

ΤΟ ΣΥΓΧΡΟΝΟ ΕΝΗΜΕΡΩΜΕΝΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ COMPUTERS & GAMES

USER

ΤΕΥΧΟΣ 63

ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ 1995

ΔΡΧ. 900

MEGA REVIEW
COMMAND & CONQUER
PHANTASMAGORIA

ΔΩΡΟ
ΔΙΣΚΕΤΑ 3.5

Α Φ Ι Ε Ρ Ω Μ Α
PSYGNOSIS

FADE TO BLACK • **MAGIC CARPET 2**
PRIMAL RAGE • **APACHE LONGBOW**

ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΕΙΣ : MICROSOFT - AMIGA TECHNOLOGIES

THE PLAYERS

TELECLUB

SHOP

LET YOUR PC DO

**ΣΕ ΛΙΓΕΣ ΜΕΡΕΣ
ΝΕΟ TELECLUB
ΣΤΟ ΠΕΙΡΑΙΑ**

THE GAME

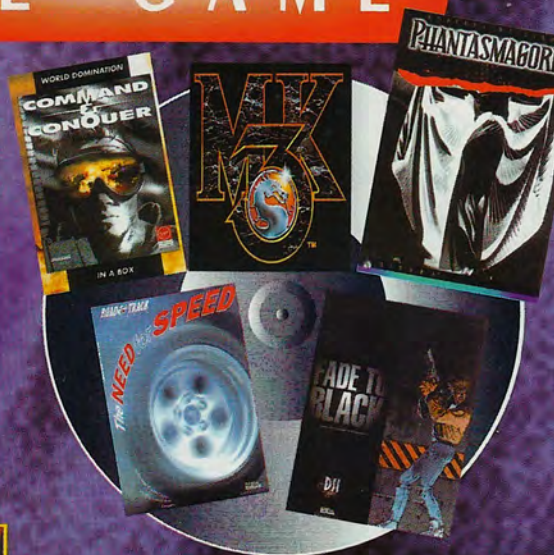
CD-ROM OEM

BENEATH A STEEL SKY (OEM)	4.950
KINGS QUEST VI	6.950
KINKS WORDS (OEM)	3.950
ENCARTA 95 (OEM)	7.950
LARRY 6 (OEM)	6.950
PRINT SHOP DELUXE (OEM)	8.950
WING COMMANDER III CD-ROM	9.900
STAR TREK NEXT GENERATION CD-ROM	8.900
LAST DYNASTY CD-ROM	8.900
UNDER A KILLING MOON CD-ROM	9.900
INFERNO CD-ROM	7.900
NBA JAM CD-ROM	
MORTAL III	



**SUPERPACK
AMIGA**

A 1200+ 6 ORIGINAL
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ
+ 2 GAMES + 20 ΔΙΣΚΕΤΕΣ
+ GAMES + 1 JOYSTICK + 1 MOUSE
PAD + 1 ΚΑΘΑΡΙΣΤΙΚΗ ΔΙΣΚΕΤΑ
ΤΙΜΗ ΕΚΠΛΗΞΗ !!



ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ A-1200 -PC

MONITOR COMMODORE M1438-5 (MULTI SYNC)	99.900
PHILIPS 8833 STEREO	55.000
MICROVITEC (MULTI SYNC)	109.000
ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΜΝΗΜΗΣ (PC-AMIGA)	
SIMM 4MB 72PIN	29.900
SIMM 8MB 72PIN	59.000
DKB 1202 2SIM 72PIN	27.000
HD CONNER 850 MB	46.000
HD CONNER 1.28 GB	59.900
X-DRIVE (KIT ΣΚΛΗΡΟΥ)	19.000
EXCELERATION	
COBRA 68030/28	39.900
COBRA 68030/40	69.900
MONGOOSE 68030/50 + CD PROCESSOR 68882/50	109.000
CD ROM PIONEER x4	44.000
CD ROM GOLDSTAR x2	15.900
SQUIREL SKAS II ΓΙΑ A1200/1600	29.000
VIDI 12 / VIDI 12 RT / VIDI 24	
GEN LOCK, RENDALE 8802	
MIDI INTERFACE	
OPTICAL MOUSE	
CORDLESS TRACKBALL	
FLOPPY DISC NO NAME	
POWER CD ROM SCSI II A 1200/600	



SQUIRELL SCSI II

POWER DRIVE

ΤΟ ΚΑΛΥΤΕΡΟ CD ROM
ΓΙΑ A600/1200
SCSI II ADAPTOR
PHOTO CD - 4X SPEED

MONO 108.000

**ΣΕ ΛΙΓΟ ΣΤΟ
TELECLUB**

Κάντε την AMIGA σας
την καλύτερη
AMIGA του
κόσμου με
EXCELERATION
DKB 68060/50
(80MIPS)



ΤΙΜΗ ΕΚΠΛΗΞΗ !!

**ΛΕΙΤΟΥΡΓΕΙ
PC CLUB ΣΤΟΥΣ
ΑΓ. ΑΝΑΡΓΥΡΟΥΣ**

**ΠΛΗΡΗ ΓΚΑΜΑ
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ ΓΙΑ PC**



**EXPRESS ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΣΕ
ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ,
ΕΙΔΙΚΑ ΓΙΑ ΑΘΗΝΑ ΠΑΡΑΔΟΣΗ
ΣΕ ΜΙΑ ΜΕΡΑ ΜΕ COURIER**

TELECLUB

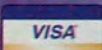
ΑΘΗΝΑ: ΘΗΣΕΩΣ 60, ΚΑΛΛΙΘΕΑ
ΤΗΛ.: 9574.371-2, FAX: 9588.503

ΑΘΗΝΑ: ΙΛΙΟΥ & ΠΛΑΤΩΝΟΣ 20, ΑΓΙΟΙ ΑΝΑΡΓΥΡΟΙ
ΤΗΛ.: 2619059

ΒΟΛΟΣ: ΚΑΡΤΑΛΗ 100 & ΑΛΕΞΑΝΔΡΑΣ
ΤΗΛ.: 0421/35449

ΚΑΛΑΜΑΤΑ: ΠΑΝΑΓΙΩΤΗ ΚΑΙΣΑΡΗ 4
ΤΗΛ.: 0721/94479

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ: ΒΑΣ. ΓΕΩΡΓΙΟΥ 23
ΤΗΛ.: 031/859386



**ΠΩΛΗΣΗ ΧΟΝΔΡΙΚΗ-
ΛΙΑΝΙΚΗ**

ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΦΠΑ 18%
ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΙΣΧΥΟΥΝ ΜΕΧΡΙ ΕΞΑΝΤΛΗΣΕΩΣ ΤΟΥ ΣΤΟΚ

ALFA DATA

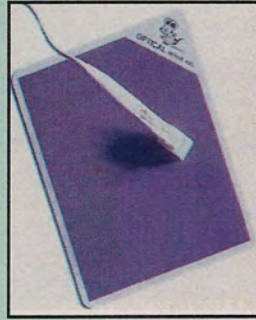
**POWER
SYSTEMS**

COMPUTERS & PERIPHERALS DISTRIBUTOR

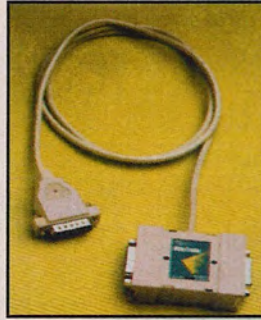
POWER SYSTEMS
Αίγλη 49, Αθήνα - Τ.Κ. 113 64
ΤΗΛ. - FAX :85.63421 86.11721



TRACKBALL



OPTICAL PEN MOUSE



ALFA TWIN



OPTICAL MOUSE



ALFA COBRA



ALFA THUNDER



ALFA PILOT



ALFA JOY



ALFA FIRE



ALFA ALIEN



ALFA BAT



ALFA COMMANDER

ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ

ΕΚΘΕΣΗ COMPUTER '95
STAND 117
ΑΠΟ
15 - 19 ΝΟΕΜΒΡΙΟΥ
ΣΤΟ
ΟΛΥΜΠΙΑΚΟ ΣΤΑΔΙΟ
ΑΘΗΝΩΝ

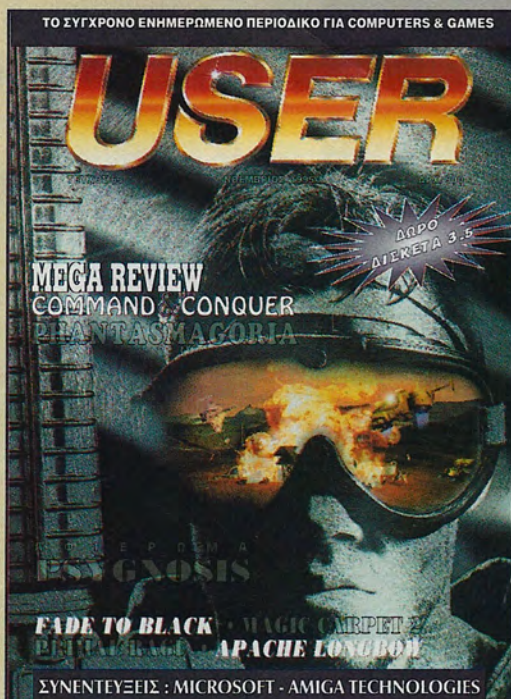
JOYSTICK
MOUSE PAD
ΔΙΣΚΕΤΕΣ
ΦΙΛΤΡΑ
ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ
CD - R

SCANNERS
ΜΝΗΜΕΣ
HARD DISKS
DRIVES
ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΑ
ΤΑΠΕ STREAMERS
CD ROMS
ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ
ΚΑΡΤΕΣ ΗΧΟΥ
MOUSE
CD RECORDERS

ΠΩΛΗΣΗ ΜΟΝΟ ΧΟΝΔΡΙΚΗ

USER

ΑΡΙΘ.ΦΥΛΛΟΥ 63 ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ • 95



4 ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

7 ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ

8 EDITORIAL

10 HOT NEWS

13 PREVEIWS

18 NEED FOR SPEED

Το καλύτερο racing game που κυκλοφορεί αυτή την εποχή.

20 PRIMAL RAGE

Το διάσημο παιχνίδι των coin-op τώρα και στα PC

22 TIME KEEPERS

Ενα καταπληκτικό παιχνίδι για την Amiga...

24 APACHE LONGBOW

Ο νέος εξομειωτής ελικοπέρου που θα σας συναρπάσει

26 ΦΑΝΤΑΣΜΑΓΟΡΙΑ

Ενα θρίλερ που θα σας κάνει να ταρακουνηθείτε από τη θέση σας...

30 BOB DYLAN: HIGHWAY 61

Η αυτοβιογραφία και τα καλύτερα τραγούδια του διάσημου καλλιτέχνη

32 FEARS

Τα τέρατα του τρελλού επιστήμονα παραμμονεύουν...

34 AL UNSER RACING

Το πρώτο παιχνίδι που κυκλοφορεί αποκλειστικά για τα WIN 95

36 DARKER

Ενα παιχνίδι επιστημονικής φαντασίας που τα πολύ καλά του τεχνικά του χαρακτηριστικά θα σας συναρπάσουν.

38 ΑΦΙΕΡΩΜΑ

Όλα τα παιχνίδια που η Psygnosis θα κυκλοφορήσει τους επόμενους μήνες

42 MAGIC CARPET 2

Το δεύτερο μέρος του πασίγνωστου παιχνιδιού που δημιούργησε αίσθηση όταν κυκλοφόρησε

44 SIM ISLE

Οι περιπλάνησεις και οι επιχειρηματικές δραστηριότητες σε ένα πανέμορφο νησί το οποίο πρέπει να παραμείνει νησί και να μην μετατραπεί σε ένα μεγάλο εργοτάξιο

46 ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ

MICROSOFT: Όλες οι επόμενες κινήσεις της κορυφαίας εταιρίας...

48 DAEDALUS ENCOUNTER

Δράση και αγωνία σε ένα φουτουριστικό περιβάλλον



50 MEGA REVIEW: COMMAND AND CONQUER

Το καλύτερο παιχνίδι που κυκλοφορεί αυτή την εποχή. Ένα adventure που υπόσχεται πολλές εκπλήξεις και μεγάλη ψυχαγωγία

54 ΜΟΤΟΧ

Ο καλύτερος ίσως εξομειωτής μοτοσυκλετών που έχει υπάρξει μέχρι σήμερα...

56 DOMAN

Άλλο ένα διασκεδαστικό παιχνίδι για την Amiga

57 SENSIBLE GOLF

Για τους λάτρεις του σπορ και όχι μόνο...

58 MORDOR

Μπείτε στους λαβύρινθους, σκοτώστε τα τέρατα και η αιωνιότητα σας περιμένει...

60 ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ

Όλα τα τελευταία νέα σχετικά με το παρόν και το μέλλον της Amiga

62 DRAGON WRATH

Μία τριλογία παιχνιδιών που θα σας στείλει σε διάφορες στιγμές της ιστορίας

64 ΤΕΤΑΡΤΗ ΔΙΑΣΤΑΣΗ

Μία άλλη διάσταση στον χώρο των υπολογιστών

66 3D STUDIO

Πληροφορίες και συμβουλές για να μπορέσετε να έχετε μία πρώτη επαφή με το γνωστό πρόγραμμα δημιουργίας γραφικών.

68 ΟΔΗΓΙΕΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΔΙΣΚΕΤΑ

Διαβάστε τις καλά πριν ξεκινήσετε...

70 WORKBENCH

Η στήλη που είναι αφιερωμένη στους Amiga Users

72 SPELLSHOP

Οι λύσεις των πιο επίκαιρων adventures

82 ΠΑΛΙΑ ΤΕΥΧΗ

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

84 TIPS

Ένα δισέλιδο με τις πιο χρήσιμες συμβουλές

86 ΧΟΡΕΥΟΝΤΑΙ ΜΕ ΤΑ BYTES

Όλα είναι πιθανά...

88 16 ΧΡΟΝΙΑ ΦΑΓΟΥΡΑ

Για όσους ξύνονται...

90 ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

95 ΑΓΓΕΛΙΕΣ

ΠΛΑΤΩΝΟΣ 134 -136 Τ.Κ. 10442 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 5144 943 FAX: 5141320

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΚΩΣΤΑΣ ΜΠΟΥΚΗΣ

ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΑΪΔΙΝΗΣ

ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ
ΘΟΔΩΡΗΣ ΛΑΪΝΑΣ

ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ
ΠΑΥΛΟΣ "ShadowCaster" ΔΗΜΟΠΟΥΛΟΣ

ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ/ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ
ΚΩΣΤΑΣ ΑΓΑΘΟΣ
DEREK DELA FUENTE
ΚΩΣΤΑΣ ΜΑΝΟΣ
SONIC

ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ
ΝΤΟΡΑ ΤΖΟΥΒΑΡΑ

ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ
ΒΑΣΙΛΕΙΑ ΒΕΡΒΕΡΑΚΗ

ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ
ΒΑΣΙΛΗΣ ΛΟΥΜΗΣ

ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ - DTP
ΜΑΡΙΑ ΚΑΝΔΙΑ

ΑΓΓΕΛΙΕΣ - ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ
ΕΦΗ ΔΗΜΗΤΡΑΚΟΠΟΥΛΟΥ

ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ ΦΙΛΜ
DELTA GRAPH
ΤΗΛ.: 5148032

ΜΟΝΤΑΖ
ΕΛΕΝΗ ΚΟΝΤΟΝΑΤΣΗ

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.

ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ ΕΣΤΙ GAMEPRO



✓ WEAPON LORD

Οδηγός Στρατηγικής.

✓ ΕΙΔΙΚΟ ΘΕΜΑ

GAME MAKERS : Οι άνθρωποι πίσω από τα παιχνίδια

✓ MagBall

Νέος Τρισδιάστατος κόσμος

✓ Hardware Test

- Jaguar CD
- NEO GEO CD

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;

Το Φθινόπωρο τελειώνει και όλοι ελπίζουμε να μην μας βρει απότομα πολύ βαρύς χειμώνας. Βρισκόμαστε σε μία εποχή που το μόνο που περιμένουν όλοι είναι το πόσο γρήγορα θα περάσει ο καιρός μέχρι τις γιορτές. Βέβαια οι καταστηματαρχές στα Εξάρχεια περνούν δύσκολες ώρες καθώς το τριήμερο των εορτασμών για την εξέργεση του Πολυτεχνείου πλησιάζει... Εμείς ελπίζουμε να γεμίσουμε ευχαρίστα τις ώρες σας αφού σε αυτό το τεύχος εκτός των πολλών παιχνιδιών δώσαμε πολύ χώρο σε θέματα που αφορούν την ενημέρωση και την πληροφόρηση σας γύρω από τον χώρο του PC και της Amiga. Έχουμε λοιπόν την παρουσίαση των νέων παιχνιδιών της Psygnosis σε ένα κατατοπιστικό αφιέρωμα και μία άκρως ενδιαφέρουσα συνέντευξη με θέμα το μέλλον της Amiga. Θα βρείτε επίσης μία επίκαιρη συνέντευξη για τα όσα ετοιμάζει η φοβερή και τρομερή Microsoft στον τομέα των παιχνιδιών όπως και πολλές πληροφορίες και αναφορές, για τι άλλο, τα πολυδιαφημισμένα WIN 95. Αυτό το μήνα έχουμε δύο Mega Reveals με τα δύο παιχνίδια που κάνουν θραύση αυτή την εποχή. Το Command and Conquer και το Phantasmagoria... Φυσικά θα διαβάσετε όλα όσα αφορούν τα νέα και εντυπωσιακά παιχνίδια που κυκλοφορούν όπως τα Aranche Longbow, Magic Carpet 2, Need For Speed, Primal Rage αλλά και πληροφορίες για όσα θα έρθουν αργότερα. Οι φίλοι της Amiga θα πρέπει να νιώθουν ιδιαίτερα χαρούμενοι αφού σε αυτό το τεύχος εκτός από τα reviews, το Workbench και τα tips θα ενημερωθούν για τα τελευταία νέα αλλά και τα σχέδια που ετοιμάζονται για αυτήν από μία πολύ ενδιαφέρουσα συνέντευξη με τον ε-

(ΚΑΙ ΟΧΙ ΜΟΝΟ)

Δίγα Δίγα Για Το Τεύχος



πικε-
φα-
λή
της

Amiga Technologies UK. Παιχνίδια επιλέξαμε τόσο για την δισκέτα του PC όσο και για αυτήν της Amiga οπότε πιστεύουμε ότι αυτό το μήνα δεν θα έχετε κανένα παράπονο από απόψεως παιχνιδιών, σας καλύψαμε για τουλάχιστον δύο μήνες!!

Φυσικά το πάντα γεμάτο ενδιαφέρον Spellshop σας βοηθά, σας ενημερώνει και απαντάει στις όποιες απορίες σας. Το επόμενο ραντεβού μας είναι φυσικά μέσα στον Δεκέμβρη που όλοι με αγωνία περιμένουμε να έρθει. Εγώ πάντως προς το παρόν αγωνιώ για την εξέλιξη της αναμέτρησης της ΑΕΚ με τους αχώνευτους γερμαναράδες. Ελπίζω στο επόμενο τεύχος να αγωνιώ για τον επόμενο αντίπαλο...

Ο ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ

Όλο και περισσότερο βλέπουμε τον τελευταίο καιρό διάφορους επώνυμους και μη να ασχολούνται με τον χώρο των υπολογιστών και γενικότερα της πληροφορικής. Στο σύνολο τους όλοι αυτοί προσπαθούν, ο καθένας για δικούς του λόγους, να πείσουν τον κόσμο ότι κάτι δεν πάει καλά και ότι υπάρχει κάποιο πρόβλημα. Στην αρχή ξεκίνησαν με την επίθεση στα παιχνίδια (τομέας που φυσικά μας ενδιαφέρει και άμεσα). Αρχισαν να φωνάζουν για την βία αλλά και το ηξευλογοιο που υπάρχει στα παιχνίδια της νέας γενιάς παιχνιδιών. Τα ίδια δηλαδή που έλεγαν οι πριν χρόνια και για την τηλεόραση την οποία τώρα παρακολουθούν με τις ώρες... Το μόνο που κατάφεραν είναι να ευαισθητοποιηθούν λίγο οι εταιρίες και να δημιουργήσουν κάποιες ασφαλιστικές δικλίδες στα παιχνίδια που έριχναν στην αγορά. Έτσι αν για κάποιο παιχνίδι υπήρχε η ένσταση για προβολή υπερβολι-

κής βίας ή άσχημου ηξευλογοιου η εταιρία φρόντιζε να τοποθετεί ένα κωδικό στο πρόγραμμα με τον οποίο ο γονιός μπορούσε να ρυθμίσει το επίπεδο βίας και ηξευλογοιου στο παιχνίδι. Τον κωδικό φυσικά γνώριζαν μόνο οι ίδιοι οι γονείς... Βέβαια αυτό δεν θα μπορούσε να έχει εύκολη εφαρμογή γιατί για να γίνει κάτι τέτοιο θα έπρεπε οι γονείς να ασχολούνται στον ίδιο βαθμό με τα παιδιά τους με τα παιχνίδια για να ξέρουν κάθε φορά αν το παιχνίδι που το παιδί αγόρασε είναι βίαιο ή όχι. Αλλά ακόμη και να υπάρχει κάποιος που ξέρει ή που παρακολουθεί από κοντά το παιδί του (ακόμη και την ώρα που παίζει!) γιατί να αγοράσει κάποιο παιχνίδι με "υπερβολική" βία και να καταπιάνεται με κωδικούς και άλλα τέτοια; Απλώς δεν το αγοράζει και τελειώνει η υπόθεση... Άλλωστε στα κουτιά αναγράφεται πλέον η ηλικία στην οποία απευθύνεται το παιχνίδι. Βέβαια στην προ-



κειμένη περίπτωση, όπως και στις υπόλοιπες, το στοιχείο που κυριαρχεί είναι η υποκρισία και ο ανόητος πουριτανισμός. Γυρίζει το παιδί από το σχολείο και λέει στον πατέρα του που βλέπει ειδήσεις να του δώσει ηξευλογοιο για να αγοράσει κάποιο παιχνίδι. Ο πατέρας του που έχει ακούσει από κάποιον συνάδελφο του ότι το παιχνίδι αυτό το πήρε και το δικό του παιδί και είναι βίαιο φυσικά αρνείται. Εκείνη την ώρα βέβαια η τηλεόραση μεσημεριάτικα δείχνει κομμένα πόδια και χέρια που βρίσκονται διασκορπισμένα σε κάποια αγορά του Σαράγεβο. Αυτό είναι επιμόρφωση και ενημέρωση και ο πατέρας δεν έχει πρόβλημα... Την άλλη μέρα ο ίδιος πατέρας γυρίζει σπίτι έχοντας νεύρα γιατί τσακώθηκε με τον προϊστάμενο του στο γραφείο. Δεν βρίσκει έτοιμο το φαγητό και για ένα πεντάλεπτο το μόνο που ακούει το παιδί (και η υπόλοιπη πολυκατοικία) είναι τον πατέρα του να βρίζει ακατάσχετα. Φυσικά το απόγευμα ο πατέρας θα του αρνηθεί ξανά να του δώσει ηξευλογοιο για ένα άλλο παιχνίδι γιατί άκουσε από ένα άλλο συνάδελφο ότι αυτό το παιχνίδι δεν έχει το κατάλληλο

EDITORIAL

ρεξιλόγιο... Τώρα τελευταία με την καθιέρωση του CD ως μέσου διάδοσης του software ήταν απολύτως φυσικό τις δυνατότητες τις οποίες έχει να τις εκμεταλλευτούν οι εταιρίες ποικιλοτρόπως. Ακόμιο πιο φυσικό και αναμενόμενο ήταν η παραγωγή CD με "πονηρό" περιεχόμενο. Κάτι ανάλογο έγινε και με το Internet αφού και μέσω του δικτύου οι χρήστες μπορούν να έρθουν σε επαφή με τέτοιου είδους περιεχόμενο. Αρχισε λοιπόν νέα εκστρατεία με τους διάφορους "ευαίσθητοποιημένους" να κραυγάζουν. "Προστατέψτε τα παιδιά βγάζοντας από τη πρίζα τα διαβροδικά μηχανήματα, αγνοώντας ή και καταστρέφοντας τα CD και κόβοντας κάθε πρόσβαση προς το επίσης διαβροδικό δίκτυο". Ο πατέρας που ήγαμε παραπάνω ήταν ο πρώτος που όλα αυτά τα εφάρμοσε... Καλά ρε μεγάλε δεν πειράζει υπάρχουν και τα βίντεο κλαμπ που είναι και φτηνότερα... Αν βάλεις και το βίντεο μαζί με τον υπολογιστή στο πατάρι πάλι δεν τρέχει τίποτα, υπάρχουν ένα κάρτο περιοδικά! Βέβαια ο ίδιος πατέρας δεν έχει κανένα πρόβλημα να αφήνει το παιδί του να βλέπει Τσάο Αντέννα, 3,2,1 και όλες τις διαφημίσεις σαν



αυτή την πρόσφατη του "Καμπάρι" ή σαν αυτή που για να διαφημιστεί ένα γιαούρτι γίνεται της κακομοίρας από ένα ζευγάρι στο κρεβάτι τους... Αν μάλιστα στην θέση της κοπέλας (στην διαφήμιση) που τρέχει γυμνή μέσα στον δρόμο για να βρεί τον τύπο με τα μαύρα γυαλιά ήταν η κόρη του που τώρα προσπαθεί να μπει στο πανεπιστήμιο τότε θα ήταν απόλυτα ευτυχής. Τώρα θα μου πείτε "Καλά το βρίσκεις σωστό να ασχολούνται όλη τη μέρα τα παιδιά με το πως θα κάνουν fatalities για να κόψουν το κεφάλι του αντιπάλου τους; Είναι πρόβλημα να υπάρχει τόσο εύκολη και άμεση πρόσβαση σε "ροζ" προγράμματα είτε μέσα από CD είτε μέσα από το Internet;". Η απάντηση είναι απλοϊστική. ΟΧΙ! Με τις κατάρες και τις απαγορεύσεις όμως όχι μόνο δεν επιτυγχάνεται απολύτως τίποτα αλλά η πρακτική μας έχει αποδείξει ότι θα συμβεί το ακριβώς αντίθετο. Αν δηλαδή δεν δώσει λεφτά ο πατέρας στο παιδί του για να αγοράσει το DOOM και το παιδί πάει στο βίντεο κλαμπ και πάρει όλα τα Ράμποποιά θα είναι η διαφορά; Το φοβερό στην υπόθεση είναι ότι τις ταινίες θα τις δούν παρέα με τον πατέρα του σαν να μην τρέχει τίποτα... Το θέμα λοιπόν δεν είναι το πως θα αποτρέψουμε ένα παιδί από τέτοιου είδους καταστάσεις αλλά το πως θα το μάθουμε να επιλέγει από μόνο του το τι είναι το σωστό. Την ίδια ώρα που κάποιο παιδί διαβάζει

στο Internet τις σελίδες του Playboy το παιδί της διπλανής πόρτας έχει δικτυωθεί με το μουσείο του Λούβρου και παρακολουθεί τα εκθέματα του. Το πρόβλημα λοιπόν δεν είναι το δίκτυο αλλά η χρήση του και αυτή (η διαπαιδαγώγηση δηλαδή γενικότερα) δεν μπορεί να γίνει ποτέ με αφορισμούς και με απαγορεύσεις. Όλοι όσοι λοιπόν ήνευσε όσα ήνευσε το καλύτερο που έχουν να κάνουν είναι να αφήσουν ήσυχα τα παιδιά να μάθουν το πως να κινούνται στον νέο κόσμο που είτε τους αρέσει είτε όχι περνάει μέσα από τους υπολογιστές και να αρχίσουν να ασχολούνται σοβαρότερα με τα ίδια τα παιδιά τους και όχι με το τι ακούει γύρω τους. Αν θέλετε τελικά πιστεύω πως είναι προτιμότερο ή τουλάχιστον το ίδιο να καταναλώσει το παιδί τον ελεύθερο χρόνο του παίζοντας Fantasmagoria παρά να δει τον Γιάνγκο Δράκο, την Σελήνη ή την Αννα Μαρία Λογοθέτη να παριστάνει την ηθοποιό. Για όνομα...

Υ.Γ. Τελειώνοντας θα ήθελα να αναφερθώ σε ένα φοβερό που είπα η Γ.Γ. του ΚΚΕ Αλέκα Παπαρήγα. Είπε λοιπόν ότι τρομάζει στην ιδέα ότι μπορεί ένα παιδί να έρθει σε επαφή με άπειρες πληροφορίες πατώντας απλά ένα πλήκτρο. Αυτό που πραγματικά σκεφτόταν και φυσικά δεν είπα ήταν ότι τρομάζει στην ιδέα ότι το παιδί σήμερα έρχεται σε επαφή με τόσες πληροφορίες τις οποίες δεν ελέγχουν πρώτα η ίδια και οι συν αυτή. Αν γινόταν έτσι τότε πιστέψτε με ότι δεν θα είχε ΚΑΝΕΝΑ απολύτως πρόβλημα...

Θ. Λαυράς

ΤΑ ΜΥΣΤΑ ΤΟΥ ΣΗΜΕΡΑ ΟΙ ΛΥΓΙΑΝΟΙ ΚΥΡΙΑΡΧΟΙ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

Η έναρξη των μαθημάτων στα κέντρα FutureKids σήμανε την αρχή της Εκπαιδευτικής χρονιάς στα ειδικά κέντρα εκμάθησης Ηλεκτρονικών Υπολογιστών για παιδιά 3-15. Η FutureKids ξεκίνησε τη λειτουργία της το 1983 στην Αμερική, και εξαπλώθηκε σε περισσότερες από 68 χώρες, με πάνω από 1800 κέντρα εκμάθησης. Στην Ελλάδα τα FutureKids Computer Learning Centers αναπτύσσονται με την μέθοδο του Franchising και τα πρώτα έξι λειτουργούν ήδη στην Βούλα, στο Παλαιό Φάληρο, στο Παγκράτι, στο Μαρούσι-Πεύκη, στο Μαρούσι-Μελίσσια και στην Κηφισιά. Υπολογίζεται ότι μέχρι το τέλος του 1996, τα προγράμματα της FutureKids θα διδάσκονται σε πάνω από 25 σημεία σε όλη την Ελλάδα. Σε αυτά, τα παιδιά μαθαίνουν να αξιοποιούν τις δεξιότητες και τα ταλέντα τους, να διευρύνουν τα ενδιαφέροντα και να επεκτείνουν τη φαντασία τους, αποκομίζοντας εμπειρίες από την χρήση της σύγχρονης τεχνολογίας. Έτσι ο ηλεκτρονικός υπολογιστής που η άγνοια χρήσης του θα αποτελέσει πρόβλημα στους αυριανούς επαγγελματίες δεν έχει πλέον μυστικά, απομυθοποιείται και αποτελεί εργαλείο και πολύτιμο συμεργάτη της καθημερινής ζωής.



ΣΚΛΗΡΕΣ ΚΟΝΤΡΕΣ ΜΠΡΟΣΤΑ ΣΤΙΣ ΟΘΟΝΕΣ

Αν ως γονείς πολλές φορές αισθανθήκαμε άβολα και αμήκανα μπροστά στον υπολογιστή, τον οποίο όμως οι τρυφεροί βλαστοί μας έδειχναν να τον γνωρίζουν..., φαίνεται ότι αυτό σε λίγο θα ανήκει στο παρελθόν. Αιτία τα FutureKids φυσικά που πλέον καθίζουν στα θρανία - αν το επιθυμούν φυσικά - και τους γονείς! Με ειδικά προγράμματα ενθλίκων, ο κάθε γονιός μπορεί να μαθαίνει την τεχνολογία του μέλλοντος μέσα από συναρπαστικές εφαρμογές. Να κατανοεί τα επιτεύγματα του παιδιού του και - γιατί όχι - να "μετράει" τις δυνατότητες του μπροστά στον υπολογιστή, με τις δυνατότητες της νεό-

τερης από αυτόν γενιάς. Φαίνεται πως το περιβάλλον "χάσμα γενεών", δέχεται ένα συντριπτικό πλήγμα από την τεχνολογία, μια και ενώνει περισσότερο γονείς και παιδιά, με άγνωστο όμως το ποιός από τους δύο θα είναι στο παιχνίδι ο... νικητής. Την FutureKids S.A. εκπροσωπεί στην Ελλάδα η εταιρία INTERFRANCHISE A.E. (Για περισσότερες πληροφορίες επικοινωνήστε με το τμήμα Δημοσιών Σχέσεων κ. Ηλία Κωνσταντινίδη στο τηλέφωνο 4284359)



ΤΑ ΠΑΝΑΝΙΑ ΜΠΡΟΣΤΑ ΣΤΟ ΜΕΛΛΟΝ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

Μεγάλο ενδιαφέρον για τους Έλληνες επενδυτές παρουσιάζει το διεθνές δίκτυο της FutureKids, που ιδρύθηκε το 1983 στις ΗΠΑ και γρήγορα εξαπλώθηκε σ' όλο τον κόσμο, αλλά και στην Ελλάδα, όπου ήδη λειτουργεί το σύστημα του Franchising. Η δημοτικότητα του συστήματος πέραν του γεγονότος της δοκιμασμένης επιτυχίας του σε 60 χώρες, οφείλεται και στο γεγονός ότι η αλλαγή των δεδομένων εργασίας με ραγδαίο τρόπο, έχει σαν αποτέλεσμα την ανάγκη των παιδιών από μικρή ηλικία να κάνουν κτήματα την τεχνολογία των υπολογιστών, στους οποίους ο ρυθμός εξέ-

λιξης χαρακτηρίζεται ως καταγιοστικός. Είναι σημαντικό και αξίζει να σημειωθεί ότι το 95% των επιχειρήσεων franchising στις ΗΠΑ εξακολουθεί να είναι επιτυχημένο μετά από 5 χρόνια λειτουργίας, ενώ το αντίστοιχο ποσοστό για τις ανεξάρτητες επιχειρήσεις φθάνει στο 35%. Εύλογο λοιπόν, η πρόβλεψη για τα επόμενα χρόνια είναι ότι το 80% των επιχειρήσεων στην Ευρώπη και στην Αμερική θα λειτουργεί με franchising.



ΑΝΑΜΕΙΝΑΤΕ ΣΤΟ ΑΚΟΥΣΤΙΚΟ ΣΑΣ...

Η έκδοση του Simon The Sorcerer 2 στα CD ROM και η αναμενόμενη επιτυχία έφερε στο προσκήνιο ορισμένες πολύ ενδιαφέρουσες φήμες που αφορούν φυσικά τους χρήστες της Amiga. Ακούγεται έντονα ότι η Adventuresoft θα κυκλοφορήσει και μία έκδοση του παιχνιδιού για την Amiga. Οι ίδιες πληροφορίες λένε μάλιστα ότι αυτό θα γίνει πολύ σύντομα και πριν το τέλος του χρόνου. Ομως μην ενθουσιάζεστε γιατί αυτές είναι απλώς φήμες οι οποίες κυκλοφορούν πάντα στον χώρο για πολλά θέματα και τις περισσότερες φορές δεν επαληθεύονται. Πάντως ακόμη και να κάνει την εμφάνισή του το παιχνίδι αυτό δεν θα γίνει στο CD32 οπότε μην περιμένετε τις λεπτομέρειες που θα δείτε να υπάρχουν στα PC.



Η ΕΞΕΛΙΞΗ ΣΤΑ CD

Μέχρι τώρα μπορούσαμε να χρησιμοποιήσουμε το CD ROM του υπολογιστή μας για να ακούσουμε ένα μουσικό CD. Το αντίθετο ήταν μέχρι σήμερα αδύνατο να γίνει. Ήταν... Το νέο προϊόν που δημιουργήθηκε ονομάζεται CD+ και κάνει την ακριβώς αντίθετη δουλειά. Μπορείτε να πάρετε ένα interactive CD και να το ακούσετε ακόμη και σε audio CD. Πάρτε για παράδειγμα, το CD που παρουσιάζουμε σε αυτό το τεύχος και αφορά τον Bob Dylan. Αν ήταν CD τέτοιας τεχνολογίας θα μπορούσατε να το έχετε μαζί σας στην διαδρομή με το αυτοκίνητο από την δουλειά ως το σπίτι απολαμβάνοντας τα τραγούδια και αργότερα σπίτι να βλέπατε όλα τα υπόλοιπα που προσφέρει το πρόγραμμα στον υπολογιστή σας... Η νέα αυτή τεχνολογική εξέλιξη δημιουργεί πραγματικό πυρετό ετοιμασιών στις μεγάλες εταιρίες οι οποίες στοχεύουν στην αύξηση των κερδών τους μέσα από το νέο σύστημα. Θα υποστηρικτεί από όλους αφού έχει συμβατότητα ακόμη και με τους

Mac! Πρωτοπόροι φυσικά θα είναι η Microsoft, η Apple, η Sony και η Philips Electronics. Το μέλλον των CD από την στιγμή που έγινε πλέον πραγματικότητα η δυνατότητα προσαρμογής τους και σε δεύτερο format προβλέπεται κάτι περισσότερο από δυναμικό. Το πρώτο CD+ που θα κυκλοφορήσει είναι δημιουργία του γνωστού cyber-μουσικού Todd Rundgren. Ονομάζεται "The Individualist" και θα είναι φυσικά το πρώτο "multimedia album" στην ιστορία της μουσικής.



ΑΣΧΗΜΙΑ ΜΑΝΤΑΤΑ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΦΙΛΟΥΣ ΤΗΣ AMIGA

Μία από τις παλαιότερες αλλά και πιο αξιόπιστες εταιρίες στην βιομηχανία των computer games ετοιμάζεται να κατεβάσει τα ρολά... Η Psygnosis η οποία ήταν ιδιοκτησία από πρόπερσι της Sony δεν θα υπάρχει πια και στην θέση της



δημιουργείται μία νέα εταιρία με την ονομασία Sony Interactive Europe. Αυτό που θεωρείται βέβαιο είναι το γεγονός της απότομης διακοπής στην υποστήριξη της Amiga από την εταιρία. Οι υπεύθυνοι της φαίνεται ότι δεν βλέπουν κάποιο λόγο να συνεχίσουν την παραγωγή παιχνιδιών για την Amiga και την εγκαταλείπουν μαζί με τα εκατομμύρια των πιστών φίλων της.

Η ΑΓΓΛΙΑ ΖΕΙ ΣΤΟΝ ΡΥΘΜΟ ΤΟΥ FANTASY FOOTBALL!

Πριν από λίγο καιρό μία εφημερίδα σε συνεργασία με το BBC σκέφτηκαν προοθήσουν

στην Βρετανική αγορά μία ιδέα η οποία από την βάση της φαινόταν ότι θα είχε επιτυχία αλλά το ότι θα δημιουργούσε τρομακτικό σάλο κανείς τους δεν το υπολόγιζε! Η ιδέα δεν ήταν άλλη από ένα παιχνίδι γύρω από το ποδόσφαιρο και αφού όλοι γνωρίζετε ότι στην Αγγλία το ποδόσφαιρο είναι κάτι περισσότερο από θρησκεία είναι ευκόλο να κατανοήσετε ότι το παιχνίδι αυτό είχε εξ αρχής τις προϋποθέσεις για να πετύχει. Η ιδέα ήταν απλή αλλά και πανέξυπνη. Ο καθένας μπορούσε να φτιάξει μία ομάδα η οποία απαρτιζόταν από παίκτες της δικής του επιλογής και οι οποίοι δεν είχαν σημασία το που αγωνίζονταν. Μπορούσε δηλαδή να επλέξει έντεκα παίκτες από έντεκα διαφορετικές ομάδες. Οι υπεύθυνοι είχαν βέβαια φροντίσει από πριν να αξιολογήσουν όλους τους παίκτες και να εκτιμήσουν την χρηματική αξία τους. Δημιούργησαν έτσι ένα κατάλογο όχι με τις κανονικές τιμές φυσικά των παικτών αλλά σε επίπεδα που θα μπορούσαν όλοι ή σχεδόν όλοι να "αγοράσουν" ακόμη και τον πιο ακριβό παίκτη. Ετσι όποιος επέλεγε μία ομάδα έπρεπε στο τέλος να πάει σε μία τράπεζα και να καταθέσει σε μία θυρίδα τα χρήματα που συνολικά κόστιζε η ομάδα του. Για να μην υπάρχει περίπτωση αθέμιτου ανταγωνισμού αφού κάποιοι θα μπορούσαν να "αγοράσουν" τους καλύτερους παίκτες και κάποιοι άλλοι όχι (αν και στην γενική φιλοσοφία του παιχνιδιού αυτό δεν έχει τελικά και μεγάλη σημασία) έθεσαν ένα ανώτατο οικονομικό όριο στο οποίο θα μπορούσε ο καθένας να κινηθεί έτσι ώστε κάθε ομάδα να περιέχει δύο-τρεις το πολύ από τους κορυφαίους παίκτες. Ο κάτοχος μιας τέτοιας ομάδας δεν είχε τίποτα άλλο πια να κάνει από το να περιμένει τους αγώνες του πρωταθλήματος κάθε Σάββατο και Κυριακή. Στην συνέχεια και βάση των βαθμολογιών που έδιναν στα ρεπορτάζ τους οι δημοσιογράφοι για κάθε παίκτη την επόμενη μέρα (κάτι που γίνεται και στην Ελλάδα) ο κάτοχος μιας ομάδας συγκέντρωνε τους βαθμούς που είχαν πάρει οι παίκτες του και αναλόγως κέρδιζε ή έχανε χρήματα. Αυτό ήταν! Σε σύντομο χρονικό διάστημα όλοι στην Αγγλία ασχολούντουσαν με αυτό το πράγμα. Ούτε ενδιαφέρον για σχολείο, ούτε για δουλειά! Όλοι περνούσαν τις ώρες τους με τις βαθμολογίες αλλά και την κατάρτιση των ενδεκάδων. Ξεχάσαμε να σας πούμε ότι ο κάτοχος μιας ομάδας μπορούσε να διαλέξει και αναπληρωματικούς για περιπτώσεις τραυματισμών και τραυματισμών των βασικών του παικτών. Οπως είπαμε και πριν δεν είναι απαραίτητο να πάρει κάποιος τα γνωστότερα ονόματα για να έχει περισσότερες πιθανότητες για να κερδίζει. Μπορεί για παράδειγμα να υπάρχει ένας καλός παίκτης στην τελευταία ομάδα της

βαθμολογίας ο οποίος να είναι σχετικά άγνωστος αλλά που σε κάθε παιχνίδι να παίζει καλά και να παίρνει καλές βαθμολογίες από τους δημοσιογράφους. Το κόλπο δηλαδή στην όλη υπόθεση είναι να βρεθούν παίκτες που σε γενικές γραμμές να αποδίδουν καλά άσχετα με το που παίζουν ή το πόσο γνωστοί είναι. Μπορεί δηλαδή κάποιος να φτιάξει μία ομάδα με πολύ χαμηλό προϋπολογισμό και να έχει και την τύχη να παίζουν όλοι καλά με αποτέλεσμα να αυξηθούν σημαντικά τα κέρδη του. Τον βασικό ρόλο όπως καταλάβατε στην όλη υπόθεση παίζουν οι δημοσιογράφοι και οι βαθμολογίες που βάζουν. Δεν γνωρίζουμε το αν άλλαξαν τον τρόπο που παραδοσιακά εδώ και χρόνια βαθμολογούσαν από την στιγμή που το παιχνίδι αυτό έγινε μόδα στην Αγγλία. Επίσης δεν μπορούμε να ξέρουμε τι προσβάσεις είχαν στα αρχεία της εφημερίδας με τις διάφορες ενδεκάδες και τα στοιχεία έτσι ώστε να μπορεί κάποιος επιτήδειος δημοσιογράφος να διαμορφώσει την βαθμολογία του αναλόγως με τα συμφέροντα (προσωπικά και μη) που εκπροσωπεί. Η ουσία είναι ότι γίνεται χαμός και φυσικά αυτό δεν το άφησαν ανεκμετάλειτο για πολύ οι εταιρίες software και έτσι ήδη η Penguin δημιούργησε την πρώτη έκδοση του παιχνιδιού για τα PC. Θα το χαρακτηρίζαμε σαν ένα κόμπι περισσότερο παρά σαν κάποιο "κλασικό" παιχνίδι και μάλιστα ποδοσφαιρικό. Τους Βρετανούς εκτός των άλλων τους βοηθά και στο αληθινό παιχνίδι αφού τους γλυτώνει από τον κόπο των σημειώσεων και των αναλύσεων... Εσείς πάντως μπορείτε να αγοράσετε το παιχνίδι και να μάθετε όλα τα μυστικά του. Εκτός της διασκέδασης και της ψυχαγωγίας θα είστε και από τους προνομίους που σε περίπτωση που φτάσει κάποτε και στη Ελλάδα το αληθινό παιχνίδι να είστε πανέτοιμοι να ριχτείτε στην μάχη των προγνωστικών από την αρχή!





Το όνομα της εταιρίας (SHINE) μπορεί να μην σας λέει και πάρα πολλά όμως στην Γερμανία, από όπου προέρχεται, είναι ήδη ιδιαίτερα γνωστή αφού έχει κυκλοφορήσει μία ποικιλία από αρκετά καλά παιχνίδια. Το RB είναι όμως το πρώτο παιχνίδι της εταιρίας που πρόκειται να κυκλοφορήσει σε όλη την Ευρώπη. Οι δημιουργοί του πιστεύουν ότι επειδή το παιχνίδι βασίζεται κυρίως στον οπτικό τομέα και τα γραφικά του και όχι στις ο-

όσο και στο διαβολικό θέαμα που παρουσιάζεται. Το τι συμβαίνει ακριβώς στο παιχνίδι είναι πολύ δύσκολο να το αναφέρουμε μέσα σε λίγες γραμμές. Βασικά εσείς ψάχνετε για το καλό αλλά μπροστά σας εμφανίζεται συνεχώς το κακό... Το σενάριο είναι εξωτικό με πολύ ενδιαφέροντες μονολόγους που συστηματικά βγάζουν τον παίκτη από την multimedia επικοινωνία και γενικά τον τοποθετούν σε ένα καταπληκτικό κόσμο. Τα παζλ έχουν την μορφή της σωστής τοποθέτησης σχημάτων ή αριθμών. Αυτό που είναι βέβαιο είναι ότι θα εντυπωσιαστείτε από τον εκκεντρικό κόσμο στον οποίο κινείται ο ήρωας του παιχνιδιού. Το παιχνίδι συνοδεύεται από ένα εξαιρετικό soundtrack και όλοι ελπίζουν ότι το Shine θα είναι το πρώτο από μία σειρά ποιοτικών interactive adventure games τα οποία θα δημιουργήσει η Γερμανική εταιρία στο άμεσο μέλλον.

RED

BALLOON

PC CD ROM

μιλίες και τους διαλόγους είναι εφικτή η αποδοχή του σε πολλές και διαφορετικές μεταξύ τους αγορές. Πρόκειται για ένα μοναδικό και πρωτότυπο παιχνίδι το οποίο περιλαμβάνει έξυπνες ιδέες και σουρεαλιστικές εικόνες. Είναι ένας συνδυασμός εικόνων και αντικειμένων πάνω σε παζλ με καταπληκτικά backdrops και interactive video τα οποία βοηθούν τον παίκτη να κατανοήσει την εξέλιξη του παιχνιδιού. Σε μερικές σκηνές είναι έντονη η κινηματογραφική αίσθηση αφού είναι φανερό ότι υπάρχει έντονη επιρροή από ταινίες και μάλιστα αυτές του Ρομάν Πολάνσκι τόσο στην επιλογή των γωνιών λήψης με την κάμερα



Με λίγες λέξεις θα λέγαμε ότι πρόκειται για ένα adventure με στοιχεία RPG και με διάχυτο το χιούμορ σε όλο του το εύρος. Οι δημιουργοί του υποστηρίζουν ότι είναι ένα κλασικό point-and-click παιχνίδι που απλώς περιέχει στοιχεία από δύο είδη παιχνιδιών. Αυτό σημαίνει ότι πέρα από τις περιπλανήσεις και την λύση διαφόρων παζλ οι παίκτες θα πρέπει να έχουν στραμμένη την προσοχή τους και στην συλλογή αντικειμένων, χρημάτων αλλά και στην αγορά και χρησιμοποίηση μαγικών κόλπων. Οι βασικοί χαρακτήρες του παιχνιδιού συμπεριφέρονται σαν αυτούς των RPG παιχνιδιών και θα πρέπει να θυμάστε τις συζητήσεις μαζί τους για να δράσετε ανάλογα στην εξέλιξη του παιχνιδιού. Οι

KINGDOM O' MAGIC

PC CD ROM



χρονικές αλλαγές παίζουν επίσης σημαντικό ρόλο αφού το παιχνίδι εξελίσσεται τόσο σε μέρα όσο και σε νύκτα και όπως είναι φυσικό διάφορα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού προσαρμόζονται αναλόγως... Τα γραφικά του παιχνιδιού φέρνουν σε κάτι από rendered και μάλλον δεν θα σας ενθουσιάσουν. Έχετε την δυνατότητα να επιλέξετε τον τρόπο που θα παίξετε, τον χαρακτήρα με τον οποίο θα παίξετε ακόμη και τα μαγικά που θα χρησιμοποιήσετε. Μεγάλη προσοχή δείξτε στα διάφορα "υποεπίπεδα" όπως αυτό που είστε μία κίτρινη σταγόνα η οποία "τρώει" τελίτσες. Τέλος μην ξεχάσουμε να αναφέρουμε ξανά το χιούμορ που διακατέχει όλο το παιχνίδι και το οποίο είναι ένα από τα δυνατά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού.

Είναι ένα από τα καλύτερα πολεμικά παιχνίδια που έχουν κυκλοφορήσει μέχρι σήμερα. Εκτός του στρατηγικού τομέα το πρόγραμμα προσφέρει σε αντίθεση με τα υπόλοιπα παιχνίδια του είδους πλήρη απεικόνιση των μαχών και μάλιστα με τον πλέον ρεαλιστικό τρόπο. Τα ισομετρικά τρισδιάστατα γραφικά και η επιλογή για 3χουμάρισμα θα σας δώσουν την δυνατότητα να παρακολουθήσετε από όλες τις οπτικές γωνίες την εξέλιξη της μάχης. Το σενάριο κινείται γύρω από τον Δεύτερο Παγκόσμιο Πόλεμο και περικλείει όλα τα σημαντικά γεγονότα όπως την απόβαση στην Νορμανδία αλλά και την είσοδο των Συμμαχικών στρατευμάτων στο Βερολίνο. Ο παίκτης

έκαναν παιχνίδια όπως το Sim City, το Cannon Fodder και το Dune 2 να γίνουν το μόνιμο θέμα στα στόματα όλων. Είναι ίσως ο καλύτερος πολεμικός εξομοιωτής που έχουμε δει μέχρι τώρα και μην πιστέψετε ότι όλα αυτά είναι πολύ μπερδεμένα και περίπλοκα και δεν θα αφήσουν τους παίκτες να διασκεδάσουν. Το αντίθετο!



OFFENSIVE

PC CD ROM

φυσικά συμμετέχει ενεργά σε όλα όσα συμβαίνουν και αντιμετωπίζει όλες τις αντίπαλες προκλήσεις. Πρέπει να προσέχετε το πού τοποθετείτε τις δυνάμεις σας είτε αυτές είναι απλές στρατιωτικές μονάδες είτε ύλες πυροβολικού, τάνκς κτλ. Πρέπει ακόμη να φροντίζεται για τις προμήθειες, τις ενισχύσεις, την υποστήριξη τόσο υλική όσο και ηθική των στρατευμάτων σας. Οι δυσαρστημένοι ή πεινασμένοι στρατιώτες σημαίνουν μειωμένη ικανότητα την ώρα της μάχης... Το βάθος του σεναρίου είναι πολύ μεγάλο και εκτείνεται σε τέτοιο επίπεδο που μπορεί ακόμη και ένας αρχάριος να παίξει με σχετική άνεση. Το Offensive έχει όλα εκείνα τα στοιχεία που

WEREWOLF VS COMANCHE

PC CD ROM



Μία πανέξυπνη ιδέα που αναμένεται να δημιουργήσει αίσθηση φέρνουν στην αγορά οι δημιουργοί του παιχνιδιού. Στην πραγματικότητα πρόκειται για δύο παιχνίδια σε μία συσκευασία. Το Comanche είναι ήδη γνωστό και αποτελεί ένα από τους καλύτερους εξομοιωτές ελικοπτέρου που έχουμε δει μέχρι τώρα. Τα εξαιρετικά γραφικά του το έκαναν γρήγορα να επιτύχει. Το Werewolf είναι ο εξομοιωτής ενός Ρωσικού αυτή τη φορά ελικοπτέρου που η δημιουργία του βασίζεται φυσικά στο

Comanche αλλά τοποθετείται σε νέες περιοχές με καινούργιο οπλοστάσιο. Η έξυπνη ιδέα είναι ότι εκτός του ότι τα παιχνίδια μπορούν να λειτουργήσουν το καθένα ξεχωριστά και αυτόνομα στην περίπτωση που συνδεθούν δύο PC μπορούν οι δύο παίκτες να αναμετρηθούν σε μία άνευ προηγουμένου αερομαχία. Μπορούν ακόμη με την αγορά φυσικά μερικών ακόμα "κομματιών" του παιχνιδιού να παίξουν μέχρι και οκτώ παίκτες σε δύο γκρούπ των τεσσάρων!! Πολύ ελκυστικό δεν νομίζετε;

SILENT STEEL

PC CD ROM



Πρόκειται για μία κινηματογραφικού χαρακτήρα περιπέτεια στην οποία η χρησιμοποίηση του Full Motion Video παίζει καταλυτικό ρόλο. Ακολουθώντας τα βήματα του "Crimson Tide" και φυσικά του "The Hunt of Red October" το πλήρωμα ενός υποβρυχίου θα έρθει αντιμέτωπο με την πυρηνική απειλή η οποία έρχεται με την μορφή ενός

άλλου πλήρως εξοπλισμένου υποβρυχίου (και όχι μόνο) το οποίο θα πρέπει να αντιμετωπίσετε. Το όνομά του (Idaho) το έχει πάρει από την ομώνυμη πολιτεία των ΗΠΑ και έχει δημιουργηθεί με τέτοιο τρόπο έτσι ώστε να δημιουργεί μία εντελώς ρεαλιστική εικόνα. Έχουν κινηματογραφηθεί αληθινά πλοία και υποβρύχια για αυτό το σκοπό. Εσείς βέβαια θα πάρετε την θέση του κυβερνήτη και μέσα στο κλειστοφοβικό περιβάλλον θα προσπαθήσετε να τα βγάλετε πέρα. Θα ανακαλύψετε ένα υποβρύχιο της Λιβύης το οποίο έχει μπει στην περιοχή σας. Εσείς έχοντας τον καλύτερο εξοπλι-



σμό που έχει τοποθετηθεί μέχρι τώρα σε άρμα μάχης είτε αυτό λέγεται πλοίο, αεροπλάνο, όχημα, θα πρέπει να το εξουδετερώσετε. Οι προδοσίες, οι διπλοί πράκτορες και ένα μονοπάτι που οδηγεί σε πυρηνικά και πιθανώς στον Τρίτο Παγκόσμιο Πόλεμο θα αυξήσουν στο μέγιστο βαθμό την ένταση και την αγωνία. Το σενάριο έχει την υπογραφή γνωστών δημιουργών του Χόλυγουντ και είναι σίγουρο ότι θα συναρπάσει τους παίκτες. Οι διάλογοι είναι αυτοί που θα σας βάλουν μέσα στο πνεύμα του παιχνιδιού και μαζί με τα τέσσερα CD της κινηματογραφικής FMV δράσης θα σας κάνουν να νιώσετε ότι δεν έχετε ξαναπαίξει τέτοιο παιχνίδι. Το βάθος του παιχνιδιού με τις παράλληλες ιστορίες την διαρκώς εναλλασσόμενη πλοκή και τις πολλές και διαφορετικές αποφάσεις που καλείστε να πάρετε είναι αυτό που θα κρατήσει το ενδιαφέρον σας ζωντανό για πολύ καιρό.



Η ομάδα δημιουργίας του παιχνιδιού που εδρεύει στο Νιούκαστλ βρίσκεται πλέον κάτω από την "σκεπή" και το όνομα της Merit US και ίδια αυτοαποκαλείται Merit Europe... Μέχρι τώρα δεν είχε να επιδείξει κάτι σημαντικό. Όμως τώρα φαίνεται ότι η αλλαγή στο όνομα έφερε

SATO CITY

PC CD ROM/PSX



Ο βασικός χαρακτήρας, του οποίου τον ρόλο καλείστε να πάρετε, είναι ένας πρώην αστυνομικός που ονομάζεται Skinner και έχει επιζήσει από τους διάφορους πολέμους. Παιζετε σε μία περιοδική προοπτική πρώτου προσώπου και είστε ο σκληρός της υπόθεσης με κακή συμπεριφορά και η πρώτη σας αποστολή είναι να ψάξετε για να βρείτε την αγαπημένη σας. Ερευνάτε καταστάσεις, εξερευνάτε περιοχές και βρίσκετε αντικείμενα τα οποία πρέπει να χρησιμοποιείτε αναλόγως. Κινείστε γενικά σε ένα περιβάλλον όπου πολλά παράξενα συμβαίνουν. Τα rendered γραφικά, η καλή δουλειά στο animation και τα διάφορα interactives δίνουν μία ρεαλιστική εικόνα και αίσθηση στο παιχνίδι και τον παίκτη αντίστοιχα. Υπάρχουν πολλές περιοχές εξερεύνησης και σε καμία περίπτωση δεν είναι η λύση ενός παζλ το ζητούμενο αφού στο παιχνίδι πρέπει να κάνετε πολύ περισσότερα πράγματα ταυτόχρονα. Στην μεγαλύτερη διάρκεια του παιχνιδιού θα κινείστε μέσα στην πόλη όπου υπάρχουν και οι περισσότερες περιοχές εξερεύνησης. Μπορείτε να δράτε πεζός αλλά έχετε στην διαθεση σας αν προτιμάτε ένα σπέσιαλ όχημα. Αυτό που πραγματικά θα κάνει το παιχνίδι να δημιουργήσει αίσθηση είναι το γεγονός ότι κατά πάσα πιθανότητα στις σκηνές δράσης θα προστεθούν δυνατότητες audio και text τα οποία θα συνοδεύουν το gameplay! Οι προγραμματιστές χρησιμοποιούν μηχανήματα γραφικών από την Silicon Valley για να δημιουργήσουν γραφικά και κινηματογραφικά εφφέ υψηλής ποιότητας. Στην δημιουργία των γραφικών χρησιμοποιούνται όλες οι πρόσφατες τεχνικές καθώς και "πακέτα" όπως αυτό της Softimage και θα είναι το πρώτο adventure που θα χρησιμοποιεί όλες αυτές τις τεχνικές ταυτόχρονα.

