user

ΤΕΥΧΟΣ 68 ΑΠΡΙΛΙΟΣ 1996 ΔΡΧ. 1000



mega review

NBA live '96

Wing Commander IV
Johnny Bazookatone
Angel Devoid
Total Distortion
Football Llimited
Anvil Of Dawn
Worms

ΕΙΔΙΚΕΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΕΙΣ: RISE OF THE ROBOTS 2, HIND

ΑΦΙΕΡΩΜΑ ΣΤΑ ΙΑΠΩΝΕΖΙΚΑ CARTOONS

ΟΛΑ ΤΑ NEW GAMES
ΠΑΡΑΛΛΗΛΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΜΕ ΤΟ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ

AMIGA

JAGUAR

SEGA

SEGA SATURN

PlayStation

8 ROM

3DO







Hardware PC	
CD ROM	
CD ROM x4 MITSUMI	15.900
CD ROM x4 TOSHIBA	17.900
CD ROM x6 GOLDSTAR	29.900
MEMORY	
SIMM 4 MB 72PIN	16.500
SIMM 8 MB 72PIN	31.900
HARD DISC	
CONNER 540	42.900
QUANTUM 850	48.900
QUANTUM FIRE BALL 1,28	55.900
CONNER 1,28	53.900
WESTEN DIGITAL 1,6	73.900

Hardware PC	
MOTHERBOARD	
486 ΑΠΟ	12.000
PENTIUM TRITON PIPELINE	35.900
SOYO PENTIUM STC2 PIPELINE	39.900
CPU	
CPU PS 75	29.900
CPU PS 100	52.900
CPU PS 133	74.900
ΔΙΑΦΟΡΑ	
ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ 16 BIT	11.900
MODEM 14.400 INTERNAL	14.900

ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΑ
ΑΝΑΛΩΣΗΜΑ
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ
ΠΛΗΡΗ ΣΕΙΡΑ
ALFA DATA
QUICK SHOT K.A.

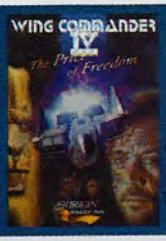


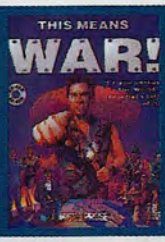
THE PLAYERS
TELECLUB
SHOP

Η ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΑΛΥΣΙΔΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΩΝ ΤΩΡΑ ΚΑΙ Η ΠΙΟ ΕΝΗΜΕΡΩΜΕΝΗ ΣΤΑ VIDEO GAMES











ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ AMIGA-PC
MONITOR AMIGA M1438-S (MULTISYNC) 99.900
MONITOR PHILIPS - STEREO 55.000
MONITOR MIKROVITEC - 1438 (MULTISYNC) 109.000
JOYSTICK - MOUSE - JOYPAD - ΚΑΛΩΔΙΑ - ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ

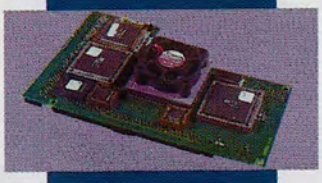
ΠΕΙΡΑΙΑ (ΚΕΝΤΡΙΚΟ)
ΚΟΥΝΤΟΥΡΙΩΤΟΥ 166-168 & ΣΩΤΗΡΟΣ
ΤΗΛ.-FAX: 4227097

ΠΕΙΡΑΙΑ NEO
ΠΑΝΑΓΗ ΤΣΑΛΔΑΡΗ 52
ΚΕΡΑΤΣΙΝΙ, ΑΜΦΙΑΛΗ
ΤΗΛ.: 4004338, 4002591



ΑΘΗΝΑ
ΘΗΣΕΩΣ 60 ***ΚΑΛΛΙΘΕΑ***
ΤΗΛ. (01) 9574371
ΤΗΛ.-FAX: 9588503

ΑΘΗΝΑ
ΙΛΙΟΥ & ΠΛΑΤΩΝΟΣ 20
ΑΓ. ΑΝΑΡΓΥΡΟΙ
ΤΗΛ. (01) 2619059



ΘΕΣ/ΝΙΚΗ
ΒΑΣ.ΓΕΩΡΓΙΟΥ 23
ΤΗΛ.: 031- 859386

ΒΟΛΟΣ
Κ.ΚΑΡΤΑΛΗ 100
ΤΗΛ.: 0421-35449
FAX: 0421-26620

ΚΑΛΑΜΑΤΑ
ΠΑΝΑΓΙΩΤΗ ΚΑΙΣΑΡΗ 4
ΤΗΛ.: 0721-94479

A1200 + 2GAME ORIGINAL
+ 20 ΔΙΣΚΕΤΕΣ + GAMES
+ 1 MOUSE
+ PAD + 1 ΚΑΘΑΡΙΣΤΙΚΗ ΔΙΣΚΕΤΑ
+ ORGANISER
+DATASTORE V1,1
+WORDWORTH 4SE
+TURBOCALC V3,5
+PERSONAL PAINT 6,4,
+PHOTOGENICS 1,1A
+GAMES: PINBALL,MANIA, WHIZZ

ΤΙΜΗ 109.000!!!







- VIPER 030/28MHZ 37.900
- COBRA 030/28MHZ MMU 37.900
- COBRA 030/40MHZ 65.900
- MONGOOSE 030/50MHZ-MMU 99.900

ΠΩΛΗΣΗ ΧΟΝΔΡΙΚΗ - ΛΙΑΝΙΚΗ

VISA

DINERS CLUB INTERNATIONAL

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

20 Makrygianni st., GR18344
Moschato, Tel.:01-9413974,
9427658-9, Fax: 9427109

Μακρυγιάννη 20, 18344 Μοσχάτο,
Τηλ.:01-9413974, 9427658-9,
Fax: 9427109

MULTIMEDIA systems grup s.a.

cd-rom | internet services | cd-i | 3d animation | digital video mpeg e.t.c.

*****

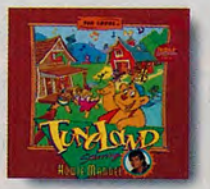
το καλύτερο παιχνίδι της χρονιάς!



Arcade America
Ο Joey και τα τερατάκια του κάνουν τον κόσμο άνω-κάτω για να προλάβουν το κονσέρτο τους στο Woodstock.



Prehistoria
Παρακολουθήστε μια Multimedia εξερεύνηση της προϊστορίας.



Tuneland
Παιδιά παίξτε, γελάστε και τραγουδήστε με τον Lil' Howie στη φάρμα του Mac Donald.



SFPD-Homicide
Ακολουθώντας βήμα προς βήμα τα στοιχεία του εγκλήματος, συνθέτετε τα κομμάτια ενός μυστηριώδους παζλ

ΚΥΚΛΟΦΟΡΗΣΑΝ

homemade goodies



OTO the happy car
3d animation και computer graphics συνθέτουν ένα ζωντανό παραμύθι



Adobe Illustrator
Βήμα προς βήμα εκμάθηση του γνωστού πακέτου γραφικών



Αντιπρόσωποι:

7th LEVEL®

Αποκλειστικοί αντιπρόσωποι:

GROLIER INTERACTIVE

For more information about Grup Multimedia Systems you can visit our web pages:
http://www.grup.com.gr

Για περισσότερες πληροφορίες για την Grup Multimedia Systems, μπορείτε να επισκεφθείτε τις σελίδες μας στο Internet:
http://www.grup.com.gr

USER

ΑΡΙΘ. ΦΥΛΛΟΥ 68 ΑΠΡΙΛΙΟΣ • 96



4 ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ
7 ΓΡΑΜΜΑ
8 EDITORIAL
10 HOT NEWS!
14 PREVEWS
18 MEGA REVIEW: NBA LIVE '96
Η καινούργια έκδοση του πολύ πετυχημένου παιχνιδιού της ΕΑ...
22 CONQUEROR
Ενα αρκετά ενδιαφέρον strategy game το οποίο απευθύνεται κυρίως στους μικρής ηλικίας παίκτες.
24 JOHNNY BAZOOKATONE
Ενα πρωτότυπο και πολύ διασκεδαστικό παιχνίδι.
26 WORMS
Τα πασίγνωστα σκουλήκια έρχονται τώρα να κατακτήσουν και τα PC...
28 TOTAL DISTORTION
Το πρώτο μουσικό interactive adventure που κυκλοφορεί στην ελληνική αγορά.
30 ANVIL OF DWAN
Ενα ακόμη από τα πολλά RPG που κυκλοφορούν αυτή την εποχή στην αγορά.
34 RING CYCLE
Ενας συνδυασμός από στοιχεία διαφόρων ειδών παιχνιδιών που όμως δεν πέτυχε.
36 FOOTBALL LIMITED
Ο πιο πρόσφατος εξομειωτής ποδοσφαίρου που κυκλοφορεί...
38 SEA LEGENDS
Ενα ακόμη αντίγραφο του Pirates που δεν μπόρεσε δυστυχώς να

προσθέσει κάτι το διαφορετικό...
42 ARCADE AMERICA
Ενα άκρως ψυχαγωγικό παιχνίδι με πολύ χιούμορ...
44 ANGEL DEVOID
Μία δυναμική αστυνομική περιπέτεια!
46 TOP GUN
Ενας φανταστικός εξομειωτής που θα σας συναρπάσει.
48 WING COMMANDER IV
Το νέο επεισόδιο της πασίγνωστης σειράς παιχνιδιών...
50 HIND
Μία αναλυτική παρουσίαση του νέου εξομειωτή της Digital Interactive.
54 RISE OF THE ROBOTS 2
Ολα όσα θα θέλατε να γνωρίζετε για την επόμενη έκδοση του πασίγνωστου παιχνιδιού.
58 SPELLSHOP
Οι πιο καυτές λύσεις και συμβουλές των κάθε είδους games...
80 ΕΙΔΙΚΟ ΘΕΜΑ: ANIME
Μία ενδιαφέρουσα ματιά στον κόσμο των Ιαπωνικών καρτούνς.
82 ΤΕΤΑΡΤΗ ΔΙΑΣΤΑΣΗ
Η επόμενη διάσταση στον χώρο των υπολογιστών..
86 TIPS
88 ΠΑΛΙΑ ΤΕΥΧΗ
90 ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ
95 ΑΓΓΕΛΙΕΣ
97 ΚΟΥΠΟΝΙ

WHO IS WHO

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

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ
ΚΩΣΤΑΣ ΜΠΟΥΚΗΣ

ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ
ΘΟΔΩΡΗΣ ΛΑΪΝΑΣ

ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ/ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ
DEREK DELA FUENTE
Α. ΕΥΑΓΓΕΛΟΥ

ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ
ΝΤΟΡΑ ΤΖΟΥΒΑΡΑ

ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ - DTP
ΔΩΡΑ ΛΙΑΡΜΑΚΟΠΟΥΛΟΥ

ΑΓΓΕΛΙΕΣ - ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ
ΕΦΗ ΔΗΜΗΤΡΑΚΟΠΟΥΛΟΥ
ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ
ΛΕΤΑ ΖΑΦΕΙΡΟΠΟΥΛΟΥ

ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ ΦΙΛΜ
DELTA GRAPH
ΤΗΛ.: 5148032

ΜΟΝΤΑΖ
ΕΛΕΝΗ ΚΟΝΤΟΝΑΤΣΗ
ΜΑΡΙΝΑ ΚΟΛΛΑΡΟΥ

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.

KILLER INSTINCT 2



Τον Απρίλιο στο GAMEPRO

STREET FIGHTER ALPHA • BEYOND OASIS • CANNON FODDER • METAL WARRIORS

CYBER SPEEDWAY (Saturn) • **MORTAL KOMBAT 3** (PlayStation) • **KILLING TIME** (3DO) • **TELERO BOXER** (Virtual Boy) • **SHINOBI** (Saturn) • **SPOT GOES TO HOLLYWOOD** (Megadrive)

Τα ευχάριστα νέα των αλλαγών στο περιοδικό δεν αφορούν μόνο τους χρήστες PC. Με τους χρήστες της Amiga δημιουργήσαμε μία υπέροχη σχέση από το πρώτο κιόλας τεύχος που USER. Δεν ήταν λοιπόν δυνατόν να τους αφήσουμε παραπονεμένους... Απλά οι αλλαγές και οι εξελίξεις οδήγησαν στην διαμόρφωση νέων συνθηκών σε ολόκληρο τον χώρο τις οποίες έπρεπε και εμείς να ακολουθήσουμε. Είμαστε όμως βέβαιοι ότι οι φίλοι της Amiga θα ενθουσιαστούν στο άκουσμα της κυκλοφορίας ενός ολοκαίνουργιου περιοδικού που θα ασχολείται αποκλειστικά με το αγαπημένο τους μηχάνημα. Η ελληνική έκδοση του Amiga Computing θα κυκλοφορήσει στις 6 Μαίου και φιλοδοξεί να καλύψει όλες τις ανάγκες του χρήστη της Amiga. Πρόκειται για μία νέα και φιλόδοξη προσπάθεια που ελπίζουμε ότι θα αγκαλιαστεί από τους φίλους της Amiga που εξακολουθούν να είναι πολλοί στην χώρα μας.

Νομίζω ότι πιο καλό δώρο για το Πάσχα (και όχι μόνο) από αυτό που σας επιφυλάξαμε δεν θα μπορούσατε να περιμένατε. Με την ίδια σχεδόν τιμή μπορείτε να αγοράζετε τώρα το αγαπημένο σας USER στο οποίο πλέον υπάρχει πλέον CD! Και μάλιστα όχι ένα αλλά τρία από τα οποία θα μπορείτε να κάνετε εσείς την επιλογή που επιθυμείτε αγοράζοντας το τεύχος με το CD που σας ενδιαφέρει περισσότερο.

Οσον αφορά τώρα το περιεχόμενο του τεύχους είμαι βέβαιος ότι θα το βρείτε και αυτό άκρως ενδιαφέρον. Με πολλές εσωτερικές αλλαγές στην θεματολογία και φυσικά με την προσθήκη του CD όλοι εδώ στο USER πιστεύουμε ότι θα ικανοποιήσουμε και τον πλέον απαιτητικό αναγνώστη.

Θα βρείτε λοιπόν πάρα πολλά ενδιαφέροντα θέματα στα οποία φυσικά ξεχωρίζουν τα Reviews και οι παρουσιάσεις νέων παιχνιδιών. Σας προτείνω να επικεντρωθείτε πριν από όλα στο νέο NBA LIVE που κυκλοφόρησε πρόσφατα καθώς και στην καινούργια έκδοση του WING που και αυτή έφθασε πρόσφατα στην χώρα μας. Βέβαια υπάρχει μία πληθώρα καλών παιχνιδιών τα οποία παρουσιάζουμε (Qonqueror, Anvil of Dawn, Football Limited, Arcade America, Johnny Bazookatone, Worms κτλ) ενώ θα διαβάσετε και όλες τις τελευταίες πληροφορίες για δύο από τους πιο ενδιαφέροντες τίτλους που αναμένεται να κυκλοφορήσουν προσεχώς, το Rise of the Robots 2 και το Hind. Επίσης πολύ ενδιαφέρον παρουσιάζει ένα μίνι αφιέρωμα που κάναμε στα καρτούνς που μας έρχονται από την Ιαπωνία τα οποία κερδίζουν όλο και περισσότερους φανατικούς φίλους σε όλο τον κόσμο. Φυσικά όπως σε κάθε τεύχος το Spellshop είναι άκρως κατατοπιστικό και θα βοηθήσει τους παίκτες να βρουν απαντήσεις και λύσεις στα εμπόδια που συναντούν παίζοντας.

Αυτά για την ώρα... Ελπίζουμε ότι θα μείνετε απόλυτα ικανοποιημένοι από όλα αυτά που θα δείτε αγοράζοντας αυτό το τεύχος και θα μας δώσετε με την υποστηρίξη σας την απαραίτητη ενέργεια και ώθηση για να συνεχίσουμε την προσπάθεια ενημέρωσης σας με τον καλύτερο δυνατό τρόπο.

Ο ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ

Λίγα λόγια για το Τεύχος (ΚΑΙ ΟΧΙ ΜΟΝΟ)



EDITORIAL

Νέος άνεμος πνέει πλέον στο USER. Το περιοδικό περνάει πλέον σε νέο στάδιο επικοινωνίας με τους αναγνώστες. Ενα στάδιο που επιβάλουν οι καιροί και οι νέες συνθήκες που διαμορφώνονται στον χώρο των υπολογιστών αλλά και των εκδόσεων. Βέβαια όπως πάντα προσπάθησαμε να δημιουργήσουμε κάτι το νέο και πρωτοποριακό. Ετσι λοιπόν αντί του ενός CD που βρίσκετε πλέον στα περισσότερα περιοδικά εμείς προσφέρουμε ένα μέσα όμως από μία επιλογή τριών τουλάχιστον CD!. Αυτά έτσι και αλλιώς θα τα διαβάσετε στο Γράμμα αλλά και στις διαφημιστικές καταχωρήσεις σε άλλα περιοδικά για αυτό δεν μένω και πολύ στις αλλαγές τόσο σε ποιότητα όσο εμφάνιση του περιοδικού τις οποίες άλλωστε θα τις διαπιστώσετε ξεφυλλίζοντας το. Αυτό που εγώ μπορώ να σας διαβεβαιώσω είναι ότι θα συνεχίσουμε την προσπάθεια βελτίωσης των υπηρεσιών που σας προσφέρουμε και πολύ σύντομα θα μάθετε τις νέες εκπλήξεις που σας ετοιμάζουμε και που πιστέψτε με θα είναι για ακόμη μία φορά πολύ εντυπωσιακές... Οπως αντιλαμβάνεστε με όλα αυτόν τον οργασμό που επικρατούσε εδώ δεν μου έμεινε και πολύ καιρός για να έχω άμεση επαφή με τον περιβάλλον. Φανταστείτε ότι ανακάλυψα κατά τύχη ότι γιορτάζω όταν την ημέρα της ονομαστικής μου εορτής έφερε στο γραφείο έν κουτί γλυκά μία συνάδελφος που έχουμε το ίδιο όνομα. Οταν μάλιστα ρώτησα ποιός γιορτάζει και τα έφερε οι υπόλοιποι εδώ άρχισαν να με δουλεύουν... Πάντως όπως θα διαπιστώσετε και αργότερα διαβάζοντας το περιοδικό πρόλαβα να ενημερωθώ σχετικά με τις τελευταίες εξελίξεις σχετικά με το Internet. Τον περασμένο μήνα θα θυμάστε που σας έλεγα για την προσπάθεια επηρεασμού της κοινής γνώμης και κυρίως των αρμοδίων από κάποιους γνωστούς κύκλους συμφερόντων σχετικά με τον περιορισμό της ελεύθερης διακίνησης μέσα στο Internet. Τελικά από ότι φαίνεται η προσπάθεια αυτή βρήκε την απαραίτητη ανταπόκριση και στις ΗΠΑ επιβλήθηκε νόμος περιορισμού. Οσοι τώρα γυρίσουν και πουν τι μας νοιάζει τι κάνουν εκεί μάλλον δεν ξέρει ότι πλέον ο χρόνος για να φθάσει κάποιος στην κυρίαρχο δύναμη των δικτύων (εκτός των άλλων) η οποία καθορίζει και τις εξελίξεις σε αυτά έχει ελαχιστοποιηθεί στον χρόνο που απαιτείται για να γίνει η σύνδεση ενός modem... Αλλωστε το πρώτο κρούσμα εκτός ΗΠΑ εκδηλώθηκε σχεδόν ταυτόχρονα με την επικύρωση του περίφημου πια νόμου στη Κίνα. Η κυβέρνηση της αχανούς χώρας επιβάλει σχεδόν ολοκληρωτική λογοκρισία στο δίκτυο και σκεφτείτε ότι εκεί υποτίθεται ότι οι κρατούντες τα νήματα της εξουσίας προσπαθούν να εκδημοκρατίσουν τα πράγματα... Τώρα μην μου πείτε πάλι ότι τι μας νοιάζει τι γίνεται στην τρικοσμική Κίνα γιατί τριτοκοσμική ξετριτοκοσμική και τα πυρηνι-

κά της τα έχει και τους κατασκοπευτικούς δορυφόρους στο διάστημα έχει (καλά όταν το έμαθα κουφάθηκα) και σημαντικό ρόλο στην παγκόσμια οικονομία θα παίξει στο άμεσο μέλλον μετά την αποχώρηση των Αγγλων από το Χονγκ-Κονγκ. Αλλωστε ακόμη και στο υπερπρογημένο και οικονομικά πανίσχυρο γείτονα της Κίνας, την Ιαπωνία, οι εκεί κρατούντες τα νήματα προσπαθούν με κάθε τρόπο να περιορίσουν τις ελευθερίες και τα δικαιώματα των χρηστών του δικτύου. Ολοι βέβαια προβάλουν προσχήματα προστασίας των παιδιών (κυρίως) από την ανεξέλεγκτη διαροή πορνογραφικού υλικού αλλά πάλι όλες οι μεγάλες προσπάθειες εξασφάλισης ελέγχου στον τρόπο επικοινωνίας και ενημέρωσης και τελικά της ζωής των πολιτών δεν ξεκίνησε κάτω από ένα ηθικοπλαστικό μανδύα; Βέβαια σήμερα η απίστευτα γρήγορη και εντυπωσιακή σε εξέλιξη τεχνολογική πρόοδος θα δημιουργεί καθημερινά πολλά ερωτηματικά και συγκρούσεις στην κοινωνία του ανθρώπου. Η τεχνολογία πλέον αρχίζει να ρίχνει τα τείχη ακόμη και των δεδομένων μέχρι σήμερα φυσικών νόμων και λειτουργιών. Το νέο πεδίο σύγκρουσης μεταξύ θρησκείας και επιστήμης, και ότι παρεμβάλεται ανάμεσα τους, ονομάζεται "κλονισμός". Οι επιστήμονες κατάφεραν να δημιουργήσουν δύο πανομοιότυπα πρόβατα ανοίγοντας την πόρτα στην πραγματοποίηση των σεναρίων και ιστορίων επιστημονικής που διαβάζαμε κάποτε. Κάποιοι άρχισαν να μιλάνε για επέμβαση του ανθρώπου στις δουλειές του Θεού, άλλοι άρχισαν να πανηγυρίζουν για την καθαρά επιστημονική επιτυχία, άλλοι άρχισαν να ονειρεύονται χιλιάδες υγιή και κατά παραγγελία πρόβατα, κοτόπουλα κτλ που θα τους εξασφαλίσουν μεγάλες παραγωγές προϊόντων, άλλοι άρχισαν να ονειρεύονται παιδιά κατά παραγγελία (ξέρετε τώρα ξανθά μαλλιά, μπλε μάτια κτλ) και άλλοι το πρόχωρησαν μέχρι εκεί που το έχουν πάει οι σκηνοθέτες και συγγραφείς επιστημονικής φαντασίας και ονειρεύονται κατά παραγγελία εργάτες ή ακόμη και στρατιώτες! Ολες πάντως οι διαμαρτυρίες και οι ενστάσεις (δίκαιες ή άδικες δεν έχει και τόση σημασία) θα παραμείνουν στα στούντιο και τα "παράθυρα" των τηλεοπτικών εκπομπών και προγραμμάτων. Την εξέλιξη κανείς δεν μπόρεσε μέχρι σήμερα να την σταματήσει. Κάποιοι απλώς κατάφεραν να την καθυστερήσουν λίγο όχι όμως και να την εμποδίζουν συνεπώς το να φωνάζει και να διαμαρτύρεται κάποιος δεν πρόκειται να τον βοηθήσει. Αυτό που απαιτείται είναι η σωστή επεξεργασία και κατανόηση των νέων δεδομένων και συνθηκών που αναπτύσονται στην ζωή μας. Πρέπει να βρεθούν κοινοί κώδικες επικοινωνίας και συμπεριφοράς και για να γίνει αυτό πρέπει να προσαρμοστούν πρώτα όλοι και μετά να καθήσουν να βρουν αυοτύς τους κώδικες. Φυσικά όσο εξελίσσονται τα πράγματα τόσο εξελίσσονται και οι κώδικες συμπεριφοράς και επικοινωνίας και είναι δύσκολο να μπορέσει κάποιος να θέσει κάποια όρια ή κάποιους κανόνες. Από την στιγμή μάλιστα που όλα ανατρέπονται σε χρόνο ρεκόρ καθημερινά η διαδικασία αυτή γίνεται ακόμη πιο επίπονη και δύσκολη. Το πρώτο πράγμα που χρειάζεται πάντως είναι ψυχραιμία γενικώς. Ούτε οι γονείς να απαγορεύσουν στα παιδιά τους να "σερφάρουν" για να μην έρθουν σε επαφή με πορνογραφικές φωτογραφίες (που άλλωστε μπορούν να τις δουν καλύτερα ρίχνοντας μία απλή ματιά στα κρεμασμένα περιοδικά του ψιλικατζίδικου από κάτω. Ουφ βαρέθηκα να το λέω αυτό...) ούτε βέβαια τα παιδιά να καταναλώνουν τον διαθέσιμο χρόνο τους στο δίκτυο για να ανακαλύψουν ότι "Ροζ" υπάρχει... Βέβαια για να γίνει το δεύτερο θα πρέπει πρώτα το παιδί να έχει καθοδηγηθεί σωστά από τους γονείς γενικότερα στην συνολική δουλειά που κάνουν πάνω στο παιδί στην ανάπτυξη της προσωπικότητας του. Εδώ φυσικά έρχεται το ζήτημα που λέει ότι για να μπορέσει σήμερα ένα γονιός να καθοδηγήσει σωστά το παιδί πρέπει να είναι κάτι ανάμεσα σε αστυνόμο, ψυχολόγο και χάκερ ενώ θα πρέπει να γνωρίζει όλες τις τελευταίες εξελίξεις στον χώρο της μόδας, του κλάμπινγκ και του μοντέρνου τρόπου διαβίωσης (life style νομίζω ότι το έλεγαν πριν από ένα μήνα...) και γενικότερα των ειδικών συνθηκών μέσα στις οποίες μεγαλώνουν σήμερα τα παιδιά και οι οποίες απέχουν παρασάγγας από τις αντίστοιχες όλων των περασμένων γενιών. Συμπέρασμα; Μύλος (Οχι της Θεσσαλονίκης)... Το πως θα λήξει ο πόλεμος μεταξύ των netizens, των πολιτικών και όλων όσων επιθυμούν έλγχο στα δίκτυα, το πως θα βρεθεί φόρμουλα για έλεγχο στην δημιουργία τεχνητής ζωής (κλονισμός) και το πως θα καταφέρουμε όλοι να προσαρμοστούμε στις νέες συνθήκες που επιβάλει φυσικά η τεχνολογία είναι κάτι που θα μας απασχολεί καθημερινά. Οποιος τα καταφέρνει πιο σύντομα θα έχει και μεγαλύτερες πιθανότητες να ξεχωρίσει στον τομέα στο οποίο κινείται και δραστηριοποιείται.





NEWS

ΝΕΟΣ ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ ΑΠΟ ΤΗΝ NEC

Η γνωστή εταιρία ανακοίνωσε την κυκλοφορία του νέου PinWriter P2X, ενός 24-pin dot matrix εκτυπωτή. Ουσιαστικά ο P2X είναι ο αντικαταστάτης του παλαιού PinWriter 2Q. Εχει μεγαλύτερη ταχύτητα από τον προκάτοχο του ενώ είναι Plug and Play και διαθέτει drivers για όλα τα δημοφιλή λειτουγικά συστήματα, Windows 3.x, Windows 95, Windows NT, OS/2 και DOS. Ο P2X είναι ιδανικός για γρήγορες εκτυπώσεις όπως επίσης και λόγω της ταχύτητας του ιδανικός για εκτύπωση πολλών αντιγράφων. Η οικονομία στο μελάνι καθώς επίσης και η εκτύπωση των 200 χαρακτήρων το δευτερόλεπτο σε σχέση πάντα με μία σχετικά χαμηλή τιμή, κάτι που αναμένεται, θα αποτελεί την καλύτερη λύση στους dot matrix εκτυπωτές.



Η ΕΠΙΘΕΣΗ ΤΟΥ ΝΙΝΤΖΑ

Μία νέα γενιά επεξεργαστών καταφθάνει στην αγορά έτοιμη να προκαλέσει και να ταράξει τα νερά, κάτι που γίνεται σε κάθε καινούργια εμφάνιση επεξεργαστών. Αυτή τη φορά όμως μιλάμε για πραγματική επανάσταση αφού πριν καλά καλά σταματήσουν οι μηχανές των εργοστασίων παραγωγής επεξεργαστών 133MHz η Intel ρίχνει στην αγορά δύο επεξεργαστές πραγματικούς δυναμίτες! Ο 166MHz (ο επονομαζόμενος Νίντζα) και ο 150MHz που καταφθάνουν δημιουργήθηκαν για να μπορέσουν να ακολουθήσουν τις νέες αυξημένες απαιτήσεις που έχουν τόσο τα παιχνίδια όσο και οι εφαρμογές γραφικών. Το καταπληκτικό όμως στην όλη υπόθεση είναι το γεγονός ότι ακόμη και αυτοί οι δύο νέοι επεξεργαστές θεωρούνται απλώς μία μεταβατική λύση αφού πολύ σύντομα προβλέπεται η εμφάνιση νέων ακόμη πιο γρήγορων και ισχυρών επεξεργαστών. Η τιμή τους βέβαια δεν πρόκειται να είναι προσιτή στο ευρύ καταναλωτικό κοινό αλλά όπως είναι κατανοητό δεν θα αργήσει και πάρα πολύ η μείωση της τιμής. Σύμφωνα με όσα λένε οι έμποροι τα Χριστούγεννα το PC που «πούλησε» περισσότερο ήταν αυτό που περιείχε P75MHz. Φανταστείτε λοιπόν αυτούς που μόλις πριν από δύο-τρείς μήνες πίστευε ότι διαθέτει ότι καλύτερο να βλέπει μπροστά του μηχανήματα διπλάσιας ισχύος... Μέσα στον Μάιο η Intel σκοπεύει να κυκλοφορήσει τα ειδικά τσιπ αναβάθμισης για αυτούς που έχουν ήδη τους 75MHz ή για οποιοδήποτε άλλο. Για παράδειγμα όσοι έχουν τους 60MHz Pentiums θα μπορούν να κάνουν την αναβάθμιση στα 120 και αυτοί των 75 στα 125 και αυτοί των 90 στα 150. Αναμένεται μάλιστα ότι οι 75άρηδες και 90άρηδες επεξεργαστές θα έχουν σχετικά χαμηλή τιμή. Αυτή η κίνηση είναι μέρος μίας στρατηγικής που αναπτύσει η εταιρία για να μπορέσει να διατηρηθεί ανταγωνιστική και στο προσκήνιο και στο μέλλον. Επίσης η Intel έχει ήδη ξεκινήσει την διαδικασία αναβάθμισης των συστημάτων Pentium σε Pentium Pro τα όποια θα σχεδιαστούν ειδικά για WIN95 και θα κυκλοφορήσουν σε λίγους μήνες.



ΝΕΟ PLASMON CD4220

Η Plasmon είναι από τις γνωστότερες εταιρίες κατασκευής CDR και μόλις πρόσφατα κυκλοφόρησε το νέο της CDR με κωδικό CDR4220. Ερχεται σε δύο εκδόσεις, εσωτερικό και εξωτερικό. Είναι τετραπλής ανάγνωσης και διπλής εγγραφής. Στο panel μπροστά υπάρχει υποδοχή για ακουστικά, ο ρυθμιστής έντασης της μουσικής, ο διακόπτης για να ανοίγει και να κλείνει το CD καθώς επίσης και τρία led ένα για την ένδειξη ότι βρίσκεται σε λειτουργία και τα υπόλοιπα δύο για την κατάσταση που βρίσκεται το CDR. Το Plasmon συνοδεύεται από ένα Adaptec SCSI controller ενώ μπορείτε να την παραγγείλετε με την πλήρη έκδοση του Easy CD Pro. Ενα από τα καλύτερα προγράμματα για εγγραφή CD που κυκλοφορεί στο εμπόριο. Το Plasmon αποτελεί στην κατηγορία του την ιδανική λύση ως μέσο back up.



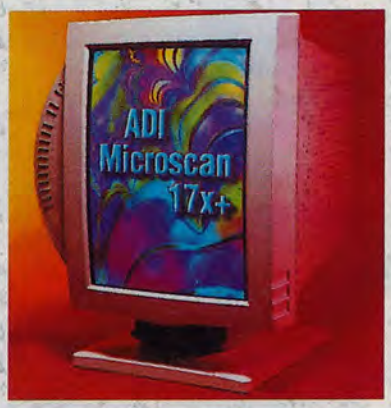
Η ΕΚΛΙΚΗΣΗ ΤΩΝ ΠΕΙΡΑΤΩΝ...

Στο περασμένο τεύχος σας είχαμε ενημερώσει για την μεγάλη επιτυχία των Βρεττανικών αρχών που κατάφεραν ένα πραγματικά πολύ δυνατό κτύπημα στην πειρατεία. Από ότι φάνηκε από τις πρώτες πληροφορίες οι Βρεττανοί που αποτελούν ουσιαστικά το επίκεντρο του Ευρωπαικού πληροφορικού κόσμου σε όλα τα επίπεδα δείχνουν έτοιμοι όχι απλώς να πατάξουν την πειρατεία αλλά κυριολεκτικά να την εξαφανίσουν...

Πόσο εφικτό είναι όμως να γίνει κάτι τέτοιο πραγματικότητα σε όλο τον κόσμο; Πως είναι δυνατόν να σταματήσει μία από τις πλέον ασφαλής και επικερδής παράνομη ενάσχολιση; Η απάντηση στην επιτυχία των Βρεττανικών Αρχών ήρθε από τις χώρες της Ασίας η οποία αποτελεί στην πραγματικότητα ένα από τους βασικούς πυρήνες της παγκόσμιας πειρατείας. Οι πωλήσεις του παράνομου software στα τέλη του 1995 ανέβηκαν κατά 40% στην Ασία δημιουργώντας ένα τεράστιο πρόβλημα. Για παράδειγμα, το 99% του software που διακινείται στην Ινδονησία είναι πειρατικό! Οπως αντιλαμβάνεστε τα πράγματα για τους διώκτες των πειρατών δεν είναι καθόλου απλά. Ισως δεν καταφέρουν ποτέ να ελέγξουν το software που θα διακινείται και κάποτε να φθάσουμε στο σημείο να μην κυνηγάει κανείς κανένα πλέον... Εχουμε όμως ακόμη πολύ μέλλον και πολλά επεισόδια να δούμε μέχρι να υπάρξουν κάποιες ουσιαστικές λύσεις.

ΝΕΟ MONITOR ΑΠΟ ΤΗΝ ADI

Το νέο Microscan 17X+ είναι κάτι περισσότερο από ένα συνηθισμένο 17 ιντσών monitor. Το εντυπωσιακό στοιχείο της οθόνης αυτής είναι ότι μπορεί να περιστραφεί μέχρι και 90 μοίρες (δείτε την φωτογραφία μας για να καταλάβετε). Οι διακόπτες για τις διάφορες ρυθμίσεις βρίσκονται κάτω ακριβώς από το monitor ή στην περίπτωση που το έχετε περιστρέψει αριστερά. Η επιλογή για την κάρτα γραφικών είναι ένα πολύ σημαντικό στοιχείο. Το software για να μπορείτε να έχετε πορτραίτο την εικόνα στο monitor δουλεύει μόνο με ορισμένες κάρτες γραφικών και video chipsets. Οι περισσότερες κάρτες ADI και Diamond υποστηρίζουν αυτή τη δυνατότητα. Η μέγιστη ανάλυση που μπορεί να απεικονίσει το monitor φθάνει τα 1280 x 1024 pixel με ένα vertical refresh rate των 60Hz. Σε αυτή την ανάλυση ίσως δείτε ένα ελαφρό flickering αλλά τα 75Hz στην ανάλυση 1024 x 768 εγγυώνται μία απόλυτη εικόνα και αρκετά ζωντανή. Μπορείτε επίσης σε αυτή την ανάλυση να δείτε μία ολόκληρη σελίδα A4 (σε πραγματικό μέγεθος) σε πορτραίτο. Η microscan 17X+ είναι ιδανική και μάλλον θα αντικαταστήσει τα monitor 21 ιντσών αφού οι χρήστες θα μπορούν τώρα σε ένα monitor 17 ιντσών να βλέπουν τις εργασίες τους σε πλήρες μέγεθος μίας A4 σελίδας.



ΑΠΟ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ ΣΤΟ ΜΙΚΡΟΦΩΝΟ

Οπως δείχνουν τα πράγματα και οι εξελίξεις σταδιακά το πληκτρολόγιο αρχίζει να έρχεται δεύτερο ως μέσο εισαγωγής δεδομένων στο PC. Ο αντικαταστάτης της του φαίνεται ότι θα είναι το μικρόφωνο! Το μόνο λοιπόν που θα έχετε να κάνετε είναι να μιλάτε και να γίνονται τα πάντα αυτόματα. Ηδη κυκλοφορούν στο εμπόριο αρκετά τέτοιου είδους προγράμματα που υποστηρίζουν αυτή τη δυνατότητα.



Το DragonDictate είναι ένα πρόγραμμα αναγνώρισης φωνής για το περιβάλλον των Windows. Το πρόγραμμα είναι αρκετά προηγμένο και τις πιο κοινές λέξεις και φράσεις τις περνάει στην μνήμη για να αυξάνεται η ταχύτητα. Σε ειδικές περιπτώσεις μάλιστα όπου δύο λέξεις έχουν την ίδια προφορά αλλά διαφορετικό νόημα (π.χ. ώμος, όμως) είναι σε θέση τις περισσότερες φορές να το αντιλαμβάνεται. Το πρόγραμμα μπορεί επίσης να αντιλαμβάνεται και αριθμούς. Διαθέτει λεξικό 120000 λέξεων και διατίθεται σε όλες τις γνωστές ευρωπαικές γλώσσες.

ΟΙ INTERNET ΛΥΣΕΙΣ ΤΗΣ McAFEE-TOPNET

Οταν κάτι δεν πάει καλά σε κάποιον υπολογιστή, η ύπαρξη ιών είναι βάσιμη υποψία. Πριν φτάσουν στιγμές απόγνωσης λοιπόν πρέπει να λάβετε τα μέτρα σας. Μία αποτελεσματική λύση είναι να απευθυνθείτε στην TopNet, που στην Ελλάδα εκπροσωπεί την McAffe, πρώτη εταιρία παγκοσμίως στην ανίχνευση και εξαφάνιση ιών σε όλα τα επίπεδα. Εχουν πρόγραμμα για ιδιώτες αλλά και διάφορες στιβαρές προληπτικές και εκκαθεριστικές καλύψεις επαγγελματικού επιπέδου, για εταιρίες σε συνεχή βάση, με άδεια χρήσης για δύο χρόνια.

Κάθε εβδομάδα οι εταιρίες λαμβάνουν αναβαθμίσεις με προστασί; όχι μόνο κατά των παλαιών αλλά και κατά όλων των ιών των τελευταίων εβδομάδων σε εκδόσεις για Windows 96, Windows NT, Macintosh, OS/2 κτλ. Από την άλλη υπάρχει πάντα ο κίνδυνος να κατεβάσει κάποιος ένα ιό όταν προσπαθεί να κατεβάσει ένα πρόγραμμα από το Internet. Με το πρόγραμμα WebScan της εταιρίας δεν υπάρχει τέτοιος φόβος. Πρόκειται βέβαια για ξεχωριστής άδειας χρήσης του προγράμματος... Το WebScan συνδέεται αυτόματα με τον υπάρχοντα browser στον υπολογιστή σου (όπως ο Netscape) και με την αντίστοιχη τριανταδιάμπιτη εφαρμογή. Πριν ακόμη φορτωθεί στον σκληρό δίσκο η οποιαδήποτε εφαρμογή που κατεβάζετε, αυτοστιγμεί το WebScan ελέγχει την εφαρμογή που σας ενδιαφέρει.

Επίσης τα εισερκόμενα προγράμματα ανιχνεύονται για ιούς και στην συμπεσμένη τους κατάσταση. Μόλις κάνετε την εγκατάσταση το πρόγραμμα μόνο του ανακαλύπτει ποιό browser έχεις. Το Webscan στην συνέχεια ανιχνεύει και βάζει φραγμό σε ιούς μόνο από προγράμματα που εσείς κατεβάζετε από το Internet.

ΤΟ PC ΠΑΕΙ ΓΙΑ ΨΩΝΙΑ...

Οι περισσότεροι από εμάς θεωρούμε την βόλτα μας στο σούπερ-μάρκετ αγγαρεία. Η μόνη ελπίδα λοιπόν είναι να κάνετε τα ψώνια σας ξεκούραστα και χωρίς άγχος από το σπίτι. Θα χρειαστείτε βέβαια ένα PC, ένα modem και το CD με τον κατάλογο των προϊόντων του σουπερ-μάρκετ.

Επίλεγετε λοιπόν τα προιόντα που θέλετε να αγοράσετε και στέλνετε την λίστα σας στο κατάστημα. Τα προιόντα θα έρθουν στο σπίτι σας με μία ανάλογη χρηματική επιβάρυνση για την μεταφορά αλλά χωρίς καθόλου να κουραστείτε.

Θα μπορείτε επίση μέσω του modem σας να μπείτε απ' ευθείας στην on-line γραμμά του καταστήματος και να παραγγείλετε αυτά που θέλετε ώστε την επόμενη μέρα να έρθουν σπίτι σας. Προς το παρόν αυτές τις δυνατότητες τις εκμεταλλεύονται μονάχα οι πολίτες των ΗΠΑ αλλά πολύ σύντομα όλοι ελπίζουν ότι θα φθάσει το πρόγραμμα και στην Ευρώπη.



NEWS

ΧΑΜΗΛΟΥ ΚΟΣΤΟΥΣ 3D ΓΡΑΦΙΚΑ

Για ακόμη μία φορά, τον τελευταίο καιρό, θα κυκλοφορήσουν στην αγορά κάρτες τρισδιάστατων γραφικών που θα έχουν προσιτές τιμές. Αυτή τη φορά, βασισμένο στη Verite, έρχεται ένα 3D τσιπ από την Rendition. Χρειάστηκε ενάμισυ χρόνος εργασίας για την δημιουργία του και θα δημιουργεί όλες τις προυποθέσεις για μία τρισδιάστατη εμπειρία άνευ προηγουμένου. Το τσιπ στόχο έχει να μπορέσει να δώσει την δυνατότητα στους παίκτες να απολαύσουν όλες τις τρισδιάστατες εφαμογές αλλά συγχρόνως η παρουσία της GVA αφήνει περιθώρια και για παιχνίδι με τα ήδη υπάρχοντα games. Βέβαια κάνει πολύ περισσότερα... Επιτάχυνση γραφικών, rendering, GUI επιτάχυνση για Windows, επιτάχυνση για digital video και μπορεί να χρησιμοποιεί χαμηλού κόστους EDO RAM όπως και VRAM. Μπορεί φυσικά να συμαβδίσει και με τις νέες τεχνολογίες και τεχνικές όπως Gourad shading, texture modulation, alphablending, z-buffering και πολλά άλλα. Οι κατασκευαστές καρτών αλλά και πολλές μεγάλες εταιρίες δημιουργίας παιχνιδιών υποστηρίζουν ότι το τσιπ αυτό θα αλλάξει πραγματικά τον κόσμο των games. Βέβαια με δεδομένο το ότι τα περισσότερα παιχνίδια εξακολουθούν να «τρέχουν» σε ανάλυση 320x200 στα 256 χρώματα σε δύο διαστάσεις ίσως αυτή η εξέλιξη καθυστερήσει λίγο ακόμη. Μέχρι τουλάχιστον να ολοκληρωθούν οι τελικές έρευνες και δοκιμές στα συστήματα και τα PC που κυκλοφορούν στην αγορά...



ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΣΤΗΝ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΟΥ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ TV/PC

Από τα μέχρι τώρα δεδομένα φαίνεται ότι η πολυθρύλητη και πολυδιαφημισμένη συνγώνευση των δύο συστημάτων και λειτουργιών δεν είναι εφικτή. Αν και στην προσπάθεια δημιουργίας και παραγωγής μπήκαν και μεγάλες εταιρίες όπως η ICL και η Olivetti ο κόσμος δείχνει ότι δεν θέλει αυτή τη συνγώνευση. Υπάρχουν βέβαια εταιρίες όπως η Time Computing που προσφέρει μία ειδική κάρτα που επιτρέπει στον κάτοχο ενός multimedia συστήματος να βλέπει και τηλεόραση μέσα από το σύστημα του όμως αυτό είναι μία εντελώς διαφορετική ιστορία. Μιλάμε γενικά για ένα πρόβλημα χρήσης. Τα PC είναι μία αυστηρά προσωπική υπόθεση και ο χρήστης είναι ουσιαστικά ο μόνος δέκτης και μάλιστα η χρήση του PC επιβάλει την πολύ κοντινή επαφή του χρήστη με το μηχάνημα. Η τηλεόραση από την άλλη πλευρά είναι πολύ περισσότερο «κοινωνικό» μέσο αφού μπορεί να χρησιμοποιηθεί από πολλά άτομα και από αρκετή απόσταση. Ενας ακόμη ανασταλτικός παράγοντας είναι το γεγονός ότι το κόστος του νέου συστήματος είναι σχεδόν το ίδιο με αυτό που θα είχατε αν αγοράζατε μία κανονική τηλεόραση και ένα PC. Οπως καταλαβαίνετε είναι ελάχιστοι αυτοί που θα προτιμήσουν μία τέτοια μία τέτοια επένδυση. Ηδη μάλιστα οι πρώτες έρευνες αγοράς που πραγματοποιήθηκαν απέφεραν απαγορευτικά αποτελέσματα στους επίδοξους κατασκευαστές. Το τι θα συμβεί στο μέλλον δεν μπορεί να το ξέρει κανείς όμως αυτό που αποτελεί βεβαιότητα αυτή τη στιγμή είναι το ότι θα αργήσουμε αρκετά να δούμε μαζική χρήση αυτών των συστημάτων.



ΤΟ USER ΖΗΤΑ ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ

Ↄ Αν έχετε ασχοληθεί με όλα τα τελευταία adventures

Ↄ Αν τα παζλ των adventures είναι για σας απλή υπόθεση...

Ↄ Αν έχετε εκπληρώσει τις στρατιωτικές σας υποχρεώσεις

(το μεγαλύτερο adventure!)

Τότε ο μαγικός κόσμος του USER σας περιμένει!

ΣΤΕΙΛΤΕ ΤΟ ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ ΣΑΣ ΣΗΜΕΙΩΜΑ

ΣΤΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΤΟΥ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ:

ΠΛΑΤΩΝΟΣ 134, ΚΟΛΩΝΟΣ ΤΚ 10442

PC CD-ROM ΜΕ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΧΡΗΣΗΣ

ΤΟ ΜΕΓΕΘΟΣ ΕΧΕΙ ΣΗΜΑΣΙΑ





KINGDOM MAGIC





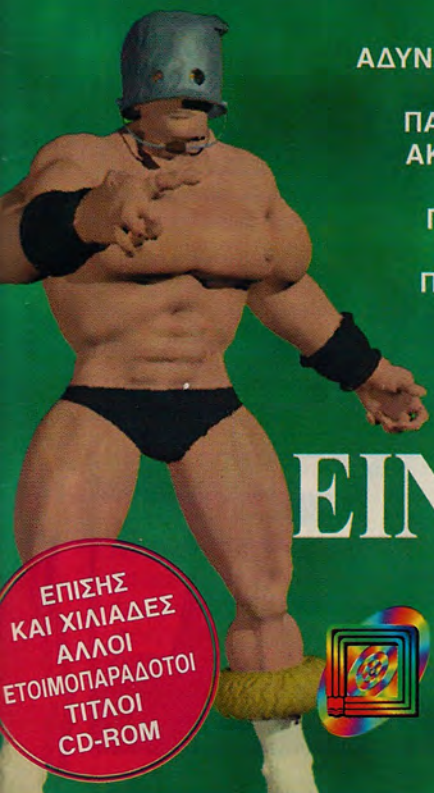




ΤΟ ΑΠΟΛΥΤΟ ΚΩΜΙΚΟ ADVENTURE

3 ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΕΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΕΣ ΓΙΑ ΝΑ ΔΙΑΛΕΞΕΙΣ:
6 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΕ ΕΝΑ!

- ΑΔΥΝΑΤΟΝ ΝΑ ΠΑΙΞΕΙΣ ΤΟ ΙΔΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΔΥΟ ΦΟΡΕΣ
- ΠΑΝΩ ΑΠΟ 6 ΜΗΝΕΣ ΑΤΕΛΕΙΩΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΑΚΟΜΑ ΚΑΙ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΠΙΟ ΔΥΝΑΤΟΥΣ ΠΑΙΧΤΕΣ
- ΠΑΝΩ ΑΠΟ 90 ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ
- ΠΑΝΩ ΑΠΟ 105 ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΕΣ ΤΟΠΟΘΕΣΙΕΣ
- 2 CD'S ΜΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ ΑΠΟ 1200 MB ΚΑΘΑΡΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ





ΕΙΝΑΙ ΤΕΡΑΣΤΙΟ!

ΕΠΙΣΗΣ ΚΑΙ ΧΙΛΙΑΔΕΣ ΑΛΛΟΙ ΕΤΟΙΜΟΠΑΡΑΔΟΤΟΙ ΤΙΤΛΟΙ CD-ROM

Παπασωτηρίου α.ε.
Multimedia

SCi™

ΙΣΩΣ ΤΟ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΟ ΚΩΜΙΚΟ ADVENTURE ΠΟΥ ΕΓΙΝΕ ΠΟΤΕ

Αποκλειστική Διανομή: Παπασωτηρίου α. ε., Στουρνάρη 49Α & Πατησίων, 106 82 Αθήνα, Τηλ. Κέντρο: 3809821, Fax: 3648254
Αποστέλλεται σε όλη την Ελλάδα με courier χωρίς επιβάρυνση — Δεκτές όλες οι πιστωτικές κάρτες

3 Skulls of the Toltecs

PC CD ROM

Του D.D.F

Δεν είναι γνωστές οι ομάδες δημιουργίας παιχνιδιών που προέρχονται από την Ισπανία. Υπάρχει όμως μία που δείχνει να ξεχωρίζει. Με ένα μοναδικό σύνολο καρτουνίστικων γραφικών και χιούμορ σε συνδυασμό με το απλό και λειτουργικό interface αυτό το πλήρους ομιλίας adventure που είναι γεμάτο από έξυπνες ιδέες θα προκαλέσει το ενδιαφέρον αρκετών παικτών. Το σενάριο έχει να κάνει με τρία κρανία τα οποία βρίσκονται στην Ισπανία φυσικά σε ένα περιβάλλον που θυμίζει έντονα την Αγρια Δύση στα τέλη του περασμένου αιώνα. Ο βασικός στόχος είναι βέβαια η ανακάλυψη αυτών των κρανίων τα οποία είναι κρυμμένα. Οταν τα κρανία αυτά τοποθετηθούν μαζί θα ανοιχθεί μία είσοδος σε κάποια σπηλιά η οποία κρύβει αμύθητους θυσαυρούς. Φυσικά ως ένας νέος και ριψοκίνδυνος καουμπόι θα πρέπει να αντιμετωπίστε και να ξεπεράσετε πολλούς κινδύνους και περιπέτειες. Στο παιχνίδι υπάρχουν και αρκετές animated σκηνές οι οποίες κρατούν η κάθε μία περισσότερο από 5 λεπτά. Αυτές οι σκηνές, σε αντίθεση με τα όσα συμβαίνουν στα περισσότερα παιχνίδια , έχουν ιδιαίτερο ενδιαφέρον και πρέπει να τις προσέξετε πολύ καλά. Περιέχουν στοιχεία και πληροφορίες για την εξέλιξη του παιχνιδιού ενώ θα σας φέρουν και σε μία πρώτη επαφή με τους χαρακτήρες που θα συναντήσετε στην συνέχεια και οι οποίοι είναι συνήθως φιλικά άτομα αν και όλοι λίγο πολύ έχουν τον ίδιο στόχο με τον δικό σας... Οπως συμβαίνει και σε όλα τα παιχνίδια του είδους πρέπει να μιλάτε με τους περισσότερους χαρακτήρες τους οποίους συναντάτε, να προσπαθείτε να τους πάρετε πληροφορίες ενώ βέβαια υπάρχει και εδώ η απαραίτητη συλλογή αντικειμένων τα οποία θα βρίσκεται στην διαδρομή. Το εντυπωσιακό στην όλη υπόθεση είναι τα καταπληκτικά καρτουνίστικα γραφικά τα οποία καθώς μετακινείστε μεταβάλλονται. Την μία στιγμή μπορεί να βρίσκεστε στην έρημο, την επόμενη σε μία πόλη και την επόμενη σε διάφορα κτίρια αυτής της πόλης. Καθώς προχωράτε θα πρέπει να αποφασίζετε σε ποιά άτομα θα πάτε να μιλήσετε και ποιά θα υποβάλετε σε ανάκριση. Πρέπει να είστε πολύ προσεκτικοί στις επιλογές σας. Μπορεί, για παράδειγμα, μία γιαγιά που βρίσκεται καθηλωμένη σε μία καρέκλα να έχει πολύ περισσότερα να σας πει από κάποιον άλλο. Το παιχνίδι διατηρεί τον point-and-click χαρακτήρα του και δεν περιλαμβάνει κανενός είδους interactive δράση. Η μοναδική περίπτωση που θα δημιουργηθεί δράση κατά την διάρκεια των μεγάλων animated σκηνών είναι αυτή που θα έχει σχέση με κινήσεις σας που θα έχουν ως στόχο να προχωρήσετε παρακάτω στο παιχνίδι. Από την πρώτη κιόλας στιγμή που θα φορτώσετε το πρόγραμμα θα πάρετε πληροφορίες από ένα ετοιμοθάνατο άντρα που σας προτρέπει να συνεχίστε αυτό που εκείνος ξεκίνησε. Την ανακάλυψη των κρανίων... Ομως θα ανακαλύψετε ότι οι πληροφορίες που σας έδωσε δεν είναι και οι πλέον χρήσιμες. Πρόκειται για κλασική περίπτωση παιχνιδιού που η εξέλιξη του έχει σχέση με το πόσο γρήγορα μαθαίνετε και ανακαλύπτετε πράγματα και στοιχεία και καταστάσεις. Προβάλει συνεχείς διαλόγους αλλά αυτό μπορείτε να το σταματήσετε και να εμφανίζονται στην οθόνη μόνο τα text. Μέσω του interface θα μπορείτε να απαντήσετε σε πολλαπλών επιλογών ερωτήσεις και απαντήσεις που εμφανίζονται μόλις έρθετε σε επαφή με κάποιον χαρακτήρα. Εδώ είναι το σημείο που πρέπει ο παίκτης να δείξει την ικανότητα του αφού θα πρέπει να εκτιμήσετε σωστά και να επιλέξετε τις σωστές ερωτήσεις που πρέπει να του κάνετε. Κάθε επιλογή θα σας στείλει και σε διαφορετικό δρόμο... Από ότι φαίνεται τα τρία κρανία βρίσκονται στα χέρια μίας συμμορίας, κάποιων καλόγερων και σε μία τράπεζα. Θα αντιληφθείτε ότι η περιπέτεια αυτή είναι κάτι περισσότερο από δύσκολη αφού και η παραμικρή λάθος οδηγεί στον θάνατο. Το παιχνίδι περιέχει πολλά υπό-σενάρια αλλά και μερικούς πραγματικά πολύ ενδιαφέροντες χαρακτήρες. Για παράδειγμα, ένας από τους καλόγερους έχει να σας δώσει πολύ σημαντικές πληροφορίες αλλά είναι ταυτόχρονα και άσσος στις μεταμφιέσεις ενώ ο επικεφαλής των καλόγερων είναι ένας διερφθαρμένος άνθρωπος οπότε όπως καταλαβαίνετε τίποτε δεν πρέπει να το θεωρείτε δεδομένο...









