

ΡΙΧΞΕΛ

ΜΗΝΙΑΙΟ ΝΕΑΝΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ & ΝΕΑΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ

SPECIAL REVIEW
PERIHELION
THE PROPHECY

VIRTUAL REALITY

Μεταφορά σε μια
άλλη διάσταση



AMIGA ΤΕΣΤ VIDI 12 RT

Real time
ψηφιοποίηση
εικόνας με μικρό
κόστος



ΣΧΟΛΙΑΖΟΝΤΑΣ

Σενάρια και φήμες σχετικά με
την πώληση της Commodore

ΤΕΣΤ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΟΥ
Clarity, 16-bit stereo sampler
για την Amiga

ΘΕΜΑ RPG

Planescape, η περιπέτεια των
διαστάσεων

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΙ

- Αποτελέσματα του μουσικού
διαγωνισμού της Amstrad
- Μεγάλος διαγωνισμός, με
έπαθλο 15 ελληνικά
Workbench!



MUNDIAL '94

Αφιέρωμα στα
Football Games
για
υπολογιστές
και κονσόλες





TELE CL



ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΙΤΛΟΙ CD 32 AMIGA-4900 ΔΡΧ.

TROLLS
TEAM YANKEE
WOMEN IN MONTION
MORPH
OVERKILL
JOHN BARNES. FOOTBALL
GLOBAL EFFECT
ARABIAN KNIGHTS
DONK
SLEEP WALKER
SUPER PUTTY & ΑΛΛΑ

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΑ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ AMIGA

CORDLESS TRACKBALL	8900
OPTICAL MOUSE	8900
OPTICAL PEN MOUSE	8900
ROBOVIDI + SPLITER	
DUGITIZER	38500
NEW VIDI 12 REAL TIME	
DIGITIZER ΓΙΑ AM1200	59000
MIDI INTERFACE	6800
IDE + CD ROM CONTROLLER	
ΓΙΑ A2000 - 3000 - 4000	34000
SOUND SAMPLER 16 BIT	59000

AMIGA CD 32

- 32 BIT ΚΟΝΣΟΛΑ (ΜΕ 4 ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΕΣ)
- ΣΥΝΔΕΕΤΕ ΜΕ ΟΠΟΙΑΔΗΠΟΤΕ ΕΓΧΡΩΜΗ ΤΗΛΕΟΡΑΣΗ & VIDEO
- 16.000.000 ΧΡΩΜΑΤΑ
- ΨΗΦΙΑΚΟΣ ΣΤΕΡΕΟΦΩΝΙΚΟΣ ΗΧΟΣ
- ΣΥΜΒΑΤΟ ΜΕ CDTV
- ΠΑΙΖΕΙ CD: CD 32 - CD MUSIC - CD + G

ΕΤΟΙΜΟ ΠΑΡΑΔΩΤΟΙ
60
ΤΙΤΛΟΙ
ΓΙΑ CD 32



ΠΛΑΚΕΤΑ ΜΕ ΘΕΣΗ ΓΙΑ SIMM, CLOCK ΚΑΙ ΘΕΣΗ ΓΙΑ COPROCESOR	24000
SIMM 2 MB A 1200 - 4000	35000
SIM 4 MB A 1200 - 4000	62000
CO PROCESOR 33 MHZ	33000
CO PROCESOR 40 MHZ	43000
ΕΛΛΗΝΙΚΟΣ ΔΙΕΥΘΥΝΣΙΟΓΡΑΦΟΣ	6500
GEN LOCK RENDALE	
FADE-MIX	67000
GEN LOCK GVP G-LOCK	138000

SUPER ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΙΟΥΝΙΟΥ**

GAME PACK A-1200 + JOYSTICK + MOUSE PAD + ΚΑΘΑΡΙΣΤΙΚΗ ΔΙΣΚΕΤΑ + 20 DISKS
+ GAMES + ΕΓΓΥΣΗ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΕΙΑΣ **ΜΟΝΟ 99.900**

PROFESSIONAL PACK AGA

A-1200 + WORDWORTH 2.0 + DELUXE PAINT IV
+ PRINT MANAGER + OSCAR + DENNIS +
MOUSE PAD + ΚΑΘΑΡΙΣΤΙΚΗ ΔΙΣΚΕΤΑ

ΟΛΟ ΤΟ SOFTWARE ΕΙΝΑΙ ΑΥΘΕΝΤΙΚΟ με αναλυτικό MANUAL **ΜΟΝΟ 99.900**

CD 32 + 3 GAMES **ΜΟΝΟ 84.000**

**A-1200 + MONITOR -
TV GRUNDIG** **ΜΟΝΟ 156.800**

CD 32 + { **DIGERS**
OSCAR
3 GAMES **ΕΠΙΛΟΓΗ ΣΑΣ** **ΜΟΝΟ 96.000**

**ΚΑΡΤΑ ΜΕ REAL TIME - 5 MBRAM - 16 ΘΕΣΕΙΣ ΜΝΗΜΗΣ -
COPROCESOR 68882** **ΜΟΝΟ 99.000**

HARD DISKS ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΙ-A 600-1200

65 MB 2,5"	49900
86 MB 2,5"	59000
125 MB 2,5"	85000

EX-DRIVE

**ΤΟ ΝΕΟ ΚΙΤ ΣΚΛΗΡΟΥ ΓΙΑ A 600 -1200
ΤΗΣ POWER SYSTEM**

EX DRIVE **19000**

(ΘΕΣΗ ΓΙΑ 2 ΣΚΛΗΡΟΥΣ)

EX DRIVE + **34000**

(ΘΕΣΗ ΓΙΑ 1 ΣΚΛΗΡΟ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ 2ο FLOPPY)

EX DRIVE + 250 MB HD **84000**

EX DRIVE + 2ο floppy + 250 MB **95000**

Drive ΕΣΩΤΕΡΙΚΟ **16900**

ΝΕΟ ΠΡΟΪΟΝ

VIPER 030 για A 1200

68030 / 28 MHZ

ΘΕΣΗ ΜΑΘΗ COPR

ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΕΩΣ 128 MB RAM

REAL TIME

SCSI II ADAPTOR

ΠΙΟ ΓΡΗΓΟΡΟ ΑΠΟ A 4000/30

ΜΟΝΟ : 69000

**ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ Ο ΦΠΑ
**ΟΙ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΙΣΧΥΟΥΝ ΕΩΣ ΕΞΑΝΤΛΗΣΕΙΣ ΤΟΥ STOCK

UB

ΑΘΗΝΑ

Θησέως 60, τηλ: 9374371-2, fax: 9588503

ΒΟΛΟΣ

Καρτάλη 100 & Αλεξάνδρας τηλ: 0421-35449

ΠΩΛΗΣΗ: ΧΟΝΔΡΙΚΗ - ΛΙΑΝΙΚΗ

**ΤΩΡΑ
ΚΑΙ ΣΤΟ
ΒΟΛΟ**



ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ ΟΛΩΝ ΤΩΝ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΩΝ 16 & 32 BIT

SEGA MEGA DRIVE ME 2 ΚΑΣΣΕΤΕΣ 42.000
3 ΚΑΣΣΕΤΕΣ 47.000

ΕΠΙΛΕΞΤΕ ΕΣΕΙΣ ΑΝΑΜΕΣΑ ΣΕ 40 ΤΙΤΛΟΥΣ

MEGADRIVE MTX

MONO 5000

- TURRICAN
- CRUE BALL
- WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO?
- JEWEL MASTER
- WANDER BOX IN
- MONSTER WORLD
- FUNDO OUTRUN
- BATMAN
- CYBERBALL
- SHADOW OF THE BEAST

MONO 7000

- TRUXTON
- SUPER MONACO GP
- HOCKEY
- TOKI
- KID CHAMELEON
- TWO CRUDE DUDES
- WORLD OF ILLUSION
- GHOULS 'N CHOSTS
- STRIDER
- GREEN DOG

MONO 11000

- HOME ALONE
- SHADOW DANCER
- DOVID ROBINSONS
- JORDAN BIRD
- PIT FIGHTER
- FANTASIA
- CAPTAIN PLANET
- CAPTAIN AMERICA
- SPLATTER HOUSE 2



**MORTAL COMBAT
FLASHBACK**

**15300 S-NES
9900 S-NES**

**SPECIAL STOCK ΚΑΣΣΕΤΕΣ ΓΙΑ MEGA DRIVE
ΣΕ ΤΙΜΕΣ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΕΣ**
1 ΚΑΣΣΕΤΑ.....8500!
2 ΚΑΣΣΕΤΕΣ.....13500!!
3 ΚΑΣΣΕΤΕΣ.....17500!!!

ΤΩΡΑ ΚΑΙ CD ROM

ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ ΔΥΝΑΤΟΥΣ GAMER

**CYBERACE
MICROCOSM
REBEL ASSAULT
MAD DOG MC CREE
LABYRINTH
DRACULA
HELL CAR
KINGS QUEST IV
WORLD OF XEEN
SRIKE COMMANDER
LANMOWER MAN
STRIP POKER
T.F.X.**

**Who killed Sam Ruper +
Indiana Janes**

**TORNADO
JURASIC PARK
EYE of the Beholder trilogy
LARRY I - V**

**POLICE QUEST IV
STAR TREK 25+h Anniversary**

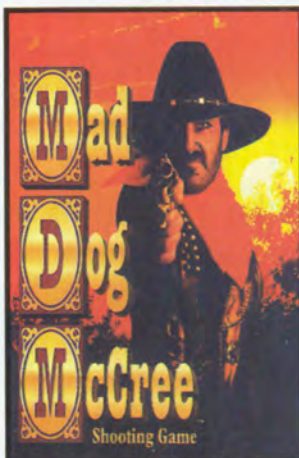
ΕΡΩΤΙΚΑ ΘΕΜΑΤΑ*

**101 SEX POSITIONS
LEGEND OF KAMASUTRA
SEXUAL ECSTASY (DOUBLE CD)
The Sexiest Women on CD
ΚΑΙ ΠΑΡΑ ΠΟΛΛΟΙ ΑΛΛΟΙ...**

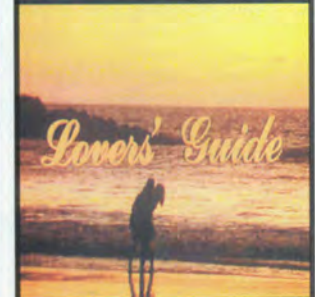
ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΑ

**LONDON TOUR
Dinosaur adventure
ΚΑΙ ΠΑΡΑ ΠΟΛΛΑ ΑΛΛΑ...**

*** ΑΠΑΓΟΡΕΥΕΤΑΙ Η ΠΩΛΗΣΗ ΤΩΝ ΕΡΩΤΙΚΩΝ
ΘΕΜΑΤΩΝ ΣΕ ΠΑΙΔΙΑ ΗΛΙΚΙΑΣ ΚΑΤΩ ΤΩΝ 18 ΕΤΩΝ**



**REAL MOTION
PICTURE ACTION**



111

ΙΟΥΝΙΟΣ 1994

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS A.E.

ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανουσός

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Μενέλαος Δασκαλάκης

ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: Umberto Grelloni

ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αγνή Λαλιώτη

ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: Αλέξης Καναβός

MARKETING: Λουκία Ταλιαδώρου, Μαρία Τσαμπλάκου

ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Ηλίας Μανειώτης, Κώστας Βασιλάκης, Κώστας Γεωργιάδης, Κώστας Παπαδάκης, Γιώργος Κακαλέτρης, Θωδωρής Δεβελέγκας, Μάνος Νικολάου, Θωδωρής Ραφτόπουλος

ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Κωνσταντίνος Μάνος, Χριστοφιλόπουλος Γιώργος, Δημήτρα Πορφύρα, Μαίρη Ελενη, Μιχάλης Καρδάσης

ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΗΣΗ: Χρήστος Ιωαννίδης

ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ: Γιάννης Τζιφός

ΣΚΙΤΣΑ: Άλκης Μπαριαμίδης

ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Κώστας Ελευθεράκης

ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Κατερίνα Παπούλια, Μαρία Ράπη, Τζανανδρέα Πέγκυ, Μαρία Τσακισιάνου

ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ-ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ: Γιώργος Νανός, Μπαζά Εύη

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

ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Δημήτρης Κολιτζίκης

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

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Ζοζέφ Φίλο

ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ: Μαίρη Λυμπερί

ΚΑΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ: Γιώργος Παπαγεωργίου

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

ΔΙΟΡΘΩΣΗ-ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ: Μαργαρίτα Πλεξίδα, Φρόσυ Ξιξή, Ηρώ Σταμπούλου

DATA ENTRY: Ελένη Παπαδογιάννη

Παναγιώτα Ανδρουλάκη

ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Ιάκωβος Πολυκανδρόγιannis, Χρήστος Μηνιασίδης, Νίκος Χρυσικός

ΔΙΕΚΠΕΡΑΙΩΣΗ: Παύλος Καραγιαννίδης

ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: ΧΡΩΜΟΑΝΑΛΥΣΗ

ΕΚΤΥΠΩΣΗ - ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: Γενική Εκδοτική

Τύπου ΑΕ

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ: (11 ΤΕΥΧΗ):

Ιδιώτες: 7.900 δραχ. - Φοιτητές: 7.000 - Ν.Π.Δ.Δ.-

ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ - ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΕΣ: 12.000 δραχ.

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ: (11

τεύχη) Ευρώπη - Κύπρος: 12.000 δραχ. Αμερική:

13.000 δραχ.

ΕΠΙΤΑΓΕΣ: Προς περιοδικό PIXEL, Α. Συγγρού

44, 117 42 Αθήνα

PUBLISHED BY: COMPUPRESS SA

PUBLISHER: Nikos Manousos

GENERAL MANAGER: Menelaos Daskalakis

EDITOR IN CHIEF: Umberto Grelloni

ACCOUNTING MANAGER: Agapi Lalioti

ADVERTISING MANAGER: Alexios Kanavos

MARKETING: Lucy Taliadoros

CORRESPONDENTS IN FOREIGN COUNTRIES

U.K. - John Adamopoulos

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



36

PERIHELION THE PROPHECY

Το όμορφο σενάριο, η επιβλητική μουσική επένδυση και τα προσεγμένα γραφικά είναι μερικά από τα στοιχεία του εκπληκτικού RPG της Psynosis.

MUNDIAL

22

'94

Αλήθεια, τι γυρεύει η αλεπού στο παζάρι;



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

ΤΗΛΕΦΩΝΑ ΣΥΝΔΕΣΗΣ:

DATA: 9242218, 9242220 (9600 bps)

9242227, 9242247 (9600 bps)

9241478, 9241518 (2400 bps)

9241747, 9227606 (2400 bps)

9227665, 9229128 (2400 bps)

VOICE: 9238672-5 (sysop)

PIXELmania

Οι πλήρεις λύσεις των παιχνιδιών: Hook & Innocent Until Caught



VIRTUAL REALITY

16

Το τρένο για το ταξίδι στα όρια της φαντασίας.

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

Γράμμα από τη Σύνταξη	7
Σχολιάζοντας	8
Hints'n'Tips	86
On-Line	88

ΕΠΙΚΑΙΡΟΤΗΤΑ

Terra Informatica	12
Software Flash.....	30
RPG News	90

GAME REVIEWS

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

PERIHELION THE PROPHECY

SOFTWARE REVIEWS

60
 KING OF THE MONSTERS – LEGACY OF SORASIL
 – RAGUY – SONIC3 – MR NUTZ – SUPER
 METHANE BROS – THE ULTIMATE PINBALL
 QUEST – NIGEL MANSELL'S WORLD
 CHAMPIONSHIP – BRIAN THE LION – MORTON
 STRIKES BACK – PUGGLES – GUNSHIP 2000 –
 EYE OF THE STORM TRAPS AND TREASURES –
 ARCADE POOL

ΑΥΤΟΝ ΤΟ ΜΗΝΑ

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

AMSTRAD	6
ΘΕΜΑ.....	16

VIRTUAL REALITY

ΤΕΣΤ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΟΥ	18
--------------------------	----

AMIGA VIDI 12 RT

ΤΕΣΤ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΟΥ	20
--------------------------	----

CLARITY 16 SOUND CARD

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ.....	84
------------------	----

15 ΕΛΛΗΝΙΚΑ WORKBENCH ΔΩΡΟ ΣΤΟΥΣ
 ΝΙΚΗΤΕΣ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ ΜΑΣ

ΘΕΜΑ RPG	92
----------------	----

PLANESCAPE: Η ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ ΤΩΝ ΔΙΑΣΤΑΣΕΩΝ

PIXELWARE

Αλληλογραφία	44
Public Domain.....	50
Αγγελίες.....	55
Κουπόνια.....	57

AMIGA
&
ATARI

PIXEL

ΛΥΣΕΙΣ ΓΙΑ ADVENTURES ΚΑΙ ROLE PLAYING GAMES

mania



HOOK



ΟΙ ΠΛΗΡΕΙΣ ΛΥΣΕΙΣ
 ΒΗΜΑ-ΒΗΜΑ



Innocent
 until Caught

ΗΧΟΣΥΝΟΛΑ AMSTRAD

ΤΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΤΟΥ SUPER ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

ΟΙ ΕΠΤΑ ΝΙΚΗΤΕΣ

- 1. ΜΑΡΙΟΣ ΧΡΟΝΑΚΗΣ**, Μ. Αλεξάνδρου 155, Ηράκλειο Κρήτης
ΚΕΡΔΙΖΕΙ: Το 1ο δώρο που είναι ένα στερεοφωνικό ηχοσύνολο Amstrad Mini-4000
- 2. ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ ΜΟΥΓΚΟΓΙΑΝΝΗΣ**, Θεμιστοκλέους 81, Πάτρα
ΚΕΡΔΙΖΕΙ: Το 2ο δώρο που είναι ένα φορητό στερεοφωνικό ραδιοκασετόφωνο Amstrad MCD-100
- 3. ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ ΠΑΡΔΑΛΑΚΗΣ**, Αγ. Τριάδος 103, Πάτρα
ΚΕΡΔΙΖΕΙ: Το 3ο δώρο που είναι ένα Walkman Amstrad PS-140
- 4. ΓΙΩΡΓΟΣ ΑΛΜΠΙΑΝΗΣ**, Παναχαικού 115-117, Πάτρα
ΚΕΡΔΙΖΕΙ: Το 4ο δώρο που είναι ένα Walkman Amstrad PS-140
- 5. ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ ΡΑΚΟΠΟΥΛΟΣ**, Σουνίου 12, Α. Ηλιούπολη
ΚΕΡΔΙΖΕΙ: Το 5ο δώρο που είναι ένα Walkman Amstrad PS-140
- 6. ΧΡΗΣΤΟΣ ΑΝΤΩΝΑΚΑΚΗΣ**, Κρήτης 4, Χέρωμα Βάρης
ΚΕΡΔΙΖΕΙ: Το 6ο δώρο που είναι ένα Walkman Amstrad PS-140
- 7. ΘΩΜΑΣ ΑΝΑΣΤΟΣ**, Πόντου 2, Αγία Τριάδα, Θεσσαλονίκη
ΚΕΡΔΙΖΕΙ: Το 7ο δώρο που είναι ένα Walkman Amstrad PS-140

ΟΙ ΣΩΣΤΕΣ ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ

- ▶ ΕΡΩΤΗΣΗ 1η: **JAMES BROWN**
- ▶ ΕΡΩΤΗΣΗ 2η: **BEATLES**
- ▶ ΕΡΩΤΗΣΗ 3η: **18.4.1993**
- ▶ ΕΡΩΤΗΣΗ 4η: **AMSTRAD**

Οι νικητές θα παραλάβουν τα δώρα τους από τα γραφεία του PIXEL μέχρι και τις 15.7.94. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Σε περίπτωση που κάποιος από τους τυχερούς δεν παραλάβει το δώρο του (για λόγους που δεν αφορούν το περιοδικό) μέχρι την καθορισμένη ημερομηνία, έχουν ήδη κληρωθεί επτά επιλαχόντες με σειρά προτεραιότητας οι οποίοι είναι:

- 1. Φίλιππος Λαμπρόπουλος, Τζαβέλλα 1, Πάτρα,**
- 2. Σταύρος Δαρζέντας, Λαμπελέτ 22Α, Καμίνια-Πειραιάς,**
- 3. Φελίτσε Γκονοπούλου, Φαιστού 12, Γλυφάδα,**
- 4. Παναγιώτης Κουρασίδης, Ψηλορείτου 12, Γαλάτσι,**
- 5. Ιωακείμ Κουνταλής, Γράμμου 51, Μπραχάμι-Αθήνα,**
- 6. Δημήτριος Μεταξάς, Ανακασίας 156, Βόλος,**
- 7. Ποτάιρα Μάλλινεν, Ζήνωνος 38, Περιστέρι.**

ΤΟ **PIXEL** ΕΥΧΑΡΙΣΤΕΙ ΙΔΙΑΙΤΕΡΑ ΤΗΝ **AMSTRAD HELLAS** ΚΑΙ ΤΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ **MICROPOLIS** ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΥΓΕΝΙΚΗ ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΩΝ ΔΩΡΩΝ!

Γ Ρ Α Μ Μ Α Α Π Ο Τ Η Σ Υ Ν Τ Α Ξ Η



Και τώρα; Τι με συμφέρει να κάνω με τις 800 δραχμές που έχω; Να αγοράσω δολάρια και να τα μετατρέψω σε γιεν με ρήτρα ισπανικής πεσέτας; Και αν δεν πάνε καλά οι ταυρομαχίες και πέσει η πεσέτα; Όχι, όχι! Θα πάρω ομόλογα ιδιωτών με ρήτρα Δημοσίου και θα τα στείλω στο εξωτερικό, μετά θα τα επανεισάγω και θα ανοίξω λογαριασμό σε τράπεζα με 850% ημερήσιο τόκο. Και αν πάει κάτι στραβά και χάσω και τις 800 δραχμές μου; Ασε, δεν είναι καιροί για ανοίγματα. Θα πάρω το Ρικελ με ρήτρα reviews και επιτόκιο θέματα και επίκαιρα σχόλια! Σίγουρα πράγματα.

Σωστά, γιατί το Ρικελ που κρατάτε προσφέρει:

Στήλη "Σχολιάζοντας": με τα αποτελέσματα του ερωτηματολογίου, την τελική κατάταξη των σπηλών με βάση τις ψήφους που δώσατε, τους 10 τυχερούς της κληρώσεως, των οποίων η δωρεάν ετήσια συνδρομή αρχίζει από το τεύχος Σεπτεμβρίου, αλλά και όλα τα σενάρια που κυκλοφόρησαν για την πώληση της Commodore.

Θέμα Virtual Reality: Οι συντάκτες του περιοδικού (μετά από πίεση του εκδότη) αποφάσισαν να πάνε σε γνωστό ουφάδικο των Εξαρχείων, προκειμένου να δούν από κοντά το πρώτο Virtual Reality coin op μηχάνημα που ήρθε στη χώρα μας και να σας μεταφέρουν τις εμπειρίες τους.

Θέμα Mundial '94: Μα, πώς ήταν δυνατόν να μην έχουμε ετοιμάσει κάτι για τη μεγαλύτερη γιορτή ποδοσφαίρου που γίνεται κάθε τέσσερα χρόνια; Ασε που για πρώτη φορά στην ιστορία μας θα βρεθεί εκεί και η Πηνελόπη (η αλεπουδίτσα). Ετσι, έχουμε ετοιμάσει ένα μίνι αφιέρωμα με παιχνίδια ποδοσφαίρου σε υπολογιστές και σε κονσόλες που κατά καιρούς έκλεψαν τις καρδιές αρκετών gamers.

Τεστ Περιφερειακών: Φιλοξενούμε δύο αξιοπρόσεκτα περιφερειακά που υπόσχονται να δώσουν άλλη διάσταση στην Amiga σας. Το πρώτο είναι ένα Vidi 12 RT με χαμηλό κόστος, ιδανικό για όσους θέλουν να ασχοληθούν με real time ψηφιοποίηση εικόνων. Το δεύτερο περιφερειακό ακούει στο όνομα Clarity 16 και είναι ένα 16μπιτο στερεοφωνικό sampler που υπόσχεται μια ολοκληρωμένη ηχητική λύση στους χρήστες της Amiga.

Games: Ξεκινώντας από το πολύ καλό RPG της Psygnosis, το Perihelion the Prophecy, χωρίς ιδιαίτερες απαιτήσεις hardware και συνεχίζοντας με τα παιχνίδια που κυκλοφόρησαν τελευταία στην αγορά, πιστεύοντας πως κάποιος από αυτά θα ταιριάζει στα γούστα σας.

Aφού διαβάσετε όλα τα παραπάνω, θα βρείτε στη συνέχεια τις στήλες της Αλληλογραφίας, των Public Domain, των ζωντανών RPGs, τα χρήσιμα Hints'n'Tips, διαγωνισμό με έπαθλο 15 πακέτα με το ελληνικό λειτουργικό σύστημα της Amiga, τα αποτελέσματα του μουσικού διαγωνισμού της Amstrad, τα Software Flash, τη στήλη Terra Informatica και ...τις διαφημίσεις!

Ti: Δεν σας φτάνουν όλα αυτά μέχρι τον επόμενο μήνα; Ε, τότε κρατήστε τις 800 δραχμές σας, ξύστε το κεφάλι σας και σκεφτήτε πώς θα τις επενδύσετε!

ΣΧΟΛΙΑΖΟΝΤΑΣ

Ριχάρες μου, γεια σας. Ποιος τη χάρη σας! Τέρμα το σχολείο. Είμαι σίγουρος ότι τα πήγατε καλά και τώρα ...διακοπές! Εγώ για την ώρα θα μείνω εδώ. Βλέπετε, έχω το αφεντικό πάνω από το κεφάλι μου που

θέλει σώνει και καλά να δουλέψουμε για το επόμενο διπλό τεύχος. Ας είναι. Θα γυρίσει ο τροχός, θα ...πάει διακοπές και ο φτωχός αρχισυντάκτης (όπως λέει μια παροιμία).

Σήμερα θα δούμε τον τρόπο με τον οποίο ψηφίσατε τις στήλες του

περιοδικού και στη συνέχεια θα σας πω για τα σενάρια που ακούσαμε σχετικά με την πώληση της Commodore.

ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ

Στο προηγούμενο τεύχος σας δώσαμε τα πρώτα στοιχεία για το πώς ψηφίσατε στο ερωτηματολόγιο. Στο παρόν τεύχος έχουμε τα τελικά αποτελέσματα, αλλά και τα ονόματα των δέκα τυχερών που έχουν κερδίσει μια δωρεάν ετήσια συνδρομή, η οποία θα αρχίσει από το τεύχος Σεπτεμβρίου.

Στη συνέχεια θα δούμε τις 11 πρώτες θέσεις που κατέλαβαν τα διάφορα άρθρα.

Εχουμε και λέμε λοιπόν:

1. Computer Special Review
2. Computer Reviews
3. Test Περιφερειακών ή Υπολογιστών (όταν υπάρχουν)
4. Software Flash
5. Terra Informatica
6. Hints'n'Tips
7. Σχολιάζοντας
8. Γράμμα από τη Σύναξη
9. Αλληλογραφία
10. Play the Game
11. Role Playing Games News
12. Διάφορα Θέματα
13. Console Special Review
14. Αγγελίες
15. Public Domain

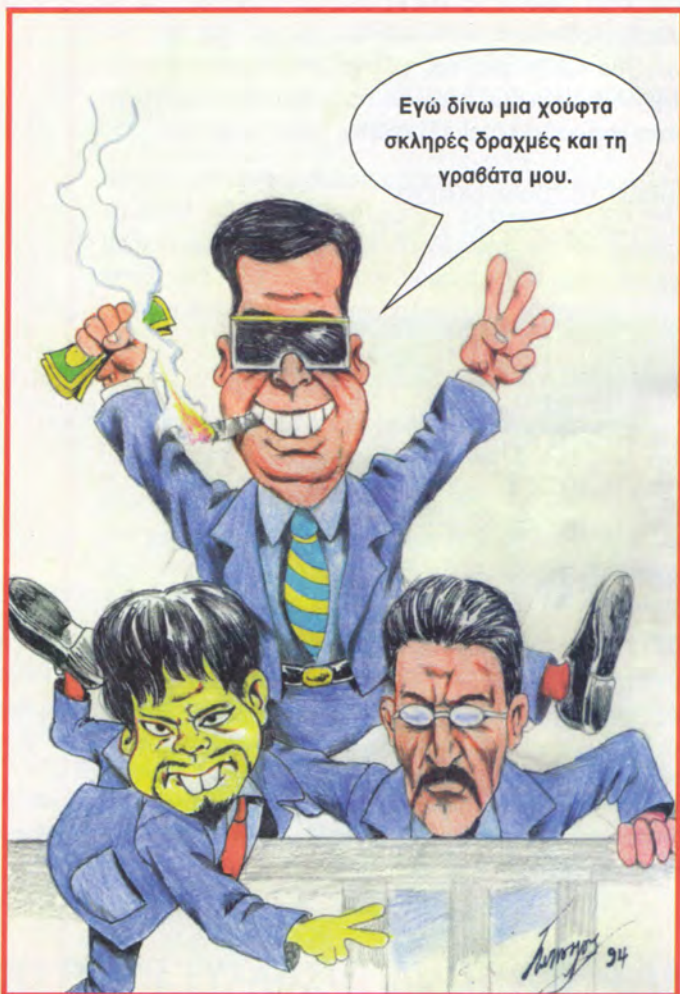
16. Θέμα Role Playing Game
17. Console Reviews
18. On Line

Όπως διαπιστώνετε, το προβάδισμα έχουν οι στήλες που ασχολούνται με παιχνίδια, ακολουθεί η επικαιρότητα και αμέσως μετά οι στήλες στις οποίες σας δίνεται η ευκαιρία να μάθετε πράγματα που συμβαίνουν και δύσκολα πέφτουν στην αντίληψή σας (Σχολιάζοντας), αλλά και η Αλληλογραφία όπου ζητάτε κάποια λύση στο πρόβλημα που σας απασχολεί.

Εκείνο που ενδεχομένως θα προσέξατε και θα σας έκανε ιδιαίτερη εντύπωση είναι ότι οι στήλες που ασχολούνται με console games βρίσκονται σε χαμηλές θέσεις.

Όπως μπορείτε να διαπιστώσετε και μόνοι σας, στήλες άσχετες με software, όπως αυτές των RPGs, κατέχουν υψηλότερες θέσεις. Πραγματικά, μας έκανε μεγάλη εντύπωση, ώστε αρχίσαμε να ψάχνουμε τι συμβαίνει. Καταλήξαμε, λοιπόν, στα εξής:

- α) μήπως πρέπει να αλλάξει ο τρόπος με τον οποίο γράφονται τα reviews,
- β) μήπως οι αντιπροσωπίες δεν φροντίζουν για την προβολή τους και την προβολή των προϊόντων



τους μέσα από τα περιοδικά του ειδικού Τύπου, όπως κάνουν άλλες εταιρίες και γ) μήπως τελικά η αγορά των κονσολών δεν είναι τόσο μεγάλη όσο θέλει να φαίνεται; Τα συμπεράσματα δικά σας.

Μερικές στήλες που θα θέλατε να επιστρέψουν είναι:

1. Εδώ Λονδίνο
2. Χωρίς Joystick Amiga
3. System Interface Amiga
4. Mr Byte

Ακολουθούν οι υπόλοιπες. Εδώ προσέχουμε ότι, κατά κύριο λόγο, σας ενδιαφέρουν θέματα για την Amiga.

Ομως, ενώ έχουμε αυτά τα αποτελέσματα, στην ερώτηση αν θα σας ενδιέφερε το Pixel να γίνει περιοδικό αποκλειστικά για Amiga, οι ψήφοι είναι 52% "Ναι" και 48% "Όχι".

Όσο για το ένθετο Pixelmania, το 92% των αναγνωστών το βρίσκει ενδιαφέρον.

Αυτά ήταν τα αποτελέσματα, έτσι όπως εσείς βαθμολογήσατε τις στήλες του περιοδικού και εμείς σας τα παρουσιάσαμε, γιατί πιστεύουμε ότι επιβάλλεται να γνωρίζετε τι γίνεται στο περιοδικό σας!

Στη συνέχεια έχουμε τα ονόματα των δέκα τυχερών της κλήρωσης, στους οποίους θα αποστέλλεται δωρεάν το Pixel από το Σεπτέμβριο και για ένα ολόκληρο χρόνο:

- Γιάννης Σφέτκος
- Αντώνης Μεταξάς
- Ηλίας Μαυραντζάς
- Νίκος Ανδρέου
- Δημήτρης Μόσχος
- Κωνσταντίνος Ελενίδης
- Γιώργος Μουζουρέλλης
- Μιχάλης Ζερβός
- Κωνσταντίνος Θεμελής
- Κωνσταντίνος Μαδιάς.

ΠΟΙΟΣ ΑΓΟΡΑΣΕ ΤΗΝ COMMODORE;

Για την ώρα, ένα είναι βέβαιο: κανένας δεν μπορεί να απαντήσει με σιγουριά στο ερώτημα αν πουλήθηκε τελικά η Commodore ή αν πούλησε απλώς κάποιο ποσοστό των μετοχών της. Το μόνο που ακούς είναι διάφορες φήμες για την τύχη της εταιρίας. Ετσι, λοιπόν, και εμείς φέρνουμε στο φως της δημοσιότητας όλα όσα ακούσαμε.

Όταν έσκασε η "βόμβα" ότι πρόκειται να πουληθεί η Commodore, αμέσως άρχισαν να ακούγονται διάφορα σενάρια.

Ως πρώτοι πελάτες ακούστηκαν τα ονόματα των εξής μεγάλων εταιριών: Philips, Sony, Hewlett Packard και Amstrad. Δεν λέω, τρανταχτά ονόματα και ίσως θα ήταν καλύτερα τα πράγματα για την τύχη της εταιρίας.

Βασισμένοι σε αυτό το σενάριο, οι συνάδελφοι και εγώ πιστεύαμε ότι, στα χέρια της Hewlett Packard ή της Sony, η Commodore θα γνώριζε άλλες εποχές.

Τελικά, όλα αυτά τα σενάρια καταρρίφθηκαν σε σύντομο χρονικό διάστημα και ως κύριος αγοραστής της Commodore φάνηκε μια άλλη εταιρία, η Samsung!

Περιττό να πω ότι κανείς δεν περίμενε αυτή την εξέλιξη, η οποία μας άφησε με το στόμα ανοικτό. Όσο για την πληροφορία, πρέπει να πούμε ότι ήταν η μόνη αξιόπιστη, αφού ήρθε κατευθείαν από Αγγλία και από άτομο που εμπορεύεται προϊόντα της Commodore στην Ελλάδα.

Τελικά, πιστέψαμε ότι είχε πλέον λυθεί το μυστήριο και στο εξής θα βλέπουμε τις Amiga με το όνομα Samsung

ΕΝΑ ΧΡΟΝΟ ΠΡΙΝ



Το περσινό τεύχος ήταν το εορταστικό του Pixel. Τότε το Pixel αριθμούσε 100 τεύχη. Ετσι, υπήρχε ένα αφιέρωμα "Μέρες που Εφυγαν" στα πιο σημαντικά γεγονότα των τελευταίων δέκα ετών που παρουσιάστηκαν από τις σελίδες του Pixel.

Στη στήλη Software Flash οι αναγνώστες μας μπορούσαν να πάρουν μια πρώτη γεύση από καινούρια παιχνίδια που

παρουσίασαν οι εταιρίες software στην καθιερωμένη, πλέον, έκθεση ECTS. Ως Special Review είχαμε το πολύ καλό "Desert Strike" για Amiga, ενώ στις στήλες των reviews είχαμε τα: Body Blows, Chuck Rock II, Arabian Nights, Super Frog, Mind Blaster (Spin Software), Disposable Hero, Transarctica, Great Naval Battles, Mantis, Ultrabots, Graham Gooch Cricket, Woodys World, Entity και Fire Hawk.

Στα Adventure Games είχαν παρουσιαστεί τα Eye of the Beholder III, Eco Quest 2 και Freddy Pharkas.

Amiga 1200, όσο και αν μας ξένιζε λιγάκι!

Ελα, όμως, που την αμέσως επομένη ακούστηκε ότι τελικά η Commodore πούλησε μόνο το 51% των μετοχών της και η εταιρία που τις αγόρασε ήταν η Sony. Αν νομίσατε ότι τα σενάρια τελείωσαν εδώ, κάνετε λάθος. Υπάρχει και συνέχεια.

Ακούστηκε το όνομα της Nestle. Ναι, ξέρω σας φαίνεται λίγο ...κουφό, αλλά είναι αλήθεια. Για όσους δεν το ξέρουν, η γερμανική Nestle έχει ασχοληθεί κατά καιρούς με την κατασκευή παιχνιδιών, όπως το Trinky Quinsky που παρουσιάσαμε στο προηγούμενο Pixel. Βέβαια, δεν σας κρύβω ότι "έπεσε" πολύ γέλιο μεταξύ των συντακτών.

Φαντάζεστε να πηγαίνουμε στα computer shops και να ζητάμε μια Amiga Quickara 1200; Και σαν να μην έφταναν όλα

αυτά, μια ιταλική εταιρία αρχίζει να εκδηλώνει ενδιαφέρον.

Η Γκρελλονστρούτσι (προσοχή, μην την μπερδεύεται με την Καλτσεστρούτσι, αυτή μόνο τσιμέντα αγοράζει) αποφασίζει να στείλει τον πρόεδρό της για την αγορά της Commodore (βλέπε φωτογραφία).

Τελικά, κανείς δεν μπορεί με σιγουριά να πει αν πουλήθηκε η Commodore ή κάποιο ποσοστό της εταιρίας. Πάντως, η Commodore Αγγλίας διαφημίζει δύο ειδικά πακέτα, ένα με την A1200 και ένα με το CD32, με δωρεάν software και σε καταπληκτική τιμή, τα οποία αναμένεται να εμφανιστούν στην αγορά το καλοκαίρι. Μέχρι το επόμενο τεύχος, πιστεύουμε να έχουν ξεκαθαρίσει τα πράγματα για την τύχη της εταιρίας.

TERRA INF RMATICA

Competition PRO

Ένα καταπληκτικό joystick για CD-32

Προτού αγοράσετε καινούριο joystick για το CD-32, ρίξτε μια ματιά στο νέο προγραμματιζόμενο joystick που κυκλοφορεί για το σύστημα CD-32. Το νέο προϊόν, ονόματι Competition PRO, είναι ένα "επαγγελματικό" χειριστήριο, το οποίο είναι κατάλληλο τόσο για παιχνίδια όσο και για χειρισμό μουσικών CD's. Έτσι, με τη βοήθεια του pad μπορείτε να απολαύσετε όλες τις λειτουργίες ενός μουσικού CD όπως Rewind, Fast Forward, Shuffle, Repeat All, Stop, Select, Move, Pause και Play. Μπορεί-

τε παράλληλα να χαρείτε τα αγαπημένα σας παιχνίδια, έχοντας στη διάθεσή σας χειριστήριο οκτώ περιοχών, κουμπί για Start/Pause, πολυπρογραμματιζόμενα Turbo Buttons, 6 Trigger Buttons και φυσικά πλήκτρο που επιτρέπει Slow Motion.

Αν θέλετε λοιπόν να νιώσετε πραγματικά σαν "πιανίστας" με τα τόσα πλήκτρα χειρισμού και ταυτόχρονα θέλετε με το ίδιο pad να γίνετε κυρίαρχος και στα παιχνίδια αλλά και στη μουσική, τότε δεν έχετε παρά να δείτε το Competition PRO.



Νέο μόνιτορ για την Amiga

Δύο από τους μεγαλύτερους dealers της Amiga προσπαθούν να βρουν ένα νέο μόνιτορ, το οποίο να είναι το καταλληλότερο για την Amiga, προκειμένου να γεφυρώσουν το χάσμα που δημιουργήθηκε από την απουσία των μόνιτορ Commodore 1942 και 1084S. Έτσι, λοιπόν, η Silica και η Indi προμηθεύονται τώρα μοντέλα από τη Micronitec. Το Micronitec 1438 είναι ένα έγχρωμο μόνιτορ 14", συμβατό με όλες τις αναλύσεις που υποστηρίζει η Amiga, περιλαμβάνοντας και το AA modes. Δυστυχώς, το μόνιτορ δεν διαθέτει εσωτερικά ηχεία, ωστόσο και οι δύο εταιρίες το προμηθεύονται με εξωτερικά αποσπώμενα ηχεία.

Τέλος, σε ό,τι αφορά την τιμή του, από τη Silica ανέρχεται στις 299 λίρες, ενώ από την Indi στις 319 λίρες.

INFOWORLD

άνοιξε και σας περιμένει.

Ενα νέο κατάστημα ξεκινά τις δραστηριότητές του αυτόν το μήνα στα Εξάρχεια και φιλοδοξεί να κερδίσει την εμπιστοσύνη των users με τη φιλικότητά του, τις χαμηλές του τιμές, την ταχύτατη εξυπηρέτηση και την άψογη υποστήριξη από ειδικούς του χώρου της Πληροφορικής. Στην Infoworld θα βρει κανείς τα πάντα για Amiga, PCs και games' consoles. Αγορές, πωλήσεις, ανταλλαγές μεταχειρισμένων υπολογιστών και περιφερειακών με εγγύηση, ανάπτυξη ελληνικού software και υπεύθυνο service είναι μερικοί από τους τομείς που θα καλύψει με την παρουσία της. Ιδιαίτερα οι Amiga users δεν θα αντιμετωπίζονται πλέον ως κάτοχοι games' machines, αλλά θα αποκτήσουν ένα στέκι από όπου θα ενισχύονται ως computer users με hardware και software. Επεκτάσεις μνήμης, accelerators, digitizers, σκληροί δίσκοι, public domain software και πολλά ακόμα τους περιμένουν εκεί. Η διεύθυνση της Infoworld είναι Ζαΐμη 28 στα Εξάρχεια και το τηλέφωνο στο οποίο μπορείτε να επικοινωνείτε το 8236141.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΣΤΟ ΧΩΡΟ ΤΟΥ SERVICE TO FREE BYTES

Αλήθεια, πόσες φορές σας έχει τύχει να μην υπάρχει τεχνικό πρόβλημα με τον υπολογιστή σας ή κάποιο περιφερειακό του και να έχετε απελπιστεί με τους χρόνους παράδοσης των διαφόρων service ή τη δουλειά που έχουν κάνει στο computer σας; Το Free Bytes, υπό τη νέα του διεύθυνση, έχει οργανώσει ένα πλήρως εξοπλισμένο εργαστήριο, με πληθώρα οργάνων και εργαλείων για τον εντοπισμό και την επισκευή βλαβών, όχι μόνο για προσωπικούς υπολογιστές (PCs), αλλά και ειδικότερα για όλα τα μοντέλα Amiga και τα περιφερειακά της. Σε συζήτησή μας με τον υπεύθυνο του service κ. Γ. Κονταρίνη μάθαμε ότι ο χρόνος παράδοσης, που ενδιαφέρει όλους όσοι επείγονται να επαναφέρουν το μηχανήμα τους γρήγορα σε λειτουργική κατάσταση, κυμαίνεται από λίγα λεπτά της ώρας μέχρι το πολύ τρεις μέρες, χρόνος λογικός, ανάλογα πάντα και με το πρόβλημα του υπολογιστή, ενώ η χρέωση της επισκευής είναι πολύ χαμηλή. Το Free Bytes θα το βρείτε στην οδό Βορείου Ηπείρου 62 στον Κολωνό (τηλ.: 5132673).

TERRA INF RMATICA

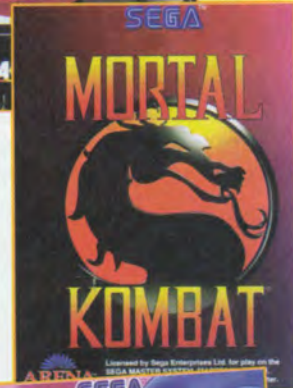
ΟΤΑΝ ΜΙΛΟΥΝ ΟΙ ΑΡΙΘΜΟΙ

Η οικονομία πάει από το κακό στο χειρότερο, "το ζωνάρι σφίγγει" όλο και πιο πολύ και άντε να τομήσεις να πεις στον πατέρα σου να σου δώσει 20.000 έως και 30.000 δρχ. μερικές φορές για να αγοράσεις το νέο πολυδιαφημισμένο τίτλο για την κονσόλα σου. Ασφαλώς, την απάντηση που θα πάρετε τη γνωρίζετε από πρώτο χέρι: Τί; Δώσαμε 40.000 για να αγοράσουμε οθόκληρη την κονσόλα και θέλουμε 30.000 μόνο για ένα παιχνίδι;

Σ' αυτή την περίπτωση συμβαίνουν τρία πράγματα. Πρώτον έχουμε την κονσόλα στο σπίτι μας και τη σκεπάζουμε με το σεμέν της μαμάς μας (για να μην πούμε καμιά πιο θραυρά κουβέντα), δεύτερον παίζουμε επί αρκετό καιρό το παιχνίδι που μας έκαναν δώρο, όταν τον αγοράσαμε και τρίτον ενοικιάζουμε. Μάλιστα φίλοι μου, ενοικιάζουμε!

