ΤΟ ΣΥΓΧΡΟΝΟ ΕΝΗΜΕΡΩΜΕΝΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ COMPUTERS & GAMES

USER

ΤΕΥΧΟΣ 61 ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ 1995 ΔΡΧ. 900

ΔΩΡΟ ΔΙΣΚΕΤΑ 3.5



MEGA REVIEW
FULL THROTTLE
LOST EDEN
WARRIORS
STAR TREK THE NEXT GENERATION

ΑΦΙΕΡΩΜΑ ΣΤΙΣ ΣΧΟΛΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

Σχολή Computer Graphics

INTERGRAPHICS

ΤΜΗΜΑΤΑ: 3D ANIMATION - MULTI MEDIA

Δώρο Η/Υ 486

Για τους αποφοίτους Λυκείων λειτουργούν **ΜΟΝΟΕΤΗ** & **ΔΙΕΤΗ** τμήματε σε **MACINTOSH** & **P.C.**

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

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

ΔΙΔΑΣΚΟΝΤΑΙ ΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ:

Mac	PC
ILLUSTRATOR	COREL DRAW
QXPRESS	PAGE MAKER
PHOTOSHOP	PHOTO STYLER
	VENTURA
	3 B2
	PHOTO PAINT

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



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

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

Επιχειρήσεις που μπορείτε να εργαστείτε:

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

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

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

Η Σχολή παρέχει απεριόριστη βοήθεια για εύρεση εργασίας.

ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ ΕΛΕΥΘΕΡΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ

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

ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ ΣΤΟ GAMEPRO



- **Test: CD-i 450**

  Η Philips μπαίνει στο παιχνίδι!

- **ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO**

  Η μεγαλύτερη έκθεση του κόσμου. Παρουσίαση από το Los Angeles

Ακόμη...

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

GAMEPRO *: O Press Stork*

USER

ΑΡΙΘ.ΦΥΛΛΟΥ 61 ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ • 95



4 ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

7 ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ

8 POWER ON NEWS

12 PREVIEWS

15 ΑΦΙΕΡΩΜΑ
Ενα μοναδικό αφιέρωμα στις σχολές πληροφορικής.

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

26 MEGA REVIEW FULL THROTTLE
Τέρμα τα γκάζια και η μουσική...

30 IRON CROSS
Ενα μέτριο παιχνίδι στρατηγικής και πολέμου.

32 STRIKER '95
Και το ποδόσφαιρο καλά κρατεί..

34 WARRIORS
Οσοι πιστοί των Beat'em up προσέλθετε.

38 PERFECT GENERAL II
Ενα δύσκολο, εθιστικό και προκλητικό παιχνίδι στρατηγικής.

42 LOST EDEN
Το πρωτότυπο θέμα του, ανεβάζει αυτό το adventure ψηλά.

46 FRONT LINES
Ακόμα ένα παιχνίδι στρατηγικής...

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

50 PROTOTYPE
Εχουμε και shoot'em up.

52 STAR TREK THE NEXT GENERATION "A FINAL UNITY"
Οτι και να πούμε λίγο θα είναι. Διαβάστε και θα καταλάβετε.

56 KIRD'S QUEST
Καμμία πολύτως σχέση με King's Quest. Ενα παιχνίδι σκέψης για Amiga.

58 ΠΑΛΙΑ ΤΕΥΧΗ
Ολα τα τεύχη του User μαζεμένα σε δύο σελίδες. Μην το χάσετε.

60 ΤΡΙΣΔΙΑΣΤΑΤΟΣ ΤΗΛΕΟΠΤΙΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ
Η άλλη όψη της τηλεόρασης.

62 15 ΧΡΟΝΙΑ ΦΑΓΟΥΡΑ
Για όσους ξύνονται.

64 WINDOWS 3.1
Μάθετε με τον πιο απλό τρόπο τα Windows.

66 ΤΕΤΑΡΤΗ ΔΙΑΣΤΑΣΗ
Μία άλλη διάσταση στον χώρο των υπολογιστών.

68 WORKBENCH
Η στήλη που είναι αφιερωμένη στους Amiga Users.

70 ΧΟΡΕΥΟΝΤΑΣ ΜΕ ΤΑ BYTES
MEN ARE BACK..

72 SPELL SHOP
Οι λύσεις των πιο επίκαιρων adventures.

84 ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΤΟΥ ΚΑΛΟΥ ΠΑΙΚΤΗ
MENZOBERRANZAN
Ολοι οι χάρτες αυτού του εντυπωσιακού RPG.

86 TIPS
Δύο σελίδες με τα πιο καυτά tips.

88 ΟΔΗΓΙΕΣ ΓΙΑ ΤΗ ΔΙΣΚΕΤΑ
Διαβάστε τις πριν είναι αργά.

90 ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

95 ΑΓΓΕΛΙΕΣ



ΠΛΑΤΩΝΟΣ 134
ΤΗΛ. 5144 943

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ
ΚΩΣΤΑΣ ΜΠΟΥΚΗΣ

ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΑΪΔΙΝΗΣ

ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ
ΒΑΣΙΛΗΣ ΣΑΜΙΟΣ

ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ
ΠΑΥΛΟΣ "ShadowCaster" ΔΗΜΟΠΟΥΛΟΣ

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

ΕΙΔΙΚΟ ΡΕΠΟΡΤΑΖ
ΒΑΣΩ ΒΕΡΒΕΡΑΚΗ

ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ
ΝΤΟΡΑ ΤΖΟΥΒΑΡΑ

ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΣΦΥΡΑΚΗΣ

ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ
ΒΑΣΙΛΗΣ ΛΟΥΜΗΣ

ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ - DTP
ΜΑΡΙΑ ΚΑΝΔΙΑ

ΑΓΓΕΛΙΕΣ - ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ
ΕΦΗ ΔΗΜΗΤΡΑΚΟΠΟΥΛΟΥ

ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ ΦΙΛΜ
DELTA GRAPH
ΤΗΛ.: 5148032

ΕΚΤΥΠΩΣΗ
ΚΑΡΑΛΗΣ
ΤΥΠΟΕΚΔΟΤΙΚΗ

ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ
Π. ΟΚΤΩΡΑΤΟΣ

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

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ
Ελλάδα: 9.000
Κύπρος: 9.900

THOMAS SOFT
COMPUTER & SOFTWARE

ΣΟΛΩΜΟΥ 30 ΑΘΗΝΑ ΤΗΛ: (01)3832551 - 3815362

ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ Η/Υ 486

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

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

• INTEL 486 DX2-66:	144.000
• INTEL 486 DX4-100:	180.000
• AM486Dx4-100:	140.400
• Cx486DX2-66:	128.400
• Cx486DX2-80:	132.000
• UMC486Sx-40:	120.000
• ΑΛΛΑΓΗ ΣΕ SVGA 1MB VL-BUS 1024 DAC 16,7 MIL +	19.200

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

PENTIUM: ZIF SOCKET
BIOS: AMI
ΥΠΟΔΟΧΕΣ ΚΑΡΤΩΝ ISA: 7x16 BIT
ΥΠΟΔΟΧΕΣ ΚΑΡΤΩΝ VLB: 3x32BIT
ΜΝΗΜΗ CACHE: 126 kb
ΘΕΣΕΙΣ ΓΙΑ ΜΝΗΜΗ*4 ΘΕΣΕΙΣ ΓΙΑ SIMMS ΤΩΝ 72 PINS
ΕΓΚΑΤΕΣΤΗΜΕΝΗ ΜΝΗΜΗ: 4MB ΓΙΑ 1SIMM 72PIN
ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΜΝΗΜΗΣ: ΩΣ 128MB ON BOARD
ΟΔΗΓΟΣ ΔΙΣΚΕΤΑΣ: 3,5" - 1,44 mb
SVGA CARD: SVGA 256 ΕΠΕΚΤΑΣΙΜΗ ΣΤΑ 512 kb
ΕΛΕΓΚΤΗΣ ΔΙΣΚΟΥ: HDD, FDD CONTROLLER, 2 SERIAL PORT, 1 PARALLEL PORT
ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ: 101 KEYS, ΜΕ ΕΛΛΗΝΙΚΟΥΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ

ΣΚΛΗΡΟΙ ΔΙΣΚΟΙ

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

MONITOR

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

GAMES PC - CD ROM

FULL THROTTLE
REBEL ASAULT II
DISC WORLD
LITTLE BIG ADVENTURE
KINGS QUEST VII
LEGEND OF KYRANDIA 1,2,3
HELL
KLICK AND PLAY
CYBERWAR
T.F.X.
SEVEN QUEST
101 SEX POSITION (άνω των 18 ετών)
WING COMMANDER III
DARK SUN

UPGRADE
ΣΕ ΟΛΑ ΤΑ ΜΟΝΤΕΛΑ

ΠΕΡΙΦΕΡΙΑΚΑ
ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ
ΦΙΛΤΡΑ
ΚΑΘΑΡΙΣΤΙΚΑ
ΔΙΣΚΕΤΕΣ
ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ
ΚΑΛΥΜΑΤΑ
MOUSE
MOUSE PAD

ΚΑΙ ΟΠΩΣ ΠΑΝΤΑ
Η ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΣΕ
COMPUTER GAMES
UTILITIES

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

AMIGA NEW GAMES

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

P.C. NEW GAMES

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

Λίγα λόγια για το τεύχος

(ΚΑΙ ΟΧΙ ΜΟΝΟ)

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



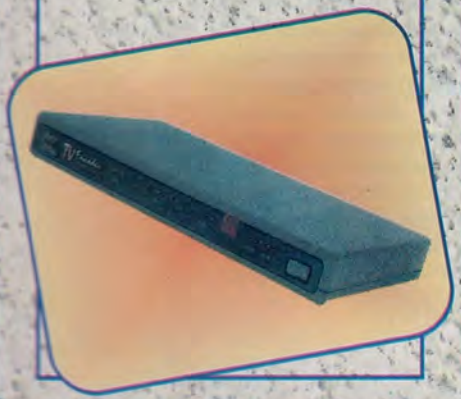
και Front Lines. Τέλος, όσον αφορά τα παιχνίδια δεν πρέπει η φίλοι των Beat'em up να χάσουν το πρωτότυπο και εντυπωσιακό από τεχνικής απόψεως Warriors. Οι Amiga users επιβάλλεται να διαβάσουν την στήλη του Workbench, η οποία είναι αφιερωμένη αποκλειστικά στην Amiga και παρουσιάζει μία ιστορική αναδρομή του μηχανήματος που έφθασε τόσο ψηλά την Commodore. Κάπου εδώ θα σας αποχαιρετήσω μέχρι τον επόμενο μήνα. Δεν υπάρχει τίποτα άλλο να διαβάσετε σε αυτήν την σελίδα, αλλάξτε λοιπόν σελίδα και απολαύστε το νέο look του περιοδικού. Οσο για τα σχόλια και τις παρατηρήσεις σας, που αφορούν το νέο πρόσωπο του περιοδικού, στείλτε τις μέσω της αλληλογραφίας.

Ο ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ

NEWS

TV ΚΑΙ PC

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



ΤΡΙΣΔΙΑΣΤΑΤΟ DOOM...

Η γνωστή εταιρία δημιουργίας συστημάτων Multimedia, Reveal Computer Products, δημιούργησε για ακόμη μία φορά αίσθηση στον χώρο. Αυτή τη φορά δεν έχει κάνει κάτι για τα Windows αλλά δημιούργησε ένα σύστημα που συνδυάζει ένα ειδικό τύπο τρισδιάστατων γυαλιών και το κατάλληλο software το οποίο μπορεί να μετατρέψει οποιοδήποτε παιχνίδι ή πρόγραμμα δύο διαστάσεων σε μία ολοζώντανη τρισδιάστατη εμπειρία. Τα γυαλιά ήδη δουλεύουν στα παιχνίδια Descent και Magic Carpet. Τα γυαλιά που είναι σχεδιασμένα στο στυλ των Rayban έχουν ήδη κυκλοφορήσει. Η εταιρία σκοπεύει να επεκτείνει το σύστημα και σε λειτουργικά συστήματα όπως και σε διάφορες εφαρμογές (applications). Το προσφερόμενο πακέτο περιέχει εκτός από τα γυαλιά, μιά 8 bit κάρτα για το PC και όλο το απαραίτητο software. Απαιτείται ένα SVGA μόνιτορ για να μπορέσει να λειτουργήσει το 3D-Max...



ΕΙΝΑΙ ΑΡΑΓΕ ΣΠΑΣΜΕΝΟ;

Σχεδιάστηκε για να ανταγωνιστεί το Natural Keyboard της Microsoft από την Cherry's. Το ErgoPlus κέντρισε αμέσως το ενδιαφέρον όλων όσων το είδαν. Σκοπός του είναι να μειώσει την αρνητική επίδραση της έντασης η οποία προκαλείται από το επαναλαμβανόμενο πάτημα των πλήκτρων. Μπορεί να τοποθετηθεί σε οποιαδήποτε θέση και γωνία ενώ μπορεί όπως φαίνεται και στην φωτογραφία να "σπάσει" σε δύο μέρη για μία ανετότερη και πιο φυσικη θέση πληκτρολόγησης.



ΤΑ CD DRIVES ΑΝΑΠΤΥΣΟΥΝ ΤΑΧΥΤΗΤΑ...

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



ΕΡΧΕΤΑΙ ΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΩΝ ΔΙΣΚΕΤΩΝ;

Οι μέρες των δισκετών είναι πλέον μετρημένες σύμφωνα με τα όσα υποστηρίζει η Philips. Τα σχέδια για δημιουργία μίας νέας γενιάς στην τεχνολογία των CD θα δώσουν το τελειωτικό χτύπημα στις δισκέτες. Τα CD-Erasable drives (CD-E) θα μπορούν να διαβάζουν αλλά και να γράφουν, κάτι που μέχρι σήμερα γίνεται από ξεχωριστά μηχανήματα, όχι μόνο software αλλά και audio Cd. Θα μπορούν επίσης να ξαναγράψουν τα διασκάκια του CD-E τα οποία έχουν δυνατότητα για να γραφτούν μέχρι και 1000 φορές! Αν και οι έργασίες έχουν προχωρήσει πολύ, το νέο σύστημα δεν αναμένεται να εμφανιστεί πολύ σύντομα τουλάχιστον όχι πριν από τις αρχές του επόμενου έτους. Το σύστημα εγγραφής θα διαθέτει δύο ταχύτητες γιατί όπως πιστεύουν οι υπεύθυνοι η εγγραφή σε μεγαλύτερες είναι πολύ δύσκολη. Η τιμή του ακόμη δεν έχει προσδιοριστεί αν και πιστεύουν όλοι ότι αυτό είναι το σύστημα που σε λίγα χρόνια θα αντικαταστήσει τις δισκέτες. Η Philips έχει φυσικά την υποστήριξη όλων των μεγάλων εταιριών (IBM, Ricoh, Hewlett-Packard, Mitsubishi, Mitsumi, Sony κ.α.) αν και όπως λέει δεν χρειάστηκαν πολλά έξοδα για την δημιουργία του νέου συστήματος αφού το μόνο που είχαν να κάνουν ήταν να προσθέσουν τον κατάλληλο εξοπλισμό πάνω στα ήδη υπάρχοντα CD ROM drives.

ΟΛΑ ΜΕΣΩ ΤΗΛΕΦΩΝΟΥ

Η σημερινή πραγματικότητα απαιτεί σε ένα σύγχρονο γραφείο την υπάρξη τουλάχιστον τριών τηλεφωνικών γραμμών. Μία για το τηλέφωνο, μία για το Fax και μία για το modem. Η Boca Research χρησιμοποιήσε την Voice View tecnology της Radish Communications και ελπίζει να περιορίσει την λειτουργία δύο τουλάχιστον από τις προαναφερθείσες λειτουργίες σε μία τηλεφωνική γραμμή. Οπως και τα υπόλοιπα modems της εταιρίας το FDVV14I είναι εύκολο στην τοποθέτηση και έρχεται με πολύ καλό software. Η μονάδα συνδυάζει, μέσα σε μία μικρού μεγέθους κάρτα, V.32bis/V.42/V.42bis data καθώς και EIA Class 2 fax modem με υποστήριξη voice-mail. Η χρησιμοποίηση της Voice View tecnology είναι απλή. "Φορτώνετε" το software του Radish TalkShop μέσα από τα Windows και χρησιμοποιείτε το τηλέφωνο για να τηλεφωνήσετε. Εάν αυτός που μιλάτε διαθέτει το σύστημα μπορείτε να ανταλλάξετε πληροφορίες και αρχεία ενώ μπορείτε φυσικά να παίξετε και κάποιο παιχνίδι και όλα αυτά με το απλό πάτημα μίας επιλογής στο menu του TalkShop. Δεν χρειάζεται να αλλάξετε τα καλώδια όταν μιλάτε την στιγμή που αποφασίσετε να μεταφέρετε δεδομένα γιατί αυτό γίνεται αυτόματα. Φυσικά κατά την διάρκεια της μεταφοράς των δεδομένων δεν θα μπορείτε να μιλήσετε... Οπως επίσης μην κατεβάσετε το ακουστικό την ώρα της μεταφοράς γιατί θα διακοπεί απότομα. Η AT&T προχώρησε ακόμη περισσότερο δημιουργώντας ένα παρόμοιο σύστημα με το όνομα VoiceSpan το οποίο επιτρέπει την συνδιάλεξη μεταξύ μίας μεταφοράς δεδομένων ειδικά εάν το αρχείο που μεταφέρεται είναι πολύ μεγάλο. Βέβαια είναι περισσότερο περίπλοκο στην σύνδεση και λειτουργία από το αντίστοιχο της Boca ενώ είναι φυσικά και ακριβότερο.



ΠΟΣΟ ΕΧΕΤΕ ΑΣΦΑΛΙΣΕΙ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΣΑΣ;

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



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

Η ESCOM ΔΙΝΕΙ ΤΟ ΦΙΛΙ ΤΗΣ ΖΩΗΣ ΣΤΗΝ COMMODORE

Δύο μήνες αφότου η Escom αγόρασε την διαλυμένη αλυσίδα επιχειρήσεων Rumbelows η εταιρία αποφάσισε να δώσει ένα εντυπωσιακό ποσό για να αγοράσει άλλη μία εταιρία η οποία είχε ουσιαστικά πάψει να λειτουργεί. Εδωσε λοιπόν το τεράστιο ποσό των 12 εκκατομυρίων δολλαρίων για να αποκτήσει την φίρμα αλλά και όλα τα ιδιοκτησιακά δικαιώματα της Commodore International.Η γερμανική εταιρία κατασκευής υπολογιστών είχε αρχικά προσφέρει 6 εκατομμύρια δολλάρια αλλά αναγκάστηκε να διπλασιάσει την προσφορά ύστερα από την προσπάθεια που έκανε η Dell για να αποκτήσει η ίδια την Commodore. Η Escom αφού κατάφερε να κερδίσει την μάχη από την Dell άφησε άφωνη την κοινή γνώμη ανακοινώνοντας ότι θα προσπαθήσει να δημιουργήσει μία νέα εποχή για τα Commodore 64 αλλά και την Amiga. Η είδηση όπως ήδη είπαμε άφησε έκπληκτη την αγορά και τους ανθρώπους της. Ο αναλυτής και ένα από τα κορυφαία στελέχη της Romtec, John Ces, είπε χαρακτηριστικά: "Κατανοώ την απόφαση για αγορά της εταιρίας αλλά επανακυκλοφορία του Commodore 64.. Μου είναι πολύ δύσκολο να το πιστέψω, Μήπως πρόκειται για κάποιο αστείο;" Από την μεριά της η Escom υποστηρίζει πως η πτώχευση της Commodore οφείλεται αποκλειστικά στην κακή οικονομική διαχείρηση και πως η τεχνολογία της έχει ακόμη μεγάλη ζήτηση στην multimedia αγορά. Η Commodore μπήκε υπό καθεστώς υποχρεωτικής διαχείρησης πριν από ένα χρόνο παρά το γεγονός ότι η Βρετανική αντιπροσωπεία συνέχιζε να συναλλάσεται με κάποιες από τις θυγατρικές εταιρίες. Η Dell από την μεριά της είπε ότι ενδιαφερόταν για κάποιες πατέντες και για αυτό τον λόγο μπήκε στην διαδικασία της αγοράς. Προσπάθεια για την απόκτηση της Commodore έκανε και η Βρετανική αντιπροσωπεία η οποία όμως δεν πήρε ουσιαστικά μέρος στην διαδικασία του "πλειστηριασμού". Οπως ανακοίνωσε ο εκπρόσωπος της αντιπροσωπείας ήταν εξ αρχής αδύνατο να μπορέσουν να αντιμετωπίσουν τις προσφορές των άλλων εταιριών. Οσον αφορά την Commodore 64 τα σχέδια μιλάνε για κατάκτηση της αγοράς στην Ανατολική Ευρώπη ενώ για την δημιουργία αλλά και την εμπορική εκμετάλλευση της νέας γενιάς της Amiga υπεύθυνη θα είναι η κινέζικη εταιρία Tianjin Family-Used Multimedia Co. Βασικός στόχος πάντως είναι η προσπάθεια για να μπορέσουν με κάποιο τρόπο (κάποιον adaptor δηλαδή) να συνδέονται τα PC με την Amiga. Παράλληλα η Escom έκανε ήδη μία μεγάλη αύξηση στον αριθμό των καταστημάτων που διατηρεί στην Μ.Βρετανία και από 27 τα έκανε 127 με προοπτική να γίνουν 200 μέχρι το τέλος του έτους.



CD LAND



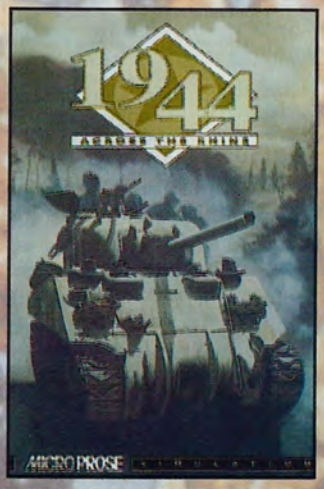
ΤΙΤΛΟΙ CD ROM

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

ΚΑΙ 250 ΑΚΟΜΑ ΤΙΤΛΟΙ

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







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

CD-DRIVE

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

ΔΙΣΚΟΙ CD-R

PHILIPS	1990
KODAK	2000
NO-NAME	1850

ΠΑΝΩ ΑΠΟ 50 ΤΙΤΛΟΙ 3DO ΝΕΟ GEO CD ΤΙΜΕΣ ΕΚΠΛΗΞΗ

ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

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

ΠΩΛΗΣΗ ΧΟΝΔΡΙΚΗ-ΛΙΑΝΙΚΗ

ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΦΠΑ 18%
ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΙΣΧΥΟΥΝ ΕΩΣ ΕΞΑΝΤΛΗΣΕΩΣ ΤΟΥ STOCK

previews

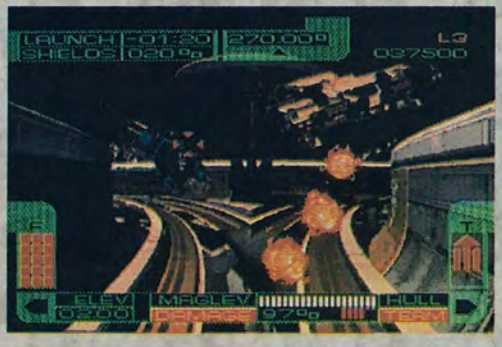
ΔΥΟ ΝΕΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Η Rocket Science είναι μία νέα εταιρία στον χώρο της δημιουργίας video games η οποία ήδη με τα πρώτα της παιχνίδια έγινε γνωστή σε όλο τον κόσμο ως μία από τις ανερχόμενες δυνάμεις στην μεγάλη βιομηχανία των video games. Στην Ελλάδα αντιπροσωπεύεται από την BMG μία από τις μεγαλύτερες εταιρίες στον κόσμο στον χώρο των media η οποία είναι γνωστή στην Ελλάδα από την συνεργασία που έχει με γνωστούς καλλιτέχνες όπως οι Στέφανος Κορκολής, Χρήστος Δάντης, Λευτέρης Πανταζής, Αλέξια, Κωνσταντίνα αλλά και μεγάλους διεθνείς σταρ όπως οι Whitney Houston, Nirvana, Guns n'Roses, Aerosmith, Annie Lennox, Eros Rammazotti κ.α. Η BMG κυκλοφόρησε κάποια CD ROM που ήταν βέβαια μουσικού περιεχομένου όμως η συμφωνίες που έκλεισε με τις εταιρίες Rocket Science, Crystal Dynamix, DMA, Lobotomy και Morgan Interactive θα την τοποθετήσουν γρήγορα σαν μία από τις μεγάλες δυνάμεις στον χώρο των video games. Τον Σεπτέμβρη αναμένονται οι δύο πρώτοι τίτλοι...

LOADSTAR: THE LEGEND OF TULLY BODINE

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







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

CADILLACS AND DINOSAURS

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





FADE TO BLACK

Σίγουρα θα θυμάστε το Flashback, ένα από τα καλύτερα παιχνίδια που δημιουργήθηκαν στην Γαλλία πριν από δύο χρόνια. Πρόσφατα κυκλοφόρησε μία βελτιωμένη CD ROM έκδοσή του η οποία εξακολουθεί να διαθέτει την ίδια προκλητικότητα με την πρώτη. Οι δημιουργοί του (Delphine) δεν δημιουργήσαν απλά άλλο ένα interactive adventure στρατηγικής γεμάτο παζλ και με καταπληκτικό animation αλλά προχώρησαν ένα βήμα παραπάνω. Στο παιχνίδι θα δείτε τον ίδιο ήρωα αλλά διαφορετικό σενάριο σε ένα εκπληκτικό τρισδιάστατο περιβάλλον που δεν προσφέρει απλώς μία οπτική απόλαυση αλλά και ένα εντυπωσιακό gameplay. Το Flashback απευθυνόταν σε ένα κοινό που προτιμούσε την στρατηγική σκέψη και την δράση να σταματάει μέχρι να αποφασίσει ο παίκτης τι θα κάνει. Το FTB προσφέρει περισσότερη δράση και αναμένεται να απασχολήσει σαφώς μεγαλύτερο αριθμό παικτών χωρίς αυτό να σημαίνει βέβαια ότι ο κορμός του παιχνιδιού παύει να είναι η λύση των διαφόρων παζλ. Ο Conrad επιστρέφει επτέλους στην Γη. Θα τον ξαναδείτε, μέσα από την ενδιαφέρουσα και όμορφη εισαγωγή, να έρχεται στον πλανήτη, φυσικά μέσα στον ειδικό θάλαμο που τον κρατάει παγωμένο και κοιμισμένο. Όμως ο θάλαμος δυστυχώς πέφτει στα χέρια κάποιων όχι και τόσο καλοσυνάτων όντων τα οποία αφού κάνουν στον ήρωά μας διάφορα "ευχάριστα" πράγματα θα τον στείλουν στην φυλακή. Εκεί ακριβώς ξεκινάει και το παιχνίδι. Βρίσκεστε σε ένα κελί όπου εκεί θα έχετε και την πρώτη οπτική επαφή με τον Conrad. Το κελί φυσικά έχει μόνο τα απολύτως απαραίτητα, τουαλέτα, κρεβάτι, και μία λεκάνη για πλύσιμο. Σκοπός σας είναι φυσικά να αποδράσετε και καθώς θα πλησιάζετε την πόρτα αυτή θα ανοίξει. Από εκεί και πέρα σας περιμένουν χίλιες δύο καταστάσεις και κίνδυνοι. Ατελείωτοι διάδρομοι, χιλιάδες δωμάτια και εχθρικοί στρατιώτες που δεν απέχουν πολύ σε εμφάνιση από αυτούς που είδαμε στο Dark Forces μαζί με μία μεγάλη ποικιλία από ανδροειδή και ρομπότ θα κάνουν την προσπάθεια σας να μοιάζει (εκτός από τρομερά δύσκολη) με έργο επιστημονικής φαντασίας. Από την στιγμή που θα σας εντοπίσουν θα γίνεται ο βασικός στόχος και δεν υπάρχει περίπτωση να τα παρατήσουν, οπότε το θέμα είναι πια απλό ή αυτοί ή εσείς... Οι κινήσεις του Conrad είναι σχετικά απλές και μερικές είναι τόσο έξυπνες και κυρίως τόσο λειτουργικές και καλοσχεδιασμένες που πιστεύουν όλοι ότι πιθανώς πρόκειται για το καλύτερο animation που δημιουργήθηκε μέχρι σήμερα για ένα χαρακτήρα. Όταν ο Conrad τρέχει νομίζει κανείς ότι τον βλέπει να το κάνει στην πραγματικότητα! Βέβαια η εταιρία για να το πετύχει χρησιμοποίησε κάποιες νέες τεχνικές όπως η Blue Screen και η Motion Capture. Άλλο ένα σημαντικό στοιχείο είναι οι διαφορετικές γωνίες από τις οποίες βλέπουμε τον Conrad να κινείται. Όταν ο ήρωας μας πυροβολεί η οπτική γίνεται ουσιαστικά πρώτου προσώπου έτσι ώστε να μπορεί ο παίκτης να έχει την ευκαιρία να συμαδέψει κάτω από τις καλύτερες συνθήκες. Το παιχνίδι δεν είναι shoot-em-up αν και οι πυροβολισμοί καλύπτουν μεγάλο μέρος του αφού υπάρχουν ένα σωρό άλλα πράγματα που πρέπει ο παίκτης να κάνει. Ανακάλυψη ειδικών κωδικών για να ανοίξουν διάφορες πόρτες, συλλογή αντικειμένων και απόκτηση συγκεκριμένων μηχανημάτων. Καθώς θα μπαίνετε σε κάποιο δωμάτιο θα εντοπίζετε μεγάλα εικονίδια σε σχήμα μπαλονιού στον τοίχο. Προσέξτε τα γιατί θα αρχίσουν να πυροβολούν εναντίον σας αλλά εάν συρθείτε στο έδαφος θα μπορέσετε να προφυλαχθείτε. Εδώ απαιτείται στρατηγική σκέψη αφού μπορείτε είτε απλά να αποφύγετε τις κάμερες που προσπαθούν να σας εντοπίσουν είτε να τις καταστρέψετε, κάτι που για να το πετύχετε πρέπει να κινηθείτε με ταχύτητα και ακρίβεια. Υπάρχει μία μεγάλη ποικιλία από όπλα και σφαίρες οι οποίες μόλις τελειώσουν (6 πυροβολισμοί) επαναποθετούνται στο όπλο αυτόματα με το απλό πάτημα ενός κουμπιού μόνο που θα χρειαστούν 3 δευτερόλεπτα στα οποία η ταχυτήτα σας θα μειωθεί αισθητά. Έτσι θα πρέπει πριν το κάνετε να έχετε υπολογίσει ότι αυτή η έστω και μικρή καθυστέρηση δεν θα σας δημιουργήσει προβλήματα. Προχωρώντας οι ζημιές των όπλων αποκαθιστούνται. Στην αρχή θα πρέπει να πατήσετε κάποιο κωδικό για να απενεργοποιήσει το εχθρικό λέιζερ και να μπορέσετε να μπείτε σε κάποιο δωμάτιο όμως υπάρχει χρονικός περιορισμός και έτσι θα πρέπει να κινηθείτε γρήγορα. Μην ξεχνάτε ότι όταν δεχτείτε κάποια χτυπήματα μπορεί να μην πεθάνετε αλλά θα είστε φοβερά αδύναμοι και συνεπώς η απόκτηση του ειδικού bonus ενέργειας θα σας είναι εξαιρετικά χρήσιμο. Με την βοήθεια ενός inventory μπορείτε να χρησιμοποείτε τα αντικείμενα που συλλέγετε όποτε εσείς κρίνετε καλύτερο ενώ χρήσιμες πληροφορίες όπως η ενέργεια που έχετε, κάποιος χάρτης και πολλά άλλα θα εμφανίζονται, περιοδικά, στην οθόνη και θα πρέπει να τους δίνετε ιδιαίτερη προσοχή γιατί θα σας βοηθήσουν πολύ. Επίσης ο John O'connor που είναι ενάντια σε αυτούς που σας έχουν φυλακίσει θα σας βοηθήσει στέλνοντας σας πολύτιμες πληροφορίες για το τι ακριβώς πρέπει να κάνετε αλλά καθώς εξελίσεται το παιχνίδι μπορεί να ανακαλύψετε







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

THE DARKENING

PC CD ROM



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





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

ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ



Αυτό το αφιέρωμα απευθύνεται:

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

Με λίγα λόγια, αυτό το αφιέρωμα αφορά όλους σας

Της ΒΑΣΙΛΕΙΑΣ ΒΕΡΒΕΡΑΚΗ



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

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

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



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

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

Ολα τα ΙΕΚ παρέχουν:

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

ΙΕΚ

ΑΘΗΝΑΙΟΝ
Αρχιμήδους 2 Καλλιθέα
τηλ: 4832226 - 4261226

ΑΚΜΗ
Κοδριγκτώνος 16, Αθήνα
τηλ: 8832347 - 8220409

ΑΥΓΕΡΙΝΟΠΟΥΛΟΥ
Πατησίων 20, Ομόνοια
Τηλ: 6855500 - 3800907

ΔΕΛΤΑ
Ρεθύμνου 3 (Μουσείο), Αθήνα
Τηλ: 8220083, 8225983, 8235134

ΔΟΜΗ
Χαριλάου Τρικούπη 17-19, Αθήνα
Τηλ: 3826830, 3820653

ΖΑΧΑΡΟΠΟΥΛΟΣ
Κύπρου 90 & Καραολή Δημητρίου
Πετρούπολη
τηλ: 5027247

ΓΛΥΚΟΣ
Ηπείρου 60, Αθήνα
Τηλ: 8836414-7

ΘΕΜΙΣΤΟΚΛΗΣ
Καπετάν Ματαπά 108, Αγ.Δημήτριος
Πειραιάς
Τηλ: 4625454

ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΠΕΤΡΑ
Σατωβριάνδου 21 Ομόνοια
Τηλ: 5245428, 5236101

ΙΠΠΟΚΡΑΤΕΙΟΣ
Πολυτεχνείου 2, Αθήνα
τηλ.:5225073 - 5249222

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

ΚΟΝΤΟΡΑΒΔΗ
Εμ. Μπενάκη 59 Αθήνα
τηλ: 3819331, 3813027

ΚΟΡΕΛΚΟ
Χαλκοκονδύλη 14, Αθήνα
Τηλ: 6450999, 3244611

ΜΑΝΩΛΑ
Σουρμελή 4-6 Αθήνα
Τηλ: 8212119

ΞΥΝΗ
Πατησίων 31, Αθήνα
Τηλ: 5223972, 5223858, 5222969

ΟΜΗΡΟΣ
Ακαδημίας 52, Αθήνα
Τηλ: 3833242

ΠΡΩΤΟΠΟΡΟΣ
Λυκούργου 7 Αθήνα
Τηλ: 3240900, 3240204

Σ.Β.Ι.Ε.
Πλ. Ελευθερίας 7 (Πλ. Κουμουνδούρου) Αθήνα τηλ. 3248543 - 3247480

ΧΑΤΖΗΠΕΡΗ
Βεραντζέρου 1Πλ. Κάνιγγος Αθήνα
τηλ.: 3803138

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

ΙΕΚ ΕΠΑΡΧΙΑΣ

ΑΚΑΔΗΜΑΪΚΟ
Πάτρα
Τηλ: 061-277244-328261

ΑΚΜΗ ΠΑΤΡΑΣ
Πάτρα
Τηλ: (061)275782 - 271406

ΑΛΚΗ
Θεσσαλονίκη
Τηλ: 031-250277 - 520983

ΑΡΗΤΕΙΟ
Κέρκυρα
Τηλ: 0661-37133

ΑΡΙΣΤΟΝ
Χαλκίδα
Τηλ: 0221-84367

ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΕΙΟΝ
Βέρροια
Τηλ: 0331-29434

ΒΕΡΓΗ
Πάτρα
Τηλ: 061-270598

Β.Ο.
ΤΕΧΝΕΣ-ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ
Λάρισα



Τηλ: 041-255921

ΔΕΛΤΑ
Θεσσαλονίκη
Τηλ: 031-544363, 543318
Ιωάννινα
Τηλ: 0651-77317, 75755

ΔΗΜΟΚΡΙΤΟΣ
Δράμα
Τηλ: 0521-47410

DATA
Χίος
Τηλ: 0271-41764, 41453

ΘΕΣΣΑΛΙΚΟ
Βόλος
Τηλ: 0421-34016

ΙΕΣΕ
Θεσσαλονίκη
Τηλ: 031-538100, 516326

ΚΕΜΟΣ-ΕΜΕΛ
Θεσσαλονίκη
Τηλ: 031-541941

ΚΟΝΤΟΡΑΒΔΗ
Κόρινθος
Τηλ: 0741-24668

COMPUTER INFORMATION-ΚΑΖΑΝΗ
Ιωάννινα
Τηλ: 0651-34202

ΜΠΟΝΤΙΛΑΣ-ΜΗΤΣΙΟΥ
Τρίκαλα
Τηλ: 0431-38770, 36586

ΜΑΝΤΙΔΑΚΗ
Ηράκλειο Κρήτης
Τηλ: 081-323655, 320315

ΜΑΣΤΟΡΟΔΗΜΟΥ
Λάρισα
Τηλ: 041-229795

ΞΥΝΗ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ
Θεσσαλονίκη
Τηλ: 031-541085, 252406

ΟΡΙΖΟΝΤΕΣ
Καλαμάτα
Τηλ: 0721-94004

ΠΑΝΑΓΙΩΤΟΥ
Καβάλα
Τηλ: 051-830469, 233357

ΠΑΣΚΑΛ
Θεσσαλονίκη
Τηλ: 031-235669

ΠΑΣΤΕΡ
Θεσσαλονίκη
Τηλ: 031-527530

ΠΡΑΞΗ
Ηράκλειο Κρήτης
Τηλ: 081-211015-6

ΠΡΟΜΗΘΕΑΣ
Σέρρες
Τηλ: 0321-56333

ΠΡΟΟΠΤΙΚΗ
Μυτιλήνη
Τηλ: 0251-22806, 28922

ΣΙΓΜΑ
Πύργος Ηλείας Τηλ.:0621/31398

ΣΩΚΡΑΤΕΙΟ
Θεσσαλονίκη
Τηλ: 031-473134, 473156

ΤΣΑΚΑΛΟΥ
Θεσσαλονίκη
Τηλ: 031-860541, 860539

WESTERN INSTITUTE
Πάτρα
Τηλ: 061-623944

ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ ΕΛΕΥΘΕΡΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ (Ε.Ε.Σ.)