αλλαγή και στην δημιουργικότητα των ανθρώπων της ομάδας. Ετοιμάζονται πυρετωδώς δύο τίτλοι που αναμένονται με μεγάλο ενδιαφέρον. Ο πρώτος ονομάζεται Bad Trucking και ο δεύτερος, που μας αφορά αυτή τη στιγμή, Sato City. Πρόκειται για ένα point-n-click adventure τα στοιχεία του οποίου κρατούνται επιμελώς μακριά από τα πολλά βλέμματα... Το σενάριο μιλάει για μία πανίσχυρη εταιρία, την Satocorp, η οποία ασχολείται με την γενετική μηχανική, την δημιουργία εξελιγμένων όπλων αλλά και με τα Media. Είναι ουσιαστικά η πιο επικερδής εταιρία που δημιουργήθηκε ποτέ στην ιστορία. Sato City ονομάζεται η πόλη που δημιουργήθηκε στην Κίνα για να φιλοξενηθούν οι εργάτες από την Ευρώπη που έψαχναν για μία καλύτερη τύχη. Βρισκόμαστε σε μία όχι και πολύ μακρινή εποχή όπου ο πολιτισμός και οι ηθικές αξίες σχεδόν δεν υπάρχουν πια οπότε το να ζεις πλέον δεν σημαίνει και πάρα πολλά.



Η Merit δεν έχει και την καλύτερη φήμη για την ποιότητα των παιχνιδιών που δημιουργεί, παρόλα αυτά όμως αυτό το point-click adventure που πρόσφατα δημιούργησε δείχνει ικανό να αλλάξει τις εντυπώσεις... Υπάρχουν πολλά στοιχεία που το χαρακτηρίζουν. Το πρώτο είναι το διάχυτο σε όλο το παιχνίδι χιούμορ το οποίο θα αρέσει στους περισσότερους παίκτες ανεξαρτήτως ηλικίας και κουλτούρας. Το παιχνίδι δημιούργησε ο Kevin Shaw ο οποίος σαν πρώτο στόχο είχε το να φτιάξει ένα παράξενο και τρελλό διαστημικό adventure. Πάντως το τελικό αποτέλεσμα θα θυμίζει κάτι από τις δημιουργίες της Lukas Arts. Είναι εύκολο στην κατανόηση αλλά και γενικά η όλη αίσθηση του παιχνιδιού δίνει την δυνατότητα και σε παίκτες που δεν είναι εξοικειωμένοι με το συγκεκριμένο είδος παιχνιδιών να μπορέσουν να παίξουν χωρίς να συναντήσουν ιδιαίτερα προβλήματα. Το σενάριο το έγραψε ο Derek Mante που είναι επαγγελματίας σεναριογράφος που ειδικεύεται φυσικά στην κω-

τε τον καθηγητή (Professor) ο οποίος έχει πέσει θύμα απαγωγής. Ο ρυθμός και η εξέλιξη του παιχνιδιού θα σας συναρπάσει τόσο πολύ που πολλές φορές θα ξεχάσετε κατά την διάρκεια του παιχνιδιού τον αντικειμενικό σας στόχο. Το χιούμορ, οι εκπλήξεις και οι καταπληκτικοί διάλογοι στις διάφορες περιοχές θα αποτελέσουν για σας μία καταπληκτική εμπειρία! Όλοι οι χαρακτήρες έχουν την δυνατότητα να είναι πειστικοί. Ο τόνος της φωνής τους, ο τρόπος συμπεριφοράς τους αλλά και το λεξιλόγιο που χρησιμοποιούν παίζουν καθοριστικό ρόλο. Ο κάθε χαρακτήρας πάντως είναι ξεχωριστός και τις περισσότερες φορές κάτι περισσότερο από ασυνήθιστος... Το όλο στυλ του παιχνιδιού που δημιούργησε η εταιρία είναι αυτό που σε καθαρά ελληνικά ονομάζουμε "cool"... και πιστέψτε μας θα αρέσει πολύ. Αλλά ένα χαρακτηριστικό που ανεβάζει το ενδιαφέρον είναι το ότι ποτέ δεν ξέρεις ποιόν θα συναντήσεις στην συνέχεια όπως επίσης και το που θα γίνει αυτό. Οι συζητήσεις γίνονται μέσω πολ-



λαπλών επιλογών σε ένα σύνολο ερωτήσεων και απαντήσεων και ήδη το παιχνίδι έχει μεταφραστεί στα Γερμανικά και τα Γαλλικά ενώ πολύ πιθανό είναι να μεταφραστεί στα Ιταλικά και στα Ισπανικά. Αυτό δείχνει από μόνο του την πίστη αλλά και την αισιοδοξία που επικρατεί σχετικά με το παιχνίδι στην εταιρία. Το παιχνίδι πέρασε από πολλές αλλαγές και δοκιμές μέχρι οι δημιουργοί του να πειστούν ότι δεν μπορούν να το βελτιώσουν περισσότερο. Η πλοκή χωρίζεται σε τρεις τομείς. Στον πρώτο καλείστε να ανακαλύψετε τον καθηγητή που εφεύρε μία μηχανή αναπαραγωγής ή αντιγραφής ανθρώπων ή κάτι τέτοιο τέλος πάντων... Στον δεύτερο θα πρέπει να έρθετε αντιμέτωποι με τον κακό του παιχνιδιού, τον Richard Tate, να ανακαλύψετε το μυστικό του κρησφύγετο και να απελευθερώσετε ζωντανό τον καθηγητή. Στον τρίτο θα πρέπει να προσπαθήσετε να θέσετε υπό φυσιολογική λειτουργία το μηχάνημα και να αποτρέψετε την συνέχιση της λειτουργίας του με διαβολικούς σκοπούς. Οι πολλές επιλογές και το γεγονός ότι μπορείτε να προχωράτε με πολλούς και διαφορετικούς τρόπους είχαν φυσικά ως αποτέλεσμα την δημιουργία όμορφων γραφικών με καλοσχεδιασμένα και λεπτομερειακά backdrops αλλά και πολλά οπτικά εφφέ τα οποία συνοδεύουν με επιτυχία τον χιουμοριστικό χαρακτήρα του παιχνιδιού. Η μουσική σε κάθε επίπεδο είναι σχετική με τα χαρακτηριστικά του κάθε επιπέδου και είναι πάντα ευχάριστη. Όλοι όσοι πήραν την πρώτη γεύση από το παιχνίδι που αναμένεται να κυκλοφορήσει πολύ σύντομα σχημάτισαν τις καλύτερες εντυπώσεις. Το χιούμορ και οι φάρσες θυμίζουν κάτι από Μόντυ Πάιθονς και Simon The Sorcerer, τα παζλ θυμίζουν λίγο από Westwood ενώ τα γραφικά θα μας φέρουν στο μυαλό την Lukas Arts... Τι καλύτερο άραγε;

BUD TUCKER IN DOUBLE TROUBLE PC CD ROM

μωδία και έχει στο ενεργητικό του πολύ επιτυχημένες τηλεοπτικές σειρές τόσο στην Γερμανία όσο και στην Μ. Βρετανία. Ο Kevin Shaw παραδέχτηκε ότι προσπάθησε να δημιουργήσει όσο το δυνατόν πιο τρελλούς και διασκεδαστικούς χαρακτήρες και από όσα είδα στο demo του παιχνιδιού μάλλον τα κατάφερε. Όμως μην παρασυρθείτε και πιστέψτε ότι πρόκειται για ένα παιδικό παιχνίδι γιατί πίσω από τον σχεδιασμό και τα καρτούνιστικά γραφικά υπάρχει ένα "δεμένο" και εθιστικό gameplay με ποικιλία στα παζλ των οποίων η δυσκολία διαφέρει εντυπωσιακά αφού άλλα είναι πανεύκολα και άλλα πολύ δύσκολα. Η εταιρία φρόντισε πάντως να ισορροπήσει τα πράγματα στο παιχνίδι έτσι ώστε να μην εκνευρίζεται σε καμία στιγμή ο παίκτης όταν σε κάποια σημεία οι δυσκολίες είναι έντονες. Το interface παρουσιάζει μεγάλο ενδιαφέρον αφού σε κάθε περίπτωση θα χρησιμοποιείτε συγκεκριμένα εικονίδια και αντικείμενα για να κάνετε τις επιλογές σας. Για παράδειγμα, θα εμφανίζονται χέρια όταν θα θέλετε να πιάσετε κάτι, χείλια όταν θα θέλετε να συνομιλήσετε, μάτια όταν θέλετε να δείτε κάτι και τέλος θα έχετε στην διαθέσιμη σας μία μεγάλη συλλογή από λέξεις και φράσεις... Εσείς θα πάρετε τον ρόλο του Bud Tucker και θα προσπαθήσετε να ανακαλύψετε



GAMES REVIEW

HOUSE ELECTRONIC ARTS
FORMAT PC CD ROM
TEST 486DX/2/66,16MB RAM,2x CD ROM,SBPR
REQUIREMENTS 486/40,8MB

Του **Derek dela Fuente**

Ένα παιχνίδι το οποίο εντυπωσιάζει πάρα πολύ με την πληθώρα επιλογών και υπέροχων αυτοκινήτων. Έχουν χρησιμοποιηθεί τρομερές τεχνικές στα γραφικά τα οποία κλέβουν την παράσταση αλλά και στον ήχο. Σίγουρα ο παίκτης θα εντυπωσιαστεί πάρα πολύ οπτικά και θα ενθουσιαστεί αλλά υπάρχουν αρκετά προβλήματα. Για να χαρεί κανείς το παιχνίδι σε όλο του το μεγαλείο πρέπει να διαθέτει Pentium και δε νομίζω ότι περισσότεροι από το πέντε τοις εκατό των χρηστών έχουν στη διάθεση τους ένα τέτοιο μηχάνημα. Παίζεται και σε χαμηλή ανάλυση ή σε υψηλή ανάλυση με μειωμένη λεπτομέρεια αλλά έτσι δε διαφέρει και πολύ από τα παιχνίδια που ήδη κυκλοφορούν. Με τα παιχνίδια που αναμένονται για τις νέες κονσόλες και το αναμενόμενο Grand Prix 2 πιστεύω ότι το Need for Speed γρήγορα θα ξεπεραστεί.

Το συγκεκριμένο παιχνίδι με το οποίο θα σχοληθούμε σήμερα έχει ήδη προκαλέσει αρκετή αναταραχή με την κυκλοφορία του στο χώρο του 3DO και ήδη θεωρείται ένα από τα καλύτερα racing games που κυκλοφορούν αυτή τη στιγμή στην αγορά. Όσοι εσείς οι τυχεροί κάτοχοι PC όχι απλά έχετε πλέον στη διάθεση σας ένα έξοχο παιχνίδι οδήγησης αυτοκινήτων αλλά και μια έκδοση που κάνει αυτή του 3DO να χωριά σε όλους σχεδόν τους τομείς. Η έκδοση για PC είναι σαφώς βητιωμένη με πληθώρα περισσότερων επιλογών και μερικές νέες τεχνικές. Αυτό δεν είναι υπερβολή και παρόλο που και οι δύο εκδόσεις χρησιμοποιούν την ίδια τεχνολογία τόσο πολλή παραπάνω έχουν προστεθεί στη έκδοση για PC. Κατασκευασμένο από την καναδέζικη εταιρία που μας είχε χαρί-

και των ακριβών αυτοκινήτων τότε είμαι σίγουρος ότι θα μείνετε απόλυτα ικανοποιημένοι από τη δυνατότητα επιλογής μεταξύ μιας Lamborghini Diablo VT, μια Ferrari 512TR, μια Dodge Viper RT/10, μια Porsche 911 Carrera, μια Chevrolet ZR1 Corvette, ένα Acura NSX, ένα Mazda RX7 και μια Toyota Supra Turbo. Δε μπορείτε να επιλέξετε όλα τα αυτοκίνητα διότι μερικά από αυτά είναι διαθέσιμα μόνο στα αυξημένα επίπεδα δυσκολίας. Μπορείτε να αγωνιστείτε ενάντια στο χρόνο ή με τον υπολογιστή αντίπαλο σε οκτώ διαφορετικές πίστες πλήρεις με καιρικές συνθήκες και διαφορετικά σκηνικά. Εάν απλά θέλετε να δοκιμάσετε το αυτοκίνητο της επιλογής σας τότε απλά βγείτε στον ανοικτό δρόμο. Έχουν χρησιμοποιηθεί τεχνικές που δίνουν στον παίκτη την αίσθηση ότι

NEED FOR SPEED

σει τα Test Drive, το Need for Speed είναι ότι πιο καινούριο έχει να επιδείξει ο χώρος των car racing simulators. Χρησιμοποιώντας όλες τις γνωστές τεχνικές που είχαμε δει στα προηγούμενα παιχνίδια συν πολλής εντελώς καινούριες, πρόκειται για μια εμπειρία η οποία φαίνεται ικανή να συναρπάσει πολύ περισσότερους από τους απλούς λάτρεις του είδους. Όσον αφορά τα γραφικά το παιχνίδι χρησιμοποιεί textured οθόνες και ψηφιοποιημένα backgrounds και αυτοκίνητα και όλα αυτά του δίνουν μια ιδιαίτερη αίσθηση αθηθοφάνειας. Τρεις προοπτικές προσφέρονται στον παίκτη, η γνωστή όψη πρώτου προσώπου στο εσωτερικό του αυτοκινήτου η οποία είναι πλήρης με τον πίνακα οργάνων, μια εξωτερική κοντινή όψη του αυτοκινήτου και μια εναέρια! Με δύο λόγια αυτό είναι ότι πλησιέστερο υπάρχει σε σχέση με τα αντίστοιχα παιχνίδια των ηλεκτρονικών, με πολύ όμορφα τοπία και μια πληθώρα αυτοκινήτων των οποίων η συμπεριφορά πλησιάζει τις επιδόσεις των πραγματικών μοντέλων! Εάν λοιπόν είσατε λάτρεις της ταχύτητας

βλέπει ακριβώς ότι θα έβλεπε κοιτώντας μέσα από το παρμπρίζ ενός



πραγματικού αυτοκινήτου. Όλα αυτά έχουν χρησιμοποιηθεί πολύ έξυπνα ενώ ο χειρισμός και η συμπεριφορά του αυτοκινήτου είναι πολύ ρεαλιστικά ενώ το scaling των αντικειμένων που περνάτε γίνεται τόσο ομαλά που δεν καταλαβαίνετε τι γίνεται γύρω σας διότι είσαστε προσηλωμένοι στην οδήγηση, όλα γίνονται τόσο ομαλά που όλα φαίνονται φυσικά και τίποτα δεν τραβει την προσοχή σας. Όπως και στο Test Drive υπάρχουν πολλοί "ξέμπαρκοι" και σχετικά επιθετικοί οδηγοί ενώ αν ξεπεράσετε το όριο ταχύτητας τότε η αστυνομία δε θα αργήσει να σας πάρει στο κυνήγι. Ο μόνος τρόπος να ξεφύγετε είναι να πάτε όσο πιο γρήγορα γίνεται αλλιώς αν δεν είσατε πραγματικά καλός οδηγός τότε καλύτερα να σταματήσετε στην άκρη του δρόμου και να τους αφήσετε να σας πιάσουν διότι είναι πάρα πολύ καλοί και γρήγοροι οδηγοί και δύσκολα θα τους ξεφύγετε. Πρέπει να είσατε σε θέση να καταλάβετε πως αντιδρά το κάθε αυτοκίνητο ώστε να καταφέρετε να το κάνετε να αποδώσει πραγματικά και ο τρόπος που αυτό συμπεριφέρεται είναι πραγματικά εντυπωσιακός. Εκτός από το ότι εδώ το παιχνίδι είναι πολύ διαφορετικό από την 3DO έκδοση λόγω των περισσότερων διαδρομών και αυτοκινήτων, της καλύτερης artificial intelligence, του καπνού από τ' αυτοκίνητα και το καλύτερο sprite detection η διαφορά που φαίνεται με την πρώτη ματιά είναι τα σημάδια που αφήνουν τα λάστιχα στο δρόμο εάν το παρακάνετε. Σε οποιοδήποτε χιλιοστό του δρόμου ντελαπάρτε ή πάρετε στροφή με μεγάλη ταχύτητα θα μείνουν σημάδια από καμμένο λάστιχο, αυτό δε γίνεται σε προκαθορισμένα μόνο

σημεία του δρόμου όπως βρήκαμε σε άλλα παιχνίδια του είδους. Το κάθε ένα από τα αυτοκίνητα έχει τελείως διαφορετική αίσθηση οπότε το να επιλέξετε το κατάλληλο αυτοκίνητο ίσως σας πάρει αρκετή ώρα. Ακόμα και ο ήχος έχει βελτιωθεί ξεκαθαρα με τη χρήση του νέου συστήματος Dolby Surround Digital Audio. Ο σκοπός του παιχνιδιού είναι ξεκάθαρος και εύκολα κατανοητός όπως άηλωσα συμβαίνει με όλα τα παιχνίδια του είδους. Απλά οδηγείτε γρήγορα και μείνετε ζωντανοί. Με προγράμματα όπως το Road Rash και το High Octane να κυκλοφορούν ήδη για το PC οι περισσότεροι θα πίστευαν ότι πρόκειται για ένα ακόμα racing game αλλιώς το Need for Speed είναι κάτι παραπάνω. Φαίνεται πολύ όμορφο και συμπεριφέρεται όμορφα αλλιώς υπάρχουν και κάποια μειονεκτήματα τα οποία θα αναφέρω ευθύς αμέσως. Το βασικό πρόβλημα του παιχνιδιού είναι ότι για να δείτε το Need for Speed σε όλο του το μεγαλείο πρέπει να διαθέτετε ένα ξεγυρισμένο Pentium. Χρησιμοποίη ένα 486DX2/66 με 16 Mbytes RAM και όταν δοκίμασα να το παίξω σε υψηλή ανάλυση πραγματικά υπέφερα. Το παιχνίδι κυριολεκτικά σερνόταν! Και όταν ένα παιχνίδι ρίχνει τόσο μεγάλο βάρος στα γραφικά καταλαβαίνετε ότι το να μειώσετε το επίπεδο της λεπτομέρειας στα γραφικά για να τρέχει σε ικανοποιητική ταχύτητα απλά δεν ικανοποιεί. Επίσης δεν εντυπωσιάστηκα ιδιαίτερα από τον χειρισμό και γενικά βρήκα το παιχνίδι αρκετά εύκολο. Μόλις συνηθίσετε το χειρισμό και μαθαίνετε να πηγαίνετε με σχετικά μεγάλη ταχύτητα δε θα συναντήσετε ιδιαίτερη δυσκολία και κατά συνέπεια πρόκληση. Πρόκει-



ται για ένα καλό racing game αλλιώς σίγουρα όχι ένα από τα καλύτερα. Πάντως στη βαθμολογία προσθέστε τουλάχιστον δέκα μονάδες σε όλους τους τομείς εάν έχετε Pentium.

	ΓΡΑΦΙΚΑ : 80%	ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ Υπερβολικά απαιτητικό.
	ΑΝΤΟΧΗ : 75%	
	ΗΧΟΣ : 90%	ΓΕΝΙΚΑ 75%
	ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ : 85%	

GAME REVIEW

HOUSE TIME WARNER INTERACTIVE
FORMAT PC CD ROM
TEST 486DX/40, 4x CD ROM
REQUIREMENTS 486/DX40, 4x CD ROM Compro Sound Pro

Του Π. Δημόπουλου

Ένα εναγωνίως αναμενόμενο beat 'em up το οποίο όμως δεν κατορθώνει να δικαιολογήσει, στο PC τουλάχιστον, το ντόρο που προκάλεσε η κυκλοφορία του. Όμορφα γραφικά, άψογος ήχος, καλούτσικο σενάριο, εθιστικό θέμα αλλά και αρκετά προβλήματα. Σχετικά κακή κίνηση, πολύ μέτριος χειρισμός και γενικά περιμένα κάτι καλύτερο. Δεν ικανοποίησε τις προσδοκίες χωρίς όμως να αποτελεί μια κακή επιλογή. Αν μη τι άλλο το θέμα του και μόνο αξίζει μια τουλάχιστον ματιά. Δεν είναι και η καλύτερη επιλογή που θα μπορούσατε να κάνετε αλλά σε γενικές γραμμές πρόκειται για ένα αρκετά καλό παιχνίδι το οποίο όμως θα μπορούσε, και αναμενόταν, να είναι κάπως καλύτερο. Αν είσατε λάτρεις του είδους πάντως αξίζει τον κόπο.

Πρωτόγονη, αρχική οργή. Καλός τίτλος δε νομίζετε; Σίγουρα είναι "κράχτης" για όσους θαμπώνονται από τους φανταχτερούς τίτλους αλλιά εγώ, ευτυχώς ή δυστυχώς, δεν ανήκω σε αυτήν την κατηγορία. Είναι αλήθεια πάντως ότι άρχισα να ακούω τις πρώτες φήμες γι αυτό το παιχνίδι εδώ και αρκετό καιρό. Είδα και τις πρώτες φωτογραφίες από τα "γυρίσματα", πως κατασκεύασαν και κινηματογράφησαν τα μοντελάκια, είχα νωπό ακόμα και το σόκ από το Jurassic Park οπότε καταθαβαίνετε ότι εντυπωσιάστηκα αρκετά. Εφτασα σε σημείο, παρ' όλο που δε συμπαθώ ιδιαίτέρως τα beat 'em up, να περιμένω σχεδόν εναγωνίως την κυκλοφορία του παιχνιδιού. Αν αναλογιστεί κανείς και το γεγονός ότι οι δεινόσαυροι ανέκαθεν

PC. Και να που η αγωνία κορυφώθηκε και το install τελείωσε και άρχισαν οι τυμπανοκρουσίες (άσχετο!). Και τι είδα; Αξίζει τον κόπο και τη φασαρία ή όχι; Μη βιάζεστε, όλα θα τα δούμε με τη σειρά. Πάμε κατ' αρχήν να δούμε το ... σενάριο! Μα καλά, για beat 'em up μιλάμε το σενάριο θα κοπιάζουμε τώρα; Ε για όνομα πια! Σας αρκεί μόνο το ανεγκέφαλο ξύλο μέχρι αναισθησίας; Εμένα προσωπικά, όντας φανατικός adventurer, όχι. Δηλαδή χάθηκε να υπάρχει και ένα, έστω και υποτυπώδες, σεναριακό βάθος σε όλες αυτές τις πράξεις αγάπης και αλληλεπικτήμησης που εκτυλίσσονται στο μόνιτορ σας; Και ευτυχώς στην περίπτωση του Primal Rage αυτό το υπόβαθρο υπάρχει και είναι μάλιστα και αρκετά πρωτότυπο, ακολουθώντας το θέμα

PRIMAL RAGE

με γοίτευαν και την όλη πρωτοτυπία του θέματος (ποιός άλλος σκέφτηκε beat 'em up με δεινοσαύρους;) καταθαβαίνετε ότι έβλεπα τις φωτογραφίες των εκδόσεων για κονσόλες και ανυπομονούσα να δω το παιχνίδι στο PC μου. Πάντως είναι αλήθεια ότι το συγκεκριμένο παιχνίδι έκανε μεγάλο πάταγο όταν κυκλοφόρησε αρχικά στα ηλεκτρονικά και κατόπιν στις κονσόλες. Τι πράγμα ήταν και τούτο; Αφιερώματα επί αφιερωμάτων, ποησιόσηδα και σε όλα σχεδόν τα περιοδικά του χώρου. Και να τα demos και να τα previews και να τα ρεπορτάζ από τα γυρίσματα ... ήρθε και έδωσε ο μπακλαβάς! Τι, δε με πιστεύετε; Εάν παρακολουθήσατε το αδεληφό περιοδικό Gamepro, συν τοις άλλοις, τον τελευταίο καιρό θα καταλάβετε τι εννοώ. Και ενώ ήσυχον ξεροστάλιαζα κοιτάζοντας τις φωτογραφίες από τις κονσόλες ήρθε η Time Warner και σχετικά γρήγορα το εξέδωσε και στο

του παιχνιδιού φυσικά, για παιχνίδι του είδους. Ένας τεράστιος μετεωρίτης κτυπά τη Γη και σχεδόν εξαλείφει τον ανθρώπινο πολιτισμό. Μέσα από τα ερείπια ήσυχον της ανθρώπινης αυτοκρατορίας ξεπηδά ένα νέο είδος



οργανισμών, οι τρομεροί Draconians που μοιάζουν να έχουν ξεπηδήσει κατ' ευθείαν από την Κρητιδική περίοδο. Οι ήλιοι άνθρωποι που επιζούν αναγάγουν αυτά τα τρομερά και πανίσχυρα πλάσματα σε θεότητες και επιδίδονται στη λατρεία τους. Πολύ σύντομα όμως τα συμφέροντα αυτών των τεράτων συγκρούονται και αναπόφευκτα ξεπνούν τα πρωτόγονα ένστικτα της αυτοσυντήρησης αλλή και της επέκτασης της σφαίρας επιρροής του καθενός. Με ήλια ήλιγια αυτοί οι αιμοβόροι προϊστορικοί γίγαντες επιδίδονται σε έναν αγώνα μέχρι θανάτου με έπαθλο την περιοχή επικράτειας αλλή και τους πιστούς οπαδούς του αντιπάλου τους. Winner takes it all (αλήθεια τι μου θυμίζει αυτό το συγκεκριμένο τραγούδι από τους αξέχαστους ABBA ... χε, χε) δηλαδή. Βοήθεια μας! Μέχρι τώρα δε μπορώ να πώ, τα πάει ικανοποιητικά καλά το Primal Rage. Για να δούμε όμως τι μας επιφυλάσσει και η συνέχεια. Πάμε λοιπόν στον τεχνικό τομέα του παιχνιδιού. Και αρχικά στα γραφικά. Για να πω την αλήθεια το demo που είχε πέσει στα χέρια μου με είχε απογοητεύσει κάπως όσον αφορά τα γραφικά του παιχνιδιού. Αν όμως έμαθα κάτι στα τόσο χρόνια που είμαι στο χώρο είναι να μην εμπιστευομαι και πολύ τα demos. Και ευτυχώς δεν έπεσα έξω. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πάρα πολύ όμορφα. Οι δεινόσαυροι είναι πολύ όμορφα σχεδιασμένοι, με μεγάλη ποικιλία χρωματισμών αλλή και πάρα πολύ λεπτομέρεια. Τα backgrounds είναι ικανοποιητικά σε ποικιλία και καλά σε ποιότητα χωρίς όμως να καταφέρουν να με εντυπωσιάσουν. Οι διάφορες κινήσεις των δεινοσαύρων είναι αρκετά καλές οπτικά αλλή κάπου εδώ αρχίζουν τα προβλήματα. Η όλη κίνηση των τεράτων είναι εκνευριστικά αφύσικη. Ναι μεν κινούνται γρήγορα τα γραφικά αλλή η κίνηση τους δεν είναι

καθόλου ρευστή. Είναι πολύ απότομη και γρήγορη και οπτικά σίγουρα δε με ικανοποίησε καθόλου. Πάμε παρακάτω στον ήχο. Πάρα πολύ καλός. Υπάρχει φυσικά η απαραίτητη ομιλία του "σχολιαστή" των εκλεπτυσμένων αυτών αθηνημάτων που είναι γεμάτα ευγενή άμιλλα και αλληλοσεβασμό. Υπάρχουν οι πολεμικές κραυγές των τεράτων, οι επευφημίες των πιστών, οι γδούποι (ήξη και τούτη!) των κτυπημάτων και οι κραυγές θανάτου. Τι αλήη να ζητήσει κανείς. Από τον ήχο πρέπει να ομολογήσω ότι έμεινα απόλυτα ικανοποιημένος. Πάμε παρακάτω. Να και ο χειρισμός. Εδώ τα πράγματα δεν είναι και τόσο ρόδινα. Η ανταπόκριση στους χειρισμούς σας είναι μεν άμεση αλλή δυστυχώς υπάρχουν πολλαπλά προβλήματα. Υπάρχουν ήλια διαφορετικά κτυπήματα, για ένα beat 'em up με τέτοιες αξιώσεις, ενώ παρόλο που συγκέντρωσα όλο το αρχείο μου δεν κατάφερα να κάνω ούτε μια από τις ειδικές και κρυφές κινήσεις και fatalities που ισχύουν στα ηλεκτρονικά και τις κονσόλες. τα



έχουν γράψει ήθος τα περιοδικά ή δεν είναι ίδια ή αλλή δεν υπάρχουν. Γιατί βρε παιδιά, τόσο δύσκολο ήταν πια; Σε όλη τα αλήη beat 'em up οι κινήσεις είναι κοινές για όλες τις εκδόσεις, γιατί το Primal Rage δηλαδή να αποτελεί εξαίρεση; Όπως πιστεύω ότι καταλάβατε δεν έμεινα καθόλου ικανοποιημένος από το χειρισμό του παιχνιδιού, πολύ περισσότερο δε διότι πρόκειται για beat 'em up όπου τέτοια θέματα είναι πρωτεύουσας σημασίας. Στο gameplay δε διακρίνουμε τίποτα το εξαιρετικά διαφορετικό. Ξύλο μέχρι αποβλήκωσης και άγιος ο θεός. Απλά πράγματα. Αυτά τα ήλιγια. Α, και μην το ξεχάσω. Το Primal Rage ήταν μια ευγενική προσφορά του καταστήματος Vertigo.



	ΓΡΑΦΙΚΑ: 90%	ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΤΙΑ
	ΑΝΤΟΧΗ: 80%	Μέτριο προς καλό.
	ΗΧΟΣ: 94%	ΓΕΝΙΚΑ 83%
	ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ: 75%	

HOUSE VULKAN
FORMAT A500/1200
TEST A500, 1 MB
REQUIREMENTS A500, 1 MB

Του Sonic

Ενας συνδιασμός Valhalla και πρωτίστως Lemmings είναι το Timekeepers. Η πρωτοτυπία του έγκειται στο ότι βλέπεται από πάνω, δίνοντας σε σας χρόνο να κάνετε τις σωστές κινήσεις αλλά και την ευκαιρία στους προγραμματιστές να κάνουν καλή χρήση των δυνατοτήτων του μηχανήματος. Σε τελική ανάλυση είναι καλύτερο από τα Lemmings που μας βασανίζουν χρόνια. Τώρα μπορούμε να εκδικηθούμε.

Το παιχνίδι βλέπεται από πάνω και οι 14 ήρωες ορμάνε ξαφνικά προς τα μπροστά. Γιατί πρέπει να σώσουν την Γη από βόμβες που έχουν τοποθετηθεί σε τέσσερις χρονικές περιόδους. Οι Timekeepers είναι κάτι σαν ντετέκτιβς του μέλλοντος που ειδικεύονται σε αυτές τις δουλειές.

ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ ΕΙΝΑΙ ΤΩΡΑ

Έχετε λοιπόν τέσσερις ομάδες 14άρων Timekeepers που ελέγχονται όπως τα Lemmings με εικονίδια στο κάτω μέρος της οθόνης. Αντίθετα όμως από το παιχνίδι της Psygnosis εδώ έχουμε πολύ λιγότερα "εργαλεία" πράγμα που κάνει το παιχνίδι ευκολότερο και τις κινήσεις σας πιο γρήγορες. Αυτά που μπορείτε να κάνετε

Η ΔΙΣΚΕΤΑ ΣΗΜΑΙΝΕΙ LOAD ΚΑΙ SAVE

Αυτό που πρέπει να έχετε κατά νου όταν ξεκινάτε το παιχνίδι είναι κυρίως η πληθιότητα των χαρακτήρων που ελέγχετε. Δηλαδή όταν ηγαίνονται προς μία κατεύθυνση συνεχίζουν προς τα εκεί ακόμα κι αν ξέρουν ότι θα βρουν σίγουρο θάνατο, όταν συναντήσουν εμπόδιο θα γυρίσουν πίσω στην αντίθετη κατεύθυνση, αν πέσουν πάνω σε άλλον Timekeeper το ίδιο κλπ. Σκοπός των πρώτων χαρακτήρων που χρησιμοποιείτε είναι να γυρίσουν μοχλούς, να ερευνήσουν κομμάτια της οθόνης, να σκοτώσουν αντιπάθους και να ανοίξουν πόρτες. Το σημαντικότερο στοιχείο που το κάνει να ξεχωρίζει ανάμεσα

TIMEKEEPERS

είναι: Κίνηση προς τις τέσσερις κατευθύνσεις με τα βελάκια. Σβήσιμο των εντολών που ήδη έχετε δώσει. Το ρολόι, σταματάει τον Timekeeper που περνάει από πάνω του για ορισμένο χρονικό διάστημα. Όταν ένας Timekeeper πέσει πάνω στην πατημασιά πηδάει αυτόματα. Νομίζω ότι είναι το χρησιμότερο σε όλο το παιχνίδι καθώς έτσι αποφεύγετε λάβα, παγίδες και περνάτε τοίχους. Το εργαλείο ήξει στο ανθρωπάκι σας να πατήσει πλήκτρα, να ενεργοποιήσει μοχλούς κλπ. Τα δόντια δείχνουν την επιθετικότητά σας. Απαραίτητα όταν είναι να αντιμετωπίσετε έναν ζωντανό κίνδυνο. ZZZZ-το κλασικό σύμβολο του παγώματος του παιχνιδιού. Restart- Αν δεν μπορείτε να ολοκληρώσετε ένα επίπεδο πρέπει να το ξεκινήσετε από την αρχή, με αυτό το εικονίδιο.

στους κλώνους των Lemmings είναι ότι τα αντικείμενα που τοποθετείτε στον χώρο μένουν εκεί, και ιδίως τα



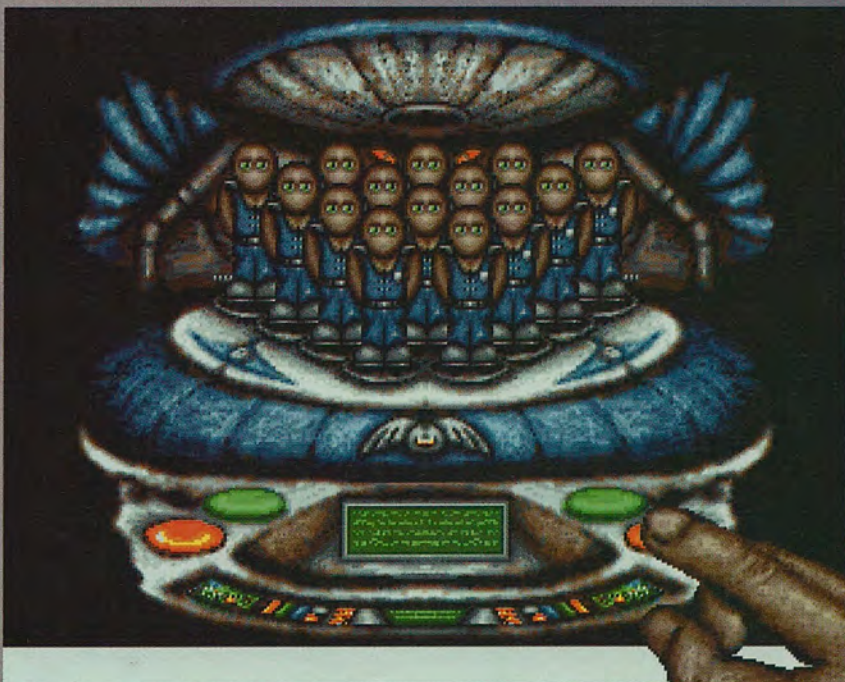


βελάκια κατεύθυνσης πράγμα που σας επιτρέπει να στείχετε σε μια σωστή πορεία περισσότερο από ένα ανθρωπάκια χωρίς να κουράζεστε. Αυτό σας αφήνει επίσης να χρησιμοποιείτε μόνο έναν Timekeeper τη φορά για να βρείτε την σωστή πορεία και να μην την απομνημονεύετε αλλά να την βλέπετε στο έδαφος αποτυπωμένη. Και αν τύχει να μπερδευτείτε

και δεν βρίσκετε άκρη, αρκεί να ξεκινήσετε το επίπεδο από την αρχή, με μια κίνηση. Η δυνατότητα Save-Load εξάλλου κάνει το παιχνίδι απόλυτα σωστό. Hieronymus Land 2m BC Προϊστορική εποχή, 2 εκατομμύρια χρόνια πριν. Ιπτάμενοι δεινόσαυροι και αγριάνθρωποι στον δρόμο σας. Ντύνεστε ανάλογα. Η ομάδα σας πρέπει να φανεί αντάξια των φυσικών καταστροφών και να επιζήσει μέσα από την λάβα του νέου ακόμα κόσμου. Medieval Land 1245. Ντύμενοι σαν ιππότες μπαίνετε στον μυστηριώδη λαβύρινθο του χρόνου. Σκοτεινοί διάδρομοι, μοχλοί, πόρτες και καταπακτές κρύβουν μυστικά αιώνων. Μόνον οι πιο έξυπνοι θα επιζήσουν αυτής της εποχής. Vietnam Land 1966 Στην χώρα που νικήθηκαν οι αμερικάνοι σας στέλνει η τρίτη περιπέτεια, σε έναν πόλεμο που δεν σας αφορά. Οι εχθροί έρχονται κατά δεκάδες, προσοχή στις νάρκες και τους βήλτους και πάνω απ' όλα στα ελικόπτερα της αποκάλυψης. Space Land 2001 Οι διαστημάνθρωποι μας εναντίον των ρομπότ και των υπολογιστών. Το τέρας της τεχνολογίας είναι εκτός ελέγχου καθώς βάζετε το θάρρος και την ανθρωπινή αυτοθυσία ενάντια στον μελλοδικό εχθρό.

Τεχνική Αποψη

Για παιχνίδι puzzle είναι εξαιρετικά καθοφτιαγμένο. Βλέπετε τα πάντα από πάνω σε γωνία με 14 τουλάχιστον μικρά sprites να κινούνται ταυτόχρονα, το επίπεδο να σκρολλάρει άνετα κάθετα και αρκετά χρώματα στην οθόνη. Ο ήχος περιορίζεται σε μερικά χαρακτηριστικά εφέ ενώ παίζετε και υποβλητική μουσική ενώ στην εισαγωγή υπάρχει ομιλία. Εντυπωσιακή η φωνή των ηρώων σας όταν παίρνουν το εικονίδιο επιθετικότητας. Γρήγορο στο φόρτωμα από δισκέτες, μπορείτε να το περάσετε εύκολα στον σκληρό σας και στο μέλλον περιμένουμε συμπληρωματικά Data disks.



	ΓΡΑΦΙΚΑ : 70%	ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΠΑ Καλύτερο από τα Lemmings, ιδίως στον χειρισμό.
	ΑΝΤΟΧΗ : 88%	
	ΗΧΟΣ : 75%	ΓΕΝΙΚΑ 79%
	ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ : 83%	

GAME REVIEW

HOUSE DIGITAL INTEGRATION

FORMAT PC CD ROM

TEST 486DX/40, 4x CD ROM Compro Sound Pro

REQUIREMENTS 486DX/33, 2x CD-ROM, 8 MB RAM, 640x480 VESA SVGA

Του Π. Δημόπουλου

Καιρό είχαμε να δούμε έναν εξομοιωτή της προκοπής και ακόμα περισσότερο καιρό είχαμε να δούμε έναν καλό εξομοιωτή ελικοπτέρου. Μετά την απογοήτευση του Ka-50 Hokum πρέπει να ομολογήσω ότι ήμουν αρκετά επιφυλακτικός αλλά η Digital Integration με δικαιώσε ρίχνοντας στην αγορά έναν από τους καλύτερους εξομοιωτές ελικοπτέρου όλων των εποχών. Τρομερό θέμα, αρκετά καλά σενάρια, έξοχα τεχνικά χαρακτηριστικά αλλά και αρκετά πολύπλοκος χειρισμός και σχετικά δύσκολο gameplay συνθέτουν έναν τίτλο που είναι must για τους λάτρεις της καλής εξομοίωσης αλλά μάλλον θα αποθαρρύνει τους αρχάριους. Πολύ δυνατός τίτλος όσον αφορά τον τομέα του ρεαλισμού.

Α, μάλιστα. Τόσο καιρό έχουμε να δούμε εξομοιωτή της προκοπής και η Digital Integration μας ρίχνει κατ' ευθείαν στα βαθιά νερά. Θέμα του πιο καινούριου εξομοιωτή πτήσης που κυκλοφορεί στην εγκώρια αγορά αποτελεί το πιο καινούριο "ελικοπτερικό" απόκτημα του αμερικανικού στρατού. Τα AH-64C και AH-64D Longbow Apaches αναμένονται ποή σύντομα να ενταχθούν στις τάξεις των υπηρεσιακών δυνάμεων του πιο τεχνολογικά εξοπλισμένου στρατού του κόσμου. Το Apache Longbow διαφέρει από το πασίγνωστο απλό AH-64A Apache σε ένα ποή σημαντικό σημείο. Διαθέτει, τοποθετημένο ακριβώς επάνω από την κύρια έλικα, το ραντάρ κατεύθυνσης πυρός Longbow (οι

ρη. Αν σε όλα αυτά προσθέσει κανείς τους νέους, κατευθυνόμενους από ραντάρ και όχι laser, αντιαρματικούς πυραύλους AGM-114B Hellfire σε συνεργασία με τους τέσσερις Stinger αντιαεροπορικούς πυραύλους μπορείτε να καταλάβετε τι εστί Apache Longbow. Μιλήμε για πραγματικά "θαννατέρο" μηχανήμα, όχι αστεία! Αυτό λοιπόν το τεχνολογικό αριστούργημα, αυτόν τον φονιά αρμάτων καθείστε να πιητόταρε στη νέα παραγωγή της Digital Integration η οποία, για να πούμε την αλήθεια, είχε αρκετό καιρό να μας δώσει αξιόλογα δείγματα γραφής. Κατάφερε να ανταπεξέηθει στις απαιτήσεις ενός τέτοιου τίτλου και αν να σε ποιό βαθμό; Όλα αυτά θα τα δούμε μαζί στη συνέχεια. Πάμε κατ'

APACHE LONGBOW

γνώστες του θέματος πιστεύω να θυμούνται την παλαιότερη TACIT Longbow έκδοση του ραντάρ) το οποίο πραγματικά προσδίδει νέες εκπληκτικές δυνατότητες σε ένα ελικόπτερο το οποίο έχει ευρέως χαρακτηριστεί ως "το καλύτερο επιθετικό ελικόπτερο του κόσμου". Τι νέες δυνατότητες ακριβώς; Κατ' αρχήν το Longbow, κάνοντας σάρωση 360 μοιρών, ενημερώνει τους χειριστές του ελικόπτερου για οτιδήποτε κινείται γύρω στο πεδίο της μάχης σε οποιοδήποτε καιρικές συνθήκες, ημέρα ή νύχτα. Κάτι τέτοιο ήταν αδιανόητο στη παλαιότερη έκδοση του ελικόπτερου. Εκτός από αυτό βέβαια το Longbow συνεργάζεται άψογα με το σύστημα διεύθυνσης πυρός/ναυσιπλοΐας TADS/PNVS κάνοντας την καταστροφή επίγειων και εναέριων στόχων ακόμα ευκολότερη και πιο σίγου-



αρχήν να δούμε τι παίζει στο σεναριακό τομέα. Υπάρχουν αρχικά τρεις διαφορετικές επιλογές. Το Quickstart όπου απλά βαράτε ότι κινείται και μαζεύετε πόντους. Αρκετά βαρετό και ανούσιο αηλά καηό για εξοικίωση με τον αρκετά ποήπλοκο χειρισμό. Στη συνέχεια μπορείτε να πετάξετε μια και μόνο αποστολή. Τίποτα σπουδαίο. Εκεί που είναι όλα τα ρεφτά του παιχνιδιού είναι στα campaigns. Υπάρχουν τρία διαφορετικά θέατρα επιχει-

ρήσεων ανά την υφήλιο. Ευκολότερο σενάριο είναι αυτό της Υεμένης όπου ξεσπάει απότομα μια κρίση με αποτέλεσμα να αποκλειστούν στο έδαφος της Υεμένης αρκετοί ξένοι διπλωμάτες και υπάλληλοι. Όπως καταλαβαίνετε καθείστε να τους απελευθερώσετε και να συμβάλετε στη διευθέτηση της κρίσης χρησιμοποιώντας στρατιωτική ισχύ. Το δεύτερο σενάριο μας μεταφέρει στην Κορέα όπου η κατάσταση είναι αρκετά ασταθής μετά τη λήξη του Κορεατικού πολέμου το 1953. Τρομοκρατικές ενέργειες κατά μήκος των συνόρων υποψίες για την ύπαρξη Βορειο-Κορεατικού πυρηνικού οπλοστασίου προκαλούν την άμεση επέμβαση του σμήνους σας. Το τρίτο σενάριο θα σας φανεί αρκετά γνώριμο. Η κατάσταση στην Κύπρο εκτραχύνεται, (ήες και ήταν ήρεμη μέχρι τώρα), λόγω τρομοκρατικών ενεργειών από διάφορες οργανώσεις που εδρεύουν στη Μέση Ανατολή. Οι ελληνοκύπριοι επιθυμούν ένωση με την Ελλάδα αλλά οι Τούρκοι δε δέχονται τη δημιουργία ελληνικής βάσης μόλις 50 μίλια από τη νότια ακτή τους. Πετάτε λοιπόν με ένα βρετανικό σμήνος Apache το οποίο έχει αναλάβει το ρόλο του αστυφύλακα στην πολυπαθή μεγαλόνησο. Αυτό είναι και το δυσκολότερο σενάριο του

παιχνιδιού αν και δε νομίζω να σας είναι ιδιαίτερα ευχάριστο να κτυπάτε ελληνοκυπριακές δυνάμεις. Τέλος πάντων, σεναριακά το Apache Longbow πάει αρκετά καλά όπως βλέπετε. Για να δούμε όμως και τα τεχνικά του. Πάμε λοιπόν στα γραφικά του παιχνιδιού. Τρομερά πράγματα είδα! Ανάλυση 640x480 (υπάρχει και χαμηλότερη ανάλυση σε περίπτωση που δεν έχετε αρκετά δυνατό μηχανήμα ή καλή κάρτα γραφικών αν και δε λείπει τίποτα) με πολύ καλά χρώματα και τρομερά λεπτομερή vectors. Δυστυχώς όμως η ταχύτητα και η κίνηση των γραφικών δεν είναι και ότι καλύτερο έχω δει μέχρι σήμερα. Βεβαίως ξέρω ότι αλλιά μην απειληζόσαστε. Σε περίπτωση που επιμένετε να παίξετε σε υψηλή ανάλυση αλλιά "δεν σας παίρνει" μπορείτε από τα preferences του παιχνιδιού να επιλέξετε το βαθμό λεπτομέρειας ώστε να αυξήσετε την ταχύτητα του παιχνιδιού. Το sprite του ελικoptέρου, σας είναι από τα καλύτερα που έχω δει ποτε ενώ και τα αντίπαλα sprites δεν υστερούν αισθητά τουλάχιστον. Το περιβάλλον γύρω σας είναι αρκετά λεπτομερές αν και λίγο γυμνό. Ο ήχος του παιχνιδιού είναι εξίσου καλός. Υπάρχει συνεχής ομιλία με τη μορφή μνηυμάτων

στον ασύρματο, η μουσική είναι ικανοποιητική ενώ τα ηχητικά εφέ είναι πλούσια σε ποικιλία και πολύ καλής ποιότητας. Και πάμε τώρα στα δύσκολα. Ο χειρισμός του ελικoptέρου σας είναι πάρα πολύ πολύπλοκος σε περίπτωση που θελήσετε να παίξετε με ρεαλιστικό μοντέλο πτήσης, κάτι που καθιστά το Apache Longbow απαγορευτικό για τον μέσο παίκτη. Ευτυχώς όμως μπορείτε να επιλέξετε το arcade μοντέλο πτήσης όπου τα πράγματα είναι σαφώς ευκολότερα και πιο κατανοητά. Πάντως και στις δύο περιπτώσεις να είσατε σίγουροι ότι θα κληθείτε να χρησιμοποιήσετε σχεδόν ολόκληρο το πληκτρολόγιο. Εάν λοιπόν δεν είσατε σχετικά φανατικοί φίλοι του είδους καλύτερα να το ξεχάσετε. Πάμε να δούμε και το gameplay. Ε θα μπορούσε να είναι και ευκολότερο. Υπάρχει φυσικά ένα πολύ καλό training mode όπου μπορείτε να εξοικωθείτε με το χειρισμό και την πτητική συμπεριφορά του ελικoptέρου σας αλλιά και πάλη η δυσκολία του παιχνιδιού είναι σχετικά μεγάλη. Κύριος παράγοντας της μεγάλης δυσκολίας είναι η εμφανέστατη και εκνευριστική έλλειψη αυτόματου πιλότου. Ο εξοπλισμός του ελικoptέρου σας είναι αρκετά περιορισμένος σε ποικιλία (λόγω του ρόλου του Apache) και περιορίζεται σε αντιαερματικούς και αντιαεροπορικούς πυραύλους, δύο τύπους ρουκετών και το chain gun των 30 χιλιοστών. Πάντως μιλάμε για αρκετά θανατηφόρο συνδυασμό. Οι αποστολές παρουσιάζουν αρκετά μεγάλη ποικιλία και σίγουρα θα κρατήσουν του φίλους του είδους για αρκετό καιρό προσηλωμένους μπροστά στο μόνιτορ.

Το παιχνίδι μας προσέφερε το κατάστημα Vertigo.



	ΓΡΑΦΙΚΑ: 92%	ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΠΑ Από τα καλύτερα του είδους.
	ΑΝΤΟΧΗ: 84%	
	ΗΧΟΣ: 92%	ΓΕΝΙΚΑ 90%
	ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ: 82%	

MEGA REVIEW

HOUSE SIERRA ON LINE
FORMAT PC CD ROM, DOS, WINDOWS
TEST 486 DX40, 4x CD ROM, Compro Sound Pro
REQUIREMENTS 486/25 8 MB RAM 2x CD ROM SVGA Sound Card

Του ShadowCaster

Με το Phantasmagoria η Roberta Williams κατάφερε να αποδείξει αυτό που προσωπικά θεωρούσα αδιανόητο πριν από λίγο καιρό. Οτι μπορεί να γράψει ένα σενάριο το οποίο να έχει βάθος, υπόβαθρο, συναρπαστική πλοκή, όμορφη και σωστή δομή και να μπορεί πραγματικά να σου κόψει την ανάσα. Οτι θα εξέδιδε ένα από τα καλύτερα adventures που έχω δει ποτέ, τόσο από τεχνικής πλευράς όσο και από πλευράς γρίφων, βάθους και εθιστικότητας. Το Phantasmagoria είναι το must της χρονιάς για τους φίλους του είδους και όχι μόνο. Μην το χάσετε με καμμία δύναμη εάν είσαστε άνω των 18 ετών και σας αρέσουν πραγματικά οι καλές ταινίες τρόμου του στυλ Night Breed, Ressurrected και Frigth Night.

Επιτέλους φίλοι μου, η πρόκληση που τόσο καιρό περίμενα εναγωνίως είναι πλέον στα χέρια μου, κυριολεκτικά έρμαιο των προθέσεων μου. Τι εννοώ; Είναι πλέον γνωστή, σε όσους με ξέρουν είτε προσωπικά είτε μέσω του περιοδικού, η αντιπάθεια μου προς το πρόσωπο της Roberta Williams. Προσωπικά, όντας φανατικός Sierrάς της εποχής της Amiga, τη θεωρώ υπεύθυνη για την κατακόρυφη ποιιστική πτώση της πάλης ποτέ κραταιάς Sierra που παρατηρήθηκε την τελευταία τριετία. Ποιά πτώση; Καλή με κοροϊδεύετε; Να αναφέρω τα καλύτερα King's Quest, τα μετριότατα Space Quest (μέχρι και το νούμερο 5), τα "κατινίστικα" Colonel's Bequest και Laura Bow και όλο τον υπόλοιπο συρφετό μετριωτών παραγωγών που ηθασόρονταν σαν "παιχνίδια της χρονιάς" και δεν ήταν τίποτε άλλο παρά μέτρια adventurάκια της σειράς με πάμπολλα bugs και βλακώδη arcades και



αφορά τα adventures τουλάχιστον, είναι θέμα ζωτικής σημασίας σε ένα παιχνίδι ο παίκτης να μπορεί να ταυτιστεί με τον κεντρικό ήρωα. Καταλαβαίνετε εύκολα λοιπόν ότι δεν περίμενα και τόσο εναγωνίως την κυκλοφορία του Phantasmagoria. Για να πω την αλήθεια ήμουν αρκετά περίεργος για το τι θα μας σέρβιρε η κυρία Roberta Williams αυτή τη φορά. Προσωπικά περίμενα να δω ακόμη μια χαζοχαρούμενη ιστοριούλα αγάπης με κάποιες νινεθιές από B-Movie στην καλύτερη περίπτωση! Που

PHANTASMAGORIA

τίποτε παραπάνω; Μπορείτε να καταλάβετε λοιπόν, έχοντας αυτή την άποψη για τη Roberta, την έκπληξη μου όταν πριν από ενάμιση χρόνο άκουσα για πρώτη φορά ότι η μεγαλύτερη "κατίνα" του παγκόσμιου software (βλέπε King's Quest VII, Colonel's Bequest και Laura Bow: The Dagger of Ammon - Ra) θα εξέδιδε ένα adventure τρόμου και μάλιστα θα έγραφε και το σενάριο! Δεν μπορώ να περιγράψω το γέλιο που έριξα. Και που να ακούσετε τα χειρότερα. Είδα τη διαφήμιση που άρχισε να γίνεται έναν ολόκληρο χρόνο πριν από την κυκλοφορία του, έμαθα και ότι ο κεντρικός χαρακτήρας είναι γυναίκα, ήρθε και έδωσε το γλυκό. Φαντάζεστε την προκατάληψη με την οποία περίμενα την κυκλοφορία του παιχνιδιού μετά απ' όλα αυτά. Μα καλά, είναι δυνατόν το 99% των παικτών που είναι αρσενικού φύλου να ταυτιστούν σε οποιοδήποτε βαθμό με μια ομορφούλα ξανθιά; Και κατά την προσωπική μου άποψη, όσον

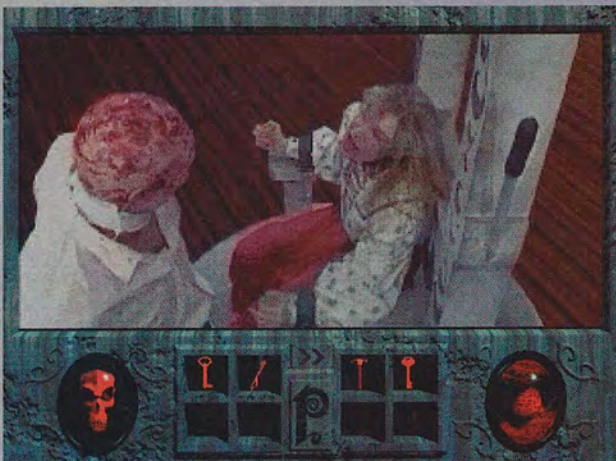
να ήξερα ο δύσμοιρος ότι στα δύο χρόνια που κάνω αυτή τη δουλειά θα αξιολομούσαν να δω με τα ίδια μου τα μάτια τέτοια έκπληξη. Που να ήξερα ότι η πιο "αχώρευτη", κατά την προσωπική μου άποψη πάντα, Roberta Williams θα με εντυπωσίαζε τόσο! Τώρα θα μου πείτε, δεν ήξερες δε ρώταγες; Τέλος πάντων, ας πάρουμε τα πράγματα με τη σειρά ξεκινώντας από αυτό που έχω πει τόσες φορές ότι θεωρώ ίσως σημαντικότερο σε ένα καλό adventure.