Ένα πράμα να σκεφτείτε μόνο και πιστεύω πως θα συμφωνήσετε μαζί μου. Σχεδόν κάθε εβδομάδα βγαίνουν καινούρια παιχνίδια.

Ας υποθέσουμε πως, για να είμαστε μέσα στα πράγματα, θα πρέπει στην καλύτερη περίπτωση να αγοράζουμε δύο το μήνα. Αυτό το νούμερο μας κάνει 40.000 έως 60.000 δρχ. στην καλύτερη περίπτωση, γιατί υπάρχουν και άλλα παιχνίδια που η αγορά τους φτάνει τις 80.000 έως και 110.000 το ένα (αφού να φανταστείτε η εφορία σκέφτεται πολύ σοβαρά να θεωρήσει την αγορά ενός παιχνιδιού τεκμήριο). Εάν, τώρα, το οικογενειακό μας εισόδημα είναι 500.000,



τότε δεν έχουμε κανένα πρόβλημα. Αν, όμως, είναι 100.000 - 120.000 δρχ. (στην Ελλάδα βρισκόμαστε), τότε πλέον το παιχνίδι που θέλουμε είναι... πολυτέλεια.

Όλα αυτά που αναφέραμε πιο πάνω μη νομίζετε πως εμείς πρώτοι τα σκεφτήκαμε. Το πρόβλημα διαπίστωσαν εδώ και πολύ καιρό αρκετά καταστήματα και αποφάσισαν να δημιουργήσουν ένα club. Ετσι, μπορεί κάποιος να γραφτεί μέλος σε κάποιο από αυτά με ένα μικρό ποσό ή και δωρεάν ακόμα -εάν αγοράσει τον υπολογιστή του από το ίδιο κατάστημα-

καθώς και να ενοικιάζει όσα παιχνίδια τραβάει η γυχή του με 1.000 - 2.000 δρχ. την εβδομάδα, ποσό καθόλου σημαντικό, ακόμη και για ένα μέσο εισόδημα.

Επιπλέον, ενοικιάζοντας ένα παιχνίδι, δίνεται η ευκαιρία σε αυτόν που το ενοικιάζει να το παίξει, να το δει και να αποκτήσει τη δική του άποψη σχετικά με την ποιότητά του. Τώρα, εάν αρέσει σε κάποιον τόσο πολύ, με κάποιες σκληρές οικονομίες μπορεί κάποτε να το αγοράσει. Με όλα αυτά είμαι σίγουρος πως στεναχωρήσαμε αρκετούς. Πρόκειται, όμως, για πραγματικά στοιχεία, τα οποία διαπιστώνει ο καταναλωτής από πρώτο χέρι, όταν πάει να αγοράσει κάποιο παιχνιδάκι για να περάσει ευχάριστα την ώρα του.

ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ ΛΙΑΝΙΚΗΣ ΠΩΛΗΣΗΣ

ΤΙΤΛΟΣ	SNES	MD	NEO GEO
MORTAL KOMBAT	27.900	24.900	-
NBA JAM	27.900	22.900	-
STREET FIGHTER TURBO	28.900	-	-
HOOK	17.900	17.900	-
SENSIBLE SOCCER	19.900	18.900	-
FATAL FURY SPECIAL	-	-	89.000

TERRA INF RMATICA

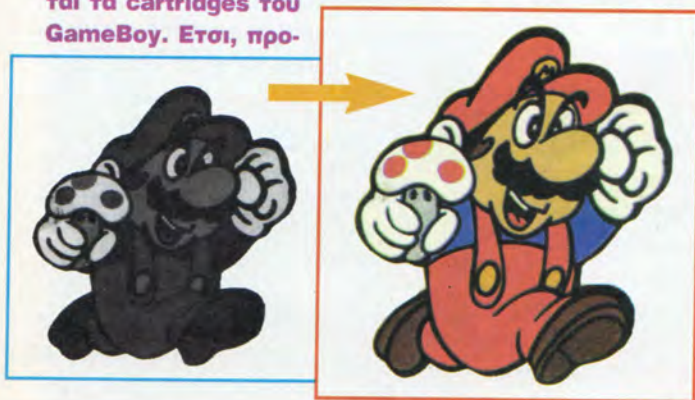
Super GAMEBOY

Σίγουρα κανείς από εσάς δεν θα περιμένε ότι κάποια μέρα τα κλασικά παιχνίδια του GameBoy θα μπορούσε να τα απολαύσει ξανά και ξανά, αλλά αυτή τη φορά με χρώμα. Ναι, καλά διαβάσατε. Επιτέλους, έφτασε η στιγμή που οι δυνατότητες του GameBoy μπορούν να συνδυαστούν με αυτές του Super Nintendo. Όπως καταλαβαίνετε, λοιπόν, τα αποτελέσματα αυτού του συνδυασμού δεν μπορεί παρά να είναι εντυπωσιακά. Η Nintendo ανακοίνωσε την κυκλοφορία ενός επαναστατικού περιφερειακού που ακούει στο όνομα Super Game Boy και δίνει τη δυνατότητα στα παιχνίδια του GameBoy να παίζουν χωρίς κανένα πρόβλημα στο Super Nintendo και μάλιστα εγχρώμα.

Το Super Game Boy είναι ένα cartridge που διαθέτει έναν ειδικό μετατροπέα και τοποθετείται στο Super NES, όπως και όλα τα άλλα cartridges. Στο επάνω μέρος έχει μια υποδοχή κατάλληλη να δέχεται τα cartridges του GameBoy. Έτσι, προ-

σφέρει τη δυνατότητα στα υπάρχοντα παιχνίδια να εμφανίζονται με πολλαπλές αποχρώσεις, από τέσσερα χρώματα, ενώ υπάρχει και η προοπτική να κατασκευαστούν παιχνίδια ειδικά για το Super Game Boy, τα οποία θα εμφανίζουν έως 256 χρώματα. Ο ήχος των παιχνιδιών είναι στερεοφωνικός και πολλές φορές, μάλιστα, πλησιάζει την ποιότητα των 16-bit παιχνιδιών.

Το Super Game Boy παρέχει ακόμα τη δυνατότητα στο χρήστη, μέσα από ένα γραφικό μενού, να επιλέξει την τετραχρωμία που επιθυμεί να δώσει στο παιχνίδι, να επιλέξει από έτοιμα φόντα αυτό που του αρέσει, να καθορίσει τις λειτουργίες των πλήκτρων του χειριστηρίου και, τέλος, να κατασκευάσει τα δικά του φόντα. Η διάθεση του Super Game Boy στην ελληνική αγορά θα ξεκινήσει περίπου στα μέσα του ερχόμενου Σεπτεμβρίου και, σύμφωνα με τις έως τώρα ενδείξεις, η τιμή του θα ανέρχεται περίπου στις 20.000 δρχ.



Το Mega Drive γίνεται 32-bit μέσα στο χρόνο

Σίγουρα πολλοί από εσάς θα έχετε σκεφτεί να αλλάξετε την παιχνιδόμηχανή που έχετε και να αγοράσετε κάποια νέας τεχνολογίας 32-bit. Έτσι, θα μπορείτε να απολαμβάνετε τα εκπληκτικά παιχνίδια που παράγονται ειδικά για συστήματα 32-bit. Μια τέτοια αγορά, βέβαια, θα σας στοιχίσει χρόνο και, φυσικά, χρήμα. Αν είστε κάτοχος Mega Drive, καθό είναι να περιμένετε, αφού η Sega ανακοίνωσε την κυκλοφορία ενός νέου περιφερειακού, το οποίο θα μετατρέπει το Mega Drive σας σε σύστημα 32-bit. Το περιφερειακό θα κυκλοφορήσει σε περίπου έξι μήνες, με το όνομα Mega Drive 32-bit και θα κοστίζει περίπου 150 λίρες. Θα συνδέεται μέσω του cartridge port και αυτομάτως θα δίνει μια νέα διάσταση στο μηχανήμα σας. Στη βασική πλακέτα του συστήματος διακρίνουμε δύο επεξεργαστές Hitachi SH2, τεχνολογίας RISC, ίδιους με αυτούς οι οποίοι χρησιμοποιούνται στο σύστημα Saturn.

Τα chips δουλεύουν συνεργαζόμενα με ένα νέου σχεδιασμού DSP

chip (Digital Signal Processor), το οποίο επιτρέπει στο μηχανήμα ακόμα πιο γρήγορη ταχύτητα, χρώματα υψηλής ευκρίνειας και ήχο ποιότητας CD. Το Mega Drive 32-bit συνεργάζεται χωρίς κανένα πρόβλημα με τους περισσότερους τίτλους παιχνιδιών που κυκλοφορούν για Mega Drive και Mega CD.

Ταυτόχρονα θα κυκλοφορήσουν και παιχνίδια ειδικά σχεδιασμένα, ώστε να εκμεταλλεύονται πλήρως τις δυνατότητες του περιφερειακού. Όπως υποστηρίζει η Sega, ήδη βρίσκονται υπό κατασκευή 30 διαφορετικά παιχνίδια, εκ των οποίων τουλάχιστον δέκα θα κυκλοφορήσουν ταυτόχρονα με το περιφερειακό. Όπως καταλαβαίνετε λοιπόν, καθό ήταν να κάνετε υπομονή και να μην προβείτε σε κάποια "γρήγορη" αγορά, αφού οι εξελίξεις στο χώρο των Video Games αυτόν το χρόνο θα είναι πολλές.



TERRA INF RMATICA

Το Project Reality μηχανήμα της Nintendo

H Nintendo ανακοίνωσε λεπτομέρειες για το πρώτο παιχνίδι που θα κυκλοφορήσει για το 64-bit Project Reality System. Αναπτύσσεται από τη Rare, μια αγγλική εταιρία κατασκευής software, γνωστή από τη σειρά παιχνιδιών με τον τίτλο Battletoads.

Το παιχνίδι ονομάζεται Killer Instinct και έχει χαρακτηριστεί από τη Nintendo ως φουτουριστικό τρισδιάστατο παιχνίδι μάχης, γνωστό και ως beat'em up. Το Killer Instinct θα παρουσιαστεί στο κοινό, το καλοκαίρι, στην έκθεση Consumer Electronics Show, η οποία θα πραγματοποιηθεί στο Chicago τον Ιούνιο. Όπως σχεδιάζεται, το παιχνίδι θα "χτυπήσει" και θα είναι διαθέσιμο για το ευρύ κοινό στο τέλος του 1994, ενώ η έκδοση για το Project Reality Home System θα είναι δια-

θέσιμη στα μέσα του 1995. Το μέλλον πάντως προδιαγράφεται λαμπρό, αφού, όπως είπε και ο Wei Yen της Silicon Graphics, τέτοια παιχνίδια ανοίγουν το δρόμο για την κατασκευή παιχνιδιών υψηλών χαρακτηριστικών και σηματοδοτούν τη δημιουργία μιας νέας γενιάς βιντεοπαιχνιδιών.

Το σίγουρο είναι ότι τα επόμενα χρόνια θα δούμε παιχνίδια που αυτή τη στιγμή ούτε καν μπορούμε να φανταστούμε.



Το παιχνίδι **Warhammer Fantasy Battles** σας δίνει την ευκαιρία να αναπαραστήσετε φανταστικές μάχες μεγάλης κλίμακας. Στο κουτί περιλαμβάνονται το βιβλίο κανόνων του παιχνιδιού και ένα βιβλίο, στο οποίο περιγράφονται τα όντα και τα τέρατα του κόσμου του **Warhammer**.

Το σημαντικότερο, βέβαια, είναι ότι στο κουτί περιλαμβάνονται δύο έτοιμοι αντίπαλοι στρατοί - ο ένας των γενναίων Elves και ο άλλος των κακών Goblins - δηλαδή περισσότερες από 100 φιγούρες Citadel.

Κάισσα

ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ
ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ ΚΑΙ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ

- * Καλλιδρομίου 8 & Ιπποκράτους, 11472 **ΑΘΗΝΑ** Τηλ: 3606488.
- * Μ. Κυριακού 1 (κοντά στη Ροτόντα), **ΘΕΣ/ΝΙΚΗ** Τηλ: 212734.
- * Ι. Μεταξά 39 Ε.Κ. "Πλάζα", 11674 **ΓΛΥΦΑΔΑ** Τηλ: 8982057.
- * Φίλωνος 43, **ΠΕΙΡΑΙΑΣ** 18531 (απέναντι από Αγ. Τριάδα) Τηλ: 4178337.
- * **ΜΟΝΟΚΕΡΩΣ** Δερυγνύ 23 Πλ.Βικτωρίας, 10434 **ΑΘΗΝΑ** Τηλ: 8813990.

TERRA INF RMATICA

Παιχνίδια 3D0 για το PC σας.

Η συμβατότητα μεταξύ των μηχανημάτων ίσως να μην έχει φτάσει στο σημείο όπου θα έπρεπε ή εκεί όπου όλοι θα θέλαμε, αλλά, όπως όλα δείχνουν, σιγά σιγά όλα τα συστήματα έρχονται πιο κοντά. Κλασικό παράδειγμα των ημερών μας αποτελεί η συνεργασία της Apple και με την IBM που έφε-

ρε εκπληκτικά αποτελέσματα. Μια εταιρία ονόματι Creative Technologies - αρκετά γνωστή, αφού είναι αυτή που κατασκευάζει τη σειρά SoundBlaster, κάρτες ήχου-μουσικής για PCs - αποφάσισε να προσφέρει και αυτή με τη σειρά της για τη συμβατότητα μεταξύ των συστημάτων. Έτσι, λοιπόν, ανακοίνωσε την κατασκευή μιας κάρτας για PCs, η οποία θα επιτρέπει στους χρήστες των PCs να παίζουν στο μηχανήμα τους 3D0 παιχνίδια! Ταυτόχρονα, ακόμα δύο "γίγαντες" της ηλεκτρονικής, οι εταιρίες Samsung και GoldStar, πρόσθεσαν τα ονόματά τους στη λίστα με τις εταιρίες κατασκευής ηλεκτρονικών υπολογιστών που ενδιαφέρονται για το 3D0 format.

Τελικά, από όλη αυτή την ιστορία το σίγουρο είναι ότι ο κερδισμένος θα είναι ο απλός καταναλωτής.



Εκπλήξεις από την Commodore UK

Η Commodore UK ανακοίνωσε την κυκλοφορία ενός A1200 CD-ROM drive και ενός νέου συστήματος Tower A4000. Για το δεύτερο προϊόν δεν έχουμε πολλές πληροφορίες. Αντιθέτως, όσον αφορά στο CD-ROM, κυκλοφόρησε στην τιμή των 199 λιρών και παρέχει τη δυνατότητα στους χρήστες A1200 να αποκτήσουν συμβατότητα με τις παραγωγές παιχνιδιών για CD-32. Έτσι, τώρα, οι χρήστες της A1200 με ελάχιστα έξοδα θα μπορούν να χαίρονται την πλού-



σια πλατφόρμα που υποστηρίζει παιχνίδια για CD-32. Παρ' όλα αυτά, το CD-ROM δεν υποστηρίζει το νέο FMV και γι' αυτόν το λόγο πολλά περιοδικά του ξένου Τύπου το έχουν κατακρίνει, αφού αυτή η λειτουργία ίσως φανεί απαραίτητη στους χρήστες μελλοντικά. Ομως, όπως έχουμε πληροφορηθεί, η εταιρία West Chester έχει βρει τρόπο αντιμετώπισης και αυτού του προβλήματος. Εμείς το μόνο που ελπίζουμε είναι να έρθει σύντομα και στη χώρα μας το CD-ROM για την A1200.

Virtual Reality και στο σπίτι σας!

Πώς θα σας φαινόταν η ιδέα να μπορούσατε να παίξετε στο σπίτι σας παιχνίδια virtual reality; Τώρα θα σκέπτεστε ότι με χτύπησε η ζέστη στο κεφάλι και δεν ξέρω τι λέω. Και όμως! Τώρα μπορείτε να χαρείτε την τεχνολογία της virtual reality στο σπίτι σας. Η αμερικανική εταιρία Forte κατασκεύασε και κυκλοφόρησε, στην τιμή των 650 λιρών, ένα ολοκληρωμένο σύστημα virtual reality που ακούει στο όνομα VFX1.

Το VFX1 είναι ένα ολοκληρωμένο σύστημα virtual reality που περιλαμβάνει ένα ειδικό Headset, ένα joystick και μια κάρτα, την οποία θα πρέπει να τοποθετήσετε στο PC σας.

Το Headset είναι κατασκευασμένο από ειδικά υλικά, ώστε να μην αυξάνουν το βάρος, και διαθέτει οθόνη LCD πλήρη χρωμάτων, με τρισδιάστατη στερεοσκοπική εικόνα, 3D ηχητικά χαρακτηριστικά και κίνηση που μπορεί να ακολουθεί τη κίνηση του κεφαλιού σας. Και θα μου πείτε: "από παιχνίδια, τι γίνεται;". Η εταιρία υποστηρίζει ότι η κατασκευή τέτοιου είδους παιχνιδιών είναι αρκετά απλή και ανέξοδη. Από τη στιγμή που ανακοίνωσε την κατασκευή του VFX1, ήρθε αμέσως σε επαφή με μεγάλες εταιρίες κατασκευής παιχνιδιών. Εντονο ενδιαφέρον για το σύστημα εκδήλωσαν οι εταιρίες Bethesda, Origin και LucasArts. Το VFX1 ήδη συνεργάζεται και "τρέχει" χωρίς κανένα πρόβλημα με το γνωστό σε όλους μας DOOM. Τα καλύτερα παιχνίδια, εντούτοις, που είναι 3D και για έναν παίκτη, είναι το Ultima Underworld, το Terminator Rampage και το Wolfenstein.

Αν κυκλοφορήσουν παιχνίδια ειδικά σχεδιασμένα για το VFX1, σίγουρα θα έχει μεγάλη επιτυχία στη διεθνή αγορά, αφού είναι το μοναδικό σύστημα virtual reality που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε σε συνεργασία με τον προσωπικό υπολογιστή σας.



Τα Ελληνικά Παιχνίδια που θα Αφήσουν Εποχή



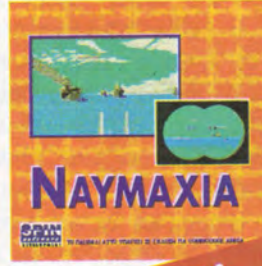
PC



PC



PC



AMIGA



AMIGA



AMIGA



PC & AMIGA



PC & AMIGA



NEO!!
για PC
(WINDOWS)

PC ΣΥΛΛΟΓΗ 34.300

- P1 ΤΕΛΕΥΤΑΙΟΣ ΥΠΕΡΑΣΠΙΣΤΗΣ** (WIN) 5.900 δρχ. Το πρωτότυπο παιχνίδι στρατηγικής που ίσως σας κάνει ...αυτοκράτορα του Βυζαντίου.
- P2 ΟΙ ΔΕΚΑ ΔΟΚΙΜΑΣΙΕΣ** 5.500 δρχ. Ένα παιχνίδι περιπέτειας με δύσκολες αποστολές και σκληρές αναμετρήσεις.
- P3 SILVER BALL** 5.500 δρχ. 40 πίστες ατελείωτης διασκέδασης. Το πιο διασκεδαστικό παιχνίδι για γρήγορα αντανακλαστικά.
- P4 TAPTA** 5.500 δρχ. Το πιο συναρπαστικό puzzle game.
- P5 MIND BLASTER** (compilation) 6.000 δρχ. Η πιο απίθανη συλλογή (Brickey/chaos-The Game/MasterMind).
- P6 DECATHLON** (μόνο για Windows) 5.900 δρχ. Αντιμετωπίστε τους 10 μεγαλύτερους Δεκαθλητές όλων των εποχών στο σκληρότερο αγώνισμα του στίβου.

AMIGA ΣΥΛΛΟΓΗ 24.000

- A1 DEFENDER OF THE GALAXY** 4.000 δρχ. Το πιο γρήγορο Shoot'em up για Amiga.
- A2 THE CLUB HOUSE** (compilation) 6.000 δρχ. Μια μοναδική συλλογή για ατελείωτες ώρες ψυχαγωγίας.
- A3 NAYMAXIA** 4.000 δρχ. Ένα παιχνίδι στρατηγικής που δεν χρειάζεται συστάσεις
- A4 TAPTA** 4.000 δρχ. Το πιο συναρπαστικό puzzle game τώρα και για Amiga.
- A5 MIND BLASTER** (compilation) 6.000 δρχ. Η πιο απίθανη συλλογή (Brickey/chaos-The Game/MasterMind).

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΕΛΙΑΣ

Στείλτε το κουπόνι παραγγελίας στη διεύθυνση SPIN SOFTWARE Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ..... ΗΛΙΚΙΑ.....
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΤΚ.....
ΤΗΛΕΦΩΝΟ..... ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ΥΠΟΓΡΑΦΗ.....

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΣΥΝΟΛΟ ΔΡΧ.....

Παρακαλώ στείλτε μου με αντικαταβολή τα είδη που έχω επιλέξει - Τα έξοδα αντικαταβολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.

SPIN
software
DEVELOPMENT

Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, Τηλ.: 9238672-5, Fax: 9242219

Αεν ακούγεται σαν παιχνίδι και ...δεν είναι. Όμως η εφαρμογή της τεχνολογίας virtual reality στον τομέα της ψυχαγωγίας είναι κάτι που θα επηρεάσει σημαντικά τον τρόπο ζωής του ανθρώπου. Ίσως ακούγεται λίγο υπερβολικό, αλλά δεν είναι. Το να μπορείς να "κινείσαι" μέσα σε ένα φανταστικό χώρο και να δέχεσαι ερεθίσματα από ό,τι υπάρχει και "ζει" μέσα του, καθώς και να δίνεις, με τη χρήση ολόκληρου του σώματός σου, σίγουρα δεν θα αφήσει ανέπαφη την ψυχοσύνθεσή σου.

Τα ερεθίσματα είναι πολύ πιο έντονα από αυτά που δέχεται ο χρήστης μέσα από μια απλή οθόνη και σίγουρα στο απώτερο μέλλον θα πλησιάζουν αρκετά πειστικά αυτά του πραγματικού κόσμου. Εχουμε δει ταινίες επιστημονικής φαντασίας, όπου ακόμα και οι οίκοι ανοχής αντικαθίστανται πλέον με ειδικό εξοπλισμό virtual reality. Μπορεί να σκεφτεί κάποιος ότι δεν διαγράφονται σοβαροί περιορισμοί στον ορίζοντα, που να μπορούν να αποτρέψουν μια τόσο δυναμική εισβολή της τεχνολογίας virtual reality στην καθημερινή ζωή... Πόσο μακριά, όμως, βρισκόμαστε από μια εποχή κατά την οποία ο καθένας θα μπορεί με τη βοήθεια του "υπολογιστή" του, για παράδειγμα, να κάνει μια βόλτα στο Θιβέτ ή να οδηγήσει ένα

αεροπλάνο σαν να βρισκόταν στη θέση του πιλότου; Η βόλτα που κάναμε με τον Umberto σε αίθουσα ψυχαγωγίας του κέντρου της Αθήνας απέδειξε ότι δεν απέχει και πολύ! Πριν από τη σύντομη και αρκετά ...δαπανηρή επαφή μας με την υπερβατική πραγματικότητα, ας αναφέρουμε κάποια επιπλέον στοιχεία σχετικά με αυτήν. Κατ' αρχήν, είναι μεγάλο σφάλμα οι απανταχού gamers να συγχέουν τον όρο virtual reality με παιχνίδι. Στην απλή καθομιλουμένη, "υπερβατική πραγματικότητα" σημαίνει κάτι "τεχνητή πραγματικότητα". Στην πράξη, με τη βοήθεια κάποιου υπολογιστικού συστήματος και με ένα πλήθος ειδικών αισθητηρίων, δίνεται η αίσθηση στον άνθρωπο ότι βρίσκεται μέσα σε ένα χώρο, όπου μπορεί να κινηθεί ή να κάνει διάφορες ενέργειες, όπως θα έκανε και στην πραγματικότητα. Ο υπολογιστής είναι αυτός που αναλαμβάνει να "φτιάχνει" τον κόσμο, δηλαδή να προβάλλει τις κατάλληλες εικόνες, να δημιουργεί τους απαραίτητους ήχους και να κινεί κατάλληλα μηχανικά εξαρτήματα που θα δώσουν στο χρήστη ερεθίσματα από την αλληλεπίδρασή του με τον "κόσμο". Αυτά τα μηχανικά εξαρτήματα μπορούν να είναι από απλά καθίσματα και πιλοτήρια μέχρι ειδικά διαμορφωμένοι χώροι. Βασικό εξάρτημα σε ένα τέτοιο σύστημα θα είναι η συσκευή, η οποία θα φέρ-

ΥΠΕΡΒΑΤΙΚΗ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ...

Το τρένο για το ταξίδι στα όρια της φαντασίας

• του Γ. Κακαλήτρη



Virtua Racing
vector γραφικά με
μεγάλη λεπτομέρεια
και ταχύτατο ρυθμό
κίνησης.



Virtuality:
Μία
εμπειρία
ακόμη
λοιπόν...

νει στο χρήστη τις εικόνες και τους ήχους από το "περιβάλλον". Αυτό, κατά πάσα πιθανότητα, στις εφαρμογές του άμεσου μέλλοντος θα είναι ένα κράνος με δύο οθόνες (μία για κάθε μάτι, για να δίνεται η ψευδαίσθηση του βάθους) και φυσικά δύο ηχεία. Ταυτόχρονα, θα είναι και αισθητήριο της κίνησης ενός πολύ βασικού τμήματος του ανθρώπινου σώματος: του κεφαλιού. Μέχρι πριν από λίγο καιρό, μόνο εικασίες θα μπορούσαμε να κάνουμε για το πώς θα λειτουργούσε ένα τέτοιο σύστημα, αφού κανείς από εμάς δεν είχε τη δυνατότητα να δει στην πράξη πώς δουλεύει. Σήμερα, ακόμα και ο πιο συντηρητικός δεν μπορεί παρά να μείνει έκθαμβος μπροστά στους νέους ορίζοντες, αλλά και να αναρωτηθεί για το τι μέλλει γενέσθαι... Ας αφήσουμε, όμως, τις πολυλογίες και ας περάσουμε στο κυρίως θέμα. Σε αίθουσα ψυχαγωγίας (χώρος, όπου στεγάζονται τα γνωστά μπλιπ-μπλιπ ή τζιτζάκια, γνωστότερος ως ουφάδικο ή "ηλεκτρονικά") εθεάθησαν δύο συσκευές, στον τίτλο των οποίων δέσποζε η λέξη "virtual" (όχι κατ' ανάγκην reality). Η μία υπάρχει εδώ και αρκετό καιρό, όμως η δεύτερη είναι σχετικά καινούρια και ιδιαίτερα πρωτότυπη. Αν και δεν έχουν πολύ μεγάλη ομοιότητα μεταξύ τους, δίνουν και οι δύο με τον τρόπο τους μια αίσθηση αυτού που μέχρι τώρα περιγράφουμε: της υπερβατικής πραγματικότητας.

Virtua Racing

Το πρώτο από τα δύο συστήματα είναι ένας εξομοιωτής Formula 1. Για την ακρίβεια, όχι "ένας" αλλά "Ο" εξομοιωτής. Στο συγκεκριμένο κατάστημα, τέσσερα μηχανήματα είναι συνδεδεμένα μεταξύ τους και ισάριθμοι παίκτες μπορούν να λάβουν μέρος στον ίδιο αγώνα ως αντίπαλοι. Ταυτόχρονα, μια πέμπτη οθόνη, πάνω από όλες, προβάλλει ενδιαφέροντα στιγμιότυπα από τα δρώμενα στις άλλες τέσσερις, από εξωτερική λήψη. Το παιχνίδι, φυσικά, μπορεί να παιχτεί και ως μονό, ενώ ο στόχος είναι πάντα ο ίδιος: μέσα στο χρόνο που δίνεται, πρέπει να συμπληρωθεί το επόμενο κομμάτι της πίστας. Υπάρχουν τρία επίπεδα δυσκολίας, με αισθητή διαφορά το ένα από το άλλο. Το απλό είναι ό,τι πρέπει για να μπορέσει κανείς να εξοικειωθεί με το σύστημα χωρίς να πετά τα χρήματά του στην "πεννηταρικοφαγάνα" (2x50). Το αυτοκίνητο μπορεί να έχει είτε αυτόματο είτε χειροκίνητο κιβώτιο ταχυτήτων. Στη δεύτερη περίπτωση, τα πράγματα είναι πιο εύκολα για τον οδηγό, αφού έχει καλύτερο έλεγχο στις στροφές και στα φρεναρίσματα, εκμεταλλευόμενος τη δυνατότητα "κατεβάσματος". Οποιοσ, όμως, δεν μπορεί να χειριστεί τα πολύ εύχρηστα "πεντάλ" των ταχυτήτων (στο τιμόνι), μπορεί να καταφύγει στο αυτόματο. Φυσικά, υπάρχει γκάζι και φρένο, η χρήση των οποίων έχει άμεσο αποτέλεσμα στη συμπεριφορά του αυτοκινήτου πάνω στην πίστα (φυσικά, δεν αναφέρομαι στην επιτάχυνση-επιβράδυνση). Καινοτομία του Virtua Racing είναι η δυνατότητα να απεικονίζεται ο δρόμος από τέσσερα διαφορετικά σημεία λήψης: από τη θέση του οδηγού και από τρία, διαφορετικής απόστασης από το μονοθέσιο, εξωτε-

ρικά σημεία. Η επιλογή γίνεται κατά τη διάρκεια του αγώνα, από τέσσερα ειδικά πλήκτρα. Από τη θέση του οδηγού τα πράγματα είναι πολύ δύσκολα, μεταφέρουν όμως την πραγματική ένταση ενός αγώνα Formula 1. Τα γραφικά είναι vector, με αρκετά μεγάλη λεπτομέρεια και ταχύτατο ρυθμό κίνησης. Αξιοπρόσεκτο είναι ότι ακόμα και τα συννεφάκια καπνού, που σηκώνονται από τα σπιναρίσματα, αποτελούνται από πολύγωνα! Ο ήχος φτάνει στα αυτιά του παίκτη από δύο ηχεία που είναι τοποθετημένα στο κάθισμά του, διευκολύνοντάς τον να αντιληφθεί τι είναι αυτό που τον πλησιάζει και από πού έρχεται. Στο Virtua Racing διακρίνονται μικρά δείγματα της τεχνολογίας virtual reality.

Virtuality

Πρόκειται για την πιο πρωτότυπη συσκευή που έχουμε δει μέχρι σήμερα σε αίθουσα ηλεκτρονικών παιχνιδιών, αφού απουσιάζει η κλασική οθόνη. Ο παίκτης δεν κοιτάζει σε monitor, αλλά σε ειδική οθόνη που είναι προσαρμοσμένη σε ένα κράνος. Συγκεκριμένα, πρόκειται για έναν flight simulator με αεροσκάφη του Α' Παγκοσμίου Πολέμου. Στόχος του δεν είναι η πειστική εξομοίωση του διπλάνου, που κατευθύνει ο παίκτης, στην προσπάθειά του να χτυπήσει όσο πιο πολλούς εχθρούς είναι δυνατόν, αλλά να δώσει στον επίδοξο πιλότο την αίσθηση του χώρου. Ο χειριστής κάθεται σε μια αναπαυτική πολυθρόνα και στο κεφάλι του εφαρμόζεται ένα ειδικό κράνος, το οποίο φέρει την οθόνη και τα δύο ηχεία. Στα χέρια του κρατά δύο κλασικά χειριστήρια, που ελέγχουν τις κινήσεις και τα πυρά του αεροπλάνου. Η πρωτοτυπία και το σημείο, όπου ο όρος virtual reality γίνεται αισθητός, είναι ότι το κράνος λειτουργεί σαν χειριστήριο και διαβάζει τη θέση του κεφαλιού του παίκτη. Ετσι προβάλλει στην οθόνη του εικόνες, οι οποίες αντικατοπτρίζουν ό,τι θα έβλεπε ο πιλότος του αεροσκάφους, αν κοιτούσε προς την ίδια κατεύθυνση. Μπορεί λοιπόν να ρίξει μια ματιά αριστερά ή πάνω, ώστε να εντοπίσει εύκολα τα εχθρικά αεροσκάφη και να κατευθυνθεί εναντίον τους. Η αλήθεια είναι ότι το κράνος είναι λίγο βαρύ και δεν ενδείκνυται για μακροχρόνια χρήση. Ωστόσο, είναι μοναδική η εμπειρία του νέου αυτού χειριστηρίου-οθόνης και η αίσθηση του χώρου. Δυστυχώς, το σύστημα που κινεί το Virtuality δεν αποκρίνεται άμεσα και απαιτείται κάποια εξοικείωση, προκειμένου ο χρήστης να επωφεληθεί των προσόντων του.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Φαινομενικά, λοιπόν, άσχετα αυτά τα δύο παιχνίδια, όμως μην πάει το μυαλό σας πολύ μακριά. Φανταστείτε ένα Virtua Racing με το κράνος του Virtuality και μια "ειδική θέση" που θα εξομοίωνει την αίσθηση του δρόμου από μια Formula 1 (έχουμε δει σχετικές κατασκευές, αν και όχι ιδιαίτερα επιτυχείς). Και αυτό δεν είναι παρά μια κοινόφθαλμη πρόβλεψη των virtual reality games... Ισως στο προσεχές μέλλον, ειδικές στολές με αισθητήρια να αποτελούν το χειριστήριο σε αίθουσες ψυχαγωγίας... ●



ριν από αρκετούς μήνες είχαμε δημοσιεύσει συγκριτική παρουσίαση των δύο πιο δημοφιλών video digitizers για την Amiga, του Vidi (ROMBO) και του DigiView (NEWTEK). Η φιλοσοφία των δύο συστημάτων, τότε, ήταν εντελώς διαφορετική και η επιλογή ήταν

δύσκολη: Μονόχρωμο Real Time σε χαμηλή ανάλυση ή 2.1 εκατ. χρώματα σε όλες τις αναλύσεις; Οποιος είχε πηγή σήματος με πολύ σταθερή παύση μπορούσε να επιλέξει το DigiView και να επιτύχει υψηλού επιπέδου αποτελέσματα. Στην αντίθετη περίπτωση οι μόνες λύσεις ήταν ή το Vidi ή "να βάλει το χέρι πολύ βαθιά στην τσέπη".

Τώρα, όμως, τα δύο μοντέλα της ROMBO, Vidi 24 RT και Vidi 12 RT, ξεκαθαρίζουν την κατάσταση. Μια ματιά στα τεχνικά χαρακτηριστικά τους και στη συμπεριφορά τους θα δείξει αμέσως το γιατί: Πρώτον, έχουμε να κάνουμε με Real Time Digitizers, κάτι το οποίο σημαίνει ότι δεν υπάρχει λό-

γος να είναι παγωμένη η εικόνα του video για να την ψηφιοποιήσουν. Μπορούν, μάλιστα να πάρουν και ακολουθίες εικόνων από Video, "συνεχόμενα", δηλαδή, καρτέ. Το "συνεχόμενα" δεν είναι ακριβές, αφού ουσιαστικά παίρνει καρτέ που απέχουν αρκετό χρόνο μεταξύ τους και όχι 1/25 του δευτερολέπτου που θα έπρεπε, προκειμένου να αποδοθεί η πραγματική κίνηση του σήματος. Η σημαντική διαφορά τους από το πρώτο Vidi είναι ότι δεν παίρνουν μόνο μονόχρωμες εικόνες real time, αλλά κανονικές έγχρωμες, κάτι το οποίο αυτόματα μεταθέτει τα δύο μοντέλα της ROMBO μία κλάση πιο πάνω.

Δεύτερο δυνατό χαρακτηριστικό τους είναι ότι δεν περιορίζονται πλέον στα 4096 χρώματα που "έπιανε" ο προκάτοχός τους. Το Vidi 24 RT είναι 24bit Digitizer, ψηφιοποιεί, δηλαδή, 16+ εκατομμύρια χρώματα. Μία μικρή σύγκριση επικρατεί γύρω από τις επιδόσεις του Vidi 12 RT στον τομέα αυτό. Ο λόγος είναι η ασυμφωνία των λεγόμενων της ίδιας της ROMBO, η οποία ενώ στη συσκευασία του μικρού μοντέλου αναφέρει ότι πρόκειται για 12bit Real Time Color

Vidi AMIGA RT

Ενας real time video digitizer με χαμηλό κόστος



Το τελευταίο μοντέλο ψηφιοποιητή της ROMBO διαγράφει εδώ και αρκετό καιρό μία επιτυχημένη πορεία στην αγορά της Amiga. Λόγος, τα εξαιρετικά χαρακτηριστικά σε συνδυασμό με τη χαμηλή τιμή του.

● του Γ. Κακαλέτρη

Digitizer, στο εγχειρίδιό του και στο παράρτημα των τεχνικών χαρακτηριστικών δηλώνει ότι ψηφιοποιεί 24bits, 16.7 εκατομμύρια χρώματα. Εφόσον κανένας τεχνικός δεν ήταν σε θέση να διαλευκάνει το θέμα και όλοι -όσοι τουλάχιστον επικοινωνήσαν- θεωρούν το Vidi 12 RT δωδεκάμπιτο, αποφάσισα να εξετάσω το θέμα λεπτομερώς. Βρήκα, λοιπόν, ότι μία εικόνα που σώζεται σαν 24bit από το Vidi περιέχει πολύ περισσότερα από 4096 χρώματα, τα οποία θα έδινε ένας 12bit digitizer. Για την ακρίβεια, πήρα εικόνες που περιείχαν πάνω από 40.000 χρώματα. Οι ενδείξεις, λοιπόν, θέλουν και το Vidi 12 RT εικοσιτετράμπιτο σε έγχρωμη λειτουργία και οκτάμπιτο σε μονόχρωμη (256 αποχρώσεις του γκρι). Αυτό σημαίνει ότι και τα δύο συστήματα μπορούν να καλύψουν τουλάχιστον χρωματικά, τις ανάγκες ενός μηχανήματος με

AGA chip set. Η διαφορά μεταξύ των δύο συστημάτων εντοπίζεται στο μέγεθος της μνήμης που ενσωματώνουν (στο χώρο αυτό τοποθετείται η εικόνα που ψηφιοποιείται, γιατί είναι αδύνατον μέσα σε 1/25 του δευτερολέπτου να περάσουν τα data που την περιγράφουν μέσα από την παράλληλη θύρα). Το Vidi 12 RT περιλαμβάνει 384 KB RAM, ενώ το Vidi 24 RT 1 MB. Το αποτέλεσμα αυτής της διαφοράς στη χωρητικότητα της μνήμης φαίνεται εύκολα στη μέγιστη ανάλυση που μπορούν να ψηφιοποιήσουν. Το μικρό μοντέλο καλύπτει διακριτικότητες από 320x256 (non-interlaced/standard) μέχρι και 360x576 (interlaced/overscanned). Μπορεί, έτσι, να καλύψει άνετα τις ανάγκες συστημάτων που χτίζονται γύρω από σήμα επιπέδου VHS (τα συνηθισμένα οικιακά video και video κάμερες), ενώ μπορεί να χρησιμοποιηθεί ικανοποιητικά και σε συστήματα που χρησιμοποιούν το standard S-VHS. Το Vidi 24 RT φτάνει πλέον τη διακριτικότητα των 720x576 pixels, πάντα με 16.7 εκατ. χρώματα, με αποτέλεσμα να θεωρείται αρκετό ακόμα και για ημιεπαγγελματική χρήση. (Το "ημιεπαγγελματική" είναι όρος που χρησιμοποιεί η ROMBO αναφερόμενη στη βρετανική αγορά. Στην Ελλάδα σημαίνει επαγγελματική, αφού βλέπουμε τηλεοπτικούς σταθμούς στην Αθήνα να χρησιμοποιούν Amiga με αναλύσεις 320x256 και 32 χρώματα, χρήση που εκεί δε θα χαρακτηριζόταν ούτε καν ερασιτεχνική.)

Εν πάση περιπτώσει, συνεχίζοντας την περιγραφή του Vidi RT, πρέπει να τονίσουμε ότι πλέον δε χρειάζεται εξωτερικός splitter (ηλεκτρονικό φίλτρο R-G-B), αφού το σύστημα ψηφιοποιεί έγχρωμο σήμα video. Μια ακόμα τροποποίηση είναι αυτή της εισόδου video, η οποία δεν είναι πλέον μία, με θύσα τύπου RCA, αλλά τρεις: δύο με RCA (το standard που χρησιμοποιούν οι συσκευές με σήμα composite video) και μία με υποδοχή Y/C (αναφερόμενη συχνά σαν S-Video, αφού χρησιμοποιείται από όλες τις συσκευές Super VHS). Η επιλογή της ενεργού εισόδου γίνεται πολύ εύκολα μέσα από το πρόγραμμα χειρισμού του Vidi. Δυστυχώς, μαζί με το Vidi δεν δίνεται τροφοδοτικό, το οποίο θα πρέπει απαραίτητα να αγοράσει χωριστά ο χρήστης και να καλύπτει τις προδιαγραφές: 9Vol ts DC (χωρίς ιδιαίτερη σταθεροποίηση), 500 mA.

Το Vidi RT όπως και ο προκάτοχός του συνδέεται με την παράλληλη θύρα της Amiga, με αποτέλεσμα να μπορεί να χρησιμοποιηθεί με όλα ανεξαιρέτως τα μοντέλα της. Σε όλες θα δουλέψει με τα ίδια χαρακτηριστικά, με μόνες διαφορές την ταχύτητα απόκρισης και επεξεργασίας των εικόνων από το software και την ποιότητα των απεικονιζόμενων γραφικών (δεν επηρεάζει την ποιότητα αυτών που αποθηκεύονται). Αυτά όσον αφορά στο hardware. Το συνοδευτικό software είναι πραγματικά πολύ καλό. Μέσα σε ένα και μόνο πακέτο έχουν καλυφθεί όλες οι δυνατότητες που θα επιθυμούσε ένας χρήστης, για όλες τις χρήσεις του Vidi. Κατ' αρχήν υπάρχουν real time διορθώσεις φωτεινότητας, αντίθεσης και κορεσμού, ενώ κατά την ψηφιοποίηση απεικονίζεται μονόχρωμο preview του σήματος, σε 16 ή 256 αποχρώσεις (ανάλογα με την Amiga). Η ψηφιοποιούμενη εικόνα μπορεί αυτόματα να περνά μέσα από την επεξεργασία του προ-



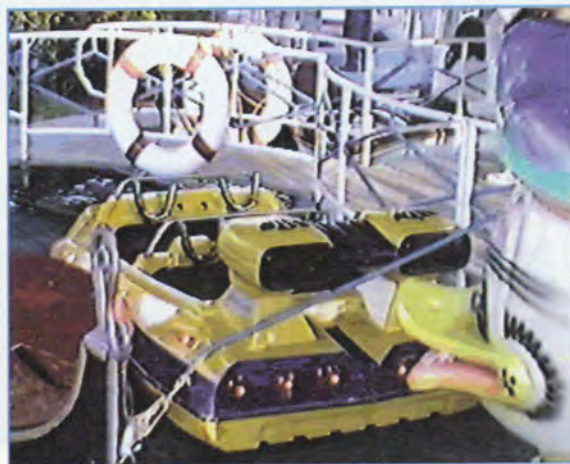
γράμματος που αναφέρεται ως Mix και να παίρνει την τελική απεικόνιση ή αποθηκεύσει μορφή της, με τα χρώματα και την ανάλυση που θέλει ο χρήστης. Ένα buffer για τα συλλαμβανόμενα frames (ονόματι Carousel) με πολύ βολικούς χειρισμούς και δυνατότητα μαζικών χειρισμών στα καρτέ, αναλαμβάνει να δημιουργήσει animations ή και μεμονωμένες εικόνες που θα αποθηκευτούν σε διάφορα formats: TIFF 24bit, BM P 24bit και IIBM Amiga/12bit/24bit. Στο τμήμα του προγράμματος που ονομάζεται Edit μπορούν να γίνουν αρκετές εργασίες επεξεργασίας εικόνας, ολοκληρώνοντας έτσι τις υπηρεσίες του πακέτου.

Πραγματικά, η ολική απόδοσή του είναι τόσο καλή που δεν αναγκάστηκε κάποια στιγμή να καταφύγω σε κάποιο άλλο πρόγραμμα, αν και πρέπει να παραδεχτώ ότι δεν ήμουν ιδιαίτερα απαιτητικός. Ποια όμως είναι η ποιότητα των εικόνων που αποφέρει το Vidi; Επειδή οι εικόνες μιλούν μόνες τους, παραθέτω μερικά δείγματα της δουλειάς του Vidi 12RT, του μοντέλου που θα ενδιαφέρει άμεσα τους amiga users, λόγω της σχετικά χαμηλής τιμής του.