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



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

ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ ΕΛΕΥΘΕΡΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ (Ε.Ε.Σ.)

ALEXANDER
Ζωοδόχου Πηγής 12-14 Αθήνα
Τηλ: 3803015, 3824046

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

B.C.A.
Δημητρέσσα 4, Αθήνα
Τηλ: 7253783-7

DATA TYPE
Ιερά οδός 227, Αιγάλεω
Τηλ: 5312220, 5913650

ΕΛ.ΚΕ.ΠΑ
Ακαδημίας 74, Αθήνα
Τηλ: 3822569

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

EUROPEAN STUDIES VASSILAKIS
Τομπαζή 14, Αλιμος
Τηλ: 9910517, 9936148

INTERGRAPHICS
Αριστίδου 10-12, Αθήνα
Τηλ: 3254158, 3239681

INTERFACE
Λ.Συγγρού 137, Αθήνα
Τηλ: 9339011, 9358347

CAPRICORN HELLAS COMPUTER
Ηρώς Κωνσταντοπούλου 132, Ηλιούπολη
Τηλ: 9910858, 9961301

CARIERRA (ΞΥΝΗ)
Πατησίων 20, Αθήνα
Τηλ: 3302853, 3302653

ΚΑΡΕΛΛΗ
Αγ. Κων/νου 13, Πειραιάς
Τηλ: 4175910

ΚΕΛΣ
Μενάνδρου 47 & Πειραιώς, Αθήνα
Τηλ: 5230754, 5232069

CENTER OF ART AND TECHNOLOGY
Εμ. Μπενάκη & Μαγνησίας 29, Κερατσίνι
Τηλ: 4002682, 4002681

ΚΕΠΑ
Μαυροκορδάτου 1-3, Αθήνα
Τηλ: 3840556

CONSTANTINOU COMPUTER STUDIES
Κηφισίας 324, Χαλάνδρι
Τηλ: 6822132

COMPUTRONICA
Ακαδημίας 85, Αθήνα
Τηλ: 3303300

DONTROL DATA
Λ.Συγγρού 137, Ν.Σμύρνη
Τηλ: 9350213

ΚΡΗΤΙΚΟΥ-ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ
Τζώρτζ 14, Αθήνα
Τηλ: 3820278-3823707

LONDON COMPUTER COUNCIL
Παρκαρίδου 99, Καλλιθέα
Τηλ: 9585861, 9598530

PANEL/MEDIA
Κηφισίας 236, Κηφισιά
Τηλ: 8087073

PRACTICA
Σιβιτανίδου 6, Καλλιθέα
Τηλ: 9589616, 9329743

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

ΠΡΟΜΗΘΕΑΣ
Χαλκοκονδύλη 9, Αθήνα
Τηλ: 3800767, 3825678

RAD COMPUTERS
Πέτρου Ράλλη 215, Νίκαια



Τηλ: 4912088, 4900336

S.B.E.
Πραξιτέλους 131, Πειραιάς
Τηλ: 4129814, 4133638

S.B.S.
Πανεπιστημίου 57, Αθήνα
Τηλ: 3246607, 3246447

SYSTEM
Ηλιουπόλεως 108 & Ιμβρου 22, Δάφνη
Τηλ: 9752424, 9251101

THE SAINT HONORE
Λιοσίων 104, Αθήνα
Τηλ: 8812931, 8813928

ΧΑΤΖΗΠΕΡΗ
Βερατζέρου 1, Αθήνα
Τηλ: 3823327, 3845607

HEXAGON
Χαροκόπου 32 & Δημοσθένους
Τηλ: 9560823

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

ADVANCED COMPUTER EDUCATION
Ευελπίδων 29, Αθήνα
Τηλ: 8811227, 8811379

DIET
Γ' Σεπτεμβρίου 120, Αθήνα
Τηλ: 8817086

ON LINE
Μεσογείων 185 & Γαιδεών 2
Τηλ: 6726000

SELECTICA
Κοραή 3, Αθήνα
Τηλ: 3239100

ΕΡΓ.ΕΛΕΥΘΕΡΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ ΕΠΑΡΧΙΑΣ

Α.Κ.Ε.Σ.
Θεσσαλονίκη
Τηλ: 031-280153

ΑΣΚΛΗΠΙΟΣ
Πάτρα
Τηλ: 061-224123

BUSINESS STUDIES
Θεσσαλονίκη
Τηλ: 031-538354

DATA
Λάρισα
Τηλ: 041-259069

DATABANK ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ
Κοζάνη
Τηλ: 0461-41651

Ε.Ε.Σ. ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ
Θεσσαλονίκη
Τηλ: 031-281383

ΕΚΕΣ
Θεσσαλονίκη
Τηλ: 031-273271

ΕΥΡΩΣΠΟΥΔΕΣ
Τρίκαλα
Τηλ: 0431-38770

INFO
Λάρισα
Τηλ: 041-288796

COMPUTER SCIENCE
Χίος
Τηλ: 0271-20146

ΚΥΡΑΝΑ
Χαλκίδα
Τηλ: 0221-25684

ΛΑΜΔΑ
Ελευσίνα
Τηλ: 5547233

LCPC
Θεσσαλονίκη
Τηλ: 031-281383

ΜΠΟΝΤΙΛΑΣ - ΜΗΤΣΙΟΥ
Τρίκαλα
Τηλ: 0431-38770

LOGIC LINE
Θεσσαλονίκη
Τηλ: 031-263717

MAMSA
Λάρισα
Τηλ: 041-228725

MEMO COMPUTERS
Χανιά, Κρήτης
Τηλ: 0821-54002 -3

ΝΑΣΑ ΕΠΑΓ/ΚΕΣ ΣΠΟΥΔΕΣ
Λάρισα
Τηλ: 041-255711

ΠΛΑΤΩΝΟΣ Ε.Ε.Σ.
Μυτιλήνη
Τηλ: 0251-42789

ΠΟΛΥΚΕΝΤΡΟΝ
Χανιά Κρήτης



Τηλ: 0821-43547

PROGRAM
Ιωάννινα
Τηλ: 0651-34301

ΣΑΡΡΗ
Θεσσαλονίκη
Τηλ: 031-279228

SILICON
Θεσσαλονίκη
Τηλ: 031-518977

T.I.T. COMPUTER
Θεσσαλονίκη
Τηλ: 031-283990

ΤΣΑΚΑΛΟΥ
Θεσσαλονίκη
Τηλ: 031-273466

ΦΛΕΜΙΝΓΚ
Πάτρα
Τηλ: 061-274107

ΚΟΛΛΕΓΙΑ

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

ΚΟΛΛΕΓΙΑ

C.F.E.S.
Μαραθωνοδρόμων 63
Παλαιό Ψυχικό
Τηλ: 6724750, 6710589

DEREE
Γραβιάς 6, Αγ. Παρασκευή
Τηλ: 6393250-9

ΕΛΛΗΝΟΒΡΕΤΑΝΙΚΟ
Ρεθύμνου 2 & Βασ. Ηρακλείου
Τηλ: 8217710, 8229272

ΕΛΛΗΝΟΦΩΝΟ ΕΚΠ/ΤΗΡΙΟ (ΞΥΝΗ)
Εμμ. Μπενάκη 32, Αθήνα
Τηλ: 3615982, 3634768

INTIANAPOLIS INTERNATIONAL
Βουλής 29, Σύνταγμα
Τηλ: 3236647, 3239923

IST STUDIES
Χαλκοκονδύλη 31 & Σωκράτους, Αθήνα
Τηλ: 5226708

LA VERNE
Π. Τσαλδάρη 18, Κηφισιά
Τηλ: 6206188, 6206189

MEDITERRANEAN
Δεριγνύ 17 & Πατησίων, Αθήνα
Τηλ: 8819910, 8819363

NEW YORK
Αμαλίας 38, Αθήνα
Τηλ: 3225961-2

ΚΟΛΛΕΓΙΑ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ

CITY
Θεσσαλονίκη
Τηλ: 031-224186, 275575

ΕΚΕΣ
Θεσσαλονίκη
Τηλ: 031-273271

NORTH
Τηλ: 031-464410-3

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

Σας ευχόμαστε καλή ακαδημαική χρονιά.

INTERVIEW

Του **Derek dela Fuente**

BULLFROG:

ΤΑ ΒΡΕΤΑΝΙΚΑ ΜΠΟΥΛΝΤΟΓΚΣ

Ανάμεσα στις μεγάλους κατασκευαστές software είναι εμφανής η διαφορά που χωρίζει τον πρώτο από το δεύτερο. Δεν υπάρχει κανείς αυτή τη στιγμή που να μπορεί να απειλήσει την πρωτοκαθεδρία της Bullfrog. Υπάρχουν αυτή την στιγμή 60 άτομα στα κεντρικά τους γραφεία στο Guildford και μέχρι το τέλος του έτους αναμένεται η επέκταση της εταιρίας σε νέα γραφεία που βρίσκονται κοντά στα ήδη υπάρχοντα και φυσικά θα αυξηθεί και ο αριθμός των εργαζομνων που θα φτάσει περίπου τους 75. Αυτό που κάνει την Bullfrog να ξεχωρίζει δεν είναι μόνο το γεγονός ότι δημιουργεί ποιοτικά παιχνίδια αλλά και το γεγονός ότι φέρνει κάθε χρόνο στην αγορά τουλάχιστον τρία πολύ καλά παιχνίδια γεμάτα νέες και προκλητικές ιδέες. Ηδη ετοιμάζονται 7 νέοι τίτλοι για να κυκλοφορήσουν μέσα στους επόμενους 18 μήνες. Είναι λοιπόν μία θαυμάσια ευκαιρία να μιλήσουμε τώρα με έναν από τους ιδιοκτήτες, που ταυτόχρονα είναι προγραμματιστής, σχεδιαστής και διευθύνων νούς της εταιρίας, τον Peter Moleyneux...



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

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

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

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

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

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

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

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



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

Αυτό είναι και το μεγάλο ό-

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

ΤΙ ΕΙΔΟΥΣ "ΕΡΓΑΛΕΙΑ" ΚΑΙ UTILITIES ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙΤΕ;

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

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

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



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

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

ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΩΝ ΝΕΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΤΗΣ BULLFROG

MAGIC CARPET 2

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

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



BIOSPHERE

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







THE INDERSTRUCTABLES M.I.S.T

Η ιδέα βασίζεται στην δημιουργία από τον παίκτη του δικού του σούπερ ήρωα. Θα μπορεί να του δώσει όποιες ικανότητες και δυνατότητες επιθυμεί. Θα μπορεί να τον κάνει να πετάει, να έχει υπερφυσική δύναμη, μεγάλη ταχύτητα και εκπληκτικές ικανότητες στην όραση ή όποιες άλλες ικανότητες που (διαθέτουν και γνωστοί ήρωες των κόμικς) ενδιαφέρουν τους παίκτες. Μετά θα πρέπει να βρείτε ένα μέρος για να τοποθετήσετε την βάση ή το σπίτι του ήρωα που θα δημιουργήσετε. Επειδή όλο το γενικά το σκηνικό το δημιουργείτε εσείς θα πρέπει λοιπόν να προσέξετε έτσι ώστε στο μέρος που θα επιλέξετε να μπορεί ο ήρωας να ζήσει, να προστατεύσει τον κόσμο και τέλως πάντων να κάνει ότι ένας σούπερ ήρωας κάνει συνήθως... Η εμπειρία της Bullfrog από τους εξομειωτές δημιουργίας πόλεων την οδήγησε στην δημιουργία ενός πραγματικά πολύ ρεαλιστικού περιβάλλοντος. Το σημαντικό στην όλη υπόθεση είναι ότι ο ήρωας χρησιμοποιεί όλες του τις δυνάμεις και έτσι σε περίπτωση λάθους ή σε περίπτωση επικράτησης, έστω και προσωρινής, κατά την διάρκεια της μάχης του αντιπάλου τότε οι καταστροφές που προξενούνται στην πόλη είναι τεράστιες ενώ και ο αριθμός των θυμάτων είναι μεγάλος. Χρησιμοποιήθηκε το engine του Magic Carpet για να δημιουργηθούν τα οπτικά εφφέ τα οποία βλέπουμε μέσα από τα μάτια του ήρωα καθώς αυτός πετάει πάνω από την πόλη. Αν και μέχρι τώρα αυτό που υπήρχε σε αυτού του είδους τα παιχνίδια ήταν ένας τρισδιάστατος κόσμος αλλά με εμφάνιση δύο διαστάσεων και έτσι επικεντρώσαμε πολύ την προσπάθεια μας στο να δημιουργήσουμε κάτι καλύτερο και ποιοτικότερο και πιστεύω ότι το τελικά το πετύχαμε.

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

MEGA REVIEW

FULL THROTTLE

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

Του **Γ. Μπατσόνια**

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

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

ANOTHER FINEST RELEASE

Δεν μπορώ να βρω καλύτερο χαρακτηρισμό για την τελευταία κυκλοφορία της Lucas που ακούει στο όνομα Full Throttle. Από το demo που είχαμε παρακολουθήσει πριν μερικούς μήνες, είμασταν σίγουροι ότι πρόκειται για ένα adventure τελείως διαφορετικό. Πραγματικά η Lucas, αν και βιαστήκαμε να κρίνουμε, δεν μας διέψευσε. Βασισμένο στο δρόμο που χάραξε το αλησμόνητο Sam and Max, με τα cartoon γραφικά, το άφθονο γέλιο και με νέα στοιχεία εμπλουτισμένο έρχεται να δώσει μία άλλη διάσταση στα cartoon adventure. Τα arcade στοιχεία που περιέχει παρουσιάζουν την δράση και την βία των μηχανόβιων με μοναδικό τρόπο. Αλλά ας τα πάρουμε όλα από την αρχή..

BORN TO BE WILD

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





λεύεται τόσο τον διευθυντή όσο και την εταιρεία του. Στο σημείο αυτό όπου οι δυο τύποι συζητάνε στο αμάξι που διασχίζει μια από τις κλασικές αμερικάνικες λεωφόρους γίνεται η εντυπωσιακή εμφάνιση της συμμορίας των POLECATS των οποίων βέβαια είστε, όπως ήταν αναμενόμενο, ο αρχηγός. Ενθουσιασμένος από την θεαματίκη εμφάνιση όσο και από το "ήθος" του αρχηγού της συμμορίας ο Malcolm πείθει τον Ripberger να ακολουθήσουν τους POLECATS. Μετά τη συνάντησή σας με τους δύο επιχειρηματίες και αφού μιλήσατε και διαφωνήσατε με τον Ripberger πίσω από το bar απομονωμένοι από τους υπόλοιπους, έρχονται οι μπράβοι του από πίσω και σας χτυπάνε στο κεφάλι. Οταν συνέρχεστε βρίσκεστε μέσα στο κάδο απορριμάτων ζαλισμένος και μπερδεμένος από τα γεγονότα, σε αυτό το σημείο αναλαμβάνετε εσείς... Ενας ψηλός και γεροδεμένος άνδρας με ατιμέλητο μούσι και βρώμικα ρούχα είσαστε, ο οποίος πρέπει να ανακαλύψει όχι μόνο τι συμβαίνει με τον Ripberger αλλά που πήγε η συμμορία σας και που είναι τα κλειδιά της μηχανής σας, τα οποία ανακαλύπτετε ότι λείπουν από την τσέπη σας.







RIDE ON A BIKE

Αυτό που προσπάθησαν να δώσουν οι δημιουργοί του παιχνιδιού το πέτυχαν απόλυτα. Ενα δυναμικό μηχανόβιο στυλ με τις "τσόπερ" να παρελαύνουν στους δρόμους, την ησυχία να την έχει αντικαταστήσει ο ισχυρός ήχος των μηχανών και οι διαφορές των ανθρώπων να λύνονται με μπουνιές, κλωτσιές ή ακόμα και εκτοπίσματα που πραγματοποιούνται με αλυσίδες, ξύλα μεταξύ των "καβαλάριδων" μηχανόβιων. Η επική Heavy Metal μουσική κυριαρχεί στο παιχνίδι ενώ η άφθονη βία δίνετε με τέτοιο τρόπο που δεν θα ενοχλήσει ακόμα και έναν καλόγερο, σε αντίθεση βέβαια με τον παίκτη που θα αισθανθεί την αδρεναλίνη του να ανεβαίνει στα ύψη. Αν φανταστεί μάλιστα κανείς ότι μιλάμε για ένα adventure που συνδυάζει όλα αυτά τα χαρακτηριστικά τότε πραγματικά πρόκειται περί αριστουργήματος. Αλλά για να δούμε πως κατάφεραν και τα συνδύασαν όλα αυτά και μάλιστα τόσο πετυχημένα. Για να επιτευχθεί όλη αυτή η δράση ήταν αναγκαίο να ξεφύγουμε λίγο από τα στενά και περιορισμένα μονοπάτια των adeventure και να βάλουμε λίγη δόση από arcade. Ετσι λοιπόν ένα μεγάλο μέρος του παιχνιδιού καταλαμβάνεται από arcade σκηνές όπου με το mouse κατευθείνετε το υπέρτατο αυτό όχημα που θέλει να λέγεται μηχανή ενώ με τα κουμπιά του επιλέγετε το όπλο (αλυσίδες, ξύλα, μπουνιές κλπ) με το οποίο να "κοπανήσετε" τους ενοχλητικούς αναβάτες άλλων μηχανών που σας φράζουν το δρόμο. Πολλές φορές μάλιστα πάνω στην δράση θα πρέπει να λύσετε και τους διάφορους γρίφους που σας παρουσιάζονται. Από την άλλη πλευρά υπάρχουν και τα "ήρεμα" σημεία του παιχνιδιού, χωρίς την μηχανή σας και με απόλυτη ηρεμία ψάχνετε τα απαραίτητα αντικείμενα, συνομιλείτε με διάφορους στο δρόμο σας και λύνετε αρκετούς γρίφους. Είναι αυτά τα σημεία που μας υπενθυμίζουν ότι τελικά πρόκειται για ένα adventure και όχι για κάποιο arcade παιχνίδι. Ο τρόπος που έχει "στηθεί" ο χαρακτήρας δίνει την εντύπωση του σκληρού άνδρα που δεν "μασάει" σε οτιδήποτε και οποιονδήποτε. Ξεχάστε τους κλασικούς τρόπους που ανοίγατε τις πόρτες ή που συνομιλούσατε με τους υπόλοιπους χαρακτήρες. Οι πόρτες ανοίγουν βίαια με μία δυνατή κλωτσιά ενώ η σωματική ικανότητα του ήρωα σας επιτρέπει να ρίξετε αρκετές σφαλιάρες και να κολλήσετε και καμιά μούρη στο bar. Σίγουρα δεν πρέπει να ξεχάσουμε και το γεγονός ότι όλα αυτά παρουσιάζονται με ένα πρωτότυπο τρόπο, που δεν είναι άλλος από τα cartoon γραφικά και φυσικά το άφθονο γέλιο που απορέει τόσο απ'αυτά και από το στυλ και τις κινήσεις του ήρωά σας, όσο και από τους διαλόγους ενώ μάλιστα έχετε τη δυνατότητα επιλογής της ερώτησης ή της απάντησης που θα δώσετε. Πρέπει επίσης να επισημά-

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

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

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



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

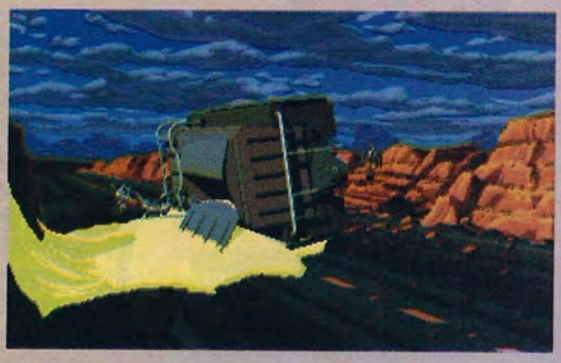




σου. Η Heavy Metal ήχοι από τις κιθάρες είναι το δυνατότερο σημείο του παιχνιδιού. Σε συνδυασμό μάλιστα με την βαριά επιβλητική φωνή του ήρωά σας που περιγράφει πως αισθάνεται όταν τρέχει (200Χλμ.) στο δρόμο δημιουργούν ένα κλίμα έντασης και συγκίνησης που οποιαδήποτε απόπειρα περιγραφής του θα τα κατέστρεφε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

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΓΡΙΦΟΙ

Με το πάτημα του αριστερού πλήκτρου του mouse εμφανίζεται κάτι σαν φλεγόμενο τατουάζ ή σύμβολο με όλες τις δυνατές επιλογές που έχει ο χαρακτήρας σας στην διάθεσή του. Με το χέρι πιάνετε αντικείμενα, με το πόδι κλωτσάτε ενώ από την νεκροκεφαλή χρησιμοποιείτε τα μάτια για να εξετάζετε τα αντικείμενα και το στόμα για να μιλάτε (και όχι μόνο). Με το δεξί κουμπί του mouse εμφανίζεται το inventory σας και επιλέγετε το αντικείμενο που θέλετε να χρησιμοποιήσετε. Οτι πιο απλό, πρακτικό και συνάμα ταιριαστό καθώς η νεκροκεφαλή και το πόδι με την αρβύλλα είναι χαρακτηριστικά στοιχεία του παιχνιδιού. Οι γρίφοι του Full Throttle είναι ίσως το μοναδικό σημείο που υστερεί. Αλλες φορές είναι δύσκολοι ενώ άλλες φορές βασίζονται καθαρά στην παρατηρητικότητα του παίκτη και λιγότερο στη λογική. Από τα πρώτα πέντε λεπτά είναι πιθανό να κολλήσετε καθώς οι πρώτοι κιόλας γρίφοι είναι πολύ δύσκολοι. Πρέπει όμως να πούμε ότι κρύβουν και μία δόση πρόκλησης που θα σας κάνουν να "πορωθείτε". Η δυσκολία των γρίφων οφείλεται στο γεγονός ότι το παιχνίδι είναι ιδιαίτερα μικρό. Τόσο μικρό που μπορείτε κάλλιστα να το τελειώσετε μέσα σε μια μέρα. Παρ'όλα αυτά μπορείτε να ανατρέξετε στο Spell Shop αυτού του μήνα, όπου θα βρείτε το πρώτο μέρος της λύσης του παιχνιδιού.











GAME REVIEW

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

Του **Derek dela Fuente**

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

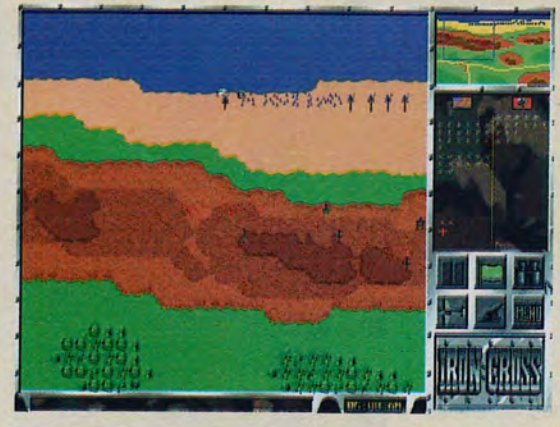
Τα πολεμικά παιχνίδια ακολούθησαν μία φθίνουσα ποιοτική πορεία μετά από την εμφάνιση των 64 days of Vietnam και Theatre Of War της Commodore. Διαφόρα παιχνίδια προσπάθησαν για κάτι καλό αλλά δεν τα κατάφεραν. Με την προσθήκη του CD αλλά και ισχυρών μηχανημάτων θα φανταζόταν κανείς πως το software θα εκμεταλευόταν αυτές τις δυνατότητες. Στα περισσότερα παιχνίδια οι εταιρίες το έκαναν όμως όπως σε κάθε κανόνα υπάρχουν και εξαιρέσεις, στην δική μας περίπτωση ονομάζεται Iron Cross... Υπάρχουν 12 σενάρια που εξελίσσονται στη διάρκεια του Δευτέρου Παγκοσμίου Πολέμου (υπάρχει και η δυνατότητα δημιουργίας αυτόνομων αναμετρήσεων). Τα σενάρια αυτά ξεκινούν από την D-Day και μέσω της επιχείρησης Goodwood (προσπάθεια κατάληψης της Caen με σκοπό την κυριαρχία στην περιοχή της Νορμανδίας) θα προσπαθήσετε να καταλάβετε την τελευταία γέφυρα στο Remagen. Επιλέξτε κάποιο από αυτά τα σενάρια και θα σας εμφανιστούν όλες οι λεπτομέρειες και οι πληροφορίες που αφορούν την αποστολή σας μαζί με κάποιες συμβουλές που έχουν να κάνουν με κινήσεις τακτικής σύμφωνα όμως με τα όσα επικρατούν τώρα στην στρατιωτική φιλοσοφία. Μετά θα πρέπει να επιλέξετε τον εξοπλισμό που θα αγοράσετε. Το μέγεθος της κάθε λίστας είναι ανάλογο με το σενάριο που εμφανίζεται και είτε παίρνετε το μέρος των συμμάχων είτε όχι οι τιμές εξαρτώνται από τις στρατιωτικές μονάδες (ένα τανκ σίγουρα κοστίζει περισσότερο από τους στρατιώτες). Ενα παράθυρο θα σας δείξει τα προσόντα και τις δυνατότητες της κάθε μονάδας. Αφού επιλέξετε κάποιες απ'αυτές θα πρέπει να τις τοποθετήσετε σε ένα από τα σημεία που σας επιτρέπει το παιχνίδι που βέβαια εξαρτάται από την αποστολή και τον στόχο που θα πρέπει να πετύχετε. Να θυμάστε πάντα ότι τα ψηλά σημεία είναι ιδανικά για ορισμένες μονάδες όπως για το βαρύ πυροβολικό σας ενώ πίσω από κτίρια και σπίτια μπορείτε να τοποθετείτε τις υπόλοιπες μονάδες για να έχουν και περισσότερη κάλυψη. Εκεί όμως θα είναι δύσκολο να πυροβολήσετε. Μόλις τοποθετήσετε και την τελευταία σας μονάδα η μάχη αρχίζει.

Η ΜΑΧΗ ΑΡΧΙΖΕΙ

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







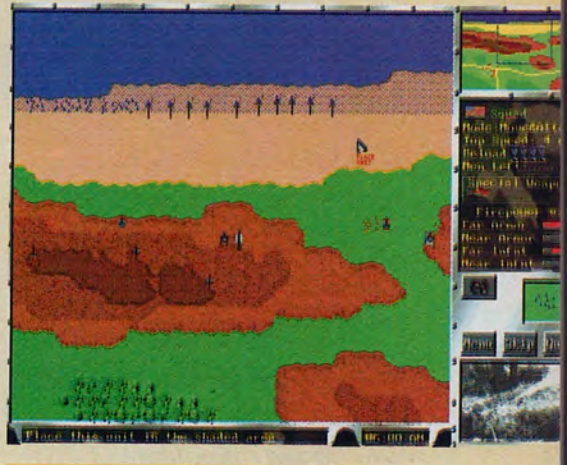


τε με ποιο τρόπο θα κινηθείτε. Επιλέξτε κάποια μονάδα και διατάξτε την να προχωρήσει, να επιτεθεί ή και τα δύο μαζί. Ενας ομαδικός βομβαρδισμός ή μία αεροπορική επίθεση επιτρέπονται αλλά σε περιορισμένο αριθμό. Γι'αυτό επιλέξτε τους στόχους προσεκτικά και μετά από πολύ σκέψη. Οπως και στα κλασικά Γουέστερν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

ΤΑ ΑΣΧΗΜΑ

Το παιχνίδι έχει όμως και πολλά αρνητικά σημεία. Δεν μπορείς να "σκρολάρεις" γύρω από την περιοχή που παίζεις και είσαι υποχρεωμένος να επιλέξεις επιμέρους περιοχές στο μικρό παράθυρο του χάρτη για να δείτε τι συμβαίνει. Το χειρότερο απ'όλα όμως είναι τα γραφικά. Καταλαβαίνω το δυνατό στοιχείο του παιχνιδιού είναι το gameplay, όπως ορίζει άλλωστε και ο κανόνας για τέτοιου είδους παιχνίδια, στο οποίο έχει δοθεί περισσότερο βάρος από τους δημιουργούς του αλλά ο κόσμος περιμένει και αξίζει πολύ περισσότερο από ότι του προσφέρονται εδώ. Θα χρειαζόταν να διαβάσετε πολύ άσχημες εκφράσεις για να περιγράψω την παρουσία των στρατιωτών και του πεζικού όπως αυτά εμφανίζονται. Το λιγότερο που μπορώ να πω για τους δημιουργούς είναι ότι δυστυχώς τους θεωρώ ασυγχώρητους. Συνοψίζοντας θα σας έλεγα ότι δύο λόγοι με κράτησαν στο να μην το "καταδικάσω" εντελώς. Ο πρώτος έχει να κάνει με κάποια ηχητικά εφφέ που ακούγονται όταν μία αεροπορική επιδρομή είναι επιτυχημένη όπως επίσης και οι όμορφες εικόνες της εισαγωγής, οι οποίες συνοδεύονται και από αφήγηση και δείχνουν την ματαιοδοξία του πολέμου.







GAME REVIEW

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

STRIKER 95

Του **Β. Σάμιου**

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

Η πρώτη έκδοση του παιχνιδιού κυκλοφόρησε πριν από δύο χρόνια περίπου. Αφορούσε τους χρήστες της Amiga και τότε δημιούργησε αίσθηση καθώς αποτελούσε τον μοναδικό ουσιαστικά αντίπαλο του Kick Off. Οι κριτικές που το υποδέχτηκαν δεν ήταν όλες ίδιες αλλά σε γενικές γραμμές ήταν θετικές απέναντί του. Ηταν η εποχή που η σύγκριση με το Kick Off ήταν αναπόφευκτη και έκανε τους πάντες να "κριτικάρουν" και να μιλάνε με μεγάλη προσοχή και επιφυλακτικότητα αφού για να είναι ένα παιχνίδι καλύτερο από το ΚΟ έπρεπε να προσφέρει πολύ περισσότερα από απλά ένα καλό gameplay αφού βρισκόμασταν στην εποχή που το κέντρο ενδιαφέροντος μεταφερόταν στον τομέα των γραφικών. Από την στιγμή λοιπόν που δεν είχαν εμφανιστεί ακόμη στο προσκήνιο οι εκδόσεις FIFA ήταν φυσικό ότι οι παίκτες είχαν να επιλέξουν μονάχα ανάμεσα στα δύο παιχνίδια. Η Rage που ήταν υπεύθυνη για την δημιουργία του παιχνιδιού ήταν μία μικρή και σχετικά άγνωστη ομάδα στον χώρο (στην συνέχεια φυσικά έγινε αρκετά γνωστή), προσπάθησε να δημιουργήσει κάτι νέο και ξεχωριστό δημιουργώντας πολλαπλές οπτικές και προσθέτοντας περισσότερο ρεαλισμό. Μέχρι τώρα οι παίκτες αυτών των παιχνιδιών έδιναν προσοχή μονάχα στο scrolling και τα στοιχεία που έβλεπαν στην οθόνη. Τώρα όμως οι απαιτήσεις και τα δεδομένα έχουν αλλάξει και δεν φτάνει η υπάρξη ομαλής κίνησης στο παιχνίδι για να μπορεί να σταθεί στην αγορά. Οσοι έχετε παίξει το Striker στο PC θα θυμάστε ότι η μάλλον ομιχλώδης του ατμόσφαιρα δεν άφηνε και πολλά περιθώρια για καλές εντυπώσεις. Το Striker 95 έρχεται για να αλλάξει αυτή την εικόνα με το νέο του engine, το καλό scaling των sprites καθώς και το καταπληκτικό του animation. Δεν χρειάζεται και πολύ μυαλό για να καταλάβει κάποιος την αξία της καινούργιας έκδοσης... Εχετε στη διάθεσή σας εκατοντάδες παίκτες με ξεχωριστά ο καθένας χαρακτηριστικά και ξεχωριστές φυσικά δυνατότητες στις οποίες μπορείτε να προσθέσετε κάποια α-







πό τις αναρίθμητες επιλογές που υπάρχουν στο παιχνίδι. Υπάρχουν φυσικά όλων των ειδών οι αναμετρήσεις και τουρνουά όπως επίσης και όλα τα γνωστά modes. Η διαδικασία από το "φόρτωμα" μέχρι το σφύριγμα για την έναρξη είναι απλή. Επιλογή ομάδας, παικτών και γενικά του σχήματος της ομάδας όπως επίσης και μερικές έξτρα επιλογές είναι αυτά που βασικά θα σας απασχολήσουν στην αρχή. Πολύ θετική είναι η ύπαρξη των επιλογών "in game" που με τον σχολιασμό του Andy Gray αλλά και την εμφάνιση κάποιων βίντεο-σκηνών δημιουργούν μία όμορφη ατμόσφαιρα. Μπορείτε φυσικά αν θέλετε να τα παρακάμψετε αλλά έχουν τοποθετηθεί στα σημεία εκείνα του παιχνιδιού όπου πραγματικά βοηθούν στην αύξηση του ενδιαφέροντος και της διασκέδασης και θα ήταν λάθος να μην τα παρακολουθήσετε. Επίσης όταν ο παλαίμαχος ποδοσφαιριστής προσπαθεί να σας συμβουλέψει για κάτι μην φοβηθείτε ότι μπορεί να συμβεί κάτι κακό αφού για λίγο θα σταματήσει το παιχνίδι... Θα πείτε τώρα ότι καλά είναι όλα αυτά μόνο που έξυπνες επιλογές και καθαρά γραφικά δεν είναι όλα όσα χρειάζεται ένας εξομοιωτής ποδοσφαίρου για να πετύχει. Εχετε δίκιο, όμως στοιχεία όπως οι φωνές των φιλάθλων, τα μεγάλα γήπεδα, η ποικιλία των επιφανειών, οι πολλές ομάδες με τους 5000 ποδοσφαιριστές(!) δίνουν την εντύπωση ότι πρόκειται για ένα εντελώς νέο παιχνίδι και όχι για κάποια απλά βελτιωμένη έκδοση κάποιου παλαιότερου. Η οπτική αλλάζει καθώς αγωνίζεστε κοιτώντας με κλίση γωνίας 45 μοιρών τον αγωνιστικό χώρο. Η κίνηση της οθόνης είναι κατακόρυφη αλλά η ομαλή οριζόντια κίνηση των παικτών δεν περιορίζει την αίσθηση του παιχνιδιού σε ένα απλό κατακόρυφο "σκρολάρισμα". Ο παίκτης που έχει στην κατοχή του την μπάλα έχει και ένα αστέρι γύρω από τα πόδια του ενώ όταν αμύνεστε εκτός από εσάς, αστέρι στα πόδια του έχει και ο κοντινότερος παίκτης. Ενα από τα πιο σημαντικά (αν όχι το πιο σημαντικό) στοιχεία του παιχνιδιού είναι αναμφισβήτητα ο χειρισμός της μπάλας. Ο έλεγχός της απαιτεί υπομονή και κυρίως πολύωρη εξάσκηση. Εξαρτάται αποκλειστικά από τις ικανότητες του παίκτη το πόσο γρήγορα θα προσαρμοστεί και όσο πιο νωρίς γίνει αυτό τόσο περισσότερο θα απολαύσει το παιχνίδι. Πολύ χρήσιμη είναι η προσεκτική παρακολούθηση των κινήσεων που κάνει ο αντίπαλος και η προσπάθεια "αντιγραφής" ορισμένων από αυτές... Ο τερματοφύλακας παρουσιάζεται με περισσότερη εξυπνάδα και ικανότητες από τους υπόλοιπους παίκτες και μπορεί καμιά φορά να σας φανεί ότι κινείται ακόμη και ανεξαρτήτως των δικών σας χειρισμών. Ολα αυτά τα καινούργια στοιχεία κάνουν το Striker 95 να μοιάζει ιδιαίτερα εντυπωσιακό. Θα πρέπει να προσέχετε κατά την διάρκεια του αγώνα να μην αφήνετε τον ίδιο παίκτη να κάνει πολλές ατομικές προσπάθειες αλλά να μοιράζετε το παιχνίδι και στους άλλους γιατί όσο μεγαλύτερη χρονικά είναι η προσπάθεια του παίκτη τόσο πιο αδύναμη θα είναι η τελική του προσπάθεια κάτι που φυσικά δεν επιθυμείτε. Η ακρίβεια στις πάσες είναι ένα ακόμη βασικό συστατικό στην επίτευξη των στόχων σας και φυσικά θα χρειαστεί όπως είπαμε και πριν επίμονη εξάσκηση μέχρι να καταφέρετε να δίνετε την μπάλλα από τον ένα παίκτη στον άλλο χωρίς λάθη. Επίσης προσπαθείστε να μην κρατάει πολύ ώρα την μπάλα στα πόδια του ο ίδιος παίκτης γιατί εκτός της σταδιακής μείωσης της ενέργειας του τις περισσότερες φορές θα σας παίρνει την μπάλα ο αντίπαλος. Η Rage χρησιμοποίησε μία τεχνική που ονομάζεται "Rotoscoped animation", ότι και αν αυτή σημαίνει, τα αποτελέσματα της οποίας είναι ευεργετικά τόσο στην κίνηση όσο και στον χειρισμό της μπάλας και των παικτών. Υπάρχει δυνατότητα save καθώς και πληθώρα άλλων επιλογών όπως zoom στα πρόσωπα των παικτών καθώς το ματς εξελίσσεται, διάφορα ηχητικά εφφέ κλπ. Τελικά το παιχνίδι προσφέρει περισσότερα από το FIFA; Χωρίς να να θέλω να φανώ υπερβολικός πιστεύω πως ναι. Είναι απλώς θέμα του πόσο γρήγορα θα εξοικειωθείς με το interface και την κίνηση των παικτών. Το scrolling της οθόνης και η κίνηση των παικτών είναι γρήγορα χωρίς να φτάνουν στην υπερβολική ταχύτητα των αντίστοιχων χαρακτηριστικών στο FIFA. Το παιχνίδι έρχεται για να μεγαλώσει την λίστα των παιχνιδιών του είδους και πάνω από όλα να ικανοποίησει τους φίλους του ποδοσφαίρου που πάντα ψάχνουν για κάτι νέο και ποιοτικό στην αγορά









GAME REVIEW

WARRIORS

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

Του **Β. Σάμιου**

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

Η ΙΣΤΟΡΙΑ

Ο θρύλος μιλάει για τον μεγαλύτερο πολεμιστή όλων των εποχών. Κυρίαρχος στο κόσμο, αόρατος στους αντιπάλους κυβερνούσε τον κόσμο μέσα από τον πόλεμο και την καταστροφή. Μετά την δόξα και την κυριαρχία του αποφάσισε να αποσυρθεί σε ένα ερημικό νησί. Με τον τίτλο του Master και τα χρόνια να περνούν και να χάνει τη δύναμή του αποφάσισε να καλέσει τους μεγαλύτερους πολεμιστές στον κόσμο για ένα τουρνουά που θα ανέδειχνε (ίσως) τον διάδοχό του. Ετσι λοιπόν χρησιμοποιώντας την μαγική του δύναμη έφερε στο νησί όλων των ειδών, και των μορφών τους πολεμιστές. Ανθρωπόμορφα τέρατα, άνθρωποι, άνδρες, γυναίκες, όλοι ήταν εδώ το μόνο που έλειπε ήταν το έναυσμα για την μεγάλη μάχη των...Warriors.