MAYHEM



PC CD ROM

Του D.D.F

Η Mirage, η οποία εδρεύσει στο Congleton, έχει αυτή την στιγμή στην διαθεσή της ένα μεγάλο αριθμό συνεργατών αποκλειστικά για την δημιουργία παιχνιδιών στους οποίους συμπεριλαμβάνονται και ορισμένα μεγάλα ταλέντα του χώρου. Η εταιρία αρχίζει με ταχύτητα να γίνεται γνωστή για τις πρωτοποριακές της ιδέες αν και το πρώτο της παιχνίδι, το Rise, δεν είχε και πολλά να επιδείξει από απόψεως gameplay



Ηταν φανερό πως αντικειμενικός σκοπός της εταιρίας ήταν να δώσει προσοχή σε νέες τεχνικές, νέους κώδικες και εξελιγμένα οπτικά εφφέ. Το σενάριο τοποθετείται σε μία μελλοντική Γη όπου το ανθρώπινο είδος ζει κάτω από φόβο και απειλή. Μία φυλή, δημιουργία των εργαστήριων γεννετικής, η οποία δημιουργήθηκε για να κάνει ορισμένες εργασίες (τις υπηρετικές βασικά) επανάστατησε και άρχισε να σκοτώνει τα αφεντικά της. Υπό τον φόβο του θανάτου οι άνθρωποι είτε κατευθύνθηκαν σε υπόγεια καταφύγια είτε σε διαστημικούς σταθμούς. Εσείς βρισκόμενος σε ένα τέτοιο σταθμό αναλαμβάνετε το δύσκολο έργο της εκκαθάρισης του πλανήτη από τα εκτός ελέγχου πλάσματα. Η δράση εξελίσσεται σε πέντε περιοχές (εμπορικό κέντρο, αεροδρόμιο, γυμνές εκτάσεις κτλ.). Φυσικά η κάθε περιοχή είναι τεράστια και περιέχει πολλά πεδία μαχών. Θα σας δίνονται εντολές στις οποίες περιλαμβάνεται ο εντοπισμός μίας συγκεκριμένης περιοχής με την πιθανότητα να χρειαστεί να καταστρέψετε κτίρια και εχθρούς.

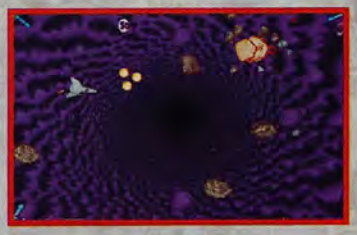
Ολα πρέπει να γίνουν σύμφωνα με το χρονοδιάγραμμα και όσο πιο γρήγορα ολοκληρώνεται μία αποστολή τόσο περισσότερους πόντους κερδίζετε. Από το δωμάτιο ελέγχου καθοδηγείτε την ομάδα σας και δίνετε τις απαραίτητες εντολές. Τα άτομα που την απαρτίζουν είναι σε θέση να χωριστούν, να οδηγήσουν και να χρησιμοποιήσουν αρκετά από τα όπλα που έχετε στην διάθεση σας. Οσο πιο καλά τα πάτε με τα οικονομικά σας τόσο περισσότερα περιθώρια θα έχετε να βελτιώσετε τον εξοπλισμό σας. Οι αποστολές που πρέπει να ολοκληρώσετε μετά το τέλος του πρώτου μισού του παιχνιδιού είναι αρκετά δύσκολες και απαιτούν προσεκτικό σχεδιασμό και υψηλό βαθμό ετοιμότητας και ικανότητας για να τις φέρετε σε πέρας.

Οπως και σε πολλά άλλα παιχνίδια του είδους μπορείτε να παρακολουθήσετε την δράση μέσα από πολλές οπτικές γωνίες ενώ κάθε μέλος της ομάδας σας έχει στην διάθεση του μέχρι και επτά όπλα. Ο τρόπος που φθάνετε στην επιτυχία είτε χρησιμοποιώντας την απευθείας συνεννόηση με τους άλλους είτε με την κατάστρωση ολοκληρωμένου σχεδίου εξαρτάτει αποκλειστικά από εσάς. Φυσικά δεν χρειάζεται να αναφέρουμε ότι τα πλάσματα που καθοδηγεί ο υπολογιστής είναι ιδιαίτερα έξυπνα. Εκτός από το ότι πρέπει να προσέχετε διάφορα πράγματα στην έξελιξη όπως την ενέργεια των συμπολεμιστών σας θα πρέπει να λύσετε και ορισμένα δύσκολα παζλ τα οποία τοποθετήθηκαν για να δώσουν ακόμη μεγαλύτερο ενδιαφέρον στο παιχνίδι. Ισως να χρειαστεί να μπείτε σε κάποιο κτίριο και η μπροστινή είσοδος να μην είναι η ενδεδειγμένη λύση...

Αόρατοι τύχοι, τηλεμεταφορείς, κρυφά τούνελ και διάφορων ειδών επιφάνειες που πρέπει να ακουμπήσετε ή και όχι (υπάρχουν και μερικές που κρύβουν εκρηκτικά) συντελούν στην αύξηση της έντασης και του συνολικού ενδιαφέροντος. Το Mayhem από την πρώτη κιόλας στιγμή μοιάζει με το Syndicate αλλά με πολύ περισσότερη δράση και προσοχή στην λεπτομέρεια η οποία προέρχεται από το εξιδεικευμένο engine που χρησιμοποιήθηκε για την δημιουργία του παιχνιδιού.

PIRANHA





PC CD ROM

Του D.D.F

Το Piranha είναι το πρώτο παιχνίδι της OTM η οποία έχει γίνει γνωστή για τις δημιουργίες της στην Amiga με τίτλους όπως το Virtual Karting, Watch Tower και το Atrophy. Αφού λοιπόν καταξιώθηκε γρήγορα στον χώρο της Amiga ως μία αξιόπιστη και αξιόλογη εταιρία και με δεδομένη την κάμψη της Amiga ήταν απόλυτα φυσικό η εταιρία να κοιτάξει να πλασαριστεί όσο το δυνατόν πιο σύντομα τόσο στον χώρο των PC όσο και σε αυτό των νέων παιχνιδομηχανών, χωρίς αυτό να σημαίνει βέβαια ότι εγκαταλείπει την βάση της που παραμένει πάντοτε η Amiga.

Το Piranha δημιουργήθηκε από μία ομάδα (D-Designs) η οποία έχει δώσει και στο παρελθόν πολύ θετικά δείγματα δουλειάς στον χώρο. Αντικειμενικός σκοπός των προγραμματιστών αυτής της εταιρίας είναι να προκαλούν το ενδιαφέρον του παίκτη από την πρώτη κιόλας στιγμή. Μόλις αρχίσετε να "τρέχετε" το παιχνίδι θα ανακαλύψετε ότι είναι πολύ πιθανό να έχουν πετύχει και αυτή τη φορά το σκοπό τους...

Το Piranha είναι μάλλον το μοναδικό παιχνίδι που έχει κυκλοφορήσει μέχρι σήμερα περιέχοντας τόσο πολλά και όμορφα γραφικά σε συνδυασμό με τα υψηλής ποιότητας και ποσότητας τραγούδια και ηχητικά εφφέ. Πρόκειται για ένα 360 μοιρών shoot-em-up το οποίο θυμίζει έντονα το Stardust το οποίο προερχόταν και πάλι από την Φιλανδία μόνο που αυτή τη φορά οι δημιουργοί του υποστηρίζουν ότι το συνολικό στήσιμο αλλά και το σενάριο είναι πολύ πιο δουλεμένα και λεπτομερειακά.

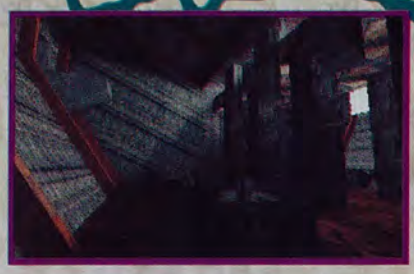
Υπάρχουν περισσότεροι από δύο παίκτες, περισσότερα και πολύ πιο εντυπωσιακά όπλα σε σημείο ορισμένα προκαλούν τρομερές καταστροφές. Πολύ εντυπωσιακό και ενδιαφέρον είναι το σημείο όπου βρίσκεστε στο σκάφος σας έχοντας πλήρη εξοπλισμό ενώ γύρω σας πετούν εχθρικά σκάφη που προσπαθούν με κάθε τρόπο, ακόμη και με τηλεκατευθυνόμενους αστεροειδείς, να σας καταστρέψουν. Ολοι μιλάνε για το παιχνίδι που θα παιχτεί περισσότερο και θα απασχολήσει τον μεγαλύτερο αριθμό παικτών φέτος. Τα εκπληκτικά γραφικά και η τέκνο-χορευτική μουσική αποτελούν ένα εκρηκτικό σύνολο που είναι βέβαιο ότι θα συναρπάσει ακόμη και όσους δεν συνηθίζουν να παίζουν αυτού του είδους τα παιχνίδια.

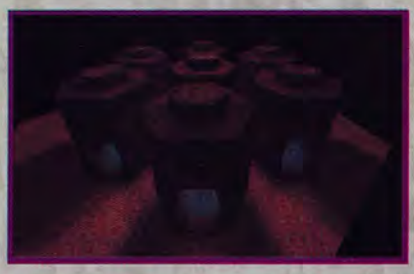
REVIEWS

PREY

PC CD ROM

Του D.D.F



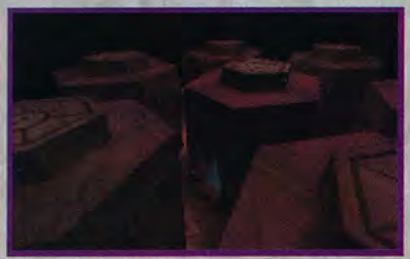


Βρίσκεστε στα χέρι απαγωγέων και εκτός Γης... Μόλις συνέλθετε θα αντιληφθείτε ότι σας έχουν τοποθετήσει μέσα σε ένα βιο-τεχνολογικό "κουστούμι". Τώρα πλεόν είστε ένα με καλώδια και λειτουργίες που δεν έχουν βέβαια και πολύ σχέση με τις ανθρώπινες... Τα πράγματα δεν θα είναι ποτέ τα ίδια. Ενα display που εμφανίζει δεδομένα θα το βλέπετε φυσικά μπροστά από το οπτικό σας πεδίο. Θα πληροφορηθείτε ότι είστε πλέον ένα "αρπακτικό" και συμφωνείτε να μάθετε τις τρείς βασικές αρχές. Κυνηγάτε, επιβιώνετε και αντιμετωπίζετε μία σειρά από επικίνδυνες αποστολές. Μέσα σε ένα παράξενο και σκοτεινό περιβάλλον περίεργα τέρατα θα ξεπετάγονται από κάθε πλευρά αυτού του εξωγήινου κόσμου στον οποίο βρίσκεστε.

Ο σκοπός σας είναι να ανακαλύψετε τον πιο αποτελεσματικό τρόπο αντιμετώπισης τους. Πρέπει να μάθετε να χρησιμοποιείτε με ακρίβεια τα όπλα των εξωγήινων, να εξερευνήσετε τα πεδία των μαχών για να ανακαλύψετε τα μυστικά τους αλλά και να βρείτε απάντηση στο ερώτημα του ποιά θα είναι η δική σας θέση σε αυτόν τον νέο κόσμο. Το Prey είναι ένα action game που συνεχίζει την παράδοση των Doom clone παιχνιδιών. Αυτό που προσφέρει είναι μεγαλύτερη προσοχή στην λεπτομέρεια. Οι αποστολές, για παράδειγμα, είναι σχεδιασμένες καλύτερα και με περισσότερη εξυπνάδα από κάθε άλλη φορά.



Η τεχνική του lighting και τα textured γραφικά τα οποία είναι σκοτεινά, μυστηριώδη και με την αίσθηση του θανάτου ολόγυρα δημιουργούν μία πολύ ρεαλιστική ατμόσφαιρα. Η συνολική δημιουργία του περιβάλλοντος με την προσθήκη ειδικών οπτικών εφφέ είναι πραγματικά πολύ αξιόλογη. Στο παιχνίδι ο Prey χρησιμοποιεί έξι τρισδιάστατες τεχνικές τελευταίας τεχνολογίας οι οποίες έχουν έξι επίπεδα διαβάθμησης. Μπορείτε να κοιτάξετε και προς τις τρείς κατευθύνσεις ενώ το ίδιο μπορείτε και να κινηθείτε. Το παιχνίδι προορίζεται για τα Win95 όπως και για την μεταφορά του στους Mac αλλά και σε ορισμένες από της νέας γενιάς παιχνιδομηχανές. Θα συνοδεύεται από τα τελευταίας τεχνολογίας κράνη VR όπως επίσης και από εξελιγμένους τρισδιάστατους contro-llers. Φυσικά modem και δίκτυα έχουν συμβατότητα...







Μερικά ακόμη εντυπωσιακά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού είναι οι εξελιγμένοι textured mapped πολυγωνικοί αντίπαλοι σας οι οποίοι διαθέτουν ιδιαίτερα ρεαλιστική κίνηση. Πρόκειται πραγματικά για μία ολοκαίνουργια σειρά εξωγήινων και τεράτων με ξεχωριστή το καθένα συμπεριφορά και κανόνες. Μεγάλη προσοχή δώθηκε επίσης στο εξοπλισμό. Αλλα όπλα έχουν σχετικά περιορισμένες δυνατότητες και άλλα είναι πραγματικοί εξολοθρευτές! Αυτό έγινε για να ανέβει κατακόρυφα η ένταση και το ενδιαφέρον στο παιχνίδι αφού και τα aliens επιδεικνείουν παράλληλα ένα αρκετά υψηλό δείκτη νοημοσύνης και όπως καταλαβαίνετε τα πράγματα δεν θα είναι καθόλου εύκολα.

KINGDOM O'MAGIC

PC CD ROM

Είχαμε αναφερθεί σε προηγούμενο τεύχος σε κάποια πρώτα στοιχεία για το παιχνίδι το οποίο πολύ σύντομα θα διατίθεται και στην ελληνική αγορά. Πρόκειται λοιπόν για ένα adventure game με στοιχεία RPG και με διάχυτο το χιούμορ σε όλη την διάρκεια του παιχνιδιού. Οι δημιουργοί του υποστηρίζουν ότι πρόκειται για ένα κλασικό point-end-click παιχνίδι που απλώς περιέχει στοιχεία από δύο είδη παιχνιδιών.

Με λίγα λόγια δηλαδή οι παίκτες εκτός από τις περιπλανήσεις και την λύση διαφόρων παζλ θα πρέπει να έχουν στραμμένη την προσοχή τους και σε άλλα πράγματα. Η συλλογή αντικειμένων, χρημάτων αλλά η αγορά και χρησιμοποίηση μαγικών είναι ορισμένα από αυτά...



Οι βασικοί χαρακτήρες του παιχνιδιού συμπεριφέρονται σαν αυτούς των RPG παιχνιδιών και θα πρέπει να θυμάστε τις συζητήσεις μαζί τους για να δράσετε ανάλογα με την εξέλιξη του παιχνιδιού.

Οι χρονικές αλλαγές παίζουν επίσης σημαντικό ρόλο αφού το παιχνίδι εξελίσσεται τόσο σε μέρα όσο και σε νύκτα και φυσικά διάφορα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού προσαρμόζονται αναλόγως.

Εχετε στην διαθέση σας την επιλογή των βασικών παραμέτρων του παιχνιδιού ενώ μεγάλη προσοχή πρέπει να δείξετε στα διάφορα υποεπίπεδα.

Τέλος θα πρέπει να σημειώσουμε ξανά την έντονη παρουσία του χιούμορ που διακατέχει το παιχνίδι το οποίο είναι και από τα βασικά του όπλα.

Υ.Γ. Το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει σε λίγο καιρό και θα το βρείτε στα καταστήματα Παπασωτηρίου, τηλ.: 3302 980.

TIME GATE

PC CD ROM

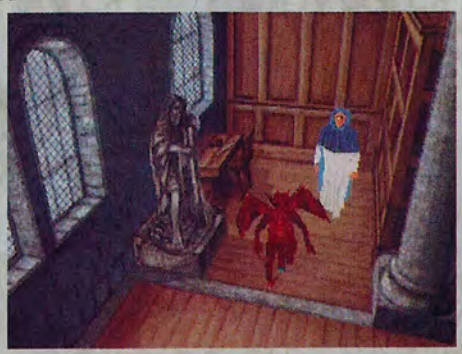
Μετά την τεράστια επιτυχία της τριλογίας του Alone in the Dark η Infogrames συνέχισε την προσπάθεια βελτίωσης των γραφικών και λοιπών οπτικών εφφέ στα παιχνίδια της. Το Time Gate έρχεται να να επιβεβαιώσει με τον καλύτερο τρόπο την φήμη της εταιρίας αλλά και την πρόοδο που έχει σημειώσει στους τομείς που προαναφέραμε. Πριν μιλήσουμε για τα τεχνικά χαρακτηριστικά του θα πούμε ορισμένα για το σενάριο. Ενας νεαρός φοιτητής είναι η μετεσάρκωση ενός ιππότη των Σταυροφοριών (χωρίς φυσικά ο ίδιος να το γνωρίζει). Ενός όχι οποιοδήποτε ιππότη αλλά ενός μέλους μίας πολύ ξεχωριστής ομάδας η οποία είχε ως αποστολή να βοηθά τους πιστούς να ξεπερνούν τα όλα τα εμπόδια που θα έβρισκαν στην διαδρομή από την Ευρώπη στην Ιερουσαλήμ στην προσπάθεια τους να πάνε στα ιερές τοποθεσίες και να προσκυνήσουν.

Μάλιστα αυτή η ομάδα ιπποτών είχε αναπτύξει μία συγκεκριμένη ιδεολογία και συμπεριφορά την οποία υπαγόρευε η ηθική και η θρησκεία. Ζούσαν ταπεινά και προσπαθούσαν με οποιοδήποτε τρόπο και κόστος να υπερασπίζουν τους Ιερούς τάφους. Οσοι έχετε δει το τρίτο μέρος των κινηματογραφικών επιτυχιών του Στ.Σπήλμπεργκ με ήρωα των Ι.Τζόουνς θα θυμάστε στο τέλος της ταινίας την παρουσία ενός τέτοιου ιππότη... Φυσικά υπάρχει πάντα κάποιος που προσπαθεί να δημιουργήσει προβλήματα. Ετσι ο κακός της υπόθεσης αφού δεν κατάφερε τίποτα την εποχή των Σταυροφοριών και μάλιστα στο τέλος τον σκότωσαν επανέρχεται στην πραγματικότητα (αφού πρώτα είχε συνδιαλαγεί με τις σατανικές δυνάμεις) και κάνοντας ενα ταξίδι στον χρόνο απαγάγει την αραβωνιαστικιά του νεαρού φοιτητή εκβιαζόντας τον έτσι για να τον βοηθήσει στα σατανικά του σχέδια.

Το σύστημα γραφικών τώρα έχει βελτιωθεί ελαφρά με τα διάφορα εφφέ σκιών που χρησιμοποιούνται για όλους τους τρισδιάστατους texture mapped χαρακτήρες του παιχνιδιού κάτι που κάνει τις σκηνές πλουσιότερες σε ομορφιά και λεπτομέρειες. Η εισαγωγή του παιχνιδιού είναι πολύ εντυπωσιακή με το τρισδιάστατο animation το οποίο υπάρχει και θα προκαλέσει σίγουρα από την πρώτη κιόλας στιγμή τους παίκτες.

Υ.Γ. Το παιχνίδι θα διατίθεται στην ελληνική αγορά από την εταιρία Παπασωτηρίου, τηλ.: 3302 980





MEGA REVIEW

NBA LIVE 96

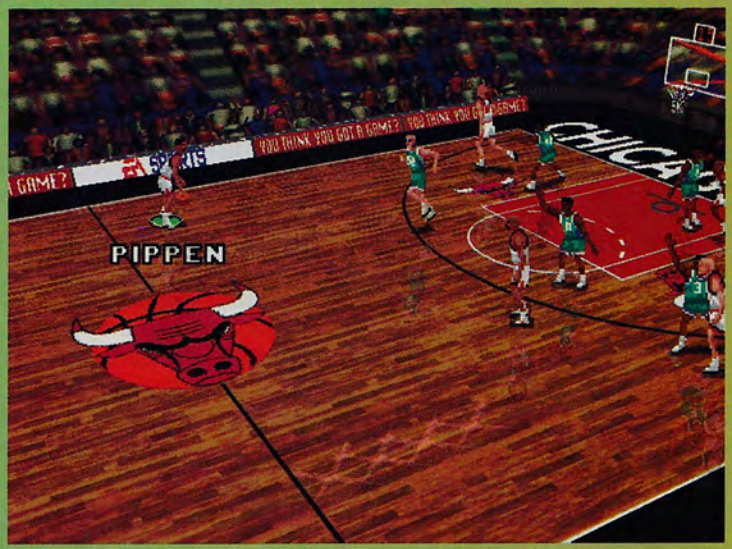


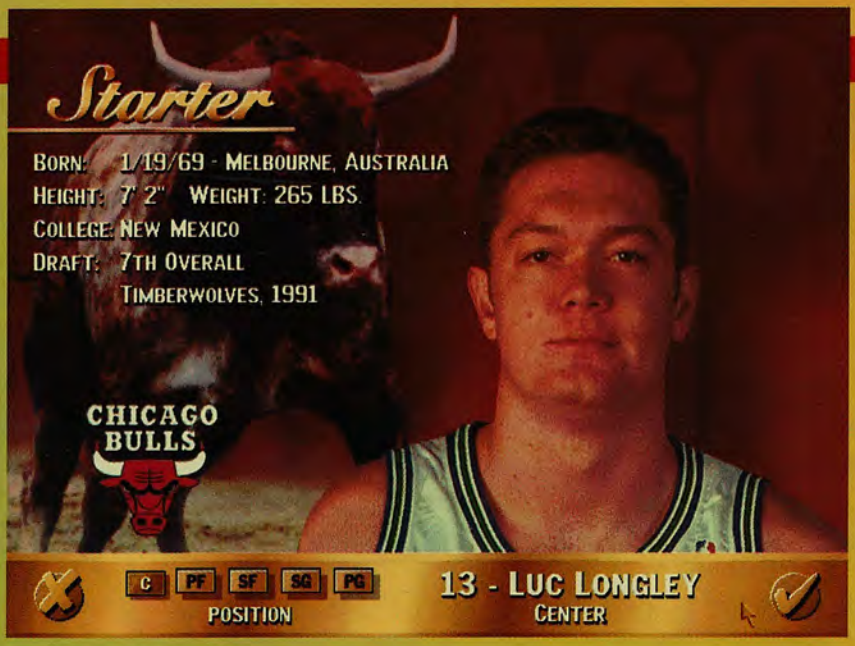
HOUSE	ELECTRONICS ARTS
FORMAT	PC CD-ROM
TEST	486DX4/100, 16MB RAM, SB 16
REQUIREMENTS	486DX2/66, 8MB RAM, 2MB HD
ΔΙΑΘΕΣΗ	PLOTLINE
ΤΙΜΗ	10.900

Του **Α. Ευάγγελου**

Η συνέχεια του πιο πετυχημένου μπάσκετ παιχνιδιού αλλά και γενικότερου αθλητικού παιχνιδιού είναι γεγονός. Οι διαφορές είναι λίγες αλλά σε καίρια σημεία. Η ύπαρξη Virtual Stadium εγγυάται ακόμα περισσότερο ρεαλισμό με τη δυνατότητα να μπορείτε να καθορίσετε εσείς την "κάμερα" (προοπτική) εξέλιξης του αγώνα. Οσοι φανατικοί του είδους προσέλθετε χωρίς καμιά επιφύλαξη η δισταγμό. Οσο για εκείνους που δηλώνουν αδιάφοροι ή άσχετοι με το είδος καιρός να ρίξουν μια ματιά και να αναθεωρήσουν τις απόψεις τους.

Τα αθλητικά παιχνίδια της Electronics Arts πάντα κατελάμβαναν τις πρώτες θέσεις παγκοσμίως μακριά από οποιονδήποτε αντίπαλο. Τι θα μπορούσε να πει κανείς για τα NBA Live '95 και Fifa '96; Και σαν να μην φθάνει αυτό κατέφθασε και η συνέχεια του καλύτερου παιχνιδιού μπάσκετ στους συμβατούς, το NBA Live '96. Ανανεωμένο, μεγαλύτερο, με καλύτερες αναλύσεις, διαθέτοντας Virtual Stadium όπως το Fifa '96 για να επιλέγετε διαφορετική οπτική γωνία και φυσικά διαθέτει το εθιστικό εκείνο gameplay που θα κερδίσει τους φίλους των αθλητικών παιχνιδιών και όχι μόνο. Οπως ακριβώς συνέβει και με το προηγούμενο δηλαδή NBA. Δεν πρέπει να ξεχνάτε ότι καλές είναι οι υψηλές αναλύσεις, εντυπωσιακές οι πολλαπλές κάμερες για να παίζετε το





παιχνίδι αλλά αν δεν υπάρχει ένα καλό gameplay να τα συνοδεύει, τότε όλα αυτά σας είναι ουσιαστικά άχρηστα. Πάμε όμως να δούμε τις διαφορές των δύο NBA Live για να διαμορφώσετε μία καλύτερη άποψη αλλά και τους τομείς που έχουν υποστεί βελτιώσεις. Από το installation κιόλας θα διαπιστώσετε ότι δεν έχουν γίνει πολλές και ριζικές αλλαγές παρά μόνο στα λογότυπα. Αφού επιλέξετε την ποιότητα του ήχου, του video και των γνωστών άλλων παραμέτρων είστε έτοιμοι να παίξετε το παιχνίδι. Η εισαγωγή του είναι εντυπωσιακή με βιντεοσκοπημένες φάσεις των μεγαλύτερων αστεριών του NBA. Εκεί που μου κόπηκε η ανάσα ήταν μόλις είδα την φράση "Virtual Stadium" και ένα γήπεδο μπάσκετ να γυρνάει προς κάθε κατεύθυνση. Αμέσως αντιλήφθηκα και μου ήρθε στο μυαλό το Fifa '96, το οποίο χρησιμοποιούσε την ίδια τεχνική και φυσικά ήταν επιλεγόμενη η προοπτική από όπου θα παρακολουθούσατε το παιχνίδι.

Μόλις ξεκινάει το κυρίως παιχνίδι καθορίζεται τις γνωστές επιλογές αν θα παίξετε δηλαδή μία ολόκληρη season ή στα playoffs, αν προτιμάτε περισσότερο το arcade παιχνίδι από το ρεαλιστικό και καθορίζετε την διάρκεια κάθε περιόδου και το επίπεδο δυσκολίας. Επίσης υπάρχουν οι γνωστές επιλογές για τον καθορισμό των κανόνων του παιχνιδιού (φάουλ, τρία δευτερόλεπτα, τραυματισμοί), επιλογές για την ανάλυση (low, medium και high) για την ένταση της μουσικής, των ηχητικών εφφέ, των ζητωκραυγών του πλήθους και πολλά άλλα. Με τη μεγάλη αυτή πληθώρα επιλογών μπορεί ο καθένας να φέρει το παιχνίδι στο σημείο που του αρέσει. Αν θέλει δηλαδή περισσότερο δράση, αν επιθυμεί περισσότερο ρεαλισμό και εξομοιώση κλπ. Μέχρι και ένας screen saver υπάρχει, τον οποίο μπορείτε να ενεργοποιήσετε ή να απενεργοποιήσετε και εμφανίζει όλα τα σήματα των ομάδων σε ένα μαύρο background. Σε γενικές γραμμές δηλαδή διαπιστώνουμε ότι υπάρχουν ίδιες περίπου επιλογές (με την προσθήκη νέων) που ξέρατε από το παλιό NBA με κάποιες νέες επιλογές. Μπορείτε να επιλέξετε όποια ομάδα του NBA θέλετε ή ακόμα να φτιάξετε και την δική σας. Μπορείτε να αλλάξετε παίκτες μεταξύ των ομάδων, να δείτε τα στατιστικά κάθε παίκτη και κάθε ομάδας. Ανάλογα με την ομάδα που επιλέγετε σε αντίθεση με το NBA '95 εκτός από το σήμα εμφάνιζεται και μία αντίστοιχη όμορφη εικόνα. Για παράδειγμα, αν επιλέξετε τους Bulls (από τις αγαπημένες σας φαντάζομαι ομάδες) θα εμφανιστεί η φωτογραφία ενός ταύρου! Πριν ξεκινήσει ο αγώνας θα δείτε τα στατιστικά των δύο ομάδων, τους καλύτερους παίκτες και μία φωτογραφία του μέρους που θα διεξαχθεί ο αγώνας. Σε λίγα δευτερόλεπτα ξεκινάει ο αγώνας με το τζάμπολ του παιχνιδιού.

Το θέαμα μέσα στον αγωνιστικό χώρο είναι εκπληκτικό. Εχει δοθεί μία ατμόσφαιρα και ένας ρεαλισμός μοναδικός. Το πλήθος στις κερκίδες, οι σκιές των παικτών, το παρκέ με τις γραμμές της ρακέτας του τριπόντου και τα σήματα της γηπεδούχο ομάδος και του NBA, υπάρχουν τα πάντα μέχρι και η παραμικρή λεπτομέρεια. Την "κάμερα" από όπου παρακολουθείτε το παιχνίδι μπορείτε ανα πάσα στιγμή να την αλλάξετε για να έχετε ένα κοντινό πλάνο της εξέλιξης ή πλάγιο ή ακόμα και ένα πλάνο πανοραμικό από ψηλά. Για να μην μιλήσουμε για τα sprites. Κάθε παίκτης έχει αποδοθεί με τον καλύτερο δυνατό τρόπο. Ετσι λοιπόν το sprite του Shaquille O' Neal είναι τεράστιο, μαύρο στο χρώμα και χωρίς ίχνος τρίχας, ο Rodman σε κάθε αγώνα έχει διαφορετικό χρώμα μαλλιών και πάει λέγοντας. Είναι πραγματικά εντυπωσιακό. Η κίνησή τους φυσικά ανάλογη. Πιο αργά κινείται ο Shaq και ο Divac από τον B.J Armostrong και τον Kukoc. Η απόδοσή τους μέσα στο παιχνίδι είναι ανάλογη της πραγματικότητας. Ο Rodman σαρώνει στα ριμπάουντ ενώ ο Kukoc με τον Pippen στα σουτ τριών πόντων. Κάτω από κάθε παίκτη αναγράφεται η θέση που παίζει αλλά μπορείτε να το άλλαξετε και να σας δείχνει το όνομά του ή ακόμα και τον αριθμό της φανέλλας που φοράει. Μπορείτε



MEGA REVIEW

φυσικά να κάνετε αλλάγες να πάρετε time-out και γενικά να αναλάβετε πλήρη καθήκοντα προπονητή. Τώρα πλέον υπάρχουν και συστήματα που μπορείτε να ακολουθήσετε ή να φτιάξετε δικά σας, να καθορίσετε ποιος παίκτης μαρκάρει ποιον και πολλές άλλες αμυντικές και επιθετικές τακτικές.

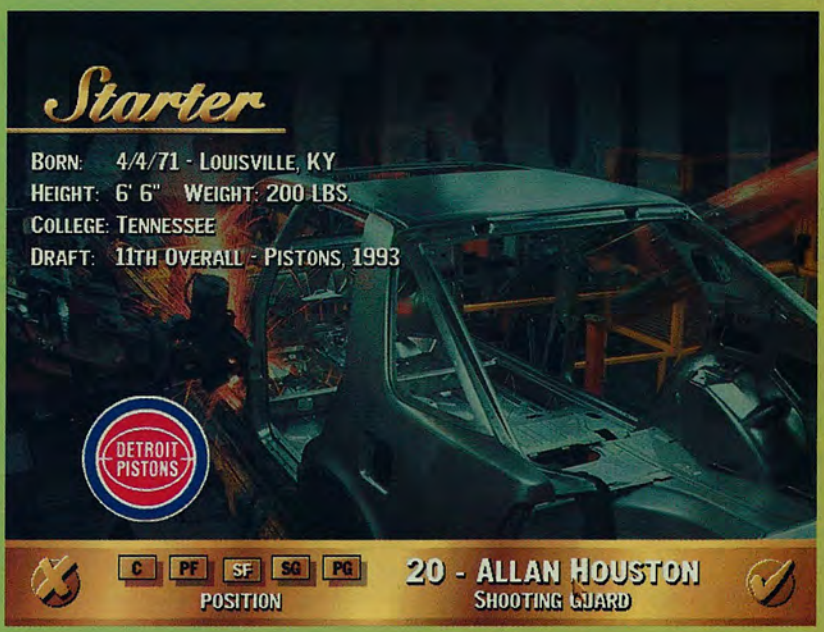
Η στάνταρ κάμερα μέσα στο παιχνίδι δείχνει τον αγώνα από ψηλά και θα σας πάρει αρκετό χρόνο να προσαρμοστείτε, άρα το καλύτερο που έχετε να κάνετε είναι να βάλετε default την κλασική που τα δείχνει από πλάγια και ψηλά που εκτός του ότι έχετε το καλύτερο οπτικό πεδίο είναι αυτή που είχατε και στο προηγούμενο NBA. Μπορούν να παίξουν μέχρι και τέσσερις παίκτες με την προυπόθεση φυσικά να διαθέτετε δύο joystick και mouse. Ο τέταρτος παίζει με το πληκτρολόγιο. Οπως και στο NBA '95 μπορούν οι τέσσερις παίκτες να ελέγχουν όποια ομάδα επιθυμούν από τις δύο ή ακόμα να παίξουν και οι τέσσερις στην ίδια. Ο έλεγχος και ο χειρισμός είναι πανομοιότυπος με την "προγενέστερη" έκδοση. Υπάρχουν τα πλήκτρα κατεύθυνσης (αν μιλάμε για πληκτρολόγιο) και τρία κουμπιά, ένα για να κάνετε πάσες, ένα για σουτ και τέλος το turbo για να τρέχετε γρηγορότερα και να γίνεστε και "βίαιος". Μπορείτε να κάνετε προσποιήσεις, να καρφώνετε, να βγάζετε assist και γενικά ότι ισχύει στην πραγματικότητα. Δύο πράγματα όμως φαίνεται να λείπουν από το παιχνίδι που ίσως να είναι αδικαιολόγητα. Πρώτα απ'όλα οι Bulls παίζουν απόντος του θρυλικού Michael Jordan. Η αλήθεια είναι ότι είχα μία κρυφή ελπίδα ότι θα τον είχαν συμπεριλάβει αλλά δυστυχώς έπεσα έξω. Στο πρώτο NBA μάλλον ήταν δικαιολογημένη η απουσία του αλλά δεν καταλαβαίνω γιατί να μην συμπεριληφθεί στο δεύτερο.

Οσο αγαπημένος παίκτης πάντως και να σας είναι πιστέψτε με δεν μειώνει καθόλου το παιχνίδι. Το άλλο στοιχείο είναι ότι φανταζόμουν θα υπήρχε μία "ηχητική" περιγραφή του παιχνιδιού με τα ονόματα των παικτών όπως ακριβώς και στο Fifa '96. Είναι ίσως το στοιχείο κλειδί θα λέγαμε που θα δεν θα άφηνε κανένα περιθώριο όχι δυσαρέσκειας αλλά οποιοδήποτε σχολίου. Με εξαίρεση αυτό το γεγονός ο ήχος είναι εκπληκτικός. Ανά διαστήματα παίζει rap μουσική ενώ τα ηχητικά εφφέ είναι τα πιο "πορωτικά" με το χαρακτηριστικό "χλατς" που κάνει το δυχτάκι όταν μπαίνει η μπάλα στο καλάθι, τις κραυγές του πλήθους που έχουν άλλο τόνο όταν παίρνει ή χάνει την μπάλα η γηπεδούχος ομάδα και φυσικά η γνωστή φωνή που σας λέει για τα σουτ τριών πόντων. Σε όλα αυτά έχετε πλήρη έλεγχο της έντασης που σημαίνει ότι μπορείτε να χαμηλώσετε για παράδειγμα τις φωνές από τις κερκίδες για να ακούτε περισσότερο την μπάλα που χτυπάει στο παρκέ, να χαμηλώσετε τη μουσική κλπ.

Οι διαφορές λοιπόν στα δύο NBA Live εντοπίζονται κυρίως στον οπτικό τομέα. Τώρα πλέον έχουμε το Virtual Stadium που μας επιτρέπει να παρακολουθούμε τον αγώνα απο διαφορετικές κάμερες, έχουμε κάποιες "μικροαλλαγές" στις οθόνες των παικτών και στις επιλογές, με κάποιες βελτιώσεις και προσθήκες, αλλά τομείς όπως ο έλεγχος των παικτών και γενικά ο χειρισμός παρέμειναν ως είχαν. Φυσικά αυτό το γεγονός δεν χρειάζεται να σας ανησυχεί καθόλου (το ότι δεν άλλαξαν καθό-



















λου αυτοί οι τομείς δηλαδή) καθώς είναι αποδεδειγμένα πετυχημένοι και το να ακολουθηθεί η ίδια συνταγή εγγυάται επιτυχία και στον καινούργιο NBA Live '96. Το ότι λείπει η μορφή του Jordan είναι δυσάρεστο αλλά δεν αποτελεί σε καμιά περίπτωση αρνητικό του παιχνιδιού.

Βέβαια για να απολαύσετε το παιχνίδι σε όλο του το μεγαλείο χρειάζεστε ένα μηχάνημα με 486DX4/120 ώστε να έχετε και την υψηλή ανάλυση αλλά και όλες τις λεπτομέρειες όπως τις σκίες και τους φιλάθλους ενεργοποιημένες. Οσοι παίζατε ή παίζετε το NBA Live '95, η "αναβάθμιση" είναι υποχρεωτική. Ισως όταν το δείτε να πείτε ότι χρειαζόταν να προσφέρει κάτι παραπάνω αλλά δεν υπάρχει καμιά περίπτωση να σας απογοητεύσει. Αντιθέτως έχει την ικανότητα να μαγεύει όχι μόνο αυτούς που παίζουν παιχνίδια του είδους αλλά και τους "άσχετους". Μην ξεχνάτε ότι λειτουργεί ως μία πολύ καλή εγκυκλοπαίδεια για τον θαυμαστό κόσμο του NBA. Με μία λέξη... επενδύστε.

GAME REVIEW

CONQUEROR

HOUSE SIERRA
FORMAT PC CD-ROM
TEST 486DX/66, 2X CD-ROM, SB 16
REQUIREMENTS 486DX/33, 2X CD-ROM

Του **Derek Dela Fuente**

Το παιχνίδι είναι δημιουργία της Software Sorcery, μίας μικρής αλλά με μεγάλη έμπνευση αμερικάνικης εταιρίας, η οποία έχει κυκλοφορήσει και στο παρελθόν πολύ καλούς τίτλους. Ο πιο γνωστός είναι ο Jutland. Ηδη στις Η.Π.Α. το παιχνίδι αυτό συγκρίνεται με το Dune 3 και στα θετικά του περνάει το γεγονός ότι είναι πολύ πιο ευκολονόητο εξ αρχής για τον παίκτη ενώ παρουσιάζει και καλύτερη δομή όσον αφορά την όλη στρατηγική ατμόσφαιρα. Βασικά το παιχνίδι απευθύνεται στους παίκτες κάτω των 20 ετών χωρίς αυτό να σημαίνει τίποτε αφού ένα καλό και χωρίς πολλές ιδιαιτερότητες strategy game είναι πάντοτε ευπρόσδεκτο από όλους...

Σκοπός του παιχνιδιού είναι η δημιουργία μίας αυτοκρατορίας. Οι αρχηγικές και διοικητικές ικανότητες είναι αυτές που θα καθορίσουν την επιτυχία ή μή της αποστολής σας. Η μοίρα σας βρίσκεται στα δικά σας χέρια και η κατάκτηση του Βρεττανικού θρόνου θα είναι μία προσωπική υπόθεση σε αυτό το παιχνίδι που χαρακτηρίζεται από τις πολλές και ενδιαφέρουσες ήπτομέρειες.
Θα πολεμήστε σε real-time, θα αναμετρηθείτε με αντίπαλους ιππότες σε ένα τουρνουά τριών διαστάσεων και θα πρέπει να κτίσετε κάστρα στην προσπάθεια σας να αποκτήσετε πλούτο, δόξα και δύναμη.

Το Conqueror περιέχει όλα εκείνα τα χαρακτηριστικά που έχουμε δει σε παιχνίδια όπως το Trasport Tycoon. Θα πρέπει να δημιουργείτε, να κτίζετε και φυσικά να προστατεύετε τις πηγές ενέργειας σας. Επίσης θα βρείτε πολλές ομοιότητες με το Castles.
Οι βασικές οθόνες θα σας εμφανίζουν





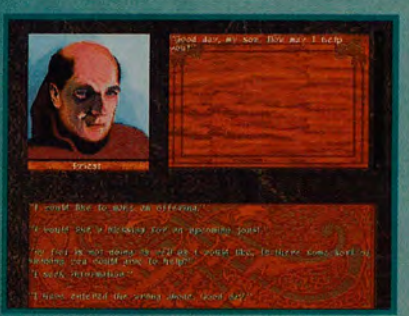
χάρτες της Αγγλίας όπου θα πρέπει να εκεί να στήσετε τον στρατό σας και να προσπαθήσετε να κυριεύσετε όσο το δυνατόν περισσότερες περιοχές. Το παιχνίδι έχει και στοιχεία adventure αφού το απλό point-end-click interface θα σας βοηθήσει να συνομιλήσετε με τον κόσμο αλλά και να πάρετε πληροφορίες μέσω πολλαπλών ερωτήσεων και απαντήσεων τα οποία ακούγονται σε ένα εξαιρετικό ψηφιακό ήχο.

Αφού αναφερθήκαμε στα εντυπωσιακά στοιχεία του παιχνιδιού είναι η στιγμή για να αναφερθούμε και στα υπέροχα γραφικά του. Είναι τόσο όμορφα και πλούσια όσο είναι δυνατόν να υπάρξουν σε 3 video modes και είναι πραγματικά πολύ λίγα τα παιχνίδια που μπορούν να χρησιμοποιήσουν υψηλή ανάλυση αλλά ακόμη και σε χαμηλή να διατηρούν τα γραφικά του σε πολύ καλή κατάσταση.

Οι μάχες σε real time πρώτου προσώπου είναι ένας μόνο από τους πολλούς εντυπωσιακούς τομείς του παιχνιδιού και θυμίζει έντονα το Kingdom of England, ένα από τα πρώτα









action games που κυκλοφόρησαν στην Amiga. Οι μάχες συνοδεύονται επίσης από animated σκηνές έντονης βίας.

Η επιτυχία στηρίζεται σχεδόν αποκλειστικά στις στρατηγικές σας ικανότητες και μάλιστα θα πρέπει να τις αποδείξετε στο έπακρο αφού οι αναμετρήσεις τόσο με στρατούς όσο και με τους ιππότες είναι αυτές που θα κρίνουν την εξέλιξη σας. Μην ξεχνάτε ότι προσπαθείτε να αποκτήσετε πλούτη αλλά και να δημιουργήσετε μία καλή φήμη στο περιβάλλον που κινείστε.

Θα πρέπει επίσης να προσέξετε το που θα τοποθετείτε τα κάστρα και τον στρατό σας. Το War Planning και το Tactical Room είναι οι δύο επιλογές με τις οποίες θα πρέπει να δημιουργήσετε τον στρατό σας αλλά και να πάρετε τις αρχικές σας αποφάσεις. Οι επιλογές Farm, Village και το πρώτο μέρος του παιχνιδιού θα σας βοηθήσουν να βρείτε πηγές ενέργειας, να δείτε πως τα πάει ο στρατός σας, να δείτε τις προθέσεις των ανθρώπων ενώ θα εμφανίζεται και ένας πολύ λεπτομερειακός χάρτης που θα σας δείχνει το τι συμβαίνει αλλά θα σας δίνει την δυνατότητα να κάνετε και τις κινήσεις που επιθυμείτε.

Φυσικά στην διαθέση σας θα έχετε πολλά πυρομαχικά, μεγάλο οπλοστάσιο και πολλά άλλες επιλογές που πε ριλαμβάνουν ακόμη και δυνατότητα κατασκοπίας! Τα στατιστικά στοιχεία μπορεί να μοιάζουν τρομακτικά επειδή είναι πολλά αλλά είναι τόσο έξυπνα και λειτουργικά τοποθετημένα που ποτέ δεν θα δυσκολευτείτε να τα συμβουλευτείτε.

Πρόκειται για ένα πολύ ποιοτικό και έξαιρετικά εθιστικό παιχνίδι με καταπληκτική εμφάνιση.







GAME REVIEW

Johnny



HOUSE	US GOLD
FORMAT	PC CD-ROM
TEST	486DX4/100, 16MB RAM, SB 16
REQUIREMENTS	486/33, 8MB RAM, 1MB HD
ΔΙΑΘΕΣΗ	CD MEDIA
ΤΙΜΗ	10.900

Του **Α. Ευάγγελου**

Το Johnny Bazookatone είναι ίσως το καλύτερο platform παιχνίδι που εμφανίστηκε στους συμβατούς. Διαθέτει πρωτότυπο θέμα, ωραία γραφικά και εντυπωσιακό ήχο. Ισως το επίπεδο δυσκολίας να είναι το μόνο "τρωτό" του σημείο αφού παρουσιάζεται υπερβολικά αυξημένο αλλά σίγουρα το εμπόδιο θα το ξεπεράσετε μετά τις πρώτες ώρες ενασχόλησή σας. Οτι καλύτερο λοιπόν για τους φίλους των platform αλλά και το ιδανικό παιχνίδι για τους μικρότερους σε ηλικία. Μην το απορρίψετε αν πρώτα δεν το δείτε

Ο Johnny πήρε το όπλο του... Ισως ο ιδανικός τίτλος να ήταν αυτός, αν δεν είχε ήδη χρησιμοποιηθεί σε κινηματογραφική ταινία, για την σπουδαία τελευταία παραγωγή της US Gold. Το Johnny Bazookatone είναι ένα platform παιχνίδι με αξιοζήλευτα τε-



χνικά χαρακτηριστικά αλλά και ένα πρωτότυπο στήσιμο. Αλλά εκτός απ'αυτά διαθέτει ένα μοναδικό σενάριο και άφθονο γέλιο. Πως μπορεί ένα platform παιχνίδι να συνδυάζει σωστά όλα αυτά τα χαρακτηριστικά είναι ένα εύλογο ερώτημα που πιθανόν να σας δημιουργείτε. Ας τα πάρουμε τα πράγματα από την αρχή ξεκινώντας από σενάριο και θα σας λυθούν όλες οι απορίες.

Ο Ελ Ντιάμπλο είναι ο άρχοντας της κολάσεως, ο οποίος για να γεμίσει τις ώρες του αποφασίζει να ενδώσει στην μουσική. Εσεις παίρνετε το ρόλο του Johnny Bazookatone, ενός διάσημου μουσικού κιθαρίστα της ροκ που καταφέρνει με το συγκρότημά του και τη μουσική του να προκαλεί αγάπη στο κόσμο. Ο σατανικός Ελ Ντιάμπλο λοιπόν αποφασίζει να "απαγάγει" την ξεχωριστή κιθάρα του Johnny, που ακούει στο όνομα, Anita. Αφού κατάφερε και απέσπασε την κιθάρα από τον ήρωά μας μάταια προσπάθησε να βγάλει κάποιους ήχους ή να παίξει μία υποτυπώδες μουσική.

Μετά απ'αυτό λοιπόν αποφάσισε ότι ο κόσμος όλος δεν δικαιούται να ακούει μουσική. Εστειλε λοιπόν τους Σατανάδες του να μαζέψουν όλους τους μεγάλους μουσικούς, ασχέτως το είδος μουσικής που επιδίδονταν. Ετσι λοιπόν όλοι οι θρύλοι της ροκ, της τέκνο, της σόουλ, της τζαζ έπεσαν θύματα του Ελ Ντιάμπλο. Ο μόνος που γλύτωσε ήταν ο Johnny Bazookatone. Ο άνθρωπος που θα ακολουθήσει στην κόλαση τον Ελ Ντιάμπλο για να του αποσπάσει την αγαπημένη του κιθάρα αλλά και να ελευθερώσει τους συναδέλφους του.

Πως σας φαίνεται; Αρκετά καλό θα έλεγα. Αν λάβουμε υπόψην μας ότι πρόκειται περί platform παιχνιδιού και όχι περί adventure τότε το σενάριο κρίνεται αρκετά καλό. Φυσικά όσο προχωράτε θα εκτυλίσσονται διάφορες πτυχές της υπόθεσης, ελευθερώνοντας συναδέλφους σας, πολεμώντας τους σατανάδες του Ελ Ντιάμπλο κλπ.

Το όπλο σας είναι μία κιθάρα. Μία κιθάρα που μόνο εξωτερικά ομοιάζει με

Bazookatone



το πασίγνωστο μουσικό όργανο αφού έχει την ικανότητα να ρίχνει σαν πολυβόλο αλλά και την ικανότητα να την "κουρδίζεις" και να πετάει ένα είδος ακτίνας. Ο ήρωας μας έχει τις ικανότητες να πηδάει, να τρέχει (βάζοντας την κιθάρα-όπλο στην πλάτη), να κοιτάει πάνω και κάτω και να πυροβολεί σε κάθε κατεύθυνση. Οι εχθροί σας είναι πολλοί και δεν περιορίζονται στα διάφορα όντα που ενδεχομένως θα αντιμετωπίσετε αλλά και στο έδαφος που θα περπατάτε και θα διασχίζετε. Πολλές παγίδες κρύβονται και πολλά εμπόδια θα συναντήσετε στο δρόμο σας τα οποία ίσως να αποδειχθούν δυσκολότερα από τα ζόμπι και τα υπόλοιπα τέρατα που θα πρέπει να σκοτώσετε.

Το στήσιμο του Johnny Bazookatone ακολουθεί τους γνωστούς κανόνες των platform παιχνιδιών. Ετσι λοιπόν ο ήρωάς μας διαθέτει τρεις ζωές, κάθε μία από τις οποίες αποτελείται από ενέργεια η οποία συμβολίζεται με "αστέρια". Οταν σας τελειώσουν τα αστέρια χάνετε και μία ζωή. Κάθε φορά που αλλάζετε επίπεδο σας δίνεται και ένα καινούργιο password ώστε αν χάσετε και εφόσον δεν υπάρχει δυνατότητα save να μπορείτε να συνεχίσετε από το επίπεδο που είχατε σταματήσει.

Βέβαια κάθε επίπεδο αποτελείται και από έναν αξιόλογο αριθμό πιστών πράγμα που σημαίνει ότι μπορεί να χάσετε στην τελευταία πίστα κάποιου επιπέδου και μετά άντε πάλι από την αρχή.

Το παιχνίδι κρίνεται αρκετά "σκληρό" λόγω του επιπέδου δυσκολίας του. Από το πρώτο κιόλας επίπεδο θα τα βρείτε μπαστούνια. Πρέπει να μάθετε να πυροβολείτε γρήγορα, να είστε ακριβείς στις κινήσεις σας όταν πηδάτε και όταν τρέχετε και φυσικά να μαζεύετε όσα περισσότερα "δωράκια" βρίσκονται στο δρόμο σας. Αν αγνοείτε τα αστέρια και τις νότες τότε όχι μόνο το σκορ σας δεν ανεβάζετε αλλά ούτε αναπληρώνετε και καθόλου την ενέργειά σας. Ισως τελικά η δυσκολία του παιχνιδιού να είναι ένα συστατικό ικανό να σας προκαλέσει και να σας αναγκάσει να κολλήσετε αρκετή ώρα μπροστά στο PC σας.

Στον τομέα του χειρισμού δεν θα συναντήσετε ιδιαίτερο πρόβλημα παρ'όλο που υπάρχουν αρκετές κινήσεις, δηλαδή αρκετά πλήκτρα που πρέπει να ελέγχετε.

Υπάρχει η δυνατότητα για καθορισμό των κινήσεων από τα πλήκτρα που επιθυμείτε, ενώ ακόμα και στην περίπτωση που διαθέτετε joystick δεν θα αποφύγετε τη χρήση του πληκτρολόγιο.

Στον τομέα των γραφικών η US Gold έδωσε τον καλύτερο εαυτό της. Τέλεια γραφικά, όμορφα background και οπτικά εφφέ που για platform παιχνίδι είναι υπέρ του δέοντος καλά. Τα sprites είναι και μεγάλα αλλά και σχεδιασμένα άψογα. Ο ήρωάς σας διαθέτει μία τεράστια και κομψή φράντζα που την χτενίζει κάθε τόσο, μία κιθάρα που την περιστρέφει και ένα "μάγκικο" βάδισμα που θα ζήλευε κάθε sprite.

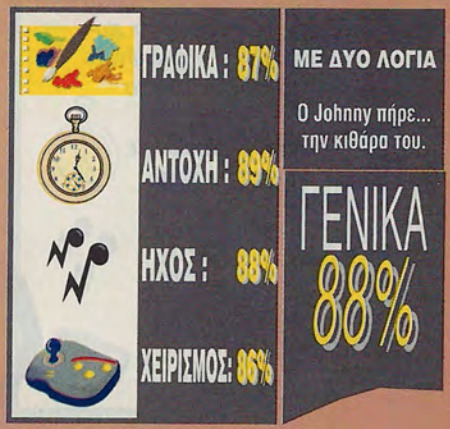
Τα χρώματα έχουν αποδοθεί με τον καλύτερο δυνατό τρόπο. Τα πάντα δηλαδή είναι απόλυτα προσεγμένα και δεν πρόκειται να σας απογοητεύσουν. Ακόμα και όταν χάσετε θα δείτε τον Johnny να πέρνει ένα περίλυπο ύφος και να κλωτσάει την κιθάρα του απογοητευμένος.

Για τον ήχο ότι και αν προσπαθήσει να γράψει κανείς λίγο θα είναι. Με τέτοιο "μουσικό" σενάριο να είστε σίγουροι ότι και ο ήχος είναι ανάλογος. Στην εισαγωγή θα απολαύσετε ένα μουσικό θέμα του Johnny με κιθάρες, σαξώφονα και ότι άλλα όργανα φανταστείτε ενώ στο κυρίως παιχνίδι κυριαρχούν τα εκπληκτικά εφφέ πυροβολισμών και κραυγών που παίζονται μέσω wav αρχείων.

Αν ανήκετε στους φανατικούς του είδους τότε επενδύστε άφοβα ενώ στην αντίθετη περίπτωση καλό θα είναι να ρίξετε μία ματιά στο παιχνίδι για να διαπιστώσετε και μόνοι σας την ποιότητά του.