TO ... ΣΕΝΑΡΙΟ

Είναι πλέον γνωστό ότι ο κύριος λόγος που ανταπαθούσα τη Roberta Williams ήταν τα γλυκανάλατα κοριτσίστικα σεναρίδια που χρησιμοποιούσε κατά κόρον σε παιχνίδια τα οποία σίγουρα δεν απευθύνονταν σε κοριτσάκια προσοχητικής ηλικίας αλλά σε "σοβαρούς" adventurers. Και καλά! Μα ποιός παίκτης, οποιοδήποτε επιπέδου, θα μπορούσε να ασχοληθεί περισσότερο από μερικά δευτερόλεπτα με ένα παιχνίδι του οποί-

ου το σενάριο θύμιζε πολύ έντονα κάτι ανάμεσα σε Λάμψη, αισθηματική νουβέλα, παραμυθάκι για κοριτσάκια και όλες τις συναφείς ανδίες; Δηλαδή για πόσο βλάκες μας περνάς κυρία Williams; Αάχ, τα είπα και ξέσπασα γιατί αν η συγκεκριμένη κυρία ακολουθήσει σοβαρά το δρόμο που χάραξε με το σενάριο του Phantasmagoria τότε είμαι σίγουρος ότι θα με κάνει να καταπιώ τη γλώσσα μου και να ξεχάσω όλες τις ανουσίες που μας σέρβιρε κατά καιρούς στο παρελθόν. Και χαιρόμαι γι αυτό. Ναι φίλοι μου, ελπίζω η Roberta να με διαψεύσει και να συνεχίσει έτσι από τη στιγμή που κατάφερε να δείξει ότι και δημιουργική φαντασία έχει και να την εκφράζει ξέρει. Δε μπορεί κανείς να με κατηγορήσει ότι βιάστηκα να τη χαρακτηρίσω διότι η πορεία της στο χώρο είναι μακρόχρονη και τα δείγματα γραφής της πολλή. Τέλος πάντων, πάμε να δούμε πιο λεπτομερειακά τι μου είπε το σενάριο του Phantasmagoria. Αναλαμβάνετε το ρόλο της Adrian, μιας νεαρής (και ομοιοφυμμένης πο-

λύ όμορφης) συγγραφέως η οποία αποφασίζει να αγοράσει μαζί με το σύζυγο της ένα παλιό αρχοντικό κάπου στην αμερικάνικη εξοχή. Το σπίτι είναι πολύ παλιό, τεράστιο και έχει πάρα πολλά να κρύψει. Με δύο λόγια είναι εντυπωσιακό. Ομως η φήμη του παλιού αρχοντικού των Carnovash δεν είναι και τόσο εντυπωσιακή σύμφωνα με τους κατοίκους του γειτονικού χωριού. Κυκλοφορούν φήμες ότι είναι στοιχειωμένο και κανείς δεν κατάφερε να το κατοικήσει μετά τον μυστηριώδη θάνατο του τελευταίου του ιδιοκτήτη και της πέμπτης (δικέ μου!) γυναίκας του. Το σπίτι ανήκε στον Zoltan Carnovash ο οποίος ήταν πιο γνωστός στον κόσμο του θεάματος σαν Carno. Επρόκειτο για έναν φημισμένο ταχυδακτυλουργό του περασμένου αιώνα ο οποίος έγινε πολύ γρήγορα πάμπλουτος και απέκτησε τεράστια φήμη λόγω των παρατολημών και πολύ επικίνδυνων κόλπων του. Ομως, σύμφωνα με τα κουτσομπολιά της εποχής, οι ντόπιοι τον θεωρούσαν υπεύθυνο για τους μυστηριώδεις θανάτους όλων των



συζύγων του. Ωσπου μια μέρα ανακαλύφθηκε το παραμορφωμένο πτώμα του μαζί με το πτώμα της τελευταίας συζύγου του μπροστά στο θανατηφόρο μηχανήμα το οποίο τον έκανε τόσο διάσημο. Μετακομίζετε λοιπόν στο σπίτι και σχεδόν αμέσως αρχίζουν οι περίεργες καταστάσεις. Κατ' αρχήν οι ντόπιοι σας αντιμετωπίζουν με αρκετή δυσπιστία και ίσως με φόβο ενώ σιγά σιγά ανακαλύψετε ότι το σπίτι έχει πολλά μυστικά ή σφραγισμένα δωμάτια. Σε ένα από αυτά (στο παρεκκλήσι) ανακαλύψετε ένα κλειστό κουτί με ένα βιβλίο επάνω του. Μόλις παίρνετε το βιβλίο συμβαίνει κάτι πολύ περίεργο το οποίο δεν αντιλαμβάνεστε και η συμπεριφορά του Don (του φωτογράφου σύζυγου σας) αλλιάζει άρδην κατ' ανεξήγητο φαινομενικά τρόπο. Κάπου εδώ αρχίζει το πραγματικό μυστήριο και ο τρόμος. Ο Don αποξε-



κώνεται όλο και περισσότερο ενώ το ίδιο το σπίτι σας αποκαλύπτει όλο και περισσότερα από τα αποτρόπαια μυστικά του. Δε θα σας πω περισσότερα για να μη χαλάσω την ομοιόμορμης εκπληκτική ατμόσφαιρα τρόμου και μυστηρίου που διαπνέει ολόκληρο το παιχνίδι. Μια ατμόσφαιρα η οποία σας προτρέπει να παίξετε λίγο ακόμα ώστε να δείτε τι θα συμβεί παρακάτω, και λίγο ακόμα, και λίγο ακόμα (το ήλατρεύω αυτό όταν συμβαίνει) χωρίς να μπορείτε να το αφήσετε εύκολα και αυτό είναι κάτι που ποτέ δεν είχα δει μέχρι σήμερα σε παιχνίδι της Roberta Williams. Το σενάριο ξετυλίγεται με μεγάλη μαεστρία και οι αποκαλύψεις είναι στρατηγικά τοποθετημένες ώστε να κρατούν αμείωτο το ενδιαφέρον, να κλιμακώνουν την ένταση αλλιά και να οδηγήσουν τον παίκτη σε ένα εντυπωσιακό φινάλε το οποίο πραγματικά κόβει την ανάσα! Εκεί που ο παίκτης αρχίζει να βαριέται κάτι συμβαίνει και το ενδιαφέρον αναζωογονείται αμέσως. Οσο για το τέλος του παιχνιδιού έχω να πω μόνο ένα πράγμα. Το δεύτερο μισό του έβδομου κεφαλαίου είναι ίσως ότι καλύτερο έχω δει στη ζωή μου στο χώρο των υπολογιστών! Αυτή είναι μια πολύ σοβαρή δήλωση και δεν ντρέπομαι καθόλου να την κάνω. Το υπερφυσικό στοιχείο υποβόσκει σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού αλλιά η εκδήλωση του στο τέλος είναι πραγματικά συγκλονιστική. Με δύο λόγια το σενάριο του Phantasmagoria θα μπορούσε κάλλιστα να ανήκει σε μια πολύ καλή ταινία τρόμου που τυγχάνει

MEGA REVIEW



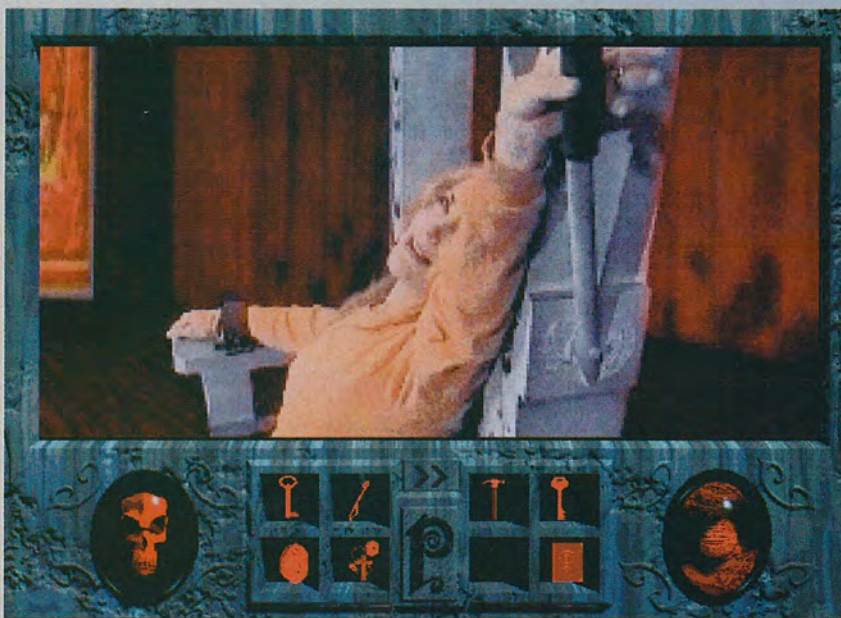
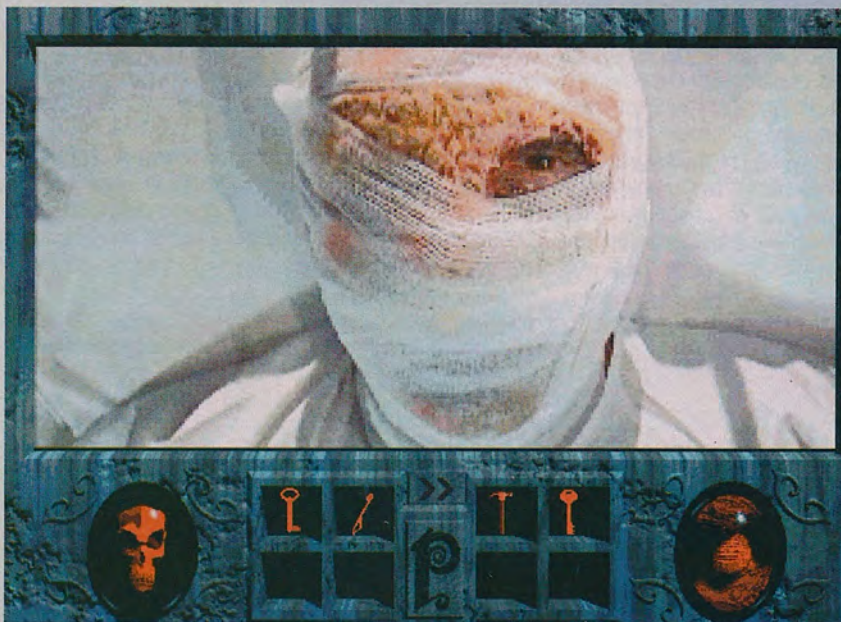
να είναι το αγαπημένο μου είδος ταινιών. Η ατμόσφαιρα B-Movie είναι διάχυτη σε ολόκληρο το παιχνίδι και διαρκεί από την αρχή μέχρι το τέλος. Σε γενικές γραμμές πρέπει να ομολογήσω ότι το σενάριο του Phantasmagoria και μόνο κατάφερε το ακατόρθωτο. Με έκανε δηλαδή να ξεχάσω με τη μια όλη μου την αντιπάθεια προς τη Roberta Williams και να αναθεωρήσω μερικώς τις απόψεις μου για το συγκεκριμένο άτομο!

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Πάμε τώρα να δούμε και τα τεχνικά σημεία του παιχνιδιού. Δε μπορεί, κάποιο ελλείμμα θα βρώ εδώ. Πως το θέλω; Απ' όσες τις απόψεις το Phantasmagoria είναι και τεχνικά άψογο! Τι να πρωτοαναφέρει κανείς; Θα ξεκινήσω από τα γραφικά του παιχνιδιού. Κατ' αρχήν, όσον αφορά τα γραφικά του παιχνιδιού, θα αναφερθώ στα καθαρά τεχνικά θέματα. Θυμόμαστε την τεχνική που είχε χρησιμοποιηθεί στο υπέροχο Under a Killing Moon; Ακριβώς το ίδιο βρήνουμε και εδώ. Κινηματογραφημένοι ηθοποιοί οι οποίοι κινούνται σε ένα τρισδιάστατο rendered περιβάλλον. Τόσο το κινηματογραφημένο μέρος όσο και το σχεδιασμένο είναι πραγματικά άψογα. Υψηλό επίπεδο λεπτομέρειας και ποιότητας, αν και το σενάριο περιορίζει σχετικά το χώρο στον οποίο εκτυλίσσεται η δράση, ενώ και η κίνηση και το animation βρίσκεται σε πολύ ικανοποιητικά επίπεδα. Από πλευρά σκηνοθεσίας τα κινηματογραφημένα με τα σχεδιασμένα μέρη δένουν πολύ σωστά αν και το casting των ηθοποιών δεν είναι και ότι καλύτερο έχω δει. Οι κεντρικοί χαρακτήρες είναι πολύ καλοί αλλιώς οι κομπάρσοι είναι

σχετικά γελοίοι. Τέλος πάντων, δε μπορούμε να τα θέλουμε όλα δικά μας. Σε γενικές γραμμές τα γραφικά είναι κάτι παραπάνω από ικανοποιητικά, αγγίζουν το τέλειο. Κάπου εδώ όμως υπάρχει ένα πολύ λεπτό θέμα το οποίο συζητήθηκε αρκετά από διάφορους "ειδήμονες". Πολλοί είναι αυτοί που υποστηρίζουν ότι, μέσω των γραφικών του, το Phantasmagoria είναι υπερβολικά βίαιο. Το σενάριο δίνει περιθώρια για οπτική βία και υπάρχουν μερικές σκηνές οι οποίες είναι σχε-

τικά αποτρόπαιες. Υπάρχει όμως ένα πρόβλημα. Όσες οι "βίαιες" σκηνές είναι, κατά τη γνώμη μου φυσικά, υπερβολικά "ρουστραρισμένες". Λείπει η ωμότητα, το αίμα που θα άρμοζε σε τέτοιες σκηνές. Πριν βιαστείτε να με χαρακτηρίσετε άρρωστο ή κάτι συναφές αφήστε με να ξεκαθαρίσω ορισμένα πράγματα. Κατ' αρχήν το παιχνίδι διατίθεται, τυπικά τουλάχιστον, μόνο σε άτομα άνω των 18 ετών ενώ υπάρχει ενσωματωμένη και επιλογική κωδικού ώστε να κρύψετε τις αιματηρές



σκηνές από τυχόν παιδιά που μπορεί να έχετε στο σπίτι και θελήσουν να παίξουν το παιχνίδι. Αναλογιζόμενος όλα αυτά δε μπορώ ειλικρινά να καταλάβω τι είναι αυτό που ενόχλησε μερικούς. Η βία ή το αίμα; Μάλλον και τα δύο. Και εγώ από την άλλη μεριά υποστηρίζω ότι δεν υπήρχε ικανοποιητική, για τα δικά μου δεδομένα, δόση κανενός από τα δύο. Γιατί; Μα διότι όποιος αγοράσει το Phantasmagoria το κάνει για να παίξει ένα παιχνίδι τρόμου και όχι κάποιο παραμυθάκι. Και σκεφτείτε και το άλλο. Πόση βία και πόσο αίμα βρήνουμε καθημερινά στα κεντρικά δεξιά ειδήσεων όλων των καναλιών; Τουλάχιστον τη δεκαετήσια ποσοστά! Δεν είναι λοιπόν εκεί το πρόβλημα. Το πραγματικό πρόβλημα βρίσκεται στους κόλπους της υποκριτικής συντηρητικής κοινωνίας μας η οποία πασχίζει να μας παρουσιάσει ένα αγεληκό πρόσωπο εθελουφλώντας, μη θέλοντας να παραδεχτεί ότι έχει αποτύχει οικτρά και ότι ο κόσμος δεν είναι τόσο καλός όσο μας τον παρουσιάζει. Κάθε άλλο. Είναι πολύ πιο κακός απ' όσο μπορούμε να φανταστούμε. Μακάρι οι πιά βίαιες σκηνές που θα δούμε ποτέ στη ζωή μας να αφορούν έναν ψυχοπαθή ταχυδακτυλουργό ο οποίος βασάνιζε μέχρι θανάτου τις γυναίκες του. Δυστυχώς όμως δεν είναι έτσι και το ξέρετε όλοι πολύ καλά. Κανένα παιχνίδι και καμμία ταινία τρόμου, που άλλωστε αποτελούν αποκυλίματα της ανθρώπινης φαντασίας, δε μπορεί να μας προετοιμάσει για τα ανθρωπόμορφα τέρατα που πιθανόν να περπατούν δίπλα μας στο δρόμο χωρίς να το ξέρουμε. Δε συμφωνείτε; Δείτε ένα και μόνο δεξιά ειδήσεων και θα καταλάβετε τι εννοώ. Τέλος πάντων, ας αφήσω κατά μέρος την κουβιτούρα διότι ο χώρος μειώθηκε επικίνδυνα. Ο ήχος λοιπόν του παιχνιδιού είναι εξίσου άριστος. Η ομιλία είναι πολύ υψηλής ποιότητας ενώ μερικά από τα ηχητικά εφέ πραγματικά κόβουν την ανάσα του θεατή. Αυτό πάντως που αξίζει ιδιαίτερης αναφορά είναι η μουσική. Οι ενορχηστρώσεις είναι ά-



ψογες και δημιουργούν μια εκπληκτική ατμόσφαιρα ενώ η όλη σύνθεση θυμίζει πολύ τα ανεπανάληπτα Carmina Burana του Carl Off. Αν αναφέρει κανείς και το πολύ καλό τραγουδάκι στο τέλος του παιχνιδιού καταλαβαίνετε εύκολα ότι το Phantasmagoria και ηχητικά αγγίζει τα επίπεδα κινηματογραφικής παραγωγής.

GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Λόγω έλλειψης χώρου θα είμαι πολύ σύντομος όσον αφορά το χειρισμό του παιχνιδιού. Οτι πιο απλό έχει να επιδείξει μέχρι σήμερα η Sierra. Τόσο απλό που ότι και να πω είναι λίγο, πρέπει να το δείτε για να το πιστέψετε. Όσον αφορά το gameplay τώρα. Οι γρίφοι του παιχνιδιού είναι αρκετά λογικοί, αν και σχετικά δύσκολοι, και γενικά υπάρχει

γραμμικότητα στην εξέλιξη του σεναρίου. Εάν δεν κάνετε κάποια συγκεκριμένα πράγματα δε μπορείτε απλά να προχωρήσετε. Όπως ανέφερα οι γρίφοι είναι αρκετά δύσκολοι αλλά οι αρχάριοι δε θα έπρεπε να απειληθούν. Υπάρχει κάτω αριστερά στην οθόνη μια νεκροκεφαλή (τι περιεργο!) η οποία, μόλις κάνετε κλικ επάνω της, σας ρέει τι πρέπει να κάνετε. Ε τι άλλο μπορεί να ζητήσει κανείς; Το μοναδικό ελλείτωμα του παιχνιδιού το οποίο κατάφερα να εντοπίσω έγκειται στο γεγονός ότι δεν υπάρχουν υπότιτλοι πουθενά στο παιχνίδι. Πρέπει με δύο λόγια να ακούτε πολύ προσεκτικά τους διαλόγους και τις αφηγήσεις και να ξέρετε αρκετά καλά αγγλικά αν θέλετε να καταλάβετε τι γίνεται. Επίσης υπάρχει μόνο ένα save με τη μορφή σεληνοδοεικτη. Κάτι σαν αυτό που είδαμε στο (απαίσιο, το ξαναλέω) King's Quest VII. Κάπου εδώ όμως θα σταματήσω διότι ο χώρος μου τελείωσε. Μα γιατί μου δίνουν τόσο λίγο χώρο στα παιχνίδια που πραγματικά αξίζουν και μου δίνουν αβέρτα δισέλιδα για διάφορες φόρες;

Το παιχνίδι συνοδεύεται από ελληνικό Manual.



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΠΑ	
	ΓΡΑΦΙΚΑ : 96%
	ΑΝΤΟΧΗ : 90%
	ΗΧΟΣ : 96%
	ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ : 96%
ΓΕΝΙΚΑ 95%	
Εύγε Roberta ... (δεν πιστεύω ότι θα το έλεγα ποτέ αυτό!)	

GAME REVIEW

HOUSE COLUMBIA WIENWORD
FORMAT PC CD ROM
TEST 486 DX/66/SBPRO
REQUIREMENTS 486 DX2/40/SB

Του Derek dela Fuente

Το καλύτερο μουσικό και βιογραφικό CD που έχει μέχρι σήμερα κυκλοφορήσει. Ο Bob Dylan άλλωστε είναι ένας από τους λίγους που μπορεί ακόμη και σήμερα να δημιουργήσει θέματα. Το ίδιο το πρόγραμμα αξίζει όχι μόνο για τα τραγούδια και οτιδήποτε άλλο έχει σχέση με τον καλλιτέχνη αλλά γιατί φέρνει πίσω στις μνήμες πολλών τις χρυσές μουσικές δεκαετίες του '60 και '70. Για τους νεότερους είναι θα έλεγα ένας πολύ κατατοπιστικός και χρήσιμος οδηγός για να δουν το τι επικρατούσε τότε. Όπως και να το δει κάποιος είναι μία πολύ συμφέρουσα λύση η οποία θα εμπλουτίσει τη συλλογή του.

Ο κατάλογος με τους τίτλους που αφορούν τα interactive CD τα οποία έχουν ως θέμα αστέρια του μουσικού στερεώματος μεγαλώνει ομοίως και περισσότερο. Μέχρι στιγμής ο πιο ενδιαφέρον τίτλος ήταν αυτός του Peter Gabriel ο οποίος παρουσίαζε με ένα μοναδικό τρόπο όλη όσα αφορούσαν τον καλλιτέχνη. Αντίθετα το CD του David Bowie ήταν μία μικρή αποτυχία... Το CD που αφορά τον B.Dylan είναι ίσως το πρώτο ολοκληρωμένο πρόγραμμα στο οποίο μπορείτε να δείτε μία αναλυτική εικόνα της πορείας του καλλιτέχνη τα τελευταία 30 χρόνια. Ο Dylan είναι από τους μετρημένους στα δάκτυλα του ενός χειριού τραγουδοποιούς που τα τραγούδια του τα έχουν ερμηνεύσει άλλοι διάσημοι καλλιτέχνες κυρίως από τον χώρο της Rock. Το All Along the Watch Tower που ήταν και το μοναδικό

είναι πραγματικά αξιοθαύμαστη. Θα μπορούσαμε να την χωρίσουμε σε τέσσερις περιόδους. Στην πρώτη έχουμε τον νεαρό Bob τον τραγουδιστή της παραδοσιακής μουσικής (Folk), στη δεύτερη τον "ηλεκτρικό" άνθρωπο όπου και απέκτησε την περισσότερη φήμη, την περίοδο της δεκαετίας του 70 όπου η ωριμότητα έκανε τον Dylan να δημιουργεί και να λειτουργεί σε πολύ ποιοτικούς και λιγότερο εμπορικούς δρόμους και τέλος την πιο πρόσφατη περίοδο όπου πήδον ο Dylan εμφανίζεται σαν ένας από τους ζωντανούς μύθους. Το πολύ πηλοσίο υλικό, τόσο το οπτικό όσο και το ακουστικό, που υπάρχει στο CD είναι πραγματικά μία πρόκληση για τον καθένα. Από τον τίτλο αλλή και την εισαγωγή καταλαβαίνει κάποιος αμέσως ότι τα πράγματα θα εξελιχθούν με μεγάλο ενδιαφέρον. Ένα μονταζ εικόνων εμ-

Bob Dylan

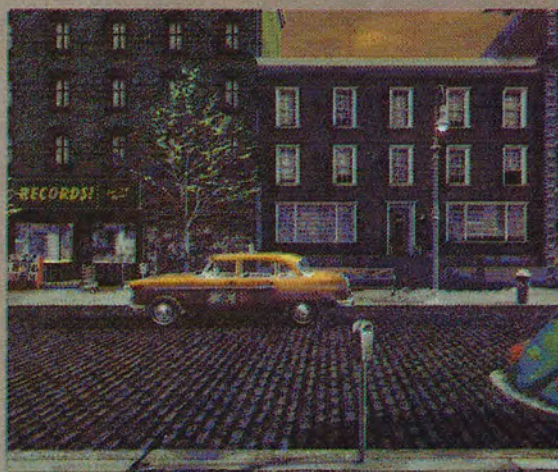


κό τραγούδι με το οποίο ο Jimi Hendrix έφτασε στο νούμερο 1 του Βρετανικού τσαρτ όπως και αρκετές επιτυχίες των Byrds είναι δημιουργίες του Dylan. Για τους νεότερους ο καλλιτέχνης είναι ένας από αυτούς που έχει παραμείνει στις ένδοξες μέρες του παρεθόντος όμως η καριέρα του Dylan

φάνιζεται στην πρώτη οθόνη και αφήνει τον παίκτη να επιλέξει αυτός το τι θα κάνει. Κάνοντας ένα click στον δίσκο θα ακούσετε κάποιο από τα τραγούδια του ενώ χρησιμοποιώντας τον teleprinter θα διαβάσετε κάποιες σημαντικές κριτικές από τους κορυφαίους κριτικούς των Η.Π.Α. Μπορείτε να

δείτε οικογενειακές φωτογραφίες αθλητά και στοιχεία για όλους έχουν σχετισθεί με τον καλλιτέχνη. Φυσικά η δυνατότητα που σας παρέχεται να δείτε τα γεγονότα που σημάδεψαν την μουσική και πολιτική σκηνή από την ημέρα της γέννησης του έως και σήμερα είναι μεν λίγο άσχετη με το θέμα αθλητά παρουσιάζει πολύ μεγάλο ενδιαφέρον. Αυτό πάντως που θα σας συναρπάσει είναι η δυνατότητα που σας δίνεται να βρεθείτε πάνω στην σκηνή την ώρα κάποιας συναυλίας και να ζήσετε άμεσα το τι συμβαίνει. Μπορείτε μέσα σε ένα τρισδιάστατο περιβάλλον να δείτε το συμβαίνει στα παρασκήνια και να συνομιλήσετε με διάφορα άτομα του συνεργείου. Υπάρχουν αρκετά menus και θα πρέπει να προσέξετε το τι επιλέγετε για να μην ψάχνετε άσκοπα εδώ και εκεί. Μια άκρως ενδιαφέρουσα επιλογή είναι να κάνετε ένα click στην κιθάρα και θα σας εμφανιστούν τα LP, ο χρόνος κυκλοφορίας τους και τα εξώφυλλα τους. Κάνοντας στην συνέχεια ένα click στο εξώφυλλο θα μπορούσατε να έχετε πρόσβαση σε όλα τα κομμάτια του συγκεκριμένου δίσκου που επιλέξατε. Οι εταιρίες δίσκων ήταν φυσικά πολύ απρόθυμες και δυσανεκτήθηκαν πολύ για αυτήν ακριβώς την δυνατότητα που δίνεται στους κατόχους του CD γιατί όπως είναι αντιληπτό αγοράζοντας ένα μόνο CD έχετε την δυνατότητα να αποκτήσετε πολλά τραγούδια του καλλιτέχνη τα οποία για να αποκτούσατε από τα καταστήματα δίσκων θα έπρεπε να πληρώσατε μία μικρή ποσότητα! Τα τραγούδια του είναι, για δική σας εξυπηρέτηση, τοποθετημένα ακόμη

και με αλφαβητική σειρά! Αυτά που βασικά περιλαμβάνει το πρόγραμμα είναι περισσότερα από 50 κλασικά τραγούδια και 4 μεγάλα video. Υπάρχουν ακόμη και μερικές πολύ έξυπνες interactive ιδέες όπως αυτή που μπορείτε να τριγυρνάτε στον υπόγειο με μουσική υπόκρουση... Υπάρχει και ένα παιχνίδι στο οποίο θα πρέπει να ανακαλύψετε κρυμμένα αντικείμενα. Βρείτε ένα έγγραφο και πολλά αποκόμματα εφημερίδων θα εμφανιστούν στην οθόνη για να τα διαβάσετε. Το CD παρουσιάζει ένα τρισδιάστατο κόσμο στον οποίο μπορείτε να ταξιδέψετε ακόμη και στη εποχή του 60 και του 70 μέσα σε ένα ταξί! Υπάρχουν πολλές εκπλήξεις σε όλο το πρόγραμμα. Περιπατώντας, για παράδειγμα, σε κάποιο δρόμο θα δείτε την αφίσα που αναγγέλλει κάποια συναυλία των Beatles. Κάνοντας της ένα click θα ακούσετε τον John Lennon... Η ποιότητα των video δεν είναι και η καλύτερη δυνατή όμως έχουν δημιουργηθεί αποκλειστικά για αυτό το CD και αυτό είναι που μετράει περισσότερο νομίζω. Η σωστή τοποθέτηση και η ισοροπία που παρουσιάζουν τα θέματα του προγράμματος είναι το δυνατό στοιχείο του CD το οποίο είναι το καλύτερο του είδους που έχουμε δει μέχρι τώρα. Βέβαια το interface θα μπορούσε απλώς με την προσθήκη περισσότερων menus να γίνει ακόμη πιο εύχρηστο γιατί τώρα υποχρεώνεται ο χρήστης να παρακολουθεί διάφορα, και ίσως αδιάφορα, για αυτόν πράγματα. Το CD έχει τόσο πηλατού εύρος πληροφοριών που είναι σίγουρο ότι δεν θα προκαλέσει το ενδιαφέρον μόνο των θαυμαστών του



Dylan αθλητά και άλλων όσων οι δεκαετίες του 60 και 70 αποτελούν κέντρο ενδιαφέροντος ή ακόμη και νοσταλγίας. Όπως και να έχει το πράγμα όλα όσα περιέχει το CD αξίζουν σίγουρα πολύ περισσότερο από τα χρήματα που θα ξοδέψει κάποιος για να το αποκτήσει.

	ΓΡΑΦΙΚΑ: 85%	ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΠΑ Back to the music...
	ΑΝΤΟΧΗ: 90%	
	ΗΧΟΣ: 85%	ΓΕΝΙΚΑ 85%
	ΧΕΙΡΙΣΙΜΟΣ: 80%	

GAME REVIEW

HOUSE MANYX/BOMB
FORMAT AMIGA1200/A4000
TEST AMIGA 1200
REQUIREMENTS AGA CHIPS/2MB

Του Sonic

Τέλος οι διαμάχες αν κάποιος μπορεί να κάνει ένα καλό Doom παιχνίδι στην Amiga. Στην 1200 η απάντηση δόθηκε και γελάει με όλους εκείνους που έδωσαν 400+ χιλιάδες δραχμές για ένα PC.

Το Fears είναι αυτή τη στιγμή το καλύτερο παιχνίδι του είδους με μοναδικές δυνατότητες και οπτικά εφέ.

Ξεχάστε λοιπόν τα προηγούμενα παιχνίδια που έμοιαζαν μάλλον με κλώνους του Wolfenstein.

Η Amiga νίκησε για μία ακόμα φορά.

Εντυπωσιασμένοι από την ποιότητα της δουλειάς, κατεβήκαμε μέχρι την Γαλλία και συναντήσα με τον προγραμματιστή Frederick Hentz, 21 μόλις χρονών. Το Fears για την ακρίβεια είναι το πρώτο του παιχνίδι μετά από αρκετά demos τα τελευταία χρόνια. Όλος ο προγραμματισμός στο Fears γίνεται σε καθαρό assembly και παρόλο που χρησιμοποιεί κότσια που δείχνουν τα pixel μεγαλύτερα απ'όσο θα περιμένατε, η ταχύτητα και ο χρόνος σχεδίασης είναι τόσο γρήγορα όσο θα περιμένατε. Ίσως αυτό το έντονο pixelization να ενοχλεί κάποιους και έτσι έ-

του πήρε πραγματικά 6 μήνες σκληρής δουλειάς. Όταν ξεκίνησε μάλιστα δεν υπήρχε στην αγορά κάποιο παρόμοιο πρόγραμμα αλλά ακόμα και τώρα δεν υπάρχει τίποτα αντίστοιχο. Έτσι μια προσπάθεια που ξεκίνησε απλώς για την κατασκευή ενός παιχνιδιού μπορεί να αποδειχτεί ένας νεωτερισμός στον προγραμματισμό αλλά και σε ιδέες.

ΑΚΟΜΑ ΕΝΑ ΣΕΝΑΡΙΟ

Η υπόθεση του παιχνιδιού είναι ότι έχετε απαχθεί από έναν τρελή επιστήμονα για να πειραματιστεί πάνω σας, καθώς το να ασχολείται με πτώματα είναι το παρεθήθον του.

FEARS

χετε την δυνατότητα να μειώσετε την οθόνη από full screen σε ένα μικρότερο παράθυρο αυξάνοντας την ανάλυση του παιχνιδιού. Αυτό που δεν ξέρατε και μάλλον δεν πιστεύατε ότι μπορεί να γίνει είναι ότι ο προγραμματιστής αξιοποιεί την δύναμη και ταχύτητα του Copper (το μικρό chip γραφικών που βρίσκεται στην καρδιά της Amiga) για να πετύχει το τελικό αποτέλεσμα. Τα νέα ότι η ESCOM ανέλαβε το τίμημα της Commodore ήταν ένα πολύ θετικό βήμα για την εμφάνιση του παιχνιδιού αφού προμήθευσαν τον Frederick με μία 1200 με μόλις μηνίμη και μία κάρτα επιταχυντή. Η ίδια η ρουτίνα κίνησης γραφικών με αυτούς τους ρυθμούς,



Βρεθήκατε λοιπόν στο κάστρο του αη-
λιά ευτυχώς κατορθώνετε να ξεφύγετε
και τριγυρνάτε μέσα στο κάστρο -σε
30 επίπεδα όλα με διαφορετικά back-
grounds/γραφικά- και συναντίστε δυ-
στυχώς με τους ανθρώπους που ο
τρελλός έχει πειραματιστεί ήδη μαζί
τους. Οι περισσότεροι έχουν γίνει πραγ-
ματικά τρομακτικά τέρατα και μάλιστα
πειστικά, αντίθετα από πολλή άλλα
παιχνίδια του είδους. Τελικός σκοπός
σας είναι να σκοτώσετε όλα τα τέρατα
που συναντάτε και να φτάσετε στον ε-
πιστήμονα, πράγμα καθόλου εύκολο
καθώς κινείστε μέσα σε σκοτεινούς και
διαβολικούς διαδρόμους. Ξεκινάτε από
τα κάτω επίπεδα του κάστρου και ανε-
βαίνετε σιγά σιγά. Με την χρήση του
χάρτη σας που μπορεί να εμφανιστεί
στην οθόνη αναπάσα στιγμή μπορείτε
να δείτε εύκολα πού έχετε και πού δεν
έχετε πάει ακόμα. Διάφοροι μετρητές για
τα πυρομαχικά, την ενέργειά σας και τις
ζωές υπάρχουν πάνω στην οθόνη και α-
ποκτώντας περισσότερα όπλα σημαίνει
ότι μπορείτε να διαλέγετε το κατάλληλο
πατώντας ένα πλήκτρο. Και μιλάμε

για φλογόβολα, πολυβόλα και ρουκε-
τοβόλα!

KANTO MONOS ΣΟΥ

Η τέλεια δυνατότητα του παιχνιδιού εί-
ναι αυτή που σας επιτρέπει να κατα-
σκευάσετε τα δικά σας επίπεδα από το
Α μέχρι το Ω. Είναι κάπως μπελαλίδικη
δουλειά, αηλιά αξίζει τον κόπο ειδικά αν
θέλετε να βασανίσετε τους φίλους σας!
Μπορείτε λοιπόν να κάνετε τα πάντα
αρχίζοντας από το δισδιάστατο στήσιμο
του, την προσθήκη των τεράτων (είδος
και θέση μέσα στα επίπεδα) τα bonus
και τα όπλα που θα βρίσκει ο ήρωας
στον δρόμο του καθώς και το είδος
των γραφικών με τα οποία θα καλύψε-
τε τα πατώματα, τους τοίχους κλπ. Δεν
είναι τέλειο;

ΤΕΧΝΙΚΗ ΑΠΟΨΗ

Το παιχνίδι σπρώχνει την A1200 στα ό-
ριά της. Με texture mapping σε real
time, dithering αν θέλετε των επιφα-
νειών και επιλογή για το μέγεθος της ο-
θόνης, δεν έχετε δει κάτι παρόμοιο. Η
κάλυψη των τρισδιάστατων σχημάτων
με sprites (αυτό που αποκαλείται tex-
ture mapping) και ο γενικός φωτισμός



είναι πολύ έξυπνα φτιαγμένος και κά-
θε τρία επίπεδα το όλο ηουκ αηλιάζει.
Με πολλή μουσικά δωμάτια, τέρατα
που κινούνται και εμφανίζονται από
παντού, χρειάζεται ικανότητα και κα-
λός χειρισμός για να μείνετε ζωντα-
νός. Ευτυχώς και ο έλεγχος μέσα από
το joystick είναι τέλειος χωρίς να πα-
ρατηρείτε καμία καθυστέρηση. Τα επί-
πεδα είναι αρκετά μεγάλα (64*64 ο-
θόνες που δημιουργούν ένα μέγεθος
2 μέτρων) ώστε να παίζετε για πολλή
ώρας. Και άφησα βέβαια το καλύτερο
για τελευταίο: αν έχετε κάποια κάρτα
accelerator που να δίνει ακόμα περισ-
σότερη δύναμη στη 1200 σας, το
Fears την εμεταλλεύεται μέχρι τέ-
λους. Με μία τέτοια κάρτα θα έχετε έ-
να απίστευτα γρήγορο και λεπτομερές
παιχνίδι σε full screen. Όσοι δεν έχετε
ακόμα πηγαίνετε και πάρτε μία!



	ΓΡΑΦΙΚΑ : 93%	ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΠΑ Απίσθηδες, ήρθε η ώρα να αντιμετωπί- σετε τους φάβους σας!
	ΑΝΤΟΧΗ : 90%	
	ΗΧΟΣ : 85%	ΓΕΝΙΚΑ 88%
	ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ : 82%	

GAME REVIEW

HOUSE MANDSCAPE
FORMAT PC CD ROM/WIN '95
TEST 486 DX/40,SB PRO
REQUIREMENTS 486DX 2/8MB

Του Κ.Αγάθου

Το γεγονός ότι είναι το πρώτο παιχνίδι για τα πολυδιαφημισμένα Win 95 ίσως μας έκανε όλους πολύ αυστηρούς στην κριτική μας. Περιμέναμε σίγουρα κάτι καλύτερο. Πάντως και το AUR είναι ένα παιχνίδι που ειδικά στους όχι και τόσο έμπειρους παίκτες θα αρέσει και, αν θέλετε, το συνιστούμε κιόλας αφού είναι μία πρώτης τάξεως ευκαιρία να μάθουν σχετικά γρήγορα και εύκολα τον χαρακτήρα και την φιλοσοφία αυτού του είδους των παιχνιδιών.

Αυτό είναι το πρώτο παιχνίδι που λειτουργεί αποκλειστικά μέσα από τα Windows 95. Επρόκειτο για έναν από τους πολλούς υποσχόμενους τίτλους και όλοι περίμεναν από αυτόν καταπληκτικά πράγματα. Οι ευκολίες που δίνονται μέσα από τα Win 95 αλλά και το ίδιο το πρόγραμμα θα σας κάνουν από την πρώτη κιάλα στιγμή να νιώσετε ικανοποίηση για την αγορά σας. Όμως... Η πρώτη δυσκολία που θα συναντήσετε ακούει στο όνομα ρύθμισης της επιλογής για το joystick. Για να μην σπάσουν τα νεύρα σας ψάχνοντας να βρείτε το τι συμβαίνει τελικά με το joystick ξεκινήστε εξ αρχής με τα πλήκτρα. Στην συνέχεια επιλέξτε το χρώμα του αυτοκινήτου, την αυτόματη ή μη οδήγηση και μετά κάντε μερικούς γύρους με χρονομέτρηση για εξάσκηση. Οι περισσότερες από τις επιλογές αλλά και τις δυνατότητες που σας δίνονται από το πρόγραμμα είναι λίγο πολύ αυτές που υπάρχουν και στα περισσότερα προγράμματα αυτών των παιχνιδιών και εξαρτώνται βέβαια και από τις δυνατότητες που διαθέτει το μηχανήμα σας. Εάν



από μόνο του σε θέση να γυρίσει ξανά στον αγώνα. Παρόλα αυτά όμως το παιχνίδι

ALL UNSER RACING

θέλετε να αποηυάσετε τα γραφικά του θα πρέπει να έχετε στην διαθέση σας ένα τέρας 100hz και επειδή οι περισσότεροι έχετε το πολύ μέχρι 50hz θα πρέπει να χαμηλώσετε την ανάλυση σας χωρίς αυτό να σημαίνει όμως ότι θα έχετε προβλήματα περιορισμένου display όπως στο Need For Speed. Όπως είπαμε και πριν τελικά το παιχνίδι δεν παρουσιάζει κανέναν είδους νέο στοιχείο ή χαρακτηριστικό. Ακόμη και την διαφορά στην οπτική ρίγω της διαφοράς απόστασης του ενός αυτοκινήτου από το άλλο την έχουμε δει σε άλλα παιχνίδια εκτός του ότι εδώ "χάνει" μάλιστα και σε μερικά σημεία. Παρά το γεγονός της λειτουργικότητας του χειρισμού αλλά αφού το αυτοκίνητο εκτελεί άμεσα και με ακρίβεια τις εντολές, δεν θα νιώσετε κανέναν είδους αγωνιστική αίσθηση γιατί η ένταση ρέπει εμφανώς από το παιχνίδι ως χαρακτηριστικό. Οι κούρσες είναι πολλές ενώ ο βαθμός δυσκολίας είναι επιλεγμένος. Ο υπολογιστής οργανώνει σωστά τους αγώνες παρά την έλλειψη οποιουδήποτε στοιχείου που θα αύξανε τον συναγωνισμό ή ακόμη και την ταχύτητα. Όταν προσκρούσετε σε κάποιο τοίχο ή σε κάποιο άλλο όχημα θα είστε υποχρεωμένοι να περιμένετε άπραγοι μέχρι το όχημα να επιστρέψει

δι εξακολουθεί να έχει ενδιαφέρον και να προσφέρει ψυχαγωγία και διασκέδαση. Πάντως το παιχνίδι είχε την πρόσθετη ατυχία να κυκλοφορήσει σε μία εποχή όπου υπάρχει μία πληθώρα νέων και πολύ δυνατών παρόμοιων τίτλων οι οποίοι είναι σίγουρα καλύτεροι από αυτόν. Ίσως η Mindscape υπερεκτίμησε το προϊόν της χωρίς αυτό να σημαίνει επαναλαμβάνω ότι το παιχνίδι δεν αξίζει της προσοχής σας.

	ΓΡΑΦΙΚΑ: 85%	ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΠΑ Δεν χρειάζεται η ζώνη...
	ΑΝΤΟΧΗ: 75%	
	ΗΧΟΣ: 65%	
	ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ: 80%	
ΓΕΝΙΚΑ 75%		

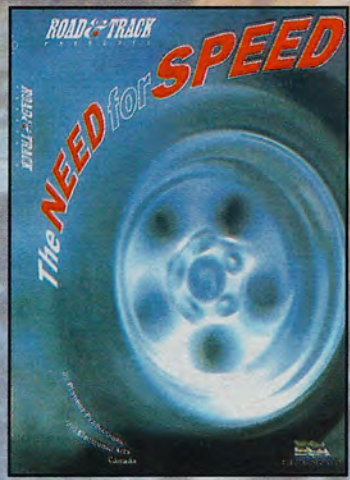
CD LAND



ΤΙΤΛΟΙ CD ROM

- CRUSADER
- MECH WARRIOR 2
- APACHE LONGBOW
- NEED FOR SPEED
- FADE TO BLACK
- MAGIC CARPET 2
- OFFICE '95
- PHANTASMAGORIA
- PL. MANAGER 2
- COMMAND AND CONQUER
- WIN '95
- COREL DRAW 6.0
- DRAG WARS
- MICRO MACHINES II
- FX FIGHTER
- LAST DYNASTY
- PRISONER OF ICE
- FULL THROTTLE
- DRAGON LORE II
- FLIGHT UNLIMITED
- STONE KEEP
- LOST EDEN
- TERROR FROM THE DEEP
- IRON CROSS

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



ΤΙΤΛΟΙ 3DO

- NBA LIVE
- VR STALKER
- 3D ATLAS
- SUPER STREET FIGHTER
- II TURBO
- MAZER
- TOMY
- SPACE PIRATES
- DEMOLUSION MAN
- ROAD RACH
- SAMURAI SHOWDOWN
- SLAM N'JAM
- FIFA SOCCER
- THE NEED FOR SPEED

ΤΙΤΛΟΙ CDI

- 7th QUEST
- MAD DOG
- STRIKER
- ESCAPE FROM CYBERCITY

OTHER SOYO 486 PCI LOCAL BUS	31.000
ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ DX4/100	30.000
RAM 4MB 72PIN	36.000
RAM 8MB 72PIN	70.000
H. DISK 850MB	55.000
H. DISK 1.2GB	75.000
MONITOR DAEWOO COLOR N.I. LR.15"	87.000
VIDEO CARD S3 1MB TRUE COLOR	19.000
MONITOR SONY 15"	145.000

ΚΑΙ 250 ΑΚΟΜΑ ΤΙΤΛΟΙ

CDI
PHILIPS 450
85.000 δρχ.

CD-DRIVE

NEC 4xSPEED	48.000
SCSI 3501 4,5xSPEED	85.000
SCSI 6xSPEED	115.000

3DO
135.000 δρχ.
50 ΝΕΟΙ ΤΙΤΛΟΙ

ΔΙΣΚΟΙ CD-R

PHILIPS	1880
KODAK	1800
NO-NAME	1500

ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ
ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ
ΕΛΛΑΔΑ

Ρ.ΦΕΡΡΑΙΟΥ 32 - ΜΟΣΧΑΤΟ ΤΗΛ: 9380347 - ΤΗΛ/ΦΑΧ: 9308924

ΠΩΛΣΗ ΧΟΝΔΡΙΚΗ-ΛΙΑΝΙΚΗ

ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΦΠΑ 18%

GAME REVIEW

HOUSE PSYGNOSIS/SONY

FORMAT PC CD ROM

TEST 486 DX 40, SB PRO

REQUIREMENTS 486 DX 40/8MB

Του Κ. Αγάθου

Ένα από τα πιο ατμοσφαιρικά παιχνίδια που έχουμε δει και που τώρα τελευταία κάνουν όλο και πιο συχνά την εμφάνιση τους στην αγορά (κοίτα Phantasmagoria). Έχει πρωτότυπο σενάριο, ενδιαφέρουσα πλοκή και καταπληκτικά τεχνικά χαρακτηριστικά. Μην διστάσετε να ασχοληθείτε μαζί του ακόμη και όσοι δεν είστε οπαδοί αυτών των παιχνιδιών ή ακόμη και όσοι φοβάστε ότι θα τα βρείτε σκούρα. Είναι ένα από τα παιχνίδια που αξίζει τον κόπο να ιδρώσετε λίγο παραπάνω και να είστε απολύτως βέβαιοι ότι στο τέλος θα αποζημιωθείτε και με το παραπάνω.

Το σενάριο σας τοποθετεί στον φουτουριστικό κόσμο ενός μακρινού πλανήτη και σας δίνει την δυνατότητα να ελέγξετε ένα αριθμό από διαφορετικά σκάφη σε ένα πολλαπλών αποστολών παιχνίδι. Υπάρχουν δύο περιοχές στον πλανήτη οι οποίες κατοικούνται από δύο διαφορετικές φυλές. Τους Delphi που οι περιοχές που κατοικούν βρισκόντουσαν πάντα στο σκοτάδι και τους Halons που πάντα βρισκόντουσαν στο φως αλλά τώρα ένα μπέρδεμα τους έχει υποχρεώσει να ζουν όπως και Delphi. Μέχρι που οι Halons άρχισαν να ζουν και αυτοί στο σκοτάδι οι σχέσεις των δύο φυλών ήταν εξαιρετική. Τότε η κυβέρνηση που βρισκόταν φυσικά στην φωτεινή πλευρά επιβράβευσε τους καλούς πολίτες με κάποια σκάφη που έμοιαζαν με οικο-

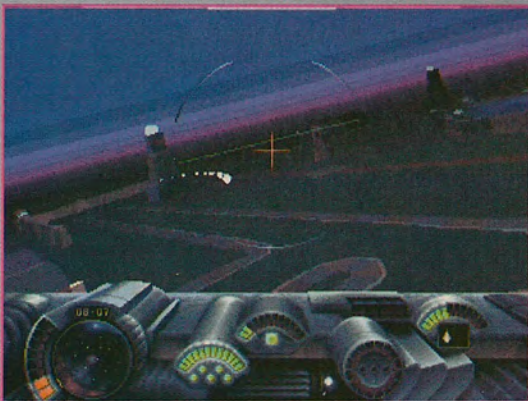
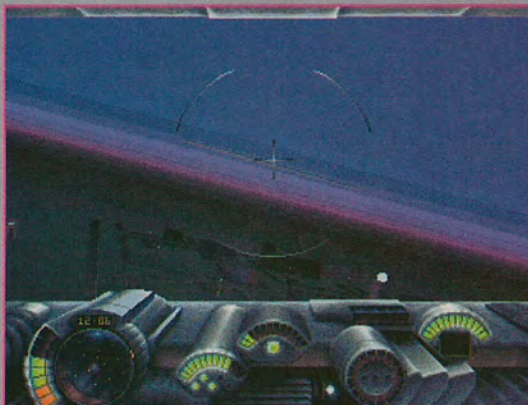
μόνο το γεγονός ότι έχετε πολλές υποαποστολές και στόχους να ολοκληρώσετε, δεν είναι μόνο το ότι διαθέτετε ένα πολύ σημαντικό εξοπλισμό τον οποίο θα πρέπει να μάθετε να χειρίζεστε, είναι και το γεγονός ότι θα πρέπει να φτάσετε σε μία ξένη προς εσάς περιοχή σε εντελώς νέο περιβάλλον το οποίο σημαίνει διαφορετική και άκρως ενδιαφέρουσα εμπειρία. Δεν είναι ακριβώς ένας εξομοιωτής για αυτό δεν χρειάζεται να είναι κάποιος πολύ έμπειρος παίκτης ή γνώστης εξειδικευμένων πραγμάτων και πληροφοριών χωρίς αυτό να σημαίνει βέβαια ότι δεν είναι πολλατά που πρέπει να κάνει. Είναι σχετικά απλή ακόμη και για κάποιον αρχάριο να πετάξει τριγύρω αλλά όπως είναι κατα-

DARKER

γονεϊακό αυτοκίνητο ενώ όσους έκαναν κάτι που δεν επιτρεπόταν τους έστελνε στο σκοτάδι να κάνουν παρευόλη στους Delphi... Εσείς θα πάρετε τον ρόλο ενός από τους Delphi και θα ανακαλύψετε ότι το περιβάλλον στο οποίο κινείστε έχει πια ασφυκτικά γεμίσει από την παρουσία της άηλης φυλής η οποία εκτός των άλλων έχει και την τάση να κλέβει και να ληηστατεί. Η τεχνολογία στην δική σας περιοχή είναι πιο ανεπτυγμένη και υπάρχουν διαφόρων τύπων σκάφη που δεν μπορούν όμως δυστυχώς να σας χρησιμεύσουν στο να ταξιδέψετε πέρα από τα όρια του τομέα σας. Η αναμέτρηση ξεκινάει όταν οι τομείς αυτοί αλλά και κάποια κτίρια γίνουν στόχοι του εχθρού. Το παιχνίδι δυσκολεύει όσο προχωράτε και βασικός στόχος σας στην αρχή είναι να φτάσετε στην ασφαλή ζώνη του άηλου τομέα αφού η δική σας καταστρέφεται. Δεν είναι

νοντό αυτό δεν φτάνει. Χρειάζεται εξυπνάδα, τόλημη και αποφασιστικότητα, εκτός της πείρας που αποκτιέται σιγά σιγά, για να μπορέσει κάποιος να πει ότι πράγματι ξέρει να πετάει. Το πιλοτάρισμα σε





ποια χρησιμότητα, δεν θα βρείτε κάτι στο παιχνίδι που να έχει απλά διακοσμητικό ρόλο. Όλες οι ενδείξεις στα σκάφη έχουν χρησιμότητα. Στο πρώτο σκάφος, για παράδειγμα, θα βρείτε δέκα όπλα τα οποία όμως δεν μπορείτε να τα χρησιμοποιήσετε όπως εσείς θέλετε απλά ένα κάθε φορά το οποίο ταιριάζει σε κάθε συγκεκριμένη αποστολή. Τα γραφικά είναι εντυπωσιακά αφού χρησιμοποιήθηκαν όλες οι πρόσφατες τεχνικές. Τα εφέ είναι πανέμορφα ενώ οι ηηπτόμεριες είναι επίσης εντυπωσιακές και θα το αντιληφθείτε κάθε φορά που πλησιάζετε κοντά σε κάποια περιοχή. Το Darker είναι ένα ατμοσφαιρικό παιχνίδι που βασίζεται στα εφέ φωτισμού και στις διαφορές των γραφικών. Ακριβώς λόγω της ύπαρξης αυτών των ηηπτομεριών στα γραφικά ίσως τα μικρότερης δύναμης μηχανήματα να χρειαστούν να θέσουν σε ηηπουργία τον on/off διακόπτη που υπάρχει για αυτό ακριβώς τον σκοπό. Δεν χρειάστηκε να χρησιμοποιηθούν τεχνικές στα γραφικά που απλώς θα εντυπωσίαζαν. Είπαμε όλα όσα τοποθετήθηκαν είχαν τον λόγο της ύπαρξης τους! Το τελικό αποτέλεσμα είναι ένα παιχνίδι που να τα περιέχει όλα. Πέταγμα, αερομαχίες, λίγη στρατηγική και

μην ξεχνάτε ότι όσο εξοικειώνεστε με τον χειρισμό τόσο περισσότερο θα διασκεδάσετε. Σε κάποια σημεία που θα χρειαστεί να οδηγήσετε το σκάφος μέσα από τούνελ ίσως σας έρθει στο μυαλό το Microcosm. Η ατμόσφαιρα σε όλο το παιχνίδι είναι κινηματογραφική και σε αυτό συμβάλλει ο συγχρονισμός του καταπληκτικού ήχου με τα γραφικά. Το παιχνίδι χωρίζεται σε 5 περιοχές οι οποίες αποτελούν ουσιαστικά αποστολές. Μπορείτε επίσης

να κινηθείτε υπογείως και υποστηρίξετε με τα σκάφη διάσφορες περιοχές. Ένα από αυτά μάλιστα στο οποίο θα πυροβολείτε ακατάπαυστα θα σας αρέσει νομίζω πάρα πολύ. Όπως είπα και στη αρχή οι αποστολές σας θα ξεκινήσουν από τα απλά "πήγαινε εξερεύνησε και κατάστρεψε τους" και θα συνεχίσουν σιγά σιγά να γίνονται πιο απαιτητικές. Φυσικά θα ενημερώνεστε για το τι απαιτεί η κάθε αποστολή. Η όλη εικόνα, αίσθηση απλά και ο τρόπος που παίζεται το παιχνίδι είναι μοναδικός, γεμάτος ενδιαφέρον και αναμφισβήτητο πολύ εντυπωσιακός. Μπείτε στον σκοτεινό του κόσμο και να είστε βέβαιοι ότι θα περάσετε πολύ καλά.



	ΓΡΑΦΙΚΑ : 90%	ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΠΑ ΕΞΟΧΟ!!
	ΑΝΤΟΧΗ : 90%	
	ΗΧΟΣ : 95%	ΓΕΝΙΚΑ 90%
	ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ : 90%	

Τον τελευταίο χρόνο η *Psygnosis* δεν δημιούργησε κάποιο εντυπωσιακό νέο τίτλο. Στα παιχνίδια της ήταν έντονη η έλλειψη πρωτότυπων ιδεών και καλού *gameplay* ενώ τα γραφικά τους δεν είχαν δουλευτεί όσο θα έπρεπε. Εκτός από το *Discworld* δεν υπάρχει κάποιος άλλος αξιοσημείωτος τίτλος που να μπορούμε να αναφέρουμε, αυτό όμως πρόκειται σύντομα να αλλάξει. Αυτήν την εποχή η εταιρεία δουλεύει παράλληλα τόσο σε παιχνίδια για PC όσο και για το PlayStation. Οι τίτλοι θα κυκλοφορούν και για τα δύο format με ελάχιστες διαφορές κυρίως σε διακοσμητικά στοιχεία τα οποία θα λείπουν ως επι το πλείστον από τις εκδόσεις του PC, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι τα παιχνίδια θα χάνουν σε κάτι από την προκλητικότητά τους. Σε αυτό το τεύχος σας παρουσιάζουμε τα κυριότερα παιχνίδια που θα κυκλοφορήσει η εταιρεία μέσα στους επόμενους εννέα μήνες.

Αήλο ένα racing game στο οποίο όμως έχει δοθεί έμφαση στην διασκέδαση και το χιούμορ. Υπάρχουν δύο διαφορετικά στυλ στο παιχνίδι. Υπάρχει το *Destruction Derby* στο οποίο θα βρεθείτε αντιμέτωποι με αήλο 19 αυτοκίνητα σε μία μεγάλη πίστα. Κατά τη διάρκεια του πολύ σκληρού και βίαιου ανταγωνισμού ο δικός σας σκόπς είναι να παραμείνετε μέσα στον αγώνα μέχρι το τέλος. Βέβαια αυτό δεν θα είναι καθόλου εύκολο αφού θα σας χτυπούν συνεχώς από όλες τις μεριές. Το *Stock Car mode* έχει μεγαλύτερη διάρκεια αήλο θα έχετε να αντιμετωπίσετε λιγότερους αντιπάλους. Η διαφορά του από το προηγούμενο δεν είναι στην βιαιότητα που παραμένει η ίδια αήλο στο γεγονός ότι πλέον παίρνετε πόντους μόνο όταν κατακτάτε την νίκη και σε καμμία αήλο περίπτωση. Σε αυτό το mode υπάρχουν πέντε διαφορετικές κούρσες. Υπάρχει το σύστημα *Knock out* όπου κάθε παίκτης παίζει ενάντια στον αήλο και αν καταφέρετε να κερδίσετε αήλοζετε κατηγορία. Στην καινούργια κατηγορία θα συναντήσετε μεγάλη ποικιλία από πίστες όπως μεγάλους αυτοκινητόδρομους, ανώμαλους δρόμους, πίστες μέσα στην παραλία κήπ. Η ποικιλία και ο μεγάλος αριθμός από tracks που διαθέτει το παιχνίδι είναι σίγουρο ότι θα κρατήσουν αμείωτο το ενδιαφέρον σας για αρκετό καιρό. Υπάρχουν τέσσερις διαφορετικές οπτικές απόψεις



DESTRUCTION DERBY

PC



από όπου μπορείτε να κινείστε και να ελέγχετε το αυτοκίνητό σας οι οποίες είναι πολύ ρεαλιστικές. Μην ξεχνάτε ότι αναθόγως με το σημείο στο οποίο δέχεστε χτυπήματα οι δυνατότητές σας αήλο και αυτές του αυτοκινήτου αήλοζουν. Αν συγκρίνουμε το παιχνίδι με τα *Ridge Racer* και *Daytona* μπορούμε με σιγουριά να πούμε ότι το DD είναι καλύτερο και με περισσότερες επιλογές. Είναι αήλοζετε δημιουργία της ίδιας ομάδας (*Reflections*) που είναι υπεύθυνη και για το υπέροχο *Shadow of the Beast*. Είναι σημαντικό ότι οι δημιουργοί ταξίδεψαν ως τις ΗΠΑ και παρακολούθησαν τους αήλοζους αντίστοιχους αγώνες καταγράφοντας και μελετώντας όλα εκείνα τα στοιχεία που θα τους χρσίσμευαν αργότερα στην δημιουργία του παιχνιδιού. Από ότι φαίνεται μάηλοζ τα κατάφεραν....