ΠΕΡΙ ΑΥΤΟΥ Ο ΛΟΓΟΣ

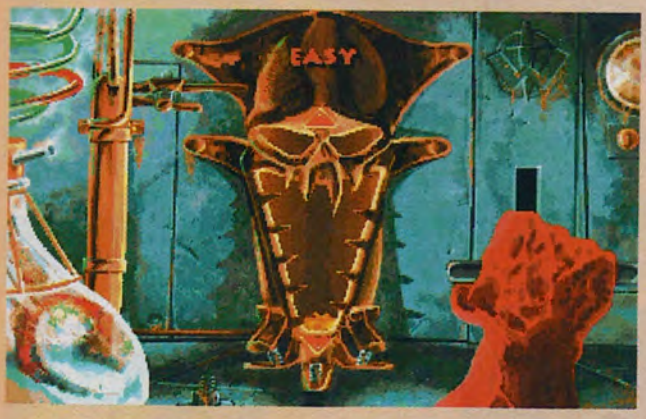
Φαίνεται ότι τα Beat'em up κερδίζουν συνέχεια έδαφος στις προτιμήσεις των gamers. Μετά τα Mortal Kombat II και Street Fighter, (για να μην μιλήσουμε για το FX Fighter του επόμενου τεύχους) κυκλοφόρησε το Warriors, ένα ομολογουμένως εντυπωσιακό Beat'em up το οποίο έκανε την εμφάνισή του χωρίς τυμπανοκρουσίες, διαφημίσεις και μάλιστα χωρίς καμμία μεγάλη εταιρεία στην "πλάτη" του. Με τα εντυπωσιακά του γραφικά, τα πρωτότυπα menu και την μεγάλη γκάμα μαχητών φιλοδοξεί να κατακτήσει όχι μόνο όσους δεν κατέκτησαν τα προαναφερθέντα και κορυφαία παιχνίδια του είδους αλλά και τους πιστούς αυτών, ενώ παράλληλα προσπαθεί να αποδείξει ότι μπορούν ακόμα και εταιρείες χωρίς ένδοξο παρελθόν στο συγκεκριμένο τομέα να παρουσιάσουν πραγματικά κάτι αξιόλογο. Το στυλ και γε-

νικότερα ο χαρακτήρας του παιχνιδιού είναι μοναδικός ενώ θα πρέπει να τονίσουμε ότι δεν παρατηρούνται σε καμμία περίπτωση στοιχεία ή σημεία που πιθανόν να πρόδιδαν την επιρροή ή την αντιγραφή από άλλα παιχνίδια του είδους (σε πολλούς από εσάς ίσως και να τους πέρασε από το μυαλό). Αυτό βέβαια είναι ένα ριψοκίνδυνο σημείο καθώς όταν δεν αντιγράφεις και δεν ακολουθείς μία πετυχημένη συνταγή είναι πολύ πιθανό να αποτύχεις. Αλλά ας πάμε να δούμε μαζί όλα τα θετικά και αρνητικά σημεία τού Warriors και το σημαντικότερο, αν τελικά θα καταφέρει να σταθεί επάξια στην δύσκολη, όχι κορεσμένη πάντως, "αγορά" των beat'em up.

ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Οταν θα ξεκινήσετε το παιχνίδι, αφού πρώτα θαυμάσετε την υπέροχη εισαγωγή του, σας εμφανίζονται οι γνωστές επιλογές για να παίξετε μονό, διπλό, να καθορίσετε τα πλήκτρα ή το joystick, την ένταση του ήχου κλπ. Μόλις επιλέξετε μονό ή διπλό για να ξεκινήσει το παιχνίδι, σας εμφανίζετε το εκπληκτικό menu επιλογής του μαχητή σας. Τα πορτραίτα των μαχητών στον τοίχο και το εξωγήινο χέρι που κατευθείνετε για να επιλέξετε τον μαχητή σας δίνει στο παιχνίδι μια δόση μυστηρίου, τουλάχιστον τις πρώτες φορές έτσι θα αισθάνεστε. Την πρώτη φορά δεν ξέρετε τίποτα για τον κάθε χαρακτήρα και αναγκαστικά σαν κριτήριο χρησιμοποιείτε την εξωτερική εμφάνιση. Σε αυτό το σημείο θα πρέπει να τονίσουμε ότι περισσότεροι χαρακτήρας δεν θυμίζουν μαχητή, παλαιστή ή τέλος πάντων κάποιον που έχει σχέσει με πολεμικές τέχνες ή κάτι παρόμοιο. Θα συναντήσετε από έναν πειρατή μέχρι έναν Αφρικανό. Μέχρι τώρα τίποτα δεν μας προδιάθετει για ξύλο ή για παιχνίδι beat'em up. Με την επιλογή του επιπέδου δυσκολίας η μάχη ξεκινάει και επιτέλους το ξύλο αρχίζει να πέφτει βροχή.







ΞΥΛΟ ΜΕΤΑ ΜΟΥΣΙΚΗΣ

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

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



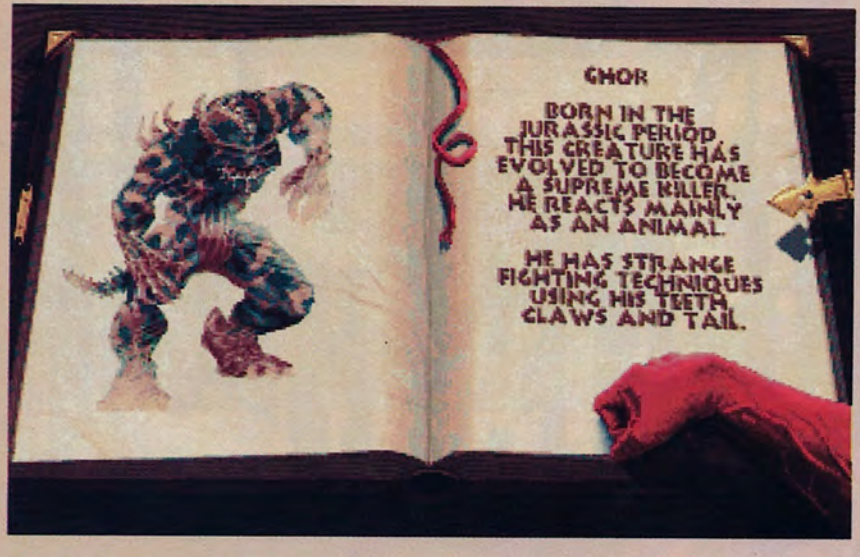


ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - GAMEPLAY

Ηρθε η ώρα να δούμε και τα υπόλοιπα μέρη του παιχνιδιού. Τόσο τα γραφικά όσο και ο ήχος ξεπερνάνε τα επιθυμητά όρια που μπορεί να θέσει και ο πιο απαιτητικός του είδους. Η προσεκτική σχεδίαση των backgrounds και τα ασυνήθιστα χρώματα κυριαρχούν στο παιχνίδι. Ιδιαίτερη προσοχή δόθηκε στην λεπτομερή σχεδίαση των background με αποτέλεσμα να δίνεται ένα βάθος που σε συνδυασμό με τα ρεαλιστικά χρώματα κάνουν τα τοπία να δείχνουν αληθινά. Δυστυχώς δεν ισχύει το ίδιο και για τα sprites. Αν και μεγάλα ελλείπονται της λεπτομέριας και ορισμένες στιγμές δείχνουν αρκετά "χοντροκομμένα". Επίσης τα χρώματα που έχουν οι χαρακτήρες του παιχνιδιού είναι είτε αχνά είτε πολύ έντονα με αποτέλεσμα οι μαχητές να δείχνουν όχι βίαιοι ή κακοί όπως θα περιμένατε αλλά τελείως ψεύτικοι. Ο τομέας του ήχου και συγκεκριμένα η μουσική είναι από τα πιο εντυπωσιακά στοιχεία του Warriors. Τέλεια ακουστική απόδοση απευθείας από το CD και μουσική με τάσεις heavy metal. Τα ηχητικά εφφέ απογοητεύουν καθώς είναι λίγα σε αριθμό χωρίς ποιότητα. Ευτυχώς υπάρχει η υπέροχη μουσική που διασώζει κατά κάποιο τρόπο τα πράγματα και στο τέλος συνηθίζεται την αποχή των εφφέ χωρίς να προβληματίζεστε. Οπως είπαμε και στην αρχή οι χαρακτήρες είναι αρκετοί αλλά οι κινήσεις τους συνολικά είναι μικρές σε αριθμό και χωρίς μεγάλη









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

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΙΚΑ

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


ΓΡΑΦΙΚΑ : 90%


ΑΝΤΟΧΗ : 89%


ΗΧΟΣ : 90%


ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ: 88%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Εύκολο και διασκεδαστικό.

ΓΕΝΙΚΑ 89%

GAME REVIEW

HOUSE QQP
FORMAT PC CD-ROM, FLOPPY
TEST 486DX2/66, 4xCD-ROM, SB16
REQUIREMENTS 386, 4MB RAM

PERFECT GENERAL II

Του **Β. Σάμιου**

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

Παρ'όλο που τη σημερινή εποχή η ποιότητα γραφικών έχει αυξηθεί δραματικά και δεδομένου του γεγονότος ότι αποτελεί έναν από τους βασικούς τομείς για την αξιολόγηση ενός παιχνιδιού, διαπιστώνουμε ότι υπάρχουν ορισμένα παιχνίδια ή καλύτερα είδη παιχνιδιών που τα γραφικά έρχονται σε τελευταία μοίρα. Μιλάμε φυσικά για τα strategy games όπου ακολουθούν τον χρυσό κανόνα για τα γραφικά και τα θέλει να είναι περισσότερο λειτουργικά παρά εντυπωσιακά. Οπως άλλωστε θα θυμάστε (όσοι φανατικοί του είδους ασχοληθήκατε) και από το πρώτο μέρος του παιχνιδιού, πριν από δύο χρόνια περίπου που έκανε την εμφάνισή του αποτελούσε ένα ιδανικό παιχνίδι σε όσους ήθελαν στρατηγική και πόλεμο με οχήματα και άρματα μάχης όπως τα τανκ, τα armored car, τα artillery κλπ. Ο δείκτης "πρόκλησης" του παιχνιδιού θα ελκύσει όχι μόνο τον έμπειρο παίκτη στρατηγικών παιχνιδιών αλλά και όσους από εσάς παίζουν για πρώτη φορά ένα τέτοιου είδους παιχνίδι. Θα μπορούσαμε να το παρομοιάσουμε περισσότερο σαν μία παρτίδα σκάκι, με τη διαφορά ότι τα γνωστά πιόνια των στρατηγών, των βασιλιάδων, των στρατιωτών έχουν πάρει τα τανκ, ο στρατός, και τα κάθε είδους άρματα μάχης. Εχετε τη δυνατότητα να παίξετε μεμονομένα σενάρια ή να επιλέξετε ανάμεσα σε ένα από τα 5 campaign που διαθέτει το παιχνίδι. Οτι και να επιλέξετε πάντως να παίξετε να είστε σίγουροι ότι θα μείνετε απόλυτα ικανοποιημένοι.





ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ ΤΙΣ ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ ΑΥΤΟΚΤΟΝΙΑΣ

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







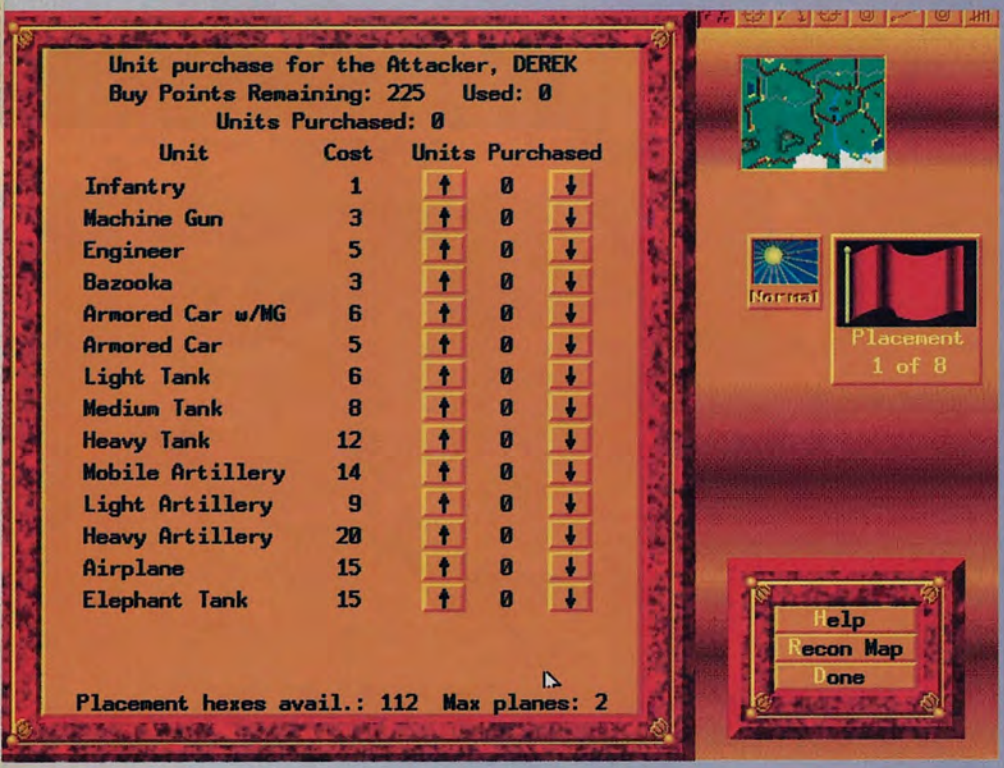
περίπτωση της άμυνας συνήθως επιλέγετε βαρύ πυροβολικό, tank όσο το δυνατόν πιο ανθεκτικά και γενικά ότι χρειάζεται για να "ταμπουρωθείτε". Ενας σημαντικός παράγοντας που πρέπει να έχετε στο μυαλό σας είναι η μορφολογία του εδάφους. Ανάλογα με την αποστολή, το έδαφος και γενικά η γη ποικίλοι και συντάμε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

νος που έχετε στη διάθεσή σας για να την πετύχετε και φυσικά ο χώρος που λαμβάνει μέρος η μάχη. Αν εξαιρέσουμε τα χρήματα που έχετε στη διάθεσή σας για την απόκτηση των στρατιωτικών σας δυνάμεων όλες τις υπόλοιπες προαναφερθέντες παραμέτρους μπορείτε να τις τροποποιήσετε. Μπορείτε δηλαδή να είστε εσείς ο επιτιθέμενος ή ο αμυνόμενος, να αυξήσετε ή να μειώσετε τον χρόνο της μάχης (των αριθμό κινήσεων) ενώ τέλος καθορίζεται και το επίπεδο δυσκολίας της αποστολής επιλέγοντας το level "εξυπνάδας" του υπολογιστή. Ξεκινώντας μία αποστολή το πρώτο που κάνετε είναι να "αγοράσετε" στρατιωτικό "υλικό". Ανάλογο βέβαια των δυνατοτήτων ενός οχήματος είναι και το κόστος του. Ετσι, ένα heavy tank είναι σαφώς πιο ακριβό από ένα light tank αλλά είναι και πιο δυσκίνητο και πιο αργό. Τα πάντα εξαρτώνται από την "υφή" της αποστολής και τα πλάνα, τον τρόπο δηλαδή που επιλέγετε να πετύχετε το στόχος σας. Στην λοιπόν ότι με όλες αυτές τις παραμέτρους κάθε κίνησής σας πρέπει να είναι προσεκτικά σχεδιασμένη γιατί τα περιθώρια λάθους είναι μικρά έως ανύπαρκτα. Αν λάβετε υπόψη σας επίσης και το επίπεδο δυσκολίας που ξεπερνάει τα φυσιολογικά όρια τότε είναι εύκολα κατανοητό ότι δεν μιλάμε πλέον για ένα απλό παιχνίδι στρατηγικής αλλά για μία παρτίδα σκάκι με κανόνες και σκοπό που διαφέρει ή τέλος πάντων που προσαρμόζεται στα γούστα σας.

Η ΤΕΧΝΙΚΗ ΠΛΕΥΡΑ

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

φτείτε δεν υπάρχει ουσιαστικός λόγος για κάτι καλύτερο ή περισσότερο. Μία πανοραμική άποψη του χώρου και ένα scrolling προς κάθε κατεύθυνση για να βλέπετε όλη τη "περιοχή" που εξελίσσεται η αποστολή σας συμπληρώνουν το όλο σκηνικό. Τα πολύ καλά οπτικά εφφέ που απαρτίζουν οι εκρήξεις των βλημάτων, οι ανατινάξεις των οχημάτων, του εδάφους προσθέτουν κάτι ξεχωριστό στην συνολική εικόνα του παιχνιδιού και σίγουρα προσθέτουν πόντους στην βαθμολογία του. Ο ήχος είναι εξίσου ικανοποιητικός με περισσότερη έμφαση να έχει δοθεί στα ηχητικά εφφέ παρά στην πολεμική μουσική που ακούγεται κατά διαστήματα. Υπάρχουν τα πάντα. Ο ήχος που κάνουν οι ερπίστριες των tank που μάλιστα διαφέρει ανάλογα με το αν πρόκειται για heavy ή medium τανκ, ο ήχος των πυροβόλων, των εκρήξεων κλπ. Για τον χειρισμό ούτε συζήτηση. Το mouse σε συνδυασμό με τα πολυάριθμα menu, που μάλιστα διαθέτουν και δυνατότητα help για κάθε σχεδόν επιλογή, θα είναι τα δύο στοιχεία που θα διευκολύνουν αφάνταστα τη "ζωή" σας στο παιχνίδι. Αξιο αναφοράς είναι το γεγονός ότι μπορείτε να παίξετε και μέσω modem με έναν φίλο σας, στοιχείο που κάνει το παίχνιδι ιδανικό για τους φίλους των στρατηγικών παιχνιδιών. Κλείνοντας με τα θετικά ήρθε η στιγμή να αναφερθούμε και στα αρνητικά αυτού του παιχνιδιού που αν και λίγα ίσως να είναι τελικά βασικά. Το πρώτο πράγμα που θα προσέξετε μόλις ξεκινήσετε παίζετε είναι ο χρόνος που καταναλώνει το computer όταν σκέφτεται τις κινήσεις που θα κάνει. Είναι πράγματι εντυπωσιακό αφού χαρακτηριστικά σας αναφέρω ότι στην άρχη νόμιζα ότι κόλλησε το σύστημα παρ'όλο που είχε εμφανιστεί το μήνυμα "The computer is thinking". Ευτυχώς ένα ένα τα γράμματα αυτού του μηνύματος άλλαζαν χρώμα ακριβώς για το λόγο να μην κλείσετε το μηχάνημά σας νομίζοντας ότι έχει κολλήσει. Φροντίστε λοιπόν να έχετε αρκετό χρόνο μπροστά σας όταν ξεκινήσετε να παίξετε γιατί ίσως μία αποστολή να σας πάρει και μερικές ώρες. Πέρα απ'αυτό όμως υπάρχει και πρόβλημα στο Save. Μπορείτε να κάνετε μόνο στο τέλος κάθε γύρου ενώ όταν το computer εκτελεί κινήσεις δεν μπορείτε ούτε quit να κάνετε. Αυτό σημαίνει ότι μόλις ξεκινήσετε το παιχνίδι θα πρέπει να ακολουθήσετε την εξής χρονοβόρα διαδικασία πριν σας δοθεί η δυνατότητα να κάνετε το πρώτο σας Save: Να αγοράσετε στρατιωτικές μονάδες, να τις τοποθετήσετε, να αγοράσει το computer και να τις τοποθετήσει, να κάνει τις κινήσεις το computer και εσείς. Αν μετά απ'όλα αυτά κάτι παέι στραβά, τότε δυστυχώς για σας θα πρέπει να τις επαναλάβετε. Το ίδιο ισχύει και αν στη μέση κάποιου γύρου κάνετε κάποιο λάθος. Θα πρέπει να περιμένετε να τελειώσει ο γύρος (εκτός και αν είναι η σειρά σας να παίξετε) να φορτώσετε το σωσμένο παιχνίδι σας και να επαναληφθούν όλες οι κινήσεις μέχρι το επιθυμητό σημείο. Αλλά δυστυχώς από την στιγμή που ανήκει στα "αυστηρά" στρατηγικά παιχνίδια σκέψης τα οποία δεν είναι σε real time πρέπει ή να συμβιβαστείτε ή να το απορρίψετε. Η επιλογή είναι δικής σας αν και πιστεύω ότι λόγω αυτού του περιορισμού, δηλαδή το να μην υπάρχει περιθώριο λάθους, είναι μία πρόκληση που δεν θα σας αφήσει αμέτοχους...









ΓΡΑΦΙΚΑ: 80%

ΑΝΤΟΧΗ: 88%

ΗΧΟΣ: 82%

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ: 90%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Εύκολο και διασκεδαστικό.

ΓΕΝΙΚΑ 86%

ALFA DATA

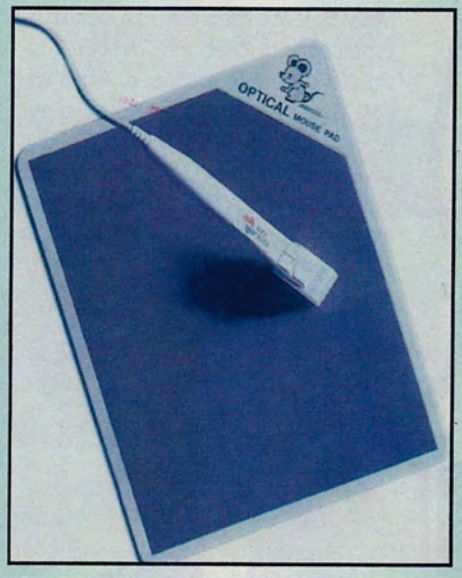
POWER SYSTEMS

COMPUTERS & PERIPHERALS DISTRIBUTOR

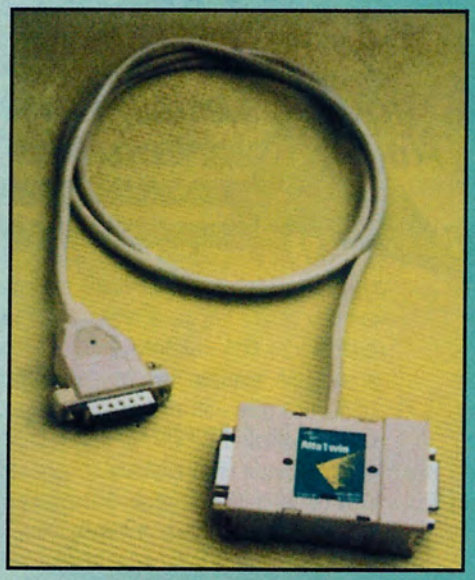
POWER SYSTEMS
Αίγλης 49, Αθήνα - Τ.Κ. 113 64 τηλ.
- FAX :85.63421 86.11721



RACKBALL



OPTICAL PEN MOUSE



ALFA TWIN



TICAL MOUSE



ALFA THUNDER



ALFA FIRE



FA PILOT

ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ

JOYSTICK

MOUSE PAD

ΔΙΣΚΕΤΕΣ

ΦΙΛΤΡΑ

ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ

CD - R

SCANNERS
ΜΝΗΜΕΣ
HARD DISKS
DRIVES
ΠΛΗΚΡΟΛΟΓΙΑ
TAPE STREAMERS
CD ROMS
ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ
ΚΑΡΤΕΣ ΗΧΟΥ
MOUSE
CD RECORDERS

GAME REVIEW

LOST EDEN

HOUSE	VIRGIN
FORMAT	PC CD-ROM
TEST	486DX2/66, 4xCD-ROM, SB16
REQUIREMENTS	486SX/33, CD-ROM, 4MB RAM

Του **Λ. Καπάρογλου**

Πρωτότυπο και πλήρες σενάριο με βάθος το οποίο έτσι και ξεκινήσετε να παίζετε το παιχνίδι θα σας κρατήσει μέχρι τέλους. Τα υψηλής ποιότητας γραφικά σε συνδυασμό με τον ιδανικό και πετυχημένο ήχο δίνουν μία ατμόσφαιρα μοναδική. Το animation και οι interactives σκηνές θα σας κάνουν να πιστεύετε ότι παρακολουθείτε κινηματογραφική ταινία. Διαθέτει αρκετά ασυνήθιστο interface αλλά μετά τα πρώτα λεπτά παιχνιδιού θα εξοικοιωθείτε και δεν πρόκειται να σας απασχολήσει. Αυτό όμως που θα σας προβληματίσει είναι οι γρίφοι του, στους οποίους δεν δόθηκε η απαραίτητη προσοχή. Θα πιαστείτε αρκετές φορές να έχετε κολλήσει σε κάποιο απλό σημείο. Πάντως μην το βάλετε κάτω, αξίζει και με το παρπάνω μία προσπάθεια αν είστε κιόλας φανατικός δεν χρειάζεται καθόλου σκέψη.

Πέρασαν αρκετά χρόνια μέχρι που οι δυνόσαυροι βγήκαν πάλι στο προσκήνιο και αποτέλεσαν θέμα ταινιών, μυθιστορημάτων, περιοδικών και φυσικά παιχνιδιών στα computer. Οχι φυσικά ότι στέρεψαν οι ιδέες αλλά αντιθέτως είναι ένα θέμα που τραβάει το κοινό καθότι είναι άγνωστο και ταυτόχρονα ενδιαφέρον. Ετσι λοιπόν η Virgin μας φέρνει κοντά στο όχι εντελώς άγνωστο (πλέον) είδος των δυνοσαύρων και μάλιστα με τον καλύτερο δυνατό τρόπο και συνδυασμό. Ολα ξεκινού από το σενάριο που ομολογουμένως είναι...

ΣΑΝ ΠΑΡΑΜΥΘΙ

Σε ένα κόσμο όπου οι άνθρωποι συνυπάρχουν με τους δυνόσαυρους, ζουν ειρηνικά και γεύονται ότι μπορεί να τους προσφέρει η φύση ελεύθερα. Αλλά όπως και σε όλες τις καλές και ειρηνικές στιγμές μιας ζωής ή ενός μυθισορήματος αν προτιμάτε βρίσκεται κάποιος να ταράξει τα νερά και να προκαλέσει το χάος. Από την άλλη πλευρά όμως ένας γενναίος που τάσσεται υπέρ του καλού αναλαμβάνει να βγάλει το φίδι από την τρύπα ή όπως είναι το σωστότερο να βγάλει τον τυραννόσαυρο από την μέση και να επαναφέρει την γαλήνη στον κόσμο. Στο παιχνίδι παίρνετε τον ρόλο του βασιλιά της Mo, Adam. Το κουράγιο και η γενναιότητα που σας διακρίνουν πηγάζουν τόσο από τη νεότητάς σας όσο και από το πάθος και το ενδιαφέρον να ανακαλύψετε τα κρυφά μυστικά της Eden. Πρώτα απ'όλα όμως πρέπει να νικήσετε τον Moorkus Rex, έναν φιλόδοξο τύραννο που προκαλεί το χάος στην ειρηνική γη που ζείτε. Εναν τύραννο που εκτός από το κακό που θέλει να επιβάλλει είναι και ο δολοφόνος της μητέρας σας και της αδερφής σας. Ο πατέρας σας δυστυχώς δεν συμμερίζεται τα φιλόδοξα και ηρωϊκά σχέδιά σας και το μόνο που θέλει είναι να σας προστατεύσει από τους κινδύ-



νους κρατώντας σας κλεισμένο στο κάστρο που βασιλεύει. Βλέπετε, προκειμένου να σας κρατήσει ζωντανό για να αναλάβετε το κάστρο MO στο βασίλειο του Mashaar, δέχθηκε το θάνατο της μητέρας σας και της αδερφής σας σαν ένα γεγονός μικρής σημασίας. Δεν ήθελε να λάβετε μέρος στον άσχημο αυτό πόλεμο μεταξύ του Rex και των υπόλοιπων αθώων δυνοσαύρων. Κάπως έτσι λοιπόν ξεκινάει η περιπέτειά σας με πρώτο στόχο να μεταπείσετε τον πατέρας σας και στη συνέχεια να πείσετε τους εναπομείναντες από την κυριαρχεία του Rex δυνοσαύρους να σταθούν στο πλευρό σας και να τον αντιμετωπίσουν. Μόλις τα πραγματοποιήσετε αυτά θα πρέπει να βρείτε τρόπο να χτίσετε και άλλα κάστρα όπως το Mo αφού είναι τα μόνα που μπορούν να προστατεύσουν οτιδήποτε ζωντανό στη γη.







ΣΤΗΝ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ

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

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

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Ποιος μίλησε για γραφικά; Νομίζετε ότι πρόκειται για κινηματογραφική ταινία του Σπίλμπεργκ. Υψηλή λεπτομέρεια, άριστη σχεδίαση και τέλεια χρώματα συνθέτουν κάτι που ίσως μπερδέυει το φανταστικό με το αληθινό. Ιδιαίτερη έμφαση έχει δοθεί στα sprites καθώς έχουμε μεγάλους και επιβλητικούς δυνόσαυρους ενώ τα εκπληκτικά backgrounds ολοκληρώνουν το θέαμα. Οσο για την κίνηση και τα interactive σημεία του Lost Eden ούτε συζήτηση, αψεγάδιαστα. Το animation των 3d "μοντέλων" γραφικών στην κυριολεξία σπάει κόκκαλα ενώ η εισαγωγή θα σας αφήσει άφωνους. Μία εισαγωγή που δεν διαφέρει και ιδιαίτερα από το κυρίως παιχνίδι. Δεν θα καταλάβετε αν παίζετε ή πρόκειται ακόμα για την εισαγωγή. Αλλωστε οι απαιτήσεις στο hardware μπορεί να μην είναι παράλογες και να βρίσκονται στα σημερινά standard αλλά αφήνουν στο περιθώριο τους δύστυχους αυτούς κατόχους των 386. Ισως όμως να είναι και ευκαιρία για μία καλή αναβάθμιση. Τελικά ούτε στον τομέα του ήχου δεν υστερεί. Μία μουσική που στην αρχή θα σας κάνει μεγάλη εντύπωση και ίσως την "κακο-χαρακτηρίσετε" σας συνοδεύει στο παιχνίδι και θα λέγαμε ότι συμβάλει με τον καλύτερο τρόπο για να γίνει το παιχνίδι πιο ατμοσφαιρικό. Εντυπωσιακό είναι ότι μόλις αρχίζει κάποιος διάλογος η ένταση της μουσικής χαμηλώσει και με την πρώτη "παύση" δυναμώνει αργά λες και υπάρχει κάποιος DJ και κάνει πρόγραμμα. Τα εφφέ είναι λιγοστά αλλά ποιοτικά χωρίς ανάγκη για περισσότερες πολυτέλειες.

ΑΝ ΕΙΝΑΙ ΟΛΑ ΤΕΛΕΙΑ ΤΟΤΕ...

