

ΤΟ ΣΥΓΧΡΟΝΟ ΕΝΗΜΕΡΩΜΕΝΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ COMPUTERS & GAMES

USER

ΤΕΥΧΟΣ 61

ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ 1995

ΑΡΧ. 900

ΔΩΡΟ
ΔΙΣΚΕΤΑ 3.5

MEGA REVIEW
FULL THROTTLE

LOST EDEN

WARRIORS

STAR TREK
THE NEXT
GENERATION

ΑΦΙΕΡΩΜΑ ΣΤΙΣ ΣΧΟΛΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

ΣΧΟΛΗ COMPUTER GRAPHICS **INTERGRAPHICS**

ΤΜΗΜΑΤΑ: **3D ANIMATION - MULTI MEDIA**

Για τους
αποφοίτους Λυκείων
λειτουργούν

MONOETH & ΔΙΕΘ
τμήματα σε
MACINTOSH & P.C.

Επίσης λειτουργούν
TACHYPPYΘMA TΜΗΜΑΤΑ
30 και 40 ωρών
για όλα τα
προγράμματα **D.T.P.**
ΣΕ **MACINTOSH & P.C.**

**Δώρο
H/Y 486**

Η **INTERGRAPHICS**
είναι η μόνη εξειδικευμένη
Σχολή στα computer graphics
με πολυετή και βαθιά γνώση στις
γραφικές τέχνες και με
εργαστήρια εξοπλισμένα
με Macintosh και P.C.

ΔΙΔΑΣΚΟΝΤΑΙ ΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ:

Mac

ILLUSTRATOR
QXPRESS
PHOTOSHOP

PC

COREL DRAW
PAGE MAKER
PHOTO STYLER
VENTURA
3 B2
PHOTO PAINT

Αποφοιτώντας το μονοετές ή το διετές
τμήμα είστε ειδικευμένοι ταυτοχρόνως ως:

Γραφίστας Ηλεκτρονικής
Σχεδίασης Εντύπου - Μακετίστας
Σελιδοποιός
Σχεδιαστής
Ενθέτης Φωτογραφίας
Επεξεργαστής Εικόνας

Επιχειρήσεις που μπορείτε να εργαστείτε:

Διαφημιστικές, Τηλεοπτικοί Σταθμοί,
Περιοδικά, Εφημερίδες, Εκδοτικοί Οίκοι,
Μοντέρνα Τυπογραφία, Ατελιέ Φωτο-
αναπαραγωγής, Δημιουργικά Γραφεία
και γενικά στον χώρο των
Γραφικών Τεχνών.

Η Σχολή παρέχει σε όλη την διάρκεια της
φοίτησης τα εργαστήριά της για απεριόριστη
πρακτική εξάσκηση και εκτός
ωραρίου μαθημάτων.

Ως αυριανός ελεύθερος επαγγελματίας
έχεις δωρεάν τεχνική ενημέρωση και
υποστήριξη για κάθε
σου πρόβλημα.

Η Σχολή παρέχει απεριόριστη
βοήθεια για εύρεση εργασίας.

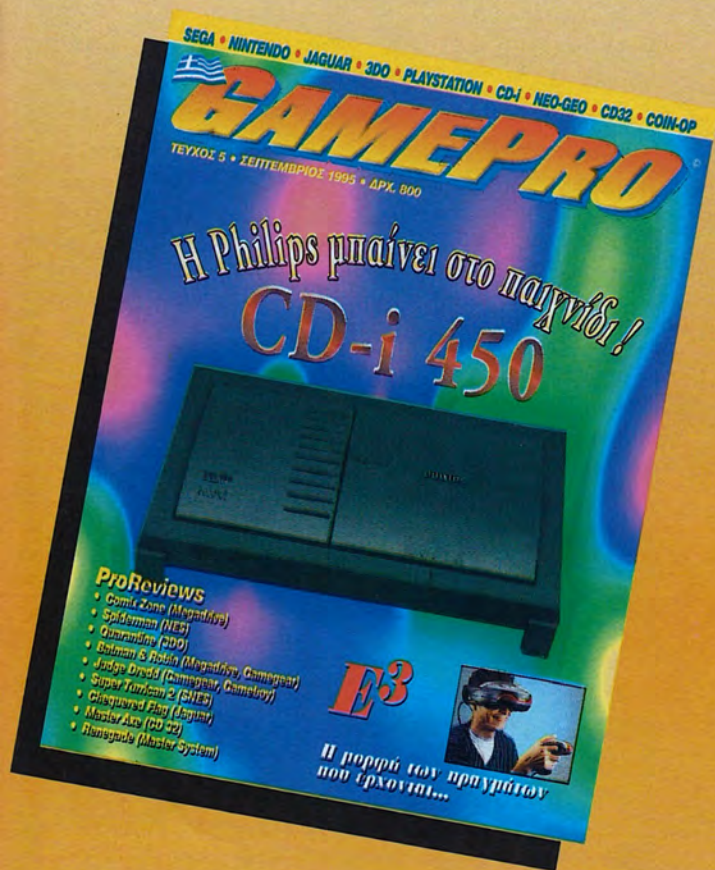
Προσκομίζοντας αυτό
το κουπόνι κατά την
εγγραφή σας θα έχετε
από την Σχολή μας
δώρο ένα H/Y 486



ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ ΕΛΕΥΘΕΡΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ

Αριστέιδου 10-12 πλ. Κλαυθμώνος ΤΗΛ: 32.54.158 - 32.27.294 - 32.39.681 FAX: 32.55.229

ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ ΣΤΟ GAMEPRO



- TEST: **CD-i 450**

Η Philips μπαίνει στο παιχνίδι!

- **ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO**

*Η μεγαλύτερη έκθεση του κόσμου.
Παρουσίαση από το Los Angeles*

Ακόμη...

- Όλες οι εξελίξεις στον χώρο των video games
- Τι ετοιμάζουν η **SEGA**, η **Commodore**, η **ATARI**, η **Philips**, η **Nintendo** και η **SONY**
- Ποιά coin up θα εμφανιστούν και πότε;

GAMEPRO : O Press Stork

USER

ΑΡΙΘ.ΦΥΛΛΟΥ 61 ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ • 95



4 ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

7 ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ

8 POWER ON NEWS

12 PREVIEWS

15 ΑΦΙΕΡΩΜΑ

Ενα μοναδικό αφιέρωμα στις σχολές πληροφορικής.

22 ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ

Η Bullfrog αποκαλύπτει το μυστικό της επιτυχίας της και τι μας επιφυλάσσει για την νέα περίοδο.

26 MEGA REVIEW FULL THROTTLE

Τέρμα τα γκάζια και η μουσική...

30 IRON CROSS

Ενα μέτριο παιχνίδι στρατηγικής και πολέμου.

32 STRIKER '95

Και το ποδόσφαιρο καλά κρατεί..

34 WARRIORS

Όσοι πιστοί των Beat'em up προσέλθετε.

38 PERFECT GENERAL II

Ενα δύσκολο, εθιστικό και προκλητικό παιχνίδι στρατηγικής.

42 LOST EDEN

Το πρωτότυπο θέμα του, ανεβάζει αυτό το adventure ψηλά.

46 FRONT LINES

Ακόμα ένα παιχνίδι στρατηγικής...

48 ZYCONIX

Η Accolade χτύπησε στην Amiga με αυτό το tetris-clone παιχνίδι.

50 PROTOTYPE

Εχουμε και shoot'em up.

52 STAR TREK THE NEXT GENERATION "A FINAL UNITY"

Ότι και να πούμε λίγο θα είναι. Διαβάστε και θα καταλάβετε.

56 KIRD'S QUEST

Καμμία πολύτως σχέση με King's Quest. Ενα παιχνίδι σκέψης για Amiga.



ΠΛΑΤΩΝΟΣ 134
ΤΗΛ. 5144 943

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ
ΚΩΣΤΑΣ ΜΠΟΥΚΗΣ

ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΑΪΔΙΝΗΣ

ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ
ΒΑΣΙΛΗΣ ΣΑΜΙΟΣ

ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ
ΠΑΥΛΟΣ "ShadowCaster" ΔΗΜΟΠΟΥΛΟΣ

ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ/ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ

ΠΑΥΛΟΣ ΨΗΛΟΣ
ΓΙΩΡΓΟΣ ΜΠΑΤΣΟΝΙΑΣ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΤΣΟΠΑΝΕΛΗΣ
ΘΟΔΩΡΗΣ ΛΑΪΝΑΣ
DEREK DELA FUENTE
ΚΩΣΤΑΣ ΜΑΝΟΣ
ΚΥΡΙΑΚΟΣ ΣΤΑΜΟΥ
ΛΕΩΝΙΔΑΣ ΚΑΠΑΡΟΓΛΟΥ

ΕΙΔΙΚΟ ΡΕΠΟΡΤΑΖ
ΒΑΣΩ ΒΕΡΒΕΡΑΚΗ

ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ
ΝΤΟΡΑ ΤΖΟΥΒΑΡΑ

ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΣΦΥΡΑΚΗΣ

ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ
ΒΑΣΙΛΗΣ ΛΟΥΜΗΣ

ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ - DTP
ΜΑΡΙΑ ΚΑΝΔΙΑ

ΑΓΓΕΛΙΕΣ - ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ
ΕΦΗ ΔΗΜΗΤΡΑΚΟΠΟΥΛΟΥ

ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ ΦΙΛΜ
DELTA GRAPH
ΤΗΛ.: 5148032

ΕΚΤΥΠΩΣΗ
ΚΑΡΑΛΗΣ
ΤΥΠΟΕΚΔΟΤΙΚΗ

ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ
Π. ΟΚΤΩΡΑΤΟΣ

Απαγορεύεται η ολική ή μερική αναδημοσίευση και αναπαραγωγή χωρίς έγγραφη άδεια της εταιρίας DELTA GRAPH ΕΠΕ. Οι απόψεις που εκφράζουν οι συντάκτες στα άρθρα τους, δεν αποτελούν απαραίτητα και θέση του περιοδικού. Οτιδήποτε υλικό παραδίδεται στο περιοδικό περιέρχεται αυτόματα στην κατοχή του, χωρίς υποχρέωση επιστροφής.

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ
Ελλάδα: 9.000
Κύπρος: 9.900

58 ΠΑΛΙΑ ΤΕΥΧΗ

Όλα τα τεύχη του User μαζεμένα σε δύο σελίδες. Μην το χάσετε.

60 ΤΡΙΣΔΙΑΣΤΑΤΟΣ ΤΗΛΕΟΠΤΙΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ

Η άλλη όψη της τηλεόρασης.

62 15 ΧΡΟΝΙΑ ΦΑΓΟΥΡΑ

Για όσους ξύνονται.

64 WINDOWS 3.1

Μάθετε με τον πιο απλό τρόπο τα Windows.

66 ΤΕΤΑΡΤΗ ΔΙΑΣΤΑΣΗ

Μία άλλη διάσταση στον χώρο των υπολογιστών.

68 WORKBENCH

Η στήλη που είναι αφιερωμένη στους Amiga Users.

70 ΧΟΡΕΥΟΝΤΑΣ ΜΕ ΤΑ BYTES MEN ARE BACK..

72 SPELL SHOP

Οι λύσεις των πιο επίκαιρων adventures.

84 ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΤΟΥ ΚΑΛΟΥ ΠΑΙΚΤΗ MENZOBERANZAN

Όλοι οι χάρτες αυτού του εντυπωσιακού RPG.

86 TIPS

Δύο σελίδες με τα πιο καυτά tips.

88 ΟΔΗΓΙΕΣ ΓΙΑ ΤΗ ΔΙΣΚΕΤΑ

Διαβάστε τις πριν είναι αργά.

90 ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

95 ΑΓΓΕΛΙΕΣ

THOMAS SOFT

COMPUTER & SOFTWARE

ΣΟΛΩΜΟΥ 30 ΑΘΗΝΑ ΤΗΛ: (01)3832551 - 3815362

ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ Η/Υ 486

- PENTIUM 75 Mhz: 300.000
- PENTIUM 90 Mhz: 336.000
- PENTIUM 100 Mhz: 372.000
- ME PCI DIAMOND STEALTH 64,
2mb VRAM + 75.600

ΤΑ ΠΑΡΑΠΑΝΩ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ
MINI TOWER CASE
8 mb RAM
PCI SVGA 1 mb ως 2 mb
Floppy drive 1,44 mb
Πληκτρολόγιο 101 keys

- INTEL 486 DX2-66: 144.000
- INTEL 486 DX4-100: 180.000
- AM486DX4-100: 140.400
- Cx486DX2-66: 128.400
- Cx486DX2-80: 132.000
- UMC486Sx-40: 120.000

• ΑΛΛΑΓΗ ΣΕ SVGA 1MB
VL-BUS 1024 DAC 16,7 MIL + 19.200

ΤΑ ΠΑΡΑΠΑΝΩ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ
MINI TOWER ΜΕ ΣΥΝΟΛΙΚΑ 5 ΘΕΣΕΙΣ
CHIPSET: SIS 85C471 ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΜΕΝΟ ΣΕ

PENTIUM: ZIF SOCKET

BIOS: AMI

ΥΠΟΔΟΧΕΣ ΚΑΡΤΩΝ ISA: 7x16 BIT

ΥΠΟΔΟΧΕΣ ΚΑΡΤΩΝ VLB: 3x32BIT

ΜΝΗΜΗ CACHE: 126 kb

ΘΕΣΕΙΣ ΓΙΑ ΜΝΗΜΗ*4 ΘΕΣΕΙΣ ΓΙΑ SIMMS

ΤΩΝ 72 PINS

ΕΓΚΑΤΕΣΤΗΜΕΝΗ ΜΝΗΜΗ: 4MB ΓΙΑ 1SIMM

72PIN

ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΜΝΗΜΗΣ: ΩΣ 128MB ON

BOARD

ΟΔΗΓΟΣ ΔΙΣΚΕΤΑΣ: 3,5" - 1,44 mb

SVGA CARD: SVGA 256 ΕΠΕΚΤΑΣΙΜΗ ΣΤΑ

512 kb

ΕΛΕΓΚΤΗΣ ΔΙΣΚΟΥ: HDD, FDD

CONTROLLER, 2 SERIAL PORT, 1

PARALLEL PORT

ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ: 101 KEYS, ME

ΕΛΛΗΝΙΚΟΥΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ

ΣΚΛΗΡΟΙ ΔΙΣΚΟΙ

- HDD 420 MB: 42.000
- HDD 630 MB: 54.000
- HDD 850 MB: 61.800
- HDD 1280 MB: 92.400
- HDD 1600 MB: 166.800

MONITOR

- 14" color - 66.000
- 15" color - 114.000
- ADI 16" color - 117.600

GAMES PC - CD ROM

- FULL THROTTLE
- REBEL ASAULT II
- DISC WORLD
- LITTLE BIG ADVENTURE
- KINGS QUEST VII
- LEGEND OF KYRANDIA 1,2,3
- HELL

- KLICK AND PLAY
- CYBERWAR
- T.F.X.
- SEVEN QUEST
- 101 SEX POSITION (άνω των 18 ετών)
- WING COMMANDER III
- DARK SUN

UPGRADE

ΣΕ ΟΛΑ ΤΑ ΜΟΝΤΕΛΛΑ

ΠΕΡΙΦΕΡΙΑΚΑ
ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ
ΦΙΛΤΡΑ
ΚΑΘΑΡΙΣΤΙΚΑ
ΔΙΣΚΕΤΕΣ
ΔΙΣΚΕΤΟΗΚΕΣ
ΚΑΛΥΜΑΤΑ
MOUSE
MOUSE PAD

ΚΑΙ ΟΠΩΣ ΠΑΝΤΑ
Η ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΣΕ
COMPUTER GAMES
UTILITIES

AMIGA NEW GAMES


- COLONIZATION
- RALLY CHAMPIONSHIP
- OBSESSION
- KIRUS QUEST
- WORLD CLASS RUGBY '95
- VIRO COP
- SUPER CARS II
- FORMULA 1 '95
- MASH
- BUBBLE & SQUEAK
- THE LAST REFUCE
- POWER DRIVE
- TOWER OF THE SOUL
- ARCADE SNOOKER
- TIMEKEEPERS

P.C. NEW GAMES

- OUTPOST (WIN)
- BRETT HULL HOCKEY
- PINBALL MANIA
- LITTLE BIG ADVENTURE
- STAR DUST
- SUPER KARTS
- WORD HOCKEY '95
- FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN
- BRUTAL-PAWS OF FURY
- FRANCE II SCENERY
- HONGKONG SCENERY
- THE PERFECT GENERAL II
- SIM TOWER (WIN)
- SLIPSTREAM 5000
- PYRO TECHNICA
- ORIGAMO
- ZIG-ZAG (WIN)
- EPIC PINBALL ENCHANCED
- NEW ZEALAND SCENERY
- OUT RIDGE
- MANCESTER UN
- SUPER SPEED
- ULTIMATE SOCCER MANAGER
- WUKUNG
- MINIATURE SPACE GOLF
- THE LAST EICHHOFF
- VIRTUAL POOL
- STRIKER '95
- WARRIORS
- JAGGED ALLIENCE

ΣΤΕΛΝΟΝΤΑΙ ΠΑΝΤΟΥ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ - ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΦΠΑ 18%
ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΙΣΧΥΟΥΝ ΕΩΣ ΕΞΑΝΤΛΗΣΕΩΣ ΤΟΥ ΣΤΟΚ

Τι συμφορά και αυτή. Η περίοδος του καλοκαιριού έφθασε στο τέλος της και σιγά σιγά όλοι οι "κατεργάρηδες" επιστρέφουν στους πάγκους τους. Πω, πω τώρα που το σκέφτομαι ανοίγουν και τα σχολεία. Καλύτερα να αλλάξω θέμα γιατί σας βλέπω και εσάς και εμένα να μας "παίρνει από κάτω". Ειδικά όταν ανήκεις στην κατηγορία εκείνων των άτυχων που δεν χάρηκαν τις ομορφιές του καλοκαιριού (θα τον βρω τον εκδότη, δεν θα τον βρω) τότε είναι πραγματικά για αυτοκτονία. Η μόνη κατηγορία στην ζεστή Αθήνα ήταν η δουλειά που κάναμε για να βελτιώσουμε και να αλλάξουμε το αγαπημένο σας περιοδικό. Μετά από πολύωρη σκέψη και πολυήμερη εργασία το αποτέλεσμα ήταν μία τόσο εξωτερική όσο και εσωτερική αλλαγή, την οποία ελπίζουμε να βρίσκεται τουλάχιστον υπέροχη (δεν επιτρέπω κανέναν άλλο χαρακτηρισμό). Αλλά ας περάσουμε στα θέματά μας για να σας αφήσω να απολαύσετε με την ησυχία σας το τεύχος που κρατάτε στα χέρια σας. Μετά από τις καθιερωμένες στήλες των News και Previews υπάρχει ένα κατατοπιστικό αφιέρωμα στις σχολές πληροφορικής που πιστέψτε με βγήκε με πολύ κόπο, ιδρώτα και διεξοδικής έρευνας. Στη συνέχεια μπορείτε να διαβάσετε μία αποκλειστική και μοναδική συνέντευξη με την εταιρεία, της οποίας τα παιχνίδια της χαρακτηρίστηκαν ως τα πλέον πρωτότυπα, την Bullfrog. Θα μάθετε όλα τα μυστικά της καθώς επίσης τα σχέδιά της και τα παιχνίδια που σκοπεύει να κυκλοφορήσει. Full Throttle. Είναι ο τίτλος που δεσπόζει στα παιχνίδια αυτόν το μήνα και φυσικά αυτός που κέρδισε επάξια τον τίτλο του Mega Review. Τα καλά adventures όμως δεν τελειώνουν με το Full Throttle. Star Trek the next generation και Lost Eden είναι δύο ακόμα τίτλοι που θα κόψουν την ανάσα των "adventurάδων". Ο πρώτος έχει να επιδείξει μία μοναδική κινηματογραφική ατμόσφαιρα ενώ ο δεύτερος το μυστήριο και το ενδιαφέρον που προκαλεί το σενάριο και το θέμα του. Η στρατηγική έκανε έντονη την παρουσία της σε αυτό το τεύχος με τα Perfect General II



και Front Lines. Τέλος, όσον αφορά τα παιχνίδια δεν πρέπει η φίλοι των Beat'em up να χάσουν το πρωτότυπο και εντυπωσιακό από τεχνικής απόψεως Warriors. Οι Amiga users επιβάλλεται να διαβάσουν την στήλη του Workbench, η οποία είναι αφιερω-

μένη αποκλειστικά στην Amiga και παρουσιάζει μία ιστορική αναδρομή του μηχανήματος που έφθασε τόσο ψηλά την Commodore. Κάπου εδώ θα σας αποχαιρετήσω μέχρι τον επόμενο μήνα. Δεν υπάρχει τίποτα άλλο να διαβάσετε σε αυτήν την σελίδα, αλλάξτε λοιπόν σελίδα και απολαύστε το νέο look του περιοδικού. Όσο για τα σχόλια και τις παρατηρήσεις σας, που αφορούν το νέο πρόσωπο του περιοδικού, στείλτε τις μέσω της αλληλογραφίας.

Ο ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ



Χίλια χίλια για το Τεύχος

(ΚΑΙ ΟΧΙ ΜΟΝΟ)

TV ΚΑΙ PC

Είναι απόλυτα φυσικό ότι σε όσο μεγαλύτερη οθόνη παίζει κάποιος ένα παιχνίδι τόσο μεγαλύτερη είναι και η οπτική απόλαυση που του προσφέρεται. Επειδή όμως τα μεγάλα μόνιτορ των 17 και 21 ιντσών κοστίζουν πάρα πολύ οι περισσότεροι από εμάς δεν μπορούν να γευτούν αυτή την πολυτέλεια. Η εταιρία Devcom φρόντισε να δώσει μία λύση παρουσιάζοντας της νέας της δημιουργία Black Window TV Encoder Pro. Αυτή η συσκευή σας επιτρέπει να γίνει η σύνδεση του video output του PC με την τηλεόραση. Ερχεται συνοδευόμενη από όλα τα απαραίτητα συμπεριλαμβανομένου και ενός τηλεχειριστηρίου και μπορεί να "πιάσει" αναλύσεις μέχρι και 800x600, με 16.7 εκατομμύρια χρώματα! Δοκιμάστε το Doom και θα ενθουσιαστείτε...



ΤΡΙΣΔΙΑΣΤΑΤΟ DOOM...

Η γνωστή εταιρία δημιουργίας συστημάτων Multimedia, Revea! Computer Products, δημιούργησε για ακόμη μία φορά αίσθηση στον χώρο. Αυτή τη φορά δεν έχει κάνει κάτι για τα Windows αλλά δημιούργησε ένα σύστημα που συνδυάζει ένα ειδικό τύπο τρισδιάστατων γυαλιών και το κατάλληλο software το οποίο μπορεί να μετατρέψει οποιοδήποτε παιχνίδι ή πρόγραμμα δύο διαστάσεων σε μία ολοζώντανη τρισδιάστατη εμπειρία. Τα γυαλιά ήδη δουλεύουν στα παιχνίδια Descent και Magic Carpet. Τα γυαλιά που είναι σχεδιασμένα στο στυλ των Rayban έχουν ήδη κυκλοφορήσει. Η εταιρία



σκοπεύει να επεκτείνει το σύστημα και σε λειτουργικά συστήματα όπως και σε διάφορες εφαρμογές (applications). Το προσφερόμενο πακέτο περιέχει εκτός από τα γυαλιά, μία 8 bit κάρτα για το PC και όλο το απαραίτητο software. Απαιτείται ένα SVGA μόνιτορ για να μπορέσει να λειτουργήσει το 3D-Max...

ΕΙΝΑΙ ΑΡΑΓΕ ΣΠΑΣΜΕΝΟ.

Σχεδιάστηκε για να ανταγωνιστεί το Natural Keyboard της Microsoft από την Cherry's. Το ErgoPlus κέντρισε αμέσως το ενδιαφέρον όσων όσων το είδαν. Σκοπός του είναι να μειώσει την αρνητική επίδραση

της έντασης η οποία προκαλείται από το επαναλαμβανόμενο πάτημα των πλήκτρων. Μπορεί να τοποθετηθεί σε οποιαδήποτε θέση και γωνία ενώ μπορεί όπως φαίνεται και στην φωτογραφία να "σπάσει" σε δύο μέρη για μία ανετότερη και πιο φυσική θέση πληκτρολόγησης.



TA CD DRIVES

ΑΝΑΠΤΥΣΟΥΝ ΤΑΧΥΤΗΤΑ...

Η τελευταία λέξη της τεχνολογίας μιλάει για εξατάχτο drive. Τα πλάνα και τα σχέδια της Wearnes μιλάνε για άμεση δημιουργία οκτατάχτου με τελικό στόχο την εμφάνιση το 1997 του φανταστικού δεκαεξατάχτου drive! Ο αντιπρόεδρος της εταιρίας Dr Tang Pen San είπε ότι σκοπός της εταιρίας ήταν να κυκλοφορήσει κατευθείαν το οκτατάχτο σύστημα αλλά αυτό δεν στάθηκε ικανό λόγω των ατελειών που παρουσιάζει το hardware των CD ROM. Το 900Kbits/sec εξατάχτο CDD-320 drive που θα διαθέτει την πατενταρισμένη τεχνολογία AudioScan έχει ήδη κυκλοφορήσει. Έχει δύο κουμπιά από μπροστά τα οποία επιτρέπουν στον χρήστη να ξεκινούν τα Cds χωρίς να χρειάζεται να χρησιμοποιούν κάποιο software όπως επίσης να κάνουν και όλες τις υπόλοιπες λειτουργίες. Ο Tang πιστεύει ότι το συγκεκριμένο σύστημα θα γίνει ένα από τα standards μόλις ξεπεραστούν οι τωρινές δυσκολίες με το hardware των υπόλοιπων drives. Επίσης σημαντική βοήθεια θα δώσουν στους κατασκευαστές τα εναγωνίως αναμενόμενα νέα Multimedia PC (MPC) standards. Είναι ακόμη άγνωστο αν θα προυποθέτουν την ύπαρξη των νέων drives ή θα περιοριστούν στα ήδη υπάρχοντα των δύο ταχυτήτων. Επίσης πολύ δυναμικά στον χώρο μπαίνει και η TEAC η οποία παρουσίασε και αυτή ένα εξατάχτο σύστημα το οποίο όπως η εταιρία υποστηρίζει είναι ταχύτερο από αυτό της Wearnes. Μόνο που ακόμη δεν έχει κάνει καμία πληροφορηση για το πότε θα το φέρει στην αγορά.



ΕΡΧΕΤΑΙ ΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΩΝ ΔΙΣΚΕΤΩΝ;

Οι μέρες των δισκετών είναι πλέον μετρημένες σύμφωνα με τα όσα υποστηρίζει η Philips. Τα σχέδια για δημιουργία μίας νέας γενιάς στην τεχνολογία των CD θα δώσουν το τελειωτικό χτύπημα στις δισκέτες. Τα CD-Erasable drives (CD-E) θα μπορούν να διαβάζουν αλλά και να γράφουν, κάτι που μέχρι σήμερα γίνεται από ξεχωριστά μηχανήματα, όχι μόνο software αλλά και audio Cd. Θα μπορούν επίσης να ξαναγράψουν τα διασκάκια του CD-E τα οποία έχουν δυνατότητα για να γραφτούν μέχρι και 1000 φο-

ρές! Αν και οι εργασίες έχουν προχωρήσει πολύ, το νέο σύστημα δεν αναμένεται να εμφανιστεί πολύ σύντομα τουλάχιστον όχι πριν από τις αρχές του επόμενου έτους. Το σύστημα εγγραφής θα διαθέτει δύο ταχύτητες γιατί όπως πιστεύουν οι υπεύθυνοι η εγγραφή σε μεγαλύτερες είναι πολύ δύσκολη. Η τιμή του ακόμη δεν έχει προσδιοριστεί αν και πιστεύουν όλοι ότι αυτό είναι το σύστημα που σε λίγα χρόνια θα αντικαταστήσει τις δισκέτες. Η Philips έχει φυσικά την υποστήριξη όλων των μεγάλων εταιριών (IBM, Ricoh, Hewlett-Packard, Mitsubishi, Mitsumi, Sony κ.α.) αν και όπως λέει δεν χρειάστηκαν πολλά έξοδα για την δημιουργία του νέου συστήματος αφού το μόνο που είχαν να κάνουν ήταν να προσθέσουν τον κατάλληλο εξοπλισμό πάνω στα ήδη υπάρχοντα CD ROM drives.

ΟΛΑ ΜΕΣΩ ΤΗΛΕΦΩΝΟΥ

Η σημερινή πραγματικότητα απαιτεί σε ένα σύγχρονο γραφείο την ύπαρξη τουλάχιστον τριών τηλεφωνικών γραμμών. Μία για το τηλέφωνο, μία για το Fax και μία για το modem. Η Boca Research χρησιμοποίησε την Voice View technology της Radish Communications και ελπίζει να περιορίσει την λειτουργία δύο τουλάχιστον από τις προαναφερθείσες λειτουργίες σε μία τηλεφωνική γραμμή. Όπως και τα υπόλοιπα modems της εταιρίας το FDVV141 είναι εύκολο στην τοποθέτηση και έρχεται με πολύ καλό software. Η μονάδα συνδυάζει, μέσα σε μία μικρού μεγέθους κάρτα, V.32bis/V.42/V.42bis data καθώς και EIA Class 2 fax modem με υποστήριξη voice-mail. Η χρησιμοποίηση της Voice View technology είναι απλή. "Φορτώνετε" το software του Radish TalkShop μέσα από τα Windows και χρησιμοποιείτε το τηλέφωνο για να τηλεφωνήσετε. Εάν αυτός που μιλάτε διαθέτει το σύστημα μπορείτε να ανταλλάξετε πληροφορίες και αρχεία ενώ μπορείτε φυσικά να παίξετε και κάποιο παιχνίδι

και όλα αυτά με το απλό πάτημα μίας επιλογής στο menu του TalkShop. Δεν χρειάζεται να αλληλέσετε τα καλώδια όταν μιλάτε την στιγμή που αποφασίσετε να μεταφέρετε δεδομένα γιατί αυτό γίνεται αυτόματα. Φυσικά κατά την διάρκεια της μεταφοράς των δεδομένων δεν θα μπορείτε να μιλήσετε... Όπως επίσης μην κατεβάσετε το ακουστικό την ώρα της μεταφοράς γιατί θα διακοπεί απότομα. Η AT&T προχώρησε ακόμη περισσότερο δημιουργώντας ένα παρόμοιο σύστημα με το όνομα VoiceSpan το οποίο επιτρέπει την συνδιάλεξη μεταξύ μίας μεταφοράς δεδομένων ειδικά εάν το αρχείο που μεταφέρεται είναι πολύ μεγάλο. Βέβαια είναι περισσότερο περίπλοκο στην σύνδεση και λειτουργία από το αντίστοιχο της Boca ενώ είναι φυσικά και ακριβότερο.



ΠΟΣΟ ΕΧΕΤΕ ΑΣΦΑΛΙΣΕΙ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΣΑΣ;

Όσο η διάδοση των υπολογιστών και κυρίως η κατοχή τους στα σπίτια αυξάνεται καθημερινά με γεωμετρική πρόοδο είναι φυσικό ότι και τα κακόβουλα σχέδια των κακοποιών προσαρμόζονται ανάλογα. Η πρόσδεση τους για να κλέψουν ένα υπολογιστή είναι πιο πολύ έντονη. Το ζήτημα όμως που ανακύπτει είναι το τι γίνεται με τα χιλιάδες μηχανήματα που ανακαλύπτει καθημερινά η αστυνομία

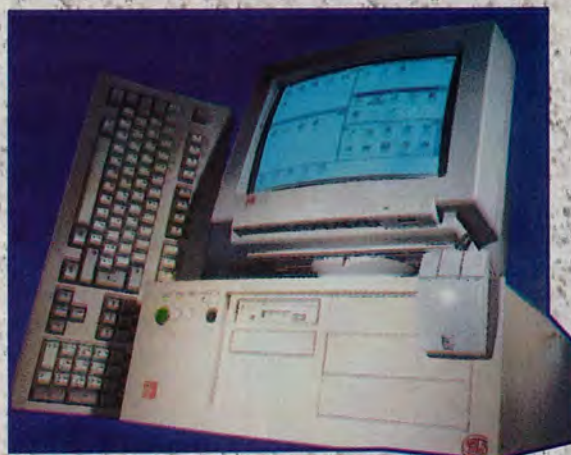


στις διάφορες εφόδους που κάνει σε παράνομες αποθήκες ή σε σπίτια κακοποιών. Μαζί με τηλεοράσεις, βίντεο και στερεοφωνικά οι αστυνομικοί βρίσκουν καθημερινά όλο και περισσότερους υπολογιστές οι οποίοι έχουν φυσικά από κάπου κληθεί. Το ερώτημα που γεννιέται αυτόματα είναι το πως θα μπορέσει η αστυνομία να επιστρέψει τους υπολογιστές στους ιδιοκτήτες. Οι υπεύθυνοι των δικαστικών αρχών επισημαίνουν ότι οι "ηλεκτρονική" εγκληματικότητα είναι πλέον πραγματικότητα και κάθε ιδιοκτήτης ενός PC θα πρέπει να απασχοληθεί. Η αστυνομία είναι εξαιρετικά δύσκολο να βρει τους κατόχους των συστημάτων που ανακάλυψε. Ακόμα και αν ο ιδιοκτήτης έχει αφήσει κάποια στοιχεία στο σκληρό του δίσκο ο χρόνος που θα απαιτηθεί για να ψάξουν το κάθε σύστημα θα είναι ιδιαίτερα μεγάλος. Πως όμως μπορείτε να βοηθήσετε την αστυνομία να αναγνωρίσει την "ταυτότητα" του υπολογιστή για να μπορέσει να σας το επιστρέψει στην περίπτωση που το βρει; Ο πιο αποτελεσματικός τρόπος είναι να χρησιμοποιήσετε το στυλό "ασφαλείας" το οποίο δημιουργήθηκε αρχικά για τις ανάγκες των αστυνομικών αρχών. Θα πρέπει φυσικά να μαρκάρετε όλα τα μέρη που συνθέτουν τον υπολογιστή σας. Εμείς ελπίζουμε να μην χρειαστεί ποτέ να σας φανεί χρήσιμη αυτή η μέθοδος αλλά καλό είναι να παίρνει κάποιος τα μέτρα του ειδικά όταν πρόκειται για κάτι τόσο απαραίτητο, όπως είναι το PC, στις μέρες μας.

Η ESCOM ΔΙΝΕΙ ΤΟ ΦΙΛΙ ΤΗΣ ΖΩΗΣ ΣΤΗΝ COMMODORE

Δύο μήνες αφότου η Escom αγόρασε την διαλυμένη αλυσίδα επιχειρήσεων Rumbelows η εταιρία αποφάσισε να δώσει ένα εντυπωσιακό ποσό για να αγοράσει άλλη μία εταιρία η οποία είχε ουσιαστικά πάψει να λειτουργεί. Εδώσε λοιπόν το τεράστιο ποσό των 12 εκατομμυρίων δοληθίων για να αποκτήσει την φίρμα αλλά και όλα τα ιδιοκτησιακά δικαιώματα της Commodore International. Η γερμανική εταιρία κατασκευής υπολογιστών είχε αρχικά προσφέρει 6 εκατομμύρια δοληθία αλλά αναγκάστηκε να δηλώσει την προσφορά ύστερα από την προσπάθεια που έκανε η Dell για να αποκτήσει η ίδια την Commodore. Η Escom αφού κατάφερε να κερδίσει την μάχη από την Dell άφησε άφωνη την κοινή γνώμη ανακοινώνοντας ότι θα προσπαθήσει να δημιουργήσει μία νέα εποχή για τα Commodore 64 αλλά και την Amiga. Η είδηση όπως ήδη είπαμε άφησε έκπληκτη την αγορά και τους ανθρώπους της. Ο αναλυτής και ένα από τα κορυφαία στελέχη της Romtec, John Ces, είπε χαρακτηριστικά: "Κατανώ την απόφαση για αγορά της εταιρίας αλλά επανακυκλοφορία του Commodore 64.. Μου είναι πολύ δύσκολο να το πιστέψω. Μήπως πρόκειται για κάποιο αστείο;" Από την μεριά της η Escom υποστηρίζει πως η πτώχευση της Commodore οφείλεται αποκλειστικά στην κακή οικονομική διαχείριση και πως η τεχνολογία της έχει ακόμη μεγάλη ζήτηση στην multimedia αγορά. Η Commodore μπήκε υπό καθεστώς υποχρεωτικής διαχείρισης πριν από ένα χρόνο παρά το γεγονός ότι η Βρετανική αντιπροσωπεία συνέχιζε να συναλλάσσεται με κάποιες από τις θυγατρικές εταιρίες. Η

Dell από την μεριά της είπε ότι ενδιαφερόταν για κάποιες πατέντες και για αυτό τον λόγο μπήκε στην διαδικασία της αγοράς. Προσπάθεια για την απόκτηση της Commodore έκανε και η Βρετανική αντιπροσωπεία η οποία όμως δεν πήρε ουσιαστικά μέρος στην διαδικασία του "πλειστηριασμού". Όπως ανακοίνωσε ο εκπρόσωπος της αντιπροσωπείας ήταν εξ αρχής αδύνατο να μπορέσουν να αντιμετωπίσουν τις προσφορές των άλλων εταιριών. Όσον αφορά την Commodore 64 τα σχέδια μιλάνε για κατάκτηση της αγοράς στην Ανατολική Ευρώπη ενώ για την δημιουργία αλλά και την εμπορική εκμετάλλευση της νέας γενιάς της Amiga υπεύθυνη θα είναι η κινεζική εταιρία Tianjin Family-Used Multimedia Co. Βασικός στόχος πάντως είναι η προσπάθεια για να μπορέσουν με κάποιο τρόπο (κάποιο adaptor δηλαδή) να συνδέονται τα PC με την Amiga. Παράλληλα η Escom έκανε ήδη μία μεγάλη αύξηση στον αριθμό των καταστημάτων που διατηρεί στην Μ.Βρετανία και από 27 τα έκανε 127 με προοπτική να γίνουν 200 μέχρι το τέλος του έτους.



CD LAND



ΤΙΤΛΟΙ CD ROM

ENCAPTA '95
WAR PLANES
REBEL ASSAULT
STAR TREK THE NEXT
GENERATION
CINEMANIA '95
WRATH OF THE GODS
MYST
THEME PARK
LEGEND OF KYRANDIA III
KINGS QUEST VI
DARK FORCES
TERROR FROM THE DEEP
CYBERIA
NBA LIVE 95
FULL THROTTLE
DRAGON LORE II
FLIGHT UNLIMITED
THE DAEDALUS AND
COUNDER
GUILTY
WHO SHOT JONY ROCK
LOST EDEN
B.C. RACERS
CIVIL WAR
IRON CROSS
COMAND AND CONQUER
RAOVENLOFT II
PRISONER OF ICE
STONE KEEP

ΜΕΤΑΦΟΡΑ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ ΣΕ CD ΑΠΟ ΤΑΠΕ - HARD DISK - ΔΙΣΚΕΤΕΣ - DAT



CD-DRIVE

TOSHIBA5302 4xSPEED 65000
SCSI 3601 4,4xSPEED 89000
SCSI 3501 4,5xSPEED 95000
SCSI 6xSPEED CALL
PHILIPS 2xSPEED 37.000

ΔΙΣΚΟΙ CD-R

PHILIPS 1990
KODAK 2000
NO-NAME 1850

ΚΑΙ 250 ΑΚΟΜΑ ΤΙΤΛΟΙ

MOTHER SOYO 486	24.000
ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ 486DX2/80	30.000
ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ DX4/100	35.000
RAM 4MB 72PIN	36.000
RAM 8MB 72PIN	70.000
H. DISK 540MB	45.000
H. DISK 1.2GB	87.000
MONITOR DAEWOO COLOR N.I. LR.15"	89.000
VCA CARD S3 1MB TRUE COLOR	19.000
EPSONPRINTER STYLOUS 720	155.000

ΠΑΝΩ ΑΠΟ 50 ΤΙΤΛΟΙ
3DΟ
ΝΕΟ GEO CD
ΤΙΜΕΣ
ΕΚΠΛΗΞΗ

ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ
ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ
ΕΛΛΑΔΑ

Ρ.ΦΕΡΡΑΙΟΥ 32 - ΜΟΣΧΑΤΟ ΤΗΛ: 9380347 - ΤΗΛ/ΦΑΧ: 9308924
ΠΩΛΗΣΗ
ΧΟΝΔΡΙΚΗ-ΛΙΑΝΙΚΗ
ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΦΠΑ 18%
ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΙΣΧΥΟΥΝ ΕΩΣ ΕΞΑΝΤΛΗΣΕΩΣ ΤΟΥ STOCK

PREVIEW

ΔΥΟ ΝΕΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Η Rocket Science είναι μία νέα εταιρία στον χώρο της δημιουργίας video games η οποία ήδη με τα πρώτα της παιχνίδια έγινε γνωστή σε όλο τον κόσμο ως μία από τις ανερχόμενες δυνάμεις στην μεγάλη βιομηχανία των video games. Στην Ελλάδα αντιπροσωπεύεται από την

BMG μία από τις μεγαλύτερες εταιρίες στον κόσμο στον χώρο των media η οποία είναι γνωστή στην Ελλάδα από την συνεργασία που έχει με γνωστούς καλλιτέχνες όπως οι Στέφανος Κορκολής, Χρήστος Δάντης, Λευτέρης Πανταζής, Αλέξη, Κωνσταντίνα αλλά και μεγάλους διεθνείς stars όπως οι Whitney Houston, Nirvana, Guns n' Roses, Aerosmith, Annie Lennox, Eros Ramazzotti κ.α. Η BMG κυκλοφόρησε κάποια CD ROM που ήταν βέβαια μουσικού περιεχομένου όμως η συμφωνία που έκανε με τις εταιρίες Rocket Science, Crystal Dynamics, DMA, Lobotomy και Morgan Interactive θα την τοποθετήσουν γρήγορα σαν μία από τις μεγάλες δυνάμεις στον χώρο των video games. Τον Σεπτέμβρη αναμένονται οι δύο πρώτοι τίτλοι...

LOADSTAR: THE LEGEND OF TULLY BODINE

Ένα παιχνίδι επιστημονικής φαντασίας που η δράση του εξελίσσεται στον εικοστοδέυτερο αιώνα σε κάποια διαστημική βάση. Θα αναλάβετε επικεφαλής σε κάποια επικίνδυνη αποστολή. Θα πρέπει να μεταφέρετε ένα παράνομο φορτίο με καμήλες...



Θα πρέπει να κινηθείτε με ταχύτητα αλλά και εξυπνάδα για να αποφύγετε τις κακοτοπιές, τα ατυχήματα και κυρίως την αστυνομία. Προσπαθήστε να μην πέσετε σε καμία περίπτωση στα χέρια του Σερίφη Wompler γιατί σας περιμένει μία παγωμένη τιμωρία... Το παιχνίδι διαθέτει καταπληκτικά γραφικά και ειδικά εφέ, full motion και full screen video και πολύ ποιοτικό ήχο. Οι ηθοποιοί είναι γνωστοί και έμπειροι προσθέτοντας και αυτοί με την συμμετοχή τους πολλούς πόντους στην συνολική βαθμολογία του παιχνιδιού.

CADILLACS AND DINOSAURS

Βρισκόμαστε στην εποχή Χενοζοϊκ, ένα κόσμο 600 χρόνια στο μέλλον, όπου τα προϊστορικά θηρία εξακολουθούν να υπάρχουν και μάλιστα αυτή την φορά απειλούν την ύπαρξη του ανθρώπου είδους με εξόπλιση. Ταξιδεύετε με μία Κάντιλακ, μοντέλο του 53, και στα δέκα επίπεδα όπου μέσα από ζούγκλες και χιλιες δύο παγίδες και αντιπάλους θα προσπαθήσετε να σώσετε τον κόσμο και να επαναφέρετε την φυσική ισορροπία στον πλανήτη. Βασισμένο στο πασίγνωστο κόμικ και μέσα σε ένα ψευδοτριδιάστατο περιβάλλον θα νιώσετε την περιπέτεια έχοντας την αίσθηση ότι οι χαρακτήρες και οι περιπέτειες του κόμικ ζωντάνεψαν στην οθόνη.



FADE TO BLACK

Σίγουρα θα θυμάστε το Flashback, ένα από τα καλύτερα παιχνίδια που δημιουργήθηκαν στην Γαλλία πριν από δύο χρόνια. Πρόσφατα κυκλοφόρησε μία βελτιωμένη CD ROM έκδοσή του η οποία εξακολουθεί να διαθέτει την ίδια προκλητικότητα με την πρώτη. Οι δημιουργοί του (Delphine) δεν δημιούργησαν απλά άλλο ένα interactive adventure στρατηγικής γεμάτο παζλ και με καταπληκτικό animation αλλά προχώρησαν ένα βήμα παραπάνω. Στο παιχνίδι θα δείτε τον ίδιο ήρωα αλλά διαφορετικό σενάριο σε ένα εκπληκτικό τρισδιάστατο περιβάλλον που δεν προσφέρει απλώς μία οπτική απόλαυση αλλά και ένα εντυπωσιακό gameplay. Το Flashback απευθυνόταν σε ένα κοινό που προτιμούσε την στρατηγική σκέψη και την δράση να σταματάει μέχρι να αποφασίσει ο παίκτης τι θα κάνει. Το FTB προσφέρει περισσότερη δράση και αναμένεται να αποσολήσει σαφώς μεγαλύτερο αριθμό παικτών χωρίς αυτό να σημαίνει βέβαια ότι ο κορμός του παιχνιδιού παύει να είναι η λύση των διαφόρων παζλ. Ο Conrad επιστρέφει επτέλους στην Γη. Θα τον ξαναδείτε, μέσα από την ενδιαφέρουσα και όμορφη εισαγωγή, να έρχεται στον πλανήτη, φυσικά μέσα στον ειδικό θάλαμο που τον κρατάει παγωμένο και κοιμισμένο. Όμως ο θάλαμος δυστυχώς πέφτει στα χέρια κάποιων όχι και τόσο καλοσυνάτων όντων τα οποία αφού κάνουν στον ήρωά μας διάφορα "ευχάριστα" πράγματα θα τον στείλουν στην φυλακή. Εκεί ακριβώς ξεκινάει και το παιχνίδι. Βρίσκεστε σε ένα κελί όπου εκεί θα έχετε και την πρώτη οπτική επαφή με τον Conrad. Το κελί φυσικά έχει μόνο τα απολύτως απαραίτητα, τουαλέτα, κρεβάτι, και μία λεκάνη για πλύσιμο. Σκοπός σας είναι φυσικά να αποδράσετε και καθώς θα πλησιάζετε την πόρτα αυτή θα ανοίξει. Από εκεί και πέρα σας περιμένουν χίλιες δύο καταστάσεις και κίνδυνοι. Ατελείωτοι διάδρομοι, χιλιάδες δωμάτια και εχθρικοί στρατιώτες που δεν απέχουν πολύ σε εμφάνιση από αυτούς που είδαμε στο Dark Forces μαζί με μία μεγάλη ποικιλία από ανδροειδή και ρομπότ θα κάνουν την προσπάθειά σας να μοιάζει (εκτός από τρομερά δύσκολη) με έργο επιστημονικής φαντασίας. Από την στιγμή που θα σας εντοπίσουν θα γίνεται ο βασικός στόχος και δεν υπάρχει περίπτωση να τα παρατήσουν, οπότε το θέμα είναι πια απλό ή αυτοί ή ε-

σείς... Οι κινήσεις του Conrad είναι σχετικά απλές και μερικές είναι τόσο έξυπνες και κυρίως τόσο λειτουργικές και καλοσχεδιασμένες που πιστεύουν όλοι ότι πιθανώς πρόκειται για το καλύτερο animation που δημιουργήθηκε μέχρι σήμερα για ένα χαρακτήρα. Όταν ο Conrad τρέχει νομίζει κανείς ότι τον βλέπει να το κάνει στην πραγματικότητα! Βέβαια η εταιρία για να το πετύχει χρησιμοποίησε κάποιες νέες τεχνικές όπως η Blue Screen και η Motion Capture. Αλλά ένα σημαντικό στοιχείο είναι οι διαφορετικές γωνίες από τις οποίες βλέπουμε τον Conrad να κινείται. Όταν ο ήρωας μας πυροβολεί η οπτική γίνεται ουσιαστικά πρώτου προσώπου έτσι ώστε να μπορεί ο παίκτης να έχει την ευκαιρία να συμπαρέσει κάτω από τις καλύτερες συνθήκες. Το παιχνίδι δεν είναι shoot-em-up αν και οι πυροβολισμοί καλύπτουν μεγάλο μέρος του αφού υπάρχουν ένα σωρό άλλα πράγματα που πρέπει ο παίκτης να κάνει. Ανακάλυψη ειδικών κωδικών για να ανοίξουν διάφορες πόρτες, συλλογή αντικειμένων και απόκτηση συγκεκριμένων μηχανημάτων. Καθώς θα μπαίνετε σε κάποιο δωμάτιο θα εντοπίζετε μεγάλα εικονίδια σε σχήμα μπαλονιού στον τοίχο. Προσέξτε τα γιατί θα αρχίσουν να πυροβολούν εναντίον σας αλλά εάν σαρβείτε στο έδαφος θα μπορέσετε να προφυλαχθείτε. Εδώ απαιτείται στρατηγική σκέψη αφού μπορείτε είτε απλά να αποφύγετε τις κάμερες που προσπαθούν να σας εντοπίσουν είτε να τις καταστρέψετε, κάτι που για να το πετύχετε πρέπει να κινήθετε με ταχύτητα και ακρίβεια. Υπάρχει μία μεγάλη ποικιλία από όπλα και σφαίρες οι οποίες μόλις τελειώσουν (6 πυροβολισμοί) επανατοποθετούνται στο όπλο αυτόματα με το απλό πάτημα ενός κουμπιού μόνο που θα χρειαστούν 3 δευτερόλεπτα στα οποία η ταχύτητά σας θα μειωθεί αισθητά. Ετσι θα πρέπει πριν το κάνετε να έχετε υπολογίσει ότι αυτή η έστω και μικρή καθυστέρηση δεν θα σας δημιουργήσει προβλήματα. Προχωρώντας οι ζημιές των όπλων αποκαθιστούνται. Στην αρχή θα πρέπει να πατήσετε κάποιο κωδικό για να απενεργοποιήσει το εχθρικό λέιζερ και να μπορέσετε να μπειτε σε κάποιο δωμάτιο όμως υπάρχει χρονικός περιορισμός και έτσι θα πρέπει να κινήθετε γρήγορα. Μην ξεχνάτε ότι όταν δεχτείτε κάποια χτυπήματα μπορεί να μην πεθάνετε αλλά θα είστε φοβερά αδύναμοι και συνεπώς η απόκτηση του ειδικού bonus ενέργειας θα σας είναι εξαιρετικά χρήσιμο. Με την βοήθεια ενός inventory μπορείτε να χρησιμοποιείτε τα αντικείμενα που συλλέγετε όποτε εσείς κρίνετε καλύτερο ενώ χρήσιμες πληροφορίες όπως η ενέργεια που έχετε, κάποιος χάρτης και πολλά άλλα θα εμφανίζονται, περιοδικά, στην οθόνη και θα πρέπει να τους δίνετε ιδιαίτερη προσοχή γιατί θα σας βοηθήσουν πολύ. Επίσης ο John O'connor που είναι ενάντια σε αυτούς που σας έχουν φιλοκίσει θα σας βοηθήσει στέλνοντας σας πολύτιμες πληροφορίες για το τι ακριβώς πρέπει να κάνετε αλλά καθώς εξελίσσεται το παιχνίδι μπορεί να ανακαλύψετε



ότι οι διαθέσεις του δεν είναι και τόσο φιλικές... Δεν μπορώ να σας πω περισσότερα γιατί οι δημιουργοί δεν θέλουν να μαθευτεί όλο το σενάριο και οι εκπλήξεις που ετοιμάζουν πριν το παιχνίδι κυκλοφορήσει. Η εταιρία δούλεψε πάρα πολύ, και από ότι φαίνεται αποτελεσματικά, πάνω σε όλα τα σημεία του παιχνιδιού δημιουργώντας ένα καταπληκτικό αποτέλεσμα τόσο από θέμα πλοκής και ενδιαφέροντος όσο και από τεχνικής πλευράς. Μπορεί σε πολλούς να δοθεί η εντύπωση ότι πρόκειται για μία βελτιωμένη ή εξελιγμένη έκδοση πάνω στα πρότυπα του Doom αλλά δεν είναι έτσι. Σε πολλά δωμάτια θα ανακαλύψετε με έκπληξη ότι το τέρας που πριν λίγο εξαντλώσατε ξαναεμφανίζεται το ίδιο αν όχι περισσότερο προκλητικό μπροστά σας. Αυτό σημαίνει ότι κάπου στο δωμάτιο υπάρχει μηχανισμός αναπαραγωγής τον οποίο φυσικά πρέπει να βρείτε και να καταστρέψετε. Μην ξεχνάτε επίσης ότι ο υπολογιστής και τα τέρατα είναι πολύ ικανοί αντίπαλοι ενώ η εξόφληση κάποιου τέρατος δεν σημαίνει την οριστική καταστροφή του αλλά την εστοφή του στην αρχική υγρή μορφή του. Ο ήχος είναι digitized, υπάρχουν πέντε γλώσσες για να επιλέξετε ενώ υπάρχουν και τρεις διαφορετικές αναλύσεις στις οποίες "τρέχει" το πρόγραμμα. Μία από αυτές (letterbox view) δίνει μία περισσότερο κινηματογραφική αίσθηση στον παίκτη. Υπάρχουν συνολικά 13 επίπεδα ενώ στο τελευταίο θα δείτε τον ήρωα να πιλοτάρει μέσα σε ένα τούνελ στο στυλ των Novastorm και Star Wars. Τα κινηματογραφικά εφέ και ο καταπληκτικός ήχος που διαμορφώνονται ανάλογα με την εξέλιξη της δράσης στοποποιούν την ποιότητα και την κλάση αυτού του παιχνιδιού.

THE DARKENING

PC CD ROM

Ουσιαστικά πρόκειται για την πρώτη interactive ταινία που παράγεται στην Ευρώπη και συγκεκριμένα στα στούντιο Middlesex Pinewood. Ηδη η EA ενθουσίασε τους παίκτες με το Wing Commander 3 χρησιμοποιώντας όλες τις τελευταίες τεχνικές (Blue/Green Screen) για να τους δώσει την δυνατότητα να ζήσουν μία interactive εμπειρία. Φέτος με αυτόν τον τίτλο αλλά και με το Wing Commander 4 η εταιρία αναμένεται να ξεσηκώσει και πάλι τους παίκτες σε όλο τον κόσμο. Με την προηγούμενη εμπειρία και με νέες ιδέες και εφαρμογές οι δημιουργοί του Darkening πιστεύουν ότι θα ξεπεράσουν ακόμη περισσότερο τα υπάρχοντα τεχνικά όρια. Με την συμμετοχή μεγάλων αστεριών της μεγάλης και μικρής οθόνης το παιχνίδι αναμένεται να παρουσιάσει εξαιρετικό ενδιαφέρον. Για να καταλάβετε περί τίνος πρόκειται αρκεί να σας πούμε ότι μόνο τα κινηματογραφικά γυρίσματα που κράτησαν έξι εβδομάδες κόστισαν στην παραγωγή γύρω στο ένα δις! Ο προγραμματισμός θα γίνει στο Μάντσεστερ και αυτή την στιγμή βρίσκεται ακόμη στο αρχικό στάδιο. Το σημαντικό στην όλη διαδικασία είναι το γεγονός ότι έγιναν σημαντικές βελτιώσεις σε κείρια σημεία όπως το engine, το video compressing και η ανάλυση του προγράμματος. Υπάρχει η δυνατότητα να τρέξει το πρόγραμμα και σε full screen mode αλλά και σε "letterbox view" που δίνει μία περισσότερη κινηματογραφική αίσθηση στον παίκτη. Πολύ μεγάλη προσοχή δόθηκε ακόμη και στις παραμικρές λεπτομέρειες. Αλλάστε για όσους δεν ξέρουν τα στούντιο στο Pinewood είναι αυτά στα οποία γυρίστηκαν και οι ταινίες του James Bond ενώ στις τοποθεσίες που έχει στη διαθεσή της η ιδιοκτήτρια εταιρία των στούντιο γυρίζονται σήμερα τα επεισόδια της γνωστής σειράς "Επικίνδυνες Αποστολές". Όλα αυτά γιατί η EA ήθελε το παιχνίδι να έχει περισσότερα κινηματογραφικά εφέ. Επίσης προσπάθησαν έχοντας σαν βάση το WC 3 να βελτιώσουν την κίνηση των χαρακτήρων τόσο στην ποιότητα της εικόνας όσο και στην ρεαλιστικότητα τους. Το αποτέλεσμα ελπίζουν όλοι ότι δεν θα έχει καμία σχέση με τα όσα είδαμε στο WC 3 αλλά θα είναι κάτι το εντελώς ξεχωριστό και εντυπωσιακό. Μαζί με όλα τα υπόλοιπα αλλάζει και το σενάριο. Το παιχνίδι ξεκινάει με μία αρκετά μεγάλη εισαγωγή. Ο βασικός χαρακτήρας που θα ελέγχετε είναι ο Lev Arris που ξυπνά μέσα από τον ειδικό θάλαμο κατάψυξης στον οποίο εδώ και πολύ καιρό βρισκόταν. Αναγκάστηκε να μπει σε αυτή την διαδικασία γιατί στην εποχή που ζούσε κυκλοφορούσε μία μολυσματική ασθένεια την οποία και ο ίδιος απέκτησε και η οποία δεν είχε θεραπεία. Έτσι ο μοναδικός τρόπος για να γλυτώσει κάποιος ήταν η πολύχρονη κατάψυξη... Φυσικά κατά την διάρκεια που ο Lev βρισκόταν στον θάλαμο το σκάφος ταξίδευε από το ένα μέρος στο άλλο χωρίς κάποιο συγκεκριμένο προορισμό ενώ στο τέλος το σκάφος δέχτηκε και κάποια επίθεση. Το σκάφος προσγειώθηκε ανώμαλα στην επιφάνεια κάποιου πλανήτη και για καλή του τύχη



βρέθηκαν κάποιοι που τον βρήκαν και τον έστειλαν στο νοσοκομείο. Η θεραπεία μετά από τόσα χρόνια είχε πλέον βρεθεί και έτσι ήταν πλέον ξανά ένας υγιής και έτοιμος για δράση άνθρωπος με την μόνη διαφορά ότι όλη αυτή η ταλαιπωρία του είχε κοστίσει την μνήμη και έτσι προς το παρόν δεν ξέρει ούτε ποιός είναι ούτε πως βρέθηκε εκεί. Το δύσκολο μέρος λοιπόν να ανακαλύψετε το ποιοί είστε και το πως βρεθήκατε εκεί. Είστε μάλιστα κάποιο σημαντικό πρόσωπο αλλά δεν θα το ανακαλύψετε από την αρχή. Μιλάμε για μία μεγάλη και περιπέλεια εξέλιξη με πολλά στιγμιότυπα και δραματικά γεγονότα. Το σενάριο έγραψε η γνωστή σεναριογράφος Diane Duane που έχει γράψει μερικά από τα επεισόδια του Star Trek. Το παιχνίδι συνδυάζει την δράση με τα παζλ και τα πολλά interactives. Έχετε μεγάλη ελευθερία κινήσεων ενώ υπάρχει και ειδικός τομέας όπου μπορείτε να αναβαθμίσετε το σκάφος και τον εξοπλισμό σας. Μπορείτε να επισκεφτείτε 8 διαφορετικούς μεταξύ τους πλανήτες. Η παρουσία σας σε κάθε πλανήτη θα λύνει σιγά σιγά και το μυστήριο αφού κάθε φορά θα παίρνετε όλο και περισσότερες πληροφορίες για να ολοκληρώσετε την εικόνα και τις απορίες που έχετε σχετικά με το τι ακριβώς σας συμβαίνει. Περισσότερα για το παιχνίδι θα σας πούμε καθώς θα ολοκληρώνεται η δημιουργία του.



ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ



Αυτό το αφιέρωμα απευθύνεται:

- Σε όσους αγαπούν το χώρο της πληροφορικής
- Σε όλους εσάς που τελείωσατε το Λύκειο και δεν ξέρετε τι θα κάνετε από εδώ και στο εξής.
- Σε εσάς που “αποτύχατε” μόνο στις Πανελλαδικές εξετάσεις αλλά δεν το βάζετε κάτω.
- Σε όλο το “μαθητόκοσμο” που αργά ή γρήγορα θα ασχοληθεί με το μέλλον του.
- Στους μεγαλύτερους που θέλουν να επεκτείνουν τις γνώσεις τους ή να αλλάξουν επάγγελμα.

Με λίγα λόγια, αυτό το αφιέρωμα αφορά όλους σας

Της ΒΑΣΙΛΕΙΑΣ ΒΕΡΒΕΡΑΚΗ



άθε Σεπτέμβριο, ο προβληματισμός χιλιάδων νέων κυρίως των αποφοίτων του Λυκείου είναι η επαγγελματική τους κατάρτιση και σταδιοδρομία. Η επιλογή του κατάλληλου επαγγέλματος και περισσότερο της κατάλληλης σχολής είναι μια διαδικασία δύσκολη που απαιτεί προσεκτική έρευνα αφού αυτό αφορά την καριέρα και από αυτό εξαρτάται το μέλλον τους. Και μιας και μιλάμε για μέλλον, όλοι γνωρίζουμε πως το επάγγελμα του μέλλοντος είναι η πληροφορική. Όλοι εσείς που αγαπάτε τον υπολογιστή σας και θέλετε να ασχοληθείτε σοβαρά με τον χώρο της πληροφορικής, σ' αυτό το αφιέρωμα θα βρείτε όλες τις δυνατότητες που υπάρχουν για σπουδές στον συγκεκριμένο χώρο. Στον δημόσιο τομέα, σχολές πληροφορικής λειτουργούν στα Πανεπιστήμια Αθηνών, Πατρών, Κρήτης καθώς και τμήματα σε άλλα Παν/μια και στα ΤΕΙ. Επίσης τον Φεβρουάριο του '94 καθιερώθηκε κι ένας άλλος θεσμός στη χώρα μας, τα δημόσια ΙΕΚ, που εκτός των άλλων ειδικοτήτων που έχουν, παρέχουν και εκπαίδευση στην πληροφορική. Στον χώρο της ιδιωτικής εκπαίδευσης, που μας ενδιαφέρει κυρίως, ο υποψήφιος έχει να διαλέξει ανάμεσα στα ιδιωτικά ΙΕΚ, στα εργαστήρια ελευθέρων σπουδών (ΕΕΣ) και στα κολλέγια που είναι και αυτά ΕΕΣ και συνεργάζονται με Πανεπιστήμια του εξωτερικού. Τις διαφορές που έχουν μεταξύ τους τα ΙΕΚ και τα ΕΕΣ θα τις δούμε πιο κάτω, όταν θα μιλήσουμε μεμονωμένα για τον κάθε ιδιωτικό φορέα. Σε γενικές γραμμές οι ειδικότητες που προσφέρει η ιδιωτική εκπαίδευση στον τομέα πληροφορικής είναι οι εξής: Προγραμματιστής Η/Υ, Χειριστής Η/Υ, Τεχνικός Η/Υ και μια καινούργια ειδικότητα Προγραμματιστής Εφαρμογών Πολυμέσων (Multimedia). Τα μαθήματα που γίνονται στα πλαίσια αυτών των ειδικοτήτων προσφέρουν την εκμάθηση κάποιων λειτουργιών του υπολογιστή, γλώσσες προγραμματισμού όπως Basic, Pascal, COBOL κ.ά., γνώσεις χειρισμού πακέτων όπως Excel, Lotus κ.ά. Στην ιδιωτική εκπαίδευση λειτουργούν για τον τομέα πληροφορικής τμήματα πρωίνα και απογευματινά ενώ σε πολλά Εργαστήρια Ελευθέρων Σπουδών λειτουργούν ταχύρισμα τμήματα (σεμινάρια) όλο τον χρόνο. Επίσης μερικά ΕΕΣ έχουν δημιουργήσει τμήματα πληροφορικής ειδικά για παιδιά. Οι σπουδαστές του τομέα πληροφορικής έχουν στη διάθεσή τους υπολογιστές για πρακτική εξάσκηση για το χρόνο που τα μηχανήματα είναι διαθέσιμα. Είναι πολύ βασικό επίσης, η σχολή που θα επιλέξουν να διαθέτει τέτοιο εξοπλισμό ώστε να αντιστοιχεί ένας υπολογιστής κατά άτομο. Ένα άλλο πλεονέκτημα της ιδιωτικής εκπαίδευσης είναι η διευκόλυνση που προσφέρουν στους σπουδαστές τους αρκετές σχολές στον τομέα αναζήτησης και ανεύρεσης εργασίας. Μέσα από συνεργασίες που έχουν με διάφορες επιχειρήσεις μπορούν να βρουν εργασία στους αποφοίτους της σχολής τους ακόμη και μετά από μερικά χρόνια από την αποφοίτησή τους.

ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΑ ΕΠΑΓΓ/ΚΗΣ ΚΑΤΑΡΤΙΣΗΣ (Ι.Ε.Κ.)

Τα Ινστιτούτα Επαγγελματικής Κατάρτισης (ΙΕΚ) είναι ένας θεσμός εξειδίκευσης σε διάφορους τομείς που αποσκοπεί στην αναβάθμιση της επαγγελματικής κατάρτισης. Τα δημόσια ΙΕΚ εμφανίστηκαν το 1992 ενώ τα ιδιωτικά ΙΕΚ έκαναν την εμφάνισή τους ένα χρόνο αργότερα, τον Σεπτέμβριο του 1993. Τόσο τα δημόσια όσο και τα ιδιωτικά ΙΕΚ, απευθύνονται σε απόφοιτους Λυκείου, δηλαδή παρέχουν μόνο μεταδευτεροβάθμια εκπαίδευση. Όλα τα ΙΕΚ ελέγχονται από τον ΟΕΕΚ (Οργανισμό Επαγγελματικής Εκπαίδευσης και Κατάρτισης) του Υπουργείου Παιδείας, τόσο για τις εγκαταστάσεις όσο και για τον εργαστηριακό εξοπλισμό, το διδακτικό προσωπικό κ.ά. Ο χρόνος σπουδών για τον τομέα της πληροφορικής ποικίλλει από 1 έως 4 εξάμηνα ανάλογα με τον τύπο Λυκείου που έχει τελειώσει ο ενδιαφερόμενος (ΤΕΛ, ΕΠΛ, ΤΕΛ, ΤΕΣ) και την ειδικότητα που ενδιαφέρεται να παρακολουθήσει. Στα ΙΕΚ μπορούν να εγγραφούν και όσοι εργάζονται (απαραίτητα απόφοιτοι Λυκείου) και επιθυμούν να εξασφαλίσουν πρόσθετα εφόδια ή να αλλάζουν επάγγελμα. Τόσο στα δημόσια όσο και στα ιδιωτικά ΙΕΚ οι απόφοιτοι μπορούν να αποκτήσουν Δίπλωμα Επαγγελματικής Κατάρτισης αναγνωρισμένο στην Ελλάδα και στην ΕΟΚ. Μετά την αποφοίτησή τους από το ΙΕΚ, οι σπουδαστές με εξετάσεις μπορούν να εισαχθούν σε ΤΕΙ της ειδικότητά τους για συνέχιση των σπουδών τους. Δημόσια ΙΕΚ στον τομέα της πληροφορικής λειτουργούν σε πολλές πόλεις σε όλη την Ελλάδα σε χειμερινά και θερινά τμήματα. Η εισαγωγή στη δημόσια ΙΕΚ γίνεται με αίτηση και προσκόμιση κάποιων πιστοποιητικών και η επιλογή των σπουδαστών γίνεται μηχανογραφικά με βάση την βαθμολογία, την ηλικία, την προέλευση κ.ά. Όσο για τα ιδιωτικά ΙΕΚ, στον τομέα

της πληροφορικής έχουν δημιουργηθεί τμήματα επίσης σε πολλές πόλεις της Ελλάδας. Οι διαφορές στα δίδακτρα μεταξύ των ΙΕΚ είναι μικρές (ιδίως ελέγχονται από το κράτος) και τα δικαιολογητικά εγγραφής που χρειάζονται είναι τα εξής:

- Αίτηση εγγραφής που χορηγείται από τη διεύθυνση κάθε Ι.Ε.Κ.
- Επικυρωμένο αντίγραφο πτυχίου ή απολυτηρίου
- Επικυρωμένο αντίγραφο αστυνομικής ταυτότητας
- Εξι φωτογραφίες

Όλα τα ΙΕΚ παρέχουν:

- Αναγνωρισμένο από το Κράτος δίπλωμα ειδικότητας
- Ασφαλιστική κάλυψη
- Αναβολή στράτευσης, μέχρι το 24ο έτος
- Δικαίωμα δανεισμού βιβλίων από την βιβλιοθήκη κάθε ΙΕΚ.

ΙΕΚ

ΑΘΗΝΑΙΟΝ

Αρχιμήδους 2 Καλλιθέα
τηλ: 4832226 - 4261226

ΑΚΜΗ

Κοδριγκτώνος 16, Αθήνα
τηλ: 8832347 - 8220409

ΑΥΓΕΡΙΝΟΠΟΥΛΟΥ

Πατισίων 20, Ομόνοια
τηλ: 6855500 - 3800907

ΔΕΛΤΑ

Ρεθύμνου 3 (Μουσείο), Αθήνα
τηλ: 8220083, 8225983, 8235134

ΔΟΜΗ

Χαριλάου Τρικούπη 17-19, Αθήνα
τηλ: 3826830, 3820653

ΖΑΧΑΡΟΠΟΥΛΟΣ

Κύπρου 90 & Καραολή Δημητρίου
Πετρούπολη
τηλ: 5027247

ΓΛΥΚΟΣ

Ηπείρου 60, Αθήνα
τηλ: 8836414-7

ΘΕΜΙΣΤΟΚΛΗΣ

Καπετάν Ματαπά 108, Αγ. Δημήτριος
Πειραιάς
τηλ: 4625454

ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΠΕΤΡΑ

Σατωβριάνδου 21 Ομόνοια
τηλ: 5245428, 5236101

ΙΠΠΟΚΡΑΤΕΙΟΣ

Πολυτεχνείου 2, Αθήνα
τηλ.: 5225073 - 5249222

ΚΟΝΤΟΛΕΦΑ

Βερατζέρου 1 (Πλ. Κάνιγγος) Αθήνα
τηλ: 3826453, 3810454, 3844915

ΚΟΝΤΟΡΑΒΔΗ

Εμ. Μπενάκη 59 Αθήνα
τηλ: 3819331, 3813027

ΚΟΡΕΛΚΟ

Χαϊκοκονδύλη 14, Αθήνα
τηλ: 6450999, 3244611

ΜΑΝΩΛΑ

Σουρμελή 4-6 Αθήνα
τηλ: 8212119

ΕΥΝΗ

Πατισίων 31, Αθήνα
τηλ: 5223972, 5223858, 5222969

ΟΜΗΡΟΣ

Ακαδημίας 52, Αθήνα
τηλ: 3833242

ΠΡΩΤΟΠΟΡΟΣ

Λυκούργου 7 Αθήνα
τηλ: 3240900, 3240204

Σ.Β.Ι.Ε.

Πλ. Ελευθερίας 7 (Πλ. Κουμουνδούρου)
Αθήνα τηλ. 3248543 - 3247480

ΧΑΤΖΗΠΕΡΗ

Βεραντζέρου 1 Πλ. Κάνιγγος Αθήνα
τηλ.: 3803138

ΩΜΕΓΑ

Καραγεώργη Σερβίας 1 (Πλ. Συνταγματός)
Αθήνα τηλ.: 3230444, 3228666

ΙΕΚ ΕΠΑΡΧΙΑΣ

ΑΚΑΔΗΜΑΪΚΟ

Πάτρα
τηλ: 061-277244-328261

ΑΚΜΗ ΠΑΤΡΑΣ

Πάτρα
τηλ: (061)275782 - 271406

ΑΛΚΗ

Θεσσαλονίκη
τηλ: 031-250277 - 520983

ΑΡΗΤΕΙΟ

Κέρκυρα
τηλ: 0661-37133

ΑΡΙΣΤΟΝ

Χαϊκίδα
τηλ: 0221-84367

ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΕΙΟΝ

Βέρροια
τηλ: 0331-29434

ΒΕΡΓΗ

Πάτρα
τηλ: 061-270598

Β.Σ. ΤΕΧΝΕΣ-ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ

Λάρισα



Tηλ: 041-255921
ΔΕΛΤΑ
Θεσσαλονίκη
Tηλ: 031-544363, 543318
Ιωάννινα
Tηλ: 0651-77317, 75755

ΔΗΜΟΚΡΙΤΟΣ
Δράμα
Tηλ: 0521-47410

ΔΑΤΑ
Χίος
Tηλ: 0271-41764, 41453

ΘΕΣΣΑΛΙΚΟ
Βόλος
Tηλ: 0421-34016

ΙΕΣΕ
Θεσσαλονίκη
Tηλ: 031-538100, 516326

ΚΕΜΟΣ-ΕΜΕΛ
Θεσσαλονίκη
Tηλ: 031-541941

ΚΟΝΤΟΡΑΒΔΗ
Κόρινθος
Tηλ: 0741-24668

**COMPUTER
INFORMATION-KAZANH**
Ιωάννινα
Tηλ: 0651-34202

ΜΠΟΝΤΙΛΑΣ-ΜΗΤΣΙΟΥ
Τρίκαλα
Tηλ: 0431-38770, 36586

ΜΑΝΤΙΔΑΚΗ
Ηράκλειο Κρήτης
Tηλ: 081-323655, 320315

ΜΑΣΤΟΡΟΔΗΜΟΥ
Λάρισα
Tηλ: 041-229795

ΞΥΝΗ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ
Θεσσαλονίκη
Tηλ: 031-541085, 252406

ΟΡΙΖΟΝΤΕΣ
Καθαμάτα
Tηλ: 0721-94004

ΠΑΝΑΓΙΩΤΟΥ
Καβάλα
Tηλ: 051-830469, 233357

ΠΑΣΚΑΛ
Θεσσαλονίκη
Tηλ: 031-235669

ΠΑΣΤΕΡ
Θεσσαλονίκη

Tηλ: 031-527530
ΠΡΑΞΗ
Ηράκλειο Κρήτης
Tηλ: 081-211015-6

ΠΡΟΜΗΘΕΑΣ
Σέρρες
Tηλ: 0321-56333

ΠΡΟΟΠΤΙΚΗ
Μυτιλήνη
Tηλ: 0251-22806, 28922

ΣΙΓΜΑ
Πύργος Ηλείας Tηλ.:0621/31398

ΣΩΚΡΑΤΕΙΟ
Θεσσαλονίκη
Tηλ: 031-473134, 473156

ΤΣΑΚΑΛΟΥ
Θεσσαλονίκη
Tηλ: 031-860541, 860539

WESTERN INSTITUTE
Πάτρα
Tηλ: 061-623944

ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ ΕΛΕΥΘΕΡΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ (Ε.Ε.Σ.)

Τα Εργαστήρια Ελευθέρων Σπουδών (ΕΕΣ) αποτελούν εδώ και 60 χρόνια έναν άτυπο θεσμό για τη χώρα μας, παρέχοντας εκπαίδευση και κατάρτιση σε αποφοίτους Λυκείου ή Γυμνασίου. Τα ΕΕΣ λόγου του ότι δεν ελέγχονται από το κράτος (όπως γίνεται στα ΙΕΚ) έχουν ανεξαρτησία και ευελιξία κινήσεων σε θέματα εκπαίδευσης, υποδομής και εκπαιδευτικού προσωπικού. Με άλλα λόγια, τα ΕΕΣ μπορούν να διδάξουν στον τομέα πληροφορικής κάποια μαθήματα ή να δημιουργήσουν ειδικότητες που ενδεχομένως να μην υπάρχουν στα ΙΕΚ, στα ΤΕΛ ή στις ΤΕΣ. Μέσα από τα προγράμματα που εφαρμόζουν τα ΤΕΣ καθορίζονται ποια πακέτα και γλώσσες πληροφορικής θα διδάξουν με κάποιες διαφοροποιήσεις στις σχολές. Όμως λόγω της ανεξαρτησίας κινήσεων που έχουν, υπάρχει περίπτωση τα ΕΕΣ να μην έχουν τις ιδανικές εγκαταστάσεις ή τον απαραίτητο εργαστηριακό εξοπλισμό όπως τον ανάλογο αριθμό των υπολογιστών που χρειάζεται για να καλύψουν τον αριθμό των σπουδαστών τους, χωρίς αυτό βέβαια να ισχύει για όλα τα ΕΕΣ. Τα τμήματα πληροφορικής που λειτουργούν στα ΕΕΣ είναι πρωνά και απογευματινά. Η διάρκειά τους ποικίλλει και κυμαίνεται από λίγες ώρες (ταχύρρυθμα σεμινάρια) που λειτουργούν χειμώνα-καλοκαίρι και οι εγγράφες



γίνονται όλο τον χρόνο, έως και τρία χρόνια όπου μιλάμε για ολοκληρωμένο κύκλο σπουδών. Μερικά ΕΕΣ έχουν δημιουργήσει τμήματα πληροφορικής αποκλειστικά και μόνο για παιδιά και νέους από 8-17 ετών. Τα ΕΕΣ δεν παρέχουν αναβολή στράτευσης, ασφαλιστική κάλυψη καθώς επίσης δεν παρέχουν αναγνωρισμένο τίτλο σπουδών. Τα δίδακτρα ποικίλουν ανάλογα την ειδικότητα και τον χρόνο εκπαίδευσης. Η συνέχιση σπουδών από τα ΕΕΣ για ανώτερο τίτλο σπουδών γίνεται εφικτή μόνο από τα εργαστήρια εκείνα που συνεργάζονται με Πανεπιστήμια του εξωτερικού και έχουν ονομαστεί "Κολλέγια".

ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ ΕΛΕΥΘΕΡΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ (Ε.Ε.Σ.)

ALEXANDER

Ζωοδόχου Πηγής 12-14 Αθήνα
Τηλ: 3803015, 3824046

ΑΥΓΕΡΙΝΟΠΟΥΛΟΥ

Πατησίων 20 & Βεραντζέρου,
Αθήνα
Τηλ: 6855501-4, 3302463-4

B.C.A.

Δημητρίσσης 4, Αθήνα
Τηλ: 7253783-7

DATA TYPE

Ιερά οδός 227, Αιγάλεω
Τηλ: 5312220, 5913650

ΕΛ.ΚΕ.ΠΑ

Ακαδημίας 74, Αθήνα
Τηλ: 3822569

ERGO SBA

Ηρώων Πολυτεχνίου 7-9, Πειραιάς
Τηλ: 4118244, 4118278

EUROPEAN STUDIES VASSILAKIS

Τομπαζή 14, Αθήνα
Τηλ: 9910517, 9936148

INTERGRAPHICS

Αριστίδου 10-12, Αθήνα
Τηλ: 3254158, 3239681

INTERFACE

Α.Συγγρού 137, Αθήνα
Τηλ: 9339011, 9358347

CAPRICORN HELLAS COMPUTER

Ηρώς Κωνσταντοπούλου 132,
Ηλίουπολη
Τηλ: 9910858, 9961301

CARRIERA (ΕΥΝΗ)

Πατησίων 20, Αθήνα
Τηλ: 3302853, 3302653

ΚΑΡΕΛΛΗ

Αγ. Κων/νου 13, Πειραιάς
Τηλ: 4175910

ΚΕΛΣ

Μενάνδρου 47 & Πειραιώς, Αθήνα
Τηλ: 5230754, 5232069

CENTER OF ART AND TECHNOLOGY

Εμ. Μπενάκη & Μαγνησίας 29,
Κερατσίνι
Τηλ: 4002682, 4002681

ΚΕΠΑ

Μαυροκορδάτου 1-3, Αθήνα
Τηλ: 3840556

CONSTANTINOU COMPUTER STUDIES

Κηφισίας 324, Χαϊλάνδρι
Τηλ: 6822132

COMPUTRONICA

Ακαδημίας 85, Αθήνα
Τηλ: 3303300

DONTROL DATA

Α.Συγγρού 137, Ν.Συμόνι
Τηλ: 9350213

ΚΡΗΤΙΚΟΥ-ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ

Τζώρτζ 14, Αθήνα
Τηλ: 3820278-3823707

LONDON COMPUTER COUNCIL

Παρκαρίδου 99, Καλλιθέα
Τηλ: 9585861, 9598530

PANEL/MEDIA

Κηφισίας 236, Κηφισία
Τηλ: 8087073

PRACTICA

Σιβτανίδου 6, Καλλιθέα
Τηλ: 9589616, 9329743

ΠΕΡΑΝΤΩΝΗ

Βεραντζέρου 4, Πλ. Κάνιγγος,
Αθήνα
Τηλ: 3817073, 3845301

ΠΡΟΜΗΘΕΑΣ

Χαϊκοκονδύλη 9, Αθήνα
Τηλ: 3800767, 3825678

RAD COMPUTERS

Πέτρου Ράλη 215, Νίκαια



Τηλ: 4912088, 4900336

S.B.E.

Πραξιτέλους 131, Πειραιάς
Τηλ: 4129814, 4133638

S.B.S.

Πανεπιστημίου 57, Αθήνα
Τηλ: 3246607, 3246447

SYSTEM

Ηλιοπούλεως 108 & Ιμβρου 22,
Δάφνη
Τηλ: 9752424, 9251101

THE SAINT HONORE

Λιοσίων 104, Αθήνα
Τηλ: 8812931, 8813928

ΧΑΤΖΗΠΕΡΗ

Βερατζέρου 1, Αθήνα
Τηλ: 3823327, 3845607

HEXAGON

Χαροκόπου 32 & Δημοσθένους
Τηλ: 9560823

ΠΑΠΙΩΑΝΝΟΥ

ACCOUNTING &
COMPUTER STUDIES
3ης Σεπτεμβρίου 91, Αθήνα
Τηλ: 8823214, 8822362

ADVANCED

COMPUTER EDUCATION
Ευελπίδων 29, Αθήνα
Τηλ: 8811227, 8811379

DIET

Γ' Σεπτεμβρίου 120, Αθήνα
Τηλ: 8817086

ON LINE

Μεσογείων 185 & Γαιδεών 2
Τηλ: 6726000

SELECTICA

Κοραή 3, Αθήνα
Τηλ: 3239100

**ΕΡΓ.ΕΛΕΥΘΕΡΩΝ
ΣΠΟΥΔΩΝ ΕΠΑΡΧΙΑΣ**

A.K.E.S.

Θεσσαλονίκη
Τηλ: 031-280153

ΑΣΚΛΗΠΙΟΣ

Πάτρα
Τηλ: 061-224123

BUSINESS STUDIES

Θεσσαλονίκη
Τηλ: 031-538354

DATA

Λάρισα

Τηλ: 041-259069

**DATABANK
ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ**

Κοζάνη
Τηλ: 0461-41651

Ε.Ε.Σ. ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

Θεσσαλονίκη
Τηλ: 031-281383

EΚΕΣ

Θεσσαλονίκη
Τηλ: 031-273271

ΕΥΡΩΣΠΟΥΔΕΣ

Τρίκαλα
Τηλ: 0431-38770

INFO

Λάρισα
Τηλ: 041-288796

COMPUTER SCIENCE

Χίος
Τηλ: 0271-20146

ΚΥΡΑΝΑ

Χαλκίδα
Τηλ: 0221-25684

ΛΑΜΔΑ

Εφέσσινα
Τηλ: 5547233

LCPC

Θεσσαλονίκη
Τηλ: 031-281383

ΜΠΟΝΤΙΛΑΣ - ΜΗΤΣΙΟΥ

Τρίκαλα
Τηλ: 0431-38770

LOGIC LINE

Θεσσαλονίκη
Τηλ: 031-263717

MAMSA

Λάρισα
Τηλ: 041-228725

MEMO COMPUTERS

Χανιά, Κρήτης
Τηλ: 0821-54002 -3

ΝΑΣΑ

ΕΠΑΓ/ΚΕΣ ΣΠΟΥΔΕΣ
Λάρισα
Τηλ: 041-255714

ΠΛΑΤΩΝΟΣ Ε.Ε.Σ.

Μυτιλήνη
Τηλ: 0251-42789

ΠΟΛΥΚΕΝΤΡΟΝ

Χανιά Κρήτης



Τηλ: 0821-43547

PROGRAM

Ιωάννινα
Τηλ: 0651-34301

ΣΑΡΡΗ

Θεσσαλονίκη
Τηλ: 031-279228

SILICON

Θεσσαλονίκη
Τηλ: 031-518977

T.I.T. COMPUTER

Θεσσαλονίκη
Τηλ: 031-283990

ΤΣΑΚΑΛΟΥ

Θεσσαλονίκη
Τηλ: 031-273466

ΦΛΕΜΙΝΓΚ

Πάτρα
Τηλ: 061-274107

ΚΟΛΛΕΓΙΑ

Πολλά από τα ΕΕΣ, μέσα από συνεργασίες που έχουν συνάψει με Πανεπιστήμια του εξωτερικού, παρέχουν στους σπουδαστές τους την δυνατότητα απόκτησης πτυχίου ανώτερης ή ανώτατης εκπαίδευσης. Στο διάστημα της φοίτησής τους στον τομέα Πληροφορικής που κυμαίνεται από δύο έως τρία χρόνια, γίνεται τακτικός έλεγχος από καθηγητές του εξωτερικού που επιβλέπουν τόσο το πρόγραμμα σπουδών και τη διαδικασία των εξετάσεων όσο και την πλήρη εκμάθηση των πακέτων και των γλωσσών πληροφορικής. Οι σπουδαστές μπορούν ανάλογα με το εκπαιδευτικό σύστημα του κάθε κολλεγίου, να συνεχίσουν τις σπουδές τους στο εκπαιδευτικό ίδρυμα του εξωτερικού που συνεργάζετε το κολλέγιο ή να παρακολουθήσουν ολόκληρο το πρόγραμμα σπουδών στην Ελλάδα και να γίνουν κάτοχοι πανεπιστημιακού πτυχίου που απονέμεται από τα Πανεπιστήμια του Εξωτερικού και όχι από τα ε-δώ ΕΕΣ.

ΚΟΛΛΕΓΙΑ

C.F.E.S.

Μαραθωνοδρόμων 63
Παισιό Ψυχικό
Τηλ: 6724750, 6710589

DEREE

Γραβιάς 6, Αγ. Παρασκευή
Τηλ: 6393250-9

ΕΛΛΗΝΟΒΡΕΤΑΝΙΚΟ

Ρεθύμνου 2 & Βασ. Ηρακλείου
Τηλ: 8217710, 8229272

ΕΛΛΗΝΟΦΩΝΟ ΕΚΠ/ΤΗΡΙΟ (ΕΥΝΗ)

Εμμ. Μπενάκη 32, Αθήνα
Τηλ: 3615982, 3634768

ΙΝΤΙΑΝΑΡΟΛΙΣ INTERNATIONAL

Βουλής 29, Σύνταγμα
Τηλ: 3236647, 3239923

IST STUDIES

Χαλκοκονδύλη 31 & Σωκράτους,
Αθήνα
Τηλ: 5226708

LA VERNE

Π. Τσαλδάρη 18, Κηφισιά
Τηλ: 6206188, 6206189

MEDITERRANEAN

Δερηνύ 17 & Πατισίων, Αθήνα
Τηλ: 8819910, 8819363

NEW YORK

Αμαλίας 38, Αθήνα
Τηλ: 3225961-2

ΚΟΛΛΕΓΙΑ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ

CITY

Θεσσαλονίκη
Τηλ: 031-224186, 275575

EKES

Θεσσαλονίκη
Τηλ: 031-273271

NORTH

Τηλ: 031-464410-3

Ελπίζουμε ότι κάποιες από τις απορίες σας καλύφθηκαν αφού το αφιέρωμα αυτό έγινε όχι για να σας προτείνουμε κάποια συγκεκριμένη σχολή αλλά για να σας δείξουμε τις δυνατότητες σπουδών που υπάρχουν στον τομέα πληροφορικής. Ο κατάλογος με τις σχολές είναι ενδεικτικός, μετά από προσωπική έρευνα που έγινε στο χώρο. Κλείνοντας ευχαριστούμε τους υπεύθυνους των σχολών που ανταποκρίθηκαν και βοήθησαν να ολοκληρωθεί το ρεπορτάζ που σκοπός του είναι αποκλειστικά ή δική σας ενημέρωση. Εσείς από την πλευρά σας οφείπετε να ψάξετε αρκετά μεταξύ όρων όσων υπάρχουν προτού κάνετε την επιλογή σας.

Σας ευχόμαστε καλή ακαδημαϊκή χρονιά.

INTERVIEW

Του Derek dela Fuente

BULLFROG:

Ανάμεσα στις
μεγάλους κα-
τασκευαστές

software είναι εμφανής η διαφορά που χωρίζει τον πρώτο από το δεύτερο. Δεν υπάρχει κανείς αυτή τη στιγμή που να μπορεί να απειλήσει την πρωτοκαθεδρία της Bullfrog. Υπάρχουν αυτή την στιγμή 60 άτομα στα κεντρικά τους γραφεία στο Guildford και μέχρι το τέλος του έτους αναμένεται η επέκταση της εταιρίας σε νέα γραφεία που βρίσκονται κοντά στα ήδη υπάρχοντα και φυσικά θα αυξηθεί και ο αριθμός των εργαζομένων που θα φτάσει πε-

ΤΑ ΒΡΕΤΑΝΙΚΑ ΜΠΟΥΛΝΤΟΓΚΣ

ρίπου τους
75. Αυτό που
κάνει την

Bullfrog να ξεχωρίζει δεν είναι μόνο το γεγονός ότι δημιουργεί ποιοτικά παιχνίδια αλλά και το γεγονός ότι φέρνει κάθε χρόνο στην α-

γορά τουλάχιστον τρία πολύ καλά παιχνίδια γεμάτα νέες και προκλητικές ιδέες. Ήδη ετοιμάζονται 7 νέοι τίτλοι για να κυκλοφορήσουν μέσα στους επόμενους 18 μήνες. Είναι λοιπόν μία θαυμάσια ευκαιρία να μιλήσουμε τώρα με έναν από τους ιδιοκτήτες, που ταυτόχρονα είναι προγραμματιστής, σχεδιαστής και διευθύνων νούς της εταιρίας, τον Peter Molyneux...



E

ΙΝΑΙ ΓΝΩΣΤΟ ΟΤΙ Η ΕΤΑΙΡΙΑ ΣΑΣ ΒΡΙΣΚΕΤΑΙ ΣΤΗΝ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ ΕΝΟΣ ΜΕΓΑΛΟΥ ΑΡΙΘΜΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ. ΜΕ ΠΟΙΟΝ ΤΡΟΠΟ ΞΕΚΙΝΑΕΙ ΑΥΤΗ Η ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ; ΕΡΧΟΝΤΑΙ ΟΛΟΙ ΟΙ ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ ΣΑΣ ΜΕ ΙΔΕΕΣ ΤΙΣ ΟΠΟΙΕΣ ΑΦΟΥ ΠΡΩΤΑ ΣΥΓΚΕΝΤΡΩΣΕΤΕ ΜΕΤΑ ΤΙΣ ΜΕΛΕΤΑΤΕ ΚΑΙ ΤΙΣ ΣΥΖΗΤΑΤΕ ΜΕΤΑΞΥ ΣΑΣ;

Ο τρόπος που εμείς εργαζόμαστε είναι λιγάκι διαφορετικός. Εγώ έχω τον αρχικό έλεγχο και σχεδιασμό ενός παιχνιδιού χωρίς αυτό να σημαίνει ότι εγώ αποφασίζω και διατάζω. Ακόμη και όταν κάποια ιδέα απορριφθεί ζητάμε την γνώμη όλη του προσωπικού σχετικά με αυτή. Επίσης κάθε Παρασκευή όποιος έχει να παρουσιάσει κάτι το ανακοινώνει και πάει σε όλη την εταιρία για να μπορέσουν να έχουν όλοι την δυνατότητα να κάνουν τις εκτιμήσεις και τα σχόλιά τους. Αυτή είναι η μία μέθοδος. Η άλλη είναι μία ανάλογη με μεγαλύτερο όμως χρονικό όριο. Μία φορά κάθε έξι μήνες έχουμε αυτό που έχει ονομαστεί Bullfrog Games Day. Τότε μπορεί ο οποιοσδήποτε από την εταιρία να γράψει σε λίγες σελίδες χαρτί τις σκέψεις που έχει σχετικά με την δημιουργία ενός νέου παιχνιδιού και μετά να κάνει την παρουσίασή του μπροστά σε όλο το προσωπικό. Ακολουθεί ψηφοφορία και όποιο παιχνίδι πάρει τις περισσότερες ξεκινάει η διαδρομή προς την δημιουργία του. Έτσι ακούγονται οι γνώμες πολλών ατόμων και οι παρατηρήσεις τους μπορεί να χρησιμεύσουν ακόμη και στην φάση που το παιχνίδι έχει ξεκινήσει ήδη να σχεδιάζεται.

ΥΠΑΡΧΕΙ ΣΥΓΚΕΚΡΙΜΕΝΗ ΜΕΘΟΔΟΣ ΠΟΥ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙΤΑΙ ΓΙΑ ΝΑ ΠΡΟΧΩΡΗΣΕΙ Η ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ΟΤΑΝ ΜΙΑ ΙΔΕΑ ΦΑΙΝΕΤΑΙ ΠΕΤΥΧΗΜΕΝΗ;

Αφού επιλέξουμε κάποια ιδέα για να την προχωρήσουμε αποτυπώνουμε σε δύο σελίδες χαρτί το τεχνικό μέρος που πρέπει να ακολουθήσουμε. Η πρώτη σελίδα έχει μία παράγραφο του σεναρίου και του σκοπού που θα έχει το παιχνίδι και αυτό είναι πιστέψτε με χρησιμότερο από την καταγραφή πολλών και μπερδεμένων πληροφοριών. Το σημαντικό στοιχείο είναι ότι κανείς δεν μπορεί να ξέρει τι μπορεί τελικά να συμβεί μέχρι το παιχνίδι να φτάσει στην φάση της μαζικής παραγωγής. Φυσικά θα μπορούσαμε εξαρχής να μιλήσουμε για το που θα κινηθούμε αλλά αυτό θα περιόριζε σημαντικά τις δυνατότητες που θα μπορούσε να αποκτήσει το παιχνίδι στην πορεία. Θα ήταν πολύ δύσκολο να αλλάξουμε κάτι ακόμη και αν αυτό φαινόταν χρήσιμο. Για αυτό είναι προτιμότερο να ξεκινήσεις έχοντας μπροστά σου απλώς μία γενική περιγραφή της κατεύθυνσης που θέλεις να ακολουθήσεις.

ΕΝΑ ΑΠΟ ΤΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΣΑΣ ΤΟ ΟΠΟΙΟ ΕΧΕΙ ΑΝΕΒΑΣΕΙ ΚΑΤΑΚΟΡΥΦΑ ΤΗΝ ΕΚΤΙΜΗΣΗ ΤΟΥ ΚΟΙΝΟΥ ΑΠΕΝΑΝΤΙ ΣΑΣ ΕΙΝΑΙ Η ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΑ ΠΟΥ ΚΑΝΕΤΕ ΕΤΣΙ ΩΣΤΕ ΤΟ ΚΑΘΕ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΑΣ ΝΑ ΔΙΑΦΕΡΕΙ ΟΣΟ ΤΟ ΔΥΝΑΤΟΝ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ ΑΠΟ ΤΟ ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΟ. ΑΥΤΟ ΕΙΝΑΙ ΤΥΧΑΙΟ Η ΜΗΠΩΣ ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΙΑΣ;

Χαίρομαι πολύ που μου κάνετε αυτή την ερώτηση γιατί στο παρελθόν προσπάθησαν να μας κοιθήσουν την ετικέτα ότι ασχοιούμαστε αποκλειστικά με ένα είδος παιχνιδιών, κάτι που δεν μου άρεσε καθόλου. Είμαστε σε θέση να δημιουργήσουμε οποιοδήποτε είδος παιχνιδιού. Οποιοδήποτε παιχνίδι πιστεύουμε ότι έχει ενδιαφέρον, προσφέρει ψυχαγωγία και ότι θα διασκεδάσουμε δημιουργώντας το είναι βέβαιο ότι θα το φτιάξουμε ανεξαρτήτως της κατηγορίας στην οποία ανήκει. Αρκεί να σας πω ότι για τον επόμενο χρόνο ετοιμάζουμε RPG, παιχνίδια αθλητικού περιεχομένου ακόμη και coin-op!

ΤΟ ΤΡΙΣΔΙΑΣΤΑΤΟ ENGINE ΤΟΥ MAGIC CARPET ΗΤΑΝ ΕΝΤΥΠΩΣΙΑΚΟ. ΠΟΣΟ ΧΡΟΝΟ ΣΑΣ ΠΗΡΕ ΓΙΑ ΝΑ ΤΕΛΕΙΟΠΟΙΗΣΕΤΕ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ; ΜΗΠΩΣ ΕΙΧΑΤΕ ΞΕΚΙΝΗΣΕΙ ΝΑ ΤΟ ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΕΤΕ ΣΕ ΚΑΠΟΙΟΝ ΑΛΛΟ ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΠΟΡΕΙΑ ΑΛΛΑΞΑΤΕ ΓΝΩΜΗ;

Κάπως έτσι. Πριν από δύο χρόνια καταλάβαινα ότι οι 3d routines θα γινόντουσαν οθονόμα και πιο σημαντικές και έτσι αποφασίσαμε ότι πρέπει κάποιος να ασχοληθεί με την δημιουργία μερικών και να το κάνει σε σύντομο χρονικό διάστημα. Το αποτέλεσμα αυτής της απόφασης είναι το MC και ελπίζουμε ότι στην συνέχεια θα βελτιώσουμε ακόμη περισσότερο την τεχνική μας. Ήδη με την "High Octane" η ταχύτητα έχει αυξηθεί πάρα πολύ ενώ εντυπωσιακές λεπτομέρειες όπως interactive shadows μπορούν πλέον να προστεθούν σχετικά εύκολα. Μην ξεχνάτε ότι υπάρχει ξεχωριστό τμήμα που ασχολείται αποκλειστικά με την επεξεργασία και την έρευνα πάνω σε αυτόν τον τομέα.

ΝΑ ΕΛΠΙΖΟΥΜΕ ΟΤΙ ΣΤΟ ΑΜΕΣΟ ΜΕΛΛΟΝ ΘΑ ΠΑΨΟΥΝ ΟΙ ΣΥΧΝΕΣ ΕΠΑΝΑΛΗΨΕΙΣ;

Αυτό είναι και το μεγάλο ό-



νειρο της βιομηχανίας του software. Η χρησιμοποίηση κάθε φορά διαφορετικού κώδικα είναι το επιθυμητό αλλά μέχρι τώρα στάθηκε αδύνατο να επιτευχθεί γιατί όλοι στο τέλος λίγο πολύ αναγκάζομαστε να χρησιμοποιήσουμε παλιές μεθόδους.

ΤΙ ΕΙΔΟΥΣ "ΕΡΓΑΛΕΙΑ" ΚΑΙ UTILITIES ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙΤΕ;

Χρησιμοποιούμε τις δυνατότητες που μας προσφέρουν τα Alias, Wavefront, Softimage, 3d Studio τα οποία είναι ουσιαστικά άχρηστα για κοινή χρήση εκτός του ότι είναι και εξαιρετικά ακριβά. Όλα τα υπόλοιπα τα φτιάχνουμε μόνοι μας από τους editors, τα sprites μέχρι και το animation που ειδικά αυτό είναι πολύ σημαντικό να το κάνει κάποιος μόνος του γιατί στην περίπτωση που θέλει να αλλάξει κάτι θα μπορεί να το κάνει σχετικά εύκολα. Για παράδειγμα έχουμε κάποιους editors που δημιουργούν αποκλειστικά εκρήξεις. Αυτή την εξιδίκευση δεν μπορείς να την βρεις εκτός του ότι είναι φρικτό να ζητάς από τους συνεργάτες σου να φτιάχνουν συνεχώς ποηλιά και διαφορετικά μεταξύ τους πράγματα. Για αυτό τον λόγο ήλιωστε αναγκάζομαστε να χρησιμοποιούμε όλα αυτά τα προγράμματα. Για αυτό τον λόγο δεν παρουσιάζονται τα "εργαλεία" σε τέλεια μορφή αφού πρέπει κάθε φορά να περιμένουμε μέχρι την κυκλοφορία της επόμενης έκδοσης που θα κάνει η κάθε εταιρία. Είναι όπως είπα και πριν προτιμότερο να δημιουργήσεις τα δικά σου αλλά ο χρόνος και ο κόπος που απαιτείται είναι ένας ανασταθτικός παράγοντας για όλους μας μέσα στον χώρο.

ΕΞΕΙΣ ΕΡΓΑΖΟΣΑΣΤΕ ΣΕ ΠΟΛΛΑ FORMATS. ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΚΥΡΙΑΡΧΟΤΟ PC; ΜΕ ΤΗΝ ΕΠΑΝΟΔΟ ΤΗΣ C ΣΑΝ ΤΗΣ ΒΑΣΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ ΒΛΕΠΕΤΕ ΤΟΝ ΕΑΥΤΟ ΣΑΣ ΝΑ ΤΗΝ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ ΜΕΛΛΟΝ;

Αυτήν τη στιγμή η πλειοψηφία των παιχνιδιών μας αφορούν το PC αλλά στο άμεσο μέλλον σκοπεύουμε να μειώσουμε την παραγωγή μας στο μισό για να μπορέσουμε να ασχοληθούμε και με άλλα formats και βασικά με τα μηχανήματα της Sega και της Sony. Αργότερα θα χωρίσουμε στα τρία την παραγωγή και τα παιχνίδια μας θα καλύπτουν τα PC, τις επιτυχημένες 32 bit κονσόλες και τέλος τα υπόλοιπα μηχανήματα. Η C είναι εξαιρετικά χρήσιμη για μας. Σχεδόν το 100% των κωδικών μας είναι γραμμένο σε C. Το στοιχείο που την κάνει να ξεχωρίζει και ουσιαστικά να την κάνει απαραίτητη είναι το γεγονός ότι μπορεί να μεταφερθεί σχετικά γρήγορα από το PC στο PSX. Αν χρησιμοποιούσαμε κάτι άλλο θα

χρηάζομασταν σχεδόν ένα εξάμηνο για την μεταφορά που η C κάνει σε μία εβδομάδα...

ΠΟΣΟ ΧΡΟΝΟ ΚΑΤΑΝΑΛΩΝΕΤΕ ΚΑΙ ΠΟΣΗ ΕΡΕΥΝΑ ΚΑΝΕΤΕ ΓΙΑ ΝΑ ΚΑΤΑΛΗΞΕΤΕ ΣΕ ΠΟΙΟ ΜΕΡΟΣ ΤΟΥ ΚΟΙΝΟΥ ΘΑ ΑΠΕΥΘΥΝΘΕΙΤΕ ΜΕ ΚΑΠΟΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΑΣ;

Αλλά μία καλή ερώτηση. Αυτό που βασικά κάνουμε είναι να συζητάμε με τα παιδιά και τους μαθητές που έρχονται εδώ. Κάθε εβδομάδα έχουμε επισκέπτες από τοπικά σχολεία, κολλέγια, κέντρα επαγγελματικής αποκατάστασης και συζητάμε για το τι τους αρέσει είτε παίζοντας μόνοι στο σπίτι είτε ακόμη και στα coin-op. Αλλά μία βασική παράμετρος είναι το τι παιχνίδια αρέσουν σε μένα...

ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΩΝ ΝΕΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΤΗΣ BULLFROG

MAGIC CARPET 2

Βασικά πρόκειται για το MC 1 με την προσθήκη πολλών έξτρα επιλογών και χαρακτηριστικών που θα αυξήσουν φυσικά κατακόρυφα την ένταση και την δράση. Τα επίπεδα έχουν μεγαλύτερο βάθος και περισσότερες εκρήξεις. Μεγάλη είναι η αύξηση στην interactive αφήγηση της ιστορίας. Προστέθηκαν ακόμη και επίπεδα όπου η δράση εξελίσσεται νύκτα ενώ υπάρχουν ακόμη και υπόγεια επίπεδα. Τα τέρατα είναι τώρα ιδιαίτερα έξυπνα και παρά το γεγονός ότι εμφανίζονται κάποια από το πρώτο παιχνίδι υπάρχουν ποηλιά που εμφανίζονται για πρώτη φορά και που έχουν φυσικά τα δικά τους χαρακτηριστικά και τις δικές τους δυνατότητες. Θα πρέπει να περιμένετε φυσικά περισσότερα μαγικά και περισσότερα εφέ. Ο αρχικός σκοπός είναι η συλλογή μεγαλύτερης ποσότητας manna αν και δεν είναι απαραίτητο να είναι και ο βασικός σας σκοπός. Μπορεί, για παράδειγμα, να πρέπει να εξοντώσετε κάποιο τέρας ή κάποιο συγκεκριμένο παίκτη, να πετάξετε σε κάποιο συγκεκριμένο σημείο, να βρείτε κάποιο αντικείμενο (ένα κλειδί π.χ). Υπάρχει όπως γίνεται εύκολα κατανοητό περισσότερο gameplay τώρα. Τα νέα μαγικά περιέχουν δυνατότητες όπως την "κατοχή", όπου μπορείτε να ελέγξετε κάποιο από τα τέρατα που θα πολεμήσει στο πλευρό σας καθώς και ένα νέο menu system όπου θα μπορείτε εύκολα να χρησιμοποιήσετε κάποιο από τα ποηλιά μαγικά. Πρόκειται για μία εντυπωσιακή απεικόνιση του θανάτου και της καταστροφής. Ηφάιστος εκρύνγνεται με εντυπωσιακό τρόπο αφού χρησιμοποιήθηκε μία νέα τεχνική ειδικά για αυτό τον σκοπό. Αλλά ένα από τα νέα μαγικά που αναμένεται να δημιουργήσει αίσθηση είναι η "βαρύτητα". Μπορείτε πλέον με ταχύτητα να



καταστρέφετε τους αντιπάλους σας ακόμη και αν αυτοί βρίσκονται μέσα στο νερό. Σε ένα από τα επίπεδα που θα πετάξετε νύκτα θα δείτε μία ολόκληρη σειρά από νέα τέρατα. Η προσθήκη περισσότερου gameplay θα έχει φυσικά κάποια επίδραση στην ταχύτητα του προγράμματος η οποία όμως θα γίνει ελάχιστα αισθητή. Το κοινό δείχνει να ενδιαφέρεται περισσότερο για τη ταχύτητα και το 3d engine και εκεί ακριβώς ρίξαμε και εμείς το βάρος και μάλιστα εξειδικεύσαμε έναν από τους προγραμματιστές μας για αυτό ακριβώς τον σκοπό με απώτερο στόχο να βελτιώνει το πρόγραμμα συνεχώς. Το engine καλύπτει το 70% της συνολικής ταχύτητας του παιχνιδιού και κάθε βελτισίωση θα έχει όπως είναι φυσικό ευεργετικά αποτελέσματα πάνω σε αυτόν τον τομέα. Δεν έχω την αίσθηση ότι δημιουργήθηκε το παιχνίδι για να καλύψει κάποια κλάση ή να διορθώσει κάποιες αδυναμίες του προηγούμενου. Είναι στην πραγματικότητα μία επέκταση του στην οποία προστέθηκε περισσότερο gameplay και έτσι όποιος διασκεδάσε με το πρώτο είναι σίγουρο ότι θα διασκεδάσει ακόμη περισσότερο με αυτό.

BIOSPHERE

Αυτό το παιχνίδι μιλάει για ένα πόλεμο χωρίς όπλα όπου στην ουσία εσείς προσπαθείτε να δημιουργήσετε κάποια μορφή ζωής. Το σενάριο λέει ότι επειδή οι άνθρωποι κρίθηκαν ιδιαίτερα επικίνδυνοι για να κρατούν και να χρησιμοποιούν οποιοδήποτε τύπου όπλο τους απαγορεύθηκε η κατοχή και φυσικά η χρήση τους. Επειδή λοιπόν μας διακατέχει μία μανία εξόντωσης του άηλου δεν μας επιτρέπεται να έχουμε στιδήποτε στην κατοχή μας που θα μπορούσε να προξενήσει κάτι κακό. Έτσι λοιπόν η πολυχρόνη έρευνα για την δημιουργία πυρηνικών όπλων χάθηκε. Η ενάσχιση τώρα του ανθρώπου στράφηκε στην γενετική επιστήμη και έρευνα. Έτσι λοιπόν πρέπει να προσπαθήσετε να δημιουργήσετε κάποια μορφή ζωής. Βέβαια αυτό δεν είναι τόσο απλό όσο ακούγεται γιατί για να το πετύχετε θα πρέπει να συνδυάσετε τα κατάλληλα υλικά. Θα πρέπει να δημιουργήσετε την κατάλληλη μορφή ζωής που θα σας επιτρέψει να αντιπαρατεθείτε με την αντίστοιχη που έχει δημιουργήσει κάποιος άηλος παίκτης και κάπου εκεί αρχίζει ο πόλεμος...

THE INDERSTRUCTABLES M.I.S.T

Η ιδέα βασίζεται στην δημιουργία από τον παίκτη του δικού του σούπερ ήρωα. Θα μπορεί να του δώσει όποιες ικανότητες και δυνατότητες επιθυμεί. Θα μπορεί να τον κάνει να πετάει, να έχει υπερφυσική δύναμη, μεγάλη ταχύτητα και εκπληκτικές ικανότητες στην όραση ή όποιες άλλες ικανότητες που (διαθέτουν και γνωστοί ήρωες των κόμικς) ενδιαφέρουν τους παίκτες. Μετά θα πρέπει να βρείτε ένα μέρος για να τοποθετήσετε την βάση ή το σπίτι του ήρωα που θα δημιουργήσετε. Επειδή όλο το γενικά το σκηνικό το δημιουργείτε εσείς θα πρέπει λοιπόν να προσέξετε έτσι ώστε στο μέρος που θα επιλέξετε να μπορεί ο ήρωας να ζήσει, να προστατεύσει τον κόσμο και τέλως πάντων να κάνει ότι ένας σούπερ ήρωας κάνει συνήθως... Η

εμπειρία της Bullfrog από τους εξομειωτές δημιουργίας πόλεων την οδήγησε στην δημιουργία ενός πραγματικά πολύ ρεαλιστικού περιβάλλοντος. Το σημαντικό στην όλη υπόθεση είναι ότι ο ήρωας χρησιμοποιεί όλη του τις δυνάμεις και έτσι σε περίπτωση κλάθους ή σε περίπτωση επικράτησης, έστω και προσωρινής, κατά την διάρκεια της μάχης του αντιπάλου τότε οι καταστροφές που προξενούνται στην πόλη είναι τεράστιες ενώ και ο αριθμός των θυμάτων είναι μεγάλος. Χρησιμοποιήθηκε το engine του Magic Carpet για να δημιουργηθούν τα οπτικά εφέ τα οποία βλέπουμε μέσα από τα μάτια του ήρωα καθώς αυτός πετάει πάνω από την πόλη. Αν και μέχρι τώρα αυτό που υπήρχε σε αυτού του είδους τα παιχνίδια ήταν ένας τρισδιάστατος κόσμος αλλά με εμφάνιση δύο διαστάσεων και έτσι επικεντρώσαμε πολύ την προσπάθεια μας στο να δημιουργήσουμε κάτι καλύτερο και ποιοτικότερο και πιστεύω ότι το τελικό το πετύχαμε.

Υπάρχει τέλος και μία ολόκληρη λίστα παιχνιδιών που δεν πρόκειται να κυκλοφορήσουν όμως πριν από τον επόμενο χρόνο. Μερικοί από τους τίτλους που ετοιμάζονται είναι τα Theme Prison, Creation, Dungeon Keeper/People κλπ. Είναι παιχνίδια γεμάτα εφευρετικότητα, φρέσκες ιδέες και κυρίως με τεχνικές βελτισώσεις και ποιοτικές αναβαθμίσεις.



MEGA REVIEW

HOUSE	LUCASARTS
FORMAT	PC CD-ROM
TEST	486DX2/66, 4XCD-ROM, SB 16
REQUIREMENTS	486, 8MB RAM, 3MB HD

Του Γ. Μπατσόνια

Το Full Throttle αποτελεί έναν άρτιο συνδυασμό πρωτοτυπίας και υψηλής ποιότητας στον τεχνικό τομέα. Το αποκορύφωμα αυτού του "αριστουργήματος" ολοκληρώνεται με την ιδανική (HEAVY METAL) μουσική επένδυση που αντιπροσωπεύει απόλυτα το θέμα του παιχνιδιού. Αν σε όλα αυτά προσθέσετε το άφθονο γέλιο που βγαίνει από κάθε σκηνή του παιχνιδιού και την ποικιλία δράσης από τα arcade σημεία τότε μιλάμε για ένα πλήρες adventure. Από την άλλη πλευρά όμως υστερεί στον τομέα των γρίφων και της αντοχής καθώς ένα μεγάλο μέρος του παιχνιδιού εξελίσσεται μέσα από τα interactivities. Παρ'όλα αυτά είναι ένα παιχνίδι που απαιτείται να το προσθέσετε στην συλλογή σας.

Δεν χρειάζεται συστάσεις η Lucas. Έχει ήδη βρει τον τρόπο να συναρπάξει και να ξετρεφάινει με τα παιχνίδια της. Η συνταγή είναι παλιά αλλά επιτυχημένη. Αρκεί να φέρουμε στο μυαλό μας παιχνίδια όπως το "Sam and Max hit the road" όπου με τους φοβερούς και ευρηματικούς διαλόγους το γέλιο ρέει άφθονο. Για να μην μιλήσουμε για τα Indiana Jones, τα Monkey Island 1 και 2 παιχνίδια που έχουν αφήσει εποχή και έχουν κάνει τη Lucas διάσημη και περιζήτητη στο αγοραστικό κοινό.

ANOTHER FINEST RELEASE

Δεν μπορώ να βρω καλύτερο χαρα-

των μηχανόβιων με μοναδικό τρόπο. Αλλά ας τα πάρουμε όλα από την αρχή..

BORN TO BE WILD

Η ιστορία του παιχνιδιού εξελίσσεται κάπου στο μέλλον όπου οι συγκρούσεις μεταξύ παρανόμων "μηχανόβιων" για επικράτηση στους αυτοκινητόδρομους είναι αναπόφευκτες. Η υπόθεση και το σενάριο του παιχνιδιού στηρίζεται στη διαρκή αναζήτηση των μελών της συμμορίας σας η οποία έχει εξαπατηθεί, όπως και εσείς άφησθε από έναν υποχθόνιο επιχειρηματία με το όνομα Ripberger. Οδη ξεκίνησαν όταν ο Malcolm Corley, διευθυντής της εταιρείας Corley motors, πη-

FULL THROTTLE

κτηρισμό για την τελευταία κυκλοφορία της Lucas που ακούει στο όνομα Full Throttle. Από το demo που είχαμε παρακολουθήσει πριν μερικούς μήνες, είμασταν σίγουροι ότι πρόκειται για ένα adventure τελείως διαφορετικό. Πραγματικά η Lucas, αν και βιαστήκαμε να κρίνουμε, δεν μας διέψευσε. Βασισμένο στο δρόμο που χάραξε το αησιόμνητο Sam and Max, με τα cartoon γραφικά, το άφθονο γέλιο και με νέα στοιχεία εμπλουτισμένο έρχεται να δώσει μία άλλη διάσταση στα cartoon adventure. Τα arcade στοιχεία που περιέχει παρουσιάζουν την δράση και την βία

γίνει σε ένα συνέδριο συνοδευόμενος από έναν αδιάτακτο επιχειρηματία, τον Ripberger ο οποίος επιβου-



λεύεται τόσο τον διευθυντή όσο και την εταιρεία του. Στο σημείο αυτό όπου οι δυο τύποι συζητάνε στο αμάξι που διεσχίζει μια από τις κλασικές αμερικάνικες ηεωφόρους γίνεται η εντυπωσιακή εμφάνιση της συμμορίας των POLECATS των οποίων βέβαια είστε, όπως ήταν αναμενόμενο, ο αρχηγός. Ενθουσιασμένος από την θεαματική εμφάνιση όσο και από το "ήθος" του αρχηγού της συμμορίας ο Malcolm πείθει τον Ripberger να ακολουθήσουν τους POLECATS. Μετά τη συνάντησή σας με τους δύο επιχειρηματίες και αφού μιλήσατε και διαφωνήσατε με τον Ripberger πίσω από το bar απομονωμένοι από τους υπόλοιπους, έρχονται οι μπράβοι του από πί-

σω και σας χτυπάνε στο κεφάλι. Όταν συνέρχεστε βρίσκεστε μέσα στο κάδο απορριμάτων ζηλισμένος και μπερδεμένος από τα γεγονότα, σε αυτό το σημείο αναλαμβάνετε εσείς... Ενας ψηλός και γεροδεμένος άνδρας με ατιμέλητο μούσι και βρώμικα ρούχα είσαστε, ο οποίος πρέπει να ανακαλύψει όχι μόνο τι συμβαίνει με τον Ripberger αλλά και που πήγε η συμμορία σας και που είναι τα κλειδιά της μηχανής σας, τα οποία ανακαλύπτετε ότι λείπουν από την τσέπη σας.