G-POLICE

PC CD-ROM

Η αδερφή σας η οποία ήταν μέλος της G-Police εξαφανίστηκε κάτω από ιδιαίτερα ύποπτες συνθήκες. Εισχωρείτε στην οργάνωση με ψεύτικη ταυτότητα προσπαθώντας να ανακαλύψετε την αλήθεια γύρω από την εξαφάνιση. Θα βρεθείτε μπροστά σε ένα μεγάλων διαστάσεων καθοσχεδιασμένο παιχνίδι το οποίο έχει προσεκτικά σχεδιαστεί έτσι ώστε ο παίκτης να βρίσκεται σε κάθε μία από τις αποστολές μπροστά σε μία νέα και ξεχωριστή πρόκληση. Ενώ θα πρέπει να εκπληρώνετε τα καθημερινά σας καθήκοντα ως μέλη της ομάδας θα πρέπει παράλληλα να ανακαλύψετε την διαβολική συνωμοσία που υπάρχει πίσω από την εξαφάνιση της αδερφής σας. Το τρισδιάστατο σύστημα του παιχνιδιού είναι απόλυτα πειστικό και παράγει μία αυθεντική πόλη σε real time. Οτιδήποτε μπορεί να βρεθεί σε μία πραγματική πόλη θα το βρείτε και εδώ. Εμπορικά κέντρα, λιμάνια, σταθμοί παροχής ρεύματος, αεροδρόμια, στάδια, πάρκα, παιδικές χαρές ακόμα και μπουτιλιόρισμα στους δρόμους. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ποηλά μεταφορικά μέσα. Για πρώτη φορά θα



δούμε ένα special mode που ονομάζεται "TELL ME A STORY". Είναι ένα σύστημα που επιτρέπει το αποτέλεσμα της μίας αποστολής να επηρεάζει τις επόμενες αηλά και το ίδιο το περιβάλλον. Αν για παράδειγμα δεν καταφέρετε να αποτρέψετε την τρομοκρατική επίθεση που θα γίνει στο σταθμό ρεύματος στην επόμενη αποστολή η πόλη θα βρίσκεται στο σκοτάδι και οι συμμορίες θα την ληηλατούν. Το κινηματογραφικό rendered animation επιτρέπει στο πρόγραμμα να προβάηει εντυπωσιακά γραφικά και άληηα οπτικά εφέ και ποηληηαπής τρισδιάστατες οπτικές απόψεις. Ο χειρισμός είναι σχετικά απηής και αφήνει τον παίκτη να έχει γρηγορη πρόσβαση στο παιχνίδι. Ο εξοηηισμός σας είναι εντυπωσιακός και μπορεί να προκαηέσει μεγάηηες καταστροφές. Οι διάφορες "υποαποστολές" και οι ενδιαφέρουσες ιστορίες αναποδογυρίζουν συχνά την πηηοκή του παιχνιδιού κρατώντας πάντα το ενδιαφέρον του παίκτη σε ποηύ υψηλά επίπεδα.

Σε μία απομονωμένη πετρελαιοπηγή η οποία βρίσκεται στο ομιχλώδες τοπίο μίας απροσδιόριστης χρονικής εποχής κάπου στο μέλλον υπάρχει ένας θλιμμένος άντρας που ονομάζεται Krank. Γερνάει πρόωρα γιατί δεν μπορεί να ονειρευτεί. Έτσι λοιπόν αποφασίζει να απαγάγει μικρά παιδιά ελπίζοντας ότι θα καταφέρει να βρει ένα τρόπο να κλέψει τις σκέψεις τους την ώρα που κοιμούνται μήπως και μπορέσει με αυτόν τον τρόπο να ξακαερδίσει τα νιάτα του. Στην πόλη όμως ζει



διού περιλαμβάνουν υψηλής ανάλυσης τρισδιάστατα γραφικά, εκατό δωμάτια για εξερεύνηση και περισσότερους από πενήντα real time animated 3D χαρακτήρες οι οποίοι σχεδιάστηκαν με τις τεχνικές modeling και motion capture animations που χρησιμοποιεί η Softimage. Ένα παιχνίδι δράσης που μας έρχεται από την Γαλλία.

CITY OF THE LOST CHILDREN

PC CD-ROM



ένας γενναίος και τίμιος άντρας που ονομάζεται One. Η αποστολή του είναι να ψάξει για τον μικρό του αδελφό τον Denree ο οποίος βρίσκεται και αυτός στα χέρια του Krank. Ο One κατά τύχη συναντάει την Miette, ένα νεαρό κορίτσι που είναι επικεφαλής μίας ομάδας ορφανών. Η αγνή τους φιλία εξελίσσεται όσο το παιχνίδι προχωρά. Στο σχεδιασμό του παιχνιδιού συνεργάστηκε ο Marc Caron ο οποίος είναι από τα πιο αυθεντικά ταλέντα που υπάρχουν αυτήν τη στιγμή στο Χόλυγουντ και ο οποίος ετοιμάζει μία πολύ φιλόδοξη κινηματογραφική παραγωγή με τον ίδιο

τίτλο. Τα τεχνικά χαρακτηριστικά του παιχνι-



PARASITE

PC CD-ROM

Η δράση εξελίσσεται σε ένα χωρίο του Arkansas. Στη διάρκεια των προηγούμενων ημερών ορισμένοι άνθρωποι εξαφανίστηκαν. Ο Jack (ο κεντρικός χαρακτήρας) βρίσκεται μπροστά από ένα ποτήρι μπύρας σε κάποιο μπαρ. Δεν ξέρει ότι μόλις τελειώσει το ποτό του θα βρεθεί αντιμέτωπος με μία πολύ ασυνήθιστη κατάσταση. Ξαφνικά ο Jack φαίνεται ότι προσβλήθηκε από κάποιο ιό και το πρόσωπό του γέμισε σημάδια. Όλοι φυσικά γύρω του τρομοκρατούνται και ετοιμάζονται να τον εξορθρεύσουν. Πρέπει λοιπόν να αποδράσει... Ο Ar Krantz είναι ένας εξωγήινος αστυνομικός ο οποίος περιπολεί γύρω από τον πλανήτη με το διαστημόπηλό του ψάχνοντας για



παι να ταξιδέψουν σε διάφορες περιοχές, να αντιμετωπίσουν αρκετούς εχθρούς, να ψάξουν για εξωγήινους εισβολείς αληθιά και για ένα αντίδοτο που θα εμποδίσει την μετάληξη του σώματος του Jack και θα του δώσει super δυνάμεις. Δυστυχώς όμως το αντίδοτο αυτό θα τον μετατρέψει σε ένα καταδικασμένο να πεθάνει τέρας. Να μιλήσουμε για σπέσιαλ χαρακτηριστικά στο παιχνίδι; Έχουμε κατ'αρχήν μία πρωτότυπη επιστημονική ιδέα, εμπνευσμένα οπτικά εφέ επιστημονικής φαντασίας, υψηλής ανάλυσης rendered σκηνές που δημιουργήθηκαν μέσω του 3D Studio και περιέχουν ειδικά εφέ φωτισμού, καταπληκτικό animation, ένα μεγάλο αριθμό κινηματογραφικών σκηνών, πανέξυπνους εχθρούς, μία τρισδιάστατη πόλη με πάνω από τριακόσιες οθόνες και τέλως digitised ομιλίες που χρησιμοποιούνται για τους διαλόγους μεταξύ του ήρωα και του παράσιτου.

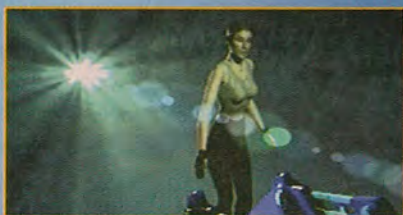
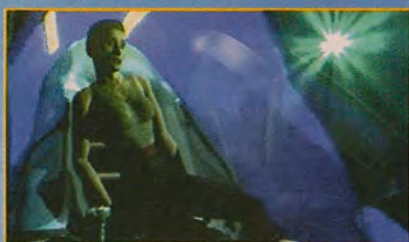
διάφορους κακοποιούς. Ξαφνικά ο Krantz αντιμετωπίζει μεγάλο πρόβλημα. Δεν μπορεί να ελέγξει πια το σκάφος του και ο μικροσκοπικός (ξεχάσαμε να σας το πούμε) αστυνομικός χρησιμοποιεί το σύστημα διάσωσης πριν το σκάφος συντριβεί αληθιά για κακή του τύχη προσγειώνεται μέσα σε ένα ποτήρι μπύρας. Ο Jack λοιπόν μαζί με το παράσιτο που κουβαλάει πια μαζί του πρέ-



ASSAULT RIGS

PC CD-ROM

Το Assault Rigs είναι το εκπληκτικό νέο real time τρισδιάστατο shoot'em up το οποίο αναμένεται να κυκλοφορήσει αυτήν την εποχή και στο PlayStation και στο PC. Το παιχνίδι βασίζεται γύρω από την ιδέα ότι στο μέλλον όλα τα αθλήματα θα παίζονται μέσω δικτύων και θα επιδοτούνται από τις μεγαλύτερες εταιρείες και οργανισμούς του κόσμου. Το μεγαλύτερο και



πιο διάσημο αθλητικό δίκτυο είναι το AR. Δισεκατομμύρια ανθρώπων συνδέονται στο παγκόσμιο δίκτυο για να παρακολουθήσουν τους αντιπάλους να ανταγωνίζονται στο γρήγορων ρυθμών τρισδιάστατο και μοχθηρό περιβάλλον του παιχνιδιού στην προσπάθειά τους να γίνουν οι επόμενοι παγκόσμιοι πρωταθλητές. Για να γίνετε ένας επιτυχημένος jockey πρέπει να αντιμετωπίσετε την προοπτική ότι μπορεί να σας εξολοθρευσουν και γι'αυτό θα πρέπει να αντιμετωπίσετε όλες τις προκλήσεις και τους εχθρούς που θα βρεθούν στο δρόμο σας. Το παιχνίδι διαθέτει πάνω από σαράντα επίπεδα να εξερευνησετε σε τέσσερα διαφορετικά γραφικά περιβάλλοντα. Κάθε περιβάλλον έχει τρία διαφορετικά interactive "rigs" να ελέγξετε, καθένα από τα οποία έχει ξεχωριστή όψη και αίσθηση. Σε συνδυασμό με το εθιστικό gameplay, το παιχνίδι χρησιμοποιεί διάφορες τεχνικές όπως texture mapping, Gourard shading, υψηλής τεχνικής φωτισμού και σκιών που δίνουν στον παίκτη μία αναπτυγμένη αίσθηση του κυβερνοχώρου.

WIPE OUT

PC

Πρόκειται για ένα racing game σε ένα φουτουριστικό μέλλον στο οποίο θα ελέγξετε κάποιο από τα οκτώ σκάφη που μπορείτε να επιλέξετε. Το παιχνίδι φαίνεται ότι έχει επιρροές από τα F-Zero και Mario Kart. Υπάρχουν έξι διαφορετικά επίπεδα και δύο mode. Στην προσπάθειά σας να κερδίσετε όσο το δυνατόν περισσότερο κούρσες μπορείτε να προσθέσετε εξοπλισμό τον οποίο επιλέγετε κάθε φορά που αυξάνεται η ενέργειά σας. Πάντα θα έχετε να αντιμετωπίσετε άηλιους επτά αντιπάλους. Το παιχνίδι έχει σχεδιαστεί με τέτοιο τρόπο έτσι ώστε να ξεφεύγει από τα συνηθισμένα αφού θα σας δοθεί η δυνατότητα να κινηθείτε μέσα στην ίδια κούρσα σε πολλαπλές και διαφορετικές περιοχές. Αυτό βοηθάει στο να μην γίνεται μονότονο το παιχνίδι. Στην πορεία που θα αποφασίζετε κάθε φορά να ακολουθείτε θα πρέπει να προσέχετε έτσι ώστε να συλλέγετε όλα τα power-ups και τα bonus. Η κίνηση του σκάφους είναι ομαλή παρά το γεγονός ότι είστε αναγκασμένοι να κινείστε μέσα σε ένα ενεργειακό πεδίο και μέσα στο τρισδιάστατο περιβάλλον και την πλήρη οπτική που έχετε μέσα στο χώρο (360 μοίρες) μπορείτε να οδηγήσετε ακόμη και προς τα πίσω, αν και δεν το συμβουλεύουμε, εάν αποφασίσετε να αηλιάξετε πορεία. Η ευαισθησία και η λειτουργικότητα στον χειρισμό αφήνουν τον παίκτη να νιώσει ότι βρίσκεται σε ένα ρεαλιστικό περιβάλλον.



GAME REVIEW

HOUSE BULLFROG
FORMAT PC CD ROM
TEST 486DX/40, 4x CD ROM, Compro Sound Pro
REQUIREMENTS 486DX/33, 2xCDROM

Του Π. Δημόπουλου

Ο διάδοχος ενός εξαιρετικά επιτυχημένου παιχνιδιού το οποίο ποτέ όμως δεν κατάφερα να συμπαθήσω. Τεχνικά το Magic Carpet II πλησιάζει το τέλειο. Υπέροχα σχεδιασμένα και χρωματισμένα γραφικά, με πολλή λεπτομέρεια και ποικιλία τα οποία πλαισιώνονται από έξοχο ήχο αλλά και πραγματικά απίστευτη κίνηση τόσο όσον αφορά την ταχύτητα όσο και την ομαλότητα της. Ο χειρισμός είναι σχετικά πολύπλοκος και θα δυσκολέψει αρκετούς στην αρχή αλλά είναι θέμα συνήθειας. Το σενάριο δεν έχει τίποτα αξιόλογο να επιδείξει αλλά εκεί που υπάρχει το πραγματικό πρόβλημα είναι στο gameplay. Οπως συμβαίνει με τη συντριπτική πλειοψηφία των γνήσιων shoot 'em ups βρήκα προσωπικά το Magic Carpet II βαρετό αλλά σαφώς καλύτερο και πλουσιότερο από το πρώτο μέρος.

Ε ποτέ! Δεν είναι κατάσταση αυτή λοιπόν. Αυτή η εταιρεία που ακούει στο όνομα Bullfrog έχει βαηθεί να μας τρελλάνει. Μέσα σε ένα εξάμηνο, αυτό που ακοιουθει, οι υπεύθυνοι της εταιρείας προσπαθούν να ρίξουν στην αγορά τόσους τίτλους όσους σχεδόν έχουν εκδόσει τα τελευταία δυο χρόνια. Δηλαδή για όνομα πια ... Σχεδόν σε όλα τα previews, δισκέττες και CD σχεδόν οποιουδήποτε περιοδικού του χώρου υπάρχει σχεδόν πάντα μια αναμενόμενη κυκλοφορία της Bullfrog. Τι έγινε παιδιά; Πιάσαμε την καλή, γλυκαθήκαμε και αποφασίσαμε να το ξεφτιλίσουμε; Εδώ που τα λέμε εγώ

που θα επιβεβαιώσει τον κανόνα. Η νεκροψία θα δείξει! Ασε τα σάπια Δημόπουλε και μπες στο θέμα (τάδε έφη κάποια γνωστή μου, άσχετο!). Το θέμα μας λοιπόν αυτή τη φορά είναι η πιο καινούρια παραγωγή της προαναφερθείσας εταιρείας που ακούει στο όνομα (surprise, surprise!) Magic Carpet 2. Λόγω της γνώμης που έχω για το πρώτο παιχνίδι πιστεύω ότι η υπόθεση σπκώνει ακόμα έναν πρόλογο με τη μορφή μικρής ιστορικής αναδρομής και αναχρονισμένου review. Πριν από σχεδόν ένα χρόνο, κάτι λιγότερο αν δεν με απατά η μνήμη μου, κυκλοφόρησε ένα παιχνίδι το οποίο έκανε αρκετά μεγάλο

MAGIC CARPET 2

προσωπικά δεν τραβάω απολύτως κανένα ζόρι αηθά είναι γνωστό πιστεύω ότι εννιά στις δέκα φορές η ποσότητα είναι εις βάρος της ποιότητας. Εηπιζω να βγω ψεύτης αηθά δυστυχώς έχω ένα πολύ κακό προαίσθημα για αυτήν την περίπτωση. Δεν έχω βέβαια αποδείξεις ακόμα και ηπιζω να μην αποκτήσω ποτέ, άηηωστε συμπαθώ ιδιαίτερως την εταιρεία που μας χάρισε το υπέροχο Syndicate, αηθά πιστεύω ότι όφειθα να σας προειδοποιήσω. Οπως ήξει πολύ σοφά ο ηηηηηικός ήαός "όπου ακούς πολλή κεράσια κράτα και μικρό καήάθι". Δεν ξέρω τι με έχει πιάσει τον τελευταίο καιρό και έχω την έντονη επιθυμία να γκριλιάξω με την παραμικρή ευκαιρία. Φταίει το φεγγάρι μήηηον ... Τήηος πάντων, ηηηηηη η Bullfrog να είναι η δέκατη περίπτωση και να αποτεήεσει την εξαίρεση

πάταγο. Αναφέρομαι φυσικά στο περιβόητο Magic Carpet. Ωραία μέχρι εδώ. Και τι έγινε δηλαδή; Αυτό που έγινε είναι ότι το παιχνίδι απέσπασε περισσότερη προσοχή και πήρε, παγκοσμίως τοήμω να ομολοήσω, καλύτερες κριτικές απ' ότι προσωπικά πιστεύω ότι άηηζε. Επρόκειτο για ένα απλό shoot 'em up με τεράστια δυσκοήια στο χειρισμό, αρκετά δύσκολο gameplay, εήαήιστη ποικιήια και ουσία αηηά και τεχνικές καινοτομήες οι οποίες κατάφεραν να εντυπωσιάσουν πολύ κόσμο. Οηα αυτά βέβαια



είναι καθαρά προσωπική άποψη. Σε τελική ανάλυση δε με υποχρεώνει κανείς να παίζω παιχνίδια που δε γουστάρω, χαίρομαι όπως καταλαβαίνετε που δε με βάλαν να κάνω εγώ το review. Αυτό που με εξοργίζει πάντως και κάνω όλην αυτό τον πρόλογο είναι ότι παιχνίδια σαν το Magic Carpet λαβαίνουν τέτοιες κριτικές και all-time-classics όπως το Ravenloft: Strahd's Possession και το Shadow of the Comet σχεδόν "θάβονται"! Και φυσικά αναφέρομαι σε πολύ γνωστό ξένο περιοδικό του χώρου. Τώρα θα μου πείτε, όλος ο κόσμος δεν ξέρει τι του γίνεται και εσύ μόνο έχεις δίκιο; Οχι βέβαια. Αυτό που θέλω να πω είναι ότι μου φαίνεται πως το promotion που γίνεται στο εξωτερικό κυρίως δεν είναι και τόσο "καθαρό" και ο νοών νοείτο ... Δεν κατάλάβατε; Ε λοιπόν θα το πω όσο πιο ξεκάθαρα μπορώ. Εχω την αισχρή εντύπωση ότι κάποιοι, κάπου, κάποτε "σπρώχνουν" χρήματα και λαβαίνουν ευνοϊκές κριτικές. Τέλος πάντων, δε θέλω να γίνω κακός και σταματώ εδώ αλλιώς ορισμένες φορές εξοργίζομαι τόσο με την αδικία που επικρατεί στον χώρο που δεν ξέρω τι γράφω! Α, και να ξεκαθαρίσω κάτι. Το Magic Carpet δεν αποτελεί την πραγματική αιτία του ξεσπάσματος μου, πρόκειται για μια ακόμη από τις πολλές αφορμές. Δε ήθελα ότι είναι κακό παιχνίδι (εμένα δε μου άρεσε, άσχετο!) απλά δε νομίζω ότι άξιζε να προβληθεί τόσο εις βάρος κάποιων άλλων κατά τη γνώμη μου καλύτερων παραγωγών. Πάμε όμως τώρα στο θέμα μας πριν μου ζητηθεί από τη διεύθυνση να περάσω από το λογιστήριο ... Πλάκα κάνω! Πάμε λοιπόν στο Magic Carpet II. Αν το δει κανείς ουδέτερα πρόκειται για ένα πάρα πολύ καλό παιχνίδι. Κατ' αρχήν η τεχνική που χρησιμοποιεί είναι σχεδόν άψογη. Τα γραφικά είναι σχεδόν τέλεια και αποτελούν σφαιρική βελτίωση των γραφικών του πρώτου παιχνιδιού. Η λεπτομέρεια απλά και η ποικιλία των χρωματισμών είναι αρκετά βελτιωμένη ενώ η κίνηση είναι εκπληκτικά ομαλή και γρήγορη αν αναλογιστεί κανείς την ποιότητα των γραφικών. Ο χώ-

ρος που κινείστε είναι εκπληκτικά σχεδιασμένος, τα κτίρια βρῖθουν από λεπτομέρεια ενώ οι αντίπαλοι σας πραγματικά ξαφνιάζουν με την ποικιλία και τη λεπτομέρεια τους. Πραγματικά το Magic Carpet II αποτελεί μια οπτική πανδαισία λεπτομέρειας, χρωμάτων και υπέροχης κίνησης που εμένα προσωπικά με σόκαρε! Ασε δε από την άληη τον ήχο. Πολύ όμορφες μουσικές τόσο σε ποικιλία όσο και σε ποιότητα ενώ τα ηχητικά είναι κάτι παραπάνω από λειτουργικά. Είναι πραγματικά άψογα! Τεχνικά λοιπόν το Magic Carpet II τα καταφέρνει κάτι παραπάνω από καλά. Σχεδόν άριστα! Πάμε παρακάτω. Σεναριακά το συγκεκριμένο παιχνίδι δεν έχει να μου πεί απολύτως τίποτα. Υπάρχει ένα υποτυπώδες σεναριακό υπόβαθρο το οποίο είναι γνωστό από την αρχή και δεν εξελίσσεται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Βλέπετε μια σχετικά κατατοπιστική εισαγωγή και ανάμεσα στις "αποστολές" παρακολουθείτε κάποια υπέροχα τεχνικά cut-scenes τα οποία όμως δεν προωθούν τη σεναριακή εξέλιξη, την πλοκή. Τίποτα σπουδαίο λοιπόν σ' αυτόν τον τομέα. Οχι βέβαια ότι περίμενα κάτι καλύτερο από ένα παιχνίδι το οποίο ασχολείται με τη θεματολογία των παραμυθιών της Χαλιμάς. Μόνο ένα Quest for Glory II: Trial by Fire είχε τέτοια θεματολογία και κατάφερε να μου κρατήσει το ενδιαφέρον. Δε γουστάρω τέτοια θέματα, πως να το κάνουμε! Πάμε τώρα στο χειρισμό. Περιέργα πράγματα είδα εδώ. Οσο απλή μπορούσε να κάνει την κατάσταση η πραγματικά υπέροχη κίνηση τόσο πολύπλοκη την κάνει ο περίεργος χειρισμός. Την ταχύτητα και τη γενική κατεύθυνση του μαγικού χαλιού σας τη δίνετε με το πληκτρολόγιο ενώ διευθύνετε την πτήση σας με το ποντίκι, τρόπος όχι ιδιαίτερα ακριβής. Αφήστε καλύτερα τα υπόλοιπα κουμπιά που καλείστε να χρησιμοποιήσετε για να επιλέξετε ποιά spells θα κάνετε ή σιδηρήποτε άλλο. Προσωπικά αν ήθελα να παίζω εξομοιωτή δε θα επέλεγα σίγουρα κανένα Magic Carpet. Θα προτιμούσα κάτι πιο σύγχρονο και



τεχνολογικό. Πάμε και στο gameplay. Βαρετά πράγματα. Σκοτώνετε αντιπάλους, μαζεύετε το mana που σας δίνουν και χτίζετε όσο το δυνατόν ισχυρότερο κάστρο. Ένα μείγμα κλασσικού shoot 'em up αρκετά υψηλής ποιότητας και των στοιχειωδών αρχών ενός παιχνιδιού στρατηγικής. Sorry Bullfrog απλά προσωπικά δεν με έπεισε.

Υ.Γ. Το παιχνίδι συνοδεύεται από ελληνικό manual.

	ΓΡΑΦΙΚΑ : 95%	ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΤΙΑ Αψογο τεχνικά αλλά...
	ΑΝΤΟΧΗ : 65%	
	ΗΧΟΣ : 90%	ΓΕΝΙΚΑ 80%
	ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ : 80%	

GAME REVIEW

HOUSE MAXIS

FORMAT PC CD ROM

TEST 486DX40, SB PRO

REQUIREMENTS 486/8MB RAM

Του Derek dela Fuente

Είναι τεράστιο, γεμάτο ιδέες και πλοκή που συναρπάζει. Τα πάντα εξαρτώνται από τις αποφάσεις που θα παίρνετε και από τον τρόπο που θα αντιμετωπίζετε τις διάφορες καταστάσεις. Είσαστε σε ένα νησί που πρέπει να διατηρήσει τις φυσικές του ομορφιές, σε ένα νησί που πρέπει να μείνουν ανέγγιχτες η γλωρίδα και η πανίδα, σε ένα νησί όμως που πρέπει να υπάρξει παράλληλα βιομηχανική ανάπτυξη τα πράγματα δεν θα είναι καθόλου εύκολα για εσάς. Δεχτείτε την πρόκληση και αποδείξτε το πόσο καλός και έξυπνος επιχειρηματίας είστε...

Ενας από τους πρώτους εξομοιωτές που δημιουργήθηκε από προγραμματιστές "out of house". Η εταιρία ονομάζεται Intelligent Games και έχει στο ενεργητικό της παιχνίδια όπως το Ticondero και το Waterworld the Strategy game. Αυτό που κάνει το παιχνίδι να ξεχωρίζει είναι η πρωτότυπη οπτική αηλιά και η επιλογή στο τρόπο του παιχνιδιού αφού εκτός από τον κλασικό τρόπο με τον οποίο παίζεται ένας εξομοιωτής αυτή τη φορά μπορεί ο παίκτης να κάνει οτιδήποτε του φαίνεται ότι είναι λογικό και μετά να παρακολουθήσει τις αποφάσεις του να παίρνουν σάρκα και οστά στην εξέλιξη του παιχνιδιού. Επιλέγετε εσείς τις διάφορες παραμέτρους και φροντίστε να το κάνετε με τέτοιο τρόπο έτσι ώ-

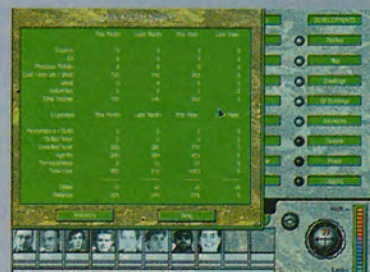
μπορεί να κάνει ο καθένας. Μία καλή τακτική είναι να "καθαρίσετε" κάποιες περιοχές του δάσους και να κτίσετε ξενοδοχεία για τους τουρίστες οι οποίοι θα φέρουν σε εσάς το εισόδημα που χρειάζεστε για τους δικούς σας σκοπούς. Φυσικά τίθενται ζητήματα οικολογικά αηλιά αυτό που θα σας απασχολήσει σε αυτή τη φάση είναι η καθαριότητα του χώρου γενικά αφού είναι βέβαιο ότι οι τουρίστες όλο και κάποια σκουπίδια θα αφήνουν εδώ και εκεί. Εδώ λοιπόν αναλαμβάνει κάποιος από τους πράκτορες σας τον οποίο επιφορτίζετε με την αποστολή να καθαρίσει ότι οι τουρίστες αφήνουν πίσω τους... Τα τρισδιάστατα γραφικά αηλιά και γενικά η όλη αίσθηση του παιχνιδιού, με την πρωτότυπη παρουσίαση, εί-

SIM ISLE™

Missions In The Rainforest

στε να έχετε εναλλακτικές λύσεις και να μην είστε υποχρεωμένοι αργότερα να ακολουθήσετε κάποια συγκεκριμένη. Το παιχνίδι παίζεται σε δύο επίπεδα. Μπορείτε να δημιουργήσετε το δικό σας ζωντανό περιβάλλον, τα δικά σας κτίρια, να ισορροπήσετε τις δυνάμεις της φύσης στον δικό σας τρόπο παιχνιδιού και ενάντια στους αντιπάλους που ο υπολογιστής εξαπολύει εναντίον σας. Αυτοί θα τρομοκρατήσουν τους κατοίκους των περιοχών σας και γενικά θα προσπαθούν να σας κάνουν την ζωή δύσκολη βάζοντας σας συνεχώς εμπόδια σε οτιδήποτε θέλετε να κάνετε. Στην βάση της οθόνης θα βρείτε ένα σύνολο από ικανούς πράκτορες τους οποίους επιλέγετε και τους στέλνετε σε διάφορες αποστολές. Ο καθένας έχει τα δικά του χαρακτηριστικά και ικανότητες για αυτό θα πρέπει να στέλνετε κάθε φορά τον κατάλληλο στην κάθε αποστολή. Κάνοντας ένα click στο αντίστοιχο εικονίδιο θα έχετε πλήρη ενημέρωση για το τι

και κάτι που δεν έχουμε συνηθίσει σε παιχνίδια του είδους και συνεπώς θα έχει αρκετό ενδιαφέρον. Το σενάριο λέει ότι έχετε κάτω από μερική κατοχή ένα νησί (υπάρχουν δώδεκα) και μέσω





των πρακτόρων κάνετε κάθε είδους παρεμβάσεις στην επιφάνεια του. Τους στέλνετε για εξερεύνηση και τελικά τους αναθέτετε το κτίσιμο κωμωπόλιων ή ακόμη και ολόκληρων πόλεων. Μπορείτε επίσης να παίξετε το παιχνίδι από την οικολογική του άποψη η οποία είναι και πολύ ενδιαφέρουσα. Πολύ σοβαρή θα είναι η προσπάθεια διατήρησης της φυσικής ισορροπίας. Αν για παράδειγμα υπάρχει μία διαρροή πετρελαιο-

ου από ένα πηλίδο πρέπει να προηγήσετε πριν η πετρελαιοκηλίδα αρχίσει να καταστρέφει και να μοιλύνει το περιβάλλον. Το κλειδί στη όλη υπόθεση είναι η σωστή τοποθέτηση αναλήγως και των προσόντων των διαφόρων πρακτόρων. Θα πρέπει να κτίζουν, να φροντίζουν να λειτουργούν όλα σωστά σε μία πόλη και να κρατούν σωστούς ρυθμούς την παραγωγή όπως τέλειος και να εκμεταλλεύονται τις φυσικές πηγές ενέργειας και πρώτων υλών του νησιού. Για παράδειγμα, αφού χρησιμοποιείτε τα δέντρα για να παράγετε χαρτί θα πρέπει παράλληλα να φροντίζετε και για την αναπλήρωση των κατεστραμμένων δέντρων με καινούργια. Θα πρέπει πάντα να σκέφτεστε ένα βήμα μπροστά... Έχοντας στην διαθέση σας μία μεγάλη ποικιλία φυσικών πηγών μπορείτε να επιλέξετε το τι ακριβώς θα κάνετε. Μπορείτε να φτιάξετε ορυχεία, να δημιουργήσετε φυτείες και να κατασκευάσετε διάφορα πράγματα. Είναι ένα παιχνίδι που η φιλοσοφία του είναι ίδια με αυτή του Sim City μόνο που τώρα απλώς αλληιάζουν οι παράμετροι και τα δεδομένα. Στην αρχή έχετε ένα περιορισμένο αριθμό πρακτόρων αλλά αυτός αυξάνεται όσο προχωράτε. Υπάρχουν πολλή που μπορείτε να κάνετε όπως το να σώσετε κάποιο ζώο του οποίου το είδος απειλείται με εξαφάνιση ενώ πρέπει επίσης να φροντίζετε να είναι οι ντόπιοι ευχαριστημένοι. Σημαντικός παράγοντας στην εξέλιξη του παιχνιδιού είναι το να έχετε στην κατοχή σας τα αεροδρόμια. Εκτός από τους τρεις χάρτες έχετε στην διαθέση σας και μία συνολική εικόνα του νησιού η οποία σας δίνει την δυνατότητα όχι μόνο να έχετε ολοκληρωμένη άποψη των εργασιών που κάνετε αλλά και να βλέπετε το τι άλλο συμβαίνει όπως το μέχρι που έχει φτάσει η πετρελαιοκηλίδα που λέγαμε πριν... Υπάρχουν πολλές υποαποστολές ενώ έχετε την δυνατότητα να βλέπετε το πόσο καλά τα πάτε με την βοή-



θεια μίας ειδικής ένδειξης. Υπάρχει ένα ημερολόγιο στο οποίο καταγράφονται οι εργασίες που κάνετε αλλά που σας βοηθά κιάλια αφού σας παρέχει φωτογραφίες και πληροφορίες για διάφορα θέματα που σας αφορούν, σας δίνει εξηγήσεις για το πως κατέληξε μία απόφαση ή μία ενέργεια που κάνατε και γιατί, σας δίνει στοιχεία για ζώα και τέλειος σας δίνει συμβουλές αλλά και τρόπους να ξεπεράσετε κάποιες δυσκολίες. Επίσης μην κάνετε συνεχώς τα ίδια πράγματα γιατί το πρόγραμμα θα αλληιάξει από μόνο του τα δεδομένα. Το ξεκίνημα του παιχνιδιού θα σας βρει με ένα εντελώς "γυμνό" νησί στο οποίο κατοικεί μεγάλος πληθυσμός και έτσι οι προκλήσεις θα είναι πολλές και ποικίλες. Σε κάποιες θα υποχρεωθείτε να σώσετε ένα τροπικό δάσος από την ολική καταστροφή ενώ σε κάποιες άλλες θα πρέπει να φροντίζετε έτσι ώστε τα εργοστάσια και οι διάφορες εργασίες οι οποίες πρέπει να γίνουν να μην αποβαίνουν σε βάρος του φυσικού πλούτου του νησιού. Πολλές στατιστικές πληροφορίες θα βρείτε μέσα στα πολλά menu του παιχνιδιού. Όπως καταλαβαίνει κάποιος εύκολα πρόκειται για ένα παιχνίδι με τεράστιο βάθος το οποίο θα σας κρατήσει ζωντανό το ενδιαφέρον για πάρα πολύ. Αν και το interface του παιχνιδιού θα σας δυσκολίψει στην αρχή μετά από λίγη ώρα εξάσκησης θα εξοικειωθείτε μαζί του. Τα γραφικά θα μπορούσαν να έχουν δουλευτεί καλύτερα αλλά η γενική εντύπωση που δίνεται, την στιγμή που κυκλοφορούν στη αγορά τόσο πολλοί εξομοιωτές, είναι ότι πρόκειται για ένα παιχνίδι με γερό και δεμένο σενάριο το οποίο παρουσιάζεται με μία διαφορετική προσέγγιση και δίνει φυσικά νέο ενδιαφέρον σε αυτό το είδος των παιχνιδιών.

	ΓΡΑΦΙΚΑ : 80%	ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ Φτιάξτε τον δικό σας επίγειο παράδεισο...
	ΑΝΤΟΧΗ : 90%	
	ΗΧΟΣ : 65%	ΓΕΝΙΚΑ 80%
	ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ : 75%	

INTERVIEW

Μία συνέντευξη με ανθρώπους της Microsoft είναι πάντα καλοδεχούμενη από όλους. Πόσο μάλλον στην δική μας περίπτωση που το αντικείμενο της συνέντευξης με το στέλεχος της κορυφαίας εταιρίας PAUL TOLLET έχει να κάνει με τα σχέδια της εταιρίας για την δημιουργία καινούργιων παιχνιδιών.

Του Derek dela Fuente

Η MICROSOFT ΕΤΟΙΜΑΖΕΤΑΙ ΝΑ ΚΥΚΛΟΦΟΡΗΣΕΙ ΜΙΑ ΜΕΓΑΛΗ ΣΥΛΛΟΓΗ ΑΠΟ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ. ΘΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΕΤΕ ΤΗ ΔΙΚΗ ΣΑΣ ΟΜΑΔΑ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ Η ΜΗΠΩΣ ΘΑ ΑΚΟΛΟΥΘΗΣΕΤΕ ΤΟ ΡΕΥΜΑ ΤΗΣ ΕΠΟΧΗΣ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΩΝΤΑΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥΣ ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ; ΓΙΑΤΙ Η ΕΤΑΙΡΕΙΑ ΑΠΟΦΑΣΙΣΕ ΝΑ ΕΙΣΧΩΡΗΣΕΙ ΚΑΙ ΣΕ ΑΥΤΟΝ ΤΟΝ ΤΟΜΕΑ;

Θα απαντήσω πρώτα στη δεύτερη ερώτηση. Αυτή τη στιγμή το μεγαλύτερο μέρος των πωλήσεων προϊόντων software τόσο στην Μεγάλη Βρετανία όσο και στην Ευρώπη έχει να κάνει με παιχνίδια. Είναι προφανές ότι η συγκεκριμένη αγορά είναι τεράστια. Η Microsoft έχει ήδη τη δική της ομάδα δημιουργίας παιχνιδιών χωρίς αυτό να σημαίνει ότι δεν συνεργαζόμαστε και με εξωτερικούς δημιουργούς. Η επένδυση του μέλλοντος βρίσκεται στο συνδυασμό αυτών των δύο. Θα αυξήσουμε το μέγεθος της δικής μας ομάδας αλλά θα δουλεύουμε παράλληλα και με τρίτους. Η βάση της ομάδας μας

βρίσκεται στις ΗΠΑ αλλά υπάρχουν δώδεκα περίπου ξεχωριστές ομάδες οι οποίες δουλεύουν για εμάς στον τομέα των παιχνιδιών στην Μεγάλη Βρετανία.

ΘΑ ΕΠΙΚΕΝΤΡΩΣΕΤΕ ΤΗΝ ΠΡΟΣΟΧΗ ΣΑΣ ΣΕ ΣΥΓΚΕΚΡΙΜΕΝΟΥΣ ΤΥΠΟΥΣ ΚΑΙ ΕΙΔΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΣΤΟΧΕΥΟΝΤΑΣ ΣΤΗΝ ΚΑΤΑΛΗΨΗ ΜΙΑΣ ΟΡΙΣΜΕΝΗΣ ΑΓΟΡΑΣ Ή ΝΑ ΕΛΠΙΖΟΥΜΕ ΣΤΗΝ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΠΡΟΙΟΝΤΩΝ ΠΟΥ ΝΑ ΚΑΛΥΠΤΟΥΝ ΟΛΟΥΣ ΤΟΥΣ ΧΩΡΟΥΣ;



Προφανώς αντικειμενικός μας σκοπός είναι να φτιάξουμε παιχνίδια όλων των ειδών. Υπάρχουν βέβαια ορισμένοι τομείς στους οποίους είμαστε ήδη πολύ δυνατοί. Τα Flight Simulator και Space Simulator είναι από τους κορυφαίους μας τίτλους οι οποίοι φυσικά πούλησαν και ανάλογα. Το τελευταίο μας παιχνίδι ονομάζεται Fury και είναι ένα Shoot'em up, όπως βλέπετε λοιπόν προσπαθούμε να κινηθούμε σε όλους τους χώρους.

ΜΕ ΤΗΝ ΕΥΡΩΠΑΙΚΗ ΚΑΙ ΤΗΝ ΑΜΕΡΙΚΑΝΙΚΗ ΑΓΟΡΑ ΝΑ ΔΙΑΦΕΡΟΥΝ ΕΛΑΧΙΣΤΑ Η MICROSOFT ΣΚΟΠΕΥΕΙ ΝΑ ΑΠΕΥΘΥΝΘΕΙ

ΒΕΧΩΡΙΣΤΑ ΣΕ ΑΥΤΕΣ ΘΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΕΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΥ ΘΑ ΑΠΕΥΘΥΝΟΝΤΑΙ ΚΑΙ ΣΤΙΣ ΔΥΟ ΤΑΥΤΟΧΡΟΝΑ;

Πρέπει να παραδεχτώ ότι οι δύο αγορές έχουν πολλή κοινά στοιχεία. Η αγορά που πραγματικά διαφέρει από τις υπολοίπες είναι η Ιαπωνική και πρόσφατα ανακοινώσαμε την συνεργασία μας με την εταιρεία Infobank η οποία ειδικεύεται σε παιχνίδια που απευθύνονται στην Ιαπωνική αγορά. Αυτό βέβαια δεν σημαίνει ότι η ίδια η Infobank παραμελεί την Ευρώπη και τις ΗΠΑ.

Η MICROSOFT ΘΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΕΙ ΚΑΙ ΘΑ ΚΥΚΛΟΦΟΡΗΣΕΙ ΤΟΥΣ INTERACTIVE ΤΙΤΛΟΥΣ ΤΙΣ ΣΕ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ ΜΕ ΤΗΝ ΠΡΟΣΦΑΤΑ ΙΔΡΥΘΕΙΣΑ ΕΤΑΙΡΕΙΑ ΤΟΥ S.SPIELBERG. ΠΩΣ ΑΥΤΗ Η ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ ΘΑ ΜΠΟΡΕΣΕΙ ΝΑ ΛΕΙΤΟΥΡΓΗΣΕΙ ΠΑΡΑΛΛΗΛΑ ΜΕ ΤΗΝ ΘΥΓΑΤΡΙΚΗ ΤΗΣ MICROSOFT (HOME RANGE);

Τα σχέδια μιλήανε για την δημιουργία για λογαριασμό της Microsoft από την εταιρεία του Spielberg προγραμμάτων γενικού ενδιαφέροντος και όχι μόνο παιχνιδιών. Αυτά τα προϊόντα θα φθάσουν τελικά στην αγορά με την ετικέτα Home Range.

ΥΠΑΡΧΕΙ ΠΙΘΑΝΟΤΗΤΑ ΝΑ ΚΙΝΗΘΕΙ Η ΕΤΑΙΡΕΙΑ ΣΤΟΝ ΧΩΡΟ ΤΩΝ ON-LINE INTERACTIVE GAMES;

Παρακολουθούμε προσεκτικά τα όσα εξελίσσονται στην on-line αγορά αφού άφησαστε πρόσφατα δημιουργήθηκε και το δίκτυο της εταιρείας μας. Οι δυνατότητες για on-line παίξιμο είναι κάτι που πραγματικά μας απασχολεί πολύ σοβαρά. Αυτή τη στιγμή υπάρχουν κάποια τεχνικής φύσης θέματα όπως η ταχύτητα των πληροφοριών μέσα από τα δίκτυα. Είναι ευκολότερο και ταχύτερο αυτή τη στιγμή η τοποθέτηση των παιχνιδιών στα CD. Βέβαια η τεχνολογία εξελίσσεται ραγδαία και φυσικά εμείς δεν θα μείνουμε απαθείς.

ΠΟΙΟ ΝΟΜΙΖΕΤΕ ΟΤΙ ΕΙΝΑΙ ΑΥΤΗ ΤΗ ΣΤΙΓΜΗ ΑΛΛΑ ΚΑΙ ΓΙΑ ΤΟ ΕΠΟΜΕΝΟ ΕΞΑΜΗΝΟ ΤΟ ΣΤΑΝΤΑΡ ΜΗΧΑΝΗΜΑ ΠΟΥ ΘΑ ΕΠΙΚΡΑΤΗΣΕΙ ΣΤΙΣ ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ ΤΟΥ SOFTWARE;

Μία σοβαρή ρύση αυτή τη στιγμή είναι ένας Pentium με 8MB RAM και 2xCD-ROM. Στον επόμενο χρόνο δεν προ-



βλέπω θεαματικές αλλαγές. Ίσως μόνο την μετακίνηση της μνήμης στα 12MB.

ΘΑ ΑΛΛΑΞΕΙ ΤΟ ΠΡΟΦΙΛ ΤΗΣ Η ΕΤΑΙΡΕΙΑ ΠΡΟΣΧΩΡΩΝΤΑΣ ΣΤΗΝ ΑΓΟΡΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ; ΠΙΣΤΕΥΕΤΕ ΟΤΙ ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ ΜΙΑ ΤΕΤΟΙΑ ΑΛΛΑΓΗ Η ΕΤΑΙΡΕΙΑ Η ΟΠΟΙΑ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΣΗΜΑΙΝΕΙ ΚΑΙ ΑΛΛΑΓΗ ΣΤΟΝ ΤΡΟΠΟ ΜΕ ΤΟΝ ΟΠΟΙΟ ΕΒΛΕΠΑΝ ΜΕΧΡΙ ΤΩΡΑ ΤΗΝ ΕΤΑΙΡΕΙΑ ΟΙ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟΙ;

Αυτή είναι μία καταπληκτική ερώτηση. Η Microsoft έχει ένα συγκεκριμένο προφίλ στην αγορά υπολογιστών και μία πολύ καλή φήμη που αφορά την παραγωγή αξιόπιστων προϊόντων όπως η Encarta. Ο τομέας των παιχνιδιών είναι εξαιρετικά ενδιαφέρον με μεγάλα περιθώρια αφού λειτουργεί σε ένα τόσο μεγάλο πεδίο και με τόσο ελεύθερο τρόπο που θυμίζει έντονα αναρχικό τρόπο οργάνωσης. Ίσως η ενασχόλησή μας με τα παιχνίδια να κάνει ορισμένους να αηλιάζουν τη γνώμη τους για εμάς. Οι δικοί μας στόχοι είναι να επεκτείνουμε και άλλο τον τομέα παιχνιδιών. Ο τρόπος που θα γίνει αυτό δεν είναι άλλοις από την ποιότητα που θα παρουσιάζουμε στα παιχνίδια μας. Όταν ο κόσμος δει αυτά τα παιχνίδια θα αναθεωρήσει τις όποιες αρχικές του απόψεις για την αηλιά αυτή της εταιρείας.

ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΚΑΠΟΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΥ ΕΤΟΙΜΑΖΟΝΤΑΙ ΑΥΤΗΝ ΤΗΝ ΕΠΟΧΗ;

Δεν υπάρχει κάτι προς το παρόν και αυτό γιατί έχουμε ρίξει το βάρος μας στην δημιουργία της ομάδας ανάπτυξης. Πιστεύω όμως ότι πολύ σύντομα θα δημιουργηθούν παιχνίδια και αν μάλιστα καταφέρουμε να έχουμε δύο από αυτά μέσα στα top ten τους επόμενους μήνες θα έχουμε πλησιάσει τους στόχους μας.

GAME REVIEW

HOUSE	VIRGIN
FORMAT	PC WINDOWS CD ROM
TEST	486DX/40, 4xCD ROM Compro Pro
REQUIREMENTS	486DX/33, 2x CD-ROM, 8MB RAM, WINDOWS 3.1

Του Shadow Caster

Ένα παιχνίδι το οποίο διαφημίστηκε αρκετά και δε μπορώ να πω ότι με απογοήτευσε. Υπέροχα γραφικά, πολύ καλός ήχος και σχετικά απλός χειρισμός πλαισιωμένα από ένα αρκετά καλό σενάριο. Υπάρχουν όμως και μερικά προβλήματα. Οι γρίφοι είναι πολύ αποσπασματικοί και δύσκολοι ενώ γενικότερα θυμίζουν περισσότερο puzzle game παρά adventure. Γενικά όμως είναι ένα αρκετά καλό παιχνίδι, αν και ιδιαίτερα δύσκολο όμως, το οποίο δυστυχώς δε μπορεί να συγκριθεί με τα μεγαθήρια του χώρου που κυκλοφορούν αυτή την εποχή.

Το έτος 2135, τελευταίες ημέρες του πρώτου διαπλανητικού πολέμου. Ονομαζόμαστε Casey O' Bannon και υπηρετείτε στο TAS Talon διαπλανητικό αναχαριστικό. Πιλότος του σκάφους είναι η Υποσημναγός Ariel Matheson, μια σκληρή και έμπειρη αξιωματικός η οποία συνηθίζει να ακοιουθεί τους κανόνες. Συγκυβερνήτης είναι ο ανθυποσημναγός Zack Smith ο οποίος έχει καταφέρει, απόλυτα δικαιολογημένα, να αποκτήσει τη φήμη ενός γενικά απείθαρχου και φασαριόζου αξιωματικού. Μιλάμε για "αγία τριάδα" δηλαδή! Πα' όλα αυτά οι τρεις σας είσατε πολύ καλοί φίλοι και σύντροφοι από την εποχή της Ακαδημίας ακόμα. Όλα ξεκίνησαν στην τελευταία σας περιπολία κοντά στον Phalanx Prime. Ένα σμήνος από μαχητικά των Vakkars βγήκε ξαφνικά α-

ραν να "αποσπάσουν" το πειραματικό σας κέλυφος από τα χέρια των γιαιτρών. Έτσι λοιπόν είσατε και πάλη και οι τρεις μαζί (σχεδόν τρεις τουηλίχιστον!) και ξεκινάτε μια αναζήτηση πλούτου και όχι δόξας πλέον. Όμως τα πράγματα κάπου θα πάνε στραβά. Βλέπετε οι άνθρωποι και οι Vakkars δεν είναι οι μοναδικοί κάτοικοι του γαλαξία ... Κάπως έτσι έχουν τα πράγματα στη νέα αυτή παραγωγή της Virgin. Καλό το σενάριο, δε μπορώ να πω, με αρκετή δόση πρωτοτυπίας και αρκετή φαντασία. Και απ' όσο έχω καταφέρει να προχωρήσω το πολύ δύσκολο αυτό adventure για Windows (δυστυχώς!) το σενάριο εξελίσσεται και ξεδιπλώνεται αρκετά όμορφα. Κανένα παράπονο λοιπόν. Σίγουρα το σενάριο του Daedalus Encounter δε διεκδικεί Όσκαρ πρωτο-

DAEDALUS ENCOUNTER

πό το υπερδιάστημα και σας επιτέθηκε με τρομερή μανία. Στη μάχη που ακολούθησε καταφέρατε να καταστρέψετε δύο αντίπαλα σκάφη πριν το σκάφος σας κτυπηθεί άσχημα και αναγκαστείτε να το εγκαταλείψετε. Το τελευταίο πράγμα που θυμόσατε από το όλο συμβάν είναι ένα τεράστιο κομμάτι από κάποιο αντίπαλο σκάφος να κτυπάει το θαλαμίσκο διαφυγής σας ... Ξυπνάτε δύο μήνες αργότερα και μαθαίνετε τα ευχάριστα νέα. Ο πόλεμος μεταξύ των Vakkars και των γήινων έχει επιτέλους τελειώσει αλλά δυστυχώς δε μπορείτε να πανηγυρίσετε το γεγονός δεόντως για έναν πολύ απλό λόγο. Το μόνο που έχει διασωθεί από το σώμα σας είναι ο εγκέφαλος σας ο οποίος έχει τοποθετηθεί σε ένα ειδικό αυτόνομο κέλυφος, κάτι σαν probe. Οι φίλοι σας δεν είναι πλέον στις τάξεις του γήινου στόλου και έχουν ιδιοκατασκευάσει ένα σκάφος διάσωσης και περισυλλογής. Πριν ξεκινήσουν να βγάλουν χρήματα μαζεύοντας τα σκάφη που πριν λίγο καιρό ακινητοποιούσατε όλοι μαζί, κατάφε-

τυπίας ή σεναριακού βάθους αλλά σίγουρα καταφέρνει να γοητεύσει και να κρατήσει τον παίκτη από την αρχή σχεδόν. Υπάρχει δυστυχώς όμως ένα πολύ μεγάλο πρόβλημα. Ποιό είναι αυτό; Οι



γρίφοι του παιχνιδιού. Κατ' αρχήν είναι τρομερά δύσκολοι και χάνετε με το παραμικρό. Φυσικά μπορείτε πάντα να κάνετε save και load αλλήλα μέσα στο γενικότερα αργό περιβάλλον των Windows δεν είναι και ότι καλύτερο θα σας συνιστούσα για την υγεία των νεύρων σας! Επίσης οι γρίφοι είναι εκνευριστικά αποσπασματικοί και στην πλειοψηφία τους είναι περισσότερο puzzles παρά πραγματικοί, όμορφοι, adventuroειδείς γρίφοι. Κρίμα. Συν τοις άλλοις υπάρχουν εκνευριστικά arcades αλλήλα και γρίφοι όπου ο χρόνος που έχετε είναι απεθπιστικά λίγος με αποτέλεσμα να εκνευρίζετε χωρίς λόγο πολύ συχνά. Τουλάχιστον εγώ αυτό πάθαινα. Από την άλλη όμως η όλη ατμόσφαιρα του παιχνιδιού είναι αρκετά μυστηριακή ώστε να σας πεισμώνει και να θέητε οπωσδήποτε να δείτε τι θα γίνει παρακάτω. Καθό αυτό βέβαια αλλήλα γιατί τόση δυσκολία; Δεν νομίζω ότι υπήρχε ιδιαίτερος λόγος. Τέλος πάντων, πάμε να δούμε και τα τεχνικά σημεία του παιχνιδιού. Διχασμένη η κατάσταση. Κατ' αρχήν βέβαια εντελώς τεχνικά το

παιχνίδι είναι πάρα πολύ καλό. Πολύ υψηλής ποιότητας βίντεο, "στημένο" επάνω σε υπέροχα rendered backgrounds τα οποία μου έκαναν τρομερή εντύπωση τόσο με την τεράστια ποικιλία χρωματισμών και την τρομερή λεπτομέρεια όσο και με τη φαντασία με την οποία έχουν σχεδιαστεί οι διάφοροι χώροι. Πραγματικά έξοχοι. Κάπου εδώ όμως αρχίζουν τα προβλήματα. Όλη τη δράση τη βιλέπετε σε ένα παράθυρο το οποίο καταλαμβάνει σχεδόν το ένα τέταρτο της οθόνης. Κάτι τέτοιο είναι αναμενόμενο σύμφωνα με τα δεδομένα των δυνατοτήτων για βίντεο που έχουν τα Windows με τα μηχανήματα και τις κάρτες γραφικών που επικρατούν στην αγορά αλλήλα δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι ήδη πηλοιάζουμε το τέλος του 1995. Πότε δηλαδή θα δούμε full screen video σε παιχνίδι για Windows; Και από την άλλη μεριά αφού τα Windows δε βγάδουν το πολυπόθητο αποτέλεσμα γιατί μας παιδεύουν και δεν δουλεύουν στο DOS; Ποτέ δε μπορούσα να το καταλάβω αυτό. Τέλος πάντων. Όσον αφορά τον ήχο τώρα. Εξοχα. Πολύ υ-



ψηλής ποιότητας ομιλία και sampled ηχητικά εφέ τα οποία κάνουν πολύ καλά τη δουλειά τους. Η δική μου κάρτα ήχου όμως συνάντησε πολλά προβλήματα στο συγκεκριμένο παιχνίδι. Κάθε τρεις και λίγο η ομιλία σταματούσε και μετά από λίγο ξανάρχιζε με αποτέλεσμα να μην καταλαβαίνω τι γίνεται. Αυτά τραβάει όποιος αρκείται σε συμβατές κάρτες ήχου. Από την άλλη όμως δε μπορώ να καταλάβω, τόσο δύσκολο ήταν να βάλουν οι προγραμματιστές υπότιτλους για να μη βασανίζομαστε άδικα; Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι σχετικά απλός. Υπάρχουν συγκεκριμένες λειτουργίες του probe σας και μπορείτε να εκτελέσετε μόνο αυτές που χρειάζοσαστε αλλήλα ίσως συναντήσετε κάποιο πρόβλημα με τα διάφορα φάσματα και χρώματα στα οποία λειτουργεί ο προβοήας σας. Αυτά τα ολίγα και για το Daedalus Encounter.



	ΓΡΑΦΙΚΑ : 90%	ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΑ
	ΑΝΤΟΧΗ : 80%	Καλό αλλά ... λίγο;
	ΗΧΟΣ : 90%	ΓΕΝΙΚΑ 86%
	ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ : 86%	

MEGA REVIEW

HOUSE VIRGIN
FORMAT PC CD ROM
TEST 486 DX/40, 4x CD ROM, Compro Sound Pro
REQUIREMENTS 486 DX/40, CD ROM

Του Π. Δημόπουλου

Ένα αρκετά διαφημισμένο παιχνίδι το οποίο κατά τα φαινόμενα έρχεται στην πλέον κατάλληλη εποχή. Μια εποχή ξεραϊλας μετά την ανοιξιάτικη έξαρση στα παιχνίδια του χώρου. Το Command & Conquer έρχεται να δώσει νέα ζωή στο χώρο της στρατηγικής και να θέσει νέα δεδομένα όσον αφορά το είδος αυτό των παιχνιδιών τα οποία έχουν μόνο φανατικούς φίλους. Μια πραγματικά φιλότιμη παραγωγή με άψογα τεχνικά στοιχεία, όμορφο σενάριο και μεστό, αν και πολύ δύσκολο, το οποίο γίνεται τρομερά εθιστικό μόλις ο παίκτης ασχοληθεί σοβαρά μαζί του και αντιληφθεί πως λειτουργεί πραγματικά το παιχνίδι. Μην το χάσετε είτε είστε λάτρης του είδους είτε απλά το συμπαθείτε. Δε συνίσταται στους αρχάριους όμως.

Πριν τρία χρόνια περίπου κυκλοφόρησε ένα παιχνίδι στρατηγικής το οποίο έκανε πολύ μεγάλη εντύπωση στους λάτρεις του συγκεκριμένου χώρου. Το Dune II. Προσωπικά δε συμπάθησα ποτέ το συγκεκριμένο παιχνίδι, όσο και αν μου άρεσε το πρώτο μέρος, για δύο πολύ απλούς λόγους. Κατ' αρχήν το διάστημα και το απώτερο μέλλον δεν ήταν ποτέ από τα αγαπημένα μου θέματα, όχι ότι δε μου αρέσει απλά προτιμώ τους σύγχρονους στρατούς, ενώ από την άλλη πλευρά ήταν εκνευριστικά δύσκολο σχεδόν από το ξεκίνημα του. Είναι αλήθεια ότι έγιναν ομηρικοί καυγάδες με κάποιους

ματικά δεν το πίστευα. Όσο με απογοήτευσε το Dune II τόσο με ενθουσίασε το C&C (όχι Music Factory βέβαια). Όμως η κατάσταση δεν ήταν τόσο απλή. Για να πω την αλήθεια στην αρχή ψιλοαπογοτεύτηκα από την τρομερή δυσκολία του παιχνιδιού αν και τα διάφορα interactives και η υπέροχη εισαγωγή με άφησαν με το στόμα ανοικτό. Μόλις όμως κατάφερα να προχωρήσω αρκετά και το σενάριο του παιχνιδιού άρχισε να ξεδιπλώνεται μπροστά στα μάτια μου κυριολεκτικά τρελάθηκα! Μια και αναφέρθηκα όμως στο σενάριο ας δούμε λεπτομερώς τι έχει αυτό να μας πεί.

