

ΤΟ ΣΥΓΧΡΟΝΟ ΕΝΗΜΕΡΩΜΕΝΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ COMPUTERS

# USER

U S E R • ΤΕΥΧΟΣ 3 • ΔΡΧ. 400

- AMIGA
- ATARI ST
- PC • AMSTRAD
- C-64 • SPECTRUM
- GAME CONSOLES

**MEGA REVIEW**

**M1 TANK PLATOON**

**ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ**

**ΚΕΡΔΙΣΤΕ  
25 JOYSTICKS**

**HARDWARE  
TEST  
SAM COUPÉ**

**PLUS**

**ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ  
PHOTO LAB**

**ΝΕΑ, FLIGHT SIMULATOR  
ADVENTURES, TIPS  
GEM, COMPILATION**

**ΠΑΝΩ ΑΠΟ 30 REVIEWS & PREVIEWS**

- BLACK HOLE • THIRD COURIER • BALLISTIX • KRYPTON EGG
- PLAYER MANAGER • P47 • X-OUT • RVF HONDA

Τώρα η Μουσική  
έχει  
Όνομα και Συχνότητα

**ΗΧΟΣ**  
**FM**  
**102,4**

Πρωταγωνίστης στη μουσική

WELCOME TO THE FIRST NEW AGE COMPUTER GAME...

# E-Motion



Ένα φανταστικό παιχνίδι που πρέπει να το έχει κάθε gamer που σέβεται τον εαυτό του. Paul Rand



Το E-motion είναι έργο μιας ιδιοφυΐας, Gary Penn

Ψυχραιμία. Το E-MOTION είναι εδώ για να σας ψυχαγωγήσει, να διευρύνει το μυαλό σας κι όχι να το τλαιπωρήσει. Το E-MOTION (το E σημαίνει Einstein) σας φέρνει σ' ένα κόσμο χωρίς ένταση και άγχος, στη Νέα Εποχή! Παιζετε για να κερδίσετε ή απλά να διασκεδάσετε με τα πολύχρωμα puzzle και τα άπειρα patterns που συνεχώς εναλλάσσονται. Το E-MOTION είναι για' που θέλουν να αντικρύσουν τον 21 αιώνα!

- 50 επίπεδα με 3 bonus levels
- Μοναδικά raytraced γραφικά (16 bit μόνο)
- 4κάναλος στέρεο ήχος (16 bit μόνο). Υποστηρίζει κάρτα Ad lib
- 2 players option
- Ρεαλιστική ομαλή κίνηση
- 32 χρώματα (Amiga)
- Κρυφά bonus



CBM 64/128  
AMSTRAD  
CASSETTE & DISK  
SPECTRUM 48/128K  
CASSETTE

ATARI ST  
AMIGA  
IBM PC  
& 100% ΣΥΜΒΑΤΟ!

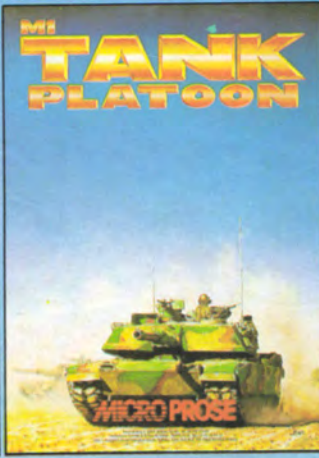
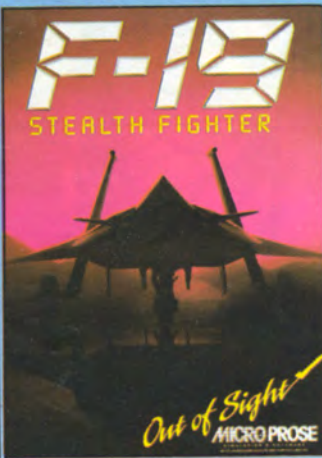
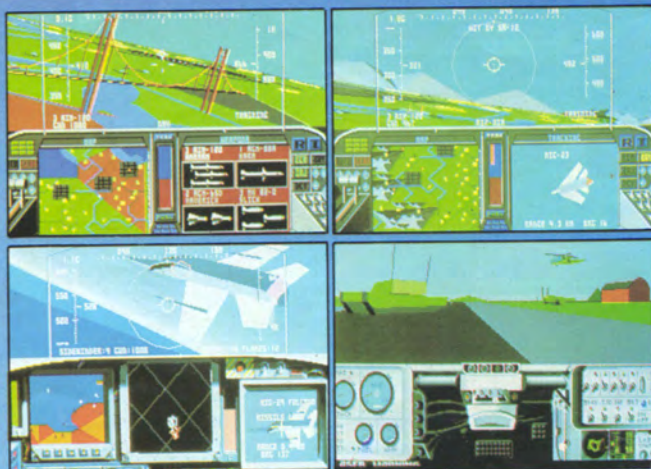
THE GAME THAT DOES FOR COMPUTERS  
WHAT EINSTEIN DID FOR PARTICLE PHYSICS!



# ΕΦΤΑΣΑΝ ΤΑ ΝΕΑ SIMULATIONS!

Κάντε ένα διάλειμα απ' την δουλειά σας για να γνωρίσετε τον μαγικό κόσμο των Microprose simulation.

Οδηγήστε στη μάχη μια διμοιρία από 4 M1 Tanks, πιλοτάρετε τα εκπληκτικά F15 και F 19 ή γίνετε κυβερνήτης ενός πυρηνικού υποβρυχίου στην διάρκεια του Γ' παγκοσμίου πολέμου. Γνωρίστε τον μαγικό κόσμο δράσης και ρεαλισμού της Microprose.



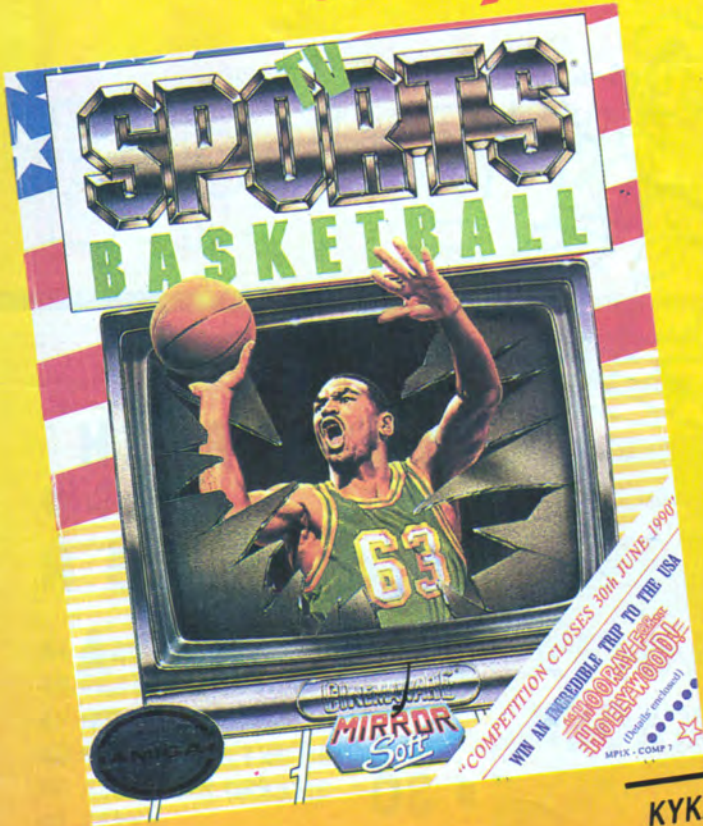
**MICRO PROSE™**  
SIMULATION • SOFTWARE

**DELTA**  
COMPUTERS

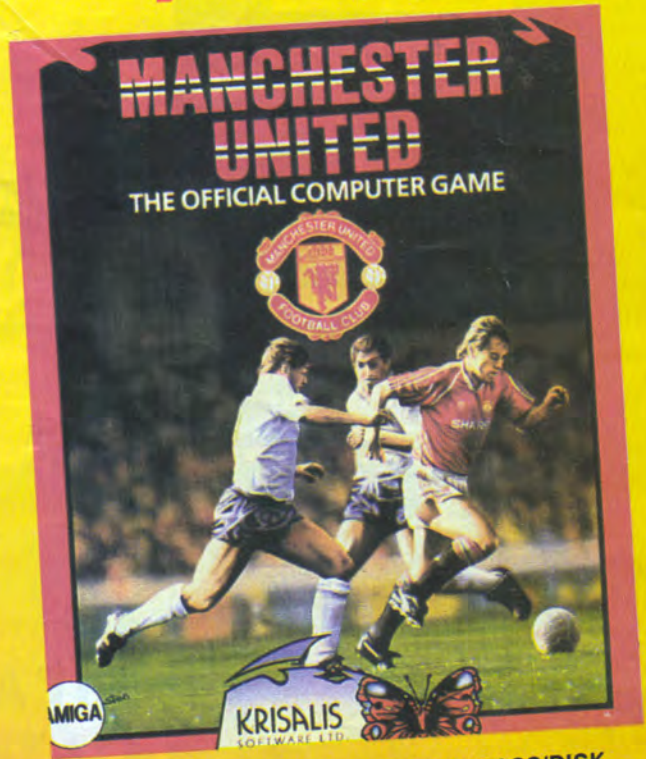
Ικονίου 10-14 104 46 Αθήνα, Τηλ.: 8622657 Fax: 8649775.

sten

# The Best Games

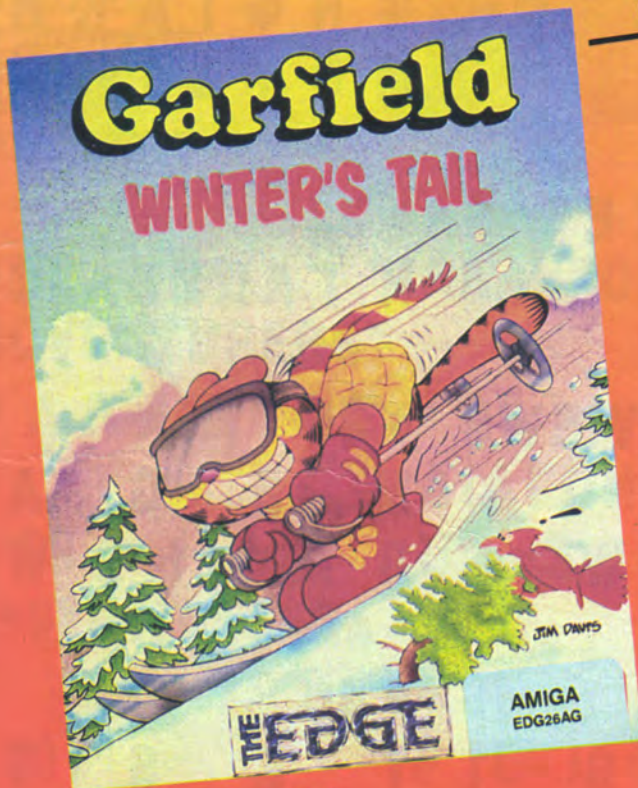


AMIGA  
ΣΥΝΤΟΜΑ IBM PC, ATARI ST



AMIGA, ATARI ST, AMSTRAD CASS/DISK  
SPECTRUM CASS/DISK, COMMODORE CASS/DISK  
ΣΥΝΤΟΜΑ IBM 5,25" ΚΑΙ 3,5"

ΚΥΚΛΟΦΟΡΗΣΑΝ  
ΟΛΑ ΤΑ  
ADVENTURES  
ΤΗΣ SIERRA



AMSTRAD CASS/DISK  
SPECTRUM, AMIGA, ATARI ST



AMIGA, ATARI ST, AMSTRAD CASS/DISK  
SPECTRUM CASS/DISK, COMMODORE CASS/DISK

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ

**GREEKSoftware**

ΠΡΙΓΚΙΠΟΝΝΗΣΩΝ 28, 114 74 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ: 6443.759, 6448.505. FAX: (01) 6442412.

ΝΕΟΙ ΤΙΤΛΟΙ  
ΣΕ AMIGA - ATARI ST



**ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΕΚΔΟΣΕΙΣ Ε.Π.Ε.**  
 ΔΕΛΗΓΙΑΝΝΗ 24 • 10682 ΑΘΗΝΑ • ΤΘ 26154  
 ΤΗΛ.: 8234209 - 8234367 • FAX: 8237156

**ΕΚΔΟΤΗΣ**

ΔΡΟΣΟΣ Δ. ΔΡΟΣΟΣ

**ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ**

ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΤΣΑΚΟΥΜΑΚΗΣ

**ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ**

ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΟΥΣΕΡΑΣ

**ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ**

ΚΩΣΤΑΣ ΒΡΟΥΛΑΚΗΣ

(ΗΕΔΑΥΑ)

**ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ/ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ**

ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΖΕΙΝΑΚΗΣ

ΓΡΗΓΟΡΗΣ ΙΩΣΗΦΕΛΗΣ

ΚΑΤΕΡΙΝΑ ΚΟΥΣΕΡΑ

ΝΙΚΟΣ ΚΡΟΝΤΗΡΑΣ

• ΡΗΥΛΛΙΣ LAZARIDIS

ΒΑΣΙΛΗΣ ΛΟΥΜΗΣ

ΒΑΓΓΕΛΗΣ ΜΑΚΡΗΣ

ΝΑΣΟΣ ΜΑΝΔΑΡΗΣ

ΚΩΣΤΑΣ ΜΑΝΩΛΑΣ

ΑΝΔΡΕΑΣ ΜΑΡΙΝΟΣ

ΣΤΑΜΑΤΗΣ ΠΙΠΠΗΣ

ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ ΠΛΕΜΜΕΝΟΣ

ΓΙΩΡΓΟΣ ΣΚΟΡΔΙΑΗΣ

ΜΙΛΤΟΣ ΤΣΙΑΚΑΛΟΣ

**LAY OUT**

ΔΙΟΝΥΣΗΣ ΕΥΑΓΓΕΛΑΤΟΣ

ΒΑΣΙΛΙΚΗ ΠΑΠΑΛΑΜΠΡΟΥ

**ΕΞΩΦΥΛΛΟ**

ΔΙΟΝΥΣΗΣ ΕΥΑΓΓΕΛΑΤΟΣ

**ΑΕΡΟΓΡΑΦΙΣΤΑΣ**

ΑΝΤΩΝΗΣ ΠΑΝΟΥΤΣΟΣ

**ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ - ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ**

ΓΕΩΡΓΙΑ ΜΑΡΑΓΚΟΥ

**ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ**

ΑΝΝΑ ΓΛΥΜΗ

**ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΔΙΑΚΙΝΗΣΗΣ**

ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΑΡΑΝΙΚΟΛΟΠΟΥΛΟΣ

**ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΣΗ**

ΧΑΡΑΛΑΜΠΟΣ ΠΑΠΑΒΑΣΙΛΟΠΟΥΛΟΣ

**ΜΟΝΤΑΖ**

ΝΙΚΗΦΟΡΟΣ ΜΠΟΥΚΟΥΒΑΛΑΣ

ΝΤΙΝΑ ΚΑΡΥΔΑ

Οι απόψεις που εκφράζουν οι συντάκτες στα άρθρα τους δεν αποτελούν απαραίτητα θέση του περιοδικού.

Οτιδήποτε αποστέλλεται στο περιοδικό (κείμενα, φωτογραφίες, δισκέτες κλπ) περιέρχεται αυτόματα στην ιδιοκτησία του περιοδικού και δεν υπάρχει υποχρέωση επιστροφής



• 24  
ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ

• 9  
ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ  
ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΔΟΣΗ

• 28  
ΔΙΗΓΗΜΑ

• 10  
POWER ON

• 30  
M I D I  
ΨΗΦΙΑΚΗ  
ΜΟΥΣΙΚΗ

• 12  
PREVIEWS

• 32  
Η ΓΛΩΣΣΑ C

• 16  
MINI REVIEWS

• 36  
M E G A

• 19  
N E W S R E V I E W

• 40  
T E S T T E S T  
JOYSTICK SAM COUPE

# EPIEXOMENA

## • 44 REVIEWS

- 44 X-OUT
- 46 PLAYER MANAGER
- 47 HIGHWAY PATROL II
- 48 SHADOW OF THE BEAST
- 50 AMERICAN DREAMS
- 52 STRYX
- 53 MANCHESTER UNITED
- 54 FULL METAL PLANET
- 56 GARFIELD
- 57 KRYPTON EGG
- 58 MR HELI
- 59 BALLISTIX
- 60 TV SPORTS BASKETBALL



## • 62 ADVENTURERS' PARADISE

## • 68 ΕΥΘΥΜΟΓΡΑΦΗΜΑ

## • 70 TIPS 'N TRICKS

## • 76 ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

## • 83 ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

## U S E R

## • 85 F L I G H T

## S I M U L A T I O N

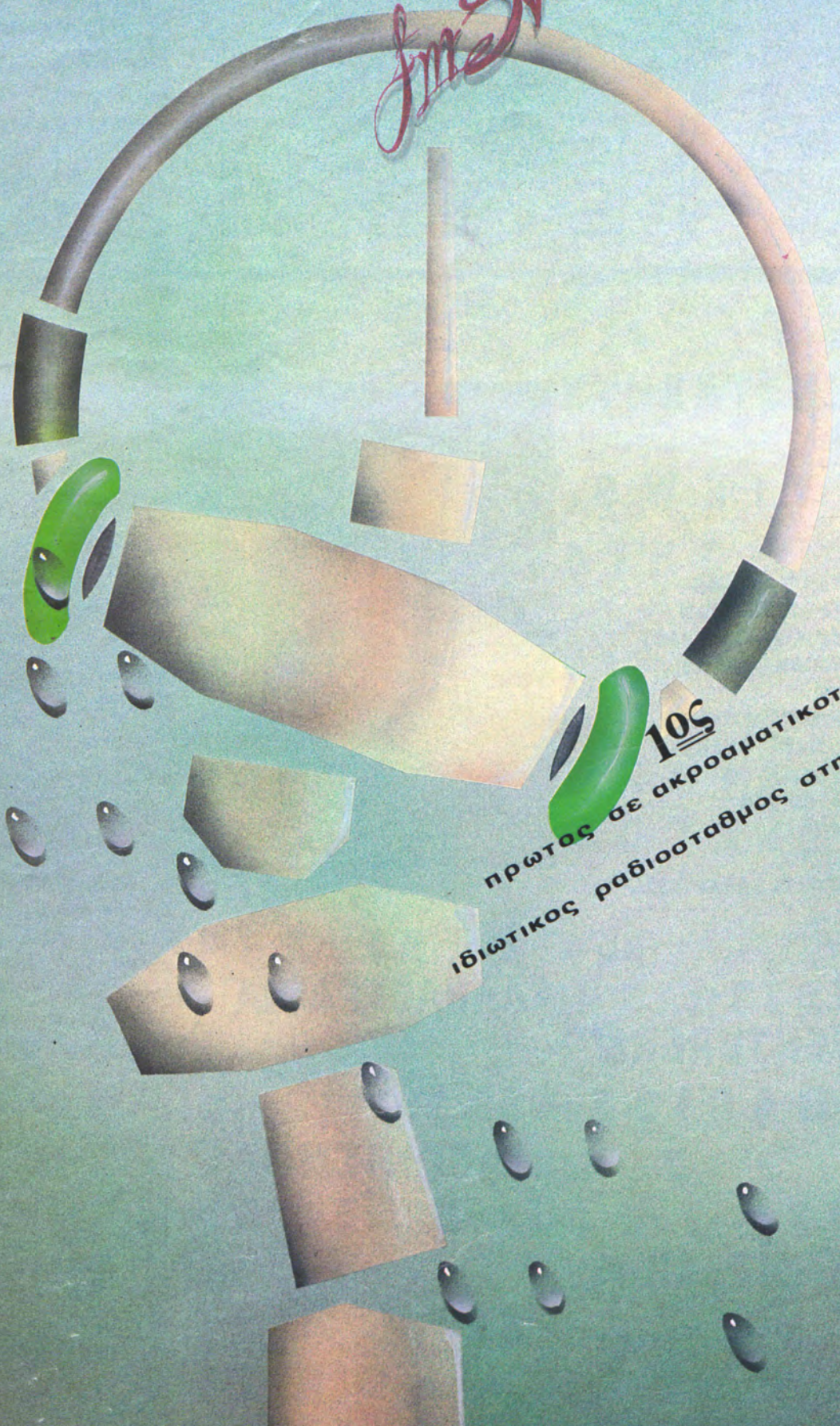
## • 90 THE PRICE IS RIGHT

## • 92 P H O T O L A B

## • 96 M A I L O R D E R

# 94.5

*FM Stereo*



**105**  
πρώτος σε ακροατικότητα  
ιδιωτικός ραδιοσταθμός στη Β. Ελλάδα

# ΡΑΔΙΟ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ



# Λ Ι Γ Α Λ Ο Γ Ι Α Γ Ι Α Τ Η Ν Ε Κ Δ Ο Σ Η

**Χ**ωρίς καλά --καλά να το τεύχος. Χάρη στη σκληρή εργασία των εργατών, αλλά και στη δική εκδηλώνεται με κάθε δυνατό τρόπο), το USER συνεχίζει την ανοδική του πορεία. Πιστεύουμε ότι ανταποκρινόμαστε στις απαιτήσεις σας και προσπαθούμε πάντα να ικανοποιούμε όλους τους αναγνώστες. Νομίζω ότι τα περιεχόμενα ΚΑΙ αυτού του τεύχους αποδεικνύουν τα παραπάνω.

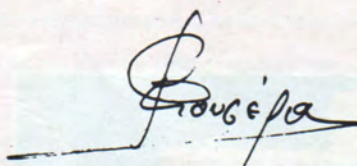
Το hardware θέμα του μήνα είναι ο από καιρό αναμενόμενος SAM Coupe. Ένα νέο μηχάνημα πάντα αποτελεί είδηση και το USER φροντίζει για την ενημέρωσή σας.

Στο mega review παρουσιάζουμε το M1 TANK PLATOON, ένα simulator διαφορετικό απ' αυτά που είχαμε συνηθίσει μέχρι τώρα, ενώ στα πολλά και ποικίλα game reviews περιλαμβάνονται αρκετά USER HITS αυτή τη φορά.

Οι στήλες για τη γλώσσα C και την ψηφιακή μουσική συνεχίζονται, ενώ μπορείτε να διαβάσετε μερικά εντυπωσιακά θέματα στις καινούριες μας ενημερωτικές σελίδες POWER-ON. Και φυσικά υπάρχουν οι αγαπημένες σας στήλες των adventures, των tips, των previews κ.τ.λ. Μήπως όμως ξεχάσαμε το διαγωνισμό μας; Όχι βέβαια! Ήταν δυνατό να σας αφήσει το USER χωρίς δώρα;

Έχετε λοιπόν μπροστά σας ένα πραγματικά ατελείωτο μενού επιλογών, που ειλικρινά ελπίζουμε ότι θα σας ικανοποιήσει απόλυτα. Αν θέλετε τη δική μας συμβουλή, δοκιμάστε απ' όλα!

Δε μένει λοιπόν παρά να σας ευχηθούμε Καλό Πάσχα και καλή ανάγνωση μέχρι το τέταρτο τεύχος.



ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΟΥΣΕΡΑΣ  
ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ

**D**

# POWER ON

## AMIGA 500 + 8086

**Ε**άν έχετε μία Amiga 500 και κάποιος είπε ότι μπορείτε να της βάλετε κάρτα PC από εκεί που μπαίνει η A501 μνήμη σίγουρα είχε δίκιο. Το



πρώτο πράγμα που εντυπωσιάζει είναι το μέγεθος της κάρτας. Αυτή σχεδιάστηκε για να χωράει στη θέση της A501 και περιέχει όλο το απαραίτητο hardware για πλήρη εξομείωση του PC με ένα megabyte μνήμης και ρολόι με μπαταρία. Το PC emulator έχει 8086 επεξεργαστή στα 7.14 MHz και η μνήμη χρησιμοποιείται και για τους δύο. Τα γραφικά και οι κάρτες που χρησιμοποιεί δεν έχουν κανένα πρόβλημα. Η τιμή του είναι γύρω στις 300 λίρες. Με τα λεφτά αυ-



τά παίρνετε 512K RAM extra μνήμη για την Amiga και ένα hardware PC emulation μαζί με ένα πρόγραμμα, το Phoenix που σας δίνει τις απαραίτητες οδηγίες για το DOS. Για περισσότερες πληροφορίες επικοινωνήστε: Bitcon Devides Ltd, 88 Bewick Road, Gate Shead, Tyne & Wear, NE8 IRS.

## CONSOLEMANIA

Όλος ο κόσμος βαδίζει προς τις Game Consoles που αργά αλλά σταθερά κατακτούν την αμερικάνικη αγορά. Πάρτε για παράδειγμα την Amiga Console με CD-ROM SYSTEM για να τρέχει παιχνίδια! Η τιμή της είναι γύρω στις 400 λίρες που είναι οπωσδήποτε υψηλή για μια κονσόλα.

Ήδη, ένας τεράστιος πόλεμος έχει ξεκινήσει από τη Nec (την εταιρία που κατασκεύασε το Pc Engine και το Super Grafic) που ετοιμάζει ένα



νέο μηχανήμα, ακόμα όμως δεν υπάρχουν συγκεκριμένες πληροφορίες για αυτό. Η αντίπαλη μεριά, η SEGA, είχε μεγάλη επιτυχία αφού 200.000 σπίτσα έχουν από ένα Sega System. Η εταιρία αυτή μπήκε δυναμικά στην αγορά με άλλο τρόπο, μια τεράστια συνεργασία της με Software House. Τα πρώτα από αυτά είναι η GRANDSLAM, US GOLD και TITUS. Από αυτήν την συνεργασία ανακοινώθηκαν δώδεκα καινούργιοι τίτλοι όπως το Gauntlet, Paperboy, Fire 'n Forget και Indiana Jones. Έτσι η Virgin Mastertronic θα αρχίσει την επίσημη παραγωγή των περισσότερων προγραμμάτων σε 16-bit Sega Mega Drive. Άσχημα νέα όμως για τους ήδη κατόχους αυτού του μηχανήματος (στην παλιά έκδοση) είναι ότι τα παιχνίδια που αναφέρονται πιο πάνω δεν θα λειτουργούν.

## ΕΝΑ MOUSE (;) ΠΟΛΥ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΟ

**Τ**ο Power Mouse συνδυάζει τις συνηθισμένες λειτουργίες ενός ποντικού με την ευχρηστία ενός προγραμματιζόμενου calculator. Διαθέτει 40 προγραμματιζόμενα πλήκτρα και μπορείτε να έχετε μέχρι 240 προκαθορισμένες λειτουργίες!

Το Power Mouse είναι ειδικά σχεδιασμένο για να δουλεύει με το Lotus 1-2-3, αλλά συνεργάζεται επίσης με άλλα spreadsheets, desktop publishing προγράμματα και πακέτα σχεδιασμού.

**Μ**πορείτε να καθορίσετε μια σειρά ή στήλη από αριθμούς ή ένα τμήμα της και να το μετακινήσετε, να το αντιγράψετε, να το σβήσετε κ.τ.λ. Ειδικά πλήκτρα όπως Row, Copy, Column και διάφορα άλλα επιταχύνουν την εργασία σας γιατί αντικαθιστούν ολόκληρες ακολουθίες από πατήματα πλήκτρων στο keyboard και στο mouse.

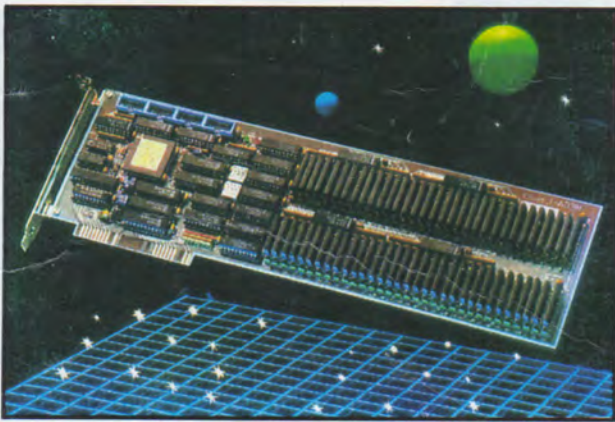
Το Power Mouse συνεργάζεται με IBM PC και συμβατούς καθώς και με τις περισσότερες κάρτες γραφικών. Απλά συνδέστε το στη σειριακή θύρα και τρέξτε το συνοδευτικό πρόγραμμα λειτουργίας.

**Χ**ρησιμοποιεί την οπτικομηχανική μέθοδο με μια διακριτικότητα 200 dpi, ενώ η ταχύτητά του ξεπερνά τα 800 mm ανά δευτερόλεπτο. Το κατασκευάζει μια Καλιφορνέζικη εταιρεία, η ProHance Technologies (1558 Siesta Dr., Los Altos, Ca 94022) και κοστίζει 195 δολάρια.

Αν αυτό ονομάζεται ποντίκι, τότε...



## ΜΙΑ ΚΑΡΤΑ ΓΙΑ ΠΟΛΥ ΛΙΓΟΥΣ



**Η** MEGA - Link03 είναι μια κάρτα που χρησιμοποιεί ένα transputer T425 ή T800 στα 20, 25 ή και 30 MHz και μπορεί να χειριστεί από 1 μέχρι 32Mbytes μνήμης. Οποσδήποτε, η κάρτα αυτή σας χρειάζεται μόνο αν ασχολείστε με εξαιρετικά απαιτητικές εφαρμογές όπως εξομοιώσεις συστημάτων, ρομποτική, CAD/CAM πακέτα, 3-D graphics και animation, sampling πάνω από 16 bits σε υψηλές συχνότητες κ.τ.λ.

Η Mega - Link03 συνεργάζεται άψογα με μια μεγάλη ποικιλία έτοιμου software και υποστηρίζει νέα αναπτυξιακά εργαλεία όπως parallel C, FORTRAN, Pascal και το περίφημο λειτουργικό Helios που θα διαθέτει και το νέο transputer workstation της Atari (ATW).

**Η** κάρτα μπορεί να χρησιμοποιηθεί μόνη της ή σε δίκτυο και μπορεί να συνδεθεί με μια ευρεία γκάμα περιφερειακών: κάρτες επέκτασης, κάρτες γραφικών, SCSI controllers κ.ά. Αν είστε κάτοχος ενός PC (ή συμβατού), ενός Atari ST ή μιας Amiga, μπορείτε να προσθέσετε την κάρτα αυτή στον εξοπλισμό σας και να έχετε ένα ρυθμό μεταφοράς δεδομένων 400 Kbytes ανά δευτερόλεπτο, χάρη στις έξυπνες τεχνικές DMA που χρησιμοποιεί.

**Η** τιμή της στη Γερμανία είναι 3.450 μάρκα (περίπου 300.000 δρχ.) με T800 στα 20 MHz και 1 Mbyte RAM. Κάθε πρόσθετο megabyte κοστίζει 950 μάρκα. Για περισσότερες πληροφορίες: Sang Computersysteme GmbH, Am Wueniesberg 13, 4300 Essen 1, West Germany.

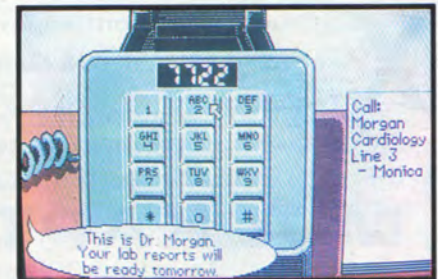
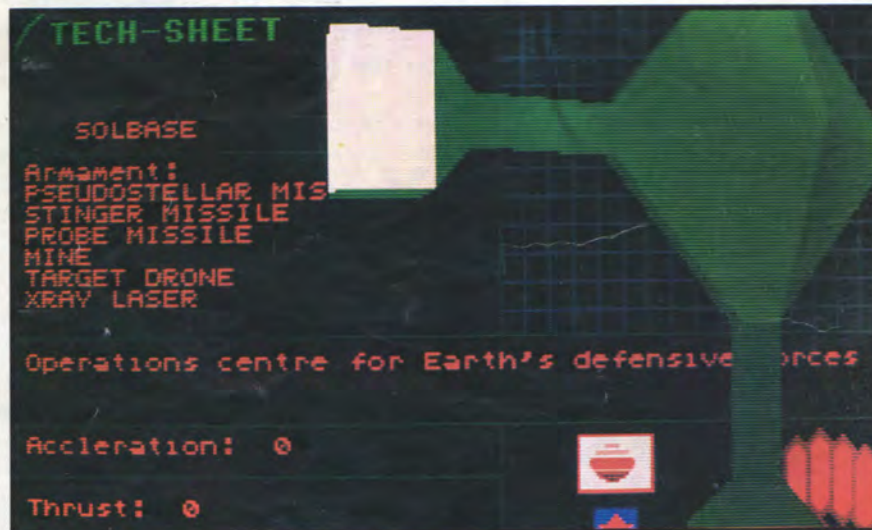
# WARHEAD LIFE &

**T**ο 2100, μία εποχή που η βία, οι πόλεμοι και η αναρχία βρίσκονται σε έξαρση, συμβαίνει κάτι που επιβεβαιώνει την διάσπαση της Γης. Εξωγήινοι κάνουν την επίθεση τους ύστερα από πολλά χρόνια ειρήνης. Τα αποτελέσματα της πρώτης επίθεσης είναι φρικτά: δισεκατομμύρια άνθρωποι νεκροί και ο πλανήτης σχεδόν καταστραμμένος από τη ραδιενέργεια. Τότε ο πληθυσμός της Γης γίνεται πάλι ένα και ενωμένος φτιάχνει ένα παντοδύναμο μαχητικό διαστημόπλοιο που το οδηγείτε εσείς και καλείστε να βγάλετε τη Γη από αυτή τη δύσκολη θέση. Το σκάφος σας παίρνει πολλά είδη όπλων, που μπορούν

και να συνδυαστούν μεταξύ τους. Το παιχνίδι αποτελείται από σαράντα διαφορετικά levels με διαφορετική αποστολή στο καθένα. Μάχες γίνονται στη Γη αλλά και στο διάστημα. Μην ξεχνάτε ότι στη Γη υπάρχουν και άνθρωποι για αυτό προσέξτε πού πυροβολείτε. Τα γραφικά του είναι τέλεια και ο συνδυασμός των χρωμάτων μοναδικός, κυρίως το χρώμα είναι το μεταλλικό. Τα εφφέ είναι ρεαλιστικά και η μουσική υπόκρουση συνδυάζεται τέλεια με τα εφφέ, χωρίς να γίνεται κάποιο μπέρδεμα μεταξύ τους. Το Warhead θα κυκλοφορήσει στα τέλη του μήνα.

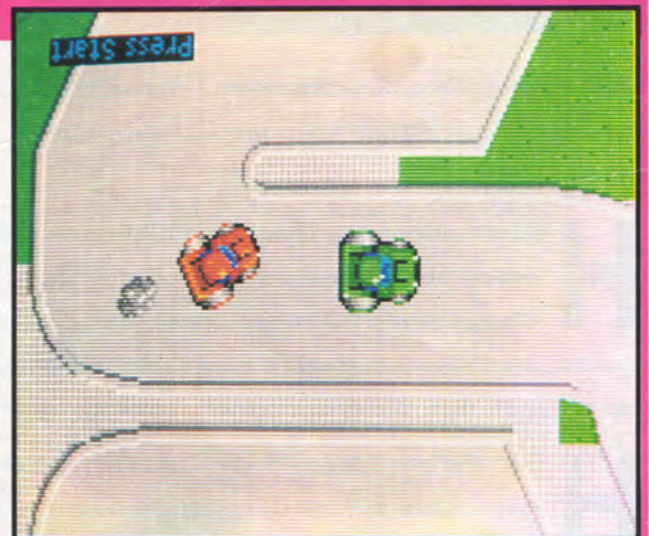


Συντομα θα κυκλοφορήσει ένα πρόγραμμα που είναι πραγματικά πολύ πρωτότυπο. Στο Life & Death παίζετε το ρόλο ενός μαθητευόμενου γιατρού που βρίσκεται σ' ένα νοσοκομείο και προσπαθεί να αποκτήσει πείρα και δεξιότητα. Το παιχνίδι απαιτεί



## HOT ROD

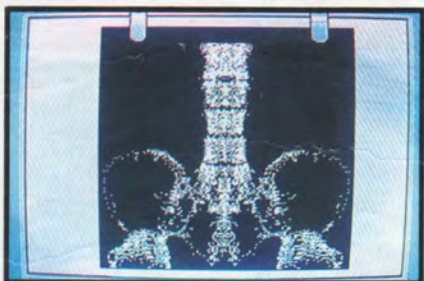
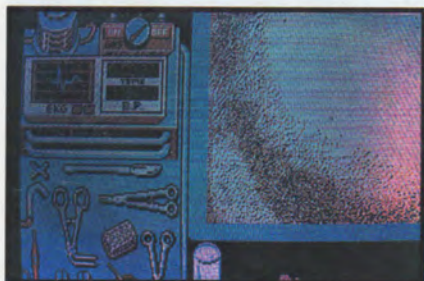
Το Hot rod προέρχεται από την Activision που σίγουρα έκανε μία από τις πιο πετυχημένες conversions από coin-op. Στο παιχνίδι ελέγχετε ένα αμαξάκι έχοντας στόχο τη νίκη ή μία θέση ανάμεσα στους τρεις πρώτους για να περάσετε στην επόμενη πίστα. Το παιχνίδι έχει πολλά έξυπνα εφφέ που θα σας εντυπωσιάσουν, όπως η βροχή που κάνει γλιστερό τον δρόμο εμποδίζοντάς σας να οδηγήσετε ή ακόμα και τεράστιες πέτρες που καλύτερα είναι να μην βρεθείτε στο δρόμο τους. Μετά από κάθε πίστα και αν έχετε κάνει καλό χρόνο παίρνετε bonus και μπορείτε να αλλάξετε μέρη από το αμάξι σας, όπως λάστιχα ή την μηχανή. Τα γραφικά του Hotrod είναι πολύ καλά και εντυπωσιακά με φανταχτερά χρώματα. Ακόμα ο ήχος είναι ρεαλιστικός όπως είναι και το σημείο που φτιάχνετε το αμάξι σας. Θα κυκλοφορήσει στα τέλη του μήνα.



# DEATH

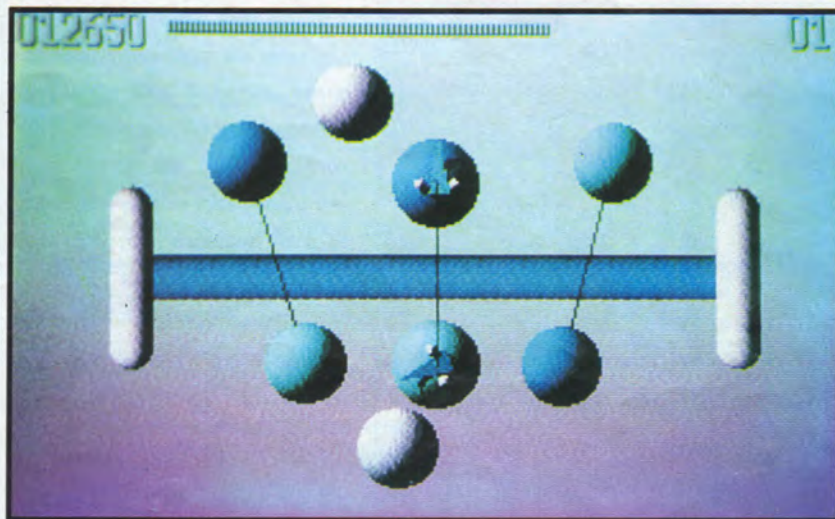


καλή επιλογή συνεργατών, ανελλιπή παρακολούθηση μαθημάτων(!) και ικανότητα εύκολης απορρόφησης νέων γνώσεων. Μεγάλη πρωτοτυπία και ρεαλισμός είναι τα κύρια χαρακτηριστικά του. Ούτε λίγο ούτε πολύ μπορείτε να γίνετε ένας σωστός χειρουργός!

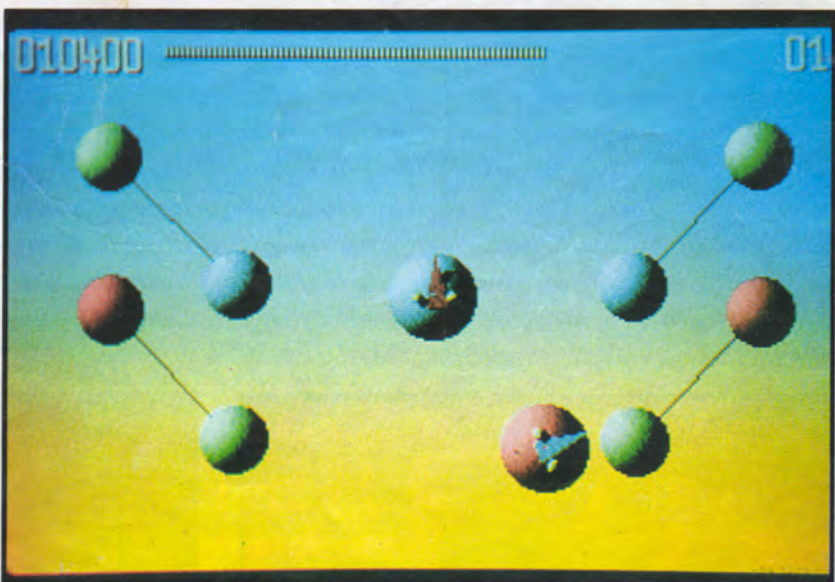


Αν σας αρέσουν οι μηχανές και οι αγώνες ταχύτητας τότε αυτό το πρόγραμμα είναι για σας. Πολύ καλή αίσθηση χειρισμού και οδήγησης, πραγματικές πίστες, digitised ήχος. Πραγματικά ένα πολύ δυνατό πρόγραμμα, αφού σας προσφέρει και τη δυνατότητα επικοινωνίας δύο υπολογιστών μαζί. Και αν ξέρετε από simulators, τότε θα ξέρετε ότι το όνομα MICROPROSE υπόσχεται πολλά. ▶

# E-Motion



Το E-Motion είναι από τα παιχνίδια που ξεκινούν νέα είδη στον τομέα της διασκέδασης και είναι σίγουρα πρόκληση. Εδώ μάλλον βρίσκεστε στο μικρόκοσμο καθώς διευθύνετε μία σφαίρα που περιστρέφεται γύρω από τον εαυτό της και γύρω από τα άλλα αντικείμενα. Σκοπός σας είναι να αλλάξετε τη θέση στις μπάλλες έτσι ώστε να περιστρέφονται χωρίς να έρχονται σε επαφή μεταξύ τους ή με τα εχθρικά άτομα, συνάμα πρέπει να προσέχετε και τα σώματα που έρχονται με ταχύτητα προς τα πάνω σας. Το E-Motion είναι σε HAM και τα χρωματά του είναι κάτι το εντυπωσιακό αλλά ένα προτέρημα του είναι και η ομαλή κίνηση στα σώματα, δηλαδή η περιστροφή. Ο ήχος που ακούτε στα ηχεία του monitor είναι καταπληκτικός και ταιριάζει με το παιχνίδι. Σύντομα θα είναι στα χέρια μας.



# COCTEL VISION



**T**ο Coctel Vision είναι ένα νέο παιχνίδι της Tomahawk με ιδιαίτερο σενάριο. Ο τομέας του είναι simulator, αλλά όχι αεροπλάνου ή ελικόπτερου αλλά διαστημόπλοιου!!! Στόχος σας είναι να ελέγξετε με επιτυχία το διαστημικό λεωφορείο μέχρι τη στρατόσφαιρα και να βάλετε σε λειτουργία κάποιους δορυφόρους. Αυτή είναι η πρώτη αποστολή. Ακολουθούν και άλλες αλλά πριν φτάσετε εκεί πρέπει να διαλέξετε διαστημόπλοιο, οπλισμό, πλήρωμα και γενικά ότι χρειάζεστε για να μπειτε με ασφάλεια σε τροχιά. Τα γραφικά του Coctel Vision είναι προσεγμένα και σε 3D κάτοψη. Ο ήχος των μηχανών είναι εντυπωσιακός καθώς είναι πιστός στην πραγματικότητα. Το περιμένουμε σε όλα τα formats.

# BEYOND THE



Ένα "εξωτικό" πρόγραμμα από την SOFTWARE TOOLWORKS. Το παιχνίδι χρησιμοποιεί αληθινά 3D γραφικά και animation! Παίξετε μόνο αν φοράτε τα ειδικά στερεοσκοπικά



# P47-THUNDERBOLT

Στο P47-Thunderbolt τα πράγματα είναι πολύ δύσκολα. Κάθε στιγμή που περνάει γίνεται όλο και πιο ανυπόφορο, ο ουρανός έχει γεμίσει από εχθρικά αεροσκάφη. Εσείς λοιπόν με μόνο όπλο ένα μαχητικό, το P47, πρέπει πάση θυσία να είστε ο μόνος κερδισμένος χωρίς απώλεια γιατί δεν θα υπάρξει άλλη ευκαιρία. Τα όπλα που μπορείτε να πάρετε είναι οκτώ και κάθε ένα από αυτά

είναι για διαφορετική χρήση. Το scrolling είναι οριζόντιο και το background είναι διαφορετικό σε κάθε πίστα και πολύ καλά σχεδιασμένο με πλούσια χρώματα. Σε μερικές πίστες γίνεται και διπλό με οριζόντια κίνηση για να φαίνεται η ταχύτητα του σκάφους σας. Ο ήχος είναι μέτριος μέχρι και λίγο μονότονος αλλά τα ηχητικά εφέ εντυπωσιακά. Σύντομα θα κυκλοφορήσει για όλα τα μοντέλα.



# BLACK HOLE



γυαλιά που δίνονται μαζί! Μια πραγματική καινοτομία που ίσως αποτελέσει σταθμό στην ιστορία των τρισδιάστατων παιχνιδιών. Υπομονή μέχρι τον επόμενο μήνα, οπότε και θα διαβάσετε το review στο USER!



# KNIGHTS OF THE CRYSTALLION

Αυτό το παιχνίδι σίγουρα όταν το δείτε δεν πρόκειται να το ξεχάσετε ούτε και θα σταματήσετε να το παίζετε. Η US GOLD επανέρχεται δυναμικά με μία νέα μοναδική σύλληψη το Knights of the Crystallion. Η υπόθεση όπως και σε όλα τα παιχνίδια είναι φανταστική και μας

# ΧΕΝΟΡΗΟΒΕ

Το Xenophobe είναι action oriented και έχει γρήγορη εναλλαγή οθονών. Σκοπός σας είναι να επιβιώσετε μέσα από τις διαδρομές και τα δωμάτια με τους εξωγήινους που έχουν σίγουρα εχθρικές διαθέσεις. Το παιχνίδι διαθέτει



πολλά όπλα με διαφορετική αποτελεσματικότητα το κάθε ένα. Ένα μεγάλο προτέρημά του είναι η μεγάλη γκάμα από εξωγήινους και το ομαλό animation που διαθέτει. Ακόμη, εντυπωσιακά είναι

τα φίδια που αν δεν προλάβετε να τα χτυπήσετε πριν φτάσουν κοντά σας, δένονται γύρω σας μέχρι που σας σκοτώνουν αν δεν κάνετε κάτι γρήγορα. Το background του Xenophobe αλλάζει συνεχώς, χρησιμοποιώντας όλο και πιο



βαθιές αποχρώσεις μέχρι που τα πράγματα γίνονται πραγματικά σκούρα! Θα κυκλοφορήσει τον Απρίλιο για όλους τους υπολογιστές.

πηγαίνει πάλι στο παρελθόν. Πρέπει να αυξήσετε τις τηλεπαθητικές σας ικανότητες με το μαγικό κρύσταλλο και να γίνετε επαγγελματίας με τελικό σκοπό να φτάσετε σε επίπεδα προφήτη. Το Knights of the Crystallion υπόσχεται να σας παγιδέψει μέσα στο κόσμο του. Τα background γραφικά είναι τέλεια όπως και η μίξη των χρωμάτων. Ακόμα εκπληκτικές ήταν οι διαφορετικές εικόνες και γενικά οι τόσες διαφορετικές ιδέες που είχαν για να μπορέσουν να τις δημιουργήσουν. Τα γραφικά γενικά -όπως και ο ήχος- είναι θαυμάσια, γι' αυτό προσέξτε το review που θα κάνουμε σε κάποιο από τα επόμενα τεύχη μας γιατί θα είναι εντυπωσιακό. Το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει σύντομα μόνο για Amiga αλλά και άλλες versions ετοιμάζονται.



# CASTLE MASTER

Το Castle Master είναι τρισδιάστατο με κάτοψη από γωνία 30 μοιρών. Συνδυάζει επίσης το arcade με το adventure. Η ιστορία του εξελίσσεται στο δέκατο ένατο αιώνα. Εκεί πρέπει να βρείτε και να σώσετε τη πριγκίπισσα. Θα τη βρείτε σε ένα από τα τέσσερα κάστρα με τα 40000 δωμάτια (ένα αστείο κάναμε μην αγχώνεστε). Κακά τα ψέματα αλλά το παιχνίδι είναι δύσκολο. Αναλογιστείτε ότι κάθε κάστρο αποτελείται από πολλά

δωμάτια και πατώματα. Το παιχνίδι χρησιμοποιεί ένα ελεύθερο πλάνο για κάθε αντικείμενο με πολλή λεπτομέρεια (zoom μέσα και έξω). Ο ίδιος τρόπος για animation στο χώρο χρησιμοποιήθηκε και στα γνωστά παιχνίδια Total Eclipse, Driller και Dark Side. Να είστε σίγουροι ότι θα υπάρχουν και πολλά puzzle για να λύσετε. Μείνετε λοιπόν στις θέσεις σας και ταξιδέψτε για άλλη μία φορά στο παρελθόν.



# MINI REVIEWS

## TEENAGE QUEEN

**T**ο παιχνίδι αυτό είναι μια καινούργια έκδοση για όλα τα μοντέλα της Amstrad. Το θέμα του όπως όλοι ξέρετε είναι ένα κλασικό STRIP POKER με την μόνη διαφορά ότι οι εικόνες δεν είναι digitised, αλλά έγχρωμα σχέδια που προφανώς έγιναν με κάποιο από τα γνωστά σχεδιαστικά για τον

ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΚΙΝΗΣΗ	—
ΗΧΟΣ	82
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	84
ΠΛΟΚΗ	75
ΠΑΚΕΤΟ	71
ΑΝΤΟΧΗ	65
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	61
<b>ΓΕΝΙΚΑ</b>	<b>76</b>

Amstrad. Τα αποτελέσματα ήταν σαφώς αντιθέτα από τις προσδοκίες μου, τα γραφικά ακόμη και σε πρώινο monitor ήταν εντυπωσιακά και ευδιάκριτα, στο έγχρωμο monitor όμως τα πράγματα μιλούσαν μόνα τους.

<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	Teenage Queen
<b>HOUSE</b>	ERE
<b>FORMAT</b>	CPC 6128
<b>ΤΙΜΗ</b>	2400
<b>TEST</b>	Amstrad 6128
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	Arcade LTD



Οι κανόνες του *TEENAGE QUEEN* είναι βασισμένοι στο απλό POKER. Οι μπλόφες είναι από τα βασικά κόλπα της αντιπάλου σας, καθώς πολλές φορές θα πέσετε στην παγίδα της. Ένα από τα κόλπα που χρησιμοποιεί είναι αυτό με το stay, καθώς εσείς νομίζετε ότι δεν έχει καλό χαρτί και ποντάρτε περισσότερο και σαφώς τότε χάνετε αν δεν έχετε καλό χαρτί.

Το *TEENAGE QUEEN* είναι από τις καλύτερες εκδόσεις παιχνιδιών από τα 16 bit και αυτό γιατί είναι από τα πιο γρήγορα σε ανταπόκριση και στο πληκτρολόγιο, αλλά και στο φόρτωμα από το δίσκο. Άλλο προτέρημα του παιχνιδιού αυτού είναι τα γραφικά του που είναι λεπτομερή και καλοσχεδιασμένα. Στον τομέα του ήχου που ο AMSTRAD δεν φημίζεται, τα δίνει όλα!! Το *TEENAGE QUEEN* είναι πράγματι αρκετά προσεγμένο.



# STAR

**Δ**ύο χρόνια πέρασαν απ' την ανεπιτυχή επιδρομή των Egrons στη Novenia. Οι ήρωες της απελευθέρωσης της Novenia, Jaysan και Karta έχουν αποσυρθεί απ' την ενεργό δράση, και το διαστημόπλοιο που χρησιμοποιείται έχει πια μόνο μουσική αξία... Όμως, έφτασε ξανά η ώρα για δράση: Οι Egrons ετοιμάζονται να φτιάξουν ένα SUPERLASER κανόνι πάνω απ' τον πλανήτη MILLWAY, με σκοπό να καταστρέψουν τη Novenia. Έτσι, το διαστημικό συμβούλιο παραχώρησε στους Jaysan και Karta, το καλύτερο πολεμικό διαστημόπλοιο: το μοναδικό πρωτότυπο του Icarus.

Το παιχνίδι ξεκινάει μέσα στο cockpit του Icarus. Αρχικά, πρέπει να βρείτε όπλα για το διαστημόπλοιο σας, το οποίο διαθέτει μόνο ένα LASER-χρησιμο βέβαια, αλλά όχι αρκετά δυνατό. Μόλις λοιπόν το Icarus εφοδιαστεί κατάλληλα, είστε έτοιμοι να ξεκινήσετε για την κυρίως αποστολή: πρέπει να βρείτε τις βάσεις των Egrons, οι οποίες κατασκευάζουν τα υλικά για το LASER, και να τις καταστρέψετε. Οι βάσεις αυτές, βρίσκονται σκορπισμένες στους πλανήτες του ηλιακού συστήματος, και κυρίως στα φεγγάρια του MILLWAY.

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΚΙΝΗΣΗ	87
ΗΧΟΣ	52
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	74
ΠΛΟΚΗ	89
ΠΑΚΕΤΟ	91
ΑΝΤΟΧΗ	95
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	89
<b>ΓΕΝΙΚΑ</b>	<b>88</b>

Ένα άλλο στοιχείο του παιχνιδιού, είναι το ότι πρέπει να εφοδιάζετε συχνά το Icarus, γιατί οι μηχανές του καίνε πολύ (!) για να αναπτύξουν μεγάλη ταχύτητα. Τα σημεία στα οποία μπορείτε ν' ανεφοδιαστείτε βρίσκονται πάνω σε πλανήτες, φεγγάρια, ή και σε τούνελ μέσα σ' αυτά. Εδώ, πρέπει να σταθούμε στα φαντα-

## CHAMPION



YOU TOP A RISE, YOU SPOT A CARAVAN  
BER ATTACK. DRACONIANS HAVE ALREADY  
SSACKED THE MEN AND ARE NOW  
AUGHTERING THE WOMEN AND CHILDREN.

**M**ετα το WAR OF LANCE, η STRATEGIC SIMULATIONS INC, παρουσιάζει ένα ακόμα παιχνίδι της γνωστής σειράς ADVANCED DUNGEON & DRAGONS.

Πρόκειται για το CHAMPIONS OF KRYNN. Ένα ακόμα DUNGEON GAME, που μεταφέρει τον παίκτη σε μυθικούς κόσμους.

Όλα λοιπόν αρχίζουν μετά τον πόλεμο της λόγης, έναν πόλεμο που το κακό νικήθηκε από τους γενναίους μαχητές του καλού.

Το κακό όμως δεν ξερει να χάνει και έτσι όσοι από τους μαχητές του έχουν μείνει προσπαθούν να διαλύσουν τις δυνάμεις του καλού και να φέρουν το χάος.

Έτσι εσείς αναλαμβάνετε να φτιάξετε ένα απόσπασμα αποτελούμενο από τολμηρούς και ρισκοκίνδυνους χαρακτήρες για να του χαλάσουν τα σχέδια ανιχνεύοντας και εξολοθρεύοντας κάθε του ίχνος.

Αρχίζοντας το παιχνίδι επιλέγετε κάποιους χαρακτήρες για το απόσπασμα διαλέγοντας ανάμεσα σε 70 διαφορετικές φυλές την κατηγορία του χαρακτήρα π.χ. κληρικούς, μαχητές, μάγους, κλέφτες κ.τ.λ., το φύλλο αρσενικό ή θηλυκό!! και τέλος την ιδεολογία του χαρακτήρα.

Οι χαρακτήρες βαθμολογούνται ανάλογα από ορισμένες παραμέτρους όπως η φυσική δύναμη, ο τρόπος σκέψης, η ατομική επιδεξιότητα, η ευκινησία κ.τ.λ.



# GLIDER II

στικά 3D VECTOR γραφικά του παιχνιδιού, και ιδιαίτερα στην - καταπληκτική - OUTSIDE VIEW. Τα πολύ καλά γραφικά, συνοδεύονται βέβαια και από την πολύ απαλή κίνηση, δημιουργώντας αποτελέσματα τα οποία σπάνια βλέπουμε σε PC ή συμβατό.

Γενικά, το παιχνίδι είναι πολύ καλό, και προσφέρει ατελείωτες ώρες εξερεύνησης και μαχών με τους Egrons. Το πολύ όμορφο πακέτο του STAR GLIDER II, εκτός απ' το manual και το μυθιστορημάκι που περιέχει, διαθέτει και μια

κασέτα με μουσική, για να σας συνοδεύει την ώρα που παίζετε. Συνολικά, το STAR GLIDER II, είναι ένα τρομερό παιχνίδι, απ' τα καλύτερα του PC, και δεν πρέπει με κανέναν τρόπο να λείπει από τη συλλογή σας.

<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	<b>Star Glider 2</b>
<b>HOUSE</b>	<b>Rainbird</b>
<b>FORMAT</b>	<b>PC, ST, Amiga</b>
<b>ΤΙΜΗ</b>	<b>3400</b>
<b>TEST</b>	<b>PC</b>
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	<b>Delta Computers</b>



## OF KRYNN

Και έτσι έχουν την ανάλογη δύναμη να πολεμήσουν το κακό. Ένα από τα πολλά προτερήματα του παιχνιδιού είναι ότι κατά τη διάρκεια του ο χαρακτήρας μπορεί να «ξεκουραστεί» κάποιες μέρες, ώρες, λεπτά τα οποία ορίζει ο παίχτης ανακτώντας έτσι δυνάμεις. Κάποιες κατηγορίες χαρακτήρων μπορούν να χρησιμοποιήσουν μαγικά ενάντια στις δυνάμεις του κακού οι οποίες εμφανίζονται με τη μορφή δράκων ή ζόμπι. Μπορεί επίσης να επισκευτεί τα μαγαζιά ή τις ταβέρνες κάποιας πόλης.

Το CHAMPIONS OF KRYNN είναι γενικά ένα αρκετά καλό DUNGEON GAME.

Συnergάζεται με τις κάρτες γραφικών CGA, EGA, TANDY 1000,

<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b>	<b>85</b>
<b>ΚΙΝΗΣΗ</b>	<b>70</b>
<b>ΗΧΟΣ</b>	<b>85</b>
<b>ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ</b>	<b>75</b>
<b>ΠΛΟΚΗ</b>	<b>70</b>
<b>ΠΑΚΕΤΟ</b>	<b>80</b>
<b>ΑΝΤΟΧΗ</b>	<b>75</b>
<b>ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ</b>	<b>73</b>
<b>ΓΕΝΙΚΑ</b>	<b>76</b>

<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	<b>Champions of Krynn</b>
<b>HOUSE</b>	<b>SSI</b>
<b>FORMAT</b>	<b>PC, ST</b>
<b>ΤΙΜΗ</b>	<b>3500</b>
<b>TEST</b>	<b>PC</b>
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	<b>Arcade LTD</b>

καθώς και με τις μουσικές κάρτες ADLIB, ROLAND LAPC, C/MS, TANDY 1000.

Τα γραφικά είναι και αυτά αρκετά αξιόλογα και γενικά η όλη πλοκή του παιχνιδιού είναι προσεγμένη.

Το MANUAL είναι απαραίτητο και για να μπειτε στο παιχνίδι γράφοντας αυτά που ζητάει αλλά και δίνει ορισμένες πληροφορίες, περιέχει χάρτες κ.τ.λ.

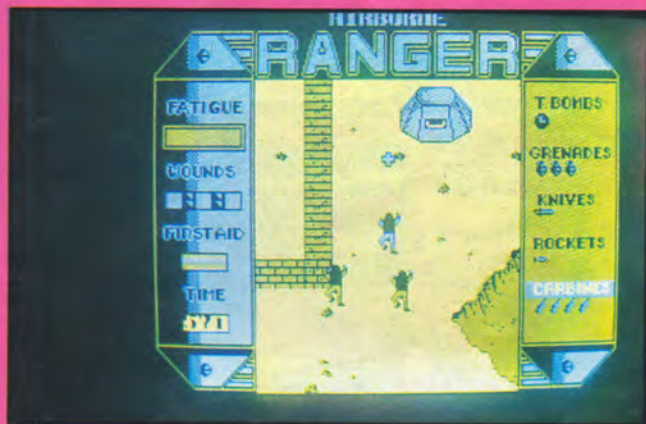
Το παιχνίδι χρειάζεται απαραίτητα 2 DRIVES, για να τρέξει, αλλιώς θα πρέπει μόνο στην αρχή θα αλλάξατε δισκέτες 12 φορές!!

# AIRBORNE RANGER

Το παιχνίδι αυτό είναι κλασικό στο είδος του (τύπου COMMANDO).

Μόλις αρχίζει το παιχνίδι και εμφανιστεί η οθόνη με τις αποστολές θα παρατηρήσετε το μεγάλο αριθμό και την πολυπλοκότητα που χρειάζονται για να τις φέρετε σε πέρας. Μόλις επιλέξετε μια από αυτές τις αποστολές βρίσκεστε να οδηγείτε ένα αεροπλάνο με πυρομαχικά. Τότε έχετε το δικαίωμα να ρίξετε τρία κουτιά σε όποιο σημείο της πίστας θέλετε και στο τέλος πηδάτε εσείς με αλεξίπτωτο, μόνο όμως στην αρχή της πίστας.