GAME REVIEW

WORMS

HOUSE	TEAM 17
FORMAT	PC CD-ROM
TEST	486DX4//100, 8MB RAM, SB 16
REQUIREMENTS	386DX/33, 4MB RAM, 1MB HD
ΔΙΑΘΕΣΗ	CD MEDIA
ΤΙΜΗ	12.900

Του **Α. Ευάγγελου**

Ενα πρωτότυπο παιχνίδι βασισμένο σε μία ιδέα που παλιότερα είχαμε γευτεί σε διάφορες παραλλαγές. Οτι καλύτερο μπορείτε να βρείτε για να παίξετε με τους φίλους σας. Υποστηρίζει μέχρι 16 παίκτες και μπορείτε να συμπεριλάβετε ομάδες που θα κινούνται και θα ελέγχονται από τον υπολογιστή. Πέρα από τη στρατηγική πρέπει να διαθέτετε και έμπνευση για να τα καταφέρετε ενώ κύριως στόχος του παιχνιδιού είναι να σας προκαλέσει γέλιο. Το στοιχείο αυτό το πετυχαίνει με άψογο τρόπο και μπορεί να βρεθείτε πολύ σύντομα να οργανώνετε πρωταθλήματα στο Worms. Δείτε το για να βεβαιωθείτε και μόνοι σας.



Ενας ανελέητος πόλεμος σκουλικιών ξέσπασε. Τα σκουλήκια οργανώθηκαν, εκπαιδεύτηκαν και είναι έτοιμα για μάχη και υπό τις διαταγές σας. Το "μπόι" τους φυσικά δεν θα σας γεμίσει το μάτι αλλά τα όπλα τους θα σας πείσουν για την δύναμή τους.

Η Ocean με την Team 17 συνεργάστηκαν και δημιούργησαν το καταπληκτικό και πρωτότυπο παιχνίδι με το όνομα Worms. Η ιδέα πρωτότυπη και μόνο το σκηνικό πιθανόν να σας θυμίσει Lemmings, αν και δεν έχει καμμία απολύτως σχέση με το προαναφερθέν παιχνίδι. Η εισαγωγή θα σας κατατοπίσει πλήρως για αυτό που πρόκειται να αντιμετωπίσετε. Ενα σκουλήκι οπλίζεται σαν αστακός με πολυβόλα, πιστόλια, χειροβομβίδες και σφαίρες και στο τέλος πέφτει κάτω από το βάρος των όπλων που κουβαλάει. Με λίγα λόγια θα πεθάνετε στο γέλιο από τις γκάφες και τις ατάκες που θα πετάνε κάθε τόσο τα σκουλήκια. Σε μία πίστα που θυμίζει Lemmings και από πλάγια άποψη παρακολουθείτε το πεδίο μάχης. Κάθε ομάδα διαθέτει τέσσερα σκουλίκια και οι κινήσεις γίνονται εναλλάξ. Πρώτα παίζει το πρώτο σκουλίκι της μίας ομάδας μετά το πρώτο σκουλίκι της άλλης, κτλ. Αλλά ας τα πάρουμε όλα από την αρχή γιατί φαντάζομαι θα σας μπέρδεψα. Στην αρχή έχετε μία πληθώρα επιλογών που θα πρέπει να καθορίσετε. Πρώτα από όλα φτιάχνετε την ομάδα σκουληκιών σας. Λέγοντας φτιάχνετε εννοώ δίνετε ονόματα στα τέσσερα σκουλίκια και φυσικά στην ομάδα σας. Μετά μπορείτε να καθορίσετε τους χρόνους όπως επίσης και των αριθμό των όπλων που θα έχουν στην κατοχή τους οι ομάδες. Φυσικά όλα αυτά είναι προαιρετικά καθώς μπορείτε να παίξετε όπως τα έχει καθορίσει το πρόγραμμα από την αρχή. Στο παιχνίδι μπορούν να παίξουν μέχρι και 16 παίκτες ταυτόχρονα, δηλαδή 16 ομάδες με τέσσερα σκουλίκια η κάθε μία που και αυτό με την σειρά σημαίνει με μία λέξη πανικός. Οι ομάδες δεν απαραίτητο να ελέγχονται από ανθρώπους αλλά μπορεί να παίζει και ο υπολογιστής ή να κάνετε συνδυασμούς. Για παράδειγμα, δύο ομάδες να ελέγχονται από ανθρώπους και δύο από τον υπολογιστή. Το επίπεδο δυσκολίας όταν παίζετε με τον υπολογιστή μπορείτε να το καθορίσετε και να το φέρετε στα μέτρα σας. Μπορείτε δηλαδή να













αντιμετωπίζετε "χαζά" σκουλίκια που να μπερδεύονται και να πυροβολεί το ένα το άλλο ή "έξυπνα" που κάθε βολή να αποτελεί ένα πλήγμα για την δική σας ομάδα. Μετά λοιπόν από τον καθορισμό και των ομάδων θα ξεκινήσετε την σκληρή μάχη. Κάθε φορά πριν ξεκινήσετε μία μάχη θα αποπαμβάνετε κάποιες κινηματογραφικές σκηνές όπου τα σκουλήκια στρατιώτες κάνουν επίδειξη των όπλων που διαθέτουν. Αφού γελάσετε αρκετά σε αυτό το σημείο του παιχνιδιού δημιουργείται το πεδίο μάχης που θα πολεμήσετε. Αν δεν σας ικανοποιεί το πεδίο μάχης από άποψη μορφολογίας του εδάφους μπορείτε αν θέλετε μέσα σε κάποιο προκαθορισμένο χρόνο να δημιουργηθεί κάποιο άλλο. Σύμφωνα με την εταιρεία υπάρχουν ή καλύτερα μπορούν να δημιουργηθούν περισσότερα από τέσσερα δισεκατομμύρια επίπεδα. Η τοποθέτηση των σκουληκιών στην πίστα γίνεται τυχαία εκτός φυσικά και αν έχετε αλλάξει την αντίστοιχη επιλογή από τα menu οπότε τοποθετεί κάθε ομάδα τα σκουλήκια της όπου επιθυμεί. Όπως σας ανέφερα και στον πρόλογο η κάθε ομάδα παίζει εναλλάξ με ένα διαφορετικό σκουλήκι κάθε φορά. Στόχος σας όπως θα έχετε ήδη αντιληφθεί είναι να εξολοθρεύσετε τα αντίπαλα σκουλίκια. Μην νομίζετε ότι είναι τόσο εύκολο καθώς εκτός από την καλή στρατηγική και την έμπνευση της στιγμής που πρέπει να σας διακρίνει χρειάζεται ορισμένες φορές να σταθείτε και τυχεροί. Τα όπλα σας περιλαμβάνουν bazooka, uzi, πιστόλια, τηλεκατευθυνόμενους πυράυλους ακόμα και αεροπορικά χτυπήματα. Τα δυνατότερα όπλα από αυτά είναι περιορισμένα σε αριθμό σε αντίθεση με τα απλά όπως το uzi, το πιστόλι και το bazooka όπου έχετε άπειρα πυρομαχικά. Κατά τη διάρκεια της μάχης πέφτουν και πολλά πυρομαχικά από τον ουρανό για να εξοπλίζεστε. Στην οθόνη σας εμφανίζονται διάφορα χρήσιμα στοιχεία όπως η ενέργεια κάθε σκουληκιού, η δύναμη κάθε ομάδας και η κατεύθυνση του ανέμου. Το τελευταίο στοιχείο είναι ίσως από τα σημαντικότερα καθώς παίζει κύριο ρόλο όταν πρόκειται να εξαπολύσετε μία βολή κατά των αντιπάλων σας. Αν για παράδειγμα έχετε κόντρα τον άνεμο και ρίξετε με το bazooka αν δεν προσέξετε την τροχιά του βλήματος είναι πολύ πιθανό να πετύχει εσάς τους ίδιους. Πολλοί από εσάς ίσως είχαν την τύχη να παίξουν το παλιό εκείνο παιχνιδάκι όπου δύο τανκ προσπαθούσαν να επιβιώσουν σε έναν πλανήτη ρίχνοντας βολές που εξαρτόντουσαν από την βαρύτητα, τον άνεμο και την τροχιά που επιλέγατε να ρίξετε. Ακριβώς το ίδιο συμβαίνει πνεύμα επικρατεί και στο Worms.

Εκτός από τα όπλα είστε εξοπλισμένοι και με διάφορα χρήσιμα εργαλεία ώστε αν αποκλειστείτε σε κάποιο σημείο να μπορείτε να σκάψετε, να πετάξετε κάποιο ειδικό σχοινί για να αναρριχηθείτε κλπ.

Η προοπτική από όπου παρακολουθείτε το παιχνίδι είναι πλάγια με ένα όμορφο background για να δημιουργείτε η αίσθηση του τρισδιάστατου. Τα σκουλήκια-sprites δείχνουν υπερβολικά μικρά στο χώρο και οι κινήσεις μαζί με τα σχόλια που κάνουν μέσα στο παιχνίδι θα προκαλέσουν πολύ γέλιο. Ο ήχος απαρτίζεται από διάφορα πολεμικά εφφέ όπως επίσης και από αρκετά audio tracks που διαθέτει το CD. Η αλήθεια είναι ότι τόσο ο τομέας του ήχου αλλά και τον γραφικών θα σας αφήσει σχεδόν αδιάφορους αφού το όλο βάρος πέφτει στην ιδέα και στον τρόπο εκτέλεσης της που είναι ομολογουμένως άψογος. Το Worms διαθέτει όλα τα στοιχεία που το κάνουν ιδανικό παιχνίδι στρατηγικής για πολλούς παίκτες. Αν λοιπόν σας αρέσουν τα στρατηγικά παιχνίδια που αποτελούν και αστείρευτη πηγή γέλιου τότε το Worms είναι σίγουρα αυτό που αναζητείτε.



GAME REVIEW

TOTAL DISTORTION

HOUSE	MINDSCAPE/POP ROCKET
FORMAT	PC CD-ROM
TEST	486DX/40, SB PRO
REQUIREMENTS	486/33, 3MB HD

Του **Derek Dela Fuente**

Δεν είναι πολύ συχνό το φαινόμενο να παρουσιάζονται παιχνίδια που χαρακτηρίζονται ως πραγματικά πολύ παράξενα και με πολύ εξεζητημένο σενάριο. Στην προκειμένη όμως περίπτωση έχουμε να κάνουμε με ένα τέτοιο παιχνίδι.

Τα γραφικά του δεν πρόκειται να σας εντυπωσιάσουν αλλά το γεγονός ότι δεν μπορεί το TD να κατηγοριοποιοιθεί αλλά και το ότι θα σας δημιουργήσει περίεργα συναισθήματα από την στιγμή που θα ολοκληρωθεί το installation το κάνουν να αποκτά ένα ξεχωριστό και περίεργο ενδιαφέρον.

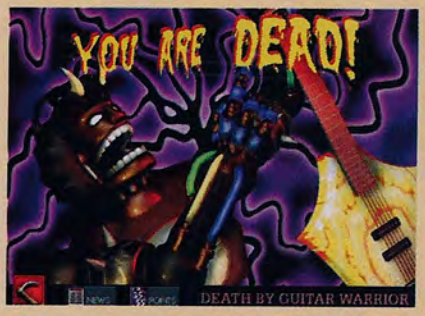
Το TD συνδυάζει την μουσική με το video μέσα σε ένα ενναλακτικό και περίεργο κόσμο. Στο παιχνίδι παίρνετε τον ρόλο ενός πλούσιου παραγωγού μουσικών video και αποφασίζετε να ρισκάρετε τα πάντα σε μία δουλειά που θα γίνει σε μία άλλη διάσταση, σε ένα σουρεαλιστικό περιβάλλον, σε μία άλλη διάσταση του υπαρκτού κόσμου...

Υπάρχουν αναφορές στην NASA και στην χρήση μίας ποικιλίας εξαρτημάτων τα οποία θα σας βοηθήσουν στην περιπέτειας σας. Μόλις καταφέρετε να τα συγκ ντρώσετε είστε πανέτοιμος να αντιμετωπίσετε την μεγάλη πρόκληση με μία βασική προειδοποίηση.

Το ταξίδι είναι χωρίς επιστροφή... Το παιχνίδι έχει τόσα πολλά σημεία που θα σας μπερδέψουν και που είναι αδύνατο να σας τα περιγράψω. Πάντως υπάρχουν και μία σειρά από αρκετά interactives.

Ο Mr.Red θα σας αναφέρει τις σκέψεις του αφού επιλέξετε ένα όνομα, το γένος σας και την πρόκληση που θέλετε να ακολουθήσετε.





Αυτό που πρέπει να προσέξετε είναι να μην τον αφήσετε να σας τρομάξει. Στην συνέχεια θα εμφανιστεί ένα εισαγωγικό menu από το οποίο θα πρέπει να πάρετε τις απαραίτητες πληροφορίες για να μπείτε στον παράξενο κόσμο της νέας διάστασης...

Η πρώτη ταινία που θα δείτε και που είναι διάρκειας 8 λεπτών, θα σας ενημερώσει για την αποστολή σας, το που πρέπει να πάτε και το πως θα φτάσετε μέχρι εκεί.

Ξαφνικά θα ξυπνήσετε μέσα σε ένα Coma Tank το οποίο βρίσκεται μέσα στο υπνοδωμάτιο σας. Μπερδευτήκατε; Μία on-line οθόνη βοηθείας, κάτι σαν το Internet, θα σας βοηθήσει να μάθετε τα βασικά γύρω από τις τεχνικές καθοδήγησης και προσανατολισμού. Θα σας δείξει το πως θα μάθετε να χρησιμοποιείτε τα εργαλεία που έχετε στην διάθεση σας αλλά και το παρελθόν των ατόμων που θα συνατήσετε. Θα σας υποδείξει επίσης το τι ακριβώς πρέπει να λαμβάνετε υπόψη στην διάρκεια της αποστολής σας. Επίσης στην διάθεση σας έχετε ένα προσωπικό τηλεοπτικό σταθμό.

Εκεί θα βρείτε ένα TD video sequencer, Vidi fone. Ο Vidi sequencer θα σας βοηθήσει να δημιουργήσετε τα δικά σας μουσικά video από μία βιβλιοθήκη στην ποία υπάρχουν video clips από τα ήδη υπάρχοντα στην πραγματικότητα αλλά και μερικά που εσείς έχετε φτιάξει. Θα αναρωτηθείτε τώρα αν η όλη ιστορία βρίσκεται στην δημιουργία video clips...

Χμμμ, και ναι και όχι! Κατά την διάρκεια της πορείας σας θα συναντήσετε ορισμένα άτομα όπως ο Guitar Warrior όπου μόλις τον συναντήσετε θα έχετε να κάνετε με διάφορες εφαρμογές στις χορδές και τις νότες της κιθάρας. Επίσης θα έρθετε σε επαφή με τον Elvis ο οποίος είναι ένας ακόμη περίεργος χαρακτήρας που θα σας βοηθήσει να συμπληρώσετε τα video σας με οπτικά εφφέ. Σας ακούγονται όλα λίγο τρελλά; Μην βιάζεστε ακόμη... Μπορείτε επίσης να πάτε στο αντίστοιχο κατάστημα και να φτιάξετε ακόμη και στο σάντουιτς που εσείς προτιμάτε ή και το ποτό που θα πιείτε...

Το δωμάτιο Engine είναι ένα άγνωστο και επικίνδυνο μέρος για εσάς. Εάν επισκεφτήτε το Sky Maze θα νιώσετε σαν πειραματόζωο αφού θα βρεθείτε μέσα σε μία μεγάλη μάζα χωρίς να γνωρίζετε το που κατευθύνεστε.

Θα μπορούσα να αναφέρω για πολύ ακόμη τα χαρακτηριστικά σημεία αυτής της μουσικής interactive περιπέτειας. Ενα ακόμη σημείο είναι το γεγονός ότι θα χρειαστεί ακόμη και να τζογάρετε προκειμένου να επιτύχετε στον σκοπό σας κάτι που θα κάνει ακόμη πιο περίεργη την εξέλιξη του σεναρίου.

Οσοι είστε φίλοι της μουσικής θα αγαπήσετε αυτόν το τίτλο. Είναι γεμάτος από καταπληκτικούς ήχους και ατελείωτα FMV στιγμιότυπα που θα σας βοηθήσουν να προχωρήσετε. Στην αρχή και εγώ μπερδεύτηκα αρκετά

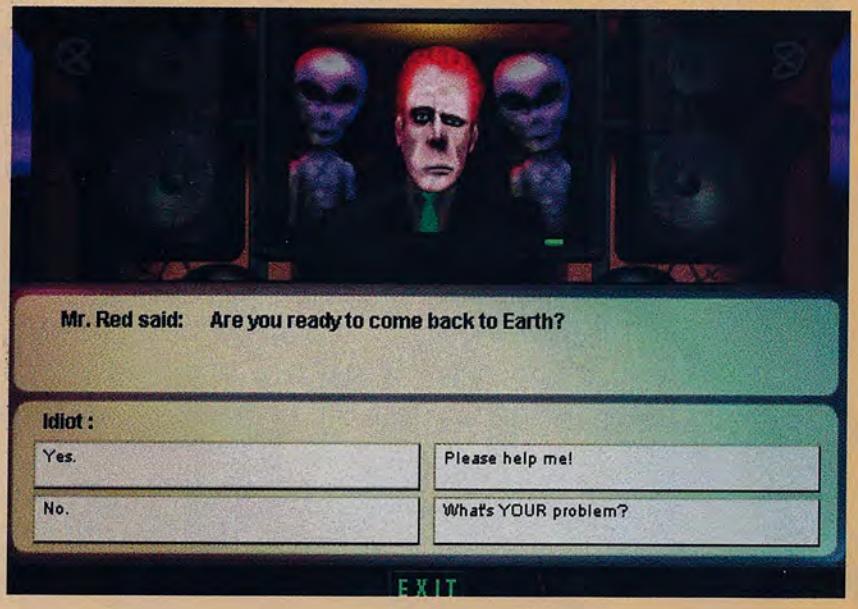


αφού το TD έμοιαζε περισσότερο ως ένα multimedia πακέτο, ειδικά με την δημιουργία των video clips, μόλις όμως μπει κάποιος στην συνολική ιδέα και το πνεύμα του παιχνιδιού θα βρει τις διαδικασίες για να προχωρήσει.

Αν δείτε το παιχνίδι σαν ένα εξομειωτή σκηνοθεσίας μουσικών video θα καταλάβετε περισσότερο νομίζω περί τίνος πρόκειται. Οι δημιουργοί του παιχνιδιού προσπάθησαν να συμπεριλάβουν εκτός από τα κλασικά στοιχεία που χαρακτηρίζουν ένα adventure παιχνίδι και πολλές ενδιαφέρουσες και δημιουργικές ιδέες τις οποίες πρέπει ο παίκτης να προσθέσει για να μπορέσει να ανταπεξέλθει στις δυσκολίες του παιχνιδιού.

Ο κόσμος τον οποίο εξερευνάτε είναι τεράστιος, θα πρέπει να έρθετε σε επαφή με πολλούς και περίεργους χαρακτήρες ενώ θα έρθετε σε σύγκρουση ακόμη και με μία κιθάρα!!! Υπάρχουν πολλά παιχνίδια σε όλα τα είδη τα οποία χαρακτηρίζονται από δυσκολία, από πρωτοτυπία ακόμη και από παράξενες ιδέες όμως αυτοί που έκατσαν και έφτιαξαν αυτό το παιχνίδι δημιούργησαν πραγματικά κάτι το πολύ διαφορετικό και ασυνήθιστο.

Οπως και να έχει το πράγμα πρόκειται για ένα άκρως ενδιαφέρων εγχείρημα το να ασχοληθεί κάποιος με το Total Destortion και ελπίζω να υπάρξουν και στο μέλλον ανάλογες παραγωγές...





GAME REVIEW

Anvil

HOUSE	NEW WORLD COMPUTING
FORMAT	PC CD-ROM
TEST	486DX4/100, 16MB RAM, SB 16
REQUIREMENTS	486, 8MB RAM, 2MB HD
ΔΙΑΘΕΣΗ	VERTIGO
ΤΙΜΗ	13.000

Του **Α. Ευάγγελου**

Ενα παιχνίδι που ίσως αν εμφανιζόταν κάποια άλλη χρονική στιγμή να μην είχε αντίπαλο. Στο χώρο των RPG αυτή την περίοδο κυριαρχούν τα Stonekeep και Anvil of Dawn. Το Anvil of Dawn δεν έχει να επιδείξει κάτι το εντυπωσιακό αλλά διαθέτει μία δική του "προσωπικότητα" λόγω του ξεχωριστού στυλ που επιδεικνύει. Το κύριο μειονέκτημά του εντοπίζεται στο γεγονός ότι δεν μπορείτε να έχετε party. Ξεκινάτε με έναν χαρακτήρα, τον "διατηρείτε" και τελειώνετε το παιχνίδι με αυτόν. Πάντως το υπερβολικά χαμηλό επίπεδο δυσκολίας μπορεί ίσως να στεναχωρήσει τους πολύ έμπειρους αφού θα το τελιώσουν γρήγορα αλλά θα ελκύσει και θα μαγέψει όλους του υπόλοιπους.

Εδώ και αρκετό καιρό έχει κάνει την εμφάνισή του ένα εκπληκτικό RPG παιχνίδι που ακούει στο όνομα Anvil of Dawn. Χωρίς διαφημίσεις και τυμπανοκρουσίες, μάλλον λόγω της μικρής εταιρείας που κρύβεται πίσω του, εμφανίστηκε και δυστυχώς το marketing το άφησε στην αφάνεια. Ολοι οι πιστοί του είδους είμαι βέβαιος ότι το γνωρίζουν αλλά δεν είναι και λίγοι αυτοί που ενδιαφέρονται για τέτοιου είδους παιχνίδια και ίσως το έχουν παραλείψει. Σε γενικές γραμμές το παιχνίδι δεν έχει να παρουσιάσει κάτι ξεχωριστό ή κάποιες καινοτομίες. Από τεχνικής απόψεως ακολουθεί τα παραδοσιακά βήματα των RPG όπως δηλαδή τα παιχνίδια Eye of the Beholder και Lands of Lore που άφησαν εποχή. Ευτυχώς το επίπεδο δυσκολίας είναι αρκετά χαμηλό ώστε επιτρέπει να το παίξουν όχι μόνο βετεράνοι του είδους αλλά και όσοι "άπειροι" επιθυμούν. Δεν μοιάζει σε τίποτα στην πολυπλοκότητα του Eye of the Beholder όπως επίσης δεν διαθέτει και τους απαράδεκτα δύσκολους γρίφους που συναντήσαμε στο πρόσφατο Stonekeep. Αλλωστε πολλοί είναι εκείνοι που τον τελευταίο καιρό έχουν ενδώσει στο Anvil of Dawn μετά την ψυχρολουσία που πήραν από το φοβερό αλλά με πολλά bugs, Stonekeep. Εξαίρεση δεν αποτελώ ούτε εγώ αφού κάποια στιγμή άσχημου εκνευρισμού με το Stonkeep, το "έριξα" στο Anvil of Dawn και η αλήθεια είναι ότι δεν μου πήρε ούτε δέκα μέρες για να το τελειώσω, με τέτοιους ρυθμούς όμως που ούτε να φάω δεν μου επέτρεπαν. Αλλά ας αφήσουμε τα περιττά και να περάσουμε αμέσως στο "ψητό".

Στην αρχή επιλέγετε έναν από τους πέντες χαρακτήρες του παιχνιδιού. Κάθε ένας έχει και διαφορετικά ποσοστά στα τέσσερα βασικά στοιχεία που είναι strength, agility, stamina και power. Αυτά τα χαρακτηριστικά είναι ιδιαίτερα σημαντικά καθώς δεν μπορείτε να τα αλλάξετε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού παρά μόνο προσωρινά με κάποια ειδικά potion για περιορισμένο χρόνο. Μπορείτε όμως να τα αλλάξετε όταν επιλέγετε τον χαρακτήρα. Να αφαιρέσετε από το power και να







προσθέσετε στο agility, να προσθέσετε στη stamina και να αφαιρέσετε από το strength κλπ. Ουσιαστικά δηλαδή η επιλογή χαρακτήρα εξαρτάται από τη φυσιογνωμία του και όχι από το πόσο power ή agility διαθέτει (αφού όπως είπαμε μπορείτε να τα τροποποιήσετε). Το καλύτερο θα ήταν να πάρετε τον χαρακτήρα που είναι απόλυτα ισορροπημένος σε όλα αυτά τα στοιχεία.

Μετά την επιλογή του χαρακτήρα σας είσαστε έτοιμοι για την δύσκολη αποστολή σας και την εξόντωση του Warlord. Θα πάρετε τις απαραίτητες οδηγίες από τους εκπροσώπους της Βασίλισσας και θα μάθετε δύο καινούργια spell. Θα πάρετε όπλα και θα ξεκινήσετε να συναντήσετε την μοίρα σας. Πριν μπούμε όμως στο κυρίως παιχνίδι θα σας περιγράψω το interface, τις επιλογές και κάποια άλλα στοιχεία του Anvil of Dawn που παρουσιάζουν ιδιαίτερο ενδιαφέρον.

Πρώτα απ'όλα να μιλήσουμε λίγο για points που αφορούν το health αλλά και την μαγεία σας. Υπάρχουν δύο ειδών experience points. Αυτά που αφορούν τα όπλα και αυτά που αφορούν τη μαγεία σας. Αν χρησιμοποιείτε όπλα όπως σπαθιά, τσεκούρια και τόξα ανεβαίνουν τα experience points των όπλων ενώ αν χρησιμοποιείτε spell ανεβαίνουν αυτά της μαγείας. Μόλις συμπληρώσετε τον ανάλογο αριθμό και είναι να ανεβείτε level τότε πρέπει να καθορίσετε σε ποιο από τα όπλα θέλετε να πάρετε το επίπεδο (πχ, σπαθί, τσεκούρι, ακόντιο και τόξο). Το ίδιο ισχύει και για τα spell τα οποία είναι χωρισμένα σε κατηγορίες όπως φωτιάς, θάλασσας, αέρα κλπ.

Καταλαβαίνετε λοιπόν ότι πρέπει να είστε αρκετά προσεκτικοί στις επιλογές σας.

Οσον αφορά τώρα τα health points και τα mana points (αντοχής και μαγείας αντίστοιχα) εξαρτώνται άμεσα από τα στατιστικά που δώσατε στον χαρακτήρα σας όταν ξεκινήσατε το παιχνίδι. Οσο περισσότερα health points τόσο μεγαλύτερη αντοχή έχει ο χαρακτήρα σας και όσο περισσότερα mana points τόσο περισσότερα spells μπορείτε να ρίχνετε. Στο παιχνίδι δεν υπάρχει δυνατότητα rest όπως έχουμε συνηθίσει από άλλα του είδους και οι ενέργειές σας αναπληρώνονται είτε με διάφορα potion είτε με spell ή τέλος όσο αφήνετε να περνάει η ώρα. Ο χάρτης που έχετε είναι όμοιος με αυτόν που είχατε δει σε παιχνίδια όπως τα Ravenloft. Μπορείτε να γράψετε επάνω





ενώ δεν υπάρχει κανένα αντικείμενο, τέρας ή μυστικό πέρασμα το οποίο να μην διακρίνεται. Τα spell σας εμφανίζονται στην κεντρική οθόνη του παιχνιδιού αλλά ας μπούμε σε λεπτομέρειες αφού θα μιλήσουμε παρακάτω για αυτά. Το interface είναι απλό με το inventory να μην αποτελείται από θέσεις αλλά από μικρή οθόνη στην οποία μπορείτε να βάλετε ότι θέλετε. Βέβαια επειδή είναι μικρή μόλις μαζέψετε πολλά αντικείμενα θα δημιουργηθεί ένα "μπάχαλο" και δεν θα ξέρετε που είναι το ένα και που είναι το άλλο αντικείμενο. Ευτυχώς στο δρόμο σας θα βρείτε αρκετά μπαούλα και σακιά που θα σας βοηθήσουν και να ταξινομήσετε τα αντικείμενά σας αλλά και να αδειάσετε το χώρο σας. Φυσικά έχετε έναν προκαθορισμένο βάρος αντικειμένων που μπορείτε να σηκώσετε. Αυτό βέβαια δεν ότι μόλις το ξεπεράσετε θα πρέπει οπωσδήποτε να αφήσετε κάποιο αντικείμενο αλλά θα αναγκαστείτε καθώς θα γίνεστε πιο αργός στις μάχες και λιγότερο αποτελεσματικός. Στα τεχνικά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού και συγκεκριμένα στα γραφικά και στην προπτική του παιχνιδιού δεν υπάρχει τίποτα ξεχωριστό χωρίς αυτό να σημαίνει ότι υστερεί σε αυτούς τους τομείς το παιχνίδι. Η προοπτική είναι κλασική πρώτου προσώπου, πως αλλιώς θα μπορούσε άλλωστε να ήταν, και τα πάντα κινούνται real time. Στο χώρο δεν κινείστε ελεύθερα αλλά τετράγωνο τετράγωνο όπως συνηθίζεται στα RPG παιχνίδια. Στο πάνω δεξιά μέρος της οθόνης εμφανίζονται οι δύο μπάρες ενέργειας που αφορούν το health και το mana σας, όπως επίσης διακρίνεται και το πρόσωπο του χαρακτήρα σας. Ανάλογα την κατάσταση ή υπό την επίδραση κάποιου spell που βρίσκεστε παίρνει και το ανάλογο χρώμα. Με τα πλήκτρα του mouse και αφού στοχεύετε πάνω στον αντίπαλο τον χτυπάτε με το όπλο που έχετε στο ένα ή στο άλλο χέρι αντίστοιχα. Αν βάλετε δύο όπλα δεν σημαίνει σε καμμία περίπτωση ότι βαράτε πιο γρήγορα. Αντίθετα θα ήταν προτιμότερο στο ένα από τα δύο χέρια σας να κρατάτε μία ασπίδα για περισσότερη προστασία. Ενα ακόμα θετικό στοιχείο είναι ότι τα spell σας εμφανίζονται μπροστά στην οθόνη που εξελίσσεται το παιχνίδι οπότε μπορείτε ανα πάσα στιγμή και γρήγορα να επιλέξετε όποιο θέλετε. Βέβαια υπάρχει και το ανάλογο βιβλίο που περιγράφει ακριβώς σε ποια κατηγορία ανήκουν, πόσα points χρειάζονται όπως τέλος και τι επιτυγχάνουν. Τα γραφικά είναι αρκετά καλά αλλά αξιοσημείωτο είναι το γεγονός της πολύ καλής σχεδίασης που έχει γίνει στα sprites. Μεγάλα, εντυπωσιάκα και πάνω από όλα ιδανικά για το κλίμα που θέλει να δημιουργήσει το παιχνίδι. Το μόνο αρνητικό τα πολύ σκοτεινά χρώματα που επικρατούν είτε μέσα στα κάστρα ή ακόμα και έξω. Οσο για τα background του παιχνιδιού είναι εκπληκτικά και σε ορισμένες τοποθεσίες πραγματικά τρομακτικά με πτώματα κρεμασμένα σε αλυσίδες και άλλα παρόμοια. Στον ήχο το Anvil of Dawn τα πηγαίνει εξίσου περίφημα. Η μουσική ίσως να μην ότι καλύτερο αλλά τα ηχητικά εφφέ που απαρτίζονται από κραυγές, πολεμικούς ήχους, ομιλίες και πολ-









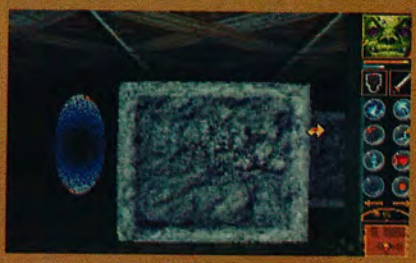
















λά άλλα είναι βέβαιο ότι θα σας αποζημιώσουν. Φυσικά τόση ώρα μιλάμε για τα θετικά στοιχεία του παιχνιδιού. Ηρθε ή ώρα να δούμε και τα αρνητικά και να διαπιστώσουμε τελικά προς τα που γέρνει η πλάστιγγα. Το βασικότερο μειονέκτημα του παιχνιδιού είναι ότι δεν σας δίνει τη δυνατότητα να έχετε party. Ξεκινάτε με έναν χαρακτήρα και τελειώνετε με αυτόν χωρίς ενδιάμεσα να μπορείτε να πάρετε άλλους. Είναι χαρακτηριστικό ότι μεγαλύτερη δυσκολία στο παιχνίδι θα αντιμετωπίσετε όχι με τους εχθρούς σας που θα προσπαθήσουν να σας σκοτώσουν αλλά με τις παγίδες και τους γρίφους που κρύβονται σε κάθε τοποθεσία που θα επισκεφθείτε. Ενα ακόμα αρνητικό είναι ότι τα experience points ανεβαίνουν αργά, και όπως ανέφερα παραπάνω που ανέλυσα αυτές τις λεπτομέρειες, όχι ανάλογα με το τι χρησιμοποιείτε αλλά γενικά μόνο στα όπλα και στα μαγικά. Για παράδειγμα, αφού μετά από κόπο κερδίσετε επίπεδο στα μαγικά θα πρέπει να ψάχνετε να βρείτε σε ποια από τις πολλές κατηγορίες θα επιλέξετε να γίνετε καλύτερος έχοντας στο μυαλός σας ότι εκείνης της κατηγορίας τα spell θα χρησιμοποιείτε περισσότερο (πράγμα το οποίο δεν το γνωρίζετε και εξαρτάται από τις ανάγκες που έχετε κάθε φορά). Με εξαίρεση πάντως το πρώτο αρνητικό που ανέφερα μπορούμε ανεπιφύλακτα να πούμε ότι το Anvil of Dawn είναι ένα "δυνατό" RPG και κατάλληλο για παίκτες έμπειρους και μη. Ξεχωρίζει στο στυλ και αν βαρεθήκατε ή κουραστήκατε από το Stonekeep (βλέπε spellshop για το πότε θα δημοσιευτεί η λύση του παιχνιδιού) τότε το Anvil of Dawn αποτελεί την καλύτερη πρόταση. Αλλωστε δεν υπάρχουν και πολλά RPG για να επιλέξετε.







ΓΡΑΦΙΚΑ : 85%

ΑΝΤΟΧΗ : 89%

ΗΧΟΣ : 80%

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ: 86%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Ένα ξεχωριστό RPG.

ΓΕΝΙΚΑ 85%

GAME REVIEW

HOUSE	PSYGNOSIS
FORMAT	PC CD-ROM
TEST	486DX4//100, 16MB RAM, SB 16
REQUIREMENTS	486DX2/66, 8MB RAM, 20MB HD
ΔΙΑΘΕΣΗ	VERTIGO
ΤΙΜΗ	12.000

Του **Α. Ευάγγελου**

RING CYCLE

Ενα "κακό" παιχνίδι σε μία εποχή μάλιστα υψηλών απαιτήσεων. Από τεχνικής απόψεως δείχνει ξεπερασμένο και δείχνει να ανήκει σε μία άλλη εποχή. Την άσχημη αυτή όμως εικόνα έρχεται να χειροτερέψει ο κακός χειρισμός και ο τομέας του ήχου που ελλείπεται ηχητικών εφφέ. Δανείζεται χαρακτηριστικά από RPG π αιχνίδι χωρίς όμως να πληρεί τις προυποθέσεις ενώ το arcade στοιχείο επικρατεί περισσότερο. Γενικά είναι από τα παιχνίδια που θα έπρεπε να αποφύγετε ακόμα και αν είστε φανατικός του είδους.

Λίγο RPG, λίγο arcade αλλά τίποτα το ουσιαστικό δεν έχει το Ring Cycle. Αν και ονόματα όπως Psygnosis και Mike Singleto η υπόσχονται πολλά στο χώρο, τελικά το αποτέλεσμα είναι τραγικό. Με αυτά που έχουμε δει στο χώρο των RPG, το Ring Cy cle δείχνει να έχει μία ηλικία τουλάχιστον τριών ετών. Αναφέρομαι φυσικά στα τεχνικά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού, στα γραφικά και στην προοπτική. Αλλά δεν είναι μόνο αυτά. Ο χειρισμός είναι απαράδεκτος και το συνολικό gameplay κακό. Αλλά ας τα πάρουμε τα πράγματα από την αρχή. Το παιχνίδι ξεκινάει εισαγωγής, στοιχείο φυσικά που δεν λαμβάνεται υπόψη στη συνολική βαθμολογία αφού αυτό που μας ενδιαφέρει είναι η ουσία και όχι τα εφφέ.

Το παιχνίδι ξεκινάει με εσάς να βρίσκεστε σε μία άγνωστη τοποθεσία, με πολλούς ανθρώπους και δεν γνωρίζετε





χνουν άσχημα κυρίως λόγω της τεχνικής που έχει χρησιμοποιηθεί. Δεν αντιλαμβάνεστε σωστά το χώρο και ακόμα χειρότερα όταν αρχίσουν να σας επιτίθο-

ούτε το όνομά σας.Καθώς ξεκινάτε την περιπέτειά σας και συνομιλώντας με άλλους χαρακτήρες μαθαίνετε ότι είσαστε ένας άγνωστος με άγνωστο προορισμό και στόχο. Οι οπτικές απόψεις από όπου παρακολουθείτε το παιχνίδι είναι τρεις. Η πρώτη είναι η κλασίκη μέσα από τον ήρωά σας ενώ οι υπόλοιπες δύο σας τοποθετούν απ'έξω με μία διαφορετική γωνία παρακολούθησης. Στον τρισδιάστατο χώρο κινείστε ελεύθερα χωρίς όπως ακριβώς και στο Ravenloft.

Η κίνηση επιτυγχάνεται με την χρήση του mouse. Ανάλογα με την κατεύθυνση που κινείτε το mouse, κινείται και ο ήρωά σας. Αυτό βέβαια συνεπάγεται μία όχι και τόσο καλή ακρίβεια στις κινήσεις σας. Οι υπόλοιπες επιλογές γίνονται μέσω του πληκτρολογίου. Ακόμα και όταν θέλετε να κοιτάξετε ψηλά ή χαμηλά πρέπει να χρησιμοποιήσετε το πληκτρολόγιο σε συνδυασμό με το mouse.

Για να συνομιλήσετε πρέπει επίσης να πατήσετε κάποιο πλήκτρο ενώ για να εμπλακείτε σε μάχη πρέπει να μπείτε σε fight mode. Αυτή η πολυπλοκότητα αντιλαμβάνεστε ότι δημιουργεί πολλά προβλήματα και χρειάζεστε αρκετό χρόνο για να προσαρμοστείτε.

Τα γραφικά ακόμα και σε high detail δεί-

νται δεν ξέρετε από που έρχονται οι βολές των αντιπάλων. Στο ήχο τα πράγματα είναι ακόμα χειρότερα καθώς πέρα από μία μονότονη μουσική και ένα καλό speechδ εν υπάρχουν ηχητικά εφφέ. Κατά τα άλλα υπάρχουν όλα τα απαραίτητα στοιχεία όπως μαγικά, όπλα και διάφορα άλλα αντικείμενα που πρέπει να μαζέψετε στο δρόμο σας, που κάνουν το παιχνίδι να θυμίζει λίγο RPG.

Η κατηγορία του είναι απροσδιόριστη όπως ακριβώς τόνισα καστην εισαγωγή της παρουσίασης. Το παιχνίδι δείχνει "φτωχό" για την εποχή μας και το καλύτερο που μπορείτε να κάνετε είναι να το αποφύγετε.Τα ονόματα που κρύβονται πίσω από την παραγωγή δεν ικανοποιούν ούτε τις πιο απλές προσδοκίες ενός gamer.



ΓΡΑΦΙΚΑ : 70%

ΑΝΤΟΧΗ : 67%

ΗΧΟΣ : 65%

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ: 65%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓ

Αποφύγετέ το

ΓΕΝΙΚΑ 67%

Επειδή το Internet δεν είναι απλή υπόθεση...



Το Acropolis Net είναι εύκολο...

Σας συνδέει στο Internet με δυο κλίκ του ποντικιού εύκολα, γρήγορα και αξιόπιστα.

...έτσι απλά

Το Acropolis Net είναι γρήγορο...



Η πολύωρη αναμονή στην οθόνη αποτελεί ανάμνηση για όσους έχουν συνδεθεί μαζί μας.

...έτσι απλά



Το Acropolis Net έχει στύλ...

Η εικόνα, ο ήχος και τα κείμενα όπως δεν τα είδατε ποτέ!

...έτσι απλά

Το Acropolis Net είναι μπροστά...



Ό,τι υπολογιστή και άν έχετε, ό,τι λειτουργικό σύστημα και αν χρησιμοποιείτε, το Acropolis Net μιλά μαζί σας όπως ακριβώς εσείς θέλετε.

...έτσι απλά



Το Acropolis Net είναι το φθηνότερο...

Αν και μετά απο όσα διαβάσατε παραπάνω, λίγο σας ενδιαφέρει πια!

...έτσι απλά

Το Acropolis Net είναι το Internet...

...έτσι απλά

acropolis net τόσο απλά

http://www.acropolis.net

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ & ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ: 9572720 & info@acropolis.gr

GAME REVIEW

Football limited

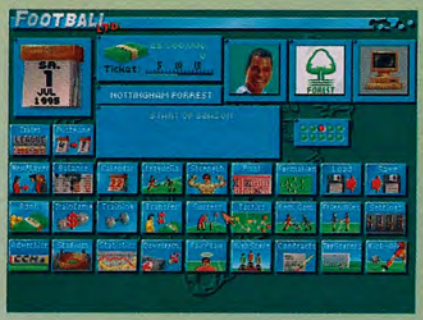
HOUSE	OCEAN
FORMAT	PC CD-ROM
TEST	486DX2/66, 8MB RAM, SB 16
REQUIREMENTS	386SX, 4MB RAM, 5MB HD
ΔΙΑΘΕΣΗ	CD MEDIA
ΤΙΜΗ	15.700

Του **Α. Ευάγγελου**

Το πιο "πλήρες" football manager παιχνίδι που διατίθεται αυτή τη στιγμή στην αγορά. Σε ένα υποδειγματικό περιβάλλον με πολλά και κατατοπιστικά menu, το παιχνίδι θα ικανοποιήσει και τις προσδοκίες των πιο απαιτητικών. Γίνεται ακόμα πιο συναρπαστικό με τις λίγες αλλά καλές ποδοσφαιρικές φάσεις ενώ κρίνεται ιδανικό παιχνίδι όχι μόνο για τους φίλους του είδους αλλά και για όσους ήθελαν και δεν τολμούσαν. Αυτό οφείλεται στο γεγονός ότι μπορείτε να καθορίσετε το επίπεδο δυσκολίας με τέτοιο τρόπο ώστε να είναι από απελπιστικά εύκολο έως απελπιστικά δύσκολο. Το μόνο αρνητικό, αν μπορούμε να το χαρακτηρίσουμε έτσι, είναι το ερώτημα που τίθεται: Μόνο 6MB για ένα CD;

Μικρός αλλά θαυματουργός. Δεν υπάρχει καλύτερη φράση που να ταιριάζει σε αυτό το football manager παιχνίδι χωρητικότητας μόλις 6MB. Μόλις ξεκίνησα να παίζω "ζαλίστικα" από τις επιλογές, τα menu και τις δυνατότητες που μου έδινε το παιχνίδι. Είναι αξιοθαύμαστο. Τέτοιου είδους παιχνίδια έχουν ένα δικό τους πιστό κοινό, το οποίο για πολλούς λόγους προτιμάει το στρατηγικό πνεύμα παρά το arcade στυλ. Στο είδος αυτό δεν συναντάει κανείς πολλά παιχνίδια. Τη συγκεκριμένη μάλιστα στιγμή το ενδιαφέρον της αγοράς μονοπωλεί το Championship Manager και τώρα πρόσφατα το Football Manager. Ας ξεκινήσουμε γρήγορα όμως να δούμε αναλυτικά τι προσφέρει το παιχνίδι διότι ο χώρος είναι περιορισμένος και τα Football Limited τεράστιο.

Μόλις ξεκινήσετε καθορίζετε κάποιες βασικές παραμέτρους που αφορούν το επίπεδο δυσκολίας, τον αριθμό παικτών και διάφορα άλλα. Συγκεκριμένα η πρώτη επιλογή αφορά την διάρκεια του παιχνιδιού. Οσο αυξάνεται τόσο περισσότερες σεζόν θα παίξετε. Στην συνέχεια καθορίζουμε την δυσκολία του παιχνιδιού. Αλλάζοντας το επίπεδο δυσκολίας στην πραγματικότητα δεν αυξάνονται οι "ικανότητες" των αντιπάλων σας αλλά αντίθετα εσείς ξεκινάτε με λιγότερα χρήματα, στοιχείο βασικό για την πορεία σας. Τέλος, καθορίζετε τον αριθμό των παικτών που θα λάβουν μέρος στο παιχνίδι όπως επίσης και το επίπεδο πολυπλοκότητας του παιχνιδιού. Η τελευταία επιλογή καθορίζει αν θα χρησιμοποιούνται όλες οι παραμέτρους που διαθέτει το παιχνίδι ή όχι. Μετά από αυτά τα βασικά λοιπόν ήρθε η ώρα επιτέλους για να επιλέξετε τον manager και το club που θα εκπροσωπείτε. Υπάρχουν δώδεκα φυσιογνωμίες για να επιλέξετε ενώ μπορείτε να δώσετε όποιο όνομα επιθυμείτε. Στα club τώρα (στις ομάδες δηλαδή) μπορείτε να επιλέξετε όποια από τις πέντε μεγαλύτερες ο-





μάδες του Αγγλικού ποδοσφαίρου θέλετε και όχι μόνο. Αφού επιλέξετε την αγαπημένη σας ομάδα σας εμφανίζεται το σύμβολο και η ονομασία της και απομένει πλέον να καθορίσετε την δύναμη του club σας και από ποια κατηγορία θα ξεκινήσετε. Αφού τελειώσετε και με αυτά είσαστε έτοιμοι να κάνετε το ντεμπούτο σας στα γήπεδα. Σας εμφανίζονται πολλά menu αλλά τα περισσότερα από αυτά όμως σας είναι άχρηστα αφού αφορούν στατιστικά, βαθμολογίες και πολλά άλλα στοιχεία τα οποία εξαρτώνται από τους αγώνες που έχετε δώσει. Επίσης θα δώσετε και αρκετούς αγώνες για τα Ευρωπαϊκά κύπελλα, πράγμα που σημαίνει ότι καλά θα κάνετε να μελετήσετε τις ομάδες που λαμβάνουν μέρος όπως επίσης να προετοιμαστείτε κατάλληλα κάνοντας μεταγραφές. Στη κύρια οθόνη του παιχνιδιού σας εμφανίζονται όλα τα "παράθυρα" των επιλογών. Κάνοντας ένα απλό click με το mouse μπαίνετε και καθορίζετε αυτά ότι θέλετε. Αν θέλετε μπορείτε να κλείσετε ορισμένα παράθυρα ή ακόμα και να τα μετακινήσετε σε άλλες θέσεις. Με λίγα λόγια το περιβάλλον του παιχνιδιού είναι τόσο απλό και αποδοτικό και το inerface ξεπερνάει κάθε προσδοκία. Βέβαια η αλήθεια είναι ότι θα χρειαστείτε αρκετό χρόνο για να προσαρμοστείτε και να καταλάβετε όλα αυτά τα menu και πάντα φυσικά με την βοήθεια των τεράστιων αλλά κατατοπιστικών manual που συνοδεύουν το παιχνίδι. Δεν λείπει τίποτα από ότι θα μπορούσε να ζητήσει και ο πιο απαιτητικός από ένα football manager παιχνίδι. Μεταγραφές, προπόνηση, εξάσκηση των παικτών σε ειδικούς τομείς, τακτικές και ανάπτυξη της ομάδας, υπάρχουν τα πάντα. Η ένδειξη "kick-off" δίνει το έναυσμα για τον επόμενο αγώνα ημερολογιακά που έχετε να δώσετε. Πως διαδραματίζεται τώρα ο αγώνας. Ευτυχώς εκτός από πολύ "μπλα-μπλα" τουλάχιστον σε αυτό το παιχνίδι βλέπουμε και κάποιες φάσεις του αγώνα. Συγκεκριμένα στο πάνω μέρος της οθόνης θα βλέπετε τις καλύτερες φάσεις του αγώνα καθώς ο χρόνος κυλάει. Στο κάτω μέρος υπάρχουν διάφορα στοιχεία των ομάδων που παίζουν εκείνη τη στιγμή, το σκορ, τις ευκαιρίες και διάφορα άλλα χρήσιμα. Η πρωτοτυπία αυτή, να βλέπουμε κάποιες φάσεις από τον αγώνα κάνει το παιχνίδι ακόμα πιο συναρπαστικό. Φανταστείτε να χάνει η ομάδα σας με ένα γκολ διαφορά, να βρισκόμαστε στο ενενηκοστό λεπτό του αγώνα και να κερδίσετε κόρνερ ή κάποιο φάουλ. Εκείνη ακριβώς τη στιγμή θα δείτε την εξέλιξη του παιχνιδιού ζωντανά και η αγωνία σας φυσικά θα ανέβει κατακόρυφα. Αν μάλιστα δείτε ότι απέκρουσε ο τερματοφύλακας ένα άπιαστο γκολ τότε είναι που ίσως διαλύσετε και το πληκτρολόγιό σας.

Από οπτικής απόψεως μην έχετε πολλές απαιτήσεις, άλλωστε είναι και το είδος του παιχνιδιού τέτοιο που δεν αφήνει πολλά περιθώρια παραπόνων για τα γραφικά. Παρ'όλα αυτά το Football Limited διαθέτει ωραίες εικόνες και τέλος πάντως δείχνει μία αξιόλογη προσπάθεια στο τομέα αυτό.

Πιστεύω μάλιστα ότι σε κανένα άλλο παιχνίδι του είδους τα γραφικά δεν βρίσκονται σε τόσο ψηλά επίπεδα.

Ακόμα και στον ήχο δεν μπορέσαμε να βρούμε κάτι ενοχλητικό. Και μουσική διαθέτει και τα ηχητικά εφφέ με τις φωνές των φιλάθλων να πανηγυρίζουν στον αγώνα έχει και γενικά δεν λείπει τίποτα απολύτως. Προσθέτοντας λοιπόν και συ-





νυπολογίζοντας όλα αυτά από όποια σκοπιά και αν δει κανείς το Football Limited μπορεί με βεβαιότητα να πει ότι πρόκειται για τον πιο ολοκληρωμένο Football Manager που κυκλοφορεί στην αγορά. Οι πολλές επιλογές σε συνδυασμό με το καθορισμό πολλών παραμέτρων για το επίπεδο δυσκολίας κάνει το παιχνίδι ιδανικό και στους φίλους του είδους αλλά και σε αυτού που θα τους ενδιέφερε να ασχοληθούν με κάτι παρόμοιο. Το μόνο αρνητικό είναι το γεγονός ότι αν και η χωρητικότητά είναι μόνο 6MB δεν κυκλοφόρησε σε δισκέτες που ίσως να είχε μία "μικρότερη" τιμή. Φανταστείτε αν αυτό το παιχνίδι ήταν 650MB τι θα είχε να προσφέρει...



GAME REVIEW

sea

HOUSE	OCEAN
FORMAT	PC CD-ROM
TEST	486DX4/100, 16MB RAM, SB 16
REQUIREMENTS	486DX2/66, 8MB RAM, 1MB HD
ΔΙΑΘΕΣΗ	CD MEDIA
ΤΙΜΗ	14.100

Του **Α. Ευάγγελου**

Ενα παιχνίδι που όχι μόνο το χαρακτηρίζει η μετριότητα σε τομείς όπως η αντοχή αλλά αποτελεί και ένα κακό αντίγραφο του αλησμόνητου παιχνιδιού που ακούει στο όνομα Pirates. Είναι αυτό που λέμε "κακό αντίγραφο". Επρεπε ή να ακολουθηθεί η συνταγή του Pirates και να βελτιωθούν άλλοι τομείς ή τουλάχιστον να βασίζεται με τα ίδια χαρακτηριστικά σε μία αυθεντική πρωτότυπη ιδέα. Δυστυχώς δεν συμβαίνει τίποτα από τα δύο και το αποτέλεσμα απογοητεύει. Ακόμα και οι λάτρεις του είδους πρέπει να παραμείνουν επιφυλακτικοί.



Ενας από τους πιο πετυχημένους τίτλους στην ιστορία των παιχνιδιών ανεξαρτήτως υπολογιστή, είναι το Pirates της Microprose. Ο τίτλος που κατέρριψε κάθε ρεκόρ πωλήσεων, ο τίλος που έγινε περιζήτητος όχι μόνο για το στυλ παιχνιδιού αλλά κυρίως για την πρωτοτυπία του. Δεν ήταν τυχαίο άλλωστε ότι κυκλοφόρησε σε τόσα πολλά format και τόσες πολλές φορές. Εκτοτε και σε τυχαίες στιγμές έκαναν την εμφάνισή τους διάφορα παιχνίδια που αποτελούσαν και παραλλαγή του "αυθεντικού". Με έκπληξη διαπίστωσα ότι ακόμα και σήμερα οι προσπάθειες γίνονται με την ίδια ένταση ενώ αντίθετα τα αποτελέσματα είναι απογοητευτικά.

Συγκεκριμένα αναφέρομαι στο Sea Legends, το παιχνίδι που θα σας παρουσιάσω ευθύς αμέσως και το οποίο δεν αποτελεί τίποτε άλλο από μία απομίμηση του Pirates. Το πόσο καλή ή το πόσο κακή απομίμηση είναι θα το μάθετε στις αμέσως επόμενες γραμμές... Οταν ξεκίνησα να παίζω το Sea Legends πίστευα ότι παίζω μία εξελιγμένη έκδοση του Pirates. Τα γραφικά και γενικά όλος ο τεχνικός τομέας συμβαδίζει απόλυτα με τις σημερινές απαιτήσεις και το μόνο που έλλειπε να μάθω ήταν το gameplay, το οποίο θα αποκαλυπτόταν μετά ολίγων ωρών παιχνιδιού. Στο παιχνίδι είστε ο Richard Gray, ένας φιλόδοξος καπετάνιος του Αγγλικού ναυτικού που κληρονομήσατε το τίτλο του καπετάνιου αλλά και μία φρεγάτα από τον πατέρα σας για να υπερασπιστείτε το συμφέρον της πατρίδα σας. Οι εχθροί πολλοί και δυνατοί. Κυρίως οι Γάλλοι και οι Ισπανοί οι οποίοι είναι και καλύτερα εξοπλισμένοι αλλά και κατέχουν περισσότερες πόλεις. Το γενικό "στήσιμο" του Sea Legends είναι πανομοιότυπο με αυτό του Pirates αν και υπάρχουν αρκετές διαφορές σε κάποιες λεπτομέρειες των δύο παιχνιδιών. Βρισκόσαστε πάνω στο πλοίο σας και επιλέγετε αν θα ταξιδέψετε και σε ποιο σημείο ή αν θα αγκυροβολήσετε σε κάποια πόλη. Σε αντίθεση με το Pirates για να κινηθείτε στις θάλασσες επιλέγετε το σημείο μέσω του χάρτη που έχετε και η





διαδρομή διαγράφεται με μία γραμμή. Στην πόλη τώρα οι επιλογές που έχετε θα σας θυμίσουν πολλά πράγματα. Πρώτα απ'όλα μπορείτε να επισκεφθείτε τον κυβερνήτη της πόλης, την τοπική ταβέρνα, τα διάφορα μαγαζιά στρατιωτικού και μη υλικού καθώς επίσης και την εκκλησία. Ολες οι επιλογές σάς είναι λίγο πολύ γνωστές. Οσο για την εκκλησία αυτό που κάνετε είναι να εξομολογήστε, να πληρώνετε κάποιο μικρό ποσό και να μπορείτε να κάνετε save. Οχι μην



legents

σας εντυπωσιάζει το γεγονός δεν έχετε τη δυνατότητα να κάνετε save όποτε θέλετε αλλά μόνο σε πόλεις και αφού φυσικά μεταφερθείτε στην τοπική εκκλησία και εξομολογηθείτε. Στα διάφορα μαγαζιά μπορείτε να πουλήσετε ή να αγοράσετε αγαθά όπως ζάχαρη, καφέ, δέρματα, όπλα, κανόνια και γενικά να κάνετε ένα καλό εμπόριο μεταξύ των πόλεων που σας συμφέρει για να έχετε κέρδος. Οσον αφορά τα πλοία τώρα έχουν περιορισμένη χωρητικότητα και φορτίο που μπορούν να μεταφέρουν. Σε ορισμένες μόνο πόλεις μπορείτε επίσης να αγοράσετε ή να επισκευάσετε το πλοίο σας. Ενα από τα σημαντικότερα στοιχεία στο παιχνίδι είναι τα χρήματα που διαθέτετε. Χωρίς αυτά δεν θα καταφέρετε να επιβιώσετε για πολύ. Εκτός του ότι χρειάζονται για να κάνετε τις ανάλογες αγοραπωλησίες σας χρειάζονται για να πληρώνετε το πληρωμά σας καθώς επίσης και να αγοράζετε τα απαραίτητα πυρομαχικά όπως για παράδειγμα μπαρούτι και μπάλες για τα κανόνια.



