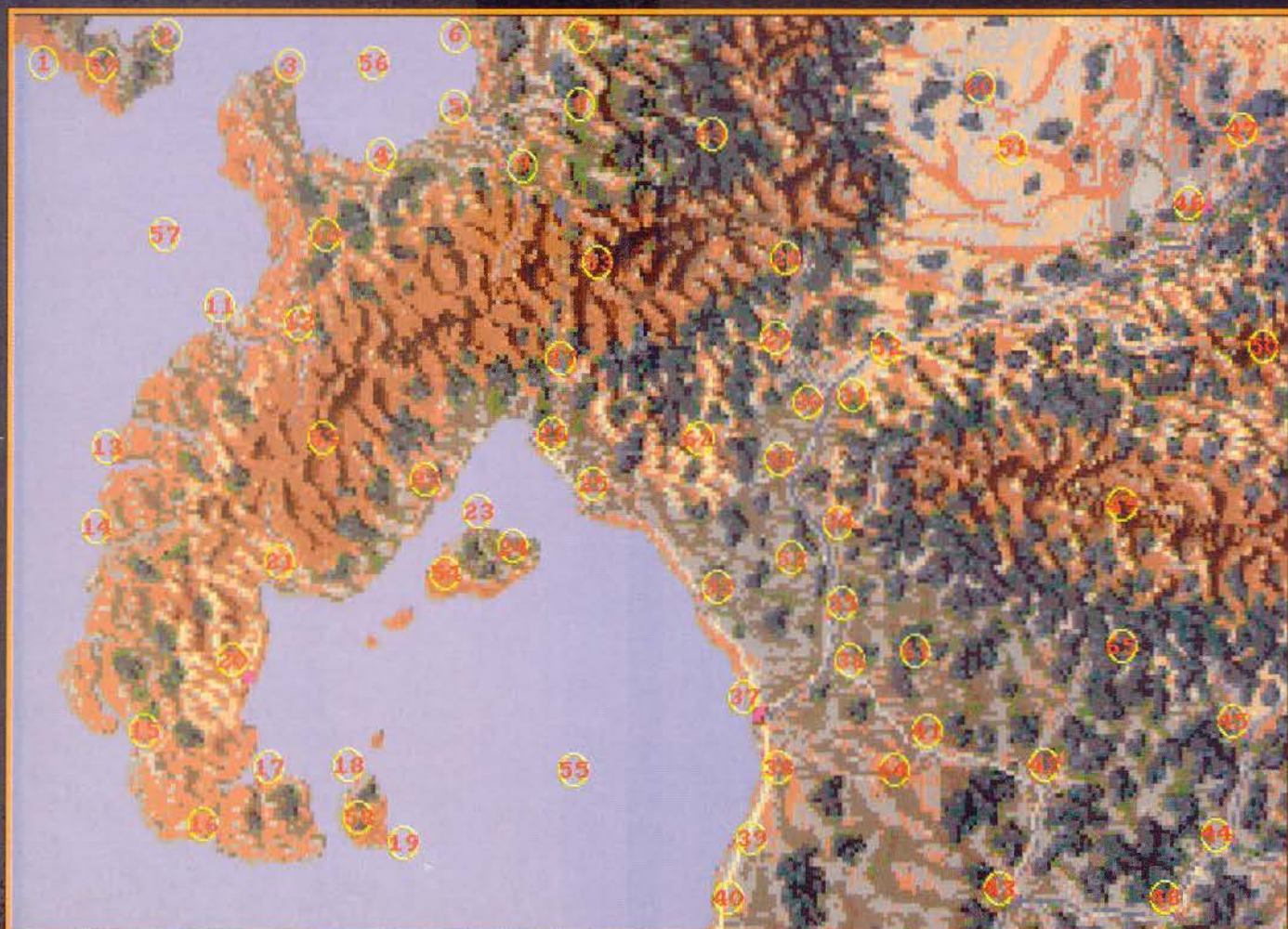
Oμως, τώρα τα πράγματα έχουν αλλάξει. Χιλιάδες Orcs έχουν συγκεντρωθεί στις στέπες και ετοιμάζουν μία εξοντωτική επίθεση κατά των ανθρώπων, ενωμένα κάτω από την αρχηγία ενός ηγέτη, του οποίου μοναδικός στόχος και υπόσχεση είναι η διάλυση των Thorwalians! Τα πράγματα θα είναι πολύ δύσκολα για τους ανθρώπους, όμως ελπίδα υπάρχει ακόμα...

Ας πάμε πολλά χρόνια πριν, στο έτος 15... Οι Thorwalians εκτελούσαν επιδρομές κατά των μισητών δουλεμπόρων των νοτίων περιοχών, με αρχηγό το Hetman Hyggelik, φόβο και τρόμο όλων των πολιτισμένων ακτών.

Κατά την επιστροφή του από μία τέτοια αποστολή και με τα πλοία φορτωμένα με θησαυρούς και λάφυρα, ο Hyggelik αποφάσισε να μη γυρίσει στην πατρίδα, αλλά να κατευθυνθεί στα νησιά των Κυκλάπων. Εκεί θα κατασκεύαζε ένα σπαθί, το οποίο θα του χρειαζόταν για την επόμενη εκστρατεία του. Όμως, αυτή η εκστρατεία ήταν και η πιο δύσκολη. Σε μία περιοχή, από την οποία κανένας δεν γύρισε, δηλαδή τις στέπες των Orcs, ο Hyggelik άφησε την τελευταία του πνοή, όταν κάποια νύχτα κατακρεουργήθηκε μαζί με τη συνοδεία του από μία ομάδα Orcs. Κάποιοι από τους τελευταίους συντρόφους του τον έθαψαν εκεί και μετά από πολλές περιπέτειες επέστρεψαν μισοτρελαμένοι στη Thorwal. Το σπαθί του Hyggelik είναι το μοναδικό αντικείμενο, το οποίο μπορεί να σώσει τους ανθρώπους από τα Orcs...

Μέσα σε αυτήν την κατάσταση εμφανίζεται ο ήρωας, ή μάλλον οι ήρωές μας, στο λιμάνι της Thorwal. Μέχρι αυτή τη στιγμή, υπήρχε στο μυαλό τους μονάχα η ελπίδα για περιπέτεια και πλούτο. Όμως, το μέλλον λέει άλλα...

- | | | | |
|-----------------|-----------------|------------------|-------------------|
| 1. MANRIN | 23. UPPER ORCAN | 45. SKELELLEN | 58. RUNIN ISLAND |
| 2. BRENDHIL | 24. VILNHOME | 46. PHEXCAER | 59. MANREK |
| 3. OVERTHORN | 25. LJASDAHL | 47. GROENVELDEN | 60. HERMIT'S LAKE |
| 4. TJANSET | 26. HJALLAND | 48. NORDVEST | 61. BREIDA HILLS |
| 5. LISKOR | 27. BODON | 49. STONY OAK | 62. ΕΝΑ ΑΠΟ ΤΑ |
| 6. VIDSLAND | 28. AUPLOG | FARM | ΠΙΟ ΔΥΣΒΑΤΑ |
| 7. TYLDON | 29. VAERMHAG | 50. NORTHERN | ΜΕΡΗ ΤΗΣ |
| 8. DLANEGH | 30. VARNHOME | STONY OAK | ΑΡΚΑΝΙΑ, |
| 9. THOSS | 31. DASPOTA | FOREST | ΤΟΠΟΣ ΜΟΝΟ |
| 10. ALA | 32. ANGBODIRTAL | (MOUNTAIN) | ΓΙΑ |
| 11. ROVIC | 33. RUKIAN | 51. ORC SKULL | ΞΥΛΟΚΟΠΟΥΣ... |
| 12. ORVIL | 34. TJOILA | STEPPEΣ | 63. ΑΠΟ ΤΙΣ |
| 13. HJALSINGOR | 35. RYBON | 52. BODIR RIVER | ΧΕΙΡΟΤΕΡΕΣ |
| 14. GUDDASUNDEN | 36. FELSTEYN | VALLEY | ΓΩΝΙΕΣ ΤΗΣ |
| 15. KORD | 37. THORWAL | 53. HJALDOR | ΓΗΣ ΤΩΝ |
| 16. TREBAN | 38. SERSKE | MOUNTAINS | THORWALS, |
| 17. ARYN | 39. MERSKE | 54. HJALLAND | ΚΑΤΟΙΚΕΙΤΑΙ |
| 18. RUNINSHAVEN | 40. EFFERDUN | 55. GULF OF PREM | ΑΠΟ ORCS ΚΑΙ |
| 19. RUNIN | 41. BREIDA | 56. HJALDING | ΑΓΡΙΟΥΣ. |
| LIGHTHOUSE | 42. REILINEN | GULF | 64. BREIDA HILLS |
| 20. PREM | 43. ROVAMUND | 57. SEA OF SEVEN | 65. STONY OAK |
| 21. SKJAL | 44. KRAVIK | WINDS | FOREST |





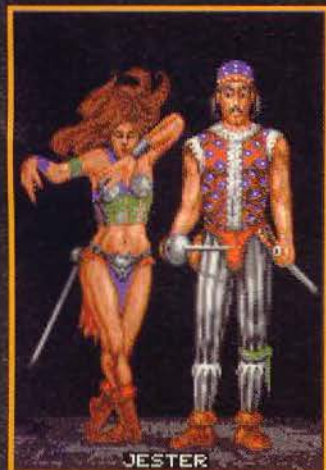
ΣΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ...

Το Blade Of Destiny είναι ένα σχεδόν κλασικό RPG. Ο παίκτης βλέπει υπό προοπτική πρώτου προσώπου αυτά που γίνονται γύρω του (μάλλον τις τοποθεσίες μόνο) και μπορεί να κινείται στις τέσσερις βασικές διευθύνσεις. Ταυτόχρονα, σχεδιάζεται και ο χάρτης του τμήματος της πόλης που έχει εξερευνηθεί, ώστε να γίνει πιο εύκολη η δουλειά του παίκτη. Η πρόσβαση σε αυτόν είναι πολύ εύκολη από ένα menu item. Αυτά, όσον αφορά στις περιπλανήσεις στις πόλεις της Arkania. Με την έξοδο από μία πόλη, που γίνεται από ειδικά σημεία μέσα σε αυτή, μπορεί να μεταφερθεί σε μία άλλη τοποθεσία/πόλη της χώρας, αφού όμως περάσει πρώτα από το γενικότερο χάρτη της Arkania. Εκεί, και μέχρι να φτάσει στον προορισμό του, βλέπει το χρόνο να περνά και την ομάδα του να διασχίζει βουνά, ποτάμια και δάση, στα οποία πολλά απρόοπτα συμβαίνουν. Εδώ πρέπει να αναφέρουμε ότι ο χρόνος τρέχει συνεχώς στο Blade Of Destiny και έχει ιδιαίτερη σημασία στο τι συμβαίνει γύρω μας. Σε ένα ταξίδι από μία περιοχή σε μία άλλη, πολλά απρόοπτα μπορεί να συμβούν. Τέτοια είναι, π.χ., να μας πιάσει η νύχτα και να απαιτείται κατασκήνωση ή να φτάσουμε σε κάποιο δύσβατο σημείο, στο οποίο απαιτούνται αποφάσεις. Δυνατότητα για κυνήγι ή γενικότερα αναζήτηση προμηθειών και βοτάνων υπάρχει από εδώ. Όμως, και τα απρόοπτα είναι ουκ ολίγα... και το πιο βασικό είναι οι επιδρομές εχθρικών όντων. Τότε, όμως, ερχόμαστε σε ένα τρίτο σημείο του παιχνιδιού, τις μάχες.

Εδώ, η απεικόνιση αλλάζει εντελώς και μετατρέπεται σε εξωτερικό παράλληλο προοπτικό πλάνο, στο οποίο μπορούμε να βλέπουμε όλους τους συμμετέχοντες στη συμπλοκή. Ομολογουμένως, αυτό είναι ένα ακόμα δυνατό σημείο του Blade Of Destiny, αφού δεν περιορίζει τον παίκτη στην "επίθεση μπουλουκι", αλλά του επιτρέπει να χρησιμοποιήσει διάφορες δικές του στρατηγικές επίθεσης. Μάχες είναι δυνατόν να συμβούν και μέσα στην πόλη, όταν π.χ. εισέλθουμε σε ένα χώρο στον οποίο είμαστε ανεπιθύμητοι κ.λπ. και γενικά είναι ένα πολύ συχνό φαινόμενο στην όλη εξέλιξη του Blade of Destiny.

ΣΤΟ ΠΕΔΙΟ ΤΗΣ ΜΑΧΗΣ

Οι μάχες είναι ένα αρκετά σύνηθες φαινόμενο στο Blade of Destiny και φυσικά είναι αδύνατο να τις αποφύγετε. Όπως προαναφέραμε, το σημείο παρακολούθησης της δράσης αλλάζει και έτσι, μπορεί κανείς να οργανώσει την τακτική που επιθυμεί. Για κάθε άτομο της ομάδας εμφανίζεται μία μεγάλη λίστα από επιλογές, οι οποίες μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε κάθε σημείο της μάχης. Πιο βασικές είναι οι επιλογές της κίνησης και της επίθεσης. Και οι δύο γίνονται ανά-



JESTER



HUNTER



WARRIOR



ROGUE

λογα με τους "πόντους κίνησης" (move points), τους οποίους έχει κάθε πρόσωπο. Αυτοί εξαρτώνται από το άτομο, αλλά και από το τι κουβαλάει επάνω του. Έτσι, όσο πιο "θωρακισμένος" και φορτωμένος με αγαθά και όπλα είναι κάποιος, τόσο πιο δυσκίνητος γίνεται. Επίθεση μπορεί να γίνει μόνον, όσο το άτομο έχει ακόμα move points. Οι τρόποι για να επιτεθεί κάποιος είναι τρεις:



1. Με ξόρκια, τα οποία όπως θα διαπιστώσετε είναι πάρα-πάρα-πάρα πολλά! Εφαρμόζονται από τους μάγους.

2. Με όπλα από απόσταση, οπότε ο χαρακτήρας δεν χρειάζεται να είναι στο διπλανό τετράγωνο με τον αντίπαλο, αποφεύγοντας τις πολλές επαφές μαζί του.

3. Με όπλα, που δρουν από μικρή απόσταση (ξίφη, μαχαίρια κ.λπ.), οπότε ο χειριστής

τους πρέπει να βρίσκεται σε τετράγωνο που να γειτονεύει με τον εχθρό (σε ένα από τα 4 βασικά σημεία και όχι στα τέσσερα διαγώνια).

Animations για κάθε χτύπημα και πολύ περισσότερο για κάθε ξόρκι είναι στοιχεία που κάνουν τις μάχες πιο ενδιαφέρουσες, ενώ ταυτόχρονα εμφανίζεται και το αποτέλεσμα της ενέργειας. Οι αντίπαλοι, τους οποίους θα συναντήσετε, είναι πολλών ειδών: Orcs, Dwarves, Goblins, Harpies (ελληνικό, ε;), πειρατές, φύλακες κ.λπ. Ιδιαίτερα εύκολη λεία αποτελούν τα Orcs και τα Goblins. Δεν συμβαίνει όμως το ίδιο με τους πειρατές και τις Αρπθίες, που χρειάζονται πολύ μεγάλο αριθμό χτυπημάτων για να εξοτρωθούν. Αν οι αντίπαλοι δεν είναι αξιόλογοι, μπορείτε να αφήσετε τη δουλειά στον υπολογιστή (computer fight) μέχρι να ετοιμάσετε έναν καφέ. Μετά το τέλος της μάχης, μπορείτε να πάρετε από τους σκοτωμένους εχθρούς όλα τους τα υπάρχο-



να, τα χρήματα και τα αντικείμενα, αλλά και αρκετούς πόντους εμπειρίας, οι οποίοι έχουν να προσφέρουν αρκετά στα πρόσωπα της παρέας σας. Έτσι, με την άνοδο του level ενός ατόμου, μπορούμε να αυξήσουμε τα θετικά και να μειώσουμε τα αρνητικά σημεία του χαρακτήρα του, βαδίζοντας προς την τελειότητα. Ταυτόχρονα, υπάρχει η δυνατότητα για life ή astral points, δύο βασικές παράμετροι των χαρακτήρων, οι οποίες αφορούν στη φυσική ενέργεια και τη "μαγική" ικανότητα που τους απομένει. Ωστόσο, δεν είναι πάντα ευχάριστη η έκβαση μίας μάχης. Είναι πολύ πιθανό ένα μέλος της ομάδας μας να λιποθυμήσει ή να κολλήσει κάποια αρρώστια από τα βρόμικα συνήθως πλάσματα, τα οποία μας επιτίθενται! Το χειρότερο, όμως, είναι ότι μπορεί και να πεθάνει, οπότε σε αυτήν την περίπτωση πρέπει να πάμε σε ένα ναό και να τον αναστήσουμε, με τους πόντους και τα χαρακτηριστικά που είχε πριν σκοτωθεί.

ΣΤΙΣ ΠΟΛΕΙΣ

Όπως εξηγήσαμε πριν, ένα πολύ μεγάλο μέρος του Blade Of Destiny θα το περάσουμε αναζητώντας πληροφορίες αλλά και πολλά άλλα χρήσιμα αντικείμενα και πόντους μέσα στις πόλεις του, οι οποίες ούτε λίγο ούτε πολύ είναι περίπου πενήντα! Αποτελούνται από σπίτια, κάποια ειδικά κτίσματα (όπως π.χ. πύργοι, φάροι κ.λπ.) και κάποια λειτουργικά "καταστήματα". Όλα αυτά φαίνονται με διάφορα χρώματα στο χάρτη, ο οποίος, όπως προαναφέραμε, σχεδιάζεται αυτόματα από τον υπολογιστή,





καθώς προχωρά η εξερεύνηση της περιοχής. Σε μία πόλη υπάρχουν περισσότερες από μία έξοδοι, καθμία από τις οποίες αναφέρεται σε κάποιο μονοπάτι ή δρόμο, που οδηγεί σε συγκεκριμένα μέρη. Ένας ακόμα τρόπος να φύγει κανείς από μία πόλη είναι με πλοίο. Είναι όμως απαραίτητη προϋπόθεση, όπως καταλαβαίνετε, να βρίσκεται δίπλα στη θάλασσα. Κύρια σημεία, τα οποία πρέπει να επισκεπτεται κάποιος στις πόλεις, είναι οι ταβέρνες, από τις οποίες μπορεί να αντλήσει πολλές πληροφορίες, καθώς και οποιοδήποτε άλλο ιδιαίτερο κτίσμα. Μέσα σε ένα τέτοιο κτίριο, υπάρχει πάντα ένα νέο μέρος για εξερεύνηση (φτιάχνεται νέος χάρτης) και σχεδόν πάντα μάχη, παγίδες και κάποιο χρήσιμο αντικείμενο. Καλό είναι, όταν περνάτε από πόλη, να ρίχνετε και κάναυ υπνάκο σε ένα ξενοδοχείο, χωρίς να τσιγκουνεύεστε τα χρήματα που χρειάζονται για ένα καλό δωμάτιο, αφού έτσι ανακτάτε πιο γρήγορα τις δυνάμεις σας.

ΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ

Ένα σημείο του Blade Of Destiny, το οποίο δεν θίξαμε μέχρι τώρα, είναι η ίδια η ομάδα που χειρίζεται ο παίκτης μέσα στο παιχνίδι. Αυτή δημιουργείται στο ναό της Thorwal, όπου ξεκινά το παιχνίδι, και είναι δυνατόν να αποτελείται από 6 πρόσωπα, τα οποία πρέπει να έχουμε δημιουργήσει προηγουμένως από τη "Γεννήτρια Χαρακτήρων", ένα πρόγραμμα που παρέχεται μαζί με το κυρίως παιχνίδι. Εκεί, προσφέρεται μια μεγάλη σειρά από χαρακτήρες (πρωτότυπα), οι οποίοι μπορούν να χρησιμοποιη-

θούν σε θηλυκό ή 'σερνικό' γένος, καθώς και μία τεράστια σειρά από παραμέτρους που περιμένουν ακριβή καθορισμό. Άλλο ένα σημείο του Blade of Destiny, το οποίο το κάνει να ξεχωρίζει: κανένα RPG, από όσα έχουμε δει μέχρι τώρα (τουλάχιστον στην Amiga), δεν προσφέρει τόσο ακριβή καθορισμό των χαρακτηριστικών κάθε χαρακτήρα. Πέρα από έναν αρχικό αριθμό παραμέτρων, οι οποίες καθορίζουν τη θετική αλλά και την αρνητική πλευρά του χαρακτήρα ενός προσώπου, υπάρχει μία τεράστια λίστα από άλλα στατιστικά στοιχεία, τα οποία καθορίζουν ακριβώς τις δυνατότητές του μέσα στο παιχνίδι, ακόμα και για το πώς χειρίζεται κάθε συγκεκριμένο όπλο ή κάθε συγκεκριμένο ζώο κ.λπ.! Βέβαια, υπάρχει και η δυνατότητα να αφήσει κανείς το computer να κάνει τις βασικές ρυθμίσεις γι' αυτόν, δεν θα έχει όμως εξίσου καλά αποτελέσματα. Οι αρχικοί 6 χαρακτήρες μπορούν όμως να αυξηθούν στην πορεία του παιχνιδιού κατά έναν ακόμη, όταν κάποιο πρόσωπο έρθει οικειοθελώς να προστεθεί στην ομάδα μας. Όμως, αυτόν δεν τον ελέγχουμε εμείς και κάνει συνήθως του κεφαλιού του.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ-ΗΧΟΣ-ΓΡΑΦΙΚΑ-GAMEPLAY

Ο χειρισμός του Blade Of Destiny γίνεται με το ποντίκι και το πληκτρολόγιο. Η χρήση του πρώτου επαρκεί για όλες τις δουλειές, όμως υπάρχει και το δεύτερο για ταχύτητα. Τα πλήκτρα του δρομέα λύνουν τα χέρια στις μάχες, όπου είναι δύσκολη η κίνηση με το ποντίκι, αλλά και στις περιπλανήσεις. Ένα καλό παράδειγμα αυτού είναι τα ζώρκια...

Τα γραφικά του παρουσιάζουν δύο όψεις. Ναι μεν ως στατικά είναι πάρα πολύ καλά, αλλά ας μην ξεχνάμε πως δουλεύει σε mode 64 χρωμάτων.



MAGICIAN



GREEN ELF



ICE ELF



SILVAN ELF

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ - ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ
 Η US GOLD μάς ξαφνιάζει: ένα RPG από τα καλύτερα που κυκλοφορούν και πρώτο μέρος μιας τριλογίας, το Realms Of Arkania: Blade Of Destiny, με γραφικά σε 64 χρώματα και πραγματικά τεράστια υπόθεση, υπόσχεται πάρα πολλά στους φίλους του είδους.

ΕΙΚΟΝΙΟΓΙΑ ΓΙΑ ΦΑΓΗΤΟ, ΠΟΤΟ ΚΑΙ ΕΞΕΤΑΣΗ

ΟΝΟΜΑ ΙΔΙΟΤΗΤΑ ΒΑΘΜΟΙ ΕΜΠΕΙΡΙΑΣ ΕΠΙΠΕΔΟ

ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ

ΘΕΤΙΚΗ ΠΛΕΥΡΑ ΤΟΥ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ

ΔΙΨΑ & ΠΕΙΝΑ

ΑΡΝΗΤΙΚΗ ΠΛΕΥΡΑ ΤΟΥ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ

LIFE & ASTRAL POINTS

ΜΑΧΗΤΙΚΕΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ

ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ ΠΟΥ ΚΟΥΒΑΛΑ

ΒΑΡΟΣ

ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ ΡΟΥΧΑ & ΟΠΛΑ ΠΟΥ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙ

ΥΨΟΣ

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΗ ΜΑΧΗ ΒΑΡΟΣ ΠΟΥ ΚΟΥΒΑΛΑ ΚΙΝΗΣΕΙΣ

STEUI
 MAGICIENNE
 EXP. 4674
 LEVEL 1
 MONEY 430 15 88
 2440 OZ
 WATERSKY
 HUNGER
 THIRST
 DEITY
 BORON
 CR 10/9
 MD 10/13
 OH 10/12
 DK 5/3
 AG 5/10
 IN 10/10
 ST 10/11
 SN 5/4
 AC 5/3
 CL 5/4
 RU 5/4
 NE 5/4
 CU 5/4
 UT 5/7
 LP 25/25
 AP 34/34
 RT 8
 MR 1
 PA 7
 AR 0
 ENDURANCE 27
 ENC 567 OZ
 HP 6

Επίσης, υπάρχει ικανοποιητικός αριθμός από animations στις μάχες, αν μάλιστα υπολογίσει κανείς τον αριθμό των διαφορετικών sprites που υπάρχουν και τα ξόρκια. Όμως, οι πόλεις είναι απρόσωπες και δεν υπάρχουν animations, τα οποία να περιγράφουν διάφορα σημεία του παιχνιδιού.

Επίσης, μεγάλες εκτάσεις τοποθεσιών καλύπτονται με απλοϊκά καφετιά ντεγκραντέ, ενώ το νερό και η εξοχή είναι απλώς κενά μπλε και πράσινα τετράγωνα. Ο ήχος ταιριάζει πολύ με την ατμόσφαιρα, η οποία περιβάλλει το Blade of Destiny, και απαρτίζεται από πολλά καλά μουσικά θέματα. Όμως, υπάρχει και εδώ ένα μικρό παράπονο, η έλλειψη εφέ κατά τις μάχες, αφού το μόνο που ακούγεται εκτός του θέματος είναι τα κλικ του ποντικιού στις επιλογές.

ΚΛΕΙΝΟΝΤΑΣ...

Το Blade Of Destiny είναι πραγματικά τεράστιο: πάρα πολύ μεγάλος αριθμός περιοχών, σπιτιών, πόλεων, αλλά και κρυφών τοποθεσιών, οι οποίες κρα-

τούν το ενδιαφέρον αμείωτο για αρκετό καιρό. Ενα από τα μεγάλα του ατού είναι η ελευθερία κινήσεων, που δίνει στον παίκτη, χωρίς να τον υποχρεώνει να ακολουθήσει μία συγκεκριμένη φορά των γεγονότων.

Εχει βέβαια και ορισμένα αδύνατα σημεία, αλλά προσωπικά δεν με ενόχλησαν ιδιαίτερα... Θα έλεγα ότι μπορεί κανείς να τα αγνοήσει, χωρίς καμία προσπάθεια. Για να το τρέξει κανείς, χρειάζεται μια Amiga 500 με 1 MB RAM, αλλά το πρόγραμμα θα εκμεταλλευτεί ό,τι επιπλέον βρει μπροστά του με τον καλύτερο δυνατό τρόπο. 1.5+ MB RAM και σκληρός δίσκος (στον οποίο θα καταλάβει 6.5 MB) ανεβάζουν την απόλαυση στο μάξιμουμ. Οποιος παίζει RPGs ή θέλει να αρχίσει να παίζει, πρέπει να το αποκτήσει.



Πολυ καλά στατικά, όμως υπάρχει αρκετή μονοτονία. Χάνουν και από τις κενές περιοχές με ένα απλό ντεγκραντέ.
ΓΡΑΦΙΚΑ 80%

Πολλά ατμοσφαιρικά μουσικά θέματα, απουσιάζουν όμως τα εφέ στις μάχες.
ΗΧΟΣ 89%

Υπάρχουν πάρα πολλά πράγματα να κάνει κάποιος και δεν τον περιορίζει τίποτε!
GAMEPLAY 95%

Πρέπει να το παίξετε για να καταλάβετε πόσο μεγάλο είναι!
ΓΕΝΙΚΑ 95%

ΤΟ ΟΝΕΙΡΟ

κάθε gamer

CPU	WORK RAM	COLORS DISPLAYED	CHARACTER CAPACITY	SPRITE SIZE	NUMBER OF SPRITES	SOUND FUNCTION	DIRECT ROM ACCESS CAPABILITY
Z80A 68000	Z80 (2K) 68000 (64K)	65,536 COLORS 4,096 COLORS DISPLAYED AT ONE TIME	64 M	16X512- 1X2	380	15 SOUND CHANNELS 7 DEVOTED TO REAL VOICE SPEECH	330



**ANEROUSSIS
CONTROL L.T.D.**

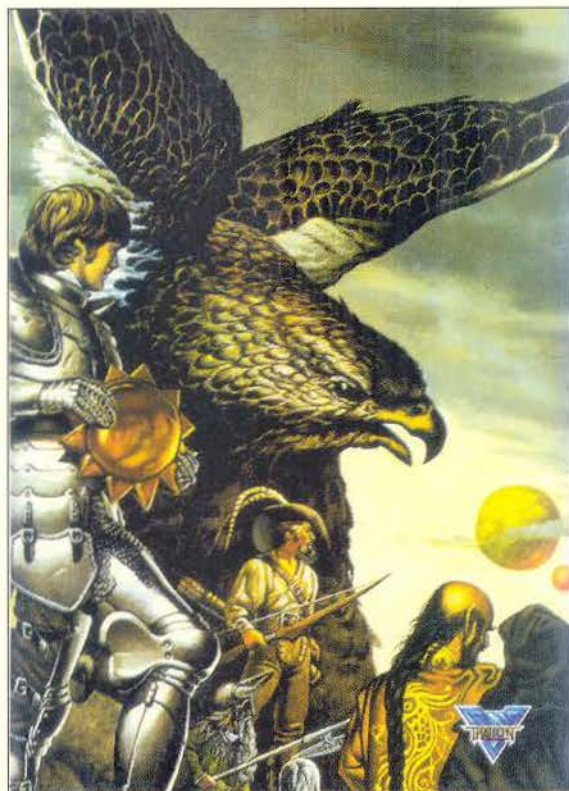
Σ Σαράφη 21, 122 41 ΑΙΓΑΛΕΩ,
Τηλ.: 59.00.107 - 59.06.006
Fax: 59.02.556, TLX.: 226600 PACA GR

Στο προηγούμενο τεύχος του PIXEL παρουσιάσαμε αναλυτικά (πιστεύω) ένα από τα καλύτερα RPG games στο χώρο των home υπολογιστών. Αυτόν το μήνα παρουσιάζουμε την πλήρη λύση του: πώς δηλαδή θα απαλλάξετε τη Lyrarnion από το διαβολικό Tarbos. Όσοι δεν τα έχετε καταφέρει ήδη, θα βρείτε τις απαντήσεις στο κείμενο που ακολουθεί.

• του ΗΛΙΑ ΜΑΝΕΣΙΩΤΗ

(υπομένοντας αγγύστα την ασφυκτική πίεση του Umberto Grelloni, γνωστού τέρατος του Amberstar)

Part I



Επειδή το παιχνίδι, από τη φύση του, επιτρέπει μεγάλη ελευθερία κινήσεων, δεν υπάρχει προκαθορισμένη διαδρομή που πρέπει να ακολουθήσετε πάση θυσία για να τελειώσετε το Amberstar. Αντιθέτως, έχετε την πολυτέλεια της περιπλάνησης (άσκοπος ή όχι) σε όλη τη Lyrarnion προτού αποφασίσετε να φέρετε εις πέρας κάποια αποστολή, να εμπλακείτε σε αιματηρές μάχες και να ψάξετε για τα χαμένα κομμάτια του Amberstar. Το ότι δεν υπάρχει προκαθορισμένη διαδρομή δεν σημαίνει ότι ξεκινώντας είστε σε θέση να περιπλανηθείτε σε μπουντρούμια με τέρατα, που μπορούν να σκοτώσουν την άπειρη ακόμα ομάδα σας με ένα-δυο χτυπήματα. Απλώς, από ένα σημείο και πέρα, έχοντας την εμπειρία μερικών εβδομάδων περιπλάνησης (δεν αναφέρομαι στον πραγματικό χρόνο, αλλά στο χρόνο που κυλά με τους ρυθμούς του παιχνιδιού), είστε σε θέση να κάνετε τις επιλογές σας και να σχεδιάσετε ένα πλάνο δράσης. Εμείς δεν θα σας υποδειξουμε κάποια διαδρομή, αλλά θα σας παρουσιάσουμε απλώς τι κάνετε σε καθεμία από τις 30 περιοχές που μπορείτε να επισκεφθείτε και τις απαιτήσεις της κάθε αποστολής, όσον αφορά στα επίπεδα που πρέπει να έχουν τα μέλη της ομάδας για μία αξιοπρεπή μάχη με τα τέρατα που παραμονεύουν στα μπουντρούμια.

Σε αυτή την παρουσίαση θα βρείτε επίσης και χάρτες των πόλεων και των χωριών της Lyrarnion, ώστε να ξέρετε ποια μαγαζιά μπορείτε να επισκεφθείτε, τι μπορείτε να αγοράσετε, ποιους θα συναντήσετε και τι αποστολές θα σας αναθέσουν.

Ελπίζουμε να σας βοηθήσουμε αρκετά, ώστε να είστε σε θέση να τελειώσετε το θαυμάσιο αυτό RPG. Keep on reading...

Εν αρχή ην...

Το ξεκίνημα του παιχνιδιού σας βρίσκει στο νεκροταφείο της Twinlake, όπου μόλις κηδέψατε τους γονείς σας, θύματα μιας επίθεσης των orks. Δεν ανήκετε σε καμία class και τα μόνα που έχετε στη διάθεσή σας είναι ένα μαχαίρι, λίγα χρήματα, τρόφιμα και το κλειδί του σπιτιού σας που βρίσκεται στην ίδια πόλη (βλέπε χάρτη Twinlake). Στο νεκροταφείο βρίσκεται επίσης και ο τάφος του Sir Marillion, ενός paladine που σκοτώθηκε στην προσπάθειά του να εμποδίσει τον Marmion να μπει στο Godsbane. Διαβάστε την πινακίδα στην είσοδο: "HERE RESTS SIR MARILLION-IN LOVE, GWENDOLYN". Μπείτε μέσα και κοιτάξτε τον τάφο του MARILLION και τα δύο αγάλματα δεξιά και αριστερά: η GALA goddess of life και η BALA goddess of death. Υπάρχουν επίσης και δύο περιοχές, αριστερά και δεξιά του δωματίου. Διαβάστε τις πινακίδες: "MAY THE WATER GIVE YOU REFRESHMENT AND THE FORCE OF LIFE" και "MAY THE WATER QUICKEN YOUR SPIRIT". Αν μπείτε στην περιοχή αριστερά του δωματίου, αναπληρώνονται τα life points των μελών της ομάδας, ενώ μπαίνοντας στην περιοχή δεξιά αναπληρώνονται τα spell points. Έτσι, έπειτα από μάχες, μπορείτε να έρχεστε εδώ για να ανακτάτε δυνάμεις.

Κατά το μεσημέρι εμφανίζεται η GWENDOLYN και αν της μιλήσετε θα σας πει ότι χρειάζεται το ROSE OF SADNESS για να επαναφέρει τον MARILLION στη ζωή. Κατά τα μεσάνυχτα, εμφανίζεται στον τάφο το φάντασμα του MARILLION. Μιλήστε του για την GWENDOLYN και θα σας δώσει το κλειδί

για την πόρτα που βρίσκεται πίσω από τον τάφο. Ανοίγοντας, θα βρείτε ένα κιβώτιο με αρκετά χρήματα και την πανοπλία του MARILLION που χρησιμοποιείται φυσικά μόνο από paladine.

Φεύγοντας από το νεκροταφείο, προσέξτε την κλειδωμένη πόρτα που οδηγεί στους υπονόμους της πόλης και διαβάστε την πινακίδα που λέει ότι τα κλειδιά τα έχει ο LORD CHANCELLOR KARWAIN.

Στη συνέχεια, επισκεφθείτε το σπίτι σας στην Twinlake, πάρτε όσα αντικείμενα βρείτε εκεί και προσέξτε τον πιστό σκύλο σας, τον SPIKE. Προς το παρόν δεν μπορείτε να του μιλήσετε, αφού δεν ξέρετε τη γλώσσα των ζώων. Κοντά στο σπίτι σας τριγυρνά ένα μικρό κορίτσι, η SUNNY. Μιλήστε της. Θα σας μάθει τη γλώσσα των ζώων, αν της επιστρέψετε το γάτο της, FELIX.

Στο πανδοχείο της Twinlake (The Dancing Dragon), μιλήστε με όλους τους χαρακτήρες που τριγυρνούν εκεί και πάρτε στην ομάδα σας τον SILK, που ψάχνει την Guild of Thieves. Ο πανδοχέας (BRETH) σας αναφέρει το πρόβλημα με το winecellar. Αγοήστε προς το παρόν το μάγιστρα (OLDAMIEL), μια και δεν μπορείτε να τον βοηθήσετε ακόμα. Επισκεφθείτε το σπίτι του SHANDRA. Θα τον βρείτε εκεί ορισμένες μόνο ώρες της ημέρας, συνήθως αργά το βράδυ. Αυτός θα σας δώσει το βιβλίο με την ιστορία του Tarbos, το χάρτη της Lyramion και το κλειδί του εργαστηρίου του, όπου θα βρείτε μερικά χρήσιμα αντικείμενα. Θα σας αναθέσει φυσικά και τη μεγαλύτερη αποστολή: να εμποδίσετε τον Marmion να επαναφέρει τον Tarbos. Θα αναφέρει μάλιστα και το μέρος όπου θα βρείτε ένα grey wizard, που θα σας βοηθήσει στην αποστολή σας, ενώ θα επαναφέρει στη ζωή την ομάδα σας όταν κάποια μάχη δεν έχει το επιθυμητό αποτέλεσμα (όχι πάντα όμως, μια και οι δυνάμεις του έχουν εξασθενήσει).

Ο KARWAIN βρίσκεται στο νοτιοδυτικό μέρος της πόλης. Μιλήστε του για QUEST, θα σας πει το πρόβλημα με τους υπονόμους της πόλης. Ρωτήστε τον για KEY και θα σας δώσει το κλειδί που ανοίγει την πόρτα των υπονόμων. Φυσικά, με δύο άτομα και χωρίς εμπειρία δεν είστε σε θέση να αναλάβετε κάποια αποστολή. Πρέπει λοιπόν να στελεχωσετε την ομάδα σας με άτομα που ανήκουν ήδη σε κάποια class και έχουν τις ικανότητες να αντεπεξέλθουν σε μία μάχη. Προτού όμως αναφερθούμε στα πρόσωπα που μπορείτε να πάρετε μαζί σας, θα πρέπει να πούμε μερικά πράγματα για τα races, τα classes και τα επίπεδα των χαρακτήρων, όπως αυτοί δομούνται στο Amberstar.

Races και Classes

Κάθε φυλή (race) έχει τα δικά της πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα. Τα χαρακτηριστικά που επηρεάζονται από τη φυλή είναι τα STrength, INTelligence, DEXterity, SPEed, CONstitution, CHArisma, LUCK, MAGic resistance και AGE. Οι maximum τιμές που μπορεί να έχει κάποιος στα παραπάνω χαρακτηριστικά, ανάλογα με τη φυλή του, φαίνονται στον πίνακα 1. Όσο πιο κοντά στις maximum τιμές είναι τα χαρακτηριστικά των προσώπων τόσο το καλύτερο και γι' αυτούς και για εσάς. Ένα σημείο στο οποίο πρέπει να δώσετε ιδιαίτερη προσοχή είναι το strength, μια και η τιμή του παίζει ρόλο τόσο στη

PLAY THE GAME



Χρησιμοποιώντας την Crystal Ball που παίρνετε από τον OLDAMIEL βλέπετε ένα μεγάλο κομμάτι της περιοχής που βρίσκεστε, πράγμα που σας βοηθά να προσανατολισθείτε.

μάχη όσο και στο βάρος που μπορεί να μεταφέρει ένας χαρακτήρας. Η magic resistance αντικατοπτρίζει την ικανότητα του χαρακτήρα να αντιστέκεται στα spells των τεράτων. Όπως βλέπετε και από τον πίνακα, η αντοχή των Human και Half-Ork στα spells είναι μηδενική. Αφού συναντήσετε λοιπόν κάποιο χαρακτήρα, πάρτε τον στην ομάδα, εξετάστε τα χαρακτηριστικά του, συγκρίνετέ τα με τις μέγιστες τιμές που μπορούν να πάρουν σύμφωνα με τη φυλή του και αποφασίστε αν θα τον κρατήσετε ή όχι.

Κάθε φυλή είναι κατάλληλη για ορισμένες classes. Για παράδειγμα, δεν μπορείτε να κάνετε warrior κάποιον που ανήκει στη φυλή των halfling.

(Αναλυτικές πληροφορίες στον πίνακα 2.)

Κάθε class διαθέτει έναν αριθμό ικανοτήτων όπως ATtack, PARry, SWimming, LIstening, Finding Traps, Disarming Traps, Picking Locks, SEArching, Reading Magic Scrolls και Use Magic. Οι τιμές που έχει ένας χαρακτήρας στις παραπάνω ικανότητες καθορίζει το ρόλο του και φυσικά το πόσο χρήσιμος είναι για την ομάδα.

Οι μέγιστες τιμές αυτών των ικανοτήτων ανάλογα με την class φαίνονται στον πίνακα 3. Όπως διαπιστώνετε, δεν θα βάλετε ποτέ ένα black wizard να κάνει pick lock, αλλά ούτε και ένα warrior να κάνει ένα spell. Αντίθετα, ένας warrior έχει την καλύτερη επίθεση από όλα τα classes και ένας thief έχει τις ικανότητες για εύρεση και καταστροφή παγίδας, καθώς δεν του αντιστέκεται σχεδόν καμία κλειδαριά (σχεδόν, επειδή στο Amberstar υπάρχουν μέρη τα οποία δεν μπορεί να διαρρήξει ούτε ο πιο ικανός κλέφτης).

Καλός σε κάτι θεωρείται ο χαρακτήρας, του οποίου οι ικανότητες πλησιάζουν τις μέγιστες τιμές του πίνακα. Για παράδειγμα, ένας thief με 70% στο Picking Locks είναι πολύ καλός, μια και η μέγιστη τιμή που μπορεί να φθάσει είναι 95%. Αντίθετα, ένας warrior που έχει στο Picking Locks 15%, ακόμα και αν αυτή είναι η μέγιστη τιμή που μπορεί να φθάσει, δεν είναι ικανός να ανοίξει και ξεκλειδωτή πόρτα που λέει ο λόγος!

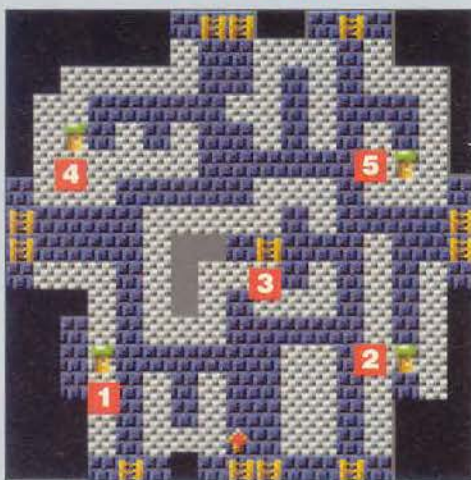
PLAY THE GAME

Αυτά θα πρέπει να λάβετε υπόψη όταν θελήσετε να "προβιβάσετε" ένα χαρακτήρα στο επόμενο level και να προμοδητήσετε τις ικανότητες που κάνουν το class του να ξεχωρίζει με διαφορά από τα άλλα.

Guilds

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και ύστερα από μάχες με τέρατα ή επιτυχημένες καταλήξεις αποστολών, αυξάνεται η εμπειρία των μελών της ομάδας. Ετσι, από ένα σημείο και μετά θα πρέπει να την εξαργυρώσετε με ανέγασμα του επιπέδου, που συνεπάγεται περισσότερα life και spell points, καθώς και "προμοδότηση" των ικανοτήτων κάθε μέλους (attack, parity, swimming, listening, find traps, disable traps, pick locks,

SNAKE SIGN



- 1- Food Store
- 2- Merchant
- 3- Inn
- 4- Healer
- 5- Item Advisor

CRYSTAL



- 1- Inn
- 2- Oriado's Cellar
- 3- Merchant
- 4- Food Store
- 5- Healer
- 6- Κομμάτι του Amberstar
- 7- Guild of Paladines
- 8- Shipyard
- 9- House of Drebin

ΟΙ ΧΑΡΤΕΣ ΤΩΝ ΠΟΛΕΩΝ

GEMSTONE



- 1- Inn
- 2- Food Store
- 3- Tools Store
- 4- Merchant
- 5- Jewel Store

searching, read magic scrolls, use magic). Η εξαργύρωση της εμπειρίας, την οποία συσσωρεύετε με ιδρώτα και αίμα, γίνεται πηγαίνοντας την ομάδα σας σε μία από τις 8 Guilds που υπάρχουν στη Lyramion. Ανάλογα με το μέλος το οποίο θέλετε να "προβιβάσετε", θα πρέπει να επιλέξετε μία από τις ακόλουθες:

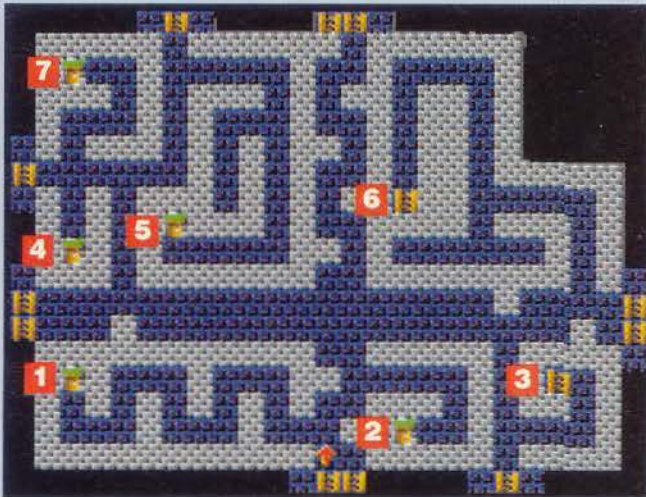
- Guild of Warriors
- Guild of Paladines

PLAY THE GAME

- Guild of Thieves
- Guild of Monks
- Guild of Rangers
- Guild of Black Wizards

ΚΑΙ ΤΩΝ ΧΩΡΙΩΝ ΤΗΣ LYRAMION

ILLIEN



- 1- Healer
- 2- Food Store
- 3- House of Pelanis
- 4- Potions Shop
- 5- Merchant
- 6- Inn
- 7- Herb Store

TWINLAKE



- 1- Raftyard
- 2- House of Shandra
- 3- Guild of Warriors
- 4- Your House
- 5- Food Store
- 6- Merchant
- 7- Item Advisor
- 8- Inn (η Guild of Thieves είναι εδώ)
- 9- Horse Stables
- 10- Healer
- 11- Graveyard
- 12- Sewers

PLAY THE GAME

Πίνακας 1

Race	STR	INT	DEX	SPE	CON	CHA	LUC	MAG	AGE
Human	60	60	60	60	60	60	100	0	80
Elf	30	100	70	80	30	90	100	20	950
Dwarf	90	30	20	30	100	40	100	100	600
Gnome	40	70	80	50	40	80	100	80	350
Halfling	20	40	100	100	20	100	100	20	250
Half-Elf	45	80	65	70	30	30	100	10	200
Half-Ork	80	20	50	40	80	20	100	0	50

- Guild of White Wizards

- Guild of Grey Wizards

Εκτός από την εμπειρία, η ομάδα πρέπει να διαθέτει και αρκετό gold, μια και ο "προβιβασμός" δεν γίνεται δωρεάν.

Αν ο χαρακτήρας σας είναι εντάξει από όλες τις απόψεις (εμπειρία και gold), θα του δοθούν κάποια points, τα οποία πρέπει να χρησιμοποιήσει για να ανεβάσει τις ικανότητες που ανταποκρίνονται στην class του. Για παράδειγμα, ένας Warrior θα αυξήσει τις τιμές των Attack και Parity, ενώ ένας Wizard τα Read Magic Scroll και Use Magic. Ανάλογα με την class του, ο χαρακτήρας παίρνει έναν ορισμένο αριθμό bonus:

Warrior	8 points
Paladine	10 points
Thief	16 points
Monk	10 points
Ranger	14 points

Wizard (Black/White/Grey) 12 points

Αφού κατανείμετε τα bonus points, όπως νομίζετε καλύτερα, το μέλος της ομάδας ανεβαίνει επίπεδο, αυξάνοντας παράλληλα τα life και spell points (spell points έχουν μόνο οι Wizards και των τριών ειδών, οι Monks, οι Rangers και οι Paladines).

Εκτός από τις Guild of Warriors, τις Guild of Thieves και τις Guild of Paladines, που βρίσκονται οι δύο πρώτες στην Twinlake και η τρίτη στην Crystal, οι υπόλοιπες είναι διάσπαρτες στη Lyramion και η είσοδος σε αυτές δεν είναι τόσο εύκολη την πρώτη φορά που τις επισκέπτεστε. Riddlemouths που απαιτούν να ξέρετε τον ιδρυτή της Guild φυλάσσουν την είσοδο, ενώ αν πάρετε εναλλακτικούς δρόμους θα πρέπει να αντιμετωπίσετε τα τέρατα που περιμένουν τους ανεπιθύμητους. Η δυσκολότερη Guild είναι αυτή των Black Wizards, ενώ η ευκολότερη αυτή των Monks (οι Guilds των Warriors, Thieves, Paladines, Rangers είναι "εκτός συναγωνισμού", μια και η πρόσβαση σε αυτές δεν είναι πρόβλημα).