Αμέσως μόλις γίνουν αυτά το παιχνίδι αλλάζει και καθοδηγείτε έναν άνθρωπο οπλισμένο. Το παιχνίδι εδώ γίνεται πολύ δύσκολο και αυτό γιατί υπάρχουν πολλοί εχθροί, νάρκες στο δρόμο, χαντάκια γεμάτα από απροσδόκητες εκπλήξεις. Οι εχθροί είναι πολύ δύσκολο στο να τους πετύχετε γιατί σκύβουν ή σέρνονται στο έδαφος.



Μην ξεχνάτε όμως ότι και εσείς έχετε αυτές τις ικανότητες.

Η πίστα διαφέρει ανάλογα με την αποστολή που διαλέξατε.

Στον τομέα των γραφικών το παιχνίδι δεν τα πάει και τόσο καλά, τα sprites είναι άσχημα σχεδιασμένα καθώς και το background αποτελείται από απλά σχέδια χωρίς λεπτομέρεια και με λίγα χρώματα. Επίσης η κίνηση του είναι άβολη και δύσκολη στο χειρισμό απαιτώντας έτσι πολύ πρακτική. Ακόμα και ο ήχος του παιχνιδιού δεν είναι τόσο σπουδαίος αλλά δεν είναι τουλάχιστον άσχημος, τα ηχητικά εφέ και αυτά είναι απλά και μπορούμε να πούμε ότι θυμίζουν ήχο από τενεκέδες. Το μόνο που είναι πράγματι καλό είναι η μεγάλη γκάμα των αποστολών και ο τρόπος που πρέπει να εκτελεστούν.

<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b>	<b>65</b>
<b>ΚΙΝΗΣΗ</b>	<b>60</b>
<b>ΗΧΟΣ</b>	<b>60</b>
<b>ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ</b>	<b>61</b>
<b>ΠΛΟΚΗ</b>	<b>78</b>
<b>ΠΑΚΕΤΟ</b>	<b>65</b>
<b>ΑΝΤΟΧΗ</b>	<b>59</b>
<b>ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ</b>	<b>62</b>
<b>ΓΕΝΙΚΑ</b>	<b>68</b>

<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	<b>Air Borne Ranger</b>
<b>HOUSE</b>	<b>Microprose</b>
<b>FORMAT</b>	<b>PC, ST, Amiga, CPC</b>
<b>ΤΙΜΗ</b>	<b>2600</b>
<b>TEST</b>	<b>Amstrad 6128</b>
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	<b>Delta Computers</b>



ΠΕΡΑΣΤΕ ΑΥΤΗ  
ΤΗ ΓΡΑΜΜΗ



ΚΙ ΑΚΟΥΣΤΕ  
ΤΗ ΔΙΑΦΟΡΑ

104.5  
FM

Κανάλ, 15

ΕΔΩ ΑΡΧΙΖΕΙ ΤΟ ΡΑΔΙΟΦΩΝΟ

ΕΙΝΑΙ ΜΙΑ ΑΠΛΗ ΓΡΑΜΜΗ, ΑΛΛΑ ΣΑΣ ΠΕΡΙΟΡΙΖΕΙ. ΣΑΣ ΒΟΜΒΑΡΔΙΖΕΙ ΜΕ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥΣ, ΣΑΣ ΚΑΛΟΠΙΑΝΕΙ ΜΕ ΜΠΛΟΥΖΑΚΙΑ. ΑΥΤΟ  
ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΡΑΔΙΟΦΩΝΟ; ΠΕΡΑΣΤΕ ΑΥΤΗ ΤΗ ΓΡΑΜΜΗ ΚΙ ΑΚΟΥΣΤΕ ΤΗ ΔΙΑΦΟΡΑ: ΣΤΗ ΜΟΥΣΙΚΗ, ΣΤΗΝ ΕΝΗΜΕΡΩΣΗ, ΣΤΗΝ ΑΔΕΣΜΕΥΤΗ  
ΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗ, ΣΤΟ... ΡΑΔΙΟΦΩΝΟ.

# ΜΗΧΑΝΟΡΓΑΝΩΣΗ '90



Πραγματοποιήθηκε από τις 28 Φεβρουαρίου ως τις 5 Μαρτίου στο στάδιο Ειρήνης και Φιλίας η 14η ΜΗΧΑΝΟΡΓΑΝΩ-



ΣΗ, που υποτίθεται ότι είναι έκθεση υπολογιστών. Και λέμε υποτίθεται, γιατί είναι ζήτημα αν οι εκθέτες που παρουσίαζαν τα προϊόντα πληροφορικής ξεπερνούσαν το

50%. Τα τηλέφωνα, τα φωτοτυπικά μηχανήματα και τα FAX ήταν στις δόξες τους, ενώ είδαμε και περίπτερα που είχαν από πυροσβε-



στήρες και γυαλιά ηλίου, μέχρι θερμομασάζ και... φτερά ξεσκονίσματος! Η αποτυχία της έκθεσης φάνηκε και από τον αριθμό των επισκεπτών, που ούτε καν πλησίασε τις 80.000 που προέβλεπαν οι διοργανωτές. Συγκεκριμένα, το USER είχε τυπώσει 15.000 διαφημιστικά φυλλάδια που μοίραζε αδιακρίτως σε όλους και δεν κατάφερε να τα εξαντλήσει! Επιγραμματικά θα λέγαμε: «Κάθε πέρσι και καλύτερα».

Πάντως, δεν έλλειψαν και οι θετικές παρουσίες, όπως της SHARP, της CITIZEN, της INFOQUEST, της CANON, της MICROMEDIA και φυσικά του USER (αν δεν παινέψεις το σπίτι σου...). Επίσης, έλαμψαν διά της απουσίας τους μεγάλα ονόματα, όπως η ATARI, η APPLE, η COM-MODORE και η AMSTRAD.

Κλείνοντας, θα θέλαμε να ευχαριστήσουμε την CANON και την TANCO ELECTRONICS για την ευγενική συμπαράστασή τους προς το περιοδικό μας.

# NEWS

# NEO COMPUTER SHOP



**Ε**να καινούργιο computer shop έκανε την εμφάνισή του στη Δάφνη (Λ. Βουλιαγμένης 167 & Λήμνου 2). Το κατάστημα λέγεται MICRO DATA και βρίσκεται σε ένα χώρο ευχάριστο, λειτουργικό και προπαντός άνετο (110 τετραγωνικά μέτρα).

Μέσα από το CLUB δίνει σε κάθε πελάτη του τη δυνατότητα να αγοράσει οποιοδήποτε είδος με έκπτωση μέχρι και 30%. Για όσους δεν αντιμετωπίζουν έναν Η/Υ μόνο σαν παιχνίδι, στο χώρο αυτό διοργανώνονται σεμινάρια για όλες τις ηλικίες σε BASIC, ΛΟΓΙΚΟ ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ, PASCAL, COBOL, MS - DOS κ.τ.λ

Στο MICRO DATA μπορείτε να βρείτε τα πάντα, όπως COMPUTERS, ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ, ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ και φυσικά GAMES για όλους τους υπολογιστές. Με κάθε πώληση SOFTWARE ή HARDWARE παρέχονται ΔΩΡΕΑΝ εγκατάσταση, ενημέρωση, εκπαίδευση του χρήστη και φυσικά ΕΥΚΟΛΙΕΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ.

Το MICRO DATA και ο υπεύθυνος του καταστήματος Ν. Μπρουτζάκης σας περιμένουν για μια συνάντηση γνωριμίας χαρίζοντας σας μία δισκετοθήκη! Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε στο 90 14 502.

## CD - MACHINES

**Α**υτό σημαίνει να έχεις πολύ μνήμη. Αυτό που ονομάζεται επανάσταση στην αποθήκευση πληροφοριών είναι μια πραγματικότητα από την SONY. Πρόκειται για ένα οπτικό drive που χρησιμοποιεί laser τεχνολογία για να διαβάζει και να γράφει οπτικούς δίσκους. Το πρώτο CD - SYSTEM που μπορείτε να γράψετε και να διαβάσετε, όπως ένα απλό drive, για Amiga 500, 1000 και 2000. Το CD προσφέρει 600 megabytes σε δίσκο που μεταφέρεται.

Το όλο σύστημα έχει το πιο φτηνό κόστος ανά megabyte. Προφανές είναι ότι είναι μοναδικό CD που γράφει και σβήνει με τη φθηνότερη τιμή που έχει ποτέ ανακοινωθεί για CD (φυσικά είναι η πρώτη). Η τιμή του κυμαίνεται από 4.900 λίρες έως 7.600, που σίγουρα θα κάνει πολλούς υποψήφιους ιδιοκτήτες να σκεφτούν την αγορά του. Αλλά 600 megabyte δεν είναι λίγη μνήμη.

## GP TERM - V4.0

**Ε**να νέο πρόγραμμα για modem έκανε την εμφάνισή του από την Αυστραλία. Το Gp term V4.0 έχει Videotex και ANSI terminal δυνατότητες. Το πρόγραμμα αυτό κατασκευάστηκε για χρήστες που έχουν απαιτήσεις. Έτσι, δεν έχει κανένα πρόβλημα ούτε σαν Videotex, που χρειάζεται μεγάλη ευκολία χειρισμού. Το Gp term έχει σχεδιαστεί έτσι ώστε να μην υπάρχει πρόβλημα χειρισμού για κανέναν, ούτε καν για καινούργιους χρήστες. Το πακέτο που διατίθεται περιέχει το πρόγραμμα και ένα λεπτομερέςτατο manual (δεν έχει προστασία για αντιγραφή). Η τιμή του σε δολάρια Αυστραλίας είναι 99. Για περισσότερες πληροφορίες επικοινωνήστε: Dr Grey Petry της GP Software (07) 36 61 402.

## Ο 68040 ΤΗΣ MOTOROLA ΕΦΤΑΣΕ

**Η** MOTOROLA επιτέλους κυκλοφόρησε τον πολυσυζητημένο μικροεπεξεργαστή 68040 στα 25 MHz με ταχύτητα γύρω στα 20 MIPS, που τρέχει προγράμματα σε διπλάσια ταχύτητα από τον 68030. Η τιμή του 32-bit επεξεργαστή είναι 795 δολάρια με κάποια χαρακτηριστικά όπως 3.5 εκατομμύρια floating point instructions το δευτερόλεπτο με μέγιστη ικανότητα τα οκτώ MFlops. Η ταχύτητα του επεξεργαστή λείει η MOTOROLA θα φτάσει τα 300 MHz (!!) στα τέλη του 1995, η πρόβλεψη αυτή έγινε από τον Barry Waite, αντιπρόεδρο της Motorola. Ο 68040 θα χρησιμοποιηθεί σε Apple, Commodore, Bull, HP, NCR, Nixdorf, Philips και Unisys. Ο Baxter είπε ότι η παραγωγή του 68000 θα σταματήσει ως άμεση συνέπεια της έκδοσης του μεγαλύτερου. Ο επεξεργαστής θα χρησιμοποιηθεί και σε μεγάλα συστήματα πολυπρογραμματισμού καθώς και σε workstations. Θέλετε και το «κουφό»; Ο Mike McCourt από το τμήμα marketing είπε ότι ο 68050 είναι υπό σχεδίαση!!!

# NEWS



# ΠΙΣΤΕΥΕΤΕ ΣΤΑ ΘΑΥΜΑΤΑ;

**Σ**χεδόν έφτασε, σας λέμε αλήθεια και δεν αστειευόμαστε. Το πρόγραμμα που όλοι ονειρευόσαστε το AMOS σε δύο μήνες θα βρίσκεται στα χέρια σας (μόνο για AMIGA). Φαίνεται ότι η Mandarin ανακάλυψε κάποιο βασανιστήριο που ακόμα και το αρχαίο κινέζικο βασανιστήριο με το νερό δεν είναι τίποτα μπροστά του. Έτσι λοιπόν το να περιμένουμε δύο μήνες δεν είναι τίποτα το ανησυχητικό, σκεφτείτε τους κακόμοιρους τους προγραμματιστές. Η καθυστέρηση αυτή οφείλεται μόνο στο εγχειρίδιο του, μπορούσαν να φτιάξουν ένα καλό manual αλλά είπαν ότι «ΤΟ AMOS θέλουμε να φτάσει στην τελειότητα», συγκεκριμένα αυτή η φράση ειπώθηκε από τον Chris Payne στο διάστημα των βασανιστηρίων. Το κύριο πρόγραμμα του AMOS είναι η AMOS BASIC, που έχει σχεδόν τελειώσει και το μόνο που μένει να γραφτεί είναι το Sprite Designer και Music Editor!

Αυτά για να γίνουν θα πάρουν κάτι παραπάνω από μερικές εβδομάδες. Η Mandarin είναι πολύ σίγουρη για την επιτυχία του AMOS, που σκοπεύει να το επεκτείνει και με άλλες λειτουργίες.

Μην βιάζεστε γιατί σύντομα θα είναι στα χέρια σας.

## ΣΕΓΟΔΟΥΛΕΙΕΣ

**Σ**ίγουρα οι ιδιοκτήτες της Sega και συγκεκριμένα του OUT RUN και AFTERBURNER έχουν απογοητευτεί με το απαίσιο χειριστήριο που διαθέτει η Sega. Έτσι η κατασκευάστρια εταιρία αποφάσισε να βγάλει άλλο ένα περιφερειακό. Το Sega handle controller μοιάζει με πιλοτήριο αεροπλάνου και σίγουρα λειτουργεί με τον ίδιο τρόπο. Δύο κουμπιά στο πάνω μέρος του μοχλού στις λαβές είναι αναγκαία για τον καλό έλεγχο του περιφερειακού. Η τιμή του είναι γύρω στις 40 λίρες. Σίγουρα θα εντυπωσιαστούμε αν ακούσουμε ότι μπορεί να λειτουργήσει και σε ST, Amiga ή C64.



## ΤΑ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΜΙΑΣ ΠΤΗΣΗΣ

**Δ**εκαπέντε μήνες πέρασαν από την πρώτη έκδοση του falcon στον Atari και πολλά μυστήρια γεγονότα συνέβησαν. Προβλήματα στο παιχνίδι αλλά και στην λειτουργία του, δηλαδή πολλές φορές καθώς το παιχνίδι λειτουργούσε ξαφνικά σταμάταγε.

Στην αρχή του Ιανουαρίου περισσότερα από 85 επιστράφηκαν, με παράπονα για κακή λειτουργία.

Ο Graham Boxall της Microsoft είπε ότι το πρόβλημα ήταν πολύ μεγάλο. Μετά από ένα διάστημα μεγάλης αναταραχής βρέθηκε λύση και η σωστή λειτουργία της έκδοσης αποκαταστάθηκε πλήρως.

## Η SILVERBIRD ΞΑΝΑΚΤΥΠΑ

**Η** SILVERBIRD αποφάσισε να ξαναγυρίσει στην δουλειά. Η εταιρεία αυτή είχε αγοραστεί από την Microprose και συγκεκριμένα ο τομέας με τα Simulation. Τώρα όμως η εταιρεία μεταβιβάστηκε από την Tubor Enterprises στην Weston Super-

mare. Αυτό έγινε για την μεγαλύτερη και σωστότερη παραγωγή προγραμμάτων. Ήδη δύο παιχνίδια είναι έτοιμα για κυκλοφορία: το Street warrior ένα beat em up παιχνίδι και το Lisa II ένα καθαρά role playing game. Είδατε τα αποτελέσματα των συνεργασιών τι κάνουν;

## DIGIVIEW 4.0

**Η** πολυπόθητη έκδοση 4.0 του γνωστού digitizer Digiview είναι έτοιμη και σύντομα θα κυκλοφορήσει. Η Newtek ανακοίνωσε ότι αυτή η έκδοση περιέ-

χει ένα τεράστιο αριθμό από νέες λειτουργίες για τους χιλιάδες χρήστες του Digiview σε όλο το κόσμο. Από ότι έχουμε μάθει η 4.0

έχει σίγουρα εντυπωσιακή εμφάνιση. Μερικές από τις πρόσθετες λειτουργίες είναι και η "Dynamic Hires" η οποία προσφέρει μερικά αξιοσημείωτα χαρακτηριστικά σε εικόνες με λεπτομέρεια. Κάτι που σίγουρα θα σας εντυπωσιάσει και συνάμα θα σας ξαφνιάσει είναι μία νέα ανάλυση πρωτόγνωρη για τους Amiga χρήστες: 4096 χρώματα σε HI - RES mode!!! Η Newtek όπως βλέπετε καταφέρνει το ακατόρθωτο. Η έκδοση αυτή θα κυκλοφορήσει σύντομα, συγκεκριμένη ημερομηνία όμως δεν υπάρχει.

**NewTek's**  
**DIGI-VIEW 4.0**  
DYNAMIC HIRES  
4096 COLORS IN  
HIGH RESOLUTION



## ΤΑ ARCADE ΚΑΙ Η ΤΡΕΛΛΑ ΤΟΥΣ

**Τ**ον Φεβρουάριο, σε έκθεση που έγινε στο εξωτερικό για παιχνιδιομηχανές είδαμε πράγματα που ποτέ δεν ξεχνάς. Ένας μεγάλος αριθμός από coin - ops έκανε την εμφάνισή του. Ένα από αυτά ξεχώρισε για την ρεαλιστικότητά του, το όνομά του ήταν THE RACE FEELING, ένα κλασικό motorcycling simulation από την Taito, που μόνο το 20% του ήταν μέχρι τότε έτοιμα. Υψηλή ρεαλιστικότητα, τέλεια τρισδιάστατα γραφικά και για κáθισμα μια πραγματική μηχανή με υδραυλική θέση που ανταποκρίνεται στις κινήσεις του τιμονιού.



Ακόμα, όταν αυξάνεται πολύ η ταχύτητα αυξάνεται και η δύναμη του αέρα που πέφτει στο πρόσωπό σας!!! Σίγουρα το παιχνίδι αυτό είναι από την νέα γενιά coin - ops.

## THE ORIGINAL GAME CLUB



**Γ**ια πρώτη φορά στη χώρα μας στο κατάστημα EASYTECH (ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ Η/Υ & ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ) το πρώτο CLUB για ORIGINAL GAMES. Το ORIGINAL GAME CLUB φιλοξενείται σ' ένα χώρο διαμορφωμένο ειδικά για να εξυπηρετεί και τον πιο απαιτητικό πελάτη. Υπάρχει SOFTWARE για όλους τους υπολογιστές και σε ότι αφορά τους PC COMPATIBLES υπάρχουν πάνω από 20.000 (!!) public domain προγράμματα σχεδόν δωρεάν. Το πιο ενδιαφέρον στοιχείο που αποτελεί και τη μεγαλύτερη καινοτομία είναι οι ανταλλαγές SOFTWARE. Το CLUB λειτουργεί στο κατάστημα της EASYTECH (Μαυρομικήλη 188) και το τηλέφωνο του είναι 64 38 784. CALL NOW!!!

## NEO MODEM ΤΗΣ ΣΕΙΡΑΣ SMARTTEAM MODEMS

**Ε**να MINI MODEM της TEAM TECHNOLOGY διαθέτει στην ελληνική αγορά η SMM ABEE. Πρόκειται για το Smart TEAM Micro 1200 που λειτουργεί με κάθε συμβατό PC/XT/AT. Έχει ρυθμό μετάδοσης 300 - 1200 baud, πληρεί τις προδιαγραφές CCITT V21 & V22 και είναι συμβατό με το Smartmodem της Hayes. Πα-



ράλληλα, έχει δυνατότητα αυτόματης κλήσης, απάντησης και επιλογής ταχύτητας. Η δε επικοινωνία του μπο-

ρεί να γίνει σε half ή full duplex mode. Τέλος η σύνδεσή του γίνεται μέσω της σειριακής πόρτας, που διαθέτει η κεντρική μονάδα του υπολογιστή χωρίς να είναι απαραίτητη η χρήση τροφοδοτικού. Το mode Micro 1200 είναι εγκεκριμένο από τον ΟΤΕ και ο αριθμός έγκρισής του είναι 4542EL90001597. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε στην SMM ABEE, Λ. Βουλιαγμένης 401, τηλ. 97 10 512, 97 00 867.

## MULTIMEDIA AMIGA ΑΠΟ ΤΗΝ COMMODORE

**Τ**ο νέο μοντέλο 2500/30 περιλαμβάνει έναν εξαιρετικά ισχυρό επεξεργαστή, τον 68030 της Motorola που τρέχει στα 25 MHz. Η μνήμη είναι 2Mbytes (με 32 - bit bus) και επεκτείνεται στα 4Mbytes. Επίσης υπάρχει ο μαθηματικός συνεπεξεργαστής 68882 στα 25 MHz και η μονάδα διαχείρισης μνήμης 68851. Στάνταρ περιφερειακά είναι ένα floppy disk drive που δέχεται δισκέτες 3.5 ιντσών με χωρητικότητα 880 Kbytes, ένας σκληρός δίσκος των 40Mbytes και ένας SCSI controller με δυνατότητα auto - boot. Όσον αφορά τις θύρες επικοινωνίας, υπάρχει μια παράλληλη, μία σειριακή (RS - 232 C) και δύο RCA έξοδοι για στερεοφωνικό ήχο. Ακόμα υπάρχουν 5 Amiga expansion slots, 2XT slots, 2 AT slots και ένα video slot. Δύο προαιρετικές πλακέτες XT και AT επιτρέπουν τη σύνδεση DOS και UNIX περιφερειακών με τη βοήθεια και του multitasking λειτουργικού της Amiga. Η XT πλακέτα έχει ένα 8088 στα 4.77 MHz με 512K RAM και στοιχίζει 700 δολάρια, ενώ η AT πλακέτα έχει 80286 στα 8 MHz με 1M RAM και στοιχίζει 150 δολάρια. Θέλετε τώρα να μάθετε και το κόστος όλου αυτού του υπέροχου συστήματος; Κρατηθείτε! Η Multimedia Amiga κοστίζει 4.700 δολάρια (γύρω στις 750.000 δρχ.). Συμπέρασμα: μόνο για τους αθεράπευτους Amiga users που έχουν να πληρώσουν!

# QUICKSHOT ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

**Δ**ύο νέα joysticks (made in China) της γνωστής σειράς Quickshot παρουσιάζουμε αυτό το μήνα. Το κοινό τους στοιχείο που είναι ταυτόχρονα και η ιδιαιτερότητά τους αλλά και το μεγάλο τους πλεονέκτημα είναι ότι μπορούν να χρησιμοποιηθούν με μια μεγάλη ποικιλία υπολογιστών. Πιο συγκεκριμένα, το καθένα διαθέτει ένα διακόπτη τεσσάρων θέσεων που επιτρέπει τη συνεργασία με ATARI, MSX, AMSTRAD και SEGA!

**Α**ς περάσουμε όμως στην αναλυτική παρουσίαση. Το πρώτο joystick λέγεται Deluxe digital. Έχει πολύ εργονομικό μοχλό και μοντέρνα σχεδίαση, σκούρο γκρι χρώμα και σοβαρή, ανθεκτική κατασκευή. Διαθέτει δύο fire buttons, ενώ η θέση του autofire είναι αρκετά πρωτότυπη: βρίσκεται ακριβώς κάτω από το ένα fire επιτρέποντάς σας έτσι να το χειρίζεστε στιγμιαία. Πολύ χρήσιμο όταν πρέπει να έχετε όλη σας την προσοχή στην οθόνη. Ακόμα, οι βεντούζες έχουν ικανοποιητικό κράτημα, αλλά ο μοχλός είναι πιο ευαίσθητος απ' ό τι πρέπει και στην αρχή θα μεπερδεύετε λίγο στις κινήσεις σας μέχρι να συνηθίσετε. Ο διακόπτης επιλογής που αναφέραμε προηγουμένως βρίσκεται από κάτω. Η τιμή του είναι 2.950 δραχμές.

**Τ**ο δεύτερο joystick λέγεται Game controller και η σχεδίαση του είναι εξαιρετικά πρωτοποριακή, με συνέπεια να διαφέρει πολύ από το πρώτο και γενικά από τα χειριστήρια που ξέ-



ρουμε. Το σχήμα του είναι τοξοειδές και ο χρήστης το κρατά από τις δύο λαβές που υπάρχουν δεξιά κι

αριστερά. Δηλαδή δεν υπάρχει μοχλός, όπως άλλωστε βλέπετε και στην φωτογραφία! Το γεγονός αυτό παρέχει μεγαλύτερη ευχέρεια κινήσεων στον χειριστή και επιτρέπει θεαματικές... αντιδράσεις (ειδικά σε shoot 'em up games) αφού μας απαλλάσσει από το άγχος της βεντούζας! Υπάρχουν κι εδώ δύο κουμπιά fire και η κίνηση γίνεται με ένα rad οκτώ κατευθύνσεων. Είναι αμφίβολο κατά πόσο είναι προτιμότερο το rad από ένα κλασικό μοχλό, αλλά αυτό σε τελική ανάλυση είναι θέμα προσωπικής προτίμησης και συνήθειας. Βέβαια, δεν λείπει και το διακοπτάκι του autofire. Όσον αφορά το χρώμα και την ποιότητα κατασκευής, το joystick αυτό είναι πανομοιότυπο με το πρώτο. Η τιμή του είναι 2.950 δραχμές.

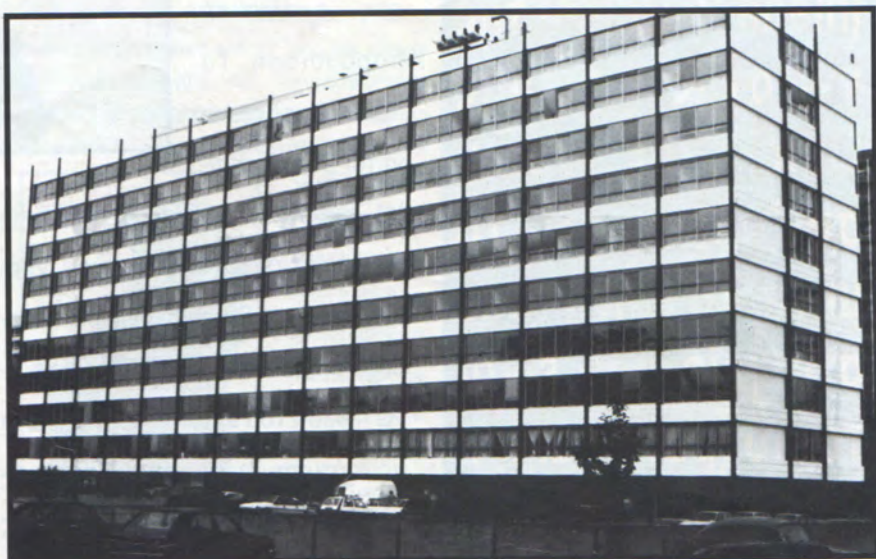
Εδώ πρέπει να συμπληρώσουμε ότι και τα δύο joysticks που περιγρά-



ψαμε διατίθενται στην ελληνική αγορά από την εταιρία PIM EXPRESS.

# ΤΟ USER ΡΩΤΑ

**Ο** κ. FRANCOIS LOURDIN, ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΔΙΕΘΝΩΝ ΠΩΛΗΣΕΩΝ ΤΗΣ ΓΝΩΣΤΗΣ ΓΑΛΛΙΚΗΣ ΕΤΑΙΡΕΙΑΣ INFOGRAMES, ΗΡΘΕ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ ΠΡΟΣΚΕΚΛΗΜΕΝΟΣ ΤΗΣ ARCADE LTD (ΠΟΥ ΔΙΑΘΕΤΕΙ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΗΣ INFOGRAMES ΣΤΗ ΧΩΡΑ ΜΑΣ) ΚΑΙ ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΜΑΣ ΕΠΩΦΕΛΗΘΗΚΕ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΥΚΑΙΡΙΑ ΑΥΤΗ. Ο ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ Γ. ΚΟΥΣΕΡΑΣ ΕΙΧΕ ΜΙΑ ΠΟΛΥ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΥΣΑ ΣΥΖΗΤΗΣΗ ΜΑΖΙ ΤΟΥ.



*Τα νέα κτίρια της Infogrames στη Lyon*

# Η INFOGRAMES ΑΠΑΝΤΑ



• USER: Καταρχήν κ. Lourdin θα ήθελα να σας καλωσορίσω στην Αθήνα και να σας ευχαριστήσω που δεχτήκατε να μας αφιερώσετε λίγο από τον πολύτιμο χρόνο σας. Ελπίζω ότι θα έχουμε μία εποικοδομητική συζήτηση, που θα είναι ωφέλιμη για εμάς αλλά κυρίως για τους αναγνώστες του περιοδικού μας.

• Κι εγώ σας ευχαριστώ που μου προσφέρετε την ευκαιρία να αναπτύξω τις απόψεις μου και να εκφράσω

τη γνώμη μου μέσω του

• USER. Νομίζω ότι η συζήτηση θα είναι αντάξια των προσδοκιών όλων μας.

• USER: Ας αρχίσουμε λοιπόν με μερικά βασικά στοιχεία που αφορούν την εταιρία σας. Πότε ιδρύθηκε, πού, από ποιούς και με ποιές προοπτικές και στόχους;

• Η Infogrames ιδρύθηκε τον Ιούνιο του 1983 από τον



Bruno Bonnell και ένα φίλο του που έχουν σήμερα την προεδρία της εταιρίας. Η Infogrames είναι στην ουσία δύο εταιρίες: μία που ασχολείται με προγράμματα και μία που ασχολείται με το Mini-tel.

Πρόκειται για δύο εταιρίες με ξεχωριστά αντικείμενα, αλλά λειτουργούν παράλληλα και κάτω από την κοινή διοίκηση των δύο ιδρυτών.

Το τμήμα της Infogrames που ασχολείται με την παραγωγή προγραμμάτων είναι προσανατολισμένο κυρίως στον τομέα του entertainment software. Πιστεύουμε ότι οποιοσδήποτε ασχολείται με υπολογιστές αφιερώνει ένα τμήμα του χρόνου του (μικρό ή μεγάλο, δεν έχει σημασία) στην ψυχαγωγία. Η επιλογή μας είναι ξεκάθαρη και γνωρίζουμε πολύ καλά τις δυνατότητές μας. Ξέρουμε τι μπορούμε να κάνουμε και τι όχι.

Προσπαθούμε να κάνουμε πρωτότυπα παιχνίδια και σιγά-σιγά ειδικεύομαστε στα adventures. Ποτέ δεν φτιάχνουμε πολλά arcades, γιατί υπάρχει κορεσμός στο χώρο και τα περιθώρια της επιτυχίας είναι στενά. Επίσης έχουμε ξεχωρίσει τους υποψήφιους αγοραστές των προϊόντων μας σε δύο μεγάλες κατηγορίες, από άποψη ηλικίας. Η πρώτη αφορά παιδιά από 12 ως 16 χρονών και η δεύτερη αφορά μεγαλύτερα άτομα. Πάντα σχεδιάζουμε παιχνίδια που να καλύπτουν και τις δύο αυτές κατηγορίες.

Ετσι άρχισε η εταιρία μας και συνεχίζει να βαδίζει πάνω στα ίδια χνάρια, αλλά φροντίζει και να επεκτείνεται. Στοχεύουμε στην Αμερικανική αγορά που είναι η μεγαλύτερη στον κόσμο. Εχουμε αρχίσει ήδη συνεννοήσεις με διάφορες εταιρίες και δημιουργήσαμε καλές διασυνδέσεις. Ηδη έχουμε πάρει αρκετά ποιοτικά παιχνίδια, όπως της Nintendo. Σε ότι αφορά την Ευρώπη έχουμε ένα ικανοποιητικό δίκτυο διανομής σε κάθε χώρα και σχεδιάζουμε να επεκταθούμε στην Ανατολική Ευρώπη, συμπεριλαμβανομένης και της Σοβιετικής Ένωσης.

• **USER:** Μια και το αναφέρατε, πείτε μας τι σχέσεις έχετε με τις ανατολικές χώρες και ποιά πολιτική σκοπεύετε να ακολουθήσετε. Μήπως για παράδειγμα σκέπτεστε να αρχίσετε με παλιά και φτηνά παιχνίδια;

• Παραδόξως, είχαμε συναλλαγές με τις χώρες αυτές πριν από τα τελευταία γεγονότα. Ομως οι ανάγκες τους ήταν άλλες. Πρώτα χρειαζόνταν τρόφιμα και ρούχα και μετά ραδιόφωνα, τηλεοράσεις κτλ. Η επανάσταση των υπολογιστών δεν έχει αρχίσει ακόμα με την έννοια που την ξέρουμε εμείς. Πάντως μετά τις πρόσφατες εξελίξεις πιστεύω ότι θα επιταχυνθούν οι ρυθμοί προς την κατεύθυνση αυτή.

Όπως και να έχουν τα πράγματα, εμείς δεν σκοπεύουμε να ξεκινήσουμε με παλιά παιχνίδια γιατί είμαστε αρκετά επιλεκτικοί και ευαίσθητοι στο θέμα αυτό.

• **USER:** Μιλήστε μας για τα οικονομικά μεγέθη της εταιρίας σας.

• Υπάρχουν περίπου 130 άτομα που εργάζονται για την Infogrames στις νέες μοντέρνες μας εγκαταστάσεις στη

Lyon. Ο περυσινός τζίρος ήταν 70 εκατομμύρια γαλλικά φράγκα ενώ φέτος προβλέπεται μία άνοδος στα 90 εκατομμύρια. Επίσης αρχίσαμε να πουλάμε παιχνίδια σε δυσπρόσιτες αγορές όπως Νότια Αμερική και Μεξικό, ενώ προσπαθούμε και στην Αυστραλία και την Ιαπωνία.

• **USER:** Ας πάμε σε ένα περισσότερο ενδιαφέρον θέμα. Περιγράψτε μας τη διαδικασία δημιουργίας ενός νέου παιχνιδιού.

• Υπάρχουν τρεις διαφορετικοί τρόποι. Αν κάποιος μέσα από την εταιρία έχει μία καλή ιδέα, αρχίζουμε να γράφουμε το σενάριο και να πλάθουμε την ιστορία. Κατόπιν όλα αυτά υποβάλλονται σε μία επιτροπή για έγκριση. Μετά, ξεκινά το γράψιμο του κώδικα και δημιουργούνται τα πρώτα screenshots. Η επιτροπή εξετάζει και πάλι το παιχνίδι και επισημαίνει τα προβλήματα και τα λάθη, υποδεικνύοντας και τις αλλαγές που πρέπει να γίνουν. Η διαδικασία αυτή μπορεί να κρατήσει από 4 μήνες μέχρι και 2 χρόνια!

Ο δεύτερος τρόπος είναι να έρθει κάποιος τρίτος και να προτείνει ένα έτοιμο παιχνίδι που έχει φτιάξει ή σκοπεύει να φτιάξει. Τέλος, διαθέτουμε παιχνίδια άλλων εταιριών, κατόπιν συμφωνίας βέβαια.

• **USER:** Πόσα παιχνίδια μπορείτε να κατασκευάζετε συγχρόνως;

• Εχουμε περίπου 26 προγραμματιστές που εργάζονται αδιάκοπα και πολλές φορές φτιάχνουν 2 ή 3 παιχνίδια ταυτόχρονα. Πάντως υπάρχει επικοινωνία και συνεννόηση μεταξύ των διαφόρων ομάδων.

• **USER:** Τι έχετε να μας πείτε για τις μετατροπές παιχνιδιών στα διάφορα formats; Ποιά μηχανήματα υποστηρίζετε περισσότερο;

• Κοιτάξτε, εμείς αναπτύσσουμε παιχνίδια κυρίως για ATARI και AMIGA, αλλά κάνουμε μία μεγάλη στροφή προς τα PC. Οσον αφορά τα conversions για 8-bit υπολογιστές είμαστε πολύ προσεκτικοί. Δεν θέλουμε να μμηθούμε άλλες εταιρίες που έχουν ένα καλό τίτλο και το βγάζουν για όλους τους υπολογιστές προκειμένου να κερδίσουν περισσότερα χρήματα. Επιδιώκουμε ποιοτική υπεροχή, όχι ποσοτική.

• **USER:** Ποιά είναι το καλύτερο παιχνίδι που έχει βγάλει μέχρι σήμερα η Infogrames;

• Αυτή είναι πράγματι μια δύσκολη ερώτηση! Πιστεύω



# MOONWALKER

οτι το Captain Blood ήταν ένα παιχνιδι-σταθμός, πολύ πρωτότυπο. Επίσης το Sim City είναι σπουδαίο παιχνίδι και θα έχει μεγάλη επιτυχία, όπως και το Drakkhen. Αλλά και το Hostages της Nintendo θα έχει τρελές πωλήσεις!



- **USER:** Σχετικά με παιχνίδια άλλων εταιριών;
- Προσωπικά μ' αρέσουν τα παιχνίδια της Psygnosis γιατί έχουν ποιότητα.

Ειδικά το Beast είναι εξαιρετικό.

• **USER:** Πώς αντιμετωπίζετε τα προβλήματα που δημιουργεί ο ανταγωνισμός;

• Δεν έχουμε ανταγωνιστές, έχουμε συνεργάτες. Καθένας ασχολείται με μία ξεχωριστή κατηγορία προϊόντων. Δεν συγκρούονται τα συμφέροντά μας στην αγορά κι έτσι δεν υπάρχουν προβλήματα.

Υπάρχει η Mindscape που φτιάχνει παρόμοια παιχνίδια, αλλά έχουμε πολύ καλές σχέσεις μαζί τους.

• **USER:** Τι γνώμη έχετε για τα περιοδικά; Πόσο μπορούν να επηρεάσουν τον καταναλωτή; Ποιός ο ρόλος τους;

• Χρειαζόμαστε τα περιοδικά για να προβάλουμε τα προγράμματά μας τόσο μέσω της διαφήμισης όσο και μέσω των reviews. Αλλά και τα περιοδικά μας χρειάζονται γιατί τους δίνουμε ύλη. Είναι μία αμφίδρομη σχέση. Οι ισορροπίες όμως είναι λεπτές. Υπάρχουν μεγάλα συμφέροντα και μπορεί εύκολα ένα παιχνίδι καλό να θαφτεί ή αντίστροφα ένα μέτριο παιχνίδι να προβληθεί υπέρμετρα.

• **USER:** Ας μιλήσουμε λίγο για την πειρατεία κ.Lourdin. Πώς αντιμετωπίζετε τη μάστιγα αυτή;

• Καταρχήν εμείς θεωρούμε οτι η πειρατεία είναι έγκλημα, αυτή είναι η θέση μας. Μόνο όμως όταν γίνεται με σκοπό το παράνομο κέρδος κι όχι όταν κάποιος κάνει κόπιες για προσωπική του χρήση.

Δεν έχουμε όμως σκοπό να αντιδράσουμε δυναμικά τουλάχιστον στη φάση αυτή γιατί προτιμάμε να ασχολούμαστε με περισσότερο δημιουργικές και παραγωγικές εργασίες!

• **USER:** Κλείνοντας, θα θέλατε να απευθύνετε κάποιο μήνυμα στους Έλληνες αναγνώστες;

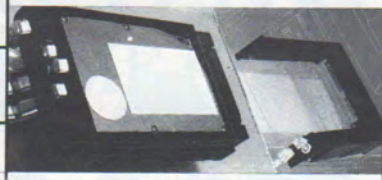
• Ναι, πιστεύω οτι η Ελληνική αγορά πλησιάζει στην ωρίμανση. Θέλω να ευχαριστήσω τους Έλληνες χρήστες γιατί τα παιχνίδια μας πηγαίνουν πολύ καλά στη χώρα σας και να τους παροτρύνω να διαβάζουν USER(!), γιατί από μια ματιά που έριξα στο περιοδικό σας κατάλαβα οτι είναι πολύ αξιόλογο.

• **USER:** Ευχαριστούμε για τα καλά σας λόγια και ευχόμαστε μια ακόμα καλύτερη πορεία στην Infogrames!

**Π**ολυάριθμοι οι συμμετοχές στο διαγωνισμό του Moonwalker και επόμενο ήταν να βρεθούν πάμπολλες σωστές απαντήσεις. Ποιος είναι όμως ο τυχερός που θα κερδίσει το SONY DISCMAN και το BAD; Αυτό θα το μάθουμε την Παρασκευή 27 Απριλίου στις 11 π.μ. οπότε και θα γίνει η απαραίτητη κλήρωση στα γραφεία του περιοδικού μας (Δεληγιάννη 24 & Μπουμπουλίνας).

Οι παρακάτω αναγνώστες που απάντησαν σωστά (αλλά και όποιος άλλος φίλος του USER θέλει) καλούνται να παραβρεθούν. Μην ξεχνάτε οτι υπάρχουν και 10 T-shirts για τους... επιλαχόντες!

- ΑΓΓΕΛΕΤΟΣ ΚΩΣΤΑΣ**  
**ΑΓΓΕΛΟΠΟΥΛΟΥ ΜΑΡΙΑ**  
**ΑΛΑΤΣΑΤΙΑΝΟΣ ΓΙΑΝΝΗΣ**  
**ΑΛΕΞΑΚΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ**  
**ΑΜΠΑΤΣΟΠΟΥΛΟΣ ΣΤΕΛΙΟΣ**  
**ΒΑΜΒΑΚΟΠΟΥΛΟΣ ΓΙΑΝΝΗΣ**  
**ΒΑΡΒΑΡΕΤΟΣ ΚΥΡΙΑΚΟΣ**  
**ΒΑΡΓΟΥΡΔΗΣ ΑΡΙΣΤΕΙΔΗΣ**  
**ΒΑΡΕΛΙΔΗΣ ΜΑΡΙΟΣ**  
**ΒΑΡΣΟΣ ΧΡΗΣΤΟΣ**  
**ΒΑΣΙΛΟΠΟΥΛΟΣ ΠΕΡΙΚΛΗΣ**  
**ΒΕΝΕΤΗΣ ΘΩΜΑΣ**  
**ΒΟΜΒΑΣ ΓΡΗΓΟΡΗΣ**  
**ΒΟΥΛΓΑΡΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ**  
**ΓΑΒΡΙΛΗΣ ΝΙΚΟΣ**  
**ΓΑΓΚΟΣ ΒΑΓΓΕΛΗΣ**  
**ΓΑΙΤΑΝΑΚΗ ΖΑΧΑΡΟΥΛΑ**  
**ΓΙΑΝΝΑΚΟΠΟΥΛΟΣ ΝΙΚΟΣ**  
**ΓΚΟΡΤΣΙΛΑΣ ΑΝΤΡΕΑΣ**  
**ΓΚΟΥΜΑΣ ΠΑΝΤΕΛΗΣ**  
**ΓΚΟΥΡΛΟΥΜΕΝΟΣ ΚΩΣΤΑΣ**  
**ΓΡΑΜΜΑΤΙΚΟΠΟΥΛΟΣ ΚΥΡΙΑΚΟΣ**  
**ΔΑΚΤΥΛΙΔΗΣ ΜΑΝΩΛΗΣ**  
**ΔΗΜΗΤΡΑΚΟΣ ΧΡΗΣΤΟΣ**  
**ΔΗΜΗΤΡΟΠΟΥΛΟΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ**  
**ΕΖΑΤ ΜΙΧΑΛΗΣ**  
**ΕΥΘΥΜΙΑΔΗΣ ΠΑΝΟΣ**  
**ΘΕΟΔΩΡΑΚΗΣ ΧΑΡΗΣ**  
**ΚΑΡΑΓΙΑΝΝΗΣ ΑΝΤΡΕΑΣ**  
**ΚΑΡΑΝΤΑΝΗΣ ΑΡΓΥΡΗΣ**  
**ΚΑΡΠΕΡΗΣ ΚΩΣΤΑΣ**  
**ΚΑΡΥΣΤΙΝΟΣ ΚΩΣΤΑΣ**  
**ΚΑΤΣΑΛΟΥΔΗΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ**  
**ΚΟΗΣ ΣΑΒΒΑΣ**  
**ΚΟΚΚΙΝΑΚΗΣ ΟΔΥΣΣΕΑΣ**  
**ΚΟΚΚΟΣ ΧΡΗΣΤΟΣ**  
**ΚΟΛΟΚΟΤΡΩΝΗΣ ΘΑΝΑΣΗΣ**  
**ΚΟΛΟΤΟΥΡΟΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ**  
**ΚΟΝΤΟΣ ΚΩΣΤΑΣ**  
**ΚΟΠΑΝΑΚΗΣ ΤΑΣΟΣ**  
**ΚΟΡΟΠΟΥΛΗΣ ΓΙΑΝΝΗΣ**  
**ΚΟΥΡΚΟΥΤΑΣ ΓΙΩΡΓΟΣ**  
**ΚΤΙΣΤΟΠΟΥΛΟΣ ΓΙΑΝΝΗΣ**  
**ΛΟΤΣΑΡΗΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ**  
**ΜΑΖΑΡΑΚΗΣ ΝΙΚΟΣ**  
**ΜΑΛΛΗΣ ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ**  
**ΜΑΡΓΑΡΙΤΗ ΜΑΡΙΑ**  
**ΜΑΡΙΝΟΣ ΑΝΤΩΝΗΣ**  
**ΜΑΣΤΡΟΓΙΑΝΝΗΣ ΔΗΜΟΣ**  
**ΜΙΧΑΛΑΡΟΣ ΜΙΧΑΛΗΣ**  
**ΜΠΑΣΤΑΣ ΚΩΣΤΑΣ**  
**ΠΑΓΑΝΟΠΟΥΛΟΣ ΜΙΧΑΛΗΣ**  
**ΠΑΝΑΓΙΩΤΑΚΗΣ ΜΙΧΑΛΗΣ**  
**ΠΑΝΑΓΟΠΟΥΛΟΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ**  
**ΠΑΠΑΚΥΡΙΑΚΟΥ ΘΑΝΟΣ**  
**ΠΑΠΑΣΤΡΑΤΗΣ ΑΡΙΣΤΕΙΔΗΣ**  
**ΠΕΡΤΣΕΛΑΚΗΣ ΜΗΝΑΣ**  
**ΠΕΤΑΛΩΤΗΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ**  
**ΠΙΚΟΥΛΑΣ ΑΓΓΕΛΟΣ**  
**ΠΟΛΥΜΕΡΗΣ ΟΔΥΣΣΕΑΣ**  
**ΡΑΥΤΟΠΟΥΛΟΣ ΣΠΥΡΟΣ**  
**ΣΑΡΒΑΝΙΔΟΥ ΜΑΡΙΑ**  
**ΣΑΡΙΤΖΟΓΛΟΥ ΧΡΗΣΤΟΣ**  
**ΣΙΜΟΠΟΥΛΟΣ ΑΝΤΡΕΑΣ**  
**ΣΟΥΡΓΚΟΥΝΗΣ ΦΩΤΗΣ**  
**ΤΕΝΕΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ**  
**ΤΖΙΤΖΙΡΑΣ ΓΙΑΝΝΗΣ**  
**ΤΡΙΑΝΤΑΦΥΛΛΟΥ ΒΑΓΓΕΛΗΣ**  
**ΤΡΙΧΙΑΣ ΧΡΗΣΤΟΣ**  
**ΤΣΑΠΑΝΙΔΗΣ ΓΙΑΝΝΗΣ**  
**ΤΣΙΦΟΥΤΗΣ ΓΙΑΝΝΗΣ**  
**ΤΣΟΥΜΠΕΛΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ**  
**ΥΨΗΛΑΝΤΗΣ ΒΑΓΓΕΛΗΣ**  
**ΦΑΜΕΛΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ**  
**ΧΑΜΑΡΓΙΑΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ**  
**ΧΑΤΖΗΝΙΚΟΛΑΟΥ ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ**  
**ΧΑΤΖΗΧΡΗΣΤΟΥ ΝΙΚΟΣ**  
**ΧΡΙΣΤΟΠΟΥΛΟΣ ΘΑΝΑΣΗΣ**  
**ΧΡΙΣΤΟΦΑΚΗΣ ΜΑΝΩΛΗΣ**  
**ΧΡΙΣΤΟΦΙΔΗΣ ΔΗΜΟΣ**  
**JAZAYERI ALEX**



J O Y S T I C K S

M O U S E

P A D S

Φ Ο Ρ Η Τ Ο Σ

Σ Κ Λ Η Ρ Ο Σ

Δ Ι Σ Κ Ο Σ

C L E A N I N G

S E T S

Κ Α Λ Υ Μ Μ Α

**Lase**



Φ Ι Λ Τ Ρ Α



Κ Α Λ Ω Δ Ι Α

S C A R T

Δ Ι Σ Κ Ε Τ Ο Θ Η Κ Ε Σ

AMIGA · ATARI ·  
G128 · ARCHEMEDES

Δ Ι Σ Κ Ε Τ Ε Σ



G A M E

C L I P

C A R D S

P A P E R

# Ο ΓΗΙΝΟΣ

**Η** ολόφωτη αίθουσα ήταν σιωπηλή και άδεια. Άδεια; Όχι εντελώς. Στην κορυφή του τεράστιου τραπέζιού, κάθονταν ένας άντρας.

- Να πάρει! Καθυστερούμε επικίνδυνα κι αυτοί πλησιάζουν. Πρέπει να τους προλάβουμε. Εκτός κι αν... Δεν πρέπει να διακινδυνεύσουμε τις σχέσεις μας. Ίσως αν τους αφήναμε να κάνουν λάθος... Και πάλι όμως το Ανώτατο θα έχει αντιρρήσεις. Κι εγώ τι θα κάνω; Διάολε όλα πηγαιναν καλά μέχρι που μπλέχτηκε αυτό. Πάντα φοβόμουν ότι θα συνέβαινε. Πρέπει οπωσδήποτε να ξεκαθαρίσει το θέμα της...

Η πόρτα άνοιξε αθόρυβα. Ο άντρας κατέβασε βιαστικά τα πόδια του από το τραπέζι. Το συμβούλιο μπήκε και η αίθουσα γέμισε. Ο άντρας άρχισε να μιλάει.

- Το πρόγραμμα έχει μείνει πίσω. Αυτή τη στιγμή ο εχθρός βρίσκεται σε φοβερά πλεονεκτική θέση. Ελέγχουν νευραλγικά σημεία, είναι περισσότεροι και καλύτερα εκπαιδευμένοι. Κι ακόμα χειρότερα οι πόροι τους μοιάζουν ανεξάντλητοι ενώ οι δικοί μας όλο και λιγοστεύουν. Στη χθεσινή συνεδρίαση ο Στρατηγός αναγκάστηκε να παραδεχθεί ότι έγιναν σημαντικά λάθη και ότι οι απώλειές μας είναι υπολογίσιμες. Υποθέτω ότι έχετε κάτι να προτείνετε!

**Ο** πρώτος δεξιά από την κεφαλή του τραπεζιού, είπε: Έχουμε ετοιμάσει ένα σχέδιο. Δύο είναι τα βασικά του σημεία: η προώθηση του προγράμματος ανάπτυξης και το - όχι άσχετο - θέμα της Γης. Χρειαζόμαστε νέους πόρους και νέο έμπυχο υλικό. Πρέπει να επιδιώξουμε τη σύμφιση των εμπορικών μας σχέσεων με τους ουδέτερους θα μας φανούν πολύ χρήσιμοι στην περίπτωση του αποκλεισμού. Κι ακόμη, μακροπρόθεσμα, η κατάκτηση των μικρών και σε αραιοκατοικημένες περιοχές πλανητών θα ήταν μια έξυπνη κίνηση. Κι εδώ εμπλέκεται η Γη. Πλούσια σε υλικά απαραίτητα αλλά δυσεύρετα και για αυτό και ακριβά για μας, πυκνοκατοικημένη και σε στρατηγικό σημείο. Οι πληροφορίες μας λένε ότι οι αντιπαλοι ήδη σχεδιάζουν εισβολή. Κάτι τέτοιο θα ήταν μεγάλο πλήγμα για μας. Πρέπει να τους προλάβουμε. Να φανούμε έξυπνοι, ευέλικτοι...

- Ξεχνάτε κάτι πολύ σημαντικό, τον διέκοψε ο άντρας. Η ουδέτερη ζώνη και ιδιαίτερα οι Ζίτος, είχαν ζητήσει αρκετό καιρό πριν τον Διαγαλαξικό την καταστροφή της Γης, γιατί διατάρασε την οικολογική ισορροπία τους και

τους ήταν εμπόδιο στο πρόγραμμα αναδιαμόρφωσης και εξωραϊσμού του Γαλαξία. Αυτή τη στιγμή το τελευταίο που θα έπρεπε να κάνουμε θα ήταν να έρθουμε σε σύγκρουση με τους Ζίτος που ελέγχουν την οικονομία στον μισό Γαλαξία!

**Τ**ο θέμα λοιπόν είναι πως θα κατορθώσουμε να φτάσουμε πρώτοι στη Γη και να την εντάξουμε στο πρόγραμμα ανάπτυξης χωρίς να ενοχλήσουμε τους ουδέτερους. Έχετε ακόμη υπ' όψη σας ότι με μια στρατιωτική βάση στη Γη θα ελέγχουμε το Ροντιανό ηλιακό κι από εκεί μπορούμε να πλησιάσουμε ακόμη και τα σύνορά τους. Βέβαια το Ροντιανό μπορούμε να το χτυπήσουμε κι από τον Σείριο, αλλά πιο δύσκολα και πιο πολυδάπανα. Εξάλλου ο Σείριος δεν παρουσιάζει κανένα άλλο ενδιαφέρον. Πρέπει να αποφασίσουμε τι θα θυσιάσουμε.

- Μα, τίποτα! Το σχέδιό μας προτείνει άμεση εισβολή στη Γη, εκμετάλλευση όλου του χρήσιμου σε μας φυσικού πλούτου - και λέμε φυσικού μόνο γιατί τεχνολογικά οι Γήινοι βρίσκονται περίπου 3.000 χρόνια πίσω, δηλαδή σύμφωνα με το ημερολόγιό τους στο 1990, μεταφορά τους υγιούς πληθυσμού και τέλος αποχώρηση, ώστε να αφήσουμε τους αντιπάλους να την καταλάβουν όταν θα είναι πια άχρηστη και να έρθουν έτσι και σε σύγκρουση με την ουδέτερη ζώνη..

**Τ**ο Ανώτατο ενέκρινε το σχέδιο εκτός από το τελευταίο σημείο το οποίο και αντικαταστάθηκε με καταστροφή του πλανήτη. Κι αυτό γιατί ακόμη και χωρίς τους κατοίκους και τους πόρους της η Γη δεν έπαυε να είναι στρατηγικό σημείο.

- Εξάλλου έχουμε κι άλλους τρόπους για να τους οδηγήσουμε σε σύρραξη με τους Ζίτος. Βέβαια όλα αυτά θα κοστίσουν. Μόνο τα έξοδα απολύμανσής τους... Αν και οι γήινοι ιοί μοιάζουν αρκετά με αυτούς του Κένταυρου. Ο άντρας σηκώθηκε από τη θέση του.

- Καλώς, τα πρακτικά τμήματα θα συζητηθούν στη συνεδρίαση με το Τεχνικό!

Το συμβούλιο βγήκε από την αίθουσα. Η πόρτα έκλεισε μαλακά πίσω τους. Ο άντρας κάθησε κι ακούμπησε τα πόδια του στο τραπέζι. Δεν είχε άλλη επιλογή. Μόνο αυτός και ο πρόεδρος του Ανωτάτου είχαν πρόσβαση στο πρόγραμμα αυτοκαταστροφής του Κένταυρου - του συστήματος στο οποίο βρίσκονταν. Και ήξερε τι έπρεπε να κάνει: Ήταν Γήινος.

# THOMAS SOFT

## HOME COMPUTER SOFTWARE

POPOULUS V.2.7  
 NEVERMIND  
 STRYX  
 ASTERIX  
 IT CAME FROM THE DESERT  
 DRAKKHEN  
 BATTLE OF BRITAIN  
 KICK OFF  
 EXTRA TIME  
 TIME SCANNER  
 DYNAMITE DUX  
 CASTLE WARRIOR  
 DRAGONS OF FLAMES  
 BATTLE SQUADRON  
 XENON II MEGABLAST  
 TAKE 'EM OUT  
 FALCON F16  
 LANCASTER  
 FIGHTER BOMBER  
 OPERATION THUNDERBOLT  
 CABAL  
 MAN HUNTER  
 F-29 RETALIATOR  
 FIENDISH FREDDIE  
 STELLAR CRUSADE

ATARI ST →

← AMIGA

EUROPEAN DREAMS  
 AMERICAN DREAMS  
 FUTURE DREAMS  
 COMMANDOS  
 LIGHTFORCE  
 MAGNUM 4  
 MEGA PACK

MANA GEMENT I  
 SOUNDTRACKER V 2.5  
 MUSIC ENLIGHTMENT

TV SPORTS FOOTBALL  
 RED STORM RISING  
 FREEDOM  
 CHAMPIONSHIP WRESTLING  
 BATTLE CHESS  
 SPITFIRE 40  
 EMMANUELE  
 MAN HUNTER  
 NEVER MIND  
 BLOOD MONEY  
 STRYX  
 F-29 RETALIATOR  
 LANCASTER  
 FIGHTER BOMBER  
 NINJA WARRIORS  
 XENON II MEGABLAST  
 FOOTBALLER OF THE YEAR II

ATARI ST  
 ΠΡΟ-ΠΟ II

SERVICE ΓΙΑ  
 AMIGA  
 ATARI ST

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΙ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΙ  
 ΑΓΓΛΙΚΩΝ SOFTWARE HOUSES

ΣΟΛΩΜΟΥ 30 ΑΘΗΝΑ 10682 ΤΗΛ/ FAX 3615362

ΑΠΟ ΤΑ ΜΕΣΑ ΜΑΡΤΙΟΥ ΘΑ ΒΡΙΣΚΟΜΑΣΤΕ ΚΑΙ ΣΤΟ  
 ΝΕΟ COMPUTER SHOP ΣΤΗ ΣΤΑΣΗ ΗΛΕΚΤΡΙΚΟΥ  
 ΠΕΥΚΑΚΙΑ.



# PROSOUND DESIGNER

## ENA SAMPLING SYNTHESIZER ΓΙΑ ΤΟΝ ST ΣΑΣ!!

### ΤΟΥ Γ ΣΚΟΡΔΙΛΗ

**Η** αλήθεια είναι πως πολύς λόγος γίνεται στις μέρες μας για τα samplers και η επικράτησή τους σε σχέση με τα συμβατικά synthesizers είναι πια γεγονός.

Όλα τα τελευταία κομμάτια σύγχρονης μουσικής χρησιμοποιούν samplers, μια και η πιστότητα αναπαραγωγής των διαφόρων ακουστικών οργάνων και ήχων είναι σχεδόν απόλυτη. Συγχρόνως η αναπαραγωγή αυτή δεν χρειάζεται επίπονο προγραμματισμό, αλλά απλά ηχογραφούμε το δείγμα και έχουμε το επιθυμητό αποτέλεσμα!

Βέβαια έχουν και τα samplers τα μειονεκτήματά τους. Το πιο βασικό είναι οι απαιτήσεις τους σε μνήμη. Η ποιότητα των αναπαραγόμενων δειγμάτων είναι ανάλογη με τη συχνότητα δειγματοληψίας και με την μνήμη που διαθέτουμε. Όσο πιο γρήγορα δειγματοληπτούμε, τόσο πιο ποιοτικό είναι το αποτέλεσμα. Όμως, ταυτόχρονα, καταναλώνεται και περισσότερη μνήμη με αποτέλεσμα να έχουμε μικρότερο χρόνο δειγματοληψίας. Έτσι, στην περίπτωση που το δείγμα μας δεν είναι και τόσο σύντομο χρονικά ώστε να χωράει στη μνήμη με την μέγιστη δυνατή ταχύτητα δειγματοληψίας, αναγκαστικά θα κάνουμε συμβιβασμό με μικρότερη ταχύτητα άρα χαμηλότερη ποιότητα!

Πέρα όμως από όλες αυτές τις γενικές παρατηρήσεις, ήρθε η ώρα να ασχοληθούμε με το θέμα μας, που δεν είναι άλλο από το PRO SOUND DESIGNER το οποίο ανέλαβε να φέρει την sampling τεχνολογία στα χέρια του καθένα μας!!

Το πακέτο αποτελείται από τρία μέρη, το software, το hardware και φυσικά από το manual που μας είναι απαραίτητο για να κατανοήσουμε τον τρόπο λειτουργίας και να εκμεταλλευτούμε τις προσφερόμενες δυνατότητες στο έπακρο.

Το hardware δεν είναι τίποτε άλλο από μία πλακέτα που συνδέεται στο printer port του ST και αποτελείται από το κυρίως κύκλωμα, δύο εισόδους σήματος (left, right) και ένα καλώδιο τροφοδοσίας που καταλήγει σε μια

μπαταρία 9 volt. Παρά την στέρεο είσοδο, η πλακέτα που χρησιμοποιήσαμε για το test δεν υποστήριζε στέρεο δειγματοληψία, πράγμα που γίνεται εύκολα με την προσθήκη του κατάλληλου chip σε μία ήδη υπάρχουσα κενή βάση. Ένα ακόμη option του hardware είναι και μια στερεοφωνική έξοδος για απευθείας σύνδεση με το HI FI σας. Για το test χρησιμοποιήθηκε ένας ATARI STE ο οποίος έχει ενσωματωμένη στέρεο έξοδο, έτσι δεν αντιμετωπίσαμε πρόβλημα στη σύνδεση με στερεοφωνικό, ώστε να έχουμε όσο το δυνατόν καλύτερη απόδοση στο playback!

Η κυρίως οθόνη του προγράμματος αποτελείται από τρία βασικά μέρη. Τα function keys στο πάνω αριστερά μέρος της οθόνης, waveform display και πλήκτρα χειρισμού στο κέντρο και πάνω δεξιά αντίστοιχα και τέλος το sampled sound display με τα σχετικά του πλήκτρα το οποίο καταλαμβάνει οριζόντια, σχεδόν το κάτω μισό της οθόνης.