RIDE ON A BIKE

Αυτό που προσπάθησαν να δώσουν οι δημιουργοί του παιχνιδιού το πέτυχαν απόλυτα. Ενα δυναμικό μηχανόβιο στυή με τις "τσόπερ" να παρελαύνουν στους δρόμους, την ψυχία να την έχει αντικαταστήσει ο ισχυρός ήχος των μηχανών και οι διαφορές των ανθρώπων να λύνονται με μπουνιές, κλωτσιές ή ακόμα και εκτοπίσματα που πραγματοποιούνται με αηυσίδες, ξύλα μεταξύ των "καβαλιάριδων" μηχανόβιων. Η επική Heavy Metal μουσική κυριαρχεί στο παιχνίδι ενώ η άφθονη βία δίνετε με τέτοιο τρόπο που δεν θα ενοχλήσει ακόμα και έναν καθόγερ, σε αντίθεση βέβαια με τον παίκτη που θα αισθανθεί την αδρεναλίνη του να ανεβαίνει στα ύψη. Αν φανταστείτε μάλιστα κανείς ό-τι μιλάμε για ένα adventure που συνδυάζει όλα αυτά τα χαρακτηριστικά τότε πραγματικά πρόκειται περί αριστουργήματος. Αλλά για να δούμε πως κατάφεραν και τα συνδύασαν όλα αυτά και μάλιστα τόσο πετυχη-

μένα. Για να επιτευχθεί όλη αυτή η δράση ήταν αναγκαίο να ξεφύγουμε λίγο από τα στενά και περιορισμένα μονοπάτια των adventure και να βάλουμε λίγη δόση από arcade. Έτσι λοιπόν ένα μεγάλο μέρος του παιχνιδιού καταλαμβάνεται από arcade σκηνές όπου με το mouse κατευθείνετε το υπέρτατο αυτό όχημα που θέλει να λέγεται μηχανή ενώ με τα κουμπιά του επιλέγετε το όπλο (αηυσίδες, ξύλα, μπουνιές κλπ) με το οποίο να "κοπανήσετε" τους ενοχλητικούς αναβάτες άηλων μηχανών που σας φράζουν το δρόμο. Πολλές φορές μάλιστα πάνω στην δράση θα πρέπει να ρίψετε και τους διάφορους γρίφους που σας παρουσιάζονται. Από την άλλη πλευρά υπάρχουν και τα "ήρεμα" σημεία του παιχνιδιού, χωρίς την μηχανή σας και με απόλυτη ηρεμία ψάχνετε τα απαραίτητα αντικείμενα, συνομιλείτε με διάφορους στο δρόμο σας και ρίχνετε αρκετούς γρίφους. Είναι αυτά τα σημεία που μας υπενθυμίζουν ότι τελικά πρόκειται για ένα adventure και όχι για κάποιο arcade παιχνίδι. Ο τρόπος που έχει "στηθεί" ο χαρακτήρας δίνει την εντύπωση του σκληρού άνδρα που δεν "μασάει" σε οτιδήποτε και οποιονδήποτε. Ξεχάστε τους κλασικούς τρόπους που ανοίγατε τις πόρτες ή που συνομιλούσατε με τους υπόλοιπους χαρακτήρες. Οι πόρτες ανοίγουν βία με μία δυνατή κλωτσιά ενώ η σωματική ικανότητα του ήρωα σας επιτρέπει να ρίξετε αρκετές σφαλιάρες και να κολλήσετε και καμιά μούρη στο bar. Σίγουρα δεν πρέπει να ξεχάσουμε και το γεγονός ότι όλα αυτά παρουσιάζονται με ένα πρωτότυπο τρόπο, που δεν είναι άηλος από τα cartoon γραφικά και φυσικά το άφθονο γέλιο που απορρέει τόσο απ'αυτά και από το στυή και τις κινήσεις του ήρωά σας, όσο και από τους διαλόγους ενώ μάλιστα έχετε τη δυνατότητα επιλογής της ερώτησης ή της απάντησης που θα δώσετε. Πρέπει επίσης να επισημά-



MEGA REVIEW

νομε ότι υπάρχει και γρίφος που βασίζεται πάνω στις σωστές επιλογές απαντήσεων. Η δυνατότητα save έχει πρακτικό χαρακτήρα καθώς δεν υπάρχει περίπτωση να χάσετε (κατά την χαρακτηριστική συνήθεια της εταιρείας). Μόνο στις arcade σκηνές υπάρχει περίπτωση να χάσετε (είτε να αποτύχετε είτε λόγω χρόνου) αλλιώς και πάη σας δίνεται η δυνατότητα να τις ξαναπαίζετε. Στο τεχνικό τομέα το "θερμόμετρο" ανεβαίνει επικίνδυνα. Γιατί; Ας

το δούμε μαζί.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Ακόμα και όταν το τελείωσα το παιχνίδι δεν μπορούσα να πιστέψω ότι τα πάντα ήταν τέλεια στον τομέα των γραφικών. Οσο περισσότερο το έπαιζα τόσο πιο πολύ βεβαιωνόμουνα. Οι χαρακτήρες είναι σχεδιασμένοι με ιδιαίτερη προσοχή και λεπτομέρεια σαν να βρήπετε κινούμενα σχέδια στην τηλεόραση. Τα πρόσωπα και συγκεκριμένα οι γκριμάτσες που κάνουν ανάλογα τις σκηνές είναι καταπληκτικές. Παρά το μέγεθος



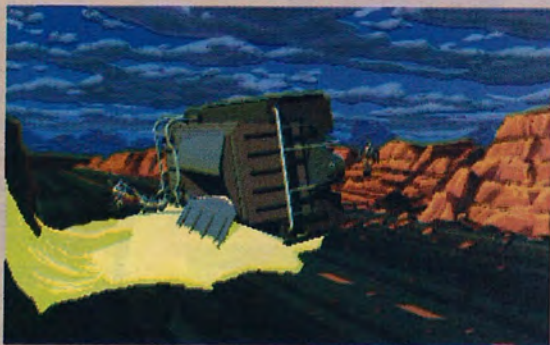
των μεγάλων sprites η κίνηση είναι ομαλότερη ακόμα και όταν παίζετε τα arcade σημεία του παιχνιδιού, που πιστέψτε μας είναι πάρα πολλά. Ιδιαίτερα η έμφαση που δόθηκε στις μηχανές τόσο από άποψη σχεδίασης, εντυπωσιάζει πραγματικά, όσο και στην κίνηση που δεν "κομπιάζει" και παρουσιάζεται απόλυτα ομαλή. Αιθώστε η ανάληψη στα interactives σημεία μη φανταστείτε ότι αηλιάζει, παραμένει η ίδια χαμηλή (320x200 με 256 χρώματα) χωρίς όμως να χάνεται καθόλου η υψηλή ποιότητα των cartoon γραφικών. Τέλος, αν για κάποιο χρονικό διάστημα την στιγμή που παίζετε δεν κουνήσετε το mouse ή τέλος πάντων δεν κάνετε καμία ενέργεια ενεργοποιείται ένας screen saver, εμφανίζοντας όλα τα είδη μηχανών που υπάρχουν στο παιχνίδι. Φανταστείτε την έκπληξη που ένοιωσα όταν αντίκρισαν τα μάτια μου το θέαμα. Ομοιογυμμένως η εφευρετικότητα της Lucas σε άφηνει έκθαμβο. Κλείνοντας με τα γραφικά περνάμε στον ήχο. Ο απόλυτος, κρυστάλλινος ήχος. Μία μουσική πανδαισία από ηλεκτρικές κιθάρες κλέβει την παράσταση. Στι καλύτερο και πιο αντιπροσωπευτικό έχετε ακούσει μέχρι τώρα. Από την πρώτη στιγμή που θα ξεκινήσετε να παίζετε το Full Throttle θα μείνετε στην κυριολεξία με το στόμα ανοικτό και τα αυτιά σηκωμένα. Ίσως ο πιο πετυχημένος συνδυασμός μουσικής που πραγματικά σε κάνει να αισθάνεσαι αυτό που παίζεις και να σε βάζει στο πετσί του ρόλου

σου. Η Heavy Metal ήχο από τις κιθάρες είναι το δυνατότερο σημείο του παιχνιδιού. Σε συνδυασμό μάλιστα με την βαριά επιβλητική φωνή του ήρωά σας που περιγράφει πως αισθάνεται όταν τρέχει (200Χημ.) στο δρόμο δημιουργούν ένα κλίμα έντασης και συγκίνησης που οποιαδήποτε απόπειρα περιγραφής του θα τα κατέστρεφε όλη. Φροντίστε μόνο να διαθέτετε έναν αρκετά δυνατό ενισχυτή με καλή ηχεία ώστε να μπορείτε να απολαύσετε τη φοβερή αυτή μουσική γιατί διαφορετικά θα απογοητευτείτε. Στα ηχητικά εφέ τώρα συναντάμε μεγάλη ποικιλία και διακρίνονται (φυσικά) ο ανυπέριθτος ήχος των εξατμίσεων (τούρμπα) από τις μηχανές, ο ήχος σούπερ-αεροδυναμικών αυτοκινήτων και οι διάφορες κραυγές πόνου και αγωνίας από τους χαρακτήρες.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΓΡΙΦΟΙ

Με το πάτημα του αριστερού πλήκτρου του mouse εμφανίζεται κάτι σαν φλεγόμενο τατουάζ ή σύμβολο με όλες τις δυνατές επιλογές που έχει ο χαρακτήρας σας στην διάθεσή του. Με το χέρι πιάνετε αντικείμενα, με το πόδι κλωτσάτε ενώ από την νεκροκεφαλή χρησιμοποιείτε τα μάτια για να εξετάζετε τα αντικείμενα και το στόμα για να μιλάτε (και όχι μόνο). Με το δεξί κουμπί του mouse εμφανίζεται το

inventory σας και επιλέγετε το αντικείμενο που θέλετε να χρησιμοποιήσετε. Οτι πιο απλό, πρακτικό και συνάμα ταιριαστό καθώς η νεκροκεφαλή και το πόδι με την αρβύλλα είναι χαρακτηριστικά στοιχεία του παιχνιδιού. Οι γρίφοι του Full Throttle είναι ίσως το μοναδικό σημείο που υστερεί. Αλλες φορές είναι δύσκολοι ενώ άλλες φορές βασίζονται καθαρά στην παρατηρητικότητα του παίκτη και λιγότερο στη λογική. Από τα πρώτα πέντε λεπτά είναι πιθανό να κολλήσετε καθώς οι πρώτοι κιάλια γρίφοι είναι πολύ δύσκολοι. Πρέπει όμως να πούμε ότι κρύβουν και μία δόση πρόκλησης που θα σας κάνουν να "πορωθείτε". Η δυσκολία των γρίφων οφείλεται στο γεγονός ότι το παιχνίδι είναι ιδιαίτερα μικρό. Τόσο μικρό που μπορείτε κάλιστα να το τελειώσετε μέσα σε μια μέρα. Πα'όλα αυτά μπορείτε να ανατρέξετε στο Spell Shop



αυτού του μήνα, όπου θα βρείτε το πρώτο μέρος της λύσης του παιχνιδιού.



	ΓΡΑΦΙΚΑ : 91%	ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΑ
	ΑΝΤΟΧΗ : 88%	ΠΑΙΡΝΕΙΣ LUCAS ΕΙΝΑΙ ΚΑΛΟ !!!
	ΗΧΟΣ : 96%	ΓΕΝΙΚΑ 93%
	ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ : 90%	

GAME REVIEW

HOUSE NEW WORLD COMPUTING/US GOL
FORMAT PC
TEST 486DX/40, SB PRO
REQUIREMENTS 386, 4MB RAM, 10MB HD

Του Derek dela Fuente

Αν οι δημιουργοί του είχαν προσέξει περισσότερο τα τεχνικά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού θα μιλάγαμε τώρα για ένα από τα κορυφαία παιχνίδια του είδους. Το όλο σκηνικό, τα πολλά σενάρια και οι πολλές επιλογές στο gameplay χάνουν την αξία τους μέσα στο αφιλόξενο περιβάλλον που τοποθετήθηκαν. Ελπίζουμε την επόμενη φορά να μην συμβεί κάτι παρόμοιο γιατί είναι κρίμα μία τόσο καλή ιδέα να χάνεται μέσα στα άσχημα γραφικά και την εκνευριστική μουσική. Σίγουρα οι τομείς αυτοί δεν παίζουν τόσο σημαντικό ρόλο όταν μιλάμε για ένα παιχνίδι στρατηγικής αλλά αυτό δεν σημαίνει ότι πρέπει να τους αφήσουμε χωρίς καμμία προσπάθεια βελτίωσης ή έστω να θεωρούνται λειτουργικοί γιατί δυστυχώς ούτε αυτό κατάφεραν να κάνουν.

Τα πολεμικά παιχνίδια ακολούθησαν μία φθίνουσα ποιοτική πορεία μετά από την εμφάνιση των 64 days of Vietnam και Theatre Of War της Commodore. Διαφόρα παιχνίδια προσπάθησαν για κάτι καθότι αληθιά δεν τα κατάφεραν. Με την προσθήκη του CD αληθιά και ισχυρών μηχανισμάτων θα φανταζόταν κανείς πως το software θα εκμεταλλευόταν αυτές τις δυνατότητες. Στα περισσότερα παιχνίδια οι εταιρίες το έκαναν όμως όπως σε κάθε κανόνα υπάρχουν και εξαιρέσεις, στην δική μας περίπτωση ονομάζεται Iron Cross... Υπάρχουν 12 σενάρια που εξελίσσονται στη διάρκεια του

κή φιλοσοφία. Μετά θα πρέπει να επιλέξετε τον εξοπλισμό που θα αγοράσετε. Το μέγεθος της κάθε ήστιας είναι ανάλογο με το σενάριο που εμφανίζεται και είτε παίρνετε το μέρος των συμμάχων είτε όχι οι τιμές εξαρτώνται από τις στρατιωτικές μονάδες (ένα τανκ σίγουρα κοστίζει περισσότερο από τους στρατιώτες). Ένα παράθυρο θα σας δείξει τα προσόντα και τις δυνατότητες της κάθε μονάδας. Αφού επιλέξετε κάποιες απ'αυτές θα πρέπει να τις τοποθετήσετε σε ένα από τα σημεία που σας επιτρέπει το παιχνίδι που βέβαια εξαρτάται από την αποστολή και τον στόχο που

IRON CROSS

Δευτέρου Παγκοσμίου Πολέμου (υπάρχει και η δυνατότητα δημιουργίας αυτόνομων αναμετρήσεων). Τα σενάρια αυτά ξεκινούν από την D-Day και μέσω της επιχείρησης Goodwood (προσπάθεια κατάληψης της Caen με σκοπό την κυριαρχία στην περιοχή της Νορμανδίας) θα προσπαθήσετε να καταλάβετε την τελευταία γέφυρα στο Remagen. Επιλέξτε κάποιο από αυτά τα σενάρια και θα σας εμφανιστούν όλες οι λεπτομέρειες και οι πληροφορίες που αφορούν την αποστολή σας μαζί με κάποιες συμβουλές που έχουν να κάνουν με κινήσεις τακτικής σύμφωνα όμως με τα όσα επικρατούν τώρα στην στρατιωτι-

θα πρέπει να πετύχετε. Να θυμάστε πάντα ότι τα ψηλά σημεία είναι ιδανικά για ορισμένες μονάδες όπως για το βαρύ πυροβολικό σας ενώ πίσω από κτίρια και σπίτια μπορείτε να τοποθετήσετε τις υπόλοιπες μονάδες για να έχουν και περισσότερη κάλυψη. Εκεί όμως θα είναι δύσκολο να πυροβολήσετε. Μόλις τοποθετήσετε και την τελευταία σας μονάδα η μάχη αρχίζει.

Η ΜΑΧΗ ΑΡΧΙΖΕΙ

Το Iron Cross δεν είναι ένα συνηθισμένο παιχνίδι. Η αληθινή δράση του θα σας αναγκάσει να σταματήσετε πολλές φορές (να πατήσετε pause δηλαδή) την εξέλιξη του παιχνιδιού προκειμένου να σκεφτεί-



Prologue
 The Longest Day
 Blood in the Hedgerows
 Hill 112
 Breakout at St. Lo
 A Bridge Too Far
 Clash at Sarrre-Union
 Eisenhower Ridge
 Opening Malmedy
 The Fortified Egg
 Easy Company Hard Day
 Bridgehead at Remagen
 <<CUSTOM>>

June 6, 1944 5:00 AM Board Beach, France

The First Troops to hit Normandy on D-Day were not the main infantry force, but the paratroopers and commandos tasked with grabbing key points. British Colonel Peter Young faces the task of landing on the beach, moving inland, and taking a key bridge defended by artillery, all without any heavy weapons. His only advantage is surprise, but surprise is a fleeting thing, and the Germans are sure to reinforce.

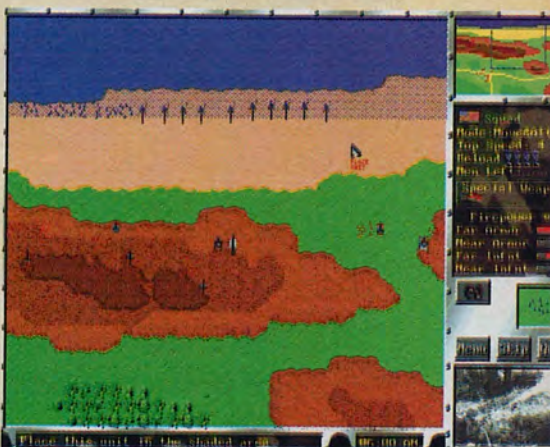


τε με ποιο τρόπο θα κινηθείτε. Επιλέξτε κάποια μονάδα και διατάξτε την να προχωρήσει, να επιτεθεί ή και τα δύο μαζί. Ενας ομαδικός βομβαρδισμός ή μία αεροπορική επίθεση επιτρέπονται αλλα σε περιορισμένο αριθμό. Γι'αυτό επιλέξτε τους στόχους προσεκτικά και μετά από πολύ σκέψη. Οπως και στα κλασικά Γουέστερν έται και εδώ οι ενισχύσεις φτάνουν πάντα την κατάλληλη στιγμή. Η δράση όμως πλέον είναι περιορισμένη και θα είναι δύσκολο για σας να βρείτε τρόπο να επιστρέψουν σε αυτήν γρήγορα. Στο τέλος κάθε μάχης θα σας ανακοινώνετε ο αριθμός και η "ποσότητα" των απωλειών που είχε η κάθε πλευρά, όπως επίσης και το σκορ. Πολλές φορές κατάφερα να εκμηδενίσω τον εχθρό αλλα επειδή ποτέ δεν κατάφερα να διασφαλίσω και τις αποστολές μου (τους στόχους μου) έπαιρνα βοήθεια από το Bitter Defeat ή ακόμα χειρότερα από το complete route.

ΤΑ ΑΣΧΗΜΑ

Το παιχνίδι έχει όμως και πολλά αρνητικά σημεία. Δεν μπορείτε να "σक्रοθάρεις" γύρω από την περιοχή που παίζεις και είσαι υποχρεωμένος να επιλέξεις επιμέρους περιοχές στο μικρό παράθυρο του χάρτη για να δείτε τι συμβαίνει. Το χειρότερο απ'όλα όμως είναι τα γραφικά. Καταλαβαίνω το δυνατό στοιχείο του παιχνιδιού είναι το gameplay, όπως ορίζει άλλησστε και ο κανόνας για τέτοιου είδους παιχνίδια, στο οποίο έχει δοθεί περισσότερο βάρος από τους δημιουργούς του αλλα ο κόσμος περιμένει και αξίζει πολύ περισσότερο από ότι του προσφέρονται εδώ. Θα χρειαζόταν να διαβάσετε πολύ άσχημες εκφράσεις για να περιγράψω την παρουσία των στρατιωτών και του πεζικού όπως αυτά εμφανίζονται. Το λιγότερο που μπορώ να πω για τους δημιουργούς

είναι ότι δυστυχώς τους θεωρώ ασυγχώρητους. Συνοψίζοντας θα σας έλεγα ότι δύο λόγιοι με κράτησαν στο να μην το "καταδικάσω" εντελώς. Ο πρώτος έχει να κάνει με κάποια ηχητικά εφέ που ακούγονται όταν μία αεροπορική επιδρομή είναι επιτυχημένη όπως επίσης και οι όμορφες εικόνες της εισαγωγής, οι οποίες συνοδεύονται και από αφήγηση και δείχνουν την ματαιοδοξία του πολέμου.



	ΓΡΑΦΙΚΑ : 60%	ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΠΑ Καλή ιδέα άσχημη εκτέλεση.
	ΑΝΤΟΧΗ : 70%	
	ΗΧΟΣ : 70%	ΓΕΝΙΚΑ 89%
	ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ : 75%	

GAME REVIEW

HOUSE TIME WARNER
FORMAT PC CD-ROM
TEST 486DX/40, 2xCD-ROM, SB PRO
REQUIREMENTS 386, 4MB RAM

Του Β. Σάμιου

Πρόκειται για ένα απολαυστικό και παράλληλα διασκεδαστικό ποδοσφαιράκι, το οποίο θα κατακτήσει όλους τους φίλους του είδους. Η κίνηση, το scrolling και οι πολλές δυνατότητες το φέρνουν στις πρώτες θέσεις των αθλητικών παιχνιδιών. Σίγουρα είναι από τα παιχνίδια που έλειπαν από το PC και θα ικανοποιήσουν και τον πιο απαιτητικό. Μην το χάσετε, όσοι πιστοί τουλάχιστον, για τους υπόλοιπους αξίζει να του ρίξετε μια ματιά.

Η πρώτη έκδοση του παιχνιδιού κυκλοφόρησε πριν από δύο χρόνια περίπου. Αφορούσε τους χρήστες της Amiga και τότε δημιούργησε αίσθηση καθώς αποτελούσε τον μοναδικό ουσιαστικά αντίπαλο του Kick Off. Οι κριτικές που το υποδέχτηκαν δεν ήταν όλες ίδιες αλλά σε γενικές γραμμές ήταν θετικές απέναντί του. Ήταν η εποχή που η σύγκριση με το Kick Off ήταν αναπόφευκτη και έκανε τους πάντες να "κριτικάρουν" και να μιλούσαν με μεγάλη προσοχή και επιφυλακτικότητα αφού για να είναι ένα παιχνίδι καλύτερο από το ΚΟ έπρεπε να προσφέρει πολύ περισσότερο από απλά ένα καλό gameplay αφού βρισκόμασταν στην εποχή που το κέντρο ενδιαφέροντος μεταφερόταν στον τομέα των γραφικών. Από την στιγμή λοιπόν που δεν είχαν

scrolling και τα στοιχεία που έβλεπαν στην οθόνη. Τώρα όμως οι απαιτήσεις και τα δεδομένα έχουν αλλάξει και δεν φτάνει η υπέρξη ομαλής κίνησης στο παιχνίδι για να μπορεί να σταθεί στην αγορά. Όσοι έχετε παίξει το Striker στο PC θα θυμάστε ότι η μάλλον ομηκλώδης του ατμόσφαιρα δεν άφηνε και πολλή περιθώρια για καλές εντυπώσεις. Το Striker 95 έρχεται για να αλλάξει αυτή την εικόνα με το νέο του engine, το καλό scaling των sprites καθώς και το καταπληκτικό του animation. Δεν χρειάζεται και πολύ μυαλό για να καταλάβει κάποιος την αξία της καινούργιας έκδοσης... Έχετε στη διάθεσή σας εκατοντάδες παίκτες με ξεχωριστά ο καθένας χαρακτηριστικά και ξεχωριστές φυσικά δυνατότητες στις οποίες μπορείτε να προσθέσετε κάποια α-

STRIKER 95

εμφανιστεί ακόμη στο προσκήνιο οι εκδόσεις FIFA ήταν φυσικό ότι οι παίκτες είχαν να επιλέξουν μονάχα ανάμεσα στα δύο παιχνίδια. Η Rage που ήταν υπεύθυνη για την δημιουργία του παιχνιδιού ήταν μία μικρή και σχετικά άγνωστη ομάδα στον χώρο (στην συνέχεια φυσικά έγινε αρκετά γνωστή), προσπάθησε να δημιουργήσει κάτι νέο και ξεχωριστό δημιουργώντας πολλαπλές οπτικές και προσθέτοντας περισσότερο ρεαλισμό. Μέχρι τώρα οι παίκτες αυτών των παιχνιδιών έδιναν προσοχή μονάχα στο



νό τις αναρίθμητες επιλογές που υπάρχουν στο παιχνίδι. Υπάρχουν φυσικά όλη των ειδών οι αναμετρήσεις και τουρνουά όπως επίσης και όλα τα γνωστά modes. Η διαδικασία από το "φόρτωμα" μέχρι το σφύριγμα για την έναρξη είναι απλή. Επιλογή ομάδας, παικτών και γενικά του σχήματος της ομάδας όπως επίσης και μερικές έξτρα επιλογές είναι αυτά που βασικά θα σας απασχολήσουν στην αρχή. Πολύ θετική είναι η ύπαρξη των επιλογών "in game" που με τον σχολιασμό του Andy Gray αθλά και την εμφάνιση κάποιων βίντεο-σκηνών δημιουργούν μία όμορφη ατμόσφαιρα. Μπορείτε φυσικά αν θέσετε να τα παρακάμψετε αθλά έχουν τοποθετηθεί στα σημεία εκείνα του παιχνιδιού όπου πραγματικά βοηθούν στην αύξηση του ενδιαφέροντος και της διασκέδασης και θα ήταν ήλιθος να μην τα παρακολουθήσετε. Επίσης όταν ο παλαίμαχος ποδοσφαιριστής προσπαθεί να σας συμβουλεύσει για κάτι μην φοβηθείτε ότι μπορεί να συμβεί κάτι κακό αφού για ήλιγο θα σταματήσει το παιχνίδι... Θα πείτε τώρα ότι καλή είναι όλα αυτά μόνο που έξυπνες επιλογές και καθαρά γραφικά δεν είναι όλα όσα χρειάζεται ένας εξομοιωτής ποδοσφαίρου για να πετύχει. Έχετε δίκιο, όμως στοιχεία όπως οι φωνές των φιλάθλων, τα μεγάλα γήπεδα, η ποικιλία των επιφανειών, οι πολλές ομάδες με τους 5000 ποδοσφαιριστές(!) δίνουν την εντύπωση ότι πρόκειται για ένα εντελώς νέο παιχνίδι και όχι για κάποια αθλά βελτιωμένη έκδοση κάποιου παλαιότερου. Η οπτική αθλάζει καθώς αγωνίζεστε κοιτώντας με κλίση γωνίας 45 μοιρών τον αγωνιστικό χώρο. Η κίνηση της οθόνης είναι κατακόρυφη αθλά η ομαλή οριζόντια κίνηση των παικτών δεν περιορίζει την αίσθηση του παιχνιδιού σε ένα απλή κατακόρυφο "στροφάλισμα". Ο παίκτης που έχει στην κατοχή του την μπάλα έχει και ένα αστέρι γύρω από τα πόδια του ενώ όταν αμύνεστε εκτός από εσάς, αστέρι στα πόδια του έχει και ο κοντινότερος παίκτης. Ένα από τα πιο σημαντικά (αν όχι το πιο σημαντικό) στοιχεία του παιχνιδιού είναι αναμφισβήτητα ο χειρισμός της μπάλας. Ο έλεγχός της απαιτεί υπομονή και κυρίως πολλή ώρα εξάσκηση. Εξαρτάται αποκλειστικά από τις ικανότητες του παίκτη το πόσο γρήγορα θα προσαρμοστεί και όσο πιο νωρίς γίνει αυτό τόσο περισσότερο θα απολαύσει το παιχνίδι. Πολύ χρήσιμη είναι η προσεκτική παρακολούθηση των κινήσεων που κάνει ο αντίπαλος και η προσπάθεια "αντιγραφής" ορισμένων από αυτές... Ο τερματοφύλακας παρουσιάζεται με περισσότερη εξυπνάδα και ικανότητες από τους υπόλοιπους παίκτες και μπορεί καμιά φορά να σας φανεί ότι κινείται ακόμη και ανεξαρτήτως των δικών σας χειρισμών. Όλα αυτά τα καινούργια στοιχεία κάνουν το Striker 95 να μοιάζει ιδιαίτερα εντυπωσιακό. Θα πρέπει να προσέ-

χετε κατά την διάρκεια του αγώνα να μην αφήνετε τον ήλιο παίκτη να κάνει πολλές ατομικές προσπάθειες αθλά να μοιράζετε το παιχνίδι και στους ήλιθους γιατί όσο μεγαλύτερη χρονικά είναι η προσπάθεια του παίκτη τόσο πιο αδύναμη θα είναι η τελική του προσπάθεια κάτι που φυσικά δεν επιθυμείτε. Η ακρίβεια στις πάσες είναι ένα ακόμη βασικό συστατικό στην επίτευξη των στόχων σας και φυσικά θα χρειαστεί ήλιως είπαμε και πριν επίμονη εξάσκηση μέχρι να καταφέρετε να δίνετε την μπάλα από τον ήλιο παίκτη στον ήλιο χωρίς ήλιθην. Επίσης προσπαθείστε να μην κρατάει πολύ ώρα την μπάλα στα πόδια του ο ήλιος παίκτης γιατί εκτός της σταδιακής μείωσης της ενέργειας του τις περισσότερες φορές θα σας παίρνει την μπάλα ο αντίπαλος. Η Rage χρησιμοποίησε μία τεχνική που ονομάζεται "Rotoscoped animation", ήλι και αν αυτή σημαίνει, τα αποτελέσματα της οπτικής είναι ευεργετικά τόσο στην κίνηση όσο και στον χειρισμό της μπάλας και των παικτών. Υπάρχει δυνατότητα save καθώς και ήλιθωρα ήλιθων επιλογών όπως zoom στα πρόσωπα των παικτών καθώς το ματς εξελίσσεται, διάφορα ηχητικά εφέ κήην. Τελικά το παιχνίδι προσφέρει περισσότερα από το FIFA; Χωρίς να να θέλιω να φανώ υπερβολικός πιστεύω πως ναι. Είναι απλώς θέμα του πόσο γρήγορα θα εξοικειωθείς με το interface και την κίνηση των παικτών. Το scrolling της οθόνης και η κίνηση των παικτών είναι γρήγορα χωρίς να φτάνουν στην υπερβολική ταχύτητα των αντίστοιχων χαρακτηριστικών στο FIFA. Το παιχνίδι έρχεται για να μεγαλώσει την ήλιστα των παιχνιδιών του είδους και πάνω από όλα να ικανοποιήσει τους φίλιους του ποδοσφαίρου που πάντα ψάχνουν για κάτι νέο και ποιοτικό στην αγορά



	ΓΡΑΦΙΚΑ : 85%	ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΠΑ Αρχίζει το ματς.
	ΑΝΤΟΧΗ : 85%	
	ΗΧΟΣ : 90%	ΓΕΝΙΚΑ 88%
	ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ : 90%	

HOUSE MINDSCAPE
FORMAT PC CD-ROM, FLOPPY
TEST 486DX2/66, 4XCD-ROM, SB 16
REQUIREMENTS 486, 4MB RAM, 5MB HD

Του Β. Σάμιου

Ένα περίεργα πρωτότυπο beat'em up με εντυπωσιακά γραφικά, αρκετούς χαρακτηριστικές και μουσική που σπάει κόκκαλα. Τα "χρονοτροκομμένα" sprites με τις λιγοστές κινήσεις και τα λίγα και "κακόηχα" ηχητικά εφέ χαλάνε τη συνολική του εικόνα. Η δυνατότητα για διπλό και τα πέντε συνολικά modes για να παίξετε το παιχνίδι ανεβάζουν τον δείκτη βαθμολογίας χωρίς όμως να φθάνει εκεί που θα ήθελε κάποιος απαιτητικός του είδους. Για τους φανατικούς δεν είναι μία δελεαστική πρόταση αλλά περισσότερο ανάγκη για ένα ακόμα απόκτημα στην συλλογή τους που στο τέλος ενδέχεται και να τους γοητεύσει. Αν ανήκετε σε ένα από τα δύο στρατόπεδα (MK ή SF) μην το απορρίψετε αν δεν παίξετε μερικές ώρες πρώτα.

Η ΙΣΤΟΡΙΑ

Ο θρῦλος μιλάει για τον μεγαλύτερο πολεμιστή όλων των εποχών. Κυρίαρχος στο κόσμο, άβρατος στους αντιπάλους κυβερνούσε τον κόσμο μέσα από τον πόλεμο και την καταστροφή. Μετά την δόξα και την κυριαρχία του αποφάσισε να αποσυρθεί σε ένα ερημικό νησί. Με τον τίτλο του Master και τα χρόνια να περνούν και να χάνει τη δύναμή του αποφάσισε να καλέσει τους μεγαλύτερους πολεμιστές στον κόσμο για ένα τουρνουά που θα ανέδειχνε (ίσως) τον διάδοχό του. Έτσι λοιπόν χρησιμοποιώντας την μαγική του δύναμη έφερε στο νησί όλων των ειδών, και των μορφών τους πολεμιστές. Ανθρωπόμορφα τέρατα, άνθρωποι,



WARRIORS

άνδρες, γυναίκες, όλοι ήταν εδώ το μόνο που έλειπε ήταν το έναυσμα για την μεγάλη μάχη των... Warriors.

ΠΕΡΙ ΑΥΤΟΥ Ο ΛΟΓΟΣ

Φαίνεται ότι τα Beat'em up κερδίζουν συνέχεια έδαφος στις προτιμήσεις των gamers. Μετά τα Mortal Kombat II και Street Fighter, (για να μην μιλήσουμε για το FX Fighter του επόμενου τεύχους) κυκλοφόρησε το Warriors, ένα ομοιογενώς εντυπωσιακό Beat'em up το οποίο έκανε την εμφάνισή του χωρίς τυμπανοκρουσίες, διαφημίσεις και μάλιστα χωρίς καμμία μεγάλη εταιρεία στην "πλάτη" του. Με τα εντυπωσιακά του γραφικά, τα πρωτότυπα menu και την

μεγάλη γκάμα μαχητών φιλοδοξεί να κατακτήσει όχι μόνο όσους δεν κατέκτησαν τα προαναφερθέντα και κορυφαία παιχνίδια του είδους αλλά και τους πιστούς αυτών, ενώ παράλληλα προσπαθεί να αποδείξει ότι μπορούν ακόμα και εταιρείες χωρίς ένδοξο παρελθόν στο συγκεκριμένο τομέα να παρουσιάσουν πραγματικά κάτι αξιόλογο. Το στιλ και γε-

νικότερα ο χαρακτήρας του παιχνιδιού είναι μοναδικός ενώ θα πρέπει να τονίσουμε ότι δεν παρατηρούνται σε καμία περίπτωση στοιχεία ή σημεία που πιθανόν να πρόδιδαν την επιρροή ή την αντιγραφή από άλλα παιχνίδια του είδους (σε ποηθούς από εσάς ίσως και να τους πέρασε από το μυαλό). Αυτό βέβαια είναι ένα ριψοκίνδυνο σημείο καθώς όταν δεν αντιγράφεις και δεν ακολουθείς μία πετυχημένη συνταγή είναι πολύ πιθανό να αποτύχεις. Αλλά ας πά-

με να δούμε μαζί όλα τα θετικά και αρνητικά σημεία του Warriors και το σημαντικότερο, αν τελικά θα καταφέρει να σταθεί επάξια στην δύσκολη, όχι κορεσμένη πάντως, "αγορά" των beat'em up.

ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Όταν θα ξεκινήσετε το παιχνίδι, αφού πρώτα θαυμάσετε την υπέροχη εισαγωγή του, σας εμφανίζονται οι γνωστές επιλογές για να παίξετε μονό, διπλό, να καθορίσετε τα πλήκτρα ή το joystick, την ένταση του ήχου κλπ. Μόλις επιλέ-

ξετε μονό ή διπλό

για να ξεκινήσει το

παιχνίδι, σας εμφα-

νίζετε το εκπληκτικό

menu επιλογής

του μαχητή σας. Τα

πορτραίτα των μα-

χητών στον τοίχο

και το εξωγήινο

χέρι που κατευθεί-

νετε για να επιλέ-

ξετε τον μαχητή

σας δίνει στο παι-

χνίδι μια δόση μυ-

στηρίου, τουλάχισ-

τον τις πρώτες

φορές έτσι θα αι-

σθάνεστε. Την πρώ-

τη φορά δεν ξέ-

ρετε τίποτα για τον

κάθε χαρακτήρα

και αναγκαστικά

σας κριτήριο χρη-

σιμοποιείτε την ε-

ξωτερική εμφάνι-

ση. Σε αυτό το ση-

μείο θα πρέπει να

τονίσουμε ότι πε-

ρισσότεροι χαρα-

κτήρας δεν θυμίζ-

ουν μαχητή, παι-

χαιστή ή τέλος πά-

ντων κάποιον που

έχει σχέση με πο-

λεμικές τέχνες ή

κάτι παρόμοιο. Θα

συναντήσετε από

έναν πειρατή

μέχρι έναν Αφρικα-

νό. Μέχρι τώρα τίποτα δεν μας προδιάθετει για ξύλο ή για παιχνίδι beat'em up. Με την επιλογή του επιπέδου δυσκολίας η μάχη ξεκινάει και επιτέλους το ξύλο αρχίζει να πέφτει βροχή.

ΕΥΛΟ ΜΕΤΑ ΜΟΥΣΙΚΗΣ

Κάθε χαρακτήρας (από τους δέκα συνολικά που περιέχει το παιχνίδι) έχει το δικό του "σετ" χτυπημάτων με εξαίρεση φυσικά κάποια standard χτυπήματα που ισχύουν για όλους. Ανάλογα λοιπόν με τις δυνατότητες τους ο καθένας βασίζεται και σε κάτι διαφορετικό όπως για παράδειγμα άηλιος στην ταχύτητα, άηλιος στα μαγικά, άηλιος στα δυνατά χτυπήματα κλπ. Πέρα όμως απ'αυτό υπάρχει και μία super κίνηση, διαφορετική σε κάθε μαχητή την οποία πρέπει να ανακαλύψετε μόνοι σας αφού το manual δεν γράφει τίποτα για να σας βοηθήσει. Οι ενδείξεις της ενέργειας και των μαγικών απεικονίζονται με αρκετά πρωτότυπο αλλά δυστυχώς όχι ευδιάκριτο τρόπο. Στο πάνω μέρος της οθόνης εμφανίζονται τα πρόσωπα των πολεμιστών και ακριβώς από κάτω μία μπάρα για την ενέργεια των μαγικών σας. Κάθε φορά που δέχεστε χτυπήματα από τον αντίπαλο η φωτογραφία ξεθωριάζει, τα χρώματα γίνονται πιο αχνά και στο τέλος εξαφανίζεται τελείως το πρόσωπό σας τη στιγμή δηλαδή που θα ξεψυχίσετε. Πιο ευδιάκριτη πάντως είναι η "μπάρα" που μειώνεται όταν πετάτε κάποιο μαγικό ενώ αυξάνεται σιγά σιγά με τον χρόνο που περνάει. Ανάλογα βέβαια και με την ειδική κίνηση που κάνετε καταναλώνετε και περισσότερη ή λιγότερη από την ενέργεια των μαγικών σας. Το εντυπωσιακό όμως βρίσκεται στο σημείο που θα προσπαθήσετε να αναζητήσετε το χρόνο που απομένει για να τελειώσει η μάχη. Οσο ασυνήθιστο και αν ακούγεται δεν υπάρχει χρόνος όπως έχετε μέχρι τώρα συνηθίσει από τα παιχνίδια του είδους. Η μάχη ολοκληρώνεται μέχρι ο ένας εκ των δύο μαχητών πεθάνει. Ένα άλλο σημαντικό στοιχείο είναι η δυνατότητα τεσσάρων "view mode" που έχετε στην διάθεσή σας, τα οποία μπορείτε να επιλέξετε ή να αη-



Ράξετε κατά τη διάρκεια της μάχης. Το πρώτο mode, που είναι και το default, η άποψη είναι η κλασική όπου όλα τα βλήνετε οριζόντια και καταλαμβάνει βέβαια όλη την οθόνη. Στο δεύτερο mode όλα φαίνονται με μία ελαφρή κλίση από πάνω προς τα κάτω. Ανάμεσα στα δύο αυτά mode μπορείτε να επιλέξετε και την ανάληψη στην οποία θα απεικονίζεται όλο το σκηνικό, μεταξύ της standard ανάληψης VGA, στην οποία όλα τα βλήνετε σε full screen, και της SVGA που δυστυχώς το παράθυρο δράσης μικραίνει καθώς η ποιότητα ανεβαίνει. Το τελευταίο δεν θα το βρείτε ιδιαίτερα βολικό αν και στο κάτω μέρος υπάρχει η ενέργειά σας και σε βαθμούς εκτός από το πρωτότυπο στήσιμο του προσώπου του χαρακτήρα. Τα καλή και θετικά στοιχεία του παιχνιδιού όμως δεν σταματάνε εδώ. Με κάποιο tip (είναι γραμμένο στο manual) μπορείτε να αποηαύσετε τη μάχη σε ένα τρισδιάστατο περιβάλλον χωρίς όμως δυστυχώς καθόλου background προκειμένου να επιτευχθεί ομαλό animation και ομαλή κίνηση στους χαρακτήρες. Τέλος υπάρχει

μετά από κάθε αγώνα replay όλης της μάχης στην τρισδιάστατη άποψη που αναφέραμε παραπάνω.

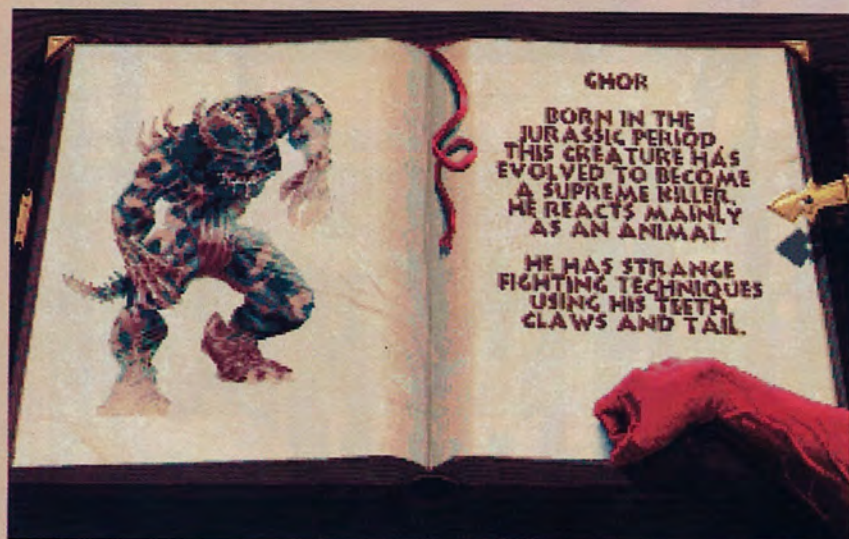
ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - GAMEPLAY

Ηρθε η ώρα να δούμε και τα υπόλοιπα μέρη του παιχνιδιού. Τόσο τα γραφικά όσο και ο ήχος ξεπερνάνε τα επιθυμητά όρια που μπορεί να θέσει και ο πιο απαιτητικός του είδους. Η προσεκτική σχεδίαση των backgrounds και τα ασυνήιστα

χρώματα κυριαρχούν στο παιχνίδι. Ιδιαίτερη προσοχή δόθηκε στην λεπτομερή σχεδίαση των background με αποτέλεσμα να δίνεται ένα βάθος που σε συνδυασμό με τα ρεαλιστικά χρώματα κάνουν τα τοπία να δείχνουν αληθινά. Δυ-



τυχώς δεν ισχύει το ίδιο και για τα sprites. Αν και μεγάλα ελλείπονται της λεπτομέρειας και ορισμένες στιγμές δείχνουν αρκετά "χοντροκομμένα". Επίσης τα χρώματα που έχουν οι χαρακτήρες του παιχνιδιού είναι είτε αχνά είτε πολύ έντονα με αποτέλεσμα οι μαχητές να δείχνουν όχι βίαιοι ή κακοί όπως θα περιμένατε αλλά τελείως ψεύτικοι. Ο τομέας του ήχου και συγκεκριμένα η μουσική είναι από τα πιο εντυπωσιακά στοιχεία του Warriors. Τέλεια ακουστική απόδοση απευθείας από το CD και μουσική με τάσεις heavy metal. Τα ηχητικά εφέ απογοητεύουν καθώς είναι λίγα σε αριθμό χωρίς ποιότητα. Ευτυχώς υπάρχει η υπέροχη μουσική που διασώζει κατά κάποιο τρόπο τα πράγματα και στο τέλος συνηθίζεται την αποχή των εφέ χωρίς να προβληματίζεστε. Όπως είπαμε και στην αρχή οι χαρακτήρες είναι αρκετοί αλλά οι κινήσεις τους συνοδικά είναι μικρές σε αριθμό και χωρίς μεγάλη



ποικιλία, στοιχείο αρνητικό και ιδιαίτερα υψηλής σημασίας. Αν κάτι χρειάζονται αυτά τα παιχνίδια είναι ποικιλία κινήσεων και μάλιστα εντυπωσιακών. Εδώ δυστυχώς το Warriors δεν τα κατάφερε. Οι λίγες κινήσεις δεν προσφέρουν θέαμα και φυσικά δεν ικανοποιούν όσους έχουν πλέον συνηθίσει στις πολυάριθμες κινήσεις που προσφέρουν τα υπόλοιπα παιχνίδια του είδους. Παρήγορο είναι το γεγονός ότι οι σπέσιαλ κινήσεις επιτυγχάνονται εύκολα χωρίς περίπλοκους και υπερβολικούς συνδυασμούς. Το επίπεδο δυσκολίας (πρωτότυπος ο τρόπος που το επιθέγετε) είναι επιθεγμένο σε τρεις βαθμίδες, easy, medium και hard. Είναι περισσότερο εύκολο απ'ότι φαντάζεστε ενώ πρέπει να ομολογήσω ότι το τελείωσα στο easy την πρώτη φορά που έπαιξα. Αντιλαμβάνεστε λοιπόν ότι είναι υπέρ του δέοντος εύκολο και δυστυχώς θα σας κάνει να το βαρεθείτε γρήγορα. Το διπλό είναι μεγάλο έως απαραίτητο "προσόν" και θα σας κρατήσει αμείωτο το ενδιαφέρον.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΙΚΑ

Όσοι φανατικοί προσέζητε. Μπορεί να σας απογοητεύσει σε μερικά σημεία αλλιώς επιβλήεται να βρίσκεται στη συλλογή σας. Με το μοναδικό και πρωτότυπο στυλ του ίσως να σας γοητεύσει ίσως όμως και να σας αφήσει αδιάφορους αν ανήκετε στην κατηγορία των άσχετων με το είδος. Η καλύτερη πρόταση είναι...try before you buy.

	ΓΡΑΦΙΚΑ: 90%	ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΠΑ Εύκολο και διασκεδαστικό.
	ΑΝΤΟΧΗ: 89%	
	ΗΧΟΣ: 90%	ΓΕΝΙΚΑ 89%
	ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ: 88%	

GAME REVIEW

HOUSE QQP

FORMAT PC CD-ROM, FLOPPY

TEST 486DX2/66, 4xCD-ROM, SB16

REQUIREMENTS 386, 4MB RAM

Του Β. Σάμιου

Ένα δύσκολο αλλά παράλληλα προκλητικό παιχνίδι στρατηγικής που απευθύνετε όχι μόνο στους εξοικειωμένους τους είδους αλλά και σε όλους τους υπόλοιπους. Με δυνατότητα για σύνδεση με modem, ποικιλία σεναρίων και campaign, απλό χειρισμό και κατατοπιστικά menu χάρη στο help σίγουρα δεν θα σας αφήσει αδιάφορους. Για όλα αυτά όμως θα πρέπει να υποστείτε τη χρονοβόρα διαδικασία σκέψης του computer (Artificial Intelligent) ενώ επίσης η πολυτέλεια του save δεν είναι πάντα εφικτή. Από τα καλύτερα του είδους που ή θα σας αρέσει και θα ξεχάσετε τις ώρες που παίζετε ή θα σας κάνει να το μισήσετε.

Παρόλο που τη σημερινή εποχή η ποιότητα γραφικών έχει αυξηθεί δραματικά και δεδομένου του γεγονότος ότι αποτελεί έναν από τους βασικούς τομείς για την αξιολόγηση ενός παιχνιδιού, διαπιστώνουμε ότι υπάρχουν ορισμένα παιχνίδια ή καλύτερα είδη παιχνιδιών που τα γραφικά έρχονται σε τελευταία μοίρα. Μιλάμε φυσικά για τα strategy games όπου ακουθούν τον χρυσό κανόνα για τα γραφικά και τα θέλει να είναι περισσότε-

τα μάχης. Έχετε τη δυνατότητα να παίξετε μεμονωμένα σενάρια ή να επιλέξετε ανάμεσα σε ένα από τα 5 campaign που διαθέτει το παιχνίδι. Οτι και να επιλέξετε πάντως να παίξετε να είστε σίγουροι ότι θα μείνετε απόλυτα ικανοποιημένοι.

ΕΚΙΝΩΝΤΑΣ ΤΙΣ ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ ΑΥΤΟΚΤΟΝΙΑΣ

Ανάλογα με το σενάριο που θα επιλέξετε εξαρτώνται και οι δυνάμεις που θα έχετε στην κατοχή σας, η αποστολή σας, ο χρό-

PERFECT GENERAL II

ρο λειτουργικά παρά εντυπωσιακά. Όπως άφησατε θα θυμάστε (όσοι φανατικοί του είδους ασχοληθήκατε) και από το πρώτο μέρος του παιχνιδιού, πριν από δύο χρόνια περίπου που έκανε την εμφάνισή του αποτελούσε ένα ιδανικό παιχνίδι σε όσους ήθεσαν στρατηγική και πόλεμο με οχήματα και άρματα μάχης όπως τα tanκ, τα armored car, τα artillery κλπ. Ο δείκτης "πρόκλησης" του παιχνιδιού θα ειλικύσει όχι μόνο τον έμπειρο παίκτη στρατηγικών παιχνιδιών αλλά και όσους από εσάς παίζουν για πρώτη φορά ένα τέτοιου είδους παιχνίδι. Θα μπορούσαμε να το παρομοιάσουμε περισσότερο σαν μία παρτίδα σκάκι, με τη διαφορά ότι τα γνωστά πιόνια των στρατηγών, των βασιλιάδων, των στρατιωτών έχουν πάρει τα tanκ, ο στρατός, και τα κάθε είδους άρμα-





περίπτωση της άμυνας συνήθως επιλέγετε βαρύ πυροβολικό, tank όσο το δυνατόν πιο ανθεκτικά και γενικά ότι χρειάζεται για να "ταμπουρωθείτε". Ένας σημαντικός παράγοντας που πρέπει να έχετε στο μυαλό σας είναι η μορφολογία του εδάφους. Ανάλογα με την αποστολή, το έδαφος και γενικά η γη ποικίλοι και συντάμε άλλες φορές περισσότερες ήλιμες και γέφυρες, λόφους και δάσος, έρημους κλπ. Όσοι για τις καιρικές συνθήκες είναι απρόβλεπτες και σίγουρα θα παίξουν καθοριστικό παράγοντα όταν εκτυλίσσεται μία μάχη αφού οι κινήσεις και η ορατότητα των οχημάτων σας εξαρτάται κατά πολύ από την ομίχλη, την βροχή ή το χιόνι. Ο χρόνος ολοκλήρωσης της αποστολής εξαρτάται από τους γύρους που έχετε καθορίσει. Ένας γύρος ολοκληρώνεται με την κίνηση όλων των δυνάμεων των δύο αντιπάλων. Ο επιτιθέμενος έχει το πλεονέκτημα να παίζει πρώτος ενώ συνήθως στην αρχή του παιχνιδιού έχει και περισσότερα "χρήματα" για αγορά στρατιωτικών δυνάμεων. Αντιλαμβάνεστε



λοιπόν ότι με όλες αυτές τις παραμέτρους κάθε κίνησή σας πρέπει να είναι προσεκτικά σχεδιασμένη γιατί τα περιθώρια λάθους είναι μικρά έως ανύπαρκτα. Αν ήβετε υπόψη σας επίσης και το επίπεδο δυσκολίας που ξεπερνάει τα φυσιολογικά όρια τότε είναι εύκολο να κατανοήσετε ότι δεν μιλάμε πλέον για ένα απλό παιχνίδι στρατηγικής αλλά για μία παρτίδα σκάκι με κανόνες και σκοπό που διαφέρει ή τέλος πάντων που προσαρμόζεται στα γούστα σας.

Η ΤΕΧΝΙΚΗ ΠΛΕΥΡΑ

Τα πολλά και κατανοητά menus του παιχνιδιού δίνουν τη δυνατότητα στο παίκτη να καθορίσει το τρόπο απεικόνισης και εξέλιξης του παιχνιδιού. Όπως τονίσαμε και στην εισαγωγή του review μας τα γραφικά είναι σίγουρα ο τομέας που δεν διεκδικεί δάφνες αλλά είναι λειτουργικά και αν το καθορίσει

νος που έχετε στη διάθεσή σας για να την πετύχετε και φυσικά ο χώρος που λαμβάνει μέρος η μάχη. Αν εξαιρέσουμε τα χρήματα που έχετε στη διάθεσή σας για την απόκτηση των στρατιωτικών σας δυνάμεων όλες τις υπόλοιπες προαναφερθέντες παραμέτρους μπορείτε να τις τροποποιήσετε. Μπορείτε δηλαδή να είστε εσείς ο επιτιθέμενος ή ο αμυνόμενος, να αυξήσετε ή να μειώσετε τον χρόνο της μάχης (των αριθμό κινήσεων) ενώ τέλος καθορίζεται και το επίπεδο δυσκολίας

της αποστολής επιλέγοντας το level "εξυπνάδας" του υπολογιστή. Ξεκινώντας μία αποστολή το πρώτο που κάνετε είναι να "αγοράσετε" στρατιωτικό "υλικό". Ανάλογο βέβαια των δυνατοτήτων ενός οχήματος είναι και το κόστος του. Έτσι, ένα heavy tank είναι σαφώς πιο ακριβό από ένα light tank αλλά είναι και πιο δυσκίνητο και πιο αργό. Τα πάντα εξαρτώνται από την "υφή" της αποστολής και τα πλάνα, τον τρόπο δηλαδή που επιλέγετε να πετύχετε το στόχο σας. Στην

GAME REVIEW

φτείτε δεν υπάρχει ουσιαστικός λόγος για κάτι καλύτερο ή περισσότερο. Μία πανοραμική άποψη του χώρου και ένα scrolling προς κάθε κατεύθυνση για να βλέπετε όλη τη "περιοχή" που εξεθίσσεται η αποστολή σας συμπληρώνουν το όλο σκηνικό. Τα πολύ καλά οπτικά εφέ που απαρτίζουν οι εκρήξεις των βλημάτων, οι ανατινάξεις των οχημάτων, του εδάφους προσθέτουν κάτι ξεχωριστό στην συνολική εικόνα του παιχνιδιού και σίγουρα προσθέτουν πόντους στην βαθμολογία του. Ο ήχος είναι εξίσου ικανοποιητικός με περισσότερη έμφαση να έχει δοθεί στα ηχητικά εφέ παρά στην πολεμική μουσική που ακούγεται κατά διαστήματα. Υπάρχουν τα πάντα. Ο ήχος που κάνουν οι ερπίστρες των tank που μάλιστα διαφέρει ανάλογα με το αν πρόκειται για heavy ή medium tank, ο ήχος των πυροβόλων, των εκρήξεων κλπ. Για τον χειρισμό ούτε συζήτηση. Το mouse σε συνδυασμό με τα πληκτρολόγια menu, που μάλιστα διαθέτουν και δυνατό-

τητα help για κάθε σχεδόν επιλογή, θα είναι τα δύο στοιχεία που θα διευκολύνουν αφάνταστα τη "ζωή" σας στο παιχνίδι. Αξιοαναφοράς είναι το γεγονός ότι μπορείτε να παίξετε και μέσω modem με έναν φίλο σας, στοιχείο που κάνει το παιχνίδι ιδανικό για τους φίλους των στρατηγικών παιχνιδιών. Κλείνοντας με τα θετικά ήρθε η στιγμή να αναφερθούμε και στα αρνητικά αυτού του παιχνιδιού που αν και λίγα ίσως να είναι τελικά βασικά. Το πρώτο πράγμα που θα προσέξετε μόλις ξεκινήσετε παίζετε είναι ο χρόνος που καταναλώνει το computer όταν σκέφτεται τις κινήσεις που θα κάνει. Είναι πράγματι εντυπωσιακό αφού χαρακτηριστικά σας αναφέρει ότι στην άρχη νόμιζα ότι κόλλησε το σύστημα παρά'όλο που είχε εμφανιστεί το μήνυμα "The computer is thinking". Ευτυχώς ένα ένα τα γράμματα αυτού του μηνύματος άρχιζαν χρώμα ακριβώς για το λόγο να μην κλείσετε το μηχανήμα σας νομίζοντας ότι έχει κολλήσει. Φροντίστε λοιπόν να έχετε αρκετό χρόνο μπροστά σας όταν ξεκινήσετε να παίξετε γιατί ίσως μία αποστολή να σας πάρει και μερικές ώρες. Πέρα απ'αυτό όμως υπάρχει και πρόβλημα στο Save. Μπορείτε να κάνετε μόνο στο τέλος κάθε γύρου ενώ όταν το computer εκτελεί κινήσεις δεν μπορείτε ούτε quit να κάνετε. Αυτό σημαίνει ότι μόλις ξεκινήσετε το παιχνίδι θα πρέπει να ακολουθήσετε την εξής χρονοβό-



ρα διαδικασία πριν σας δοθεί η δυνατότητα να κάνετε το πρώτο σας Save: Να αγοράσετε στρατιωτικές μονάδες, να τις τοποθετήσετε, να αγοράσει το computer και να τις τοποθετήσει, να κάνει τις κινήσεις το computer και εσείς. Αν μετά απ'όλα αυτά κάτι παεί στραβά, τότε δυστυχώς για σας θα πρέπει να τις επαναλάβετε. Το ίδιο ισχύει και αν στη μέση κάποιου γύρου κάνετε κάποιο λάθος. Θα πρέπει να περιμένετε να τελειώσει ο γύρος (εκτός και αν είναι η σειρά σας να παίξετε) να φορτώσετε το σωσμένο παιχνίδι σας και να επαναληφθούν όλες οι κινήσεις μέχρι το επιθυμητό σημείο. Αλλά δυστυχώς από την στιγμή που ανήκει στα "αυστηρά" στρατηγικά παιχνίδια σκέψης τα οποία δεν είναι σε real time πρέπει ή να συμβιβαστείτε ή να το απορρίψετε. Η επιλογή είναι δική σας αν και πιστεύω ότι λόγω αυτού του περιορισμού, δηλαδή το να μην υπάρχει περιθώριο λάθους, είναι μία πρόκληση που δεν θα σας αφήσει αμέτοχους...

Unit purchase for the Attacker, DEREK
Buy Points Remaining: 225 Used: 0
Units Purchased: 0

Unit	Cost	Units Purchased
Infantry	1	0
Machine Gun	3	0
Engineer	5	0
Bazooka	3	0
Armored Car w/MG	6	0
Armored Car	5	0
Light Tank	6	0
Medium Tank	8	0
Heavy Tank	12	0
Mobile Artillery	14	0
Light Artillery	9	0
Heavy Artillery	20	0
Airplane	15	0
Elephant Tank	15	0

Placement hexes avail.: 112 Max planes: 2



Help
Recon Map
Done



ΓΡΑΦΙΚΑ: 80%



ΑΝΤΟΧΗ: 88%



ΗΧΟΣ: 82%



ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ: 90%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΤΙΑ

Εύκολο και διασκεδαστικό.