Υπάρχουν πολλών ειδών πλοία όπως και πολλών ειδών κανόνια το καθένα από τα οποία έχει διαφορετικό χρόνο που θα πάρει να ξαναγεμίσει, άλλους









είδους πυρομαχικά χρειάζεται, άλλη εμβέλεια κλπ. Πρέπει λοιπόν να επιλέξετε σωστά τα κανόνια που θα χρησιμοποιείτε για το πλοίο σας. Σημαντικό είναι επίσης να τηρείτε τις εντολές που σας δίνει η κυβέρνησή σας αν θέλετε να μην υποβιβαστείτε και γίνετε κυβερνήτης σε μικρότερο πλοίο. Αυτό θα συμβεί όταν δεν ολοκληρώσετε κάποια αποστολή σας ή παρακούσετε τις διαταγές. Στην δεύτερη ειδικά περίπτωση, αν δεν ακολουθήσετε τις διαταγές που σας έχουν δοθεί, ο συγκυβερνήτης σας θα σας προκαλέσει λέγοντάς σας ότι ή θα υπακούσετε ή θα πρέπει να μονομαχήσετε για να υπάρξει μόνο ένας που θα δίνει εντολές. Αν χάσετε, αυτομάτως τελειώνει το παιχνίδι ενώ αν κερδίσετε ουσιαστικά θα σηκώσετε την πειρατική σημαία και ακόμα και οι Αγγλοι θα σας κυνηγάνε αλλά τουλάχιστον δεν θα είστε υπό τις διαταγές κανενός. Σε αυτή τη φάση του παιχνιδιού τα πράγματα δυσκολεύουν τραγικά αφού θα σας επιτίθονται δύο και τρία πλοία ταυτόχρονα. Οι μάχες γίνονται αυτόματα όταν σε κάποιο ταξίδι σας εντοπισθεί πλοίο του οποίου η χώρα που ανήκει βρίσκεται σε εμπόλεμη κατάσταση με την χώρα σας. Ανάλογα με τις μανούβρες που θα κάνετε, το πλοίο σας είναι εξοπλισμένο με κανόνια που βρίσκονται σε όλες τις πλευρές του πλοίου, οπότε μπορείτε με όποια πλευρά του και αν βρεθείτε. Στις πλάγιες πλευρές είναι τα περισσότερα κανόνια ενώ μπροστά υπάρχουν δύο και πίσω ένα κανόνι αντίστοιχα. Στη μάχη υπάρχουν πολλές προοπτικές από οπου μπορείτε να παρακολουθείτε την εξέλιξη του παιχνιδιού. Μπορείτε επίσης να ρίξετε με τα κανόνια που βρίσκονται στη μία ή στην άλλη πλευρά ώστε στη συνέχεια με μία μανούβρα να ρίξετε και με τα κανόνια που βρίσκονται στην άλλη πλευρά του πλοίου. Αν χάσετε στην μάχη, δεν παίζει κανένα απολύτως ρόλο αν επιβιώσετε ή όχι, τότε τελειώνει αυτομάτως το παιχνίδι, οπότε ή ξεκινάτε καινούργιο ή κάνετε reload (αν είστε τυχεροί και σώσατε σε κάποιο κοντινό σημείο). Οπως και να έχει πάντως δεν χρειάζονται πάνω από πέντε λεπτά για να διαπιστώσει κανείς την προσπάθεια αντιγραφής του παιχνιδιού από το αθησμόνητο Pirates. Κρίμα μόνο που δεν διαθέτει το καλό gameplay και εκείνα τα στοιχεία τα οποία θα μπορούσαν να πείσουν τον υποψήφιο αγοραστή. Από τεχνικής απόψεως τα πηγαίνει περίφημα αφού τόσο τα γραφικά όσο και ο ήχος βρίσκονται σε υψηλά επίπεδα. Τα sprites θυμίζουν περισσότερο cartoon αλλά ο ήχος είναι εκπληκτικός λόγω κυρίως της wavetable synthesis που υποστηρίζει μέσω software. Οσο απίστευτο και αν είναι και δεν έχετε παρά να το ακούσετε και να βεβαιωθείτε. Κλείνοντας μπορούμε να πούμε ότι το Sea Legends αποτελεί μία αποτυχημένη μάλλον προσπάθεια αντιγραφής του Pirates. Ισως αν το επίπεδο δυσκολίας δεν ήταν τόσο υψηλό ακόμα και στο ευκολότερο επίπεδο, όπως επίσης αν διέθετε και την απαραίτητη εθιστικότητα και πρόκληση τότε ίσως να άξιζε τον κόπο. Έστω και αν δεν αποτελούσε μία αυθεντικήκαι πρωτότυπη ιδέα. Τώρα όμως τα πράγματα είναι διαφορετικά.



ΓΡΑΦΙΚΑ : 79%

ΑΝΤΟΧΗ : 75%

ΗΧΟΣ : 85%

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ: 80%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Μέτρια αντιγραφή...

ΓΕΝΙΚΑ 80%

Hotline
Tel. 0661 48194

AMIGA®





A-1200 MINI TOWER

ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΛΥΣΗ ΓΙΑ ΤΟ MOTHERBOARD.
ΕΤΟΙΝΟ ΝΑ ΔΕΧΤΕΙ ΚΑΡΤΕΣ ZORRO II.
ΤΡΕΙΣ ΘΕΣΕΙΣ ΓΙΑ ΣΥΣΚΕΥΕΣ 5,25"
ΤΡΕΙΣ ΘΕΣΕΙΣ ΓΙΑ ΣΥΣΚΕΥΕΣ 3,5"
ΕΝΕΙΞΕΙΣ ΤΑΧΥΤΗΤΑΣ, ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ ΣΚΛΗΡΟΥ ΔΙΣΚΟΥ, DISK DRIVE ΚΑΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ. ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ PC–AT (ΕΛΛ. ΧΑΡΑΚ.)

Home Computer ΔΡΧ. 135.000

ZIP 100MB SCSI DRIVE

ΜΙΚΡΟ, ΓΡΗΓΟΡΟ (800 kb/s) ΚΑΙ ΑΣΥΝΑΓΩΝΙΣΤΟ ΣΤΗ ΤΙΜΗ ΤΟΥ. ΣΤΟ ΠΑΚΕΤΟ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΝ ΤΑΙ ΚΑΛΩΔΙΑ ΣΥΝΔΕΣΗΣ, SOFTWARE ΚΑΙ ΕΝΑ DISK ΤΩΝ 100MB



Home Computer ΔΡΧ. 69.600

CYBERVISION 64 GRAPHIC CARD

24 BIT ΒΑΘΟΣ ΧΡΩΜΑΤΩΝ,
4MB RAM ZORRO III INTERFACE

Home Computer
ΔΡΧ. 143.500



BLIZZARD 1230-IV



TURBO ACCELERATOR

50 MHz 68030 & MMU
OMb 32-Bit Fast RAM (expandable to 128Mb)

Home Computer ΔΡΧ. 56.600

Home Computer

COMPUTER HARDWARE & SOFTWARE

VISA

ΜΕΓΑΛΗ ΓΚΑΜΑ ΠΡΟΪΟΝΤΩΝ HARDWARE ΚΑΙ SOFTWARE ΓΙΑ A–1200, A–1400 ΚΑΙ CD32.
Μ. ΜΕΘΟΔΙΟΥ 70, 49100 ΚΕΡΚΥΡΑ • ΤΗΛ.:(0661) 48194, FAX: (0661) 21936
ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ 24 ΩΡΕΣ 2.500 ΔΡΧ. • ΤΑΧΥΔΡΟΜΕΙΟΥ ΜΕΧΡΙ 2 ΚΙΛΑ 1.000 ΔΡΧ.
ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ Ο ΦΠΑ 18% • ΤΗΛΕΦΩΝΙΚΕΣ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΕΣ 10:00 – 14:00

GAME REVIEW



arcade

HOUSE 7TH LEVEL
FORMAT PC CD-ROM
TEST 486DX2/66, 8MB RAM, SB 16
REQUIREMENTS 386SX, 4MB RAM, 5MB HD

Του **Derek Dela Fuente**

Η 7TH Level είναι μία σχετικά νέα εταιρία αλλά έχει ήδη δημιουργήσει μία αρκετά καλή φήμη ιδιαίτερα με τα πρώτα multimedia προιόντα που κυκλοφόρησε. Το Arcade America είναι το πρώτο από τη νέα σειρά παιχνιδιών που ετοιμάζεται η εταιρία να κυκλοφορήσει μέσα στο 96.

Το παιχνίδι διαθέτει χιούμορ και είναι πολύ διασκεδαστικό. Από την πρώτη κιόλας στιγμή θα διαπιστώσετε ότι εκτός από τα δύο προηγούμενα χαρακτηριστικά το παιχνίδι αποτελείται από μία σύνθεση χαρακτηριστικών που έχουμε δει σε άλλα παιχνίδια. Η διαφορά είναι ότι εδώ τα γραφικά και ο ήχος έχουν ένα πραγματικά μοναδικό στυλ. Αν ήθελε κάποιος να του δώσει ένα ακριβή χαρακτηρισμό ο πιο κοντινός στην πραγματικότητα είναι αυτός του interactive cartoon. Η εταιρία όπως είναι φυσικό στοχεύει στα άτομα μικρότερης ηλικίας χωρίς αυτό να σημαίνει ότι δεν θα ενδιαφερθούν και αρκετοί μεγάλοι για το παιχνίδι. Εσείς ελέγχεται ένα εξαιρετικά ανεξάρτητο και μεγάλο χαρακτήρα ο οποίος τριγυρνάει στις ΗΠΑ ψάχνοντας να βρει τους φίλους του και όλοι μαζί να καταλήξουν στο περίφημο μουσικό φεστιβάλ του Woodstock. Οπως αντιλαμβάνεστε η διαδρομή θα είναι γεμάτη παράξενες εμπειρίες, δυσκολίες και παγίδες τις οποίες καλείστε να ξεπεράσετε. Πριν από το ξεκίνημα κάθε περιπέτειας θα βλέπετε τον ήρωα να οδηγεί το παράξενο όχημα του. Οταν βρίσκεστε μέσα σκοπός σας είναι να το κατευθύνεται έτσι ώστε να συλλέξετε όλα τα αντικείμενα που υπάρχουν στον δρόμο. Η συλλογή τους είναι πολύ σημαντική για την εξέλιξη του παιχνιδιού αφού χωρίς τα πυρομαχικά και τα υπόλοιπα αντικείμενα είναι ουσιαστικά αδύνατο να προχωρήσετε. Προσπαθήστε να μαζέψετε όσο το δυνατό περισσότερες σφαίρες γιατί ειδικά αυτές θα σας χρειαστούν όσο τίποτε άλλο. Ο πρώτος σταθμός σας είναι το Alcatraz όπου κάτι μοχθηρά και περίεργα πλάσματα θα προσπαθήσουν να σας ακουμπήσουν και να σας εξοντώσουν. Αυτό δεν πρέπει σε καμμία περίπτωση να συμβεί. Προσπαθήστε να τα ανατινάξετε ή στην χειρότερη περίπτωση να τα πυροβολήσετε. Προσέξετε όμως να μην σπαταλήσετε πολλές σφαίρες γιατί στην συνέχεια υπάρχουν και άλλες εκπλήξεις στην διαδρομή... Πρέπει να κάνετε γρήγορα και έξυπνα άλματα προς την έξοδο και να προχωράτε προς το επόμενο υποσενάριο. Μόλις έχετε ολοκληρώσει την σειρά των αποστολών του επιπέδου μπείτε στο αυτοκίνητο και συνεχίστε την πορεία σας. Εδώ πρέπει να σημειώσουμε ότι στο δεύτερο επίπεδο θα βρείτε πολλά χρήσιμα αντικεί-

μενα αλλά η διάταξη τους είναι τέτοια που θα πρέπει να είστε έμπειροι οδηγοί για να καταφέρετε να τα συλλέξετε όλα. Αν και ο χαρακτήρας του παιχνιδιού είναι σε γενικές γραμμές αυτό που με μία λέξη ονομάζουμε platform υπάρχουν μερικά σημεία όπου ο παίκτης πρέπει να κάνει περισσότερα πράγματα από το να πυροβολεί και να πηδάει. Βέβαια το παιχνίδι και η ολοκλήρωση των επιπέδων δεν απαιτούν σε καμμία πε-



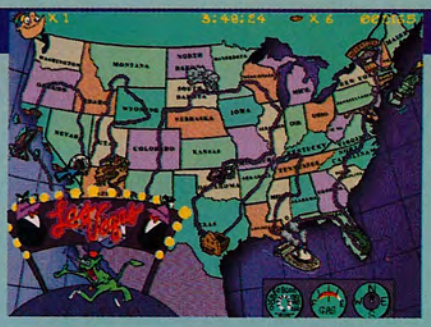


america

ρίπτωση την κατανάλωση ιδιαίτερης σκέψης. Τα έξυπνα και όμορφα γραφικά και οπτικά εφφέ θα σας κάνουν να θέλετε να παρακολουθήσετε την συνέχεια με αγωνία αν και τα μεγάλα sprites δεν θα σας επιτρέψουν να απολαύσετε όλον τον χώρο. Οι οθόνες αλλάζουν με ταχύτητα ενώ η επαφές και συγκρούσεις με τους υπόλοιπους χαρακτήρες κάνουν το παιχνίδι ακόμη πιο προκλητικό. Το Arcade America είναι ένα αξιόλογο παιχνίδι με πολλά ενδιαφέροντα σημεία. Είναι διασκεδαστικό, πολύχρωμο, πολύ εύκολο στην κατανόηση και







με αρκετά καλό χειρισμό. Το χιούμορ είναι διάχυτο και θα σας προκαλέσει πολλές ευχάριστες στιγμές. Πρέπει όμως να ομολογήσω ότι όποιος καταφέρει να ολοκληρώσει το παιχνίδι πολύ δύσκολα θα ασχοληθεί ξανά με αυτό αφού δεν υπάρχουν τα στοιχεία εκείνα που θα κάνουν τον παίκτη να προκληθεί έστω και με κάποιο επιμέρους τομέα του για να επανέλθει. Πάντως έχει έξυπνο στήσιμο με αρκετές περιοχές, ποικιλία οπτικών εφφέ και μία μεγάλη σειρά από χαρακτήρες (φιλικούς και μη). Βέβαια όπως και όλα τα παιχνίδια του είδους είναι πιθανό τα πολλά άλματα να σας κουράσουν άσχετα με το πόσο εντυπωσιακά δείχνουν. Επίσης η ανάγκη για ταχύτητα στις κινήσεις θα σας κάνουν να μην ευχαριστηθείτε ορισμένα ενδιαφέροντα σημεία του παιχνιδιού. Το παιχνίδι είναι σε ορισμένα σημεία πραγματικά εντυπωσιακό αφού το animation συγκρίνεται με αυτό που βλέπουμε στον κινηματογράφο! Ο συνδυασμός των χρωμάτων και του καταπληκτικού ήχου δημιουργούν μία ανεπανάληπτη ατμόσφαιρα. Αν η εταιρία καταφέρει να βελτιώσει ορισμένα σημεία που προβληματίζουν στα επόμενα ανάλογα παιχνίδια που θα κυκλοφορήσει τότε είναι βέβαιο ότι το όνομα της θα βρεθεί απότομα στην κορυφή...



GAME REVIEW

ANGEL DEVOID

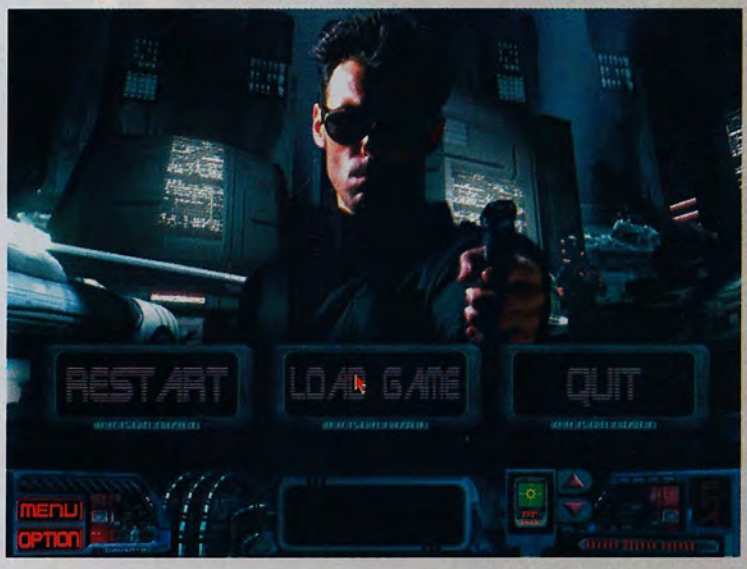
FACE OF THE ENEMY

HOUSE	MINDSCAPE
FORMAT	PC CD-ROM
TEST	PENTIUM/120, 16MB RAM, SB 16
REQUIREMENTS	486DX2/66, 8MB RAM, 3MB HD
ΔΙΑΘΕΣΗ	CD MEDIA
ΤΙΜΗ	10.900

Του **Α. Ευάγγελου**

Ασχέτως του τι λένε οι δημιουργοί του παιχνιδιού για τις απαιτήσεις του σε hardware η πραγματικότητα είναι ότι θα χρειαστείτε τουλάχιστον Pentium/75. Είναι αρκετά εντυπωσιακό και ατμοσφαιρικό με μία πλοκή και ένα σενάριο που θα ζήλευε κάθε συγγραφέας. Αυτό που χαλάει την εικόνα του είναι η υπερβολική δυσκολία του και το γεγονός ότι μπορείτε με ευκολία να χάσετε χωρίς να μπορείτε καν να αντιδράσετε. Πάντως υπόσχεται πολύ δράση σε όσους αρέσκονται στα δύσκολα παιχνίδια του είδους. Οι υπόλοιποι καλύτερα να είναι επιφυλακτικοί.

Σίγουρα δεν ήταν τυχαίο το γεγονός ότι "τρέξαμε" και δοκιμάσαμε το παιχνίδι σε έναν τόσο δυνατό μηχάνημα Pentium, τη στιγμή μάλιστα που επίσημα η εταιρεία σημειώνει ως ελάχιστη απαίτηση έναν 486DX2/66. Στόχος μας είναι να δοκιμάζουμε τα παιχνίδια σε μικρής ισχύος μηχανήματα (σε σχέση φυσικά και με τις απαιτήσεις του παιχνιδιού) ώστε να καλύπτουμε όσο το δυνατόν μεγαλύτερο φάσμα χρηστών. Μπορείτε να το διαπιστώσετε αυτό αν κοιτάξετε όλα τα review μας, τα παιχνίδια έχουν δοκιμαστεί σε μηχάνημα όχι μεγαλύτερο από ένα 486DX4/100. Αυτή τη φορά η εξαίρεση οφείλεται στο γεγονός ότι το παιχνίδι δεν έλεγε να τρέξει ικανοποιητικά σε κανένα PC με προδιαγραφές 486. Στην αρχή ξεκινήσαμε να το βάλουμε στην κατώτερη πλατφόρμα που όριζαν οι δημιουργοί, σε έναν 486DX2/66 δηλαδή. Το αποτέλεσμα ήταν απογοητευτικό καθώς το παιχνίδι στην κυριολεξία "σερνόταν". Μετά κάναμε την προσπάθεια να το βάλουμε σε έναν 486DX4/100 αλλά και πάλι είχαμε τα ίδια αποτελέσματα, όπως επίσης και σε έναν 486DX4/120. Το παιχνίδι και στις δύο περιπτώσεις "σερνόταν" ελαφρώς λιγότερο από την πρώτη δοκιμή μας. Ετσι λοιπόν αποφασίσαμε να το δοκιμάσουμε σε ένα πραγματικά δυνατό μηχάνημα (βλέπε Pentium 120) για να καταφέρουμε









επιτέλους να το δούμε. Γι'αυτό λοιπόν όσοι είσαστε κάτοχοι σειράς 486 καλά θα κάνετε να διαβάσετε τις παρουσιάσεις άλλων παιχνιδιών και να αφήσετε το συγκεκριμένο για αυτούς που διαθέτουν Pentium/75 και πάνω. Το Angel Devoid είναι ένα arcade/adventure παιχνίδι που χαρακτηρίζεται από την υπέροχη πλοκή του και το κινηματογραφικό του στυλ. Το σενάριο θυμίζει νουβέλα επιστημονικής φαντασίας που θα ζήλευε ο κάθε σεναριογράφος. Σε ένα έτος χιλιάδων ετών μακριά από το δικό μας τα πάντα έχουν αντικατασταθεί με σύγχρονα κομπιούτερ και ρομπότ. Η τεχνολογία έχει προχωρήσει σε τέτοιο τραγικό βαθμό που για να φας αρκεί μόνο να το σκεφτείς. Η όλη διαδικασία δεν διαρκεί πάνω από μερικά δευτερόλεπτα. Σε μια τέτοια εποχή λοιπόν όπου έχουν αποικηθεί πλανήτες (όπως ο Αρης) σας τοποθετεί το παιχνίδι. Το ποιος είστε ακριβώς και τι κάνετε είναι λίγο μπερδεμένο. Στην πραγματικότητα παίρνετε το ρόλο του Τζέικ Χαρντ, ενός τίμιου αστυνόμου ο οποίος όμως έχει αρκετά προβλήματα με την αυξημένη εγκληματικότητα της πόλης που ζει. Ο Angel Devoid ξεκίνησε ως πολεμιστής και κατέληξε να γίνει αρχηγός της αστυνομίας. Βέβαια αυτό δεν το κατάφερε με την αξία του αλλά με την βοήθεια πολλών υψηλά υφιστάμενων προσώπων για τα οποία γνώριζε πολλά και τον φοβόντουσαν. Κάποια μέρα όμως έκανε μία απόπειρα βομβιστικής επίθεσης την οποία ήθελε να καταλογήσει σε άλλους. Το κόλπο του απέτυχε εν μέρει και έκτοτε αναζητείται. Στην πορεία σκότωσε τον δήμαρχο της πόλης και επιχείρησε έναν μεγάλο αριθμό τρομοκρατικών ενεργειών. Το παιχνίδι ξεκινάει με εσάς να βρίσκεστε σε ένα κρεββάτι ξαπλωμένος με μία νοσοκόμα να σας περιποιείται. Ξαφνικά αρχίζει να φωνάζει το όνομα Angel Devoid και φεύγει έντρομη. Σηκώνεστε πανικόβλητος κοιτάτε στον καθρέφτη και βλέπετε το πρόσωπο του... Angel Devoid. Σε αυτό το σημείο αναλαμβάνετε τον έλεγχο. Οι αντιδράσεις σας πρέπει να είναι γρήγορες και έξυπνες. Οσο πιο γρήγορος και έξυπνος φανείτε τόσο περισσότερο θα μείνετε ζωντανός. Στην αρχή είστε άοπλος, σύντομα όμως κάποιος σύνδεσμός σας θα σας προμηθεύσει με ένα όπλο. Η προοπτική του παιχνιδιού είναι πρώτου προσώπου και τα πάντα τα παρακολουθείτε μέσα από τα μάτια του ήρωά σας. Η κίνηση επιτυγχάνεται με το mouse επιλέγοντας την κατεύθυνση που θέλετε να κινηθείτε. Κινείστε καλύπτοντας κάποιες προκαθορισμένες αποστάσεις όπως θα έχετε και σε άλλα παιχνίδια του είδους, για παράδειγμα το Creature Shock, το Under a Killing Moon κλπ. Αυτός ο τρόπο όμως εγκυμονεί και πολλούς κινδύνους. Οπως ήδη ανέφερα το παιχνίδι κατατάσσεται στην κατηγορία interactive arcade/adventure που σημαίνει ότι πολλές φορές μία λάθος κίνηση και βρεθήκατε στον τάφο... Το παιχνίδι είναι δύσκολο σε γενικές γραμμές και απευθύνεται κυρίως στους "σκληρούς" παίκτες. Ευτυχώς υπάρχει δυνατότητα save οποιαδήποτε στιγμή στο παιχνίδι και προσωπική συμβουλή να την εκμεταλλεύεστε όσο μπορείτε περισσότερο. Για τα γραφικά δεν μπορεί να γίνει λόγος αφού είναι "κινηματογραφικά" στην κυριολεξία με την ανάλυση να φθάνει τα 640x480. Τα πρόσωπα που εμφανίζονται μέσα στο παιχνίδι είναι βιντεοσκοπημένα ενώ στους δρόμους τις πόλεις και στα διάφορα μαγαζιά και σπίτια που θα περιπλανηθείτε θα έχετε την αίσθηση ότι παρακολουθείτε κάποια ταινία. Στα ίδια καλά επίπεδα κυμαίνεται ο ήχος. Θα σας κάνει αμέσως εντύπωση το βαρύ βήμα του ήρωά σας κάθε φορά που θα κινείται. Αρκετά ατμοσφαιρικός ανεβάζει κατά πολύ την συνολική εικόνα του παιχνιδιού. Τα τέσσερα CD του παιχνιδιού υπόσχονται πολύ δράση και εξέλιξη αλλά θα χρειαζόταν να ήταν πιο εύκολο ή τουλάχιστον να υπήρχε ανάλογη επιλογή. Ούτε το ένα συμβαίνει όμως ούτε το άλλο με αποτέλεσμα ορισμένες στιγμές να απογοητεύει. Με εξαίρεση λοιπόν τα γεγονότα ότι χρειάζεται ένα δυνατό σχετικά μηχάνημα για να το απολαύσει κανείς και ότι το επίπεδο δυσκολίας ξεπερνάει κατά πολύ τα λογικά πλαίσια, σε όλα τα υπόλοιπα τα πηγαίνει περίφημα. Αν λοιπόν πληρείτε τις προυποθέσεις, δυνατό μηχάνημα και "σκληρός" παίκτης τότε καλά θα κάνετε να του ρίξετε μία ματιά.



GAME REVIEW

top gun

HOUSE	SPECTRUM HOLOBYTE
FORMAT	PC CD-ROM
TEST	486DX4/100, 16MB RAM, SB 16
REQUIREMENTS	486DX2/66, 8MB RAM, 32MB HD
ΔΙΑΘΕΣΗ	VERTIGO
ΤΙΜΗ	16.000

Του **Α. Ευάγγελου**

Ενα παιχνίδι που με τις επιλογές που σας παρέχει μπορείτε να το μετατρέψετε σε απόλυτο εξομοιωτή ή αν επιθυμείτε να το μετατρέψετε σε arcade παιχνίδι. Οτι καλύτερο για τους άπειρους αλλά και έμπειρους του είδους. Διαθέτει κινηματογραφικές σκηνές με ένα εξαίσιο επιτελείο ηθοποιών και ποικιλία αναλύσεων για κάθε μηχάνημα. Η ηχητική κάλυψη του Top Gun είναι ότι καλύτερο έχουμε ακούσει σε παιχνίδια του είδους. Πέρα των καλών εντυπώσεων που αφήνει, εγγύηση αποτελεί επίσης και τα ονόματα των εταιρειών που κρύβονται πίσω από αυτήν την παραγωγή.

Την πασίγνωστη ταινία "Top Gun" είμαι βέβαιος ότι οι περισσότεροι την έχετε δει. Είναι γεγονός ότι ένα μεγάλο φάσμα νέων κυρίως ανθρώπων παρακολούθησε την ταινία, ο καθένας για ένα διαφορετικό λόγο. Ο γυναικείος πληθυσμός την παρακολούθησε για τον "ωραίο" του κινηματογράφου και της συγκεκριμένης ταινίας, Tom Cruise. Από την άλλη πλευρά υπήρχε μία μεγάλη μερίδα ανδρών κυρίως που την παρακολούθησε για τις εκπληκτικές φιγούρες των τρομερών αεροσκαφών F-14. Οσο για τον Tom Cruise μάθανε αργότερα ότι έπαιζε στην ταινία... Αλλοι πάλι είπαν για την μηχανή του ηθοποιού, άλλοι για την όμορφη "συνοδό" του Tom Cruise στην ταινία (Κέλι Μαγκίλις αν δεν με απατά η μνήμη μου) και γενικά ο καθένας πρόσεξε και κράτησε από την ταινία αυτό που τον ενδιέφερε. Στο παιχνίδι τώρα που προέρχεται από την ομώνυμη ταινία, η θεματολογία του δεν γίνεται να είναι άλλη από τα αεροπλάνα και το είδος του παιχνιδιού διαφορετικό από έναν εξομοιωτή. Για την εταιρεία που κρύβεται πίσω από αυτήν την παραγωγή των δύο CD που αποτελείται το παιχνίδι δεν χρειάζεται να πούμε πολλά λόγια. Οταν μάλιστα είδα ότι η Spectrum Holobyte βρίσκεται υπό το βλέμα του "γίγαντα" με το όνομα Microprose τότε σκέφθηκα ότι το αποτέλεσμα δεν μπορεί παρά να είναι αντάξιο της φήμης των δύο εταιρειών. Πριν ξεκινήσω να παίξω και συγκεκριμένα όταν είδα την εισαγωγή του παιχνιδιού έμεινα με το στόμα ανοιχτό. Τι κινηματογραφικές σκηνές ήταν αυτές; Τα F-14









fire at will

έσχιζαν τον ουρανό ενώ οι κάθετες πτώσεις του σου έκοβαν την ανάσα. Για να μην κάνουμε λόγο για την μουσική και τα ηχητικά εφφέ. Στο background έπαιζε το μουσικό θέμα από την ταινία (με το τραγούδι "Danger Zone") και παράλληλα ακουγόντουσαν οι ομιλίες των πιλότων και οι οργισμένες φωνές των ανωτέρων αξιωματικών από τα επιτελεία. Και όλα αυτά σε full motion video. Αρκετά εντυπωσιακά αλλά ας περάσουμε και στο "ψητό" για να δούμε αν τα πράγματα είναι εξίσου καλά και εκεί. Θα ήταν παράλειψη να μην αναφέρω ότι κατά την διάρκεια της εγκατάστασης του παιχνιδιού καθορίζεται πολλές παραμέτρους που αφορούν την ανάλυση του παιχνιδιού, την "ποιότητα" του video (εξαρτάται άμεσα από τις δυνατότητες του μηχανήματός σας) και πολλά άλλα. Υποστηρίζει τρεις αναλύσεις που ξεκινάνε από 320x200 με 256 χρώματα, 640x480 με 256 χρώματα και η μεγαλύτερη 640x480 με 65535 χιλιάδες χρώματα. Δεν χρειάζεται να ανησυχείτε ιδιαίτερα καθώς το παιχνίδι φροντίζει μόνο για σας. Κάνει κάποια τεστ στο μηχάνημα και ανάλογα με τις δυνατότητές του καθορίζει όλες αυτές τις παραμέτρους. Φυσικά αν κάτι δεν σας αρέσει μπορείτε να το αλλάξετε. Κάτι άλλο επίσης σημαντικό είναι ότι μπορείτε να "φέρετε" το παιχνίδι στα μέτρα σας όχι μόνο από άποψη επιπέδου δυσκολίας αλλά και ρεαλισμού. Αν θέλετε δηλαδή πιο πολύ δράση και λιγότερο εξομοίωση ή αν είσαστε "δυνατοί" πιλότοι και προτιμάτε τα δύσκολα με το αεροσκάφος σας να συμπεριφέρεται πιο ρεαλιστικά και φυσικά τη δράση να πέφτει κατακόρυφα. Υπάρχει μία πληθώρα επιλογών που μπορείτε να καθορίσετε έτσι ώστε ακόμα και να μην έχετε παίξει ποτέ τέτοιου είδους παιχνίδια να μην αντιμετωπίσετε κανένα απολύτως πρόβλημα, αλλά ακόμα και οι έμπειροι παίκτες θα ικανοποιηθούν απόλυτα. Ξεκινώντας το παιχνίδι μπορείτε να παίξετε έτοιμες αποστολές και να μπείτε απευθείας στην δράση ή να ξεκινήσετε από την αρχή το παιχνίδι. Το Briefing και οι περισσότερες σκηνές του παιχνιδιού είναι κινηματογραφημένες με ένα γνωστό επιτελείο ηθοποιών που δίνουν στο Top Gun μία μοναδική ατμόσφαιρα. Το αεροσκάφος σας είναι ένα F-14 και οι αποστολές με τους στόχους σας ποικίλουν. Μέσα στο παιχνίδι επίσης θα βρείτε στοιχεία για τα πιο διάσημα αεροσκάφοι ανεξαρτήτως χώρας, στοιχεία για πυραύλους, για πλοία καθώς και πληροφορίες για το σκοπό κατασκευή τους, την χρονολογία κλπ. Όλα αυτά συνοδεύονται τόσο από κείμενο όσο και από αφήγηση ενώ είναι ζωγραφισμένα και μπορείτε να κάνετε zoom ή ακόμα και rotate. Αν ξεκινήσετε από την αρχή το παιχνίδι θα πρέπει πρώτα να περάσετε το ανάλογο "σχολείο" και μετά να ξεκινήσετε τις αποστολές σας. Από τεχνικής απόψεως το παιχνίδι καταπλήσει ακόμα και σε χαμηλής ισχύος μηχανήματα. Καλά γραφικά ακόμα και αν σας φαίνετε το έδαφος "πιξελωτό" όταν πετάτε. Τα χρώματα αλλάζουν γίνονται πιο έντονα ή πιο αχνά αν παίρνετε ή χάνετε ύψος ενώ θα εμφανίζονται στο κόκπιτ σας οι φυσιωγνωμίες των υπόλοιπων πιλότων με αυτά που θα σας λένε. Αν μάλιστα συντριβεί το αεροσκάφος σας και δεν είσαστε γρήγοροι να "εκτοξευθείτε" και να την γλυτώσετε τότε θα απολαύσετε μία μεγαλοπρεπέστατη κηδεία, την δική σας βέβαια. Μπορείτε να έχετε αρκετές εξωτερικές απόψεις του δικού σας αλλά και των αντίπαλων αεροσκαφών. Μπορείτε επίσης να έχετε πλήρη εικόνα του κόκπιτ σας ή ένα μέρος του ενώ μπορρείτε μέσα στο παιχνίδι ανά πάσα στιγμή να αλλάξετε την ανάλυση. Το αεροσκάφος κινείται ομαλότατα και όπως πρέπει να κινείται αλλά αν δεν είστε κάτοχος joystick θα αντιμετωπίσετε κάποια προβλήματα με το πληκτρολόγιο μέχρι να προσαρμοστείτε. Επίσης χωρίς joystick σε τέτοιου είδους παιχνίδια χάνετε πολύ η αίσθηση του ότι βρίσκεστε μέσα σε αεροπλάνο. Το μόνο μειονέκτημα που έχουν οι εξομοιωτές είναι η πληθώρα πλήκτρων που πρέπει να χρησιμοποιείτε. Ευτυχώς υπάρχει ένας μικρός οδηγός που συνοδεύει το παιχνίδι και αναφέρεται στα control του παιχνιδιού είτε διαθέτετε joystick είτε όχι. Η ηχητική κάλυψη του παιχνιδιού είναι πλήρης και μπορείτε να ελέγξετε τα πάντα. Διαθέτει καλή μουσική, ηχητικά εφφέ, ομιλία ενώ υπάρχει για κάθε ένα ξεχωριστά επιλογή για την ένταση που θα ακούγονται. Οτι καλύτερο έχετε συναντήσει σε τέτοιου είδους παιχνίδια. Η εγγύηση που δίνουν τα ονόματα των εταιρειών που κρύβονται πίσω από αυτήν την παραγωγή σε συνδυασμό με τις δυνατότητες που σας παρέχει το παιχνίδι για να το απολαύσετε είτε είστε φανατικός είτε όχι, δεν αφήνουν περιθώρια δυσαρέσκειας.





GAME REVIEW

wing commander IV



HOUSE	ORIGIN
FORMAT	PC CD-ROM
TEST	486DX4/100, 16MB RAM, SB 16
REQUIREMENTS	486DX4/75, 8MB RAM, 30MB HD
ΔΙΑΘΕΣΗ	PLOTLINE
ΤΙΜΗ	12.000

Του **Α. Ευάγγελου**

Το τέταρτο μέρος της σειράς Wing Commander είναι γεγονός. Μεγαλύτερο, εντυπωσιακότερο και με νέα χαρακτηριστικά. Τα κινηματογραφικά γραφικά, οι ηθοποιοί και ο υπέροχος από κάθε άποψη ήχος θα σας καταπλήξουν. Ο Blair μπλέκει σε νέες περιπέτειες και θα είστε εσείς αυτός που για ακόμα μία φορά θα φέρετε την ισορροπία στον γαλαξία. Ενα παιχνίδι, μία εμπειρία που δεν πρέπει να χάσετε, ειδικά μάλιστα αν είστε από τους φανατικούς της σειράς. Τα έξι CD εγγυώνται πολλές ώρες δράσης και μυστηρίου "περιτυλιγμένα" από ένα υποδειγματικό σενάριο.

Ο μήνας που πέρασε τελικά μας άφησε εξαίσια παιχνίδια. Το ένα καλύτερο από το άλλο. Μετά την συνέχεια του NBA Live τώρα έχουμε την συνέχεια ενός άλλου δημοφιλέστατου παιχνιδιού, του Wing Commander.

Το παιχνίδι μύθος που κυριαρχεί τα τελευταία χρόνια στους συμβατούς. Ο φοβερός συνδυασμός δράσης και video είναι ο κύριος λόγος που ανέβασαν τόσο ψηλά το προηγούμενο αλλά όπως δείχνουν τα πράγματα και το τελευταίο της σειράς Wing Commander. Ισως οι αμφισβητήσεις για το gameplay του να έχουν κάποια βάση αλλά το κινηματογραφικό μέρος του και ο έξοχος συνδυασμός πλοκής και σεναρίου θα σας αποζημιώνουν. Καλό είναι επίσης να συνυπολογίζουμε και δύο πράγματα, πρώτα τη σχέση τιμής, η οποία είναι ιδιαίτερα χαμηλή αν σκεφθεί κανείς ότι το παιχνίδι αποτελείται από 6 CD και δεύτερον το γεγονός ότι συνοδεύεται από Ελληνικό manual. Είναι αρκετά όλα αυτά λοιπόν για να σας πείσουν ή θέλετε και άλλα; Πάμε λοιπόν να δούμε από κοντά το τελευταίο Wing Commander, την υπόθεσή του, τις μάχες και τελικά ποιο είναι το μυστικό της επιτυχίας του. Το κύριο χαρακτηριστικό όλης της σειράς Wing Commander είναι οι απαιτήσεις τους που ξεπερνάνε τα στάνταρ της εποχής. Οπως λοιπόν και τα προηγούμενα παιχνίδια της σειράς έτσι και σε αυτό χρειάζεστε ένα καλό μηχάνημα της τάξεως του Pentium στα 90 για να απολαύσετε πλήρως το παιχνίδι. Είναι εντυπωσιακό ότι αν διαβάσατε το readme αρχείο που υπάρχει στο παιχνίδι και αναφέρει τόσο τις απαιτήσεις όσο και το "προτεινόμενο" hardware που πρέπει να έχετε, γράφει ότι σε περίπτωση που δεν πληρείτε τις προδιαγραφές είναι ευκαιρία να κάνετε upgrade. Στο σενάριου του παιχνιδιού τώρα, μετά τις ανελέητες μάχες με τους Kilrathi και αφού ο μακροχρόνιος πόλεμος έλαβε τέλος εσείς ως Colonel Cristopher Blair έχετε αποσυρθεί και ασχολείστε αποκλειστικά με την ησυχία σας και το σπίτι σας. Σε μία μακρυνή γωνία του γαλαξία ένα συμβατικό σκάφος χωρίς όπλα και με νοσοκομειακές προμήθειες μαζί με τα





THE PRICE OF FREEDOM

γούμενο Wing Commander αλλά και από τον παγκόσμιο κινηματογράφο. Τον Blair ενσαρκώνει ο γνωστός Mark Hammil ενώ ο Malcolm McDowell έχει το ρόλο του ναυάρχου Tolwyn. Κατά τη διάρκεια της συνομιλίας σας με τον "Maniac" (τον πιλότο που σας ενημερώνει ότι αναλαμβάνετε πάλι καθήκοντα) στην εισαγωγή του παιχνιδιού, θα χρειαστεί δύο συγκεκριμένα φορές να επιλέξετε εσείς τις αντιδράσεις του Blair. Την πρώτη όταν ένας πρώην πιλότος σάς βρίσκει και ζητάει την βοήθειά σας και όταν ξεσπάει ένας καυγάς μέσα στο μπαρ. Ανάλογα με την επιλογή σας θα εξελιχθεί και η εισαγωγή του παιχνιδιού μέχρι τελικά να φύγετε με το maniac για να συναντήσετε τους αξιωματικούς σας. Πρώτη σας αποστολή να φθάσετε στο σημείο συνάντησης με τους παλιούς σας γνώριμους. Στο δρόμο σας θα συναντήσετε κάποιους πειρατές του διαστήματος και φυσικά θα έχετε τον Maniac να αμφισβητεί την αξία σας ως πιλότου και να σας προκαλεί σε μία μικρή μάχη. Μετά από αυτό ξεκινάει το κυρίως παιχνίδι. Τα κινηματογραφικά μέρη του είναι ότι καλύτερο έχετε συναντήσει σε παιχνίδι. Αν στο προηγούμενο τα βρήκατε εντυπωσιακά τότε σε αυτό θα σας "πεταχτούν" τα μάτια. Το τεράστιο επιτελείο ηθοποιών, τα σκηνικά και τα τοπία είναι όλα βιντεοσκοπημένα και με μία λέξη εκπληκτικά. Για το σενάριο δεν χωράει καμιά αμφισβήτηση, το ίδιο φυσικά και για την πλοκή του. Στον ήχο παρατηρούμε την εξής καινοτομία η οποία θα σας καταπλήξει όπως κατέπληξε και εμένα σε τέτοιο σημείο που αν δεν άκουγα δεν θα είχα πειστεί. Το παιχνίδι υποστηρίζει Dolby Sourround. Αυτό σημαίνει εκπληκτικό "βάθος" στα ηχητικά εφφέ ανάλογα με την κατεύθυνση και την απόσταση από όπου προέρχονται. Οσο το ένα διαστημόπλοιο απομακρύνεται ή πλησιάζει άλλο τόσο αυξάνεται ή μειώνεται η ένταση της φωνής. Αν μάλιστα έχετε παρόμοιο σύστημα τότε θα καταλάβετε πραγματικά τι εστί ήχος. Στον τομέα του ήχου σας βεβαιώνω ότι δεν έχετε ακούσει τίποτα καλύτερο. Οι μάχες τώρα είναι πάνω κάτω όπως τις γνωρίζατε με κάποιες βελτιώσεις στο χειρισμό ώστε να μπορείτε με μεγαλύτερη ευκολία να έχετε τον έλεγχο του σκάφους σας. Βέβαια το engine στο κυρίως παιχνίδι δεν διεκδικεί "όσκαρ" αλλά ευτυχώς είναι ικανοποιητικό. Τα 6 CD που απαρτίζουν το παιχνίδι είναι εγγύηση για πολλές ώρες ατελείωτης δράσης αλλά και μυστηρίου. Κάθε φορά που θα τελειώνετε μία αποστολή θα θέλετε να παίξετε και την επόμενη. Είναι θα λέγαμε διαβολικά εθιστικό. Αν λοιπόν είστε από τους φανατικούς της σειράς Wing Commander δεν πρέπει σε καμιά περίπτωση να χάσετε το τελευταίο(;) μέρος του παιχνιδιού. Θα σας ικανοποιήσει απόλυτα και θα ασχολείστε τουλάχιστον για ένα μήνα με αυτήν την ανεπανάληπτη περιπέτεια.

σκάφη συνοδείας του δέχεται επίθεση από διαστημόπλοια των Border Worlds. Κατά τη διάρκεια της μακρόχρονης μάχης με τους Kilrathi μην ξεχνάτε ότι οι Border Worlds ήταν πιστοί σύμμαχοί σας. Τα πολεμικά διαστημόπλοια που συνοδεύουν το νοσοκομειακό σκάφος δεν μπορούν να αντιδράσουν καθώς τα ραντάρ τους δεν εντοπίζουν τα αντίπαλα σκάφη. Οι απεγνωσμένες κραυγές από τον ασύρματο ότι δεν πρόκειται περί στρατιωτικής αποστολής δεν είναι αρκετές για να πείσουν τους Border Worlds οι οποίοι καταστρέφουν τα πάντα. Μετά από συσκέψεις και εφόσον ερευνείται το όλο θέμα σχετικά με την επίθεση και τους υπευθύνους, καλείστε να συναντήσετε έναν παλιό γνωστός σας πιλότο σχετικά με κάτι που έχει να σας ενημερώσει. Οταν το συναντάτε μαθαίνετε ότι καθήκον σας καλεί και πρέπει να επιστρέψετε στην ενεργό δράση. Ο λόγος άγνωστος. Σε αυτό ακριβώς το σημείο αναλαμβάνετε δράση φίλοι μου. Για την εισαγωγή ότι και αν προσπαθήσω να πω λίγο θα είναι. Οχι μόνο είναι εντυπωσιακή με τα κινηματογραφικά εφφέ, αλλά όσο περίεργο και αν ακούγεται είναι interactive. Τι εννοώ; Διαβάστε και θα καταλάβετε. Οι ηθοποιοί που παίρνουν μέρος σας είναι γνωστοί όχι μόνο από το προ-







hind

ΕΙΔΙΚΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ

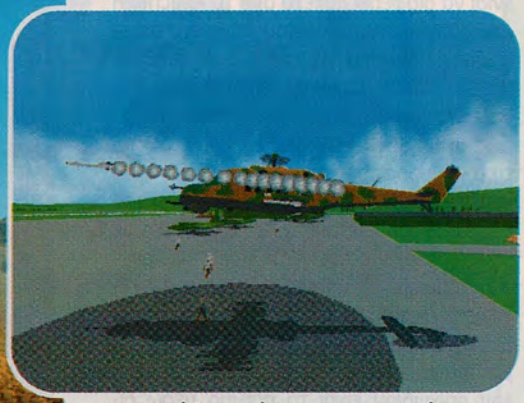
Του Derek dela Fuente





Η Digital Intergration κυκλοφορεί, κατά μέσο όρο, ένα εξομειωτή πτήσης τον χρόνο. Η νέα της δημιουργία ακούει στο όνομα Hind το οποίο αποτελεί ένα από τα ελικόπτερα επίθεσης του Ρωσικού στρατού. Φέτος θα κυκλοφορήσει και ένας ακόμη με τον τίτλο F16. Με δεδομένη την κυκλοφόρια στο PlayStation και στους Mac του Apache η εταιρία δείχνει αποφασισμένη να κάνει πολύ αισθητή την παρουσία της. Οι δημιουργοί του Hind πιστεύουν ότι έχουν κάνει ένα βήμα προς τα εμπρός δημιουργώντας ένα παιχνίδι που κάνει περισσότερα από το να σας τοποθετεί απλά στο κόκπιτ ενός σκάφους και να σας αναθέτει την αντιμετώπιση και καταστροφή επίγειων στόχων. Υπάρχουν αρκετές αποστολές με ποικιλία στους στόχους τους ενώ το παιχνίδι δεν απαιτεί προηγούμενη εμπειρία αφού έχει σχεδιαστεί για να μπορούν να το παίξουν ακόμη όσοι δεν είναι εξειδικευμένοι με τους εξομειωτές. Το σενάριο έχει βασιστεί στα όσα συνέβησαν το 1985 στο Αφγανιστάν, την Κορέα και το Καζακστάν και με το ελικόπτερο σας θα αναλάβετε μία σειρά από εύκολες αλλά και πολύ δύσκολες αποστολές. Βρισκόμενος στην υπηρεσία των Σοβιετικών δυνάμεων ο πρώτος σας και βασικός εχθρός είναι οι λεγόμενοι Μουτζαχεντίν. Αν και οι αντίπαλοι σας βρίσκονται κατά κύριο λόγο στο έδαφος σε ορισμένες περιπτώσεις θα προβάλουν πολύ δυναμική και σθεναρή αντίσταση αφού εκτός των άλλων έχουν πηγές εξεύρεσης αποτελεσματικών όπλων τα οποία θα χρησιμποιήσουν εναντίον σας. Υπάρχει και η περίπτωση να αντιμετωπίσετε τις αεροπορικές δυνάμεις του Πακιστάν. Μία από τις χαρακτηριστικές αποστολές είναι αυτή που σε 72 ώρες θα πρέπει να βρεθείτε στην Νότια Κορέα και να εξασφαλίσετε όσο το δυνατόν περισσότερο φαγητό το οποίο θα αποθηκεύσετε στις βάσεις σας για να βοηθήσετε τον πεινασμένο λαό. Φυσικά οι επιθέσεις, οι καταστροφές αντίπαλων στόχων αλλά και η υποστήριξη των δικών σας δυνάμεων καλύπτουν το βασικό μέρος των αποστολών. Φυσικά οι αποστολές γίνονται καθόλη την διάρκεια της ημέρας και της νύκτας και είναι στην δική σας επιλογή το πότε θα πετάξετε. Τα άτομα που θα συναντήσετε κατά την διάρκεια του παιχνιδιού παίζουν πολύ σημαντικό ρόλο. Θα σας ζητηθεί να πάρετε στρατιώτες και να τους μεταφέρετε σε συγκεκριμένες περιοχές και αυτό μάλιστα θα είναι μόνο η αρχή της αποστολής. Θα πρέπει να προσγειωθείτε στο σωστό σημείο και αφού αφήσετε τους στρατιώτες να πάτε να ολοκληρώσετε κάποια αποστολή και μετά να επιστρέψετε να πάρετε πίσω τους στρατιώτες. Οι στρατιώ-









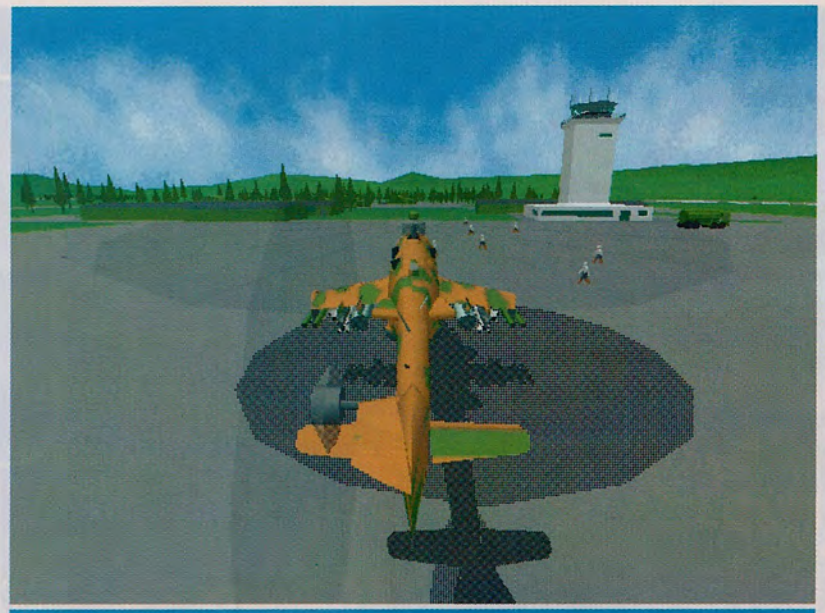
τες αυτοί δεν πρόκειται να συναντήσουν ιδιαίτερες δυσκολίες στην επίτευξη του στόχου τους. Το δύσκολο για τον παίκτη θα είναι να προσεγγίσει την συγκεκριμένη περιοχή στον καθορισμένο χρόνο. Αν αργήσετε να επιστρέψετε μπορεί να βρείτε τους στρατιώτες περικυκλωμένους να δέχονται επίθεση και τότε είναι σχεδόν βέβαιο ότι θα υπάρξουν πολλές απώλειες αν και η τεχνητή νοημοσύνη που ελέγχει αυτούς τους στρατιώτες είναι ιδιαίτερα υψηλή. Αλλο ένα σημείο που πρέπει να προσέξετε ιδιαίτερα είναι το ότι παρά το γεγονός ότι έχετε στην διάθεση σας πολύ υψηλού επιπέδου εξοπλισμό δεν σημαίνει ότι απλά πατάτε τα κουμπιά και τελείωσε... Πολλές φορές θα χρειαστεί ακρίβεια στιες βολές και με δεδομένη την ευαισθησία όπλων όπως τα πολυβόλα θα πρέπει να δείξετε ψυχραιμία και μεγάλη προσοχή στις κινήσεις σας.

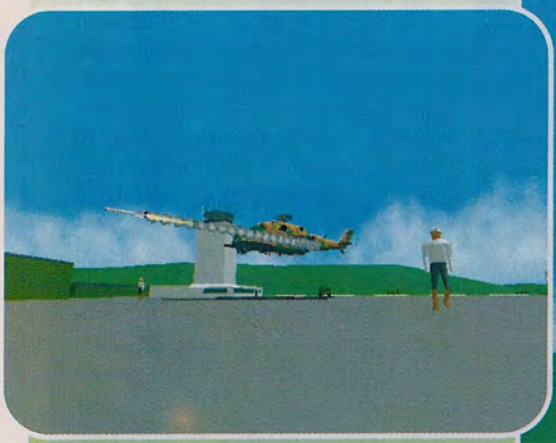
ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΤΑΙΡΙΑ ΚΑΙ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΑΠΟ ΤΟΝ ΔΗΜΙΟΥΡΓΟ ΤΟΥ, ROD SWIFT

" Ενας από τους λόγους που επιλέξαμε τον συγκεκριμένο τύπο ελικοπτέρου έχει να κάνει με το ότι θέλαμε να δημιουργήσουμε ένα ολοκληρώμενο και δυναμικό ελικόπτερο που να μπορεί να αντιπαρατεθεί σε δίκτυο με το Apache. Επιλέξαμε ένα ελικόπτερο του "ανατολικού μπλοκ" γιατί είναι πιο πιθανό να αναμετρηθούν κάποτε (κούφια η ώρα...) τα δύο αυτά μοντέλα παρά να επιλέγαμε ακόμη ένα "δυτικού" τύπου ελικόπτερο. Αλλωστε οι Ρώσοι έχουν δημιουργήσει αρκετά ελικόπτερα επιθετικού χαρακτήρα και τύπου. Δεν θέλαμε να παρουσιάσουμε ένα παρεμφερές με το Apache ελικόπτερο και για αυτό επιλέξαμε το Hind που έχει πολλές δυνατότητες και κάνει την πρόκληση ακόμη μεγαλύτερο. Αν και το Hind χρησιμοποιεί απλούστερο και παλαιότερης τεχνολογίας εξοπλισμό από το Apache δεν παύει να είναι ένα πολύ ανταγωνιστικό και δυναμικό ελικόπτερο με δυνατότητα να μεταφέρει

ακόμη και φορτία. Επίσης οι πληροφορίες για τις αντίπαλες δυνάμεις κάνουν το παιχνίδι να διαφέρει αρκετά από το Apache. Η δημιουργία του παιχνιδιού ήταν ένα ριψοκίνδυνο τόλμημα και φυσικά απαιτήθηκε αρκετή επεξεργασία και έρευνα πριν την δημιουργία του. Οπως αντιλάμβανεστε όμως το να συγκεντρώσει κάποιος στρατιωτικές πληροφορίες για "ανατολικά" όπλα και μηχανήματα είναι σαφώς πιο δύσκολο από ότι για τα "δυτικά"... Η συνεργασία με τους κατασκευαστές ή τις ίδιες τις Αρχές ήταν ουσιαστικά αδύνατη όποτε η συγκέντρωση πληροφοριών ήταν μία ιδαίτερα δύσκολη και επίπονη προσπάθεια. Η γνώμη μου είναι ότι το πιο ενδιαφέρον σημείο του παιχνιδιού είναι το παίξιμο μέσω δικτύου αφού με το Apache μπορεί κάποιος να έχει πολύ θετικά και άμεσα αποτελέσματα στις αποστολές.