**Α**ς τα δούμε όμως αναλυτικά. Έως εδώ έχουμε δύο διαφορετικά παράθυρα "display" στη οθόνη μας, το waveform και το sampled sound display, το πρώτο μας παρουσιάζει την κυματομορφή του εισερχόμενου ήχου ενώ το δεύτερο το δείγμα που έχουμε ήδη στην μνήμη έτσι ώστε να μπορούμε να το επεξεργαστούμε. Και τα δύο συνοδεύονται από τα πλήκτρα που υποστηρίζουν τις σχετικές λειτουργίες:

RECORD, όπου όπως καταλάβατε, η επιλογή του με το mouse, σημαίνει ότι αρχίζει η διαδικασία της ηχογράφησης, PLAYBACK για να ακούσουμε το ηχογραφημένο δείγμα, REVERSE PLAYBACK ότι και το playback με τη διαφορά ότι ακούμε το δείγμα ανάποδα, από το τέλος προς την αρχή, POINTER ADJUSTMENT δύο βελόνες < > που χρησιμοποιούνται στη τοποθέτηση του κέρσορα που καθορίζει την αρχή και άλλα δύο για τον κέρσορα που καθορίζει την αρχή και άλλα δύο για τον κέρσορα που καθορίζει το τέλος του δείγματος. Τους κέρσορες, χρησιμοποιούμε για να επιλέξουμε ποιο σημείο του δείγματος θα σβήσουμε ή θα κρατήσουμε κ.λπ.

REVERSE SAMPLE όπου το επιλεγόμενο ανάμεσα στους δύο κέρσορες δείγμα ακούγεται ανάποδα ενώ το υπόλοιπο κανονικά, CUT με το οποίο σβήνουμε ότι δεν μας χρειάζεται. Ακόμη οι επιλογές TRANSPARENT και BLOCK COPY που μας επιτρέπουν να κάνουμε copy ένα μέρος δείγματος πάνω σε ένα άλλο ή στη θέση ενός άλλου αντίστοιχα.

Για περισσότερη ακρίβεια έχουμε την επιλογή MAGNIFY που μεγενθύνει ένα συγκεκριμένο μέρος του δείγματος, την αντίστροφη της DEMAGNIFY και τέλος την λειτουργία LOOP για συνεχές playback. Στις δύο κάτω γωνίες της οθόνης, βρίσκουμε τις ενδείξεις για ταχύτητα record και playback δεξιά και αριστερά αντίστοιχα, οι οποίες δέχονται αξίες από 3 έως 30 Hz. Να θυμίσουμε εδώ ότι όσο μεγαλύτερη ταχύτητα, τόσο μεγαλύτερη ποιότητα και ακόμη ότι για να έχουμε πιστή αναπαραγωγή του δείγματος που ηχογραφήσαμε, η ταχύτητα αναπαραγωγής πρέπει να συμπίπτει με την ταχύτητα ηχογράφησης.

Ακόμη έχουμε, τα function keys που όπως καταλάβατε είναι προγραμματιζόμενα και χρησιμοποιούνται για την ανάθεση σε αυτά μερών του δείγματος, καθώς και παραμέτρων του. Αυτά ενεργοποιούνται είτε με το mouse, είτε χρησιμοποιώντας το πληκτρολόγιο.

Στα waveform controls τώρα έχουμε επιλογές όπως AUTOMATIC PLAY, AUTOMATIC RECORD για αυτόματη αναπαραγωγή ή ηχογράφηση δείγματος αντίστοιχα, με δυνατότητα να προσδιορίσουμε από ποιά ένταση του σήματος εισόδου και μετά θα ενεργοποιείται μια από τις πιο πάνω λει-

τουργίες, επίσης δυνατότητα AUTOMATIC FUNCTION LOCK για συνεχή λειτουργία των ανωτέρω σε κάθε περίπτωση που ενεργοποιηθεί η είσοδος.

Στην ίδια ομάδα βρίσκονται τα SAVE, LOAD SAMPLE το PAUSE WAVEFORM που παγώνει το waveform display μέχρι να ξαναεπιλεγεί και τέλος το SOUND CHIP EDITOR το οποίο εάν επιλεγεί, ενεργοποιεί δύο συμρόμενα panel τα οποία καλύπτουν τα προηγούμενα, φέρνοντας μας σε επαφή με το καθαρά sound synthesis μέρος του προγράμματος. Μας προσφέρεται δηλαδή, άμεση πρόσβαση στον προγραμματισμό του εσωτερικού sound chip του ST.

**Π**άνω – κάτω πιστεύω ότι πήρατε μια ιδέα για τις δυνατότητες επεξεργασίας που προσφέρει το PRO SOUND DESIGNER και πριν πούμε δύο λόγια πιο ειδικά για τον sound editor (το synth μέρος του προγράμματος) ας αναφερθούμε λίγο στην εμπειρία που είχαμε τσεκάροντας το sampler.

Δοκιμάσαμε μια – μια όλες τις ταχύτητες δειγματοληψίας (3 – 30 Hz) και αξιοπρεπή δείγματα πήραμε μόνο από 8 Hz και πάνω. Ενδεικτικά θα αναφέρουμε ότι χρησιμοποιώντας τα 1024 K του STE με ταχύτητα δειγματοληψίας τα 8 Hz ηχογραφήσαμε δείγμα διάρκειας περίπου ενάμισυ λεπτού. Από κει και πέρα κάθε αύξηση της ταχύτητας μείωνε ανάλογα και την χρονική διάρκεια του δείγματος. Προσπαθώντας να βρω ένα ολόκληρο μουσικό κομμάτι που να μην ξεπερνά το ενάμισυ λεπτό, βρέθηκα να ηχογραφώ ένα μικρό κομμάτι για πιάνο του BRAHMS!! (ναι, ναι!!). Βέβαια θα μπορούσα να επιλέξω μικρότερη ταχύτητα, άρα περισσότερη διάρκεια αλλά όσες φορές το δοκίμασα τα αποτελέσματα ήταν φτωχά.

Σαν δεύτερο βήμα δοκιμάσαμε να πάρουμε δείγματα από μικρούς σε διάρκεια ήχους και συγκεκριμένα σε ήχους συγχορδίων κιθάρας, ήχους διαφόρων οργάνων κ.λπ., χρησιμοποιώντας σαν πηγή μια ηλεκτρική κιθάρα και ένα synth. Τα αποτελέσματα στα 16 Hz, ήταν αρκετά ικανοποιητικά και ακόμη ικανοποιητικότερα όταν φορτώσαμε τα δείγματα αυτά στο QUARTET, ένα sequenser που χρησιμοποιεί sampling ήχους, και διαπιστώσαμε πια στην πράξη την μαγεία του sampling, έχοντας όλους τους ήχους που πριν λίγο είχαμε ηχογραφήσει έτοιμους να χρησιμοποιηθούν σε κάποιο δικό μας μουσικό κομμάτι!!!

Πέρα όμως από τις sampling δυνατότητές του, το PRO SOUND DESIGNER, περιλαμβάνει, όπως αναφέραμε τη δυνατότητα να προγραμματίσει το εσωτερικό chip ήχου του ST, δίνοντάς μας τη δυνατότητα να δημιουργήσουμε τους δικούς μας ήχους, με τον ίδιο τρόπο που θα προγραμματίζαμε ένα synthesizer.

Το manual κλείνει με ορισμένα χρήσιμα listings και οδηγίες για το πώς θα μπορέσουμε να χρησιμοποιήσουμε τους ήχους που είτε προγραμματίζουμε είτε ηχογραφούμε στο prosound, στα προγράμματά μας. Τα listings δίνονται σε ST BASIC, FAST BASIC, ASSEMBLER και C.

Γενικά πρόκειται για ένα ολοκληρωμένο πακέτο που καλύπτει το σκοπό για τον οποίο φτιάχτηκε. Πιστεύω ότι έχοντας διαβάσει τις παραπάνω γραμμές μπορείτε από μόνοι σας να βγάλετε το συμπέρασμά σας.

**Περιμένω γράμματα με τις ερωτήσεις, τα σχόλια και τις συμβουλές σας!!**



# Η ΓΛΩΣΣΑ C ΚΑΙ ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΤΟΥ GEM

## ΜΕΡΟΣ II

ΤΟΥ Γ.ΚΟΥΣΕΡΑ

Η πληθώρα ύλης του προηγούμενου τεύχους σε συνδυασμό με την ασυνέπεια του αρθρογράφου (ο οποίος βέβαια απομακρύνθηκε), επέβαλαν μια μικρή διακοπή. Το USER ζητά τη συγγνώμη και την κατανόησή σας. Ας πάμε όμως στο θέμα μας που είναι το λειτουργικό σύστημα GEM (Graphics Environment Manager). Φιλοδοξία της στήλης είναι να σας εξηγήσει με ποιό τρόπο μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το GEM για να κάνετε τα προγράμματά σας πιο φιλικά, πιο μοντέρνα και πιο αποδοτικά. Όμως, η γλώσσα C και το GEM είναι αναπόσπαστα δεμένα μεταξύ τους. Γι' αυτό έκρινα απαραίτητο να αφιερώσω πρώτα μερικά συνοπτικά άρθρα στη C, ώστε οι αναγνώστες που δεν την κατέχουν να αποκτήσουν μια πρώτη επαφή με τη γλώσσα. Βέβαια, τα άρθρα αυτά δεν έχουν στόχο να διδάξουν C (αυτό θα ήταν ουτοπία), αλλά θα προσπαθήσω με απλά, κατανοητά παραδείγματα να δώσω μια γεύση έτσι ώστε ο αναγνώστης να παρακολουθήσει με μεγαλύτερη ευχέρεια τα άρθρα που θα ακολουθήσουν. Απαραίτητη προϋπόθεση είναι να έχετε ένα compiler της C και να έχετε εξοικειωθεί με τη διαδικασία edit-compile-link-run που περιγράφηκε στο μέρος I. Επίσης γνώσεις προγραμματισμού σε BASIC, FORTRAN και κυρίως σε PASCAL θα σας βοηθήσουν πολύ.

### ΟΙ ΠΡΩΤΕΣ ΕΝΝΟΙΕΣ

Ένα πρόγραμμα σε C αποτελείται από διάφορα κομμάτια κώδικα που εκτελούν επιμέρους λειτουργίες και ονομάζονται functions (συναρτήσεις, κάτι αντίστοιχο με τις γνωστές σας υπορουτίνες). Μια

απ' αυτές υπάρχει υποχρεωτικά σε κάθε πρόγραμμα και λέγεται main(). Η εκτέλεση του προγράμματος αρχίζει με την πρώτη εντολή της main(). Οι παρενθέσεις μετά το όνομα της function περικλείουν τις παραμέτρους επικοινωνίας και μπαίνουν πάντα (ακόμα κι όταν δεν υπάρχουν παράμετροι), ενώ η αρχή και το τέλος της οριοθετούνται με άγκιστρα ({}). Ήδη, αν δεν το καταλάβατε, μπορείτε να γράψετε το πρώτο σας πρόγραμμα σε C!

```
main()
{
}

```

Πρόγραμμα P1

Το πρόγραμμα αυτό είναι το απλούστερο δυνατό που μπορεί να γραφτεί και δεν κάνει ...απολύτως τίποτα! Αρχικά καλείται η function main(), μετά το { δεν υπάρχει καμία εντολή και το πρόγραμμα τερματίζει αφού συναντά το }.

### FUNCTIONS ΚΑΙ TOP - DOWN ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ

Ο παραπάνω τρόπος κατασκευής προγραμμάτων είναι εξαιρετικά εύρηστος και ταιριάζει απόλυτα με την τεχνική top-down. Σύμφωνα με την τεχνική αυτή μπορείτε να σχεδιάζετε ένα πρόγραμμα ξεκινώντας από την πολύ γενική δομή του και κατεβαίνοντας στις επιμέρους λεπτομέρειες. Ας υποθέσουμε για παράδειγμα ότι θέλετε να φτιάξετε ένα παιχνίδι. Αποφασίζετε ότι θα υπάρχει μια εισαγωγή με εικόνες, μουσική, το όνομά σας, copyrights κλπ, έπειτα η επιλογή κάποιων στοιχείων από το χρήστη, μετά το καθαυτό παιχνίδι και τέλος κάποια διαδικασία τερματισμού. Μπορείτε λοιπόν να γράψετε σε πρώτο επίπεδο:

```
main()
{
  introduction();
  user_input();
  play_game();
  terminate();
}

```

Πρόγραμμα P2

Έχοντας φτιάξει αυτό το χονδρικό σκελετό, αρχίζετε να φτιάχνετε μία-μία τις παραπάνω functions. Για παράδειγμα η introduction() θα μπορούσε να είναι κάπως έτσι:

```
introduction()
{
  load_pictures(); /* Φόρτωσε τις εικόνες */
  show_pictures();
  music(); /* Πάιξε μουσική! */
}

```

# C



```
show_names_and_copyright());
```

```
}
```

Και πάλι όπως είδατε φτιάχνετε ένα σκελετό και αφήνετε τις "χαμηλού επιπέδου" λεπτομέρειες για αργότερα. Ας δώσω ένα ακόμη παράδειγμα:

```
user_input()
{
    select_players(); /* Επιλογή αριθμού παικτών */
    select_difficulty(); /* Επιλογή δυσκολίας */
    arm_your_spacescraft(); /* Οπλισμός σκάφους */
}
```

Με παρόμοιο σκεπτικό γράφετε την `play_game()` και την `terminate()` και προχωρώντας στο τρίτο επίπεδο σχεδιασμού, θα γράψετε την `load_pictures()`, την `show_pictures()` κοκ μέχρι να τελειώσετε το πρόγραμμα. Σας συνιστώ να υιοθετήσετε την τεχνική αυτή που είναι πολύ δημοφιλής και θα σας βοηθήσει τόσο στη φάση κατασκευής των προγραμμάτων σας όσο και στις φάσεις της διόρθωσης και βελτίωσης.

Να σταθώ εδώ για τρεις παρατηρήσεις: Πρώτο, με τη χρήση του χαρακτήρα `underscore` ("\_") μπορείτε να δώσετε στις συναρτήσεις σας (αλλά και στις μεταβλητές) πολύ κατανοητά ονόματα, έτσι ώστε το πρόγραμμα να περιγράφει σχεδόν τον εαυτό του στην αγγλική γλώσσα! Δεύτερο, οτιδήποτε περικλείεται ανάμεσα στα σύμβολα `/*` και `*/` είναι σχόλιο και αγνοείται τελείως από τον `compiler`.

Τρίτο, όλες οι εντολές στη `C` τερματίζονται με ερωτηματικό(;).

## ΤΥΠΟΙ ΜΕΤΑΒΛΗΤΩΝ

Η `C` υποστηρίζει αρκετούς τύπους μεταβλητών. Υπάρχει ο τύπος `char` που χρησιμοποιείται για την αποθήκευση ενός απλού χαρακτήρα, ο τύπος `int` (ακέραιος) με τις παραλλαγές του `short int` (συντομευμένος) και `long int` ("μεγάλος"), ο τύπος `float` για αριθμούς κινητής υποδιαστολής απλής ακρίβειας (και `double` για διπλή ακρίβεια). Το μέγεθος των παραπάνω τύπων εξαρτάται από τον υπολογιστή, αλλά μια τυπική κατάσταση έχει ως εξής: `char` 8-bits, `int` 16-bits, `short int` 8-bits, `long int` 32-bits, `float` 32-bits, `double` 64-bits (συμβουλευτείτε το `manual` του `compiler`). Επίσης οι παραπάνω τύποι μπορούν να χαρακτηριστούν ως `unsigned`, γεγονός που επιτρέπει το χειρισμό δεδομένων χωρίς πρόσημο. Θα παρατηρήσατε την απουσία λογικών μεταβλητών(`boolean`). Αυτό συμβαίνει επειδή η `C` θεωρεί την αριθμητική τιμή 0 σαν λογικό ψεύδος(`false`) και οποιαδήποτε άλλη τιμή σαν λογική αλήθεια(`true`). Εκείνο που πρέπει να θυμάστε είναι ότι κάθε μεταβλητή στη `C` πρέπει να δηλώνεται προτού χρησιμοποιηθεί.

```
main()
```

```
{
```

```
    int k;
```

```
    k = 4;
```

```
}
```

Πρόγραμμα P3

Το παραπάνω πρόγραμμα δηλώνει ότι η μεταβλητή `k` πρόκειται να χρησιμοποιηθεί σαν ακέραια μεταβλητή και στη συνέχεια της δίνει την τιμή 4. Αν η δήλωση (`int k;`) παραλειφθεί, ο `compiler` θα ανηδράσει με ένα μήνυμα σαν το "undefined identifier k" μόλις συναντήσει την εντολή `k = 4`.

## ARRAYS ΚΑΙ STRINGS

Η `C` σας επιτρέπει να ορίσετε πίνακες (μονοδιάστατους ή πολυδιάστατους) που αποτελούνται από στοιχεία οποιουδήποτε τύπου. Για παράδειγμα η δήλωση `int x[100]`; σημαίνει ότι `x` είναι ένας πίνακας 100 ακεραίων. Προσοχή όμως! Στη `C` οι δείκτες των πινάκων αρχίζουν πάντα από το μηδέν. Δηλαδή, στη περίπτωση μας, το πρώτο στοιχείο του πίνακα είναι το `x[0]` και το τελευταίο το `x[99]`. Είναι λάθος να προσπαθήσετε να προσπελάσετε το `x[100]`! Δεν θα σας εμποδίσει κανείς, αλλά το αποτέλεσμα είναι απρόβλεπτο!

Μέχρι τώρα δεν μιλήσαμε καθόλου για `strings`. Κι αυτό γιατί η `C` χρησιμοποιεί απλά πίνακες χαρακτήρων για το χειρισμό των `strings`. Η δήλωση:

```
char word[11];
```

σημαίνει ότι η μεταβλητή `word` μπορεί να κρατήσει 10 το πολύ χαρακτήρες. Γιατί 10; Γιατί η `C` σημαδεύει το τέλος των `strings` με τον ειδικό χαρακτήρα `NULL` (χαρακτήρας με ASCII κωδικό 0). Αν λοιπόν θέλετε να αποθηκεύσετε τη λέξη "OLYMPIAKOS", οι θέσεις `word[0]` έως `word[9]` θα περιέχουν τους κωδικούς των δέκα γραμμάτων και η θέση `word[10]` θα περιέχει το `NULL`. Θυμηθείτε ότι η θέση `word[11]` δεν έχει νόημα!

## ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΜΕΤΑΒΛΗΤΩΝ (STORAGE CLASSES)

Όλες οι μεταβλητές στη `C`, ανεξάρτητα από τον τύπο τους ταξινομούνται σε τρεις κατηγορίες (ή κλάσεις) ανάλογα με την εμβέλεια τους (`scope`).

α) Αυτόματες (`automatic`): Είναι η πιο κοινή κλάση. Δηλώνονται με τον προσδιοριστή `auto` που συνήθως παραλείπεται και ισχύουν μόνο μέσα στη `function` στην οποία δηλώθηκαν. Αντιστοιχούν στις τοπικές (`local`) μεταβλητές της `Pascal`.

β) Εξωτερικές (`external`): Δηλώνονται πριν από τον ορισμό των συναρτήσεων και ισχύουν σε κάθε συνάρτηση που βρίσκεται στο ίδιο αρχείο. Αντιστοιχούν στις σφαιρικές (`global`) μεταβλητές της `Pascal`.

γ) Στατικές (`static`): Δηλώνονται με τον προσδιοριστή `static` και έχουν την ιδιαιτερότητα ότι διατηρούν αναλλοίωτη την τιμή τους ανάμεσα στις διαδοχικές κλήσεις της συνάρτησης στην οποία δηλώθηκαν. Για παράδειγμα:

```
main()
```

```
{
```

```
    plus5();
```

```
    plus5();
```

```
    plus5();
```

```
}
```

Πρόγραμμα P3

```
plus5()
```

```
{
```

```
    static int f=0;
```

```
    f = f+5;
```

```
}
```

Το πρόγραμμα P3 καλεί 3 φορές συνέχεια την `plus5()` που αυξάνει την τιμή της `f` κατά 5, ενώ η τιμή 0 δίνεται μόνο σαν αρχική τιμή. Έτσι όταν τερματίζει το πρόγραμμα η `f` έχει τιμή 15. Οι μεταβλητές κλάσης `auto` και `static` μπορούν να συνοδεύονται κι από τον προσδιοριστή `register` που δίνει εντολή στον `compiler` να τοποθετήσει την μεταβλητή σε κάποιο καταχωρητή της `CPU`! Φυσικά αν δεν υπάρχουν διαθέσιμοι καταχωρητές ο `compiler` αγνοεί την οδηγία μας.

## ΟΙ ΤΕΛΕΣΤΕΣ ΤΗΣ C

Οι τελεστές είναι σύμβολα που επενεργούν πάνω σε ορισμένα στοιχεία (`operands`) και υπολογίζουν μία τιμή. Το γνωστό μας σύμβολο "=" είναι τελεστής αντικατάστασης. Η εντολή `var = x*5 + 11`; υπολογίζει την τιμή της παράστασης δεξιά και την καταχωρεί στην μεταβλητή `var`. Υπάρχουν οι κλασικοί αριθμητικοί τελεστές (+, -, \*, /), το % που επιστρέφει το υπόλοιπο μιας διαίρεσης και οι συντομευμένοι τελεστές ++ και --. Για παράδειγμα η εντολή --b; μειώνει την τιμή του `b` κατά ένα και ισοδυναμεί με την εντολή `b = b-1`; Ακόμα υπάρχουν οι τελεστές σύγκρισης == για ισότητα, != για ανισότητα και οι προφανείς <=, >=, >, <. Οι λογικοί τελεστές || (OR), && (AND) και !(NOT) βοηθούν στις λογικές πράξεις ενώ η εικόνα συμπληρώνεται με τους bitwise τελεστές: &, ^ (exclusive or), << (left shift), >> (right shift) και ~ (συμπλήρωμα ως προς ένα). Ακόμα υπάρχουν συντομευμένοι τελεστές αντικατάστασης όπως +=, -=, \*= κτλ. Για παράδειγμα η εντολή `x *= 4`; ισοδυναμεί με την εντολή `x = x*4`;

Δυστυχώς, ο περιορισμένος χώρος δεν μας επιτρέπει να επεκταθούμε άλλο, αλλά θα είμαστε και πάλι μαζί με περισσότερα για τους τελεστές και πιο προχωρημένα θέματα τον επόμενο μήνα. Αν έχετε οποιαδήποτε γενική απορία ή πρόβλημα με τη `C` μη διστάσετε να μου γράψετε.

# THE ORIGINAL GAME CLUB



**ΔΩΡΕΑΝ !!!  
ΕΓΓΡΑΦΗ ΚΑΙ  
ΜΟΝΟ 500 ΔΡΧ.  
ΜΗΝΙΑΙΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗ**

**ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ!  
ΓΙΑ ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ  
ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ  
ΕΝΑ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟ  
C L U B**

**ΓΙΝΕΤΕ ΜΕΛΟΣ  
ΚΑΙ ΚΕΡΔΙΣΤΕ  
ΜΕΧΡΙ 30% ΧΑ-  
ΜΗΛΟΤΕΡΕΣ ΤΙΜΕΣ**

**ΑΓΟΡΑΣΤΕ ΑΠΟ ΤΟ ΤΗΛΕΦΩ  
6438784**

**ΜΑΥΡΟΜΙΧΑΛΗ 188 ΛΕΩΦ. ΑΛΕΞΑΝΔΡΑΣ 1147**

BAAL	NEVERMIND
MENACE	HINT BOOKS
DRAKKHEN	BOMBER
HARD DRIVIN	KICK-OFF
CHICAGO 90	BALLISTIX
TURBO OUTRUN	HIGHWAY
JAWS	PATROL II
OUTLANDS	FALLEN ANGEL
BEAST	THE CYCLES
COLONEL'S BEQUEST	JUMPING JACKSON
HOSTAGES	TEENAGE QUEEN
SAFARI GUNS	FULL METAL PLANET
NORTH & SOUTH	SIM CITY
DOUBLE DRAGON II	INTERPHASE
THE MUSCLECARS	LETTE
BLUE ANGEL	DON'T GO ALONE
THIRD COURRIER	

**ΔΕΥΤΕΡΟ  
DRIVE ST A500  
ΜΟΝΟ  
29.000!!! ΔΡΧ**

**ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΜΝΗΜΗΣ  
ATARI - AMIGA  
ΜΟΝΟ  
29.000 ΔΡΧ**

**ΒΙΒΛΙΑ  
ΠΕΡΙΟΔΙΚΑ  
MANUAL**

**ΔΩΡΕΑΝ  
SERVICE ΓΙΑ  
ΤΟ COMPUTERS ΣΑΣ**

**ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ  
ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ  
COMPUTERS**

**ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ  
SOFTWARE**

**ΠΟΛΛΟΙ  
ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΙ  
ΜΕ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΑ  
ΔΩΡΑ**

**ΔΙΣΚΕΤΕΣ ΟΛΩΝ  
ΤΩΝ ΤΥΠΩΝ  
ΜΟΝΟ  
!! !! !! ΔΡΧ**

**PC PUBLIC DOMAIN**

- \* ΜΙΑ ΑΠΟ ΤΙΣ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΕΣ ΣΥΛΛΟΓΕΣ PUBLIC DOMAIN ΣΤΗ ΧΩΡΑ ΜΑΣ
- \* ΠΑΝΩ ΑΠΟ 20.000 ΤΙΤΛΟΙ
- \* ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ
- \* ΓΛΩΣΣΕΣ
- \* GAMES
- \* ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΑ
- \* ΖΩΓΡΑΦΙΚΗ & ΗΧΟΣ

ΟΛΑ ΑΥΤΑ ΓΙΝΟΝΤΑΙ ΔΙΚΑ ΣΑΣ ΣΑΝ ΜΕΛΗ ΤΟΥ CLUB ΜΟΝΟ ΜΕ 150 ΔΡΧ.

**ΑΦΟΥ ΓΙΝΕΤΕ ΜΕΛΟΣ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΝΕΤΕ ΚΑΙ ΝΑ ΑΓΟΡΑΖΕΤΕ ΚΑΤΙ ΣΧΗΜΑΤΙΖΟΝΤΑΣ ΤΟ 6438784**

**ΝΑΙ! Θέλω κι εγώ να γίνω μέλος του CLUB**

Γι αυτό θα σας παρακαλούσα να μου στείλετε το **ΔΕΛΤΙΟ ΕΓΓΡΑΦΗΣ** καθώς και τον **ΚΩΔΙΚΟ** μου **ΑΡΙΘΜΟ**

**ΟΝΟΜΑ** \_\_\_\_\_  
**ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ** \_\_\_\_\_  
**ΤΗΛ.:** \_\_\_\_\_  
**COMPUTER** \_\_\_\_\_

# ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ "ΑΓΓΛΙΚΑ ΜΕ COMPUTER" TOP SOFTWARE HOUSE G. GEORGOUSSIS



ΑΓΓΛΙΚΑ  
ΣΑΝ  
ΑΓΓΛΟΣ;  
ΤΩΡΑ...  
ΝΑΙ!!!  
ΜΕ  
COMPUTER



A JUNIOR - B JUNIOR - A CLASS - B CLASS -  
C CLASS - D CLASS - LOWER - PROFICIENCY

**TOP**



**software**

Υπάρχουν σε κάθε πρόγραμμα

20	ΑΣΚΗΣΕΙΣ	M. CHOICE
20	"	USE OF ENGLISH
10	"	CONVERSION
1	"	STORY (που λείπουν λέξεις)

ΑΝΤΙΘΕΤΑ Η ΣΥΝΩΝΥΜΑ

Σύνολο ασκήσεων 8.500 - Σύνολο λέξεων 120.000  
Λεξιλόγιο 15.000 λέξεις

GEORGOUSSIS - SPORADON 2 KYPSELI - ATHINA - TEL: (01)

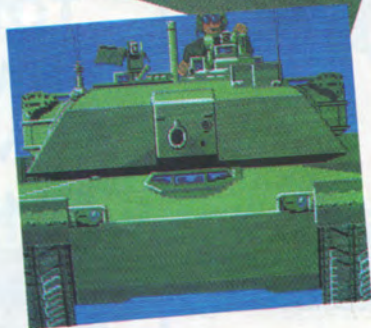
ΔΙΑΘΕΣΗ



# M1 TANK PLATOON

ΤΟΥ Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ

**Η** MICROPROSE πρέπει να είναι γνωστή σε όλους εσάς που σας αρέσουν οι ε-ξομοιώσεις. Μέχρι τώρα μας είχε συνηθίσει σε ε-ξομοιώσεις αεροπλάνων, υποβρυχίων και ολόκληρων ιστορικών περιόδων (βλέπε PIRATES). Τώρα λοιπόν έφτασε η ώρα μιας σοβαρής (το τονί-ζουμε ιδιαίτερα) δουλειάς πάνω στα tanks.



**Τ**ο M1 TANK PLATOON είναι μια εξομοίωση χειρισμού ταγκ με ταυτόχρονη διοίκηση ολόκληρης διμοιρίας – τέσσερα tanks – και πολύ καλή εξομοίωση μάχης.

Κατ' αρχήν το GAME σας επιτρέπει να διαλέξετε ένα έτοιμο όνομα για τη διμοιρία σας και το επίπεδο ικανοτήτων της (FAIR – POOR) ή να δώσετε το όνομα που θέλετε εσείς πατώντας ESC. Υπάρχουν τέσσερα επίπεδα δυσκολίας γενικά στο παιχνίδι αν και υπάρχουν και άλλοι δευτερεύοντες παράγοντες που επηρεάζουν τη δυσκολία. Τα επίπεδα είναι:

## STATIC GUNNERY:

Είναι το πιο εύκολο επίπεδο αφού οι εχθροί ούτε κινούνται ούτε πυροβολούν. Καλύτερα λοιπόν να αρχίσετε από εδώ το GAME για να μάθετε τα πολλά κουμπιά και τον ταυτόχρονο χειρισμό ολόκληρης διμοιρίας.

## MOVING GUNNERY:

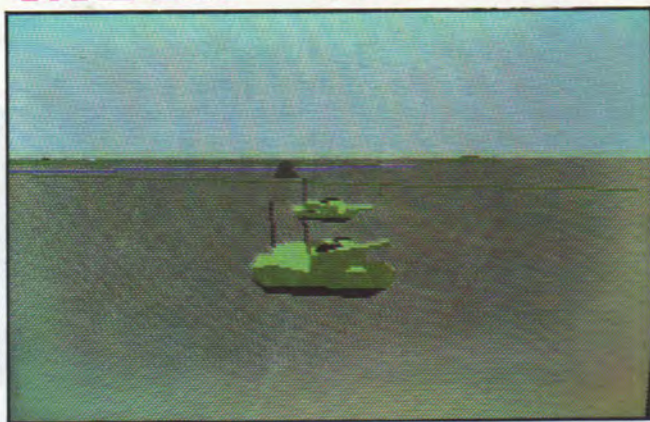
Εδώ οι εχθρικές δυνάμεις έχουν το δικαίωμα

<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	<b>M1 Tank Platoon</b>
<b>HOUSE</b>	<b>Microprose</b>
<b>FORMAT</b>	<b>PC</b>
<b>ΤΙΜΗ</b>	<b>7400</b>
<b>TEST</b>	<b>PC</b>
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	<b>Delta Computers</b>

κίνησης αλλά εξακολουθούν να μην ανταποδίδουν τα πυρά. Περάστε σ' αυτό το στάδιο όταν νιώσετε ότι ασκείτε αρκετό έλεγχο στη διμοιρία σας.

## SINGLE ENGAGEMENT:

Επειδή εδώ αρχίζει η πραγματική δράση, το COMPUTER θα σας ζητήσει να αναγνωρίσετε το όχημα που θα σας δείξει στην οθόνη. Αυτό μπορεί να είναι του δικού σας στρατεύματος ή του εχθρικού, πάντως το MANUAL θα σας δώσει την απάντηση. Ύστερα από αυτά τα τυπικά έχετε το δικαίωμα να διαλέξετε ανάμεσα σε έξη μορφές μάχης: BLIETZKRIEG, DEFENT POSITION, REARGUARD, MEETING ENGAGEMENT, ASSAULT, HASTY ATTACK, που κυμαίνονται από υπεράσπιση της θέσης σας μέχρι τη διάσπαση των εχθρικών δυνάμεων. Το πεδίο της μάχης επιλέγεται κάθε φορά από το COMPUTER, έτσι ώστε να υπάρχουν χιλιάδες διαφορετικοί συνδυασμοί, που επηρεάζουν την στρατηγική.



Αφού διαλέξετε το επίπεδο επικινδυνότητας των αντιπάλων σας βγαίνετε σε ένα ακόμα μενού:

## START CAMPAIGN:

Αυτή η επιλογή στέλνει την διμοιρία σας κατευθείαν σ' έναν αληθινό πόλεμο! Ώρα για μετάλλια και προαγωγές. Έτσι οι άντρες σας και τα τακ θα πολεμήσουν τη μια μάχη μετά την άλλη μέχρις ότου λήξει ο πόλεμος ή καταστραφεί η διμοιρία. Πρέπει εδώ να πούμε ότι οι νίκες και οι ήττες έχουν επιπτώσεις στην εξέλιξη του πολέμου, αλλά και στις επόμενες μάχες. Αν δηλαδή χάσετε μια μάχη, την επόμενη την ξεκινάτε από θέση άμυνας και αν χάσετε πολλές χάνετε και τον πόλεμο.

Αναφέραμε παραπάνω ότι υπάρχουν πολλοί παράγοντες που καθορίζουν την τελική δυσκολία. Ένας απ' αυτούς είναι και το επίπεδο ικανοτήτων και ηθικού των εχθρών σας. Αυτό το διαλέγετε εσείς και είναι:



Ελέγχετε την διμοιρία σας, μπορείτε να αλλάξετε την ποσότητα των πυρομαχικών σε κάθε τακ (αν θεωρείτε ότι κάποια αποστολή απαιτεί περισσότερα σε ένα είδος οπλισμού) και τέλος παίρνετε πληροφορίες για το προσωπικό που υπηρετεί.

## BRIEFING:

Εδώ σας δίνονται όσα στοιχεία χρειάζεστε για την αποστολή σας, πληροφορίες για τον οπλισμό των αντιπάλων σας, τις καιρικές συνθήκες, και τις θέσεις που πρέπει να καταλάβετε ή να υπερασπιστείτε. Όλα αυτά πάνω στο χάρτη με κίνηση και ZOOMING.

## SECOND LINE:

Οι εχθροί είναι ανεκπαίδευτοι, χωρίς στρατηγική, αργοί και με παλιά οπλικά συστήματα.

## FIRST LINE:

Οι εχθροί σας είναι αρκετά εύστοχοι και με αρκετές στρατηγικές ικανότητες, αλλά παραμένουν αργοί και οπλισμένοι με παλιά όπλα.

## VETERANS:

Εξαιρετικά εκπαιδευμένοι – κυρίως στο Αφγανιστάν – έμπειροι στις μάχες και στην στρατηγική με πιο εξελιγμένα οπλικά συστήματα. Πραγματικά εύστοχοι και επικίνδυνοι.

## GUARDS:

Οι καλύτεροι στρατιώτες του εχθρικού στρατού, ένας εφιάλης για σας. Βετεράνοι στις μάχες, με τον καλύτερο οπλισμό που διαθέτει το εχθρικό οπλοστάσιο, με άριστες επιλογές στρατηγικής.

## OUTFITTING:

## NEW ORDERS:

Αν παρ' όλα ταύτα δεν σας αρέσει η αποστολή που σας ανέθεσαν μπορείτε να πάρετε κάτι άλλο.

## GO TO BATTLE:

Αρχίζοντας τη μάχη στο χάρτη φαίνονται η δική σας διμοιρία και τα σώματα που σας υποστηρίζουν σε γκρι – λαδί χρωματάκι, η θέση του αρχηγείου σας σαν ένα μπλε παραλληλόγραμμο με το αντίστοιχο εχθρικό σε κόκκινο και όλα τα εχθρικά σκάφη επίσης κόκκινα. Θα παρατηρήσετε ότι εχθρικά και φιλικά άρματα αναβοσβήνουν αφήνοντας που και που να φανεί ένας αριθμός στη θέση



# M 1 TANK PLATOON

τους. Πατώντας F5 σας δίνεται ολόκληρος ο κατάλογος αυτών των αριθμών που αντιστοιχούν σε ένα ορισμένο τύπο οπλισμού. Εδώ πρέπει να πούμε ότι δεν βλέπετε τους εχθρούς σας πάντα, παρά μόνο όταν βρίσκεστε κοντά τους ή κάποια άλλη μονάδα σας ενημερώνει για τη θέση τους.

Μπορείτε να πάρετε μέρος στη μάχη σε μία από τις τρεις θέσεις μέσα στο ταγκ που είναι:



## TC UNBUTTONED VIEW:

Ως κυβερνήτης κοιτάτε έξω από το ταγκ πάνω στον πυργίσκο. Από δω έχετε την καλύτερη θέα που είναι δυνατόν να έχετε μέσα από το ταγκ και σαν όπλο έχετε ένα βαρύ πολυβόλο. Θυμηθείτε, σε μάχη να μην βγαίνετε πολύ έξω γιατί είσαστε τρωτοί.

## TC BUTTONED VIEW:

Πάλι κυβερνήτης του ταγκ αλλά αυτή τη φορά με σφραγισμένο το κλείστρο και πλήρως προστατευμένοι. Αυτό σημαίνει βέβαια μικρότερη ορατότητα.

## GUNNER POSITION:

Είναι η πιο χρήσιμη θέση αφού από εδώ χρησιμοποιείται το κανόνι. Η ορατότητα που έχετε είναι η πιο περιορισμένη αλλά είναι αρκετή για να ανατινάξετε τα εχθρικά άρματα. Από εδώ επίσης διαλέγετε τον τύπο των πυρομαχικών που θα χρησιμοποιήσετε. Αυτά μπορεί να είναι:



## MAIN COAX:

Το πολυβόλο του ταγκ (μόνο για στόχους με ελάχιστη ή καθόλου θωράκιση).

## SABOT:

Χρησιμοποιείται το κανόνι των 120 mm με το κανονικό αντιαρματικό βλήμμα.

## HEAT (HIGH EXPLOSIVE ANTITANK)

Τα ιδανικά βλήματα για όλων των ειδών τους στόχους. Προσέξτε ότι στη θέση του πυροβολητή δεν αλλάζει πορεία το ταγκ αλλά γυρίζει απλώς ο πυργίσκος.

## DRIVER'S VIEW:

Παίρνετε τον ρόλο του οδηγού και από εδώ μπορείτε να αλλάξετε πορεία. Έχετε και την δεύτερη καλύτερη οπτική.

**A**νάλογα τώρα με το έδαφος αλλάζει η ταχύτητα και η συμπεριφορά του οχήματος. Σε



κανονικούς δρόμους ή πεδιάδες αναπτύσσει μεγάλες ταχύτητες, ενώ σε βραχώδεις περιοχές και ποτάμια η ταχύτητα μειώνεται πάρα πολύ. Να είσαστε προσεκτικοί πάντως γιατί μια γρήγορη οδήγηση σε συνδυασμό με απότομες στροφές και ακατάλληλο έδαφος θα σας πετάξει την ερπηστρία, η οποία είναι μερικούς τόνους βαριά και δεν μπορείτε να την βάλετε στη θέση της σαν λάστιχο αυτοκινήτου.

**Π**ερνάμε τώρα στα πολλά εξελιγμένα μηχανήματα που θα κάνουν τη ζωή σας στο ταγκ πιο εύκολη (εμένα μου λες). Πρώτα η μεγένθυση που βοηθάει να βρείτε τους αντιπάλους σας από απόσταση, το COMPUTER που πατώντας SPACE σας δίνει την απόσταση του εχθρικού οχήματος και αυτόματα ρυθμίζει την γωνία του κανονιού για την καλύτερη δυνατή στόχευση. Κρατώντας πατημένο το SHIFT δώστε εσείς το βεληνεκές. Έχετε στη διάθεσή σας επίσης όργανα που σας επιτρέπουν να βλέπετε τη νύχτα όπως τη μέρα (μόνο που έτσι δεν ξεχωρίζουν τα εχθρικά από τα φιλικά σκάφη).

Καπνογόνα και ειδικά συστήματα παραγωγής καπνού που καλύπτουν τα νώτα σας συμπληρώνουν τα «κομφόρ» σας. Ορισμένα από αυτά τα όργανα ενεργοποιούνται μόνο από μια ορισμένη θέση στο ταγκ.

**Ε**κτός από την διακυβέρνηση του δικού σας ταγκ, μπορείτε να δώσετε διαταγές σε ολό-

κληρη τη διμοιρία ή σε κάθε ένα ταγκ ξεχωριστά. Όλοι βέβαια ακολουθούν εσάς ως αρχηγό αλλά με τις κατάλληλες εντολές τους στέλνεται αλλού. Πάντως η κίνηση των οχημάτων πάνω στο χάρτη θα μπορούσε να είναι πιο γρήγορη. Οι εξουσίες σας όμως δεν σταματάνε εδώ. Ελέγχετε ακόμα και τις μονάδες που σας υποστηρίζουν. Οι SUPPORT UNITS λοιπόν είναι ή ομάδες εδάφους (με ταγκ μάχης, ελαφριά άρματα ή πυροβολικό ή πεζικό με πολυβόλα και αντιαρματικά ή ρουκετοβόλα άρματα) ή μονάδες αέρος, ελικόπτερα και αεροπλάνα. Πηγαίνετε στο κατάλληλο μενού (με το πλήκτρο F7) και καλέστε – εάν υπάρχει – την υποστήριξη. Αν είναι πυροβολικό βάλτε πρώτα τον κέρσορα στη θέση που θέλετε να βομβαρδίσετε και μετά πατήστε το πλήκτρο. Τα ελικόπτερα και τα αεροπλάνα επιλέγουν μόνο τους τους στόχους τους, αλλά συνήθως ξεκινάνε από τους λόφους ψάχνοντας για τυχόν κρυμμένους εχθρούς. Τα πιο εύστοχα σώματα του στρατού σας είναι τα ρουκετοβόλα και πυραυλοβόλα άρματα καθώς και τα σώματα που είναι εξοπλισμένα με TOW MISSILES. Γενικά αν δεν έχετε υποστήριξη τα πράγματα είναι πολύ δύσκολα. Αλλά δεν είσαστε οι μόνοι με πολλά και πολλαπλά οπτικά συστήματα γιατί πυραύλους και πυροβολικό καθώς και αεροπορία έχουν και οι εχθροί σας. Έτσι φτάνουμε στο πιο ωραίο μέρος του GAME, τις μάχες της διμοιρίας σας με την εχθρική αεροπορία. Αν και αυτό θα συμβεί αρκετά σπάνια (μια φορά στις τέσσερις ώρες) πρέπει να είσατε προτετοιμασμένοι γιατί μια τέτοια επίθεση καταστρέφει τη διμοιρία σας με

σα σε λίγα λεπτά. Για να σας βοηθήσουμε σας λέμε να καλέσετε αμέσως όποια αεροπορική υποστήριξη έχετε και να δώσετε διαταγή στα τανκ σας να κινούνται. Ύστερα δώστε την εντολή FIRE AT WILL και πατήστε το πλήκτρο F1. Θα βρεθείτε πάνω στον πυργίσκο με το πολυβόλο. Προσπαθείστε να πετύχετε το εχθρικό αεροσκάφος, χρησιμοποιώντας και ζουμ αν είναι μακριά. Εύκολα εντοπίζετε τα αεροσκάφη, αλλά δύσκολα θα τα πετύχετε. Όταν ένα αεροπλάνο χτυπηθεί θα διαλυθεί στον αέρα ή θα πέσει και θα συντριβεί στο έδαφος.

**Κ**αι οι μάχες στο έδαφος όμως είναι πολύ καλές. Ο τρόπος με τον οποίο σημαδεύετε τα εχθρικά τανκ και τα ποικίλα οχήματα που αντιμετωπίζετε, είναι εξαιρετικά ρεαλιστικός. Τα οχήματα (αν τα πετύχετε) κάνουν μια χαρακτηριστική έκρηξη και ξανααντινάζονται πάλι μετά από λίγο. Μετά από κάθε βολή πρέπει να περάσουν μερικά δευτερόλεπτα για να ξαναγεμίσει το κανόνι. Η αίσθηση του ρεαλισμού γίνεται ακόμα πιο έντονη καθώς τα υπόλοιπα άτομα που αποτελούν τη διμοιρία σας δρουν ανεξάρτητα μέσα σ' ένα χαλασμό από εκρήξεις. Με τα πλήκτρα F9 - F10 μπορείτε να βλέπετε τη δράση και το πεδίο της μάχης έξω από το τανκ και να περιστρέψετε την οπτική σας όπου θέλετε. Αν καταστραφεί το τανκ σας μπορείτε να μεταφέρετε την διακυβέρνηση σε ένα άλλο.

**Υ**πάρχουν τρεις τρόποι για να τελειώσει μια μάχη: να καταστραφούν όλες οι δικές σας δυνάμεις (οπότε πρέπει να ξαναδιαλέξετε διμοιρία), να νικηθούν οι αντίπαλοι, ή να διαλέξετε την επιστροφή στη βάση με ALT + E.

Έτσι δεν υπάρχει περίπτωση να κολήσετε αν βρίσκεται κάπου κρυμμένος ένας εχθρός που δεν φαίνεται. Μετά το τέλος της μάχης σας δίνεται μια κατάσταση των επιδόσεών μας, η βαθμολογία σας και οι τυχόν προαγωγές και παρασημοφορήσεις που πετύχατε. Ως αρχηγός της διμοιρίας διαλέγετε εσείς ποιος θα προαχθεί και παρασημοφορηθεί κάνοντάς τον ταυτόχρονα πιο ικανό στα καθήκοντά του. Εδώ επίσης οι τυχόν απώλειες που είχατε συμπληρώνονται αυτόματα.

Ο χειρισμός όπως θα έχετε καταλάβει είναι πολύπλοκος αλλά μόλις μάθετε τα πλήκτρα που χρησιμεύουν περισσότερο δεν θα έχετε πρόβλημα. Η MICROPROSE δίνει στη συσκευασία του GAME δύο χάρτινα καλύματα που εφαρμόζουν στο πληκτρολόγιο και δείχνουν την λειτουργία των πλήκτρων. Πολύ βολικό βέβαια αλλά δεν ταιριάζουν σε όλους τους τύπους των πληκτρολογίων. Τέλος πάντων.

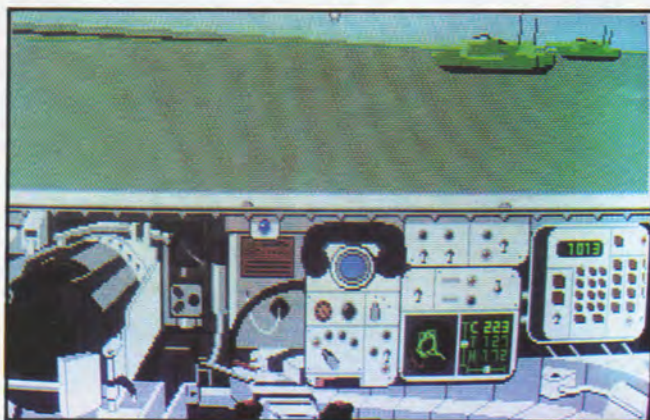
Από άποψη γραφικών το παιχνίδι τα καταφέρει πολύ καλά (ανάλογα με την κάρτα βέβαια). Στο χάρτη τα γραφικά είναι λειτουργικά ενώ στις μάχες και στην κίνηση 3D

και πολύ προσεγμένα. Οι εκρήξεις είναι πολύ καλές ενώ τα βλήματα φαίνονται που ταξιδεύουν στον αέρα. Οι σφαίρες του πολυβόλου φαίνονται περισσότερο από τα άλλα πυρομαχικά είτε χτυπάνε το έδαφος ή τους στόχους ή όταν ρίχνετε στον αέρα. Η ταχύτητα του GAME είναι ικανοποιητική, αλλά εξαρτάται κατά πολύ από το μηχάνημα που χρησιμοποιείτε.



**Ο** ήχος είναι κι αυτός σε υψηλό επίπεδο. Το τανκ έχει τους δικούς του ήχους (ακούστε πως κάνουν οι ερπηστρίες όταν περνάτε ποτάμι). Όλα τα προειδοποιητικά όργανα έχουν και ηχητικό σήμα. Οι εκρήξεις και το πολυβόλο είναι πολύ καλά επίσης. Το πιο εντυπωσιακό ηχητικό εφέ είναι οι βολές του πυροβολικού που πλησιάζουν. Να πούμε εδώ ότι στην αρχή του GAME

μπορείτε να επιλέξετε το μέσον από το οποίο θα ακούγεται ο ήχος, από ένα κανάλι μόνο, έως συνθεσάιζερ και ειδική MUSIC CARD.



Ένα από τα εντυπωσιακότερα στοιχεία του GAME είναι το MANUAL του. Εκατόν ενενήντα (190) ολόκληρες σελίδες όπου περιγράφονται πολλά από τα άρματα και τμήματα υποστήριξης του Αμερικάνικου και Σοβιετικού στρατού, με αρκετή λεπτομέρεια, ο τρόπος σύνταξης των ταγμάτων των διαφόρων σωμάτων, όλα τα στοιχεία βέβαια για να αρχίσετε το

παιχνίδι, οι τύποι των όπλων και των πυρομαχικών. Επίσης γίνεται μια αναδρομή στην ιστορία των τανκ και αναλύσεις στρατηγικής. Αυτό το MANUAL είναι γενικής εξοικείωσης με τα τανκ και την ιδιόρρυθμη στρατηγική τους και σαν βιβλίο δεν θα το βρείτε πουθενά αλλού.

κείωσης με τα τανκ και την ιδιόρρυθμη στρατηγική τους και σαν βιβλίο δεν θα το βρείτε πουθενά αλλού.

**Ν**α πούμε εδώ ότι το GAME είναι άρτιο από κάθε τεχνική άποψη αλλά είναι ταυτόχρονα πολύ απαιτητικό ως προς το COMPUTER στο οποίο θα τρέξει. Πρέπει να έχετε έγχρωμο μόνιτορ για όλες τις κάρτες εκτός από HERCULES. Δύο

DRIVES δεν βλάπτουν ποτέ και θα έχετε καλύτερη λεπτομέρεια στις μάχες και ταχύτητα αν χρησιμοποιείτε AT. Τι να γίνει, τα δυνατά GAMES θέλουν δυνατά μηχανήματα.

**Τ**ελειώνοντας συνιστούμε ανεπιφύλακτα το GAME για κάθε φανατικό των εξομοιώσεων αλλά... Αυτό το «αλλά» υπάρχει γιατί παρατηρήσαμε μια περίεργη συμπεριφορά του παιχνιδιού στην αντοχή. Τις πρώτες δεκαπέντε με είκοσι ώρες θα παίζετε μετά μανίας, μετά όμως θα σας φανεί ότι κάνετε συνέχεια τα ίδια. Γιατί η MICROPROSE δεν φρόντισε έτσι ώστε να υπάρχουν περισσότερα πράγματα να κάνει κανείς;

ΓΡΑΦΙΚΑ	84
ΚΙΝΗΣΗ	82
ΗΧΟΣ	87
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	87
ΠΙΣΤΟΤΗΤΑ	93
ΠΑΚΕΤΟ	95
ΑΝΤΟΧΗ	75
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	81
<b>ΓΕΝΙΚΑ</b>	<b>84</b>



# SAM Coupé

**Κ**αιρό είχαμε να δούμε ένα καινούριο μηχανήμα στην αγορά. Από τότε που βγήκε ο ST και η Amiga, δεν έχει εμφανιστεί κάτι νέο. Θα περιμένε λοιπόν κανείς ότι ένας καινούριος υπολογιστής θα είχε κάποιες τεχνολογικές καινοτομίες να επιδείξει ή τουλάχιστον κάτι παραπάνω απ' αυτούς που κυκλοφορούν ήδη. Όμως ο SAM Coupé της Miles Gordon Technologies (MGT) χρησιμοποιεί τεχνολογία 8-bit(!) και μας ξαναφέρνει στην εποχή του κασετόφωνου, του Z80 και του Sinclair, αφού περηφανεύεται ότι είναι συμβατός με Spectrum. Αυτό όμως δεν σημαίνει ότι πρέπει να απογοητευόμαστε. Ας δούμε καλύτερα τι έχει να προσφέρει ο SAM και κυρίως σε ποιά τιμή.



## COUPE ΝΑΙ, ΓΙΑΤΙ ΟΜΩΣ;

**Τ**ο μηχανήμα περικλείεται σε ένα άσπρο κουτί μετρίων διαστάσεων, με τέσσερα μπλέ ποδαράκια και επικλινές πληκτρολόγιο (εξ ου και το όνομα). Το κακό είναι ότι αυτό είναι σταθερό και δεν μπορείτε να αλλάξετε την κλίση. Το πληκτρολόγιο έχει 72 πλήκτρα στα οποία περιλαμβάνονται και 10 function keys που χρησιμεύουν και σαν

### ΤΟΥ Γ. ΚΟΥΣΣΕΡΑ

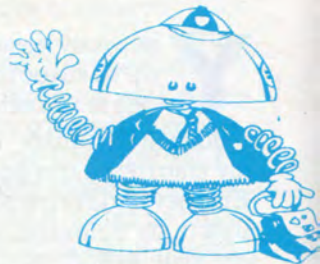
αριθμητικά. Η αίσθηση των πλήκτρων είναι καλή αν και θα τα προτιμούσα κάπως πιο σκληρά. Στη μπροστινή μεριά υπάρχουν δύο καλύμματα που αν τραβηχτούν αποκαλύπτουν ισάριθμες κενές θέσεις για drives 3.5 ιντσών δεξιά κι αριστερά. Όμως, η πιο εντυπωσιακή όψη του SAM είναι πίσω. Μια πραγματικά μεγάλη ποικιλία υποδοχών δίνει την αίσθηση ότι το μηχανήμα είναι έτοιμο για κάθε είδους επέκταση. Από δεξιά προς τα αριστερά λοιπόν έχουμε: υποδοχή σύνδεσης του τροφοδοτικού (που είναι αρκετά ογκώδες), υποδοχή SCART για σύνδεση με TV ή monitor, διακόπτης ON/OFF, θύρα για light-pen(!), υποδοχή για σύνδεση με κασετόφωνο, θύρα 64-pin γενικής χρήσης, κουμπί reset, mouse port, standard θύρα joystick, MIDI IN & MIDI OUT και τέλος ένα κουμπί break που χρησιμεύει στο να διακόπτει ένα πρόγραμμα που τρέχει. Παρά την αρχική εντύπωση, μια δεύτερη

σκέψη δείχνει ότι λείπουν αρκετά πράγματα από τον SAM. Καταρχήν δεν υπάρχει ούτε σειριακή ούτε παράλληλη θύρα για σύνδεση με περιφερειακά πρώτης ανάγκης πχ. εκτυπωτή. Βέβαια, με ένα interface της MGT που θα μπαίνει στη γενική θύρα επέκτασης μπορείτε να καλύψετε τις ελλείψεις, αλλά αν και όταν βγει δεν θα είναι φυσικά δωρεάν. Επίσης, η θύρα του mouse κάθε άλλο παρά standard είναι, ενώ μια δεύτερη

υποδοχή για joystick ήταν απαραίτητη αφού το μηχανήμα απευθύνεται στη home αγορά. Με άλλα λόγια είστε στο ...έλεος της MGT, εκτός κι αν αποφασίσουν τρίτοι κατασκευαστές να υποστηρίξουν τον SAM, πράγμα όμως που δεν είναι ακόμα σίγουρο. Ας μην είμαστε όμως γκρινιάρηδες και ας προχωρήσουμε στο εσωτερικό όπου τα πράγματα είναι σαφώς καλύτερα.

## TO HARDWARE

**Ο**ι έξι βίδες βγήκαν εύκολα, το κάλυμμα τραβήχτηκε και ...το κενό που υπάρχει στο εσωτερικό του SAM με άφησε άφωνο. Η πλακέτα καταλαμβάνει περίπου το ένα τρίτο του χώρου αφήνοντας αρκετή άνεση για τα δύο drives και την επέκταση μνήμης. Η MGT κατάφερε να επιτύχει υψηλά επίπεδα ολοκλήρωσης και συγκέντρωσε όλη την εξωτερική λογική του συστήματος σε ένα μεγάλο gate array chip που περιέχει 10000 πύλες. Έτσι ο SAM αποτελείται από λίγα μόνο chips: CPU είναι ο Z80B στα



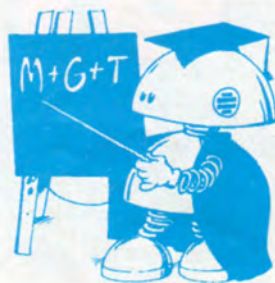


6MHz, το επιβλητικό VLSI ολοκληρωμένο παί-  
ζει το ρόλο του graphics processor, δυο  
γρήγορα chips απαρτί-  
ζουν τα 256K μνήμης,  
μια ROM των 32K περιέ-  
χει τη BASIC και το λει-  
τουργικό σύστημα, ενώ  
η εικόνα συμπληρώνεται  
με το MC1377 video  
chip της Motorola και τη γεννήτρια ήχων  
SAA1099 της Philips.



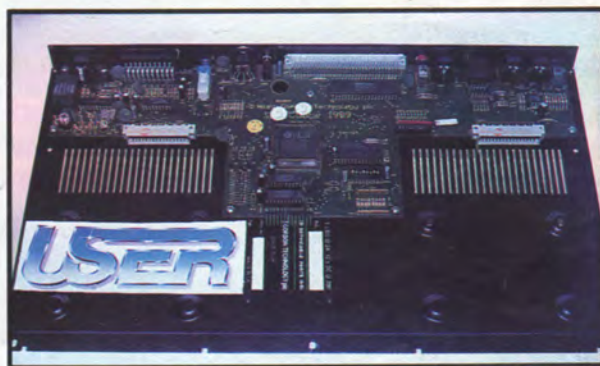
βελτιώνεται συνεχώς) μπορείτε να τρε-  
ξετε θεωρητικά οποιοδήποτε πρόγραμμα  
του Spectrum. Βέβαια για τη λειτουργία  
αυτή χρειάζεστε drive γιατί αν περιμένε-  
τε το κασετόφωνο... Πάντως, όταν αρχί-  
σουν να αναπτύσσονται προγράμματα  
που να εκμεταλλεύονται πλήρως τις  
δυνατότητες του μηχανήματος, θα δούμε  
σίγουρα θεαματικά αποτελέσματα. Το

να φτάσει τον SAM στα επίπεδα του  
ATARI 520STFM για παράδειγμα, χρειά-  
ζεται επιπλέον 25000 δρχ για το drive,  
10000 δρχ για ποντίκι και 10000 περίπου  
για τα πρόσθετα 256K RAM. Αθροισμα  
1 0 0 . 0 0 0  
δραχμές κι  
ακόμα δεν  
έχουμε την  
α ν ά λ υ σ η  
640x400, τη  
σειριακή  
θύρα, την  
παράλληλη...  
Ειλικρινά δεν  
καταλαβαίνω γιατί θα προτιμούσε κάποι-  
ος ένα μηχάνημα με Z80 και αβέβαιο  
ακόμα μέλλον, από ένα άλλο με 68000,  
GEM, τεράστια βάση χρηστών και μεγά-



## ΟΙ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ

**A**πό πλευράς ήχου υπάρχουν 6  
κανάλια με 8 οκτάβες και στερεο-  
φωνική δυνατότητα, ενώ στα γρα-  
φικά τα πράγματα είναι πιο πολύπλοκα.  
Υπάρχουν 4 διαφορετικά modes. Mode  
1: 32x24 χαρακτήρες, 2 χρώματα ανά  
χαρακτήρα, 16 χρώματα συνολικά από  
128, συμβατό με Spectrum. Mode 2:  
Όπως το mode 1 αλλά με 32x192 χαρα-



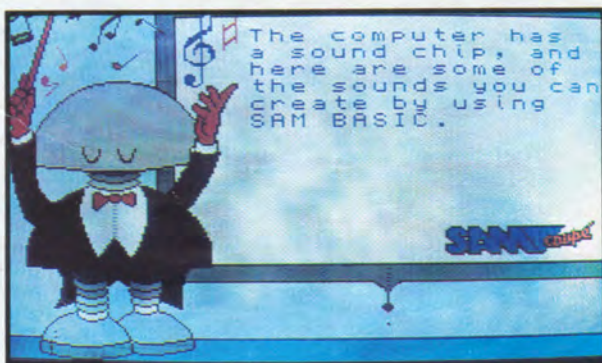
FLASH, ένα πρόγραμμα που δίνεται μαζί  
και σας επιτρέπει να δημιουργήσετε  
καταπληκτικές έγχρωμες εικόνες (αλλά  
και animation), είναι ένα καλό πρώτο  
δείγμα.

λη ποικιλία προγραμμάτων αφού έχουν  
την ίδια σχεδόν τιμή. Ο SAM είναι πάρα  
πολύ καλός σαν 8-bit υπολογιστής αλλά  
έπρεπε να έρθει σε άλλη τιμή, για να  
είναι ανταγωνιστικός. Να συμπληρώσου-  
με ότι το μηχάνημα παραχωρήθηκε από  
το κατάστημα ΕΛΕΝΗ ΚΟΥΝΑΝΗ  
Computers, Στουρνάρα 20, τηλ 3646725.

## ΤΙ ΔΙΝΕΤΕ ΚΑΙ ΤΙ ΠΑΙΡΝΕΤΕ

κτηρες. Mode 3: Κείμενο 80 στηλών,  
512x192 pixels, 4 χρώματα ανά γραμ-  
μή. Mode 4: 256x192 pixels, 16 χρώματα  
ανά γραμμή από 128. Επίσης σε κάθε  
interrupt μπορούν να επανακαθορίζονται  
τα χρώματα. Αυτό σημαίνει ότι μπορείτε  
να εμφανίσετε και τα 128 ταυτόχρονα με  
την κατάλληλη τεχνική. Ωραία όλα αυτά  
αλλά με το software τί γίνεται; Υπάρ-  
χουν χιλιάδες έτοιμα προγράμματα για  
το SAM! Ναι, είναι γεγονός. Τρέχοντας  
τον Emulator που δίνεται μαζί (και που

II έρα από τις διάφορες περιγραφές,  
σίγουρα όλοι  
ενδιαφέρονται να  
μάθουν την τιμή. Λοι-  
πόν εδώ τα πράγματα  
είναι μάλλον απογοη-  
τευτικά. Ο SAM κοστί-  
ζει περίπου 55000  
δραχμές χωρίς drives  
και με 256K μνήμης! Αν  
κάποιος προσπαθήσει



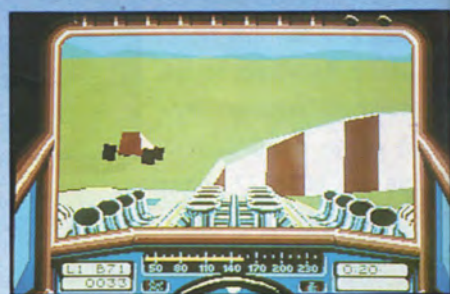
# STUNT CAR RACER

Εγκατασταθείτε στη θέση του οδηγού ενός από τα πιο άγρια αυτοκίνητα αγώνων όπως το Stunt Car Racer. Εξαρτάται από σας να αποδείξετε το πόσο καλοί οδηγοί είστε και να διαπιστώσετε αν έχετε τις δυνατότητες να γίνετε κάποτε πρωταθλητής διεθνούς επιπέδου.