ΓΕΝΙΚΑ
86%

ALFA DATA

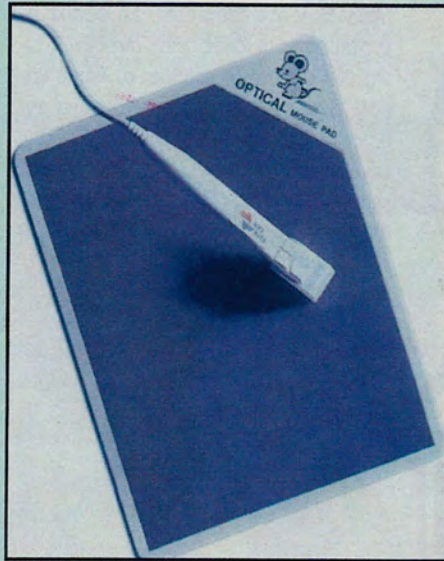
**POWER
SYSTEMS**

COMPUTERS & PERIPHERALS DISTRIBUTOR

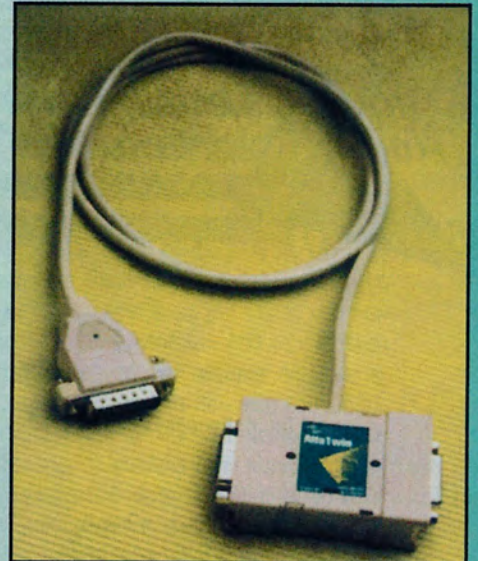
POWER SYSTEMS
Αίγλης 49, Αθήνα - Τ.Κ. 113 64 τηλ.
- FAX :85.63421 86.11721



BACKBALL



OPTICAL PEN MOUSE



ALFA TWIN



OPTICAL MOUSE



ALFA THUNDER



ALFA FIRE



ALFA PILOT

ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ

JOYSTICK

MOUSE PAD

ΔΙΣΚΕΤΕΣ

ΦΙΛΤΡΑ

ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ

CD - R

SCANNERS

ΜΝΗΜΕΣ

HARD DISKS

DRIVES

ΠΛΗΚΡΟΛΟΓΙΑ

TAPE STREAMERS

CD ROMS

ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ

ΚΑΡΤΕΣ ΗΧΟΥ

MOUSE

CD RECORDERS

νους κρατώντας σας κλεισμένο στο κάστρο που βασιλεύει. Βλέπετε, προκειμένου να σας κρατήσει ζωντανό για να αναλάβετε το κάστρο MO στο βασίλειο του Mashaar, δέχθηκε το θάνατο της μητέρας σας και της αδερφής σας σαν ένα γεγονός

μικρής σημασίας. Δεν ήθελε να λάβετε μέρος στον άσχημο αυτό πόλεμο μεταξύ του Rex και των υπόλοιπων αθών δυναστών. Κάπως έτσι λοιπόν ξεκινάει η περιπέτειά σας με πρώτο στόχο να μεταπείσετε τον πατέρα σας και στη συνέχεια να πεί-

σετε τους εναπομείναντες από την κυριαρχία του Rex δυναστούς να σταθούν στο πλευρό σας και να τον αντιμετωπίσουν. Μόλις τα πραγματοποιήσετε αυτά θα πρέπει να βρείτε τρόπο να χτίσετε και άλλα κάστρα όπως το MO αφού είναι τα μόνα που μπορούν να προστατεύσουν σιδηροτέτα ζωντανό στη γη.

ΣΤΗΝ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ

Σίγουρα από τα καλύτερα σενάρια με βάθος και πληρότητα που θα ζήλευσαν πολλοί. Η εξέλιξη σε συνδυασμό με την υπέροχη και γλαφυρή περιγραφή ενός από των ηρώων που λαμβάνει μέρος στο παιχνίδι θα σας εκπλήξουν. Από τα καλύτερα "στησίματα" σε ένα σενάριο που μας έχουν παρουσιάσει τα παιχνίδια του είδους μέχρι τώρα. Η αγωνία και η περιέργεια που προκαλεί σε κολλήσει στην κυριοχέζια μέχρι να ανακαλύψετε τι συμβαίνει πιο κάτω και ακόμα πιο κάτω κοκ. Μοναδικό και πρωτότυπο. Αλλά δεν είναι μόνο αυτό. Εμπνευσμένο από τα RPG, το παιχνίδι παρουσιάζει το πρωτότυπο στοιχείο της συμμετοχής πολλών ηρώων, οι οποίοι μάλιστα ταξιδεύουν μαζί σας στην αποστολή σας και εν μέρει τους χρησιμοποιείτε ή από μόνοι τους σας βοηθούν στην περιπέτειά σας. Στοιχείο που λείπει από τα περισσότερα adventure καθώς μας έχουν συνηθίσει σε ένα μοναχικό ρόλο μέσα στα παιχνίδια. Για να δοθεί επίσης περισσότερη ζωντάνια και κινηματογραφική παράσταση οι δημιουργοί του Lost Eden η άποψη που έχετε μέσα στο παιχνίδι είναι μέσα από τα μάτια του ήρωά σας ενώ η κίνηση γίνεται με κινηματογραφικό τρόπο, κάτι παρόμοιο με αυτό που μας προσέφερε το Creatutre Shock. Πρωτότυπο και ασυνήθιστο είναι και το interface. Ένας κύβος ο οποίος ανάλογα με τη δραστηριότητα που έχετε τη δυνατότητα να κάνετε εμφανίζει και το ανάλογο σχήμα. Αν θέλετε και μπορείτε να προχωρήσετε εμφανίζει κάποια βέλη ενώ όταν είναι να μιλήσετε σε κάποιο χαρακτήρα σας εμφανίζει μία ανθρώπινη φιγούρα. Λίγο ασυνήθιστο όπως είπαμε και προηγουμένως αλλά με λίγη εξάσκηση θα συνηθίσετε. Δε θα πρέπει να παραλείψουμε να αναφέρουμε και το εξής παράδοξο. Έχετε τη δυνατότητα να δείτε τον ήρωά σας, όπως και τους υπόλοιπους που έχετε στην ομάδα σας, απλά πατώντας το δεξί κουμπί του mouse. Γίνεται μία στροφή 180



GAME REVIEW

μοιρών και μπροστά σας εμφανίζετε ο χαρακτήρας που ελέγχετε, σαν να βγήκατε δηλαδή από μέσα του και να κοιτάξατε πίσω χωρίς αυτό να κουνηθεί. Μπερδευτήκατε; Φανταστείτε εμένα που νόμιζα ότι κάποιος με ακολουθούσε και αυτός δεν ήταν άλλος από τον εαυτό μου...

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Ποιος μίλησε για γραφικά; Νομίζετε ότι πρόκειται για κινηματογραφική ταινία του Σπίλμπεργκ. Υψηλή λεπτομέρεια, άριστη σχεδίαση και τέλεια χρώματα συνθέτουν κάτι που ίσως μπερδέψει το φανταστικό με το αληθινό. Ιδιαίτερη έμφαση έχει δοθεί στα sprites καθώς έχουμε μεγάλους και ε-

πιβητικούς δυνόσαυρους ενώ τα εκπληκτικά backgrounds ολοκληρώνουν το θέαμα. Όσο για την κίνηση και τα interactive σημεία του Lost Eden ούτε συζήτηση, αψεγάδιαστα. Το animation των 3d "μοντέλων" γραφικών στην κυριολεξία σπάει κόκκαλα ενώ η εισαγωγή θα σας αφήσει άφωνους. Μία εισαγωγή που δεν διαφέρει και ιδιαίτερα από το κυρίως παιχνίδι. Δεν θα καταλάβετε αν παίζετε ή πρόκειται ακόμα για την εισαγωγή. Αφήστε οι απαιτήσεις στο hardware μπορεί να μην είναι παράλογες και να βρίσκονται στα σημερινά standard αλλά αφήνουν στο περιθώριο τους δύστυχους αυτούς κατόχους των 386. Ίσως όμως να είναι και ευκαιρία για μία καλή αναβάθμιση. Τελικά ούτε στον τομέα του ήχου δεν υστερεί. Μία μουσική που στην αρχή θα σας κάνει μεγάλη εντύπωση και ίσως την "κακο-χαρακτήριστε" σας συνοδεύει στο παιχνίδι και θα λέγαμε ότι συμβάθει με τον καλύτερο τρόπο για

να γίνει το παιχνίδι πιο ατμοσφαιρικό. Εντυπωσιακό είναι ότι μόλις αρχίζει κάποιος διάλογος η ένταση της μουσικής χαμηλώνει και με την πρώτη "παύση" δυναμώνει αργά ρεξ και υπάρχει κάποιος DJ και κάνει πρόγραμμα. Τα εφέ είναι λιγοστά αλλά ποιοτικά χωρίς ανάγκη για περισσότερες πολυτέλειες.

ΑΝ ΕΙΝΑΙ ΟΛΑ ΤΕΛΕΙΑ ΤΟΤΕ...

Τότε σίγουρα κάτι δεν πάει καλά. Σε όλους τους τομείς το Lost Eden παίρνει πραγματικά υψηλή βαθμολογία και αποτελεί υπόδειγμα. Αλλά δυστυχώς υπάρχει ένα λεπτό και σημαντικό σημείο που μας τα χαλάει. Ποιο είναι αυτό; Οι γρίφοι. Ορισμένες στιγμές είναι απογοητευτικά εύκολοι και ορισμένες απογοητευτικά δύσκολοι. Ενώ υπάρχει μία λογική και μία συνοχή δεν είναι σίγουρα αυτό που περιμέναμε καθώς το επίπεδο δυσκολίας κυμαίνεται από γρίφο σε γρίφο. Μπορεί δηλαδή το απλό να γίνει πολύπλοκο και το πολύπλοκο απλό. Βέβαια η κατάσταση μετριάζεται κάπως, ευτυχώς χάρη σε ένα αντικείμενο που παίρνετε από τις πρώτες στιγμές του παιχνιδιού. Επικοινωνείτε μέσω αυτού του αντικειμένου με κάποιον και αυτός σας βοηθάει όπου στο σημείο που βρίσκεστε ή έχετε κολλήσει. Παρ'όλα όμως είναι ένα αμφιλεγόμενο σημείο το οποίο δεν περνάει απαρατήρητο. Αν πάντως είστε τυχεροί και δεν χρησιμοποιήσετε εκεί που πρέπει τη φαντασία σας και εκεί που πρέπει τη λογική σας τότε θα τα καταφέρετε χωρίς πρόβλημα. Μην ξεχνάτε άλλωστε ότι μιλάμε για ένα πραγματικά μεγάλο adventure τόσο σε μέγεθος παιχνιδιού όσο όμως και σε ποιότητα.



ΓΡΑΦΙΚΑ : 90%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΠΑ



ΑΝΤΟΧΗ : 89%

Εύκολο και διασκεδαστικό



ΗΧΟΣ : 90%

ΓΕΝΙΚΑ
89%



ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ : 88%

ΕΙΣΑΓΟΥΜΕ SONY PSX - SATURN - NEO GEO CD - JAGUAR - CD32 - 3DO - AMIGA 500, 600, 1200 - 32X - SNES - MD - GG - GB - MS - NES 8 BIT.
ΠΡΟΣΦΕΡΟΥΜΕ ΤΗΝ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΑ ΑΝΤΑΛΛΑΓΗΣ ΟΛΩΝ ΤΩΝ ΠΑΡΑΠΑΝΩ ΚΟΝΣΟΛΩΝ ΜΕΤΑΞΥ ΤΟΥΣ ΔΙΝΟΝΤΑΣ ΜΙΑ ΧΡΗΜΑΤΙΚΗ ΔΙΑΦΟΡΑ.
ΕΞΥΠΗΡΕΤΟΥΜΕ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΚΟΝΣΟΛΕΣ ΜΕ ΠΙΛΩΟΥΣ ΠΡΩΤΗΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ ΑΛΛΑ ΚΑΙ ΠΑΛΙΟΤΕΡΗΣ ΠΟΥ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΙΔΙΟ ΔΥΣΕΥΡΕΤΟΙ.
ΕΠΙΣΚΕΥΑΖΟΥΜΕ ΚΑΙ ΔΙΑΘΕΤΟΥΜΕ ΑΝΤΑΛΛΑΚΤΙΚΑ ΚΑΙ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ ΓΙΑ ΤΙΣ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΚΟΝΣΟΛΕΣ ΠΟΥ ΚΥΚΛΟΦΟΡΟΥΝ ΓΙΑ ΝΑ ΔΕΙΞΟΥΜΕ ΤΟ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΝ ΜΑΣ.
ΔΕΧΟΜΑΣΤΕ ΕΙΔΙΚΕΣ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΕΣ ΓΙΑ "ΔΥΣΚΟΛΑ" ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΚΑΙ ΚΟΝΣΟΛΕΣ ΚΑΙ ΕΝΗΜΕΡΩΝΟΥΜΕ ΣΩΣΤΑ ΔΕΙΚΝΟΝΤΑΣ ΣΑΣ ΑΥΤΟ ΠΟΥ ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΑΓΟΡΑΣΕΤΕ.
ΣΥΝΕΡΓΑΖΟΜΑΣΤΕ ΜΕ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ ΠΡΟΠΑΘΟΝΤΑΣ ΝΑ ΕΠΕΚΤΕΙΝΟΥΜΕ ΤΟΝ ΘΕΣΜΟ ΤΩΝ CLUB ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ.
ΑΝΟΙΓΟΥΜΕ ΜΕ ΤΟ "ΚΛΕΙΔΙ ΣΤΟ ΧΕΡΙ" AMIGA-CLUB'S ΔΙΝΟΝΤΑΣ ΟΛΟ ΤΟΝ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟ ΚΑΙ ΤΟ KNOW-HOW.
ΑΓΟΡΑΖΟΥΜΕ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΚΑΣΕΤΣ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΒΔΟΜΑΔΑ ΧΩΡΙΣ ΝΑ ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ ΝΑ ΕΧΕΤΕ ΑΓΟΡΑΣΕΙ ΑΠΟ ΜΑΣ, ΣΕ ΟΠΟΙΑΔΗΠΟΤΕ ΠΟΣΟΤΗΤΑ ΑΠΟ ΙΔΙΩΤΕΣ ΚΑΙ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΕΣ.

Η COMMODORE ΚΑΙ ΠΑΛΙ ΚΟΝΤΑ ΜΑΣ ΚΑΙ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΞΑΝΑΡΧΙΖΕΙ.
AMIGA 500 (MTX) 53.000 ΔΡΧ!!!
AMIGA 600 (MTX) 67.000 ΔΡΧ!!!
AMIGA 1200 (MTX) 129.000 ΔΡΧ!!!
MONITOR 1084 (MTX) 48.000 ΔΡΧ.!!!
ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΜΝΗΜΗΣ 512KB 14.000 ΔΡΧ.!!!

ΠΡΟΚΛΗΣΗ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑΣ
ΕΧΕΙΣ VIDEOCLUB;
VIDEO GAMES ΕΧΕΙΣ ΣΕ ΑΥΤΟ;
ΑΝ ΟΧΙ ΠΑΡΕ ΤΩΡΑ ΤΗΛΕΦΩΝΟ

ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ

- MS 1.000**
BICULOR RACER
BANK PANIC
ZILICON
SPR TENNIS
TRANSBOAT
SPACE WARRIOR
LORD OF THE SWORD
SPEEDBALL
DYNAMITE DUKES
TEDDY BOY
GAIN GROUND
GALAXY FORCE
SEABARINE ATTACK
SHASHI TV
POPULOUS
RESCUE MISSION
IMPOSSIBLE MISSION
THE MINIA
RESCUE MISSION
ALIEN SYNDROME
SPY VS SPY
HANG ON
- MS 2.000**
PAMPAGE
SHADOW OF THE BEAST
ZILICON II
ALIEN SYNDROME
GLOBAL DEFENSE
ALEX KIDD HIGH-TECH WORLD
ALIEN STORM
THUNDER BOLT
THE NEWZEALAND STORY
HEROES OF THE LANCE
AIR RESCUE
RASTAN
KNEISENDE
SANGAI
SIMPSON'S
THE OTTIFANTS
GLOBAL GLADIATORS
R-TYPE
AIR RESCUE
LORD OF THE SWORD
GLOUD MASTER
ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD
PRO WRESTLING
G-LOC
CAPTAIN SILVER
CHUCK ROCK
- MS 3.000**
SPIDERMAN I
OLYMPIC GOLD
NINJA JONES
SHOGUN
PACMANIA
PSYCHIC WORLD
HEROES OF THE LANCE
JAMES BOND 007 - The Duck
R-TYPE
ALEX KIDD IN SHINOBU WORLD
PIT FIGHTER
BACK TO THE FUTURE II
- MS4.000**
WNT. OLYMPIC
LAND OF ILLUSION
GHOUS AND GHOSTS
CASTLE OF ILLUSION
THE LUCKY DIME CAPER
(Starring Donald Duck)
AFTER BURNER
PIT FIGHTER
JURASSIC PARK
DESERT SPEED TRAF
WOLFCILD
SPR OFF ROAD
PRINCE OF PERSIA
- MS 5.000**
TZ
SONIC THE H.Z.
ROAD RASH
- MS 6.000**
THE INCRED. HULK
POWER STRIKE II
BUBBLE BOBBLE
SUPER MONACO GP 2
- MS 7.000**
THE JUNGLE BOOK
MORTAL KOMBAT
FI
- MS 8.000**
ASTERIX 2 (Rescue)
- MS 9.000**
SONIC THE H. Chaos
- MS 10.000**
SENSIBLE SOCCER
DISNEY'S ALADDIN
- MS 15.000**
MORTAL KOMBAT II
- MS MONO 2.000**
MICHAEL JACKSON'S
MOONWALKER
DANNAVICKALDA
REIT A HERO
- MS MONO 3.000**
SONIC I
CYBERBORN
TOE JAM & GART
TALMITS ADVENTURE
GOHARES (JAP)
SONIC 2 (JAP)
PHELOS (JAP)
- MS MONO 4.000**
TAZ-MAHA
CRACK DOWN
THE TERMINATOR
CRUE BALL
LEGO SUPER BOWL
SUPER WRESTLEMANIA
BALZ
- MS MONO 5.000**
SUNSET RIDERS
BOXING
BACK TO THE FUTURE III
- MS MONO 6.000**
WORLD CHAMP LEADER BOAD
SONIC 2 (JAP)
SOLDIERS OF FORTUNE (USA)
LOTUS TURBO CHALLENGE
SPYVERSHOUSE 3
JURASSIC PARK (USA)
CORPORATION
TURBO OUTRUN (JAP)
SONIC 2
JURASSIC PARK
THE SUPER SHINOBU (JAP NO
BOX)
LOCK'S ATTACK CHOPER
GENERAL CHOPS
- MS MONO 7.000**
THE LAST VIKINGS (USA)
ULTIMATE SOCCER
SPIDERMAN
SPIDERMAN 2
WIZLY LIZ
TEAM USA BASKETBALL
- MS MONO 8.000**
STREET FIGHTER II (JAP)
MIGHT AND MAGIC
SWORD OF SOOAH
ZOMBIES
PUNGEONS DRAGONS (*08 αζ
NAGE 2)
SHINOBU II
GAUNTLET II
THE LEGEND OF GALLAHAD
MEGALOMANIA
- MS MONO 9.000**
WORLD TOURNAMENT SOCCER
PRO MOVES SOCCER (USA)
STREET FIGHTER II
- MS MONO 11.000**
BULLS VS BLAZERS
SHAO-FU
AGASSI TENNIS
SUBTERFANNA
ASTERIX
- MS MONO 12.000**
THE INCREDIBLE HULK
SUPER STREET FIGHTER II (JAP)
UNDEAD LINE (JAP)
MORTAL KOMBAT I
WORLD OF ILLUSION
ANIMANIACS
STARTRIX (USA)
DESERT STRIKE
WORLD CUP USA '94
LEMMINGS 2
- MS MONO 13.000**
TWO TREES POPULOUS II
FIFA '94
PHANTASY STAR II
ART OF FIGHTING
ECCO THE DOLPHIN
SECOND SAURAVI
FIFA '94
- MS MONO 14.000**
NBA JAM
SHADOWRUN (USA)
RISE OF THE ROBOTS
DRAGON
ASTERIX
RISE OF THE ROBOTS
STREET OF RAGE 2
- MS MONO 16.000**
PRINCE OF PERSIA
GENERATION LOST
ALADDIN
DESERT STRIKE
MEAN BEAM MACHINE
- MS MONO 17.000**
FATAL FURY II (JAP)
BLADES OF VENEGANCE
SONIC 3
X-MEN
RICHARD REX
JAM IT (GEN)
LION KING
NIGEL MANSELL
- MS MONO 18.000**
ZERO TOLERANCE
SPARKSTER
DOUBLE DRIBBLE (USA)
MEGA TURRICAN
SPARKSTER
BUBBLE AND SOLEAK
NBA SHONDOWN
BUBBLE 'N' SOLEAK
GENERATION LOST
- MS MONO 19.000**
SENSIBLE SOCCER
PACMAN GOALS
RISTAR
RED ZONE
ACME ALL-STARS
THE PAGEMASTER
MACRO MASHINES 2
SONIC AND KNUCKLES
SOLES
JUNGLE STRIKE
MIGHTY MAX
SYLVESTER AND TWEEY
NBA ACTION '95
A MORTHEI RACING
ALIEN SOLDIER
GREATEST HEAVYWEIGHTS
POWER RANGERS
WTF RAW
MORTAL KOMBAT II
MCKEYMANIA
- MS MONO 21.000**
SCELETON KREW
THE JUNGLE BOOK
OUTRUNNERS (USA)
URBAN STRIKE
STREETS OF RAGE 3
NBA JAM I.T.E.
RODIAL RASH 3
POWER RANGERS
PSYCHO PINBALL
NIGEL MANSELL INDYCAR
CLAY FIGHTER (USA)
DESERT DECODULATION
NBA LIVE '95
FIFA '95
MEGA TURRICAN
CANNON FODDER
ASTERIX 2
PITFALL
WHIRLWIND SHOOTER
TOUCHMAN CONTEST
SPIDERMAN
BONNERS
- MS MONO 22.000**
WORLD OF ILLUSION
PETS SAURAS TENNIS
EARTH WORM JIM
STARDATE
LETHAL ENFORCERS I

- MS MONO 23.000**
STARTAGE (USA)
V.E. VIRTUAL RACING (JAP)
- MS MONO 24.000**
ROCK 'N' ROLL RACING (USA)
SHINING FORCE
MAXIMUM CARNAGE (USA)
X-MEN 2
- MS MONO 25.000**
SUPER STREET FIGHTER II
JURASSIC PARK II (USA)
PHANTASY STAR II (35.000)
- MS 3.000**
BATTLE CLASH (LIGHT GUN)
DRAWNEN (JAP)
- MS 4.000**
STREET FIGHTER II
THE INCREDIBLE CRASH
JAMES BOND JR.
BILL LAMBEER'S CORNBOT
BASKETBALL
WINGS II
SUPER CHIP SOCCER
FINAL FIGHT (JAP)
PRO SOCCER (JAP)
THE ROCKETTEER
R-TYPE (JAP)
PILOTWINGS (JAP)
SUPER STARRIERS (JAP)
- MS 5.000**
WRESTLEMANIA
- MS 6.000**
F-ZERO
THE MAGICAL QUEST
(STARRING MICKEY MOUSE)
RACING BEAT (JAP)
SMASH TENNIS
TURTLES IN TIME
- MS 7.000**
ADAMS FAMILY
BUSTER BUSTS LOOSE
HOME ALONE 2
ROAD RUNNER
LAST MOTION HERO
STAR WING (NO BOX)
SUPER WRESTLEMANIA
SKY BLAZER
CLAY FIGHTER (USA)
- MS 8.000**
MAGIC SWORD
BUSBY
GROOP TROOP
SUNSET RIDERS
STARFOX
EDUINIX
TZ
CHESTER CHEETAH
TOO COOT TO FOOT
SPR TENNIS
MORTAL COMBAT
BATTLETOADS
FINAL FANTASY II (JAP)
BART'S NIGHTMARE (USA)
- MS 9.000**
SPR ADVENTURE ISLE
TURRICAN
MYSTIC QUEST LEGEND
MORT. KOMB. I (NO BOX)
SUPER STAK WARS (NO BOX)
ACT PASERS
ULTIMATE FIGHTER (USA)
NBA ALL STAR CHALLENGE (USA)
- MS 10.000**
DESERT FIGHTER
- MS 11.000**
WORLD CUP STRIKES
R-TYPE II
POPULOUS
SENSIBLE SOCCER
SPACE ACE

- MS 12.000**
THE LEGEND OF
ZELDA II LINK TO THE PAST)
COOL SPOT
WORLD CUP USA '94
- MS 13.000**
DONKEY KONG
DOP'S TWIN FREE
RAINBOW ADV.
FATAL FURY 2
FINAL FIGHT II
- MS 14.000**
RISE OF THE ROBOTS
DRAGON
SATURDAY NIGHTS
STAMMASTERS
VIRTUAL BART
KEVIN KEAGAN'S
PLAYER JIMS
PIFA INT SOCCER
NINJA WARRIORS
EMPIRE STRIKES BACK (NO BOX)
- MS 15.000**
SPR BOMBERMAN
- MS 16.000**
ANIMANIACS
BARKLEY SHUT UP & JAM
WOLVERINE
TURN & BURN
KINGFU MASTER
SUPER STARS 2
- MS 17.000**
SPR PUTTY
ASTERIX
- MS 18.000**
WTF RAW
STAR TREK (USA)
SUPER METROID (USA)
- MS 19.000**
THE INCREDIBLE HULK
MICKEYMANIA
PACMAN GOALS
SECRET OF MANA
TECNO SPR NBA
STAR TREK
- MS 21.000**
NINJA JONES
CREATES ADVENTURES
MORT. KOMB. II
POWER RANGERS
SYNDICATE
STREET RACER
PUNCH OUT
MICRO MACHINES
SIDE POCKET
MICHAEL JORDAN CHAOS
IN THE WINDY CITY
JURASSIC PARK II
SPIDERMAN (USA)
- MS 22.000**
POCKY & POCKY 2
INDY CAR (NIGEL MANSELL)
ALADDIN
JUNGLE BOOK
THE ADV. OF BATMAN
& ROBIN
RETURN OF THE JEDI
BREATH OF FIRE (USA)
EARTH BOUND
- MS 23.000**
TRUE LIES
FITTA
PINBALL
CLAY FIGHTER 2
SUPERMAN
THE SMURFS
KNIGHTS OF THE ROUND
BLACK HAWK
BRUTAL PHINS OF FURY)
SPR. CEASARS PALACE
TOP GEAR 3000
POWER DRIVE
MAXIMUM CARNAGE
- MS 24.000**
HAGANE
EARTH WORM JIM
JUDGE DREDA

- MS 25.000**
JUSTICE LEAGUE
DOUBLE DRAGON
JUNGLE STRIKE
PAC-N-TIME
X-MEN
SPR SOCCER (INTL)
SPR. STR. FIGHTER II
WOZARDRY V
- MS 26.000**
NBA JAM I.T.E.
EYE OF THE BEHOLDER
- MS 28.000**
SAMURAI SHODOWN
- MS 32.000**
NBA LIVE '95
GG
- MS 1.000**
FORTERS OF FEAR
- MS 2.000**
MAGN. SOCC. (X)
DR MARIO
SOLAR STRIKER
GARGULES
KINGFU MASTER
SUPER STARS 2
- MS 3.000**
TANTO CHASE H.Q.
SPEEDBALL 2
R-TYPE (X)
DUCK TALES
BURN FIGHTER (X)
MARIO LAND I
MISSILE COMMAND
DOUBLE DRAGON II (X)
STAR HAWK
ALLEYWAY
- MS 4.000**
PACMAN
GOAL
BATTLETOADS
DRAWING DUCK
TRACK & FIELD
HOOK
MORT. KOMB. I
PROBOTOCTOR
HOME ALONE 2
TERMINATOR 2
GOAL II
SPR. JAMES POND
(X)
SNEAKY SNAKES
MONSTER
TRUCK WARS
COOL WORLD
JURASSIC PARK I
F1 RACE
RACING FIGHTER
SPIDERMAN 2
- MS 5.000**
TASMANIA DEVIL
(ISLAND CHASE)
SPR. MARIO LAND 2
- MS 7.000**
ALADDIN
WARIO LAND (X)
(SPR MARIO 3)
- MS 8.000**
DONKEY KONG
NBA JAM I
ROAD RASH
MORT. KOMB. II
- MS 11.000**
JOYDRAFF
- MS 2.000**
PUTT & PUTTER
AXE BATTLER
HALLET WARS
- MS 3.000**
COLLANS (*08 αζ use)
- MSYHC WORLD**
DRAGON CRYSTAL
SIMPSON'S
OTTIFANTS
AERIAL ASSAULT
K.O.BOXING
- MS 4.000**
T2
WONDERBOY
(THE DRAGON'S TRAP)
STAR WARS
CHAWAN
SHINOBU
SPACE HARRIER
G-LOC (*08 αζ ITB)
WAMPLTON TENNIS
HOOK
- MS 5.000**
ROBOCOP 3
G-LOC
AXE BATTLER
CHOPPTER II
- MS 6.000**
WOLFCILD
PACMAN
ROB VS TERM
DESERT STRIKE
STREETS OF RAGE
SONIC 2 (*08 αζ ITB)
DOUBLE DRAGON
SURF NINJAS
- MS 6.000**
FIFA SOCCER
NBA JAM
WORLD CUP USA '94
ASTERIX
- MS 6.000**
WTF RAW
- MS 11.000**
MORT. KOMB. II
LION KING
- MS 13.000**
NBA JAM I.T.E.
- MS 21.000**
X-MEN
*08 αζ PAMBOING (*07 0.000)
GEZ (EPHABZ)
CORPUS CLELLER
SUPER

- STREETFIGHTER I X TURBO**
QUARANTINE
FEA
OFF WORLD INTERCEPTOR
THEME PARK
MYST
STAR WARS REBEL ASSAULT
STAR CONTROL I
DRAGON'S LAIR
MICROSOFT
SAURAVI SHONDOWN
NIGHT TRAP
NEED FOR SPEED
ROAD RASH
SHADOW
MAD DOG
MAD DOG II
WHO SHOT JOHNNY ROCK?
ESCAPE FROM THE MONSTER
MANOR
CRIME PATROL
GIBBER
SHOCK WAVE
SHOCK WAVE OPERATION
JUMPAGE
SLAYER
STELLAR 7
WING COMMANDER
FLASHBACK
JAMMIT
SLAM JAM
HELL
- CON**
DARRSEED (15000)
TOP 100 GAMES OF 1200 (13000)
JAMES POND (3000)
INTERNATIONAL KARATE (5000)
SABRE TEAM (4000)
FIRE FORCE (4000)
SUMMER OLIMPIX (3000)
ZOOZ (2000)
BATTLE TOADS (2000)
SKELETON CREOU (6000)
TOP YEAR 2 (8000)
DEATH MASK (6000)
BODY BLOWS (5000)
MULHULTI ONES (5000)
CUNCK (8000)
BLANCHES (5000)
RICE OF THE ROBOTS (6000)
SLEEP WALKER (6000)
ARCADE POOL (6000)
ALL TERRAIN VEHICLE (6000)
LOTUS THROUGH (6000)
TOP GEAR 2 (6000)
LIBERATION (6000)

ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΜΗΝΑ
SN
DONKEY KONG 13.900
SUPER STAR SOCCER 25.400

ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΑ
ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ
ME ΤΟΝ ΦΙΛΑ ΜΕΞΑ
3-D-O FZ-10 ΕΥΡΩΠΑΙΚΟ 160.000
MEGA DRIVE + GAME 37000

ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ
MEGA DRIVE 27900
MASTER SYSTEM 9900
GAME BOY 9900
SUPER NES 32900
GAME GEAR 23000
CD 32 49.900
JOYPAD 3-D-O 12900
JOYPAD MID 5900
JOYPAD NE'S 2500
JOYPAD SNE'S 6900
JOYSTICK AMIGA 5900
ΚΑΘΩΔΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ
ΤΗΛΕΟΡΑΣΗ ΚΑΙ SCART
ΓΙΑ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΜΗΧΑΝΕΣ
ΑΝΤΑΛΛΑΚΤΙΚΑ
ΤΡΟΦΟΔΟΤΙΚΑ
SERVICE ΓΙΑ ΚΟΝΣΟΛΕΣ
ΚΑΙ AMIGA
ADAPTOR ΓΙΑ MD, SN

ΟΛΕΣ ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΕΙΝΑΙ ΜΑΖΙ ΜΕ Φ.Π.Α. ΔΗΛΑΔΗ ΕΙΝΑΙ ΤΕΛΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ
ΔΕΝ ΠΛΗΡΩΝΕΤΑΙ ΤΙΠΟΤΑ ΑΛΛΟ
ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ - ΑΝΟΙΚΤΑ ΚΑΙ ΑΡΓΙΕΣ

ΚΑΛΗΘΕΑ: ΓΡΥΠΑΡΗ 53 ΤΗΛ: 9594100 - 9596262 • ΑΙΓΑΛΕΩ: ΕΥΑΓΓΕΛΙΝΤΣΙΑΣ 6 & ΙΕΡΑ ΟΔΟΣ 308 ΤΗΛ: 5310330
• ΠΕΝΤΗ: ΦΑΕΜΙΝΤΚ 17 ΤΗΛ: 4813859 7 ΗΜΕΡΕΣ ΤΗΝ ΕΒΔΟΜΑΔΑ 11:00 - 2:00 & 5:30 - 8:30 ΚΑΙ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΑΡΓΙΕΣ
ΕΠΙΣΚΕΥΕΣ: AMIGA, SEGA, SN, 3DO, SONY, JAGUAR, NEOGEO, OMA TA KALODIA GIA MONITORS ΚΑΙ ΤΗΛΕΟΡΑΣΕΙΣ
ΑΝΤΙΚαταβολή σε όλη την Ελλάδα

GAME REVIEW

HOUSE IMPRESSIONS
FORMAT PC CD-ROM
TEST 486 DX2/66, 2XCD-ROM, SB16
REQUIREMENTS 386, 4MB RAM

Του Derek dela Fuente

Η ιδέα σίγουρα δεν διεκδικεί κάποιο βραβείο πρωτοτυπίας αλλά η ύπαρξη τόσων σεναρίων ανεβάζει την προκλητικότητα και το ενδιαφέρον. Βέβαια ο βαθμός δυσκολίας τους, ειδικά όταν αντιμετωπίζετε τον υπολογιστή είναι σχετικά μικρός. Τα τεχνικά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού είναι αρκετά καλά ενώ σίγουρα θετική εντύπωση θα σας αφήσουν οι διάφορες αφηγήσεις καθώς και τα tips που θα σας βοηθούν στην εξέλιξη του παιχνιδιού.

Πριν από πολλά χρόνια είχα αγοράσει δύο παιχνίδια για τον Atari St (Universe, Breach) τα οποία για την εποχή τους ήταν πανάκριβα. Λίγο καιρό αργότερα η Impressions επανακυκλοφόρησε τα δύο παιχνίδια σε σχεδόν εξευτελιστική τιμή. Αυτό ήταν κάτι που δεν της το είχα συγχωρήσει, μέχρι σήμερα...

Η ΙΣΤΟΡΙΑ

Το Blue And Grey ήταν ένα καλό παιχνίδι, το Detroit ακόμα καλύτερο και έρχεται το Front Lines που είναι αναμφισβήτητο ότι καλύτερο έχει παρουσιάσει η εταιρεία μέχρι τώρα. Το σενάριο μιλάει αρχικά για την επικύρωση της ΕΟΚ σαν την μεγαλύτερη οικονομική δύναμη στον πλανήτη. Η ένωση κάποιων άηλων κρατών για να αντιμετωπίσουν την ΕΟΚ έχει ως αποτέλεσμα την έναρξη ενός μεγάλου οικονομικού

και 12 ιδιαίτερα δύσκολα) τα οποία καθύπνουν όλες τις μορφές του πολέμου. Για όσους ψάχνουν κάτι περισσότερο υπάρχει και δυνατότητα να φτιάξετε τα δικά σας σενάρια. Δεν χρειάζεται να κάνετε πολλα για να ξεκινήσετε το παιχνίδι, απλά επιλέγετε κάποιο σενάριο. Όταν γίνει αυτό θα σας δοθούν οι πληροφορίες για την αποστολή μέσω μιας έξυπνης αφήγησης αηθή και κάποια tips για να καταφέρετε να την ολοκληρώσετε. Θα σας δοθούν επίσης και πληροφορίες σχετικά με τον εχθρό. Εάν αποφασίσετε να αναπτύξετε τις δυνάμεις σας θα σας δοθεί μία λίστα σχετικά με το τι μπορείτε να κάνετε. Υπάρχουν δεκατέσσερις κατηγορίες στις οποίες περιέχονται η τοποθέτηση του Πεζικού που αποτελεί και την πλέον αδύνατη μονάδα, το δυσκίνητο αηθή εντυπωσιακό Mega Tank

FRONT LINES

ανταγωνισμού. Κάποιες όμως από τις πλουσιότερες χώρες που αποτελούν αυτές τις συμμαχίες πιστεύουν ότι είναι σε θέση να ηηέξουν και γενικά να διοικήσουν καλύτερα από μόνες τους δημιουργώντας ισχυρά Καρτέλ που το καθένα διαθέτει τον δικό του ξεχωριστό στρατό. Στις 7 Δεκεμβρίου 2041 (100 χρόνια μετά από την επίθεση στο Περλ Χάρμπορ) οι χώρες αυτές εξαπολύουν μία μεγάλη επίθεση στην ανυποψίαστη μέχρι εκείνη την στιγμή παγκόσμια κοινότητα.

ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ

Πολλοί πιστεύουν ότι τέτοιου είδους παιχνίδια είναι ιδιαίτερα δύσκολα. Το συγκεκριμένο όμως είναι απ'αυτά που ήέμε ότι ακόμα και ένας "άσχετος" θα μπορούσε να παίξει. Περιέχει 33 σενάρια (4 μεγάλης ευκολίας, 17 μέσης



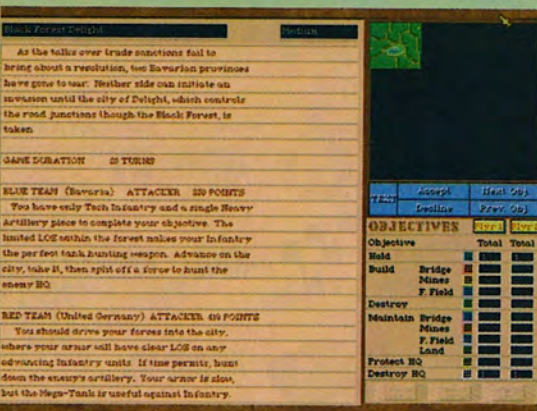


κλπ. Κάθε αντικείμενο έχει περιορισμένη ενέργεια και ποικιλία δυνατοτήτων που καθύπτουν τους τομείς του ηθικού, της αντοχής, της επιθετικότητας και της ακτίνας δράσης. Στην αρχή κάθε σεναρίου θα σας φορτώνετε ένα συνοδικό ποσό αρνητικών πόντων έτσι ώστε να κάνετε μία επιλογή των μονάδων που θα χρησιμοποιήσετε. Θα πρέπει επίσης να δίνετε μεγάλη σημασία και στην μορφολογία του εδάφους καθώς τα οχήματά σας (ανάλογα φυσικά και από το όχημα) κινούνται λιγότερο όταν βρίσκονται εκτός δρόμου. Εάν δεν είστε σίγουροι για το όχημα που θα χρησιμοποιήσετε με ένα γρήγορο "click" θα εμφανιστεί ένα μενού με πληροφορίες σχετικά με τα οχήματα συνοδευόμενες από μία αφήγηση. Όπως αναφέραμε και προηγουμένως πρόκειται για ένα κλασικό παιχνίδι με την κίνηση και τους πυροβολισμούς να εναλλάσσονται. Κάθε στρατός κινείται και πυροβολεί εναλλάξ. Το σενάριο ολοκληρώνεται όταν είτε η μία πλευρά ολοκληρώσει τις αποστολές είτε όταν φθάσετε στο όριο των κινήσεων που έχετε στην διάθεσή σας για να φθάσετε στον στόχο σας. Στο τέλος κάθε μάχης θα σας δίνεται ένα σκορ βασιζόμενο στην

μέχρι τότε επιτυχία σας, ή το αντίθετο, και συνοδεύεται από ένα εντυπωσιακό επίλογο. Για να διευκολυνθούν αυτοί που δεν έχουν ασχοληθεί με τέτοιου είδους παιχνίδια κατά τη διάρκεια της μάχης οι στόχοι που βρίσκονται μέσα στο πεδίο δράσης έχουν διαφορετικό χρώμα για να τους αναγνωρίζετε. Παρ'όλα αυτά υπάρχει περίπτωση ο εχθρός να είναι στο πεδίο βοήθης αλλήλων λόγω της θέσης του (ανάμεσα σε δέντρα, ανάμεσα σε κτίρια) να μην μπορείτε να τον πετύχετε. Ο καλύτερος τρόπος για να παίξετε το Front Lines είναι να το παίξετε παρέα με κάποιον φίλο σας είτε στο ίδιο μηχάνημα είτε μέσω modem. Δυνατότητα που το κάνει ιδιαίτερα εθιστικό το παιχνίδι αφού μπορείτε να αποδείξετε τις πολεμικές σας ικανότητες και στους φίλους και γνωστούς. Παρά την ύπαρξη 33 σεναρίων ο υπολογιστής μοιάζει υπερβολικά εύκολος αντίπαλος. Όταν καταφέρετε να ολοκληρώσετε μερικές αποστολές θα διαπιστώσετε ότι οι υπόλοιπες απαιτούν υπερβολικό χρόνο μέχρι να τελειώσουν. Χρησιμοποιήστε τον editor για να φτιάξετε τα δικά σας σενάρια και να υπάρχει μεγαλύτερη πρόκληση.

THE END

Το Front Lines δεν είναι ορισμός του πολεμικού παιχνιδιού αλλά αυτό που το κάνει να στέκεται πολύ καλά είναι η ευκολία στον χειρισμό, το εξαιρετικό 3D animation και το γεγονός ότι αντίθετα με άλλα παιχνίδια του είδους χρησιμοποιεί εξαιρετικές τεχνικές κίνησης γραφικών και μοναδικά ηχητικά εφέ. Σίγουρα αποτελεί ένα παιχνίδι πολέμου που δεν απευθύνεται μόνο στους φανατικούς αλλά σε όλους γενικότερα τους παίκτες.



	ΓΡΑΦΙΚΑ : 85%	ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΠΑ Εύκολο και διασκεδαστικό.
	ΑΝΤΟΧΗ : 85%	
	ΗΧΟΣ : 75%	ΓΕΝΙΚΑ 85%
	ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ : 75%	

GAME REVIEW

HOUSE ACCOLADE

FORMAT AMIGA 500

TEST AMIGA 500, 1MB

REQUIREMENTS A500, 1MB

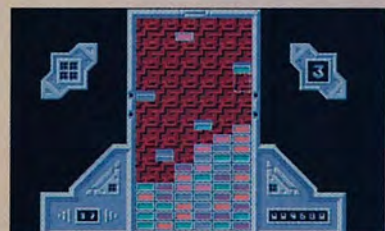
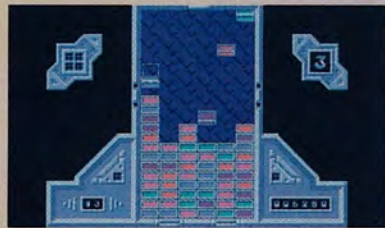
Του Π. Ψηλού

Ένα εθιστικό Tetris-clone παιχνίδι από μία εταιρεία που δεν μας είχε συνηθίσει σε τέτοιες παραγωγές. Για τους Tetris fan και τον γυναικείο πληθυσμό είναι μία καλή πρόταση. Οι υπόλοιποι καλό είναι να το αποφύγουν. Προσβάλλει την Amiga που σίγουρα μπορεί και της αξίζει κάτι καλύτερο από τα ανύπαρκτα γραφικά και τον καλό ήχο που δεν είναι αρκετός όμως ο τελευταίος για να σε κάνει να παραβλέψεις τα υπόλοιπα αδύνατα σημεία.

Ποιος θα το φανταζόταν. Η Accolade μέχρι τώρα μας είχε συνηθίσει στα cartridge games, μία κατηγορία παιχνιδιών που την γνώριζε καλύτερα από οποιαδήποτε άλλη εταιρεία στον χώρο. Φαίνεται λοιπόν ότι ήθελε να αλλιάξει ή να αποδείξει ότι είναι ικανή να στραφεί και σε άλλες κατηγορίες. Στην Amiga λοιπόν αποφάσισα να κυκλοφορήσει το Zycornix, ένα παιχνίδι που θυμίζει έντονα το γνωστό σε όλους μας, Tetris. Τις περισσότερες περιπτώσεις που ένα παιχνίδι "πιάνει" στην αγορά αποτελεί και αντικείμενο αντιγραφής σε διάφορες παραλλαγές. Ακριβώς το ίδιο συνέβη και με το Tetris. Είδαμε τότε πολλά Tetris-clone παιχνίδια που πραγματικά έπληξε το μάτι μας. Αλλά ένα παιχνίδι τέτοιου είδους είναι και το Zycornix. Φυσικά διαφέρει σε πολλά σημεία από το αυθεντικό Tetris αλλά στο γενικό στίσιμο είναι ίδιο.

ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ

Διάφορες τετράδες από διαφορετικά χρώματα πέφτουν από την κορυφή της οθόνης και εσείς πρέπει να



παίζετε. Ένα έντονο χρώμα έχει πάρει την θέση του background το οποίο αλλιάζει ό-

ZYCORNIX

τις τοποθετείτε με τέτοιο τρόπο ώστε να φτιάξετε τρία ίδια χρώματα οριζόντια ή διαγώνια αλλά όχι κάθετα. Αν δεν καταφέρετε να φτιάξετε κάποια όμοια τριάδα χρωμάτων το αποτέλεσμα είναι να στοιβάζονται οι τετράδες η μία πάνω στην άλλη και μόλις βέβαια φτάσουν μέχρι την κορυφή να χάσετε. Φυσικά υπάρχει ένας μεγάλος αριθμός από "δωράκια" που σας βοηθούν όπως οι βόμβες που μπορούν να καταστρέψουν μία ολόκληρη σειρά από "χρώματα". Σε αντίθεση με τα Tetris που έχουμε δει μέχρι τώρα, στο Zycornix διαθέτετε ένα στόχαστρο με το οποίο "αγκυstrώνετε" τη χρωματική σειρά που πέφτει και την τοποθετείτε στο σημείο που θέλετε. Γι' αυτόν ακριβώς τον λόγο η τετράδες δεν πέφτουν μία μία αλλά περισσότερες μαζί. Στην αρχή θα σας δυσκολέψει αλλά μετά από λίγη ώρα θα εξοικειωθείτε και θα σας φαίνετε αστέιο. Αντιλαμβάνεστε βέβαια ότι δεν πρόκειται για κάτι πρωτότυπο ή καινούργιο. Όσο για τα υπόλοιπα μέρη του παιχνιδιού, γραφικά, ήχος, gameplay βρίσκονται και αυτά στο ίδιο χαμηλό έως μέτριο επίπεδο. Γραφικά στην ουσία δεν υπάρχουν, ούτε καν κάποιο background πίσω από την οθόνη που

ταν περνάτε και ανεβαίνετε επίπεδο. Ευτυχώς υπάρχει και ο ήχος που μετριάξει κάπως την κατάσταση και θυμόμαστε ότι μιλάμε για Amiga και όχι για κανένα άλλο μηχάνημα. Η μουσική και τα εφέ είναι αντιπροσωπευτικό δείγμα του τι μπορεί να κάνει η Amiga αλλά δυστυχώς δεν είναι αρκετό για να ανεβάσει τον δείκτη βαθμολογίας. Το επίπεδο δυσκολίας είναι αρκετά χαμηλό ακόμα και όταν αλλάξετε τρία ή τέσσερα επίπεδα. Αυτό έγινε προφανώς για να προσαρμοστεί ο παίκτης στον ασυνήθιστο χειρισμό του. Αν είστε απ' αυτούς που παίζουν με τις ώρες Tetris τότε είναι σίγουρα μία καλή ευκαιρία να ξεφύγετε. Περιέργως είναι φοβερά εθιστικό και μπορεί να βρεθείτε να παίζετε αρκετές ώρες χωρίς να το καταλάβετε.



ΓΡΑΦΙΚΑ: 75%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Ένα Tetris, είναι πάντα ένα Tetris..



ΑΝΤΟΧΗ: 85%



ΗΧΟΣ: 80%



ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ: 80%

**ΓΕΝΙΚΑ
80%**

ΑΘΗΝΑ
ΧΑΛΚΟΚΟΝΔΥΛΗ 22
ΤΗΛ-ΦΑΧ : 5235260

SOFTWARE CENTER

ΝΕΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ

ΓΑΛΑΤΣΙ
ΠΑΣΩΒ 7-9 (ΓΚΡΑΒΑ)
ΤΗΛ: 2025560
2111174

ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

386 DX/40MHZ
2MB RAM
270 MB HD
COLOR MONITOR 14"
SVGA IMB
1FD 1,44

486 DX/66MHZ
8MB RAM
520MB HD
COLOR MONITOR 14"
SVGA IMB
1FD 1,44

486DX/100 MHZ
8 MB RAM
520 MB HD
COLOR MONITOR 14"
SVGA IMB
1FD 1,44

PENTIUM/75 MHZ
8MB RAM
COLOR MONITOR 14"
CD ROM X4SPEED
SVGA 1 MB
1 FD 1,44

**ΤΙΜΗ
ΣΟΚ!!**

**ΤΙΜΗ
ΣΟΚ!!**

**ΤΙΜΗ
ΣΟΚ!!**

**ΤΙΜΗ
ΣΟΚ!!**

CD ROM DRIVE

PANASONIC

PHILIPS

SONY

MITSUMI

DRIVES

FD 1,44

FD 1,2

ΟΛΩΝ ΤΩΝ

ΕΤΑΙΡΙΩΝ

HARD DISK

270 MB

520 MB

540 MB

730 MB

1,2 GB

PRINTERS

CITIZEN

EPSON

STAR

CANNON

H.P.

**ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ - ΑΓΟΡΕΣ
ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΩΝ Η/Υ
ΚΑΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ**

ΑΝΑΛΩΣΗΜΑ - ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ ΤΟΥΣ Η/Υ

GAMES PC 3,5"

MORTAL COMBAT II
SUPER STREET FIGHTER TURBO
TERROR FROM THE DEEP
LION KING
ALADIN
FIFA SOCCER
ACTION SOCCER
FINAL FOUR
ZEPPELIN
HERETIC CICLON
DUNE II
DOOM II
SINTICATE
BART SIMPSON

TOWER ASSAULT
BODY BLOWS
X WING
ELITE 3
BLOODNET
HIGH SEAS TRADER
DESERT STRIKE
JUNGLE STRIKE
UFO
CANON FODER
ALIEN BREED
PRINCE OF PERSIA
STAR DUST

GAMES CD ROM

BIOFORCE
SUPER CARTS
DARK FORCES
GUILTY
DRACULA UNLEASHED
MAGIC CARPET
REBEL ASAULT
RISE OF THE ROBOTS
RALLY CHAMPIONSHIP
QUARANTINE
BLUE FORCE
HELL
MEGA RACE
FULL THROTTLE

DESCENT
ALONG IN THE DARK III
ZEPPELIN
COLONIZATION
TANK COMMANDER
CYCLE MANIA
LARY 1,2,3,5,6,7
STAR TRECK
VIRTUA CHESS
VIRTUA POOL
S.STREET FIGHTER T.R.
PYROTECNICA
KING QUEST 7

HOUSE NEO
FORMAT PC CD-ROM
TEST 486DX/40,2xCD-ROM,SB PRO
REQUIREMENTS 386, 4MB RAM

Του Derek dela Fuente

Για ακόμη μία φορά μία Γερμανική έκδοση έρχεται να ταραξεί για τα καλά τα νερά. Ένα shoot'em up που θα ενθουσιάσει τους φανατικούς φίλους του είδους. Είναι δύσκολο (περισσότερο από όσο ίσως πιστεύετε) με καλά γραφικά και ατελειώτη δράση μέσα στα μεγάλα του επίπεδα. Αυτή τη φορά οι δημιουργοί του δεν θέλησαν να σταματήσουν τους παίκτες από νωρίς αλλά έφτιαξαν ένα παιχνίδι που απευθύνεται στους πολύ καλούς παίκτες που σκοπεύουν να περάσουν πολλές ώρες μπροστά στην οθόνη μέχρι να τα καταφέρουν.

Ένα από τα πολύ ενδιαφέροντα shoot-em-up που χαρακτηρίζεται από τον πολύ καλό του ήχο αηλιά και την καταπληκτική μουσική που σπάνια συναντάμε όχι μόνο στα παιχνίδια του είδους αηλιά γενικά στα περισσότερα παιχνίδια. Είναι από τις σπάνιες φορές που η μουσική ταιριάζει απόλυτα με το περιβάλλον και το ύφος του παιχνιδιού. Τα περισσότερα παιχνίδια που οι εκρήξεις και οι καταστροφές είναι το βασικό αντικείμενο δεν έχουν να επιδείξουν στην καλύτερη περίπτωση κάτι περισσότερο από κάποια καλά γραφικά και μερικά έξτρα bits. Δεν συμβαίνει όμως το ίδιο εδώ. Υπάρχουν 6 επίπεδα μεγάλου βάθους στα οποία θα θαυμάσετε την δουλειά

και στην στρατηγική ή εξ αρχής είναι προγραμματισμένα για να μην τον αφήσουν να προχωρήσει πολύ μακριά... Τρανταχτό παράδειγμα το Turricain που χαρακτηρίστηκε το καλύτερο shoot-em-up που ήρθε από την Γερμανία. Χρειαζόταν πολλή εβδομάδες και πολλή ώρες παιξίματος μέχρι να καταφέρει κάποιος να πει ότι κάτι έχει καταφέρει. Στην συγκεκριμένη περίπτωση (που μας ενδιαφέρει άλλωστε και περισσότερο) θα πρέπει να δίνετε προσοχή κάθε φορά που παίζετε έτσι ώστε την επόμενη φορά να θυμάστε που ακριβώς σας περιμένει ο εχθρός και που ακριβώς πρέπει εσείς να πυροβολήσετε και έτσι να προχωράτε κάθε φορά και λίγο παραπάνω. Η βασική κίνηση γίνεται σε οριζόντια θέση αν και το παιχνίδι μπορεί να

PROTOTYPE

που έχει γίνει στα τεχνικά σημεία τους. Τα backgrounds και το σκάφος έχουν σχεδιαστεί με εντυπωσιακά χαρακτηριστικά και λεπτομέρειες. Το πιο σημαντικό στοιχείο όμως στο παιχνίδι είναι ότι αναλόγως με την οπτική με την οποία παρακολουθείτε το παιχνίδι ή αναλόγως με τις κινήσεις τις οποίες αποφασίζετε να κάνετε με το σκάφος, θα βλέπετε και τις ανάλογες αλλαγές στο σχήμα του αηλιά και στις δυνατότητες που έχει. Χρειάζεται όμως μεγάλη προσπάθεια και μεγάλες ικανότητες για να τα καταφέρετε. Κάποιες στιγμές, για παράδειγμα, θα πρέπει να καταφέρετε να περάσετε μέσα από μία μεγάλη μάζα αντίπαλων δυνάμεων που έχουν μετατρέψει την οθόνη σε μία κόληση εκρήξεων. Δεν είναι λοιπόν καθόλου εύκολο και εκτός από ικανότητες θα χρειαστείτε και αρκετή τύχη για να τα καταφέρετε. Τα παιχνίδια που προέρχονται από την Γερμανία έχουν δύο στόχους. Απαιτούν από τον παίκτη να επιδείξει πολύ μεγάλες ικανότητες στην ταχύτητα και δράση αηλιά

που έχει γίνει στα τεχνικά σημεία τους. Τα backgrounds και το σκάφος έχουν σχεδιαστεί με εντυπωσιακά χαρακτηριστικά και λεπτομέρειες. Το πιο σημαντικό στοιχείο όμως στο παιχνίδι είναι ότι αναλόγως με την οπτική με την οποία παρακολουθείτε το παιχνίδι ή αναλόγως με τις κινήσεις τις οποίες αποφασίζετε να κάνετε με το σκάφος, θα βλέπετε και τις ανάλογες αλλαγές στο σχήμα του αηλιά και στις δυνατότητες που έχει. Χρειάζεται όμως μεγάλη προσπάθεια και μεγάλες ικανότητες για να τα καταφέρετε. Κάποιες στιγμές, για παράδειγμα, θα πρέπει να καταφέρετε να περάσετε μέσα από μία μεγάλη μάζα αντίπαλων δυνάμεων που έχουν μετατρέψει την οθόνη σε μία κόληση εκρήξεων. Δεν είναι λοιπόν καθόλου εύκολο και εκτός από ικανότητες θα χρειαστείτε και αρκετή τύχη για να τα καταφέρετε. Τα παιχνίδια που προέρχονται από την Γερμανία έχουν δύο στόχους. Απαιτούν από τον παίκτη να επιδείξει πολύ μεγάλες ικανότητες στην ταχύτητα και δράση αηλιά





ομαλά και με ταχύτητα. Στο κάτω μέρος της οθόνης θα δείτε ένα panel το οποίο φυσικά ελέγχετε και κάθε φορά που κάποιο εικονίδιο εμφανίζεται στην οθόνη εσείς κινείστε προς το μέρος του με το σκάφος και το αρπάζετε. Όσα περισσότερα power-ups συλλέξετε τόσο το καλύτερο αφού κάποια από τα όπλα σας όπως οι βόμβες έχουν περιορισμένο αριθμό. Το στρατηγικό μέρος του παιχνιδιού αρχίζει να σας απασχολεί μετά από την ολοκλήρωση των πρώτων επιπέδων. Το στυλ του παιχνιδιού δεν αφήζει σημαντικά είναι όμως η ποικιλία των γραφικών αυτή που κρατάει το ενδιαφέρον σε υψηλά επίπεδα. Το μόνο αρνητικό σημείο των γραφικών εντοπίζεται στην περιγραφή και ανακάθιση των sprites τα οποία γενικά δεν βρίσκονται και σε πολύ καλή (οπτική) κατάσταση. Αυτό όμως δεν μειώνει σε κανένα βαθμό την συνολική τρομακτική αίσθηση που προσπάθησαν και τελικά πέτυχαν να δώσουν οι δημιουργοί στο παιχνίδι. Υπάρχουν φυσικά τελικοί κακοί είναι όμως τόσο πολλοί οι υπόλοιποι αντίπαλοι οι οποίοι και μεγάλοι είναι και ξέρουν να κρύβονται που είναι δύσκολο να ξέρετε πότε ακριβώς βρίσκεστε στο τέλος του κάθε επιπέδου. Πάντως είναι από τα θετικά του παιχνιδιού το γεγονός ότι όταν χάνετε δεν θα γυρνάτε πίσω στην αρχή. Υπάρχουν όμως τρεις μόνο ζωές στην διαθεσή σας και όπως καταλαβαίνετε αυτοί που θα καταφέρουν να προχωρήσουν πολύ και σε σύντομο χρονικό διάστημα είναι αυτοί που διαθέτουν εξαιρετικές ικανότητες και μεγάλη εμπειρία από τέτοιου είδους παιχνίδια. Είναι ένα προκλητικό παιχνίδι και όσο πιστεύετε στις δυνατότητες σας δεν έχετε παρά να δοκιμάσετε. Γρήγορη δράση σας περιμένει... τομήστε το.