COMMAND & CONQUER

γνωστούς μου για το κατά πόσο το Dune II πραγματικά άξιζε αλήθ' όλη αυτά ανήκουν πλέον στο παρελθόν. Η ίδια προγραμματιστική ομάδα που μας έδωσε το προαναφερθέν παιχνίδι ήρθε να μας ανακατέψει για μια ακόμη φορά ρίχνοντας στην αγορά το Command & Conquer. Αυτή τη φορά όμως τα πράγματα είναι πολύ διαφορετικά. Πρέπει να ομολογήσω ότι οι εικόνες που είδα πριν από την κυκλοφορία του παιχνιδιού πραγματικά με ενθουσίασαν και με έκαναν να περιμένω ανυπόμονα την ημέρα που θα το έπιανα στα χέρια μου. Και αυτή η ημέρα επιτέλους ήρθε. Και τι ήταν αυτό που είδα; Πραγ-

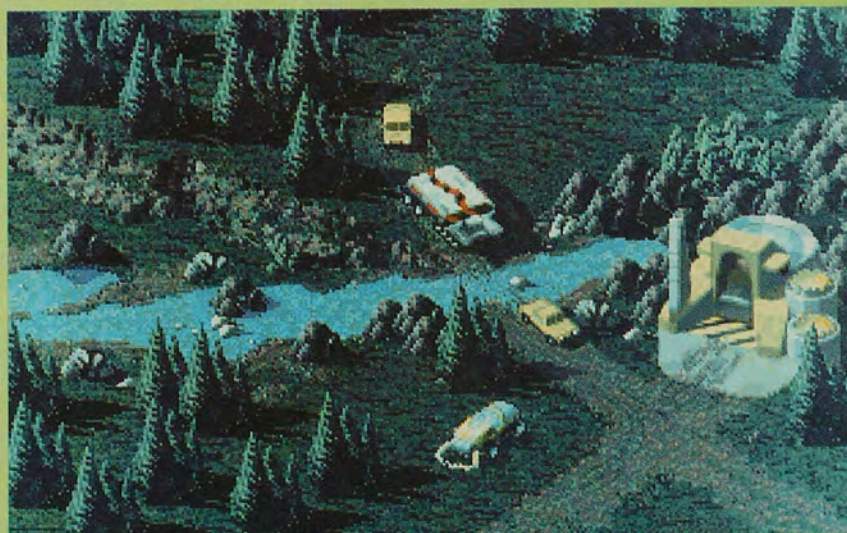
ΣΕΝΑΡΙΟ

Τι απίστευτα πράγματα είδαν τα μάτια μου και δεν μπορώ ακόμα να τα πιστέψω; Είναι γνωστό ότι τα παιχνίδια στρατηγικής δε φημίζονται γενικότερα για το σεναριακό τους βάθος. Είτε υπάρχει κάποιο υποτυπώδες φανταστικό σενάριο είτε βασίζονται σε ιστορικά γεγονότα και καταστάσεις τα οποία καλείστε να ανατρέψετε ξαναγράφοντας την ιστορία. Το συγκεκριμένο παιχνίδι ανήκει σαφέστατα στην πρώτη κατηγορία η οποία όμως δεν τύχανε και της μεγαλύτερης εκτίμησης εκ μέρους μου. Μέχρι που έπιασα το C&C στα χέρια μου όμως. Ας δούμε όμως πως έχουν

ακριβώς τα πράγματα. Η υπόθεση που παιχνιδιού μας μεταφέρει λίγα χρόνια στο μέλλον. Μια περίεργη θρησκευτική (επιφανειακά τουλάχιστον) οργάνωση που ακούει στο όνομα Brotherhood of Nod έχει κάνει την εμφάνιση της και έχει καταφέρει να κερδίσει σε μεγάλο ποσοστό την εκτίμηση του κόσμου. Τα κομμουνιστικογενή ιδεώδη αυτής της οργάνωσης προξένησαν τεράστια αναταραχή και ανησυχία στους κόλπους των κρατών των πολιτευθικών εταιριών. Σαν αποτέλεσμα είχαμε την ίδρυση ενός στρατιωτικού οργανισμού που ακούει στο όνο-

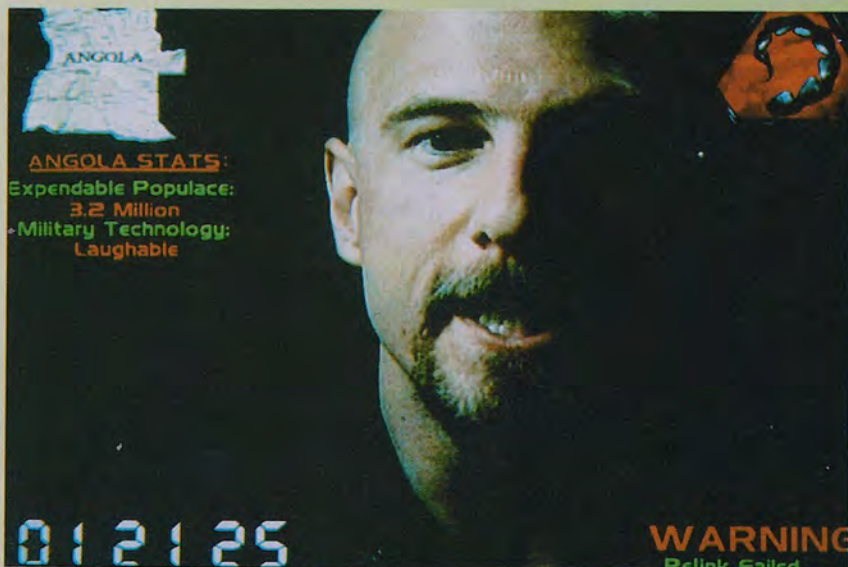
μα Global Defence Initiative και έχει σαν μοναδική αποστολή τον εκμηδενισμό της ισχύος της Nod η οποία όμως δεν έμεινε με σταυρωμένα χέρια. Εγιναν τεράστιες αγορές επιθετικών και αμυντικών εξοπλισμών με αποτέλεσμα η Nod να περάσει στο επίπεδο της παραστρατιωτικής και παρακρατικής οργάνωσης. Δημιουργήθηκαν στρατόπεδα εκπαίδευσης τρομοκρατών ενώ ο Cane, απόλυτος ηγέτης της Nod, κατόρθωσε να προσαρτήσει στην παράνομη οργάνωση του ολόκληρο το φάσμα της παγκόσμιας τρομοκρατίας αποκτώντας κατά συνέπεια τεράστια

στρατιωτική δύναμη. Ολόκληρος αυτός ο φοβερός μηχανισμός τρομοκρατίας τροφοδοτείται με χρήματα τα οποία προέρχονται από την αποκλειστική εκμετάλλευση ενός περίεργου άγνωστου κρυσταλλικού φυτού το οποίο ακούει στο όνομα Tiberium, κάτι σαν το, γνωστό μας από τα δύο Dune, Spice. Πολύ σύντομα ξεκίνησε μεταξύ της GDI και της Nod ένας ακήρυκτος αήλη πολυήμερος πόλεμος. Γρήγορα οι λιγότερο ανεπτυγμένες χώρες έπεσαν στα χέρια της Nod ενώ τα πιο "πολιτισμένα" κράτη ζήτησαν τη βοήθεια της GDI. Η κλιμάκωση και γενίκευση της σύρραξης ήταν πλέον αναπόφευκτη όταν τα μέτωπα του πολέμου δημιούργησαν νέα σύνορα μεταξύ των κρατών που κατέχονταν από τη Nod και τα απειλευθερωμένα κράτη της GDI σε όλες τις ηπείρους. Η κατάσταση γενικά σταθεροποιήθηκε χωρίς όμως να υπάρχει κάποιος ορατός νικητής και ηττημένος. Κάπου εδώ μπαίνετε εσείς στην εικόνα. Καθίστε να αναλάβετε το ρόλο του νεώτερου στρατηγού στις τάξεις είτε της GDI είτε της Nod. Εγώ προσωπικά προτιμώ τη GDI διότι θυμίζει περισσότερο την ειρηνευτική δύναμη του Ο.Η.Ε. και βασικά γιατί έχει πολύ καλύτερο εξοπλισμό. Ξεκινάτε λοιπόν και κερδίζετε σχετικά εύκολα τις πρώτες αποστολές αν και ο εξοπλισμός σας είναι αρκετά περιορισμένος. Κάπου εδώ όμως αρχίζουν τα δύσκολα. Όσο προχωράτε στο παιχνίδι και έχετε όλο και περισσότερες επιτυχίες θα κληθείτε να αντιμετωπίσετε, εκτός από την στρατιωτική ισχύ, και την πονηριά του Cane και των υπόλοιπων ηγετικών στελεχών. Για να καταλάβετε τη μαγιά τους θα σας δώσω ένα παράδειγμα. Σε κάποια αποστολή καθίστε να υπερασπιστείτε ένα μικρό χωριό αντιμετωπίζοντας τις εισβάλλουσες δυνάμεις της Nod. Μόλις τα καταφέρετε βλέπετε στην τη-



MEGA REVIEW

ηέοραση ρεπορτάζ από ένα χωριό το οποίο υποτίθεται ότι ισοπεδώθηκε από τις δυνάμεις της GDI με αποτέλεσμα να σκοτωθούν όλοι οι κάτοικοι. Οι χορηγοί της GDI εκνευρίζονται αλλήλα και πανικοβάλλονται από τη έκταση της δημοσιότητας που παίρνει το θέμα και αποφασίζουν αιφνιδίως να διακόψουν τη χρηματοδότηση της οργάνωσης σας. Εσείς βέβαια βρήπετε, μέσω ενός πράκτορα που έχετε στο αρχηγείο της Nod, ότι ολόκληρο το ρεπορτάζ είναι σκηνοθετημένο και γυρισμένο μέσα σε ένα στούντιο. Ο υπόλοιπος κόσμος όμως δεν το ξέρει αυτό και έτσι η παγκόσμια κατακραυγή κατά των υποτιθέμενων ωμοτιτών της GDI κυριολεκτικά κοντεύει να διαλύσει την οργάνωση. Μεγάλη μαγκιά, μη μου πείτε; Αμφιβάλλω αν ακόμα και ο Εγκελής (υπεύθυνος προπαγάνδας στη ναζιστική Γερμανία) σε συνεργασία με τον ίδιο τον πρίγκιπα Μακιαβέλι θα μπορούσαν να συλλάβουν ένα τόσο σατανικό σχέδιο. Τέλος πάντων, καταφέρνετε χάρη στη γενναιότητα και την ικανή ανάπτυξη των στρατευμάτων σας να ξεπεράσετε και αυτόν τον σκόπελο. Ομως κάπου εδώ αρχίζουν τα πραγματικά δύσκολα. Έχετε προσωπική επαφή με τον ίδιο τον Cane ο οποίος σας ήξει ότι ξέρει που βρισκόσαστε, ποιός είστε και τι κάνετε. Πρόκειται για μπλόφα ή μήπως έτσι είναι τα πράγματα και βρισκόσαστε πραγματικά σε άμεσο κίνδυνο; Ε όχι, δε θα σας πω διότι κατ' αρχήν δε θέλω να χαλάσω την πραγματικά εκπληκτική ατμόσφαιρα που δημιουργούν τα υπέροχα και κατατοπιστικά interactives του παιχνιδιού και κατά δεύτερο λόγο διότι κάπου εδώ έχω σταματήσει λόγω του ότι έφτασε στα



χέρια μου το τρομερό Phantasmagoria. Τι ήετε για το σενάριο του παιχνιδιού; Δεν είναι άψογο; Πριν και μετά από κάθε αποστολή υπάρχουν interactives που προωθούν συνεχώς την σεναριακή εξέλιξη του παιχνιδιού και έτσι έχετε ένα κίνητρο παραπάνω να συνεχίσετε να παίζετε και όχι μόνο για τη νίκη σε κάθε αποστολή. Δεν έχουμε επανάληψη της σεναριακής γύμνιας που χαρακτηρίζει τα συνηθισμένα παιχνίδια στρατηγικής. Δεν πρέπει απλά να κερδίζετε την κάθε μάχη ώστε στο τέλος να κερδίσετε τον πόλεμο. Εδώ υπάρχουν μηχανογραφίες, δολοπλοκίες, πολιτικές παρεμβάσεις και κρίσεις και άλλα τέτοια όμορφα τα οποία εξωθούν το σενάριο του C&C σε επίπεδα πρωτόγνωρα για παιχνίδι στρατηγικής. Πραγματικά άψογο! Πάμε τώρα όμως να δούμε και τα τεχνικά.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Εδώ τα πράγματα είναι μοιρασμένα, τουλάχιστον στον τομέα των γραφικών. Κατ' αρχήν έχουμε τα interactives. Πραγματικά απίθανα, σίγουρα τα καλύτερα που έχω δει σε παιχνίδι του είδους και ίσως από τα καλύτερα που έχω δει τον τελευταίο καιρό. Οσοι χαρακτήρες εμφανίζονται στα

interactives είναι κινηματογραφημένοι (το casting πάντως μπορούσε και ίσως έπρεπε να ήταν καλύτερο, υπάρχουν μερικές πραγματικά ηλίθιες φάτσες) ενώ το υπόλοιπο μέρος έχει εκπληκτικό σχεδιασμό και ακόμα καλύτερο animation. Το interactive με τα A-10 είναι σίγουρα ένα από τα καλύτερα που έχω δει στη ζωή μου! Υπάρχει τουλάχιστον ένα cut scene για κάθε μια από τις αμέτρητες αποστολές οπότε δε μπορώ ούτε να φανταστώ τι έχουν ακόμα να δουν τα μάτια μου ... Πρέπει να ομολογήσω ότι ούτε τα τρομερά interactives του Armored Fist δεν είχαν καταφέρει να με εντυπωσιάσουν τόσο! Απίστευτα πράγματα. Και πάμε στα γραφικά του κυρίως παιχνιδιού. Έχετε παίξει Warcraft; Αν ναι τότε ξέρετε σε γενικές γραμμές τι είδους γραφικά έχει το Command & Conquer. Οσον αφορά τη λεπτομέρεια γενικά τότε πάει πολύ καλά. Το έδαφος στο οποίο κινείστε είναι πολύ λεπτομερές με βράχια, δένδρα, σπίτια, δρόμους και ότι θα περίμενε κανείς να δει σε ένα εξοχικό τοπίο. Το σύστημα απεικόνισης είναι γνωστό από το Warcraft. Ο χάρτης και γενικότερα το πεδίο είναι μαυρισμένο και όσο προχωράτε φωτί-

ζεται όσο φτάνει το οπτικό σας πεδίο. Και πάμε στα sprites των οχημάτων. Αυτό που με χαροποίησε ιδιαίτερα είναι ότι τα οχήματα που έχετε στη διάθεση σας είναι, κατά την πλειοψηφία τους, άρματα και οχήματα υπαρκτά που υπάρχουν στις τάξεις του αμερικανικού στρατού. M1A1 Abrams, Humvees, M113 APCs, M3 Bradleys (αν και αυτά τα έχει δυστυχώς μόνο η Nod) αήλια και διάφορα εντελώς φανταστικά οχήματα τα οποία όμως ευτυχώς δεν απέχουν και τόσο από την πραγματικότητα. Η λεπτομέρεια των sprites είναι ικανοποιητική αν και το μέγεθος τους είναι αρκετά μικρό για ευνόητους λόγους. Κυρίως λόγω του ότι πρέπει να φαίνεται στην οθόνη όσο το δυνατόν μεγαλύτερο μέρος του χάρτη. Πάντως η λεπτομέρεια στα sprites είναι αρκετή ώστε να ξεχωρίζετε άνετα το κάθε είδος οχήματος με μια και μόνο ματιά χωρίς ιδιαίτερο πρόβλημα. Πολύ καλά και λειτουργικά λοιπόν τα γραφικά, πάμε να δούμε και τον ήχο. Ομορφα, πολύ όμορφα. Τρομερές μουσικές με τη μορφή τραγου-

διών και στρατιωτικών εμβατηρίων ενώ τα ηχητικά εφέ είναι πραγματικά απόλαυση. Οι στρατιώτες σας απαντούν ενθουσιωδώς στις διαταγές σας, ακούγονται πυροβολισμοί, βομβαρδισμοί και κραυγές θανάτου. Τι άλλο θέλτε πια;

GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Πάμε να δούμε και το χειρισμό του παιχνιδιού. Μια από Warcraft και πάη. Κινείτε τις δυνάμεις σας μέσα στο πεδίο της μάχης, ομαδοποιείτε τα οχήματα και τους στρατιώτες σας, στέλνετε ανιχνευτές, κτίζετε βάσεις, δημιουργείτε νέα στρατεύματα, κτυπάτε τους αντιπάλους είτε εξ αποστάσεως είτε εκ του συστάδην και ότι άλλο μπορεί να κάνει ένας σύγχρονος πολέμαρχος στο πεδίο της μάχης. Απλός σε λειτουργία ο χειρισμός αν και αρκετά πολυπλοκός σε δομή. Τι εννοώ; Πολλές φορές έχετε πολλές δυνάμεις στη διάθεση σας και είναι λίγο πολυπλοκό να αναπτύξετε τη στρατηγική σας αήλια γενικά δε νομίζω να συναντήσετε κάποιο ιδιαίτερο πρόβλημα. Και πάμε στο gameplay. Εδώ η κατάσταση είναι μοι-

ρασμένη. Υπάρχουν αμέτρητες αποστολές οι οποίες είναι σχεδόν τελείως διαφορετικές μεταξύ τους. Από εγκαθίδρυση και ανάπτυξη προκεχωρημένης βάσης πίσω από τα μετόπισθεν μέχρι απόβαση και αποστολές δολιοφθοράς σε αντίπαλες βάσεις. Κτίζετε βάσεις, συνοδεύετε εφόδια, συλλέγετε χρήματα μαζεύοντας Tiberium ώστε να αποκτήσετε καινούριες μονάδες και αήλια τέτοια όμορφα. Και όλα αυτά δεμένα με το υπέροχο σενάριο το οποίο προανέφερα. Ομως κάπου εδώ αρχίζουν και τα προβλήματα. Η δυσκολία του παιχνιδιού είναι τεράστια. Υπάρχουν αποστολές οι οποίες είναι τόσο εκνευριστικά δύσκολες ώστε να σας φτάσουν σε σημείο να είσαστε έτοιμοι να παρατήσετε το παιχνίδι και να μην το ξαναπιάσετε για μια τουλάχιστον εβδομάδα. Ας όψονται όμως τα υπέροχα interactives τα οποία δε αφήσαν να το παρατήσω μέχρι τουλάχιστον τη στιγμή που έφτασε η νέα φουρνιά παιχνιδιών στα χέρια μου. Πάντως πρέπει να ομολογήσω ότι το Command & Conquer δεν είναι το παιχνίδι που θα αγαπήσετε από την πρώτη στιγμή. Μόλις όμως παίξετε λίγο και αρχίσει αυτό να ξεδιπλώνει τη χάρη μπροστά στα μάτια σας είμαι σίγουρος ότι δε θα μπορείτε να το αφήσετε ούτε στιγμή.

Το παιχνίδι συνοδεύεται από ελληνικό manual



	ΓΡΑΦΙΚΑ : 93%	ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΠΑ
	ΑΝΤΟΧΗ : 90%	Πάρα πολύ καλό.
	ΗΧΟΣ : 90%	ΓΕΝΙΚΑ 90%
	ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ : 88%	

GAME REVIEW

HOUSE WARNER INC
FORMAT PC CD ROM/FLOPPY
TEST 486 DX/40,SB PRO
REQUIREMENTS 386 DX/40/8MB RAM

Του **Derek dela Fuente**

Οι φίλοι των αγώνων με μηχανές είναι πάρα πολλοί στην Ελλάδα και για αυτό τον λόγο το παιχνίδι είναι σίγουρο ότι θα ενδιαφέρει πολύ κόσμο. Αν μάλιστα προσθέσουμε όλα τα καταπληκτικά τεχνικά και άλλα χαρακτηριστικά του τότε μπορούμε να μιλάμε για ένα από τους τίτλους που θα κάνουν θραύση μέσα στον επόμενο χρόνο. Οσοι πάντως νομίζουν ότι θα ανέβουν στην σέλα θα γκαζώσουν στο φουλ και θα ξεκινήσουν προς την νίκη έχουν κάνει λάθος...

Η εταιρία που είναι υπεύθυνη για την δημιουργία του παιχνιδιού, η Gratisfold δηλαδή, έγινε πασίγνωστη από την συνεργασία της με την Commodore και η λίστα με τα παιχνίδια που έφτιαξε περιλαμβάνει μερικά από τα πιο γνωστά. Απλά αναφέρουμε τα Gribby's Day, Paratroid Uridium, Alleykat Island, Simulcra, Fire and Ice κτλ. Αυτή την εποχή το παιχνίδι που κυκλοφορεί στην αγορά και φέρνει την σφραγίδα της είναι το Motocx. Ο επικεφαλής της ομάδας είναι ο Steve Braybrook ο οποίος είναι και αυτός που δημιούργησε το τρισδιάστατο engine αυτού του εξομοιωτή μοτοσυκλετών και είναι ότι καλύτερο υπάρχει αυτή τη στιγμή στην αγορά. Όλοι προσπαθούσαν και προσπαθούν να φτιάξουν κάτι που να συναγωνίζεται το engine του Doom και φαίνεται ότι ο Steve το κατάφερε αφού το Motocx



ίδιο ευχάριστα και με ένα πολύ έμπειρο παίκτη. Οσο προχωράτε η ισχύς της μηχανής σας φυσικά αυξάνεται ανα-

ΜΟΤΟΧ

λόγως. Θα ξεκινήσετε με ένα Suzuki 125 και θα φτάσετε μέχρι και τα 600cc. Οι κανονισμοί είναι αυτοί που επικρατούν στην Βρετανία το οποίο βασικά σημαίνει ότι δεν μπρέιτε

(Motocross) είναι ο καλύτερος εξομοιωτής μηχανών σε τρισδιάστατο περιβάλλον που έρχεται στο PC και όχι μόνο. Μόνο το Cuclemania θα μπορούσε να συγκριθεί στην ταχύτητα, τον ρεαλισμό και την αυθεντικότητα του Motocx. Η έρευνα και η προετοιμασία που έγινε έτσι ώστε να δημιουργηθεί κάτι πολύ κοντά στην πραγματικότητα απαιτούσε πολύ διάβασμα. Ο Steve έπρεπε να μάθει σε σύντομο χρονικό διάστημα πράγματα που άλλοι διδάσκονται για πολύ καιρό. Δεν μιλάμε πλέον για απλές μηχανικές γνώσεις αλλά για εκμάθηση στοιχείων όπως οι κεντρομόλδες δυνάμεις και η αντίδραση σε αυτές της βαρύτητας! Εδώ λοιπόν έχουμε μία πιστή αναπαράσταση των όσων πραγματικά συμβαίνουν σε ένα τέτοιο αγώνα. Απότομοι λόφοι, συνεχόμενα απότομα υψώματα, ανάποδες στροφές και γενικά όλη τα στοιχεία εκείνα που συναρπάζουν τους θεατές ενός αγώνα σχεδιασμένα μέσα στο πρόγραμμα ακόμη και με τις μικρότερες λεπτομέρειες. Το πρόγραμμα περιλαμβάνει τέσσερα modes τα οποία καλύπτουν τις ικανότητες όλων των παικτών. Έτσι ακόμη και ένας αρχάριος μπορεί να παίξει το



να τρέξετε περισσότερο από 65 χιλιόμετρα/ώρα. Όπως και σε όλα τα παιχνίδια του είδους η νίκη ή η κατάκτηση μίας καλής θέσης σημαίνει και κάποια χρήματα τα οποία χρησιμοποιούν στην αναβάθμιση και βελτίωση της μηχανής σας. Κάπου εδώ αρχίζει και το στρατηγικό μέρος του παιχνιδιού. Θα πρέπει να προσέχετε πολύ το σε ποιά σημεία των αναμετρήσεων θα κάνετε τις επιδιορθώσεις και το που θα ξοδεύετε τα χρήματα σας. Για να φτάσετε στο σημείο από αρχάριος να γίνετε ένας ικανός ή και πολύ ικανός αναβάτης θα πρέπει να περάσετε όλες τις δοκιμασίες και να νικήσετε σε όλες τις αναμετρήσεις τους επτά ηλεκτρονικούς αντιπάλους σας ή τους έξι ηλεκτρονικούς και κάποιον φίλο σας... Υπάρχουν οκτώ επίπεδα αναβάθμισης και θα πρέπει οι αποφάσεις που παίρνετε να είναι απόλυτα λογικές και αναγκαίες. Μην παρασυρθείτε, για παράδειγμα, και αρχίσετε σε κάποιο σημείο που έχετε χρήματα να τα ξοδεύετε γιατί μπορεί στην συνέχεια να μην σας φτάσουν τα χρήματα και οι αντίπαλοι σας που θα έχουν πάρει κάποιες νίκες και θα έχουν χρήματα να αναβαθμίσουν τις μηχανές τους και εσείς να μείνετε πίσω τόσο από αγωνιστικής όσο και τεχνικής απόψεως. Θα έχετε την δυνατότητα να επιλέξετε από 32 διαφορετικές τοποθεσίες το που θα αγωνιστείτε. Οι τοποθεσίες αυτές καλύπτουν όλο το φάσμα και ξεκινούν από τις χιονισμένες περιοχές της Σκανδιναβίας καταλήγοντας στους γεμάτους γρασιδι λόφους της Μ.Βρετανίας ενώ υπάρχουν και μερικές εξωτικές περιοχές. Η οπτική είναι πίσω από το καθορισμένο sprite του αναβάτη. Υπάρχουν φυσικά και μερικές άηλες δυνατότητες οπτικής οι οποίες όμως δεν είναι το ίδιο πρακτικές με την πρώτη. Αυτό που κάνει το παιχνίδι να διαφέρει από τα άλλα είναι το γεγονός ότι εδώ δεν έχουμε μία απλή

και επίπεδη κούρσα ταχύτητας. Εδώ τα άλλα στους λόφους, τα υψώματα και η επιδέξια οδήγηση στις απότομες στροφές είναι αυτά που καθορίζουν, όπως και στους αθλητικούς αγώνες, τον ποιός θα επικρατήσει. Υπάρχουν βέβαια στην διαθεσί σας και κάποιες μικρές βοήθειες όπως ο μικρός χάρτης στην κορυφή της οθόνης αλλά και οι ενδείξεις με το που βρίσκονται αντιπάλοί σας. Η πρόβλεψη των όποιων προβλημάτων κατά την διάρκεια του αγώνα είναι πολύ σημαντικό στοιχείο και η αποχώρηση στις γωνίες και τα "πιτς" είναι ολόκληρη επιστήμη η οποία φυσικά μαθαίνεται μόνο με την συνεχή εξάσκηση. Αυτό πάντως που έχει σημασία είναι ότι ο παίκτης θα αισθανθεί την ρεαλιστικότητα και το σχεδόν πραγματικό περιβάλλον στο οποίο καλείται να αγωνιστεί. Αν για παράδειγμα βρισκαστε στο αέρα και πατήσετε το φρένο η μπροστινή ρόδα θα "κοκκαλώσει" και η προσγείωσή σας θα είναι ομαλότερη. Ο χειρισμός μπορεί να γίνει και μέσω του ηλεκτρολογιού αλλά και με το joystick ενώ το θέμα των ταχυτήτων είναι και πάλι θέμα επιλογής αφού μπορείτε αν θέλετε να διαλέξετε αυτόματη οδήγηση. Όπως είπαμε και πριν το σενάριο εξελίσσεται σε πολλές περιοχές και φυσικά σε κάθε μία από αυτές θα πρέπει να αγωνίζεστε αναλόγως. Οι κλιματολογικές συνθήκες αλλά και οι επιφάνειες πάνω στις οποίες θα τρέχετε απαιτούν ξεχωριστή αντιμετώπιση και προσαρμοστικότητα κάθε φορά. Ο υπολογιστής είναι δίκαιος και δεν δίνει περισσότερα πλεονεκτήματα και ικανότητες σε κάποιον από τους διαγωνιζομένους. Τα γραφικά είναι πολύ καλά με αρκετές λεπτομέρειες που φτάνουν μέχρι και τον σχεδιασμό των οπαδών! Η εταιρία δεν προσπάθησε να δημιουργήσει ένα απλό όμορφο και καλό παιχνίδι αλλά να φτιάξει ένα συναρπαστικό αθλητικό παιχνίδι. Είναι σίγουρα ένα



αρκετά δύσκολο παιχνίδι το οποίο όμως μόλις αντιληφθείς τα μηχανικά και τεχνικά του στοιχεία και αρχίσεις να κερδίζεις θα σε συναρπάσει.



ΓΡΑΦΙΚΑ: 90%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΠΑ

Μην ξεχάσετε το κράνος σας...



ΑΝΤΟΧΗ: 80%



ΗΧΟΣ: 75%



ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ: 85%

**ΓΕΝΙΚΑ
85%**

GAME REVIEW

HOUSE MIRAGE
FORMAT ALL AMIGAS
TEST AMIGA 500 1MB
REQUIREMENTS A500.1MB

Του Sonic

Η ανατολική Ευρώπη αντεπιτίθεται! Το παιχνίδι είναι από πρώην χώρα του ανατολικού μπλοκ και είναι πολύ ευχάριστο να βλέπουμε ότι απλοί χρήστες εξελίσσονται σε παραγωγούς παιχνιδιών. Και αυτό που μας δίνει το Doman δεν είναι τα καλά γραφικά ή το animation αλλά μία πρωτοτυπία στο είδος των Beat'em up.

Ναι, έχει αίμα! Επιλέγετε στην αρχή του παιχνιδιού έναν από τους δύο δυνατούς κυρίους που προσφέρονται (έναν με σπαθί και έναν με τσεκούρι) και αυτό που θα ζήσετε μετά μπορεί να περιγραφεί μόνο σαν κάτι ανάμεσα σε Mortal Kombat και Golden Axe. Γιατί οι δύο ήρωες όταν μπαίνουν μέσα στο παιχνίδι, κινούνται σε ψευδοτριδιάστατο χώρο (πάνω κάτω στον δρόμο που τελειώνει εκεί που αρχίζουν τα backgrounds) και χτυπούν αλύπητα τους αντιπάλους τους αποτελειώνοντάς τους με αιματηρό τρόπο. Μάλιστα κύριοι, πρέπει να είναι το πρώτο beat'em up -που ακροθιγάρει- σε παγκόσμιο επίπεδο το οποίο έχει fatalities ή κάτι παρόμοιο! Κεφάλια ανοίγουν στη μέση ή κόβονται από τους ώμους, κουκούλες μάγων πεφτούν χωρίς τα νεκρά σώματα μέσα τους ενώ και οι ήχοι που συνοδεύουν τις πράξεις σας είναι το ίδιο αιματη-



και μεγάλα αηλιά δεν έχουν λεπτομέρεια ούτε καθαρό περίγραμμα ή τρισδιάστατη αίσθηση. Τα backgrounds και γενικά όλα τα γραφικά, ακόμα και οι στατικές οθόνες είναι φτιαγμένες μάλλον από προγραμματιστή και όχι από καλλιτέχνη ζωγράφο. Πρωτότυπα (μερικά μοιάζουν σαν έργα εξηρησσιονιστή) αηλιά

DOMAN

ροί. Κρίμα που το μουσικό θέμα ακούγεται μόνο στην αρχή και δεν συνοδεύει την δράση. Και μην νομίζετε ότι ο ήρωάς σας γηυτώνει με λιγότερα αίματα. Όχι, αν χάσετε έχετε φρικτό αηλιά θεαματικό τέλος. Εδώ όμως τελειώνουν οι ομοιότητες με τα Mortal Kombat και Golden Axe και αρχίζουν τα δύσκολα. Το scrolling σε καμία περίπτωση δεν αγγίζει εκείνο του Golden Axe αφού είναι μάλλον αργό και σπάει καθώς περιμένει τον ήρωα να προχωρήσει. Τα sprites είναι εμπνευσμένα

αρκετά παιδικά. Σε κάποια σημεία του παιχνιδιού εμφανίζονται άτομα που σας προσφέρουν νέα όπλα, χωρίς μάλιστα ανταμοιβή. Τα περισσότερα από τα νέα όπλα δεν είναι χρησιμότερα από το αρχικό σας αηλιά προσφέρουν τουλάχιστον ποικιλία στις επιθέσεις, οπτικά. Θα ασκοηθείτε οπωσδήποτε με το Doman αν είστε φίλοι των beat'em up αηλιάς θα προσπεράσετε..



	ΓΡΑΦΙΚΑ : 75%	ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΠΑ Η Amiga ζει και στην Τσεχοσλοβακία;
	ΑΝΤΟΧΗ : 80%	
	ΗΧΟΣ : 75%	ΓΕΝΙΚΑ 81%
	ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ : 85%	

GAME REVIEW

HOUSE SENSIBLE SOFTWARE
FORMAT AMIGA 500
TEST AMIGA 500, 1MB
REQUIREMENTS A500, 1MB

Του Κ. Μάνου

Αν και στην Ελλάδα δεν υπάρχουν πολλοί (άραγε υπάρχουν καθόλου;) φίλοι του σπορ όσοι επιλέξουν αυτό το παιχνίδι για να περάσουν τις ώρες τους θα διασκεδάσουν πολύ περισσότερο ίσως από όσο φαντάζονται ακόμη και οι ίδιοι... Μία προτεινόμενη λύση σε περίπτωση που δεν έχεις κάτι καλύτερο να κάνετε.

Το Golf είναι αληθινά φθώρικο, σιχαμερό άθλημα. Απορώ πώς η Sensible το έκανε τόσο ενδιαφέρον σε αυτή την έκδοση για Amiga 500. Το παιχνίδι προσφέρει όμορφα γραφικά και γρήγορη δράση ενώ μπορούν να παίξουν περισσότεροι από έναν παίκτη στο τουρνουά ή αν προτιμάτε να έχετε αντίπαλο τον υπολογιστή. Για όσους δεν ξέρουν την βασική αρχή του γκολφ (και ελπίζω να είναι πολλοί!) αρκεί να βάλετε την μπάλλα στις τρύπες με λιγότερα χτυπήματα από τον αντίπαλό σας για να κερδίσετε. Μπορείτε να καθορίσετε το επίπεδο δυσκολίας από το πολύ δύσκολο στο εύκολο αλλιώς αν είστε αρχάριος θα βρεθείτε να χάνετε συνεχώς. Θα χρειαστείτε λοιπόν πρακτική εξάσκηση, πράγμα που το παιχνίδι προσφέρει. Ορισμένες πολύ καλές προσπάθειες, όπως



επιλογές γίνονται με ευκολότατο χειρισμό, δεν θα χρειαστεί καν να διαβάσετε το manual. Παίζοντας με τον υπολογιστή έχεις πάντοτε έναν πολύ καλό αντίπαλο που σε αναγκάζει να γίνεις όλο και καλύτερος. Όμως το διπλό ή με ακόμα περισσότερους παίκτες το παιχνίδι δείχνει την πραγματική του αξία.

SENSIBLE GOLF

για παράδειγμα να βάλετε την μπάλλα μέσα με το τρίτο, δεύτερο ή ακόμα και το πρώτο χτύπημα επιβραβεύονται ανάλογα με ειδικά οπτικά εφέ και ήχους. Πολλές λεπτομέρειες διανθίζουν το game και το κάνουν ελκυστικό, όπως οι ψηφιοποιημένες φωνές, τα διάφορα είδη χτυπημάτων και το ζουμ όταν φτάνετε κοντά στην τρύπα. Το έδαφος έχει όλα τα στοιχεία ενός ανάηγου γηπέδου, με δέντρα, λιμνούλες, χορτάρι αλλά και αμμόδεις περιοχές που πρέπει να προσέχετε. Το παιχνίδι βέβαια στην Ελλάδα απευθύνεται σε μία ελάχιστη μερίδα παικτών και γι'αυτό τον λόγο είχαμε πει σε προηγούμενο τεύχος ότι δεν θα γίνει κανονικό review από το περιοδικό μας. Όμως όσο πέρναγαν οι μέρες διαπίστωνα ότι το παιχνίδι είναι τεχνικά και παικτικά σε πολύ υψηλά επίπεδα, μια ποιότητα που τον τελευταίο καιρό έγινε συνώνυμη της Sensible Software. Μπορείτε να καθορίσετε την δύναμη που βάζετε στο μαστούνι σας, την φορά του και ακόμα πιο σημαντικό είναι το είδος του μαστουνιού που θα χρησιμοποιήσετε. Ευτυχώς όλες αυτές οι



	ΓΡΑΦΙΚΑ : 83%	ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ Ελπίζω το golf να σας αρέσει μόνο σαν video game
	ΑΝΤΟΧΗ : 88%	
	ΗΧΟΣ : 85%	ΓΕΝΙΚΑ 87%
	ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ : 90%	

GAME REVIEW

HOUSE TDA
FORMAT PC CD ROM (WINDOWS)
TEST 486/DX 40, SB PRO
REQUIREMENTS 486/DX40/33, 4MB RAM

Του **Derek dela fuente**

Ένα κλασικό και τεραστίων διαστάσεων RPG έρχεται για να μακρύνει τις νύκτες όλων μας. Λαβύρινθοι, μάγοι, τέρατα, επιδημίες, απόκτηση χρημάτων και ατελείωτες εξερευνήσεις είναι ο τρομερός κόσμος του Mordor. Πρέπει κάποτε να εκπληρωθεί η προφητεία και αν δεν είστε εσείς αυτοί που θα τα καταφέρουν τότε ο κόσμος δεν έχει καμμία ελπίδα και θα επικρατήσει για πάντα το διαβολικό σκότος. Τολμήστε και η αιωνιότητα σας περιμένει...

Τα RPG είναι το είδος παιχνιδιών με την μεγαλύτερη ανάπτυξη αυτή την εποχή. Τώρα καθύπτον περισσότερο από το 20% της συνολικής αγοράς των παιχνιδιών αλλά η αύξηση των κατόχων CD ROM αναμένεται να συμπαρασύρει μαζί της και το συγκεκριμένο είδος παιχνιδιών. Πάνω σε αυτή τη βάση η εταιρία δημιούργησε το Mordor το οποίο, όπως η ίδια υποστηρίζει, είναι το πρώτο RPG για τα Windows. Βρισκόμαστε λοιπόν στην γη του Mordor όπου οι συναλλαγές και το εμπόριο είναι η κύρια απασχόληση σε μία εποχή όπου ακμάζουσα βιομηχανία είναι αυτή που έχει σχέση με τα ορυχεία. Οσο όμως τα διάφορα μέταλλα άρχίζουν σιγά σιγά να εξηλώνονται τόσο πιο βαθιά σκάβουν οι άνθρωποι. Κάπου εκεί στα βάθη όμως



αυτό στο παιχνίδι υποτίθεται ότι γίνεται με πολύχρονες διαδικασίες και η πρόκληση μετατίθεται από γενιά σε γενιά. Δεν χρειάζεται να μαντέψετε ποιοί είναι αυτοί που θα αναλάβουν από εδώ και πέρα την αποστολή... Όπως και σε όλα τα παιχνίδια του είδους αυτό που πρέπει πρώτα από όλα να κάνετε είναι να διαλέξετε τον χαρακτήρα και την φυλή με την οποία

MORDOR

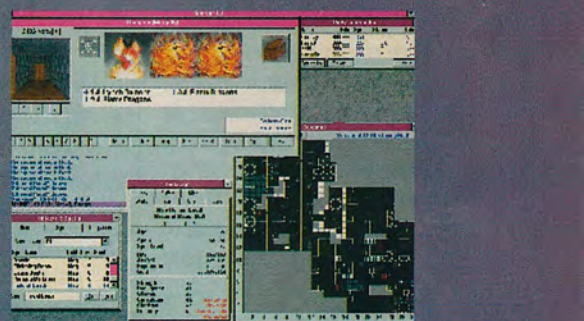
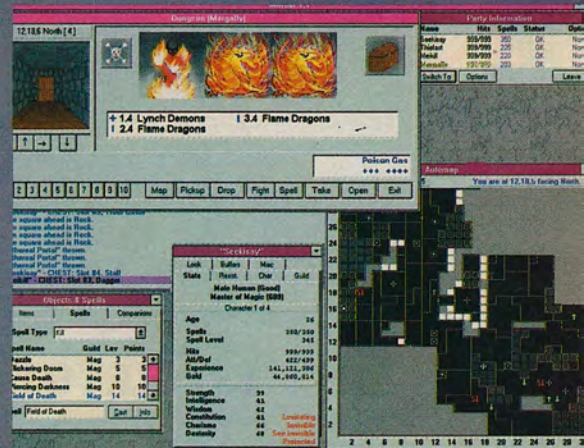
THE DEPTHS OF DEJENOL

υπάρχει μία σπηλιά όπου κατοικούν φοβερά τέρατα τα οποία είναι ικανά να καταστρέψουν τα πάντα στο περυσμά τους. Μία τεράστια δρύινη πόρτα είναι αυτή που συγκρατεί τα τέρατα. Την πόρτα όμως κατέστρεψε κάποιος μοχθηρός μάγος και έτσι τα τέρατα ελευθερώθηκαν. Το ορυχείο ήταν και πάλι αποκλεισμένο αυτή τη φορά όμως βρισκόταν μέσα ο μάγος και τα πάντα εκεί ήταν μαγεμένα. Πέρασε μία χιλιετιρίδα και το ορυχείο ανακαλύφθηκε ξανά μαζί με κάποιες σημειώσεις σχετικά με την ιστορία του. Πολλοί εξερευνητές μπήκαν στο ορυχείο σκοτώνοντας τα τέρατα ή υποχρεωνοντας τα να αποτραβηχτούν στα σκοτεινά βάθη. Η προφητεία ήγει ότι όποιος καταφέρει να επιζήσει στα σκοτεινά βάθη και τελικά καταστρέψει το διαβολικό σκότος θα κερδίσει το ύψιστο αγαθό, τη αιώνια ζωή... Βέβαια

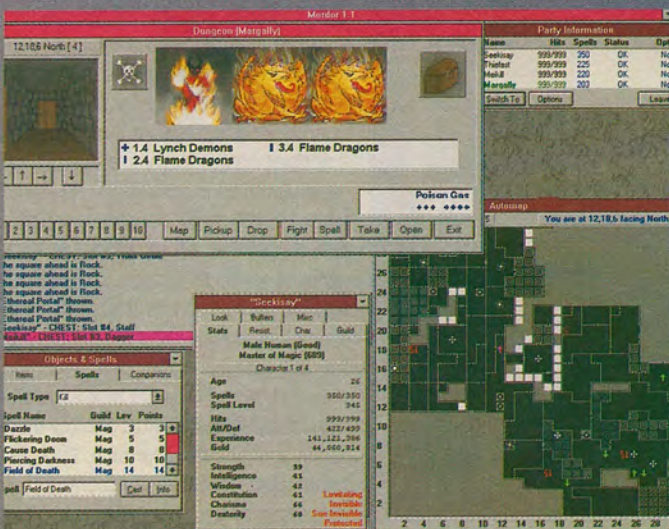
θα παίξετε. Μετά θα πρέπει να επιλέξετε σε ποιά συντεχνία θα ενταχθείτε, αν θα αγωνιστείτε με αγαθές ή με διαβολικές προθέσεις όπως και το πόσο γρήγορα θέλετε να προχωράτε. Οι άνθρωποι, για παράδειγμα, ζουν μέχρι εκατό χρονών αλλά έχουν γρήγορη αντίληψη ενώ οι Οσίριοι ζουν μέχρι τα 325 αλλά έχουν μειωμένες ικανότητες. Επίσης μην ξεχνάτε ότι κάθε φυλή αντιδρά διαφορετικά στις δυσκολίες που έρχονται απειλητικές. Οι άνθρωποι, για παράδειγμα, σε σχέση με τους Morloch έχουν αισθητά μειωμένη οργανική αντίσταση σε αρρώστιες και επιδημίες. Οι συντεχνίες είναι οργανωμένες ομάδες στις οποίες μπορείτε να μάθετε να ζείτε με κάποιο συγκεκριμένο τρόπο αλλά και να αποκτήσετε διάφορες ικανότητες. Μπορείτε να μάθετε να μάχεστε, να κλέβετε, να χρησιμοποιείτε την μαγεία

αηλιά και να προσανατολιζέστε στους ατελείωτους και σκοτεινούς διαδρόμους των ορυχείων. Για αυτό θα πρέπει να σκεφτείτε πολύ πριν αποφασίσετε το ποιά θα επιλέξετε. Η επιλογή θα είναι δύσκολη γιατί οι άνθρωποι, για παράδειγμα, μπορούν να επιλέξουν οποιαδήποτε από τις δώδεκα συντεχνίες ενώ οι Γίγαντες μόνο τρεις. Οι βαθμοί που χρειάζονται τα μέλη της κάθε συντεχνίας για να προχωρήσουν διαφέρουν και αυτοί αναηγώς ενώ επίσης είναι διαφορετικά και η απώλεια ενέργειας κατά την διάρκεια μίας αναμέτρησης. Μόλις λοιπόν τελειώσετε με όλα αυτά θα ξεκινήσετε το παιχνίδι το οποίο είναι κατά γενική ομολογία πολύ εντυπωσιακό και εθιστικό. Θα εμφανιστούν έξι παράθυρα στην οθόνη αμέσως στα οποία θα περιέχονται αρκετές "υπο-οθόνες". Θα μπειτε λοιπόν στα ορυχεία έχοντας την προοπτική σε πρώτο πρόσωπο και θα κουβαλήτε μαζί σας αρκετά χρήματα. Μην ξεχάσετε όμως να αφήσετε λίγα στην τράπεζα έτσι ώστε στην περίπτωση που τα χάσετε ή σας τα κλέψουν να μην ξεμεινέτε εντελώς. Όσοι περιμένετε εντυπωσιακά γραφικά καλύτερα ξεχάστε το γιατί όπως έχουμε ήδη εξηγήσει πρόκειται για ένα καθαρά στρατηγικό παιχνίδι το οποίο στηρίζεται αποκλειστικά στο πως σκέφεται και αποφασίζει ο παίκτης. Οι λαβύρινθοι είναι ικανοποιητικοί σε εμφάνιση ενώ οι δείκτες κατεύθυνσης θα σας διευκολύνουν αρκετά. Η εμφάνιση ενός τέρατος σημαίνει αυτόματα μάχη και σε μία αναμέτρηση με εναλλασσόμενη την ροή των επιθέσεων (μία εσείς, μία αυτό

και χρειάζεται αποφασιστικότητα για να τα καταφέρετε. Κάθε φορά που θα κερδίζετε ο "χρυσός" λογαριασμός σας θα μεγαλώνει... Σε αντίθετη περίπτωση θα πρέπει να αρχίσετε να τρέχετε για να γλυτώσετε. Η εξερεύνηση είναι μία επίπονη και δύσκολη υπόθεση η οποία εξαρτάται από πολλούς παράγοντες. Υπάρχει βέβαια κάποιος χάρτης ο οποίος σας δείχνει το τι υπάρχει και που αηλιά τον σημαντικό ρόλο τον παίζουν ο αριθμός των χρημάτων αηλιά και το επίπεδο εμπειρίας που διαθέτετε. Απαιτούνται συγκεκριμένα νούμερα και ικανότητες για να προχωράτε κάθε φορά. Θα υπάρξει άραγε κάποιο RPG το οποίο δεν θα περιλαμβάνει και την χρήση μαγικών; Δεν ξέρουμε αν αυτό μπορεί ποτέ να γίνει ή και αν γίνει το πόσο RPG θα είναι τελικά το παιχνίδι αυτό πάντως στο Mordor τα μαγικά υπάρχουν σε αφθονία. Η μόνη συντεχνία που δεν διδάσκει μαγεία είναι αυτή των Πολεμιστών. Αηλιά ακόμη και αν διαλέξετε αυτή υπάρχουν στην διαδρομή αντικείμενα τα οποία μπορείτε (αν τα βρείτε) να χρησιμοποιήσετε για να αποφυγετε αντίπαλες επιθέσεις μαγείας. Όρες οι αηλιες συντεχνίες χρησιμοποιούν μαγικά κόλπα αναηγώς με τους "μαγικούς" πόντους που έχετε μαζέψει. Όπως αντιλαμβάνεστε όσο περισσότερους τέτοιους πόντους έχετε τόσο καλύτερα και δυνατότερα μαγικά θα έχετε στην διαθέση σας. Μην ξεχάσετε ότι για κάθε επίπεδο υπάρχουν συγκεκριμένα μαγικά τα οποία μπορείτε να χρησιμοποιήσετε. Το Mordor έρχεται για να συγκριθεί με το "The Bards Tale" και τα υπόλοιπα παιχνίδια



ναί πολύ εύχρηστο. Υπάρχουν 63 συνδυασμοί επιλογών από φυλές και συντεχνίες ενώ ο κάθε χαρακτήρας μπορεί να περιηγηθεί μέχρι και σε 999 επίπεδα, τα οποία αν τα προσθέσουμε όλα μαζί μας κάνουν 62937... Αν προσπαθήσετε να τα ολοκληρώσετε όλα τότε πραγματικά θα έχετε πιάσει το νόημα του παιχνιδιού αφού οι επόμενοι που θα παραδώσετε το παιχνίδι, για να το τελειώσουν, θα είναι τα εγγόνια σας...



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΠΑ
Εθιστικό αλλά ΤΕΡΑΣΤΙΟ!

ΓΡΑΦΙΚΑ : 50%
ΑΝΤΟΧΗ : 90%
ΗΧΟΣ : 50%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ : 85%

ΓΕΝΙΚΑ 75%

INTERVIEW

ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ ΜΕ ΤΟΝ **JOHN ANDERSON** ΓΕΝΙΚΟ ΔΙΕΥΘΥΝΤΗ ΤΗΣ AMIGA TECHNOLOGIES UK.

Του Derek dela Fuente

ΟΙ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟΙ ΑΠΟ ΤΟΥΣ ΧΡΗΣΤΕΣ AMIGA ΕΧΟΥΝ ΜΠΕΡΔΕΥΤΕΙ ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΑ ΟΣΑ ΣΥΜΒΑΙΝΟΥΝ ΣΤΗΝ COMMODORE ΤΟΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΟ ΧΡΟΝΟ. ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΜΑΣ ΕΞΗΓΗΣΤΕ ΤΟΝ ΔΙΚΟ ΣΑΣ ΡΟΛΟ ΑΛΛΑ ΚΑΙ ΤΟΥΣ ΠΡΩΤΑΡΧΙΚΟΥΣ ΣΑΣ ΣΤΟΧΟΥΣ.

Το τελευταίο επεισόδιο του σίριαλ γράφτηκε τον περασμένο Απρίλιο όταν η Escom απέκτησε τα δικαιώματα από την Commodore στα οποία περιλαμβάνονταν φυσικά και η Amiga Technologies. Τότε αποφάσισε ότι ήθελε να δημιουργήσει δύο ξεχωριστές επιχειρήσεις. Η Commodore αποφάσισε ότι πρέπει πλέον να ασχολείται αποκλειστικά με το PC και δημιούργησαν δύο ακόμα θυγατρικές κάτω από την σημαία της Escom και υπό την στενή επίτηρηση της Γερμανικής Commodore η οποία έχει μεγάλη ανάπτυξη στο χώρο των PC. Εμείς φυσικά θα έχουμε την αποκλειστική ευθύνη για όλα όσα αφορούν τα προϊόντα της Amiga και βασικά την νέα A1200, Hard Drive και την A4000. Στο δικό μας τομέα όσοι εργάζονται έχουν προυπηρεσία στην Commodore και γνωρίζουν φυσικά τον χώρο και τις απαιτήσεις του.

ΚΑΠΟΙΑ ΣΤΙΓΜΗ ΦΑΝΗΚΕ ΟΤΙ Η COMMODORE ΘΑ ΚΕΡΔΙΖΕ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ. ΤΙ ΠΗΓΕ ΣΤΡΑΒΑ;

Όπως καταλαβαίνετε οι μέτοχοι περίμεναν για την μεγαλύτερη προσφορά. Όπως ήταν φυσικό υπήρχαν πολλές μυ-

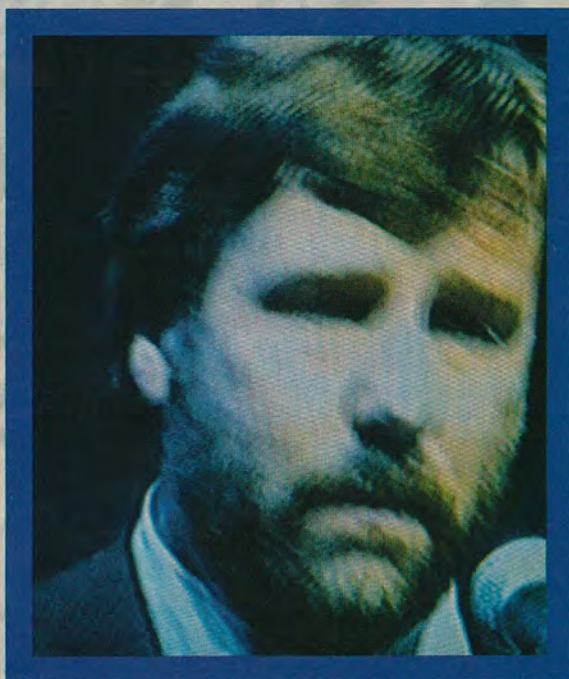
Μετά το τέλος δύο πολυτάραχων χρόνων στους οποίους η ύπαρξη της Amiga τέθηκε πολλές φορές σε αμφισβήτηση αυτή την στιγμή βρισκόμαστε μπροστά σε μία νέα πραγματικότητα. Η Amiga χαρακτηρίζεται αυτή τη στιγμή ως ένα νεογέννητο πουλί που προσπαθεί να βγει από το αβγό του... Για να γίνει όμως αυτό πρέπει να υποστηριχθεί από τις μεγάλες εταιρίες του software και για να γίνει με την σειρά του αυτό θα πρέπει να πουληθούν μηχανήματα. Την στιγμή που ο παγκόσμιος χάρτης στον τομέα των παιχνιδιών αλληλάζει καθημερινά με τρελλούς ρυθμούς η Amiga δίνει την επόμενη και ίσως τελευταία της μάχη. Αν δεν τα καταφέρει και τώρα τα πράγματα δεν μπορεί κανείς να υποστηρίξει ότι θα αλληλάξουν και οι χιλιάδες φίλοι της θα αναγκαστούν να την αποχωριστούν.

στικές διαβουλεύσεις και αυτό γιατί οι ίδιοι δεν ήθελαν να διαρεύσει το γεγονός της πώλησης της εταιρείας. Εάν γινόταν αυτό είμαι σίγουρος ότι θα ενδιαφέροντουσαν πολλοί περισσότεροι από όσους ενδιαφέρθηκαν τελικά. Ο τελευταίος γύρος που έκρινε τον νικητή ήταν ανάμεσα στην Dell και την Escom. Η Dell άρνησε να μπει στο προσκήνιο και ζήτησε λίγο περισσότερο χρόνο για να επεξεργαστεί την πρόταση που θα έκανε. Οι μέτοχοι δεν ήθελαν να καθυστερή-

σουν άλλο και έτσι δέχτηκαν την προσφορά της Escom.

ΤΟΥΣ ΤΕΛΕΥΤΑΙΟΥΣ ΕΞΙ ΜΗΝΕΣ ΤΟ PC ΣΑΝ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΗ ΕΧΕΙ ΚΥΡΙΑΡΧΗΣΕΙ. ΜΕ ΤΗΝ ΠΡΟΟΠΤΙΚΗ ΤΗΣ ΕΜΦΑΝΙΣΗΣ ΤΗΣ ΝΕΑΣ ΓΕΝΙΑΣ ΚΟΝΣΟΛΩΝ ΠΩΣ ΘΑ ΔΙΑΣΦΑΛΙΣΤΕ ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ ΤΗΣ AMIGA;

Είναι πράγματι μία πολύ δύσκολη ερώτηση. Εχουμε να εμφανιστούμε στην αγορά περίπου 18 μήνες. Αν ρωτήσετε κάποιον αντιπρόσωπο ή καταστηματάρχη θα σας πει ότι όποιος ήθελε να αγοράσει κάτι στο κατάστημά του θα έπρεπε να ξοδέψει το λιγότερο 250000 χιλιάδες δραχμές και μιλάμε για μηχανήμα και παιχνίδια. Εμείς δεν θέλουμε να χαρακτηριστούμε, όπως οι Ιαπωνικές εταιρείες, ως μία εταιρεία που στόχο έχει μόνο τη δημιουργία παιχνιδιών. Οι χρήστες της Amiga έχουν αντιληφθεί εδώ και καιρό ότι το μηχανήμα τους έχει πολύ περισσότερες δυνατότητες από την απλή χρήση του ως παιχνιδιομηχανή. Εμείς θέλουμε να επεκτείνουμε τις προοπτικές των μηχανημάτων μας. Εάν θέλεις να παίξεις



μπορείς να χρησιμοποιήσεις Amiga, το ίδιο βέβαια κάνεις και αν θέλεις να δημιουργήσεις κάτι άλλο. Αυτό φυσικά δεν μπορεί να γίνει με τις κονσόλες. Αυτό είναι ένα καλό σημείο από το οποίο θα ξεκινήσουμε την νέα μας προσπάθεια. Δεν μπορούμε άρνησθε να ανταγωνιστούμε στα παιχνίδια τους Ιάπωνες.

ΟΜΩΣ ΟΙ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟΙ ΑΓΟΡΑΖΟΥΝ ΤΗΝ AMIGA ΓΙΑ ΝΑ ΠΑΙΖΟΥΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ!

Αυτό είναι θέμα επιλογής. Αυτό που προσπαθώ να εξηγήσω είναι ότι δεν πρέπει να μπει η ταμπέλα της παιχνιδιομηχανής γιατί υπάρχουν και άλλες περισσότερες σοβαρές εφαρμογές και δυνατότητες οι οποίες μπορούν να απασχολήσουν τον χρήστη.

ΕΙΝΑΙ Η Α500 ΠΑΡΕΛΘΟΝ; ΤΙ ΑΛΛΟ ΕΤΟΙΜΑΖΕΤΕ ΟΠΩΣ ΕΠΙΣΗΣ ΤΙ ΘΑ ΓΙΝΕΙ ΜΕ ΤΟ CD;

Ναι η Α500 είναι παρελθόν. Εκεί που ρίχνουμε το βάρος είναι η Α1200. Όσον αφορά το CD ακόμα βρισκόμαστε σε διάφορες σκέψεις. Αυτήν τη στιγμή προσανατολιζόμαστε στην λογική της εξοικονομικής έρευνας και του προσεκτικού και με μικρά βήματα προγραμματισμού. Θα συγκεντρώνουμε όλα τα απαραίτητα στοιχεία της κάθε αγοράς και αφού έρθουμε σε συνεννόηση με όλα τα ενδιαφερόμενα μέρη τότε θα παράγουμε τα νέα μας προϊόντα.