Με την πολύ γρήγορη τούρμπο V8 μηχανή που σας παρέχει την ισχύ για απίστευτες ταχύτητες, το αυτοκίνητο αυτό είναι ένας πραγματικός πύραυλος που καταπίνει τις αποστάσεις.

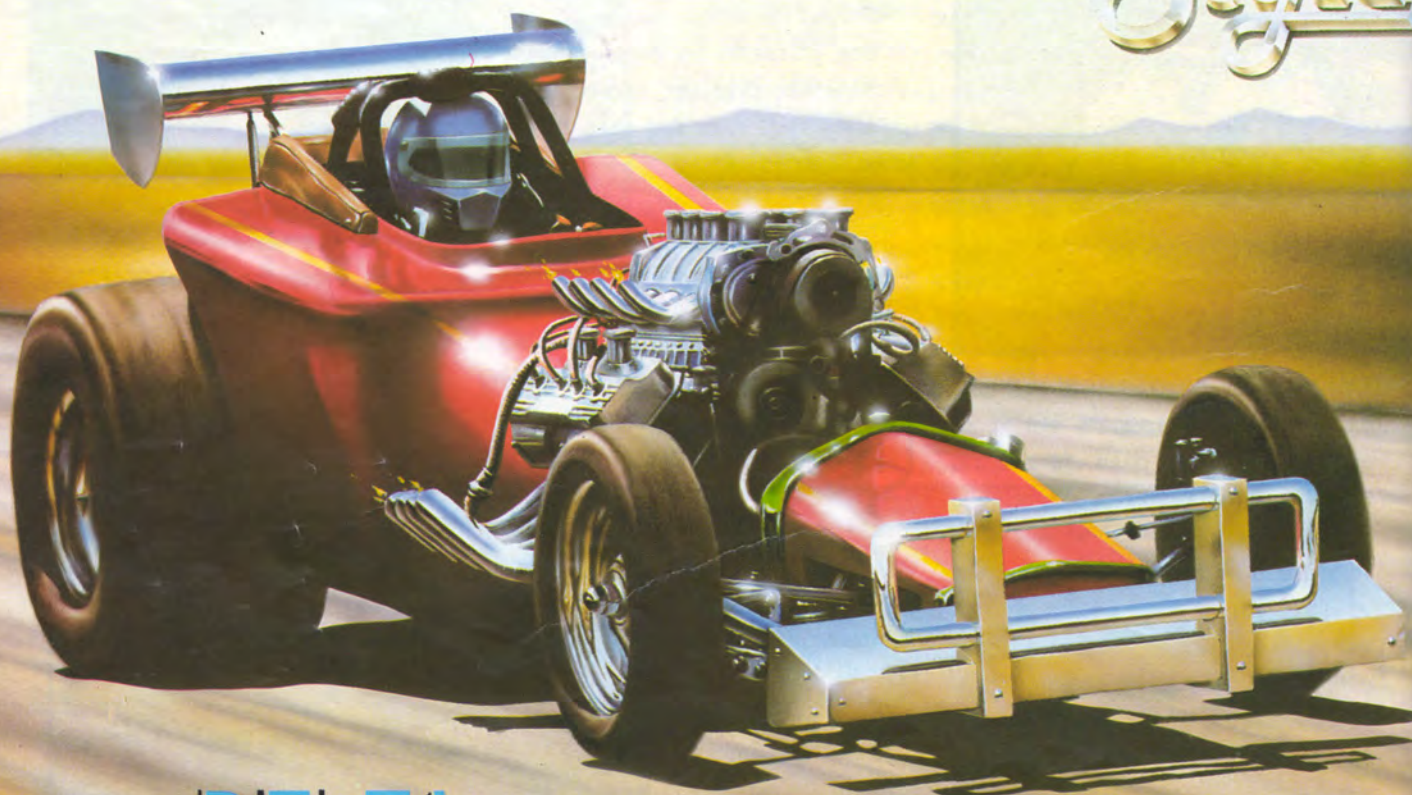
Οι πίστες είναι εντελώς εξωπραγματικές. Υπάρχουν επικίνδυνες στροφές που σας επιτρέπουν να αναπτύξετε μεγάλες ταχύτητες και μεγάλες ράμπες που εκσφενδονίζουν το αυτοκίνητο στα ύψη. Γενικά θα φαίνεται να περνάτε τόσο χρόνο στον αέρα που θα μπορούσατε να δώσετε εξετάσεις για πιλότος!

Αγωνιζόμαστε με αντιπάλους οδηγούς ελεγχόμενους από το computer, όπως ο Dare Devil και ο Road Hog. Οδηγείτε και πηδάτε τις ράμπες τόσο γρήγορα που το αυτοκίνητό σας αρχίζει να παθαίνει ζημιές από τις πιέσεις που αναπτύσσονται και σιγά - σιγά να διαλύεται. Όμως δεν υπάρχουν βραβεία για τον δεύτερο καλύτερο σε αυτό το παιχνίδι. Είναι ΟΛΑ ή τίποτα.



Το Stunt Car Racer είναι διαθέσιμο για ST, Amiga, PC και C64.

*Micro  
Style*



**DELTA**  
COMPUTERS

ΕΙΣΑΓΩΓΕΣ ΚΑΙ ΕΜΠΟΡΙΟ Η/Υ

stein

# GAME REVIEWS

**Κ**ι αυτό το μήνα έχουμε για σας πολλές παρουσιάσεις νέων παιχνιδιών, που αποτελούν την πιο μεγάλη και φιλόδοξη στήλη του περιοδικού. Θα αναφερθούμε σε μερικά βασικά πράγματα που πρέπει να γνωρίζετε σχετικά με το στυλ των game reviews, όπως αυτά εμφανίζονται μέσα από τις σελίδες του USER.

**Κ**ατ' αρχήν τα τεστ των παιχνιδιών θα γίνονται σε όσο το δυνατόν περισσότερα διαφορετικά formats, για να ικανοποιούνται οι χρήστες όλων των υπολογιστών κατά τον καλύτερο τρόπο. Για το ίδιο παιχνίδι όμως θα γίνεται αναφορά σε άλλα formats, μόνο αν υπάρχουν σημαντικές διαφορές που να δικαιολογούν κάτι τέτοιο. Νομίζουμε ότι είναι αρκετά βαρετό να επαναλαμβάνουμε συνέχεια ότι τα γραφικά στο ST είναι καλύτερα απ' αυτά του Amstrad ή ότι ο ήχος της Amiga υπερτερεί του... Spectrum. Αυτά άλλωστε είναι ευνόητα και γνωστά σε όλους.

**Κ**άθε παιχνίδι θα συνοδεύεται από δύο πίνακες. Ο πρώτος απ' αυτούς θα περιέχει τη βαθμολογία που βασίζεται σε μία κλίμακα με άριστα το 100. Θα βαθμολογούνται ορισμένα σταθερά χαρακτηριστικά, όπως γραφικά, κίνηση (animation), ήχος, ευκολία χειρισμού, πλοκή-υπόθεση (ειδικά για τα simulations θα βαθμολογείται η πιστότητα αναπαράστασης της πραγματικότητας), πακέτο (εμφάνιση και manual), αντοχή (διάρκεια ενδιαφέροντος) και αξία/τιμή (τι προσφέρει το παιχνίδι σε σχέση με τα χρήματα που πληρώνετε).

**Ο**γενικός βαθμός, δεν βγαίνει απαραίτητα (ή μάλλον δεν βγαίνει σχεδόν ποτέ) από τον μέσο όρο, αλλά από μία καθολική εκτίμηση της εντύπωσης που αφήνει το παιχνίδι. Ίσως θα πρέπει ο αναγνώστης, να δώσει τη δική του βαρύτητα στα επιμέρους στοιχεία που τον ενδιαφέρουν περισσότερο.

**Ο**δεύτερος πίνακας θα σας δίνει με μια ματιά όλα τα στοιχεία του παιχνιδιού: τίτλο, software house, διαθέσιμα formats, τιμή, τον υπολογιστή στον οποίο έγινε το test καθώς και την εταιρία που διαθέτει το παιχνίδι. Εδώ να διευκρινίσουμε ότι οι τιμές που αναφέρονται περιλαμβάνουν το ΦΠΑ και είναι οι προτεινόμενες λιανικές τιμές των αντιπροσώπων (πράγμα που σημαίνει ότι σε κάποια μαγαζιά μπορεί να βρείτε διαφοροποιημένες τιμές).

**Ε**πίσης, τα reviews θα συνοδεύονται από τα ειδικά σήματα που βλέπετε (το καθένα αντιστοιχεί σε κάποιον από τους πιο δημοφιλείς υπολογιστές που καλύπτει το USER), για να μπορείτε εύκολα και γρήγορα να εντοπίζετε αυτό που θέλετε. Κι αυτό ισχύει και για το υπόλοιπο περιοδικό. Επιπλέον, τα καλύτερα παιχνίδια που συγκεντρώνουν υψηλή βαθμολογία θα μαρκάρονται με το ξεχωριστό σήμα USER HIT!

**Κ**λείνοντας, να επισημάνουμε δύο πράγματα ακόμη πριν σας αφήσουμε να απολαύσετε τις επόμενες σελίδες. Μπορεί στο USER να δείτε κάποια παιχνίδια που έχουν ήδη παρουσιαστεί σε άλλα περιοδικά τους προηγούμενους μήνες. Αυτό οφείλεται στο γεγονός ότι το USER δεν κάνει ποτέ reviews από κόνιες αλλά μόνο από αυθεντικά παιχνίδια που παραχωρούνται από τους αντιπροσώπους την εποχή που έρχονται επίσημα για πρώτη φορά στην Ελλάδα. Αυτό επίσης συνεπάγεται ότι αν για οποιονδήποτε λόγο κάποιος αντιπρόσωπος δεν συνεργάζεται μαζί μας, στερεί από τους αναγνώστες μας τη δυνατότητα να ενημερωθούν για τα παιχνίδια που διαθέτει στην αγορά.



**Ο**ταν η RAINBOW ARTS αναλαμβάνει την εκπλήρωση ενός shoot 'em up τα πράγματα γίνονται ολοφάνερα για την ποιότητά του. Η ιστορία του παιχνιδιού εξελίσσεται γύρω στο 2020, μια εποχή γεμάτη από εκπλήξεις. Μια από αυτές, ήταν και η ξαφνική εμφάνιση των όχι και τόσο φιλήσυχων εξωγήινων. Η διάθεσή τους έγινε εμφανής από τις πρώτες κιόλας μέρες καθώς το 20% της Γης ήταν υπό την κυριαρχία τους και αυτό σημαίνει ότι τα πράγματα δεν είναι και τόσο καλά. Η κύρια βάση τους βρίσκεται στα βάθη του ωκεανού εκεί πρέπει να ξεκινήσετε την αποστολή σας.



Επειδή όμως οι εξωγήινοι είναι πολύ πιο ανώτεροι σε οπλισμό και γενικά σε δύναμη κάτω από το νερό, πρέπει να τους βγάλετε στην επιφάνεια της γης. Σ' αυτό το σημείο, ξαφνικά, κάποιος από τους αρχηγούς της γης θυμήθηκε τις ικανότητες που είχατε σε παλιότερους πολέμους κι έτσι σας διόλεξε γι' αυτή την αποστολή. Το X-OUT αποτελείται από οκτώ μεγάλες πύσσες που είναι γεμάτες από ανεπιθύμητους εχθρούς και τεράστια τέρατα στο τέλος κάθε πύσσας. Έτσι λοιπόν πρέπει να εξολοθρεύσετε κάθε εχθρό, ελευθερώνοντας τους οκτώ αυτούς τομείς.

Όλα τα εξωγήινα οπτικά συστήματα είναι στη διάθεσή σας και αυτό γιατί κατάσκοποι σας κατάφεραν να κλέψουν τα σχέδια και τα υλικά των όπλων από τους εξωγήινους. Το άσχημο σ' αυτή την υπόθεση είναι ότι η κυβέρνηση δεν είναι γενναϊόδωρη και δεν σας δίνει τα απαραίτητα υλικά για τα όπλα αλλά ούτε τα λεφτά για να τα πάρετε. Σκεφτείτε ότι για την αγορά των όπλων χρησιμοποιήσατε δικά σας λεφτά!!



Πριν ξεκινήσετε το κάθε level, διαλέγετε το είδος των σκαφών που θα πάρετε καθώς και τα όπλα που θα χρησιμοποιήσετε. Το παράξενο σε εμφάνιση τέρας στην πάνω αριστερή γωνία παρατηρεί τη σωστή πώληση όπλων. Στην ακριβώς αντίθετη γωνία υπάρχει το score σας. Βασίζομενοι σ' αυτό αγοράζετε τα όπλα. Αν θέλετε όμως κάποια ειδη έτοιμα για χρήση όπλα, το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να επιλέξετε το άλλο τέρας που βρίσκεται κάτω από το score σας. Η λειτουργία των όπλων είναι κάπως πολύπλοκη αλλά είναι απαραίτητη αν θέλετε να πάτε καλά στο παιχνίδι. Τα όπλα βρίσκονται

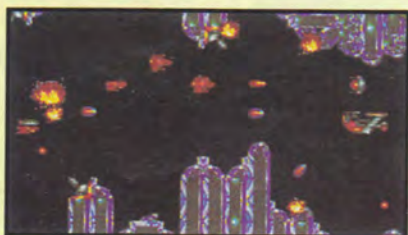


ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΚΙΝΗΣΗ	90
ΗΧΟΣ	94
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΠΛΟΚΗ	90
ΠΑΚΕΤΟ	91
ΑΝΤΟΧΗ	88
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	91
<b>ΓΕΝΙΚΑ</b>	<b>92</b>

# X-OUT



Το X-OUT είναι από τα εντυπωσιακότερα παιχνίδια του είδους του. Η κίνησή του είναι ομαλή και οριζόντια προς τα δεξιά. Τα τέρατα που πρωταγωνιστούν εμφανίζονται με ρυθμό 50 εικόνες το δευτερόλεπτο. Τα χρώματα που εμφανίζονται στην οθόνη ταυτόχρονα είναι 48 δίνοντας έτσι μια εντυπωσιακή εικόνα, ιδίως στο background που είναι από τα πιο πετυχημένα, έχοντας την πραγματική όψη της θάλασσας. Ο ήχος είναι τρομερός και αλλάζει από level σε level. Τα ηχητικά εφέ είναι όμως αυτά που δίνουν στο παιχνίδι αυτή τη ρεαλιστικότητα. Αξιοσημείωτο είναι ότι ο συνδυασμός είναι απίθανος χωρίς να υπάρχουν τυχόν προβλήματα.



Το X-OUT κατά τη γνώμη μου έχει πάρα πολλές ιδέες από άλλα παιχνίδια. Κλασικό παράδειγμα είναι το weapon shop που μοιάζει πολύ με αυτό του Xenon II. Το μέγεθος των sprites είναι γενικά μικρό αλλά είναι πολύ καλό στην κίνηση κι αυτό που κυριαρχεί σε αυτά είναι το μεταλλικό χρώμα. Κλασικό είναι το τέρας στο τέλος της οθόνης που το συναντάμε σε όλα τα παιχνίδια του στυλ αυτού.

Το X-OUT λοιπόν είναι από τα καλύτερα παιχνίδια και αυτό γιατί γίνεται τέλειος συνδυασμός των παραπάνω. Ο ήχος και τα ηχητικά εφέ είναι σε αρμονία καθώς συνδυάζονται τέλεια μεταξύ τους. Τα foreground και τα background γραφικά με την ομαλή κίνη-



στη μέση της οθόνης. Στην πρώτη σειρά είναι οι standard βολές.

Ανάλογα με τη χρηματική σας κατάσταση μπορείτε να διαλέξετε από τις τρεις διαφορετικές σε δύναμη βολές. Δίπλα υπάρχουν τέσσερα είδη υποβρυχίων σκαφών. Κάθε ένα απ' αυτά περιέχει και κάποιες extra λειτουργίες. Μετά υπάρχουν σειρές ολόκληρες από όπλα που μπαίνουν σε λειτουργία από το fire button ή από το πληκτρολόγιο. Αναλυτικότερα υπάρχουν πολλές διαφορετικές σε αποτελεσματικότητα βόμβες, όπως και κινούμενες. Κάθε μια απ' αυτές τις βόμβες μπαίνει αυτόματα σε λειτουργία. Ακριβώς δίπλα υπάρχουν και τα πιο χρήσιμα (κατά τη γνώμη μου) όπλα και αυτό γιατί η δύναμή τους είναι τρομερά καταστροφική. Αυτά είναι τα electric bow, club arm, flame-thrower και το smart shot. Μπορείτε να τα ενεργοποιήσετε αν έχετε πολλή ώρα πατημένο το κουμπί των βολών. Ένα βασικό πλεονέκτημα του παιχνιδιού είναι τα όπλα εκείνα που περιστρέφονται γύρω σας σε διαφορετικούς συνδυασμούς και θέσεις. Οι θέσεις που μπορούν να τοποθετηθούν είναι στα μέρη που βρίσκονται τα τετράγωνα. Όπως καταλαβαίνετε τα όπλα στο παιχνίδι είναι πολύ σημαντικά για την καλή αντιμετώπιση των εχθρών.



ση των διαστημόπλοιοι και το πολύ καλό scrolling της οθόνης σίγουρα εντυπωσιάζουν τον παίκτη. Η καλύτερη έκδοση είναι για Amiga αν και δεν χάνουν σε τίποτα οι άλλες, όπως του ST. (Το προτέρημα όπως καταλάβατε ήταν ο καταπληκτικός ήχος της). Το X-OUT είναι σίγουρα από τα παιχνίδια που αξίζει να ξοδέψετε πολλές ώρες μαζί του.

<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	<b>X-Out</b>
<b>HOUSE</b>	<b>Rainbow Arts</b>
<b>FORMAT</b>	<b>Amiga</b>
<b>TIMH</b>	<b>3500</b>
<b>TEST</b>	<b>Amiga</b>
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	<b>Arcade LTD</b>





Το Player Manager είναι η τρίτη και η πιο λεπτομερής έκδοση του Kick-Off. Σε αυτό μπορείτε να αναπτύξετε και να οργανώσετε την ομάδα σας εφαρμόζοντας την τακτική που προτιμάτε. Μελλοντικές υποσχέσεις για επιτυχία και δόξα θα γίνουν πραγματικότητα μόνο με σωστές τακτικές και μεθόδους.



Το γνώριμο καλό KICK OFF είναι εδώ!

ΓΡΑΦΙΚΑ	87
ΚΙΝΗΣΗ	91
ΗΧΟΣ	86
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΠΛΟΚΗ	94
ΠΑΚΕΤΟ	80
ΑΝΤΟΧΗ	92
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	87
<b>ΓΕΝΙΚΑ</b>	<b>90</b>

# PLAYER MANAGER

Το παιχνίδι περιλαμβάνει τέσσερις "Tactics" που μπορείτε να τις αλλάξετε και να σχεδιάσετε δικές σας. Η επιλογή ενός παίκτη για μεταγραφή γίνεται από μία γκάμα 1000 παικτών που συμμετέχουν στο πρωτάθλημα! Κάθε ένας από αυτούς έχει τα δικά του μοναδικά προτερήματα που είναι μία μίξη των γενικών χαρακτηριστών. Οι μεταγραφές γίνονται πάντα με βάση τα χρήματα που διαθέτετε. Το ποσό δεν είναι καθορισμένο και μπορεί να αλλάξει με τις κατάλληλες διαπραγματεύσεις. Το ανώτατο όριο μεταγραφών είναι δύο την εβδομάδα συμπεριλαμβάνοντας και αυτές που αποτύχατε. Ο κανονικός αγώνας γίνεται όπως και στο Kick-Off (στην πρώτη έκδοση), ο έλεγχος



Καθορίστε την τακτική σας!

είναι ίδιος όπως και το gameplay. Το κάθε ημίχρονο διαρκεί πέντε λεπτά, ο χρήστης μπορεί να αλλάξει την τακτική και γενικά να ελέγχει την ομάδα όπως θέλει. Η επιλογή demo θα σας βοηθήσει πάρα πολύ, γιατί μπορείτε να μάθετε πιο καλά τι κάνουν οι λειτουργίες του Player Manager. Από αυτή την επιλογή μπορείτε ακόμα και να αλλάξετε την τακτική που θα παίξετε. Καλή κίνηση είναι να προσέχετε τις πληροφορίες που παίρνετε για τους παίκτες και για τις τεχνικές που χρησιμοποιούν. Οι παίκτες αποδεικνύουν τις ικανότητές τους μόνο αν βρίσκονται στις θέσεις που παίζουν. Πάνω στις θέσεις τους μπορείτε να πειραματιστείτε βάζοντας κάθε έναν από αυτούς σε διαφορετική θέση. Έτσι βλέποντας πώς αποδίδει επιλέγετε την καταλληλότερη θέση. Η πραγματική δυσκολία είναι να κατανοήσετε τον τρόπο που ελέγχονται οι παίκτες. Ε-

κει πρέπει να βασιστείτε για να έχετε τα απαιτούμενα αποτελέσματα, προσοχή λοιπόν. Σημαντικό επίσης είναι και το ηθικό τους που πρέπει να είναι υψηλό γιατί επηρεάζεται όλη η ομάδα.

Έτσι πρέπει να προσέχετε ταυτόχρονα το ηθικό κάθε παίκτη ξεχωριστά αλλά και της ομάδας. Οι πληροφορίες που ανέφερα παραπάνω εμφανίζονται μόλις συμβεί κάτι που επέδρασε αρνητικά στην ομάδα.

Τα πράγματα στο Player Manager είναι πολύ δύσκολα γιατί όπως καταλάβατε, λειτουργίες όπως αυτή της τακτικής θέλουν χρόνο για να τις χειριστείτε τέλεια. Αλλά όταν καταφέρετε τον τέλειο έλεγχο του, τότε σίγουρα θα είστε ικανοποιημέ-

Player Information		Skills	
Name	A. Baras	Passing	111
Position	Midfield	Shooting	41
Age	21	Tackling	60
Height	180 cm	Keeping	23
Weight	81 Kg	Morale	100
Pace	181	History	
Dexterity	186	1st	2nd
Stamina	128	3rd	4th
Resilience	149	0	1
Temperament	143	0	1
Work rate	84	0	1

Αν μπορέσετε να αξιοποιήσετε όλες αυτές τις πληροφορίες για έναν παίκτη...

νοι μαζί του. Τα γραφικά του παιχνιδιού δεν έχουν καμιά διαφορά με τις παλαιότερες εκδόσεις γιατί είναι ακριβώς τα ίδια όπως ο ήχος και η εντυπωσιακή του κίνηση, οι λειτουργίες που έχουν προστεθεί είναι μοναδικές, γιατί είναι στη σωστή θέση και γίνονται με το σωστό τρόπο.

Τελειώνοντας, το Player Manager δίνει μια νέα διάσταση στο ποδόσφαιρο και συγκεκριμένα στον τομέα της ρεαλιστικότητας.

<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	Player Manager
<b>HOUSE</b>	Anco
<b>FORMAT</b>	All Formats
<b>ΤΙΜΗ</b>	3500
<b>TEST</b>	Atari ST
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	Greek Software

# HIGHWAY PATROL II

**Ε**να ακόμα GAME για τους φίλους της ταχύτητας και της αυτοκινητοβίας. Είσαστε ο σερίφης της περιοχής και πρέπει να συλλάβετε τους γκάνγκστερς που έχουν την ατυχία να μπαίνουν στην περιοχή σας, και το θράσος να τρέχουν στον αυτοκινητόδρομο.

Υπάρχουν έξι κατηγορίες να διαλέξετε και χωρίζονται σε τρεις βαθμούς δυσκολίας, που δίνουν αντίστοιχα 2,5 και 10 χιλιάδες πόντους όταν τους πιάσετε. Μην ξεχνάτε ότι μαζεύοντας αυτούς τους πόντους είναι ο μόνος τρόπος για να πάρετε κάποια προαγωγή.

Ξεκινάτε με τον αριθμό πόντων που αντιστοιχεί στο επίπεδο δυσκολίας που διαλέξατε, και μειώνονται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού αργά αλλά σταθερά, και όταν φτάσουν το μηδέν τότε... GAME OVER!

Χάνετε πόντους όταν πυροβολείτε στο δρόμο αθώους τουρίστες που περνάνε με τα αυτοκίνητά τους, όταν τρακάρετε, και όταν

στοιχούν στην ίδια θέση στο χάρτη - , οι πόντοι που έχετε και η κατεύθυνση προς την οποία πηγαίνετε. Δίπλα, με κόκκινα δίνονται η θέση του αυτοκινήτου των κακοποιών πάλι με συντεταγμένες, όπως σας δίνει

συνεχώς το αρχηγείο. Το αυτοκίνητό σας είναι ένα από εκείνα τα μεγάλα αμερικάνικα αμάξια με μηχανή μερικών χιλιάδων κυβικών. Είναι το πιο γρήγορο αυτοκίνητο στο GAME και έχει και όπισθεν που είναι πολύ εύχρηστη, ιδίως για να ξεφεύγετε από στριμωγμένες καταστάσεις. Το τιμόνι έχει επαναφορά στις μεγάλες ταχύτητες και γενικά το αμάξι έχει πολύ καλή οδική συμπεριφορά, πολύ καλό κράτημα στις στροφές, κυρίως στην ασφάλτο αλλά και στην έρημο. Μιλάμε για κανονική οδήγηση δηλαδή, μόνο που δεν βάζετε ταχύτητες, είναι αυτόματο,



πραγμα που είναι τελικά υπέρ της οδήγησης.

**Σ**το πακέτο του παιχνιδιού δίνεται και ένα χάρτης της περιοχής που αποτελείται από 38x38 τετραγώνια, μια πολύ μεγάλη έκταση πραγματικά. Είναι απαραίτητο κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού να το παγώνετε και να συμβουλευέστε το χάρτη για να ξέρετε κάθε στιγμή (ιδίως όταν βρίσκεστε σε μια διασταύρωση) τη θέση σας, την κατεύθυνσή σας και τη θέση του αυτοκινήτου που καταδιώκετε. Στην οδήγηση πρέπει να προσέχετε τα αυτοκίνητα που κινούνται στο δρόμο είτε έρχονται από το αντίθετο ρεύμα είτε πρέπει να τα προσπεράσετε. Αν τρακάρετε δεν θα χάσετε αμέσως αλλά θα χρειαστούν κι άλλες τράκες για να καταστραφεί το αμάξι σας. Αν τρέχετε με μεγάλη ταχύτητα στις στροφές πιθανότατα θα τρακάρετε στις πινακίδες ή θα βγείτε στην έρημο όπου θα πέσετε σε κάποιο κάκτο. Ένα ακόμα πρόβλημα που θα έχετε είναι η βενζίνη, γιατί το αμάξι σας καίει πολλά (περισσότερο στις δύσκολες αποστολές). Στο δρόμο σημειωμένα με ειδικά σήματα, όπως και στο χάρτη, βρίσκονται βενζινάδικα, όπου μπορείτε να γεμίσετε το ντεπόζιτό σας, ή πιο σπάνια να αλλάξετε λάστιχο. Πολλών ειδών βλάβες μπορείτε να πάθετε τρέχοντας γρήγορα, κυρίως στην έρημο: Να καεί η μηχανή αν τρέχετε πολύ ώρα στο φουλ (οπότε τελειώνει και το GA-

ME), να σκάσει κάποιο λάστιχο πράγμα που διορθώνεται χάνοντας όμως πολύτιμο χρόνο, ή να διαλυθεί εντελώς το αμάξι σας οπότε πάλι χάνετε. Ανάλογα με την περίπτωση εμφανίζεται στο μοπίτορ η κατάλληλη οθόνη.

Είπαμε ήδη πως στο δρόμο συναντάτε αρκετά αυτοκίνητα σε διάφορα χρώματα και όλα μοιάζουν μεταξύ τους - κάτι μεταξύ PORSCHE LAMBORGINI και GORVETTE. Το αμάξι των γκάνγκστερς ξεχωρίζει εύκολα γιατί είναι το μόνο κόκκινο αυτοκίνητο στο δρόμο. Για να τους συλλάβετε πατήστε S και βάλτε τη σειρήνα, ενώ πατώντας T παίρνετε το όπλο στα χέρια σας για να πυροβολείτε τους πολύ ζορικούς. Καταδιώξτε τους κάνοντας ζιγκ-ζαγκ πίσω τους μέχρι να παραδοθούν, και θα χρειαστεί πολλές φορές να τους προσπεράσετε και να τους κόψετε το δρόμο για να σταματήσουν. Τα γραφικά είναι όλα πολύ καλά, ενώ τα αυτοκίνητα που συναντάτε στο δρόμο και το κόκκινο αμάξι των γκάνγκστερς είναι εξαιρετικά. Πολύ προσεγγμένα τα βουνά που φαίνονται στον ορίζοντα και οι πόλεις. Η κίνηση είναι κι αυτή πολύ ομαλή και γρήγορη, με μόνο παράπονο να είχαν πιο αργό βύθισμα οι πόλεις και τα βουνά στον ορίζοντα. Μια από τις πιο ωραίες ατμοσφαιρικές μουσικές υπάρχει στην αρχή του GAME που σας θυμίζει ότι βρίσκεστε σε αμερικανική έρημο με τεράστιους αυτοκινητόδρομους, πολύ ήλιο και μεγάλες ταχύτητες. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού δεν υπάρχει καθόλου μουσική αλλά ένας συνεχής ήχος της μηχανής και το τρέξιμο των λάστιχων στις στροφές. Αν και ο ήχος της μηχανής θα έπρεπε να είναι πιο δυνατό και η σειρήνα σας να μην ακούγεται σαν πυροσβεστική, ο ήχος του όπλου σας που πυροβολεί είναι απ' τους καλύτερους, ακούγεται σαν το όπλο του DIRTY HARRY!

Μια ρεαλιστική κατάδιωξη λοιπόν, με σκηνικό την έρημο, είναι σίγουρα ελκυστική. Και μην ξεχνάτε τον χρυσό κανόνα της αστυνομίας: μην πυροβολήσετε προτού σας πυροβολήσουν.

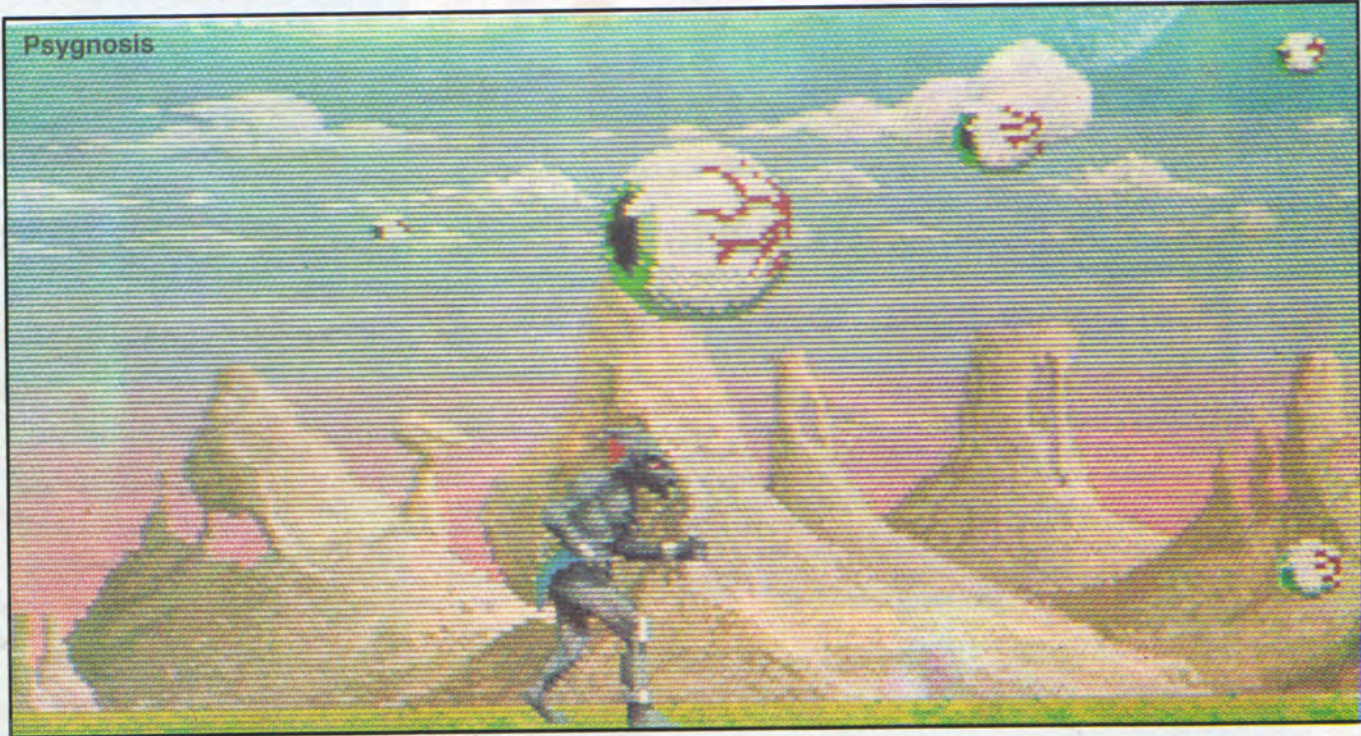


<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	Highway Patrol 2
<b>HOUSE</b>	Microids
<b>FORMAT</b>	Amiga
<b>ΤΙΜΗ</b>	3500
<b>TEST</b>	Amiga
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	Arcade LTD

<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b>	<b>87</b>
<b>ΚΙΝΗΣΗ</b>	<b>88</b>
<b>ΗΧΟΣ</b>	<b>83</b>
<b>ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ</b>	<b>88</b>
<b>ΠΛΟΚΗ</b>	<b>80</b>
<b>ΠΑΚΕΤΟ</b>	<b>74</b>
<b>ΑΝΤΟΧΗ</b>	<b>86</b>
<b>ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ</b>	<b>81</b>
<b>ΓΕΝΙΚΑ</b>	<b>85</b>

πυροβολείτε άοπλους γκάνγκστερς. Το μεγαλύτερο μέρος της οθόνης, περίπου τα 2/3, τα καταλαμβάνει ο δρόμος και το τοπίο όπου διαδραματίζεται το παιχνίδι, ενώ στο κάτω μέρος είναι το εσωτερικό του αυτοκινήτου με το τιμόνι και φαίνονται τα χέρια σας καθώς οδηγείτε. Τα όργανα του αμαξιού είναι ένα στροφόμετρο, ο δείκτης της ταχύτητας, ο δείκτης της βενζίνης και αυτός της θερμοκρασίας της μηχανής. Στο πάνω μέρος της οθόνης φαίνονται η θέση σας στο δρόμο - με συντεταγμένες που αντι-

# SHADOW OF



Psygnosis

**Β**έβαια όλοι γνωρίζετε το υπέροχο αυτό παιχνίδι, μια και κυκλοφορούν κόπιες του εδώ και μήνες. Όμως το USER δεν μπορούσε να μην το παρουσιάσει γιατί πιστεύουμε ότι αποτελεί σταθμό στην ιστορία των computer games.

Σίγουρα εδώ και πολλά χρόνια, καθώς ξαπλώνετε στο μαλακό κρεβάτι σας, θα αναρωπιέστε αν ποτέ γίνετε ένας υπερφυσικός πολεμιστής που καθώς μεγαλώνει έχει ως μοναδικό την εξόντωση των σατανικών δυνάμεων. Τώρα όμως ήρθε η ώρα να αναλάβετε αυτή την αποστολή και να πραγματοποιήσετε αυτά που είχατε ονειρευτεί. Έτσι στο BEAST η ιστορία δεν αλλάζει και πολύ καθώς σας έχει απαγάγει ένας τρελλός μάγος όταν ήσασταν μικρός, και χρησιμοποίησε όλα τα μαγικά του φίλτρα πάν σας μέχρι να μεγαλώσετε κάνοντάς σας

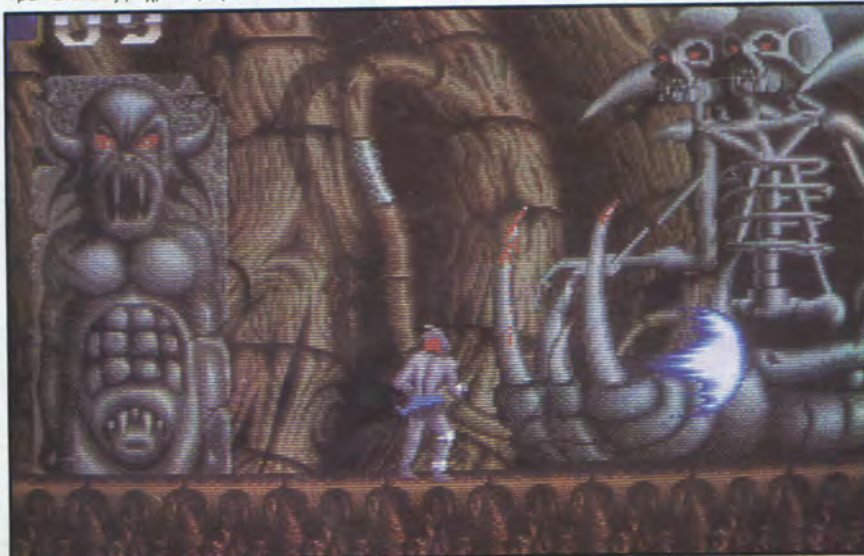


έτσι έναν τεράστιο άντρα με μαγικές δυνάμεις.

Στη συνέχεια όμως κάθε καλωσύνη που υπήρχε μέσα σας σβήστηκε από τη μνήμη σας με ύπνωση. Όμως κάπου βαθιά μέσα σας η ανθρωπιά και η αγάπη δεν είχαν χαθεί. Λες και περιμεναν την μέρα



για να επανέλθουν. Έτσι μπροστά σε μια απαίσια σκηνή θανάτου, άντρες, γυναίκες και παιδιά δεμένοι με αλυσίδες στρίγγλιζαν περιμένοντας το σίγουρο θάνατό τους στο βωμό του BEAST. Το αποκορύφωμα όμως ήταν οι κραυγές ενός γέρου που παρακαλούσε για τη ζωή του, «ήταν ο πατέρας σας». Αμέσως οι αναμνήσεις της ανθρώπινης ζωής ξαναγύρισαν. Όλα άλλαξαν σε σας, ξεχνώντας τα χρόνια που υπηρετούσατε τον BEAST που προκάλεσε τελικά το θάνατο του πατέρα σας και εξολόθρευσε τη φυλή σας. Εκδίκηση και μίσος ήταν το πρώτο πράγμα που σκεφτήκατε.



ΓΡΑΦΙΚΑ	95
ΚΙΝΗΣΗ	96
ΗΧΟΣ	95
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	97
ΠΛΟΚΗ	97
ΠΑΚΕΤΟ	100
ΑΝΤΟΧΗ	96
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	94
<b>ΓΕΝΙΚΑ</b>	<b>97</b>



# THE BEAST



Όπως καταλάβατε, αυτή είναι η ιστορία του *Shadow of the Beast* που σίγουρα είναι από τα παιχνίδια που ποτέ δεν ξεχνιούνται. Το background κινείται οριζόντια όταν ο πολεμιστής σας αυξάνει ταχύτητα. Είναι ομαλό χωρίς καθυστέρηση ή παραμόρφωση της εικόνας. Καθώς ξεκινά το παιχνίδι βρίσκεστε σε μια ηλιόφωτη πεδιάδα με το φεγγάρι να είναι ακόμη ορατό, σ' αυτόν τον παρά-

δι μοναδικό.

Στο *Shadow of the beast* χρησιμοποιήθηκαν νέες τεχνικές για να δημιουργηθούν τα καλύτερα οπτικά και μουσικά εφέ! Το *BEAST* αποτελείται από 350 οθόνες με γρήγορους, και εντυπωσια-

ραίτη προϋπόθεση να βρείτε όπλα για να νικήσετε τους εχθρούς στο τέλος της πίστας. Σίγουρα το *Shadow of the Beast* είναι από τα καλύτερα όχι το καλύτερο παιχνίδι του είδους του, καθώς η βαθμολογία του σε όλους τους τομείς είναι υψη-

<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	<b>Shadow of the Beast</b>
<b>HOUSE</b>	<b>Psygnosis</b>
<b>FORMAT</b>	<b>Amiga</b>
<b>TIMH</b>	<b>5900</b>
<b>TEST</b>	<b>Amiga</b>
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	<b>Delta Computers</b>

ξενο κόσμο. Καθώς προχωράτε, θα βρείτε μια πόρτα σ' ένα δέντρο που οδηγεί σ' ένα υπόγειο κόσμο γεμάτο εχθρικά πλάσματα. Σε άλλες πίστες θα βρεθείτε σε κάστρα, νεκροταφεία, και σε σπηλιές με τέρατα. Οι μαγικές δυνάμεις του *BEAST* και των ακολούθων του έχουν βάλθει να σας εξολοθρεύσουν με κάθε τρόπο, γι' αυτό πρέπει να σκέφτεστε την κάθε κίνησή σας. Στο δρόμο σας θα συναντήσετε δαίμονες, τέρατα, μπάλες-μάτια, α-



ράχνες, τεράστια φιδιά, και ότι άλλο φαντάζεστε.

Τα πιο επικίνδυνα τέρατα είναι στο τέλος κάθε πίστας. Εκεί θα συναντήσετε τεράστια sprites με πολύ ομαλή κίνηση, αλλά και τρομερή δύναμη, αυτό θα το καταλάβετε αν σας πετύχουν (αμέσως θα βρεθείτε στον άλλον κόσμο!). Αυτό όμως μην σας ανησυχεί, γιατί και εσείς όταν φτάσετε σε τέτοια μέρη θα έχετε ήδη μερικά όπλα που σίγουρα θα σας βοηθήσουν να περάσετε στην άλλη πίστα. Ο πολεμιστής σας, έχει μόνο μια ζωή, αυτή φαίνεται στο πάνω μέρος της οθόνης. Εκεί υπάρχει ένα καρδιογράφημα και ένας διψήφιος αριθμός που δείχνει τον αριθμό των χτυπημάτων που μπορείτε να αντέξετε. Ακόμα υπάρχουν αντικείμενα που ανεβάζουν τη δύναμή σας και την αντοχή σας. Σίγουρα αυτοί θα σας φανούν απαραίτητοι ιδίως στην τελευταία πίστα με το *BEAST*. Η Psygnosis είπε στους Martin Edmondson και Pulhowareth (προγραμματιστές του *Ballistik*) να αφήσουν ελεύθερη τη φαντασία τους και να γράψουν ένα παιχνί-



κούς αντιπάλους, και είναι ένα κλασσικό Beat 'em up παιχνίδι με arcade adventure στοιχεία όπως το κλειδί που πρέπει να βρείτε για να περάσετε σε επόμενες πίστες του παιχνιδιού. Ακόμη είναι απα-

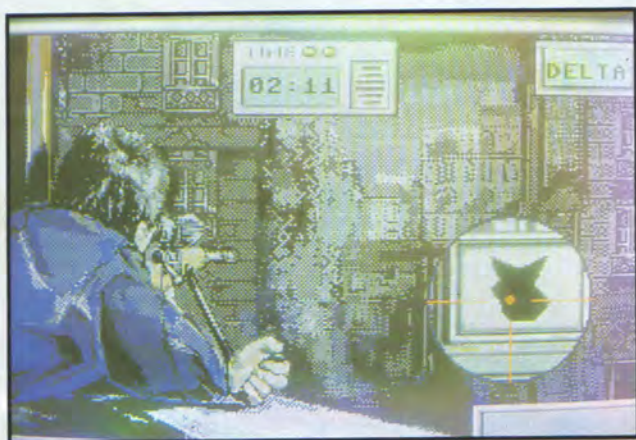
λή. Ακόμα και το πακέτο είναι υπέροχο! περιλαμβάνει ένα μπλουζάκι με το σήμα της Psygnosis και από κάτω ένα πολύχρωμο τέρας όπως είναι στο παιχνίδι. Το gameplay του είναι πολύ καλό αλλά δύσκολο. Τα προβλήματα ξεκινούν αμέσως από την πρώτη πίστα. Παιζοντας το παιχνίδι τα πράγματα όπως θα διαπιστώσετε γίνονται όλο και πιο δύσκολα. Γρήγορες και αντανάκλαστικές κινήσεις απαιτούνται για να μπορέσετε να επιβιώσετε. Μην ξεχνάτε και το χρόνο, γιατί αν καθυστερήσετε δεν θα καταφέρετε τίποτα άλλο από το να χάσετε. Το *Shadow of the beast* είναι ένα φανταστικό παιχνίδι με τρομερό gameplay και μοναδικό ήχο και γραφικά που σίγουρα δεν πρέπει να λείπει από τη συλλογή κανενός!



## HOSTAGES

Αρχίζουμε την περιγραφή της συλλογής με το HOSTAGES. Εσείς και η ομάδα σας που αποτελείται από τρία άτομα είστε μέλη της κρατικής οργάνωσης για την εξάλειψη των τρομοκρατών καθώς και για τη διάσωση των ομήρων που απαγάγονται από τους τρομοκράτες. Είναι η πρώτη σας αποστολή μετά από τη βασική εκπαίδευση. Το όνομα αυτής OPERATION JUPITER και είναι μια από τις κορυφαίες που έχει αναλάβει η κρατική οργάνωση. Μερικοί Πακιστανοί τρομοκράτες έχουν απαγάγει αθώους πολι-

καρφωθούν στο σώμα σας). Βέβαια κάθε φορά που κατευθύνεται ένας προβολέας πάνω σας μπορείτε να σκύψετε και να συρθείτε στο έδαφος ή να μπειτε σε κάποιο κτίριο ή με μια θεαματική βουτιά να βρεθείτε πίσω από έναν τοίχο μέχρι να περάσει το φως. Σ' αυτό το σημείο πρέπει να σημειώσουμε τον όμορφο ήχο που σας συνοδεύει στην προσπάθεια σας (όταν κρύβεστε χαμηλώνει σιγά-σιγά έτσι ώστε να δίνει μια φανταστική αίσθηση αγωνίας!). Αφού καταφέρετε να περάσετε την πρώτη φάση ένα ελικόπτερο αφήνει τα υπόλοιπα μέλη της ομάδας στην ταρατσα της πρεσβείας με σκοπό να μπουν αθόρυβα και αφού σκοτώσουν τους τρομοκράτες να ελευθερώσουν τους ομήρους.



τες και τους κρατάνε φυλακισμένους μέσα στη πακιστανική πρεσβεία με σκοπό να διαφύγουν για τη χώρα τους. Αυτό όμως πρέπει να μη συμβεί μια και θα έχει σαν αποτέλεσμα το διασυρμό της οργάνωσης σου. Η επιτυχία της αποστολής σου εξαρτάται εξολοκλήρου από την στρατηγική που θα ακολουθήσεις καθώς και από την τέλεια συνεργασία της ομάδας σου. Η αποστολή σου αρχίζει από την απέναντι πλευρά της πρεσβείας. Πρέπει να καταφέρεις να προχωρήσεις κάποια σημαντική απόσταση από εκεί που βρίσκεται έτσι ώστε να τοποθετήσεις τους τρεις σκοπευτές του σε κατάλληλες και καίριες θέσεις, θέσεις απέναντι από την πρεσβεία έτσι ώστε να έχουν την κατάλληλη θέα προς όλους τους ορόφους και τα δωμάτια. Εύκολο εεε; Ναι, αρκετά εύκολο αν δεν υπήρχαν οι δεκάδες δέσμες φωτός από την ταρατσα της πρεσβείας που κάθε φορά που σας φωτίζουν, οι τρομοκράτες αρχίζουν να σας αναφοδιάζουν με σφαίρες (εκτός και αν καταφέρετε να τις πιάσετε πριν

Βέβαια αυτό είναι λίγο αδύνατο αφού υπάρχουν γύρω στους 10 τρομοκράτες και σ' αυτό το σημείο αναλαμβάνουν δράση οι ελεύθεροι σκοπευτές σας που βρίσκονται απέναντι και που θα προσπαθήσουν να σκοτώσουν όσους πιο πολλούς τρομοκράτες μπορούν. Αφού γίνει και αυτό, κρεμιάστε από την ταρατσα σε ύψος 39 μέτρων με ένα σκοινί και αφού φτάσετε έξω από ένα παράθυρο το σπάτε και μπαίνετε μέσα. Σ' αυτό το σημείο το παιχνίδι γίνεται τρισδιάστατο και βλέπετε τη δράση σαν να βρίσκεστε μέσα στο σώμα του ήρωα. Αφού φάξετε τα δωμάτια θα διαπιστώσετε ότι υπάρχουν μερικοί άγριοι τρομοκράτες που ευχαρίστως θα σας φύτευαν μερικές σφαίρες στο κρανίο. Εδώ πρέπει να φανείτε γρήγορος έτσι ώστε να προλάβετε να τους σκοτώσετε πρώτοι γιατί αλλιώς χάνετε ένα από τα 3 μέλη της ομάδας σας.

Βέβαια σαν να μην έφταναν όλα αυτά έχετε και κάποιο χρονικό όριο για να τελειώσετε την αποστολή σας. Μόλις τελειώσετε την αποστολή σας ακολουθούν μερικά σχόλια από τον τύπο που δείχνουν το αποτέλεσμα της αποστολής σας και τι απήχηση είχε στην κοινή γνώμη. Γενικά το HOSTAGES είναι ένα πολύ καλό παιχνίδι με άφθονη δράση που αν και θα το τελειώσετε με σχετική ευκολία θα σας φάει αρκετή ώρα από τα μαθήματά σας.

## BUBBLE GHOST

Το BUBBLE GHOST είναι ένα αρκετά πρωτότυπο παιχνίδι που ίσως ποτέ δεν είχατε φανταστεί ότι μπορείτε να παίξετε. Ελέγχετε ένα συμπαθητικό φαντασματάκι και προσπαθείτε να οδηγήσετε μια φούσκα μέσα από διάφορα εμπόδια έτσι ώστε στο τέλος να φτάσετε σε κάποια έξοδο που οδηγεί στην επόμενη πίστα. Μέχρι τώρα όλα καλά. Για ρωτήστε όμως πώς θα οδηγήσετε αυτή τη φούσκα ανάμεσα στα εμπόδια; Η απάντηση είναι απλή. Ούτε κλωτσώντας τη, ούτε τσουλώντας τη. Απλά φυσώντας τη!!! Μάλιστα, καλά ακούσατε.

Ο τρόπος χειρισμού είναι αρκετά εύκολος στη θεωρία αλλά ιδιαίτερα δύσκολος στην πράξη. Πατώντας το δεξί ή το αριστερό κουμπί του mouse (μόνο με ποντίκι παίζεται το παιχνίδι) το φαντασματάκι σας περιστρέφεται προς την αντίστοιχη μεριά. Τώρα πατώντας space το φάντασμα φυσάει τη φούσκα δίνοντας της κάποια ώθηση. Η δύναμη της ώθησης αυτής εξαρτάται από το πόσο μακριά ή κοντά βρίσκεται το φάντασμα. Αν όλα αυτά σας φαίνονται αρκετά εύκολα τότε σίγουρα μόλις πρωτοπαίξετε το παιχνίδι, θα καταλάβετε πόσο έχετε γελαστεί. Πάντως εδώ πρέπει να τονιστεί πως παρόλο που το παιχνίδι είναι ιδιαίτερα δύσκολο δεν «παίζει» με τα νεύρα σας. Λίγη εξάσκηση αλλά και λίγη τύχη θα σας φανούν σίγουρα απαραίτητες.

Ο αριθμός των πιστών είναι αρκετά μεγάλος (το manual αναφέρει κάπου 99) που χαρακτηρίζονται για την ποικιλία τους και την ευρηματικότητά τους. Η επιλογή "practice" που περιέχεται στο παιχνίδι θα σας βοηθήσει να εξοικειωθείτε και να πειραματιστείτε μαζί τους.

Ας περάσουμε τώρα στον τομέα των γραφικών και του ήχου. Εδώ έχουμε να παρατηρήσουμε πρώτα από όλα μια απλότητα στα γραφικά που σπάνια συναντάμε στις μέρες μας σε άλλα παιχνίδια της Amiga. Σίγουρα μπορούσε να γίνει πολύ καλύτερη δουλειά. Και ο ήχος είναι αρκετά απλός με χαρακτηριστικό το φύσημα που ακούγεται όταν πατάμε space και τον βήχα που προκαλείται στο φαντασματάκι όταν το παρακάνει στο φύσημα. Τέλος άλλο ένα χαρακτηριστικό του παιχνιδιού είναι η κωμικότητά του σε μερικά σημεία. Γενικά πάντως το παιχνίδι είναι αρκετά συμπαθητικό.



<b>TITΛΟΣ</b>	<b>American Dreams</b>
<b>HOUSE</b>	<b>Infogrames</b>
<b>FORMAT</b>	<b>ST, Amiga, C64, PC</b>
<b>TIMH</b>	<b>4500</b>
<b>TEST</b>	<b>Amiga</b>
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	<b>Arcade LTD</b>



Το super ski είναι το δεύτερο παιχνίδι της συλλογής και είναι φτιαγμένο και αυτό από άλλη μια γαλλική εταιρία, την Microïds. Το παιχνίδι είναι ένα ski simulator που έχει να κάνει με τέσσερα αγωνίσματα του σκι.

Σλάλομ, κατάβαση λόφου, άλμα και γιγαντιαίο σλάλομ. Για όσους από εσάς ξέρετε από σκι δεν θα σας φανεί δύσκολο να καταλάβετε πώς ακριβώς παίζεται το παι-

χνίδι... δηλαδή από πού πρέπει να περνάτε. Δυστυχώς όμως υπάρχουν και χρήστες που δεν ξέρουν από σκι και είμαστε αναγκασμένοι να τους περιγράψουμε τι πρέπει να κάνουν. Λοιπόν πρέπει να περνάτε ανάμεσα από δύο κόκκινες ή δύο μπλε «πόρτες» όπως λέγονται (σημείες) μαζεύοντας έτσι όσο πιο πολλές μπορείτε. Πόσο απλό μπορεί να είναι αυτό κατεβαίνοντας μια πλαγιά με 120 μοίρες κλίση; Ξέρω, ξέρω λίγο υπερβολικό αυτό που λέω αλλά και πάλι όση και να είναι η κλίση πώς μπορεί να κατευθύνεται από την μια άκρη της διαδρομής στην άλλη μέσα σε δευτερόλεπτο τρέχοντας με εκατό χιλιόμετρα την ώρα; Και εκτός από όλα αυτά υπάρχουν και οι στροφές ενενηντα μοιρών που πρέπει να περάσετε χωρίς να βγει έξω! Λίγο αδύνατο βέβαια αλλά δεν πειράζει, η προσπάθεια αρκεί. Έτσι συνήθως πέφτετε πάνω στους θεατές που παρακολουθούν την προσπάθειά σας με αποτέλεσμα να πάρετε μια πτώση και να χάσετε κάμποσο πολύ-

τιμο χρόνο. Για τα αγωνίσματα δεν υπάρχει τίποτα ξεχωριστό να πούμε αφού σε όλα εκτός από το άλμα πρέπει να περνάτε ανάμεσα από τις πόρτες. Στο άλμα πρέπει να κατευθύνετε τον άνθρωπό σας στον αέρα στην κατάλληλη σωματική θέση έτσι ώστε να πάρει ώθηση αλλά και να προσγειωθεί σωστά, κάτι που πολύ σπάνια γίνεται. Στην οθόνη σας μπορείτε να πάρετε πληροφορίες για

## SUPER SKI



το χρόνο που κάνετε, το αγώνισμα που παίρνετε μέρος, τον καλύτερο χρόνο που έχει γίνει σ' αυτή την πίστα, την απόσταση του άλματος (αν βρίσκεστε στο άλμα) και τέλος την ποινή για τα λάθη που κάνετε... Μπορείτε να διαγωνιστείτε μ' ένα συμπαίκτη σας στα διάφορα αγωνίσματα ενώ μπορείτε να εξασκηθείτε σε όποιο άθλημα θέλετε έτσι ώστε να βελτιώσετε την επίδοσή σας. Τα γραφικά του παιχνιδιού δεν είναι πάρα πολύ ωραία

αλλά αυτό έγινε μάλλον για να επιτευχθεί η πάρα πολύ γρήγορη κίνηση που έχει το sprite σας. Έτσι τα backgrounds υστερούν λίγο αντίθετα με την κίνηση που όπως είπαμε είναι γρήγορη. Ο ήχος είναι αρκετά ρεαλιστικός και προσθέτει στο παιχνίδι αφού σου δίνει την αίσθηση ότι κάνεις σκι. Το super ski σαν τα περισσότερα αθλητικά παιχνίδια έχουν μεγάλη αντοχή στο χρόνο αφού θα κοπιάσετε πολύ προσπαθώντας να βελτιώσετε το χρόνο σας.

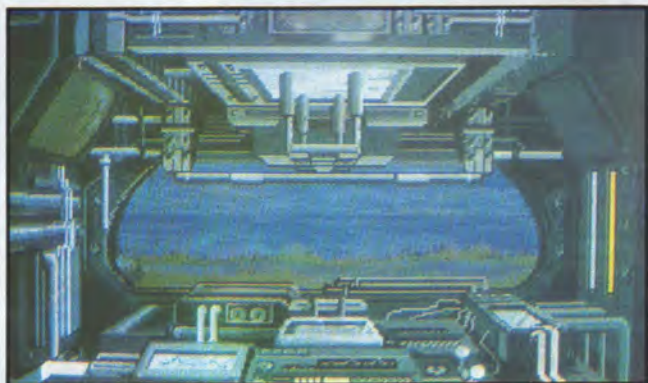
## OPERATION NEPTUNE

Εάν έχετε όρεξη για επικίνδυνες αποστολές, να η ευκαιρία που περιμένατε. Πάρτε τη θέση του Bob Morane στο παιχνίδι αυτό της Infogames και ξεκινήστε την προσπάθειά σας, να γίνετε κυρίαρχος των επτά θαλασσών. Αυτή τη φορά το ταξίδι σας θα γίνει κάτω από την επιφάνεια της θάλασσας, γι' αυτό προετοιμαστείτε κατάλληλα. Και μην ξεχνάτε... Τα μέλη της οργάνωσης «Κίτρινη Σκιά» θα παραμονεύουν συνεχώς για να σας εξοντώσουν και να γίνουν αυτοί οι μόνοι κυρίαρχοι.

Το παιχνίδι ξεκινάει εντυπωσιακά όπως συνήθως ξεκινάνε και τα περισσότερα παιχνίδια της διασημής αυτής Γαλλικής εταιρίας. Δύο αλεξιπτωτιστές πέφτουν στη θάλασσα, ανεβαίνουν στα σκουτέρ τους και αρχίζουν την καταδίωξη. Ο ένας από αυτούς είσασε εσείς και θα πρέπει να «ριξείτε» τον αντίπαλό σας που είναι πάνω στο άλλο σκουτέρ στη θάλασσα. Μόλις το πετύχετε αυτό αρχίζει και η κανονική δράση και εξέλιξη του παιχνιδιού.

Στην οθόνη τώρα θα εμφανιστεί ο θάλαμος του βαθυσκάφους σας. Βρίσκεστε κάτω από την επιφάνεια της θάλασσας και έχετε μπροστά σας έναν χάρτη. Πάνω σε αυτόν τον χάρτη φαίνονται όλες οι βάσεις και οι ζώνες επικοινωνίας του εχθρού. Δεν έχετε παρά να πατήσετε fire εκεί που θέλετε να πάτε. Ο δρόμος σας βέβαια μπορεί να μην είναι ελεύθερος και έτσι θα πρέπει να ξαναχρησιμοποιήσετε το fire διαλύοντας τους βράχους ή τις νάρκες που θα συναντήσετε. Μερικές φορές επίσης ή μάλλον αρκετές φορές θα αναγκαστείτε να φορέσετε στολή και να βγείτε στον ωκεανό μέσω του θαλάμου αποσυμπίεσης. Εκεί θα συναντήσετε από καρχαρίες, χταπόδια και εχθρικούς δύτες που θα πρέπει να σκοτώσετε με το μαχαίρι σας, μέχρι και ολόκληρες ομάδες εχθρικών βαθυσκάφων. Το έργο σας λοιπόν δεν προβλέπεται και τόσο εύκολο.

Κι ως περάσουμε τώρα στον τομέα των τεχνικών χαρακτηριστικών του παιχνιδιού. Όσο αφορά τα γραφικά έχει γίνει πολύ προσεγμένη δουλειά. Είναι καλοσχεδιασμένα και με πολύ όμορφα χρώματα. Ο ήχος είναι sampled και αρκετά ατμοσφαιρικός. Τα sprites κινούνται ομαλότατα αλλά και λίγο πιο αργά από ότι θα έπρεπε. Σίγουρα πάντως το παιχνίδι αποτελεί μια από τις επιτυχίες της Infogames.