	ΓΡΑΦΙΚΑ : 70%	ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΠΑ
	ΑΝΤΟΧΗ : 85%	Καλό αλλά δύσκολο.
	ΗΧΟΣ : 85%	ΓΕΝΙΚΑ 75%
	ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ : 75%	

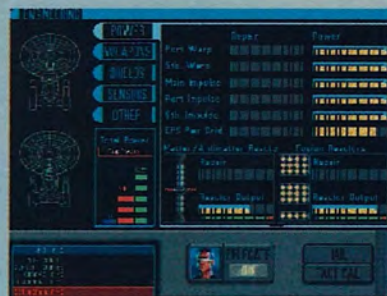
GAME REVIEW

HOUSE SPECTRUM HOLOBYTE
FORMAT PC CD-ROM
TEST 486DX2/66, 4XCD-ROM, SB 16
REQUIREMENTS 486DX 33MHZ, 8MB RAM, 20MB HD

Του Π. Ψηλού

Τόσο ο τίτλος του παιχνιδιού όσο και το όνομα της εταιρείας που το βαραίνει δεν αφήνουν περιθώρια για περιττά σχόλια. Ένα διαστημικό adventure που με το ύφος και το σενάριό του έρχεται να γεμίσει το κενό τόσο των φίλων του Star Trek όσο και εκείνων που δηλώνουν λάτρεις του διαστημικού μυστηρίου. Αλλωστε μην ξεχνάμε ότι δεν είναι απλά ένα παιχνίδι αλλά ένα επεισόδιο της ομώνυμης διαστημικής σειράς με τη διαφορά ότι ο πρωταγωνιστής ή καλύτερα οι πρωταγωνιστές είστε εσείς και η εξέλιξη των γεγονότων βρίσκεται στα χέρια σας...

Space the final frontier, και όμως για σας παύει να είναι το τελευταίο σύνορο αφού η Spectrum HoloByte αποφάσισε να σας δώσει τη δυνατότητα να ταξιδέψετε στο σύμπαν μέσω του υπολογιστή σας, ανακαλύπτοντας νέους γαλαξίες, νέους κόσμους, νέες μορφές ζωής που κανείς άνθρωπος δεν έχει δει. Ετσι καλείστε με το διαστημόπλοιο Enterprise να εκπληρώσετε συναρπαστικά ταξίδια μέσα από τα οποία θα γνωρίσετε πολιτισμούς και τεχνολογίες που υπερβαίνουν κάθε γνώση και φαντασία. Αποκτάτε την ευκαιρία να ζήσετε μοναδικές εμπειρίες υπερασπίζοντας δια-



ΕΙΣΑΓΩΓΗ - ΣΕΝΑΡΙΟ

Κατά τη διάρκεια της πρώτης σας πτήσης με το Enterprise δέχεστε μία απεγνωσμένη κλήση από ένα Garidian σκάφος μικρού μεγέθους. Το σήμα που λαμβάνετε αν και εξασθενημένο ήπει ότι το σκάφος φέρει άτο-

STAR TREK

THE NEXT GENERATION "A FINAL UNITY"

πληντικές συμμαχίες, κάνοντας διαπραγματεύσεις, κλείνοντας συμφωνίες και παρέχοντας βοήθεια όπου καθίσταται απαραίτητο. Θα χρειαστεί λοιπόν να χρησιμοποιήσετε διπλωματία, διαλεκτική ικανότητα, να συμβιβαστείτε με τις καταστάσεις που σας παρουσιάζονται, να υποχωρήσετε ή ακόμα και να πολεμήσετε προκειμένου να επιβιώσετε και να φέρετε εις πέρας την αποστολή σας.

μα που ζητούν πολιτικό άσυλο προκειμένου να γλιτώσουν του διαστημόπλοιού που τους καταδιώκει. Η κίνηση του μικρού σκάφους σταματάει και την στιγμή αυτή ένα τεραστίου μεγέθους "πολεμικό πουλι" Garidian κάνει την εμφάνισή του από το πουθενά. Το όλο συμβάν λαμβάνει έκταση στα σύνορα της Ρωμυλιανής ουδέτερης ζώνης. Το Garidian πολεμικό σκάφος μετά απο χαιρετισμό προς το

Enterprise προειδοποιεί τον κυβερνήτη Picard να μην ανακατευτεί στην υπόθεση διότι αφορά εσωτερικά ζητήματα των Garidians. Μία ακτίνα καθέκλευσης ρίχνεται πάνω στο μικρό Garidian διαστημόηλιο από το πολεμικό σκάφος που τους καταδιώκει και αρχίζει να το προσεχίζει. Χωρίς δεύτερη κουβέντα ο Jean-Luc Picard διατάζει RED ALERT... Μετά λοιπόν από την υπέροχη αυτή εισαγωγή που σας βάζει απευθείας στην

ατμόσφαιρα του παιχνιδιού, αναλαμβάνετε την πρώτη σας αποστολή που δεν είναι άλλη από το να κάνετε μία έξυπνη και σωστή (είναι σχετικό βέβαια) διαπραγμάτευση με το πολεμικό σκάφος. Φυσικά αυτός είναι ο πρώτος κρίκος της αλυσίδας και των περιπετειών που θα επακολουθήσουν.

ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Αυτό που γίνεται εύκολα αντιληπτό με την πρώτη ματιά στο παιχνίδι είναι οι α-

πόλητη και πιστή μεταφορά των πρωταγωνιστών από την ομώνυμη σειρά. Υπάρχουν όλοι οι κεντρικοί ήρωες, ο ικανότατος κυβερνήτης Picard, ο δυναμικός συγκυβερνήτης Riker, ο γνωστός για τις πολεμικές και μαχητικές ικανότητες (και σε προσωπικό επίπεδο ακόμα) υπεύθυνος ασφαλείας Worf, το συμπαθέστατο ανδροειδές Data όπως επίσης και οι La Forge, Troi και η αρχίατρος Crusher. Περνώντας συνέχεια στο σκάφος θα δείτε από κοντά όλα τα γνωστά μέρη του Enterprise. Ξεκινώντας από την γέφυρα, την αίθουσα συσκέψεων και καταλήγοντας στο πιο εντυπωσιακό μέρος του σκάφους, που δεν είναι άλλο από τον τηλεμεταφορέα, όπου πραγματοποιείται η διακίνηση επίλεκτης τετραμελούς το πολύ ομάδας στα διάφορα διαστημόηλια ή πλανήτες όταν αυτό καθίσταται αναγκαίο. Τα πάντα έχουν δοθεί με κινηματογραφικό τρόπο θα λέγαμε και ομοιογουμένως δημιουργούν μία ατμόσφαιρα και δίνουν μία διάσταση μοναδική. Σίγουρα βέβαια η εξωτερική εμφάνιση δεν είναι ποτέ ικανή να κρίνει ένα παιχνίδι, ακόμα και αν μιλάμε για ένα adventure με τέτοιο θέμα και φυσικά τέτοιο τίτλο. Πόσο μάλλον για τους φανατικούς της σειράς που βέβαια αποτελούν και τους πιο απαιτητικούς από το σύνολο των gamer. Γι'αυτό ας δούμε τα τεχνικά στοιχεία του Star Trek, τι προσφέρουν και αν τελικά είναι επάξια του ονόματος τόσο του ίδιου του παιχνιδιού όσο και της εταιρείας που κρύβεται πίσω απ'αυτό.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τι να ξεχωρίσει κανείς από τον τεχνικό τομέα. η δυνατότητα για την επιλογή της ανάλησης των γραφικών και των χρωμάτων είναι ένα στοιχείο εντυπωσιακό που σπάνια έως καθόλου συναντάμε σε παιχνίδια του είδους. Τα εκπληκτικά full motion videos, το πολύ καλό animation, οι ψηφιοποιημένοι χαρακτήρες συνθέτουν μία αφάνταστα ρεαλιστική εικόνα, τόσο ρεαλιστική όσο μπορούσε να προσφέρει και η τηλεόραση. Ισως ακούγεται υπερβολικό αλλά η έμφαση και η προσοχή που έχει δοθεί είναι άξια



επαίνου. Η κίνηση των sprites είναι ομαλή ανεξαιρέτως την ανάλυση που θα επιλέξετε (ακόμα και στην μέγιστη 640x480 με 65535 χρώματα) ενώ δεν υπάρχει περίπτωση να "χαθεί" κάποιο frame όπως ίσως κάποιος να περίμενε να δει. Τα τοπία και γενικά τα backgrounds χαρακτηρίζονται από έντονα χρώματα και γενικά δίνουν μία εικόνα εξωπραγματική. Στο σύνολο είναι αρκετά πετυχημένα αν και υπάρχουν εξαιρέσεις καθώς οι δημιουργοί υπερβάλλουν ποητικές φορές. Περνώντας στον ήχο, αυτό που εντυπωσιάζει και βοηθάει στο μέγιστο την ατμόσφαιρα και τον ρεαλισμό που δίνει το παιχνίδι δεν είναι τόσο η μουσική όσο το speech των ηρώων. Οι φωνές και οι ομιλίες των μελών του πληρώματος είναι παρμένες κατευθείαν από τους πρωταγωνιστές της ταινίας, στοιχείο που η εταιρεία φρόντισε να μην περάσει απαρατήρητο καθώς ένα μικρό κείμενο δεσπόζει και το τονίζει έξω από το κουτί. Η μουσική είναι ανύπαρκτη στην πραγματικότητα με εξαίρεση ίσως κάποια σημεία (όπως για παράδειγμα στην εισαγωγή και ίσως σε κάποια σημεία μέσα στο παιχνίδι). Τη θέση της αναπληρώνουν τα ηχητικά εφέ έτσι ώστε όταν δεν επικρατεί κάποιος διάλογος ακούγονται στο βάθος οι μηχανές του σκάφους, οι κινήσεις των μελών του πληρώματος (όταν ανοίγουν πόρτες, όταν χρησιμοποιούν αντικείμενα κλπ) ή τέλος κάποια άηθα εφέ ανάλογα με το μέρος και το σημείο που βρίσκεστε. Συμπερασματικά και συνοψίζοντας θα αποδίδαμε τα εύσημα στους δημιουργούς αφού και οι δύο τομείς παρουσιάζονται απεργάδιαστοι. Ας δούμε όμως και τους άηθους δύο εξίσου σημαντικούς τομείς, αφού μιλήσαμε για adventure, που ακούνε στο όνομα...



ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ & ΓΡΙΦΟΙ

Ο χειρισμός δεν αποτελεί τίποτα το καινούργιο ή πρωτότυπο, θα τον χαρακτηρίζαμε απλή και λειτουργικό. Στο κάτω μέρος της οθόνης υπάρχει το inventory, το πρόσωπο του χαρακτήρα που έχετε επιλέξει για να εκτελεί τις κινήσεις και τις εντολές σας, το menu που εμφανίζει όλες τις γνωστές επιλογές save, load,

quit κλπ, ενώ τέλος υπάρχουν και τα τέσσερα σύμβολα για όλες τις κλασικές κινήσεις look, talk, use και Walk. Ευτυχώς τα αντικείμενα είναι κοινά, δηλαδή δεν χρειάζεται να ανησυχείτε για το ποιός έχει το ένα ή το άλλο αντικείμενο όπως συμβαίνει στα RPG. Τα αντικείμενα μπορεί να είναι κοινά αλλά αυτό που αηλιάζει και πρέπει να προσέξετε είναι

ο χαρακτήρας που πιθανόν να σας δώσει κάποιες πληροφορίες. Όπως είναι γνωστό κάθε ήρωας έχει την δική του ειδικότητα άρα σε θέματα υπολογιστών συμβουλευέστε τον La Forge, σε θέματα ιατρικά την Crusher κλπ. Στους γρίφους τώρα τα πράγματα δεν είναι τόσο απλά. Αυτό οφείλεται στις πολλές παραμέτρους που θέτει το παιχνίδι. Υπάρ-



χει μεγάλη ποικιλία χαρακτήρων με ειδικές ο καθένας δυνατότητες, ποικιλία αποστολών οι οποίες έχουν τουλάχιστον μία, αν όχι άμεση, έμμεση συνοχή και η μία εξαρτάται της άλλης. Αυτό σημαίνει ότι σε μία αποστολή ίσως να χρειάζεται να λύσετε ένα και μόνο γρίφο για να την ολοκληρώσετε. Αν όμως κολλήσετε σε αυτό το σημείο και δεν λύσετε το

γρίφο απλούστατα δεν μπορείτε να προχωρήσετε σε άλλη αποστολή ή να κάνετε οτιδήποτε άλλο. Δεν έχετε δηλαδή την πολυτέλεια του "επιγυμίου" όταν κολλήσετε σε κάποιο σημείο. Εκτός όμως απ'αυτό υπάρχει και η πολυπλοκότητα που χαρακτηρίζει τους γρίφους και έγκειται στο γεγονός τόσο της ποικιλίας χαρακτήρων που παίρνουν μέρος όσο όμως και της "υψής" του παιχνιδιού. Δηλαδή τα αντικείμενα που βρίσκεται στο δρόμο σας λόγω του θέματος στην καλύτερη περίπτωση πρέπει να έχετε αρκετά μεγάλη φαντασία για να βρείτε το ρόλο που έχουν και ακόμα περισσότερο για να ανακαλύψετε που πιθανόν να τα χρησιμοποιήσετε. Μετά τις πρώτες ώρες όμως ενασχόλησης θα εξοικειωθείτε και θα μπείτε στο πνεύμα του παιχνιδιού και του επιπέδου δυσκολίας του που όσο προχωράτε ανεβαίνει αλλα τουλάχιστον σε λογικά πάντα πλαίσια. Σε καμία περίπτωση μη διανοηθείτε να απομακρύνετε το manual, παρεπιπτόντως

να αναφέρουμε ότι αποτελεί το καλύτερο τόσο στην εμφάνιση όσο και στην ουσία Ελληνικό εγχειρίδιο που έχουμε δει στα παιχνίδια μέχρι τώρα, διότι δεν θα καταφέρετε να προχωρήσετε πολύ. Αυτό ισχύει φυσικά μόνο στην περίπτωση που δεν επιλέξετε επίπεδο δυσκολίας Ensign που αποτελεί και το πιο εύκολο. Η βοήθεια που παίρνετε σε αυτό το επίπεδο δυσκολίας είναι πολύτιμη ενώ εάν επιλέξετε τα υπόλοιπα δυσκολότερα επίπεδα, καλή τύχη. Η δράση δεν περιορίζεται μόνο στο δικό σας ή σε άλλα διαστημόπλοια. Θα βρεθείτε σε πλανήτες, μυστήρια εργαστήρια και ότι άλλο βάζει ο νους σας. Πέρα όμως από όλα αυτά σαν κυβερνήτης ενός τεράστιου διαστημοπλοίου που προσπαθεί να επιβιώσει την τάξη στο γαλαξιακό χάος θα χρειαστεί να δώσετε και μάχες, να κάνετε μανούβρες και να χειριστείτε όλα τα περίπλοκα οπτικά και μηχανικά συστήματα που διαθέτει το μυθικό αυτό σκάφος.

THE END

Εξοπλιστείτε με άφθονο χρόνο και προετοιμαστείτε για μία διαστημική περιπέτεια άνευ προηγουμένου. Αν ανήκετε στην κατηγορία των φανατικών Star Trek οπαδών, επιβάλλεται να αγνοήσετε το κόστος και να το αποκτήσετε. Οι υπόλοιποι "adventurάδες" ίσως τους μεπιδέψει στην αρχή αλλά σίγουρα όσο περισσότερο το παίξουν τόσο πιο πολύ θα κολλήσουν και θα ανακαλύψουν πραγματικά τι προσφέρει.

	ΓΡΑΦΙΚΑ : 91%	ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΤΙΑ OUT OF SPACE.
	ΑΝΤΟΧΗ : 90%	ΓΕΝΙΚΑ 90%
	ΗΧΟΣ : 89%	
	ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ : 89%	

HOUSE VISION
FORMAT AMIGA 500, AMIGA 1200
TEST AMIGA 500, 1MB
REQUIREMENTS A500, 1MB

Του Π. Ψηλού

Ένα παιχνίδι που από ε-ξωτερικής εμφανίσεως δεν έχει να πει και να προσφέρει πολλά όταν μάλιστα μιλάμε για την Amiga. Έχει πάντως ουσία, είναι εθιστικό και αφάνταστα προκλητικό εξαιτίας των γρίφων του. Είναι ένας συνδυασμός mind και arcade παιχνιδιού που απαιτεί γρήγορη σκέψη και καλά αντανακλαστικά. Αν οι δημιουργοί του είχαν φροντίσει λίγο παραπάνω τον τεχνικό τομέα τότε θα σας το συνιστούσαμε ανεπιφύλακτα. Δυστυχώς όμως περιορίστηκαν στην μετριότητα με αποτέλεσμα να απευθύνεται στους φανατικούς του είδους.

Τέτοιου είδους παιχνίδια δεν έλειπαν από την Amiga. Αυτό όμως δεν σημαίνει ότι δεν είναι ευπρόσδεκτα, αντιθέτως. Τα "εγκεφαλικά" (τι μου θυμίζει αυτή η λέξη άραγε) παιχνίδια που συνδύαζαν arcade στοιχεία δεν απευθυνόντουσαν στο ευρύ κοινό καθώς απαιτούσαν να είσαι ικανός να σκέφτεσαι γρήγορα αηλιά και με τα χέρια και το joystick να τα καταφέρνεις εξίσου καλά. Το παιχνίδι που σας παρουσιάζουμε ίσως φαίνεται παιδικό αηλιά πιστέψτε μας ότι η σκέψη που απαιτεί σίγουρα δεν απευθύνεται μόνο σε μικρά παιδιά.

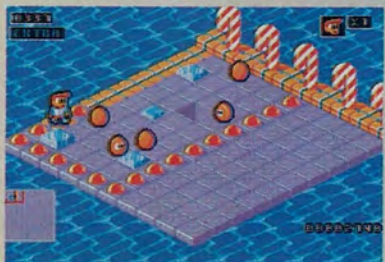
ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ...

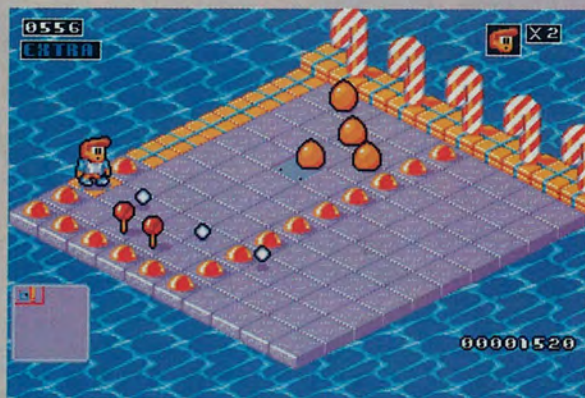
Αντικρύζοντας για πρώτη φορά το παιχνίδι σου έρχονται στο μυαλό εποχές Amstrad. Τα γραφικά, τα sprites και το τρόπος που κινούνται τα πάντα μέσα στο παιχνίδι σε κάνουν να κλείνεις τα μάτια. Αν προσθέσεις το μπερδεμα που

σμένο σας φίλο. Αηλιά τα πάρουμε όλα από την αρχή. Πετώντας μπάλλες πάγου μπορείτε να παγώσετε τα μικρά τερατάκια και μόλις μετατραπούν σε τετράγωνους πάγους να τα σπρώξετε (προσέξτε μόνο να τα παγώσετε στο σωστό σημείο) στα κενά που υπάρχουν στην πίστα ώστε να κλείσουν τις τρύπες και να καταφέρετε να περάσετε να βρείτε τον φυλακισμένο που πρέπει να ελευθερώσετε. Τα πράγματα όμως δεν είναι τόσο απλά. Κάθε κομμάτι πάγου που δημιουργείτε από τα τερατάκια μόλις περάσει κάποια ώρα αρχίζει και λιώνει ενώ όταν το σπρώχνετε δεν μετακινείτε ένα "τετραγωνάκι" μόνο αηλιά μετακινείται μέχρι να βρει τοίχο. Αφήστε που υπάρχουν ορισμένα σημεία που κινείστε προς μία μόνο κατεύθυνση (αυτή που σας υποδεικνύει το βέλος). Φυσικά μόλις περάσατε τις πρώτες δύο πίστες

KIRBY'S QUEST

σου προκαλεί καθώς δεν καταλαβαίνεις τι πρέπει να κάνεις, πως να το κάνεις και το επίπεδο δυσκολίας που ξεπερνάει τα λογικά πλαίσια τότε σίγουρα όχι να το παίξεις δεν πρόκειται αηλιά ούτε να το ξαναδείς δεν θα θες. Όσοι όμως δείξουν την απαραίτητη υπομονή και ασχοληθούν μαζί του τότε θα ανταμειφθούν... Ελέγχετε ένα μικροσκοπικό στρογγυλό (κακόμοιρο θα ταίριαζε) ανθρωπάκι που τρέχει γρήγορα σε μία "τετραγωνοποιημένη" πίστα έχοντας μία ψευδοτριδιάστατη άποψη. Από μία τρύπα (σαν να βγαίνουν από τα έγκατα της γης) ξεπετιούνται οι αντίπαλοί σας τους οποίους έχετε την δυνατότητα να "παγώσετε" για να τους χρησιμοποιήσετε και να βρείτε τον φυλακι-





τα πράγματα αρχίζουν και περιπλέκονται καθώς υπάρχουν δύο ή τρεις οθόνες που μετακινείστε, διάφορα ελατήρια που εκτοξεύουν τους πάγους και φυσικά πιο πολλα βέλη κλπ. Αν μάλιστα δεν υπάρχουν τέρατα για να δημιουργήσετε πάγους και σας τους δίνει το παιχνίδι, σημαίνει ότι δεν πρέπει να χαρμίζετε κανέναν αφού δεν θα μπορείτε να τους αντικαταστήσετε. Ο αριθμός των τεράτων είναι απεριόριστος και μπορεί να ακούγεται δυσάρεστο αλλή μάλιστα παίζετε θα αντιληφθείτε ότι είναι καλύτερο από το να μην υπάρχουν τέρατα και κατά συνέπεια πάγοι. Όλα όμως πρέπει να γίνονται αστραπιαία. Να αποφεύγετε τα τέρατα, να τα μετατρέψετε σε πάγους, να χτυπάτε τους πάγους για να κλείσουν οι τρύπες και φυσικά να βρείτε που είναι ο φυλακισμένος και τον τρόπο με τον οποίο θα τα κάνετε όλα αυτά ώστε στο τέλος να τον ελευθερώσετε. Είναι περιττό να πούμε ότι η μία διαδικασία είναι πιο δύσκολη από την άλλη. Ακόμα και να ανακαλύψετε την "φόρμουλα" για να λύσετε το puzzle, θα τα βρείτε "μπαστούνια" στην εφαρμογή της. Πάντως είναι ένα ιδιαίτερα εθιστικό παιχνίδι σκέψης που μειονεκτεί αφάνταστα όχι στο στίσιμο και τα puzzle που θέτει όσο στα τεχνικά μέρη όπως γραφικά και ήχο.

8 BIT (·)

Τα φτωκά γραφικά, τα ταλαιπωρημένα sprites και τα λίγα χρώματα του Kird's Quest θυμίζουν

παιχνίδι 8bit μηχανήματος. Ολόκληρη Amiga και οι δημιουργοί του παιχνιδιού κατάφεραν να μην εκμεταλλευτούν ούτε το 1/10 των δυνατοτήτων του μηχανήματος. Τα μικροσκοπικά sprites που χοροπηδάνε (τα τερατάκια) όσο και ο ήρωας που ελέγχετε είναι όλα και όλα τα sprites που συναντάμε στο παιχνίδι. Όσο για τα γραφικά δεν χρειάζεται να πούμε και πολλά, οι φωτογραφίες μιλιάνε μόνες τους. Χωρίς λεπτομέρειες, "χοντροκομμένα" και φυσικά δεν υπάρχει ούτε ένα background. Οι πίστες είναι "στατικές" και περνώντας από την μία στην άλλη αλλήλαζει ολόκληρη η οθόνη ενώ θα μπορούσε κάλλιστα να το κάνουν με κάποιον άλλο τρόπο όπως για παράδειγμα scrolling. Δυστυχώς ούτε ο ήχος δικαιώνει την άμοιρη Amiga καθώς περιορίζεται στα πλέον απαραίτητα ηχητικά εφέ και σε μία φτωχή μουσική. Το όλο πάντως ενδιαφέρον εντοπίζεται περισσότερο στα puzzle και γενικά στην φιλοσοφία ενός mind παιχνιδιού πάρα στα τεχνικά του μέρη. Είναι ιδιαίτερα εθιστικό ενώ χάρη στους δύσκολους γρίφους γίνεται αφάνταστα προκλητικό. Αν και δεν υπάρχει δυνατότητα save υπάρχουν κωδικοί που σας δίνονται κάθε φορά που ολοκληρώνεται μία πίστα. Με το που θα ξεκινήσετε το παιχνίδι έχετε δυνατότητα να δώσετε τον κωδικό και να συνεχίσετε στην πίστα που χάσατε. Να είστε σίγουροι πάντως για το ότι είναι ένα πραγματικά δύσκολο παιχνίδι από τα πρώτα κιάλια επίπεδα. Αν ανήκετε στην κατηγορία των παικτών που αρέσκονται στα δύσκολα παιχνίδια σκέψης που συνδυάζουν παράλληλα και τα γρήγορα αντανακλαστικά πάνω στο joystick είμαι βέβαιος ότι θα παραβλέψετε όλα τα αρνητικά των γραφικών και του ήχου.

	ΓΡΑΦΙΚΑ : 70%	ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΠΑ Απ'έξω χάλια από μέσα άλλα.
	ΑΝΤΟΧΗ : 80%	
	ΗΧΟΣ : 75%	ΓΕΝΙΚΑ 75%
	ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ: 78%	

Παλιά Τεύχη

Μετά από επιθυμία πολλών αναγνωστών μας, συγκεντρώσαμε όλα τα τεύχη του USER και σας παραθέτουμε τα σημαντικότερα θέματα τους. Μέσα από αυτόν τον οδηγό θα βρείτε τα αφιερώματα, τα τεστ, το Mega Review και το Spell Shop του κάθε τεύχους. Άλλωστε μην ξεχνάμε... ο παλιός είναι αλλιώς.



Τεύχος 1
Mega Review
Simcity,
Συγκριτικό
Combat Pilot και
Falcon.



Τεύχος 2
Mega Review
Drakkhen,
TEST Digi View,
Mega Drive



Τεύχος 3
Mega Review M1
Tank Platoon,
HARDWARE
TEST Sam Coupe



Τεύχος 4
Mega Review It
Came From The
Desert, TEST
ΕΚΤΥΠΩΤΩΝ Star
LC10 II, Citizen
Swift, ΑΦΙΕΡΩΜΑ
ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΕ
MODEM



Τεύχος 5
Mega Review Star
Trek V,
ΑΦΙΕΡΩΜΑ
Computers και
Sex



Τεύχος 6
Mega Review
Railroad Tycoon,
ΑΦΙΕΡΩΜΑ
Computers &
Τρόμος,
Spell Shop Hero's
Quest



Τεύχος 7
Mega Review
Shadow of the
Beast,
ΑΦΙΕΡΩΜΑ CD-
ROM Παιχνίδια,
Spell Shop Larry
III, Larry II, Kings
Quest IV, Space
Quest III



Τεύχος 8
Mega Review
Unreal,
TEST Amstrad
Plus,
Spell Shop Larry
III Μέρος Α'



Τεύχος 9
Mega Review
Awesome,
Εγχειρίδιο του
καλού παίκτη:
Red Storm Rising,
It came from the
desert Μέρος Α',
Spell Shop Larry
III Μέρος Β'



Τεύχος 10
Mega Review
Hero Quest II,
Εγχειρίδιο του
καλού παίκτη:
Xenomorph,
It came from the
desert Μέρος Β',
Spell Shop Police
Quest I



Τεύχος 11
Mega Review
Obitus,
Εγχειρίδιο του
καλού παίκτη:
The Kristal,
TV Sports
Football,
Spell Shop Larry I,
Uninvited



Τεύχος 12
Mega Review
Lemmings,
Εγχειρίδιο του
καλού παίκτη:
Kult, Falcon,
Spell Shop Mean
Streets,
ΘΕΜΑ Disney
Aimation Studio



Τεύχος 13
Mega Review
Betrayal,
ΘΕΜΑ PC: ΟΙ ΙΟΙ
ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ,
Εγχειρίδιο του καλού
παίκτη: Space Ace,
Bomber,
Spell Shop Larry II
Μέρος Α'



Τεύχος 14
Mega Review Wing
Commander, Εγχειρί-
διο του καλού παίκτη:
Batman, Infestation
Spell Shop: Larry II
Μέρος Β', The Secret
of the Monkey Island
Μέρος Α', Colonel's
Bequest Μέρος Β'



Τεύχος 15
Mega Review
Space Quest IV,
Εγχειρίδιο του κα-
λού παίκτη: Kick Off
Player Manager,
Kalahaan,
Spell Shop
Colonel's Bequest
Μέρος Β'



Τεύχος
16

ΠΡΟΣΟΧΗ
ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ
έχει
εξανληθεί.



Τεύχος 17
Mega Review 3D
Construction Kit,
Παρουσίαση
CDTV, Εγχειρίδιο
του καλού παίκτη
Battle Command,
Speedball II,
Spell Shop Loom



Τεύχος
18

ΠΡΟΣΟΧΗ
ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ
έχει
εξανληθεί.



Τεύχος 19
Mega Review
Heart Of China,
TEST NES,
Εγχειρίδιο του
καλού παίκτη
Their Finest Hour,
Simearth, Spell
Shop The Secret
Of The Monkey
Island



Τεύχος 20
Hardware Test
Handy Scanner,
Mega Review
Larry V,
Εγχειρίδιο του
καλού παίκτη Bat,
Wing
Commander,
Spell Shop Space
Quest I



Τεύχος 21
Mega Review
Police Quest III,
Εγχειρίδιο του
καλού παίκτη
Shadow Of The
Beast II,
Spell Shop
Quest For Glory II
Μέρος Α'



Τεύχος 22
Mega Review Wing
Commander II,
Hardware Test
Amiga 500 plus,
Εγχειρίδιο του
καλού παίκτη
Powermonger,
Spell Shop Quest
For Glory II
Μέρος Β'



Τεύχος 23
Mega Review
Monkey Island 2,
Hardware Test
Mega STE,
Spell Shop
Indiana Jones
and the Last
Crusade
Μέρος Α'



Τεύχος 24
Mega Review Robin
Hood,
Εγχειρίδιο του κα-
λού παίκτη Utopia,
Gods, Rick
Dangerous 2,
Spell Shop Indiana
Jones and the Last
Crusade Μέρος Β',
Larry 5 Μέρος Α'



Τεύχος 25
Mega Review UMS II,
Hardware Test
Amiga 600,
Εγχειρίδιο του κα-
λού παίκτη Vendetta
Μέρους Α', Colorado,
Scanner,
Spell Shop Willy
Teamish



Τεύχος 26
Mega Review Shuttle,
Αφιέρωμα Η Ιστορία
της IBM,
Εγχειρίδιο του
καλού παίκτη Kick Off
2, Ghoul's 'N' Ghosts,
Vendetta Μέρους Β',
Spell Shop Larry 5
Μέρους Β'



Τεύχος 27
Mega Review
Civilization,
Παρουσίαση Mega-
CD, Εγχειρίδιο του
καλού παίκτη
Battlehawks 1942,
ELF, Spell Shop
Conquest of the
Long Bow



Τεύχος 28
Mega Review Eco
Quest, Θέμα Εγχρωμα
PC, Hardware Test
Sound Blaster, AT-
Once, Εγχειρίδιο του
καλού παίκτη Flames
Of Freedom,
Drakkhen, Might and
Magic 3



Τεύχος 29
Mega Review
Indiana Jones 4,
Hardware Test
Super NES, Hand
Scanner, Εγχειρί-
διο του καλού
παίκτη Another
World, Spell Shop
Eco Quest 1



Τεύχος 30
Mega Review The
Dagger Of Amon Ra
Hardware Test Touch
Screen, Εγχειρίδιο του
καλού παίκτη Formula
One Grand Prix, Spell
Shop Indiana Jones
and the Fate Of Atlantis
Μέρους Α'



Τεύχος 31
Mega Review Super
Mario World, Hardware
Test A570 CD-ROM
Drive, Εγχειρίδιο του
καλού παίκτη Street
Fighter II, Spell Shop
Indiana Jones and the
Fate Of Atlantis
Μέρους Β'



Τεύχος 32
Mega Review King's
Quest VI, Hardware Test
Amstrad 7386, Εγχειρί-
διο του καλού παίκτη
Super Mario World,
SimAnt, Flames of
Freedom, Last Ninja 3,
Spell Shop Space Quest
I, Space Quest IV



Τεύχος 33
Mega Review Rex
Nebular, Hardware Test
Amiga 1200,
Εγχειρίδιο του καλού
παίκτη Shadow Of The
East 3 Μέρους Α',
Anophebe, Civilization,
Spell Shop King's Quest
Μέρους Α'



Τεύχος 34
Mega Review Street
Fighter II, Hardware Test
Amstrad Mega PC,
Εγχειρίδιο του καλού
παίκτη Roger Rabbit's
Hare Raising Havoc,
Shadow of the Beast 3
Μέρους Β', Spell Shop
King's Quest 6 Μέρους Β'



Τεύχος 35
Mega Review Dragon's
Lair III, Αφιέρωμα
Joystick, Bia & Sex,
Εγχειρίδιο του καλού
παίκτη Bart Simpson
vs Space Mutants Μέρ-
ους Α', Navy Seals,
Spell Shop Sherlock
Holmes Μέρους Α'



Τεύχος 36
Mega Review The Ancient
Art of War in the Skies
Αφιέρωμα Sierra On Line
Hardware Tet Philips PCD
215 Εγχειρίδιο του καλού
παίκτη Life and Death Μέρ-
ους Α' Spell Shop
Sherlock Holmes Μέρους
Β', Darkseed



Τεύχος 37
Mega Review
Space Quest V,
Hardware Test Vidi
Amiga 12,
Εγχειρίδιο του κα-
λού παίκτη Life and
Death Μέρους Β'
Spell Shop
Gateway



Τεύχος 38
Mega Review Eco
Quest II, Hardware
Test GALaxy
Multimedia Upgrade
Kit Εγχειρίδιο του κα-
λού παίκτη Goblins 2
Μέρους Α',
Spell Shop Legend of
Kyrandia



Τεύχος 39
Mega Review
Flashback,
Αφιέρωμα Εκπαί-
δευση στην πληρο-
φορική, Εγχειρίδιο
του καλού παίκτη
Goblins Μέρους Β',
Spell Shop Shadow
of the Comet



Τεύχος 40
Mega Review Day of
the Tentacle,
Θέμα Τα σχέδια της
Gametek, Εγχειρίδιο
του καλού παίκτη
Goblins 2 Μέρους Γ',
Spell Shop Ultima
Underworld II. Εναρξη
κυκλοφορίας GAMER.



Τεύχος 41
Mega Review
Rates Gold,
Αφιέρωμα Sony,
Εγχειρίδιο του κα-
λού παίκτη Chuck
Rock Μέρους Α',
Spell Shop Laura
Row 2: The Dagger
Of Amon Ra



Τεύχος 42
Mega Review
Privateer,
Αφιέρωμα
Manga,
Εγχειρίδιο του κα-
λού παίκτη Chuck
Rock Μέρους Β',
Spell Shop Day of
the Tentacle



Τεύχος 43
Mega Review
Mortal Kombat,
Αφιέρωμα
Megalomania Μέρ-
ους Α',
Spell Shop Alone
in the dark
Μέρους Α'



Τεύχος 44
Mega Review
Simon the Sorcerer,
Εγχειρίδιο του κα-
λού παίκτη Seal
Team Μέρους Α',
Spell Shop Alone in
the dark Μέρους Β',
Sam N' Max,
Goblins 3



Τεύχος 45
Mega Review
Gabriel Knight,
Εγχειρίδιο του κα-
λού παίκτη Seal
Team Μέρους Β',
Megalomania Μέρ-
ους Β' Spell Shop
Ringworld, Simon
the Sorcerer



Τεύχος 46
Mega Review Doom,
Εγχειρίδιο του καλού
παίκτη Dizzy Prince of
the Yoik Folk, Spell
Shop Space Quest 5:
The Next Mutation,
Black Cauldron,
Companions of Xanth
Α' μέρος



Τεύχος 47
Mega Review
UFO Enemy
Unknown,
Εγχειρίδιο του
καλού παίκτη
Nippon Safes inc,
Spell Shop
Gabriel Knight



Τεύχος 48
Mega ReviewS Pagan
Ultima VIII, F-14 Fleet
Defender, Αφιέρωμα
Στατισμός και
Software, Spell Shop
Rex Nebular and the
Cosmic Gender-
Bender, Personal
Nightmare



Τεύχος 49
Mega Review
Cific Strike,
Spell Shop
Acacia
Beashed, Veil of
Darkness,
Innocent Until
Caught Μέρους Α'



Τεύχος 50
Mega Review
Police Quest,
Αφιέρωμα
OCEAN,
Spell Shop
Kyrandia II,
Innocent Until
Caught Μέρους Β'



Τεύχος 51
Mega Review Tie
Fighter, Εγχειρίδιο
του καλού παίκτη
Tie Fighter Spell
Shop Legend of
Kyrandia I,
Beneath a Steel
Sky



Τεύχος 52
Mega Review
Outpost,
Spell Shop
Shadow of the
Comet,
Dragonsphere



Τεύχος 53
Mega Review Doom
II, Θέμα Virtual
Reality, Εγχειρίδιο
του καλού παίκτη
Sango Fighter,
Spell Shop Police
Quest Open
Season, Lost in
Time Μέρους Α'



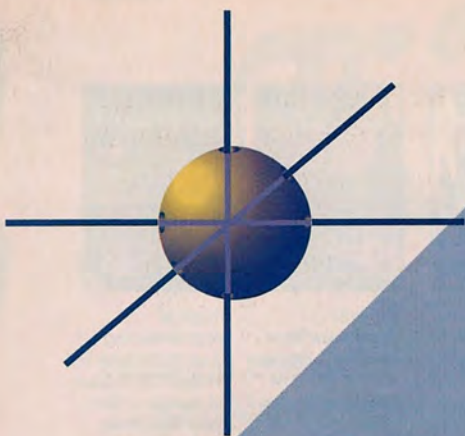
Τεύχος 54
Mega Review
Under a Killing
Moon,
Spell Shop Day of
the Tentacle, Lost
in Time Μέρους Β'



Τεύχος 55
Mega Review Wing
Commander III,
Εγχειρίδιο του κα-
λού παίκτη Mortal
Kombat II Death
Moves Μέρους Α',
Spell Shop
Bloodnet Μέρους Α'



Τεύχος 56
Mega Review Hell
Εγχειρίδιο του καλού
παίκτη Mortal Kombat II
Death Moves Μέρους Β',
Spell Shop Noctropolis.
Διακοπή κυκλοφορίας
GAMER, δίσκους 3,5
με playable demo Lion
King.



Του Derek dela Fuente

Ο ΤΡΙΣΔΙΑΣΤΑΤΟΣ

τηλεοπτικός κόσμος δεν είναι πλέον μια φανταστική ιδέα...

Ίσως να μην το έχετε καταλάβει αληθιά η προσπάθεια για την βελτίωση των συνθηκών κάτω από τις οποίες παρακολουθούμε τη τηλεόραση βρίσκεται πλέον στην τελική φάση επεξεργασίας της. Ποια θα είναι τελικά η μορφή της; Αραγε πόσο μπορούν να βελτιωθούν τα σημερινά συστήματα; Αληθώςτε μία τηλεόραση παραμένει πάντα τηλεόραση ή μήπως όχι; Αυτό είναι και ένα από τα βασικά προβλήματα των κατασκευαστών αληθιά και των διαφημιστών αυτή τη στιγμή. Μπορούν να προσθέσουν σε μία τηλεόραση περισσότερα ηχεία, περισσότερα κανάλια, μεγαλύτερη οθόνη αληθιά βασικά όλη αυτά είναι περισσότερο "διακοσμητικά" στοιχεία και είναι αμφίβολο μέχρι πότε θα μπορούν να ανανεώσουν το ενδιαφέρον των καταναλωτών.

Το δεύτερο πρόβλημα που έχουν να αντιμετωπίσουν οι κατασκευαστές είναι οι δυνατότητες των σημερινών συσκευών οι οποίες δεν καλύπτουν τις ολοένα αυξανόμενες απαιτήσεις της εποχής. Μεταφερόμαστε από τον κόσμο των δύο διαστάσεων σε ένα κόσμο όπου οι πληροφορίες πρέπει να εμφανίζονται στην οθόνη σε όλες της διαστάσεις για να αποκοτούν αξία. Η πιο εμφανής εφαρμογή αυτή τη στιγμή είναι φυσικά η virtual reality (εικονική πραγματικότητα) σε μία μορφή τρισδιάστατης τηλεόρασης πριν τα φθηνά και χωρίς προβλήματα ειδικά "κράνη" κατακλύσουν την αγορά. Ο μόνος τρόπος μέχρι τώρα για να βλέπουμε σε τρεις διαστάσεις απαιτεί την χρήση άσχημων και όχι λειτουργικών ειδικών γυαλιών,

κυρίως σε πράσινο και κόκκινο χρώμα. Βέβαια υπάρχει και άηλιος τρόπος βασισμένος στις αρχές ενός ολογραφήματος, ο οποίος είναι όμως ιδιαίτερα ακριβός για προγραμματισμό σε ένα εργαστήριο πολύ περισσότερο για να μεταφερθεί τηλεοπτικά στις οθόνες μας. Αυτό που πραγματικά χρειαζόμαστε είναι ένα σύστημα το οποίο θα προστίθεται στο ήδη υπάρχον και που θα επιτρέπει στον θεατή με σχετικά χαμηλό κόστος να παρακολουθεί τρισδιάστατα προγράμματα. Εδώ είναι που μπαίνει στην υπόθεση η αμερικανική εταιρεία Dimensional Media Associates. Πως θα αισθανόσασταν με ένα τρισδιάστατο σύστημα που όχι μόνο δίνει τρισδιάστατα αποτελέσματα αληθιά προβάλλει την επιθυμητή εικόνα στον αέρα μπροστά από το ίδιο το σύστημα σε πλήρη χρωματισμό και χωρίς





περιορισμούς στην οπτική γωνία ή στον φωτισμό κάτω από τον οποίο παρακολουθείτε.

Θυμηθείτε την σκηνή στον "Πόλεμο των Αστρων" όπου το ρομπότ προέβαλε στον αέρα την εικόνα της πριγκίπισσας μπροστά από τον έκθαμβο Jedi. Πρόσφατα οι κάτοικοι της Νέας Υόρκης είδαν ένα τέτοιο σύστημα σε λειτουργία. Σε ένα κατάστημα μπροστά από μία βιτρίνα υπήρχαν κινούμενες εικόνες που προβάλλονταν (από το εσωτερικό του καταστήματος) στον αέρα πάνω ακριβώς από το πεζοδρόμιο, εντυπωσιάζοντας τους περαστικούς. Είχε τέτοια επιτυχία που η επιχείρηση έδωσε στην DMA μόνιμη θέση στην οποία πηδόν προβάλλει, εκτός των άλλων, διαφημίσεις και πληροφορίες για τα είδη του καταστήματος.

Το HDV (High

Definition Volumetric Display) μπορεί να προβάλει εικόνα από μία ή περισσότερες πηγές φωτός είτε από κάποιο LCD είτε από κάποιο monitor υψηλής ανάλυσης. Το σύστημα αυτό είναι αποτέλεσμα μιας οπτικής επεξεργασίας που συλλέγει και προβάλλει τις μαζεμένες ακτίνες φωτός από ένα υψηλού επιπέδου συνδυασμό πηγών. Αναηλόγως με το hardware η τεχνολογία είναι ικανή για προβολή εικόνων από λίγα εκατοστά μέχρι λίγα μέτρα.

Η τωρινή οπτική γωνία μπορεί να "ανοίξει" μέχρι 20 μοίρες παρά το γεγονός ότι η εταιρεία δουλεύει πάνω σε ένα νέο μηχανήμα που θα επιτρέψει την εξομοίωση της εικόνας στις 360 μοίρες. Η DMA εκτός από την συμφωνία με την Bradlees (το κατάστημα στην Ν.Υόρκη) έχει υπογράψει συμβόλαιο συνεργασίας και με μία πολύ μεγάλη εταιρία παιχνιδιών. Αν η προώθηση των προϊόντων είναι πετυχημένη τότε ανοίγονται για την εταιρία πολύ μεγάλοι ορίζοντες στο μέλλον.

Αλλά ακόμη και αν το σύστημα αυτό δεν τα καταφέρει, όπως άλλωστε και τόσα άλλα στο παρελθόν από διάφορες εταιρίες, δεν σημαίνει αποτυχία. Αντίθετα είναι δεδομένο ότι έχει επιτευχθεί ένα ακόμη βήμα προς την πορεία για μία φιλική, προς τον θεατή, παρακολούθηση τηλεοπτικών προγραμμάτων σε τρεις διαστάσεις. Φυσικά είναι ευκολονόητο ότι η χρησιμότητα και η αξία του συστήματος στην βιομηχανία των υπολογιστών και ακόμη ειδικότερα στην βιομηχανία των video games είναι

είναι ΤΕΡΑΣΤΙΑ!

ΚΟΡΡΕΥΟΝΤΑΣ ΜΕΤΑ ΒΥΤΙΕΣ ΚΟΡΡΕΥΟ

...Καληνυχτίζει ο Γιάννης Αϊδίνης



Ξανά και ξανά, ένα καλοκαίρι και μόλις έφυγε και ένα καλοκαίρι που περιμένεις να έρθει. Όλα τα ενδιαμέσα δεν έχουν καμία σημασία, είτε είναι αληθινά, αληθοφανή ή ψέματα. Ετσι κι αλλιώς τι είναι η αληθεία, ένα ψέμα που δεν έχει αποκαλυφθεί ακόμα. (Γ.Α. 93). Καλοκαίρι με τον ρόγχο των αιρ-κοντίσιον μεσημέρι (Δ.Σ.) και είναι ώρα να σας θυμίσω πράγματα που έτσι κι αλλιώς δεν θέλητε, και σίγουρα δεν μπορείτε να ξεχάσετε. Οχι την παραλία, τη θάλασσα, τις γνωριμίες, τα ξενύχτια, τις τρελοπαρέες αληθιά... αληθιά εκείνο το γνώριμο άρωμα, τον ήχο, την αίσθηση και περισσότερο την διαίσθηση. Αυτό που έφυγε και δεν πρόλαβε κανένας μας να καληνυχτίσει, αυτό που όταν και άμα ξανάρθει δεν θα είναι ποτέ το ίδιο. Η αν προτιμάτε εκείνη την ξεχωριστή νύκτα που ήταν ξεχωριστή όχι γιατί μας απάλλαξε από την ενοχλητική σκιά που μας επιβάλλει το άπληστο ηλιακό φως, αληθιά γιατί ΕΚΕΙΝΗ η νύκτα ήταν η ΠΡΩΤΗ νύκτα του υπόλοιπου της ζωής μας. Ετσι κι αλλιώς η καλή μέρα, όχι δεν

φαίνεται από το πρωί, αληθιά από την προηγούμενη νύκτα. Μια νύκτα που ξέρει να ειπίζει και ίσως γι'αυτό και να φοβάται. Και μέσα σ'όληα ένα κουρασμένο πια καλοκαίρι. Μια εποχή που όλα δείχνουν τόσο φωτεινά αληθιά και τόσο ακνά. Και έχουμε μπροστά μας ένα ολόκληρο χειμώνα για να ξανακαλιύψουμε την πολυτέλεια του να θυμόμαστε ή του να κλαίμε, όποιο από τα δύο έρθει πρώτο. Και'γω θυμάμαι, μια γειτονιά, μια παρέα μια θάλασσα μια εποχή, ένα καλοκαίρι. Θυμάμαι ακόμα και όνειρα, και το άσχημο δεν είναι να ονειρεύεσαι το άσχημο είναι να ξυπνάς προτού προλάβεις να ολοκληρώσεις (Γ.Α. 94). Θυμάμαι ακόμα ότι δεν μπορώ να βάλω τα κλάματα. Τελικά δυο πράγματα δεν άντεξα σ'αυτή τη ζωή. Το να θυμάμαι και το να κλαίω. Και όταν θυμάμαι πάντα κλαίω, κλαίω γιατί κανένας δεν μπορεί να μετρήσει την απόσταση ανάμεσα στον σιωπηρό ψίθυρο ενός δράματος μέχρι την απόλυτη σιωπή μιας τραγωδίας (Γ.Α. 95). Αυτά... Και τώρα...

ΕΝΑ ΜΑΚΡΥ ΚΑΥΤΟ ΥΣΤΕΡΟΓΡΑΦΟ!!

- Παρακαλώ μην μου διορθώσετε τα λάθη, γιατί το κείμενο θα χάσει την αυθεντικότητά του.
- Μετά τη δημοσίευση παύει να εκφράζει τον δημιουργό του (EMENA)
- Υπόσχομαι ότι δεν θα ξαναγίνει ή τουλάχιστον μέχρι τη λήξη του επόμενου καλοκαιριού
- **ΝΑΙ** με ενοχλεί ο χειμώνας.
- **ΟΧΙ** δεν το έκανα για να σας σπάσω τα νεύρα.
- **ΙΣΩΣ** και αυτό είναι οριστικό.
- **ΠΟΤΕ** μην ξαναπείς ποτέ.
- **ΠΑΝΤΑ** μου άρεσε το παραπάνω.
- **ΜΠΟΡΕΙ** και να μην είμαστε τόσο ξεχωριστοί όσο νομίζουμε.
- **ΣΙΓΟΥΡΑ** έχω μιλήσει σε πολλούς βλάκες μέχρι να με καταλάβουν οι έξυπνοι.
- **ΤΕΛΟΣ** καλό αλλά η αρχή και η μέση παραμένουν κακές.
- **ΟΠΟΥ** και αν είσαι ότι και να κάνεις...

ΚΑΛΗΝΥΧΤΑ ΚΑΛΟΚΑΙΡΙ...



WINDOWS 3.11

Σε αυτό το τεύχος θα μιλήσουμε και θα αναλύσουμε διεξοδικά τα αρχεία PIF αλλά και γενικότερα τον PIF editor. Ξεκινάμε λοιπόν...

Κάθε φορά που ξεκινάτε μία non-Windows εφαρμογή, τα Windows αναζητούν ένα αρχείο πληροφοριών προγραμμάτων, το γνωστό PIF (Program Information File). Ένα αρχείο PIF περιλαμβάνει στοιχεία για μία εφαρμογή, όπως πόση μνήμη απαιτείται και πως αυτή χρησιμοποιεί τα "κομμάτια" που απαρτίζουν το computer. Επομένως αντιλαμβάνεστε τη μεγάλη χρησιμότητα των PIF αφού

επιτρέπουν στα Windows να εκτελέσουν την κάθε εφαρμογή κατά τον πιο αποτελεσματικό τρόπο. Αν λοιπόν κάποια εφαρμογή δεν τρέχει κανονικά, είναι πιθανό να χρειαστεί να τροποποιήσετε ή να δημιουργήσετε το αντί-

στοιχείο PIF, χρησιμοποιώντας τον PIF editor. Ο PIF editor διαθέτει επιλογές για τις εφαρμογές που τρέχουν σε 386 enhanced mode και επιλογές για standard mode. Εμείς θα ασχοληθούμε με τις επιλογές και τις δυνατότητες όσον αφορά το 386 enhanced mode. Κατ'αρχήν, η δημιουργία, τροποποίηση και φύλαξη των PIF αρχείων γίνεται με τον ίδιο ακριβώς τρόπο που ισχύει για κάθε αρχείο των Windows. Για παράδειγμα, για να δημιουργήσετε ένα καινούργιο PIF αρχείο επιλέγετε NEW από το file menu. Τυπικά, το PIF έχει το ίδιο όνομα με το κύριο πρόγραμμα της εφαρμογής που σχετίζεται (το κάνουμε αυτό για περισσότερη διευκόλυνση και να ξέρουμε ποιο PIF ανήκει που). Αν τα Windows τρέχουν σε 386 enhanced mode οι επιλογές που εμφανίζει ο PIF editor είναι οι εξής:

PROGRAM FILENAME

Σ'αυτό το πλαίσιο πληκτρολογήστε το όνομα του αρχείου που ξεκινάει την εφαρμογή, συμπεριλαμβάνοντας και το path αν είναι απαραίτητο.

WINDOW TITLE

Μπορείτε να πληκτρολογήσετε ένα "περιγραφικό" όνομα για την εφαρμογή και όταν αυτή είναι minimized, το όνομα εμφανίζεται κάτω από το εικονίδιο της ή στην μπάρα του τίτλου όταν η εφαρμογή τρέχει σε παράθυρο.

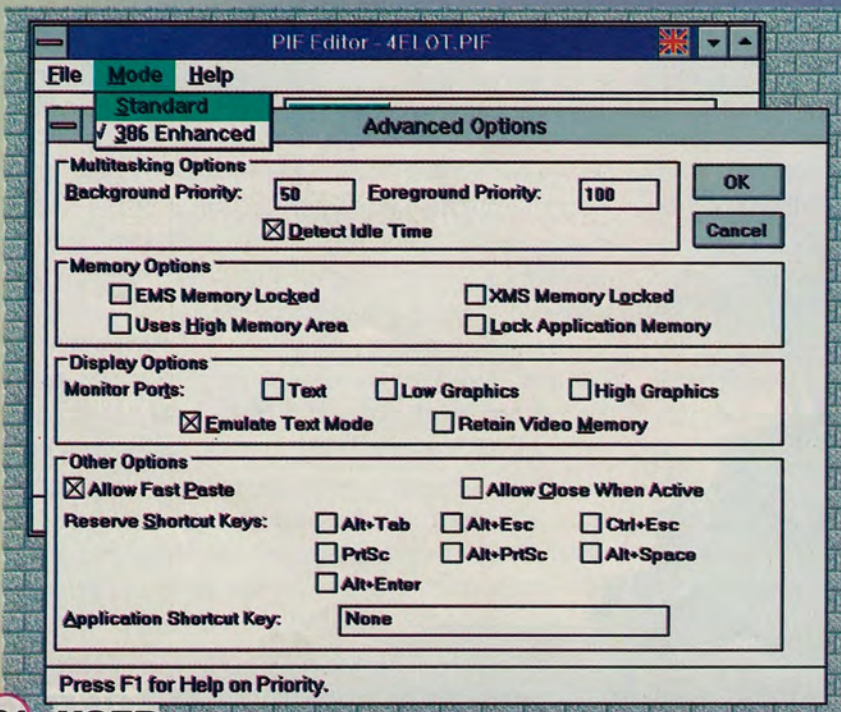
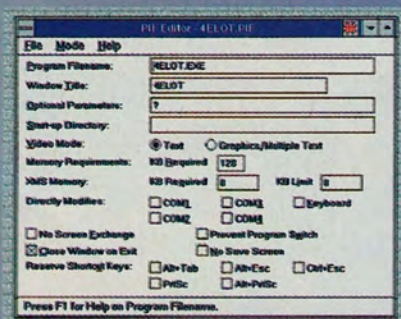
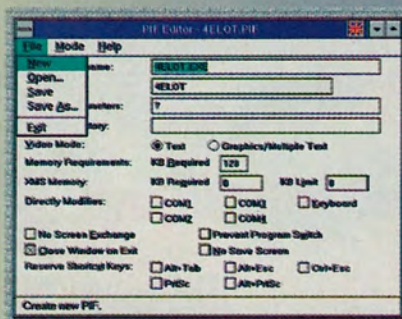
OPTIONAL PARAMETERS

Πληκτρολογήστε παραμέτρους της εφαρμογής οι οποίες είναι οι ίδιες με αυτές που ακολουθούν το όνομα της εφαρμογής όταν τρέχετε το πρόγραμμα από το MS-DOS. Για παράδειγμα, αν πληκτρολογήσετε "Excel /c" όταν τρέχετε το Excel από το prompt του DOS, στο πλαίσιο optional parameters θα εισάγετε "/c". Αυτές οι παράμετροι μπορεί να είναι ονόματα αρχείων, γράμματα, αριθμοί ή κάθε άλλου τύπου πληροφορία, μέχρι 62 χαρακτήρες.

START-UP DIRECTORY

Μερικές εφαρμογές απαιτούν πρόσβαση σε αρχεία ενός συγκεκριμένου directory προτού εκτελεστούν. Για να

Του Β. Σάμιου



ορίσετε το directory που θα είναι το τρέχον όταν ξεκινάει η εφαρμογή, πληκτρολογήστε ένα path σ' αυτό το πλαίσιο.

VIDEO MEMORY

Σ' αυτό το πλαίσιο ορίζεται τον τρόπο με τον οποίο θα εμφανίζεται η εφαρμογή στην οθόνη και επομένως το πόση μνήμη δεσμεύεται. Υπάρχουν 3 video modes: Text: Παρουσιάζει την εφαρμογή σε text mode. Απαιτεί λιγότερο από 16K μνήμης. Low graphics: Απαιτεί γύρω στα 32K για να εμφανίσει την εφαρμογή σε χαμηλή ανάλυση. High graphics: Δεσμεύει περίπου 128K μνήμης και η εφαρμογή παρουσιάζεται σε υψηλή ανάλυση.

MEMORY REQUIREMENT

Χρησιμοποιείτε αυτή την επιλογή για να ορίσετε την conventional μνήμη που θα δεσμεύεται για την εφαρμογή. Στο πλαίσιο "KB Required" ορίζεται πόσα KB conventional μνήμη χρειάζονται για να ξεκινήσει η εφαρμογή. Στις περισσότερες περιπτώσεις αφήνετε αυτή τη ρύθμιση στα 1284. Τα Windows θα εκτελέσουν την εφαρμογή μόνο εάν υπάρχει τουλάχιστον τόση μνήμη ελεύθερη όση έχετε ορίσει σε αυτό το πλαίσιο. Στο πλαίσιο "KB Desired" περιορίζετε το μέγεθος της conventional μνήμης που δεσμεύει η εφαρμογή. Φυσικά ο μεγαλύτερος αριθμός που μπορεί να μπει σαν conventional μνήμη είναι το 640. EMS MEMORY Ορίζει πόση expanded μνήμη θα παρέχουν τα Windows στην εφαρμογή. Αν και είναι λίγες οι εφαρμογές που απαιτούν expanded μνήμη είναι πολλές εκείνες που εκτελούνται σωστότερα αν μπορούν να τη χρησιμοποιήσουν. Καθορίζεται λοιπόν στο πλαίσιο "KB Required" τον αριθμό των KB της expanded μνήμης που απαιτούνται για να ξεκινήσει η εφαρμογή. Μπορείτε να αφήσετε την επιλογή στο "0", υποδηλώνοντας ότι η εφαρμογή δεν απαιτεί expanded μνήμη. Ο αριθμός των KB που θα ορίσετε δεν περιορίζει την expanded μνήμη που χρησιμοποιεί η εφαρμογή, καθορίζει όμως το κατώτερο όριο της που είναι απαραίτητο για να εκτελεστεί το πρόγραμμα. Αντίθετα στο πλαίσιο "KB Limit" περιορίζετε το μέγεθος της expanded μνήμης που παρέχεται στην εφαρμογή. Τα Windows θα δώσουν στην εφαρμογή όση expanded μνήμη απαιτείται μέχρι όμως το μέγεθος που θα έχετε καθορίσει σε αυτό το πλαίσιο. Η default ρύθμιση είναι 1024KB. Αν θέλετε να μην διαθέτετε expanded μνήμη σε κάποια εφαρμογή συμπληρώστε τα δύο παραπάνω πλαίσια με "0".

XMS MEMORY Καθορίζει το μέγεθος της extended μνήμης. Οι επιλογές είναι παρόμοιες με αυτές που συναντήσαμε και στην EMS memory.