Ο καθένας στην εταιρία έχει το δικό του πόστο και συγκεριμένες αρμοδιότητες. Στην δημιουργία του Hind δούλεψαν 9 άτομα. Κύριο μέλημα μας ήταν να προσδώσουμε μία όσο το δυνατόν πιο ρεαλιστική εικόνα. Επίσης δημιουργήσαμε προυποθέσεις τέτοιες ώστε ο παίκτης να πρέπει να χρησιμοποιήσει όλες του τις ικανότητες για να μπορέσει να αντεπεξέλθει στις δυσκολίες. Ιδιαίτερη προσοχή δώσαμε και στην δημιουργία των περιοχών και των πεδίων της μάχης. Για να αυξηθεί η αυθεντικότητα οι περιοχές δημιουργήθηκαν στα πρότυπα που περιέχουν αληθινοί χάρτες. Η μουσική και τα ηχητικά εφφέ θυμίζουν φυσικά Ρωσσία και προσπαθούν να δημιουργήσουν την κατάλληλη ατμόσφαιρα ενώ ακόμη και οι χαρακτήρες μιλούν με Ρώσσικη προφορά... Οπως ήδη είπαμε η δυκτιακή δυνατότητα προσθήκης του Apache κάνει το παιχνίδι εξαιρετικά ενδιαφέρον. Με την χρησιμοποίηση του ίδιου engine με αυτό του Apache η εταιρία πιστεύει ότι δώθηκε προσοχή στην λεπτομέρεια και θα αναπαραστηθεί ο ίδιος ρεαλιστικός κόσμος και οι ίδιες ρεαλιστικές αναμετρήσεις.









ΝΙΚΑΙΑ COMPUTERS

ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΙΣ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

NCC
P5-Pentium/75 MHZ
850 mb HD W.D - 8mb ram 72 PIN
SVGA PCI - CL 5480 true color 1/2
1 FD 3 1/2
Super VGA color Mon.Hant Digital 14", 0,28 L.R.N.I.
Sound blaster 16 comp, mouse, Dr. Dos original
290.000!!!

NCC
486 D x 4/100 MHZ
850 mb HD - 4mb ram 72 PIN
SVGA V.L.B. CL 542X true color 1/2
1 FD 3 1/2
Super VGA color Mon. EMC14" 0,28 L.R.N.I.
Soundblaster 16 comp, mouse, DR DOS original
245.000!!!

NCC
486 D x 2/80 MHZ
850 mb HD - 4mb ram 72 PIN
SVGA V.L.B. CL 542X true color 1/2
1 F.D. 3 1/2
Super VGA color Mon. E.M.C. 14"0,28 L.R.N.I.
Soundblaster 16 comp. mouse, DR DOS original
220.000!!!

CD ROM
CD ROM sony 4 x speed 16.000
CD ROM wearns - MPC 8 x speed 48.000
CD ROM mitsumi 4 x speed 16.000
CD ROM Toshiba ATARI XM 5302B 4 x speed ... 12.000
CD ROM 6 x speed SCSI TEAC ΠΡΟΣΦΟΡΑ ..... CALL
CD ROM NEC 4 x speed 22.000
CD ROM PANASONIC 4 x speed 28.000

MUSIC CARD
Soundblaster pro 2 original ..... CALL
Soundblaster 16 value 27.000
Soundblaster 16 ASP 47.000
Prosonic 16 SCSI ..... CALL
Sound vision pro 16 bit 16.800
Sound plus συμβ. με DOS και win ..... CALL
Sound machine plus 16 bit + Ηχεία + Joypad 16.000
Sound machine 8b + Ηχεία + Joypad ..... CALL
Soundblaster 32 Awe 60.000
Sound player 16 bit συμβ. με DOS και win ..... CALL
Sound shuttle system 14.000

HARD DISKS
HD 850 MB 54.000
HD 1.08 GB west digital 59.000
HD 1.28 GB west Digital 62.000
HD 1.6 GB west Digital 76.500

PRINTERS
Citizen - Star - Cannon - HP ..... CALL
Ολα τα μοντέλα ..... CALL
Star LC - 100 ..... CALL
Swift 200 colour ..... CALL
Epson LX 300 ..... CALL
Canon BJ 200 ..... CALL

MODEM BOCA
Internal 14.400.. ..... 16.500
External 14.400 ..... 30.000
Internal 14.400 + voice 29.000
Internal 14.400 + voice + sound 54.000
Internal 28.800 ..... 55.000
External 28.800 ..... 69.500

UPGRADE
Motherboard 486 Soyo 4SAW5 DX2/80 AMD 36.000
Motherboard 486 DX2/100 AMD 47.000
Motherboard 486 DX2/120 AMD 51.000
Motherboard 486 DX4/100 intel 47.000

ΚΑΡΤΕΣ - ΜΝΗΜΕΣ
Simms 1 mb 7.500
Simms 4mb 72 PIN 32 bit 16.500
Simms 8 mb 72 PIN 30.200
Simms 16 mb 72 PIN 68.500
Cirrus Logic 5424 1m 18.000
Cirrus Logic 5429 LB 1 M 18.000
Multi I.O. Local bus 6.500
Stealth 64 SE Dram S3 Trio 33.000
Trident PCI true colour ISA 1mb 10.000

SERVICE Η/Υ ΚΑΙ AMIGA
ΑΝΟΙΧΤΑ ΟΛΑ ΤΑ ΑΠΟΓΕΥΜΑΤΑ

ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΦΠΑ 18%

SEGA (επίσημης αντιπροσωπείας)

Sega Mega Drive II .. CALL	Sega Master S. .... CALL	Sega Game Gear ... CALL
Mortal Kombat III ... CALL	Lion King ..... CALL	Power Ranger
Fifa '96 ..... CALL	Ultimate Soccer .... CALL	The Moovie ..... CALL
Nba Live '96 ..... CALL		Garfield ..... CALL
Power Ranger		Striker ..... CALL
The Moovie ..... CALL		Batman for ever .... CALL
Batman Forever .... CALL		Lion King ..... CALL

Sega Saturn ..... CALL

AMIGA

AMIGA MAGIC 1200.....114.000
Amiga CD 32 + 2 Games..... 119.000

Μνήμη Amiga 512K ..... CALL
Μνήμη Amiga 600 1 mb ..... CALL
Drive Amiga-Atari ..... CALL
A-500 ..... CALL
A-600 ..... CALL

ΔΙΑΘΕΣΙΜΟΙ 60 ΤΙΤΛΟΙ

ΧΑΜΗΛΗ ΠΡΟΚΑΤΑΒΟΛΗ ΚΑΙ ΕΞΟΦΛΗΣΗ ΣΕ ΠΟΛΛΕΣ ΜΗΝΙΑΙΕΣ ΔΟΣΕΙΣ
ΔΩΡΕΑΝ ΤΕΧΝΙΚΗ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ

VISA

MULTIMEDIA

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

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΙΑ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΕΣ

CD-ROM ΓΙΑ PC

Mortal Kombat 3 ..... Call	Fantasmagoria 13.000	FIFA soccer '96 ..... 10.000	Power Drive 8.500
NBA Live '96 ..... Call	The elder scrolls 13.000	Return to Zork 7.000	Magic carpet 18.000
Wing Commander 4 ..... Call	Eye of the beholder 5.500	Empire masters deluxe edition . 10.000	A pogee games 8.500
NBA Live '95 ..... 10.000	USS Ticonderocd 11.000	Wing comander III 10.000	Lings Championship course .. 7.500
Explossion 3 ..... 4.500	Flight unlimited 16.000	Descent 13.000	1942 the pacific air - way ... 14.000
Lunicus 17.000	Star Trall 11.000	Dawin Patrol 12.500	Critical path 9.000
Jump Praven 17.000	Birds of prant +LHX attach chopper .. 4.500	Dark Sun Shattered Lands 9.500	Space missions 5.000
Inferno 13.800	The psychotron 13.500	National Geographic 8.500	Subwar 2050 ..... 10.000
Hutchinson 18.000	Wings of Glory 14.000	The journey man projet 5.000	Classic collection 9.000
Star trek 14.500	Terminal Velocity 9.000	Star Crusader 8.500	Guinness 4.000
Blue force 10.500			The 7th Guest 6.500
Commander Blood 13.000			Dark forces (Demo) 2.000

GAMES PC - ΠΕΡΙΦΕΡΙΑΚΑ - ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ - 700 ΤΙΤΛΟΙ CDROM

Π.ΡΑΛΛΗ 170 ΝΙΚΑΙΑ ΤΚ. 184 54 • ΤΗΛ. 4951816 4965511 FAX.4951816

ΕΙΔΙΚΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ

RISE OF THE ROBOTS 2

Του Derek dela Fuente

ΑΝΕΞΑΡΤΗΤΑ ΜΕ ΤΗΝ ΓΝΩΜΗ ΠΟΥ ΕΧΕΤΕ ΣΧΗΜΑΤΙΣΕΙ ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΡΩΤΗ ΕΚΔΟΣΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΤΟ ΓΕΓΟΝΟΣ ΟΤΙ ΟΙ ΠΩΛΗΣΕΙΣ ΤΟΥ ΕΦΘΑΣΑΝ ΣΕ ΠΑΡΑ ΠΟΛΥ ΥΨΗΛΑ ΝΟΥΜΕΡΑ, ΚΑΙ ΜΑΛΙΣΤΑ ΣΕ ΟΛΑ ΤΑ FORMAT, ΔΕΙΧΝΕΙ ΟΤΙ ΑΝ ΜΗ ΤΙ ΑΛΛΟ ΤΟ RISE ΕΙΝΑΙ ΕΝΑΣ ΠΟΛΥ ΕΜΠΟΡΙΚΟΣ ΤΙΤΛΟΣ. ΜΗΝ ΞΕΧΝΑΤΕ ΑΛΛΩΣΤΕ ΟΤΙ ΕΝΑ ΟΛΟΚΛΗΡΟ ΧΡΟΝΟ ΜΕΤΑ ΤΗΝ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ ΤΟΥ ΤΟ RISE ΣΥΝΕΧΙΖΕΙ ΝΑ ΠΩΛΕΙΤΑΙ.
ΘΑ ΗΤΑΝ ΛΟΙΠΟΝ ΑΠΙΘΑΝΟ ΝΑ ΜΗΝ ΠΡΟΣΠΑΘΗΣΕΙ Η MIRAGE ΝΑ ΞΑΝΑΚΕΡΔΙΣΕΙ ΔΗΜΟΣΙΟΤΗΤΑ ΚΑΙ ΧΡΗΜΑ ΑΠΟ ΑΥΤΟΝ...



ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΑΝΑΜΕΤΡΗΣΕΙΣ

Το δεύτερο μέρος του παιχνιδιού εξακολουθεί να είναι ένα fully rendered beat-em-up δύο διαστάσεων. Το πρώτο παιχνίδι είχε 7 χαρακτήρες και εσείς έπρεπε πάντοτε να ελέγχετε τον ένα από αυτούς. Υπήρχαν επίσης 7 backdrops στα οποία δεν μπορούσατε να πηδάτε από το ένα στο άλλο ενώ υπήρχε και μία βασική λίστα κινήσεων με περίπου 8 κινήσεις για το καθένα. Τώρα υπάρχουν 28 χαρακτήρες, μερικοί από αυτούς κρυφοί, τους οποίους θα συναντήσετε κατά την διάρκεια της πορείας σας. Μιλάμε για 18 περίπου βασικούς χαρακτήρες και 10 κρυφούς. Τα backgrounds τώρα είναι περίπου 28 και τα μισά από αυτά είναι fully interactive κάτι που σημαίνει ότι άλλες φορές απλώς θα τα παρακολουθείτε ενώ άλλες φορές θα πρέπει να τα προσέχετε ιδιαίτερα γιατί θα έχουν άμεση σχέση με την εξέλιξη του παιχνιδιού. Οι κινήσεις χρειάζονται μεγάλη επιδεξιότητα για να γίνουν σωστά ενώ για να αυξηθεί η δυσκολία τα διάφορα αντικείμενα έρχονται κατά πάνω σας ξαφνικά την ώρα μάλιστα κάποιας αναμέτρησης. Η interactive πλευρά είναι ιδιαίτερα εντυπωσιακή και όμορφη. Σε κάποια σκηνή μερικοί μικροί όλμοι θα εμφανίζονται στην οθόνη πίσω από τους μαχητές. Οταν τα ρομπότ χτυπηθούν θα δείτε κομμάτια τους να εκσφενδονίζονται ενώ ταυτόχρονα θα ακούγονται διάφορα ηχητικά εφφέ. Αυτό είναι από τα στοιχεία που αυξάνουν κατά πολύ το ενδιαφέρον των παικτών. Πολλά επίσης από τα







backgrounds παίζουν κάποιο ρόλο στο παιχνίδι, εάν κτυπήσετε συγκεκριμένα αντικείμενα θα μειώσετε τον δείκτη ενέργεια σας. Δεν πρέπει λοιπόν να προσέχετε μόνο την αντίδραση που θα έχετε στην κίνηση του αντιπάλου αλλά γενικότερα να προσέχετε τα πάντα γύρω σας... Είναι γεγονός ότι το πρώτο παιχνίδι ήταν πολύ εντυπωσιακό οπτικά κάτι που επαναλαμβάνεται και στο δεύτερο αφού οι ειδικοί σχεδιαστές και δημιουργοί του πρώτου συνεργάστηκαν και στο δεύτερο. Ολα είναι εντυπωσιακά, έχει δωθεί ιδιαίτερη προσοχή στην λεπτομέρεια όχι μόνο των backdrops αλλά όλων των χαρακτήρων γενικότερα. Υπάρχει τέτοια ακρίβεια στην εμφάνιση των ρομπότ που θα σας πείσουν ότι οι προγραμματιστές γνώριζουν σχεδόν εξ' ολοκλήρου τους μηχανισμούς και την λειτουργία τους στην πραγματικότητα και μπόρεσαν έτσι να τα αναπαραστήσουν με πιστότητα. Αυτή τη φορά η ανακάλυψη των sprite έχει προοδεύσει αρκετά ενώ οι μάχες είναι πολύ δυσκολότερες. Για να επιτραπεί όμως και στους μη ειδικούς να παίξουν υπάρχουν περισσότερες από 20 επιλογές ρυθμίσεων των βαθμών δυσκολίας.

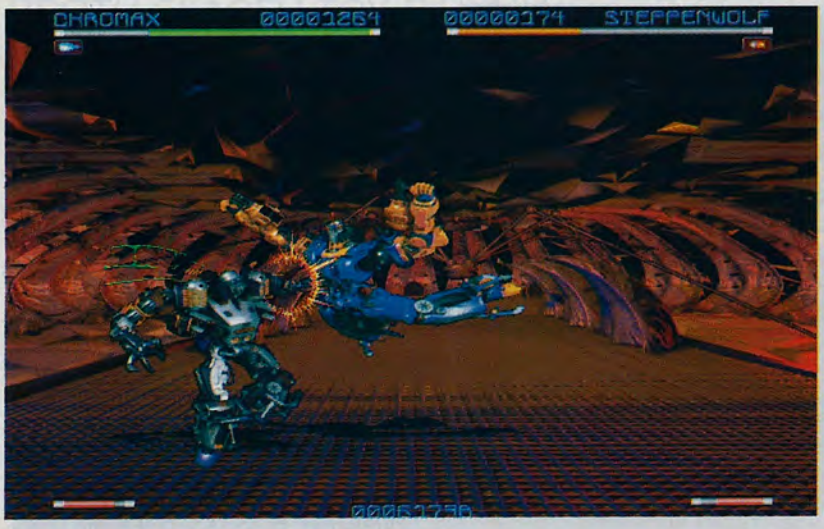
Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ

Μία προσεκτική και εμπεριστατομένη ματιά σε όσα παιχνίδια θέλουν να συγκριθούν με το Rise 2 (βασικά το πρώτο παιχνίδι) θα δώσει τα εξής αποτελέσματα: Μεγάλη ποικιλία χαρακτήρων, αλλαγή στα μεγέθη και τα σχήματα τα οποία είναι μικρότερα από τα προηγούμενα και απαιτούν διαφορετικές τεχνικές για την δημιουργία τους. Σε άλλα παιχνίδια του είδους οι παραγωγοί και δημιουργοί τους τοποθετούν μεν πολλούς χαρακτήρες ίδιου μεγέθους και σχήματος όμως. Η παρουσία στο Rise 2 διαφορετικών δημιουργεί μία περισσότερο αυθεντική ατμόσφαιρα. Βέβαια η ποικιλία σε αριθμό αλλά και εμφάνιση των χαρακτήρων μπορεί δίνει στο παιχνίδι μία πολύ γερή εμπορική ώθηση (πράγμα που ενδιαφέρει την εταιρία) αλλά αποδυναμώνει σημαντικά το ενδιαφέρον και την ένταση στις αναμετρήσεις (πράγμα που ενδιαφέρει τους παίκτες) αφού υπάρχει περίπτωση να αναμετρηθούν χαρακτήρες με μεγάλη διαφορά δυναμικότητας... Υπάρχει από την άλλη πλευρά όμως το γεγονός του ότι το gameplay ξανασχεδιάστηκε με εντελώς νέο, επαναστατικό τρόπο και έμπνευση αλλάζοντας τις ισορροπίες και αυξάνοντας σε σημαντικό βαθμό την διαφορά των θετικών στοιχείων του παιχνιδιού από τα αρνητικά

ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΚΑΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

* Κάθε ρομπότ μπορεί να κάνει τουλάχιστον 4 σπέσιαλ κινήσεις
* Μερικά ρομπότ έχουν κρυφές σπέ-







σιαλ κινήσεις αλλά μόνο οι πολύ έμπειροι παίκτες μπορούν να τις ανακαλύψουν.

* Κάθε ρομπότ μπορεί να εκτελέσει τουλάχιστον μία ειδική κίνηση που να συνδυάζει εκτόξευση αντικειμένου. Υπάρχουν έξι τύποι αντικειμένων: Φωτιά, Πάγος, Οξύ, Σφαίρες, Πλάσμα και Εκλαμψη. Η αληθινή ομορφιά του παιχνιδιού είναι το ότι υπάρχουν τόσοι πολλοί χαρακτήρες και τόσο πολλές κινήσεις που είναι πραγματικά αδύνατο να γνωρίζει κάποιος από που πρέπει να ξεκινήσει και τι να κάνει. Οι τελικοί κακοί και οι κρυφοί χαρακτήρες από μόνοι τους προσφέρουν κινήσεις και δράση που αυξάνουν κατά πολύ το ένταση. Ενας από τους πιο εντυπωσιακούς και ενδιαφέροντες χαρακτήρες είναι ο Hell που πολεμάει με τσεκούρια και εκτελεί μαγικά. Αλλοw ένας είναι ο Wrath, ένας πραγματικά πολύ επιθετικός χαρακτήρας που έχει ως όπλο του ένα ρόπαλο του μπέιζμπολ. Οι κινήσεις σε ένα παιχνίδι τέτοιου είδους παίζουν τον καθοριστικό ρόλο και σε αυτό το συγκεκριμένο πρέπει να μάθετε περίπου 30 για να μπορέσετε να ανταπεξέλθετε στις δυσκολίες.

ΠΟΣΟ ΔΥΣΚΟΛΟ ΕΙΝΑΙ;

Οπως αναφέραμε και πριν υπάρχει μία "μπάρα" από την οποία μπορείτε να επιλέξετε τον βαθμό δυσκολίας μέσα από τον εντυπωσιακό αριθμό των 24 επιλογών. Τα ηχητικά εφφέ περιλαμβάνουν αληθινές κραυγές, χλευασμούς, βρισιές και δημιουργούν μία ρεαλιστική ατμοσφαίρα. Πρέπει τέλος να σημειώσουμε ότι στην δημιουργία της μουσικής του παιχνιδιού συνεργάστηκε ο κιθαρίστας των Queen Brian May.

ΤΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

Η ανάσταση του Rise 2 δείχνει ότι τα γεγονότα που συνέβησαν στο πρώτο παιχνίδι είχαν ως αποτέλεσμα απλώς να μην επεκτείνουν περισσότερο (ίσως να την περιόρισαν και λίγο) την υπάρχουσα χαώδη κατάσταση. Μία αναμετάδοση από το γνήσιο Cyborg αναφέρει μιλάει για την προσπάθεια που κάνει η Supervisor για να καταστρέψει την παραγωγή των ρομπότ. Τελικός σκοπός της είναι να κυριεύσει το Metropolis Four. Στην διαθέση της έχει πλέον μία νέα σειρά εξελιγμένων ανδροειδών με τα οποία θα αντιμετωπίσει ακόμη πιο δυναμικά τους αντιπάλους της. Επίσης οι επιστήμονες μετά από έρευνες δημιούργησαν ένα "Αντι-ιό" για να αντιμετώπισουν τον ιό που είχαν προσβάλει τα ανδροειδή και να επιστρέ-

ψουν αυτά ξανά στην υπηρεσία της Supervisor. Μάλιστα τώρα τα ανδροειδή έχουν αναπτύξει μία συνείδηση η οποία τους καθοδηγεί να πολεμάει το καθένα με σκοπό να ανέβει στην ιεραρχία και να γίνει τελικά ο αρχηγός των ρομπότ. Εσείς θα πάρετε τον ρόλο ενός εξ' αυτών και θα προσπαθήσετε να τα καταφέρετε.

ΒΙΑ ΧΩΡΙΣ ΑΙΜΑ...

Αν και οι έρευνες που πραγματοποιήσε η Mirage έδειξαν ότι οι παίκτες θα ήθελαν να βλέπουν αιματηρές συγκρούσεις τελικά η εταιρία αποφάσισε να μην προσθέσει αίμα αλλά απλά να καταστρέφονται προοδευτικά τα ρομπότ αναλόγως των κτυπημάτων που δέχονται και το μόνο εμφανές υγρό που να χύνεται να μην είναι αίμα φυσικά αλλά λάδια...

Το τέλος του ρομπότ επέρχεται με μία εντυπωσιακή έκρηξη που το διαλύει σε μικρά κομμάτια. Το layout στο display του παιχνιδιού είναι παραμφερές με αυτό του Mortal Kombat αφού είστε περιορισμένοι να κινείστε σε 3 οθόνες πραγματοποιώντας κινήσεις μόνο αριστερά και δεξιά. Υπάρχουν φυσικά οι συνηθισμένες ενδείξεις κυπημάτων/ενέργειας στο πάνω μέρος της οθόνης.

RISE 1 VS RISE 2

Με 28 ρομπότ, δυνατότητα επιμέρους ρυθμίσεων σε αυτά, έξι ειδικές κινήσεις εκτόξευσης αντικειμένων και με δεδομένο ότι το παιχνίδι "τρέχει" 30% πιο γρήγορα όλα δείχνουν ότι και η δεύτερη έκδοση του Rise of the Robots θα σημειώσει μεγάλη εμπορική επιτυχία. Εχει καταπληκτική μουσική, ορισμένα εντυπωσιακά σημεία (ειδικά στα σημεία που ολοκληρώνετε κάποιο επίπεδο) και γενικά σε προκαλεί για να φθάσεις ως το τέλος.

Αυτό που πραγματικά αξίζει είναι το ότι έχει αυξηθεί σημαντικά η τεχνητή νοημοσύνη γεγονός που κάνει τους πολεμιστές να εμφανίζονται, να συμπεριφέρονται και να κινούνται σαν αληθινοί. Κάθε κίνηση που κάνετε την παρακολουθούν και την μαθαίνουν... Βέβαια η κίνηση των χαρακτήρων δεν είναι το ίδιο ομαλή και ρεαλιστική με αυτή του PlayStation όμως μιλάμε για PC και η ποιότητα του παιχνιδιού όπως και η αντοχή του είναι περισσότερο από πολύ καλή.

Δεν υπάρχει καμμία αμφιβολία ότι το Rise 1 ήταν ένα εξαιρετικό παιχνίδι. Ομως η δεκαοκτάμηνη επεξεργασία του δεύτερου μέρους είχε ακόμη καλύτερα αποτελέσματα από το πρώτο και αυτό είναι γενικότερη διαπίστωση.







SPELL SHOP

Του Α. "Dragonlord" Ευάγγελου

Αλλο ένα τεύχος μαζί φίλοι μου, στο οποίο μάλιστα σας έχουμε και πολλές εκπλήξεις. Ποιες είναι αυτές; Ποιες άλλες από τις λύσεις που σας ετοιμάσαμε. Αλλά πριν περάσουμε σε αυτές θα ήθελα να κάνω μία αναφορά στα RPG παιχνίδια και ειδικότερα στις λύσεις τους. Εκτος του ότι είναι δύσκολη η δημοσιεύση λύσης RPG παιχνιδιού, είναι επίσης "αχόρταγη" σε σελίδες και στο τέλος κουραστική για τον αναγνώστη. Αυτό οφείλεται στην ιδιαιτερότητα των παιχνιδιών. Για παράδειγμα, η λύση του Stonekeep που σκεφτόμαστε να δημοσιεύσουμε, αφού κατάφερα με κόπο και ιδρώτα να τελειώσω χωρίς καμιά βοήθεια ή κάποιο "patch" (αυτό σημαίνει να είσαι μετριόφρων), είναι δύσκολο έως αδύνατο να δημοσιευτεί καθώς θα πρέπει ή να περιγράφεις κάθε βήμα από κάθε επίπεδο, αυτό ισοδυναμεί με ατελείωτες σελίδες και τεύχη ή να περιγράφεις κάποια βασικά σημεία που αυτό ισοδυναμεί με "μισή" λύση. Επίσης οι χάρτες είναι κάτι πολύ σημαντικό και δεν πρέπει να το παραβλέπουμε. Αναφέρομαι σε αυτά με αφορμή κάποια γράμματα αναγνωστών που ζητούσαν απεγνωσμένα την λύση του Stonekeep ενώ μερικοί έκανα αναφορά και για το Anvil of Dawn (βλέπε παρουσίαση σε αυτό το τεύχος). Μέχρι να βρούμε λοιπόν μία φόρμουλα για τη δημοσίευση αυτών των λύσεων θα σας βοηθάμε φίλοι μου μέσω της ειδικής στήλης "αλληλογραφία Spellshop".

Μετά λοιπόν από αυτές τις σύντομες διευκρυνήσεις πάμε να δούμε τι σας έχουμε για αυτόν τον μήνα. Οπως σας είχαμε υποσχεθεί από την παρουσίαση που κάναμε στην τελευταία παραγωγή της LucasArts, "The Dig", σε αυτό το τεύχος σας δίνουμε την λύση για το συναρπαστικό αυτό adventure. Για να σας ευχαριστήσουμε ακόμα περισσότερο (και για να πάψετε να ρωτάτε συνέχεια είναι η αλήθεια) δημοσιεύουμε και την λύση του Star Trek The Next Generation "A Final Unity". Μία ολόκληρη γραμμή τίτλος. Πριν σας αφήσω να διαβάσετε με την ησυχία σας τις λύσεις θα ήθελα να αναφέρω (με την ευκαιρία που μου έδωσαν κάποιοι αναγνώστες ρωτώντας αν μπορούν να μας στείλουν λύσεις από παιχνίδια που τελείωσαν) ότι οποιαδήποτε λύση αναγνώστη είναι ευπρόσδεκτη αρκεί να μην έχει δημοσιευτεί και ακόμα καλύτερα να αφορά κάποιο πρόσφατο παιχνίδι. Δεν θα υπάρχει άλλωστε νόημα να στείλετε λύσεις που δεν πληρούν αυτές τις προυποθέσεις. Πάμε λοιπόν στο "ψητό" ξεκινώντας από το...

THE DIG

Καταρχήν δεν χρειάζεται να ανησυχείτε και να κάνετε συνέχεια save καθώς δεν υπάρχει περίπτωση να χάσετε μέσα στο παιχνίδι. Αν θέλετε κάντε για προληπτικούς λόγους (πτώση ρεύματος και τα γνωστά). Οσον αφορά τα strange devices που θα συναντήσουμε στην λύση του παιχνιδιού θα πρέπει να τα ενεργοποιήσετε με μία διαδικασία η οποία είναι η ίδια κάθε φορά. Το πρώτο strange device θα το συναντήσετε στο μουσείο και σε εκείνο το σημείο θα σας εξηγήσουμε τον τρόπο. Κάθε φορά που θα συναντάμε τέτοιου είδους γρίφο θα επαναλαμβάνουμε την διαδικασία. Ας ξεκινήσουμε λοιπόν... Στην αρχή του παιχνιδιού βρισκόσαστε στο διάστημα με τους συνεργάτες σας. Το πρώτο πράγμα που πρέπει να κάνετε είναι να χρησιμοποι-





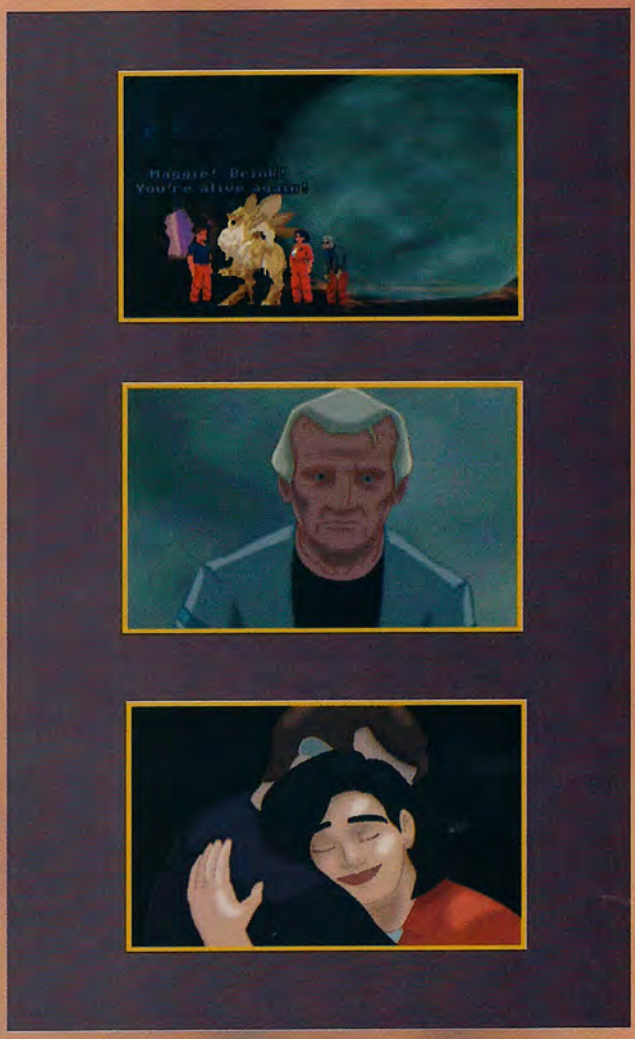






ήσετε το Pen Ultimate για να επικοινωνήσετε με την Miles. Μιλήστε της για το Flying Pig ώστε να το ελευθερώσει. Αφού ελευθερωθεί χρησιμοποιήστε το. Αφού μεταφερθείτε στον αστεροειδή χρησιμοποιήστε το πάλι για να ανοίξετε το hatch. "Ξαναπατήστε" επάνω του με το mouse για να κοιτάξετε μέσα και να πάρετε τα αντικείμενα (explosive unit Alpha και Beta, zero-G digger και το φτυάρι). Μόλις πάρετε τα αντικείμενα κάντε click με το mouse στην κορυφή της οθόνης που βρίσκεστε για να πάτε στο "διάστημα". Οπως βλέπετε τώρα τον αστεροειδή, ψάξτε να βρείτε το quadrant 2 και πηγαίνετε εκεί. Ψάξτε με το mouse να βρείτε το target surface και χρησιμοποιήστε το zero-G digger (use zero-G digger with target surface). Στο ίδιο σημείο τώρα χρησιμοποιήστε τα εκρηκτικά Alpha (use explosive unit Alpha with dirt). Για να τα οπλίσετε χρησιμοποιήστε το arming key πάνω στα εκρηκτικά που μόλις τοποθετήσατε. Φύγετε και πηγαίνετε ξανά στο space. Μεταφερθείτε τώρα στο quadrant 3. Μόλις φθάσετε εκεί βρείτε το σημείο που λέει boulder και χρησιμοποιήστε το φτυάρι πάνω σε αυτό. Χρησιμοποιήστε τώρα στο ίδιο σημείο τις εκρηκτικές μονάδες Beta για να τις τοποθετήσετε. Χρησιμοποιήστε το arming key για να τα οπλίσετε. Αφού τελειώσετε και με αυτά τα εκρηκτικά πηγαίνετε στο space και από εκεί μεταφερθείτε στο διαστημόπλοιο (shuttle). Χρησιμοποιήστε το Pen Ultimate πάλι (όχι για να παίξετε κανένα παιχνιδάκι) και επικοινωνήστε με τον Borden. Μιλήστε του για nuclear explosive ώστε να ενεργοποιήσει τα εκρηκτικά. Μετά την εντυπωσιακή έκρηξη θα επιστρέψετε πίσω στον αστεροειδή. Μόλις βρεθείτε μέσα χρησιμοποιήστε το zero-G digger στα τρία odd projections. Θα εμφανιστούν τρία metallic plate. Συνολικά υπάρχουν τέσσερα συνυπολογίζοντας και εκείνο που από την αρχή το διακρίνατε. Χρησιμοποιήστε όλα τα metallic plate για να τα σπρώξετε (προσοχή μην ξεχάσετε κάποιο). Αφού τα σπρώξετε όλα πηγαίνετε στο dark tunnel που έχει εμφανιστεί. Μόλις περάσετε το τούνελ ψάξτε να βρείτε το pedestal για να μεταφερθείτε σε εκείνο το σημείο. Εκεί πέρα θα βρείτε τα τέσσερα plates που είχατε σπρώξει. Πάρτε τα και κάντε click πάνω στο square indentation. Χρησιμοποιήστε και τα τέσσερα plates στις σωστές τους θέσεις (δεν πειράζει να κάνετε και καμιά δοκιμή). Καθίστε τώρα και απολαύστε το φοβερό κινηματογραφικό εφφέ. Θα κάνετε μία διαστημική βόλτα μέχρι που τελικά θα βρεθείτε σε έναν άγνωστο πλανήτη, τον Cocytus. Η διαστημική ομάδα μετά από αρκετή ώρα συζήτησης θα βγάλει τις στόλες και αρχίζει η έρευνα του νέου αυτού πλανήτη. ΣΤΟΝ ΠΛΑΝΗΤΗ COCYTUS Πηγαίνετε στο

δεξιό μέρος της οθόνης, στο clearing (θα αντιμετωπίσετε κάποιες διαφωνίες μεταξύ της ομάδας για το ποιος είναι ο επικεφαλής). Αν ψάξετε με το mouse στην αριστερή πλευρά της οθόνης που βρίσκεστε και τα βλέπετε όλα πανοραμικά θα σας εμφανιστεί ένα ερωτηματικό "?" (σε όποια γωνία και να κοιτάξετε εμφανίζεται). Πατήστε σε εκείνο το σημείο για να μεταφερθείτε. Υπάρχει ένα εξωγήινο διαστημόπλοιο. Προχωρήστε αριστερά και μπείτε μέσα (goto wreck). Βρείτε ένα μπαούλο που υπάρχει και ανοίξτε το για να πάρετε ένα device. Ακρίβως πάνω από το μπαούλο βρίσκεται ένα καλώδιο. Πάρτε το. Θα εμφανιστεί ένα είδος εξωγήινης ζωής. Πάρτε το καλώδιο που είναι πεσμένο όπως επίσης και το engraved rod που έπεσε από τον εξωγήινο. Βγείτε έξω, πηγαίνετε δεξιά και επιστρέψτε πάλι στο clearing. Πηγαίνετε στο ερωτηματικό που βρίσκεται στην πάνω δεξιά γωνία. Στο grave επάνω χρησιμοποιήστε το φτυάρι. Αφού σκάψετε θα έρθουν στην επιφάνεια διάφορα κόκκαλα. Πάρτε τα tusk και jaw bone. Φύγετε τώρα, πηγαίνετε στο clearing και από εκεί στο κάτω δεξιό μέρος της οθόνης, το μόνο σημείο που δεν ψάξατε. Χρησιμοποιήστε το device που βρήκατε στο μπαούλο του εξωγήινου διαστημοπλοίου και θα σας δείξει ένα σημείο. Στο small mound που έδειχνε η περίεργη συσκευή χρησιμοποιήστε το φτυάρι για να σκάψετε. Θα ανακαλύψετε ένα βραχιόλι, πάρτε το. Επιστροφή στο clearing και από εκεί στο κέντρο της οθόνης, στο dais. Θα σας εμφανιστεί πάλι ο εξωγήινος που μοιάζει με φάντασμα. Μετά τις διάφορες εικασίες που θα κάνει το πλήρωμά σας σχετικά με τον εξωγήινο, χρησιμοποιήστε το φτυάρι για να σκάψετε στην μικρή τρύπα που υπάρχει (use shovel with small hole). Για καλή σας τύχη (και κακή δική του) ο Brink θα πάρει την απόφαση να σκάψει αυτός. Τι το ήθελε ο άμοιρος. Το έδαφος υποχώρησε, έπεσε και σκοτώθηκε. Αφού κατεβείτε κάτω και διαπιστώσετε ότι ο Brink είναι νεκρός και μετά τις τύψεις που σας κυριεύουν ότι εσείς φταίτε, θα μείνετε μόνος σας καθώς η Maggie ξεκινάει την εξερεύνηση του χώρου που βρίσκεστε. Πάρτε το plate που βρίσκεται δίπλα στον νεκρό (όχι για πολύ!!!) Brink. Προχωρήστε αριστερά από το σημείο που βρίσκεστε μέχρι να συναντήσετε το ramp. Ακολουθήστε τον διάδρομο κάτω μέχρι να βρεθείτε σε ένα περίεργο και σκοτεινό δωμάτιο. Ακριβώς μπροστά σας υπάρχει ένα control panel. Χρησιμοποιήστε το. Κάθε κουμπί που βλέπετε μπροστά σας αντιπροσωπεύει ένα χρώμα και μία κίνηση ενός ρομπότ που βρίσκεται στο δωμάτιο. Το πάνω αριστερά κουμπί λειτουργεί ως delete. Αν δηλαδή πατήσετε κάποιο κουμπί λάθος για να σβύσετε το χρώμα του πατάτε το πάνω αριστερά.



Το κάτω δεξιά λειτουργεί ως εντολή cancel. Αν θέλετε να ακυρώσετε ότι έχετε πατήσει. Τα χρώματα που αντιστοιχούν σε κάθε κίνηση του ρομπότ είναι τα ακόλουθα: ΜΠΛΕ = ΠΑΝΩ ΚΙΤΡΙΝΟ = ΚΑΤΩ ΜΩΒ = ΑΡΙΣΤΕΡΑ ΠΡΑΣΙΝΟ = ΔΕΞΙΑ ΚΟΚΚΙΝΟ = ΠΙΑΝΕΙ-ΑΦΗΝΕΙ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ Σκοπός σας είναι να πάρετε τα lens που είναι πεσμένα και να τα αντικαταστήσετε. Φυσικά θα χρησιμοποιήσετε το ρομπότ. Ο σωστός συνδυασμός χρωμάτων για να πάει το ρομπότ να τα πάρει είναι: ΜΩΒ, ΜΩΒ, ΜΩΒ, ΜΩΒ, ΜΩΒ, ΚΙΤΡΙΝΟ, ΚΙΤΡΙΝΟ, ΚΟΚΚΙΝΟ, ΜΠΛΕ, ΜΠΛΕ, ΜΠΛΕ, ΜΠΛΕ, ΜΠΛΕ, ΚΟΚΚΙΝΟ. Μετά πατήστε το triangular button για να ενεργοποιήσετε το ρομπότ. Θα πάρει τα lens και θα τα αντικαταστήσει. Τώρα χρησιμοποιήστε το loose plate που βρίσκεται πίσω σας για να το ανοίξετε και να πάρετε τον μπλε κρύσταλλο. Επιστροφή στο Nexus. Προχωρήστε αριστερά μέχρι να βρείτε ένα μωβ engraved rod. Πάρτε το και πηγαίνετε τώρα στην πόρτα που βρίσκεται δεξιά από το σημείο που βρίσκεστε και αριστερά από το ramp. Στα δεξιά της πόρτας υπάρχει ένα panel, χρησιμοποιήστε το. Για να ανοίξει η πόρτα πρέπει να δώσετε τον κατάλληλο συνδυα-

σμό. Υπάρχουν σχήματα και χρώματα. Ο σώστος συνδυασμός βρίσκεται στο μωβ engaved rod που μόλις πήρατε. Κάντε examine για να τον δείτε (χρησιμοποιήστε το μεγεθυντικό φακό) και πατήστε τα κουμπιά στο panel μέχρι να βρείτε το ίδιο χρώμα και το ίδιο σχήμα με αυτό που είχε το μωβ engaved rod. Η πόρτα θα ανοίξει. Μπείτε μέσα. Θα μιλήσετε με την Maggie στον "ασύρματο" και θα σας πει τι έχει ανακαλύψει μέχρι τώρα. Μπροστά ακριβώς στην οθόνη σας θα διακρίνετε ένα μπλε διακόπτη. Αν μετακινήσετε τον mouse pointer επάνω θα σας εμφανίσει ένα ερωτηματικό. Πατήστε το κουμπί για να έρθει το τραμ (διαφέρει λίγο από τα τραμ που ξέρετε). Μπείτε μέσα στο τραμ και θα μεταφερθείτε σε ένα καινούργιο μέρος. Μόλις βγείτε από το τραμ κατεβείτε τις σκάλες και πηγαίνετε δεξιά στο πέρασμα που υπάρχει. Μετά πηγαίνετε "up" για να ανεβείτε επάνω. Θα βρείτε ένα strange device και ένα panel. Ακριβώς από κάτω υπάρχουν κάποια lens. Για να γνωρίζετε αν έχει ενεργοποιηθεί το strange device, όταν το χρησιμοποιείτε και πατάτε το κουμπί ο ήχος πρέπει να είναι "απαλός" και "καθαρός". Στην αντίθετη περίπτωση δεν έχει ενεργοποιηθεί. Σε κάθε strange device υπάρχει και ένα panel. Αν το panel δεν μπορείτε να το ανοίξετε δεν χρειάζεται παρά μόνο να μετακινήσετε τα lens ώστε να έρθουν στο σωστό σημείο. Μετά πατήστε τον διακόπτη στο strange device και ακούστε τον ήχο. Από τον ήχο θα διαπιστώσετε αν είναι όλα σωστά. Αν τώρα χρειάζεται να επισκευάσετε το strange device, χρησιμοποιήστε το panel για να το επισκευάσετε. Σκοπός σας είναι το κεντρικό πρίσμα να δίνει ακτίνα στα τέσσερα άλλα πρίσματα που βρίσκονται γύρω γύρω και αυτά με την σειρά τους να στέλνουν την ακτίνα τους στα σχήματα που υπάρχουν αλλά στο σωστό χρώμα. Για παράδειγμα αν η ακτίνα είναι μπλε πρέπει να φέρετε σε τέτοια θέση το πρίσμα ώστε να χτυπάει το μπλε σχήμα. Μόλις καταφέρετε και τα "ενώσετε", το μόνο που θα έχετε να κάνετε είναι να φέρετε στη σωστή θέση τα lens, δοκιμάζοντας κάθε φορά τον διακόπτη του strange device και ακούγοντας τον ήχο. Αν κρατήσετε πατημένο τον διακόπτη του strange device θα δημιουργήσετε μία γραμμή που δεν είναι τίποτε άλλο από την γέφυρα που επιθυμείτε. Μετά το strange device πηγαίνετε στην πόρτα αριστερά. Στον καινούργιο χώρο που θα βρεθείτε τώρα υπάρχουν τέσσερα display. Πηγαίνετε και πατήστε επάνω για να τα παρακολουθήσετε. Πάρτε το glowing crystal καθώς επίσης και το tablet. Αριστερά υπάρχει ένα κόκκινο engraved rod, πάρτε το. Μπείτε στην πόρτα που βρίσκεται αριστερά και θα συναντήσετε την Maggie. Μιλήστε της και θα σας πει ότι το δωμάτιο που βρίσκεστε είναι ένα είδος βιβλιοθήκης. Θα σας πει ότι θα κάτσει να δουλέψει μέσα εκεί οπότε φύγετε από την πόρτα που ήρθατε και επιστρέψετε στο μουσείο. Πηγαίνετε κάτω και πηγαίνετε στο water. Παρακολουθείστε το εκπληκτικό interactive με το τέρας που βγαίνει από τη θάλασσα και ακολουθήστε το δρόμο που λέει "path". Στη συνέχεια πηγαίνετε στο tram μπείτε μέσα και θα σας βγάλει στο σταθμό του μουσείου. Ξαναπάρτε το τραμ για να επιστρέψετε στο αρχικό σημείο, εκεί που πήρατε το τραμ για πρώτη φορά. Βγείτε έξω και πηγαίνετε στο Nexus. Πηγαίνετε στο σημείο που βρίσκεται ο νεκρός Brink. Χρησιμοποιήστε τα glowing crystals πάνω στον Brink για να τον αναστήσετε όπως είδατε σε ένα από τα display που παρακολουθήσατε. Αφού αναστηθεί και μόλις τελειώσετε την συνομιλίας σας με την Maggie πηγαίνετε ξανά στο δωμάτιο από όπου παίρνετε το τραμ (museum tram). Μπείτε στο τραμ για να ξαναμεταφερθείτε στο σταθμό του μουσείου. Στα σκαλιά υπάρχει μία πόρτα η οποία δεν είναι καλά κλεισμένη. Πατήστε επάνω και θα προσπαθήσετε να την ανοίξετε. Μόνος σας δεν θα τα καταφέρετε αλλά θα σας βοηθήσει ο Brink. Μπείτε μέσα παρακολουθήστε τις εξελίξεις και πάρτε το canister. Βγείτε έξω και πηγαίνετε στο outside. Στο κάτω μέρος της οθόνης εκεί που βρίσκεστε αν ψάξετε με το mouse θα βρείτε ένα σημείο που γράφει fossil. Πατήστε επάνω. Θα δείτε ένα σχέδιο από το σώμα ενός τέρατος, προσπαθήστε να κρατήσετε στην μνήμη σας το σχέδιο. Πηγαίνετε στο water με τον Brink και παρακολουθήστε πάλι το τέρας που βγαίνει από τη θάλασσα και τρώει την "χελώνα". Οταν μπει μέσα στην θάλασσα πάλι θα έχει πετάξει κάποια κόκαλα. Εν τω μεταξύ ο Brink έχει εξαφανιστεί. Πηγαίνετε στα loose bones και προσπαθήστε να τα ενώσετε ώστε να φτιάξετε την χελώνα που είχατε δει σε εκείνο στο σημείο fossil.



Αν χρειαστεί πηγαίνετε να δείτε πάλι το σχήμα για να το θυμηθείτε. Επειδή ίσως τα βρείτε και λίγο δύσκολα σε αυτό το σημείο ρίξτε μία ματιά στην φωτογραφία μας που το έχουμε φτιάξει για να πά-

ρετε μερικές ιδέες.
Για να βεβαιωθείτε ότι το έχετε φτιάξει σωστά μό-



λις κάνετε exit πρέπει σε εκείνο το σημείο αντί να σας λέει loose bones να γράφει dead creature. Αφού τα καταφέρετε χρησιμοποιήστε το canister πάνω στο dead creature. Μετά χρησιμοποιήστε τα glowing crystal για να το ζωντανέψετε. Θα βγει το τέρας από τη θάλασσα, θα φάει την χελώνα-βόμβα και μπουμ! Αφού λοιπόν το εμπόδιο έφυγε από την μέση (το τέρας δηλαδή) μπορείτε να κάνετε μία βουτιά στη θάλασσα. Πατήστε λοιπόν στο water για να κάνετε μία μεγάλη βουτιά και να βρεθείτε σε έναν καινούργιο χώρο. Πηγαίνετε ευθεία στο chamber και πάρτε το orange engraved rod και το plate. Φύγετε, πηγαίνετε στο water για να βγείτε στο σημείο που κάνατε την αρχική βουτιά. Ακολουθήστε το path για να βγείτε στο σταθμό. Πάρτε το tram, γυρίστε πίσω και επιστρέψτε στο Nexus. Πηγαίνετε δεξιά στην πρώτη πόρτα που θα συναντήσετε. Χρησιμοποιήστε το panel. Ο συνδυασμός σχεδίων και χρωμάτων βρίσκεται στο πορτοκαλί rod που πήρατε τελευταίο. Κάντε examine, δείτε τον και βάλτε τον στο panel. Θα ανοίξει η πόρτα. Μπείτε μέσα, προχωρήστε αριστερά και θα βρείτε έναν διακόπτη που γράφει "tram call". Πατήστε τον. Μόλις έρθει το τραμ μπείτε μέσα και θα μεταφερθείτε σε ένα "παραλιακό" τοπίο. Πηγαίνετε εκεί που γράφει outside και μετά εκεί που λέει up. Προχωρήστε μέχρι να βρεθείτε σε ένα απότομο σημείο σαν γκρεμό. Για να περάσετε απέναντι πρέπει την κατάλληλη στιγμή να πατήσετε στο σημείο που λέει far side. Η κατάλληλη στιγμή είναι λίγο πριν ανέβουν τα κύματα της θάλασ-



σας. Κάνετε δηλαδή την βουτιά και αν συγχρονιστείτε σωστά τα κύματα θα σας πετάξουν απέναντι. Πάντως αν δεν τα καταφέρετε μην ανησυχείτε καθώς ο ήρωάς μας ξέρει καλό κολύμπι και θα ξαναβγεί στην επιφάνεια. Αφού περάσετε απέναντι, χρησιμοποιήστε το φτυάρι στο boulder ώστε να φτιάξετε ένα είδος γέφυρας. Προχωρήστε και θα βρείτε ακόμα ένα strange device. Ακολουθήστε την διαδικασία όπως και στο προηγούμενο, στο μουσείο. Χρησιμοποιήστε το strange device και πατήστε το κουμπί. Ακούστε τον ήχο που θα κάνει. Μετακινήστε τα lens και ξαναχρησιμοποιήστε το strange device και το κουμπί για να δείτε την διαφορά. Προχωρήστε δεξιά και περάστε την γέφυρα. Μέσα από το crevice πάρτε το μπλε rod. Φύγετε και πηγαίνετε στο plateau. Προχωρήστε δεξιά μέχρι να φθάσετε στην πόρτα. Τώρα πρέπει να πάρετε όλα τα αντικείμενα που υπάρχουν. Πάρτε δηλαδή το rod, το dowel, το cover και το cage. Ηρθε η ώρα να δείξετε τις ικανότητές σας ως "πολυμήχανου" αστροναύτη. Στην τρύπα που υπάρχει στους τροχούς χρησιμοποιήστε το dowel. Χρησιμοποιήστε τώρα το pool για να το μετακινήσετε. Χρησιμοποιήστε το ακόμα μία φορά για να το πιάσετε και









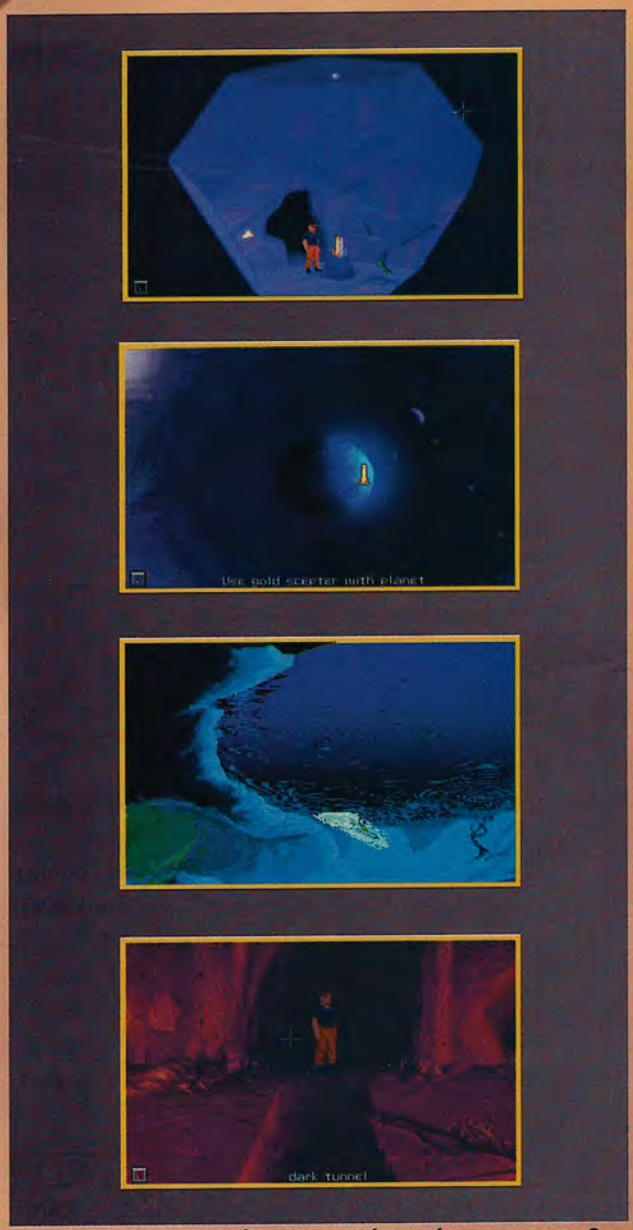


να το βάλετε στο pin. Χρησιμοποιήστε τώρα το cage στο hook. Τέλος χρησιμοποιήστε το rod στο cage. Η παγίδα σας είναι έτοιμη για το μικρό πλασματάκι. Τώρα πρέπει να βγάλετε το τερατάκι από την κρυψώνα του. Πηγαίνετε αριστερά από την πόρτα. Στην κάτω τρύπα που υπάρχει πατήστε με το mouse για να εμφανιστεί το πλασματάκι. Θα βγει έξω και θα σταθεί κοντά στην παγίδα. Πρέπει





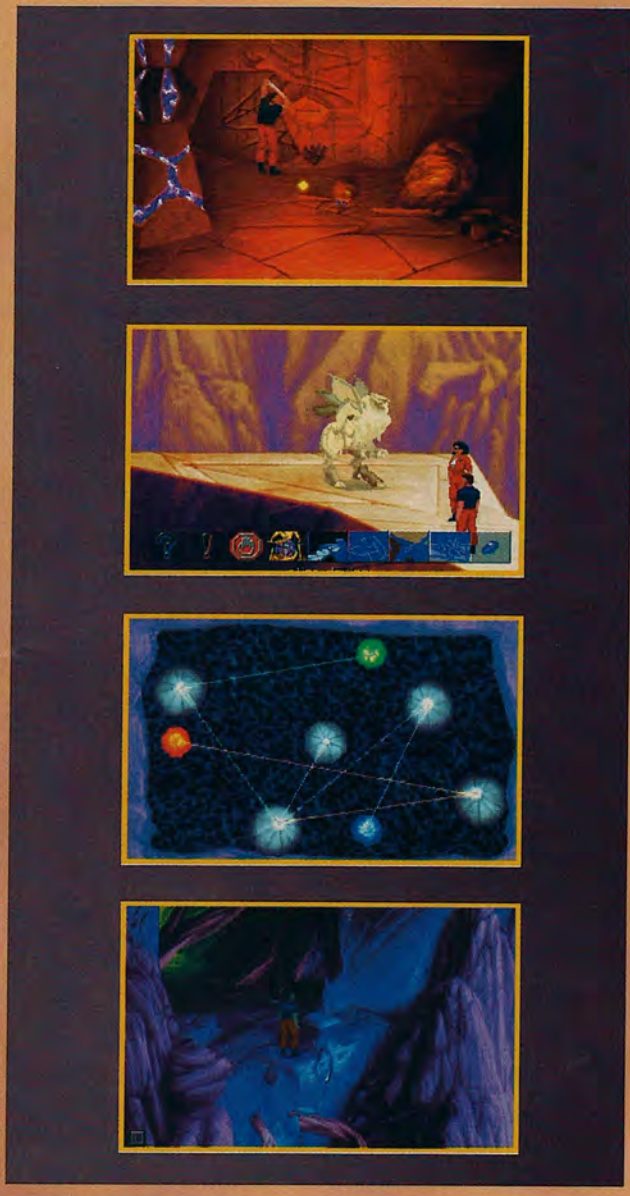

να μετακινήσετε τον ήρωά σας ώστε να βρεθεί μπροστά από το τερατάκι και κάτω από τους τροχούς ώστε να κινηθεί προς τα πίσω και να πέσει στην παγίδα. Για να το καταφέρετε αυτό πηγαίνετε τον ήρωά μας δεξιά δεξιά στον τοίχο. Μολις κολλήσετε αρχίστε να κατεβαίνετε προς τα κάτω. Περάστε την παγίδα σας αλλάξτε "οθόνη" και κάντε το κύκλο για να βρεθείτε μπροστά στο πλασματάκι. Πηγαίνετε κάτω από τους τροχούς και θα αναγκαστεί να οπισθοχωρήσει και να πέσει στην παγίδα. Χρησιμοποιήστε το bracelet πάνω στο τερατάκι. Χρησιμοποιήστε την παγίδα για να το ελευθερώσετε και πάρτε το rod. Πηγαίνετε στην σπηλιά (cave). Χρησιμοποιήστε το φτυάρι για να ανοίξετε την σπηλιά. Μπείτε μέσα. Χρησιμοποιήστε το device που είχατε πάρει στην αρχή του παιχνιδιού. Ο ήρωά σας θα μεταφερθεί στο σημείο που υπέδειξε η συσκευή. Τώρα βγαλτε το φτυάρι (το πιο χρήσιμο ίσως εργαλείο του παιχνιδιού) και σκάψτε ακριβώς σε εκείνο το σημείο. Πάρτε το machine part. Φύγετε, βγείτε έξω και πηγαίνετε στην πόρτα που δεν άνοιγε. Χρησιμοποιήστε το αντικείμενο που μόλις πήρατε (machine part) στο panel αριστερά της πόρτας. Μετά χρησιμοποιήστε το cover στο panel. Τώρα πατήστε απλά στο panel για να ανοίξει η πόρτα. Μπείτε μέσα. Πάρτε το πράσινο engraved rod, το twin scepters και το plate. Χρησιμοποιήστε το gold scepter στο faint light πάνω ψηλά στο δωμάτιο. Σκόπος σας τώρα σε αυτήν την οθόνη με τους πλανήτες είναι να φέρετε τους πλανήτες σε τέτοια θέση ώστε να δημιουργηθεί μία έκλειψη του μικρότερου φεγγαριού. Χρησιμοποιώντας το gold scepter στην φωτεινή επιφάνεια του τεράστιου πλανήτη (όχι των δύο μικρότερων φεγγαριών που κινούνται) μετακινείτε τον μεγάλο πλανήτη από τους δύο που κινούνται. Χρησιμοποιώντας το silver scepter στην σκοτεινή πλευρά του πλανήτη. Μόλις τα καταφέρετε για κακή σας τύχη το μικρό πλασματάκι που είχατε παγιδέψει θα σας κλείσει στο δωμάτιο παίρνοντας το machine part. Πατήστε το κουμπί που βρίσκεται αριστερά για να ανοίξετε την πόρτα. Βγείτε έξω πηγαίνετε στο clearing μετά κάτω μέχρι να βγείτε στο τραμ. Μπείτε μέσα ξαναπηγαίνετε στο planetarium και μετά πίσω στο nexus. Προχωρήστε λίγο δεξιά και



θα βρείτε ένα σημείο στο οποίο πρέπει να τοποθετήσετε τα τρία plates που έχετε. Τοποθετήστε τα, όσο για το τελευταίο που σας λείπει μην ανησυχείτε. Ακολουθήστε το σκοτεινό τούνελ (dark tunnel). Για να ανοίξετε την πόρτα που βρίσκεται μπροστά σας, πατήστε τον διακόπτη. Μπείτε μέσα στο airlock και πατήστε το κουμπί για να ξανακλείσει η πόρτα. Ξαναπατήστε το κουμπί για να ανοίξει η επόμενη πόρτα. Μπείτε μέσα στο tram control center. Πηγαίνετε στο glowing panel. Τοποθετήστε το μπλε rod σε μία από τις τρύπες που υπάρχουν δεξιά. Τώρα πατήστε τον κρύσταλλο που δεν είναι αναμμένος. Στη συνέχεια προσπαθήστε με τα sliding crystals να ανάψετε τον σβυστό κρύσταλλο. Κάθε φορά που αυξάνετε ή θα μειώνετε τα sliding crystals θα βλέπετε να ανάβει ένα φως από το βάθος του κρυστάλλου. Ψάξτε να βρείτε τον σωστό συνδυασμό. Για να σας βοηθήσουμε ακόμα περισσότερο σας δίνουμε και την φωτογραφία με τα sliding crystals στην σωστή τους θέση.