SUPER SKI    HOSTAGES    OPERATION NEPTUNE    BUBBLE GHOST

ΓΡΑΦΙΚΑ	72	87	81	55
ΚΙΝΗΣΗ	90	80	78	70
ΗΧΟΣ	83	85	77	59
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85	83	80	75
ΠΛΟΚΗ	75	90	80	58
ΠΑΚΕΤΟ	79	79	79	78
ΑΝΤΟΧΗ	86	80	76	73
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	80	80	80	81
<b>ΓΕΝΙΚΑ</b>	<b>82</b>	<b>84</b>	<b>79</b>	<b>70</b>

# STRYX

**Τ**ο STRYX είναι βασισμένο σε μια πολύ φανταστική αλλά και πιθανή (μελλοντική) ιστορία. Το έτος 3106 μ.χ. η Γη έχει σχεδόν καταστραφεί από τους πολέμους των τεσσάρων βασικών ηγετών της, που πάνω στην καταστροφική τους μανία για κυριαρχία φέρανε τον πλανήτη στα πρόθυρα ολικής καταστροφής. Όταν κάποτε κατάλαβαν το λάθος τους υπέγραψαν συνθήκη ειρήνης και μαζί αποφάσισαν να ξανακάνουν τον πλανήτη όπως ήταν πριν πολλά χρόνια. Δημιούργησαν λοιπόν τέσσερις μεγάλες πόλεις που ο κάθε ένας ηγέτης κυβερνούσε την δικιά του με βοήθεια όμως και των άλλων. Αυτές οι πόλεις ενώνονταν μεταξύ τους μέσω υπολογιστών (ένα τεράστιο NETWORK). Κάθε μια από αυτές είχε διαφορετικές πλατφόρμες, και πολλά τούνελ. Βαθιά μέσα στην γη υπήρχαν κρύσταλλα από όπου η πόλη έπαιρνε ενέργεια. Η οργάνωση και η επικοινωνία γίνονταν φυσικά με ρομπότ και computers που έλεγχαν το όλο έργο.



**Τ**α αποτελέσματα από τον πόλεμο έδειξαν ένα μεγάλο ποσοστό καταστροφών που οφείλονται στην στασίση των ρομπότ και σε κακή λειτουργία των computers. Έτσι οι ηγέτες αποφάσισαν τα ρομπότ να αντικαθιστούνται κάθε τρία χρόνια και τα computers κάθε πέντε. Όμως έκαναν ένα μεγάλο λάθος. Το διάστημα αυτό που θα λειτουργούσαν δεν θα είχαν κανένα έλεγχο σ' αυτά. Το έτος λοιπόν 4516 το αναπόφευκτο συνέβηκε. Τα

<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	<b>Stryx</b>
<b>HOUSE</b>	<b>Psyclipse</b>
<b>FORMAT</b>	<b>ST, Amiga</b>
<b>ΤΙΜΗ</b>	<b>3400</b>
<b>TEST</b>	<b>Amiga</b>
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	<b>Delta Computers</b>

CYBORG (δούλοι ρομπότ) στασίασαν, θέλοντας τα ίδια δικαιώματα με τους αφέντες τους. Τα κλειδιά για την πηγή των κρυστάλλων κλάπηκαν. Έτσι η ενέργεια που κρατούσε σε ζωή την πόλη χανόταν σιγά-σιγά, και σαν να μην έφτανε αυτό τα ρομπότ δολοφόνησαν τους ηγέτες με απάνθρωπο τρόπο (διαμελίζοντάς τους!!). Ξέροντας λοιπόν πως δεν υπάρχει κανείς να τους σταματήσει άρχισαν αγώνα για την εξολόθρευση του ανθρώπινου γένους. Ένα ίδιο σώμα από Cyborg δολοφόνους έπιασαν δουλειά στις τέσσερις πόλεις,

<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b>	<b>93</b>
<b>ΚΙΝΗΣΗ</b>	<b>90</b>
<b>ΗΧΟΣ</b>	<b>88</b>
<b>ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ</b>	<b>92</b>
<b>ΠΛΟΚΗ</b>	<b>93</b>
<b>ΠΑΚΕΤΟ</b>	<b>80</b>
<b>ΑΝΤΟΧΗ</b>	<b>90</b>
<b>ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ</b>	<b>87</b>
<b>ΓΕΝΙΚΑ</b>	<b>89</b>

εξολοθρεύοντας κάθε ανθρώπινη ζωή.

**Σ**ε κάποια όμως μυστική υπόγεια αίθουσα ένα επιτελείο από υψηλά ιστάμενα μέλη συναντήθηκε για να βρει κάποια λύση. Φυσικά το πρώτο πράγμα που πρέπει να γίνει είναι να βρεθούν τα κλειδιά εξασφαλίζοντας το πιο βασικό μέρος της αποστολής, και ύστερα να βγουν τα ρομπότ CYBORG εκτός μάχης. Ποιός όμως θα έκανε αυτή την δουλειά; Ο Stryx φυσικά, μισός άνθρωπος-μισός ρομπότ, το θαύμα της επιστήμης. Γενναίος, δυνατός, εφευρετικός, μεγαλοφυής, και φυσικά "γρήγορος". Ο Stryx λοιπόν είναι η τελευταία ευκαιρία του ανθρώπινου γένους.

**Ο**πως θα καταλάβατε το παιχνίδι αυτό είναι ένα από τα πιο πολύπλοκα και δύσκολα παιχνίδια της Psygnosis. Τα γραφικά και ο ήχος (όπως πάντα) ασυναγώνιστος, με μια τέλεια σε αρμονία κίνηση, χωρίς κανένα πρόβλημα στον χειρισμό. Το Stryx είναι μια μίξη adventure και arcade με πολλά δείγματα shoot 'em up, δηλαδή τα έχει όλα με πολλή δόση φαντασίας. Η Psygnosis είναι εγγύηση και πρέπει να την εμπιστευέστε. Σίγουρα αυτό το παιχνίδι δεν πρέπει να λείπει από την συλλογή σας.



# MANCHESTER

## UNITED



Το Manchester United είναι όπως όλοι καταλάβατε από το όνομά του ένα αθλητικό παιχνίδι, συγκεκριμένα ένα ποδοσφαιράκι.

Όλες οι κλασικές λειτουργίες που περιλαμβάνει ένα παιχνίδι του είδους του, δηλαδή τάκλιν, κόρνερ, πέναλτι και άλλα, υπάρχουν στο παιχνίδι. Σ' αυτό που έχει δοθεί περισσότερη έμφαση είναι οι πάσες και οι μακρινές μπαλιές που είναι όμως δύσκολο να τις πετύχεις όπως θες, αλλά και οι κοντινές για την αποφυγή ενός αντιπάλου. Το παιχνίδι χωρίζεται σε δύο μέρη, το arcade section και το management section. Στο πρώτο, το παιχνίδι είναι καθαρά arcade, δηλαδή αγώνας ποδοσφαίρου. Το εντυπωσιακό είναι όταν μπαίνει γκολ, οπότε εμφανίζεται ο φωτεινός πίνακας και με digitized εικόνες που προβάλλονται με ταχύτητα εμφανίζει την τελική φάση με το γκολ - πράγματι εντυπωσιακά!

Στο δεύτερο μέρος του παιχνιδιού τα πράγματα αλλάζουν τελείως καθώς το MANCHESTER UNITED γίνεται παιχνίδι στρατηγικής και καθαρής σκέψης. Στο management λοιπόν υπάρχουν πολλές επιλογές. Μερικές από τις πιο αντιπροσωπευτικές είναι: player training και player status. Στο player training ελέγχεις τα πάντα όπως την ικανότητα της πάσας στα shoot ακόμα και το είδος της τακτικής που θα ακολουθήσει (το ποσοστό επιτυχίας αυξάνεται με τη σωστή προπόνηση!!!).

Σίγουρα μετά από κάποια παιχνίδια, θα βρείτε τον εαυτό σας τόσο πολύ αφοσιωμένο στο παιχνίδι που θα νομίζετε ότι εσείς τραυματιστήκατε ή καθήσατε για άλλη μια φορά στον πάγκο. Η ρεαλιστικότητα πάντα για τον τομέα της στρατηγικής είναι κάτι το εντυπωσιακό. Υπάρχει μια επιλογή που σου δίνει το δικαίωμα επιλογής της τακτικής που θα ακολουθήσεις, (αυτές που διαθέτει το παιχνίδι είναι τόσες πολλές που ακόμα τις μετράω). Υπάρχουν επίσης και οι επόπτες

ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΚΙΝΗΣΗ	90
ΗΧΟΣ	87
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	89
ΠΛΟΚΗ	92
ΠΑΚΕΤΟ	88
ΑΝΤΟΧΗ	89
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	90
<b>ΓΕΝΙΚΑ</b>	<b>89</b>



με το διαιτητή που παρακολουθούν το παιχνίδι «κατά πόδας» προσπαθώντας να αντιδρούν πιο αντικειμενικά στα επικίνδυνα μαρκαρίσματα και στα φάουλ. Οι προγραμματιστές σ' αυτούς τους τομείς προσπάθησαν αν το κάνουν όσο πιο ρεαλιστικό γίνεται. Το πρωτάθλημα περιλαμβάνει τις ομάδες της πρώτης εθνικής, ενώ την αντιπαλή ομάδα την επιλέγει, και την χειρίζεται ο computer παίρνοντας μέρος καθημερινά σε όλες τις δραστηριότητες.

Κάθε ομάδα που χειρίζεται ο computer έχει προγραμματιστεί έτσι ώστε να έχει τις ίδιες αντιδράσεις για την κατάκτηση του πρωταθλήματος με τους πραγματικούς αντιπάλους που παίρνουν μέρος στο αληθινό πρωτάθλημα. Τα προτερήματα του προγράμματος δεν σταματούν καθώς υπάρχουν χίλια δυο πράγματα που μπορείτε να κάνετε και θα το ανακαλύψετε παίζοντας.

Το player status βοηθάει πολύ γιατί δίνει πληροφορίες για την κατάσταση των παικτών. Έ-

τσι, όπως καταλαβαίνετε, όταν φτιάχνετε την ομάδα σας ξέρετε πολύ καλά ποιόν θα χρησιμοποιήσετε και ποιόν όχι.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι καλά, η κίνηση είναι ομαλή χωρίς προβλήματα στο scrolling, ο ήχος επίσης είναι μελωδικός και πολύ ευχάριστος.

Ετοιμαστείτε λοιπόν για νέα πρωταθλήματα!



<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	Manchester United
<b>HOUSE</b>	Krisalis
<b>FORMAT</b>	All Formats
<b>ΤΙΜΗ</b>	3500
<b>TEST</b>	Amiga
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	Greek Software

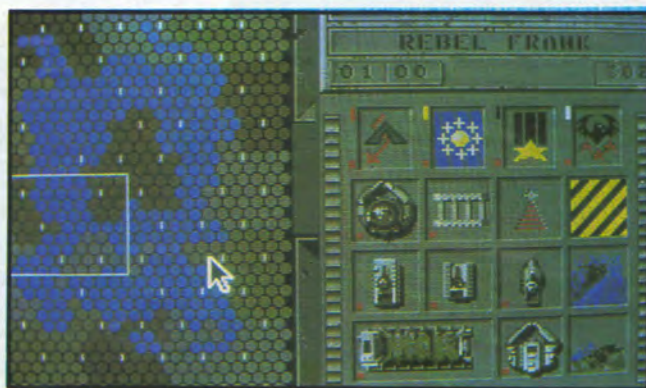
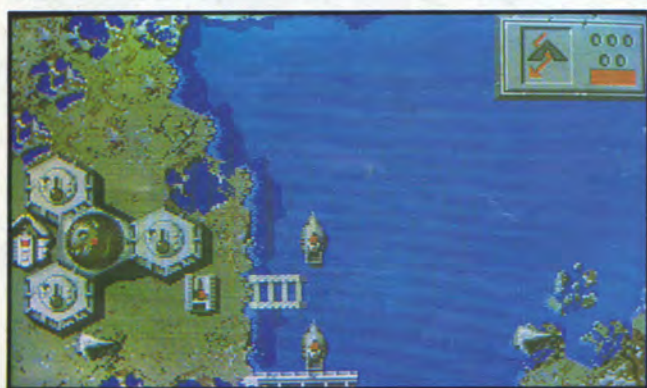




# FULL METAL



# PLANETE



**Μ**ια εταιρία μεγάλης δύναμης σας έχει προσλάβει με αντάλλαγμα το βάρος σας σε χρυσό! Όπως φαίνεται είσαστε ένας από τους καλύτερους πιλότους στο δυτικό γαλαξία και πρέπει να το αποδείξετε. Η αποστολή σας είναι να προσγειωθείτε με το διαστημόπλοιο σας στο **FULL METAL PLANETE**, να το γεμίσετε με σπάνια μεταλλεύματα, να καταστρέψετε άλλες εταιρίες που κάνουν την ίδια δουλειά με σας, και αν είναι δυνατόν να καταλάβετε την διαστημική τους βάση που περιλαμβάνει και την αποθήκη ορυκτών τους και να γυρίσετε πίσω σώοι και αβλαβείς.

Όπως καταλάβατε, η αποστολή σας είναι πολύ απλή και οποιοσδήποτε ειδικός σε επικίνδυνες αποστολές θα μπορούσε να τα βγάλει πέρα!! Το σκηνικό του παιχνιδιού είναι ένας πετρώδης πλανήτης γεμάτος πολύτιμες ύλες. Τα μεταλλεύματα που βρίσκονται κατά το μεγαλύτερο μέρος στην ξηρά και όχι στη θάλασσα είναι σε μεγάλα κομμάτια. Κάθε τέτοιο μεγάλο κομμάτι που θα βρίσκεται θα γεμίζει την αποθήκη του διαστημοπλοίου σας λίγο-λίγο δίνοντάς σας συνάμα απαραίτητα **BONUS** για την κατασκευή περισσότερων αμυντικών όπλων. Τα μεταλλεύματα μπορείτε να τα ξεχωρίσετε εύκολα στο χάρτη, καθώς συμβολίζονται με το γράμμα **I**. Στην αρχή δεν ανήκουν σε κανένα γι' αυτό πρέπει να κάνετε τις κινήσεις σας γρήγορα.

**Σ**το παιχνίδι υπάρχουν επίσης τανκς, πλοία και αποθήκες. Μ' αυτά μπορείτε να καταστρέψετε τον εχθρό και να κυριεύσετε την περιοχή του ακόμα και τον στόλο του. Εάν σε κάποιο σημείο του χάρτη δύο δικοί σας καταστροφείς, παράδειγμα ένα τανκ από τη ξηρά και ένα πλοίο από τη θάλασσα, έχουν ανάμεσά τους ένα εχθρικό πλοίο τότε δεν κάνετε μάχη μ' αυτό αλλά το πιάνετε αιχμάλωτο και το χρώμα του εχθρικού πλοίου αλλάζει και γίνεται σαν το δικό σας! Αυτή η κίνηση σας όμως θα σας κοστίζει ένα βαθμό όπως και κάθε κίνηση που θα κάνετε.

Άλλος τρόπος άμυνας (αποφυγής της μάχης) χωρίς να καταστρέψετε ή να συλλάβετε τον εχθρό είναι η υποχώρηση. Όταν συμβαίνει αυτό σειρά για κίνηση έχει ο αντιπάλος που μπορεί έτσι να κάνει μια κίνηση σε όποιο πολύγωνο θέλει, πρέπει όμως το άλλο πολύγωνο να μην ανήκει σε κανένα. Κάτι που συμβαίνει πολύ σπάνια στο παιχνίδι είναι η κυριεύση μια ολόκλη-

ρης βάσης. Αυτό συμβαίνει μόνον όταν δεν υπάρχουν κοντά στη βάση πλοία ή τάνκς που αποτελούν την αμυντική σας διάταξη, και όταν εσείς που θα κάνετε την επίθεση έχετε καταστρέψει τα τρία κανόνια που έχει η βάση και έχετε πλησιάσει κοντά σ' αυτή με τουλάχιστο δύο τανκς. Όταν συμβεί αυτό η βάση παίρνει το δικό σας χρώμα και εσείς κερδίζετε πέντε πόντους που μπορείτε να τους χρησιμοποιήσετε όπου θέλετε. Όπως θα καταλάβατε για να γίνει αυτό πρέπει να έχετε φτιάξει το δικό σας στρατηγικό σχέδιο και φυσικά να το βάλετε επιτυχώς σε λειτουργία.

Μια τέτοια όμως κίνηση θα ήταν πολύ επικίνδυνη για το λόγο ότι θα μπορούσατε να χάσετε τα δικά σας πλοία ή τάνκς που σημαίνει και ταυτόχρονα μείωση του σκορ σας. Πληροφορίες μπορείτε να παίρνετε (και να βλέπετε τις κινήσεις του αντιπάλου σας) από τον χάρτη που περιλαμβάνει το παιχνίδι. Ο χάρτης μπαίνει αυτόματα σε λειτουργία όταν ο computer σκέπτεται τις κινήσεις του, το ίδιο μπορείτε να κάνετε και εσείς με το χρόνο που διαθέτετε. Στο διάστημα που έχετε σειρά μπορείτε να δείτε το στρατηγικό χάρτη πατώντας με το **MOUSE** την εικόνα με τα τρία αστέρια.

Στην αριστερή πλευρά της οθόνης σας είναι ο χάρτης που με διαφορετικό χρώμα αντιπροσωπεύει εσάς και τις άλλες ομάδες ενώ στη δεξιά μεριά της οθόνης βρίσκονται οι εντολές που μπορείτε να χρη-

<b>TITΛΟΣ</b>	<b>Full Metal Planet</b>
<b>HOUSE</b>	<b>Infogrames</b>
<b>FORMAT</b>	<b>Amiga, PC</b>
<b>TIMH</b>	<b>3500</b>
<b>TEST</b>	<b>Amiga</b>
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	<b>Arcade LTD</b>

σιμοποιήσετε για την κίνηση των όπλων σας. Αυτές μπαίνουν σε λειτουργία με το MOUSE αλλά και με το αριθμητικό πληκτρολόγιο. Η λειτουργία τους είναι απλή καθώς αυτό που έχετε να κάνετε είναι να πατήσετε την εντολή κίνηση που θέλετε (στη δεξιά πλευρά της οθόνης) και ύστερα να δείξετε στο χάρτη που θέλετε να μετακινηθούν τα όπλα σας.

ΓΡΑΦΙΚΑ	75
ΚΙΝΗΣΗ	80
ΗΧΟΣ	65
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	75
ΠΛΟΚΗ	78
ΠΑΚΕΤΟ	70
ΑΝΤΟΧΗ	69
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	72
<b>ΓΕΝΙΚΑ</b>	<b>77</b>

**Α**ς πάρουμε όμως το παιχνίδι αναλυτικότερα. Ξεκινώντας το παιχνίδι κάθε παίκτης έχει ως μέγιστο χρόνο τρία λεπτά, για να προσγειώσει τη βάση του και το στρατό του, που συμβολίζονται με ξεχωριστό χρώμα από τον άλλο παίκτη και έχουν δικαίωμα μόνο στην περιοχή προσγειώσεως να κινηθούν.

Η βάση σας πιάνει τέσσερα εξάγωνα, ακόμα πρέπει να υπάρχει τουλάχιστον ένα εξάγωνο απόσταση από την περιοχή των συνόρων με την εχθρική βάση. Όταν ο παίκτης ελέγχει το παιχνίδι στο χάρτη της στρατηγικής φαίνονται οι περιοχές της συγκεκριμένης σας κίνησης μπορείτε να διαλέξετε με το άσπρο τετράγωνο την επιθυμητή σας ζώνη και που θα προσγειωθείτε. Αφού βγείτε από τον χάρτη θα πετάτε πάνω από την περιοχή που διαλέξατε για να προσγειώσετε την βάση σας. Όταν την προσγειώσετε μπορείτε να πάρετε τον έλεγχο των όπλων σας και να τα τοποθετήσετε στην οθόνη.

Αν το παιχνίδι που παίζετε είναι ενάντια των ρομπότ δηλαδή του κομπιούτερ, καλό θα ήταν η περιοχή που θα προσγειωθείτε να είναι σε κεντρικό σημείο του χάρτη ώστε το παιχνίδι να είναι πιο ενδιαφέρον γιατί αν διαλέξετε κάποια γωνία του χάρτη

τότε τα πράγματα γίνονται λίγο βαρετά. Καλό επίσης θα ήταν να βάλετε τα όπλα σας στις άκρες της περιοχής που ήσαστε για να είναι πιο αποτελεσματικά. Καθώς στο παιχνίδι περνάει ο χρόνος και αρχίζετε να το μαθαίνετε θα γίνετε ένας πραγματικός πιλότος στο *FULL METAL PLANETE* έχοντας μια πλούσια σε δράση συνέχεια. Όσο το παιχνίδι γίνεται και πιο δύσκολο και λιγοστεύουν οι βαθμοί σας μην ξεχάσετε στο τέλος να αφήσετε ένα πόντο, για την τελική σας απογείωση. Όπως θα καταλάβετε στο παιχνίδι μπορείτε να χρησιμοποιήσετε πολλά κόλπα στρατηγικής για να παραπλανήσετε τον αντίπαλο. Εάν παίζετε όμως με φίλους καλό θα ήταν όταν κάνετε κάποια τέτοια κίνηση να μην την δουν και αυτοί.

αλέξετε το *DISK ICON* από το αρχικό *MENU* τότε θα εμφανιστεί ένα μήνυμα στην οθόνη που θα λέει *INSERT SAVE GAME DISC*. Τότε αφήστε την *ORIGINAL* δισκέτα μέσα και διαλέξτε το *PROBLEM 1* ή το *PROBLEM 2*. Στο *PROBLEM 1* ξεκινάτε με μόνο 25 βαθμούς και με αυτούς πρέπει να συνεχίσετε το παιχνίδι. Στο *PROBLEM 2* είσατε ένας πειρατής και έχετε ως αποστολή να καταλάβετε την βάση που διευθύνει ο κομπιούτερ μέσα σε 24 κινήσεις. Τα πράγματα βλέπετε δεν είναι και τόσο απλά μία άλλη μοναδική λειτουργία του παιχνιδιού είναι η *FULL METAL PALETTE*.

Αυτή η λειτουργία γραφικών σας δίνει το δικαίωμα να φτιάξετε την δική σας σημαία. Μπορείτε να φτιάξετε σ' αυτή από το αρχικό *MENU*. Εκεί

μπορείτε να το περιστρέψετε σε όποια γωνία θέλετε και με κάποιες άλλες επιλογές μπορείτε να σβύσετε ότι υπάρχει στην οθόνη καθώς και ν' αλλάξετε το πίσω μέρος της οθόνης. Βασική προϋπόθεση για να παίξετε στο παιχνίδι είναι να διαβάσετε προσεκτικά, το εγχειρίδιο. Μην δοκιμάσετε να πυροβολείτε άσκοπα γιατί τότε θα καταστρέψετε κομμάτια από μέταλλα. Όταν ο κομπιούτερ αρνείται να κάνει κάποια εντολή τότε σημαίνει ότι αυτή είναι λανθασμένη. Ελέγξτε τότε αν υπάρχουν αρκετοί βαθ-



**Τ**ο *ORIGINAL* παιχνίδι περιλαμβάνει δύο παιχνίδια με προβλήματα που εσείς πρέπει να τα λύσετε. Για να φορτώσετε το ένα ή το άλλο πρέπει να δι-

μοι για να εκτελέσετε την εντολή που δώσατε πιο πριν. Ακόμα μπορεί η κίνησή σας να είναι παράνομη όταν πηγαίνετε σε ξένη περιοχή.

**Τ**ελειώνοντας, το *FULL METAL PLANETE* είναι ένα ξεχωριστό παιχνίδι όπως καταλάβατε που συνδυάζει ένα πρωτότυπο τρόπο στρατηγικής με τα καλά γραφικά, με μια πολύ ωραία αλλά και παράξενη ιστορία. Είναι ένα καθαρά στρατηγικό παιχνίδι βασισμένο σε τακτικές πολέμου κανοντάς το έτσι να ξεχωρίζει ανάμεσα στα άλλα παιχνίδια ίδιου τύπου. Το μόνο μειονέκτημα που μπορώ να πω ότι βρήκα στο παιχνίδι είναι η όχι και τόσο καλή υπόκρουση αλλά είμαι σίγουρος ότι θα σας κρατήσει για πολλές ώρες μπροστά στο *MONITOR* του υπολογιστή σας.

Το *FULL METAL PLANETE* πραγματικά ξεχωρίζει στον τομέα της στρατηγικής.



# GARFIELD

## winter's tail

Σίγουρα κανείς σας δεν έχει ξεχάσει τον Garfield τον γάτο και τις τρελές του ιστορίες. Το παιχνίδι αυτό είναι μία από τις περιπέτειες του, που εξελίσσεται σε περίοδο χειμώνα. Το winter's tail χωρίζεται σε τρεις πίστες: Skiing, Lasanga factory και Lake. Οι δύο τελευταίες χωρίζονται στην chocolate factory και the swiss village. Στην πρώτη πρέπει ο Garfield να κατέβει από το βουνό χωρίς να σκοτωθεί, με όσο το δυνατό λιγότερα πεσίματα. Ο τρόπος που αντιμετωπίζετε τους βράχους ή οτιδήποτε εμποδίζει τον δρόμο σας είναι πηδώντας από πάνω ή αποφεύγοντας τα. Ακόμα θα συναντήσετε και ανθρώπους με φαγητά που σας δίνουν βαθμούς. Αυτά μπορείτε να τα πάρετε κουνώντας απλά το μοχλό προς την κατεύθυνση που

εμφανίστηκαν. Στην επόμενη πίστα τα πράγματα είναι πολύ πιο εύκολα. Στο εργοστάσιο πρέπει να πάτε στο πιο χαμηλό επίπεδο για να βρείτε την μηχανή που κατασκευάζει τα φαγητά και απλά να αρχίσετε να τρώτε κουνώντας το joystick αριστερά ή δεξιά μέχρι το τέλος

ΓΡΑΦΙΚΑ	70
ΚΙΝΗΣΗ	70
ΗΧΟΣ	65
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	75
ΠΛΟΚΗ	60
ΠΑΚΕΤΟ	75
ΑΝΤΟΧΗ	79
ΑΞΙΑ / ΤΙΜΗ	77
<b>ΓΕΝΙΚΑ</b>	<b>76</b>

αφήνει πίσω του. Τα σημάδια αυτά αν κατάφερατε και τα συλλέξετε, κερδίζετε πολλούς extra βαθμούς. Η πίστα αυτή είναι από τις πιο δύσκολες γιατί ο έλεγχος των κινήσεων είναι γρήγορος. Η τελευταία περιπέτεια του Garfield είναι σίγουρα μια έκπληξη γι'αυτό και δεν θα σας πω τι πρέπει να κάνετε. Για να φτάσετε εκεί πρέπει να έχετε τελειώσει τις υπόλοιπες πίστες. Σημαντικό προτέρημα του παιχνιδιού είναι η ταχύτητά του, που όμως σε μερικές πίστες θα σας δυσκολέψει. Μην ξεχνάτε ότι το παιχνίδι δεν τελειώνεται από την πρώτη κιάλας φορά, αλλά θέλει πολλή πρακτική, για να φτάσετε στην επιτυχία. Τελειώνοντας τα

του χρόνου μαζεύοντας όσους περισσότερους βαθμούς μπορείτε. Στην chocolate factory φτάνετε μόνο αν τελειώσετε επιτυχώς την δεύτερη πίστα. Εκεί λοιπόν σκοπός σας είναι να βρεθείτε στο πίσω μέρος του εργοστασίου και να σταματήσετε τη λειτουργία του. Πριν το κάνετε αυτό πρέπει να βρείτε την έξοδο μέσα σε κάποια χρονικά όρια. Αν δεν προλάβετε, το παιχνίδι ξαναρχίζει από την αρχή μέχρι να χάσετε και τις τρεις σας ζωές.

Η πίστα αυτή είναι δύσκολη και σίγουρα δεν θα μπορούσατε να την περάσετε με τη πρώτη. Μετά είναι η παγωμένη λίμνη που είναι ένας τεράστιος λαβύρινθος, εκεί σκοπός σας είναι να βρείτε το χαμένο κοτόπουλο. Για να το βρείτε πιο γρήγορα πρέπει να ακολουθείτε τα σημάδια που



γραφικά του παιχνιδιού είναι πολύ καλά και το animation τέλειο σε αντίθεση με το scrolling που είναι απότομο. Σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού ακούγεται μια μελωδία που είναι πολύ ευχάριστη. Όσοι λοιπόν έχουν ξεχάσει την αστεία φάτσα αυτού του γάτου, καιρός είναι να την θυμηθούν.

<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	Garfield
<b>HOUSE</b>	The Edge
<b>FORMAT</b>	All Formats
<b>ΤΙΜΗ</b>	3500
<b>TEST</b>	Amiga
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	Greek Software





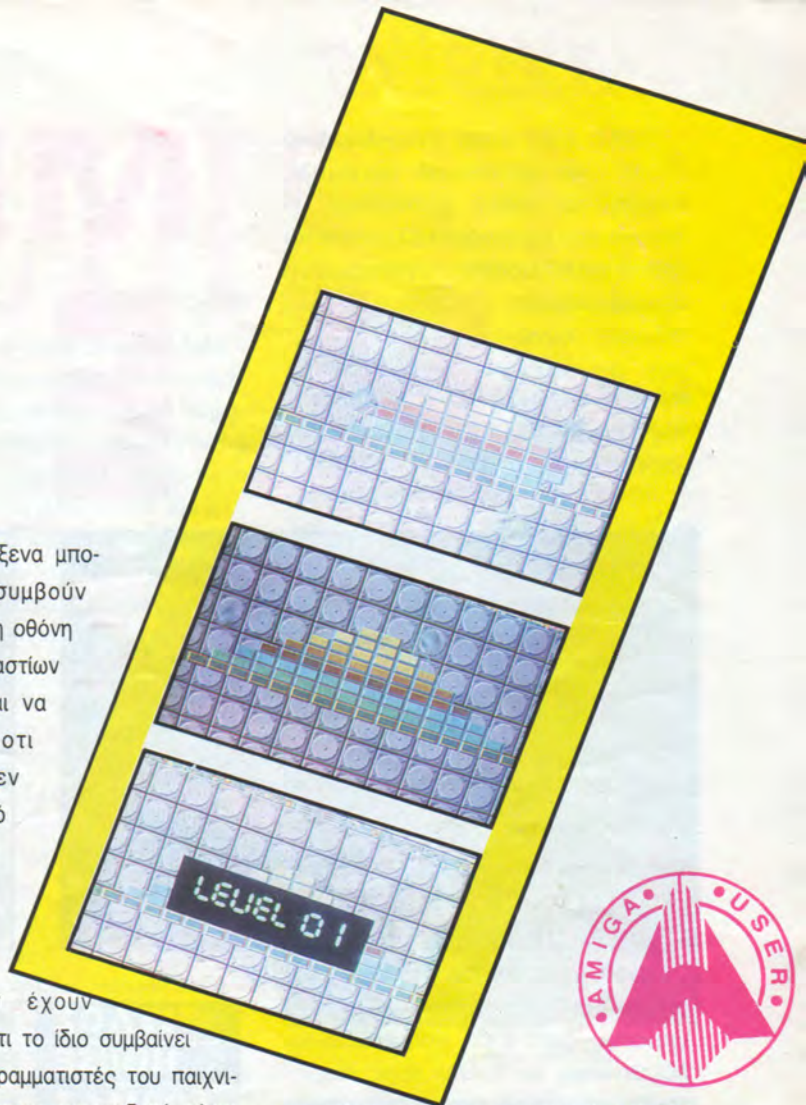
# KRYPTON

## EGG

**Τ**ο Krypton Egg είναι σίγουρα ένα από τα καλύτερα παιχνίδια τύπου arkanoid κι αυτό γιατί γίνεται τέλειος συνδυασμός του είδους αυτού με τα τρελλά bonus. Το παιχνίδι αρχίζει με μια εντυπωσιακή εισαγωγή, καθώς δέσμες φωτός με πολλά χρώματα, αργά δημιουργούν την αρχική εικόνα με την λέξη Krypton. Μόλις πατήσετε το mouse η εικόνα αλλάζει και μια άλλη εμφανίζεται στην θέση της. Αυτή αποτελείται από δύο επιλογές: μια που αρχίζει το παιχνίδι και μια άλλη που εμφανίζει το Hall of

fame. Ολα αυτά, συμπληρώνονται τέλεια με την ωραία, αλλά παράξενη μουσική υπόκρουση που ακούγεται από τα ηχεία της Amiga. Το Krypton έχει φανταστικά χρώματα σε πολλές αποχρώσεις ιδίως στα τούβλα, αλλά και στα υπόλοιπα sprites. Το παιχνίδι εξελίσσεται μέσα ένα καλοσχεδιασμένο πρόγραμμα και όπως φαίνεται τα τούβλα που το αποτελούν είχαν πολύ καιρό να χρησιμοποιηθούν. Εκεί πολλά παράξενα μπορούν να σας συμβούν όπως να γεμίσει η οθόνη από μπάλες τεραστίων διαστάσεων ή και να ανακαλύψετε ότι κάποιο bonus δεν ήταν τόσο καλό γιατί πολύ απλά σας είχε εξαφανίσει! Αλλά τα όρια της φαντασίας δεν έχουν τέλος, φαίνεται ότι το ίδιο συμβαίνει και με τους προγραμματιστές του παιχνιδιού. Τα levels του παιχνιδιού είναι πολλά και διαφορετικά και κάθε ένα από αυτά κρύβει και μια έκπληξη όπως αυτό με τις τεράστιες μπάλες στο level 2. Σε άλλα levels όμως τα πράγματα δεν είναι και τόσο ευχάριστα. Έχετε αναλογιστεί ποτέ πώς θα τα βγάλετε πέρα με τέρατα που είναι εκατό φορές πιο μεγάλα από σας και μόνο το άγγιγμα τους αρκεί για να σας στείλει σε άλλη διάσταση; Τα bonus στο παιχνίδι είναι τόσο πολλά και αλλάζουν τόσο γρήγορα που σίγουρα θα σας πάρει πολύ χρόνο να καταλάβετε την λειτουργία τους. Μην ανησυχείτε όμως, γιατί αυτά κάνουν το παιχνίδι ενδιαφέρον. Το Krypton Egg είναι από τις καλύτερες διασκευές από άλλους υπολογιστές. Είναι τόσο καλή που ξεπέρασε την πρώτη έκδοση!! Τα γραφικά

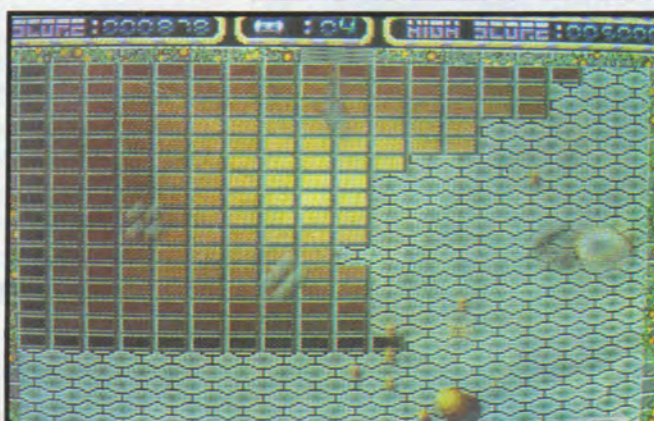
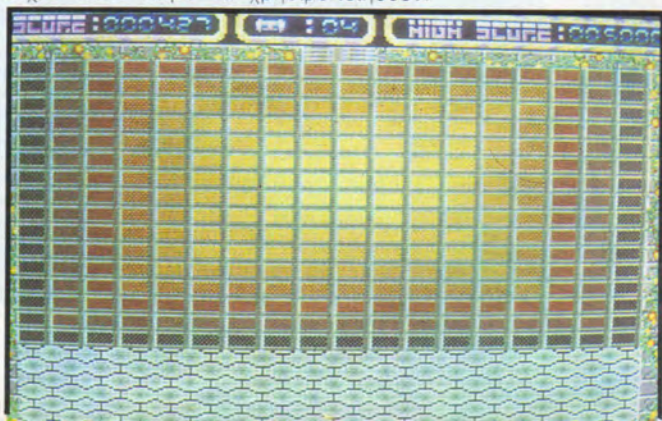
είναι τέλεια όπως και τα ηχητικά εφέ. Το μουσικό κομμάτι που ακούγεται στην αρχή δεν είναι κάτι το εξαιρετικό αλλά είναι πολύ καλό. Το παιχνίδι είναι ένας τέλειος συνδυασμός των παραπάνω και το περιβάλλον που δημιουργεί είναι πολύ ευχάριστο. Ακόμη το gameplay του είναι εξαιρετικό. Τελειώνοντας, το Krypton Egg είναι μια πραγματική επιτυχία στο είδος του.



ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΚΙΝΗΣΗ	90
ΗΧΟΣ	89
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	88
ΠΛΟΚΗ	90
ΠΑΚΕΤΟ	86
ΑΝΤΟΧΗ	88
ΑΞΙΑ / ΤΙΜΗ	90
<b>ΓΕΝΙΚΑ</b>	<b>89</b>

Εκεί πολλά παράξενα μπορούν να σας συμβούν όπως να γεμίσει η οθόνη από μπάλες τεραστίων διαστάσεων ή και να ανακαλύψετε ότι κάποιο bonus δεν ήταν τόσο καλό γιατί πολύ απλά σας είχε εξαφανίσει! Αλλά τα όρια της φαντασίας δεν έχουν τέλος, φαίνεται ότι το ίδιο συμβαίνει και με τους προγραμματιστές του παιχνιδιού. Τα levels του παιχνιδιού είναι πολλά και διαφορετικά και κάθε ένα από αυτά κρύβει και μια έκπληξη όπως αυτό με τις τεράστιες μπάλες στο level 2. Σε άλλα levels όμως τα πράγματα δεν είναι και τόσο ευχάριστα. Έχετε αναλογιστεί ποτέ πώς θα τα βγάλετε πέρα με τέρατα που είναι εκατό φορές πιο μεγάλα από σας και μόνο το άγγιγμα τους αρκεί για να σας στείλει σε άλλη διάσταση; Τα bonus στο παιχνίδι είναι τόσο πολλά και αλλάζουν τόσο γρήγορα που σίγουρα θα σας πάρει πολύ χρόνο να καταλάβετε την λειτουργία τους. Μην ανησυχείτε όμως, γιατί αυτά κάνουν το παιχνίδι ενδιαφέρον. Το Krypton Egg είναι από τις καλύτερες διασκευές από άλλους υπολογιστές. Είναι τόσο καλή που ξεπέρασε την πρώτη έκδοση!! Τα γραφικά

<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	Krypton Egg
<b>HOUSE</b>	Hitsoft
<b>FORMAT</b>	Amiga, ST
<b>ΤΙΜΗ</b>	3500
<b>TEST</b>	Amiga
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	Arcade LTD



Το Mr Heli είναι ένα κλασικό shoot 'em up παιχνίδι με ομαλή κίνηση και καλό gameplay. Η ιστορία του παιχνιδιού εξελίσσεται κάπου πολύ μακριά συγκεκριμένα σε ένα πλανήτη τελείως άγνωστο σε εμάς. Αυτός ο πλανήτης είναι ένα θαύμα της φύ-

# MR HELI

βράχους που γκρεμίζονται μόλις τους χτυπήσετε. Στους βράχους θα βρείτε και bonus που σίγουρα κάνουν το παιχνίδι πιο ενδιαφέρον. Το bonus είναι σε σχήμα

κρυστάλλου ή γράφουν το πόσο κερδίζετε.

Το Mr Heli έχει καλά γραφικά, και sprin-



σης καθώς είναι καταπράσινος και γεμάτος ζωή. Εκεί που όλα ακολουθούσαν το δρόμο τους, παράξενα και πρωτόγνωρα γεγονότα άρχισαν να συμβαίνουν. Τα αφύσικα αυτά γεγονότα άρχισαν να ανησυχούν τους κατοίκους. Μέχρι που βρέθηκε το αίτιο, ο σατα-

<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	Mr Heli
<b>HOUSE</b>	Firebird
<b>FORMAT</b>	Amiga, CPC Spectrum, C64
<b>ΤΙΜΗ</b>	3400
<b>TEST</b>	Amiga
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	Delta Computers

tes και καλοσχεδιασμένο αλλά απλό background. Ο ήχος είναι και αυτός καλός, αλλά μετά από λίγο γίνεται βαρετός. Το gameplay του παιχνιδιού είναι συνηθισμένο αλλά ποτέ βαρετό. Σίγουρα θα βρείτε το παιχνίδι δύσκολο, αλλά μην τα παρατήσετε γιατί οι



νικός επιστήμονας γνωστός ως "The Muddy" έκανε πειράματα χωρίς να νοιάζεται για την φύση, με μόνο του σκοπό την απόλυτη

<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b>	55
<b>ΚΙΝΗΣΗ</b>	62
<b>ΗΧΟΣ</b>	51
<b>ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ</b>	60
<b>ΠΛΟΚΗ</b>	65
<b>ΠΑΚΕΤΟ</b>	57
<b>ΑΝΤΟΧΗ</b>	59
<b>ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ</b>	55
<b>ΓΕΝΙΚΑ</b>	58

κυριαρχία. Έτσι λοιπόν ως ζωντανό κομμάτι του κοσμικού ελικοπτέρου Mr Heli αναλαμβάνετε να καταστρέψετε τον Muddy και να ξαναφέρετε την φύση πάλι σε αρμονική κατάσταση.

Κάπως τρελλή ιστορία. Εκεί θα συναντήσετε ότι μπορείτε να φανταστείτε. Το σκάφος σας είναι οπλισμένο με βόμβες και σφαίρες που δεν είναι όμως αρκετά για να αντιμετωπίσετε αποτελεσματικά τους εχθρούς. Καθώς παίζετε θα βρείτε άλλα όπλα πιο αποτελεσματικά. Αυτά είναι κρυμμένα σε

προχωρημένες πίστες είναι πολύ καλύτερες και πιο λεπτομερείς από την πρώτη. Το Mr Heli λοιπόν, είναι ένα συνηθισμένο παιχνίδι με διαφορές μόνο στο τομέα των γραφικών, και αυτό γιατί ο τρόπος που χρησιμοποιούνται τα χρώματα στην οθόνη είναι, μπορούμε να πούμε, ιδιότροπος.

Το πιο εντυπωσιακό προτέρημα του παιχνιδιού είναι ο μεγάλος αριθμός των διαφορετικών sprites. Τελειώνοντας, το Mr Heli είναι ένα παιχνίδι κλασικό στο είδος του.



# BALLISTIX

Είναι γεγονός: ένα από τα πιο ωραία αλλά και πιο γνωστά παιχνίδια των ST-AMIGA, το **BALLISTIX**, μεταφέρθηκε στους PC-συμβατούς. Το αν το αποτέλεσμα του **CONVERSION** είναι ικανοποιητικό ή όχι, θα το δούμε παρακάτω.

Το **BALLISTIX**, όταν είχε πρωτοεμφανιστεί στην AMIGA πριν δυο περίπου χρόνια, είχε ταραξει τα νερά, γιατί ήταν η πρώτη χρονιά που η **PSYCLAPSE**,

"IT'S A WHOLE NEW BALL GAME"!

Το σενάριο είναι το εξής: βρισκόμαστε στο μέλλον σε μια εποχή αρκετά διαφορετική από τη δική μας. Όλα τα γνωστά αθλήματα έχουν εκλείψει, και τη θέση τους έχει πάρει το **BALLISTIX**, μια μίξη ποδοσφαίρου, φλίπερ και... μπιλιάρδου!

Για να μην είναι το **BALLISTIX** μονότονο, οι προγραμματιστές έχουν σκεφτεί ένα σωρό πράγματα: σε ορισμένα επίπεδα, υπάρχουν μαγνήτες οι οποίοι ασκούν δυνάμεις στην μπάλα,

κάνοντας έτσι δύσκολο το να την στείλετε εκεί όπου εσείς θέλετε. Σε άλλες πίστες υπάρχουν διάδρομοι, σωλήνες, αλλά και τρύπες που πετούν μπάλες σε τυχαίες κατευθύνσεις. Στα δυσκολότερα τέλος, επίπεδα του παιχνιδιού, υπάρχουν όλα τα παραπάνω στοιχεία μαζί!

Κάτι άλλο που αυξάνει τη δυσκολία του **BALLISTIX**, είναι το ότι οι μπάλες που έχει στη διάθεσή του ο παίκτης δεν είναι απεριόριστες, άρα πρέπει να τις χρησιμοποιείτε με σύνεση. Όλα αυτά δίνουν στο

**BALLISTIX** ένα **PLAYABILITY**, το οποίο σπάνια συναντάμε στον PC.

Θα πρέπει όμως να σταθούμε και στα γραφικά του παιχνιδιού: η εισαγωγική εικόνα είναι καταπληκτική, όπως και τα **BACKGROUND GRAPHICS** στις 130-διαφορετικές-πίστες. Το γήπεδο περιβάλλεται από κranία, σταυρούς και ότι άλλο βάλει ο νους σας, ενώ, στο κέντρο του γηπέδου είναι σχεδιασμένες καταπληκτικές φιγούρες. Όλα αυτά, κουνιούνται με μεγάλη ταχύτητα και απαλότατο **SCROLLING**.

Τέλος, το **BALLISTIX** έχει μια σειρά από επιλογές, που το κάνουν ακόμα πιο ενδιαφέρον. Μπορούμε να διαλέξουμε το πόσα γκολ αρκούν για να μας στείλουν στο επόμενο, την ταχύτητα της μπάλας, το πόσες μπάλες έχει στη διάθεσή του ο κάθε παίκτης, τον αριθμό της πίστας απ' την οποία θα ξεκινήσουμε, τη χρονική διάρκεια που θα υπάρχουν οι μπάλες μέσα στο γήπεδο, και πολλά άλλα.

Τέλος, υπάρχει και το **TWO PLAYER GAME**, και εδώ,

τα σχόλια περιπεύουν.

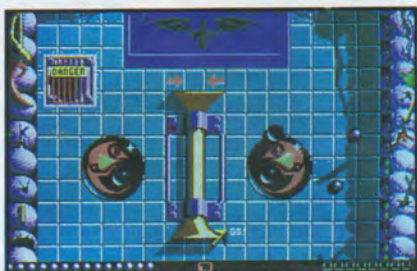
Γενικά, το **BALLISTIX** είναι ένα καταπληκτικό παιχνίδι ένα καθαρόαιμο arcade ΣΤΟΝ PC. Τα γραφικά του είναι αυνανώνισια, τόσο σε CGA, όσο και σε EGA. Ειδικά στην EGA, τα γραφικά θυμίζουν **AMIGA**!

Τα 130 επίπεδα του **BALLISTIX** υποσχονται δράση, για πολύ-πολύ καιρό. Αν είστε κάτοχος ενός PC ή συμβατού, μην το χάσετε με τίποτα!



έφτιαχνε ένα «αθλητικό» παιχνίδι. Βέβαια το **BALLISTIX** δεν είναι ένα συμβατικό **SPORTS SIMULATION**, η **PSYGNOSIS** δεν έφτιαχνε ποτέ συμβατικά προγράμματα: όπως λέει και η ίδια η εταιρία,

<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	<b>Ballistix</b>
<b>HOUSE</b>	<b>Psygnosis</b>
<b>FORMAT</b>	<b>PC</b>
<b>TIMH</b>	<b>3700</b>
<b>TEST</b>	<b>PC</b>
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	<b>Delta Computers</b>



<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b>	<b>95</b>
<b>ΚΙΝΗΣΗ</b>	<b>97</b>
<b>ΗΧΟΣ</b>	<b>56</b>
<b>ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ</b>	<b>90</b>
<b>ΠΛΟΚΗ</b>	<b>94</b>
<b>ΠΑΚΕΤΟ</b>	<b>90</b>
<b>ΑΝΤΟΧΗ</b>	<b>93</b>
<b>ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ</b>	<b>92</b>
<b>ΓΕΝΙΚΑ</b>	<b>94</b>

# TV SPO



## BASKETBALL

**Ο**λα είναι έτοιμα για το τζάμπολ. Ο διαιτητής πετάει την μπάλλα και... ο Φασούλας κερδίζει την μάχη στον αέρα και η μπάλλα πηγαίνει στον Γιαννάκη, αυτός με μία δίνει στον Χριστοδούλου που μπαίνει στην ρακέτα κάνει τζάμπ σουτ...κόβεται εντυπωσιακά από τον Ντίβατς, ευτυχώς η μπάλλα και πάλι σε ελληνικά χέρια, είναι ο Καμπούρης, δίνει στον Γκάλη, περνάει τον Κούκοτς, μπαίνει στην ρακέτα, περνάει και τον Γιόβανοβιτς σηκώνεται στον αέρα, ωω...μέσα από τρεις παίκτες πετυχαίνει καλάθι...κερδίζει και το φάουλ...

Ποιός ξεχνάει τέτοιες στιγμές, που κάνουν κάθε Έλληνα να νιώθει υπερήφανος, στιγμές που θέλουμε να θυμόμαστε συχνά και που μας κάνουν κάθε φορά να καθόμαστε καρφωμένοι στις καρέκλες μας για να παρακολουθήσουμε τον Γκάλη και την παρέα του.

Το μπάσκετ κατάφερε να κερδίσει πάρα πολλούς φίλους σε όλη την Ελλάδα και τώρα η γνωστή σε όλους μας εταιρία CINEMAWARE με ένα νέο παιχνίδι της, μας δίνει την ευκαιρία να έχουμε κάθε μέρα μέσα στο ίδιο μας το σπίτι έναν αγώνα μπάσκετ που θα μας διασκε-

δάσει παίζοντας το αλλά και παρακολουθώντας το.

Το πρόγραμμα καταφέρνει να μας βάζει μέσα σε ένα αγώνα, να νιώθουμε και να αισθανόμαστε κάθε στιγμή του σαν να είναι ένας πραγματικός αγώνας μπάσκετ. Καιρός είναι όμως να πούμε και ορισμένα πράγματα για το παιχνίδι.

Το αρχικό μενού που βλέπουμε περιλαμβάνει τρεις επιλογές.

### 1) EXHIBITION

Διαλέγοντας την επιλογή αυτή μπορούμε να παίξουμε έναν αγώνα ο οποίος δεν μετράει στο πρωτάθλημα και μπορούμε να διαλέξουμε έναν αντίπαλο από όλες τις ομάδες. Αυτός μπορεί να είναι το computer, ένας φίλος μας ή μπορούν να παίξουν δύο παίκτες εναντίον του computer.

### 2) LEAGUE

Εδώ τα πράγματα είναι διαφορετικά. Υπάρχουν 28 ομάδες, οι καλύτερες του NBA, που χωρίζονται σε τέσσερις κατηγορίες. Κάθε ομάδα από αυτές μπορεί να χρησιμοποιηθεί είτε από τον computer είτε από εμάς.

Πριν αρχίσουμε ένα καινούργιο πρωτά-



θλημα θα διαλέξουμε το EDIT TEAM το οποίο μας επιτρέπει να αλλάξουμε το όνομα της ομάδας καθώς και των παικτών. Ακόμη μπορούμε να αλλάξουμε και τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά κάποιου παίκτη όπως ευστοχία, άλμα, γρηγοράδα κλπ. Το πρωτάθλημα διεξάγεται ακριβώς όπως και στο NBA όπου καταλήγει στο γνωστό μας FINAL FOUR.

### 3) CLIPBOARD

Η επιλογή αυτή μας δίνει μία πλήρη εικόνα των στατιστικών κάθε ομάδας αλλά και κάθε παίκτη. Είναι πραγματικά εντυπωσιακά και δίνουν μία άλλη αίσθηση στο παιχνίδι. Ας έρθουμε όμως για λίγο

# RTS



στον αγώνα, στο κυρίως παιχνίδι. Αφού διαλέξουμε τον αντίπαλό μας βγαίνουμε σε μια οθόνη όπου ο διαιτητής πετάει την μπάλλα για να αρχίσει το παιχνίδι. Ακολουθώντας μπαίνουμε σε μία άλλη όπου μπορούμε να φτιάξουμε την πεντάδα της ομάδας μας με ότι καλύτερο υλικό έχουμε. Μετά, αφού τελειώσουμε με την σύνθεση της ομάδας, αρχίζει το κανονικό παιχνίδι. Ο αγώνας χωρίζεται σε τέσσερα ημίχρονα που η διάρκειά τους ορίζεται από εμάς και μπορεί να είναι 4x12,4x9, 4x6 ή 4x3 λεπτά.

Στον αγώνα τώρα μπορούν να συμβούν όσα συμβαίνουν σε ένα πραγματικό αγώνα μπάσκετ. Φάουλς, ελεύθερες βολές, τρίποντα, καρφώματα, κλειψίματα, ασίστ και ότι άλλο μπορείτε να φανταστείτε.

Μετά από κάθε προσπάθεια ακολουθούν και τα απαραίτητα σχόλια του εκφωνητή που κάνουν τον αγώνα ακόμη πιο συναρπαστικό και ρεαλιστικό. Ηκίνηση είναι πολύ καλή και ο ήχος αληθινός (ακούγονται μέχρι και τα τριξίματα των

παπουτσιών).

Σε κάθε στιγμή μπορούμε να κάνουμε TIME OUT και να αλλάξουμε κάποιο κουρασμένο παίκτη μας ή να αλλάξουμε την τακτική της ομάδας μας. Σε περίπτωση που ένας αγώνας λήξει ισόπαλος οι κατασκευαστές έχουν προβλέψει ακόμη και πεντάλεπτη παράταση. Ένα άλλο θετικό στοιχείο του παιχνιδιού είναι και το REPLAY που μας επιτρέπει να παρακολουθήσουμε ξανά-σαν θεατές κάποιο κάρφωμα, κάποιο κόψιμο ή άλλη φανταστική ενέργεια σε συλ ...Γκάλη!

Τελειώνοντας τον αγώνα βλέπουμε τον σχολιαστή που μας λέει ποιός κέρδισε, τους σκόρερς, καθώς και όλα τα στατιστικά στοιχεία του αγώνα. Ο ρεαλισμός του παιχνιδιού είναι εκπληκτικός και ανεβάζει τρομερά την playability. Προσωπικά θεωρώ το πρόγραμμα αυτό ίσως το καλύτερο sport simulation και θα ήταν κρίμα να λείπει από την συλλογή σας. Σίγουρα σας υπόσχεται ατελείωτες ώρες ευχαρίστησης αλλά και ...κακοποίησης του joystick!

Προς το παρόν υπάρχει μόνο σε Amiga, αλλά σύντομα θα το δούμε σε PC και ST.

ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΚΙΝΗΣΗ	95
ΗΧΟΣ	94
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	97
ΠΙΣΤΟΤΗΤΑ	98
ΠΑΚΕΤΟ	90
ΑΝΤΟΧΗ	96
ΑΞΙΑ / ΤΙΜΗ	98
<b>ΓΕΝΙΚΑ</b>	<b>97</b>

ΤΙΤΛΟΣ	TV Sports Basketball
HOUSE	Cinemaware
FORMAT	Amiga
ΤΙΜΗ	3800
TEST	Amiga
ΔΙΑΘΕΣΗ	Greek Software

#	POS	NAME	PTS	PF	STAT
42	G	ROSE	0	0	FRESH
45	G	KIDD	0	0	FRESH
11	G	LVNN	0	0	FRESH
13	F	SCHILLING	0	0	FRESH
51	F	HINES	0	0	FRESH
44	F	KOE	0	0	FRESH
17	G	GRLEY	0	0	FRESH
18	F	ASSASS	0	0	FRESH
19	F	FLWOK	0	0	FRESH
20	F	SAURON	0	0	FRESH



# ADVENTURERS' UNINVITED

ΤΟΥ Α. ΜΑΡΙΝΟΥ



Σκεφτήκατε ποτέ τι θα γινόταν αν γλιτώνατε από αυτοκινητιστικό ατύχημα και μπλέκατε σε περιπέτεια μαγείας και τρόμου;

Αν όχι, δεν γνωρίσατε το Uninvited. Τι θα λέγατε να μας ακολουθήσετε!

ΓΡΑΦΙΚΑ	78
ΚΙΝΗΣΗ	—
ΗΧΟΣ	75
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΠΛΟΚΗ	85
ΠΑΚΕΤΟ	71
ΑΝΤΟΧΗ	80
ΔΕΙΞΑ/ΤΙΜΗ	75
<b>ΓΕΝΙΚΑ</b>	<b>79</b>

**Μ**όλις έχετε συνέλθει από την τρομερή σύγκρουση κι μέσα στη ζάλη σας ανοίγετε ψηλαφώντας την πόρτα. Πριν προλάβετε να κάνετε ορισμένα βήματα το αίμα σας παγώνει στις φλέβες από την ανατίναξη του αυτοκινήτου πίσω σας. Ένας άλλος εκωφαντικός θόρυβος αποσπά την προσοχή σας από τη θέα ενός μυστηριώδους και επιβλητικού κτιρίου, προοίμιο μιας καταιγίδας που έρχεται, είναι ώρα να ζητήσετε βοήθεια.

Βαδίζοντας προς το κτίριο παρατηρείτε τα δύο αρχαία ελληνικά αγάλματα, που μοιάζουν να φρουρούν ένα αιώνιο μυστικό. Πλησιάζετε διαστακτικά την πόρτα και την ανοίγετε ελπίζοντας σε μια ανθρώπινη παρουσία. Ένα ψυχρό και βαριά επιπλωμένο δωμάτιο σας υποδέχεται. Στο χώρο πλανιέται η αίσθηση του αλλόκοτου και του απεριγραπτού. Ζαλισμένος ακόμα από τη σύγκρουση αναρωτιέστε που να βρίσκεται ο μικρός αδελφός σας αυτή τη στιγμή. Ξαφνικά ένα μικρό πλάσμα διασχίζει το δωμάτιο χλευάζοντας την άγνοιά σας. Μοιάζει να κρατά τα κλειδιά του μυστηρίου. Περιέργο, είναι άραγε φαντασίωση; Μήπως το περιβάλλον άρχισε να σας επηρεάζει; Ανοίγοντας την πόρτα που είναι δίπλα αντικρύζετε μια βιβλιοθήκη με σπάνια και αρχαία βιβλία. Ξεφυλλίζοντας ένα απ' αυτά η παράξενη αίσθηση του άγνωστου διαπερνά το μυαλό σας. Οι λέξεις του βιβλίου φαίνονται άγνωστες, μα ίσως χρήσιμες για την έκβαση της περιπέτειας. Περνώντας τη μεγάλη πόρτα που οδηγεί στο χωλ έχετε δύο επιλογές, να ανοίξετε μια από τις πόρτες όπου ίσως αυτό αποβεί μοιραίο ή να προχωρήσετε στη σκάλα και βρεθείτε στον επόμενο όροφο, όπου αρχίζετε να εξερευνείτε τα διάφορα δωμάτια. Σε κάποιο θα βρείτε ένα τσεκούρι και μια σκάλα που οδηγεί σε ένα κελί μ' ένα ακέφαλο ον να προειδοποιεί για το αδιέξοδο. Σε κάποιο άλλο βρίσκετε σκόνη εναντίον των ξωτικών, ένα παράξενο καπέλο, σπρέυ για ενοχλητικά ζώφια και διάφο-

ρα απορρυπαντικά. Μπαίνοντας στο δίπλα δωμάτιο βλέπετε ένα κρεβάτι, το χαλασμένο ραδιόφωνο και πολλά συρτάρια για ψάξιμο. Ο επόμενος χώρος είναι ακόμα ένα υπνοδωμάτιο, με φωτογραφίες στο τοίχο να θυμίζουν τις παλιές καλές μέρες. Η προσοχή σας πέφτει σε μια κλειδωμένη ντουλάπα. Αναρωτιέστε τι θα μπορούσε να κρύβει. Προχωρώντας στο δωμάτιο μπαίνετε στο διακοσμημένο αφρικανικό λουτρό με αντικείμενα λατρείας πρωτόγονων θρησκειών. Το παράξενο είναι ότι κάτι το διαβολικό σας συντροφεύει. Μια δαιμονική αίσθηση σας παρασύρει από δωμάτιο σε δωμάτιο.

Όσο περνάει η ώρα, η αγωνία σας κορυφώνεται στη σκέψη του αδελφού σας και νιώθετε σαν ψάρι κλεισμένο σε ενυδρείο. Σε εξέλλη κατάσταση τρέχετε προς τη σκάλα που οδηγεί στον κάτω όροφο και με απόγνωση ανοίγετε μια από τις πόρτες του διαδρόμου... αλλά ο θάνατος παραμονεύει στη μορφή μιας γυναίκας περασμένης εποχής... Λοιπόν όλα τα όντα δεν είναι φιλικά!

Στο πάνω μέρος της οθόνης εξελίσσεται η ιστορία, ενώ στο κάτω μέρος δίνονται οι περιγραφές των αντικειμένων που διαλέξατε καθώς και οι διάλογοι που αναπτύσσετε. Ένα άλλο παράθυρο (inventory) δείχνει τα αντικείμενα που έχετε μαζί σας. Εδώ η μεταφορά των αντικειμένων γίνεται πιάνοντας τα και τοποθετώντας τα με το mouse στο παράθυρο του inventory.

Δεξιά είναι το window που δείχνει τις εξόδους (πολύ χρήσιμο) και ακριβώς από πάνω ένα παράθυρο με την ένδειξη self δείχνει τον εαυτό σας. Αφήσαμε τελευταίο το πιο σπουδαίο window, αυτό με τις εντολές. Όπως είπαμε ήδη οι λειτουργικές εντολές δεν εισάγονται από το πληκτρολόγιο αλλά από το menu με τη βοήθεια του mouse.

Ας πάρουμε όμως τις εντολές μια μια. Η εντολή examine χρησιμεύει για να δώσει την περιγραφή ενός αντικειμένου, για να διαβάσετε ένα



# PARADISE



βιβλίο ή όποια άλλη επιγραφή. Είναι η πιο χρησιμική και συχνή εντολή ιδίως στην αρχή του παιχνιδιού!

Οι εντολές open και close κάνουν ακριβώς ό τι λέει το όνομά τους. Πολύ χρήσιμη είναι η speak, όταν νιώθετε μοναξιά μιλήστε στον εαυτό σας ή προφέρετε μερικά spells, π.χ. μιλώντας σε αγάλματα. Η εντολή operate είναι η πιο δυνατή στο παιχνίδι, (π.χ. για να κάνετε το τηλέφωνο να λειτουργήσει ή να ανάψετε ένα σπέρτο και να δώσετε χρήματα σε κάποιον χρησιμοποιήστε το operate). Όταν όλα έχουν αποτύχει πιθανότατα η operate θα δώσει τη λύση. Χρησιμοποιήστε την εντολή go για να μπείτε ή να βγείτε σε μια πόρ-

τα ή έξοδο. Με την hit χτυπήστε ό τι δεν χρειάζεστε ή ό τι σας απειλεί. Προσέξτε όμως μην καταστρέψετε αντικείμενα για των οποίων τη χρήση δεν είσαστε σίγουροι. Τέλος αν νιώθετε πείνα ή δίψα ή αν θέλετε απλώς να δοκιμάσετε τη γεύ-

<b>TITΛΟΣ</b>	<b>Uninvited</b>
<b>HOUSE</b>	<b>Mindscape</b>
<b>FORMAT</b>	<b>PC, ST, Amiga</b>
<b>TIMH</b>	<b>3700</b>
<b>TEST</b>	<b>Amiga</b>
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	<b>Delta Computers</b>

ση των πραγμάτων που βρίσκετε δώστε την εντολή consume. Προσέξτε όμως τα δηλητήρια...