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







ΓΡΑΦΙΚΑ : 90%



ΑΝΤΟΧΗ : 89%



ΗΧΟΣ : 90%



ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ: 88%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Εύκολο και διασκεδαστικό

ΓΕΝΙΚΑ 89%

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

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

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

ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ

MS 1.900
ENDURO RACER
BANK PANIC
ZILLION
SPR TENNIS
TRANSBOAT
SPACE HARRIER
LORD OF THE SWORD
SPEEDBALL
DYNAMITE DUKES
TEDDY BOY
GAIN GROUND
GALAXY FORCE
SUBMARINE ATTACK
SMASH TV
POPULOUS
RESCUE MISSION
IMPOSSIBLE MISSION
THE NINJA
RESCUE MISSION
ALIEN SYNDROME
SPY VS SPY
HANG ON

MS 2.900
PAMPAGE
SHADOW OF THE BEAST
ZILLION II
ALIEN SYNDROME
GLOBAL DEFENSE
ALEX KIDD HIGH-TECH WORLD
ALIEN STORM
THUNDER BLADE
THE NEWZEALAND STORY
HEROES OF THE LANCE
AIR ROSQUE
RASTAN
KENSEIDEN
SANGAI
SIMPSON'S
THE OTTIFANTS
GLOBAL GLADIATORS
R-TYPE
AIR RESCUE
LORD OF THE SWORD
GLOUD MASTER
ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD
PRO WRESTLING
G-LOC
CAPTAIN SILVER
CHUCK ROCK

MS 3.900
SPIDERMAN I
OLYMPIC GOLD
INDIANA JONES
SHINOBI
PACMANIA
PSYCHIC WORLD
HEROES OF THE LANCE
JAMES BOND 007 : The Duck
R-TYPE
ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD
PIT FIGHTER
BACK TO THE FUTURE II

MS4.900
WINT. OLYMPIC
LAND OF ILLUSION
GHOUS AND GHOSTS
CASTLE OF ILLUSION
THE LUCKY DIME CAPER
(Starring Donald Duck)
AFTER BURNER
PIT FIGHTER
JURASSIC PARK
DESERT SPEED TRAF
WOLFCHILD
SPR OFF ROAD
PRINCE OF PERSIA

MS 5.900
TZ
SONIC THE H.Z
ROAD RASH

MS 6.900
THE INCRED. HULK
POWER STRIKE II
BUBLE-BOBBLE
SUPER MONACO GP 2

MS 7.900
THE JUNGLE BOOK
MORTAL KOMBAT
F1

MS 8.900
ASTERIX 2 (Rescue)
ASTERIX (Power of the Gods)

MS 9.900
SONIC THE H. Chaos

MS 14.900
SENSIBLE SOCCER
DISNEY'S ALADDIN

MS 15.900
MORTAL KOMBAT II

MD MONO 2.900
MICHAEL JACKSON'S
MOONWALKER
DAINAKOUMUZA
RENT A HERO

MD MONO 3.900
SONIC 1
CYBERBAN
TOE JAM & EART
TALMIT'S ADVENTURE
GOHIARES (JAP)
SONIC 2 (JAP)
PHELIOS (JAP)

MD MONO 4.900
TAZ-MANIA
CRACK DOWN
THE TERMINATOR
CRUE BALL
TECMO SUPER BOWL
SUPER WRESTLEMANIA
BALLZ

MD MONO 5.900
SUNSET RIDERS
BOXING
BACK TO THE FUTURE III

MD MONO 6.900
WORLD CHAOS LEADER BOAD
SONIC 2 (JAP)
SOLDIERS OF FORTUNE (USA)
LOTUS TURBO CHALLENGE
SPLAHERHOUSE 3
JURASSIC PARK (USA)
CORPORATION
TURBO OUTRUN (JAP)
SONIC 2
JURRASSIC PARK
THE SUPER SHINOBI (JAP NO BOX)
LICK'S ATTACK CHOPER
GENERAL CHAOS

MD MONO 7.900
THE LAST VIKINGS (USA)
ULTIMATE SOCCER
SPIDERMAN
SPIDERMAN/T-MAN
WIZ'N' LIZ
TEAM USA BASKETBALL

MD MONO 8.900
STREET FIGHTER II (JAP)
MIGHT AND MAGIC
SWORD OF SODAN
ZOMBIES
PUNGEONS DRAGONS ('ύθεΣ Πφύόε Σ)
SHINOBI III
GAUNTLET IV
THE LEGEND OF GALAHAD
MEGALOMANIA

MD MONO 9.900
WORLDL TOURNAMENT SOCCER
PRO MOVES SOCCER (USA)
STREET FIGHTER II

MD MONO 11.900
BIULLS VS BLAZERS
SHAQ-FU
AGASSI TENNIS
SUBTERRANIA
ASTERIX

MD MONO 12.900
THE INCREDIBLE HULK
SUPER STREET FIGHTER II (JAP)
UNDEAD LINE (JAP)
MORTAL KOMBAT 1
WORLD OF ILLUSION
ANIMANIACS
STARTREK (USA)
DESERT STRIKE
WORLD CUP USA '94
LEMMINGS 2
FATAL FURIS
CASTELVANIA (GEN)

MD MONO 13.900
TWO TRIBES: POPULOUS II
FIFA '94
PHANTASY STAR III
ART OF FIGHTING
ECCO THE DOLPHIN
SECOND SAMURAI
FIFA '94

MD MONO 14.900
NBA JAM
SHADOWRUN (USA)
RISE OF THE ROBOTS
DRAGON
ASTERIX
RISE OF THE ROBOTS
STREET OF RAGE 2

MD MONO 16.900
PRINCE OF PERSIA
GENERATION LOST
ALADDIN
DESERT STRIKE
MEAN BEAM MACHINE

MD MONO 17.900
FATAL FURY 2 (JAP)
BLADES OF VENEGEANCE
SONIC 3
X-MEN
RACHICAL REX
JAM IT (GEN)
LION KING
NIGEL MANSHELL

MD MONO 18.900
ZERO TOLERANCE
STRIKER
SPARKSTER
DOUBLE DRIBLE (USA)
MEGA TURRICAN
SYNDICATE
SPARKSTER
BUBBLE AND SQUEAK
NBA SHOWDOWN
BUBBLE 'N' SQUEEK
GENERATION LOST

MD MONO 19.900
SENSIBLE SOCCER
BODYCOUNT
RISTAR
RED ZONE
ACME ALL-STARS
THE PAGEMASTER
MICRO MASHINES 2
SONIC AND KNUCKLES
SOLEIL
JUNGLE STRIKE
MIGHTY MAX
SYLVESTER AND TWEETY
NBA ACTION '95
A MORETTI RACING
ALIEN SOLDIER
GREATEST HEAVYWEIGHTS
POWER RANGERS
WWF RAW
MORTAL KOMBAT II
MICKEYMANIA

MD MONO 21.900
SCELETON KREW
THE JUNGLE BOOK
OUTRUNNERS (USA)
URBAN STRIKE
STREETS OF RAGE 3
NBA JAM T.E.
RODAL RASH 3
POWER RANGERS
PSYCHO PINBALL
NIGEL MANSELL INDYCAR
CLAY FIGHTER (USA)
DESERT DEOMOLITION
NBA LIVE '95
FIFA 95
MEGA TURRICAN
CANNON FODDER
ASTERIX 2
PITFALL
WHIRLWIND SNOOKER
TOUGHMAN CONTEST
SPIDERMAN
BONKERS

MD MONO 22.900
SHINNING FORCE II
PETI SAMPRAS TENNIS
EARTH WORM JIM
STARGATE
LETHAL ENFORCERS II
TRUE LIES
WOLVERINE
THE JUNGLE BOOK
DUNE II
EARTH WORM JIM
NBA ACTION '94 (USA)
SUPER MONACO GP II
PHANTASY STAR II
STREET RACER
PIRATES OF DARK WATER

MD MONO 23.900
STARGATE (USA)
V.R. VIRTUA RACING (JAP)

MD MONO 24.900
ROCK 'n' ROLL RACING (USA)
SHINING FORCE
MAXIMUM CARNAGE (USA)
X-MEN 2

MD MONO 25.900
SUPER STREET FIGHTER II
JURASSIC PARK II (USA)

PHANTASY STAR IV (35.000)

SN 3.900
BATTLE CLASH (LIGHT GUN)
DRAKKHEN (JAP)

SN 4.900
STR.FIGHTER II
THE INCREDIBLE CRASH
JAMES BOND JR.
BILL LAIMBEER'S CORNBOT
BASKETBALL
WINGS II
SUPER CNP SOCCER
FINAL FIGHT (JAP)
PRO SOCCER (JAP)
THE ROCKETTEER
R-TYPE (JAP)
PILOTWINGS (JAP)
SUPER STARWARS (JAP)

SN 5.900
WRESTLEMANIA

SN 6.900
F-ZERO
THE MAGICAL QUEST
(STARRING MICKEY MOUSE)
RASHING BEAT (JAP)
SMASH TENNIS
TURTLES IN TIME

SN 7.900
ADAMS FAMILY
BUSTER BUSTS LOOSE
HOME ALONE 2
ROAD RUNNER
LAST MOTION HERO
STAR WING (NO BOX)
SUPER WRESTLEMANIA
SKY BLAZER
CLAY FIGHTER (USA)

SN 8.900
MAGIC SWORD
BUBSY
GROOF TROOP
SUNSET RIDERS
STARFOX
EQUINOX
TZ
CHESTER CHECTAH
TOO COOT TO FOOT
SPR TENNIS
MORTAL COMBAT
BATTLETOADS
FINAL FANTASY IV (JAP)
BART'S NIGHTMARE (USA)

SN 9.900
SPR ADVENTURE ISLE
TURRICAN
MYSTIC QUEST LEGEND
MORT. KOM. I (NO BOX)
SUPER STAK WARS (NO BOX)
ACT RAISERS
ULTIMATE FIGHTER (USA)
NBA ALL STAR CHALLENGE (USA)

SN 10.900
DESERT FIGHTER

SN 11.900
WORLD CUP STRIKES
R-TYPE III
POPULUS
SENSIBLE SOCCER
SPACE ACE

SN 12.900
THE LEGEND OF
ZELDA (A LINK TO THE PAST)
COOL SPOT
WORLD CUP USA '94

SN 13.900
DONKEY KONG
DOP'S TWIN PREE
RAINBOW ADV.
FATAL FURY 2
FINAL FIGHT II

SN 14.900
RISE OF THE ROBOTS
DRAGON
SATURDAY NIGHTS
STAMMASTERS
VIRTUAL BART
KEVIN KEAGAN'S
PLAYER MNGS
FIFA INT SOCCER
NINJA WARRIORS
EMPIRE STRIKES BACK (NO BOX)
TURN AND BURN
RABBIT RAMPAGE
CHOPLIFTER 3
FATAL FURY II (USA)

SN 15.900
SPR BOMBERMAN

SN 16.900
ANIMANIACS
BARKLEY SHUT UP & JAM
WOLVERINE
TURN & BURN

SN 17.900
SPR PUTTY
ASTERIX

SN 18.900
WWF RAW
STAR TREK (USA)
SUPER METROID (USA)

SN 19.900
THE INCREDIBLE HULK
MICKEYMANIA
RABBIT RAMPAGE
CANNON FODDER
SECRET OF MANA
TECMO SPR NBA
STAR TREK

SN 21.900
INDIANA JONES
GREATES ADVENTURES
MORT. KOM. II
POWER RANGERS
SYNDICATE
STREET RACER
PUNCH OUT
MICRO MACHINES
SIDE POCKET
MICHAEL JORDAN CHAOS
IN THE WINDY CITY
JURASSIC PARK II
SPIDERMAN (USA)

SN 22.900
POCKY & POCKY 2
INDY CAR (NIGEL MANSELL)
ALADDIN
JUNGLE BOOK
THE ADV. OF BATMAN
& ROBIN
RETURN OF THE JEDI
BREATH OF FIRE (USA)
EARTH BOUND

SN 23.900
TRUE LIES
PITFALL
PINKBALL
CLAY FITHTER 2
SUPERMAN
THE SMURFS
KNIGHTS OF THE ROUND
BLACK HAWK
BRUTAL (PAWS OF FURY)
SPR. CEASARS PALACE
TOP GEAR 3000
POWER DRIVE
MAXIMUM CARNAGE

SN 24.900
HAGANE
EARTH WORM JIM
JUDGE DREDA
LORD OF THE RINGS
FATAL FURY SPECIAL
UNIRALLY
ILLUSION OF TIME
SPIDERMAN
PAC ATTACK
EARTH BALLING (USA)

SN 25.900
JUSTICE LEAGE
DOUBLE DRAGON
JUNGLE STRIKE
PAC-IN-TIME
X-MEN
SPR SOCCER (INT'L)
SPR. STR. FIGHTER II
WOZARDRY V

SN 26.900
NBA JAM T.E.
EYE OF THE BEHOLDER

SN 28.900
SAMURAI SHODOWN

SN 32.900
NBA LIVE '95
GG

GB 1.900
TETRIS
FORTERS OF FEAR

GB2.900
MAGN. SOCC. (X.)
DR MARIO
SOLAR STRIKER
GARGULES
KUNGFU MASTER
SUPER STARS 2

GB 3.900
TAITO CHASE H.Q.
SPEEDBALL 2
R-TYPE (X.)
DUCK TALES
BURAI FIGHTER (X.)
MARIO LAND 1
MISSILE COMMAND
DOUBLE DRAGON II (X.)
STAR HAWK
ALLEYWAY

GB 4.900
PACMAN
GOAL
BATTLETOADS
DRAKWING DUCK
TRACK & FIELD
HOOK
MORT. KOMB. I
PROBOTECTOR
HOME ALONE 2
TERMINATOR 2
GOAL II
SPR. JAMES POND (X.)
SNEAKY SNAKES
MONSTER
TRUCK WARS
COOL WORLD
JURASSIK PARK I
F1 RACE
RAGING FIGHTER
SPIDERMAN 2

GB 5.900
TASMANIA DEVIL
(ISLAND CHASE)
SPR. MARIO LAND 2

GB 7.900
ALADDIN
WARIO LAND (X.)
(SPR MARIO 3)

GB 8.900
DONKEY KONG
NBA JAM I
ROAD RASH
MORT. KOM. II

GB 11.900
JUDGE DRAFF

GG 2.900
PUTT & PUTTER
AXE BATTLER
HALLEY WARS

GG 3.900
COLUMNS ('ύθεΣ use)
BHYCHIC WORLD
DRAGON CRYSTAL
SIMPSON'S
OTTIFANTS
AERIAL ASSAULT
K.O.BOXING

GG 4.900
T 2
WONDERBOY
(THE DRAGON'S TRAP)
STAR WARS
CHAKAN
SHINOBI
SPACE HARRIER
G-LOC (νύθεΣ Γπθίε)
WIMPLOTON TENNIS
HOOK

GG 5.900
ROBOCOP 3
G-LOC
AXE BATTLER
CHOPIFTER III

GG 6.900
WOLFCHILD
PACMAN
ROB VS TERM
DESERT STRIKE
STREETS OF RAGE
SONIC 2 ('ύθεΣ Γπθίε)
DOUBLE DRAGON
SURF NINJAS

GG 8.900

FIFA SOCCER
NBA JAM
WORLD CUP USA '94
ASTERIX

GG 9.900
WWF RAW

GG 11.900
MOR. KOM. II
LION KING

GG 13.900
NBA JAM T.E.

GG 21.900
X-MEN
3-D-O PANASONIC (ΑΠΟ 8.000)
GEX (ΕΦΘΑΣΕ)
CORPS KILLER
SUPER
STREETFIGHTER II X.TURBO
QUARANTINE
FIFA
OFF WORLD INTERCEPTOR
THEME PARK
MYST
STAR WARS REBEL ASSAULT
STAR CONTROL II
DRAGON'S LAIR
MICROCOSM
SAMURAI SHOWDOWN
NIGHT TRAP
NEED FOR SPEED
ROAD RASM
SHADOW
MAD DOG
MAD DOG II
WHO SHOT JOHNNY ROCK?
ESCAPE FROM THE MONSTER
MANOR
CRIME PATROL
GRIDER'S
SHOCK WAVE
SHOCK WAVE OPERATION
JUMPGATE
SLAYER
STELLAR 7
WIND COMMANDER
FLASHBACK
JAMMIT
SLAM JAM
HELL

CD32
DARKSEED (15000)
TOP 100 GAMES OF 1200 (13000)
JAMES POND (3900)
INTERNATIONAL KARATE (3500)
SABRE TEAM (4900)
FIRE FORCE (4900)
SUMMER OLYMPIX (3900)
ZOOL (2900)
BATTLE TOADS (2900)
SKELETON CREOU 6900
TOP YEAR 2 6900
DEATH MASK 6900
BODY BLOWS 5900
NAUGHTU ONES 5900
QUICK 6.900
BANCHEE 5900
RICE OF THE ROBOTS (6900)
SLEEP WALCER (6900)
ARCADE POOL (6900)
ALL TERAIN VEHICLE (8400)
LOTOS TRILOGH (9900)
TOP GEAP 2 (6900)
LIBERATION (6900)

ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΜΗΝΑ
SN
DONKEY KONG 13.900
SUPER STAR SOCCER 25.400

ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΑ
ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ
ΜΕ ΤΟΝ ΦΠΑ ΜΕΣΑ
3-D-O F.Z-10 ΕΥΡΩΠΑΙΚΟ 160.000
MEGA DRIVE + GAME 37000
ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ
MEGA DRIVE 27900
MASTER SYSTEM 9900
GAME BOY 9900
SUPER NES 32900
GAME GEAR 23000
CD 32 49.900
JOYPAD 3-D-O 12900
JOYPAD MD 5900
JOYPAD MS 2500
JOYPAD NE'S 2500
JOYPAD SNE'S 6900
JOYSTICK AMIGA 5900
ΚΑΛΩΔΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ
ΤΗΛΕΟΡΑΣΗ ΚΑΙ SCART
ΓΙΑ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ
ΑΝΤΑΛΛΑΚΤΙΚΑ
ΤΡΟΦΟΔΟΤΙΚΑ
SERVICE ΓΙΑ ΚΟΝΣΟΛΕΣ
ΚΑΙ AMIGA
ADAPTOR ΓΙΑ MD, SN

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

CONSOLE CLUB
• ΚΑΛΛΙΘΕΑ: ΓΡΥΠΑΡΗ 53 ΤΗΛ.: 9594100 - 9596262 • ΑΙΓΑΛΕΩ: ΕΥΑΓΓΕΛΙΣΤΡΙΑΣ 6 & ΙΕΡΑ ΟΔΟΣ 308 ΤΗΛ.: 5310330
• ΡΕΝΤΗΣ: ΦΛΕΜΙΝΓΚ 17 ΤΗΛ.: 4813859 7 ΗΜΕΡΕΣ ΤΗΝ ΕΒΔΟΜΑΔΑ 11:00 - 2:00 & 5:30 - 8:30 ΚΑΙ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΑΡΓΙΕΣ
ΕΠΙΣΚΕΥΕΣ AMIGA, SEGA, SN, 3DO, SONY, JAGUAR, NEOGEO, ΟΛΑ ΤΑ ΚΑΛΩΔΙΑ ΓΙΑ MONITORS ΚΑΙ ΤΗΛΕΟΡΑΣΕΙΣ
ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

GAME REVIEW

FRONT LINES

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

Του **Derek dela Fuente**

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

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

Η ΙΣΤΟΡΙΑ

Το Blue And Grey ήταν ένα καλό παιχνίδι, το Detroid ακόμα καλύτερο και έρχεται το Front Lines που είναι αναμφισβήτητα ότι καλύτερο έχει παρουσιάσει η εταιρεία μέχρι τώρα. Το σενάριο μιλάει αρχικά για την επικύρωση της ΕΟΚ σαν την μεγαλύτερη οικονομική δύναμη στον πλανήτη. Η ένωση κάποιων άλλων κρατών για να αντιμετωπίσουν την ΕΟΚ έχει ως αποτέλεσμα την έναρξη ενός μεγάλου οικονομικού ανταγωνισμού. Κάποιες όμως από τις πλουσιότερες χώρες που αποτελούν αυτές τις συμμαχίες πιστεύουν ότι είναι σε θέση να ελέγξουν και γενικά να διοικήσουν καλύτερα από μόνες τους δημιουργώντας ισχυρά Καρτέλ που το καθένα διαθέτει τον δικό του ξεχωριστό στρατό. Στις 7 Δεκεμβρίου 2041 (100 χρόνια μετά από την επίθεση στο Περλ Χάρμπορ) οι χώρες αυτές εξαπολύουν μία μεγάλη επίθεση στην ανυποψίαστη μέχρι εκείνη την στιγμή παγκόσμια κοινότητα.

ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ

Πολλοί πιστεύουν ότι τέτοιου είδους παιχνίδια είναι ιδιαίτερα δύσκολα. Το συγκεκριμένο όμως είναι απ'αυτά που λέμε ότι ακόμα και ένας "άσχετος" θα μπορούσε να παίξει. Περιέχει 33 σενάρια (4 μεγάλης ευκολίας, 17 μέσης και 12 ιδιαίτερα δύσκολα) τα οποία καλύπτουν όλες τις μορφές του πολέμου. Για όσους ψάχνουν κάτι περισσότερο υπάρχει και δυνατότητα να φτιάξετε τα δικά σας σενάρια. Δεν χρειάζεται να κάνετε πολλά για να ξεκινήσετε το παιχνίδι, απλά επιλέγετε κάποιο σενάριο. Οταν γίνει αυτό θα σας δοθούν οι πληροφορίες για την αποστολή μέσω μίας έξυπνης αφήγησης αλλά και κάποια tips για να καταφέρετε να την ολοκληρώσετε. Θα σας δοθούν επίσης και πληροφορίες σχετικά με τον εχθρό. Εάν αποφασίσετε να αναπτύξετε τις δυνάμεις σας θα σας δοθεί μία λίστα σχετική με το τι μπορείτε να κάνετε. Υπάρχουν δεκατέσσερις κατηγορίες στις οποίες περιέχονται η τοποθέτηση του Πεζικού που αποτελεί και την πλέον αδύνατη μονάδα, το δυσκίνητο αλλά εντυπωσιακό Mega Tank

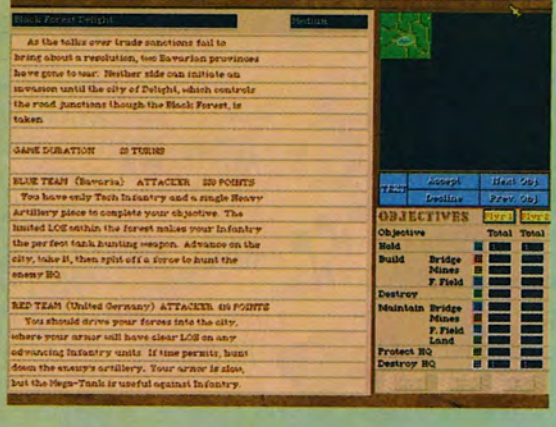












κλπ. Κάθε αντικείμενο έχει περιορισμένη ενέργεια και ποικιλία δυνατοτήτων που καλύπτουν τους τομείς του ηθικού, της αντοχής, της επιθετικότητας και της ακτίνας δράσης. Στην αρχή κάθε σεναρίου θα σας φορτώνετε ένα συνολικό ποσό αρνητικών πόντων έτσι ώστε να κάνετε μία επιλογή των μονάδων που θα χρησιμοποιήσετε. Θα πρέπει επίσης να δίνετε μεγάλη σημασία και στην μορφολογία του εδάφους καθώς τα οχήματά σας (ανάλογα φυσικά και από το όχημα) κινούνται λιγότερο όταν βρίσκονται εκτός δρόμου. Εαν δεν είστε σίγουροι για το όχημα που θα χρησιμοποιήσετε με ένα γρήγορο "click" θα εμφανιστεί ένα menu με πληροφορίες σχετικά με τα οχήματα συνοδευόμενες από μία αφήγηση. Οπως αναφέραμε και προηγουμένως πρόκειται για ένα κλασικό παιχνίδι με την κίνηση και τους πυροβολισμούς να εναλλάσσονται. Κάθε στρατός κινείται και πυροβολεί εναλλάξ. Το σενάριο ολοκληρώνεται όταν είτε η μία πλευρά ολοκληρώσει τις αποστολές είτε όταν φθάσετε στο όριο των κινήσεων που έχετε στην διάθεσή σας για να φθάσετε στον στόχο σας. Στο τέλος κάθε μάχης θα σας δίνεται ένα σκορ βασιζόμενο στην μέχρι τότε επιτυχία σας, ή το αντίθετο, και συνοδεύεται από ένα εντυπωσιακό επίλογο. Για να διευκολυνθούν αυτοί που δεν έχουν ασχοληθεί με τέτοιου είδους παιχνίδια κατά τη διάρκεια της μάχης οι στόχοι που βρίσκονται μέσα στο πεδίο δράσης έχουν διαφορετικό χρώμα για να τους αναγνωρίζετε. Παρ'όλα αυτά υπάρχει περίπτωση ο εχθρός να είναι στο πεδίο βολή αλλά λόγω της θέσης του (ανάμεσα σε δέντρα, ανάμεσα σε κτίρια) να μην μπορείτε να τον πετύχετε. Ο καλύτερος τρόπος για να παίξετε το Front Lines είναι να το παίξετε παρέα με κάποιον φίλος σας είτε στο ίδιο μηχάνημα είτε μέσω modem. Δυνατότητα που το κάνει ιδιαίτερα εθιστικό το παιχνίδι αφού μπορείτε να αποδείξετε τις πολεμικές σας ικανότητες και στους φίλους και γνωστούς. Παρά την ύπαρξη 33 σεναρίων ο υπολογιστής μοιάζει υπερβολικά εύκολος αντίπαλος. Οταν καταφέρετε να ολοκληρώσετε μερικές αποστολές θα διαπιστώσετε ότι οι υπόλοιπες απαιτούν υπερβολικό χρόνο μέχρι να τελειώσουν. Χρησιμοποιήστε τον editor για να φτιάξετε τα δικά σας σενάρια και να υπάρχει μεγαλύτερη πρόκληση.

THE END

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



GAME REVIEW

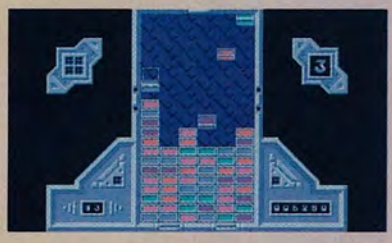
ZYCONIX

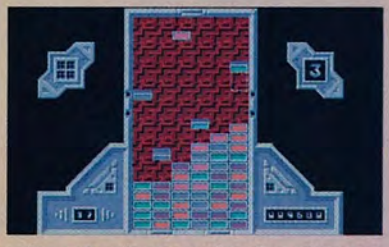
HOUSE	ACCOLADE
FORMAT	AMIGA 500
TEST	AMIGA 500, 1MB
REQUIREMENTS	A500, 1MB

Του **Π. Ψηλού**

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

Ποιος θα το φανταζόταν. Η Accolade μέχρι τώρα μας είχε συνηθίσει στα carracinggames, μία κατηγορία παιχνιδιών που την γνώριζε καλύτερα από οποιαδήποτε άλλη εταιρεία στον χώρο. Φαίνεται λοιπόν ότι ήθελε να αλλάξει ή να αποδείξει ότι είναι ικανή να στραφεί και σε άλλες κατηγορίες. Στην Amiga λοιπόν αποφάσισενα κυκλοφορήσει το Zyconix, ένα παιχνίδι που θυμίζει έντονα το γνωστό σε όλους μας, Tetris. Τις περισσότερες περιπτώσεις που ένα παιχνίδι "πιάνει" στην αγορά αποτελεί και αντικείμενο αντιγραφής σε διάφορες παραλλαγές. Ακριβώς τοίδιο συνέβει και με το Tetris. Είδαμε τόσα πολλά Tetris-clone παιχνίδια πουπραγματικά έπηξε το μάτι μας. Αλλο ένα λοιπόν παιχνίδι τέτοιου είδους είναι καπο Zyconix. Φυσικά διαφέρει σε πολλά σημεία από το αυθεντικό Tetris αλλά στογενικό στήσιμο είναι ίδιο.





ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ

Διάφορες τετράδες από διαφορετικά χρώματα πέφτουν από την κορυφή της οθόνηςκαι εσείς πρέπει να τις τοποθετείτε με τέτοιο τρόπο ώστε να φτιάξετε τρία ίδιαχρώματα οριζόντια ή διαγώνια αλλά όχι κάθετα. Αν δεν καταφέρετε να φτιάξετε κάποια όμοια τριάδα χρωμάτων το αποτέλεσμα είναι να στοιβάζονται οι τετράδες η μία πάνω στην άλλη και μόλις βέβαια φτάσουν μέχρι την κορυφή να χάσετε. Φυσικά υπάρχει ένας μεγάλος αριθμός από "δωράκια" που σας βοηθάνε όπως οι βόμβες που μπορούν να καταστρέψουν μία ολόκληρη σειρά από "χρώματα". Σε αντίθεση με τα Tetris που έχουμε δει μέχρι τώρα, στο Zyconix διαθέτετε ένα στόχαστρο με το οποίο "αγκυστρώνετε" τη χρωματική σειρά που πέφτει και την τοποθετείτε στο σημείο που θέλετε. Γι'αυτόν ακριβώς τον λόγο η τετράδες δεν πέφτουν μία μία αλλά περισσότερες μαζί. Στην αρχή θα σας δυσκολέψει αλλά μετά από λίγη ώρα θα εξοικειωθείτε και θα σας φαίνετε αστείο. Αντιλαμβάνεστε βέβαια ότι δεν πρόκειται για κάτι πρωτότυπο ή καινούργιο. Οσο για τα υπόλοιπα μέρη του παιχνιδιού, γραφικά, ήχος, gameplay βρίσκονται και αυτά στο ίδιο χαμηλό έως μέτριο επίπεδο. Γραφικά στην ουσία δεν υπάρχουν, ούτε καν κάποιοbackground πίσω από την οθόνη που παίζετε. Ενα έντονο χρώμα έχει πάρει την θέσητου background το οποίο αλλάζει όταν περνάτε και ανεβαίνετε επίπεδο. Ευτυχώςυπάρχει και ο ήχος που μετριάζει κάπως την κατάσταση και θυμόμαστε ότι μιλάμεγια Amiga και όχι για κανένα άλλο μηχάνημα. Η μουσική και τα εφφέ είναι αντιπροσωπευτικό δείγμα του τι μπορεί να κάνει η Amiga αλλά δυστυχώς δεν είναιαρκετό για να ανεβάσει τον δείκτη βαθμολογίας. Το επίπεδο δυσκολίας είναι αρκετά χαμηλό ακόμα και όταν αλλάξετε τρία ή τέσσεραεπίπεδα. Αυτό έγινε προφανώς για να προσαρμοστεί ο παίκτης στον ασυνήθιστο χειρισμό του. Αν είστε απ'αυτούς που παίζανε με τις ώρες Tetris τότε είναι σίγουρα μία καλή ευκαιρία να ξεφύγετε. Περιέργως είναι φοβερά εθιστικό και μπορεί να βρεθείτε να παίζετε αρκετές ώρες χωρίς να το καταλάβετε.



ΓΡΑΦΙΚΑ : 75%

ΑΝΤΟΧΗ : 85%

ΗΧΟΣ : 80%

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ: 80%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Ενα Tetris, είναι πάντα ένα Tetris..

ΓΕΝΙΚΑ 80%

ΑΘΗΝΑ
ΧΑΛΚΟΚΟΝΔΥΛΗ 22
ΤΗΛ-FAX : 5235260

SOFTWARE CENTER

ΝΕΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ

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

ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

386 DX/40MHZ	486 DX/66MHZ	486DX/100 MHZ	PENTIUM/75 MHZ
2MB RAM	8MB RAM	8 MB RAM	8MB RAM
270 MB HD	520MB HD	520 MB HD	COLOR MONITOR 14"
COLOR MONITOR 14"	COLOR MONITOR 14"	COLOR MONITOR 14"	CD ROM X4SPEED
SVGA IMB	SVGA IMB	SVGA IMB	SVGA 1 MB
1FD 1,44	1FD 1,44	1FD 1,44	1 FD 1,44
ΤΙΜΗ ΣΟΚ!!	ΤΙΜΗ ΣΟΚ!!	ΤΙΜΗ ΣΟΚ!	ΤΙΜΗ ΣΟΚ!!

CD ROM DRIVE	DRIVES	HARD DISK	PRINTERS
PANASONIC	FD 1,44	270 MB	CITIZEN
PHILIPS	FD 1,2	520 MB	EPSON
SONY	ΟΛΩΝ ΤΩΝ	540 MB	STAR
MITSUMI	ΕΤΑΙΡΙΩΝ	730 MB	CANNON
		1,2 GB	H.P.

ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ - ΑΓΟΡΕΣ ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΩΝ Η/Υ ΚΑΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

ΑΝΑΛΩΣΗΜΑ - ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ ΤΟΥΣ Η/Υ

GAMES PC 3,5"

MORTAL COMBAT II
SUPER STREET FIGHTER TURBO
TERROR FROM THE DEEP
LION KING
ALADIN
FIFA SOCCER
ACTION SOCCER
FINAL FOUR
ZEPPELIN
HERETIC CICLON
DUNE II
DOOM II
SINTICATE
BART SIMPSON
TOWER ASSAULT
BODY BLOWS
X WING
ELITE 3
BLOODNET
HIGH SEAS TRADER
DESERT STRIKE
JUNGLE STRIKE
UFO
CANON FODER
ALIEN BREED
PRINCE OF PERSIA
STAR DUST

GAMES CD ROM

BIOFORCE
SUPER CARTS
DARK FORCES
GUILTY
DRACULA UNLEASED
MAGIC CARPET
REBEL ASAULT
RISE OF THE ROBOTS
RALLY CHAMPIONSHIP
QUARANTINE
BLUE FORCE
HELL
MEGA RACE
FULL THROTLE
DESCENT
ALONG IN THE DARK III
ZEPPELIN
COLONIZATION
TANK COMMANDER
CYCLE MANIA
LARY 1,2,3,5,6,7
STAR TRECK
VIRTUA CHESS
VIRTUA POOL
S.STREET FIGHTER T.R.
PYROTECNICA
KING QUEST 7

GAME REVIEW

PROTOTYPE

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

Του **Derek dela Fuente**

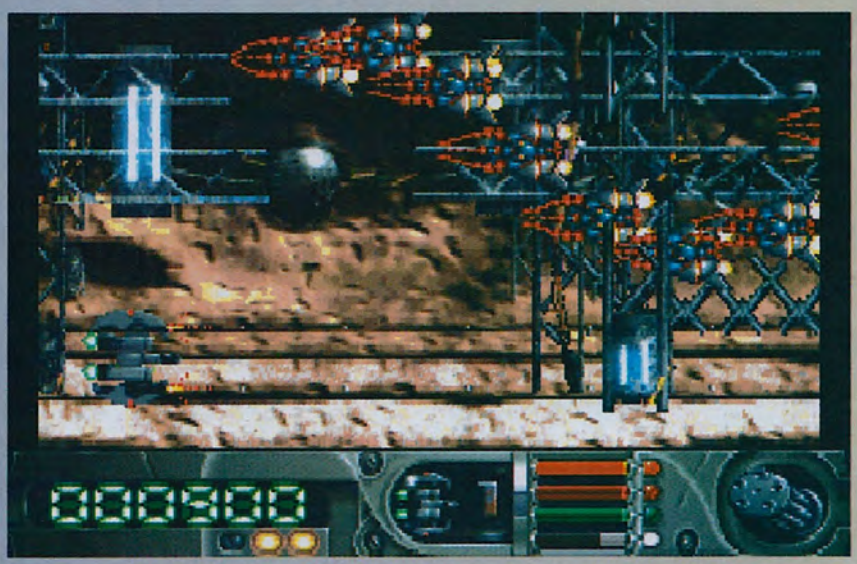
Για ακόμη μία φορά μία Γερμανική έκδοση έρχεται να ταράξει για τα καλά τα νερά. Ένα shoot'em up που θα ενθουσιάσει τους φανατικούς φίλους του είδους. Είναι δύσκολο (περισσότερο από όσο ίσως πιστεύετε) με καλά γραφικά και ατελείωτη δράση μέσα στα μεγάλα του επίπεδα. Αυτή τη φορά οι δημιουργοί του δεν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

Ενα από τα πολύ ενδιαφέροντα shoot-em-up που χαρακτηρίζεται από τον πολύ καλό του ήχο αλλά και την καταπληκτική μουσική που σπάνια συναντάμε όχι μόνο στα παιχνίδια του είδους αλλά γενικά στα περισσότερα παιχνίδια. Είναι από τις σπάνιες φορές που η μουσική ταιριάζει απόλυτα με το περιβάλλον και το ύφος του παιχνιδιού. Τα περισσότερα παιχνίδια που οι εκρήξεις και οι καταστροφές είναι το βασικό αντικείμενο δεν έχουν να επιδείξουν στην καλύτερη περίπτωση κάτι περισσότερο από κάποια καλά γραφικά και μερικά έξτρα bits. Δεν συμβαίνει όμως το ίδιο εδώ. Υπάρχουν 6 επίπεδα μεγάλου βάθους στα οποία θα θαυμάσετε την δουλειά που έχει γίνει στα τεχνικά σημεία τους. Τα backdrops και το σκάφος έχουν σχεδιαστεί με εντυπωσιακά χαρακτηριστικά και λεπτομέρειες. Το πιο σημαντικό στοιχείο όμως στο παιχνίδι είναι ότι αναλόγως με την οπτική με την οποία παρακολουθείτε το παιχνίδι ή αναλόγως με τις κινήσεις τις οποίες αποφασίζετε να κάνετε με το σκάφος, θα βλέπετε και τις ανάλογες αλλαγές στο σχήμα του αλλά και στις δυνατότητες που έχει. Χρειάζεται όμως μεγάλη προσπάθεια και μεγάλες ικανότητες για να τα καταφέρετε. Κάποιες στιγμή, για παράδειγμα, θα πρέπει να καταφέρετε να περάσετε μέσα από μία μεγάλη μάζα αντίπαλων δυνάμεων που έχουν μετατρέψει την οθόνη σε μία κόλαση εκρήξεων. Δεν είναι λοιπόν καθόλου εύκολο και εκτός από ικανότητες θα χρειαστείτε και αρκετή τύχη για να τα καταφέρετε. Τα παιχνίδια που προέρχονται από την Γερμανία έχουν δύο στόχους. Απαιτούν από τον παίκτη να επιδείξει πολύ μεγάλες ικανότητες στην ταχύτητα και δράση αλλά και στην στρατηγική ή εξ αρχής είναι προγραμματισμένα για να μην τον αφήσουν να προχωρήσει πολύ μακριά... Τρανταχτό παράδειγμα το Turricain που χαρακτηρίστηκε το καλύτερο shoot-em-up που ήρθε από την Γερμανία. Χρειαζόταν πολλές εβδομάδες και πολλές ώρες παιξίματος μέχρι να καταφέρει κάποιος να πει ότι κάτι έχει καταφέρει. Στην συγκεκριμένη περίπτωση (που μας ενδιαφέρει άλλωστε και περισσότερο) θα πρέπει να δίνετε προσοχή κάθε φορά που παίζετε έτσι ώστε την επόμενη φορά να θυμάστε που ακριβώς σας περιμένει ο εχθρός και που ακριβώς πρέπει εσείς να πυροβολήσετε και έτσι να προχωράτε κάθε φορά και λίγο παραπάνω. Η βασική κίνηση γίνεται σε οριζόντια θέση αν και το παιχνίδι μπορεί να παιχθεί από πολλές κατευθύνσεις. Η εναλλαγή των οθονών καθώς και η δράση εναλλάσσονται και εξελίσσονται









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



ΓΡΑΦΙΚΑ : 70%

ΑΝΤΟΧΗ : 85%

ΗΧΟΣ : 85%

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ: 75%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Καλό αλλά δύσκολο.

ΓΕΝΙΚΑ 75%

GAME REVIEW

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

Του **Π. Ψηλού**

STAR TREK

THE NEXT GENERATION "A FINAL UNITY"

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

Space the final frontier, και όμως για σας παύει να είναι το τελευταίο σύνορο αφού η Spectrum Holobyte αποφάσισε να σας δώσει τη δυνατότητα να ταξιδέψετε στο σύμπαν μέσω του υπολογιστή σας, ανακαλύπτοντας νέους γαλαξίες, νέους κόσμους, νέες μορφές ζωής που κανείς άνθρωπος δεν έχει δει. Ετσι καλείστε με το διαστημόπλοιο Enterprise να εκπληρώσετε συναρπαστικά ταξίδια μέσα από τα οποία θα γνωρίσετε πολιτισμούς και τεχνολογίες που υπερβαίνουν κάθε γνώση και φαντασία. Αποκτάτε την ευκαιρία να ζήσετε μοναδικές εμπειρίες υπερασπίζοντας διαπλανητικές συμμαχίες, κάνοντας διαπραγματεύσεις, κλείνοντας συμφωνίες και παρέχοντας βοήθεια όπου καθίσταται απαραίτητο. Θα χρειαστεί λοιπόν να χρησιμοποιήσετε διπλωματία, διαλεκτική ικανότητα, να συμβιβαστείτε με τις καταστάσεις που σας παρουσιάζονται, να υποχωρήσετε ή ακόμα και να πολεμήσετε προκειμένου να επιβιώσετε και να φέρετε εις πέρας την αποστολή σας.



ΕΙΣΑΓΩΓΗ - ΣΕΝΑΡΙΟ

Κατά τη διάρκεια της πρώτης σας πτήσης με το Enterprise δέχεστε μία απεγνωσμένη κλήση από ένα Garidian σκάφος μικρού μεγέθους. Το σήμα που λαμβάνετε αν και εξασθενημένο λέει ότι το σκάφος φέρει άτομα που ζητούν πολιτικό άσυλο προκειμένου να γλιτώσουν του διαστημοπλοίου που τους καταδιώκει. Η κίνηση του μικρού σκάφους σταματάει και την στιγμή αυτή ένα τεραστίου μεγέθους "πολεμικό πουλί" Garidian κάνει την εμφάνισή του από το πουθενά. Το όλο συμβάν λαμβάνει έκταση στα σύνορα της Ρωμυλιανής ουδέτερης ζώνης. Το Garidian πολεμικό σκάφος μετά απο χαιρετισμό προς το

Enterprise προειδοποιεί τον κυβερνήτη Picard να μην ανακατευτεί στην υπόθεση διότι αφορά εσωτερικά ζητήματα των Garidians. Μία ακτίνα καθέλκυσης ρίχνεται πάνω στο μικρό Garidian διαστημόπλοιο από το πολεμικό σκάφος που τους καταδιώκει και αρχίζει να το προσελκύει. Χωρίς δεύτερη κουβέντα ο Jean-Luc Picard διατάζει RED ALERT... Μετά λοιπόν από την υπέροχη αυτή εισαγωγή που σας βάζει απευθείας στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού, αναλαμβάνετε την πρώτη σας αποστολή που δεν είναι άλλη από το να κάνετε μία έξυπνη και σωστή (είναι σχετικό βέβαια) διαπραγμάτευση με το πολεμικό σκάφος. Φυσικά αυτός είναι ο πρώτος κρίκος της αλυσίδας και των περιπετειών που θα επακολουθήσουν.