Αφού καταφέρετε να ανάψετε τον κρύσταλλο φύγετε πηγαίνετε στο airlock και από εκεί στο σκοτεινό τούνελ για να βγείτε στο Nexus. Πηγαίνετε αριστερά και συγκεκριμένα στην πόρτα που βρίσκεται μπροστά στο φωτεινό στύλο (column). Χρησιμοποιήστε το tusk πάνω στο panel για να βγάλετε το προστατευτικό κάλυμμα. Χρησιμοποιήστε την μία άκρη από το καλώδιο που έχετε στο panel και την άλλη στο sparks για να δώσετε ρεύμα στο κύκλωμα της κλειδαριάς. Πατήστε τώρα πάνω στο panel και βάση του συνδυασμού του πράσινου rod ανοίξτε την πόρτα. Μπείτε μέσα. Κατεβείτε κάτω και πηγαίνετε δεξιά. Πατήστε τον διακόπτη "tram call" για να έρθει το τραμ. Μπείτε μέσα για να κάνετε ακόμα ένα ταξιδάκι και να μεταφερθείτε σε νέους τόπους. Μόλις κατεβείτε από το τραμ, η οπτική άποψη που θα έχετε δεν θα είναι ιδιαίτερα καλή. Σημαδέψτε το ledge και κατευθυνθείτε προς τα εκεί. Πηγαίνετε στο cavern και μετά στο pit. Από εκεί ακολουθήστε το opening και μόλις βρεθείτε στο καινούργιο "δωμάτιο", πηγαίνετε στο "νέο" opening. Θα βρείτε ακόμα ένα strange device. Η διαδικασία έχει ως εξής. Χρησιμοποιήστε το strange device και πατήστε τον διακόπτη. Αν ο ήχος που ακούσετε δεν είναι ο σωστός μετακινήστε τα lens. Χρησιμοποιήστε πάλι το strange device και πατήστε τον διακόπτη να δείτε αν η καινούργια θέση των lens είναι η σωστή. Επαναλάβατε την διαδιακασία μέχρι να το βρείτε ή αν χρειαστεί χρησιμοποιήστε το panel όπως αναφέραμε την πρώτη φορά. Φύγετε και πηγαίνετε πίσω στο map room. Χρησιμοποιήστε το panel. Πρέπει να βάλετε κάθε συνδυασμό από τα τέσσερα rod που έχετε (εκτός από το κίτρινο φυσικά). Βάλτε το συνδυασμό του μωβ rod, παρακολουθήστε τις εξελίξεις, βάλτε στην συνέχεια τον κωδικό του κόκκινου δείτε τι θα συμβεί και επαναλάβετε τη διαδικασία για κάθε rod που έχετε. Μόλις τελειώσετε φύγετε και πηγαίνετε στο pit. Βρείτε το δρόμο για να επιστρέψετε στο τραμ να μπείτε μέσα να φύγετε και να φθάσετε στο σταθμό. Από εκεί πηγαίνετε στο Nexus. Πηγαίνετε αριστερά στην επόμενη κλειστή πόρτα που υπάρχει. Χρησιμοποιήστε το panel και βάλτε τον κωδικό του κόκκινου rod. Μπείτε στην πόρτα που άνοιξε, κατεβείτε κάτω και "καλέστε" το τραμ (τη γνωστή διαδικασία δηλαδή). Πηγαίνετε το spire και ακολουθήστε το μονοπάτι μέχρι να σας βγάλει σε άλλο ένα strange device. Αν μετακινείτε τα lens και παρ'όλα αυτά δεν ενεργοποιείται, χρησιμοποιήστε το panel για να το επισκευάσετε. Φύγετε και πηγαίνετε από πίσω σας στο engraving. Αφού το δείτε, πηγαίνετε δεξιά στο cave interior και μετά

στην πλατφόρμα. Θα συναντήσετε τον Brink, ο οποίος είναι πολύ απασχολημένος και δεν επιθυμεί να σας μιλήσει. Φύγετε πηγαίνετε πίσω στο cavern και από 'κει ακολουθήστε το δρόμο που ήρθατε μέχρι να βρεθείτε στο σημείο με το φεγγάρι και το stone plate. Χρησιμοποιήστε το φτυάρι πάνω στο stone plate. Θα ανοίξετε μία τρύπα. Μπείτε μέσα. Μπροστά ακριβώς στην οθόνη υπάρχει μία τρύπα. Χρησιμοποιήστε τον μπλε κρύσταλλο σε αυτήν για να φωτήσετε το χώρο. Μόλις φωτήσετε τον χώρο θα δείτε στην κάτω αριστερή γωνία του δωματίου δύο γραμμές σαν καμπύλες. Πηγαίνετε και πατήστε σε αυτό το σημείο. Η πλάκα θα υποχωρήσει. Για να την κρατήσετε σε αυτό το σημείο χρησιμοποιήστε το rod (use rod on loose stone). Βγείτε έξω. Μόλις βγείτε αριστερά σας ψάξτε να βρείτε το σημείο που λέει dirt. Πατήστε επάνω με το mouse. Απολαύστε το εφφέ και θα ξαναβρεθείτε μέσα στο δωμάτιο. Με το mouse πατήστε πάνω στο άγαλμα και στη συνέχεια πατήστε στο σημείο που λέει crypt. Το ασανσέρ θα σας κατεβάσει κάτω. Προχωρήστε αριστερά μέχρι να δείτε ένα άνοιγμα και να βρείτε κάποια σπασμένα κόκκαλα (broken bones). Χρησιμοποιήστε τα σπασμένα κόκκαλα και θα εμφανιστεί (εξαιτίας του κρύσταλλου ζωής που έπεσε επάνω) ένας σκύλος φρουρός. Τώρα χρησιμοποιήστε το glowing crystal πάνω στα κόκκαλα που βρίσκονται απέναντι από τον σκύλο. Θα φέρετε στη ζωή άλλο ένα σκύλο φρουρό. Θα τσακωθούν μεταξύ τους και θα πεθάνουν και τα δύο. Χρησιμοποιήστε το κίτρινο rod στο slot που βρίσκεται δεξιά από την πόρτα. Μόλις ανοίξει μπείτε μέσα. Πηγαίνετε στην πυραμίδα που βρίσκεται μπροστά σας. Αφού τελειώσετε την συνομιλίας σας με την Maggie χρησιμοποιήστε πάλι το κίτρινο rod στο panel που είναι μπροστά στην πυραμίδα. Θα φύγει το "προστατευτικό κάλυμμα" και θα εμφανιστεί ένα alien corpse. Χρησιμοποιήστε το glowing crystal για να το φέρετε στη ζωή. Αφού επιχειρήσετε να μιλήσετε μαζί του και δεν θα καταλαβαίνετε τίποτα πατήστε το "stop talking" για να τελειώσετε τον διάλογο που έχετε (και φυσικά δεν καταλαβαίνετε λέξη από ότι λέει). Μόλις το κάνετε αυτό, το τέρας θα επανέλθει στην αρχική κατάσταση. Ο ήρωάς μας θα προσπαθήσει να έρθει σε επαφή με την Maggie. Εκεί που θα μιλάνε θα της επιτεθεί μία τεράστια αράχνη και θα χάσετε κάθε επαφή. Φύγετε από το σημείο που είσαστε και πηγαίνετε εκεί που συναντήσατε τον Brink (στην πλατφόρμα). Αφού του ζητήσετε βοήθεια και αρνηθεί φύγετε και πηγαίνετε στο cavern. Χρησιμοποιήστε τον φακό για να τρομάξετε τις νυχτερίδες που υπάρχουν. Μόλις τις τρομάξετε και τρομάξει και ο Brink πηγαίνετε γρήγορα στην πλατφόρμα και πάρτε το crystal stash. Θα εμφανιστεί ο Brink και θα κάνετε μία συμφωνία για να σας βοηθήσει να ελευθερώσετε την Maggie. Φύγετε και πηγαίνετε στο strange device που ενεργοποιήσατε. Πατήστε τον διακόπτη του strange device για να ενεργοποιηθεί η γέφυρα. Χρησιμοποιήστε την, πηγαίνετε στο map spire, μετά στο map room και μετά "out". Πηγαίνετε στο pit από εκεί στο chamber και μπείτε στο nest. Θα βρείτε την Maggie φυλακισμένη στον ιστό της τεράστιας αράχνης. Μιλήστε στον Brink και πείτε του για το monster. Θα πάει να το απασχολήσει και εσείς θα ακολουθήσετε τον κάτω δρόμο και θα βρεθείτε σε ένα καινούργιο μέρος. Πηγαίνετε στο falls source. Χρησιμοποιήστε το grate. Χρησιμοποιήστε την τεράστια πέτρα (rock). Επιστρέψτε πίσω στην Maggie. Μιλήστε στον Brink. Πείτε του για το grate. Απολαύστε τις εξελίξεις όπου το τέρας πεθαίνει και η Maggie ελευθερώνεται. Ο Brink θα σας επιτεθεί, θα σας



πάρει όλα τα glowing crystal και θα εξαφανιστεί. Φύγετε από την πόρτα, πηγαίνετε στο ledge και ύστερα στο opening. Δώστε το tablet στην Robbins. Αφού εμφανιστεί το κρυφό νησί πηγαίνετε στο opening που βρίσκεται σε αυτό. Πάρτε το plate που βλέπετε μπροστά σας. Βγείτε έξω, ακολουθείστε το opening και μετά πηγαίνετε στο cavern. Θα ακούσετε τον Brink να σας ζητάει βοήθεια. Πηγαίνετε δεξιά στο pit. Πηγαίνετε στο opening και στη συνέχεια προχωρήστε στο επόμενο opening. Χρησιμοποιήστε την γέφυρα για να μεταφερθείτε στο planetarium spire. Προχωρήστε δεξιά και πηγαίνετε στο crevice. Θα δείτε ότι ο Brink είναι παγιδευμένος. Χρησιμοποιήστε tojaw bone για να τον ελευθερώσετε. Μετά θα μεταφερθείτε και οι τρεις στο σημείο που είχατε βάλει τα τρία προηγούμενα plates. Τώρα βάλτε και το τελευταίο. Θα ανοίξει η πόρτα ακριβώς δίπλα. Ο Brink θα φύγει ακόμα μία φορά. Μπείτε μέσα στην πόρτα, καλέστε το τραμ και πάμε για ένα ακόμα ταξιδάκι... Θα βρεθείτε έξω από μία πόρτα. Μπείτε μέσα. Πηγαίνετε στην κονσόλα στο κάτω αριστερό μέρος της οθόνης. Θα διαπιστώσετε ότι λείπει ένα μέρος. Φύγετε και αρχίστε να ανεβαίνετε προς τα πάνω (προχωρήστε λίγο δεξιά και προς το βάθος για να αρχίζει να εμφανίζεται το υπόλοιπο μέρος του σημείου που βρίσκεστε). Προχωρήστε μέχρι να φθάσετε εκεί που λέει outside. Πηγαίνετε αριστερά. Ενεργοποιήστε την τελευταία strange device. Προχωρήστε στην γέφυρα και πηγαίνετε στο museum spire. Πηγαίνετε κάτω και ύστερα στο τραμ. Μπείτε στην σπασμένη πόρτα και πάρτε μερικά glowing crystal. Ξαναπηγαίνετε στην γέφυρα και μεταφερθείτε στο tomb spire. Πηγαίνετε στο edge, στο tomb και τέλος στο crypt. Προχωρήστε αριστερά και μπείτε στην πόρτα. Πηγαίνετε στην πυραμίδα που είναι το alien. Χρησιμοποιήστε το κίτρινο rod στο panel. Χρησιμοποιήστε πάλι ένα glowing crystal για να φέρετε πάλι το alien στη ζωή. Αυτή τη φορά θα αναλάβει η Maggie να μιλήσει. Ρωτήστε τον για τα πάντα μέχρι κάθε σας επιλογή να γίνει μπλε. Οταν σας εμφανιστεί η επιλογή eye part, ρωτήστε τον μέχρι να σας δώσει ένα rod και να σας πει να ψάξετε στο map room. Σταματήστε να του μιλάτε, πάρτε το rod και φύγετε. Πηγαίνετε πίσω στην γέφυρα. Περάστε την γέφυρα και πηγαίνετε στο map spire. Πηγαίνετε στο map room και στο panel. Βάλτε το κωδικό που υπάρχει στο τελευταίο rod που πήρατε (Creator's engraving). Θα σας εμφανιστεί το σημείο του κρυμμένου μέρους. Πηγαίνετε στο pit. Μετά στο chamber και προχωρήστε αριστερά στο nest. Προχωρήστε δεξιά κάτω και μπείτε στην πόρτα. Πηγαίνετε στην παραλία. Πάρτε το eye part. Πηγαίνετε στο falls και ύστερα στο nest. Προχωρήστε αριστερά και μπείτε στην πόρτα. Προχωρήστε δεξιά και μετά στο pit. Πηγαίνετε στο opening και ύστερα στο άλλο opening για να χρησιμοποιήσετε την γέφυρα. Πηγαίνετε στο cathedral spire. Πηγαίνετε δεξιά και μπείτε στο lab. Ο ήρωάς μας με την Maggie θα προχωρήσουν στην κονσόλα. Θα εμφανιστεί ο Brink και θα πάρει όλα τα crystal του ήρωά μας. Χρησιμοποιήστε την κονσόλα και βάλτε το eye part. Θα αντιληφθείτε ότι ακόμα λείπει κάτι. Κάντε exit από την κονσόλα και μιλήστε στην Maggie. Ρωτήστε την για το alien device. Θα σας πει ότι χρειάζεται ένα life crystal και θα σας δώσει το δικό της. Για κακή σας τύχη όμως χρειάζεται παραπάνω από ένα life crystal οπότε πρέπει να βρείτε τον Brink. Πηγαίνετε στην κονσόλα και πάρτε το machine part. Ακολουθήστε το μονοπάτι επάνω από όπου κατεβήκατε. Πηγαίνετε outside. Προχωρήστε αριστερά και χρησιμοποιήστε την γέφυρα. Πηγαίνετε στο tomb spire. Πηγαίνετε στο cave interior και μετά στην πλατφόρμα. Θα συναντήσετε τον Brink και θα του μιλήσετε. Αφού σας πει ότι δεν δουλεύει το μηχάνημά του μιλήστε του και πείτε του για το eye part. Σταματήστε να μιλάτε και χρησιμοποιήστε το eye part στο slot. Αφού βγουν οι κρύσταλλοι και τους πάρετε, πάρτε και το eye part. Στην μάχη που ακολουθεί ο Brink πέφτει από τον γκρεμό και σκοτώνεται. Πηγαίνετε στο cavern, μετά out και τέλος στην γέφυρα. Πηγαίνετε στο cathedral spire. Προχωρήστε δεξιά και πηγαίνετε στο lab. Κατεβείτε κάτω και πηγαίνετε στην κονσόλα φαίνεται πράσινη. Χρησιμοποιήστε την. Βάλτε το eye part και βάλτε ένα life crystal σε κάθε άδεια υποδοχή που υπάρχει. Κάντε exit από την κονσόλα και μιλήστε στην Robbins. Ρωτήστε την για το alien device. Αφού προσφερθεί να χειριστεί το μηχάνημα και προσπαθήσει θα σκοτωθεί. Βγείτε έξω από το μονοπάτι ψηλά. Πηγαίνετε outside, ύστερα αριστερά και στην γέφυρα. Ενα τέρας θα εμφανιστεί και θα σας φράξει τον δρόμο. Μόλις χαθεί από το οπτικό σας πεδίο χρησιμοποιήστε το strange device, πατήστε τον διακόπτη να κλείσει η γέφυρα για να πέσει και να σκοτωθεί. Ενεργοποιήστε την γέφυρα πάλι. Χρησιμοποιήστε την γέφυρα και πηγαίνετε στο eye. Τέλος πηγαίνετε στο portal και καθήστε αναπαυτικά να απολαύσετε το τέλος αυτού του εξαίσιου πραγματικά adventure. Συνεχίζουμε όμως και με την δεύτερη λύση μας που αφορά το...





STAR TREK THE NEXT GENERATION "A FINAL UNITY"

Υπάρχει πρόβλημα με τους Garidian Warbird και Scout. Αφού ο Picard ολοκληρώσει την καταχώρηση στο ημερολόγιο, μιλήστε στον Data. Θα προσδιορίσει την κατάσταση και θα υποδείξει την χρησιμοποίηση του tractor beam ανάμεσα στους Garidian Warbird και Scout. Απαντήστε "We'll have to take that risk. Make it so". Υπάρχει κλήση από το Warbird και ο Picard εμφανίζεται στην οθόνη. Αφού μιλήσει ο Captain του Warbird, απαντήστε "Your Presence here has given me the right...","Our Garidian guests...","I sympathize with your concern...". Αφού φύγει το Warbird, απαντήστε "I should like to consider the situation..." Κάντε click στην αίθουσα διάσκεψης. Μετά μιλήστε στον T'Bak. Δώστε τις εξής απαντήσεις: "What is the 5th scroll...". "What makes you think Shanok...", "Why are you so interested...", "Who is the Law-giver?", "I have decided to visit Shanok", "Understood. We will be underway...". Ο Picard ορίζει πορεία για το Horst III. Μόλις φτάσετε εκεί, ένα μήνυμα θα ληφθεί από τον Cymkoe IV. Ο Picard εμφανίζεται στην οθόνη και μαθαίνει για μια επίθεση στο Mertens Orbital Station, οπότε αποφασίζει να κατευθυνθεί προς τον σταθμό. Μόλις φτάσει εκεί, μελετάει τον σταθμό και συζητάει την κατάσταση με το πλήρωμα. Ο Data ανακαλύπτει έναν τρόπο να εντοπίσει τις συντεταγμένες του transporter στον σταθμό. Πηγαίνετε στο transporter room. Η ομάδα αποτελείται από τους: Riker, Worf, Dr. Cruser, La Forge. Τα αντικείμενα που πρέπει να πάρετε είναι τα εξής: Phaser, Tricorder, Medical Tricoder, Medi-Kit. Ο στόχος της αποστολής είναι να επιδιορθώσετε το station power core. Φύγετε από το transporter room μέσω της πόρτας στα αριστερά. Μόλις φτάσετε στο Station Core πηγαίνετε στην γυναίκα που είναι παγιδευμένη κάτω από το καλώδιο. Χρησιμοποιήστε το Phaser στο καλώδιο (με τη μικρότερη ισχύ). Στη συνέχεια μιλήστε στον Dr. Cruser και μετά στον La Forge. Ο La Forge χρησιμοποιεί το tricorder στο καλώδιο για να πάρει πληροφορίες σχετικά με τις συντεταγμένες του καλωδίου. Επιστρέψτε τώρα στο transporter room. Βάλτε τον La Forge να χρησιμοποιήσει το transporter. Στο control panel του transporter, πατήστε το μπλε "Lock On" κουμπί. Στη συ-



νέχεια επιλέξτε "Data Cable" και πατήστε το κίτρινο "Transporter Energize" κουμπί. Το καλώδιο θα εμφανιστεί στο transporter. Τώρα επιστρέψτε στην τραυματισμένη γυναίκα. Μόλις φτάσετε, βάλτε τον Dr. Crusher να χρησιμοποιήσει το med-kit στην γυναίκα. Μετά βάλτε τον Riker να της μιλήσει. Οι απαντήσεις που πρέπει να δώσει είναι οι εξής: "What happened here?", "What did you mean...", "Where are the rest...", "We'll be back...". Στη συνέχεια, προχωρήστε στο επόμενο δωμάτιο (δεξιά) και πηγαίνετε στο turbolift. Επιλέξτε το επίπεδο "Administration". Μόλις φτάσετε εκεί, βάλτε τον La Forge να χρησιμοποιήσει το control panel στα δεξιά. Πατήστε το κουμπί "Emergency Systems". Ο La Forge θα διαπιστώσει ότι χρειάζεται έναν κωδικό πρόσβασης. Βγείτε από το control panel. Στη συνέχεια, βάλτε τον La Forge να ενεργοποιήσει το holotable. Θα χρειαστεί ένα "Flux Router" για να το επιδιορθώσει. Πηγαίνετε στο Turbolift και επιλέξτε "Crew Deck 2". Τώρα, επιστρέψτε στην τραυματισμένη γυναίκα (η οποία ονομάζεται Dr. Benyt). Βάλτε τον La Forge να μιλήσει στην Dr. Benyt και να απαντήσει "Doctor, we need your help...". Η Dr. Benyt θα σας δώσει κωδικό πρόσβασης και εσείς απαντήστε "We'll come back...". Στη συνέχεια, επιστρέψτε στο επίπεδο "Administration" μέσω του turbolift. Μόλις φτάσετε εκεί, βάλτε τον La Forge να χρησιμοποιήσει το control panel στα δεξιά. Πατήστε το κουμπί "Emergency Systems" και μετά το κουμπί "Power Redirect". Βγείτε από το control panel και πηγαίνετε στο turbolift. Τώρα επιλέξτε το επίπεδο "'Engineering". Μόλις βρεθείτε εκεί, βάλτε τον La Forge να χρησιμοποιήσει το tricorder στο περίεργο μηχάνημα και πατήστε "Resume" στο tricorder. Ο La Forge θα ανακαλύψει ότι το μηχάνημα παράγει ένα πεδίο για να "μεταμφιέζεται". Χρησιμοποιήστε πάλι το tricorder στο μηχάνημα. Πατήστε "Resume" στο tricorder και μετά πηγαίνετε στο Engineering Lab 4. Εκεί βάλτε τον La Forge να μιλήσει στον Riker. Περιμένετε λίγο και ο La Forge θα υποδείξει να κλείσετε την ισχύ του αγωγού. Βάλτε τον La Forge να χρησιμοποιήσει το control panel που είναι κοντά στην πόρτα. Πατήστε το κουμπί "Initiate Temporary Shutdown" και μετά πατήστε το κουμπί "Shut Down Group 3". Αφού ο La Forge έχει μιλήσει με το Enterprise απαντήστε "I'd like to chase it down...". Μετά βάλτε τον La Forge να πάρει το "Flux Router" από το equipment cart. Γυρίστε στο Engineering, χρησιμοποιήστε το Turbolift και επι-

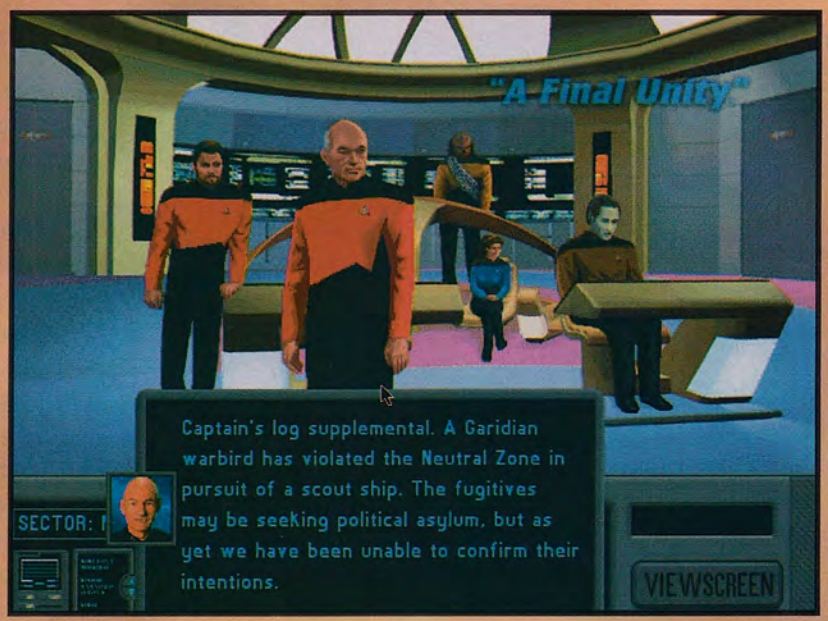






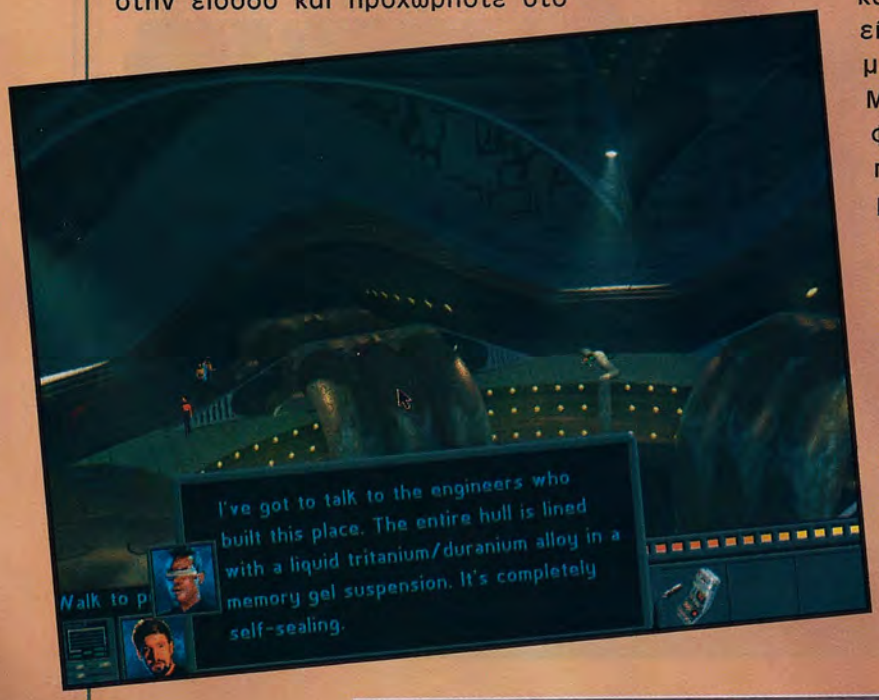
Picard λέει "I should like to consider..." Επιλέξτε τώρα το κουμπί "Comms" και μετά επιλέξτε "Chancellor Daenub". Μετά τη συζήτηση με τον Chancellor, περιμένετε λίγο και θα λάβετε μια πληροφορία από το Starfleet. Ο Picard εμφανίζεται στην οθόνη και λέει: "A lamb?", "Who exactly...", "Very well...". Μετά ορίζει πορεία για την Morassia. Ο Picard μετά την άφιξή του στη Morassia έχει μια συζήτηση με την Constable Lliksze στην οποία λέει "We will respect your Laws". Μετά το τέλος της συζήτησης, πηγαίνετε στο Transporter Room. Η ομάδα αποτελείται από τους: Data, Worf, Dr. Cruser και Troi και στο inventory πρέπει να έχετε τα: Tricorder, Med-Kit και Medical Tricorder. Πηγαίνετε στο Constables Office και ο Data θα μιλήσει με την Constable. Απαντήστε: "Who were the last people...", "Your tone suggests...", "I would like to investigate...", "A thorough investication...", "The preserve clearly embodies...". Στη συνέχεια, πηγαίνετε στην πόρτα στα αριστερά και προχωρήστε στο Laboratory. Εκεί πρέπει να πάρετε το Bioprobe (που είναι πάνω στο Biotable) και τρία Field Units (A, B και C). Μετά πάρτε οποιοδήποτε πτώμα και χρησιμοποιήστε το στο Biotable. Πάρτε το πτώμα από το Biotable μετά από την ανάλυση και βάλτε το κάτω από το sonic scope.

λέξτε το επίπεδο Administration. Εκεί βάλτε τον La Forge να χρησιμοποιήσει το Flux Router στο Holotable και να κοιτάξει το hologram. Στη συνέχεια, χρησιμοποιήστε πάλι το turbolift για να επιστρέψετε στο Engineering. Πηγαίνετε στο Core Control Room στα αριστερά και εκεί βάλτε τον La Forge να μιλήσει στο Dr. Griems. Απαντήστε "There was a large machine..." και "it was big..." Μιλήστε ξανά στο Dr. Griems και απαντήστε "Dr. Griems, I'm chief engineer..." και "Manually, that's very impressive.". Στη συνέχεια επιστρέψτε στο Lab 4 και πάρτε το "Invertor Coupling" και το "Wave Convertor" από το equipment cart. Επιστρέψτε τώρα στο Engineering. Εκεί χρησιμοποιήστε το Invertor Coupling στο Hole In Casing και μετά χρησιμοποιήστε το Wave Convertor στο Hole In Casing. Η αποστολή έχει τελειώσει και η ομάδα θα μεταφερθεί πίσω στο Enterprise. Εκεί ο Picard θα ορίσει πορεία για το Horst III. Μόλις φτάσετε στο Horst III, επιλέξτε το κουμπί "Comms" και μετά επιλέξτε "Shanok". Ο Picard πρέπει να απαντήσει τα εξής: "Shanok, we have several Garadian...", "What brings an archaeologist...", "What have you found...", "I'm afraid we've got some bad news...", "I'd be most eager...". Τελειώνει η συζήτηση με τον Shanok και ο





Μετά βάλτε το πτώμα πίσω στην αρχική του θέση. Επαναλάβετε την παραπάνω διαδικασία με τα άλλα δύο πτώματα. Οταν τελειώσετε, χρησιμοποιήστε το tricorder στο Comm Port που βρίσκεται κοντά στο computer στα δεξιά). Ανοίξτε μια δίοδο προς το Tracker Melas. Μετά, ο Data πρέπει να απαντήσει: "We found your name...", "You mentioned power outages...", "Without the generator...", "I have some questions...", "The boar's identity tag...", "A creature tagged...", "A creature tagged...", One creature experienced...", "It's cause of death...", "This "blowup"...", "What exactly...", "Smuggling is a serious offence...". Στη συνέχεια, πηγαίνετε στην είσοδο και προχωρήστε στο Constables Office. Εκεί μιλήστε με την Constable και ο Data πρέπει να απαντήσει: "Constable, I would like to know...", "I have some questions...", "A creature tagged...", " A creature tagged...", "A myecordae mole...", "I'd like to know...", "But Dr. Hyunh-Foertsch...". Μετά προχωρήστε στην είσοδο και πηγαίνετε στο Crossroads που βρίσκεται κάτω από το Atol Tree. Προχωρήστε στο Shuttle Dock και πάρτε το Microgenerator. Πηγαίνετε στο μονοπάτι και μετά στο Bogforest Biotope (μπροστά δεξί μονοπάτι). Εκεί χρησιμοποιήστε το Microgenerator στο power port που βρίσκεται κάτω από την οθόνη στα δεξιά. Διαδικασία συλλογής δείγματος: Χρησιμοποιήστε το Field Unit B στο Tunnel 1. Οταν επιστρέψει το Field Unit, πάρτε το. Χρησιμοποιήστε το Bioprobe στο Field Unit B και θα εμφανιστεί ένα δείγμα στο inventory. Επαναλάβετε αυτή τη διαδικασία για τα Tunnel 2, 3 και 4. Τώρα θα έχετε 4 δείγματα στο inventory. Στη συνέχεια, πάρτε το Microgenerator, προχωρήστε στο μονοπάτι και μετά πηγαίνετε στο Shuttle Dock. Εκεί χρησιμοποιήστε το Microgenerator στο Charging Unit για να το φορτίσετε. Προχωρήστε στο μονοπάτι, πηγαίνετε στο σταυροδρόμι και μετά στο Laboratory. Τώρα χρησιμοποιήστε καθένα από τα 4 δείγματα κάτω από το Sonic Scope. Πηγαίνετε στην είσοδο, προχωρήστε στο σταυροδρόμι και μετά στο Shuttle Dock. Πάρτε το Microgenerator (που είναι τώρα πλήρως φορτισμένο), πηγαίνετε στο μονοπάτι και προχωρήστε στο Marine Biotope (μεσαίο μονοπάτι, δεξιά). Εκεί ακολουθήστε την ίδια διαδικασία όπως στο Bogforest. Χρησιμοποιήστε το Field Unit C στα 4 Jellycorals (2 αριστερά, 2 δεξιά). Τώρα θα έχετε 4 δείγματα στο inventory. Πάρτε το Microgenerator, προχωρήστε στο μονοπάτι και πηγαίνετε στο Shuttle Dock. Χρησιμοποιήστε το Microgenerator στο Charging Unit. Προχωρήστε στο μονοπάτι, πηγαίνετε στο σταυροδρόμι και μετά στο Laboratory. Εκεί χρησιμοποιήστε καθένα από τα 4 δείγματα κάτω από το Sonic Scope. Πηγαί-





νετε στην είσοδο, μετά προχωρήστε στο σταυροδρόμι και μετά στο Shuttle Dock. Πάρτε το Microgenerator, πηγαίνετε στο μονοπάτι, μετά στο σταυροδρόμι και προχωρήστε στο Canyon Biotope (μπροστά αριστερά). Εκεί ακολουθήστε την ίδια διαδικασία όπως στο Bogforest. Χρησιμοποιήστε το Field Unit A σε τρεις τοποθεσίες: στο σπήλαιο, στην κοιλότητα και στον κρατήρα (caverns, pit και crater). Τώρα θα έχετε 3 δείγματα στο inventory. Πηγαίνετε στο μονοπάτι και μετά στο Laboratory. Χρησιμοποιήστε καθένα από τα 3 δείγματα κάτω από το Sonic Scope. Μετά χρησιμοποιήστε το tricorder στο Comms Port. Ανοίξτε μια δίοδο προς το Healer Zzolis. Ο Data πρέπει να απαντήσει: "Tracker Melas indicated...", "On several occassions...", "Did the other watchers...". Στη συνέχεια, πηγαίνετε στην είσοδο, προχωρήστε στο σταυροδρόμι και μετά στο Quarantine Shelter (πάνω δεξιά μονοπάτι). Εκεί μιλήστε με τον Watcher Tzudan και ο Data πρέπει να απαντήσει: "What creature...", "I have examined...", "When did you last see..", "Were you the one...", "Did you not ask...". Μετά προχωρήστε στο μονοπάτι, πηγαίνετε στο σταυροδρόμι και στο Constables Office. Μιλήστε στην Constable. Θα φύγει και πρέπει να περιμένετε να γυρίσει. Οταν έρθει, θα χρησιμοποιήσει το computer. Θα εμφανιστεί η Dr. Hyunh-Foertsch. Αφού συζητήσει μαζί της, ο Data θα χρειαστεί να πάει στο Power Grid. Πηγαίνετε στην πόρτα, προχωρήστε στο σταυροδρόμι και μετά στο Shuttle Dock. Μπείτε στο Shuttle Dock και η ομάδα θα πάει στο Power Grid. Χρησιμοποιήστε το "Utilities Trunk" (κοντά στην οθόνη) και πηγαίνετε στην έξοδο (μπροστά αριστερά). Μόλις φτάσετε στο Quarantine Shelter, μιλήστε με την Doctor HF. Θα σας δώσει οδηγίες σχετικά με το πως να χρησιμοποιήσετε τις consoles. Χρησιμοποιήστε την Console 2. Μιλήστε στην Doctor HF και χρησιμοποιήστε την Console 1. Μιλήστε ξανά με την Doctor HF και χρησιμοποιήστε την Console 3. ? Ολοκληρώθηκε η αποστολή και η ομάδα θα μεταφερθεί στο Enterprise. Στο Enterprise, η συζήτηση μεταξύ των T'Bak και Picard θα δώσει την τοποθεσία του 5th scroll. Ο Picard ορίζει πορεία για το Joward III σε καταδίωξη του Ferengi Trader. Στη συνέχεια ο Picard ορίζει πορεία για το Nigold System ακολουθώντας τις συμβουλές του πληρώματος. Το Enterprise φτάνει στις καθορισμένες συντεταγμένες και ο Picard λέει: "Shields up, Mr. Worf...", "This is Captain Jean Luc-Picard of the Starship Enterprise. We are requesting assistance in a search.". Ο Ferengi Trader Aramut θα διαπραγματευτεί μια συμφωνία για πληροφορίες που αφορούν τους Romulans. Ο Picard θα ορίσει πορεία για το Shonoisho Epsilon VI. Μόλις φτάσετε εκεί, μιλήστε στον Troi. Επιλέξτε το Conference Lounge και μιλήστε στον T'Bak. Αφού ο T'Bak εξιστορήσει το "Lawgivers Lament", περιμένετε για πληροφορίες από το Frigis. Ο Picard λέει "We have several Garidian refugees...". Μετά την συζήτηση περιμένετε απάντηση από τον Chancellor Laraq. Αφού μιλήσετε στον Chancellor Laraq, πηγαίνετε στο Transporter Room. Η ομάδα σας αποτελείται από τους: Riker, Troi, La Forge, Data και στο inventory πρέπει να έχετε τα: Phaser και Tricorder. Μόλις φτάσετε ο Riker θα μιλήσει στον Laraq. Πρέπει να απαντήσετε: "We're looking for information...", "It's only been a thousand years...", "What are these pyramids?". Στη συνέχεια μπείτε στην πόρτα προς την First Pyramid. Στο Chanters Hall μιλήστε με τον Stamblyr. Ο Riker πρέπει να απαντήσει: "Can you help us...", "That's a very generous offer...". Ο Stamblyr θα δώσει στον Riker ένα Orchestrion. Μιλήστε ξανά στον Stamblyr και απαντήστε: "What is this place?", "Why do you call yourself the chanters?", "Lovely temple you have here.", "You're instrument seems to be broken...", "Why is there one hole...". Τώρα προχωρήστε



στην πόρτα (στο κάτω μέρος της οθόνης). Από την πρώτη πυραμίδα, προχωρήστε στην έρημο (δεξιά) και πηγαίνετε στην έρημη πυραμίδα. Στη συνέχεια, στο Seekers Building μιλήστε στο Nachyl. Ο Riker πρέπει να απαντήσει: "Can you help us...", "Why is your group called the seekers?", "What is this place?", "Why is this normally called...", "When did this start being called...", "Isn't it possible...", "What is the Gatekeeper like?", "Lovely temple you have here.". Μετά πηγαίνετε στο Arch και προχωρήστε στην πόρτα. Ο Gatekeeper θα ξυπνήσει και θα σας κάνει τις ερωτήσεις του. Οι ερωτήσεις και οι απαντήσεις είναι οι εξής (οι παρακάτω μπορεί να μην είναι όλες οι δυνατές ερωτήσεις. Σε αυτή την περίπτωση απαντήστε όσο πιο διφορούμενα μπορείτε): E: By what right are you here? A: For all I know, we may not have any right to be here. E: Why are you here? A: I'm not sure of that myself. E: How does a person reach enlightenment? A: I don't know. E: Who are you? A: Everyone plays so many roles in life...it is impossible to label them. E: How can the sects be made to co-operate? A: I have no idea, That would take a better diplomat than me. Αφού ο Gatekeeper ικανοποιηθεί με τις απαντήσεις σας, η πόρτα θα ανοίξει. Μπείτε στο ναό και βάλτε τον Riker να κοιτάξει το panel και μετά την επιγραφή. Στη συνέχεια βάλτε τον Data να κοιτάξει το Stasis Field, το panel και την επιγραφή. Βάλτε τον Riker να μιλήσει στον Data και μετά φύγετε από τον ναό. Πηγαίνετε στο Hall of Triumph και προχωρήστε στην πόρτα (στο κάτω μέρος της οθόνης). Τώρα πηγαίνετε στην Landing Area (πρώτη πυραμίδα). Βάλτε τον Riker να μιλήσει στον Laraq. Ο Laraq θα σας δώσει ένα μέσο για να μεταφράσετε την γλώσσα στο panel που είδατε στο Temple. Επιστρέψτε στο Temple και βάλτε τον Data να χρησιμοποιήσει το Tricorder στην επιγραφή και μετά να χρησιμοποιήσει το panel. Ο Aelont θα είναι πια ελεύθερος από το Stasis Field. Βάλτε τον Riker να μιλήσει στον Aelont και δώστε τις εξής απαντήσεις: "Are you feeling all right?", "How could the lawgiver...", "Can you help us find...", "What is this place?". Ο Aelont θα δώσει στον Riker δύο φυλαχτά και ένα κλειδί. Πηγαίνετε στην πόρτα και προχωρήστε στο Hall of Triumph. Εκεί χρησιμοποιήστε το Thermacode Key στο Vault και πάρτε τα ακόλουθα τρία αντικείμενα: το Golden Ring, το Device και το Staff (με την άσπρη μπάλα). Βγείτε από το Vault, πηγαίνετε στην πόρτα (στο κάτω μέρος της οθόνης) και προχωρήστε στην Landing Area (First Pyramid). Μπείτε στην πόρτα και στο Chanters Hall χρησιμοποιήστε το Gold Ring στην τρύπα. Ο Stamblyr θα σας δώσει ένα όργανο με τέσσερις προεξοχές που παίζει το "Watch Your Step". Βάλτε τον La Forge να χρησιμοποιήσει το Device στο Instrument. Ο Stamblyr θα σας δώσει ένα όργανο με δύο προεξοχές που παίζει το "Travelling Music". Προχωρήστε στην πόρτα (στο κάτω μέρος της οθόνης). Από την πρώτη πυραμίδα πηγαίνετε στην πυραμίδα που βρίσκεται κοντά στα ηφαίστεια (προς το πάνω μέρος της οθόνης). Στο Temple of Inner Strength βάλτε τον Riker να μιλήσει με την Madia και δώστε τις εξής απαντήσεις: "Can you help us find...", "What is this place...", "Why do you call yourselves...", "Why don't you still have...", "Why do you have a force field...", "Lovely temple you have here.". Χρησιμοποιήστε το Staff στη Madia και ο Riker θα πει "What's behind this force field?" Η Madia θα χαμηλώσει το δυναμικό πεδίο. Χρησιμοποιήστε το όργανο με τις δύο προεξοχές στο Device και η ομάδα θα μεταφερθεί στο Platform Room. Υπάρχουν τέσσερα όργανα σε αυτό το δωμάτιο που πρέπει να συλλεχθούν σε σειρά. Χρησιμοποιώντας ένα όρ-

γανο, αυτό θα παίξει έναν τόνο που θα κάνει ορισμένες πλατφόρμες να εμφανιστούν και να εξαφανιστούν. Αυτές οι πλατφόρμες συμπίπτουν εν μέρει σε κάποια σημεία και πρέπει να σταθείτε σε αυτά τα σημεία πριν παίξετε το επόμενο όργανο για να αποφύγετε να πέσετε μέσα στην άβυσσο. Αν, ωστόσο, πέσετε θα επανεμφανιστείτε στην αρχή, αλλά με μειωμένη ενέργεια. Ακολουθήστε την εξής διαδικασία: Χρησιμοποιήστε το όργανο με τις 4 προεξοχές και προχωρήστε στην πλατφόρμα 2. Πάρτε το όργανο με τις 3 προεξοχές και πηγαίνετε στην πλατφόρμα 3. Χρησιμοποιήστε το όργανο με τις 3 προεξοχές και πηγαίνετε στην πλατφόρμα 8. Πάρτε το όργανο με την 1 προεξοχή και πηγαίνετε στην πλατφόρμα 4. Χρησιμοποιήστε το όργανο με τη 1 προεξοχή και πηγαίνετε στην πλατφόρμα 14. Χρησιμοποιήστε το όργανο με τις 4 προεξοχές και πηγαίνετε στην πλατφόρμα 13. Πάρτε το όργανο με τις 2 προεξοχές και πηγαίνετε στην πλατφόρμα 14. Χρησιμοποιήστε το όργανο με τη 1 προεξοχή και πηγαίνετε στην πλατφόρμα 11. Χρησιμοποιήστε το όργανο με τις δύο προεξοχές και πηγαίνετε στην πλατφόρμα 19. Πάρτε το όργανο με τη 1 προεξοχή και πηγαίνετε στην πλατφόρμα 11. Χρησιμοποιήστε το όργανο με τη 1 προεξοχή και πηγαίνετε στην πλατφόρμα 14. Χρησιμοποιήστε το όργανο με τις 4 προεξοχές και πηγαίνετε στην πλατφόρμα 13. Χρησιμοποιήστε το όργανο με τη 1 προεξοχή και πηγαίνετε στην πλατφόρμα 17. Χρησιμοποιήστε το όργανο με τις 2 προεξοχές και πηγαίνετε στην πλατφόρμα 18. Ουφ! Τώρα πρέπει να στέκεστε κάτω από το Niche. Χρησιμοποιήστε το μπλε Talisman στο Niche και θα μεταφερθείτε στο Scroll Room. Από εκεί πάρτε το Manuscript. Η αποστολή ολοκληρώθηκε και η ομάδα θα μεταφερθεί στο Enterprise. Ο Laraq θα έρθει σε επαφή με τον Picard και θα αφιχθεί το Garidian Warbird. Ο Captain Pentara θα έρθει σε επαφή με τον Picard και ο Picard θα μιλήσει στο Lukana. Το Garidian Warbird θα αναχωρήσει μαζί με τους πρόσφυγες. Ο Picard θα πει "I should like to consider...". Από την σκηνή που ακολουθεί συνάγεται το συμπέρασμα ότι το Enterprise θα δεχτεί επίθεση από τα Romulan Warships, οπότε πρέπει να είστε προετοιμασμένοι. Το Enterprise λαμβάνει μια επείγουσα μετάδοση από το Starfleet. Οι Romulans κηρύσσουν πόλεμο. Επικοινωνήστε με το Starfleet - αυτή η προσπάθεια θα είναι ανεπιτυχής. Ο Worf θα έρθει τελικά σε επαφή με το Starfleet. Ο Picard πρέπει να πάει στο Outpost 543 και ορίζει πορεία για εκεί. Μόλις φτάσετε χρησιμοποιήστε το Comms για να έρθετε σε επαφή με το Commander Chan. Θα σας δώσει οδηγίες για να πάτε να ενισχύσετε το Communications Relay Station. Ο Picard λέει "We're on our way" και ορίζεο πορεία σύμφωνα με τις οδηγίες που του δόθηκαν. Μόλις φτάσετε, ο Worf θα διακρίνει τρία Romulan Warbirds και ο Picard θα πει "Prepare to engage, Mr. Worf.". Τα Warbirds θα υποχωρήσουν. Ο Picard θα πει "Change course to intercept και ένα Warbird θα αποσπαστεί για να επιτεθεί στο Enterprise. Κατά την επίθεση στο Warbird, αυτό θα αρχίσει να αυτοκαταστρέφεται. Ο Picard πρέπει να πει: "Why did your ships...", "Mr. Data, lock on...". Αφού το Warbird αυτοκαταστραφεί, ο Picard θα ανιχνεύσει τον τομέα. Επικοινωνήστε με τον Commander Chan μέσω του Comms. Ο Picard θα διαταχθεί να βοηθήσει τους Klingons ενάντια σε μια επίθεση από τρία Warbirds. Ο Picard θα ορίσει πορεία για το σύστημα. Αφού καταστραφεί το Warbird και μετά τις απαραίτητες συζητήσεις και την επικοινωνία με το Starfleet ο Picard πρέπει να πάει στο Shonoisho Epsilon 6. Μετά τη μάχη με το Warbird, ο Picard θα κατέβει στο Frigis όπου πρέπει να μιλήσει στο Laraq. Ο Laraq θα του δώσει τρία αντικείμενα: το Isolinear (Encryption) Rod, το Programming Tool for Rod και το