Για να μην ταλαιπωρείστε (αν και η ταλαιπωρία χαρίζει πολύτιμη εμπειρία), σας δίνουμε αυτό που ζητούν τα Riddlemouths, δηλαδή τους ιδρυτές των Guilds:

Guild of Monks	Mork
Guild of Black Wizards	Nicademous
Guild of White Wizards	Kasimir
Guild of Grey Wizards	Landonis

Δίνοντας τα παραπάνω ονόματα στα Riddlemouths, παίρνετε τον εύκολο δρόμο για τη συγκεκριμένη Guild, αν και ο δύσκολος δρόμος είναι αυτός που δίνει εμπειρία. Στην Guild τώρα μπορείτε να αγοράσετε και spells, τα οποία θα μάθει (θα προσπαθήσει τουλάχιστον) το μέλος της ομάδας που ανήκει στην κατάλληλη class.

Οι Guilds που βρίσκονται εκτός πόλεων και απαιτούν τους κωδικούς που αναφέρουμε στο κείμενο (εξαιρείται η Guild of Rangers)



Guild of Grey Wizards



Guild of Monks



Guild of White Wizards



Guild of Rangers



Guild of Black Wizards

Δημιουργία ομάδας

Κατά την περιπλάνησή σας στη Lyramion θα συναντήσετε πολλά πρόσωπα, μερικά από τα οποία μπορείτε να τα εντάξετε στην ομάδα σας. Αν υπάρχει κενή θέση στην ομάδα και το πρόσωπο είναι "εντάξιμο", θα δείτε ενεργοποιημένο το εικονίδιο που υπάρχει γι' αυτόν το σκοπό στην οθόνη του διαλόγου. Αν θέλετε να δώξετε κάποιο χαρακτήρα από την ομάδα σας, επιλέξτε save και κάντε click πάνω στο εικονίδιο του ανεπιθύμητου χαρακτήρα. Το πρόγραμμα θα σώσει τη θέση σας και τη νέα σύνθεση της ομάδας. Ο χαρακτήρας δεν χάνεται αλλά μεταφέρεται αυτόματα στην τοποθεσία όπου τον βρήκατε, οπότε μπορείτε να τον ξαναπάρτε μαζί σας όποτε θέλετε. Μια καλή τακτική είναι να πάρετε ένα χαρακτήρα που σας είναι αδιάφορος, να μεταφέρετε τα αντικείμενα που έχει και τα χρήματά του σε άλλα μέλη της ομάδας και να τον "απολύσετε". Θα πρέπει να λάβετε υπόψη και τις γλώσσες που ξέρει κάποιος χαρακτήρας, επειδή τα πρόσωπα που συναντάτε στο παιχνίδι δεν γνωρίζουν την esperando και υπάρχει πάντα ο κίνδυνος να μη σας καταλαβαίνουν. Έχετε λοιπόν στην ομάδα σας άτομα που μιλούν εκτός φυσικά από human και ork, gnome, dwarf (οπωσδήποτε). Όταν λοιπόν δεν καταλαβαίνει κάποιος τι τον ρωτάτε, κάντε ενεργό χαρακτήρα κάποιον άλλο, δοκιμάστε ξανά και επαναλάβετε μέχρι να βρεθεί ο "χριστιανός" που μιλά τη σωστή γλώσσα.

Ας δούμε τώρα ποιους χαρακτήρες μπορείτε να καλέσετε στην ομάδα σας και πού τους βρίσκετε.

Στο πανδοχείο της Twinlake (The Dancing Dragon), θα βρείτε τον SILK, έναν επίδοξο thief που ψάχνει απεγνωσμένα την Guild of Thieves. Ο SILK δεν ανήκει σε καμία class και έχει πολύ καλά χαρακτηριστικά. Πάρτε τον οπωσδήποτε.

Στο πανδοχείο της Crystal (The Jewel) θα βρείτε τον GRYBAN, ο οποίος θέλει να γίνει paladine, αλλά δεν έχει τα απαιτούμενα χρήματα για να εγγραφεί στην Guild of Paladines. Και αυτός έχει πολύ καλά χαρακτηριστικά και μπορείτε να τον χρησιμοποιήσετε ως paladine ή warrior. Στο ίδιο πανδοχείο θα βρείτε και τον TRASRIC, έναν black wizard (level 3), ο οποίος σάς είναι απολύτως απαραίτητος, αφού τόσο τα spells που ξέρει όσο και αυτά που θα μάθει στη συνέχεια θα χρησιμοποιηθούν στις μάχες με μεγάλη αποτελεσματικότητα.

Στο πανδοχείο της Gemstone θα βρείτε τον DROBANIR, έναν warrior (level 5), ο οποίος είναι ο μόνος από τους χαρακτήρες που μιλά dwarf στο παιχνίδι και γι' αυτό (συν το ότι είναι πολύ καλός στη δουλειά του) πρέπει να τον πάρετε οπωσδήποτε.

Στην Guild of Grey Wizards θα βρείτε τη SATINE, ένα grey wizard (level 5), το πρόσωπο για το οποίο σας μίλησε ο SHANDRA και το οποίο θεωρώ απαραίτητο στο παιχνίδι (για να έρθει μαζί σας, πρέπει να έχετε μιλήσει οπωσδήποτε με τον SHANDRA).

Στην Guild of White Wizards βρίσκεται ο Crag, ένας

PLAY THE GAME

Πίνακας 2

Race	Classes
Human	όλες
Elf	warrior, ranger, white, grey και black wizard
Dwarf	warrior, monk
Gnome	thief, monk, white, grey και black wizard
Halfling	thief, monk
Half-Elf	thief, white, grey και black wizard
Half-Ork	warrior, thief

white wizard (level 6), τον οποίο μπορείτε να τον αγνοήσετε αν έχετε αποφασίσει να κάνετε τον Cryban ή το χαρακτήρα που σας δίνει το παιχνίδι, paladine.

Στο Dragons Keep βρίσκεται ο Boldin (thief level 5). Αγνοήστε τον, μια και έχει πολύ μικρό strength και θα έχετε πρόβλημα αργότερα, όταν αρχίσετε να βρίσκετε αντικείμενα που χρειάζεστε και δεν υπάρχει χώρος για να τα πάρετε. Δυστυχώς στο Amberstar δεν προβλέπεται η ύπαρξη κάποιου μέρους όπου να μπορείτε να αφήσετε μερικά αντικείμενα για να τα πάρετε αργότερα (ευτυχώς στο επερχόμενο Ambermoon υπάρχει αυτή η δυνατότητα).

Στο Snakesign θα βρείτε τον MELCHIOR, ένα monk level 4 και τέλος στο χωριό πάνω από το κάστρο του Manyeye, βρίσκεται η Sheba, μια ranger level 7.

Πληροφορικά και χωρίς να θέλω να επηρεάσω τις επιλογές σας, τελείωσα το Amberstar με το χαρακτήρα που μου δίνει το παιχνίδι ως paladine, τον GRYBAN και τον DROBANIR (warriors), τον SILK (thief), τον TRASRIC (black wizard) και τη SATINE (grey wizard).

Το πρώτο κομμάτι του AMBERSTAR

Έχοντας σχηματίσει την ομάδα σας, είστε έτοιμοι να

Πίνακας 3

Class	ATT	PAR	SWI	LIS	F-T	D-T	P-L	SEA	RMS	U-M
Warrior	95	80	95	50	20	10	15	20	0	0
Paladine	80	95	95	50	30	10	0	10	70	50
Ranger	70	70	95	80	40	40	40	30	30	30
Thief	50	50	95	95	95	95	95	95	0	0
Monk	60	60	95	60	40	30	35	70	50	60
White Wizard	20	20	95	20	15	15	0	50	95	95
Grey Wizard	30	30	95	20	10	10	0	50	95	95
Black Wizard	40	40	95	20	0	0	0	50	95	95

PLAY THE GAME



Στις πόλεις και τα χωριά της Lyrarnion συναντάτε διάφορους χαρακτήρες. Μιλήστε τους γιατί οι πληροφορίες που θα σας δώσουν είναι σημαντικές.

φέρετε εις πέρας την πρώτη αποστολή, αυτή που σας ανέθεσε ο CARWAIN. Αγοράστε δαυλούς και τρόφιμα και κατεβείτε στους υπονόμους της TWINLAKE. Τα μόνα τέρατα που θα αντιμετωπίσετε είναι τα SEWER RATS και, τέλος, τον αρχηγό τους τον RATKING. Στους υπονόμους θα βρείτε κάποια όπλα (ένα war axe και ένα shortbow), καθώς και ένα CLOCK, ένα OLD RING, ένα gold brooch - το οποίο είναι cursed και δεν πρέπει να το φορέσετε - και, τέλος, ένα iron ring. Κάντε use to CLOCK, ώστε να εμφανίζεται η ώρα στο panel των special items.

WINDGATES



- | | |
|------------------------------------------|------------------------------------|
| 1- Sansri's island | 8- Μέσα στο Manyeye's Castle |
| 2- Shipyard of Far Isles | 9- Κοντά στο garden of Jasmin |
| 3- Κοντά στη Guild of Black Wizards | 10- Κοντά στο Fortress of Godsbane |
| 4- Ανατολική ακτή | 11- Κοντά στη Guild of Rangers |
| 5- Κοντά στο Dwarf's Mine | 12- Δυτική ακτή |
| 6- Κοντά στο house of the old herb woman | |
| 7- Κοντά στα 3 ηφαιστεια | |

Σκοτώνοντας το RATKING, παίρνετε τον FELIX (το γάτο που έχει χάσει η SUNNY) και το RATKING HEAD και ανεβαίνετε στην Twinlake. Οποιος από την ομάδα επιστρέψει τον FELIX στη SUNNY, εκτός από experience points, θα μάθει και τη γλώσσα των ζώων, ενώ όποιος δώσει το RATKING HEAD στον CARWAIN θα πάρει experience points και φυσικά την αμοιβή που είχε υποσχεθεί ο CARWAIN.

Πηγαίνετε τώρα στο πανδοχείο της TWINLAKE και μιλήστε (αυτός που ξέρει τη γλώσσα των ζώων) στη γάτα που περιφέρεται εκεί. Αυτή θα σας πει πού ακριβώς βρίσκεται η Guild of Thieves (μέσα στο πανδοχείο). Μιλήστε για QUEST στο μάγιστρα OLDAMIEL και θα σας πει ότι έχει χάσει ένα δαχτυλίδι στους υπονόμους και θα ανταμείψει όποιον του το βρει με την CRYSTAL BALL. Δώστε του το OLD RING και εκτός από experience points θα πάρετε και την CRYSTAL BALL, η οποία όταν χρησιμοποιείται σας δείχνει σε μικρογραφία ένα μεγάλο μέρος της περιοχής όπου βρίσκεστε (ο χάρτης του AMBERSTAR στο προηγούμενο τεύχος κατασκευάστηκε χρησιμοποιώντας την CRYSTAL BALL, όσες φορές χρειάστηκε για να παρθούν εικόνες από όλη τη Lyrarnion). Προσοχή όμως, γιατί η CRYSTAL BALL χάνεται έπειτα από 80 χρήσεις. Επιστρέφοντας στο σπίτι σας, μιλήστε στον SPIKE. Θα σας πει ότι πεινάει. Δώστε του μια μερίδα τροφής και πάρτε τον μαζί σας (αν έχετε ήδη εξαμελή ομάδα, αφήστε κάποιον τον οποίο μπορείτε να βρείτε αμέσως, όπως για παράδειγμα τον SILK). Ο SPIKE μεταφέρει ένα BONE. Πάρτε τον και αφήστε τον SPIKE, αν έχετε ήδη εξαμελή ομάδα, αλλιώς κρατήστε τον. Θα σας βοηθήσει αρκετά στην αρχή του παιχνιδιού που έχετε άπειρους παίκτες.

Πηγαίνετε στην Crystal και βρείτε τον FIRLAS, έναν άνθρωπο που προβλέπει το μέλλον. Μιλήστε του. Θα σας πει ότι έχασε το BONE που χρησιμοποιεί για να προβλέπει το μέλλον, στην Twinlake. Δώστε του το BONE που πήρατε από το SPIKE και ο FIRLAS θα σας πει το μέλλον (αποκωδικοποιήστε οπωσδήποτε τα runes που εμφανίζονται στο κείμενο και σημειώστε το όνομα TALMIT God of Future) και θα σας δώσει το πρώτο κομμάτι του AMBERSTAR.

Windgates

Οι 12 πύλες που βρίσκονται νοτιοδυτικά της Lyrarnion (βόρεια του Gemstone) κατασκευάστηκαν από τον Theodorus Bargund και οδηγούν αυτόν που θα τις περάσει χρησιμοποιώντας ένα ειδικό artifact σε κάποιο μέρος της Lyrarnion, αποτελώντας έτσι ένα γρήγορο μέσο μεταφοράς. Υπάρχουν δύο τέτοια artifacts στο παιχνίδι. Το ένα βρίσκεται στο Temple of Sansri και το δεύτερο στο Castle of Manyeye. Αφού κάνετε use το ένα, μπορείτε να πουλήσετε το άλλο στον THONION που βρίσκεται στο πανδοχείο της Crystal για 5.000 gold.

Η συνέχεια στο επόμενο τεύχος...

PIXEL *Ware*



ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ52
 ON-LINE56

PUBLIC DOMAIN.....58
 ΑΓΓΕΛΙΕΣ62

ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΙΣΜΕΝΟΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΗΣ



Αγαπητό PIXEL,

Κατ' αρχάς, συχαρητήρια για την ηλούσια ύλη σου και την καταπληκτική δουλειά των συντακτών σου. Στις απορίες μου: 1. Στο Amiga DOS manual (Bantam 3rd edition) στις εντολές αναφέρεται ένα ανύπαρκτο πρόγραμμα preferences, το WBConfig. Αναφέρεται μεταξύ άλλων το εξής: Purpose: to control the appearance of the backdrop window and the option of bringing windows to the front by double clicking on them. Τι θες γι' αυτό;

2. Εχω Amiga 500 με ROM switch 1.3-2.0. Μπορώ να χρησιμοποιήσω το καινούριο του 2.1 (locale, scalable fonts, multiview κ.λπ.) με τις δισκέτες του 2.1 αλλιώς σε 2.04 ROM; Πού μπορώ να βρω τις δισκέτες του 2.1;

3. Πώς παίρνουμε την απάντηση του χρήστη στο RequestChoice; Το If Warn κ.λπ. δεν λειτουργούν. Ευχαριστώ για την προσοχή σας.

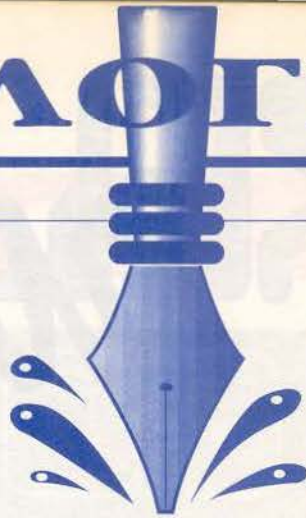
Αλέξανδρος Βέλης Amiga USER



Φίλε Αλέξανδρε, πρώτα απ' όλα σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια. Χαίρομαστε πολύ που βρίσκουμε στο περιοδικό μας και πιο "προβληματισμένους" αναγνώστες, πρέπει όμως να ομολογήσουμε ότι δεν είναι και πάρα πολύ κινητικοί, λαμβάνοντας υπόψη μας το μικρό αριθμό γραμμάτων τους - αυτός ήταν και ο λόγος για τον οποίο αφαιρέθηκαν μερικές στήλες. Ας περάσουμε τώρα στα ερωτήματα που θέτεις:

1. Το πρόγραμμα WBConfig υπάρχει στα Preferences του Workbench 2.0, της πρώτης έκδοσης του 2. Είναι ένα πολύ μικρό utility, το οποίο επιτρέπει δύο επιλογές: i) Την κατάσταση του παραθύρου του Workbench, δηλαδή αν θα είναι Backdrop (πίσω από όλα, όπως ήταν πάντα) ή αν θα είναι ένα απλό παράθυρο, όπως αυτό των άλλων προγραμμάτων, συρταριών κ.λπ. ii) Το αν τα παράθυρα θα έρχονται μπροστά με ένα διπλό χτύπημα του ποντικιού επάνω τους. Το πρόγραμμα αυτό καταργήθηκε πολύ γρήγορα, αφού οι λειτουργίες του γίνονται από το SnapShot και τα Commodities και έτσι δεν το βρίσκουμε σε μεταγενέστερες εκδόσεις του λειτουργικού της Amiga.

2. Και βέβαια μπορείς να τα χρησιμοποιήσεις με το 2.04, αφού γι' αυτό βγήκαν (δεν έχω υπόψη άλλη έκδοση της ROM, ανώτερη από τη 2.04 στη σειρά 2, εκτός από τη 2.05, η οποία εκμεταλλεύεται την PCMCIA της A600). Το πρόβλημα είναι ότι πρέπει να βάλεις το Workbench 2.1 σε σκληρό δίσκο, αν θέλεις να χρησιμοποιήσεις όλα τα νέα χαρακτηριστικά του.



Ερχεται σε 5 δισκέτες, αλλά δεν ξέρω ποιος το φέρνει στην Ελλάδα αυτή τη στιγμή.

3. Αρχίζουμε από τη βασική σύνταξη της RequestChoice, την οποία φαντάζομαι ότι θα βρήκες στο Workbench 3.0.requestchoice "System request" "ΕΠΙΛΕΞΤΕ ΠΑΡΑΚΑΛΩ:" ΝΑΙ Ή ΟΧΙ. Η εντολή αυτή επιστρέφει έναν αριθμό, ανάλογα με ποιο από τα κουμπιά του requester που δημιουργήθηκε στην οθόνη σου επιλέχθηκε από εσένα.

Τις τιμές 0 και 1 τις επιστρέφει για τα στάνταρ "ΝΑΙ" και "ΟΧΙ" (CANCEL, RETRY κ.λπ. σε άλλα προγράμματα), τα οποία πρέπει να τοποθετηθούν στα δύο άκρα του requester (ενεργοποιούνται και με LAmiga-V και LAmiga-B). Για τα ενδιάμεσα κουμπιά επιστρέφει τις τιμές 2, 3 κ.λπ.

ΔΙΑΜΑΡΤΥΡΙΕΣ



Αγαπητό PIXEL,

Λέγομαι Αρης Κάτσαρης και είμαι 14 χρονών. Αν και μαζί με τον αδερφό μου έχουμε ξεκινήσει από το τεύχος 13, ω-

στόσο αυτή είναι η πρώτη φορά που σας γράφουμε για να διαμαρτυρηθούμε για την απόφαση που ανακοινώθηκε στο τελευταίο τεύχος σου, δηλαδή ότι θα σταματήσετε να παρουσιάζετε adventures για PCs. Θεωρούμε ότι αυτή η απόφαση είναι ακατανόητη και απαράδεκτη για τους εξής λόγους:

1. Υποτίθεται ότι η στήλη για τα adventures έκανε review στα καλύτερα ή τα πιο πρόσφατα adventures. Αν τα περισσότερα από αυτά είναι για PCs, αυτό σημαίνει απλούστατα ότι το PC έχει καλύτερες δυνατότητες, τουλάχιστον για adventures! Αν μεγάλες εταιρίες αποφάσισαν να παράγουν adventures μόνο για PCs, σημαίνει ότι πιστεύουν ότι θα βρουν περισσότερους αγοραστές (άρα, οι πιο πολλοί ενδιαφέρονται γι' αυτά) ή ότι τα PCs έχουν περισσότερες προϋποθέσεις για να φτιαχτεί ένα καλό adventure.

2. Αναφέρατε κάτι για το μέγεθος των adventures για PCs. Ωστόσο, το μέγεθος των προγραμμάτων είναι διαφορετικό από computer σε computer. Μια εφαρμογή 2MB θεωρείται τεράστια για Amstrad, μετρίου μεγέθους για Amiga και σχετικά μικρή για PC που έχει σκληρό δίσκο 100MB (αν

σκεφτούμε κίβλας το πρόγραμμα συμπίεσης).

3. Σε περασμένο τεύχος ένας συντάκτης ανέφερε ότι από τότε που ο κόσμος βαρέθηκε τα απλά shoot'em up, τα simulations και τα adventures προσεχίζουν όλο και πιο πολλούς. Σταματώντας τα reviews για PCs, δεν σκοτώνετε μόνο τα PCs, αλλά ρίχνετε και σε κώμα τα adventures, αν αναλογιστούμε το πλήθος των adventures του προηγούμενου τεύχους (WaxWorks μόνο).

4. Η καλή παρουσίαση των adventures ήταν αυτό το χαρακτηριστικό του PIXEL (μαζί με την παράδοση του) που έκανε τους αναγνώστες του να παραμείνουν δίπλα του.

5. Πώς γίνεται ένα περιοδικό, το οποίο πριν από λίγα τεύχη υπερηφανευόταν για τις 20 σελίδες των adventures του, να τα κόψει χωρίς καν προειδοποίηση;

6. Τα παιχνίδια από διαφορετικά formats παίζουν πολύ σημαντικό ρόλο σύγκρισης ανάμεσα σε διαφορετικά computers. Ετσι, σε όποιον αρέσουν τα adventures καταλαβαίνει ότι δεν θα πρέπει να πάρει Atari, ενώ αν του αρέσουν τα shoot'em up, δεν θα πρέπει να πάρει PC.

7. Τώρα που οι Amiga και Atari users είχαν επιτυχία στις διαμαρτυρίες τους, δεν πιστεύετε ότι όλοι οι computer users θα πρέπει να διαμαρτυρηθούν για τις κονσόλες;

8. Παλαιότερα δίνατε μαζί με το PIXEL δελητία, για να εκφράσουμε τη γνώμη μας σχετικά με τις διαφορές στήλες του περιοδικού. Τώρα, ενώ θα έπρεπε να προκρούξετε υποφορία, δεν μας δώσατε ούτε κάποιο περιθώριο για να γράψουμε τη γνώμη μας.

9. Δεν αλλιάζουν τόσο εύκολα περιοδικά οι φανατικοί αναγνώστες σου (όπως εγώ). Ετσι αναγκάζομαστε να παίρνουμε δύο περιοδικά για computers. Αυτά είναι τα κυριότερα επιχειρήματά μου. Περιμένω απάντηση μέσω της αλληλογραφίας ή οποιασδήποτε άλλης στήλης του περιοδικού.

Αρης Κάτσαρης

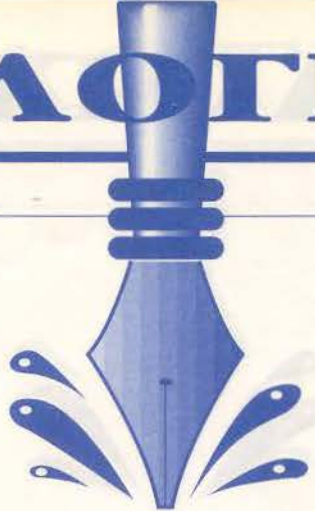
ΥΓ. 1: Μπράβο σου που επέστρεψε το TERRA INFORMATICA.

ΥΓ. 2: Πού πήγε το "Χωρίς Joystick"; Μην μου πείτε ότι και για αυτό διαμαρτυρήθηκαν οι αναγνώστες;

ΥΓ. 3: Όλα τα θέματα για RPGs είναι ωραία. Συνέχιστε τα.



Φίλε Αρη, κατ' αρχάς σε ευχαριστούμε ειλικρινά για το γράμμα σου, με το οποίο δείχνεις το αληθινό ενδιαφέρον σου για το περιοδικό μας. Το θέμα που θίγεις, όπως θα έχεις δει στα τελευταία τεύχη, έχει αγγίξει σχεδόν όλους τους computer users - αναγνώστες του



περιοδικού μας. Όπως καταλαβαίνεις, υπάρχουν θετικές αλλά και αρνητικές αντιδράσεις (αν και μόνο τις δεύτερες δημοσιεύουμε, αφού αυτές έχουν περισσότερο ενδιαφέρον).

Ερχόμαστε λοιπόν στα θέματα που θίγεις, τα οποία δεν είναι ανίπαρκα. Απλώς υπάρχει και η άλλη πλευρά, την οποία πρέπει να παρουσιάσουμε για να αιτιολογήσουμε την απόφασή μας. Ετσι, τα καλύτερα adventures μπορεί να είναι για PCs, όμως αυτό δεν σημαίνει ότι δεν έβγαιναν και adventures για Amiga και Atari. Με δεδομένο λοιπόν την ελάχιστη υποστήριξη των δύο αυτών υπολογιστών από τους κολοσσούς, δεν είχαμε ποτέ παρουσιάσεις γι' αυτά τα formats. Ετσι πέρασαν απαρατήρητα αρκετά αξιολογικά παιχνίδια, τα οποία δεν κυκλοφόρησαν ποτέ για

συμβατούς. Και όχι μόνον αυτό, αλλά οι κάτοχοι των Amiga και Atari δεν είχαν το έναυσμα να κινηθούν προς το χώρο αυτών των παιχνιδιών, αφού δημιουργήθηκε η εντύπωση ότι οι υπολογιστές τους έχουν περιορισμένες δυνατότητες.

Τώρα για κάθε παιχνίδι, το οποίο θα βρισκόταν στις

στήλες μας, θα ξέρουν ότι μπορούν να το απολαύσουν και αυτοί, ενώ, από την άλλη, οι PC users θα έχουν ακόμα μεγαλύτερο χώρο στη διάθεσή τους, στο αδερφό περιοδικό PC-Master. Ετσι, όχι μόνο δεν "θάβουμε" τα adventures, αλλά αντιθέτως πιστεύουμε ότι διευρύνουμε το κοινό τους. Πρέπει να καταλάβετε ότι δεν σταματήσαμε τις παρουσιάσεις των adventures! Σταματήσαμε τα adventures για συμβατούς (αλλά και όλα τα άλλα). Βέβαια, θα προσπαθούμε κάθε μήνα να σας παρουσιάζουμε νέα RPGs και adventures, αλλά μόνο για Amiga και Atari (ειδικά τα πρώτα έρχονται σε πολύ μεγάλο αριθμό για τα formats που μας ενδιαφέρουν). Σίγουρα δεν είναι εύκολο να βρει κανείς νέο Τσουρινάκη, ωστόσο ο Ανδρέας δεν "πέθανε". Απλώς μετακόμισε στο διπλανό διαμέρισμα! Σε ό,τι αφορά

ΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

ΑΞΙΖΕΙ ΝΑ ΑΓΟΡΑΣΩ ΜΙΑ AMIGA;



Αγαπητή PIXELAPA!!!

Συγχαρητήρια για το τέλειο, full, περιοδικό σας, το οποίο "βγάζει τα μάτια" και του πιο άσχετου χρήστη με την υπερηφάνεια ύλη του. Ούτε στα όνειρα δεν θγαίνει καλύτερο! Εκτός όμως από το συνηθισμένο μπηλά-μπηλά, που κάνει τους συντάκτες του περιοδικού να φουσκώνουν από υπερηφάνεια, θα μπω στο κυρίως θέμα. Είμαι χρήστης ενός απλού PC. Παρόλο που ξέρω τα πάντα (ή σχεδόν) γι' αυτού του είδους τα computers, δεν γνωρίζω και πολλά πράγματα για τις Amiga και επειδή σκοπεύω να αγοράσω, θα ήθελα να ρωτήσω:

1. Η Amiga έχει adventure games;
2. Έχει προγράμματα;
3. Συνδέεται με modem; (και με CompuLink!)
4. Μπορείτε να μου προτείνετε κάποια είδη Amiga που μπορώ να πάρω και αξίζουν;

Ευχαριστώ πολύ. Είμαι ευγνώμων (μεγάλο το γράμμα μου, αλλά τι να κάνουμε, ένα PIXEL υπάρχει! ΟΛΕ !!!)

YOU ARE THE BEST!!!

Παναγιώτης Λιθιτσάνος

Φίλε Παναγιώτη, σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια, αλλά επέτρεψέ μας να διαφωνήσουμε με το "φουσκώνουν από υπερηφάνεια". Τακτική μας είναι να μη δημοσιεύουμε γράμματα που έχουν μοναδικό θέμα τους τα συγχαρητήρια. Επίσης, αποφεύγουμε να γράφουμε ονόματα συγκεκριμένων συντακτών όπως αυτά αναφέρονται σε γράμματά σας και, τέλος, ερχόμαστε σε δύσκολη θέση όταν ένα γράμμα είναι εξαιρετικά φορτωμένο με ...στολιδία. Δεν μπορώ να πω ότι αδιαφορούμε για το θέμα, αλλά προτιμάμε τα γράμματα που μας τα ψέλνουν! Ας τα αφήσουμε όμως αυτά. Η Amiga, που πρόκειται να αποκτήσεις, σε πληροφορώ ότι είναι υπέροχο μηχανήμα και αδικείται από τη γενική άγνοια επί του θέματός της.

1. Έχει adventures και μάλιστα πάρα πολλά. Όχι βέβαια το τεράστιο πλήθος που έχουν τα συμβατά, αλλά θα έλεγα ότι βγαίνουν με ικανοποιητικό ρυθμό, ώστε να έχεις κάτι να ασχολείσαι συνέχεια. Πολλά είναι ίδια με αυτά των PCs (μάλιστα στην αρχή ήταν σχεδόν όλα), όμως τώρα που πολλές εταιρίες δεν την υποστηρίζουν, έχουμε αξιολογικές δημιουργίες από αποκλειστικούς υποστηρικτές της.

2. Οτιδήποτε χρειαστείς, θα το βρεις. Επεξεργασία εικόνας, DeskTop publishing, DeskTop video, ζωγραφικά, CADs, σχεδιασμό σε 3D, animation, επεξεργασία κειμένου, γλώσσες προγραμματισμού (C, C++, Pascal, QuickBASIC, Fortran, Assemblers, AMOS κ.λπ. καθώς και PD εκδόσεις Prolog, Lisp κ.λπ.) σε πολλές εκδόσεις, πολλές δυνατότητες και συνήθως λίγες απαιτήσεις!

3. Συνδέεται με οποιοδήποτε εξωτερικό modem μπαίνει σε σειριακή πόρτα. Υπάρχουν μάλιστα και πολύ καλά προγράμματα επικοινωνίας, όπως π.χ. το JF-Comm που δίνεται από την CompuLink, τα οποία δύσκολα θα βρεις για συμβατούς.

4. Αρχίζουμε από τα ακριβότερα προς τα φθηνότερα, θεωρώντας βασικό εξάρτημα το σκληρό δίσκο, αφού αναφέρεσαι σε adventures και προγράμματα:

i. A4000/30, η φθηνή έκδοση της A4000, με πολύ μεγάλη υπολογιστική ισχύ, 4MB RAM, ενσωματωμένο σκληρό. Επιπλέον, ένα VGA ή καλύτερα MultiScan monitor. Καλό είναι και το 1084S της Commodore.

ii. A1200, με σκληρό δίσκο τουλάχιστον 80MB. Το monitor είναι προαιρετικό, αφού υπάρχει modulator, ενώ συνδέεται και με τηλεόραση (RF, Composite ή RGB-Scart). Μπορείς να διαλέξεις κάποιο monitor από αυτά της 4000.

iii. A600 με σκληρό δίσκο, τουλάχιστον 80 MB και κάποια έξτρα μνήμη, αφού το 1MB, που έχει αρχικά, είναι πολύ λίγο. Ιδανικό monitor είναι το 1084S, που καλύπτει σχεδόν όλα τα modes με χαμηλό κόστος. Θα σου πρότεινα να αποφύγεις την A600, αν και είναι η πιο συμβατή από όλες, αφού είναι "περασμένης τεχνολογίας".



τις κονσόλες, πρέπει να πούμε ότι με την απομάκρυνση των συμβατών κέρδισαν αρκετό έδαφος στις σελίδες του PIXEL. Αυτό όμως δεν θα φτάσει σε καμία περίπτωση το τμήμα που αναφέρεται σε υπολογιστές. Εκτός αυτού, οι computer users (Amiga - Atari) δεν πρέπει να έχουν πια κανένα παράπονο, αφού παρουσιάζονται αναλυτικά σχεδόν όλα τα παιχνίδια που κυκλοφορούν γι' αυτούς τους υπολογιστές! Οι αναγνώστες του PIXEL μπορούν πάντα να εκφράζουν τη γνώμη τους μέσα από τα γράμματά τους προς το περιοδικό. Αυτά διαβάζονται και από τον αρχισυντάκτη, ο οποίος καθορίζει σε μεγάλο βαθμό τη γενική γραμμή του PIXEL, αλλά και από τους συντάκτες, οι οποίοι προσπαθούν να διορθώνουν τις παρατηρήσεις τα λάθη τους. Το ξέρουμε ότι δεν αλλάζει εύκολα κάποιος περιοδικό, αλλά αυτός δεν είναι λόγος για να σταματήσουμε την αναζήτηση προς εκείνη τη μορφή του PIXEL, η οποία θα ικανοποιεί τη συντριπτική πλειοψηφία των αναγνώστών του.

ΚΑΤΑΤΟΠΙΣΤΕ ΜΕ ΣΑΣ ΠΑΡΑΚΑΛΩ!



Αγαπητό PIXEL,

Είμαι 16 χρόνων και φοιτώ σε Γενικό Λύκειο, στην Α' τάξη. Κατ' αρχάς, θα ήθελα να εκφράσω τα θερμά μου συγχαρητήρια σε όλους τους συντάκτες και παράγοντες του περιοδικού. Αρχισα να διαβάζω το περιοδικό πριν από τρεις μήνες και ειλικρινά έχω εντυπωσιαστεί από την τόσο πλούσια και ποιοτική ύλη. Γι' αυτό, λοιπόν, εύχομαι να συνεχίσεις αυτήν την πολύ καλή πορεία σου και στο μέλλον. Θα ήθελα να με πληροφορήσεις σχετικά με κάποια πράγματα. Σκέφτομαι να αποκτήσω κάποιον computer, κυρίως για γράψιμο προγραμμάτων και λιγότερο για παιχνίδια. Δυστυχώς, όμως, οι γνώσεις μου σχετικά με τα computers και γενικότερα την Πληροφορική είναι κάπως περιορισμένες και έτσι είμαι αναποφασιστός. Γι' αυτό το λόγο θα ήθελα να με κατατοπίσεις στα εξής θέματα:

1. Τις εφαρμογές των computers στην εκπαίδευση.
2. Τα computers που υπάρχουν αυτή τη στιγμή στην ελληνική αγορά και ποια απ' αυτά, κατά τη γνώμη σου, θα ήταν κατάλληλα για μένα.
3. Τα επίπεδα των τιμών, στα οποία κυμαίνονται οι παραπάνω τύποι computers.
Ελπίζω να μη σε κούρασα, αν και οι απαντήσεις στις παραπάνω ερωτήσεις είναι κάπως δύσκολες. Παρ' όλα αυτά, θα ήθελα να σε ευχαριστήσω για την υπομονή σου και να τονίσω ότι κάθε συμβουλή σου θα είναι πολύτιμη για μένα. Περιμένω την απάντησή σου και σου εύχομαι πάντα επιτυχίες.

Φιλικότητα,
Αντωνόπουλος Νικόλαος, Γαϊάτσι

! Αγαπητέ Νικο, σε ευχαριστούμε και εύχομαι για τα καλά σου λόγια.

1. Καλύτερα να μην ψάχνεις για συγκεκριμένες εφαρμογές των υπολογιστών στην εκπαίδευση, οι οποίες είναι ουκ ολίγες και χρησιμοποιούν τους υπολογιστές είτε ως βοηθητικό εργαλείο (εκπαιδευτικά προγράμματα, αν και στην Ελλάδα τώρα αναπτύσσεται ο κλάδος και είναι αρκετά ελλιπής για τις μεγάλες τάξεις) είτε ως αντικείμενο μελέτης (μαθήματα Πληροφορικής στα σχολεία), αλλά να αντιμετωπίζεις το θέμα ως γενικότερη "υπολογιστική παιδεία". Ο λόγος είναι ότι ο "υπολογιστής" δεν θα είναι ένα εργαλείο, το οποίο π.χ. θα χρησιμοποιείς για να σχεδιάζεις ή να βγάζεις λογιστικά αποτελέσματα, αλλά θα αποτελεί βασικό κομμάτι της καθημερινής ζωής σου. Αν αποκτήσεις λοιπόν υπολογιστική παιδεία, δεν θα χρειαστεί να αντιμετωπίζεις με δέος έννοιες τεχνητής νοημοσύνης και προγραμματισμού, οι οποίες πολύ σύντομα θα είναι τόσο πολύ συνηθισμένες με τη ζωή σου όσο και τα...μαχαίροπύρινα! Παράλληλα, η εξοικείωση με τα διάφορα είδη software, όπως αυτή μπορεί να επιτευχθεί από την περιπλάνηση ενός χομπίστα μέσα σε διάφορα πακέτα, μπορεί να σε βοηθήσει να βελτιώσεις τη μελλοντική σου δουλειά με τη χρήση τους ή - λίγο τραβηγμένη, αλλά όχι απίθανη περίπτωση - να σου υποδείξει νέους τρόπους βιοπορισμού!

2. & 3. Προσωπικά πιστεύω ότι χρειάζεσαι έναν τύπο υπολογιστή που θα σου κεντρίσει το ενδιαφέρον με τις δυνατότητές του, και όχι ένα απρόσωπο κουτί όπως είναι τα βασικά configurations των μηχανημάτων που κυκλοφορούν. Αυτό σημαίνει ότι το ποσό που θα επενδύσεις ελάχιστα θα υπολείπεται των 300.000 δραχμών, αφού θα πρέπει να αποκτήσεις ένα έγχρωμο μηχάνημα, το οποίο αύριο δεν θα είναι ξεπερασμένο (τουλάχιστον όχι πολύ) και δεν θα σε απωθήσει λόγω ελλείψεως hardware. Έτσι, υπάρχουν μερικά configurations, τα οποία θα σε καλύψουν αυτή τη στιγμή:

i. Ένας συμβατός τουλάχιστον 386DX (καλύτερα στα 40 MHz) με SuperVGA κάρτα, τουλάχιστον

100MB σκληρό δίσκο και 2MB RAM και ένα έγχρωμο monitor. Θα χρειαστείς οπωσδήποτε μια φτηνή κάρτα ήχου, αν δοκιμάσεις να παίξεις κάτι. Αν έχεις οικονομική δυνατότητα, 4MB RAM θα σου χρειαστούν για να προχωρήσεις σε βάθος! Μεγάλο πλεονέκτημά του είναι η τεράστια ελληνική υποστήριξη.

ii. Amiga 1200 με 80MB σκληρό δίσκο και έγχρωμο monitor είναι το πιο φτηνό configuration, το οποίο γίνεται ακόμα πιο οικονομικό, αν χρησιμοποιήσεις την έγχρωμη τηλεόρασή σου ως monitor (αν μάλιστα έχει scart είναι ικανοποιητικότατο το αποτέλεσμα). Το monitor όμως είναι η καλύτερη λύση, όπως και στο απώτερο μέλλον άλλα 2MB RAM, τα οποία στην αρχή δεν θα σου χρειαστούν ποτέ! Υπερτερεί των αντιπάλων της στον τομέα των γραφικών.

iii. Atari Falcon. Είναι πολύ καλή λύση, η οποία διενεργείται από την εδώ αντιπροσωπία της Atari (σκληρός και αρκετή RAM), όμως είναι ακριβότερη από τις δύο παραπάνω. Μεγάλο πλεονέκτημα αποτελεί ο 16bit ήχος. Οι γνώσεις προγραμματισμού, καθώς και όλα τα προγράμματα που μπορεί να χρησιμοποιεί ένας γενικής φύσεως χρήστης, υπάρχουν και για τα τρία και μάλιστα υπακούουν στα standards που περιγράφονται στα περισσότερα βιβλία της αγοράς. Επίσης υπάρχει η απαραίτητη ελληνική υποστήριξη. Σε γενικές γραμμές, και με τους τρεις αυτούς υπολογιστές μπορείς να κάνεις περίπου τα ίδια πράγματα, ενώ θα έλεγα ότι μοναδικό κριτήριο επιλογής σου πρέπει να είναι το περιβάλλον σου. Αν περιοριζόσαι από PC users, πρέπει να στραφείς προς τα εκεί. Ειδάλλως, με Amiga και Atari...

ΘΕΛΩ ΝΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΩ ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΜΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙ



PIXEL,

Εδώ και καιρό υπήρξε όνειρό μου να προγραμματίσω ένα παιχνίδι. Γι' αυτό το λόγο θέλω να σε ρωτήσω:

1. Ποια γλώσσα προγραμματισμού πρέπει να μάθω για να φτιάξω το παιχνίδι; Θέλω να πετύχω animation δύο αντικειμένων στην οθόνη ανάλογα με τη θέση του χρήστη. Πώς θα το κατορθώσω;
2. Για να ζωγραφίσω τα frames κάθε κίνησης θα το κάνω μέσω της γλώσσας προγραμματισμού ή μέσω κάποιου σχεδιαστικού προγράμματος;
3. Πώς θα μπορέσω να μεταφέρω τα frames από το σχεδιαστικό πρόγραμμα στη γλώσσα προγραμματισμού, ώστε να δημιουργήσω animation;
4. Ποια σχεδιαστικά προγράμματα είναι κατάλληλα γι' αυτή τη δουλειά;
Σε ευχαριστώ προκαταβολικά,
Πρωτοπαπας Γιώργος



Φίλε Γιώργο, νομίζω ότι, αφού τώρα σου πέρασε η ιδέα να προγραμματίσεις ένα παιχνίδι, στο παρελθόν θα πρέπει να είχες σκεφτεί να αγοράσεις υπολογιστή.

Αν μας έλεγες ποιος είναι αυτός, τότε θα ήταν πιο εύκολο για μας να σου απαντήσουμε συγκεκριμένα. Ελπίζουμε όμως να σε βοηθήσουμε σε γενικές γραμμές.

1. Η γλώσσα που θα χρησιμοποιήσεις εξαρτάται από τις ανάγκες του προγράμματός σου. Αν επιβαρύνει πολύ την κεντρική μονάδα επεξεργασίας με υπολογισμούς, θα χρειαστείς μια "ανάλαφρη" γλώσσα, όπως την assembly ή τη δημοφιλέστατη 'C', η οποία είναι ιδανική λύση για τους περισσότερους προγραμματιστές, καθώς είναι πιο απλή στη χρήση της (κατά συνέπεια πιο αργή).

Ενας BASIC compiler μπορεί να έχει πολύ καλά αποτελέσματα σε πάρα πολλές περιπτώσεις, όπως π.χ. της HiSoft BASIC και της ABSOFT BASIC (στην Amiga). Σε ορισμένους υπολογιστές υπάρχουν και γλώσσες ειδικά για την κατασκευή παιχνιδιών, όπως π.χ. η AMOS στην Amiga (υπάρχει και για Atari). Τη θέληση του χρήστη μπορείς να την αναγνωρίσεις διαβάζοντας τις πόρτες για χειριστήρια ή το πληκτρολόγιο. Τώρα, σε ό,τι αφορά την κίνηση στην οθόνη, και εφόσον υπάρχουν background graphics, τα πράγματα είναι αρκετά δύσκολα, ιδιαίτερα όταν υπάρχει πίεση χρόνου. Πρέπει το πρόγραμμά σου να απομνημονεύει το κομμάτι της οθόνης που θα καταλάβει το γραφικό σου, μετά να τυπώνει πάνω του το γραφικό (το καρτέ που θέλεις) και, όταν πρόκειται να μετακινηθεί κάπου αλλού, πρέπει να ξαναφτιάξεις την οθόνη όπως ήταν, δηλαδή ξανατυπώνοντας το απομνημονευμένο κομμάτι. Θα έλεγα μάλιστα ότι η δουλειά του βησιματός πρέπει να ακολουθείται αμέσως από τη δουλειά του επόμενου τυπώματος, για να μην παρατηρείται flickering. Αν τώρα μπλέκονται δύο sprites, πρέπει να τα σβήνεις ανάποδα από ό,τι τα ζωγράφισες, δηλαδή αν τυπωθεί το πρώτο και μετά το δεύτερο, πρέπει πρώτα να σβήσεις το δεύτερο και μετά το πρώτο και μετά να τα ξανατυπώσεις στις νέες τους θέσεις... Ακούγεται λίγο πολύπλοκο, αλλά έτσι δουλεύουν αυτά... Όμως, γλώσσες όπως η AmigaBASIC δίνουν τη δυνατότητα στο χρήστη να χρησιμοποιεί αντικείμενα, για τα οποία δεν τον ενδιαφέρει τι γίνεται με το background, αφού τα χειρίζεται ο υπολογιστής. Ακόμα, υπάρχουν σε διάφορους τύπους υπολογιστών τα hardware sprites, τα οποία δεν αλληλεπιδρούν με το background, κινούνται πάρα πολύ γρήγορα και λύνουν τα χέρια του προγραμματιστή! Για παράδειγμα, στην Amiga 1200 μπορείς να κάνεις θαύματα με τη χρήση τους.

2. Συνήθως, το κάνεις με τη βοήθεια σχεδιαστικού

προγράμματος, εκτός αν πρόκειται για διανυσματικά γραφικά, οπότε τη δουλειά αναλαμβάνει το πρόγραμμά σου. Εξάλλου, τα εργαλεία, που σου δίνει το σχεδιαστικό πρόγραμμα, είναι πάρα πολλά και από πλευράς σχεδίασης αλλά και από πλευράς κίνησης.

3. Αυτό είναι ίσως το πιο δύσκολο κομμάτι της δουλειάς σου. Πρέπει να βρεις το format, στο οποίο αποθηκεύει τις εικόνες το πρόγραμμα σχεδίασης που χρησιμοποιείς, και να διαβάσεις από εκεί πλέον τον τρόπο με τον οποίο θα φορτώνεται το γραφικό σου. Υπάρχουν formats για animation, όπου όλα τα διαδοχικά frames σώζονται σε ένα αρχείο ή μπορείς και να τα σώξεις ένα frame ανά αρχείο.

4. Απλά προγράμματα, όπως το Deluxe Paint, είναι ιδανικά για τέτοιες περιπτώσεις και είναι αυτά που χρησιμοποιούνται από πολλούς προγραμματιστές. Γενικά, είναι κατάλληλο κάθε σχεδιαστικό πρόγραμμα, πρέπει όμως να ξέρεις το format στο οποίο αποθηκεύονται οι εικόνες του.

ΘΕΛΩ ΔΡΑΣΗ, ΠΟΙΟ COMPUTER ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΑΓΟΡΑΣΩ;



Αγαπητό PIXEL,

Είμαι καινούριος αναγνώστης σου και είναι η πρώτη φορά που σου γράφω.

Σκοπός του γράμματός μου είναι να λάβω μερικές απαντήσεις σε ερωτήματά μου. Σκέφτομαι να αγοράσω υπολογιστή. Το πρόβλημά μου όμως είναι ποιον.

1. Ποιος υπολογιστής αναμένεται να βγάζει για πολύ καιρό ακόμα καλά ποδοσφαιρικά, πολεμικά, καράτε και γενικώς παιχνίδια δράσεως;

2. Ο υπολογιστής που θα μου προτείνεις έχει το street fighter 2, το street of rage 2 και το shinobi;

3. Αν ναι, ποια είναι η τιμή του καθενός;

4. Πόσο περίπου θα στοιχίσει ο υπολογιστής αυτός με έγχρωμη οθόνη;

Φιλικά, Τάσος.



Φίλε Τάσο, οι ερωτήσεις σου, αν και παλαιότερα θα καθόριζαν απόλυτα το είδος του υπολογιστή που πρέπει να αγοράσεις, αυτή τη στιγμή μάλλον δεν είναι και πολύ

καταποιστικές. Για να γίνω πιο σαφής, πριν από λίγο καιρό δεν νοείτο παιχνίδι δράσης σε συμβατό. Η κίνηση ήταν συνήθως απαίσια και παλαιότερα (προ-VGA) τα γραφικά ήταν χάλια. Από την άλλη, η Amiga παρουσίαζε την καλύτερη εικόνα με αρκετά καλά γραφικά και συνήθως τέλεια κίνηση. Οποιος όμως έχει δει μερικές από τις τελευταίες δημιουργίες στο χώρο των συμβατών, όπως π.χ. το Sensible Soccer, θα ξέρει ότι ο διαχωρισμός δεν είναι πλέον σαφής. Βέβαια, μπορεί να χρειάζεσαι ένα 386 στα 40 τουλάχιστον για να έχεις καλό αποτέλεσμα, καθώς και μια καλή κάρτα γραφικών, αλλά στο κάτω κάτω της γραφής αυτό είναι το στάνταρ της αγοράς. Από την άλλη, και η Amiga έχει πλέον όλα τα χαρακτηριστικά, τα οποία στο παρελθόν την έκαναν να υπολείπεται των συμβατών, όπως π.χ. 256 χρώματα (και πολύ περισσότερα μάλιστα, υπερβαίνοντας κατά πολύ τις δυνατότητες μιας SuperVGA), σκληρούς δίσκους κ.λπ., με αποτέλεσμα να μπορεί να αποδώσει πάρα πολλά και στα σημεία όπου πριν υστερούσε.