ΞΕΝΙΝΩΝΤΑΣ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

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

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

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

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





ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ & ΓΡΙΦΟΙ

Ο χειρισμός δεν αποτελεί τίποτα το καινούργιο ή πρωτότυπο, θα τον χαρακτηρίζαμε απλό και λειτουργικό. Στο κάτω μέρος της οθόνης υπάρχει το inventory, το πρόσωπο του χαρακτήρα που έχετε επιλέξει για να εκτελεί της κινήσεις και τις εντολές σας, το menu που εμφανίζει όλες τις γνωστές επιλογές save, load, quit κλπ, ενώ τέλος υπάρχουν και τα τέσσερα σύμβολα για όλες τις κλασικές κινήσεις look, talk, use και Walk. Ευτυχώς τα αντικείμενα είναι κοινά, δηλαδή δεν χρειάζεται να ανησυχείτε για το ποιος έχει το ένα ή το άλλο αντικείμενο όπως συμβαίνει στα RPG. Τα αντικείμενα μπορεί να είναι κοινά αλλά αυτό που αλλάζει και πρέπει να προσέξετε είναι

ο χαρακτήρας που πιθανόν να σας δώσει κάποιες πληροφορίες. Οπως είναι γνωστό κάθε ήρωας έχει την δική του ειδικότητα άρα σε θέματα υπολογιστών συμβουλεύεστε τον La Forge, σε θέματα ιατρικά την Crusher κλπ. Στους γρίφους τώρα τα πράγματα δεν είναι τόσο απλά. Αυτό οφείλεται στις πολλές παραμέτρους που θέτει το παιχνίδι. Υπάρχει μεγάλη ποικιλία χαρακτήρων με ειδικές ο καθένας δυνατότητες, ποικιλία αποστολών οι οποίες έχουν τουλάχιστον μία, αν όχι άμεση, έμμεση συνοχή και η μία εξαρτάται της άλλης. Αυτό σημαίνει ότι σε μία αποστολή ίσως να χρειάζεται να λύσετε ένα και μόνο γρίφο για να την ολοκληρώσετε. Αν όμως κολλήσετε σε αυτό το σημείο και δεν λύσετε το γρίφο απλούστατα δεν μπορείτε να προχωρήσετε σε άλλη αποστολή ή να κάνετε οτιδήποτε άλλο. Δεν έχετε δηλαδή την πολυτέλεια του "ελιγμού" όταν κολλήσετε σε κάποιο σημείο. Εκτός όμως απ'αυτό υπάρχει και η πολυπλοκότητα που χαρακτηρίζει τους γρίφους και έγκειται στο γεγονός τόσο της ποικιλίας χαρακτήρων που παίρνουν μέρος όσο όμως και της "υφής" του παιχνιδιού. Δηλαδή τα αντικείμενα που βρίσκεται στο δρόμο σας λόγω του θέματος στην καλύτερη περίπτωση πρέπει να έχετε αρκετά μεγάλη φαντασία για να βρείτε το ρόλο που έχουν και ακόμα περισσότερο για να ανακαλύψετε που πιθανόν να τα χρησιμοποιήσετε. Μετά τις πρώτες ώρες όμως ενασχόλησης θα εξοικειωθείτε και θα μπείτε στο πνεύμα του παιχνιδιού και του επιπέδου δυσκολίας του που όσο προχωράτε ανεβαίνει αλλά τουλάχιστον σε λογικά πάντα πλαίσια. Σε καμμία περίπτωση μη διανοηθείτε να απομακρύνετε το manual, παρεπιπτόντως να αναφέρουμε ότι αποτελεί το καλύτερο τόσο στην εμφάνιση όσο και στην ουσία Ελληνικό εγχειρίδιο που έχουμε δει στα παιχνίδια μέχρι τώρα, διότι δεν θα καταφέρετε να προχωρήσετε πολύ. Αυτό ισχύει φυσικά μόνο στην περίπτωση που δεν επιλέξετε επίπεδο δυσκολίας Ensign που αποτελεί και το πιο εύκολο. Η βοήθεια που παίρνετε σε αυτό το επίπεδο δυσκολίας είναι πολύτιμη ενώ εάν επιλέξετε τα υπόλοιπα δυσκολότερα επίπεδα, καλή τύχη. Η δράση δεν περιορίζεται μόνο στο δικό σας ή σε άλλα διαστημόπλοια. Θα βρεθείτε σε πλανήτες, μυστήρια εργαστήρια και ότι άλλο βάζει ο νους σας. Πέρα όμως απ'όλα αυτά σαν κυβερνήτης ενός τεράστιου διαστημοπλοίου που προσπαθεί να επιβάλλει την τάξη στο γαλαξιακό χάος θα χρειαστεί να δώσετε και μάχες, να κάνετε μανούβρες και να χειριστείτε όλα τα περίπλοκα οπλικά και μηχανικά συστήματα που διαθέτει το μυθικό αυτό σκάφος.







THE END

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



GAME REVIEW

KIRD'S QUEST

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

Του Π. Ψηλού

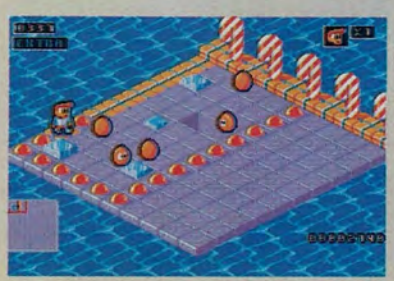
Ενα παιχνίδι που από εξωτερικής εμφανίσεως δεν έχει να πει και να προσφέρει πολλά όταν μάλιστα μιλάμε για την Amiga. Εχει πάντως ουσία, είναι εθιστικό και αφάνταστα προκλητικό εξαιτίας των γρίφων του. Είναι ένας συνδυασμός mind και arcade παιχνιδιού που απαιτεί γρήγορη σκέψη και καλά αντανακλαστικά.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

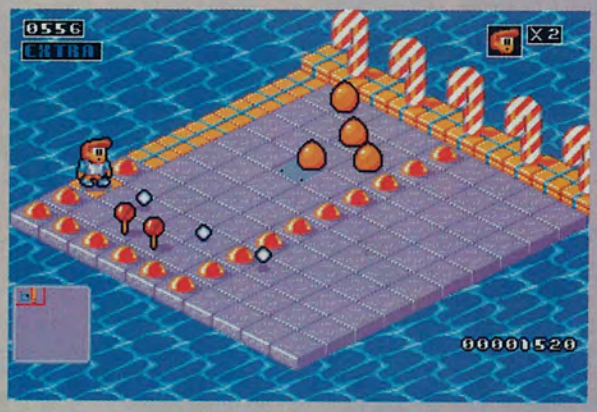
Τέτοιου είδους παιχνίδια δεν έλειπαν από την Amiga. Αυτό όμως δεν σημαίνει ότι δεν είναι ευπρόσδεκτα, αντιθέτως. Τα "εγκεφαλικά" (τι μου θυμίζει αυτή η λέξη άραγε) παιχνίδια που συνδύαζαν arcade στοιχεία δεν απευθυνόντουσαν στο ευρύ κοινό καθώς απαιτούσαν να είσαι ικανός να σκέφτεσαι γρήγορα αλλά και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

ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ...

Αντικρύζοντας για πρώτη φορά το παιχνίδι σου έρχονται στο μυαλό εποχές Amstrad. Τα γραφικά, τα sprites και το τρόπος που κινούνται τα πάντα μέσα στο παιχνίδι σε κάνουν να κλείνεις τα μάτια. Αν προσθέσεις το μπέρδεμα που σου προκαλεί καθώς δεν καταλαβαίνεις τι πρέπει να κάνεις, πως να το κάνεις και το επίπεδο δυσκολίας που ξεπερνάει τα λογικά πλαίσια τότε σίγουρα όχι να το παίξεις δεν πρόκειται αλλά ούτε να το ξαναδείς δεν θα θες. Οσοι όμως δείξουν την απαραίτητη υπομονή και ασχοληθούν μαζί του τότε θα ανταμειφθούν... Ελέγχετε ένα μικροσκοπικό στρογγυλό (κακόμοιρο θα ταίριαζε) ανθρωπάκι που τρέχει γρήγορα σε μία "τετραγωνοποιημένη" πίστα έχοντας μία ψευδοτρισδιάσταστη άποψη. Από μία τρύπα (σαν να βγαίνουν από τα έγκατα της γης) ξεπετιούνται οι αντίπαλοί σας τους οποίους έχετε την δυνατότητα να "παγώσετε" για να τους χρησιμοποιήσετε και να βρείτε τον φυλακισμένο σας φίλο. Αλλά τα πάρουμε όλα από την αρχή. Πετώντας μπάλες πάγου μπορείτε να παγώσετε τα μικρά τερατάκια και μόλις μετατραπούν σε τετράγωνους πάγους να τα σπρώξετε (προσέξτε μόνο να τα παγώσετε στο σωστό σημείο) στα κενά που υπάρχουν στην πίστα ώστε να κλείσουν τις τρύπες και να καταφέρετε να περάσετε να βρείτε τον φυλακισμένο που πρέπει να ελευθερώσετε. Τα πράγματα όμως δεν είναι τόσο απλά. Κάθε κομμάτι πάγου που δημιουργείτε από τα τερατάκια μόλις περάσει κάποια ώρα αρχίζει και λιώνει ενώ όταν το σπρώχνετε δεν μετακινείτε ένα "τετραγωνάκι" μόνο αλλά μετακινείται μέχρι να βρει τοίχο. Αφήστε που υπάρχουν ορισμένα σημεία που κινείστε προς μία μόνο κατεύθυνση (αυτή που σας υποδεικνύει το βέλος). Φυσικά μόλις περάσατε τις πρώτες δύο πίστες

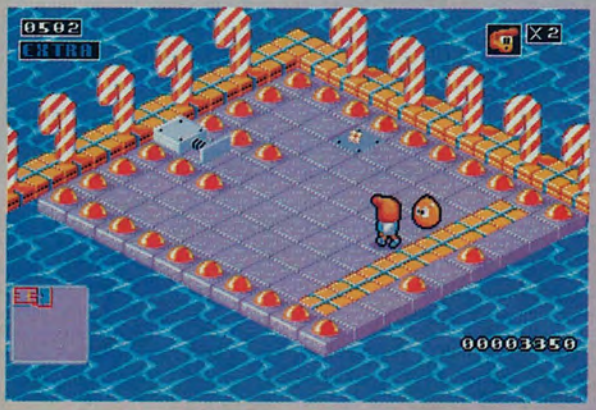












τα πράγματα αρχίζουν και περιπλέκονται καθώς υπάρχουν δύο ή τρείς οθόνες που μετακινείστε, διάφορα ελατήρια που εκτοξεύουν τους πάγους και φυσικά πιο πολλά βέλη κλπ. Αν μάλιστα δεν υπάρχουν τέρατα για να δημιουργήσετε πάγους και σας τους δίνει το παιχνίδι, σημαίνει ότι δεν πρέπει να χαραμίσετε κανέναν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

8 BIT (;)

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



..Παλιά Τεύχη

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



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



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



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



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



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



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



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



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



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



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



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



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



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



Τεύχος 14
Mega Review Wing Commander, Εγχειρίδιο 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 καλού παίκτη: Kick Off Player Manager, Kalahaan, Spell Shop Colonel's Bequest Μέρος Β'



ΠΡΟΣΟΧΗ
ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ έχει εξαντληθεί.



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



ΠΡΟΣΟΧΗ
ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ έχει εξαντληθεί.



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 καλού παίκτη Utopia, Gods, Rick Dangerous 2, Spell Shop Indiana Jones and the Last Crusade Μέρος Β', Larry 5 Μέρος Α'



Τεύχος 25
ega Review UMS II,
ardware Test
miga 600,
χειρίδιο του κα-
ού παίκτη Vendetta
έρος Α', Colorado,
eander,
pell Shop Willy
eamish



Τεύχος 26
Mega Review Shuttle, Αφιέρωμα Η ιστορία της IBM, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Kick Off 2,Ghouls'N' Ghosts, Vendetta Μέρος Β' , Spell Shop Larry 5 Μέρος Β'



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



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



Τεύχος 29
Mega Review Indiana Jones 4, Hardware Test Super NES, Hand Scanner, Εγχειρίδιο 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 Μέρος 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 Μέρος Β'



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



ύχος 33
ega Review Rex
ebular, Hardware Test
miga 1200,
χειρίδιο του καλού
αίκτη Shadow Of The
east 3 Μέρος Α',
nophobe, Civilization,
ell Shop King's Quest
Μέρος 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 Μέρος Β', Spell Shop King's Quest 6 Μέρος Β'



Τεύχος 35
Mega Review Dragon's Lair III, Αφιέρωμα Joystick, Βία & Sex, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Bart Simpson vs Space Mutants Μέρος Α', Navy Seals, Spell Shop Sherlock Holmes Μέρος 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 Μέρος Α' Spell Shop Sherlock Holmes Μέρος Β', Darkseed



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



Τεύχος 38
Mega Review Eco Quest II, Hardware Test GAlaxy Multimedia Upgrade Kit Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Goblins 2 Μέρος Α', Spell Shop Legend of Kyrandia



Τεύχος 39
Mega Review Flashback, Αφιέρωμα Εκπαίδευση στην πληροφορική, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Goblins Μέρος 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 Μέρος Γ', Spell Shop Ultima Underworld II . Εναρξη κυκλοφορίας GAMER.



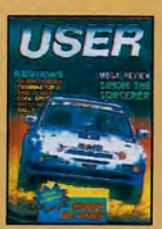
ύχος 41
ega Review
rates Gold,
ιέρωμα Sony,
χειρίδιο του κα-
ύ παίκτη Chuck
ck Μέρος Α' ,
ell Shop Laura
w 2: The Dagger
Amon Ra



Τεύχος 42
Mega Review Privateer, Αφιέρωμα Manga, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Megalomania Μέρος Α', Spell Shop Alone in the dark Μέρος Α'



Τεύχος 43
Mega Review Mortal Kombat, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Megalomania Μέρος Α', Spell Shop Alone in the dark Μέρος Α'



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



Τεύχος 45
Mega Review Gabriel Knight, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Seal Team Μέρος Β', Megalomania Μέρος 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 Uknown, Εγχειρίδιο του καλού 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



ύχος 49
ga Review
cific Strike,
ell Shop
acula
eashed, Veil of
rkness,
ocent Until
ught Μέρος Α'



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



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



Τεύχος 55
Mega Review Wing Commander III, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Mortal Kombat II Death Moves Μέρος Α', Spell Shop Bloodnet Μέρος Α'



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

Ο ΤΡΙΣΔΙΑΣΤΑΤΟΣ

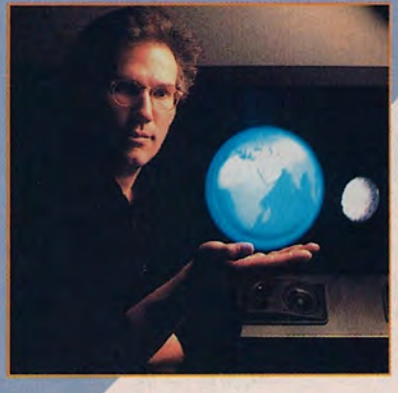
τηλεοπτικός κόσμος δεν είναι πλέον μια φανταστική ιδέα...

Του **Derek dela Fuente**

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

Το δεύτερο πρόβλημα που έχουν να αντιμετωπίσουν οι κατασκευαστές είναι οι δυνατότητες των σημερινών συσκευών οι οποίες δεν καλύπτουν τις ολοένα αυξανόμενες απαιτήσεις της εποχής. Μεταφερόμαστε από τον κόσμο των δύο διαστάσεων σε ένα κόσμο όπου οι πληροφορίες πρέπει να εμφανίζονται στην οθόνη σε όλες της διαστάσεις για να αποκτούν αξία. Η πιο εμφανής εφαρμογή αυτή τη στιγμή είναι φυσικά η virtual reality (εικονική πραγματικότητα) σε μία μορφή τρισδιάστατης τηλεόρασης πριν τα φθηνά και χωρίς προβλήματα ειδικά "κράνη" κατακλύσουν την αγορά. Ο μόνος τρόπος μέχρι τώρα για να βλέπουμε σε τρεις διαστάσεις απαιτεί την χρήση άσχημων και όχι λειτουργικών ειδικών γυαλιών, κυρίως σε πράσινο και κόκκινο χρώμα. Βέβαια υπάρχει και άλλος τρόπος βασισμένος στις αρχές ενός ολογραφήματος, ο οποίος είναι όμως ιδιαίτερα ακριβός για προγραμματισμό σε ένα εργαστήριο πολύ περισσότερο για να μεταφερθεί τηλεοπτικά στις οθόνες μας. Αυτό που πραγματικά χρειαζόμαστε είναι ένα σύστημα το οποίο θα προστίθεται στο ήδη υπάρχον και που θα επιτρέπει στον θεατή με σχετικά χαμηλό κόστος να παρακολουθεί τρισδιάστατα προγράμματα. Εδώ είναι που μπαίνει στην υπόθεση η αμερικάνικη εταιρεία Dimensional Media Assoc-iates. Πως θα αισθανόσασταν με ένα τρισδιάστατο σύστημα που όχι μόνο δίνει τρισδιάστατα αποτελέσματα αλλά προβάλει την επιθυμητή εικόνα στον αέρα μπροστά από το ίδιο το σύστημα σε πλήρη χρωματισμό και χωρίς











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

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

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

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

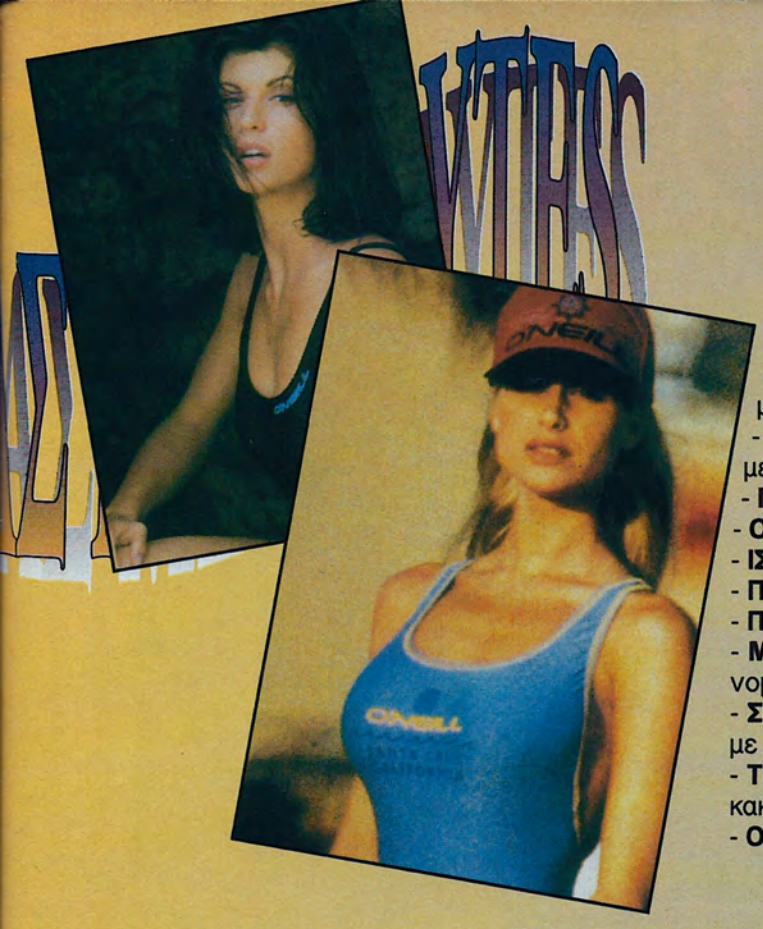
Αλλά ακόμη και αν το σύστημα αυτό δεν τα καταφέρει, όπως άλλωστε και τόσα άλλα στο παρελθόν από διάφορες εταιρίες, δεν σημαίνει αποτυχία. Αντίθετα είναι δεδομένο ότι έχει επιτευχθεί ένα ακόμη βήμα προς την πορεία για μία φιλική, προς τον θεατή, παρακολούθηση τηλεοπτικών προγραμμάτων σε τρείς διαστάσεις.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

ΧΟΡΕΥΟΝΤΑΣ ΜΕ ΤΑ BYTES ΧΟΡΕΥΩ

...Καληνυχτίζει ο Γιάννης Αϊδίνης



Ξανά και ξανά, ένα καλοκαίρι και μόλις έφυγε και ένα καλοκαίρι που περίμενες να έρθει. Ολα τα ενδιάμεσα δεν έχουν καμία σημασία, είτε είναι αληθινά, αληθοφανή ή ψέματα. Ετσι κι'αλλιώς τι είναι η αλήθεια, ένα ψέμα που δεν έχει αποκαλυφθεί ακόμα. (Γ.Α. 93), Καλοκαίρι με τον ρόγχο των αιρ-κοντίσιον μεσημέρι (Δ.Σ.) και είναι ώρα να σας θυμίσω πράγματα που έτσι κι αλλιώς δεν θέλετε, και σίγουρα δεν μπορείτε να ξεχάσετε. Οχι την παραλία, τη θάλασσα, τις γνωριμίες, τα ξενύχτια, τις τρελοπαρέες αλλά... αλλά εκείνο το γνώριμο άρωμα, τον ήχο, την αίσθηση και περισσότερο την διαίσθηση. Αυτό που έφυγε και δεν πρόλαβε κανένας μας να καληνυκτίσει, αυτό που όταν και άμα ξανάρθει δεν θα είναι ποτέ το ίδιο. Η αν προτιμάτε εκείνη την ξεχωριστή νύκτα που ήταν ξεχωριστή όχι γιατί μας απάλλαξε από την ενοχλητική σκιά που μας επιβάλει το άπλετο ηλιακό φως, αλλά γιατί ΕΚΕΙΝΗ η νύκτα ήταν η ΠΡΩΤΗ νύκτα του υπόλοιπου της ζωής μας. Ετσι κι αλλιώς η καλή μέρα, όχι δεν φαίνεται από το πρωί, αλλά από την προηγούμενη νύκτα. Μια νύκτα που ξέρει να ελπίζει και ίσως γι'αυτό και να φοβάται. Και μέσα σ'όλα ένα κουρασμένο πια καλοκαίρι. Μια εποχή που όλα δείχνουν τόσο **φωτεινά** αλλά και τόσο **αχνά**. Και έχουμε μπροστά μας ένα ολόκληρο χειμώνα για να ξανανακαλύψουμε την πολυτέλεια του να θυμόμαστε ή του να κλαίμε, όποιο από τα δύο έρθει πρώτο. Και'γω θυμάμαι, μια γειτονιά, μια παρέα μια θάλασσα μια εποχή, ένα καλοκαίρι. Θυμάμαι ακόμα και όνειρα, και το άσχημο δεν είναι να ονειρεύεσαι το άσχημο είναι να ξυπνάς προτού προλάβεις να ολοκληρώσεις (Γ.Α. 94). Θυμάμαι ακόμα ότι δεν μπορώ να βάλω τα κλάματα. Τελικά δυο πράγματα δεν άντεξα σ'αυτή τη ζωή. Το να θυμάμαι και το να κλαίω. Και όταν θυμάμαι πάντα κλαίω, κλαίω γιατί κανένας δεν μπορεί να μετρήσει την απόσταση ανάμεσα στον σιωπηρό ψίθυρο ενός δράματος μέχρι την απόλυτη σιωπή μιας τραγωδίας (Γ.Α. 95). Αυτά... Και τώρα...



ΕΝΑ ΜΑΚΡΥ ΚΑΥΤΟ ΥΣΤΕΡΟΓΡΑΦΟ!!

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

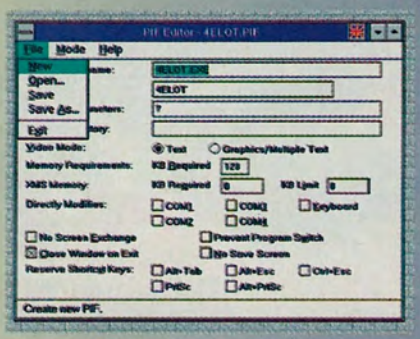


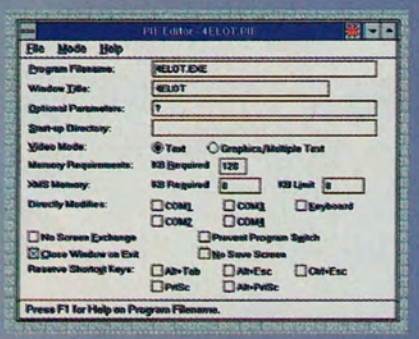
WINDOWS 3.1

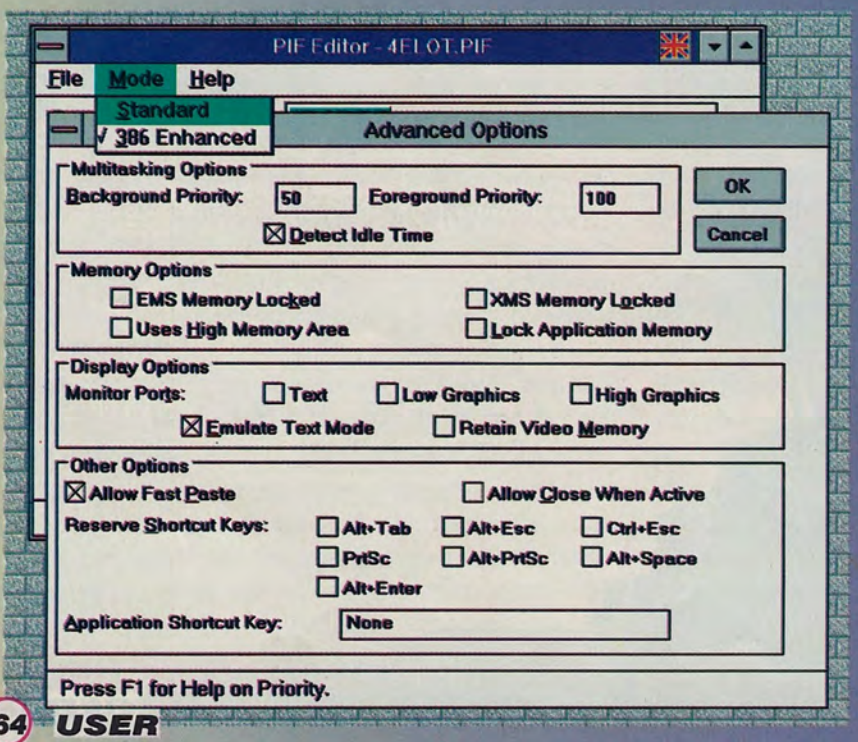
Του **Β. Σάμιου**

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

Κάθε φορά που ξεκινάτε μία non-Windows εφαρμογή, τα Windows αναζητούν ένα αρχείο πληροφοριών προγραμμάτων, το γνωστό PIF (Program Information File). Ενα αρχείο PIF περιλαμβάνει στοιχεία για μία εφαρμογή, όπως πόση μνήμη απαιτείται και πως αυτή χρησιμοποιεί τα "κομμάτια" που απαρτίζουν το computer. Επομένως αντιλαμβάνεστε τη μεγάλη χρησιμότητα των PIF αφού επιτρέπουν στα Windows να εκτελέσουν την κάθε εφαρμογή κατά τον πιο αποτελεσματικό τρόπο. Αν λοιπόν κάποια εφαρμογή δεν τρέχει κανονικά, είναι πιθανό να χρειαστεί να τροποποιήσετε ή να δημιουργήσετε το αντίστοιχο PIF, χρησιμοποιώντας τον PIF editor. Ο PIF editor διαθέτει επιλογές για τις εφαρμογές που τρέχουν σε 386 enchanced mode και επιλογές για standard mode. Εμείς θα ασχοληθούμε με τις επιλογές και τις δυνατότητες όσον αφορά το 386 enchanced mode. Καταρχήν, η δημιουργία, τροποποίηση και φύλαξη των PIF αρχείων γίνεται με τον ίδιο ακριβώς τρόπο που ισχύει για κάθε αρχείο των Windows. Για παράδειγμα, για να δημιουργήσετε ένα καινούργιο PIF αρχείο επιλέγετε NEW από το file menu. Τυπικά, το PIF έχει το ίδιο όνομα με το κύριο πρόγραμμα της εφαρμογής που σχετίζεται (το κάνουμε αυτό για περισσότερη διευκόλυνση και να ξέρουμε ποιο PIF ανήκει που). Αν τα Windows τρέχουν σε 386 enchanced mode οι επιλογές που εμφανίζει ο PIF editor είναι οι εξής:







PROGRAM FILENAME

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

WINDOW TITLE

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

OPTIONAL PARAMETERS

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

START-UP DIRECTORY

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

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

VIDEO MEMORY

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

MEMORY REQUIREMENT

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

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

DISPLAY USAGE

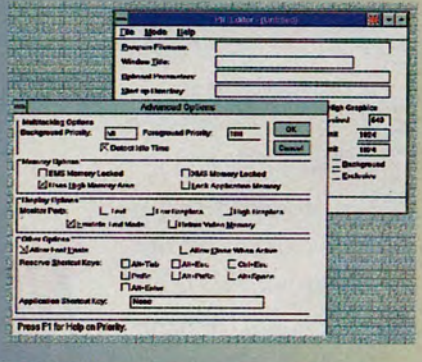
Δηλώνετε αν θέλετε η εφαρμογή να ξεκινάει σε παράθυρο ή σε ολόκληρη την οθόνη. Αν επιλέξετε "windowed" έχετε την ευκολία να ανταλλάσετε πληροφορίες μεταξύ των εφαρμογών, πρέπει να γνωρίζετε όμως ότι για την εκτέλεση της εφαρμογής σε παράθυρο απαιτείται περισσότερη μνήμη.

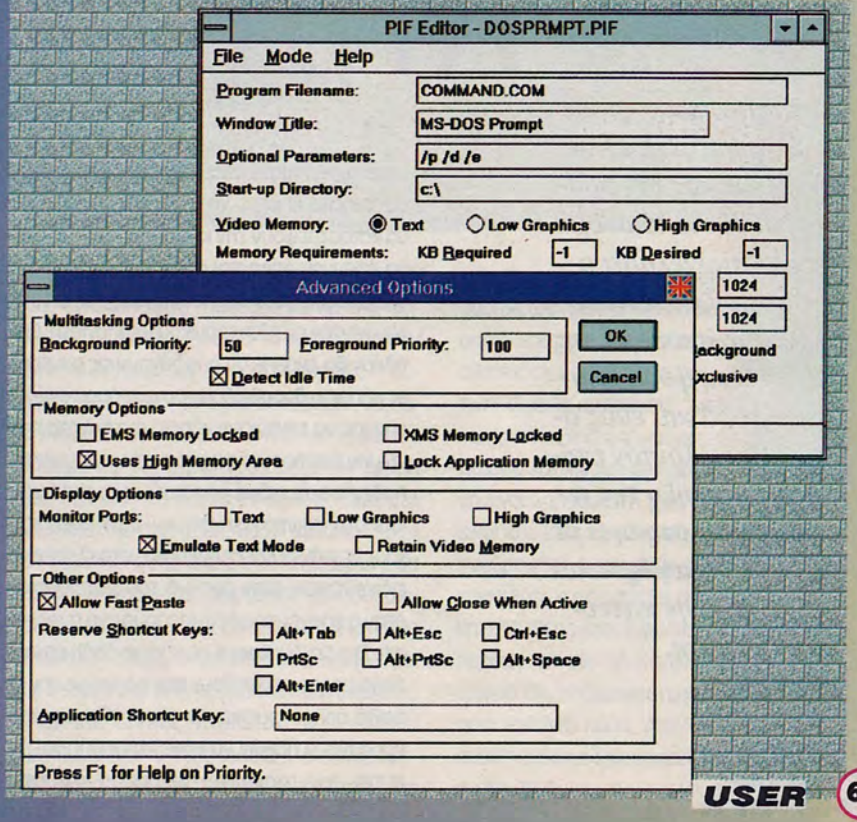
EXECUTION

Ελέγχετε το πότε μπορεί να τρέξει η εφαρμογή καθώς και το πως μοιράζεται τα resources με τις άλλες εφαρμογές. Εχετε τις εξής επιλογές: Background: Ορίζει ότι η εφαρμογή μπορεί να τρέξει παράλληλα με κάποια άλλη Exclusive:
Αποκλείει την εκτέλεση οποιασδήποτε άλλης εφαρμογής για όσο διάστημα αυτή είναι ενεργοποιημένη. Αν επιλέξετε αυτό το πλαίσιο θα δώσετε στην ενεργοποιημένη εφαρμογή περισσότερη μνήμη και χρόνο επεξεργασίας. Είναι προτιμότερο να τρέχετε τις exclusive εφαρμογές σε full screen γιατί έτσι εκμεταλλεύεστε πλήρως τις δυνατότητες της επιλογή exclusive.

CLOSE WINDOW ON EXIT

Αφήστε κενό αυτό το πλαίσιο αν θέλετε τα Windows να αφήνουν το παράθυρο στην οθόνη μετά το κλείσιμο της εφαρμογής. Αυτό είναι εξαιρετικά χρήσιμο στην περίπτωση που τρέχετε μία εφαρμογή που εμφανίζει αποτελέσματα στην οθόνη, οπότε αν κλείσει αμέσως το παράθυρό της δεν θα προλάβετε να τα δείτε. Οι παραπάνω επιλογές, όπως προαναφέραμε, αφορούν εφαρμογές που τρέχουν σε 386 enchanced mode. Αν θέλετε να τροποποιήσετε τις επιλογές PIF μίας εφαρμογής που τρέχει σε standerd mode μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τις εντολές mode menu ώστε να εμφανιστούν οι επιλογές που αφορούν το standard mode. Κάπου εδώ όμως θα πρέπει να σταματήσουμε γιατί βλέπω να παίρνουμε σελίδες και από τα επόμενα θέματα που ακολουθούν. Ραντεβού τον άλλο μήνα.