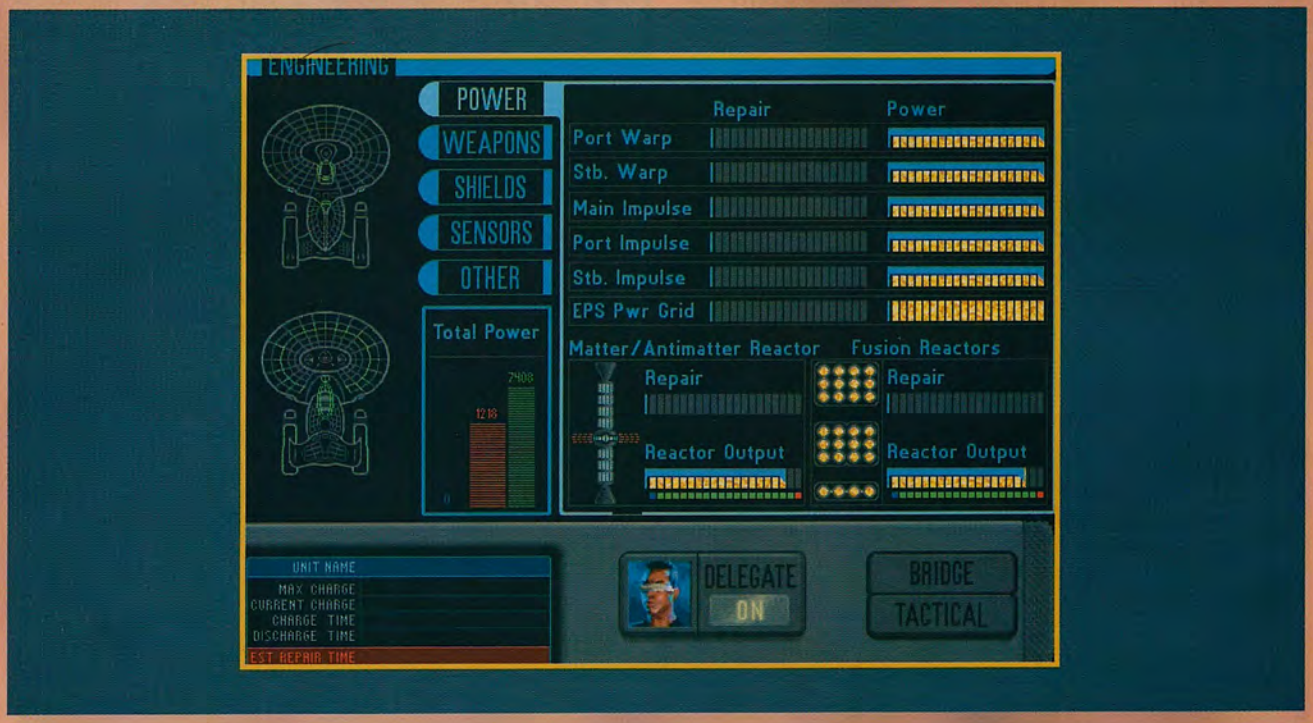


Chodak Data Crystal. Ο Picard θα μεταφερθεί πίσω στο Enterprise και θα ορίσει πορεία για το Horst III. Στη συνέχεια, ρίξτε με το Phaser στο rubble (στην υψηλότερη ισχύ) και θα αποκαλυφθεί ένα πέρασμα. Προχωρήστε στο πέρασμα και χρησιμοποιήστε το Screen. Χρησιμοποιήστε το Isolinear Rod στο Aperture. Μετά χρησιμοποιήστε το Programmer στο Rod και στην συνέχεια χρησιμοποιήστε το Tricorder στο Screen. Τώρα χρησιμοποιήστε το Rod και μετά βγείτε από το Screen. Πηγαίνετε στο Rear of Site (αριστερά) και χρησιμοποιήστε το Tricorder στο Instrument. Μετά χρησιμοποιήστε το Tricorder στο Instrument Housing και πηγαίνετε στην Main Area (δεξιά). Προχωρήστε στο Access Shaft (δεξιά) και επικοινωνήστε με το Ship μέσω του Comm Badge. Η αποστολή έχει ολοκληρωθεί και θα μεταφερθείτε στο Enterprise όπου ο Picard θα ορίσει πορεία για το Yajj System. Μετά τη μάχη ο Picard πρέπει να μιλήσει στον Data και να ορίσει πορεία για το Allanor. Μετά είναι καλό να ορίσετε πορεία για την κοντινότερη Starbase για να ανανεώσετε τα Photon Torpedoes. Η Starbase 131 βρίσκεται στο τμήμα 01-03-01. Μετά συνεχίστε την πορεία σας προς το Allanor. Πηγαίνετε στο Transporter Room. Στο Allanor, χρησιμοποιήστε το Tricorder στο Schedule Screen. Μετά χρησιμοποιήστε το Phaser (στην υψηλότερη ισχύ) σε κάθε ένα από τα τρία Alloy Seals του Ventilation Duct (μπροστά δεξιά). Το Ventilation Duct θα ανοίξει. Πηγαίνετε στο Ventilation Duct. Στο επόμενο δωμάτιο, χρησιμοποιήστε το Display Panels (στο πάνω μέρος της σκάλας, δεξιά της οθόνης). Μετά χρησιμοποιήστε το Rod στο Port (κάτω δεξιά) και το Programmer στο Rod. Το computer θα εμφανίσει ένα μενού. Επιλέξτε "System Log" και μετά "More". Επιλέξτε "Done" όταν ο La Forge και ο Picard έχουν τελειώσει με την μελέτη των πληροφοριών. Θα επιστρέψετε στο Main Menu και τώρα πρέπει να επιλέξετε "Initialise System" και μετά "OK". Περιμένετε ένα μενού με τις επιλογές "Activate Facility" και "Exit". Επιλέξτε "Activate Facility" και περιμένετε να επιστρέψετε στο Main Menu. Επιλέξτε "Access Database" και μετά "OK". Περιμένετε και επιλέξτε "Despatch Repair Unit". Περιμένετε να επιστρέψετε στο Main Menu και χρησιμοποιήστε το Isolinear Rod. Φύγετε από το Control Panel και πηγαίνετε στο Passage (δεξιά). Τώρα θα βρίσκεστε στην Drone Repair Area. Χρησιμοποιήστε το Sheet of Metal στα δεξιά της οθόνης. Το Sheet of Metal και ένα Paperclip θα εμφανιστούν στο inventory. Μετά ο Data θα ανακαλύψει πως να απενεργοποιήσει τα Drones. Επιστρέψτε στο Walkway στα αριστερά και μετά επιστρέψτε στο Ventilation Duct στα αριστερά. Τώρα θα γυρίσετε στο σημείο Beaming Down. Αφαιρέστε το Foreign Object (Logic Inhibitor) από το απενεργοποιημένο Drone. Χρησιμοποιήστε το Tricorder στο Drone αμέσως για να το απενεργοποιήσετε. Τώρα πρέπει να έχετε το Logic Inhibitor στο inventory. Επιστρέψτε στην Drone Repair Area (δύο φορές στα δεξιά της οθόνης). Πηγαίνετε στην πόρτα στο πίσω μέρος της Drone Repair Area. Βάλτε τον Data να χρησιμοποιήσει το Tricorder στο Alien Device ακριβώς κάτω από την πόρτα. Χρησιμοποιήστε το Logic Inhibitor στο Door Circuits στα αριστερά της πόρτας. Όταν πλησιάσει το επόμενο Drone, θα σταματήσει. Χρησιμοποιήστε το Tricorder στο Drone και επιλέξτε Deactivate. Αφαιρέστε το Logic Inhibitor από το Logic Circuitry. Προχωρήστε στην πόρτα και το Logic Inhibitor θα αντικατασταθεί από ένα μέλος της ομάδας για να μην ξανακλείσει η πόρτα. Τώρα είστε στην Drone Charging Area. Βάλτε τον La Forge να χρησιμοποιήσει το Display Panel και μετά χρησιμοποιήστε το Rod στο Port. Χρησιμοποιήστε το Programmer στο Rod. Θα εμφανιστούν δύο επιλογές, επιλέξτε "Power off". Μετά επιλέξτε "Station Offline" και βγείτε από το Panel. Η Charging Unit θα βρίσκεται πάλι σε λειτουργία. Χρησιμοποιήστε πάλι το Display Panel και μετά χρησιμοποιήστε το Rod στο Port. Χρησιμοποιήστε το Programmer στο Rod και μετά επιλέξτε

"Power On" και βγείτε από το Panel. Οταν το Capacitor έχει ένα πράσινο φως, χρησιμοποιήστε το Phaser στο Capacitor. Αφού εμφανιστούν οι Chodak, ακολουθήστε τους στην επόμενη τοποθεσία όταν σας επιτραπεί. Βάλτε τον Picard να μιλήσει στο Alien στο τέρμα δεξιά. Απαντήστε: "We are on an archealogical...", "We are on a peaceful...", "Tell me more...", "We obtained this...", "There's no need...", "We will surrender...". Οταν φύγουν οι Chodak, κοιτάξτε στο Pedestal. Το computer βρίσκεται σε λειτουργία. Επιλέξτε "Exhibit 227", μετά επιλέξτε "View" και διαβάστε το Document. Επιλέξτε "Done" όταν τελειώσετε και μετά επιλέξτε "Final Message". Επιλέξτε "View" και διαβάστε το Document. Επιλέξτε "Done" όταν τελειώσετε και μετά επιλέξτε "Communique 763-r", "View" και τέλος "Done". Βγείτε από το Panel και πηγαίνετε στο πίσω μέρος της τοποθεσίας, όπου θα δείτε την αποχώρηση των Chodak. Χρησιμοποιήστε το Med-Kit στο νεκρό Optimator και μιλήστε στον τραυματισμένο Optimator. Ο Data θα συνθέσει ένα Stimulant για τον Optimator το οποίο θα εμφανιστεί στο inventory. Χρησιμοποιήστε το Stimulant στον τραυματισμένο Optimator. Ο Picard θα μιλήσει στον Optimator και αυτός θα του δώσει έναν κωδικό. Χρησιμοποιήστε το Security Panel (κοντά στον τραυματισμένο Optimator) και βάλτε το Wire Loop (Paperclip) μέσα στην τρύπα. Το Security Rod θα εμφανιστεί στο inventory. Χρησιμοποιήστε το Security Rod στο Port. Χρησιμοποιήστε και τα έξι κουμπιά στην οθόνη που εμφανίζεται για να απενεργοποιήσετε το σύστημα ασφαλείας. Βγείτε από το Panel και πηγαίνετε στις Stairs (πάνω αριστερά). Προχωρήστε αριστερά και πηγαίνετε στο Hall. Βρίσκεστε τώρα στο Chodak Transporter Room. Χρησιμοποιήστε το Panel και χρησιμοποιήστε το μεσαίο κουμπί αριστερά. Μετά χρησιμοποιήστε το δεξί κουμπί πάνω και τέλος το κουμπί Engage (κάτω δεξιά). Χρησιμοποιήστε το Bar Gauge στα δεξιά της οθόνης και βγείτε από το Panel. Πηγαίνετε στο Transporter και όλη η ομάδα θα εμφανιστεί σε νέα τοποθεσία. Πηγαίνετε στην πόρτα (μπροστά αριστερά) και μετά στο Charging Station (αριστερά). Μετά προχωρήστε στο Passage (κάτω αριστερά) και στη συνέχεια στο Chamber (κάτω αριστερά). Πηγαίνετε στο Walkway (αριστερά) και μετά στο Ventilation Duct (αριστερά). Περιμένετε και μετά επικοινωνήστε με το Enterprise μέσω του Comms.Badge. Τέλος της αποστολής, επιστρέφετε στο Enterprise. Στο Ruinore Sector μιλήστε στον Troi. Ο Picard θα ορίσει πορεία για το Gambara Nebula. Μιλήστε στον Troi και μετά τις υποδείξεις του, επιλέξτε Astrogation. Μετά επιλέξτε Sector Map, ορίστε κατεύθυνση 06-05-06 (Zephyrus Sector) και επιλέξτε Course. Μετά από μια πιθανή αντιμετώπιση του Warbird επιλέξτε Astrogation και μετά Stellar Map (μεσαίο κουμπί).



Ορίστε Stellar Heading 03-08-12. Μετά τις υποδείξεις του Data, επιλέξτε Astrogation, Sector Map και ορίστε κατεύθυνση 03-01-03. Μετά από μια αντιμετώπιση σκληρής αντίστασης προτού φτάσετε στον προορισμό σας, επιλέξτε Astrogation, Stellar Map και ορίστε κατεύθυνση 09-14-16. Μετά από συζητήσεις και αφίξεις, φθάνετε στη Unity Device. Προχωρήστε στο Interior Bay (αριστερά). Βάλτε τον Worf να προχωρήσει στην κυκλική πλατφόρμα στη μέση της οθόνης - είναι ένα transporter pad. Στείλτε πρώτα τον Worf δια μέσου του transporter. Κάθε μέλος της ομάδας πρέπει να



προχωρήσει στο transporter pad μεμονωμένα. Μόνο ο Picard θα φτάσει σε νέα τοποθεσία. Βάλτε τον Picard να κοιτάξει στο Glow (αριστερά). Μετά το alien προχωρήστε αριστερά και αφού συναντήσετε τους Brodnack και Pentara πηγαίνετε στο Shuttle. Οταν βρεθείτε στη νέα τοποθεσία, πηγαίνετε στην πόρτα και φού συναντήσετε τον Picard από το μέλλον και πάρετε το Device, μιλήστε στο Brodnack. Θα αρχίσετε πρώτος. Χρησιμοποιήστε το Table και μετά χρησιμοποιήστε το Disc Half στο Left Receptacle. Χρησιμοποιήστε το Button. Ακολουθούν οι Pentara και Brodnack και όταν έρθει η σειρά σας χρησιμοποιήστε το Table και μετά το Button. Μετά τους Pentara και Brodnack, ο Picard χρησιμοποιεί το Table. Χρησιμοποιήστε το Button. Ο Pentara χρησιμοποιεί το Table και ο Picard μιλάει στον Brodnack. Αφού ο Brodnack αποφασίσει να συνεργαστεί, βάλτε τον Picard να πάρει το Disc Half από το Table. Μετά βάλτε τον να εξετάσει το Field Generator. Χρησιμοποιήστε το Disc Half στο Disc Half για να δημιουργήσετε ένα ολόκληρο Disc. Χρησιμοποιήστε το Disc στο (χαμηλότερο) κενό αέρος. Κοιτάξτε στο Field Emitter (πάνω) και μετά κοιτάξτε στο (ανώτερο) κενό αέρος. Κοιτάξτε στο Field Coil και μετά στο (χαμηλότερο) κενό αέρος. Βγείτε από το Field Generator. Συγκεντρώστε δύο ολόκληρες Disks. Εξετάστε το Field Generator. Βάλτε και τις δύο Disks μέσα στο χαμηλότερο κενό αέρος πάνω από το Picards Disk. Το Force Field θα απενεργοποιηθεί. Βγείτε από το Field Generator και προχωρήστε προς τα δεξιά. Βάλτε τον Picard να χρησιμοποιήσει το Artifact. Μετά χρησιμοποιήστε το Artifact δύο φορές. Πάρτε το Symbol και προχωρήστε στην πόρτα. Χρησιμοποιήστε το Symbol στην Πρώτη Πόρτα και προχωρήστε στην ανοιγμένη πόρτα. Πηγαίνετε στο Stasis Chamber και κοιτάξτε το. Χρησιμοποιήστε το Panel στα δεξιά του Stasis Chamber. Θα εμφανιστεί ο Judge και αν ικανοποιηθεί θα ανοίξει την πόρτα. Προχωρήστε προς τα δεξιά και πηγαίνετε στο Tower. Οι υποψήφιοι θα μεταφερθούν στο Unity Device Intelligence και θα εμφανιστεί ένα Control Panel. Βάλτε τον Picard να απενεργοποιήσει το Panel.

Ο Picard θα εξηγήσει τις ενέργειές του και εσείς μπορείτε να ετοιμαστείτε για να απολαύσετε το τέλος!

Αλληλογραφία

Ο καιρός περνάει αλλά εμείς πιστοί βρισκόμαστε εδώ για να σας δίνουμε ένα χέρι βοηθείας στα παιχνίδια που αντιμετωπίζετε πρόβλημα ή σας δυσκολεύουν. Με τρόμο διαπιστώνω ότι τα γράμματά σας όσο περνάει ο καιρός πολλαπλασιάζονται γι'αυτό λοιπόν αφήνω τους προλόγους και περνώ ευθύς αμέσως στα παιχνίδια που ζητάτε βοήθεια. Ο χώρος είναι πολύτιμος και...

STONEKEEP

Ο φίλος μας Γιώργος Χρονόπουλος ρωτάει τι πρέπει να κάνει στο Tower of Shadows στο πρώτο level. Συγκεκριμένα δεν μπορεί να ανοίξει την παγιδευμένη πόρτα (αυτή που πετάει μαγικά μόλις επιχειρήσετε να μπείτε). Φίλε Γιώργο ο συγκεκριμένος γρίφος είναι πολύ έως τραγικά εύκολος. Για να σου πω την αλήθεια σε αυτό το σημείο είχα κολλήσει μία εβδομάδα (στο διάστημα όπου τελείωσα το Anvil of Dawn) και όταν ανακάλυψα τι πραγματικά συμβαίνει τράβαγα τα μαλλιά μου. Θα σου λύσω το πρόβλημα και θα σου πω και ένα tip για να αυξήσεις την ενέργειά σου. Το όλο μυστήριο της πόρτας λύνεται με τον κρυφό πίνακα (το τούβλο που αναφέρεις) που έχεις βρει στην απέναντι πόρτα. Πρέπει να πατήσεις το σωστό συνδυασμό για να απενεργοποιήσεις τα μαγικά. Το τραγικό είναι ότι τον συνδυασμό τον έχεις επάνω σου και προφανώς δεν το γνωρίζεις. Εχεις πάρει ένα χάρτι από το επίπεδο των νάνων (όχι από το φρούριό τους αλλά κάτω ακριβώς από το επίπεδο που βρίσκεσαι) το οποίο έχει κάποια σύμβολα "Χ" και "Ο" (τις τελείες τις αγνοούμε). Ασχέτως σε ποια θέση βρίσκονται στο χαρτί αντιστοιχούν και σε ένα τετραγωνάκι στον πίνακα. Τα πρώτα τέσσερα "Χ" και "Ο" στο χαρτί αναφέρονται στα τέσσερα τετράγωνα της πρώτης γραμμής του πίνακα, τα επόμενα τέσσερα στο χαρτί αναφέρονται στα τέσσερα τετράγωνα της δεύτερης γραμμής και πάει λέγοντας. Οπου βλέπεις "Ο" σημαίνει ότι πρέπει να ενεργοποιήσεις το τετραγωνάκι όπου "Χ" δεν χρειάζεται. Μόλις βάλεις το σωστό συνδυασμό πήγαινε στην πόρτα και θα ανοίξει για να περάσεις επιτέλους στο επόμενο επίπεδο (και που να ήξερες εκεί τι σε περιμένει). Αν θέλεις να αυξήσεις την ενέργειά σου, πήγαινε σε έναν από τους πίνακες (με την μαγική σκόνη που χάνεις ενέργεια) και βάζε συνέχεια το χέρι σου μέχρι να πέσει η ενέργειά σου αρκετά. Μπορεί να χάνεις ενέργεια αλλά όταν θα προσπαθήσεις να την αναπληρώσεις θα δεις ότι έχει αυξηθεί. Επανέλαβε την διαδικασία αλλά πρόσεξε μην ξεπεράσεις τα 1000(!) points διότι το παιχνίδι όταν θα προσπαθήσεις να την αναπληρώσεις θα κολλήσει (μέχρι 900 είναι το ιδανικό). Οσον αφορά τις ερωτήσεις σου για το Internet οι συνάδελφοί μου λένε ότι η επιθυμία σου θα πραγματοποιηθεί σύντομα αν μάλιστα δεν έχει γίνει ττη στιγμή που θα διαβάζεις αυτές τις γραμμές.

STONEKEEP

Ο φίλος μας Νίκος Τσιλιμπίρδης ρωτάει τι πρέπει να κάνει με την Ice Queen ώστε να την σκοτώσει χωρίς να χρειαστεί να χαραμίσει πολλά potion για να αναπληρώνει την ενέργειά του. Φίλε Νίκο υπάρχουν πολλοί τρόποι για να το καταφέρεις αυτό. Πρώτα

απ'όλα όταν ξεκινήσεις να αντιμετωπίσεις την "όμορφη" βασίλισσα πρέπει όλοι σου οι χαρακτήρες να είναι γεμάτοι ενέργεια. Ενας τρόπος είναι να αναπληρωθεί από τον healer που συναντάς πριν ακολουθήσεις το δρόμο για την βασίλισσα. Ενας άλλος τρόπος είναι να ρίξεις ένα fireball στο κέντρο που βρίσκεται ο "θρόνος" της βασίλισσας. Μετά θα βάλεις το χέρι σου και θα γεμίσεις από ενέργεια. Το καλύτερο σημείο για να σκοτώσεις την Ice Queen είναι προς τα κάτω εκεί που υπάρχει η μεγάλη ευθεία. Μόλις της ρίξεις ένα χτύπημα, ακολούθησέ την στον διάδρομο και μπορείς να την πετύχεις αρκετές φορές. Χρησιμοποίησε και το κατάλληλο orb για να έχεις χάρτη και να βλέπεις ανά πάσα στιγμή που βρίσκεται.

MYST

Ο φίλος μας Παναγιώτης Νικολάου μας ρωτάει τι πρέπει να κάνει στο πλοίο και ποιες ημερομηνίες βάζει. Φίλε Παναγιώτη πήγαινε στο Planetarium, σβήσε τα φώτα (ο διακόπτης βρίσκεται δίπλα στην πόρτα) και πάτησε το control panel. Οι σωστές ημερομηνίες που πρέπει να βάλεις είναι οι εξής: OCT 11 1984 10:04AM JAN 17 1207 05:46AM NOV 23 9791 06:57PM

BENEATH A STEEL SKY

Ο φίλος μας Γιάννης Παπανικολάου μας ρωτάει τι πρέπει να κάνει στο διάδρομο με το τέρας όταν μπαίνει παραθυράκι που βρίσκεται στω δωμάτιο πίσω από το μπαρ. Οσες φορές διάφοροι αναγνώστες ρωτούσαν για το Beneath, είχαν πρόβλημα να μπουν στο δωμάτιο του μπαρ και όχι με το τέρας. Απορώ αφού κατάφερες να μπεις εκεί μέσα πως κόλλησες παρακάτω που είναι ιδιαίτερα εύκολο. Ο λόγος που εμφανίζεται το τέρας και σε "τρώει" είναι γιατί δεν υπάρχει φως. Πρέπει, πριν τη τρύπα που εμφανίζεται το τέρας, να χρησιμοποιήσεις την λάμπα που έχεις στην ανάλογη υποδοχή που βρίσκεται εκεί. Μετά είσαι ελεύθερος να προχωρήσεις. Πρόσεχε μόνο να είσαι γρήγορος γιατί παρακάτω σε περιμένουν πολλές εκπλήξεις.

LOST IN TIME

Ο φίλος μας Παναγιώτης Θεοχάρης μας ρωτάει τι πρέπει να κάνει στο hut της Delia. Οπως θα διαπίστωσες και μόνος σου είναι από τα δυσκολότερα σημεία του παιχνιδιού όπου μάλιστα πρέπει εκτός από το να είσαι γρήγορος πρέπει να είσαι προσεκτικός διαφορετικά θα χάσεις. Πρώτα απ'όλα κάνε save πριν μπεις γιατί ακόμα και με την βοήθειά μου δεν είναι απαραίτητο ότι θα τα καταφέρεις. Αυτό που πρέπει να έχεις στο μυαλό σου είναι να κάνεις τις κινήσεις την κατάλληλη χρονική στιγμή. Μπες μέσα και περίμενε μέχρι η Delia να αρχίσει να ψάχνει τα κλειδιά της, εκείνη τη στιγμή πάρε το βιβλίο που βρίσκεται αριστερά σου. Περίμενε χωρίς να κάνεις τίποτα μέχρι να φύγει η Delia. Μόλις φύγει πάρε τον καθρέφτη και χρησιμοποίησέ τον στην αράχνη ώστε να φύγει και να πάρεις το ρούχο. Μην αργήσεις μόνο διότι θα χάσεις.

LEGEND OF KYRANDIA

Οι φίλοι μας Νίκος Μαστράκης και Πέτρος Χατζής μας ρωτάνε τι πρέπει να κάνουν στο συγκεκριμένο παιχνίδι για να θεραπεύσουν το πουλί στο Bird's nest. Για να θεραπεύσετε το πουλί φίλοι μου πρέπει πρώτα να πάρετε το κίτρινο πετράδι. Στο deadwood glade ρίξτε το βελανίδι, το κουκουνάρι και το καρύδι. Ετσι θα πάρετε το πρώτο πετράδι για το amulet. Μετά πηγαίνετε στο Bird's nest και με το κίτρινο πετράδι και το amulet θα το θεραπεύσετε.

ALFA DATA

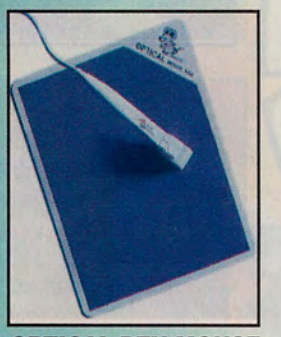
POWER SYSTEMS

COMPUTERS & PERIPHERALS DISTRIBUTOR

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



TRACKBALL



OPTICAL PEN MOUSE



ALFA TWIN



OPTICAL MOUSE



ALFA COBRA



ALFA THUNDER



ALFA PILOT



ALFA JOY



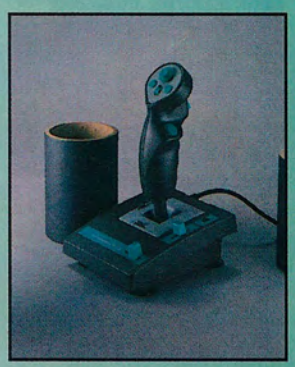
ALFA FIRE



ALFA ALIEN



ALFA BAT



ALFA COMMANDER

ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ

JOYSTICK
MOUSE PAD
ΔΙΣΚΕΤΕΣ
ΦΙΛΤΡΑ
ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ
CD - R

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ

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

ΠΩΛΗΣΗ ΜΟΝΟ ΧΟΝΔΡΙΚΗ

anime



ΕΝΑΣ ΚΟΣΜΟΣ ΓΕΜΑΤΟΣ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΝ

ΕΑΝ ΕΙΣΤΕ ΚΑΤΟΧΟΣ ΕΝΟΣ PC, 3DO, PLAYSTATION, AMIGA 1200 ΘΑ ΕΧΕΤΕ ΠΑΡΤΑΤΗΡΗΣΕΙ ΟΤΙ ΥΠΑΡΧΕΙ ΜΙΑ ΑΡΚΕΤΑ ΜΕΓΑΛΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΣΕ ΔΙΑΘΕΣΙΜΟ SOFTWARE ΟΣΟΝ ΑΦΟΡΑ ΤΟΝ ΧΩΡΟ ΤΟΥ ANIMATION. ΣΤΟ ΘΕΜΑ ΠΟΥ ΑΚΟΛΟΥΘΕΙ ΘΑ ΔΙΑΒΑΣΕΤΕ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΤΕΛΕΥΤΑΙΕΣ ΕΞΕΛΙΞΕΙΣ Σ' ΑΥΤΟΝ ΤΟΝ ΠΟΛΥ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΝΤΑ ΧΩΡΟ

Του Derek dela Fuente



Η αγορά αυτή είναι σχετικά καινούργια στον Δυτικό κόσμο. Ο όρος Anime είναι στην ουσία το όνομα που έχει δωθεί στο Ιαπωνέζικο animation και γενικά σε αυτό που ονομάζουμε με μια λέξη καρτούνς.

Βέβαια οι Ιαπωνέζοι όπως και στα περισσότερα πράγματα έχουν καταφέρει να κάνουν αυτή τη δουλειά με διαφορετικό τρόπο από αυτό που συνηθίζεται στην Δύση.

Σε σύγκριση με τα "δυτικά" καρτούνς τα οποία έχουν ως στόχο τα μικρότερης ηλικίας άτομα τα Ιαπωνέζικα στοχεύουν σε ένα κάπως μεγαλύτερης ηλικίας κοινό. Πολλά από τα κορυφαία καρτούνς των Ιαπώνων περιέχουν βία και προκλητικές γυναικείες φιγούρες...

Μερικοί από τους γνωστότερους χαρακτήρες που κάνουν καριέρα σε Ευρώπη και ΗΠΑ είναι οι Fist και Hokuto No Ken. Οι συγκεκριμένοι είναι βγαλμένοι από μία ιστορία που μιλάει για δύο πολύ καλά εκπαιδευμένους πολεμιστές που εκπαιδεύτηκαν από τον ίδιο δάσκαλο αλλά που ο δρόμος τους χώρισε. Ο ένας ακολούθησε τον ειρηνικό τρόπο διαβίωσης που διδάχτηκε ενώ ο άλλος χρησιμοποιήσε τις γνώσεις και τις ικανότητες του για κακούς σκοπούς.



Η ιστορία εξελίσσεται με τον καλό της υπόθεσης (Kenshiro) να αποφασίζει να αντιμετωπίσει τον πρώην του "συμαθητή" αλλά η κατάληξη δεν είναι ευχάριστη αφού η αγαπημένη του θα αναγκαστεί να ακολουθήσει τον αντίπαλο του για να σώσει την ζωή του Kenshiro. Βέβαια όλα αυτά δεν γίνονται με τον πλέον ειρηνικό τρόπο αφού στο τέλος ο Ken θα βρεθεί με επτά τρύπες στο στήθος... Αυτό είναι ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα ωμής βίας την οποία δεν συναντάμε σε καμμία περίπτωση στα δυτικά καρτούνς.

Τα Ιαπωνέζικα καρτούνς έγιναν πολύ γρήγορα πολύ δημοφιλή αφού η δράση και τα

















σενάρια ήταν έντονα και αφορούσαν αυξημένο ποσοτικά ποσοστό τηλεοπτικού κοινού. Το αποτέλεσμα ήταν να δημιουργηθούν ακόμη και κινηματογραφικές ταινίες βασισμένες στους ήρωες των Ιαπωνικών καρτούνς!

Κάτι ανάλογο με τους δυτικούς ήρωες των καρτούνς (Σούπερμαν, Μπάτμαν, Κάπταιν Αμέρικα κτλ) αλλά και τους τηλεοπτικούς ήρωες (Incredible Hulk) οι οποίοι ενέπνευσαν τους παραγωγούς του Χόλυγουντ όπως ακριβώς και οι Ιαπωνέζικοι ήρωες...

Η μοναδική διαφορά είναι ότι αυτή τη φορά έγινε προσπάθεια να διατηρηθούν στις ταινίες τα χαρακτηριστικά των ηρώων αλλά και των ιστοριών όσο το δυνατόν πιστότερα και πιο ρεαλιστικά με αυτά που είδαν όλοι στα γνήσια καρτούνς. Μιλάμε για διαφορά αφού τα δυτικά καρτούνς και οι ιστορίες τους δεν παρουσιάζονται όπως ακριβώς είναι στις ταινίες και το πιο πρόσφατο παράδειγμα είναι η μεταφορά που έγινε από το κινουμένο σχέδιο στην οθόνη των περιπετειών του Tank Girl.

Το Cruing Freeman που βασίζεται στην ιστορία που πριν αναφέραμε δημιούργησε μεγάλη αίσθηση στο φεστιβάλ των Καννών και οι ηθοποιοί που υποδύονταν τους κεντρικούς χαρακτήρες έπαιξαν τόσο πειστικά που έκαναν τις ταινίες του Στ. Σήγκαλ να μοιάζουν με παιδικές!!!

Στις Ιαπωνέζικες παραγωγές η βία και το σεξ παρουσιάζονται στις πραγματικές τους διαστάσεις χωρίς κανένα απολύτως φόβο και χωρίς καμμία αναστολή. Κάπου εκεί είναι που οι ανάλογες Δυτικές παραγωγές χωλαίνουν αφού σχεδόν ποτέ δεν μπορούν να αναπαρστήσουν με πιστότητα την αρχική ιδέα. Ενα πολύ χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι η ευρωπαική έκδοση του Street Fighter Anime Movie στην οποία η σκηνή με την Chun Li που βρίσκεται γυμνή στο μπάνιο κόπηκε και φυσικά δεν προβλήθηκε ποτέ...

Εκτός από την πρωτοτυπία αλλά και την έντονη βία που παρουσιάζουν τα Ιαπωνέζικα καρτούνς έχουν να επιδείξουν και υψηλή ποιότητα στο animation. Το Akira προβλήθηκε στο BBC2 και από τότε όλο και περισσότερες ιστορίες άρχισαν να προβάλονται στα διάφορα Βρεττανικά κανάλια ενώ το ίδιο συνέβηκε φυσικά και σε όλο τον υπόλοιπο κόσμο.

Επίσης η επιτυχία των καρτούνς αυτών έχει ως αποτέλεσμα την ανάπτυξη και άλλων προιόντων που σχετίζονται με αυτά όπως για παράδειγμα τα video games αλλά και τα μουσικά CD με τα soundtracks των κινουμένων σχεδίων ή των video games... Αυτό πάντως που αποτελεί πλεόν μία πραγματικότητα είναι το γεγονός ότι ακόμη και σε ένα είδος που η Δύση είχε παράδοση και ιστορία δεκάδων ετών οι Ιάπωνες κατάφεραν να μπουν σφήνα και να καταφέρουν να πάρουν ακόμη και τα πρωτεία σε ορισμένους επιμέρους τομείς.









ΤΕΤΑΡΤΗ ΔΙΑΣΤΑΣΗ

Ο ΠΟΛΕΜΟΣ ΞΕΚΙΝΗΣΕ. Η ΠΡΩΤΗ ΜΑΧΗ ΧΑΘΗΚΕ...

Του Θοδωρή Λαΐνα

Και το όνομα αυτού Exon...
Οχι ότι έχει και ιδιαίτερη σημασία
δηλαδή αλλά απλώς το όνομα
του συντηρητικού γερουσιαστή
των ΗΠΑ
θα περάσει στην ηλεκτρονική
ιστορία ως του ανθρώπου που
κατάφερε
να δημιουργήσει τον πρώτο
καταστολτικό νόμο στην ελεύθερη
διακίνηση πληροφοριών και
υλικού μέσα από τα δίκτυα.
Δεν έχει
και τόση σημασία το όνομα
του διότι και να μην υπήρχε αυτός
όλο και κάποιος
άλλος θα αναλάμβανε την ευθύνη
για να περιορίσει την ελευθερία
στα δίκτυα...

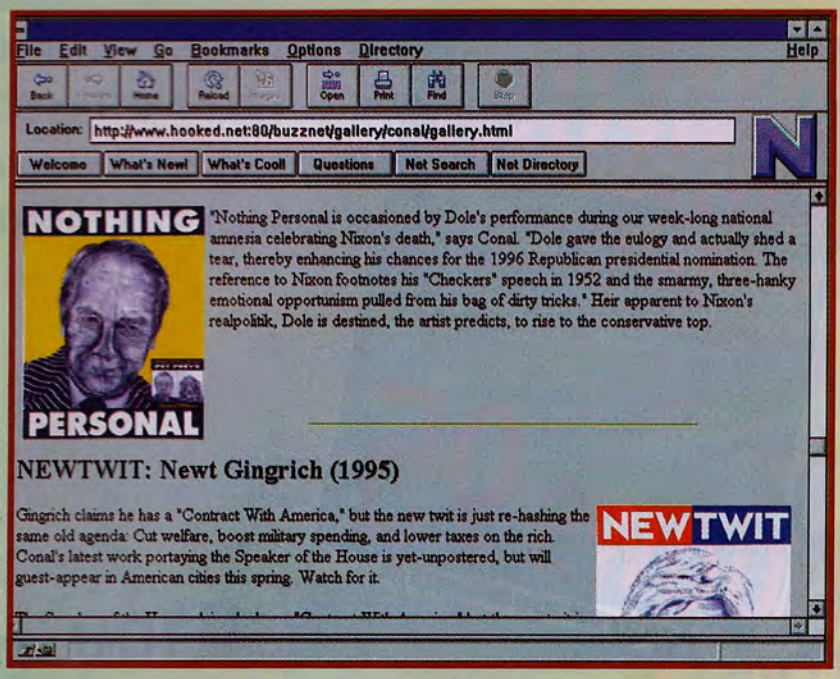
Το εκάστοτε κατεστημένο άλλωστε σε καμμία φάση της ανθρώπινης ιστορίας δεν επιθυμούσε την ανεξέλεγκτη διακίνηση ιδεών και έκφρασης. Πολύ περισσότερο προσπαθούσε πάντοτε όχι απλώς να την περιορίσει αλλά να την κατευθύνει. Στην περίπτωση μας τώρα, η μάχη στο νομοθετικό σώμα των ΗΠΑ διήρκεσε ακριβώς ένα χρόνο. Στις 2 Φεβρουαρίου του 1995 ο εν λόγω γερουσιαστής κατέθεσε την πρόταση του. Οπως αποδείχτηκε στην συνέχεια έπεισε πολλούς συναδέλφους του αλλά ευτυχώς όχι όλους...

Ομως η πρώτη Πέμπτη του περασμένου Φλεβάρη βαφτίστηκε (όχι άδικα) ως η μαύρη Πέμπτη αφού το Αμερικάνικο Κογκρέσο ενέκρινε το νομοσχέδιο με τίτλο Communications Decency Act (CDA) το οποίο επέβαλε περιοριστικά μέτρα στην χρήση του Internet. Το σύνθημα "πρέπει να προστατεύσουμε τα παιδιά μας" ήταν αρκετά πειστικό για τα 144 μέλη από τα 160 της Βουλής και για 91 από τα 96 μέλη της Γερουσίας. Σε χειρότερη θέση είναι οι αμερικάνοι χρήστες αφού ο νόμος επιβάλει πρόστιμα 20000 δολλαρίων και φυλάκιση μέχρι και δύο χρόνια στους παραβάτες.

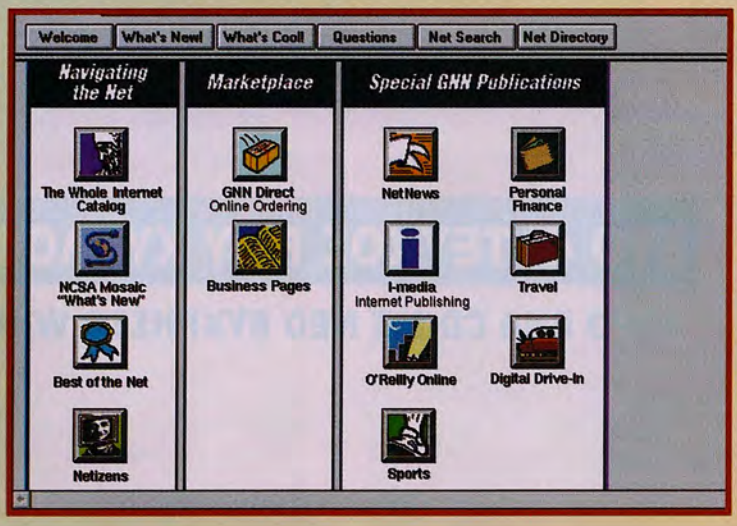
Βέβαια οι διαμαρτυρίες ήταν πολλές και έντονες τόσο από τους ίδιους τους χρήστες όσο κυρίως από οργανωμένους φορείς οι οποίοι επεσήμαναν τον κίνδυνο που απορέει από τον περιορισμό. Εκτός από τα δεδομένα επιχειρήματα που παρετάχθησαν για κατάργηση συνταγματικά κατοχυρωμένων ελευθεριών κτλ. υπήρξαν και απόψεις που έθεταν και καθαρά οικονομικούς και άλλους λόγους για τους οποίους δεν πρέπει να περιοριστεί η ελευθερία στο δίκτυο. Υποστηρίχθηκε ότι κάθε ενέργεια επιβολής ελέγχου θα εμπόδιζε την εξέλιξη των τεχνολογιών και της συνολικής αγοράς των interactive media.

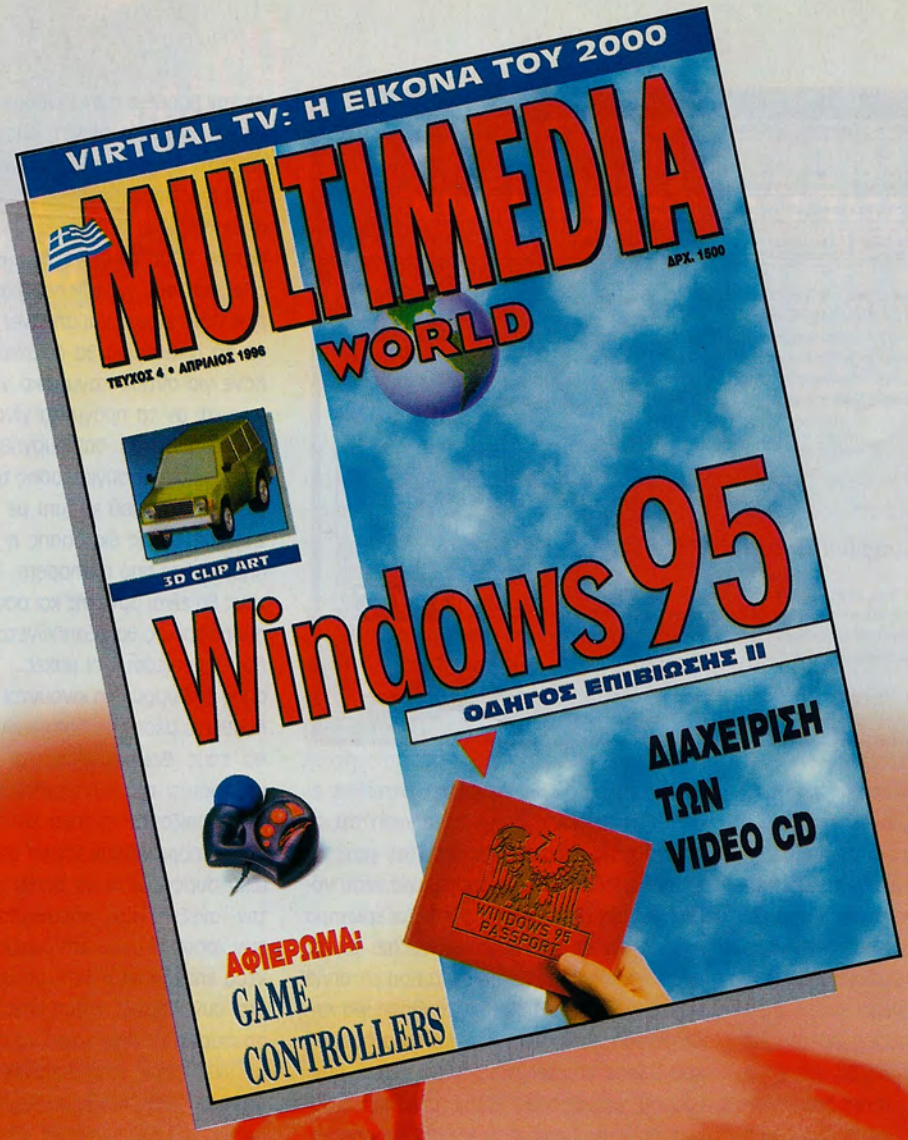
Το μεγάλο ερώτημα που αμέσως τέθηκε ήταν τι είναι τελικά ανήθικο και τι όχι και φυσικά ποιός θα το καθορίζει και ποιός θα το





αποφασίζει. Προς το παρόν το βάρος πέφτει στους providers οι οποίοι καλούνται να λύσουν τον γόρδιο δεσμό και οι οποίοι θα είναι υποχρεωμένοι να εξετάζουν ποιές ομάδες ενδιαφέροντος θα εξυπηρετούν και ποιές όχι κρίνοντας οι ίδιοι το τι είναι ανήθικο και το τι δεν είναι. Φυσικά το μπαλάκι της ευθύνης επιλογής συνεπάγεται και της ποινικής ευθύνης η οποία απορέει πλέον από τον νόμο και όπως αντιλαμβάνεστε τα πράγματα περιπλέκονται... Η πιο σημαντική και ουσιώδης επισήμανση έγινε όμως από τους νομικούς αναλυτές και ειδικούς που δήλωσαν ότι οι ισχύουσες διατάξεις ήταν υπερεπαρκείς για την καταπολέμηση και την αντιμετώπιση φαινομένων όπως η παιδική πορνεία ή η σεξουαλική παρενόχληση (για τα οποία υποτίθεται ότι δημιουργήθηκε ο νόμος Exon). Το εντυπωσιακό στην όλη ιστορία είναι ότι με αυτή τη διαπίστωση συμφώνησε και Ομιλος Αμερικάνικης Οικόγενειας (μία ομοσπονδία των γνωστών μας συλλόγων "γονέων και κηδεμόνων") που χαρακτηρίζεται από τον συντηρισμό που τον διακρίνει και που επικεφαλής της είναι ένας από τους πλέον συντηρητικούς εισαγγελείς των ΗΠΑ. Αν και φυσικά δεν ήταν επίσημα αντίθετοι στην επιβολή του νόμου Exon δεν μπορούσαν και αυτοί να μην παραδεχθούν ότι οι (μέχρι την πρώτη Φεβρουαρίου 1996) ισχύουσες διατάξεις εμπόδιζαν ουσιαστικά την εξάπλωση της ανηθικότητας μέσα στο δίκτυο. Τότε γιατί τόση προσπάθεια για την δημιουργία νέου νόμου θα ανατωτηθούν πολλοί. Το ερώτημα φυσικά παραμένει αναπάντητο αν και το μυαλό όλων πηγαίνει σε αυτό που με απλά λόγια ονομάζεται πολιτική βούληση για χειραγώγηση ενός νέου και ιδιαίτερα δυναμικού μέσου επικοινωνίας. Ενός μέσου σύγχρονου, αμφίδρομου και με μεγάλη κοινωνική δύναμη. Οπως είπα και πιο πριν ήδη οι ίδιοι ειδικοί εντόπισαν τα σημεία που εν λόγω νόμος κοντράρεται, αντιβαίνει, αν προτιμάτε, με τις συνταγματικές διατάξεις περί ελευθερίας λόγου και έκφρασης. Το δυσάρεστο στην όλη ιστορία είναι το γεγονός του ότι όλα θα μπορούσαν να διευθετυθούν με την βοήθεια της τεχνολογίας (και όχι των νόμων) η οποία δίνει τρόπους να λογοκρίνεται το δίκτυο και μάλιστα σύμφωνα με τις συνταγματικές διατάξεις. Φυσικά ακόμη τίποτε δεν έχει τελειώσει ή καλύτερα τώρα άρχισε. Τώρα τα δικαστήρια θα κληθούν να αποφασίσουν για τον περίφημο νόμο και όπως λένε ειδικοί και μή είναι σχεδόν βέβαιο ότι τα δικαστήρια θα δικαιώσουν όσους μιλάνε για αντισυνταγματικό νόμο. Ακόμη όμως και αν τα πράγματα γίνουν έτσι το σίγουρο είναι ότι δημιουργήθηκε πλέον το νέο πεδίο της σύγκρουσης του κατεστημένου (οικονομικού και μη) με τους θιασώτες της ελεύθερης έκφρασης η οποία περνάει πλέον μέσα από τα modem. Η πάλη μεταξύ τους θα είναι συνεχής και όσο ο κόσμος της πληροφορίας θα εξαπλώνεται τόσο πιο πολύ θα αγριεύουν οι μάχες... Το κακό για όσους επιθυμούν να κινούνται με απόλυτη ελευθερία μέσα στα δίκτυα είναι ότι εκτός από τους θεωρητικούς (και κάπου κάπου γραφικούς) του συντηρητισμού, οι οποίοι αντιμετωπίζονται σχετικά εύκολα, θα πρέπει να αντιπαρατεθούν και με τεράστια οικονομικά συμφέροντα τα οποία δεν επιθυμούν την ανέξελεγκτη ελευθερία στην κίνηση των χρηστών μέσα στο δίκτυο. Μέσα στα δίκτυα επενδύονται δισεκατομμύρια και γίνονται συναλλαγές ακόμη μεγαλύτερες με τάση φυσικά σε λίγο καιρό να περνάνε όλα από εκεί. Οπως αντιλαμβάνεται και ο πλέον αφελής όλοι όσοι εμπλέκονται σε αυτό το οικονομικό αλισβερίσι θα κάνουν ότι περνάει από το χέρι τους για να προστατεύσουν τα συμφέροντα τους. Αυτό είναι μεν κάτι θεμιτό όμως στην προκειμένη περίπτωση η δική τους προστασία θα σημαίνει περιορισμό των δικαιωμάτων και των ελευθεριών άλλων ατόμων/χρηστών. Τα πράγματα είναι πολύ ρευστά και τα δεδομένα αλλάζουν από την στιγμή που όλο και περισσότεροι άνθρωποι "δικτυώνονται" καθημερινά ενώ ακολούθως όλο και περισσότερες λειτουργίες/υπηρεσίες/ανάγκες θα εξυπηρετούνται μέσα από τα δίκτυα. Αυτό σημαίνει ότι όλα αυτά που συζητάμε τώρα θα συνεχίσουν να μας απασχολούν και να μας προβληματίζουν χωρίς κανείς να γνωρίζει το ποιοί και πότε θα δώσουν απαντήσεις και λύσεις...





ΣΤΟ 4ο ΤΕΥΧΟΣ ΠΟΥ ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ:

ΔΩΡΟ ΕΝΑ CD ΜΕ ΝΕΟ ΕΥΧΡΗΣΤΟ WINDOWS INTERFACE!

ΑΚΟΜΗ:

- ΟΛΑ ΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΝΕΑ ΑΠΟ ΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΤΩΝ MULTIMEDIA
- ΣΥΓΚΡΙΤΙΚΑ ΤΕΣΤ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΩΝ ΚΑΙ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ
- ΑΝΑΛΥΤΙΚΕΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΕΙΣ ΤΩΝ CD-ROM ΤΙΤΛΩΝ ΤΗΣ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΑΓΟΡΑΣ
- ΘΕΜΑΤΑ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ ΚΑΙ ΕΞΕΛΙΞΗΣ ΤΗΣ ΕΠΙΣΤΗΜΗΣ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

Το μόνο περιοδικό με CD συλλεκτικής αξίας





TIPS & TRICKS

HEXEN

Cheat codes
SATAN: God mode
NRA: All weapons
LOCKSMITH: All keys
INDIANA: All artifacts
SHERLOCK: All the puzzle pieces
MAPSCO: Map code
PUKE: Script code
CASPER: Περνάτε μέσα από τους τοίχους
INIT: Ξαναρχίζετε το επίπεδο
DELIVERANCE: Pig mode
BUTCHER: Σκοτώνει όλα τα τέρατα του επιπέδου
TICKER: Frame rate
NOISE: Sound debug
WHERE: Συντεταγμένες x,ψ
MARTEK: Εάν το γράψετε 3 φορές θα σκοτωθείτε (πολύ χρήσιμο)
CONAN: No weapons
~ <xx>: Παίζει το xx κομμάτι από το cd. Πρέπει να έχετε επιλέξει
σαν music card το cd audio από το setup
Οι κωδικοί αυτοί δεν δουλεύουν στο deathmatch

REBEL ASSAULT

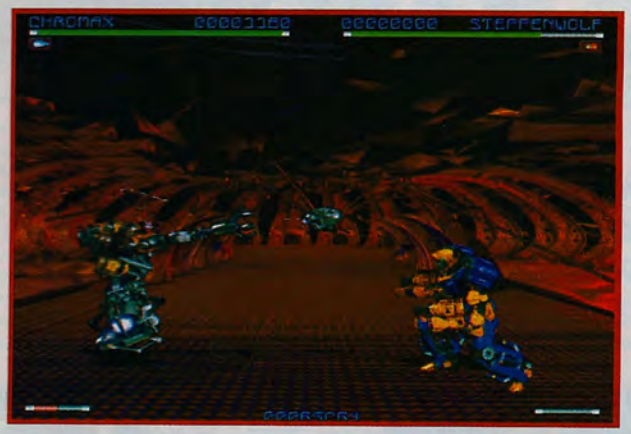




		BEGINNER	NOVICE	NORMAL	EXPERT
Επίπεδο 1	The Dreigton Triangle	Όπως καταλαβαίνετε δεν χρειάζονται κωδικοί εδώ			
Επίπεδο 2	The Corelian star	JABBA	EWOKS	BANTHA	ANAKIN
Επίπεδο 3	Mining tunnels	ENDOR	CHEWIE	KATANA	KENOBI
Επίπεδο 4	The asteroid field	LACHTON	DANKIN	DENKAR	FORTUNA
Επίπεδο 5	Interceptor attack	BORKS	NOGHRI	PELLAEON	MODON
Επίπεδο 6	The mining facility	KROYIES	CHAMMA	ITHULL	OMMIN
Επίπεδο 7	Tie training	AURIL	BOGGA	STEMNESS	REKKON
Επίπεδο 8	Flight to imdaar	KAMPL	INCOM	MYRKA	SHAZEEN
Επίπεδο 9	The mine field	FERRIER	KOTHLIS	CHURBA	KIIRIUM
Επίπεδο 10	Speeder bikes	GALIA	KRATH	ARTOO	GUNDARK
Επίπεδο 11	Aboard the terror	DENARII	SIOSK	SATAL	DIANOGA
Επίπεδο 12	The sewer	SADOW	ADEGAN	LOBUE	ATUARRE
Επίπεδο 13	Escaping the star destroyer	ONDERON	AMANOA	DENEBA	ESSADA
Επίπεδο 14	TIE attack	ALEEMA	AMBRIA	STURM	PAPLOO
Επίπεδο 15	Imdaar alpha	CATHAR	SYLVAR	CRADO	NASH
Επίπεδο 16	The return home	DOMINIS	MIRALUKA	CARRACK	PESTAGE

Το τελευταίο παιχνίδι της σειράς STAR WARS δείχνει εκπληκτικό, αλλά δεν γίνετε να μην συναντήσετε δυσκολίες έστω και στο εύκολο επίπεδο. Πιστέψτε μας ο μόνος τρόπος να τελειώσετε το παιχνίδι είναι με το mouse - εάν δοκιμάσετε το πληκτρολόγιο ή το joystick σας θα δυσκολευτείτε πολύ. Έχετε ακόμα πρόβλημα χρησιμοποιήστε την σκοτεινή μεριά της δύναμης , χρησιμοποιήστε τους κωδικούς μας για να πάτε σε οποιοδήποτε επίπεδο με οποιοδήποτε βαθμό δυσκολίας θέλετε.

RISE



Για να ενεργοποιήσετε το cheat mode γράφτε dipstick και μετά :
TOOSAD: God mode
CHOJIN: Invulnerability
GOTO xx: Σας μεταφέρει στο level xx
SIXTOYS: Special items
FLYBOY: Fly
BADTRIP: Magic mushroom mode
BOING: Elastic mode
GOOBERS: Ξαναρχίζει το level
WHACK: Damage
SPEED: Autorun
PANIC: Επαναφορά στο normal mode
DIMON: Light fading on
DIMOFF: Light fading off
LONDON: Fog
NODNOL: No fog
GOGATES: Quit
GOARCH: Σας τηλεμεταφέρει στο τέλος του level
GOTA386: 386mode
GOTA486: 486mode
86ME:8086 mode
SHOOTME: Bullet-proof armour
BURNME: Fire-proof armour
LUNGDUNG: Gas mask
HUNTPACK: Full equipment
REEN: Re-enter level
JOHNWOO: Two pistols
PLUGEM: MP40 gun
VANILLA: Bazooka
HOTTIMES: Heet-seeker
BOOZE: Drunk missile
FIREBOMB: Μαντέψτε
BONES: Flame wall gun
SEEYA: Hand of god
RIDE: Missile camera



WHERE: Σας δίχνει την τοποθεσία σας
Οι παρακάτω κωδικοί δουλεύουν μόνο στην register version:
RECORD: Καταγράφει ένα demo
STOP: Σταματάει την καταγραφή
PLAY: Παιζει το demo
SPLIT: Split missile mode
WOOF: Dog mode

SCREAMER



Πρώτα πολλά πρέπει να διαλέξετε ένα καλό και εύχρηστο αυτοκίνητο , και το Hammer automatic είναι ακριβώς αυτό. Έχει γρήγορη ταχύτητα , αρκετά καλή επιτάχυνση και το κράτημα που χρειάζεστε για να μείνετε στον δρόμο και ταυτόχρονα να γλιστράτε στις κλειστές στροφές. Εάν δεν σας νοιάζει τόσο ο ρεαλισμός πάρτε της αυτόματες ταχύτητες , οι κανονικές δεν προσφέρουν παραπάνω ταχύτητα και θα σας παιδέψουν άδικα.
Εάν θέλετε να έχετε γρήγορο ρυθμό τότε πρέπει να μάθετε το power slide. Θα είναι λίγο δύσκολο στην αρχή , μιας και μπορεί από λάθος χειρισμό να πεταχτείτε στον τοίχο αλλά όταν το μάθετε θα μπορείτε να παίρνετε και τις πιο κλειστές στροφές με εξωπραγματική ταχύτητα. Όταν πλησιάζετε μία στροφή ανοιχτείτε από την αντίθετη μεριά και πάνω στην στροφή γυρίστε απότομα όλο το τιμόνι. Θέλει λίγο εξάσκηση για να ξέρετε πότε ακριβώς πρέπει να στρίβετε αλλά με τον καιρό θα το βρείτε. Για παράδειγμα στο τούνελ της Palm Town στρίψτε αριστερά όταν περνάτε κάτω από την πρώτη κίτρινη πινακίδα που θα δείτε να κρέμεται από το ταβάνι και θα πάρετε την στροφή αρκετά εύκολα.
Για να πάρετε το μυστικό super αυτοκίνητο του Screamer το Bullet. Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να νικήσετε τον κάθε αγώνα του πρωταθλήματος και θα περάσετε στον τελικό με αντιμέτωπο το Bullet.Για να το νικήσετε απλά νικήστε κάθε αγώνα που θα κάνετε head-to-head μαζί του. Αυτό είναι όλο , πανεύκολο.