ΠΑΡΑ ΤΟ ΓΕΓΟΝΟΣ ΟΤΙ ΟΙ ΚΑΤΟΧΟΙ ΤΗΣ AMIGA ΕΙΝΑΙ ΠΟΛΛΟΙ ΟΙ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΕΤΑΙΡΕΙΕΣ SOFTWARE ΔΕΙΧΝΟΥΝ ΝΑ ΤΗΝ ΕΧΟΥΝ ΕΓΚΑΤΑΛΕΙΨΕΙ. ΤΙ ΣΚΟΠΕΥΕΤΕ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ ΓΙΑ ΑΥΤΟ;

Τον τελευταίο καιρό έχω ρίξει όλο μου το βάρος σε αυτόν ακριβώς τον τομέα. Μιλάω με τα στελέχη των εταιρειών αυτών όπως και με τους μεγάλους προμηθευτές της αγοράς. Οι δεύτεροι ιδιαίτερα δείχνουν μεγάλο ενδιαφέρον αφού σίγουρα θα ήθελαν να αυξηθούν τα κέρδη τους από τις πωλήσεις των νέων μηχανημάτων που ετοιμάζονται. Επίσης οι εταιρίες υποσχέθηκαν ότι δεν θα σταματήσουν σε καμία περίπτωση να φτιάχνουν παιχνίδια και προσωπικά πιστεύω ότι αν όλα πάνε καλά και στο τέλος του χρόνου και έχουμε πίσσει τον αριθμό των μηχανημάτων που έχουμε θέσει ως στόχο να πουλήσουμε τότε οι εταιρίες θα αρχίσουν να ενδιαφέροντα άμεσα και από μόνες τους.

ΥΠΑΚΟΥΕΤΕ ΣΕ ΚΑΠΟΙΕΣ ΕΝΤΟΛΕΣ ΟΙ ΟΠΟΙΕΣ ΕΡΧΟΝΤΑΙ ΑΠΟ ΤΗΝ ΓΕΡΜΑΝΙΑ;

Όλοι όσοι έχουμε σχέση με την Amiga συναντιώμαστε και συζητάμε για όλα όσα αφορούν την στρατηγική που θα ακολουθή-



σομε αλλά και το τι επικρατεί στην αγορά. Ρίχνουμε τις ιδέες στο τραπέζι και στην συνέχεια επιλέγουμε τις καλύτερες από αυτές. Αυτή τη στιγμή μάλιστα εργαζόμαστε όλοι για τον ίδιο σκοπό αφού ετοιμάζομαστε για την κυκλοφορία του πρώτου πανευρωπαϊκού πακέτου. Αυτό είναι πολύ σημαντικό γιατί όταν τελικά φτάσει το προϊόν στην αγορά θα φτάσει παντού την ίδια στιγμή και με την ίδια τιμή!

ΜΕ ΤΗΝ AMIGA 32 ΤΙ ΘΑ ΓΙΝΕΙ;

Η Escom πιστεύει στην αξία του μηχανήματος και η νέα έκδοση που ετοιμάζεται ελπίζουν ότι θα προσελκύσει το ενδιαφέρον όλων. Δεν γνωρίζω ακόμη αν θα είναι συμβατό με το παλιό software όμως ξέρω ότι στηρίζουν πολλή σε αυτό. Βέβαια δεν πρόκειται να έχουμε άμεσα αποτελέσματα αφού δεν πρόκειται να γίνει καμία κίνηση τουλάχιστον μέχρι το Πάσχα.

ΟΛΑ ΚΑΛΑ ΚΑΙ ΟΛΑ ΩΡΑΙΑ ΛΟΙΠΟΝ;

Κάπως έτσι... Ελπίζουμε σε μία προσοδοφόρο εορταστική περίοδο αν και κοιτάμε ήδη προς το μέλλον. Δεν είμαστε χαζοί και γνωρίζουμε ότι για να επιβιώσει το νέο μας μηχανήμα χρειάζεται την βοήθεια του Risc chip και ελπίζω ότι μέχρι το τέλος του καλοκαιριού θα έχει λυθεί και αυτό το πρόβλημα.



DRAGON WRATH



ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ
ΠΑΡΟΥΣΙΑ
ΗΞΥΠΙΣΤΟ
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ

GRAFTGOLD
PC/PSX
486DX/40, SB PRO

Tou Derek dela Fuente

Οι δημιουργοί του παιχνιδιού θέλουν να φτιάξουν ένα adventure που να συμπεριφέρεται σαν arcade. Τα πάντα λειτουργούν σε real time και σε γρήγορους ρυθμούς με το joystick αλλά τα πάντα κινούνται σε adventure ατμόσφαιρα. Έτσι λοιπόν ψάχνετε για αντικείμενα τα οποία θα σας επιτρέψουν να ανοίξετε πόρτες και σεττούκια και να χρησιμοποιείτε μαγικά. Υπάρχουν εκατομμύρια για να μην πούμε χιλιάδες πράγματα τα οποία πρέπει να ανακαλύψετε και γι αυτό θα πρέπει να σχεδιάσετε τον τρόπο με τον οποίο θα κινηθείτε. Οι αρχικές επιπτώσεις που θα σας δημιουργηθούν, θα σας κάνουν να νομίζετε ότι έχετε να

κάνετε με ένα παιχνίδι το οποίο είναι επηρεασμένο από το Shadow of the Beast με ερτυπωσιακά γραφικά και με την παρουσία

και στα δύο format έξυπνων ιδεών. Το σετάριο τοποθετείται



στα χρόνια του Μεσαίωνα και ο παίκτης καλείται να πάρει το ρόλο του Βα-



σιλιά Αρθούρου σε νεαρή ηλικία πριν αυτός γίνει βασιλιάς. Ο άλλος χαρακτήρας του παιχνιδιού είναι ο Cweneneve (δύο παίκτες μπορούν να ελέγχουν τον κάθε χαρακτήρα ή ένας να ελέγχει και τους δύο εναλλακτικά). Ο ένας χαρακτήρας θα είναι ένα μαγικό πρόσωπο και ο άλλος ένας δυναμικός μαχητής και οι δύο θα έχουν στη διάθεσή τους όλα τα απαραίτητα εργαλεία και αντικείμενα για να ολοκληρώσουν την αποστολή τους. Ο πολεμιστής προστατεύει το μάγο ο οποίος χρησιμοποιεί την μαγεία του, μεταχειρίζεται με διάφορους τρόπους τα αντικείμενα και λύνει τα περισσότερα από τα παζλ. Το παιχνίδι βέβαια βρίσκεται ακόμα στο στάδιο της δημιουργίας. Θα υπάρχουν σε αυτό πάρα πολλοί εχθροί μία μεγάλη ποικιλία από περιοχές οι οποίες θα ξεκινούν από δάση και θα καταλήγουν σε υποθαλάσσιους κόσμους. Όσο εξερευνάτε μία περιοχή ή μία σειρά δωματίων θα αντιμετωπίζετε κάθε είδους προκλήσεις. Λόγω της ύπαρξης πολλών μαγικών έχει δοθεί ιδιαίτερη έμφαση στα ειδικά εφφέ. Παρατηρώντας το παιχνίδι θα λέγαμε ότι παρουσιάζει μία ατμόσφαιρα με σκοτεινούς κόσμους και μεταφέρει ένα απαίσιο και διαβολικό θέμα από τους κόσμους αυτούς σε ένα φαινό και γεμάτο ενδιαφέρον κόσμο του δάσους. Η Craftgold έχει γίνει γνωστή για τη δημιουργία κόσμων γεμάτων διασκέδαση και εκπλήξεις. Πάντα πετυχαίνει στο να κάνει πραγματικότητα πολλές καλές και έξυπνες ιδέες. Αν θυμηθείτε το Paradot το οποίο ήταν ένα shoot em up στο οποίο κατάφεραν να προσθέσουν στοιχεία στρατηγικής δημιουργώντας έτσι ουσιαστικά ένα καινούργιο είδος παιχνιδιών θα καταλάβετε τι εννοούμε. Τα σχέδια της εταιρείας μιλάνε για μία τριλογία παιχνιδιών όπου η δράση παίζει κυρίαρχο ρόλο. Στο DW η πρώτη σας αποστολή είναι να ανακαλύψετε το σπαθί της αποκάλυψης. Αν θυμάστε κάτι ανάλογο ζητούσε και ο πρόγονος του παιχνιδιού το Analon, ένα παιχνίδι που είχαν δημιουργήσει οι ίδιοι άνθρωποι για το Spectrum. Η δράση στο DW ξεκινά από εκεί που τελείωσε το Analon. Τότε το παιχνίδι τελείωσε με το σπαθί να βρίσκεται κρυφωμένο σε ένα βράχο οπότε η δική σας αποστολή τώρα είναι να το ανακαλύψετε. Το πρόβλημα που υπάρχει είναι ότι μαζί με το σπαθί εγκλωβίστηκε μέσα στον βράχο η δύναμη του Σα-

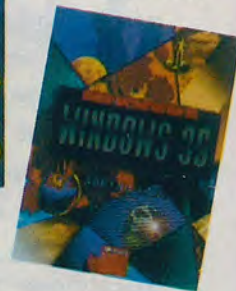
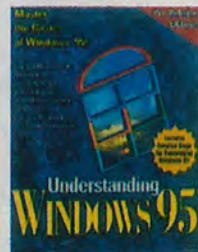


ταρά εσαρκωμένα σε ένα τέρας και θα πρέπει να βρείτε ένα τρόπο να πάρετε το σπαθί χωρίς να απελευθερώσετε το τέρας. Στο δεύτερο μέρος της τριλογίας η δράση μεταφέρεται στην εποχή των Σταυροφοριών και έχει να κάνει με ιππότες και ένα θησαυρό που πρέπει να ανακαλύψετε στην Ιερουσαλήμ. Σε αυτή τη φάση θα παίξετε σε περιοχές γύρω από την Μεσόγειο. Οι δύο κεντρικοί χαρακτήρες εμφανίζονται και στα τρία παιχνίδια. Το τρίτο παιχνίδι μεταφέρει την δράση πεντακόσια χρόνια μετά το πρώτο σε μία εποχή όπου οι άνθρωποι εξερευνούν το διάστημα και αυτή τη φορά οι ήρωές μας θα ταξιδέψουν στην Ιαπωνία και στην κεντρική Αμερική. Οι δημιουργοί του παιχνιδιού θέλουν να λειτουργούν όλα σε real time και να μην καταλάγεται ο χρόνος σε ατελείωτες οδότες. Θα υπάρχει ένας χάρτης ο οποίος όσο προχωράτε θα γεμίζει έτσι ώστε να ξέρετε κάθε φορά που βρίσκεστε. Από τη στιγμή που θα ξεκινήσετε να βρίσκετε τα διάφορα μαγικά θα δημιουργηθεί μία λίστα για δική σας εξυπηρέτηση. Βέβαια μέχρι την ολοκλήρωσή του και την επίσημη κυκλοφορία του πολλά είναι αυτά που μπορεί να αλλάξουν. Από όσα ξέρουμε όμως μέχρι τώρα φανταζόμαστε ένα υπέροχο παιχνίδι, δεν νομίζετε;

ΤΕΤΑΡΤΗ ΔΙΑΣΤΑΣΗ

Ήταν αναμενόμενο. Δεν επρόκειτο απλά για ένα νέο σύστημα απλά για το επόμενο βήμα ενός προγράμματος το οποίο έφερε επανάσταση στον χώρο των υπολογιστών. Ξέχωρα από αυτό κάθε αυτό το γεγονός η γιγαντιαία προβολή ταυτόχρονα από όλα τα Media σε παγκόσμια βάση και γενικά η πολυέξοδη διαφημιστική καμπάνια της ισχυρότερης εταιρίας λογισμικού στον πλανήτη ήταν από μόνη της σημείο αναφοράς. Αναηγοιστείτε ότι μόνο για το τραγούδι που συνοδεύει τα διαφημιστικά σποτ του προϊόντος η Microsoft πλήρωσε στους Rolling Stones δύο δισεκατομμύρια δρχ. για να αποκτήσει τα δικαιώματα του «Start me up». Το ποσό που έχει δαπανήσει μέχρι τώρα η εταιρία για την καμπάνια αυτή αγγίζει τα 130 εκατομμύρια δολάρια!!! Από ότι φαίνεται όμως οι αρχικές ενδείξεις δείχνουν ότι οι πωλήσεις πηγαίνουν πολύ καλύτερα ακόμη και από τους πιο αισιόδοξους υπολογισμούς της ίδιας εταιρίας. Την πρώτη μέρα κίθλας της κυκλοφορίας τους πούλησαν σε παγκόσμια κλίμακα ένα εκατομμύριο κομμάτια. Μιλάμε για περισσότερο κόσμο από όσο παρακολούθησε το Jurassic

και οι περισσότεροι ακόμη προσπαθούν να εξοικειωθούν με τις λειτουργίες και την φιλοσοφία του συστήματος οι πρώτες κριτικές, θετικές και αρνητικές, βλέπουν το φως της δημοσιότητας. Αυτοί που από την πρώτη στιγμή βγήκαν και μίλησαν ήταν κάποιοι ειδικοί ερευνητές του χώρου οι οποίοι υποστήριξαν ότι όλος αυτός ο θόρυβος γύρω από το προϊόν (και φυσικά οι πωλήσεις) θα έπεφταν κατακόρυφα αμέσως μετά τον αρχικό ενθουσιασμό. Εγώ θέλω να σταθώ προς το παρόν κάπου στην μέση παραθέτοντας απλά τα επιχειρήματα και των δύο πλευρών και αφήνοντας εσάς να απο-



Του Θοδωρή Λάινα

Εχουν περάσει δύο μιση μήνες από εκείνο το Αυγουστιάτικο πρωινό του Σαββάτου όταν στο ανατολικό αεροδρόμιο έφτανε η πρώτη παρτίδα με τα WIN 95 στην έκδοση με τις δισκέτες. Ο πρώτος που αγόρασε το σύστημα (κατά τύχη μάλιστα αφού για εντελώς άλλη αγορά πήγαινε αλλά επειδή δεν του έφταναν τα λεφτά αγόρασε τα WIN) στάθηκε διπλά τυχερός αφού όχι μόνο του προσεφέρθηκε δωρεάν το πρόγραμμα αλλά του έκαναν δώρο και ένα ολοκαίνουργιο υπολογιστή! Από τότε μέχρι σήμερα πάρα πολλά έχουν ακουστεί, πολλά έχουν γραφτεί και πολλά έχουν δει.

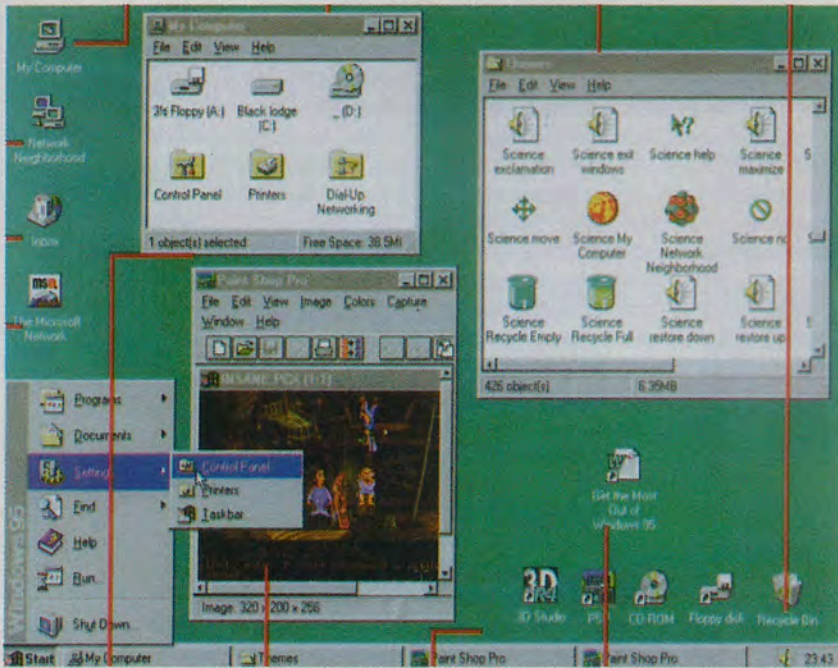
WINDOWS 95

ΒΗΜΑ ΠΡΟΣ ΤΑ ΕΜΠΡΟΣ Ή ΜΗΠΩΣ ΜΙΑ

ΑΠΛΗ ΑΛΛΑ ΠΕΤΥΧΗΜΕΝΗ ΚΑΙ ΧΡΥΣΟΦΟΡΟΣ ΙΔΕΑ ΓΙΑ ΤΟΝ GATES ΚΑΙ ΤΗΝ ΠΑΡΕΑ ΤΟΥ;

Park την πρώτη μέρα προβολής του και για τον διπλάσιο από αυτό του Lion King... Τα WIN 3.1 χρειάστηκαν 50 μέρες για να πουλήσουν όσα πούλησαν τα WIN 95 στην πρώτη τους μέρα ενώ η βελτιωμένη έκδοση του MS-DOS 6.1 χρειάστηκαν μία εβδομάδα. Οπως ήταν αναμενόμενο παράλληλα με τα WIN 95 αυξήθηκαν και οι πωλήσεις αναβαθμισμένων τσιπ μνήμης αφού οι απαιτήσεις τους ήταν σαφώς πιο αυξημένες. Όλες τα τηλεοπτικά δίκτυα και οι μεγάλες εφημερίδες αφιέρωσαν πολύ χρόνο και χώρο για να παρουσιάσουν το πρόγραμμα ενώ η ίδια η Microsoft δεν δίστασε να πληρώσει τα έξοδα της εκτύπωσης των Times έτσι ώστε την πρώτη μέρα κυκλοφορίας του προγράμματος να διανεμηθεί δωρεάν το ειδικό αφιέρωμα με τις πληροφορίες για τα WIN, και όταν ήλθε Times εννοούμε ενάμιση εκατομμύριο «φύλλα»... Μετά από τόσο διαφήμιση η οποία σημειωτέον είχε ξεκινήσει πολλούς μήνες πριν κυκλοφορήσει το πρόγραμμα που βρισκόμαστε τώρα; Αν και ακόμη όλοι προσπαθούν να προσαρμοστούν στο νέο αυτό περιβάλλον, αν

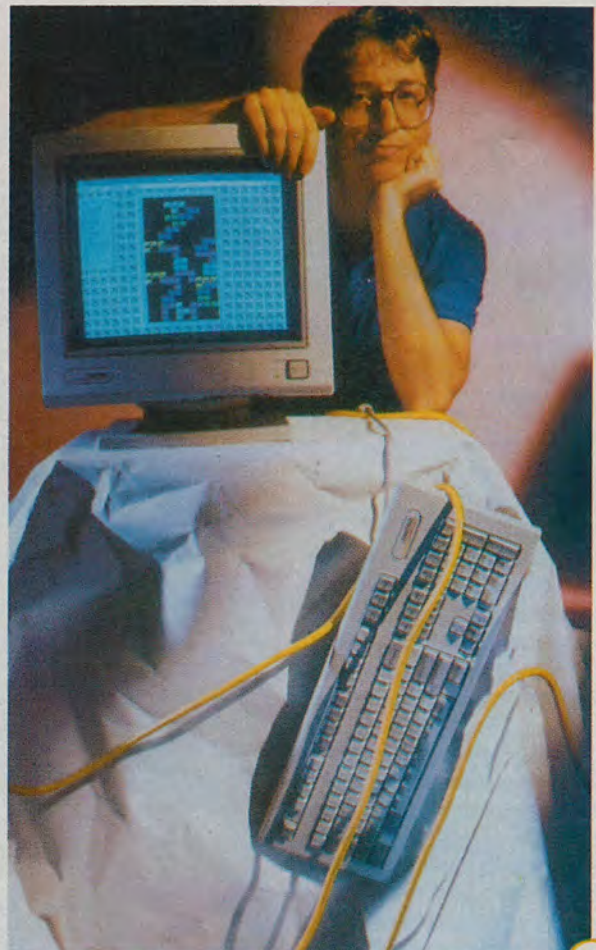
φασίσετε για το ποιός έχει δίκιο. Θα πρέπει όμως να δούμε τα πράγματα από την αρχή έτσι ώστε να έχετε μία πιο ολοκληρωμένη γνώμη... Πριν από δέκα χρόνια λοιπόν όταν ο κόσμος των υπολογιστών ήταν υποχρεωμένος να κινείται μέσα στα όρια του MsDos οι χρήστες ήταν εκ των πράγματων υποχρεωμένοι να γνωρίζουν τις περισσότερες από τις εντοχές του λειτουργικού συστήματος. Πολλές φορές ήταν απαραίτητη και η γνώση της GwBasic. Ήταν τότε ανάγκη η δημιουργία batch files για να μπορεί να προχωρήσει η δουλειά. Ήταν μία χρονοβόρος διαδικασία απλά σε σύντομο σχετικά χρόνο κάποιοι που είχε όρεξη μπορούσε να μάθει να φτιάχνει τα δικά του προγράμματα για να μπορεί να δουλέψει μέσα στα διάφορα directories. Οσο περνούσε ο καιρός και η εξέλιξη έτρεχε με πληθιγώδη ταχύτητα η GwBasic δεν ήταν δυνατόν να ικανοποιήσει τις απαιτήσεις και έτσι έκαναν την εμφάνιση τους νέες πιο εξελιγμένες γλώσσες. Οσο περνούσε ο καιρός ακόμη και κάποιοι αρχάριοι ήταν υποχρεωμένοι να γνωρίζει ορισμένα πράγματα



γύρω από το hardware αλήθια και το software. Οσοι εργάζονταν δε επαγγελματικά στον χώρο έψαχναν συνεχώς τρόπους βελτίωσης. Γενικά δηλαδή υπήρχε μία σχέση τριβής με τον υπολογιστή και σε οτιδήποτε υπάρχει δημιουργική τριβή το αποτέλεσμα είναι πάντα το ίδιο, γνώση... Στην συνέχεια έφτασαν τα περίφημα Windows. Τα ποντίκια άρχισαν να κινούνται με τρελλούς ρυθμούς και να μπαίνουν στα δεκάδες παράθυρα. Σήμερα στην εποχή των WIN 95, Win 3.11 και του Wrap δεν νοείται να υπάρχει υπολογιστής που να μην έχει εγκατεστημένο κάποιο από αυτά τα συστήματα. Από εδώ και μετά όμως αρχίζουν τα ερωτήματα και οι κριτικές. Οι επιτιθέμενοι μιλούσαν για φασισμό του όλου συστήματος των WIN γενικά, αφού όπως υποστηρίζουν υπάρχουν πλέον πολλές εφαρμογές που προσπαθείς να τρέξεις στο DOS και το μήνυμα που εμφανίζεται είναι ότι απαιτείται η εγκατάσταση των WIN και η χρήση των παραθύρων. Οι υποστηρικτές του συστήματος λένε ότι τα προνόμια και οι ευκολίες που παρέχει το σύστημα είναι υπεράνω οποιασδήποτε κριτικής. Υποστηρίζουν (και είναι γεγονός) ότι τα WIN βοήθησαν στην είσοδο πολλών ανθρώπων στον μαγικό κόσμο των υπολογιστών. Η αλήθεια πηθεύει κραυγάζει ότι φτάσαμε σήμερα στο σημείο σήμερα με την αποκλειστική χρήση των παραθύρων οι υπολογιστές να μεταμορφώνονται σε μία προέκταση της τηλεόρασης. Ο χρήστης από ενεργός και δημιουργικός γίνεται παθητικός χωρίς να δέχεται ερεθίσματα για παραπέρα έρευνα. Η απλοικότητα των παραθύρων στερεί την ενεργό συμμετοχή. Ακριβώς για αυτό το λόγο, λένε οι υπέρμαχοι

του συστήματος, είναι σημαντική η παρουσία του. Δίνει την δυνατότητα σε όλους να έχουν μία γρήγορη και εύκολη πρόσβαση. Αν κάποιος έχει την δίψα της εκμάθησης μέσα του θα το ψάξει το θέμα στην συνέχεια και θα μάθει ότι θέλει. Είναι θέμα δυνατότητας επιλογής και δεν έχει να κάνει με την απλοικότητα ή μη ενός συστήματος. Γιατί να μην έχουν όλοι την δυνατότητα πρόσβασης και όποιος επιθυμεί να προχωρήσει περισσότερο; Γιατί να υποχρεώσουμε κάποιον, που δεν επιθυμεί ή δεν έχει τον χρόνο, να μάθει εντολές και γλώσσες για να χρησιμοποιήσει τον υπολογιστή έστω και για να παίξει μία πασιέντζα; Αυτό δεν είναι καταναγκασμός; Τελικά δεν οδηγεί σε μία ελιτίστικη προοπτική όπου μόνο όποιος ασχολείται συνεχώς με τους υπολογιστές μπορεί να έχει πρόσβαση σε αυτούς; Από την αλήθεια οι επικριτές λένε ότι αυτή ακριβώς η παντελής έλλειψη γνώσης οποιοδήποτε τεχνικού ή λογισμικού θέματος κάνει τον χρήστη να λειτουργεί όπως και με την τηλεόραση κάνοντας, ουσιαστικά ζάπινγκ. Για χάρη της ευχρηστίας, λέ-

νε, θυσιάζουν την γνώση δημιουργώντας ουσιαστικά αμόρφωτους και παθητικούς καταναλωτές. Αυτό πάντως που πραγματικά είναι το πρόβλημα για αυτούς που διαφωνούν είναι, όπως λένε, ότι έτσι παίζουν όλοι το παιχνίδι των εταιριών που θέλουν να δημιουργήσουν μία νέα γενιά ανυποψίαστη και άβουλη. Εκεί όμως η απάντηση των υπερασπιστών είναι ότι δεν στερείται από κανένα η δυνατότητα να ψάξει όσο θέλει και να μάθει ότι θέλει αλήθια αλήθια είναι πια θέμα επιλογής ενώ αντίθετα πριν ήταν θέμα εξαναγκασμού και επιτακτικής ανάγκης. Το ποιος έχει δίκιο δεν είναι δυνατόν να το πει ακόμη κανείς αφού ακόμη είναι πολύ νωρίς για να κρίνουμε την πορεία των WIN 95 αλήθια και είναι πολύ πρόωρο ακόμη να κρίνουμε το κατά πόσο οι εταιρίες θέλουν πραγματικά να επιβληθούν πάνω σε άβουλα δημιουργήματα που οι ίδιες θα έχουν φτιάξει. Ενδειξεις και σκέψεις για όλα αυτά έχουμε όλοι όσοι βρισκόμαστε και κινούμαστε σε αυτό τον χώρο αλήθια θα πρέπει να είμαστε πολύ προσεκτικοί στο πως τις διατυπώνουμε γιατί μπορεί άθελά μας να κάνουμε περισσότερο κακό παρά καλό στο τέλος.



Για όσους δεν γνωρίζουν, το 3D Studio ευθύνεται για τις εισαγωγές παιχνιδιών όπως ULTIMA 8, PRIVATEER και σε πολλά άλλα που έχουν καταπληκτικά γραφικά και Animation. Υπάρχουν και άλλες εφαρμογές του πακέτου αυτού όπως σε εφέ κινηματογράφου, τηλεοπτικά spots και video-clips. Η λειτουργία του βασίζεται στην κατασκευή τρισδιάστατων αντικειμένων στο χώρο τα οποία μπορούν να διαχειριστούν με οποιαδήποτε τρόπο μπορείτε να φανταστείτε.

Αυτό σημαίνει Real Time Animation καθώς και High Resolution Rendering.

Παρακάτω θα σας δείξουμε σε δέκα απλά βήματα τις πρώτες δυνατότητες του πραγματικά καταπληκτικού 3D STUDIO, κατασκευάζοντας απλά αντικείμενα. Ας αρχίσουμε λοιπόν...

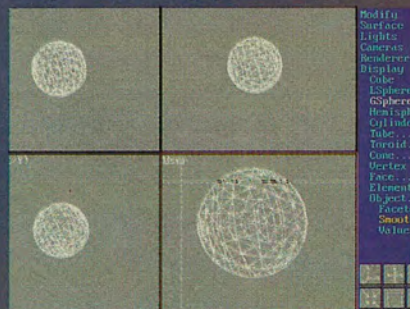
1. Όπως βλέπετε το βασικό περιβάλλον του 3D STUDIO αποτελείται



από 4 "κουτιά" (όψεις). Πάνω παρατηρούμε τα Pull Down Menus: Info, File, View, Program. Πάνω δεξιά βλέπουμε τα εξής: Create, Select, Modify, Surface, Lights, Cameras, Renderer,

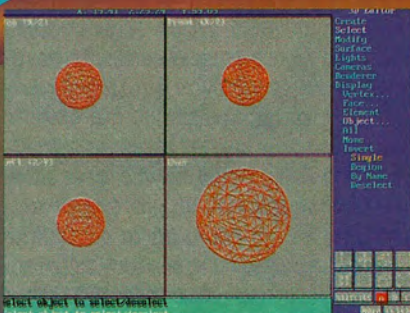
Display. Από κάτω παρατηρούμε Icons τα οποία χρησιμοποιούνται για επεξεργασία της εικόνας. Αυτά είναι επιγραμμικά τα εργαλεία που έχει ο χρήστης στην διάθεση του.

2. Επιλέγετε Create/GSphere/Smoothed και πηγαίνετε στην User όψη και δημιουργή



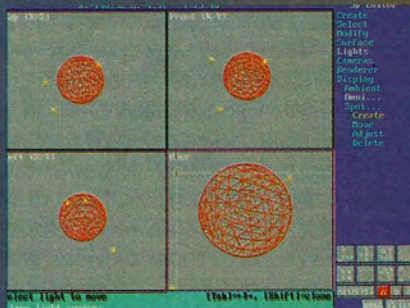
γήτε τον κύκλο. Με την εντολή (Create) επιλέγουμε το αντικείμενο (GSphere) και το θέτουμε να έχει λείες πλευρές (Smoothed).

3. Επιλέγετε Select/Object/Single και πηγαίνετε με το mouse στο αντικείμενο που



θέλετε να διαλέξετε. Με αυτή τη σειρά εντολών "μαρκάραμε" το αντικείμενο μας.

4. Επιλέγετε Lights/Omni/Create και κάνετε "κλικ" το mouse εκεί που θέλετε να τοποθετήσετε το φως. Για



περισσότερα φώτα ακολουθήστε την ίδια διαδικασία. Για

Του Γ. Τσοπανέδη

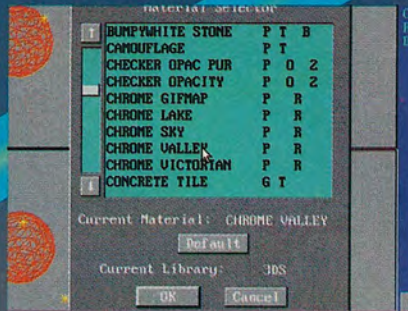
αρχή συμβουλευτική την παραπάνω εικόνα και τοποθετήστε τα φώτα σύμφωνα μ' αυτήν. Μην ξεχνάτε ότι όλα αυτά τα κάνετε στη User όψη.

5. Εδώ τώρα θα σας δείξουμε πως να βλέπετε το αντικείμενό σας στην οθόνη βάση όλων των στοιχείων που έχετε δώσει μέχρι τώρα. Με λίγα λόγια θα εμφανιστεί τρι-

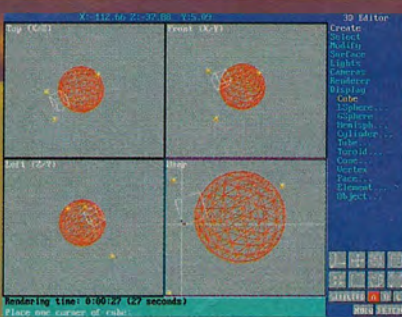


οδιστατο, με χρώματα, φώτα κλπ. Επιλέγεται **Renderer/Render** και διαλέγετε την όψη που θέλετε να προβάλλετε. Ρυθμίστε τα **Settings** του **Renderer** σύμφωνα μ' αυτά που βλέπετε στην παραπάνω εικόνα. 6. Εδώ θα σας δείξουμε πως να εφαρμόσετε ένα υλικό στο αντικείμενο που θέλετε. Επιλέγεται λοιπόν σειριακά τις παρακάτω εντολές: **Surface/Material/Choose/CHROME VALLEY** (είναι είδος υλικού που ανήκει σε αρχείο το οποίο ενεργοποιήθηκε από το **Choose**) /**Assign/Object** και με το mouse διαλέγετε το αντικείμενο που θέλετε να εφαρμοστεί το υλικό. Επαναλαμβάνοντας το βήμα 5 βλέπετε το εκπληκτικό αποτέλεσμα!

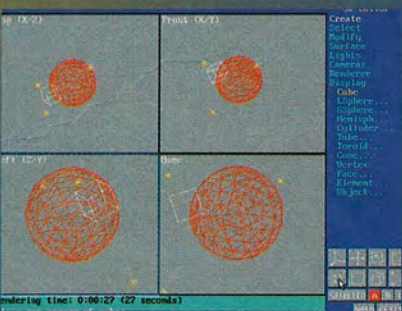
7. Επιλέγεται **Create/Cube** και τοποθετείτε τον κύβο σύμφωνα με την παραπάνω εικόνα.



8. Ενεργοποιήστε την όψη **Left (Z/Y)** πατώντας απλά με το mouse. Χρησιμοποιώντας τα **Icons** που βρίσκονται κάτω δεξιά και συγκεκριμένα

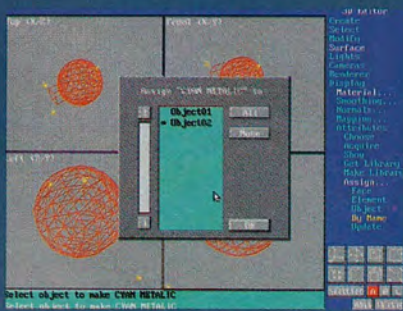


αυτό που μεγενθύνει μεγαλύτερο το μέγεθος του αντικείμενού σας.



9. Βάση του βήματος 3 ενεργοποιήστε τον κύβο. Όπως βλέπετε στην εικόνα μας ο κύβος δεν είναι και τόσο ορατός και γι' αυτό θα χρησιμοποιήσουμε την παρακάτω

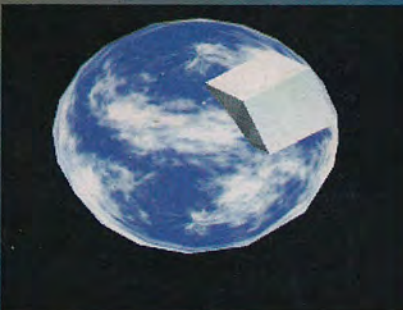
διαφορετική τεχνική για να εφαρμόσουμε το υλικό. Επιλέγετε λοιπόν **Surface/Ma-**



terial/Choose/CYAN METALLIC/Assign/Object/By name/Object 02 (εδώ μας ζητάει να καθορίσουμε σε ποίο αντικείμενο θα εφαρμόσουμε το υλικό, στην προκειμένη περίπτωση **Object 02** είναι ο κύβος γιατί κατασκευάστηκε δεύτερος). 10. Απολαύστε το αποτέλεσμα κάνοντας **Rendering** στην όψη **Left (Z/Y)**.

ΤΕΛΕΙΩΝΟΝΤΑΣ...

Πιστεύουμε ότι αν και ο οδηγός αυτός είναι μικρός, είναι παράλληλα αρκετά περιεκτικός και θα σας βοηθήσει στα πρώτα σας βήματα.



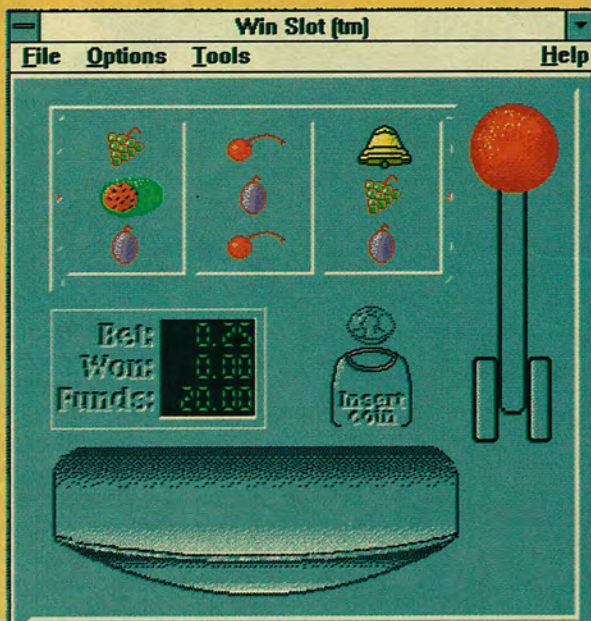
Όπως βλέπετε τα αποτελέσματα είναι παραπάνω από ικανοποιητικά. Αμα αντιμετωπίζονται δυσκολίες με τα παραπάνω απλά ακολουθήστε βήμα βήμα τις οδηγίες μας. Σας συμβουλευόμαστε να πειραματιστείτε αλλάζοντας όψεις, υλικά κι επιλογές όπως πως κάναμε κι εμείς στην παραπάνω εικόνα. Θα τα πούμε και τον επόμενο μήνα με ποιά συναρπαστικές οδηγίες (**Animation**).



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...

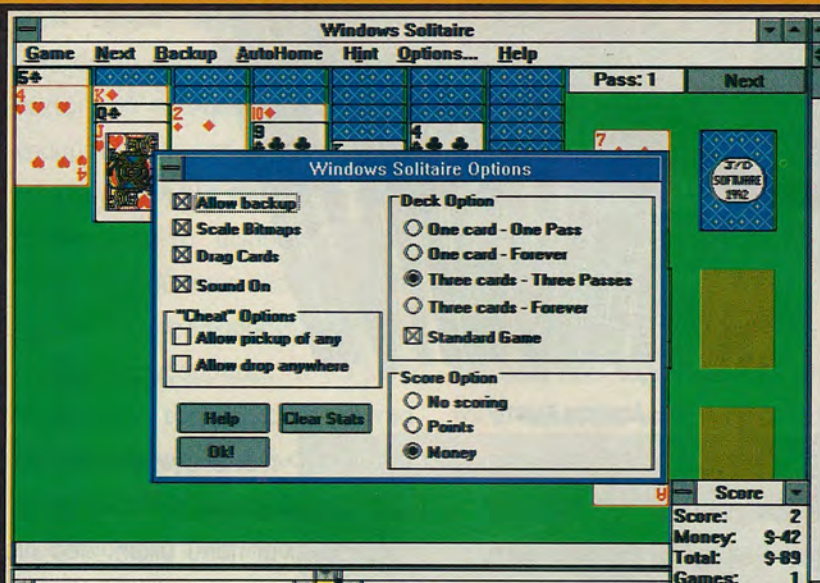
SLOT MACHINE

Τον τελευταίο καιρό έχει γίνει πολύς θόρυβος γύρω από τα μηχανήματα τυχερών παιχνιδιών και ειδικότερα τους θρυλικούς για "Κουλοχέρηδες". Κι αν τα παιχνίδια αυτά είναι απαγορευμένα από τις αίθουσες ψυχαγωγίας, εσείς στο PC σας και μέσα από το περιβάλλον των Windows μπορείτε να έχετε έναν πολύ καλό εξομοιωτή του παιχνιδιού αυτού. Βάψτε λοιπόν όσα κέρματα θέλετε και τραβήξτε με δύναμη πίσω το μοχλό του μηχανήματος. Τα κέρδη σας περιμένουν. Το Slot Machine σας δίνει την δυνατότητα να επέμβετε ακόμη και στους συνδυασμούς των "φρούτων" που κερδίζουν αλλά και στα ποσά που αντιστοιχούν σε κάθε συνδυασμό. Φτιάξτε έτσι το δικό σας παιχνίδι με κανόνες που θα επιλέξετε εσείς. Το πρόγραμμα μπορείτε να τρέξετε είτε μέσα από την δισκέτα του περιοδικού είτε αντιγράφοντας τα αρχεία που περιέχονται στο directory W SLOT 2 στον σκληρό σας δίσκο. Το πρόγραμμα τρέχει από το αρχείο W SLOT2 και πάντα μέσα από το λειτουργικό των Windows. Γι'



αυτό φορτώστε τα Windows και τρέξτε τον File Manager που θα βρείτε στο Main. Μέσα από τον File Manager επιλέξτε το drive στο οποίο έχετε το παιχνίδι και κάντε διπλό κλικ στο αρχείο W SLOT2. TURBO SOLITAIRE Η πασιέντζα είναι ίσως από τα πιο φημισμένα παιχνίδια μέσα από το περιβάλλον των Windows, μια και περιλαμβάνεται στο αρχικό πακέτο. Έχει γίνει έτσι μια συνήθεια που έχουν πολλοί χρήστες για τα διαλείμματα στο γραφείο ή το σπίτι.

Εύκολη και γρήγορη ξεκουράζει και διασκεδάζει. Η έκδοση Turbo Solitaire παίζεται με τον ίδιο τρόπο, έχει όμως να προσφέρει μια σειρά από δυνατότητες και ευκολίες που κάνουν το παιχνίδι πιο διασκεδαστικό και εθιστικό. Μπορείτε έτσι μέσα από τα μενού που υπάρχουν στο επάνω μέρος της οθόνης, να αλλάξετε τους κανόνες του παιχνιδιού και να το κάνετε ευκολότερο ή δυσκολότερο. Αλλάξτε τον τρόπο με τον οποίο εμφανίζονται τα χαρτιά από την βάση ή παίξτε με χρήματα και όχι με πόντους. Το παιχνίδι σας δίνει ακόμη την δυνατότητα να "κλήψετε", προτείνοντας επόμενες κινήσεις και παίρνοντας πίσω τις προηγούμενες. Το Turbo Solitaire μπορεί επίσης να σας κάνει υποδείξεις για τον τρόπο παιχνιδιού σας και να σας βοηθήσει να ολοκληρώσετε ένα παιχνίδι που έμοιαζε χαμένο. Το πρόγραμμα τρέχει μέσα από περιβάλλον Windows είτε απευθείας από την δισκέτα του περιοδικού είτε αντιγράφοντας τα αρχεία του directory WINSOLIT στον σκληρό σας δίσκο. Τρέξτε τον file manager μέσα από το Main κατάλογο αρχείων και αναζητήστε το αρχείο WINSOLIT.EXE. Κάντε διπλό κλικ στο συγκεκριμένο αρχείο και η νέα και βελτιωμένη πασιέντζα είναι στη διάθεσή σας



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:

TELECLUB

ΑΘΗΝΑ-ΚΑΛΛΙΘΕΑ: ΘΗΣΕΩΣ 60
 ΤΗΛ: 9574.371-2, FAX: 9588.503
 ΑΘΗΝΑ - ΑΓΙΟΙ ΑΝΑΡΓΥΡΟΙ: ΙΛΙΟΥ & ΠΛΑΤΩΝΟΣ 20 ΤΗΛ: 2619059
 ΒΟΛΟΣ: ΚΑΡΤΑΛΗ 100& ΑΛΕΞΑΝΔΡΑΣ
 ΤΗΛ: 0421/35449
 ΚΑΛΑΜΑΤΑ: ΠΑΝΑΓΙΩΤΗ ΚΑΙΣΑΡΗ 4
 ΤΗΛ: 0271/94479

CONSOLE CLUB

ΑΙΓΑΛΙΑ Ω: ΙΕΡΑ ΟΔΟΣ 308
 CONSOLE CLUB
 ΑΘΗΝΑ-ΚΑΛΛΙΘΕΑ
 ΓΡΥΠΑΡΗ 53

Πάμε όμως να δούμε τι σας έχουμε ετοιμάσει για αυτόν τον μήνα. Για να εμφανιστούν τα περιεχόμενα της δισκέτας είναι απαραίτητο πρώτα να τρέξετε το Workbench. Στην δισκέτα θα βρείτε τα εξής directories:

Αυτό τον μήνα είπαμε αποφασίσαμε ότι πρέπει να υποστηρίξουμε τα ελληνικά προϊόντα (αν δεν

παινέσεις το σπίτι σου ξέρετε τι συμβαίνει...) και έτσι σας δίνουμε την δυνατότητα να διαπιστώσετε τις ικανότητες και των Ελλήνων προγραμματιστών. Για να τρέξετε το demo του παιχνιδιού θα κάνετε boot από την δισκέτα και θα ανοίξετε το εικονίδιο Grumpy, στην συνέχεια το directory gramby και τέλος το εικονίδιο Gramby. Στο Gramby manual εξάλλου θα διαβάσετε αναλυτικά όλα όσα αφορούν το παιχνίδι...

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Amiga 500+/1MB Υ.Γ. Το παιχνίδι είναι φυσικά Shareware και όποιος ενδιαφέρεται θα πρέπει να απευθυνθεί στην διεύθυνση: ΑΘΑΝΑΣΟΠΟΥΛΟΣ ΗΛΙΑΣ ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΥ 9 ΚΑΣΤΕΛΛΑ 18 533 ΠΕΙΡΑΙΑΣ ΤΗΛ. 4117002

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.

ΓΙΑ ΤΟΥΣ 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

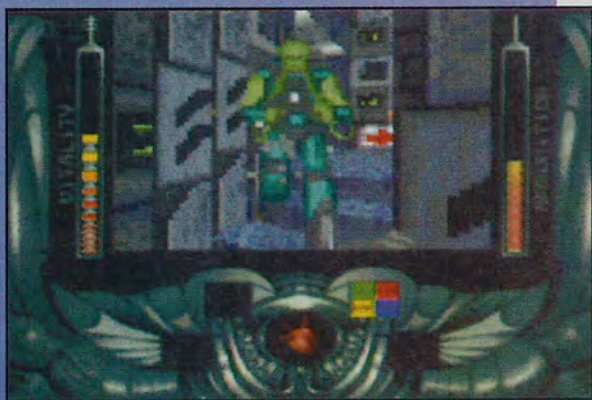


Του Δημήτρη Κωστή

Ενώ η παραγωγή της A1200 και της A4000 Tower απο την Amiga Technologies έχει αρχίσει, οι εταιρίες hardware και software υποστήριξης της Amiga ετοιμάζονται για νέα προϊόντα που θα βγούν στην αγορά τους επόμενους μήνες. Καλό θα ήταν να ρίξουμε μια ματιά στο παρόν και μέσα από τη παρουσίαση hardware περιφερειακών και software applications να μπορούμε, έστω και νοντά, στο μαγικό κόσμο της Amiga.

HARDWARE

Ενώ οι πρώτες A1200 αναμένονται στην Ελλάδα απο στιγμή σε στιγμή, απο τις πληροφορίες που υπάρχουν, θα είναι ακριβώς ίδιες σε h/w με τις παλιές. Αυτό σημαίνει οτι



η υπολογιστική τους δύναμη σε σχέση με τα σημερινά δεδομένα είναι πολύ μικρή. Οσο πιο πολυπληθος γίνεται ένας επεξεργαστής κειμένου για παράδειγμα, τόσο αυξάνουν και οι απαιτήσεις του σε hardware sources. Για να δώσετε έναν άηθο "αέρα" στην Amiga σας η απόκτηση ενός επιταχυντή είναι η καλύτερη λύση. Υπάρχουν πλέον πάρα πολλές κάρτες που καλύπτουν κάθε ανάγκη και βαλάντιο. Η CPU που υπάρχει σε αυτές τις κάρτες είναι συνήθως ο Motorola 68030 στα 40 ή 50Mhz, αλλιά μόλις παρουσιάσθηκε και ο 68060(!) για A1200. Σε αυτές τις κάρτες μπορεί να προσθεθεί και 32bit fastram, πράγμα που σημαίνει οτι η ταχύτητα επεξεργασίας αυξάνει ακόμα πιο πολύ.

Αξίζει να σημειωθεί οτι μια A1200 με 030 στα 50Mhz και fast ram φτάνει τα 10 MIPS! Το κόστος τους σε σχέση με την απόδοσή τους είναι πολύ καλή, και πλέον τίνει να γίνει μία απο τις πιο απαραίτητες αναβαθμί-

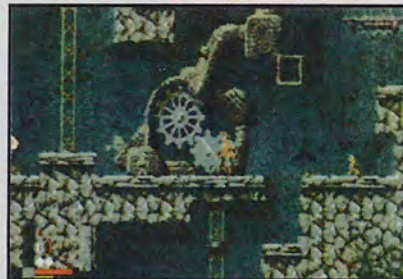
σεις. Η Amiga απο το 1985 μπορεί να χαρακτηριστεί σαν Multimedia υπολογιστής, και σήμερα η εξέλιξη multimedia είναι συνόνυμη με το CD-ROM. Και σε αυτό το τομέα οι επιλογές που υπάρχουν είναι πολλές, και μπορούν να χωριστούν σε δύο κατηγορίες: Η πρώτη είναι τα CD-ROMS που συνδέονται στη PCMCIA θύρα της A1200 και η δεύτερη είναι τα SCSI CD-ROMS που συνδεονται μέσω ενός SCSI2 interface πάλη από τη PCMCIA θύρα. Η ύπαρξη SCSI interface είναι πιο ενδεδειγμένη για το λόγο οτι αγορά των PCs κατακλιζεται απο SCSI περιφερειακά, και έτσι μπορείτε να βρείτε οτι θέλετε σε αρκετά καλές τιμές. Τα παραπάνω καλύπτουν τις δύο κυριότερες θύρες επέκτασης της Amiga σας. Ας περάσουμε τώρα στις θύρες που υπάρχουν στο πίσω μέρος της. Οσοι απο εσάς ασχολείσθε με επεξεργασία εικόνας και γραφικών η ύπαρξη ενός multisync monitor είναι αναγκαία. Προς το παρόν υπάρχει ενα μόνο monitor multisync που είναι αποκλειστικά για Amiga. Αλλιά οποιοδήποτε SVGA monitor των PC s μπορεί να "κατέβει" στα 15Khz μπορεί να συνθεθεί με την Amiga, και το μόνο που χρειάζεται είναι ενα adaptor για RGB-VGA. Στην παράλληλη θύρα μπορείτε να συνδέσετε σχεδόν οποιοδήποτε εκτυπωτή καθώς επίσης στη σειριακή, οποιοδήποτε εξωτερικό modem μέχρι 28800bps. Βέβαια περιττό να αναφερθεί οτι υπάρχει ακόμα ενα πλήθος περιφερειακών, αποdigiti-

zers και genlocks μέχρι scanners και zip drives.

SOFTWARE

Ας περάσουμε τώρα στην καθ'ε-αυτή δύναμη της Amiga: Την εξαιρετικά ποιοτική βιβλιοθήκη Public Domain και εμπορικών προγραμμάτων της. Θα αρχίσουμε από έναν τομέα που η Amiga ακόμα και σήμερα δείχνει την αξία της: Την δημιουργία και επεξεργασία γραφικών. Σε όλους είναι γνωστές οι δεκάδες τηλεοπτικές και κινηματογραφικές παραγωγές που έχουν χρησιμοποιήσει την Amiga για την δημιουργία των ειδικών εφέ (Babylon 5, Seaquest, Batman, Animaniacs κλπ.). Πολλοί τηλεοπτικοί σταθμοί ακόμα και σήμερα έχουν κύρια ή βοηθητικά συστήματα Amiga για την παραγωγή ειδικών εφέ και σημάτων. Αξίζει να αναφερθούν εφαρμογές όπως το Lightwave, το Imagine το Scala MM, το Photogenics και το ImageFX που μπορούν να συγκριθούν άμεσα με προγράμματα "θρύλους" όπως το Photoshop των Macs. Ας περάσουμε τώρα στους επεξεργαστές κειμένου. Και εδώ τα ονόματα που κυριαρχούν είναι ο Final Writer ο WordWorth και ο Protext, και παρουσιάζονται νέες εκδόσεις σε τακτά χρονικά διαστήματα. Αυτό σημαίνει ότι σε σύντομο χρονικό διάστημα θα υπάρχει και στην Amiga ένας Word. Στο τομέα της διαχείρισης οικονομικών και "λογιστικών φύλλων" (Spreadsheets) κυριαρχεί το TurboCalc, ενώ αναμένεται και το FinalCalc που θα έχει πολλή χαρακτηριστικά από το EXCEL. Υπάρ-

χουν ακόμα databases, organisers κλπ. Οποια έλλειψη υπάρχει καλύπτεται από τα Public Domain προγράμματα. Αν έχετε έρθει σε επαφή με τα Amiga Public Domain θα έχετε διαπιστώσει τη υψηλή ποιότητά τους, και καλύπτουν όλους τους τομείς με πλήθος εφαρμογών και βοηθητικών προγραμμάτων. Σε PD συλλογές όπως το Aminet και το Fred Fish είναι συγκεντρωμένα τα καλύτερα PD προγράμματα. Τα περισσότερα από αυτά είναι shareware, που σημαίνει ότι ένα μικρό ποσό στέλνεται στο δημιουργό τους. Η χρήση του internet έχει εξαπλωθεί αρκετά, και για να εκμεταλλευτείτε τις υπηρεσίες του στο έπακρο χρειάζονται ειδικά προγράμματα. Και εδώ ο χώρος των PD είναι πηγή ποιοτικού software. Τα προγράμματα εξομώωσης τερματικού φτάνουν σε διψήφιο αριθμό, και ανάλογα με το configuration που έχετε μπορείτε να επιλέξετε και το ανάλογο πρόγραμμα. Για όσους έχουν slip σύνδεση με internet υπάρχουν πολλοί clients που τρέχουν κάτω από το AmITCP, (το πρωτόκολλο του internet). Web browsers, clients για lynx, gopher, irc, mailers κλπ. σας περιμένουν για να κάνετε τη χρήση του internet ακόμα πιο φιλική. Αφήσαμε για το τέλος τα παιχνίδια. Κάποτε η Amiga είχε χαρακτηριστεί σαν παιχνιδομανή, και όχι άδικα θα λέγαμε αν κρίνουμε από τη ποσότητα των παιχνιδιών που έβγαλαν πριν από μερικά χρόνια. Τα πράγματα σήμερα όμως έχουν αλλάξει, κυρίως λόγω της εμφάνισης των games consoles



(Saturn, Playstation 3D0). Πλέον τα παιχνίδια που παρουσιάζονται απαιτούν τεράστια υπολογιστική ισχύ, που σημαίνει RISC επεξεργαστές, και custom επεξεργαστές για 3D γραφικά. Ακόμα και τα PCs θα τα βρούν δύσκολα αν δεν προσαρμοστούν, πολύ περισσότερο η Amiga που καθώς η κακώς έχει μείνει λίγο πίσω στο τομέα του hardware. Αυτό δεν σημαίνει ότι ακόμα και σήμερα δεν βγαίνουν αρκετά και καλά παιχνίδια. Αξίζει να αναφέρουμε τα πολύ καλά Doom clones Gloom, Alien Breed 3D, και Fears, το Skidmarks 2, το Colonization. Αυτή τη στιγμή που μιλάμε ετοιμάζονται αρκετά παιχνίδια για την Amiga που πραγματικά θα εκμεταλλεύονται στο έπακρο τις δυνατότητες της. Όπως βλέπετε τα πράγματα δεν είναι τόσο άσχημα όσο μερικοί θέλουν να τα παρουσιάζουν. Η υποστήριξη και σε ποιότητα και σε ποσότητα που υπάρχει αποτρόφους κατασκευαστές H/W και S/W είναι πλήρης, και με την παρουσίαση νέων μοντέλων θα γίνει ακόμα ισχυρότερη. Απ' ότι δείχνουν τα νέα αφεντικά της Commodore δείχνουν την ανάλογη σοβαρότητα. Αυτός ο συνδιασμός είναι που θα κρατήσει την Amiga στη κορυφή των προτιμήσεων αρκετών users !Long Live The AMIGA!

SPELL SHOP

Του Π. "ShadowCaster" Δημόπουλου

Και πάλι μαζί. Οχι, νομίζατε δηλαδή ότι θα μου τη γλυτώσετε; Μπήκε πλέον ο Νοέμβριος και ευτυχώς ο χειμώνας πλησιάζει με γοργά βήματα. Τα σχολεία έχουν αρχίσει πλέον για τα καλά, πλησιάζουν οι βαθμοί του πρώτου τριμήνου και η αγωνία κορνφώνεται. Προσωπικά εμένα αυτό το γεγονός με αφήνει παγερά αδιάφορο (φίλος για ηθική υποστήριξη να σου πετύχει!) αλλά αυτό δεν έχει καμμία απολύτως σημασία. Αυτό που έχει σημασία είναι ότι πέρασε εππέλους ο πολύ δύσκολος για μένα Οκτώβριος (με συμβολαιογραφεία και άλλες τέτοιες ανδίες όσο και αν δε λείει να με πιστέψει ο αγαπητός Dalton!) και ότι ο χειμώνας που επέρχεται αναμένεται ιδιαίτερα "καυτός", τόσο από πλευράς νέων κυκλοφοριών όσο και ...

Σιγά μη σας πώ!