ΤΕΤΑΡΤΗ ΔΙΑΣΤΑΣΗ

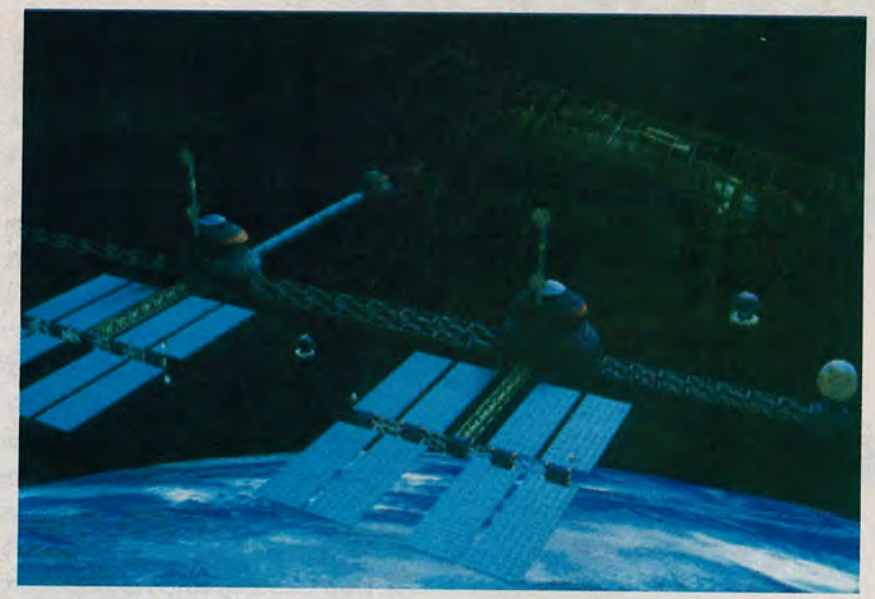
ΔΟΡΥΦΟΡΙΚΗ ΑΣΦΑΛΕΙΑ

Του **Θοδωρή Λαίνα**

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

Στην Ελλάδα όπως άλλωστε και σε όλο τον κόσμο οι κλοπές αυτοκινήτων αποτελούν κερδοφόρο εργασία γιατί υπάρχουν οργανωμένα κυκλώματα που τα διαλύουν για ανταλλακτικά (στο εξωτερικό είναι περισσότερο συχνή η οργανωμένη κλοπή με στόχο την μεταπώληση του ΙΧ σε χαμηλώτερες τιμές σε άλλες χώρες και αγορές). Δεν πρέπει φυσικά να ξεχάσουμε τις πολύ συχνές κλοπές με στόχο τον εκβιασμό του ιδιοκτήτη και την απαίτηση "λύτρων" κάτι που αποτελεί και ελληνική παγκόσμια προτωτοτυπία αν όχι για την ιδέα τουλάχιστον για την συχνότητα που παρατηρείται στην εφαρμογή της. Επίσης έχουμε και το συχνό φαινόμενο της αρπαγής του αυτοκινήτου από κάποια άτομα που είτε κάτω από την επίρροια ναρκωτικών είτε για πλάκα χρησιμοποιούν κάποιο αυτοκίνητο για μία βόλτα. Οι ιδιοκτήτες αυτοκινήτων αυτής της κατηγορίας είναι και οι πιο τυχεροί αφού είναι σχεδόν βέβαιο ότι τις αμέσως επόμενες μέρες η αστυνομία θα εντοπίσει το αυτοκίνητο παρατημένο σε κάποιο δρόμο. Βέβαια τα εξελιγμένα συστήματα συναγερμών κάθε μορφής και τα ιμομπιλάιζερ νέας γενιάς δημιούργησαν αρκετά προβλήματα στους κλέφτες. Με τα νέα συστήματα έπρεπε να σπάσουν το τζάμι και να καταστρέψουν την κλειδαριά και ίσως πάλι να έφευγαν άπρακτοι αφού ο κινητήρας δεν έπαιρνε μπροστά ακολουθώντας την εντολή του κεντρικού ηλεκτρονικού υπολογιστή. Επιπλέον θα έπρεπε να αποφύγουν τις συνέπειες κάποιου θορυβώδους συναγερμού ενώ θα έπρεπε να επιλέξουν κάποιο αυτοκίνητο που να μην έχει προνοήσει ο ιδιοκτήτης του να τοποθετήσει το ειδικό μπαστούνι είτε στο τιμόνι είτε στο κιβώτιο ταχυτήτων. Στην απελπισία τους λοιπόν οι κλέφτες κυρίως στο εξωτερικό ειδικεύτηκαν στην αρπαγή του αυτοκινήτου όταν ο οδηγός του δεν μπορούσε να αντιδράσει. Στο βενζινάδικο ή σε κάποιο άλλο κατάλληλο μέρος κατεβάζουν τον οδηγό με την απειλή όπλου φυσικά και εξαφανίζονται πριν προλάβει ο παθών να κάνει το οτιδήποτε. Σε αυτήν την περίπτωση μετράει η ταχύτητα δράσης και ο αιφνιδιασμός. Οι κλοπές πλέον δεν αντιμετωπίζονται πλέον ούτε με αστυνομικά μέτρα και σίγουρα δεν χρειάζονται κανενός είδους ηρωισμοί σε περιπτώσεις σαν αυτή του βενζινάδικου... Τη λύση στο πρόβλημα που απασχολεί εκατμμύρια ανθρώπους σε όλο τον κόσμο επιχειρεί να δώσει η πολυεθνική βιομηχανία ηλεκτρονικών συστημάτων Audiovox. Συνεργάστηκε μαζί με άλλες εταιρίες και δημιούργησε ένα δίκτυο προστάσιας. Ονομάζεται "The Poss" και περιλαμβάνει δορυφόρους νέας γενιάς, ηλεκτρονικούς υπολογιστές και επίγειες δυνάμεις. Ας δούμε όμως πως λειτουργεί... Ενα αυτοκίνητο κινείται σε κάποιο δρόμο και πέφτει στην παγίδα των κλεφτών. Επόμενη κίνηση του οδηγού, ένα απλό τηλεφώνημα από κινητό ή σταθερό τηλέφωνο στο σταθμό παρακολούθησης του συστήματος. Η τηλεφωνήτρια καταγράφει το μύνημα και δίνει τα στοιχεία του αυτοκινήτου στον ηλεκτρονικό υπολογιστή. Σε 2-3 λεπτά φεύγει το σήμα για τον δορυφόρο. Επειτα από λίγα δευτερόλεπτα ο δορυφόρος εκπέμπει το ειδικό σήμα για την αρπαγή. Αμέσως ενεργοποιείται το ηλεκτρονικό τμήμα του αυτοκινήτου και ο κλέφτης δεν ξέρει τι να κάνει. Αρχίζουν να αναβοσβήνουν τα φώτα και ενεργοποιείται η κόρνα. Ταυτόχρονα, μία σειρήνα που έχει τοποθετηθεί στο σαλόνι του αυτοκινήτου παράγει εκκωφαντικό ήχο που σίγουρα εκνευρίζει τον κλέφτη. Μόλις το αυτοκίνητο σταματήσει σε φανάρι ή σε μποτιλιάρισμα σβήνει ο κινητήρας και δεν ξαναπάιρνει μπροστά. Το σβήσιμο του κινητήρα γίνεται αυτόματα και μόνο όταν έχει σταματήσει το αυτοκίνητο για να μην υπάρξει περίπτωση ατυχήματος. Ο κλέφτης δεν έχει άλλη επιλογή από την φυγή αφού εκτός του ότι το αυτοκίνητο δεν παίρνει μπροστά είναι ήδη ειδοποιημένη και η αστυνομία. Στο τέλος ο θαυματουργός δορυφόρος υποδεικνύει και το ακριβές σημείο όπου ακινητοποιήθηκε το αυτοκίνητο. Η χρησιμότητα του συστήματος δεν περιορίζεται μόνο στην περίπτωση κλοπής και ο κάτοχος του ΙΧ αν θέλει μπορεί να χρησιμοποιήσει και μία

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





ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ ΠΡΟΤΕΙΝΕΙ ΗΛΕΚΤΡΟΚΙΝΗΣΗ

Ολοκληρώνω σήμερα την αναφορά μου στα θέματα που σχετίζονται με το αυτοκίνητο αναφερόμενος στο πιο φιλόδοξο ίσως σχέδιο για τα IX του μέλλοντος. Η ηλεκτρονική τουλίπα. Θα διαλέγεις όποιο αυτοκίνητο θέλεις, απλώς και μόνο με μία κάρτα. Χρέωση με την ώρα. χωρίς άλλες επιβαρύνσεις και έξοδα συντήρησης. Μοντέρνος τρόπος απόκτησης αυτοκινήτου, που σε απαλλάσει από το καθημερινό άγχος. Η τουλίπα θα "φυτρώσει" στις πόλεις σε λίγα χρόνια. Την κλασική μέθοδο αγοράς IX όλοι την γνωρίζουν. Αυτή η διαδικασία, όμως θα μείνει στην ιστορία του 20ού αιώνα σαν μία παλιά συνταγή που συχνά δεν είχε καλά αποτελέσματα. Τον επόμενο αιώνα, η επιλογή θα γίνεται με το πρωινό ξύπνημα. Τηλεφώνημα στο ειδικό κέντρο και κλείσιμο του αυτοκινήτου για την μέρα που αρχίζει. Ο όμιλος PSA (Πεζό-Σιτροέν) πανσάρει την κόκκινη τουλίπα. Το μικρό ηλεκτρικό αυτοκίνητο συνδέεται με μία διαδικασία "κλεισίματος-χρήσης-εγκατάλειψης" που ξεσηκώνει την φαντασία. Οι οδηγοί που θα το χρησιμοποιούν δεν θα πληρώνουν το κόστος αγοράς ή συντήρησης αλλά μόνο μία συνδρομή. Θα παραλαμβάνουν το αυτοκίνητο από κάποιο σταθμό και θα το αφήνουν μετά την χρήση στο σταθμό που βρίσκεται πλησιέστερα στο γραφείο ή το σπίτι τους. Εκεί η τουλίπα (Tulip) θα πλένεται αυτομάτως, ενώ ταυτόχρονα θα ξεκινά η διαδικασία φόρτωσης των συσσωρευτών. Όλα γίνονται αυτόματα, με μεγάλη ταχύτητα, χωρίς ανθρώπινη παρέμβαση και με στόχο να το βρεί καθαρό και φορτισμένο ο επόμενος οδηγός. Αναλυτικά, η διαδικασία περιλαμβάνει τα εξής στάδια... ο συνδρομητής παραλαμβάνει ένα τηλεχειριστήριο σε μέγεθος ηλεκτρονικού υπολογιστή τσέπης, μαζί με τον προσωπικό κωδικό αριθμό του, το οποίο αποτελεί και ένα είδος κλειδιού πρόσβασης στο αυτοκίνητο.Οταν θέλει να μετακινηθεί με το αυτοκίνητο "κλείνει" τηλεφωνικώς μία τουλίπα ή πηγαίνει στον πλησιέστερο σταθμό και παίρνει ένα αυτοκίνητο. Η επιλογή είναι απλούστατη γιατί όλα τα αυτοκίνητα είναι ίδια ενώ όσα έχουν κλειστεί από άλλον συνδρομητή ειδοποιούν τον οδηγό με ένα κόκκινο φως που ανάβει στην μάσκα. Οσα είναι ελεύθερα έχουν φυσικά πράσινο φως και περιμένουν τον οδηγό τους... Η τουλίπα θα αρχίσει την πειραματική της λειτουργία σε κάποια γαλλική πόλη, όταν το επιτρέψουν οι συνθήκες και η οικονοκικές δυνατότητες του ομίλου PSA.

WORKBENCH

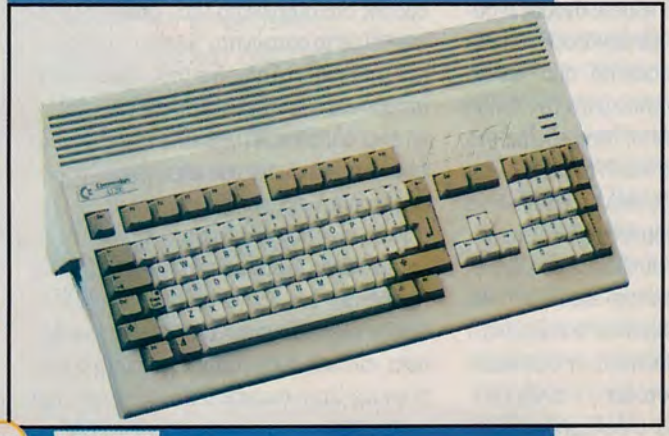
Του **Π. Ψηλού**

AMIGA... ΜΙΑ ΠΟΝΕΜΕΝΗ ΙΣΤΟΡΙΑ

Μετά τις πρόσφατες εξελίξεις στην Commodore και μετά από την μεγάλη αναταραχή και αναστάτωση που προκάλεσε ένα μεγάλο διάστημα σε όλους εμάς τους απανταχού φανατικούς "Amigάδες", ήρθε η ώρα να κάνουμε μία ιστορική αναδρομή. Μία αναδρομή στον πιο πολυσυζητημένο και καταξιωμένο home υπολογιστή του κόσμου, την Amiga. Πάμε λοιπόν μαζί να θυμηθούμε τα παλιά και να φέρουμε στο μυαλό μας χρονολογικά αναμνήσεις ενός πραγματικά λαμπρού ονόματος... Οταν το project της Amiga έφτασε στα χέρια της Atari, η τελευταία αρνήθηκε να το βάλει στην παραγωγή για γνωστούς και άγνωστους λόγους. Μετά απ'αυτό οι δημιουργοί για να δώσουν σάρκα και οστά στο δημιούργημά τους κατέφυγαν στην Commodore. Εκείνη ήταν η στιγμή όπου ένα θαύμα θα γεννιόταν.

1986 - AMIGA 1000

Το 1986 έκανε την εμφάνισή της η πρώτη "αληθινή" Amiga. Βασιζόταν στον, τώρα πια ευρέως διαδεδομένο, 68000. Συνοδευόταν μάλιστα από τρία custom chips με τα ονόματα Portia, Agnus και Daphne. Το 1984 είχε εμφανιστεί στο Chicago στην ετήσια έκθεση αλλά το ενδιαφέρον που έδειξε ο κόσμος ήταν μικρό.



1987 - AMIGA 500

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

1987 - AMIGA 2000

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

1990 - AMIGA 3000

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





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

1990 - AMIGA 1500

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

1991 - AMIGA 500 PLUS

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

1992 - AMIGA 600

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

1992 - AMIGA 4000

Ενας γίγαντας δημιουργήθηκε. Μία Amiga που βασιζόταν στον πολύ γρήγορο όσο και ισχυρό επεξεργαστή της Motorola τον 68040, ήταν πραγματικά ασυναγώνιστη (βέβαια η τιμή ήταν τσουχτερή αλλά τι θέλατε...). Διέθετε 32bit αρχιτεκτονική και ερχόταν με έξι(!) custom "τσιπάκια". Αυτά ήταν τα εξής: Super Gary, το custom chip που είχε αναλάβει όλα τα "πάρε δώσε" με τα disk drives, το Super Ramsey ήταν εκείνο που είχε την επικοινωνία με την μνήμη RAM, η Lisa μία Denise βελτιωμένη και προσαρμεσμένη ανάλογα, το Super Amber ένα chip που "διόρθωνε" το flickering (χαρακτηριστικά το είπαν flicker fixer), η γνωστή Alice με κάποιες αναβαθμίσει και τέλος, η Paula. Η Amiga 4000 επίσης χρησιμοποιούσε τεχνολογία IDE.



1992 - AMIGA 1200

Την ίδια χρονιά εκτός από την A4000, το φως της ζωής είδε ακόμα ένα νέο μέλος της οικογένειας Amiga που δεν ήταν άλλη από την περίφημη A1200. Ηταν το μοντέλο εκείνο που κατάφερε να κλέψει τις καρδιές ενός τεράστιου ποσοστού της αγοράς. Ηταν το μηχάνημα με τις μεγαλύτερες πωλήσεις μετά φυσικά από την A500. Σαν κεντρικό επεξεργαστή είχε τον 68020 της οικογένειας Motorola και χρησιμοποιούσε 32bit τεχνολογία. Διέθεται το γνωστό chipset AGA (Advanced Graphic Architecture), η μνήμη RAM είχε ανέβει στα 2MB ενώ διέθετε και numeric keypad. Δυστυχώς εξαντλήθηκε γρήγορα από την αγορά και όποιος πρόλαβε Amiga 1200 άρπαξε. Αν και οι φήμες μιλάγανε για επανεκκίνηση της κατασκευής A1200 τίποτα ακόμα δεν επιβεβαιώθηκε επίσημα. Εκτός όμως από όλα αυτά, τα λίγο γνωστά σε όλους σας μοντέλα Amiga, υπήρχαν και κάποια άλλα τα οποία για διαφόρους λόγους μείνανε στην αφάνεια. Η Amiga 3500 UX ήταν ένα Unix Workstation, η Amiga 3000 T, όπως δηλώνει και το γράμμα "T", ήταν μία A3000 με την διαφορά ότι ήταν tower, ενώ τέλος, η Amiga 2500, που ήταν στην πραγματικότητα μία A2000 με την διαφορά ότι διέθετε μία ενσωματωμένη accelerator κάρτα.

Κλείνοντας θέλουμε να ελπίζουμε ότι αυτή η σημαδιακή πορεία στην ιστορία των υπολογιστών να μην σταματήσει σε αυτό το σημείο και η Escom, η εταιρεία που αγόρασε την Commodore, να συνεχίσει να κυκλοφορεί (το υποσχέθηκε άλλωστε τόσο για την Amiga όσο και για τον Commodore64!!!), και να ανανεώνει τις Amiga.

Ο DALTON



προειδοποιεί:
Τα σκυλιά κάθονται στην αριστερή μεριά οι υπόλοιποι δεξιά



- Εφυγε το καλοκαίρι;

Πες το στη ΣΕΜΙΝΑ!

Ο κύριος Αϊδίνης μου παραχώρησε την σελίδα του;



Πες το στη ΣΕΜΙΝΑ!

- Αλλαξε το Λογότυπο της ΦΑΓΟΥΡΑΣ;

Πες το στη ΣΕΜΙΝΑ!

Μου τη δίνει η ΣΕΜΙΝΑ! Πάρε 094-956814.

Του **"DALTON"**

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



Προς τον κύριο Εκδότη

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



15 ΧΡΟΝΙΑ ΦΑΓΟΥΡΑ



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

NIKAIA COMPUTERS

ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΙΣ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

SERVICE Η/Υ
ΑΝΟΙΧΤΑ ΟΛΑ ΤΑ ΑΠΟΓΕΥΜΑΤΑ

ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΦΠΑ 18%

N C C

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

486 DX 2/66 MHZ
540 MB HD W.D. 4MB RAM
SVGA 3L.B - C.L. 5429 TRUE COL.
1 FD 3 1/2 - 1,44
SUPER VGA COLOR DIGITAL 14' '0.8 L.R.- N.I
SOUNDBLASTER COMP, MOUSE, DR DOS 6.0 ORIGINAL
245.000!!!

486 DX 2/80 MHZ
540 MB HD 4MB RAM
SVGA 3L.B. C.L.5429 TRUE COL.
1 F.D. 3 1/2 - 1,44
SUPER VGA COLOR DIGITAL 14" 0,28 L.R. N.I.
SOUNDBLASTER COMP, MOUSE, DR DOS 6.0 ORIGINAL
249.000!!!

486 DX 4/100 MHZ
540 MB HD 4MB RAM
SVGA 3 L.B. C.L. 5429 TRUE COL.
1 F D 3 1/2 1,44
SUPER VGA COLOR DIGITAL 14" 0,28 L.R. N.I.
SOUNDBLASTER COMP, MOUSE, DR DOS 6.0 ORIGINAL
259.000!!!

CD ROM

CD ROM SONY 2,5X SPEED	33.000
CD ROM WEARNS	28.000
CD ROM PANASONIC DOUBLE	36.000
CD ROM MITSUMI 4XSPEED	56.000
CD ROM TEAC 4xSPEED	55.000
CD ROM TOSHIBA 4,4 x SPEED SCSI	99.000
CD ROM NEC 6xSPEED SCSI	135.000

MUSIC CARD

SOUNDBLASTER 2 ORIGINAL	21.000
SOUNDBLASTER 16 VALUE	32.000
SOUNDBLASTER 16 ASP	48.000
PRO SONIC 16 SCSI	28.000
MEDIA VISION PRO 16 BIT	29.000
SOUND PLUS συμβ. με DOS και WIN	9000
SOUND MACHINE PLUS 16 BIT + HXEIA + JOYPAD	22900
SOUND PLAYER 16 bit.συμβ. με DOS και WIN	21.900

HARD DISKS

HD 420MB WEST DIGITAL	42.000
HD 540MB WEST DIGITAL	45.000
HD 850 MB	56.000
HD 1 GB WEST DIGITAL	75.000
HD 1.2 GB WEST DIGITAL	82.000

PRINTERS
CITIZEN - STAR - CANON - HP

Όλα τα μοντέλα	Call
STAR LC - 100	44.000
SWIFT 200 COLOR	80.000
CITIZEN PROJET II	70.000
CANON BJ 200	79.000

CO PROSESSOR

387-DX40	9.900
487-SX25	17.000

AMIGA
CD 32 + 2 GAMES 65.000
ΔΙΑΘΕΣΙΜΟΙ 60ΤΙΤΛΟΙ

MONITOR PHILIPS 8833 ST	71.000
FD 31/2	19.000
EXP.MEMORY 512KB	11.000

UPGRADE

MOTHERBOARD 486 SX/40	31.000
MOTHERBOARD 486 DX2/66 INTEL	59.000
MOTHERBOARD 486 DX2/66 CYRIX	45.000
MOTHERBOARD 486 DX 2/80 AMD	53.000
MOTHERBOARD 486 DX 4/100 AMD	59.500

ΚΑΡΤΕΣ-ΜΝΗΜΕΣ

CIRRUS LOGIC 5424 1M	19.000
CIRRUS LOGIC 5429 LB1M	24.000
MULTI I0 LOCAL BUS	5.500
SIMMS 1MB	9.900
STEALTH 64 VLB 1MB	34.000
TRIDENT VESA LB TRUE COLOR	20.500
SIMMS 4MB 72 PIN 32 BIT	38.000

SEGA (ΕΠΙΣΗΜΗΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΙΑΣ)

SEGA MEGA DRIVE II + NBA JAM	42.000
SEGA MASTER SYSTEM	19.000
SEGA GAME GEAR	29.900
TV TUNER (G.G.)	29.000

MULTIMEDIA

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

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

AMIGA

A-500	CALL	MNHMH AMIGA 512K	CALL	DRIVE AMIGA-ATARI	CALL
A-600	CALL	A 1200	CALL		

GAMES PC - ΠΕΡΙΦΕΡΙΑΚΑ - ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ - 700 ΤΙΤΛΟΙ CDROM

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

SPELL SHOP

Του Temporary

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

Σκεφτόμουν να βάλω τις λύσεις πολλών παιχνιδιών όπως για παράδειγμα, Raptor, Nascar racing, NBA Live '95, πολύ θα ήθελα να δω την έκφραση του Shadowcaster όταν θα διάβαζε, "αυτό το μήνα θα ξεκινήσουμε με το πρώτο μέρος της λύσης του NBA Live '95 και με ποιο σύστημα πρέπει να ακολουθήσουμε για να πετύχουμε αιφνιδιασμό". Αλλά βλέπετε σκέφτηκα περισσότερο εσάς παρά αυτόν. Φυσικά είναι περιττό να σας πω τι πρόκειται να πάθω αν ο φίλτατος ανακαλύψει την ταυτότητά μου. Με απώλειες κανένα πόδι και κανένα χέρι, άντε και κάποια δόντια, τότε θα είμαι υπέρ του δέοντος ευχαριστημένος. Τέλος πάντων, ας σταματήσω τη φλυαρία για να δούμε τι καλό σας ετοιμάσαμε και αυτόν το μήνα. Από το προηγούμενο τεύχος σας οφείλαμε τι λύση του Guilty, ενός αρκετά καλού αλλά πάνω απ'όλα διασκεδαστικού adventure. Στο προηγούμενο τεύχος σας δώσαμε τη λύση με τον Jack T. Ladd, τον χαρακτήρα που είμαι σίγουρος ότι θα προτιμήσανε οι περισσότεροι "adventuράδες". Αυτόν το μήνα, για τον γυναικείο πληθυσμό και όχι μόνο, δημοσιεύουμε τη λύση και με την Ysanne Andropath (όνομα και αυτό). Εκτός όμως από το Guilty σας δίνουμε και την λύση του πιο πρόσφατου αλλά ίσως του καλύτερου, στο σπάνιο είδος arcade adventure interactive movie, παιχνιδιού που ακούει στο όνομα Bioforge. Αφού τόσο πολύ το θέλατε, δεν ήταν ποτέ δυνατόν να σας αφήσουμε παραπονεμένους. Τέλος, και λόγω των περιστάσεων θα ξεκινήσουμε το πρώτο μέρος της λύσης του εκπληκτικού Full Throttle, το όποιο έχουμε και mega review. Μην τα θέλετε όλα δικά σας. Δεν γινόταν να βάλουμε όλη τη λύση λόγω περιορισμένου χώρου. Η καινούργια περίοδος που ξεκινάει ελπίζουμε όλοι να είναι γεμάτη από καλά adventures. Οχι ότι είχαμε παράπονο, αλλά σαν απαιτητικοί "adventuράδες" θέλουμε ακόμα περισσότερα. Πάντως αυτό το καλοκαίρι δεν πέρασε ιδιαίτερα ξερό. Full throttle, Bioforge, Star Trek είχατε αρκετά παιχνίδια να ασχοληθείτε. Μια που το ανέφερα είναι καιρός να παίξω λίγο Star Trek γιατί προβλέπω ότι σύντομα θα καταφθάνουν τα γράμματά σας που θα απαιτούν τη λύση του.



GUILTY

Η ΛΥΣΗ ΜΕ ΤΗΝ YSANNE ANDROPATH

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





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







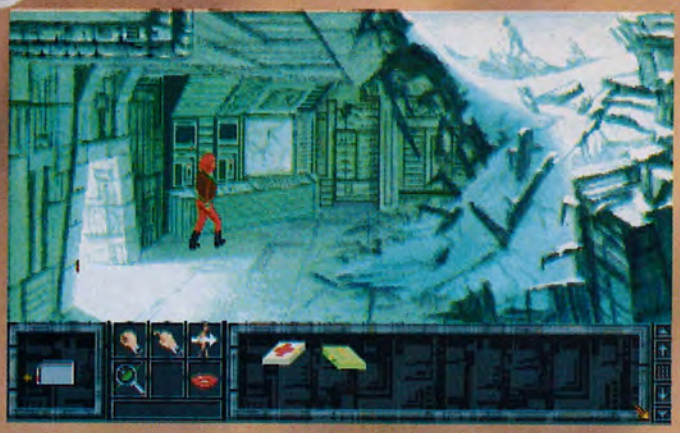
ροφορίες για κάποιους πλανήτες. Πηγαίνετε στην κονσόλα επιλέχτε τον πλανήτη Gelt και μετά πατήστε Take off και Land. Βγείτε από το σκάφος σας και μιλήστε στην Hostess. Επιλέξτε "Please let me in" και στη συνέχεια πατήστε "In fact, I'm his wife". Ανεβείτε δύο ορόφους, μπείτε μέσα και μιλήστε στον Concierge.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

περιθώρια διαλόγου για να μάθετε το όνομα της εταιρείας που καθαρίζει τα παράθυρα (SMEAR'N'CLEAR). Πηγαίνετε στον αμέσως επόμενο όροφο και μιλήστε στην Ruthie. Ζητήστε να μιλήσετε στο αφεντικό. Μπείτε μέσα και μιλήστε του. Βγείτε και πηγαίνετε στην πόρτα του ορόφου που δεν μπήκατε. Μιλήστε στον Gambler και επιλέξτε "Are you just to use cliched chut up lines?", μετά πατήστε "Keep on talking, Big Boy" και τέλος πείτε του "Have you got any chips you can lend me?". Δώστε τις μάρκες σας στον groupier για να παίξετε χαρτιά. Πάρτε τη μία κάρτα από τις δύο που σας έχει δώσει και μόλις σας την αντικαταστήσει πάρτε άλλη μία. Παίξτε και στη συνέχεια φύγετε και πηγαίνετε πάνω στη Ruthie. Μιλήστε της και μετά πηγαίνετε να μιλήσετε στο αφεντικό. Πείτε του ότι κλέβουν στο καζίνο και θα σας δώσει πίσω το σκάφος σας. Βγείτε έξω και ξαναμπείτε. Μιλήστε στην receptionist. Για να σας αφήσει να μπείτε στο δωμάτιο στου αφεντικού θα πρέπει κάποια στιγμή (όταν εμφανιστεί η επιλογή) να της πείτε "I work for the window cleaning company". Μπείτε μέσα και χρησιμοποιήστε την κονσόλα. Κάντε use το κλειδί στο window και βγείτε έξω. Ανεβείτε από το ledge και μόλις φθάσετε στην ταράτσα χρησιμοποιήστε το beacon. Τώρα επιστρέψτε στο σκάφος σας. Πηγαίνετε στην κονσόλα, πατήστε data και δώστε τις συντεταγμένες (603704). Επιλέξτε take off, πηγαίνετε στον Broygus και μετά land. Βγείτε από το σκάφος, παρακολουθήστε την σκηνή και μετά πηγαίνετε δεξιά (όχι κάτω). Μιλήστε στον colonel και πάρτε το stick που βρίσκεται κάτω. Χρησιμοποιήστε το flagpole για να πάρετε την σημαία. Πηγαίνετε δεξιά και με το stick πάρτε το φρούτο που βρίσκεται στο δέντρο. Ανοίξτε το medical kit, πάρτε την σύριγγα και χρησιμοποιήστε την στο φρούτο. Πηγαίνετε στο σημείο που ήταν το σκάφος σας και από εκεί πηγαίνετε κάτω. Χρησιμοποιήστε τη σημαία στο βαρέλι. Πηγαίνετε πίσω στον colonel και μιλήστε του. Μόλις αφήσει τα γυαλιά του πάρτε τα. Πηγαίνετε πίσω στο βαρέλι και χρησιμοποιήστε τα γυαλιά για να ανάψετε φωτιά. Μόλις φύγει ο φρουρός για να πάει να δει τι συμβαίνει, ρίξτε του με τη σύριγγα το υγρό στο καφέ του. Μπείτε μέσα στο τανκ και χρησιμοποιήστε την κονσόλα. Κοιτάξτε από το παράθυρο (examine) και χρησιμοποιήστε ξανά την κονσόλα. Βάλτε το κόκκινο τρίγωνο μέσα στο πράσινο τετράγωνο και πατήστε το κουμπί "fire". Βγείτε έξω και πηγαίνετε δεξιά. Χρησιμοποιήστε το beacon και επιστρέψτε στο σκάφος. Πηγαίνετε στην κονσόλα βάλτε τις συντεταγμένες και πατήστε "take off". Πηγαίνετε παλι στην κονσόλα και πατήστε land στο Lowe's planet. Βγείτε έξω και μιλήστε στον Narm (αυτός με το πράσινο). Μετά μιλήστε στον colonist leader. Πηγαίνετε δύο οθόνες αριστερά. Πάρτε τα αντικείμενα pack of flares, Narm's gun και ammunition clip. Χρησιμοποιήστε το ammunition clip στο automatic rifle. Μπείτε στη σπηλιά και ψάξτε να βρείτε το μεγάλο τέρας. Επειδή οι σπηλιές είναι σκέτος λαβύρινθος χρησιμοποιήστε τόσο τα pack of flares όσο και τον "οδηγό" (κάτω αριστερά στην οθόνη που σας βοηθάει γιατί σας δείχνει τα σημεία που περάσατε). Επιστρέψτε πίσω στο σκάφος και χρησιμοποιήστε την κονσόλα. Πατήστε Survey και στη συνέχεια Triangulat για να ανακαλύψετε ένα νέο πλανήτη. Μιλήστε στον υπολογιστή δύο φορές και αφού σας πει ότι κόλλησε ιό από τη δισκέτα που του δώσατε, πηγαίνετε στο airlock (στο σημείο που βγαίνετε έξω από το σκάφος). Κάντε use στο control panel και μετά κάντε use το πιρούνι (είναι μέσα στο lunch box) στο control panel. Βγείτε έξω για να μπορέσετε να ταξιδέψετε αφού το computer σας έχει χαλάσει το σύστημα πλήγησης. Ψάξτε τον κοντινότερο πλανήτη (Haven) και προ-













ογεκωθείτε. Βγείτε έξω πηγαίνετε δεξιά και μπείτε μέσα. Οπως θα μπείτε μέσα στην δεύτερη πόρτα δεξιά θα βρείτε τον priest. Μιλήστε του και βγείτε έξω. Πηγαίνετε δεξιά και ανεβείτε στην πλατφόρμα. Για να βγείτε έξω από την φυλακή πηγαίνετε στο παράθυρο. Πηγαίνετε δύο οθόνες δεξιά και πάρτε το bag of Yeast. Τώρα πηγαίνετε αριστερά και κάντε use το bug στο vat. Ακολουθήστε τον priest και πάρτε το robe. Κάντε το use για να πάρετε το λουλούδι. Πηγαίνετε δύο οθόνες δεξιά και αμέσως επάνω. Μπείτε στην πόρτα και μιλήστε στον Jack. Πηγαίνετε πίσω στον priest και αφήστε ένα petal. Αφήστε σε όλα τα δωμάτια ένα petal μέχρι τη φυλακή. Μπείτε στο cell αλλά προσέξτε να βγείτε αμέσως. Πηαγίνετε πίσω στο σκάφος και μιλήστε με το computer. Πηγαίνετε στο docking station και στην πόρτα με το κόκκινο φως. Τώρα πηγαίνετε κάτω, πάρτε το plug, πηγαίνετε δύο οθόνες αριστερά, μιλήστε στον little man και πάρτε το cord για να το χρησιμοποιήσετε με το plug. Πάρτε ένα ακόμα cord και χρησιμοποιήστε το, με το προηγούμενο. Πηγαίνετε στα rubbles και απο'κει κάτω. Βρείτε το electromagnet και χρησιμοποιήστε το με το cord. Πάρτε το shard χρησιμοποιήστε το στο shattered transatron και τέλος κάντε use το transatron στο dimensional anomaly. Σας άρεσε;

BIOFORGE

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

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

Μην ξεχάσετε πριν απ' όλα αυτά, να ενεργοποιήσετε το μεσαίο computer από τα τρία για να κάνετε τις απαραίτητες επισκευές

Μόλις βρεθείτε στο διάδρομο κινηθείτε αμέσως ευθεία και κρυφτείτε στην πόρτα του ασανσέρ που θα βρείτε μόλις προχωρήσετε μία οθόνη περίπου, στο αριστερό χέρι του χαρακτήρα σας. Αφήστε το ρομπότ να περάσει και αμέσως συνεχίστε να τρέχετε μέχρι το τέλους του διαδρόμου και την πόρτα που υπάρχει δεξιά. Μπείτε μέσα και πηγαίνετε ευθεία στο τέρμα του δωματίου. Δεξιά υπάρχει ένας



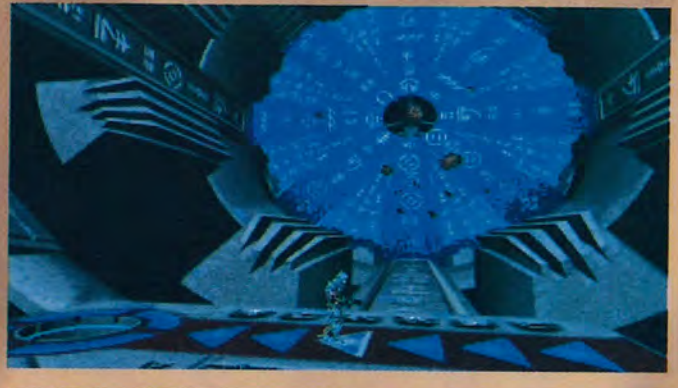
διακόπτης, πατήστε τον να ανοίξει η καταπακτή και γυρίστε την στρόφιγγα να αρχίσει να τρέχει το ψυκτικό υγρό. Τώρα πηγαίνετε στην έξοδο του δωματίου και αριστερά υπάρχει ένας πίνακας, ενεργοποιήστε τον. Κοιτάξτε την κατάσταση στο chamber 1 και πατήστε exit για να βγείτε. Μόλις βγείτε θα πεταχτεί ένα τέρας. Πηγαίνετε και γυρίστε την στρόφιγγα για να σταματήσει το υγρό και πατήστε αμέσως και τον διακόπτη ώστε να κλείσει και η καταπακτή. Στο σημείο που είναι ο διακόπτης πάρτε θέση μάχης και προσπαθήστε να σκοτώσετε το τέρας. Μόλις του καταφέρετε αρκετά χτυπήματα θα απομακρυνθεί από το μέρος σας και θα πέσει αναίσθητο, κατά πάσα πιθανότητα πάνω στην καταπακτή. Αν δεν συμβεί αυτό, μόλις συνέλθει χτυπήστε το πάλι έως να ζαλιστεί και να προσγειωθεί οπωσδήποτε πάνω στην καταπακτή. Πατήστε τον διακόπτη να ανοίξει και να πέσει το τέρας κάτω. Γυρίστε το μοχλό να αρχίσει να τρέχει το υγρό ώστε να σκοτώσει και το άλλο τέρας που βρίσκεται από κάτω. Κατε-





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

κατε στο ασανσέρ αριστερά και όχι στο panel που φαίνεται απέναντι. Μόλις ανοίξουν οι πόρτες στον πρώτο όροφο θα εμφανιστούν κάποια "αιωρούμενα" ρομπότ. Κάντε κάποια μικρά βηματάκια και προσπαθήστε να τα πετύχετε είτε απευθείας είτε με τις "σπόντες" που κάνουν οι βολές του όπλου. Αφού τα ανατινάξετε προσέξτε γιατί υπάρχουν ακόμα άλλα τέσσερα τα οποία όμως δεν φαίνονται. Το καλύτερο που μπορείτε να κάνετε είναι να βγείτε έξω από το ασανσέρ, τρέχοντας φυσικά και χωρίς να σταματήσετε καθόλου, να πάτε δεξιά ή αριστερά και να βρεθείτε ακριβώς πίσω από το ασανσέρ. Αν τα καταφέρετε ασχοληθείτε πρώτα με τον φρουρό που βρίσκεται εκεί και αφήστε τα ρομπότ να τα σκοτώσετε μετά. Χτυπήστε μία φορά το φρουρό ώστε να ενεργοποιήσει το όπλο που βρίσκεται μπροστά σας. Πάρτε το τώρα εσείς και προσπαθήστε να χτυπήσετε τα δύο διαστημόπλοια που θα περάσουν. Μόλις τα καταφέρετε μπορείτε αν θέλετε να σκοτώσετε τον φρουρό ή να του χαρίσετε τη ζωή. Δεν παίζει κανένα ρόλο στην εξέλιξη του παιχνιδιού. Αυτό που έμεινε τώρα είναι τα ρομπότ. Αν θέλετε μπορείτε σιγά σιγά και ρίχνοντας με "σπόντα" να τα σκοτώσετε ή αν θέλετε τρέξτε γρήγορα και μπείτε στο ασανσέρ χωρίς να σας πετύχουν. Έτσι και αλλιώς δεν θα ανεβείτε σε αυτόν τον όροφο ποτέ ξανά, μην σας απασχολεί. Από τον πρώτο όροφο τώρα πηγαίνετε στο τρίτο αλλά προσοχή να βρισκόσαστε στο αντίθετο panel απ'αυτό που είσασταν όταν κατεβήκατε στον πρώτο. Μόλις ανοίξουν οι πόρτες θα βρεθείτε μπροστά σε ένα τεράστιο ρομπότ. Κάντε μικρά βηματάκια ώστε να βγείτε λίγο έξω για να μπορέσετε να το πετύχετε χωρίς αυτό να σας αντιληφθεί. Στην περίπτωση που σας δει θα αρχίσει να πυροβολεί συνέχεια και δύσκολα θα τα καταφέρετε. Αν σας σκοτώσει προσπαθήστε πάλι με τον ίδιο τρόπο. Αφού το εξολοθρεύσετε προχωρήστε ευθεία τον διάδρομο και μην μπείτε στην πρώτη πόρτα δεξιά αλλά στην πρώτη αριστερά που θα βρείτε. Δώστε μεγάλη προσοχή στις σκηνές που θα επακολουθήσουν με τον Mastaba και μόλις συνέλθετε πάρτε από κάτω την ιατρική συσκευή και σκοτώστε τον ασθενή όπως άλλωστε σας το ζήτησε. Για να τον σκοτώσετε υπάρχουν δύο τρόποι ή του βγάζετε την μπαταρία ή αν θέλετε ρίχτε του μερικές μπουνιές. Πάντως ότι και να επιλέξετε αν δεν σας έχει απομείνει πολύ ενέργεια αντικαταστήστε την μπαταρία σας με αυτή που πήρατε από τον τύπο που σκοτώσατε. Διαβάστε και ενεργοποιήστε τα panel που υπάρχουν στο δωμάτιο και στη συνέχεια φύγετε. Βγείτε και πηγαίνετε στο δωμάτιο που υπάρχει αριστερά σας. Μπείτε μέσα και σκοτώστε το "φύλακα" που υπάρχει. Ενεργοποιήστε όλα τα computer που υπάρχουν και σημειώστε τον κωδικό που θα βρείτε στο monitor που γράφει για τον αντιδραστήρα (είναι το πρώτο από δεξιά στο σημείο που ανεβήκατε τα σκαλιά και σκοτώσατε τον φύλακα). Αφού τελειώσετε και με αυτό ακριβώς εκεί που βρίσκεστε και αριστερά υπάρχει το ειδικό μηχάνημα για να σας φορέσει την στολή ώστε να πάτε στον αντιδραστήρα. Αφού την φορέσετε βγείτε έξω από την πόρτα σκοτώστε το φρουρό και πάρτε του το όπλο. Μπείτε πάλι μέσα στο δωμάτιο και πηγαίνετε στα monitor που βρίσκονται αριστερά, εκεί που κατεβαίνετε τις σκάλες. Ενεργοποιήστε τα και πατήστε την επιλογή icarus access. Μόλις κατεβείτε κάτω, σκοτώστε τον φρουρό με το όπλο χωρίς να τον πλησιάσετε και πάρτε του τον ασύρματο. Αμέσως μετά πηγαίνετε στην "μύτη" του σκάφους που βρίσκεται εκεί και πάρτε την 500 μπαταρία. Αν έχουν αδειάσει οι υπόλοιπες που έχετε χρησιμοποιήστε την. Ψάξτε καλά το μέρος, στο πίσω μέρος του αεροσκάφους υπάρχει ένα alien cube. Καλό είναι μία μπαταρία να την αφήσετε δίπλα στο σκάφος, θα σας χρειαστεί αργότερα. Φύγετε, ανεβείτε επάνω και πηγαίνετε στις κονσόλες που βρίσκονται ακριβώς στη μέση του δωματίου. Εκεί δηλαδή που ανεβήκατε τα σκαλάκια για να σκοτώσετε τον φρουρό. Ενεργοποιήστε το computer και αναλάβετε τον έλεγχο του ρομπότ. Οδηγήστε το έξω από το δωμάτιο στον διάδρομο και μετά περάστε το από την πρώτη πόρτα που συναντήσατε στην οποία δεν μπήκατε επειδή δεν είχατε την στολή. Αφού το οδηγήσετε μέσα ρίξτε το πάνω στο άλλο ρομπότ που φράζει τον δρόμο. Και τα δύο θα πέσουν στο κενό και θα καταστραφούν. Φύγετε από το δωμάτιο που ελέγχατε το ρομπότ και πηγαίνετε στο σημείο που καταστραφήκανε. Πριν πατήσετε τον δεύτερο διακόπτη από αριστερά για να ανοίξει η γέφυρα και να περάσετε απέναντι κάντε