DISPLAY USAGE

Ανθλώνετε αν θέλετε η εφαρμογή να ξεκινάει σε παράθυρο ή σε ολόκληρη την οθόνη. Αν επιλέξετε "windowed" έχετε την ευκολία να ανταλλάξετε πληροφορίες μεταξύ των εφαρμογών, πρέπει να γνωρίζετε όμως ότι για την εκτέλεση της εφαρμογής σε παράθυρο απαιτείται περισσότερη μνήμη.

EXECUTION

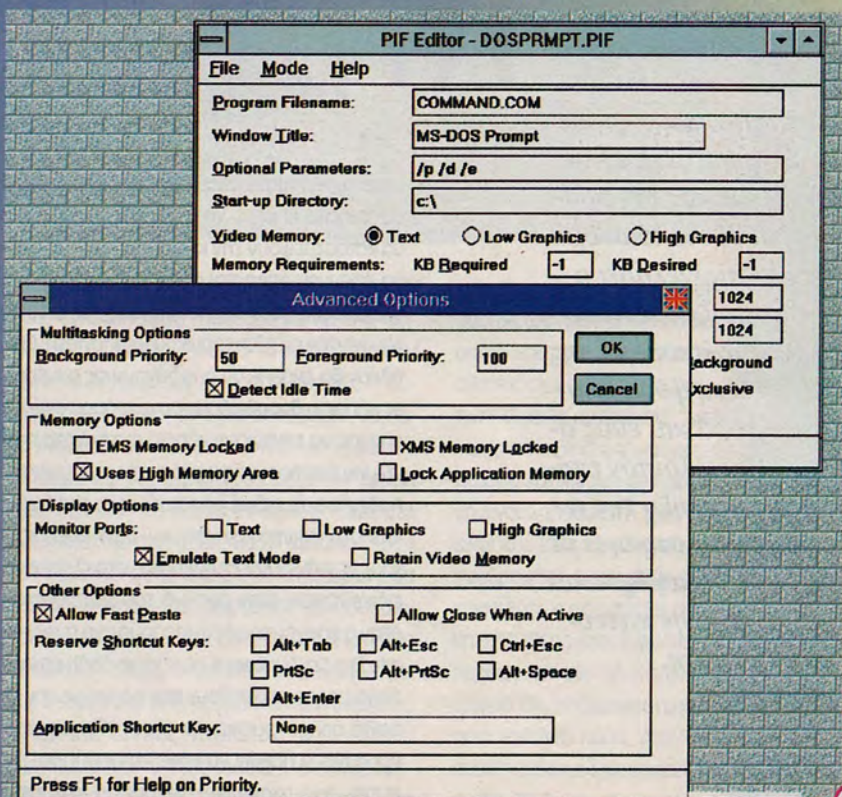
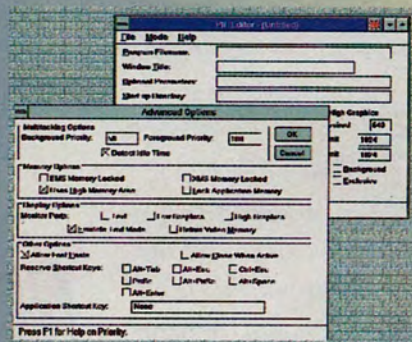
Ελέγχετε το πότε μπορεί να τρέξει η εφαρμογή καθώς και το πως μοιράζονται τα resources με τις άλλες εφαρμογές. Έχετε τις εξής επιλογές: Background: Ορίζει ότι η εφαρμογή μπορεί να τρέξει παράλληλα με κάποια άλλη Exclusive:

Αποκλείει την εκτέλεση οποιασδήποτε άλλης εφαρμογής για όσο διάστημα αυτή είναι ενεργοποιημένη. Αν επιλέξετε αυτό το πλαίσιο θα δώσετε στην ενεργοποιημένη εφαρμογή περισσότερη μνήμη και χρόνο επεξεργασίας. Είναι προτιμότερο να τρέχετε τις exclusive εφαρμογές σε full screen γιατί έτσι εκμεταλλεύεστε πλήρως τις δυνατότητες της επιλογής exclusive.

CLOSE WINDOW ON EXIT

Αφήστε κενό αυτό το πλαίσιο αν θέλετε τα Windows να αφήνουν το πα-

ράθυρο στην οθόνη μετά το κλείσιμο της εφαρμογής. Αυτό είναι εξαιρετικά χρήσιμο στην περίπτωση που τρέχετε μία εφαρμογή που εμφανίζει αποτελέσματα στην οθόνη, όπως προαναφέραμε, αφορούν εφαρμογές που τρέχουν σε 386 enhanced mode. Αν θέλετε να τροποποιήσετε τις επιλογές PIF μίας εφαρμογής που τρέχει σε standard mode μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τις εντολιές mode menu ώστε να εμφανιστούν οι επιλογές που αφορούν το standard mode. Κάπου εδώ όμως θα πρέπει να σταματήσουμε γιατί βλέπω να παίρνουμε σελίδες και από τα επόμενα θέματα που ακολουθούν. Παντεβού τον άθλιο μήνα.



ΤΕΤΑΡΤΗ ΔΙΑΣΤΑΣΗ

Στην Ελλάδα όπως άφησατε και σε όλο τον κόσμο οι κλοπές αυτοκινήτων αποτελούν κερδοφόρο εργασία γιατί υπάρχουν οργανωμένα κυκλώματα που τα διαλύουν για ανταλλακτικά (στο εξωτερικό είναι περισσότερο συχνή η οργανωμένη κλοπή με στόχο την μεταπώληση του ΙΧ σε χαμηλότερες τιμές σε άλλες χώρες και αγορές). Δεν πρέπει φυσικά να ξεχάσουμε τις πολύ συχνές κλοπές με στόχο τον εκβιασμό του ιδιοκτήτη και την απαίτηση "ρύτρων" κάτι που αποτελεί και ελληνική παγκόσμια πρωτοτυπία αν όχι για την ιδέα τουλάχιστον για την συχνότητα που παρατηρείται στην εφαρμογή της. Επίσης έχουμε και το συχνό φαινόμενο της αρπαγής του αυτοκινήτου από κάποια άτομα που είτε κάτω από την επίρροια ναρκωτικών είτε για πλάκα χρησιμοποιούν κάποιο αυτοκίνητο για μία βόλτα. Οι ιδιοκτήτες αυτοκινήτων αυτής της κατηγορίας είναι και οι πιο τυχεροί αφού είναι σχεδόν βέβαιο ότι τις αμέσως επόμενες μέρες η αστυνομία θα εντοπίσει το αυτοκίνητο παρατημένο σε κάποιο δρόμο. Βέβαια τα εξεληγμένα συστήματα συναγερμών κάθε μορφής και τα ιμοπιλάιζερ νέας γενιάς δημιούργησαν αρ-

δράσης και ο αιφνιδιασμός. Οι κλοπές πλέον δεν αντιμετωπίζονται πλέον ούτε με αστυνομικά μέτρα και σίγουρα δεν χρειάζονται κανενός είδους ηρωισμοί σε περιπτώσεις σαν αυτή του βενζινάδικου... Τη λύση στο πρόβλημα που απασχολεί εκατομμύρια ανθρώπους σε όλο τον κόσμο επιχειρεί να δώσει η πολιτευτική βιομηχανία ηλεκτρονικών συστημάτων Audiovox. Συνεργάστηκε μαζί με άλλες εταιρίες και δημιούργησε ένα δίκτυο προστασίας. Ονομάζεται "The Poss" και περιλαμβάνει δορυφόρους νέας γενιάς, ηλεκτρονικούς υπολογιστές και επίγειες δυνάμεις. Ας δούμε όμως πως λειτουργεί... Ένα αυτοκίνητο κινείται σε κάποιο δρόμο και πέφτει στην παγίδα των κλέφτων. Επόμενη κίνηση του οδηγού, ένα απλό τηλέφωνο από κινητό ή σταθερό τηλέφωνο στο σταθμό παρακολούθησης του συστήματος. Η τηλεφωνήτρια καταγράφει το μήνυμα και δίνει τα στοιχεία του αυτοκινήτου στον ηλεκτρονικό υπολογιστή. Σε 2-3 λεπτά φεύγει το σήμα για τον δορυφόρο. Επειτα από λίγα δευτερόλεπτα ο δορυφόρος εκπέμπει το ειδικό σήμα για την αρπαγή. Αμέσως ενεργοποιείται το ηλεκτρονικό τμήμα του αυτοκινή-

Του Θεωρή Λαίνα

Υπάρχουν δύο λέξεις που κάνουν τους ανθρώπους σε όλο τον κόσμο να παθαίνουν κάτι σε νευρική κρίση ακουγοντάς τις... Κλοπή αυτοκινήτου. Μία πραγματικότητα που εδώ και δεκάδες χρόνια την ζούμε όλοι καθημερινά αλλά που κανείς μας δεν πρόκειται ποτέ στο άκουσμα της να χαμογελάσει αφού γνωρίζουμε πολύ καλά ότι το ακουσμα της την επόμενη φορά μπορεί να αφορά και εμάς άμεσα... Ήταν λοιπόν επόμενο η ανάπτυξη της τεχνολογίας να στραφεί με ιδιαίτερο ενδιαφέρον και προς αυτή την κατεύθυνση.

ΔΟΡΥΦΟΡΙΚΗ ΑΣΦΑΛΕΙΑ

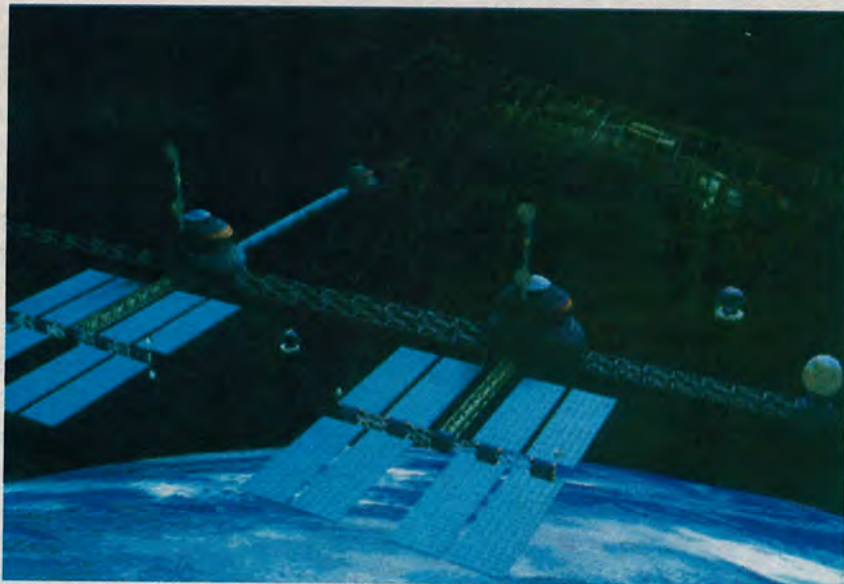
κετά προβλήματα στους κλέφτες. Με τα νέα συστήματα έπρεπε να σπάσουν το τζάμι και να καταστρέψουν την κλειδαριά και ίσως πάψι να έφευγαν άπρακτοι αφού ο κινητήρας δεν έπαιρνε μπροστά ακοιουθώντας την εντολή του κεντρικού ηλεκτρονικού υπολογιστή. Επιπλέον θα έπρεπε να αποφύγουν τις συνέπειες κάποιου θορυβώδους συναγερμού ενώ θα έπρεπε να επιλέξουν κάποιο αυτοκίνητο που να μην έχει προνοήσει ο ιδιοκτήτης του να τοποθετήσει το ειδικό μπαστούνι είτε στο τιμόνι είτε στο κιβώτιο ταχυτήτων. Στην απειλοσία τους λοιπόν οι κλέφτες κυρίως στο εξωτερικό ειδικεύτηκαν στην αρπαγή του αυτοκινήτου όταν ο οδηγός του δεν μπορούσε να αντιδράσει. Στο βενζινάδικο ή σε κάποιο άλλο κατάλληλο μέρος κατεβάζουν τον οδηγό με την απειλή όπλου φυσικά και εξαφανίζονται πριν προλάβει ο παθών να κάνει το σιδήπισε. Σε αυτήν την περίπτωση μετράει η ταχύτητα

του και ο κλέφτης δεν ξέρει τι να κάνει. Αρχίζουν να αναβοσβήνουν τα φώτα και ενεργοποιείται η κόρνα. Ταυτόχρονα, μία σειρήνα που έχει τοποθετηθεί στο σαλόνι του αυτοκινήτου παράγει εκκωφαντικό ήχο που σίγουρα εκνευρίζει τον κλέφτη. Μόλις το αυτοκίνητο σταματήσει σε φανάρι ή σε μοπιλιόρισμα σβήνει ο κινητήρας και δεν ξαναπαίρνει μπροστά. Το σβήσιμο του κινητήρα γίνεται αυτόματα και μόνο όταν έχει σταματήσει το αυτοκίνητο για να μην υπάρξει περίπτωση ατυχήματος. Ο κλέφτης δεν έχει άλλη επιλογή από την φυγή αφού εκτός του ότι το αυτοκίνητο δεν παίρνει μπροστά είναι ήδη ειδοποιημένη και η αστυνομία. Στο τέλος ο θαυματοουργός δορυφόρος υποδεικνύει και το ακριβές σημείο όπου ακινητοποιήθηκε το αυτοκίνητο. Η χρησιμότητα του συστήματος δεν περιορίζεται μόνο στην περίπτωση κλοπής και ο κάτοχος του ΙΧ αν θέλει μπορεί να χρησιμοποιήσει και μία

σειρά από επιτηθέν παροχές. Λίγα λεπτά πριν από την προσγείωση του αεροπλάνου ο οδηγός του ΙΧ τηλεφωνεί στο κέντρο του συστήματος. Πατώντας ένα κωδικό αριθμό ενεργοποιείται η λειτουργία που τον ενδιαφέρει. Για παράδειγμα αν μετά το τέλος της κλήσης πατήσει τα νούμερα 1 και 4 τότε ο δορυφόρος δίνει εντολή να ανάψει ο κινητήρας και να λειτουργήσει το air-condition. Με τα ψηφία 1 και 5 ανάβει το καθοριφέρ. Έτσι ο κάτοχος βρίσκεται το αυτοκίνητο ζεστό ή δροσερό ανάλογα με τις καιρικές συνθήκες. Ας υποθέσουμε τώρα ότι κατά λάθος ξεκινάει κάποιος τα κλειδιά μέσα στο αυτοκίνητο και δεν μπορεί να το ανοίξει. Το τηλεφώνημα στο κέντρο και το πάτημα των ανάλογων κωδικών θα δώσει την εντολή για να ανοίξουν οι κλειδαριές. Πιστεύεις ότι κάποιο παράθυρο είναι περισσότερο ανοικτό από όσο επιτρέπεται ή δεν είσαι σίγουρος ότι κλείδωσες; Η γνωστή διαδικασία, τηλεφώνημα, πάτημα κωδικού και όλη έκλεισαν και κλείδωσαν... Το σύστημα που ενεργοποιεί το αυτοκίνητο είναι ένα μικρό μεταλλικό κουτί με διαστάσεις ενός πακέτου τσιγάρων! Η σύνδεση είναι απλή και δεν επηρεάζει τις υπόλοιπες λειτουργίες του αυτοκινήτου. Η Αυτιονοχ σκέπτεται να επεκτείνει ποιά σύστημα το αυτοκίνητο και στην Ευρώπη και ήδη οι κλέφτες θα πρέπει να αρχίσουν να ψάχνουν για άλλους στόχους εκτός του αυτοκινήτου. Εκτός και αν καταφέρουν να βρουν μέθοδο για να ξεγελάνε το σύστημα και τους δορυφόρους... Αν είναι λοιπόν να γίνουν επιστήμονες για να κλείσουν ένα αυτοκίνητο τότε χαλάλι τους...

ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ ΠΡΟΤΕΙΝΕΙ ΗΛΕΚΤΡΟΚΙΝΗΣΗ

Ολοκληρώνω σήμερα την αναφορά μου στα θέματα που σχετίζονται με το αυτοκίνητο αναφερόμενος στο πιο φιλόδοξο ίσως σχέδιο για τα ΙΧ του μέλλοντος. Η ηλεκτρονική τουλίπα. Θα διαλέξεις όποιο αυτοκίνητο θέλεις, απλώς και μόνο με μία κάρτα. Χρέωση με την ώρα, χωρίς άλλες επιβαρύνσεις και έξοδα συντήρησης. Μοντέρνος τρόπος απόκτησης αυτοκινήτου, που σε απαλλάσσει από το καθημερινό άγχος. Η τουλίπα θα "φυτρώσει" στις πόλεις σε λίγα χρόνια. Την κλασική μέθοδο αγοράς ΙΧ όλοι την γνωρίζουν. Αυτή η διαδικασία, όμως θα μείνει στην ιστορία του 20ού αιώνα σαν μία παλιά συνταγή που συχνά δεν είχε καλά αποτελέσματα. Τον επόμενο αιώνα, η επιλογή θα γίνεται με το πριβόνι ξύπνημα. Τηλεφώνημα στο ειδικό κέντρο και κλείσιμο του αυτοκινήτου για την μέρα που αρχίζει. Ο όμιλος PSA (Πεζό-Στρούβ) φανσάρει την κόκκινη τουλίπα. Το μικρό ηλεκτρικό αυτοκίνητο συ-



δέεται με μία διαδικασία "κλεισίματος-χρήσης-εγκατάλειψης" που ξεσκώνει την φαντασία. Οι οδηγοί που θα το χρησιμοποιούν δεν θα πληρώνουν το κόστος αγοράς ή συντήρησης αλλά μόνο μία συνδρομή. Θα παραλαμβάνουν το αυτοκίνητο από κάποιο σταθμό και θα το αφήνουν μετά την χρήση στο σταθμό που βρίσκεται πλησιέστερα στο γραφείο ή το σπίτι τους. Εκεί η τουλίπα (Tulip) θα κλείνεται αυτόματα, ενώ ταυτόχρονα θα ξεκινά η διαδικασία φόρτωσης των συσσωρευτών. Όλα γίνονται αυτόματα, με μεγάλη ταχύτητα, χωρίς ανθρώπινη παρέμβαση και με στόχο να το βρεί καθαρό και φορτισμένο ο επόμενος οδηγός. Αναλυτικά, η διαδικασία περιλαμβάνει τα εξής στάδια... ο συνδρομητής παραλαμβάνει ένα τηλεχειριστήριο σε

μέγεθος ηλεκτρονικού υπολογιστή τσέπης, μαζί με τον προσωπικό κωδικό αριθμό του, το οποίο αποτελεί και ένα είδος κλειδιού πρόσβασης στο αυτοκίνητο. Όταν θέλει να μετακινηθεί με το αυτοκίνητο "κλείνει" τηλεφωνικά μία τουλίπα ή πηγαίνει στον πλησιέστερο σταθμό και παίρνει ένα αυτοκίνητο. Η επιλογή είναι απλούστατη γιατί όλα τα αυτοκίνητα είναι ίδια ενώ όσα έχουν κλειστεί από άλλον συνδρομητή ειδοποιούν τον οδηγό με ένα κόκκινο φως που ανάβει στην μάσκα. Όσα είναι ελεύθερα έχουν φυσικά πράσινο φως και περιμένουν τον οδηγό τους... Η τουλίπα θα αρχίσει την πειραματική της λειτουργία σε κάποια γαλλική πόλη, όταν το επιτρέψουν οι συνθήκες και η οικονομικές δυνατότητες του ομίλου PSA.

AMIGA

Του Π. Ψηλού

AMIGA... ΜΙΑ ΠΟΝΕΜΕΝΗ ΙΣΤΟΡΙΑ

Μετά τις πρόσφατες εξελίξεις στην Commodore και μετά από την μεγάλη αναταραχή και αναστάτωση που προκάλεσε ένα μεγάλο διάστημα σε όλους εμάς τους απανταχού φανατικούς "Amigάδες", ήρθε η ώρα να κάνουμε μία ιστορική αναδρομή. Μία αναδρομή στον πιο πολυσυζητημένο και καταξιωμένο home υπολογιστή

δώσουν σάρκα και οστά στο δημιούργημά τους κατέφυγαν στην Commodore. Εκείνη ήταν η στιγμή όπου ένα θαύμα θα γεννιόταν.

1986 - AMIGA 1000

Το 1986 έκανε την εμφάνισή της η πρώτη "αληθινή" Amiga. Βασιζόταν στον, τώρα πια ευρέως διαδεδομένο,

του κόσμου, την Amiga. Πάμε λοιπόν μαζί να θυμηθούμε τα παλιά και να φέρουμε στο μυαλό μας χρονολογικά αναμνήσεις ενός πραγματικά λαμπρού ονόματος... Όταν το project της Amiga έφτασε στα χέρια της Atari, η τελευταία αρνήθηκε να το βάλει στην παραγωγή για γνωστούς και άγνωστους λόγους. Μετά απ'αυτό οι δημιουργοί για να

φέρουν που έδειξε ο κόσμος ήταν μικρό.

1987 - AMIGA 500

Τι αξέχαστη χρονιά και αυτή. Η μοναδική, η αξεπέραστη και φυσικά το πιο πετυχημένο μοντέλο Amiga. Όταν κυκλοφόρησε για πρώτη φορά στην Μεγάλη Βρετανία η τιμή της ξεπέρασε κατά πολύ τις 120000. Παρόλα αυτά ήταν σαφώς πιο φθηνή από την Amiga 1000 ενώ αποτελούσε ένα μηχανήμα για κάθε δουλειά. Χρειάστηκε να περάσει ένα μικρό χρονικό διάστημα για να γίνει διάσημη. Όπως και η A1000 βασιζόταν στον επεξεργαστή της Motorola 68000 ως κεντρικό επεξεργαστή, ενώ τα custom chips είχαν υποστεί κάποιες βελτιώσεις και τα ονόματα είχαν αληιάξει, Agnus, Denise, Paula και Gary.

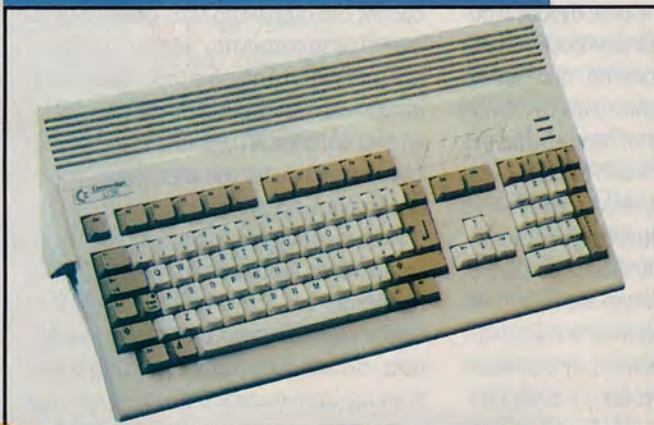
1987 - AMIGA 2000

Αίτην μία Amiga εμφανίστηκε εκείνη την χρονιά. Η Amiga 2000 είχε την triπλήσια περίπου τιμή από την A500 και βασιζόταν επίσης στον επεξεργαστή που άρχισε να κάνει ηθούσια την Motorola, τον 68000. Στην πραγματικότητα η A2000 ήταν μία A500 βελτιωμένη όσον αφορά κάποια expansion slots και με διαφορετικό "look". Αυτό που ήθελε να πετύχει η Commodore ήταν να δείχνει όσο το δυνατόν λιγότερο σαν "παιχνιδομηχανή" και να μπει περισσότερο στον κόσμο των multimedia. Ερχόταν σε ένα μεγάλο τετράγωνο κουτί που έμοιαζε περισσότερο με PC παρά δήλωνε την ταυτότητα μιας Amiga και φυσικά υπήρχε ξεχωριστό πληκτρολόγιο.

1990 - AMIGA 3000

Στα τέλη του 1990 εμφανίζεται η πρώτη Amiga που βασίζεται στον επεξεργαστή 68030 και αποτελούσε ένα πραγματικά δυνατό μηχανήμα. Το σημαντικότερο απ'όλα ήταν ότι αποτελούσε την πρώτη Amiga που χρησιμοποιούσε 32bit τεχνολογία. Η τιμή της

68000. Συνοδεύονταν μάλιστα από τρία custom chips με τα ονόματα Portia, Agnus και Daphne. Το 1984 είχε εμφανιστεί στο Chicago στην ετήσια έκθεση αληιά το ενδια-





της A500 Plus ήταν η μνήμη (1MB RAM διέθεται η Plus σε αντίθεση με το μισό που είχε η απλή A500), το enhanced chip set (ECS) και το Workbench 2. Τα προβλήματα όμως ασυμβατότητας στο software (πάντα βέβαια σε σχέση με την A500 που είχε πλέον καθιερωθεί) δεν την άφησαν να ανέβει ψηλά.

1992 - AMIGA 600

Ένα πολυσυζητημένο αλλά όχι πολυζητημένο μοντέλο Amiga. Θεωρήθηκε ο διάδοχος της A500 και μία θύελλα συναισθημάτων χαράς και θρηπής ταυτόχρονα "έληυσε" τους Amigόβιους. Για ακόμα μία φορά ήταν μία Amiga που βασιζόταν στον 68000 και στην εξωτερική της εμφάνιση απουσίαζε το numeric keyboard. Δυστυχώς όμως, όπως και στην περίπτωση της A500 Plus η ασυμβατότητα στο software και η ακριβή σχετικά τιμή της ήταν τα δύο βασικά εμπόδια που την κράτησαν χαμηλά σε πωλήσεις.

1992 - AMIGA 4000

Ένας γίγαντας δημιουργήθηκε. Μία Amiga που βασιζόταν στον πολύ γρήγορο όσο και ισχυρό επεξεργαστή της Motorola τον 68040, ήταν πραγματικά ασυναγώνιστη (βέβαια η τιμή ήταν τσουκαλερή αλλά τι θέλατε...). Διέθετε 32bit αρχιτεκτονική και ερχόταν με έξι(!) custom "τσιπάκια". Αυτά ήταν τα εξής: Super Gary, το custom chip που είχε αναλάβει όλα τα "πάρε δώσε" με τα disk drives, το Super Ramsey ήταν εκείνο που είχε την επικοινωνία με την μνήμη RAM, η Lisa μία Denise βελτιωμένη και προσαρμοσμένη ανάλογα, το Super Amber ένα chip που "διόρθωνε" το flickering (χαρακτηριστικά το είχαν flicker

fixer), η γνωστή Alice με κάποιες αναβαθμίσεις και τέλος, η Paula. Η Amiga 4000 επίσης χρησιμοποιούσε τεχνολογία IDE.

1992 - AMIGA 1200

Την ίδια χρονιά εκτός από την A4000, το φως της ζωής είδε ακόμα ένα νέο μέλος της οικογένειας Amiga που δεν ήταν άλλη από την περίφημη A1200. Ήταν το μοντέλο εκείνο που κατάφερε να κλέψει τις καρδιές ενός τεράστιου ποσοστού της αγοράς. Ήταν το μηχανήμα με τις μεγαλύτερες πωλήσεις μετά φυσικά από την A500. Σαν κεντρικό επεξεργαστή είχε τον 68020 της οικογένειας Motorola και χρησιμοποιούσε 32bit τεχνολογία. Διέθετε το γνωστό chipset AGA (Advanced Graphic Architecture), η μνήμη RAM είχε ανέβει στα 2MB ενώ διέθετε και numeric keypad. Δυστυχώς εξαντλήθηκε γρήγορα από την αγορά και όποιος πρόλαβε Amiga 1200 άρπαξε. Αν και οι φήμες μιλούσαν για επανεκκίνηση της κατασκευής A1200 τίποτα ακόμα δεν επιβεβαιώθηκε επίσημα. Εκτός όμως από όλα αυτά, τα λίγα γνωστά σε όλους σας μοντέλα Amiga, υπήρχαν και κάποια άλλα τα οποία για διάφορους λόγους μείνανε στην αφάνεια. Η Amiga 3500 UX ήταν ένα Unix Workstation, η Amiga 3000 T, όπως δηλώνει και το γράμμα "T", ήταν μία A3000 με την διαφορά ότι ήταν tower, ενώ τέλος, η Amiga 2500, που ήταν στην πραγματικότητα μία A2000 με την διαφορά ότι διέθετε μία ενσωματωμένη accelerator κάρτα. Κλείνοντας θέλουμε να ειπύσουμε ότι αυτή η σημαδιακή πορεία στην ιστορία των υπολογιστών να μην σταματήσει σε αυτό το σημείο και η Escom, η εταιρεία που αγόρασε την Commodore, να συνεχίσει να κυκλοφορεί (το υποσχέθηκε άλλωστε τόσο για την Amiga όσο και για τον Commodore64!!!), και να ανανεώνει τις Amiga.



όμως για τα τότε οικονομικά δεδομένα ήταν απαγορευτική για τον μέσο χρήστη.

1990 - AMIGA 1500

Ένα "περίεργο" μοντέλο Amiga που είχε σκοπό να καλύψει το χάσμα που υπήρχε μεταξύ της φθηνής A500 και της σαφώς ακριβότερης A3000. Είχε περίπου την μισή τιμή από την A3000 αλλά το αγοραστικό ενδιαφέρον ήταν σχετικά μικρό.

1991 - AMIGA 500 PLUS

Η κύρια διαφορά μεταξύ της A500 και



- Εφυγε το καλοκαίρι;

Πες το στη ΣΕΜΙΝΑ!

Ο κύριος Αϊδίνης μου παραχώρησε την σελίδα του;

Πες το στη ΣΕΜΙΝΑ!

- Αφαίρεσε το λογότυπο της ΦΑΓΟΥΡΑΣ;

Πες το στη ΣΕΜΙΝΑ!

Μου τη δίνει η ΣΕΜΙΝΑ!
Πάρε 094-956814.

Του "DALTON"

Ο DALTON

προειδοποιεί:
Τα σκυλιά κάθονται
στην αριστερή μεριά
οι υπόλοιποι δεξιά



Προς τον κύριο Εκδότη

Υπάρχουν γάτες και γάτοι
Αλλά ο δικός σας ο Περικλής είναι το
κάτι άλλο
Το μόνο που ξέρει να κάνει είναι να
τρώει (αυτό κάποιον μου θυμίζει).
Άσε που έχει χαλάσει όλο το χαρτί υγείας
και έχει κάνει τόσες ζημιές (καμία
σχέση η φωτογραφία).

- Γιατί δεν θέλεις να το καταλάβεις ήρθε το φθινόπωρο!
- Δεν σε ακούω πιο δυνατά!
- Ανοιξαν τα σχολεία - τα Πανεπιστήμια!
- Δεν σε ακούω πιο δυνατά!
- Γύρισαν οι γκόμενες από τις διακοπές!
- Δεν σε ακούω πιο δυνατά.
- Μα παππού θγάλε τα δάκτυλα από τα αυτιά σου για να ακούσεις!
- Κορόιδο είμαι, να μας κουφάνεις με αυτά που λες και να πλακώσει καμμία βαρυχειμωνιά!



15
ΧΡΟΝΙΑ
ΦΑΓΟΥΡΑ

70 USER

Παιδιά είμαι ευχαριστημένος που γύρισα από τις διακοπές μου. Αλήθεια! Ξέρετε τι είναι να κουβαλάς από το πρωί μέχρι το βράδυ όλους τους σάκους; Προσοχή για του ΧΡΟΝΟΥ.



NIKAIA COMPUTERS

ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΙΣ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

NCC

486 SX/40 MHZ UMC
4MB RAM - 540 MB HD W.D.
1 F D 3 1/2 - 1,44
SVGA C.L., 5424 1MB TRUE COL.
VGA NI COLOR SOUNDBLASTER COMP, MOUSE,
DR DOS 6.0 ORIGINAL
219.000!!!

486 DX 2/66 MHZ

540 MB HD W.D. 4MB RAM
SVGA 3L.B - C.L. 5429 TRUE COL.
1 F D 3 1/2 - 1,44
SUPER VGA COLOR DIGITAL 14" 0.8 L.R. - N.I
SOUNDBLASTER COMP, MOUSE, DR DOS 6.0 ORIGINAL
245.000!!!

486 DX 2/80 MHZ

540 MB HD 4MB RAM
SVGA 3L.B. C.L. 5429 TRUE COL.
1 F.D. 3 1/2 - 1,44
SUPER VGA COLOR DIGITAL 14" 0.28 L.R. N.I.
SOUNDBLASTER COMP, MOUSE, DR DOS 6.0 ORIGINAL
249.000!!!

486 DX 4/100 MHZ

540 MB HD 4MB RAM
SVGA 3 L.B. C.L. 5429 TRUE COL.
1 F D 3 1/2 1,44
SUPER VGA COLOR DIGITAL 14" 0.28 L.R. N.I.
SOUNDBLASTER COMP, MOUSE, DR DOS 6.0 ORIGINAL
259.000!!!

CD ROM

CD ROM SONY 2,5X SPEED33.000
CD ROM WEARNS28.000
CD ROM PANASONIC DOUBLE.....36.000
CD ROM MITSUMI 4XSPEED56.000
CD ROM TEAC 4xSPEED.....55.000
CD ROM TOSHIBA 4,4 x SPEED SCSI99.000
CD ROM NEC 6xSPEED SCSI.....135.000

MUSIC CARD

SOUNDBLASTER 2 ORIGINAL.....21.000
SOUNDBLASTER 16 VALUE.....32.000
SOUNDBLASTER 16 ASP.....48.000
PRO SONIC 16 SCSI.....28.000
MEDIA VISION PRO 16 BIT.....29.000
SOUND PLUS συμβ. με DOS και WIN9000
SOUND MACHINE PLUS 16 BIT + ΗΧΕΙΑ + JOYPAD22900

SOUND PLAYER 16 bit.συμβ. με DOS και WIN.....21.900

HARD DISKS

HD 420MB WEST DIGITAL42.000
HD 540MB WEST DIGITAL45.000
HD 850 MB56.000
HD 1 GB WEST DIGITAL.....75.000
HD 1.2 GB WEST DIGITAL82.000

PRINTERS

CITIZEN - STAR - CANON - HP
Όλα τα μοντέλαCall
STAR LC - 10044.000
SWIFT 200 COLOR.....80.000
CITIZEN PROJET II70.000
CANON BJ 20079.000

CO PROESSOR

387-DX409.900
487-SX2517.000

AMIGA

CD 32 + 2 GAMES.....65.000
ΔΙΑΘΕΣΙΜΟΙ 60ΤΙΤΛΟΙ

MONITOR PHILIPS 8833 ST71.000
FD 31/219.000
EXP.MEMORY 512KB11.000

UPGRADE

MOTHERBOARD 486 SX/4031.000
MOTHERBOARD 486 DX2/66 INTEL.....59.000
MOTHERBOARD 486 DX2/66 CYRIX45.000
MOTHERBOARD 486 DX 2/80 AMD53.000
MOTHERBOARD 486 DX 4/100 AMD59.500

KAPΤΕΣ-ΜΝΗΜΕΣ

CIRRUS LOGIC 5424 1M.....19.000
CIRRUS LOGIC 5429 LB1M24.000
MULTI IO LOCAL BUS.....5.500
SIMMS 1MB9.900
STEALTH 64 VLB 1MB.....34.000
TRIDENT VESA LB TRUE COLOR20.500
SIMMS 4MB 72 PIN 32 BIT.....38.000

SEGA (ΕΠΙΣΗΜΗΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΙΑΣ)

SEGA MEGA DRIVE II + NBA JAM42.000
SEGA MASTER SYSTEM.....19.000
SEGA GAME GEAR29.900
TV TUNER (G.G.)29.000

MULTIMEDIA

Η ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ CD ROM ΣΤΙΣ ΚΑΛΥΤΕΡΕΣ ΤΙΜΕΣ ΤΗΣ ΑΓΟΡΑΣ
ΕΤΟΙΜΟΠΑΡΑΔΟΤΟΙ ΔΕΚΑΔΕΣ ΑΚΟΜΑ ΤΙΤΛΟΙ

FLIGHT UNLIMITED	17.900	DISC WORLD	12.000	DESERT STRIKE	13.000	AEGIS	11.000
MORTAL COMBAT II	13.900	HELL	16.500	ACES OF THE DEEP	15.500	MAD DOG I	9.000
RENEGATE	17.000	LOST EDEN	16.500	OUTPOST	18.000	MAD DOG II	11.000
LUNICYS	19.000	ALONE IN THE DARK III	16.500	DOOM II	16.000	CONSPIRACY	7.000
LOST EDEN	15.000	STAR TREK NEXT GENERATION	17.900	UNDER A KILLING MOON	13.000	CYBERRAGE	8.500
CREATURE SHOCK	15.000	MAN ENOUGH	11.000	LOST IN TIME	9.900	LAWNMOWER MAN	8.000
ELITE FIRST ENC.	14.000	NOVASTORM	15.500	BLUE FORCE	9.900	KING QUEST VII	17.000
DARK FORCES	14.900	INFERNO	15.500	PROTOSTAR	9.900	MILLENIUM	23.000
JUNGLE STRIKE	12.000	DRAGON-LORE	9.000	BATTLE ISLE 2	16.000	LEGEND OF KYRANDIA 3	16.000
1942	16.900	WRATH OF THE GODS	18.000	CENTRAL INTELLIGENCE	12.000	REALMS OF ARKANIA	15.500
FULL THROTTLE	16.500	COLONIZATION 1	15.500	IRON HELIX	8.000	CYBER WAR	16.500
WINGS OF GLORY	16.500	ZEPELIN	16.500	CRITICAL PATH	11.000	WING COM. III ΑΓΓΛ. ORIG.	17.500
DESCENT	15.000	WILD BLUE YONDER	17.000	MEGARAGE	5.900		

AMIGA

A-500CALL
A-600CALL
MNHMH AMIGA 512KCALL
A 1200CALL
DRIVE AMIGA-ATARICALL

GAMES PC - ΠΕΡΙΦΕΡΙΑΚΑ - ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ - 700 ΤΙΤΛΟΙ CDROM

Π.ΡΑΛΛΗ 170 ΝΙΚΑΙΑ ΤΚ. 184 53 • ΤΗΛ. 4951816 4965511 FAX. 4951816

SERVICE H/Y
ΑΝΟΙΧΤΑ ΟΛΑ
ΤΑ ΑΠΟΓΕΥΜΑΤΑ

ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

SPELL SHOP

Του Temporary

Σκεφτόμουν να βάλω τις λύσεις πολλών παιχνιδιών όπως για παράδειγμα, Raptor, Nascar racing, NBA Live '95, πολύ θα ήθελα να δω την έκφραση του Shadowcaster όταν θα διάβαζε, "αυτό το μήνα θα ξεκινήσουμε

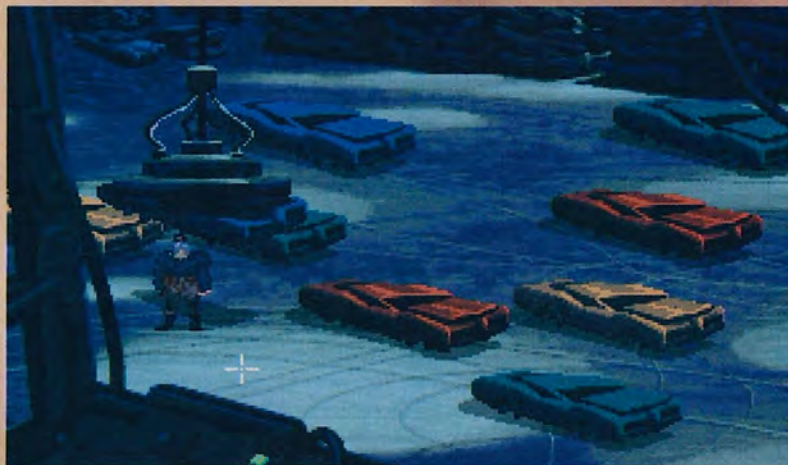
με το πρώτο μέρος της λύσης του NBA Live '95 και με ποιο σύστημα πρέπει να ακολουθήσουμε για να πετύχουμε αιφνιδιασμό". Αλλά βλέπετε σκέφτηκα περισσότερο εσάς παρά αυτόν. Φυσικά είναι περπτό να σας πω τι πρόκειται να πάθω αν ο φίλιτος ανακαλύψει την ταυτότητά μου. Με απώλειες κανένα πόδι και κανένα χέρι, άντε και κάποια δόντια, τότε θα είμαι υπέρ του δέοντος ευχαριστημένος. Τέλος πάντων, ας σταματήσω τη φλυαρία για να δούμε τι καλό σας ετοιμάσαμε και αυτόν το μήνα. Από το προηγούμενο τεύχος σας οφείλαμε τη λύση του Guilty, ενός αρκετά καλού αλλά πάνω απ'όλα διασκεδαστικού adventure. Στο προηγούμενο τεύχος σας δώσαμε τη λύση με τον Jack T. Ladd, τον χαρακτήρα που είμαι σίγουρος ότι θα προτιμήσανε οι περισσότεροι "adventurάδες". Αυτόν το μήνα, για τον γυναικείο πληθυσμό και όχι μόνο, δημο-

Οχι, καλά διαβάσατε δεν πρόκειται περί λάθους. Τέτοιες ευκαιρίες δεν τις χάνω. Η αδυναμία του Shadowcaster να είναι στο πλευρό σας αυτό το μήνα φρόντισα να την εκμεταλλευτώ με τον καλύτερο τρόπο. Τι χαρά και αυτή, ολόκληρο το spellshop δικό μου. Να πω ότι θέλω, να γράψω ότι θέλω (σχεδόν, αφού η εντολή ήταν ρητή για τις λύσεις αυτού του μήνα) και φυσικά να πω δύο λογάκια στον εκλεκτό shadowcaster που αυτήν τη στιγμή θα σκάει από το κακό του και το πιθανότερο, απ'ότι λένε οι φήμες, είναι να ετοιμάζει ένα νέο spell για να με εξοντώσει.

παιχνιδιού που ακούει στο όνομα Bioforge. Αφού τόσο πολύ το θέλατε, δεν ήταν ποτέ δυνατόν να σας αφήσουμε παραπονεμένους. Τέλος, και λόγω των περιστάσεων θα ξεκινήσουμε το πρώτο μέρος της λύσης του εκπληκτικού Full Throttle, το οποίο έχουμε και mega review. Μην τα θέλετε όλα δικά σας. Δεν γινόταν να βάλουμε όλη τη λύση λόγω περιορισμένου χώρου. Η καινούργια περίοδος που ξεκινάει ελπίζουμε όλοι να είναι γεμάτη από καλά adventures. Οχι ότι είχαμε παράπονο, αλλά σαν απαιτητικοί "adventurάδες" θέλουμε ακόμα περισσότερα. Πάντως αυτό το καλοκαίρι δεν πέρασε ιδιαίτερα ξερό. Full throttle, Bioforge, Star Trek είχατε αρκετά παι-

σιεύουμε τη λύση και με την Ysanne Andropath (όνομα και αυτό). Εκτός όμως από το Guilty σας δίνουμε και την λύση του πιο πρόσφατου αλλά ίσως του καλύτερου, στο σπάνιο είδος arcade adventure interactive movie,

χνίδια να ασχοληθείτε. Μια που το ανέφερα είναι καιρός να παίξω λίγο Star Trek γιατί προβλέπω ότι σύντομα θα καταφθάνουν τα γράμματά σας που θα απαιτούν τη λύση του.



GUILTY

Η ΛΥΣΗ ΜΕ ΤΗΝ YSANNE ANDROPATH

Μόλις ξεκινήσετε πάρτε το lunch box και το medical kit. Μιλήστε στο computer και μετά χρησιμοποιήστε την κονσόλα για να πάτε στον πλανήτη LIXA. Ξαναμιλήστε στο computer και πάρτε το cartridge. Βγείτε έξω από το σκάφος και πηγαίνετε δεξιά. Μπείτε στο κτίριο και αμέσως στην πόρτα που βρίσκεται αριστερά. Υπάρχει ένα computer με δύο drives, σε ένα από τα δύο θα βρείτε μία δισκέτα. Πάρτε την, βγείτε έξω και μπείτε στην πόρτα που βρίσκεται αριστερά (όπως βγαίνετε). Πάρτε το ασανσέρ και κατεβείτε κάτω. Πηγαίνετε δεξιά για να πάρετε το pickaxe. Ανεβείτε πάνω και βρείτε τον Jack. Μιλήστε του και δώστε την πρώτη επιλογή για να πάρει το ασανσέρ και να κατέβει κάτω. Μόλις κατεβεί χρησιμοποιήστε το lunch box για να πάρετε το μαχαίρι. Χρησιμοποιήστε το μαχαίρι για να κόψετε το σχοινί. Μόλις το κόψετε, τραβήξτε το, ξανακόψτε το και πάρτε το. Χρησιμοποιήστε το σχοινί με το pickaxe. Πηγαίνετε στο σημείο που ήταν το ασανσέρ και μιλήστε. Θα ανέβει ο Jack. Πάρτε το ασανσέρ και κατεβείτε κάτω. Πηγαίνετε αριστερά. Χρησιμοποιήστε το σχοινί με το pickaxe στην οροφή για να καταφέρετε να περάσετε απέναντι. Προχωρήστε και αήλιο αριστερά και θα βρείτε ένα πτώμα. Κάντε examine και θα βρείτε μία identification card.



Πάρτε την και επιστρέψτε στο δωμάτιο με τον υπολογιστή. Βάψτε την κάρτα στο rommccclixia slot, βάψτε τη δισκέτα στο drive με το main computer και πάρτε το circuit board από το secondary computer για να το βάψτε στο main. Χρησιμοποιήστε την κονσόλα και μόλις εμφανιστεί το μήνυμα "the log is being transferred to disk" βγάψτε την δισκέτα και επιστρέψτε στο σκάφος σας. Δώστε την δισκέτα στον υπολογιστή και μιλήστε του γι'αυτήν. Μόλις σας πει για τα Aliens ξαναμιλήστε του και θα σας δώσει πη-

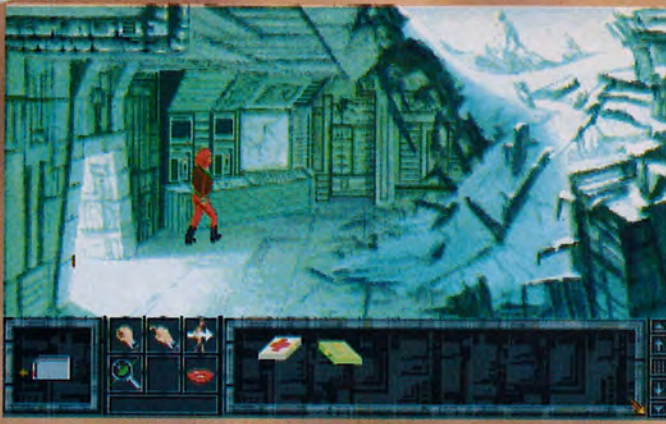


ροφορίες για κάποιους πλανήτες. Πηγαίνετε στην κονσόλα επιλέξτε τον πλανήτη Gelt και μετά πατήστε Take off και Land. Βγείτε από το σκάφος σας και μιλήστε στην Hostess. Επιλέξτε "Please let me in" και στη συνέχεια πατήστε "In fact, I'm his wife". Ανεβείτε δύο ορόφους, μπείτε μέσα και μιλήστε στον Concierge. Εξαντήστε όλα τα

περιθώρια διαλόγου για να μάθετε το όνομα της εταιρείας που καθαρίζει τα παράθυρα (SMEAR'N'CLEAR). Πηγαίνετε στον αμέσως επόμενο όροφο και μιλήστε στην Ruthie. Ζητήστε να μιλήσετε στο αφεντικό. Μπείτε μέσα και μιλήστε του. Βγείτε και πηγαίνετε στην πόρτα του ορόφου που δεν μπήκατε. Μιλήστε στον Gambler και επιλέξτε "Are you just to use cliched chut up lines?", μετά πατήστε "Keep on talking, Big Boy" και τέλος πείτε του "Have you got any chips you can lend me?". Δώστε τις μάρκες σας στον groupier για να παίξετε χαρτιά. Πάρτε τη μία κάρτα από τις δύο που σας έχει δώσει και μόλις σας την ανακαταστήσει πάρτε άλλη μία. Παίξτε και στη συνέχεια φύγετε και πηγαίνετε πάνω στη Ruthie. Μιλήστε της και μετά πηγαίνετε να μιλήσετε στο αφεντικό. Πείτε του ότι κλέβουν στο καζίνο και θα σας δώσει πίσω το σκάφος

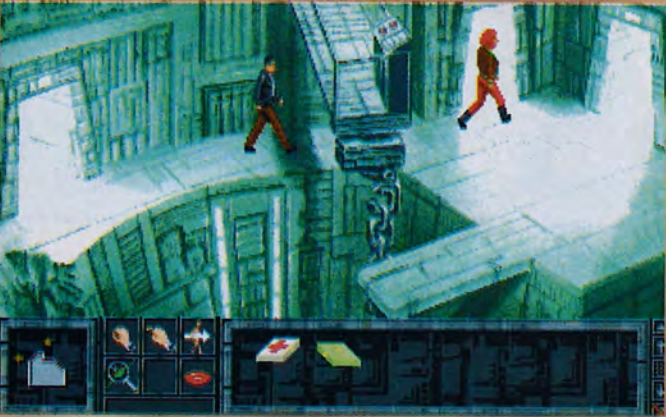


σας. Βγείτε έξω και ξαναμπίε. Μιλήστε στην receptionist. Για να σας αφήσει να μπείτε στο δωμάτιο του αφεντικού θα πρέπει κάποια στιγμή (όταν εμφανιστεί η επιλογή) να της πείτε "I work for the window cleaning company". Μπείτε μέσα και χρησιμοποιήστε την κονσόλα. Κάντε use το κλειδί στο window και βγείτε έξω. Ανεβείτε από το ledge και μόλις φθάσετε στην ταράτσα χρησιμοποιήστε το beacon. Τώρα επιστρέψτε στο σκάφος σας. Πηγαίνετε στην κονσόλα, πατήστε data και δώστε τις συντεταγμένες (603704). Επιλέξτε take off, πηγαίνετε στον Brovgus και μετά land. Βγείτε από το σκάφος, παρακολουθήστε την σκηνή και μετά πηγαίνετε δεξιά (όχι κάτω). Μιλήστε στον colonel και πάρτε το stick που βρίσκεται κάτω. Χρησιμοποιήστε το flagpole για να πάρετε την σημαία. Πηγαίνετε δεξιά και με το stick πάρτε το φρούτο που βρίσκεται στο δέντρο. Ανοίξτε το medical kit, πάρτε την σύριγγα και χρησιμοποιήστε την στο φρούτο. Πηγαίνετε στο σημείο που ήταν το σκάφος σας και από εκεί πηγαίνετε κάτω. Χρησιμοποιήστε τη σημαία στο βαρέλι. Πηγαίνετε πίσω στον colonel και μιλήστε του. Μόλις αφήσει τα γυαλιά του πάρτε τα. Πηγαίνετε πίσω στο βαρέλι και χρησιμοποιήστε τα γυαλιά για να ανάψετε φωτιά. Μόλις φύγει ο φρουρός για να πάει να δει τι συμβαίνει, ρίξτε του με τη σύριγγα το υγρό στο καφέ του. Μπείτε μέσα στο τανκ και χρησιμοποιήστε την κονσόλα. Κοιτάξτε από το παράθυρο (examine) και χρησιμοποιήστε ξανά την κονσόλα. Βάψτε το κόκκινο τρίγωνο μέσα στο πράσινο τετράγωνο και πατήστε το κουμπί "fire". Βγείτε έξω και πηγαίνετε δεξιά. Χρησιμοποιήστε το beacon και επιστρέψτε στο σκάφος. Πηγαίνετε στην κονσόλα βάλτε τις συντεταγμένες και πατήστε "take off". Πηγαίνετε πάλι στην κονσόλα και πατήστε land στο Lowe's planet. Βγείτε έξω και μιλήστε στον Narm (αυτός με το πράσινο). Μετά μιλήστε στον colonist leader. Πηγαίνετε δύο οθόνες αριστερά. Πάρτε τα αντικείμενα pack of flares, Narm's gun και ammunition clip. Χρησιμοποιήστε το ammunition clip στο automatic rifle. Μπείτε στη σπηλιά και ψάξτε να βρείτε το μεγάλο τέρας. Επειδή οι σπηλιές είναι σκέτος λαβύρινθος χρησιμοποιήστε τόσο τα pack of flares όσο και τον "οδηγό" (κάτω αριστερά στην οθόνη που σας βοηθάει γιατί σας δείχνει τα σημεία που περάσατε). Επιστρέψτε πίσω στο σκάφος και χρησιμοποιήστε την κονσόλα. Πατήστε Survey και στη συνέχεια Triangulat για να ανακαλύψετε ένα νέο πλανήτη. Μιλήστε στον υπολογιστή δύο φορές και αφού σας πει ότι κόλησε ιό από τη δισκέτα που του δώσατε, πηγαίνετε στο airlock (στο σημείο που βγαίνετε έξω από το σκάφος). Κάντε use στο control panel και μετά κάντε use το πιρούνι (είναι μέσα στο lunch box) στο control panel. Βγείτε έξω για να μπορέσετε να ταξιδέψετε αφού το computer σας έχει χαλίσει το σύστημα πηγήσσης. Ψάξτε τον κοντινότερο πλανήτη (Haven) και προ-



cord για να το χρησιμοποιήσετε με το plug. Πάρτε ένα ακόμα cord και χρησιμοποιήστε το, με το προηγούμενο. Πηγαίνετε στα rubbles και απο'κει κάτω. Βρείτε το electromagnet και χρησιμοποιήστε το με το cord. Πάρτε το shard χρησιμοποιήστε το στο shattered transatron και τέλος κάντε use το transatron στο dimensional anomaly. Σας άρεσε;

BIOFORGE



Πρώτα απ'όλα να πούμε ορισμένα γενικά πράγματα. Πρέπει να κάνετε όσο το δυνατόν πιο συχνά save καθώς υπάρχουν πολλήδες παγίδες για να χάσετε ή ακόμα και σημεία που οπωσδήποτε μία φορά θα την πατήσετε. Επίσης πρέπει να διαβάζετε ότι βρίσκεται είτε log-book είτε computer και τέλος ότι το παιχνίδι δεν έχει κάποια αυστηρή σειρά εξέλιξης που σημαίνει ότι μπορεί πρώτα να κάνετε κάποια πράγματα μετά κάποια άλλα ή και το αντίθετο. Ξεκινάμε λοιπόν. Στην αρχή με το που θα ξυπνήσετε, γυρίστε σε combat mode και σκοτώστε το ρομπότ. Αυτό θα πέσει πάνω στις ενεργειακές "μπάρες" στην έξοδο του κελιού με αποτέλεσμα να προκαλέσει βλάβη. Μαζέψτε όλα τα πράγματα και στην συνέχεια βγείτε από το κελί σας τη σωστή χρονική στιγμή όταν δηλαδή δεν θα είναι ενεργοποιημένες οι "μπάρες" ενέργειας. Διαβάστε το log-book. Πηγαίνετε στο διπλανό κελί και αφού πάρετε το "χέρι" που βρίσκεται απ'έξω μπειτε μέσα (όταν θα έχουν πέσει οι "μπάρες") και σκοτώστε τον κρατούμενο. Αν θέσετε μπορείτε να αφήσετε το κομμάτι το κρέας απ'έξω και μόλις το πάρει να το φάει, μπειτε μέσα να πάρετε τα πράγματα και να φύγετε ή αν θέσετε και να τον σκοτώσετε. Πάρτε το log-book, διαβάστε το και πάρτε επίσης το πιρούνι και την φωτογραφία. Πηγαίνετε στην πόρτα και προσπαθείστε να την ανοίξετε. Μόλις την ανοίξει λίγο και δημιουργηθεί το βραχυκύκλωμα, στα δεξιά σας υπάρχει το κουτί με το κύκλωμα της πόρτας. Χρησιμοποιήστε το πιρούνι για να ανοίξετε το κουτί και στη συνέχεια φτιάξτε το κύκλωμα, να ενώνονται δηλαδή αριστερά και δεξιά οι δύο γραμμές ώστε να ανοίξει η πόρτα. Μόλις τα καταφέρετε πηγαίνετε στην πόρτα και τραβήξτε την να ανοίξει. Μπειτε μέσα και αριστερά όπως μπαίνετε (όχι όπως βλέπετε τον ήρωά σας) υπάρχει ένας διακόπτης, ενεργοποιήστε τον. Στην συνέχεια πηγαίνετε στο πίσω μέρος του ίδιου δωματίου, ανεβείτε τα σκαλιά και απέναντι ακριβώς υπάρχουν πέντε οθόνες. Κλείστε όλες τις μπάρες ενέργειας (αν και δεν χρειάζεται όλες) και γυρίστε στο κελί που βρισκόταν απέναντι απ' αυτό που είσασταν εσείς για να πάρετε το log-book και το φηλάουτο. Για το κελί 2 μην ανησυχείτε θα ανακαλύψετε παρακάτω πως μπορείτε να πά-



ογκωθείτε. Βγείτε έξω πηγαίνετε δεξιά και μπειτε μέσα. Οπως θα μπειτε μέσα στην δεύτερη πόρτα δεξιά θα βρείτε τον priest. Μιλήστε του και βγείτε έξω. Πηγαίνετε δεξιά και ανεβείτε στην πλατφόρμα. Για να βγείτε έξω από την φυλακή πηγαίνετε στο παράθυρο. Πηγαίνετε δύο οθόνες δεξιά και πάρτε το bag of Yeast. Τώρα πηγαίνετε αριστερά και κάντε use το bug στο vat. Ακολουθήστε τον priest και πάρτε το robe. Κάντε το use για να πάρετε το λουλούδι. Πηγαίνετε δύο οθόνες δεξιά και αμέσως επάνω. Μπειτε στην πόρτα και μιλήστε στον Jack. Πηγαίνετε πίσω στον priest και αφήστε ένα petal. Αφήστε σε όλα τα δωμάτια ένα petal μέχρι τη φυλακή. Μπειτε στο cell αλλά προσέξτε να βγείτε αμέσως. Πηγαίνετε πίσω στο σκάφος και μιλήστε με το computer. Πηγαίνετε στο docking station και στην πόρτα με το κόκκινο φως. Τώρα πηγαίνετε κάτω, πάρτε το plug, πηγαίνετε δύο οθόνες αριστερά, μιλήστε στον little man και πάρτε το

ρετε το όπλο. Επιστρέψτε στο δωμάτιο ελέγχου που βρισκόσασταν και πηγαίνετε στο τελευταίο, όπως κοιτάτε αριστερά σας, monitor για να οδηγήσετε το ρομπότ. Φέρτε το ρομπότ στο ίδιο δωμάτιο με αυτό που βρίσκεστε. Ακουμπήστε το "χέρι" που κρατάτε, επιστρέψτε στο monitor εκεί που ελέγχετε το ρομπότ και πατήστε το κουμπί για να το πιάσει. Οδηγήστε το στο panel που βρίσκεται αριστερά από την πόρτα για να ακουμπήσει το χέρι επάνω. Μετά πηγαίνετε στο πρώτο monitor και στην επιλογή ACCESS δώστε τον κωδικό (τον διαβάσατε στο Dane's log-book) για να ανοίξει η πόρτα. Τώρα μπορείτε πατώντας πάνω στο "τετράγωνο" σημείο του εδάφους που εξέχει, να περάσετε την κλειδωμένη πόρτα. Αν θέλετε να πάρετε και το χέρι μαζί σας (δεν είναι απαραίτητο) μπορείτε να καθοδηγήσετε το ρομπότ να το αφήσει, να το πάρετε εσείς, να το χρησιμοποιήσετε στο panel και μόλις ανοίξει η πόρτα να βγείτε στον διάδρομο.