Σε γενικές γραμμές έμεινα πολύ ικανοποιημένος από τη συμπεριφορά και την απόδοση του Vidi Amiga RT. Οποιοσ σκοπεύει να αγοράσει κάποιο digitizer, είτε για ερασιτεχνική είτε για επαγγελματική χρήση και μπορεί να συμβιβαστεί με τους περιορισμούς που θέτει, πρέπει να του δώσει πρωτεραιότητα έναντι των λοιπών προτιμήσεών του...

Το Vidi RT της δοκιμής το εισάγει η Power Systems, Ταυγέτου 52, τηλ.: 2011945 και το προμηθευτήκαμε από το κατάστημα TELECLUB, Θησέως 60, τηλ.: 9374371-2.

8



Το συνοδευτικό software του Vidi 12 RT επιτρέπει στο χρήστη να επέμβει στο τελικό αποτέλεσμα.

Με το Vidi 12 RT μπορούμε να κάνουμε Real time ψηφιοποίηση της εικόνας.

Mετά την εμφάνιση της Amiga 1200 και τη διαπίστωση ότι δεν έχει εξελιχθεί το hardware του ήχου, πολλοί χρήστες αναρωτήθηκαν αν πρόκειται στο μέλλον να παρουσιαστεί κάποιο μοντέλο με 16-bit stereo ήχο. Δυστυχώς, η Commodore, αν και υποσχέθηκε κάτι τέτοιο (το AAA chip set), δεν το έχει παρουσιάσει ακόμα στην αγορά και ίσως αργήσει ή θα το τοποθετήσει μόνο σε μεγάλα συστήματα. Ετσι, προέκυψε η ανάγκη για κατασκευή 16-bit βελτιώσεων ήχου. Εκπληξη, λοιπόν, προκαλεί στο χρήστη ότι αυτό το μικρό κουτί, που τιτλοφορείται Clarity 16 και ως περιγραφή του αναφέρεται "16-bit stereo ψηφιοποιητής ήχου", κρύβει ουσιαστικά μια 16-bit αναβάθμιση των ηχητικών δυνατοτήτων της

Amiga. Εξωτερικά πρόκειται για ένα μικρό κουτί, διαστάσεων περίπου 10x10x3 cm, από το οποίο ξεκινούν δύο ταινιωτά καλώδια, με απολήξεις-βύσματα που θα συνδεθούν σε θύρες της Amiga. Το ένα απευθύνεται στη σειριακή θύρα και το άλλο στην παράλληλη. Αυτό σημαίνει αφ' ενός ότι η Clarity 16 μπορεί να χρησιμοποιηθεί από κάθε Amiga, αφού όλα τα μοντέλα έχουν αυτές τις δύο θύρες, αφ' ετέρου ότι θα καταλάβει δύο πολύτιμες θύρες για εκτυπωτή και modem. Βέβαια, θα πει κάποιος: "όταν γράφεις ήχο, χρειάζεσαι τον εκτυπωτή ή το modem;". Εξάλλου, οι απαιτήσεις του Clarity είναι τόσο υψηλές όσον αφορά στην υπολογιστική ισχύ, που μάλλον κάτι τέτοιο δεν θα μπορεί να γίνει. Εκτός από τα δύο αρκετά μακριά καλώδια, πάνω στο κουτί βρίσκουμε τέσσερις υποδοχές τύπου RCA. Οι δύο είναι οι εισοδοί των δύο καναλιών



16-bit ήχος για την Amiga



Ως 16-bit Stereo Sampler περιγράφει την Clarity 16 το ίδιο το εγχειρίδιο οδηγιών, αλλά πρόκειται για κάτι περισσότερο από αυτό: μια ολοκληρωμένη ηχητική λύση.

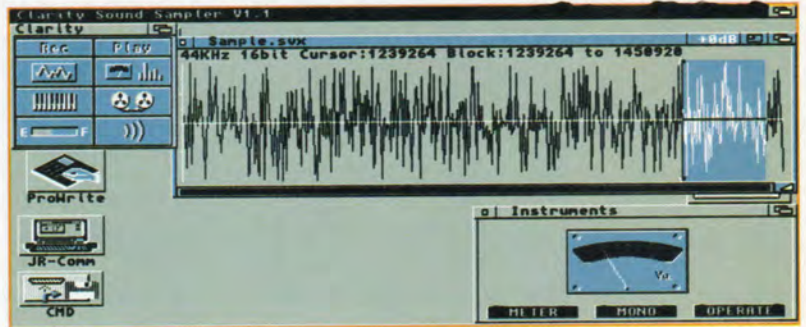
• του Γ. Κακαλέτρη

προς δειγματοληψία, ενώ οι άλλες δύο είναι οι 16-bit έξοδοι της Clarity 16. Από εδώ, ο χρήστης θα μπορεί να πάρει την καλύτερη δυνατή απόδοση των εγγράφων και της επεξεργασίας του. Δίπλα στα 4 RCA βρίσκονται οι δύο υποδοχές για MIDI: MIDI IN και MIDI OUT. Στο εσωτερικό της υπάρχουν δύο μετατροπείς αναλογικού σήματος σε ψηφιακό και ψηφιακού σε αναλογικό, οι οποίοι αναλαμβάνουν τη δειγματοληψία και την αναπαραγωγή του ήχου υψηλής πιστότητας των 16 bits. Το πακέτο συνοδεύει ένα ολοκληρωμένο πρόγραμμα (Clarity), το οποίο αναλαμβάνει να χειριστεί όλα τα προαναφερθέντα.

Ας πάρουμε τώρα με τη σειρά τα κομμάτια και ας περιγράψουμε αναλυτικά τις δυνατότητες. Κατ' αρχήν, έχουμε τον sampler. Όπως έχουμε πει αρκετές φορές μέχρι τώρα, πρόκειται για 16-bit στερεοφωνικό. Αυτό σημαίνει ότι τα δείγματα έχουν διακριτικότητα 65535 (-32768 έως 32767) επιπέδων, αντί για 256 (-128 έως 127) που δίνουν

οι 8-bit samplers. Έτσι, το σήμα περιγράφεται με μεγαλύτερη λεπτομέρεια και αυτό έχει θετικές επιπτώσεις, ακόμα και όταν πρόκειται να ακουστεί μέσα από ένα 8-bit ηχητικό σύστημα (το κύκλωμα ήχου της Amiga). Ο λόγος είναι ότι η επεξεργασία μπορεί να γίνει στα 16 bits και μόνο το τελικό δείγμα να μετατραπεί στα 8, αποφεύγοντας αρκετές απώλειες πληροφορίας. Ο ρυθμός δειγματοληψίας (sampling rate) δεν είναι σταθερός, αλλά εξαρτάται από τον υπολογιστή που χρησιμοποιείται, δηλαδή, πόσο γρήγορα μπορούν να μεταφερθούν τα δεδομένα μεταξύ sampler και μνήμης. Στην πράξη αυτό μεταφράζεται ως εξής: κάθε Amiga με τον 68000/7.09 MHz, όπως π.χ. A500, A600, A2000 κ.λπ., μπορεί να χειριστεί μέχρι 44 KHz μονοφωνικά δείγματα και 32 KHz στερεοφωνικά. Μια Amiga 1200 σε stereo περίπου στα 42 MHz, ενώ μια A3000 δεν υφίσταται κάποιον πρακτικής σημασίας περιορισμό. Σύμφωνα με θεώρημα της δειγματοληψίας, για να αναπαραχθεί τέλεια μια συνεχής αναλογική κυματομορφή (π.χ. ήχος), απαιτούνται δείγματα με συχνότητα 2 φορές μεγαλύτερη από τη μέγιστη συχνότητα που περιέχει η κυματομορφή. Αν ο ρυθμός είναι μικρότερος, έχουμε απώλεια πληροφορίας, ενώ αν είναι υψηλότερος, έχουμε πλεονασμό, δηλαδή αποθηκεύουμε άχρηστες λεπτομέρειες. Γνωρίζουμε ότι οι υψηλότερες συχνότητες που επηρεάζουν το ανθρώπινο αυτί κυμαίνονται μεταξύ 20 και 22 KHz. Αυτό σημαίνει ότι, για να πάρουμε δείγματα που θα αναπαραγάγουν τέλεια έναν ήχο, πρέπει αυτά να λαμβάνονται με συχνότητα $2 \times 22 = 44$ KHz. Οτιδήποτε παραπάνω αποτελεί πλεονασμό, ενώ χαμηλότερα έχουμε απώλεια πληροφορίας. Καταλήγουμε, λοιπόν, στο συμπέρασμα ότι μια Amiga 1200 είναι αρκετή από πλευράς ταχύτητας για υψηλού επιπέδου στερεοφωνική επεξεργασία, αφού τα 42 KHz κρίνονται ικανοποιητικά. Με μια Amiga 500 μπορεί να περιοριστεί κάποιος σε πολύ καλά μονοφωνικά δείγματα.

Όπως έχουμε αναφέρει και στο παρελθόν, όταν παρουσιάσαμε το Falcon 030 της Atari, ο 16-bit στερεοφωνικός ήχος δεν έχει ουσιαστικό λόγο ύπαρξης σε μηχανήματα με 1 MB μνήμης RAM, αφού λόγω της διπλάσιας πληροφορίας που μεταφέρει, συγκρινόμενος με τον 8-bit, περιορίζει στο μισό το μέγεθος των δειγμάτων που χωρούν στη μνήμη (στο 1/4, συγκρινόμενα με τα 8-bit μονοφωνικά). Έτσι, αν και το Clarity 16 "ισχυρίζεται" ότι απαιτεί μόνο 1 MB RAM, διαπίστωσα ότι τα 6 MB πρέπει να θεωρηθούν απαραίτητα, ακόμα και για ερασιτεχνική εφαρμογή. Εδώ εντοπίζεται και το μεγάλο μειονέκτημα του Clarity 16: δεν υποστηρίζει direct-to-disk sampling, δηλαδή, αυτόματη εγγραφή των δειγμάτων στο δίσκο, χαρακτηριστικό που θα έλυσε τα χέρια του χρήστη με σκληρό δίσκο και όχι 6-10 MB RAM. Σε ό,τι αφορά το δεύτερο στοιχείο, την 16-bit υψηλής πιστότητας έξοδο ήχου, δεν έχουμε να αναφέρουμε πολλά πράγματα. Θα χρειαστεί σε όποιον θέλει να ακούει τα δείγματα των 16 bits στην πραγματική μορφή τους. Ακούγοντας, δύσκολα θα μπορέσει κάποιος να ξεχωρίσει το original από το δείγμα. Όσον αφορά στο MIDI δεν έχουμε πολλά να πούμε. Επτά οκτάβες εύρος και μέχρι τέσσερα κανάλια (1,2 ή 4). Δύο μέθοδοι μεταφοράς δεδομένων: MIDI Standard και Prophet 2000. Όμως, ακόμα και



το καλύτερο hardware είναι άχρηστο, χωρίς το κατάλληλο software που να το χειρίζεται. Η MicroDeal φαίνεται να το γνωρίζει καλά αυτό, αφού μαζί με το Clarity 16 δίνει ένα πολύ καλό ομώνυμο πρόγραμμα. Μέσα σε αυτό ενσωματώνεται ό,τι θα ήθελε ο κάτοχος της κάρτας... Η εμπειρία της MicroDeal στον τομέα του ήχου με Amiga αποτελεί εγγύηση. Υπενθυμίζω ότι από την ίδια εταιρία παρουσιάζονται το StereoMaster, το Quartet (sequencer) και το AMAS.

Τι περιέχει:

1. Editor με δυνατότητες Cut, Paste κ.λπ., πολλά κλασικά αλλά και ειδικά εφέ, εργαλεία μετατροπής δειγμάτων από 16 σε 8 bits και αντίστροφα, αλλαγής συχνότητας δειγματοληψίας, ρυθμιζόμενα ψηφιακά φίλτρα κ.λπ.
2. Real Time όργανα ελέγχου της έντασης του ήχου: VU meters, spectrum analyzer και απεικόνιση κυματομορφής. Επίσης, 3D Fast Fourier Transformation για συνολική εποπτεία του δείγματος.
3. Real Time Effects: Echo, Reverb, Flange, Chorus και Distortion.
4. Χειρισμό του MIDI IN/OUT.
5. Sequencer ενός track 300 γεγονότων, για δημιουργία ειδικών Remix.

Όλα αυτά επιτελούνται μέσα από ένα πραγματικά υπέροχο multitasking περιβάλλον, με πολλά παράθυρα, πολλά δείγματα στη μνήμη και κατανοητή λειτουργία, όπου δεν θα χρειαστεί να ανατρέξετε στο manual.

Ανακεφαλαιώνοντας, πρόκειται για μια κάρτα που αντιμετωπίζει συνολικά τις απαιτήσεις ενός χρήστη προσανατολισμένου στον τομέα του ήχου. Πολύ ικανοποιητικές επιδόσεις, αρκεί να υπάρχει αρκετή μνήμη και μια γρήγορη Amiga, σε μια τιμή πολύ λογική: Την Clarity 16 εισάγει η Power Systems (Ταυγέτου 52, τηλ.: 2011945), ενώ για τις ανάγκες της παρουσίασής μας την πρόσφερε το κατάστημα TeleClub (Θησέως 60, τηλ.: 9374371-2).



Mέχρι τώρα στην ιστορία των computer και console games πολλά παιχνίδια έχουν αφήσει εποχή και έχουν συζητηθεί εντονότατα. Αλλά παιχνίδια δράσης, άλλα platform, άλλα role playing, άλλα adventures... Αν όμως κάποιος εξετάσει προσεκτικότερα τις διάφορες κατηγορίες, θα παρατηρήσει το εξής φαινόμενο: Τα ποδοσφαιράκια παρουσιάζουν εξαιρετική μακροβιότητα και πάντα κάποιο από αυτά βρίσκεται στις κορυφαίες προτιμήσεις των gamers, ακόμα και αν έχει περάσει αρκετός χρόνος από την κατασκευή του. Ως παράδειγμα αναφέρουμε συντελεστές της εταιρίας μας... Ο αρχισυντάκτης μας, ο Dr Μανεισιώτης, αρχισυντάκτης άλλου περιοδικού, διαφημιστής άλλου περιοδικού, επιφανής συντάκτης του PC Master, υψηλά ιστάμενο πρόσωπο της εταιρίας και οι υποφαινόμενοι επιδίδονται σε τρομερές μάχες και στοιχήματα στο Sensible

Soccer, εν ώρα εργασίας! Ιδιοκτήτης καταστήματος ηλεκτρονικών υπολογιστών στα Εξάρχεια δηλώνει φανατικός οπαδός του Kick Off 2 και το θεωρεί το υπέρτατο παιχνίδι (για να λέμε και την προσωπική μας άποψη: "συμφωνώ και επαυξάνω").

Όσοι έχουν έρθει στο χώρο των 16bits από Commodore 64 ή Spectrum θα θυμούνται σίγουρα δύο τίτλους που έγραψαν ιστορία εκεί: International Soccer και MatchDay αντίστοιχα. Ούτε καν 11άδα δεν συμπληρώναν στο γήπεδο, αλλά τα δύο τέρματα και η μπάλα ήταν αρκετά για να κρατούν δύο ή και περισσότερους παίκτες ταυτόχρονα καθηλωμένους στο computer για αρκετές ώρες. Πολλοί θα θυμούνται την απελπισία τους παίζοντας διπλό MatchDay στο Spectrum με 4 χέρια πάνω στο πληκτρολόγιο και τα πλήκτρα του ενός να μπερδεύουν τους παίκτες του άλλου. Κάπου σε αυτή την κατάσταση, το 1986 έρχεται στις αίθουσες ηλε-

Επιτέλους, τώρα μπορούμε να σας πούμε με σιγουριά "τι γυρεύει η αθιπού στο παζάρι". Γυρεύει να μάθει ποιο ποδοσφαιράκι πρέπει να αγοράσει για να είναι μέσα στα πράγματα και θέλει να θυμηθεί με ποιο παιχνίδι ποδοσφαίρου πέρασε αρκετές ώρες με το joystick στο χέρι μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή της κατά το παρελθόν. Και για όσους δεν κατάλαθαν, τους λέμε πως διαβάζουν το Pixel και το ειδικό αφιέρωμα σε παιχνίδια ποδοσφαίρου για υπολογιστές και κονσόλες.

• των U. Grelloni και Γ. Κακαλιέτη

MUNDIAL '94



κτρονικών το World Cup που συγκινεί αμέτρητους παίκτες σε όλο τον κόσμο. Ακόμα και σήμερα μπορείτε να το βρείτε σε κάποια καταστήματα, δείγμα της αντοχής των παιχνιδιών του είδους. Κάπως έτσι και αφού έχει εμφανιστεί ένα ακόμα παιχνίδι-σταθμός (το MatchDay 2), έρχεται το MicroProse Soccer. Ένα παιχνίδι που λίγο με έκανε να κατεβάσω τον 64άρη μου από το πατάρι και να τον βάλω στη θέση της τότε πανάκριβης Amiga.

Εγκαινιάζεται η έννοια του φάλτσου, αν και οι προγραμματιστές έχουν φτάσει στην υπερβολή. Για παράδειγμα, από τη γραμμή του corner και αριστερά όπως επιτίθεσαι σουτάρεις προς το κέντρο με φάλτσο προς τα δεξιά... Αν ο τερματοφύλακας είναι στη σωστή θέση, έχεις σκοράρει! Ταυτόχρονα αρχίζουν οι βροχές στα γήπεδα, με αξεπέραστα ρεαλιστικό τρόπο, ενώ εισάγεται και η έννοια του replay (δεν ξεχνώ τις γραμμές από το υποτιθέμενο γύρισμα της κασέτας). Και μετά Kick Off... Δειλά στην αρχή, χωρίς φάλτσα, με μικρά sprites που απωθούσαν, λιγοστός έλεγχος της μπάλας... Τεράστια, όμως, ελευθερία κινήσεων. Πάσες, κοντρολαρίσματα, μεγάλο γήπεδο, συστήματα... Αργότερα φάλτσα, ψηλοκρεμαστά σουτ, κάρτες, ψαλίδια και offsides (αν και αυτά δεν πρέπει να τα λάβετε σοβαρά υπόψη σας). Και τότε ήρθε το Sensible. Με το ίδιο χαρακτηριστικό -την ελευθερία κινήσεων- χτύπησε το δημιούργημα του Dino Dini και πήρε -όχι αδικαιολόγητα- την πρώτη θέση στις καρδιές μιας τεράστιας μερίδας φίλων του ποδοσφαίρου. Η απάντηση του μεγαλοφυούς πρώην προγραμματιστή της ANCO, το "GOAL!", αν και ό,τι καλύτερο έχει να επιδείξει ο χώρος σαν κώδικα, δεν είχε ακριβώς αυτό το κάτι που έκανε τα άλλα δύο παιχνίδια να δεσπόσουν στο χώρο: την ελευθερία της "έκφρασης". Σίγουρα, αυτή δεν θα είναι η σειρά με την οποία έχετε βιώσει όλοι σας την πορεία του ποδοσφαίρου στους υπολογιστές σας, αλλά δεν αντιστοιχεί ούτε στην πραγματική ιστορία, αφού μπορούμε να βρούμε και άλλους τίτλους που πρόσφεραν στην εξέλιξη του είδους. Στη συνέχεια θα προσπαθήσουμε να θυμηθούμε παρέα μία σειρά από football games που παίξαμε κατά καιρούς στον υπολογιστή μας ή στην κονσόλα μας, άλλα περισσότερο και άλλα λιγότερο... Το σφύριγμα ακούγεται και η παρουσίαση αρχίζει.

MicroProse Soccer

Θα σας ξαφνιάσει ίσως λίγο το γεγονός ότι αυτό το παιχνίδι προέρχεται από τη Sensible Software και το διέπει η MicroProse. Στην εποχή του, κάπου μέσα στο 1989, έγραψε ιστορία στον Commodore 64, αφού ήταν το πρώτο ποδοσφαιράκι που έδινε σχετικά μεγάλη ελευθερία στους παίκτες.

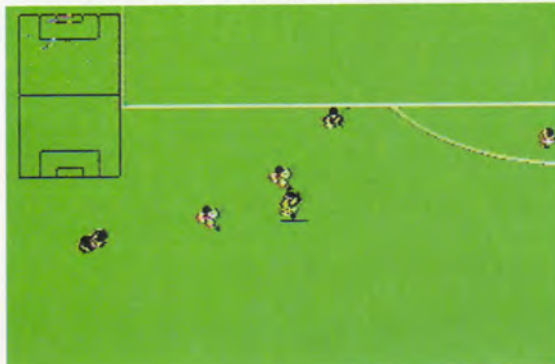
Το γήπεδο φαίνεται από ψηλά και εντελώς κατακόρυφα. Δεν υπάρχουν συστήματα ή άλλοι χειρισμοί στρατηγικής. Οι παίκτες στο γήπεδο είναι το μοναδικό όπλο των αντιπάλων. Ιδιομορφία του αποτελεί το φάλτσο, το οποίο μπορεί να κάνει την μπάλα να διαγράφει σχεδόν κυκλικές τροχιές! Δεν υπάρχουν πολύ δυνατά σουτ, ενώ



τα ανάποδα ψαλίδια εκτελούνται πολύ παράξενα... Ο τερματοφύλακας δεν ελέγχεται από τον υπολογιστή και αυτό είναι συχνή αιτία αφελών γκολ. Τα replays μπορούν να δίνονται αυτόματα μετά από κάθε γκολ, ενώ δεν έχουν σταθερή ταχύτητα, δηλαδή αυτόματα ενεργοποιείται η αργή κίνηση. Η μπάλα "κολλάει" στα πόδια του παίκτη, αν και είναι αρκετά εύκολο να τη χάσει από κάποιο αντίπαλο, είτε με κοντράρισμα είτε με τάκλιν. Φάουλ δεν υπάρχουν, αφού εξάλλου οι παίκτες δεν πέφτουν με τα μαρκαρίσματα. Ένα όμορφο εφέ του MicroProse Soccer είναι η βροχή κατά τη διάρκεια του αγώνα, η οποία πέρα από το οπτικό αποτέλεσμα έχει και πολύ καλή ηχητική συνοδεία. Φυσικά, η βροχή έχει και τις επιπτώσεις της όχι μόνο στην αγωνιστική συμπεριφορά των παικτών, αλλά και στην κίνηση της μπάλας. Πρέπει να παραδεχτώ ότι, αν και παλιό, με κράτησε αρκετή ώρα.

Kick Off (Amiga/Atari)

Το παιχνίδι που χάραξε το μέλλον των soccer games ήρθε από τον Dino Dini και την Anco. Εν αρχή το Kick Off ήταν σχετικά απλό. Κίνηση σε ένα πολύ μεγάλο γήπεδο και πολύ μικρά sprites, ώστε να υπάρχει μεγάλη ελευθερία κινήσεων. Η μπάλα δεν κολλά στα πόδια του παίκτη, όμως ο συνδυασμός κοντρολαρίσματος και καλών πασών, με διάφανο χειρισμό, επιτρέπουν στον παίκτη να "ζωγραφίζει" στον αγωνιστικό χώρο. Δεν υπάρχουν φάλτσα ή κάρτες, όμως δίνονται φάουλ, αν και πάντα έμμεσα. Πολύ σημαντικό χαρακτηριστικό του είναι ότι όλοι οι παίκτες δεν έχουν τις ίδιες δυνατότητες. Αν και 8 οι κατευθύνσεις προς τις οποίες μπορεί να κινηθεί ένα sprite, μπορεί να σουτάρει και προς περισσότερες,



ανάλογα με το σημείο όπου βρίσκεται σε σχέση όχι μόνο με την μπάλα, αλλά και με το συγκεκριμένο παίκτη. Υπάρχουν μερικά γκολ που γίνονται γρήγορα συνήθεια, ενώ ο τερματοφύλακας, αν και ελέγχεται εξ ολοκλήρου από τον υπολογιστή, είναι ιδιαίτερα ασταθής. Τα γκολ έξω από την περιοχή με κανονικά σουτ είναι τετριμμένη υπόθεση και εύκολα σημειώνονται διψήφια νούμερα στο ταμπλό του σκορ... Πολύ ωραίο χαρακτηριστικό είναι οι καθυστερήσεις και ο χρόνος που τρέχει διαρκώς. Ο παίκτης, στην αρχή κάθε ημιχρόνου, μπορεί να διαλέγει το σύστημα με το οποίο θα παραταχτεί η ομάδα του στο γήπεδο. Αρχικά, το Kick Off δεν γίνεται δεκτό με ενθουσιασμό, αφού διαφέρει πολύ από το στάνταρ της εποχής. Σύντομα, όμως, οι απανταχού gamers διαπιστώνουν ότι έχουν να κάνουν με μια νέα φιλοσοφία που επιτρέπει στη φαντασία να "δημιουργήσει". Αργότερα έρχεται η έκδοση Extra Time, η οποία αντικαθιστά για λίγο καιρό το πρώτο, με κύριο στοιχείο τη βελτίωση του τερματοφύλακα και το γνωστό aftertouch, ενώ το 1990 ο Dino Dini φέρνει το Kick Off 2. Αυτομάτως παίρνει τα πρωτεία στις προτιμήσεις των ποδοσφαιρόφιλων και τα διατηρεί για πολύ μεγάλο χρονικό διάστημα. Εδώ πλέον περιλαμβάνεται επιλογή των παικτών της ομάδας, δυνατότητα αλλαγής παικτών και συστήματος μέσα στο γήπεδο, ενώ τα τουρνουά έχουν αυξηθεί και έχει προστεθεί και το Παγκόσμιο Κύπελλο '90. Τώρα έχουμε και φάλτσα στα σουτ, σημαντική βελτίωση της συμπεριφοράς του τερματοφύλακα (και πάλι υπάρχουν μικρά bugs, όπως τα γκολ από το κέντρο), κίτρινες και κόκκινες κάρτες (η διανομή των οποίων εξαρτάται από το διαιτητή), αρκετούς τρόπους για να παιχτεί το παιχνίδι με 2, 3 ή και 4 παίκτες ταυτόχρονα κ.λπ. Το "πνευματικό πεδίο" των παικτών (στο πρώτο Kick Off επηρέαζαν την μπάλα από απόσταση!) έχει σχεδόν μηδενιστεί.

FINAL WHISTLE (Amiga)

Το Final Whistle είναι το τελευταίο σημαντικό βήμα της σειράς Kick Off, αν και δεν είναι το μόνο που έπεται του Kick Off 2. Περιλαμβάνει offsides, περισσότερους ήχους, παρουσία διαιτητών στο γήπεδο, ανάποδα ψαλίδια. Οι τερματοφύλακες έχουν πλέον γίνει πάρα πολύ καλοί και το σκορ διατηρείται συνήθως σε λογικά πλαίσια, τουλάχιστον μεταξύ ισοδύναμων παικτών...



Μεγάλο bug τα offsides, τα οποία ενώ θα περίμενε κανείς να διορθώσουν το πρόβλημα των "περιπτέρων" (παίκτες που στήνονται πίσω από όλους στο Kick Off 1), μάλλον προσθέτουν μεγαλύτερα. Για παράδειγμα, συχνά σφυρίζεται offside πάσα στον ...εαυτό σου ή μπαλιά προς τα πίσω κ.λπ... Και στο Final Whistle συνεχίζεται η παράδοση των Kick Off στα replays, βελτιώνοντας μάλιστα αρκετά τις δυνατότητες αποθήκευσης και εποπτείας τους. Σας θυμίζουμε τον παλαιότερο διαγωνισμό μας για τα καλύτερα γκολ του Kick Off 2... Ιδιαίτερα προσεγγμένος είναι ο ήχος στην τελευταία αυτή έκδοση του Kick Off. Προσωπικά, από όλα τα Kick Off θεωρώ πιο επιτυχημένο το 2, αφού επέτρεπε καλύτερο χειρισμό της μπάλας από τις μεταγενέστερες εκδόσεις.

SUPER KICK OFF (Mega Drive/Master System)

Το 1992 η Anco, σε συνεργασία με την U.S. Gold, πρχει στην αγορά των κονσολών το Super Kick Off. Πρόκειται για ένα παιχνίδι που συνδύαζε όλα τα καλά

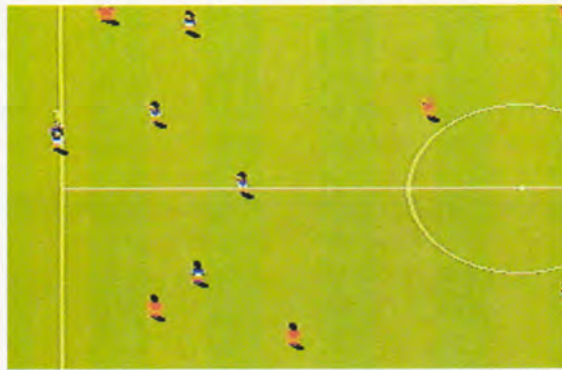


στοιχεία των δύο Kick Off, αλλά και την εμπειρία που είχαν αποκτήσει οι προγραμματιστές σε αυτού του είδους τα παιχνίδια. Έτσι, έρχεται στην επιφάνεια το πρώτο "σοβαρό" ποδοσφαιράκι, θα λέγαμε, για κονσόλα. Μέσα από τα πάμπολλα μενού μπορείς να φτιάξεις τη δική σου ομάδα, να εξοικειωθείς με το χειρισμό, να διαλέξεις τέρν, ταχύτητα παιχνιδιού, αγώνες δύο συμπαίκτων ενάντια στον υπολογιστή ή μεταξύ τους, να συμμετάσχεις στα διάφορα τουρνουά ποδοσφαίρου και άλλες επιλογές που για να αναφερθούν η καθεμία χωριστά θα πρέπει να αφιερωθεί πάρα πολύς χώρος. Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι ακριβώς όμοιος με αυτόν του Kick Off 2. Υπάρχουν τα φάλτσα, οι ψηλοκρεμαστές μπαλιές, πάσες σε συμπαίκτη, offside, εάν τα έχουμε επιλέξει από το μενού, φάουλ στον αγώνα, πέναλτι κ.λπ. Και εδώ η μπάλα δεν κολλάει στα πόδια του παίκτη, με αποτέλεσμα να δυσκολεύει -τουλάχιστον στην αρχή- το کنترلάριασμα της μπάλας, αλλά και την κατεύθυνση του σουτ μας.

Sensible Soccer (Amiga / CD32)

Από τη Sible Software, το Sensible Soccer, ο μεγαλύτερος ανταγωνιστής του Kick Off, από το οποίο απέσπασε τα πρωτεία στις καρδιές ενός πολύ μεγάλου πο-

σοστού παικτών. Κύριος λόγος το πιο απλό gameplay που το κάνει πιο προσιτό στο ευρύ κοινό. Τα sprites είναι ακόμα μικρότερα από αυτά του Kick Off, ενώ ο αγωνιστικός χώρος παραμένει σε παρόμοιες διαστάσεις (αναλογικά). Αν και δεν υπάρχει δυνατότητα για ακριβείς ελιγμούς και κοντρόλ, η ελευθερία των κινήσεων είναι πολύ μεγάλη, κάτι το οποίο το κάνει ιδιαίτερα ελκυστικό. Οι χειρισμοί είναι παρόμοιοι με των Kick Off, όσον αφορά σε φάλτσα και διάφορα είδη σουτ, και έτσι γίνεται εύκολη υπόθεση η μεταπήδηση ενός παίκτη από το ένα στο άλλο. Οι ποδοσφαιριστές έχουν ο καθένας τα δικά του χαρακτηριστικά και επιλέγονται κατά την έναρξη του παιχνιδιού. Υπάρχει ένα ικανοποιητικό πλήθος συστημάτων προκειμένου να παραταχτεί η ομάδα στο γήπεδο, ενώ επιτρέπονται αλλαγές σε σύστημα και παίκτες κατά τη διάρκεια του αγώνα. Πολύ όμορφο χαρακτηριστικό η τήρηση των σκόρερς και η αναφορά του χρόνου σε 90 λεπτά. Στην τρέχουσα έκδοση το Sensible Soccer τηρεί τους νέους κανόνες της FIFA, όπου κάποια φάουλ τιμωρούνται με κόκκινη κάρτα, ενώ ο τερματοφύλακας απαγορεύεται να πιάσει την μπάλα μετά από πάσα συμπαίκτη. Σημειωτέον ότι αυτά τα χαρακτηριστικά δεν τα βρίσκουμε στα Kick Off. Ο ήχος είναι ένα από τα δυνατά στοιχεία του Sensible Soccer και ουσιαστικά αποτελεί το μέτρο σύγκρισής του με τα άλλα. Οπως συνήθως



μόνη διαφορά τα γραφικά, 8μπιτη κονσόλα (βλ. και LCD οθόνη), με αποτέλεσμα αρκετές φορές να σας μπερδεύει η απεικόνιση και να μην καταλαβαίνετε αν κρατάει ο παίκτης σας την μπάλα ή ο αντίπαλος. Η Sony, βλέποντας το πρόβλημα, πρόσθεσε μία επιλογή, με την οποία μπορείτε να διαλέξετε την ταχύτητα του παιχνιδιού (αργό ή γρήγορο). Ετσι, διορθώνονται κάπως τα προβλήματα απεικόνισης και μπορείτε να αρχίσετε τους αγώνες σας. Και στο Game Boy τα πράγματα δεν διαφέρουν και πολύ. Αν και ασπρόμαυρη απεικόνιση, τα γραφικά είναι καλοσχεδιασμένα, με λεπτομέρεια και σωστή κίνηση.

Goal! (Amiga/Game Boy)

Το Goal! είναι το αποτέλεσμα της "μετακόμισης" του Dino Dini στη Virgin. Ουσιαστικά, πρόκειται για το πιο πρόσφατο gameplay που παρουσιάστηκε. Πολυδιαφημισμένο, με πολλά πρωτοεμφανιζόμενα χαρακτηριστικά, αποτελεί το πιο πλήρες Soccer Game μέχρι σήμερα, όμως όχι και το πιο επιτυχημένο. Αιτία ότι η "επιτάχυνση" και η "επιβράδυνση" των παικτών κατά την κίνησή τους, αν και προσθέτουν ρεαλιστικότητα, εμποδίζουν την ελεύθερη ανάπτυξη του παιχνιδιού. Επίσης, μεγάλο σφάλμα είναι οι διάφοροι "αυτοματισμοί", κυρίως στο σουτ, οι οποίοι προστέθηκαν για διευκόλυνση των αρχάριων, αλλά "στεναχωρούν" όσους θέλουν να κάνουν ένα θήμα παραπέρα.

Κατά τα άλλα μεγάλα sprites, καλός ήχος, καθοριζόμενες διοργανώσεις, δύο διαφορετικές οπτικές γωνίες και αρκετά ακόμα χαρακτηριστικά που το κατατάσσουν στα καλύτερα computer games. Αν και πολύ καλό, δεν πείθει τον παίκτη ότι αξίζει να αλλάξει τις συνήθειές



συμβαίνει, και αυτό περιλαμβάνει κάποιες διοργανώσεις, ώστε να έχει ενδιαφέρον και σαν single player game, ενώ υπάρχει η δυνατότητα δημιουργίας ομάδων. Ουσιαστικά πρόκειται για την εναλλακτική λύση...

Sensible Soccer

(Mega Drive/Game Gear/Game Boy)

Ουσιαστικά δεν πρόκειται για κάποιο καινούριο Sensible Soccer, αλλά για μια απλή μεταφορά του ομώνυμου τίτλου στις κονσόλες, η οποία μάλιστα -ειδικά στο Mega Drive - θεωρείται πολύ πετυχημένη. Τα ίδια μικρά αλλά καλοσχεδιασμένα sprites, η ίδια καλή κίνηση, τα ίδια μενού και το ίδιο καλό gameplay. Μάλιστα υπάρχει και option για να σώσετε τη θέση σας, αν συμμετάσχετε σε κάποια διοργάνωση. Το μόνο που λείπει από το παιχνίδι είναι εκείνες οι καταπληκτικές ιαχές των φιλάθλων κατά τη διάρκεια του αγώνα. Και στο Game Gear υπάρχουν τα ίδια μενού, οι ίδιες ομάδες, με

του και να εγκαταλείψει τα ήδη πολύ καλά Kick Off 2 και Sensible Soccer. Στη version του Game Boy μας έκανε μεγάλη εντύπωση η ακρίβεια των χειρισμών. Μπορείς έτσι να δώσεις πάσες με ακρίβεια, να κάνεις ψηλοκρεμαστά σουτ, συρτά και φαλτσαριστά. Καλά γραφικά, αναλόγως του μεγέθους τους, και γρήγορα στις κινήσεις τους. Στο παιχνίδι υπάρχουν 16 ομάδες, από τις οποίες μπορείς να επιλέξεις κάποια και να ακολουθήσεις το τουρνουά, να παίξεις κάποιο φιλικό παιχνίδι ή ακόμη και να προπονηθείς στα πέναλτι.

World Cup '90 (Amiga)

Το παιχνίδι αυτό δεν συζητήθηκε πάρα πολύ και θα έλεγα δικαιολογημένα. Έχουμε ένα "σύστημα" στημένο εξ ολοκλήρου πάνω στο παγκόσμιο κύπελλο του 1990. Μικρή δόση στρατηγικής κατά την επιλογή των παικτών και η συνέχεια στο γήπεδο. Εκεί συναντά κανείς πολύ μεγάλα όμορφα sprites και αγωνιστικό χώρο, όμως τα



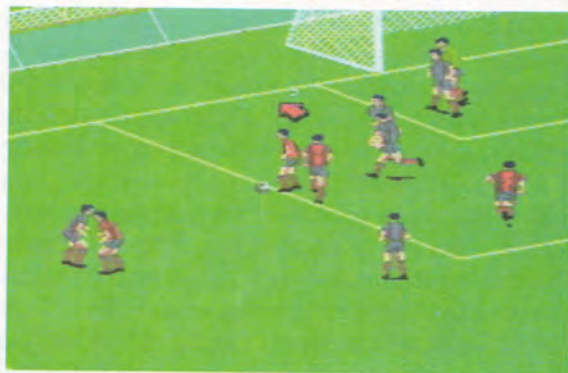
δρώμενα δεν ικανοποιούν. Οι συνεχείς πάσες είναι το κεντρικό νόημα του παιχνιδιού και γίνονται με δύο τρόπους: σκαφτές και συρτές. Τα τάκλιν είναι συνεχή και δύσκολα ένας παίκτης μπορεί να κρατήσει για πολλή ώρα την μπάλα στα πόδια του.

Τα σουτ είναι κάπως ιδιόρρυθμα, όμως δεν είναι δύσκολο να πιάσουν τον τερματοφύλακα στον ύπνο, αφού το χειρισμό του αναλαμβάνει το joystick. Δυστυχώς το στήσιμό του δεν οδηγεί σε έντονες φάσεις μπροστά στις δύο εστίες, αν και περιλαμβάνει ανάποδα ψαλίδια, κεφαλιές-ψαράκι και πολύ καλές σέντρες. Αντίθετα, αναπτύσσεται παιχνίδι καταστροφικό, κέντρου. Γραφικά και ήχος στα συν, περιορισμένη "δράση" στα πλην.

PELE (Mega Drive)

Ένα παιχνίδι από την Accolade που φέρει το όνομα ενός "μάγου" της μπάλας. Προτού ξεκινήσει το παιχνίδι υπάρχουν μερικές digitized σκηνές από αγώνες, στις οποίες βλέπουμε το μεγάλο άσο Pele να σκοράρει. Μέχρι εδώ καλά. Η απογοήτευση έρχεται μόλις αποφασίσουμε να παίξουμε.

Εμφανίζεται ένα πολύ φτωχό μενού από όπου μπορούμε να επιλέξουμε μονό ή διπλό παιχνίδι, χρόνο μέχρι 45 λεπτά (αν το αντέξετε), αν θέλετε μουσική και ηχητικά εφέ ή μόνο κάποιο από τα δύο και τέλος δύο διαφο-



ρητικά πρωταθλήματα. Βλέπουμε το παιχνίδι από μία γωνία επάνω και πλάγια, από όπου μόλις που διακρίνονται μία μικρή περιοχή του γηπέδου και οι παίκτες, οι οποίοι κατά έναν περιεργό τρόπο είναι όλοι ίδιοι (λες και είναι δίδυμοι).

Οι δε κινήσεις τους είναι μάλλον ασυντόνιστες. Χωρίς υπερβολές! Δείτε έναν παίκτη να βαράει κεφαλιά... και τα λέμε. Ναι, έχει και τάκλιν (τρομάρα του!). Όσο για τις διαστάσεις του γηπέδου... αφήστε καλύτερα! Καημένε Pele, τι σου έμελλε να πάθεις!

Lothar Matthau (Amiga)

Εδώ έχουμε να κάνουμε με ένα αρκετά αξιόλογο, αλλά όχι ιδιαίτερα δημοφιλές παιχνίδι. Εμφανίστηκε λίγο μετά το Goal! και ενσωματώνει πολλά από τα χαρακτηριστικά του προηγούμενου, όπως για παράδειγμα τις δύο διαφορετικές λήψεις (επάνω ή πλάγια). Υπάρχουν replays, φάουλ, κάρτες, πλεονεκτήματα (!), καλός ήχος και κυρίως πολλές παράμετροι για να το φέρει κανείς στα μέτρα του. Ιδιαίτερο χαρακτηριστικό του η σημασία που έχει δοθεί στο θέμα της παράταξης της ομάδας στο γήπεδο, αφού σε αυτόν τον τομέα το Lothar Matthaus πλησιάζει τα managerial games. Για την ακρίβεια, υπάρχει η δυνατότητα ακριβούς τοποθέτησης κάθε παίκτη στον αγωνιστικό χώρο!

Ο τερματοφύλακας ελέγχεται από τον υπολογιστή και είναι ένα από τα sprites που τραβούν την προσοχή στον αγωνιστικό χώρο με την έντονη κινητικότητά του. Η μπάλα δεν ξεκολλά από τα πόδια των παικτών, κάτι που ίσως απωθήσει κάποιους, περιλαμβάνει όμως πολύ καλά γραφικά και όμορφες μικρολεπτομέρειες, όπως π.χ. το



στήσιμο του τείχους στα φάουλ ή το χειρισμό των replays. Στην πλάγια απεικόνιση γίνεται αχτύπητο.

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

(Mega Drive/Super Nes)

Δυστυχώς, το παιχνίδι το είχαμε μόνο για Mega Drive και έτσι δεν θα μπορούσαμε να κάνουμε σύγκριση μεταξύ των δύο formats. Θεωρούμε ότι είναι το πιο ολοκληρωμένο football simulation για κονσόλες μέχρι αυτή τη στιγμή. Μπορείς να επιλέξεις μία από τις 30 ομάδες που υπάρχουν (μεταξύ αυτών και η Ελλάδα μας), διάρκεια ημιχρόνου από 2 λεπτά έως και 45, αν θα ελέγχει ο υπολογιστής ή εσύ τον τερματοφύλακα, αν θέλεις να υπάρχουν φάουλ, τύπο παιχνιδιού (action ή simulation), off sides, καιρικές συνθήκες, τύπο γηπέδου, αν θα σταματάει ο χρόνος όταν δεν παίζετε ποδόσφαιρο και, τέλος, αν θέλεις μουσική με ηχητικά εφέ ή ένα από τα δύο. Όλα αυτά είναι μία πρώτη γεύση από τις επιλογές που διαθέτει το πρόγραμμα.

Προτού ξεκινήσει ο αγώνας, ο παρουσιαστής δίνει μερικά στατιστικά στοιχεία για τις ικανότητες κάθε ομάδας. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού η ατμόσφαιρα εί-



ναι ενθουσιώδης. Οι ιαχές των φιλάθλων είναι απεριγραπτες, ενώ οι κινήσεις και η ταχύτητα των παικτών μπορούν να χαρακτηριστούν άσογες (μπορούν να κάνουν από ένα απλό τάκλιν μέχρι τακουνάκι, κεφαλιά ψαράκι, να αποφεύγουν τάκλιν αντιπάλου, ψαλιδάκι, κοντρόλ με το στήθος κ.λπ.).

Αν γίνει ένα "σκληρό" μαρκάρισμα, βλέπετε τον παίκτη ξαπλωμένο στο τερέν να σπαράζει στην κυριολεξία από τους πόνους, ενώ οι διαιτητές, που παρακολουθούν όλα αυτά, στην προσπάθειά τους να κρατήσουν το παιχνίδι δεν διστάζουν να δώσουν κάρτα. Στο κόρνερ, στο πλάγιο και στο άουτ εμφανίζεται ένα μικρό τετράγωνο, το οποίο μπορούμε να μετακινήσουμε σε οποιοδήποτε σημείο του γηπέδου για να δούμε πού θα στείλουμε την μπάλα (πολύ χρήσιμη επιλογή). Κατά τη διάρκεια του αγώνα μπορούμε να αλλάξουμε σύστημα, να δούμε σε replay κάποια φάση καρέ καρέ, να καθορίσουμε μέχρι ποιο σημείο του γηπέδου μπορούν να προωθηθούν οι αμυντικοί, οι κεντρώοι και οι επιθετικοί παίκτες, αλλαγή παίκτη, στατιστικά στοιχεία του αγώνα, φάουλ κάθε ομάδας και διακοπή παιχνιδιού. Το εντυπωσιακό δε στην

όλη υπόθεση είναι ότι μπορούν να συμμετάσχουν μέχρι και πέντε παίκτες ταυτόχρονα, χρησιμοποιώντας το απαραίτητο περιφερειακό που επιτρέπει τη σύνδεση 4 joypads.