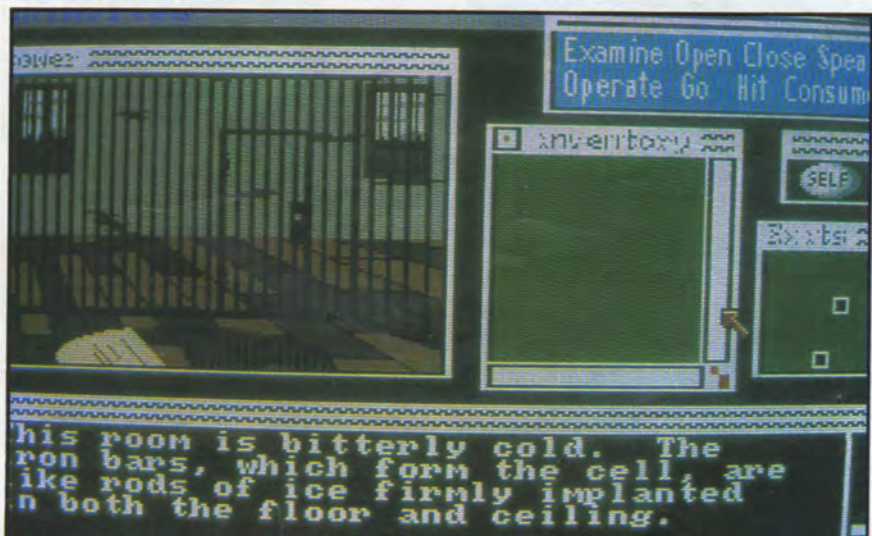
Το game δεν θα δυσκολέψει τον αρχάριο και γενικά δεν απογοητεύει τον προχωρημένο adventurer. Μια παράξενη αίσθηση τρόμου και περιεργού χιούμορ υπάρχει στο παιχνίδι, που όσο περνάει η ώρα δυναμώνει. Πολλές φορές συλλαμβάνεις τον εαυτό σου να κάνει περιεργα πράγματα. Κάπου κάπου έχεις την αίσθηση ό τι μια δαιμονική δύναμη προσπαθεί να καταλάβει τη σκέψη σου. Ίσως λίγο εκνευριστικό είναι ό το ό πως καθώς τρέχει το παιχνίδι εμφανίζεται ένα κακόμοιρο πλάσμα που σας καθυστερεί. Ένα μειονέκτημα του παιχνιδιού είναι οι πολλοί νεκροί χρόνοι που έχει και η έλλειψη ήχου στη μεγαλύτερη διάρκειά του. Αν εξαιρέσουμε αυτά τα σημεία ο ήχος είναι κατά κανόνα μέτριος με μερικές αξιέσσιμες στιγμές. Ξεχωρίζει ιδιαίτερα ο ήχος του παλιού μελωδικού τραγουδιού στο γραμμόφωνο. Η απουσία ενός μοτίβου που να δίνει ατμόσφαιρα σε όλη τη διάρκεια του game και η έλλειψη μουσικής, στερούν πολλά από το τελικό αποτέλεσμα.

Τα γραφικά κυμαίνονται σε μέτρια επίπεδα, με σκηνές θανάτων, τεράτων και μαγείας καλοσχεδιασμένες. Ιδιαίτερα καλά εμφανίζονται στις σκηνές των πλάσμάτων που σας επιτίθενται. Τα αντικείμενα που χρησιμοποιούνται στο παιχνίδι είναι ευκρινή και άνετα ξεχωρίζεις σε συνδυασμό με άλλα και το περιβάλλον τους. Πολύ σύντομος και καλός είναι ο χρόνος φορτώματος της κάθε πίστας. Ο σχεδιασμός των δωματίων είναι καλός και δίνει αρκετή αίσθηση του βάθους, αν και με απλότητα. Η επιλογή των χρωμάτων και οι συνδυασμοί τους θα λέγαμε είναι καλή, παρόλο που τα χρώματα θα μπορούσαν να είναι περισσότερα. Οι οθόνες είναι στατικές και η κίνηση περιορίζεται στα διάφορα όντα που συναντάτε κατά τη διάρκεια της περιπέτειας.

Ψυχολογία και υποβολή χαρακτηρίζουν ένα προσεγμένο game. Οι γρίφοι είναι σε λογικά πλαίσια, χωρίς όμως να είναι πρωτότυποι.

Τώρα, ό πόσο χρόνο το Uninvited θα σας κρατήσει μπροστά στο monitor, εξαρτάται περισσότερο από τη διάθεση και την πείρα σας σαν gamer.

Και μην ξεχνάτε ό τι είσαστε ο απρόσκλητος....



# ADVENTURERS'

## THE

# THIRD COURIER



ΤΟΥ Α. ΜΑΡΙΝΟΥ

Εποχές βίας, τρομοκρατίας και κατασκοπείας. Εποχές που δεν μπορούν να μείνουν έξω από ένα παιχνίδι για computers.

Η Accolade ακολουθώντας λοιπόν αυτά τα πρότυπα δημιούργησε ένα adventure game βασισμένο σε σημερινά δεδομένα.

**Η** ιστορία αρχίζει όταν η C.I.A. σας ειδοποιεί ότι πρέπει να βρείτε τον ένα από τους εξαφανισμένους αγγελιοφόρους, οι οποίοι μετέφεραν από μια κόπια ενός μικροφίλμ για το NATO με θέμα τα πυρηνικά.

Δυστυχώς όμως υπάρχουν και χώρες που θα ήθελαν πολύ τα φιλμ, έτσι οι δυο από τους τρεις εξαφανίστηκαν ή δολοφονήθηκαν.

Προορισμός σας είναι να ανακαλύψετε τον τρίτο απεσταλμένο που έχει εξαφανισθεί κάπου στο Βερολίνο. Προσοχή όμως, οι ύποπτοι περιμένουν παντού, στα μπαρ στους δρόμους ακόμα και στα ξενοδοχεία.

Η περιπέτεια αρχίζει μέσα στο διαμέρισμα όπου ξυπνώντας ένα πρωί αποφασίζετε να λειτουργήσετε το τερματικό που πιθανόν έχετε, το οποίο και θα σας ενημερώσει για τις δολοφονίες των πρακτόρων και την αποστολή που θα πρέπει να αναλάβετε. Λειτουργείτε τον αυτόματο τη-

καλό ποτό· εδώ θα ακούσετε διάφορες συζητήσεις. Βέβαια όλα αυτά προϋποθέτουν να έχετε αρκετά χρήματα· το πού θα τα βρείτε αποτελεί ένα ευχάριστο μυστικό.

Πρέπει όμως να δώσετε μεγάλη προσοχή στους δρόμους, γιατί κυκλοφορούν μεθυσμένοι ζητώντας χρήματα και μπορεί να σας επιτεθούν για μια χούφτα δολάρια, επίσης πρέπει να χρησιμοποιούνται στα κατάλληλα μέρη, αλλιώς υπάρχει ο κίνδυνος της φυλακής ή μπορεί ακόμα να χάσετε το παιχνίδι με την ντροπή αποτυχημένου κατασκόπου.

Το game από απόψεως λειτουργικότητας είναι άνετο και ακολουθεί τα πρότυπα της Amiga και του Atari, έτσι οι εντολές εισάγονται με το joystick και το mouse.

Η εισαγωγή σας βγάζει σε ένα μενού με τις εξής εντολές: Create agent: Δημιουργείτε από ένα έως τέσσερις χαρακτήρες, φτιάχνοντας τον προσωπικό φάκελλο του κάθε ατόμου και διαλέγοντας τα χαρακτηριστικά του όπως χόμπυ, κάλυψη, ηλικία, συνήθειες κ.λπ.

Αφού συμπληρώσετε το dossier (και εάν θέλετε) περνάτε στην επόμενη σελίδα που παρουσιάζει τα ατομικά στοιχεία του κατασκόπου σε βαθμούς, την ικανότητα του σαν πράκτορα την δύναμη, την υγεία, τις αλλεργίες κ.α.

Η Select agent σας δίνει τα περιθώρια να διαλέξετε όποιον θέλετε εφόσον έχει δημιουργηθεί πρώτα για να τον ενεργοποιήσετε. Το Review file παρουσιάζει τον προσωπικό φάκελλο των ατόμων που έχετε διαλέξει.

Με την Terminate agent διαγράφετε όποιον θέλετε. Η Quit game σας βγάζει από το παιχνίδι.

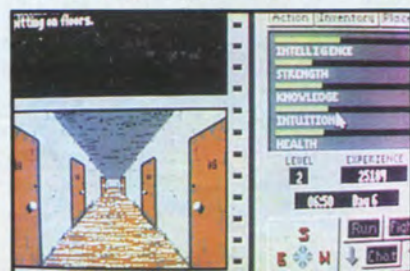
Στο δεύτερο και κυριότερο μέρος του game εμφανίζεται το inventory δείχνοντας σας τα αντικείμενα που έχετε μαζί σας και το places που δείχνει τα μέρη που θα πρέπει να επισκευθείτε. Το action με τις λειτουργικές εντολές (arm = οπλισμό, bribe = πρόσφερε λεφτά σε διάφορους, buy = αγόρασε, drop = άφησε ή πέτα κάτι, listen = άκου, search = ψάξε στους χώρους και στα άτομα, sell = πούλα κάτι, sneak = προχώ-



λεφωνητή για τυχόν μηνύματα.

Αποφασισμένοι να νικήσετε τους αντιπάλους αφήνετε το διαμέρισμα παίρνοντας τα πιο χρήσιμα αντικείμενα όπως πιστόλι για τους ενοχλητικούς, πιστωτική κάρτα, χρήματα, και προπαντός μη ξεχάσετε το διαβατήριο.

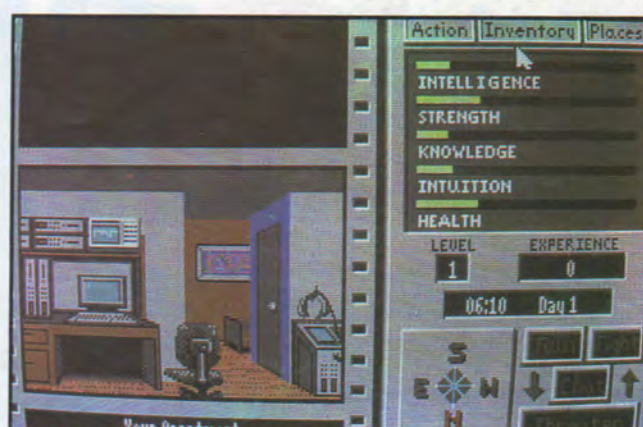
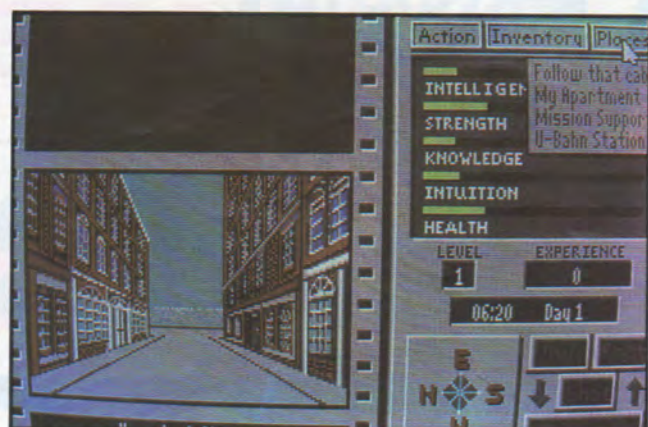
Για διευκόλυνση και για να μη χαθείτε, στο πακέτο του game υπάρχει ο χάρτης της πόλης του Βερολίνου με τις οδούς και τα κύρια μέρη ονομαστικά. Η αναζήτηση θα σας οδηγήσει σε σπίτια, γραφεία, στον υπόγειο ηλεκτρικό, σε καταστήματα, σε ξενοδοχεία και σε μπαρ για ξεκούραση και



<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	<b>Third Courier</b>
<b>HOUSE</b>	<b>Accolade</b>
<b>FORMAT</b>	<b>PC</b>
<b>TIMH</b>	<b>3800</b>
<b>TEST</b>	<b>PC</b>
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	<b>Greek Software</b>



# P A R A D I S E



ρα μπουσουλώντας!, take = πάρε, use = χρησιμοποίησε).

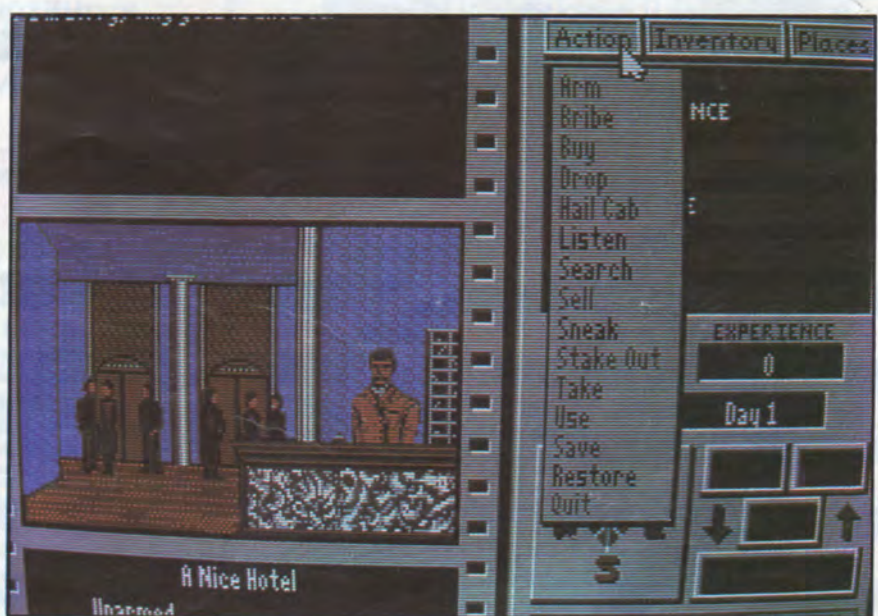
Υπάρχουν ακόμα διάφορες μπάρες που δείχνουν την υγεία, δύναμη, κατασκοπεία, εμπειρία, το επίπεδο που βρίσκεστε γενικώς και την ημερομηνία. Για να κινηθείτε στους δρόμους της πόλης πηγαίνετε τον κέρσορα πάνω στην πυξίδα και διαλέξτε την κατεύθυνση. Θα διαπιστώσετε σύντομα πως είναι το πιο εύχρηστο σημείο του game.

Γενικά οι ρυθμοί του παιχνιδιού είναι απελπιστικά αργοί και σε πολλά σημεία στατικοί ειδικά στην βόλτα σας στη πόλη όπου κάθε λίγο και λιγάκι θα αναγκάζεστε να δείχνετε το διαβατήριό στους αστυνομικούς που κυκλοφορούν για να μπορείτε να συνεχίσετε. Η πιθανότητα για arcade δράση στο game είναι μηδαμινές. Θα αναγκαστείτε να πυροβολάτε μεθυσμένους για να περάσει η ώρα σας. Το παιχνίδι κάνει πολύ καλή εισαγωγή με εξαιρετική μουσική σπάνια για PC, αλλά η έλλειψη ήχων καθόλη σχεδόν τη διάρκεια του game το κάνει να χάνει πάρα πολύ.

Από άποψη γραφικών είναι ένα ADVENTURE με στατικές οθόνες (θα σας θυμίσει το bards tale) που δεν διακρίνονται για την ποικιλία τους, ιδίως όταν κινείστε μέσα στην πόλη. Το καλύτερο σημείο των γραφικών είναι το διαχωριστικό τοίχος του Βερολίνου και τα διόδια για το ανατολικό μέρος.

Η ελάχιστη κίνηση περιορίζεται στην κίνηση στις οδούς και στην συνομιλία με τους χαρακτήρες που εμφανίζονται πού και πού.

Γενικά το game κινείται πάνω από το μέτριο και με αρκετά πρωτότυπα στοιχεία.



ΓΡΑΦΙΚΑ	78
ΚΙΝΗΣΗ	50
ΗΧΟΣ	52
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΠΛΟΚΗ	75
ΠΑΚΕΤΟ	70
ΑΝΤΟΧΗ	75
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	80
<b>ΓΕΝΙΚΑ</b>	<b>77</b>

# HALL OF FAME



## AMIGA

1	CHASE HQ	Ocean
2	TEST DRIVE II	Accolade
3	BATMAN	Ocean
4	BOMBER	Activision
5	FUTURE DREAMS	Infogrames
6	CHRONOQUEST	Psygnosis
7	SHINOBI	Virgin
8	F16 COMPAT PILOT	Digital Int.
9	DRAKKHEN	Infogrames
10	JACK NICKLAUS	Accolade

## AMSTRAD

1	KICK OFF	Anco
2	MUTH	System 3
3	SUPER WONDER BOY	Activision
4	BATMAN	Ocean
5	TEST DRIVE II	Accolade
6	RICK DANGEROUS	Firebird
7	TEENAGE QUEEN	Ere
8	GHOULS'N GHOSTS	US Gold
9	UNTOUCHABLES	Ocean
10	SHINOBI	Virgin

## ATARI

1	KICK OFF	Anco
2	BATMAN	Ocean
3	CHASE HQ	Ocean
4	HARD DRIVIN'	Domark
5	BALL	Psygnosis
6	TURBO OUTFUN	US Gold
7	NEVERMIND	Psygnosis
8	EUROPEAN DREAMS	Infogrames
9	F16 COMBAT PILOT	Digital Int.
10	DRAKKHEN	Infogrames

## COMMODORE

1	BATMAN	Ocean
2	CHASE HQ	Ocean
3	MENACE	Psygnosis
4	TEST DRIVE II	Accolade
5	GHOULS'N GHOSTS	US Gold
6	BAAL	Psygnosis
7	KICK OFF	Anco
8	UNTOUCHABLES	Ocean
9	NEW ZEALAND STORY	Ocean
10	COIN - OP HITS	US Gold

## PC

1	NORTH & SOUTH	Infogrames
2	KING'S QUEST IV	Sierra
3	TEST DRIVE II	Accolade
4	F16 COMBAT PILOT	Digital Int.
5	EUROPEAN DREAMS	Infogrames
6	SAFARI GUNS	Infogrames
7	HEROE'S QUEST	Sierra
8	FALCON	Spectrum Hol.
9	TINTIN ON THE MOON	Infogrames
10	MICROPROSE SOCCER	Microprose

## SPECTRUM

1	SUPER WONDER BOY	Activision
2	OPER. THUNDERBOLT	Ocean
3	TURBO OUTFUN	US Gold
4	TETRIS	Mastertronic
5	CABAL	Ocean
6	100% DYNAMITE	Ocean
7	KICK OFF	Anco
8	TUSKER	System 3
9	BATMAN	Ocean
10	PASSING SHOT	Sega

TA JOYSTICK  
THE ΧΡΟΝΙΑΣ!!!

## Quickjoy



SV 125



SV 119



SV 124



SV 201



SV 123



SV 176

ΠΩΛΗΣΗ  
ΧΟΝΔΡΙΚΗ

ΔΙΣΚΕΤΕΣ - DISKDRIVE - ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ  
ΚΑΛΥΜΑΤΑ - ΚΑΛΩΔΙΑ - GAMES



## COMPUTERS

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ • SOFTWARE  
ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

ΑΧΑΡΝΩΝ 292 & ΜΕΣΣΑΡΙΑΣ 3, 11 254 ΑΘΗΝΑ  
ΤΗΛ. 8678 440 - 8648 172, FAX 8674 742

WHEN YOU WANT TO TALK AMIGA...  
... YOU WANT TO TALK TO US.

# Megaplan

ΑΝΤΙΠ/ΠΕΙΕΣ-ΕΙΣΑΓΩΓΕΣ  
ΠΩΛΗΣΗ ΧΟΝΔΡΙΚΗ

## AMIGA COMPUTERS

- AMIGA 500
- AMIGA 2000

## AMIGA MONITORS

- COMMODORE 1084P
- PHILIPS 8833

## AMIGA DISK DRIVES

- COMMODORE 1010
- OCEANIC SENATOR

## AMIGA EXPANSION MEMORY

- COMMODORE A-501
- RAM BOARD A-500  
UP TO 2MB

## AMIGA PERIPHERAIS

- DIGI VIEW GOLD
- MIDI INTERFACE
- SOUND SAMPLER
- HARD DISK 20MB
- KICK START 13
- NEW BIG FAT AGNUS 1MB
- E.T.C.

## ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ

Χαλκίδος 22, 11143 Αθήνα  
ΤΗΛΕΦΩΝΟ: 2523901-2518522  
TELEX: 225669 KASA GR  
TELEFAX: 2523633

ΕΠΙΥΨΗΜΕΝΟ SERVICE  
ΣΕ 24 ΩΡΕΣ

# FATAL ERROR TRY AGAIN



**Α**γαπητοί μας αναγνώστες. Αυτή τη φορά η στήλη αρχίζει μ' ένα ευχάριστο νέο. Οι δύο αγαπητοί σας συντάκτες της στήλης μετά από εντολή του σαδιστή αρχισυντάκτη (ωωωχχχ) και μετά από αγωνιώδη αναζήτηση δύο μηνών πέντε ωρών και τριών και 3/8 λεπτών περίπου κατάφεραν να εφεύρουν το τέλειο ανέκδοτο. «Να πεθαίνεις απ' τα γέλια», αυτή ήταν η εντολή που τους δόθηκε. Δυστυχώς τα αποτελέσματα ήταν παραπάνω από τα επιθυμητά. Από τους πρώτους που πέθαναν από το αστείο ήταν οι ίδιοι οι συγγραφείς. Ακολούθησαν πολλοί άλλοι θάνατοι μέχρις ότου το θανατηφόρο χαρτί με το αστείο, απομονώθηκε σ' ένα απομακρυσμένο χωριό τυφλών. Κατά σατανική σύμπτωση ήταν το ίδιο χωριό στο οποίο είχε απομονωθεί και ο πρώτος spectrum pc μετά από τους χιλιάδες θανάτους φρίκης που είχε προξενήσει. Για ευνόητους λόγους το αστείο δεν θα δημοσιευτεί γιατί η υπολογιζόμενη επιδημία που θα προκαλούσε θα ήταν ίση μ' αυτή που θα δημιουργούσε μια ενδεχόμενη αυτοδυναμία των οικολόγων εναλλακτικών στις περασμένες εκλογές.

**Β**έβαια η στήλη θα συνεχίσει να υπάρχει σ' αυτή τη σελίδα μόνο που δεν θα είναι τόσο σαδιστική όσο ήταν για σας προηγουμένως, θα είναι πολύ πιο σαδιστική. Και για να αρχίσουμε ωραία και να μη χάνουμε καιρό θα παρουσιάσουμε τώρα αμέσως τις χρησιμότητες ενός σύγχρονου μικροϋπολογιστή τσέπης μάρκας Dasio. Μπορεί να κάνει ότι οι άλλοι μαζί και δεν ερεθ... (λογοκρισία). Αυτός ο υπολογιστής ήταν πράγματι πολύ καλός αν εξαιρέσεις το ότι κάθε εβδομάδα έπρεπε να αγοράζεις και έναν καινούριο. Βλέπετε οι πορτοφολάδες στα λεωφορεία δεν έχαναν τον καιρό τους. Βέβαια μια εναλλακτική λύση ήταν να ράβονται οι μικρούληδες

dasio στα σακκάκια σας. Οι απώλειες τώρα όμως ήταν μεγαλύτερες μιας και οι επιτηδείοι κλέφτες έκλεβαν και τα σακκάκια που ήταν ακριβότερα. Αυτό ήταν φυσικό μια και οι dasio ήταν τόσο φτηνοί που για μια σαιζόν συνηθίζαν να τους δίνουν δώρο με την αγορά κάθε δύο δισκετών no-name.

**Α**ν αναρωτηθείτε γιατί η τιμή τους είναι τόσο χαμηλή, φαίνεται πως είναι ανάλογη με το ύψος των κατασκευαστών. Οι φίλοι μας οι γιαπωνεζούληδες κάνουν ότι μπορούν για να κατεβάσουν το κόστος της παραγωγής. Να φανταστείτε στο έργοστάσιο της kitsubishi για να κάνουν οικονομία στις τροφές των εργατών τους τάζαν με τα περισσευόμενα chips. Και εδώ το υπουργείο υγείας δεν μπόρεσε να κάνει τίποτα μια και κανείς δεν είχε αντίρρηση στο ότι τα πατατάκια είναι υγιεινή τροφή. Βέβαια η ιαπωνική τεχνολογία έχει δημιουργήσει και άλλα θαύματα όπως ο dasio ii που αυτή τη φορά είχε ενσωματωμένο αντικλεπτικό σύστημα που όμως απέτυχε στην ευρωπαϊκή αγορά μιας και ήταν σχεδιασμένο για να λειτουργήσει σε ανθρώπους κάτω του ύψους 1.50. Βέβαια εκτός από το μικρό τους μέγεθος οι υπολογιστές τσέπης έχουν και άλλα πλεονεκτήματα. Μόλις βγήκε ο νέος ευρωπαϊκός υπολογιστής τσέπης με ενσωματωμένο 4086 που όμως δεν συνεργαζόταν με άλλο pc γιατί το μεγεθός του ήταν τόσο μικρό που δεν χωρούσε υποδοχή για serial port.

**Ο**μως η τεχνολογία δεν σταματάει εδώ. Ήδη άρχισε η παραγωγή ενός τέλειου μικροϋπολογιστή που θα διαθέτει τη δυνατότητα να κάνει τα πάντα μέχρι και το πλύσιμο των πιάτων. Το μόνο πρόβλημα που αντιμετωπίζουν οι κατασκευαστές είναι πως να καταφέρουν να τον κάνουν ανθεκτικό στη σαπουνάδα.

# ΑΓΓΕΛΙΕΣ

**AMIGA 500**, 1Mb, monitor 8020 Eizo, βιβλία, joystick, 100 δισκέτες, mouse pad, φίλτρο οθόνης, εγγύηση Μεποκ, τηλ. 27 99 081.

**ΖΗΤΩ** επαφή με Amiga user για ανταλλαγή ή για πώληση αυθεντικών προγραμμάτων. Επικοινωνήστε μαζί μου στο 57 13 076, Θανάσης.

**AMIGA 500!!** ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMIGA 500 - ΟΘΟΝΗ - DIGITIZER - SOUN SAMPLER - 2ND DRIVE!!! ΤΙΜΕΣ ΕΚΠΛΗΞΗ!!! ΑΡΜΑΝΔΟΣ, ΤΗΛ. 29 29 225. ΑΚΟΜΑ ΚΑΙ ΕΠΕΚΤΑΣΗ 512Κ!!!

**ΠΩΛΕΙΤΑΙ** ATARI ST ΜΕ 1MB RAM, MONO-ΧΡΩΜΗ ΟΘΟΝΗ, 2 DRIVES, ΦΙΛΤΡΟ ΟΘΟΝΗΣ, MOUSE PAD, ΚΑΛΩΔΙΟ SCART, 1 JOYSTICK ΚΑΙ ΠΟΛΥ SOFTWARE. ΕΠΙΣΗΣ ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ CITIZEN MSP - 15 ΜΑΖΙ Ή ΧΩΡΙΣΤΑ. ΤΗΛ. 6718696 ΓΙΩΡΓΟΣ ΜΕΤΑ ΤΙΣ 8 μ.μ.

**ΠΩΛΕΙΤΑΙ** modem εσωτερικό για PC (ή εξωτερικό για RS232) σχεδόν αμεταχείριστο. Τηλ: 6438784.

**ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗ** του 520T - STM - STFM από 512K σε 1024K μόνο 29.000 δρχ. Εγκατάσταση διπλού disk drive στη θέση του μονού 29.000 δρχ. Επισκευές ATARI ST - STM - STFM, mouse, joystick. Πωλήσεις καλωδίων για σύνδεση με έγχρωμη τηλεόραση, με disk drives, printer κ.λπ. Τηλεφωνήστε 6476346 Γιάννης.

**ΦΘΗΝΑ** AMSTRAD 6128, ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ, MODEMS, MONITORS. ΤΗΛ.: 6438784.

**ΠΩΛΕΙΤΑΙ** Amstrad 6128 με πράσινο monitor, joystick και πολλά παιχνίδια σε τιμή ευκαιρίας. Τηλ.: 6717246.

**AMIGA - ATARI** σε τιμές αποθήκης!! Τηλ.: 6438784.

**DISK DRIVE** SF354 για Atari ST πωλείται 15.000 δρχ. εντελώς αμεταχείριστο. Τηλ.: 9567401 - 9822583.

**ΠΩΛΕΙΤΑΙ** ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ CITIZEN MSP15 ΜΕ ΕΛΛΗΝΙΚΟΥΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ, ΣΕ ΑΡΙΣΤΗ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ (ΣΧΕΔΟΝ ΑΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΤΟΣ). ΤΙΜΗ 85.000 ΔΡΧ. ΓΙΩΡΓΟΣ Τηλ. 6718696

**ATARI ST.** Εγκαθιστούμε double disk drive στη θέση του single drive σας. Τιμή 29.000 δρχ. Τηλέφωνο παραγγελίας: 6476346.

**ΠΩΛΕΙΤΑΙ** δέκτης για MONITOR. Μεταμορφώστε το MONITOR σας σε έγχρωμη TV μόνο με 25.000 δραχμές! Τηλ.: 6438784.

**ΠΩΛΕΙΤΑΙ** SANYO monitor με κάρτα CGA και Hercules (διπλή). Τιμή 30.000 δρχ. Ανδρέας τηλ. 6518634.

**ΓΙΑ ΤΗΝ  
ΑΓΓΕΛΙΑ ΣΑΣ  
ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ  
ΤΟ ΚΟΥΠΟΝΙ**

ΓΡΑΨΤΕ ΤΟ ΚΕΙΜΕΝΟ ΣΑΣ ΜΕ ΚΑΘΑΡΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ  
ΚΕΙΜΕΝΟ ΑΓΓΕΛΙΑΣ: -----

-----  
-----  
-----  
-----

• ΚΑΘΕ ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ ΜΕΧΡΙ 15 ΛΕΞΕΙΣ ΚΟΣΤΙΖΕΙ 1.000 ΔΡΧ. • ΚΑΘΕ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΛΕΞΗ ΕΠΙΒΑΡΥΝΕΤΑΙ ΜΕ 100 ΔΡΧ.

ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ 50% ΠΑΡΑΠΑΝΩ. • ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΣΕ ΠΛΑΙΣΙΟ ΕΠΙΒΑΡΥΝΟΝΤΑΙ ΜΕ

ΑΥΞΗΣΗ 100% ΤΗΣ ΑΡΧΙΚΗΣ ΤΟΥΣ ΤΙΜΗΣ.

**ΣΗΜΕΙΩΣΤΕ  
ΤΗΝ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ  
ΠΟΥ ΣΑΣ  
ΕΝΔΙΑΦΕΡΕΙ**

- COMPUTERS
- SOFTWARE
- ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ
- ΓΕΝΙΚΑ
- ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

**ΝΑ ΚΑΤΑΧΩΡΗΘΕΙ ΜΕ**

**ΠΛΑΙΣΙΟ:** ΝΑΙ  ΟΧΙ

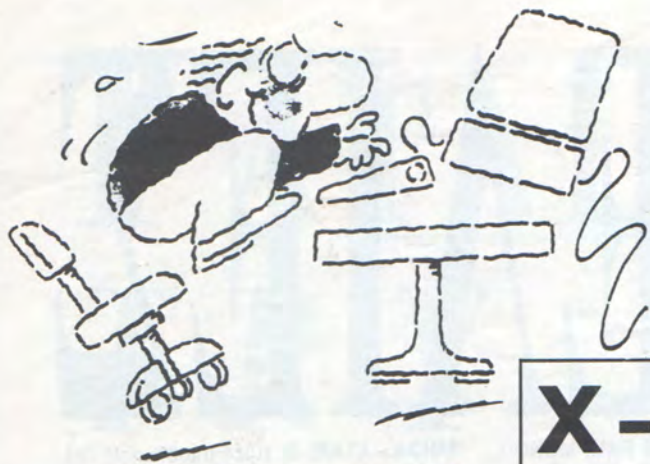
**ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ:** ΝΑΙ  ΟΧΙ , **ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ** -----

**ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ** -----

**ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ** -----

**ΤΗΛ.** ----- **ΗΜΕΡ/ΝΙΑ** -----

**ΕΣΩΚΛΕΙΩ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗ ΕΠΙΤΑΓΗ ΜΕ ΑΡΙΘΜΟ** -----

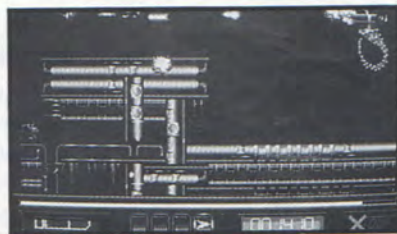
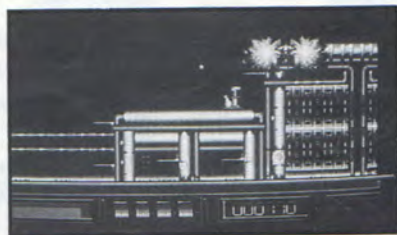


# TIPS

## X-OUT

Αφού εξοπλίσετε καταλλήλως το αγαπημένο σας ζουζούνι ξεκινάτε για την δύσκολη αποστολή από το level 1. Το level αυτό είναι το πιο εύκολο αλλά και το πιο βαρετό από τα υπόλοιπα. Για όσους δεν έχουν όρεξη να πολεμούν άσκοπα σε αυτή την πίστα μπορούνε πατώντας ESC να βρεθούν στο level 2. Αυτό ισχύει και για το level 2 και 3. Αυτό το TIP όμως έχει ένα πλεονέκτημα ότι με τον εξοπλισμό που ξεκινήσατε για το level 1 αυτόν θα έχετε και στο 2 και αν πατήσετε πάλι το ESC και στο level 3. Τώρα για όσους έχουν όρεξη να αρχίσουν από την αρχή αλλά τους δυσκολεύει ο τελευταίος αντίπαλος έχουμε και γι' αυτούς κάτι. Πρώτα (για τον αρχηγό του level 1) καταστρέψτε τα "χωνιά" που σας πυροβολούν και μετά κάνετε το ίδιο και για το πάνω αριστερό μέρος της οθόνης (προσεχτικά όμως για να μην ακουμπήσετε τους βράχους). Για καλύτερο αποτέλεσμα

Auto fire ή πυροβολάτε όσο πιο γρήγορα μπορείτε. Για να πετύχει όμως το κόλπο πρέπει να έχετε απαραίτητως ή τις μπλε τριπλές σφαίρες ή τις χοντρές κόκκινες τριπλές σφαίρες. (Τα tips έστειλε ο Παναγιώτης Μήλας από το Αιγάλεω).



Αγαπητοί φίλοι, στοχος της στήλης αυτής είναι να σας βοηθήσει με κάθε δυνατό τρόπο (οδηγίες, συμβουλές, υποδείξεις) να ξεπεράσετε στα εμπόδια και τις δυσκολίες που συναντάτε στα αγαπημένα σας παιχνίδια. Έτσι ώστε να μπορείτε να τα συνεχίσετε και να τα τερματίσετε. Περιμένουμε με ιδιαίτερη ανυπομονησία και τη δική σας συμβολή. Στείλτε οτιδήποτε κολπα ξερετε (κι όχι μόνο για παιχνίδια) οποιον υπολογιστή κι αν έχετε και εμεις θα τα δημοσιεύσουμε μαζί με το όνομα σας. Επίσης θα κληρώνονται δωρακια σε οσους στέλνουν τα καλύτερα και περισσότερα tips. Η στήλη αυτή πρέπει να γραφεται απο εσας τους ιδιους! Η διεύθυνση μας είναι: ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΕΠΕ, Δεληγιαννη 24, 10682 ΑΘΗΝΑ. Για τη στήλη "TIPS N TRICKS".

## TREASURE ISLAND DIZZY

Εάν έχετε προβλήματα με αυτό το παιχνίδι σίγουρα οι παρακάτω χρήσεις των αντικειμένων θα σας φανούν χρήσιμες. Δηλαδή που ακριβώς θα χρησιμοποιήσετε τα αντικείμενα: chest - πίσω από τον κρυστάλλινο τοίχο.

Snorkel - μέσα στο νερό.

Magic stone - στο μέρος με τα totem στο δεύτερο νησί.

Oltonator anadynamite - στα ορυχεία στο πρώτο νησί.

Axe and Bible - στη γέφυρα στο πρώτο νησί.

Sack of Gold Coins - στη σπηλιά των ληστών στο δεύτερο νησί.

Brandy - στο μαγαζί.

Gold Egg - στο μαγαζί.

Crow Bar - πάνω στο βράχο στο νερό.

Ο γνωστός tiper **DRAKE** μας έστειλε τα παρακάτω tricks για **ST**. Τον ευχαριστούμε:

**Η** παρακάτω επέμβαση είναι σε GFA Basic και αφορά το **GALDRYGONS DOMAIN**. Όταν το τρέξετε διαλέξετε ένα σωμένο παιχνίδι σας και... τώρα ο βάρβαρός σας έχει ικανοποιητική υγεία, δύναμη Swartzeneger και αντοχή... μαραθωνοδρόμου.

Τώρα μπορείτε να εξερευνήσετε the lands of Mezron με χαρακτηριστική άνεση. Αλλά έχω τρεις συμβουλές για σας:

A) Αν και θα χρειαστεί να καθαρίσετε πολλά άτομα κατά την διάρκεια της αποστολής σας, το να σκοτώνετε όποιον βρίσκετε δεν θα σας οδηγήσει στην εκπλήρωσή της.

B) Μην χρησιμοποιείτε scrolls και potions που σας αυξάνουν τη δύναμη ή την υγεία γιατί το υπερβολικό ντοπάριασμα έχει άσχημες συνέπειες...

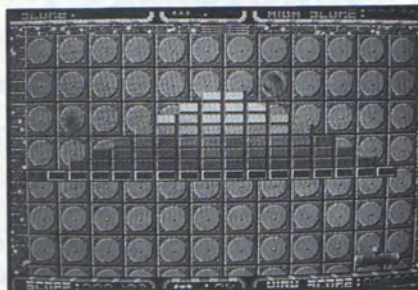
Γ) Παιζοντας, τα attributes του χαρακτήρα σας πέφτουν, έτσι θα ήταν φρόνιμο μόλις δείτε κάποιο από αυτά να πέφτει σε άσχημο επίπεδο να σώσετε το παιχνίδι και να ξανατρέξετε το παρακάτω πρόγραμμα - αν και πιστεύω ότι δεν θα χρειαστεί.

```
Fileselect "\ * .gme", A$, B$
Open "a", #1, B$
For I=130 To 135
```

```
Read X
Seek #1, I
Out #1, X
Next I
Close
Data &7F, &7F, &FF,0,7
```

Στο **KRYPTON EGG** όταν σας ζητηθεί η δεύτερη δισκέτα πατήστε: 8 φορές το δεξί πλήκτρο του ποντικιού και 1 φορά το αριστερό. Μετά αρχίζουμε το παιχνίδι και αν κατά την διάρκεια του πατήσουμε ESC περνάμε στην επόμενη πίστα ενώ με το F10 έχουμε άπειρες ζωές.

Αν όμως χρησιμοποιήσουμε το mode των άπειρων ζωών δεν μπορούμε να δούμε την τελική σκηνή.



# EN' TRICKS

## SWITCHBLADE

Μπειτε στο high score και πληκτρολογήστε POOKY. Μετά κρατώντας πατημένο ένα κουμπί από το ένα έως το πέντε (για το level) φύγετε από το high score και ξεκινήστε το παιχνίδι από το level που επιλέξατε (ST).

## TITAN

Μια συλλογή από κωδικούς για τα levels.

Level 10:	H 67JR1
Level 20:	IR7DCG
Level 30:	BG6W61
Level 40:	294JBH
Level 50:	D80N6D
Level 60:	9LQHUV
Level 70:	88H102
Level 80:	OIP4GO

All formats

## RETURN OF THE JEDI

Πληκτρολογήστε DARTH VADER στον πίνακα με τα σκορ. Μετά χρησιμοποιώντας το F2 μπορείτε να προχωρήσετε σ' επόμενα levels (All formats).

## TRANSBOT

Πριν ανοίξετε την SEGA κρατήστε κάτω τα δύο fire μπουτόν. Κατόπιν, ανοίξετε την SEGA και περιμένετε τέσσερα "offs" να εμφανιστούν. Μετά πάνω, κάτω, αριστερά και δεξιά. Όταν αρχίσετε το παιχνίδι θα έχετε άπειρες ζωές (SEGA).

## BUBBLE BOBBLE

Στο Level 1 καθυστερήστε λίγο για να σας βγάλει μερικά δωράκια. Μετά φάτε τα 2 από τα 3 φαντάσματα και μετά αρχίστε να κάνετε φούσκες. Αφού κάνετε αρκετές μετά φάτε και το τελευταίο, τότε όλες αυτές οι φούσκες που έχετε κάνει θα μετατραπούν σε κάτι πανέμορφες μπανάνες έτοιμες να τις καταβροχθίσετε. Αυτό ισχύει και στο Level 5 μόνο που εκεί σας βγάζει λουλούδια για καταβροχθισμα και στο Level 10 σας βγάζει ροδάκινα. Το κόλπο για να παίρνετε διάφορα bonus και βαθμούς από κάθε πίστα είναι να καθυστερείτε.

## MONTY ON THE RUN

Παιξτε το παιχνίδι κανονικά, κάντε ένα καλό σκορ και όταν βρεθείτε στον πίνακα των σκορ, γράψτε I want to cheat. Τώρα παιξτε πάλι. Στην πρώτη οθόνη παιξτε κανονικά. Στη δεύτερη υπάρχει ένα ποταμάκι με νερό που πρέπει φυσιολογικά να πηδήξετε. Αυτή την φορά όμως θα πρέπει να βρίσκεται εκεί μια βαρκούλα. Πηδήξτε μέσα και θα εφοδιαστείτε με άπειρες ζωές (C-64).

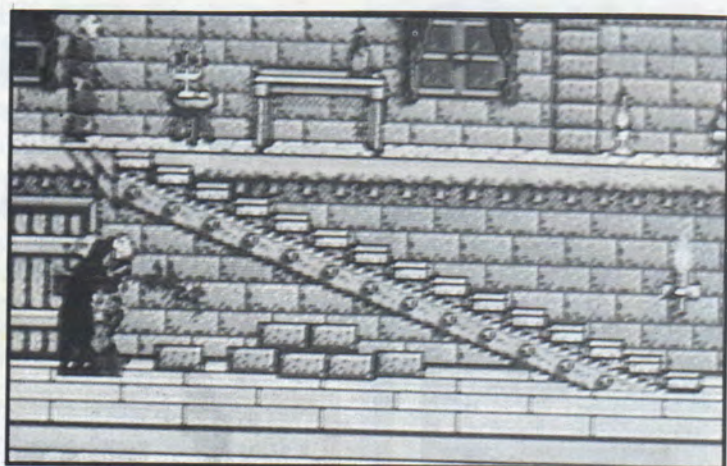
## BATMAN

Για να γλυτώσετε αυτούς που ριχνούν χειροβομβίδες δεν έχετε παρά να τους ακολουθείτε στο κάτω επίπεδο που βρίσκεστε εσείς και μόλις στρίψουν πετάχτε σχοινί και χτυπήστε τους πίσωπλατα... (βρώμικο μεν σωτήριο δε) (Amiga - ST).

Οι κωδικοί στο πολύ ωραίο **Spherical** είναι οι εξής:

Για έναν παίκτη	Πίστα	Για δύο παίκτες
RADAGAST	09	GHANIMA
YARMAK	19	GLIEP
ORCSLAYER	39	MOURNBLADE
SKYFIRE	59	JADAWIN
MIRGAL	75	GUMBACHACHMAL

Στο **Night Hunter** όταν ζητήσει κωδικό δώστε JPB και θα αρχίσετε από την έκτη πίστα.



# ZAK MC CRACKEN

**Γ**ι' αυτόν το μήνα έχουμε ετοιμάσει τη λύση του ZAK MC CRACKEN μέχρι το σημείο που αποκτάτε τον πρώτο κρύσταλλο έτσι ώστε να σας δοθεί η ευκαιρία αν έχετε κολλήσει κάπου να συνεχίσετε το ψάξιμο σας στον κόσμο των εξωγήινων... Αρχίστε στο δωμάτιό σας. Ξεκινήστε παίρνοντας το ψάρι με τη γυάλα. Στην συνέχεια ανοίχτε το συρτάρι του γραφείου σας και πάρτε το Kazoo. Πηγαίνετε στον τοίχο και πάρτε το σχισμένο χαρτί από την ταπετοσαρία... Πηγαίνετε στην κουζίνα και πάρτε το αυγό από το ψυγείο, το μαχαίρι από τον νεροχύτη και το μολύβι από το ντουλάπι κάτω από τον νιπτήρα. Πηγαίνετε πάλι στο δωμάτιό σας χρησιμοποιώντας το μαχαίρι βγάλτε την πιστωτική κάρτα από κάτω από το τραπέζι... πηγαίνετε στο σαλόνι και σηκώστε το μαξιλάρι του καναπέ... βρίσκετε ένα τηλεκοντρόλ. Πάρτε το μαξιλάρι δίπλα από την τηλεόραση και βάλτε το στον καναπέ... Βλέπετε μια πρίζα και ανοίχτε τη με το τηλεκοντρόλ... (όχι την πρίζα). Ακούστε το μήνυμα που σας ενδιαφέρει και φύγετε από το σπίτι, πηγαίνετε στον φούρναρη και χτυπάτε συνέχεια το κουδούνι μέχρι να σας πετάξει ένα χαλασμένο ψωμί... Πάρτε το χωρίς ευχαριστώ και πηγαίνετε στο μαγαζί με τα διάφορα είδη. Αγοράστε τα γυαλιά, το καπέλο, το κουτί με τα εργαλεία, το μπαστούνι του golf και την στολή του δύτη. Βγείτε έξω και φορέστε το καπέλο, τα γυαλιά και το κουστούμι του δύτη. Πηγαίνετε στον ΟΤΕ και αφού συμπληρώσετε την αίτηση που έχει εκεί κρατήστε τη... Πηγαίνετε στον υπολογιστή και κανονίστε τον λογαριασμό σας... Έξω πάλι και πηγαίνετε δίπλα από το μαγαζί με τα διάφορα είδη στην 14η λεωφόρο και ρίχτε την αίτηση στην θυρίδα της πόρτας.

**Σ**το λεωφορείο τώρα χρησιμοποιήστε το Kazoo για να ξυπνήσετε τον οδηγό και μόλις μπειτε βάλτε την κάρτα στο μηχάνημα που έχει μέσα... Στο αεροδρόμιο τώρα δώστε την κάρτα σας στο άτομο που βρίσκεται εκεί (ξέρετε εκείνο τον καραφό τρελλάρα) και πάρτε το βιβλίο που δίνει... Με το εισιτήριο που έχετε μπειτε στο αεροπλάνο και μόλις απογειωθεί αρχίστε τη δράση. Πηγαίνετε στην τουαλέτα και βουλώστε τον νιπτήρα με το χαρτί τουαλέτας... Ανοίχτε τον νιπτήρα και καλέστε την αεροσυνοδό με το κουμπί που υπάρχει εκεί... Μόλις έρθει πηγαίνετε στο χωλάκι του αεροπλάνου και βάλτε το αυγό στον φούρνο. Ανοίχτε τον και... (πλουτς). Αφού έρθει η αεροσυνοδός πηγαίνετε στη θέση μπροστά από την δικιά σας και πάρτε το μαξιλαράκι... Πάρτε τον αναπτήρα που πέφτει και αρχίστε να ψάχνετε τα ντουλάπια. Πάρτε τη μάσκα οξυγόνου που θα βρείτε και απολαύστε την υπόλοιπη πτήση.

**Μ**όλις κατεβείτε στο sheattle πάρτε ένα κλαδί από το δέντρο που έχει και πηγαίνετε στα ζωάκια και δώστε τους τα φυστίκια που έχετε πάρει από τη αεροσυνοδό (όταν σας πρόσφερε φαι). Μόλις φύγουν σκάψτε στην τρύπα με ένα από τα εργαλεία που υπάρχουν μέσα στο κουτί που έχετε... Ανοίγει μια σπηλιά. Μπειτε μέσα και με το WHAT IS ψάξτε για μια φωλιά πουλιών... Πάρτε τη με το κλαδί του δέντρου και βάλτε τη στο fire pit μαζί με το κλαδί. Χρησιμοποιήστε τον αναπτήρα και μόλις ανάψει η φωτιά πηγαίνετε στα ζωάκια και δώστε τους το χαλασμένο ψωμί. (Δολοφόνος χωρίς οικότο). Πάρτε τη φωλιά τους και πηγαίνετε στον τοίχο και ενώστε τα σημάδια με το μολύβι που έχετε... Ανοίγει μια πόρτα. Μπειτε μέσα και αφού χρησιμοποιήσετε το τηλεκοντρόλ πάρτε τον κρύσταλλο. Γυρίστε τώρα στο San Francisco και βάλτε τον κρύσταλλο στην θυρίδα που είχατε βάλει την αίτηση. Από εδώ και πέρα αναλάβετε δράση μόνοι σας!

## ΧΡΗΣΙΜΟ TIP

Σε περίπτωση που βαριέστε να περάσει όλη η πτήση στο αεροπλάνο πατήστε και τα δύο πλήκτρα του mouse. Το ίδιο κάνετε όταν βγαίνει η οθόνη με τους εξωγήινους.

**Ο Στέφανος Παπαμιχαήλ από τα Πατήσια μας έστειλε τα ακόλουθα tips.**

## BLOOD MONEY

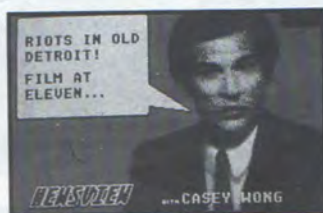
Μόλις μπειτε στο παιχνίδι πατήστε το help για άπειρες ζωές και χρήματα. Τα χρήματα τα παίρνετε αν πατήσετε 1 για τον πρώτο παίκτη και 2 για τον δεύτερο (από το αριθμητικό πληκτρολόγιο).



## BATTLE SQUADRON

1. Επιτεθείτε στις υπόγειες πόρτες με την ακόλουθη σειρά: δύο, τρία, ένα.
2. Το πράσινο όπλο είναι ιδανικό για τον ένα παίκτη.
3. Για τον δεύτερο ιδανικά είναι το μπλε και το κίτρινο.
4. Το παιχνίδι είναι ευκολότερο στο one player mode.
5. Η κάθε οθόνη να έχει μόνο οκτώ βολές.
6. Ξεκινήστε με το μπλε.

## ROBOCOP



Πατήστε pause και πληκτρολογήστε BEST KEPT SECRET. Έτσι θα έχετε άπειρες ζωές.

## SILKWORM

Στο σημείο που διαλέγετε joystick ή keyboard πατήστε F-10, help και fire. Έτσι αποκτάτε άπειρες ζωές και με το πλήκτρο 1 θα διαλέγετε level.

## NEW ZEALAND STORY

Για άπειρες ζωές πατήστε το right mouse button από την αρχή του φορτώματος μέχρι να εμφανιστεί το kiwi μόνο σε μια οθόνη με μαύρο φόντο και διάφορα copyright από κάτω.

## CYBERNOID

Όλοι φυσικά ξέρετε το παλιό πια Cybernoid, και σίγουρα έχετε περάσει πολλές ώρες παίζοντας μπροστά στο monitor. Αν λοιπόν έχετε προβλήματα κάντε τα εξής: Όταν πάτε στην επιλογή define keys να ορίσετε τα πλήκτρα Y, X και S. Αυτομάτως θα πάρετε άπειρες ζωές.

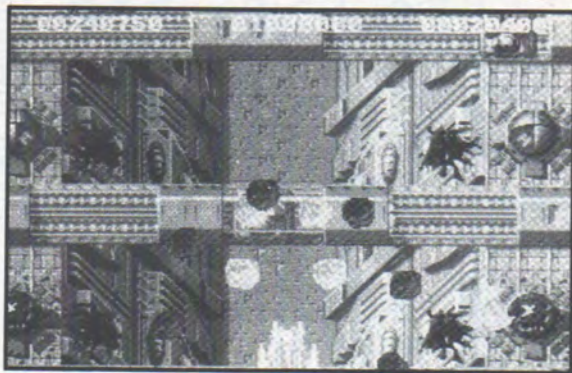


# A M I G A



## TIPS

### STORMLORD



Μόλις εμφανιστεί η πίστα με τα bonus πληκτρολογήστε DRAGON-BRIDGE. Τότε θα εμφανιστεί ένα μήνυμα που θα σας ενημερώσει ότι το cheat mode μπήκε σε λειτουργία. Μετά ξεκινήστε το παιχνίδι ως συνήθως, πατήστε το space bar και το L για να πάτε σε άλλα levels.



### R-TYPE

Για να γίνετε αθάνατοι, πληκτρολογήστε SUMITA στο high scorers πίνακα. Συμπεριλάβετε και την τελεία.

### BATMAN the movie

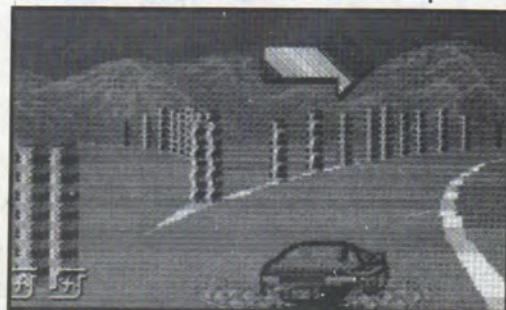
Αν τυπώνοντας JAMMM για άπειρες ζωές δεν σας ικανοποιήσει, δοκιμάστε πατώντας F10 να περάσετε τα levels.

### BOMBER

Όταν σας επιτίθενται αντίπαλα αεροπλάνα χρησιμοποιήστε το F να αποφεύγετε τα πυρά τους. Βάλτε το ραντάρ στα 3 μίλια και κόψτε ταχύτητα με airbrakes. Μόλις η κουκίδα του εχθρικού αεροπλάνου ακουμπήσει τη δική σας στο ραντάρ αρχίστε να πυροβολείτε με το πολυβόλο... Αυτό ήταν. Οι αντίπαλοι σας είναι παρελθόν... Με το πλήκτρο U και N μπορείτε να μάθετε την ακριβή θέση του εχθρού... Με το backspace μπορείτε να κάνετε lock τους manevrics σε έναν στόχο...

### PIRATES

Σε περίπτωση που θέλετε να μπειτε σε μια πόλη εχθρική πηγαίνατε από την στεριά και δοκιμάστε να μπειτε φιλικά πολλές φορές μέχρι να σας δεχτούν και έτσι να μπορέσετε να πάρετε πληροφορίες...



### Chase HQ

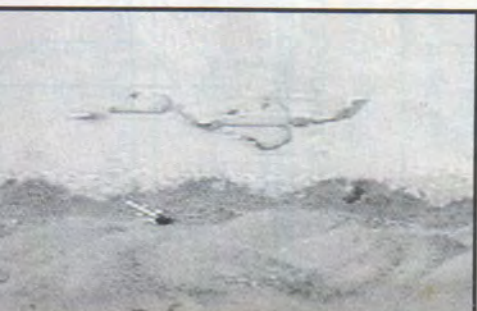
Εάν θέλετε να έχετε μερικά turbo extra πατάτε το fire την ώρα που φορτώνει μέχρι να βγει η πίστα...

### NINJA WARRIORS

Για άπειρες ζωές πατήστε ταυτόχρονα τα left mouse button και fire από την αρχή του φορτώματος του παιχνιδιού.

### SILKWORM

Αμα πατήσετε το esc θα βρεθείτε στο μενού επιλογών. Εκεί πατήστε το F10 και γράψτε scarp 28. Τότε θα δείτε μια λάμψη και αφού διαλέξετε το χειρισμό που σας αρέσει μπειτε στο παιχνίδι και θα έχετε άπειρες ζωές.



### SPACE ACE

Οι λύσεις είναι:

- 6-4-2
- 6-4-4-4
- 2-8
- 8
- 0
- 6-8
- 6-6
- 2-6-2-4-0
- 8
- 8-6-8
- 6-4-4
- 6-8
- 0-0-0-6-0-2-0-8-2-6-2
- 4-4
- 2-6
- 6-4-6-4-6

Σημ: Οι αριθμοί ισοδυναμούν με τα αντίστοιχα πλήκτρα του αριθμητικού πληκτρολογίου.



### INTERCEPTOR

Στο interceptor θα έχετε άπειρα καύσιμα εάν ανεβείτε στο μέγιστο ύψος και κάνετε κάθετη εφόρμηση προς τα κάτω μέχρι λίγες χιλιάδες μέτρα πριν το έδαφος... οριζοντιώστε το... θα συνεχίσετε με τα ίδια καύσιμα που έχετε αυτή τη στιγμή...

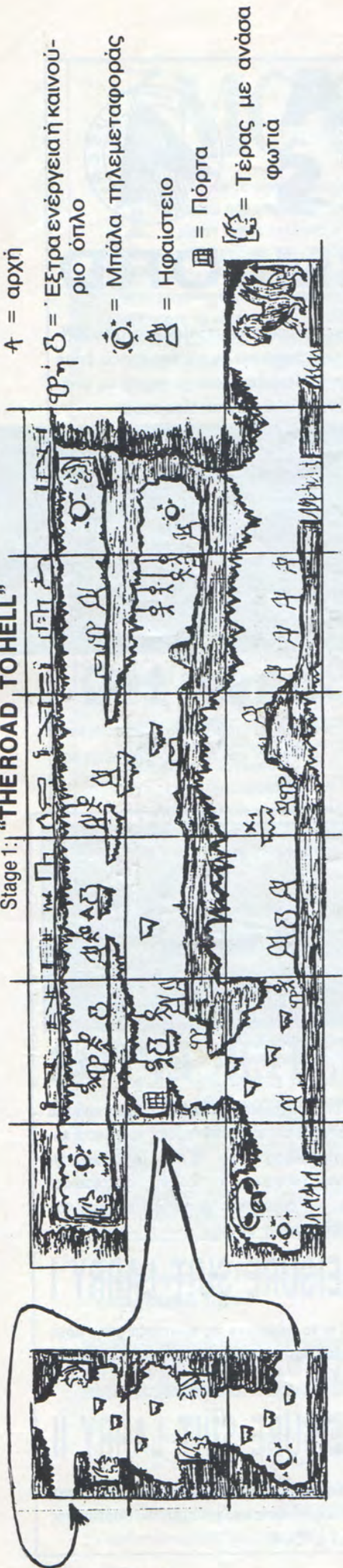
### LEISURE SUIT LARRY I

Για να περάσετε τις ερωτήσεις στην αρχή απλώς πατήστε από την αρχή του φορτώματος ALT-X.

### LEISURE SUIT LARRY II

Για να περάσετε τις ερωτήσεις στην αρχή απλώς πατήστε από την αρχή του φορτώματος ALT-CTRL-X.

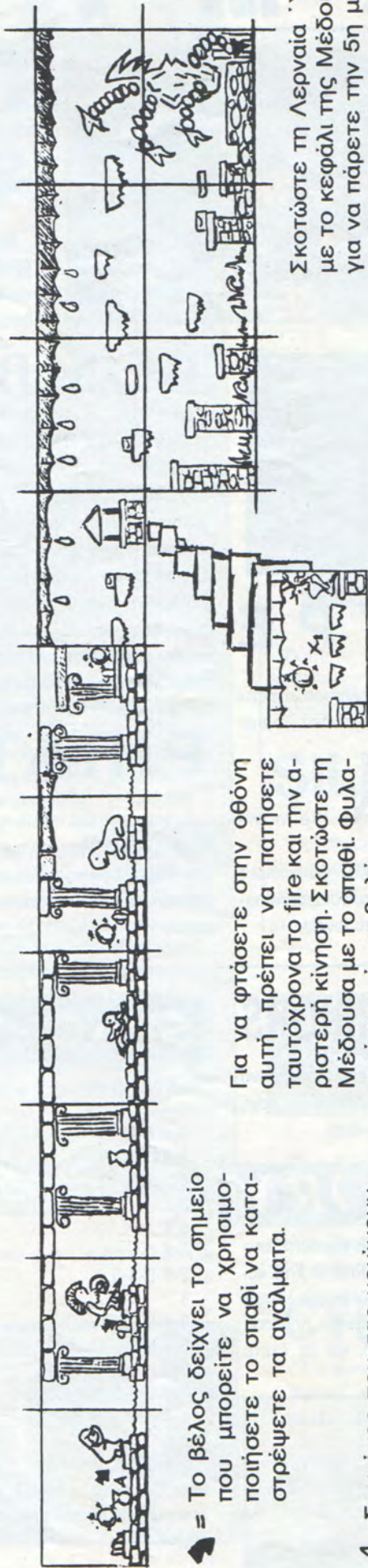
Stage 1: "THE ROAD TO HELL"



Σημείωση: Αφού πάρετε την τελευταία μπάλα τηλεμεταφοράς, πάρτε το αντικείμενο X1, πηγαίετε στην αρχή (A) και χρησιμοποιήστε το. Μόλις τελειώσατε το stage 1.

Σκοτώνοντας το δράκο μπορείτε να πάρετε το κλειδί.