Τι σας ενδιαφέρει σε τελική ανάλυση; Ούτε για τις καινούργιες παραγωγές που αναμένουμε ευαγωνίως θα σας πω, αν θέλετε να μάθετε περισσότερες λεπτομέρειες θα ήταν καλό να μείνετε "συντονισμένοι" στο USER και να είστε σίγουροι ότι δεν θα το μετανιώσετε. Πριν ξεκινήσω το λειπούρημα που ασκώ τα δύο τελευταία χρόνια βοηθώντας σας μέσω λύσεων κάποιων παιχνιδιών θα ήθελα να ικανοποιήσω την απαίτηση που τόσο επίμονα μου εξέφρασαν μέσω των γραμμάτων τους οι αμέτρητοι θαυμαστές και θαυμάστριες μου. Για όσους δεν κατάλαβαν έκω παρκάει το "καλάμι" στην επόμενη γωνιά γιατί φοβόμουν μη με γράψουν! Μετά από την αναπάντεχη αυτή κρίση μετριοφροσύνης (η οποία παρεμπιπτότως είναι για τους μέτριους!) θα καταπλήξω τα πλήθη δημοσιεύοντας μια φωτογραφία η οποία πάρθηκε κατά τη διάρκεια της τελευταίας μου περιόδου στα Realms. Θεού και DTP θέλοντος η φωτογραφία πρέπει να βρίσκεται κάπου στο χώρο του προλόγου, όπου δεψούν οι υπεύθυνοι να την τοποθετήσουν. Α νάτη, εκεί ακριβώς που κοπάει. Ωραιο δεν είμαι; Ετσι κυκλοφορεί ο ShadowCaster στα Forgotten Realms (σαν γνήσιος Μαύρος Ιππότης του Tempus) και έτσι θα κυκλοφορούσε και σε αυτήν την διάσταση αν δε φοβόταν μην τον πάρουν με τις πέτρες! Η αλήθεια είναι πως την πρώτη φορά που με είδαν οι γνωστοί μου με αυτή την περιβολή κόντεψαν να καλέσουν την αστυνομία (αφού συνήλθαν από το παρολίγον εγκεφαλικό) χωρίς μέχρι σήμερα να έχουν καταφέρει να τη συνηθίσουν. Μα τι κοινωνία γεμάτη στεγανά είναι αυτή που μας περιβάλλει; Αλλά δε φταίει κανείς. Η φαντασία μου τα φταίει. Εδώ ολόκληρος Darth Vader τόλμησε να φορέσει παρόμοια στολή και όλοι έτρεξαν να τον κακοχαρακτηρίσουν. Δηλαδή τι φταίει ο άνθρωπος αν είναι ντυμένος με μαύρα από την κορφή ως τα νύχια και αν υπηρετεί τον αυτοκράτορα εκοντας σαν στόχο της ζωής του την εξόντωση των φλώρων επαναστατών; Κατά βάθος πρόκειται για ένα cyborg με χρυσή καρδιά, γεμάτο ευαισθησίες. Αλλά αποζητά τις μικρές απολαύσεις της ζωής. Μια μικρούλα εκτέλεση επαναστάτη σήμερα, μια καταστροφή κάποιου απειθαρκου πλανήτη αύριο, ένα νέο όπλο μαζικής καταστροφής μεθαύριο, απλά πράγματα! Σε λίγο θα μου πούν ότι και ο Pinhead, ο Freddy Crueger και ο Jason Voorhees (Hellraiser, Nightmare on Elm Street και Friday the 13th για όσους δε γνώρισαν



τα ονόματα) θέλουν το κακό των ηρώων στις ταινίες που πρωταγωνιστούν. Για όνομα πια! Αλλά τα "παιδιά" είναι κάπως επιρρεπή στην υπερβολική θία και το αίμα ... Η μήπως νομίζετε ότι τα Aliens και οι υπέροχοι Predators θέλουν το κακό του ανθρώπινου γένους; Αλλά περνούν την ώρα τους ξεσκίζοντας όποιον τύχει να βρεθεί στο δρόμο τους! Ο πραγματικός εκθρός των τίμων reviewers είναι πολύ πιο ύπουλος και παίρνει διάφορες μορφές και ονόματα. Αρχισυντάκτες, διευθυντές σύνταξης, υπεύθυνοι παραγωγής και εκδότες ανά τον κόσμο τρέμειτε. Ο ShadowCaster θα σας ξετρυπώσει και τότε ... Τι, απολύομαι; Βρε παιδιά ηρεμείστε, δε σηκώνετε λίγη πλακάτσα; Οχι ότι εμείς οι reviewers είμαστε καλύτεροι. Καθυστερούμε να φέρουμε την ύλη μας, διαμαρτυρούμαστε όταν δε μας αρέσει κάποιο παιχνίδι το οποίο όμως πρέπει να γράψουμε, γράφουμε ότι βλακεία μας κατέβει προκειμένου να γεμίσουμε σελίδες, έχουμε υπερβολικές απαιτήσεις σε διάφορα θέματα και άλλα τέτοια όμορφα. Οπως βλέπετε είμαστε μια αγαπημένη οικογένεια! Σοβαρά τώρα, μόλις συνειδητοποιήσα ότι αν θέλω να παραμείνω στη συντακτική ομάδα αυτού του περιοδικού (we are the best παρεμπιπτότως!) πρέπει κάπου εδώ να ξεκινήσω τη λύση αυτού του μήνα. Πριν όμως αρχίσουμε θα ήθελα να αφιερώσω το SpellShop του Νοεμβρίου στις τρεις τρομερές elven maidens που μένουν στην περιοχή Pagrati της ShadowDale και πολύ περισσότερο στη μικρότερη της "αγίας τριάδας" που ανέφερα η οποία δε με αφήνει να συγκεντρωθώ στο πολύ δύσκολο έργο μου. Τι, δε μπορώ να κάνω αφιέρωση; Μα γιατί είσατε τόσο σκληροί παιδιά; Ακόμα και οι μελλοθάνατοι έχουν το δικαίωμα μιας τελευταίας επιθυμίας. Ευχαριστώ πολύ για την ανοχή σας. Ξεκινάμε λοιπόν το SpellShop αυτού του μήνα με την πλήρη λύση ενός από τα καλύτερα adventures που κυκλοφόρησαν ποτέ για το PC. Αναφέρομαι φυσικά στο υπέροχο Under a Killing Moon που μας χάρισε η Access. Ίσως να φανεί σαν κλοπή γλυκού από μωρό η δημοσίευση της συγκεκριμένης λύσης λόγω του ότι το παιχνίδι δίνει hints από μόνο του αλλά είναι πολλοί αυτοί οι οποίοι μάλλον δεν καταλαβαίνουν για άγνωστους λόγους αυτά τα hints και μου εξέφρασαν ρητώς ή γραπτός την επιθυμία τους για μια πλήρη λύση του συγκεκριμένου παιχνιδιού. Και όπως ξέρετε η επιθυμία σας είναι διαταγή για μένα ...

UNDER A KILLING MOON

Day 1 - Caughing up Flemm

Ξεκινώντας κοιτάξετε τη φωτογραφία επάνω στο γραφείο και κατόπιν πηγαίνετε πίσω από το γραφείο και κοιτάξετε προς τα κάτω. Ανοίξτε το κάτω συρτάρι και πάρτε από μέσα το στυλό και το γραμματόσημο. Κοιτάξετε το μηχάνημα fax επάνω στο cabinet και πάρτε το πιστόλι σας που βρίσκεται παραμμελημένο επάνω στον πάγκο. Μόλις συνείδητε από το γέλιο που είμαι σίγουρος ότι θα ρίξετε με το υπέροχο interactive πάρτε τα γράμματα που είναι παραπεταμένα μπροστά στην πόρτα σας και αφού τα κοιτάξετε χρησιμοποιήστε το στυλό και το γραμματόσημο στο credit card application. Ανοίξτε το φωνογράφο και κατόπιν φύγετε από το γραφείο σας. Καταβείτε τις σκάλες, περάστε το δρόμο (δε χρειάζεται να ελεγχετε δεξιά και αριστερά για τυχόν αμάξια) και μιλήστε στην όμορφη εφημεριδοπώλη ώστε να μάθετε για κάποια ρησεία. Ρίξτε την credit card application στο γραμματοκιβώτιο και μπειτε στο ενεχυροδανειστήριο (ήέξη και τούτη!) του Rook. Μόλις αυτός σας μιλήσει για τη ρησεία και βρεθείτε στην πίσω αυλή κοιτάξετε κάτω και πάρτε το κομμάτι γυαλί που υπάρχει εκεί. Μόλις κάνετε όλη αυτά τα δύσκολα και εξετάσετε το γυαλί που πήρατε πρέπει να μετακινήσετε τον σκουπιδοτενεκέ και να πάρετε το κλειδί. Κοιτάξετε το αποτύπωμα στο έδαφος και πάρτε την μπάλα του

μπάσκετ. Ξεληγωθείτε από το γέλιο (κάπως έτσι ελπίζω να παιζει και ο Wilkins στον Παναθηναϊκό αν θέλουμε να πάρουμε και φέτος το πρωτάθλημα!) με το τρομερό interactive και κατόπιν πάρτε το κασσετόφωνο που βρίσκεται δίπλα από τον μεγάλο σκουπιδοτενεκέ και εξετάστε το ώστε να πάρετε τις μπαταρίες. Ανοίξτε τον σκουπιδοτενεκέ και εξετάστε τον. Μετακινήστε τη σκάλα στο βάθος της αυλής, ανεβείτε επάνω και κοιτάξετε την πόρτα. Μετακινήστε κάποια από τις σανίδες στο

φράκτη και βγείτε έξω. Κατευθυνθείτε δεξιά και μόλις βρεθείτε έξω από το Rusty's Shop πρέπει να σηκώσετε το κληίδο που βρίσκεται μπροστά στην πόρτα, να πάρετε το κληίδο και χρησιμοποιώντας το να την ανοίξετε. Μπειτε μέσα στο μαγαζί, πάρτε το crossbow από τον πάγκο και τον κρίκο από τον τοίχο και κατόπιν μπειτε πίσω από τον πάγκο. Πάρτε τη μάσκα, ανοίξτε το κιβώτιο και πάρτε την κούκλα στην οποία και βάζετε τις μπαταρίες που πήρατε από το κασσετόφωνο. Ανοίξτε μετά την τηλεόραση και μετά κοιτάξετε την άθλια πόρτα του καταστήματος. Πάρτε το κληίδο που κρέμεται στον τοίχο και με αυτό ανοίξτε την κλειδωμένη πόρτα. Μόλις μπειτε μέσα πάρτε το βελήκι από τον τοίχο, το οποίο και βάζετε στο crossbow, και κατόπιν ανοίξτε το βαρέλι. Groovy! Καλή του ξηγήθηκαν του Rusty. Βγείτε από το μαγαζί και πηγαίνετε αριστερά. Έξω από το Brew & Stew πάρτε την εφημερίδα, εξετάστε την και διαβάστε στη συνέχεια καθένα από τα άρθρα ξεχωριστά. Επιστρέψτε μετά στην αυλή πίσω από το Rook's Pawnshop και μιλήστε στον αλήτη που "μένει" μέσα στο σκουπιδοτενεκέ. Μόλις αυτός σας πεί ότι είναι εθισμένος στη σοκολάτα πηγαίνετε στο Brew & Stew και μιλήστε με τον Louie για όλη τα θέματα αληιά κυρίως για τη σοκολάτα. Μόλις αυτός σας δώσει το chocolate cake πρέπει να πάτε στο back alley και πάλι και να το δώσετε στον αλήτη. Μιλήστε του για όλη τα θέματα και κα-

τόπιν πηγαίνετε με την επιλογή travel στο αστυνομικό τμήμα. Στον Mac δώστε τις απαντήσεις B, B και C και στη συνέχεια επιστρέψτε στο γραφείο σας. Κοιτάξετε τον υπολογιστή στο τραπέζι και χρησιμοποιήστε τον. Επιλέξτε race: Caucasian, sex: Male, Height: 6'0" - 6'4", weight: 281 - 320 lbs, mutant: No, hair color: Red, eyes: Two (προφανώς!), eye color: Green, blood type: AB-, shoe size: 14 και tatoos: Anchor και λογικά θα πρέπει πολύ εύκολα να βρείτε τον κύριο ύποπτο για τη ρησεία



στο ενεχυροδανειστήριο του Rook. Βγείτε έξω από το γραφείο σας, κατεβείτε κάτω και μιλήστε στην εφημεριδοπώλη απέναντι ρωτώντας την για κάποιον Beek Nariz. Κατευθυνθείτε αριστερά, μπειτε στο άνοιγμα που υπάρχει ανάμεσα στις σανίδες και ρηογικά πρέπει να βρεθείτε στο Coit Tower. Μιλήστε στον αξιγάπητο (ορίστε;) Beek και προσφέρετε του το surgery gift certificate. Ρωτήστε τον για τα πάντα και στη συνέχεια φύγετε. Πηγαίνετε ευθεία και μπειτε στην αποθήκη. Εδώ πρέπει να κάνετε ΟΠΩΣΔΗΠΟΤΕ save. Ανεβείτε τις σκάλες, πάρτε το κλειδί και κρεμάστε την κούκλα στο γάντζο κοιτάζοντας προς τα επάνω αν χρειαστεί. Κατεβείτε κάτω και χρησιμοποιήστε το κλειδί στο power box. Μετά από λίγο θα έρθει ο Flemm ο οποίος θα πάρει την τρομάρα της ζωής του νομίζοντας ότι τον κυνηγεί το φάντασμα του Rusty. Πάρτε το βραχιόλι και τα κλειδιά από το τραπέζι και χρησιμοποιήστε τα για να ανοίξετε το ντουλάπι. Από εδώ θα πάρετε το strongbox το οποίο ανοίγετε με το key from alley. Εξετάστε το strongbox και επιστρέψτε στο γραφείο σας ώστε να τελειώσει η πρώτη και πολυτάραχη ημέρα του παιχνιδιού. Day 2 - Goose Eggs and Hamm Μόλις πάρετε τον έλεγχο του παιχνιδιού πάρτε την πιστωτική κάρτα που σας έριξαν κάτω από την πόρτα και

βγείτε έξω. Πηγαίνετε έξω από το Electronics Shop, μπειτε μέσα χρησιμοποιώντας τη νεοαποκτηθείσα πιστωτική σας κάρτα και μιλήστε στον ευγενέστατο πωλητή. Πλησιάζετε το μπήε ηλεκτρικό πεδίο, τοποθετήστε την κάρτα σας στο card reader και πάρτε το μηχάνημα fax. Επιστρέψτε στο γραφείο σας και πάρτε το fax που όλις ήρθε. Διαβάστε το και μετά, με την επιθυγή travel, πηγαίνετε στην έπαυλη. Ααα, τι κουκλάρα είναι αυτή ... ώχ συγγνώμη, συνεχίζουμε ακάθεκτοι και προπάντων απτόητοι (νομίζεις!) ρηοιπόν. Επι-

στρέψτε στην Chandler Ave. και μιλήστε στην εφημεριδοπώλη. Ρωτήστε την για το ειδώλειο (ορίστε;) και στη συνέχεια πηγαίνετε στο αστυνομικό τμήμα όπου και πρέπει να ρωτήσετε για κάποιον Franco Franco (Κύριος είναι; Πως ήέμε Παύλιος Παύλιου) και για jade και στη συνέχεια επιστρέψτε στο back alley. Ανοίξτε τον σκουπιδοτενεκέ ανακύκλωσης (να χαρώ εγώ συστήματα!) και πάρτε το χαρτί το οποίο και διαβάζετε. Πηγαίνετε κατόπιν στο θέατρο, απαντήστε με C, C, και A και αφού δώσετε το jade κάντε την ερώτηση B. Πηγαίνετε στο γραφείο σας και διαβάστε το καινούριο fax που σας ήρθε. Σαν ποιήν περιζήτητος δε γίνετε εντελώς ξαφνικά; Τέλιος πάντων, συνεχίζουμε. Πηγαίνετε στο αστυνομικό τμήμα, ρωτήστε για Knickerbocker και στη συνέχεια ταξιδέψτε στο Eddie Ching's. Κατόπιν πηγαίνετε στο μαγαζί με τα ηλεκτρονικά (όχι παιχνίδια πονηροί!) και αφού απαντήσετε την πρώτη φορά ότι θέλτε στη συνέχεια πρέπει να δώσετε τις απαντήσεις C, C, B και A. Πάρτε το laser blade από το μπήε κουτί και επιστρέψτε στο Eddie Ching's. Πάρτε το βιβλίο που βρίσκεται επάνω στη βιβλιοθήκη και εξετάστε το. Ανοίξτε την αριστερή πόρτα και πάρτε το κλουβί και την τροφή για ψάρια. Ανοίξτε το ενυδρείο και χρησιμοποιήστε την τροφή για ψάρια (περίεργο ε;) και στη

συνέχεια τον κρίκο που πήρατε από το μαγαζί του μακαρίτη του Rusty. Μπειτε στη δεξιά πόρτα και περάστε το σύστημα συναγερμού κάτοντας μια τρομερή μαγκιά. Χρησιμοποιήστε το crossbow και τον γεμάτο νερό κρίκο στο κουτί που βρήπετε στο βάθος. Μπειτε στην αριστερή πόρτα, κοιτάξτε κάτω από το τραπέζι και πάρτε το fax που βρίσκεται εκεί το οποίο και διαβάζετε. Πάρτε το Geiger chow που υπάρχει πίσω από τον οβεθίσκο, τοποθετήστε το μέσα στο κλουβί και στη συνέχεια τοποθετήστε την παγίδα που δημιουργήσατε



στο γυάλινο κλουβί. Κατόπιν κινείστε τον πίνακα (τι περίεργο, όλο πίσω από πίνακες κρύβουν τα χρηματοκιβώτια), κοιτάξετε τη θυρίδα και δώστε τον κωδικό 101412 και μετά πατήστε Enter. Πάρτε την κάρτα και διαβάστε το γράμμα το οποίο επίσης παίρνετε από εκεί μέσα. Από τη γωνία του τοίχου πάρτε τη θηλιά (ή ότι άλλο είναι αυτό το πράγμα τέλος πάντων), μετακινήστε τον καθρέπτη και χρησιμοποιήστε το κλειδί στην κλειδαριά. Επιστρέψτε στη βιβλιοθήκη και μπείτε στο μυστικό δωμάτιο που αποκαλύφθηκε. Μετακινήστε το κιβώτιο και πάρτε το bandana από το άγαλμα. Κατόπιν μετακινήστε τον πίνακα και χρησιμοποιήστε το security card στη θήκη. Αφού κοιτάξετε το αγαλματίδιο χρησιμοποιήστε επάνω του τη θηλιά και μετά επιστρέψτε στο γρα-



φείο σας τελειώνοντας έτσι αισίως και τη δεύτερη ημέρα. Day 3 - Colonel, Fran and Alley Βγείτε έξω από το γραφείο σας, πηγαίνετε δεξιά και μπείτε στο Pizza Bar. Καλή σας όρεξη. Ούης, ήλιθος έκανα. Μετά τη συνομιλία σας με την Francesca και αφού φυσικά δεχτείτε να βρείτε αποδείξεις για τα "Ξενογυρίσματα" του Sal, πηγαίνετε στο Brew & Stew και ρωτήστε τον Louie για τον "άτακτο" Sal. Βγείτε έξω, ανοίξτε τον σκουπιδοτενεκέ (αρχίζει να σας γίνεται συνήθεια το να ψάχνετε στα σκουπίδια ή μου φαίνεται!), πάρτε το σκισμένο χαρτί και εξετάστε το. Ενώστε τα κομμάτια (είναι ήλιο εκνευριστικό αηλιά θα

τα καταφέρετε) και χρησιμοποιήστε το οθοκληρωμένο μήνυμα επάνω στο χαρτί που σας έδωσε η Francesca. Ξανακοιτάξετε το μήνυμα του Sal και αποκρυπτογραφήστε το σκεπτόμενοι ότι τα κόκκινα γράμματα είναι τα σωστά. Στη συνέχεια πηγαίνετε στο ξενοδοχείο όπου θα ανακαλύψετε ότι απλά δε μπορούσα να μπείτε. Πηγαίνετε λοιπόν στην αποθήκη, ανοίξτε το κιβώτιο και πάρτε τη στολή που θα βρείτε εκεί μέσα. Πηγαίνετε στο Rusty's Funhouse και από το μικρό δωμάτιο πάρτε το μπαλόνι το οποίο βρίσκεται στον αριστερό νιπτήρα. Κοιτάξετε το nozzle (στο στόμα της μεγάλης φάτσας στο τοίχο) και χρησιμοποιήστε επάνω του το μπαλόνι. Μπείτε στο inventory σας και χρησιμοποιήστε τη μάσκα επάνω στη στολή. Πηγαίνετε στο ξενοδοχείο αηλιά μετά ήυπης σας ανα-

καλύπτει ότι ο Arno και πάλι δε σας αφήνει να περάσετε. Ξαναμπείτε μέσα και μετά τη συνομιλία θα περάσετε επιτέλους. Στο password δώστε silicon. Πάρτε το αθουμινόχαρτο και μπείτε στο δωμάτιο με το πιάνο. Χρησιμοποιήστε το πιάνο και πάρτε τον μαγνήτη από πηλί του παραθύρου. Φύγετε από αυτό το δωμάτιο και πηγαίνετε στην κρεβατοκάμαρα (αχέμ ...). Ανοίξτε το αριστερό κομοδίνο και κοιτάξετε το περιοδικό. Κατόπιν ανοίξτε την ντουλάπα και πάρτε το ποτήρι. Στη συνέχεια πρέπει να ανοίξετε το κάτω αριστερό συρτάρι του γραφείου και να κοιτάξετε τη φωτογραφική μηχανή. Πηγαίνετε στο δωμάτιο με

την πισίνα, μετακινείστε την πετόετα που είναι πεταμένη στο πάτωμα και κοιτάξετε το grate. Χρησιμοποιήστε το ποτήρι στην πισίνα, κοιτάξετε το βάζο στα δεξιά της πόρτας και χρησιμοποιήστε επάνω του το ποτήρι με το νερό. Μετά εξετάστε τον φερό (κάποιους γνωστούς μου θυμίζει ...) και επιστρέψτε στην κρεβατοκάμαρα. Ανοίξτε το κλειδωμένο συρτάρι χρησιμοποιώντας το σύρμα και πάρτε το κορδόνι το οποίο και χρησιμοποιείτε στο μαγνήτη πριν επιστρέψετε στο δωμάτιο με την πισίνα. Χρησιμοποιήστε το μαγνήτη στο grate και μετά το κατσαβίδι στο grate ώστε να πάρετε το φιλμ. Φύγετε και πηγαίστε στο κατάστημα ηλεκτρονικών και πάρτε από το μπλέ κουτί το film developing kit με το οποίο εμφανίζετε το φιλμ. Κοιτάξετε τις φωτογραφίες τις οποίες



και δίνετε στη Francesca αφού πάτε στο Pizza Bar. Ρωτήστε την για τη ρητορεία και για κάποιον Pug και στη συνέχεια πηγαίστε στο Coit Tower όπου και ξαναρωτάτε για τον Pug. Μετά τη συνομιλία σας με τον Pug πηγαίστε στο Colonel's Office. Στην Eddie Ching δώστε ότι απαντήσεις θέλετε ώστε να τελειώσει και η τρίτη ημέρα. Day 4 - A Code, a Tode and a Cigarette Load Ξεκινώντας πηγαίστε στην έπαυλη. Χρησιμοποιήστε το αλουμινοχαρτό στον αετό που βρίσκεται επάνω στον ποθυβήλιο, πάρτε την τσιγαροθήκη που είναι πεσμένη

στο πάτωμα κοντά στο τραπέζι και εξετάστε την. Πάρτε το ρολόι πάνω από το τζάκι (αν δεν το βλέπετε πατήστε Shift όταν κινείστε) και εξετάστε το. Πάρτε τα καμμάτια χαρτιού που θα βρείτε μέσα στο καλάθι των ακρήστων και κοιτάξετε τα αληθινή προσπαθήστε άδικα να τα ενώσετε, απλά δε θα τα καταφέρετε. Σειρά έχει το γραφείο του Colonel. Πηγαίστε στο τραπέζι, μετακινείστε την εικόνα και κοιτάξετε την. Από τα συρτάρια του γραφείου πάρτε τη greeting card και το φάκελλο και κοιτάξετε τα. Κοιτάξετε τα βάζα και μετακινείστε αυτό που μπορείτε ώστε να πάρετε το emergency disk το οποίο και χρησιμοποιήστε στον υπολογιστή αφού φυσικά πρώτα τον ανάψετε. Διαβάστε το κείμενο και στη συνέχεια πηγαίστε στο σπίτι της Tode. Μιλήστε της

και κατόπιν δώστε της το greeting card. Ρωτήστε την για τον Colonel και το Colonel's key και επιστρέψτε στο γραφείο του Colonel. Κοιτάξετε τα περιοδικά που έχουν ρίξει κάτω από την πόρτα, μετακινήστε τα και πάρτε την απόδειξη την οποία και εξετάξετε. Χρησιμοποιήστε το κλειδί στο cabinet, ανοίξτε το και πάρτε τα documents. Πηγαίστε και πάλη στο σπίτι της Tode, ρωτήστε την για την απόδειξη και επιστρέψτε στο γραφείο του Colonel. Κοιτάξετε το χαρτί, μετακινήστε τους πίνακες και στο χρηματοκιβώτιο γυρίστε πέντε φορές το πρώτο, επτά φορές

το δεύτερο και μια το τρίτο. Πάρτε το code book το οποίο και χρησιμοποιείτε επάνω στα documents. Κοιτάξτε τα αποκωδικοποιημένα αρχεία και πηγαίνετε στο Roadside Motel. Πηγαίνετε στην GRS και κάντε ΟΠΩΣΔΗΠΟΤΕ save. Προχωρήστε γρήγορα αριστερά, στρίψτε δεξιά, κοιτάξτε τη δεύτερη πόρτα στα δεξιά (πρέπει να γράφει Research and Development) και μπείτε μέσα. Εδώ αρχίζουν τα δύσκολα. Κάθε φορά που βγαίνει το μήνυμα ότι σε λίγο χρόνο αρχίζει το security sweep πρέπει να κρυφτείτε κάπου μέχρι να ολοκληρωθεί το sweep του δωματίου που βρισκόσαστε και να φύγει το security drone. Στο συγκεκριμένο δωμάτιο

μπορείτε να κρυφτείτε (πατώντας το Ctrl όπως κινείστε και μετά το Shift για να σηκωθείτε) στο χώρο που υπάρχει πίσω δεξιά στη γωνία που κάνει το τοιχάκι με τον τοίχο όπως βλέπετε μπαίνοντας από την πόρτα. Στη συνέχεια πάρτε το σημαϊάκι από τον τοίχο και εξετάστε το. Πάρτε επίσης το wrench από το πάτωμα και τη μικρή τηλεόραση από το γραφείο ενώ δεν πρέπει να ξεχάσετε να κοιτάξετε τον υπολογιστή, να τον ανάψετε και να βάψετε την κάρτα που βρήκατε. Φυσικά κάθε φορά που ειδοποιήστε για security sweep πρέπει να σταματάτε ότι κάνετε και να κρύβεστε. Διαβάστε λοιπόν τα αρχεία στον υπολογιστή, φύγετε από το δωμάτιο και μπείτε στην πόρτα αριστερά που γράφει Supervisor's Office. Εδώ για να κρυφτεί-

τε πρέπει να σκύψετε πίσω από το τοιχάκι. Χρησιμοποιήστε το wrench στον αγωγό και μετά το Geigger στο άνοιγμα που δημιουργήθηκε. Α το καμένο ... Μπείτε στην περιοχά υψηλής ασφάλειας και πάρτε το mini disk από το γραφείο και από τα συρτάρια του άθλιου γραφείου πάρτε το passkey και το laser disk. Βγείτε από το high security area, σκύψτε και κοιτάξτε κάτω από το γραφείο. Πάρτε το computer card, ανάψτε τον υπολογιστή και χρησιμοποιήστε επάνω του το computer card και το mini disk. Βγείτε έξω, προχωρήστε προς τα δεξιά και κοιτάξτε το security panel έξω από το γραφείο του Tucker. Εδώ



πρέπει να χρησιμοποιήσετε το passkey ώστε να μπορέσετε να μπείτε μέσα. Εδώ μπορείτε να κρυφτείτε σκύβοντας πίσω από τα φυτά. Από τα συρτάρια του γραφείου πάρτε το σπέρτο και κοιτάξτε το χαρτί. Κοιτάξτε επίσης την πόρτα του safe και το panel δίπλα και επιστρέψτε στο Supervisor's Office. Κοιτάξτε το wall safe, χρησιμοποιήστε το και δώστε τον κωδικό 142235. Πάρτε από μέσα την σκόνη και χρησιμοποιήστε την, ακολουθούμενη από το σπέρτο, στο τσιγάρο. Πηγαίνετε στη συνέχεια στο Conference Room όπου μπορείτε να κρυφτείτε σκύβοντας πίσω από το γραφείο. Από τα συρτάρια του γραφείου πάρτε το laser disk player και κοιτάξτε το περιοδικό. Στο inventory συνδυάστε το laser disk με το laser disk player και τη μικρή

τηλεόραση και πηγαίνετε στο γραφείο του Tucker. Ανάψτε το panel και χρησιμοποιήστε επάνω του το A/V Equipment. Πρέπει στη συνέχεια πολύ γρήγορα να πάτε και να κρυφτείτε. Όταν φύγει το security probe μπειτε μέσα στο safe, πάρτε την κασσέτα και το αγαθματίδιο και κοιτάξτε το. Συνδυάστε το winter chip με το ρολόϊ και πάρτε τα κομμάτια χαρτί από το καλήθι ακρήστων. Κοιτάξτε τα κομμάτια και ανακατασκευάστε το μήνυμα. Δεν είναι εύκολο αληθά είμαι σίγουρος ότι θα τα καταφέρετε. Πηγαίνετε στο Conference Room και από αυτό που μοιάζει με πεζούθι στον τοίχο πάρτε το κλειδί. Κοιτάξτε τη μεγάλη οθόνη και χρησιμοποιήστε το κλειδί ώστε να ανοίξετε τη ντουήάπα στο κάτω μέρος. Ανάψτε το βίντεο, χρησιμοποιήστε τη βιντεοκασσέτα και στη συνέχεια ενεργοποιήστε το pad τηλεχειρισμού. Κατόπιν το μόνο που έχετε να κάνετε για να ολοκληρώσετε την τέταρτη και ομοιόλογουμένως δυσκολότερη ημέρα του παιχνιδιού είναι να επιστρέψετε στο γραφείο σας. Day 5 - Beating the odds: A Chameleon to one Κατ' αρχήν φύγετε και πηγαίνετε στο Bastion of Sanctity. Κοιτάξτε τον Chameleon και την Alaynah και προχωρήστε δεξιά. Προσέξτε πολύ μόνο να μη μπειτε στο κεντρικό δωμάτιο γιατί την πατήσατε! Από τον τοίχο πάρτε την τανάθια και συνεχίστε μέχρι να βρείτε την εσοχή με την πέτρινη φάτσα και το βάζο. Πλησιάστε το πρόσωπο και πάρτε το μάτι. Συνεχίστε να ψάχνετε την περίμετρο και μόλις βρείτε το καλήθιο στον τοίχο πάρτε το. Μπειτε στο inventory σας και συνδυάστε την τανάθια, το καλήθιο και το πετράδι ώστε να φτιάξετε μια σφεντόνα. Πηγαίνετε στην εσοχή με το βάζο και κάντε ΟΠΩΣΔΗΠΟΤΕ ένα save. Χρησιμοποιήστε τη σφεντόνα

στο βάζο και μόλις το σπάσετε φύγετε πολύ γρήγορα δεξιά. Μπειτε στο κεντρικό δωμάτιο και χρησιμοποιήστε το θανατηφόρο τοιγάρο που έχετε στη διάθεση σας στο τασάκι επάνω στο τραπέζι. Μόλις καταφέρατε να ξεφορτωθείτε επιτέλους τον ενοχλητικό και επικίνδυνο Chameleon. Μετακινείστε την ασπίδα δεξιά από το laser field και πατήστε το διακόπτη ώστε να απειλευθερώσετε την Alaynah. Μετά τη συνομιλία σας μαζί της, δεν έχει σημασία τι θα της απαντήσετε, πηγαίνετε στο Broken Skull. Στη barwoman (καλή, στα τρία Superman δεν έπαιζε αυτή;) δώστε το εκατοδόηηαρο και απαντήστε με B και B. Πηγαίνετε στο Roadside Motel και ρωτήστε την Alaynah για το Token που σας ζήτησε η φώκια. Πηγαίνετε κατόπιν στο ενχυροδανειστήριο του Rook και ρωτήστε τον ιδιοκτήτη για το silver dollar. Στη συνέχεια επιστρέψτε στο Broken Skull και δίνετε στην ακώνευτη το ασημένιο δοηήηαριο. Στο επικίνδυνο παιχνίδι που ακολουθεί πρέπει να επιηέξετε κατ' αρχήν την επάνω μπάθια, μετά την κεντρική, την κάτω και τέλος και πάθι την κάτω μπάθια ώστε να επιζήσετε. Στη barwoman (όχι την τρομερή Ξανθιά του Cast Club, άσχετο!) απαντάτε με A, B και A ώστε να τελειώσει και η πέμπτη ημέρα. Day 6 - Mooning the Cult Μόλις συνέηθετε κοιτάξτε τα φύηηα στο πάτωμα, προχωρήστε δεξιά και μετά πάθι δεξιά ανάμεσα στις κοηώνες και πάρτε την τσουγκράνα. Πάρτε την πέτρα από το τοιγάκι στην αριστερή μεριά του πέτρινου αγάηηματος, ανοίξετε την πόρτα στο αριστερό μέρος του κήπου και πάρτε το lighter fluid, πάρτε το flint που βρίσκεται επάνω σε ένα τοιγάκι στη γωνία που κάνει με τον εξωτερικό τοίχο και μπαίτε στο inventory ώστε να το χρησιμοποιήσετε με τη πέτρα. Επιστρέψτε στα φύηηα μηρο-



στά από την πόρτα και χρησιμοποιήστε επάνω τους την τσουγκράνα, το lighter fluid και τις σπίθες ώστε να ετοιμάσετε μια δυσάρεστη έκπληξη για τον φρουρό που βρίσκεται έξω από την πόρτα. Στη συνέχεια βγείτε έξω, στρίψτε δεξιά, μετά πάλι δεξιά και τέλος αριστερά και μπειτε στο Stasis Room. Μόλις μπειτε μέσα ανάψτε το μηχάνημα και κάντε τις εξής ενέργειες. Ανεβάστε τη θερμοκρασία μέχρι να ανάψει το φωτάκι, αυξήστε τη θερμοκρασία, πατήστε το κουμπί της αδρεναλίνης και κάντε ηλεκτροσόκ. Στη συ-

νέχεια αυξήστε πάλι τη θερμοκρασία, δώστε Sodium Pentathol, ξαναδώστε αδρεναλίνη και ξαναυξήστε το οξυγόνο. Κατόπιν πηγαίνετε στο μέγιστο τη θερμοκρασία και το οξυγόνο, ξαναδώστε αδρεναλίνη και τέλος χορηγήστε Sodium Bicarbonate και ... νοί Ια! Μόλις καταφέρατε να ξυπνήσετε την υπέροχη Eva. Κοιτάξτε το χαρτί που σας έδωσε και φύγετε από το δωμάτιο. Προχωρήστε ευθεία χωρίς να στρίψετε πουθενά και πάρτε τον σωλήνα που θα βρείτε έξω από τα Residential Decks. Κατόπιν προχωρήστε στο διάδρομο και στις διασταυρώσεις στρίψτε πρώτα αριστερά, μετά πάλι αριστερά και τέλος πηγαίνετε ευθεία και θα βρεθείτε στο Observation Deck. Εδώ πάρτε το ποτήρι από το τραπέζι και εξετάστε το. Μετακινήστε το φυτό, κοιτάξτε το floor

panel που υπάρχει από κάτω και χρησιμοποιήστε επάνω του το σωλήνα. Πάρτε ένα καλώδιο και κοιτάξτε το panel στον τοίχο. Ανοίξτε το με το κλειδί, μετακινήστε το software και πάρτε το mini computer. Συνδυάστε το καλώδιο με το winter chip και το mini computer και στη συνέχεια τοποθετήστε αυτό που φτιάξατε στο καινούριο panel που εμφανίστηκε ώστε να τελειώσετε αισίως και την έκτη ημέρα. Και πάμε στην ... Day 7 - On the Seventh Day Tex Rested Εδώ τα πράγματα

είναι πολύ ζόρικα. Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να ... Απλά πρέπει να χαλαρώσετε και να απολαύσετε το πολύ όμορφο και αρκετά κωμικό φινάλε ενός πραγματικά υπέροχου adventure! Σας άρεσε; Αυτό έθιπε να είχατε και παράπονο! Όπως κάθε μήνα έτσι και τον Νοέμβριο το SpellShop έκανε ότι ήταν ανθρώπινως δυνατό ώστε να ικανοποιήσει τις "ορέξεις" και απαιτήσεις σας. Πάει και τούτο. Επιτέλους τελείωσα με τη ύλη που είχα να παραδώσω και γι αυτόν τον μήνα και μπορώ με την ψυχία μου πήγον να επιδοθώ στην εξερεύνηση της άγνωστης πηλουργίας της ShadowDale, το τρομερό PagratiDale και τους "φρικτούς" κατοίκους του

... Ραντεβού τον Δεκέμβριο με περισσότερο SpellShop.



Αλληλογραφία

Και αυτό το μήνα λοιπόν συνεχίζεται αυτή τη προσπάθεια μας να σας βοηθήσουμε άμεσα μέσω της στήλης σε ότι αφορά τα adventures και τα Role Playing Games και ΜΟΝΟ όμως. Υπάρχει αρκετή σύγχυση σε ότι αφορά αυτή τη στήλη και θα ήθελα για μια ακόμη φορά να ξεκαθαρίσω ποιά ερωτήματα θα απαντώνται και ποιά όχι. Κατ' αρχήν τα ερωτήματα σας θα πρέπει να αφορούν συγκεκριμένους γρίφους και όχι αοριστολογίες ενώ παρατηρήθηκε και αυξημένη ζήτηση οθοκληρωμένων ρύσεων. Για μια ακόμη φορά θα ήθελα να ξεκαθαρίσω ότι δεν αποστέλονται στο σπίτι οθοκληρες ρύσεις και ότι θα δημοσιευτούν στο περιοδικό όποτε και αν ο υπογράφων το κρίνει απαραίτητο. Επίσης η στήλη δεν ασχολείται με Doomοειδή παιχνίδια και γενικά arcades ή οποιοδήποτε είδος παιχνιδιού πέραν των adventures και των R.P.G.s. Αυτά είχα να πώ, περνάμε ευθύς αμέσως στα γράμματα σας.

ΠΟΛΛΑ ΚΑΙ ΔΙΑΦΟΡΑ

Και ξεκινάμε ευθύς αμέσως με το γράμμα του μήνα το οποίο μας έστειλε ο φίλος της στήλης Βασιλώττος Κυριάκος από το Ηράκλειο της Κρήτης. Χαιρετίσματα στην όμορφη Κρήτη όπως ήνε και στα διάφορα βηκώδη ιταλογενή shows ...

Αγαπητέ Π. "ShadowCaster" Δημόπουλε, θεωρώ τη στήλη SpellShop ως την καλύτερη του περιοδικού και για να μη σου τρώω το χρόνο ας πάμε στο ψητό:

α) Τι πρέπει να κάνω στο Star Trek: Judgement Rites, στην 3η αποστολή αφού έχω πάρει ρεφτά, το ρολόι και το μενταγιόν. Υποψιάζομαι ότι πρέπει να πάρω ένα όπλο από το οπλοστάσιο της πόλης αλλά πως;

β) Στο Lure of the Temptress πως θα αποκτήσω το tinderbox από το σιδηρουργείο για να το χρησιμοποιήσω στο apparatus; Το βλέπω μέσα στο σιδηρουργείο αλλά όταν περνάει ο δείκτης του ποντικιού δεν το αναγνωρίζει. Τι να συμβαίνει;

γ) Στο Sam 'n' Max ακολουθώ τη ρύση που είχατε δημοσιεύσει στο τεύχος 44. Το πρόβλημα μου εστιάζεται στη σελίδα 52 όπου στο τέλος της ρέας να πάω στο Mystery Vortex και να κάνω διάφορους συνδυασμούς με τους μαγνήτες πίσω από τον καθρέπτη. Μπορείς να μου αναφέρεις όλους τους πιθανούς συνδυασμούς;

δ) Αν έχεις τη ρύση του Murder in Space. Το ξέρω ότι είναι παλιό αλλά έχω μια επιθυμία να το τελειώσω.

Ακόμα και αν έχεις διάφορα βοηθήματα είναι ευπρόσδεκτα. Και τέλος,

ε) Θα επιθυμούσα στα επόμενα τεύχη να δημοσιευτεί η ρύση (100%) του Alone in the Dark II. Αν κάνεις τον κόπο και θέλεις να μου στείλεις τα παραπάνω εσωκλήϊω ένα γραμματόσημο και σου γράφω την πλήρη διεύθυνση μου.

Υ.Γ. Πάντα πρωτιές!

Φίλε Βασίλη,

Κατ' αρχήν θέλω να σε ευχαριστήσω για τα καλά σου λόγια αν και πιστεύω ότι αδικείς τις υπόλοιπες στήλες του περιοδικού οι οποίες πιστεύω ότι είναι εξίσου καλές και χρήσιμες. Και περνάμε στις απαντήσεις των ερωτημάτων σου.

α) Με το Star Trek: Judgement Rites δεν έχω ασχοληθεί καθόλου, όντας φανατικός ποθέμιος του οτιδήποτε έχει σχέση με το μισητό Star Trek, ενώ δεν έτυχε να πέσει στα χέρια μου η ρύση του. Οπότε σου ρέω την αλήθεια (όχι σαν μερικούς ...) ότι δεν ξέρω την απάντηση σε αυτή σου την ερώτηση.

β) Τρεις εξηγήσεις υπάρχουν. Η έχεις πειρατικό αντίγραφο και παρουσιάζει bug, ή έχει πρόβλημα το ποντίκι σου ή δεν έχεις κάνει κάποια πράγματα και το πρόγραμμα δε σε αφήνει να προχωρήσεις. Αν πρόκειται για το τρίτο τότε δε μπορώ να σε βοηθήσω μη γνωρίζοντας τι έχεις κάνει και τι όχι. Εγώ πάντως δε συνάντησα κανένα απολύτως πρόβλημα στο συγκεκριμένο σημείο.

γ) Στο συγκεκριμένο σημείο του παιχνιδιού υπάρχουν τρεις μαγνήτες, δύο στην πρώτη οθόνη και ένας στη δεύτερη, και ο καθένας έχει ένα μοχλό. Ο κάθε συνδυασμός μοχλών ανοίγει και μια διαφορετική πόρτα έξω από τον καθρέπτη. Αν δηλαδή οι δυο πρώτοι μοχλοί είναι κάτω και ο τρίτος επάνω θα ανοίξει μια πόρτα, αν ο πρώτος και ο τρίτος μοχλός είναι επάνω και ο μεσαίος κάτω θα ανοίξει άλλη πόρτα. Από εκεί και πέρα είναι καθαρά θέμα χρόνου να βρεις την πόρτα με τον τυφλοπόντικα μια και αυτό καθορίζεται random (τυχαία δηλαδή) από το πρόγραμμα. Δε σου παραθέτω όλους τους πιθανούς συνδυασμούς γιατί αφ' ενός μεν είναι λίγοι και αφ' εταίρου δε ο χώρος είναι ασφυκτικά περιορισμένος.

δ) Που το ξέθαψες αυτό; Δεν υπάρχει τίποτα στον ορίζοντα!

ε) Μην ανησυχείς καθόλου, υπάρχει πρόβλεψη για το κοντινό μέλλον. Η αναμονή πάντα ανταμείβεται!

Δυστυχώς, όπως ξεκαθάρισα για πολλοστή φορά, δεν είναι δυνατόν να γίνει κάτι τέτοιο. Ελπίζω πάντως να βοήθησε η δημοσίευση του γράμματός σου.

Υ.Γ. First and last and always (ο πρώτος δίσκος των υπέροχων Sisters of Mercy)!

Προχωράμε λοιπόν, ακάθεκτοι, στις απαντήσεις των υπόλοιπων γραμμάτων σας.

Φίλε Σταύρο Βαπορίδη,

Σε ευχαριστώ πολύ για την παρατήρηση σου. Έχεις απόλυτο δίκιο. Η εποχή του Μεσαίωνα ξεκινάει από τον 13ο αιώνα και το Ecstatica στην πραγματικότητα εκτιμάσσεται στα Dark Ages της Ευρώπης, στην εποχή για την οποία υπάρχουν ελάχιστα γραπτά ντοκουμέντα. Σε συχαίρω για την παρατηρητικότητα και τις γνώσεις σου.

Υ.Γ.1 Το στυλ και το είδος γραψίματος είναι καθαρά θέμα του εκάστοτε συντάκτη και μόνο.

Υ.Γ.2 Συνέχισε να διαβάζεις το SpellShop και ήλιαν συντόμως θα δεις και τη λύση του Ecstatica στις σεληίδες του.

GABRIEL KNIGHT - SINS OF THE FATHERS

Αγαπντέ Νίκο Σαϊνίδη,

Ρωτάς τι κάνεις την τελευταία ημέρα στο Gabriel Knight Sins of the Fathers και αφού μπείς στο honfour. Ορίστε λοιπόν το κομμάτι της λύσης του παιχνιδιού που σε αφορά: Ψάξτε τα δωμάτια του εξωτερικού δακτύλιου του honfour. Από το δωμάτιο με τα computers πάρτε τον κατάλογο των μελών της αίρεσης. Από την αποθήκη πάρτε τις δύο μάσκες και δύο ρόμπες. Όταν φθάσετε στο δωμάτιο που προσεύχεται ο Dr. John βγίστε αμέσως έξω. Πηγαίνετε στον κεντρικό κύκλο του honfour και στείητε με τα τύμπανα το μήνυμα "Request Brother Eagle". Για να αποφύγετε την οδυνηρή συνάντηση με τον Dr. John φύγετε από τον πάνω δεξιά διάδρομο. Μόλις βρεθήτε στον εξωτερικό κύκλο πηγαίνετε στο δωμάτιο του Dr. John το οποίο είναι το πρώτο προς τα πάνω δωμάτιο απο εκεί που βρίσκεστε. Πάρτε την μαγνητική κάρτα που κρέμεται στον τοίχο και φύγετε αμέσως. Κινηθήτε με φορά αντιστροφή από τους δείκτες του ρολογιού και ανοίξτε με την μαγνητική κάρτα τις κλειδωμένες πόρτες. Από το θησαυροφυλάκιο κλέψτε μερικές δεσμίδες δολλάρια. Μόλις ανοίξετε το δωμάτιο με την αναίσθητη Grace εμφανίζεται ο Mosely. Χρησιμοποιήστε το tallman στην Grace για να συνέλθει. Δώστε στον Mosely την αμφίεση του αγριογούρουνου και φορέστε την αμφίεση του ήσκου. Μετά το Interactive μόλις η Malla-Tetelo προσπαθήση να θυσιάση την Grace εμποδίστε την με το tallman. Πετάξτε το tallman στον Mosely και μόλις σας πιάσει η Malla-Tetelo πάρτε αμέσως το άγαλμα από τον βωμό. Μετά το Interactive προσπαθήστε να βοηθήσετε την Malla και ... finitio!

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

Ο φανατικός, καταπώς μας γράφει ο ίδιος, αναγνώστης της στήλης Κώστας Δημόπουλος (συνωνυμία με-γάλη!) ρωτάει τι πρέπει να κάνει στον τελικό διάλογο του παιχνιδιού τι απαντήσεις πρέπει να δώσει στους γερμανούς.

Συνωνόματε Κώστα,

Μόλις ο Klaus και ο τρελός επιστήμονας εμφανιστούν στην οθόνη θα αρχίσουν να τσακώνονται για το ποιός θα δοκιμάσει τη μηχανή "θεοποίησης" πρώτος. Τελικά πρώτος θα ρισκάρει ο Klaus. Εσύ πρέπει να του υπενθυμίσεις το λάθος στις μετρικές μονάδες (τον πολλαπλασιασμό επί δέκα, tenfold όπως λέει) αλλά ότι και να γίνει η δόση είναι λάθος οπότε ο αγαπντός (!!!) Klaus θα μεταμορφωθεί σε ένα τραγόμορφο πλάσμα το οποίο θα πέσει στη λάβα. Κατόπιν ο τρελόγιατρος θα θελήσει να δοκιμάσεις εσύ τη μηχανή. Το μόνο που έχεις να κάνεις είναι να τον πείσεις ότι η μηχανή θα δουλέψει σωστά αυτή τη φορά ώστε να μην το ρισκάρει και να μπει ο ίδιος. Και πάλη η δόση είναι λάθος οπότε ... μόλις τελείωσες ένα από τα ομορφότερα adventures όλων των εποχών. Συχαρητήρια!

ELVIRA MISTRESS OF THE DARK

Ο φίλος μας Θεοδωρής Ιωάννου ρωτάει πως σκοτώνεται η Emelda στο τέλος του Elvira Mistress of the Dark (μα καλά που πάτε και τα ξεθάβετε όλα αυτά τα adventures;).

Φίλε Θεοδωρή,

Κατ' αρχήν πρέπει να βεβαιωθείς, πριν κατέβεις στην τρύπα όπου βρίσκεται η φοβερή Emelda, πρέπει να βεβαιωθείς ότι έχεις στην κατοχή σου το ceremonial dagger, το crusader's scroll και το scroll of spiritual mastery. Μόλις λοιπόν κατέβεις στο κρησφύγετο της μάγισσας αυτή αρχίζει, όπως πολύ σωστά επισημαίνεις, να σου αποροφά τη ζωτική ενέργεια. Γι' αυτό το λόγο πρέπει πολύ γρήγορα να τοποθετήσεις το crusader's sword επάνω στην πεντάληφα ώστε να την αποδυναμώσεις. Κατόπιν πρέπει επίσης γρήγορα να χρησιμοποιήσεις εναντίον της το scroll of spiritual mastery ώστε να την αποδυναμώσεις ακόμη περισσότερο και τέλος την αποτελειώνεις με το ceremonial dagger. Ετοιμάσου για ένα φινάλε το οποίο κυριολεκτικά θα σου "πετάξει τα μάτια" έξω!

Αυτά και με την αλληλογραφία της αγαπημένης σας στήλης και για αυτό το μήνα. Εάν λοιπόν κολλήσετε οπουδήποτε μη διστάσετε να πάρετε χαρτί και μολύβι και να μας γράψετε για τους γρίφους που σας ταλαιπωρούν στη διεύθυνση: "Για το περιοδικό USER, Πλάτωνος 134-136 Τ.Κ. 10442" και μην ξεχνάτε την ένδειξη "Για το SpellShop".

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 Παχνίδια,
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:
Xenomorh,
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 ΟΙ
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 Α'



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
εξαντηθεί.



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
εξαντηθεί.



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,
Leander,
Spell Shop Willy
Beamish



Τεύχος 26
Mega Review Shuttle,
Αφιέρωμα Η Ιστορία
της IBM,
Εγχειρίδιο του κα-
λού παίκτη Kick Off
2, Ghouls '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 Εγχερωμα
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
Beast 3 Μέρους Α',
Xenophobia, Civilization,
Spell Shop King's Quest
6 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, Βία & Sex,
Εγχειρίδιο του καλού
παίκτη Bart Simpson
vs Space Mutants Μέ-
ρους 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 Μέ-
ρους 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
Pirates Gold,
Αφιέρωμα Sony,
Εγχειρίδιο του κα-
λού παίκτη Chuck
Rock Μέρους Α',
Spell Shop Laura
Bow 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,
Εγχειρίδιο του κα-
λού παίκτη
Megalomania Μέ-
ρους 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 Μέ-
ρους Β' Spell Shop
Ringworld, Simon
the Sorcerer



Τεύχος 46
Mega Review Doom,
Εγχειρίδιο του καλού
παίκτη Dizzy Prince of
the Yolk 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 κα-
λού παίκτη
Nippon Safes inc,
Spell Shop
Gabriel Knight



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



Τεύχος 49
Mega Review
Pacific Strike,
Spell Shop
Dracula
Unleashed, 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 κα-
λού παίκτη Mortal Kombat II
Death Moves Μέρους Β',
Spell Shop Noctropolis.
Διακοπή κυκλοφορίας
GAMER, δισκέτα 3,5
με playable demo Lion
King.

TIPS & TRICKS

FULL THROTTLE

Έχετε προβλήματα με την κυρία στο Mine Road; Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να πάτε πίσω και να πάρετε λίγο ήλιο. Όταν επιστρέψετε επιλέξτε το σαν όπλο και ρίξτε το στα μάτια της. Το πανίσχυρο όπλο της είναι



τώρα δικό σας και θα μπορέσετε με ευκολία να συνεχίσετε την πορεία σας.

FRONTIER: FIRST ENCOUNTERS

Έχετε προβλήματα λόγω έλλειψης χρημάτων; Μην ανυσηχείτε... Στο Bulletin Board την στιγμή που θα σας αναθέσουν αποστολή για παράδοση κάποιου



πακέτου ζητήστε περισσότερα χρήματα. Θα σας δώσουν 10% περισσότερα. Ζητήστε Ξανά και Ξανά... Αν κάποια στιγμή σας αρνηθούν τότε κάντε εσείς μία δωρεά για να αυξήσετε το κύρος και την επιρροή σας. Μην είστε πολύ γενναιόδωροι όμως.

JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER

Θέχετε να κάνετε ένα "σπάσιμο" που θα σας αποφέρει 147 πόντους; Πηγαίνετε στο trick-shot mode και πατήστε το Trickshot Editor. Πατήστε F7, F4, F1. Θα πρέπει λογικά να ακούσετε τις μπάλλες να "σπάνε". Τώρα πηγαίνετε στο demo mode και κάντε click στην ανάλογη επιλογή. Από εδώ και μετά το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να πάτε αναπαικτικά και να παρακολουθήσετε το τι θα συμβεί παρακάτω.



INDIANAPOLIS 500

Σας δίνουμε τις ρυθμίσεις που πρέπει να κάνετε για να πιάσετε τα 241.9 mph. Επειδή όμως η μηχανή δεν αντέχει, αυτή τη δυνατότητα την έχετε μόνο για δύο γύρους για αυτό

καλό είναι να την χρησιμοποιήσετε μόνο σε περίπτωση που έχει σχέση με πρόκριση ή με κατάληψη κάποιας συγκριμένης θέσης στους δοκιμαστικούς γύρους. Αυτοκίνητο:

Lola/Buick Τούρμπο: 9; Η λιγότερη ποσότητα βενζίνης που πρέπει να έχετε είναι τα 5 γαλιόνια Αεροτομές: Και οι δύο στις μικρότερες ρυθμίσεις Λάσικα: Όλα μαλακά, Κληνιαμός: +0.40 inch Πίεση: Το μπροστά δεξιό λάσικο 25, το πίσω 26. Το πίσω αριστερό 27, το μπροστά 28. Γωνία κλίσης: -0.50 +1.75 + 0.75 Ταχύτητες: 1) 8.61 2) 5.52 3) 3.77 4) 3.7



WING COMMANDER

Ξεκινήστε το παιχνίδι ηλεκτρολογώντας IXC Origin -kl αντί απλώς για IWCI. Να βεβαιωθείτε ότι γράψατε το O με κεφαλαίο και το κ με μικρό. Με αυτή την παράμετρο θα σας δωθεί οοκλήρωτική προστασία από την ασπίδα αηλιά και η δυνατότητα να καταστρέψετε το αντίπαλο σκάφος που εκείνη την στιγμή στοχεύετε πατώντας απλώς το IAlt και το IDell. Προσέξτε πολύ όμως γιατί αυτό τρικ λειτουργεί ακόμη και στην περίπτωση που την δεδο-



μένη στιγμή στοχεύετε σε κάποιον συμπολεμιστή ή σε κάποιον από τα σκάφη σας και δεν νομίζουμε ότι θα τους αρέσει και πολύ να καταστραφούν από δικιά σας πυρά...

SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO

ΦΛΟΓΟΜΠΑΛΛΑ: Κάτω, Κάτω, Μπροστά, Μπροστά, Γροθιά **ΦΛΟΓΟΜΠΑΛΛΑ ΠΟΥ ΖΑΛΙΖΕΙ:** Μακριά, Κάτω, Μακριά, Κάτω, Κάτω, Μπροστά, Μπροστά, Γροθιά **DRAGON PUNCH:** Μπροστά, Κάτω, Κάτω, Μπροστά, Γροθιά **HURRICANE KICK:** Κάτω, Κάτω, Μακριά, Μακριά, Γροθιά **ΕΝΑΕΡΙΑ ΦΛΟΓΟΜΠΑΛΛΑ:** Κάτω, Κάτω, Μπροστά, Γροθιά ενώ πηδάτε **ΤΗΛΕΜΕΤΑΦΟΡΑ ΠΟΛΥ ΜΑΚΡΙΑ:** Μπροστά, Κάτω, Κάτω, Μπροστά, Ψηλή Γροθιά (κρατείστε) **ΤΗΛΕΜΕΤΑΦΟΡΑ ΜΑΚΡΙΑ ΠΙΣΩ:** Μακριά, Κάτω, Κάτω Μακριά, Ψηλή Γροθιά (κρατείστε) **ΤΗΛΕΜΕΤΑΦΟΡΑ ΚΟΝΤΑ ΜΠΡΟΣΤΑ:** Μπροστά, Κάτω, Κάτω, Μπροστά, Ψηλή Κλωτσιά (κρατείστε) **ΤΗΛΕΜΕΤΑΦΟΡΑ ΚΟΝΤΑ ΠΙΣΩ:** Μακριά, Κάτω, Κάτω Μακριά, Ψηλή Κλωτσιά (κρατείστε)

TIPS AMIGA

ALFRED CHICKENS

Στην οθόνη των τίτλων και πληκτρολογήστε HELPMARK και θα σας εμφανιστεί μία οθόνη επιλογής επιπέδων. Πατήστε (1-9) ή (A-B) για να επιλέξετε το που θα παίξετε.

JURASSIC PARK

Κωδικοί επιπέδων...

- 2) E54C67AA
- 3) B5A48352
- 4) D5F4AB62
- 5) 95B48B42
- 6) 85A483A4
- 7) 85B48B42
- 8) F54C6FAA
- 9) C57C77B2
- 10) D56C7FBA
- 11) A5149F5A

KRUSTY'S SUPER FUNHOUSE

Για απεριόριστες ζωές αηλιά και για επιλογή επιπέδου πληκτρολογήστε ως κωδικό την λέξη ZACHARY.

Σας δίνουμε επίσης και μερικούς κωδικούς...

- 1) NELSON
- 2) PATTIE
- 3) MRLOW
- 4) MAGGIE

PREMIER MANAGER 3

Εάν χρειάζεστε περισσότερα χρήματα πάρτε το εξής τηλέφωνο... 343343 και θα μπουν στον λογαριασμό σας δύο περίπου εκατομμύρια.

ALIEN BREED '92

Κωδικοί επιπέδων...

- XXDFA
RTHAA
LAEEA
UYTTA
PPEAB

CIVILISATION

Κρατήστε το Shift και πληκτρολογήστε 123456789 για να σας εμφανιστεί ένας ολοκληρωμένος παγκόσμιος χάρτης ο οποίος θα σας επιτρέψει να δείτε τις αντίπαλες πόλεις.

EPIC

Κωδικοί επιπέδων...

- 2) CERPHEUS
 - 3) APUS
 - 4) MUSCA
 - 5) PYXIS
 - 6) CETUS
 - 7) FORNAX
 - 8) CAELUM
 - 9) CORVUS
- TIPS AMIGA

BOBS BAD DAY

Κωδικοί επιλογής επιπέδου...

- 10) XCCKCKZPE
- 20) VDPEFWNG
- 30) SEAGGUPH
- 40) QEAIIVNJ
- 50) NDPKkWPL
- 70) IDPONWPO
- 80) GFFQPUNQ
- 90) DEASQPVR
- 95) CFFTRUOS
- 100) BEAUSVNT

CHAOS ENGINE

Κωδικοί επιπέδων με απεριόριστο ποσό χρημάτων.