..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
Mega Review UMS II, Hardware Test Amiga 600, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Vendetta Μέρος Α', Colorado, Leander, Spell Shop Willy Beamish



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 Έγχρωμα PC, Hardware Test Sound Blaster, AT-Once, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Flames OfFreedom, 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



Τεύχος 33
Mega Review Rex Nebular, Hardware Test Amiga 1200, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Shadow Of The Beast 3 Μέρος Α', Xenophobe, Civilization, Spell Shop King's Quest 6 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.



Τεύχος 41
Mega Review Pirates Gold, Αφιέρωμα Sony, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Chuck Rock Μέρος Α' , Spell Shop Laura Bow 2: The Dagger of Amon Ra



Τεύχος 42
Mega Review Privateer, Αφιέρωμα Manga, Εγχειρίδιο του καλού παίκτη Chuck Rock Μέρος Β', Spell Shop Day of the Tentacle



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 Μέρος Α'



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



Τεύχος 49
Mega Review Pacific Strike, Spell Shop Dracula Unleashed, Veil of Darkness, Innocent Until Caught 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.



Τεύχος 57
Mega Review Mortal Kombat Pitfall, Aladdin, Lion King, Warcraft, Creature Shock



Τεύχος 58
Mega Review Dark Forces Descent, Cyclones, Magic Carpet, Dawn Patrol, Rise of the Triad



Τεύχος 59
Mega Review Terror from the Deep, Guilty, NBA LIVE '95, Iron Assault, Sango Fighter 2, Alone in the Dark 3



Τεύχος 60
Mega Review Super Street Fighter 2 Turbo, Bioforge, Elite 3, Tank Commander, Superkarts



Τεύχος 61
Mega Review Full Throttle, Lost Eden, Warriors, Star Trek The Next Generation, Αφιέρωμα στις σχολές πληροφορικής



Τεύχος 62
Mega Review Space Quest 6 Hi Octaine, Simon The Sorcerer 2, Ex-Fighter, Pl. Manager 2, Gazzilionaire Αφιερώματα: Ocean - Interplay



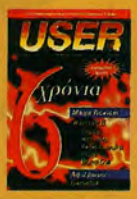
Τεύχος 63
Mega Review Command & Conquer, Phantasmagoria, Fade to Black, Magic Carpet 2, Primal Rage, Apache Longbow, Αφιέρωμα: Psygnosis



Τεύχος 64
Mega Review Mortal Kombat 3 Fatal Racing Fade to Black Crusader Spellshop: Larry 6, Phantasmagoria, Prisoner of Ice



Τεύχος 65
Mega Review Stonekeep Screamer Road Warrior Destruction Derby Spellshop: Hell, Simon the Sorcerer II



Τεύχος 66
Mega Review Warcraft NBA JAM T.E. FIFA 96 Rebel Assault Druid Spellshop: Universe, Noctropolis

Αλληλογραφία

Αγαπητό USER,
στο δέμα αυτό σου περικλείω δισκέτες 4 τευχών. Στο τέλος του γράμματος, σου γράφω τη διεύθυνση μου. Προς το παρόν θα ήθελα να συμφωνήσω με ένα αναγνώστη του 65 τεύχους. Όλοι οι παλιοί αναγνώστες σου σε ξέρουν αστείο.
Τώρα μόνο στη στήλη 100 χρόνια φαγούρα και χορεύοντας με τα BYTES είναι αστείες. Θα ήθελα να σου κάνω δύο ερωτήσεις που θα μπορούσες να μου στείλεις τις απαντήσεις με τις δισκέτες (ξέχασα να σου πώ ότι τις δισκέτες τις θέλω για Amiga 500). Ερωτήσεις
1) Το NBA LIVE '95 παίζει σε A/ 500?
2) Δεν βγαίνουν πια παιχνίδια για A/ 500 ή απλά δεν τα δημοσιεύεις;
ΥΓ.: Στα βήματα του Αϊδίνη
ΥΓ1.:ΑΕΚΑΡΑ ΟΛΕ
ΥΓ2.:ΘΡΥΛΟΣ = παρελθόν
ΥΓ3.:Καλή χρονιά

Νίκος»Αντι Μαριο» «SONIC»
Γάλλος ΝΙΚΟΣ ΓΑΛΛΟΣ

Φίλε «ΑντιΜάριο»,
1) Το παιχνιδάκι δυστυχώς δεν παίζει στο μηχάνημά σου.
2) Αν και κυκλοφορούν αρκετά παιχνίδια για A500 και ιδίως για 1200 που γνωρίζει νέα άνθιση, το περιοδικό μας δεν υποστηρίζει πλέον το μηχάνημα.

Αγαπητό USER,
πάντα ήθελα να σου γράψω αλλά σχεδόν ποτέ δεν έβρισκα χρόνο. Τώρα που μου δόθηκε η ευκαιρία να σου γράψω θέλω να σου πώ ότι είσαι το καλύτερο περιοδικό στον χώρο των computer games χάρη στην καταπληκτική ύλη σου και στους φανταστικούς συντάκτες που έχεις.
Ας περάσουμε όμως τώρα στα ερωτήματα μου.
1) Εχω κολήσει στο πολύ καλό adventure με το όνομα BERAU 13. Μήπως θα μπορούσες να μου πείς πώς θα ανάψω την λάμπα για να πάρω το delivery's boy's jacket και πώς θα μπώ στο AI manufacturing plant αφού τα σύρματα έχουν ηλεκτρισμό; (Με τον βρυκόλακα και τον κλέφτη φυσικά)
2)Μήπως θα βάλεις την λύση του POLICE QUEST II ή ονειρεύομαι;
ΥΓ.Ποιά είναι τα requirements του Mortal 3;
ΥΓ2.Γιατί δεν βάζεις αφίσα αφού τόσοι αναγνώστες στο ζητούν;

Φιλικά
Βασίλης Βδουκάκης

Αγαπητέ Βασίλη,
1+2) Τα ερωτήματά σου απευθύνονται στην στήλη των adventures από την οποία ελπίζω ότι σύντομα θα πάρεις την απάντησή σου.
ΥΓ. 386/40 με 8Mbyte μνήμη!

Αγαπητό User,
θέλω να σε συγχαρώ για την πραγματική πλούσια ύλη σου. Θέλω όμως να εκφράσω κι ένα παράπονο, αν και δεν φταίτε απολύτως εσείς: ζώ στην επαρχία και το User έρχεται με ένα μήνα καθυστέρηση (δηλαδή το τεύχος 64 εγώ το αγόρασα όταν στην Αθήνα είχε ήδη βγεί το 65!). Επίσης δύο -τρείς φορές η δισκέτα που συνοδεύει το περιοδικό ή είναι χαλασμένη εντελώς ή τις «λείπουν» μερικά αρχεία.
Επαναλαμβάνω όμως πως δεν φταίτε μόνο εσείς, αλλά πιο πολύ τα πρακτορεία διανομής. Ας περάσουμε στις ερωτήσεις μου:
1α)Τώρα τελευταία έχω αγοράσει πολλά καινούργια παιχνίδια, όπως

The Need for Speed, Hi-Octane κ.λ.π. Παρόλο όμως που ο Η/Υ απο θέμα CPU είναι αρκετά καλός (iPentium/75Mhz) έχω μόνο 8mb Ram και όταν βάζω να τρέξω παιχνίδια όπως το Hi-Octane ή Fade to Black στην υψηλή ανάλυση , «σέρνονται». Πιστεύεις οτι πρέπει να προσθέσω κι άλλα 8 mb;

β)Ο Η/Υ μου έχει τα 8mb σε 2 SIMM'S των 4mb.Αν τα δώσω πίσω και πάρω 2 SIMM'S των 8mb, πόσο θα πρέπει να πληρώσω;

2)Εχω μια κάρτα γραφικών με το S3 Trio 32 και 1mb DRAM αλλά δυστυχώς οι οδηγοί του,(οι οποίοι είναι μόνο για DOS και WIN 3.1) δεν υποστηρίζουν true colour στα 640X480.Το manual της κάρτας «λέει» πως με 2mb DRAM δείχνει TRYE COLOUR.

Τι με συμβουλεύεις; Να προσθέσω τώρα άλλο ένα megabyte ή σε 2 μήνες να αγοράσω μια Diamond Stealth 3000;

3)Σας παρακαλώ δημοσιεύστε την πλήρης λύση του The 11th Hour. Το βρίσκω αρκετά δύσκολο. (Δεν έπαιρνα καλύτερα το Phantasmagoria;)

ΥΓ1.Ελπίζω να σας κούρασα!

ΥΓ2.Αμα δεν δημοσιευτεί, θα σας στέλνω γράμμα κάθε μήνα!

ΥΓ3.Πού βάλατε τον αγαπημένο μας Shadowcaster;

ΥΓ4.Εσωκλείω και την χαλασμένη δισκέτα του τεύχους 64 πρός αντικατάσταση.

ΥΓ5.Ο Γούτος είναι ο θεός!

Φιλικά
Σπύρος Δ.

Σπυράκο,
Για το θέμα των ημερομηνιών δυστυχώς δεν μπορούμε να κάνουμε τίποτα. Εκτός κι αν γραφτείς συνδρομητής οπότε και θα παίρνεις το περιοδικό σου με το που θα κυκλοφορει στην Αθήνα. Για κατεστραμένες δισκέτες όμως μπορούμε. Στείλε μας οπιαδήποτε χαλασμένη δισκέτα να στην αντικαταστήσουμε δωρεάν.

1α) Ναι, χρειάζεσαι ακόμα 8Mbyte μνήμη.

β) Περίπου 65.000 δραχμές.

2) Να πάρεις την Diamond Sstelth.

3) Ο Dragonlord επί το έργο παρακαλώ!

Αγαπητό USER,
Είσαι ότι καλύτερο έχω διαβάσει. Ωραίες παρουσιάσεις, τρομερό θέμα, λύσεις adventure και τόσα άλλα. Οταν παίρνω το καινούργιο τεύχος με πιάνει πονοκέφαλος. Τι να πρωτοδιαβάσει κανείς.

Είστε τρομεροί. Βάλτε ασπιρίνη δώρο για να την πίνω γρήγορα την ώρα που διαβάζω τα εκπληκτικά επαναλαμβάνω θέματα σου. Είμαι κάτοχος ενός PC 486 DX/40 με 4MB RAM, SOYND-BLASTER PRO, VGA οθόνη και πολλά άλλα. Ακόμα έχω ένα 286 με 4MB RAM κτλ. Ας περάσω στις ερωτήσεις μου.

1)Ακουσα οτι η Intel κυκλοφόρησε κάτι που αναβαθμίζει τα PC 486/33 σε Pentium στα 80. Είναι αλήθεια;Αν και κυκλοφορεί στην ελληνική αγορά και σε ποιά τιμή;

2)Αν τελικά τα καταφέρω για πόσο θα είναι ο υπολογιστής μου καλός;

3)Τα Multimedia Kit τι περιέχουν και πόσο κοστίζει;

4)Η αναβάθμιση σε Pentium πόσο κοστίζει;

5)Τα 8 MB πόσο θα κρατήσουν ακόμα;

ΥΓ1.USER=THE BEST OF ALL.

ΥΓ2.Πού πήγε ο Shadow Caster;

ΥΓ3.Τι θα γίνει με την λύση του Alone in the dark II θα την βάλετε ποτέ;

ΥΓ4.Γιατί δεν στέλνετε λύσεις στο σπίτι;

ΥΓ5.Ασχολούμαι και με τον προγραμματισμό.

Γι'αυτό θέλω να πουλήσω το SATURN και να αναβαθμίσω το PC.(το ρωτάτε πάντα αυτό).

ΥΓ6. Οσοι ενδιαφέρονται για το SATURN (με το Virtua Fighter) ή το 286 ας τηλεφωνήσουν στο 031-94-7082 ή ας στείλουν γράμμα:Καραμιχάλης Νίκος, Αλκέτα 24, Α.Τούμπα, ΘΕΣ/ΝΙΚΗ. (Το SATURN είναι μιας εβδομάδας).

Φιλικά
Κώστας ACE-KF

ACE-KF,
1) Αναφέρεσαι βέβαια στο Pentium Overdrive για την τιμή του οποίου και αν είναι διαθέσιμο στην πόλη σου πρέπει να επικοινωνήσεις με τα εκεί καταστήματα.

2) Μέχρι τα μέσα του '97.

3) Τα Multimedia Kit περιέχουν κάρτα ήχου, CD rom και ηχεία σε μία τιμή περίπου 70.000 δραχμές και κάτω.

4) 150.000 δραχμές

5) Μέχρι τα τέλη του'96.

ΥΓ. Νομίζω ότι πήγε φαντάρος στο Shadowdale οπότε για τις λύσεις έχεις να τα βάλεις με τον DragonLord πλέον (μισή μερίδα άνθρωπος είναι, θα τον καταφέρεις).

Αγαπητό User, Πρώτα απ' όλα θέλω να σε συγχαρώ για την πλούσια αλλά και έγκυρη ύλη σου. Ομως ας περάσουμε στις ερωτήσεις μου.

1) Ο υπολογιστής μου χρειάζεται αναβάθμιση έχω 386 Sx/33 και έχω καταλήξει σε έναν: DX 4/100, 8MB RAM, 850MB HD, CD 4X, SB 16, SVGA 1MB. Πιστεύεις οτι ανταποκρίνεται στις σημερινές απαιτήσεις, και για πόσο χρονικό διάστημα; Πόσο περίπου θα κοστίσει;

2)Η κάρτα ήχου SB 16 bit πώς πρέπει να συνδεθεί με το CD ROM για να την χρησιμοποιήσω όταν δουλεύει το CD ROM; Πρέπει να αγοράσω την SB 16 Multi cd ή μπορεί να γίνει κάποια σύνδεση;

3)Απο τα 8 MB RAM μπορώ να πάω στα 12;

4)Αν στο μέλλον χρειαστεί κάποια επιπλέον αναβάθμιση, ποιά κατά την γνώμη σου πιστεύεις οτι θα είναι;

ΥΓ1.Να ξέρεις οτι το γράμμα έχει φωτοτυπηθεί άλλες 10 φορές. Δεν νομίζω ότι σε συμφέρει να μην το δημοσιεύσεις. Στο κάτω κάτω, δεν είναι και τεράστιο!

ΥΓ2.ΘΡΥΛΟΣ FOR EVER

Φιλικά
Θεαίλητος Ζαχαριάδης

Φίλε Ζαχαριαδη,
1) Ανταποκρίνεται και μάλιστα καλά για έναν χρόνο περίπου. Η μνήμη μετά και κάποια παιχνίδια που θα βγαίνουν μόνο για Windows και Pentium (για ναμπορούν να τρέχουν μεταφορές παιχνιδιών από τις κονσόλες) θα σε βάλουν σε σκέ-

ψεις.

2) Οταν αγοράσεις το μηχάνημά σου η Sound Blaster δεν νομίζω να έχεικανένα πρόβλημα να συνεργαστεί με ο,τιδήποτε. Δεν κατάλαβα την ερώτηση μάλλον.

3) Μπορείς αλλά είναι ημίμετρο. Δεν θα μπορείς να τρέχεις τα παιχνίδια που κάποτε θα ζητήσουν 16 (ή 11 ελεύθερα Mbytes) και δεν θα δεις ιδιαίτερη βελτίωση σε αυτά που τρέχουν σε 8.

4) ΜΝΗΜΗ.

Αγαπητό USER,

Μαζί με τις αλλαγμένες δισκέτες που θα μου στείλετε θα ήθελα να μου γράψετε αν μπορείτε και τον τρόπο με τον οποίο γίνεται η εγκατάσταση των δισκέτων. Επίσης επειδή πρίν λίγες μέρες αγόρασα τα Cool Spot και Cannon Fodder πειρατικά, μιας και δεν έβρισκα τις original εκδόσεις τους. Θα ήθελα να μου πείτε και σ' αυτά τα παιχνίδια, αναλυτικά πώς και με ποιόν τρόπο γίνεται να τα τρέξω.

Να επισημάνω οτι το Cool Spot αποτελείται απο 1 δισκέτα ανω το Cannon Fodder απο 2. Επί την ευκαιρία σας εύχομαι χρόνια πολλά, καλή χρονιά και καλές δουλειές.

Με αγάπη ένας πρώην Amiga User
Καραδήμας Νίκος

Φίλε Καραδήμα,

Μακριά από την πειρατεία. Βάλε τις δικέτες των Cool Spot, Cannon Fodder στο drive κάνε install και τρέξε κάποιο .exe, .bat ή .com φάκελο.

Αγαπητό USER,

Είμαι ένας καινούργιος αναγνώστης σου και θέλω να σε συγχαρώ για την πλούσια και περιεκτική ύλη σου.

Προσφάτως αγόρασα ένα noname (ανώνυμος) υπολογιστή με κομμάτια της QUEST 486/80, 4 MB RAM, 640MB HD και έγχρωμη οθόνη. Ακόμα περιείχε την ελληνική έκδοση Windows 3.1 και το DOS 6.22 VER σε τιμή 270.000 δραχμών.

1)Πιστεύεις οτι αξίζει τα χρήματα που έδωσα;

Θα μπορούσα να αγοράσω κάτι καλύτερο με τα ίδια χρήματα;

2)Τι πιστεύεις ότι πρέπει να προσθέσω στον υπολογιστή μου για να μπορεί να ανταπεξέλθει στις σημερινές ανάγκες και πόσο θα μου κοστίσει; Ελπίζω να δημοσιεύσεις σύντομα το γράμμα μου.

ΥΓ1.Ελπίζω να μπορείς να διαβάσεις το γράμμα μου.

ΥΓ2.Συγνώμη για τις μουντζούρες.

ΥΓ3.Απάντησε μου στο αν υπάρχουν παιχνίδια(π.χ.NBA JAM)που να τους αρκούν 4MB RAM.

Με αγάπη
Στρατινάκης Αλέξανδρος

Αλέξανδρε,

Νομίζω ότι σε πιάσανε κορόιδο. Με 290.000 μπορείς να πάρεις 486/100 (INTEL), έγχρωμο μόνιτορ, 4X CD-ROM, 850 σκληρό, 8Mbyte μνήμης κλπ. Χρειάζεσαι τώρα ένα CD και 4 Mbyte μνήμης για αρχή.

Αγαπητό USER,

Είμαι πιστός αναγνώστης σου απο το τεύχος Νο 1 ! με μικρές διακοπές. Η δουλειά σας είναι πραγματικά αξιέπαινη. Σέβομαι την απαίτηση σας για γράμματα μικρού μεγεθούς και προχωρώ στις ερωτήσεις μου:

1)Monkey Island II

Παίζω στο Hard Mode και είμαι στο κρυσφήγετο του LeChuck. Πως να περάσω το σημείο με τους σκελετούς που περιστρέφονται; Εχω μιλήσει με του Willy. (Κεφάλαιο Νο 3)

2)Larry III Βρίσκομαι στο « Fat City» στο σημείο που πρέπει να βρώ στο σωστό ντουλάπι. Το adventure είναι original κι έχω τους κωδικούς. Μπορείτε να μου πείτε πως να τους βάλω;

Είμαι ευχαριστημένος και με περίληψη του γράμματος, φτάνει να είστε κατανοητοί. Σας παρακαλώ, λυπηθείτε με (είμαι 13 ετών) και απαντήστε.(?)

Σας ευχαριστώ

ΥΓ.Lucas Arts and USER are the best.

Κουλούρης Τάκης

Κουλουράκο,

Δεν λυπόμαστε κανέναν. Το γράμμα σου πάντως έφτασε πρώτο στον DragonLord και περιμένεις σύντομα απάντηση μέσα από την στήλη αλληλογραφίας του SpellShop.

Αγαπητό USER,

Κατ'αρχήν θέλω να σε συγχαρώ για την πλούσια, ενδιαφέρουσα, έγκυρη και ενημερωμένη ύλη σου.

Είμαι φανατικός αναγνώστης σου και εμπιστεύομαι τα άρθρα που δημοσιεύεις όταν πρόκειται να αγοράσω κάποιο νέο παιχνίδι.

Αλλά ας περάσω γρήγορα στο θέμα μου:

1)Εχω έναν 486 Dx 2/66, πόσο θα μου κοστίσει μια αναβάθμιση σε Pentium;

2)Εχω μια VGA color της Quadtel,μπορώ να την αναβαθμίσω, ώστε να μπορώ να παίζω παιχνίδια που απαιτούν SVGA, πόσο θα μου κοστίσει;

3)Υπάρχει μεγάλη διαφορά μεταξύ της Sound Blaster Value και της Sound Blaster 32 Awe;

4)Μπορείτε να μου γράψετε δύο τρείς special moves για οποιοδήποτε παίχτη του Mortal Kombat 3;

Με εκτίμηση
Δημήτρης

Δημπράκη,

1) 150.000 δραχμούλες.

2) Αν η κάρτα σου δέχεται περισσότερη μνήμη ναι, διαφορετικά πρέπει να παρεις νέα κάρτα.

3) Η Sound Blaster value έχει καλή τιμή αλλά η 32Awe είναι ένα αριστούργημα.

4) Μερικά τεύχη πριν δημοσιεύσαμε όλα τα κόλπα και τις κινήσεις για το παιχνίδι που ενδιαφέρεσαι. Δεν το αγόρασες;

Τέλειο USER,

Είμαι ένας σχετικά καινούργιος αναγνώστης σου και σε διαβάζω εδώ και ένα χρόνο. Θα πρέπει να σου πώ ένα μεγάλο μπράβο για τις προσπάθειες σου για την βελτίωση του περιοδικού. Δεν έχω ακόμη Η/Υ αλλά σκοπεύω να αγοράσω έναν PENTIUM 120 MHz 32MB RAM, 1 GB HD, 4 ή 6x SPEED CD ROM, MONITOR PHILIPS 15» SOUNDBLASTER AWE 32. Ας περάσουμε τώρα και

στις ερωτήσεις μου γιατί θα τις ξεχνούσα:
1)Πιστεύεις οτι ο Η/Υ που θέλω να αγοράσω είναι μια καλή επιλογή, θα πρέπει να πάρω προς στιγμήν κάτι πιο φθηνό, ή να περιμένω να πέσει η τιμή του;
2)Στην καλύτερη περίπτωση σε τι τιμή μπορώ να βρώ αυτόν τον Η/Υ ;
3)Αν δεν συμφωνείς με την επιλογή μου, τι Η/Υ θα μου πρότεινες;
4)Σε πόσο καιρό δεν θα αντέχει τις απαιτήσεις του software ο Η/Υ που θέλω να πάρω;
5)Ποιός Pentium αξίζει περισσότερο τα λεφτά του; 75, 100, 120, 140 MHz;
6)Αξίζει η σύνδεση με το INTERNET όταν ζείς στην Λάρισα, ή θα υπάρχουν
προβλήματα;
7)Ποία Windows αξίζουν περισσότερο τα λεφτά τους, τα 95', τα 93' ή τα 3,1;
8)Εχω ακούσει για κυκλοφορία του Ultra Mortal Komba 3. Αληθεύει;
9)Είχα στείλει για αλλάγη επίσης την προβληματική δισκέτα Lion King(τεύχος56) και δεν πήρα καμία απάντηση. Εφτασε η δισκέτα στο περιοδικό;
ΥΓ)Δεν έχω Η/Υ αλλά ξέρω ένα σωρό άτομα που έχουν, εκεί δοκιμάζω τις δισκέτες, αν δεν πιστεύετε οτι είναι χαλασμένες.
ΥΓ2)ΠΑΟ ΟΛΕ
ΥΓ3)Τουλάχιστον δεν έγραψα» αγαπητό USER» !!
ΥΓ4)Ελπίζω να μην σας κούρασα, λόγω του μεγάλου μεγέθους του γράμματος μου.
ΥΓ5)Ελπίζω σε διαφήμιση.
ΥΓ6)I'll be back!
ΥΓ7)Βάλτε και κανένα καλό παιχνίδι στην δισκέτα.(βλ.Worms)

Αδαμος «SONIC»Χελιδώνης

Φίλε Αδάμο,
1) Περιγράφεις ένα υπέροχο μηχάνημα αλλά δεν λυπάσαι το εκατομμύριο που θα σου στοιχίσει;
2) 750.000 δραχμές είναι μία καλή τιμή!
3) Pentium 100, 4x CD-ROM, 16Mbyte μνήμη, Sound Blaster 32AWE, 850MB
σκληρό, 14' Monitor και μία καλή SVGA κάρτα με 2 MByte μνήμη στα 500.000.
4) Για δύο χρονια θα είναι πολύ καλός.
5) Ο 100άρης.
6) Πάντα αξίζει τον κόπο μια τέτοια σύνδεση.
7) Τα '95.
8) Οχι.
9) Θα το ψάξουμε.

Αγαπητό USER,
Είναι μια απο τις λίγες φορές που σε έχω αγοράσει μιας και δεν είμαι φανατικός οπαδός του χώρου των computers όμως αυτήν την φοράαα έτυχε να πέσει το μάτι μου επάνω σου κι έτσι τώρα εγώ σου γράφω κι εσύ με διαβάζεις. Είμαι κάτοχο ενός HYUNDAI super-IGTE στα 4,77MHz συμβατό με τους IBM PC/XT με σκληρό στα 20 MB και ένα floppy disk drive για δισκέτες 5,25''(low density) στα 640 bytes.
Ο επεξεργαστής είναι 8088-1 και η οθόνη έχει κάρτα μονόχρωμη CGA (ασπρόμαυρη). Σε κούφανα έτσι; Αποκλείεται να μπορούσες να φανταστείς οτι υπάρχουν ακόμα «δεινόσαυροι» και μάλιστα εν έτη 1996! Και όμως φιλτάτο USER έτσι είναι. Είμαι δέσμιος αυτού του «compuerectus» και δεν ξέρω τι να του κάνω. Πολλοί φίλοι μου σχετικοί με τον χώρο με συμβούλεψαν να του δέσω μια πέτρα απο τα καλώδια του και να το φουντάρω απο το Σούνιο ενώ άλλοι μου είπαν οτι μια καφετιέρα αξίζει πιο πολύ απο αυτό το κατασκεύασμα. Βέβαια με βρίσκουν απόλυτα σύμφωνο όμως πριν κάνω το αποφασιστικό βήμα θα ήθελα να ζητήσω και την δική σου γνώμη.
Πρώτα απ' όλα πες μου αν μπορώ να του κάνω αναβάθμιση, πόσο θα στοιχίσει και ποιές είναι οι δυνατότητες να γίνει 486. Δεύτερον θα ήθελα να ξέρω αν δεν γίνεται τίποτα με την «ιατρική» αν μπορώ να τον πουλήσω έστω και ως προϊστορικό απολίθωμα. Τέλος σου ζητάω να μου προτείνεις κανένα υπολογιστή για να αγοράσω που να είναι όμως αρκετά ευέλικτος και προσαρμόσιμος στις αυξανόμενες απαιτήσεις των καιρών που διανύουμε.
ΥΓ.Ρωτάω για την αναβάθμιση γιατί κάτι έχω ακούσει πως με υπολογιστές σαν το δικού μου δεν μπορούν να κάνουν και πολλά οι «πλαστικές».
ΥΓ1)Επειδή δεν μου αρέσει να μιλάω στον αέρα θα ήθελα το όνομα σου μιας και δεν έτυχε να το δώ πουθενά γραμμένο.
This depersonalisation is unbearble.
ΥΓ2)Ο Freud ήταν ιδιοφυία (και συνεχίζει). Μεγάλη η χάρη του.
ΥΓ3)Οπως είπε και ο Νεόφυτος Σελλασίδης στο τεύχος 65 «Δεν σας κούρασα έτσι;»
«Ούτε σας καράφλιασα έτσι;»
ΥΓ4)Α! Ξέχασα να σου πώ κάτι. Ξέρω ένα παιδί που έχει έναν Getaway 2000 τον λένε Αγγελο και είναι φανατικός αναγνώστης σου. Το εξής πρόβλημα αντιμετωπίζει Ο 486 του με SVGA με 4 drive (μαζί με 4 CD ROM)και με πολλά άλλα συγχρονα συμπληρώματα παρουσιάζει ένα προβληματάκι και ο (.....) θέλει να τον πετάξει. Πες του σε παρακαλώ να κάτσει καλά γιατί εμένα δεν με ακούει.

Φιλικά
Βαγγέλης Κοντογιάννης

Βαγγέλη,
θα σε απογοητεύσω. Ως γνωστόν οι δεινόσαυροι που όλοι αγαπήσαμε 10 χρόνια πριν πέθαναν. Μαζί τους και το μηχάνημά σου που δεν επιδέχεται αναβάθμιση. Ετσι κι αλλιώς η αναβάθμιση θα σου στοιχίσει όσο να το αγοραάσεις καινούριο. Να επαναλάβω την πρότασή μου για έναν 486/100, 8Mbyte RAM, 850 MB HD, 4x CDROM, Colour monitor 14', SVGA 1Mbyte με 300.000 δραχμές.
ΥΓ4. Να μην τον πετάξει αλλά να τον φτιάξει. Στο γιατρό γρήγορα.

Αγαπητό USER,
Κατ' αρχήν συγχαρτήρια για την ύλη σου. Είσαι το μόνο περιοδικό που υποστηρίζει τα Adventures, RPGs και Strategies σε τέτοιο βαθ-

μό. Είμαι φανατικός αυτών των παιχνιδιών και μπορώ να πώ πως έχω ενθουσιαστεί με την ύλη που βάζεις. Αλήθεια, τα παλία τεύχη του USER, πόσο κοστίζουν; Ερωτήσεων συνέχεια.
1)Εχω μια Amiga 600 του '93, 1MB. Αξίζει να βάλω κι άλλη μνήμη; Πόσο επεκτάσιμη είναι; Τι είναι τα SIMMS-PC; αξίζει να πάρω σκληρό; Τελικά έχει μέλλον η A600 ή να μην επενδύσω επάνω της και να πάρω μια A1200 ή ίσως και PC;
Πόσο ανώτερη είναι η 1200 και μπορεί με προσθήκες να καλύψει την διαφορά η 600άρα; 2)Οπως είπα λατρεύω τα παιχνίδια σκέψης, αλλά τελευταία όλα βγαίνουν μόνο για PC. Θα αλλάξει αυτό στο μέλον ή πρέπει να αλλάξω υπολογιστή μόνο και μόνο για να βρίσκω το Software που θέλω;
Ευτυχώς υπάρχουν πολλά παλιά παιχνίδια για Amiga. 3)Υπάρχουν ή θα κυκλοφορήσουν για Amiga τα παρακάτω παιχνίδια;
Eye of the Beholder III, Stone Keep, Dark Savant, Command and Conquer, World of Wonders, The Dig, Myst, Alone in the Dark I, II, III, rAVENLOFT, 7th GUEST, Return to Zork, Noctropolis, Prisoner of Ice. Επίσης σύστησε μου μερικά αξιόλογα, παλία ή καινούργια παιχνίδια.
4)Εχω κολλήσει σε δύο παλιά Adventures, το Darkseed και το Kyrandia. Αν γίνεται να με βοηθήσεις, ιδού οι απορίες μου:
Στο Darkseed υπάρχει φτυάρι και πού; Αφου παραδωθεί στην αστυνομία τι πρέπει να κάνεις στο κελί(όχι για να βγείς, αλλά για(«leave behind the key that will only be of use in the dark side»).
Στο Kyrandia, όταν χρησιμοποιώ telekinesis για να πάρω το κύπελο που αιωρείται, αυτό πέφτει και το πέρνει το εξωτικό. Πως μπορώ να το πάρω; Πώς θα πάω στο κάστρο;
Επειδή σας ζάλισα με τις ερωτήσεις σταματάω εδώ. Θα εκτιμούσα πολύ μια απάντηση, ειδικά στο πρώτο ερώτημα. Μπράβο και πάλι που βοηθάτε τόσο τους Adventures. Keep up the good work guys!

Φιλικά
Guybrush Threepwood

Φίλτατε Guybrush,
Τα παλιά τεύχη έχουν την τιμή των σημερινών τευχών.
1) Πούλησέ την και επένδυσε τα χρήματά σου σε μία 1200. Με 150.000 γίνεται φοβερό μηχάνημα με σκληρό και πιθανότατα CD-ROM. Και τέλεια παιχνίδια, πολύ περισσότερα από το μηχάνημα που έχεις. 2+3) Στην 1200 μπορείς να βρεις αρκετά καλά adventures (Simon the Sorcerer, Noctropolis, Flight of the Amazon Queen -υπάρχει και σε 600-) αλλά τα συγκεκριμένα που αναφέρεις δεν ξέρω αν θα βγουν κι μεταξύ μας πιστεύω πως δεν πρόκειται.
Σκέφτεσαι την αγορά μιας 32-bit κονσόλας με 100.000 δρχ και άπειρα παιχνίδια του είδους;
4) Οι απαντήσεις που χρειάζεσαι θα σου δωθούν από την στήλη του SpellShop.

-Αγαπητό USER

Ομολογώ να πω πως είσαι το καλύτερο περιοδικό γύρω από τον χώρο των Video Games στους Η/Υ. Πρώτ'απ'όλα όμως θα ήθελα να σου προτείνω μερικές ιδέες για τη βελτίωση της ύλης σου.
α) Νομίζω πως θα ήταν καλύτερα αν βάζατε και καμιά στήλη προγραμματισμού, όπως κάνουν πολλά περιοδικά του χώρου σας.
β) Επίσης έχω την εντύπωση πως οι βαθμολογίες ορισμένων παιχνιδιών είναι υπερβολικά υψηλές. Σαν παράδειγμα αναφέρω ότι το Phadasmagoria που το έχετε βαθμολογίσει με 95 σε ξένα περιιοδικά η βαθμολογία δεν ξεπερνά τους 60 βαθμούς.
γ) Ακόμη γιατί δεν έχετε πια το εγχειρίδιο του καλού παίχτη; Είναι καιρός για CD. Και ας περάσω στις ερωτήσεις μου:
1) Εχω έναν 486 DX4/100 με 8MB RAM και 4x CD-ROM. Πες μου το καλύτερο racing-game για το μηχάνημά μου που όμως να παίζεται και διπλό (όχι όπως το Need for Speed).
2) Κάντε και κανένα review στα FIFA '95 και worms.
3) Πόσα χρήματα μου χρειάζονται για να τον αναβαθμίσω σε Pentium στο 100 με
16 MB RAM;

Μουχτούρης Γιάννης

ΥΓ1) Ευχαριστώ για τον χρόνο που αφιερώσατε για να διαβάσετε το γράμμα μου. Ελπίζω να αφιερώσετε και τον αντίστοιχο χώρο.
ΥΓ2) ΑΡΗΣ ΘΕΟΣ
ΥΓ3) ΚΑΙ ΠΑΛΙ ΕΥΧΑΡΙΣΤΩ

Γιαννάκη,

Ως προς τις παρατηρήσεις:
α) Οι εξειδικευμένες στήλες προγραμματισμού, από προσωπική μας πείρα, δεν έχουν την απήχηση που θα έπρεπε και το κυριότερο την αποτελεσματικότητα που επιθυμούμε. Είναι μια ιδέα πάντως που προσπαθούμε να πραγματοποιούμε μέσα από «παράλληλες» στήλες.
β) Το Phantasmagoria είναι πιστεύω το μόνο παράδειγμα στο οποίο θα συμφωνήσουμε ότι η βαθμολογία ήταν κάπως υπερβολική. Ηταν πάντως η γνώμη του υπογράφοντος συντάκτη του.
γ) Μόλις βρούμε τον χώρο και τον χρόνο θα επιστρέψει η στήλη του εγχειρίδιου.

Και οι ερωτήσεις:
1) Ολες οι γνώμες γυρίζουν στο Need for Speed αν και κάποια παιχνίδια που δημοσιεύουμε κατά καιρούς μπορεί να σου αρέσουν επίσης. Το διπλό δεν ήταν ποτέ το δυνατότερο σημείο του PC οπότε δώσε λίγο χρόνο για περισσότερα παιχνίδια.
2) Το FIFA '96 δηλαδή δεν το είδες;Οσο για το Worms νομίζω ότι σε καλύψαμε ήδη..
3) Πάνω κάτω 150.000 δραχμές!

ΖΗΤΕΙΤΑΙ

Από εταιρεία στο χώρο των Η/Υ και των VIDEO GAMES ζητείται πωλητής να αναλάβει έτοιμο πελατολόγιο. Αποδοχές ικανοποιητικές, **μισθός + ποσοστά**. Απαραίτητο μεταφορικό μέσο και εκπληρωμένες στρατιωτικές υποχρεώσεις.
Προϋπηρεσία στον χώρο επιθυμητή.

Αποστείλατε βιογραφικό σημείωμα. ΤΘ 81, Τ.Κ.: 202 00

CD-R CENTER - TOP 2 YEARS

PC
PANASONIC 3DO,
SONY CD ROM GAMES,
APPLICATIONS

Η μεγαλύτερη συλλογή τίτλων!!!

Και σε δισκέτες **EXPRESS** παράδοση
Αναλώσιμα. Hardware, original
ΔΩΡΕΑΝ κατάλογος

Τηλ.: 5312966

NEXUS RECORDINGS

ΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ CD-GAMES
ΠΡΩΤΑ ΣΕ ΕΜΑΣ ΑΠΟ 2.000
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ-BACKUPS-ΔΙΣΚΕΤΕΣ
ΕΠΙΛΟΓΗ 650MB ΜΟΝΟ 8.000
ΕΙΔΙΚΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΓΙΑ ΕΠΑΡΧΙΑ

ΟΙ ΚΑΛΥΤΕΡΕΣ ΤΙΜΕΣ ΣΕ HARDWARE

ΠΑΓΚΡΑΤΙ 7261181 7015319

ΤΟ USER ΣΑΣ ΔΙΝΕΙ ΤΗ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΑ ΝΑ ΔΙΑΦΗΜΙΣΤΕΙΤΕ ΣΩΣΤΑ

ΚΑΙ ΚΥΡΙΩΣ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ!

ΠΡΟΒΛΗΘΕΙΤΕ ΚΙ ΕΣΕΙΣ ΣΤΟ ΣΥΓΚΕΚΡΙΜΕΝΟ ΧΩΡΟ

ΚΑΙ ΜΕ ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΕΣ ΠΡΟΥΠΟΘΕΣΕΙΣ

ΓΙΑ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ:

5146464, ΚαΔΗΜΗΤΡΑΚΟΠΟΥΛΟΥ

GREEK - SOFT Pireus..

CD RECORDS

CD ROM CENTER

IBM PC
GAMES
UTILITIES

CD TITLES
5000 ΔΡΧ

PANASONIC 3DO
PLAYSTATION

ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ 2 ΗΜΕΡΕΣ
ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΓΙΑ ΑΘΗΝΑ ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ
EXPRESS ΤΗΛ: **4183786**

GHL

Cyber-HOT-Line
BBS Tel.: 8615317 +
FAX (This is a voice phone)

- CD RECORDINGS
- ΕΓΓΡΑΦΕΣ CD
- ΟΙ ΚΑΛΥΤΕΡΕΣ ΤΙΜΕΣ ΤΗΣ ΑΓΟΡΑΣ
- ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΣΕ ΔΙΣΚΟΥΣ CDR ΟΛΩΝ ΤΩΝ ΕΤΑΙΡΙΩΝ
- AUDIO-VIDEO DATA
- CD - RECORDERS ΟΛΑ ΤΑ ΜΟΝΤΕΛΑ
- Η ΠΛΟΥΣΙΟΤΕΡΗ ΣΥΛΛΟΓΗ ΤΙΤΛΩΝ ΣΕ CD

ΓΙΝΕΤΕ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΕΣ ΣΤΗΝ ΠΙΟ ΟΡΓΑΝΩΜΕΝΗ GROUP MULTIMEDIA BBS

COMPUTER STATION

*** **AMIGA** ***-GAMEDISK+MANUALS (ΛΥΣΕΙΣ)= 250. - ΔΩΡΟ 800 TIPS - Συνδρομές CD -
***AMSTRAD 6128 *** ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ & ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ. Τα πάντα για AMSTRAD. Καθώς και SERVICE.

ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΠΑΝΤΟΥ
ΜΑΚΗΣ 8314078 (3-9 μμ).

AMIGASTATION: Utilities, Music, Gfx, PD, CDROMS-HDisks-Backup 100% Amiga σε CD-Εγγραφές κατασκευές-καλώδια-τροφοδοτικά.
Θεόφιλος 8617222 6-10 μμ.

SOFTWARE LAND-CD RECORDINGS

ΤΕΛ 6515613

* ΜΕΓΑΛΗ ΣΥΛΛΟΓΗ
* ΕΓΓΥΗΜΕΝΗ ΠΟΙΟΤΗΤΑ
* ΑΜΕΣΗ ΠΑΡΑΔΟΣΗ
* ΦΘΗΝΕΣ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ EXPRESS
* ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ ΦΘΗΝΑ ORIGINAL
* ΜΕΤΑΦΟΡΕΣ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ ΣΕ C.D.
* HARDWARE ΛΥΣΕΙΣ
* ΑΓΡΑΦΕΣ 1.44 MB: 100
* ΑΓΡΑΦΑ CD RECORDABLE: CALL!

GAMEDISK: 400. CD-TITLE: 5.500
WEEK (680 MB): 5.000

CATALOGUE FREE!!!

ORIGINAL PSX GAMES ΑΠΟ 12.000!!!

ΤΕΛ 094 425168

PC CDROM - 3DO - PLAYSTATION - PC DISK

PC MAL CLUB

GAMES + PROGRAMS 250 ΔΡΧ.
ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΠΑΝΤΟΥ.
ΠΑΡΑΔΟΣΕΙΣ ΚΑΤ'ΟΙΚΟΝ. CD-ROM.

ΤΗΛ.: 7017775, ΚΩΣΤΑΣ

****ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ AMIGA & PC CLUB****

* ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΚΑΙ UTILITIES ΓΙΑ AMIGA ΚΑΙ PC!!!
* ΕΓΓΡΑΦΕΣ ΣΕ ΔΙΣΚΕΤΕΣ ΚΑΙ CD!!!
* ΤΑΧΥΤΑΤΕΣ ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ!!!
* ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΚΑΤ'ΟΙΚΟΝ!!!
* ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΠΑΝΤΟΥ!!!

ΜΕΓΑΛΗ ΣΥΛΛΟΓΗ ΤΙΤΛΩΝ ΓΙΑ CD32, 3DO ΚΑΙ PLAYSTATION!!!

ΜΑΝΩΛΗΣ, ΤΗΛ.: (01)5743080

PC-CDROM

- GAMES: 4.500
- UTILS: 5.500

- Κατάλογος ΔΩΡΕΑΝ
- ΑΜΕΣΗ παράδοση/αντικαταβολή
- Τηλεφωνήστε ΤΩΡΑ: **9586960**

Αντώνης

****GAMES BEST****

* ΟΙ ΚΑΛΥΤΕΡΟΙ ΤΙΤΛΟΙ CD!!!
* CD + ΤΙΤΛΟΣ = 4.500!!!
* ΤΑ ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΕ ΔΙΣΚΕΤΕΣ!!!
* GAME + DISK= 260 ΔΡΧ. (VERBATIM)!!!
* ΕΓΓΡΑΦΕΣ ΑΠΟ HDD ΣΕ CD!!!
* ΕΠΙΛΟΓΗ ΔΙΚΗ ΣΑΣ 30 ΔΡΧ Η ΔΙΣΚΕΤΑ!!!
* ΓΡΗΓΟΡΕΣ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ!!!
* ΑΞΙΟΠΙΣΤΗ ΕΡΓΑΣΙΑ!!!
* ΑΠΟΣΤΕΛΕΤΑΙ ΔΩΡΕΑΝ ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ!!!
* ΤΗΛ.: 01-4969955, ΚΩΣΤΑΣ/ΓΙΑΝΝΗΣ
* ΑΠΟ 8/4 ΕΩΣ 22/4,ΤΗΛ.: 0294-98962

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΔΩΡΕΑΝ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Γράψτε με καθαρά γράμματα το κείμενο της αγγελίας σας:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:.....
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: .....
ΤΗΛΕΦΩΝΟ: .....

ΠΡΟΣΟΧΗ
ΔΕΝ ΔΗΜΟΣΙΕΥΟΝΤΑΙ
ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ

*** Η ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ ΤΩΝ ΑΓΓΕΛΙΩΝ ΕΓΚΕΙΤΑΙ ΣΤΗΝ ΚΡΙΣΗ ΤΟΥ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ**

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΛΙΩΝ ΤΕΥΧΩΝ

Επιθυμώ να παραγγείλω παλιά τεύχη του USER. Στέλνω την ταχυδρομική επιταγή Νο ... με το αντίστοιχο ποσό. Η τιμή του κάθε τεύχους υπολογίζεται με 1.000 δρχ. Τα έξοδα συσκευασίας και αποστολής είναι 250 δρχ. (ανεξάρτητα του αριθμού τευχών).

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:.....
ΠΟΛΗ: .....
ΟΔΟΣ: .....**ΑΡΙΘ.** .....
Τ.Κ.:..... **ΤΗΛΕΦΩΝΟ:** .....

ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΠΙΘΥΜΩ: ○○○○○○○○○

ΠΡΟΣΟΧΗ: Το ποσό της ταχυδρομικής επιταγής πρέπει να είναι σωστό (αρ. τευχών Χ 1.000 δρχ. + έξοδα αποστολής 250 δρχ.) διαφορετικά η παραγγελία δεν θα εκτελείται.

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

ΝΑΙ! Θέλω να γίνω συνδρομητής για ένα χρόνο (11 τεύχη) στο USER. Στέλνω την ταχυδρομική επιταγή Νο..... με το ποσό των 8.700 δρχ. αντί 11.000 δρχ. (για την Κύπρο 9.700 δρχ.) ή τραπεζική επιταγή πληρωτέα στη ΔΕΛΤΑ ΓΚΡΑΦ ΕΠΕ.

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

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

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

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

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΛΙΩΝ ΤΕΥΧΩΝ

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

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

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

CD LAND

COMPUTER APPLICATIONS



ΜΕΤΑΦΟΡΑ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ ΑΠΟ CD - HARD DISK - DISK- DAT

5.000 ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ AMIGA









ULTIMATE DOOM II
MOTOR CITY
BUCKPACKER
HARPOON II DELUXE
PSYCHIC DETECTIVE
THE ESSENTIAL SPORTS
MS MONEY
MS OCEANS
MS CREATIVE WRITER/FINE ARTIST
PRESCIPTION DRUGS
OTE 1/96 WIN
STARK TRECK OMNYPEDIA
ΤΟ ΑΝΘΡΩΠΙΝΟ ΣΩΜΑ
JAZZ GREATS
BEETHOVEN 5th
TIME LIFE ASTROLOGY
DEFCON 5
FOOTBALL PRO '96
RAPTOR
SAM & MAX HIT THE ROAD
RING CYCLE
MTV UNPLUGGED
THIS MEANS WAR
MS 500 NATIONS
THE HUTCHINSON ENCYCLOPEDIA 1996
EYROPEAN VIDEO ATLAS
THEXDER
CHRONOMASTER
CONQUEROR
TOP GUN
WORLD ATLAS V 6.0
WELCOME TO THE FUTURE
TERMINATOR II THE FUTURE SHOCK
FOOTBALL LIMITED
WRESTLE MANIA
JOHNY BAZOOCATONE

ΤΙΤΛΟΙ CD ROM

THE BEAST WITHIN
FIFA '96
ALIENS
RAVEN PROJECT
SCREAMER
ENTOMORPH
AIR POWER
SU - 27 FLANGER
CAPITALISM
ENCARTA '96
BOOK SHELF '96
WINDOWS '95 GR
SIMON THE SORCERER II
STONE KEEP
LOST EDEN
FLIGHT UNLIMITED
COMMAND & CONQUER
PRISONER OF ICE
IN THE 1st DEGREE
NBA '95
DRAGON LORE II
DRAG WARS
DESCEND
ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ 2002
ΗΛ/ΚΟ ΒΙΒΛΙΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ
ENCARTA '96 WORLD ATLAS
NAVY STRIKE
THE ADVENTURES OF FIFTH MUSKETEER
TERMINATOR 2 CHESS WARS
GREAT NAVAL BATTLES VOL.III
X-COM UFO DEFENSE
TORNADO OPERATION DESERT STORM
THE DIG
SENSIBLE WORLD OF SOCCER
FRANKENSTEIN
RETRIBUTION
SIM ISLE
HEROES OF MIGHT AND MAGIC
OPERATION BODY COUNT
SOLUTION CD'96
ANCIENT GREECE
ANCIENT ROME
THE MIDDLE AGES
THE RENAISSANCE
ALLIEN ODYSSEY
WING NUTS
DUST
FLEET DEFENDER SPECIAL EDITION
BEETHOVEN LIVES UPSTAIRS
PRO PINBALL
CYBER SPEED
TILT
THANDER HAWK II
WARHAMMER
COREL XARA
COREL FLOW V3.0
PAGE MAKER V6.0
MS MUSIC CENTRAL 96
CYBERMAZE
SHOCKWAVE ASSAULT
RED GHOST
1944 ACROSS THE RHINE
SWAT
11TH HOUR
SILENT STEEL
SHIVERS
SEA LEGENDS
EARTH WARM JIM
PINBALL MANIA
RENEGATE
GREAT NAVAL BATTLES IV
WIPE OUT
BEAVIS & BUTHEAD
LARRY COLLECTION (1-2-3-5-6)
SPACE QUEST COLLECTION (1-2-3-4-5)
KINGS QUEST COLLECTION (1-2-3-4-5-6)
ALLIEN GENERAL (PANGER GENERAL II)
I HAVE NO MOUTH AND I MUST SCREAM
ANVIL OF DAWN
OCEAN TRADER
WORMS
ENCYCLOPEDIA OF SCIENCE (MC ROW HILL)
MS 3D MOVIE MAKER
MS WORLD OF FLIGHT
MULTIMEDIA WORLD HISTORY
MULTIMEDIA ΠΕΜΠΤΙΚΟ
LEARN TO SPEAK ENGLISH
ΤΟ ΦΑΝΑΡΙ ΤΗΣ ΟΡΘΟΔΟΞΙΑΣ
ΤΟ ΣΥΝΤΑΓΜΑ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ
MS AUTOROUTE EXPRESS
MS COMPLETE NBA BASKET 95-96
A BRIEF HISTORY OF TIME
THE CIA PAPERS
ISAAC ASIMOV ADVENTURE II
WING COMMANDER 4
NBA LIVE 96
7_____COMING SOON

ΤΙΤΛΟΙ 3DO

SPACE HULT
SUPREME WARRIOR
VR STALKER
DETH KEEP
SLAMER JAM
BUST A MOVE
FOES OF ALI
PHOENIX 3
BUTTLE SPORTS
DOOM
PRIMAL RAGE
SCRAMBLE COBRA
STAR FIGHTER
FLASH BACK
POED
STRIKER
NIGHT TRAP
D
HELL
MAZER
OUT OF THIS WORLD
PANZER GENERAL
REAL PINBALL
ROAD RASH
SEAL OF THE PHARAOH
SHANGAI
DRAG WARS
KILLING TIME
WOLFENSTEIN 3D
KILLER CORPS
BLADE FORCES
OF WORLD INTERCEPTOR
3D ATLAS
NOVA STORM

ΤΙΤΛΟΙ PLAYSTATION

TOTAL NBA '96
POWER SERVE
ACTUAL SOCCER
TOTAL ECLIPSE TURBO
LEMMINGS 3D
DISKWORLD
WRESTLE MANIA
JUMPING FLASH
CRAZY IVAN
GOAL STORM
JOHNY BAZOOCATONE
LONE SOLDIER
EXTREME GAMES
FIRESTORM
WORMS
FIFA 96
DOOM
HI OCTANE
WARHAWK
TAKEN
STREET FIGHTER THE MOVIE
MORTAL KOMBAT III
RAYMAN
RIDGE RACE
THE RAVEN PROJECT
DESTRUCTION DERBY
KILEAK THE BLOOD
WIPEOUT
CRIME CRACKERS
NOVA STORM
RAPID RELOAD

I.GLASSES VIRTUAL REALITY	CALL
MULTIMEDIA KIT	CALL
3DO PANASONIC FZ-10	110.000
CDI PHILIPS	75.000
AMIGA 1200 MAGIC PACK	115.000
PLAYSTATION	95.000

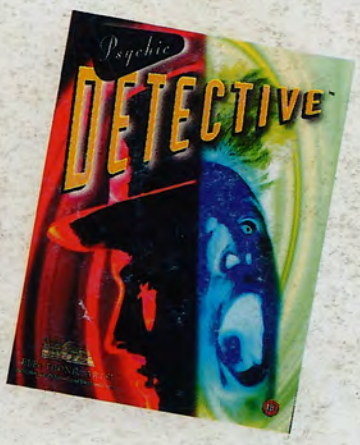
ΕΚΘΕΣΗ: ΜΑΚΡΥΓΙΑΝΝΗ 60 ΜΟΣΧΑΤΟ ΤΗΛ:9413109
ΕΔΡΑ: Ρ. ΦΕΡΡΑΙΟΥ 32 ΜΟΣΧΑΤΟ ΤΗΛ: 9308924 - 9380347
ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ Ο Φ.Π.Α.
ΠΩΛΗΣΗ ΧΟΝΔΡΙΚΗ - ΛΙΑΝΙΚΗ

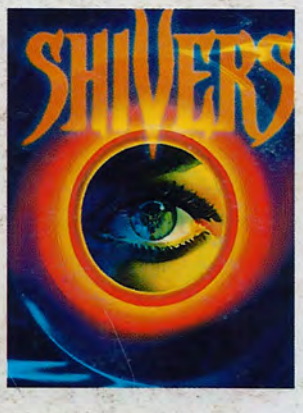
Νέα εποχή στο
SOFTWARE

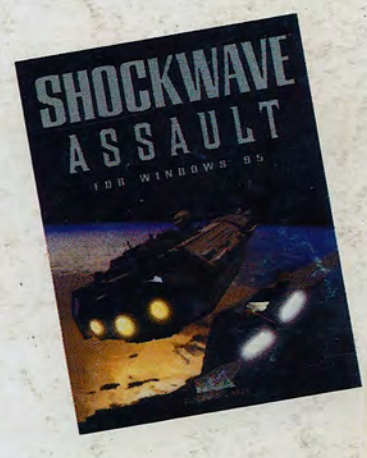


















Αποκλειστικοί αντιπρόσωποι

PLOTLINE A.E.

ΜΠΟΤΣΑΡΗ 8, 106 82 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. - FAX: 3840 482 3825 024

ΔΙΑΘΕΣΗ ΧΟΝΔΡΙΚΗ - ΛΙΑΝΙΚΗ

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

Ελληνικές οδηγίες

και

ελληνικές τιμές