Stage 2: "GREECE 400 B.C"



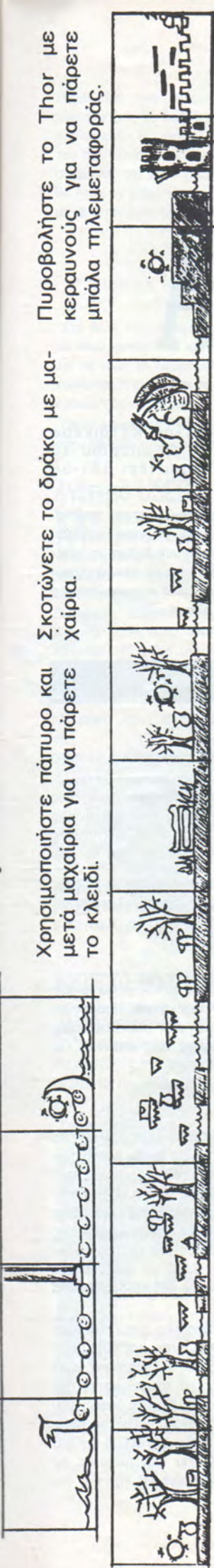
☀ = Το βέλος δείχνει το σημείο που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το σπαθί να καταστρέψετε τα αγάλματα.

Π = Σταγόνες που σας μειώνουν ενέργεια.

Για να φτάσετε στην οθόνη αυτή πρέπει να πατήσετε ταυτόχρονα το fire και την αριστερή κίνηση. Σκοτώστε τη Μέδουσα με το σπαθί. Φυλάχτετε από τις βολές της με την ασπίδα.

Σκοτώστε τη Λερναία Ύδρα με το κεφάλι της Μέδουσας για να πάρετε την 5η μπάλα τηλεμεταφοράς.

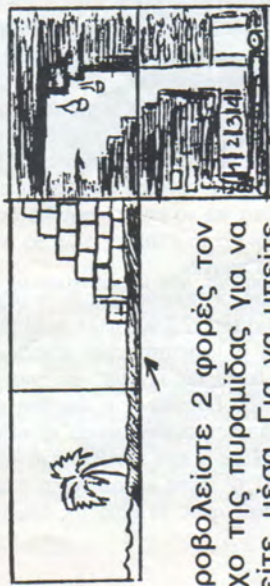




Χρησιμοποιήστε πάπυρο και μετά μαχαίρια για να πάρετε το κλειδί.

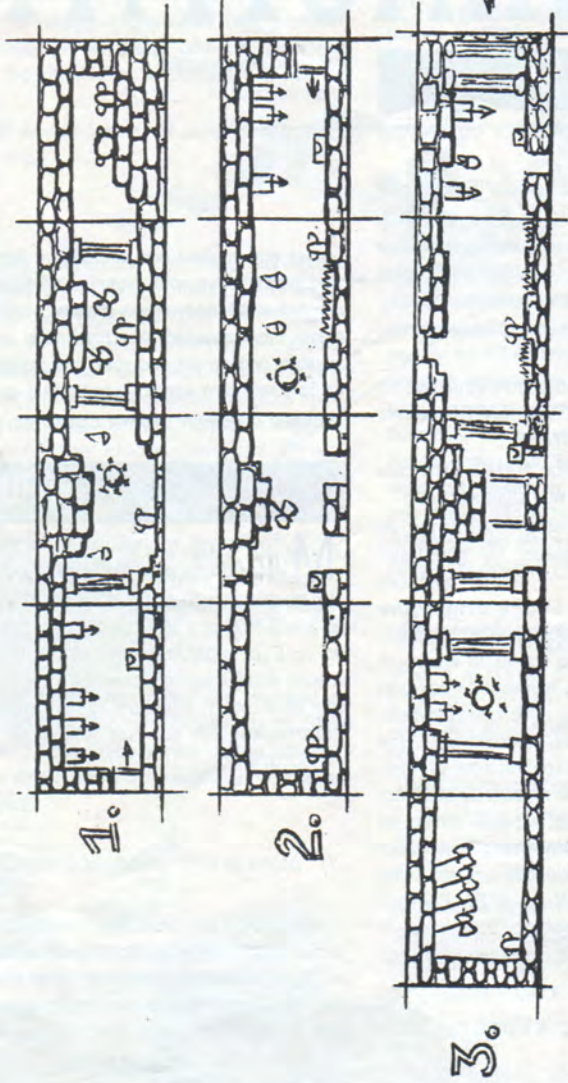
Πυροβολήστε το Θορ με κεραυνούς για να πάρετε μπάλα τηλεμεταφοράς.

Stage 4: "EGYPT 3000 B.C."



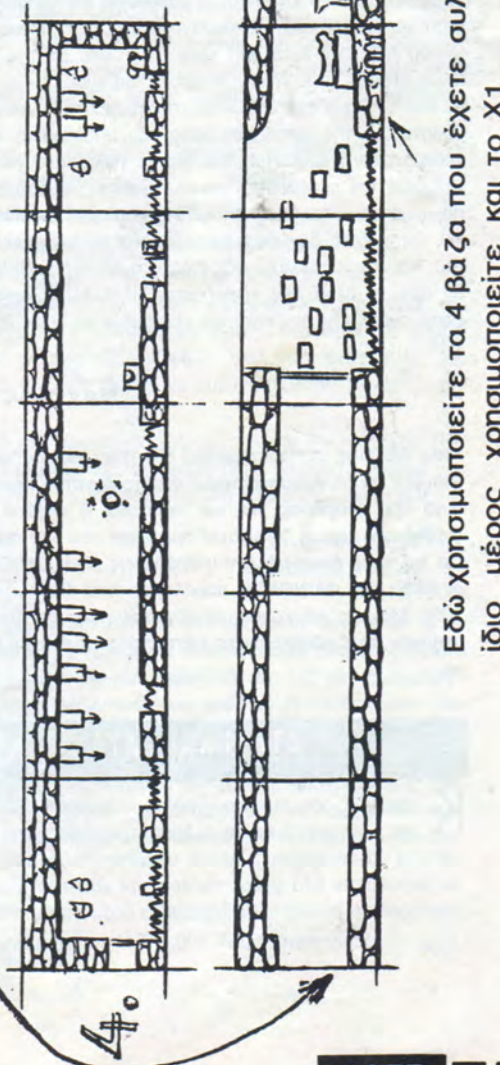
Πυροβολήστε 2 φορές τον τοίχο της πυραμίδας για να μπείτε μέσα. Για να μπείτε στις πόρτες αυτές πατήστε fire+left.

⌘ = Τσεκούρια που κινούνται περιοδικά.  
 ⌘ = Πέτρινοι λίθοι που πέφτουν από την όροφη.  
 ⌘ = Καρφιά.



Χτυπώντας και παίρνοντας το αντικείμενο που βρίσκεται δίπλα από αυτές τις κολώνες, πηγαίνετε ανάμεσα στις κολώνες και χρησιμοποιήστε το. Με αυτόν το τρόπο παίρνετε όσες ζωές θέλετε.

Σημ.: Αφού τελειώσετε και τον τέταρτο λαβύρινθο χρησιμοποιήστε το αντικείμενο εκείνο που μοιάζει με αυτό του πατώματος.



Σκοτώστε τη μούμια για να πάρετε την πέμπτη μπάλα τηλεμεταφοράς.

Εδώ χρησιμοποιείτε τα 4 βάζα που έχετε συλλέξει. Στο ίδιο μέρος χρησιμοποιείτε και το X1.

Σχεδίαση: Β. Καραγιώργος.

# ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

## ΠΕΙΡΑΤΕΙΑ ΚΑΙ ΑΛΛΑ

Κατ'αρχήν σε καλωσορίζω στο κόσμο των περιοδικών γιά υπολογιστές!!

Τώρα θα σου αναφέρω μερικούς τρόπους γιά τα REVIEW πρώτα, γιά να γίνουν πιο ενδιαφέροντα.

1) Προτιμώ να κάνεις σύγκριση ενός GAME με ένα άλλο, προκειμένου να κατανοήσω αν τα γραφικά του GAME που κάνεις REVIEW είναι καλύτερα ή χειρότερα από κάποιου άλλου παλιότερου (παρόμοιου φυσικά).

2) Το ίδιο ισχύει γιά τον ήχο, το GAMEPLAY κ.λ.π. Θετικό είναι πάντως ότι δημοσιεύεις πολλές φωτογραφίες.

3) Ακόμα θα σου πρότεινα να αναφέρεις μερικά πράγματα σχετικά με το MANUAL του παιχνιδιού, ιδιαίτερα αν είναι FLIGHT SIMULATOR μιά και η αντιγραφή τείνει να... πεθάνει! Αυτά γιά το SOFTWARE.

Γιά το HARDWARE θα ήθελα μιά αναφορά στους SAMPLERS που υπάρχουν στην Ελληνική αγορά γιά τον 1040SFTM που είμαι κάτοχος.

Επίσης μην ξεχάσεις τον Αρχιμήδη γιά κανένα τέστ ή τουλάχιστον να μαθαίνουμε τι προγράμματα υπάρχουν. Μιά και αναφέρεις το "πρόβλημα" της πειρατείας των προγραμμάτων θα ήθελα να πω κι εγώ ορισμένα πράγματα. Γιάτί αφού και οι πέτρες ξέρουν ποιά SHOPS αντιγράφουν προγράμματα δεν κινούνται οι υπεύθυνοι γιά να εκφοβίσουν τα καταστήματα να σταματήσουν το παράνομο κέρδος ή ακόμα και να τα κλείσουν; Εκείνο που έχω καταλάβει είναι ότι τελικά θα την πληρώνουν μόνο τα μικρά SHOPS (που είναι στα προάστια κυρίως) ενώ αυτά που πραγματικά κάνουν κακό στα ORIGINAL προγράμματα μένουν ανενόχλητα με την υποστήριξη της αντιπροσωπείας του υπολογιστή του οποίου τα προγράμματα αντιγράφονται!! Και ξέρετε πολύ καλά γιά ποιούς μιλάω. Υποπτεύομαι ότι η μέθοδος του "λαδώματος" ευδοκμεί κι εδώ. Όπως θα παρατηρήσεις έχω βάλει τη λέξη "πρόβλημα" σε εισαγωγικά. Γιάτί τελικά γιά τον χρήστη δεν είναι αφού βρίσκει το πρόγραμμα στο 1/3 της τιμής του. Και στο κάτω-κάτω εκτός από τα ADVENTURES και τα FALCONοειδή όλα τα άλλα δεν χρειάζονται MANUAL (εξαιρούνται βέβαια και οι εφαρμογές). Μα δεν είναι και παράλογο να δίνουμε 3.500 γιά κάθε παιχνίδι;

Μανώλης Κυρτόπουλος

Φίλε Μανώλη, οι παρατηρήσεις σου ήταν ευπρόσδεκτες και θα προσπαθήσουμε να σε ικανοποιήσουμε όσο το δυνατόν περισσότερο. Σχετικά με αυτά που αναφέρεις γιά την πειρατεία, η αλήθεια είναι ότι τελευταία συμβαίνουν αρκετά "περιεργα" πράγματα που μας προβληματίζουν όλους. Γιά τις τιμές όμως μάλλον υπερβάλλεις λίγο. ΟΧΙ, δεν είναι παράλογες οι 3500. Σου ΦΑΙΝΟΝΤΑΙ παράλογες γιάτί έχεις συνηθίσει στις 500 και 1000 δραχμές και κάνεις τη σύγκριση. Δεν θα έλεγες το ίδιο αν δεν υπήρχαν ποτέ κόπιες και το κόστος ήταν ανέκαθεν αυτό που είναι σήμερα.

## ATARI ΚΑΙ DATA BANKS

Κατ'αρχήν σας συχαίρω γιά το περιοδικό USER και είναι αλήθεια πως αν συνεχιστεί η έκδοση του περιοδικού με αυτό το ρυθμό σίγουρα θα αποκτήσει πολλούς οπαδούς. Αυτό που θέλω να σας ρωτήσω αναφέρεται στο όγδοο σκέλος του ερωτηματολογίου γιά το πως θα μπορούσα να αγοράσω προγράμματα μέσω της τράπεζας πληροφοριών.

Έχω τον υπολογιστή ATARI 520 STFM και περιμένω μιά απάντηση στην

στήλη "αλληλογραφία".

Σας ευχαριστώ.

Βασίλης Κατσικιάς  
Πλωμαρίου 10  
Περιστέρι 121-36

Λόγια σαν τα δικά σου μας δίνουν θάρρος να συνεχίσουμε την προσπάθειά μας. Γιά να επικοινωνήσεις με μιά τράπεζα πληροφοριών χρειάζεσαι ένα καλό πρόγραμμα επικοινωνίας, ένα modem και βέβαια το τηλεφώνω της τράπεζας. Δεν μπορούμε να σου προτείνουμε κάποια συγκεκριμένη (γιά να μή θεωρηθεί ότι μεροληπτούμε), αλλά σίγουρα μπορείς να το βρεις από κάποια διαφήμιση ή από τους φίλους σου.

Πάντως υπάρχουν μερικές αξιολογες στην Ελλάδα.

## VIRUS

Μπράβο γιά το πολύ καλό περιοδικό σας. Είναι χωρίς υπερβολή ένα από τα καλύτερα στο χώρο του.

Το προβλήμα μου τώρα είναι το εξής: έχω ένα υπολογιστή Acer 1030 με 20MB HD και 2 DD των 3,5" και 5,25". Ο σκληρός δίσκος έχει κολλήσει. Έχει προσβληθεί από κάποιο ιό ο οποίος μου αυξάνει το μέγεθος κυρίως νομίζω των αρχείων .EXE και ύστερα από 30 λεπτά αφού ανοίξω τον υπολογιστή η ταχύτητά του πέφτει εντυπωσιακά. Είναι μήπως ο Πακιστανικός ιός και πώς μπορώ να τον αντιμετωπίσω; Που θα βρώ αντίδοτο, ίσως;

Με εκτίμηση  
Αντωνάκης Ελευθέριος  
Ηράκλειο Κρήτης

ΥΓ. Δέχεστε TIPS γιά διάφορα παιχνίδια;

Πιθανότατα έχεις "κολλήσει" τον Πακιστανικό ιό, ο οποίος αντιμετωπίζεται με ένα από τα αντίδοτα που κυκλοφορούν στην αγορά. Μπορείς να το βρεις σε κάποιο computer shop ή από κάποιο φίλο σου. Ευχόμαστε να λυθεί το πρόβλημά σου και σε ευχαριστούμε γιά τους επαίνους. Γιά tips δεν χρειάζεται να ρωτάς, στείλε όπi θέλεις!

## Αγαπητό USER

Πρώτα απ'όλα θέλω να σε συχαρώ γιά την πολύ καλή δουλειά που έχει γίνει και μπορώ ανεπιφύλακτα να πω, πως με το πρώτο τεύχος σου βγάζεις νοκ-άουτ όλα τα άλλα περιοδικά του χώρου. Θα ήθελα να θίξω το θέμα της πειρατείας που θίγεις από το πρώτο τεύχος σου. Όπως όλοι ξέρουμε οι τιμές στα παιχνίδια είναι λίγο τσουχτερές, ιδίως γιά τους κατόχους υπολογιστών PC, AMIGA, ATARI καθώς και γιά τους υπολογιστές των 8bit. Έτσι ένα παιδί που αγόρασε ένα computer μόνο και μόνο γιά να παίζει παιχνίδια δεν θα δώσει 2.500 γιά να πάρει ένα παιχνίδι γιά το 6128 π.χ αλλά θα πάει στο... και με 400 κατοστάρικα θα έχει το παιχνίδι.

Βέβαια οι περισσότεροι θα νομίζετε οπi η πειρατεία σταμάτησε απο την Τετάρτη 7-2-90, αλλά η αλήθεια δεν είναι αυτή. Και αυτό γιάτί απλώς οι ιδιοκτήτες των μαγαζιών δεν αντιγράφουν επιτόπου αλλά μόνο "κατά παραγγελία", με πρώτο και καλύτερο το πολυκατάστημα στην οδό Πατησίων και λιγότερο στη Στουρνάρα. Πάντως γνώμη μου είναι οπi οι εταιρείες πρέπει να κατεβάσουν σε μεγάλο βαθμό τις τιμές, γιάτί ακόμα κι εγώ δεν θα έδινα 7.500 γιά να παίξω LARRY III ή KING QUEST IV, αφού μπορώ να τα πάρω με 3.500 από τους πειρατές. Ας αφήσουμε όμως το θέμα της πειρατείας και ας πούμε γιά την ύλη του

USER που είναι πολύ καλή. Θα ήθελα αν γίνεται σε κάθε game που παρουσιάζεις να βάζεις και τιμή για την αντίστοιχη έκδοση του σε κάθε υπολογιστή. Αν γίνεται θα ήθελα ακόμα στις φωτογραφίες της οθόνης του παιχνιδιού να γράφεις από ποιόν υπολογιστή είναι. Και μιά τελευταία συμβουλή, όχι μόνο από μένα αλλά από πολλούς χρήστες υπολογιστών θα ήταν αν μπορούσες να κυκλοφορείς κάθε 15 μέρες και όχι μόνο κάθε μήνα. Ήταν λίγο πολλά αλλά ελπίζω να μην σας κούρασα.

#### Φιλικά Γιάννης Παγιάτης

ΥΓ. Αλήθεια τι γίνεται με το Kick-off στα PC;

*Στο θέμα της πειρατείας έχουμε αναφερθεί επανειλημμένα. Είναι καθαρά θέμα αυτών που κυνηγάνε (ή τουλάχιστον έτσι λένε) τους πειρατές. Το να γίνει το περιοδικό δεκαπενθήμερο είναι από αδύνατο μέχρι ακατόρθωτο στην παρούσα φάση! Τις υπόλοιπες παρατηρήσεις σου τις έχουμε ήδη υπόψη μας.*

*Όσον αφορά το Kick Off στο PC δεν πρόκειται να έρθει ποτέ επίσημα στην Ελλάδα από την αντιπροσωπεία.*

### Αγαπητό USER,

Με μεγάλη μου χαρά κρατώ στα χέρια μου το πρώτο (και ηρωικό) τεύχος σου. Πραγματικά αισθάνθηκα καθώς το διάβαζα την ανάγκη να σου στείλω τα συγχαρητήρια μου. Συγχαρητήρια λοιπόν στο USER το καλύτερο περιοδικό στο χώρο των Η/Υ. Συγχαρητήρια για την ποιότητα του περιοδικού και την όμορφη προσπάθεια που κάνετε όλοι όσοι εργάζεστε στο περιοδικό. Συγχαρητήρια για τα καλογραμμένα κείμενα και τα όμορφα screenshots. Προσωπική μου γνώμη ότι το περιοδικό είναι ένα κόσμημα στο χώρο της πληροφορικής στην Ελλάδα. Συνεχίστε την καλή προσπάθεια γιατί το περιοδικό αυτό απευθύνεται πραγματικά στον USER.

Με εκτίμηση

Πέτρος Ιωάννου  
Μοσχολέως 2  
ΚΟΖΑΝΗ 5010

ΥΓ. Ελπίζω να σας άρεσε το σκίτσο μου.

*Τα λόγια σου φίλε Πέτρο ήταν πράγματι συγκινητικά. Το γεγονός ότι γράφτηκαν από ένα αναγνώστη της επαρχίας αποδεικνύει ότι το USER έχει την ίδια απήχηση σε όλη την Ελλάδα. Όσο για το σκίτσο σου ήταν αρκετά αξιόλογο και δημοσιεύεται όπως είδες στη σελίδα με το ευθυμογράφημα. Στείλε μας κι άλλα τέτοια!*

### Αγαπητό περιοδικό USER,

Από καιρό έψαχνα στην αγορά για ένα τέτοιο περιοδικό γεμάτο REVIEWS από προγράμματα. Είναι το καλύτερο που κυκλοφορεί και το φθηνότερο. Μπράβο. Διάβασα σχετικά λίγο αργά για τους διαγωνισμούς και σκέφτηκα να σου γράψω.

Είσαι το πρώτο περιοδικό στο οποίο γράφω γράμμα. Ξανά συγχαρητήρια.

Σας χαιρετώ

Π. Παναγόπουλος  
ΕΜ. Μπενάκη 69  
ΑΘΗΝΑ Τ.Τ 10684

*Και μόνο το γεγονός ότι το USER σε κατάφερε να γράψεις το πρώτο σου γράμμα τα λέει όλα!! Ευχαριστούμε.*

### Αγαπητό USER

Μόλις έπιασα στα χέρια μου το τεύχος σου-που το βρήκα με δυσκολία-άρχισα να το διαβάζω περιληπτικά. Αυτά που μου έκαναν πιο πολύ εντύπωση ήταν τα εξώφυλλο και οι κατά μέσο όρο ωραίες φωτογραφίες του. Για πρώτη φορά στην αγορά κατά τη γνώμη μου πρέπει να έκανε καλή εντύπωση. Ο πιο σκληρός σου αντίπαλος σου (ανταγωνιστής) υποθέτω πως είναι το Pixel (αξιόλογο)! Ας το πάρουμε ως συγκριτικό στοιχείο. Σε σχέση με αυτό το περιοδικό η δομή της ύλης σου θα έλεγα πως είναι καλύτερη. Ακόμα μερικά νέα που δημοσίευσες σ'αυτό το τεύχος (4ο Micropolis, Racemaker) τα είχε δημοσιεύσει το

Pixel απ'τον προηγούμενο μήνα. Μερικά παιχνίδια επίσης είναι κάπως ανακατεμένα μεταξύ τους (δεν ξεχωρίζουν το ένα απ'το άλλο). Αυτά ήταν και ελπίζω να μη σε πλήγωσα και σε αποθάρρυνα.

Ας πούμε και τα καλά:

Το περιοδικό έχει πολύ καλό δέσιμο, αρκετό χιούμορ, αρκετές πληροφορίες, διπλό διαφορικό τραβεί στην ανηφόρα και αν ποτέ το αλλάζα πάλι USER θα έπαιρνα. (εεε... με συγχωρείτε παραφέρθηκα). Καλό θα ήταν αν μπορούσατε να βάζετε στο τέλος του περιοδικού τιμοκατάλογο υπολογιστών.

Κι επειδή έχω την αίσθηση ότι γνωριστήκαμε κιόλας μέσα από το περιοδικό, θα ήθελα να με συμβουλευτείς και λίγο.

Σκοπεύω να αγοράσω έναν υπολογιστή. Είμαι αρχάριος προς το παρόν αλλά θέλω να ασχοληθώ με τη πληροφορική και θέλω τον υπολογιστή για να εξασκηθώ και να παίξω και κανένα παιχνίδι. Κατά τη γνώμη σου τι θα ήταν καλύτερο; Να αγοράσω έναν υπολογιστή PC/XT μαζί με εκτυπωτή ή έναν AT286 χωρίς εκτυπωτή; Μπορείς να μου προτείνεις μερικές μάρκες;

Ο φίλος Δημήτρης Λαμπρόπουλος.

*Φίλε Δημήτρη, μια αντικειμενική και ανεπηρέαστη γνώμη αξίζει όσο δέκα ενθουσιώδεις ύμνοι. Θα προσπαθήσουμε να αξιοποιήσουμε τις παρατηρήσεις που έκανες. Στο διλημμά σου τώρα: Απ' ότι φαίνεται έχεις αποφασίσει να αγοράσεις κάποιο συμβατό. Αν ο εκτυπωτής σου είναι απαραίτητος, είναι προτιμότερο να αποφύγεις την αγορά του AT, μια και το XT θα είναι αρκετό για αρχή. Πάντως αν θέλεις ποιότητα στα γραφικά (κι αυτό θα φανεί στα παιχνίδια) θα σε συμβουλευάμε να αγοράσεις μια κάρτα γραφικών EGA και το αντίστοιχο monitor βέβαια. Μάρκες δυστυχώς δεν θα σου προτείνουμε γιατί υπάρχουν αρκετές ...δεκάδες και θα ήταν απλά διαφήμιση αν αναφέραμε κάποιες απ' αυτές. Το καλύτερο που έχεις να κάνεις είναι να επισκεφθείς μερικούς φίλους σου που έχουν ήδη PC και να σου πούν τις εμπειρίες τους. Μετά μπορείς να κάνεις μια βόλτα στα καταστήματα για να βρεις τον καλύτερο συνδυασμό τιμής/υποστήριξης. Και θυμήσου: όποιος βιάζεται σκοντάφτει!*

### Αγαπητό περιοδικό USER

Θα ήθελα να σε συγχαρώ για την πλούσια ύλη σου. Είμαι κάτοχος ενός ATARI 1040 STFM, μοντέλο 1988. Είσαι ένα πολύ καλό περιοδικό, αλλά επειδή είσαι στις αρχές σου θέλω να σου πω δύο πραγματάκια.

- 1) Να γράφεις σε μία-δύο σελίδες προγράμματα για την BASIC.
- 2) Περισσότερα νέα από ξένες χώρες.
- 3) Κάνε αφιερώματα σε διάφορα παιχνίδια και υπολογιστές.
- 4) Κάνε συγκριτικά τέρστ και σε διάφορους υπολογιστές.
- 5) Βάλε και λίγα ADVENTURES, ίσως να ενδιαφέρονται μερικοί.

Εχω μία απορία: Ο ATARI STFM σχεδόν καταργήθηκε. Στην θέση του βγήκε ο STE. Όμως στον STE πολλά και γνωστά παιχνίδια δεν μπορεί κανείς να τα τρέξει. Μήπως υπάρχει καμιά λύση γιατί ένας φίλος μου θέλει να πάρει 520 STE και δεν είναι ευχαριστημένος για αυτό τον λόγο.

Σου στέλνω μαζί με τον φάκελο, το ερωτηματολόγιο και το δελτίο TOP TEN, ελπίζω να μην σε κούρασα. Θα χαρώ πολύ να δω το γράμμα μου στο περιοδικό και ελπίζω να μην πεταχτεί στο καλάθι τον αχρήστων.

Νίκος Μαζαράκης  
Σαρανταπόρου 64  
ΚΗΦΙΣΙΑ

*Καταρχήν κανένα γράμμα δεν πετιέται στα σκουπίδια, άσχετα με τον αν δημοσιεύεται ή όχι! Απλά αν θέλαμε να δημοσιεύσουμε όλα τα γράμματα που δεχόμαστε θα θέλαμε δυό-τρία περιοδικά! Σχετικά με τη συμβατότητα του STE πολλά έχουν ειπωθεί και γραφτεί. Η αλήθεια είναι μία. Υπάρχουν προγράμματα που δεν τρέχουν αλλά γι' αυτό ευθύνονται καθαρά τα software houses που δεν ακολούθησαν τις οδηγίες της ATARI. Πάντως η μεγάλη πλειοψηφία των παλιών προγραμμάτων τρέχουν και μην ξεχνάς ότι σιγά-σιγά θα αρχίσουν να γράφονται νέες εφαρμογές και παιχνίδια που θα εκμεταλλεύονται τις επιπλέον δυνατότητες.*

## Αγαπητό USER,

Το όνομά μου είναι Βαγγέλης Μπόνης, είμαι 17 χρονών και κάτοχος ενός Amstrad 6128 και με χαρά βλέπω ένα περιοδικό που μπορεί να συναγωνιστεί τα άλλα προς όφελος των αναγνωστών και ελπίζουμε και εγώ και μερικοί φίλοι μου, που από το πρώτο τεύχος σου στρωθήκαμε να διαβάζουμε αυτό το καινούργιο περιοδικό, να συνεχίσεις έτσι για να μπορούμε και εμείς να μαθαίνουμε τα νέα για τους υπολογιστές και τα παιχνίδια που μας ενδιαφέρουν. Τώρα θα ήθελα να ρωτήσω κάτι για τον Atari 520 STE, που ενδιαφέρομαι να αγοράσω. Διάβασα, ότι από τα παιχνίδια που δοκιμάστηκαν, μερικά δεν έτρεξαν. Γιατί; Αυτό σημαίνει ότι ο STE δεν είναι συμβατός με τα άλλα ST; Μήπως πρέπει να κοιτάξω κανέναν άλλο υπολογιστή ή υπάρχει ελπίδα για τους μελλοντικούς χρήστες του; Περιμένω με ανυπομονησία την απάντησή σου και εύχομαι να προχωρήσεις τόσο καλά όσο άρχισες.

*Φίλε Βαγγέλη, η απάντηση που δίνεται στο γράμμα του αναγνώστη Νίκου Μαζαράκη πιστεύω ότι σε καλύπτει. Πάντως, μάλλον στο θέμα έχει δοθεί υπερβολική έκταση, δεν είναι τόσο σοβαρό όσο παρουσιάζεται.*

## ΟΣΑ ΔΕΝ ΦΤΑΝΕΙ Η ΑΛΕΠΟΥ...

ή

## ΕΧΕΤΕ CRAY; ΠΕΤΑΞΕΤΕ ΤΟΝ ΚΑΝΕΙ ΛΑΘΗ!!!

Στο τεύχος Νο.2 και στη στήλη της αλληλογραφίας ο κύριος Μάνος Βασιλής, (προφανώς κάποιος ανενημέρωτος επί του θέματος ARCHIE) εξαπέλυσε επίθεση κατά ενός υπολογιστή, που πολλοί θα ήθελαν να είχαν στο σπίτι τους.

Η απάντηση του περιοδικού ήταν αρκετά αντικειμενική, αλλά σαν USER ενός ARCHIE 3000, θα ήθελα να συμπληρώσω κάποια νέα στοιχεία:

i) Η βιβλιοθήκη των εφαρμογών και των παιχνιδιών του είναι αρκετά μεγάλη και καλύπτει, κατά τη γνώμη μου, τις ανάγκες κάθε user. Ίσως αν ο φίλος μας έβλεπε ακόμα και την επιστολή αυτή, που είναι τυπωμένη με ένα από τα κορυφαία προγράμματα DTP, και που απ' ότι ξέρω δεν υπάρχει ανάλογο σε ποιότητα για την Amiga (είμαι πρώην Amiga user), να καταλάβαινε τι εννοώ. ii) Ένας υπολογιστής σαν τον Αρχιμήδη δεν είναι απλώς ένα game machine σαν την Amiga, αλλά και ούτε ένα lifting ενός παλιού standard σαν τα compatibles.

iii) Ο A3000 είναι σχετικά νέος υπολογιστής, και όπως και η Amiga στα πρώτα βήματά της, είναι φυσιολογικό να έχει περιορισμένο αριθμό προγραμμάτων. Αν και έχω ήδη 93 δισκέτες γεμάτες κάθε είδους, και είμαι μόνο μιας εβδομάδας χρήστης.

iv) Απόδειξη των ικανοτήτων του είναι ότι έχει μπει σε όλα τα Αγγλικά πανεπιστήμια, και ακόμα και στους χημικούς μηχανικούς του Ελληνικού Πολυτεχνείου.

Παρόλα αυτά, καταλαβαίνω τον πόνο του κυρίου Μάνου, γιατί και γω τον έχω νιώσει όταν ήμουν κάτοχος ενός Sinclair ZX Spectrum, βλέποντας την Amiga την οποία κατηγορούσα, ώπου τελικά έγινα κάτοχος της. Ποιός ξέρει ίσως μια μέρα ο κύριος Μάνος να γίνει και αυτός ένας φανατικός κάτοχος ενός A3000.

ΦΙΛΙΚΑ  
ΚΑΤΣΙΚΑΣ ΙΩΑΝΝΗΣ

Και μία χειρόγραφη δήλωση: Το USER έλειπε από τον δυναμικό χώρο των υπολογιστών. Τώρα που ήρθε κοντά μας το καλωσορίζουμε με την καρδιά μας.

## ΔΥΟ ΣΥΝΤΟΜΕΣ ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ

**ΜΗΤΡΙΚΑ ΓΙΩΡΓΟ:** Ευχαριστούμε πολύ και καλός πολίτης!

**ΣΚΟΥΦΑ ΓΙΩΡΓΟ:** Επειδή στο γράμμα σου θίγονται πολλοί και αναφέρεσαι σε μία καυτή κατάσταση, στείλε μας τα πλήρη στοιχεία σου (τηλέφωνο, διεύθυνση κλπ.) και το γράμμα σου θα δημοσιευτεί ΑΥΤΟΥΣΙΟ! Αυτό είναι απαραίτητο για να είμαστε και εμείς καλυμμένοι από το νόμο.

# ΒIG TROUBLE!



Αγαπητοί φίλοι γεια σας και πάλι. Η μεγάλη ανταπόκριση στη στήλη μου με έχει γεμίσει χαρά και οι δικοί σας έπαινοι είναι για μένα η καλύτερη αμοιβή. Κατόπιν δική σας απαίτησης ο νικητής καθενός από τους μίνι διαγωνισμούς μας δεν θα ανακοινώνεται στο επόμενο τεύχος αλλά στο μεθεπόμενο. Αυτό θα γίνεται για να έχουν χρόνο περισσότεροι αναγνώστες να απαντήσουν και για να διευκολυνθούν και οι φίλοι μας της επαρχίας, όπου το περιοδικό φτάνει με καθυστέρηση λόγω των γνωστών προβλημάτων. Άλλωστε η αύξηση των συμμετοχών θα κάνει τον ανταγωνισμό περισσότερο ενδιαφέροντα. Έτσι λοιπόν εξακολουθώ να δέχομαι απαντήσεις για το πρόβλημα με τις λίρες. Στο μεταξύ όμως δεν θα σας αφήσω ήσυχους. Ίδου λοιπόν το νέο μας προβληματάκι που θα σας απασχολήσει για το μήνα αυτό: **Πώς μπορείτε με δώδεκα σπίρτα να φτιάξετε έξι τετράγωνα πλευράς ενός σπίρτου το καθένα;**

Απλό έτσι; Όχι ιδιαίτερα. Μην ψάξετε για πολύπλοκα και εξεζητημένα tricks (π.χ. σπασμένα σπίρτα ή επικαλυπτόμενα τετράγωνα). Αρκεί μια φαινή ιδέα για να φτάσετε στη λύση. Αφήστε τη φαντασία σας ελεύθερη!

Δεν θα σας κουράσω άλλο. Στείλτε μου τις απαντήσεις σας στη γνωστή διεύθυνση: ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΕΠΕ, Τ.Θ. 26154, 10682 ΑΘΗΝΑ, Για τη στήλη "Big Trouble".

Ο τριανταδυάμπιτος

# B I G



TEST ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΟΥ . Καλά, αν το STE είναι περιφερειακό, τότε ποιός είναι ο υπολογιστής;

■ Περί γνωστού μηχανήματος ο λόγος. Σκηνές απείρου κάλλους διαδραματίστηκαν μεταξύ εκδότη του χώρου και διευθυντή πωλήσεων γνωστής αντιπροσωπείας, για το θάψιμο του μηχανήματος. Χειροδικίες και ανταλλαγές φιλοφρονήσεων. Κατατέθηκε μήνυση και η συνέχεια... επί του δικαστηρίου!

Καταστήματα πολλά σκέφτονται να κλείσουν ή να αλλάξουν ιδιοκτήτη. Αναδουλειές ή συμφέροντα;

Αρκετοί εισαγωγείς δισκετών είναι εξαγριωμένοι που χάνουν πολλά χρήματα από τις πωλήσεις δισκετών που μένουν στις αποθήκες τους, αφού με την εξόντωση της κόπιας σταμάτησαν και οι μεγάλες παραγγελίες των καταστημάτων του κέντρου τα οποία παράγγελλαν με ρυθμό χιλιάδων!

■ Πειρατεία PART II. Τι γίνεται βρε παιδιά με τις κόπιες, σταμάτησαν; ή συνεχίζουν να κοπιάρουν τα καταστήματα στο κέντρο; Κάτι ψίθυροι για σκοτεινά υπόγεια μυστικές portes, πατάρια και διάφορα τέτοια έχουν έρθει στα αυτιά μου, εως και για τηλεφωνικές παραγγελίες με παράδοση στο σπίτι του πελάτη! Αυτό θα πει εξυπηρέτηση!

■ Καταζητείται επεξεργαστής 68000 (μακρόστενος ή τετράγωνος) που συνή-

θως κυκλοφορεί σε πλακέτες STE. Ο ευρών αμοιφθήσεται!

■ Γνωστή αντιπροσωπεία παιχνιδιών η οποία ανήκει σε εκδοτικό οργανισμό (κάτι μου θυμίζει αυτό) ενοχλήθηκε από το BIG MOUTH του USERάκια και αρνήθηκε να βάλει διαφήμιση αν δεν κλείσει η στήλη! Βέβαια αυτό δεν θα γίνει ποτέ.

■ Μεγάλη αντιπροσωπεία μηχανημάτων προτιμά να βάζει διαφήμιση σε περιοδικά-προσπέκτους τριμήνιας κυκλοφορίας και περιοδικά-εφημερίδες, μόνο το USER αγνοεί! Γιατί;

■ Οσον αφορά την άλλη μεγάλη αντιπροσωπεία πολύ δημοφιλούς μηχανήματος (άσε που έχει βαρέσει διάλυση), αγνοεί και αυτή το USER! Γιατί;

■ Είδανε ότι το USER με την ανοδική πορεία που ακολουθεί σύντομα θα γίνει το πρώτο σε κυκλοφορία περιοδικό και βάλθηκαν όλοι να το ξεκάνουν. Μικρά-μεγάλα καταστήματα, αντιπροσωπείες software, μηχανημάτων και όχι μόνο. Σαμποτάζ-Συκοφαντίες-Βρώμικος πόλεμος. Εμείς συνεχίζουμε και ο Θεός (USER ) βοηθός.

■ Πολύς θόρυβος γίνεται με τα original παιχνίδια που ανοίγονται και αποκαλύπτουν μέσα τους δισκέτες CRACKED BY PARANOIMIA!!! Η μπόρα έχει πάρει όλες τις αντιπροσωπείες. Κάποιος κάνει κακόγουστα αστεία, ή...

## MOUTH

KONIX. Αληθεύει ότι την KONIX σκοπεύει να αγοράσει η COMMODORE μαζί με όλα τα δικαιώματα διάθεσης και εμπορίας αυτής; Ο αντιπρόσωπος της KONIX τι θα κάνει τελικά; Θα διαθέσει στην Ελληνική αγορά το μηχανήμα με τη καρέκλα; Θα δούμε την COMMODORE Ελλάδα να κάνει διάθεση στην παιχνιδομηχανή και τον ίδιο να μένει στα κρύα του λουτρού;

■ STE. Διαβάζοντας άρθρο γνωστού περιοδικού, στον πάνω χώρο της σελίδας αντίκρισα με έκπληξη τον τίτλο

# Επιλογή

## ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ

STAR SEIKOSHA

## SOFTWARE

PC COMPATIBLES

ATARI AMIGA

AMSTRAD C64

## COMPUTERS

ATARI STE

AMIGA 500

ATARI PC3

HYUNDAI

## ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ

JOYSTICKS

ΔΙΣΚΕΤΕΣ

ΜΕΛΑΝΟΤΑΙΝΙΕΣ

ΧΑΡΤΙ ΚΑΛΩΔΙΑ

ΚΑΛΥΜΜΑΤΑ

## DESKTOP PUBLISHING CALAMUS

ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΠΑΚΕΤΟ ΓΙΑ AMIGA ΚΑΙ ATARI STE

Η ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΚΕΙΜΕΝΟΥ ΜΟΝΟ ΣΤΟΝ ATARI STE

ΤΟ ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΜΕΧΡΙ ΤΩΡΑ ΠΡΟ-ΠΟ ΓΙΑ ΤΟΝ ATARI

ΠΕΥΘΥΝΟΣ: ΚΟΥΣΟΥΡΗΣ ΑΓΓΕΛΟΣ Β. ΣΟΦΙΑΣ 64 ΜΑΡΟΥΣΣΙ ΤΗΛ. 8065575

# ΓΡΑΦΤΕΙΤΕ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΕΣ

## ΣΤΟ USER

# Κ Α Ι Κ Ε Ρ Δ Ι Σ Τ Ε

## ΕΝΑ ΥΠΕΡΟΧΟ T-SHIRT

### ΚΑΙ 10% ΕΚΠΤΩΣΗ ΑΠΟ ΤΗΝ ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ ΤΟΥ USER



#### ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

• ΝΑΙ! Θέλω να γραφτώ συνδρομητής για έναν χρόνο στο USER. Για το σκοπό αυτό σας στέλνω την ταχυδρομική επιταγή Νο: ..... με το ποσό των 4.400 δρχ. αντί 4.800 δρχ. που είναι η κανονική τιμή του περιοδικού. Αν για κάποιο λόγο δεν μείνω ευχαριστημένος/η, από την συνδρομή, μπορώ να τη διακόψω και να πάρω ΑΜΕΣΩΣ πίσω το υπόλοιπο των χρημάτων μου!!!

• Με την συνδρομή μου αυτή λαμβάνω δωρεάν το T-SHIRT του USER.

ΕΚΠΤΩΣΗ 10%

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ .....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ..... Τ.Κ. ....

ΤΗΛΕΦΩΝΟ ..... ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ..... ΗΛΙΚΙΑ .....

ΤΥΠΟΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΠΟΥ ΕΧΩ .....

Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΝΑ ΑΡΧΙΖΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ Νο: .....

Σημ.: Κόστος συνδρομής για την Ευρώπη: 7.500 δρχ.

Κόστος συνδρομής για την Κύπρο: 5.000 δρχ.

## ΨΗΦΙΣΤΕ ΓΙΑ ΤΟ HALL OF FAME!

Συμπληρώστε το παρακάτω κουπόνι και στείλτε το **τώρα** για να διαμορφώσετε **εσείς** τα TOP TEN του επόμενου μήνα!

ΤΑ ΤΕΣΣΕΡΑ ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΙΑ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΜΟΥ:

- 1) .....
- 2) .....
- 3) .....
- 4) .....

ΤΑ ΤΕΣΣΕΡΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΠΟΥ ΕΙΝΑΙ ΠΙΟ ΠΙΘΑΝΟ Ν' ΑΓΟΡΑΣΩ

- 1) .....
- 2) .....
- 3) .....
- 4) .....

Ο ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ ΠΟΥ ΔΙΑΘΕΤΩ

- ATARI ST
- AMIGA
- PC
- AMSTRAD
- COMMODORE
- SPECTRUM

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ: ..... ΤΗΛ: .....



**K L S**

AMIGA

P. C.

ATARI

C - 64

AMSTRAD

## ΣΤΟΝ ΣΩΣΤΟ ΔΡΟΜΟ

ΕΛΑΤΕ ΣΤΗΝ KLS, ΣΤΗΝ ΓΝΩΣΤΗ ΣΑΣ ΕΤΑΙΡΙΑ ΜΕ ΤΙΣ ΑΣΥΝΑΓΩΝΙΣΤΕΣ ΤΙΜΕΣ, ΤΟ ΣΩΣΤΟ ΣΕΡΒΙΣ ΚΑΙ ΤΗΝ ΑΦΟΓΗ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ

ΑΝ ΠΙΣΤΕΥΕΤΕ ΠΩΣ ΟΛΑ ΑΥΤΑ ΕΙΝΑΙ ΑΠΛΩΣ ΛΟΓΙΑ, ΤΟΤΕ ΔΕΝ ΣΑΣ ΜΕΝΕΙ ΠΑΡΑ ΝΑ ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΕΤΕ ΗΟΤ LINE: 5239744

Ή ΑΠΛΩΣ ΝΑ ΠΕΡΑΣΕΤΕ ΑΠΟ ΚΟΝΤΑ ΝΑ ΤΟ ΣΥΖΗΤΗΣΟΥΜΕ

ΕΙΜΑΣΤΕ ΑΣΥΝΑΓΩΝΙΣΤΟΙ!  
ΚΙ ΟΤΑΝ ΜΙΛΑΜΕ ΓΙΑ ΤΙΜΕΣ, ΜΙΛΑΜΕ ΓΙΑ ΤΙΜΕΣ ΑΠΟΘΗΚΗΣ!

**K L S**

**ΓΙΑΤΙ ΝΑ ΠΛΗΡΩΣΕΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ**

Ο Μ Ο Ν Ο Ι Α Σ 10, 4 ο ς Ο Ρ Ο Φ Ο Σ

## A T H E N S C L U B

E I Σ A Γ Ω Γ E Σ H A R D W A R E S O F T W A R E

ΕΛΑΤΕ ΝΑ ΘΑΥΜΑΣΕΤΕ ΤΗΝ ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΗ ΠΟΥ ΤΩΡΑ ΕΙΝΑΙ ΚΑΙ COMPUTER ΚΑΙ ΑΚΟΥΕΙ ΣΤΟ ΟΝΟΜΑ: **SEGA MEGA DRIVE 16 - BIT** ΚΑΙ ΣΥΝΔΕΕΤΑΙ ΣΕ ΟΠΟΙΑΔΗΠΟΤΕ ΤΗΛΕΟΡΑΣΗ ΚΑΙ MONITOR.



**SEGA MEGA DRIVE**

**Μ Ο Ν Ο**

**44900 + ΦΠΑ**

**ΜΝΗΜΗ 501 ΓΙΑ AMIGA 500**

**Μ Ο Ν Ο**

**24000**

**ΜΟΝΑΔΙΚΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΣΕ SOFTWARE ΓΙΑ**

**A M I G A**

**SEGA MEGA DRIVE 16 BIT**

**SEGA 8 BIT**

**AMSTRAD**

**SUPER ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΣΕ ΔΙΣΚΕΤΕΣ FUJI 2DD MONO 310 ΔΡΧ**

**ATHENS CLUB ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΕΙΑ ΕΙΣΑΓΩΓΕΣ ΣΕ SEGA MEGA DRIVE SOFTWARE HARDWARE ΓΙΑ AMIGA - SEGA MEGA DRIVE 16 - BIT**

**ΠΕΡΙΚΛΕΟΥΣ 38 ΣΙΝΕΜΑ ΤΡΟΠΙΚΑΛ**

**ΤΗΛ: (01) 9596691**

η ώρα είναι για

# ΠΑΡΑ ΠΕΝΤΕ



**ΒΙΒΛΙΟΠΩΛΕΙΟ**

ΙΠΠΟΚΡΑΤΟΥΣ 52 • ΑΘΗΝΑ • ☎ 3605243



# ΜΕΓΑΛΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

# USER

## ΚΕΡΔΙΣΤΕ 25 JOYSTICKS!

Κι αυτό το μήνα σας δίνεται η ευκαιρία να κερδίσετε πολλά δώρα, λαμβάνοντας μέρος στον τέταρτο (μέσα σε τρία τεύχη!) διαγωνισμό που διοργανώνει το USER. 25 joysticks διαφόρων σχημάτων, μεγεθών, χρωμάτων και χρημάτων σας περιμένουν! Πώς όμως θα τα κερδίσετε; Μελετήστε με προσοχή τον πίνακα με τα γράμματα που σας δίνουμε παρακάτω. Ο πίνακας αυτός κρύβει μέσα του λέξεις (αγγλικές) που σχετίζονται με υπολογιστές και που σίγουρα όλοι τις έχετε ακούσει ή διαβάσει. Ψάξτε λοιπόν και βρείτε όσο το δυνατόν περισσότερες λέξεις (οριζόντια, κάθετα και διαγώνια) και στείλτε μας το κουπόνι συμμετοχής με



τις λέξεις αυτές σημειωμένες. Εμείς για να σας βοηθήσουμε, δίνουμε με πιο έντονα γράμματα μία λέξη: USER!

Θα ληφθούν υπ' όψη οι απαντήσεις που θα φτάσουν μέχρι την Παρασκευή 4 Μαΐου, ενώ σε περίπτωση ισοβαθμίας θα γίνει κλήρωση στα γραφεία του περιοδικού την Δευτέρα 14 Μαΐου στις 11 π.μ. οπότε και μπορούν οι νικητές να παραλάβουν τα δώρα τους. Μην ξεχνάτε τη διεύθυνσή μας: ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΕΠΕ, Τ.Θ. 26154, 10682 ΑΘΗΝΑ. Να συμπληρώσουμε ότι τα δώρα πρόσφεραν οι εταιρείες GREEK SOFTWARE, PIM EXPRESS, DELTA COMPUTERS και LASE.

### ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ ΣΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟ ΤΟΥ USER

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ: .....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: .....

ΤΗΛΕΦΩΝΟ: .....

ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ: .....



# FLIGHT SIMULATION

**A**γαπητοί συνάδελφοι, γεια σας και πάλι. Γι' αυτό το μήνα έχουμε δυο καινούργια και πολύ καλά SIMULATORS. Το ένα είναι το F-15 STRIKE EAGLE II, που αφορά μια πολύ βελτιωμένη μεταφορά του γνωστού F-15 STRIKE EAGLE της MICROPROSE. Το δεύτερο αφορά ένα SIMULATOR όπου μπορούμε να πετάξουμε με διάφορους τύπους αεροσκαφών αλλά... του 2ου παγκοσμίου πολέμου!! Αν έχετε βαρεθεί τ' άχαρα και κρύα JET και θέλετε να οδηγήσετε πραγματικό αεροπλάνο κι όχι πύραυλο, με πραγματική δράση, τότε αυτό το πακέτο είναι το καλύτερο που κυκλοφορεί! Αλλά ας ξεκινήσουμε με το F-15 πρώτα.

## F-15 STRIKE EAGLE II

ΤΟΥ Δ. ΤΣΑΚΟΥΜΑΚΗ

**O**πως είπαμε λοιπόν το F-15 STRIKE EAGLE II αποτελεί μια βελτιωμένη έκδοση του παλιού. Το τελευταίο της οικογένειας των F-15 που θ' ασχοληθούμε, είναι ένα από τα καλύτερα μαχητικά πολλαπλού ρόλου όλου του κόσμου. Οι δύο General electric F110 μηχανές του και ο πολύ καλός σχεδιασμός του, το κάνουν πολύ γρήγορο και πολύ ευέλικτο μαχητή στον αέρα. Επίσης με καινούργια ηλεκτρονικά ο πιλότος έχει την ευχέρεια να «βλέπει» τον στόχο μέσω κάμερας οποιαδήποτε στιγμή.

Σε συνδυασμό τώρα με τα πολύ καλά γραφικά, 3-D, καλό Animation και πολλή πλοκή που προσφέρει έχετε μπροστά σας πολλές ώρες δουλειάς. Μια πολύ καλή δουλειά ακόμη από την MICROPROSE. Αυτή η εντύπωση ξεκινά από την στιγμή που θα πιάσετε στα χέρια σας το πακέτο. Περιλαμβάνει 4 έγχρωμους χάρτες με τις τέσσερις περιοχές όπου θα κάνετε τις επιχειρήσεις σας. Αυτές είναι: Κεντρική Ασία, Βιετνάμ, Περσικός κόλπος και Λιβύη. Οι χάρτες είναι πραγματικά πολύ λεπτομερείς και αυτό θα σας βοηθήσει πολύ, όπως και το εξαιρετικό Manual που δια-

θέτει. Φορτώνοντας τώρα το παιχνίδι, αρχικά μας ζητά να διαλέξουμε δυσκολία ή DEMO. Οι τέσσερις επιλογές δυσκολίας είναι οι ακόλουθες: ROOKIE, PILOT, VETERAN, ACE. Φυσικά για την αρχή θα ξεκινήσετε επιλέγοντας την ROOKIE. Αμέσως μετά εμφανίζεται το μενού "THEATER" όπου διαλέγουμε περιοχή όπου θα πετάξουμε. Σ' αυτό το σημείο υπάρχει κι άλλη μια επιλογή (Other Areas), όπου μπορούμε με scenario disk, να πετάξουμε και σ' άλλες περιοχές αλλά και άλλους χάρτες βέβαια.

**K**ατόπιν μετά απ' αυτό μαθαίνετε την αποστολή σας. Δηλαδή από που θα απογειωθείτε, πρωτεύοντα στόχο κ.λπ. Εδώ σ' αυτό το σημείο πρέπει να σταθείτε λίγο ώστε να «διαβάσετε» την περιοχή στον χάρτη. Αυτό θα σας βοηθήσει να προσανατολιστείτε πιο εύκολα. Επίσης, θα πρέπει

<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	F15 II Strike Eagle
<b>HOUSE</b>	Microprose
<b>FORMAT</b>	PC
<b>TIMH</b>	5900
<b>TEST</b>	PC
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	Delta Computers

να έχετε ήδη διαβάσει την κάρτα που έχει το πακέτο και σας αναλύει τα πλήκτρα ένα – ένα, καθώς και το HUD. Άλλωστε πρέπει να ξέρετε ότι στον αέρα δεν υπάρχουν και πολλά περιθώρια σκέψης. Προσοχή λοιπόν.

Τώρα, αν έχετε διαλέξει το επίπεδο δυσκολίας "ROOKIE", τότε θα βρεθείτε κατευθείαν στον αέρα! Αν όχι, τότε θα πρέπει να το απογειώσετε εσείς πρώτα. Το κόκπιτ είναι αρκετά απλό αλλά με καλό σχεδιασμό που το κάνει αρκετά ρεαλιστικό. Περιλαμβάνει τρεις μεγάλες οθόνες (σαν το F-16 combat pilot), αλλά έχουν στάνταρ λειτουργίες. Η πρώτη από αριστερά απεικονίζει



νίζει τον χάρτη της περιοχής με τους στόχους σαν χρωματιστούς σταυρούς. Η κεντρική οθόνη τώρα είναι πολύ ενδιαφέρουσα. Στο κέντρο της είναι ένα αεροσκάφος (το δικό σας), ενώ γύρω απεικονίζονται στόχοι όπως άλλα αεροπλάνα, αεροδιάδρομοι, ραντάρ κ.λπ. Ο χάρτης μετακινείται ολόκληρος καθώς το αεροσκάφος αλλάζει πορεία, ενώ το ίδιο μένει πάντα στο κέντρο. Τέλος η δεξιά οθόνη είναι η κάμερα που αναφέραμε στην αρχή, και βλέπουμε τον στόχο κοντά και καθαρά,



ενώ ένας κομπιούτερ απεικονίζει την απόσταση, τον τύπο και την διεύθυνση που βρίσκεται ο στόχος.

Κάτω από τις οθόνες τώρα βρίσκονται αριστερά οι 3 λυχνίες ενδείξεως οπλισμού κοντινής – μεσαίας αποστάσεως αέρος – αέρος και αέρος – εδάφους (AMRAAMS – SIDEWINDERS – MAVERICKS). Δεξιά βρίσκονται τα warning lights (φώτα προειδοποίησης). Το HUD τώρα εκτός από το μέγεθος του δεν διαφέρει και πολύ από τ' άλλα. Προσέξτε μόνο στο Heading (πυξίδα) όπου βρίσκεται ένα μικρό τριγωνάκι (INS Waypoint) το οποίο θα πρέπει να βρίσκεται στην σωστή θέση πάντα ώστε να βρίσκετε εύκολα την πορεία σας. Θα πρέπει δηλαδή να βρίσκεται πάντα στο κέντρο. Μπορείτε όμως να χρησιμοποιήσετε και το Autopilot (αυτόματο πιλότο), ο οποίος όμως βγαίνει εκτός με το παραμικρό άγγιγμα στο joystick!

Με τα Function Keys τώρα μπορούμε να δούμε αριστερά – δεξιά – πίσω και από διάφορες όψεις το αεροσκάφος. Επίσης έχουμε το Missile view, όπου μια κάμερα παρακολουθεί τον πύραυλο καθώς πηγαίνει προς κάποιο στόχο. Από γραφικά τώρα το simulator αυτό τα πηγαίνει πάρα πολύ καλά. Τα τριών διαστάσεων γραφικά σε συνδυασμό με την μεγάλη πείρα της ειδικής πλέον εταιρείας στα flight simulators το ανεβάζουν σε πολύ υψηλά επίπεδα. Πολύ καλή κίνηση, μεγά-

λη αίσθηση της πτήσης, πάρα πολύ καλή λεπτομέρεια. Υπάρχουν πλοία, τανκς, βάσεις, ραντάρ και πολλά – πολλά αεροσκάφη εχθρικά και μη, να διασχίζουν τον ουρανό. Το animation βέβαια άριστο, κάτι που παρατηρείται τελευταία πολύ κι ανεβάζει την ποιότητα.

Όλα αυτά τώρα και σε συνδυασμό με τον εύκολο χειρισμό του θα έλεγα ότι το κάνουν ένα από τα καλύτερα simulators του είδους. Άλλωστε αυτό θα το καταλάβετε και μόνοι σας από την πρώτη πτήση. Φαίνεται ότι η MICROPROSE αλλά και άλλες εταιρείες έχουν καταλάβει ότι τα FLIGHT SIMULATORS έχουν



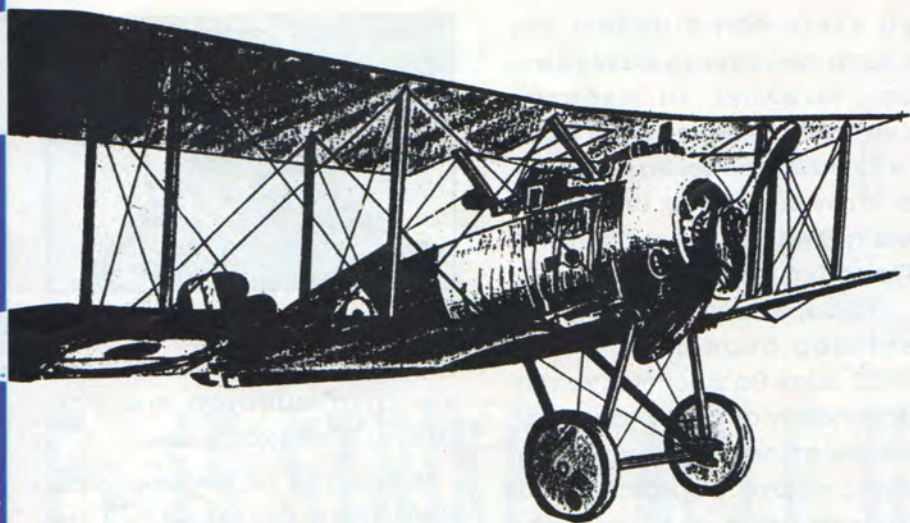
αρχίσει και διαδίδονται πολύ. Στο κάτω – κάτω είναι και προγράμματα που αξίζει να ασχοληθεί κανείς μαζί τους. Για τα στοιχεία της πτήσης δεν αξίζει να αναφερθώ διότι το manual είναι πολύ λεπτομερές, όσον αφορά θέματα προσέγγισης για προσγείωση, αερομαχίες κ.λπ. Υπάρχουν πολλές παραστατικές εικόνες επίσης. Τέλος, το μόνο μελανό σημείο, ίσως για λίγους, η έλλειψη RUDDER. Αλλά αυτό όπως είπαμε, μόνο για τους απαιτητικούς!

ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΚΙΝΗΣΗ	90
ΗΧΟΣ	88
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	91
ΠΙΣΤΟΤΗΤΑ	94
ΠΑΚΕΤΟ	94
ΑΝΤΟΧΗ	89
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	88
<b>ΓΕΝΙΚΑ</b>	<b>90</b>

**Α**ς περάσου-  
με τώρα  
στο **THE  
BATTLE OF  
BRITAIN**. Ό-  
πως είπαμε λοι-  
πόν στην αρχή,  
αν θέλετε να ο-  
δηγήσετε πρα-  
γματικό αερο-  
πλάνο και θέλε-  
τε να βρεθείτε στην ατμό-  
σφαιρα του 2ου παγκο-  
σμίου πολέμου, τότε πρέ-  
πει ν' αποκτήσετε αυτό το  
πακέτο. Και είμαι σίγου-  
ρος, ότι οι φίλοι των αερο-  
πλάνων θα συμφωνήσουν  
μαζί μου στο ότι αυτός ο ε-  
ξομοιωτής θα πρέπει να  
βρεθεί στο TOP των προτι-  
μήσεων.

Και αλήθεια, τι πιο όμορ-  
φο από το να πετάς με ένα  
από τα πιο δημοφιλή μαχη-  
τικά αεροσκάφη που έδρα-  
σαν αυτή την εποχή; Τι θα  
λέγατε για ένα Ju 87 stuka  
(το γνωστό γερμανικό βομ-  
βαρδιστικό - καταδιω-  
κτικό καθέτου εφορμήσε-  
ως) ή ένα Hurricane ή ένα  
Spitfire; Και όχι μόνο αυτά.  
Το πρόγραμμα σας δίνει  
την δυνατότητα να διαλέ-  
ξετε ανάμεσα σε BF 109 E,  
BF 110 C-4, DO 172  
-2, He 111 H-3, JU 88A  
-1.

<b>TITΛΟΣ</b>	Their Finest Hour
<b>HOUSE</b>	Lucasfilm
<b>FORMAT</b>	PC
<b>TIMH</b>	-
<b>TEST</b>	PC
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	Arcade LTD



## THEIR FINEST HOUR

# BATTLE OF BRITAIN

**Α**λλά ας πά-  
ρουμε τα  
πραγμα-  
τα με τη σειρά.  
Κατ' αρχήν, το  
manual που



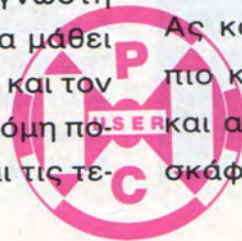
περιέχεται στο πακέτο, το  
θεωρώ άριστο. Όχι μονάχα  
από πλευράς ανάλυσης  
του κάθε αεροσκάφους, αλ-  
λά περιγράφει στον ανα-  
γνώστη και με φωτογρα-  
φίες και με αρκετό κείμενο  
την ιστορία της εποχής. Ε-  
πίσης δίνει πληροφορίες  
για το κάθε αεροσκάφος  
ξεχωριστά, για τα κόκπιτ  
τους, τις δυνατότητές  
τους, ενώ στο τέλος αναλύ-  
ει την τεχνική της πτήσης  
και δίνει στον αναγνώστη  
να καταλάβει και να μάθει  
το αεροσκάφος του και τον  
τρόπο που πετά. Ακόμη πό-

χνικές ελιγ-  
μών μάχης, ξε-  
χωριστά για  
καταδιωκτικά  
και ξεχωριστά  
για βομβαρδι-

στικά. Μην ξεχνάτε ότι την  
εποχή αυτή, δεν υπήρχαν  
πύραυλοι fire and forget,  
και μόνο η αρμονική συνερ-  
γασία πιλότου κι αεροπλά-  
νου έδινε την νίκη. Ειδικά η  
τεχνική του πρώτου.