VIRTUAL SOCCER (Mega Drive/Super Nes)

Άλλο ένα καλό παιχνίδι ποδοσφαίρου για κονσόλες. Και εδώ έχουμε τα απαραίτητα μενού, διάρκεια αγώνα, μονό ή διπλό, τη δυνατότητα να καθορίσουμε τον τύπο



του γηπέδου (βρεγμένο, μαλακό, σκληρό), να επιλέξουμε τρόπο απεικόνισης (πλάγια με κατεύθυνση δεξιά προς αριστερά, από επάνω προς τα κάτω -όπως στο Sensible και στο Goal!- αλλά και μία τρίτη επιλογή, πάλι με κατεύθυνση από επάνω προς τα κάτω, με κάποια κλίση ορισμένων μοιρών, δημιουργώντας 3D απεικόνιση) και τέλος μπορούμε να επιλέξουμε αν θέλουμε στερεοφωνικό ήχο ή όχι. Η κίνηση και η ταχύτητα των παικτών είναι πάρα πολύ ομαλές, η μπάλα κολλάει στα πόδια τους για να κεντράρεται εύκολα και για να μπορέσετε να εκφραστείτε ελεύθερα σε ένα γήπεδο σωστών διαστάσεων. Σε γενικές γραμμές, θα λέγαμε ότι το συνολικό αποτέλεσμα θα ικανοποιήσει τον απαιτητικό gamer.

Manchester United (Amiga)

Ένα ακόμα καλό παιχνίδι, το οποίο αποτελεί συνδυασμό manager και soccer game. Θυμίζει έντονα Sensible Soccer, με παρομοίως λιτά μενού και παρουσίαση, μικρά sprites και μεγάλο γήπεδο. Καρφωτές κεφαλίες και τάκλιν, γρήγορη κίνηση και σχετική ελευθερία έκφρασης είναι τα στοιχεία που χαρακτηρίζουν έναν αγώνα.



Ανάποδα ψαλίδια, ψηλές σέντρες και στρωσίματα της μπάλας προσθέτουν τη νότα τους, δίνοντας ένα αρκετά ενδιαφέρον gameplay για όσους βαρέθηκαν τα τετριμμένα. Όμως, πριν από κάθε ματς ο παίκτης θα πρέπει να περάσει από την κατάστρωση του σχεδίου του, το οποίο θα κρίνει σε πολύ μεγάλο βαθμό την έκβαση του αγώνα.

Ένα ακόμα στοιχείο που τονίζει το χαρακτήρα του Manchester United σαν Soccer Manager Game είναι η κατάστρωση ολόκληρου πρωταθλήματος, στο οποίο μπορούν μάλιστα να λάβουν μέρος περισσότεροι από ένας παίκτες. Αυτό και μόνο το στοιχείο του είναι αρκετό για να κρατήσει ζωνρό το ενδιαφέρον του παίκτη για αρκετό διάστημα. Λιτός ήχος και γραφικά σε ένα παιχνίδι που μάχεται για μία θέση στην κορυφαία πεντάδα του χώρου.

STRIKER (SUPER NES)

Αρκετά αξιόλογο το παιχνίδι της Elite με όλα εκείνα τα στοιχεία που κάνουν ένα football game να ξεχωρίζει. Στο Striker υπάρχουν 64 ομάδες (μεταξύ των οποίων και



η Ελλάδα) και παρέχεται η δυνατότητα συμμετοχής σε κάποιο από τα 5 διαφορετικά πρωταθλήματα που υπάρχουν. Τα sprites των παικτών είναι αρκετά καλά, ενώ εντυπωσιακές είναι η κίνηση και η ταχύτητά τους μέσα στον αγώνα. Πλεονέκτημα του παιχνιδιού είναι η ακρίβεια των χειρισμών και η αίσθηση του αγωνιστικού χώρου που δίνει στον παίκτη. Από τα πάρα πολλά μενού

που υπάρχουν μπορούμε να επιλέξουμε εάν θέλουμε να βλέπουμε τον αγώνα από πλάγια όψη ή κάθετη, εάν θέλουμε να παίξουμε σε κλειστό γήπεδο ή πλαστικό τρέν, καιρικές συνθήκες (βροχή, αέρας κ.λπ.), replay (μετά από κάποιο γκολ για παράδειγμα), αλλαγές παικτών, διάρκεια αγώνα κ.λπ. Σε γενικές γραμμές, στο Striker βρίσκουμε όλα εκείνα τα στοιχεία που κάνουν ένα παιχνίδι να ξεχωρίζει.

Kick Off 3 (Super Nes)

Και η Anco "Ξαναχτυπά" εν έτει 1994 με τον πασίγνωστο πια τίτλο, αλλά χωρίς τον Dino Dinì. Εκείνο που μας έκανε μεγάλη εντύπωση είναι πως πρώτα κυκλοφόρησε το παιχνίδι για κονσόλα, ενώ -σύμφωνα με πληροφορίες- τον Ιούλιο θα γίνει η μεταφορά του σε Amiga, Mega Drive, PC και Jaguar. Σε όλα τα μηχανήματα το παιχνίδι θα είναι σχεδόν ίδιο (όπως αυτό του SNES), ενώ λέγεται πως η version που θα ξεχωρίζει θα είναι αυτή του Jaguar, με πολύ καλύτερα γραφικά και πιο πλούσια σε ήχους.

Από την πρώτη κιόλας στιγμή μπορούμε να καταλάβουμε ότι πρόκειται για ένα τελειώς καινούριο παιχνίδι. Αλλαγμένα menus τρομερή στερεοφωνική μουσική και 32 εθνικές ομάδες (υπάρχει και η Ελλάδα), οι οποίες παρουσιάζονται με τις πραγματικές τους δυνατότητες. Η απεικόνιση του αγώνα γίνεται από ψηλά και πλάγια (σαν να παρακολουθείς τον αγώνα από την εξέδρα), προσφέροντας μία 3D αίσθηση. Τα γραφικά των sprites



Κλείνοντας το αφιέρωμα, πρέπει να τονίσουμε ότι δεν κυκλοφορούν μόνο αυτά τα παιχνίδια ποδοσφαίρου για κονσόλες και υπολογιστές. Υπάρχουν πάρα πολλά ακόμα, τα οποία αν θέλαμε να παρουσιάσουμε με περισσότερες λεπτομέρειες, θα χρειαζόμαστε τουλάχιστον δύο περιοδικά. Απλώς, αποφασίσαμε να υπάρχουν στο αφιέρωμά μας εκείνα τα football games που άντεξαν στο πέρασμα του χρόνου, όπως και μερικοί τίτλοι που κυκλοφόρησαν λίγο πριν από το Mundial της Αμερικής. Τέλος, θα θέλαμε να ευχηθούμε στην ομάδα μας ό,τι καλύτερο, πιστεύοντας πως θα κάνει πράξη το σλόγκαν που την ακολουθεί: "Hellas, still making history".

Ευχαριστίες στα καταστήματα και τις αντιπροσωπίες που μας βοήθησαν προσφέροντάς μας τους τίτλους για τις ανάγκες της παρουσίασης:

ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ: ATHENS CLUB, Μπότσια 10, Εξάρχεια, τηλ.: 3639338

GAMERS CLUB, Λ. Αλεξάνδρας 31 & Μουστοξύδη, τηλ.: 6439824

NIKAIÁ COMPUTER, Π. Ράλλη 170, Νίκαια, τηλ.: 4965511

TELECLUB, Θησέως 60, Καλλιθέα, τηλ.: 9374371

ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΙΕΣ: ΙΤΟΤΣΟΥ ΕΛΛΑΣ (NINTENDO), Καραγεώργη Σερβίας 2, τηλ.: 3230103

ZEGETRON A.E. (SEGA), Ξάνθη 12, τηλ.: 2811222

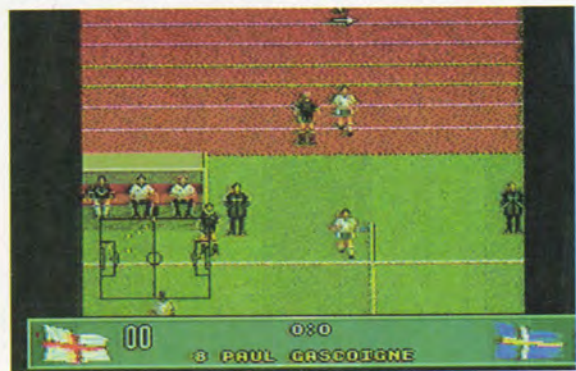
-αν και δεν συγκρίνονται με αυτά του FIFA- είναι καλοσχεδιασμένα και με λεπτομέρεια, ενώ η κίνησή τους πολύ ομαλή και, επιτέλους, η μπάλα κολλάει στα πόδια του παίκτη.

Τα σουτ και τα φάλτσα γίνονται με το πάτημα του κουμπιού και στη συνέχεια με την επιλογή της κατεύθυνσης που θέλουμε. Στο SNES χρησιμοποιούνται και τα τέσσερα κουμπιά του pad, ανάλογα με την πάσα ή το σουτ που θέλουμε να κάνουμε. Δεν θα επεκταθούμε περισσότερο λόγω χώρου, απλώς δεσμευόμαστε να παρουσιάσουμε ένα λεπτομερέστατο review στο επόμενο τεύχος.

John Barnes (Amiga)

Εδώ έχουμε να κάνουμε με ένα παιχνίδι που ξεχωρίζει για τα γραφικά του, τα οποία βρίσκονται σε πολύ υψηλό επίπεδο συγκρινόμενα με τα standards της κατηγορίας. Αυτό δεν αναφέρεται μόνο στην ποιότητα και το μέγεθος των sprites, αλλά και στο πλήθος των animations που τα συνοδεύουν.

Για παράδειγμα, ο διαιτητής καλεί παίκτες και τους σημειώνει προτού δώσει κάρτες, ο τερματοφύλακας



πετά την μπάλα με τα χέρια κ.λπ. Γενικά, το gameplay δεν έχει κάτι ιδιαίτερο να επιδείξει, αφού πρόκειται για ένα "μονοκόμματο", εντελώς άτεχνο παιχνίδι. Η μπάλα ακολουθεί τον παίκτη στις κινήσεις του, εκτός από την 180 μοιρών αλλαγή πορείας και η απεικόνιση γίνεται από το πλάι. Απαιτείται joystick με δύο fires για μέγιστη απόδοση. Πρόκειται για ένα παιχνίδι, το οποίο δεν πιέζεται από τον ισχυρό ανταγωνισμό, αφού δεν τον πλησιάζει καν για να κοντραριστεί μαζί του!

ΑΠΟΨΗ Γ. Κακαλέτρη

Αν μου ζητούσε κάποιος να κατατάξω τα τρία κατά τη γνώμη μου καλύτερα Soccer Games όλων των εποχών, θα έλεγα Kick Off, Sensible Soccer και Goal!!.

ΑΠΟΨΗ U. Grelloni

Κατά καιρούς έχω παίξει αρκετά Football Games και μπορώ να πω πως είμαι φανατικός του Sensible Soccer στο Mega Drive (και στην Amiga). Τώρα, όμως, που έχει έρθει το Kick Off 3 στο SNES, μου φαίνεται ότι πρέπει να αναθεωρήσω τις απόψεις μου. ☺

Free Bytes

COMPUTERS - ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ - ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ



Διαθέτουμε όλα τα μοντέλα Amiga στις καλύτερες τιμές της αγοράς. Επικοινωνήστε μαζί μας σήμερα.

ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ - ΟΘΟΝΕΣ - SCANNERS
DIGITIZERS - GENLOCKS

Ότι Computer, πρόγραμμα και παιχνίδι θές, θα το βρεις στο μαγικό λυχνάρι του Free Bytes. Σε περιμένουμε τώρα!!



ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ
ΜΕ
ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ
ΣΕ ΟΛΗ
ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

Μνήμες και περιφερειακά για Amiga 500 -
600 - 1200 - 4000
SPECIALIZED HARDWARE



ΟΙ ΚΑΛΥΤΕΡΕΣ ΤΙΜΕΣ ΣΕ
AMIGA - PC ΚΑΙ ΕΠΙΣΚΕΥΕΣ

COMPUTER SERVICE CENTER



Το Free Bytes είναι ειδικευμένο κέντρο επισκευής υπολογιστών και περιφερειακών Amiga και PC. Ειδικευόμαστε στην επισκευή, συντήρηση και προμήθεια computer hardware. Με πείρα και συνέπεια προσφέρουμε σε σας τον πελάτη μας service που πιστεύουμε ότι θα αφήσει εσάς και το computer σας απόλυτα ευχαριστημένους.

ΒΟΡΕΙΟΥ ΗΠΕΙΡΟΥ 62, ΚΟΛΩΝΟΣ,
ΤΗΛ: 5132673



SAILOR MOON

Tο "Double Dragon" έζησε την τρίτη ζωή του πριν από περίπου δύο χρόνια και από τότε το πνεύμα του πλανιόταν περιμένοντας την κατάλληλη ευκαιρία για να μπει σε κάποιο παιχνίδι.

Το φύσημα του πεπρωμένου το έσπρωξε στα εργαστήρια του Console Concepts, όπου φώλιασε μέσα στις cartridges του "Sailor Moon".

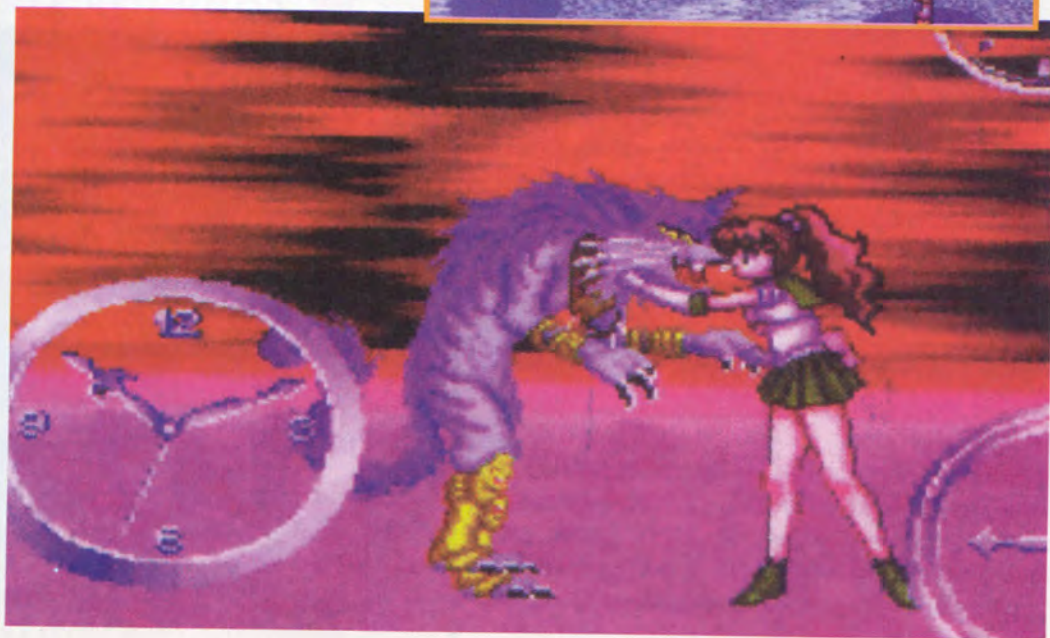
Οι ηρωίδες του παιχνιδιού άρχισαν έτσι να διασχίζουν τις πίστες αμέριμνα, ενώ από καιρού εις καιρόν πρέπει να επιβραδύνουν την πορεία τους για να ξελοκοπήσουν μέχρι θανάτου τους ενοχλητικούς που εμφανίζονται με κακές διαθέσεις.

Τα χτυπήματα στα διάφορα μέλη των σωμάτων των εχθρών σας θα είναι πιο αποδοτικά και πιο ασφαλή για το μανικιούρ των ηρωίδων, αν επιστρατευθούν διάφορα αντικείμενα που έχουν τοποθετηθεί στη διαδρομή σας ακριβώς για αυτό το σκοπό, όπως αλυσίδες, ρόπαλα κ.λπ.

Το "Sailor Moon" είναι, λοιπόν, όπως εύκολα συνάγεται από την πιο πάνω περιγραφή,

ένα τυπικό παιχνίδι beat'em up, δυστυχώς όμως όχι από τα καλύτερα. Οι επιθετικές και οι αμυντικές κινήσεις που έχετε στη διάθεσή σας είναι πολύ περιορισμένες αριθμητικά, ενώ αν μείνετε στην άκρη της οθόνης οι αντίπαλοι θα προχωρήσουν κατευθείαν πάνω στις γροθιές σας όπως τα πουλιά στο στόμα του φιδιού.

Συνοψίζοντας, τα καλά γραφικά, ο μέτριος ήχος και η αδιάφορη αίσθηση παιχνιδιού δεν συνιστούν σοβαρή απειλή για τα Χελωνονιντζάκια που θα εξακολουθήσουν να είναι με διαφορά το καλύτερο παιχνίδι της κατηγορίας για το SNES.



SOFTWARE FLASH

K240



Ο τομέας K240 του διαγαλαξιακού χάρτη είναι ακόμη χαρτογράφητος, αλλά όλες οι ενδείξεις μαρτυρούν ότι το υπέδαφος των αστροειδών του είναι πολύ πλούσιο σε μεταλλεύματα. Η κεντρική διοίκηση, λοιπόν, διαβλέποντας την ευκαιρία, σας στέλνει να εποικίσετε τους αστροειδείς του τομέα, εξασφαλίζοντας έτσι μέταλλευμα για την ομοσπονδία και εσείς δέχεστε, μια και η αποστολή αυτή θα σας αποφέρει αρκετά χρήματα. Φτάνετε, λοιπόν, σε κάποιον αστροειδή του τομέα όπου θα πρέπει να κατασκευάσετε τα απαραίτητα: πόλεις, συγκοινωνίες, εργοστάσια παραγωγής ενέργειας και, φυσικά, τα ορυχεία για τα οποία σας έχουν στείλει εκεί. Τα πράγματα δεν είναι όμως τόσο απλά, απ' ενός γιατί πρέπει να κρατάτε τις ισορροπίες στην ανάπτυξη των διαφόρων τομέων, απ' ετέρου γιατί τα μεταλλεύματα εποφθαμιούν και αρκετές φυλές εξωγήινων, έξι

τον αριθμό. Όπως εύκολα φαντάζεται κανείς, οι εξωγήινοι αυτοί δεν θα έχουν κανέναν ηθικό ενδιαφέρον να σας μετατρέψουν σε αστρική σκόνη για να βάλουν στο χέρι το μέταλλευμα. Θα πρέπει έτσι να θωρακίσετε αμυντικά τα δημιουργήματά σας, γεγονός που θα απορροφήσει πολλά κονδύλια, αλλά θα σας δώσει την ευχαρίστηση να δείτε τους εχθρικούς αστροειδείς να εξαφανίζονται μέσα σε μία τεράστια λάμψη. Γενικά, η γκάμα των όπλων που έχετε στη διάθεσή σας είναι τεράστια και οι τρόποι για να καταστρέψετε τους αντιπάλους σας πάμπολοι, σχεδόν τόσσοι όσους διαθέτουν και αυτοί για να σας καταστρέψουν.

Το Utopia 2 (όπως είναι το άλλο όνομα του K240) διαθέτει πολύ καλά γραφικά, αξιόλογο ήχο, παίζεται αρκετά εύκολα και είναι εθιστικό. SimCity, Populus, Utopia και πολλά άλλα βρήκαν έναν άξιο συνεχιστή.



BUMP'N'BURN

Άλλη μία διεκδίκηση της καρδιάς του τερματισμού ξεκινά μόλις φορτώσετε το "Bump'n'Burn". Ξεκινήστε από τη γραμμή της αφετηρίας και προσπαθήστε να περάσετε μέσα από εμπόδια, καιρικά φαινόμενα, παγίδες και τεχνάσματα άλλων οδηγών, με απότερο σκοπό να είστε το πρώτο αυτοκίνητο που θα συμπληρώσει πέντε γύρους.

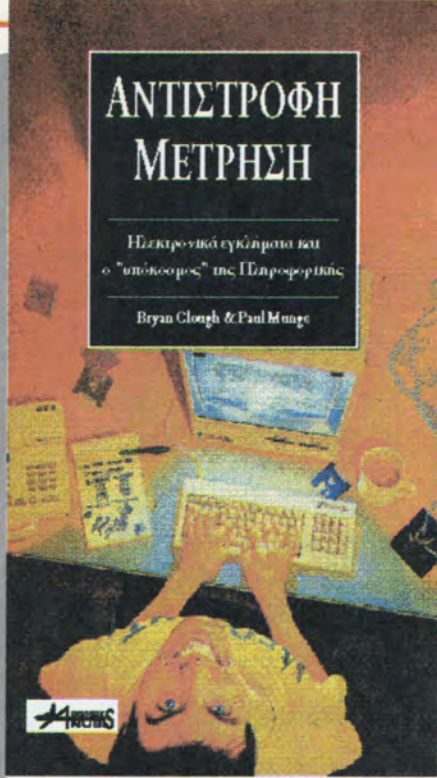
Μαζέψτε τα αστεράκια που θα βρείτε στο δρόμο σας, γιατί καθένα από αυτά είναι και ένας άσος στο μανίκι σας.

Ρίχνοντας έναν τέτοιο άσο στην άσφαλτο, μπορείτε να αποκτήσετε τούρμπο μηχανή για ένα περιορισμένο χρονικό διάστημα, λάδια που καλά θα κάνετε να τοποθετήσετε προσεκτικά στη διαδρομή των ανταγωνιστών σας, ή ένα κανόνι, το οποίο θα σας δώσει την υπέρτατη χαρά να στείλετε μερικά αυτοκίνητα στα χωράφια που περιβάλλουν το δρόμο.

Αυτό είναι, σε γενικές γραμμές, το "Bump'n'Burn".

Προσθέστε όμορφα γραφικά, γρήγορη και ομαλή κίνηση, προσεγγμένα ηχητικά εφέ και δυνατότητα για ταυτόχρονη συμμετοχή δύο παικτών και θα έχετε μία αρκετά ολοκληρωμένη εικόνα. Αν μάλιστα έχετε δει το "Super Mario Karting", τότε ελάχιστα νέα πράγματα θα ανακαλύψετε στο καινούριο δημιούργημα της GrandSlam.



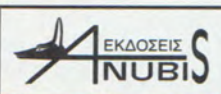


ΑΝΤΙΣΤΡΟΦΗ ΜΕΤΡΗΣΗ

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
ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ:
Compuress Support Center

(OMNI SHOP) Σουλάνη 17, Εξάρχεια, Τηλ.: 3601.761, 3641.095

BATTLE CARS



Κυρίες και κύριοι, η Namco παρουσιάζει το ιδανικό αυτοκίνητο για τους ελληνικούς δρόμους και κυρίως, για τις μεγαλουπόλεις. Τέρμα πια το μποτιλιάρισμα, άπλετος χώρος για παρκάρισμα, δεν υπάρχει πλέον λόγος

να ανασύρετε τα κακόχητα στοιχεία του λεξιλογίου σας, όταν κρίνετε ότι κάποιος δεν συμπεριφέρεται σύμφωνα με τον Κ.Ο.Κ. Το πάτημα ενός κουμπιού είναι αρκετό και οι ενοχλητικοί θα καταλάβουν ότι κακώς μπήκαν στο δρόμο σας. Τα οχήματα αυτά είναι όμως ακόμη σε δοκιμαστικό στάδιο, οπότε μπορείτε να τα οδηγήσετε μόνο στις πίστες του "Battle Cars". Καθίστε, λοιπόν, αναπαυτικά, φορέστε τη ζώνη σας και φτάστε ως το τέρμα της διαδρομής του γκαζιού. Ανοίξτε διά πυρός και σιδήρου το δρόμο σας προς τη γραμμή του τερματισμού, ανατινάζοντας ό,τι βρεθεί στο δρόμο σας, αλλά προσέχοντας να μη μεταβάλλετε το αυτοκίνητό σας σε έκθεμα κάποιας μάντρας με παλιοσιδέρα.

Ομορφα γραφικά, υψηλές ταχύτητες και αξιόλογα ηχητικά εφέ προδιαθέτουν ευνοϊκά για τη συνέχεια, αλλά δυστυχώς οι προσδοκίες διαψεύδονται, όταν φτάνουμε στην αίσθηση του παιχνιδιού. Απλώς τρέξετε πολύ γρήγορα και χρησιμοποιείτε συχνά τα όπλα του αυτοκινήτου σας και δεν θα συναντήσετε ιδιαίτερες δυσκολίες να κρατήσετε τα άλλα αυτοκίνητα στους καθρέφτες σας. Λίγη ποικιλία επιπλέον στους δρόμους, τους αντιπάλους και τα όπλα δεν θα έβλαπτε καθόλου...



WARIO LAND

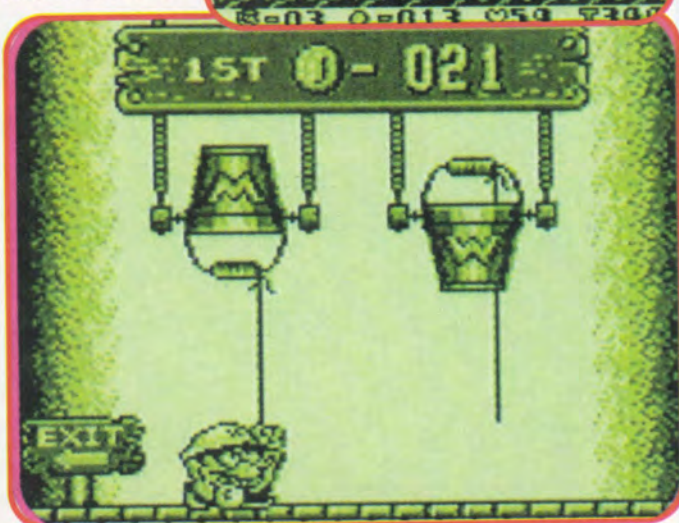
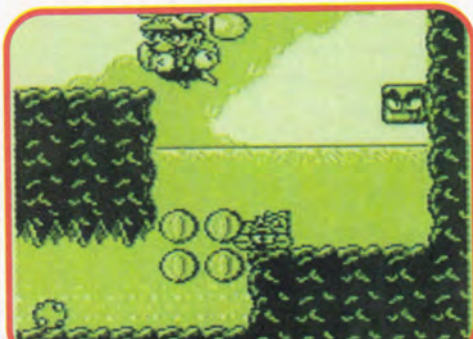
Αν αυτή την εποχή πάθουν κάτι τα υδραυλικά του σπιτιού σας, μην υπολογίζετε σε βοήθεια από το διασημότερο υδραυλικό στον κόσμο. Είναι εξαιρετικά απασχολημένος εξερευνώντας τις πίστες του "Warioland" ή "Super Mario Land 3", όπως είναι η δεύτερη ονομασία του. Η Nintendo για μία ακόμη φορά στήνει στην οδόνη του GameBoy το γνωστό σκηνικό με το Mario να τρέχει από πλατφόρμα σε πλατφόρμα, πηδώντας πάνω στα κεφάλια των αντιπάλων του και μαζεύοντας τα διάφορα δώρα που αυξάνουν τις πιθανότητές του για επιβίωση.

Υπάρχουν πολλοί από τους παλιούς γνώριμούς σας, αλλά και αρκετοί νέοι που θα φροντίσουν να δυσκολέψουν την πορεία σας μέσα από τις πίστες του παιχνιδιού, ενώ υπάρχει και μία bonus πίστα ό-

που συγκεντρώνετε βαθμούς πετώντας βόμβες σε χαριτωμένα πλασματάκια.

Για την αίσθηση και την εθιστικότητα του παιχνιδιού δεν υπάρχει λόγος να πούμε κάτι, μια και δεν μπορεί να υπάρξει καλύτερη μαρτυρία από τα εκατομμύρια ικανοποιημένων παικτών ανά τον κόσμο.

Τα γραφικά του, όμως, αξίζουν ιδιαίτερης μνείας, αφού αποδεικνύουν ότι το GameBoy, παρά τις "φτωχές" προδιαγραφές του, μπορεί να καταφέρει πολλά πράγματα. Τα ηχητικά εφέ, χωρίς να είναι σπουδαία, κάνουν καλά τη δουλειά τους, συμπληρώνοντας την εικόνα ενός πραγματικά σπουδαίου παιχνιδιού.



ΕΓΚΕΦΑΛΟΣ COMPUTERS

ΤΩΡΑ ΚΑΙ ΣΤΑ
ΒΟΡΕΙΑ ΠΡΟΑΣΤΙΑ
ΚΗΦΙΣΙΑ, ΚΥΡΙΑΖΗ 9

AMIGA 1200

AMIGA 600

AMIGA 4000 με 68030

AMIGA 4000 με 68040,

COMMODORE MULTISYNC 1940 - 1942

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ ΓΙΑ AMIGA

- **Genlocks**
(Minigen Genlock
Rendale Megalog -
GR 1000 - GR 5000/S)
- **Realtime
Digitizers**
- **Accelerator cards**
για A 1200
GVP 1230 - 68030 -
40 MHz + 4MB μνήμη +
68882 - 40 MHz
MBX MICROBOTICS
68030 - 50 MHz +
4MB μνήμη + 68882 -
50 MHz
- **Midi - SAMPLERS**
- **ΟΠΤΙΚΑ
ΠΟΝΤΙΚΙΑ**
- **Μνήμες**
- **SCANNERS**
έγχρωμα, μονόχρωμα
- **ACTION REPLAY III**
- **Μετατροπή της
AMIGA 1.3 σε 2.0
και της 2.0 σε 1.3**
- **Μνήμες 32 bit** για
A-1200, 2MB - 4MB Με
μαθηματικούς
επεξεργαστές και
επιταχυντές
- **Επιταχυντές**
- **Drives HD** για A-
1200
- **Παιχνίδια σε CD
ROM**
για PC και CD32

Η μεγαλύτερη ποικιλία
ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ για AMIGA - PC
CD ROM

ΠΡΟΣΦΟΡΑ
ΤΟΥ ΜΗΝΑ
AMIGA 600
ΣΕ ΤΙΜΗ
ΕΚΠΛΗΞΗ

Στέλνουμε αντικαταβολή
σ' όλη την Ελλάδα

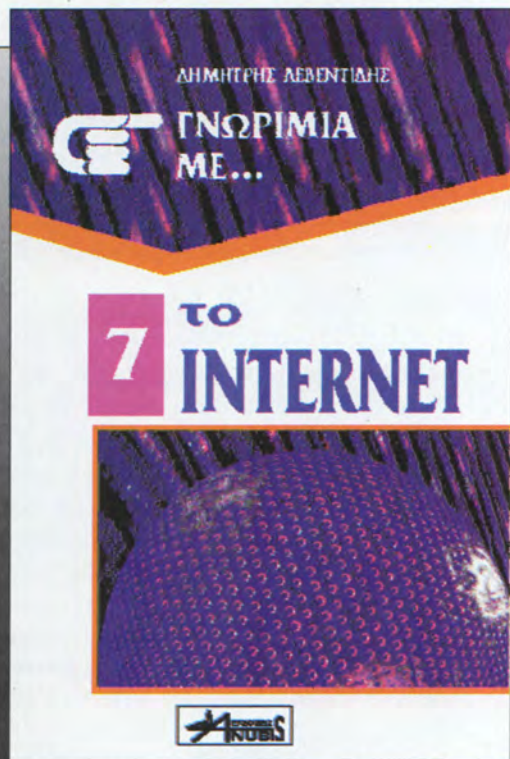
ΚΥΡΙΑΖΗ 9, ΚΗΦΙΣΙΑ

ΤΗΛ.: 8085329, 8081518

ΣΟΛΩΜΟΥ & ΜΠΟΤΑΖΗ, ΕΞΑΡΧΕΙΑ

ΤΗΛ.: 3646695, ΤΗΛ./FAX: 3647045

Τα μυστικά του παγκόσμιου δικτύου ηλεκτρονικής επικοινωνίας



Περισσότερα από **16.500** επιμέρους δίκτυα, που περιλαμβάνουν περισσότερους από **2.5 εκατομμύρια** υπολογιστές, που συνδέουν περισσότερους από **15 εκατομμύρια** χρήστες...
...Αυτός είναι ο φανταστικός κόσμος του **Internet**.

Σκοπός αυτού του βιβλίου είναι να ξεναγήσει και να μύσει τους χρήστες Η/Υ στα μυστικά αυτού του γιγαντιαίου, πολυδιάστατου δικτύου, που παρέχει ένα ανεξάντλητο φάσμα πληροφοριών και υπηρεσιών.

Εξοικειωθείτε με τις εφαρμογές της Πληροφορικής, μέσω των βιβλίων της σειράς ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ... από τις Εκδόσεις ANUBIS.

ΕΚΔΟΣΕΙΣ
ANUBIS

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS
ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ:

COMPUPRESS SUPPORT CENTER (OMNI SHOP) Σουλτάνν 17,
Εξάρχεια, Τηλ.: 3601.761, 3641.095

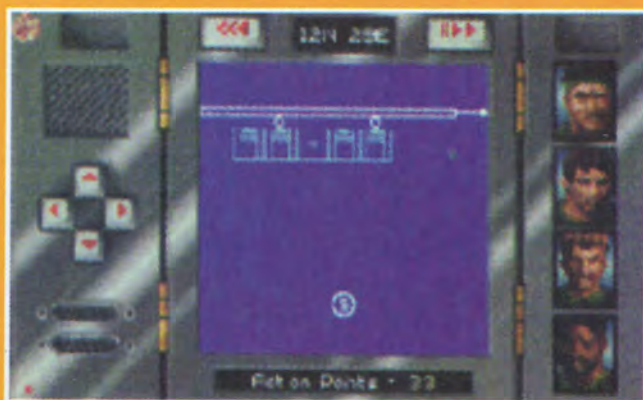
• SOFTWARE FLASH • SOF

SABRE TEAM



Παιχνιδιών στρατηγικής συνέχεια και το "Sabre Team", ίσως ο κυριότερος ανταγωνιστής του "Laser Squad", αποφάσισε να κινηθεί προς πιο ισχυρά μηχανήματα και, πιο συγκεκριμένα, προς την Amiga 1200. Η μετακίνηση αυτή συνοδεύεται από αρκετές ευχάριστες αλλαγές, με πιο σημαντική το ότι ο υπολογιστής δεν μελετά πλέον τις κινήσεις του τόση ώρα όση και ένας μέτριος σκακιστής (κάπου 2 λεπτά δηλαδή), αλλά αποφασίζει μέσα σε λίγα δευτερόλεπτα, επιταχύνοντας έτσι σημαντικά την πρόοδο του παιχνιδιού, ενώ παράλληλα δεν θέτει σε δοκιμασία τα νεύρα σας. Τα γραφικά έχουν επίσης βελτιωθεί σε λεπτομέρεια και πλήθος, ενώ η ομιλία είναι επίσης πιο πλούσια και πιο συχνή.

Η Krisalis έκανε πραγματικά πολύ καλή δουλειά στο "Sabre Team" καταφέροντας να το εφοδιάσει με σωστή ατμόσφαιρα και εξαιρετική αίσθηση παιχνιδιού. Γραφικά και ήχος βρίσκονται σε πολύ αξιόλογα επίπεδα για παιχνίδι στρατηγικής (γενικά, η κατηγορία δεν φημίζεται για τις επιδόσεις της σε αυτόν τον τομέα) και έτσι η γενική εικόνα του παιχνιδιού είναι εξαιρετική. Μη χάνετε, λοιπόν, καθόλου χρόνο. Κάθε δευτερόλεπτο είναι κρίσιμο για τη ζωή των ομήρων που πρέπει να ελευθερώσετε από τα χέρια των τρομοκρατών.



Perihel

The Prophecy



*Από την Psygnosis και τη Morbid Vision,
ένα πολύ καλό RPG με επιβλητική
εισαγωγή, όμορφα γραφικά, γρίφους και
δύσκολες μάχες, αλλά και ελάχιστες
απαιτήσεις από πλευράς hardware.*

● του Γιώργου Κακαλέτρη

ion



SPECIAL

REVIEW

“Ω, αφέντη. Είδα πάλι τον ίδιο εφιάλτη. Στα βάθη του υποσυνείδητού μου, σε μια απόκρυφη διάσταση, βρίσκεται το κατώφλι του σκότους. Ένα κάστρο από καθαρό αστραφτερό αστάλι, χτισμένο στα όρια δύο κόσμων, μια δύναμη πέρα από κάθε έκφραση, η αρχαία, ανίερη δύναμη ενός αγέννητου θεού. Βοήθησέ με, αφέντη. Ενίωσα το καυτό λυκόφως πίσω από τις αστάλινες πύλες...”

ΗΜΕΡΟΛΟΓΙΟ ΑΓΓΕΛΙΑΦΟΡΟΥ

Λίγα μίλια μένουν μέχρι τη Sandstorm Citadel και ακόμα καμία απόκριση σε καμία συχνότητα. Στα αυτιά μου αντηχεί ακόμα το ψιθύρισμα της παγερής φωνής... Δεν ξέρω αν μπορώ να αντισταθώ στην ασφυκτική αυτή πίεση.

Μέσα σε αυτό το ταξίδι αντίκρισα όσο πόνο, δυστυχία και θλίψη δεν ένιωσα μέχρι σήμερα στη ζωή μου.

Αυτή η υπερφυσική δύναμη, που περνά τα σύνορα του κόσμου μας, σπέρνει τρέλα και θάνατο σε αθάνα πλάσματα που δεν μπορούν καν να αντικρίσουν τα μάτια του θύτη τους.

Πρέπει όμως να βρω τη λύση και να κλείσω αυτή την αόρατη πόρτα. Αυτό είναι το έργο μου...

Η Προφητεία γεννήθηκε αρκετά παλαιότερα, σαν όραμα κατά τη διάρκεια της περισυλλογής ενός μαθητευόμενου πνευματικού, για να προειδοποιήσει για τον καταστροφικό ερχομό του Αγέννητου Θεού και το ασάλινο κάστρο ανάμεσα στις δύο διαστάσεις. Η αντίδραση ονομάστηκε “Επιχείρηση Ξύπνημα”. Εξι ειδικά κατασκευασμένα έμβρυα, τα οποία δημιουργήθηκαν για να αντιμετωπίσουν τον Αγέννητο. Εξι θνητές ψυχές εναντίον ενός θεού. Τώρα βρίσκονται σε νάρκη, περιμένοντας το ξύπνημά τους...

ΗΜΕΡΟΛΟΓΙΟ ΚΥΒΕΡΝΗΤΗ

Εδώ και μία εβδομάδα είχαμε χάσει κάθε συμβατική μορφή επαφής με τον έξω κόσμο. Ο ερχομός του αγγελιαφόρου φέρνει τα πάνω κάτω στα σχέδιά μας. Η ραγδαία πτώση της ηλιακής ενέργειας, οι ενεργειακές εκρήξεις και οι



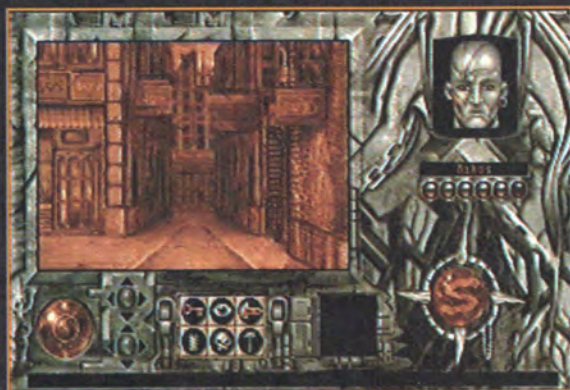
παρεμβολές στο DNA των ζωντανών οργανισμών, που φέρνουν σε ύπαρξη παράξενα πρωτοφανή πλάσματα, δεν αφήνουν περιθώρια. Ηρθε η ώρα για την επιχείρηση "Ξύπνημα"...



Ούτε λίγο ούτε πολύ, αυτά είναι όλα κι όλα τα στοιχεία που έχει ο παίκτης, μόλις περάσει την επιβλητική εισαγωγή του Perihelion. Είναι προφανές αλλά θα το πούμε και ευθέως: οι έξι ψυχές είναι οι ήρωες της περιπέτειας. Οδηγός τους, στην πολύ δύσκολη πορεία που θα διανύσουν μέσα στην παράνοια, ο παίκτης. Βοηθός τους το μεγάλο υπολογιστικό δίκτυο, ο εξοπλισμός τους και οι πνευματικές και σωματικές τους ικανότητες.

Η ΠΡΩΤΗ ΘΘΝΗ

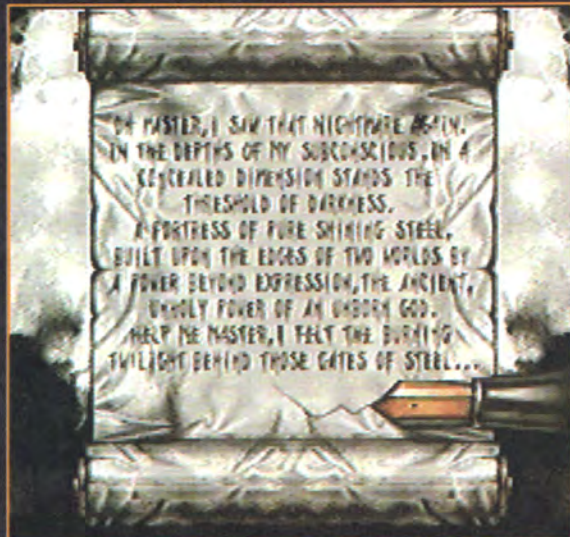
Το παιχνίδι ξεκινά με την επιλογή της ομάδας των έξι πλασμάτων, τα οποία θα πρέπει να φέρουν εις πέρας την αποστολή. Αυτή δεν είναι μια εύκολη υπόθεση! Η οθόνη της δημιουργίας χαρακτήρων είναι χωρισμένη στα εξής

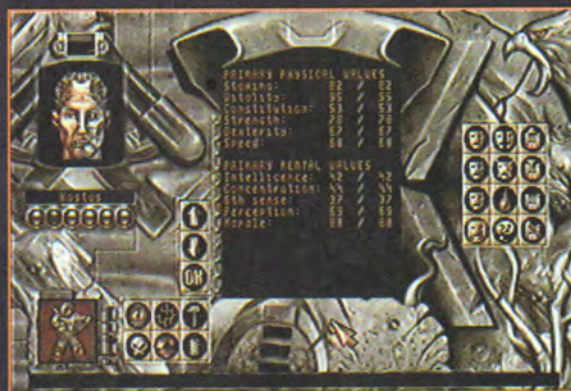


μέρη: Δεξιά βρίσκονται τρεις στήλες με εικονίδια. Η πρώτη αφορά σε πληροφορίες (πρωτεύουσας ή δευτερεύουσας σημασίας) σχετικές με το αναφερόμενο άτομο.

Η δεύτερη έχει τις εντολές δημιουργίας/διαγραφής προσώπου, εποπτείας τραυματισμών και ξεκούρασης των μελών της ομάδας. Η τρίτη αφορά στο SAVEDI SK.

Στο κέντρο υπάρχει το παράθυρο των μηνυμάτων. Εκεί εμφανίζονται τα δεδομένα για κάθε πρόσωπο και γίνονται οι επιθυμητές επιλογές από τον παίκτη. Λίγο πιο αριστερά βρίσκονται δύο βέλη και ένα κουμπί με την ένδειξη OK, με χρήση την επιλογή παραμέτρων και επικύρωσή τους. Πάνω αριστερά βρίσκουμε το πλαίσιο με το πρόσωπο του αναφερόμενου μέλους και κάτω από αυτό τα κουμπιά επιλογής μέλους. Κάτω αριστερά βρίσκεται το εικονίδιο της μάχης για κάθε μέλος (το εικονίδιο με το οποίο εμφανίζεται στο πεδίο της μάχης) και λίγο πιο δεξιά 6 κουμπιά που περνούν στις άλλες 6 οθόνες του παιχνιδιού: ψυχικές δυνάμεις, κίνηση, εξοπλισμός, μάχη, χάρτης και υπολογιστής. Αρχίζουμε, λοιπόν, φτιάχνοντας τα έξι μέλη της ομάδας. Πρώτον, επιλέγεται η ράτσα





του ατόμου, από τις εξής: Human, Bionecron, Cyberg (ρομπότ/άνθρωπος), Symbion (άνθρωπος/βιονεκρός), Insectoid Whymera (άνθρωπος/έντομο), Reptiloid Whymera (άνθρωπος/ερπετό), Feline Whymera (άνθρωπος/αιλουροειδής). Στα είδη που αποτελούν "αναμειξεις" πρέπει να γίνει επίσης ρύθμιση του ποσοστού κάθε φυλής. Στη συνέχεια, επιλέγεται η ιδιότητα του μέλους, π.χ. δολοφόνος, ιππότης κ.λπ. Όπως είναι φυσικό, για κάθε φυλή επιτρέπονται μόνο ορισμένες ιδιότητες. Για παράδειγμα, ένα Cybern μπορεί να είναι μόνο έμπορος ή δολοφόνος.