Ας δούμε όμως συγκεκριμένες λύσεις: Η Amiga 500 είναι η πιο οικονομική λύση στο θέμα σου, αφού έχει και θα βγάζει και στο μέλλον πολλά παιχνίδια δράσης. Με τιμή αρκετά κάτω από τις 100.000 δρχ. + περίπου 15.000 για modulator (αν η τηλεόρασή σου δεν έχει scarf) ή 70.000 δραχμές για έγχρωμο monitor, είναι σαφώς κάτω από το δεύτερο configuration που ακούει στο όνομα Amiga 1200 και ξεπερνάει τις 135.000 δραχμές. Στην πρώτη περίπτωση όμως ίσως χρειαστείς και μια μικρή επέκταση μνήμης (0.5MB), που στοιχίζει κάποιο επιπλέον μικροποσό. Μπορείς να χρησιμοποιήσεις τη 1200 με οποιαδήποτε τηλεόραση, όπως εξάλλου και την 600άρα. Η Amiga 500 Plus (όπως η 500άρα αλλά με 1MB RAM και μερικά έξτρα) βρίσκεται ενδιάμεσα σε τιμή καθώς και η 600. Σε περίπτωση που σκεφτείς να πάρεις κάποιο συμβατό με τα σχετικά αξεσουάρ, ώστε να μπορείς να απολαύσεις τα παιχνίδια του είδους, χρειάζεσαι παραπάνω από 250.000 δρχ., μαζί με το monitor όμως, αλλά δύσκολα η απόδοση θα φτάσει αυτήν της 1200 στο θέμα που ζητάς. Βέβαια, υπάρχει και ο παλιός καλός ST, ο οποίος βρίσκεται λίγο κάτω από την Amiga σε θέμα τιμής, όμως δεν προσφέρει τα ίδια χαρακτηριστικά, ούτε και την ίδια υποστήριξη.

Από την άλλη, ο νέος Atari Falcon030 είναι πάνω από τα άλλα σε δυνατότητες αλλά και σε τιμή και δεν προσφέρει συμβατότητα με παλαιότερο software του είδους. Τώρα, ως προς το αν τρέχουν τα παραπάνω στην Amiga, δεν είμαι σίγουρος αν δουλεύουν στην 500 Plus, την 600 και πολύ περισσότερο στη 1200. Αντίθετα, νομίζω ότι παρουσιάζουν κάποιο πρόβλημα σε αυτά τα μοντέλα, οπότε μας μένει η Amiga 500 (η παλιά κλασική 1.3), η οποία είναι πολύ πλούσια σε παιχνίδια και θα συνεχίσει να είναι και στο μέλλον. Μπορείς να την αποκτήσεις και μεταχειρισμένη σε πολύ προσιτή τιμή. ✎

Tο σημαντικότερο νέο του μήνα είναι η απόφαση της CompuLink να ακολουθήσει νέα πολιτική ως προς τη χρέωση και τη χρήση του συστήματος. Ας αφήσουμε όμως τον sysmgr να μας εξηγήσει το νέο status quo, παραθέτοντας το μήνυμα που άφησε στην public.

Βασικές αρχές της νέας χρέωσης είναι ότι καταργούνται οι μονάδες, μειώνονται αισθητά οι τιμές χρέωσης των υπηρεσιών και της εγγραφής, ενώ χωρίζονται οι υπηρεσίες σε τρεις κατηγορίες, ώστε οι χρήστες, αποφασίζοντας για τις υπηρεσίες που θα χρησιμοποιούν, να χρεώνονται ανάλογα.

ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΗΔΗ ΥΠΑΡΧΟΝΤΕΣ ΧΡΗΣΤΕΣ

Αυτά που θα διαβάσετε παρακάτω, σχετικά με τη νέα πολιτική χρέωσης, ισχύουν για κάθε νέο συνδρομητή που θα εγγραφεί από δω και στο εξής στο σύστημα. Όμως, ισχύουν σαφώς και για ΟΛΟΥΣ ΤΟΥΣ ήδη εγγεγραμμένους χρήστες (με το παλιό σύστημα), ΠΟΥ ΕΠΙΘΥΜΟΥΝ να μετατραπεί ο "λογαριασμός" τους σύμφωνα με τα καινούρια δεδομένα χρέωσης.

ΣΕ ΑΥΤΟΥΣ ΠΟΥ ΘΑ ΑΚΟΛΟΥΘΗΣΟΥΝ ΤΟ ΝΕΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΧΡΕΩΣΗΣ, ΘΑ ΔΟΘΕΙ ΔΩΡΕΑΝ Η ΧΡΗΣΗ ΤΟΥ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ ΓΙΑ ΔΥΟ ΜΗΝΕΣ, ΔΗΛΑΔΗ ΜΕΧΡΙ 31/12/93, ΚΑΙ ΟΣΑ UNITS ΔΙΑΘΕΤΟΥΝ ΘΑ

A. 6 UNITS/ΛΕΠΤΟ

B. 12 UNITS/ΛΕΠΤΟ

Conferences

Chat

PartyLine

E-Mail

Τηλεαγορά

Public Domain Software Downloading

Όλες οι Άλλες Υπηρεσίες

και 31/12. Σε αντίθετη περίπτωση, θα μπορούν να το επιλέξουν αργότερα καταβάλλοντας κανονικά τη συνδρομή τους.

Παρακαλώ, η γνωστοποίηση να γίνει με e-mail ΚΑΙ ΣΤΑ ΤΡΙΑ userids : sysmgr, nikos, sysop.

Ετσι, οι νέοι όροι εγγραφών, συνδρομών και χρήσης παρουσιάζονται παρακάτω. Παρακαλώ, αφήστε mail στο sysmgr για τυχόν απορίες ή διευκρινίσεις.

Η ΝΕΑ ΧΡΕΩΣΗ ΘΑ ΙΣΧΥΕΙ ΑΠΟ 1/11/1993 ΚΑΙ ΚΑΜΙΑ ΕΓΓΡΑΦΗ, ΣΥΜΦΩΝΗ ΜΕ ΤΑ ΠΑΛΑΙΟΤΕΡΑ ΔΕΔΟΜΕΝΑ, ΔΕΝ ΘΑ ΠΡΑΓΜΑΤΟΠΟΙΗΘΕΙ ΑΠΟ ΕΔΩ ΚΑΙ ΠΕΡΑ.

1. ΕΓΓΡΑΦΗ

Η εγγραφή του συνδρομητή/χρήστη κοστίζει 5.000 δρχ. και γίνεται εφάπαξ. Με την εγγραφή του στο σύστημα, ο συνδρομητής παραλαμβάνει το Βασικό Εγχειρίδιο Χρήσης του συστήματος, το user-id του, το password εισόδου του, καθώς και δισκέτα με το πρόγραμμα τηλεπικοινωνίας CompuTalk. Επίσης, ο λογαριασμός του πιστώνεται με (4) τέσσερις "Πρόσθετες Ωρες Χρήσης". Στη συνέχεια, ο συνδρομητής οφείλει να επιλέξει το "πακέτο συνδρομής", το οποίο επιθυμεί να κατέχει. Τα "πακέτα συνδρομής" είναι σήμερα τρία, ενώ δεν αποκλείεται να αυξηθεί ο αριθμός τους στο άμεσο μέλλον.

2. ΠΑΚΕΤΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

Το ΒΑΣΙΚΟ ΠΑΚΕΤΟ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ (Basic Pack) κοστίζει 3.000 δρχ./μήνα και επιτρέπει στο συνδρομητή την πρόσβαση στις παρακάτω και μόνον υπηρεσίες του συστήματος της CompuLink:

- (α) Πρόσβαση στο επίπεδο Main.
- (β) Πρόσβαση και χρήση της υπηρεσίας Ηλεκτρονικό Ταχυδρομείο.
- (γ) Πρόσβαση σε όλες τις "Τηλεδιασκέψεις", τις οποίες έχουν δημιουργήσει άλλοι χρήστες του Συστήματος.
- (δ) Πρόσβαση και χρήση των υπηρεσιών: "Chat", "Party", "Private".
- (ε) Πρόσβαση και χρήση στις βιβλιοθήκες Downloading Software του συστήματος.
- (ζ) Πρόσβαση στην υπηρεσία "Τηλεαγορά".

Η κατοχή του "ΒΑΣΙΚΟΥ ΠΑΚΕΤΟΥ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ" είναι ΥΠΟΧΡΕΩΤΙΚΗ για το συνδρομητή της CompuLink, δεδομένου ότι χωρίς αυτό η πρόσβαση στο σύστημα είναι αδύνατο να επιτευχθεί.

On line

ΜΕΤΑΤΡΑΠΟΥΝ ΣΕ ΔΩΡΕΑΝ ΠΡΟΣΘΕΤΟ ΧΡΟΝΟ ΣΥΜΦΩΝΑ ΜΕ ΤΗ ΔΡΑΧΜΙΚΗ ΜΕΤΑΤΡΟΠΗ ΧΡΕΩΣΗΣ ΤΗΣ ΚΑΘΕ ΩΡΑΣ ΧΡΗΣΗΣ ΤΟΥ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ.

ΟΠΟΙΟΙ ΑΠΟ ΤΟΥΣ ΥΠΑΡΧΟΝΤΕΣ ΧΡΗΣΤΕΣ ΔΕΝ ΕΠΙΘΥΜΟΥΝ ΝΑ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ ΤΗ ΝΕΑ ΜΕΘΟΔΟ, ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΣΥΝΕΧΙΣΟΥΝ ΜΕ ΤΗΝ ΠΑΛΙΑ ΚΑΙ ΝΑ ΕΞΑΚΟΛΟΥΘΟΥΝ ΝΑ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ UNITS.

ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΣΗΜΕΙΩΘΕΙ ΕΔΩ ΟΤΙ ΟΛΕΣ ΟΙ ΥΠΗΡΕΣΙΕΣ ΘΑ ΧΩΡΙΣΤΟΥΝ ΣΕ ΔΥΟ ΖΩΝΕΣ ΧΡΕΩΣΗΣ - ΑΠΟ 1/11/93 - ΜΕ ΑΙΣΘΗΤΗ ΜΕΙΩΣΗ ΤΙΜΩΝ. ΕΤΣΙ, ΘΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΘΟΥΝ, ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΧΡΗΣΤΕΣ ΠΟΥ ΕΠΙΘΥΜΟΥΝ ΝΑ ΣΥΝΕΧΙΣΟΥΝ ΝΑ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ ΤΟ ΥΠΑΡΧΟΝ ΣΥΣΤΗΜΑ ΤΩΝ ΜΟΝΑΔΩΝ, ΔΥΟ ΟΜΑΔΕΣ ΥΠΗΡΕΣΙΩΝ ΜΕ ΧΡΕΩΣΗ 6 ΚΑΙ 12 UNITS/ΛΕΠΤΟ, ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΑ, ΟΠΩΣ ΦΑΙΝΕΤΑΙ ΣΤΟ ΠΑΡΑΚΑΤΩ ΠΙΝΑΚΑ.

Οι χρήστες, οι οποίοι επιθυμούν να ακολουθήσουν το νέο τρόπο, θα πρέπει να μας το γνωστοποιήσουν έως το τέλος Νοεμβρίου για να επωφεληθούν από την προσφορά της δωρεάν χρήσης του συστήματος μέχρι

Το INFOPACK είναι ένα δεύτερο (προαιρετικό) συμπληρωματικό πακέτο συνδρομής, το οποίο κοστίζει 2.000 δραχ./μήνα. Οι συνδρομητές, οι οποίοι κατέχουν το πακέτο αυτό, δικαιούνται πρόσβαση και χρήση των παρακάτω υπηρεσιών του συστήματος (επιπλέον εκείνων του ΒΑΣΙΚΟΥ ΠΑΚΕΤΟΥ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ):

(α) Τράπεζες κειμένων "Ηλεκτρονική Βιβλιοθήκη".

(β) Newsletter "Πληροφορική Εβδομάδα".

(γ) Υπηρεσία "TeleAthens".

(δ) Τράπεζες Πληροφοριών "CompuBank", "Tourism Bank", "Science-Pro", "Business Services", καθώς και άλλες που μελλοντικά θα αναπτυχθούν.

Το GAMES PACK είναι ένα τρίτο (προαιρετικό) συμπληρωματικό πακέτο συνδρομής, το οποίο κοστίζει 2.000 δραχ./μήνα. Οι συνδρομητές, οι οποίοι κατέχουν το πακέτο αυτό, δικαιούνται πρόσβαση και χρήση (επιπλέον των υπηρεσιών του ΒΑΣΙΚΟΥ ΠΑΚΕΤΟΥ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ) σε όλα τα single και multi-user παιχνίδια του συστήματος, τόσο εκείνα που σήμερα λειτουργούν στην CompuLink (π.χ. Air Warrior), όσο και εκείνα που θα προστεθούν στο μέλλον (π.χ. Battletech, Galactic Bloodshed κ.ά.).

Όπως προαναφέρθηκε, η κατοχή του "Basic Pack" είναι υποχρεωτική για το συνδρομητή του συστήματος. Η κατοχή, όμως, των υπόλοιπων πακέτων συνδρομής είναι θέμα επιλογής του συνδρομητή. Υπάρχουν συνεπώς οι παρακάτω πιθανοί συνδυασμοί συνδρομής:

(1) Basic Pack μόνον/κόστος: 3.000 δραχ./μήνα.

(2) Basic Pack + InfoPack/κόστος: 5.000 δραχ./μήνα.

(3) Basic Pack + Games Pack/κόστος: 5.000 δραχ./μήνα.

(4) Full Pack (Συνδυασμός των τριών πακέτων)/κόστος: 6.000 δραχ./μήνα.

Το ποσό της συνδρομής προπληρώνεται από το χρήστη κάθε τρίμηνο. Σε περίπτωση εξαμηνιαίας ή ετήσιας συνδρομής, ο χρήστης δικαιούται έκπτωση 15% και 30% αντίστοιχα. Υπογραμμίζεται ότι η κατοχή οποιουδήποτε πακέτου συνδρομής επιτρέπει στο χρήστη πρόσβαση στις αντίστοιχες υπηρεσίες του συστήματος μόνο ΓΙΑ ΔΥΟ (2) ώρες/ημέρα. Μετά το πέρας των δύο ωρών/ημέρα, ο χρήστης ενημερώνεται, μέσω του συστήματος, ότι ο χρόνος, τον οποίο δικαιούται βάσει της συνδρομής του, τελείωσε και είτε αρχίζει να χρεώνεται από το ΑΠΟΘΕΜΑΤΙΚΟ ΠΡΟΣΘΕΤΩΝ ΩΡΩΝ (εφόσον διαθέτει τέτοιο αποθεματικό), είτε η σύνδεσή του με το σύστημα διακόπτεται και ο χρήστης δικαιούται να επανασυνδεθεί την επόμενη ημέρα.

Σημείωση: Με την αρχική εγγραφή του στο σύστημα, ο συνδρομητής δικαιούται δωρεάν 4 πρόσθετες ώρες χρήσης.

3. ΑΝΑΝΕΩΣΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

Δεκαπέντε (15) ημέρες πριν από τη λήξη της συνδρομής του χρήστη, το σύστημα τον ειδοποιεί ότι επίκειται η λήξη της συνδρομής του και τον ρωτάει εάν επιθυμεί να προχωρήσει σε ανανέωση. Εφόσον ο χρή-

στης απαντήσει καταφατικά, επιλέγει το νέο πακέτο συνδρομής και τη χρονική διάρκεια που επιθυμεί και στη συνέχεια το σύστημα θεωρεί ότι η ανανέωση έχει γίνει. Ο συνδρομητής θα πρέπει πλέον να εξοφλήσει μετρητοίς το λογαριασμό της νέας συνδρομής εντός δέκα (10) ημερών από την ημερομηνία λήξεως της προηγούμενης συνδρομής του είτε στο CompuPress Support Center (Σουλτάνη 17, Εξάρχεια, Αθήνα, τηλ.: 01 - 3601.761), είτε στα γραφεία της CompuPress A.E. (Λ. Συγγρού 44, 11742 Αθήνα, τηλ.: 01 - 9238.672-5). Αν η εξόφληση δεν πραγματοποιηθεί εντός του ως άνω αναφερόμενου χρονικού διαστήματος, το σύστημα θεωρεί πλέον το συνδρομητή "μη ενεργό". Σε περίπτωση λήξεως της συνδρομής του χρήστη και μη άμεσης ανανέωσής της, το σύστημα του δίνει χρονική παράταση δέκα (10) ημερών. Στην περίπτωση κατά την οποία το χρονικό αυτό διάστημα παρέλθει, χωρίς ο χρήστης να έχει προχωρήσει στην ανανέωση της συνδρομής του, αυτός θεωρείται πλέον "μη ενεργός" συνδρομητής του συστήματος.

4. ΜΗ ΕΝΕΡΓΟΣ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΗΣ

Ως "μη ενεργός" χαρακτηρίζεται ο συνδρομητής, ο οποίος έχει εγγραφεί κανονικά στο σύστημα On-Line υπηρεσιών της CompuLink, αλλά κάποια στιγμή είτε δεν προχώρησε σε ανανέωση της συνδρομής του είτε δεν τακτοποίησε τους λογαριασμούς ανανέωσης της συνδρομής ή/και παραγγελίας πρόσθετων ωρών χρήσης στο χρονικό διάστημα που ορίζει η παρούσα σύμβαση. Ο "μη ενεργός" συνδρομητής δεν δικαιούται πρόσβαση στο σύστημα, πλην όμως σε περίπτωση που επιθυμεί αργότερα την επανασύνδεσή του με το σύστημα, αφ' ενός δεν υποχρεούται στην καταβολή του ποσού της εγγραφής, αφ' ετέρου - εφόσον τακτοποιήσει τις οικονομικές του εκκρεμότητες - δύναται να κάνει κανονική χρήση τυχόν αποθεματικού πρόσθετων ωρών που διαθέτει.

5. ΠΡΟΣΘΕΤΕΣ ΩΡΕΣ ΧΡΗΣΗΣ

Πρόσθετες ώρες χρήσης στο σύστημα κοστίζουν από 100-250 δραχ./ώρα, ανάλογα με την παραγγελία. Σήμερα, ο χρήστης μπορεί να αγοράσει πρόσθετες ώρες σύμφωνα με ένα από τα παρακάτω "πακέτα":

Πακέτο 8 πρόσθετων ωρών/κόστος: 2.000 δραχ.

Πακέτο 25 πρόσθετων ωρών/κόστος: 5.000 δραχ.

Πακέτο 60 πρόσθετων ωρών/κόστος: 10.000 δραχ.

Πακέτο 500 πρόσθετων ωρών/κόστος: 50.000 δραχ.

Οι πρόσθετες αυτές ώρες μπορούν να χρησιμοποιηθούν από τον κάθε συνδρομητή οποτεδήποτε αυτός επιθυμεί, εφόσον βεβαίως συνεχίζει να είναι ενεργός συνδρομητής της CompuLink.

Αυτά προς το παρόν. Όταν ο ΟΤΕ επαναφέρει την τηλεφωνική μου γραμμή στην αναλογική της μορφή, θα διαβάσετε online και τον επόμενο μήνα. Αλλιώς...

NO CARRIER

Lucifer ή κατά κόσμον Ηλίας Μανεισιώτης

Public Domain

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

• των Γ. Κακαλήτρη - Ηλ. Μανεισιώτη

AUTOCLI (AMIGA)



Ένα μικρό αλλά πολύτιμο εργαλείο για όσους απασχολούνται αρκετή ώρα στην Amiga τους είναι το AutoCLI. Στόχος του είναι να αντικαταστήσει το Shell και το CLI του λειτουργικού της με κάτι πολύ πιο βολικό, γρήγορο και δυνατό - κάτι ανάλογο του PopCLI, αλλά με πολύ μεγαλύτερες δυνατότητες. Κύρια διαφορά τους είναι ότι το AutoCLI δουλεύει σε όλες τις εκδόσεις του AmigaDOS, κάτι που δεν έκανε το PopCLI, το οποίο δεν μπορούσε να συνεργαστεί με την έκδοση 2.0. Εξετάζοντας το μικρό αυτό "αόρατο" πρόγραμμα, συναντάμε τις εξής δυνατότητες:

- * Αντιβιοτική λειτουργία, με συνεχή έλεγχο της μνήμης και των διανυσμάτων εκκίνησης του συστήματος.
- * Καθορισμός αρχικών παραθύρων (defaults).



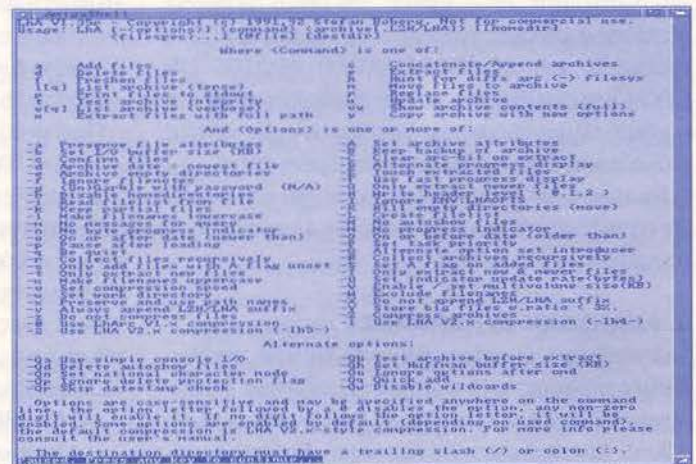
- * 20 προγραμματιζόμενα πλήκτρα λειτουργιών.
- * Ασύγχρονο παράθυρο παραμέτρων, το οποίο επιτρέπει την τροποποίησή τους, ακόμα και όταν το AutoCLI βρίσκεται σε λειτουργία.
- * Νέες δυνατότητες ανακατανομής παραθύρων και οθόνης.
- * Προστασία της οθόνης, μαυρίζοντάς την μετά από κάποιο διάστημα.
- * Βελτίωση απόκρισης του ποντικιού και νέες λειτουργίες του.
- * Αυτόματο φαρμάρισμα δισκετών, μέσω κατανοητών requesters. Δεν επιβαρύνει το χρόνο της CPU σχεδόν καθόλου, αντίθετα με το PopCLI. Και αν θέλετε κάτι παραπάνω, δεν έχετε παρά να το γράψετε στον κατασκευαστή του και αυτός υποσχέται να κάνει ό,τι μπορεί για να σας ικανοποιήσει! Το AutoCLI τρέχει σε οποιαδήποτε Amiga, με όλες τις εκδόσεις του λειτουργικού και όλους τους επεξεργαστές, αφού εξάλλου αυτός ήταν και ένας από τους στόχους της δημιουργίας του. Είναι γραμμένο εξ ολοκλήρου σε assembly και ανήκει στην κατηγορία των Shareware. Για την ηθικά νόμιμη χρήση του απαιτούνται 20 δολάρια από το δημιουργό του, Nic Wilson.

LHA (version 1.35) (AMIGA)



Αν και η στήλη αυτή είναι για Public Domain software, μέχρι σήμερα ποτέ δεν έχουμε αναφερθεί σε ένα από τα γνωστά συμπιεστικά/αποσυμπιεστικά, μέσω των οποίων συνήθως μεταφέρονται τα προγράμματα που παρουσιάζουμε. Το Lha (στην έκδοση 1.35) αποτελεί δημιουργία του Stefan Boberg και έχει τη δυνατότητα, όπως και όλα τα άλλα του είδους, να συμπιέζει αρχεία και γενικότερα μια δομή από directories και sub-directories, δημιουργώντας ένα αρχείο πολύ μικρότερου συνήθως μεγέθους από αυτό που καταλάμβαναν αρχικά τα μεμονωμένα αρχεία, το οποίο μπορεί πλέον εύκολα να μεταφερθεί μέσω μιας βάσης δεδομένων ή γενικότερα μέσω τηλεφώνου, ή να χωρέσει μαζί με πολλά άλλα σε μία δισκέτα.

Στη συνέχεια, ο παραλήπτης με τη βοήθεια του ίδιου προ-



Public Domain

γράμματος (Lha) μπορεί να το αποσυμπίεσει και να το χρησιμοποιήσει. Το LhA είναι απόλυτα συμβατό με τα LhArc και το LhA για τους συμβατούς, με το LhArcA και το LZ για Amiga. Ειδικότερα, το LhA υποστηρίζει τους αλγόριθμους lh0 και lh1, καθώς και τους πιο σύγχρονους, lh4 και lh5. Υποστηρίζει πολύ γρήγορη συμπίεση και αποσυμπίεση, ενώ υπάρχει και βελτιωμένος αλγόριθμος για συμπίεση υψηλών επιδόσεων. Εκμεταλλεύεται πλήρως όποια έκδοση του AmigaDOS βρει (1.2, 1.3, 2 ή 3) και θα χρησιμοποιήσει στο έπακρο τις δυνατότητες των πιο γρήγορων 68020, 030 και 040, χωρίς όμως να χάνει τη συμβατότητά του με τον 68000!

Γραμμένο σε καθαρή assembly, επιτυγχάνει τη μέγιστη ταχύτητα, η οποία αποτελεί κρίσιμο στοιχείο στην εργασία της συμπίεσης. Το LhA χρησιμοποιείται μόνο μέσα από το Shell-CLI, οπότε η εξοικείωση με αυτό και με το AmigaDOS είναι απαραίτητη. Στη γραμμή εντολής είναι δυνατόν να υπάρχει ένας τεράστιος αριθμός παραμέτρων, που καθορίζουν την ακριβή λειτουργία του LhA, η οποία εκτός από συμπίεση ή αποσυμπίεση μπορεί να είναι και κάθε χειρισμός του συμπιεσμένου αρχείου. Το LhA είναι ένα πρόγραμμα, το οποίο είναι δυνατόν να διακινείται ελεύθερα χωρίς κόστος, αλλά τα δικαιώματά του ανήκουν στο δημιουργό του, το Stefan Boberg.

MouseAide

(AMIGA)



Άλλο ένα βοηθητικό προγράμμακι, για όσους όμως αυτή τη φορά χρησιμοποιούν πολύ το... ποντίκι τους. Ένας τεράστιος αριθμός από ευκολίες έχουν συμπυκνωθεί σε ένα μικρό πρόγραμμα, το οποίο θα κάνει το σύστημά σας να συμπεριφέρεται εντελώς διαφορετικά. Μπορεί να σας προσφέρει:

- * Ρυθμιζόμενη επιτάχυνση της κίνησης του ποντικιού για συνδυασμό ταχύτητας αλλά και ακρίβειας στην απόκρισή του.
- * Αυτόματη ενεργοποίηση των παραθύρων κάτω από αυτό.
- * Μαύρισμα δείκτη ή και οθόνης για διάφορους λόγους.
- * Μεταφορά παραθύρων μπροστά και πίσω, χωρίς να απαιτούνται τα ειδικά εργαλεία του συστήματος, τα οποία συχνά δεν είναι ορατά.
- * Οι ίδιες λειτουργίες για τις οθόνες.
- * Πρόσθετοι χειρισμοί στο πληκτρολόγιο για μετακίνηση μεταξύ παραθύρων και ενεργοποίησή τους.
- * Νέος τρόπος πολλαπλής επιλογής εικονιδίων MONO με το ποντίκι (χωρίς το SHIFT)!

* Προσθήκη ήχου στο πληκτρολόγιο, χωρίς να στερεί κανάλι από το σύστημα.

* Επιλογή πόρτας σύνδεσης του ποντικιού με συνδυασμό πλήκτρων.

* Εμφάνιση ημερομηνίας, όπου τη χρειάζεται ο χρήστης.

* Μεταφορά του παραθύρου του Workbench μπροστά, ώστε να μην παρενοχλείται από άλλα παράθυρα.

* Εναλλαγή των πλήκτρων του ποντικιού.

* Πάγωμα εισόδου από το πληκτρολόγιο και το ποντίκι, με συγκεκριμένο συνδυασμό πλήκτρων.

* Δεν σπαταλά το χρόνο του συστήματος αλλά ούτε του χρήστη. Το MouseAide ξεκινά είτε από το Workbench είτε από το CLI και έχει την καλή συνήθεια να μη σπαταλά τη μνήμη του υπολογιστή σας με κανέναν τρόπο, τόσο κατά το τρέξιμό του όσο και κατά την έξοδο από αυτό. Δημιουργός του είναι ο Thomas Czarnecki, ο οποίος είναι πρόθυμος να ακούσει τις απόψεις των χρηστών.

GFXRip v1.2

(AMIGA)



Θα έχετε ακούσει αρκετές φορές για τα graphics rippers. Πρόκειται για ορισμένα προγράμματα (ή ακόμα και περιφερειακά, όπως το Action Replay), τα οποία έχουν σκοπό να "κλέψουν" γραφικά που βρίσκονται στη μνήμη του υπολογιστή σας. Το πρόγραμμα, είτε αυτόματα είτε με τη βοήθεια του χρήστη, εντοπίζει εικόνες και χρώματα στη μνήμη και μπορεί να τα σώσει σε δισκέτα με τη μορφή αρχείου. Το GFXrip κάνει ακριβώς αυτή τη

δουλειά.

Ίσως δεν είναι ιδιαίτερα εντυπωσιακό στην εμφάνιση, αφού προσπαθεί να χρησιμοποιήσει όσο το δυνατόν λιγότερη μνήμη, ώστε να μην καταστρέψει κάποια από τα γραφικά που πιθανότατα να υπάρχουν σε αυτή, διαθέτει ωστόσο ορισμένες δυνατότητες, οι οποίες το κάνουν να ξεχωρίζει. Πρώτα από όλα, επιτρέπει και αυτόματο αλλά και "χειροκίνητο" ψάξιμο της μνήμης για γραφικά ή χρώματα (μάλιστα για το δεύτερο

Public Domain

με δύο αλγόριθμους). Σώζει τα αρχεία του σε IFF-ILBM format και μπορεί να χειρίζεται και HAM ή και EXTRA-HALFBRIGHT εικόνες. Όμως, το πρωτότυπο στοιχείο του είναι ότι μπορεί να ψάχνει και στη fast RAM για γραφικά, τα οποία πιθανότατα θα μεταφερθούν σε chip από το πρόγραμμα χειρισμού τους αργότερα! Οι λειτουργίες γίνονται με το ποντίκι ή και με τη βοήθεια του πληκτρολογίου και είναι πάρα πολλές. Όμως, για να επιτύχει κανείς το επιθυμητό αποτέλεσμα, πρέπει να είναι εξοικλισμένος με αρκετή υπομονή και πολλές γνώσεις επί του hardware της Amiga, αφού θα πρέπει μόνος του να εντοπίσει πολλές φορές τη δομή των bitplanes, το module και άλλα στοιχεία. Για όσους, λοιπόν, θέλουν να "βουτήξουν" κάτι και δεν υπάρχει άλλος τρόπος (π.χ. Action Replay), το GFXrip είναι



καλή ιδέα και πολύ οικονομική, αφού ως public domain διατίθεται σχεδόν δωρεάν. Είναι συμβατό με όλες τις CPUs, όλες τις εκδόσεις του λειτουργικού και έχει ελάχιστες απαιτήσεις.

Backwards II

(Atari Falcon 030)

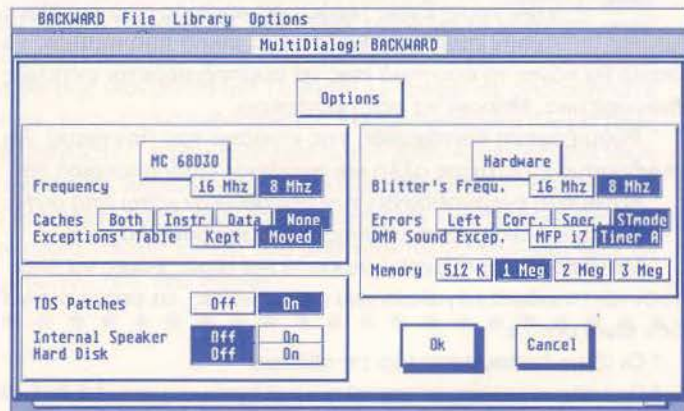


Μολονότι η Atari είχε υποσχεθεί για το Falcon μεγαλύτερη συμβατότητα από αυτήν του Mega STE, το 90% των παιχνιδιών αρνήθηκε να συνεργαστεί με το γεράκι, σε αντίθεση με το μεγαλύτερο ποσοστό των εφαρμογών, οι οποίες δεν παρουσίασαν κανένα πρόβλημα. Ο συγγραφέας του Backwards προφανώς είχε περισσότερα παιχνίδια από εφαρμογές και προκειμένου να πάνε χαμένα, κάθισε και έγραψε ένα πρόγραμμα, το οποίο δεν κάνει τίποτα άλλο από το να αναγκάζει το Falcon να συμπεριφέρεται ως ST.

Η πρώτη έκδοση του προγράμματος εμφάνιζε ένα dialog box, το οποίο επέτρεπε ρυθμίσεις, όπως συχνότητα του επεξεργαστή και του blitter, απενεργοποίηση των data και instruction cache, αντιμετώπιση ασυμβατότητας στον ήχο, απενεργοποίηση σκληρού δίσκου, επιλογή μεγέθους της μνήμης κ.ά. Υπήρχε δηλαδή πρόβλεψη για οτιδήποτε μπορούσε να προκαλέσει crash στον υπολογιστή, αν φόρτωνε κάποιο ασύμβατο με το hardware του Falcon παιχνίδι.

Η δεύτερη έκδοση, την οποία και παρουσιάζουμε, δεν έχει τόσες πολλές ρυθμίσεις, υπερέχει όμως σε ευκολία χειρισμού, καθώς προσφέρει έναν τρόπο αναγνώρισης της δισκέτας που είναι στο drive και παρέχει αυτόματα τη σύνθεση που έχετε προεπιλέξει (ταχύτητα επεξεργαστή, blitter κ.ά.). Στην παρούσα έκδοση μπορείτε να αποθηκεύσετε έως 20 συνθέσεις, αλλά δεν αποτελεί πρόβλημα, εκτός αν βαριέστε να δηλώνετε κάθε φορά την επιθυμητή configuration. Με ένα μικρό ποσό, πάντως, ο συγγραφέας θα σας προμηθεύσει με μία έκδοση για δυνατότητα αποθήκευσης 2.000 συνθέσεων.

Αφού επιλέξετε την επιθυμητή σύνθεση, έχετε δύο δυνα-



τότητες: ή να επανεκκινήσετε τον υπολογιστή (reboot) ή να κάνετε το Backwards resident. Με τον έναν ή τον άλλον τρόπο (ανάλογα με το format της δισκέτας, αν δηλαδή είναι κλειδωμένη ή όχι) ο Falcon σας θα προσπαθήσει να μμηθεί τον ST όσο καλύτερα μπορεί.

Σε ορισμένες περιπτώσεις, θα χρειαστεί να "παίξετε" με τις επιλογές, για να έχετε το επιθυμητό αποτέλεσμα. Το manual, το οποίο συνοδεύει το πρόγραμμα, εξηγεί τα πάντα και θα σας βοηθήσει να βρείτε τις συνθέσεις, που απαιτούν τα αγαπημένα σας παιχνίδια.

Κάντε download το backward.zip από την CompuLink και προσθέστε λίγη συμβατότητα στη ζωή σας...

Public Domain

Screen Blaster Demo

(Falcon 030)



Η Screen Blaster αποτελεί ένα συνδυασμό software και hardware και αυξάνει την ανάλυση του Falcon ανάλογα με την οθόνη που χρησιμοποιείται. Το καλό είναι ότι δεν απαιτούνται τεχνικές γνώσεις για τη χρησιμοποίησή της, αφού τοποθετείται στην υποδοχή του monitor, στο Falcon, και τροφοδοτείται από τη θύρα του joystick. Το πρόγραμμα που συνοδεύει την Screen Blaster επιτρέπει πλήρη παραμετροποίηση του hardware και επιτρέπει την επιλογή και χρησιμοποίηση μιας μεγάλης γκάμας οθονών. Στην CompuLink θα βρείτε μια demo έκδοση (sbdemo.zip) του software που συνοδεύει τη Screen Blaster και η οποία μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να δείτε μερικές αναλύσεις μεγαλύτερες από 640x480, χωρίς να χρειάζεται το ειδικό hardware.



Boot Configuration

(Falcon 030)



Μία από τις παραλείψεις της Atari, σε σχέση με το Falcon, είναι η απουσία από το Desktop menu μίας επιλογής, η οποία θα επέτρεπε στο χρήστη να ενεργοποιήσει και να απενεργοποιήσει το overscan κατά βούληση. Το boot configuration είναι ένα utility, το οποίο επιτρέπει τη ρύθμιση της ανάλυσης, τον αριθμό χρωμάτων, το overscan, το πληκτρολόγιο και τη γλώσσα του λει-

τουργικού (όπως ξέρετε, ο Falcon είναι γλωσσολατρής). Οι ρυθμίσεις αυτές γράφονται στη non-volatile RAM του Falcon, κάτι που σημαίνει ότι θα χρησιμοποιούνται από τον υπολογιστή μέχρι την επόμενη φορά που θα γίνει κάποια αλλαγή.

Θα το βρείτε στην CompuLink σαν bootcon.zip.

Zoom demo

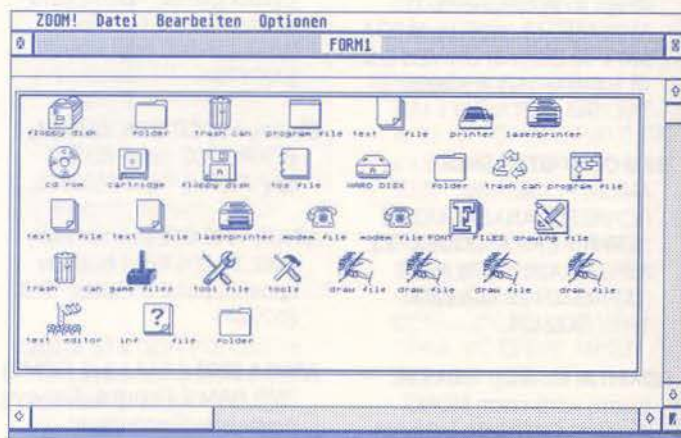
(Falcon 030)



Ο Falcon είναι ο πρώτος υπολογιστής της Atari, ο οποίος χρησιμοποιεί έγχρωμα εικονίδια στο desktop με εντυπωσιακά, ομολογουμένως, αποτελέσματα. Δυστυχώς, μέχρι στιγμής δεν υπήρχε πρόγραμμα σχεδίασης έγχρωμων εικονιδίων μια και τα προγράμματα resource construction δεν είχαν λάβει υπόψη τους τη νέα μορφή του Desktop.

Το Zoom είναι μία cut-down έκδοση του γνωστού resource editor Interface II, με έμφαση στο σχεδιασμό εικονιδίων. Υπάρχει επίσης δυνατότητα για εισαγωγή και επεξεργασία εικονιδίων των Windows και του OS/2, κάτι το οποίο σημαίνει ότι η βιβλιοθήκη του χρήστη είναι απεριόριστη.

Στην CompuLink θα βρείτε μια demo έκδοση του Zoom, με το όνομα zoomd.zip.



COMPUTERS

ΥΠΕΡΠΡΟΣΦΟΡΕΣ: AMIGA,
ATOMCE 286, οθόνες,
386/486, δίσκοι, κάρτες μουσι-
κής, προγράμματα.
ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ. MICROSTAR.
Τηλ.: 5989701.

Amiga 1.3 IBM-Monitor 110.000.
Amiga 1.3 IBM 68.000 προ-
γράμματα mouse, βιβλία.
Τηλ.: 6510419 (Νίκος) -
6513641 (Γιάννης).

Amiga 500 + 1084 monitor +
printer Star LC200 + 20 drive
3,5 + 30 drive 5,25 + At-once
card + Action Replay III + 1.5
MB, όλα μαζί: 255.000 δρχ.
Ανδρέας, Τηλ.: 8623163.

Πωλείται: Atari PC 1040ST, εγ-
χρωμη οθόνη, hard disk 20
MB, mouse, πολλά Atari S/W
και παιχνίδια με εκπληκτικά
γραφικά. 170.000 δρχ. Γ.
Τριανταφυλλίδης, Τηλ.:
7253300 (8:00 - 15:00).

ΠΩΛΕΙΤΑΙ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΟ
COMMODORE AMIGA CDTV
1MB Ram Drive 3.5" + ποντίκι.
Τηλεχειριστήριο Amiga
workbench, user manual + 2
παιχνίδια CD. Τιμή 140.000
δρχ. Πληροφορίες:
Τσουκαλάς Νίκος, Τηλ.:
0695/83341.

Amiga 600HD + 1085S + Drive +
2 tomahawks + 20 disk cases +
programs. 250.000 (συζητήσι-
μη) Στέφανος, Τηλ.: 8134076.

APPLE IIC Personal Computer,
APPLE μόνιτορ, APPLE εκτυ-
πωτής ολοκαίνουριος, βιβλία,
παιχνίδια. Ευκαιρία όλα
80.000. Τηλ.: 9626128.

AMIGA HARDWARE.
Αγοράζονται - πωλούνται:
Amiga & περιφερειακά. 1)
AMIGA500 58.000!!! 2) AMIGA
500 + 65.000!!! 3) DRIVES 3.5
18.500!!! 4) 512KB 8.500!!!
Τηλ.: 9411903.

M&M COMPUTER SHOP.
AMIGA-PC/386/486.
ΠΩΛΗΣΕΙΣ, ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΙΣ
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ, ΕΠΙΣΚΕΥΕΣ.
AMIGA GAMES UTILITIES.
ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΣΕ ΜΙΑ ΩΡΑ.
ΤΗΛ.: 6432424.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Μόνιτορ 1084S σε
άριστη κατάσταση MONO
45.000!!! ΓΙΑΝΝΗΣ, Τηλ.:



031/283356 και 0541/75639.

Amiga 600 αχρησιμοποίητη, εγ-
χρωμη οθόνη, joystick, δισκέ-
τες: 110.000, ΔΩΡΟ 1
Megabyte αξίας 21.000. Τηλ.:
3421054.

AMSTRAD 6128. Εγχρωμη οθό-
νη, utilities, 31 games, βιβλία,
περιοδικά. Σταμάτης, Τηλ.:
8824424.

AMIGA 500 2.5 MB, Hard disk
125 MB (AT-BUS ALFA
POWER), TV-Modulator, ROM
sharer (v1.3 - v2.05), cartridge,
30 παιχνίδια 199.000. Τηλ.:
(0742) 22048.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMIGA 500 με πάρα
πολλά περιφερειακά και 800
gamedisks (Body Blows
Morph). Όλα 350.000. Τηλ.:
031/422111.

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: α) Spectrum + 2
128K με joystick + lightgun +
50 αυθεντικά παιχνίδια MONO
40.000 δρχ.!!! β) 650 παιχνίδια
MONO 150.000 δρχ.!!! γ)
Motherboard 386SX/25 MONO
20.000 δρχ.!!! ΟΛΑ σε ΑΡΙΣΤΗ
κατάσταση! Θεοδωρής, Τηλ.:
6668323.

Amiga 500 color monitor 1084S
joystick games. Άριστη κατά-
σταση. Δεκτός έλεγχος.
Μόνο 135.000 δρχ. Τηλ.:
3422173.

Εκπωτής CITIZEN Swift 24,
ΕΓΧΡΩΜΟΣ, μόνο 60.000
δρχ. Πάνος, Τηλ.: 6920548.

ATARI 1040 STE με επέκταση
4MB, 80.000 δρχ.! Δωρεάν
προγράμματα. Ανδρέας, Τηλ.:
6529245.

AMIGA 2000 2.04&1.3 (2 ROMS)
3MB RAM 2 Floppies. Επιλογή
παιχνιδιών/Εφαρμογών

100.000 ΔΡΧ. Τηλ.: 2516877.

Πωλείται: Computer Amstrad
2086 D με διπλό Disk drive -
με εγχρωμη οθόνη 14" VGA -
με όλα τα βιβλία - με όλα τα
γνήσια προγράμματα +
(windows). Κατάσταση υπερά-
ριστη. Τιμή: 125.000. Τηλ.:
8949877 - 9843519.

Πωλείται Amiga με 1MB +
Games + δισκετοθήκη + καθα-
ριστικό σετ + joystick + κάλυμ-
μα + περιοδικά: 85.000 δρχ.
Αποστολής (απογευματινές
ώρες). Τηλ.: 6625019.

Πωλείται κονσόλα Nintendo
NES, ολοκαίνουριες, με τρεις
κασέτες. Τιμή Εκπληξη!!! Για
πληροφορίες: κ.
Κωνσταντινίδης, ώρες 9-2.
Τηλ.: 4611398.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
WORDPERFECT 5.1 ΚΑΙ
LOTUS + 3.1 ΓΙΑ DOS. ΤΗΛ.:
9754343 - 9826687.

Amiga 3000, με 6MB συνολικής
RAM, 120MB σκληρό δίσκο
Quantum (2.2 MB/sec transfer
rate) πολλά προγράμματα και
εγγύηση 15 μηνών, αντιπροσω-
πείας, στην τιμή των 320.000
δρχ. χωρίς monitor. 365.000 μα-
ζί με καινούριο 1084S. Τιμή και
ευκολίες συζήτησιμα, τηλ.:
7248636.

Πωλείται: Sharp organizer IQ200
με PC-Link και κάρτα
time/expense manager. Τηλ.:
9754343 - 9826687.

SOFTWARE

PC - Software. Χιλιάδες τίτλοι,
εβδομαδιαία παραλαβή από
εξωτερικό, τιμή 300 δρχ., συν-
δρομή 200. Παράδοση κατ' οί-

κον, αντικαταβολές, Γιώργος
- Ηλίας, Πεισιπράτους 31,
Καλλιθέα. Τηλ.: 9424940.

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

AMIGA MASTER SOFT.
GAMEDISK 250 δρχ.
ΠΑΡΑΛΑΒΕΣ ΑΠΟ
ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ!!! ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ
(120 GAMEDISKS) 170 δρχ.!!!
Ταχύτατες παραδόσεις,
ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ.
COMPUTERS -
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ σε τιμές
ΕΚΠΛΗΞΗ!!! DRIVES 3.5
18.500 δρχ.!!! 512KB 8.500
δρχ. JOYSTICKS PACMAN
4.800 δρχ. Δημόπουλος
Σπύρος, Κ. Παλαιολόγου 42-
46, Π. Φάληρο. Τηλ.: 9411903.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ τεράστια συλλογή
παιχνιδιών, utilities, demos
για Amiga (2.230 τίτλοι -
3.500 disks), αριθμημένη
μαζί με κατάλογο σε χαρτί
και δισκέτα. Συνοδεύεται
ακόμη από 100 manuals και
το hardware αντιγραφικό
CYCLONE. Μη χάσετε την
ΕΥΚΑΙΡΙΑ να αποκτήσετε
μια θαυμάσια συλλογή.
ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΤΩΡΑ:
6471307 και 2925457,
Παναγιώτης.

PC ATARI AMIGA. Games 100
τίτλοι κάθε μήνα. Παράδοση
κατ' οίκον και αντικαταβολή.
300 δρχ. ανά δισκέτα.
Διαμαντόπουλος Γιάννης,
Θήρας 19. Τηλ.: 4002614.

SENSE CLUB Amiga. Πληθώρα
προγραμμάτων ΚΑΤ'
ΟΙΚΟΝ/Αντικαταβολή.

Συνδρομές προσαρμοζόμενες (170 δρχ.) Gamedisk 250 δρχ. ΕΙΜΑΣΤΕ ΟΙ ΤΑΧΥΤΕΡΟΙ. Τηλ.: 9520432.

ATARI FANATICS CLUB.

Programdisk 300 δρχ. Παράδοση ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ. Φθηνές συνδρομές. Εχουμε μεγάλη γκάμα προγραμμάτων. Τηλ.: 9520432.

ATARI ST-300 δρχ. Game!!

Όλες οι νέες κυκλοφορίες, δώρα, με ποιότητα και εγγύηση την πολύχρονη μας πείρα. Χατζησταύρου Δημήτρης, Μπελογιάννη, Πεύκα. 570 10 Θεσ/νίκη. Τηλ.: (031) 673226.

*** ELECTRON AMIGA ***

Στο Κέντρο Πειραιά. Ελάτε να διαλέξετε μέσα από τεράστια συλλογή προγραμμάτων. Ακόμα: - Παράδοση σπίτι - Ηλεκτρονικός κατάλογος δωρεάν - Πάμφηγο HARDWARE - NITRO Αντικαταβολές. Νίκος, τηλ.: 4532098.

PC games + utilities. Τώρα εισαγωγή από δύο γκρουπ. Όλα τα ακυκλοφόρητα παιχνίδια και προγράμματα, game + disk = 500 δρχ. Παράδοση κατ' οίκον, αντικαταβολές παντού. Πολυχρονίου Μίμης, Μ. Μπότσαρη 17, Αιγάλεω. Τηλ.: 5983717 - 5987587.

AMIGA SOFTWARE

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

Amiga club. Τεράστια συλλο-



γή Games, programmes, utilities, ό,τι καινούριο στην παγκόσμια αγορά. Τιμές μοναδικές games + disk = 250. Εβδομαδιαίες - μηνιαίες συνδρομές σε τιμή έκπληξη. Αντικαταβολές σε όλη την Ελλάδα. Καραγιαννόπουλος Δημήτριος, Γυμναστηρίου 4, Δάφνη. Τηλ.: 9253146.