Τέλος, στις δύο τελευ-  
ταίες σελίδες αυτού του  
manual, περιέχονται δύο  
χάρτες πολύ λεπτομερείς  
όπου φαίνονται οι περιοχές  
στις οποίες και θα δράσετε.

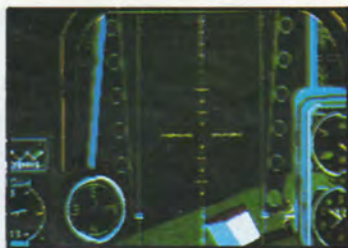
Ας κοιτάξουμε όμως από  
πιο κοντά τον εξομοιωτή  
και ας δούμε και το αερο-  
σκάφος.



**Τ**α δύο πρώτα αεροσκάφη που μπορείτε να διαλέξετε είναι τα πιο φημισμένα Αγγλικά καταδιωκτικά του 2ου παγκοσμίου πολέμου, τα περιβόητα Spitfire και Hurricane. Γρήγορα και ευέλικτα καθώς ήταν έπαιξαν σημαντικό ρόλο στην εξέλιξη του πολέμου. Στο πρόγραμμα τώρα, αυτά αναπαριστούνται πολύ ρεαλιστικά. Από το κόκπιτ μέχρι την πτήση. Το κόκπιτ και στα δύο είναι το ίδιο. Άλλωστε και στην πραγματικότητα δεν διέφεραν πολύ. Έπειτα σε όλα τα αεροσκάφη την εποχή εκείνη υπήρχαν πάνω – κά-

τω τα ίδια βασικά όργανα. Υψόμετρο, ταχύμετρο, σκόπευτρο, στρόφομε-

τρο, δείκτης καυσίμων, πυξίδα, τεχνητός ορίζοντας κ.λπ. Το manual σ' αυτό το σημείο είναι πολύ λεπτομερές για όλα τα αεροσκάφη. Στην συμπεριφορά τους στην πτήση ίσως δυσκολευτείτε λίγο, μια και τα STALL είναι πολύ εύκολο να συμβούν. Τι θέλω να πω; Ότι παρόλο που οι μηχανές τους ήταν αρκετά ισχυρές, δεν είχαν την δύναμη να «τραβούν» το αεροσκάφος σε ανοδική πορεία με ρυθμό ανόδου 3000-4000 πόδια το λεπτό. Τουλάχιστον αυτό συμβαίνει στον εξωμοιωτή. Γι' αυτό έχετε το



νου σας στην ταχύτητα (η οποία πέφτει αρκετά γρήγορα!), και επίθεση πάντα από ψηλά! Έτσι θα έχετε την άνεση για κυνήγι! Αν θέλετε να κάνετε "loop", θα πρέπει με τέρμα τις στροφές του κινητήρα και ταχύτητα 300 μίλια και πάνω να το επιχειρήσετε.

**Μ**ας περάσουμε τώρα σε κάτι πολύ σπουδαίο: τα πολυβόλα μας!! Και τα δύο αεροσκά-



φη έχουν 4 πολυβόλα των 303 σε κάθε φτερό με δικάϊωμα ριπών 300 – 334 (αναλόγως το αεροσκάφος). προσοχή μόνο στο ότι πρέπει να πλησιάσετε αρκετά τον στόχο ώστε να φαίνεται πιο μεγάλος από το σκόπευτρο και προπαντός οικονομία. Σ' αυτό το σημείο πρέπει να τονίσω ότι αφού διαλέξετε αποστολή και αεροσκάφος, μπορείτε



να διαλέξετε άπειρες σφαίρες, άπειρα καύσιμα, άπειρα χτυπήματα και ικανότητα των αντιπάλων σας. Αλλά αν θέλετε να είστε ρεαλιστές όμως...

Τα επόμενα αεροσκάφη είναι γερμανικά. Τα δύο πρώτα είναι το γνωστό BF 109E – 3 Messerschmitt και το δικινητήριο BF 110C – 4. Ειδικά το πρώτο ήταν πολύ άξιος αντίπαλος των Spitfire. Εδώ υπάρχουν αρκετές διαφορές στο κόκπιτ μια και το δεύτερο εκτελούσε και αποστολές βομβαρδισμού. Επίσης διαθέτετε και πίσω πολυβολείο. Αυτό σημαίνει ότι μπορείτε να πο-

λυβολείτε κι από την ουρά σας. Το πρόγραμμα σ' αυτό το σημείο όμως έ-

χει κι ένα καλό: στο πίσω πολυβόλο έχει ένα λαμπάκι που όταν ανάβει (χρώμα κόκκινο) σημαίνει ότι υπάρχει χειριστής του πολυβόλου. Αυτό βέβαια το κανονίζετε εσείς χρησιμοποιώντας το πλήκτρο A. Έτσι αρκείστε μόνο στην οδήγηση.

**Π**ερνώντας τώρα στα βομβαρδιστικά έχουμε κατά σειρά το δημοφιλές Ju 87 stuka, ενώ ακολουθούν τα DO 17z – 2, το He 11H – 3 και τέλος Ju 88 – A – 1. Όλα τώρα διαθέτουν κι άλλους πολυβολητές όπως π.χ. στην ράχη του αεροσκάφους. Καλό ό-

# B A T T L E O F B R I T A I N

όμως είναι να έχετε τον αυτόματο πάντα ON στα πολυβόλα, μια και τώρα έχετε να παίξετε και το ρόλο του... βομβαρδιστή!!! Όπως βλέπετε λοιπόν, το πρόγραμμα σας υπόσχεται πάρα πολλή δράση!!

Περνώντας όμως στα γραφικά και την κίνηση εκεί είναι που γίνεται κυριολεκτικά χαμός!! Αλλά με την καλή έννοια! Σκηνές που πραγματικά θυμίζουν κινηματογραφικό έργο. Αντίπαλα και φιλικά αεροσκάφη να γεμίζουν τον αέρα, φανταστικές αερομαχίες που εξελίσσονται μπροστά στα μάτια σας. Αξίζει να δείτε (καθώς χτυπάτε κάποιο αεροσκάφος) τον τρόπο που πετάγονται... κομμάτια από αυτό, ενώ αρχίζει να φλέγεται. Και αν σκάσει αμέσως καθώς, διότι αν συνεχίσει να πέφτει φλεγόμενο θα έχετε την απόλαυση να δείτε την πολύ ρεαλιστική εγκατάλειψη του πιλότου απ' αυτό ενώ συγχρόνως ανοίγει και το αλεξίπτωτό του!! Επίσης πολύ ρεαλιστική στιγμή είναι την ώρα που παίζετε τον ρόλο του βομβαρδιστή. Αξίζει να δείτε



τις βόμβες που πέφτουν και σκάνε η μία μετά την άλλη!!! Όπως επίσης και η δυνατότητα να ξαναδείτε



σκηνές από την αερομαχία μέσω μιας κάμερας που ελέγχετε εσείς. Κάτι σαν "BLACK BOX", όπου όμως



μπορείτε να δείτε το αεροσκάφος σας από πολλές πλευρές.

ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΚΙΝΗΣΗ	92
ΗΧΟΣ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	93
ΠΙΣΤΟΤΗΤΑ	96
ΠΑΚΕΤΟ	95
ΑΝΤΟΧΗ	95
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	—
<b>ΓΕΝΙΚΑ</b>	<b>95</b>

Πραγματικά, η δράση που υπάρχει σε συνδυασμό με τα πολύ καλά γραφικά και κίνηση είναι το κάτι άλλο! Κάτι που αν δεν το δεις, δεν το καταλαβαίνεις. Κι αν σκεφτείς ότι το πρόγραμμα το είδαμε σε PC με EGA, τότε... καταλαβαίνεις περί τίνος πρόκειται!

Τέλος θέλω να τονίσω ότι το όλο πρόγραμμα θα σας κρατήσει για πολύ καιρό στην οθόνη σας. Είμαι σίγουρος ότι θα σας ενθουσιάσει! Βλέπετε άλλωστε, είναι κάτι που ξεφεύγει από τα συνηθισμένα FLIGHT SIMULATORS που έχουμε μπουχτίσει θα έλεγα. Ενώ παράλληλα σας φέρνει στην ατμόσφαιρα της εποχής με τρόπο πολύ άνετο λόγω των ρεαλιστικών σκηνών. Συγγνώμη μόνο που δεν μπόρεσα να σας δώσω περισσότερες πληροφορίες γι' αυτό λόγω χρόνου και χώρου. Αν κάπου βρείτε δυσκολία, μπορείτε να μου γράψετε στην διεύθυνση του περιοδικού. Ραντεβού στο επόμενο τεύχος και ως τότε... καλές αερομαχίες!

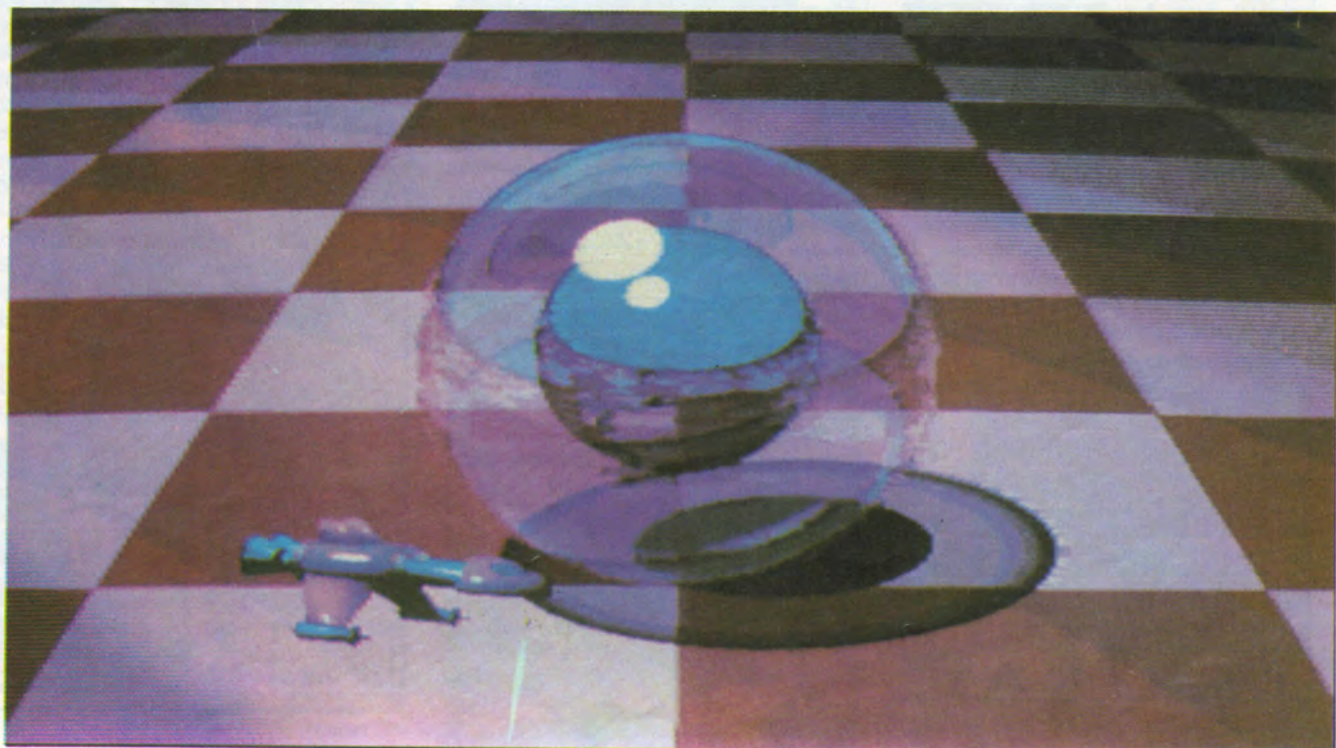


# THE WORLD OF DIGITAL IMAGE

**Η** σελίδα αυτή φιλοδοξεί να σας βοηθήσει ν' ανακαλύψετε την... καλλιτεχνική φλέβα που πιθανόν να κρύβετε μέσα σας ή να τελειοποιήσετε αυτήν που ήδη έχετε αναπτύξει. Ανοίξτε λοιπόν τον υπολογιστή σας, πάρτε ένα καλό σχεδιαστικό πρόγραμμα και αφήνοντας τη φαντασία σας να ταξιδέψει σε μέρη μακρινά δημιουργήστε! Δημιουργήστε εικόνες που νομίζετε ότι αξίζει πραγματικά να δημοσιευτούν και στείλτε τις στο περιοδικό. Εμείς θα επιλέξουμε τις πιο όμορφες και θα σας δώσουμε την ευκαιρία να τις δείτε τυπωμένες μέσα απ' αυτή τη στήλη, μαζί με το όνομά σας. Η καλύτερη εικόνα (picture of the month) θα βραβεύεται με μία ετήσια συνδρομή στο USER, ενώ στο τέλος του χρόνου θα ανακηρυχθεί η εικόνα της χρονιάς (picture of the year) που θα κερδίσει ένα special δώρο!

**Υ**πάρχουν όμως και ορισμένες προϋποθέσεις. Κατ' αρχήν οτιδήποτε στείλετε πρέπει να το έχετε φτιάξει μόνοι σας και να μην είναι «δανεισμένο». Ακόμη πρέπει απαραίτητα να δίνετε τα πλήρη στοιχεία σας (ονοματεπώνυμο, διεύθυνση, τηλέφωνο) καθώς και τον εξοπλισμό που χρησιμοποιήσατε (υπολογιστής, πρόγραμμα, άλλες συσκευές π.χ. scanner, digitizer, camera κ.τ.λ.). Προαιρετικά μπορείτε να δίνετε ένα τίτλο στην εικόνα, ενώ θεματολογικά δεν έχετε κανένα περιορισμό. Είμαστε βέβαιοι ότι θα ανταποκριθείτε και σ' αυτή μας την πρωτοβουλία και μένει μόνο να σας υπενθυμίσουμε τη διεύθυνση του περιοδικού:

**ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΕΠΕ,  
Τ.Θ. 26154, 10682 ΑΘΗΝΑ.**



# THE PRICE

**Α**ΠΟ ΤΗ ΣΤΗΛΗ ΑΥΤΗ ΘΑ ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΟΥΜΕ ΜΕΡΙΚΑ COMPUTER GAMES ΠΟΥ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΜΗ ΔΙΑΚΡΙΝΟΝΤΑΙ ΓΙΑ ΤΑ ΣΠΟΥΔΑΙΑ ΓΡΑΦΙΚΑ, ΤΗΝ ΠΛΟΚΗ Η ΤΟΝ ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΟ ΗΧΟ ΤΟΥΣ, ΣΙΓΟΥΡΑ ΟΜΩΣ ΞΕΧΩΡΙΖΟΥΝ ΓΙΑ ΤΗΝ ΙΔΙΑΙΤΕΡΑ ΕΛΚΥΣΤΙΚΗ ΤΙΜΗ ΤΟΥΣ, ΠΟΥ ΤΑ ΚΑΝΕΙ ΠΡΟΣΙΤΑ ΣΕ ΟΛΟΥΣ ΕΚΕΙΝΟΥΣ ΠΟΥ ΘΕΛΟΥΝ ΑΠΛΩΣ ΝΑ ΠΕΡΑΣΟΥΝ ΜΕΡΙΚΕΣ ΕΥΧΑΡΙΣΤΕΣ ΣΤΙΓΜΕΣ ΜΠΡΟΣΤΑ ΣΤΟ MONITOR ΤΟΥ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΤΟΥΣ ΜΕ ΤΟ JOYSTICK ΣΤΟ ΧΕΡΙ.

## BIONIC COMMANDO



**Ο** πολιτισμός που ξέρουμε έχει καταστραφεί από ένα στρατό εξωγήινων κατακτητών. Οι λίγοι επιζώντες του πλανήτη στηρίζουν τις ελπίδες τους στον βιονικό κομμάντο με το μηχανικό χέρι.

Η αποστολή του είναι η εξής: Έχει μαθευτεί ότι οι εξωγήινοι ετοιμάζονται να εκτοξεύσουν ένα πύραυλο ο οποίος θα καταστρέψει όλο το ανθρώπινο γένος. Ο κομμάντο πρέπει να φτάσει

στον πύραυλο και να τον καταστρέψει.

Για να φτάσει όμως πρέπει να περάσει ένα σωρό εμπόδια. Μοναδική βοήθεια που έρχεται από τους γήινους είναι διάφορα αντικείμενα που ρίχνονται με αλεξίπτωτα: πολυβόλο, εκτοξευτήρας χειροβομβίδων, φλογοβόλο και TURBO charger για το βιονικό χέρι.

Τα γραφικά του παιχνιδιού αν και είναι απλά (τύπου cartoon) σε πολλά σημεία ξεφρνιάζουν π.χ. στην τρίτη πίστα υπάρχουν τεράστια ρομπότ υπό κατασκευή που λειτουργούν εν μέρει.

Το scrolling της οθόνης είναι αρκετά ικανοποιητικό και η μουσική "τρώγεται". Το εκνευριστικό είναι ότι τουλάχιστον στον ST δεν υπάρχουν ηχητικά εφέ και ο παίχτης είναι υποχρεωμένος ν' ακούει τη μουσική σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Το BIONIC COMMANDO είναι ένα συναρπαστικό παιχνίδι με καταίγιαστική δράση, αν και λίγο δύσκολο ομολογουμένως.

## OUTRUN

Οδηγείτε μια Ferrari Testarossa και σκοπός σας είναι να περάσετε (μαζί με μια αιθέρια ύπαρξη που βρίσκεται στο διπλανό κάθισμα, και που δεν κάνει τίποτα άλλο απ' το να σας φωνάζει αν κάνετε κάτι λάθος) μια σειρά από πέντε checkpoints. Μέχρι εδώ το παιχνίδι δεν διαφέρει σε τίποτα από όλα τα άλλα του είδους. Υπάρχει όμως μια διαφορά: όταν φτάσετε σε κάποιο checkpoint, έχετε δικαίωμα να διαλέξετε προς ποια κατεύθυνση θα στρίψετε - δεξιά ή αριστερά. Φυσικά, η επόμενη πίστα θα εξαρτάται απ' την επιλογή σας, και, μαθαίνοντας το παιχνίδι, θα μπορείτε να ρυθμίζετε τη δυσκολία του, κάνοντας το είτε πιο εύκολο είτε (αν έχετε μαζοχιστικές τάσεις) πιο δύσκολο.

Τα γραφικά και ο ήχος του παιχνιδιού τώρα, τουλάχιστον στον ST σίγουρα δεν είναι τα καλύτερα που έχουμε δει σε computer game. Τα sprites είναι χοντροκομμένα, η εκλογή των χρωμάτων δεν είναι η καλύτερη δυνατή, ενώ η μουσική καναντά βαρετή μετά από κάποιο διάστημα αυ-

νεχούς απασχόλησης με το παιχνίδι. Φυσικά, υπάρχει η δυνατότητα να τον θέσουμε off μέσα απ' το menu, αλλά προσωπικά προτιμώ την βαρετή μουσική (που μοιάζει σε πολλά σημεία μ' αυτήν του coin-op), απ' τα πολύ πιο μέτρια ηχητικά εφέ του παιχνιδιού.

Στα πλην του παιχνιδιού συγκαταλέγεται επίσης και ο μεγάλος χρόνος φορτώματος - περίπου τρία λεπτά - που στην αρχή δεν ενοχλεί και τόσο, στα μετέπειτα παιχνίδια όμως, καναντά μαρτύριο. Ένα άλλο μειονέκτημα του παιχνιδιού είναι και η πολύ μεγάλη ευκολία του, μιας και είναι εύκολο να τελειώσετε το παιχνίδι αν μάθετε το που πρέπει να στρίψετε μετά από κάθε checkpoint.

Γενικά, το Out Run είναι ένα παλιό hit που στέκεται αξιοπρεπώς ακόμα και μπροστά στα καινούργια racing games. Σίγουρα, σε μια τέτοια τιμή είναι ευκαίρια. Αξίζει μια ματιά.

<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	Out Run
<b>HOUSE</b>	Klassix
<b>FORMAT</b>	ST, Amiga
<b>ΤΙΜΗ</b>	2400
<b>TEST</b>	Atari ST
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	Arcade LTD



## STREET

Η υποθεση του είναι απλή: Είσαι ένας από τους καλύτερους μαχητές της Γης και γυρίζεις το κόσμο δοκιμάζοντας τη δύναμή σου με διάφορους αντιπάλους που προσπαθούν να σου κλέψουν τη δόξα. Ανάλογα με τη χώρα που πηγαίνεις ο κάθε αντίπαλος έχει διαφορετικό τρόπο μάχης.

Έτσι στη Ιαπωνία συναντάς τον Retsu ένα βουδιστή μοναχό και τον Getci, ένα νίντζα που εξαφανίζεται και πετάει αστεράκια, στην Αμερική τον Joe, που παίζει full contact και τον Mike, ένα νέγρο μποξέρ, στην Αγγλία τον άγριο Panu Birdie (πρόσεξε τις κουτουλιές του) και το δάσκαλο του καράτε Eagle, στη Κίνα τους Lee και Gen, δάσκαλοι και οι δύο του Kung Fu, και τέλος στην Ταϊλάνδη τον Adon και το τερατώδη Sagat.

Για να νικήσεις κάποιον αντίπαλο πρέπει να του πάρεις δύο αγώνες. Νικώντας και τους δύο πρωταθλητές κάθε χώρας παίρνεις μέρος σ' ένα bonus γύρο στον οποίο σπας μ' ένα χτύπημα

<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b>	92
<b>ΚΙΝΗΣΗ</b>	83
<b>ΗΧΟΣ</b>	85
<b>ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ</b>	90
<b>ΠΛΟΚΗ</b>	74
<b>ΠΑΚΕΤΟ</b>	50
<b>ΑΝΤΟΧΗ</b>	75
<b>ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ</b>	82
<b>ΓΕΝΙΚΑ</b>	80

# IS RIGHT!

ΓΡΑΦΙΚΑ	67
ΚΙΝΗΣΗ	75
ΗΧΟΣ	60
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	80
ΠΛΟΚΗ	87
ΠΑΚΕΤΟ	78
ΑΝΤΟΧΗ	85
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	88
<b>ΓΕΝΙΚΑ</b>	<b>78</b>

<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	<b>Bionic Commando</b>
<b>HOUSE</b>	<b>Klassix</b>
<b>FORMAT</b>	<b>ST, Amiga</b>
<b>ΤΙΜΗ</b>	<b>2400</b>
<b>TEST</b>	<b>Atari ST</b>
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	<b>Arcade LTD</b>

## FIGHTER



ένα ορισμένο αριθμό τούβλων.

Το Street Fighter είναι ένα από τα λίγα προγράμματα που διαφέρουν τόσο πολύ οι εκδόσεις του στο κάθε computer. Η έκδοση του π.χ. στον Atari είναι πολύ εύκολη και νικās αμέσως, αν εξαιρέσουμε βεβαίως την Ταϊλάνδη.

Στον Commodore όμως συναντάμε την ίδια δυσκολία που συναντάμε στο ηλεκτρονικό, πράγμα που κάνει το παιχνίδι πιο συναρπαστικό, αλλά δυστυχώς τα sprites είναι πολύ μικρά.

Είναι κι αυτό ένα απ' τα αξιόλογα coin-op conversions που ήταν και θα είναι πάντα στη μόδα, αλλά όπως και να γίνει δεν μπορούμε να φτάσουμε το ηλεκτρονικό - ή μήπως μπορούμε;

<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	<b>Street Fighter</b>
<b>HOUSE</b>	<b>Klassix</b>
<b>FORMAT</b>	<b>ST, Amiga</b>
<b>ΤΙΜΗ</b>	<b>2400</b>
<b>TEST</b>	<b>Atari ST</b>
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	<b>Arcade LTD</b>

## BARBARIAN

**N**α ένα από τα πιο κλασσικά computer games, και λέω κλασσικά γιατί υπάρχει από όσο θυμάμαι τον εαυτό μου να έχει computer.

Θυμάμαι την έκδοση του στο μικρό μου Spectrum, ένα πολύ καλό για την εποχή του πρόγραμμα, που δεν διαφέρει σε πολλά σημεία από τις εκδόσεις του στα άλλα computers (αν εξαιρέσουμε βέβαια τις δυνατότητες του Spectrum στον ήχο και το χρώμα.

Στον Commodore 64 έπειτα, το ίδιο πρόγραμμα, με βελτιωμένο ήχο και χρώμα και τη χαρακτηριστική χοντρότερη ανάλυση του computer.

Φυσικά και όταν αγόρασα τον Atari μου το πρόγραμμα αυτό δεν μπορούσε να λειψει. Και είναι τέλειο. Όμως δεν μίλησα καθόλου για το πρόγραμμα, που έχει ένα σενάριο σχεδόν σαν παραμύθι.

ο βάρβαρος προσπαθεί να τις αποφύγει ζυγώνοντας το μάγο. Αν τα καταφέρει το παιχνίδι τελειώνει καθώς ο βάρβαρος κερδίζει τη καρδιά της πριγκίπισσας (μεταφορικά βέβαια).

Το *Barbarian* μπορεί να παιχτεί διπλό και ο κάθε παίκτης έχει από έναν μονομάχο.

Είναι ένα συναρπαστικό παιχνίδι και ο ωμός ρεαλισμός του το κάνει ακόμα πιο συναρπαστικό.



ΓΡΑΦΙΚΑ	86
ΚΙΝΗΣΗ	81
ΗΧΟΣ	89
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	82
ΠΛΟΚΗ	80
ΠΑΚΕΤΟ	50
ΑΝΤΟΧΗ	90
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	82
<b>ΓΕΝΙΚΑ</b>	<b>81</b>

Ο κακός μάγος *Drax* έχει κλέψει και σκλαβώσει την πριγκίπισσα *Μαριάννα*. Η μόνη της ελπίδα είναι ο μυστηριώδης βάρβαρος που έρχεται από τα υπερβόρεια (βλέπε Κόναν).

Όμως ο δρόμος του βάρβαρου είναι δύσκολος και ποτισμένος στο αίμα. Μέχρι να φτάσει στο κάστρο έχει να αντιμετωπίσει 9 δύσκολους αντιπάλους. Οι κλάγγες των όπλων, οι φωνές πόνου, τα τεντωμένα νεύρα από την αγωνία και κυρίως το πέσιμο μερικών κεφαλιών δεν λείπουν από το παιχνίδι.

Στο τέλος κάθε μονομαχίας ένα μικρό πράσινο τερατάκι έρχεται να πάρει το χαμένο στη φωλιά του (δεν παραλείπει βέβαια το κεφάλι αν αυτό έχει πέσει κάπου).

Τελικά φτάνουμε στο μάγο. Η άνιση μονομαχία γίνεται στην αρένα. Ο μάγος από τη μία μεριά εκτοξεύει μπάλλες φωτιάς κι

<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	<b>Barbarian</b>
<b>HOUSE</b>	<b>Klassix</b>
<b>FORMAT</b>	<b>ST, Amiga</b>
<b>ΤΙΜΗ</b>	<b>2400</b>
<b>TEST</b>	<b>Atari ST</b>
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	<b>Arcade LTD</b>



**Τ**ο Deluxe Photo Lab είναι μια συλλογή από τρία πολύ δυνατά προγράμματα με ξεχωριστές λειτουργίες το κάθε ένα από αυτά. Τα τρία αυτά προγράμματα είναι το σχεδιαστικό, αυτό που ελέγχει και μετατρέπει τα χρώματα μιας οποιασδήποτε εικόνας και το poster creator

που είναι σίγουρα μια μοναδική λειτουργία. Αυτά τα προγράμματα θα σας δώσουν σίγουρα λύσεις στα προβλήματα που είχατε με άλλα σχεδιαστικά πακέτα.



# PHOTO LAB

## ΤΟΥ Κ. ΒΡΟΥΛΑΚΗ

**Τ**ο πρώτο πρόγραμμα σας δίνει το δικαίωμα σχεδιασμού σε οποιαδήποτε ανάλυση, περιλαμβάνοντας HAM και Interlace. Έτσι μπορείτε να δημιουργήσετε ότι εικόνα θέλετε, ακόμα και να επεξεργαστείτε digitised εικόνες σε όποια ανάλυση και αν είναι. Άλλο ένα πλεονέκτημα είναι και η ταυτόχρονη λειτουργία δύο εικόνων σε διαφορετική ανάλυση, καθώς βρίσκονται στην μνήμη. Το δεύτερο πρόγραμμα είναι μόνο για έτοιμες εικόνες. Όποτε θέλετε μπορείτε να αλλάξετε τα χρώματα σε οποιαδήποτε ανάλυση και αν βρίσκεστε ή να αλλάξετε το μέγεθος της εικόνας. Το πρόγραμμα αυτό κάνει την δουλειά του αμέσως.

Το τρίτο όμως πρόγραμμα είναι και το πιο εντυπωσιακό και αυτό γιατί μπορείτε να τυπώσετε μια εικόνα μέχρι και 100 τετραγωνικά ανά κομμάτι. Φυσικά μετατρέπει και τα χρώματα (αν το θέλετε). Σίγουρα θα εντυπωσιαστείτε, από την ποιότητα της εκτύπωσης ακόμα και σε ασπρόμαυρο ε-

κτυπωτή. Αυτά που αναφέρω είναι μερικά μόνο από τα προτερήματα του Photo Lab. Στη συνέχεια θα καταγορευτείτε από τις ικανότητές του. Το Deluxe Photo Lab αποτελείται από δύο δισκέτες. Την Program disk που περιλαμβάνει τα τρία προγράμματα που ανέφερα πιο πάνω (Paint, Posters και Colors), και την Art Disk με μια συλλογή από εικόνες που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για να μάθετε τα προγράμματα. Οι εικόνες αυτές βρίσκονται σε δύο directories ανάλογα με την ανάλυση που βρίσκονται (HAM x 400 ή HAM x 200). Από την πλευρά των περιφερειακών για να λειτουργήσει το πρόγραμμα χρειάζεται τουλάχιστον ένα megabyte και μερικές initialized δισκέτες για την αποθήκευση της δουλειάς σας. Και φυσικά εάν πρόκειται να τυπώσετε κάποιες εικόνες θα χρειαστείτε έναν εκτυπωτή. Αν έχετε σκληρό δίσκο, το



installation είναι πολύ απλό καθώς περιέχεται πρόγραμμα στην πρώτη δισκέτα που κάνει μόνο του την δουλειά.

Εάν έχετε ασχοληθεί με σχεδιαστικά σαν τα Deluxe Paint θα βρείτε ότι οι επι-

λογές με το menu, και οι λειτουργίες του πληκτρολογίου σε πολλά σημεία είναι ίδιες, γενικότερα ο χειρισμός των λειτουργιών μοιάζει. Φυσικά τα πράγματα γίνονται ακόμα πιο εύκολα αν οι ικανότητες επεξεργασίας του Deluxe Paint είναι πολύ περισσότερες από αυτές ενός απλού χρήστη. Για μια καλύτερη και σωστότερη αξιοποίηση του προγράμματος, πρέπει να γίνει λεπτομερές διάβασμα του εγχειρίδιου, ιδίως σε λειτουργίες πρωτόγνωρες.

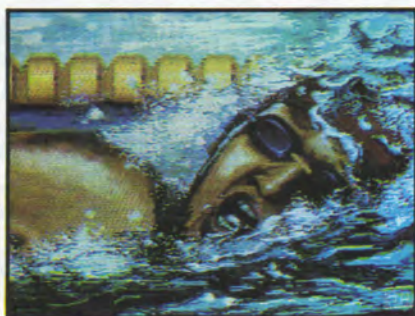
## ΤΟ PHOTO LAB ΑΝΑΛΥΤΙΚΟΤΕΡΑ

**Μ**όλις φορτώσει το πρόγραμμα εμφανίζεται ένα παράθυρο με διάφορες επιλογές σχετικά με την ανάλυση της οθόνης. Το Paint σας δίνει οκτώ διαφορετικές αναλύσεις, τις τέσσερις βασικές με Interlace ή όχι. Εδώ μπορείτε να ε-

λέξετε τις οθόνες με διαφορετικές αναλύσεις. Μία από τις αναλύσεις που διαφέρουν, είναι η High Resolution με 640 x 200 pixels. Εδώ χρησιμοποιείτε το ίδιο ύψος με την Low Resolution αλλά μόνο το μισό για το πλάτος. Επειδή η High Resolution χρησιμοποιεί pixels διαφορετικού μεγέθους αλλάζοντας ανάλυση από Low σε High όποιο αντικείμενο έχετε δημιουργήσει θα αλλάξει μέγεθος. Στην Extra Halfbrite χρησιμοποιείται η ίδια ανάλυση με την Low Resolution, αλλά με 64 χρώματα. Από τις πιο δυνατές αναλύσεις είναι η Hold and modify (ή HAM) που σου δίνει 320 x 200 pixels αλλά με 4096 χρώματα. Η Interlace επιλογή μπορεί να μπει σε λειτουργία σε οποιαδήποτε ανάλυση διπλασιάζοντας το μήκος της οθόνης.



Το προτέρημα σε αυτή την επιλογή είναι ότι σας δίνεται μεγαλύτερη κάθετη ανάλυση χωρίς καμία μεταβολή στα χρώματα. Το μειονέκτημα είναι ότι στα περισσότερα monitors, το Interlace δημιουργεί ενοχλητικό flickering. Το μειονέκτημα αυτό χάνεται με τη χρήση High Persistence monitors που εμφανίζει την εικόνα σε μεγαλύτερη ταχύτητα από αυτή του flicker.



## ΤΟ "PAINT" ΤΟΥ PHOTO LAB

**Τ**ο Paint είναι το πρώτο από τα τρία προγράμματα του Photo Lab και είναι από τα σημαντι-

κότερα μέρη του. Οι λειτουργίες του μπαίνουν σε ενέργεια από τα pull down menus που είναι συνηθισμένα Amiga menus. Εκεί θα βρείτε τις κλασικές λειτουργίες (Load, save, delete, redraw, undo) και ξεχωριστές όπως το flip, το affect, το depth και άλλες. Η ανάλυση που θα ακολουθήσει θα είναι μόνο για τις πολύπλοκες λειτουργίες. Ας ξεκινήσουμε από την Depth. Η εντολή αυτή σας δίνει το δικαίωμα επιλογής του αριθμού bitplanes στην ανάλυση που χρησιμοποιείτε. (Ο αριθμός αυτός εξαρτά-

ται από τον αριθμό χρωμάτων που μπορεί να χρησιμοποιήσετε). Δηλαδή ο αριθμός των Bitplanes εξαρτάται από την ανάλυση που διαλέξατε.

Για παράδειγμα σε Low Resolution μπορείτε να επιλέξετε όποιο Depth θέλετε από 1-5. Η HAM φυσιολο-



# PHOTO LAB

γικά χρησιμοποιεί 6 bit planes, αλλά σας δίνει 5. Ο φυσιολογικός αριθμός επανέρχεται όταν επιλέξετε το μέγεθος της ανάλυσης, γιατί τότε μπορείτε να επιλέξετε Depth. Η Affect επιλογή στο Mode menu σας αφήνει να

επιλέξετε ποιά κομμάτια της οθόνης επιλέγονται από την σχεδιαστική λειτουργία. Η λειτουργία αυτή περιέχει ένα άλλο υπομενού με τρεις επιλογές, τις All, Foreground και



Background. Όταν εκλεγει η λειτουργία affect, όλα τα pixels επηρεάζονται από κάθε σχεδιασμό σας. Εάν επιλέξετε foreground η εικόνα που δουλεύετε θα επηρεαστεί αν δεν είναι στο background.

Αντίθετα στο background θα επηρεαστούν μόνο τα μέρη της εικόνας σας που δεν βρίσκονται στο foreground. Έτσι απλά μπορείτε να αλλάξετε το χρώμα του background διαλέγοντάς το από την παλέτα με το δεξί κουμπί του mouse. Είναι πολύ εύκολο να επιλέξετε ποια pixels θ' αλλάξετε στην εικόνα σας. Αυτή η λειτουργία είναι πολύ χρήσιμη σε εικόνες που χρειάζεται μεγάλη λεπτομέρεια. Άλλη μια ενδιαφέρουσα λειτουργία είναι και η Repeat. Αυτή επαναλαμβάνει την τελευταία σας κίνηση πιστά, όποια και αν ήταν αυτή. Είναι χρήσιμη στο σχέδιο, γιατί σας επιτρέπει την επανάληψη των χρωμάτων της βούρτσας μέχρι να βρείτε το χρώμα της αρεσκείας σας.

Η Flip όπως καταλαβαίνετε, αναφέρεται στις βούρτσες, έτσι μπορείτε να την περιστρέψετε με τέσσερις τρόπους: Vert, Horz, 90 μοίρες και σε οποιαδήποτε γωνία θέλετε. Οι τρεις πρώτες περιστρέφουν την βούρτσα σε λίγες μόνο θέσεις, ενώ η τελευταία σε όποιο αριθμό μοιρών και

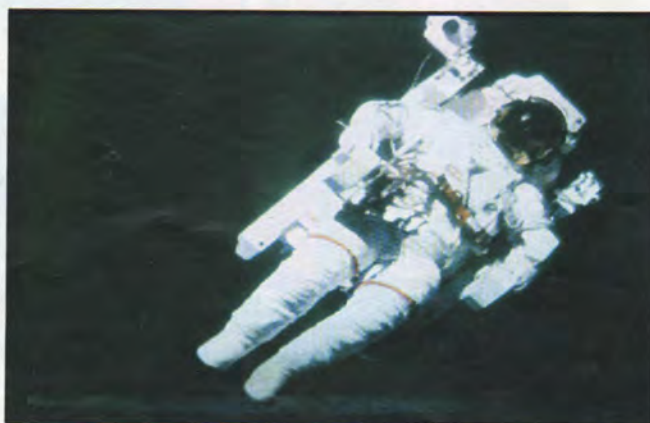
όποια μεριά επιθυμείτε. Αλλάζοντας πρόγραμμα, αλλάζουμε και τρόπο λειτουργίας καθώς το δεύτερο πλεονέκτημα του Photo Lab είναι η επεξεργασία των χρωμάτων σε υψηλό

επίπεδο. Η οθόνη με τα χρώματα φορτώνει σχεδόν ταυτόχρονα με το Paint αλλά βρίσκεται πίσω από αυτό μέχρι να ζητηθεί η λειτουργία που καλείται με το πλήκτρο «P». Στα 4096

χρώματα η παλέτα εμφανίζει όλα τα χρώματα που μπορεί να εμφανίσει η Amiga. Τα χρώματα βρίσκονται σε κάθε τετράγωνο στο μέγεθος των 16 x 16 pixels για να μπορούν να εμφανιστούν. Έτσι η επιλογή των χρωμάτων γίνεται με το ποντίκι. Εάν το κρατήσετε πατημένο, τα χρώματα αλλάζουν καθώς κινείτε την μπάρα προς τα κάτω. Η λειτουργία της παλέτας είναι πολύ απλή, το μόνο που χρειάζεται είναι υπομονή για τα επιθυμητά αποτελέσματα.

Τα πράγματα γίνονται ακόμα πιο εντυπωσιακά στο τρίτο πρόγραμμα καθώς η λειτουργία αυτή είναι σίγουρα η πιο εντυπωσιακή δηλαδή η δυνατότητα για poster. Η οθόνη αποτελείται από δύο μέρη, το αριστερό αποτελείται από τετράγωνα μέσα στα οποία τοποθετείται η εικόνα μας. Το μέγεθος της ελέγχεται από το δεξιό μέρος που περιλαμβάνει το Poster width, height, pagewidth και page height και ένα πίνακα στο κάτω δεξιό μέρος που δείχνει τις συντεταγμένες. Αυτές οι λειτουργίες ελέγχονται από τα βελάκια επιτρέποντάς σας έτσι να επιλέξετε το μέγεθος. Κάθε τετράγωνο αντιπροσωπεύει ένα φύλλο του printer. Εάν η εικόνα γεμίσει την οθόνη τότε το poster θα

αποτελείται από τον αριθμό των τετραγώνων. Στο pull down menu θα βρείτε τις λειτουργίες φόρτωσης, τήψης και την display. Η τελευταία επιλογή βάζει την εικόνα στα τετράγωνα που επιλέξαμε και την ετοι-



ναι εύκολος αν εξαιρέσουμε μερικές λειτουργίες που χρειάζονται κάποια βαθύτερη μελέτη. Στον τομέα της παρουσίασης και της θέσης στην οποία βρίσκονται οι πιο χρήσιμες λειτουργίες το Photo Lab

**A**λλη μια ενδιαφέρουσα λειτουργία είναι και η Repeat. Αυτή επαναλαμβάνει την τελευταία σας κίνηση πιστά, όποια και αν ήταν αυτή. Είναι χρήσιμη στο σχέδιο, γιατί σας επιτρέπει την επανάληψη των χρωμάτων της βούρτσας μέχρι να βρείτε το χρώμα της αρεσκείας σας.

μάζει για τύπωμα.

Άλλο ένα προτέρημα του poster θα είναι και η επιλογή της θέσης μιας οποιασδήποτε εικόνας, αν θέλουμε να είναι πλάγια ή ανάποδα. Όταν διαλέξουμε την λειτουργία αυτή και αρχίσει το τύπωμα θα δούμε κάποια στοιχεία στην οθόνη όπως τον αριθμό της σελίδας που τυπώνεται. Μην ξεχνάτε ότι για καλύτερο τύπωμα το μέγεθος που θα διαλέξετε πρέπει να είναι φυσιολογικό και να ταιριάζει στα τετράγωνα, για να μην βγαίνουν σελίδες μισές. Αρκετά εντυπωσιακή λειτουργία.

## Τ Ε Λ Ι Κ Ο Σ Υ Μ Π Ε Ρ Α Σ Μ Α

Σίγουρα το Photo Lab είναι από τα πιο γνωστά και εύχρηστα προγράμματα που βοηθούν τον επαγγελματία αλλά και τον ερασιτέχνη σχεδιαστή να δημιουργεί τις επιθυμητές εικόνες. Ο χειρισμός εί-



σίγουρα ξεχωρίζει. Αν αναλογιστούμε και τα τρία προγράμματα που περιλαμβάνει, ιδίως το poster δεν έχουμε τίποτα άλλο να πούμε, εκτός από το ότι μας εντυπωσίασε.

Τα μόνα προβλήματα που συνάντησα ήταν το effect που δεν λειτουργεί αν αλλάξουμε το μέγεθος της οθόνης και η αισθητή καθυστέρηση στον έλεγχο της μνήμης. Κάτι άλλο που μου φάνηκε κάπως προβληματικό ήταν ότι στην HAM ανάλυση το text δεν φαινόταν καλά και είχε

κάτι σαν είδωλο γύρω του δηλαδή fringing. Αν εξαιρέσουμε αυτά τα προβλήματα, το Photo Lab είναι από τα σχεδιαστικά πακέτα που εντυπωσιάζουν ιδίως όταν έχουν ικανότητες σαν του Depth ή του Poster.

# USER'S Mail Order



QUICKJOY  
125 V SUPERBOARD  
5.200 CODE: J10



ANALOGIKA

QUICK SHOT	XIII	4.700	CODE: J12
GP 500		5.400	CODE: J13
MAGIC		5.400	CODE: J14
QUICKJOY	SV201	5.450	CODE: J15



PRO 5000

7.300  
CODE: J03



NAVIGATOR

3.600  
CODE

J18



QUICK SHOT II TURBO  
3.800  
CODE: J02



CODE: J07

2.900

122 II

QUICKJOY

QUICKJOY  
124 II TURBO  
2.500  
CODE: J08



JOYBOARD  
ELITE  
RACEMAKER  
CHALLENGER

6.950	CODE: J04
5.100	CODE: J05
9.300	CODE: J16
10.500	CODE: J17



QUICKJOY  
176 Y TURBOBOARD

4.800  
CODE: J12

CRUISER



3.200 CODE J22



QUICKJOY 119 JUNIOR  
1.400  
CODE: J06



QUICKJOY

123 III SUPERCHARGER

3.200  
CODE: J09



SPEEDKING STD

2.400 CODE J21



### ΔΙΣΚΕΤΕΣ 5 1/4

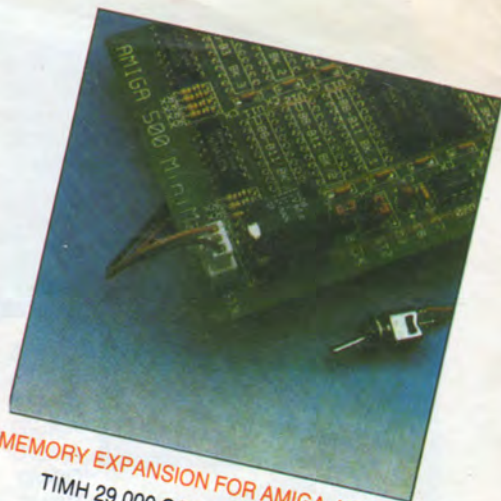


MAXELL	KOYTI 10	2.200	CODE: D10
TDK	KOYTI 10	2.400	CODE: D11
PARROT	KOYTI 10	2.450	CODE: D12
EAGLE	KOYTI 10	1.450	CODE: D13
FUJI	KOYTI 10	2.150	CODE: D14
SONY	KOYTI 10	2.250	CODE: D15
BASF	KOYTI 10	2.000	CODE: D16
DATALIFE	KOYTI 10	2.100	CODE: D17
NONAME	KOYTI 10	1.100	CODE: D18

MOUSE  
PC IBM COMPATIBLES  
11.500 CODE: J23

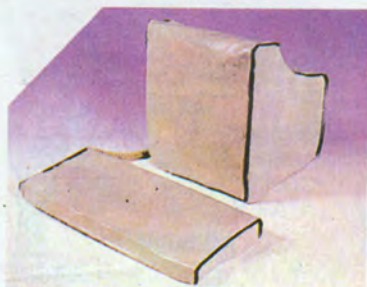


**MOUSE PAD**  
OFFICE DATA  
TURBO  
LASE



**MEMORY EXPANSION FOR AMIGA-ATARI**  
TIMH 29.000 CODE S15

### ΚΑΛΥΜΑΤΑ



LASE	PC	3.300	CODE: K001
LASE	HOME	2.800	CODE: K002
LASE	PRINTER	2.100	CODE: K003
LASE	MONITOR	2.200	CODE: K004
LASE	C-64/28	2.200	CODE: K005
LASE	ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟΥ	1.500	CODE: K006
MATRIX	PC	2.200	CODE: K007
MATRIX	HOME	2.200	CODE: K008
MATRIX	PRINTER	1.200	CODE: K009
MATRIX	MONITOR	2.200	CODE: K010

### ΚΑΛΩΔΙΑ



ΔΕΥΤ. DISK DRIVE		2.000	CODE: C009
CASSETTE		1.150	CODE: C010
SCART	AMIGA 5m	3.000	CODE: C011
	AMSTRAD 5m	4.000	CODE: C012
	ATARI 2m	3.000	CODE: C013
	ARCHIMEDES 2m	1.850	CODE: C014
PARALLEL	STANDARD SIZE	1.400	CODE: C001
	3m	2.850	CODE: C002
	5m	4.000	CODE: C003
	10m	7.000	CODE: C004
SERIAL	3m	3.450	CODE: C005
	5m	4.800	CODE: C006
AMSTRAD 6128	STANDARD SIZE	1.850	CODE: C007

**ΔΙΣΚΕΤΕΣ 3 1/2**

MAXELL	KOYTI 10		
TDK	KOYTI 10		
PARROT	KOYTI 10	3.800	CODE: D01
EAGLE	KOYTI 10	4.650	CODE: D02
FUJI	KOYTI 10	3.750	CODE: D03
SONY	KOYTI 10	3.300	CODE: D04
BASF	KOYTI 10	3.900	CODE: D05
DATALIFE	KOYTI 10	4.100	CODE: D06
NONAME	KOYTI 10	3.800	CODE: D07
	KOYTI 10	3.600	CODE: D08
	KOYTI 10	2.500	CODE: D09



### MONITOR STAND

12"	4300	CODE: T21
14"	5.400	CODE: T22

### PRINTER STAND

UNIVERSAL	2.100	CODE: T18
PRO	2.350	CODE: T19
PROPLUS	4.100	CODE: T20

### ΚΑΘΑΡΙΣΤΙΚΑ DISK DRIVES

5 1/4	1.100	CODE: T17
3 1/2	1.100	CODE: T18
3	1.400	CODE: T19



**DISK DRIVE FOR AMIGA-ATARI**

3.5" TIMH 29.000 CODE S13  
5.25" TIMH 48.000 CODE S14

### ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ

OFFICE DATA	3 1/2	15 ΘΕΣΕΩΝ	1.200	CODE: T05
FAC-PAC	3 1/2, 3	12 ΘΕΣΕΩΝ	1.300	CODE: T06
FAC-PAC	3 1/2, 3	25 ΘΕΣΕΩΝ	1.550	CODE: T07
FAC-PAC	5 1/4	60 ΘΕΣΕΩΝ	2.400	CODE: T08
TAI-PAC	3 1/2	80 ΘΕΣΕΩΝ	2.700	CODE: T09
TAI-PAC	3 1/2	100 ΘΕΣΕΩΝ	3.500	CODE: T10
TAI-PAC	3 1/2	210 ΘΕΣΕΩΝ	5.700	CODE: T11
TAI-PAC	5 1/4	300 ΘΕΣΕΩΝ	6.000	CODE: T12





**BAAL**  
 AMIGA 3200  
 ATARI 3200  
 C64/D 2400  
 C64/C 1550  
 PC 5,25" 3500  
 PC 3,5" 3500

**MENACE**  
 AMIGA 3100  
 ATARI 3100  
 C64/D 2400  
 C64/C 1600  
 PC 5,25" 3500  
 PC 3,5" 3500

**CHRONOQUEST**  
 AMIGA 3500  
 ATARI 3500

**OUTLANDS**  
 AMIGA 3200  
 ATARI 3200

**FALLEN-ANGEL**  
 AMIGA 3100  
 ATARI 3100  
 SP/C 1500  
 PC 5,25" 3500

**JAWS**  
 AMIGA 3200  
 ATARI 3200  
 AMS/D 2400  
 AMS/C 1600  
 C64/D 2400  
 C64/C 1550  
 SP/C 1600

**BEAST**  
 AMIGA 5700

**NEVER MIND**  
 AMIGA 3200  
 PC 5,25" 3500  
 PC 3,5" 3500

**BALLISTIX**  
 PC 5,25" 3500  
 PC 3,5" 3500

**POWER DRIFT**  
 AMS/D 2250

**HERO'S QUEST**  
 PC 5,25" 8100  
 PC 3,5" 8100

**3D HELICOPTER**  
 PC 5,25" 5300  
 PC 3,5" 5300

**COLONEL'S BEQUEST**  
 PC 5,25" 8000  
 PC 3,5" 8000

**DRAKKHEN**  
 PC 5,25" 3300  
 PC 3,5" 3350

**HIGHWAY PATROL II**  
 PC 5,25" 3300  
 PC 3,5" 3350  
 AMIGA 3300  
 ATARI 3300

**JUMPING JACKSON**  
 AMIGA 3300  
 ATARI 3300

**HOSTAGES**  
 AMS/C 1550  
 AMS/D 2100

**TEENAGE QUEEN**  
 AMS/C 1550  
 AMS/D 2100

**SAFARI GUNS**  
 PC 5,25" 3300  
 PC 3,5" 3300  
 AMIGA 3300

**FULL METAL PLANET**  
 PC 5,25" 3300  
 PC 3,5" 3300

**CHICAGO 90**  
 PC 5,25" 3300  
 PC 3,5" 3350  
 AMIGA 3300  
 ATARI 3300

**JACK NICKLAUS GOLF**  
 AMS/D 2500  
 PC 5,25" 3400  
 AMIGA 3400

**INTERPHASE**  
 ATARI 2250

**THE MUSCLE CARS**  
 AMIGA 3450

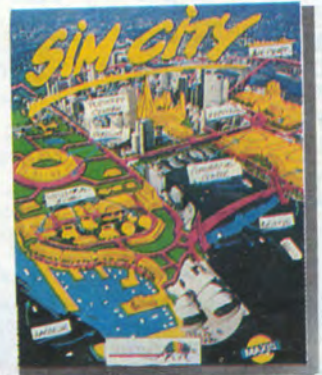
**THE CYCLES**  
 PC 5,25" 3400  
 PC 3,5" 3500  
 AMIGA 3500

**VETTE**  
 PC 5,25" 5200  
 PC 3,5" 5200

**TURBO OUTRUN**  
 SP/C 1550  
 C64/C 1550  
 AMIGA 3300  
 ATARI 3300

**HINT BOOKS**  
 POLICE QUEST II 1800  
 LARRY II 1800  
 SPACE QUEST III 1800

**HARD DRIVIN**  
 AMS/C 1500  
 AMS/D 2250  
 SP/C 1500



**KICK-OFF**  
 AMS/C 1500  
 AMS/D 2250  
 C64/C 1500  
 ATARI XL 1500

**DOUBLE DRAGON II**  
 C64/C 1500  
 AMIGA 3200

**BOMBER**  
 C64/C 2000  
 PC 5,25" 7300

**GHOST BUSTERS II**  
 C64/C 1500  
 PC 5,25" 5200

**COMMANDOS COLLECTION**  
 AMIGA 4200  
 ATARI 4200

**AMERICAN DREAMS**  
 PC 5,25" 4200  
 PC 3,5" 4200  
 C64/C 3000  
 AMIGA 4200  
 ATARI 4200

**EUROPEAN DREAMS**  
 PC 3,5" 4200  
 PC 5,25" 4200  
 AMIGA 4200  
 ATARI 4200

**BLUE ANGEL**  
 PC 5,25" 5200  
 PC 3,5" 5200

**DON'T GO ALONE**  
 PC 5,25" 3400  
 PC 3,5" 3400

**THIRD COURIER**  
 PC 5,25" 3400  
 PC 3,5" 3400



# USER'S Mail Order

## USER

ΣΗΜΕΙΩΣΕΤΕ ΜΕ -X-

ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΜΕ ΚΑΘΑΡΑ ΚΕΦΑΛΑΙΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ

Κοσ Κα Δις

ΟΝΟΜΑ ..... ΕΠΩΝΥΜΟ .....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ..... ΑΡΙΘΜΟΣ .....

Τ.Κ. .... ΠΟΛΗ ..... ΤΗΛ. ....

ΗΛΙΚΙΑ ..... ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ..... ΥΠΟΓΡΑΦΗ: .....

№ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗΣ ΕΠΙΤΑΓΗΣ .....

ΑΠΟΣΤΕΛΟΜΕΝΟ ΠΟΣΟ: ..... ΔΡΧ. ....

ΟΝΟΜΑΣΙΑ ΠΡΟΪΟΝΤΟΣ	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΜΗ USER	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				
10.				

ΣΥΝ. ΠΡΟΪΟΝΤΩΝ

ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ ΠΑΡΑΤΕΛΙΑΣ

ΠΑΡΑΚΑΛΩ ΣΗΜΕΙΩΣΤΕ

- ΣΤΕΛΝΩ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗ ΕΠΙΤΑΓΗ
- ΔΕΝ ΣΤΕΛΝΩ ΧΡΗΜΑΤΑ ΑΛΛΑ ΘΑ ΠΛΗΡΩΩ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ, ΜΟΛΙΣ ΛΑΒΩ ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ

## USER

ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΕΚΔΟΣΕΙΣ Ε.Π.Ε.  
 ΔΕΛΦΙ ΓΙΑΝΝΙΝΩΤΩΝ ΑΘΗΝΑ  
 Τ.Θ. 26154

- ΤΑ ΕΞΟΔΑ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗΣ ΕΠΙΒΑΡΥΝΟΥΝ ΤΩΝ ΠΑΡΑΛΗΠΤΩΝ
- ΟΙ ΠΑΡΑΠΑΝΩ ΤΙΜΕΣ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ Φ.Π.Α. 16%



ΓΕΙΑ ΣΟΥ... ΜΕ ΛΕΝΕ  
ΚΩΣΤΑΣ ΚΑΙ ΑΥΤΟΣ ΕΙΝΑΙ  
Ο ΜΙΚΡΟΣ ΜΟΥ ΦΙΛΟΣ Ο  
ΜΑΡΙΟΣ. ΚΑΛΟΣΩΡΙΣΕΣ  
ΣΤΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΜΑΣ

Ο ΚΩΣΤΑΣ ΕΙΝΑΙ  
ΑΠΑΤΕΩΝΑΣ ΜΕ ΤΗΝ  
ΠΡΩΤΗ ΕΥΚΑΙΡΙΑ ΘΑ  
ΣΑΣ ΔΩΣΕΙ ΑΚΡΙΒΟ  
COMPUTER!

Ω! ΑΣΤΕΙΕΥΕΤΑΙ.  
ΜΗΝ ΤΟΥ ΔΙΝΕΤΕ  
ΣΗΜΑΣΙΑ ΔΕΝ ΞΕΡΕΙ  
ΤΙ ΛΕΕΙ!

ΧΩΡΙΣ ΑΣΤΕΙΑ  
ΣΤΟΝ ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΟ  
ΠΕΛΑΤΗ ΤΟΥ ΕΔΩΣΕ  
ΑΤΑΡΙ ΑΝΤΙ ΓΙΑ  
ΑΜΣΤΡΑΔ ΠΟΥ  
ΗΘΕΛΕ

ΒΟΥΛΩΣΤΟ ΜΑΡΙΕ!  
ΛΟΙΠΟΝ ΠΟΙΟ ΕΙΝΑΙ  
ΤΟ ΟΝΟΜΑ ΣΟΥ ΦΙΛΕ  
ΜΟΥ;

ΘΑ ΣΑΣ  
ΚΟΡΟΪΔΕΨΕΙ  
ΣΙΓΟΥΡΑ. ΣΑΣ  
ΤΟ ΛΕΩ ΣΙΓΟΥΡΑ

## ΣΤΙΣ ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ Η/Υ, ΠΩΣ ΘΑ ΞΕΡΕΤΕ ΠΟΙΟΝ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΕΜΠΙΣΤΕΥΕΣΤΕ;

Στις μέρες μας η αντικειμενική πληροφόρηση για τα computers είναι πολύ ελλιπής. Καταστήματα με άπειρους πωλητές, ελλιπή οργάνωση, ανύπαρκτη υποδομή. Ο κάθε ένας λέει τα δικά του και προσπαθεί έτσι να σας μπερδέψει

περισσότερο. Μην τους πιστεύετε. Όμως η EASYTECH έχει ξοδέψει 3 χρόνια για να γίνει η μεγάλη εταιρεία στον χώρο των Ανταλλαγών Η/Υ,



προσφέροντας άμεση εξυπηρέτηση, χαμηλές τιμές, και σωστή υποστήριξη στα μηχανήματα που προσφέρει.

Γιατί στο τέλος τέλος, αν δεν εμπιστεύεστε την EASYTECH, τότε ποιον θα εμπιστεύεστε;

# " E A S Y T E C H "

ΜΑΥΡΟΜΙΧΑΛΗ 188 ΛΕΩΦ. ΑΛΕΞΑΝΔΡΑΣ 11472 ΤΗΛ: 6438784

Μ Ε Ε Μ Π Ι Σ Τ Ο Σ Υ Ν Η

# ΤΟ ΜΟΥΝΤΙΑΛ ΑΡΧΙΖΕΙ ΕΔΩ!

ΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΠΟΥ ΣΑΣ ΞΕΝΑΓΕΙ  
ΣΤΟΝ ΥΠΕΡΟΧΟ ΚΟΣΜΟ ΤΟΥ ΠΙΟ ΘΕΑΜΑΤΙΚΟΥ ΑΘΛΗΜΑΤΟΣ

## ΚΕΡΔΙΣΤΕ ΕΙΣΙΤΗΡΙΑ ΓΙΑ ΤΟ ΜΟΥΝΤΙΑΛ



Πετάξτε στην  
Ιταλία, μείνετε στη  
Ρώμη 7 νύχτες και  
ζήστε στο ρυθμό του  
μεγαλύτερου  
αθλητικού γε-  
γονότος του  
κόσμου!

Λεπτομέρειες μέσα στο  
κουτί του παιχνιδιού.

## ΔΩΡΕΑΝ ΟΔΗΓΟΣ ΤΟΥ ΚΥΠΕΛΛΟΥ



64 έγχρωμες  
σελίδες που  
σας λένε τα  
πάντα για  
τους τελικούς  
της Ιταλίας  
1990.

## MINI QUIZ

Μια ευκαιρία για να  
τεστάρετε τις γνώσεις  
σας:

Ερ. Ποιος τερματοφύλακας  
δέχτηκε 5 γκολ στο  
ντεμπούτο του και έγινε  
αρχηγός ομάδας που  
κατέκτησε το Παγκόσμιο  
Κυπέλλο.  
Απ.

## ΑΥΘΕΝΤΙΚΗ ΔΡΑΣΗ

Με μεταβλητά επίπεδα ικανοτήτων,  
ταχύτητας και δύναμης. Επιλογή  
σχηματισμών και συστήματος της  
ομάδας.

## ΠΑΡΤΕ ΤΗ ΘΕΣΗ ΣΑΣ ΣΤΟΥΣ ΤΕΛΙΚΟΥΣ

Διαλέξτε την ομάδα σας από ένα μενού  
αληθινών επιλογών, αγωνιστείτε σκληρά  
εναντίον των αντιπάλων σας, περάστε  
όλες τις φάσεις μέχρι τον τελικό και  
αντιμετωπίστε τις ομάδες που παίρνουν  
μέρος στο πραγματικό γεγονός!



## ΜΟΝΑΔΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

- 2 Players  
option
- Τηλεοπτικό  
στυλ  
παρουσίασης
- Ιστορικά  
στοιχεία  
ομάδων
- Εξελιγμένοι  
διαππές  
... ΚΑΙ ΠΟΛΛΑ  
ΑΛΛΑ!

Διαθέσιμο για:  
CBM AMIGA  
ATARI ST  
CBM 64/128  
AMSTRAD  
Cassette & Disk  
SPECTRUM Cassette.



# ITALY 1990

THE WORLD CUP STARTS HERE!



ARCADE ΕΠΕ, Ελασσόνας 3 35100 Λαμία, Ελλάδα,  
Τηλ: 0231-33390 FAX: 0231-38800, ΑΘΗΝΑ ΤΗΛ: 2774233