Κατόπιν επιλέγεται η τάση του ατόμου, από άκρως αρνητική έως άκρως θετική, και τέλος εμφανίζονται τα προτεινόμενα χαρακτηριστικά του. Με τα βέλη πάνω/κάτω επιλέγονται τα επιθυμητά από ένα πλήθος προτεινόμενων και με το OK γίνεται η επιβεβαίωση. Με τον ίδιο ακριβώς τρόπο, στη συνέχεια επιλέγεται και το πρόσωπο του μέλους, ενώ η διαδικασία κλείνει με την εισαγωγή του ονόματός του.

Στα χαρακτηριστικά κάθε ατόμου μπορεί να βρει κάποιος τα εξής: Στα πρωτεύοντα τις φυσικές (δύναμη, ταχύτητα, αντοχή κ.λπ.) και τις πνευματικές (εξυπνάδα, έκτη αίσθηση κ.λπ.) ικανότητες. Στα δευτερεύοντα την ανθεκτικότητά του, τη δύναμη των χεριών του, φυσικές και πνευματικές ικανότητες μάχης (άμυνα, επίθεση κ.λπ.).

Στα προσωπικά στοιχεία διακρίνονται η φυλή και άλλα βιολογικά χαρακτηριστικά, ενώ στην αντίσταση αναφέρονται όλες οι "αμυντικές" ικανότητες του ατόμου σε όλα τα ερεθίσματα (ηλεκτρισμός, φως, ήχο, πνευματικές και αστρικές παρεμβολές κ.λπ.).

Αφού δημιουργηθούν οι έξι χαρακτήρες, πρέπει να επιλεγθούν τα spells για όσους από αυτούς έχουν τη δυνατότητα να τα χρησιμοποιήσουν. Αυτό γίνεται από την οθόνη των PSI Powers. Σε αυτή διακρίνονται τα εξής μέρη: Δεξιά η λίστα των 40 συμβόλων, με τα οποία κατασκευάζονται τα spells. Στο κέντρο η οθόνη πληροφοριών και κάτω από αυτή τα icons εντολών: δημιουργία νέου



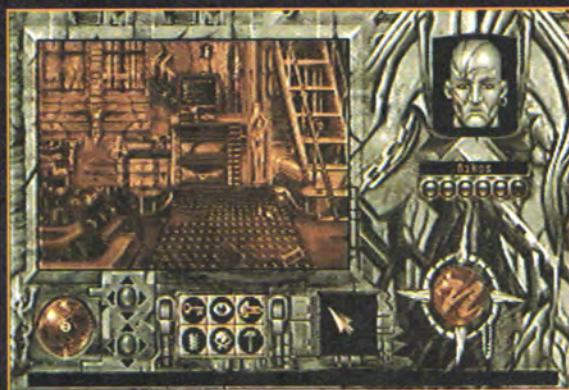
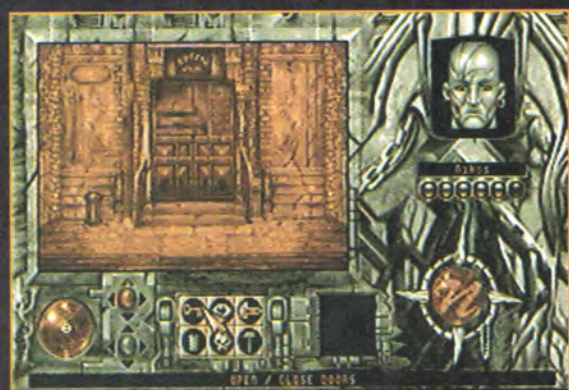
spell, διαγραφή, επιλογή, πληροφορίες κ.λπ. Πάνω αριστερά εμφανίζεται, όπως πάντα, το αναφερόμενο μέλος.

Η διαδικασία δημιουργίας spells είναι η εξής: δίνετε την εντολή δημιουργίας του spell, επιλέγετε τα 2, 3 ή 4 "συστατικά" του (ανάλογα με το spell που θέλετε να φτιάξετε), δίνετε τον τρόπο εφαρμογής του (σφαίρα, πεδίο, έκρηξη κ.λπ.) και τέλος, αν είναι δυνατό, αυτό προστίθεται στη λίστα των spells του ατόμου. Κάθε χαρακτήρας μπορεί να χειριστεί spells ανάλογα με τα ιδιαίτερα χα-

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΩΝ SPELLS



1. SOLAR CORANA
2. NAPALM ERUPTION
3. GLOWING PLASMA
4. BLACK FROST
5. CHILLY VAPOUR
6. WHIRRING MORAINÉ
7. ALTERED GRAVITY
8. FORCE DEFLECTION
9. FULMINATING DAMP
10. STATIC CHARGE
11. ELECTRIC SHOCK
12. BRUSH DISCHARGE
13. INFRA RESONANCE
14. MIDTURBULENCY
15. SONIC BOOM
16. SHADED SPECTRUM
17. DIFFUSED GLARE
18. LIQUID LIGHT
19. RADIANT POWDER
20. BETA SPREADPOINT
21. URANIUM WARP
22. HORMONAL SPRAY

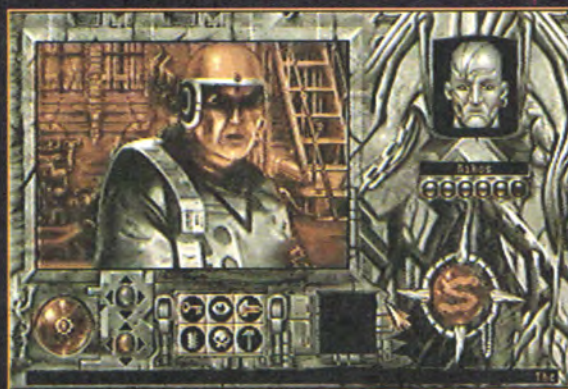


ρακτηριστικά του και, φυσικά, δεν έχουν όλο αυτή την ικανότητα.

Προτού φύγετε, καλό θα ήταν να επιλέξετε και ένα spell για κάθε χαρακτήρα (αυτό που χρησιμοποιεί στη μάχη). Αφού τελειώσει και η επιλογή των spells, τελευταία κίνηση πριν από την εμφάνιση είναι η προετοιμασία του εξοπλισμού. Κάθε άτομο μεταφέρει και κάποια συγκεκριμένα αντικείμενα, όπως ρούχα, όπλα, πρώτες βοήθειες κ.λπ. Αν θέλετε κάποιος να έχει τη δυνατότητα μάχης σώμα με σώμα, πρέπει να έχει και το κατάλληλο όπλο.

Η οθόνη των εξοπλισμών είναι διάσπαρτη από μικρά κουτιά, που αντιπροσωπεύουν θέσεις στις οποίες μπορούν να βρίσκονται τα αντικείμενα. Τα έξι αριστερά είναι τα σημεία που μπορεί να βρίσκονται πάνω στον ήρωα (το πάνω αριστερά είναι το inventory), ενώ τα δύο δεξιά αφορούν στο επιλεγμένο αντικείμενο της ομάδας και το χώρο (τι υπάρχει εκεί γύρω). Το επόμενο σημείο από όπου περνά κάποιος, προτού βγει στον έξω κόσμο, είναι ο χάρτης. Πάνω στο χάρτη, με μια μικρή μεταλλικού χρώματος σφαίρα, απεικονίζεται η ομάδα, η οποία μπορεί να μετακινηθεί από μέρος σε μέρος με τη βοήθεια των τεσσάρων βελών που εντοπιζο-

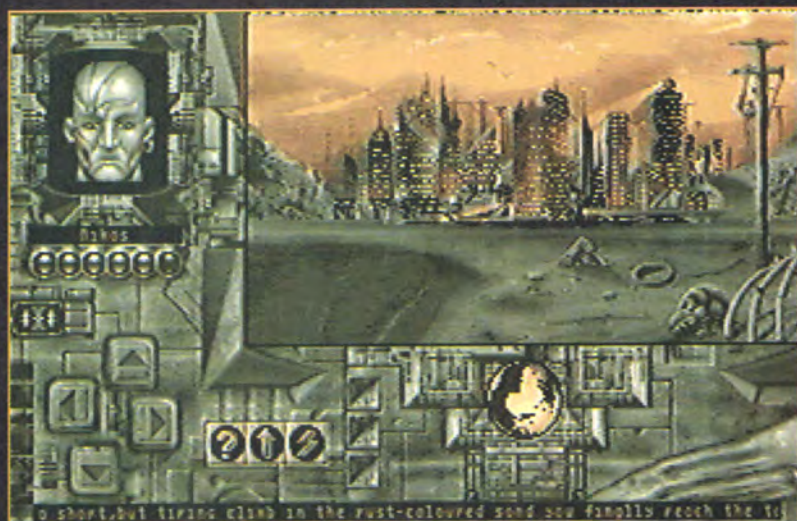
νται στο αριστερό κάτω τμήμα της οθόνης. Τα τρία εικονίδια αφορούν σε: πληροφορίες (για κάποιο μέρος), μεταφορά (στο υποδεικνυόμενο σημείο του χάρτη) και ακύρωση μεταφοράς. Ο υπολογιστής και το δίκτυο είναι τα μέσα με τα οποία οι ήρωες θα ανταλλάσσουν πληροφορίες με τους γύρω τους και με άλλα συστήματα. Κάθε μέλος έ-

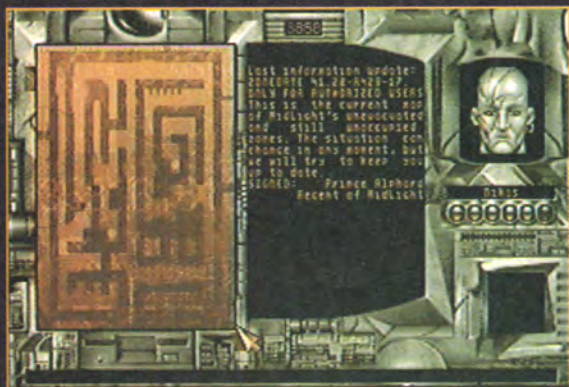


χει συγκεκριμένο αριθμό μονάδων (5.000 δρχ.), τις οποίες μπορεί να χρησιμοποιήσει για να διαβάσει και να μεταφέρει αρχεία στο δίκτυο. Οι εντολές που υπάρχουν είναι login/logout για σύνδεση/αποσύνδεση από κάποιο σύστημα (φυσικά, αν ξέρετε τον κωδικό του), dir, read, download (για να φέρετε ένα αρχείο στο προσωπικό σας σύστημα, ώστε να μην απαιτείται σύνδεση με το δίκτυο προκειμένου να το χειριστείτε), upload (για να στείλετε κάτι σε κάποιο άλλο σύστημα).

Οι εντολές SCAN και ANALYSE χρησιμοποιούνται για να εξετάσετε οργανικά, ή μη, αντικείμενα, ενώ οι TALK και ASK είναι αυτές με τις οποίες θα συνομιλήσετε με κάποιο πρόσωπο. Η HELP θα σας δώσει την απαραίτητη υπενθύμιση, όποτε τη χρειαστείτε... Δεν μπορείτε να έχετε συνεχώς πρόσβαση στο δίκτυο, αλλά μόνο μέσα από συγκεκριμένα κτίρια και σημεία.

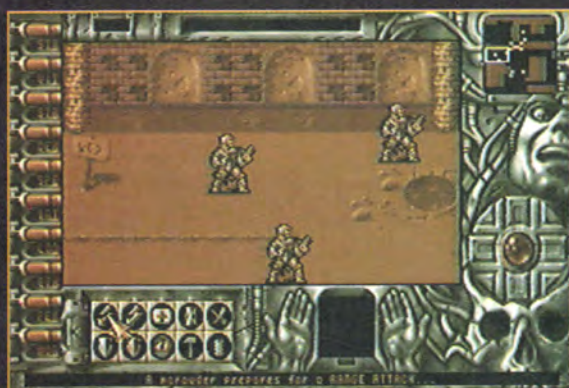
Όταν ξεκινάτε το παιχνίδι, για παράδειγμα, δεν μπορείτε να μπείτε στο δίκτυο, ενώ μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε μέσα από κάποια σημεία στην πόλη. Η έκτη βασική οθόνη του Perihelion είναι





αυτή των μετακινήσεων και δεν κρύβει ιδιαίτερα μυστικά.

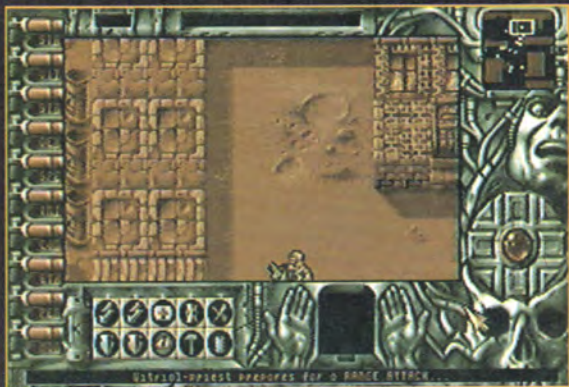
Ένα μεγάλο τμήμα της αφιερώνεται στην απεικόνιση του κόσμου, ενώ στη δεξιά πλευρά της διακρίνονται το επιλεγμένο πρόσωπο και η πυξίδα. Στα έξι εικονίδια που βρίσκονται κάτω από το χώρο δράσης υπάρχουν αυτά των εντολών Open/Close Door, Look/Interrupt Looking και Use, ενώ κάτω από αυτά βρίσκονται τα κλασικά εικονίδια αλλαγής οθόνης για τις οθόνες υπολογιστή, μάχης και εξοπλισμού (επιλέγετε το ενεργό αντι-



κείμενο που χρησιμοποιείται με την εντολή USE). Αριστερά από αυτά τα εικονίδια υπάρχουν οι ανιχνευτές δικτύου/αντικειμένων (πάνω) και οργανισμών (κάτω), οι οποίοι με τα γειτονικά βέλη τους δείχνουν από πού έρχεται το ερέθισμα. Η κίνηση γίνεται εύκολα με τα βέλη από το πληκτρολόγιο.

Η έβδομη και τελευταία οθόνη είναι αυτή της μάχης. Πάνω σε αυτή τα μέλη της ομάδας απεικονίζονται με το εικονίδιο μάχης, όπως και οι εχθροί. Δεν είναι υπό προοπτική, αλλά δισδιάστατη. Μια σειρά από εικονίδια είναι αυτά που δίνουν την εντολή για την επόμενη κίνηση κάθε ήρωα, όταν έρθει η σειρά του για δράση, ενώ αριστερά διακρίνονται οι παράμετροι οι οποίες είναι σχετικές με το ενεργό πρόσωπο.

Οι εντολές είναι: φυσική ή πνευματική επίθεση (spell), φυσική ή πνευματική άμυνα, ακύρωση ε-

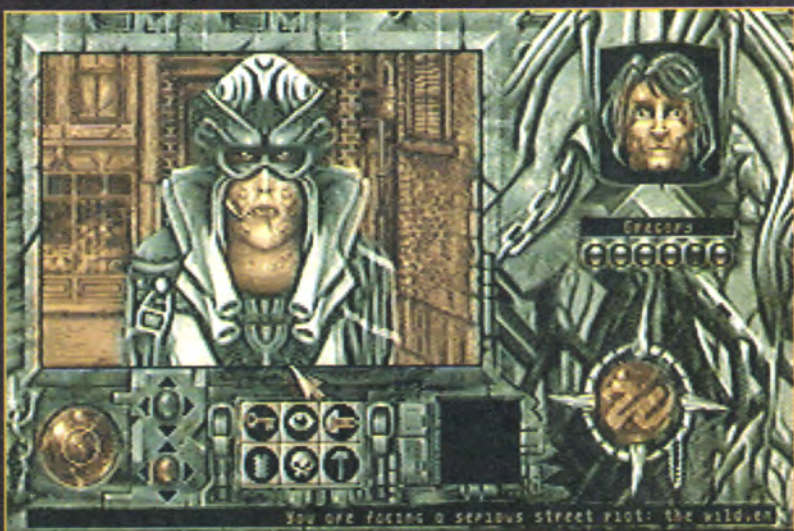


ντολής, προσπάσια σειράς και επιστροφή σε άλλες οθόνες (ώστε, για παράδειγμα, να αλλάξουν όπλα). Προτού κάνετε κάποια κίνηση χρειάζεται προετοιμασία, ενώ οι συνολικές ενέργειες που μπορούν να γίνουν κάθε φορά καθορίζονται από την μπάρα του "χρόνου" στο πάνω μέρος της οθόνης.

Όταν κάποιος ήρωας ετοιμάζεται να χτυπήσει έναν εχθρό, εμφανίζεται ένα πλαίσιο με το οποίο επιλέγεται ο στόχος. Η εμβέλεια εξαρτάται από το ξόρκι ή το όπλο και το χαρακτήρα. Μια μάχη αναπτύσσεται σε γύρους. Στο τέλος κάθε γύρου οι χτυπημένοι χάνουν από τους πόντους ζωής (vitality), ενώ κατά τη διάρκεια μπορούν να γίνουν και "θεραπευτικές" κινήσεις (π.χ. επίδεσμοι για τις πληγές).

Η ΑΡΧΗ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

Αρκετά όμως με το χειρισμό. Ας δούμε πώς θα συνεχίσει το παιχνίδι, το οποίο στην αρχή φαίνεται να εξελίσσεται αρκετά δύσκολα. Η εξαμελής ομάδα ξεκινά την περιπλάνησή της κάπου μέσα στην έρημο που περικυκλώνει τη Sandstorm Citadel. Πρώτη δουλειά σας είναι, μέσα από τον





υπολογιστή, να διαβάσετε το μοναδικό αρχείο που έχετε υπό την κατοχή σας. Όπως θα διαπιστώσετε, πρέπει να βρείτε το μυστικό κωδικό για το δίκτυο. Η επόμενη κίνηση είναι να μεταφερθείτε, από το χάρτη, στην πόλη Sandstorm Citadel (το κάστρο βρίσκεται περίπου στο κέντρο του χάρτη). Μπειτε μέσα και κινηθείτε προς το σημείο 1 του χάρτη. Εκεί θα βρείτε έναν Cyberg, ο οποίος έχει προετοιμάσει το χώρο του κατάλληλα για μάχη ή φυγή πανικού! Αρχικά δεν είναι ιδιαίτερα φιλικός, όταν του δώσετε TALK. Αν όμως τον ρωτήσετε (ASK) σχετικά με τον κωδικό του δικτύου (NETCODE), θα σας

ΑΡΧΕΙΑ ΔΙΚΤΥΩΝ	
INDIGO dna analysis genetic report mediator.msg methods.doc psionic.msg	PSYCHO council.results priority reports report1 report2
GLOBAL Citymap disaster report	emergency call evac.details regroup order territorial orders

πρόσβαση ανάγνωσης προς το παρόν. Τώρα κατευθυνθείτε προς το σημείο 2, όπου θα βρείτε τον Bionecron, τον ειδικό δικτύων που σας συνέστησε ο Cyberg. Αυτός θα σας δώσει έναν ακόμα κωδικό: PSYCHO. Για να σας βοηθήσουμε να γλιτώσετε χαμένες μονάδες, αναφέρουμε τα ονόματα των αρχείων που περιλαμβάνει καθένα από αυτά τα δίκτυα (πίνακας Αρχεία Δικτύων).

Τώρα κατευθυνθείτε προς το σημείο 3, όπου θα βρείτε μια κοπέλα με ένα παιδί στην αγκαλιά της. Επιλέξτε ως ενεργό αντίκειμενο το φυλαχτό και χρησιμοποιήστε το επάνω της. Αμέσως το μωρό θα αντιδράσει τηλεπαθητικά και θα σας δοθεί μια ακόμα λέξη: ASYLUM. Το επόμενο βήμα είναι να κατευθυνθείτε προς τη θέση 4 (οι θέσεις 1 και 2 έχουν πλέον αποκλειστεί). Το δρόμο σας φράζουν μια ομάδα "αναρχικών", τους οποίους θα πρέπει να αντιμετωπίσετε, ώστε να περάσετε στο επόμενο σημείο του παιχνιδιού.

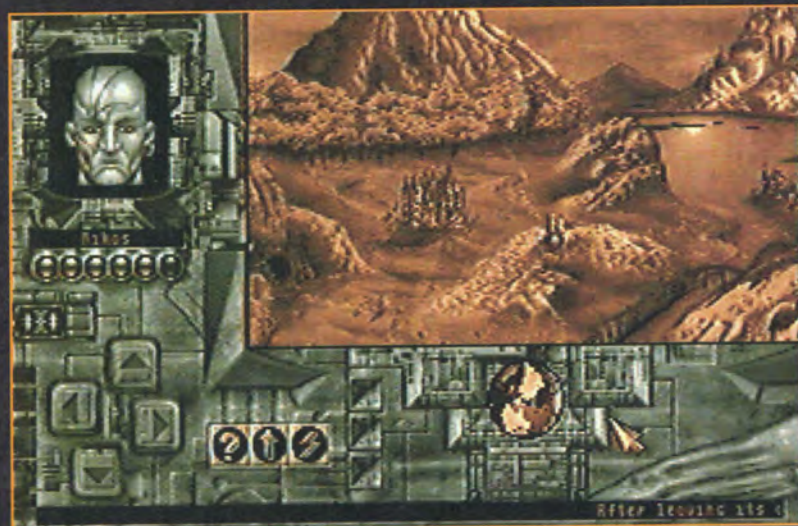
	Ιδιαίτερα καλοσχεδιασμένες οθόνες, αλλά μονότονα στην περιπλάνηση. ΓΡΑΦΙΚΑ 90%
	Ατμοσφαιρικός, επιβλητικός σε ορισμένα σημεία. ΗΧΟΣ 88%
	Ιδιαίτερα δύσκολες μάχες. GAMEPLAY 92%
	Ένα ελκυστικό παιχνίδι, αν και όχι από την πρώτη στιγμή. ΓΕΝΙΚΑ 90%

δώσει δύο αρκετά χρήσιμους κωδικούς: INDIGO και GLOBAL. Μπειτε στα δύο συστήματα (με LOGIN), πάρτε όσες δυνατές πληροφορίες και κάντε DOWNLOAD στα αρχεία στα οποία δεν έχετε

ΚΛΕΙΝΟΝΤΑΣ

Ο ήχος είναι επιβλητικός, δίνει το κλίμα της μιζέριας που επικρατεί και δημιουργεί έντονες στιγμές. Στην εισαγωγή ακούγεται το καλύτερο μέρος του, αφού στο κυρίως μέρος είναι αισθητά λιγότερος. Τα γραφικά είναι αρκετά καλοσχεδιασμένα. Πολύ καλά επιμελημένες οθόνες, υπάρχει όμως μια μονοτονία στην 3D απεικόνιση. Οντας ιδιαίτερα δύσκολες οι μάχες, αποτελούν το μεγάλο εμπόδιο στην εξέλιξη του παιχνιδιού, αν και όχι το μοναδικό.

Υπάρχουν αρκετοί γρίφοι που πρέπει να λυθούν, καθώς η ιστορία εξελίσσεται. Πολύ μεγάλη, φυσικά, είναι η σημασία των χαρακτηριστικών της ομάδας που θα χρησιμοποιηθεί, αφού αυτή θα επηρεάζει άμεσα την έκβαση των μαχών. Στην πραγματικότητα δεν υπάρχει μεγάλη ελευθερία κινήσεων, όμως κάτι το όμορφο σενάριο, κάτι τα προσεγμένα χαρακτηριστικά (γραφικά/ήχος) και κάτι οι ενδιαφέρουσες μάχες κάνουν το Perihelion ένα αρκετά καλό RPG...



PIXEL *Ware*



ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ44
PUBLIC DOMAIN.....50

ΑΓΓΕΛΙΕΣ55
ΚΟΥΠΟΝΙΑ57

Public Domain

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

• των Γ. Κακαλέτρη - Ηλ. Μανεισιώτη

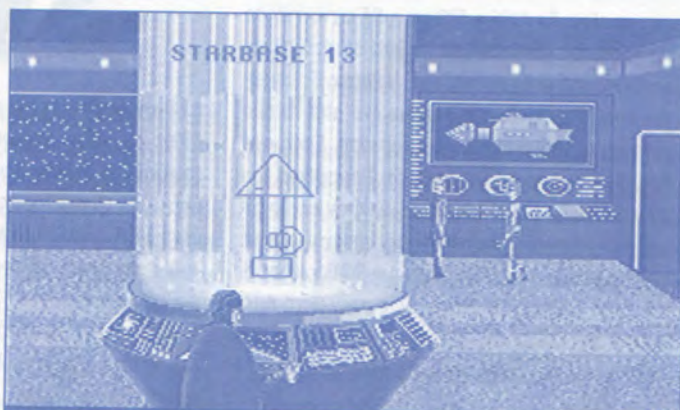
StarBase 13

(AMIGA)



Βρισκόμαστε κάπου στο 3068. Το αστρόπλοιο 8.3 συναντά ένα μακρινό μήνυμα από την αστρική βάση 13, μέσα στην περιοχή των Stingon, και κατευθύνεται προς τα εκεί. Όταν φτάνει, είναι προφανές ότι κάτι κακό έχει συμβεί. Ο γενναίος Yeno είναι αυτός ο οποίος θα αναλάβει να επισκεφτεί τη βάση 13 και να λύσει το μυστήριό της... Για πρώτη φορά, λοιπόν, από τη στήλη "Public Domain" παρουσιάζουμε ένα adventure, μάλιστα όχι μια πρόχειρη δουλειά, αλλά ένα αρκετά ενδιαφέρον παιχνίδι, το οποίο αξίζει της προσοχής των φίλων της κατηγορίας...

Για την ακρίβεια έχουμε ένα graphic adventure, όπως όλα όσα έχουμε παρουσιάσει τον τελευταίο καιρό από τις στήλες των games' reviews. Ο ήρωας είναι ένα sprite στην οθόνη, το οποίο κινείται μέσα σε αυτή, αλλάζοντας τοποθεσίες και κάνοντας διάφορες ενέργειες από μια δοσμένη λίστα εντολών.



WALK	Yeno:
EXAMINE	You sent for me, sir.
OPERATE	* <click to continue>
USE	
TAKE	
TALK	
SHOOT	

Το πρόγραμμα είναι γραμμένο σε γλώσσα AMOS, όμως αυτό μη σας προιδεάζει αρνητικά. Ο συγγραφέας είναι άφογος χειριστής της και πράγματι δεν φαίνεται πουθενά μέσα στο πρόγραμμα ότι έχει γραφτεί σε BASIC. Τα γραφικά είναι αρκετά καλά και δεν προδίνουν την κατηγορία του StarBase 13. Ακόμα περισσότερο η κίνηση, η οποία υπερτερεί πολλών εμπορικών παιχνιδιών.

Στην οθόνη υπάρχει μια λίστα εντολών, από την οποία επιλέγονται οι ενέργειες του ήρωα (Take, Examine, Walk, Use, Shoot κ.λπ.), ένα παράθυρο κειμένου, από όπου δίνονται πληροφορίες και άλλα στοιχεία στον παίκτη, ενώ το μεγαλύτε-



WALK	
EXAMINE	
OPERATE	
USE	
TAKE	
TALK	
SHOOT	



WALK	hanger
EXAMINE	
OPERATE	
USE	
TAKE	
TALK	
SHOOT	

Public Domain

ρο τμήμα της καταλαμβάνεται από το χώρο δράσης. Ο χειρισμός είναι απλός και σε αυτό συμβάλλει η άμεση απόκριση του sprite στην οθόνη. Δεν είχα την ευκαιρία να δω πόσο μεγάλο είναι το StarBase 13, ο συγγραφέας του όμως έχει εκμεταλλευτεί σχεδόν κάθε byte στις δύο δισκέτες που το απαρτίζουν. Αποτελείται από αρκετές οθόνες, ώστε να κρατήσει το ενδιαφέρον αμείωτο για αρκετό χρονικό διάστημα, ενώ, εξάλλου, το γεγονός ότι υπάρχει περίπτωση η περιπέ-

τεια να έχει άδοξο τέλος (θάνατος του ήρωα) συμβάλλει σε αυτό.

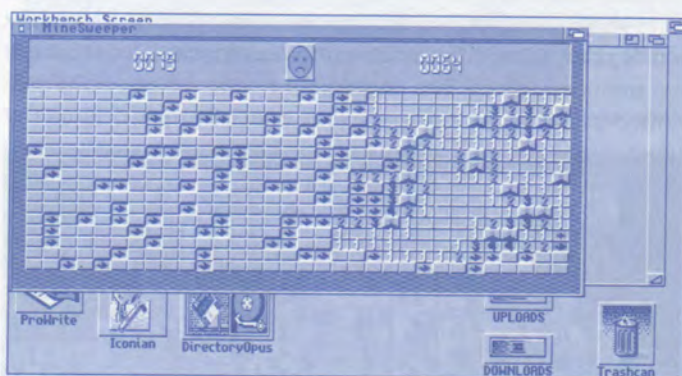
Υπάρχει η δυνατότητα να παιχθεί είτε από δισκέτες είτε από σκληρό δίσκο και μάλιστα προσφέρεται πρόγραμμα εγκατάστασης σε αυτόν. Το StarBase 13 δεν είναι ακριβώς public domain αλλά shareware, δηλαδή θα απαιτηθεί μια μικρή συνεισφορά 5 λιρών Αγγλίας στο δημιουργό του E.W. Clay, ώστε να συνεχίσει την προσπάθειά του για φθηνά adventures.

MineSweeper 2.7

(AMIGA)



Το MineSweeper θα πρέπει μάλλον να το έχετε όλοι υπόψη σας, αφού αποτελεί ένα από τα πιο δημοφιλή mind games και διατίθεται δωρεάν μαζί με τα Windows 3.1. Στην Amiga - κάποιιο ίσως θυμάστε από παλαιότερη παρουσίαση στη στήλη αυτή - υπάρχει μεταφορά του ίδιου παιχνιδιού, η οποία διανέμεται σαν freeware. Επειτα από πολλές διορθώσεις και βελτιώσεις, αυτό το εθιστικό μικρό παιχνίδι έφτασε στην έκδοση 2.7 (ξεκίνησε από 2.0!). Ο χώρος όπου παίζεται αποτελείται από έναν αριθμό τετραγώνων, τα οποία αρχικά είναι "κλειστά". Σε κάποια από αυτά κρύβονται νάρκες. Ο παίκτης πρέπει να ανοίξει τα τετράγωνα (με το πάτημα του mouse), χωρίς να χτυπήσει καμία νάρκη και σημειώνοντας όλες τις θέσεις στις οποίες πιστεύει ότι υπάρχει μία. Κάθε τετράγωνο που ανοίγει, αποκαλύπτει τον αριθμό των ναρκών με τις οποίες γειτονεύει. Αυτό είναι το μοναδικό στοιχείο που θα βοηθήσει τον παίκτη μέχρι τον τελικό εντοπισμό των ναρκών στο ναρκοπέδιο. Αντίπαλος του παίκτη είναι το χρονόμετρο και ο πίνακας των high scores. Μερικά options, όπως τρόπος παιχνιδιού, custom board



κ.λπ., καθιστούν το MineSweeper 2.7 πιο ενδιαφέρον, χωρίς να ξεφεύγει από τα πλαίσια του κλασικού.

Το MineSweeper για Amiga είναι δημιούργημα του John Mathews και διατίθεται δωρεάν. Είναι γραμμένο σε Modula 2 και "τρέχει" σε όλα τα μοντέλα της Amiga, από 1.2 έως και 3.0. Ωστόσο, κάποια χαρακτηριστικά είναι διαθέσιμα μόνο σε νεότερες εκδόσεις του Workbench.

UNDL 1.2

(AMIGA)



Το DL είναι ένα καθιερωμένο format animations που χρησιμοποιείται στο χώρο των συμβατών. Δυστυχώς, όμως, κανένα μεγάλο πρόγραμμα στην Amiga δεν χρησιμοποιεί αυτόν τον τύπο αρχείων για animations, αν και παρουσιάζει αρκετά ενδιαφέροντα χαρακτηριστικά. Αν όμως θέλετε να χρησιμοποιήσετε τα περιεχόμενα ενός αρχείου DL, τότε υπάρχει λύση. Το UNDL είναι ένα μικρό "εργαλείο" που χρησιμοποιείται μέσα από το CLI και στόχο έχει να "σπάσει" ένα αρχείο .DL στις εικόνες οι οποίες το απαρτίζουν. Οι εικόνες αυτές αποθηκεύονται αριθ-

μημένες σε μορφή IFF 8 bits, δηλαδή 256 χρωμάτων. Αυτές μπορούν να απεικονιστούν απευθείας σε κάποια Amiga με AGA chipset ή 24-bit κάρτα γραφικών, ενώ πρέπει να μετατραπούν σε HAM ή κάποια άλλη μορφή για τις άλλες Amiga. Από τις εικόνες αυτές μπορεί να ανασυντεθεί το αρχικό animation, είτε σε μορφή IFF είτε σε μορφή GL, που προσφέρει παρόμοια χαρακτηριστικά με τα DL. Το UNDL είναι δημιουργία του John Bickers και απαιτεί το Kickstart 2.0, για να χρησιμοποιηθεί. Θα σας χρειαστεί ιδιαίτερα, αν είστε φίλος της CompuLink ή έχετε πρόσβαση σε αρχεία .DL.

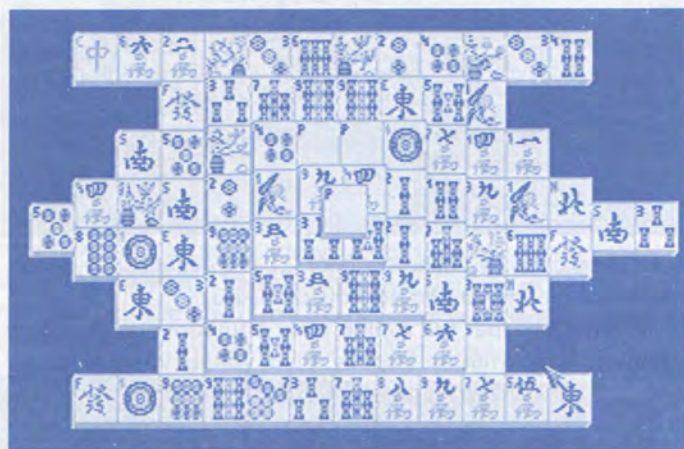
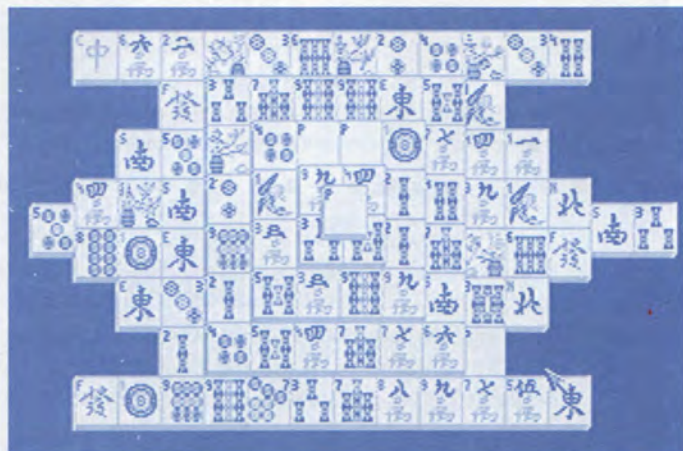
Public Domain

Imperial (AMIGA)



Σίγουρα όλοι γνωρίζετε το Shanghai, το παιχνίδι που έγινε δημοφιλές στις αίθουσες ηλεκτρονικών.

Το Imperial αποτελεί μία ακόμα έκδοση αυτού, με αρκετά χαρακτηριστικά που του προσδίδουν ιδιαίτερο ενδιαφέρον. Για όσους δεν γνωρίζουν το θέμα, το παιχνίδι αυτό κατατάσσεται στην κατηγορία των mind games. Παίζεται με μια σειρά από πλάκες με σχήματα, οι οποίες τοποθετούνται σε μια τυχαία αρχική διάταξη. Ο παίκτης θα πρέπει να τις δείχνει ανά ζευγάρια και να τις απομακρύνει από τον αρχικό σχηματισμό. Λόγω του ότι δεν υπάρχουν 2 αλλά 4 κάρτες από κάθε είδος, συχνό φαινόμενο είναι το παιχνίδι να μην επιδέχεται λύση έπειτα από κάποια ενέργεια. Προκειμένου να απομακρυνθούν δύο κάρτες, θα πρέπει να μην καλύπτονται από κάποια άλλη και να έχουν απαραίτητα τη δεξιά ή την



αριστερή πλευρά τους ελεύθερη. Αυτή είναι η κλασική μορφή του Shanghai. Το Imperial όμως προσθέτει τα εξής χαρακτηριστικά: επιλογή μέσα από μια σειρά προκαθορισμένων σχηματισμών των καρτών (π.χ. Dragon, Taipei κ.λπ.), editor για δημιουργία νέων σχηματισμών, δυνατότητα κίνησης εμπρός/πίσω κατά την εξέλιξη του παιχνιδιού, διπλό παιχνίδι-κόντρα, με πολύ μεγάλο ενδιαφέρον, αφού πρέπει να βρίσκει ο καθένας το επόμενο ζευγάρι όσο το δυνατόν πιο γρήγορα. Επίσης, λόγω του ότι διατηρεί τα γραφικά του original, δεν θα ξενίσει τον παίκτη στην Amiga, κάτι που το καθιστά ιδιαίτερα ελκυστικό. Για τους φίλους της γαλλικής γλώσσας, υπάρχει έκδοσή του και σε αυτή. Το Imperial ανήκει στην κατηγορία shareware και δημιουργός του είναι ο Jean-Marc Boursot.

Animan 5.0 (AMIGA)



Πρόκειται για ένα εντυπωσιακό πρόγραμμα. Καταρχήν, χρειάζεστε έναν sound sampler συμβατό με Perfect Sound 3, Audio Master (Audio Magic) ή Generic. Δεύτερον, ένα μικρόφωνο για τον sampler σας. Τρίτον, μερικά αρχεία από το Workbench 2.0. Τέταρτον, μια Amiga με 3.0 και, τέλος, το Animap 5.0. Τώρα έχετε όλα τα "συστατικά" για να φτιάξετε ένα σύστημα αναγνώρισης φωνής που, αν έχετε και κάποιες γνώσεις προγραμματισμού, μόνο η φαντασία σας μπορεί να σας περιορίσει! Το Animap, λοιπόν, είναι ένα "μικρό" πρόγραμμα, το οποίο μπορεί να χρησιμοποιήσει έναν sampler για να αναγνωρίσει

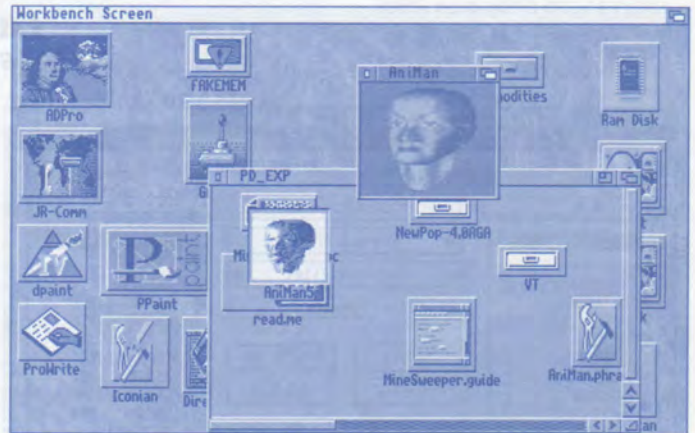
μικρές φράσεις διάρκειας 4-5 δευτερολέπτων και να εκτελέσει ανάλογα κάποιες εντολές, τις οποίες έχει προκαθορίσει ο χρήστης. Πώς γίνεται αυτό; Μέσω του προγράμματος, ο χρήστης ορίζει μία προς μία τις εντολές που θέλει να δίνει στον υπολογιστή, εκφωνώντας τις τρεις φορές την καθεμία από το μικρόφωνο. Στη συνέχεια, ορίζει τις εντολές που θέλει να εκτελούνται, μόλις δίνει κάποια από αυτές τις φράσεις. Την επόμενη φορά που θα πει κάτι από το μικρόφωνο, αυτό θα συγκριθεί με τις φράσεις που έχει δώσει και αν ανιχνευτεί ομοιότητα, θα εκτελεστεί η αντίστοιχη εντολή. Οι εντολές που μπορούν να οριστούν είναι κλασικές εντολές του CLI, με

Public Domain

τη βοήθεια όμως της εντολής RX, ουσιαστικά, το Animan μπορεί να κατευθύνει κάθε πρόγραμμα-εφαρμογή που χρησιμοποιεί AREXX. Για παράδειγμα, το χρησιμοποίησα με το ART DEPARTMENT και τα αποτελέσματα ήταν πολύ εντυπωσιακά! Άλλο να δείχνεις με το ποντίκι και άλλο να λες τι θέλεις να κάνεις.

Το "πακέτο" εκτός από το Animan 5.0 περιέχει και ένα δεύτερο κομμάτι, εξίσου σημαντικό για όσους ασχολούνται με προγραμματισμό: τη βιβλιοθήκη voice.library, η οποία χρησιμοποιείται από το ίδιο το Animan για να του δώσει τις προαναφερθείσες δυνατότητες αναγνώρισης φωνής. Μαζί με τη βιβλιοθήκη προσφέρεται και ένα μικρό αρχείο, το οποίο περιγράφει κάθε ρουτίνα και κλίση της, ώστε να μπορεί να χρησιμοποιηθεί εύκολα από τους προγραμματιστές (ιδίως C και Assembly).

Μέσω αυτής μπορεί κάποιος να προσθέσει, με πολύ απλές κλίσεις, πάρα πολλές δυνατότητες αναγνώρισης εντολών και να δώσει μια διαφορετική υφή στα προγράμματά του. Ξαφνιάζει η πληρότητα της βιβλιοθήκης αυτής σε συναρτήσεις για κάθε δυνατή εφαρμογή, ενώ ο τρόπος με τον οποίο αναπτύσσεται δίνει στον προγραμματιστή μια ιδέα για το πώς λειτουργεί ο αλγόριθμος αναγνώρισης φωνής που χρησιμοποιείται. Σίγουρα υπάρχουν και προβλήματα, για παράδειγμα να



μπερδέψει δύο παρόμοιες φράσεις/λέξεις, ή να μην μπορεί να αναγνωρίσει κάποια εντολή.

Σε γενικές γραμμές, όμως, το Animan και η βιβλιοθήκη voice.library αποτελεί ξεχωριστή εμπειρία για όσους έχουν sampler. Μάλιστα, δεν είναι άσχημη ιδέα να αρχίσουμε να σκεφτόμαστε σοβαρά τα προγράμματα με τα οποία θα επικοινωνούμε μέσω φωνής! Το καταπληκτικό αυτό δημιούργημα έρχεται από τον Richard Horne και αξίζει να αγοράσει κάποιος sampler για να το δει!

DocDump 3.6 (AMIGA)



Το DocDump είναι ένα μικρό "εργαλείο" για όσους θέλουν να τυπώνουν μεγάλα κείμενα με σημαντική οικονομία χαρτιού. Το μυστικό είναι ότι χρησιμοποιεί πολύ μικρή γραμματοσειρά, με αποτέλεσμα να μπορεί να τυπώσει μέχρι τέσσερις κανονικές σελίδες στη μία επιφάνεια μιας κόλλας A4.

Αυτό συνεπάγεται σημαντική οικονομία χαρτιού, αν και τα πολύ μικρά γράμματα σε κάποιους θα φανούν δυσανάγνωστα. Με ένα ειδικό mode, το DocDump μπορεί να τυπώνει διπλής όψεως φυλλάδια, βάζοντας έτσι 8 σελίδες πάνω σε μια κόλλα A4. Τυπώνει μάλιστα με τέτοιο τρόπο, ώστε να τυπώνεται πίσω από κάθε σελίδα η σωστή, κάνοντας έτσι πολύ απλή τη δημιουργία φυλλαδίων διαστάσεων 5.5x4 ίντσες.

Το πρόγραμμα αυτό είναι ιδανικό, όταν για παράδειγμα κάποιος κατεβάζει ατελείωτα listings ή κείμενα από βάσεις ή θέλει να κατασκευάσει μικρά "βιβλιαράκια", και έλειπε από την Amiga, αφού στο χώρο του UNIX και των συμβατών ήδη υπάρχουν αρκετά. Το δικό μας όμως έχει να επιδείξει, πέρα

από την πολύ γρήγορη εκτύπωση, ένα πολύ φιλικό user interface με πολλές παραμέτρους. Το DocDump ανήκει στην κατηγορία shareware και καταβάλλοντας 7 λίρες στο συγγραφέα του, Robert Grob, γίνεται 100% νόμιμο δικό σας.