*****AMIGA COLLECTION CLUB***** GAMEDISK - 250 δρχ. + ΕΠΩΝΥΜΗ ΔΙΣΚΕΤΑ!! ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ 5.000 δρχ.!!! ΠΑΜΦΘΗΝΕΣ ΚΕΝΕΣ ΔΙΣΚΕΤΕΣ! Κουμαριανός Γιώργος, Κοιμ. Θεοτόκου 2, Νέα Λιόσια 131 22. Τηλ.: 2314220 (3-11 μ.μ.).

AMIGA VISION CLUB. GAMEDISK 250 δρχ. ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ 170 δρχ. Συνεχής ανανέωση - πλούσια συλλογή. ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ, ΤΑΧΥΤΑΤΟ ΔΙΚΤΥΟ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΩΝ. Τσογαντάρης Σάκης, Ευζονίου 119, Χαλάνδρι. Τηλ.: 6847653.

PC SOFTWARE. Όλα τα καινούρια Games και Utilities. Game + Disk = 400 δρχ. Αντικαταβολές παντού. Παράδοση αυθημερόν. Μέλος της Θεόδωρος, Π. Ράλλη 154. Τηλ.: 4966603.

AMIGA MEGA SOFTWARE + PC MONO ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ. Diskgames 250 δρχ. Παράδοση σπίτι. Πανελληνίες Αντικαταβολές. ΔΩΡΟ ΕΚΠΛΗΞΗ ΣΕ ΟΛΟΥΣ. Παναγιωταρέας Παναγιώτης, Λεβαδιάς 5, Αμπελόκηποι, Αθήνα 115 27. Πάνος, τηλ.: 7779986. Σούλα, τηλ.: 2318464.

AMIGA, AMSTRAD 6128, 464, IBM ΧΙΛΙΑΔΕΣ Games.

Πωλούνται σε τιμές φανταστικές. Παράδοση παντού. Βασιλόπουλος Πέτρος, Βολτάσου 11, Αγ. Δημήτριος. Τηλ.: 9751860.

Θεσσαλονίκη Amiga + PC games. Γίνονται συνδρομές - προσφορές. Συνεχής ανανέωση, ταχύτατη εξυπηρέτηση. Υφουλής Αντώνης, Κίμωνος Βόγα 50. Αντώνης, τηλ.: (031) 815180, Μάριος τηλ. (031) 818101.

Amiga Software: Gamedisk 300. Συνδρομές, Αντικαταβολές παντού. Παραδόσεις αυθημερόν. Παραδόσεις κατ' οίκον. Περιφερειακά, μήνες, PC Library. Γιαννόπουλος Άρης, Πριάμου 12, Πατήσια. Τηλ.: 8315442.

*****AMIGA SOFTWARE - HARDWARE***** ΑΝΑΝΕΩΜΕΝΟΙ. 1. ΕΠΩΝΥΜΗ + GAME (UTILITY) 300 2. ΔΩΡΕΑΝ ταχυδρομικά, 2 ημερών παράδοση κατ' οίκον, ΑΨΟΓΗ εξυπηρέτηση. Σινανάς Κώστας, Δράμας 143, Σεπόλια, Αθήνα, 104 43. Τηλ. 5137814.

*****AMIGA***** 1. Συνδρομή 100 Δισκετών (GAMES Η UTILITIES) 7.000 2. 1.500 TIPS 2.000 3. ΕΤΙΚΕΤΕΣ 6, 4. JOYSTICK PACMAN 7.000. Σινανάς Κώστας, Δράμας 143, Σεπόλια, Αθήνα 104 43. Τηλ.: 5137814.

AMIGA STATION PD: Όλα τα τελευταία και ακυκλοφόρητα utilities. Συλλογές PD: Viruskillers, Hackingtools,

Copiers, Professional Clipart, Demonmaker 2 (ελλ. οδηγίες), Soundtracker special (15 disks/ελλ. οδηγίες), BBS, Diskmagazines, DOSFILES κλειδωτήρι, VIDEOCOLLECTION (14 disks/DPAINT/Γάμοι, Βαφτίσια κ.λπ.). System/Drive Tests, Play'n'Have 2 musicmaker κ.λπ. **HARDWARE:** Videobackup (αντιγραφή σε VHSVIDEO/original, οδηγίες), ισχυρά τροφοδοτικά 200 W, Sampler, Hardware αντιγραφικά. **GAMES/DEMOS:** Όλα τα καλύτερα. A1200: Όλα τα τελευταία utilities, demos, games, Ham8pics. Τηλ.: 8617222, 2928478.

Τηλεφωνήστε τώρα για να πάρετε AMIGA GAMES με 250 δρχ. GAMEDISK Δωρεάν κατάλογος. ΕΓΓΥΗΜΕΝΟ φόρτωμα. Γκούτσας Δημήτρης, Νικοτσάρα 6, Αγ. Κωνσταντίνος, Τ.Κ. 412 23 Λάρισα. Τηλ.: (041) 288704.

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

Αμεταχείριστα CD TV, Amiga PC System με εγγύηση 20.000 ολοκαίνουρια games - utilities programmes δισκέτα. Κατάλογος δωρεάν. Μπουγάτσος Σπύρος, Παπαναστασίου 128, Αθήνα. Τηλ.: 8325006.

AMIGA Περιφερειακά. Αναλαμβάνουμε οποιοδήποτε πρόβλημα έχετε στην AMIGA και Monitor, εξειδικευμένο SERVICE. Παραδόσεις ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ. Upgrade A3000 σε AGA. Δέησης Στέφανος, Νάξου 4, 133 41 Αθήνα. Τηλ.: 2475030.

ΠΡΟΣΦΟΡΑ. ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ. ΓΙΑ IBM ΣΥΜΒΑΤΟΥΣ ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΑΠΟ ΤΑ ΤΟΡ ΑΜΕΡΙΚΗΣ ΚΑΙ ΕΥΡΩΠΗΣ. ΜΑΚΗΣ, ΤΗΛ.: 9329732.

COMMODORE 64 - AMIGA - SEGA πωλούνται παιχνίδια κασέτα - Δισκέτα επίσης COMMODORE + DRIVE, SEGA, PC DRIVE AMIGA. Τηλ.: 4181420.

Amstrad gamers, club (6128).

Τεράστια συλλογή από games. Αντικαταβολές παντού. Στα 10 games άλλα 2 δώρα!! Μπόλλας Μάκης, Κόρακα 14, Αθήνα. Τηλ.: 8314078.

MEGADRIVE games. 10.000 έκαστο. (Alien 3, Bulls vs Lakers κ.ά.). Συμμεωνίδης Βαγγέλης, Ερμού 22. Τηλ.: (031) 237145, 425125.

GDS και CRYSTALS AMERICA.

Τώρα σε συνεργασία με τη Νο.1 ομάδα όλα τα νέα games και προγράμματα. Συνδρομές, αντικαταβολές, κατάλογοι σε όλη την Ελλάδα. Αντικατάσταση σε περίπτωση βλάβης. Σπυρόπουλος Γιώργος, Λομβάρδου 8, Π. Αρεως. Τηλ.: 6432279.

COMPU. SOFT. Τεράστια συλλογή παιχνιδιών και προγραμμάτων. Τώρα στην εκπληκτική τιμή των 500 δρχ. ο τίτλος + 300 δρχ. η δισκέτα. ΠΡΟΣΦΟΡΑ!!! Στα 5 παιχνίδια, ένα παιχνίδι δώρο. Παράδοση κατ' οίκον. Αντικαταβολές παντού. Νικολάου Γιάννης, Μενελάου 129, Ν. Λιόσια. Γιάννης - Σπύρος, τηλ.: 2626571, 2612185.

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

AMIGA GAMES

Gamedisk 250 δρχ. Πανελλήνιες αντικαταβολές. Εγγυημένο φόρτωμα, κατάλογος δωρεάν. Παράδοση κατ' οίκον. Καβουκλής Σάκης, Δερβενακίων 32, Ν. Φιλαδέλφεια. Τηλ.: (01) 2515447.

Είναι ανάγκη να βάλουμε **ΕΝΤΟΝΗ ΑΓΓΕΛΙΑ + ΚΕΦΑΛΑΙΑ + ΠΛΑΙΣΙΟ** για να σας πείσουμε ότι γνωρίζουμε και έχουμε τα **PANTA** για το **SOFTWARE** της **AMIGA???** J&B... **ΕΝΗΜΕΡΩΘΕΙΤΕ ΤΩΡΑ. ΔΡΑΚΟΣ ΓΙΑΝΝΗΣ, ΑΓΟΡΑΚΡΙΤΟΥ 18.** Τηλ.: 9233297, 8218239.

PC - Amiga προγράμματα - οδη-



γίες - λύσεις - original - δισκέτες. Τιμές καταπληκτικές. Αντικαταβολή με επαρχία. Ορμανής Δημήτρης, Αμοργού 8. Τηλ.: (031) 928100.

ΠΕΡΙΣΤΕΡΗ AMIGA CLUB.

Εχουμε όλα τα παιχνίδια και UTILITIES για AMIGA. Παράδοση στο σπίτι σας και αντικαταβολές ΠΑΝΤΟΥ!! Αντωνόπουλος Μανώλης, Ελλάς 131. Τηλ.: (01) 5743080.

***** EKTOR - SOFT *** AMIGA - PC SOFTWARE,** Τεράστια συλλογή **GAMES-UTILITIES**, συνεχής ανανέωση από **ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ. ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ** από 5.000 δρχ.! Τώρα και σε βιντεοκασέτα!!! **TACHYTATH EΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ -** Παράδοση **ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ** στο ΣΠΙΤΙ, χωρίς επιβάρυνση. **ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΔΩΡΕΑΝ!** Προγράμματα **ΠΡΟ-ΠΟ** και **ΛΟΤΤΟ** από 5.000 δρχ. Προσφορές **HARDWARE:** Amiga 1200 = 115.000 δρχ., Amiga 600 = 67.000 δρχ., Video Backup System = 15.000 δρχ. Επίσης **Computers & Περιφερειακά,** αγορές - πωλήσεις - ανταλλαγές καινούριων και μεταχειρισμένων! Καψούλης Εκτορας, Ουίλλιαμ Κινγκ 21, Κ. Πατήσια, Αθήνα. Τηλ.: 8612475 (+FAX) και 8618386 (οικία).

AMIGA-PC SOFTWARE CITY.

ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΣΠΙΤΙ ΣΑΣ. Αντικαταβολές παντού. **GameDisk VERBATIM 200 δρχ.!!!** Συνεχής ανανέωση. Τεράστια συλλογή. Καρβέλας Σάκης, Γ. Παπανδρέου 22, Αλιμος, Τηλ.: 9823502, 9381255.

PC GAMES + UTILITIES.

Τελευταίες κυκλοφορίες **GAME + DISK** από 300 δρχ. **ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΠΑΝΤΟΥ. ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ.** Σκληρός δίσκος 340 MB 90.000 ΔΡΧ. Coppen. Σαμιώτης Αλέξανδρος, Δήμητρας 13-15, 175 62 Π. Φάληρο. Τηλ.: 9388721.

ATARI ST. Φίλοι του Atari, τώρα γνωρίζετε όλοι ποιος σας υποστηρίζει. Η μεγαλύτερη και πιο ενημερωμένη συλλογή προγραμμάτων στη διάθεσή σας. Τα πάντα από Games, Utilities, Midi, Public Domain κ.λπ. Εβδομαδιαία ανανέωση από το εξωτερικό. Αντικαταβολές και κατάλογοι σε όλη την Ελλάδα. Επίσης επεκτάσεις για STE σε πολύ καλές τιμές. Αυθημερόν εγκατάσταση. Τοποθέτηση TOS 2.05 και TOS 2.06. Λαλαούνης Γιώργος, τηλ.: 7512756

AMIGA ΡΟΔΟΣ CLUB.

ΣΥΓΚΛΟΝΙΣΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ. GAMEDISK 200 δρχ. + ΔΩΡΟ ΓΝΩΡΙΜΙΑΣ. **ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΠΑΝΤΟΥ. ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΦΘΗΝΕΣ.** Κατζηδένος Χρήστος, Γ. Παπανδρέου 80, Ανάληψη, Ρόδος 85100. Τηλ.: (0241) 63470.

ΓΕΝΙΚΑ

NONAME 3.5 100 δρχ. προσφορές για ποσότητα. **JOYSTICKS PACMAN 4.800 δρχ. ΦΙΛΤΡΑ ΘΘΟΝΩΝ 6.500 δρχ.** Τηλ.: 9411903.

Επισκευές - Σέρβις (Amiga - PC Computers - Monitors) φτηνά - εγγυημένα - γρήγορα. Επίσης ανταλλαγές - αγορές. Τηλ.: 6410407 (10:30 - 8:30).

ΕΠΙΣΚΕΥΕΣ: AMIGA, ATARI, οθόνες. Αναβαθμίζονται PC. Εσωτερικά drives, μνήμες, jousticks. Χαμηλές τιμές. **MICROSTAR.** Τηλ.: 5989701.

Atari Lynx + 2 Games, μόνο 18.000. Αριστη κατάσταση. Ακης. Τηλ.: 8629971.

AMIGA HARDWARE. 1) DISK DRIVES 3.5 18.500 δρχ. 2) επέκταση 512KB 8.500 δρχ. 3) AMIGA 500+ 65.000 δρχ. 4) AMIGA 1200: CALL. Τηλ.: 9411903.

Αγοράζονται, ανταλλάσσονται, 16 bit μηχανήματα, χαλασμένες Amiga, monitor, Cartridges Megadrive SuperNES G.G. Ακυκλοφόρητα παιχνίδια Bomberman, Super Mario Collection κ.ά. Ακης. Τηλ.: 9596262 (11:30 - 2:00, 5:30 - 9:00).

Κάρτα για SuperNes πηγαίνει μπρος-πίσω το παιχνίδι **SLOWMOTION,** backup σε δισκέτα 130.000 δρχ. Κα Στέλλα. Τηλ.: 3473064.

Amiga! Sampler 7000 Midi 5 ports 10.000 video digitizer 19.000. Μνήμες, drives, scanners, genlocks, modems, hard disks, splitters. Προγράμματα ελληνικά φωτογράφων, πελατολόγια, ταμειακής, ετικετογράφος, διευθυνσιογράφος, έσοδα-έξοδα αποθήκης. Κατασκευή προγραμμάτων άμεσης. Sampler Atari 7.000. Υπεύθυνο service. Ιάκωβος, τηλ.: 6852730 - 6610714.

CD CLUB προσφέρει περιφερειακά, δισκέτες, drives, soundblaster, PC 386, 486, Amiga, επεκτάσεις, όλα σε φανταστικές τιμές. Επίσης μουσικά CDs, heavy, techno από 1.000 δρχ. Σπύρος, τηλ.: 8325006

Πωλούνται 350 δισκέτες γεμάτες προγράμματα PC. Πληρώνετε αξία δισκέτας. Επίσης, εξωτερικό **MODEM 2400MNP.** Δημήτρης. Τηλ.: 9937833.

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 περιπλέον. 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 υποχρέωση 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 Αναγνώστων 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, αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφεται με πεζά, χρησιμοποιώντας κεφαλαία, μόνο για κάποιες λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Σε περίπτωση που κάποια αγγελία είναι γραμμένη ολόκληρη με κεφαλαία, θα δημοσιευτεί με πεζά, ή θα επιβαρύνεται με προσαύξηση 50%.

Αγγελίες μέχρι 15 λέξεις χρεώνονται 5.000 δρχ. έκαστη. Για κάθε λέξη επιπλέον

το κόστος επιβαρύνεται με 500 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



SUPER MARIO LAND II

Ο πιο γνωστός ήρωας της Nintendo επιστρέφει στις οθόνες του Gameboy. Ο ηρωικός υδραυλικός Mario θα σε οδηγήσει σε αυτήν την περιπέτεια μέσα από επτά διαφορετικά επίπεδα και πολλά υπο-επίπεδα. Μιλάμε για το Super Mario Land 2: The 6 Golden Coins, το οποίο στην ουσία δεν αποτελεί παρά τη συνέχεια του πολύ επιτυχημένου Super Mario Land.

Ο ήρωάς μας έχει να αντιμετωπίσει κάποιον παλιό του γνώριμο, κάποιον παιδικό του φίλο, ο οποίος πάντα ζήλευε την επιτυχία του σούπερ ήρωα και θέλησε να κλέψει, έστω και για μικρό χρονικό διάστημα, λίγη δόξα.

Ενώ λοιπόν ο Mario χτυπιόταν με τον ιδίομορφο εξωγήινο Tatanga στη χώρα

Sarasa, αυτός ο κακοήθης αλήτης, ο οποίος άκουγε στο όνομα Wario, θρονιάστηκε στο κάστρο και άρχισε σιγά σιγά να γοητεύει όλους τους φίλους του Mario.

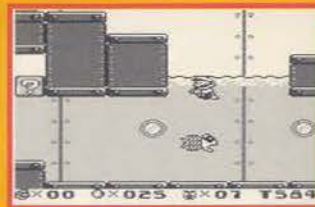
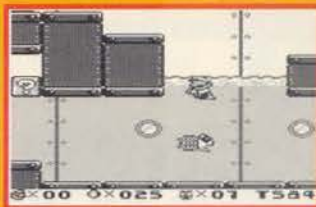
Τα πράγματα έχουν πάρει άσχημη τροπή. Ο Wario κατάφερε και βούτηξε τα έξι χρυσά νομίσματα, τα οποία ανοίγουν τις πύλες του κάστρου, και τα φύλαξε σε έξι μαγικές κρυψώνες. Φαίνεται πως αυτή τη φορά κατάφερε πραγματικά να φέρει το Mario σε δύσκολη θέση.

Σκοπός του ήρωά μας (εσένα) είναι να βρει οπωσδήποτε τα έξι νομίσματα και να τα φέρει πίσω, διαφορετικά δεν θα καταφέρει ποτέ να βγάλει τον κακό Wario από το κάστρο του. Μην κάθεται λοιπόν καθόλου, πάρε την υπόθεση του

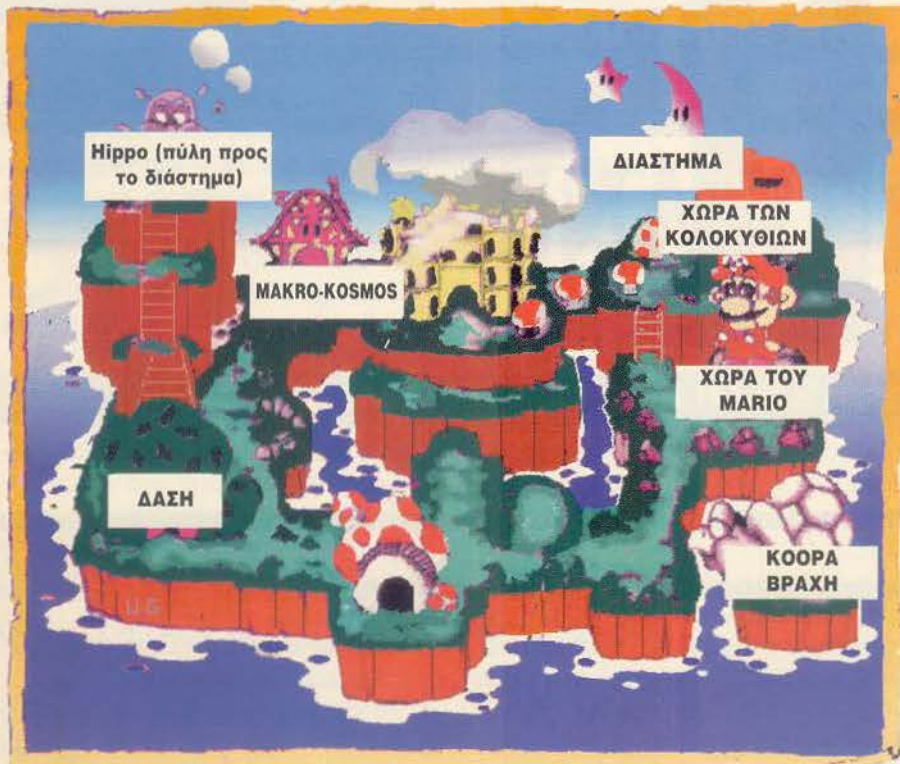
Mario στα χέρια σου, ψάξε και βρες τα χρυσά νομίσματα, ελευθέρωσε τους φίλους σου και δώσε στο Wario το μάθημα που του αξίζει. Το σίγουρο είναι πως το Super Mario Land 2 θα σου κρατήσει για αρκετό καιρό το ενδιαφέρον και πραγματικά θα διασκεδάσεις κάθε στιγμή του, όσες φορές και να το παίξεις, γιατί είναι μία περιπέτεια με πάρα πολλά υπο-επίπεδα, πάρα πολλές κρυμμένες πίστρες και πάρα πολλή δράση.

Όπως είπαμε και παραπάνω, το παιχνίδι χωρίζεται σε έξι διαφορετικά επίπεδα, καθένα από τα οποία έχει 3 υπο-επίπεδα. Θα περάσεις από θάλασσες, ωκεανούς, δάση, θα δοκιμάσεις την τύχη σου στη σπηλιά με τα τυχερά παιχνίδια, μέχρι και στο διάστημα θα πας για να ανακαλύψεις κάποιο νόμισμα. Όμως, δεν θα αισθανθείς ούτε μία στιγμή ξένος στο χώρο του Mario.

Το gameplay του παιχνιδιού είναι εξίσου απλό και κατανοητό με το Super Mario Land. Στο δρόμο σου θα συναντήσεις αρκετούς παλιούς αλλά και νέους κακούς, όπως το πολεμοχαρές σκαθάρι, την κάμπια Grubby με τα θανατηφόρα αγκάθια, τη μέλισσα κόκαλο (όταν τη δείτε, απλώς προσπεράστε την, γιατί δεν σκοτώνεται με τίποτα), το Noko Bombette (κινητή βόμβα ο μικρός



Ο ΧΑΡΤΗΣ ΤΟΥ MARIO



Μπορείς να μετακινηθείς πέρα - δώθε, ώστε να δεις ολόκληρο το χάρτη της χώρας του Mario. Πατήστε το B και ταυτόχρονα το σταυρό κατεύθυνσης προς την επιθυμητή κατεύθυνση.

Noko), το φρούνο με την τεράστια γλώσσα και τον επικίνδυνο Spikey. Βέβαια, υπάρχουν αρκετοί καλοί, όπως τα γνω-

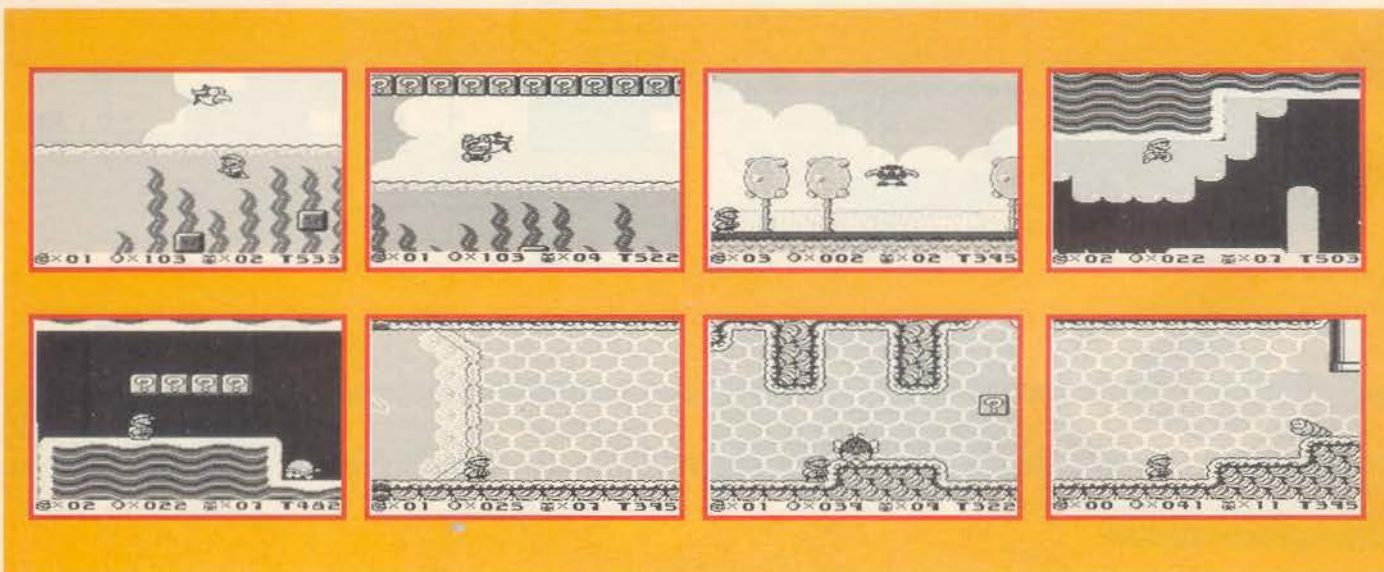
στά σου μανιταράκια που σε μεταμορφώνουν σε super-Mario, τα λουλουδιά της φωτιάς που σε μεταμορφώνουν στο

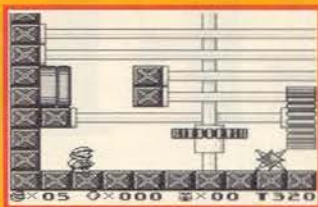
άψιμο σήσο σε Mario-φωτιά κ.λπ. και θα σε βοηθήσουν να ολοκληρώσεις την περιπέτειά σου. Επίσης, θα γνωρίσεις και νέους καλούς ήρωες, οι οποίοι θέλουν να πετύχεις το σκοπό σου. Ένας από αυτούς είναι και ο κουρασμένος Zed μαζί με την παρέα του, μία φιλήσυχη κουκουβάγια ή μπούφος, που όταν σκαρφαλώσεις στο κεφάλι της ξυπνά και φεύγει πετώντας. Τα γραφικά του παιχνιδιού (ως συνήθως στα παιχνίδια του Mario) είναι καλοσχεδιασμένα και με μεγάλη λεπτομέρεια, ενώ η κίνηση και το scrolling είναι ό,τι καλύτερο θα μπορούσε να περιμένει ακόμα και ο πιο απαιτητικός gamer. Ασφαλώς, ο ήχος δεν θα μπορούσε να αποτελεί την εξαίρεση. Σε κάθε επίπεδο έχουμε και διαφορετική μουσική επένδυση- μέχρι και mambo θα ακούσετε, όταν πάτε στην πίστα με το αόρατο αστέρι.

Μη διστάζεις περισσότερο! Ο χρόνος σε πιέζει! Έχεις να εκτελέσεις μία δύσκολη αποστολή.

IT'S A BIRD, IT'S A PLANE ...IT'S A ...SUPERMARIO AGAIN!

Από τώρα και στο εξής, αν σας πετάει ο Mario, εσείς απαντήστε τους ναί, αρκεί να έχει το σουπερ καρτό. Από τη στιγμή που θα το βρει, θα αρχίσουν να μεγαλώνουν τα αυτιά του και αν τα αφήσεις να χτυπήσουν σαν φτερά, τότε θα μπορεί ο Mario-λαγός σας





να πετάξει στους αιθέρες. Αφού πατήσετε το πόδι σας ξανά στο έδαφος, μπορείτε να μεταμορφωθείτε σε Aqua-Mario, όπου ο ήρωάς σας μπορεί να κολυμπάει σαν ψάρι μέσα στο νερό και αν τυχόν μουλιάσετε, δεν έχετε παρά να πάτε μια βόλτα στο φεγγάρι και να κατευθύνετε το Space-Mario, καθώς θα αιωρείται προς τα πάνω.

ΠΡΟΣΕΞΤΕ ΑΥΤΟ

Τώρα, μπορείτε να σώσετε το παιχνίδι σας και να ξεκινήσετε από εκεί όπου

το είχατε αφήσει. Ναι, καλά διαβάσατε, αρκεί να έχετε τελειώσει με επιτυχία κάποιον κόσμο.

Μέχρι τρία παιχνίδια μπορούν να αποθηκευτούν παράλληλα (σωλήνας Α, Β και C). Επίσης, αν το επιθυμείτε, μπορείτε να σθήσετε τα παιχνίδια που έχετε αποθηκεύσει και να ξαναρχίσετε από την αρχή.

ΜΥΣΤΙΚΕΣ ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ ΓΙΑ ΤΗ ΧΩΡΑ ΤΟΥ MARIO

1) Στο δρόμο σου και σε κάποιο σημείο της κάθε πίστας, θα βρεις μία καμπάνα. Καλό θα είναι να τη χτυπάς, όχι για να ακούσεις τον ήχο της, αλλά γιατί όταν χάσεις θα ξεκινήσεις το παιχνίδι σου από εκείνο το σημείο. Επίσης, άλλη μία καμπάνα σε περιμένει στο τέλος κάθε επιπέδου. Αν τελειώσεις το παιχνίδι και έχεις χτυπήσει όλες τις κα-

μπάνες, τότε κερδίζεις άλλον ένα γύρο bonus.

2) Όταν ο Mario βρίσκεται κάτω από το νερό, πάνω στο φεγγάρι ή στο διάστημα, τότε τα ταλέντα του αλλάζουν.

3) Βγάλε από τη μέση όσο το δυνατόν περισσότερους αντιπάλους. Για κάθε εκατό ηττημένους αντιπάλους σε περιμένει μια έκπληξη.

4) Όταν φτάσεις στην πίστα με τα κυβάκια (leggo stage), να ακολουθείς πάντα τον επάνω δρόμο, γιατί ο κάτω κρύβει διάφορες εκπλήξεις.

Tou Umberto Grelloni

ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Πιστεύω πως γενικά τα παιχνίδια, στα οποία πρωταγωνιστεί ο Super Mario, είναι ό,τι καλύτερο κυκλοφορεί για τις κονσόλες της Nintendo. Τρανή απόδειξη αποτελεί το Super Mario Land 2. Εδώ, πρέπει να ομολογήσω πως δεν ασχολήθηκα και πάρα πολλές ώρες, γιατί κατ' αρχάς με κυνηγούσε ο Grelloni για τα άρθρα του, ενώ όταν είχα λίγο χρόνο ελεύθερο, το Gameboy το είχε ο Grelloni και έπαιζε το παιχνίδι.

Ηλίας Μανεισιώτης

ΥΠΕΡ
Καλοσχεδιασμένα γραφικά
Δυνατότητα σωσίματος παιχνιδιού
Τρομερό scrolling και
γρήγορη κίνηση
Καταπληκτική μουσική επένδυση

ΚΑΤΑ
Πραγματικά, όσο και αν ψάξεις,
δεν νομίζω ότι θα βρεις κάποιο
μειονέκτημα σε αυτό το παιχνίδι

ΕΙΔΟΣ ACTION/ADVENTURE

ΚΑΤ/ΣΤΗΣ NINTENDO

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Έχεις να εκτελέσεις μια δύσκολη αποστολή.

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



Αλήθεια, θα μπορούσε ποτέ να βγει Mario με πρόχειρα και κακοσχεδιασμένα γραφικά;

ΓΡΑΦΙΚΑ 94%



Κάθε επίπεδο έχει διαφορετική μουσική επένδυση. Μέχρι και παμπο ακούσαμε

ΗΧΟΣ 96%



Με μία λέξη, εθιστικότητα.

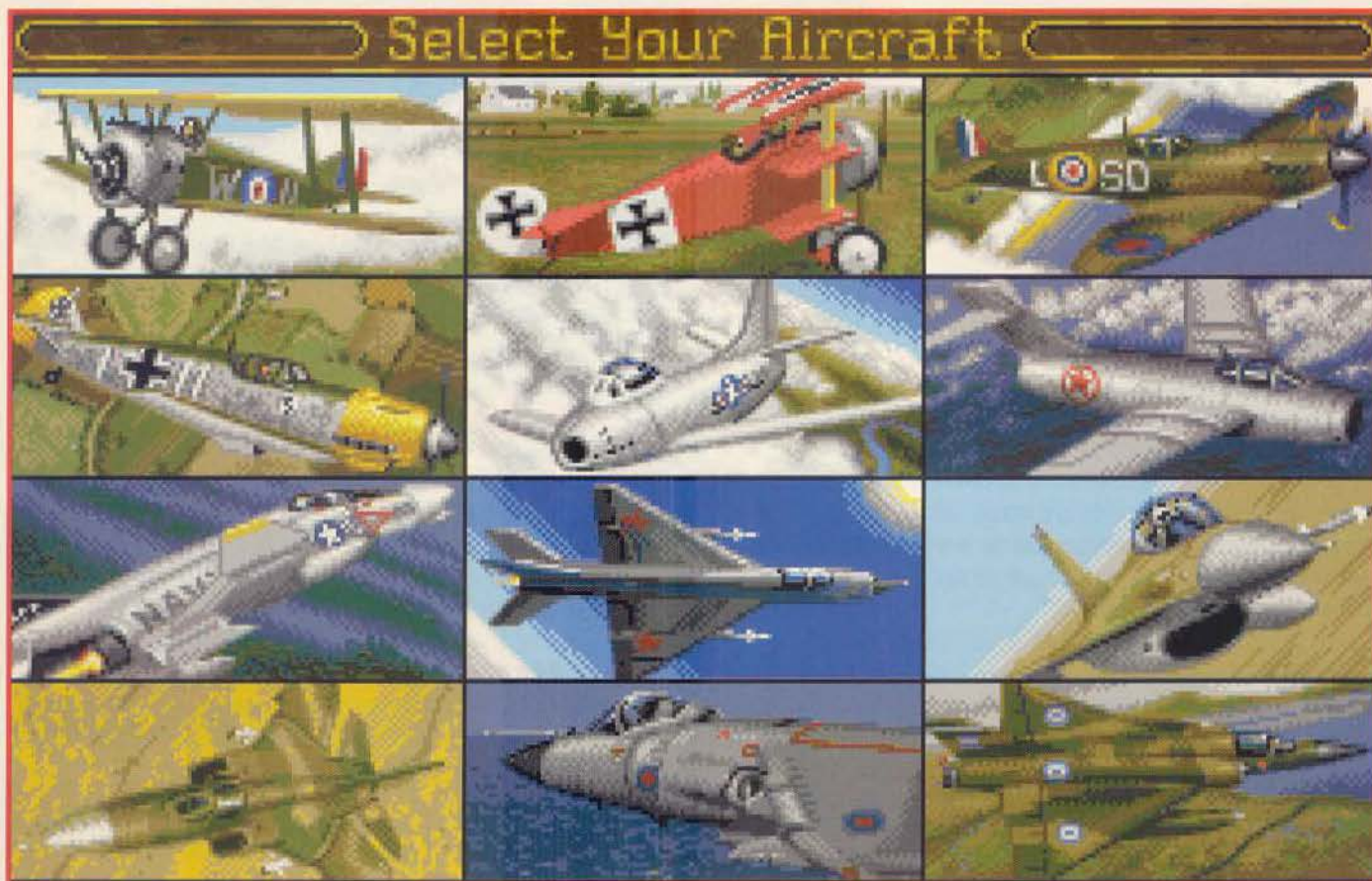
GAMEPLAY 95%



Κάθε νέος Mario αποτελεί και μία έκπληξη για μας!

ΓΕΝΙΚΑ 95%

DOGFIGHT



Aπό την εταιρία των simulators, Microprose, κυκλοφορεί μία ακόμα δημιουργία: το DogFight, στο οποίο μπορεί κανείς να συναντήσει όλη την πολεμική ιστορία του αεροπλάνου από το 1912 έως σήμερα.

ΑΠΟ ΤΗΝ ΑΡΧΗ

Ξεκινώντας το DogFight, περνάμε την επιλογή γλώσσας και τους απαραίτητους κωδικούς προς αποφυγή της πειρατείας και φτάνουμε στο μενού του configuration. Από εδώ καθορίζονται οι παράμετροι του DogFight, όπως το επίπεδο δυσκολίας, οι λεπτομέρειες των γραφικών (για λόγους ταχύτητας μπορούν να μειωθούν), ήχοι κ.λπ. Μπορεί κανείς να προσέξει

μεταξύ άλλων το Sun Blindspot, το οποίο είναι μία παράμετρος που τυφλώνει τον πιλότο, όταν κοιτά προς τον ήλιο... Τις προτιμήσεις του μπορεί κανείς να τις σώσει, ώστε να αποφύγει τις συνεχείς τροποποιήσεις τους.

Αφού τελειώσουμε με αυτές, ερχόμαστε στο βασικό μενού, το οποίο αποτελείται από εικόνες που οδηγούν στα τρία μέρη του DogFight, τους τρεις τρόπους με τους οποίους μπορεί να παιχτεί.

DUEL MODE. Είναι η πρώτη επιλογή και ουσιαστικά πρόκειται για μία μάχη ένας προς έναν. Υπάρχουν 6 διαφορετικά σημεία του χωροχρόνου, στα οποία μπορούν να συναντηθούν οι δύο αντίπαλοι (παίκτης και computer): Ο πρώτος παγκόσμιος πόλεμος, ο δεύτερος, η

Κορέα, το Βιετνάμ, τα νησιά Φόλκλαντ και η Συρία. Σε καθεμία από τις παραπάνω καταστάσεις, ο παίκτης μπορεί να διαλέξει ποια από τις δύο πλευρές θα πάρει, κάνοντας έτσι δώδεκα τις δυνατές συναντήσεις, όσα δηλαδή και τα αεροπλάνα που είναι διαθέσιμα στο DogFight. Σε κάθε μάχη συναντιούνται, όπως είναι φυσικό, δύο αεροσκάφη της ίδιας εποχής και ο παίκτης μπορεί να επιλέξει πώς θα αρχίσει η αερομαχία. Έτσι, μπορούν να βρίσκονται ο ένας πλάι στον άλλο, αντιμέτωποι, ή ο ένας πίσω από τον άλλο κ.λπ., δημιουργώντας τελικά ένα μεγάλο αριθμό καταστάσεων.

WHAT IF. Είναι ο τρίτος τρόπος με τον οποίο μπορεί να παιχτεί το DogFight. Εδώ, πολλά παράξενα μπορούν να συμβούν, αφού πρόκει-



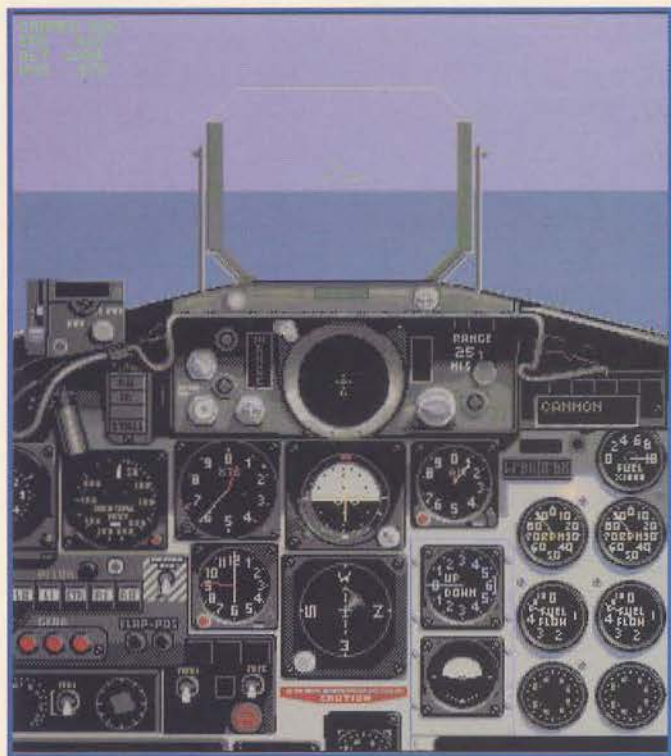
ται για αερομαχίες, στις οποίες ο παίκτης επιλέγει τα αεροσκάφη που θα λάβουν μέρος. Από τα δώδεκα, τα οποία όπως αναφέραμε περιλαμβάνει το παιχνίδι, μέχρι έξι μπορούν να εμπλακούν σε μία συνάντηση: ένα του παίκτη και από ένα έως πέντε του υπολογιστή. Δεν υπάρχει όμως περιορισμός στις εποχές, από τις οποίες μπορούν να επιλεγούν τα σκάφη και έτσι μπορούμε, π.χ., να βάλουμε Migs να αντιμετωπίσουν Sorwith Camels... Για τους απαιτητικούς παίκτες, συνεπώς, είναι δυνατόν να

κύριο μέρος του DogFight. Εδώ, ο παίκτης καλείται να φέρει σε πέρας 6 αποστολές, σε διάφορους πολέμους της πρόσφατης ιστορίας της ανθρωπότητας. Σε καθεμία από αυτές έχει πάλι τη δυνατότητα να διαλέξει την πλευρά στην οποία θα ανήκει, αλλά εκτός αυτού μπορεί να αναλάβει και οργανωτικό ρόλο. Αρχικά, ανατίθενται κάποιοι βασικοί στόχοι, τους οποίους ο παίκτης πρέπει να επιτύχει. Στη συνέχεια, μπορεί να εφοδιάσει το αεροπλάνο του (αν αυτό είναι δυνατόν) με οπλισμό αέρος, εδάφους ή μεικτό και να οργανώσει τη συμπεριφορά των

Τελικά όμως δεν είναι και πολύ απαρτήτητα, αφού οι αποστολές, αν και βασίζονται σε καλά σενάρια, δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολες και γρήγορα τελειώνουν. Μετά το τέλος μιας αποστολής, υπάρχει και "στατικό" replay, όπου εμφανίζονται όλα τα σημαντικά γεγονότα, τα οποία έλαβαν χώρα κατά τη διάρκειά της.

ΣΤΟΝ ΑΕΡΑ

Ανάλογα με τον τύπο του παιχνιδιού που έχει επιλεγεί, το παιχνίδι ξεκινά από τον αέρα ή το έδαφος. Για ανεφοδιασμό και εξοπλισμό,



δημιουργηθούν καταστάσεις σχεδόν αδύνατες: π.χ. 5 Mirage να κυνηγούν ένα μικρό και αδύναμο τριπλάνο!!! Όμως, και το ανάποδο είναι πολύ δύσκολο, δηλαδή ο παίκτης με Mirage να καταδιώκει "αρχαία" αεροσκάφη, αφού αυτά είναι σχεδόν ακίνητα μπροστά του. Για αυτό βέβαια ευθύνεται κάπως και ο απότομος χειρισμός του DogFight. Ένα πρόβλημα, το οποίο θα αποκτήσει όποιος αντιμετωπίσει πολλά αντιπала αεροσκάφη, είναι ο περιορισμένος αριθμών σφαιρών που κουβαλάει, οι οποίες γρήγορα τελειώνουν, αν μάλιστα έχει επιλεγεί Realistic Aiming. Οι αερομαχίες γίνονται σε διάφορες τοποθεσίες, όπως ο Ινδικός Ωκεανός, η Μέση Ανατολή, η Μεγάλη Βρετανία κ.λπ.

MISSIONS. Είναι το δεύτερο και θεωρητικά

συμμάχων του. Έτσι, για όλα τα σκάφη, τα οποία λαβαίνουν μέρος στην αποστολή, μπορούν να δοθούν εντολές επίθεσης κατά εχθρικών στόχων ή προστασίας ή περιπολίας τοποθεσιών και υποστήριξης άλλων δυνάμεων. Αυτά γίνονται από πολύ εύχρηστα εργαλεία, τα οποία δεν κουράζουν τον παίκτη.





πρέπει το σκάφος να προσγειωθεί κοντά σε φιλικό του αεροδρόμιο.

Ο χειρισμός του χάρτη που συνοδεύει τις πτήσεις γίνεται με το ποντίκι. Χρειάζεται προσοχή όμως, γιατί η ροή του παιχνιδιού συνεχίζεται κανονικά, όσο ο παίκτης τον διαβάζει. Το αριστερό κουμπί επιλέγει ένα αντικείμενο, ενώ το δεξί κεντράρει το χάρτη πάνω σε αυτό. Το επιλεγμένο αντικείμενο είναι και το σημείο, στο οποίο κλειδώνουν οι πύραυλοι που υποστηρίζουν αυτή τη λειτουργία (π.χ. Maverick). Στην οθόνη φαίνεται με ένα πράσινο Χ, όταν βρίσκεται έξω από τα όριά της, οπότε ξέρει ο παίκτης προς τα πού θα κινηθεί για να το εντοπίσει.

Το F3 και το F4 δίνουν όψεις σχετικές με το επιλεγμένο αντικείμενο.

Όπως προαναφέραμε, υπάρχουν πολλά αεροπλάνα με εντελώς διαφορετικά γραφικά και δυνατότητες. Όλα τα views, εσωτερικά και εξωτερικά, είναι διαφορετικά και, πολύ περισσότερο, ο πίνακας των οργάνων, εφόσον αντιλαμβάνεστε πως το 1912 δεν είχαν ψηφιακές ενδείξεις και radars. Ωστόσο, ακόμα και πιο βασικά πράγματα δεν γίνονται σε ένα τριπλό: π.χ. οι ρόδες δεν μπαίνουν μέσα και αερόφρενα δεν υπάρχουν.

Άλλες διαφορές μεταξύ των αεροσκαφών είναι ο οπλισμός που μπορούν να κουβαλάνε

και φυσικά η ταχύτητα, η απώλεια στήριξης κ.λπ. Δυστυχώς, δεν μπορεί κανείς να βλέπει όλα τα όργανα και τον αέρα ταυτόχρονα, αφού αποτελεί επιλογή της Microprose να διατηρηθεί με ακρίβεια η διάταξη της καμπίνας. Πάντως, από τα όργανα που βλέπει κανείς, τα πιο χρήσιμα είναι η ταχύτητα και τα όπλα, τα οποία φαίνονται πάνω στην οθόνη και με νούμερα σε όλα τα αεροσκάφη. Τώρα, όσον αφορά στη μάχη, τα πράγματα δεν είναι και πολύ ρόδινα για το DogFight.

Η απότομη απόκριση στο joystick δεν επιτρέπει στον παίκτη να κινηθεί με ακρίβεια, ενώ ακόμα και με ρεαλιστική στόχευση είναι πολύ εύκολο να καταρριψείς κάποιον αντίπαλο, χωρίς να τον σημαδέψεις και με μεγάλη ακρίβεια. Τελικά, ακόμα και η προσγειώση είναι

εύκολη στο επίπεδο realistic. Τι να πω; Εντάξει, ο φίλος μου ο Δημήτρης που το τελείωσε για τις ανάγκες της παρουσίασης είναι πολύ καλός, αλλά τόσο πολύ; Ακόμα και με τα πλήκτρα του δρομέα;

ΓΡΑΦΙΚΑ-ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του DogFight είναι αρκετά καλά. Εισαγωγικές εικόνες καλοσχεδιασμένες και όμορφα μενού κάνουν τη συνεργασία μαζί του πολύ ευχάριστη. Ένα πολύ όμορφο επιπλέον στοιχείο του είναι τα καλοσχεδιασμένα καντράν των αεροσκαφών, όμως εδώ, όπως αναφέραμε και πριν, υπάρχει ένα πρόβλημα:

ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Περιμέναμε κάτι καλύτερο από τη Microprose. Δεν έχει ιδιαίτερο ενδιαφέρον, το βαριόσαι πολύ γρήγορα. Αν είχε περισσότερες αποστολές, θα ήταν πολύ καλύτερο.
ΟΥΜΠΕΡΤΟ ΓΚΡΕΛΛΟΝΙ

ΥΠΕΡ

Καλοσχεδιασμένα στατικά γραφικά. Καθοριζόμενες αερομαχίες. Πολλά αεροσκάφη, με εντελώς διαφορετικές δυνατότητες.

ΚΑΤΑ

Απλοϊκό gameplay, πολύ λίγες αποστολές. Τα πεδία της μάχης στερούνται graphics. Θα έπρεπε να είναι πιο δύσκολο.

ΜΕΡΙΚΑ ΠΛΗΚΤΡΑ ΠΟΥ ΘΑ ΧΡΕΙΑΣΤΕΙΤΕ

F1: Μέσα στο αεροσκάφος

F2: Υπόλοιπα όργανα

F3-F4: Εξωτερικές όψεις

F6-F7: Αριστερή/δεξιά όψη

F8: Πίσω

F9: Χάρτης

++: Αύξηση στροφών κινητήρα

-: Μείωση στροφών κινητήρα

W: Φρένο τροχών

B: Αερόφρενο

R: Εμβέλεια radar

G: Μηχανισμός τροχών

F: Flares (για να παραπλανείτε τους πυραύλους)

C: Chaff (για να ξεφεύγετε από τα radar)

< και >: Ουριαίο πηδάλιο αριστερά/δεξιά

ENTER: Επιλογή όπλου

S: Αλλαγή ένδειξης οργάνων (όταν πρώτα βρίσκεται κανείς στον πίνακα των οργάνων με το F2)

+ και - αριθμητικού: Μείωση και αύξηση της απόστασης των εξωτερικών πλάνων από το αεροσκάφος

P: Παύση

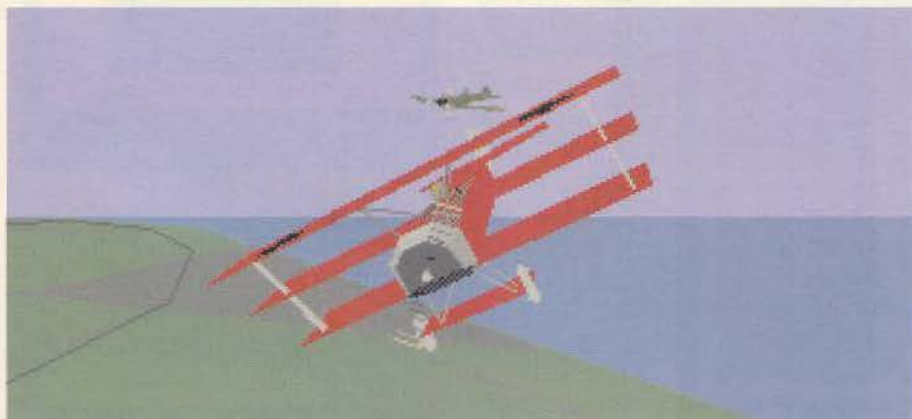
δεν μπορεί κανείς να βλέπει όλα τα όργανα μαζί με τον αέρα.