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





mode και ρίχτε του δύο με τρία χτυπήματα. Οπισθοχωρήστε, κάντε μεταβολή και περάστε απέναντι τη γέφυρα. Αν όλα πάνε καλά το τέρας θα σας ακολουθήσει. Κλείστε τον διακόπτη της γέφυρας για να πέσει κάτω το τέρας, ανοίχτε τον πάλι, περάστε απέναντι, κατεβάστε τους μοχλούς και δώστε τον κωδικό. Μην επιχειρήσετε να κατεβάσετε τους μοχλούς και να δώσετε τον κωδικό χωρίς να έχετε εξολοθρεύσει το τέρας γιατί θα περάσει στην απέναντι πλευρά της γέφυρας και δεν θα μπορείτε να επιστρέψετε αφού θα σας κλείσει τον διακόπτη. Αφού ταλαιπωρηθείτε λιγάκι και τα καταφέρετε, φύγετε, μπείτε στο ασανσέρ και ανεβείτε στον τέταρτο όροφο. Στο διάδρομο θα εμφανιστεί ένα ρομπότ. Μην πανικοβληθείτε. Τα βλήματα που πετάει είναι σχετικά αργά και μπορείτε να τα αποφύγετε. Χρειάζεται να το πετύχετε τρείς φορές. Τη στιγμή που θα ρίξει μετακινηθείτε αριστερά ή δεξιά και πυροβολήστε το. Αφού το σκοτώσετε για να ανοίξετε την πόρτα πρέπει να σχηματίσετε ένα όμικρον. Το κεντρικό φωτάκι πρέπει να είναι κλειστό και τα υπόλοιπα ανοιχτά. Βγείτε έξω και πηγαίνετε αριστερά όπως βλέπετε την οθόνη σας. Μην ανεβείτε τα σκαλιά για να βγείτε στην πλατφόρμα δεν υπάρχει κανένας απολύτος λόγος. Αφού ακολουθήσετε το δρόμο αριστερά θα βρείτε ένα ασανσέρ. Πριν μπείτε μέσα κάντε ένα save και ετοιμαστείτε για πολύ τρέξιμο. Μόλις βγείτε από το ασανσέρ αρχίστε να τρέχετε στο διάδρομο. Στην πρώτη γέφυρα που στρίβεται δεξιά να συγρατήσετε αυτό το σημείο διότι θα πρέπει να επιστρέψετε. Συνεχίστε ευθεία και μπείτε δεξιά σε ένα τούνελ. Θα συναντήσετε μία πόρτα, μην επιχειρήσετε να την ανοίξετε διότι δεν θα τα καταφέρετε. Βγείτε από εκεί και συνεχίστε το δρόμο. Μόλις φθάσετε στο τέλος και αφού θυμάστε την διαδρομή και φυσικά το σημείο που βρίσκεται η κλειστή πόρτα, επιστρέψτε στην πρώτη γέφυρα που βρήκατε και στρίψατε δεξιά. Σε εκείνο το σημείο υπάρχουν κάποιες μεγάλες πλάκες από κάτω. Ρίχτε κάτω τον χαρακτήρας σας (προσέξτε να σημαδέψετε καλά μην πέσει στο υγρό). Αφού φτάσετε στο άκρο και της τελευταίας πλάκας, χρησιμοποιήστε το alien cube για να περάσετε απέναντι. Στην πλάκα που πατάτε τώρα και από την πλευρά που σας δείχνει φαίνονται μόνο τα πόδια σας. Προχωρήστε λίγο και μόλις σας δείξει ολόκληρους ξαναχρησιμοποιήστε το alien cube. Σκαρφαλώστε, θα χρησιμοποιήσετε ακόμα μία φορά το alien cube και θα βρεθείτε στα συντρίμμια ενός αεροσκάφους. Προχωρήστε χωρίς να ακουμπήσετε αυτό που βρίσκεται κάτω και αφού σας εμφανιστεί ένα τέρας μπείτε μέσα στο σκάφος. Μόλις μπείτε προχωρήστε μπροστά και πάρτε το healing device. Ψάξτε το μέρος και θα βρείτε κάποια κάγκελα με πόρτα στο βάθος. Μόλις τα δείτε και κάνετε πως απομακρύνεστε θα ανοίξει η πόρτα και τα κάγκελα και θα εμφανιστεί κάποιος. Σκοτώστε τον (προσοχή είναι λιγάκι επικίνδυνος) και πάρτε του την συσκευή όπως και το όπλο (αφήστε αυτό που κρατάτε). Επίσης μην διανοηθείτε να τον σκοτώσετε με το όπλο σας γιατί δεν πεθαίνει. Χρησιμοποιήστε την συσκευή που κράταγε για να ανοίξετε την πόρτα, μπείτε μέσα και προχωρήστε μπροστά σε ένα monitor που υπάρχει. Μόλις κάνετε use θα εμφανιστεί το σύστημα εκτόξευσης βλημάτων. Οπλίστε την πρώτη και ρίξτε. Μην περιμένετε να μετακινηθεί το τέρας. Μόλις την ρίξετε το τέρας θα αρχίσει να κατευθήνετε στο σημείο που ανατινάχτηκε. Αφού προχωρήσει αρκετά ρίξτε και την άλλη (αφού οπλίσετε πρώτα). Αν δεν σκοτωθεί από τα θράυσματα και την έκρηξη ρίξτε και την τελευταία που σας απέμεινε. Μόλις το σκοτώσετε βγείτε έξω και πηγαίνετε στο σημείο που βρίσκεται η τελευταία βόμβα (ακριβώς έξω από

το αεροσκάφος). Πριν κάνετε use ακολουθήστε την εξής διαδικασία. Ακουμπήστε κάτω το όπλο σας, βγάλτε το alien cube και φυσικά κάντε save. Πηγαίνετε τώρα να κάνετε use σε εκείνο το σημείο (όταν θα κάνετε use η πλάτη του ήρωά σας να είναι στραμένη προς εσάς διότι διαφορετικά δεν μπορείτε). Μόλις το κάνετε αυτό θα πάρετε στα χέρια σας μία ωρολογιακή βόμβα. Πρέπει να τρέξετε να την αφήσετε στην κλειστή πόρτα. Μην ακολουθήσετε το δρόμο που ήρθατε αλλά πηγαίνετε ευθεία στο βάθος. Περάστε πάνω από το νεκρό τέρας, χρησιμοποιήστε και το alien cube όπου χρειάζεται και αφήστε την βόμβα μπροστά στην πόρτα. Γυρίστε πάρτε το όπλο σας, και επιστρέψτε για να μπείτε μέσα. Μόλις μπείτε το είδικό μηχάνημα θα σας βγάλει τη στολή. Στο βάθος μία μηχανική αράχνη σκοτώνει την κοπέλα. Πηγαίνετε και σκοτώστε την αράχνη. Κάθε φορά που πετυχένετε την αράχνη, είτε πυροβολώντας με το όπλο είτε με τα χέρια, μαζεύετε και δεν πρέπει να την χτυπήσετε ξανά γιατί δεν της προκαλείτε κακό. Αφήστε την και μόλις την δείτε να ανοίγει ρίξτε της. Μόλις την σκοτώσετε πηγαίνετε στην κοπέλα και χρησιμοποιήστε ένα healing device. Θα σας δώσει ένα αντικείμενο, το translator. Αφήστε την και ακολουθήστε τον διάδρομο στο βάθος. Θα σας εμφανιστεί ένα τέρας. Προσπαθήστε να του ρίξετε όσα περισσότερα χτυπήματα μπορείτε και σε κάποια στιγμή θα σηκωθεί να φύγει. Πηγαίνετε στο σημείο όπου ο τοίχος φαίνεται να έχει χτυπηθεί και προσπαθήστε να τον ανοίξετε. Θα σας εμφανιστεί ένα puzzle. Πρέπει να φτιάξετε τα ίδια χρώματα στου δύο ρόμβους που βρίσκονται ο ένας πάνω και άλλος κάτω. Μόλις τα καταφέρετε θα πάρετε το talisman για να μπορείτε να τηλεμεταφέρεστε μέσα από τα τούνελ όπως ακριβώς έκανε το τέρας πριν λίγο. Πηγαίνετε στο τούνελ που βρίσκεται δίπλα στην κοπέλα και χρησιμοποιήστε το talisman. Θα σας βγάλει σε ένα δωμάτιο το οποίο περιέχει 8 τούνελ, τέσσερα πάνω και τέσσερα κάτω. Στη μέση του δωματίου υπάρχει κάτι σαν panel το οποίο ανοίγει τα τούνελ. Προσοχή αν ανοίξετε κάποιο από τα πάνω τούνελ θα κατέβουν αράχνες. Πρέπει να ανοίξετε τα κάτω και να περάσετε και μάλιστα με μία ορισμένη σειρά. Πρώτα θα ανοίξετε το τούνελ που βρίσκεται απέναντί σας, από το σημείο που στέκεστε μπροστά στο panel ή αν προτιμάτε το τούνελ που βρίσκεται δεξιά όπως μπήκατε στο δωμάτιο. Το γεωμετρικό σχήμα που πρέπει να φτιάξετε είναι γραμμένο ακριβώς πάνω από το τούνελ. Το δεύτερο γεωμετρικό σχήμα που βρίσκεται ακριβώς πανω από το πρώτο ανοίγει το πάνω τούνελ οπότε αποφύγετέ το. Μόλις ανοίξετε το πρώτο τούνελ μπείτε μέσα και με την χρήση του όπλου προσπαθήστε να κατευθύνετε τον χαρακτήρα σας να περάσει απέναντι λόγω της ανεξέλεγκτης πορείας του. Μόλις μπείτε και προχωρήσετε λίγο θα σας εμφανιστεί το τέρας που σας ξέφυγε πριν λίγο. Προσέξτε γιατί ένα σημείο του εδάφους υποχωρεί και υπάρχει περίπτωση να πέσετε να πεθάνετε. Αν θέλετε μπορείτε να παρασύρετε το τέρας σε αυτό το σημείο και να το σκοτώσετε αλλά είναι ιδιαίτερα δύσκολο γι'αυτό προτιμήστε την μάχη σώμα με σώμα. Μόλις το σκοτώσετε πάρτε το reflective cube, χρησιμοποιήστε το και περάστε την πόρτα που υπάρχει μπροστά σας. Πηγαίνετε στην κονσόλα που βρίσκεται εκεί και δώστε με την σειρά που σας τα δίνουμε, τα εξής χρώματα: Πράσινο, πορτοκαλί, κίτρινο, πορτοκαλί, μωβ, πράσινο, μπλε, πορτοκαλί, μπλε, μωβ, κίτρινο, μωβ, πορτοκαλί, κόκκινο, πράσινο, πορτοκαλί, κόκκινο, πορτοκαλί, κόκκινο. Δώστε προσοχή στα όσα εξελιχθούν πάρτε την μπαταρία και χρησιμοποιήστε την (αν θέλετε τώρα μπορείτε να φορτώσετε το εσωτερικό όπλο που διαθέτει ο χαρακτήρας χάρη στην μπαταρία που αποκτήσατε). Αφήστε αυτή που είχατε, πάρτε το όπλο σας και επιστρέψτε στο δωμάτιο με τα τούνελ. Ανοίξτε το τούνελ που βρίσκεται πίσω ακριβώς όπως χρησιμοποιείτε το panel και μπείτε μέσα. Για να λυθεί τώρα αυτό το puzzle πρέπει να ευθυγραμμίσετε όλα τα κομμάτια εκείνα που έχουν μία ενδεικτική γραμμή. Προσέξτε μόνο διότι κάθε γραμμή δεν αντιστοιχεί σε έναν διακόπτη. Υπάρχουν διακόπτες που γυρνάνε και δύο και τρία κομμάτια. Μόλις το λύσετε, επιστρέψτε πίσω και πηγαίνετε στο τελευταίο τούνελ που έμεινε και συγκεκριμένα στο monitor που βρίσκεται στα δεξιά του τούνελ. Θα δείτε δύο





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





είχατε χρησιμοποιήσει το reflective cube. Περάστε το τούνελ για να βρεθείτε εκεί που σκοτώσατε τους δύο στρατιώτες. Αν θέλετε με το transalator διαβάστε τι γράφουν οι τοίχοι και στη συνέχεια φύγετε και βγείτε έξω. Καθώς θα τρέχετε στον διάδρομο και από το πρώτο τούνελ, εκεί που ήταν η πόρτα και την ανατινάξατε με την βόμβα θα σας εμφανιστεί ένας στρατιώτης. Αγνοήστε τον και αφήστε τον να σας πυροβολεί αφού έτσι και αλλιώς δεν σας προκαλεί ζημιά λογώ του ότι έχετε χρησιμοποιήση το reflective cube. Στην δεύτερη γέφυρα σας εμφανίζεται ένας ακόμα στρατιώτης τον οποίο αν θέλετε μπορείτε να αποφύγετε και να πάτε κατευθείαν στο ασανσέρ χωρίς να πολεμήσετε μαζί του. Καλό είναι όμως να το σκοτώσετε για να ακούσετε τις απειλές και τις υποσχέσεις που ξεστομίζει ο ήρωάς μας (αν και στο τέλος δεν τις τηρεί). Ανεβαίνοντας με το ασανσέρ εμφανίζεται ακόμα ένας στρατιώτης που πρέπει να εξολοθρεύσετε. Κάντε το και πατήστε το διακόπτη να λύσετε το puzzle για να φύγετε. Προσέξτε γιατί έχει αλλάξει ο κωδικός. Πηγαίνετε στο σκάφος που είχατε ανακαλύψει αφού όμως σκοτώσετε και τον στριατώτη που βρίσκεται έξω από την πόρτα του δωματίου στον διάδρομο. Μόλις φθάσετε στο σκάφος, αλλάξτε την μπαταρία που φοράτε με αυτή που είχατε αφήσει δίπλα στο σκάφος όταν ήρθατε για πρώτη φορά. Βάλτε την alien battery στην μύτη του σκάφους και... απολαύστε το τέλος που δυστυχώς δεν είναι επάξιο της συνολικής εικόνα του παιχνιδιού.

FULL THROTTLE

Α' ΜΕΡΟΣ

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



σας, βάλτε μπροστά και φύγετε. Στο δρόμο κάποιος μηχανόβιος θα σας "κολλήσει". Χτυπήστε τον και μόλις χάσει τον έλεγχο της μηχανής και πέσει θα αναπτύξετε ταχύτητα θα σηκώσετε μία σούζα και θα βρεθείτε πεσμένος στο έδαφος. Παρακολουθήστε τις σκηνές και μόλις συνέλθετε στο συνεργείο πάρτε το gus can και το hose και βγείτε έξω. Πηγαίνετε στο σπίτι που φαίνεται ένα αχνό πράσινο φως. Βαρέστε μία κλωτσιά στην πόρτα και μπείτε μέσα. Ανοίξτε το cabinet και πάρτε το lockpick. Ανοίξτε επίσης το refrigerator και πάρτε την μπριζόλα. Φύγετε και πηγαίνετε στο πύργο, το πιο απομακρυσμένο κτίριο. Στην πόρτα υπάρχει ένα λουκέτο. Με το lockpick







ανοίξτε το και το λουκέτο θα πέσει κάτω. Μαζέψτε το και πηγαίνετε στο κτίριο που βρίσκεται δίπλα από το σπίτι που πήρατε το meat και το lockpick. Αν προσπαθήσετε να ανέβετε από την αλυσίδα θα διαπιστώσετε ότι ανεβαίνουν και τα ροπλά. Κλειδώστε τα με το λουκέτο και ανεβείτε επάνω. Μόλις μπείτε στο κτίριο πηγαίνετε όλο δεξιά και μόλις συναντήσετε τον σκύλο πάρτε την μπριζόλα και τοποθετήστε την σε ένα από τα αυτοκίνητα που βρίσκονται μπροστά σας. Μόλις μπει να την φάει φύγετε, πηγαίνετε μία οθόνη αριστερά και στην πάνω δεξιά γωνία θα σας δείξει το βέλος το δρόμο για τον χειρισμό του τεράστιου μαγνήτη που υπήρχε στο σημείο που ήταν ο σκύλος. Ανεβείτε επάνω βάλτε το μπροστά και σηκώστε ψηλά το αυτοκίνητο. Τώρα πηγαίνετε και πάρτε τα εργαλεία που χρειάζεστε. Γυρίστε πίσω στο συνεργείο να τα δώσετε στην κοπέλα. Πηγαίνετε πάλι στο σπίτι που πήρατε τη μπριζόλα και με το χέρι χτυπήστε την πόρτα. Μόλις το φως από το "ματάκι" της πόρτας χαθεί, κάποιος δηλαδή κοιτάει, χτυπήστε την πόρτα με κλωτσιά. Μπείτε μέσα και στο σημείο που ήταν τα ντουλάπια υπάρχει ένα ασανσέρ που θα σας κατεβάσει κάτω. Μόλις κατεβείτε πάρτε το torch και επιστρέψτε στο συνεργείο. Φύγετε και πηγαίνετε στον πύργο. Πιάστε την σκάλα να ανεβείτε και αμέσως θα ενεργοποιηθεί ο συναγερμός. Πηγαίνετε ευθεία και λίγο αριστερά, υπάρχει ένα σημείο για να κρυφτείτε. Περιμένετε μέχρι να έρθει το ειδικό ιπτάμενο όχημα. Βγείτε και πηγαίνετε στο όχημα. Ανοίχτε το gas cap βάλτε μέσα το hose, ακουμπήστε το gas can και τέλος με το στόμα πιάστε το hose για να πάρετε τη βενζίνη. Η μηχανή σας τώρα πια είναι έτοιμη. Φύγετε από την δεξιά έξοδο της πόλης και μόλις βρεθείτε στο δρόμο θα διαπιστώσετε ότι σας έχουν στήσει μπλόκο. Γυρίστε πίσω και πηγαίνετε πάλι στον πύργο. Πιάστε την σκάλα για να ενεργοποιηθεί ο συναγερμός και να έρθουν να ψάξουν. Τώρα μπορείτε να φύγετε με την ησυχία σας. Παρακολουθήστε την εξέλιξη του παιχνιδιού και το interactive. Μόλις επιστρέψετε στο συνεργείο, ψάξτε τα συντρίμμια για να βρείτε την φωτογραφία. Πάρτε την και φύγετε. Από την δεξιά πλευρά της πόλης δεν μπορείτε να την "κοπανήσετε" γιατί υπάρχει αστυνομία. Φύγετε από την έξοδο που είναι ευθεία της πόλης όπως την βλέπετε. Πηγαίνετε πίσω από το bar και συγκεκριμένα στο σημείο που ξεκινήσατε το παιχνίδι. Μιλήστε στην Miranda



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

Αλληλογραφία

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

NOCTROPOLIS

Φίλε Αντώνη Παπαιωάννου

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

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

Φίλε Παύλο Σταύρου

Οσον αφορά το Day of the Tentacle κοίταξέ τα ξανά διότι κάτι πρέπει να έχεις ξεχάσει. Για να πάρεις το Vinegar που χρειάζεσαι, άνοιξε την time capsule. Στο άλλο παιχνιδί, το Indiana Jones and the Fate of Atlantis, ρωτάς πως μπαίνεις στο Sentry room και πως ελευθερώνεις την Sophia. Πρώτα απ'όλα πρέπει να κάνεις Use orichalcum με το eel sculpture και μετά use orichalcum in fish statue. Μόλις μπεις μέσα πήγαινε στο διαλυμένο άγαλμα και πάρε ένα κομμάτι του. Πλησίασε την Sophia και δώσε 2 και 3.

ALONE IN THE DARK II

Φίλε Μπάμπη "Reptile" Αλεξανδρόπουλε

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

ALONE IN THE DARK III

Φίλε Παύλο Χαράκη

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

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

BENEATH A STEEL SKY

Φίλε Γιώργο Δούδαλη

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

BLOODNET

Φίλε Νίκο "Vampire" Τροκαλή

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

BIOFORGE (;)

Φίλε Βασίλη Αζά

Δεν θα έκανα τον κόπο να σου απαντήσω αφού αυτόν τον μήνα έχουμε την πλήρη λύση του παιχνιδιού. Το κάνω για το λόγο ότι αυτό που μου αναφέρεις δεν είναι ποτέ δυνατόν να συμβαίνει. Μόλις μπεις στο χειρουργείο και συναντήσεις τον Mastaba, αφού σε βάλει να σκοτώσεις την κοπέλα μετά εξαφανίζεται. Εξω από την πόρτα δεν υπάρχει κανείς φρουρός όπως μας λες που σε ακινητοποιεί και σε σκοτώνει. Επιβεβαίωσε ότι τα έχεις κάνει όλα μέχρι έκεινο το σημείο από τη λύση που δημοσιεύουμε για να μπορέσεις να προχωρήσεις και να λύσεις το μυστήριο του όπλου που δεν φορτίζει.

LARRY 6

Φίλε Παναγιώτη Μελανέ

Ζητάς να μάθεις τι πρέπει να κάνεις με την Rose, την Shablee και την Cav Η μεγάλη αγάπη της Rose (όπως το λέει και το όνομά της) αγαπάει πολύ τα λουλούδια. Αυτό που πρέπει να κάνεις είναι να βρεις λουλούδια, τα οποία υπάρχουν μόνο στο δωμάτιό σου. Πήγαινε στην receptionist πάρε το κλειδί για το δωμάτιο, πάρε τα λουλούδια από το βάζο και πήγαινε δώστα στην Rose. θα σου δώσει μία Orchid. Στην Shablee πρέπει να δώσεις το Gown. Για να το βρεις θα πας στην σκηνή που τραγουδούσε η Burgundy και θα το πάρεις από την κουρτίνα. Δώστο στην Shablee, πήγαινε στο δωμάτιό σου, τηλεφώνησε στο 75 για μία έκπληξη. Βγες έξω και μετά γύρισε πάλι. Θα βρεις ένα προφυλακτικό στο κρεββάτι. Πάρτο πήγαινε στην παραλία, πιάσε κουβέντα στην Shablee και την κατάλληλη στιγμή χρησιμοποίησέ το. Τέλος, την Cav πρέπει να την διακόψεις από το μάθημα και αφού της μιλήσεις επίμονα θα πάρεις κάποια στιγμή το σήμα της. Κλείσε ραντεβού στην σάουνα και με την χρήση μίας πετσέτας μπες μέσα.

RAVENLOFT

Φίλε Γιάννη Μενεξίδη

Για να σκοτώσεις την μάγισσα που βρίσκεται στο κτίριο μέσα στο νεκροταφείο δεν υπάρχει κάποιο spell ή ειδικό όπλο. Πρέπει να ρίξεις στα αγάλματα απ'έξω την μαγική σκόνη που έχεις. Αυτά θα φροντίσουν για τη μάγισσα. Οσο για την ερώτησή σου πως ανοίγει η πόρτα δεξιά όπως μπαίνουμε στο ναό θα πρέπει να κοιτάξεις προσεκτικά τις γωνίες του τοίχου και θα βρεις έναν μυστικό διακόπτη. Δυστυχώς όλο το παιχνίδι είναι γεμάτο μυστικούς διακόπτες γι'αυτό να εξετάζεις προσεκτικά pixel pixel κάθε τοίχο ή πιθανό σημείο.

BENEATH A STEEL SKY (AGAIN)

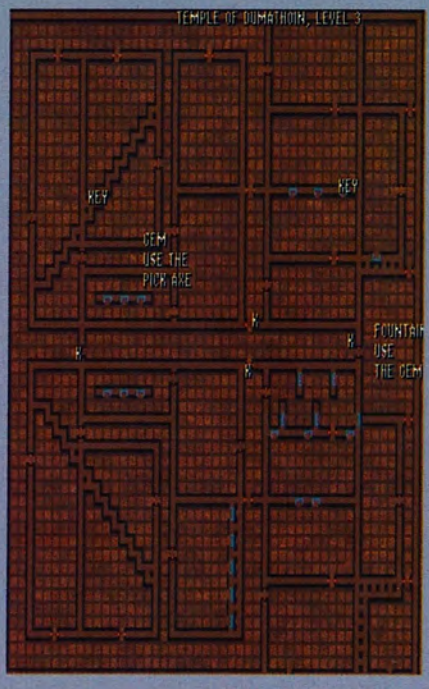
Φίλε Νίκο Μπαρτάκη

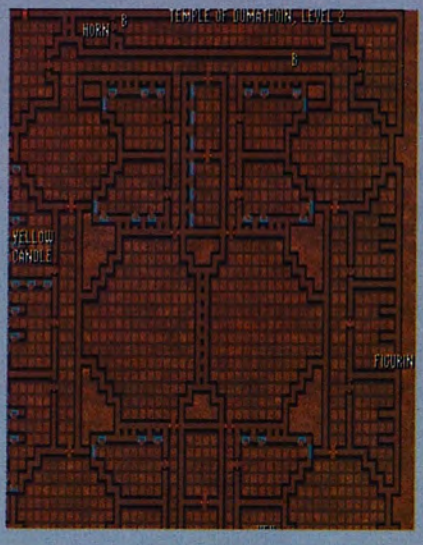
Για να καταφέρεις να ανοίξεις την πόρτα στο μπαρ πρέπει να πάρεις τα αποτυπώματα από το ποτήρι. Για να το κάνεις αυτό πρέπει να βάλεις το juke box να παίξει και μόλις σηκωθεί ο τύπος να το κλείσει να πάρεις το ποτήρι. Βέβαια πρώτα θα πρέπει να έχει φύγει η μπάντα που παίζει. Αφού το πάρεις ανέβα πάνω στο γιατρό για να σου βάλει τα αποτυπώματα και να μπορέσεις να περάσεις από το μηχάνημα που βρίσκεται δίπλα στην πόρτα.

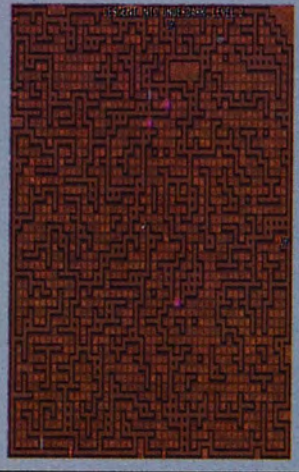
ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΤΟΥ ΚΑΛΟΥ ΠΑΙΚΤΗ

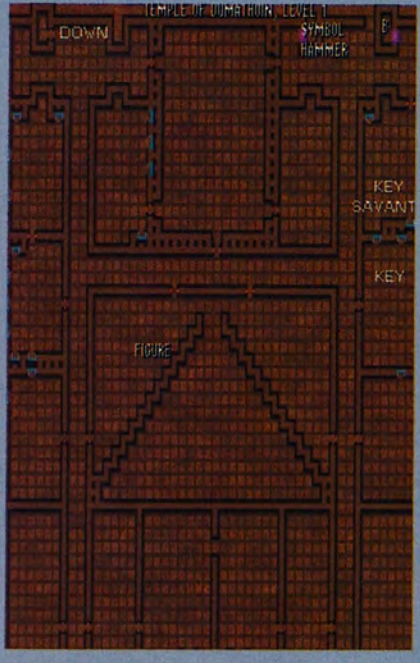
MENZOBERRANZAN

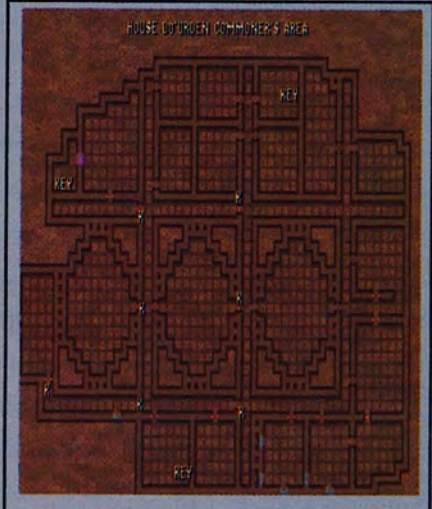
Ξέρω, θα περιμένετε τα tips και τις συμβουλές που σας υποσχεθήκαμε για το Bioforge. Επειδή όμως το εγχειρίδιο αυτό το μήνα σκοπεύει να ασχοληθεί με κάποιο άλλο εξίσου ενδιαφέρον παιχνίδι τη λύση του Bioforge μπορείτε να ανατρέξετε στοSpellshop για να τη βρείτε. Δεν ήταν βέβαια ποτέ δυνατόν να μην κρατούσαμε τηνυπόσχεσή μας. Οσο για το Cannon Fodder, δεν έχετε παρά να ρίξετε μία ματιά στηνστήλη Tips & Tricks για να δείτε και να σας λυθούν όποιες απορίες έχετε με τοπαιχνίδι. Ας έρθουμε όμως στα δικά μας και να δούμε τι σας ετοιμάσαμε για αυτόν το μήνα. Το παιχνίδι που φιλοξενούμε είναι μία καινούργια σχετικά κυκλοφορία (και μην πει κανένας για το Stone Prophet) και ίσως από τα καλύτερα RPG που είδαμε τον τελευταίο καιρό. Ο λόγος μα φυσικά για το Menzoberranzan.Επειδή όμως θα θέλαμε δέκα και όχι δύο σελίδες για να αναλύσουμε και να αναφερθούμεστα σημαντικότερα και πιο δύσκολα σημεία σκεφτήκαμε ότι ο καλύτερος τρόπος για να σας βοηθήσουμε ήταν να σας δώσουμε όλους τους χάρτες για όλες τις περιοχές και φυσικά με όλες τις πόρτες, κρυφές και μη, σημειωμένες πάνω. Θαδείτε τα μυστικά περάσματα, τα κρυφά αντικείμενα και φυσικά την έξοδο σε κάθε επίπεδο, το σημαντικότερο και χρησιμότερο ίσως στοιχείο για να μπορέσετε να προχωρήσετε.







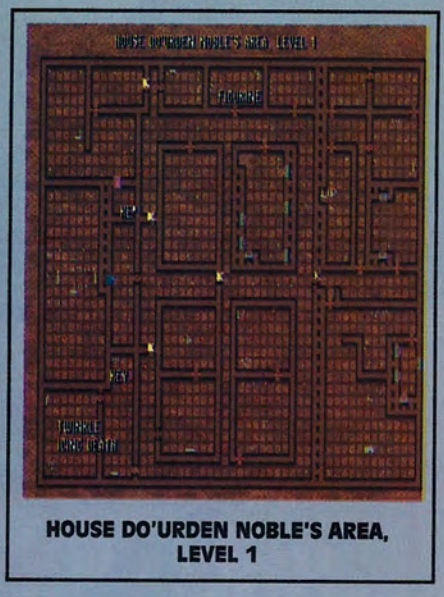




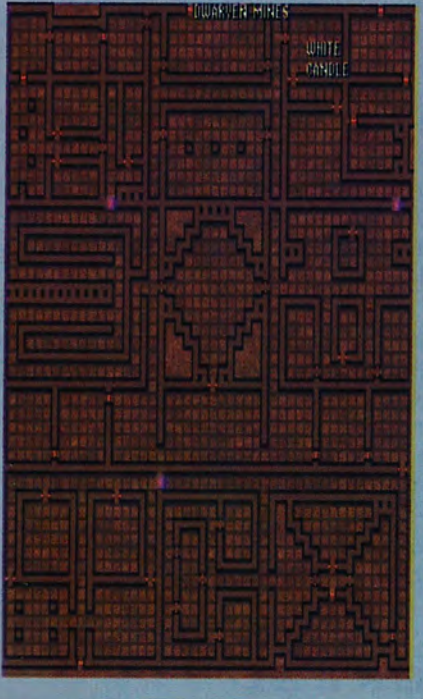
HOUSE DO'URDEN COMMONER'S AREA

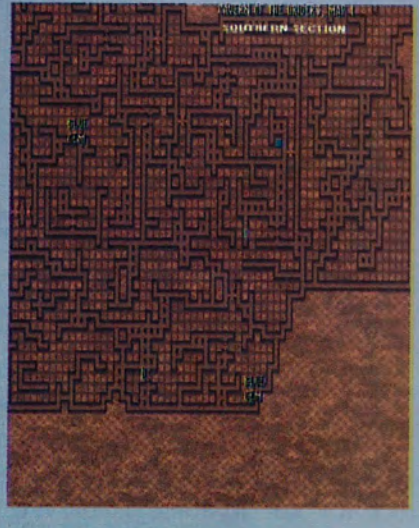


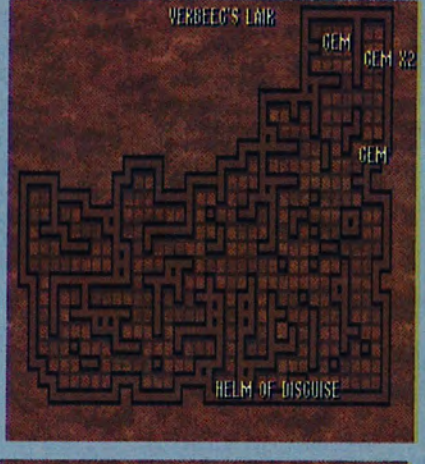


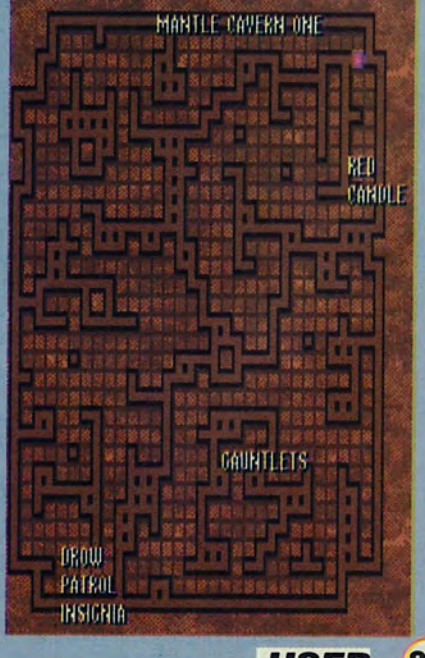


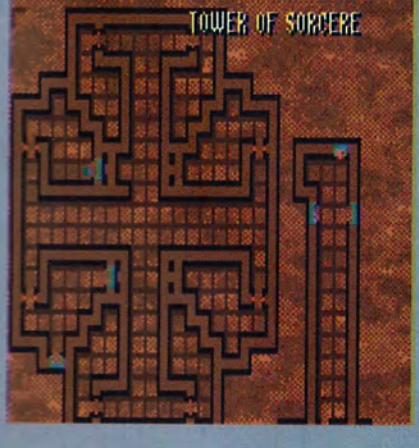
HOUSE DO'URDEN NOBLE'S AREA, LEVEL 1

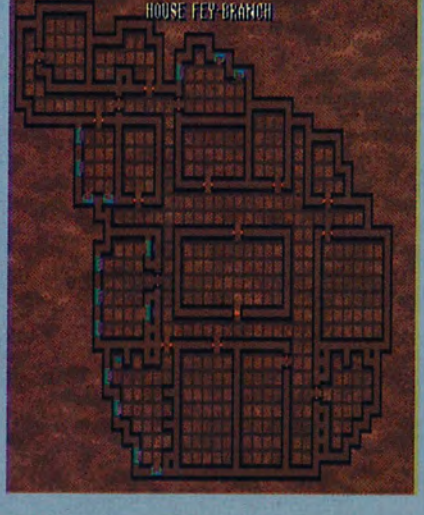














PC

CANNON FODDER 2

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

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

MAGIC CARPET

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

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

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

ALIEN BREED

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

2 AAJIHGDDC
3 GGHDGGDG
4 HDICICCII
5 IDHEHDGCC
6 IJIIDIHEC
7 CFDFEFEFJ
8 JIIJIIIIC
9 AAAABAAAA
10 CCGDGBBBB

BOMB-X

Σας παραθέτουμε όλους τους κωδικούς του παιχνιδιού

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

SLIPSTREAM

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

AMIGA
APACHE

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

[1] το [5] = Επιλογή επιπέδου.
[6] = Αποστολή για Bonus.
[M] = Σταματάτε την αποστολή.
[W]= Αποκτάτε όλα τα όπλα και τον εξοπλισμό.