Public Domain

LHARC

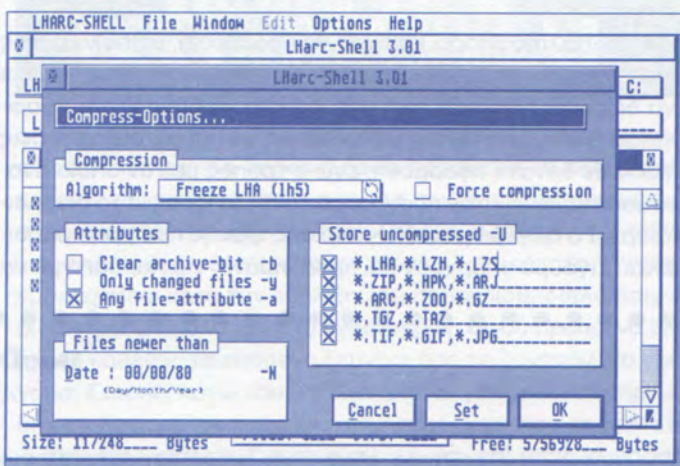
(Atari ST/STE/TT/Falcon)



και να ταλαιπωρείστε με TTP (TOS Take Parameters) προγράμματα. Το LHARC Shell σας επιτρέπει να συμπιέσετε ή να αποσυμπιέσετε αρχεία κυριολεκτικά εν ριπή οφθαλμού, ενώ ο βαθμός συμπίεσης ξεπερνά σε ορισμένες περιπτώσεις αυτόν του ZIP.

Το user interface είναι καλαίσθητο και ακολουθεί το σχεδιασμό του STZIP. Υπάρχουν δηλαδή δύο file selectors, εκείνος όπου φορτώνονται και εμφανίζονται τα αρχεία LZH και εκείνος όπου επιλέγεται το directory αποσυμπίεσης.

Στην CompuLink θα βρείτε την τελευταία έκδοση (v3.01) στο αρχείο lharsh.tos



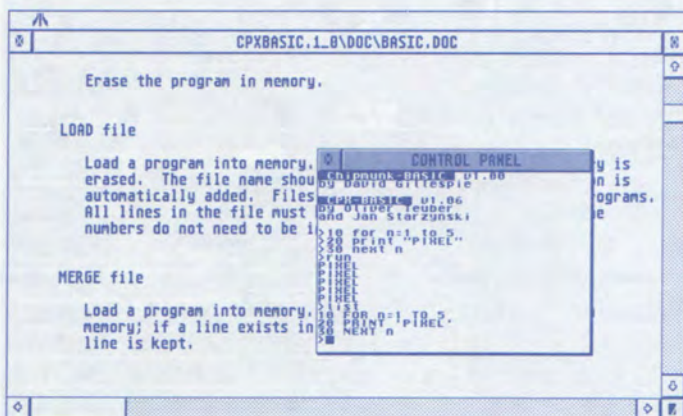
Σε προηγούμενο τεύχος του Pixel είχαμε παρουσιάσει ένα εύχρηστο και φιλικό ZIP Shell (STZIP) που επέτρεπε την ανώδυνη συμπίεση/αποσυμπίεση αρχείων ZIP. Κατά τα φαινόμενα το ZIP δεν είναι η δημοφιλέστερη μορφή συμπίεσης στο χώρο του Atari.

Το ARC έχει εγκαταλειφθεί προ καιρού, αλλά το LZH κάνει μια δυναμική επανεμφάνιση, γεγονός στο οποίο συνέβαλε η κατασκευή του LHARC Shell, ενός utility παρόμοιας φιλοσοφίας με το STZIP, το οποίο χειρίζεται με χαρακτηριστική ευκολία τα αρχεία LZH.

Δεν χρειάζεται πλέον να απομνημονεύετε παραμέτρους

CPX Basic

(Atari ST/STE/TT/Falcon)



Οι νοσταλγοί της Basic έχουν άλλη μια ευκαιρία να προγραμματίσουν στην αγαπημένη τους γλώσσα. Η CPX Basic είναι ένας interpreter της γνωστής Basic σε μορφή CPX. Για να τη χρησιμοποιήσετε θα πρέπει να έχετε φυσικά την accessory XCONTROL και να μεταφέρετε το ανάλογο, με το hardware, CPX στον ειδικό, γι' αυτόν το σκοπό, folder. Αφού ενημερώσετε το XCONTROL για την πρόσθεση του νέου CPX, μπορείτε να προγραμματίσετε άμεσα ή να πειραματιστείτε με έτοιμα sources. Οσοι έχουν Falcon με μαθηματικό συνεπεξεργαστή ή TT θα βρουν ειδική έκδοση για 68030 και 68881.

CPX και sources βρίσκονται στην CompuLink στο αρχείο cpxbasic.zip.

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ, ΠΡΟ-ΠΟ.
Αντικαταβολές παντού.
ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ.
Μπόλλας Μάκης, Κόρακα 14,
Αθήνα. Τηλ.: 8314078.

GREEKLINE AMIGA. Τα πά-
ντα για την AMIGA.
GAMES - DEMOS -
UTILITIES. Τώρα παράδο-
ση και με MODEM. 2 φο-
ρές την ΕΒΔΟΜΑΔΑ.
ΑΜΕΣΗ ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΚΑΙ
ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ. ΤΙΜΗ
ΕΚΠΛΗΞΗ, ΟΛΟ ΤΟ
24ΩΡΟ. ΝΙΚΟΣ, ΤΗΛ.:
2813714, 2822141.

IRON SOFT-AMIGA GAMES.
ΕΓΓΥΗΜΕΝΗ εγγραφή σε
ΕΠΩΝΥΜΗ μόνο με 250 (150)
δρχ. Δωρεάν κατάλογος.
Γκούτσος Δημήτρης,
Νικοτσάρα 6, 412 23 Αγ.
Κωνσταντίνος, Λάρισα. Τηλ.:
(041) 288704.

ΠΕΡΙΣΤΕΡΗ AMIGA CLUB:
Εχουμε όλα τα ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ
ΚΑΙ UTILITIES για AMIGA.
Παράδοση κατ' οίκον, αντικα-
ταβολές ΠΑΝΤΟΥ!!!
Αντωνόπουλος Μανώλης,
Ελλης 131. Τηλ.: 5743080.

***** Amiga User Club *****
Game + Disk 300 δρχ.
Συνδρομές 200 δρχ.
Φανταστική προσφορά. Στις
25 disks δώρο 5. Συνεχής
ανανέωση από Γερμανία,
Αμερική. Αντικαταβολές πα-
ντού. Ταχύτητα εξυπηρέτη-
σης. Εγγυημένο φόρτωμα.
Δωρεάν κατάλογος.
Αβραμίδης Γιώργος,
Εργασίας 5, Ν. Ιωνία. Τηλ.:
2844626.

COMMODORE 64

Πωλούνται παιχνίδια κασέτα -
δισκέτα. Τιμές καταπληκτι-
κές. Χιλιάδες τίτλοι.
Πωλούνται PC, JOYSTICKS,



MOUSE. Πετράκης Μιχ.,
Φοίνικος 10, Πειραιάς. Τηλ.:
4181420.

Φίλοι της AMIGA, μήπως
ψάχνετε ακόμα για την
καλύτερη και γρηγορότε-
ρη εξυπηρέτηση;
Ελάτε σε μας, ελάτε στην
ΠΗΓΗ. Παραλαμβάνουμε
καθημερινά με modem με-
γάλη ποικιλία προγραμμά-
των. Γιατί, αν θέλετε να
είστε οι καλύτεροι, συνεργα-
σάστε με εμάς που εί-
μαστε οι πιο γρήγοροι.
Τηλεφωνήστε στο
7221531 και ζητήστε το
ΛΟΥΗ. Λοίζος Λοίζος,
Αναλήψεως 15, Βύρνας.

***** ΠΕΤΡΟΥΠΟΛΗ - AMIGA -
SOFTWARE *****
TOP - Games - Demos - Utilities.
* Μηνιαία ανανέωση 300+
ΔΙΣΚΕΤΩΝ!!! με τη συνεργα-
σία των καλύτερων ομάδων
της Ευρώπης.
* ΤΑΧΥΤΑΤΟ δίκτυο
ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ και
ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΩΝ σε όλη
την ΕΛΛΑΔΑ.
* SUPERΣΥΝΔΡΟΜΗ 150 disks
5.000 δρχ. Συνδρομές σε
VIDEOΚΑΣΕΤΑ.
* Video backup, System 10.000.
* Δωρεάν κατάλογος.
Στεργίου Βασίλης, Μακεδονίας
31, 132 31 Πετρούπολη,
Αθήνα. Τηλ.: 5012307.

**ATARI ST/TT/FALCON: 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
ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΕΣ. ΓΙΑΝΝΗΣ -
ΤΑΚΗΣ ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ,
ΤΗΛ.: 6817379. ΤΩΡΑ ΚΑΙ
ΤΟΣ 2.06 ΣΕ EPROMS ΓΙΑ
ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ STE!

Amiga. Τεράστια συλλογή
προγραμμάτων. Συνεχής
ανανέωση από το εξωτε-
ρικό!!! Συνδρομές (150
disks) 7.500!!! Παράδοση
ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ στο σπίτι,
χωρίς επιβάρυνση,
ΤΑΧΥΤΑΤΟ δίκτυο αντι-
καταβολών!!! Computers,
περιφερειακά σε εκπλη-
κτικές τιμές. Πλήρης κα-
τάλογος ΔΩΡΕΑΝ. Ektor
Soft. Χίλιοι και ένας λόγοι
για να μας προτιμήσετε.
Καψούλης Εκτορας,
Ουίλιαμ Κινγκ 21, Κ.
Πατήσια. Τηλ.: 8612475,
8618368.

***** AMIGA COLLECTION
CLUB *****

GAMEDISK 250 δρχ. σε επώ-
νυμη δισκέτα. Συνδρομές 50

δρχ. + DISC. Αντικαταβολές -
ΑΜΕΣΗ παράδοση. Δωρεάν
κατάλογος.
Συνδρομή σε
VIDEOKASSETTE. Δισκέτες
NAME - NONAME σε εκπλη-
κτικές τιμές. (7.20 - 1.44)
AMIGA 1200 106.000 δρχ.
Κουμαριανός Γιώργος, Κοιμ.
Θεοτόκου 2, Νέα Λιόσια.
Τηλ.: 2314220.

Amiga & Atari. Games και
Utilities. Όλοι οι τελευταίοι
τίτλοι. Game + Disk = 250
δρχ. Αντικαταβολές παντού,
παράδοση κατ' οίκον.
Πολυχρονίου Μίμης, Μ.
Μπότσαρη 17, Αιγάλεω. Τηλ.:
5987587, 5983717.

GENIKA

ΤΟΥΡΝΟΥΑ μονομάχων στο
BARBARIAN. Γιώργος,
Τετάρτη 7-9 μ.μ. Ο νικητής
λαμβάνει χρηματικά ποσά.
Τηλ.: 2460170.

***** ATHENS DISK CENTER *****
3.5" Name = 95, Noname = 85,
Name 1,44 = 170! 100%
ERROR FREE! Τηλ.:
5012307.

CD CLUB προσφέρει περιφε-
ρειακά, δισκέτες, drives,
SoundBlaster, 386, 486,
Amiga, επεκτάσεις, σε φα-
νταστικές τιμές. Μουσικά CD
heavy, techno κ.λπ., από
1.000 δρχ.
Σπύρος. Τηλ.: 8325006.

M & M COMPUTER SHOP.

Πωλήσεις - ανταλλαγές. Amiga
50.000, 386 80.000.
Περιφερειακά, επισκευές.
(Απίστευτες τιμές.) Τηλ.:
6432424.

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

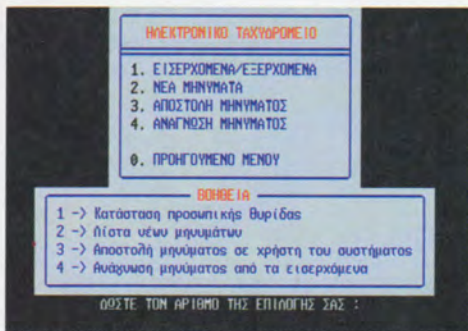
ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

ΑΝΑΖΗΤΑΤΕ ΤΗΝ ΙΔΑΝΙΚΗ ΓΡΑΜΜΗ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ!

... ΕΧΕΤΕ ΚΑΘΕ ΛΟΓΟ ΝΑ ΤΗΝ ΑΠΟΚΤΗΣΕΤΕ, ΣΗΜΕΡΑ

CompuLink
Basic Pack

ΚΑΙ ΤΩΡΑ ΣΥΝΔΕΣΗ ΜΕ ΤΟ INTERNET
Ζητήστε περισσότερες πληροφορίες



ELECTRONIC MAIL

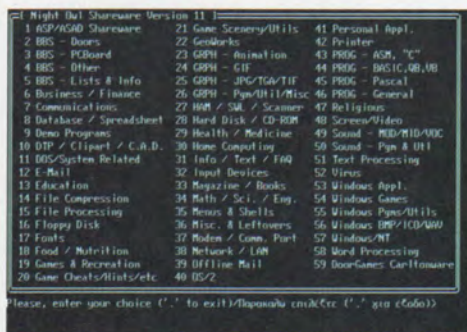
Το πακέτο συνδρομής **BASIC PACK** σας συνδέει τώρα με τις πιο σύγχρονες υπηρεσίες Επικοινωνίας και Υποστήριξης της CompuLink. Έτσι, 24 ώρες το 24ωρο, έχετε αυτό που ζητάτε: Απεριόριστη Ελευθερία στην Επικοινωνία σας!

- Real time επικοινωνία
- Το πιο αξιόπιστο, γρήγορο και αδιάλειπτο ηλεκτρονικό ταχυδρομείο.
- Μοναδικές δυνατότητες downloading software από μία μεγάλη σειρά CD-ROM.
- On Line τηλεαγορές.
- Συναναστροφές και συζητήσεις on-line

Αποκτήστε σήμερα το **BASIC PACK**, το βασικό πακέτο συνδρομής της CompuLink, με μηνιαίο κόστος 3.000 δρχ.

Η ΑΠΟΛΥΤΗ ΕΛΕΥΘΕΡΙΑ ΤΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΣΑΣ ΣΤΗΡΙΖΕΙ ΤΗΝ ΕΠΙΛΟΓΗ ΣΑΣ!

Για περισσότερες πληροφορίες ή για την αποστολή αίτησης εγγραφής συνδρομητή, ταχυδρομήστε το κουπόνι ή τηλεφωνήστε μας.



DOWNLOADING SOFTWARE

ΚΟΥΠΟΝΙ ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ & ΑΙΤΗΣΗΣ ΕΓΓΡΑΦΗΣ

Προς **COMPU LINK** ON-LINE INFORMATION SERVICES Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

COMPU LINK
HOTLINE
Τηλ.: 9225520, κ. Ράπη

ΕΠΩΝΥΜΟ ΟΝΟΜΑ

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ ΤΥΠΟΣ Η/Υ:

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ Τ.Κ. ΤΗΛ.: ΗΛΙΚΙΑ:

ΚΡΑΤΗΣΤΕ ΨΗΛΑ ΤΗΝ ΑΔΡΕΝΑΛΙΝΗ ΣΑΣ!

... ΜΕ ΤΗΝ ΑΤΕΛΕΙΩΤΗ ΨΥΧΑΓΩΓΙΑ
ΠΟΥ ΣΑΣ ΠΡΟΣΦΕΡΕΙ ΤΟ GAMES PACK

CompuLink
Games Pack

ΚΑΙ ΤΩΡΑ ΣΥΝΔΕΣΗ
ΜΕ ΤΟ INTERNET
Ζητήστε περισσότερες
πληροφορίες



AIR WARRIOR



FEDERATION II

... Το πακέτο συνδρομής που σας επιτρέπει την άμεση πρόσβαση σε όλα τα single και multi-user games της CompuLink και σας υπόσχεται μερόνυχτα δράσης και μυστηρίου.

Ζήστε σήμερα τις συγκλονιστικές αερομαχίες του εκπληκτικού AIR WARRIOR!

Απογειώστε τη φαντασία σας με το νέο multi-user space fantasy game FEDERATION II, που θα βρίσκεται σε λίγο κοντά σας on-line.

Αν η αίσθηση του κινδύνου σας μαγνητίζει,

αποκτήστε σήμερα το **GAMES PACK**, το συμπληρωματικό πακέτο συνδρομής της CompuLink με μηνιαίο κόστος 2.000 δραχ.

Για περισσότερες πληροφορίες ή για την αποστολή αίτησης εγγραφής συνδρομητή ταχυδρομήστε το κουπόνι ή τηλεφωνήστε μας.

**COMPULINK
HOTLINE**
Τηλ.: 9225520, κ. Ράπη

ΚΟΥΠΟΝΙ ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ & ΑΙΤΗΣΗΣ ΕΓΓΡΑΦΗΣ

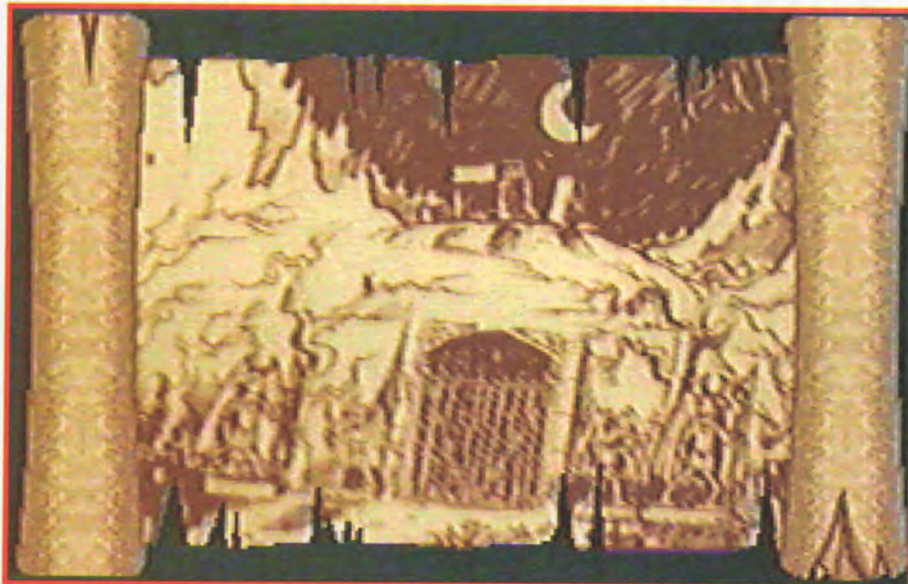
Προς **COMPULINK** ON-LINE INFORMATION SERVICES Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

ΕΠΩΝΥΜΟ..... ΟΝΟΜΑ

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ..... ΤΥΠΟΣ Η/Υ:

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ..... Τ.Κ..... ΤΗΛ.:..... ΗΛΙΚΙΑ:.....

Legacy of SORASIL



Κάποτε η Rhia ήταν μεγάλη αυτοκρατορία. Τώρα λυμνιάζεται από τη διαφθορά και την επιδημία. Τα ποτάμια στερεύουν, τα σπαρτά καταστρέφονται στους αγρούς, τα ζωντανά πεθαίνουν από αρρώστιες. Ανθρωποι έρχονται συνεχώς στον πύργο μου αναζητώντας προστασία, αλλά ακόμα και εγώ δεν μπορώ να κάνω τίποτα. Λίγοι έχουν μείνει ανεπηρέαστοι από το φόβο, σε αυτή τη χώρα. Τα μαγικά μου με έχουν εγκαταλείψει και σύντομα θα υποκύψω στην κατάρα. Σίγουρα δεν είναι έργο της φύσης. Οι δυνάμεις του σκότους ευθύνονται για το χάος αυτό. Τα ξόρκια μου εξο-

στρακίζονται από μια πανίσχυρη μαγική δύναμη. Είναι τόσο ισχυρή, που δεν μπορώ να ανιχνεύσω ούτε την ύπαρξη αυτού από τον οποίο ηγάζει! Πρέπει να ξεφορτωθείς, λοιπόν, αυτή την κατάρα. Πήγαινε πίσω από τα Βουνά της Σκιάς, στην πάλαι ποτέ ένδοξη γη του Kolchoth, και εντόπισε τα δύο φυλαχτά που θα μας βοηθήσουν στη δύσκολη αυτή ώρα που περνάμε.

Στη συνέχεια πρέπει να κατευθυνθείς προς τα ανατολικά, στη χώρα του Garathor, όπου θα βρεις το χαμένο θεραπευτικό φυλαχτό του Tambor-Rin. Κατόπιν προχώρα νότια, στη γη των Νάνων, στο δάσος του Σιδερένιου Ξύλου, όπου ο μύθος τοποθετεί το Θαυματουργό

Πετράδι. Με αυτά θα γιατρέψω τη χώρα από τις πληγές της, προτού την κατακτήσει το σκοτάδι...

Alamon The Mystic 23-13-24

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Το Legacy of Sorasil είναι ένα RPG, το οποίο διαιρείται σε εννέα σενάρια που "ισχυρίζονται" ότι θα ικανοποιήσουν και τους πιο απαιτητικούς. Δεν πρόκειται για διαφορετικές περιπέτειες, αλλά για αλληλένδετα κομμάτια της εκστρατείας, στόχος της οποίας είναι η απελευθέρωση της Rhia από τις δυνάμεις του σκότους. Πρέπει να συγκεντρωθεί μια τετραμελής ομάδα, η οποία θα φέρει εις πέρας όλη την αποστολή. Θα αντιμετωπίσει τέρατα με παράξενες ικανότητες, θανατηφόρους γρίφους και παγίδες, ενώ θα δοκιμαστούν οι πνευματικές και σωματικές δυνατότητές της στο έπακρο. Στην πορεία, μέσα από τις δοκιμασίες, οι χαρακτήρες θα κερδίζουν εμπειρίες και δύναμη, απαραίτητα στοιχεία για την περάτωση του σκοπού τους, αφού η δυσκολία συνεχώς αυξάνεται. Υπάρχει πληθώρα τοποθεσιών, δασών, μυστικών ναών, κάστρων κ.λπ., όπου θα συναντήσετε διαβολικά παράξενα πλάσματα και θα δοκιμαστούν οι ικανότητές σας...

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Μετά την επιλογή της γλώσσας, εμφανίζεται η βασική οθόνη του Legacy. Από εδώ οι επιλογές είναι τέσσερις: χάρτης/παιχνίδι, τροποποίηση χαρακτήρων, επιλογή χαρακτήρων και LOAD/SAVE. Το πρώτο που πρέπει να κάνετε είναι να επιλέξετε τα τέσσερα μέλη της ομάδας την οποία θα χειρίζεστε στο παιχνίδι. Υπάρχουν διαθέσιμοι χαρακτήρες, από τους οποίους θα πρέπει να κάνετε την επιλογή σας: πατάτε πάνω στις πύλες και με τα βέλη επιλέγετε το χαρακτήρα που θέλετε. Προσέξτε, όμως, ότι η σειρά με την οποία θα τοποθετηθούν οι χαρα-





AMIGA WORLD



PC'S WORLD



CONSOLE'S WORLD



PERIPHERALS WORLD

ΚΑΙΝΟΥΡΙΑ

A1200/A600 HARD DISKS 3/5" ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΙ/ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΙ

214MB	63500
250MB	69500
340MB	78000
420MB	89000
540MB	109500

A1200/A600 ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΙ ΔΙΣΚΟΙ 2.5"

24MB	24900
60MB	49500
80MB	59500
120MB	76500

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ/ΚΟΝΣΟΛΕΣ

AMIGA 1200	97500
AMIGA 4000	349000
AMIGA CD 32	93000
SEGA MEGADRIVE	39900
SUPER NES	39900
386DX/40 ΠΛΗΡΕΣ ΣΥΣΤΗΜΑ	108500
486DLX/40 ΠΛΗΡΕΣ ΣΥΣΤΗΜΑ	123000
486DX/40 ΠΛΗΡΕΣ ΣΥΣΤΗΜΑ	173000
486DX-2/66 ΠΛΗΡΕΣ ΣΥΣΤΗΜΑ	218000

ΕΠΕΚΤΑΣΕΙΣ ΜΝΗΜΗΣ

512KB (A500 ΚΑΙ PLUS)	8000
1MB (A500 PLUS)	12700
1MB (A600)	14400
4MB +ΘΕΣΗ FPU+CLOCK (A1200)	59500
4MB ΜΕ 68881 FPU (A1200)	67500

ΚΑΡΤΕΣ ΜΝΗΜΗΣ ΓΙΑ A1200 ΕΠΕΚΤΑΣΙΜΕΣ ΣΕ 8MB ΜΕ ΡΟΛΟΙ ΚΑΙ ΘΕΣΗ ΓΙΑ 68881/68882:

1MB	35000
2MB	47500
4MB	63500

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ

DRIVES AMIGA 880KB CUMANA	21000
MOUSE NORIS DATA	5500
JOYSTICK PACMAN	5500
MONITOR MULTISYNC 0.28	113500
MONITOR COLOR S-VGA	55000

ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ/ΚΟΝΣΟΛΕΣ

A500 1MB	37500
A500 PLUS	41900
A600	49000
A1200	78500
A3000 6MB RAM + 100MB HD	237000
AMIGA CD32	76500
SUPER-NES	28900
SEGA MEGADRIVE	28900

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ

TV MODULATOR (AMIGA)	6800
DRIVE 880KB (AMIGA)	15000
MONITORS 1084	33900
CARTRIDGE S-NES/MEGADRIVE	6000

ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ AMIGA

ΠΡΟ-ΠΟ ΕΚΔΟΣΗ 1.4	4900
ΠΡΟ-ΠΟ ΕΚΔΟΣΗ 2.0	12900
ΛΟΤΤΟ ΕΚΔΟΣΗ 1.8	7900
ΕΛΛΗΝΟΑΓΓΛΙΚΟ ΛΕΞΙΚΟ	10900

Οι τιμές δεν περιλαμβάνουν ΦΠΑ 18%



SONIC 3

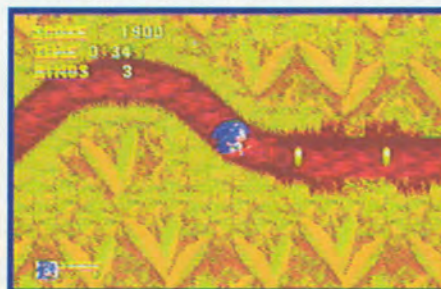
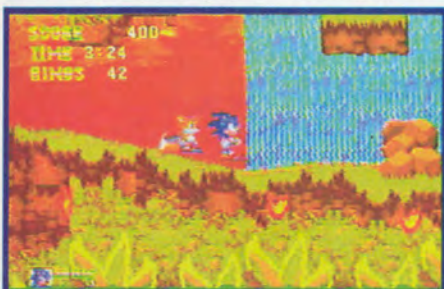


Οι πολλές συνέχειες κάποιου παιχνιδιού είναι συνήθως ανιαρές, αλλά μερικοί κλασικοί ήρωες μπορούν να επιστρέφουν ξανά και ξανά χωρίς κανένα πρόβλημα. Φίλοι μου, ο Sonic 3 επιστρέφει για νέες περιπέτειες, που θα σας καθλώσουν για πάρα πολύ καιρό με το ραδ στα χέρια. Η ιστορία στο νέο παιχνίδι του Sonic δεν διαφέρει και πολύ από τους προκατόχους του. Ετσι, ενώ ο Sonic και ο φίλος του Spin νόμισαν ότι είχαν καταστρέψει το Death Egg Ship του Dr Robotnik, στο τέλος του Sonic 2 το ξεκίνημα στη νέα τους περιπέτεια τους βρίσκει στο μυστηριώδες "Floating Island". Πρόκειται για ένα νησί με περίεργες δυνάμεις, τις οποίες αντλεί από τα Chaos Emeralds. Χάρη σε αυτά τα σμαράγδια, το μυστηριώδες νησί κατορθώνει να αιωρείται στον αέρα. Δυστυχώς, ο Sonic και ο φίλος του Spin θα ανακαλύψουν ότι στο ίδιο νησί βρίσκεται και ο κακός Robotnik, ο οποίος κατάλαβε τις δυνατότητες των σμαραγδιών και αποφάσισε

να τα κλέψει για να επισκευάσει το σκάφος του. Για να το καταφέρει πρέπει πρώτα να ξεγελάσει το φύλακα των σμαραγδιών, Knuckles. Μη βρίσκοντας άλλο τρόπο, του αποκαλύπτει ότι μόλις έφτασαν στο νησί ο Sonic και ο φίλος του, με μοναδικό σκοπό την αρπαγή των σμαραγδιών. Στην αρχή του παιχνιδιού μπορείτε να επιλέξετε αν θέλετε να χειρίζεστε τον Sonic, τον Spin ή και τους δύο. Μόλις ξεκινήσετε το παιχνίδι, θα διαπιστώσετε αμέσως ότι είναι τεράστιο. Πραγματικά, η Sega έδωσε τον καλύτερο εαυτό της σε αυτόν τον τίτλο. Κάθε πίστα είναι σχεδόν τρεις φορές μεγαλύτερη από αυτή που είχαμε συνηθίσει στα προηγούμενα παιχνίδια με τον ίδιο ήρωα, ενώ περιλαμβάνει και δύο άλλες υπο-πίστες με πάρα πολλά εμπόδια και δυσκολίες, που θα πρέπει να αντιμετωπίσουν αποτελεσματικά οι ήρωές μας. Σημειωτέον ότι, προτού ξεκινήσετε το παιχνίδι, σας δίνεται η ευκαιρία να σώσετε τη θέση που θα έχετε σε κάποια συγκεκριμένη πίστα. Ετσι στην αρχή του παιχνιδιού υπάρχουν έξι παράθυρα, όπου μπορείτε να

σώσετε τη θέση σας για μελλοντική χρήση. Ο Sonic στη νέα περιπέτεια εμφανίζεται πιο γρήγορος από ποτέ. Μάλιστα, σε ορισμένα σημεία του παιχνιδιού η ταχύτητα που αναπτύσσει είναι τέτοια, που δεν θα πιστεύετε στα μάτια σας. Στις κινήσεις του ήρωα, έχει προστεθεί και μια άλλη, όπου ο Sonic με το πάτημα ενός κουμπιού δύο φορές προστατεύεται από μια ασπίδα για λίγα δευτερόλεπτα, ενώ ο φίλος του Tail μπορεί να πετάει ή να κολυπάει. Επίσης, θα φανεί πολύ χρήσιμος στον Sonic σε αρκετά σημεία του παιχνιδιού, βγάζοντάς τον από αδιέξοδα. Τα γραφικά δεν ήταν δυνατόν να μην είναι για άλλη μία φορά τέλεια, ενώ το εξαιρετικά καλό σύνολο πλαισιώνεται από την καταπληκτική μουσική και τα πλούσια ηχητικά εφέ.

Του U. Grelloni



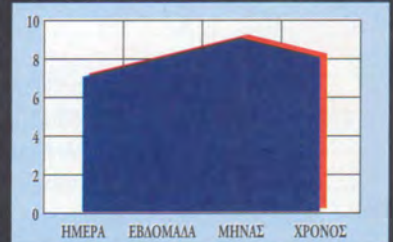
ΕΙΔΟΣ

PLATFORM

ΚΑΤ/ΕΤΗΣ

SEGA

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Μα είναι ποτέ δυνατόν να βαρεθείτε τον Sonic.

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



Καταπληκτικά, γρήγορα και τρομερά backgrounds.

ΓΡΑΦΙΚΑ 95%



Ευχάριστη μουσική και τα απαραίτητα ηχητικά εφέ.

ΗΧΟΣ 93%



Ένα εθιστικότατο παιχνίδι με απλό χειρισμό, για ευχάριστες ώρες.

GAMEPLAY 95%



Αν δεν έχετε όλη τη σειρά Sonic στο ράφι σας, τότε δεν έχετε τίποτα!

ΓΕΝΙΚΑ 95%

MR NUTZ LOPPIN' MA



Tα ...κοτόπουλα έχουν εισβάλει στον πλανήτη Peanut, όπου βρίσκεται το εξοχικό του Mr Nutz. Όπως καταλαβαίνετε, πρέπει να τα διώξει. Αν δεν έχετε υπόψη σας τη μορφή αυτού του παιχνιδιού, πιθανότατα θα το θεωρήσετε ως ένα από τα "υπό του μετρίου" arcades που μας "βομβαρδίζουν". Όταν όμως περάσετε στην οθόνη της αληθινής δράσης, θα διαπιστώσετε ότι είναι ένα από τα καλύτερα του είδους! Αρχικά, ο

παίκτης κινείται πάνω στο χάρτη του νησιού όπου κατοικεί ο Mr Nutz. Εκεί ο ήρωας μπορεί να κινηθεί ακολουθώντας τα μονοπάτια που διακρίνονται

εύκολα. Για να περάσει σε κάποιο άλλο νησί, θα πρέπει να χρησιμοποιήσει μεταφορέα ή σχεδία. Όμως τα κοτόπουλα (!) έχουν απενεργοποιήσει κάποιους από αυτούς και θα πρέπει να ενεργοποιηθούν πάλι. Σε κάθε ήπειρο υπάρχουν πέντε σημαντικές βάσεις. Στόχος του Mr Nutz είναι να διώξει τα κοτόπουλα από αυτές. Κάθε βάση ξεχωρίζει από την κόκκινη σημαία στην είσοδό της. Οι λιγότερο σημαντικές βάσεις σημειώνονται με μπλε σημαίες. Δεν είναι υποχρεωτικό να διώξετε τα κοτόπουλα από εκεί. Εκτός από τις πέντε σημαντικές βάσεις, σε κάθε ήπειρο θα βρείτε και μια τεράστια πόλη, η πύλη της οποίας ανοίγει αμέσως μόλις απομακρύνετε τα κοτόπουλα από τις πέντε βάσεις. Μετά το τέλος της πόλης αυτής, ακολουθεί το "τέρας" της ηπείρου, το οποίο δεν είναι εύκολος αντίπαλος. Αν είστε ο νικητής της αναμέτρησης, περνάτε στην επόμενη ήπειρο μαζί με τα κοτόπουλα που επιβίωσαν.

Ελευθερώνοντας και τις τέσσερις ηπείρους, έχετε κερδίσει. Στην κίνηση μέσα στο χάρτη, ο Mr Nutz θα συζητήσει με πολλούς κατοίκους, οι οποίοι θα προσφέρουν πληροφορίες. Προσοχή: πολλοί -και ιδίως τα κοτόπουλα- ψεύδονται χωρίς ντροπή.

Τα αντικείμενα που θα συναντήσει ο Mr

Nutz στο χάρτη είναι τα εξής:

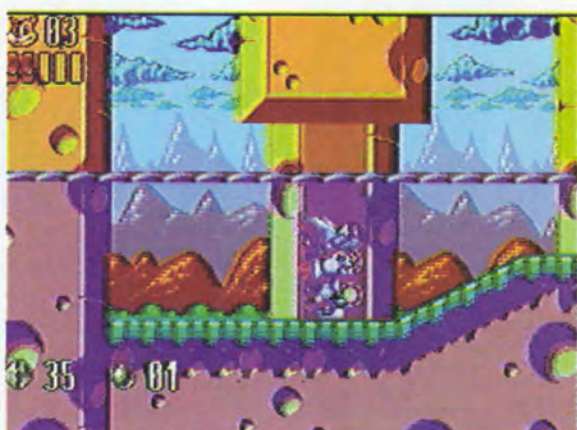
Σεντούκια:

Κρύβουν δώρα, βόμβες ή και μηνύματα από το γλάρο.

Βράχοι: Εμπο-

δίζουν συνήθως το πέρασμα από ένα μονοπάτι.





οποίο του αποδίδεται αυτός ο χαρακτηρισμός είναι η ταχύτητα της κίνησής του σε συνδυασμό με τα πολύ καλά γραφικά. Μεγάλο, καλοφτιαγμένο sprite που κινείται με ιλιγγιώδη ταχύτητα,

Με τη χρήση βομβών καθαρίζει ο δρόμος.

Μεταφορείς: Συσκευές που σας μεταφέρουν σε μικρό χρονικό διάστημα σε μεγάλη απόσταση. Υπάρχουν διηπειρωτικοί μεταφορείς (που ανοίγουν μόνο μετά την απελευθέρωση μιας ηπείρου) και τοπικοί.

Σχεδίες: Ένας καλός τρόπος για να περάσετε από νησί σε νησί.

Μανιτάρια: Τα κόκκινα μανιτάρια χρησιμοποιούνται σαν ελατήρια, για να κερδίσει ο Mr Nutz ύψος και να περάσει κάποιο εμπόδιο. Ο Mr Nutz

μπορεί να έχει κάθε φορά κάποια ξεχωριστή ιδιότητα, όπως ικανότητα να πετάει, να παραμένει κάτω από το νερό απεριόριστα, καθώς και ικανότητα να χτυπά. Αν ο Mr Nutz μείνει κάτω από το νερό για μεγάλο χρονικό διάστημα, τότε τίθεται σε κίνδυνο η ενέργειά του. Αυτό γίνεται φανερό, αφού αλλάζει χρώμα. Πρέπει άμεσα να τον φέρετε στην επιφάνεια για να αναπνεύσει, αλλιώς θα χάσει ενέργεια. Ο έλεγχος του sprite είναι πολύ απλός. Αποκρίνεται άμεσα στις εντολές του joystick, αν και καθυστερεί κάπως λόγω αδρά-

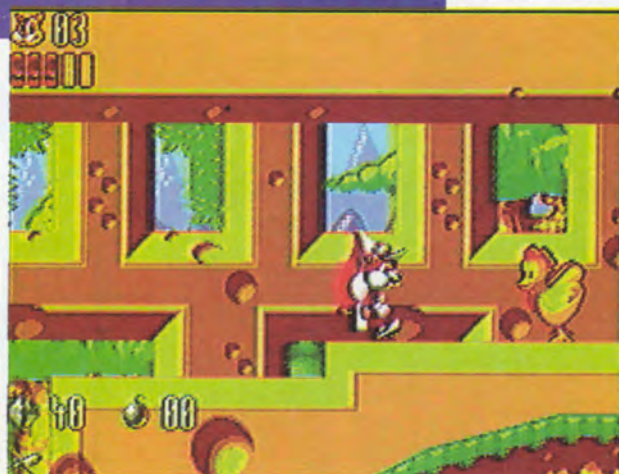
νειας. Έτσι, για παράδειγμα, αν τρέχετε και αφήσετε το μοχλό, ο Mr Nutz δεν θα σταματήσει, αλλά θα αρχίσει να ελαττώνει ταχύτητα. Με την κίνηση του μοχλού στο αντίθετο σημείο επιταχύνεται το "φρενάρισμα". Η πτήση είναι η καλύτερη μορφή μετακίνησης. Ένα φτερό σημαίνει ότι ο Mr Nutz μπορεί να περάσει κάποια εμπόδια με αυτόν τον τρόπο. Δύο φτερά, όμως, σημαίνουν ότι έχει τον έλεγχο της κατεύθυνσης που πετά.

Σε γενικές γραμμές, πρόκειται για ένα

πολύ προσεγμένο παιχνίδι. Το μικρό μέρος που εξελίσσεται στο χάρτη ίσως απωθήσει κάποιους, όμως λίγο πιο βαθιά κρύβεται ένα από τα καλύτερα arcades. Ο λόγος για τον

ενώ ένας μεγάλος αριθμός παράλληλων επιπέδων του background σκρολάρει μαζί με αυτό. Οι φίλοι Sonic, Zool, SuperFrog κ.λπ. δεν πρέπει να το χάσουν.

Του Γ. Κακαλέτρη



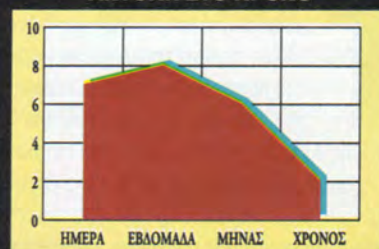
ΕΙΔΟΣ

Arcade

ΚΑΤ/ΣΤΗΣ

OCEAN

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Μπορεί και να 'καλληρετε'

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



Πολλά παράλληλα επίπεδα scrolling του προσδι-

ΓΡΑΦΙΚΑ 85%



Γρήγορος ρυθμός και πολλά εφέ.

ΗΧΟΣ 78%



Γρήγορη κίνηση που του προσδίδει ιδιαίτερο ενδιαφέρον.

GAMEPLAY 75%



Κατατάσσεται στα κορυφαία του είδους.

ΓΕΝΙΚΑ 80%



Super Methane Bros



Tο Bubble Bobble άφησε ιστορία στις αίθουσες ηλεκτρονικών και διέγραψε μια αρκετά επιτυχημένη πορεία στα home συστήματα και κυρίως στα 8-μπιτα. Το Super Methane Bros, της Apache Software, αποτελεί διασκευή του πρωτότυπου και έχει αρκετά στοιχεία που το κάνουν συμπαθητικό... Ένας ή δύο παίκτες μπορούν να παίξουν ταυτόχρονα, όπως ακριβώς και στο Bubble Bobble. Η μορφή των επιπέδων είναι παρόμοια, καθώς και ο τρόπος με τον οποίο αρχικά στήνονται τα κομμάτια. Τα sprites είναι διαφορετικά (και ο τρόπος με τον οποίο

συμπεριφέρονται), αλλά η ουσιαστική διαφοροποίηση του Super Methane Bros από το Bubble Bobble έγκειται στον τρόπο με τον οποίο εξολοθρεύονται τα εχθρικά sprites. Με ένα πάτημα του fire, από το αεροζόλ εκτοξεύεται το σύννεφο που συλλαμβάνει το στόχο. Με ένα δεύτερο πάτημα, και εφόσον το σύννεφο με το παγιδευμένο sprite βρίσκεται κάπου

κοντά, ο ήρωας το τραβά μέσα και το εκτοξεύει με δύναμη. Αν αυτό χτυπήσει σε κάποιον τοίχο, τότε ο αντίπαλος εξοντώνεται και στη θέση του εμφανίζονται bonuses. Αν αστοχήσει, θα πρέπει να το ξαναπαίσει... Φυσικά, σε κάθε επίπεδο αντίπαλος είναι και ο χρόνος. Τα τραπουλόχαρτα, που δίνονται σαν δώρα, επιτρέπουν την πρόσβαση σε bonus επίπεδα.

Στα γραφικά έχει δοθεί ιδιαίτερη προσοχή.

Τα χρώματα είναι πολλά και δίνουν πολύ ομαλές διαβαθμίσεις. Τα sprites είναι λεπτομερή και κινούνται σχετικά καλά. Πιο χαριτωμένο από όλα είναι το sprite του ήρωα, το οποίο κάνει τις κινήσεις χειρισμού του αερο-

ζόλ. Εκεί όπου το Super Methane Bros υστερεί είναι η κίνηση των sprites, η οποία (χωρίς να είναι διακεκομμένη ή αργή) δεν είναι απόλυτα ομαλή. Η μουσική που συνοδεύει το παιχνίδι είναι κλασική platform music (νέος όρος), με κάποια έξαρση, όταν τελειώνει ο χρόνος ενός επιπέδου. Στα εφέ του συμπεριλαμβάνεται και ομιλία σχετικά με κάποια σημαντικά γεγονότα, δεν είναι όμως ιδιαίτερα καθαρή. Το gameplay είναι κλασικό. Δεν παρουσιάζει πολύ σημαντικές καινοτομίες, ώστε να ξενίτζει, και προχωρά σχετικά εύκολα στην αρχή. Θα μπορούσε να χαρακτηριστεί, με κάποια επιφύλαξη, έως και εθιστικό. Το Super Methane Bros σίγουρα δεν διεκδικεί δάφνες, αλλά κατατάσσεται στα αξιόλογα παιχνίδια της εποχής.

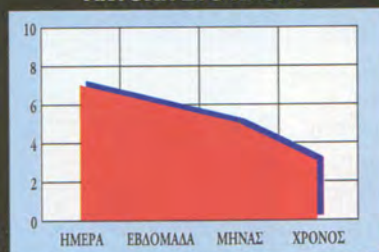
Του Γ. Κακαλέτρη



ΕΙΔΟΣ Platform

ΚΑΤ/ΣΤΗΣ Apache Software

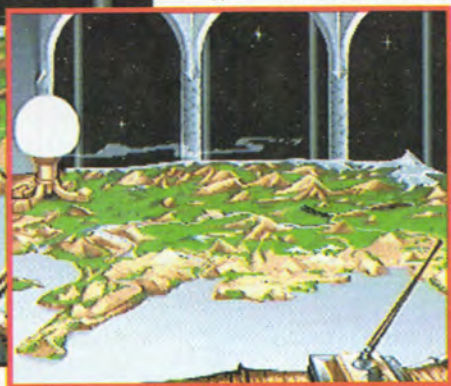
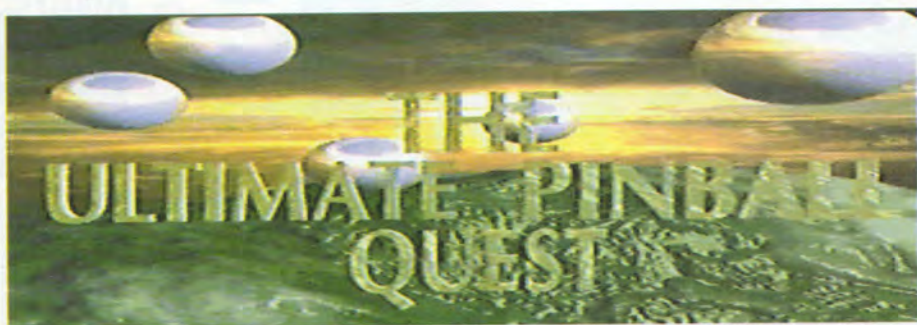
ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Στην αρχή προχωρά αρκετά εύκολα.