Αυτό θα μπορούσε να έχει ξεπεραστεί, αν το παιχνίδι είχε σχεδιαστεί να καταλαμβάνει μεγαλύτερη έκταση στην οθόνη της Amiga, αφού εδώ έχουμε τη δυνατότητα πολύ περισσότερων από 320x200 pixels, που παρέχεται σε ένα συμβατό. Τελικά, όμως, η ένδειξη είναι μικρή και δεν χωράει όσα θέλει να δείξει το DogFight. Πάντως, επιστρέφοντας εκεί που είχαμε μείνει, οι πίνακες των οργάνων είναι

πολύ ρεαλιστικοί. Αρκει να αναφέρουμε ότι ο τέχνητος ορίζοντας δεν είναι επίπεδη γραμμή, αλλά σφαίρα.

Ο ήχος περιλάμβανε μουσικό θέμα για μενού και λοιπές επιλογές, καθώς και τα απαραίτητα εφέ για τις αερομαχίες: μηχανές, σφαίρες, πύραυλοι...

Διάφοροι μικροήχοι ακούγονται και σε άλλες περιπτώσεις, όπως π.χ. το μάζεμα των τροχών, και είναι ικανοποιητική η ποιότητά τους, αν και δεν ξεχωρίζουν για κάτι.



ΓΕΝΙΚΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ

Ως flight simulator δεν έχει κάτι το ιδιαίτερο να επιδείξει, εκτός από τη μεγάλη ποικιλία του σε σκάφη, τα οποία μπορεί να χρησιμοποιήσει ο παίκτης, καθώς και τη δυνατότητα να σχεδιάζει μόνος του αερομαχίες.

Τα καλοσχεδιασμένα γραφικά αποτελούν καλό στοιχείο του, όπως και οι αρκετές παράμετροι χρήσης του, όμως η ταχύτητα κίνησής του δεν συναρπάζει.

Σκληρός δίσκος υποστηρίζεται και χρειάζεται και 1MB μνήμη.

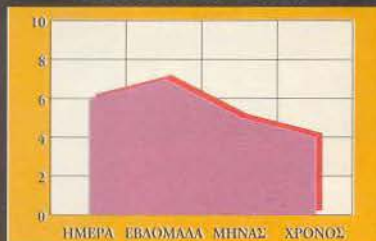
Γενικά, είναι ευχάριστο παιχνίδι, αλλά όχι κάτι εξαιρετικό.

Του Γ. Κακαλέτρη.

ΕΙΔΟΣ FLIGHT SIMULATOR

ΚΑΤ/ΣΤΗΣ Microprose

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Στην αρχή είναι ενδιαφέρον, αλλά γρήγορα τελειώνουν οι αποστολές και μαραιρά το βαριέσαι.

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



Καλά στα στατικά και στεκονται τα vector, αρκετές λεπτομέρειες, όμως δεν επαρκούν.

ΓΡΑΦΙΚΑ 75%



Δεν υπάρχουν πολλά περιθώρια διάκρισης.

ΗΧΟΣ 75%



Το σημείο, το οποίο το ανεβαζει κάπως, είναι η σχεδίαση αερομαχιών κάθε είδους.

GAMEPLAY 80%



Παίζεται ευχάριστα, όμως τελειώνει γρήγορα.

ΓΕΝΙΚΑ 76%



SUPER SPACE INVADERS



Space Invaders: το πρώτο παιχνίδι στην ιστορία των υπολογιστών, το οποίο έθεσε αντιμέτωπους τόσους πολλούς εξωγήινους με τον κόσμο. Ολα ξεκίνησαν το 1978 και αφού η Atari είχε κυκλοφορήσει στις αίθουσες ηλεκτρονικών το παιχνίδι Pong. Το παιχνίδι γνώρισε τεράστια επιτυχία και τότε η Taito αποφάσισε να δώσει την απάντησή της.



μαζόταν αρχικά) ήταν ένα παιχνίδι καινούριο και διαφορετικό, με αποτέλεσμα να μην αρέσει στα

στελέχη της Taito. Ο Toshihiro κατ' αρχάς απογοητεύτηκε και η μόνη αλλαγή που έκανε (καθαρά για εμπορικούς λόγους), προτού το βγάλει στις αίθουσες των ηλεκτρονικών, ήταν το όνομά του, το οποίο από Space Monsters έγινε Space Invaders. Το παιχνίδι κυκλοφόρησε και έφερε τα πάνω κάτω. Η παραγωγή δεν προλάβαινε να καλύψει τη ζήτηση που δημιουργήθηκε. Μία νέα εποχή άρχισε για τον κόσμο του ηλεκτρονικού παιχνιδιού.

Αργότερα, κυκλοφόρησαν και άλλα παιχνίδια με το ίδιο θέμα, όπως το Galaxian, το Phoenix και πολλά άλλα. Σήμερα, έχουμε στα χέρια μας μία version του παλιού καλού παιχνιδιού, με πιο προσεγγμένα γραφικά, με την κίνηση των sprites να φτάνει σε υψηλά επίπεδα, με έντονα χρώματα που προκαλούν την προσοχή του παίκτη, με καταπληκτική μουσική και ηχητικά εφέ, με πολλές πίστες και, τέλος, με απλό χειρισμό.

Ξέρω, ξέρω, δεν μπήκα στις λεπτομέρειες

του παι-
χνιδιού, γιατί πιστεύω πως το σενάριο του παιχνιδιού είναι γνωστό σε όλους - καθάρισε από την οθόνη σου όλους τους εξωγήινους για να πας στην επόμενη πίστα - αλλά θεώρησα πιο ενδιαφέρον να σας πω πώς γεννήθηκε το παιχνίδι. Πιστεύω πως πραγματικά αξίζει να υπάρχει στη συλλογή σας, γιατί έχει αρκετά στοιχεία από το παρελθόν και πολλά από το μέλλον.
Tou U. Grelloni

ΕΙΔΟΣ SHOOT'EM UP

ΚΑΤ/ΣΤΗΣ ΤΑΙΤΟ

ΠΑΙΚΤΗΣ 1

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Υπάρχουν πολλές πίστες για να σας κρατήσει μπροστά στο monitor.

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

Έχει δοθεί μεγάλη προσοχή στη λεπτομέρεια και στους χρωματισμούς των sprites.

ΓΡΑΦΙΚΑ 93%

Καταπληκτική μουσική και ηχητικά εφέ.

ΗΧΟΣ 87%

Το μόνο ίσως πρόβλημα, το οποίο θα αντιμετωπίσετε, είναι η εξόντωση των εξωγήινων.

GAMEPLAY 90%

Πιστεύω πως δεν πρέπει να λείπει από τη συλλογή σας.

ΓΕΝΙΚΑ 90%

Commodore

AMIGA

**POWER
SYSTEMS**

COMPUTERS & PERIPHERALS DISTRIBUTOR

Η ολοκληρωμένη λύση στις απαιτήσεις σας

Amiga 500+
Amiga 600
Amiga 1200
Amiga 4000
Amiga CD 32
Amiga CDTV
Monitor 1084 S
Monitor 1940

Accelerators
Ram Expansions
HD Controllers
Rom Switches
Floppy Drives
Genlocks
Scanners
Modulators

Mices
Joysticks
Scart cables
Hard Disk cables
Mouse pads
Filters
Disk boxes
Disks 3.5"

Commodore 64
Datassette 1530
Disk Drive 1541

Ελληνικός
Διευθυνσιογράφος
για Amiga

ΠΩΛΗΣΗ ΧΟΝΔΡΙΚΗ

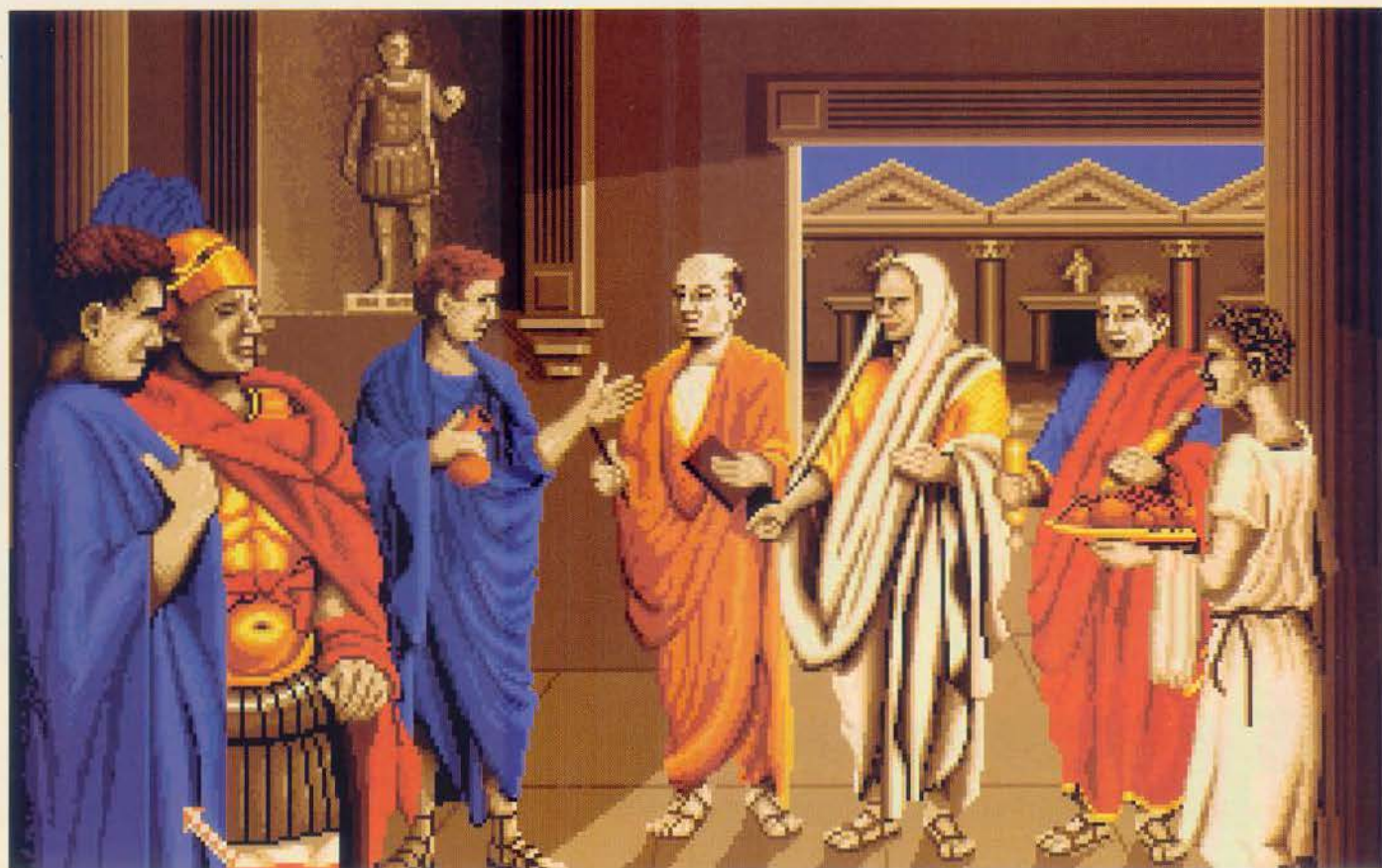
... και ό,τι άλλο ζητήσετε !!

Τα πάντα για την Amiga με 12μηνη υπεύθυνη εγγύηση

POWER SYSTEMS

Ταυγέτου 52, ΤΚ 112 55 Αθήνα ☎ 2011945 - 2230339

CAESAR DELUXE



Οι περισσότεροι από εσάς έχετε δει το SimCity, αλλά και όσοι δεν το έχετε δει, σίγουρα θα έχετε ακούσει γι' αυτό, αφού έχει γράψει ιστορία στον τομέα των παιχνιδιών στρατηγικής. Ο παίκτης είναι δήμαρχος μιας πόλης, την οποία πρέπει να αναπτύξει, επιλύοντας συνεχώς τα προβλήματα που ανακύπτουν από την ίδια την ανάπτυξη της αλλά και εξωτερικούς εχθρούς, όπως τέρατα και σεισμούς. Το Caesar Deluxe, από την Impressions, βασίζεται ακριβώς στο ίδιο θέμα, με σημαντικές ωστόσο διαφορές.

Ο παίκτης είναι αξιωματούχος της ρωμαϊκής αυτοκρατορίας και στόχος του είναι να αναπτύξει πολιτισμικά και οικονομι-

κά την επαρχία που του ανατίθεται από τον αυτοκράτορα της Ρώμης. Τελικός σκοπός του είναι να γίνει αυτοκράτορας, μέσα από μια επιτυχημένη διοικητική πορεία σε όλη την επικράτεια.

Ήδη φαίνονται οι πρώτες διαφορές από το SimCity. Η εποχή, άρα και τα μέσα, είναι διαφορετικά. Υπάρχει εξέλιξη, δηλαδή μετά την ανάπτυξη μιας περιοχής περνάμε στην επόμενη, πιο δύσκολη, ενώ στο SimCity μέναμε στην ίδια, η οποία αυτοκαταστρεφόταν. Μία ακόμα διαφορά είναι ότι το Caesar Deluxe παίζεται σε δύο "ταμπλό": την πόλη και όλη την επαρχία, τα οποία θα δούμε αναλυτικά στη συνέχεια.

Ας δούμε όμως τα πράγματα από την αρχή...

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ

Με την είσοδο στο παιχνίδι αντιμετωπίζουμε τις πρώτες παραμέτρους του Caesar Deluxe. Αυτές αφορούν στην αρχική χρηματοδότηση (από trivial μέχρι impossible), στο επίπεδο δυσκολίας (από easy μέχρι hard) και στο όνομα του παίκτη. Το φόρτωμα παλαιότερου παιχνιδιού γίνεται επίσης από εδώ. Στη συνέχεια επιλέγεται από τον υπολογιστή η περιοχή, η οποία θα είναι η διοικητική επικράτεια του παίκτη. Εδώ αρχίζει η δράση. Πρέπει με διάφορες ενέργειες στην πρωτεύουσα αλλά και σε όλη την επαρχία να αυξήσει τα ποσοστά αποδοχής του σε διάφορους τομείς της δημόσιας ζωής: ειρήνη, καλλιέργεια, ευημερία και γενικότερη εξέλιξη της αυτοκρατορίας.



Η ΠΟΛΗ

Εδώ το παιχνίδι μοιάζει πάρα πολύ με το SimCity. Σε ένα τερέν, αποτελούμενο από ποτάμια, λίμνες και στεριά, πρέπει να χαραχτούν δρόμοι και να χτιστούν σπίτια, καθώς και άλλα κτίσματα, τα οποία θα οδηγήσουν την πόλη στην ευημερία. Το νερό εδώ παίζει το ρόλο που είχε το ρεύμα στο SimCity: για να κατοικηθεί μια περιοχή, πρέπει απαραίτητα να τροφοδοτείται με νερό. Αυτό γίνεται ως εξής: ένα κτίσμα συγκέντρωσης τοποθετείται σε ένα πέρασμα νερού και διανέμεται στην πόλη με σωλήνες, οι οποίοι δεν μπορούν να διασταυρώνονται ή να διακλαδώνονται. Δεξαμενές σε διάφορα σημεία της πόλης αποτελούν τα μέρη από όπου τελικά τροφοδοτούνται οι πολίτες. Μικρά πηγάδια βοηθούν την κατάσταση.

Στη συνέχεια, πρέπει να κτιστούν οικισμοί και μπάνια (!). Για να κατοικηθεί όμως η περιοχή, πρέπει να δημιουργηθούν χώροι εργασίας. Τα εργαστήρια-βιοτεχνίες είναι η λύση και αναφέρονται σε διάφορα προϊόντα. Κάθε επαρχία ευνοεί διαφορετική παραγωγή: επεξεργασία κασιτέρου, χαλκού, σιτηρών, γυαλιού κ.λπ. Τα εργοστάσια βελτιώνουν την απόδοση των γειτονικών εργαστηρίων και καλό θα ήταν να τα συνοδεύουν. Με την ανάπτυξη της η πόλη θα πρέπει να εφοδιαστεί με σχολεία, νοσοκομεία, εκκλησίες, αγορές και πολλά άλλα κτίσματα. Εξετάζοντάς τα βρίσκουμε πολύ σημαντικό το forum, το οποίο αυξάνει τη διοικητική εμπέλεια του παίκτη και βοηθάει στη συγκέντρωση των φόρων. Υπάρχει σε διάφορα μεγέθη (από παιδικό έως οικογενειακό), διαφορετικής δυναμικότητας και κόστους. Σχολεία, νοσοκομεία και εκκλησίες συμβάλλουν στην ευημερία, αυξάνοντας την αξία της γης και ηρεμώντας και ψυχαγωγώντας τον κόσμο.

Στην πορεία του παιχνιδιού τα αρχικά κτί-

σματα βελτιώνονται αυτόματα, δείχνοντας την ανάπτυξη της περιοχής. Οι αγορές είναι ένα ακόμη ζωτικό στοιχείο της πόλης, ενώ μεγάλης χρησιμότητας αποδεικνύονται οι ιππόδρομοι, τα θέατρα, τα μαντεία και τα κολοσσαία, που βελτιώνουν τις συνθήκες διασκέδασης αποτρέποντας φασαρίες από ανήσυχους πολίτες. Καθώς αναπτύσσεται η πόλη και τα σπίτια τείνουν προς πολυκατοικίες, καθίσταται επιτακτική η ανάγκη αστυνομίας. Επειδή όμως η υπόθεση του Caesar Deluxe εκτυλίσσεται σε μια ταραγμένη εποχή, πολλές φορές θα έχουμε εισβολές εχθρικών στρατών στην πόλη. Γι' αυτό είναι χρήσιμοι οι στρατώνες που έχουν αμυντικό στρατό. Ο στρατός αυτός θα βοηθήσει και στις περιπτώσεις επαναστάσεων. Μικρά τείχη και πύργοι ενίσχυσης συμβάλλουν στο έργο τους. Ξεχάσαμε όμως κάτι πολύ βασικό σε μια πόλη: τους δρόμους, οι οποίοι εδώ διαδραματίζουν σημαντικότερο ρόλο στην ανάπτυξη των περιοχών, τη συγκέντρωση των φόρων και την τήρηση της τάξης. Πρέπει όμως να είναι ίσιοι, γιατί αλλιώς παραπονιούνται οι πολίτες.

Η ΕΠΑΡΧΙΑ

Το δεύτερο σημείο, στο οποίο πρέπει να δοκιμαστούν οι δυνατότητες του παίκτη παράλληλα και όχι ανεξάρτητα από την πόλη, είναι η επαρχία. Εδώ πρέπει να κτιστούν μεγάλα τείχη, τα οποία θα προστατέψουν την πόλη από τους βαρβάρους. Η ίδρυση νέων στρατών γίνεται εδώ ταυτόχρονα με τη δημιουργία οχυρών, όπως και ο χειρισμός τους: attack, patrol, return home. Από το χάρτη της επαρχίας κατασκευάζονται δρόμοι, οι οποίοι συνδέουν τις διάφορες πόλεις μεταξύ τους και με τη Ρώμη. Αυτό το τελευταίο γίνεται συνδέοντας την πόλη μας με τον άσπρο στρογγυλό κόμβο που βρίσκε-

ται σε κάποιο σημείο του χάρτη. Τα οδικά έργα που γίνονται εδώ βοηθούν στην ανάπτυξη του ποσοστού που αναφέρεται ως empire, ενώ τα αμυντικά (τείχη, στρατοί επικράτειας) σε αυτό που λέγεται peace. Αυτά θα τα δούμε όμως αργότερα.

Εδώ ως hint πρέπει να αναφέρουμε ότι οι εχθρικοί στρατοί δεν μπορούν να διασχίσουν τα βράχια.

FORUM

Όπως σε όλα τα παιχνίδια του είδους, έτσι και εδώ υπάρχει μεγάλος αριθμός συμβουλών για διάφορα θέματα. Όπως συνηθιζόταν στη ρωμαϊκή αυτοκρατορία, αυτούς θα τους βρούμε συγκεντρωμένους στο forum. Ένα μικρό εικονίδιο μας οδηγεί εκεί όπου θα βρούμε κάποιους πολύ ενδιαφέροντες τύπους...

Από αριστερά προς τα δεξιά ο πρώτος που βλέπουμε είναι ο παίκτης. Από εδώ μπορούμε να πάρουμε πληροφορίες για το βαθμό του και τις απαιτήσεις της Ρώμης από αυτόν. Ο μισθός του ρυθμίζεται σύμφωνα με τη ...θελήσή του, ενώ μια δωρεά προς την πόλη μπορεί να γίνει επίσης από αυτό το σημείο. Ο δεύτερος είναι ο υπουργός Εθνικής Αμυνας, ο οποίος έχει όλες τις απαραίτητες πληροφορίες για τα στρατεύματα της επικράτειάς μας. Αυτές αφορούν στο ηθικό και στον αριθμό των στρατιωτών που μετέχουν, οι οποίοι μπορεί να είναι μόνιμοι ή εφεδροι. Οι μισθοί των στρατιωτών, το ποσοστό στράτευσης και κάποιοι χειρισμοί στους στρατούς μπορούν να γίνουν από εδώ, όπως π.χ. η αναδιοργάνωση ή η αναμονή τους. Έχει παρατηρηθεί μείωση της ανεργίας με την αύξηση των μισθών και του ποσοστού στράτευσης. Ο τρίτος, με την μπλε τήβεννο, είναι ο υπουργός



REVIEW



Προεδρίας της Κυβερνήσεως, με στατιστικά στοιχεία για την πορεία της περιοχής από τη στιγμή που αναλάβαμε.

Ο τέταρτος είναι ο υπουργός Οικονομικών, ο οποίος ρυθμίζει τους φόρους σε βιομηχανίες και πολίτες. Αυτός έχει να μας δώσει οικονομικά στατιστικά στοιχεία, όπως έσοδα/έξοδα κ.λπ. Ο πέμπτος είναι ο υπουργός Εσωτερικών, ο οποίος μας δίνει τα ποσοστά επιτυχίας του κυβερνήτη στους τέσσερις ζητούμενους τομείς που αναφέραμε στην αρχή: Peace, Prosperity, Culture και Empire. Ο έκτος, με την κόκκινη τήβεννο, είναι ο υπουργός Βιομηχανίας, στόχος του οποίου είναι να βρει ποια είδη βιομηχανίας μπορούν να αναπτυχθούν στην επαρχία. Προτού χτιστούν workshops, πρέπει να ελεγχθούν οι πληροφορίες του για να γίνει σωστή επιλογή. Ο έβδομος και τελευταίος, ο υπηρέτης, είναι το σημείο από όπου παίρνουμε πληροφορίες για την απασχόληση των εργατών. Από εδώ ρυθμίζουμε πόσοι εργάτες θα διατίθενται για να καλύψουν διάφορες ανάγκες της πόλης, πόσοι θα ασχολούνται με τη διατήρηση κτιρίων και δρόμων, των έργων της επαρχίας, την κατάσβεση φωτιών κ.λπ. Επίσης, από εδώ ορίζεται το ποσό που θα δίνεται για τη διασκέδαση. Προτού προχωρήσει κάποιος σε νέες δημιουργίες, πρέπει να περνάει από εδώ και να αυξάνει τον αριθμό των εργατών σε κάθε τομέα, ώστε να αποφεύγει τις καταστροφές (φωτιές και λοιπές φθορές).

ΣΤΗΝ ΠΟΡΕΙΑ

Τα πράγματα, φυσικά, δεν είναι τόσο απλά όσο ακούγονται. Καθώς αναπτύσσεται η πόλη, η τήρηση της τάξης γίνεται πιο δύσκολη και οι εσωτερικοί στρατιώτες γίνονται ολοένα και πιο ανεπαρκείς για την αντιμετώπιση των βαρβάρων, οι οποίοι διαφεύγουν

των επαρχιακών στρατών. Οι επαναστάσεις αποτελούν πολύ πιο συχνό φαινόμενο και η ανεργία είναι οξύ πρόβλημα. Καλό είναι να διατηρείται σε υψηλά επίπεδα ο μισθός του κυβερνήτη, ώστε να υπάρχουν περιθώρια δωρεών προς την πόλη. Πιθανές είναι και οι καταστροφές από έλλειψη εργατών. Με την επιτυχία του στόχου σε μια περιοχή, ανατίθεται νέος, όπου τα οικονομικά είναι πιο περιορισμένα κ.ο.κ.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Σε όλα τα παιχνίδια στρατηγικής το user-interface είναι πολύ σημαντικός τομέας, για το Caesar Deluxe όμως δεν μπορούμε να πούμε πολύ καλά λόγια. Βέβαια, μπορεί να κάνει πολλά πράγματα, όμως τα εικονίδια που βρίσκονται στο κάτω μέρος της οθόνης δεν είναι και πολύ επιτυχημένα. Αν και υπάρχει πολύ εύχρηστο on line help, δεν είναι πολύ εύκολη η "συμβίωση" μαζί του. Ισως κάποια δυνατότητα χρήσης του πληκτρολογίου να βοηθούσε λίγο τα πράγματα. Τα γραφικά είναι ένας τομέας στον οποίο το Caesar Deluxe, χωρίς να τα πηγαίνει άσχημα, δεν διαπρέπει. Αν και έχει δοθεί κάποια προσοχή και υπάρχουν καλά μικροσκοπικά animations, τα χρώματα είναι πολύ ωχρά, κοιμίζοντας τον παίκτη. Επίσης, τα στατικά δεν είναι και πολύ επιτυχημένα, τουλάχιστον όπως έχουμε συνηθίσει πλέον (ακόμα και στους flight simulators είναι καλύτερα). Το gameplay είναι το δυνατό του σημείο, αφού υπάρχουν πάρα πολλά πράγματα που πρέπει να γίνουν και δεν περιοριζόμαστε σε απλό οικισμό, όπως στο SimCity. Έχουν διατηρηθεί όλες οι δυνατότητες του τελευταίου (τα πάρκα δεν τα είχαν ανάγκη τότε...) και η επιρροή είναι εμφανής, ιδίως σε στατιστικά κ.λπ. Για τον ήχο, δεν μπορούμε να πούμε...υπάρχει.

Τελικά, το Caesar είναι πολύ καλό, έχει

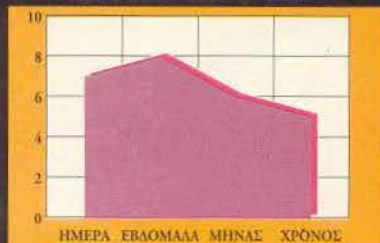
πιο περίπλοκο gameplay από το SimCity και καλύτερα graphics (τουλάχιστον από το κλασικό). Ωστόσο δεν υπάρχει κάτι το οποίο να σε ενθουσιάζει, ώστε οι παίκτες να κολλήσουν μανιωδώς στην οθόνη τους. Ισως οι απαιτήσεις να είναι αρκετά αυξημένες και το Caesar Deluxe δεν έχει κάτι το εντυπωσιακό όπως π.χ. ξεχωριστά graphics κ.λπ. Υποστηρίζεται σκληρός δίσκος και απαιτεί 1MB μνήμη. Προσωπικά μου άρεσε πολύ, υπήρξαν όμως και πολλές αρνητικές απόψεις. Σίγουρα αξίζει να το δείτε, αν ψάχνετε στο χώρο της στρατηγικής.

Του Γ. Κακαλέτρη

ΕΙΔΟΣ STRATEGY

ΚΑΤ/ΣΤΗΣ IMPRESSIONS

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Ένα παιχνίδι στρατηγικής δεν το εγκαταλείπει κανείς εύκολα...

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



Εικονίδια πολύ προσεγμένα, δεν υπάρχουν όμως animations και καλές στατικές εικόνες όπως έχουμε πλέον συνηθίσει σε άλλα παιχνίδια.

ΓΡΑΦΙΚΑ 80%



Ο ήχος είναι το μεγάλο μειονέκτημα του παιχνιδιού.

ΗΧΟΣ 75%



Μεγάλη υπόθεση (επαρχία και πόλη), ίσως το καλύτερο για το συγκεκριμένο στυλ παιχνιδιού.

GAMEPLAY 90%



Αντικειμενικά είναι καλύτερο από το SimCity, όμως δεν σε ενθουσιάζει όσο εκείνο.

ΓΕΝΙΚΑ 85%

ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Πολύ πιο πολύπλοκο από το κλασικό SimCity, με πιο προσεγμένα γραφικά και ανταμοιβή όταν καταφέρεις το σκοπό σου. Πρέπει να το δοκιμάσουν όλοι όσοι παίζουν παιχνίδια αυτού του στυλ...

ΗΛΙΑΣ ΜΑΝΕΣΙΩΤΗΣ

ΥΠΕΡ

Υπόθεση αρκετά μεγάλη
Εύχρηστο On line help
Γρήγορη ροή της υπόθεσης

ΚΑΤΑ

Παρά τα σχετικά καλά γραφικά,
άχρωμη εμφάνιση
Σχετικά κακό user-interface



GER 0x0000
ENG 0x0000



Σε όποια χώρα του κόσμου αν πας και ρωτήσεις ποιο είναι το πιο δημοφιλές άθλημα, όλοι θα συμφωνήσουν πως είναι το ποδόσφαιρο. Όπως είναι φυσικό, αυτό προσπαθούν να εκμεταλλευτούν και οι εταιρίες παραγωγής παιχνιδιών, δημιουργώντας συνέχεια διάφορα ποδοσφαιράκια, με σκοπό να φτάσουν όσο πιο κοντά γίνεται στην τελειότητα. Κάθε προγραμματιστής βέβαια έχει και τις δικές του απόψεις για το πώς θα γίνει αυτό. Αυτό το μήνα έχουμε στα χέρια μας το Hyper Soccer της Konami. Βάζουμε, λοιπόν, το cartridge στο NES και περιμένου-

με το αποτέλεσμα.

Αρχικά επιλέγουμε, αν θα παίξουμε τουρνουά, φιλικό ενάντια στον computer, φιλικό διπλό ή αντίστοιχα penalty. Κατόπιν, διαλέγουμε την ομάδα μας αλλά και την αντίπαλό μας. Επειτα, έχει σειρά η βελτίωση της

ομάδας και αυτό γίνεται με κάποια bonus. Εκεί πρέπει να δώσετε και μεγάλη προσοχή, γιατί ό,τι επιλέξετε θα επηρεάσει την ομάδα αγωνιστικά. Αφού αποφασίσετε ότι είστε έτοιμος, περνάτε στο 'ζουμί' του παιχνιδιού, δηλαδή τον αγώνα. Το γήπεδο το βλέπουμε από την πλάγια γραμμή και με γωνία περίπου 45 μοιρών, όπως το Matchday δηλαδή και όχι στο στίλ του Sensible soccer. Από αυτήν την οπτική γωνία, τα sprites αναγκαστικά είναι μεγάλα, αλλά δυστυχώς χωρίς μεγάλη λεπτομέρεια.

Αν έχετε επιλέξει απλό παιχνίδι, παίζετε τα δύο ημίχρονα και αν αυτά δεν αναδειξουν νικητή, τότε υπάρχει και η διαδικασία των πέναλτι. Στα πέναλτι αλλάζει η εικόνα και βλέπουμε το τέρμα από κάποιο σημείο πίσω από τον παίκτη που σουτάρει. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και τη στιγμή που θα μπει το πρώτο τέρμα του αγώνα, βλέπουμε μία animated σκηνή, η οποία είναι αρκετά ενδιαφέρουσα. Στο τουρνουά θα πρέπει να αποκλείσετε αρκετές ομάδες, προτού φτάσετε στην τελική φάση του. Αυτές είναι και οι σχετικά εύκολες ομάδες, αλλά είναι έτοιμες

ανά πάσα στιγμή να κάνουν τη ζημιά. Αν και τα γραφικά είναι καλά, τα χρώματα είναι αρκετά θολά. Θα έπρεπε να γίνει πιο σωστή επιλογή σε αυτό το σημείο. Το Gameplay δεν είναι ό,τι θα θέλαμε και υπάρχει περιορισμός επιλογών, άσχετα με την ύπαρξη αρκετών κινήσεων. Από ήχο υπάρχουν οι φωνές του κόσμου, χωρίς όμως κάτι το ιδιαίτερο. Το Konami Hyper Soccer θα αγαπηθεί από τους φίλους του ποδοσφαίρου, οι υπόλοιποι όμως σίγουρα θα αδιαφορήσουν.

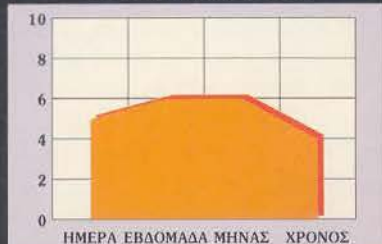
Του Κώστα Γιαγιά

ΕΙΔΟΣ SPORTS GAME

ΚΑΤ/ΕΤΗΣ KONAMI

ΠΑΙΚΤΕΣ 1-2

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Το ότι υπάρχει και διπλό, το κρατάει λίγο ζωντανό.

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

	Καλά sprites, χρωματισμένα λάθος.
	ΓΡΑΦΙΚΑ 78%
	Δεν μπορείς να περμάνεις κάτι από ένα ποδοσφαιράκι.
	ΗΧΟΣ 70%
	Χωρίς να έχεις ελευθέρια στις επιλογές σου.
	GAMEPLAY 68%
	Θα έπρεπε να δοθεί μεγαλύτερη βαρύτητα στον αγώνα και όχι στα προκαταρκτικά.
	ΓΕΝΙΚΑ 70%

ATHENS CLUB

Ο ΠΑΡΑΔΕΙΣΟΣ ΤΩΝ VIDEO GAMES

**MEGA DRIVE, NEO GEO, PC ENGINE, SUPER NES
GAME BOY, GAME GEAR, CD AMIGA**

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

ΑΓΟΡΑΖΟΥΜΕ ΤΟ ΠΑΛΙΟ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΙ
ΜΕ 1000 - 1500 ΔΡΧ. ΑΓΟΡΑΖΕΤΕ ΚΑΠΟΙΟ ΑΛΛΟ

ATHENS CLUB
ΤΩΡΑ ΚΑΙ ΣΤΗ
ΓΛΥΦΑΔΑ
ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ
COLOSSEUM
Β. ΓΕΩΡΓΙΟΥ 81Β

MEGA DRIVE
20.000 ΠΡΟΚΑΤΑΒΟΛΗ
+ 2 X 19.000 ΔΡΧ.

S.NES 46000 ΔΡΧ.

GAME GEAR+ 4 GAMES
20.000 ΠΡΟΚΑΤΑΒΟΛΗ
+ 2 X 15.000 ΔΡΧ.

GAME BOY + GAME
10.000 ΠΡΟΚ. +
14.000 ΣΕ 1 ΜΗΝΑ

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

SUPER ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΓΙΑ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΚΟΝΣΟΛΕΣ

SUPER NES 16 BIT

PANK	15.000
TERMINATOR	14.000
SKUL JACER	14.000
KICK OFF	9.000
ALIEN VS PREDATOR	14.000
GUNFORCE	14.000
JUKI CRUSS	14.000
SPIDERMAN - XMEN	15.000
THE HUNT OF	
RED OCTOBER	15.000
WAYNE'S WORLD	15.000
ROAD RUNNERS	15.000

GAME BOY: 7500

ADDAMS FAMILY (GB*)	OPERATION C (GB*)
BATTLETOADS 2 (GB*)	OUT OF GAS (GB*)
BUBBLE BOBBLE 2 (GB*)	PUNISHER (GB*)
CAESARS PALACE (GB*)	RACE DRIVING (GB*)
COOL WORLD (GB*)	ROCKY & BULLWINKLE (GB*)
DARKWING DUCK (GB*)	SPIDERMAN 3 (GB*)
F-15 STRIKE EAGLE (GB*)	STAR WARS (GB*)
FIGHTING SIMULATOR (GB*)	STAR TREK TNG (GB*)
FLINTSTONES (GB*)	SWAMP THING (GB*)
HOME ALONE 2 (GB*)	SIMPSONS (GB*)
JOB & MAC (GB*)	ZEN INTERGALACTIC (GB*)
LITTLE MERMAID (GB*)	NINJA (GB*)
LOONEY TUNES (GB*)	

MEGA DRIVE

CROSS FIRE	12.000
RAMBART	12.000
TALESPIN	10.000
SUPERMAN	9.000
BATMAN RETURNS	9.000
AQUATIC GAMES	9.000
TOYS	9.000
LHX ATTACK CHOPER	9.000
TOKI	10.000
X-MAN	13.900
KNIGHT ADVENTURE	13.900
JUNGLE STRIKE	13.900
JURASSIC PARK	13.900

ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΟΥ ATHENS CLUB ΓΙΑ ΤΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΤΗΣ ΓΛΥΦΑΔΑΣ
ΣΤΟΥΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΕΣ ΤΟΥ **PIXEL**. ΦΕΡΤΕ ΜΑΣ ΤΟ ΠΙΟ ΚΑΤΩ ΚΟΥΠΟΝΙ
ΜΕ ΤΟ ΟΠΟΙΟ ΘΑ ΕΧΕΤΕ, ΑΓΟΡΑΖΟΝΤΑΣ ΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ MEGA DRIVE -
SUPER NINTENDO, ΜΙΑ ΕΚΠΤΩΣΗ **2500 ΔΡΧ.** ΣΤΙΣ ΗΔΗ ΑΣΥΝΑΓΩΝΙΣΤΕΣ
ΤΙΜΕΣ ΜΑΣ ΚΑΙ ΤΗΝ ΑΠΙΣΤΕΥΤΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΜΑΣ ΣΕ ΤΙΤΛΟΥΣ ΓΙΑ ΤΗ ΔΙΚΙΑ
ΜΑΣ ΚΟΝΣΟΛΑ, GAMEBOY - GAME GEARE - NES - MASTER SYSTEM -
MEGA CD GAMES ΜΙΑ ΕΚΠΤΩΣΗ **1500 ΔΡΧ.** ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΑ. ΙΣΧΥΕΙ ΜΕΧΡΙ
7 ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΥ 1993

**HOT LINE 24 ΩΡΕΣ
ΓΙΑ ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ
ΤΗΛ.: 9370819**

**ACTION REPLAY ΓΙΑ MEGA DRIVE-SNES
GAME BOY, GAME GEAR**

ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

ΘΑ ΜΑΣ ΒΡΕΙΤΕ:

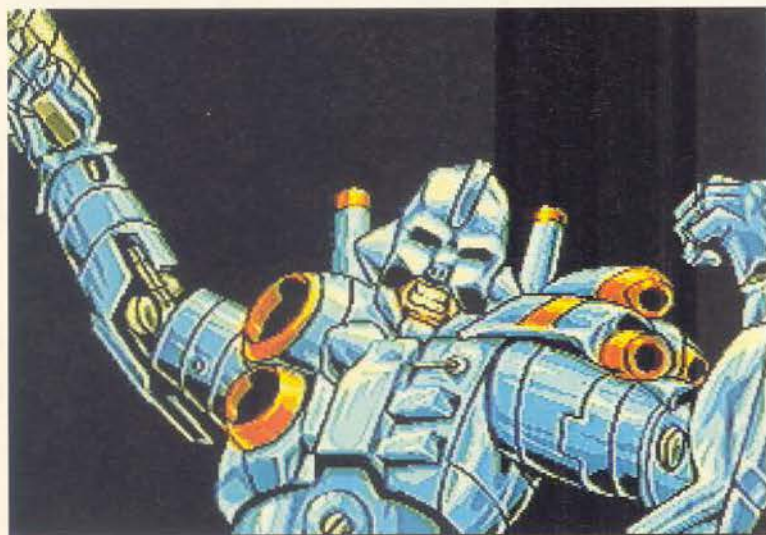
ΑΘΗΝΑ ΚΑΛΛΙΘΕΑ
ΜΠΟΤΑΣΗ 10 Τ.Κ. 10682 ΠΕΡΙΚΛΕΟΥΣ 38, Τ.Κ. 17673
ΚΟΝΤΑ ΣΤΟ ΠΟΛΥΤΕΧΝΕΙΟ ΚΟΝΤΑ ΣΤΟ ΣΙΝΕΜΑ ΤΡΟΠΙΚΑΛ
ΤΗΛ.: 3639338 ΤΗΛ. - FAX: 9596691

ΓΛΥΦΑΔΑ, ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ COLOSSEUM
ΒΑΣ. ΓΕΩΡΓΙΟΥ 81Β ΤΗΛ.: 8944800

ΠΩΛΗΣΗ ΧΟΝΔΡΙΚΗ - ΛΙΑΝΙΚΗ

ΟΝΟΜΑ ΕΠΩΝΥΜΟ
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ..... ΠΟΛΗ..... Τ.Κ.....
ΚΟΝΣΟΛΑ.....

TURRICAN 3



κυνηγάει και το χρόνο. Το sprite μας, εκτός από τη δυνατότητα να κινείται και να πυροβολεί, μπορεί να μετατρέπεται σε μια μικρή σφαίρα, η οποία περιστρέφεται διαλύοντας τα πάντα στο πέρασμά

μός των bonus lives που "κυκλοφορούν" σε μια πίστα είναι αρκετά μεγάλος (συνήθως πάνω από 5), για να τις βρει όμως κάποιος πρέπει να ψάξει, αφού συχνά είναι πολύ καλά κρυμμένες.

Χαρακτηριστικό του Turrican 3 είναι το μεγάλο πλήθος "τεράτων", τα οποία εμφανίζονται κάθε λίγο και λιγάκι στην οθόνη. Ετσι εκεί που ξεκινάς ένα νέο level...πάρε κάνα δυο "γουρουνες" για να έρθεις στα ίσα σου! Οι συνηθισμένοι αντίπαλοι γενικά δεν είναι και πολύ έξυπνοι, μερικοί από αυτούς όμως είναι εξαιρετικά επικίνδυνοι. Για παράδειγμα, κάτι αραχνούλες, οι οποίες μόλις που φαίνονται στην οθόνη, πηδάνε στο κεφάλι του ήρωα και του ρουφάνε το μυαλό μέχρι να πεθάνει. Ευτυχώς, σκοτώνονται εύκολα!



ς συνήθως ο παίκτης - αυτή τη φορά ονομάζεται Bren McGuire - καλείται να σώσει τον κόσμο από τα χέρια των κακών, αντιμετώπιζοντας εχθρούς και αποφεύγοντας παγίδες, που προσπαθούν να του φράξουν το δρόμο. Το Turrican 3, ακολουθώντας το λαμπρό δρόμο των πολύ επιτυχημένων Turrican 1 και 2, είναι...μία από τα ίδια! Όσοι έχουν υπόψη τους αυτά, καταλαβαίνουν αμέσως περί τίνος πρόκειται. Εχουν γίνει βέβαια μερικές αλλαγές στο χειρισμό και τα γραφικά είναι εντελώς διαφορετικά, ωστόσο πάρα πολλά στοιχεία είναι κοινά με τα παλαιότερα. Αυτό δεν σημαίνει ότι η τελευταία έκδοση είναι κακή ή έστω μέτρια. Αντιθέτως, είναι "αστέρι"! Το terrain και η κίνηση του παίκτη γίνεται συνήθως προς όλες τις κατευθύνσεις, όπου φυσικά αυτό επιτρέπεται, με στόχο να βρει την έξοδο κάθε επιπέδου. Αυτό είναι γενικός κανόνας. Υπάρχουν όμως πάρα πολλές εξαιρέσεις, οι οποίες αυξάνουν το ενδιαφέρον. Τα εχθρικά sprites μπορεί να είναι έντομα, θαλασσινά, robots και πολλά άλλα παράξενα δημιουργήματα. Ωστόσο, ο ήρωας δεν έχει να αντιμετωπίσει μόνο αυτά, καθώς πρέπει να

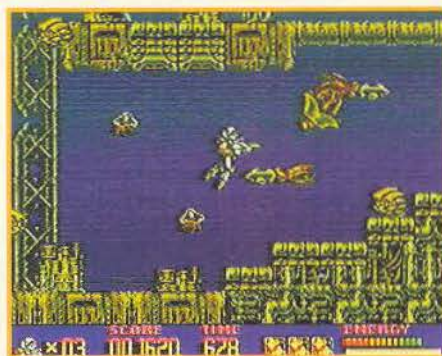
της. Μια μικρή μπάρα κάτω από αυτήν της ενέργειας δείχνει για πόσο ακόμα μπορεί να χρησιμοποιεί αυτό το τέχνασμα, τελειώνει όμως πολύ γρήγορα. Μια επιπλέον βοήθεια έρχεται με τις βόμβες που κουβαλά ο παίκτης, οι οποίες καταστρέφουν καθετί στην οθόνη, όταν τα πράγματα γίνουν πολύ δύσκολα. Όμως δεν είναι αυτό το τελευταίο όπλο του: μερικά ζουζούνια μπορεί και να τα πατήσει σκοτώνοντάς τα. Μη δοκιμάσετε ωστόσο κάτι τέτοιο με αράχνες ή robots!

Bonus υπάρχουν διάσπαρτα μέσα σε κάθε πίστα και μπορεί να αναφέρονται σε ζωές, ενέργεια, βόμβες, όπλα κ.λπ. Μάλιστα, ο αριθ-

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Ο έλεγχος της πλοκής γίνεται σχεδόν αποκλειστικά με το joystick. Οι μόνες περιπτώσεις κατά τις οποίες καταφεύγει κάποιος στο πληκτρολόγιο είναι για τις βόμβες, οπότε χρησιμοποιείται το space bar, και για την παύση, η οποία γίνεται με το 'P'. Το πάτημα του fire ή το 'P' επαναφέρουν στο παιχνίδι.

Με το joystick μπορούν να γίνουν πολλά και διάφορα, χωρίς όμως αυτό να σημαίνει ότι οι κινήσεις μπερδεύονται μεταξύ τους. Σε πρώτη φάση έχουμε την κίνηση του sprite αριστερά-δεξιά, κάθισμα και άλμα, ενώ τα συνεχή χτυπήματα του fire εξαπολύουν τα πυρά. Μικρές





αλλαγές έχουμε όταν πρόκειται για νερό κ.λπ.

Με το fire συνεχώς πατημένο και με κίνηση του μοχλού προς τα κάτω, ο ήρωας μετατρέπεται σε περιστρεφόμενη μάζα, η οποία καταστρέφει ό,τι βρει μπροστά της. Την ελέγχουμε με το αριστερά - δεξιά, ενώ μπορούμε να τη σταματήσουμε ανά πάσα στιγμή. Υπάρχει όμως συγκεκριμένος χρόνος για να κάνουμε την κίνηση αυτή και μια μπάρα κάτω από αυτή της ενέργειας μάς τον δείχνει. Κατά την κίνηση αυτή, ο παίκτης είναι άτρωτος! Με το συνεχές πάτημα του fire, ο ήρωας κατεβάζει το όπλο και χειρίζεται τη "βεντούζα". Με το αριστερά-δεξιά (fire πάντα πατημένο) στοχεύει σε κάποιο σημείο και με το πάνω ή την απελευθέρωση του fire τη ρίχνει. Αν βρει σταθερό εμπόδιο, κολλάει και ο ήρωας μπορεί να κινηθεί με τη βοήθειά της. Εφόσον είναι πιασμένος από αυτή, με το αριστερά- δεξιά μπορεί να την κινεί, ενώ με το πάνω-κάτω ανεβοκατεβαίνει πάνω της. Με συνεχές πάτημα του fire, αυτή αλλάζει χρώμα και με την επόμενη κίνηση του μοχλού προς τα πάνω ο παίκτης τη μαζεύει και

πηδά. Όσο και αν φαίνονται πολύπλοκα, στην πράξη είναι πολύ εύκολα, αφού οι διάφορες κινήσεις αποδεικνύονται αυτονόητες.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Κατ' αρχάς, σε ό,τι αφορά τον ήχο έχουμε πολύ θετικά σχόλια, αφού αποτελείται από αναρίθμητα "μεταλλικά" εφέ, τα οποία συνοδεύουν τα δρώμενα στην οθόνη (μερικές φορές ακούγονται και κάνα δυο κουβέντες, αλλά όχι τίποτε σημαντικό), και ένα συνοδευτικό ρυθμό, δυστυχώς όμως πολύ μικρής διάρκειας. Τα γραφικά είναι πάρα πολλά και πολύ καλά. Υπάρχει δηλαδή πολύ μεγάλη ποικιλία εχθρικών sprites, τα οποία κινούνται πολύ καλά και διακρίνονται από μεγάλη λεπτομέρεια στο σχεδιασμό τους. Δεν ισχύει όμως το ίδιο και για τα μεγάλα "θηρία", τα οποία εμφανίζονται κατά καιρούς και είναι πιο πρόχειρα σχεδιασμένα. Τεράστια είναι και η ποικιλία των background graphics, τα οποία, όπως και τα sprites, αλλάζουν ριζικά από level σε level. Σε κάποια σημεία όμως το θέμα γίνεται πολύ

δύσκολο, με αποτέλεσμα ο παίκτης να μην ξέρει πού να πατήσει για να μην πέσει στο κενό!