APOCALYPSE

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

BRAT

Όλοι οι κωδικοί του παιχνιδιού για κάθε επίπεδο.

Toy Land
01: BISHIAMO
02: MIHEMOTO
03: SASUTOZO
04: SUMATZEE
05: NOKITAGO

Park Land
06: ITSANONO
07: NOZIMATO
08: NOZITOMO

Moon Base
09: MOKITEMO
10: ZUMOHATO
11: CHANASTU
12: NAGAITSU

INDIANA JONES 4

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

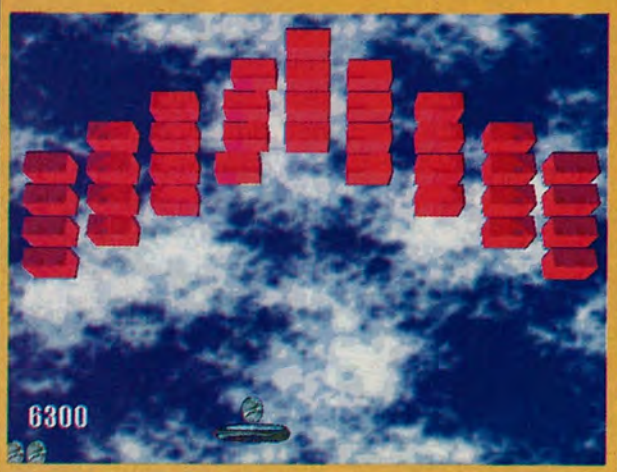
THE KILLING CLOUD

Όλοι οι κωδικοί των αποστολών.

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

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







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

PC USERS

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

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ

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

ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

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

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

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

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

AMIGA USERS

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

Free Bytes - Αθήνα - Κολωνός Βορείου Ηπείρου 62 Teleclub - Αθήνα - Καλλιθέα Ελ. Βενιζέλου 60
Teleclub - Βόλος
Καρτάλη 100 και Αλεξάνδρας
Teleclub - Καλαμάτα
Παναγιώτη Καίσαρη 4
Νίκαια Computers -
Πειραιάς - Νίκαια
Π. Ράλλη 170
Athens Club - Αθηνα - Κέντρο
Μπόταση 10
Athens Club - Γλυφάδα - Εμπορικό κέντρο Colosseum
Β. Γεωργίου 81Β
Console Club - Αιγάλεω
Ιερά οδός 308 ή Ευαγγελιστρίας 6Α
Console Club - Αθήνα - Καλλιθέα Γρύπαρη 53 Πάμε όμως να δούμε τι σας έχουμε ετοιμάσει για αυτόν το μήνα. Για να εμφανιστούν τα περιεχόμενα της δισκέτας είναι απαραίτητο πρώτα να τρέξετε το Workbench. Στην δισκέτα θα βρείτε τα εξής directories:

DIRECTORY MOVIE

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

DIRECTORY ASSEMBLY

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

DIRECTORY BASIC

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

DIRECTORY FLAMKEY

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

DIRECTORY GRAVITY WARS

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







DIRECTORY RECORD-PLAY

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

ΤΙΤΛΟΣ : DRUNKEN MOUSE

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

ΠΡΟΒΛΗΜΑ ΜΕ ΤΗ ΔΙΣΚΕΤΑ;

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

Αλληλογραφία

Αγαπητό User
Είμαι ένας από τους πιο νέους αναγνώστες σου (τεύχος 59). Δεν ήξερα τι να πρωτοδιαβάσω, το NBA Live 95, το Alone in the Dark III ή το φανταστικό Terror from the Deep; Είμαι ενθουσιασμένος με την ύλη σου. Αλλά ας περάσουμε στις ερωτήσεις μου. Εχω έναν 486SX στα 40MHz και 4MB RAM, σκληρό δίσκο 500MB και μία οθόνη ασπρόμαυρη. Φυσικά με πληκτρολόγιο, mouse κτλ.
1) Ποια κάρτα ήχου και CD-ROM μου προτείνεις να αγοράσω;
2) Θα ήταν συμφέρουσα η αγορά ενός multimedia kit;
3) Τι ξέρεις για το "αν οι έγχρωμες οθόνες πειράζουν τα μάτια";
4) Μπορεί το Alone in the Dark III να με ικανοποιήσει με ασπρόμαυρη οθόνη και χωρίς κάρτα ήχου; Αν όχι τι πρέπει να κάνω;
ΥΓ1. Είναι "ελάττωμα" να μην έχεις CD-ROM;
ΥΓ2. Ελπίζω να μην σας κούρασα.

Φιλικά Αντώνης Τραούδας

Φίλε Αντώνιε

Καλώς ήρθες στο περιοδικό μας και σε ευχαριστούμε για τα καλά και ενθαρυντικά σου λόγια. Στις ερωτήσεις σου τώρα.
1) Η Sound Blaster 16 (value edition) είναι ίσως η πιο ενδεδειγμένη αν σε ενδιαφέρει μόνο η μουσική και ο ήχος των παιχνιδιών. Οσον αφορά τώρα το CD-ROM σου προτείνουμε οπωσδήποτε τετραπλής ταχύτητας και η ποιότητα είναι ανάλογη (περίπου) της τιμής. Τα Toshiba και Pioneer είναι από τα καλύτερα. Αν θες ρίξε και μία ματιά στο Mitsumi που είναι το φθηνότερο στην κατηγορία του και σχετικά καλό στις επιδόσεις του.
2) Εξαρτάται πάντα από τις ανάγκες σου, την τιμή και σίγουρα την ποιότητα. Ισως από άποψη τιμής να αποτελεί συμφέρουσα αγορά αλλά η ποιότητα είναι ένα θέμα προς συζήτηση.
3) Αν και επίσημα δεν είμαστε γιατροί θα πρέπει να ξέρεις ότι το θέμα είναι δύσκολο και το μόνο σίγουρο είναι ότι οι έγχρωμες οθόνες κουράζουν τα μάτια. Αν τα τα πειράζουν σε σημείο να προκαλούν κάποια βλάβη εξαρτάται άμεσα από το ίδιο το άτομο που παρακολουθεί μπροστά στο monitor και κάτω από ποιες συνθήκες. Καλό είναι πάντως όλοι να παίρνουμε τα απαραίτητα μέτρα προστασίας (φίλτρα, όσο το δυνατόν λιγότερες ώρες μπροστά στο monitor ή έστω κάποια διαλείμματα) και να συμβουλευόμαστε τον οφθαλμίατρο.
4) Τη σημερινή εποχή οποιοδήποτε παιχνίδι σε ασπρόμαυρη οθόνη και χωρίς κάρτα ήχου δεν μπορεί να δείξει όλες του τις δυνατότητες και μάλιστα στους δύο πιο σημαντικούς τομείς και πιο εξελιγμένους. Αν σε ικανοποιήσει ή όχι είναι θέμα προσωπικό αν και πιστεύουμε ότι αντίθετα θα σε απογοητεύσει. Τι πρέπει να κάνεις; Απλά να προμηθευτείς έγχρωμη οθόνη και μία κάρτα ήχου.

ΥΓ1. Ελάττωμα του χαρακτήρα σου σίγουρα δεν είναι, αλλά για το μηχάνημά σου είναι σίγουρα μία μεγάλη απώλεια, δεδομένου του γεγονότος ότι τώρα πια όλο το software κυκλοφορεί σε CD-ROM.
ΥΓ2. Χαρά μας...#@#$$@.

Αγαπητό User
Πιστεύω πως είναι περιττό να σου πω τα κοπλιμέντα του στυλ "είσαι το καλύτερο περιοδικό" γιατί τα

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

Με αγάπη Π. "master" Σακελλαρίου.

Mastora Παναγιώτη

Πρέπει να γνωρίζεις ότι τα κοπλιμέντα δεν τα βαριέται κανείς και ποτέ. Εν πάση περιπτώση η εξοικονόμιση χώρου παραλείποντας τα κοπλιμέντα είναι σημαντικό. Ας περάσουμε λοιπόν στις ερωτήσεις σου.
1) Θα λέγαμε ότι βρίσκεται μέσα στα standards της εποχής αν εξαιρέσης το διπλής ταχύτητας CD-ROM.
2) Το ανεμιστηράκι ίσως; Η αλήθεια είναι ότι δεν του λείπει τίποτα απολύτως (αν και δεν μας ανέφερες πόσα MB RAM διαθέτει).
3) Σίγουρα. Το θέμα είναι ότι σε λίγο καιρό που θα "εξευτελιστούν" τελείως οι τιμές θα τραβάς τα μαλλιά σου με τα λεφτά που έδωσες. Πάρε παράδειγμα από το παρελθόν και ότι συνέβη με τους 386. Υπήρχαν εποχές που η τιμή τους έφθανε τις 300000 και με την πάροδο του χρόνου φθάσανε να μην έχουν καμμία αξία. Αυτό άλλωστε ονομάζεται τεχνολογική εξέλιξη.
4+5) Από όλα αυτά που αναφέρεις τη μεγαλύτερη αξία έχουν τα 4MB μνήμης, οι δισκέτες, τα παιχνίδια και τα βιβλία. Οχι πάνω από 150000. Θα μπορούσες να ανεβάσεις την τιμή του τουλάχιστον 30000 αν είχες άλλα 4MB μνήμης.
6) Υπάρχουν πολλά καλά adventures αλλά εξαρτάται και από το στυλ τους για το ποιο θα προτιμήσεις. Πολύ καλά είναι τα Full Throttle, Lost Eden, Guilty, Bureau 13, Kyrandia 2. Ολα τα προαναφερθέντα είναι πολύ καλά αλλά σου επαναλαμβάνουμε ότι παίζει σημαντικό ρόλο και το γούστο του καθενός που φυσικά διαφέρει. Οσο για την τιμή εξαρτάται. Πάντως να υπολογίζεις άνω των 10000 με 15000.
ΥΓ1. Περίπου 15000.
ΥΓ2. Μία Sound Blaster 16 είναι ιδανική λύση.
ΥΓ3. Τέτοια ακούει και παίρνουν αέρα τα μυαλά του.
ΥΓ4. Ο καθένας με την "πόρωσή" του.
ΥΓ5. Ελπίζουμε να πέσεις στα χεράκια μας... για λίγο μασάζ.

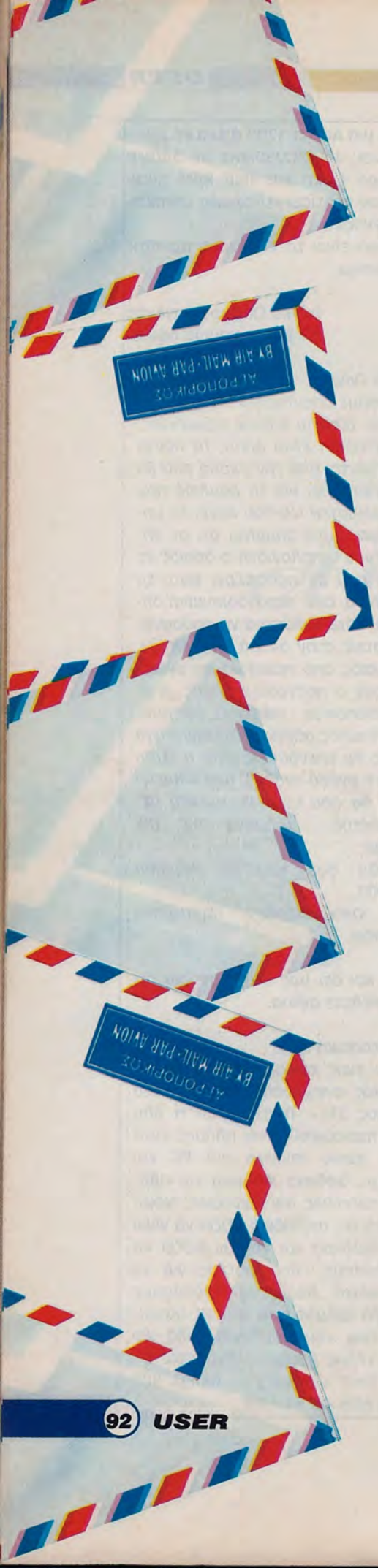
Αγαπητό User
Κατ'αρχήν θέλω να σου πω ότι είσαι ένα από τα καλύτερα περιοδικά στον χώρο σου αφού συνδυάζεις την έγκυρη ενημέρωση με το άφθονο χιούμορ που υπάρχει διάχυτο στις σελίδες σου. Επίσης θέλω να σε συγχαρώ για την καταπληκτική ύλη σου. Τώρα ας περάσουμε στις ερωτήσεις μου:
1) Δεν έχω ακόμα κάποιον υπολογιστή ή Amiga αλλά σκοπεύω να αποκτήσω σύντομα. Τι μου προτείνεις να αγοράσω, μία Amiga ή ένα PC και γιατί; Θέλω να παίζω παιχνίδια αλλά και να ασχολούμαι με κάποιο πρόγραμμα. Ποιο είναι το καλύτερο μηχάνημα γι'αυτήν τη δουλειά, μια Amiga 1200 ή ένα PC 486;
2) Ενας 486DX2/50MHz με 340MB σκληρό δίσκο και 4MB RAM πόσο θα μου κοστίσει (ελαφρώς μεταχειρισμένος).
3) Ποιο είναι το καλύτερο monitor για Amiga;

Φιλικά Γιώργος Βαγενάς
ΥΓ. Βάλτε καμμία αφίσα.

Φίλε Γιώργο
1) Εχουμε απαντήσει κατ'επανάληψη σε τέτοιου είδους ερωτήσεις. Η απάντηση είναι απλή. Τα πάντα εξαρτώνται από την σκοπό που θα εξυπηρετήσει και τη δουλειά που θα χρειαστείς να σου κάνει το μηχάνημα. Αυτό σημαίνει ότι αν ζητάς έναν υπολογιστή ο οποίος το μόνο που θα προσφέρει είναι τα παιχνίδια, σαν παιχνιδομηχανή δηλαδή, τότε καλύτερα να προσανατολιστείς στην αγορά μίας Amiga. Αν εκτός από παιχνίδια σε ενδιαφέρουν ο προγραμματισμός, η ενασχόληση με διάφορες εφαρμογές ή τέλος πάντων κάτι πάνω στο οποίο θα επενδύσεις τότε η λύση είναι η αγορά ενός PC που σημειωτέον θα σου κοστίσει αρκετά περισσότερα χρήματα από μία Amiga.
2) Θα σου κοστίσει περίπου 120000.
3) Οποιοδήποτε multisynch monitor.

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

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



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

Φιλικά **Στέφανος Αλυσανδράτος**
USER THE BEST

ΥΓ1. Με την αφίσα του Κροντηρά που λέμε τόσο καιρό τι θα γίνει (μη μου πείτε πως σας πιέζουμε please).
ΥΓ2. ΠΑΟΚΑΡΑ GATE 4
ΥΓ3. Ελπίζω το γράμμα μου να μην καταλήξει στο καλάθι πριν το διαβάσετε. Από 'κει και πέρα δεν με ενδιαφέρει η τύχη του.

Φίλε Στέφανε

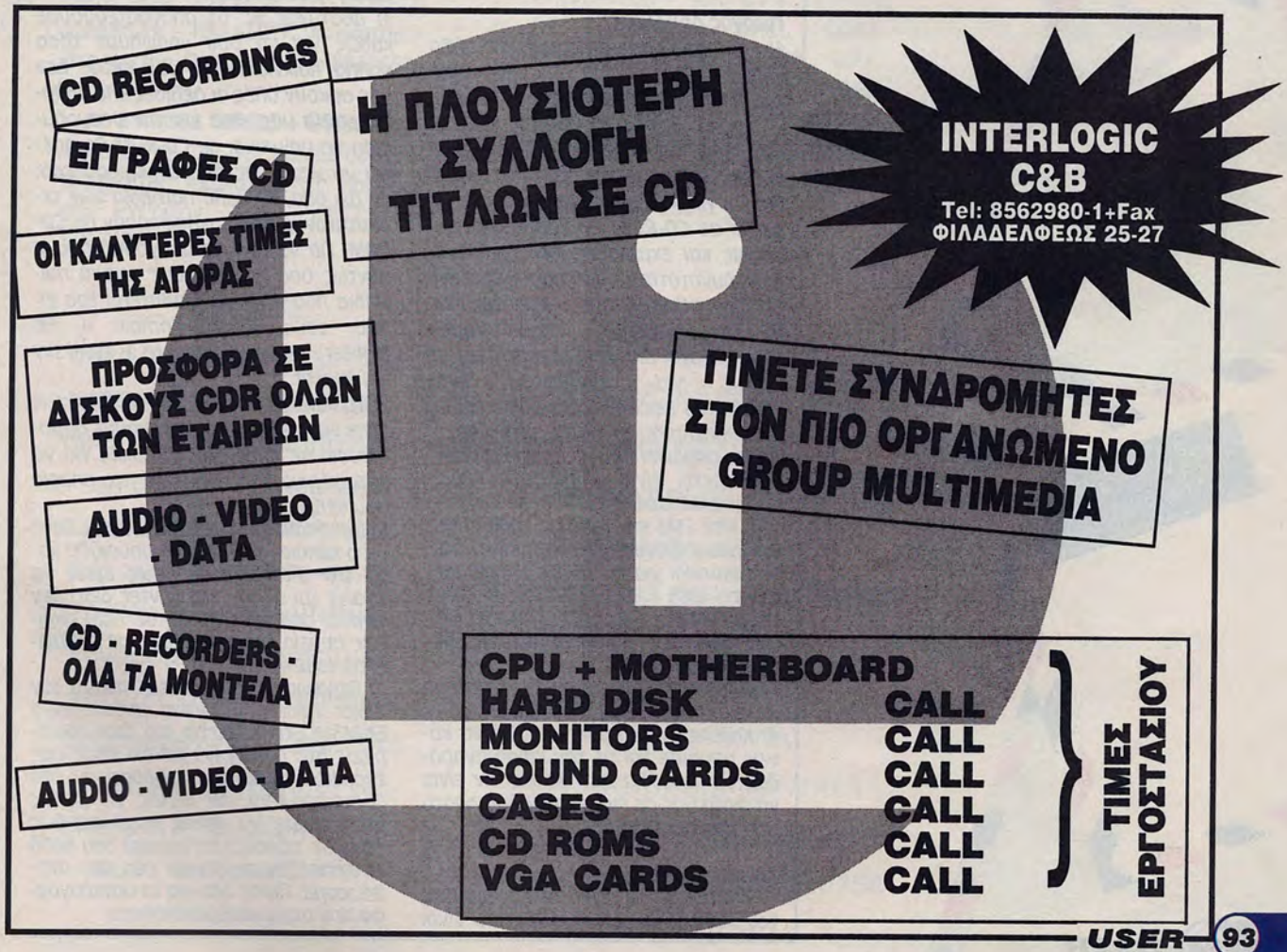
1) Να είσαι σίγουρος ότι θα βρεθεί. Παρά τα πολλά χρόνια που κουβαλάει στην πλάτη της η Amiga 500 είναι ένα μηχάνημα που ζει ακόμα. Σίγουρα έχει χάσει την μεγάλη άξια που είχε και άλλωστε δεν πρέπει να ξεχνάμε και τα μεταγενέστερα μοντέλα που την έχουν διαδεχθεί, πράγμα που σημαίνει ότι τώρα πια το βάρος έχει πέσει σ'αυτά (A1200). Καλύτερα πάντως να βιαστείς διότι όσο περνάει ο χρόνος είναι εναντίον της Amiga και κατά συνέπεια του πορτοφολιού σου.
2) Να υπολογίζεις περίπου 180000.
3) Θα σου πρότεινα να βολευτείς με άλλου είδους παιχνίδια καθώς η Amiga ελλείπεται από καλά και καινούργια adventures και racing games.2
4) Να τους απολύσεις και να πάρεις άλλους.
5) Το Mortal Kombat III αν και δεν έχει πολλούς μήνες που κυκλοφόρησε στις αίθουσες ψυχαγωγίας και λογικά η μεταφορά του στους υπολογιστές να καθυστερήσει, υπάρχουν φήμες ότι η έκδοση για PC είναι σχεδόν έτοιμη. Αν είναι αλήθεια αυτό και εφόσον συμβεί αυτό που συνέβει και με το δεύτερο μέρος του παιχνιδιού, να κυκλοφορήσει δηλαδή πρώτα για Amiga και μετά στα υπόλοιπα format τότε δεν αποκλείεται να το δούμε πολύ σύντομα. Οσο για το Micromachines δεν γνωρίζουμε τίποτα ακόμα. Κυκλοφόρησε για PC αλλά για την Amiga δεν έχει γίνει ακόμα τίποτα.
ΥΓ1. Θα κάνεις λίγο καιρό υπομονή να αδυνατίσει για να τον βγάλουμε σε αφίσα (από τον αστράγαλο και κάτω θα φαίνεται).
ΥΓ3. Η αλήθεια είναι ότι μόλις το διαβάσαμε "βαρέσαμε" ένα τρίποντο για να το βάλουμε στο καλάθι (των αχρήστων) αλλά δυστυχώς αστοχήσαμε. Η τιμωρία μας για την αστοχία μας ήταν να το δημοσιεύσουμε.

Αγαπητό User
Είμαι ένας σχετικά παλιός σου αναγνώστης (τεύχος 13). Θα αφήσω τα περιττά καλοπιάσματα γιατί ξέρω πως τα έχετε ακούσει, τα ακούτε και θα τα ακούτε πάντα. Εχω έναν 386DX/40, 4MB RAM, 40MB HD, MS/DOS 5.0. Οι απορίες μου είναι οι εξής:
1) Στο Mortal Kombat I υπάρχουν άλλοι κρυφοί χαρακτήρες εκτός από τον Reptile; Πως βρίσκουμε τον Reptile;
2) Αν αγοράσω CD-ROM να πάρω διπλής ή τετραπλής ταχύτητας;
3) Για να έχω CD-ROM πρέπει να έχω οπωσδήποτε κάρτα; Αν ναι τι κάρτα μου προτείνεις να πάρω;
4) Ποια είναι τα 5 καλύτερα adventures κατά τη γνώμη σου σε PC floppy όπως το δικό μου;
5) Το Doom II τι requirements έχει;
6) Το NBA Live '95 υπάρχει σε Floppy;
Θα χαρώ πολύ αν απαντήσεις στις ερωτήσεις μου.

Δημήτρης "Scorpion" Μίλησης
Θανάσης "Donkey" Μπάμπαλης

ΥΓ1. Ελπίζω σε δημοσίευση, as everyone.
ΥΓ2. Για να τρέξει το MK II στο PC μου τι πρέπει να κάνω (αν τρέχει); Παίζει με keyboard;
ΥΓ3. Πως προφέρεται το όνομα του Ryu;
ΥΓ4. Scorpion-SubZero-Reptile.
ΥΓ5. Θα παρακαλούσα από εδώ και στο εξής, όπως και στο τεύχος Ιουλίου, να συνεχίσετε να γράφετε τα requirements στο software.
ΥΓ6. Ciao, Bye, @#*$.

Φίλοι "Scorpion" και "Donkey"
1) Οχι, εκτός από τον Reptile δεν υπάρχουν άλλοι κρυφοί χαρακτήρες. Αν και έχουμε δημοσιεύση στην στήλη Tips & Tricks του τεύχους 50 τον τρόπο για να παίξετε με τον Reptile και τα υπόλοιπα κόλπα του παιχνιδιού, θα τον επαναλάβουμε αφού ίσως να βοηθήσουμε και άλλους αναγνώστες. Πρέπει να νικήσετε τον τέταρτο κατά σειρά αντίπαλο που εμφανίζεται χωρίς όμως να χάσετε καθόλου ενέργεια στους δύο αγώνες και επιπλέον να κάνετε και fatality. Ακόμα όμως και να τα κάνετε όλα σωστά υπάρχει περίπτωση να μην πετύχει το κόλπο. Αυτό θα το διαπιστώσετε μόλις ξεκινήσετε να παίζετε με τον τέταρτο αντίπαλο. Αν στο βάθος της πίστας (στο background) διακρίνεται κάποιες μάγισσες να πετάνε τότε να το επιχειρήσετε και αν τα κάνετε σωστά να είστε σίγουροι ότι θα παίξετε με τον Reptile. Αν δεν δείτε τις μάγισσες μην κάνετε τον κόπο διότι και σωστά να τα κάνετε όλα δε θα εμφανιστεί κανείς.
2) Τετραπλής φυσικά.
3) Οταν λέτε κάρτα τι ακριβώς εννοείτε; Προφανώς κάρτα ήχου. Οχι δεν είναι απαραίτητο καθώς τα περισσότερα ή συνδέονται σε IDE controller ή συνοδεύονται από δικό τους controller.
4) Από τα καλύτερα είναι τα Beneath a steel sky, Guilty, Kyrandia.
5) Χρειάζεται τουλάχιστον 386 και 4MB RAM.
6) Οχι.
ΥΓ1. Μπορείς να ελπίζεις όπου θέλεις, as everyone.
ΥΓ2. Δεν χρειάζεται να κάνεις τίποτα απολύτως, τρέχει και μάλιστα υποστηρίζει keyboard.
ΥΓ3. Προφέρεται "Ριού".
ΥΓ5. Τα requirements καθιερώθηκαν για να σας διευκολύνουν και τουλάχιστον στο άμεσο μέλλον δεν σκοπεύουμε να τα καταργήσουμε.



ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ ΧΩΡΙΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

Στέργιος Μπάκολας

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

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

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

Γιώργος Δούδαλης

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

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

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

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

Μάριος Λέφας

1) Καλύτερα θα ήταν να προτιμήσεις τον 486DX2/66, όχι φυσικά γιατί είναι πιο γρήγορος επεξεργαστής αλλά για τί είναι πιο φθηνός και καλύπτει τις ανάγκες σου. Επίσης τα χρονικά όρια "ζωής", εννοούμε φυσικά πότε θα χρειστεί να κάνεις αναβάθμιση, είναι και για τους δύο επεξεργαστές τα ίδια περίπου. Αντιλαμβάνεσαι ότι είναι προτιμότερη αγορά ένας 486DX2/66.

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

3) Τετραπλής ταχύτητα βέβαια αφού αρχίζουν πλέον να καθιερώνονται.

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

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

Νίκος Τρουγκάνης

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

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

3) Προσπάθησε να το αντιγράψεις ξανά διότι κάποιο πρόβλημα παρουσιάζει κατά την αποσυμπίεση. Ισως όμως να φταίνε και άλλοι παράγοντες διότι δεν γίνεσαι σαφής πότε και σε ποιο ακριβώς σημείο της αποσυμπίεσης εμφανίζεται το μήνυμα.

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

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

CD RECORDINGS

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

KS Club

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

PC VISION CLUB

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

PC & AMIGA GAMES + UTILITIES

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

AMIGA.

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

PC & AMIGA GAMES + UTILITIES

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

CD-BACKUP:

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

CD-R CENTER

Ο ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΟΣ ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ CD-ROM ΤΙΤΛΩΝ. ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΚΑΙ ΣΩΣΤΗ ΔΟΥΛΕΙΑ.
VERBATIM + GAME= 300 ΔΡΧ. APLICATION= 400 ΔΡΧ., CDROM GAME= 4.900 ΔΡΧ., CDROMAPPLICATION= 6.900 ΔΡΧ., ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΣΕ CDROM= 5.000 ΔΡΧ., ΕΠΙΛΟΓΗ GAMES= 40 ΔΡΧ., ΕΓΓΡΑΦΗ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ ΕΠΙ ΤΟΠΟΥ!! ΑΜΜΕΣΗ ΑΠΟΣΤΟΛΗ ΣΤΗΝ ΕΠΑΡΧΙΑ. ΤΗΛ: 01-5313765, 5312966.

CD ARCHIVE ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ

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

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

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

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

PC - POWER CD GAMES.
ΑΠΌ 5.000, συνδρομή CD= 4.500, CAMEDISK= 350. Backup σε CD από κάθε μέρα. Παράδοση ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ αντικαταβολές παντού. Σταύρος 6515613.

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

SEGA-NINTENDO

ΟΛΟΙ ΟΙ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΟΙ ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ.. ΠΑΡΑΔΙΔΟΝΤΑΙ ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ ΚΑΙ ΧΩΡΙΣ ΚΑΜΙΑ ΕΠΙΒΑΡΥΝΣΗ ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ ΣΑΣ.
ΤΗΛ: 5987587-5983717

GAMES-UTILITIES

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

3-DO PANASONIC

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

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε με καθαρά γράμματα το κείμενο της αγγελίας σας:

.....

.....

.....

.....

.....

να καταχωρηθεί με πλαίσιο:
ΝΑΙ ☐ ΟΧΙ ☐
Να καταχωρηθεί με κεφαλαία :
ΝΑΙ ☐ ΟΧΙ ☐
Αριθμος λέξεων:

*ΚΑΘΕ ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ ΜΕΧΡΙ 15 ΛΕΞΕΩΝ ΚΟΣΤΙΖΕΙ 3000ΔΡΧ.
*ΚΑΘΕ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΛΕΞΗ ΕΠΙΒΑΡΥΝΕΤΑΙ ΜΕ 300 ΔΡΧ.
*ΣΤΕΙΛΤΕ ΤΙΣ ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΣΑΣ ΜΕΧΡΙ ΤΙΣ 14 ΤΟΥ ΜΗΝΑ (ΣΦΡΑΓΙΔΑ ΤΑΧΥΔΡΟΜΕΙΟΥ) ΜΕΤΑ ΑΠΟ ΑΥΤΗΝ ΤΗΝ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ΘΑ ΔΗΜΟΣΙΕΥΟΝΤΑΙ ΣΤΟ ΕΠΟΜΕΝΟ ΤΕΥΧΟΣ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:.....
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: .....
ΤΗΛΕΦΩΝΟ: .....
ΕΣΩΚΛΕΙΩ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗ ΕΠΙΤΑΓΗ ΝΟ.....

*ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 50% ΕΠΙΠΛΕΟΝ
*ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΠΛΑΙΣΙΟ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 100% ΕΠΙΠΛΕΟΝ
*ΑΝ ΔΕΝ ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ 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. (για την Κύπρο 8.900 δρχ.) ή τραπεζική επιταγή πληρωτέα στη ΔΕΛΤΑ ΓΡΑΦ ΕΠΕ.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ: .....
ΠΟΛΗ:.....**ΟΔΟΣ:**.....
ΑΡΙΘ.: .....**Τ.Κ.:**..... **ΤΗΛΕΦΩΝΟ:**.....
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ: ..... **ΗΛΙΚΙΑ:** .....
ΑΡΧΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ: .....

*ΑΝ ΔΕΝ ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ 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

THE PLAYERS
TELECLUB
SHOP

LET YOUR PC DO
THE GAME

CD-ROM OEM

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

SUPER ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ

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

SUPER ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΣΕ CD ROM

PHILIPS	2.050
KODAK	1.990
DION (x4)	1.950
TRAXDATA	1.890
NO NAME	1.780

ΙΣΧΥΕΙ ΓΙΑ 10 ΤΕΜΑΧΙΑ

CD RECORDER

PHILIPS 522(NEW) 549.000



ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ A-1200

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

ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΜΝΗΜΗΣ (PC-AMIGA)

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

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

VIDI 12 / VIDI 12 RT / VIDI 24
GEN LOCK, RENDALE 8802
MIDI INDERFACE
OPTICAL MOUSE
TRACKBALL CORDLESS
FLOPPY DISC NO NAME
POWER CD ROM SCSII A 1200/600



ΚΑΝΤΕ ΤΟ P.C. σας 3DO
ΜΟΝΟ 79.900



VIPER 68030/40
ΘΕΣΗ ΓΙΑ ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΜΝΗΜΗΣ ΜΕΧΡΙ 128
MB SCSI II 30% ΠΙΟ ΓΡΗΓΟΡΟ ΑΠΟ A4000



POWER DRIVE
ΤΟ ΚΑΛΥΤΕΡΟ CD ROM
ΓΙΑ A600/1200
SCSI II ADAPTOR
PHOTO CD -4X SPEED
ΜΟΝΟ 108.000


PHILIPS


MICROVITEC



VIDI 12


RENDALE 8802

LOVE THE BEST GAME



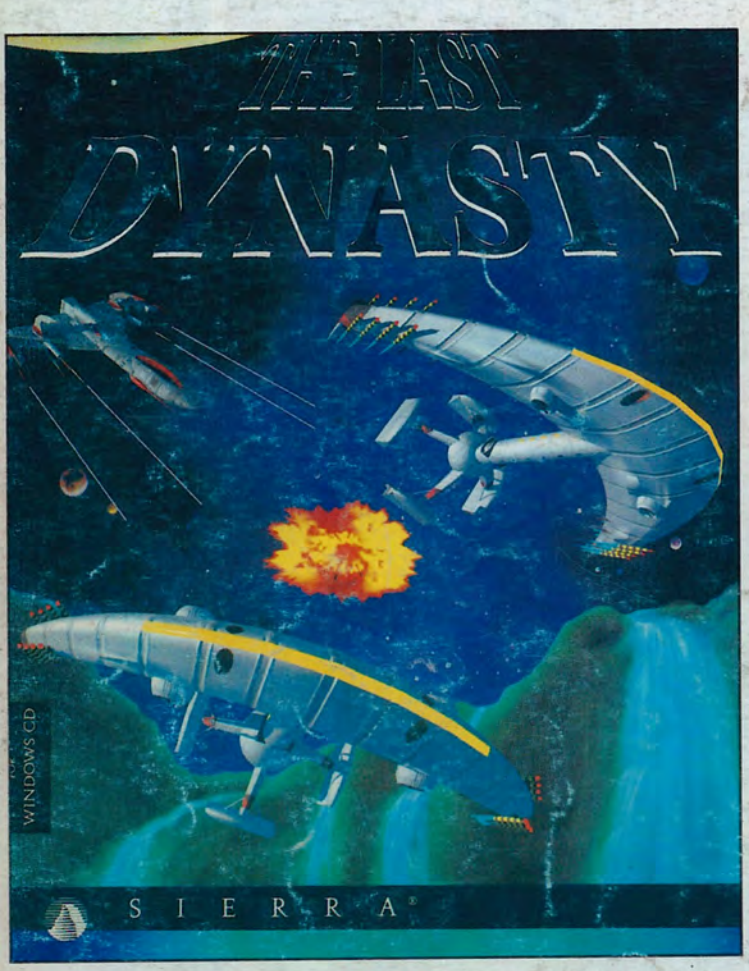
TELECLUB ΑΘΗΝΑ
ΚΑΛΛΙΘΕΑ: ΘΗΣΕΩΣ 60-
ΤΗΛ.: 9574.371-2, FAX: 9588.503
ΑΓΙΟΙ ΑΝΑΡΓΥΡΟΙ: ΙΛΙΟΥ & ΠΛΑΤΩΝΟΣ 20
ΤΗΛ.: 2619059
TELECLUB ΒΟΛΟΣ
ΚΑΡΤΑΛΗ 100 & ΑΛΕΞΑΝΔΡΑΣ
ΤΗΛ.: 0421/35449
TELECLUB ΚΑΛΑΜΑΤΑΣ
ΠΑΝΑΓΙΩΤΗ ΚΑΙΣΑΡΗ 4
ΤΗΛ.: 0721/94479

ΠΩΛΗΣΗ ΧΟΝΔΡΙΚΗ-ΛΙΑΝΙΚΗ

VISA

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

ΝΕΑ ΕΠΟΧΗ ΣΤΟ SOFTWARE



CD ROM ΜΟΝΟ 11.900 δρχ. ΜΕ ΦΠΑ

Ελληνικές οδηγίες

και

Ελληνικές τιμές



CD ROM ΜΟΝΟ 11.900 δρχ. ΜΕ ΦΠΑ

Αποκλειστικοί αντιπρόσωποι

PLOTLINE E.Π.Ε.

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

ΔΙΑΘΕΣΗ ΧΟΝΔΡΙΚΗ - ΛΙΑΝΙΚΗ

ΔΙΑΘΕΣΗ Β.ΕΛΛΑΔΟΣ
NEW LOGIC A.E.
ΤΣΙΜΙΣΚΗ 3 ΘΕΣ/ΝΙΚΗ ΤΗΛ:
(031)251184-87

ΚΟΡΙΝΘΟΣ PC GAMES
ΓΙΑΝΝΗΣ ΚΙΚΕΡΗΣ
ΕΡΜΟΥ 63 ΤΗΛ. (0741) 83583

ΔΙΑΘΕΣΗ ΘΡΑΚΗΣ
MULTI MEDIA S.I.G. ΜΕΤΑΞΑ Β.Π.
ΚΑΡΑΟΛΗ Μ. 40Α ΞΑΝΘΗ
ΤΗΛ. 0541 - 70043