ΔΕΥΤΕΡΟΣ ΚΟΣΜΟΣ: GVVCH5DM57#N

ΤΡΙΤΟΣ ΚΟΣΜΟΣ: V35076X657WH

ΤΕΤΑΡΤΟΣ ΚΟΣΜΟΣ: 6UCDXU2557V2

FLASHBACK

Κωδικοί επιπέδων

Easy: BACK, LOUP, CINE, GOOD, SPIZ, BIOS, HALL

Normal: PLAY, TOIT, ZAPP, LYNX, SCSI, GARY, PONT

Hard: CLOP, CARA, CALE, FONT, HASH, FIBO, TIPS

ALIEN BREED 2

Κωδικοί επιπέδων...

- 2) 353828
- 3) 108383
- 4) 370101
- 5) 982822
- 6) 847464
- 7) 737373
- 8) 928112
- 9) 267364
- 10) 193831
- 11) 090921
- 12) 309383
- 13) 101221
- 14) 103992
- 15) 998112
- 16) 125332
- 17) 091233

KRUSTY'S FUN HOUSE

Κωδικοί επιπέδων...

- 2) WHOAMAMA
- 3) FLANDERS
- 4) BROCKMAN
- 5) SIDEHOW

BUBBA 'N' STIX

Κωδικοί επιπέδων...

- 2) T1QKPF?CMG
- 3) PXMYGFFW7D
- 4) 913XPD1LZ5
- 5) 12!FX?5RJ

ΧΟΡΕΥΟΝΤΑΣ ΜΕΤΑ ΒΥΤΗΣ ΧΟΡΕΥΟΝΤ



Παρατήρηση 1n: Κάλλιο 10 και στο χέρι παρά 5 και στο χέρι.

Παρατήρηση 2n: Παρατηρώ σημαίνει έτοιμάζομαι ή προσέχω.

Παρατήρηση 3n: Παρατηρώ ότι σωστά παρατηρήσατε ότι μετά τις παρατηρήσεις μου στο προηγούμενο τεύχος παρατηρείται μια αύξηση στο μέγεθος του (χορεύοντας) τόσο που να μπορεί ακόμα και ο απλός παρατηρητής να το παρατηρήσει.

Παρατήρηση 4n: Παρατηρήστε ή προσέξτε ότι δεν θα γράψω $400 \times 2 = 800$ λέξεις που χρειάζονται.

Παρατήρηση 5n: Παρακαλώ το ατελιέ του περιοδικού να παρατηρήσει τις φωτογραφίες του (χορεύοντας) καλά, έχει να μάθει πολλά απ'αυτές.

Παρατήρηση 6n: Αν παρατηρήσετε σωστά το κράνος μου θα δείτε και το σκάφος μου.

Παρατήρηση 7n: Ο σωστός παρατηρητής θα παρατηρήσει το τραύμα στο δάχτυλο μου που έγινε στην προσπάθειά μου να φορέσω αυτό το αναθεματισμένο κράνος!!!

Παρατήρηση 8n: Οχι δεν πουλάω ούτε το κράνος ούτε το σκάφος.

Παρατήρηση 9n: Παρατηρώ ότι πιάστηκε το χέρι μου να γράφω.

ΑΥΤΑ !!!

Όπως σωστά καταλάβατε τ'ανωτέρω ήταν πρίνγραφα τα υστερόγραφα ΥΣΤΕΡΑ, ΠΩΣ; Γιατί παρατηρώ, Παρατηρώ γιατί υπάρχει μεγάλη διαφορά από το βλέπω, παρατηρώ με το μυαλό, ενώ βλέπω με τα μάτια και σεις αν παρατηρήσετε γύρω σας θα δείτε κι άλλα πράγματα. Παράδειγμα έχετε παρατηρήσει ποτέ ότι ένα παιδάκι που είναι οκτώ χρονών και είναι Ολυμπιακός δεν έχει δει ποτέ την ομάδα του πρωταθλήτρια; ΩΧΙ Αντε τώρα να βγάλλεις άκρη με τους Ολυμπιακούς. Τι έλεγα; Α, ναι. Πρέπει κάποια στιγμή να σας πω πως ένας φτωχός και μόνος καουμπόυ, συγγώμη συντάκτης, βγάζει το ψωμί του. Πρώτον ο καλός συντάκτης για να προκόψει σήμερα πρέπει να ξέρει να ρέει "Ρευκά ψέμματα" από μισές αλήθειες. Δηλαδή "το έχω το κείμενο αλλά κατά ένα περίεργο τρόπο δεν το βρίσκω θα το φέρω από ΔΕΥΤΕΡΑ". Τώρα Καθαρή Δευτέρα θά'ναι, Δευτέρα του Πάσχα θά'ναι, Δευτέρα Παρουσία. Δεύτερον να χρησιμοποιεί καθημερινά γεγονότα όπως, μου τρύπησε το ράστιχο από την μηχανή ή δεν μπορούσα να βγάλω το κράνος με αποτέλεσμα να τραυματιστώ και να τρέχω στο 167. (Είναι αμέσως μεγαλύτερο από το 166). Όταν όμως καταλάβουν ότι όχι μόνο δεν έχεις μηχανή αλλά είπες και... ΤΟΤΕ!!! Τέρμα μάγκες γιατί μου πιάστηκε το χέρι αλλά δεν θέλω να ξέρει ο κ.κ. Αρχισυντάκτης όλες τις δικαιολογίες που θα χρησιμοποιήσω στο μέλλον. Για την ώρα τέλος σας φιλώ στα μούτρα Ιάννης (και όχι YANNIS).

ΥΓ.1 Σας είπα ότι δεν θα γράψω υστερόγραφα.

ΥΓ 1,2 Σας είπα ένα "Ρευκό ψέμμα."

ΥΓ 1,372 Αυτά και άλλα κόλλα.

ΥΓ 1,813 Τα πρίνγραφα είναι μάλλον καλύτερα από τα μεσόγραφα και υστερόγραφα.

ΥΓ Τελευταίο ΜΠΟΥΦ !!



ΠΑΡΑΤΗΡΕΙ

Ο ΓΙΑΝΝΗΣ ΑΪΔΙΝΗΣ



Γιατί ρε παιδιά έχω τίποτα παράξενο πάνω μου. Απεναντίας πιστεύω ότι κάνω μία φυσιολογική ζωή χωρίς εκκεντρικότητες!!

ΕΥΝΕΤΑΙ Ο DALTON



Παιδιά είδατε το τελευταίο σποτάκι της LEVI'S για το "501" jean; Καλά δεν είναι φανταστικό; Βέβαια η LEVI'S πιστά στην παράδοση για ποιότητα και πρωτοτυπία έβαλε πειτεύουμε πάλι τα γυαλιά στους ανταγωνιστές της. Ο EP CLAYMAN ο ήρωας της ταινίας, ρηροκίνδυνος με καλογυμνασμένο σώμα και μαλλί που σιάζει μπριγιαντίνη σώζει την όμορφη κοπέλα από την φωτιά. Δεν θα ξεκάσω δυο φάσεις. Η πρώτη το σέρμα που γίνεται GRILL για τα περιστερία και η δεύτερη του γέρου που λύθηκαν τα γόνατα από το φόβο.
"501" THE ORIGINAL JEAN.



Levi's

TacoTime®

MEXICAN
FAST FOOD
RESTAURANT



Γρήγορο σαν τον άνεμο, προκλητικά όμορφο και δυνατό. Κινητήρας 150 CC που τον νοιώθεις στο παραμικρό άνοιγμα του γκαζιού. Σωστά μελετημένος αναρτήσεις υπάκουα φρένα που σου δίνουν μια αίσθηση υπεροχής και ασφάλειας. Όπως και να το δέχτε, το SKIPPER της PIAGGIO, είναι ένα δέτροχο αριστούργημα που σας προκαλεί για δράση και απόδραση.

PIAGGIO *THE MOVERS*
Η ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΑΥΤΗ ΣΤΗΝ ΚΙΝΗΣΗ



Ένας φαλακός, αγανώστης της Στήλης είδε το φίλο δίπλα και έπεσε από τα σύννεφα, εδώ μάλλον τον κατάπιε η γη

B**RAVO USER !!!**

Αυτές οι ηέξεις αντιπροσωπεύουν την πραγματικά εκπληκτική αλλαγή που συνέβη στο προηγούμενο USER. Είμαι χρόνια αναγνώστης αυτού του περιοδικού αλλά ποτέ δεν περίμενα μια τέτοια αλλαγή. Όταν άνοιξα το τεύχος Σεπτεμβρίου δεν πίστευα σ' αυτό που έβλεπα. Αλλά ας αφήσουμε τώρα τα κολακευτικά λόγια κι ας περάσουμε στις ερωτήσεις μου:

1. Τι με συμφέρει περισσότερο ν' αναβαθμίσω τον επεξεργαστή μου (486 DX2/66) με Pentium overdrive,

1) Από άποψη τιμής σε συμφέρει ένας 486/100 αφού οι Pentium είναι υπερβολικά ακριβοί ακόμα.

2) Οχι.

3) Ναι, τρέχουν όλα τα προγράμματα που είναι φτιαγμένα για να τρέχουν κάτω από Windows. Όσο για Dos, όσο περνάει ο καιρός θα λιγοστεύουν και τα παιχνίδια που θα βγαίνουν γι' αυτό.

4) Ναι.

ΥΓ. Τα θεωρείς πραγματικά σημαντικά τα Windows;

Μπορείς να μου την γνωρίσεις;

Αγαπητό USER

Συχαρητήρια για την πηούσια, έγκυ-

Αλληλογραφία

να βάλω έναν δυνατότερο επεξεργαστή (486 DX4/100) ή ν' αλλάξω μητρική και επεξεργαστή και να βάλω pentium στα 90 MH με μητρική Ζάρρα;

2. Όπως και πολλοί άλλοι κάτοχοι Η/Υ έτσι κι εγώ δεν διαθέτω τις δισκέτες των Windows 3,1 που είναι εγκαταστημένα στον υπολογιστή μου. Τα WINDOWS '95 Upgrade ζητάνε αυτές τις δισκέτες;

3. Τα WINDOWS '95 τρέχουν προγράμματα DOS και WINDOWS 3,1 χωρίς να είναι εγκαταστημένα στο DOS και τα WINDOWS και τα 3.1 στον υπολογιστή μου;

4. Τα WINDOWS '95 αναγνωρίζουν το CD-ROM TOSHIBA A5302 και την κάρτα γραφικών TRIDENT 9400;

ΥΓ1. Εγινε τόσοσ ντόρος για τα WINDOWS '95 αλλά σ'ένα τόσο έγκυρο περιοδικό σαν το δικό σας, ούτε λόγος.

ΥΓ2. Πιστεύω ότι είναι ο καλύτερος καιρός να δημοσιευτεί ένα ερωματολόγιο.

ΥΓ3. Συνεχίστε την καλή δουλειά.

Με εκτίμηση

Γιάννης Αλληζάκης

Το γράμμα το έγραψε η αδελφή μου.

Φίλε Γιάννη,

ρη και υπερηλήρη ύλη σου. Είμαι ένας από τους πιο παλιούς αναγνώστες σου (τεύχος 4) και βρίσκω έπειτα από τόσο καιρό το θάρρος να εκφράσω την χαρά μου καθώς επίσης και την λύπη μου για τα τεύχη που έχεις (και το τονίζω!!!) κοπιάσει τόσο πολύ. Αναλυτικότερα: είμαι ένας από τους ευτυχείς κατόχους μιας A1200 εδώ και 5 μήνες και τι να σου πω, έχω καταενθουσιαστεί τόσο για τα παιχνίδια της όσο και για τα προγράμματά της. Στον πρώτο τομέα σίγουρα υπερέχει γιατί όπως γνωρίζουμε όλοι μας είναι ένα πολύ δυνατό μηχανήμα, το οποίο δεν αξιοποιεί σωστά δηλαδή μειώνει όλο και περισσότερο τα PREVIEWS τόσο για το (AGA) μηχανήμα όσο και για τα υπόλοιπα. Που οφείφεται αυτό; Πάντως όχι στο SOFTWARE διότι κάθε εβδομάδα κυκλοφορούν όλο και περισσότερα νέα παιχνίδια, και μάλιστα επιβεγμένα π.χ. SSF2 TURBO AGA, το οποίο ενώ περίμενα πώς και πώς να το δω και να αγαθιάσει η ψυχή μου, βρήπω το ZYCONIX και KIRD'S QUEST και τίποτα άλλο, επίσης στην στήλη αλληλογραφίας βρήπω να εκφράζονται περισσότερο οι PC USERS παρά οι AMIGA. Μήπως φταίει το γεγονός ότι δεν λαμβάνεις αρκετά AMIGA γράμματα για να δημοσιεύσεις. Το ε-

ρώτημα που μου γεννιέται είναι το εξής: Το περιοδικό αναφέρεται για PCS, για AMIGA ή και στα δύο. Ξέρω ότι στρέφεται στο 1ο, αλλά δεν νομίζω να σου κάνει κόπο να βάζεις ένα καλό παιχνίδι για A1200, έτσι για να χαϊρέμαστε και εμείς λιγάκι. Όλα τα σχόλια που κάνω τα γράφω με στενοχώρια διότι ήσουν και θα είσαι για μένα το καλύτερο περιοδικό πληροφορικής στην Ελλάδα. Ασχέτα εάν περιορίζεται στα PCS. Εγώ πάντοτε θα σε έχω σαν πρότυπο και θα σε αγοράζω ασταμάτητα γιατί όπως ανέφερα είσαι το πιο cool και No 1. Συνεχίζω ευχάριστα λέγοντάς σου ότι η αναδρομή που έκανες για την COMMODORE μου ανέβασε το ηθικό, διότι είχα τρελαθεί να κοιτώ REVIEWS μόνο για PCS. Ελπίζω στα επόμενά σου τεύχη να προσθέσεις κάτι παραπάνω για εμάς του AMIGA USERS, και κατά προτίμηση στους AGA, γιατί νομίζω ότι έχουμε παραμεριστεί αρκετά. Με συγχωρείς πολύ για την έκταση του γράμματός μου αλλά τι να κάνουμε ένα είναι και θα είναι το «USER».

ΜΕ ΕΚΤΙΜΗΣΗ ΚΑΙ ΣΥΜΠΑΡΑΣΤΑΣΗ ΣΤΟ ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΛΕΩΝΙΔΑΣ ΚΕΡΑΜΠΟΣ

ΥΓ1: Δεν ελπίζω να δημοσιευτεί αλλά, τουλάχιστον το γράμμα να διαβαστεί πριν καταλήξει στο καζάνι των ακρήστων.

ΥΓ2: Συνέχισε την πάρα πολύ καλή δουλειά σου, όπως στο τεύχος Σεπτεμβρίου.

ΥΓ3: Θα κυκλοφορήσει το MK3 για A1200; Εάν ναι τότε, και πόσο καλό θα είναι;

ΥΓ4: ΚΑΙ ΠΑΛΙ ΣΥΓΝΩΜΗ ΓΙΑ ΤΟ ΜΕΓΕΘΟΣ.

Λεωνίδα,

Το θέμα της Amiga και του PC είναι σαφές πλέον πως τείνει προς το δεύτερο λόγω της έκτασης των πωλήσεων. Πάντως κάνουμε ό,τι περνάει από το χέρι μας για την ποθυγαπημένη μας Amiga, είτε είναι η θρυλική 500, είτε η δυνατή 1200. Το πρόβλημα με τα reviews που ανέφερες προηγουμένως είναι κυρίως πρακτικό γιατί τα original παιχνίδια για το μηχάνημα αυτό που κυκλοφορούν στην Ελλάδα είν-

ναι κυριολεκτικά ΜΗΔΕΝ. Αν εσύ προσωπικά γνωρίζεις πού μπορούμε να βρούμε γρήγορα και έγκυρα original παιχνίδια μην διστάσεις να μας ενημερώσεις. Από το προηγούμενο τεύχος πάντως δεν πρέπει να έχεις παράπονα σε previews ή reviews και καθώς τα Χριστούγεννα πλησιάζουν και η ESCOM έδωσε ζωή στην Amiga πιστεύουμε ότι θα ζωντανέψει και ο χώρος των παιχνιδιών που τον παρακολουθούμε στενά. Πώς σου φάνηκαν τα reviews για Super Street Fighter 2 και Fear για το μηχάνημά σου; Όπως και νά'χει Amiga rules, και ελπίζουμε σύντομα σε MK3 στην A1200 και γιατί όχι, αφού το MK 2 ήταν τόσο καλό, και σε A500.

Αγαπητό USER,

σε προτιμώ και είμαι αναγνώστης σου εδώ και δύο χρόνια. Αλλά ας περάσουμε στις ερωτήσεις μου.

1) Τα Χριστούγεννα θα ήθελα να πάρω μια κεντρική μονάδα με τα εξής χαρακτηριστικά: 486DX/100, 540 MB σκληρό δίσκο, 8MB RAM, CD-ROM 4 x speed, 2 Drive (και τα δύο είδη) και Sound Blaster 32. Αμα αυτόν τον τύπο τον βρω Χριστούγεννα σε προσφορά και δώσω στο κατάστημα, για να μου κόψει την τιμή, τον υπολογιστή μου πόσο ήες να δώσω; (Ο υπολογιστής μου έχει: 386DX/40, 4MB RAM, Sound Galaxy, CD-ROM 4X-Speed, + Drive 3,5 και 420 MB HARD DISK).

2) Τον πιο φθηνό εκτυπωτή, σε τι τιμή ήες να τον βρω;

3) Το NBA LIVE '95 θα βγει σε δισκέτες εκτός από CD;

ΥΓ1: Ευχαριστώ πολύ.

ΥΓ2: Παοκάρα οφέ.

ΥΓ3: Δεν σας κούρασα έτσι;;;

Με εκτίμηση

Δημόπουλος Θεωρήσι!

ΠΑΟΚάρα Θεωρήσι,

1) Θα γλυτώσεις οπωσδήποτε 100.000 αλλά η ανταλλαγή δεν σε συμφέρει. Πες στο κατάστημα της αρεσκείας σου να σου κάνει ένα upgrade του μηχανήματος στα χαρακτηριστικά που θέλεις. Θα σου έρθει πολύ φτηνότερο από το να το αλλάξεις.

2) 40.000 δραχμές είναι καλή.

3) Όχι.

Αγαπητό USER,

Είμαι ένας από τους πιο νέους αναγνώστες σου, γιατί τελευταία άρχισα να ασχολούμαι με τα computers. Από τα σχετικά ήγα τεύχη που έχω διαβάσει είμαι ενθουσιασμένος με την ύλη σου. Εχω ένα από τα πρώτα PC που βγήκανε το οποίο το είχε ο πατέρας μου στη δουλειά του. Τώρα σκέφτομαι να αγοράσω ένα καινούργιο.

1) Ένας 486DX2/80 με έγχρωμη SVGA οθόνη πόσο θα μου κοστίσει;

2) Θα με συμφέρε η αγορά ενός multimedia kit;

3) Είναι «must» το κομπιούτερ σήμερα;

Φιλικά

Παναγιώτης Μπίζος

Υ.Γ. Ελπίζω να μη σας κούρασα.

Πανάγο,

1) Περίπου 200.000, αλλά σκέψου ότι για να το κάνεις ΜΗΧΑΝΗΜΑ χρειάζεσαι και CD, και Κάρτα ήχου που ανεβάζουν την τιμή άλλες 70.000

2) Φυσικά για να πάρεις όλα τα απαραίτητα extra πακέτο, αλλά η τιμή παραμένει στα πλαίσια της προηγούμενης απάντησης.

3) Οι περισσότεροι από εμάς έχουμε υπολογιστή (πρόσξε, υπολογιστή, όχι κονσόλα) εδώ και 10 χρόνια και δεν μπορούμε να ζήσουμε ούτε μέρα μακριά του, (βρίσκει ευκαιρία και φιλάει εναλλάξ την Amiga, το PC, τον Amstrad και τον Atari του). -

Αγαπητό USER,

Είμαι ένας αρκετά παλιός (από το τεύχος 40) και φανατικός αναγνώστης σου. Δεν χρειάζεται βέβαια να πω ότι είσαι το καλύτερο και πιο έγκυρο περιοδικό του είδους σου. Ας αφήσουμε όμως τα πολλή λόγια και ας μπορούμε κατευθείαν στο «ψητό». Σου είχα ξαναγράψει και στο τεύχος 51, όπου διαβάζοντας τα review των Pacific Strike και Pagan είχα κυριολεκτικά ξαφνιαστεί αλλά και είχα αγανακτήσει από τις υπερβολικές τους απαιτήσεις. Μιας και τότε δεν είχα πολλή λεφτά διχαζόμουν ανάμεσα στην αγορά ενός CD-ROM και μιας αναβάθμισης, όπου εσείς μου προτείνατε την αγορά των CD-ROM γιατί όπως είχατε πει «στη βράση κολλάει το σίδερο». Πριν από 3 μήνες λοιπόν είχα την μεγάλη τύχη



και την οικονομική ευχέρια να κάνω αναβάθμιση σε 486 DX2/80, να βάλω 8 MB RAM, να αγοράσω μια Sounblaster 16 και να πάρω ένα 4-πλήξ ταχύτητας CD-ROM. Για δύο μόνο μήνες πίστευα ότι είχα τον τέλειο υπολογιστή και ούτε που με πείραζε όταν οι φίλοι μου που είχαν 386 με έλεγαν «καπιτάλα». Όμως τι καπιτάλας μου ήες όταν το Wing Commander 3 θέλει recommended Pentium με 16 και πάνω MB RAM, όταν το Under a Killing Moon θέλει recommended 16 MB RAM και γενικώς όλα τα παιχνίδια κυρίως για CD-ROM έχουν τέτοιες εξωφρενικές απαιτήσεις; Και αυτός είναι ο λόγος που σας γράφω αυτό το γράμμα, για να πάρω μια υπεύθυνη απάντηση γι' αυτό το θέμα. Φυσικά όλοι μας ξέρουμε πως αν αγοράσεις έναν υπολογιστή από εκεί και πέρα χάνεις συνεχώς λεφτά μιας και η τεχνολογία προοδεύει με τρελούς ρυθμούς, όμως αυτό είναι εξωφρενικό!!! Δεν πρόλαβαν να βγάλουν παιχνίδια που να θέλουν recommended 486 και τώρα βγαίνουν παιχνίδια που θέλουν 486 και πάνω ενώ τα πλείστα καινούργια για CD-ROM θέλουν recommended Pentium. Δηλαδή τι συμβαίνει; Έχουν οργανωθεί όρες οι μεγάλες εταιρίες και φτιάχνουν προϊόντα τέτοια ώστε να αναγκάζομαστε να αναβαθμίζουμε συνεχώς τα μηχανήματά μας; Μην μου πείτε τώρα ότι οι 386 και οι χαμηλοί 486 μπορούν ακόμα να τρέξουν τα περισσότερα παιχνίδια και μάλιστα με 4MB ram, γιατί άηλο να το τρέξει το παιχνίδι και άηλο να το ευχαριστηθείς πραγματικά. Αυτή τη στιγμή δεν μιλάω για μένα μιας και ο υπολογιστής μου παίζει άκρως ικανοποιητικά αυτά τα πολύ απαιτητικά παιχνίδια, όμως σε λίγο καιρό δεν θα γίνει και ο υπολογιστής μου ένα μέτριο μηχανήμα που θα «τρέχει» απλώς τα περισσότερα παιχνίδια; Το ότι η τεχνολογία προοδεύει δεν είναι απάντηση σε αυτό το ερώτημα γιατί δεν προλαβαίνουν να βγουν καινούργια μηχανήματα και αμέσως φτιάχνουν παιχνίδια για αυτά. Ο 486DX2/66, ο 486DX2/80, ο 486DX4/100, οι Pentium και τώρα ο P6 γιατί κατασκευάστηκαν; Για να παίζουμε εμείς τα παιδιά το Wing Commander 3 ή για επαγγελματίες

που χρειάζονται πολύ υπολογιστική ισχύ; Δεν γίνεται οι γονείς μας κάθε χρόνο να μας δίνουν 300.000 - 500.000 δρχ. για να μπορούμε να παίζουμε παιχνίδια. Καλύτερα τότε να αγοράσουμε ένα Game Boy, ή ένα επιτραπέζιο. Δηλαδή, μόλις βγουν στην αγορά οι P6 και τα CD-ROM 6-πλήξ ταχύτητας, πρέπει να βγουν παιχνίδια και γι' αυτό τα μηχανήματα; Δεν ήλω, αν δεν βγαίνουν παιχνίδια με αρκετά υψηλές απαιτήσεις δεν θα προωθούνταν τόσο αυτά τα καινούργια μηχανήματα. Όμως σε όλα πρέπει να υπάρχει κάποιο μέτρο. Κατά τη γνώμη μου, σωστός προγραμματισμός και καλή κατασκευή παιχνιδιού είναι να το κάνεις όχι μόνο καλό από πλευράς παιχνιδιού, αλλά και να το κάνεις όσο το δυνατόν λιγότερο απαιτητικό. Όχι σαν το γελοίο και συγχρόνως αποθαρυντικό σλόγκαν που έχουν ορισμένα παιχνίδια και το οποίο λέει: «Πραγματικά πετάει σε Intel Pentium». Τώρα πείτε μου ποιά κάνει περισσότερη εντύπωση, το παραπάνω σλόγκαν ή: «Έχει τέλεια γραφικά, τέλεια κίνηση και τρέχει και σε 386!!!». Όχι πείτε μου. Θα ήθελα λοιπόν τη δική σας γνώμη και αν γίνεται να το διαβάσουν και όλοι οι συντάκτες του USER, μαζί και τον κύριο Κροντηρά οι οποίοι στα χρόνια που δουλέψαν στο περιοδικό έχουν μεγάλη πείρα περί του θέματος. Θα σας ευγνωμονούσα αν δημοσιεύσατε αυτό το πολύ μεγάλο γράμμα γιατί πιστεύω ότι όσοι διαβάζουν το περιοδικό αυτό έχουν την ίδια μεγάλη απορία με μένα.

Για το καλύτερο περιοδικό,
Κούμαρος Αηκιβιάδης

- ΥΓ1: Μιλώντας υπεύθυνα, πόση διάρκεια έχει ο υπολογιστής μου ώστε να παίζει καλά όλα τα παιχνίδια;
- ΥΓ2: Κροντηράς Ολέ!!!
- ΥΓ3: Προς όποιους τους συντάκτες του USER: Είστε οι καλύτεροι.
- ΥΓ4: STOP!!! Φτάνει το γλήψιμο.

Φίλε Αηκιβιάδη,
Το θέμα που θίγεις είναι το μέγιστο πρόβλημα των υπολογιστών και κυρίως των PCs που το ζούμε κι εμείς μαζί με όλους τους χρήστες τόσα χρόνια. Είναι αλήθεια, ότι ένας υπολογιστής χρειάζεται αναβάθμιση κάθε 6 μήνες περίπου για να διατηρηθεί στην

κορυφή των ικανοτήτων του και κυρίως στις απαιτήσεις της εποχής του. Αντίθετα από τις κοινότητες που για 2-3 χρόνια οι προγραμματιστές εκμεταλλεύονται μέχρι τέλους τις δυνατότητες τους, στους υπολογιστές οι δυσκολίες προγραμματισμού αντιμετωπίζονται από τις εταιρίες με την εύκολη λύση, την προσθήκη περισσότερου και φυσικά ακριβότερου hardware. Ετσι φτάνουμε στο γελοίο σημείο να παίζουμε παιχνίδια σε μηχανήματα που στοιχίζουν 500.000, τα οποία παιχνίδια μάλιστα, αν μιλάμε για arcades, δεν είναι αντάξια των χρημάτων μας. Εκεί που θα διαμαρτηρθώ όμως και απέναντι στους αναγνώστες είναι ότι ο περισσότερος κόσμος αντιμετωπίζει τους υπολογιστές σαν παιχνιδομηχανές παρά σαν εργαλείο δουλειάς. Και με το γράμμα σου έκανες ακριβώς το ίδιο. Οπότε θα σε ρωτήσω, γιατί θέλεις να παίζεις παιχνίδια σε υπολογιστή; Αυτό είναι ένα πολύ ακριβό χόμπι! Και αν σε ενδιαφέρει η γνώμη του Κροντηρά, που τον βρήκαμε στα γραφεία του GamePro, μπορεί να σε στεναχωρηθείς, αφού είναι απόλυτα υπέρ της αγοράς κονσολάς (3DO, PlayStation, Saturn) αν θέλεις να παίζεις games με τον οικονομικότερο τρόπο και χωρίς να χρειάζονται αναβάθμιση κάθε έξι μήνα. Ο υπολογιστής πρέπει να καταλάβετε ότι είναι κάτι άλλο πιο σημαντικό από μια απλή παιχνιδομηχανή, απευθύνεται σε επαγγελματίες για δουλειά, εκπαίδευση κλπ, όπου μπορεί να δικαιολογήσει τα χρήματά του.

Αγαπητό USER

- Πρώτα απ'όλα θα ήθελα να συγχαρώ το USER επειδή βρίσκεται στην πρώτη θέση και εύχομαι να συνεχίσει έτσι και καλύτερα. Τώρα θα ήθελα να απαντήσεις μερικές ερωτήσεις που θέτω.
- 1) Εχω A-600 και θα ήθελα να μάθω αν τα προγράμματα Windows for Workgroups και Magic WB έχουν έρθει στην Ελλάδα και ποιες απαιτήσεις έχουν.
 - 2) Διαβάσα ότι η Amiga αγοράστηκε από την Escom και ότι υπάρχει πιθανότητα στο μέλλον να γίνουν συμβατά με PC. Αληθεύει;
 - 3) Πόσο σκληρό δίσκο πρέπει να πάρω και πόσο στοιχίζει. Ακόμα ποιες ταχύτητας CD-ROM είναι καλό για την

A-600 και πόσο θα στοιχίσει. Ποια μέρη της A-600 αναβαθμίζονται;

4) Η A-1200 ή η A-2000 είναι καλύτερη και γιατί;

5) Τα μοντέλα της Amiga μπορούν να συγκριθούν με τα PC. Αν ναι η 4000/40 με τι PC θα μπορούσε να αντιστοιχίσει λαμβάνοντας υπόψη τα γενικά χαρακτηριστικά (ήχος, γραφικά, ταχύτητα).

ΥΓ. Ελπίζω να μη σε κούρασαν οι ερωτήσεις μου.

Φιλικά
Λεωνίδας Καζαντζής

Leonid,

(τί θα γίνει με τα αρχαία ονόματά σας σ' αυτό το τεύχος;)

1) Τα προγράμματα που αναφέρεις είναι Public Domain. Οπότε δεν θα έχεις πρόβλημα να τα βρεις ακόμα και από κάποιον γνωστό σου. Τρέχουν σε όλες τις 1Mbyte Amigas.

2) Υπάρχει αυτή η τελευταία πληροφορία/φήμη και σε μας. Δεν ξέρουμε να σου πούμε περισσότερα αυτή τη στιγμή αλλά μάλλον θα πρόκειται για κάποια κάρτα που θα δίνει πλήρη συμβατότητα στα νέα μηχανήματά της.

3) Ένας 80άρης σκληρός είναι ιδανικός. Η τιμή του είναι όσο εκείνη των PCs και 25 περίπου χιλιάρικά ακόμα. Δεν χρειάζεσαι καλύτερο από διπλοχρονιζόμενο CD για να παίζεις σωστά τα περισσότερα παιχνίδια. Από το μηχανήμα σου αναβαθμίζεται η μνήμη μόνο και στο μέλλον, ο σκληρός και το CD ROM σου.

4) Η A1200 είναι καλύτερο μηχανήμα γιατί διαθέτει καλύτερο επεξεργαστή (68020 αντί του 68000 της 2000), έχει από την μάνα της 2Mbyte μνήμη, το βελτιωμένο σετ chips γνωστό ως AGA και τρέχει πιο γρήγορα σε Mhz.

5) Μία 4000/40 είναι αντίστοιχη με έναν 486/40 τουλάχιστον. Μία A500 είναι ισοδύναμη με έναν 386sx/20, η 1200 με έναν 386/40 τουλάχιστον και γενικά υπάρχουν αντιστοιχίες στα μηχανήματα με το πλεονέκτημα της Amiga να είναι ολοκληρωμένο μηχανήμα, να μην χρειάζεται αναβάθμιση κάθε λίγο και λιγάκι και να έχει ενσωματωμένα τα αντίστοιχα της VGA chips για γραφικά ή της κάρτας ήχου για μουσική.

Dear User,

Είμαι ένας από τους πολλούς αναγνώστες σου που πρόσφατα κατάλαβαν το θσαυρό γνώσεων που περιέχουν οι σελίδες σου πάνω σε διάφορα θέματα που αφορούν του Η/Υ. Σκοπεύω να αγοράσω έναν 486 DX 2/66 ή έναν DX 4/100. Επειδή είμαι όμως άπειρος σε θέματα Η/Υ έχω να σου κάνω κάποιες ερωτήσεις που ίσως σου φανούν γελοίες αλλά για μένα είναι πολύ σημαντικές.

1) Υπάρχει τίποτε ενδιάμεσο στον 486 DX2/66 και DX 4/100;

2) Τι είναι Pentium;

3) Τι είναι CD ROM;

Φιλικά,

Shadow Caster Junior

ΥΓ.1: Shadow Caster you're the BEST !!!

ΥΓ.2: Αν γινόταν θα ήθελα να δημοσιευτεί κάποια φωτογραφία του Π. Δημόπουλου (S.C.)

ΥΓ.3: By the way έχω τα τεύχη 45,46,47,59,61.

ΥΓ.4: Πιστεύω να μπορείτε να «βγάξετε» τα γράμματά μου.

ΥΓ.5: Κάτι ρέγατε για την πατούσα του Κροντηρά (σε αφίσα φυσικά).

ΥΓ.6: Ελπίζω σε δημοσίευση μην με απογοητεύσετε.

ΥΓ.7: Πολλά υστερόγραφα δεν έγραψα;

ΥΓ.8: Ξέχασα το σημαντικότερο. Συγγνώμη αν σας κούρασα.

Φίλητε Shadow Caster Junior,

1) Υπάρχει ενδιάμεσο και αυτό είναι ο 486/80 που βγάζουν ορισμένες εταιρίες. Συμφέρει από άποψη τιμής αν δεν θέλεις να πας κατευθείαν στον 100άρη 486.

2) Pentium είναι οι νέες γενιές 64-bit επεξεργαστές που αυτή τη στιγμή τους διακρίνουν δύο πράγματα: Η μεγάλη τιμή τους που τους κάνει σχεδόν απαγορευτικούς στην Ελλάδα (Υπολόγισε ότι ένα Pentium PC είναι 150.000 ακριβότερο από ένα ακριβό 486 σύστημα) και η μεγάλη δύναμή τους καθώς έχουν την διπλάσια ισχύ από έναν ισχυρό 486 τουλάχιστον.

3) CD ROM είναι τα CD ROM Drives, δηλαδή τα CD συστήματα που χρησιμοποιούνται πλέον όπως οι δισκέτες για μεταφορά δεδομένων. Είναι μια ιδιαί-

τερα συμφέρουσα μέθοδος αφού κωδάνε μέχρι και 650 Mbyte δεδομένων και είναι πανφθινα με δύο μειονεκτήματα. Είναι σχετικά αργά σε σχέση με έναν σκληρό, δεν μπορείς να σώσεις ακόμα σε CD παρά μόνο να διαβάσεις και από την προσωπική μας πείρα διαπιστώσαμε ότι καλάνε εύκολα!

ΥΓ1. Φωτογραφία του ShadowCaster; Ξέρεις πόσα φιλμ κάψαμε στην προσπάθεια;

ΥΓ2. Πατούσες θέλετε μία ή δύο; -

Αγαπητό USER...

Πριν αρχίσω με τις απορίες μου θα ήθελα να σου πω πως οι αλλαγές που έγιναν στην εμφάνιση του περιοδικού (από το τεύχος 61) ήταν τουλάχιστον απίθανες. Επιτέλους το πρώτο περιοδικό στον τομέα των COMPUTER GAMES έγινε και το πρώτο σε εμφάνιση περιοδικό. Αρκετά όμως με τις αυτονόητες κοψακίες, μιας και γνωρίζω πως ο χώρος σου είναι περιορισμένος, περνάω στις ερωτήσεις μου.

1) Έχω έναν 486 DX2/80 MHZ με 425MB σκληρό δίσκο, κάρτα ήχου SOUND BLASTER 16, 8M RAM, οθόνη SVGA 14 ιντσών, DRIVE 3,5», CD-ROM DRIVE 2XSPEED. Πιστεύεις ότι ο υπολογιστής μου είναι αξιόλογος για τις σημερινές απαιτήσεις; Τι του λείπει κατά τη γνώμη σου.

2) Η κάρτα γραφικών μου είναι CIRRUS LOGIC 1MB με 16,7 εκατομμύρια χρώματα. Είναι VGA ή SVGA;

3) Ποιά είναι τα 10 καλύτερα ADVENTURES, οποιουδήποτε είδους, σε CD;

4) Πριν από αρκετό καιρό είχα ακούσει για ένα ADVENTURE σε CD, το HARVESTER. Κυκλοφόρησε αυτό το παιχνίδι; Αν ναι είναι καλό και πόσο το βαθμοποιείς με άριστα το 100;

5) Σου κάνω αυτήν την ερώτηση εκ μέρους ενός φίλου μου: το ECSTATICA τρέχει σε υπολογιστή με 4MB μνήμη; Σε ευχαριστώ για τον χρόνο που μου αφιέρωσες. Ελπίζω σε δημοσίευση...

Φιλικά

Κώστας Χατζηβασιλείου.

Κώστα,

1) Δυνατό το μηχανήμα σου και η μόνη παρατήρηση που ήθελα να κάνω είναι

ΠΡΟΒΛΕΠΟΜΕΝΟ
ΠΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ

για το CD σου, όπου πλέον ένα 4X είναι χρήσιμο για να δεις βελτίωση στα παιχνίδια κυρίως σε animation. Πάντως υπάρχουν παιχνίδια όπως το Need for Speed που θα φτάσουν το μηχανήμα σου στο όριο και ίσως δεν σε ικανοποιήσει η απόδοση του μηχανήματός σου.

2) Είναι SVGA.

3) Hell, Full Throttle, Prisoner of Ice, Myst, Star Trek Next Generation, Dragon's Lore, Fantasmagoria, Dracula Unleashed, Stone Profet, Elder Scrolls: Arena, Dark Sun 2.

4) Δυστυχώς το παιχνίδι δεν εμφανίστηκε ακόμα (κλάμα δις)

5) Ναι. -

Αγαπητό USER,

Συγχαρητήρια για το περιοδικό σου. Πιστεύω πως είσαι το καλύτερο περιοδικό που κυκλοφορεί στην Ελλάδα. Η ύλη σου είναι εκπληκτική και η διακρίση μια ευχάριστη έκπληξη κάθε μήνα. Αξίζει ένα μεγάλο μπράβο σε όλους

τους «δουλευταράδες» συντάκτες για τα υπέροχα κείμενά τους. Keep on the good work! Είμαι ένας πανάρχαιος αναγνώστης σου (σε διαβάζω ασταμάτητα από το 2ο τεύχος!) και έχω ένα 386DX/40 με 2Mb Ram. Ιδού οι απορίες μου:

α) Από τα 2 Mb, τα 64 Kb είναι reserved από τον υπολογιστή. Που ακριβώς χρησιμοποιούνται και για ποιόν λόγο;

β) Τα Windows '95 τι απαιτήσεις έχουν;

γ) Τα CD-ROM διπλής πεθαίνουν ή έχουν πεθάνει;

δ) Το DoubleSpace είναι ασφαλής;

Φιλικά,

Θεόδωρος Τσιχριτζής

Υ.Γ.1: Ελπίζω σε δημοσίευση, διότι το προηγούμενο γράμμα μου μπήκε τρίποντο στο καλάθι... των αχρήστων!!! (Κακίες εεε;)

Υ.Γ.2: Ποιός είναι τελικά ο 32μπιτος;:::

Αρχαίε Θεόδωρε,

(ήρθες κι έδεσες με τους Αηκιβιάδηδες και τους Λεωνίδες)

α) Αυτά είναι η cache μνήμη του υπολογιστή σου, που χρησιμοποιούνται εσωτερικά από τον επεξεργαστή και επιταχύνει σημαντικότερα τις εργασίες του.

β) Από 8Mbyte μνήμη και πάνω...

γ) Οχι βέβαια, απλώς τα 4X είναι πλέον γρήγορα και φτηνά.

δ) Ναι, το χρησιμοποιούμε εδώ και 2 χρόνια σε ορισμένα μηχανήματα συνεχώς και δεν έχουμε πρόβλημα. Αν όμως υπάρχει περίπτωση μόλυνσης από ιό ή κάποιας άλλης βλάβης του σκληρού το doublespace δυσκολεύει την θεραπεία του. Αποφεύγουμε να το συνιστούμε σε άτομα που δεν ξέρουν DOS και hardware υπολογιστών ποιά καλά.

ΥΓ. Ο 32bits λοιπόν είναι... είναι... νά πάρει, μετά από τόσα χρόνια ξέχασα ποιός είναι!

CD RECORDINGS

ΕΓΓΡΑΦΕΣ CD

ΟΙ ΚΑΛΥΤΕΡΕΣ ΤΙΜΕΣ
ΤΗΣ ΑΓΟΡΑΣ

ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΣΕ
ΔΙΣΚΟΥΣ CDR
PHILIPS KODAK
DRAX DATA
PINACLE MICRO
ΑΠΟ 1850 δρχ.

AUDIO - VIDEO
- DATA

CD - RECORDERS -
ΟΛΑ ΤΑ ΜΟΝΤΕΛΑ

AUDIO - VIDEO - DATA

Η ΠΛΟΥΣΙΟΤΕΡΗ
ΣΥΛΛΟΓΗ
ΤΙΤΛΩΝ ΣΕ CD

ΓΙΝΕΤΕ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΕΣ
ΣΤΟΝ ΠΙΟ ΟΡΓΑΝΩΜΕΝΟ
GROUP MULTIMEDIA

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

CALL
CALL
CALL
CALL
CALL
CALL

ΤΙΜΕΣ
ΕΡΓΟΣΤΑΣΙΟΥ

INTERLOGIC
C&B

Tel: 8562980-1+Fax
ΦΙΛΑΔΕΛΦΕΩΣ 25-27

ΠΕΡΙΣΤΕΡΗ AMIGA CLUB

- * Έχουμε όλα τα ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ και UTILITIES για AMIGA!!!
- * ΤΑΧΥΤΑΤΕΣ ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ!!!
- * ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ!!!
- * Παράδοση ΚΑΤ'ΟΙΚΟΝ!!!
- * Αντικαταβολές ΠΑΝΤΟΥ!!!
- Μανώλης, τηλ.: 5743080

ΠΕΤΡΟΥΠΟΛΗ - AMIGA + PC -SOFTWARE

- * TOP-Games, Demos, Utilities!
- * GAMEDISK 250 δρχ.!
- * SUPER συνδρομή 150 DISK, 5.000 δρχ.!
- * VBS 10.000 δρχ.!
- * ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ σε VIDEO!
- * ΟΛΟΙ οι τίτλοι για CD32!
- * PC GAMEDISK 300 δρχ.!
- * Εκατοντάδες CD τίτλοι!
- * Συνδρομές σε CD 700MB 5.000 δρχ.!
- * Ασυναγώνιστες τιμές!
- * ΤΑΧΥΤΑΤΕΣ αντικαταβολές στην ΕΠΑΡΧΙΑ!
- * Δωρεάν Κατάλογος!
- * Συλλογές σε CD!
- * Όλοι οι τίτλοι για 3DO PANASONIC!
- * Τηλ.: 5012307, ΒΑΣΙΛΗΣ!

A500 ενός χρόνου 1MB JOYSTICK PACMAN 150 + δισκέτες. Τέλεια κατάσταση.
Τιμή ανοικτή. Νίκος (0495)41271.

AMIGA

Όλες οι νέες κυκλοφορίες κατευθείαν από το εξωτερικό. Τεράστια συλλογή από games. Gamedisk= 220!!!
Εγγραμμένη 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.

3-D-O PANASONIC

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

PC & AMIGA GAMES + UTILITIES

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

PC-POWER

GAMEDISK= 350. CDGAMES από 5.000. CDWEEK= 4.500.
Παράδοση κατ'οίκον. ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ φθηνές αντικαταβολές.
Σταύρος, 6515613.

PC GAMES + DISK= 250 δρχ. Εγγραφές, TAPE, CDROM & 3DO. Εβδομαδιαίες ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ Παραγγελίες 16:00 - 22:00.
Τηλ: 8238886, Στράτος.

AMIGA GAMES

- * Πολύ ΦΘΗΝΑ & ΓΡΗΓΟΡΑ στο σπίτι σας ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ!!!
- * ΕΓΓΥΗΜΕΝΗ εγγραφή δισκέτας!!!
- * Εξυπηρέτηση ΠΑΝΕΛΛΑΔΙΚΩΣ!!!
- * Τηλ.: (01) 9323458.

PC & AMIGA GAMES + UTILITIES

PC Game + Disk = 250 δρχ.
AMIGA game + disk = 150 δρχ.
TAPE = 2500 δρχ.
CD... CALL Τηλ: 5314051

AMSTRAD 6128

Η πλουσιότερη συλλογή σε παιχνίδια και επαγγελματικές εφαρμογές στην Ελλάδα. Στα 10 παιχνίδια δώρο 2 επιλογής σας!!! Επισκευές & service με 6μηνη εγγύηση. Περιφερειακά. Drive 5,25" = 30.000!!! Ζητήστε τον νέο κατάλογο. Ταχύτατες αντικαταβολές. Αποκλειστικότητα το MEGABLASTERS. Αυθημερόν παράδοση στο σπίτι σας!!!
Τηλ.: 6410640.

CD RECORDINGS

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

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

3DO - PANASONIC - PARADISE

* ΟΛΟΙ οι τίτλοι για 3DO PANASONIC!

* ΤΑΧΥΤΑΤΗ ενημέρωση από εξωτερικό!

* Οι καλύτερες τιμές στην αγορά!

* Στέλνονται ταχύτατα σε όλη την Ελλάδα!

* Τηλεφωνήστε τώρα

για ΔΩΡΕΑΝ κατάλογο!

* Τηλ: 5012307, Βασιλίσκη!

SEGA - NINTENDO

ΟΛΟΙ ΟΙ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΟΙ ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ ΟΛΕΣ
ΤΙΣ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ.

ΠΑΡΑΔΙΔΟΝΤΑΙ ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ
ΚΑΙ ΧΩΡΙΣ ΚΑΜΙΑ ΕΠΙΒΑΡΥΝΣΗ
ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ ΣΑΣ.

ΤΗΛ.: 5987587 - 5983717.

3DO PANASONIC

AMIGA - PC + CD, NEO GEO CD Κ.Α.
ΕΧΟΥΜΕ ΤΗΝ ΠΛΟΥΣΙΟΤΕΡΗ ΣΥΛΛΟΓΗ
SOFTWARE ΣΤΙΣ ΦΘΗΝΟΤΕΡΕΣ ΤΙΜΕΣ.
ΕΓΓΥΗΣΗ ΚΑΙ ΑΞΙΟΠΙΣΤΙΑ.

ΔΙΑΠΙΣΤΩΣΤΕ ΤΟ...

4610934, ΝΙΚΟΣ.

CD-R CENTER

Ο μεγαλύτερος κατάλογος CD-ROM
& 3DO τίτλων. CD= 5.000 δρχ.!

GAMEDISK= 300 δρχ.

Επιλογή GAMES= 50 δρχ.

Αντικαταβολές, συνδρομή CD,
εγγραφή δεδομένων, αναλώσιμα.
Γνώση και εγγυημένη δουλειά 100%.

Γρήγορη παράδοση.

Δωρεάν κατάλογος 01-5312966.

CD ARCHIVE

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ - ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ PC ΣΕ CD-ROM,
ΔΙΣΚΕΤΑ.

Τιμές Καταπληκτικές από 5.000.

Ποιότητα για ΑΠΑΙΤΗΤΙΚΟΥΣ.

Ταχύτατη Μεταφορά ΑΘΗΝΑ - ΕΠΑΡΧΙΑ
ΓΙΑΝΝΗΣ: 5620754.

AMIGA PC VISION CLUB

GAMEDISK 250 - 350 applications 500.

Συνδρομή 5.000 ΕΓΓΡΑΦΕΣ CD.

Παράδοση σπίτι.

ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ επαρχείας.

6847653 ΔΙΟΝΥΣΗΣ.

3DO, SATURN, PLAYSTATION.

Ανταρτηγές, Πωλήσεις, Ενοικιάσεις
Παιχνιδιών. Ετοιμοπαράδοτα όλα τα
Παιχνίδια και Πάντα Φθηνότερα από
Οπουδήποτε.

Τηλεφωνήστε τώρα: 5620754.

ΕΠΙΣΚΕΥΕΣ

Αναβαθμίσεις, πωλήσεις, ανταρτηγές
υπολογιστών, περιφερειακών.
Δίσκοι, CD-ROM, προγράμματα,
παιχνίδια, χαμηλές τιμές.

Ζωή, Τηλ.: 9425168

CD-BACK UP:

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

PC-CD WORLD

ΓΙΑ ΑΥΤΟΥΣ ΠΟΥ Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΕΙΝΑΙ
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ΕΜΕΙΣ ΕΧΟΥΜΕ ΤΗ ΛΥΣΗ!!!
SKID ROW!!! Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΠΡΩΤΥΠΟ
ΠΟΥ ΕΜΕΙΣ ΚΑΘΙΕΡΩΣΑΜΕ ΣΤΗΝ
ΕΛΛΑΔΑ. ΕΓΓΡΑΦΕΣ ΣΕ CD-HD-DD-DAT

ΤΙΤΛΟΙ CD ΑΠΟ 5.000!!!

ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ-ΠΑΡΑΔΟΣΗ-

ΔΩΡΕΑΝ ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ

ΤΗΛ.: 9380347.

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε με καθαρά γράμματα το κείμενο της αγγελίας σας:

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

να καταχωρηθεί με πλάσιο:

ΝΑΙ ΟΧΙ

Να καταχωρηθεί με κεφαλαία :

ΝΑΙ ΟΧΙ

Αριθμός ρέξεων:

*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 ΚΟΨΕΤΕ 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 ΚΟΨΕΤΕ 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. αντί 9.900 δρχ. (για την Κύπρο 8.900 δρχ.) ή τραπεζική επιταγή πληρωτέα στη ΔΕΛΤΑ ΓΚΡΑΦ ΕΠΕ.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:.....

ΠΟΛΗ:.....

ΟΔΟΣ:.....

ΑΡΙΘ.:.....

Τ.Κ.:.....

ΤΗΛΕΦΩΝΟ:.....

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ:.....

ΗΛΙΚΙΑ:.....

ΑΡΧΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ:.....

*ΑΝ ΔΕΝ ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΚΟΨΕΤΕ 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**



SOFTWARE CENTER

ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ



ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ - ΑΓΟΡΕΣ ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΩΝ Η/Υ & ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ - ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ ΤΟΥΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ



NOTEBOOK ΣΕ ΤΙΜΕΣ ΕΥΚΑΙΡΙΑΣ!!!

HARD DISKS
420 MB
540 MB
850 MB
1,2 GB

ΑΘΗΝΑ
ΧΑΛΚΟΚΟΝΔΥΛΗ 22
ΤΗΛ.-FAX: 5235260

ΠΡΟΣΦΟΡΑ!

PENTIUM/75 MHZ
8MB RAM
COLOR MONITOR 14"
CD ROM X 4 SPEED
S. BLASTER 16 BIT
SVGA 1 MB
850 MB HARD DISK
1 FD 1,44
445.000

486DX/100 MHZ
4MB RAM
540 MB HD
COLOR MONITOR 14"
SVGA 1MB
1FD 1,44
209.000

ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΙΣ ΕΠΙΣΚΕΥΕΣ ΣΕ ΟΛΑ ΤΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ

PRINTERS

CITIZEN
EPSON
STAR
CANNON
H.P.

ΔΕΚΑΔΕΣ ΤΙΤΛΟΙ P.C. 3,5" DISKETTES



ΓΑΛΑΤΣΙ
ΠΑΣΣΩΒ 7-9
ΤΗΛ.: 2025560 - 2111174

CD - ROM DRIVE PANASONIC - PHILIPS SONY - MITSUMI



GAMES CD-ROM

INTERNATIONAL SOCCER	2.500
INTERNATIONAL TENNIS	2.500
INTERNATIONAL ATHLETICS	2.500
SPLIT-SCREEN SOCCER MANAGER	2.500
TOM LANDRY STRATEGY MANAGER	2.500
GRAHAM SOUNESS SOCCER MANAGER	2.500
BLADE WARRIOR	2.500
FRANKENSTEIN	2.500
ARNIE 2	2.500
ARCADE FRUIT MACHINE	2.500
STACK UP!	2.500
OPERATION COMBAT 2	
688 ATTACK SUB/CHUCK YEAGR	4.500
BENEATH A STEEL SKY	4.500
CLASSIC ΣΥΛΛΟΓΗ DELPHINE	9.000
CLASSIC ΣΥΛΛΟΓΗ VELOCITY	4.500
DARK SEED	7.300
DUNE - ROBOCOP 3	7.300
KING'S QUEST 5	4.500
KLIK & PLAY GAMEPACK	1.700
LEGENDS OF VALOUR	4.500
LOOM	5.500
POLICE QUEST	5.500
POLICE QUEST 3	4.500
POWER DRIVE	11.000
ROME AD 92	4.500
SECRET WEAPONS LUFTWAFFE	4.500
WALLS OF ROME	5.300
WINTER OLYMPICS	7.300
WORLDS OF LEGEND	5.500

ΑΚΟΜΗ 200 ΤΙΤΛΟΙ

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

ΠΑΡΑΚΑΛΩ ΝΑ ΜΟΥ ΣΤΕΙΛΕΤΕ ΤΑ ΠΑΡΑΚΑΤΩ ΕΙΔΗ ΚΑΙ ΘΑ ΠΛΗΡΩΣΩ ΜΕ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ. ΔΕΧΟΜΑΙ ΝΑ ΕΠΙΒΑΡΥΝΘΩ ΜΕ ΤΑ ΕΞΟΔΑ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗΣ.

ΤΙΤΛΟΣ	ΕΙΔΟΣ	
CD/ΔΙΣΚΕΤΑΣ	ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΟΥ	ΤΙΜΗ

.....

.....

ΣΥΝΟΛΟ

ΕΠΩΝΥΜΟ:

ΟΝΟΜΑ:

Δ/ΝΣΗ: ΑΡ.

ΠΟΛΗ: Τ.Κ.

ΤΗΛΕΦΩΝΟ(1).....2).....

ΓΙΑ ΑΤΟΜΑ ΚΑΤΩ ΤΩΝ 18 ΕΤΩΝ ΑΠΑΙΤΕΙΤΑΙ ΥΠΟΓΡΑΦΗ ΚΗΔΕΜΟΝΑ ΥΠΟΓΡΑΦΗ:

Νέα εποχή στο SOFTWARE



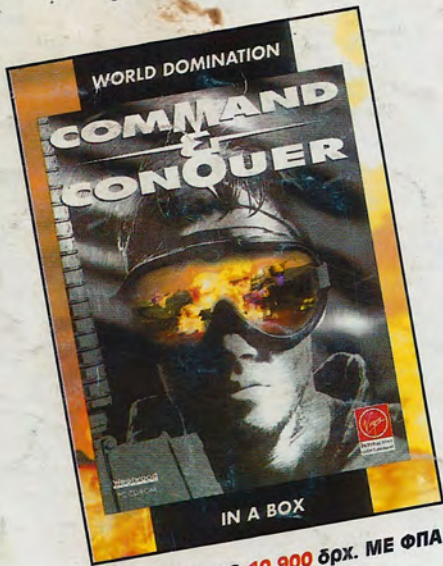
CD ROM MONO 9.900 δρχ. ΜΕ ΦΠΑ



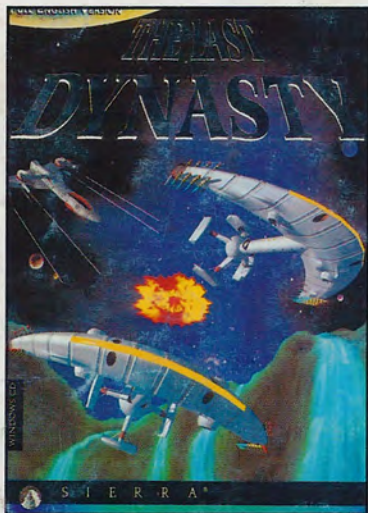
CD ROM MONO 9.900 δρχ. ΜΕ ΦΠΑ



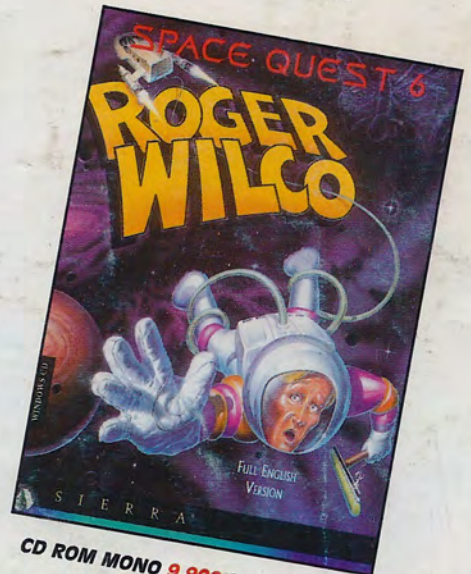
CD ROM MONO 9.900 δρχ. ΜΕ ΦΠΑ



CD ROM MONO 10.900 δρχ. ΜΕ ΦΠΑ



CD ROM MONO 10.900 δρχ. ΜΕ ΦΠΑ



CD ROM MONO 9.900 δρχ. ΜΕ ΦΠΑ

Αποκλειστικοί αντιπρόσωποι
PLOTLINE Ε.Π.Ε.

ΜΠΟΤΑΣΗ 7, 106 82 ΑΘΗΝΑ

ΤΗΛ: 3844 695 3836 550

ΔΙΑΘΕΣΗ ΧΟΝΔΡΙΚΗ - ΔΙΑΝΙΚΗ

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.L.G.

ΚΑΡΑΟΛΗ Μ. 40Α ΣΑΝΘΗ
ΤΗΛ. 0541 - 70043



Ελληνικές οδηγίες

και

ελληνικές τιμές