Μην ξεχάσετε πριν απ' όλη αυτά, να ενεργοποιήσετε το μεσαίο computer από τα τρία για να κάνετε τις απαραίτητες επισκευές. Μόλις βρεθείτε στο διάδρομο κινηθείτε αμέσως ευθεία και κρυφτείτε στην πόρτα του ασανσέρ που θα βρείτε μόλις προχωρήσετε μία οθόνη περίπου, στο αριστερό χέρι του χαρακτήρα σας. Αφήστε το ρομπότ να περάσει και αμέσως συνεχίστε να τρέχετε μέχρι το τέλος του διαδρόμου και την πόρτα που υπάρχει δεξιά. Μπείτε μέσα και πηγαίνετε ευθεία στο τέρμα του δωματίου. Δεξιά υπάρχει ένας



διακόπτης, πατήστε τον να ανοίξει η καταπακτή και γυρίστε την στρόφιγγα να αρχίσει να τρέχει το ψυκτικό υγρό. Τώρα πηγαίνετε στην έξοδο του δωματίου και αριστερά υπάρχει ένας πίνακας, ενεργοποιήστε τον. Κοιτάξτε την κατάσταση στο chamber 1 και πατήστε exit για να βγείτε. Μόλις βγείτε θα πεταχτεί ένα τέρας. Πηγαίνετε και γυρίστε την στρόφιγγα για να σταματήσει το υγρό και πατήστε αμέσως και τον διακόπτη ώστε να κλείσει και η καταπακτή. Στο σημείο που είναι ο διακόπτης πάρτε θέση μάχης και προσπαθήστε να σκοτώσετε το τέρας. Μόλις του καταφέρετε αρκετά χτυπήματα θα απο-

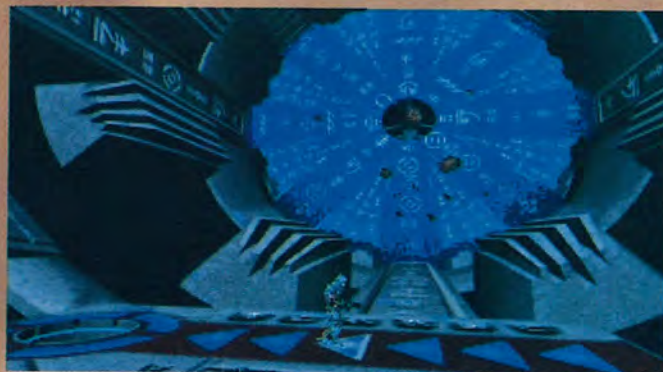
μακρυνθεί από το μέρος σας και θα πέσει αναίσθητο, κατά πάσα πιθανότητα πάνω στην καταπακτή. Αν δεν συμβεί αυτό, μόλις συνέλθει χτυπήστε το πάηι έως να ζαλιστεί και να προσγειωθεί οπωσδήποτε πάνω στην καταπακτή. Πατήστε τον διακόπτη να ανοίξει και να πέσει το τέρας κάτω. Γυρίστε το μοχλό να αρχίσει να τρέχει το υγρό ώστε να σκοτώσει και το άηλο τέρας που βρίσκεται από κάτω. Κατε-



βείτε κάτω αποηλιάστε το θέαμα (φοβερό μη μου πείτε) και ακολουθείστε το διάδρομο μέχρι τέλους. Θα συναντήσετε τρεις δρόμους. Ευθεία και αριστερά μην επιχειρήσετε να πάτε διότι θα πέσετε στο κενό και θα χάσετε. Ακολουθήστε την έξοδο δεξιά που σας βγάζει στο κελί 2, το οποίο δεν μπορούσατε να ανοίξετε. Μπείτε μέσα και πάρτε αμέσως θέση μάχης για να σκοτώσετε τον φυλακισμένο (θέλει μία μικρή προσοχή καλύτερα να κάνετε ένα save). Μόλις τα καταφέρετε, αφήστε το χέρι και πάρτε το όπλο. Τώρα βγείτε από το δωμάτιο, ακολουθήστε το δρόμο όπου σας έβγαλε σε αυτό το σημείο για να βρεθείτε πάηι στο δωμάτιο που εμφανίστηκε το τέρας. Τώρα πρέπει να πάτε στο ασανσέρ. Τρέξτε στο διάδρομο και κρυφτείτε στην πόρτα του ασανσέρ για να περάσει το γιγανταίο ρομπότ φύλλακας. Μόλις συμβεί αυτό, βγείτε λίγο έξω, πατήστε το διακόπτη για να ανοίξει η πόρτα του ασανσέρ και μπείτε μέσα. Πηγαίνετε στον πρώτο όροφο με την προϋπόθεση ότι θα πατήσετε το κουμπί του πρώτου ορόφου από το panel που βρίσκεται όπως μπή-

κατε στο ασανσέρ αριστερά και όχι στο panel που φαίνεται απέναντι. Μόλις ανοίξουν οι πόρτες στον πρώτο όροφο θα εμφανιστούν κάποια "αιωρούμενα" ρομπότ. Κάντε κάποια μικρά βηματάκια και προσπαθήστε να τα πετύχετε είτε απευθείας είτε με τις "σπόντες" που κάνουν οι βοήθεις του όπλου. Αφού τα ανατινάξετε προσέξτε γιατί υπάρχουν ακόμα άηθα τέσσερα τα οποία όμως δεν φαίνονται. Το καλύτερο που μπορείτε να κάνετε είναι να βγείτε έξω από το ασανσέρ, τρέχοντας φυσικά και χωρίς να σταματήσετε καθόλου, να πάτε δεξιά ή αριστερά και να βρεθείτε ακριβώς πίσω από το ασανσέρ. Αν τα καταφέρετε ασχοληθείτε πρώτα με τον φρουρό που βρίσκεται εκεί και αφήστε τα ρομπότ να τα σκοτώσετε μετά. Χτυπήστε μία φορά το φρουρό ώστε να ενεργοποιήσει το όπλο που βρίσκεται μπροστά σας. Πάρτε το τώρα εσείς και προσπαθήστε να χτυπήσετε τα δύο διαστημόπλοια που θα περάσουν. Μόλις τα καταφέρετε μπορείτε αν θέσετε να σκοτώσετε τον φρουρό ή να του χαρίσετε τη ζωή. Δεν παίζει κανένα ρόλο στην εξέλιξη του παιχνιδιού. Αυτό που έμεινε τώρα είναι τα ρομπότ. Αν θέσετε μπορείτε σιγά σιγά και ρίχνοντας με "σπόντα" να τα σκοτώσετε ή αν θέσετε τρέξτε γρήγορα και μπείτε στο ασανσέρ χωρίς να σας πετύχουν. Ετσι και αλλιώς δεν θα ανεβείτε σε αυτόν τον όροφο ποτέ ξανά, μην σας απασχολεί. Από τον πρώτο όροφο τώρα πηγαίνετε στο τρίτο αηθα προσοχή να βρισκόσαστε στο αντίθετο panel απ'αυτό που είσασταν όταν κατεβήκατε στον πρώτο. Μόλις ανοίξουν οι πόρτες θα βρεθείτε μπροστά σε ένα τεράστιο ρομπότ. Κάντε μικρά βηματάκια ώστε να βγείτε λίγο έξω για να μπορέσετε να το πετύχετε χωρίς αυτό να σας αντιηφθεί. Στην περίπτωση που σας δει θα αρχίσει να πυροβολεί συνέχεια και δύσκολα θα τα καταφέρετε. Αν σας σκοτώσει προσπαθήστε πάηι με τον ίδιο τρόπο. Αφού το εξηλοθερεύσετε προχωρήστε ευθεία τον διάδρομο και μην μπείτε στην πρώτη πόρτα δεξιά αηθα στην πρώτη αριστερά που θα βρείτε. Δώστε μεγάλη προσοχή στις σκηνές που θα επακολουθήσουν με τον Mastaba και μόλις συνέηθετε πάρτε από κάτω την ιατρική συσκευή και σκοτώστε τον ασθενή όπως αηθίωσατε σας το ζήτησε. Για να τον σκοτώσετε υπάρχουν δύο τρόποι ή του βγάξετε την μπαταρία ή αν θέσετε ρίχτε του μερικές μπουιές. Πάντως ότι και να επιηέξετε αν δεν σας έχει απομείνει πολλή ενέργεια ανακαταστήστε την μπαταρία σας με αυτή που πήρατε από τον τύπο που σκοτώσατε. Διαβάστε και ενεργοποιήστε τα panel που υπάρχουν στο δωμάτιο και στη συνέχεια φύγετε. Βγείτε και πηγαίνετε στο δωμάτιο που υπάρχει αριστερά σας. Μπείτε μέσα και σκοτώστε το "φύηακα" που υπάρχει. Ενεργοποιήστε όηα τα computer που υπάρχουν και σημειώστε τον κωδικό που θα βρείτε στο monitor που γράφει για τον αναδραστήρα (είναι το πρώτο από δεξιά στο σημείο που ανεβήκατε τα σκαηάκια και σκοτώσατε τον φύ-

ηακα). Αφού τεηειώσατε και με αυτό ακριβώς εκεί που βρίσκεσατε και αριστερά υπάρχει το ειδικό μηχανήμα για να σας φορέσει την στοηή ώστε να πάτε στον αναδραστήρα. Αφού την φορέσατε βγείτε έξω από την πόρτα σκοτώσατε το φρουρό και πάρτε του το όηλο. Μπείτε πάηι μέσα στο δωμάτιο και πηγαίνετε στα monitor που βρίσκονται αριστερά, εκεί που κατεβαίνετε τις σκαηές. Ενεργοποιήσατε τα και πατήσατε την επιηογή icarus access. Μόλις κατεβείτε κάτω, σκοτώσατε τον φρουρό με το όηλο χωρίς να τον ηηησιόσατε και πάρτε του τον ασύρματο. Αμέσως μετά πηγαίνετε στην "μύτη" του σκάφους που βρίσκεται εκεί και πάρτε την 500 μπαταρία. Αν έχουν αδειάσει οι υπόηοιπες που έχετε χρησιμοποιήσατε την. Ψάξτε καηά το μέρος, στο πίσω μέρος του αεροσκάφους υπάρχει ένα alien cube. Καηό είναι μία μπαταρία να την αφήσατε δίηηα στο σκάφος, θα σας χρειαστεί αργότερα. Φύγετε, ανεβείτε επάνω και πηγαίνετε στις κονσόηες που βρίσκονται ακριβώς στη μέση του δωμαηίου. Εκεί δηηαδή που ανεβήκατε τα σκαηάκια για να σκοτώσατε τον φρουρό. Ενεργοποιήσατε το computer και αναηάβετε τον έηεγχο του ρομπότ. Οδηγήσατε το έξω από το δωμάτιο στον διάδρομο και μετά περάσατε το από την πρώτη πόρτα που συνανηίσατε στην οποία δεν μπήκατε επειδή δεν είσατε την στοηή. Αφού το οδηγήσατε μέσα ρίξτε το πάνω στο άηηλο ρομπότ που φράζει τον δρόμο. Και τα δύο θα πέσουν στο κενό και θα καταστραφούν. Φύγετε από το δωμάτιο που εηέγχατε το ρομπότ και πηγαίνετε στο σημείο που καταστραφήκατε. Πριν πατήσατε τον δεύτερο διακόηη από αριστερά για να ανοίξει η γέφυρα και να περάσατε απέναντι κάντε



save γιατί θα περάσετε αρκετή ώρα σε αυτό το σημείο. Τα πράγματα είναι λίγο δύσκολα εδώ. Να θυμάστε πρώτον ότι όλη πρέπει να γίνουν γρήγορα και δεύτερον τον κωδικό που διαβάσατε στο monitor reactor. Σκοπό σας είναι να απενεργοποιήσετε τον αντιδραστήρα για να αποφευχθεί η έκρηξη και φυσικά να γλιτώσετε τη ζωή σας. Για να το πετύχετε αυτό πρέπει να σκοτώσετε το τέρας που βρίσκεται απέναντι, να κατεβάσετε αριστερά και δεξιά τους μοχλούς και τέλος να δώσετε τον κωδικό στο κωμπιούτερ. Για να αποφύγετε τυχόν απρόοπτα ακολουθήστε το παρακάτω σχέδιο. Μόλις ανοίξετε την γέφυρα τρέξτε και περάστε απέναντι. Πηγαίνετε κατευθείαν πάνω στο τέρας, γυρίστε σε combat

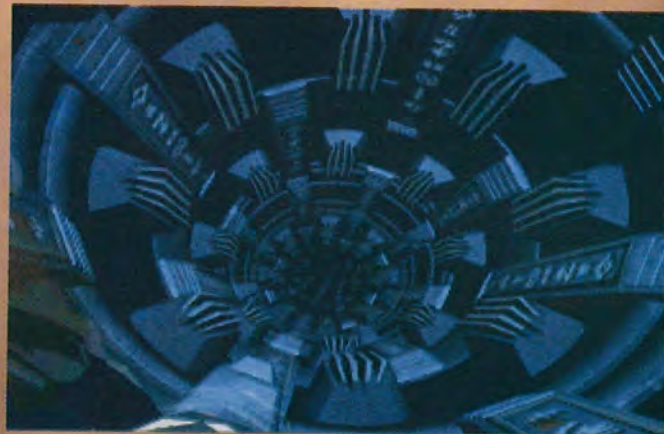


mode και ρίξτε του δύο με τρία χτυπήματα. Οπισθοχωρήστε, κάντε μεταβολή και περάστε απέναντι τη γέφυρα. Αν όλη πάνε καλά το τέρας θα σας ακολουθήσει. Κλείστε τον διακόπτη της γέφυρας για να πέσει κάτω το τέρας, ανοίξτε τον πάη, περάστε απέναντι, κατεβάστε τους μοχλούς και δώστε τον κωδικό. Μην επιχειρήσετε να κατεβάσετε τους μοχλούς και να δώσετε τον κωδικό χωρίς να έχετε εξοληθρεύσει το τέρας γιατί θα περάσει στην απέναντι πλευρά της γέφυρας και δεν θα μπορείτε να επιστρέψετε αφού θα σας κλείσει τον διακόπτη. Αφού ταηλαιωρηθείτε λιγάκι και τα καταφέρετε, φύγετε, μπειτε στο ασανσέρ και ανεβείτε στον τέταρτο όροφο. Στο διάδρομο θα εμφανιστεί ένα ρομπότ. Μην πανικοβηθείτε. Τα βήματα που πετάει είναι σχετικά αργά και μπορείτε να τα αποφύγετε.

Χρειάζεται να το πετύχετε τρεις φορές. Τη στιγμή που θα ρίξει μετακινηθείτε αριστερά ή δεξιά και πυροβολήστε το. Αφού το σκοτώσετε για να ανοίξετε την πόρτα πρέπει να σχηματίσετε ένα όμικρον. Το κεντρικό φωτάκι πρέπει να είναι κλειστό και τα υπόλοιπα ανοικτά. Βγείτε έξω και πηγαίνετε αριστερά όπως βλέπετε την οθόνη σας. Μην ανεβείτε τα σκαλιά για να βγείτε στην πλατφόρμα δεν υπάρχει κανένας αποηλύτος λόγος. Αφού ακολουθήσετε το δρόμο αριστερά θα βρείτε ένα ασανσέρ. Πριν μπειτε μέσα κάντε ένα save και ετοιμαστείτε για πολύ τρέξιμο. Μόλις βγείτε από το ασανσέρ αρχίστε να τρέχετε στο διάδρομο. Στην πρώτη γέφυρα που στρίβεται δεξιά να συγγρατήσετε αυτό το σημείο διότι θα πρέπει να επιστρέψετε. Συνεχίστε ευθεία και μπειτε δεξιά σε ένα τούνελ. Θα συναντήσετε μία πόρτα, μην επιχειρήσετε να την ανοίξετε διότι δεν θα τα καταφέρετε. Βγείτε από εκεί και συνεχίστε το δρόμο. Μόλις φθάσετε στο τέλος και αφού θυμάστε την διαδρομή και φυσικά το σημείο που βρίσκεται η κλειστή πόρτα, επιστρέψτε στην πρώτη γέφυρα που βρήκατε και στρίψτε δεξιά. Σε εκείνο το σημείο υπάρχουν κάποιες μεγάλες πλάκες από κάτω. Ρίξτε κάτω τον χαρακτήρα σας (προσέξτε να σηματοδέψετε καλά μην πέσει στο υγρό). Αφού φτάσετε στο άκρο και της τελευταίας πλάκας, χρησιμοποιήστε το alien cube για να περάσετε απέναντι. Στην πλάκα που πατάτε τώρα και από την πλευρά που σας δείχνει φαίνονται μόνο τα πόδια σας. Προχωρήστε λίγο και μόλις σας δείξει ολόκληρους ξαναχρησιμοποιήστε το alien cube. Σκαρφαλώστε, θα χρησιμοποιήσετε ακόμα μία φορά το alien cube και θα βρεθείτε στα συντρίμια ενός αεροσκάφους. Προχωρήστε χωρίς να ακουμπήσετε αυτό που βρίσκεται κάτω και αφού σας εμφανιστεί ένα τέρας μπειτε μέσα στο σκάφος. Μόλις μπειτε προχωρήστε μπροστά και πάρτε το healing device. Ψάξτε το μέρος και θα βρείτε κάποια κάγκελα με πόρτα στο βάθος. Μόλις τα δείτε και κάνετε πως απομακρύνεστε θα ανοίξει η πόρτα και τα κάγκελα και θα εμφανιστεί κάποιος. Σκοτώστε τον (προσοχή είναι λιγάκι επικίνδυνος) και πάρτε του την συσκευή όπως και το όπλο (αφήστε αυτό που κρατάτε). Επίσης μην διανοηθείτε να τον σκοτώσετε με το όπλο σας γιατί δεν πεθαίνει. Χρησιμοποιήστε την συσκευή που κρατάγε για να ανοίξετε την πόρτα, μπειτε μέσα και προχωρήστε μπροστά σε ένα monitor που υπάρχει. Μόλις κάνετε use θα εμφανιστεί το σύστημα εκτόξευσης βλημάτων. Οπλίστε την πρώτη και ρίξτε. Μην περιμένετε να μετακινηθεί το τέρας. Μόλις την ρίξετε το τέρας θα αρχίσει να κατευθύνεται στο σημείο που αντανάχτηκε. Αφού προχωρήσει αρκετά ρίξτε και την άλλη (αφού οπλίσετε πρώτα). Αν δεν σκοτωθεί από τα θράυσματα και την έκρηξη ρίξτε και την τελευταία που σας απέμεινε. Μόλις το σκοτώσετε βγείτε έξω και πηγαίνετε στο σημείο που βρίσκεται η τελευταία βόμβα (ακριβώς έξω από

το αεροσκάφος). Πριν κάνετε use ακολουθήστε την εξής διαδικασία. Ακουμπήστε κάτω το όπλο σας, βγάψτε το alien cube και φυσικά κάντε save. Πηγαίνετε τώρα να κάνετε use σε εκείνο το σημείο (όταν θα κάνετε use η πλήξη του ήρωά σας να είναι στραμμένη προς εσάς διότι διαφορετικά δεν μπορείτε). Μόλις το κάνετε αυτό θα πάρετε στα χέρια σας μία ωρολογιακή βόμβα. Πρέπει να τρέξετε να την αφήσετε στην κλειστή πόρτα. Μην ακολουθήσετε το δρόμο που ήρθατε αλλιώς πηγαίνετε ευθεία στο βάθος. Περάστε πάνω από το νεκρό τέρας, χρησιμοποιήστε και το alien cube όπου χρειάζεται και αφήστε την βόμβα μπροστά στην πόρτα. Γυρίστε πάρτε το όπλο σας, και επιστρέψτε για να μπείτε μέσα. Μόλις μπείτε το ειδικό μηχανήμα θα σας βγάλει τη στολή. Στο βάθος μία μηχανική αράχνη σκοτώνει την κοπέλα. Πηγαίνετε και σκοτώστε την αράχνη. Κάθε φορά που πετυχεύετε την αράχνη, είτε πυροβολώντας με το όπλο είτε με τα χέρια, μαζεύετε και δεν πρέπει να την χτυπήσετε ξανά γιατί δεν της προκαλείτε κακό. Αφήστε την και μόλις την δείτε να ανοίγει ρίξτε της. Μόλις την σκοτώσετε πηγαίνετε στην κοπέλα και χρησιμοποιήστε ένα healing device. Θα σας δώσει ένα αντικείμενο, το translator. Αφήστε την και ακολουθήστε τον διάδρομο στο βάθος. Θα σας εμφανιστεί ένα τέρας. Προσπαθήστε να του ρίξετε όσα περισσότερα χτυπήματα μπορείτε και σε κάποια στιγμή θα σηκωθεί να φύγει. Πηγαίνετε στο σημείο όπου ο τοίχος φαίνεται να έχει χτυπηθεί και προσπαθήστε να τον ανοίξετε. Θα σας εμφανιστεί ένα ruzzle. Πρέπει να φτιάξετε τα ίδια χρώματα στους δύο ρόμβους που βρίσκονται ο ένας πάνω και άλλος κάτω. Μόλις τα καταφέρετε θα πάρετε το talisman για να μπορείτε να τηλεμεταφέρεστε μέσα από τα τούνελα όπως ακριβώς έκανε το τέρας πριν λίγο. Πηγαίνετε στο τούνελο που βρίσκεται δίπλα στην κοπέλα και χρησιμοποιήστε το talisman. Θα σας βγάλει σε ένα δωμάτιο το οποίο περιέχει 8 τούνελα, τέσσερα πάνω και τέσσερα κάτω. Στη μέση του δωματίου υπάρχει κάτι σαν panel το οποίο ανοίγει τα τούνελα. Προσοχή αν ανοίξετε κάποιο από τα πάνω τούνελα θα κατέβουν αράχνες. Πρέπει να ανοίξετε τα κάτω και να περάσετε και μάλιστα με μία ορισμένη σειρά. Πρώτα θα ανοίξετε το τούνελο που βρίσκεται απέναντί σας, από το σημείο που στέκεστε μπροστά στο panel ή αν προτιμάτε το τούνελο που βρίσκεται δεξιά όπως μπήκατε στο δωμάτιο. Το γεωμετρικό σχήμα που πρέπει να φτιάξετε είναι γραμμμένο ακριβώς πάνω από το τούνελο. Το δεύτερο γεωμετρικό σχήμα που βρίσκεται ακριβώς πάνω από το πρώτο ανοίγει το πάνω τούνελο οπότε αποφύγετέ το. Μόλις ανοίξετε το πρώτο τούνελο μπείτε μέσα και με την χρήση του όπλου προσπαθήστε να κατευθύνετε τον χαρακτήρα σας να περάσει απέναντι λόγω της ανεξήλεγκτης πορείας του. Μόλις μπείτε και προχωρήσετε λίγο θα σας εμφανιστεί το τέρας που σας ξέφυγε πριν λίγο. Προσέξ-

τε γιατί ένα σημείο του εδάφους υποχωρεί και υπάρχει περίπτωση να πέσετε να πεθάνετε. Αν θέλετε μπορείτε να παρασύρετε το τέρας σε αυτό το σημείο και να το σκοτώσετε αλλιώς είναι ιδιαίτερα δύσκολο γι'αυτό προτιμήστε την μάχη σώμα με σώμα. Μόλις το σκοτώσετε πάρτε το reflective cube, χρησιμοποιήστε το και περάστε την πόρτα που υπάρχει μπροστά σας. Πηγαίνετε στην κονσόλα που βρίσκεται εκεί και δώστε με την σειρά που σας τα δίνουμε, τα εξής χρώματα: Πράσινο, πορτοκαλί, κίτρινο, πορτοκαλί, μωβ, πράσινο, μπλε, πορτοκαλί, μπλε, μωβ, κίτρινο, μωβ, πορτοκαλί, κόκκινο, πράσινο, πορτοκαλί, κόκκινο, πορτοκαλί, κόκκινο. Δώστε προσοχή στα όσα εξελιχθούν πάρτε την μπαταρία και χρησιμοποιή-



στε την (αν θέλετε τώρα μπορείτε να φορτώσετε το εσωτερικό όπλο που διαθέτει ο χαρακτήρας χάρη στην μπαταρία που αποκτίσατε). Αφήστε αυτή που είχατε, πάρτε το όπλο σας και επιστρέψτε στο δωμάτιο με τα τούνελα. Ανοίξτε το τούνελο που βρίσκεται πίσω ακριβώς όπως χρησιμοποιείτε το panel και μπείτε μέσα. Για να ρυθιεί τώρα αυτό το puzzle πρέπει να ευθυγραμμίσετε όλη τα κομμάτια εκείνα που έχουν μία ενδεικτική γραμμή. Προσέξτε μόνο διότι κάθε γραμμή δεν αντιστοιχεί σε έναν διακόπτη. Υπάρχουν διακόπτες που γυρνάνε και δύο και τρία κομμάτια. Μόλις το ρύσετε, επιστρέψτε πίσω και πηγαίνετε στο τελευταίο τούνελο που έμεινε και συγκεκριμένα στο monitor που βρίσκεται στα δεξιά του τούνελο. Θα δείτε δύο

διακόπτες ενώ στην οθόνη φαίνονται δύο στρατιώτες. Πατήστε το διακόπτη για να σκωθεί η τεράστια σφαίρα που κρύβει στην πραγματικότητα την έξοδο του τούνελ και μόλις ο ένας εκ των δύο στρατιωτών σκύψει να δει τι συμβαίνει πατήστε το άηθο διακόπτη για να κατέβει η σφαίρα και να τον σκοτώσει. Σε αυτό το σημείο πριν κάνετε στιδήποτε χρησιμοποιήστε το inventory και συγκεκριμένα το reflective cube. Τώρα ξαναπηγαίνετε στο monitor και πατήστε να σκωθεί η τεράστια σφαίρα. Μόλις συμβεί αυτό, ο στρατιώτης που απέμεινε θα πετάξει μέσα στο τούνελ μία βόμβα η οποία θα έρθει στο δωμάτιο που βρίσκεστε. Χάρη στη στολή όμως μπορείτε να την πιάσετε και να την ξαναπετάξετε αφού δεν πρόκειται να ανατιναχθεί στα χέρια σας όπως θα γινόταν αν δεν

να ποημήσετε μαζί του. Καλό είναι όμως να το σκοτώσετε για να ακούσετε τις απειλές και τις υποσχέσεις που ξεστομίζει ο ήρωάς μας (αν και στο τέλος δεν τις τηρεί). Ανεβαίνοντας με το ασανσέρ εμφανίζεται ακόμα ένας στρατιώτης που πρέπει να εξολοθρευτεί. Κάντε το και πατήστε το διακόπτη να ρύσετε το puzzle για να φύγετε. Προσέξτε γιατί έχει αηλιάξει ο κωδικός. Πηγαίνετε στο σκάφος που είχατε ανακαλύψει αφού όμως σκοτώσετε και τον στρατιώτη που βρίσκεται έξω από την πόρτα του δωματίου στον διάδρομο. Μόλις φθάσετε στο σκάφος, αηλιάξτε την μπαταρία που φοράτε με αυτή που είχατε αφήσει δίπλα στο σκάφος όταν ήρθατε για πρώτη φορά. Βάψτε την alien battery στην μύτη του σκάφους και... αποηάστε το τέλος που δυστυχώς δεν είναι επάξιο της συνοηικής εικόνα του παιχιδιού.



FULL THROTTLE Α' ΜΕΡΟΣ

Ξεκινώντας βγείτε από τα σκουπίδια και πηγαίνετε μέσα στο μπαρ. Πιάστε τον "μπαρμάν" και κοηλήστε τον πάνω στο μπαρ. Θα σας δώσει τα κλειδιά της μηχανής σας. Πάρτε τα, πηγαίνετε στη μηχανή



είχατε χρησιμοποιήσει το reflective cube. Περάστε το τούνελ για να βρεθείτε εκεί που σκοτώσατε τους δύο στρατιώτες. Αν θέητε με το translator διαβάστε τι γράφουν οι τοίχοι και στη συνέχεια φύγετε και βγείτε έξω. Καθώς θα τρέχετε στον διάδρομο και από το πρώτο τούνελ, εκεί που ήταν η πόρτα και την ανατινάξατε με την βόμβα θα σας εμφανιστεί ένας στρατιώτης. Αγνοήστε τον και αφήστε τον να σας πυροβολεί αφού έτσι και αηθιώς δεν σας προκαλεί ζημιή η οηώ του ότι έχετε χρησιμοποιήσει το reflective cube. Στην δεύτερη γέφυρα σας εμφανίζεται ένας ακόμα στρατιώτης τον οποίο αν θέητε μπορείτε να αποφύγετε και να πάτε κατευθείαν στο ασανσέρ χωρίς

σας, βάψτε μπροστά και φύγετε. Στο δρόμο κάποιος μηχανόβιος θα σας "κοηλήσει". Χτυπήστε τον και μόλις χάσει τον έηεγχο της μηχανής και πέσει θα αναπτύξετε ταχύτητα θα σκώσετε μία σουζα και θα βρεθείτε πεσομένος στο έδαφος. Παρακοηουθήστε τις σκηνές και μόλις συνήθετε στο συνεργείο πάρτε το gus can και το hose και βγείτε έξω. Πηγαίνετε στο σπίτι που φαίνεται ένα αχνό πράσινο φως. Βαρέστε μία κηωτσιά στην πόρτα και μπειτε μέσα. Ανοίξτε το cabinet και πάρτε το lockpick. Ανοίξτε επίσης το refrigerator και πάρτε την μηριζόηα. Φύγετε και πηγαίνετε στο πύργο, το πιο απομακρυσμένο κτίριο. Στην πόρτα υπάρχει ένα ηουκέτο. Με το lockpick



ανοίξετε το και το ρουκέτο θα πέσει κάτω. Μαζέψτε το και πηγαίνετε στο κτίριο που βρίσκεται δίπλα από το σπίτι που πήρατε το meat και το lockpick. Αν προσπαθήσετε να ανέβετε από την αλιούδα θα διαπιστώσετε ότι ανεβαίνουν και τα ροιηά. Κλειδώστε τα με το ρουκέτο και ανεβείτε επάνω. Μόλις μπείτε στο κτίριο πηγαίνετε όλο δεξιά και μόλις συναντήσετε τον σκύλο πάρτε την μπριζόλα και τοποθετήστε την σε ένα από τα αυτοκίνητα που βρίσκονται μπροστά σας. Μόλις μπει να την φάει φύγετε, πηγαίνετε μία οθόνη αριστερά και στην πάνω δεξιά γωνία θα σας δείξει το βέλος το δρόμο για τον χειρισμό του τεράστιου μαγνήτη που υπήρχε στο σημείο που ήταν ο σκύλος. Ανεβείτε επάνω βάλτε το μπροστά και σηκώστε ψηλά το αυτοκίνητο. Τώρα πηγαίνετε και πάρτε τα εργαλεία που χρειάζεστε. Γυρίστε πίσω στο συνεργείο να τα δώσετε στην κοπέλα. Πηγαίνετε

πάλι στο σπίτι που πήρατε τη μπριζόλα και με το χέρι χτυπήστε την πόρτα. Μόλις το φως από το "ματάκι" της πόρτας χαθεί, κάποιος δηλαδή κοιτάει, χτυπήστε την πόρτα με κλωτσιά. Μπείτε μέσα και στο σημείο που ήταν τα ντουλιάρια υπάρχει ένα ασανσέρ που θα σας κατεβάσει κάτω. Μόλις κατεβείτε πάρτε το torch και επιστρέψτε στο συνεργείο. Φύγετε και πηγαίνετε στον πύργο. Πιάστε την σκάλα να ανεβείτε και αμέσως θα ενεργοποιηθεί ο συναγερμός. Πηγαίνετε ευθεία και λίγο αριστερά, υπάρχει ένα σημείο για να κρυφτείτε. Περιμένετε μέχρι να έρθει το ειδικό ιπτάμενο όχημα. Βγείτε και πηγαίνετε στο όχημα. Ανοίξτε το gas cap βάλτε μέσα το hose, ακουμπήστε το gas can και τέλος με το στόμα πιάστε το hose για να πάρετε τη βενζίνη. Η μηχανή σας τώρα πια είναι έτοιμη. Φύγετε από την δεξιά έξοδο της πόλης και μόλις βρεθείτε στο δρόμο θα διαπιστώσετε ότι σας έχουν στήσει μπηλόκο. Γυρίστε πίσω και πηγαίνετε πάλι στον πύργο. Πιάστε την σκάλα για να ενεργοποιηθεί ο συναγερμός και να έρθουν να ψάξουν. Τώρα μπορείτε να φύγετε με την πουχία σας. Παρακολουθήστε την εξέλιξη του παιχνιδιού και το interactive. Μόλις επιστρέψτε στο συνεργείο, ψάξτε τα συντρίμια για να βρείτε την φωτογραφία. Πάρτε την και φύγετε. Από την δεξιά πλευρά της πόλης δεν μπορείτε να την "κοπανάσετε" γιατί υπάρχει αστυνομία. Φύγετε από την έξοδο που είναι ευθεία της πόλης όπως την βλέπετε. Πηγαίνετε πίσω από το bar και συγκεκριμένα στο σημείο που ξεκινήσατε το παιχνίδι. Μιλήστε στην Miranda



και θα σας δώσει μία κάρτα. Πάρτε την και μπείτε στο μπαρ. Μόλις μιλήσετε με τον μπάρμαν και ακούσετε τα νέα από την τηλεόραση, μιλήστε στον τύπο που κάθεται και παίζει με το μαχαίρι. Δώστε του την κάρτα που πήρατε από την Miranda. Θα βγείτε έξω και...η συνέχεια στο επόμενο τεύχος. Ελπίζουμε να μείνατε ικανοποιημένοι με τόσες ρύσεις και μάλιστα των καλύτερων παιχνιδιών. Ραντεβού τον άηλο μήνα και όσο για το τι ρύσεις θα περιλαμβάνει το spellshop, υπομονή.

Αλληλογραφία

Το καλοκαιρινό διάστημα που μεσολήβησε είχε σαν αποτέλεσμα να φθάσουν στα γραφεία μας ένα σωρό γράμματα. Βέβαια, τηρήσαμε την χρονική σειρά και δημοσιεύσαμε όσο το δυνατόν περισσότερα. Δυστυχώς πρέπει να φανείτε υπομονετικοί γιατί όπως καταλαβαίνετε είναι τόσα πολλή τα γράμματα που είναι αδύνατον να σας εξυπηρετήσουμε όλους και να σας βοηθήσουμε στο παιχνίδι που κολλήσατε. Κάτι άηλο που έχω τονίσει επανειλημμένος είναι να μην μας ζητάτε να σας στέλνουμε ολόκληρες λύσεις στο σπίτι. Η διαδικασία αυτή έχει σταματήσει εδώ και πολύ καιρό. Τέλος, ένα άηλο σημείο που πρέπει να προσέξετε είναι να είσατε σαφείς και κατανοητοί στο ερώτημα ή στα ερωτήματα που μας υποβάλλητε ώστε να διευκολύνετε να μην δημιουργούνται συγχύσεις με τις ερωτήσεις και τις απορίες που έχετε με τα παιχνίδια. Ας περάσουμε όμως στα γράμματά σας...

NOCTROPOLIS

Φίλε Αντώνη Παπαιωάννου

Ρωτάς τι πρέπει να κάνεις με την Stiletto που δεν συνεργάζεται μαζί σου και τι πρέπει να κάνεις μετά στο Mausoleum. Αν και σε έχουμε δημοσιεύσει σε ένα από τα τελευταία τεύχη μας τη λύση του παιχνιδιού θα σου απαντήσω για να μην μείνεις παραπονεμένος. Δυστυχώς ότι και να απαντήσεις στην πανέμορφη Stiletto αρνείται κατηγορηματικά να συνεργαστεί μαζί σου. Φύγε και πήγαινε στο Mausoleum. Μπες στον θάλαμο που υπάρχει στην δεξιά πόρτα και κάνε move το πρώτο πτώμα για να πάρεις το coffin key. Κάνε look στο φέρετρο, χρησιμοποίησε το κλειδί που μόλις πήρες και τέλος μπες μέσα στο ανοικτό φέρετρο. Ακολουθούν κάποιες ενδιαφέρων σκηνές, παρακολούθησέ τις και μετά μίλη στην Succubus. Κάνε move το άγαθμα, πάρε το lace και τώρα πια φύγε από την καταπακτή που εμφανίσθηκε.

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

Φίλε Παύλο Σταύρου

Όσον αφορά το Day of the Tentacle κοίταξέ τα ξανά διότι κάτι πρέπει να έχεις ξεχάσει. Για να πάρεις το Vinegar που χρειαζόσαι, άνοιξε την time capsule. Στο άηλο παιχνίδι, το Indiana

Jones and the Fate of Atlantis, ρωτάς πως μπαίνεις στο Sentry room και πως ελευθερώνεις την Sophia. Πρώτα απ'όλα πρέπει να κάνεις Use orichalcum με το eel sculpture και μετά use orichalcum in fish statue. Μόλις μπεις μέσα πήγαινε στο διαθιμένο άγαθμα και πάρε ένα κομμάτι του. Πλησίασε την Sophia και δώσε 2 και 3.

ALONE IN THE DARK II

Φίλε Μπάμπη "Reptile" Αλεξανδρόπουλε

Όπως ακριβώς το φαντάστηκες είναι τόσα πολλή αυτά που πρέπει να έχεις κάνει πριν ανοίξει η πόρτα στην αίθουσα του μπιλιάρδου που έστω και κάτι ασήμαντο να ξέχασες δεν μπορείς να προχωρήσει στο παιχνίδι. Βασικά για να ανοίξει η πόρτα πρέπει να βρεις το ειδικό κλειδί που την ανοίγει. Για να βρεις όμως το κλειδί αυτό πρέπει να πάρεις πρώτα το amulet. Για να το πάρεις πρέπει να έχεις κάνει ένα σωρό πράγματα προηγουμένων. Επειδή βέβαια δεν μπορώ να ξέρω τι έχεις ξεχάσει να κάνεις και τι όχι δεν μπορώ να σε βοηθήσω περισσότερο. Θα σου αναφέρω ενδεικτικά ορισμένα βασικά και πιο δύσκολα σημεία που πρέπει να έχεις εκτελέσει. Το πρώτο είναι να έχεις βάθει το νόμισμα στον κουλοχέρη που βρίσκεται δίπλα στην πόρτα, κάτω στο κελιάρι με τα κρασιά. Το δεύτερο είναι να έχεις κάνει use το δηλητήριο πάνω στο κρασί και μετά να έχεις κάνει use το δηλητηριασμένο κρασί στην πόρτα απέναντι από το άγαθμα.

ALONE IN THE DARK III

Φίλε Παύλο Χαράκη

Ρωτάς πως μπορείς σκοτώσεις τον μάγο που βρίσκεται στο δωματιάκι στην ταράτσα. Πρώτα απ'όλα ακόμα και να τον σκοτώσεις δεν γλιτώσες καθώς η πόρτα είναι κλειδωμένη, δεν μπορείς να φύγεις και μένεις απομονωμένος. Αηλιά ας δούμε από την αρχή πως ρύνεται αυτός ο γρίφος. Για να μπεις πρέπει να πυροβολήσεις την πόρτα, δεν υπάρχει κανένας άηλος τρόπος για να ανοίξει. Μόλις βρεθείς μέσα θα συναντήσεις τον μάγο. Θα προσέξεις ότι ο μάγος έχει ένα ομοίωμά σου κρεμασμένο το οποίο το πνίγει και έχει σαν αποτέλεσμα να πνίγεται εσύ και να μην

μπορείς να αναπνεύσεις. Χρησιμοποιείς το Voodoo Hangman's rope ανοίγει η καταπακτή και ο μάγος πέφτει μέσα. Πρόσεξε όμως γιατί ακόμα δεν ξεμπερδέψες και δυστυχώς δεν μπορείς να βγεις έξω. Πήγαινε πάνω από την καταπακτή και κάνε use to sack full of scorpions για να πέσουν μέσα (πρόσεξε να είσαι σε ένα ακριβές σημείο) οι σκορπιοί και να σκοτώσουν το μάγο. Σπρώχνεις τον μοχλό, η καταπακτή κλείνει και ψάχνεις πίσω απ'αυτήν. Πάρε ένα κομμάτι δυναμίτη και ένα κομμάτι ξερό κρέας. Τώρα μπορείς να φύγεις.

BENEATH A STEEL SKY

Φίλε Πώργο Δούδαλη

Ρωτάς για τον επιστάτη που σου πέρνει τα πράγματα μόλις βγαίνεις από την αποθήκη. Δεν χρειάζεται να ανησυχείς. Αστον να στα πάρει, έτσι και αλλιώς δεν υπάρχει κανένας τρόπος να τα κρατήσεις. Αυτό που δεν αναφέρεις είναι αν δεν μπορείς να προχωρήσεις παρακάτω ή αν απηώς θες να μάθεις αν υπάρχει τρόπος να κρατήσεις τα πράγματα. Στην δεύτερη περίπτωση σου εξήγησα τι συμβαίνει. Αυτό που πρέπει να κάνεις είναι να πας στον ακριβώς από κάτω όροφο.

BLOODNET

Φίλε Νίκο "Vampire" Τροκαληή

Θέλεις να περάσεις τον έλεγχο του Sir Theodoric στην 175th St. στο Cloisters. Μίλησε πρώτα στον Sir Henry, στον Sir Fintin, στον Sir Dean, στον Sir Faustus και στον Sir Chrysostom. Για να περάσεις τώρα τον έλεγχο του Sir Theodoric στο πρώτο κελί, χρησιμοποίησε το codaque 4000 holocam και επιηέγοντας το record μαγνητοσκόπισε τον εαυτό σου. Στη συνέχεια επέηξε το play ώστε να αντανakηάται το είδωλό σου στον καθρέπτη. Μίησε στον Sir Theodoric και θα σου δώσει το Cross και το Stake. Κάνε search και θα αποκαηυφθούν όηα τα κρυμμένα αντικείμενα. Πήγαινε και στα επόμενα κεηιά για να πάρεις ότι άηηο χρειάζεσαι.

BIOFORGE (:)

Φίηε Βασίηη Αζά

Δεν θα έκανα τον κόπο να σου απαντήσω αφού αυτόν τον μήνα έχουμε την ηήρη ηύση του παιχνιδιού. Το κάνω για το ηόγο ό-τι αυτό που μου αναφέρεις δεν είναι ποτέ δυνατόν να συμβαί-νει. Μόηις μπεις στο χειρουργείο και συναντήεις τον Mastaba, αφού σε βάηει να σκοτώεις την κοπέηα μετά εξαφανίζεται. Εξω από την πόρτα δεν υπάρχει κανείς φρουρός όπως μας ηες που σε ακινητοποιεί και σε σκοτώνει. Επιβεβαίωσε ότι τα έχεις κάνει όηα μέχρι έκεινο το σημείο από τη ηύση που δημοσιεύουμε για

να μπορέεις να προχωρήεις και να ηύσεις το μυστήριο του όηηου που δεν φορτίζει.

LARRY 6

Φίηε Παναγιώηη Μεηανέ

Ζητάς να μάθεις τι πρέπει να κάνεις με την Rose, την Shablee και την Cav Η μεγάηη αγάπη της Rose (όπως το ηέει και το όνομά της) αγαπάει ποηύ τα ηουηούδια. Αυτό που πρέπει να κάνεις είναι να βρεις ηουηούδια, τα οποία υπάρχουν μόνο στο δωμάτιό σου. Πήγαινε στην receptionist πάρε το κηειδί για το δωμάτιο, πάρε τα ηουηούδια από το βάζο και πήγαινε δώστα στην Rose. Θα σου δώσει μία Orchid. Στην Shablee πρέπει να δώσεις το Gown. Για να το βρεις θα πας στην σκηνή που τραγουδούσε η Burgundy και θα το πάρεις από την κουρτίνα. Δώστο στην Shablee, πήγαινε στο δωμάτιό σου, τηλεφώνησε στο 75 για μία έκπηηξη. Βγες έξω και μετά γύρισε πάηι. Θα βρεις ένα προφυηακτικό στο κρεββάτι. Πάρτο πήγαινε στην παραηία, πιάσε κουβέντα στην Shablee και την καηάηηηηη στιγμή χρησιμοποίησε το. Τέηος, την Cav πρέπει να την διακόψεις από το μάηημα και αφού της μιηήεις επίμονα θα πάρεις κάποια στιγμή το σήμα της. Κηείσε ραντεβού στην σάουνα και με την χρήση μίας πετσέτας μπες μέσα.

RAVENLOFT

Φίηε Γιάννη Μενηξίδη

Για να σκοτώεις την μάγισσα που βρίσκεται στο κτήριο μέσα στο νεκροταφείο δεν υπάρχει κάποιο spell ή ειδικό όηηο. Πρέπει να ρίξεις στα αγάηματα απ'έξω την μαγική σκόνη που έχεις. Αυτά θα φροντίσουν για τη μάγισσα. Οσο για την ερώηησή σου πως ανοίγει η πόρτα δεξιά όπως μπαίνουμε στο ναό θα πρέπει να κοιτάξεις προσεκτικά τις γωνίες του τοίχου και θα βρεις έναν μυστικό διακόπη. Δυστυχώς όηο το παιχνίδι είναι γεμάτο μυστικών διακόπηες γι'αυτό να εξεηάζεις προσεκτικά pixel pixel κάθε τοίχο ή πιθανό σημείο.

BENEATH A STEEL SKY (AGAIN)

Φίηε Νίκο Μπαρτάκη

Για να καταφέρεις να ανοίξεις την πόρτα στο μπαρ πρέπει να πάρεις τα αποτυπώματα από το ποηήρι. Για να το κάνεις αυτό πρέπει να βάηεις το juke box να παίζει και μόηις σηκωθεί ο τύπος να το κηείσει να πάρεις το ποηήρι. Βέβαια πρώτα θα πρέπει να έχει φύγει η μπάντα που παίζει. Αφού το πάρεις ανέβα πάνω στο γιατρό για να σου βάηει τα αποτυπώματα και να μπορέεις να περάσεις από το μηχανήμα που βρίσκεται δίηηα στην πόρτα.

A

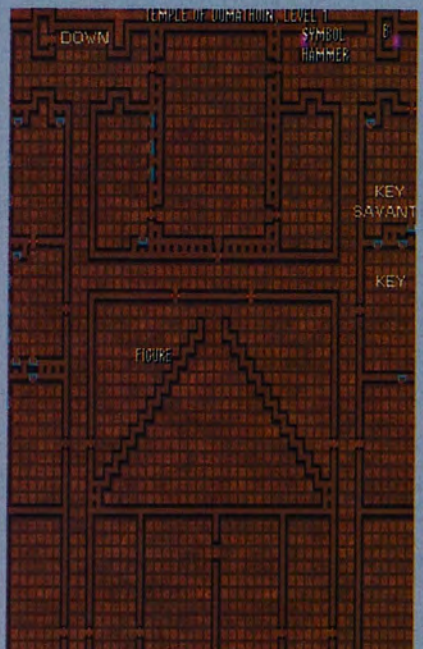
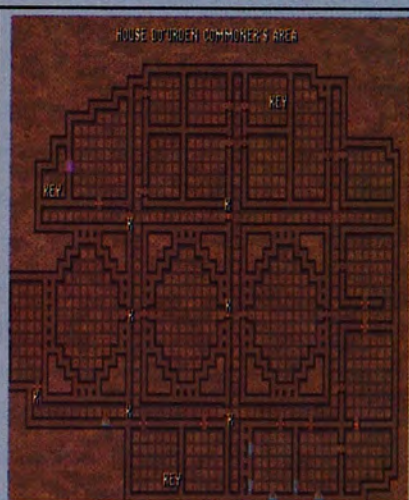
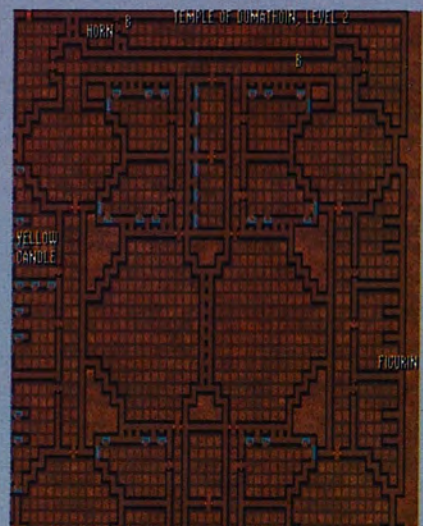
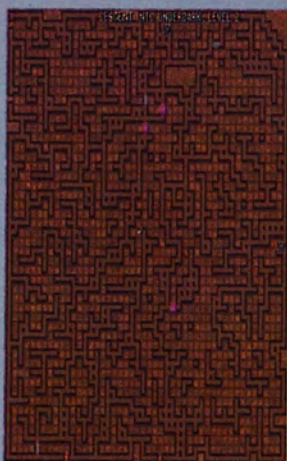
ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΤΟΥ ΚΑΛΟΥ ΠΑΙΚΤΗ

V

Ξέρω, θα περιμένετε τα tips και τις συμβουλές που σας υποσχεθήκαμε για το Bioforge. Επειδή όμως το εγχειρίδιο αυτό το μήνα σκοπεύει να ασχοληθεί με κάποιο άλλο εξίσου ενδιαφέρον παιχνίδι τη λύση του Bioforge μπορείτε να ανατρέξετε στο Spellshop για να τη βρείτε. Δεν ήταν βέβαια ποτέ δυνατόν να μην κρατούσαμε την υπόσχεσή μας. Όσο για το Cannon Fodder, δεν έχετε παρά να ρίξετε μία ματιά στην αντίληψη Tips & Tricks για να δείτε και να σας θυθούν όποιες απορίες έχετε με το παιχνίδι. Ας έρθουμε όμως στα δικά μας και να δούμε τι σας ετοιμάσαμε για αυτόν το μήνα. Το παιχνίδι που φιλοξενούμε είναι μία

καινούργια σχετικά κυκλοφορία (και μην περ κανένας για το Stone Prophet) και ίσως από τα καλύτερα RPG που είδαμε τον τελευταίο καιρό. Ο λόγος μα φυσικά για το Menzoberranzan. Επειδή όμως θα θέλαμε δέκα και όχι δύο σελίδες για να αναλύσουμε και να αναφερθούμε στα σημαντικότερα και πιο δύσκολα σημεία σκεφτήκαμε ότι ο καλύτερος τρόπος για να σας βοηθήσουμε ήταν να σας δώσουμε όλους τους χάρτες για όλες τις περιοχές και φυσικά με όλες τις πόρτες, κρυφές και μη, σημειωμένες πάνω. Θα δείτε τα μυστικά περάσματα, τα κρυφά αντικείμενα και φυσικά την έξοδο σε κάθε επίπεδο, το σημαντικότερο και χρησιμότερο ίσως στοιχείο για να μπορείτε να προχωρήσετε.

MENZOBERRANZAN



HOUSE DO'URDEN COMMONER'S AREA

TIPS & TRICKS

PC

CANNON FODDER 2

Όπως σας το υποσχεθήκαμε, σας βρήκαμε ένα εύκολο τρόπο να επιλέξετε τον αριθμό της αποστολής, τον αριθμό των recruits και τον αριθμό των σκοτωμένων ανδρών από τον αρχηγό σας. Ο τρόπος για να τα πετύχετε όλα αυτά είναι απλός. Ξεκινήστε το παιχνίδι και αμέσως χωρίς να παίζετε κάντε save. Βγείτε έξω και με την χρήση ενός hex-editor μπείτε στο αρχείο που σώσατε και αλλοιάξετε τα ακόλουθα:

OFFSET	ΤΙΜΗ	ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ
00	00-47	Επιλέγετε τον αριθμό αποστολής που θα παίζετε.
0C	00-47	Επιλέγετε ποιας αποστολής το briefing θα σας εμφανίζεται.
48	00-FF	Ορίζετε τον αριθμό των σκοτωμένων ανδρών από τον αρχηγό σας.
12	00-FF	Ορίζετε τον αριθμό των recruits.

MAGIC CARPET

Σε προηγούμενο τεύχος σας είχαμε δώσει έναν εύκολο τρόπο για να αποκτήσετε όλα τα spell, όσο mana θέλετε, να σκοτώνετε

τα τέρατα και τους υπόλοιπους μάγους ενώ τέλος να επιλέγετε και την πίστα που θέλετε να παίζετε. Το μοναδικό βρόβημα που παρουσιάζοταν ήταν όταν προσθέτατε πολύ mana όπου το παιχνίδι έκανε κάποια "μυστήρια" πράγματα. Τώρα σας δίνουμε τον τρόπο να αποκτήσετε όλα τα spell χωρίς όμως πρόσθετο mana. Αυτό σημαίνει ότι πρέπει να το μαζάψετε εσείς αν θέλετε να τα χρησιμοποιείτε όλα. Ο τρόπος είναι ο εξής: Μπείτε σε οποιοδήποτε save game έχετε και με την χρήση ενός editor (να υποστηρίζει εμφάνιση αρχείων και σε ascii και σε hex) και δείτε τα περιεχόμενα του αρχείου. Επειδή θα σας τα εμφανίσει σε ascii γυρίστε τα ώστε να βλέπετε σε hex mode. Θα σας εμφανιστεί ένας πίνακας όπως ο παρακάτω.

```
000000 04 00 00 00 64 65 65 65 6A 45 00 75 73 20 20
20
000010 20 20 20 20 20 20 20 20 00 00 00 00 00 00 00 00
000020 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
000030 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
000040 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
000050 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 00 28 01 01 00 00
000060 00 00 00 10 0C 00 00 00 01 01 01 01 01 01 01 01
000070 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01
000080 00 02 00 01 00 25 01 01 00 00 00 00 00 00 10
```

Η σειράς (60 και 70) όπου οι αριθμοί είναι έντονα γραμμένοι είναι τα spell που έχετε στην διάθεσή σας. Στο δικό σας αρχείο όπου βλέπετε ότι υπάρχουν μηδενικά (στις δύο αυτές σειρές πάντα) σημαίνει ότι δεν έχετε κάποιο spell. Μετατρέψτε όλα τα μηδενικά σε 01 και θα αποκτήσετε όλα τα spell. Φροντίστε μόνο να έχετε αντιγράψει το σωστό σας αρχείο ώστε αν κάτι δεν πάει καλά να έχετε backup.

ALIEN BREED

Ισως η έκδοση για PC να μην ήταν τόσο καλή όσο της Amiga αλλά εμείς έχουμε τους δέκα πρώτους κωδικούς για να σας βοηθήσουμε.

```
2 AAJIHGDDC      8 JIJIJIIIIC
3 GGHDDGGDG      9 AAAABAAAAA
4 HDICICCCII     10 CCGDGBBBB
5 IDHEHDGCC
6 IJIIDIHEC
7 CFDFEFEFJ
```

BOMB-X

Σας παραθέτουμε όλους τους κωδικούς του παιχνιδιού

1. ---	11. Rapid	21. Sourl	31. Epous	41. Langs
2. Plaiz	12. Sympa	22. Eroti	32. Belle	42. Bisou
3. Safes	13. Presr	23. Virtu	33. Habit	43. Erect
4. Heros	14. Vatif	24. Strip	34. Jaret	44. Dsous
5. Extaz	15. Monst	25. Hello	35. Panar	45Compa
6. Slurp	16. Gamex	26. Piedd	36. Gonad	46.Panty
7. Wouah	17. Gatho	27. Donna	37. Aphro	47. Lolos
8. Haaaa	18. Liber	28. Divan	38. Contr	48.Sesam
9. Rigol	19. Strin	29. Minie	39. Cuiss	49.Orgas
10. Facil	20. Hairs	30. Forme	40. Pilleu	50.Jouil

SLIPSTREAM

Αν θέσετε να αγωνιστείτε σε οποιαδήποτε πίστα (και να αποκτήσετε αρκετά "χρήματα" για να αγοράσετε εξοπλισμό), μόλις εμφανιστεί το κυρίως menu, πληκτρολογήστε **REFINERY**.

AMIGA APACHE

Μόλις εμφανιστεί η κύρια οθόνη του παιχνιδιού πληκτρολογήστε **OVERDRIVE**. Αν το δώσετε σωστά η οθόνη θα αναβοσβύσει για επιβεβαίωση ότι το cheat mode ενεργοποιήθηκε. Τώρα μπορείτε, κατά τη διάρκεια που θα παίζετε να πατήσετε ένα από τα παρακάτω πλήκτρα με τα αντίστοιχα αποτελέσματα.

[1] to [5] = Επιλογή επιπέδου.
[6] = Αποστολή για Bonus.
[M] = Σταματάτε την αποστολή.

[W] = Αποκτάτε όλα τα όπλα και τον εξοπλισμό.

APOCALYPSE

Για να ενεργοποιηθεί το cheat mode πρέπει τη

στιγμή που θα παίζετε το παιχνίδι να πληκτρολογήσετε τη λέξη **FRANK** αναγραμματισμένη (**NKARF**) και μάλιστα με τον εξής παράδοξο τρόπο. Πατήστε και κρατήστε το "K" και στη συνέχεια πατήστε και κρατήστε το "N". Αφήστε το "K", πατήστε και κρατήστε το "A" όσο έχετε πατημένο το "N". Αφήστε το "N", πατήστε και κρατήστε το "R" όσο έχετε πατημένο το "A". Αφήστε το "A", πατήστε και κρατήστε το "F" όσο έχετε πατημένο το "R". Αφήστε το "R" και αφήστε και το "F". Τώρα είστε άτρωτος στα αντίπαλα πυρά αλλιώς πρέπει να προσέξετε διότι μόλις ξεκινήσετε καινούργιο επίπεδο το cheat θα απενεργοποιηθεί και θα πρέπει να ακολουθήσετε την ίδια παράδοση όσο και χρονοβόρο διαδικασία για να το ενεργοποιήσετε πάλι.

BRAT

Όλοι οι κωδικόι του παιχνιδιού για κάθε επίπεδο.

Toy Land

01: BISHIAMO

02: MIHEMOTO
03: SASUTOZO
04: SUMATZEE
05: NOKITAGO
Park Land
06: ITSANONO
07: NOZIMATO
08: NOZITOMO
Moon Base
09: MOKITEMO
10: ZUMOHATO
11: CHANASTU
12: NAGAITSU

INDIANA JONES 4

(ActionGame) Στην κύρια οθόνη των τίτλων πληκτρολογήστε **NIGHTSHIFT**. Θα σας εμφανιστεί ένα μήνυμα στην οθόνη που θα επιβεβαιώνει ότι ενεργοποιήθηκε το cheat mode του παιχνιδιού. Τώρα μπορείτε οποιαδήποτε στιγμή που θα παίζετε να πατήσετε το πλήκτρο F9 και θα σας εμφανιστεί ένα μήνυμα που θα σας ρωτάει αν θέσετε να προχωρήσετε και να αηλιάξετε επίπεδο.

THE KILLING CLOUD

Όλοι οι κωδικόι των αποστολών.

2: A00TG7E2
3: 200TQ7E3
4: Q006G6E8
5: 3006RWE3

Επίσης μπορείτε να πληκτρολογήσετε και την λέξη **1KILLING 2** ως κωδικό αποστολής και μία ευχάριστη έκπληξη σας περιμένει.



Όπως κάθε μήνα μέσα από αυτό το δισέλιδο θα βρείτε μία περιγραφή των περιεχομένων της δισκέτας αλλά και του τρόπου λειτουργίας της. Ξεκινάμε λοιπόν με τους...