Το μεγάλο ατού είναι η κίνηση, η οποία αγγίζει την τελειότητα. Ό,τι και αν γίνεται πάνω στην οθόνη, τα πάντα κινούνται ομαλότατα. Πολύ φυσική είναι και η κίνηση των sprites. Συνήθως δεν υπάρχει παράλληλο σκρολάρισμα, αλλά και όπου υπάρχει δεν είναι πολύ επιτυχημένο. Δεν δίνει

δηλαδή την αίσθηση του βάθους που έχουμε δει σε παιχνίδια όπως το Shadow of the Beast κ.λπ.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ:

Τρέχει σε όλες τις Amiga με τουλάχιστον 1MB RAM. Μικροπροβλήματα παρουσιάζονται σε πιο γρήγορους επεξεργαστές, αν δεν έχουν ρυθμιστεί cache κ.λπ. Δεν χρειάζεται δεύτερο drive και δεν εγκαθίσταται σε σκληρό δίσκο.

Του Γ. Κακαλέτρη



ΕΙΔΟΣ

SHOOT'EM UP

ΚΑΤ/ΕΤΗΣ

FACTOR 5

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Θα κρατήσει αμέωτο το ενδιαφέρον σας μέχρι να το τελειώσετε και ίσως το ξαναπαίξετε...

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



Παρά πολλά background graphics, πολύ προσεγμένα sprites και τέλεια κίνηση.

ΓΡΑΦΙΚΑ 90%



Μεγάλη ποικιλία από εφέ, αλλά και συνοδευτική μουσική από μερικά έτοιμα μουσικά θέματα.

ΗΧΟΣ 85%



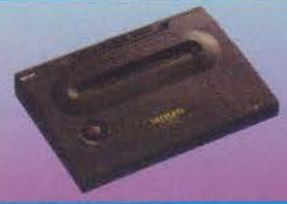
Υπάρχουν αρκετές αλλαγές κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, οι οποίες όμως δεν βγάζουν τον παίκτη από το γενικότερο κλίμα!

GAMEPLAY 80%



Στην κορυφή του είδους του, συνεχίζει την παράδοση των TURRICAN-1 και 2.

ΓΕΝΙΚΑ 85%



εχθρικά sprites.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πολύ καλά και ο ήχος φανταστικός. Ωστόσο, λείπει το κάτι άλλο που είχε το Street Fighter clone, που παρουσίασε ο Γιώργος στο περασμένο τεύχος. Φυσικά υπάρχει και η πιθανότητα να έχω καταντήσει ένας γκρινιάρης τελειομανής. Το Nam, πάντως, αξίζει την προσοχή σας και ας μην ξεχνάμε ότι το Neo Geo τώρα κάνει τα πρώτα δειλά βήματα στην Ελλάδα.

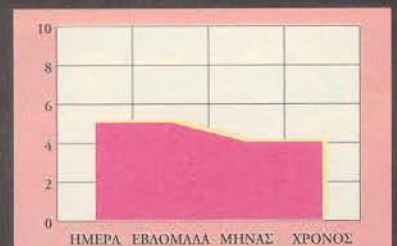
Του Ηλία Μανεισιώτη

ΕΙΔΟΣ SHOOT'EM UP

ΚΑΤ'ΕΤΗΣ SNG

ΠΑΙΚΤΕΣ 1-2

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Οι φανατικοί του είδους θα το αγαπήσουν.

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

Η έκδοση του Cabal ή του Operation Wolf για το Neo Geo. Το παιχνίδι υπερέρχει των εκδόσεων για τους home υπολογιστές, αλλά δεν εκμεταλλεύεται πλήρως τις δυνατότητες της φοβερής κονσόλας όπως τα παιχνίδια που παρουσίασε ο φίλος Κακαλέτρης μαζί με τη δοκιμή του Neo Geo.

Το σενάριο έχει να κάνει με το Βιετνάμ και τον πόλεμο ενάντια στις δυνάμεις του κακού που έχουν απαγάγει τον επιστήμονα Dr Muckly και την κόρη του Nancy.

Πρωταγωνιστές της ιστορίας είναι ο Silver και ο Brown, δύο βετεράνοι του Βιετνάμ (ή NAM αν προτιμάτε), καρδιακοί φίλοι που υπηρέτησαν μαζί στις ειδικές δυνάμεις. Ο Richard Muckly και η κόρη του Nancy απήχθησαν από τρομοκράτες του Βόρειου Βιετνάμ, για λόγους οι οποίοι δεν αναφέρονται πουθενά (τι σημασία έχει άλλωστε;), ενώ η Chris Helper, η οποία γνωρίζει σημαντικές πληροφορίες για την όλη

κατάσταση, έχει αιχμαλωτιστεί από τον εχθρό και αγνοείται η τύχη της. Προτού μπειτε λοιπόν στη ζούγκλα αναζητώντας τον επιστήμονα, θα πρέπει να εντοπίσετε και να σώσετε την Chris, η οποία θα σας βοηθήσει σημαντικά στην αποστολή σας. Αν είστε μοναχικός τύπος, μπορείτε να παίξετε με τον Silver, διαφορετικά άλλο ένα gamepad θα σας εξασφαλίσει τη συμμετοχή και τη βοήθεια του Brown. Το παιχνίδι ούτως ή άλλως είναι δύσκολο ακόμα και για δύο παίκτες, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι οι ειδήμονες δεν θα διαπρέψουν. Εγώ όμως, ως κοινός θνητός, είδα αρκετά συχνά την οθόνη του Game Over. Τα όπλα (χειροβομβίδες και σπιλοπολυβόλο), που έχουν στη διάθεσή τους οι επίδοξοι ήρωες και σωτήρες του κόσμου, είναι αρκετά για να επιβιώσουν τουλάχιστον στην αρχή. Στη συνέχεια θα μπορούν να χρησιμοποιήσουν, για περιορισμένο διάστημα όμως, όπλα όπως φλογόβολα, spark bombs, napalm bombs και να στείλουν στην κόλαση, ή όπου αλλού πάνε, τα

ΓΡΑΦΙΚΑ 85%

ΗΧΟΣ 90%

GAMEPLAY 75%

ΓΕΝΙΚΑ 80%

AIR WARRIOR

ON-LINE

Η ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗ ΣΤΑ FLIGHT SIMULATORS

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

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

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

**Παίζουν ταυτόχρονα
έως και 40 παίκτες!**

CompuLink

Προς: **ON LINE INFORMATION SERVICES**

Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

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

Επώνυμο:

Επάγγελμα:

Διεύθυνση:

T.K.: Τηλ:

Είμαι κάτοχος υπολογιστή:

IBM PC ή Συμβατού: Apple: Amiga: Atari:

MICROPOLIS COMPUTERS

ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΝΟΕΜΒΡΙΟΥ

Αυτές είναι προσφορές!

AMSTRAD 7386

Color Monitor

Multimedia Pack

219.000
+ ΦΠΑ

Mega PC 386SX

με SEGA MEGA DRIVE

ΜΟΥΣΙΚΗ ΚΑΡΤΑ & COLOR STEREO ΘΘΟΝΗ

219.000
+ ΦΠΑ

**1 MB
ΜΟΝΟ
ΧΡΩΜΗ
ΘΘΟΝΗ**

386DX/40

119.900

486DX/33

199.900

486DX-2/66

269.900

ΔΩΡΟ: 1 WALKMAN AMSTRAD ΜΕ ΚΑΘΕ Η/Υ + ΦΠΑ

Panasonic CD-ROM

Double speed multi session

69.900
+ ΦΠΑ

Sound Vision
μουσική κάρτα

ΜΕΓΑΛΗ
ΠΟΙΚΙΛΙΑ
MULTIMEDIA

18.000
+ ΦΠΑ

Amiga 600

59.900
+ ΦΠΑ

Και πολλές άλλες προσφορές και... με δόσεις!

ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

MICROPOLIS COMPUTERS

ΑΘΗΝΑ: ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 49, ΤΗΛ.: 3641911, 3641188
ΠΕΙΡΑΙΑΣ: ΜΠΟΥΜΠΟΥΛΙΝΑΣ 34, ΤΗΛ.: 4297176
ΚΗΦΙΣΙΑ: ΠΑΠΑΔΙΑΜΑΝΤΗ 10, ΤΗΛ.: 8088888



Aποτελεί κοινό μυστικό μεταξύ των Amiga users ότι τα πράγματα είχαν γείρει υπερβολικά προς το μέρος των συμβατών σε ακόμα έναν τομέα του gameware: τους flight simulators. Παιχνίδια τεράστια σε έκταση, με πολλά γραφικά και πολύ καλό gameplay, προσφέρουν στο χρήστη μία πολύ καλή κίνηση, αυτό που μέχρι τώρα σχεδόν κανένας flight simulator για Amiga δεν είχε. Όμως, το Combat Air Patrol, η τελευταία λέξη της Psygnosis, δεν φαίνεται να υπακούει απόλυτα στον κανόνα αυτό.

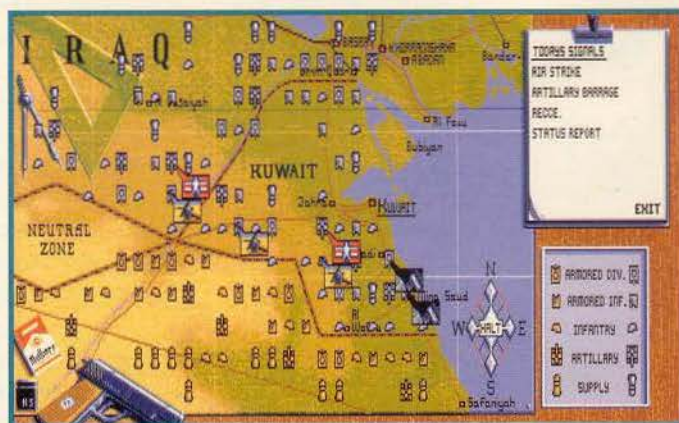
Όπως και όλα τα άλλα παιχνίδια, έτσι και αυτό το δοκιμάσαμε για πρώτη φορά σε μία Amiga 3000 και πραγματικά μάς εντυπωσίασε. Ο,τι και αν γίνεται πάνω στην οθόνη, ο κώδικας του Combat Air Patrol φαίνεται να το

αγνοεί και με τακτικότερη ανανέωση της οθόνης διατηρεί την πολύ ομαλή κίνησή του, προσφέροντας μία άλλη αίσθηση από αυτήν που μέχρι τώρα έχουμε συνηθίσει. Παρ' όλα αυτά, λίγους χρήστες απαγορεύει το τι γίνεται σε μία 3000 (όμως, στο κάτω κάτω της γραφής, με αυτήν είναι το πιο σωστό να συγκρίνει κανείς έναν 386/40, που είναι το στάνταρ στα συμβατά σήμερα) και το βασικό ερώτημα είναι τι γίνεται με τη

500άρα; Εδώ τα πράγματα είναι πιο δύσκολα, όμως με μεγάλη ικανοποίηση διαπιστώνουμε ότι ο κατά 8 και πλέον φορές αργότερος υπολογιστής τα καταφέρνει αρκετά καλά, δίνοντας στο CAP μία από τις καλύτερες θέσεις της ιεραρχίας των παιχνιδιών του είδους στην Amiga.

Αρκετά όμως με την κίνηση, που αν και σημαντικό δεν είναι το μόνο σημείο αναφοράς σε ένα flight simulator. Το CAP χαιρετίζει τον παίκτη με μερικά πολύ όμορφα στατικά λογότυπα, πρώτο από τα οποία είναι αυτό της Psygnosis ως εγγύηση ποιότητας, ενώ μετά την επιλογή της γλώσσας φτάνει στο βασικό μενού. Οι 7 επιλογές, που υπάρχουν εδώ, είναι οι εξής:

1. Pilot Roster, από όπου δημιουργείται ή επιλέγεται ο πιλότος, τον οποίο θα αντιπροσωπεύουμε στις διάφορες αποστολές. Ακολουθεί ένα μικρό μενού με προφανείς υποεπιλογές, κάτω από τη λίστα των πιλότων. Η





Erase, η οποία χρησιμοποιείται για την προ-σθήκη νέου πιλότου, θα μας ζητήσει εκτός από το όνομα, τον κωδικό του και την ομάδα που θα συμμετάσχει. Ετσι, με Fighter θα χειριζόμαστε ένα F14, ενώ με Attack ένα F18.

2. Serial Link, προφανής επιλογή η οποία αυξάνει κατακόρυφα το ενδιαφέρον, αλλά δεν είχαμε την τύχη να τη δοκιμάσουμε...

3. Instant Flight, για τους πολύ βιαστικούς, οι οποίοι δεν μπορούν να υπομείνουν μερικές ακόμα επιλογές...

4. Single Mission, ένας από τους τρόπους με τους οποίους μπορεί να παιχτεί το Combat Air Patrol. Ο παίκτης επιλέγει από μια σειρά 14 έτοιμων αποστολών. Αυτές περιλαμβάνουν κάθε είδους αντίπαλο που μπορεί να συναντήσει: αποστολές αέρος, κινητών και ακινητών στόχων εδάφους και θάλασσας. Όλες οι παράμετροι έχουν εκ των προτέρων ρυθμιστεί από τον υπολογιστή, αλλά μπορεί ο παίκτης να τις επανακαθορίσει ανάλογα με τις επιθυμίες του. Εκείνο που δεν μπορεί να ρυθμίσει είναι η ώρα της ημέρας, κατά την οποία θα εκτελεστεί η αποστολή. Ετσι, διαδοχικά, κάθε φορά που μπαίνει εδώ, αλλάζει από μεσημέρι, απόγευμα, σούρουπο, νύχτα...

Η εξομοίωση είναι πάρα πολύ επιτυχημένη και σου δίνει να καταλάβεις ότι η καλύτερη ώρα είναι το απογευματάκι, αν βέβαια δεν φας τον περίδρομο το μεσημέρι!

5. Begin Campaign, το κύριο μέρος του Combat Air Patrol. Αν νομίσατε ότι η κίνηση αποτελεί το μόνο λόγο για τον οποίο το ξεχωρίσαμε, τότε κάνετε λάθος. Το CAP προσφέρει ένα πολύ ενδιαφέρον θέμα, την επιχείρηση των Αμερικανών στο Ιράκ-Κουβέιτ, γνωστή ως "Καταιγίδα της Ερήμου", στην οποία ο παίκτης δεν έχει στόχο μόνο να εκτελέσει κάποιες αποστολές αλλά, πολύ περισσότερο, καθο-

ρίζει τη συμπεριφορά του αμερικανικού στρατού. Σε ένα χάρτη της περιοχής βρίσκονται αποτυπωμένες όλες οι θέσεις και οι μονάδες των δυνάμεων-πεζικό, μηχανοκίνητα, μονάδες ανεφοδιασμού κ.λπ.

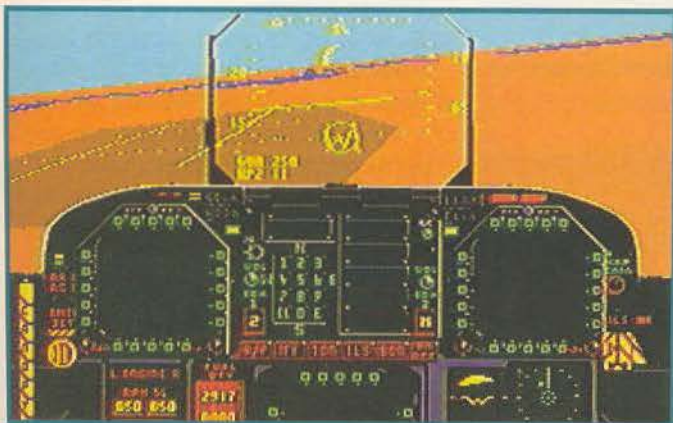
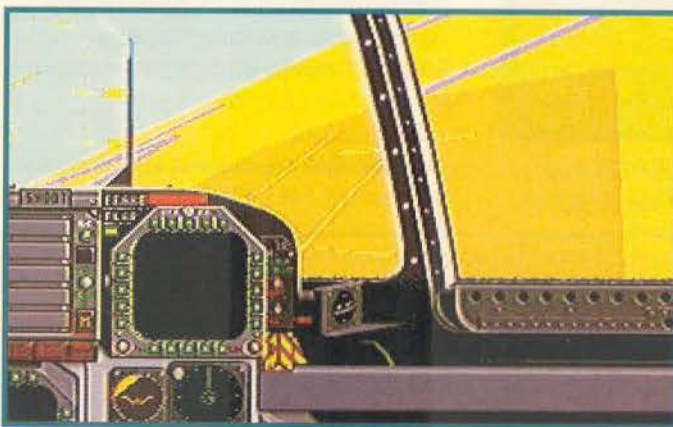
Στόχος σου είναι να καταλάβεις την περιοχή των Ιρακινών, στο βόρειο τμήμα του χάρτη, κατευθύνοντας τις μονάδες σου από τη μία και από την άλλη, αφού καθορίσεις και εκτελέσεις αεροπορικές επιδρομές αυτοπροσώπως! Οι λειτουργίες, τις οποίες βρίσκουμε εδώ, είναι μία μικρή λίστα στο πάνω δεξιά τμήμα της οθόνης, η οποία μας δίνει τη δυνατότητα να πάρουμε πληροφορίες για κάποιες μονάδες ή να καθορίσουμε μερικά σημεία που θα χτυπήσουμε, καθώς και ένας μικρός σταυρός με τα σημεία του ορίζοντα στο κάτω δεξιά μέρος, ο οποίος αποτελεί και το όργανο για να κινηθούμε τις δυνάμεις εδάφους μας. Επιλέγουμε το σημείο του ορίζοντα που θέλουμε (αλλάζει το σχήμα του δείκτη του ποντικιού) και κατόπιν δείχνουμε τη μονάδα που θέλουμε να κινηθεί προς τα εκεί, η οποία σημειώνεται με ένα μικρό κόκκινο βελάκι.

6. Config, από όπου καθορίζεται η συμπεριφορά του CAP. Ο αριθμός των αντιπάλων, των όπλων, κάποια γραφικά και μερικά ακόμα στοιχεία του CAP, που θα το κάνουν πιο εύκολο ή πιο ευκίνητο, επιλέγονται εδώ.

7. Training, αυτόνοτο, χωρίς πολλά πολλά στον αέρα.

Προτού περάσουμε όμως στην κριτική του CAP, υπάρχουν μερικά ακόμα σημεία, στα οποία πρέπει να σταθεί ο παίκτης πριν ξεκινήσει μία αποστολή. Ενα από αυτά είναι και η αίθουσα συνεδριάσεων, όπου υπάρχουν μερικές "κρυμμένες" επιλογές. Ετσι, ο εκτυπωτής είναι το σημείο από το οποίο παίρνουμε τις μετεωρολογικές προβλέψεις. Ο projector είναι το σημείο από όπου με το ποντίκι μπορούμε να πάρουμε πληροφορίες για την αποστολή, όπως τη δύναμη που θα χρησιμοποιηθεί, την αντίσταση που θα συναντήσουμε, τα καύσιμα που θα χρειαστούν, αρκετές συμβουλές πλοήγησης, το ακριβές

θέμα της αποστολής και, τέλος, ένα μικρό video με το στόχο. Ο computer στα δεξιά της οθόνης έχει μερικά ακόμα χρήσιμα στοιχεία, τα οποία δίνονται με αρκετά εντυπωσιακό τρόπο: τα waypoints (προκαθορισμένα σημεία της πτήσης) μέσα από ένα τρισδιάστατο δίκτυο, το





οποίο ο παίκτης μπορεί να περιστρέφει, ώστε να μελετήσει καλύτερα. Επάνω εκεί μπορούν να σχεδιαστούν και οι εχθρικές δυνάμεις και να γίνουν αρκετές εργασίες χειρισμού των waypoints. Στην πόρτα του δωματίου υπάρχει ένα τελευταίο μενού, το οποίο οδηγεί σε διάφορα σημεία του Combat Air Patrol. Ένα από αυτά είναι και ο χώρος εξοπλισμού του αεροσκάφους, όπου με ένα πολύ όμορφο γραφικό user interface προστίθενται ή αφαιρούνται όπλα και καύσιμα. Υπάρχουν

αρκετές έτοιμες επιλογές, αλλά μπορούμε να δημιουργήσουμε και ό,τι ακριβώς θέλουμε. Ένα βήμα μετά είναι η πτήση...

ΣΤΟΝ ΑΕΡΑ

Το πιλοτήριο του σκάφους εξαρτάται από το αν έχουμε F14 ή F18. Είναι διαφορετικά

τα όργανα, αλλά και εντελώς διαφορετικές οι δυνατότητες κάθε αεροσκάφους. Πέρα από το πλήθος των πληροφοριών που συνωστίζονται στο καντράν, στο παρμπρίζ υπάρχουν ορισμένες απαραίτητες πληροφορίες, τις οποίες πρέπει να έχουμε υπόψη ανά πάσα στιγμή: κατεύθυνση (με βέλος πάνω της το επόμενο waypoint), το waypoint στο οποίο κατευθυνόμαστε, ταχύτητα, υψόμετρο και όπλο που χρησιμοποιείται. Αν και δεν έχει κάτι αξιολογικό στον τομέα των γραφικών, το cockpit γίνεται αρκετά όμορφο όταν... ανάψουν τα φώτα (για νυχτερινές διαδρομές). Κατά τα άλλα, η ανανέωση των περισσότερων οργάνων δεν είναι και πολύ συχνή (ίσως για λόγους ταχύτητας), όμως αυτό δεν αποτελεί πρόβλημα.

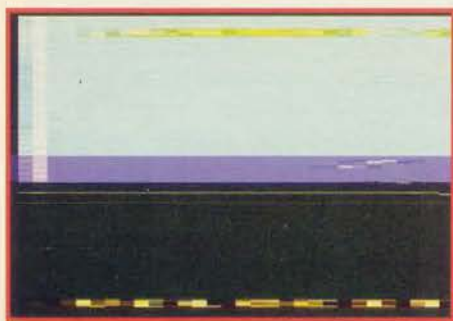
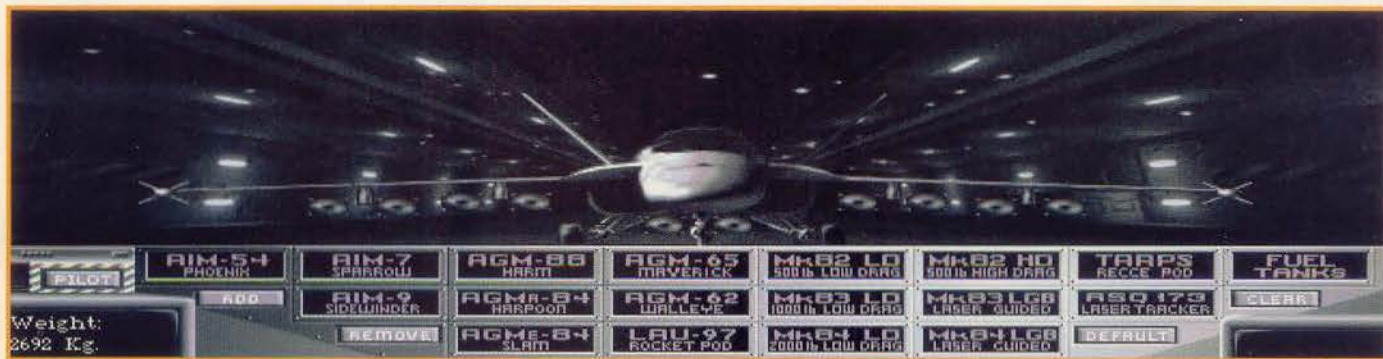
ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΛΗΚΤΡΩΝ

Μερικά από τα πλήκτρα, τα οποία θα χρειαστείτε στις αποστολές σας, είναι τα εξής:

- SHIFT-ESC:** Τελειώνει την αποστολή.
- J:** Ενεργοποιεί το joystick.
- K:** Ενεργοποιεί τη χρήση του πληκτρολογίου για τον έλεγχο του σκάφους.
- TAB, CTRL:** Επιλογή ενεργού οπλισμού.
- W και SHIFT+W:** Επιλογή επόμενου/προηγούμενου waypoint.
- ALT:** Ενεργοποιεί τις μηχανές και τις φέρνει στο τελευταίο επιλεγμένο ανώτερο σημείο λειτουργίας. Κάθε ALT για καθεμία από τις δύο μηχανές.
- A (Amiga):** Σβήνει τις μηχανές. Καθένα για καθεμία από τις δύο μηχανές.
- +:** Αυξάνει την ισχύ των μηχανών.
- :** Μειώνει την ισχύ των μηχανών.

- HELP:** Αυξάνει την ισχύ του μετακαυστήρα.
- DEL:** Μειώνει την ισχύ του μετακαυστήρα.
- L:** Απελευθερώνει το αεροσκάφος στο αεροπλανοφόρο.
- A:** (Arrestor Hook) Ανεβοκατεβάζει το αγκίστρι για τις προσγειώσεις στο αεροπλανοφόρο.
- G:** Ανεβοκατεβάζει το μηχανισμό προσγειώσης (ρόδες).
- < και >:** Στριβουν το σκάφος με τη βοήθεια του ουρραίου πηδαλιού.
- I:** Φωτισμός οργάνων (για τη νύχτα).
- F:** flares.
- Z και SHIFT-Z:** Επιτάχυνση (και επιβράδυνση) χρόνου, x2, x4, x8 και x16 του κανονικού.
- B:** Φρένα.

- 1 και 2:** Αλλαγή των ενδείξεων των δύο οθονών του σκάφους.
- [και]:** Μεγέθυνση και σμίκρυνση.
- C:** Χάρτης.
- V:** Ενδειξη υπερύθρων.
- N:** Αναζήτηση επόμενου σταθμού στο δέκτη.
- R:** Ρύθμιση της εμβέλειας του radar.
- O,9:** Περιστροφή κεφαλιού του πιλότου.
- Πλήκτρα F:** Διάφορες εξωτερικές και εσωτερικές όψεις.
- Αριθμητικό πληκτρολόγιο:** Αλλαγή γωνίας.
- ENTER:** Εσωτερική/εξωτερική όψη.
- (,),+,-,*,/ αριθμητικού:** Ακριβής καθορισμός όψης (εξωτερικά πλάνα).



Ο ήχος του CAP δεν θα μπορούσαμε να πούμε ότι είναι πλήρης, όμως η ομιλία που προσφέρει είναι από τα σημεία που τον ανεβάζουν, καθώς και η ρεαλιστική συμπεριφορά του σε διάφορες περιπτώσεις, όπως π.χ. όταν το σκάφος στρίβει με μεγάλη ταχύτητα κ.λπ. Τα γραφικά του, όπως είπαμε, αρχίζοντας με το πιλοτήριο, δεν έχουν να επιδείξουν κάτι το ιδιαίτερο. Αν και τα αρχικά στατικά είναι αρκετά καλά, το cockpit είναι πολύ φτωχό και πολύ περισσότερο φτωχά είναι τα γραφικά του τρέν, τα οποία αποτελούνται μόνο από vectors. Εχουμε δει στο παρελθόν flight simulators, τα οποία είχαν έναν αρκετά επιτυχή συνδυασμό vector με bitmap graphics. Επίσης, ακόμα και αυτά τα vector graphics δεν διακρίνονται από κάποια λεπτομέρεια στο σχεδιασμό τους. Για παράδειγμα, τα τρένα είναι μια σειρά από κουτιά, το ένα πίσω από το άλλο! Όμως, το παιχνίδι ανταμείβει με την ταχύτητά του.

Πολύ καλά είναι τα εξωτερικά πλάνα του αεροσκάφους, τα οποία μπορούν να ρυθμιστούν με μεγάλη ακρίβεια από το αριθμητικό πληκτρολόγιο, ενώ πολύ όμορφος είναι ο τρόπος με τον οποίο ο πιλότος γυρίζει και κοιτάζει προς άλλες κατευθύνσεις.

Τελικά, μπορούμε να πούμε ότι το CAP είναι από τους πιο καλούς flight simulators που έχουμε δει μέχρι σήμερα στην Amiga. Σε

αρκετά σημεία βέβαια υστερεί των αντιπάλων του, αλλά γενικά η ταχύτητα και το πρωτότυπο gameplay του το κρατάνε πολύ ψηλά. Αξίζει σίγουρα τον κόπο να το δείτε, αν σας αρέσουν τα παιχνίδια του είδους.

Του Γιώργου Κακαλέτρη

ΥΠΕΡ
Πολύ γρήγορο.
Ενδιαφέρουσα υπόθεση.

ΚΑΤΑ
Φτωχά γραφικά.
Μερικές φορές αποκρίνεται
απότομα στο joystick.

ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Τα γραφικά του είναι πολύ φτωχά. Συνήθως είναι πολύ καλύτερα. Στην 3000άρα ήταν πολύ καλό, όμως στην 500άρα χάνει πολύ σε ταχύτητα. Τελικά, όμως, σε σχέση με τον ανταγωνισμό είναι αρκετά ψηλά.

Δημήτρης Ζούλιας

ΕΙΔΟΣ FLIGHT SIMULATOR

ΚΑΤ/ΕΤΗΣ PSYGNOSIS

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Η εκατοστία που περιλαμβάνει του δίνει κάποιο επιπλέον ενδιαφέρον.

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



Μόνο vector, χωρίς πολλές λεπτομέρειες. Η κίνηση είναι όμως πολύ καλή.

ΓΡΑΦΙΚΑ 65%



Δεν ικανοποιούν τα διάφορα εφέ, αλλά υπάρχει καθαρή και πολλή ομιλία.

ΗΧΟΣ 70%



Λίγες οι απλές αποστολές του, αλλά κερδίζει πολύ, λόγω της "Καταιγίδας της Ερήμου" και της σχετικά καλής κίνησης.

GAMEPLAY 90%



Ένα ευχάριστο flight simulator χωρίς υπερφόρτωση με παραμέτρους και χαρακτηριστικά για ορισούς βιάζονται να απογειωθούν.

ΓΕΝΙΚΑ 80%

SOCCER KID

την τρομακτική σύγκρουση, το World Cup θρυμματίζεται και τα πέντε κομμάτια πέφτουν στη Γη και διασκορπίζονται σε ισάριθμα μέρη του πλανήτη.

Ποιος θα αναλάβει να βρει τα πέντε κομμάτια του World Cup, ώστε η ζωή να βρει τον κανονικό της ρυθμό και να μη χάσουν οι φίλαθλοι τη μεγαλύτερη γιορτή του ποδοσφαίρου; Μα φυσικά ο Soccer Kid, το παιδί θαύμα, ο από μηχανής θεός.

Έχοντας ως μόνο όπλο μία ποδοσφαιρική μπάλα και στηριζόμενος στις ποδοσφαιρικές του ικανότητες, πρέπει να εξερευνηήσει πέντε χώρες (Αγγλία, Ιταλία, Ρωσία, Ιαπωνία και Ηνωμένες Πολιτείες) για να βρει τα κομμάτια του World Cup.

Η αποστολή του δεν είναι ιδιαίτερα εύκολη, μια και πρέπει να αντιμετωπίσει, εκτός από το χρόνο που πιέζει ασφυκτικά, και μερικούς περιεργούς που περιφέρονται στις διά-



Scab μπαίνει σε τροχιά γύρω από τη Γη. Ο σεναριογράφος, όμως, είχε τη φαινή ιδέα να τοποθετήσει έναν αστεροειδή μπροστά από το σκάφος του Scab. Μετά



Bρισκόμαστε στο 1994, τη χρονιά διεξαγωγής του World Cup στις Ηνωμένες Πολιτείες της Αμερικής. Η ατμόσφαιρα στο γήπεδο είναι ηλεκτρισμένη, το πλήθος παραληρεί και περιμένει την αρχή του αγώνα. Χιλιάδες μίλια μακριά, κολλημένος στην τηλεόραση, περιμένει την αρχή του αγώνα και ο Soccer Kid, ο ήρωας του ομώνυμου παιχνιδιού. Εκατομμύρια μίλια μακριά στο διάστημα, πάνω από τη Γη, ο εξωγήινος πειρατής Scab ελέγχει την περιοχή για ένα τρόπαιο μεγάλης σημασίας, προκειμένου να το προσθέσει στην ήδη τεράστια συλλογή του. Ο scanner του διαστημοπλοίου ανιχνεύει το World Cup, το πολυτιμότερο (χαρακτηρισμός του σεναριογράφου, όχι δικός μου) τρόπαιο στη Γη, το οποίο λαμποκοπά κάτω από τον αμερικανικό ήλιο (απίστευτος λυρισμός).

Επιστρέφουμε στη Γη. Ξαφνικά, το στάδιο στο οποίο θα γίνει η έναρξη των αγώνων, σκοτεινιάζει και εμφανίζεται το διαστημόπλοιο του Scab. Το πλήθος μένει άναυδο, το World Cup εξαφανίζεται και το σκάφος του



φορες πίστες με εχθρικές διαθέσεις.

Κάθε χώρα αποτελείται από τρεις πίστες και ο Soccer Kid πρέπει να βρει 11 ποδοσφαιρικές κάρτες για να μπορέσει να διεκδικήσει ένα από τα κομμάτια του World Cup στο Bonus Game.

Η πρωτοτυπία του παιχνιδιού δεν είναι φυσικά το σενάριο, αλλά το gameplay και συγκεκριμένα ο τρόπος χειρισμού του ήρωα. Ο Soccer Kid is kicking his way out, μια και το μόνο όπλο του είναι μία ποδοσφαιρική μπάλα την οποία χειρίζεται με δεξιοτεχνία που θα ζήλευε ακόμα και ο Πελέ (ίσως και ο Τσιαντάκης). Πληθώρα ενεργειών και κινήσεων, σουτ, κεφαλιές, ανάποδα ψαλιδάκια, τάκλιν,

ισορροπία πάνω στην μπάλα και άλλα ων ουκ έσται αριθμός τού παρέχουν σημαντικά πλεονεκτήματα έναντι των "χαζών" sprites που παίζουν το ρόλο του εχθρού και τα οποία δεν έχουν καμία τύχη όταν τους έρθει η μπάλα κατακούτελα. Πολλοί ζωόφιλοι, πάντως, οι οποίοι είδαν το παιχνίδι, αναρωτήθηκαν τι φταίνε τα ζώα που "κατακρεουργούνται" (δική τους έκφραση) κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Στην αγγλική ύπαιθρο γίνεται δε χαμός: φιδάκια, βατραχάκια, ψαράκια, ακόμα και αρνάκια πέφτουν αιμόφυρτα ύστερα από την επαφή τους με το φονικό όπλο που κλοτσάει ο Soccer Kid. Δεν λέω, καλή η ευαισθητοποίηση αλλά τι γίνεται με τα παιδιά που κάνουν ποδήλατο ή skateboard,

με τους εργάτες των οικοδομών και τους άμοιρους τουρίστες που τραβάνε φωτογραφίες στο όμορφο Λονδίνο και πέφτουν θύματα του

φανατισμένου Soccer Kid (πώς κάνεις έτσι για ένα κύπελλο ρε παιδί;).

Ξεπερνώντας τα ηθικά προβλήματα, τα οποία εγείρουν οι αλόγιστες "δολοφονίες" ανθρώπων και ζώων, οφείλουμε να παραδεχτούμε ότι η σύλληψη και η υλοποίηση της ιδέας one kid and his ball είναι αριστουργηματική και ξεφεύγει παρασάγγας από τα κλισέ των υπόλοιπων platform games. Τα γραφικά είναι πανέμορφα, ο Soccer Kid άψογος, το scrolling parallax, ο σκοπός ιερός και το gameplay καθηλωτικό. Δεν έχετε παρά να το διαπιστώσετε ίδιοι όμμασι!

Του Ηλία Μανεισιώτη



ΕΙΔΟΣ

PLATFORM

ΚΑΤ/ΣΤΗ

KRISALIS

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



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



Αξιολογία:

ΓΡΑΦΙΚΑ 95%



Μονότονος:

ΗΧΟΣ 80%



Καθηλωτικό:

GAMEPLAY 95%

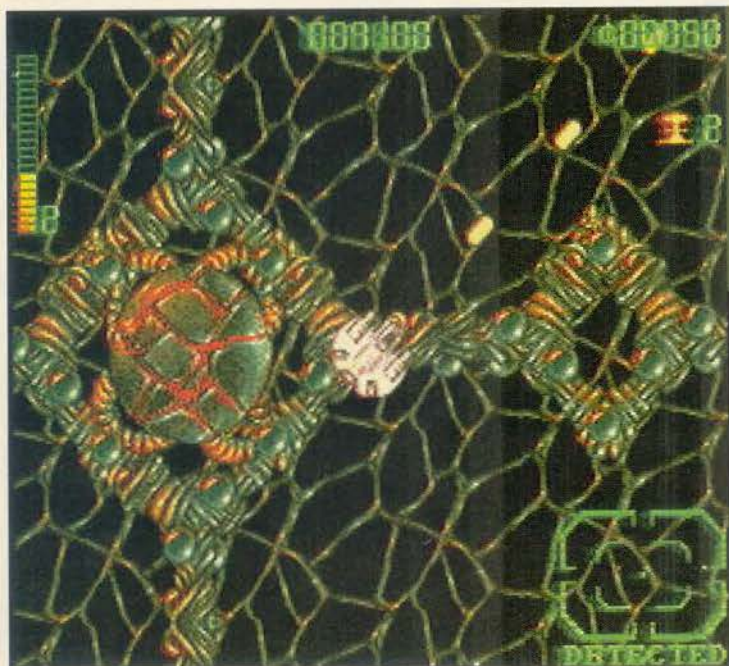


Επιθετικότητα:

ΓΕΝΙΚΑ 90%



BLASTAR



εξωγήινα πλάσματα που θέλουν το κακό σας. Το παιχνίδι χωρίζεται σε πίστες και σε κάθε πίστα υπάρχουν μερικές αποστολές. Το σκάφος που χειρίζεστε έχει τη δυνατότητα να στρίβει αριστερά και δεξιά γύρω από τον κάθετο άξονά του. Ακόμη με το πάνω και το κάτω ελέγχετε την ταχύτητα του σκάφους σας. Υπάρχει

scrolling προς όλες τις κατευθύνσεις, ενώ βλέπουμε το sprite μας από πάνω.

Σε κάθε αποστολή, εκτός από το βασικό στόχο, πρέπει να εξολοθρευτείτε και οποιονδήποτε εχθρό συναντάτε, για να κερδίζετε bonus και να αγοράζετε όπλα από τα καταστήματα που υπάρχουν στο τέλος κάθε level. Καθένα από αυτά έχει δικό του firepower αλλά και ανάλογη τιμή.

Μερικά από τα καλά όπλα είναι το Cyclon, το Blastar και το Flamer με 30, 30 και 50 βαθμούς

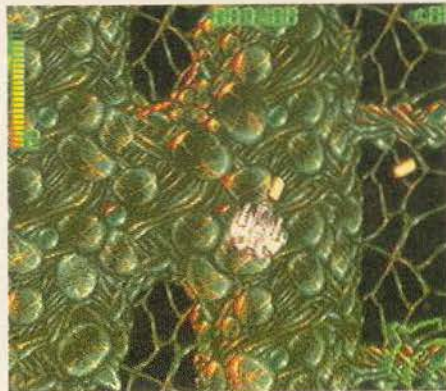
firepower το καθένα αντίστοιχα. Το περιβάλλον του παιχνιδιού είναι πολύ καλό, ενώ το background είναι υπέροχα σχεδιασμένο με πολύ καλά χρώματα. Ο συνδυασμός μερικών εχθρικών sprites και τα χρώματά τους δένουν με το background, ώστε να υπάρχει το απαραίτητο καμουφλάζ. Ο ήχος είναι πολύ καλός και τα εφέ ρεαλιστικά. Το gameplay - το σημαντικότερο στοιχείο για παιχνίδια τέτοιου είδους - είναι αρκετά εθιστικό.

Τελικά, το παιχνίδι θα αρέσει σε πολλούς gamers, ακόμα και αν δεν είναι φανατικοί των shoot'em up.

Του Κώστα Γιαγιά

Aπό το όνομα και μόνο καταλαβαίνουμε ότι πρόκειται για παιχνίδι shoot'em up. Αλλωστε, το μεγαλύτερο ποσοστό games που βγαίνουν για την Amiga είναι αυτού του είδους. Έτσι, για να ξεχωρίσει κάποιο από αυτά, θα πρέπει να είναι πολύ καλό και πολύ εθιστικό. Το Blastar ανταποκρίνεται απόλυτα σε αυτούς τους όρους.

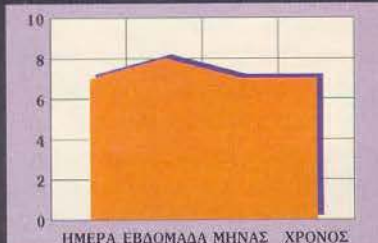
Πρόκειται για ένα διαστημικό παιχνίδι, στο οποίο σκοπός σας είναι να εξοντώσετε κάποια



ΕΙΔΟΣ SHOOT'EM UP

ΚΑΤ/ΣΤΗΣ CORE DESIGN

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Είναι αρκετά μεγάλο.

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

Πολύ καλά χρώματα, ωραία sprites.

ΓΡΑΦΙΚΑ 83%

Προσεγγμένος και με καλά εφέ.

ΗΧΟΣ 82%

Αρκετά εθιστικό και καλοδουλεμένο.

GAMEPLAY 80%

Παρα πολύ καλό σύνολο.

ΓΕΝΙΚΑ 85%

ΚΗΦΙΣΙΑ
ΚΥΡΙΑΖΗ 9

ΕΓΚΕΦΑΛΟΣ COMPUTERS

ΤΩΡΑ ΚΑΙ
ΣΤΑ ΒΟΡΕΙΑ
ΠΡΟΣΤΙΑ

- 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 - ΕΙΖΟ)
- ✓ 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
A 570 ΓΙΑ AMIGA

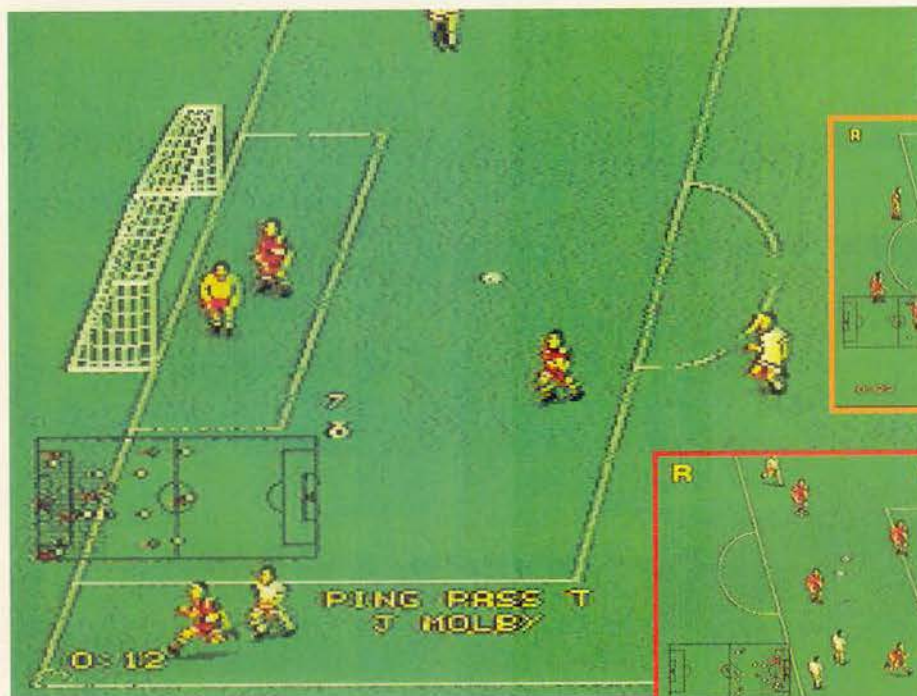
ΟΛΑ ΣΕ ΤΙΜΕΣ ΕΚΠΛΗΞΗ !!!

ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

ΚΥΡΙΑΖΗ 9, ΚΗΦΙΣΙΑ ΤΗΛ.: 8085329, 8081518

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

LOTHAR MATTHAUS



Δεν πάει πολύς καιρός από την εμφάνιση της τελευταίας δημιουργίας του Dino Dini, το Goal!, και κυκλοφορεί άλλο ένα πολύ καλό πρόγραμμα στο χώρο των football games. Το όνομά του είναι Lothar Matthauss και εκδίδεται από την Ocean, με κάποια σημεία με τα οποία "χτυπάει" δυνατά τους αντιπάλους του! Ετσι, προτού αναφέρουμε τι ακριβώς είναι, θα ριξουμε μια ματιά σε τι προσφέρει αυτό το "ποδοσφαιράκι" έναντι των άλλων. Συγκρίνοντάς το λοιπόν με τα τρία καθιερωμένα στο χώρο, το Sensible Soccer, το Goal! και το Kick Off 2, το Lothar Matthauss έχει ορισμένα σημεία, τα οποία το διακρίνουν από τα υπόλοιπα. Αρχίζουμε από τα γραφικά, τα οποία είναι πολύ πιο προσεγμένα από αυτά των αντιπάλων του. Στον τομέα των sprites, οι παίκτες είναι πολύ πιο καλοσχεδιασμένοι, όπως και τα animations που τους συνοδεύουν, ιδίως στα τάκλιν, τις κεφαλιές ή μετά από κάποιο γκολ κ.λπ. Η διαφορά γίνεται χαώδης, όταν ο παίκτης μεταφερθεί σε πλάγιο πλάνο, όπου το Lothar Matthauss είναι πραγματικά πολύ όμορφο. Ένα

δεύτερο σημείο στο οποίο υπερτερεί είναι το σύστημα των replays, με το οποίο ο χρήστης δεν έχει απλώς τη δυνατότητα να δει μία φάση ξανά, αλλά και να τη μελετήσει όπως ακριβώς θέλει. Ετσι, μπορεί να παρακολουθήσει τι ακριβώς γίνεται σε ένα άλλο σημείο του γηπέδου ή να το κινεί μπρος - πίσω κάνοντας pause όπου θέλει, με πολύ εύρηστο τρόπο. Τρίτο ισχυρό σημείο του Lothar Matthauss είναι η πλάγια όψη, η οποία είναι σαφώς πιο καλοσχεδιασμένη και μελετημένη έναντι αυτής του Goal!, ώστε το παιχνίδι να παίζεται πολύ ευχάριστα σε αυτή, κάτι που δεν κατάφερε να κάνει ο Dino Dini. Θα μπορούσε κανείς να πει ότι το Lothar Matthauss είναι καλύτερο, όταν παίζεται από πλάγια!

ΤΟ ΚΥΡΙΩΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

Το Lothar Matthauss προσφέρει πληθώρα από επιλογές, τις οποίες λίγο-πολύ έχουμε ξαναδεί σε παιχνίδια του είδους. Εδώ βέβαια έχει γίνει επιλογή και έχουν μείνει οι καλύτερες από αυτές, τις οποίες περιγράψουμε χωρίς πολλές

λεπτομέρειες. Υπάρχουν λοιπόν οι γενικές παράμετροι, από τις οποίες καθορίζεται η συμπεριφορά του διαιτητή, ο τρόπος χειρισμού της μπάλας μέσα στο παιχνίδι (για τα σουτ και τις πάσες), η μουσική, τα επίπεδα κ.λπ. Από το μενού των ομάδων μπορούν να γίνουν αλλαγές στις έτοιμες ομάδες του παιχνιδιού, όπως η επιλογή της 11άδας και του αρχικού συστήματος. Από τη λειτουργία των συστημάτων μπορούμε

να φτιάξουμε ένα σύστημα για χρήση από κάποια ομάδα. Εδώ συμβαίνει κάτι παρόμοιο με το Player Manager, όμως το user interface δεν είναι ιδιαίτερα καλό και γι' αυτό θα κουραστεί κανείς αρκετά, ωστόσο φτιάξει

κάτι καλό. Επιστρέφοντας στην επιλογή της ενδεκάδας, μπορούμε να πούμε ότι γίνεται πολύ εύκολα, αφού με την επιλογή κάθε παίκτη εμφανίζονται στο πλάι τα στοιχεία του (φόρμα, ταχύτητα, ικανότητα στο κόψιμο, αντοχή και γκολ), τα οποία επιτρέπουν ταχεία αναγνώριση του κατάλληλου. Οι διοργανώσεις κυπέλλου και πρωταθλημάτων είναι κάτι ακόμα, που βλέπου-

με στο Lothar Matthauss. Εδώ, όπως και στο Goal!, διεξάγονται με άφογο τρόπο, που δεν αφήνει περιθώρια για τυχόν παράπονα. Μέχρι και αυτόματη επιλογή των ομάδων υπάρχει για τους τεμπέληδες! Πολύ όμορφη είναι η παρουσίαση των αποτελεσμάτων του κυπέλλου, ενώ λίγο ενοχλητικό είναι το φαινόμενο που δημι-

ΟΡΙΣΜΕΝΑ ΧΡΗΣΙΜΑ ΠΛΗΚΤΡΑ

- P:** Τοποθέτηση του scanner.
- SHIFT:** Παύση (σας την έφεραν, ε;).
- R:** Replays.
- V:** Αλλαγή πλάνου από πλάγιο σε άποψη και αντίστροφα.
- SPACE BAR:** Τοποθετεί γρήγορα τους παίκτες στις θέσεις τους (για τους πολύ ανυπόμονους).
- H:** Τελειώνει το ημίχρονο που παίζεται (πρωτότυπο, αλλά μάλλον άχρηστο).
- ESC:** Ως συνήθως...