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

	Πολλά χρώματα, αλλά όχι απόλυτα ομαλή κίνηση.	ΓΡΑΦΙΚΑ 80%
	Αν και όχι ιδιαίτερων αξιώσεων, περιλαμβάνει μέχρι και samples ομιλίας.	ΗΧΟΣ 75%
	Σχετικά εθιστικό, όπως εξάλλου και του προκτόχου του.	GAMEPLAY 75%
	Συμπαθητικό, αλλά κάπως ξεπερασμένο.	ΓΕΝΙΚΑ 76%



να τοποθετηθεί η μπίλια κ.λπ. Η προσθήκη του Ultimate Pinball Quest είναι τα επιπλέον επίπεδα που προσφέρει (όπου το παιχνίδι αλλάζει μορφή και πλησιάζει προς break out / shoot'em up) και η αλληλουχία των επιπέδων.

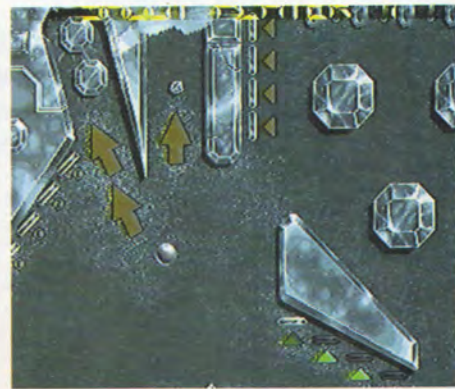
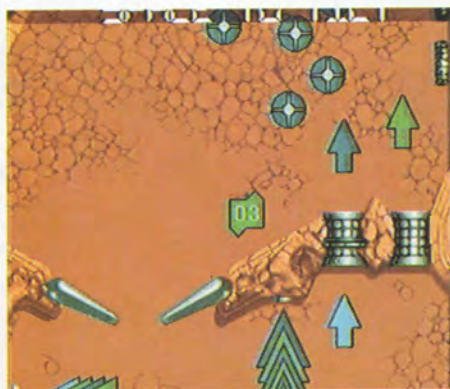
Συγκεκριμένα, το Ultimate Pinball Quest μπορεί να παιχτεί με τρεις τρόπους: adventure, arcade και bonus, ενώ περιέχει τρεις διαφορετικούς "κόσμους", δηλαδή τρία εντελώς διαφορετικά τερέν. Η ποικιλία των επιπέδων που θα συναντήσει ο παίκτης είναι πάρα πολύ μεγάλη. Υπάρχουν σημεία στα οποία η εικόνα κινείται μόνο πάνω/κάτω, άλλα όπου κινείται προς τις τέσσερις κατευθύνσεις και άλλα στα οποία μένει ακίνητη. Τρία είναι και τα τερέν όπου μπορεί να παιχτεί: Wasteland, Antarctica και Heavy

Metal. Όπως είναι ευνόητο, καθένα από αυτά έχει να παρουσιάσει το δικό του σετ γραφικών, καθώς και αρκετά ακόμα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά.

Aπό την εποχή της εμφάνισης του Pinball Dreams, η 21st Century Entertainment μονοπωλεί το χώρο των computer flippers. Το Pinball Dreams και το Pinball Fantasies είναι παιχνίδια που έχουν αγγίξει την τελειότητα και αγαπήθηκαν από τους φίλους του flipper σε όλο τον κόσμο. Μέχρι τώρα δεν είχαν κάποιο σοβαρό αντίπαλο (ούτε καν στις αίθουσες ηλεκτρονικών). Η δημιουργία της InfoGrames ίσως αποδειχτεί ικανή να ανατρέψει το κατεστημένο.

Το Ultimate Pinball Quest αποτελεί νέα

σύλληψη της ιδέας του flipper. Διατηρεί τα βασικά χαρακτηριστικά του "αθληματος" αναλλοίωτα. Δηλαδή, παίζεται πάντα με την μπίλια στο τραπέζι με κλίση προς τα κάτω, με τις ρακέτες να κλείνουν τη γνωστή τρύπα. Διάσπαρτα στο τερέν υπάρχουν bonuses, σημείες που πρέπει να χτυπηθούν, σημεία όπου πρέπει να περάσει ή



GAMERS C L U B

&



Τώρα ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ - ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ
και ΠΩΛΗΣΕΙΣ ΠΑΧΝΙΔΙΩΝ

τώρα στο Μαρούσι!

S N E S		M D	
NBA JAM	27,900	HYPERDUNK	27,000
WORLD CUP STRIKER	27,900	REN & STIMPY	23,000
ROCK N'ROLL RACING	25,000	FANTASY STAR III	22,000
REN & STIMPY SHOW	27,000	OUTLANDER	21,000
FATAL FURY 2 (USA)	29,000	ROLO THE RESCUE	18,000
NINJA WARRIORS (USA)	28,000	PINKY GOES TO HOLLYWOOD	23,000
ULTIMA (USA)	28,000	PRO STRIKER (JAP)	22,000
STARTREK THE NEW GENERATION	30,000	STREET OF RAGE 3 (JAP)	27,000
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP	27,900	NBA JAM	25,900
EXHAUST HEAT	19,000	LETHAL ENFORCES	35,000
F1 POLE POSITION	19,000	LOTUS 3	22,000
TOTAL CARNAGE	22,000	F.I.F.A.	22,000
EYE OF THE BEHOLDER	28,000	CASTLEVANIA	19,000
MARIO IS MISSING	19,000	VIRTUAL REALITY	32,000
MYSTICAL NINJA	21,000	STREET FIGHTER 2	19,900
R-TYPE 3	27,000	SUBTERANIAN	24,000
YOUNG MERLIN	27,000	SUPER HUDE	19,000
KNIGHTS OF THE ROUND	28,000	PUGSY	18,000
EUINOX	19,000	ZOMBIES ATE MY NEIGHBOUR	18,000
FLASHBACK	13,900	OUTRUNNERS (JAP)	20,000
		LOST VIKINGS	27,000

**ΟΛΕΣ ΟΙ ΓΝΩΣΤΕΣ
ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ,
CARTRIDGES,
ΑΞΕΣΟΥΑΡ ΚΑΙ CD
ΔΙΑΘΕΣΙΜΑ ΣΕ
ΕΚΠΑΛΗΚΤΙΚΕΣ
ΤΙΜΕΣ.
ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ
ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ
ΚΑΙ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ**

**ΟΛΑ ΤΑ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΑ
ΜΕ ΜΙΚΡΗ ΠΡΟΚΑΤΑΒΟΛΗ
ΚΑΙ ΔΟΣΕΙΣ
ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ
ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ
ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ**

**ΠΡΟΣΦΟΡΑ
ΜΕ ΚΑΘΕ ΑΓΟΡΑ ΑΝΩ ΤΩΝ
20.000 ΔΡΧ.
ΔΩΡΕΑΝ ΕΓΓΡΑΦΗ ΜΕΛΟΥΣ**

ΕΠΙΣΗΜΕ ΜΕΛΟΣ



GAMERS CLUB 1
Λεωφ. Αλεξάνδρας 31 & Μουστοξύδη Τηλ.: 6439824
GAMERS CLUB 2

ΓΡΥΠΑΡΗ 53 ΚΑΛΛΙΘΕΑ ΤΗΛ.: 9596262 (ΔΙΠΛΑ ΣΤΟΝ ΗΛ. ΣΤΑΘΜΟ ΕΛ.ΒΕΝΙΖΕΛΟ)

THE COOL SHOP
ΣΠΥΡΟΥ ΛΕΚΚΑ 5 - ΜΑΡΟΥΣΙ (ΔΙΠΛΑ ΣΤΟΝ ΗΛ. ΣΤΑΘΜΟ). ΤΗΛ.: 6439824

Διακριτικά γνωρίσματα, ενδείξεις και τίτλοι συσκευών και παιχνιδιών, που ενδεχομένως χρησιμοποιούνται στην καταχώριση αυτή, ανήκουν στις αντίστοιχες δικαιούχους εταιρίες. Τα καταστήματα Gamers Club και "the Cool Shop" είναι νόμιμες ανεξάρτητες επιχειρήσεις εισαγωγής και εμπορίας, αυθεντικών παιχνιδιών και συσκευών, που δεν συνδέονται με κανένα τρόπο με τις εταιρίες αυτές ή τους επίσημους αντιπροσώπους τους. Τα προϊόντα τελούν υπό την εγγύηση του Gamers Club και του "the Cool Shop", εντός των ορίων των εγγυήσεων των κατασκευαστών.

Brian the Lion



Ετοιμάστε τα joysticks, γιατί αυτή τη φορά έχουμε κάτι καλό! Εδώ και αρκετό καιρό, δεν έχουμε δει κάποιο ιδιαίτερα αξιόλογο arcade. Η Psygnosis, όμως, μας σκέφτηκε και κυκλοφόρησε το Brian the Lion. Ο Brian είναι ένα κλασικό λιοντάρι που περνά τον καιρό του ανέμελα, μέχρι τη στιγμή που θα χάσει τον καλύτερο φίλο του.

Ο Geeza, το τέρας, είναι ο κλέφτης και ο Brian εξοπλισμένος μόνο με την κραυγή του βγαίνει προς αναζήτησή του. Μετά την εισαγωγή του password και την επιλογή επιπέδου δυσκολίας, ο ήρωας βρίσκεται στη ζούγκλα. Οι χειρισμοί είναι απλοί. Οι κινήσεις του joystick είναι προφανείς, ενώ το SPACE



περνά στην επιλογή της ειδικής ικανότητας που θα χρησιμοποιεί ο Brian σε κάποιο επίπεδο.

δο. Αυτή μπορεί να είναι μία από τις εξής: υπερφυσικός βρυχηθμός (μπορεί να εξαφανίσει όλους τους εχθρούς από την οθόνη), υπερβολική ταχύτητα (μετατρέπει τον Brian σε Καρλ Λιούις) και τεράστιο άλμα (ώστε να υπερπηδήσει κάποια ανυπέβλητα εμπόδια).

Στην πορεία ο Brian μπορεί να συλλέγει πλήθος αντικειμένων, όπως ειδικές δυνάμεις, συνέχεια, κρυστάλλους κ.λπ. Σε κάποια συγκεκριμένα σημεία θα έχει τη δυνατότητα να μπει σε καταστήματα, όπου με τη βοήθεια των κρυστάλλων θα μπορέσει να αγοράσει ό,τι θέλει (ακόμα και έξτρα ζωές). Σε κάθε επίπεδο, επιπλέον αντίπαλος είναι ο χρόνος. Αν ο Brian φτάσει σε έξοδο πριν από κάποιο προκαθορισμένο διάστημα, τότε κερδίζει ένα bonus level. Αυτό μπορεί να είναι σε έναν από τρεις κόσμους: Liquid Land, Crystal Kingdom και High World.

Εδώ ο παίκτης πρέπει να βιαστεί, αφού υπάρχει μόνο μια ζωή για κάθε bonus level και βασικός αντίπαλος είναι ο χρόνος. Αν ολοκληρώσει και τα τρία επίπεδα, παίρνει μια

γενναιόδωρη ανταμοιβή! Κάπου στη μέση του παιχνιδιού, ο παίκτης θα έρθει αντιμέτωπος με ένα bonus level, το οποίο μοιάζει με shoot'em up. Σε αυτή τη φάση δεν υπάρχει χρονικό όριο. Περιστασιακά, ο Brian θα συναντά τον Tony, τον Τυφώνα. Μόλις μπαίνει μέσα του, απογειώνεται και μεταφέρεται σε ένα μυστικό επίπεδο.

Εδώ συνήθως βρίσκει πολλά bonuses, τα οποία βελτιώνουν τις ικανότητες του Brian. Ο Tony βρίσκεται σε επίπεδα, τα οποία σημειώ-



REVIEW

AMIGA



MORTON STRIKES BACK

ενώ και τα backgrounds είναι λιτά. Από επίπεδο σε επίπεδο αλλάζουν τα γραφικά, όμως γρήγορα αρχίζουν να επαναλαμβάνονται. Η πολύ ομαλή κίνηση, και μάλιστα σε δύο παράλληλα επίπεδα, είναι αυτή που σώζει κάπως την κατάσταση.

Ο ήχος είναι μονότονος και το μόνο που σε ξυπνά είναι η κραυγή του Morton, όταν παραδίδει το πνεύμα του. Δεν νομίζω ότι θα κερδίσει οπαδούς...



Ενα μικρό sprite με πόδια σαν τρίχες είναι ο ήρωας, ονόματι Morton, σε αυτό το παιχνίδι. Πρόκειται για ένα απλό arcade, από αυτά που περνούν απαρατήρητα. Μικρά levels, με λιγοστούς εχθρούς, οι οποίοι κινούνται σε εντελώς προκαθορισμένες τροχιές. Μοναδικό όπλο του Morton

εναντίον τους είναι το καθιερωμένο, πλέον, πέσιμο επάνω τους. Δεν θα δουλέψει όμως σε όλα, αφού κάποια κουβαλάνε αγκάθια στην πλάτη τους... Μικρά τα sprites, στα οποία είναι φανερό ότι δεν έχει δοθεί μεγάλη προσοχή από τους σχεδιαστές. Οντας λιγοστά στον αριθμό γίνονται γρήγορα ανιαρά,

	Η καλή κίνηση τα διασώζει.	ΓΡΑΦΙΚΑ 55%
	Ιδιαίτερα μονότονος.	ΗΧΟΣ 35%
	Χωρίς εκπλήξεις.	GAMEPLAY 40%
	Κάτω του μετρίου.	ΓΕΝΙΚΑ 45%

REVIEW

AMIGA



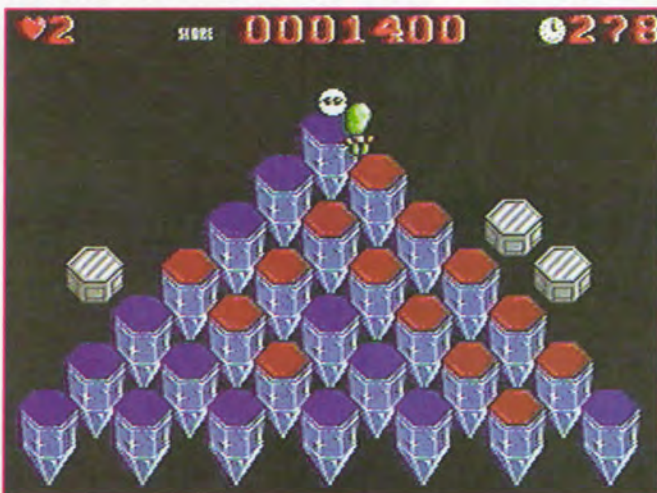
PYGGLES

Το μικρό animation, που προηγείται του παιχνιδιού, δεν διατηρεί ιδιαίτερες σχέσεις με το gameplay. Ο κακός δράκος κλέβει την Paggiuette και ο καλός της τρέχει από πίσω (τι σου κάνει το φουστάνι...).

Επεται από ένα εντελώς ασύνδετο επίπεδο, όπου ο ήρωας προσπαθεί να αποφύγει τους λιγοστούς μετεωρίτες που υπάρχουν στην οθόνη, περνά στο κυρίως μέρος του παιχνιδιού. Ένα τριγωνικό πλέγμα από θέσεις, πάνω στις οποίες μπορεί να κινείται το sprite.

Όταν πατά σε κάποια θέση, αυτή αλλάζει χρώμα. Σε κάθε επίπεδο, ο στόχος είναι να πάρει όλο το τρίγωνο το ίδιο χρώμα. Αυτό αρχικά είναι σχετικά εύκολο. Όμως γρήγορα δυσκολεύει, αφού οι κανόνες του παιχνιδιού αλλάζουν (π.χ. τα χρώματα γίνονται τρία και αλλάζουν με κάθε πάτημα πάνω σε κάποια

θέση). Το μεγάλο πρόβλημα όμως έγκειται στο ότι μια ολοένα αυξανόμενη αριθμητικώς ομάδα από εχθρικά sprites κινούνται πάνω στην οθόνη, εμποδίζοντας τον ήρωα. Η ταχύτητα με την οποία πρέπει να δρο κάποιος είναι μεγάλη. Αυτό προσδίδει κάποιο ενδιαφέρον στο παιχνίδι, για να μην πω ότι, έπειτα από κάποιο όριο, το κάνει πάρα πολύ δύσκολο... Μικρά τα sprites και λιγοστός ο ήχος που συνοδεύει αυτό το μέτριο arcade.



	Τίποτε το ιδιαίτερο.	ΓΡΑΦΙΚΑ 45%
	Δεν τον προσέχεις.	ΗΧΟΣ 50%
	Γρήγορη εξέλιξη, που δυσκολεύει πολύ σύντομα.	GAMEPLAY 55%
	Απλώς δεν είναι άσχημο.	ΓΕΝΙΚΑ 50%

COMPULINK-INTERNET Ο ΚΟΣΜΟΣ... ΟΛΟΚΛΗΡΟΣ!



ΕΛΕΥΘΕΡΗ ΠΟΡΕΙΑ ΣΕ ΚΑΘΕ ΣΗΜΕΙΟ ΤΗΣ ΓΗΣ

Και τώρα μπορείτε πραγματικά να ξεπεράσετε τα σύνορα και να γνωρίσετε τις 5 ηπείρους.

Τουλάχιστον 15.000.000 χρήστες σας περιμένουν σε κάθε σημείο της γης.

Δικτυωθείτε με εκατομμύρια πηγές πληροφοριών, με χιλιάδες εκατοντάδων θέματα και τουλάχιστον άλλες τόσες γνώμες και απόψεις.

Αποκτήστε ελεύθερη πρόσβαση σε software, σε αρχεία και σε ένα ανεξάντλητο φάσμα πληροφοριών και υπηρεσιών.

Συνδεθείτε με το INTERNET, το μεγαλύτερο ηλεκτρονικό δίκτυο όλων των εποχών που καλύπτει ολόκληρο τον κόσμο.

Σήμερα, η COMPULINK σας παρέχει την πιο αξιόπιστη γραμμή on-line σύνδεσης μαζί του και σας προσφέρει:

FTP, TELNET, πρόσβαση στο διεθνές κανάλι ηλεκτρονικών νέων USENET, GOPHER, IRC και E-MAIL σε κάθε σημείο της γης, καθώς και πολλές άλλες δυνατότητες.

Ανοίξτε σήμερα νέους ορίζοντες επικοινωνίας και πληροφόρησης-Συνδεθείτε με την CompuLink

**COMPULINK
HOT LINE
Τηλ.: 9225.520, κα Ράπη**

CompuLink
• ON LINE INFORMATION SERVICES •



Traps'n'Treasures



τέλος, ενώ το fire κρατιέται πατημένο, πάνω.

Το σημείο όπου με ξάφνιασε το Traps'n'Treasures ήταν τη στιγμή που προσπαθούσα να κρατήσω ορισμένες σημειώσεις για τις ανάγκες του άρθρου, οπότε ο πειρατής βαρέθηκε να περιμένει και άρχισε να χτυπά το πόδι του, να μου σφυρίζει να τον προσέξω και να χτυπά ...το τζάμι του monitor! Η κίνηση είναι πολύ ομαλή, τόσο σε ό,τι αφορά το scrolling σε τέσσερις κατευθύνσεις όσο και την κίνηση των χαρακτήρων στην οθόνη. Ο ήχος αλλάζει ανάλογα με το σημείο όπου βρίσκεται ο ήρωας και είναι πλούσιος σε καθαρά ηχητικά εφέ. Αξίζει, λοιπόν, να ασχοληθείτε μαζί του...

Του Γ. Κακαλέτρη

Κατακλυσμός" από arcades αυτόν το μήνα. Αλλο ένα, λοιπόν, στη λίστα... Ευτυχώς, είναι αρκετά συμπαθητικό. Ο λόγος για το

Traps'n'Treasures, από τη StarByte. Το παιχνίδι είναι γραμμένο στη γερμανική γλώσσα, αλλά αυτό δεν πρέπει να σας ανησυχεί... Μέσα από ένα λιτό μενού (Password/Start) περνούν οι επιλογές του παίκτη και έπειτα από τη μικρή "εισαγωγή" φτάνει στο χώρο της δράσης. Ο πειρατής μας πρέπει να συγκεντρώσει το πλήρωμά του και βήμα προς βήμα να κατευθυνθεί προς το κάστρο του νησιού όπου έχει αγκυροβολήσει.

Η πρώτη εντύπωση δεν είναι ικανοποιητική, αφού τα sprites είναι πολύ μικρά. Μια προσεκτική ματιά, όμως, αρκεί για να διαπιστωθεί η πολύ καλή δουλειά που έχει γίνει σε αυτά. Το ίδιο ισχύει για σχεδόν όλα τα

αντικείμενα που εμφανίζονται στο Traps'n'Treasures. Η οθόνη είναι διάσπαρτη με πληροφορίες. Επάνω της μπορείτε να διακρίνετε τις ζωές και την ενέργεια που έχει ο ήρωας, τις βιταμίνες που έχει συγκεντρώσει, τα χρήματα, τους πόντους, το όπλο, τα εργαλεία και τα κλειδιά που έχει βρει. Σε κάποιο σημείο εμφανίζεται ο αριθμός των ναυτών που πρέπει να ελευθερωθούν. Όπως και σε άλλα παιχνίδια της κατηγορίας, έτσι και εδώ υπάρχει ένα ...ψυλικατζιδικο, από όπου μπορείτε να αγοράσετε ενέργεια, ζωές και βιταμίνες. Η αγοραστική σας δύναμη εξαρτάται από το χρυσό που έχετε συγκεντρώσει.

Ο χειρισμός είναι απλός και η ελάχιστη βοήθεια που χρειάζεται από το πληκτρολόγιο εντοπίζεται στο SPACE, για τη χρήση εργαλείων. Για να ελευθερώσετε έναν αιχμάλωτο ή να μπειτε σε κάποια πόρτα, η ακολουθία των κινήσεων είναι η εξής: πάνω, fire και



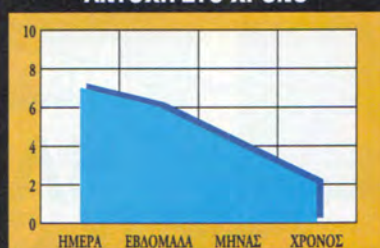
ΕΙΔΟΣ

Arcade

ΚΑΤ/ΕΤΗΣ

StarByte

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Συντάξτε βαθμολογία δυσκολίας, ώστε να μη γίνεται μονότονο ή εκνευριστικό.

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



Αν και μικρά sprites, είναι καλοσχεδιασμένα και κινούνται πολύ ομαλά.

ΓΡΑΦΙΚΑ 80%



Πολύ ικανοποιητικός.

ΗΧΟΣ 72%



Χωρίς ιδιαίτερες συγκινήσεις, αλλά με κάποιο ενδιαφέρον.

GAMEPLAY 70%



Συμπαθητικό...

ΓΕΝΙΚΑ 73%

AIR WARRIOR

ΟΙ ΠΙΟ ΡΕΑΛΙΣΤΙΚΕΣ ΑΕΡΟΜΑΧΙΕΣ...
ΣΑΣ ΑΠΟΓΕΙΩΝΟΥΝ ΣΤΟΥΣ ΑΠΕΡΑΝΤΟΥΣ
ΑΙΘΕΡΕΣ!

Το ιλιγγιώδες multi-user game, είναι κοντά σας,
on-line, μέσω της CompuLink



Αν τα πιο δύσκολα simulations σας φαίνονται παιχνίδι...

Αν έχετε βαρεθεί τις ολιγόωρες μάχες και νομίζετε ότι τίποτα δεν μπορεί να σας τρομάξει...

...Τότε, απογειωθείτε! Ίσως είστε ο ιδανικός μαχητής του **AIR WARRIOR**.

Στο **AIR WARRIOR** θα ζήσετε τις πιο ρεαλιστικές αερομαχίες, on-line και real time για όσο χρόνο αντέχουν οι δυνάμεις σας. Τα αεροπλάνα του είναι πιστά αντίγραφα μοντέλων του Β' Παγκοσμίου Πολέμου και ο ρεαλιστικός

ήχος και τα γραφικά του θα σας συναρπάσουν.

Οι μεγαλύτερες αερομαχίες γίνονται σήμερα on-line μέσω της **CompuLink!**

Εδώ, είστε αντιμέτωπος με τον πιο επικίνδυνο εχθρό, τον ανθρώπινο εγκέφαλο.

Γι' αυτόν το λόγο, το **AIR WARRIOR** παίζεται από τους "Άσους", από αυτούς που αναζητούν την πρόκληση και την περιπέτεια.

Μετρήστε τις δυνάμεις σας...

CompuLink
Games Pack

COMPULINK
HOTLINE
Τηλ.: 9225520, κ. Ράπτη

Προς **COMPULINK** ON-LINE INFORMATION SERVICES Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.
ΝΑΙ! Ενδιαφέρομαι να εγγραφώ στην CompuLink και να αποκτήσω πρόσβαση στο multi-user game **AIR WARRIOR**

ΕΠΩΝΥΜΟ..... ΟΝΟΜΑ

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ..... ΤΥΠΟΣ Η/Υ:

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ..... Τ.Κ..... ΤΗΛ.:..... ΗΛΙΚΙΑ:.....



ARCADE POOL

Για την ακρίβεια, μπορεί να παιχτεί ένας απλός αγώνας, είτε μία τριπλή ή πενταπλή αναμέτρηση, είτε, τέλος, ένα τουρνουά με έως 32 παίκτες, στο οποίο 1-8 μπορεί να είναι άνθρωποι.

Κάτι, όμως, που θα προσέξει αμέσως ο παίκτης, είναι η ιδιαίτερα αυξημένη δυσκολία του Arcade Pool... Δεν θα είναι υπερβολή αν πούμε ότι πολύ μεγάλο ποσοστό παιχνιδιών τελειώνει... μονοστεκιά. Ωστόσο, αυτό αποτελεί μάλλον πρόκληση, παρά μειονέκτημα. Λίγα είναι τα παιχνίδια που έχουμε δει έως τώρα στο χώρο αυτό, και από αυτά ένα έχει ξεχωρίσει: το Jimmy White Snooker. Έτσι, το Arcade Pool διαθέτει μεν τα δικά του χαρίσματα, αλλά υστερεί σε σχέση με το κορυφαίο σε ρεαλιστικότητα J.W.S.

Του Γ. Κακαλέτρη



Aπό την Team 17, μία αρκετά αξιόλογη δημιουργία για τους φίλους του μπιλιάρδου. Πρόκειται για ένα μπιλιάρδο που καλύπτει όλα τα γούστα - το γιατί θα αποκαλυφθεί στη συνέχεια. Ολη η εξέλιξη του Arcade Pool αναπτύσσεται σε δύο σημεία: το ένα είναι τα -υπερφορτωμένα- μενού και το δεύτερο είναι το τραπέζι του μπιλιάρδου. Ας αρχίσουμε με το δεύτερο: απεικονίζεται από επάνω, χωρίς αίσθηση προοπτικής. Οι μπάλες είναι σχετικά μεγάλες και κινούνται αρκετά ομαλά. Κάτω από το τραπέζι υπάρχουν οι ρυθμίσεις και οι εντολές EXIT, SAVE, NEW και RESTART.

Οι Replay και Statistics είναι δύο ακόμα δυνατότητες του Arcade Pool, δίπλα στις οποίες εμφανίζονται το χρονόμετρο, το νούμερο της επιλεγμένης μπάλας, το σημείο ρύθμισης των φάλτσων και, τέλος, η δύναμη του χτυπήματος. Φυσικά, τα τρία τελευταία επιλέγονται από τον παίκτη. Κατά κάποιον τρόπο αυτά



είναι αναμενόμενα, ενώ ο τρόπος στον οποίο γίνονται οι κινήσεις στην οθόνη είναι αρκετά απλός.

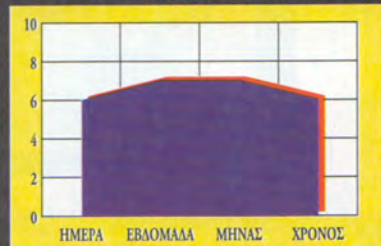
Εκεί, όμως, όπου το Arcade Pool ξεφρνιάζει είναι ο τομέας των επιλογών που προσφέρει. Αρχίζει από τον

τύπο του παιχνιδιού, ο οποίος μπορεί να είναι αμερικάνικο ή αγγλικό 8μπαλο, αμερικάνικο 9μπαλο, αμερικάνικο 8/15, survivor, tricky shot, speed pool, ball challenge ή ακόμα και custom 8μπαλο. (Το τελευταίο σημαίνει ότι ο παίκτης μπορεί να ορίσει όποιους κανόνες θέλει, κάτι ιδανικό για πολλούς ερασιτέχνες που παίζουν το μπιλιάρδο "της γειτονιάς τους".) Κάποιες άλλες ορίσεις καθορίζουν ήχους και γραφικά, ενώ υπάρχει η δυνατότητα διοργάνωσης τουρνουά.

ΕΙΔΟΣ **Billiard Simulator**

ΚΑΤ/ΣΤΗΣ **Team 17**

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Από τα παιχνίδια που κρατάνε καιρό...

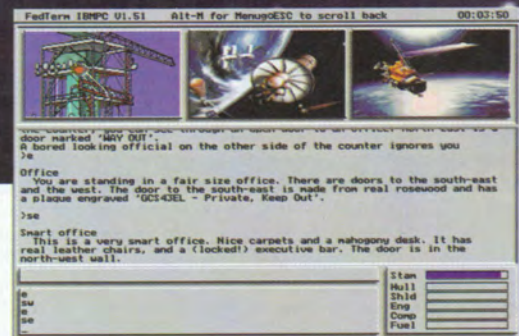
Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: triumph.

	Όραια κίνηση στις μπάλες...	ΓΡΑΦΙΚΑ 70%
	Λιτός, αλλά επαρκής.	ΗΧΟΣ 70%
	Ιδιαίτερα δύσκολο...	GAMEPLAY 80%
	Πρώτη επιλογή το Jimmy White Snooker.	ΓΕΝΙΚΑ 78%

FEDERATION II

ΚΑΙ ΤΩΡΑ... Η ΦΑΝΤΑΣΙΑ ΣΑΣ ΓΙΝΕΤΑΙ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ!

Το εκπληκτικό multi-user space fantasy game σε λίγο
κοντά σας, on-line, μέσω της CompuLink



...Κάπου έξω από αυτόν τον κόσμο, στο μακρινό διάστημα, μερικοί άνθρωποι αναζητούν τρόπους για να κατακτήσουν τους γαλαξίες. Κάθε βράδυ στην **CompuLink** το ψυχρό σκοτεινό και μυστηριώδες διάστημα σας αποκαλύπτει την άλλη του πλευρά.

Πραγματικοί άνθρωποι, on-line, συνεργάζονται με άλλους ανθρώπους, real-time, με έναν κοινό στόχο: Να "χτίσουν" την τύχη τους... Δημιουργούν τεράστιες περιουσίες, κυνηγούν επικηρυγμένους θέτοντας σε κίνδυνο τη ζωή τους, γίνονται έμποροι, κατακτούν

νέους πλανήτες και χτίζουν αυτοκρατορίες. Η αναζήτηση στο παγωμένο διάστημα δεν σταματά ούτε μία στιγμή!

FEDERATION II, το νέο συναρπαστικό multi-user game της CompuLink. Ένα παιχνίδι στρατηγικής, πραγματικής δράσης και ατέλειωτης αναζήτησης.

Το **FEDERATION II** δημιουργήθηκε μόνο για σας τους φιλόδοξους, ριψοκίνδυνους κυρίαρχους του γαλαξία, που έχετε βαρεθεί να κυνηγάτε εξωγήινους και... απροσπάτητα τερατάκια.

CompuLink
Games Pack

COMPULINK
HOTLINE
Τηλ.: 9225520, κ. Ράπτη

Προς **COMPULINK** ON-LINE INFORMATION SERVICES Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.
ΝΑ! Ενδιαφέρομαι να εγγραφώ στην CompuLink και να αποκτήσω πρόσβαση στο νέο multi-user game **FEDERATION II**

ΕΠΩΝΥΜΟ..... ΟΝΟΜΑ

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ..... ΤΥΠΟΣ Η/Υ:

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ..... Τ.Κ..... ΤΗΛ.:..... ΗΛΙΚΙΑ:.....

ΚΕΡΔΙΣΤΕ 15 ΕΛΛΗΝΙΚΑ WORKBENCH ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΜΙΓΑ ΣΑΣ!

Προσφορά της AC Software Engineering, Θεμιστοκλέους 84B, Νίκαια (τηλ.: 4962494)

Αν θέλετε η Αμιγα σας να μιλάει... τη γλώσσα σας, ιδού η ευκαιρία.
Το **PIXEL** σε συνεργασία με την **AC SOFTWARE ENGINEERING**
σας προσφέρουν **15 ΕΛΛΗΝΙΚΑ WORKBENCH**
(το λειτουργικό σύστημα της Αμιγα είναι πλήρως εξελληνισμένο
και παραδίδεται σε 8 δισκέτες στην έκδοση για ROM 2.0,
στις οποίες περιέχεται ολόκληρο το WorkBench
2.1 ή σε 4 δισκέτες στην έκδοση για ROM 3.0) **δωρό**,
αν απαντήσετε σωστά στις τρεις ερωτήσεις που ακολουθούν.
ΚΑΛΗ ΕΠΙΤΥΧΙΑ!

Ο Ρ Ο Ι Δ Ι Α Γ Ω Ν Ι Σ Μ Ο Υ

Ο διαγωνισμός θα διαρκέσει δύο μήνες και θα δημοσιευθεί στα τεύχη Μαΐου και Ιουνίου του PIXEL. Δεκτοί θα γίνουν οι φάκελοι με σφραγίδα ταχυδρομείου μέχρι και 20.6.94. Τα δελτία συμμετοχής θα πρέπει να αναγράφουν τα πλήρη στοιχεία του συμμετέχοντα. Στο διαγωνισμό έχουν δικαίωμα συμμετοχής, μόνο με ένα δελτίο (φωτοτυπίες δεν γίνονται δεκτές), όλοι οι μόνιμοι κάτοικοι Ελλάδος (εξαιρείται το προσωπικό της εταιρείας Compress A.E. και της AC Software Engineering). Όλα τα δελτία με τις σωστές απαντήσεις θα συμμετάσχουν σε κλήρωση, από την οποία θα αναδειχθούν οι δεκαπέντε τυχεροί, που θα παραλάβουν τα δεκαπέντε (15) ελληνικά WorkBench για Αμιγα. Η κλήρωση θα γίνει στα γραφεία του PIXEL (Λ. Συγγρού 44, Αθήνα) στις 27.6.94, παρουσία του συμβολαιογράφου Αθηνών κ. Μουσογιάννη. Τα αποτελέσματα της κλήρωσης και οι σωστές απαντήσεις θα δημοσιευθούν στο τεύχος Ιουλίου του PIXEL. Οι νικητές θα πρέπει να παραλάβουν τα δώρα τους από τα γραφεία του PIXEL μέχρι και τις 30.7.94. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Σε περίπτωση που κάποιος από τους τυχερούς δεν παραλάβει το δώρο του (για λόγους που δεν αφορούν το περιοδικό) μέχρι την καθορισμένη ημερομηνία, θα έχουν ήδη κληρωθεί δεκαπέντε επιλαχόντες, με σειρά προτεραιότητας. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των παραπάνω ημερομηνιών, καθώς και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής αδυναμίας.

Δ Ε Λ Τ Ι Ο Σ Υ Μ Μ Ε Τ Ο Χ Η Σ

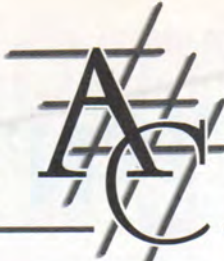
Βρείτε τις σωστές απαντήσεις και ταχυδρομήστε το δελτίο στη διεύθυνση:
PIXEL, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη: **"Κερδίστε 15 ελληνικά WorkBench"**

ΕΡΩΤΗΣΗ 1. Το ελληνικό WorkBench υποστηρίζει μετατροπές ελληνικού κειμένου;
ΝΑΙ **ΟΧΙ**

ΕΡΩΤΗΣΗ 2. Ποιο πρότυπο κωδικοποίησης κειμένου χρησιμοποιεί το ελληνικό WorkBench;

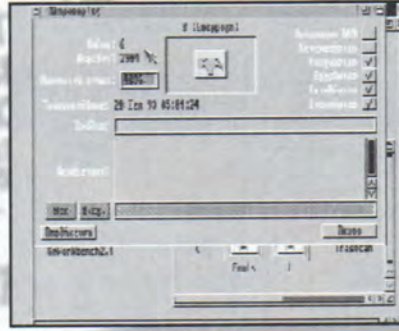
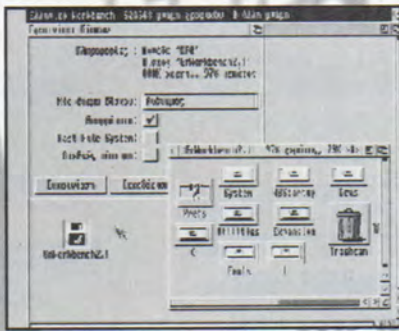
ΕΡΩΤΗΣΗ 3: Με ποια λειτουργικά συστήματα της Αμιγα είναι συμβατό το ελληνικό WorkBench;

ΟΝΟΜΑ: ΕΠΩΝΥΜΟ :.....
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ : Τ.Κ.: ΠΩΛΗ
ΤΗΛ: ΗΜ/ΝΙΑ ΓΕΝΝΗΣΗΣ:
ΤΥΠΟΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ: ΕΚΔΟΣΗ ROM:
ΗΜ/ΝΙΑ:.....



ΕΛΛΗΝΙΚΟ WORKBENCH

ΤΟ ΠΙΟ ΟΛΟΚΛΗΡΩΜΕΝΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ



7.900 δρχ.!!*
 & 660 έξοδα
 αποστολής

*ΤΙΜΗ ΧΩΡΙΣ ΦΠΑ

- **Εκτυπώνει ελληνικό κείμενο** σε σχεδόν όλους τους εκτυπωτές της ελληνικής αγοράς.
- Περιέχει άψογα σχεδιασμένες **ελληνο-λατινικές γραμματοσειρές οθόνης** για όλες τις εφαρμογές της Amiga, καθώς και **γραμματοσειρές Compugraphic**, που μπορούν να δώσουν μεγέδη από 1 έως 999 σημεία, κατάλληλες για εργασίες εκτύπωσης, video, ray-tracing και multimedia.
- Υποστηρίζει **μετατροπές ελληνικού κειμένου** από και προς Amiga, MS-DOS, Windows, Macintosh.
- Περιέχει **πρόγραμμα αυτόματης διόρθωσης** των εφαρμογών που δεν δέχονται ελληνικό κείμενο.
- **Χρησιμοποιεί το πρότυπο κωδικοποίησης** κειμένου του Ελληνικού Οργανισμού Τυποποίησης **ΕΛΟΤ 928**, που έγινε διεθνώς αποδεκτό ως ISO8859-7 (International Standards Organization).
- Συνεργάζεται αρμονικά με όλες τις εκδόσεις του Λειτουργικού Συστήματος μετά την 2.04.
- Είναι απολύτως συμβατό με όλες τις εφαρμογές της Amiga.
- Παραδίδεται σε 8 δισκέτες (έκδοση για ROM 2.0 - περιλαμβάνεται ολόκληρο το Workbench 2.1) ή σε 4 δισκέτες (έκδοση για ROM 3.0) με ελληνικά προγράμματα εγκατάστασης και εγχειρίδια χρήσης.
- Είναι το πρώτο από μια σειρά βημάτων που ακολουθούν...

ΓΙΑΤΙ Ο ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΜΙΛΑ ΤΗ ΓΛΩΣΣΑ ΜΑΣ, ΟΧΙ ΕΜΕΙΣ ΤΗ ΔΙΚΗ ΤΟΥ

Το Ελληνικό Workbench απαιτεί οποιαδήποτε Amiga με ROM έκδοσης 2.04 (37.175), ή μεταγενέστερη, 512 KB μνήμη και μια μονάδα δίσκου. Οι χρήστες του Ελληνικού Workbench χάνουν 100 KB από τη μνήμη του υπολογιστή, η οποία αποδεδεύεται αυτόματα με την αλλαγή σε Αγγλικά από τα προγράμματα προτιμήσεων του Workbench και το κλείσιμο των προγραμμάτων διαχείρισης διατάξεων ηλεκτρολογίου.

Ελληνικό Workbench
 ΤΟ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΤΗΣ AMIGA
 ΠΛΗΡΩΣ ΕΞΕΛΛΗΝΙΣΜΕΝΟ ΚΑΙ ΟΧΙ ΜΟΝΟ

ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΑΓΟΡΑΣΤΗ

Όνοματεπώνυμο:
 Επάγγελμα:
 Διεύθυνση:
 Πόλη:
 Ταχ. Κώδ.: Τηλ:
 Αρ. Ταυτ.: Εκδ. Αρχή:
 Υπολογιστής: Εκδ. ROM:

ΚΑΡΤΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ

υπογραφή
 ολογράφως

Το Ελληνικό Workbench θα βρίσκεται στο ταχυδρομείο της περιοχής σας σε μία εβδομάδα περίπου. Το πακέτο θα πρέπει να το παραλάβετε σφραγισμένο με ταινία ασφαλείας από την AC Software Eng. και θα στοιχίσει 7.900 + 1.420 ΦΠΑ + 1.000 δρχ. έξοδα συστημένης αντικαταβολής.

Υπογράφοντας αυτή την κάρτα αποδέχεστε τους όρους περί κλοπής πνευματικής ιδιοκτησίας. Οι όροι αυτοί σας απαγορεύουν τη μεταβίβαση, μεταπώληση και δανεισμό του πακέτου που θα παραλάβετε. Το πακέτο αυτό θα περιέχει πολλά από τα προσωπικά σας στοιχεία και σειριακούς αριθμούς, σε κρυπτογραφημένη μορφή, πράγμα που μας εξασφαλίζει τη μοναδικότητα του κάθε

αντιγράφου. Επίσης, θα πρέπει να είναι σφραγισμένο με ταινία ασφαλείας της AC Software Engineering και μέσα σε επίσης σφραγισμένο φάκελο. Αν για οποιοδήποτε λόγο το προσωπικό σας αντίγραφο βρεθεί στα χέρια τρίτου, θα υπέχετε τις συνέπειες του νόμου περί κλοπής πνευματικής ιδιοκτησίας.

HINTS 'N' TIPS

SONIC CD (SEGA CD)

Στην αρχική οθόνη, εκεί όπου εμφανίζεται ο Sonic και σας ζητάει να πατήσετε Start για να παίξετε, πατήστε: πάνω, κάτω, κάτω, αριστερά, δεξιά και B. Αν το κάνετε σωστά, θα εμφανιστεί ένα μενού, απ' όπου θα επιλέξετε το επίπεδο που θέλετε να παίξετε. Με αυτό το κόλπο μπορείτε να παίξετε μόνο το συγκεκριμένο επίπεδο και μετά να επιστρέψτε στην οθόνη του τίτλου για να επιλέξετε άλλη πίστα.

NBA JAM (SUPER NES)

Αν θέλετε να έχετε μια αδιαπέραστη άμυνα, στην οθόνη του Tonight's Match-up, πατήστε κάποιο κουμπί (οποιοδήποτε) πέντε συνεχόμενες φορές και την πέμπτη φορά κρατήστε το πατημένο, μέχρι να ενεργοποιηθεί το κόλπο. Το αποτέλεσμα θα το δείτε στον αγώνα!

SYNDICATE (AMIGA)

Αν θέλετε να ξεκινήσετε από την αρχή του παιχνιδιού έχοντας στην τσέπη σας 100 δισεκατομμύρια δολάρια, δεν έχετε παρά να μεταφερθείτε στην οθόνη επιλογών και να ονομάσετε την εταιρία σας ROB A BANK. Αν πάλι θέλετε να επέμβετε στο χρόνο του παιχνιδιού, τότε ονομάστε την εταιρία σας WATCH THE CLOCK.

MAGIC BOY (SUPER NES)

Μεταφερθείτε στην οθόνη επιλογών και ζητήστε να βάλετε κωδικό, και πολύ απλά επιλέξτε την πίστα που θέλετε.