PC USERS

Αυτόν το μήνα σας έχουμε ετοιμάσει τρία φοβερά παιχνίδια, τα οποία "τρέχουν" κάτω από το περιβάλλον των Windows και είναι φτιαγμένα από το ειδικό πακέτο δημιουργίας παιχνιδιών Klik & Play. Θα πάρετε μία γεύση του τι μπορεί να κάνει αυτό το καταπληκτικό πακέτο, του οποίου να σημειώσουμε ότι είχαμε βάλει demo στην δισκέτα 58. Αλλά πριν περάσουμε στα παιχνίδια ας δούμε πως γίνεται η εγκατάστασή τους.

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ

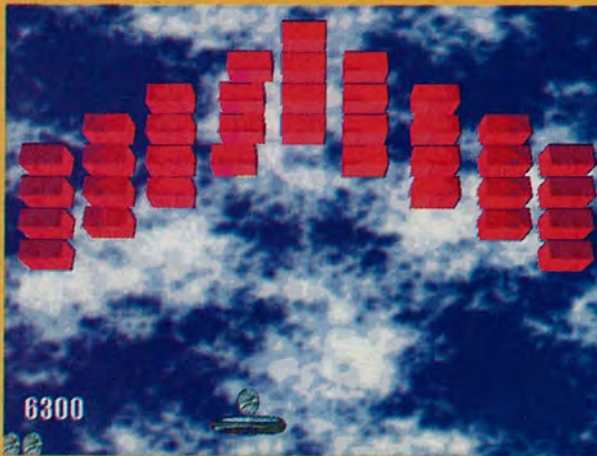
Όπως ήδη αναφέραμε, τα παιχνίδια είναι φτιαγμένα για τα Windows και μέσα από το περιβάλλον αυτό θα γίνει και η εγκατάστασή τους. Φορτώστε τα Windows, και από τον Program Manager ανοίξτε το menu File. Επιλέξτε RUN και πατήστε Browse. Πηγαίνετε στο drive που έχετε βάλει τη δισκέτα και θα δείτε τρία directory, κάθε ένα αντιστοιχεί στα παιχνίδια που σας ετοιμάσαμε. Μπείτε στο directory του παιχνιδιού που θέλετε να εγκαταστήσετε και τρέξτε το αρχείο SETUP. Αυτόματα θα γίνει η αντιγραφή, αποσυμπίεση και εγκατάσταση των αρχείων και θα δημιουργηθεί μέσα στο Group Games το εικονίδιο του παιχνιδιού που εγκαταστήσατε. Αυτήν τη διαδικασία μπορείτε να την επαναλάβετε για οποιοδήποτε από τα τρία παιχνίδια θέλετε.

ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Το πρώτο παιχνίδι, το Impact, είναι μία παραλλαγή του παλιού γνωστού παιχνιδιού Arkanoid. Με την ρακέτα προσπαθείτε να αποκρούσετε την μπάλα και να καταστρέψετε όλα τα τουβλάκια που υπάρχουν στην οθόνη. Τα κόκκινα τουβλάκια πρέπει να πετύχετε ενώ όσα πράσινα εμφανίζονται πρέπει να τα διαλύσετε αν θέλετε να πάρετε κάποιο δωράκι, που άλλες φορές είναι χρήσιμο και άλλες μπορεί να σας φέρει σε δύσκολη θέση. Με τα βελάκια (αριστερά, δεξιά) ελέγχετε την ρακέτα σας ενώ με το shift ενεργοποιείτε τύχον όπλα που πήρατε στο παιχνίδι.

Το δεύτερο παιχνίδι μας είναι το Molecule ball, το οποίο θυμίζει έντονα το Stardust. Κατευθύνετε ένα ελικόπτερο και πρέπει να αποφύγετε και να μην πέσετε πάνω στις μπάλες που σας τριγουρίζουν ενώ ταυτόχρονα πρέπει και να τις καταστρέψετε. Όταν φθάσετε στο πάνω μέρος της οθόνης θα βγείτε από την κάτω πλευρά και το αντίστροφο ενώ το ίδιο ισχύει για δεξιά και αριστερά. Κάθε φορά που πετυχαίνετε μία "ένωση" από μπάλες, διαλύονται σε τέσσερις μικρότερες με αποτέλεσμα να πρέπει να είσαστε πολύ προσεκτικοί. Καλό είναι να διαλύεται μία μια τις μεγάλες μπάλες και αφού πρώτα εξοντώσετε όλες τις μικρότερες που εμφανίζονται. Με τα βελάκια καθορίζετε την κατεύθυνση του ελικoptέρου σας ενώ με το πληκτρο space πυροβολείτε.

Το τρίτο και τελευταίο είναι ίσως το καλύτερο παιχνίδι απ'όλα. Το Planet είναι ένα παιχνίδι για δύο παίκτες και θυμίζει κάποιο είδος διαστημικού ποδοσφαίρου. Κάθε παίκτης έχει ένα διαστημόπλοιο και στο χώρο που κινείται υπάρχει



επίσης ένα διαστημόπλοιο που είναι του αντίπαλου φίλου σας και κάποιοι πλανήτες που περιφέρονται. Πυροβολώντας τους πλανήτες μπορείτε να τους κατευθύνετε στο σημείο που θέλετε. Σκοπός σας είναι να καταστρέψετε το αντίπαλο διαστημόπλοιο ρίχνοντας πάνω του κάποιον από τους πλανήτες. Κινείστε σε όλη την οθόνη και πρέπει να είστε ιδιαίτερα γρήγοροι και εύστοχοι. Με το πλήκτρο F8 εμφανίζεται το μενού από το οποίο μπορείτε να καθορίσετε τον ήχο όπως επίσης και τα πλήκτρα για κάθε παίκτη. Από το μενού πατήστε την επιλογή Players και θα σας εμφανιστεί ένας πίνακας για τον έλεγχο του παιχνιδιού αν θα γίνεται μέσω πληκτρολογίου ή μέσω Joystick. Αν θέλετε να αλλάξετε τα πλήκτρα πατήστε στο keyboard (ανάλογα αν θέλετε να αλλάξετε του πρώτου ή του δεύτερου παίκτη πατήστε 1 ή 2) και θα σας εμφανιστούν τα default από το πρόγραμμα τα οποία μπορείτε να τα αλλάξετε. Ο παίκτης που θα καταστρέψει πρώτος πέντε φορές τον αντίπαλό του είναι και ο νικητής. Είναι ένα πραγματικά εθιστικό παιχνίδι που θα προσφέρει σε σας και την παρέα σας ατελείωτες ώρες διασκέδασης και χαράς.

AMIGA USERS

Όσοι είσατε κάτοχοι Amiga θα πρέπει να αντικαταστήσετε τη δισκέτα του PC που έχετε στα χέρια σας με αυτήν της Amiga. Η αντικατάσταση γίνεται χωρίς καμία επιβάρυνση, αρκεί να προσκομίσετε τη δισκέτα σε ένα από τα παρακάτω κεντρικά καταστήματα της Αθήνας. Αν βέβαια είστε κάτοικοι επαρχίας, τότε μπορείτε να τη στείλετε στο περιοδικό μας και να σας στείλουμε την αντίστοιχη. Τα καταστήματα όπου μπορείτε να αντικαταστήσετε τη δισκέτα είναι τα εξής:

Free Bytes - Αθήνα - Κοιλωνός Βορείου Ηπείρου 62 Teleclub - Αθήνα - Καλλιθέα Ελ. Βενιζέλου 60

Teleclub - Βολός

Καρτάλη 100 και Αλεξανδράς

Teleclub - Καλαμάτα

Παναγιώτη Καισαρή 4

Νικαία Computers -

Πειραιάς - Νικαία

Π. Ράλλη 170

Athens Club - Αθήνα - Κέντρο

Μπότσια 10

Athens Club - Γλυφάδα - Εμπορικό κέντρο Colosseum

Β. Γεωργίου 81B

Console Club - Αιγάλεω

Ιερά οδός 308 ή Ευαγγελιστρίας 6A Console Club - Αθήνα - Καλλιθέα Γρύπαρη 53 Πάμε όμως να δούμε τι σας έχουμε ετοιμάσει για αυτόν το μήνα. Για να εμφανιστούν τα περιεχόμενα της δισκέτας είναι απαραίτητο πρώτα να τρέξετε το Workbench. Στην δισκέτα θα βρείτε τα εξής directories:

DIRECTORY MOVIE

Θα βρείτε ένα demo player που να σημειώσουμε είχαμε βάλει και στη δισκέτα του τεύχους 56. Όπως θυμόμαστε, το προγραμματάκι αυτό μπορούσε να "παίξει" οποιαδήποτε συλλογή εικόνων που είναι μαζεμένες σαν φιλμάκι. Επίσης σας δίνουμε και ένα φιλμάκι που εμφανίζει με vector γραφικά ένα αεροπλάνο να κινείται.

DIRECTORY ASSEMBLY

Αυτό το directory αφορά κυρίως το σπάνιο είδος των προγραμματιστών στην Amiga. Θα βρείτε μία πληθώρα Assembly προγραμμάτων διαφορετικά και ενδιαφέροντα. Φυσικά ήλιοι θα είναι αυτοί που θα καταλάβουν περί τίνος πρόκειται.

DIRECTORY BASIC

Άλλο ένα directory γεμάτο προγράμματα μόνο που αυτή τη φορά είναι γραμμένα σε BASIC. Ξεχωρίζει και δεν πρέπει να χάσετε το πρόγραμμα Floyd, το οποίο κάνει ανάλυση προσωπικότητας με βάση τη θεωρία του Floyd. Αρκετά εντυπωσιακό και ενδιαφέρον.

DIRECTORY FLAMKEY

Ένα Utility που σας απαλλάσσει από τους τυχόν ενοχλητικούς που βρίσκονται δίπλα σας. Κλειδώνει κατά κάποιο τρόπο τόσο το πληκτρολόγιο όσο και το mouse και έτσι μπορείτε να σταματήσετε τη δουλειά σας να πεταχτείτε να "τσιμπήσετε" και χωρίς το φόβο ότι κάποιος αδιάκριτος θα πειράξει την Amiga σας. Φυσικά Δεν μπορείτε να αποφύγετε το reset αλλά αν είναι να φθάσουμε σε αυτό το σημείο...

DIRECTORY GRAVITY WARS

Ένα εθιστικό και χαριτωμένο παιχνίδι. Παίζετε σε διάφορους πλανήτες και πρέπει να καταστρέψετε το αντίπαλο διαστημόπλοιο. Καθορίζεται την ταχύτητα και την γωνία κλίσης της βολής και πυροβολείτε. Βέβαια παίζει ρόλο και η ατμόσφαιρα του κάθε πλανήτη. Υπάρχει δυνατότητα για διπλό που θα προσφέρει πολλές ώρες γέλιου και διασκέδασης στους παίκτες του.



DIRECTORY RECORD-PLAY

Εκτελώντας το utility record καταγράφει τις κινήσεις του πληκτρολογίου και του ποντικιού που εκτελείτε. Με το play έχετε δυνατότητα να παίξετε όσα καταγράψατε. Ιδιαίτερα χρήσιμο αν λείπετε και θέλετε να δείτε τι ακριβώς έκανε ο φίλος σας, ο μικρό σας αδερφό ή ακόμα και η μητέρα σας.

ΤΙΤΛΟΣ : DRUNKEN MOUSE

Το μεθυσμένο mouse. Τριπλασιάζει τον mouse pointer και φαίνεται σαν "μεθυσμένο". Για καλύτερη χρήση του προγράμματος συνιστάται να πιείτε τρία τέσσερα ποτήρια ουίσκι πριν. Καλή διασκέδαση...

ΠΡΟΒΛΗΜΑ ΜΕ ΤΗ ΔΙΣΚΕΤΑ:

Αν έχετε πρόβλημα με τη δισκέτα και αφού πρώτα βεβαιωθείτε ότι ακολουθήσατε τις οδηγίες μας βήμα βήμα, τότε μπορείτε να περάσετε από τα γραφεία μας για να σας την αντικαταστήσουμε ή να μας τη στείλετε αν μένετε εκτός Αθηνών.



Αγαπητό User

Είμαι ένας από τους πιο νέους αναγνώστες σου (τεύχος 59). Δεν ήξερα τι να πρωτοδιαβάσω, το NBA Live 95, το Alone in the Dark III ή το φανταστικό Terror from the Deep; Είμαι ενθουσιασμένος με την ύλη σου. Αλλά ας περάσουμε στις ερωτήσεις μου. Έχω έναν 486SX στα 40MHz και 4MB RAM, σκληρό δίσκο 500MB και μία οθόνη ασπρόμαυρη. Φυσικά με πληκτρολόγιο, mouse κτλ.

1) Ποια κάρτα ήχου και CD-ROM

του.

2) Εξαρτάται πάντα από τις ανάγκες σου, την τιμή και σίγουρα την ποιότητα. Ίσως από άποψη τιμής να αποτελεί συμφέρουσα αγορά αλλά η ποιότητα είναι ένα θέμα προς συζήτηση.

3) Αν και επίσημα δεν είμαστε γιατροί θα πρέπει να ξέρεις ότι το θέμα είναι δύσκολο και το μόνο σίγουρο είναι ότι οι έγχρωμες οθόνες κουράζουν τα μάτια. Αν τα ταπειράζουν σε σημείο να προκαλούν κάποια βλάβη εξαρτάται άμεσα από το ίδιο το άτομο που παρακολουθεί μπροστά στο

Αλληλογραφία

μου προτείνεις να αγοράσω;

2) Θα ήταν συμφέρουσα η αγορά ενός multimedia Kit;

3) Τι ξέρεις για το "αν οι έγχρωμες οθόνες πειράζουν τα μάτια";

4) Μπορεί το Alone in the Dark III να με ικανοποιήσει με ασπρόμαυρη οθόνη και χωρίς κάρτα ήχου; Αν όχι τι πρέπει να κάνω;

ΥΓ1. Είναι "ελάττωμα" να μην έχεις CD-ROM;

ΥΓ2. Ελπίζω να μην σας κούρασα.

Φιλικά Αντώνης Τραούδας

Φίλε Αντώνιε

Καλώς ήρθες στο περιοδικό μας και σε ευχαριστούμε για τα καλά και ενθαρρυντικά σου λόγια. Στις ερωτήσεις σου τώρα.

1) Η Sound Blaster 16 (value edition) είναι ίσως η πιο ενδεδειγμένη αν σε ενδιαφέρει μόνο η μουσική και ο ήχος των παιχνιδιών. Όσον αφορά τώρα το CD-ROM σου προτείνουμε οπωσδήποτε τετραπλής ταχύτητας και η ποιότητα είναι ανάλογη (περίπου) της τιμής. Τα Toshiba και Pioneer είναι από τα καλύτερα. Αν θες ρίξε και μία ματιά στο Mitsumi που είναι το φθηνότερο στην κατηγορία του και σχετικά καλό στις επιδόσεις

monitor και κάτω από ποιες συνθήκες. Καλό είναι πάντως όλοι να παίρνουμε τα απαραίτητα μέτρα προστασίας (φίλτρα, όσο το δυνατόν λιγότερες ώρες μπροστά στο monitor ή έστω κάποια διαλείμματα) και να συμβουλευόμαστε τον οφθαλμίατρο.

4) Τη σημερινή εποχή οποιοδήποτε παιχνίδι σε ασπρόμαυρη οθόνη και χωρίς κάρτα ήχου δεν μπορεί να δείξει όλες του τις δυνατότητες και μάλλον στους δύο πιο σημαντικούς τομείς και πιο εξελιγμένους. Αν σε ικανοποιήσει ή όχι είναι θέμα προσωπικό αν και πιστεύουμε ότι αντίθετα θα σε απογοητεύσει. Τι πρέπει να κάνεις; Αλλά να προμηθευτείς έγχρωμη οθόνη και μία κάρτα ήχου.

ΥΓ1. Ελάττωμα του χαρακτήρα σου σίγουρα δεν είναι, αλλά για το μηχανήμα σου είναι σίγουρα μία μεγάλη απώλεια, δεδομένου του γεγονότος ότι τώρα πια όλο το software κυκλοφορεί σε CD-ROM.

ΥΓ2. Χαρά μας...#@\$%&@.

Αγαπητό User

Πιστεύω πως είναι περιττό να σου πω τα κοπιμήματα του συηλ "είσαι το καλύτερο περιοδικό" γιατί τα

ακούς σε κάθε γράμμα και πιστεύω πως τα έχεις βαρεθεί πια. Γι'αυτό θα περάσω κατευθείαν στις ερωτήσεις μου:

- 1) Έχω έναν 486DX2/80 με 420MB σκληρό δίσκο, κάρτα γραφικών Diamond Stealth 64-2MB DRAM, 15 ιντσών οθόνη SVGA, CD-ROM double και ένα drive 3.5". Πιστεύεις πως είναι αξιόλογο μηχάνημα για τις σημερινές απαιτήσεις;
 - 2) Τι νομίζεις ότι του λείπει;
 - 3) Έδωσα 400 "καφετιά" πιστεύεις πως τα άξιζε;
 - 4) Ένας μεταχειρισμένος 3 χρόνων 386SX/33, 4MB RAM, 80MB σκληρό δίσκο, 14 ιντσών οθόνη, 2 drives που παίρνουν δισκέτες 1.44MB και 1.2MB, μαζί με 100 δισκέτες, 2 original παιχνίδια και 2 βιβλία για Dos και Windows 3.1, πόσο κάνει;
 - 5) Αν είχε ακόμα 4MB RAM πόσο θα έκανε;
 - 6) Ποια είναι τα δέκα καλύτερα adventures σε CD-ROM και ποιο μου προτείνεις να πάρω και ποια θα είναι η τιμή του;
- ΥΓ1. Πόσο κάνει 1MB DRAM για την κάρτα γραφικών μου;
- ΥΓ2. Ποια είναι η καλύτερη κάρτα ήχου για παιχνίδια;
- ΥΓ3. Shadowcaster για πάντα.
- ΥΓ4. ΑΕΚ ΟΛΕ (πορωμένος δεν είμαι);
- ΥΓ5. Ελπίζω να σας ξεκούρασα (ε, συγγνώμη να μην σας κούρασα ή-θελα να πω).

Με αγάπη Π. "master" Σακελληρίου.

Mastora Παναγιώτη

Πρέπει να γνωρίζεις ότι τα κολλημένα δεν τα βαριέται κανείς και ποτέ. Εν πάση περιπτώσει η εξοικονόμηση χώρου παραλείποντας τα κολλημένα είναι σημαντικό. Ας περάσουμε λοιπόν στις ερωτήσεις σου.

- 1) Θα ήλεγαν ότι βρίσκεται μέσα στα standards της εποχής αν εξαιρέσεις το διπλή ταχύτητα CD-ROM.
- 2) Το ανεμιστηράκι ίσως; Η αλήθεια είναι ότι δεν του λείπει τίποτα απολύτως (αν και δεν μας ανέφερες πόσα MB RAM διαθέτει).

3) Σίγουρα. Το θέμα είναι ότι σε λίγο καιρό που θα "εξευτελιστούν" τελείως οι τιμές θα τραβάς τα μαλλιά σου με τα λεφτά που έδωσες. Πάρε παράδειγμα από το παρελθόν και ότι συνέβη με τους 386. Υπήρχαν εποχές που η τιμή τους έφθανε τις 300000 και με την πάροδο του χρόνου φθάσανε να μην έχουν καμμία αξία. Αυτό άλλωστε ονομάζεται τεχνολογική εξέλιξη.

4+5) Από όλα αυτά που αναφέρεις τη μεγαλύτερη αξία έχουν τα 4MB μνήμης, οι δισκέτες, τα παιχνίδια και τα βιβλία. Όχι πάνω από 150000. Θα μπορούσες να ανεβάσεις την τιμή του τουλάχιστον 30000 αν είχες άλλα 4MB μνήμης.

6) Υπάρχουν πολλά καλά adventures αλλά εξαρτάται και από το στυλ τους για το ποιο θα προτιμήσεις. Ποιού καλό είναι τα Full Throttle, Lost Eden, Gully, Bureau 13, Kyrandla 2. Όλα τα προαναφερθέντα είναι πολύ καλά αλλά σου επαναλαμβάνουμε ότι παίζει σημαντικό ρόλο και το γούστο του καθενός που φυσικά διαφέρει. Όσο για την τιμή εξαρτάται. Πάντως να υπολογίζεις άνω των 10000 με 15000.

ΥΓ1. Περίπου 15000.

ΥΓ2. Μία Sound Blaster 16 είναι ιδανική λύση.

ΥΓ3. Τέτοια ακούει και παίρνουν αξία τα μυαλά του.

ΥΓ4. Ο καθένας με την "πόρωσή" του.

ΥΓ5. Ελπίζουμε να πέσεις στα χεράκια μας... για λίγο μασάζ.

Αγαπητό User

Κατ'αρχήν θέλω να σου πω ότι είσαι ένα από τα καλύτερα περιοδικά στον χώρο σου αφού συνδυάζεις την έγκυρη ενημέρωση με το άφθονο χιούμορ που υπάρχει διάχυτο στις σελίδες σου. Επίσης θέλω να σε συγχαρώ για την καταπληκτική ύλη σου. Τώρα ας περάσουμε στις ερωτήσεις μου:

- 1) Δεν έχω ακόμα κάποιο υπολογιστή ή Amiga αλλά σκοπεύω να αποκτήσω σύντομα. Τι μου προτείνεις να αγοράσω, μία Amiga ή ένα PC και γιατί; Θέλω να παίζω παιχνίδια αλλά και να ασχολούμαι με κάποιο πρόγραμμα. Ποιο είναι το καλύτερο μηχάνημα γι'αυτήν τη δου-

λειά, μια Amiga 1200 ή ένα PC 486; 2) Ένας 486DX2/50MHz με 340MB σκληρό δίσκο και 4MB RAM πόσο θα μου κοστίσει (ελαφρώς μεταχειρισμένος).

3) Ποιο είναι το καλύτερο monitor για Amiga;

Φιλικά Γιώργος Βαγενάς
ΥΓ. Βάψτε καμμία αφίσα.

Φίλε Γιώργο

1) Έχουμε απαντήσει κατ'επανάληψη σε τέτοιου είδους ερωτήσεις. Η απάντηση είναι απλή. Τα πάντα εξαρτώνται από την σκοπό που θα εξυπηρετήσει και τη δουλειά που θα χρειαστείς να σου κάνει το μηχάνημα. Αυτό σημαίνει ότι αν ζητάς έναν υπολογιστή ο οποίος το μόνο που θα προσφέρει είναι τα παιχνίδια, σαν παιχνιδιομηχανή δηλαδή, τότε καλύτερα να προσανατολιστείς στην αγορά μίας Amiga. Αν εκτός από παιχνίδια σε ενδιαφέρουν ο προγραμματισμός, η ενασχόληση με διάφορες εφαρμογές ή τέλος πάντων κάτι πάνω στο οποίο θα επενδύσεις τότε η λύση είναι η αγορά ενός PC που σημειωτέον θα σου κοστίσει αρκετά περισσότερα χρήματα από μία Amiga.

2) Θα σου κοστίσει περίπου 120000.

3) Οποιοδήποτε multisynch monitor.

ΥΓ1. Και ότι μας είχατε πείσει ότι δεν θέλατε αφίσα.

Φανταστικό User

Είμαι ένας καινούργιος αλλά φανταστικός αναγνώστης σου (από το τεύχος 53). Πιστεύω ότι η ύλη του περιοδικού είναι πλήρης γιατί έχει game reviews για PC και Amiga, άφθονο χιούμορ και πλήθος χρήσιμες πληροφορίες. Νομίζω ότι το περιοδικό αξίζει να γίνει εβδομαδιαίο και νομίζω αξίζει να ξεδεύουμε περισσότερα για το περιοδικό παρά να ξεδεύουμε πολλά χρήματα για κάποια παιχνίδια που νομίζουμε για καλό και στο τέλος βγαίνουν άχρηστα. Είμαι ένας κάτοχος μιας Amiga 500 1MB εδώ και 6 μήνες

και πολύ γρήγορα κατάλαβα ότι ήρθε η ώρα να αποκτήσω ένα PC. Επειδή ξέρω πολύ λίγα πράγματα για PC θέλω να υποβάλλω μερικά ερωτήματα:

- 1) Υπάρχει περίπτωση να βρεθεί κάποιος "αντικέρ" που να θέλει να αγοράσει την Amiga μου;
- 2) Ενδιαφέρομαι για ένα καλό PC. Μπορείς να μου πεις πόσο περίπου θα μου κοστίσει ένας 486DX/40 με 4MB RAM, 270MB HD, CD-ROM διπλής ταχύτητας και κάρτα ήχου;
- 3) Με ποια adventure και racing game θα μου προτείνεις να βοηθευτώ μέχρι να αποκτήσω το PC;
- 4) Στο Detroit, οι εργάτες παίρνουν λεφτά χωρίς να φτιάχνουν αυτοκίνητα. Τι μου προτείνεις;
- 5) Πότε θα βγει το Mortal Kombat III και Micromachines II για Amiga;

Φιλικά Στέφανος Αθυσανδράτος
USER THE BEST

ΥΓ1. Με την αφίσα του Κροντηρά που ήμε τόσο καιρό τι θα γίνει (μη μου πείτε πως σας πιέζουμε please).

ΥΓ2. ΠΑΟΚΑΡΑ GATE 4

ΥΓ3. Ελπίζω το γράμμα μου να μην καταλήξει στο καλάθι πριν το διαβάσετε. Από 'κει και πέρα δεν με ενδιαφέρει η τύχη του.

Φίλε Στέφανε

1) *Να είσαι σίγουρος ότι θα βρεθεί. Παρά τα πολλή χρόνια που κουβαλάει στην πλάτη της η Amiga 500 είναι ένα μηχάνημα που ζει ακόμα. Σίγουρα έχει χάσει την μεγάλη αξία που είχε και άηλωστε δεν πρέπει να ξεχνάμε και τα μεταγενέστερα μοντέλα που την έχουν διαδεχθεί, πράγμα που σημαίνει ότι τώρα πια το βάρος έχει πέσει σ'αυτά (A1200). Καλύτερα πάντως να βιαστείς διότι όσο περνάει ο χρόνος είναι εναντίον της Amiga και κατά συνέπεια του πορτοφολιού σου.*

2) *Να υπολογίζεις περίπου 180000.*

3) *Θα σου πρότεινα να βοηθετείς με άηλου είδους παιχνίδια καθώς η Amiga ειδικείται από καλά και καινούργια adventures και racing games.2*

4) *Να τους απολύσεις και να πά-*

ρεις άηλους.

5) *Το Mortal Kombat III αν και δεν έχει πολλούς μήνες που κυκλοφόρησε στις αίθουσες ψυχαγωγίας και λογικά η μεταφορά του στους υπολογιστές να καθυστερήσει, υπάρχουν φήμες ότι η έκδοση για PC είναι σχεδόν έτοιμη. Αν είναι αλήθεια αυτό και εφόσον συμβεί αυτό που συνέβει και με το δεύτερο μέρος του παιχνιδιού, να κυκλοφορήσει δηλαδή πρώτα για Amiga και μετά στα υπόλοιπα format τότε δεν αποκλείεται να το δούμε πολύ σύντομα. Όσο για το Micromachines δεν γνωρίζουμε τίποτα ακόμα. Κυκλοφόρησε για PC αλλά για την Amiga δεν έχει γίνει ακόμα τίποτα.*

ΥΓ1. *Θα κάνεις λίγο καιρό υπομονή να αδυνατίσει για να τον βγάλουμε σε αφίσα (από τον αστράγαλο και κάτω θα φαίνεται).*

ΥΓ3. *Η αλήθεια είναι ότι μόλις το διαβάσαμε "βαρέσαμε" ένα τρίποντο για να το βάλουμε στο καλάθι (των ακρήστων) αλλά δυστυχώς αστοχήσαμε. Η τιμωρία μας για την αστοχία μας ήταν να το δημοσιεύσουμε.*

Αγαπητό User

Είμαι ένας σχετικά παλιός σου αναγνώστης (τεύχος 13). Θα αφήσω τα περιττά καλοπιάσματα γιατί ξέρω πως τα έχετε ακούσει, τα ακούτε και θα τα ακούτε πάντα. Έχω έναν 386DX/40, 4MB RAM, 40MB HD, MS/DOS 5.0. Οι απορίες μου είναι οι εξής:

1) Στο Mortal Kombat I υπάρχουν άηλοι κρυφοί χαρακτήρες εκτός από τον Reptile; Πως βρίσκουμε τον Reptile;

2) Αν αγοράσω CD-ROM να πάρω διπλής ή τετραπλής ταχύτητας;

3) Για να έχω CD-ROM πρέπει να έχω οποσδήποτε κάρτα; Αν ναι τι κάρτα μου προτείνεις να πάρω;

4) Ποια είναι τα 5 καλύτερα adventures κατά τη γνώμη σου σε PC floppy όπως το δικό μου;

5) Το Doom II τι requirements έχει;

6) Το NBA Live '95 υπάρχει σε Floppy;

Θα χαρώ πολύ αν απαντήσεις στις ερωτήσεις μου.

Δημήτρης "Scorpion" Μίλησης
Θανάσης "Donkey" Μπάμπαλης
 ΥΓ1. Εηπιζώ σε δημοσίευση, as everyone.

ΥΓ2. Για να τρέξει το MK II στο PC μου τι πρέπει να κάνω (αν τρέχει); Παίζει με keyboard;

ΥΓ3. Πως προφέρεται το όνομα του Ryu;

ΥΓ4. Scorpion-SubZero-Reptile.

ΥΓ5. Θα παρακαλούσα από εδώ και στο εξής, όπως και στο τεύχος Ιουλίου, να συνεχίσετε να γράφετε τα requirements στο software.

ΥΓ6. Ciao, Bye, @#*\$.

Φίλοι "Scorpion" και "Donkey"

1) Οχι, εκτός από τον Reptile δεν υπάρχουν άηθοι κρυφοί χαρακτήρες. Αν και έχουμε δημοσίευση στην στήλη Tips & Tricks του τεύχους 50 τον τρόπο για να παίζετε με τον Reptile και τα υπόλοιπα

κόληπα του παιχνιδιού, θα τον επαναλάβουμε αφού ίσως να βοηθήσουμε και άηθους αναγνώστες. Πρέπει να νικήσετε τον τέταρτο κατά σειρά αντίπαλο που εμφανίζεται χωρίς όμως να χάσετε καθόλου ενέργεια στους δύο αγώνες και επιπλέον να κάνετε και fatality. Ακόμα όμως και να τα κάνετε όλα σωστά υπάρχει περίπτωση να μην πετύχει το κόλληο. Αυτό θα το διαπιστώσετε μόλις ξεκινήσετε να παίζετε με τον τέταρτο αντίπαλο. Αν στο βάθος της πίστας (στο background) διακρίνεται κάποιες μάγισσες να πετάνε τότε να το επιχειρήσετε και αν τα κάνετε σωστά να είστε σίγουροι ότι θα παίζετε με τον Reptile. Αν δεν δείτε τις μάγισσες μην κάνετε τον κόπο διότι και σωστά να τα κάνετε όλα δε θα εμφανιστεί κανείς.

2) Τετραπήλη φυσικά.

3) Όταν ήέτε κάρτα τι ακριβώς εννοείτε; Προφανώς κάρτα ήχου. Οχι δεν είναι απαραίητο καθώς τα περισσότερα ή συνδέονται σε IDE controller ή συνοδεύονται από δικό τους controller.

4) Από τα καλύτερα είναι τα Beneath a steel sky, Guilty, Kyrandia.

5) Χρειάζεται τουλάχιστον 386 και 4MB RAM.

6) Οχι.

ΥΓ1. Μπορείς να εηπιζεις όπου θέλεις, as everyone.

ΥΓ2. Δεν χρειάζεται να κάνεις τίποτα αποήλτως, τρέχει και μάλιστα υποστηρίζει keyboard.

ΥΓ3. Προφέρεται "ΡΙΟΥ".

ΥΓ5. Τα requirements καθιερώθηκαν για να σας διευκολύνουν και τουλάχιστον στο άμεσο μέλλον δεν σκοπεύουμε να τα καταργήσουμε.

CD RECORDINGS

ΕΓΓΡΑΦΕΣ CD

ΟΙ ΚΑΛΥΤΕΡΕΣ ΤΙΜΕΣ ΤΗΣ ΑΓΟΡΑΣ

ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΣΕ ΔΙΣΚΟΥΣ CDR ΟΛΩΝ ΤΩΝ ΕΤΑΙΡΙΩΝ

AUDIO - VIDEO - DATA

CD - RECORDERS - ΟΛΑ ΤΑ ΜΟΝΤΕΛΑ

AUDIO - VIDEO - DATA

Η ΠΛΟΥΣΙΟΤΕΡΗ ΣΥΛΛΟΓΗ ΤΙΤΛΩΝ ΣΕ CD

INTERLOGIC C&B

Tel: 8562980-1+Fax
 ΦΙΛΑΔΕΛΦΕΩΣ 25-27

ΓΙΝΕΤΕ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΕΣ ΣΤΟΝ ΠΙΟ ΟΡΓΑΝΩΜΕΝΟ GROUP MULTIMEDIA

**CPU + MOTHERBOARD
 HARD DISK
 MONITORS
 SOUND CARDS
 CASES
 CD ROMS
 VGA CARDS**

**CALL
 CALL
 CALL
 CALL
 CALL**

ΤΙΜΕΣ ΕΡΓΟΣΤΑΣΙΟΥ

ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ ΧΩΡΙΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

Στέργιος Μπάκοβας

1) Έχουμε πει και τονίσει πολλές φορές στο παρελθόν ότι δεν κάνουμε διανομή λύσεων κατ'οίκων. Το μόνο που μπορείς να κάνεις είναι να στείλεις ένα γράμμα για την αλληλογραφία του spellshop με το παιχνίδι και το σημείο που δυσκολεύεσαι για να σε βοηθήσουμε.

2) Αρκετά. Το μηχάνημα που αναφέρεις πληρεί τις προϋποθέσεις της σημερινής εποχής και να είσαι σίγουρος ότι θα κρατήσει αρκετό καιρό. Βέβαια κάποιες αναβαθμίσεις από διπλής σε τετραπλής ταχύτητας CD-ROM και μεγαλύτερο σκληρό δίσκο ίσως να φανούν απαραίτητες αλλά δεν χρειάζεται να ανησυχείς για τα υπόλοιπα.

3) Τι εννοείς προσέβαση στο DOS. Αν εννοείς τους controller enhanced IDE τότε μπορείς να συνδέσεις τους Western Digital.

Γιώργος Δουδάκης

1) Καλό θα ήταν να προσθέσεις άλλα 4MB RAM καθώς τα 8MB καλώς ή κακώς αποτελούν standard την σημερινή εποχή. Επίσης το CD-ROM είναι απαραίτητο όπως θα έχεις διαπιστώσει και ο ίδιος καθώς όλα πλέον τα παιχνίδια και γενικότερα το software κυκλοφορεί σε CD-ROM για καλύτερες επιδόσεις και εκμετάλλευση των μεγάλων δυνατοτήτων που προσφέρει ένα CD. Το motherboard δεν χρειάζεται πιθανόν να το αλλάξεις. Μπορείς να αλλάξεις μόνο τον επεξεργαστή και να βάλεις για παράδειγμα έναν 486DX2/66 εφόσον βεβαιωθείς πρώτα ότι υποστηρίζει το motherboard σου.

2) Δεν σημαίνει ότι επειδή το παιχνίδι δεν τρέχει είναι απαραίτητα θέμα μνήμης. Μπορείς τα 8MB να τα κάνεις είτε EMS είτε XMS με τους απαραίτητους drivers. Αυτό σημαίνει ότι ένα παιχνίδι για να τρέξει μπορεί να απαιτεί 4MB RAM αλλά XMS. Αν διαθέτεις 4MB και τα έχεις δηλώσει ως EMS τότε το παιχνίδι δυστυχώς θα αρνηθεί να "τρέξει".

3) Το Beneath a steel sky και λιγότερο ίσως το Gullty θα σε ικανοποιήσουν.

4) Καλύτερα να προσπαθήσεις να κάνεις upgrade και με τον καιρό αγοράζεις τα παιχνίδια που θέλεις. Αν είναι να διαθέξεις σε ένα εκ των δύο πρότιμπε την αναβάθμιση.

Μάριος Λέφας

1) Καλύτερα θα ήταν να προτιμήσεις τον 486DX2/66, όχι φυσικά γιατί είναι

πιο γρήγορος επεξεργαστής αλλά για τί είναι πιο φθηνός και καλύπτει τις ανάγκες σου. Επίσης τα χρονικά όρια "ζωής", εννοούμε φυσικά τότε θα χρειαστεί να κάνεις αναβάθμιση, είναι και για τους δύο επεξεργαστές τα ίδια περίπου. Αντιλαμβάνεσαι ότι είναι προτιμότερη αγορά ένας 486DX2/66.

2) Όπως το λέει και ο χαρακτηριστικός αριθμός που συνοδεύει το όνομά τους, ο μεν πρώτος είναι διπλοχρονιζόμενος ο δε δεύτερος τετραπλοχρονιζόμενος. Για παράδειγμα ένας 486DX2/66 τρέχει στην συχνότητα 33MHz εξωτερικά ενώ εσωτερικά τρέχει στην συχνότητα των 66MHz.

3) Τετραπλής ταχύτητα βέβαια αφού αρχίζουν πλέον να καθιερώνονται.

4) Είναι SVGA κάρτα γραφικών αν δεν κάνουμε λάθος από αυτά που γράφεις.

5) Αυτό ακριβώς που εξηγήσαμε στην δεύτερη ερώτησή σου. Ο επεξεργαστής είναι η καρδιά ενός μηχανήματος (διαφορετικά CPU) που ανάλογα με τις δυνατότητες του motherboard μπορεί να τοποθετηθεί ένας 486DX2/66, ένας 486DX4/100 κλπ.

Νίκος Τρουγκάνης

1) Δυστυχώς θα σε απογοητεύσουμε καθώς για να σου γράψουμε τόσα πολλά παιχνίδια που μας ζητάς δεν μας αρκούν όδες οι σερίδες της αλληλογραφίας μας. Όσο για την υπογράμμιση να μην είναι σε CD-ROM θα πρέπει να γνωρίζεις ότι τα περισσότερα, αν όχι όλα, τα καλά παιχνίδια των τελευταίων μηνών κυκλοφορούν σε CD-ROM. Για να μην σε απογοητεύσουμε πάντως σου αναφέρουμε μερικά παιχνίδια που είναι τα καλύτερα του είδους τους: Mortal Kombat II, Tie Fighter, Warcraft, Beneath a steel sky και Raptor.

2) Το καλύτερο που μπορείς να κάνεις είναι να βρεις το tip που έχουμε δημοσιεύσει σε παλαιότερο τεύχος για να καταφέρεις να περάσεις το σημείο που θέλεις στο παιχνίδι.

3) Προσπάθησε να το αντιγράψεις ξανά διότι κάποιο πρόβλημα παρουσιάζει κατά την αποσυμπίεση. Ίσως όμως να φταίει και άηθοι παράγοντες διότι δεν γίνεσαι σαφής τότε και σε ποιο ακριβώς σημείο της αποσυμπίεσης εμφανίζεται το μήνυμα.

4) Βεβαιώσου ότι "τρέχεις" πρώτα τον driver himem.sys όπως επίσης ότι ο EMM386.EXE βρίσκεται στο path που ορίζεις στο Config.sys και όχι όπως μας έγραψες κατά λάθος στο Command.com. Αν θέλεις να βάλεις EMM πρέπει να κάνεις αυτό ακριβώς που μας τόνισες στο γράμμα σου αλλά να προσέξεις τα σημεία που σου αναφέρουμε. Τέλος όσο για τα υστερόγραφα σου συμφωνούμε απόλυτα.

CD RECORDINGS

Όλοι οι τίτλοι!!! Οήεσοι Συνδρομές!!! Όλα τα Προγράμματα!!! Ετοιμες Συλλογές και Συλλογές κατά παραγγελία!!! Δευτέρα-Κυριακή και ώρες 10:00 - 22:00 Τηλεφωνήστε στα 8562980-8562981.

KS Club

PC Gamedisk 350δρχ. AMIGA Gamedisk 200δρχ. CD Titles. Αντικαταβολές σε όλη την Ελλάδα. Κώστας-Σπύρος, τηλ: 0741-85546

PC VISION CLUB

Gamedisk 350. APPLICATION 500. VIRUS free. Εγγραφές CD. ΔΩΡΕΑΝ κατάλογος - ΠΑΡΑΔΟΣΗ. Αντικαταβολές παντού. Επαρχία. Τηλ: 6847653.

PC & AMIGA GAMES + UTILITIES

Τώρα και σε CD. ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ σε TAPE & ΔΙΣΚΕΤΕΣ. Αντικαταβολές, παράδοση κατ'οίκον. Τηλ: 5983717 - 5987587

AMIGA.

Όλες οι νέες κυκλοφορίες κατευθείαν από το εξωτερικό. Τεράστια συλλογή από games. Gamedisk= 220!!! Εγγυημένη εγγραφή, αντικατάσταση σε περίπτωση προβλήματος. Συνδρομή= 50 δρχ.!!! Ταχύτατες αντικαταβολές ή αυθημερόν παράδοση στο σπίτι σας. Hardware: CD, σκληροί δίσκοι. Δισκέτες σε τιμές χονδρικής. Τηλ: 6410640.

PC & AMIGA GAMES + UTILITIES

PC game & disk= 250 δρχ.
AMIGA game + disk= 150 δρχ.
TAPE= 2.500 δρχ.
CD... CALL Τηλ: 5314051

CD-BACKUP:

Εγγραφές σε CD-ROM, Backup σκληρών δίσκων, οτιδήποτε software διαθέσιμο (games, applications), άμεση παράδοση και φθηνές τιμές. Τηλ: 3608648. Σπύρος, ώρες 18:00 - 21:00.

CD-R CENTER

Ο ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΟΣ ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ CD-ROM ΤΙΤΛΩΝ. ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΚΑΙ ΣΩΣΤΗ ΔΟΥΛΕΙΑ.

VERBATIM + GAME= 300 ΔΡΧ.
APPLICATION= 400 ΔΡΧ., CDROM GAME= 4.900 ΔΡΧ., CDROM APPLICATION= 6.900 ΔΡΧ., ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΣΕ CDROM= 5.000 ΔΡΧ., ΕΠΙΛΟΓΗ GAMES= 40 ΔΡΧ., ΕΓΓΡΑΦΗ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ ΕΠΙ ΤΟΠΟΥ!! ΑΜΜΕΣΗ ΑΠΟΣΤΟΛΗ ΣΤΗΝ ΕΠΑΡΧΙΑ. ΤΗΛ: 01-5313765, 5312966.

CD ARCHIVE ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ

- ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ PC-COMPATIBLES, AMIGA ΣΕ CD-ROM, ΔΙΣΚΕΤΑ, ΕΓΓΡΑΦΕΣ ΣΚΛΗΡΩΝ. ΤΙΜΕΣ ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΕΣ. ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ 5.000. ΠΟΙΟΤΗΤΑ ΓΙΑ ΑΠΑΙΤΗΤΙΚΟΥΣ ΤΑΧΥΤΑΤΗ ΜΕΤΑΦΟΡΑ ΑΘΗΝΑ - ΕΠΑΡΧΙΑ. ΓΙΑΝΝΗΣ 5620754

AMSTRAD 6128.

Η πλουσιότερη συλλογή σε παιχνίδια και επαγγελματικές εφαρμογές στην Ελλάδα. Στα 10 παιχνίδια δώρο 2 επιλογής σας!!!

Επισκευές & service με βμνην εγγύηση. Περιφερειακά. Drive 5,25" = 30.000!!! Ζητήστε τον νέο κατάλογο. Ταχύτατες αντικαταβολές.

Αποκλειστικότητα το MEGABLASTERS. Αυθημερόν παράδοση στο σπίτι σας!!! Τηλ: 6410640

SEGA-NINTENDO

ΟΛΟΙ ΟΙ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΟΙ ΤΙΤΛΟΙ
ΓΙΑ ΟΛΕΣ ΤΙΣ
ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ..

ΠΑΡΑΔΙΔΟΝΤΑΙ ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ
ΚΑΙ ΧΩΡΙΣ ΚΑΜΙΑ ΕΠΙΒΑΡΥΝΣΗ
ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ ΣΑΣ.
ΤΗΛ: 5987587-5983717

PC & AMIGA GAMES & UTILITIES

CD από 7.000 δρχ.
PC GAME + DISK= 350 δρχ.
AMIGA GAME + DISK= 250 δρχ.
Εγγύηση εγγραφής παράδοση αυθημερόν. Αντικαταβολές παντού. Τηλ - 2717667

PC - POWER CD GAMES.

ΑΠΟ 5.000, συνδρομή CD= 4.500, CAMEDISK= 350. Backup σε CD από κάθε μέρα. Παράδοση ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ αντικαταβολές παντού. Σταύρος 6515613.

ΠΕΤΡΟΥΠΟΛΗ AMIGA + PC SOFTWARE

- * TOP - Games, Demos, Utilities!
- * GAMEDISK 250 δρχ!
- * SUPER συνδρομή 150 DISKS, 5.000 δρχ!
- * VIDEO BACKUP 10.000!
- * ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ σε VIDEO!
- * Όλοι οι καινούργιοι τίτλοι για 1200 και CD32!
- * PC GAMEDISK 300 δρχ!
- * Εκατοντάδες CD τίτλοι!
- * Συνδρομές σε CD 700 MB 6.000 δρχ!
- * Ασυναγώνιστες τιμές!
- * ΤΑΧΥΤΑΤΕΣ αντικαταβολές στην ΕΠΑΡΧΙΑ!
- * Δωρεάν κατάλογοι!
- * Συλλογές σε CD!
- * Τίτλοι 3DO PANASONIC!
- * Τηλ: 5012307 ΒΑΣΙΛΗΣ!

GAMES-UTILITIES

AMIGA-ATARI-PC-3DO CD
GAMES DISKS
Τηλ: 3832551/9629536

3-DO PANASONIC

60 ΤΙΤΛΟΙ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΟΙ
ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟ FLASHBACK,
QUARANTINE SUPREME
WARRIORS, KORPS KILLER
SEAL OF THE PHARAOH. ΑΠΟ
10.900. ΤΗΛ: 9594100.

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε με καθαρά γράμματα το κείμενο της αγγελίας σας:

.....
.....
.....
.....

να καταχωρηθεί με πηλαίο:

ΝΑΙ ΟΧΙ

Να καταχωρηθεί με κεφαλαία :

ΝΑΙ ΟΧΙ

Αριθμός λέξεων:

*ΚΑΘΕ ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ ΜΕΧΡΙ 15 ΛΕΞΕΩΝ ΚΟΣΤΙΖΕΙ 3000ΔΡΧ.

*ΚΑΘΕ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΛΕΞΗ ΕΠΙΒΑΡΥΝΕΤΑΙ ΜΕ 300 ΔΡΧ.

*ΣΤΕΙΛΤΕ ΤΙΣ ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΣΑΣ ΜΕΧΡΙ ΤΙΣ 14 ΤΟΥ ΜΗΝΑ (ΣΦΡΑΓΙΔΑ ΤΑΧΥΔΡΟΜΕΙΟΥ) ΜΕΤΑ ΑΠΟ ΑΥΤΗΝ ΤΗΝ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ΘΑ ΔΗΜΟΣΙΕΥΟΝΤΑΙ ΣΤΟ ΕΠΟΜΕΝΟ ΤΕΥΧΟΣ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:.....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:.....

ΤΗΛΕΦΩΝΟ:.....

ΕΣΩΚΛΕΙΩ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗ ΕΠΙΤΑΓΗ ΝΟ.....

*ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 50% ΕΠΙΠΛΕΟΝ

*ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΠΛΑΙΣΙΟ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 100% ΕΠΙΠΛΕΟΝ

*ΑΝ ΔΕΝ ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΚΩΨΕΤΕ ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΣΤΕΙΛΤΕ

ΜΑΣ ΦΩΤΟΤΥΠΙΑ ΤΟΥ Η' ΑΝΤΙΓΡΑΨΤΕ ΤΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΣΕ

ΕΝΑ ΚΟΜΜΑΤΙ ΧΑΡΤΙ

*ΑΝ ΔΕΝ ΣΤΑΛΕΙ ΤΟ ΣΩΣΤΟ ΑΝΤΙΤΙΜΟ Η ΑΓΓΕΛΙΑ ΔΕΝ ΔΗΜΟΣΙΕΥΕΤΑΙ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΛΙΩΝ ΤΕΥΧΩΝ

Επιθυμώ να παραγγείλω παλιά τεύχη του USER. Δεν στέλνω χρήματα τώρα, αλλά θα πληρώσω μόλις τα παραλάβω. Δέχομαι να επιβαρυνθώ με τα έξοδα αντικαταβολής.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:.....

ΠΟΛΗ:.....

ΟΔΟΣ:.....ΑΡΙΘ.

Τ.Κ.:.....ΤΗΛΕΦΩΝΟ:.....

ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΠΙΘΥΜΩ:



ΠΡΟΣΟΧΗ: Οι παραγγελίες εκτελούνται εφ' όσον υπάρχουν τεύχη.

*ΑΝ ΔΕΝ ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΚΩΨΕΤΕ ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΣΤΕΙΛΤΕ ΜΑΣ ΦΩΤΟΤΥΠΙΑ ΤΟΥ Η' ΑΝΤΙΓΡΑΨΤΕ ΤΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΣΕ ΕΝΑ ΚΟΜΜΑΤΙ ΧΑΡΤΙ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

ΝΑΙ! Θέλω να γίνω συνδρομητής για ένα χρόνο (11 τεύχη) στο USER. Στέλνω την ταχυδρομική επιταγή Νο..... με το ποσό των 8.000 δρχ. (για την Κύπρο 8.900 δρχ.) ή τραπεζική επιταγή πληρωτέα στη ΔΕΛΤΑ ΓΡΑΦ ΕΠΕ.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:.....

ΠΟΛΗ:..... ΟΔΟΣ:.....

ΑΡΙΘ.:..... Τ.Κ.:..... ΤΗΛΕΦΩΝΟ:.....

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ:..... ΗΛΙΚΙΑ:.....

ΑΡΧΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ:.....

*ΑΝ ΔΕΝ ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΚΩΨΕΤΕ ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΣΤΕΙΛΤΕ ΜΑΣ ΦΩΤΟΤΥΠΙΑ ΤΟΥ Η' ΑΝΤΙΓΡΑΨΤΕ ΤΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΣΕ ΕΝΑ ΚΟΜΜΑΤΙ ΧΑΡΤΙ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

**ΠΡΟΣ ΔΕΛΤΑ ΓΚΡΑΦ ΕΠΕ.
ΠΛΑΤΩΝΟΣ 134 Τ.Κ. 104 42 ΑΘΗΝΑ
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ**



USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΛΙΩΝ ΤΕΥΧΩΝ

**ΠΡΟΣ ΔΕΛΤΑ ΓΚΡΑΦ ΕΠΕ.
ΠΛΑΤΩΝΟΣ 134 Τ.Κ. 104 42 ΑΘΗΝΑ
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ**



USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

**ΠΡΟΣ ΔΕΛΤΑ ΓΚΡΑΦ ΕΠΕ.
ΠΛΑΤΩΝΟΣ 134 Τ.Κ. 104 42 ΑΘΗΝΑ
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ**



THE PLAYERS

TELECLUB

SHOP

LET YOUR PC DO

THE GAME

CD-ROM OEM

7th GUEST	4950
DRACULA UNLEASHED	5.800
HELL	7.900
KINGS QUEST VI	7.900
LAWN MOWER MAN	5.900
LARRY VI	7.500
KYRANDIA III	7.900
MAD DOG MCCREE II	6.900
MAGIC CARPET	7.900
MEGA RACE	5.900
MYST	6.900
REBEL ASSAULT	7.300
THEME PARK	7.900
ULTIMA VIII	7.900
UNDER KILLING MOON	11.800
WING COMMANDER III	9.950
BEN. STEEL SKY	5.950
BLOOD NET	5.950
WORD ATLAS	4.950
GROLIER 95	7.800

SUPER ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ

CD ROM PIONEER EIDE 4 X SPEED 49950
SOUND CARD QUICK SHOT
+ ΗΧΕΙΑ + ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΟ 19.950

SUPER ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΣΕ CD ROM

PHILIPS 2.050
KODAK 1.990
DION (x4) 1.950
TRAXDATA 1.890
NO NAME 1.780
ΙΣΧΥΕΙ ΓΙΑ 10 ΤΕΜΑΧΙΑ

CD RECORDER

PHILIPS 522(NEW) 549.000



ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ A-1200

COMMODORE 1084S STEREO	65.000
PHILIPS 8833 STEREO	65.000
MICROVITEC MULTI SYNC	109.000

ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΜΝΗΜΗΣ (PC-AMIGA)

SIMM 4MB 72PIN	29.950
SIMM 8MB 72PIN	65.000
SIMM 16MB 72PIN	99.950

HD 540 MB	39.000
HD 850 MB	49.950
X-DRIVE (KIT ΣΚΛΗΡΟΥ)	19.000

VIDI 12 / VIDI 12 RT / VIDI 24

GEN LOCK, RENDALE 8802

MIDI INTERFACE

OPTICAL MOUSE

TRACKBALL CORDLESS

FLOPPY DISC NO NAME

POWER CD ROM SCSI II A 1200/600



ΚΑΝΤΕ ΤΟ Ρ.Σ. ΣΑΣ 3DO
MONO 79.900

VIPER 68030/40
ΘΕΣΗ ΓΙΑ ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΜΝΗΜΗΣ ΜΕΧΡΙ 128 MB SCSI II 30% ΠΙΟ ΓΡΗΓΟΡΟ ΑΠΟ Α4000

POWER DRIVE

ΤΟ ΚΑΛΥΤΕΡΟ CD ROM
ΓΙΑ Α600/1200
SCSI II ADAPTOR
PHOTO CD -4X SPEED
MONO 108.000



PHILIPS



MICROVITEC

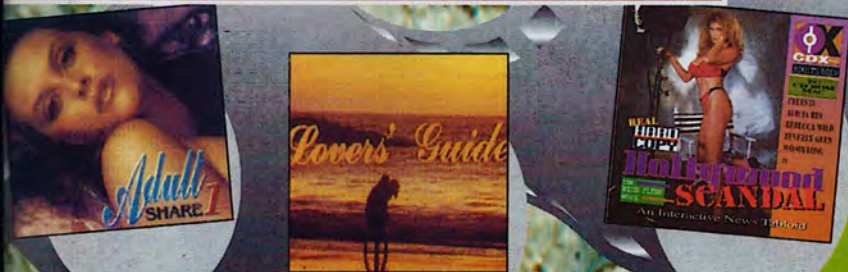


VIDI 12



RENDALE 8802

LOVE THE BEST GAME



TELECLUB ΑΘΗΝΑ

ΚΑΛΛΙΘΕΑ: ΘΗΣΕΩΣ 60-

ΤΗΛ.: 9574.371-2, FAX: 9588.503

ΑΓΙΟΙ ΑΝΑΡΓΥΡΟΙ: ΙΛΙΟΥ & ΠΛΑΤΩΝΟΣ 20

ΤΗΛ.: 2619059

TELECLUB ΒΟΛΟΣ

ΚΑΡΤΑΛΗ 100 & ΑΛΕΞΑΝΔΡΑΣ

ΤΗΛ.: 0421/35449

TELECLUB ΚΑΛΑΜΑΤΑΣ

ΠΑΝΑΓΙΩΤΗ ΚΑΙΣΑΡΗ 4

ΤΗΛ.: 0721/94479

ΠΩΛΗΣΗ ΧΟΝΔΡΙΚΗ-

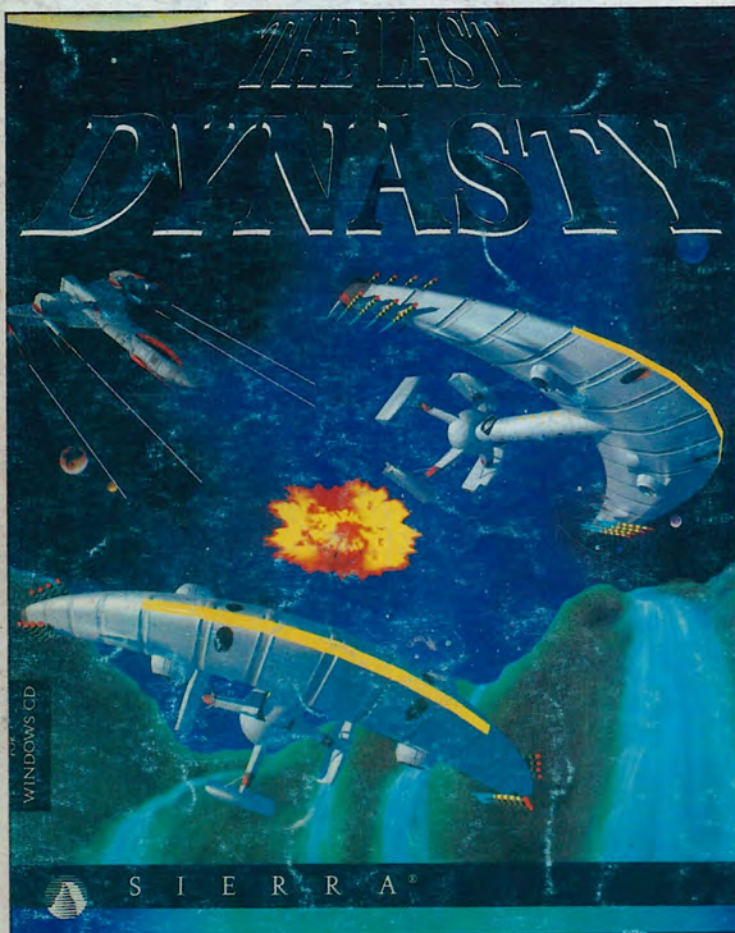
ΛΙΑΝΙΚΗ



ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΦΠΑ 18%
ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΙΣΧΥΟΥΝ ΜΕΧΡΙ ΕΞΑΝΤΛΗΣΕΩΣ ΤΟΥ ΣΤΟΚ
ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

ΝΕΑ ΕΠΟΧΗ ΣΤΟ SOFTWARE

*Ελληνικές οδηγίες
και
Ελληνικές τιμές*



CD ROM ΜΟΝΟ **11.900** δρχ. ΜΕ ΦΠΑ



Αποκλειστικοί αντιπρόσωποι

PLOTLINE Ε.Π.Ε.

ΜΠΟΤΑΣΗ 7, 106 82 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ: 3844 695 3836 550

ΔΙΑΘΕΣΗ ΧΟΝΔΡΙΚΗ - ΛΙΑΝΙΚΗ

ΔΙΑΘΕΣΗ Β.ΕΛΛΑΔΟΣ

NEW LOGIC Α.Ε.

ΤΣΙΜΙΣΚΗ 3 ΘΕΣ/ΝΙΚΗ ΤΗΛ:
(031)251184-87

ΚΟΡΙΝΘΟΣ PC GAMES

ΓΙΑΝΝΗΣ ΚΙΚΕΡΗΣ

ΕΡΜΟΥ 63 ΤΗΛ. (0741) 83583

ΔΙΑΘΕΣΗ ΘΡΑΚΗΣ

MULTI MEDIA S.I.G. ΜΕΤΑΞΑ Β.Π.

ΚΑΡΑΟΛΗ Μ. 40Α ΣΑΝΘΗ
ΤΗΛ. 0541 - 70043



CD ROM ΜΟΝΟ **11.900** δρχ. ΜΕ ΦΠΑ