ουργείται όταν είναι να παιχτούν πολλά παιχνίδια μεταξύ ομάδων του υπολογιστή και πρέπει ο παίκτης να χτυπά συνεχώς με το ποντίκι δύο μικρά κουμπιά στην οθόνη. Η παράμετρος View Computer από τις επιλογές αποφασίζει αυτόματα για το αποτέλεσμα των αγώνων του υπολογιστή, χωρίς να μας αναγκάζει να τους παρακολουθούμε.

ΣΤΟ ΓΗΠΕΔΟ

Το gameplay είναι αμφιλεγόμενο. Μάλλον δεν ανταποκρίνεται στις απαιτήσεις των σύγχρονων χρηστών, οι οποίοι έχουν συνηθίσει το σπρώξιμο της μπάλας, αφού αυτή παραμένει κολλημένη στα πόδια του παίκτη και μόνο με



πολύ απότομους ελιγμούς μπορεί να τη χάσει. Μειωμένος είναι ο έλεγχος σε κάποιες φάσεις, στις οποίες η μπάλα σηκώνεται ψηλά και έκρινα κάπως δύσχερο το σουτάρισμα, αν και αυτό ρυθμίζεται σχετικά. Τάκλιν και κεφαλές υπάρχουν και μάλιστα έχουν σχεδιαστεί αρκετά καλά, όμως λίγο αφύσικο φαίνεται το μέγεθος της μπάλας, όταν αυτή φτάνει στο ύψος των κεφαλιών

των παικτών, αφού θα έπαιρνες όρκο ότι κοντεύει να βγει από το monitor (εντάξει, υπερβάλλω). Οι κάρτες και τα φάουλ υπάρχουν φυσικά και εδώ, όμως έχει γίνει ένα βήμα παραπέρα σε αυτόν τον τομέα.

Υπάρχει το εξής πλεονέκτημα: πολλές φορές θα γίνει κάποιο φάουλ και ο διαιτητής δεν θα σφυρίξει για να μη σταματήσει την εξέλιξη της φάσης. Όμως, τα φάουλ δεν γίνονται μόνο με το fire αλλά και με φράγματα, το οποίο αποτελεί σημαντική καινοτομία. Τη ροή του παιχνιδιού παρακολουθεί η μετάδοση, η οποία γίνεται στο κάτω μέρος της οθόνης, λίγο πάνω από το σκορ, και η οποία δεν περιορίζεται στο όνομα του παίκτη αλλά προχωρά και σε σχολιασμούς!

Ενα σημείο, όμως, στο οποίο το Lothar Matthaus υστερεί αρκετά, είναι η επιλογή του παίκτη. Ετσι, πολλές φορές θα βρεθείτε να ελέγχετε 2 παίκτες ταυτόχρονα στην οθόνη και άλλες κανέναν, ενώ ο τελευταίος αμυντικός θα φεύγει γυρίζοντας προς την άμυνα, αγνοώντας τις έντονες διαμαρτυρίες σας για υποστήριξη. Επίσης, κάποιες άλλες στιγμές θα είστε απλώς θεατής των όσων συμβαίνουν στο γήπεδο, αφού ο computer δεν θα αφήνει την μπάλα από το ...κεφάλι του! Βέβαια, μπορείτε να του το κάνετε και εσείς, αλλά... Ο θερματοφύλακας ελέγχεται εξ ολοκλήρου από τον υπολογιστή και η κίνησή του υπερτερεί σημαντικά των άλλων παιχνιδιών του χώρου. Κάνει βουτιές και άλματα προς όλες τις κατευθύνσεις, ενώ με ωραία κίνηση πλαισιώνονται και τα βολέ του. Ο ήχος κυμαίνεται σε πολύ ικανοποιητικά επίπεδα, αν και δεν υπάρχει και μεγάλο περιθώριο, ενώ κρατά τον παίκτη μέσα στην εξέλιξη του αγώνα με συνεχείς φωνές και ξεσηκωμούς στις κερκίδες. Θα έπρεπε όμως να φωνάζουν λίγο

περισσότερο στα γκολ.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Το Lothar Matthaus είναι πολύ καλό, όμως τα πράγματα είναι πολύ δύσκολα, λόγω του ανταγωνισμού. Δεν αποκλείεται όμως να αποκτήσει και κάποιους φανατικούς. Είναι πολύ διαφορετικό από τα ανταγωνιστικά παιχνίδια του είδους και ίσως αγγίξει τους παίκτες που δεν κατάφεραν να συμβιβαστούν με το σπρώξιμο της μπάλας. Πάντως, ρίξτε του μια ματιά γιατί την αξίζει.

Του Γ. Κακαλέτρη

ΕΙΔΟΣ

FOOTBALL

ΚΑΤ/ΣΤΗΣ

OCEAN

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Σε προκαλεί στην αρχή να το μάθετε.

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



Είναι αρκετά καλύτερα από αυτά των Sensible Soccer, Goal! και Kick Off 2.

ΓΡΑΦΙΚΑ 85%



Έχει αρκετά samples και γενικά μεταδίδει την ατμόσφαιρα του γηπέδου.

ΗΧΟΣ 70%



Είναι από τα καλύτερα ποδοσφαιρικά που έχουμε δει και θα μπορούσε να γίνει top hit, αν δεν υπήρχαν ήδη τα Goal! και Kick Off.

GAMEPLAY 85%



Κρίνεται μόνο από το πολύ καλό gameplay του.

ΓΕΝΙΚΑ 85%



πρέπει για παιχνίδι του είδους, ενώ τα εφέ μέσα στον αγώνα είναι αρκετά προσεγμένα. Σε ό,τι αφορά το gameplay, είναι προτιμότερο να μην πούμε τίποτα, αφού και μόνο το όνομα της TEAM 17 αποτελεί εγγύηση για τα παιχνίδια της Amiga. Σε όλα τα είδη παιχνιδιών η εν λόγω εταιρία κατέχει εξέχουσα θέση. Το τελικό συμπέρασμα είναι ότι το Overdrive είναι πολύ καλό Racing game, το οποίο μπορεί άνετα να παιχτεί από όλους.

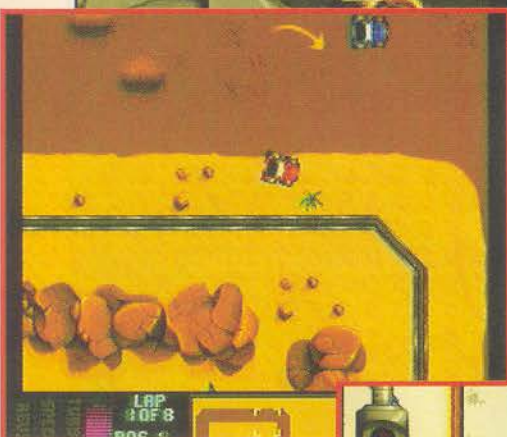
Του Κώστα Γιαγιά

ακούγεται μουσική ή εφέ, τη δυσκολία των αντιπάλων, το είδος της κούρσας καθώς και πού θα σώσουμε τα ρεκόρ κάθε πίστας. Με την επιλογή practice τρέχουμε όποια πίστα θέλουμε ενάντια σε άλλους δύο, την καθοδήγηση των οποίων έχει αναλάβει ο υπολογιστής. Με το trials τρέχουμε μόνοι μας κάποια κούρσα ενάντια στο χρονόμετρο. Αν τώρα διαλέξουμε

arcade, αλλάζει η φιλοσοφία του παιχνιδιού. Για να συμμετάσχουμε δηλαδή σε κάποιον αγώνα, θα πρέπει να καταβάλουμε ένα σεβα-

στό χρηματικό ποσό, ανάλογα με το έπαθλο που δίνουν στο νικητή. Κάθε φορά που περνάτε μια πίστα, έχετε την ευκαιρία να διαλέξετε μία από τις τρεις επόμενες. Αυτό γίνεται μέχρι να τις τελειώσετε όλες ή μέχρι να σας τελειώσουν τα χρήματα. Κατά τη διάρκεια του αγώνα μαζεύετε μερικά χρήσιμα αντικείμενα όπως καύσιμα, καλύτερες ρόδες κ.λπ. Αυτά σας βοηθούν να κινείστε πιο εύκολα μέσα στην κούρσα.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι απλά αλλά καλοσχεδιασμένα. Ο ήχος είναι ό,τι



Κατά καιρούς κυκλοφορούν διάφορα

παιχνίδια με θέμα τους αγώνες ταχύτητας αυτοκινήτων. Αυτόν το μήνα θα παρουσιάσουμε τη νέα δουλειά της Psionic System/TEAM 17, την Overdrive.

Πρόκειται για ένα racing, στο οποίο βλέπουμε τους διαγωνιζόμενους από πάνω. Τα οχήματα που χρησιμοποιούνται είναι Φόρμουλες, Buggies, 4x4 και σπορ αυτοκίνητα. Οι πίστες, στις οποίες τρέχουμε, ποικίλλουν από πίστες φόρμουλας μέχρι δρόμους μέσα σε πόλη και από άμμο μέχρι χιόνι. Βέβαια, η επιλογή δεν γίνεται τυχαία, αφού κάθε όχημα τρέχει σε συγκεκριμένες πίστες.

Στην εισαγωγική οθόνη διαλέγουμε τον τρόπο χειρισμού του οχήματός μας, αν θα

ΕΙΔΟΣ RACING GAME

ΚΑΤ/ΣΤΗΣ TEAM 17

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Το ενδιαφέρον ίσως σταματήσει τη στιγμή που θα τελειώσετε όλες τις πίστες.

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



Καλά, αν και ίσως πολλοί τα θεωρήσουν μικρά.

ΓΡΑΦΙΚΑ 85%



Δίνει αρκετά καλά με το όλο περιβάλλον.

ΗΧΟΣ 83%



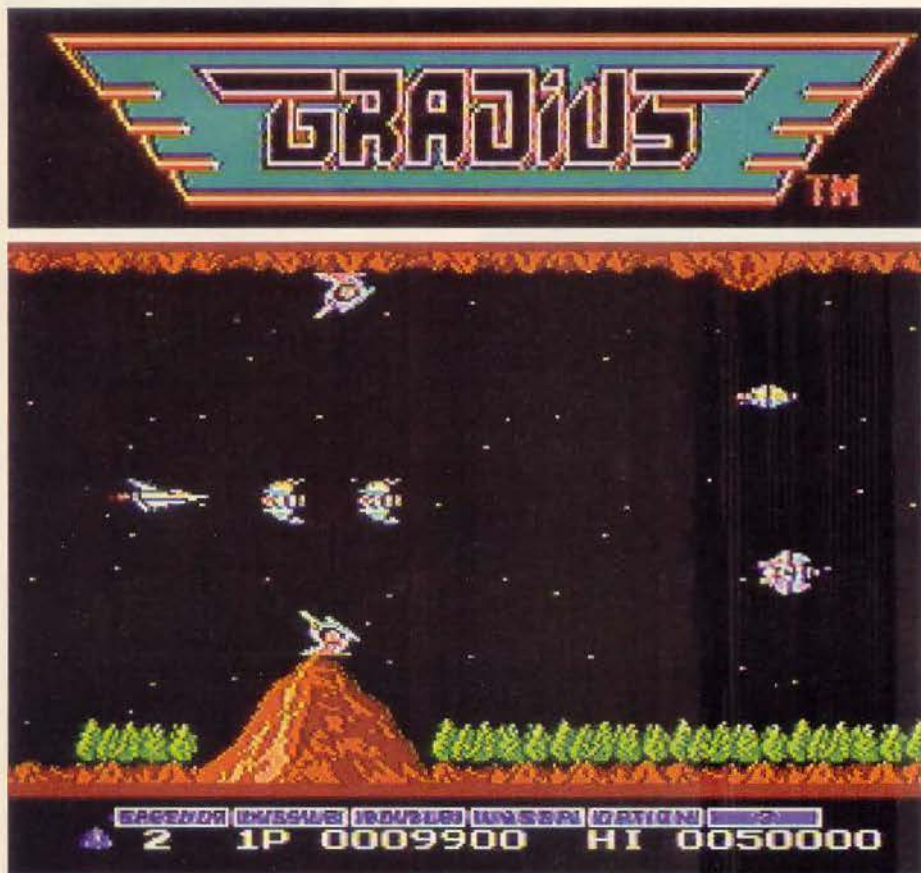
Προσωπικά πιστεύω ότι είναι το μεγάλο ατού του παιχνιδιού.

GAMEPLAY 91%



Μια καλή προσπάθεια που θα αγαπηθεί.

ΓΕΝΙΚΑ 88%



Mέχρι τώρα, στις κονσόλες έχουν βγει αρκετά παιχνίδια με κύριο θέμα την εισβολή των εξωγήινων στη Γη, με σκοπό την κυριαρχία του σύμπαντος. Όπως πάντα, το μοναδικό εμπόδιό τους είναι οι εκάστοτε φοβεροί μαχητές, οι οποίοι υπερασπίζονται τον πλανήτη μας. Η Konami με το GRADIUS διαφοροποιεί λίγο αυτή την ιδέα.

Τώρα πρόκειται για τον ειρηνικό πλανήτη Gradius, ο οποίος δέχεται επίθεση από το σύστημα Bacterious. Το όνομα του σκάφους, που χειρίζεστε, είναι Wrap Rattler και στόχος σας η βάση των Bacterious, το Xaerous. Η Konami με αυτή την παραγωγή μάς δίνει ένα πολύ καλό shoot'em up, με πολύ καλά γραφικά και καλά εφέ στις εκρήξεις. Η οθόνη σκρολάρει από τα αριστερά προς τα δεξιά, αρκετά ομαλά και σχετικά γρήγορα.

Ετσι το παιχνίδι γίνεται αρκετά πιο εθιστικό και το γεγονός ότι σκοτώνετε συνέχεια, εκπληρώνει και το λόγο ύπαρξης του. Κατά τη διάρκεια της εξόντωσης των κακών Bacterious, βρίσκετε κάποια bonus όπως ενέργεια, πόντους

και έξτρα όπλα. Τα όπλα αυτά είναι: πύραυλοι αέρος - εδάφους, laser, κανόνι, είδωλο του Wrap Rattler και το δυναμικό πεδίο. Αυτά είναι απαραίτητα, αφού, χωρίς τα special όπλα, μερικά σημεία του παιχνιδιού είναι αδύνατον να τα περάσετε. Υπάρχουν 7 πίστες για να καταφέρετε να φτάσετε στο τέλος και να σώσετε τον Gradius από τους Bacterious. Οι πίστες αυτές κατά σειρά είναι οι εξής: α) η ηφαιστειακή πίστα, β) η Stonehedge, γ) η πίστα ανεστραμμένου ηφαιστείου, δ) η πίστα MOAI, ε) η πίστα Antennoid, στ) η πίστα Amoeboid και ζ) η πίστα Xaerous. Οι εχθροί που θα συναντήσετε στην

ΥΠΕΡ
Αρκετές πίστες
Ωραία χρώματα
Εύκολος

ΚΑΤΑ
Υπερβολικά δύσκολο
Λιτός ήχος
Εύκολος χειρισμός

πορεία σας είναι πολλοί. Καθένας από αυτούς έχει ιδιαίτερη δυσκολία, αλλά και τους δικούς του πόντους κατά την εξόντωσή του.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πολύ καλά και θα ενθουσιάσουν και τους πιο απαιτητικούς. Ο ήχος είναι καλός, χωρίς κάτι εξαιρετικό. Το gameplay του παιχνιδιού είναι επίσης καλό, αν λάβουμε υπόψη ότι πρέπει να τελειώσουμε 7 ολόκληρες πίστες. Θα το συστήσουμε ανεπιφύλακτα στους φίλους του είδους.

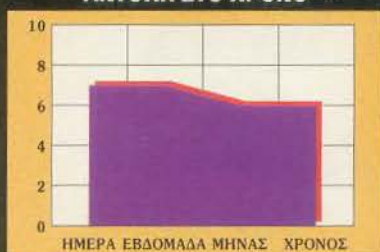
Του Κώστα Γιαγιά

ΕΙΔΟΣ SHOOT'EM UP

ΚΑΤ/ΣΤΗΣ KONAMI

ΠΑΙΚΤΕΣ 1-2

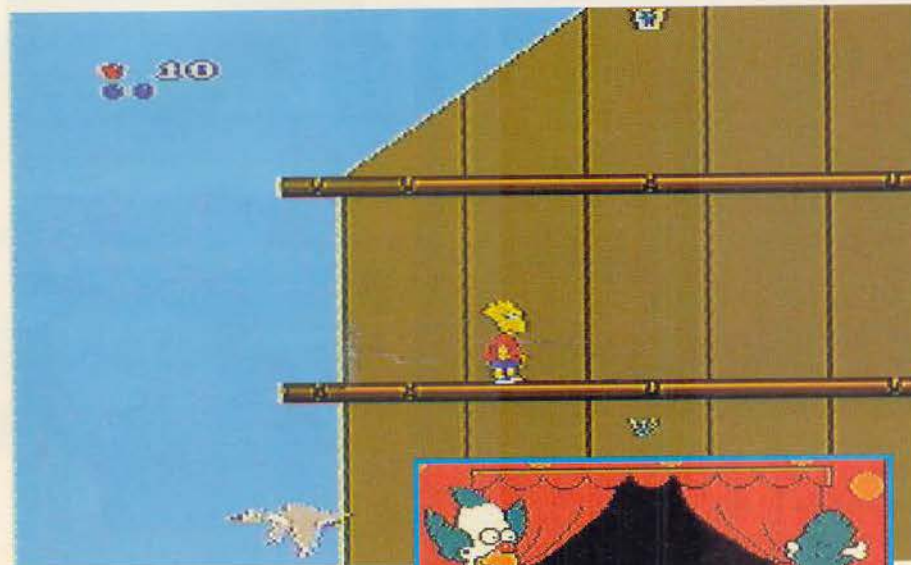
ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Αρκετά μεγάλο και δύσκολο.

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

	Αρκετά ωραία χρώματα.	ΓΡΑΦΙΚΑ 84%
	Περιμένουμε κάτι καλύτερο.	ΗΧΟΣ 76%
	Ποιος θα επρεπε να είναι πιο γρήγορο.	GAMEPLAY 84%
	Πολύ καλή επιλογή για shoot'em up.	ΓΕΝΙΚΑ 82%



Τι γίνεται, όταν ο Bart με την οικογένειά του ξεκινούν για ένα ταξίδι σε όλο τον κόσμο για το Παγκόσμιο Κινητό Θησαυρού Krusty; Όπως είναι φυσικό, πανικός καταλαμβάνει όλους τους φυσιολογικούς ανθρώπους. Σκοπός του Bart κατ' αρχάς είναι να μαζέψει τα αντικείμενα Krusty, που υπάρχουν στις χώρες τις οποίες επισκέπτεται. Αυτό όμως είναι μία καλοστημένη παγίδα από το αφεντικό του Homer Simpson, ώστε να καταφέρει να απαλλαγεί μια και καλή από την τρελή οικογένεια. Ο λόγος είναι ότι ο κ. Burns χάνει πολλά εκατομμύρια δολάρια έχοντας για υπάλληλο τον πατέρα του Bart. Επειδή, λοιπόν, εκείνος δεν μπορεί να κάνει κάτι φανερά, ζήτησε τη βοήθεια των συγγενών του σε ολόκληρο τον κόσμο.

Όχι, δεν βάλουμε κόμικ στο PIXEL, απλώς αυτό είναι το σενάριο του νέου παιχνιδιού της Aklaim, The Simpsons - Bart vs the World. Είναι

ένα σύνθετο παιχνίδι, με κομμάτια arcade και κάποια μικρά ruzzles. Για να τελειώσετε και να περάσετε κάθε χώρα, θα πρέπει να πετύχετε σε όλες τις δοκιμασίες, ώστε να μαζέψετε και όλα τα αντικείμενα 'Krusty'. Οι τοποθεσίες, τις οποίες επισκέπτεστε με καθορισμένη σειρά, είναι η Κίνα, ο Βόρειος Πόλος, η Αίγυπτος και, τέλος, το Χόλιγουντ. Σε καθεμία από αυτές υπάρχουν και τα ανάλογα arcades, αλλά τα περισσότερα είναι σχετικά εύκολα. Βέβαια, υπάρχουν και τα μικρά παιχνιδάκια που σκοπό έχουν να ξεκουράζουν τον παίκτη με κάτι διαφορετικό. Εδώ, θα ήθελα να επισημάνω ότι το παζλ με την εικόνα ήταν πιο δύσκολο από όλα τα arcades. Καλό λοιπόν θα είναι να μαζεύετε στιδήποτε βλέπετε στην οθόνη, γιατί τελικά

σας βοηθούν αρκετά. Π.χ. αν πάρετε τη μάσκα και τη σούπερ μπέρτα, έχετε τη δυνατότητα να γίνετε Bartman. Κάτι σαν τον Superman της εποχής Simpson.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πολύ καλά σχεδιασμένα, με σωστό συνδυασμό χρωμάτων. Ο ήχος δεν είναι από τα πολύ θετικά στοιχεία του παιχνιδιού. Το gameplay διαπιστώσαμε ότι είναι καλό, κάτι το οποίο αρχικά δεν περιμέναμε ιδιαίτερα. Πάντως, είναι έξυπνος ο συνδυασμός των arcades με τα ruzzles. Γενικά, το παιχνίδι απευθύνεται σε όλους τους παίκτες, ανεξαρτήτως ενδιαφέροντος. Είναι πλέον δική σας δουλειά να σώσετε αυτήν την τόσο αγαπητή οικογένεια.

Του Κώστα Γιαγιά

ΕΙΔΟΣ ARCADE

ΚΑΤ/ΣΤΗ AKLAIM

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Διαρκεί μέχρι να το τελειώσετε.

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

	Πολύ καλά χρώματα και ομαλό scrolling.
	Όχι κάτι το ιδιαίτερο.
	Εξυπνη η ιδέα και υλοποιήθηκε σωστά.
	Ισως, θα ήπρεπε ήδη να το έχετε αποκτήσει.
ΓΡΑΦΙΚΑ	80%
ΗΧΟΣ	70%
GAMEPLAY	78%
ΓΕΝΙΚΑ	80%

Σήμερα με...



...μπορείτε

ή να πιείτε ένα



ή να αγοράσετε μία



ή να κάνετε μία βόλτα με το



ή να απολαύσετε μία



ή να...



Οι Wiz και Liz, ένα ζευγάρι μάγων, πειραματίζονται με μείγματα μαγικών φρούτων στην τεράστια χύτρα τους. Δυστυχώς, η Liz δεν έριξε αρκετά κούτσουρα στη φωτιά, η σάλτσα έκοψε, το μαγικό spell δεν είχε τα αναμενόμενα αποτελέσματα και τα οικόσιτα κουνέλια τους μεταφέρθηκαν σε εξωτικές περιοχές, όπου βαθμιαία μειώνεται ο αριθμός τους. Η αποστολή σας είναι να επιστρέψετε τα κουνέλια στον κόσμο των Wiz και Liz, κατατροπώνοντας τους μαγικούς φρουρούς που επιμένουν να κρατάνε τα κουνέλια επειδή τους αρέσει μάλλον το σιφάδο.

Το μόνο που πρέπει να κάνετε, λοιπόν, είναι να μπαινοβγαίνετε στα άπειρα επίπεδα που διαθέτει το παιχνίδι και να μαζεύετε κουνέλια. Αν δεν έχετε επιλέξει δύο παίκτες, τότε σας ανταγωνίζεται η Liz, ο μόνος αντίπαλός σας είναι ο χρόνος. Τα κουνέλια ελευθερώνουν γράμματα, τα οποία πρέπει να μαζέψετε για να σχηματίσετε τη λέξη που εμφανίζεται κάθε φορά στο πάνω μέρος της οθόνης. Μετά από κάθε επίπεδο επιστρέφεται στον κόσμο σας με τα κουνέλια και, αν ψάξετε στα δέντρα γύρω από το σπίτι σας, μπορεί να βρείτε μερικά μαγι-

κά φρούτα, τα οποία πετάτε στη χύτρα ανά δύο, κατασκευάζοντας μαγικά spells. Μερικά παραδείγματα για να μπείτε στο νόημα:

Μήλο-Καρότο δίνει 5.000 πόντους,
Μήλο-Μπανάνα ανοίγει την πόρτα για το shop, όπου μπορείτε να αγοράσετε ή να πουλήσετε μαγικά φρούτα,

Μήλο-Μάνγκο αυξάνει τις νομισματικές μονάδες σας (stars) κατά 75,

Μήλο-Κρεμμύδι δίνει το μαγικό ρουμπίνι (τι το κάνει αυτό, αλήθεια!),

Φράουλα-Κεράσι διπλασιάζει τις νομισματικές μονάδες σας,

Φράουλα-Φράουλα προσθέτει 10 δευτερόλεπτα στο διαθέσιμο χρόνο σας,

Φράουλα-Μπανάνα δίνει το μαγικό διαμάντι

Τα γραφικά είναι όμορφα, ενώ η ταχύτητα συγκρίνεται με αυτήν του Sonic. Ο Wiz κυριολεκτικά "πετάει", σε μια απεγνωσμένη προσπάθεια να σώσει τα αγαπημένα του κουνέλια από τους αδηφάγους φρουρούς (κάτι τεράστια sprites που καταλαμβάνουν σχεδόν τη μισή οθόνη). Το gameplay ακούγεται ίσως μονότονο, αλλά δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι η Psygnosis απευθύνεται με αυτό το παιχνίδι σε μικρές ηλι-

κίες. Διατηρώ τις επιφυλάξεις μου για το αν είμαι ο κατάλληλος για αντικειμενική βαθμολόγηση του παιχνιδιού, αφού απέχω σχεδόν μια δεκαετία από την παιδική ηλικία. Ο καλύτερος κριτής θα ήταν ίσως ο αρχισυντάκτης (μια παιδική καρδιά, εγκλωβισμένη στο σώμα ενός γίγαντα), αλλά δυστυχώς δεν είχε χρόνο να ασχοληθεί με το Wiz'n'Liz. Για να σοβαρευτούμε τώρα, το παιχνίδι θα αρέσει στους μικρούς φίλους, αλλά οι "γρηαιότεροι" θα πρέπει να αναζητήσουν κάτι περισσότερο σοφιστικέ (έτσι, κύριε Πατρίκο!).

Του Ηλία Μανεισιώτη

ΕΙΔΟΣ PLATFORM

ΚΑΤ/ΣΤΗΣ PSYGNOSIS

ΠΑΙΚΤΕΣ 1-2

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ

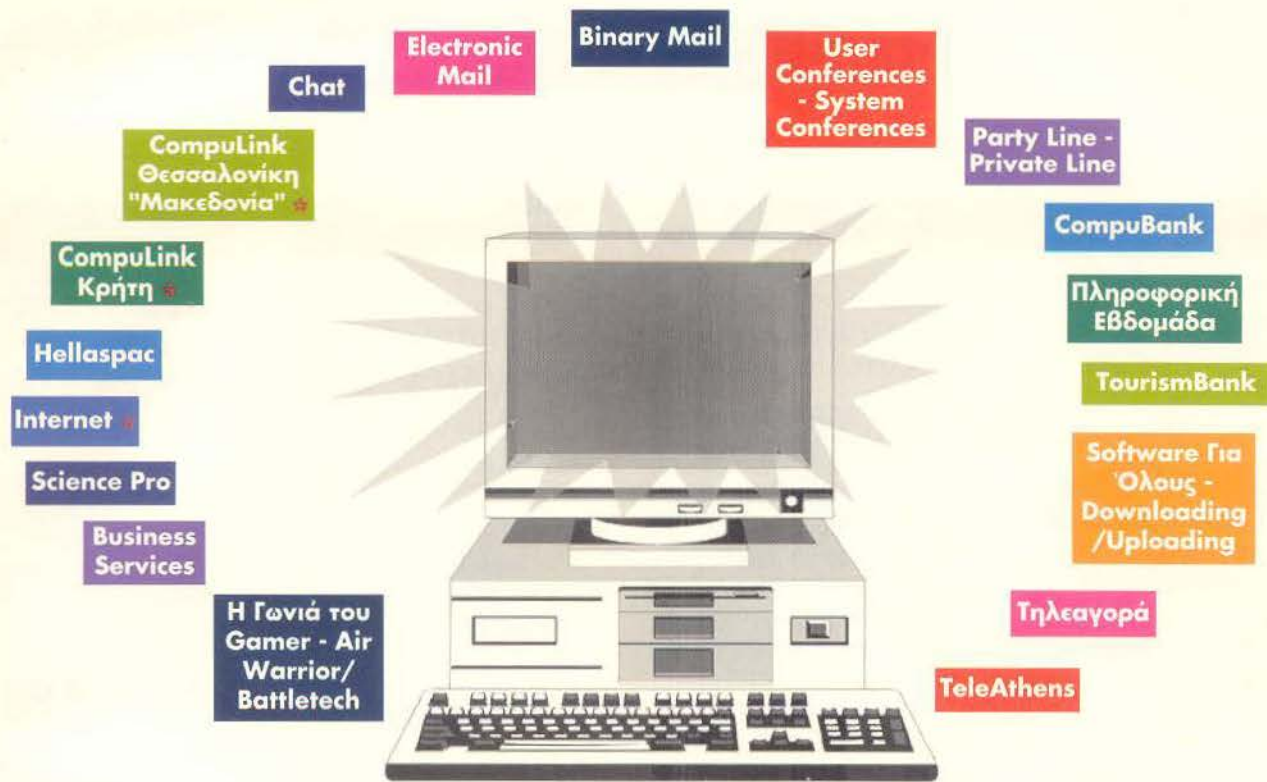


Μόνο για τους μικρούς αδελφούς σας.

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

	Καλοσχεδιασμένα γραφικά και ταχύτητα που ζαλίζει.	ΓΡΑΦΙΚΑ 80%
	Τίποτα το ιδιαίτερο.	ΗΧΟΣ 70%
	Μόνο για μικρές ηλικίες.	GAMEPLAY 60%
	Αν έχετε περάσει την τρυφερή ηλικία, βρείτε κάτι στα μέτρα σας!	ΓΕΝΙΚΑ 70%

...συνδεθείτε με τον απέραντο κόσμο της CompuLink



CompuLink
• ON LINE INFORMATION SERVICES •

Κάντε δικό σας αυτό τον κόσμο με 100 δρχ. την ημέρα!

ΠΡΟΣΩΠΙΚΑ ΠΑΚΕΤΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

- **Basic Pack -- 3.000 δρχ./μήνα (υποχρεωτικό)**
Επιτρέπει την πρόσβαση στις Υπηρεσίες Επικοινωνίας, στο Ηλεκτρονικό Ταχυδρομείο, στις Τηλεδιασκέψεις, στο Downloading Software, στην Τηλεαγορά.
- **Games Pack -- 2.000 δρχ./μήνα (προαιρετικό)**
Επιτρέπει την πρόσβαση σε όλα τα Single και Multi-user Games του συστήματος.
(τόσο τα εν λειτουργία όσο και αυτά που θα λειτουργήσουν μελλοντικά)
- **InfoPack -- 2.000 δρχ./μήνα (προαιρετικό)**
Επιτρέπει την πρόσβαση στις Υπηρεσίες Ενημέρωσης και Πληροφόρησης (Ηλεκτρονική Βιβλιοθήκη, Τράπεζες Πληροφοριών, On-Line Newsletters, TeleAthens κ.ά.).
(τόσο τις εν λειτουργία υπηρεσίες όσο και αυτές που θα λειτουργήσουν μελλοντικά)
- **Full Pack -- 6.000 δρχ./μήνα**
Επιτρέπει την πρόσβαση σε όλες τις υπηρεσίες του συστήματος.

Όλα τα παραπάνω πακέτα συνδρομής επιτρέπουν πρόσβαση στο σύστημα 2 ώρες κάθε μέρα. Πρόσθετες ώρες πρόσβασης είναι διαθέσιμες. Η εφάπαξ εγγραφή στο σύστημα κοστίζει 5.000 δρχ.

**COMPU LINK
HOTLINE**

Για να σας αποσταλεί η δική σας αίτηση εγγραφής
απευθυνθείτε σήμερα στην κ. Ράπη στο τηλέφωνο 9225.520

WORLD CUP (GAMEBOY)

Τους παρακάτω κωδικούς μάς στέλνει ο Ζαμπακόλας Δημήτρης.

3ος αγώνας : 03326
4ος " : 53026
5ος " : 36326
6ος " : 17226
7ος " : 42926
8ος " : 56126
9ος " : 51326
10ος " : 97126
Ημιτελικά : 08626
Τελικά : 01626

THE CASTLEVANIA ADVENTURE (GAMEBOY)

Σίγουρα είναι δύσκολο παιχνίδι. Για να αποφύγετε την ταλαιπωρία των λιγοστών ζωών και των αδύναμων όπλων, επισκεφθείτε τα μυστικά δωμάτια του παιχνιδιού:

Για το πρώτο επίπεδο ανεβείτε το πέμπτο σχοινί, χωρίς να σταματήσετε στο ταβάνι. Ανεβείτε οθόνη και επιλέξετε τα bonus.

Στο δεύτερο επίπεδο απλώς χτυπήστε ένα big eye στο μεσαίο σκαλί της οθόνης με τα τέσσερα σκαλοπάτια και κατεβείτε το αόρατο σχοινί ακριβώς από κάτω σας.

Το μυστικό δωμάτιο του τρίτου επιπέδου βρίσκεται στην οθόνη, ακριβώς μετά το τέλος του οριζόντιου scrolling του ακανθωτού τοίχου που κινείται προς τα αριστερά.

Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να πηδήξετε δεξιά, λίγο πάνω από τη μέση της οθόνης, και να προχωρείτε συνεχώς δεξιά μέσα στον τοίχο!

Στο τέταρτο και τελευταίο επίπεδο, εξοντώστε τον τέταρτο zeldo και πηδήξετε αριστερά στον αέρα από το σχοινί. Περπατήστε στον αέρα και κατεβείτε μέχρι να περάσετε

HINTS 'N' TIPS

CONSOLES & COMPUTERS

κάτω από το χρονομέτρη και πηδήξετε. Ανεβείτε το αόρατο σχοινί και πάρτε τα bonus.

Και ένα μικρό τίρακι: Χάστε επίτηδες μία ζωή στον πρώτο γκρεμό του πρώτου επιπέδου. Μόλις ξαναρχίσετε, φροντίστε να προχωράτε συνεχώς αντίστοιχα.

Αφού κατεβείτε το δεύτερο σχοινί (μετρώντας κανονικά), θα δείτε ένα επιπλέον καντήλι, το οποίο περιέχει έξτρα ζωή. Μπορείτε να το κάνετε συνεχώς, ενώ αν ξαναεπισκεφθείτε το μυστικό δωμάτιο, θα έχετε κέρδος μίας ζωής σε κάθε διαδρομή. Μόλις χάσετε μία ζωή, τα δωμάτια ξαναγεμίζουν.

Εμείς οφείλουμε να ευχαριστήσουμε το Μιχάλη και το Βασίλη Φωταρά, για τη σημαντική βοήθεια, την οποία πρόσφεραν στους αναγνώστες του Pixel.

STREET FIGHTER II (AMIGA)

Ο Δημήτρης Καναβιτσάδος στέλνει στους φίλους του Pixel τις λύσεις για τις κινήσεις των μαχητών.

KEN & RUI:

Γροθιά του δράκου: Ο μοχλός κάτω και απότομα πάνω με fire.

Κλοτσιά της καταγίδας: Κάτω και απότομα πίσω fire (προσοχή, προτού ακουμπήσει κάτω).

Πύρινη σφαίρα: Κάτω και απότομα προς τη μεριά που θέλετε και fire (προσοχή, προτού ακουμπήσει κάτω).

TSUN LI:

Κλοτσιά του ανέμου: Πατάμε συνεχώς το fire.

Ελικόπτερο: Κάτω και απότομα πάνω με fire.

GUILE:

Κλοτσιά της λεπίδας: Κάτω και απότομα πάνω με fire.

Ηχητική έκρηξη: Πίσω και απότομα μπροστά με fire.

Σπάσιμο στον αέρα: Προσπαθήστε να πιάσετε τον αντίπαλο στον αέρα.

BLANKA:

Περιστροφικό χτύπημα: Πίσω και απότομα μπροστά και fire.

Ηλεκτρικό σοκ: Πατάμε συνεχώς fire.

E HONDA:

Τορπίλη του σουμό: Πίσω και απότομα μπροστά με fire.

Ελαφρύ χέρι: Πατάμε συνεχώς fire.

ZANGIEF:

Κατσαβίδι: Πατάμε συνεχώς fire.

DALSHIM:

Πύρινη σφαίρα: Κάτω και προς τη μεριά που θέλετε με fire (προσοχή, προτού ακουμπήσει κάτω).

BODY BLOWS (AMIGA)

Στην οθόνη των επιλογών κάντε το joystick (στο port 2) δεξιά και το joystick (στο port 1) αριστερά. Κρατήστε και τα δύο χειριστήρια σε αυτή τη θέση για τέσσερα δευτερόλεπτα και θα βγείτε σε ένα cheat mode, από το οποίο μπορείτε να διαλέξετε και έναν επιπλέον χαρακτήρα, το Max, εκτός από τα άπειρα.

FIRE FORCE (AMIGA)

Τους παρακάτω κωδικούς μάς έστειλε ο Δημήτρης Ματθές, αλλά θα φανούν χρήσιμοι

μόνο στους κατόχους του Action Replay.

Hours Timer: 001478
Minutes Timer: 00147A
M72 LAW: 001599
M26 Grenades: 001598
M203 Grenades: 00159A
C4 Explosives: 00159C
M16 Mags: 001594
M60 Belts: 001597
First aid kits: 00159B

MIDNIGHT RESISTANCE (AMSTRAD)

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 εξουδετερώσετε κάθε μεγάλο αντίπαλο στο τέλος κάθε επιπέδου.

PRINCE OF PERSIA (MASTER SYSTEM)

Ο Αβράμης Κώστας κατάφερε και βρήκε 14 πίστες αντί για 12. Το πώς τα κατάφερε μπορείτε να το διαπιστώσετε χρησιμοποιώντας τους παρακάτω κωδικούς, τους οποίους μας έστειλε:

1: -
2: HHJJGZ
3: DEJFBG
4: HGNIWE
5: GEIGCK
6: GEJFBH
7: OJNMIO
8: JDFGJC
9: PHQLHO
10: NINHED
11: QKLJGK
12: NFJGCT
13: SJLKGM
14: TJIKG

NINJA GAIDEN (GAME GEAR)

Μερικοί κωδικοί, οι οποίοι κάνουν πιο εύκολη τη ζωή σας:

HINTS 'N' TIPS

Επίπεδο 2: NINJA
 " 3: GIDEN
 " 4: DRGON
 " 5: SWORD

NINJA GAIDEN (NES)

Δοκιμάστε τους παρακάτω κωδικούς, εάν θέλετε να αποκτήσετε κάτι πραγματικά χρήσιμο!

AOTSSI
 EOTSSI
 ESTSSI

SLIME WORLD (LYNX)

Οι παρακάτω κωδικοί θα σας βοηθήσουν να δείτε και άλλα επίπεδα:

07BBC1
 0B8BCD
 9D0AD9
 070964
 CCC945
 30C988
 4F8B09
 098BC3
 C28A87
 8F0BC8
 02A2FF
 C02032
 C4E17F
 C2A1B2
 032770
 DF67F4
 022470

BOULDERDASH (NES)

Βάλτε τους παρακάτω κωδικούς για να βρεθείτε σε άλλους κόσμους:

635870 - ICE WORLD
 840967 - OCEAN WORLD
 840137 - SAND WORLD
 225378 - RELIC WORLD
 752053 - VOLCANO WORLD

ACTION FIGHTER (MASTER SYSTEM)

Αν θέλετε να αποκτήσετε τρεις επιπλέον ζωές, δεν έχετε

CONSOLES & COMPUTERS

παρά να βάλετε για όνομά σας τη λέξη SPECIAL.

Επίσης, καλό θα ήταν να δοκιμάσετε και τους κωδικούς, τους οποίους έχουμε ετοιμάσει για σας: DOKI-PEN, GP-WORLD και HANG-ON.

SPACE HARRIER (GAME GEAR)

Επίπεδο 02: EAGF
 " 03: CHFA
 " 05: DGBC
 " 06: HBGA
 " 07: FBHE
 " 09: BFCH
 " 10: HGDA
 " 11: AGEC

Αν πάλι θέλετε να παίξετε σε "easy mode", κρατήστε πατημένο το κουμπί 2 και ανοίξτε το game gear, ενώ αν θέλετε να παίξετε σε "hard mode", κρατήστε πατημένο το κουμπί 1 και ανάψτε την κονσόλα σας.

ALIEN SYNDROME (NES)

Είστε κακοί, πάρα πολύ κακοί και θέλετε να κερδίσετε έξτρα ζωές αλλά και μία από το φίλο σας; Αν η απάντηση είναι ναι, τότε ξεκινήστε το παιχνίδι με δυο παίκτες και αφού σκοτωθείτε πιο

γρήγορα από το φίλο σας, πατήστε τα κουμπιά A, B και C.

CAPTAIN PLANET (NES)

Ορισμένοι κωδικοί για το παιχνίδι:

Επίπεδο 1.2: 763754
 " 2.1: 955783
 " 2.2: 637511
 " 3.1: 148574
 " 3.2: 786565
 " 4.1: 920272
 " 4.2: 799274
 " 5.1: 344551
 " 5.2: 829443

Τελευταίο επίπεδο: 506210

CENTURION DEFENDER OF ROME (MEGADRIVE)

Εάν θέλετε να έχετε πλήρη έλεγχο του παιχνιδιού, βάλτε απλώς αυτόν τον κωδικό:

ONE STEP BEYOND (AMIGA)

1: 48474	26: 44215	51: 40001	76: 27720
2: 39943	27: 26705	52: 56488	77: 04473
3: 22881	28: 05384	53: 30953	78: 32193
4: 62824	29: 32089	54: 21905	79: 36666
5: 20169	30: 37473	55: 52858	80: 03323
6: 17457	31: 04026	56: 09227	81: 39989
7: 37626	32: 41499	57: 62085	82: 43312
8: 55083	33: 45525	58: 05776	83: 17765
9: 27173	34: 21488	59: 02325	84: 61077
10: 16720	35: 01477	60: 08101	85: 13306
11: 43893	36: 22965	61: 10426	86: 08847
12: 60613	37: 24442	62: 18527	87: 22153
13: 38970	38: 47407	63: 28953	88: 31000
14: 34047	39: 06313	64: 47480	89: 53153
15: 07481	40: 53720	65: 10897	90: 18617
16: 41528	41: 60033	66: 58377	91: 06234
17: 49009	42: 48217	67: 03738	92: 24851
18: 25001	43: 42714	68: 62115	93: 31085
19: 08474	44: 25395	69: 00317	94: 55936
20: 33475	45: 02573	70: 62432	95: 21485
21: 41949	46: 27968	71: 62749	96: 11885
22: 09888	47: 30541	72: 59645	97: 33370
23: 51837	48: 58509	73: 56858	98: 45255
24: 61725	49: 23514	74: 50967	99: 13089
25: 48026	50: 16487	75: 42289	100: 58344

QDUA YQ25 5555
55NK VKXW IPJI

HINTS 'N' TIPS

σα στο παιχνίδι τη λέξη
CASTOR και να ενεργοποιηθεί
to cheat mode του παιχνιδιού.

HERZOG ZWEI (MEGADRIVE)

Για να περάσετε ένα ευχάρι-
στο απόγευμα με αυτό το παι-
χνίδι, βάλτε τους παρακάτω κω-
δικούς:

JLJOIGJBOKO
LHJKINAFAMA
JLJOIGLAOKN (τελευταία
πίστα)

CONSOLES & COMPUTERS

FIRELORD (SPECTRUM)

Ο φίλος Παναγιώτης Καρακί-
τσος επισημαίνει: 8-bit, will
never die. Εμείς συμφωνούμε
μαζί του και γι' αυτό παρουσιά-

ζουμε όποιες λύσεις ή τираκία
έρχονται σε εμάς. Σήμερα, ο
Παναγιώτης μάς στέλνει τα α-
ντικείμενα, τα οποία αν τα ζευ-
γαρώσουμε, όπως δίνονται πα-
ρακάτω, θα τηλεμεταφερθούμε
σε διάφορους τόπους:

Οπλο - Ακουστικά
Σκούπα - Καπέλο
Ομπρέλα - Βαρίδι
Κολιέ - Ζυγός
Τσίχλα - Τσάντα
Κούπα - Κούπα
Ζωές - Ζωές
Ελιά - Λουλούδια
Σταυρός - Ασπίδα
Ενέργεια - Ενέργεια
Αστέρι - Κλειδί
Λουλούδια - Φίλτρο
Δείκτης - Ταμπέλα
Ψωμιά - Σκουλαρίκια

BABY JO (ATARI)

Πιστεύουμε πως σας παρέ-
χουμε μία μικρή βοήθεια, έστω
και για τα τρία επίπεδα, με τους
παρακάτω κωδικούς:

Επίπεδο 2: MUMMY
" 3: GLOUP
" 4: YOUPI

BLACK CRYPT (AMIGA)

Ο Μπαριωτάκης Δημήτρης ε-
πισημαίνει πως, όταν φορτώσει
το παιχνίδι και δημιουργήσει
τους χαρακτήρες που θέλει,
βγαίνει σε μία οθόνη, η οποία
τον ρωτάει αν θέλει να κάνει
save ή cancel. Δεν του κάνει
save και αν πατήσει cancel, ξα-
ναρχίζει από την αρχή.

Φίλε Δημήτρη, όταν πας να
κάνεις save, το πρόγραμμα σου
υποδεικνύει να βάλεις τη
savegame disk, έτσι:

Προτού, λοιπόν, αρχίσεις το
παιχνίδι, δεν έχεις παρά να κά-
νεις μία δισκέτα format και να
την ονομάσεις "SAVEGAME".
Θα διαπιστώσεις πως δεν θα έ-
χεις πλέον κανένα πρόβλημα.

DYNABLASTER (AMIGA)

1-1 UKCLMNKT
1-2 UAGWIQNE
1-3 UAGWIJNA
1-4 UANWIINE
1-5 MUVWLGPC
1-6 UKRLMTKV
1-7 UAGWGINA
1-8 UANWIQNZ

5-1 UANWIJPA
5-2 UAGWIJPE
5-3 UAGWGQPA
5-4 MUVWLGEC
5-5 UKCLPMHT
5-6 UAGWGIPE
5-7 UAGWGSPA
5-8 UANWIJPZ

2-1 UANWQVNA
2-2 MUBWNENC
2-3 UKRLNGKT
2-4 UANWQONE
2-5 UKCLNBKT
2-6 MUBWNINC
2-7 UKRLEHKT
2-8 VANWQVNZ

6-1 MUVWNSZC
6-2 UKRLNGHV
6-3 UAGWBVPA
6-4 UANWQEPE
6-5 UANWBOPA
6-6 MUBWNOET
6-7 UKRLEBHT
6-8 UANWQPPZ

3-1 UANWIPNA
3-2 UAGWIPNE
3-3 UAGWGVNA
3-4 VANWIENE
3-5 MUVWLOPT
3-6 UKRLPHKV
3-7 UAGWGENA
3-8 UANWIPNZ

7-1 UANWGVPA
7-2 UAGWGVPE
7-3 MUBWLSZT
7-4 UKCLPHHV
7-5 UANWGEPA
7-6 UAGWGEPE
7-7 UAVWIOTA
7-8 MUVWLEEG

4-1 UANWQQPA
4-2 MUBWNNEC
4-3 UKRLNLHT
4-4 UANWQIPE
4-5 UANWQSPA
4-6 UAGWQSPE
4-7 MUBWNLZT
4-8 UKCLNNHL

8-1 UKCGNKNKT
8-2 UAGRQONE
8-3 UAGRQJNA
8-4 UANRQINE
8-5 MUGWNGPC
8-6 UKRGNTKV
8-7 UAGRBINA
8-8 UANRQONZ

Από το Μανώλη Κιρτόπουλο

BATTLE SQUADRON (ATARI)

Θέλεις να κάνεις τη ζωή σου
εύκολη και να δεις και τις υπό-
λοιπες πίστες του παιχνιδιού;
Δεν έχεις παρά να πληκτρολο-
γήσεις οποιαδήποτε στιγμή μέ-

ΔΩΣΤΕ ΛΙΓΗ ΠΡΟΣΟΧΗ!!!

Θα ήθελα να αναφέρω για άλλη μία φορά ότι tips
και λύσεις παιχνιδιών είναι αδύνατον να δοθούν από
το τηλέφωνο. Μην το πάρετε προσωπικά. Προσπα-
θήστε να έρθετε για λίγο στη θέση μας. Υπάρχουν
χιλιάδες παιχνίδια, τα οποία μπορεί να παίζει κάποι-
ος τη συγκεκριμένη στιγμή και να κολλήσει σε κά-
ποιο σημείο. Είναι αδύνατον να πιστεύει ότι με ένα
τηλεφώνημα στο περιοδικό θα μπορέσουμε να του
πούμε αμέσως τι πρέπει να κάνει. Γι' αυτό υπάρχει η
στήλη hints'n'tips. Αν πάλι θέλετε για συγκεκριμένα
παιχνίδια τираκία, δεν έχετε παρά να μας στείλετε
ένα γράμμα και εμείς θα φροντίσουμε να σας καλύ-
ψουμε όσο το δυνατόν γρηγορότερα.

Καίσα

**ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΑ
ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ
ΚΑΙ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ**

MINIATΟΥΡΕΣ
CITADEL

MINIATΟΥΡΕΣ
RAL PARTHA

ΚΑΛΛΙΔΡΟΜΙΟΥ 8
11472 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 3606488

Μ. ΚΥΡΙΑΚΟΥ 1
(Κοντά Στη Ροτόντα)
54635 ΘΕΣ / ΚΗ
ΤΗΛ. 212734

Ι. ΜΕΤΑΞΑ 39
Ε.Κ. ΠΛΑΤΑ,
16674 ΓΛΥΦΑΔΑ
ΤΗΛ. 8982057

Μονόκερως
ΔΕΡΙΓΜΥ 23
10434 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 8813990

T.S.R
AVALON HILL
GAMES WORKSHOP
WEST END GAMES
MAYFAIR
CHAOSIUM


ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS
ADVANCED HEROQUEST
AFRIKA KORPS
DRAGON LANCE
BATTLETECH
BLACK BEARD
MAN O' WAR
CALL OF CTHULHU
CIVILIZATION

DRAGON QUEST
DUNGEONS & DRAGONS
GANGSTERS
DARK SUN
NAPOLEONIC BATTLES
JUNTA
MIDDLE EARTH
FORGOTTEN REALMS
PELOPONNESIAN WAR
DE BELIS ANTIGUITATIS
ROBIN HOOD

RUNE QUEST
SHADOWRUN
SPACE HULK
SPACE MARINES
STAR WARS
TALISMAN
THIRD REICH
WARHAMMER 40,000
WAR & PEACE
VAMPIRE
WORLD WAR II

Τώρα και στον Πειραιά... **...Νέο Κατάστημα!**

ΦΙΛΩΝΟΣ 43
ΠΕΙΡΑΙΑΣ 18531
(ΑΠΕΝΑΝΤΙ ΑΠΟ ΑΓ. ΤΡΙΑΔΑ)
ΤΗΛ. 4178337

ΚΟΠΤΕ ΤΟ ΠΑΡΑΚΑΤΩ ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΙ ΕΛΑΤΕ ΣΤΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΤΟΥ ΠΕΙΡΑΙΑ  **ΑΠΟ 22 ΕΩΣ 27 ΝΟΕΜΒΡΙΟΥ ΓΙΑ ΜΙΑ ΕΚΠΤΩΣΗ 20% ΣΕ ΟΛΑ ΤΑ ΕΙΔΗ!**

ΚΟΥΠΟΝΙ ΕΚΠΤΩΣΗΣ **Καίσα** **ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΟΣ ΠΕΙΡΑΙΑ**

20%

Μόνο

Από Δευτέρα 22 Έως Σάββατο 27 Νοεμβρίου 1993

Στο Κατάστημα Πειραιά:
ΦΙΛΩΝΟΣ 43
ΠΕΙΡΑΙΑΣ 18531
ΑΠΕΝΑΝΤΙ ΑΠΟ ΑΓ. ΤΡΙΑΔΑ
ΤΗΛ. 4178337

Μόνο

20%

ΕΚΠΤΩΣΗ ΣΕ... **Ο "ΜΑΓΟΣ"** ...**ΟΛΑ ΤΑ ΕΙΔΗ!**

20%

ΟΧΙ ΦΩΤΟΤΥΠΙΕΣ !!!

CASTLES FORLORN



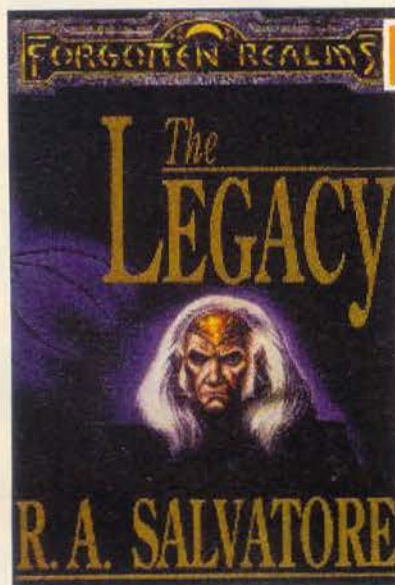
χειωμένα κάστρα του κόσμου του Ravenloft.

Οι παίκτες έχουν ήδη πάρει μία σύντομη γεύση του έρημου κάστρου (Castle Forlorn) από το boxed-set του κόσμου του Ravenloft.

Το Castle Forlorn είναι από μόνο του ένα καινούριο boxed-set, μια μεγάλη περιπέτεια, αλλά και accessory που περιέχει καταπληκτικούς τρισδιάστατους χάρτες ολόκληρου του κάστρου.

Πλούσιο σε λεπτομέρειες, προκαλεί τους τολμηρούς παίκτες να εξερευνήσουν κάθε γωνιά της στοιχειωμένης του έκτασης. Είναι ένα boxed-set της TSR για το Ravenloft.

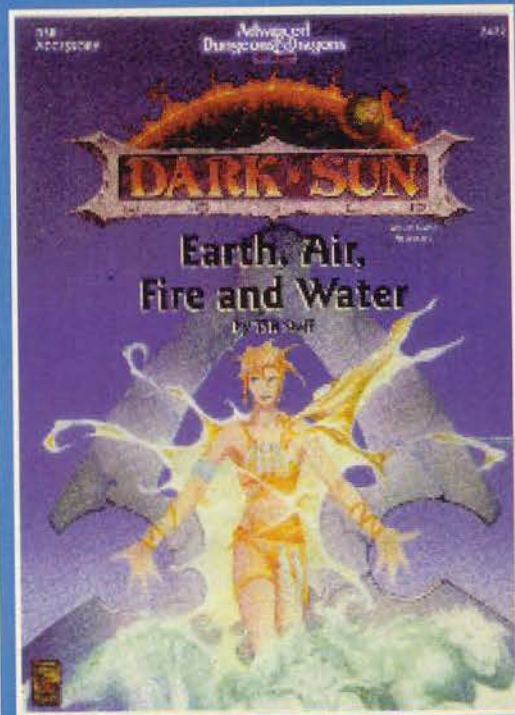
Κάντε την τρομακτική περιήγηση σε ένα από τα πιο φημισμένα στοι-



THE LEGACY

Είναι η έκδοση με μαλακό εξώφυλλο του ομώνυμου best-seller για το 1992 βιβλίου. Εισαγωγή σε μία καινούρια τριλογία, τοποθετημένη μετά την "I Cewind Dale", που ενώνεται έτσι με την τριλογία "Dark Elf". Σε αυτή τη νουβέλα ο Drizzt Do'Urden πιστεύει πως έχει λύσει όλα του τα προβλήματα, μέχρι τη στιγμή που η βασίλισσα Αράχνη ορκίζεται να δηλητηριάσει τη ζωή του με εκδίκηση. Το Legacy είναι μια νουβέλα της TSR, γραμμένη από τον R.A. Salvatore.

EARTH, AIR, FIRE AND WATER



Ηρθε η στιγμή να αποκαλυφθούν τα πιο κρυφά μυστικά της στοιχειώδους μαγείας στον κόσμο του Dark Sun. Κληρικοί, δρυίδες και ιερείς του Athas στηρίζουν τη δύναμή τους στη μαγεία των στοιχειωδών πλανητών. Καινούρια ξόρκια και ικανότητες παρουσιάζονται στο Earth, Air, Fire and Water, για να κάνουν αυτούς τους χαρακτήρες ακόμα πιο ενδιαφέροντες. Επιπλέον, στο accessory αυτό παρέχονται ζωτικές πληροφορίες γύρω από τους ρόλους τους στον κόσμο του Dark Sun. Accessory της TSR για το Dark Sun.

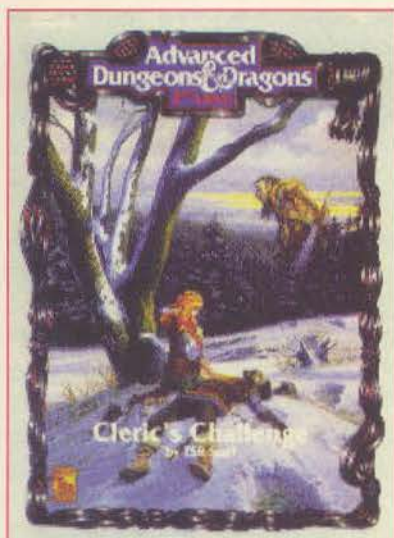
MUSTANG

Το Mustang ξαναζωντανεύει την περίοδο 1944-45, όταν τα ελικοφόρα πολεμικά αεροπλάνα έδιναν σκληρές μάχες για τον έλεγχο του εναέριου χώρου πάνω από την Ευρώπη και τον

Ειρηνικό. Το παιχνίδι περιλαμβάνει το θρυλικό P-51 "Mustang", το σκληροτράχηλο P-47 "Thunderbolt", το ευέλικτο F4 "Corsair", το φονικό F6F "Hellcat" και άλλα γνωστά αεροπλάνα, τα οποία έγρα-

ψαν ιστορία εκείνη την περίοδο. Στο παιχνίδι μπορούν να συμμετάσχουν από 2 έως 4 παίκτες και είναι κατάλληλο τόσο για αρχάριους όσο και για πιο έμπειρους. Από την Avalon Hill.

CLERIC'S CHALLENGE



Ο χαρακτήρας του ιερέα δοκιμάζεται στο "Cleric's Challenge", περιπέτεια για έναν εναντίον ενός, δηλαδή για έναν παίκτη και τον Dungeon Master.

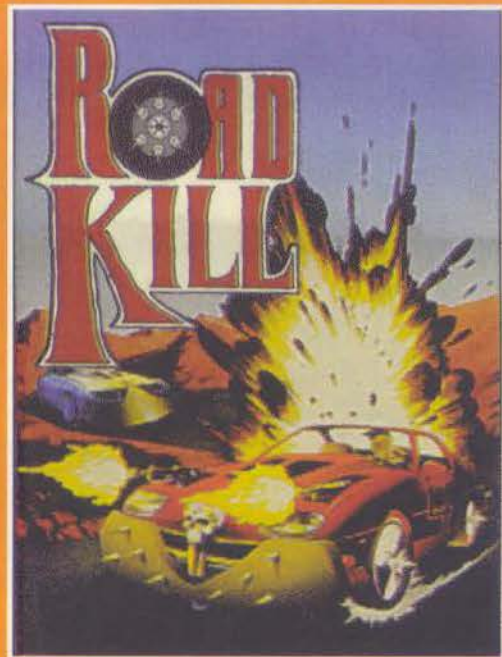
Η κωμωπική Pommeville έχει περιπέσει σε τρομερή αναστάτωση. Φαντάσματα νεκρών και κουφάρια που περπατούν έχουν γίνει σχεδόν συνηθισμένο θέαμα. Απαξ και οι νεκροί σηκωθούν από τους τάφους τους, μόνο ένας κληρικός μπορεί να τους νικήσει, πράγμα όχι και τόσο εύκολο, μια και πρέπει να αναζητηθεί και να καταστραφεί η πηγή της διατάραξης του αιώνιου ύπνου τους. Είναι μία περιπέτεια της TSR για τα AD&D.

BOOK OF ARTIFACTS

Τα Artifacts είναι τα πλέον ισχυρά μαγικά αντικείμενα και αυτό το βιβλίο (με σκληρό εξώφυλλο) είναι ουσιώδες στοιχείο των βασικών κανόνων του συστήματος παιχνιδιού AD&D. Στις 160 σελίδες του Book of Artifacts θα βρείτε τα μυστικά των μαγικών αντικειμένων όλων των

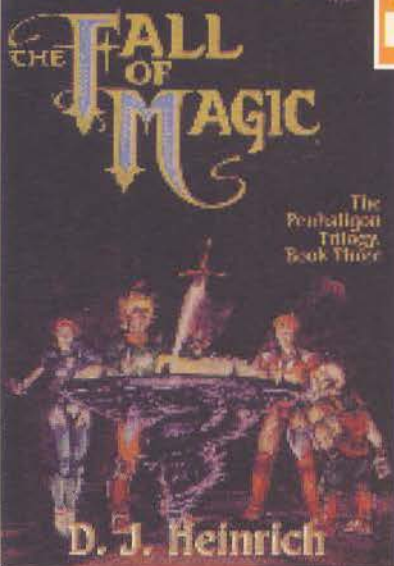
ειδών και επιπέδων. Επίσης, θα βρείτε λεπτομερείς πληροφορίες για τα μαγικά αντικείμενα και τον τρόπο που θα τα φτιάξετε. Τόσο ο Dungeon Master όσο και οι παίκτες θα συναντήσουν συναρπαστικές και πολύτιμες πληροφορίες για να προσθέσουν στα παιχνίδια τους.

ROAD KILL



Το Road Kill είναι ένα εύκολο παιχνίδι με κάρτες, το οποίο μπορούν να παίξουν από δύο μέχρι δέκα παίκτες ή ομάδες οδηγών σε κούρσες καταστροφής. Επιθέσεις με πολυβόλα, εμβολισμοί, προπετάσματα καπνού και πλευρικά χτυπήματα, δρεπανηφόρες ρόδες κάνουν τη δουλειά των οδηγών επικίνδυνη υπόθεση. Το Road Kill είναι προϊόν της γνωστής εταιρίας επιτραπέζιων παιχνιδιών Avalon Hill.

Dungeons & Dragons

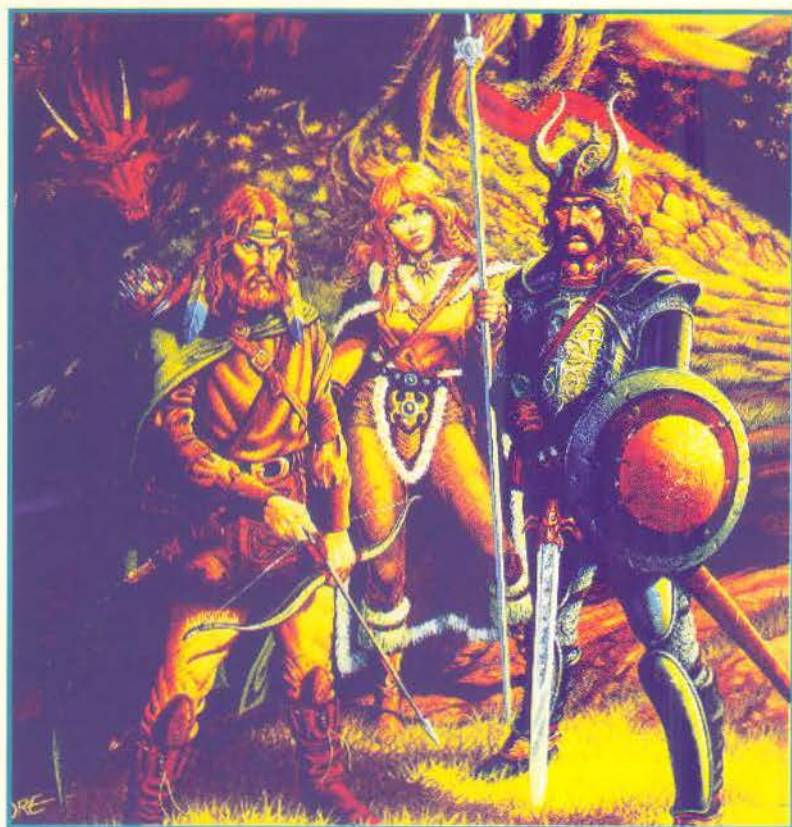


THE FALL OF MAGIC

Το Fall Of Magic αποτελεί το επιπέτασμα της δημοφιούς τριλογίας Penhaligon του Dungeons & Dragons. Κάποιος τρελός μάγος θέλει να εξαπολύσει ένα πλάσμα, το οποίο θα καταστρέψει όλη τη μαγεία του Penhaligon, εκτός από τη δική του. Μόνο ο νεαρός ιππότης Johanna και ο μάγος Davin μπορούν να σταματήσουν την επίθεση και να σώσουν τους χρήστες μαγείας του Penhaligon. Τριλογία Penhaligon, το 3ο βιβλίο. Η τιμή του είναι 1.800 δρχ. και το βρήκαμε στο κατάστημα "Μονόκερως", Δερλιγύ 23, τηλ.: 8813990.

THE DOOM OF DAGGERDALE

Πρόκειται για σύντομη εισαγωγική περιπέτεια, σχεδιασμένη για νέους παίκτες με πρωτοεμφανιζόμενους χαρακτήρες, καθώς και κατάλληλη για αρχάριους Dungeon Masters. Η αποκαλυφθείσα κρύπητα κάποιου ξεχασμένου μάγου κρατά την κοιλάδα του Daggerdale στην αιχμαλωσία. Κραυγή για βοήθεια απευθύνεται στον ισχυρό μάγο Ebuinster, ο οποίος όμως δεν μπορεί να βρεθεί. Έτσι, ο γραμματικός Lhaeo θα συγκροτήσει μία ομάδα νεοφερμένων, με την ελπίδα ότι θα μπορέσουν να ελευθερώσουν την κοιλάδα. Περιπέτεια της TSR για AD&D, την οποία μπορείτε να βρείτε στο κατάστημα "Κάισσα", Καλλιδρομίου 8, τηλ.: 3606488.



κείμενο σε κάποιο ζάρι, αυτό θα αντιπροσωπεύεται από το λατινικό γράμμα "d" (από την αγγλική λέξη dice = ζάρια) ακολουθούμενο από έναν αριθμό.

Ο αριθμός αυτός εκφράζει το ζάρι. Δηλαδή π.χ., το 1d4 μεταφράζεται σε τετράπλευρο ζάρι, το 1d6 σε εξαπλευρο ζάρι, ενώ έχουμε ακόμη τα 1d8, 1d10, 1d12 και 1d20. Αν ο αριθμός πριν από το "d" είναι 1, αυτό σημαίνει ότι το ζάρι πρέπει να ριχτεί μία φορά, αν γράφει 2 δύο φορές και ούτω καθεξής. Αρχίζοντας, πρέπει να ακολουθήσετε ορισμένα βασικά βήματα, προκειμένου να δημιουργήσετε τον πρώτο σας ήρωα. Έτσι, έχουμε:

1ο Βήμα

Ξεκινάμε με το εξαπλευρο ζάρι και ρίχνουμε 3d6 (τρεις φορές) για καθένα από τα στοιχεία του, δηλαδή τη δύναμη (strength), την εξυπνάδα (intelligence), τη σοφία (wisdom), την επιδεξιότητα (dexterity), την υγεία (constitution) και το χάρισμα (charisma). Σημείωση: Επειδή κάθε χαρακτήρας χρειάζεται ένα βασικό νούμερο (δηλαδή ο πολεμιστής τη δύναμη, ο μάγος την εξυπνάδα, ο ιερέας τη σοφία κ.λπ.) και αυτό το νούμερο πρέπει να είναι αρκετά υψηλό, μπορεί κάποιος να αφαιρέσει 2 πόντους από κάποιο άλλο στοιχείο και να προσθέσει 1 (έναν) πόντο στο βασικό του νούμερο. Υπάρχουν όμως και περιορισμοί:

ΠΩΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΥΜΕ ΕΝΑΝ ΗΡΩΑ

Σ' αυτό το τεύχος, θα παρακολουθήσουμε βήμα προς βήμα τη δημιουργία κάποιου ήρωα στα ζωντανά παιχνίδια ρόλων.

• του Umberto Grelloni

Για να δημιουργηθεί ένας ήρωας στο επιτραπέζιο παιχνίδι ρόλων Dungeons & dragons, χρειάζεται φυσικά το ίδιο το παιχνίδι, αλλά και αρκετή υπομονή και φαντασία. Χρειάζονται τα πολύπλευρα ζάρια, τα οποία θα βρείτε μέσα στο κουτί, καθώς και ένα αντίγραφο (κατά προτίμηση φωτοαντίγραφο) του χαρτιού, στο οποίο θα σημειωθούν τα στοιχεία του ήρωα. Για λόγους συντομίας, όπου θα αναφέρεται το

α: Το παραπάνω (δηλαδή η προσθαφαίρεση) ισχύει μόνο για να προστεθούν πόντοι στο βασικό νούμερο.

β: Η υγεία και το χάρισμα δεν αλλάζουν ποτέ.

γ: Η επιδεξιότητα μονάχα αυξάνει και ποτέ δεν πρέπει να μειωθεί.

δ: Κανένα στοιχείο δεν κατεβαίνει κάτω από το 9, σύμφωνα με το παραπάνω σύστημα της προσθαφαίρεσης.

ε: Όλα τα παραπάνω ισχύουν, μόνον όταν κάποιος

δημιουργεί το χαρακτήρα του και όχι οποιαδήποτε άλλη στιγμή.

Έχοντας ολοκληρώσει τη δημιουργία των στοιχείων του ήρωα, τα στοιχεία πρέπει να βρίσκονται σε μία κλίμακα από 3 έως 18. Οι αριθμοί αυτοί δίνουν κάποιους συντελεστές, σύμφωνα με τους πίνακες στις σελίδες 4 και 5 του βιβλίου των κανονισμών.

2ο Βήμα

Στη συνέχεια, πρέπει να διαλέξουμε την κλάση του ήρωα. Ο ήρωας μπορεί να αποκτήσει μία από τις παρακάτω ιδιότητες:

- 1) Πολεμιστής
- 2) Ιερέας
- 3) Μάγος
- 4) Κλέφτης
- 5) Νάνος
- 6) Ξωτικό
- 7) Ανθρωπάκι ή Halfling

Ο ήρωας ξεκινάει πάντα από το πρώτο επίπεδο. Αντίστοιχα είναι και τα hit dice, δηλαδή τα ζάρια που αναφέρονται στις πληροφορίες του κάθε χαρακτήρα και πρέπει να ριχτούν για να προκύψουν τα hit points ή οι πόντοι αντοχής του κάθε ήρωα. Στα hit points προστίθενται ή αφαιρούνται και οι συντελεστές, οι οποίοι προέκυψαν από την υγεία.

3ο Βήμα

Και περνάμε στην επιλογή της προσωπικότητας και της εν γένει συμπεριφοράς του ήρωα (alignment). Οι επιλογές είναι:

- 1) Lawful - Καλός
- 2) Neutral - Ουδέτερος
- 3) Chaotic - Κακός

Η επιλογή της προσωπικότητας (alignment) πρέπει να γίνει προσεκτικά, γιατί επηρεάζει σημαντικά τον ήρωα κατά τη διάρκεια της περιπέτειας και φυσικά αργότερα δεν αλλάζει.

4ο Βήμα

Σημειώνονται τα νούμερα διαφυγής (saving throws), ανάλογα με την κλάση του ήρωα, όπως προκύπτουν από τους αντίστοιχους πίνακες, στις πληροφορίες του κάθε ήρωα.

5ο Βήμα

Ο ήρωας, προτού ξεκινήσει την πρώτη του αποστολή εξερεύνησης, πρέπει να εφοδιαστεί με τα αντίστοιχα όπλα, τις πανοπλίες κ.λπ., που θα τον βοηθήσουν στην αποστολή του. Τα αντικείμενα - εξοπλισμοί, που θα επιλέξει ο ήρωας, βρίσκονται στη σελίδα 13 των κανονισμών με τις τιμές τους και πρέπει να είναι ανάλογα με αυτά που επιτρέπονται στις πληροφορίες κάθε ήρωα.

Προτού γίνει οποιαδήποτε επιλογή, πρέπει να βρε-

θούν τα νομίσματα που κατέχει ο ήρωας. Κάθε ήρωας κατέχει 3d6, δηλαδή 30 - 180 χρυσά νομίσματα. Με αυτά θα αγοράσει τον εξοπλισμό του.

6ο Βήμα

Τώρα, πρέπει να υπολογιστεί το armor class (κλάση θωράκισης) του ήρωα. Ο ήρωας χωρίς πανοπλίες έχει armor class 9. Ανάλογα με την πανοπλία που θα φορέσει - αν του επιτρέπεται - το armor class μειώνεται σύμφωνα με τον τύπο της, όπως ορίζει ο πίνακας στη επόμενη σελίδα.

Ο αριθμός που προκύπτει αποτελεί το armor class του ήρωα. Αυτό μπορεί να μειωθεί περαιτέρω, είτε λόγω ασπίδας - αν επιτρέπεται - είτε λόγω συντελεστή, ο οποίος προκύπτει από την επιδεξιότητα (dexterity) ή τα μαγικά αντικείμενα.

Όλα αυτά είναι δυνατόν να ισχύουν ταυτόχρονα, μειώνοντας το armor class ακόμα περισσότερο. Όσο πιο μικρό είναι το νούμερο του armor class, τόσο πιο δύσκολα μπορεί να χτυπηθεί ο ήρωας. Είναι δυνατόν να υπάρξουν και αρνητικά νούμερα -1, -2 κ.λπ.

7ο Βήμα

Στη συνέχεια, πρέπει να επιλεγούν οι γλώσσες, τις οποίες θα μιλά ο ήρωας. Όλοι μιλούν - συνήθως - την common, δηλαδή την κοινή ομιλούμενη γλώσσα. Το πόσο καλά τη μιλά ο ήρωας ή αν μπορεί να μιλήσει και πρόσθετες γλώσσες, αυτό εξαρτάται από τον πίνακα της εξυπνάδας (intelligence) στη σελίδα 5 και σύμφωνα με τις πληροφορίες που παρέχονται στον κάθε ήρωα.

8ο Βήμα

Ορισμένοι ήρωες διαθέτουν ειδικές ικανότητες. Αυτές πρέπει να αναζητηθούν στις αντίστοιχες πληροφορίες του κάθε ήρωα. Για παράδειγμα, ο μάγος μπορεί να φτιάχνει ξόρκια, οπότε πρέπει να σημειώσει τα ξόρκια που κατέχει, προτού αρχίσει τη σταδιοδρομία του. Ο πίνακας στις πληροφορίες του δείχνει ότι έχει ένα ξόρκι πρώτου επιπέδου στο πρώτο επίπεδο.

Όσο μεγαλύτερο είναι το επίπεδο στο ξόρκι, τόσο ισχυρότερο είναι, οπότε ο ήρωας προκειμένου να χρησιμοποιήσει, πρέπει να έχει το αντίστοιχο επίπεδο. Τα ξόρκια του μάγου βρίσκονται στις σελίδες 31 - 35 των κανονισμών. Ο κλέφτης έχει και αυτός ικανότητες, όπως να κλέβει, να κινείται αθόρυβα κ.λπ. Αυτά αναφέρονται στις πληροφορίες του.

9ο Βήμα

Τελευταία είναι η επιλογή του ονόματος του ήρωα. Είναι αρκετά σημαντικό, επειδή τον χαρακτηρίζει και του παρέχει οντότητα, ζωή. Η επιλογή πρέπει να γίνει προσεκτικά, γιατί αλλαγές στο όνομα επίσης δεν γίνονται, όταν ο ήρωας ξεκινήσει την καριέρα του.

ΠΙΝΑΚΑΣ ΤΟΥ ΗΡΩΑ



DUNGEONS & DRAGONS® Character Record Sheet

1 Player's Name _____

29 Dungeon Master _____

2 Character's Name _____

30 Alignment _____

3 Class _____

31 Level _____

4 Armor Class _____

5 Hit Die _____

6 Hit Points _____

28 Character Sketch or Symbol

7 STRENGTH _____ to melee hit, melee damage, open doors rolls

8 INTELLIGENCE **13** (see Intelligence adjustments in rulebook for number of languages)

9 WISDOM _____ on magic-based saving throws

10 DEXTERITY _____ to missile fire hit rolls, modifies AC

11 CONSTITUTION _____ to hit die rolls for hit points

12 CHARISMA _____ to reaction rolls, also determines retainer morale

14 LANGUAGES: _____

SPECIAL SKILLS: Spells, Thief's abilities, Cleric's turning, etc.

15 _____

16 HIT ROLL TABLE

TARGET AC:	9	8	16	6	5	4	3	2	1	0
HIT ROLL NEEDED:										

17 HIT ROLL ADJUSTMENTS: Melee: _____ Missile: _____

18 SAVING THROWS:

- POISON or DEATH RAY
- MAGIC WAND
- TURN TO STONE or PARALYSIS
- DRAGON BREATH
- SPELLS or MAGIC STAFF

19 MONEY and TREASURE

PP: _____ GP: _____ ES: _____ CP: _____ TOTAL VALUE: _____

GEMS: **20**

21 Prime Requisite Score _____ **23** Bonus/Penalty _____

22 Needed for next level: _____

24 EXPERIENCE

25 OTHER NOTES including places explored, people & monsters met

26 NORMAL ITEMS

27 EQUIPMENT CARRIED: MAGICAL ITEMS

- 1 Το όνομα του παίκτη, που υποδύεται τον ήρωα.
- 2 Το όνομα του χαρακτήρα ή του ήρωα.
- 3 Η κλάση του ήρωα: μάγος, κλέφτης κ.λπ.
- 4 Η κλάση θωράκισης, επιδεξιότητας, δοσμένη σε νούμερο.
- 5 Το ξόρκι του χαρακτήρα ανά επίπεδο.
- 6 Πόντοι ζωής, αντοχής του ήρωα.
- 7 Δύναμη, ρίξε 3d6 και σημείωσέ το εδώ.
- 8 Εξυπνάδα, ρίξε 3d6 και σημείωσέ το εδώ.
- 9 Σοφία, ρίξε 3d6 και σημείωσέ το εδώ.
- 10 Επιδεξιότητα, ρίξε 3d6 και σημείωσέ το εδώ.
- 11 Υγεία, ρίξε 3d6 και σημείωσέ το εδώ.
- 12 Χάρισμα, ρίξε 3d6 και σημείωσέ το εδώ.
- 13 Συντελεστές, οι οποίοι προκύπτουν από τους αριθμούς που έχει κάθε ιδιότητα.
- 14 Γλώσσες, τις οποίες μιλά κάθε ήρωας.
- 15 Ειδικές ιδιότητες, οι οποίες προκύπτουν από την κλάση: ο μάγος ξόρκια, ο ιερέας ξόρκια και δώξιμο νεκροζώντανων κ.λπ.

- 16 Αριθμοί μάχης, οι οποίοι προκύπτουν από τους πίνακες μάχης των κανονισμών, ανάλογα με την κλάση του, και δείχνουν το νούμερο που χρειάζεται να φέρει ρίχνοντας 1d20, προκειμένου να πετύχει τους αντιπάλους του ανάλογα με το armor class που έχουν.
- 17 Bonus που έχει ο χαρακτήρας στο d20 για να πετύχει τους αντιπάλους του, λόγω δύναμης, μαγικών όπλων κ.λπ.
- 18 Νούμερα διαφυγής, τα οποία πρέπει να φέρει ο χαρακτήρας ρίχνοντας το 1d20 για να γλιτώσει από την αντίστοιχη επίθεση.
- 19 Νομίματα, τα οποία διαθέτει ο ήρωας.
- 20 Πολύτιμοι λίθοι, τους οποίους κατέχει ο ήρωας.
- 21 Το βασικό νούμερο του χαρακτήρα, ανάλογα με την κλάση του.
- 22 Οι πόντοι εμπειρίας, τους οποίους χρειάζεται ο ήρωας για το επόμενο επίπεδο.
- 23 Σημειώνονται εδώ τα bonus ή τα

- penalties, που έχει ο χαρακτήρας, στις εμπειρίες που λαμβάνει ανάλογα με το βασικό νούμερο που έχει. Ο αριθμός αυτός εκφράζεται σε ποσοστό τοις εκατό (%).
- 24 Εδώ σημειώνονται οι πόντοι εμπειρίας, τους οποίους έχει συγκεντρώσει ο ήρωας.
- 25 Γενικές σημειώσεις.
- 26 Χώρος, στον οποίο σημειώνονται οι εξοπλισμοί, εκτός των μαγικών αντικειμένων.
- 27 Χώρος για τα μαγικά αντικείμενα, εκτός των κανονικών εξοπλισμών.
- 28 Σκίτσο του χαρακτήρα, ανάλογα με τη φαντασία του παίκτη ή το σύμβολο που κατέχει στην ασπίδα του ή το όπλο του.
- 29 Το όνομα του DM.
- 30 Η προσωπικότητα του ήρωα, δηλαδή καλός, κακός ή ουδέτερος.
- 31 Το επίπεδο του χαρακτήρα, δοσμένο σε νούμερο.

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 Σελίδες 230	2.500
E2.	ΤΟ "ΧΡΥΣΟ" ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ Σελίδες 242	2.100
E3.	ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ Η/Υ Σελίδες 146	1.500
E4.	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟΥΣ PERSONAL COMPUTERS Σελίδες 284	4.100
E5.	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΑ COMPUTER GRAPHICS Σελίδες 256	4.100
E6.	ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ Σελίδες 206	3.400
E7.	ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ WINDOWS;	4.100
E8.	MS-DOS 6.0 σε μία εβδομάδα Σελίδες 214	2.800
E9.	ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ COMPUTERS;	4.100

ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ...

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Γ1.	VIDEOTECH Σελίδες 182	2.400
Γ2.	ON LINE ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗΣ Σελίδες 184	2.600
Γ3.	VIRTUAL REALITY Σελίδες 200	2.900
Γ4.	FRACTALS Σελίδες 216 συνοδεύεται από δισκέτα 3.5" 720KB	3.600
Γ5.	MULTIMEDIA Σελίδες 176	2.600
Γ6.	ΔΙΚΤΥΑ Σελίδες 180	2.600

ΓΙΑ... POWER USERS

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

ΓΛΩΣΣΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Π1.	VISUAL BASIC Σελίδες 422	5.100
Π2.	CLIPPER 5.01 Σελίδες 192	2.500
Π3.	BORLAND C++ 3.0 & 3.1 Σελίδες 592	5.100
Π4.	TURBO PASCAL ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 302 συνοδεύεται από δισκέτα 3.5", 1.44MB	5.100

ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ & ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Λ1.	DOS 5 Σελίδες 394	4.100
Λ2.	WINDOWS 3.1 Σελίδες 426	4.100
Λ3.	UNIX Σελίδες 826	7.400
Λ4.	NOVELL NETWARE 2.2 Σελίδες 332	4.600
Λ5.	AUTOCAD 12 Σελίδες 480	5.800
Λ6.	ACCESS MICROSOFT Σελίδες 304	4.600
Λ7.	QUARK XPRESS 3.1 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 260	4.600
Λ8.	MICROSOFT WORD 2 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 468	4.600
Λ9.	AMI PRO 2.0 Σελίδες 594	5.200
Λ10.	AMI PRO 3.0 Σελίδες 610	6.100
Λ11.	COREL DRAW! 3.0 Σελίδες 278	4.600
Λ12.	VENTURA Σελίδες 300	4.100
Λ13.	COREL DRAW! 4.0 Σελίδες 430	5.100
Λ14.	QUATRO PRO ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 344	4.600
Λ15.	PAGEMAKER Σελίδες 320	4.600
Λ16.	PHOTOSHOP 2.5 Σελίδες 176	3.900

POCKET GUIDES

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
G1.	DOS 5.0 Β' έκδοση Σελίδες 182	2.100
G2.	DR DOS 6.0 Σελίδες 208	2.100
G3.	MS-DOS 6.0 Β' έκδοση Σελίδες 216	2.100
G4.	WINDOWS 3.1Β' έκδοση Σελίδες 330	2.100
G5.	WORDPERFECT 5.1 Β' έκδοση Σελίδες 314	2.100
G6.	WORDPERFECT 5.1ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 284	2.100
G7.	EXCEL 3.0 Σελίδες 164	2.100
G8.	WINDOWS 3.0 Σελίδες 256	2.100

HOME COMPUTING

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
H1.	ADVENTURES Βιβλίο Δεύτερο Σελίδες 266	4.100
H2.	NINTENDO NES Σελίδες 122	1.800
H3.	NINTENDO GAME BOY 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 Σελίδες 80	1.600
B2.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΗΜ. ΣΧΕΣΕΙΣ Σελίδες 100	1.600
B3.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ Σελίδες 100	1.600
B4.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ PROJECT MANAGEMENT Σελίδες 112	1.600
B5.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΙΑΠΡΑΓΜΑΤΕΥΣΕΙΣ Σελίδες 104	1.600
B6.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΚΙΝΗΤΡΩΝ Σελίδες 112	1.600
B7.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΣ ΠΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ Σελίδες 104	1.600
B8.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ Σελίδες 104	1.600
B9.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΡΕΥΝΑ ΑΓΟΡΑΣ Σελίδες 104	1.600
B10.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΗΣΗ ΧΡΟΝΟΥ Σελίδες 104	1.600

ΓΕΝΙΚΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
M1.	ΧΡΗΜΑΤΟΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ Σελίδες 320	4.300
M2.	ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ Σελίδες 226	3.000
M3.	Ο ΠΕΤΥΧΗΜΕΝΟΣ MANAGER Σελίδες 340 1' έκδοση	2.700
M4.	DIRECT MAIL Σελίδες 234	2.700
M5.	MANAGEMENT ΚΑΙ ΜΙΚΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ Σελίδες 210	2.700

τηλεαγορα
MAIL ORDER SERVICES

SOFTWARE

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

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ SOFTWARE

ES1.	ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ (ΕΜΒΑΔΑ)	9.900
ES2.	ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ (ΜΟΝΑΔΕΣ ΜΕΤΡΗΣΗΣ) διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή σε 2 5.25"	9.900

GAME SOFTWARE

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
GS1.	MIND BLASTER (compilation) διατίθεται σε δισκέτες για PC 3.5" ή AMIGA	6.000
GS2.	DEFENDER OF THE GALAXY διατίθεται σε δισκέτα για AMIGA	4.000
GS3.	TARTA για AMIGA για PC 3.5"	4.000 5.000
GS4.	Ο ΤΕΛΕΥΤΑΙΟΣ ΥΠΕΡΑΣΠΙΣΤΗΣ διατίθεται σε δισκέτα για PC 3.5"	5.000
GS5.	ΟΙ ΔΕΚΑ ΔΟΚΙΜΑΣΙΕΣ διατίθεται σε δισκέτα για PC 3.5"	5.000
GS6.	THE CLUB HOUSE (compilation) διατίθεται σε δισκέτα AMIGA	6.000
GS7.	SILVER BALL διατίθεται σε δισκέτα για PC 3.5"	5.000
GS8.	ΝΑΥΜΑΧΙΑ διατίθεται σε δισκέτα AMIGA	4.000

VIDEO

ΣΕΙΡΑ ΤΕΧΝΟΓΝΩΣΙΑ

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

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

PC MASTER

ΤΟ PC MASTER ΣΑΣ ΠΡΟΣΚΑΛΕΙ ΣΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΤΩΝ PC GAMES!



- Hints 'n' tips για DOS και WINDOWS
- Σειρές αρχαρίων
- Στήλη ερωτήσεων / απαντήσεων
- Νέα μορφή software Reviews
- Πώς να αγοράσετε έναν υπολογιστή;
- Προγραμματιστικά θέματα

...ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ ΤΟ ΝΕΟ
SUPER ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ

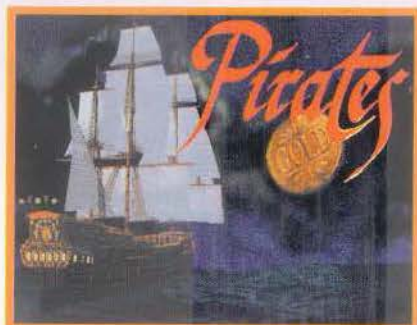
- ADVENTURE
- STRATEGY

PC GAMES

- SIMULATION
- ROLE PLAYING GAMES
- PUZZLE
- PLATFORM
- ARCADE
- SHOOT 'EM UP
- ACTION

• 20 σελίδες με adventures και RPGs

• Εκτενή reviews με hints 'n' tips γνωστών games της αγοράς



ΠΑΝΤΑ Η #1 ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΩΝ PC USERS!!!

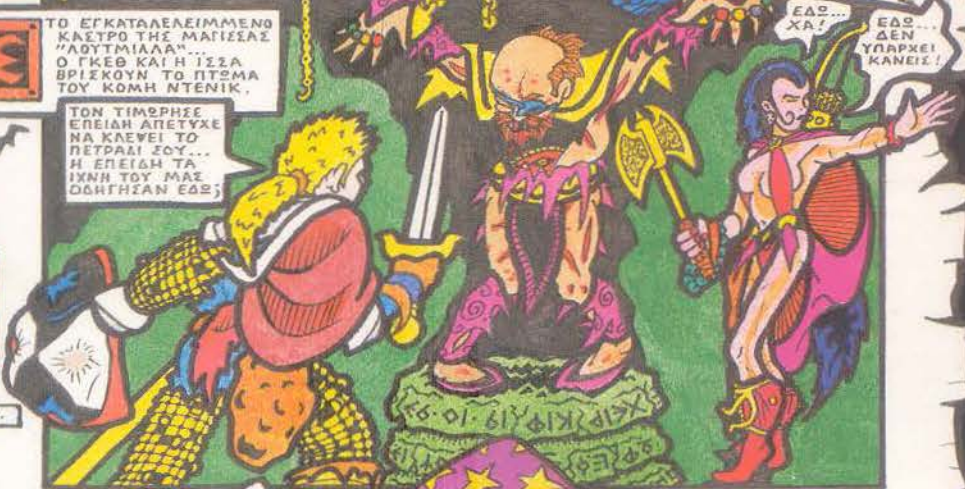
ΚΑΙΣΣΑ 4

ΞΕΧΑΘΕΝΑ



Σ ΤΟ ΕΓΚΑΤΑΛΕΙΜΜΕΝΟ ΚΑΣΤΡΟ ΤΗΣ ΜΑΓΙΣΣΑΣ "ΛΟΥΤΜΙΛΛΑ"... Ο ΓΚΕΒ ΚΑΙ Η ΊΣΣΑ ΒΡΙΣΚΟΥΝ ΤΟ ΠΤΩΜΑ ΤΟΥ ΚΟΜΗ ΝΤΕΝΙΚ.

ΤΟΝ ΤΙΜΩΡΗΣΕ ΕΠΕΙΔΗ ΑΠΕΤΥΧΕ ΝΑ ΚΛΕΨΕΙ ΤΟ ΠΕΤΡΑΔΙ ΕΟΥ... Η ΕΠΕΙΔΗ ΤΑ ΙΧΝΗ ΤΟΥ ΜΑΣ ΟΔΗΓΗΣΑΝ ΕΩΣ;



ΕΔΩ... ΚΑ? ΕΔΩ... ΔΕΝ ΥΠΑΡΧΕΙ ΚΑΝΕΙΣ!

Ο ΓΚΕΒ ΑΠΕΛΠΙΣΜΕΝΟΣ ΦΩΝΑΖΕΙ...

"ΜΑΓΕ"!...



... ΚΑΙ Ο ΦΥΛΑΚΑΣ ΤΟΥ ΠΥΡΡΟΥ ΤΗΣ "ΚΑΙΣΣΑ"... ΕΜΦΑΝΙΖΕΤΑΙ ΜΠΡΟΣΤΑ ΤΟΥΣ!



Η "ΛΟΥΤΜΙΛΛΑ" ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΕΥΟΙΜΗ ΝΑ ΣΑΣ ΛΗΨΕΙΣ... ΚΑΤΕΨΥΞΕ ΠΕΡΙΟΧΕΣ ΠΟΥ ΟΙ ΜΑΓΙΚΕΣ ΤΗΣ ΔΥΝΑΜΕΙΣ ΘΑ ΛΥΣΘΟΥΝ... ΣΗΜΑΝΤΙΚΑ!



ΚΑΤΕΨΥΞΕ ΣΤΑ "ΞΕΧΑΣΜΕΝΑ ΒΑΣΙΛΕΙΑ"... ΕΚΕΙ ΠΟΥ ΚΥΡΙΑΡΧΕΙ Η ΜΑΓΕΙΑ!

ΤΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ, ΤΑ ΚΟΥΤΙΑ, ΤΑ ΒΙΒΛΙΑ ΤΗΣ "ΚΑΙΣΣΑ"... ΑΝΘΙΓΟΥΝ ΠΥΛΕΣ ΠΟΥ ΟΔΗΓΟΥΝ ΣΕ ΑΛΛΟΥΣ ΚΟΣΜΟΥΣ, ΠΛΑΝΗΤΕΣ, ΔΙΑΣΤΑΣΕΙΣ...



ΣΤΗ ΤΑΒΕΡΝΑ "PAM RAT" ΒΑ ΣΥΝΑΝΤΗΣΕΤΕ ΤΟΝ ΚΙΣΤΑΜ!... ΕΙΝΑΙ ΓΝΩΣΤΗΣ ΤΩΝ ΜΑΓΙΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ ΚΑΙ ΣΙΓΟΥΡΑ Ο ΚΑΤΑΛΑΒΩΣ ΞΕΝΩΣ ΓΙΑ ΤΟ ΕΡΙΚΙΝΟΥΝΟ ΤΑΞΕΙΔΙ ΣΑΣ... ΖΗΤΗΣΤΕ ΤΗ ΒΟΗΘΕΙΑ ΤΟΥ!

Η ΠΥΛΗ ΑΝΘΙΓΕΙ...



... ΓΙΑ ΝΑ ΟΔΗΓΗΣΕΙ ΤΟΝ ΠΟΛΕΜΙΩΝ ΚΑΙ ΤΗΝ ΙΕΡΕΙΑ ΣΕ ΝΕΕΣ ΑΝΑΖΗΤΗΣΕΙΣ.



ΝΑ ΤΟΣ ΠΑΙΔΙΑ! ΑΥΤΟΣ ΕΙΝΑΙ? ΚΑΝΕ ΠΙΣ ΤΑΒΕΡΝΙΑΡΗ!



Ο ΝΕΑΡΟΣ ΕΚΑΝΕ ΤΟ ΣΦΑΛΜΑ ΝΑ ΒΡΕΘΕΙ ΣΤΟ ΔΡΟΜΟ ΜΑΣ... ΟΠΟΙΟΣ ΑΛΛΟΣ ΒΡΕΘΕΙ ΜΠΡΟΣΤΑ ΜΑΣ ΘΑ ΠΕΘΑΝΕΙ!

ΑΠΟ ΣΥΓΧΡΟΝΙΣΜΟ ΚΑΛΑ ΠΑΜΕ!



ΚΑΜΑΡΕΤΙΑ! ΚΙΣΤΑΜ ΣΕΡ ΑΜΟΙΒΗ: 30.000 ΧΡΥΣΑ ΚΟΜΙΣΜΑΤΑ

FORGOTTEN REALMS

- CAMPAIGN SETTING
 - FORGOTTEN REALMS NEW EDITION BOXED SET.
 - MONSTROUS COMPENDIUM
 - FORGOTTEN REALMS APPENDIX #1.
 - FORGOTTEN REALMS APPENDIX #2.
 - KARA-TUT APPENDIX.
- SOURCEBOOKS
 - FORGOTTEN REALMS CITY SYSTEM.
 - MENZOBERRANZAN BOXED SET.
 - RUINS OF MYTH DRANNOR.
 - AURORA'S WHOLE REALM CATALOGUE.
 - VOLG'S GUIDE TO WATERDEEP.

- ADVENTURES
 - HAUNTED HALLS OF EVENINGSTAR.
 - BLOODSTONE LANDS.
 - OLD EMPIRES.
 - DWARVES DEEP.
 - ANAUROCH.
 - GREAT GLACIER.
 - GOLD & GLORY.
 - SHINING SOUTH.
 - DRACONOMICON.
 - THE DRAW OF THE UNDERDARK.
 - PIRATES OF THE PALIN STARS.
 - CODE OF THE HARDERS.
- ALSO:
 - THE HORDE CAMPAIGN SETTING BOXED SET.
 - MARTICA CAMPAIGN SETTING BOXED SET.

- ΚΑΛΛΙΔΡΟΜΙΟΥ Β Σ ΙΠΠΟΚΡΑΤΟΥΣ 11472 ΑΘΗΝΑ. ΤΗΛ: 3606498
- Μ. ΚΥΡΙΑΚΟΥ 1 ΡΟΤΟΝΤΑ 54635 ΘΕΣ/ΚΗ. ΤΗΛ: 212734
- Τ. ΜΕΤΑΞΑ 39 Ε.Κ. ΠΛΑΖΑ 16674 ΓΛΥΦΑΔΑ. ΤΗΛ: 8992057
- 'ΜΟΝΟΚΕΡΟΣ' ΔΕΡΙΓΝΥ 23 ΠΛ. ΒΙΚΤΩΡΙΑΣ 10434 ΑΘΗΝΑ. ΤΗΛ: 9813990



ΝΕΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ:
ΦΙΛΩΝΟΣ 43 ΠΕΙΡΑΙΑΣ 18331
ΣΑΠΕΝΑΝΤΙ ΑΠΟ ΑΓ. ΤΡΙΑΔΑ
ΤΗΛ: 4178337 ΚΑΙ...