Wet World 1: LKLLK LKLLK
Plastic Place 1: GGGG HHHH
Future Zone 1: FTBC FTBC
Sand Land 2: JLKD JLKD

CONSOLES & COMPUTERS

Wet World 2: SQTH SQTH
Plastic Place 2: RPBC CBPR
Future Zone 2: JLNMRQDB

NBA JAM (MEGA DRIVE/SUPER NES)

Προσωπικότητων συνέχεια: Μήπως θα θέλατε να δείτε το σχεδιαστή του παιχνιδιού Mark Turmell να παίζει στη δική σας ομάδα; Αν ναι, τότε εκεί όπου θα σας ζητηθεί να βάλετε τα αρχικά σας, βάλτε MJT. Προσοχή, μην επιλέξετε το τρίτο γράμμα, απλώς μετακινήστε τον κέρσορα πάνω από το T. Τώρα, οι κάτοχοι SNES ας πατήσουν το πλήκτρο R, START και A, ενώ οι κάτοχοι Mega Drive το START και το A. Για να παίξει ο πρόεδρος Clinton, επιλέξτε ARK και στο τρίτο απλώς μετακινήστε τον κέρσορα πάνω του. Οι κάτοχοι SNES ας πατήσουν τα πλήκτρα L, R και X, ενώ στο Mega Drive το START και το A. Για τον αντιπρόεδρο AL Gore, επι-

λέξτε τα αρχικά NET. Στο τρίτο γράμμα (T) απλώς αφήστε τον κέρσορα πάνω του, χωρίς να το επιλέξετε. Οι κάτοχοι SNES ας πατήσουν τα πλήκτρα L, R και A, ενώ οι κάτοχοι Mega Drive το START και το B.

SUPER EMPIRE STRIKES BACK (SUPER NES)

Επίπεδο 2: MRWNPL
"3: NLBJJF
"4: DGBDPL
"5: TCCPSJ
"6: RCWJMF
"7: JRGRTD
"8: MDBNMR
"9: GTLCNP
"10: WWBGHF
"11: PGBNBH
"12: DLPMMD
"13: TNPSPL
"14: SHRBLW
"15: LNGPNN
"16: FSFMSR
"17: FCPDPC
"18: HPLSHJ

SUPER STAR WARS (SUPER NES)

Αν θέλετε να αποκτήσετε 5 continues επιπλέον, στην οθόνη "Press Start" πατήστε τα εξής πλήκτρα: X, B, B, A και Y. Αν το κάνετε σωστά, θα ακούσετε μια κραυγή.

ASTERIX AND THE GREAT RESQUE (MEGA DRIVE)

Μερικοί κωδικοί που θα κάνουν πιο εύκολη τη ζωή σας:

Επίπεδο 3: CONDOR
"4: VIENNA
"5: AVALON
"6: DULCIS

ALIEN BREED (PC)

Οι κωδικοί των επιπέδων:

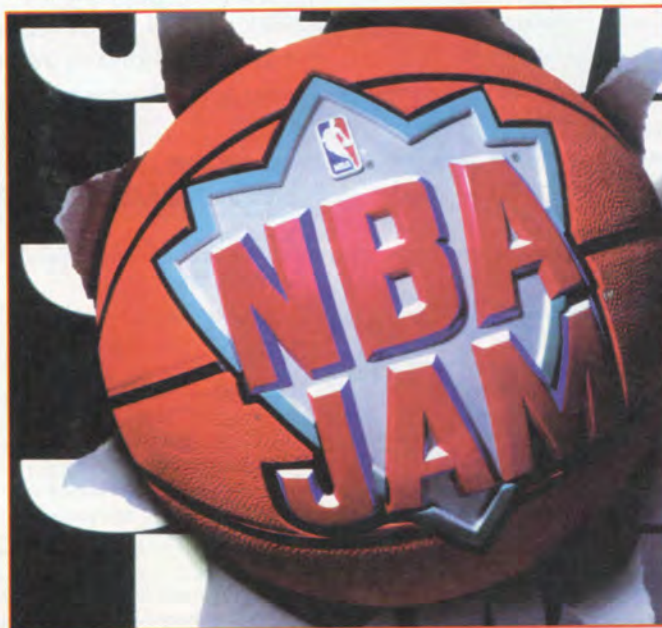
1: AAJIHGDDC
2: CGGHDGCDG
3: HDICICII
4: IDHEHDGCC
5: AAAABAAAA
6: CCGDGBBBB
7: HHIAAJJIG
8: GGDDJJHFD
9: JIECBFGFF
10: HGGEDDCCB
11: HHHGFGDCC
12: IHDCGHGFF

CHUCK ROCK (GAME GEAR)

Επίπεδο 2: 7G09M
"3: NN6E3
"4: 84AKC

SPACE HARRIER (MASTER SYSTEM)

Για άπειρες ζωές στο high score γράψτε αντί για το όνομά σας XXXXXXXXXXXX (11 φορές το X). Αν, πάλι, θέλετε να φτάσετε λίγο πριν από το τέλος, τότε βάλτε με μεγάλη προσοχή



HINTS 'N' TIPS

τον κωδικό που ακολουθεί:
p1jDjZKO9mZpeEljioxoGUHC.

WORLD CUP (NES)

2ος αγώνας: 10310
3ος " : 30709
4ος " : 01509
5ος " : 22006
6ος " : 72111
7ος " : 11511
8ος " : 42411
9ος " : 62600
10ος " : 60209
Ημιτελικά : 22310
Τελικά : 12810

WOLFCHILD (SUPER NES)

Στο τέλος του πρώτου επιπέδου σκοτώστε τον ιπτάμενο αρχηγό. Τη στιγμή που πεθαίνει και εσείς σηκώνετε τα χέρια σας, πατήστε ταυτόχρονα A, B και START. Αυτό θα έχει ως αποτέλεσμα στο επόμενο επίπεδο να είστε αόρατος.

STREETS OF RACE (GAME GEAR)

Στην οθόνη επιλογών μετακινήστε τον κέρσορά σας στην επιλογή sound test και επιλέξτε το 11. Τώρα πατήστε ταυτόχρονα το 1 και το 2. Στη συνέχεια θα εμφανιστεί και άλλο ένα μενού, το οποίο σας επιτρέπει να μεταφερθείτε στην πίστα που θέλετε.

ALTERED BEAST (MEGA DRIVE)

Στην εισαγωγική οθόνη πατήστε το Start και το B για να εμφανιστεί ένα μενού, όπου θα μπορείτε να προσθέσετε ζωούλες στο δύσκολο έργο που σας περιμένει. Αν πάλι θελήσετε να αποκτήσετε άπειρα continues, τότε μόλις σκοτωθείτε, κρατήστε πατημένο το Start και το A.

CONSOLES & COMPUTERS

KID DRACULA (GAME BOY)

Επίπεδο 2: 5613
" 3: 3272
" 4: 7283
" 5: 5346
" 6: 7225
" 7: 5539
" 8: 7158

ROAD RASH 2 (MEGA DRIVE)

Κωδικοί για τα επίπεδα, αλλά και οι καλύτερες μηχανές που θα κάνουν πιο εύκολο το έργο σας.

ΕΠΙΠΕΔΟ 1

Alaska: 00D8 110N
Hawaii: 00DH 101B
Tennessee: 035P 1130
Arizona: 02J0 117G
Vermont: 02U9 10F5

Σε αυτό το σημείο θα έχετε στην τσέπη σας 7,750 δολάρια και μπορείτε να αγοράσετε την Banzai 600 με 6,500 δολάρια.

ΕΠΙΠΕΔΟ 2

Alaska: 05BH Q10S

Hawaii: 038B 1MIV
Tennessee: 041Q AN33
Arizona: 05RB 2N73
Vermont: 06IR QMFC
Τώρα, τα μετρητά σας είναι 14,500 δολάρια και μπορείτε να αγοράσετε την Banzai 750(N) με 14,000.

ΕΠΙΠΕΔΟ 3

Alaska: 08DA 3N0P
Hawaii: 0AUB 3M1D
Tennessee: 06A4 3C30
Arizona: 08T4 RD7M
Vermont: 0DE5 RCF8
Μετρητά 27,500 και μπορείτε να αγοράσετε την Banzai 711 με 22,500.

ΕΠΙΠΕΔΟ 4

Alaska: 0G04 KC0K
Hawaii: 09ET C918
Tennessee: 0DQD 4932
Arizona: 0J4T 4976
Vermont: 0NGD 49FE
Μετρητά 46,500 και μπορείτε να αγοράσετε την Diablo 1000(N) με 38,000.

ΕΠΙΠΕΔΟ 5

Alaska: 0QQT 590V
Hawaii: 0F6L 5J13

Tennessee: 0M44 5J3L
Arizona: 0U1K 5I7D
Vermont: 25U5 5JFD

FACTORY PANIC (GAME GEAR)

Επίπεδο 1: TSMDCV
"2: TTNDCV
"3: TVPDCV
"4: TZTDCV
"5: THBDCV
"6: THBEDW
"7: THBGFY
"8: THBKJC
"9: THBSRK
" 10: THCSSL
" 11: THESUN
" 12: MQANCZG
" 13: MSCNCZG
" 14: MWGNCZG
" 15: MEONCZG
" 16: MEOODAH
" 17: MEOVJGN
" 18: MEOCROV
" 19: MEPCSPW
" 20: MERCURY

PENGO (GAME GEAR)

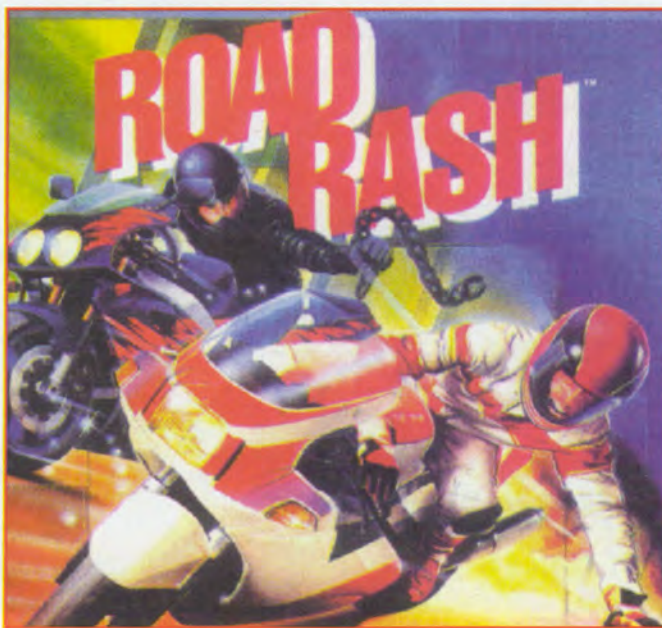
Κρατήστε πατημένα το 1 και το 2, πατήστε πάνω και μετά 2 φορές το Start. Θα εμφανιστεί μια οθόνη, απ' όπου μπορείτε να επιλέξετε επίπεδο, αλλά και να προσθέσετε όσες ζωές θέλετε.

CANNON FODDER (AMIGA)

Καταπληκτικό αλλά και αρκετά δύσκολο. Λοιπόν, πάντε στην save οθόνη και αντί για κάποιο όνομα, γράψτε JOOLS. Αμέσως θα δείτε ότι ο αρχηγός της ομάδας σας θα γίνει στρατηγός!

GAIN GROUND (MEGA DRIVE)

Αν στην οθόνη επιλογών πατήσετε A, C, B και C, τότε θα εμφανιστεί μια επιλογή μέσω της οποίας θα μπορείτε να μεταφερθείτε σε οποιοδήποτε επίπεδο του παιχνιδιού επιθυμείτε. ☺





α με αναγνωρίσετε από το θολό βλέμμα, τους μαύρους κύκλους γύρω από τα μάτια, τον τρόπο με τον οποίο σέρνω τα πόδια μου στους δρόμους...

Θα με αναγνωρίσετε από το χλωμό δέρμα, την ανέκφραστη όψη, την αναχωρητική διάθεση...

Θα με αναγνωρίσετε από τα κενά στην ομιλία, την προβληματική άρθρωση, τους αφύσικους συνειρμούς...

Με λένε Ηλία Μανεισιώτη και είμαι Internet alcoholic. Δεν φανταζόμουν την επίδραση που θα είχε πάνω μου η "καλωδίωση", η είσοδος στη Μήτρα (κατά Gibson ευαγγέλιον), η επαφή με την οιονεί πραγματικότητα του Internet. Η όλη υπόθεση ξεκίνησε σαν παιχνίδι. Δύο-τρία FTP, κάποια mail σε φίλους που σπουδάζουν στην Αμερική, αυτή ήταν η πρώτη φάση. Η συνειδητοποίηση της παντοδυναμίας του μέσου σηματοδοτεί την αρχή της δεύτερης φάσης. Δεν ξέρω ποια θα είναι η τρίτη φάση και στο σημείο όπου βρίσκομαι δεν με ενδιαφέρει. Δεν ψάχνω για αντίδοτο ή θεραπεία. Αναζητώ απλώς τρόπους ικανοποίησης των βιολογικών αναγκών μέσω του Internet, ώστε

να μην αναγκάζομαι σε διακοπή της σύνδεσης.

If you know something mail me... Εχω σταματήσει να απαντώ σε τηλεφωνήματα...

Mail part II

Στο On-Line του προηγούμενου τεύχους είδαμε τη διαδικασία αποστολής ενός μηνύματος σε κάποιον ο οποίος έχει διεύθυνση στο Internet. Τώρα θα εξετάσουμε τη διαδικασία ανάγνωσης κάποιου μηνύματος που έχουμε λάβει από ένα χρήστη.

Όταν κάνετε login στον υπολογιστή, αυτός σας ειδοποιεί για το αν έχετε mail με ένα μήνυμα του τύπου: "You have mail". Ανάλογα με την παραμετροποίηση του συστήματος, ενδέχεται να δείτε και ένα μήνυμα "You have new mail" όταν έρθει κάποιο νέο mail.

Για να δείτε τα νέα μηνύματα, δώστε την εντολή mail. Θα εμφανιστεί ένας κατάλογος, όπως αυτός που ακολουθεί, με τον αποστολέα, την ημερομηνία και την ώρα άφιξης, το μέγεθος του μηνύματος και το Subject.

Αν δεν υπάρχουν νέα mails, το σύστημα θα σας ειδοποιήσει με ένα μήνυμα του τύπου: "No mail for <user-id>"

```
/u/lucifer 416$ mail
SCO System V Mail (version 3.2) Type ? for help.
"/usr/spool/mail/lucifer": 15 messages 15 unread
U 15 richardh Thu May 26 08:36 64/2701
Internet Maddress (fwd)
U 14 root@mtv.com Thu May 26 01:23 82/4346
Today's Cyber-Sleaze Report
U 13 FUTUREC@UAFSYSB. Wed May 25 21:00
39/1916 Re: co-reading
U 12 FUTUREC@UAFSYSB. Wed May 25 18:32
```

n line

```
Mailbox is '/usr/spool/mail/lucifer' with 6 messages [ELM 2.4 PL22]
```

N	1	May 30	bogart@ikaros.edu. (39)	
N	2	May 30	bogart@athina.edu. (20)	Internet
0	3	May 29	bogart@ikaros.edu. (23)	
0	4	May 28	Kyriakakis Vangeli (29)	WANTED etairies pou na antiproswpeyo
0	5	May 26	Kyriakakis Vangeli (68)	Re: Pythia & Internet Connection
0	6	May 24	Mihail Mallindreto (26)	

```
!=pipe, !=shell, !=help, <n>=set current to n, /=search pattern
a)lias, C)opy, c)hange folder, d)elete, e)dit, f)orward, g)roup reply, m)ail,
n)ext, o)ptions, p)rint, q)uit, r)eplay, s)ave, t)ag, u)ndelete, or e(x)it
```

Command:

```
CTALK | DCD CTS | No Log | 19200N NORM | ANSI | 06:09 | 0
```



```

Athena          Monday 30 May 1994          lucifer
~/lucifer

Main Menu
F1 Electronic Mail
F2 Telnet
F3 File Transfer (ftp)
F4 Finger
F5 Searching Utilities
[F6 World Wide Web (WWW)]
F7 Gopher Client
F8 Various Commands
Esc Exit this menu

TALK | DCD CTS | No Log | 19200N NORM | ANSI | 04:54 256

```

```

Lynx default home page

WELCOME TO LYNX AND THE WORLD OF THE WEB

You are using a WWW Product called Lynx. For more information about
obtaining and installing Lynx please choose About Lynx

The current version of Lynx is 2.3. If you are running an earlier
version PLEASE UPGRADE!

INFORMATION SOURCES ABOUT AND FOR WWW
* For a description of WWW choose Web Overview
* About the WWW Information Sharing project
* WWW Information By Subject
* WWW Information By Type

OTHER INFO SOURCES
* Best of the Web - Contest '94
* University of Kansas CWIS
* O'Reilly & Ass. Global Network Navigator
* Nova-Links: Internet access made easy
* NCSA: Network Starting Points, Information Resource Meta-Index
* Hytelnet database: Telnet information resources
* All the Gopher servers in the world

TALK | DCD CTS | No Log | 19200N NORM | ANSI | 04:44 0

```

114/5701 Re: My last post, etc.

U 11 info@ivory.educo Wed May 25 05:40
281/13999 E-d-u-p-a-g-e 05/24/94

U 10 mmalli@leon.nrcp Tue May 24 17:40 24/918

U 9 uther+pagan@DRYC Tue May 24 07:13

361/15131 Pagan digest Volume 4, Issu

U 8 uther+pagan@DRYC Tue May 24 06:53

763/38246 Pagan digest Volume 4, Issu

U 7 uther+pagan@DRYC Tue May 24 06:36

740/37879 Pagan digest Volume 4, Issu

U 6 adie Tue May 24 02:09 168/8886

U 5 adie Tue May 24 02:09 757/40685

U 4 adie Tue May 24 02:09 566/29007

U 3 root@mtv.com Tue May 24 01:25 84/4462

Today's Cyber-Sleaze Report

U 2 root@mtv.com Tue May 24 01:24 84/4462

Today's Cyber-Sleaze Report

>U 1 bogart@ikaros.ed Mon May 23 13:52 23/975 &

Ο χαρακτήρας "&" είναι το mail prompt, όπου δίνετε τις εντολές διαχείρισης του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου. Το ">" αριστερά από ένα μήνυμα δηλώνει το τρέχον μήνυμα. Για να διαβάσετε ένα μήνυμα, δώστε απλώς τον αντίστοιχο αριθμό. Αφού διαβάσετε κάποιο mail, θα βρεθείτε πάλι στο prompt &. Δίνοντας τις κατάλληλες εντολές, μπορείτε να απαντήσετε στο mail, να το διαγράψετε ή να το αποθηκεύσετε σε αρχείο.

Για να απαντήσετε σε mail δώστε "r", αφού το διαβάσετε, ή "r number" για να απαντήσετε στο μήνυμα με τον αριθμό που δηλώνετε στο number. Η διαδικασία απάντησης σε mail είναι η ίδια με αυτή της αποστολής, αλλά τώρα πλέον δεν απαιτείται η εισαγωγή της διεύθυνσης του παραλήπτη.

Για να διαγράψετε ένα μήνυμα που έχετε λάβει, δίνετε "d" ή "d number". Για να αποθηκεύσετε ένα mail σε κάποιο αρχείο, δίνετε την εντολή "s number filename", όπου number ο αριθμός του μηνύματος και filename το όνομα του αρχείου.

Αν βγείτε από το mail με την εντολή "q", τα μηνύματα που έχετε διαβάσει θα αποθηκευτούν στο αρχείο mbox, το οποίο βρίσκεται στο home directory κάθε χρήστη (πρόσβαση σε αυτό έχει μόνο ο κάτοχός του).

Αν βγείτε με "x", τα μηνύματα θα παραμείνουν στο

inbasket σας. Για να δείτε μηνύματα που είναι αποθηκευμένα στο mbox, δίνετε την εντολή "mail -f". Το αποτέλεσμα της φαίνεται στη συνέχεια.

SCO System V Mail (version 3.2) Type for help.

"/u/lucifer/mbox": 6 messages

6 bogart@ikaros.ed Wed May 11 15:14 25/1183
ytalk

5 bogart@pasifae.e Wed May 11 13:00 16/676

4 lucifer Fri May 13 22:22 22/560 Wired

3 NNEWS-Request@VM Sat May 14 00:47

79/5014 You are now subscribed to t

2 gabor@theseas.nt Mon May 16 19:35 30/1058
Yassou :)

> 1 infodroid@wired. Tue May 17 20:25 20/697
Majordomo results &

Αυτά προς το παρόν... Στο επόμενο On-Line θα αναφερθούμε στο FTP και το TELNET, ενώ -χώρου επιτρέποντος- θα εξετάσουμε utilities όπως gopher, www, archie, τα οποία λειτουργούν ήδη στην CompuLink.

Virtually

Ηλίας Μανεισιώτης

lucifer@athena.compulink.forthnet.gr

```

Internet Gopher Information Client v1.1beta

Root gopher server: gopher2.tc.umn.edu

--> 1. Information About Gopher/
2. Computer Information/
3. Discussion Groups/
4. Fun & Games/
5. Internet file server (ftp) sites/
6. Libraries/
7. News/
8. Other Gopher and Information Servers/
9. Phone Books/
10. Search Gopher Titles at the University of Minnesota <?>
11. Search lots of places at the University of Minnesota <?>
12. University of Minnesota Campus Information/

Press ? for Help, Q to Quit, M to go up a menu
TALK | DCD CTS | No Log | 19200N NORM | ANSI | Page: 1/1 | 05:31 169

```

PLANESCAPE CAMPAIGN SETTING



για σας! Το Planescape είναι ένας κόσμος για παιχνίδι, με κοιτίδα τη φανταστική και αλλόκοτη πόλη του Sigil, που είναι ταυτόχρονα η πύλη για το πέρασμα σε όλους τους πλανήτες. Εδώ οι άνθρωποι συμβιώνουν με σατανικούς αντιπάλους - σύμφωνα με τη διαστρεβλωμένη αντίληψη που επικρατεί στον κόσμο αυτόν - γιατί σε αυτούς τους πλανήτες αυτό που μετρά για την επιβίωση είναι η σωστή στάση.

Αυτό το campaign σας εισάγει σε όσα είναι απαραίτητα για να εξερευνήσετε όλους τους πλανήτες, ενώ περιέχει επίσης κανόνες, πληροφορίες για την πόλη του Sigil, τους διαχωρισμούς των χαρακτήρων που μπορούν να λάβουν μέρος ως παίκτες στο παιχνίδι, τέρατα, χάρτες και πολλά άλλα. Η τιμή του Planescape είναι 9.675 δραχμές και είναι ένα campaign της TSR για το AD&D και για όλα τα επίπεδα παικτών.

Aν έχετε κουραστεί πλέον από τους ίδιους και τους ίδιους παλιούς επικούς κόσμους, τότε υπάρχει, επιτέλους, ένα campaign

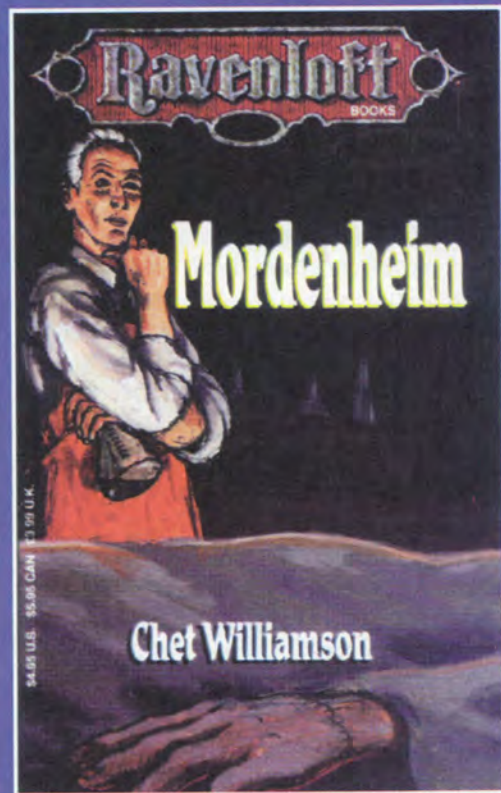
THE COMPLETE BOOK OF VILLAINS

Aυτό το βιβλίο είναι ένας απαραίτητος οδηγός για τη δημιουργία και το χειρισμό σημαντικών και προκλητικών αντιπάλων. Πολύ λίγοι Dungeons Masters επαναπαύονται αποκλειστικά στους δημιουργημένους από την TSR κόσμους και χαρακτήρες. Οι περισσότεροι φτιάχνουν δικούς τους κόσμους και περιπέτειες, για τις συναντήσεις με τις ομάδες των παικτών τους. Πηγές από το Complete Book of Villains αποτελούν σημαντικότατο βοήθημα για τον DM, ο οποίος χρειάζεται λίγες αηλιά καλές ιδέες για να φτιάξει κάτι εντελώς ξεχωριστό από ένα συνθησιμένο αντίπαλο. Το Complete Book of Villains είναι ένα βοηθητικό εγχειρί-



διο κανόνων της TSR, χρήσιμο σε κάθε Dungeon Master. Η τιμή του είναι 4.950 δραχμές.

MORDENHEIM



Δύο νεκροί εκπαιδευόμενοι νεκρομάντις αποδέχονται την πρόσκληση να βοηθήσουν στις έρευνές του τον Victor Mordenheim - που είναι ο αντίστοιχος για τον κόσμο του Ravenloft, Dr Frankenstein. Ο Mordenheim επιθυμεί να ζωντανέψει τη νεκρή σύζυγό του και να διοχετεύσει το πνεύμα της σε ένα καινούριο ζωντανό σώμα.

Ο τρόμος των νεοφερμένων φτάνει στο αποκορύφωμά του, όταν ένας από αυτούς -για την ακρίβεια μια όμορφη γυναίκα- πέφτει θύμα απαγωγής του Adam, του φριχτού δημιουργήματος του δόκτορα Mordenheim. Από τη στιγμή αυτή ξεκινά ένας μαραθώνιος ενάντια στο χρόνο, με μάχες εναντίον λυκανθρώπων, εκδικητικών Vistain και όλων των άλλων δυνάμεων του σκότους.

Το Mordenheim είναι το όγδοο βιβλίο της σειράς Ravenloft και η τιμή του είναι 2.250 δραχμές.

ΗΜΕΡΟΛΟΓΙΟ DRAGONLANCE 1995



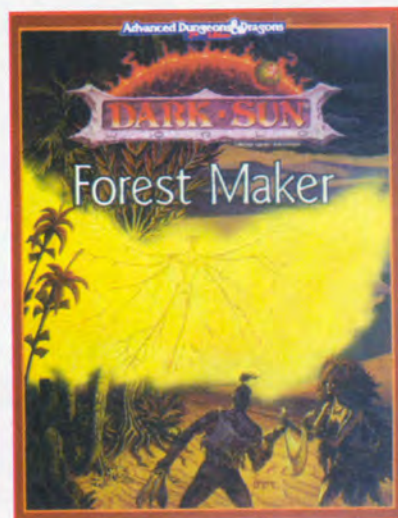
Περισσότερα από δώδεκα, μεγέθους και ποιότητας πόστερ, έργα από τον κόσμο του Dragonlance και άλλους δημοφιλείς κόσμους της TSR. Οι καλλιτέχνες της TSR είναι παγκοσμίως γνωστοί για την ποιότητα και τη φαντασία των έργων τους. Οι βραβευμένοι καλλιτέχνες, που συμμετέχουν στην έκδοση του ημερολογίου για το 1995, είναι οι Brom, Fred Fields, Jeff Easley και Robh Ruppel. Κοστίζει 3.150 δραχμές.



FOREST MAKER

Υψηλών επιπέδων χαρακτήρες αγωνίζονται, κόντρα στο χρόνο, να λύσουν ένα τρομακτικό μυστήριο σε αυτή την περιπέτεια, η οποία διαδραματίζεται στον κόσμο του Dark Sun. Από τους δρόμους του Tyr, που "ψήνονται" από τον ήλιο, μέχρι τα ενισχυμένα τείχη του Altaruk, οι παίκτες αναζητούν την τοποθεσία ενός δάσους με πυκνή βλάστηση, που φημολογείται ότι μεγαλώνει με μαγικές δυνάμεις στις αμμώδεις ερήμους της μεγάλης Alluvia. Η αναζήτηση αυτή θα οδηγήσει, άραγε, στη σωτηρία του Athas ή στην καταστροφή του;

Το Forest Maker είναι μια περιπέτεια της TSR για τον κόσμο



του Dark Sun και διατίθεται στην τιμή των 4.500 δραχμών. Είναι κατάλληλη για επίπεδα 11-13.

FIRST QUEST

Χρησιμοποιήστε την τεχνολογία του Audio CD και περάστε με τον ευκολότερο τρόπο στον κόσμο του AD&D. Στο ίδιο κουτί θα βρείτε όλα όσα πρέπει να γνωρίζετε για να παίξετε τη 2η έκδοση του AD&D.

Το Audio CD θα είναι για εσάς η εισαγωγή στο τι είναι γενικά τα παιχνίδια ρόλων, ενώ περιλαμβάνονται επίσης ακουστικές περιπέτειες με ειδικά ηχητικά εφέ, βιβλία σχετικά με το παιχνίδι, Dungeon Master Screen, χάρτες, πησαστικές φιγούρες, ζάρια και άλλα πολλά. Το First Quest είναι ένας νέος τρόπος εισαγωγής στο σύστημα του παιχνιδιού AD&D με CD και διατίθεται στην τιμή των 9.700 δραχμών.

Μπορείτε να το προμηθευτείτε από όλα τα γνωστά καταστήματα στρατηγικής και φαντασίας.



Aπό το μεγάλο χαλκοπράσινο κουτί του Planescape ξεχειλίζει ένα απίστευτο καλειδοσκόπιο των πιο εξωτικών περιπετειών στην ιστορία των παιχνιδιών ρόλων. Αν οι ήρωες πιστεύουν ότι δεν υπάρχουν πια προκλήσεις για τα μέτρα τους, στην ασήμαντη κουκκίδα που αποτελεί ο κόσμος τους στο γιγάντιο φόντο του Πρώτιστου Υλικού Επιπέδου (Prime Material Plane), ίσως να είναι έτοιμοι να δρασκελίσουν το κατώφλι των άλλων διαστάσεων ύπαρξης του σύμπαντος (Multiverse).

Τέσσερα πολυσέλιδα τεύχη, τέσσερις έγχρωμοι χάρτες διπλής όψεως και ένα έγχρωμο τετράπτυχο DM Screen είναι το πρώτο υλικό για το νέο campaign του Advanced Dungeons & Dragons.

Τα σχέδια και οι χρωματισμοί είναι εξαιρετικής ποιότητας, ενώ το βαρύ χαρτί που χρησιμοποιήθηκε εγγυάται αντοχή σε μακρόχρονη χρήση. Κάθε επίπεδο είναι ένας απέραντος κόσμος, με δικούς του φυσικούς, ηθικούς και μαγικούς νόμους.

Ολοι όσοι χρησιμοποιούν ξόρκια ή μαγικά αντικείμενα, πρέπει να είναι προετοιμασμένοι για ευχάρι-

PLANESCAPE

Η περιπέτεια των διαστάσεων

• του **Θ. Καηφόπουλου**



στες ή πολύ δυσάρεστες εκπλήξεις. Το Αιθερικό (Ethereal) Επίπεδο είναι ο συνεκτικός ιστός του Πρώτιστου Υλικού και των Εσώτερων (Inner) Επιπέδων.

Τα Στοιχειακά (Elemental) Επίπεδα - δηλαδή της Γης, της Φωτιάς, του Νερού και του Αέρα - είναι η πρωταρχική πηγή των βασικών συστατικών κάθε μορφής ύλης στο σύμπαν. Εκεί όπου αυτά τέμνονται μεταξύ τους εκτείνονται τα Παραστοιχειακά (Paraelemental) Επίπεδα του Καπνού, του Μάγματος, της Λάσπης και του Πάγου.

Εκεί όπου τέμνονται τα Στοιχειακά Επίπεδα με το Επίπεδο Θετικής Ενέργειας (Positive Energy) εκτείνονται τα Ημιστοιχειακά (Quasielemental) Επίπεδα της Αστραπής, της Ακτινοβολίας, των Ορυκτών και του Ατμού.

Εκεί όπου τέμνονται τα Στοιχειακά Επίπεδα με το Επίπεδο Αρνητικής (Negative) Ενέργειας εκτείνονται τα Ημιστοιχειακά Επίπεδα της Στάχτης, της Σκόνης, του Κενού και του Αλατος.

Ξεχάστε τη βαρύτητα και τους γνωστούς τρόπους κίνησης. Εδώ το πιο σημαντικό είναι η δύναμη του νου και, φυσικά, οι απαραίτητες μαγικές προφυλάξεις για τις συνθήκες που επικρατούν.

Παράφρονες νάνοι σκάβουν παθιασμένα μέσα στα απύθμενα σπλάχνα του Επιπέδου της Γης, αναζητώντας παρθένα πετράδια και αγνό σίδηρο που αξίζει πιο πολύ από την καρδιά ενός γήινου βασιλείου. Τρομερές στρατιές Efreeti και Dao συμπλέκονται μέ-



ρατα γρανάζια, τα οποία διαπλέκονται σε όλες τις κατευθύνσεις. Φυσικά, εδώ είναι άχρηστη η wild magic.

Τι είδους όντα δρουν στο Planescape; Οι primes είναι χαρακτήρες που προέρχονται από το Πρώτιστο Υλικό Επίπεδο, ενώ οι planars προέρχονται από κάποιο άλλο επίπεδο.

Οι αιτούντες (petitioners) είναι ψυχές νεκρών που ξαναπήραν υπόσταση στο επίπεδο που αντιστοιχεί στην ηθική τους τοποθέτηση. Οι πληρεξούσιοι (proxies) είναι οι ισχυροί υπηρέτες των θεών. Κατά την κρίση του DM, οι παίκτες θα πάρουν χαρακτήρες που είναι planars ή primes από οποιονδήποτε από τους κόσμους του AD & D.

Αν επιλέξουν την κατηγορία των planars, μπορούν να επιλέξουν ανάμεσα στις εξής φυλές: ανθρώπους, μισοξωτικά, κριόμορφους κενταύρους που ονομάζονται bariaurs, σκελετώδεις githzerai ή μυστηριώδη tieflings.

Στην τελευταία φυλή ανήκουν όντα, τα οποία, ενώ έχουν ανθρώπινη όψη, έχουν αλλοιωθεί περίεργα από τη μαγεία των επιπέδων. Οι δυνατές κλάσεις των χα-

ρακτήρων είναι λίγο πολύ οι γνωστές από το Players' Handbook. Εκείνο που είναι εξαιρετικά σημαντικό στο Planescape είναι η επιλογή παράταξης (faction). Οι παρατάξεις είναι οργανώσεις όντων, τα οποία διαπνέονται από την ίδια φιλοσοφία και κοσμοθεωρία για το νόημα και τη φύση του σύμπαντος. Τα μέλη, ανεξάρτητα από φυλή ή κλάση, υπάγονται σε κάποια ιεραρχία, επικεφαλής της οποίας είναι ο factol.

Στο κέντρο του Μεγάλου Δακτύλιου βρίσκονται οι Εξώτοποι (Outlands), ο κόσμος της απόλυτης ουδετερότητας.

Όσο πλησιάζει κάποιος στην περιφέρεια των Εξώτοπων, το έδαφος παίρνει βαθμιαία τα χαρακτηριστικά του γειτονικού Εξώτερου Επιπέδου, ώσπου φτάνει κάποιος στην αντίστοιχη πύλη προς αυτό το επίπεδο.

Σε όλη την έκταση των Εξώτοπων υπάρχουν διασπαρμένες πόλεις, οχυρά και άλλες εγκαταστάσεις των πιο απίθανων όντων από διάφορα επίπεδα. Εδώ θα ζήσουν οι χαρακτήρες τις πρώτες πραγματικά δύσκολες περιπέτειές τους, προτού ριψοκινδυνέψουν στα Εξώτερα Επίπεδα.

Στο κέντρο των Εξώτοπων, εκεί όπου υποτίθεται ότι εκμηδενίζονται όλες οι μαγικές δυνάμεις θνητών και θεών, βρίσκεται η Sigil, που αποκαλείται Πόλη των Πυλών.

Εδώ βρίσκονται πύλες προς κάθε επίπεδο και κάθε κόσμο του Πρώτιστου Υλικού Επιπέδου. Φυσικά, μπορεί να τις χρησιμοποιήσει μόνο όποιος κατέχει τα κατάλληλα κλειδιά.

Η Sigil είναι το πετράδι που όλες οι δυνάμεις του σύμπαντος ποθούν να προσθέσουν στο στέμμα τους. Όμως ακόμα και αν κάμψουν την αντίσταση των ουδέτερων δυνάμεων που εξουσιάζουν τους Εξώτοπους, οι φιλοδοξίες τους πεθαίνουν μπροστά στις πύλες της Sigil, γιατί εδώ είναι απόλυτη επικυρίαρχος η Κυρία του Πόνου (Lady of Pain). Αλίμονο στους ασύνετους θνητούς που θα διασχίσουν το δρόμο της ή θα τολμήσουν να τη λατρέψουν.

Κομματιάζονται ακαριαία επάνω στις λεπίδες της ή τρελαίνονται για πάντα. Εκείνοι δε οι οποίοι θα απειλήσουν σοβαρά την εξουσία της, καταλήγουν γοργά στους Λαβυρίνθους - τις εφιαλτικές φυλακές που αυτή δημιουργεί στο Αιθέρικό Επίπεδο.

Η τρομερή μορφή της κοσμεί το λογότυπο του Planescape. Στη Sigil θα ζήσουν οι χαρακτήρες τις πρώτες περιπέτειές τους, αυτές που περιέχει το κουτί του Planescape.

Αυτή είναι μια σύντομη πρόγευση των φοβερών και θαυμαστών που περιλαμβάνει το νέο campaign του Advanced Dungeons & Dragons. Οι ασύλληπτες περιπέτειες των άλλων διαστάσεων αρχίζουν στην Κάισσα.

τηλεαγορα

MAIL ORDER SERVICES



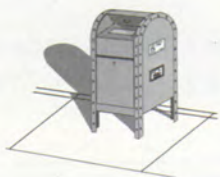
Η αναζήτηση τελείωσε εδώ.
Απλοποιήστε τις αγορές σας!

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



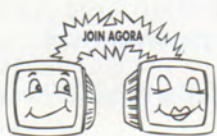
ΤΗΛΕΦΩΝΙΚΑ

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,	MNP5	9241518	2400 bps,	MNP5
9242218	9600 bps,	MNP5	9227606	2400 bps,	MNP5
9242220	9600 bps,	MNP5	9227665	2400 bps,	MNP5
9242227	9600 bps,	MNP5	9229128	2400 bps,	MNP5
9242247	9600 bps,	MNP5	9244306-11	2400 bps,	v. 42, MNP5
9241747	2400 bps,	MNP5	9245910-13	2400 bps,	v. 42, MNP5
9241478	2400 bps,	MNP5			

ΑΡΙΘΜΟΣ ΣΥΝΔΕΣΗΣ ΜΕΣΩ HELLASPAC: 315 0202100

ΜΕ ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΚΑΡΤΕΣ



Ο πιο σύγχρονος τρόπος αγορών τώρα στη
διάθεσή σας!

Αποστολές σε όλη την Ελλάδα

ΤΩΡΑ, ΔΩΡΕΑΝ
ΑΠΟΣΤΟΛΗ ΓΙΑ
ΑΓΟΡΕΣ ΑΝΩ ΤΩΝ
15.000 ΔΡΧ.

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 & 6.2 Γ' έκδοση Σελίδες 256	2.100
G4.	WINDOWS 3.1 Γ' έκδοση Σελίδες 330	2.100
G5.	WORDPERFECT 5.1 Β' έκδοση Σελίδες 314	2.100
G6.	WORDPERFECT 5.1 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 284	2.100
G7.	EXCEL 3.0 Σελίδες 164	2.100
G8.	WINDOWS 3.0 Σελίδες 256	2.100
G9.	WINDOWS NT Σελίδες 464	2.500
G10.	WORD 6.0 Σελίδες 280	2.100
G11.	WORDPERFECT 6 ΓΙΑ DOS Σελίδες 368	2.100
G12.	MS-DOS 6 Γ' έκδοση Σελίδες 250	2.100
G13.	EXCEL 5 Σελίδες 328	2.100
G14.	WORDPERFECT 6 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 352	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 Σελίδες 280	3.200
H5.	ΠΡΟ-ΠΟ & ΛΟΤΤΟ Σελίδες 263	2.900
H6.	ADVENTURES Βιβλίο Τρίτο Σελίδες 336	4.500
H7.	Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΗΣ MICROSOFT Σελίδες 416	3.600
H8.	VIRUS SCAN Σελίδες 80 Συνοδεύεται από δισκέτα 1.44 MB	2.600

BUSINESS/MANAGEMENT

ΔΥΝΑΜΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΤΟΥ MANAGEMENT

(Σειρά BUSINESS INSTITUTE OF MANAGEMENT)

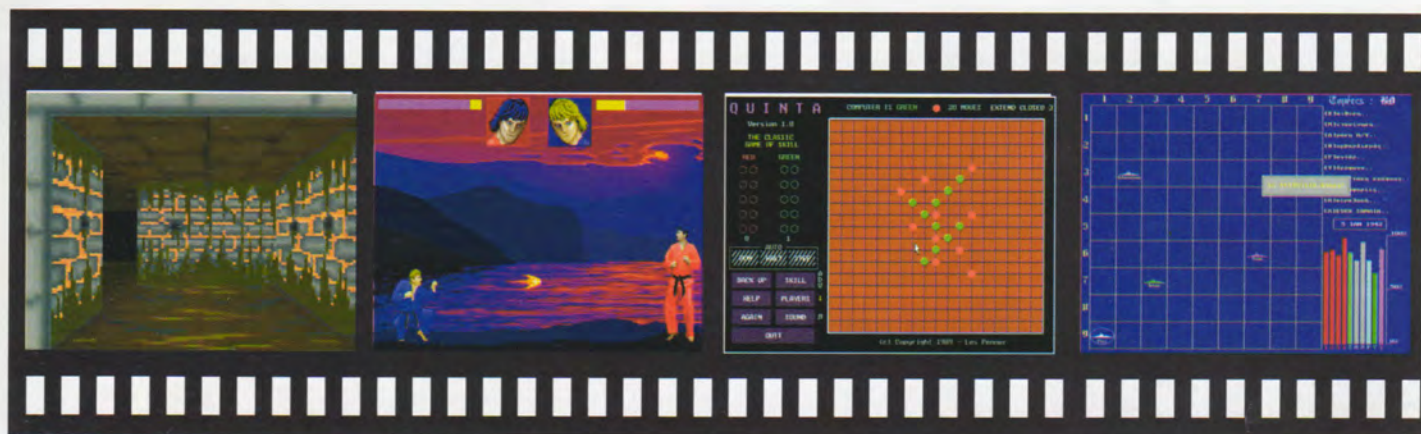
ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
B1.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ MARKETING Σελίδες 80	1.600
B2.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΗΜ. ΣΧΕΣΕΙΣ Σελίδες 100	1.600
B3.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ Σελίδες 100	1.600
B4.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ PROJECT MANAGEMENT Σελίδες 112	1.600
B5.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΙΑΠΡΑΓΜΑΤΕΥΣΕΙΣ Σελίδες 104	1.600
B6.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΚΙΝΗΤΡΩΝ Σελίδες 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 ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΧΡΟΝΟΥ Σελίδες 104	1.600
B11.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΤΟΥ STRESS Σελίδες 112	1.600
B12.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΤΑΞΗ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΩΝ ΚΕΙΜΕΝΩΝ Σελίδες 96	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 Γ' έκδοση	2.700
M4.	DIRECT MAIL Σελίδες 234	2.700
M5.	MANAGEMENT ΚΑΙ ΜΙΚΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ Σελίδες 210	2.700
M6.	MARKETING ΣΕ ΠΕΡΙΟΔΟ ΚΡΙΣΗΣ Σελίδες 248	3.600

τηλεαγορα
MAIL ORDER SERVICES

Το PC MASTER μαζί με το PC GAMES
σας χαρίζουν ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ
ΕΝΑ GAMES DISK 3.5"
με ΠΟΛΛΑ-ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΑ GAMES!



ΔΙΣΚΕΤΑ ΙΟΥΝΙΟΥ

- **ANCIENTS - DEATH WATCH:** Φοβερό Role Playing Game, από τα καλύτερα Shareware του είδους. (DOS)
- **ONE MUST FALL:** Μία Freeware διασκευή του δημοφιλούς Street Fighter. (DOS)
- **QUINTA:** Ένα από τα δημοφιλέστερα board games στον υπολογιστή σας. (DOS)

Και το πρόγραμμα του αναγνώστη γι' αυτό το μήνα:

- **ΑΤΛΑΝΤΙΚΟΣ 1942:** Ένα πολύ καλό παιχνίδι στρατηγικής. (DOS)



+



+



ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ ΜΑΖΙ, ΣΑΣ ΔΙΝΟΥΝ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ

