

ΤΟ ΣΥΓΧΡΟΝΟ ΕΝΗΜΕΡΩΜΕΝΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ COMPUTERS

USER

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

USER • ΤΕΥΧΟΣ 5 • ΙΟΥΛΙΟΣ - ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ '90 • ΔΡΧ 400



ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

**ΚΕΡΔΙΣΤΕ
500 POSTERS**

ΑΦΙΕΡΩΜΑ

**COMPUTERS
ΚΑΙ SEX!**

MEGA REVIEW

STAR TREK V

PLUS

**ΜΟΥΝΤΙΑΛ '90
GRAPHICS
SIMULATORS
GEM, MIDI
ADVENTURES
TIPS, NEA**

ΠΑΝΩ ΑΠΟ 30 REVIEWS & PREVIEWS

- COLONEL'S BEQUEST • SHERMAN M4 • MIDWINTER • QUARTZ
- E-MOTION • SPACE HARRIER II • ITALY 1990 • SUPER CARS

Τώρα η Μουσική
έχει
Όνομα και Συχνότητα

ΗΧΩ
FM
102,4

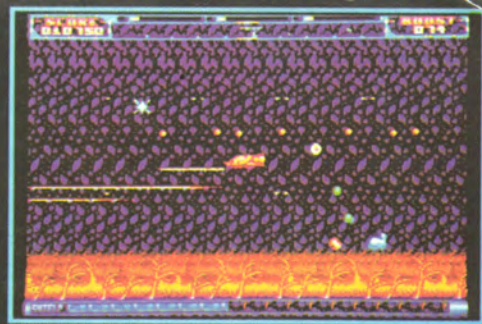
Πρωταγωνιστής στη μουσική

**ECHO
BEATS**

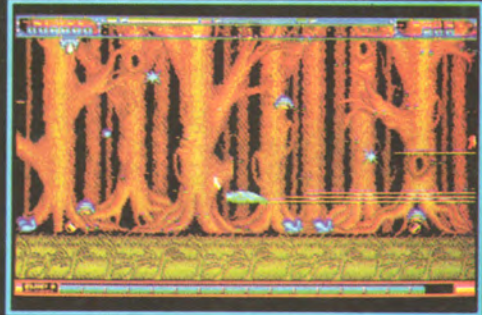
Ο ΔΙΣΚΟΣ ΤΟΥ
ΗΧΩ FM
ΑΠΟ
ΤΗ 

Υπάρχει χώρος στα FM για ένα χαμόγελο

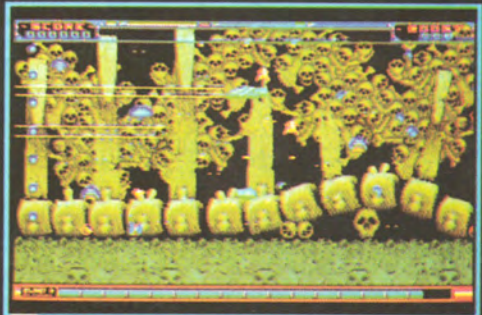
ANARCHY



Atari ST Screen Shot



Amiga Screen Shot



Amiga Screen Shot



Amiga Screen Shot

ANARCHY

- * Full Screen, οριζόντιο scrolling, 4 επιπέδων.
- * Ταχύτητα coin up (50 frames το δευτερόλεπτο).
 - * 48 χρώματα στην οθόνη ταυτόχρονα!
 - * Μέχρι και 80 εχθρικά σκάφη στην οθόνη.
 - * 450 οθόνες συνολικά.
 - * Τετρακάναλος digitised ήχος.
- * Πίνακας Hi-Score με δυνατότητα σωσίματος 50 θέσεων

Amiga / Atari ST.

Διάθεση:

DELTA
COMPUTERS

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

PSYCLASE



POWER PACK

ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ

20 ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ

NEO
ΜΟΝΤΕΛΟ

520 STE ΜΕ ΕΛΛΗΝΙΚΑ
DIGITAL
ΣΤΕΡΕΟΦΩΝΙΚΟΣ ΗΧΟΣ
4096 ΧΡΩΜΑΤΑ

ENTERTAINMENT SOFTWARE



DISCOVERY PACK

ΕΡΓΑΣΤΕΙΤΕ ΜΑΘΕΤΕ ΚΑΙ ΠΑΙΞΕΤΕ
ΜΕ ΤΟ ΔΙΚΟ ΣΑΣ ΑΤΑΡΙ ST



FIRST BASIC



S.T.O.S.



NEOCHROME



ST TOUR

ΤΕΣΣΕΡΑ ΤΟΡ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ



ΕΠΙΠΛΕΟΝ
ΚΑΙ ΤΟ
ΒΙΒΛΙΟ
DISCOVERY
PACK

Αποκλειστική αντιπροσωπεία **ΕΛΚΑΤ ΑΕ**

Σόλωνος 26, 106 73 Αθήνα Τηλ.: 3640719, 3642985 * Υποκ/μα Θεσσαλονίκης: Βασ. Γεωργίου 12 Τηλ. 031/833581

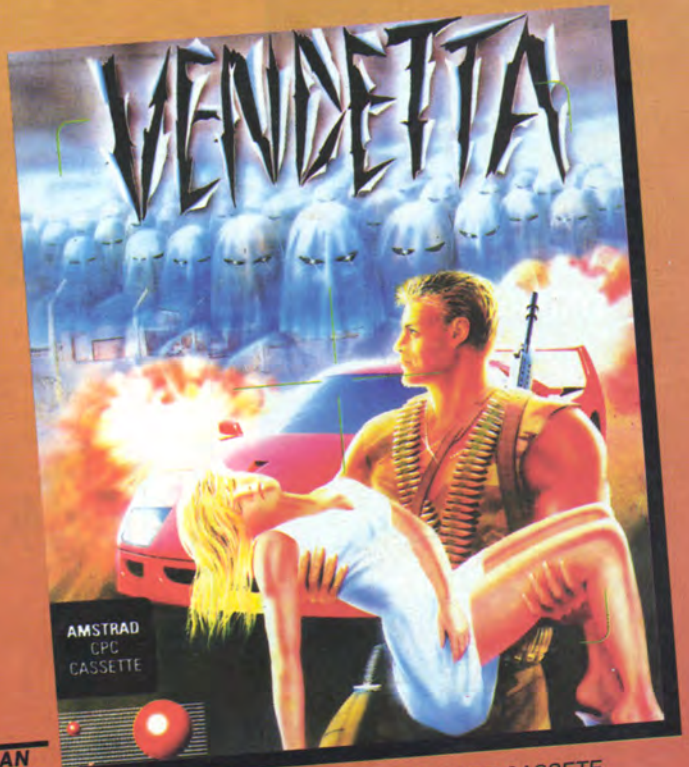
The Best Games



IBM PC + COMPATIBLES

IBM 5.25" & 3.5" AMIGA

ΚΥΚΛΟΦΟΡΗΣΑΝ
ΟΛΑ ΤΑ
ADVENTURES
THE SIERRA

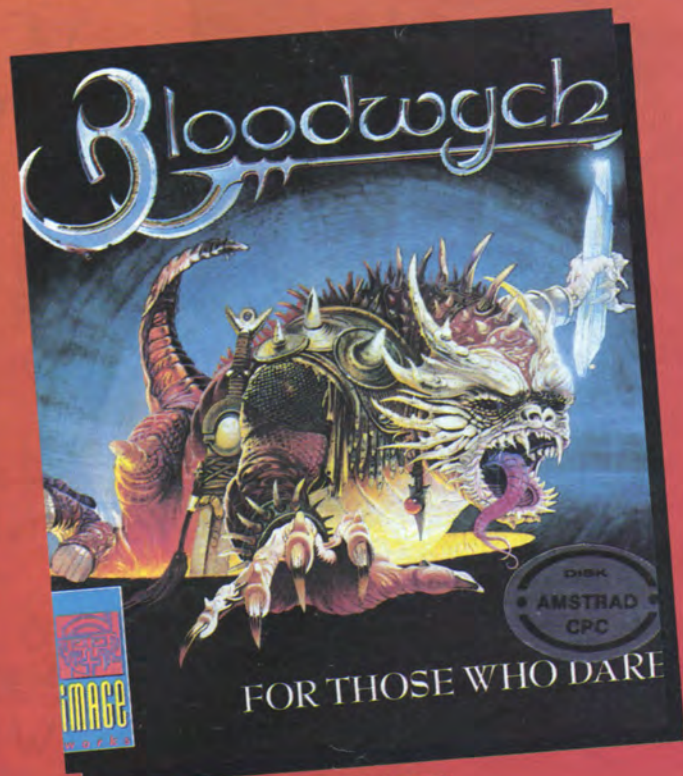


AMSTRAD
CPC
CASSETTE

AMSTRAD, SPECTRUM, COMMODORE CASSETTE
AMSTRAD DISC



IBM 5.25" & 3.5" AMIGA, ATARI ST



AMSTRAD, SPECTRUM CASSETTE
AMSTRAD, SPECTRUM DISC

FOR THOSE WHO DARE

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ **GREEKSoftware**
ΠΡΙΓΚΗΠΟΝΝΗΣΩΝ 28, 114 74 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ: 6443759, 6448505, FAX: 01/6442412

ΠΩΛΗΣΗ
ΜΟΝΟ ΧΟΝΔΡΙΚΗ

USER

ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ
ΣΠΑΡΤΗΣ 75 ΧΑΙΔΑΡΙ 12461 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ:5820399 FAX:5820643

ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ
ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΟΥΣΕΡΑΣ

ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ
ΣΩΤΗΡΗΣ ΣΕΡΓΙΑΝΝΗΣ

ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ/ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ

ΣΤΕΛΙΟΣ ΓΚΙΚΑΣ
ΝΙΚΟΣ ΔΗΜΟΠΟΥΛΟΣ
ΒΑΣΙΛΗΣ ΚΑΡΑΓΙΩΡΓΟΣ
ΚΑΤΕΡΙΝΑ ΚΟΥΣΕΡΑ
ΝΙΚΟΣ ΚΡΟΝΤΗΡΑΣ
ΒΑΣΙΛΗΣ ΛΟΥΜΗΣ
ΝΑΣΟΣ ΜΑΝΔΑΡΗΣ
ΚΩΣΤΑΣ ΜΑΝΩΛΑΣ
ΑΝΔΡΕΑΣ ΜΑΡΙΝΟΣ
ΜΑΝΟΣ ΜΟΥΣΤΑΚΑΣ
ΠΡΑΞΙΤΕΛΗΣ ΣΑΡΙΚΑΣ
ΓΙΩΡΓΟΣ ΣΚΟΡΔΙΛΗΣ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΣΠΙΝΟΣ
ΜΙΛΤΟΣ ΤΣΙΑΚΑΛΟΣ

ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ
ΔΙΟΝΥΣΗΣ ΕΥΑΓΓΕΛΑΤΟΣ
ΒΑΣΙΛΙΚΗ ΠΑΠΑΛΑΜΠΡΟΥ

ΕΞΟΦΥΛΛΟ
ΔΙΟΝΥΣΗΣ ΕΥΑΓΓΕΛΑΤΟΣ

ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ - ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ
ΗΛΙΑΣ ΚΟΥΤΡΗΣ

ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΣΗ
ΔΡΟΣΟΣ ΔΡΟΣΟΣ

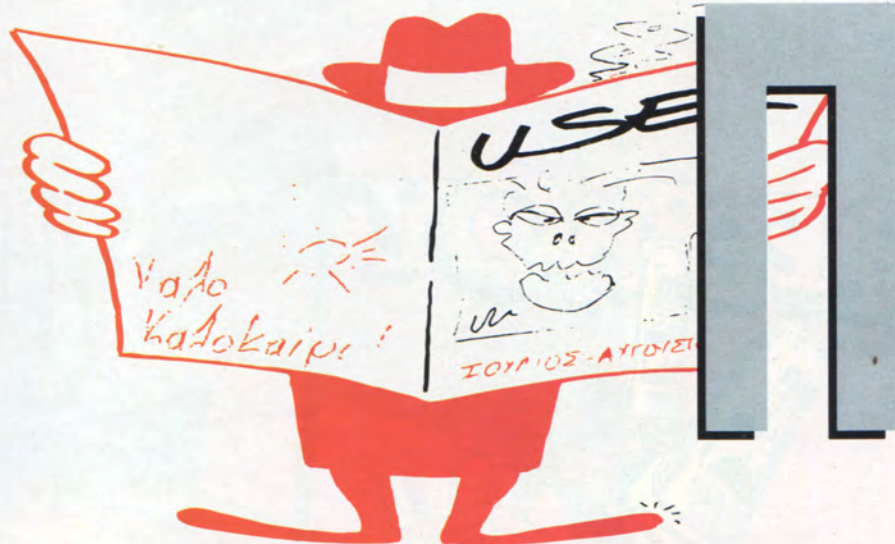
DESKTOP PUBLISHING
ΠΗΓΑΣΟΣ Ο.Ε - ΓΡΑΦΙΚΕΣ ΤΕΧΝΕΣ
ΖΩΟΔΟΧΟΥ ΠΗΓΗΣ 92
ΤΗΛ: 3612557 - FAX: 3630568

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

Οτιδήποτε υλικό παραδίδεται στο
περιοδικό περιέρχεται αυτόματα
στη κατοχή του και δεν
επιστρέφεται.

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ

ΕΛΛΑΔΑ: 4400
ΚΥΠΡΟΣ: 5000



- 9
ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ
ΓΙΑ ΤΗΝ
ΕΚΔΟΣΗ
- 10
PREVIEWS
- 14
POWER ON
ΓΡΑΦΙΚΩΝ
ΓΙΑ PC
- 22
TAS SYSTEM
VARIABLES
TOYST
- 24
SOUNDTRACKER
- 26
GRAPHICS
POWER ΣΤΟΝ
ΑΡΧΙΜΗΔΗ
- 29
LASER BASIC
- 30
DEMO MAKERS
- 32
ΚΑΡΤΕΣ
ΓΡΑΦΙΚΩΝ
ΓΙΑ PC
- 36
MEGA REVIEW
- 40
ADVENTURERS
PARADISE
- 44
SIMULATION
SECTION

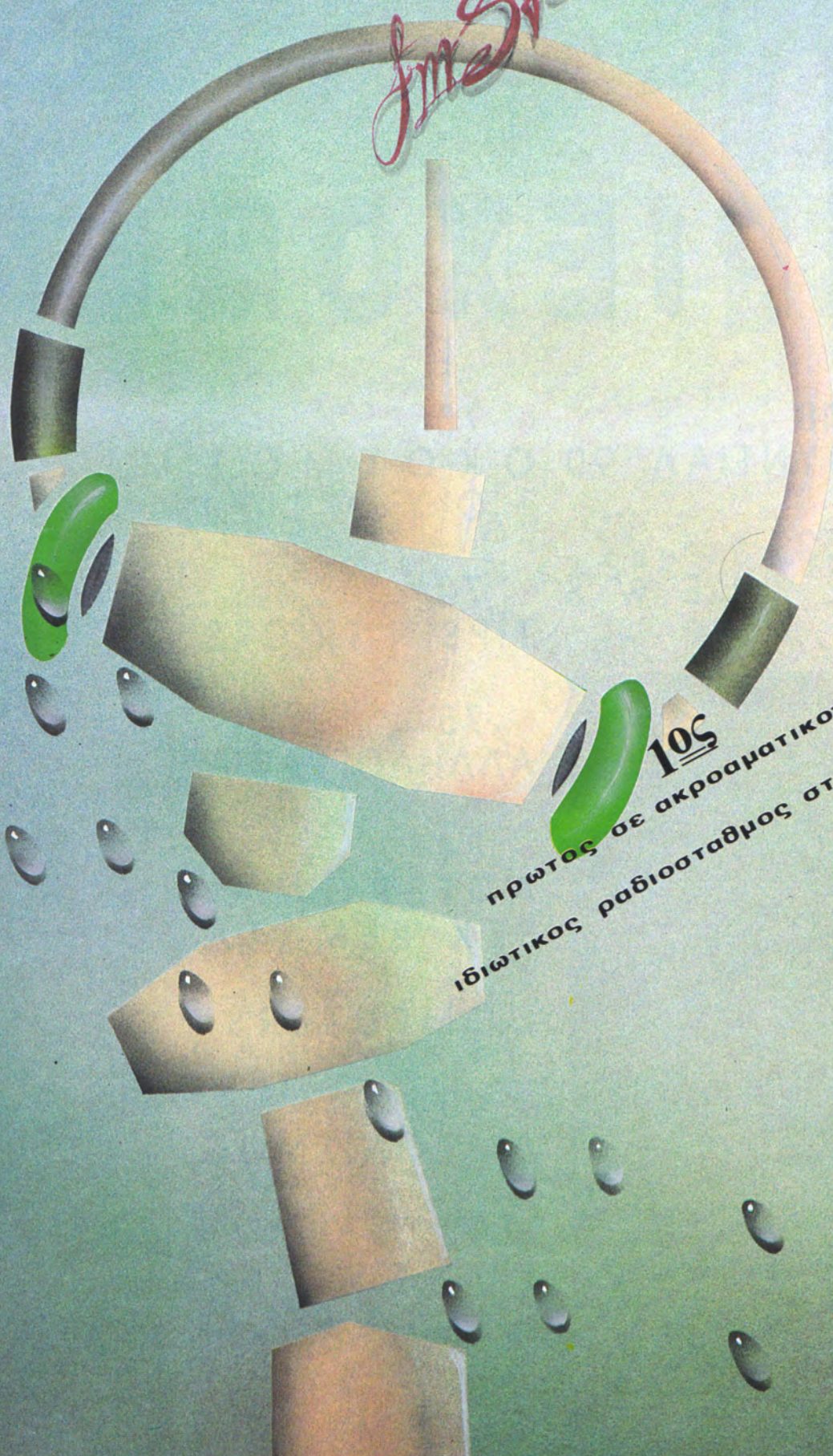
ΕΠΙΕΧΟΜΕΝΑ

- 48 ΜΟΥΝΤΙΑΛ '90
- 52 R E V I E W S
 - 52 CRACKDOWN
 - 53 MIDWINTER
 - 56 SPACE HARRIER II
 - 57 SEVEN GATES OF JAMBALA
 - 58 DYTER 07
 - 59 CASTLE MASTER
 - 60 QUARTZ
 - 61 KNIGHTS OF THE CRYSTALLION
 - 63 IMPOSSAMOLE
 - 64 SUPER CARS
 - 65 TATSUJIN
 - 66 HEAVY METAL
- 68 Η ΓΛΩΣΣΑ C
- 70 Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΟΥ MIDI
- 72 TIPS'N TRICKS
- 78 ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ
- 84 ΑΦΙΕΡΩΜΑ: SEX ΨΕΜΑΤΑ ΚΑΙ COMPUTERS!
- 90 ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ
- 92 ΤΥΝΕΡ ΓΙΑ ΑΜΣΤΡΑΔ
- 95 MAIL ORDER



94.5

FM Stereo



105

πρώτος σε ακροατικότητα
ιδιωτικός ραδιοσταθμός στη Β. Ελλάδα

ΡΑΔΙΟ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ

ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΔΟΣΗ

Η έκδοση του πέμπτου μας τεύχους συνέπεσε με μια περίοδο έντασης καθώς η ζέστη είναι αφόρητη, οι εξετάσεις και τα αποτελέσματά τους είναι ρευστά και ο πυρετός του Μουντιάλ οδεύει προς την κορύφωση του τελικού. Βέβαια τη στιγμή που γράφω τις γραμμές αυτές, δεν ξέρω ποιές ομάδες έχουν προκριθεί, αλλά εγώ υποστήριζα από την αρχή το Καμερούν!

Όπως θα παρατηρήσατε, το τεύχος αυτό είναι διπλό (δικαιούμαστε κι εμείς κάποιες διακοπές), πράγμα που σημαίνει ότι το έκτο USER θα είναι στα περίπτερα στις 1 του Σεπτεμβρίου (ή λίγο πριν). Επόμενο λοιπόν ήταν να έχουμε φροντίσει για μια πλούσια ύλη που θα κρατήσει το ενδιαφέρον σας για αρκετό καιρό.

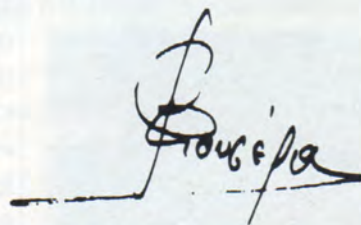
Το πολύ γνωστό σας -από την τηλεόραση- STAR TREK είναι το Mega Review ενώ πρέπει οπωσδήποτε να διαβάσετε για το MIDWINTER, που χαρακτηρίζεται από πολλούς σαν το παιχνίδι της δεκαετίας. Κι όπως θα είδατε στα περιεχόμενα, ο reviewer το έζησε κυριολεκτικά!! Αν μη τι άλλο, είναι και μια νότα δροσιάς με τόσο χιόνι!

Το mini αφιέρωμα στα football games ήταν αναπόφευκτο και το κύριο θέμα-αναφορά στα strip games ταιριάζει με τα καυτά μπικίνι που θα δούμε και φέτος (ελπίζω) στις παραλίες μας.

Δύο μικρές ανακατατάξεις έχουμε αυτό το μήνα: όλα τα reviews συγκεντρώθηκαν στις μεσαίες σελίδες του περιοδικού και το SIMULATION SECTION "γενικεύθηκε" ώστε να περιλαμβάνει κάθε είδους εξομοιωτές (αρκετά κύριε Τσακουμάκη με τα flight simulators, αρκετά)!

Κατά τα άλλα υπάρχει η ίδια πληθώρα από ενδιαφέροντα άρθρα για όλους τους χρήστες και φυσικά οι μόνιμες στήλες μας (Power-On, Tips 'N Tricks, Previews κτλ.)

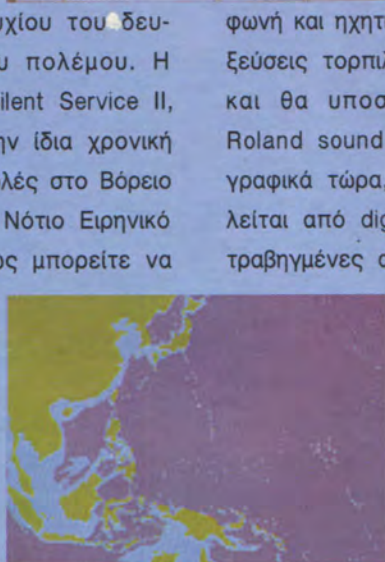
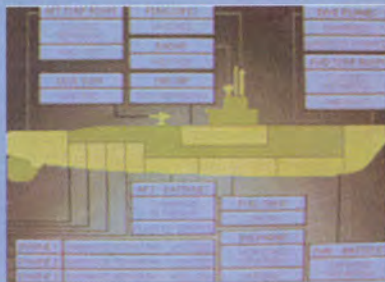
Και μην ξεχνάτε: την ώρα που είστε ξαπλωμένοι στην παραλία κάτω από τον ίσκιο της ομπρέλλας (ή καλύτερα ενός δέντρου) δεν υπάρχει καλύτερη συντροφιά από το USER. Καλά μπάνια!



ΚΟΥΣΕΡΑΣ ΓΙΩΡΓΟΣ
ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ

SILENT SERVICE II

Σίγουρα θα ξέρετε το Silent Service της MicroProse, τον πιο επιτυχημένο ίσως εξωμιομηχανικό υποβρυχίου του δεύτερου παγκοσμίου πολέμου. Η συνέχειά του το Silent Service II, λαμβάνει χώρα στην ίδια χρονική περίοδο, με αποστολές στο Βόρειο Ατλαντικό και στο Νότιο Ειρηνικό ωκεανό. Τώρα όμως μπορείτε να διαλέξετε ώστε το υποβρυχίο σας να είναι γερμανικό! Επίσης υπάρχουν κι άλλες αποστολές όπως πχ. να βυθίσετε το



Ιαπωνικό Shinano, το μεγαλύτερο αεροπλανοφόρο του Β' παγκοσμίου πολέμου. Το παιχνίδι θα έχει καλύτερο ήχο -digitised φωνή και ηχητικά εφέ όπως εκτοξεύσεις τορπιλών και συναγερμικά και θα υποστηρίζει AdLib και Roland sound cards. Όσο για τα γραφικά τώρα, κάθε πλοίο αποτελείται από digitized φωτογραφίες τραβηγμένες από 24 διαφορετικές γωνίες. Θα κυκλοφορήσει σε PC και θα υποστηρίζει τις εξής κάρτες γραφικών. CGA, EGA, VGA, MCGA και Tandy.

RAILROAD TYCOON

Aλλο ένα καινούργιο παιχνίδι από την MicroProse και που φαίνεται αρκετά ενδιαφέρον. Αυτή τη φορά μας μεταφέρει στις αρχές του 1800 και το αντικείμενό του είναι ο τότε πανίσχυρος σιδηρόδρομος. Ξεκινώντας από χαμηλά, μπορείτε να φτιάξετε μια ολόκληρη αυτοκρατορία. Πρέπει να διαλέξετε μηχανές τρένων, διαδρομές, εμπορεύματα, τα κατάλληλα μέρη για να κτίσετε σταθμούς, γέφυρες, τούνελ και γραμμές. Γενικά το παιχνίδι απαιτεί στρατηγικές ικανότητες και υπόσχεται πολλές ώρες μπροστά στο monitor. Θα κυκλοφορήσει σε PC και συμβατά και θα υποστηρίζει μουσικές κάρτες Ad-Lib και Roland και γραφικά VGA/MCGA, EGA, CGA και Tandy. Η εταιρία ισχυρίζεται ότι ξεπερνά σε βάθος ακόμα κι αυτό το Sim City!



INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE



Στα τόσα παιχνίδια ποδοσφαίρου που υπάρχουν, έρχεται να προστεθεί ακόμα ένα. Με μία διαφορά όμως: Το International Soccer Challenge που είναι ο διάδοχος του MicroProse Soccer, φιλοδοξεί να είναι το πρώτο football simulator, να καλά διαβάσατε. Οι εγκαταστάσεις του σταδίου και το γήπεδο απεικονίζονται με στερεά τρισδιάστατα γραφικά, ενώ οι παίκτες με sprites. Πέρα από αυτά τα φοβερά και τρομερά όμως, υπόσχεται και αυξημένη εμπνάδα από την πλευρά του computer, πχ. ελέγχοντας ένα παίκτη μπορείτε να κάνετε πάσα σε ένα συμπαίκτη σας που



ελέγχει το computer, να προωθηθεί και αυτός να σας ξαναδώσει πάσα για να βάλετε γκολ, δηλαδή να παίξετε το ένα-δύο με το computer!!! Θα βγει πρώτα σε Atari ST και μετά θα ακολουθήσουν εκδόσεις για Amiga, PC και C64. Τα μισά από όσα υπόσχεται η Microprose αν είναι αλήθεια, φτάνει!

WINDWALKER

Tο Windwalker είναι η συνέχεια του Moebius και μας έρχεται πάλι από την Origin. Ελέγχετε έναν μαχητή μιας πανάρχαιας πολεμικής τέχνης και ταξιδεύοντας στην αρχαία Κίνα μπλέκεστε σε μια παράξενη ιστορία. Υπάρχουν εκατοντάδες χαρακτήρες



που μπορείτε να μιλήσετε ή να μονομαχήσετε και εκατό διαφορετικές τοποθεσίες για να εξερευνήσετε. Προσθέστε και την απαραίτητη μαγεία στο παιχνίδι, όπως και δράκους, πνεύματα κτλ και έχουμε ένα παιχνίδι με αρκετό βάθος. Κυκλοφορεί σε PC, ST, και Amiga.



ULTIMA VI



Hσειρά Ultima ποτέ δεν πεθαίνει και ξανά προς τη δόξα τραβά. Ακάθεκτος ο Lord British συνεχίζει να μας βάζει σε καινούριες περιπέτειες. Το νέο παιχνίδι της αρχαίας σειράς (έκλεισε τα δέκα χρόνια!!!) υπόσχεται χιλιάδες τοποθεσίες και εκατοντάδες χαρακτή-

ρες και αντικείμενα... Το όλο σύστημα έχει αλλάξει (προς το καλύτερο) και τώρα το παιχνίδι είναι ούτε λίγο ούτε πολύ τρία Megabytes! Θα βγει πρώτα σε PC και συμβατά (θα υποστηρίζει ότι κάρτα ήχου και γραφικών υπάρχει και δεν υπάρχει...) και θα ακολουθήσουν εκδόσεις για Atari ST και Amiga.

KICK OFF 2

Nαι, το παιχνίδι που όλοι περιμένουμε επιτέλους φθάνει. Έχει στοιχεία από το Extra Time, όπως το control της μπάλλας και από το Player Manager, όπως τα χαρακτηριστικά των παικτών (αντοχή, δύναμη, δεξιότητες κτλ) συν: δυνατότητα αγώνα 2 παικτών εναντίον του computer ή άλλων 2 παικτών, ψαλιδάκια, τείχος στα φάουλ καθώς και κομπίνες (!!), ελεγχόμενη δύναμη στα κόρνερ και τα πλάγια, οφσάιντ, και επιτέλους replay φάσεων, που μπορούν να φυλαχτούν σε δισκέτα, 16 ομάδες, 6 στυλ εμφανίσεων με 32 χρώματα, 16 διαιτητές, δυνατότητα να φορτώσετε ομάδα ή τακτική από το Player Manager και τελευταία Data Disks με διοργανώσεις και ομάδες (παγκόσμιο κύπελλο, ευρωπαϊκό κτλ). Μετά από τα παραπάνω χαρακτηριστικά φοβάμαι να φανταστώ τι θα υπάρχει στο Kick Off 3...



EMLYN HUGHES INTERNATIONAL SOCCER

Ελεος όχι άλλα ποδοσφαιράκια πια”, αναφωνήσαμε όταν πήραμε στα χέρια μας ένα Demo για Amiga από την Audiogenic. Αλλά



μόλις το τρέξαμε μας περίμενε μία ευχάριστη έκπληξη. Το E.H.I.S. πρωτοτυπεί χρησιμοποιώντας digitised ήχους, έτσι



καθόλη τη διάρκεια του αγώνα ακούγαμε τους φίλαθλους να τραγουδάνε, να φωνάζουν συνθήματα και να επιδοκιμάζουν ή αποδοκιμάζουν τις διάφορες φάσεις!!!

Τα γραφικά ωραία, η κίνηση καλή αλλά αυτό που πραγματικά μετράει, (το playability δηλαδή) δεν το είδαμε γιατί έπαιζε το computer μόνο του. Να δούμε...

RENAISSANCE

Renaissance σημαίνει αναγέννηση και είναι ο τίτλος μίας καινούργιας συλλογής από την Impressions. Το πακέτο περιλαμβάνει τέσσερα



παιχνίδια, το καθένα σε δύο versions, δηλαδή συνολικά οκτώ. Τα τέσσερα παιχνίδια είναι τα κλασσικά coin-ops: Invaders(!), Rockstorm, Megapede και Draxians. Στην πρώτη version τα παιχνίδια είναι σχεδόν όπως στα coin-ops, ενώ στη δεύτερη έχουν “μοντέρνα” sprites, έξτρα όπλα, και sampled ηχητικά εφέ. Παλιά παιχνίδια που υπόσχονται κάτι καινούργιο... Θα κυκλοφορήσει σε ST και Amiga.

WELLTRIS

Tο καινούργιο παιχνίδι του Alexey Pajitnov θα κυκλοφορήσει από την Infogrames, χαρακτηρίζεται σαν Refle-



ction /Arcade και δεν είναι παρά η συνέχεια του Tetris. Για την ακρίβεια είναι ένα τρισδιάστατο Tetris. Τώρα τα κομμάτια απεικονίζονται σε 3D-Solid graphics και πέφτουν μέσα σε ένα πηγάδι. Οι κανόνες είναι ίδιοι με το Tetris και το gameplay πολύ καλό. Υπάρχουν τρία επίπεδα δυσκολίας και πέντε ταχύτητες στο κάθε ένα. Ένα παιχνίδι απλό και εθιστικό, σίγουρη επιτυχία. Θα κυκλοφορήσει σε ST-STE, Amiga, Amstrad, Spectrum, PC και συμβατά.

POP UP



Tο POP UP είναι ένα καινούριο παιχνίδι από την Infogrames και φαίνεται αρκετά ενδιαφέρον. Ελέγχετε μία μπάλα που χοροπηδάει αδιάκοπα και πρέπει να την οδηγήσετε μαζεύοντας αντικείμενα μέσα από πολλές πίστες σε πέντε διαφορετικές εποχές: από το μεγάλο Bing Bang μέχρι το μέλλον. Φυσικά υπάρχουν τα απαραίτητα Bonus όπως και οι κακοί της υποθέσεως. Θα κυκλοφορήσει σε PC, ST, Amiga και Amstrad, σύντομα

COLORADO



Tο Colorado είναι ένα adventure με αρκετά στοιχεία arcade που έρχεται από την Γαλική εταιρία Silimarils. Η εποχή και ο τόπος που εξελίσσεται το παιχνίδι είναι το Colorado της άγριας δύσης γύρω στα 1801. Παίρνετε το ρόλο ενός πιονέρου και σκοπός σας είναι να βρείτε ένα μυθικό χρυσορυχείο των ινδιάνων Cheyennes. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε πολλά αντικείμενα και όπλα και οι 100 οθόνες του παιχνιδιού απεικονίζονται ψευδοτριδιάστατα (βλ. King's Quest I, II, κτλ). Καλή πλοκή και ακόμα καλύτερα γραφικά. Θα κυκλοφορήσει σε PC, ST και Amiga.



ANARCHY

Tο καινούριο shoot-em-up από την Psygnosis λέγεται Anarchy. Στο παιχνίδι αυτό ελέγχετε ένα διαστημόπλοιο οριζοντίου scrolling με σκοπό να προστατεύσετε κάποια "κάνι-



στρα" που βρίσκονται στο έδαφος. Όπως θα καταλάβατε δεν είναι παρά μία βελτιωμένη έκδοση του παλιού επιτυχημένου coin-op Defender. Με μία διαφορά όμως, η ομαλότητα και η ταχύτητα του παιχνιδιού είναι το κάτι άλλο, απλώς η καλύτερη που



έχουμε δει ποτέ σε shoot-em-up στον ST! Επίσης, είναι ένα παιχνίδι που ξεφεύγει από το συνηθισμένο στυλ των παιχνιδιών της Psygnosis. Το περιμένουμε σύντομα σε ST και Amiga.



ΕΛΕΟΣ, ΗΤΑΝ ΦΑΡΣΑ

Το πολύ πετυχημένο πρωταπριλιάτικο αστέιο του "C+VG" που παρουσίασε και το USER, τελικά μας βγήκε σε κακό. Το μετανοιώσαμε πικρά αφού τα τηλεφωνήματα έπεσαν βροχή κι ένας αναγνώστης ήρθε με τη δισκέτα του Kick Off στο χέρι για να του τη γράψουμε σε cartridge!! Βέβαια ο συντάκτης που είχε την ιδέα, γεύθηκε την οργή του αρχισυντάκτη κι επιφορτίστηκε με τη διαφώτιση των ερωτούντων αναγνωστών. Συγγνώμη, δεν θα το ξανακάνουμε!

ΕΝΑ ΠΟΝΤΙΚΙ...

Μ Α Κ Ρ Ο Σ Τ Ε Ν Ο !

Το MousePen είναι μια περιφερειακή συσκευή εισόδου (συμβατή με Microsoft Mouse) που έχει δύο κουμπιά και σας επιτρέπει να το κρατάτε στο χέρι

σ α ν
μολύβι,
εξαλεί-
φοντας
έτσι την
ανάγκη
για ένα
mouse
p a d .
Μ έ σ α
σ τ ο
Mouse-
Pen βρί-

σκεται ένα ποντίκι σε μικρο-
γραφία.

Τα κουμπιά είναι τοποθετη-
μένα έτσι ώστε να πιέζονται
με το δείκτη. Η διακριτότητα
κυμαίνεται από 50 μέχρι 1000
dpi και η ταχύτητα φτάνει τις

18 ίντσες ανά δευτερόλεπτο.
Στο πακέτο περιλαμβάνονται
TSR menus για δημοφιλή
προγράμματα όπως Lotus 1-2-
3, dBase III, και WordPerfect,
καθώς και ένα σχεδιαστικό

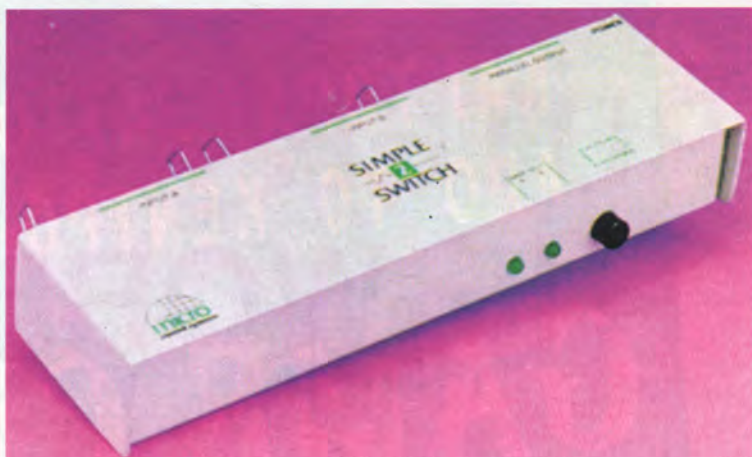


π ρ ό -
γραμμα,
το Tele-
paint που
υποστη-
ρ ί ζ ε ι
VGA. Η
τιμή του
ό μ ω ς
ε ί ν α ι
κ ά π ω ς
υ π η λ ή :
1 2 9

δολάρια. Για περισσότερες
πληροφορίες απευθυνθείτε
στην International Machine
Control Systems, 1332
Vendels Cir., Paso Robles,
CA 93446, USA.

ΕΝΑΣ ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ ΑΡΚΕΙ

Aν έχετε δύο υπολογιστές (πχ. το παλιό σας CPC 6128 και το καινούργιο σας 1040 STE) μπορείτε να τους συνδέσετε ταυτόχρονα στον ίδιο εκτυπωτή. Το Simple-2-Switch επιτρέπει σε δύο computers να χρησιμοποιούν συγχρόνως ένα printer. Αυτόματα αναγνωρίζει ποιός υπολογιστής στέλνει δεδομένα και του παραχωρεί τον εκτυπωτή. Αν για κάποιο χρονικό διάστημα (που ορίζεται από σας) σταματήσει η ροή δεδομένων,



η προσπέλαση δίνεται στον άλλο υπολογιστή ενώ μια φωτεινή ένδειξη σας δείχνει ανά πάσα στιγμή ποιός τυπώνει. Αν πάλι δεν σας ικανοποιεί αυτό, υπάρχει διακόπτης που σας επιτρέπει να καθορίσετε με το χέρι ποιός κατέχει τον εκτυπωτή. Τέλος υπάρχουν μοντέλα με σειριακές και παράλληλες θύρες, καλύπτοντας έτσι όλες τις ανάγκες. Όλα αυτά δίνονται στην τιμή των 79 λιρών από την Micro Control Systems, Electron House, Bridge St., Sandiacre, Nottingham NG10SBA, UK.

VIDEO GAME CONSOLE 2600 ΑΠΟ ΤΗΝ PIM COMPUTERS

Kυκλοφόρησε στην αγορά το VIDEO GAME CONSOLE 2600, ένα VIDEO COMPUTER που μπορεί να ικανοποιήσει επάξια την επιθυμία σας για διασκέδαση και παιχνίδι. Στην συσκευασία του θα βρείτε την κονσόλα του παιχνιδιού, 2 χειριστήρια joystick,

το μετασχηματιστή ρεύματος, καθώς επίσης και το SWITCH BOX όπου τοποθετείτε επάνω το καλώδιο της κεραίας T.V. Μαζί την κονσόλα συνοδεύουν και 32 παιχνίδια. Στην αγορά υπάρχουν εκπληκτικά παιχνίδια σε CARTRIDGE περιλαμβανομένων κλασικών games όπως

PAC-MAN, διαστημικών, αγώνων αυτοκινήτων, και συλλογές με 8, 16, 32, 64 παιχνίδια.

Την διάθεση του VIDEO GAME έχει η PIM COMPUTERS Μεσσαριάς 3 ΤΗΛ. 8643277, 8648172. Η λιανική τιμή του είναι 16.900 δραχμές.

ΣΧΟΛΙΚΟ ΣΚΑΣΙΑΡΧΕΙΟ

Eνα ένα τα πιτσιρίκια το σκάνε από την τάξη. Περνώντας κάτω από τη μύτη των δασκάλων μαζεύονται στις σχολικές τουαλέτες. Και εκεί όλα μαζί, ευτυχισμένα πιά παίζουν με το Lynx, την νέα φορητή παιχνιδομηχανή της Atari. Ονειρο της Atari; Περίπου. Δεν είναι παρά η τηλεοπτική διαφήμισή της για το Lynx, που προβάλε-

ται εδώ και καιρό στην Αμερική. Όταν όμως πήγε να προβληθεί και στην Αγγλία έπεσε πάνω σε μία αυστηρή επιτροπή και κρίθηκε λόγω του περιεχομένου της ακατάλληλη. Αλλά το καλό το παλικάρι... κι έτσι η διαφημιστική εκστρατεία της Atari συνεχίστηκε με την διαφήμιση να προβάλεται στους κινηματογράφους. Μετά από τα παραπάνω αναρωτιόμα-

στε τι θα έκανε η Atari αν απαγορευόταν η διαφήμισή της και στους κινηματογράφους, τραγουδάκια Atari Lynx από το ραδιόφωνο ίσως;



**ΚΑΙ ΤΩΡΑ ... ΑΥΤΟ ΠΟΥ ΕΛΛΕΙΠΕ
ΑΠΟ ΤΟ ΚΕΝΤΡΟ ΤΗΣ ΑΘΗΝΑΣ**

GAME CENTER

Ενα υπεύθυνο κατάστημα σας δίνει την δυνατότητα να ανταλλάξετε τον ηλεκτρονικό υπολογιστή σας με έναν πλέον σύγχρονο, καινούργιο ή μεταχειρισμένο με πλήρη υποστήριξη και υπεύθυνο service. Εάν λοιπόν θέλετε να ανταλλάξετε:

• **PC**

• **ATARI ST**

• **AMSTRAD 6128**

• **AMIGA 500**

• **MONITOR**

και να αγοράσετε ένα οποιοδήποτε μηχάνημα από τα παραπάνω, καινούργιο με την εγγύηση της αντιπροσωπείας ή σε άριστη κατάσταση μεταχειρισμένο με την εγγύηση "GAME CENTER", δεν έχετε παρά να μας επισκεφθείτε.

Ακόμη και στην περίπτωση που απλά θέλετε να πουλήσετε το μηχάνημά σας, μπορούμε να το αγοράσουμε λύνοντας το πρόβλημά σας.

ΚΑΙ ΜΗΝ ΞΕΧΝΑΤΕ...

το GAME CENTER ήταν και είναι ο παράδεισος των "original computer games"

GAME CENTER - ΜΠΟΤΑΣΗ 6 106 82 ΑΘΗΝΑ - ΤΗΛ: 3606801

AMIGA 3000 ΚΑΙ MULTIMEDIA ΚΑΙ MULTITASKING

Σίγουρα είναι το μηχάνημα που όλοι ονειρεύονται! Με 2MB μνήμης, 68030 επεξεργαστή στα 16 ή 25 MHz, 68881 ή 68882 μαθηματικό συνεπεξεργαστή, 880 Kbytes drive και 50MB SCSI hard disk στα 17 ms!!

Τα γνωστά chips Denise και Agnus έχουν βελτιωθεί κατά πολύ, ενώ η Paula έμεινε απείραχτη. Ακόμα υπάρχουν εντυπωσιακά στοιχεία στο motherboard όπως το 200-pin CPU slot που δέχεται κάρτες με τον 68040.

Η επεκτασιμότητα του συστήματος είναι μεγάλη καθώς δέχεται μέχρι 2MB chip RAM και 16 MB fast RAM, εσωτερικό δεύτερο drive ή σκληρό δίσκο και XT ή AT κάρτες.

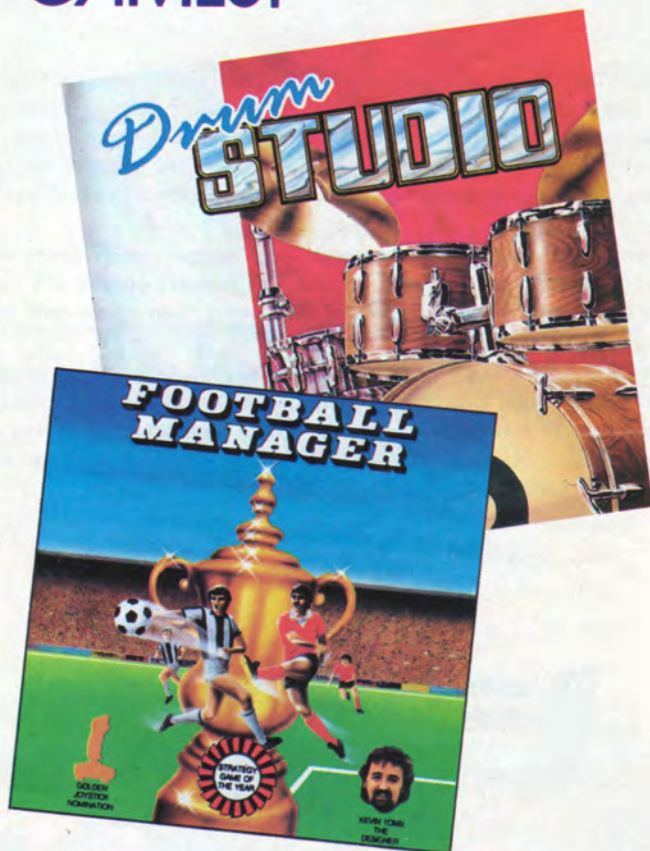
Επίσης η Amiga 3000 έρχεται με νέο Workbench: καινούρια menus, οριζόντιο και κάθετο scrolling, font scaling, Adobe fonts, νέο τρόπο επιλογής παραθύρων, δυνατότητα εκτέλεσης AmigaDOS εντολών χωρίς χρήση του shell και πολλά άλλα. Η έκδοση 2.0 του λειτουργικού περιέχεται στα 512 Kbytes ROM του μηχανήματος. Θέλετε να μάθετε και πόσο κοστίζουν αυτά τα υπέροχα επιτεύγματα της τεχνολογίας:

Μόνο 3500 δολάρια για την version με 16 MHz και 4000 δολάρια για τα 25 MHz. Εντυπωσιακές οι τιμές αν σκεφτείτε ότι είναι της Commodore. Υπομονή θα την δούμε και στην Ελλάδα κάποτε...



GAMES

Πολλά GAMES! Συναρπαστικά GAMES!



Όλοι οι νέοι τίτλοι για συμβατά
PC, AMSTRAD, AMIGA, ATARI κλπ.

ΤΩΠΑ!

στα καταστήματα MICROPOLIS
θα βρείτε όλα τα TOP GAMES
σε τιμές... έκπληξη!

MICROPOLIS COMPUTERS

• ΑΘΗΝΑ: Στουρνάρη 9 - Τηλ.: 36.40.243, 36.33.357 - Στουρνάρη 49 - Τηλ.: 36.41.911, 36.41.188
• ΠΕΙΡΑΙΑΣ: Μπουμπουλίνας 34 - Τηλ.: 41.23.694 • ΚΗΦΙΣΙΑ: Παπαδιαμάντη 10 - Τηλ.: 80.85.858

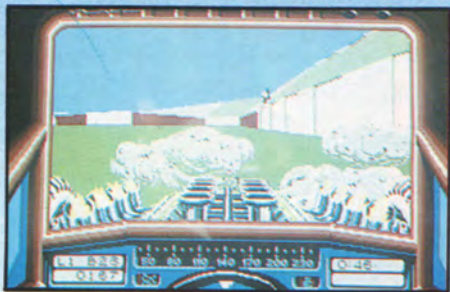
STUNT CAR RACER

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!

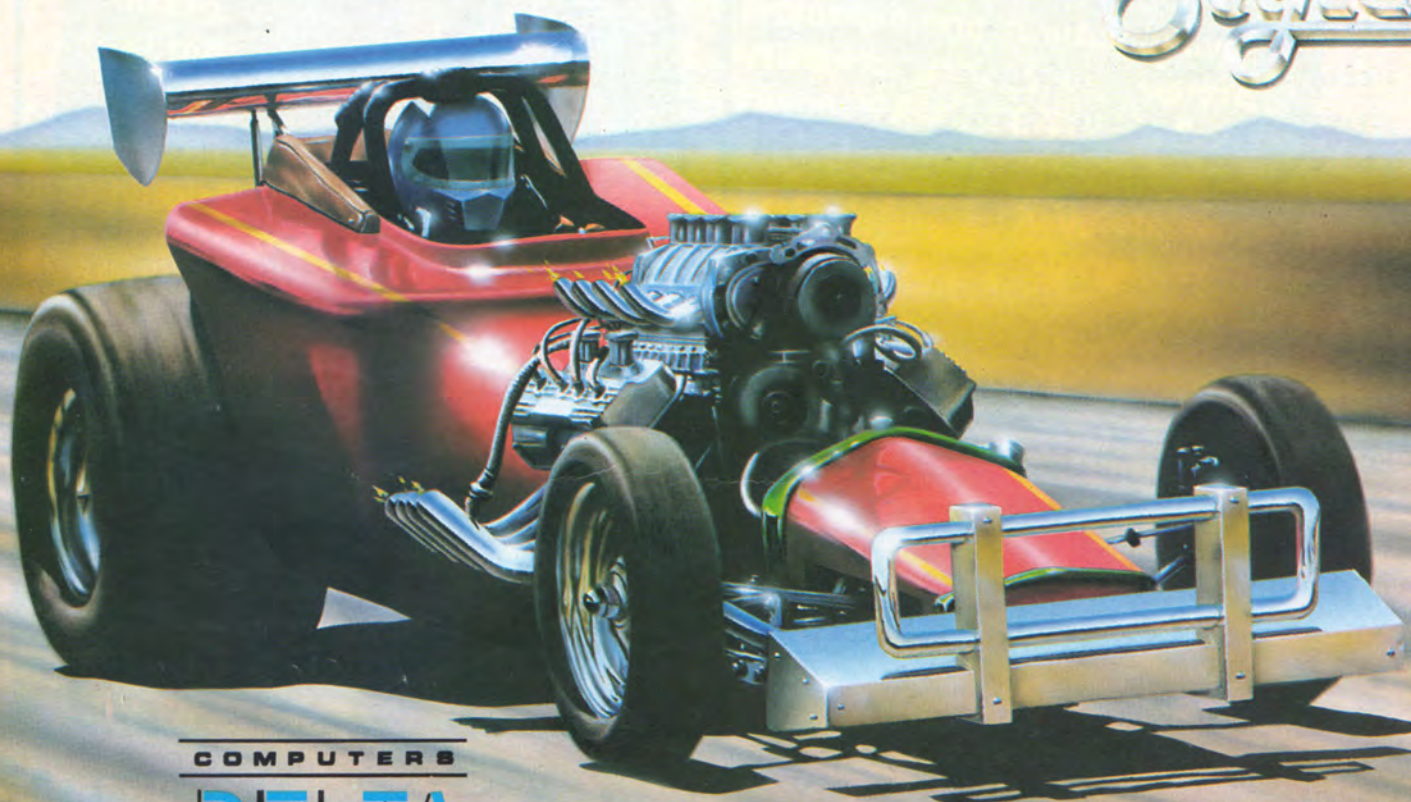
Αγωνιζόμαστε με αντιπάλους οδηγούς ελεγχόμενους από το computer, όπως ο Dare Devil και ο Road Hog. Οδηγείτε και πηδάτε τις ράμπες τόσο γρήγορα που το αυτοκίνητό σας αρχίζει να παθαίνει ζημιές από τις πιέσεις που αναπτύσσονται και σιγά - σιγά να διαλύεται. Όμως δεν υπάρχουν βραβεία για τον δεύτερο καλύτερο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



SCREEN SHOTS MAY VARY

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

Micro
Style



COMPUTERS

DELTA

DATA GATE

ΕΝΑ ΕΙΔΙΚΕΥΜΕΝΟ COMPUTER SHOP

ΣΤΑ ΒΟΡΕΙΑ ΠΡΟΑΣΤΕΙΑ

Στην οδό Ελ. Βενιζέλου 139 στη Νέα Ερυθραία, άνοιξε και λειτουργεί το DATA GATE, από ανθρώπους που διαθέτουν επιστημονική κατάρτιση και πείρα πολλών χρόνων στον τομέα της πληροφορικής.

Απευθύνεται τόσο σε αρχάριους users όσο και σε επαγγελματίες που χρειάζονται ολοκληρωμένες μηχανογραφικές λύσεις ή απλώς τεχνική και υπεύθυνη βοήθεια. Εξειδικεύεται στο desktop publishing με μηχανήματα MEGA ST και το πρόγραμμα CALAMUS, που είναι η απάντηση της ATARI στο MACINTOSH και τους συμβατούς.

Διαθέτει μεγάλη ποικιλία ηλεκτρονικών υπολογιστών, εκτυπωτών, fax, modem, αναλωσίμων και τεράστια έκθεση παιχνιδιών για ATARI, AMIGA, AMSTRAD, PC σε πολύ λογικές τιμές.

Οι ενδιαφερόμενοι για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να τηλεφωνήσετε στο 8088619.

ΣΤΟ ΡΥΘΜΟ ΤΟΥ ΜΟΥΝΤΙΑΛ

Αναμφισβήτητο γεγονός που κυριαρχεί αυτές τις μέρες στον πλανήτη Γη, είναι το παγκόσμιο κύπελλο ποδοσφαίρου (και η αναμονή της ονομαστικής μου εορτής φυσικά...) Ετσι όπως είναι φυσικό ένα πλήθος προϊόντων με θέμα το μουντιάλ έχει κατακλύσει την αγορά. Μπρελόκ, παιχνίδια για computers, μπλουζάκια, καπελάκια, γαριδάκια και ό,τι άλλο μπορείτε ακόμα να φανταστείτε. Ετσι, πριν λίγες μέρες, μπήκαν στο χορό του καταναλωτισμού και... joysticks!! Κατασκευαστής, η γνωστή αγγλική εταιρία DYNAMICS και τα joysticks (που δεν είναι παρά το πετυχημένο της μοντέλο Competition Pro) κυκλοφορούν σε 15 συνδιασμούς χρωμάτων ανάλογων 15 εμφανίσεων εθνικών ομάδων του παγκοσμίου κυπέλλου! Δεν ξέρουμε αν θα κυκλοφορήσουν στην Ελλάδα αλλά αν γίνει κάτι τέτοιο τότε συζητήσεις του παρακάτω τύπου θα είναι πλέον πραγματικότητα.

- Ηλία τι λες για κανένα Kick Off το απόγευμα;
- Σύμφωνοι αλλά να φέρεις την ομάδα σου εντάξει;
- Ασε, σήμερα θα μου δώσει ο Αντώνης την Βραζιλία του και θα δεις.
- Καλά τα ίδια έλεγες και όταν είχες την Δ. Γερμανία του Σωτήρη και έχασες 12-1...



ΜΟΔΕΜ ΤΣΕΠΗΣ!

Τελικά θα μας τρελάνουν οι σύγχρονοι κατασκευαστές.

Η τάση που θέλει τα περιφερειακά να γίνονται όλο και μικρότερα στο μέγεθος και στη κατανάλωση όσο πάει και μεγαλώνει.

Απόδειξη ένα modem που ονομάζεται Stowaway 2400. Δουλεύει στα 2400 bps, έχει συμβατότητα με τα προηγούμενα μοντέλα, auto-dial, autoanswer και ένα buffer 40 χαρακτήρων. Αυτά που κάνουν εντύπωση όμως είναι:

α) Το μέγεθός του που είναι 7.62cm X 5.08cm και ύψος μόνο 1.905cm (και είναι εξωτερικό όχι κάρτα...)

β) Η κατανάλωσή του σε ρεύμα. Το Stowaway 2400 καταναλώνει

πολύ λίγο ρεύμα ή μάλλον δεν καταναλώνει ή μάλλον καταναλώνει... Για την ακρίβεια δεν χρειάζεται τροφοδοσία γιατί παίρνει ρεύμα από την γραμμή

του τηλεφώνου!!!

Ψίθυροι λένε ότι μαζί με το επόμενο μοντέλο της εταιρείας θα προσφέρεται μεγεθυντικός φακός καιτσιμπιδάκι φρυδιών

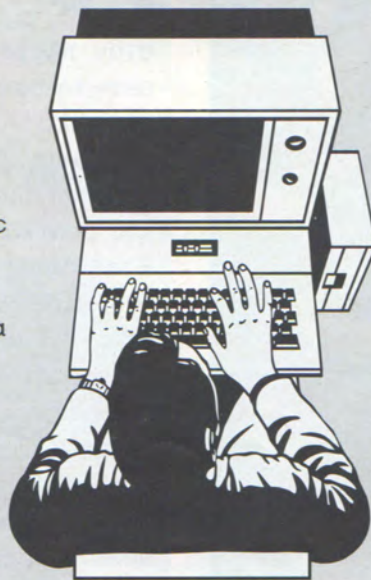


για την τοποθέτηση, καθώς και ότι όχι μόνο δεν θα καταναλώνει ρεύμα αλλά θά είναι σε θέση να τροφοδοτήσει τον υπολογιστή σας...

Για περισσότερες πληροφορίες όμως μπορείτε να απευθυνθείτε στην VoCal Technologies Ltd. 3032 Scott Blvd. Santa Clara, CA 95054.

ΣΚΛΗΡΟΣ ΔΙΣΚΟΣ ΣΕ ΤΙΜΗ...

Τι σκληρός δίσκος, μα δεν μπορούμε να αντέξουμε την τιμή του. Για σας τώρα η BBDP Electronic σχεδίασε μια μικρή (πονηρή) συσκευή που σα επιτρέπει να συνδέσετε ένα SCSI (Small Computer System Interface) σκληρό δίσκο με τον ST, χωρίς κανένα επιπλέον κόστος. Επίσης ο ST εφοδιάζεται με ένα DMA port που επιτρέπει άμεση επέμβαση



στην μνήμη του Atari. Το interface είναι πλήρως συνεργάσιμο με τους γνωστούς σκληρούς δίσκους. Για να μείνει όμως το κόστος χαμηλό, το interface δεν έχει ρολόι αλλά έχει μελετηθεί μια άλλη έκδοση που θα περι-

λαμβάνει. Η τιμή του είναι 50 λίρες. Το πακέτο περιλαμβάνει ακόμα ένα DMA καλώδιο, πρόγραμμα και οδηγίες για assembly.

SEGA JUNIOR!



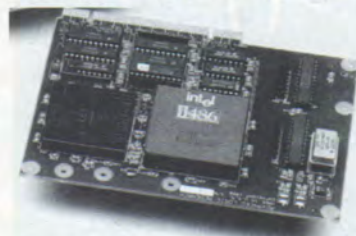
Mετά το MEGADRIVE έρχεται το MICRODRIVE! Οχι βέβαια του QL, αλλά της SEGA. Πρόκειται για μια παιχνιδιομηχανή χειρός με επεξεργαστή Z80A στα 3.58MHz, οθόνη 3.5 ιντσών και διαστάσεις 103x210x38mm. Το μηχάνημα θα ονομάζεται Game Gear και η τιμή του είναι άγνωστη ακόμα, όπως επίσης κι ο χρόνος που θα έρθει στα χέρια μας.

AMSTRAD CONSOLES

Σύμφωνα με την New Computer Express, η Amstrad σχεδιάζει να μπει δυναμικά στον κόσμο με τις κονσόλες με παιχνίδια βασισμένα σε αυτά του CPC 464 και του 6128. Με τίτλους 464 Plus και 6128 Plus και οι δύο κονσόλες χρησιμοποιούν την τεχνολογία των CPC με νέα χαρακτηριστικά που θα δώσουν νέες πρόσθετες ικανότητες κάνοντάς τα καλύτερο ακόμα και από τα Sega Master System και το 8 bit Nintendo. Η τιμή για τον 464 Plus θα είναι γύρω στις 100 λίρες, μαζί με το software (disk or tape). Επίσης δίνονται μαζί με cartridge των 256K ή 512K με τιμή γύρω στις 15 λίρες. Τα παιχνίδια που θα έχουν αυτές οι μηχανές προέρχονται από τα πιο γνωστά software houses όπως US Gold, Activision, Virgin και άλλες. Τα μηχανήματα αναμένεται κυκλοφορήσουν στις αρχές Σεπτεμβρίου.

ΑΓΟΡΑΣΤΕ ΕΝΑ 486 ΜΕ 35 CENTS!

Εγκυροί βιομηχανικοί και οικονομικοί παρατηρητές στις ΗΠΑ προβλέπουν ότι σε μια δεκαετία η κατασκευή ολοκληρωμένων κυκλωμάτων θα είναι τόσο φθηνή, ώστε πολύπλοκα chips σαν το 80486 της Intel θα στοιχίζουν περίπου 35 cents (αντί 800 δολάρια που κάνει σήμερα)! Αν οι ρυθμοί ανάπτυξης συνεχιστούν με την



ίδια ένταση το κόστος θα ελαχιστοποιηθεί και θα επωφεληθούν οι σχεδιαστές αλλά και οι καταναλωτές. Επίσης πολλά αγαθά της ηλεκτρονικής τεχνολογίας θα είναι πολύ πιο ισχυρά. Ο φούρνος μικροκυμάτων με 16 MB και 15 MIPS είναι μια σοβαρή προοπτική, είπε ο Andy Rappaport, πρόεδρος της Technology Research Group!

ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ Η/Υ & ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ

ΘΕΛΕΙΣ να ανταλλάξεις ή να πουλήσεις τον υπολογιστή σου ή κάποιο περιφερειακό του;

ΘΕΛΕΙΣ να ανταλλάξεις τον υπολογιστή σου με έναν μεγαλύτερο;

ΘΕΛΕΙΣ να αγοράσεις ένα καλομεταχειρισμένο με βέβαιη υποστήριξη;

ΘΕΛΕΙΣ να αγοράσεις φθηνό και ελεγμένο υπολογιστή;

ΘΕΛΕΙΣ να ανταλλάξεις τον υπολογιστή σου με έναν ολοκαίνουργιο;

ΕΛΑ ΣΤΗΝ EASYTECH

Στην εταιρεία που έχει ξεοδέψει 3 χρόνια για να γίνει η μεγάλη εταιρεία στον χώρο των Η/Υ προσφέροντας άμεση εξυπηρέτηση, χαμηλές τιμές και σωστή υποστήριξη στα μηχανήματα που προσφέρει.

AMSTRAD PC-1512 2DD MONITOR	115.000
AMSTRAD PC-1512 COLOR MONITOR	135.000
ATARI PC1 EGA MONITOR, MOUSE	119.000
ATARI 520STFM ΑΠΟ ...	59.000
ATARI 1040STFM ΑΠΟ ...	105.000
AMIGA 500	105.000
HARD DISC 20MB	45.000
AMSTRAD CPC-6128 GREEN	45.000
AMSTRAD CPC-6128 COLOR	77.000
C-64 ΜΕ ΚΑΣΣΕΤΟΦΩΝΟ	24.000
AMIGA DISC DRIVE	25.000
PRINTERS ΑΠΟ ...	25.000
COLOR MONITORS ΑΠΟ ...	40.000
EURO-PC	89.000

ΜΕΤΑΤΡΕΨΤΕ ΤΟΝ Υ/Η ΣΑΣ ΣΕ ΤΑΜΙΑΚΗ ΜΗΧΑΝΗ!!! ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΤΩΡΑ ... 6438784

EASYTECH-ΜΑΥΡΟΜΙΧΑΛΗ 188, ΛΕΩΦ. ΑΛΕΞΑΝΔΡΑΣ, ΤΗΛ.: 6438784, ΤΚ 11472

ΟΙ SYSTEM VARIABLES

ΤΟΥ ATARI ST

ΤΟΥ Γ. ΚΟΥΣΕΡΑ

Αναρωτηθήκατε ποτέ πώς καταλαβαίνει ο ST σας πόση μνήμη έχει; Πώς καθορίζεται η ταχύτητα του drive; Πού βρίσκονται οι ρουτίνες εκτύπωσης της οθόνης και αρχικοποίησης του σκληρού δίσκου; Αυτά και πολλά άλλα θα μάθετε αν με ακολουθήσετε στο ταξίδι που θα επιχειρήσω στο μαγικό κόσμο των system variables (ή μεταβλητών συστήματος αν προτιμάτε) του ATARI ST.

ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΚΑΙ ΠΟΥ ΒΡΙΣΚΟΝΤΑΙ ΟΙ ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ

Θα έχετε παρατηρήσει βέβαια ότι ανοίγοντας το ST σας δεν είναι όλη η μνήμη στη διάθεσή σας. Γιατί συμβαίνει αυτό; Η απάντηση είναι ότι ο υπολογιστής σας δεσμεύει κάποιες περιοχές της μνήμης για να εξυπηρετήσει τις δικές του ανάγκες (πχ. 32 Kbytes κατακρατούνται σαν video RAM για τις απαιτήσεις της οθόνης).

Στον ST, όπως και σε κάθε σύστημα που χρησιμοποιεί τον επεξεργαστή 68000 της Motorola, τα πρώτα 1024 Kbytes μνήμης (διευθύνσεις από \$0 μέχρι \$3FF) καταναλίσκονται στη φύλαξη των exception vectors, για τα οποία θα μιλήσουμε αναλυτικά σε κάποιο επόμενο άρθρο. Στη συνέχεια, υπάρχει μία περιοχή μνήμης που αρχίζει από τη διεύθυνση \$400 (το σύμβολο \$ σημαίνει ότι ο αριθμός που ακολουθεί είναι γραμμένος στο δεκαεξαδικό σύστημα αρίθμησης) και στην οποία φυλάσσονται οι μεταβλητές συστήματος. Η ATARI εγγυάται ότι οι μεταβλητές αυτές δεν πρόκειται σε καμία περίπτωση να αλλάξουν κι έτσι εξασφαλίζεται η συμβατότητα ανάμεσα στις διάφορες εκδόσεις του λειτουργικού συστήματος. Η ανάλυση που θα ακολουθήσει αναφέρεται στις "παλιές" versions και πιθανότατα θα υπάρχουν προσθήκες στα νέα μηχανήματα (STE).

Φυσικά, εδώ θα εξετάσουμε ορι-

σμένες μόνο απ' αυτές -τις πιο σημαντικές- μια και η λεπτομερής ανάλυση όλων των μεταβλητών θα ήταν άσκοπη, κουραστική και θα απαιτούσε πολύ χώρο. Κάθε μεταβλητή έχει το δικό της μέγεθος (1, 2 ή 4 bytes) κι ένα συμβολικό όνομα.

Ετσι, η περιγραφή θα έχει τη μορφή: <διεύθυνση μνήμης> συμβολικό όνομα (bytes): επεξήγηση. Όλοι οι αριθμοί είναι δεκαεξαδικοί, εκτός αν αναφέρεται ρητά ότι είναι σε άλλο σύστημα. Πάμε λοιπόν.

ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

<420> memvalid (4): Αν στη θέση αυτή υπάρχει η τιμή 752019F3, τότε η τιμή της memctrl είναι σωστή.

<424> memctrl (2): Εδώ βρίσκεται η λεγόμενη configuration value που είναι ενδεικτική της μνήμης που βρίσκεται μέσα στον υπολογιστή. Θα κάνουμε μια παρένθεση που είναι απαραίτητη για να κατανοήσετε την οργάνωση μνήμης του ST. Η MMU (Memory Management

Unit - Μονάδα Διαχείρισης Μνήμης) του ST μπορεί να χειριστεί μέχρι 2 περιοχές (ή τράπεζες, banks) μνήμης. Κάθε bank αποτελείται από 16 τσιπάκια που μπορεί να είναι των 64 Kbit (οπότε η bank έχει 128 Kbytes), των 256 Kbit (οπότε έχει 512 Kbytes κι αυτά είναι που χρησιμοποιούνται συνήθως) ή τέλος του 1 Mbit (οπότε φτάνουμε τα 2 Mbytes ή 2048Kbytes). Κάνοντας όλους τους δυνατούς συνδυασμούς για δύο banks, βλέπουμε ότι ο ST μπορεί να έχει 128K (128+0), 256K (128+128), 512K (512+0), 640K

(512+128), 1024K (512+512 ή 1Mb), 2176K (2048+128), 2560K (2048+512 ή 2.5Mb) και 4096K (2048+2048 ή 4Mb). Εξετάζοντας τώρα τα τέσσερα τελευταία bits της memctrl βλέπουμε πόση μνήμη έχει ο υπολογιστής μας. Τα bits 0 και 1 αναφέρονται στη bank 1, ενώ τα bits 2 και 3 στη bank 0. Οι αντιστοιχίες είναι: 00=128K, 01=512K, 10=2M, ενώ ο συνδυασμός 11 είναι reserved.

<426> resvalid (4): Αν στη θέση αυτή υπάρχει η τιμή 31415926, όταν γίνει reset ο PC (program counter) παίρνει την τιμή της resvector.

<42A> resvector (4): Εδώ βρίσκεται η διεύθυνση της ρουτίνας που εκτελείται όταν γίνει reset. Τοποθετώντας εδώ τη διεύθυνση κάποιας δικής σας ρουτίνας μπορείτε να βάλετε τον ST να κάνει ότι θέλετε εσείς μετά το reset! Για παράδειγμα μπορείτε να κάνετε το πρόγραμμά σας reset-proof!

<42E> phystop (4): Είναι το τέλος της RAM. 80000 για 512Kbytes.

<432> _membot (4): Η αρχή της user memory (ή Transient Program Area, TPA).

<436> _memtop (4): Το τέλος της user memory.

<43A> memval2 (4): Πρέπει κι εδώ να υπάρχει η "μαγική" τιμή 237698AA ώστε να είναι σωστή (valid) η τιμή της memctrl.

<440> seekrate (2): Η μεταβλητή αυτή είναι πολύ σημαντική και καθορίζει το χρόνο που απαιτείται για να κινηθεί η κεφαλή του disk drive από το ένα track στο άλλο. Η default τιμή είναι 3 milliseconds, αλλά μπορείτε να την κατεβάσετε στα 2 ms επιταχύνοντας έτσι τις προσπελάσεις στο δίσκο κατά 33% περίπου! Η κωδικοποίηση έχει ως εξής: 0 = 6ms, 1 = 12ms, 2 = 2ms, 3 = 3ms.

<444> _fverify (2): Εάν η μεταβλητή αυτή έχει οποιαδήποτε τιμή εκτός από μηδέν, τότε μία επαλήθευση γίνεται μετά από κάθε εγγραφή στο δίσκο. Μηδενίζοντας την επιταχύνουμε τις εγγραφές αλλά υπάρχει κίνδυνος να γίνονται συχνότερα λάθη.

<448> palmode (2): Αν στη θέση αυτή υπάρχει μηδέν το σύστημα βρίσκεται σε NTSC mode, διαφορε-

τικά είναι σε PAL mode(50Hz).

<44A> defshiftmod (2): Αν ο ST γυρίσει από μονόχρωμο mode σε color mode διαβάζει τη νέα resolution από τη θέση αυτή (0=Low, 1=Medium).

<44A> sshiftmod (2): Εδώ υπάρχει ένα αντίγραφο της τιμής του register που περιέχει τη resolution (0=Low, 1=Medium, 2=High).

<44E> _v_bas_ad (4): Η μεταβλητή αυτή περιέχει τη λογική διεύθυνση της video RAM. Η διεύθυνση αυτή είναι πάντα πολλαπλάσιο του 256.

<46A> hdv_init (4): Διεύθυνση της ρουτίνας αρχικοποίησης του σκληρού δίσκου.

<46E> swv_vec (4): Εδώ υπάρχει η διεύθυνση της ρουτίνας που θα εκτελεστεί αν ο ST αλλάξει resolution. Κανονικά γίνεται reset.

<476> hdv_rw (4): Διεύθυνση της ρουτίνας εγγραφής/ανάγνωσης του σκληρού δίσκου.

<47A> hdv_boot (4): Διεύθυνση της ρουτίνας για boot του σκληρού δίσκου.

<484> conterm (1): Τα bits της μεταβλητής αυτής, αρχίζοντας από το δεξιότερο και λιγότερο σημαντικό έχουν την εξής σημασία:

0-Key click on/off, 1-Key repeat on/off, 2-Ηχος μετά το CTRL G on/off.

<485> reserved (1): Reserved

<486> trp14ret (4): Στη θέση αυτή βρίσκεται η διεύθυνση επιστροφής μετά από μία κλήση του TRAP #14.

<4A2> savptr (4): Η μεταβλητή αυτή δείχνει σε μία ασφαλή περιοχή στην οποία σώζονται τα περιεχόμενα των καταχωρητών του

68000 μετά από μία κλήση σε ρουτίνα του BIOS.

<4A6> _nflops (2): Αριθμός των συνδεδεμένων floppy disk drives.

<4BA> _hz_200 (4): Μετρητής για το ρολοί των 200 Hz.

<4C2> _drvbits (4): Ένα 32-bit vector, το κάθε bit του οποίου αναφέρεται σε ένα drive. Το 0 στο A, το 1 στο B κ.ο.κ.

<4C6> _dskbufp (4): Η μεταβλητή περιέχει τη διεύθυνση ενός buffer μεγέθους 1024 bytes που χρησιμοποιείται για GSX λειτουργίες και δεν πρέπει να περηράζονται τα περιεχόμενά του από ρουτίνες interrupt.

<4EE> _dumpflg (2): Η τιμή της μεταβλητής αυτής αυξάνεται κατά ένα, κάθε φορά που πιέζετε ταυτόχρονα τα πλήκτρα ALT και HELP ταυτόχρονα. Μόλις η τιμή της γίνει 1, ξεκινά η εκτύπωση της οθόνης στον εκτυπωτή (hardcopy). Η εκτύπωση αυτή μπορεί να διακοπεί (θεωρητικά τουλάχιστον!) πιέζοντας τα πλήκτρα αυτά ξανά.

<4F0> _prtabt (2): Όταν ο εκτυπωτής δεν ανταποκρίνεται μετά από μια ορισμένη χρονική περίοδο (30 δευτερόλεπτα) ένα μήνυμα timeout στέλνεται και η μεταβλητή αυτή παίρνει μια μη μηδενική τιμή.

<4F2> _sysbase (4): Εδώ θα βρείτε τη διεύθυνση στην οποία αρχίζει ο κώδικας του λειτουργικού συστήματος. Κανονικά δηλαδή, η μεταβλητή αυτή περιέχει τη διεύθυνση του πρώτου byte της ROM.

ΠΕΙΡΑΖΟΝΤΑΣ ΤΙΣ

SYSTEM VARIABLES...

Καταρχήν θα πρέπει να σημειώσω ότι οφείλετε να είστε πολύ προσεκτικοί όταν αποφασίσετε να "παίξετε" με τις μεταβλητές του συστήματος. Μια μικρή αβλεψία μπορεί να "ρίξει" τον ST σας και τότε ένας απροσδιόριστος αριθμός από τις γνωστές βόμβες θα εμφανιστεί στην οθόνη σας. Όχι ότι θα πάθει τίποτα δηλαδή, αλλά απλά θα ταλαιπωρείστε με συνεχή reset. Πάντως είναι ένα πολύ ενδιαφέρον ταξίδι που σας συνιστώ να κάνετε, γιατί θα αποκομίσετε πολύτιμες εμπειρίες. Μόνο με την πρακτική εξάσκηση θα μάθετε όλα τα μυστικά του ST.

Και μια τελευταία υπόδειξη: Η περιοχή της μνήμης στην οποία βρίσκονται οι μεταβλητές που περιγράψαμε είναι "προστατευμένη", με την έννοια ότι ο 68000 πρέπει να είναι σε supervisor mode αν θέλετε να διαβάσετε ή να γράψετε κάτι σ' αυτήν. Διαφορετικά θα γίνει αυτό που η Motorola αποκαλεί κομψότατα privilege violation και τότε...

Ελπίζω και πάλι να μείνατε ικανοποιημένοι και θα επανέλθω το Σεπτέμβριο με άλλα ενδιαφέροντα θέματα. Αλήθεια, πόσοι από εσάς κουβαλάτε το ST σας μαζί στις διακοπές;

SOUND TRACKER

ΤΟΥ Δ.ΠΑΓΩΝΗ

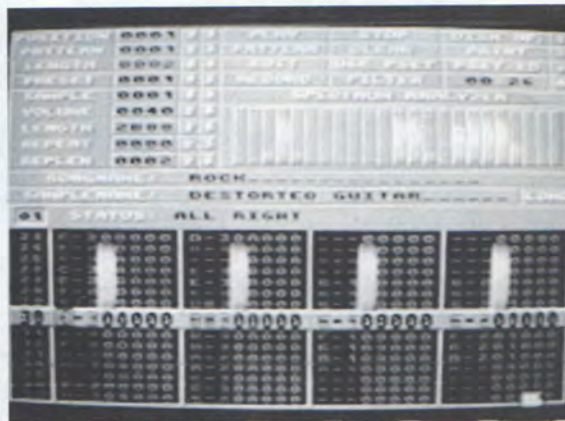
Ενα από τα σπουδαιότερα στοιχεία που κάνει την Amiga να ξεχωρίζει από τους άλλους υπολογιστές, είναι ο καταπληκτικός ήχος της. Και δεν αναφερόμαστε μόνο στους θαυμάσιους ήχους που υπάρχουν στα παιχνίδια, αλλά και στα εκπληκτικά προγράμματα μουσικής που σου δίνουν την δυνατότητα να γίνεις συνθέτης και μουσικός χωρίς να έχεις ιδιαίτερες γνώσεις.

Για το λόγο αυτό θα δούμε στο άρθρο μας ένα από τα καλύτερα προγράμματα του είδους, το SOUNDTRACKER. Υπάρχουν πολλές διαφορετικές εκδόσεις του προγράμματος, εμείς θα ασχοληθούμε με την καινούργια έκδοσή του (version 2.4). Καταρχήν το SoundTracker σας επιτρέπει χρησιμοποιήσετε τα μουσικά κομμάτια που συνθέτετε, ξεχωριστά από το βασικό πρόγραμμα, με την βοήθεια μίας μόνο εντολής. Αλλά γι'αυτό θα μιλήσουμε αργότερα. Αφού φορτωθεί το πρόγραμμα, η οθόνη χωρίζεται σε δύο μέρη: στις εντολές που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε και στα τέσσερα κανάλια της Amiga μαζί με τις νότες και την έντασή τους. Στην αριστερή πάνω γωνία υπάρχει ένα μενού με 9 εντολές. Οι τρεις πρώτες είναι συνδεδεμένες μεταξύ τους. Για να γίνει πιο εύκολη η κατανόησή τους θα πρέπει πρώτα να πούμε ότι όταν αρχίζετε μία σύνθεση, το τραγούδι δεν γίνεται να γραφτεί όλο μαζί αλλά χωρίζεται σε ορισμένα κομμάτια που το κάθε κομμάτι αποτελείται από 63 θέσεις. Σ'αυτές τις θέσεις μπαίνουν οι νότες με τη σειρά που εμείς θέλουμε.

ΟΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ

Το POSITION μας δείχνει σε ποιο κομμάτι είναι το τραγούδι (συνεχής αρίθμηση). Το PATTERN μας δείχνει τον αριθμό του κομματιού που παίζει εκείνη την στιγμή. Το LENGTH αναφέρεται στον αριθμό των κομματιών που περιέχει το τραγούδι. Το PRESET μας λέει τον αριθμό των οργάνων που περιέχει η δισκέτα. Αυτό εξαρτάται από την

έκδοση του προγράμματος, η πρώτη έκδοση έχει σχεδόν 600 όργανα(!!!), ενώ η δεύτερη 250. Το SAMPLE είναι ο αριθμός των οργάνων που περιέχονται σε ένα συγκεκριμένο τραγούδι. Οι υπόλοιπες τρεις εντολές αναφέρονται ειδικά στα στοιχεία των οργάνων. Το LENGTH είναι ο αριθμός που καθορίζει το μήκος του εκάστοτε οργάνου μέσα στην μνήμη. Με το REPEAT και το REPLEN μπορείτε να αλλάξετε την ένταση, τη διάρκεια και τον τόνο του οργάνου. Φυσικά όλα αυτά σε ένα τραγούδι είναι προκαθορισμένα και δεν χρειάζονται αλλαγή εκτός αν θέλετε να κάνετε δικό σας τραγούδι και θέλετε διαφορετικά όργανα. Το SONGNAME μας λέει το όνομα του τραγουδιού που υπάρχει στη μνήμη. Το SAMPLENAME μας δείχνει το όργανο που μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε κάθε στιγμή καθώς και σε ποιά δισκέτα βρίσκεται (το πρό-

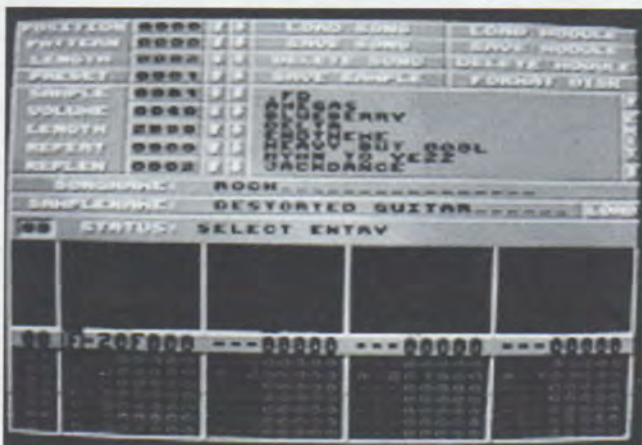


γραμμα ανάλογα με την έκδοση έχει διαφορετικό αριθμό δισκετών).

ΟΙ ΕΝΤΟΛΕΣ

Στο πάνω δεξί μέρος της οθόνης βλέπουμε τις λειτουργικές εντολές του προγράμματος. Με την πρώτη εντολή, PLAY, μπορείτε να αρχίσετε ένα τραγούδι που υπάρχει στην δισκέτα. Εδώ πρέπει να τονίσουμε ότι υπάρχουν δύο είδη τραγουδιών, τα songs και τα modules. Γι'αυτό θα μιλήσουμε όταν αναφερθούμε στις λειτουργίες της δισκέτας. Με την εντολή PATTERN μπορούμε να ακούσουμε ξεχωριστά ένα τμήμα του τραγουδιού. Το ποιά θα είναι αυτό, καθορίζεται από το μικρό κουτάκι που βρίσκεται αριστερά και στην μέση της οθόνης, δίπλα από το σημείο που μας λέει για την κατάσταση της δισκέτας. Το ίδιο πράγμα καθορίζεται ακόμα και από το PATTERN που βρίσκεται στη πάνω αριστερή γωνία. Η επόμενη εντολή EDIT σας δίνει την δυνατότητα να αλλάξετε ένα τραγούδι ή και να φτιάξετε ένα καινούριο από την αρχή. Αυτό γίνεται με την καθοδήγηση του κόκκινου μικρού τετραγώνου με τα cursor keys. Οι νότες που μπορείτε να γράψετε είναι πάρα πολλές. Όταν φορτώσετε ένα όργανο από τη δισκέτα, τότε το πληκτρολόγιο χωρίζεται σε δύο μέρη. Η σειρά

των αριθμών και η επόμενη σειρά των γραμμάτων αποτελούν την πρώτη οκτάβα του οργάνου, ενώ οι άλλες δύο σειρές των γραμμάτων αποτελούν την δεύτερη οκτάβα. Τώρα πατώντας εναλλάξ το F1 και το F2 παρουσιάζεται και μία τρίτη οκτάβα. Με το RECORD μπορείτε, ενώ παίζει το τραγούδι να κάνετε οποιαδήποτε αλλαγή, χρησιμοποιώντας όποιο όργανο θέλετε με τη βοήθεια του κόκκινου τετραγώνου. Η



εντολή STOP σταματάει οποιαδήποτε λειτουργία του προγράμματος και σας δίνει την δυνατότητα να δείτε ένα ορισμένο σημείο του τραγουδιού. Με την εντολή CLEAR μπορείτε να καθαρίσετε οποιοδήποτε τραγούδι (song ή module) από την μνήμη. Με το USE PSET φορτώνετε οποιοδήποτε όργανο αφού πρώτα το έχετε διαλέξει με το PRESET. Τότε το SAMPLENAME λέει το όνομα του οργάνου και σε ποιά δισκέτα βρίσκεται. Πατώντας το USE PSET και βάζοντας την ανάλογη δισκέτα το όργανο φορτώνεται.

Ενα πολύ μεγάλο πλεονέκτημα του προγράμματος (που υπάρχει μόνο στην A500 και A2000) είναι η επιλογή FILTER. Αυτή κάνει ένα είδος φιλτραρίσματος στο τραγούδι με αποτέλεσμα η ένταση και η απόδοση του ήχου να γίνεται πάρα πολύ καλύτερη. Η επόμενη εντολή DISK OP, αναφέρεται στις βασικές λειτουργίες της δισκέτας. Όταν διαλέξετε την εντολή αυτή θα βρεθείτε σε ένα μενού με τις παρακάτω εντολές. LOAD SONG: Διαλέγοντας αυτή την εντολή μπορείτε να φορτώσετε ένα τραγούδι από τη λίστα που θα εμφανιστεί ακριβώς από κάτω. Φυσικά κατά τη διάρκεια του φορτώματος θα σας ζητηθούν και τα απαραίτητα όργανα. Εδώ ακριβώς βρίσκεται η διαφορά, όπως είχαμε πει προηγουμένως, του song και του module. Στο song χρειάζεται να φορτώσετε τα όργανα μέσα από τις δισκέτες, ενώ το module έχει μέσα του "σωσμένα" τα απαραίτητα όργανα για την εκτέλεση του τραγουδιού και φορτώνεται αμέσως. SAVE SONG: Με την εντολή αυτή σώζετε το τραγούδι που έχετε συνθέσει. DELETE SONG: Σβήνετε ένα τραγούδι από τη δισκέτα. SAVE SAMPLE: Σώζετε ένα οποιοδήποτε όργανο στη δισκέτα. LOAD MODULE: Η λειτουργία της εντολής αυτής είναι η ίδια με την LOAD SONG, μόνο που τώρα φορτώνεις module αντί για song. SAVE MODULE: Με την εντολή αυτή σώζετε οποιοδήποτε τραγούδι με την μορφή module, ενώ η εντολή

DELETE MODULE σβήνει κάποιο module από την δισκέτα. Εδώ πρέπει να πούμε ότι για να σώσετε ένα τραγούδι σε μια δισκέτα (song ή module) πρέπει να την έχετε φορμάρει με την εντολή FORMAT DISK. Πρέπει εδώ να αναφερθούμε στην διαφορά που υπάρχει ανάμεσα στην έκδοση 2.3 του προγράμματος (που κάνει format στα 159 tracks!!!) και τη 2.4 που κάνει format στα 79 tracks.

Συνεχίζουμε στο αρχικό μενού τώρα, με την εντολή PRINT, που κι αυτή δεν υπάρχει στην παλαιότερη έκδοση. Με αυτή και τη βοήθεια της εντολής SongPrinter μπορούμε να τυπώσουμε οποιοδήποτε τραγούδι έχουμε συνθέσει με το SoundTracker. Ακόμα μπορούμε να εξετάσουμε ένα τραγούδι για να δούμε ποια όργανα χρησιμοποιεί. Η χρησιμοποίηση της εντολής είναι η εξής: Στην δισκέτα που είναι το τραγούδι πρέπει να υπάρχουν και τα parallel/serial device, port- handler και φυσικά η εντολή SongPrinter. Αφού φορτώσετε την εντολή από το CLI, γράφετε SongPrinter <songname> [-S], [-P], [-L].

Η επόμενη εντολή στο κυρίως μενού είναι η PSET-ED. Διαλέγοντας αυτή την εντολή βρίσκεστε σ' ένα άλλο μενού με τις εξής εντολές: INSERT (βάζετε ένα δικό σας όργανο), DELETE (μπορείτε να σβήσετε ένα όργανο), READ PATH (κάνετε directory στη δισκέτα), PRINT (τυπώνετε σε printer), SAVE PLST (σώζετε τα όργανα, USE PSET (διαλέγετε όργανο), SAMPLES (ο αριθμός όλων των οργάνων) και VOLUME (το όνομα της δισκέτας). Ακόμα, υπάρχει ένα χρονόμετρο που λειτουργεί όσο παίζει ένα τραγούδι. Ακριβώς δίπλα υπάρχουν τα 4 κανάλια της Amiga με αριθμούς. Κάτω από το κυρίως μενού υπάρχει κι ένα ANALYZER.



Όπως είχαμε πεί, με την εντολή songplayer, μπορείτε να "τρέξετε" μια μουσική από το CLI. Αυτό γίνεται με τον ίδιο τρόπο όπως και η εντολή songprinter, μόνο που οι βοηθητικοί χαρακτήρες είναι οι [-I], [-O], [-L]. Βασικές διαφορές ανάμεσα στη καινούρια και τις παλιότερες εκδόσεις δεν υπάρχουν, παρά μόνο σε ορισμένες εντολές και σε διάφορες λεπτομέρειες. Τελειώνοντας, πιστεύω ότι το SoundTracker κρατάει γερά τα σκήπτρα του καλύτερου μουσικού προγράμματος και σίγουρα αξίζει να ασχοληθείτε μαζί του

Στο προηγούμενο άρθρο έγινε μια προσπάθεια να περιγραφούν σε γενικές γραμμές τα γραφικά του Archimedes. Τώρα, για να δώσουμε ένα απλό παράδειγμα των όσων έχουμε γράψει προηγουμένως, θα σχεδιάσουμε σε αδρές γραμμές το λογότυπο του USER. Η σχεδίαση θα περιγραφεί με τέτοιο τρόπο ώστε να μπορεί κάποιος που διαθέτει ένα ανάλογο πρόγραμμα σε άλλο μηχάνημα να σχεδιάσει κάτι παρεμφερές. Εδώ θα πρέπει να σημειώσουμε ότι σκοπός μας δεν ήταν η τέλεια αναπαραγωγή του λογότυπου, για την οποία θα χρειαζόταν περισσότερος χρόνος.

GRAPHICS POWER ΣΤΟΝ ARCHIMEDES

ΤΩΝ Π. ΣΑΡΙΚΑ - Ι. ΣΠΙΝΟΥ

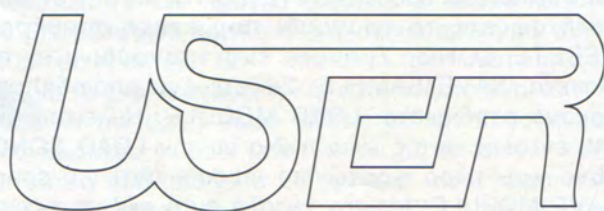
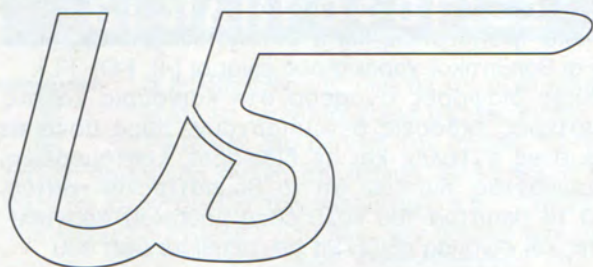
Για το συγκεκριμένο παράδειγμα χρησιμοποιήθηκαν τα προγράμματα DRAW και ATELIER. Με το πρώτο δημιουργήθηκε το object-oriented outline του λογότυπου, ενώ με το δεύτερο οι διάφορες σκιές

και τα fills. Το outline θα μπορούσε να έχει επίσης γίνει με ATELIER, αλλά θα ήταν πιο δύσκολο, μια και το DRAW χειρίζεται καμπύλες Bezier διευκολύνει πολύ τα πράγματα. Ήταν επίσης και μία ευκαιρία να δεί-

ξουμε το πως συνεργάζονται τα object-oriented με τα bitmap προγράμματα στον Archimedes.

Η πορεία που ακολουθήθηκε ήταν η εξής: εν αρχή ην το χάος!

Μετά ανάβουμε τον



USER

φέρουμε το outline στο κατάλληλο μέγεθος για την μετατροπή του σε bitmapped. Το resizing αυτό μπορούσαμε να τα έχουμε όλα φορτωμένα στη μνήμη) όπου και εισάγουμε το bitmapped λογότυπο. Στο Atelier θα δημιουργηθούν η σκιά και το περίγραμμα στο λογότυπο και θα γίνουν τα διά-

Archimedes και εγένετω φως. Φορτώνουμε το πρόγραμμα DRAW και με την επιλογή Enter curve ή με το αντίστοιχο icon του toolbox, σχεδιάζουμε χονδρικά το περίγραμμα των πρώτων γραμμάτων, προσπαθώντας όμως να κρατήσουμε κάπως τις αναλογίες μια και αυτό θα διευκολύνει τη μετέπειτα εργασία (σχήμα 1).

Επειτα προσπαθούμε να εξομαλύνουμε το δημιουργηθέν περίγραμμα ώστε να μοιάζει κατά το δυνατόν με το πρωτότυπο (και λέμε κατά το δυνατόν γιατί οι αναλύσεις στις οποίες δουλεύουμε και η δεξιοτεχνία (!!!) μας δεν μας επιτρέπουν να το κατασκευάσουμε ακριβώς όμοιο) όπως φαίνεται στο σχήμα 2.

Αφού δημιουργηθούν τα πρώτα δύο γράμματα έχουμε πλέον τους κατευθυντήριους άξονες για την δημιουργία ολόκληρου του λογότυπου, πχ. το πάχος των γραμμάτων ή την κλίση τους και βασιζόμενοι σ' αυτούς δημιουργούμε το υπόλοιπο (σχήμα 3).

Μπορούμε λοιπόν τώρα να κάνουμε μικροδιορθώσεις και να

γίνεται σε επίπεδο object γιατί αν γινόταν σε επίπεδο bitmapped θα είχαμε αλλοιώσεις στην ποιότητα του outline που θα προέρχονταν από την μεγένθυση των pixels. Για την μετατροπή χρησιμοποιείται κάποιο από τα προγράμματα που δίνονται μαζί με τον Archimedes, το Paint. Χρησιμοποιώντας την επολογή get screen area από το μενού του icon bar, μετατρέπουμε σε sprite (σχήμα 4) την περοχή του παραθύρου του draw που περιέχει το λογότυπο και το μεταφέρουμε σε diskette (όποιος φυλάει τα ρούχα του ...) Χωρίς να φύγουμε από το desktop βγαίνουμε από το

draw και το paint και φορτώνουμε το Atelier (αν ο δ υ σ τ υ χ ή ς Archimedes μας είχε έστω και 2MB RAM θα

φορα γεμίσματα με χρώμα. Αρχικά γεμίζουμε (fill) το εσωτερικό του, με το ίδιο χρώμα που έχει και το περίγραμμα. Ετσι

έχουμε πλέον ένα solid USER (σχήμα 5). Αμέσως μετά έπρεπε να δημιουργηθεί το περίγραμμα που αργότερα με το κατάλληλο γέμισμα θα έκανε το λογότυπο να μοιάζει με τρισδιάστατο.

Για να γίνει κάτι τέτοιο υπάρ-

χουν πολλοί τρόποι. Εμείς διαλέξαμε τον πιο απλό έτσι ώστε να μπορούν να τον υλοποιήσουν οι περισσότεροι χρήστες. Αυτός αναλύεται στα παρακάτω βήματα:

1) Αφού επιλέξουμε το background χρώμα σαν transparent, παίρνουμε το λογότυπο σαν sprite (ή brush σε άλλα μηχανήματα).

2) Γεμίζουμε με ένα άλλο χρώμα το λογότυπο και το ξανακάνουμε sprite.

3) Ξαναγεμίζουμε με το αρχικό χρώμα το λογότυπο.

4) Τοποθετούμε το sprite έτσι ώστε να συμπέσει με το λογότυπο στην οθόνη.

5) Κάνουμε αντίγραφα του λογότυπου σε τρόπο ώστε να δημιουργήσουμε ένα λογότυπο 4 pixels φαρδύτερο κατά τη διεύθυνση X και 2 κατά τη διεύθυνση Y (αυτό συμβαίνει γιατί δουλεύουμε σε ανάλυση 640x256 στην οποία το aspect ratio είναι 1:2).

6) Τοποθετούμε το δεύτερο sprite που πήραμε από την οθόνη στο κέντρο του λογότυπου, όπως αυτό έχει διαμορφωθεί τώρα.

Όταν ολοκληρωθούν τα βήματα αυτά θα έχουμε ένα περίγραμμα διαφορετικού χρώματος γύρω από το λογότυπο (σχήμα 6). Επαναλαμβά-

νουμε ότι υπάρχουν και ευκολότεροι τρόποι για να έχουμε το προηγούμενο αποτέλεσμα αλλά αυτός που παρουσιάσαμε μπορεί

να γίνει από οποιοδήποτε μηχανήμα.

Αυτό που πλέον λείπει από τη γενική μορφή του λογότυπου είναι η σκιά. Η διαδικασία που



ακολουθήσαμε για αυτήν δεν διαφέρει πολύ από την αντίστοιχη της πρώτης, όπως θα δούμε άλλωστε αμέσως τώρα:

1) Αφού επιλέξουμε το



background χρώμα σαν transparent παίρνουμε το λογότυπο σαν sprite (ή brush).

2) Γεμίζουμε την πρώτη σκιά που είχαμε φτιάξει με το ίδιο χρώμα που είχε και το εσωτε-



ρικό.

3) Τοποθετούμε το sprite έτσι ώστε να απέχει από το μονόχρωμο λογότυπο 4 pixel κατά

κάθε άξονα.

Εδώ πρέπει να τονίσουμε ότι πρέπει να τοποθετηθεί το sprite με τρόπο τέτοιο που θα μας δώσει την ψευδαίσθηση της σκιάς. Για να πετύχουμε κάτι τέτοιο πρέπει να λαμβάνουμε υπόψη μας και την διεύθυνση με την οποία πέφτει το φως επάνω στο αντικείμενο (σχήμα 7).

Κατόπιν δημιουργούμε την εντύπωση του μεταλλικού, κάνοντας ένα ντεγκραντέ fill (ελληνιστί: πλήρωσις μετά σταδιακής αυξήσεως φωτεινότητας) όπως φαίνεται και στο σχήμα 8.

Σειρά τώρα έχει το fill του περιγράμματος. Επειδή το πρόγραμμα που χρησιμοποιούμε δεν έχει την δυνατότητα να δημιουργήσει ένα τέτοιο εφφέ-

με μια κίνηση, απαιτούνται περισσότερα βήματα: Πρώτα κόβουμε το περίγραμμα (σχήμα 9) και έπειτα γεμίζουμε τα ενδιάμεσα κομμάτια έτσι ώστε να πετύχουμε το επιθυμητό αποτέ-

λεσμα (σχήμα 10). Τώρα, το μόνο που μένει είναι να ενώσουμε τα κομμάτια με τα κατάλληλα χρώματα (σχήμα 11).

Αυτό ήταν! Πως σας φάνηκε; Ελπίζουμε ότι πήρατε μια καλή γεύση του τι μπορεί να φτιάξει κανείς με απλές

εργασίες και σκεφτείτε τί δυνατότητες υπάρχουν αν έχετε εξασκηθεί αρκετά και αφήσετε τη φαντασία σας ελεύθερη!

DEMO MAKERS

ΤΟΥ Γ.ΑΒΔΟΥΛΑ

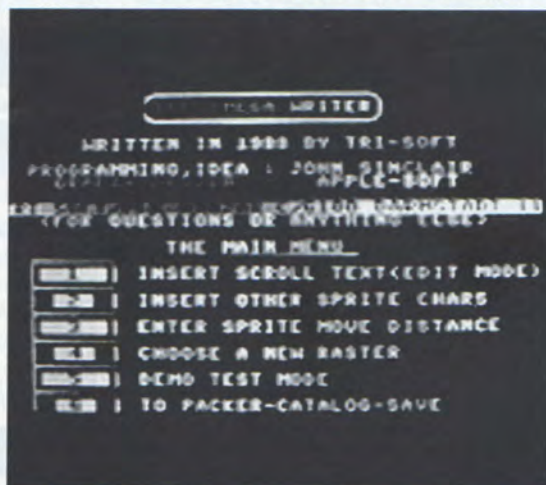
30 USER

Commodore 64. Ενα μηχάνημα που ίσως αδικήθηκε ή μάλλον παραμελήθηκε (λόγω Amiga). Ενας υπολογιστής που αν δεν κυκλοφορούσε η Amiga ίσως να είχε ακόμα τα σκήπτρα των Home υπολογιστών, επειδή αφ' ενός έχει καταπληκτικές δυνατότητες ήχου (προνόμιο των Commodore), αφετέρου διαθέτει αρκετά καλές δυνατότητες γραφικών. Αυτό άλλωστε το διαπιστώνουμε αν ασχοληθούμε με προγράμματα ζωγραφικής, ήχου και κίνησης, προγράμματα που μας κάνουν θεαματική επίδειξη δυνατοτήτων. Εκτός βέβαια από τα παιχνίδια υπάρχουν και τὰ DEMO. Ο σκοπός των DEMO δεν είναι να ικανοποιήσουν τους gamers αλλά να παρουσιάσουν γενικά τις δυνατότητες του υπολογιστή. Γι' αυτό άλλωστε τα DEMO τα βρίσκουμε στις βιτρίνες των μαγαζιών που πουλάνε υπολογιστές. Στην αρχή τα DEMO ήταν προνόμιο μόνο των κατασκευαστών προγραμμάτων και των εταιριών υπολογιστών κι αυτός ήταν ο λόγος που οι περισσότερες εταιρείες software

αυτά με σκοπό να σας παροτρύνουμε να ασχοληθείτε βαθύτερα με τα "κόλπα" και τις δυνατότητες του υπολογιστή σας.

OMEGA WRITER

Ξεκινάμε λοιπόν με τη παρουσίαση του OMEGA WRITER που γράφτηκε από την TRI-SOFT. Την ιδέα προγραμματισμού την είχε ο



John Sinclair, ένας προγραμμαστής με πολλές διακρίσεις στο χώρο των utilities, ενώ τα γραφικά και ο σχεδιασμός ήταν δημιουργία της APPLE-SOFT. Αφού φορτώσουμε το πρόγραμμα βλέπουμε ένα μενού με ωραίες εναλλαγές χρωμάτων. Ακόμα κινούνται χαρακ

κτήρες σε όλο το μήκος και πλάτος της οθόνης. Οι βασικές δυνατότητες του μενού είναι: πατώντας το "1" βγαίνετε σε ένα μενού το οποίο αποτελείται από πέντε επιλογές. Η πρώτη επιλογή λέει ότι με τη βοήθεια των cursor keys μπορείτε να μετακινήσετε το scroll text δεξιά-αριστερά. Η δεύτερη επιλογή, σας δίνει τη δυνατότητα να επιστρέψετε στο αρχικό μενού πατώντας το



Return, ενώ η τρίτη σας βοηθάει να μετακινήσετε το scroll text σε μεγάλη απόσταση (40 χαρακτήρες δεξιά ή αριστερά). Κάτω από τη τρίτη επιλογή, παίρνουμε πληροφορίες για το ποιό πλήκτρο πατήσαμε τελευταίο. Στη μέση της οθόνης βρίσκεται ο χώρος στον οποίο γράφουμε το scroll text. Μετά από το scroll text ακολουθεί

Return, ενώ η τρίτη σας βοηθάει να μετακινήσετε το scroll text σε μεγάλη απόσταση (40 χαρακτήρες δεξιά ή αριστερά). Κάτω από τη τρίτη επιλογή, παίρνουμε πληροφορίες για το ποιό πλήκτρο πατήσαμε τελευταίο. Στη μέση της οθόνης βρίσκεται ο χώρος στον οποίο γράφουμε το scroll text. Μετά από το scroll text ακολουθεί

μια επιλογή η οποία αναφέρει που θα τελειώσει το scroll text. Για τους απαιτητικούς υπάρχει ακόμα μία επιλογή η οποία τους επιτρέπει να δούν μιά λίστα με τις παρακάτω δυνατότητες. Πατώντας το shift και A/D μέσα στο text, το scroll πηγαίνει αργά ή γρήγορα αντίστροφα.

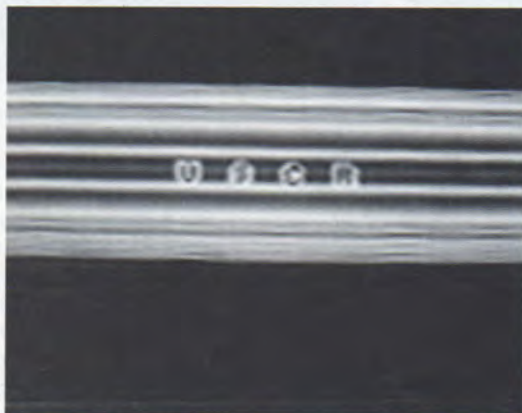
Με το shift πάντα πατημένο έχουμε: με το "E" το scroll σταματάει για μια στιγμή, με τα F/G κλείνουμε ή ανοίγουμε τη μουσική αντίστοιχα, με το H/I εμφανίζουμε ή όχι τους χαρακτήρες που κινούνται στην οθόνη, με J/K αλλάζουμε την απόχρωση του background, με L/M αλλάζουμε την απόχρωση των χαρακτήρων, με το N αρχίζει η μουσική από την αρχή, ενώ τέλος με τα </> καθορίζουμε τη κατεύθυνση του scroll (δεξιά-αριστερά). Επαναλαμβάνω ότι όλα αυτά γίνονται με πατημένο το shift και το αντίστοιχο πλήκτρο.

Επιστρέφουμε στο αρχικό μενού και πατάμε "2". Τότε μπορούμε να αλλάξουμε τα γράμματα του text. Μετά πάλι στο αρχικό μενού μπορούμε να αλλάξουμε τη κίνηση των χαρακτήρων κάθετα και οριζόντια, πατώντας τό "3". Η επιλογή "4" μας δίνει τη δυνατότητα να αλλάξουμε το χρώμα από το background του scroll, μέσα από μία παλέτα 8 χρωμάτων. Ακόμα, η επιλογή "5" μας επιτρέπει να δούμε ολοκληρωμένο το DEMO μας. Τέλος, με την επιλογή "6" μπορούμε να σώσουμε και να συμπέσουμε συγχρόνως το DEMO που δημιουργήσαμε από το παραπάνω μενού.



DEMOMAKER V1.0

Άλλο ισάξιο πρόγραμμα είναι το Demomaker 1.0. Κατασκευάστρια εταιρεία είναι η W.O.D. Στο πρόγραμμα αυτό, η πρώτη εικόνα που εμφανίζεται στην οθόνη είναι ένα ολοκληρωμένο DEMO φτιαγμένο



από την ίδια την εταιρεία. Λόγω όμως του περιορισμένου χώρου θα αναφέρουμε μόνο τις διαφορές του από το OMEGA WRITER, μια και τα δύο προγράμματα έχουν πολλές κοινές επιλογές.

Εδώ έχουμε ένα μενού, κάθε επιλογή του οποίου αντιστοιχεί στα γράμματα από το A ως τό T. Με το A μπορούμε να διαλέξουμε το μέγεθος του scroll. Υπάρχει βέβαια και η κλασική δυνατότητα όπου με το C μας δίνεται η ευκαιρία να αλλάξουμε το χρώμα των χαρακτήρων τού scroll διαλέγοντας ανάμεσα από 5 χρώματα. Η επιλογή E μας επιτρέπει να διαλέξουμε μονόχρωμο ή πολύχρωμο scroll, ενώ με την επιλογή H μπορούμε να φορτώσουμε άλλους χαρακτήρες, αν βέβαια έχουμε το κατάλληλο πρόγραμμα. Μπορούμε ακόμα να διαλέξουμε τις αποχρώσεις των text που υπάρχουν στην οθόνη με την επιλογή L.

Οι επιλογές P,Q,R είναι καθοριστικές γιατί σε συνεργασία με την H μπορούμε να τροποποιήσουμε ουσιαστικά σημεία του DEMO. Δηλαδή μπορούμε να αλλάξουμε τον ήχο, τη βασική εικόνα και τους χαρακτήρες. Με την επιλογή S (See Demo) βλέπουμε το DEMO στα ενδιάμεσα βήματά μας αλλά και αφού το τελειώσουμε. Αυτά είναι τα βασικά χαρακτηριστικά του DEMOMAKER V1.0.

Υπάρχουν βέβαια και άλλα DEMOMAKERS αλλά είναι περιττό να τα αναλύσουμε μια και έχουν όλα σχεδόν τις ίδιες επιλογές και δυνατότητες. Αξίζει να ασχοληθείτε μ' αυτή τη κατηγορία προγραμμάτων μια και ο υπολογιστής δεν αποτελεί μόνο μέσο ψυχαγωγίας και διασκέδασης αλλά έχει την δυνατότητα να σας αναπτύξει τό αίσθημα του "προγραμματισμού", ικανοποιώντας με αυτό τον τρόπο τις εσωτερικές παρορμήσεις σας για δημιουργία.



Οπως θα είδατε και στο προηγούμενο άρθρο μας, αγαπητοί αναγνώστες, σκοπός της στήλης είναι να σας παρουσιάσει μερικά από τα χρησιμοποιότερα περιφερειακά που κυκλοφορούν για συμβατούς υπολογιστές και να εξετάσει τις δυνατότητες που δίνουν στους χρήστες. Βέβαια, οι κάρτες οθόνης δεν αντιπροσωπεύουν ακριβώς αυτό που ο καθένας αντιλαμβάνεται σαν "περιφερειακό", όλοι όμως οι χρήστες επηρεάζονται άμεσα από το είδος της κάρτας γραφικών που διαθέτει ο υπολογιστής τους. Γι' αυτό, σήμερα θα εξετάσουμε τις διάφορες κάρτες οθόνης που κυκλοφορούν στην αγορά, σε σχέση με τη χρησιμότητά τους για το χρήστη.

ΟΙ ΚΑΡΤΕΣ ΟΘΟΝΗΣ ΚΑΙ Η ΧΡΗΣΙΜΟΤΗΤΑ ΤΟΥΣ

MDA, CGA

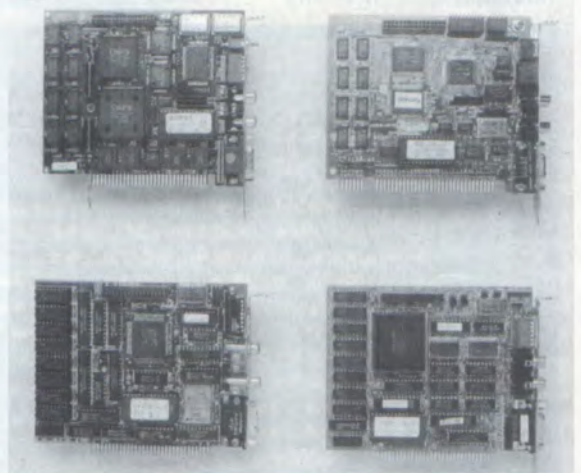
ΚΑΙ

HERCULES

Ας ξεκινήσουμε από την αρχή και από την πρώτη κάρτα οθόνης για συμβατούς υπολογιστές. Πρόκειται για την όχι και τόσο γνωστή κάρτα MDA (Monochrome Display Adapter) που συνόδευε το πρώτο IBM PC, όταν παρουσιάστηκε το 1981. Θα προσέξατε ίσως πως τη χαρακτήρισα σαν "κάρτα οθόνης" κι όχι σαν "κάρτα γραφικών", αφού πράγματι η κάρτα αυτή δε διαθέτει δυνατότητες απεικόνισης γραφικών. Η IBM είχε θεωρήσει ότι οι αγοραστές των πρώτων προσωπικών υπολογιστών θα ενδιαφέρονταν μάλλον για εργασίες όπως η επεξεργασία κειμένου και ο προγραμματισμός, που δεν απαιτούσαν άμεσα δυνατότητες για γραφικά. Εξάλλου, η IBM πρόσφερε την κάρτα CGA (Colour Graphics Adapter), για όσους ήθελαν να χρησιμοποιήσουν γραφικά. Αυτή η κάρτα, είχε τη δυνατότητα να παρουσιάζει μέχρι τέσσερα χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη.

Λίγο καιρό μετά τη παρουσίαση αυτών των καρτών οθόνης από την IBM, οι διάφοροι ανεξάρτητοι κατασκευαστές άρχισαν να παρουσιάζουν κάρτες οθόνης συμβατές με τις προηγούμενες, οι οποίες πρόσφεραν δυνατότητες που ξεπερνούσαν αυτές των αρχικών καρτών και επεξέτειναν τις δυνατότητές τους. Η πιο γνωστή από αυτές τις κάρτες είναι η

HERCULES (Hercules Graphics Adapter ή HGA), που είναι είναι συμβατή με την κάρτα MDA και επιπλέον προσφέρει τη δυνατότητα μονοχρωματικών γραφικών. Σύντομα, η κάρτα HERCULES εκτόπισε την MDA από την αγορά και έγινε το στάνταρ της αγοράς. Ας εξετάσουμε όμως αυτές τις πρώτες κάρτες οθόνης. Η MDA και η HERCULES είναι μονοχρωματικές κάρτες, πράγμα που σημαίνει ότι συνεργάζονται με οθόνες που έχουν τη δυνατότητα να παρουσιάσουν δύο μόνο χρώματα, συνήθως Ασπρο-Μαύρο, Πράσινο-Μαύρο ή Πορτοκαλί-Μαύρο. Αντίθετα, η κάρτα CGA έχει τη δυνατότητα να συνεργαστεί με έγχρωμες οθόνες και να αποδώσει τέσσερα χρώματα ταυτόχρονα. Όλες οι κάρτες έχουν και κατάσταση λειτουργίας κειμένου όπου οι χαρακτήρες σχεδιάζονται από μια μήτρα 8 x 14 pixels. Αυτό δημιουργεί κάποιο πρόβλημα στην ευκρίνεια των χαρακτήρων, που μερικές φορές καταντούν ιδιαίτερα δυσδιάκριτοι. Επιπλέον, οι αρχικές κάρτες CGA παρουσίαζαν ένα τρεμπάιγμα, ιδιαίτερα κατά το scrolling της οθόνης, που πολλές φορές ήταν ιδιαίτερα ενοχλητικό.



Οι ανεξάρτητοι κατασκευαστές έδωσαν κι εδώ τη λύση, παρουσιάζοντας κάρτες συμβατές με τις τρεις προηγούμενες και οι οποίες μπορούσαν να συνεργαστούν τόσο με έγχρωμες όσο και με μονοχρωματικές οθόνες. Σε αυτές τις τελευταίες, τα χρώματα αποδίδονταν σαν διαβαθμίσεις του βασικού χρώματος. Αυτές οι κάρτες είχαν μεγάλη επιτυχία, και αποτελούν σήμερα συνηθισμένο μέρος ενός φτηνού συστήματος, μαζί με μια οθόνη διπλής συχνότητας για να τις υποστηρίξει. Αποτελούν μια καλή λύση για επεξεργασία κειμένου και προγραμματισμό, όπως και για κάθε περίπτωση κατά την οποία ενδιαφέρει να κρατηθεί χαμηλά το κόστος του συστήματος.

Τέλος, θα πρέπει να αναφερθεί ότι παρουσιάστηκαν στην αγορά και κάρτες όπως η PLANTRONICS, η

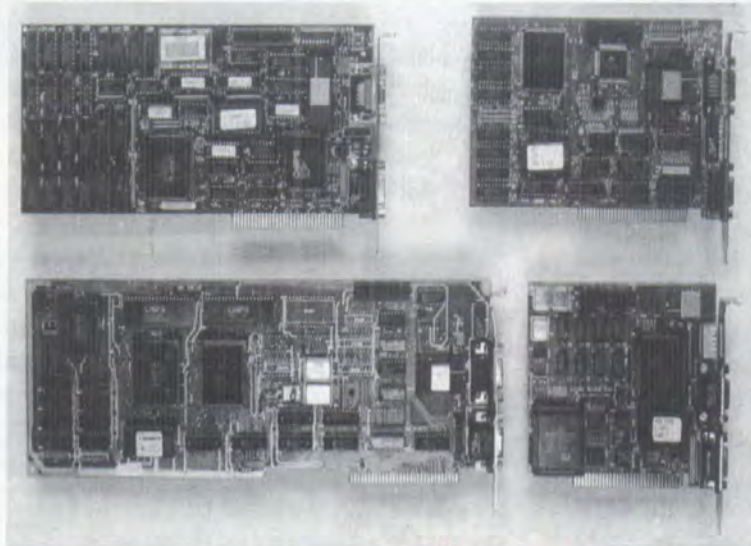
οποία πρόσφερε περισσότερες στήλες στην κατάσταση λειτουργίας κειμένου, καθώς και άλλες από μεμονωμένους κατασκευαστές, όπως η AMSTRAD, η οποία πρόσφερε μια εκτεταμένη έκδοση της κάρτας CGA, με 16 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη με ανάλυση 320x200 pixels. Είναι πάντως αλήθεια πως η αγορά ζητούσε ολοένα και υψηλότερη ανάλυση, ποιότητα και περισσότερα χρώματα. Έτσι φτάσαμε στις κάρτες EGA και VGA, οι οποίες είναι συμβατές με τις προηγούμενες.

EGA ΚΑΙ VGA

Ηταν το 1984, όταν η IBM έδωσε στο κοινό την κάρτα EGA (Enhanced Graphics Adapter). Αυτή είχε μέγιστη ανάλυση 640x350 με 16 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη, διαλεγμένα μέσα από μια παλέτα 64 χρωμάτων. Τώρα οι χρήστες ανακάλυπταν ότι υπήρχαν και άλλα χρώματα πέρα από τα γνωστά Γαλάζιο-Μωβ-Μαύρο-Ασπρο ή Κόκκινο-Πράσινο-Μαύρο-Ασπρο της CGA. Τέλος πια οι μικροί

κακοσχεδιασμένοι χαρακτήρες και το τρεμούλιασμα της οθόνης. Η νέα κάρτα είχε μήτρα χαρακτήρων 14x8, hardware scrolling που επέτρεπε την ομαλή και γρήγορη κίνηση των γραφικών στην οθόνη, πράγμα που σήμαινε πολλά για τους κατασκευαστές παιχνιδιών, αλλά και εφαρμογών όπως το CAD καθώς και για τα περιβάλλοντα γραφικών, όπως τα WINDOWS. Ακόμη, η υψηλότερη συχνότητα

ενώ είναι διαθέσιμες και αναλύσεις 640 x 350 με 16 χρώματα και 320 x 200 με 256(!) χρώματα στην οθόνη, από μια παλέτα 262144 χρωμάτων. Η μήτρα των χαρακτήρων φτάνει τα 9 x 16 και η ευκρίνεια είναι πολύ καλή. Υποστηρίζονται περισσότερες γραμματοσειρές από ότι στην κάρτα EGA και υπάρχει κι εδώ η δυνατότητα για hardware scrolling. Η συχνότητα ανανέωσης της οθόνης είναι



ακόμη υψηλότερη από ότι στην EGA και για πρώτη φορά το σήμα είναι αναλογικό κι όχι ψηφιακό. Υπάρχουν πάντως και κάρτες VGA, που έχουν και έξοδο ψηφιακή, για σύνδεση με απλές οθόνες, ακόμη και κάρτες με έξοδο για σύνδεση με κοινή τηλεόραση.

Οπωσδήποτε, η κάρτα VGA είναι μια αξιοθαύμαστη κάρτα οθόνης. Η απόδοσή της είναι κορυφαία, και κατάλληλη για τις πιο απαιτητικές

εφαρμογές, και φυσικά είναι περίφημη για παιχνίδια. Αυτή είναι η κάρτα που επιτρέπει στον κάτοχο ενός συμβατού να αντικρύξει σαν ίσος προς ίσο τον κάτοχο μιας AMIGA. Έχει όμως και τό μειονέκτημα πως απαιτεί αρκετά μεγάλη υπολογιστική ισχύ για να οδηγηθεί σωστά.

εφαρμογές, και φυσικά είναι περίφημη για παιχνίδια. Αυτή είναι η κάρτα που επιτρέπει στον κάτοχο ενός συμβατού να αντικρύξει σαν ίσος προς ίσο τον κάτοχο μιας AMIGA. Έχει όμως και τό μειονέκτημα πως απαιτεί αρκετά μεγάλη υπολογιστική ισχύ για να οδηγηθεί σωστά.

εφαρμογές, και φυσικά είναι περίφημη για παιχνίδια. Αυτή είναι η κάρτα που επιτρέπει στον κάτοχο ενός συμβατού να αντικρύξει σαν ίσος προς ίσο τον κάτοχο μιας AMIGA. Έχει όμως και τό μειονέκτημα πως απαιτεί αρκετά μεγάλη υπολογιστική ισχύ για να οδηγηθεί σωστά.

ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ

Μετά την παρουσίαση της κάρτας VGA από την IBM, οι διάφοροι κατασκευαστές παρουσίασαν κάρτες που προσφέρουν υψηλότερες αναλύσεις της τάξης των 600 x 800, ως 1024 x 1024 με 256 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη. Πιστεύεται ότι σύντομα η IBM θα παρουσιάσει μια κάρτα γραφικών με ανάλυση ψηλότερη της VGA, που θα θέσει το νέο πρότυπο για τις κάρτες γραφικών. Η εξέλιξη όμως δεν προβλέπεται να σταματήσει, καθώς οι διάφοροι κατασκευαστές αναζητούν τρόπους να βελτιώνουν την ποιότητα των καρτών οθόνης και το αγοραστικό κοινό αυξάνει διαρκώς τις απαιτήσεις του.

ΕΠΙΛΟΓΗ

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

DEALER THE SINGULAR

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

ΣΥΜΠΛΑΝ computers

AMIGA
ATARI ST
ARCHIMEDES
PHILIPS

ΟΛΑ ΤΑ ORIGINAL GAMES

*ΤΙΜΕΣ ΕΚΠΛΗΞΗ
ΕΥΚΟΛΙΕΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ*

*Επωφεληθείτε από τις προσφορές
κάθε μήνα*



Στουρνάρα 27 και Μπότση - τηλ. 3625024

MATRIX MARAUDERS



MATRIX MARAUDERS

ΓΗ ΕΝΑ - ΕΤΟΙΜΑΣΤΕΙΤΕ ΓΙΑ ΠΡΟΣΓΕΙΡΣΗ. Η ΩΡΑ ΣΑΣ ΗΡΘΕ...

Καθώς ορμάτε ανάμεσα στα συμπλέγματα μαζών των τούνελ του θανάτου, πρέπει να ξεπεράσετε τις επικίνδυνες στρεβλώσεις και στροφές αν θέλετε να συνεχίσετε την πορεία σας στο παιχνίδι. Η θανάσιμη πορεία του αγωνιστικού οχήματος περνάει από ένα δίκτυο ορυχείων τα οποία είναι γεμάτα από bonus (που περιλαμβάνουν ενισχυτές ταχύτητας και κάψουλες καυσίμων), τα οποία πρέπει να συλλέξετε προκειμένου να επιβιώσετε.

Πρόκειται για ένα μοναδικό τρισδιάστατο παιχνίδι δράσης.

Είναι ο φανταστικότερος εξομοιωτής αγωνιστικής οδήγησης που θα βρείτε σ' αυτή την περιοχή του Γαλαξία.

Έχει δυνατότητα σύνδεσης μέσω της σειριακής θύρας για να παίξουν δύο παίκτες ταυτόχρονα.

Digitised ακουστική βοήθεια πλοήγησης.

Πολλαπλή δυνατότητα επιλογής οπλισμού.

Η αποστολή σας: Να αναδειχθείτε Πρώτος Εξολοθρευτής ώστε να γίνετε αποδεκτός ως ο μοναδικός ικανός και κατάλληλος για την αφρόκρεμα των διαγαλαξιακών πιλότων!! Μπορείτε να αντιμετωπίσετε την πρόκληση;

Διάθεση:

DELTA
COMPUTERS

ΣΠΑΡΤΗΣ 75 ΧΑΪΔΑΡΙ ΤΗΛ. 5820643 - 5811532

ΔΥΣΚΟΛΙΑΣΕ



ΤΟΥ
N. ΚΡΟΝΤΗΡΑ

STAR TREK

THE FINAL FRONTIER

Aυτό το κινηματογραφικό έργο που ήταν αγαπημένη τηλεοπτική σειρά και έγινε αρκετές φορές παιχνίδι είναι πολύ ανθεκτικό.

Παιός ξέρει σε τί οφείλεται αυτό το χάρισμα. Να είναι τα προσεγμένα εφέ, μήπως το σενάριο (θυμάστε το καταπληκτικό πρώτο μέρος στον κινηματογράφο), τα εξωγήινα όντα, το βάθος των χαρακτήρων, το σχήμα του διαστημοπλοίου;

Τέλος πάντων, ότι και να συμβαίνει πρέπει να παραδεχτούμε ότι δεν είναι εύκολο να φτιάξεις ένα πετυχημένο game από ένα τόσο πολύπλοκο έργο. Ας δούμε πώς τα κατάφερε η Mindscape.

Eντάξει, αλλά ακόμα δεν έχουν τελειώσει οι επισκευές στο Enterprise, ξεκινάτε να διασφαλίσετε τη ζωή των πρεσβευτών, που έχουν πέσει όμηροι στα χέρια τρομοκρατών, στο πλανήτη Nimbus III (πρώην πλανήτη της ειρήνης). Αφού διευθετήσατε αυτό το μικρό πρόβλημα, ο ασπαστής Sybok, εκ του πλανήτη Vulkan (μακρινός συγγενής του Spock δηλαδή) έχει καταλάβει το σκάφος (τί θράσος!) και κατευθύνεται προς το Great Barrier στο κέντρο του γαλαξία, όπου υποτίθεται ότι βρίσκεται ο μυθικός πλανήτης Sha Ka Ree από όπου πρωτοξεκίνησε η ζωή. Στο μεταξύ αυτό το ξέρουν και οι Klingons οι οποίοι στέλνουν ένα από τα καλύτερα διαστημόπλοιά τους, το Bird of Prey (ωραίο όνομα) με κυβερνήτη τον νέο και φιλόδοξο Kliaa. Βάζετε πορεία για τον Sha Ka Ree αλλά λόγω των βλαβών που υπάρχουν ακόμα στο σκάφος, μπαίνοντας σε υπερταχύτητα πέφτετε στο φαινόμενο της Wormhole.

Tο φαινόμενο αυτό είναι κάτι σαν διαστημικός κυκλώνας μέσα στον οποίο εκτός από εσάς, έχουν παγιδευτεί μετεωρίτες και κρύσταλλοι Dilithium. Αυτοί οι κρύσταλλοι είναι

TITΛΟΣ	Star Trek V
HOUSE	Mindscape
FORMAT	PC
ΤΙΜΗ	5500
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	Delta Computers

πολύτιμοι για σας, καθώς αποτελούν τη μόνη πηγή ενέργειας του Enterprise. Σ'αυτή τη φάση του παιχνιδιού τα Phasers δεν λειτουργούν και έχουν αντικατασταθεί από ηλεκτρικές ακτίνες. Μόλις σημάδεψετε (με αυτόματη στόχευση) ένα Dilithium και ενεργοποιήσετε την ακτίνα, ο κρύσταλλος έρχεται στην κατοχή σας. Μην ξεχνάμε όμως τους μετεωρίτες γιατί αν σας χτυπήσουν θα πάθετε κάποια βλάβη, γι'αυτό πρέπει να τους προλάβετε προτού πλησιάσουν με φωτονικές τορπίλλες. Η Wormhole βέβαια δεν είναι επικίνδυνη μόνο γι' αυτό το λόγο, αλλά κυρίως γιατί τα τοιχώματά της είναι φτιαγμένα από βαριά σωματίδια που κινούνται με τρομερή ταχύτητα καταστρέφοντας σιγά σιγά το σκάφος σας αν πέσετε πάνω τους. Η κίνηση μέσα στη Wormhole δεν είναι διαρκώς ευθεία ούτε υπάρχει συνέχεια ο ίδιος χώρος για μανούβρες, πράγμα που κάνει τα πράγματα ακόμα δυσκολότερα. Το καλύτερο είναι να μη χρησιμοποιείτε full speed για να ελέγχετε

την κατάσταση και να έχετε υψώσει τις ασπίδες. Από αποψη χειρισμού κάθε κρύσταλλος που μαζεύετε σημειώνεται σε ειδικό window, ενώ ένας scanner δείχνει συνεχώς τη θέση σας μέσα στο επικίνδυνο αυτό φαινόμενο μαζί με τα αντικείμενα που πλησιάζουν.

KLINGON MINEFIELD

Bγαίνοντας επιτέλους από τα δύσκολα στο ανοιχτό διάστημα, σας περιμένει μία έκπληξη: τα Birds of Prey του στόλου των Klingon έχουν την δυνατότητα να τοποθετούν ένα βαρυτικό ναρκοπέδιο γύρω από το σκάφος σας. Αυτές οι νάρκες είναι πολύ ύπουλες γιατί αργά-αργά, καθώς είναι κυκλικά τοποθετημένες γύρω σας, σας πλησιάζουν. Μερικές από αυτές είναι υπεράρκετες για να καταστρέψουν το Enterprise. Το πλέγμα των ναρκών φαίνεται καθαρά στο ραντάρ σας, καθώς περιστρέφεται προς δύο διαφορετικές κατευθύνσεις και η μόνη σας ελπίδα για να ξεφύγετε (αν δεν μπορείτε να καταστρέψετε όλες τις νάρκες με τα Phasers) είναι να ανοίξετε έναν διάδρομο και στις δύο σειρές των ναρκών και να περάσετε γρήγορα ανάμεσα τους όταν και οι δύο σειρές ευθυγραμμιστούν.

"...Stardate: 8592.3 Captain's Log
Captain James T. Kirk

Αφού περάσαμε το Great barrier και ξεφύγαμε από το ναρκοπέδιο των Klingon, αυξησαμε ταχύτητα. Σε λίγο βρισκόμασταν στον Sha Ka Ree. Σχηματίσαμε μία ομάδα, ο Spock, ο Dr McCoy, ο Sybock και εγώ και με το επιβατηγό Corapiicus προσγειώθηκε στον πλανήτη. Προς μεγάλη έκπληξη του Sybock ο πλανήτης όχι μόνο δεν ήταν το μέρος όπου πρω-



Before you have even had time to shower, you are informed by Starfleet of a priority seven situation in the neutral zone. The commander of the Starfleet appears on the viewscreen

τοδημιουργήθηκε η ζωή αλλά ήταν η φυλακή και το καταφύγιο ενός ανισοροπού όντος με τρομερές δυνάμεις. Γυρίζοντας στον Corapiicus τον βρήκαμε κατεστραμένο σε τέτοιο βαθμό που δεν υπήρχαν περιθώρια για επίσκεψη. Ο Sybock προσπάθησε να επικοινωνήσει τηλεπαθητικά με τον όν πραγμα που τον οδήγησε στο θάνατό του. Αυτό όμως έδωσε το χρόνο σε μας να έρθουμε σε επαφή με το Enterprise. Ο Spock και ο McCoy διακτινίστηκαν αμέσως αλλά εξαιτίας μιας ξαφνικής βλάβης εγώ έμεινα στον πλανήτη. Τότε εμφανίστηκε μπροστά μου ο Κλαα. Ήταν φανερό πως θα υπήρχε μόνο ένας νικητής..."

HAND TO HAND COMBAT

Hμαχη εδώ γίνεται με τεραστιά sprites σε κάποια απόκρημνα βράχια του πλανήτη. Επειδή ο πρωταρχικός στόχος της αποστολής σας

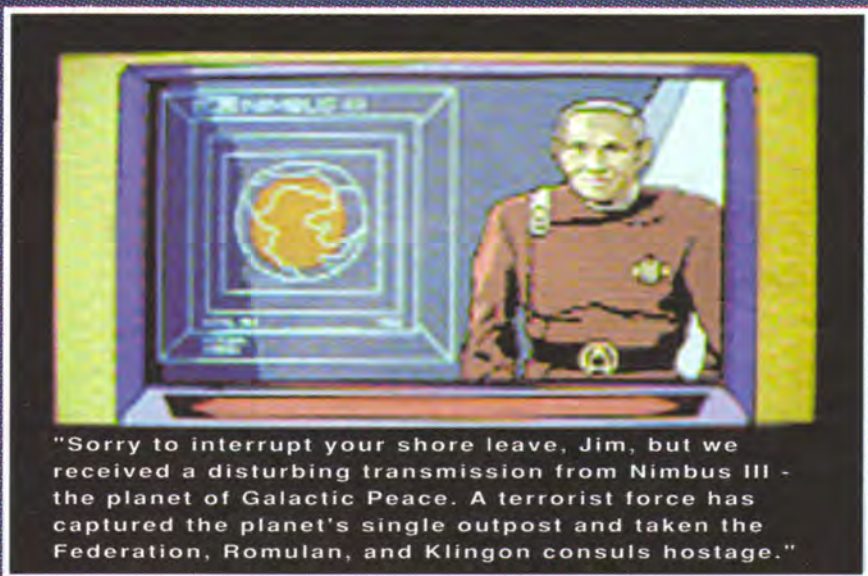
είναι η αποφυγή της σύρραξης με τους Klingon, πρέπει απλώς να πινασείτε αιχμαλωτιστή τον Κλαα, αφού τον αναισθητοποιήσετε σε μια μάχη σώμα με σώμα χωρίς όπλα. Η οθόνη έχει αλλάξει εντελώς και δεν υπάρχουν άλλες ενδείξεις εκτός από μία μπάρα που δείχνει τη δύναμη των αντιπάλων. Όπως είπα ήδη, οι χαρακτήρες σ' αυτό το στάδιο είναι τα μεγαλύτερα animated sprites που έχω δει ποτέ σε PC (με την εξαίρεση ίσως του Savage). Ως λάτρης των beat'em up όμως θα ήθελα περισσότερα frames στην κίνηση των χαρακτήρων και γενικά περισσότερες κινήσεις. Συγκεκριμένα εσείς έχετε τέσσερις επιθετικές κινήσεις, δύο με γροθίες και δύο χτυπήματα καρτέ με τα πόδια και τέσσερις αμυντικές. Ο αντιπάλός σας έχει ανάλογες κινήσεις αλλά όχι τις ίδιες. Αυτός ο Klingon είναι πιο δυνατός από σας αλλά πιο αργός, γ'αυτό φροντίστε να αποφεύγετε τις κόντρες και να δίνετε καθαρά χτυπήματα. Μόλις νικήσετε αρχίζει η διακτινίση στο Enterprise (όχι πάντως με τα γραφικά που θα περιμένατε).

"...Stardate: 8601.9 Captain's Log
Captain James T. Kirk

Εδώ και μερικές μέρες ο Κλαα είναι φιλοξενούμενος στο σκάφος. Σήμερα όμως μου έριξε το γάντι. Να κάνουμε μία μάχη στο διάστημα μέσω του εξομοιωτή μάχης. Εκείνο που με ανησυχεί περισσότερο είναι οι βλάβες του Enterprise."

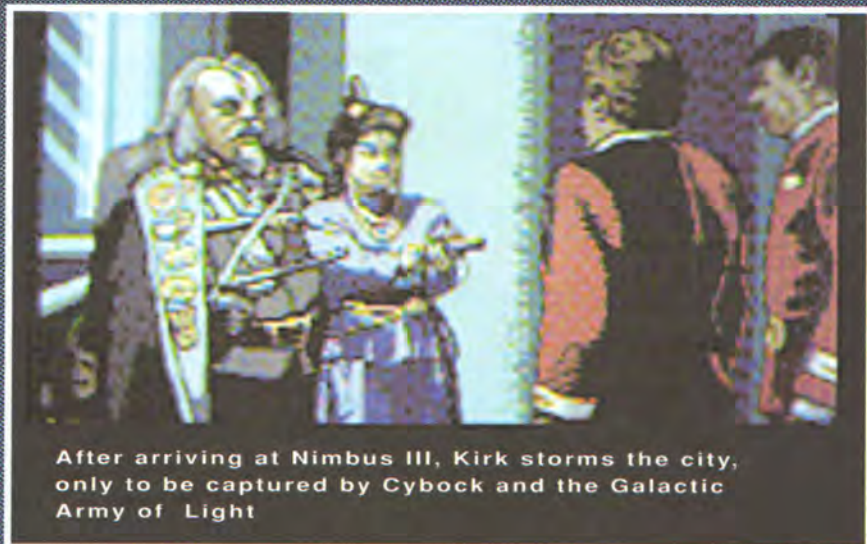
B.O.P SIMULATOR

Hτύχη της αποστολής σας εξαρτάται από την έκβαση αυτής της τελευταίας μάχης. Δεν επιτρέπεται να χάσετε ούτε στην εξομοίωση από τον Klingon γιατί θα μειωθεί το κύρος σας και τότε Game over. Ανοίγοντας



"Sorry to interrupt your shore leave, Jim, but we received a disturbing transmission from Nimbus III - the planet of Galactic Peace. A terrorist force has captured the planet's single outpost and taken the Federation, Romulan, and Klingon consuls hostage."

τις πόρτες του εξομοιωτή Ξαναγυρνάμε στο γνώριμο χειρισμό του σκάφους, αλλά αυτή τη φορά η επιτρεπτή κίνηση γίνεται μέσα σε μία περιορισμένη αρένα τριών διαστάσεων. Βέβαια στην εξομοίωση το Enterprise εμφανίζεται με όλες τις τυχόν βλάβες του (πονηρός ο Klingon) πράγμα που απαιτεί ιδιαίτερη προσοχή. Δεν μπορείτε να αφήσετε σημαντικές ζημιές να διορθωθούν τελευταίες. Από άποψη χειρισμού δεν υπάρχει διαφορά από την κανονική πτήση, ενώ έχουν διαφοροποιηθεί τα όργανα και οι οθόνες. Εκτός από το ραντάρ που δείχνει τα αντικείμενα μέσα στην αρένα έχουμε ακόμα: Bird of pray Distance indicator για να ξέρετε την απόσταση του εχθρικού σκάφους, BOP altimeter και Starship altimeter (αφού βρισκόμαστε θεωρητικά τουλάχιστον σε τρισδιάστατο χώρο πρέπει να ξέρετε την διαφορά ύψους ανάμεσα στα δύο διαστημόπλοια). Υπάρχουν επίσης οι Relative and Absolute Directional Indicators οι οποίοι είναι κίτριες πολύπλοκες και γενικά δείχνουν την κίνηση των διαστημοπλοίων. Οι οθόνες και τα όργανα εδώ είναι αρκετά πολύπλοκα και θα χρειαστεί να μελετήσετε κάπως παραπάνω. Η δράση σ' αυτό το μέρος του παιχνιδιού είναι Elite-like και παρά τον περιορισμένο χώρο κίνησης, η επιτυχία είναι δύσκολη. Για να καταστραφεί ο εχθρός, πρέπει να πλησιάσετε πολύ και να τον χτυπήσετε με φωτονική τορπίλη ενώ τα Phasers δεν σας δίνουν πολλές ελπίδες για να νικήσετε, αφού οι αντιπάλοι σας φεύγουν γρήγορα από το στοχαστρο. Οι εχθρικές δυνάμεις - ένα ή περισσότερα Birds of Pray - ανταποδίδουν τα πυρά είτε με Phasers είτε με φωτονικές τορπίλλες. Ως γνωστόν αυτά τα διαστημόπλοια έχουν την ικανότητα να γίνονται



After arriving at Nimbus III, Kirk storms the city, only to be captured by Cybock and the Galactic Army of Light

αόρατα οπότε στο ραντάρ δεν φαίνεται παρά μόνο (με τη βοήθεια του Spock) το ίχνος που αφήνει το σκάφος στην κίνησή του. Σαν εξομοίωση μάχης πρέπει να παραδεχτώ ότι με ικανοποίησε αφού σε αφήνει να κάνει πολλά κόλπα και να παίξεις αρκετή ώρα πριν χάσεις.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΟΘΟΝΗ

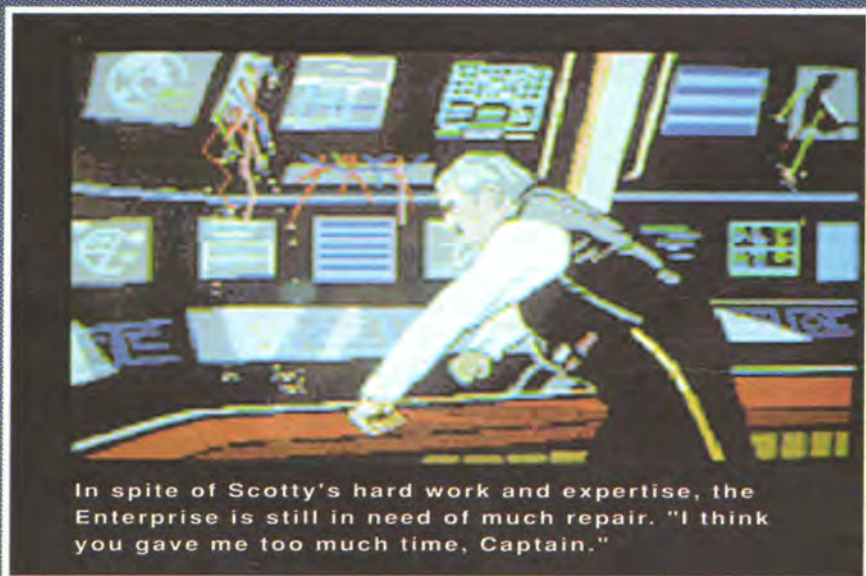
Η σωστή διακυβέρνηση ενός αστροπλοίου σαν το Enterprise είναι δύσκολη και πολύπλοκη. Στην αρχική οθόνη αριστερά βρίσκεται το Navigational Display που δείχνει την κίνηση σας μέσα στο διάστημα, καθώς και την ενέργεια που χρησιμοποιεί το σκάφος κάθε στιγμή. Κάτω βρίσκεται ένας δείκτης της κατεύθυνσης που πρέπει να ακολουθήσετε για να φτάσετε στον προορισμό σας και το ραντάρ που μπορεί να αυξομειώσει την εμβέλειά του. Δεξιάτερα έχουμε κάτι 'συνολάκια' ενδείξεων, ας

τα δούμε: το πρώτο είναι το Power Gauge όπου έχουμε ενδείξεις για την κατάσταση των Phasers, της ασπίδας, την Engine Power, την ενέργεια που χρησιμοποιεί το σύστημα διατήρησης ζωής και το Average power usage. Οι ενδείξεις των Phasers και της ασπίδας εμφανίζονται μόλις τα ενεργοποιήσετε. Δίπλα από αυτές τις ενδείξεις είναι το Power Gauge για τα οπτικά συστήματα. Ακριβώς από κάτω είναι η TTL (Total Power) που δείχνει την ενέργεια που παράγεται από τις μηχανές. Όσο ο δείκτης παραμένει στο πράσινο δεν υπάρχει πρόβλημα αλλά μόλις αγγίξει την κόκκινη γραμμή πρέπει να ανησυχείτε. Η άλλη οριζόντια μπάρα που γράφει Dilithium είναι ο μετρητής των καυσίμων. Φυσικά μόλις τα καύσιμα τελειώσουν χάνετε.

Ο χειρισμός μπορεί να γίνει με δύο τρόπους: είτε κατευθείαν από το πληκτρολόγιο ή μέσω των πλήκτρων F1-F6 με τα οποία επικοινωνείτε με τους υπολογιστές χαρακτήρες του παιχνιδιού. Μέσω του πληκτρολογίου να σημειώσουμε ότι έχετε πρόσβαση σε όλες σχεδόν τις εντολές αλλά μέσω των χαρακτήρων μπορείτε να ζητήσετε μερικές πιο εξειδικευμένες εργασίες που αντιστοιχούν στην αρμοδιότητα του καθενός. Μόλις πατήσετε ένα από τα F1-F6, ακούγεται ο ήχος της κλήσης και εμφανίζεται με Digitised γραφικά ο χαρακτήρας που καλέσατε. Με τους κέρσορες τώρα επιλέγετε την δουλειά που θα του αναθέσετε. Ας ξαναθημηθούμε μαζί τα πρόσωπα του έργου και του παιχνιδιού!

Mr. Spock: ο πρώτος αξιωματικός του σκάφους, ειδικός σε επιστημονικά θέματα. Σ' αυτόν πρέπει να αναθέσετε τον εντοπισμό των διαστημοπλοίων των Klingons.

Dr. Leonard McCoy: Ελπίζω πως όλοι θα ξέρετε το γιατρό που του



In spite of Scotty's hard work and expertise, the Enterprise is still in need of much repair. "I think you gave me too much time, Captain."

έχουν δώσει το παρατσούκλι "Bones". Είναι ο αγαπημένος μου ήρωας της σειράς και ομολογώ ότι δεν μου άρεσε καθόλου που έχει υποβαθμιστεί ο ρόλος του στο παιχνίδι.

Mr. Sulu: Ο ειδικός στην πλοήγηση του Enterprise.

Pavel Andreievich Chekov: (ώστε αυτό ήταν ολόκληρο το όνομα του!): ειδικός στα οπλικά επιθετικά και αμυντικά συστήματα.

Miss Uhura: Η δεσποινίς Uhura έχει αναλάβει την επικοινωνία και χειρίζεται όλα τα μηχανήματα για να συνεννοούμαστε στο διάστημα μέσα από εκατομμύρια γλώσσες (αν ξέρετε μόνο Basic δηλαδή είσατε αξίως της τύχης σας).

Montgomery "Scotty" Scott: Ο ακούρατος μηχανικός που θα προσπαθήσει να κάνει οτιδήποτε του ζητήσετε.

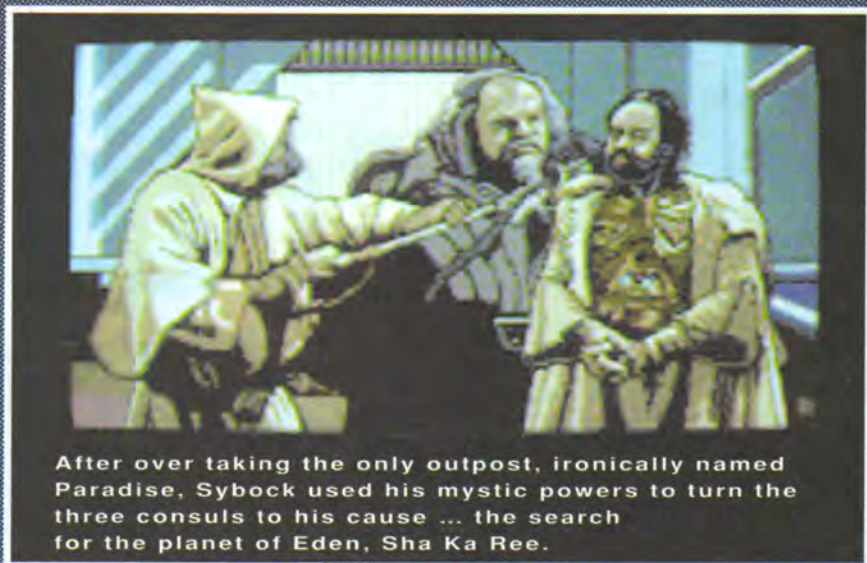
Αυτά με τους πρωταγωνιστές του Star Trek και να μη σας ξαναπιάσω αδιάβαστους. Υπάρχουν τρεις βαθμίδες δυσκολίας στο παιχνίδι που μπορείτε να διαλέξετε ξεκινώντας: Cadet, Captain, Admiral. Ένας Gamer



που θέλει να ευχαριστηθεί παιχνίδι πρέπει να διαλέξει από Captain και πάνω ενώ αν θέλετε να δείτε τα γραφικά Cadet. Να πούμε εδώ ότι το παιχνίδι δεν σώζει, αλλά μπορείτε να παίξετε από όπου θέλετε αφού έχετε περάσει τις αποστολές. Ολοκληρώνοντας να προσθέσουμε πως με την χρήση AT θα έχετε φανερό βελτίωση στην απόκριση των πλήκτρων και η ύπαρξη σκληρού δίσκου θα σας φανεί πολύ χρήσιμη καθώς το παιχνίδι είναι πάντα δισκέτες.

ΟΠΛΙΣΜΟΣ - ΒΟΜΒΕΣ

Tο Enterprise έχει δύο ειδών επιθετικά όπλα: τα Phasers και τις φωτονικές τորπίλλες. Τα Phasers είναι ιδανικά για στόχους που έχουν μικρή θωράκιση (όπως είναι οι μαγνητικές νάρκες) αλλά δε λειτουργούν πάντοτε. Οι φωτονικές τորπίλλες από την άλλη είναι πολύ ισχυρές και μπορούν να καταστρέψουν τα πάντα. Αντίθετα όμως από τα Phasers είναι περιορισμένες (μόνο 16) γι'αυτό χρησιμοποιήστε τις με σύνεση. Οι τορ-



After over taking the only outpost, ironically named Paradise, Sybock used his mystic powers to turn the three consuls to his cause ... the search for the planet of Eden, Sha Ka Ree.

πίλλες οπλίζονται ανά τεσσάρεις ενώ με το πάτημα του πλήκτρου A έχετε αυτόματη στοχεύση. Για αμυνα υπάρχουν οι ασπίδες -μπορείτε να πείτε στον Scotty να τις ενισχύσει.

Οποιοδήποτε αντικείμενο η ακτίνα (ας είναι καλά οι Klingon) σας χτυπήσει θα προκαλέσει αρχικά την μείωση της ασπίδας και στη συνέχεια την καταστροφή ενός μέρους του σκάφους. Διαλέγοντας τον Spock η πατώντας το πλήκτρο F8 μπορείτε να ζητήσετε να δείτε τις βλάβες. Θα εμφανιστεί τότε σχηματικά το σκάφος και με κόκκινο θα σημειώνονται οι χτυπημένες περιοχές. Πατώντας Return θα βγει μια λίστα των ζημιών. Μπορείτε τώρα να δώσετε προτεραιότητα στις επισκευές που θα γίνουν.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Tα γραφικά είναι γενικά πολύ καλά έως άριστα, ενώ σε VGA είναι σχεδόν τέλεια αφού είναι μια από τις ελάχιστες περιπτώσεις που χρησιμοποιούνται κρατηθείτε και τα 256 χρώματα της κάρτας! Όσοι πεινασμένοι για φεβερρά γραφικά τρέξτε. Και στην EGA βέβαια έχει δοθεί μεγάλη προσοχή, ενώ οι περισσότερες εικόνες είναι Digitised. Στις μάχες στο διάστημα τα γραφικά είναι τύπου vector, ενώ γενικά η κίνηση είναι καλή -αλλά αργή αν δεν χρησιμοποιείτε μηχανήμα με πολλά MHz-. Το μέγεθος των γραφικών και των sprites πρέπει να παραδεχτούμε ότι είναι από τα μεγαλύτερα που έχουμε δει ποτέ. Στον ήχο το παιχνίδι δεν έχει ιδιαίτερες επιδόσεις εκτός ίσως από την αρχική μουσική που είναι το θέμα του Star Trek μέσα από το ηχείο των συμβατών. Τα ηχητικά εφέ είναι λίγο και το παιχνίδι δεν υποστηρίζει καμία κάρτα ήχου.

ΓΕΝΙΚΑ

Eκτός από το όνομα Star Trek είναι αυτό το παιχνίδι έχει ένα φανταστικό προτέρημα τα γραφικά του. Μια από τις λίγες φορές που αξιοποιούνται 256 χρώματα δίνοντας εξαιρετικές οθόνες. Η "κατώτερη" κάρτα που μπορεί να χρησιμοποιήσει το παιχνίδι είναι η EGA πράγμα που κάνει απαραίτητη την ύπαρξη ενός XT, αν θέλετε να αποφυγείτε τον χελωνισμό. Από άποψη gameplay μου φάνηκε σχετικά εύκολο και οι έμπειροι gamers δεν θα χρειαστούν περισσότερες από επτά ώρες για να το τελειώσουν! Με ικανοποίηση πάντως διαπίστωσα πως ήθελα να το ξαναφορώ και να ξαναπιάσω. Επειδή δεν είχα την τύχη να δω το αντίστοιχο έργο στον κινηματογράφο, παρά μόνο μερικές σκηνές, δεν είμαι σε θέση να σας πω κατά πόσο μεταφέρθηκε η ατμόσφαιρα του έργου στο παιχνίδι. Το σίγουρο είναι πως μια μεγάλη μερίδα gamers θα μείνουν ικανοποιημένοι αφού υπάρχουν στοιχεία Beat'em up, space combat simulation, διακυβέρνηση διαστημοπλοίου και ένας συνδυασμός στρατηγικής με γρήγορα αντανακλαστικά. Ελπίζω να σας κρατήσει στο μόνιτορ μέχρι την άφιξη του Star Trek VI.

ΓΡΑΦΙΚΑ	98
ΚΙΝΗΣΗ	85
ΗΧΟΣ	82
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	92
ΠΛΟΚΗ	87
ΠΑΚΕΤΟ	92
ΑΝΤΟΧΗ	83
ΛΕΙΪΑ/ΤΙΜΗ	84

ΓΕΝΙΚΑ 91

ADVENTURERS'

ΤΩΝ Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ

A. ΜΑΡΙΝΟΥ



Η Sierra για μία ακόμα φορά μας προσφέρει ένα πολύ ποιοτικό παιχνίδι σε συνδυασμό με πρωτότυπο σενάριο. Είναι από τις ελάχιστες φορές που ένα adventure έχει τόση διαφορά από ότι έχει κυκλοφορήσει μέχρι στιγμής και ταυτόχρονα δεν έχει δανειστεί την υπόθεσή του από τον κινηματογράφο.

ΤΙΤΛΟΣ	Colonel's Bequest
HOUSE	Sierra
FORMAT	PC
TIMH	8400
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	Greek Software

COLONEL'S BEQUEST

ΣΕΝΑΡΙΟ

Χρόνος: 1925. Τόπος: Tulane University, Νέα Ορλεάνη. Στο διάλειμμα του μαθήματος η Laura Bow (ηρωίδα του παιχνιδιού) συζητάει με τη φίλη της Lillian Prune. Η Lillian προσκαλεί την φίλη της στο αρχοντικό του Θείου της Colonel Henri Dijon, όπου θα γίνει μια οικογενιακή συγκέντρωση το Σάββατοκύριακο. Φτάνοντας στο επιβλητικό αρχοντικό τις υποδέχεται ο



Jeenes, ο σιωπηλός μάπλερ του συνταγματάρχη. Τις οδηγεί στην τραπεζαρία όπου βρίσκονται ήδη όλα τα υπόλοιπα μέλη της οικογένειας. Σε λίγο μπαίνει και ο συνταγματάρχης καθισμένος στην αναπηρική του καρότσι. Χωρίς πολλά λόγια ανακοινώνει πως η περιουσία του θα μοιραστεί σε ίσα μερίδια σε όλους και εάν κάποιος πεθάνει το μερίδιό του θα το μοιραστούν οι υπόλοιποι. Ο συνταγματάρχης φεύγει και μετά από αυτή την ψυχρολουσία τα μέλη της οικογένειας αρχίζουν να δυσανασχετούν με την απόφαση του. Η Lillian και η Laura ανεβαίνουν στο δωμάτιό τους. Σ'αυτο το σημείο αρχίζει το παιχνίδι. Παίρνετε τον ρόλο της φιλοξενούμενης Laura και πρέπει να ανακαλύψετε τί προθέσεις έχουν τα μέλη της οικογένειας.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ

Ο χειρισμός είναι αυτός που έχει καθιερώσει η Sierra στα τελευταία της παιχνίδια. Τα πλήκτρα F1-F9 έχουν εξειδικευμένες εργασίες (Help, ήχος, επανάληψη εντο-

λής, Save, Restore, Restart). Με κάποια άλλα πλήκτρα έχουμε Quit, Pause, μεταβολή της ταχύτητας του χαρακτήρα, Inventory και αρκετά άλλα που κάνουν τον χειρισμό πολύ εύκολο και σωστό. Ο έλεγχος του χαρακτήρα γίνεται και με το Joystick και με τους κέρσορες. Ένα ενδιαφέρον στοιχείο στην περιπέτεια είναι πως ο χρόνος δεν κυλάει αν δεν επισκεφθείς το σωστό μέρος και δεν δεις την κατάλληλη οθόνη. Έτσι μπορείς να μαζεύεις αντικείμενα και πληροφορίες χωρίς να περνάει ο χρόνος. Κάθε φορά που

βλέπετε την σωστή οθόνη εμφανίζεται ένα ρολογάκι και περνάει ένα τέταρτο της ώρας. Το λεξιλόγιο του παιχνιδιού τώρα δεν είναι το πλουσιότερο δυνατό ούτε το καλύτερο που έχουμε δει, αλλά είναι κανονιστικό μέσα στον όγκο της περιπέτειας. Αυτό που θα αρέσει στους καθαρόαιμους adventurers είναι οι αρκετά μεγάλες περιγραφές και οι εκτενείς διάλογοι.

ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ

Ενα μεγάλο πλεονέκτημα του παιχνιδιού είναι το πλήθος των χαρακτήρων που έχει. Δεν είναι περιστασιακά πρόσωπα που θα εμφανιστούν μία φορά μόνο αλλά έχουν συγκεκριμένα κίνητρα δράσης μέσα στο παιχνίδι. Υπάρχουν 12 άνθρωποι-χαρακτήρες στο παιχνίδι και 3 ζώα. Ας τους δούμε πιο προσεκτικά: Laura Bow, η ηρωίδα του παιχνιδιού 20 χρονών σπουδάζει δημοσιογραφία και έχει ταλέντο ντέντεκτιβ. Colonel Dijon ουδέν σχόλιο. Lillian Prune, ανηψιά του συνταγματάρχη και αρκετά απελευθερωμένη για την εποχή του '20. Ethel Prune, μητέρα της Lillian και αδερφή του συνταγματάρχη Dijon. Gertrude Dijon, χήρα του

P A R A D I S E

αδερφού του συνταγματάρχη, θέλει να είναι το αφεντικό σε όλα και της αρέσουν τα μαργαριτάρια. Gloria Swanson ανηψιά του συνταγματάρχη, της αρέσουν τα πλούτη και η κοσμική ζωή. Rudolph Dijon, ποτέ δεν τον συμπάθησα αυτόν τον τύπο. Clarence Sparrow, ο δικηγόρος και διαχειριστής της περιουσίας του συνταγματάρχη. Dr. Wilbur C. Feels, προσωπικός γιατρός του συνταγματάρχη; δεν πηγαί-

ζει την ατμόσφαιρα σε πολλά σημεία. Τα ηχητικά εφέ είναι πολλά και πετυχημένα. Το παιχνίδι επίσης υποστηρίζει τις περισσότερες από τις κάρτες μουσικής και εμείς που είχαμε την τύχη να το ακούσουμε σε Ad Lib μείναμε απόλυτα ικανοποιημένοι.

Η ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ



νει πουθενά χωρίς το μονόκλ του. Jeeves, ο σιωπηλός μπάτλερ. Fifi, τις λεπτομέρειες για την χιμ... σχέση της με τον συνταγματάρχη τις κρατάω για τον εαυτό μου, ειδατε με τί τρόπο κοιτάζει τον Jeeves; Celie, η μαγείρισσα εξαιρετικά προ-



ληπτική και λένε.... λένε πως αχολείται με βουντού. Αυτά με την οικογένεια Dijon (σκέτη Τόλμη και Γοητεία γίναμε) και ας δούμε ακόμα τα τρία ζώακια που είναι σημαντικά για την εξέλιξη της περιπέτειας: Beauregard, το γέρικο κυνηγόσκυλο που κοιμάται όλη μέρα. Blaze, ένα άλογο είναι πάντα άλογο ακόμα και όταν γεράσει (αν σας κλωτσήσει θα καταλάβετε). Polly, ο παπαγάλος που ξέρει πολλά και λέει λίγα!

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Tο επίπεδο των γραφικών στο Colonel's Bequest είναι πολύ υψηλό, χάρη στη νέα τεχνική της Sierra. Τολμώ να πω ότι σ' αυτό το παιχνίδι τα γραφικά είναι ιδιαίτερα προσεγμένα και δημιουργούν μια ατμόσφαιρα πολύ ταιριαστή στην αστυνομική πλοκή. Λεπτομερώς είναι σχεδιασμένα όλα τα αντικείμενα και ανεξάρτητα ποιά κάρτα γραφικών χρησιμοποιείτε δεν θα υπάρξει πρόβλημα στην αναγνώρισή τους. Πολύ προσεγμένα είναι τα χρώματα και δίνουν έναν noir(!) φωτισμό στο παιχνίδι. Υπάρχουν πάνω από 60 τοποθεσίες στο νησί για να κινηθείτε και να ανακαλύψετε. Όλοι οι χαρακτήρες που αναφέραμε έχουν ικανοποιητικό animation ενώ η μουσική είναι αρκετά καλή και τονί-

Hώρα είναι 7μμ. Βρίσκεσαι στο δωμάτιό σου και η Lillian βγαίνει για να φρεσκαριστεί στο μπάνιο. Πηγαίνεις στην τσάντα σου και παίρνεις το σημειωματάριό σου. Μπες στο δωμάτιο δεξιά. Look, βλέπεις την Ethel, Talk to Ethel, Ask ethel about Lillian, πήγαινε δύο δωμάτια αριστερά, μπες στο βόρειο δωμάτιο που είναι το μπάνιο. Look, Look Lillian, περίμενε τη σειρά σου για να πλυθείς, Look tub, βγαίνεις από το μπάνιο, Look armoire, πήγαινε στο αριστερό armoire, δώσε Look armoire, look floor, move armoire. Βρίσκεσαι ένα μυστικό δωμάτιο, προχώρα χωρίς να ανοίξεις τις πόρτες. Κάνε Look Holes και στους δύο πίνακες, σε

κάποιον από τους δύο θα δεις μια συζήτηση. Αφού βγεις από εκεί που μπήκες κατεβαίνεις τις σκάλες, πήγαινε τέρμα πάνω και δεξιά, τώρα προχώρα όλο δεξιά μέχρι την κουζίνα, Open Refrigerator. Παίρνεις το κόκκαλο. Γυρνάς στο χωλ, Move mirror, ακόμα ένα μυστικό δωμάτιο κάνε τα ίδια όπως προηγουμένως, τώρα στο ρολόι απέναντι από τον καθρέφτη θα βρεις ακόμα ένα μυστικό δωμάτιο...

Αυτή είναι μια ενδεικτική εισαγωγή στο παιχνίδι αλλά είναι προτιμότερο να σας δώσουμε κάτι διαφορετικό. Πού θα βρείτε τα αντικείμενα και σε τί χρησιμεύουν:

Crowbar: στο Carriage house και θα το χρησιμοποιήσετε στο πάτωμα του Chappel και στο Vault στον τάφο.

Valve Handle: στο visor of armour (μέσα στην ναυοπλία δηλαδή) και θα το βάλετε στην βάση του αγάλματος στο Hedge garden και θα το στρίψετε (turn).

Necklace: μετά την τρίτη πράξη μπορείτε να βρείτε αυτό το αντικείμενο στο Dog house και αν το δώσετε στην Celie θα σας επιτρέψει να μπειτε στο σπίτι της.

Elevator key: στο δωμάτιο του συνταγματάρχη όταν αυτός απουσιάζει.

Crackers: στο cellar room και πρέπει να τα δώσετε στον παπαγάλο, ένα σε κάθε πράξη για να



σας αποκαλύψει πολλά.

Medicinal bottle: στο σκουπιδοτενεκέ στο bathroom και πρέπει να το εξετάσετε με το μονόκλ που θα βρείτε στο πτώμα του Wilbur.

Carrot: (το αγαπημένο λαχανικό της Sierra) θα το βρείτε στο σπίτι της Celie αφού σας αφήσει να μπειτε και είναι απαραίτητο για να πάρετε το Lantern που είναι στο σταύλο πίσω από τον Blaze. Το Lantern ανάβει με τα σπέρτα που βρίσκεται στο πτώμα του Clarence.

Να πούμε ακόμη ότι για να βρείτε το δολοφόνο στο τέλος της περιπέτειας πρέπει να εισάσετε υπομονετικοί και παρατηρητικοί (ποιός φοράει άρωμα, ποιός καπνίζει, με ποιό τρόπο δολοφονήθηκε η Gloria ή ο Wilbur. Αν απορείτε τέλος πού εξαφανίζονται τα πτώματα γιατί δεν κοιτάτε στο υπόγειο;

ΓΕΝΙΚΑ

Tο παιχνίδι μας άφησε τουλάχιστον ευχαριστημένους μετά από πολλές ώρες μπροστά στο μόνιτορ. Η ποιότητά του γίνεται φανερή αμέσως σε κάθε τομέα. Ιδίως οι λεπτές ισοροπίες που υπάρχουν ανάμεσα στις σχέσεις των χαρακτήρων, οι πολλαπλοί φόνοι δίχως να μπορείς να επέμβεις παρά μόνο στο τέλος της περιπέτειας και οι λεπτομέρειες του κινούνται σε επίπεδα μυθιστορηματος της Αγκάθα Κρίστι. Να επισημανώ επίσης κάτι πολύ σημαντικό: μέσα στον ανδοκρατούμενο - έως σβωνιστικά αντρικό κόσμο - των Computer Games η Sierra είναι μία από τις ελάχιστες περιπτώσεις που για μια ακόμα φορά έχει σαν ήρωα του παιχνιδιού μία γυναίκα, ενώ ταυτόχρονα οι 7 στους 12 χαρακτήρες είναι γυναίκες. Ολοκληρώνοντας, να πούμε πως συγκαταλόγουμε το game αυτό μέσα στα τρία πιο προσεγμένα παιχνίδια της εταιρίας.

ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΚΙΝΗΣΗ	84
ΗΧΟΣ	83
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	88
ΠΛΟΚΗ	97
ΠΑΚΕΤΟ	94
ΑΝΤΟΧΗ	93
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	82

ΓΕΝΙΚΑ 92

ADVENTURERS'

ΤΟΥ Α. ΜΑΡΙΝΟΥ



Κυρίες και κύριοι, το παιχνίδι αρχίζει. Αντίπαλοι σήμερα είναι, από τη μια μεριά ο David Wolf, παίδαρος, ωραίος με σπορ αμφίβια αμαξάρα που εκτοξεύει ατάκες αποφτηνά έργα και από την άλλη η εγκληματική οργάνωση Viper, που αποτελείται από έναν θεότρελο χοντρό και άλλους δύο τρελούς. Εντάξει το ξέρω τα πράγματα φαίνονται δύσκολα για τον David, εκτός κι αν πάρετε εσείς τη θέση του.

ΤΙΤΛΟΣ	David Wolf
HOUSE	Dynamix
FORMAT	PC
ΤΙΜΗ	6900
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	Greek Software

DAVID WOLF

ΥΠΟΘΕΣΗ

Η οργάνωση Viper κατορθώνει κατά τη διάρκεια μιας επίδειξης να κλέψει το πιό καινούριο αεροπλάνο της πολεμικής αεροπορίας,

ένα Stealth Jet που έχει την ικανότητα να γίνεται εντελώς αθέατο από όλα τα ραντάρ (όχι, όχι και φέ

δεν ψήνει). Η οργάνωση αυτή ζητάει ένα υπέρογκο χρηματικό ποσό σαν λύτρα για να μην ρίξει με το αεροσκάφος μια πυρηνική βόμβα και καταστρέψει το καπιτώλιο και τη μισή Ουάσιγκτον. Πρέπει λοιπόν να ανακαλύψετε το αρχηγείο της μυστικής οργάνωσης Viper, να μπείτε μέσα και να πάρετε το Jet μαζί σας (ή κάπως έτσι τέλος πάντων).

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το παιχνίδι παίζεται εξίσου εύκολα με τα πλήκτρα όπως με το joystick. Η Dynamix έχει βρει ένα πολύ εύχρηστο σύστημα χειρισμού. Κάθε φορά που πατάτε Esc βγαίνουν κάποιες επιλογές που διαλέγονται με το βελάκι: Play, Play faster, Skip με την οποία μπορείς να ξεκινήσεις από οποια αποστολή θέλεις, Detail (στο κόσμο των 3D γραφικών λεπτομέρεια

σημαίνει πολλές μαθηματικές πράξεις, οπότε αυξομειώνοντας την λεπτομέρεια αλλάζει και η ταχύτητα του game), Text duration (πόση ώρα θα έχετε στη διάθεσή σας για να διαβάσετε τους -πολλούς- διαλόγους στην οθόνη). Τέλος μπορείτε να διαλέξετε ελεύθερα το



βαθμό δυσκολίας του παιχνιδιού. Το παιχνίδι αποτελείται από 4 επιμέρους "υποπαιχνίδια" πράγμα που σημαίνει πως

έχετε μπροστά σας τέσσερις διαφορετικούς επιμέρους χειρισμούς, που είναι όμως τόσο απλοί ώστε μαθαίνονται με μια ματιά μόνο. Ας τα δούμε το game αναλυτικά:

HANG GLIDER

Εκινάτε με έναν από τους γνωστούς "αετούς" αλλά ο δικός σας είναι κάπως πιο προσεγγμένος αφού έχει πολυβόλο και πολύ δυνατή μηχανή. Αλλά και οι αντίπαλοί σας έχουν όπλα. Έτσι για μια ακόμα φορά οι ικανότητές σας θα δείξουν τη διαφορά. Τα γραφικά σ' αυτό το μέρος του παιχνιδιού αλλά και όπου αλλού υπάρχει δράση είναι filled vector και η κίνηση αν δεν έχετε XT ή AT είναι αργή. Πρέπει να πυροβολήσετε τους αντιπάλους σας μέχρι να καταστραφούν τα ανεμόπτερά τους. Προσοχή όμως, δε σας καταστρέφουν μόνο οι σφαίρες των

P A R A D I S E

αντιπάλων σας αλλά και η απροσεξία σας. Πραγματικά δεν είναι λίγες οι φορές που θα τσακιστείτε πάνω στους άλλους και θα καταλήξετε στη θάλασσα.

CAR CHASE

Bρίσκεστε στο αυτοκίνητό σας και προσπαθείτε να ξεφύγετε από όλους τους ενοχλητικούς που σας κυνηγάνε και από τα αυτοκίνητα που ρίχνουν βόμβες μπροστά σας. Μόνο με την ταχύτητα σας μην ελπίζετε να ξεφύγετε από τους διώκτες σας. Το αμάξι σας ευτυχώς είναι εφοδιασμένο με τριών ειδών όπλα: Mashine gun, Oil και Missiles. Το oil είναι για να το ρίχνετε στο δρόμο ώστε να καθυστερούν και καμιά φορά να ντε-



λαπάρουν -κυρίως στις στροφές- αυτοί που σας καταδιώκουν. Τα λίγα missiles που έχετε πρέπει να τα χρησιμοποιήσετε στο ελικόπτερο που θα σας επιτεθεί κάποια στιγμή. Το mashine gun είναι ιδανικό για τα αυτοκίνητα που βρίσκονται μπροστά σας. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού θα ζήσετε δύο κυνηγητά με αυτοκίνητα, ένα από τα οποία τελειώνει με μια εντυπωσιακή σκηνή από αστυνομικό έργο, δηλαδή πηδάτε με το αμάξι πάνω από μια γέφυρα που ανοίγει. Η καταδίωξη μπορεί να διαρκέσει 15-20 λεπτά ενώ έχετε κι έναν χάρτη που σας δείχνει το δρόμο. Τέλος, η εξομοίωση της οδήγησης είναι αρκετά καλή και ρεαλιστική.

PARACHUTE

Eδώ θα βρεθείτε να πέφτετε από το αεροπλάνο χωρίς αλεξίπτωτο (πρέπει να έχετε συνηθίσει πια). Πρέπει λοιπόν να δανειστείτε το αλεξίπτωτο του Garth Stock που πέφτει μερικές εκατοντάδες μέτρα πιο

κάτω. Κάνετε ακροβατικά στον αέρα, κατά την ελεύθερη πτώση σας για να τον πλησιάσετε, οπότε γίνεται εναέρια συμπλοκή και του αποσπάτε το αλεξίπτωτο. Καλά, και που να δείτε την έκφραση στο πρόσωπό του! Τα βάσανά σας όμως δεν τελειώνουν εδώ. Για την ακρίβεια τώρα αρχίζουν!! Πρέπει με τους σωστούς ελιγμούς να προσγειωθείτε πάνω σ'ένα φορτηγό που τρέχει στη λεωφόρο, αλλιώς...

STEALTH JET

Hτελευταία και πιο δύσκολη αποστολή του παιχνιδιού. Έχετε διεισδύσει στο αρχηγείο της Viper και βρίσκεστε μέσα στο Jet. Αυτή τη φορά δεν είσατε μόνος. Η όμορφη μηχανικός O'Neel είναι η συγκυβερνήτης σας. Αναπνάζετε τις πόρτες του υποστεγού και τρέχετε στο διάδρομο. Μεγάλη αγωνία καθώς όταν βρεθείτε στον αέρα σας κυνηγάνε πύραυλοι θερμότητας. Αν ξεφύγετε με μερικές μανούβρες έχει καλώς διαφορετικά...

Σαν εξομοιωτής πτήσης είναι πολύ απλός -τουλάχιστον στα όργανα του σκάφους.



ΓΡΑΦΙΚΑ	93
ΚΙΝΗΣΗ	83
ΗΧΟΣ	86
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	93
ΠΛΟΚΗ	84
ΠΑΚΕΤΟ	87
ΑΝΤΟΧΗ	83
ΛΕΙΙΑ/ΤΙΜΗ	75

Γ Ε Ν Ι Κ Α 84



ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Tα γραφικά είναι εξαιρετικά, όλα digitized από φωτογραφίες (μη ξεχνάτε ότι χρησιμοποιήθηκαν αληθινά ηθοποιοί για την δημιουργία του παιχνιδιού) που δέχτηκαν επεξεργασία μετά. Η δράση, όπως έχουμε πει ήδη, είναι όλη σε 3D filled γραφικά. Εκείνο που κάνει εντύπωση πέρα από την αρτιότητα των γραφικών (και σε CGA αλλά κυρίως σε EGA) είναι το μέγεθος των χαρακτήρων όπως εμφανίζονται στην οθόνη. Προσέξτε τους φωτισμούς και το τηλεοπτικό στυλ που έχουν οι στάσεις των ηρώων. Η μουσική είναι κι αυτή καλή στο ηχείο των PC, ενώ σε AdLib (είχαμε την ευτυχία να έχουμε την κάρτα στο μηχανήμα) είναι αρκετά καλή για τις δυνατότητες της κάρτας. Ατμοσφαιρική λοιπόν μουσική που το θέμα της αλλάζει ανάλογα με την σκηνή. Δυστυχώς, τα ηχητικά εφέ είναι λίγα και το animation γενικά υποφέρει αν και έχει μερικές εξαιρετικές στιγμές.

Γ Ε Ν Ι Κ Α

Tο παιχνίδι θα σε αφήσει να παίξεις αρκετά προτού χάσεις ενώ μεγάλο πλεονέκτημα (ιδίως γι'αυτούς που θέλουν να δουν τα φοβερά γραφικά χωρίς κόπο) είναι το ότι μπορείς να ξεκινήσεις από όποιο σημείο θέλεις. Ο πολύς διάλογος που γίνεται ανάμεσα στους χαρακτήρες (δεν έχετε καμιά επέμβαση εσείς σ'αυτόν) αποτελεί την κύρια πηγή ατμόσφαιρας από τους πολλούς τρόπους που έχει το παιχνίδι για να δημιουργεί μια ξεχωριστή αίσθηση στον παίκτη. Για το διάλογο να συμπληρώσουμε ότι είναι εκλεπτυσμένος -σα σαπουνόπερα. Γενικά το στυλ του παιχνιδιού είναι σαν αυτό που έχει καθιερώσει η Cinemaware με αρκετή αγωνία και πολλές εκπλήξεις -αν πω σεναριακές ανατροπές θα φάω ξύλο- για τον επίδοξο πράκτορα.

S I M U L A T I O N

Tο πράγμα που σημειώνει κανείς παίρνοντας στα χέρια του το Red Storm Rising είναι το πολύ προσηγμένο πακέτο. Ένα αναλυτικότερο manual 110 σελίδων εξηγεί με κάθε λεπτομέρεια τα πάντα: πλοήγηση υποβρυχίου, ελιγμούς, τακτικές ναυμαχίες, τεχνικά στοιχεία για κάθε πλοίο και όπλο (εχθρικό ή φιλικό) και πολλές άλλες απαραίτητες πληροφορίες. Επίσης, ένα πολύ καλό keyboard overlay, που δίνει τις λειτουργίες κάθε πλήκτρου θα σας φανεί σίγουρα πολύτιμο (είναι το μόνο που έχω δει μέχρι στιγμής για ST). Αν σ'αυτά προσθέσουμε και τις ελληνικές οδηγίες(!) για τις οποίες φρόντισε η εδώ αντιπροσωπεία, τότε σίγουρα ξεκινάμε με τις καλύτερες προϋποθέσεις. Ας δούμε όμως αν το ίδιο το παιχνίδι ανταποκρίνεται στις προσδοκίες μας.

TITΛΟΣ	Red Storm Rising
HOUSE	Microprose
FORMAT	PC, ST, Amiga
TIMH	4800
TEST	Atari ST
ΔΙΑΘΕΣΗ	Delta Computers



Ένας εξομοιωτής πυρηνικού υποβρυχίου από τη Microprose, βασισμένος στο ομώνυμο βιβλίο του Tom Clancy, που συνδυάζει τη σοβαρότητα των στρατηγικών επιλογών με την αγωνία της δράσης, διατηρώντας ένα εκπληκτικό βαθμό ρεαλισμού.



ΟΙ ΕΠΙΛΟΓΕΣ

Mετά τις εισαγωγικές οθόνες και τον απαραίτητο έλεγχο γνησιότητας, μπορούμε να διαλέξουμε τη χρονολογία διεξαγωγής του πολέμου. Εδώ προσέξτε, γιατί από την επιλογή εξαρτώνται οι τύποι των διαθέσιμων υποβρυχίων και όπλων καθώς και οι τεχνολογικές δυνατότητες τους. Αυτό βέβαια επηρεάζει και τα εχθρικά σκάφη. Κατόπιν παίρνετε το υποβρύχιο της αρεσκείας σας ή καλύτερα, αφήνετε το ναυαρχείο να διαλέξει για σας. Μετά, διαλέγετε ένα από τα 4 επίπεδα δυσκολίας (μην υπερβείτε το NORMAL για κάμποσο καιρό) και τέλος διαλέγετε αποστολή. Εδώ



υπάρχουν αρκετές options. Μπορείτε να ναυμαχήσετε στον εξομοιωτή χωρίς απώλειες από τις εχθρικές τορπίλες, να εξορμήσετε εναντίον μιας μοίρας υποβρυχίων, μιας νηοπομπής ή ενός αεροπλανοφόρου και τέλος να συμμετάσχετε στο Τρίτο Παγκόσμιο Πόλεμο! Δοκιμάστε όλες τις αποστολές μία-μία προτού μπειτε στον πόλεμο, για τον οποίο θα μιλήσουμε μετά.

ΤΑΚΤΙΚΕΣ ΝΑΥΜΑΧΙΑΣ

Σε κάθε αποστολή, έχετε μια σύντομη ενημέρωση από το ναυαρχείο. Από'κει και πέρα είναι δική σας δουλειά να καταλάβετε τις δυνατότητες του εχθρού και σε συνδυασμό με το δικό σας τεχνολογικό επίπεδο, να ενεργήσετε κατάλληλα ώστε να



φτάσετε στη νίκη. Εδώ η Microprose τα έδωσε όλα, για χάρη του ρεαλισμού. Η παραμικρή λεπτομέρεια παίζει το ρόλο της και αν δε προσέξετε μπορεί να βρεθείτε προ εκπλήξεων: Αν στο νερό υπάρχει πάγος το ραντάρ δυσκολεύεται, αν τρέχετε γρήγορα τα καλώδια των τορπιλών κόβονται, αν στρίψετε απότομα κάνετε μπουρμπουλήθρες στο νερό, ενώ αν είστε κάτω από τους πάγους του Β. Πόλου κι επιχειρήσετε ανάδυσση θα χτυπήσετε και θα πάθετε ζημιές! Πώς όμως θα ελέγχετε όλα αυτά τα στοιχεία; Ηρεμήστε, βάλτε το



keyboard overlay στο πληκτρολόγιό σας και πάμε! Αρχικά, μείνετε σε μεγάλο βάθος με το sonar κλειστό και χαμηλή ταχύτητα (5-8 κόμβους) για να εντοπίζεστε δύσκολα. Μόλις τα συστήματα ανίχνευσης δείξουν κάτι βάλτε πορεία καταπάνω του. Αν είναι υποβρύχιο, φροντίστε να είστε στην αντίθετη μεριά του θερμικού επιπέδου, ενώ αν είναι πλοίο δώστε μια κλίση 15 μοιρών στη πορεία σας γιατί αν περάσει από πάνω σας θα δεχθείτε βόμβες βυθού! Το κομπιούτερ του σκάφους σας, συλλέγει συνεχώς πληροφορίες και μόλις αναγνωριστεί ο εχθρός κι έχετε φθάσει σε ικανοποιητικό επίπεδο πιθανοτήτων επιτυχίας, ρίξτε τη πρώτη τορπίλη. Σας συνιστώ να χρησιμοποιείτε τα Torpedoes γιατί είναι τα μόνα που έχουν το μεγάλο πλεονέκτημα να κατευθύνονται και μετά την εκτόξευση, διαθέτοντας συγχρόνως και

αυτόματη ανίχνευση εχθρικών στόχων! Βέβαια για εναέριους και επίγειους στόχους πρέπει να χρησιμοποιήσετε άλλους στρατηγικούς πυραύλους (TASM, TLAM κτλ) ανάλογα με τη περίπτωση. Μπορείτε να χειριστείτε μέχρι 4 τορπίλλες ταυτόχρονα, αλλά αν τα καταφέρετε με πάνω από 2... Η προσοχή σας δεν σπάται ούτε δευτερογενώς της ναυμαχίας, γιατί το παραμικρό λάθος μπορεί αν στοιχίσει ακριβά.

Οφείλετε να δέχετε όλες τις πληροφορίες από τον υπολογιστή του υποβρυχίου και τις αναφορές του πληρώματος (βάθος, ταχύτητα, γωνία πλεύσης, κατάσταση εκτόξευτῆρων, βλάβες, θαλάσσιες συνθήκες, απόσταση-ταχύτητα-εξοπλισμό του εχθρού κτλ) και κάνοντας μια εκτίμηση της όλης κατάστασης, να αποφασίσετε για την επόμενη ενέργειά σας. Απλό έτσι; Πάντως υπάρχουν στιγμές πανικού, οπότε και τα εγκαταλείπετε όλα αυτά και το μόνο που σκέφτεστε είναι πώς θα γλιτώσετε τη ζωούλα σας!

Εκτός βέβαια από σας, έχουν και οι εχθροί όπλα και ραντάρ (θράσος που έχουν μερικοί) οπότε πρέπει με τη σειρά σας να αμυνθείτε χρησιμοποιώντας ηλεκτρονικά αντίμετρα που παραπλανούν τις εχθρικές τορπίλλες. Τα noisemakers είναι ότι πρέπει στις περισσότερες περιπτώσεις, αλλά φυλάξτε και τα decoys για τις δύσκολες ώρες. Και μη ξεχνάτε ότι οι σωλήνες εκτόξευσης δε γεμίζουν μόνοι τους...

ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

ΑΛΛΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

Ο χειρισμός ενός τέτοιου παιχνιδιού είναι αναπόφευκτα πολύπλοκος, αλλά το keyboard overlay απο-

δεικνύεται πολύτιμο. Υπάρχουν 4 διαφορετικές οθόνες απεικόνισης, 7 κλίμακες zoom και 3 παράθυρα πληροφοριών που κυριολεκτικά σας επιτρέπουν να φτιάξετε το περιβάλλον εξομοίωσης στα μέτρα σας. Τα γραφικά είναι απλά στο ST και αρκετά καλά στο PC ενώ τα ηχητικά εφέ είναι λιγοστά. Οι σκηνές υποβρυχίων και των θα μπορούσαν να είναι σίγουρα πιο εντυπωσιακές και ο χάρτης ήθελε λίγο μεγαλύτερη ακρίβεια.

Αλλά όπως είπαμε και πιο πάνω, πολλά θυσιάστηκαν στο βωμό του ρεαλισμού και της αίσθησης και μάλλον αυτή ήταν η σωστότερη επιλογή. Μάλλον, το πιο σοβαρό μειονέκτημα του παιχνιδιού είναι ο ψυχροπολεμικός του χαρακτήρας αφού είστε με τους "καλούς" του NATO και πρέπει να εξοντώσετε τους "κακούς" Σοβιετικούς (μια δυνατότητα επιλογής δε θα έβλαπτε).

Το παιχνίδι συνιστάται χωρίς καμία επιφύλαξη σε όλους όσους θέλουν να δοκιμάσουν κάτι διαφορετικό από ένα flight simulator, αλλά και σ' αυτούς που θέλουν να γνωρίσουν τώρα το μαγικό κόσμο των εξομοιωτών. Θα σας κρατήσει πολλές ώρες σε ένταση είτε προσπαθώντας να καταστρέψετε ένα εχθρικό προγεφύρωμα στην Ισλανδία είτε προστατεύοντας το Holly Loch από τις νηοπομπές του Ατλαντικού.

ΓΡΑΦΙΚΑ	77
ΚΙΝΗΣΗ	-
ΗΧΟΣ	70
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΠΛΟΚΗ	93
ΠΑΚΕΤΟ	92
ΑΝΤΟΧΗ	96
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	89
ΓΕΝΙΚΑ	87

SHERMAN M4



Πάντα η περίοδος που κάλυψε ο Β' Παγκόσμιος πόλεμος, μου προκαλούσε την φαντασία... Αναρωτιόμουν για τον τρόπο και τα μέσα που χρησιμοποιήθηκαν από τις σύμμαχες δυνάμεις, για τον καταποντισμό του Γ' Ράιχ. Θαύμαζα τους ηρωϊσμούς και τα κατορθώματα των πολεμιστών. Ονειρευόμουν ένα ταξίδι με το χρόνο που θα με μεταφέρει σε περιπετειώδεις πολέμους και μάχες.

Το **SHERMAN M4** κάλυψε πλήρως αυτές τις "ρομαντικές" επιθυμίες μου και με ταξίδεψε στη σκληρή πραγματικότητα του Β' Παγκοσμίου πολέμου μέσα από τις πιο δύσκολες και ταυτόχρονα πιο αποφασιστικές μάχες που έδωσαν οι δυνάμεις που ενώθηκαν ενάντια στο παραλήρημα του Χίτλερ.

ΤΙΤΛΟΣ	Sherman M4
HOUSE	Loriciels
FORMAT	PC, Amiga, ST
ΤΙΜΗ	3750
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	Arcade ltd

Εκινώντας το παιχνίδι, έχουμε την επιλογή της κάρτας γραφικών. Το παιχνίδι συνεργάζεται με CGA φυσικά, EGA και VGA. Στην συνέχεια καλούμαστε να επιλέξουμε εάν θέλουμε ήχο στο παιχνίδι. Μην περιμένετε όμως πολλά πράγματα. Ο ήχος είναι απλός και ίσως αυτό είναι το μόνο σημείο που υστερεί το **SHERMAN M4**. Η μουσική υπόκρουση μέσα στο παιχνίδι είναι ανύπαρκτη (έκδοση PC) και ο μόνος ήχος που ακούγεται είναι οι κανονιοβολισμοί των τεθωρακισμένων και κάτι που μπορούμε να πούμε ότι μοιάζει κάπως με ήχο ερπύστριας.

Το βασικό μενού που εμφανίζεται στην συνέχεια μας δίνει την δυνατότητα επιλογής των παρακάτω:

1. VIEW OF SHERMAN

Εμφανίζονται τα τεχνικά χαρακτηριστικά όπως όνομα, έτος κατασκευής, μέγιστη ταχύτητα, βάρος, μήκος, πλάτος, είδος κανονιού και η εικόνα του άρματος.

2. VIEW OF ENEMY

Εμφανίζονται τα τεχνικά χαρακτηριστικά των 4 άρμάτων του εχθρού (JAGDPANZER IV, PANZER IV, TIGER, STURMGESCHUZ III).

3. DEMO MODE

Το DEMO MODE δεν είναι αυτό που περιμέναμε να δούμε αλλά η

ακριβώς ίδια λειτουργία της επιλογής 2 (;!)

4. NORMANDY CAMPAIGN
(εκστρατεία στην Νορμανδία)

5. ARDENNES CAMPAIGN
(εκστρατεία στις Αρδέννες)

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗ ΜΑΧΗ

5. DESERT CAMPAIGN (εκστρατεία στην έρημο)

Mπορείτε να επιλέξετε την μάχη που θέλετε ανάμεσα στην μάχη της Νορμανδίας, των Αρδεννών και της Αφρικανικής έρημου. Ανεξαρτήτως επιλογής καλείστε να ορίσετε το επίπεδο ρεαλισμού του παιχνιδιού, επιλογή αποστολής (1-5), τον εξοπλισμό των συμμαχικών δυνάμεων και παραμέτρους του εχθρού.

ΜΑΧΗ ΤΗΣ ΝΟΡΜΑΝΔΙΑΣ

1η αποστολή: Ξεκινάς από τον τομέα E-14 με 4 άρματα χωρίς jeeps. Στόχος σου η καταστροφή των καταφυγίων του εχθρού.

2η αποστολή: Ξεκινάς από τον τομέα E-11 με 4 άρματα. Σκοπός σου η ακέραια επιστροφή των jeeps.

3η αποστολή: Αποστολή σου η προστασία του συμμαχικού φορτηγού.

4η αποστολή: Εχθρική παράκτια πυροβολαρχία έχει εντοπιστεί στον τομέα B3 και έχει προκαλέσει ζημιές στο συμμαχικό στόλο. Θα



χρηαστεί να επιστρατεύσεις όλες σου τις ικανότητες για την καταστροφή της. Προσοχή στα φυλάκια και στα ναρκοπέδια που την προστατεύουν.

5η αποστολή: Η τελευταία σου αποστολή είναι εύκολη αλλά ταυτόχρονα μεγάλης σημασίας. Σκοπός σου είναι η απελευθέρωση του χωριού στον τομέα G-1.

ΜΑΧΗ ΤΩΝ ΑΡΔΕΝΝΩΝ

1η αποστολή: Είσαι στον τομέα G-12. Αντιμετωπίζοντας τα εχθρικά τάνκς δυσκολεύεσαι και γυρνάς στον τομέα C-14 όπου και στρατοπεδεύεις. Θα πρέπει να μείνεις ψύχραιμος για να σκεφτείς την αντεπίθεση.

2η αποστολή: Η βάση στον τομέα F-9 καταλήφθηκε από τους εχθρούς. Στην βάση αυτή υπάρχουν ορισμένα SHERMAN και στόχος σου είναι ο πλήρης ανεφοδιασμός τους.

3η αποστολή: Αυτή η αποστολή έχει ως στόχο την καταστροφή της γέφυρας στον τομέα H-3. Σημείο συνάντησης μετά είναι ο τομέας B-3 στα νότια της γέφυρας.

4η αποστολή: Εδώ πρέπει να καταστρέψεις το εχθρικό στρατόπεδο στον τομέα D-1.

5η αποστολή: Αυτή η αποστολή είναι η σπουδαιότερη για την έκβαση του πολέμου στην Ευρώπη. Στόχος σου είναι η ανακατάληψη του χωριού Buisson-Ville στον τομέα F-5.



ΜΑΧΗ ΣΤΗΝ ΑΦΡΙΚΑΝΙΚΗ ΕΡΗΜΟ

1η αποστολή: Είσαι στο σημείο G-0. Πρέπει να πας γρήγορα στο τομέα C-5 πρίν φθάσουν τα εχθρικά άρματα για να εφοδιαστούν. Σκοπός σου είναι είναι ο ανεφοδιασμός σου και η καταστροφή των εφοδίων του εχθρού.

2η αποστολή: Σε αυτή την αποστολή πρέπει να καταστρέψεις τα 6 εχθρικά τάνκς που έρχονται στο BAB-EL-QATTARA.

3η αποστολή: Ο σκοπός αυτής της αποστολής είναι η προετοιμασία ενέδρας στον τομέα F-6, F-7, ή F-8 και η καταστροφή των αντίπαλων αρμάτων, που πρέπει να φτάσουν στον τομέα F-10.

4η αποστολή: Ανεφοδιάζεσαι στο SIDI-ABD-EL-RAHMAN. Αν οι Γερμανοί φθάσουν εκεί, σημαίνει ότι το χωριό δεν είναι καλά προστατευμένο. Εσύ πρέπει να εξοντώσεις τους εχθρούς και να γυρίσεις στον τομέα F-10.

5η αποστολή: Στην τελευταία αποστολή, στόχος σου είναι η καταστροφή του εχθρικού στρατοπέδου στον τομέα B-15.

Σε κάθε αποστολή υπάρχει φυσικά και κάποιος χάρτης ο οποίος σας δείχνει την θέση που βρίσκονται τα άρματά σας και οι θέσεις των συμμαχικών και εχθρικών δυνάμεων. Η κίνηση του άρματος γίνεται πολύ απλά με την βοήθεια των cursor keys. Με τη βοήθεια άλλων πλήκτρων μπορείτε να δείτε τη θέα μέσα και έξω από το άρμα, την αναφορά ζημιών, το χάρτη, τον ασύρματο κτλ. Επίσης με το RETURN ελέγχετε τον αυτόματο πιλότο και με τα αριθμητικά πλήκτρα αλλάζετε άρμα.

Μιά από τις σημαντικότερες λειτουργίες που θα σας φανεί χρήσιμη είναι ο αυτόματος πιλότος. Μπαίνοντας στο χάρτη (F4 ή C) και πατώντας μια φορά RETURN εμφανίζεται ένας σταυρός που τον μετακινούμε όπου θέλουμε. Όταν πάμε στο τομέα που επιλέξαμε, πατάμε το space bar και μετά βγαίνουμε από τον χάρτη. Το άρμα τώρα πηγαίνει στο σημείο που επιλέξαμε μόνο του. Η γωνία βολής του πυροβόλου επιλέγεται με το space bar και τα cursor keys.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι

αρκετά προσεγμένα και εμφανίζονται με ρεαλιστική απεικόνιση σε τρεις διαστάσεις. Ο σχεδιασμός των αρμάτων είναι πάρα πολύ καλός, όπως και το χρώμα που αλλάζει σε κάθε αποστολή. Το τοπίο είναι και αυτό πολύ προσεγμένο και αλλάζει ανάλογα με την αποστολή.

Το χειριστήριο του SHERMAN είναι καλοσχεδιασμένο και ταυτό-



χρονα απλό. Μπροστά έχεις τους μοχλούς κίνησης του άρματος που μετακινούνται ανάλογα με την κίνηση του άρματος. Αριστερά σου η πυξίδα και δεξιά σου διακρίνεται το μεγάφωνο του ασύρματος. Ακριβώς δίπλα από τους μοχλούς εμφανίζεται ο αριθμός του άρματος και πάνω μια φωτεινή ένδειξη που αντιπροσωπεύει το ρυθμό βολής.

Τέλος το πακέτο του παιχνιδιού περιλαμβάνει μια δισκέτα (για 3.5 ίντσες) και το manual που θα σας δώσει πολλές και χρήσιμες πληροφορίες. Εάν θα θέλατε να λάβετε μέρος στις πιο αποφασιστικές μάχες του Β' Παγκοσμίου πολέμου, τότε το SHERMAN M4 είναι αυτό που θα σας βοηθήσει να ζήσετε μια ρεαλιστική και ατελείωτη περιπέτεια.

ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΚΙΝΗΣΗ	83
ΗΧΟΣ	69
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	80
ΠΛΟΚΗ	81
ΠΑΚΕΤΟ	80
ΑΝΤΟΧΗ	77
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	79
Γ Ε Ν Ι Κ Α	81

Κάθε παιχνίδι χαρακτηρίζεται από τα γραφικά του, τον ήχο, τη κίνηση, τη πλοκή και το χειρισμό του. Αυτό που κάνει ένα παιχνίδι όμως πραγματικά καλό, είναι αυτό το κάτι που σε κάνει να ασχολείσαι μαζί του για πολύ καιρό πχ. τι το φανταστικό έχουν τα sprites του Kick-off ή ο ήχος του Tetris; ή ποιός νοιάστηκε ποτέ για την πλοκή του Arkanoid;

E - MOTION

Aυτό το κάτι λοιπόν που κάνει ένα παιχνίδι πραγματικά καλό, το βρίσκουμε στο E-Motion. Ένα παιχνίδι τόσο απλό στη θεωρία, όσο και δύσκολο στη πράξη. Το σενάριο σας βάζει σε έναν υποατομικό κόσμο όπου σωματίδια μπορούν να δημιουργηθούν, επιταχυνθούν, συγκρουστούν και καταστραφούν. Μερικές ακόμα φορές είναι ενωμένα με ελαστικούς δεσμούς και συχνά υπάρχουν εμπόδια στο δρόμο τους. Και μέσα σε όλα αυτά εσείς...

Ελέγχετε ένα σκάφος που μπορεί να περιστραφεί δεξιά-αριστερά και να επιταχύνει προς τη κατεύθυνση που κοιτάει. Η πίστα έχει ιδιότητες Asteroid, δηλαδή αν βγείτε από πάνω θα μπειτε ξανά στην οθόνη από κάτω, αν βγείτε από αριστερά θα μπειτε από δεξιά κτλ. Στη πίστα, εκτός από το σκάφος σας υπάρχουν και σφαίρες διαφορετικού χρώματος (τα

σωματίδια που λέγαμε) και σκοπός σας είναι να τις εξαφανίσετε. Αυτές λοιπόν πάλλονται, αργά στην αρχή, όλο και πιο γρήγορα μετά, μέχρι που ανατινάζονται με αποτέλεσμα να χάσετε ένα μέρος της ενέργειάς σας (που απεικονίζεται με μια μπάρα στη κορυφή της οθόνης). Κουνώντας το σκάφος σας χτυπάτε τις σφαίρες. Έτσι σε αυτό το υποατομικό μπιλιάρδο έχουμε τα εξής:

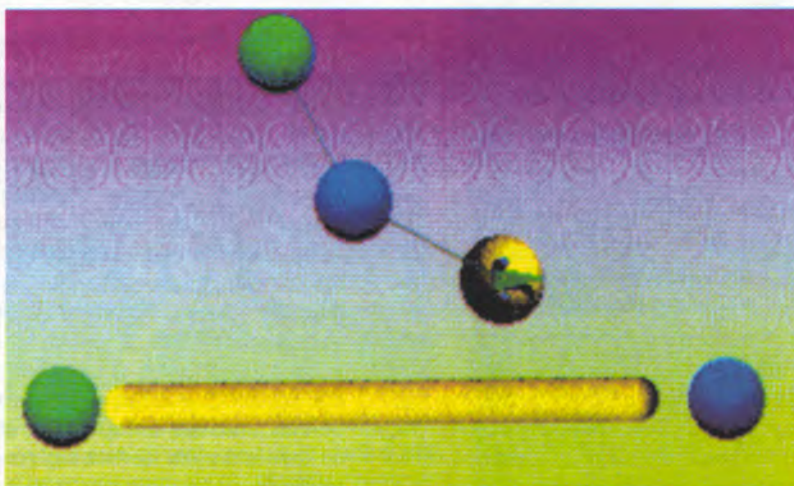
ΤΙΤΛΟΣ	E- MOTION
HOUSE	U.S Gold
FORMAT	All formats
ΤΙΜΗ	3750
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	Arcade ltd

Αν συγκρουστούν δύο σφαίρες ίδιου χρώματος τότε εξαφανίζονται, αν είναι διαφορετικού χρώματος τότε παράγουν μία μικρή σφαίρα τρίτου χρώματος που αν τη μαζέψετε με το σκάφος σας, αναπληρώνετε ένα μικρό μέρος της ενέργειάς σας. Αν την αφήσετε τότε θα μεγαλώσει και θα γίνει σαν τις άλλες. Μερικές φορές τα σωματίδια είναι ενωμένα με ελαστικούς δεσμούς με αποτέλεσμα το ένα να τραβάει το άλλο. Σαν να μην έφτανε αυτό, στη πίστα συχνά υπάρχουν και σωληνωειδή αντικείμενα (:::) που πάνω τους γκελάρει και το σκάφος σας και τα σωματίδια. Έτσι αν δεν προσέξετε συχνά

θα βρεθείτε σε απελπιστική κατάσταση, με σωματίδια να ταξιδεύουν προς όλες τις κατευθύνσεις, να συγκρούονται και να δημιουργούν καινούργια σωματίδια που μεγαλώνουν πριν προλάβετε να τα μαζέψετε, ενώ ταυτόχρονα τα υπόλοιπα ετοιμάζονται να ανατιναχτούν... τα χάπια μου, φέρτε μου τα χάπια μου.

Ευτυχώς κάθε τέσσερις πίστες υπάρχει και μία με Bonus. Επίσης υπάρχουν και κρυμμένα Bonus τα οποία δεν μπορώ να σας πω τι κάνουν, γιατί για μένα είναι ακόμα κρυμμένα. Σε μερικές προχωρημένες πίστες δεν υπάρχουν όλες οι σφαίρες που χρειάζονται για να καταστραφούν και πρέπει να τις δημιουργήσετε με συγκρούσεις άλλων σφαιρών! Το σημαντικότερο στο παιχνίδι όμως είναι ότι μπορούν να υποφέρουν, συνώνμη παίζουν ήθελα να πω, δύο παίκτες ταυτόχρονα. Η διασκέδαση δε, ανεβαίνει κατακόρυφα όταν το σκάφος σας είναι δεμένο με του φίλου σας και ο ένας τραβάει τον άλλο με καταστροφικές συνήθως συνέπειες.

Το E-Motion είναι ένα παιχνίδι που



απαιτεί πέντε πράγματα: καλό χειρισμό, καλή στρατηγική, γερά νεύρα, γερά νεύρα και γερά νεύρα. Είναι σίγουρα ένα παιχνίδι που θα μπει στα κλασικά, και θα σας κρατήσει για πολλές ώρες μπροστά στο monitor ή σε κάποιο κελλί ψυχιατρίου...

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΚΙΝΗΣΗ	95
ΗΧΟΣ	89
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	87
ΠΛΟΚΗ	79
ΠΑΚΕΤΟ	77
ΑΝΤΟΧΗ	85
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	88
Γ Ε Ν Ι Κ Α	89



ΜΟΥΝΤΙΑΛ '90



Mε αφορμή το παγκόσμιο κύπελλο της Ιταλίας ήταν επόμενο η αγορά των παιχνιδιών να κατακλυστεί από football games. Σχεδόν όλες οι μεγάλες εταιρίες του χώρου μπήκαν στο τρελλό χορό του ανταγωνισμού και κάθε μία ελπίζει ότι το δικό της θα ξεχωρίσει από τον σωρό των υπολοίπων. Με την μεγάλη επιτυχία του KICK OFF να είναι ακόμα πρόσφατη (μη ξεχνάτε και το μεγάλο διαγωνισμό του USER) και μια σειρά άλλων παλαιότερων παιχνιδιών επιτυχημένων και μή (MICROPROSE SOCCER, MANCHESTER UNITED, PETER BEARDSLY'S, FIGHTING SOCCER κλπ.) όλοι περίμεναν την νέα γενιά παιχνιδιών ποδοσφαίρου με αγωνία και προσδοκία για κάτι καλύτερο. Θα δικαιωθούν όμως; Το μέλλον υπόσχεται αρκετά εντυπωσιακά πράγματα. Το KICK OFF 2 ήρθε ήδη κι αν είναι καλύτερο από το πρώτο δεν ξέρουμε τι πρέπει πια να περιμένουμε. Ηδη υπόσχεται αρκετές βελτιώσεις, όπως ύπαρξη off side, κομπίνες στα φάουλ, φόρτωμα ομάδων απ' το PLAYER MANAGER και άλλα. Από τη MICROPROSE έρχεται κάτι εξίσου εντυπωσιακό, το πρώτο football game βασισμένο σε vector graphics! Ακόμη και η OCEAN έχει κάτι στα σκαριά κι αν κρίνουμε από την γνωστή ποιότητα των παιχνιδιών της εταιρίας σίγουρα δεν θα μας απογοητεύσει. Περισσότερα για όλα αυτά στις σελίδες των previews και στα επόμενα τεύχη του USER. Όμως η πρώτη φουρνιά παιχνιδιών είναι κιόλας στα χέρια μας. Το WORLD CUP SOCCER ITALIA '90 (ουφ!) από την VIRGIN και το ITALY 1990 από την US GOLD. Αυτά τα δύο έχουν αρκετή προϊστορία. Η VIRGIN κατάφερε να πάρει την άδεια κατασκευής (licence) του επίσημου παιχνιδιού του παγκοσμίου κυπέλλου, πληρώνοντας αδρά βέβαια, αρπάζοντάς την μέσα από τα χέρια άλλων μεγάλων ονομάτων, περιλαμβανομένων της US GOLD (επίσημου κατασκευαστή για το μουντιάλ του 1986), της OCEAN (που πάντα κυνηγάει κάτι τέτοια) και της NINTENDO. Αυτό σημαίνει πως μόνο η ίδια έχει το δικαίωμα να χρησιμοποιεί τίτλους και λογότυπα του ΜΟΥΝΤΙΑΛ 90. Το τί κατάφεραν θα το δούμε αμέσως παρακάτω.

WORLD CUP SOCCER

Σαν επίσημο παιχνίδι του παγκοσμίου κυπέλλου το **WORLD CUP SOCCER** δικαιωματικά παρουσιάζεται πρώτο. Σίγουρα είναι κι αυτό από το οποίο είχαμε τις μεγαλύτερες απαιτήσεις και προσδοκίες που δυστυχώς όμως δε δικαιώθηκαν. Μια λογική εξήγηση που μπορούμε να δώσουμε είναι πως η **VIRGIN** ξόδεψε όλα της τα διαθέσιμα χρήματα για να πάρει το licence και δεν της έμεινε τίποτε για να πληρώσει τους προγραμματιστές. Ας το δούμε όμως πιο αναλυτικά.

TITΛΟΣ	World Cup Soccer
HOUSE	Virgin
FORMAT	All formats
TIMH	3800
TEST	Amiga
ΔΙΑΘΕΣΗ	Greek Software

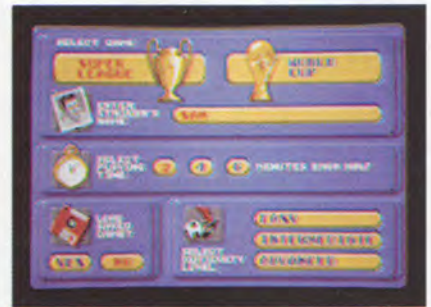
Η συσκευασία του είναι αρκετά καλή, περιλαμβάνοντας κι ένα ημερολόγιο με τους αγώνες του παγκοσμίου πρωταθλήματος, χωρίς όμως να φτάνει αυτή της **US GOLD**. Μετά την εισαγωγική οθόνη, εμφανίζεται ένα γήπεδο με φωτοβολίδες να πέφτουν, μπάλλες να πετούν και ένα μουσικό κομμάτι που θύμιζε αυτό από το γνωστό μας **Ποπάύ**. Ακολουθούν κάποιες επιλογές που αφορούν τον αριθμό των παικτών, τη διάρκεια παιχνιδιού και τα επίπεδα δυσκολίας. Προσπερνώντας τα γρήγορα έφτασε η στιγμή που θα επιλέγαμε την ομάδα μας (από τέσσερις). Επέλεξα την Αγγλία παρά τα ατυχή της αποτελέσματα τα τελευταία χρόνια και τον εντελώς άδικο, κατά το συντακτικό επιτελείο του **USER**, αποκλεισμό των αγγλικών ομάδων από τα Κύπελλα Ευρώπης. Το computer ανέλαβε να μας πληροφορήσει ότι πρώτος μας αντίπαλος ήταν η συμπαθής (μα αδύναμη κατά τ' άλλα) ομάδα των Ηνωμένων Πολιτειών. Η φωτογραφία της με παρα-

ξένεψε λίγο μια και όλοι οι παίκτες της έδειχναν μογγολικής καταγωγής (το πρόβλημα της μετανάστευσης έχει γίνει πράγματι έντονο στην Βόρεια Αμερική)!

Με την είσοδο των ομάδων στον αγωνιστικό χώρο μέτρησα έξι παίκτες από κάθε πλευρά. Περίμενα σκεπτόμενος πως μπαίνουν κατά ομάδες (όπως στην Ελλάδα) αλλά με διέκοψε το σφύριγμα του διαιτητή για το εναρκτήριο λάκτισμα. Πριν καλά καλά καταλάβω τι γινόταν, ο αντίπαλος είχε ξεχυθεί προς την εστία μου, δείχνοντας απ' την αρχή τις επιθετικές του διαθέσεις και χωρίς τρακ απέναντι στο όνομα του αντιπάλου του. Πριν προλάβω να οργανωθώ αμυντικά ήταν κιόλας απέναντι στην εστία μου. Και η έκπληξη: η απεικόνιση άλλαξε μεταφέροντας την οπτική γωνία πίσω από την εστία μου ενώ εγώ απέκτησα πλήρη έλεγχο του τερματοφύλακα κάτι που δεν στάθηκε αρκετό για να αποσοβήσω το τέρμα, μια και πλόνζαρα ακριβώς στην αντίθετη γωνία από αυτήν που σουτάρει ο αντίπαλος επιθετικός - θυμάστε κάποιον Μουκέα;

Με την πάροδο του χρόνου διαπίστωσα πως ο παίκτης που έχει στη κατοχή του τη μπάλλα μπορεί να τη κουβαλάει μαζί του, ενώ γίνονται τάκλιν, πλάγια άουτ και κόρνερς. Αν το τάκλιν είναι λίγο βίαιο ο αντίπαλος πέφτει στο έδαφος βλέποντας αστεράκια(!) και σφυρίζεται φάουλ. Αν είναι πολύ βίαιο (αλά Καλλιτζάκη) τότε μπορεί να αντικρύσετε την κίτρινη ή κόκκινη κάρτα από τον διαιτητή και ο αντίπαλος αποχωρεί με φορείο!!

Από την αρχή του ματς, τα αυτιά μου βασανίζονταν από έναν ήχο που θύμιζε κάτι μεταξύ σμήνους εντόμων και χαλασμένου ιπτάμενου δίσκου. Δεν άργησα να διαπιστώσω πως επρόκειτο για τις φωνές των θεατών οι οποίες -δυστυχώς- δυνά-



μωσαν σε κάθε γκολ.

Περίμενα να αντεπιτεθώ στο δεύτερο ημίχρονο όπου θα έπαιζα προς το κάτω τέρμα αλλά το παιχνίδι είχε διαφορετική άποψη. Δεν υπάρχει δεύτερο ημίχρονο!

Τα γραφικά και η κίνηση κυμαίνονται σε μέτριο επίπεδο, ενώ το playability ακόμη πιο χαμηλά. Για τον ήχο είπαμε και παραπάνω. Η αντοχή στον χρόνο είναι μικρή αλλά αν το παίξετε η δική σας πρέπει να είναι μεγάλη.

Συμπερασματικά, θα έλεγα πως αν το παιχνίδι είχε κυκλοφορήσει ένα δύο χρόνια νωρίτερα θα ήταν μια αρκετά καλή αγορά. Με το κατακλυσμό όμως των ποδοσφαιρικών παιχνιδιών ποιότητας στις μέρες μας είναι μάλλον μια περιττή παρουσία. Είμαι σίγουρος πως όταν η ποδοσφαιρική ομοσπονδία παραχώρησε τα δικαιώματα στην **VIRGIN** δεν θα είχε δει το παιχνίδι.



ΓΡΑΦΙΚΑ	76
ΚΙΝΗΣΗ	72
ΗΧΟΣ	60
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	68
ΠΛΟΚΗ	60
ΠΑΚΕΤΟ	78
ΑΝΤΟΧΗ	62
ΑΞΙΑ/TIMH	70
Γ Ε Ν Ι Κ Α	71

TITΛΟΣ	Italy 1990
HOUSE	U.S Gold
FORMAT	All formats
TIMH	3750
TEST	Amiga
ΔΙΑΘΕΣΗ	Arcade ltd

Tο δεύτερο παιχνίδι που έπεσε στα χέρια μας ήταν το ITALY 1990 της US GOLD. Το κουτί της συσκευασίας ήταν αρκετά συμπαθητικό, ενώ μέσα μας περίμεναν δύο μεγάλες εκπλήξεις. Η πρώτη ήταν μια κάρτα ενός διαγωνισμού με πρώτο βραβείο ένα ταξίδι στην Ιταλία για 7 ημέρες και εισιτήρια για τους αγώνες! Κάτι αρκετά δελεαστικό ομολογουμένως και ένα πρώτο κίνητρο για να αγοράσετε το παιχνίδι. Μήπως όμως και το μοναδικό; Αυτό θα φανεί παρακάτω. Η δεύτερη έκπληξη ήταν ένας πλήρης οδηγός του παγκοσμίου κυπέλλου που περιλάμβανε την ιστορία του και μια αναλυτική περιγραφή των ομάδων και των παικτών που συμμετέχουν σ' αυτό.

Η εισαγωγική οθόνη περιλαμβάνει ένα φωτεινό πίνακα που γύρω του είναι γραμμένα τα ονόματα των αντιπροσώπων της US GOLD ανά τον κόσμο. Ανάμεσα τους είναι κι αυτό της δικής μας ARCADE (ίσως η μόνη ελληνική παρουσία σε αυτό το μουντιάλ).

Ακολουθεί ένας πίνακας επιλογών για έναν ή δύο παίκτες, διάρκεια παιχνιδιού, συμμετοχή στο παγκόσμιο κύπελλο και φόρτωμα παλαιότερου τουρνουά. Αν συμμετάσχετε στο παγκόσμιο κύπελλο μπορείτε να επιλέξετε την ομάδα σας. Επέλεξα τα Ηνωμένα Αραβικά Εμιράτα θέλοντας να εκδηλώσω την υποστήριξή μου στο νέο αίμα και συνέχισα. Μια δυσάρεστη έκπληξη με περίμενε όταν κλήθηκα να επιλέξω την ενδεκάδα καθώς

βρέθηκα μπροστά στο δίλημμα: σε ποιόν να δώσω την θέση του τερματοφύλακα, στον ABDUL QADER HASSAN ή τον ABEL AMAS MUBARAK; Ευτυχώς για κάθε παίκτη δίνονταν τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του: ικανότητα, ταχύτητα, επιθετικότητα και δύναμη. Ετσι κατάφερα να φτιάξω την ιδανική ενδεκάδα και ξεκίνησα για μεγάλες επιτυχίες.

Ενας παρουσιαστής με το look του Σταύρου Τσώχου μου ανήγειλε πως ο πρώτος αντίπαλός μου θα ήταν η Κολομβία, την οποία κατάφερα να νικήσω με 2-1. Τα πράγματα όμως δεν ήταν ανά-



λογα με την Γιουγκοσλαβία και τη Δυτική Γερμανία που ακολουθούσαν καθώς διαπίστωσα πως τα χαρακτηριστικά των παικτών καθώς και γενικότερα της ομάδας παίζουν βασικό ρόλο στην εξέλιξη των πραγμάτων. Πάντως την επόμενη φορά που πήρα την Βραζιλία τα πήγα ομολογουμένως πολύ καλύτερα.

Το κοντρόλ είναι παρόμοιο με αυτό του WORLD CUP SOCCER καθώς οι παίκτες προχωρούν μεταφέροντας την μπάλλα όπου πηγαίνουν. Υπάρχουν τάκλιν αρκετά ρεαλιστικά, ενώ θεωρητικά γίνονται και φάουλ. Λέω θεωρητικά, αφού για να κάνετε φάουλ στον αντίπαλο πρέπει τουλάχιστον να τον σκοτώσετε!

Μια σημαντική διαφοροποίηση είναι πως όταν πρόκειται να εκτελέσετε κόρνερ ή ελεύθερο αλλάζει η οπτική γωνία αλλά μόνο για μια στιγμή. Ετσι ουσιαστικά πρόκειται για ένα οπτικό εφέ μόνο που δεν προσθέτει τίποτε ουσιαστικό στο παιχνίδι. Μου φαίνεται πως οι έξτρα σκηνές προστέθηκαν στο παιχνίδι μόνο για να έχει πλουσιότερα screen shots στις διαφημίσεις και στη συσκευασία του.

Ο τερματοφύλακας ελέγχεται πλήρως όταν η μπάλλα βρίσκεται κοντά του, κάτι που βοηθάει αρκετά. Ενα σημαντικό μειονέ-

κτημα είναι η έλλειψη μιας μικρογραφίας του γηπέδου, ώστε να βλέπει κανείς τις θέσεις των παικτών.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι αρκετά καλά καθώς και η κίνησή του. Εκεί που υστερεί είναι σε ρεαλισμό και αίσθηση καθώς οι πάσες είναι ανακριβείς και η προσπάθεια να επιτεθείς με κάποιο σύστημα μάλλον αδύνατη. Ετσι καταλήξαμε στην γνωστή συνταγή ο παίκτης που έχει τη μπάλλα να προσπαθεί να περάσει όλη την αντίπαλη ομάδα για να σκοράρει. Ο ήχος μάλλον θυμίζει μουσική από λούνα παρκ, παρά από ποδοσφαιρικό αγώνα.

Συμπερασματικά μπορεί το παιχνίδι να μην είναι κάτι το εξαιρετικό, είναι όμως μια αξιοπρεπής παρουσία της US GOLD και σαφώς καλύτερο από αυτό της VIRGIN. Αν θέλετε οπωσδήποτε να αγοράσετε κάποιο football game τώρα, να το προτιμήσετε. Αν όχι, περιμένετε. Ολο και κάτι πιο καλό θα προκύψει...



ΓΡΑΦΙΚΑ	82
ΚΙΝΗΣΗ	77
ΗΧΟΣ	63
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	71
ΠΛΟΚΗ	84
ΠΑΚΕΤΟ	82
ΑΝΤΟΧΗ	63
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	65
Γ Ε Ν Ι Κ Α	79

C

Άλλο ένα παιχνίδι της US GOLD είναι στη διάθεσή σας. Ίσως μάλιστα πολλοί να το θυμάστε από τα coin-op. Παίρνετε το ρόλο του Ben ή του Andy (ναί καλά καταλάβατε, το παιχνίδι παίζεται και με δύο παίκτες) και θα πρέπει να πολεμήσετε για την ελευθερία σας ανάμεσα σε χιλιάδες εχθρούς που, καθοδηγούμενοι από τον Dr. K, περιμένουν την κατάλληλη ευκαιρία για να σας εξολοθρεύσουν!

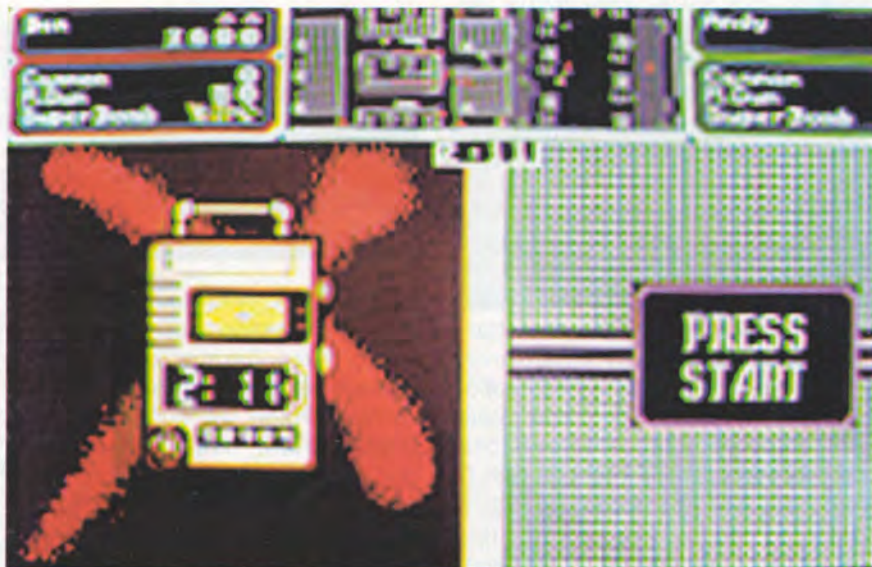
RACK DOWN

ΤΙΤΛΟΣ	Crackdown
HOUSE	U.S Gold
FORMAT	All formats
ΤΙΜΗ	3750
TEST	Amiga
ΔΙΑΘΕΣΗ	Arcade ltd

Ο χρόνος κυλάει υπερβολικά γρήγορα κι έτσι οι κινήσεις σας - ειδικά στις προχωρημένες πίστες - πρέπει να είναι αρκετά μελετημένες. Μια που μιλήσαμε για πίστες πρέπει να πούμε ότι είναι 16 όλες κι όλες. Εσείς παρακολουθείτε όλη την εξέλιξη του παιχνιδιού από πάνω. Καθοδηγώντας τον ήρωά σας, θα συναντήσετε πολλών ειδών εχθρούς που ξεχωρίζουν από το διαφορετικό χρώμα τους. Ενδεικτικά μόνο αναφέρουμε ότι οι "πορτοκαλί" είναι άπιαστοι στο kung-fu, ενώ οι "πράσινοι" είναι άριστοι σκοπευτές.

Όμως εσάς δε σας σταματάει τίποτα. Αντικειμενικός σας στόχος είναι να τοποθετήσετε στα κατάλληλα σημεία βόμβες και στη συνέχεια να διαφύγετε από τη μία και μοναδική έξοδο.

Ο οπλισμός σας είναι περιορισμένος αλλά μπορείτε να χρησιμοποιήσετε και τα χέρια σας, μάλλον αναποτελεσματικά όμως. Στην έσχατη ανάγκη καταφύγετε σε περίεργες τεχνικές όπως κολ-



λημα στον τοίχο! Και βιαστείτε γιατί ο χρόνος που θα απομείνει δίνεται σαν bonus.

Γενικά οι διάδρομοι σε κάθε πίστα είναι πολλοί και τοποθετημένοι σε μορφή λαβυρίνθου. Σίγουρα ο χάρτης θα σας βοηθήσει πολύ, αφού δείχνει τα πάντα.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι αρκετά προσεγμένα και έχουν επιλεχθεί ωραία φωτεινά χρώματα, που ταιριάζουν πραγματικά στο παι-

χνίδι. Τα sprites είναι σχετικά μικρά αλλά αυτό το επιβάλλουν οι ανάγκες του παιχνιδιού και δεν επηρεάζουν την ποιότητά του. Το μόνο στοιχείο που το περιμέναμε σίγουρα καλύτερο είναι ο ήχος. Γενικά είναι πολύ απαλός και κατά την προσωπική μας άποψη δεν

ταιριάζει με το όλο παιχνίδι. Βέβαια είναι διαφορετική η μελωδία που σας συνοδεύει αλλά καλύτερα να υπήρχε μια και καλή. Και για τα ηχητικά εφέ ισχύει το ίδιο. Τέλος το gameplay είναι πολύ καλό. Υπάρχουν αρκετές ζωές μέχρι να χάσετε και δεν λείπουν και τα απαραίτητα credits.

Παρόλα αυτά εγώ έχω μια απορία: Αυτός ο τράγος στο εξώφυλλο του κουτιού του παιχνιδιού, τι ρόλο παίζει;;;



ΓΡΑΦΙΚΑ	81
ΚΙΝΗΣΗ	80
ΗΧΟΣ	73
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΠΛΟΚΗ	77
ΠΑΚΕΤΟ	79
ΑΝΤΟΧΗ	81
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	79
ΓΕΝΙΚΑ	80

Απόλυτη σιγή. Το χιονισμένο τοπίο απλώνεται προς όλα τα σημεία του ορίζοντα. Ξαφνικά ακούγεται ένας ήχος. Όσο πάει και δυναμώνει. Η φάλαγγα των πέντε οχημάτων είναι τώρα κοντά. Ψηλά στην πλαγιά ένας μοναχικός άνδρας καλά καμουφλαρισμένος σημαδεύει το πρώτο στη σειρά. Ο κρότος του πυροβολισμού σχίζει τη σιωπή. Η βολή είναι εύστοχη. Τα φλεγόμενα συντρίμια λιώνουν το χιόνι. Τώρα όμως τον έχουν εντοπίσει, δεν μπορεί πια να μείνει στο ίδιο σημείο. Κατεβαίνει τη χιονισμένη πλαγιά με τα σκι του κάνοντας ελιγμούς. Επιτίθεται με χειροβομβίδες. Σύντομα όλα τα οχήματα έχουν καταστραφεί. Ένα ανιχνευτικό αεροπλάνο φαίνεται στον ορίζοντα. Τον έχει εντοπίσει. Βλήματα όλμων σφυρίζουν στον αέρα μετατρέποντας τη περιοχή σε κόλαση. Ο κυνηγός έγινε κυνηγημένος. Κάνει σκι με όλη του τη δύναμη. Πρέπει να γλυτώσει, να ξεφύγει... Θα μπορούσε να είναι απόσπασμα από βιβλίο. Θα μπορούσε να είναι σκηνή από ταινία. Θα μπορούσε να είμαι εγώ κυνηγημένος από τον αρχισυντάκτη. Θα μπορούσε να είναι η πραγματικότητα. Είναι το...

MIDWINTER

Mετά από τη σύγκρουση ενός τεράστιου μετεωρίτη με τη Γη το 2039, διαχύθηκαν στην ατμόσφαιρα τεράστιες ποσότητες σκόνης με αποτέλεσμα να δημιουργηθεί μια νέα εποχή των παγετώνων. Έτσι, μετά από 60 χρόνια και αφού όλη η Γη έχει καλυφθεί με χιόνια, βρίσκεστε σε ένα νησί όπου μία κοινότητα ανθρώπων ζει και αγωνίζεται για τη διατήρηση της ζωής σε ένα τόσο εχθρικό περιβάλλον. Όχι και τόσο ωραία τα πράγματα ε;... Ε,

USER, (που τόσο κακό προξένησαν στην ανθρωπότητα), καταλαμβάνει το Ν.Α. άκρο του νησιού. Μπλοκάρει με παράσιτα την επικοινωνία σας με τους άλλους 31 χαρακτήρες του κόσμου του MIDWINTER και εξαπολύει τις δυνάμεις του για να καταλάβει ολόκληρο το νησί. Εδώ αρχίζει το παιχνίδι και εσείς ελέγχοντας τον Captain John Stark, (άνδρα με ηγετικές ικανότητες, άφοβο, ρωμαλέο, εύστροφο, πιστό και αφοσιωμένο σε ιδανικά όπως η ελευθερία, η αγνή φιλία, το ελληνικό διπλόπιτο σουβλάκι κτλ), πρέπει να ενωθείτε με τους άλλους χαρακτήρες, έτσι ώστε να τον σταματήσετε. Κάθε άτομο έχει 14 διαφορετικά χαρακτηριστικά και δεν τα πάνε όλοι καλά μεταξύ τους (άλλοι έχουν Amiga, άλλοι ST, ένας Αρχιμήδης κτλ). Έτσι πρέπει να βρείτε τον Α που θα στρατολογήσει τον Β και πάει λέγοντας... Άλλο στοιχείο, είναι ότι οι αντίπαλοι δεν είναι απρόσωποι, δηλαδή όταν σκοτώσετε κάποιον σας δείχνει την εικόνα του και δίπλα ότι σκοτώθηκε εν ώρα υπηρεσίας. Αυτό συχνά έχει σαν αποτέλεσμα, οι δικοί του να λιποτακτήσουν όπως και αν καταστρέψετε σημαντικό μέρος

της δυνάμεώς του σε οχήματα. Επίσης ανακαταλαμβάνοντας τους ραδιοφωνικούς σταθμούς μπορείτε να έχετε άμεση επικοινωνία με όλους τους χαρακτήρες. Οι τακτικές που μπορείτε να ακολουθήσετε για να φτάσετε στη νίκη είναι πάρα πολλές (προσεχώς στην στήλη TIPS'N TRICKS) και αυτό ακριβώς κάνει το MIDWINTER να ξεχωρίζει.

ΧΑΡΤΗΣ

Tο πρώτο σημείο που θα αναφέρουμε είναι ο χάρτης. Είναι πλήρης με δυνατότητα να δούμε όλα τα

TITΛΟΣ	Midwinter
HOUSE	Rainbird
FORMAT	Amiga, ST, PC
TIMH	4800
TEST	Atari ST
ΔΙΑΘΕΣΗ	Delta Computers

λοιπόν σαν να μην έφταναν όλα αυτά, εντελώς Ξαφνικά και χωρίς καμία προειδοποίηση εισβάλλει στο όμορφο νησί σας ο General Masters. Ανθρωπος αλλαζονικός με πιστεύω και ιδεολογία ανάλογη μεγάλων ανδρών, όπως ο Αττίλας, ο Τζένγκις Χαν, ο Χίτλερ, ο Μουσολίνι, ο Αρχισυντάκτης του



κτήρια καθώς και πού βρίσκεται ο καθένας (εχθρός ή φίλος). Μπορούμε να κάνουμε ZOOM-IN και ZOOM-OUT και μπορούμε να τον δούμε σε δύο γεωφυσικά modes: ένα που οι υψομετρικές διαφορές φαίνονται ανάλογα με το χρώμα (πεδιάδα πράσινη, λόφος καφέ



κτλ) και ένα που φαίνονται με φωτοσκιάσεις και πρέπει να το δείτε για να το πιστέψετε, λες και είναι από δορυφόρο. Επίσης με όποιο τρόπο κι αν ταξιδεύετε, βλέπετε ένα μικρό χάρτη με τη θέση και τη κατεύθυνσή σας.

ΜΕΣΑ ΜΕΤΑΚΙΝΗΣΗΣ

Τα μέσα μεταφοράς που μπορείτε να βρείτε στο παιχνίδι είναι τα εξής: Πρώτα από όλα έχετε τα σκι σας. Το πόσο μακριά θα φτάσετε, εξαρτάται από το πόσο καλός σκιέρ είστε, σε τι έδαφος βρίσκεστε, πόση δύναμη έχετε, πόση αντοχή κτλ. Μετά υπάρχουν οχήματα. Διαθέσιμα σε σας υπάρχουν σε τρεις τύπους και μπορείτε να τα βρείτε σε γκαράζ. Αυτά είναι: SNOW-WOLF, που αντιστοιχούν στα βαριά τανκς και είναι καλά οπλισμένα αλλά όχι και τόσο γρήγορα. SNOW-CAT, που αντιστοιχούν στα ελαφρά τανκς, έχουν κι αυτά οπλισμό και είναι ευέλικτα. SNOW-FOX: αυτά μπορούμε να πούμε ότι είναι ανιχνευτικά οχήματα. Έχουν ελαφρύ οπλισμό αλλά είναι τα πιο γρήγορα απ'όλα. Στην οδήγηση, παίζει ρόλο το επίπεδό σας σαν οδηγός και το έδαφος. Αν δεν προσέξετε μπορεί το οχημά σας να ανατραπεί ή ακόμα χειρότερα να καταλήξετε στα παγωμένα νερά ενός φιόρδ. Τα οχήματα δεν μπορούν να ανέβουν σε πολύ μεγάλο υψόμετρο λόγω κλίσης του εδάφους και με τα σκι θα κουραστείτε μέχρι εξάντλησης (όταν εξαντλη-

θείτε, τα βλέπετε όλα ασπρόμαυρα και μετά λιποθυμάτε και σας σώζουν φίλοι ή εχθροί...) Ετσι ερχόμαστε σε ένα άλλο μέσο μεταφοράς. Λέγεται Cable Car και δεν είναι άλλο από αυτό που ξέρουμε σαν τελεφερίκ. Με αυτό μπορείτε να πάτε από τους πρόποδες στην κορυφή ενός βουνού ή και το αντίθετο και μάλιστα κατά τη διάρκεια της διαδρομής να ξεκουραστείτε. Αφού φτάσετε ψηλά σε κάποιον από αυτούς τους σταθμούς μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ένα Δελταπλάνο και πετώντας να καλύψετε μεγάλες αποστάσεις γρήγορα. Είναι οπλισμένο και μπορείτε ακόμα να το μεταφέρετε με όχημα. Όσο για τον χειρισμό του είναι αρκετά δύσκολος και για να φτάσετε μακριά πρέπει να εκμεταλεύεστε τα θερμά ρεύματα αέρος. Τώρα

όσον αφορά την προσγείωση... αυτό είναι μία πονεμένη ιστορία. Αυτά λοιπόν είναι τα μέσα μεταφοράς που είναι διαθέσιμα στο MIDWINTER.

Ας δούμε όμως και τα οχήματα που έχουν οι αντίπαλοι. Εκτός από τους τρεις τύπους οχημάτων που περιγράψαμε παραπάνω, έχουν και τα: SNOW-WITCH, που μεταφέρουν έναν Captain ή έναν Colonel και είναι ΠΟΛΥ καλά οπλισμένα. Σε μία πιθανή συμπλοκή πρέπει να είναι ο πρώτος στόχος σας. SNOW-BULL, που μεταφέρουν πυρομαχικά, είναι άοπλα και σχετικά αργά αλλά προστατεύονται από τα άλλα οχήματα. SNOW-BEAR, που μεταφέρουν καύσιμα, είναι άοπλα, αργά και ζωτικής σημασίας για τον εχθρό. Επίσης έχουν και δύο τύπους αεροσκαφών τα: BOMBER, που είναι βομβαρδιστικά και τα SPOTTER που είναι ανιχνευτικά και μόλις σας ανακαλύψουν θα οδηγήσουν πάνω σας πυρά όλμων.

ΚΤΙΡΙΑ

Υπάρχουν συνολικά 15 τύποι κτιρίων και είναι οι εξής: Εργοστάσια που παράγουν διάφορα είδη αλλά αυτό που τα κάνει στόχους κλειδί είναι τα πυρομαχικά. Heat mines, αυτά παράγουν ενέργεια και είναι ο νούμερο ένα στόχος του εχθρού. Synthesis plants, αυτά παράγουν καύσιμα. Αποθήκες που έχουν καύσιμα και πυρομαχικά. Γκαράζ που έχουν, ανεφο-



διάζουν και επισκευάζουν οχήματα. Δύο τύπους μαγαζιών όπου μπορείτε να φάτε, να κοιμηθείτε και να ανεφοδιαστείτε. Αστυνομικά τμήματα που μπορείτε να βρείτε συναδέλφους σας, να φάτε και να κοιμηθείτε, (αν βέβαια δεν είναι υπό εχθρική κατοχή). Ορεινά καταφύγια που προσφέρουν φαγητό και ύπνο. Ραδιοφωνικοί σταθμοί που πρέπει να καταλάβετε. Εκκλησίες, Σπίτια, Σταθμοί και Οχυρωμένα κτίσματα για να πυροβολείτε με ασφάλεια τους αντιπάλους. Και τέλος το εχθρικό αρχηγείο που είναι και το πιο σημαντικό κτήριο στο MIND-WINTER, μιάς και όταν καταστραφεί νικάτε. Αρκετά έ;...

Ο ΠΛΙΣΜΟΣ

Εκινώντας έχετε μόνο το όπλο σας και μερικές χειροβομβίδες. Τι "μόνο" δηλαδή που μόνο κτίρια δεν μπορείτε να ανατινάξετε. Το οπλάκι σας είναι τόσο ισχυρό που με μιά και μόνο βολή του μπορείτε να καταστρέψετε οποιοδήποτε όχημα ή αεροσκάφος. Ξαπλώνοντας λοιπόν αναπαυτικά στο χιόνι ή ακόμα καλύτερα ταμπουρωμένος μέσα σε κάποιο κτήριο, σημάδεψτε με την τηλεσκοπική σας διόπτρα -έχει ZOOM-IN και ZOOM-OUT- τα εχθρικά οχήματα, (όσο καλύτερο επίπεδο έχετε τόσο λιγότερο τρέμει το χέρι σας). Άλλος πιά ενεργητικός τρόπος επίθεσης είναι, να περιμένετε σε κάποιο ύψωμα και μόλις περάσουν από κάτω εχθροί να κατεβείτε την πλαγιά κάνοντας σκι και να χτυπήσετε με χειροβομβίδες τα εχθρικά οχήματα. Αν πάρετε όχημα, τότε έχετε πυραύλους εδάφους-εδάφους, εδάφους-αέρος και τορπίλες εδάφους-εδάφους που δεν χρειάζεται καν να βλέπετε τον αντίπαλο για να τον πετύχετε. Αν πάλι πάρετε Δελταπλάνο έχετε πυραύλους αέρος-εδάφους, και αέρος-αέρος. Τελευταίο και πιο χρήσιμο στην συλλογή των όπλων σας είναι το απαραίτητο όπλο κάθε καλού δολιοφθορέα: τα εκρηκτικά. Αυτά μπορείτε να τα προμηθευτείτε από μαγαζιά και να ανατινάξετε όποιο κτήριο θέλετε. Ο εχθρός τώρα, διαθέτει συστοιχίες όλμων μεγάλης εμβέλειας και βομβαρδι-

στικά αεροπλάνα. Τα εχθρικά οχήματα πάλι έχουν αντίστοιχα οπλικά συστήματα με τα δικά σας. Το MIDWINTER παίζεται καθόλη τη διάρκειά του με το mouse (αν και υπάρχει επιλογή για joystick ή πληκτρολόγιο) και 2-3 πλήκτρα.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Όλες οι εντολές δίνονται μέσα από οθόνες μενού, επιλέγοντας τα κατάλληλα icons, που είναι περιτό να πούμε ότι είναι παραστατικότητα). Ο ήχος είναι λιτός και περιορίζεται στον ήχο των σκι σας στο χιόνι, στον ήχο των οχημάτων και στις εκρήξεις. Τα γραφικά στο MIDWINTER είναι στέρεα τρισδιάστατα και σας δίνουν ένα αίσθημα συμμετοχής που μόνο στο Interphase έχουμε ξανασυναντήσει. Η κίνηση είναι ικανοποιητική (και δεν μιλάμε για κίνηση οχημάτων αλλά ολόκληρων βουνών...)

Το πρώτο πράγμα που παρατηρήσαμε όταν πήραμε στα χέρια μας το παιχνίδι ήταν το πακέτο. Ογκώδες μεν, ουσιώδες δε, γιατί περιέχει ένα manual που ούτε λίγο ούτε πολύ είναι 200 σελίδες και γράφει τα πάντα για το κόσμο του MIDWINTER και τους χαρακτήρες του, καθώς και επιστημονικές εξηγήσεις (με λεπτομερή σχεδιαγράμματα κτλ) για τις αιτίες που μπορούν να οδηγήσουν σε ένα τέτοιο κλιματολογικό φαινόμενο.

Εκτός από το manual υπάρχει στη συσκευασία ένας μεγάλος χάρτης και -το κυριώτερο- ένα μπλοκάκι που σε καθένα από τα φύλλα του έχει το νησί του MIDWINTER με τα κυριότερα σημεία του και χρησιμεύει στο να κρατάτε σημειώσεις για το που βρίσκεται τι και ποιός, καθώς και για να σημειώνετε διαδρομές και τακτικές που θα ακολουθήσετε. Το MIDWINTER έχει κυκλοφορήσει σε ST και AMIGA και θα ακολουθήσει έκδοση για PC. Μεταξύ των δύο format δεν υπάρχει καμιά απολύτως διαφορά, με μοναδικές εξαιρέσεις ίσως ότι: στην AMIGA ο ήχος είναι στερεοφωνικός δίνοντας σας έτσι τη δυνατότητα να καταλάβετε που είναι ο αντίπαλος και στον ST το animation είναι λίγο πιο ομαλό και πιο γρήγορο.



ΓΡΑΦΙΚΑ	97
ΚΙΝΗΣΗ	96
ΗΧΟΣ	88
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	95
ΠΛΟΚΗ	99
ΠΑΚΕΤΟ	97
ΑΝΤΟΧΗ	95
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	93
Γ Ε Ν Ι Κ Α	96

SPACE HARRIER II

Θυμάστε το Space Harrier, ένα conversion από τα coin-ops που είχε αποσπάσει καλές κριτικές; Τα βήματά του ακολουθεί το Space Harrier II και αν και πολύ πιο καινούριο, δεν έχει αισθητές διαφορές από τον προγονό του.

ΤΙΤΛΟΣ	Space Harrier II
HOUSE	Grandslam
FORMAT	All formats
ΤΙΜΗ	3700
TEST	Atari ST
ΔΙΑΘΕΣΗ	Delta Computers



Και σε αυτό το version έχετε μιά ηλίθια αποστολή. Σκοτώστε τα πράγματα που έρχονται πάνω σας πριν σας σκοτώσουν αυτά, ή τουλάχιστον αποφύγετέ τα... Ελέγχετε ένα joystick και σκοπός σας είναι να πατάτε το κόκκινο κουμπάκι που έχει κολλημένο πάνω του. Αυτό έχει σαν άμεσο αποτέλεσμα να μετακινείται στην οθόνη του υπολογιστή σας ένα ανθρωπάκι που το βλέπετε από πίσω, ανταποκρινόμενο πιστά στις κινήσεις του joystick (χωρίς αυτό να σημαίνει ότι αν πάτε το joystick στη κουζίνα, τότε θα σας ακολουθήσει και το ανθρωπάκι...)

Οπλισμένο λοιπόν το ανθρωπάκι σας με ένα όπλο που ρίχνει μπάλες ενεργείας ή κάτι τέτοιο, τρέχει ή πετάει σε φουτουριστικά τοπία, αποφεύγοντας εμπόδια και αντιμετωπίζοντας ποικιλόμορφα sprites με μοναδικό σκοπό ύπαρξής του να τρέχει ή να πετάει σε φουτουριστικά τοπία, αποφεύγοντας εμπόδια και αντιμετωπίζοντας ποικιλόμορφα sprites που μοναδικό σκοπό έχουν να...

Υπάρχουν δώδεκα πίστες για



να τελειώσετε (ή να χάσετε προσπαθώντας) και στο τέλος κάθε μιάς από αυτές περιμένει ένα μεγάλο τέρας που ως γνωστόν είναι πολύ δύσκολο να καταστραφεί και πολύ εύκολο να σας καταστρέψει. Αφού τελειώσετε και τις δώδεκα πίστες θα αντιμετωπίσετε ξανά όλα τα μεγάλα τέρατα, το ένα μετά το άλλο και στο τέλος τον Αρχικακό Dark Harrier. Αν τώρα νικήσετε και αυτόν τότε κάτι δεν πάει καλά... Ξαναρχίστε το παιχνίδι από την αρχή και προσπαθήστε να χάσετε όπως κάθε φυσιολογικός άνθρωπος.

Τα γραφικά τώρα, θυμίζουν υπερβολικά το πρώτο αλλά είναι καλύτερα. Ο ήχος κυμαίνεται σε αντιστοιχα επίπεδα, ενώ η αίσθηση του τρισδιάστα-

του δίνεται καλύτερα από το πρώτο (όταν πετάτε βλέπετε το έδαφος από άλλη οπτική γωνία).

Τελικά μπορούμε να πούμε ότι είναι ένα παιχνίδι που αν σας άρεσε το πρώτο τότε αυτό θα σας αρέσει περισσότερο, και αν δεν σας άρεσε το πρώτο τότε ούτε αυτό θα καταφέρει να σας αρέσει.

ΓΡΑΦΙΚΑ	82
ΚΙΝΗΣΗ	82
ΗΧΟΣ	74
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	80
ΠΛΟΚΗ	65
ΠΑΚΕΤΟ	75
ΑΝΤΟΧΗ	71
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	79
Γ Ε Ν Ι Κ Α	76

ΤΙΤΛΟΣ	7 Gates of Jambala
HOUSE	Grandslam
FORMAT	ST, Amiga
ΤΙΜΗ	4100
TEST	Atari ST
ΔΙΑΘΕΣΗ	Delta Computers

THE SEVEN GATES OF JAMBALA

Tο να γράφει κάποιος άνθρωπος review στις 02.35 μετά τα μεσάνυχτα της Κυριακής δεν είναι και τόσο φυσιολογικό εκτός κι αν είναι συντάκτης του USER. Αλλά ακόμα και με αυτή τη προϋπόθεση, για να κάτσεις να κάνεις review τέτοια ώρα, πρέπει να συμβαίνει ένα από τα παρακάτω πράγματα: α) Να δεις στον ύπνο σου την οπτασία του Tramiel να σου λέει "Εγέρθητι τέκνο μου, πάρε το joystick σου και κάνε review το Seven Gates Of Jambala"; β) Να ξυπνήσεις για να πιεις νερό και γυρνώντας από την κουζίνα να πεις "Ε δεν κάνω και κανένα review να περάσει η ώρα"; γ) Το παιχνίδι είναι τόσο καλό που μπορείς να παίζεις μαζί του όλο το βράδυ με ευχαρίστηση (Dungeon Master...), δ) Αν δεν έχεις το review έτοιμο τη Δευτέρα το πρωί, ο Αρχισυντάκτης θα παίζει όλη μέρα μαζί σου με ευχαρίστηση (κινέζικα βασανιστήρια...). Ετσι μετά από αρκετή χαμένη ώρα μπροστά στο monitor μπορώ να πώ με σιγουριά ότι δεν συμβαίνει το γ).

ΓΡΑΦΙΚΑ	78
ΚΙΝΗΣΗ	86
ΗΧΟΣ	69
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	70
ΠΛΟΚΗ	72
ΠΑΚΕΤΟ	80
ΑΝΤΟΧΗ	74
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	77

ΓΕΝΙΚΑ 75



Tο The Seven Gates Of Jambala είναι ένα παιχνίδι στο στυλ του Wonder Boy. Ελέγχετε ένα μικρό μαθητευόμενο μάγο που αφού έκανε μία σκανταλιά στο εργαστήριο του δασκάλου του, αυτός θυμωμένος τον έστειλε σε ένα μαγικό μέρος που είναι γεμάτο λαβύρινθους και κάθε λογής τερατάκια. Σκοπός σας λοιπόν είναι να γυρίσετε πίσω στη πραγματικότητα, οπότε και θα έχετε περάσει το δυσκολότερο τεστ που μπορεί να περάσει ένας έμπειρος μάγος. Η λέξη "έμπειρος" όμως δεν θα έλεγα ότι είναι αυτή που σας χαρακτηρίζει. Ετσι, για να καταφέρει ο μικρός και άπειρος μαθητευόμενος μάγος σας να αντιμετωπίσει εκατοντάδες κακά sprites πρέπει να αγοράσει όπλα. Και για να φύγει από αυτό το κόσμο πρέπει να βρει επτά κομμάτια από ένα σπασμένο μαγικό ραβδί και να τα ενώσει. Τα επτά κομμάτια βρίσκονται πίσω

από επτά πύλες, και μαντέψτε: τις πύλες τις φυλάνε ισάριθμα τέρατα, και ξαναμαντέψτε: για να σκοτωθούν θέλουν πολλές βολές, και ξαναξαναμαντέψτε: για να σκοτωθείτε δεν θέλετε πολλές βολές. Ευτυχώς μέσα σε δωμάτια θα βρείτε διάφορα τέρατα που θα σας πουλήσουν όπλα και πληροφορίες. Για να αγοράσετε κάτι χρειάζεστε χρήματα και τα χρήματα τα βρίσκετε... χτυπώντας το έδαφος με ένα σφυρί! Αν προσθέσουμε τώρα και την πληθώρα κινήσεων που μπορεί να κάνει ο ήρωάς μας (αριστερά, δεξιά και να πηδάει) τότε έχουμε μπροστά μας ένα πολύ "πρωτότυπο" παιχνίδι. Τα γραφικά είναι καλοσχεδιασμένα, η κίνηση ομαλή και ο ήχος κυμαίνεται σε ανεκτό επίπεδο. Τέλος μπορούμε να πούμε ότι είναι ένα πολύ καλό παιχνίδι στο είδος του, χωρίς όμως να προσφέρει κάτι το ιδιαίτερο ακόμα και αν παιχτεί στις 02.35 το βράδυ... Καληνύχτα σας...!

TITΛΟΣ	Dyter 07
HOUSE	Reline
FORMAT	Amiga, ST
TIMH	3750
TEST	Amiga
ΔΙΑΘΕΣΗ	Arcade ltd



Καθήκον μου είναι να υποστηρίξω το ανθρώπινο γένος και να το υπερασπίζω από κάθε ον που θέλει να του κάνει κακό". Η επιγραφή αυτή που βρίσκεται έξω από το αρχηγείο σας, σας θυμίζει τον όρκο που δώσατε όταν καταταγήκατε στην ειδική ομάδα δράσης. Η αποστολή που μόλις σας ανατέθηκε είναι απόρρητη, αλλά πρέπει να σας τη πούμε για να καταλάβετε το παιχνίδι!

ΓΡΑΦΙΚΑ	79
ΚΙΝΗΣΗ	78
ΗΧΟΣ	80
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	76
ΠΛΟΚΗ	76
ΠΑΚΕΤΟ	75
ΑΝΤΟΧΗ	78
ΑΞΙΑ/TIMH	82

Γ Ε Ν Ι Κ Α 79

DYTER 07



Το DYTER 07 είναι shoot 'em up, αν και πυροβολείτε προς όλες τις κατευθύνσεις εκτός από πάνω... Σκοπός σας είναι να καταστρέψετε τα εχθρικά robots που έχουν τοποθετηθεί στα νησάκια της Καραϊβικής από υποβρύχια. Για το σκοπό αυτό το transformer σας είναι εφοδιασμένο με ένα πολεμικό όχημα που μπορεί αν βγαίνει στη ξηρά και να εξοντώνει τους αντιπάλους. Στην αρχή ξεκινάτε με ελικόπτερο αλλά αυτό δεν καταστρέφει τα robots. Ετσι, πρέπει συχνά-πυκνά να προσγειώνεστε και να αναλαμβάνετε δράση με το όχημα εδάφους. Φυσικά, μη νομίσετε ότι είστε άτρωτοι. Μετά από πέντε χτυπήματα ή συγκρούσεις διαλύεστε. Πρέπει λοιπόν να επισκέπτεστε και τη βάση σας τακτικά ώστε να φορτίζετε τις ασπίδες σας με πλήρη ισχύ.



Ο δεύτερος κύριος σκοπός της ύπαρξής σας είναι η περισυλλογή κάποιων επιστημόνων και η μεταφορά τους στη βάση. Αυτό γίνεται μόνο με το ελικόπτερο κι αν το καταφέρετε κερδίζετε σαν αντάλλαγμα διάφορα έξτρα όπλα όπως: ασπίδα (μικρής ή μεγάλης διάρκειας), φλογοβόλο για να παραμορφώνετε το δέρμα των αντιπάλων

σας, αμφίβιο κιτ για να πλέετε στην επιφάνεια της θάλασσας αλλά και κάτω απ' αυτήν, σταυρωτά πυρά για να ρίχνετε προς τέσσερις κατευθύνσεις ταυτόχρονα και missile που σε κάθε βολή σας εκτοξεύει ένα θερμικό πύραυλο που πηγαίνει κατευθείαν πάνω στους εχθρούς.

Μόλις σκοτώσετε όλα τα robots, περνάτε στην επόμενη πίσταόπου πρέπει να κατεβείτε κάθετα μέσα στο κρατήρα ενός ηφαιστείου και να εξολοθρευτείτε ένα τέρας που έχει την εντύπωση ότι είστε το μεσημεριανό του φαγητό!

Το παιχνίδι είναι κάπως πιο πρωτότυπο από τα συνηθισμένα shoot 'em ups παρόλο που βασίζεται στην ίδια συνταγή (χιλιάδες τέλεια εξοπλισμένοι αντίπαλοι που πρέπει να καταστραφούν από σας.) Επιτέλους η ΕΠΑΣ (Επιτροπή Προστασίας Αμοιρων Sprites) πρέπει να κάνει κάτι...

Τα γραφικά και ο ήχος (που ακούγεται καθόλη τη διάρκεια του παιχνιδιού) δεν είναι βέβαια σαν αυτά του Silkworm, αλλά σίγουρα είναι πολύ καλά όπως και ο χειρισμός. Γενικά πρόκειται για ένα παιχνίδι με πολλούς κακούς, σφαίρες και αίμα που θα ικανοποιήσει όλους τους διψασμένους για θάνατο users.

Έχετε δει τη ταινία "Τα σαγόνια του καρχαρία"; Ε λοιπόν αυτή δεν έχει καμία σχέση με το παιχνίδι. Η μόνη ομοιότητα με το CASTLE MASTER είναι εκείνος ο μικρός vector καρχαρίας που συναντάτε στην είσοδο του κάστρου. Αλλά γι' αυτά θα μιλήσουμε στη συνέχεια με περισσότερες λεπτομέρειες.

CASTLE MASTER

Δημιουργός του παιχνιδιού είναι η Domark που όσοι απο εσάς είχαν Spectrum ή Amstrad θα τη γνωρίζουν πολύ καλά. Μερικά απο τα παιχνίδια που την καθιέρωσαν στο χώρο των games είναι το Critical Mass και το Dark side. Τα παιχνίδια αυτά ήταν γνωστά σε όλους για το υπερβολικό ψάξιμο που απαιτούσαν. Το Castle Master ακολουθεί αυτή την παράδοση πιστά. Ας περάσουμε όμως στο ίδιο το παιχνίδι.

Βρισκόμαστε σε έναν κόσμο διαφορετικό, στο κόσμο του παρελθόντος. Ψηλά (οχι στον Υμηττό) μέσα στον πύργο του κάστρου της αιωνιότητας όπου ο χρόνος κυλάει αργά μέσα στην κλειψύδρα του γαλάζιου ουρανού (τύφλα να χει ο Σεφέρης) ξεκινάτε την αποστολή σας. Εάν αποτύχετε είστε αναγκασμένος να υποστείτε τα δεινά της μοίρας σας. Θα βυθιστείτε στην σκλαβιά του MAGISTER του άρχοντα του κάστρου και του σκότους που περιμενει την κατάλληλη ευκαιρία για να υποδουλώσει τις ψυχές σας. Γι'αυτο μην αργείτε. Ψάχτε για στοιχεία που θα σας βοηθήσουν, υπολογίστε κατάλληλα την δυναμή σας, περιπλανηθείτε στους ατελείωτους διαδρόμους και αντιμετωπίστε τα κακά πνεύματα που ίσως θα σας επιτεθούν. Το παιχνίδι όπως ίσως θα καταλάβετε είναι τύπου arcade-adventure που απαιτεί πολύ χρόνο και μεγάλη υπομονή ότι

αυτού του γρίφου βρίσκεται σε έναν πίνακα στο σπίτι του μάγου που βρίσκεται σε μια διπλανή καλύβα. Μην ξεχάσετε να κοιτάξετε κάτω από κάποιο χαλί που θα βρείτε κάποια μυστική κρύπτη. Τα μόνα

TITLOS	Castle Master
HOUSE	Domark
FORMAT	All formats
TIMH	3750
TEST	Amiga
ΔΙΑΘΕΣΗ	Arcade ltd

ριακά αφού το παιχνίδι είναι φτιαγμένο σε mode 1. Επίσης στην AMIGA και στον ATARI σας συνοδεύει στη διάρκεια του παιχνιδιού μια απαλή μελωδία την οποία ίσως βρουν μερικοί λίγο εκνευριστική.



δηλαδή θα' πρεπε για τα βαρετά και αναρά καλοκαιρινά μεσημέρια.

Μόλις το παιχνίδι φορτωθεί, διαλέγετε το χαρακτήρα σας (πριγκίπισσα ή πρίγκηπα) με έναν αρκετά εντυπωσιακό τρόπο, ιδιαίτερα στα 16αμπιτα μηχανήματα. Στη συνέχεια το παιχνίδι σας βγάζει ακριβώς έξω από το κάστρο μέσα στο οποίο θα εξελιχτεί και η υπόθεση. Από την πρώτη στιγμή έχετε να αντιμετωπίσετε έναν γρίφο. Το πως θα μπειτε μέσα στο κάστρο. Βέβαια για να γίνει αυτό πρέπει να κατεβεί μια γέφυρα. Το πρόβλημα είναι πως θα κατεβεί. Η λύση

όπλα σας είναι μερικές πέτρες (τι μερικές δηλαδή, άπειρες) με τις οποίες πρέπει να πολεμήσετε τα εχθρικά πνεύματα. Μην ξεχνάτε επίσης να ψάχνετε σε κάθε μεριά της οθόνης όπου υπάρχει περίπτωση να βρείτε σημαντικά στοιχεία για τη συνέχιση του παιχνιδιού (πχ. κλειδιά). Σε ότι αφορά τώρα το χειρισμό του παιχνιδιού, αυτός γίνεται με joystick και ποντίκι για τα 16αμπιτα (AMIGA, ATARI, PC) ενώ μόνο με joystick ή πληκτρολόγιο για τα θαμπιτα. Σίγουρα θα σας βοηθήσει κι ένας χάρτης. Περισσότερα πάντως για το παιχνίδι θα βρείτε στο manual του παιχνιδιού το οποίο είναι αρκετά κατατοπιστικό και περιέχει μάλιστα την ιστορία του σε μορφή ποιήματος.

Μην χαίρεστε, δεν τελειώσαμε ακόμα. Τα γραφικά είναι τύπου vector και η κίνηση αν και δεν είναι αρκετά γρήγορη είναι αρκετά ομαλή. Στον AMSTRAD ειδικά αν και δεν υπάρχουν αρκετά χρώματα τα γραφικά είναι αρκετά λεπτομε-

Επίσης αρνητικό είναι το γεγονός ότι πολλά από τα μηνύματα είναι γραμμένα σε ...αρχαία αγγλικά, σημείο που επικρίθηκε ιδιαίτερα κι από τα ευρωπαϊκά περιοδικά.

Πάντως σε γενικές γραμμές το παιχνίδι είναι αρκετά ενδιαφέρον για τους φίλους του είδους ενώ για τους υπόλοιπους είναι μια καλή και εύκολη αρχή.

ΓΡΑΦΙΚΑ	88
ΚΙΝΗΣΗ	85
ΗΧΟΣ	83
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	91
ΠΛΟΚΗ	81
ΠΑΚΕΤΟ	77
ΑΝΤΟΧΗ	84
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	82
Γ Ε Ν Ι Κ Α	85



TITΛΟΣ	Quartz
HOUSE	Firebird
FORMAT	Amiga, Atari ST
ΤΙΜΗ	3700
TEST	Amiga
ΔΙΑΘΕΣΗ	Delta Computers

Bρισκόμαστε στο έτος χμμμ...ας πούμε 2100. Τα πάντα γύρω μας έχουν αλλάξει οι άνθρωποι, τα ζώα, τα σπίτια. Το μόνο που ίσως έχει μείνει σταθερό είναι η δομή της ύλης που και αυτή σιγά-σιγά θα αλλάξει.

ΓΡΑΦΙΚΑ	82
ΚΙΝΗΣΗ	90
ΗΧΟΣ	70
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	89
ΠΛΟΚΗ	85
ΠΑΚΕΤΟ	82
ΑΝΤΟΧΗ	79
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	85
ΓΕΝΙΚΑ	83

QUARTZ

Tο QUARTZ (καμία σχέση με ρολόγια) είναι άλλο ένα shoot 'em up game που θυμίζει σε πολλά σημεία το Hellraider (σχετικό review έχει γίνει σε προηγούμενο τεύχος). Τώρα το παιχνίδι δεν εξελίσσεται πάνω σε κάποιον πλανήτη αλλά μέσα σε ένα... διαμάντι. Τώρα τι δουλειά έχει ένα διαστημόπλοιο μέσα σε ένα διαμάντι αυτό είναι κάποια πολύ παλιά ιστορία που θα έπαιρνε σχεδόν όλο το περιοδικό γιά να την αναφέρουμε. Βρίσκεστε λοιπόν μέσα στο διαμάντι και στο δρόμο σας συναντάτε τα διάφορα μόρια του άνθρακα να περνούν από μπροστά σας, πίσω σας, δεξιά σας, αριστερά σας, χωρίς να ενδιαφέρονται τι πρόκειται να πάθετε εάν πέσουν πάνω σας...

Eσείς, ο γενναίος μαχητής πρέπει να καταστρέψετε αυτά τα στρογγυλά πράγματα που περνάνε από παντού και να τα διασπάσετε σε μικρότερα κομμάτια. Μα και πάλι δεν τελειώσατε. Πρέπει να ρίξετε στα μικρότερα κομμάτια έτσι ώστε να ξαναδιασπαστούν και να δώσουν ακόμα μικρότερα αδιάσπαστα πλέον κομμάτια τα οποία εσείς πρέπει να συλλέγετε αν αγαπάτε τη ζωή σας. Το παιχνίδι έχει σαν background δυο χρωματιστά επίπεδα που σκρολλάρουν αντίθετα και πολλές φορές σας κάνουν να μην ξεχωρίζετε τους εχθρούς σας. Η κάθε πίστα χωρίζεται σε δύο μέρη με διαφορετικό σκοπό η κάθε μία. Ας μιλήσουμε όμως πρώτα γιά το σκάφος σας. Σαν αρχικό όπλο έχετε το laser του σκάφους σας που διαλύει τους εχθρούς με κάποια σχετική δυσκολία. Το σκάφος είναι επίσης εφοδιασμένο με τρεις ειδικές κάψουλες που μπορούν η κάθε μία να μεταφέρουν κάποια extra αντικείμενα από αυτά που αρχικά έχετε. Γιά να πάρετε bonus όπλο πρέ-

πει να γεμίσετε το εσωτερικό κάθε κάψουλας με κάποιον αριθμό από εκείνα τα αδιάσπαστα κομμάτια που μαζεύετε.

Αφού γεμίσετε μία κάψουλα, εμφανίζεται μια λίστα από έντεκα power ups γιά να διαλέξετε ένα. Αυτά είναι πολύ χρήσιμα γιάτί θα σας βοηθήσουν να επιβιώσετε και είναι τα εξής:
ΤΑΧΥΤΗΤΑ, που κάνει το διαστημόπλοιο σας πολύ γρήγορο και ευκίνητο ανάμεσα στους εχθρούς.

ΒΟΗΘΗΤΙΚΟ ΣΚΑΦΟΣ, που σας βοηθάει ρίχνοντας και αυτό στους εχθρούς.

ΑΣΠΙΔΑ, που σας προστατεύει.

ΦΛΟΓΑ, που μετατρέπει το laser σας σε φλογόβολο.

ΧΕΙΡΟΒΟΜΒΙΔΕΣ, μαντέψτε τί κάνουν!

ΟΚΤΑΓΩΝΟ, που σας δίνει την ευκαιρία να ρίχνετε προς οκτώ κατευθύνσεις ταυτόχρονα!

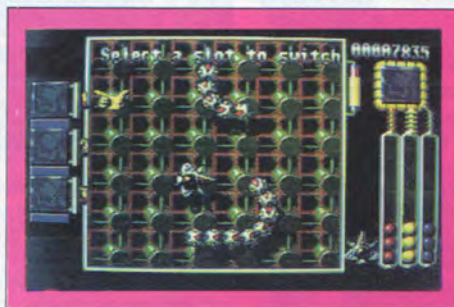
ΒΟΜΒΑ, που εξαφανίζει κάθε αντίπαλο που υπάρχει στην οθόνη.

ΕΠΙΔΙΟΡΘΩΣΗ, που βελτιώνει την κατάσταση της ασπίδας.

ΓΕΜΙΣΤΗΡΑ, που δεν αφήνει την κάψουλα να αδειάζει τελείως. Βέβαια πρέπει να ξέρετε οτι τα power ups κάποτε τελειώνουν. Να ξαναγυρίσουμε όμως στις

πίστες. Αφού μαζέψετε όσο περισσότερα κομμάτια ενέργειας μπορείτε, αντιμετωπίζετε ένα πολύ μεγάλο...νετρόνιο και μετά περνάτε σε εξωπραγματικούς χώρους όπου πρέπει να αντιμετωπίσετε εχθρικά σκάφη, βροχές από μετεωρίτες, περιεργά τέρατα και πολλά άλλα.

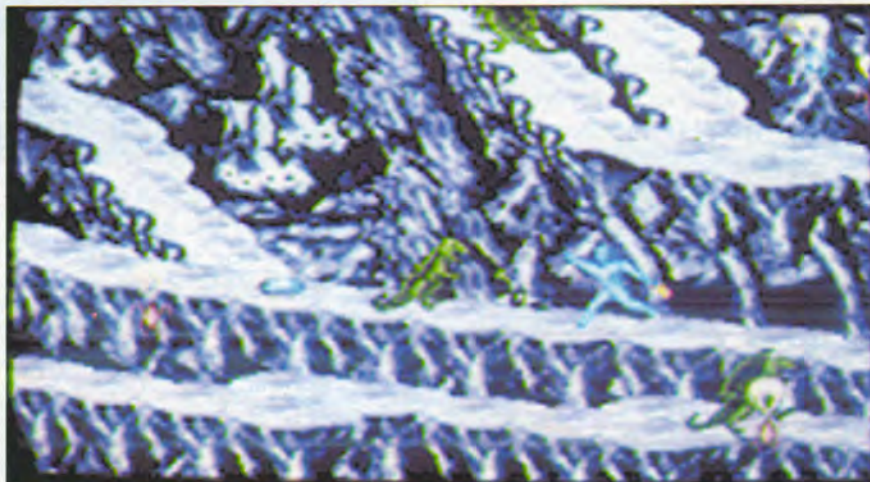
Γενικά, τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πολύ καλά και με όμορφα χρώματα, ενώ ο ήχος είναι απλοϊκός. Εκεί όμως που το παιχνίδι ξεχωρίζει πραγματικά είναι στο άψογο control του και στη πολύ γρήγορη κίνηση των sprites. Το Quartz είναι αναμφισβήτητα μια αξιόλογη παρουσία της Firebird!



Πολλά χρόνια πριν, ένα γιγάντιο ον πέθανε. Αιώνες πέρασαν. Τα στοιχεία της φύσης άφησαν μόνο τα κόκκαλά του. Πολύ καιρό μετά τις πέτρες που έλιωσαν παρέμεινε ο σκελετός. Έτσι τον βρήκαμε εμείς. Αργότερα ήρθαν κι άλλες φυλές να φτιάξουν πόλεις στα κόκκαλά του. Τα χρόνια που ακολούθησαν ήταν γεμάτα ιστορίες για παράξενα πλάσματα και τρομερές δυνάμεις κρυμμένες στο κρανίο του. Και ονομάσαμε το ον Orodrid και εμάς Oodrim..."

Αυτά λέει ο μύθος για την δημιουργία της πόλης και απ' όσα γνωρίζω κάπως έτσι πρέπει να είναι τα πράγματα. Κάποιες δυνάμεις βρίσκονται στο τεράστιο κρανίο και δεν είναι μόνο οι κρύσταλλοι που φυλάγονται από τους ιερείς. Σκοπός σας στο παιχνίδι είναι από τη μια να καταφέρετε να παραμείνει η φυλή σας ανθηρή, ενώ παράλληλα εσείς πρέπει εξερευνώντας το Tsimit να αυξήσετε τις πνευματικές σας δυνάμεις και απελευθερώνοντας το Crystallion - το μυθικό άλογο - να κυβερνήσετε την πόλη. Το δυνατό gameplay χωρίζεται στα εξής πέντε μέρη:

KNIGHTS OF THE CRYSTALLION



THE BOSU

Tο Bosu είναι ένα παιχνίδι που απαιτεί μεγάλη αυτοσυγκέντρωση, έχει άπειρους συνδυασμούς όπως το σάκι και το εκτιμούν ιδιαίτερα οι ιερείς. Πρέπει να κάνετε εξάσκηση και στα τέσσερα επίπεδα δυσκολίας αν θέλετε να προχωρήσετε στην αναζήτησή σας. Δεν έχετε χρονικό περιορισμό ενώ υπάρχει και ορίον για δύο παίχτες. Κάθε παίκτης έχει έξι πέτρες τις οποίες πρέπει να τοποθετήσει κατά τέτοιο τρόπο ώστε να πολλαπλασιαστούν όταν θα βρουν το κατάλληλο χώρο. Κερδίζει αυτός που στο τέλος έχει τις περισσότερες πέτρες. Στη πράξη πάντως είναι το πιο απλό παιχνίδι που έχετε παίξει ποτέ. Κάθε φορά που θα αλλάζετε επίπεδο μέσα στο Tsimit, ένας ιερέας-φύλακας θα σας προκαλεί σε μια παρτίδα Bosu που πρέπει να κερδίσετε για να συνεχίσετε. Η ισοβαμία είναι εναντίον σας!

DEKETA

Δεν είναι απλώς ένα παιχνίδι με χαρτιά, αλλά μια μέθοδος για να αυξήσετε τις πνευματικές σας δυνάμεις με σκοπό να κυριαρχήσετε πάνω στην ύλη. Εμφανίζονται 16 χαρτιά στην οθόνη, τα βλέπετε για λίγο και ύστερα γυρνάνε ανάποδα. Από εσάς τώρα θέλουμε να βρείτε τα οκτώ ζεύγη χαρτιών, δηλαδή αν ανοίξετε ένα δυάρι το επόμενο φύλλο που πρέπει

να βρείτε θα πρέπει να είναι πάλι δυάρι και ούτω καθ'εξής με τα υπόλοιπα φύλλα. Κάθε φορά που βρίσκετε ένα ζευγάρι αριθμών αυξάνεται η αντίληψή σου και μπορείς να δεις αγνά τους υπόλοιπους αριθμούς μέσα από τα κλειστά φύλλα -αναβοσβήνουν για μερικά δευτερόλεπτα. Όταν φτάσεις στο όριο αντίληψης που έχουν θέσει οι ιερείς παίρνεις το χάρισμα της τηλεμεταφοράς έξω από το Tsimit με το πάτημα του Esc. Φτάνοντας σε πολύ υψηλά επίπεδα θα έχετε το πλεονέκτημα να σας φανερώνεται το σωστό μονοπάτι που πρέπει να ακολουθήσετε για να βρείτε το Crystallion. Όμως δεν είναι πάντα ασφαλές να γίνεται κατάχρηση του Daketa, γιατί μπορεί και να μειωθούν οι δυνάμεις σας, ιδίως όταν τα πράγματα δυσκολεύουν και τα φύλλα αρχίζουν να ανακατεύονται.

THE PRODA

Aυτό είναι το μέρος όπου οι φωτισμένοι εξερευνητές έρχονται να φορτίσουν την πανοπλία που τους σώζει τη ζωή μέσα στο Tsimit. Πρέπει καταρχήν να έχετε τουλάχιστον τρεις κρυστάλους και να τους τοποθετήσετε μαζί έτσι ώστε να αρχίσουν να πάλλονται δημιουργώντας ενέργεια σε μορφή κεραυνών που χρησιμεύει στη φόρτιση της στολής σας. Ο χρόνος που έχετε στη διάθεσή σας είναι περιορισμένος και τα "prods" που αξιοποιούν την ενέργεια των κρυστάλλων αρχίζουν να κινούνται διαλύοντας τους σχηματισμούς τους. Πρέπει να δουλέψετε

TITΛΟΣ	Knights of the Crystallion
HOUSE	U.S Gold
FORMAT	Amiga
TIMH	4250
TEST	Amiga
ΔΙΑΘΕΣΗ	Arcade ltd



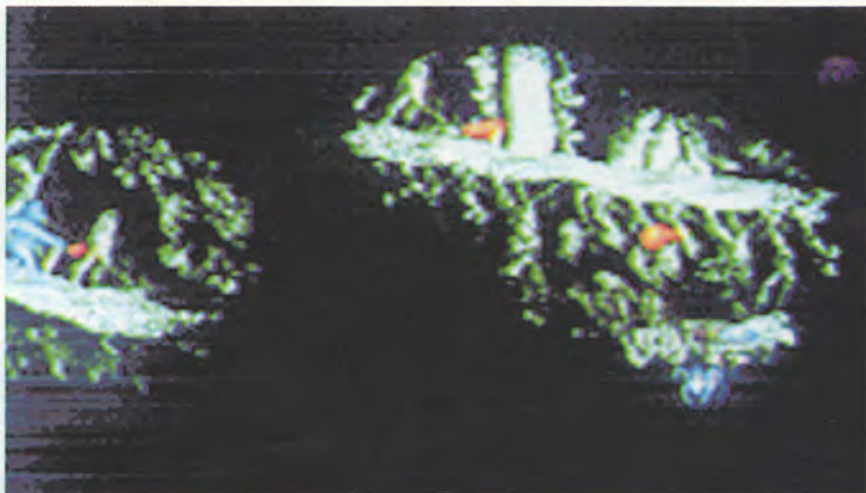
σκληρά για την φόρτιση της στολής σας, αφού υπάρχουν και κάποια περίεργα πλάσματα που κατοικούν στην Proda και θα προσπαθήσουν να φάνε τους κρύσταλλους! Από άποψη γραφικών (αλλά και κίνησης), το τμήμα αυτό του παιχνιδιού είναι φανταστικό, μπορείτε να έχετε δεκάδες αντικείμενα να πάλλονται, να εκτοξεύουν κεραυνούς και ακτίνες, ενώ ταυτόχρονα τρέχουν με φοβερή ταχύτητα και μεγενθύνονται ομαλότατα μέσα σ'ένα πανδαιμόνιο ήχων. Πρέπει να το δείτε για να το πιστέψετε.

THE HARESH

Με την επιλογή αυτή γυρίζετε στη πόλη σας για να εμπορευτείτε τα προϊόντα σας και να αγοράσετε άλλα που είναι απαραίτητα για να διατηρήσετε υψηλό βιοτικό επίπεδο. Ακόμα, με διαφάνεια και δημοκρατικές διαδικασίες αποφασίζετε το ποσό με το οποίο θα βοηθήσετε τις οικογένειες που αντιμετωπίζουν οικονομικά και άλλα προβλήματα. Επίσης μπορείτε να δημιουργήσετε νέες αγορές για τα με τα караβάνια που περνάνε που και που. Ο χειρισμός σ' αυτό το μέρος του παιχνιδιού θα έπρεπε να είναι πιο εύρηστος και κατανοητός. Προσέξτε να μην είστε πολύ σκληροί με τα υπόλοιπα μέλη της φυλής γιατί θα τους χρειαστείτε, κάντε οικονομία και μην αφήσετε να χαθεί καμία οικογένεια γιατί διαφορετικά θα βρεθείτε σε δύσκολη θέση. Καλό είναι επίσης να έρχεστε στο Haresh κάθε φορά που βλέπετε κάποιο ανάλογο μήνυμα ή εδοποίηση.

THE TSIMIT

Αυτό είναι το κρανίο του Orodrid μέσα στο οποίο πρέπει να περιπλανηθείτε και να βγείτε ζωντανό από τα τέσσερα επίπεδά του, που δυσκολεύουν όσο προχωράτε. Θα αντιμετωπίσετε διάφορα όντα - κυρίως ιπτάμενα- που θέλουν να σας κλέψουν τους κρύσταλλους,



πράσινα σαυροειδή και περίεργα φυτά που βγάζουν μια θανατηφόρα μπλέ ουσία. Η στολή σας, σας προστατεύει στην αρχή τρεις φορές και πέφτετε απλώς αναισθητοί χάνοντας όλους τους κρυστάλλους σας. Το όπλο που έχετε είναι φυσαλίδες πλάσματος- μπορείτε να ριζετε μέχρι τρεις ταυτόχρονα- που ανατινάζονται καλύπτοντας μια πολύ μεγάλη έκταση και καταστρέφουν τα πάντα. Με την ολοκλήρωση του κάθε επιπέδου ανοίγει μια πόρτα και ένας ιερέας-φρουρός σας λέει να διαλέξετε αν θέλετε να συνεχίσετε ή να γυρίσετε στην επιφάνεια. Το να συνεχίσεις δεν είναι τόσο εύκολο. Πρέπει πρώτα να απαντήσετε σωστά στο



βιβλίο των γρίφων Tocaonp και ύστερα να νικήσετε τους ιερείς στο Bosu. Μόνο μια έκφραση είναι ικανή να περιγράψει το Tsimit: "Ο,τι δε σε σκοτώνει σε κάνει δυνατότερο".

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΘΟΟΝΗ

Το παιχνίδι παίζεται εξολοκλήρου με το mouse και το space bar και ο χειρισμός είναι σε γενικές γραμμές εύκολος, ιδιαίτερα στο arcade μέρος της περιπέτειας. Εξάιρεση αποτελεί το Haresh μέχρι να κατανοήσετε πως γίνεται η εμπορία των προϊόντων.

Με πολύ ευχάριστο τρόπο είναι σχεδιασμένα τα μενού επιλογών, ενώ ομιλία και μουσική συμπληρώνουν την όλη εικόνα. Τελος, το manual είναι κατατοπιστικό χωρίς τίποτα το περιτό.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Το game έχει γενικά υπέροχα γραφικά, αλλά αυτό που το κάνει να ξεχωρίζει είναι πως σε μερικές οθόνες χρησιμοποιεί HAM mode. Η

κίνηση είναι πολύ γρήγορη με τη βοήθεια του blitter, ενώ το animation πολύ καλό. Όσα αντικείμενα και να είναι στην οθόνη δεν παρατηρείται καμία καθυστέρηση. Πρέπει να παραδεχτούμε ότι προκειται για φοβερή δουλειά. Ο ήχος επίσης είναι αντάξιος των γραφικών. Μόλις ακούσετε τις κραυγές του Orodrid στην αρχή θα παγώσει το αίμα σας. Το digitized speech είναι το καθαρότερο και καλύτερο που έχω ακούσει μέχρι στιγμής από υπολογιστή. Αυτό σε συνδιασμό με την ποικιλία της ατμοσφαιρικής μουσικής -που θυμίζει ανατολικές τελετουργίες- δίνει ένα αξιοθαύμαστο αποτέλεσμα. Στο πακέτο περιλαμβάνεται και μια κασέτα με τη μουσική του παιχνιδιού για ακόμα μεγαλύτερη απόλαυση.

ΓΕΝΙΚΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ

Πρόκειται για ένα καταπληκτικό arcade adventure με στοιχεία εξομοίωσης ολόκληρου πολιτισμού. Εθιστικότατο, με βάθος, φοβερά γραφικά, τρομερό ήχο και φανταστικό gameplay. Δεν πρέπει να λείπει από κανένα σοβαρό gamer.

ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΚΙΝΗΣΗ	91
ΗΧΟΣ	94
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	94
ΠΛΟΚΗ	95
ΠΑΚΕΤΟ	89
ΑΝΤΟΧΗ	95
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	90
ΓΕΝΙΚΑ	94

IMPOSSAMOLE™

Το Impossamole είναι ένα platform game με πρωταγωνιστή ένα τυφλοπόντικα. Αλλά όχι κάποιο τυχαίο τυφλοπόντικα... Ναι καλά μαντεύετε, ήρωας και αυτή τη φορά είναι ο θρυλικός πια, Monty Mole. Το συμπαθέστατο τρωκτικό που μας κράτησε ατέλειωτες ώρες μπροστά στο monitor του spectrum μας (ή κάποιου άλλου 8μπιτου), τη περασμένη δεκαετία, ΞΑΝΑΚΤΥΠΑ. Μόνο που τώρα είναι λίγο διαφορετικός, φοράει μπλε

ΤΙΤΛΟΣ	Impossamole
HOUSE	Gremlin
FORMAT	All formats
ΤΙΜΗ	3700
TEST	Atari ST
ΔΙΑΘΕΣΗ	Delta Computers

στολή με κόκκινη μπερτα (οπαδός του Πανιώνιου;) και φιλοδοξεί να καταταχθεί στους Σούπερ ήρωες (τι παραπάνω δηλαδή έχει ο Batman;). Ανανεωμένος λοιπόν θα πρέπει να περάσει από πέντε διαφορετικούς κόσμους, κατατροπώνοντας τις δυνάμεις του κακού. Κάθε κόσμος έχει διαφορετικό θέμα, και στο τέλος του περιμένει ένα ανάλογο, φοβερό και τρομερό τέρας. Έτσι ο σούπερ τυφλοπόντικας σας, θα περάσει: 1) Από ορυχεία αντιμετωπίζοντας νυχτερίδες, εχθρικούς ανθρακορύχους, ράβδους δυναμίτη με πόδια!!! και πολλά άλλα γελοία sprites για να φτά-



σει στο τέλος σε ένα τεράστιο σκουλήκι. 2) Από ένα κόσμο με παγόδες, νίνζα, παλαιστής του sumo και άλλων ανατολικών πολεμικών τεχνών, γιαπωνέζους τουρίστες που σας

τραβάνε φωτογραφίες!!! και στο τέλος ένα κακό δράκο. 3) Από μία ζούγκλα και όλους τους κινδύνους που κρύβει, σαρκοβόρα φυτά, παγίδες άγριων τυφλοποντικοφάγων ιθαγενών, τροπικά ζώα, πουλιά έντομα και τελικά ένα στοιχωμένο δέντρο 4) Από χιονισμένες εκτάσεις με επικίνδυνους χιονάνθρωπους, αρκούδες, εσκιμούς, γιέτι, Αγίους Βασιλήδες σε κανονιοφόρα έλκυθρα και στο τέλος να περιμένει, αν είναι δυνατόν, ένα τεράστιο... παγωτό χωνάκι!!!

Αν καταφέρετε και τελειώσετε λοιπόν τις παραπάνω πίστες (με όποια σειρά θέλετε), τότε μπορείτε να παίξετε και τη τελευταία και πιο δύσκολη. Θα βρεθείτε στο τρίγωνο των Βερμούδων αντιμέτωπος με διάφορα sprites που έχουν κατά καιρούς εξαφανιστεί σε αυτή τη ζώνη όπως ναυτικοί, στρατιώτες, πειρατικά κανόνια που ρίχνουν ζωντανές



μπάλες και ο τελικός εχθρός θα έχει τη μορφή ενός τυφώνα που εξαπολύει μικρότερους! Στην αρχή ξεκινάτε το παιχνίδι με μοναδικό όπλο τις κλωτσιές σας, αλλά κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού θα βρείτε βόμβες και ένα όπλο που ρίχνει από μπάλες μέχρι λείζερ. Η ενέργειά σας απεικονίζεται με μία μπάρα στο πάνω μέρος της οθόνης και μπορείτε να αναπληρώνετε μέρος της, μαζεύοντας κονσέρβες με σκουλήκια που βρίσκονται σκόρπισμένες σε διάφορα σημεία της πίστας όπως και χρήματα, και άλλα bonus. Επίσης σε κάθε πίστα υπάρχει και ένας τυφλοπόντικας που αν μπειτε στη σπηλιά του θα

μπορέσετε να αγοράσετε κάτι από τα παραπάνω.

Το κύριο στοιχείο του Impossamole είναι το χιούμορ και η πληθώρα των sprites. Αρκεί να δείτε τον Monty, μισό μέγεθος (πατημένο από μία παγίδα-πρέσα) για να καταλάβετε τι εννοώ. Τα γραφικά



αν και μικρά είναι πολύ ωραία, η μουσική είναι μία παραλλαγή στα μουσικά θέματα των προηγούμενων παιχνιδιών, ο ήχος του παιχνιδιού είναι απλός χωρίς samples.

Γενικά τα μόνα σημεία στα οποία μπορούμε να ασκήσουμε κριτική είναι το ότι είναι υπερβολικά δύσκολο και ότι ενώ η κίνηση είναι καλή, αν μαζευτούν πάρα πολλά sprites στην οθόνη τότε γίνεται κάπως αργή. Αν λοιπόν θέλετε ένα platform game με εκατοντάδες οθόνες, πολλά και διαφορετικά sprites, μεγάλη δυσκολία και ένα διάσημο τυφλοπόντικα για ήρωα, τότε αυτό το παιχνίδι είναι για σας.



ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΚΙΝΗΣΗ	79
ΗΧΟΣ	76
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	83
ΠΛΟΚΗ	81
ΠΑΚΕΤΟ	80
ΑΝΤΟΧΗ	78
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	80
Γ Ε Ν Ι Κ Α	79

SUPER CARS

Βρισκόμαστε σ' ένα κόσμο όπου τα αυτοκίνητα μάχονται για τη πρώτη θέση στο πρωτάθλημα. Ετσι κι εσείς, που δεν θα μπορούσατε να λείψετε από ένα τέτοιο γεγονός, μπαίνετε στο καλογουλισμένο αμάξι σας και ορμάτε για τη δόξα και το χρήμα!

ΤΙΤΛΟΣ	Super Cars
HOUSE	Gremlin
FORMAT	Amiga, Atari ST
ΤΙΜΗ	3700
TEST	Amiga
ΔΙΑΘΕΣΗ	Delta Computers

ΟΘΟΝΗ-ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το παιχνίδι ξεκινάει με μια πολύ ωραία εισαγωγική εικόνα (ισάξια με αυτές των coin-op) και μετά βλέπετε τα τρία ανώτερα αυτοκίνητα της κάθε κατηγορίας, παρκκαρισμένα. Όλες οι επιμέρους οθόνες στο παιχνίδι έχουν animation και άριστα γραφικά. Ο χειρισμός σ' αυτές τις οθόνες γίνεται είτε με το joystick είτε με το mouse, ενώ κατά το παίξιμο μόνο με το joystick. Η οθόνη είναι αρκετά μεγάλη και προμηγνύει χορταστική δράση. Από την άλλη, ο χειρισμός θα φανεί σε πολλούς περίεργος, τουλάχιστον μέχρι να τον συνηθίσουν. Κρατώντας πατημένο το fire, το αμάξι επιταχύνει και κινώντας δεξιά-αριστερά τον μοχλό στρέφεται γύρω από τον άξονά του για να στρίψει (είναι πιό βολικό απ' ότι ακούγεται).



ΤΟ GARAGE

Όποιο αυτοκίνητο και να έχετε, θα χρειαστείτε βοήθεια και επισκευές. Μπαίνοντας λοιπόν στο γκαράζ το

πρώτο που βλέπετε είναι η κοπέλα και μετά το Power steering για πιο κλειστές στροφές, Turbo charger για επιτάχυνση, High speed για την ανώτατη ταχύτητα στις ευθείες, Retro για γρήγορο φρενάρισμα, Rear missile και Front missile για να καταστρέψετε τους ενοχλητικούς(!), Spin assist (επαναφέρει το αυτοκίνητο στη σωστή κατεύθυνση αν πέσει σε λάδια ή νερά) και Side armour για να χτυπάτε τους αντιπάλους σας και να κάνουν φιγούρες. Αν νομίζετε ότι αυτά τα extra είναι πολλά απατάσθε, γιατί σίτις περισσότερες πίστες δεν θα σας φτάνουν. Να πούμε βέβαια ότι για να τα αποκτήσετε θα πρέπει να πληρώσετε ακριβά και ότι κρατούν μόνο για ένα αγώνα. Επίσης στο δρόμο, το αμάξι σας έχει κάποιες φθορές, οπότε πάλι στο γκαράζ πληρώνοντας αδρά, αλλάζετε λάσπιχα, αμάξωμα ή μηχανή και ανεφοδιάζετε με καύσιμα.

THE SALES OFFICE

Όταν αποκτήσετε χρήματα με τις συνεχείς νίκες σας, μπορείτε να αλλάξετε αυτοκίνητο στο κατάστημα. Πρέπει να παζαρέψετε σκληρά αν θέλετε να σας κατεβάσει τη τιμή ο πωλητής. Προσέξτε τι θα πείτε γιατί εκνευρίζεται εύκολα! Επίσης μπορείτε να δείτε από κοντά τα αυτοκίνητα με εξαιρετικά γραφικά (καλύτερα κι από του Test Drive) και να πάρετε χρήσιμες πληροφορίες.

ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ

Η δράση στον αυτοκινητόδρομο κατ' αρχήν φαίνεται από πάνω. Το παιχνίδι χωρίζεται σε τρία επίπεδα. Το καθένα έχει 9 πίστες τις οποίες πρέπει να περάσετε όλες για να αλλάξετε επίπεδο. Αυτές οι πίστες είναι ίδιες και για τα τρία επίπεδα



αλλά η ποικιλία είναι στα εμπόδια που εμφανίζονται (λάδια, νερά καθώς και χώματα που καθυστερούν το αυτοκίνητό σας ή το βγάζουν από τη πορεία του) σε τακτικά διαστήματα. Αυτά τα εμπόδια κάνουν τα πράγματα δύσκολα και κρίνουν πολλές φορές τον αγώνα αφού δεν ενοχλούν μόνο εσάς αλλά και τους αντιπάλους. Στον αγώνα ξεκινάτε πάντα τελευταίος (στην αρχή τέταρτος στους 4 σε πέντε γύρους και φτάνετε όγδοος στους 8 με εννέα γύρους). Το παιχνίδι έχει πολύ πλάκα και εμφανίζει το σύνδρομο του Kick Off. Δηλαδή μετά από δώδεκα ώρες ασταμάτητου ράλλυ έχει κλείσει το στόμα σου και έχει ξεραθεί ο λαϊμός σου από τις φωνές, το δεξί χέρι έχει παλύσει από την οδήγηση και το αριστερό έχει ηρηστεί από το Fire. Ακόμα υπάρχει password για να πηγαίνεις κατευθείαν στο δεύτερο ή τρίτο επίπεδο μόλις συμπληρώσεις το προηγούμενο.



ΓΡΑΦΙΚΑ-ΗΧΟΣ

Οι στατικές οθόνες είναι πολύ καλές ως άριστες, υπέροχη η σκηνή όπου το πλήθος σας ζητωκραυγάζει



(το χειροκρότημα είναι ανάλογο με την επίδοσή σας) και στο παιχνίδι είναι αρκετά αξιόλογα. Γύρω από την πίστα ο χώρος είναι καλοσχεδιασμένος, ενώ ο ήχος πάλι είναι ένα από τα αδύνατα σημεία του παιχνιδιού. Υπάρχει μια καλή μουσική την οποία όμως δεν μπορείτε να την έχετε δυνατά για πολλή ώρα. Τα ηχητικά εφέ είναι εκρήξεις, τράκες και τριξίματα λάστιχων, από τα οποία μόνο τα τελευταία είναι καλά. Γενικά ο ήχος δεν είναι ούτε το μισό του ήχου του TEST DRIVE II. Η οθόνη σκρολάρει ομαλά ενώ η ταχύτητα δεν μειώνεται ούτε κι όταν βρίσκονται στην οθόνη ταυτόχρονα οκτώ αμάξια! Τα αυτοκίνητα είναι διαφόρων χρωμάτων και διαφορετικών τύπων, ενώ σαν sprites είναι αρκετά μικρά.

ΓΕΝΙΚΑ

Πρόκειται για ένα πολύ εθιστικό παιχνίδι (από εκείνα που σε κάνουν να λές "την επόμενη φορά θα παίξω καλύτερα") που θα παιχτεί πολλές ώρες. Ο ρεαλισμός και η λεπτομέρεια σε ορισμένα σημεία καθώς και η ελευθερία που σας δίνεται στο δρόμο (για πολλά βρώμικα κόλπα εκτός των άλλων) ανεβάζουν την ποιότητα και το gameplay. Τα γραφικά όμως θα μπορούσαν να είναι καλύτερα κι ο ήχος είναι μέτριος, υποβαθμίζοντας έτσι την ευχαρίστηση ενός πολλά υποσχόμενου παιχνιδιού. Το σίγουρο βέβαια είναι ότι θα εμφανιστούν πολλά παρόμοια games σύντομα. Θα σας δώ στο δρόμο!

ΓΡΑΦΙΚΑ	78
ΚΙΝΗΣΗ	86
ΗΧΟΣ	72
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΠΛΟΚΗ	72
ΠΑΚΕΤΟ	70
ΑΝΤΟΧΗ	79
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	80
ΓΕΝΙΚΑ	78

TATSUJIN

ΤΙΤΛΟΣ	Tatsujin
HOUSE	Sega
FORMAT	Mega Drive Cartridge
ΤΙΜΗ	10000
TEST	Sega Mega Drive
ΔΙΑΘΕΣΗ	Athens Club

Mία οθόνη γεμάτη από εχθρικά σκάφη, πάμπολλες βολές και εσείς κάπου εκεί μέσα να

προσπαθείτε να επιβιώσετε, ανταποδίδοντας τα πυρά, σίγουρα δεν είναι κάτι το πρωτότυπο για ένα shoot-em-up. Εκτος κι αν το παιχνίδι είναι σε μία 16μπιτη Sega Mega Drive, οπότε υπάρχει μία μικρή διαφορά και... μία μεγάλη ομοιότητα. Η μικρή διαφορά είναι στη ποιότητα των γραφικών, του animation και του ήχου, σε σχέση με τα Home micros και η μεγάλη ομοιότητα είναι στα αντίστοιχα χαρακτηριστικά σε σχέση με τα Coin-ops. Το Tatsujin είναι ένα καθαρόαιμο Shoot-em-up κάθετου scrolling, με πολύ δράση. Η υποθεσή του είναι άγνωστη, μιας και ο Ιάπωνας συντάκτης μας, λείπει σε καλοκαιρινές διακοπές, (βλέπετε το manual είναι στα γιαπωνέζικα). Σε τέτοια όμως παιχνίδια η υπόθεση είναι το τελευταίο που παίζει ρόλο και γι' αυτό μπορείτε να δεχθείτε τη δικιά μου εκδοχή. Ελέγχοντας λοιπόν ένα διαστημόπλοιο ξεκινάτε το ταξίδι σας με τελικό σκοπό να φτάσετε από τη Καλλιθέα στο Χαϊδάρι, όπου βρίσκονται τα γραφεία του USER (είπαμε, είναι πολύ δύσκολο παιχνίδι). Στο δρόμο σας θα συναντήσετε εκατοντάδες εχθρικά διαστημόπλοια, τα οποία μοναδικό σκοπό

στη ζωή τους έχουν να σας καταστρέψουν. Στο τέλος κάθε επιπέδου θα συναντήσετε τα γνωστά, τεράστια και καλά οπλισμένα mother-ships, (TAXI, νταλίκες, βυτιοφόρα κτλ), τα οποία θέλουν πολλές (επαναλαμβάνω: πολλές) βολές για να καταστραφούν. Υπάρχουν τα γνωστά δωράκια, (όπλα, ταχύτητα κτλ) καθώς και super βόμβες που καταστρέφουν τα πάντα στην οθόνη. Τα γραφικά είναι πολύ καλά, το animation τέλειο και η



μουσική παίζει σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού χωρίς να γίνεται κουραστική. Υπάρχουν τρία επίπεδα δυσκολίας και (ευτυχώς), δυνατότητα να συνεχίσετε από 'κεί που χάσατε. Τελικά μπορούμε να πούμε ότι με τέτοια shoot-em-up καταλαβαίνετε ότι έχετε Mega Drive, και αν υπολογίσετε τα πενήνταρικά που θα ξοδεύατε στα ηλε-

ΓΡΑΦΙΚΑ	88
ΚΙΝΗΣΗ	92
ΗΧΟΣ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΠΛΟΚΗ	65
ΠΑΚΕΤΟ	68
ΑΝΤΟΧΗ	77
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	40
ΓΕΝΙΚΑ	87

Τα **simulators** αποτελούν μία κατηγορία προγραμμάτων όχι τόσο διαδομένη με κυρίαρχους του είδους τα **flight simulators**, οπότε φανταστείτε τη χαρά μου όταν αντίκρουσα μπροστά στη καλύτερη παιχνιδιομηχανή όλων των εποχών (**AMIGA**), ένα **tank simulation** με τον παραπάνω βαρύγδουπο τίτλο. Τώρα το πόσο **heavy** αποδείχθηκε το παιχνίδι, είναι μια μικρή πικρή ιστορία.

HEAVY METAL

Κάνοντας **load** παρακολουθούμε μια σειρά απο γαλάζιες μπάρες να σκρολάρουν οριζόντια ενώ ταυτόχρονα σχηματίζεται το λογότυπο της **ACCESS** με ένα πολύ όμορφο τρόπο ομολογουμένως. Στη συνέχεια εμφανίζεται το περίφημο **M1A1 ABRAMS Main Battle Tank** μπροστά σε ένα κτίριο γοτθικού ρυθμού. Το σύνολο αποτελεί την εισαγωγική οθόνη του παιχνιδιού ενώ έχετε στη διάθεσή σας επιλογή για **Play Game** ή **Demo**. Ανοίγοντας μια παρένθεση θα πρέπει να πούμε ότι η

ΤΙΤΛΟΣ	Heavy Metal
HOUSE	Access
FORMAT	Amiga, Amstrad, C64
ΤΙΜΗ	3750
TEST	Amiga
ΔΙΑΘΕΣΗ	Arcade ltd

Access θεωρεί ότι το παιχνίδι αποτελεί ταυτόχρονα **tank simulation** και παιχνίδι στρατηγικής. Δεν θα σταθώ ιδιαίτερα στην υποτιθέμενη δεύτερη πλευρά γιατί αν φτιάχνονταν έτσι τα παιχνίδια στρατηγικής.

Στην περίπτωση όμως που αποφασίσετε τελικά να αναλάβετε την ευθύνη της αμυντικής τακτικής, θα βρεθείτε μπροστά σε ένα χάρτη ο οποίος θυμίζει κατά τι βορειοδυτική Ευρώπη ενώ καλείστε να απαντήσετε στο ερώτημα που αφορά το τι είδους **tanks** θα διαλέξετε ως βοηθητικές μονάδες. Αφού κάνετε την επιλογή σας βλέπετε τις εχθρικές και φιλικές μονάδες παραταγμένες και σχεδιασμένες ως απλά νούμερα. Ταυτόχρονα εμφανίζονται στην οθόνη τέσσερα παράθυρα, δύο εκ των οποίων σας δίνουν πληροφορίες για τον αριθμό και την κατά-



σταση των οχημάτων, ένα **command window** καθώς και ένα παράθυρο με τις λειτουργίες **save-load** κτλ. Στη συνέχεια τα εχθρικά νουμεράκια κινούνται προς τα δικά σας και εντέλει το όλο σύνολο λειτουργεί σαν ...υπνωτικό!

Εκτός από το **tank** που αναφέραμε παραπάνω, έχετε στη διάθεσή σας ένα όχημα προορισμένο να αντιμετωπίζει αεροπορικές επιδρομές (με κωδικό όνομα "**ADAT**") και ένα ελαφρύ κανονιοφόρο όχημα σημειούμενο ως "**FAV**". Μένει σε σας να επιλέξετε με δικά σας κριτήρια ποιό από τα τρία θα χρησιμοποιήσετε. Εφ'



όσον δώσετε το όνομά σας στο **Player File** (συνώνυμη αξιωματικός-File) και διαλέξετε **Combat Simulation**, βρίσκεστε μέσα στο όχημα σας το οποίο σας δίνει πληροφορίες για τα καύσιμα, τα πυρομαχικά που σας απομένουν καθώς και συντεταγμένες των εχθρικών στόχων, **radar**, πυξίδα και φυσικά το **score**. Να σημειώσουμε εδώ ότι στη περίπτωση που διαλέξετε το "**FAV**" παρακολουθείτε τη δράση απ' έξω.

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού η πρώτη και κυριότερη εντύπωση που μου δημιουργήθηκε ήταν ότι οι εικόνες παραείναι στατικές και λιτές. Δεν είναι δυνατό τα διαθέσιμα **tanks** να μπορούν να κινηθούν μόνο δεξιά-αριστερά ενώ το αστείο είναι ότι το **FAV** που είναι το μόνο που κινείται δεν μπορεί να αυξομειώσει ταχύτητα (το γκάζι και το φρένο το ξεχάσατε κύριοι της **Access**). Οι εχθρικοί στόχοι τώρα παρουσιάζονται ως κουκίδες στη περίπτωση του **M1A1** ενώ τα εχθρικά **sprites** του **ADAT** θέλουν μεγεθυντικό φακό. Μη νομίζετε ότι το **FAV** έχει καλύτερη μοίρα. Δύο ή τρεις εχθρικές εγκαταστάσεις έχει να αντιμετωπίσει ενώ το μόνο ωραίο είναι ένα εχθρικό ελικόπτερο αρκετά καλοσχεδιασμένο που εμφανίζεται κάθε λίγο και λιγάκι. Στον τομέα του ήχου τώρα, έχουμε να κάνουμε με ένα καλούτακο ρυθμό ο οποίος μπορεί να τοποθετηθεί κάπου μεταξύ **Disco** και στρατιωτικού εμβατηρίου, ενώ οι ήχοι των εκτοξεύσεων, βομβών, εκρήξεων βρίσκονται στο επίπεδο των **8μπιτων υπολογιστών**.

Προσωπικά πιστεύω ότι η **Access** την επόμενη φορά θα πρέπει να προσπαθήσει περισσότερο και μάλιστα αρκετά, αν θέλει να φτιάξει ένα πραγματικά ρεαλιστικό εξομοιωτή. Τουλάχιστον ας το ονόμαζε **shoot 'em up**.

ΓΡΑΦΙΚΑ	73
ΚΙΝΗΣΗ	75
ΗΧΟΣ	74
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	81
ΠΛΟΚΗ	63
ΠΑΚΕΤΟ	70
ΑΝΤΟΧΗ	61
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	70
Γ Ε Ν Ι Κ Α	68

Big Trouble!



Aυτή τη φορά πήρα σωρεία σωστών απαντήσεων, γεγονός που φανερώνει ότι το πρόβλημα με τα σπέρτα ήταν εύκολο. Τυχερός της κληρωτίδας ο Νίκος Περτζινίδης από τη Δράμα, που παρακαλείται να επικοινωνήσει με το περιοδικό.

Στα πολυάριθμα γράμματά σας, οι περισσότεροι, εκτός από τα συγχαρητήρια που στέλνετε για τη στήλη (σας ευχαριστώ θερμά γι' αυτό) επισημαίνετε κάτι ενδιαφέρον: Να δημοσιεύω τις λύσεις των προβλημάτων. Αυτό λοιπόν θα γίνεται στο εξής, αν θέβαι να επιτρέψει ο χώρος. Ετσι για το πρώτο πρόβλημα υπάρχουν 10 αγγλικές λέξεις (APERS, ASPER, PARES, PARSE, PEARS, PRASE, PRESA, RAPES, REAPS, SPARE, SPEAR) ενώ για τα σπέρτα η λύση είναι απλή: τα τοποθετούμε έτσι ώστε να σχηματίσουν ένα κύβο. Για τις λίρες μην ελπίζετε, χρειάζονται σελίδες! Αν ακόμα προσπαθείτε να βρείτε την ερώτηση που πρέπει να κάνετε στο μυστηριώδη αδελφό, θιασείτε, γιατί σας έχω ένα πρόβλημα πολύ δυνατό που θα σας κρατήσει (ελπίζω) το ενδιαφέρον μέχρι το επόμενο τεύχος, που είναι αρκετά μακριά.

Ο Γιάννης κι ο Πέτρος, δύο νέοι μαθηματικοί, παλιοί συμμαθητές, συναντιούνται ξανά μετά από χρόνια. "Πόσα παιδιά έχεις;", ρωτά ο Γιάννης. "Τρία", απαντά ο Πέτρος. "Και τι ηλικία έχουν;". "Να σου πω. Το άθροισμα των ηλικιών τους είναι όσα τα παράθυρα της απέναντι πολυκατοικίας". "Ναι τα βλέπω", είπε ο Γιάννης μετρώντας τα παράθυρα. "Το γινόμενο των ηλικιών" συνέχισε ο Πέτρος, "είναι όσο η δική μου ηλικία, που την ξέρεις θέβαι". Ο Γιάννης σκέφτηκε λίγο και είπε: "Δεν μου φτάνουν οι πληροφορίες. Θέλω κάποιο στοιχείο ακόμα". "Σωστά. Εχεις δικίο", απάντησε ο Πέτρος. "Ο μεγαλύτερος γιός μου είναι ξανθός". "Α, τώρα μάλιστα", πετάχτηκε ο άλλος και του είπε τις ηλικίες των τριών παιδιών!

ΕΞΕΙΣ τις ξέρετε; Ναι, ναι, καλά διαβάσατε. Με μόνο δεδομένο την παραπάνω συνομιλία, πρέπει να βρείτε τις ακριβείς ηλικίες. Το πρόβλημα **ΛΥΝΕΤΑΙ**. Καλά μπάνια λοιπόν και στείλτε μου τις απαντήσεις σας: **ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ**, Σπάρτης 75, 12461 Χαϊδάρη, "Για τη στήλη Big Trouble".

Ο τριανταδύαμιτος

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΙ ΧΩΡΙΣ ΤΕΛΟΣ

● Αρχίζουμε με κάτι πολύ παλιό: Δέκα τυχεροί κληρώθηκαν ανάμεσα σε εκατοντάδες που είχαν απαντήσει στο ερωτηματολόγιό μας. Τα αποτελέσματα άργησαν λίγο αλλά δεχόμασταν απαντήσεις μέχρι τη τελευταία στιγμή! Τα ονόματά τους είναι: **ΑΝΔΡΕΟΥ ΝΙΚΗΤΑΣ, ΓΚΡΑΒΑΡΙΤΗΣ ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΗΣ, ΚΑΡΑΝΑΣΙΟΥ ΜΑΡΙΝΑ, ΝΤΕΡΠΟΥΛΗΣ ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ, ΠΑΠΑΠΟΛΙΤΗΣ ΚΥΡΙΑΚΟΣ, ΡΕΛΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ, ΤΖΟΥΝΑΚΑΣ ΣΑΚΗΣ, ΤΣΑΠΑΡΛΗΣ ΘΑΝΑΣΗΣ, ΤΣΟΥΡΟΥΝΗΣ ΝΙΚΟΣ, ΧΑΤΖΗΠΑΥΛΗΣ ΑΝΤΩΝΗΣ**. Να θυμίσουμε ότι οι παραπάνω κερδίζουν software αξίας 10000 δρχ. ο καθένας και μπορούν να παραλάβουν τα δώρα τους από τα γραφεία του περιοδικού.



● Ακόμα έχουμε τους νικητές του διαγωνισμού με τα joysticks που είναι οι: **ΑΓΑΘΑΓΓΕΛΙΔΗΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ, ΑΛΕΞΑΚΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ, ΑΥΛΩΝΙΤΗΣ ΣΠΥΡΟΣ, ΒΑΚΚΑΣ ΑΛΕΞΗΣ, ΒΑΣΙΛΟΠΟΥΛΟΣ ΝΙΚΟΣ, ΒΕΛΙΤΖΕΛΟΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ, ΒΕΡΓΑΚΗΣ ΚΩΣΤΑΣ, ΒΡΑΤΙΝΟΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ, ΓΑΛΛΙΑΚΗΣ ΒΑΣΙΛΗΣ, ΓΚΙΖΕΛΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ, ΓΚΟΥΜΑΣ ΠΑΝΤΕΛΗΣ, ΖΕΡΜΑΛΙΑΣ ΜΑΡΙΟΣ, ΚΑΛΑΜΑΤΑΣ ΚΩΣΤΑΣ, ΚΑΝΑΚΗΣ ΠΑΥΛΟΣ, ΚΑΡΑΘΑΝΑΣΗΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ, ΚΡΗΤΙΚΑΚΟΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ, ΚΤΙΣΤΟΠΟΥΛΟΣ ΓΙΑΝΝΗΣ, ΜΠΙΝΙΩΡΗΣ ΦΩΤΗΣ, ΠΑΙΣΙΟΣ ΚΩΣΤΑΣ, ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ ΣΤΑΥΡΟΣ, ΡΑΥΤΟΠΟΥΛΟΣ ΣΠΥΡΟΣ, ΤΑΧΜΑΤΖΙΔΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ, ΤΣΑΜΗΣ ΝΙΚΟΣ, ΧΡΥΣΟΣ ΘΑΝΑΣΗΣ και ΧΡΥΣΟΧΟΟΣ ΛΕΥΤΕΡΗΣ**.



● Τέλος, στο μεγάλο διαγωνισμό με δώρο τη SEGA 16-BIT υπερτυχερός είναι ο Κουρκούτας Γιώργος, ενώ άλλοι 20 κερδίζουν από ένα παιχνίδι: Κωνσταντίνος Κουτός, Μαρμαρίδης Ιωάννης, Μέντης Νικόλαος, Τσιτσιρίγκος Φώτης, Ιωάννου Πέτρος, Μπουρόπουλος Λ., Πελέκης Μανώλης, Τσάλκος Βασίλης, Βρατόλης Τάσος, Γιάννης Φαντάκης, Βαγγέλης Τασούλας, Στάτης Γεώργιος, Νίκος Βασιλόπουλος, Περτζινίδης Νίκος, Αριστείδης Παπαστράτης, Βασιλώτος Βασίλειος, Γιαννακόπουλος Κώστας, Σιαχάμης Φώτης, Μοσχοβίτης Γιώργος και Βλαχόπουλος Δημήτριος.

Η ΓΛΩΣΣΑ C ΚΑΙ ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΤΟΥ ΓΕΜ

ΜΕΡΟΣ IV

ΤΟΥ Γ.ΚΟΥΣΕΡΑ

ΔΕΝ ΕΙΜΑΙ ΑΠΟΛΥΤΑ ΒΕΒΑΙΟΣ ΓΙΑ ΤΟ ΑΝ Ο ΙΟΥΛΙΟΣ ΕΙΝΑΙ Ο ΚΑΤΑΛΛΗΛΟΣ ΜΗΝΑΣ ΓΙΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ C, ΑΛΛΑ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΩΣΤΟ ΝΑ ΔΙΑΚΟΠΤΟΥΜΕ ΤΗΝ ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΤΩΝ ΑΡΘΡΩΝ. ΑΣ ΟΛΟΚΛΗΡΩΣΟΥΜΕ ΛΟΙΠΟΝ ΤΙΣ ΔΟΜΕΣ ΕΛΕΓΧΟΥ ΓΙΑ ΝΑ ΑΣΧΟΛΗΘΟΥΜΕ ΣΤΗ ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΜΕ ΔΥΟ ΠΟΛΥ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΝΤΑ ΘΕΜΑΤΑ.

Μια δομή παρόμοια με τη for, είναι η while. Αυτή συναντάται με δύο μορφές:

```
while(<συνθήκη>) do
<εντολή>           <εντολή>
                    while(<συνθήκη>);
```

Μορφή 1

Και στις δύο περιπτώσεις, η <εντολή> εκτελείται όσο η <συνθήκη> παραμένει αληθής. Η μόνη διαφορά είναι ότι στη μορφή 2, είναι σίγουρο ότι η <εντολή> θα εκτελεστεί τουλάχιστον μία φορά. Για παράδειγμα, αν θέλουμε σ' ένα πίνακα χαρακτήρων (που έχει δηλωθεί σαν char x[50];) να βρούμε το πρώτο στοιχείο που περιέχει το γράμμα W, θα γράψουμε:

```
i = 0;
while(x[i]!='W' && i<50)
i = i+1;
```

Να σημειωθεί ότι κι εδώ μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε τις εντολές break και continue που αναφέρθηκαν στο μέρος III.

Μια άλλη πολύ χρήσιμη δομή είναι η switch (αντίστοιχη με το case της Pascal). Η δομή αυτή είναι η καταλληλότερη όταν πρέπει να πάρουμε πολλαπλές αποφάσεις (multiway decisions). Η σύνταξη της έχει ως εξής:

```
switch(<έκφραση> {
case <σταθερά-1> : <εντολή-1>
case <σταθερά-2> : <εντολή-2>
case <σταθερά-N> : <εντολή-N>
default          : <εντολή>
}
```

Υπολογίζεται η τιμή της <έκφρασης> και συγκρίνεται διαδοχικά με τη <σταθερά-1>, τη <σταθερά-2> κτλ. Αν βρεθεί κάποια σταθερά με την οποία ισούται, εκτελείται η αντίστοιχη εντολή, διαφορετικά εκτελείται η <εντολή> που ακολουθεί το default (το οποίο είναι προαιρετικό). Να σημειωθεί ότι όλες οι εντολές πρέπει να τερματίζονται με break, έτσι ώστε η ροή του προγράμματος να μεταφέρεται έξω από το switch. Αν, για παράδειγμα, υποθέσουμε ότι θέλουμε να τυπώσουμε μια εικόνα στον εκτυπωτή και χρειάζονται διαφορετικές ρουτίνες οδήγησης για 9-pin, 24pin και laser printer (με κωδικούς 0,1 και 2 αντίστοιχα) τότε θα γράψουμε:

```
switch(code) {
case 0 : pin9();
        break;
case 1 : pin24();
        break;
case 3 : laser();
        break;
default: break;
}
```

Σημειώστε ότι βάζω το default, αν και δε χρειάζεται στη συγκεκρι-

μεν περίπτωση. Αυτή είναι μια καλή συνήθεια που θα πρέπει κι εσείς να αποκτήσετε.

Εχοντας ολοκληρώσει τα απαραίτητα περί δομών ελέγχου, μπορούμε να περάσουμε σ' ένα πολύ βασικό θέμα που σχετίζεται με τη κλήση συναρτήσεων, την αναδρομή.

ΑΝΑΔΡΟΜΗ (RECURSION)

Λέμε ότι μια γλώσσα προγραμματισμού υποστηρίζει αναδρομή, όταν οι συναρτήσεις της έχουν τη δυνατότητα να καλούν τον εαυτό τους! Η αναδρομή μπορεί να είναι άμεση (δηλ. η συνάρτηση A να καλεί την A) ή έμμεση (η A να καλεί τη B, η B τη Γ και η Γ πάλι την A). Προς στιγμήν ίσως δίνεται η εντύπωση ότι πέφτουμε σε φαύλο κύκλο, αλλά θα δούμε αμέσως ότι δεν είναι έτσι. Ας αρχίσουμε με ένα κοινό παράδειγμα από τα μαθηματικά: τον υπολογισμό του παραγοντικού. [Για όσους δεν γνωρίζουν, παραγοντικό ενός ακέραιου αριθμού k ονομάζουμε το γινόμενο όλων των αριθμών από το 1 μέχρι το k και το συμβολίζουμε με k! Δηλαδή k!=1*2*3*...*k πχ. 5!=1*2*3*4*5=120] Μια ιδιότητα που φαίνεται αμέσως, είναι ότι το παραγοντικό ενός αριθμού ισούται με τον αριθμό επί το παραγοντικό του προηγούμενου δηλ. k! = k*(k-1)!. Αυτό σημαίνει ότι μπορούμε να υπολογίσουμε το παραγοντικό με τη βοήθεια ενός άλλου παραγοντικού. Εδώ κρύβεται η ιδέα της αναδρομής! Αν θέλουμε να γράψουμε τη συνάρτηση factorial(n), που παίρνει τον ακέραιο n σαν παράμετρο κι επιστρέφει το παραγοντικό του, μπορούμε να το κάνουμε ως εξής:

```
factorial(n)
int n;
{
if(n==1)
return(1);
else
return( n*factorial(n-1) );
}
```

Καταρχήν βλέπουμε εδώ μια νέα εντολή, τη return. Η εκτέλεση της εντολής αυτής συνεπάγεται τη μεταφορά της ροής του προγράμματος από τη τρέχουσα συνάρτηση, στη συνάρτηση που την κάλεσε. Μπορεί προαιρετικά να ακολουθείται από μία έκφραση, η τιμή της οποίας "επιστρέφεται" στην καλούσα συνάρτηση. Έτσι το πρόγραμμα

```
main()
{
int m;

m = factorial(4);
}
```

καλεί τη συνάρτηση factorial για να υπολογίσει το 4! και να το καταχωρήσει στη μεταβλητή m. Ας δούμε πως γίνεται αυτό: Η κλήση factorial(4) μεταφέρει τον έλεγχο στη συνάρτηση. Εκεί, η σύγκριση n==1 αποτυγχάνει και εκτελείται η εντολή return(4*factorial(3)); δηλαδή καλείται η factorial με παράμετρο 3 πια. Ομοίως θα κληθεί η factorial(2) και η factorial(1). Τώρα όμως το n είναι 1 οπότε θα εκτελεστεί η εντολή return(1). Η τιμή αυτή επιστρέφεται, εκτελείται ο πολλαπλασιασμός 2*1, επιστρέφεται η τιμή 2, γίνεται ο πολλαπλασιασμός 3*2, επιστρέφεται η τιμή 6, γίνεται ο πολλαπλασιασμός 4*6 και τέλος επιστρέφεται η τιμή 24 (=4!) στο main()

και καταχωρείται στη μεταβλητή m.

Ξέρω, σας φαίνεται κάπως μπερδεμένο, αλλά αν παρακολουθήσετε με απλή λογική θα δείτε ότι είναι ξεκάθαρο. Ολο το "κόλπο" είναι να καθορίσετε ποιά είναι η αναδρομική σχέση [εδώ: $n! = n \cdot (n-1)!$] και ποιά η αρχική συνθήκη που σταματά την αναδρομή (εδώ: $1!=1$). Να σημειώσουμε ότι η τεχνική αυτή είναι μνημοβόρα και το "βάθος" της αναδρομής εξαρτάται από την ελεύθερη μνήμη του υπολογιστή σας κι από τον compiler που χρησιμοποιείτε. Αν θέλετε να δοκιμάσετε μόνοι σας, μπορείτε να γράψετε μια συνάρτηση fib(n) που θα υπολογίζει τον αριθμό fibonacci τάξης n. Οι αριθμοί fibonacci σχηματίζουν μια ακολουθία στην οποία κάθε αριθμός είναι το άθροισμα των δύο προηγούμενων, ενώ οι δύο πρώτοι αριθμοί είναι 0 και 1. Η αναδρομική σχέση είναι $f(n) = f(n-1) + f(n-2)$ και η αρχική συνθήκη $f(1)=1, f(0)=0$.

Αρκετά όμως για την αναδρομή. Ο διαθέσιμος χώρος είναι λίγος και πολύτιμος και μας περιμένει ένα θέμα ζωτικής σημασίας: οι δείκτες.

Στο θέμα αυτό πρέπει να δώσετε ιδιαίτερη προσοχή, γιατί η

ΔΕΙΚΤΕΣ (POINTERS)

χρήση των δεικτών στη C είναι εκτεταμένη και θα τους συναντήσετε πολλές φορές ή πιο σωστά: αν δε ξέρετε να δουλεύετε με δείκτες δε ξέρετε C!

Ξεκινάμε λοιπόν με τον ορισμό. Δείκτης είναι μια μεταβλητή που περιέχει τη ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΣΤΗ ΜΝΗΜΗ μιας άλλης μεταβλητής. Εδώ αξίζει να κάνουμε μία παρένθεση για να εξηγήσουμε μερικά πράγματα. Οι θέσεις μνήμης (ή κελιά) ενός υπολογιστή είναι αριθμημένες από 0 μέχρι έναν αριθμό που εξαρτάται φυσικά από το ποσό της μνήμης που διαθέτει (πχ. 65535 για 64Kbytes ή 524288 για 512Kbytes). Ο αριθμός κάθε κελιού ονομάζεται και ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ του κελιού. Κάθε κελί έχει χωρητικότητα 1 byte (8 bits), που σημαίνει ότι μπορεί να "κρατήσει" έναν αριθμό από 0 ως 255. Φυσικά όλοι οι υπολογιστές είναι σε θέση να χειριστούν αριθμούς μεγαλύτερους από το 255 χρησιμοποιώντας συνεχόμενα bytes, καθώς και αρνητικούς αριθμούς με κάποια τεχνάσματα που δε θα μας απασχολήσουν εδώ. Εκείνο που μας ενδιαφέρει είναι ότι κάθε μεταβλητή που δηλώνουμε στα προγράμματά μας, καταλαμβάνει κάποιες θέσεις μνήμης σε κάποιες διευθύνσεις (αυτό γίνεται αυτόματα από τον compiler χωρίς να μας ανησυχεί το πώς και πού). Αν δηλαδή έχουμε δηλώσει ότι η μεταβλητή t είναι τύπου int τότε θα δεσμευτούν 2 συνεχόμενα bytes (συνήθως) στη μνήμη πχ. τα 2500 και 2501. Ας κλείσουμε όμως τη παρένθεσή μας κι ας επιστρέψουμε στον ορισμό που δώσαμε για τους δείκτες.

Όταν μια μεταβλητή-δείκτης περιέχει τη διεύθυνση κάποιας άλλης μεταβλητής τότε λέμε ότι αυτή "δείχνει" προς την άλλη αυτή μεταβλητή. Για παράδειγμα, αν έχουμε ορίσει ότι η μεταβλητή point είναι δείκτης σε ακέραιους (θα δούμε πως γίνεται αυτό) και η μεταβλητή m είναι ακέραια, έχει τιμή 5 και αποθηκεύεται στη θέση μνήμης 200, τότε με την εντολή

```
point = &m;
```

η διεύθυνση της m (δηλ. η τιμή 200) καταχωρείται στη μεταβλητή point (που βέβαια αποθηκεύεται σε κάποια άλλη θέση στη μνήμη πχ. 920).

Ένας δείκτης μπορεί να δείχνει μόνο σε ένα συγκεκριμένο τύπο δεδομένων πχ. ακέραιους ή χαρακτήρες. Η δήλωση γίνεται όπως στις κοινές μεταβλητές με τη προσθήκη ενός αστερίσκου:

```
int *point;
```

για τη περίπτωση μας. Η δήλωση float *x; λέει ότι ο x είναι ένας δείκτης που δείχνει σε μεταβλητές τύπου float.

Υπάρχουν δύο τελεστές που χρησιμοποιείτε όταν δουλεύετε με δείκτες. Ο τελεστής & (address of) που τον είδαμε ήδη, επιδρά πάνω σε μία μεταβλητή και επιστρέφει τη διεύθυνσή της στη μνήμη: pointer = &var;

Φυσικά, αν το var είναι τύπου A πρέπει ο pointer να έχει δηλωθεί σαν δείκτης σε δεδομένα τύπου A, αλλιώς... Ο δεύτερος τελεστής * (contents of) κάνει την αντίστροφη λειτουργία: επιδρά πάνω σ' ένα δείκτη και επιστρέφει τα περιεχόμενα της θέσης μνήμης που δείχνεται από το δείκτη. Δηλαδή η εντολή

```
k = *point;
```

στο παράδειγμά μας θα έχει σαν αποτέλεσμα να πάρει η μεταβλητή k τη τιμή 5. (Στην ουσία με τις εντολές point = &m; και k = *point; δεν κάναμε τίποτα άλλο από το k=m. Αυτή φυσικά δεν είναι η κύρια χρήση των δεικτών, έδωσα μόνο το απλούστερο δυνατό παράδειγμα).

Γενικά, όπως εύκολα μπορείτε να διαπιστώσετε, ισχύει η ταυτότητα: $d = *(\&d)$; όποιος κι αν είναι ο τύπος της μεταβλητής d.

Στη C οι δείκτες βρίσκουν μία από τις κυριότερες εφαρμογές

ΧΡΗΣΕΙΣ ΤΩΝ ΔΕΙΚΤΩΝ

τους στη κλήση συναρτήσεων. Γενικά, υπάρχουν δύο τρόποι πέρασματος παραμέτρων στις συναρτήσεις. Ο πρώτος λέγεται "call by value" και συνεπάγεται απλή αντιγραφή των τιμών των αληθινών παραμέτρων στις τυπικές παραμέτρους, δηλ. οποιαδήποτε μεταβολή των τιμών μέσα στη συνάρτηση δεν επηρεάζει τις τιμές των μεταβλητών στο κυρίως πρόγραμμα, ακόμα κι αν χρησιμοποιούνται τα ίδια ονόματα. Για παράδειγμα:

```
main()
{
    int x,y;

    x = 1;
    y = 2;
    silly(x,y);
}

silly(x,y)
int x,y;
{
    x = 50*y;
    y = 7*(x+3);
}
```

Η συνάρτηση silly() καλείται από το main() με παραμέτρους 1 και 2. Μέσα στη συνάρτηση το x θα γίνει 100 και το y 721. Αυτά όμως δεν έχουν καμία σχέση με τα x και y του main() που διατηρούν τις τιμές 1 και 2 και μετά τη κλήση της silly().

Η C ΔΕΝ ΕΧΕΙ άλλο τρόπο πέρασματος παραμέτρων από το call by value. Τι γίνεται λοιπόν όταν θέλουμε μέσα σε μία συνάρτηση να αλλάξουμε τη τιμή μιας παραμέτρου; Άλλες γλώσσες, όπως η Pascal, λύνουν το πρόβλημα χρησιμοποιώντας ένα δεύτερο τρόπο, το "call by reference". Δηλώνουν δηλαδή ειδικά ποιές παράμετροι επιτρέπεται να μεταβληθούν και ποιές όχι. Στη C υπάρχει ένας ομολογουμένως πολύ κομψός και εύχρηστος τρόπος. Αντί για τη μεταβλητή, περνάμε σαν παράμετρο τη διεύθυνσή της ή με άλλα λόγια ένα δείκτη σ' αυτήν. Κλασικό παράδειγμα η συνάρτηση swap() που παίρνει δύο μεταβλητές και ανταλλάσσει τις τιμές τους:

```
main()
{
    int a,b;

    a = 1;
    b = 2;
    swap( &a , &b );
}

swap(x,y)
int *x,*y; /* Τα x και y είναι δείκτες */
{
    int t;

    t = *x;
    *x = *y;
    *y = t;
}
```

Όπως βλέπετε, περνάμε τη διεύθυνση του a και του b. Τα x και y τώρα μέσα στη συνάρτηση είναι δείκτες σε ακέραιους, μια και περιέχουν τη διεύθυνση των a και b. Τα a και b στο main() έχουν ανταλλάξει τιμές μετά τη κλήση της swap().

Υπάρχουν πολλές ακόμα εφαρμογές των δεικτών, πιο προχωρημένες, όπως δυναμική παραχώρηση μνήμης και πέρασμα συναρτήσεων σαν παράμετροι σε άλλες συναρτήσεις (ναι, στη C οι δείκτες δείχνουν ακόμα και σε συναρτήσεις!), αλλά δεν θα επεκταθούμε εδώ σ' αυτά.

Δεν έχω παρά να ευχηθώ ένα ευχάριστο και δροσερό καλοκαίρι..

Θα τα ξαναπούμε το Σεπτέμβρη



θυνθεί στο Midi Interface που χρησιμοποιούμε.

Πέρα από όλα αυτά, κάθε συσκευή που φέρει Midi Interface συνοδεύεται και από ένα Midi Implementation Chart, ένα κατάλογο που περιέχει τις αντιστοιχίες των εντολών Midi, οι οποίες σε κάποια δευτερεύοντα σημεία όπως π.χ. ο καθορισμός του Vibrato, διαφέρουν από συσκευή σε συσκευή.

ΜΕΤΑΔΟΣΗ ΤΩΝ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ

Τα Midi Data όπως αναφέραμε και προηγουμένως αποτελούνται από αλυσίδες αριθμών οι οποίοι μεταδίδονται με ηλεκτρικούς παλμούς όπως και όλα τα άλλα είδη δεδομένων.

Οι πιο συνηθισμένοι τρόποι μετάδοσής τους είναι ο

Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΟΥ MIDI

ΤΟΥ Γ. ΣΚΟΡΔΙΛΗ

Είναι καιρός πια, νομίζω, να πούμε δυο λόγια για το MIDI, τον τρόπο που λειτουργεί και τη δομή του, για να γίνει πιο κατανοητό στον καθένα μας. Τα αρχικά MIDI ως γνωστόν σημαίνουν Musical Instruments Digital Interface και υποδηλώνουν τι ακριβώς είναι το MIDI, ένα interface, δηλαδή ένας τρόπος επικοινωνίας μεταξύ των μουσικών οργάνων.

Πριν αρκετά χρόνια οι μεγαλύτερες εταιρείες κατασκευής ηλεκτρονικών μουσικών οργάνων συμφώνησαν πως αν υπήρχε ένας κοινά αποδεκτός τρόπος επικοινωνίας των οργάνων τους, θα υπήρχε σημαντική αύξηση της αγοραστικής κίνησης, κάτι που θα ήταν καλό για όλους.

Ετσι μπήκαν τα θεμέλια της δημιουργίας αυτού που σήμερα ονομάζουμε MIDI, κάτι που έδωσε μια τρομακτική ώθηση στην μουσική τεχνολογία και σε μας μια προσιτή και ευέλικτη δημιουργική δύναμη.

Ο προσδιορισμός του MIDI μπορεί να χωριστεί σε δύο μέρη, στο MIDI STANDARD και στη MIDI LANGUAGE.

ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟ MIDI STANDARD

Εχει να κάνει με τον γενικότερο προσδιορισμό της δομής της επικοινωνίας, μεταξύ των ηλεκτρονικών οργάνων και γενικά όλων των συσκευών που χρησιμοποιούν MIDI (Computers, Sequencers). Καθορίζει το hardware, δηλαδή με τι πρέπει να είναι εφοδιασμένο ένα synthesizer για να μπορεί να χρησιμοποιήσει τη midi επικοινωνία, μέχρι το είδος των καλωδίων που πρέπει να χρησιμοποιούνται και γενικά ότι χρειάζεται για να εξασφαλισθεί η συμβατότητα που απαιτείται.

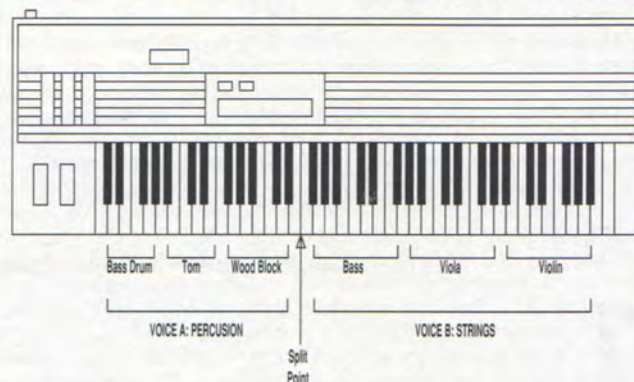
ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟ MIDI LANGUAGE

Προσδιορίζει τη φύση των δεδομένων που μεταφέρονται μέσω του Midi Interface, τα οποία αποτελούνται από αλυσίδες αριθμών. Ο προγραμματισμός Midi στους υπολογιστές μπορεί να γίνει με οποιαδήποτε γλώσσα, φτάνει αυτή να μπορεί να απευ-

παράλληλος και ο σειριακός. Η διαφορά τους είναι ότι ο μεν σειριακός τρόπος μεταδίδει ένα BIT την φορά, ο δε παράλληλος 8 BITS την φορά (δηλ. 1 BYTE). Όπως είναι φανερό, ο παράλληλος τρόπος μεταφοράς δεδομένων είναι πιο γρήγορος, όμως έχει το μειονέκτημα ότι είναι πιο δύσχρηστος και λιγότερο οικονομικός λόγω των περίπλοκων καλωδιώσεων που χρειάζεται. Ετσι οι εμπνευστές του Midi αποφάσισαν να χρησιμοποιήσουν το σειριακό τρόπο σαν απλούστερο, πιο οικονομικό και αρκετά ταχύ, ώστε να εξυπηρετεί με το παραπάνω τις ανάγκες των Midi εφαρμογών. Η ταχύτητα μεταφοράς δεδομένων στο Midi Standard είναι 30000 Bits το δευτερόλεπτο.

ΑΝΑΛΥΤΙΚΟΤΕΡΑ

Οταν πατάμε το πλήκτρο κάποιου keyboard συνδεδεμένου μέσω Midi με κάποιο άλλο, τότε μέσω του πενταπολικού βύσματος θα μεταδοθεί η πληροφορία NOTE ON για την αντίστοιχη



νότα, οπότε και θα την ακούσουμε. Με την ίδια λογική, μόλις αφήσουμε το πλήκτρο, θα μεταδοθεί η πληροφορία NOTE OFF, οπότε και θα σταματήσει να ηχεί η νότα που πατήσαμε. Πέρα από τα NOTE ON ΚΑΙ NOTE OFF μηνύματα, έχουμε τα μηνύματα PROGRAM CHANGE που μεταδίδουν κάποια αλλαγή στο όργανο το οποίο παίζουμε π.χ. από πιάνο σε βιολί. Άλλου είδους πληροφο-

ρίες που μεταδίδονται μέσω Midi, είναι η ταχύτητα με την οποία πιέζουμε το πλήκτρο, η οποία λέγεται VELOCITY και η πίεση η οποία ασκείται στο πλήκτρο αφού έχει πατηθεί, έχοντας σαν αποτέλεσμα την ανάλογη αύξηση της έντασης του ήχου, η οποία ονομάζεται AFTERTOUCH. Ακόμα, τα VIBRATO, PORTAMENTO και PICH BEND, τα οποία είναι εφέ που βοηθούν στον εμπλουτισμό του ήχου.

Το VIBRATO, είναι κάτι σαν το γνωστό τρέμολο, το PORTAMENTO δημιουργεί μια αίσθηση γλιστρίματος από νότα σε νότα, καθώς για να περάσουμε από μια νότα σε μια άλλη, ακούμε διαδοχικά και όλες τις ενδιάμεσες. Το PICH BEND ενεργοποιείται από ένα μοχλό σαν joystick ή σαν ρόδα και υψώνει ή χαμηλώνει τον τόνο σύμφωνα με τις κινήσεις μας!

MIDI MODES

Tο Midi Standard περιλαμβάνει τέσσερα modes: OMNI ON/POLY, OMNI ON/MONO, OMNI OFF/POLY, OMNI OFF/MONO.

Όταν το OMNI μέρος είναι ON, σημαίνει ότι δεν καθορίζεται κάποιο συγκεκριμένο

κανάλι για την επικοινωνία αλλά είναι ενεργοποιημένα και τα δεκαέξι που χρησιμοποιεί το Midi Standard. Το αντίθετο ακριβώς σημαίνει το OMNI OFF, όπου πρέπει να προσδιορίσουμε ένα κανάλι από τα δεκαέξι δια μέσω του οποίου, θα μεταδοθούν οι πληροφορίες. Το MONO ή POLY μέρος αντίστοιχα, έχουν να κάνουν με το αν θα έχουμε μια (MONO) ή περισσότερες νότες που θα παίζονται ταυτόχρονα (POLY). Σε συνδυασμό τώρα μεταξύ τους, όπου το OMNI είναι ON το MONO/POLY μέρος αφορά γενικά το keyboard, ενώ με το OMNI OFF το κάθε Midi κανάλι χωριστά. Όλα αυτά παίρνουν σάρκα και οστά μέσω της Midi Language της οποίας οι αριθμοί που αντιπροσωπεύουν τις εντολές, συγκροτούνται σε bytes. (Για όσους δε γνωρίζουν, κάθε byte αποτελείται από οκτώ bits και μπορεί να συγκρατήσει έναν αριθμό από μηδέν ως διακόσια πενήντα πέντε).

ΜΗΝΥΜΑΤΑ

Tα μηνύματα που χρησιμοποιούνται στην Midi γλώσσα, χωρίζονται σε δύο βασικές κατηγορίες: Channel και System Messages.

Τα Channel Messages χωρίζονται με τη σειρά τους σε Voice και Mode Messages. Τα Voice Messages ασχολούνται με NOTE ON, NOTE OFF πληροφορίες για συγκεκριμένο κανάλι κάθε φορά. Τα Mode Messages επιλέγουν τα κανάλια και τα modes που αναφέραμε προηγουμένως (OMNI κλπ). Τα System Messages υποδιαιρούνται σε COMMON, REAL TIME και SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES. Τα System's Common Messages γενικά μεταφέρουν πληροφορίες που μπορούν να χειριστούν

όλα τα synthesizers που είναι εφοδιασμένα με Midi.

Τα Real Time Messages χρησιμοποιούνται για να συγχρονίζουν μεταξύ τους τα διάφορα Sequencers, Drum Machines και γενικά χειρίζονται τον χρόνο έτσι ώστε να συνεργάζονται όλες οι συνδεδεμένες συσκευές αρμονικά.

Τέλος, τα System Exclusive Messages, μεταφέρουν μηνύματα τα οποία έχουν να κάνουν με τη συγκεκριμένη αρχιτεκτονική του κάθε Synth, περιέχοντας πληροφορίες για τους ήχους, τα εφέ, τις ρυθμίσεις τους και απευθύνονται μόνο στη συγκεκριμένη μάρκα Synth, πολλές φορές δε, μόνο στο συγκεκριμένο μοντέλο! Όπως ακριβώς και στους υπολογιστές, που δεν μπορεί να τρέξει ο ένας τα προγράμματα του άλλου.

Κάθε εταιρεία κατασκευής Midi οργάνων έχει το δικό της κωδικό, στα System Exclusive Μηνύματα, ο οποίος αποτελεί έναν αριθμό αναγνώρισης του μηνύματος από το Synth. Η δομή ενός System Exclusive μηνύματος διαίρειται σε τέσσερα

βασικά μέρη:

A) Bulk dump etc., που λέει στο Synth ότι θα ακολουθήσει System Exclusive μήνυμα.

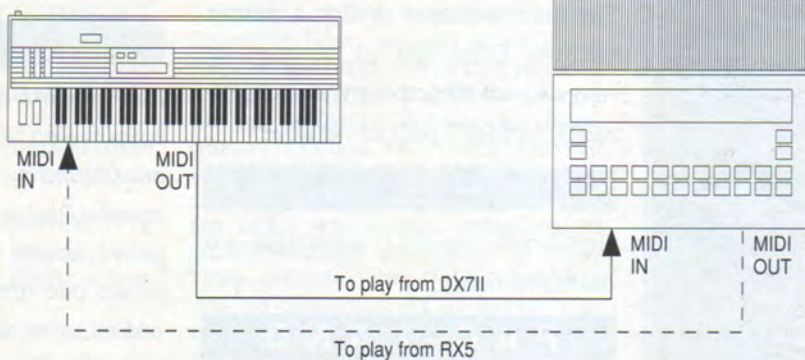
B) Id number, ο κωδικός του κατασκευαστή (1-127).

Γ) Το κυρίως μέρος με τα δεδομένα.

Δ) EOx, (End of system exclusive)

που σημαίνει το τέλος του μηνύματος.

Ελπίζω μετά αυτή την κάπως γενική εισαγωγή, να αισθάνεσθε πλέον πιο εξοικειωμένοι με το Midi. Στα επόμενα τεύχη θα συνεχίσω τη προσπάθειά μου να σας φέρω πιο κοντά, με κάθε τι που έχει σχέση με τη σύγχρονη μουσική τεχνολογία.





TIPS

AMIGA TIPS



Τα παρακάτω tips είναι για Amiga και μας τα έστειλε ο Παναγιώτης Μηλας, τον ευχαριστούμε.

Aγαπητοί φίλοι, στόχος της στήλης αυτής είναι να σας βοηθήσει με κάθε δυνατό τρόπο (οδηγίες, συμβουλές, υποδείξεις) να ξεπεράσετε τα εμπόδια και τις δυσκολίες που συναντάτε στα αγαπημένα σας παιχνίδια, έτσι ώστε να μπορέσετε να τα συνεχίσετε και να τα τερματίσετε. Περιμένουμε και τη δική σας συμβουλή. Στείλτε οτιδήποτε "κόλπα" ξέρετε (κι όχι μόνο για παιχνίδια) όποιον υπολογιστή κι αν έχετε και εμείς θα τα δημοσιεύσουμε μαζί με το όνομά σας. Επίσης θα κληρώνονται δωράκια σε όσους στέλνουν τα καλύτερα και περισσότερα tips. Η στήλη αυτή πρέπει να γράφεται από εσάς τους ίδιους! Η διεύθυνση μας είναι:

**ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ
Ε.Π.Ε., Σπάρτης 75
124 61 ΧΑΙΔΑΡΙ.
Για τη στήλη
"TIPS 'N TRICKS"**

ROBOCOP

Για να αποκτήσετε άπειρη ενέργεια πατήστε Enter (για να παγώσει το παιχνίδι) και πληκτρολογήστε: BEST KEPT SECRET μαζί με τα κενά.

BLOOD MONEY

Πατώντας το DEL μπορείτε να αλλάζετε πίστα.

PAC-LAND

Στη πρώτη και δεύτερη πίστα υπάρχουν πυροσβεστικοί κρούνοι και κάκτοι αντίστοιχα, στην αρχή της πίστας. Μόλις φτάσετε στον τρίτο κρούνο ή κάκτο, πηδήξτε από πάνω του γυρίστε πίσω και σπρώχτε τον. Στη πρώτη πίστα θα πάρετε ένα κράνος που θα σας προφυλάει από τις βόμβες ενώ στη δεύτερη γίνεστε αόρατος και έτσι είστε αθάνατος για κάποιο χρονικό διάστημα. Προσοχή όμως γιατί και τα δύο bonus χάνονται αν χάσετε ζωή.

NORTH

&

SOUTH

Εάν παίζετε με το computer και έρθει η ώρα να κάνετε κάποια μάχη, ακολουθήστε την παρακάτω στρατηγική: Πρώτα διαλύστε τη γέφυρα με το κανόνι σας και περάστε το ιππικό σας από το πάνω μέρος της οθόνης, από τα βραχάκια, και διαλύστε του τα κανόνια. Μετά βάλτε το πυροβολικό να φυλάει τα βραχάκια και ότι πλησιάσει ρίξτε του. Αυτά ισχύουν για την περιοχή με το ποτάμι, στη περιοχή με τον γκρεμό κάντε το ίδιο με τη μόνη διαφορά ότι αντί για βραχάκια έχει μία πέτρινη γεφυρούλα στο κάτω μέρος της οθόνης. Μεγάλη προσοχή να δώσετε στα εχθρικά κανόνια και για να τα αποφύγετε, όταν τα δείτε και γεμίζουν αλλάξτε σημείο και όσο πιο κοντά φτάνετε να πηγαίνετε συνέχεια πάνω κάτω.

Το USER ζητά συντάκτη για ΜΟΝΙΜΗ ΑΠΑΣΧΟΛΗΣΗ. Απαραίτητα προσόντα:

- * Αριστη γνώση της ελληνικής γλώσσας και πολύ καλή της αγγλικής
- * Ευχέρεια έκφρασης και σύνταξης κειμένων
- * Εμπειρία σε ένα ή περισσότερους μικροϋπολογιστές
- * Ενημέρωση πάνω σε θέματα της ελληνικής και ξένης αγοράς και ειδικότερα σε computer games

Προσφέρουμε ικανοποιητική αμοιβή, σύγχρονο εργασιακό περιβάλλον και δυνατότητα εξέλιξης.

Πληροφορίες: 5820399

'N' TRICKS

ATARI ST TIPS

BARD'S TALE

α) Δημιουργείτε μία ομάδα στην τύχη και μέσα στο GUILT κάνετε pull gold σε ένα χαρακτήρα της ομάδας αυτής.

β) Κάνετε REMOVE CHARACTER στον χαρακτήρα αυτό (παρατηρήστε ότι τον σώζει στη δισκέτα). Βγάλτε έπειτα όλους τους χαρακτήρες που απέμειναν.

γ) Δημιουργείτε την ομάδα που θέλετε να συνεχίσετε το παιχνίδι ή μία που ήδη έχετε.

δ) Κάνετε REMOVE CHARACTER σε έναν της ομάδας αυτής, και φορτώνετε αυτόν που είχατε κάνει πρώτα το pull gold.

ε) Κάνετε pull gold σε έναν άλλο χαρακτήρα της ομάδας σας (όχι σε αυτόν που κάνατε πρώτα και έχετε σώσει).

στ) Βγάζετε τη δισκέτα του παιχνιδιού και την κάνετε WRITE PROTECTED (φυσικά την ξαναβάζετε στο drive).

ζ) Κάνετε REMOVE CHARACTER τον χαρακτήρα που είχατε κάνει pull gold αρχικά αρχικά (αυτόν από την πειραματική ομάδα). Ο ATARI θα βγάλει το γνωστό μήνυμα για άνοιγμα της WRITE PROTECTED εγκοπής, ώστε να μπορεί να σώσει. Επιλέξτε το CANCEL. Ο χαρακτήρας φεύγει, αλλά δεν σώζεται στη δισκέτα, που σημαίνει ότι στη δισκέτα υπάρχει με το ποσό που τον είχαμε πρωτοσώσει. Κάνοντας συνέχεια αυτή τη δουλειά, θα δείτε το χρυσό σας απόθεμα να εκτοξεύεται στα ύψη!!! Για καλύτερα αποτελέσματα φροντίστε να αυξάνετε το ποσό χρυσού που θα έχει ο χαρακτήρας-ανεφοδιαστής (ας τον ονομάσουμε έτσι).

DEFENDER OF THE CROWN

Όταν κάνετε επίθεση σε κάστρο, κάντε πρώτα την επιλογή MOVE ARMY. Θα επιτεθείτε στο κάστρο ακόμα και χωρίς καταπέλτη!!!

MILLENIUM 2.2

Πως θα αποκτήσετε περισσότερα orbital lasers στη Σεληνόβαση, αλλά και όπου αλλού θέλετε: Προσγειώνετε 4 ή περισσότερα carracks στη Σελήνη. Αρχίζετε παραγωγή orbital lasers (η βάση παίρνει μόνο μέχρι 16). Φορτώστε τα παραγόμενα lasers στα carracks (παίρνουν μέχρι 20 το καθένα). Αφού γεμίσουν, αδειάστε πάλι τα lasers από τα carracks στη Βάση, παρατηρώντας ότι ξεπερνούν κατά πολύ τα 16!!! Με αυτό τον τρόπο, μπορείτε να φτιάξετε μέχρι και 100!!! το λιγότερο orbital lasers (εξαρτάται και από τα carracks που θα έχετε προσεληνώσει). Μα, θα μου πείτε τι χρειάζεται αυτό, αφού οι επιθέσεις των Αριανών, δεν ξεπερνούν τα 10 μαχητικά. ΛΑΘΟΣ! Προς το τέλος του παιχνιδιού σας κάνουν επίθεση, ούτε λίγο ούτε πολύ, 293 μαχητικά, που ξέφυγαν από τον πλανήτη Αρη. Με 100, τουλάχιστον, orbital lasers όμως, NO PROBLEM!! Με συνεχές πάτημα του laser activate θα τα βγάλετε πέρα αισίως...

CHASE H.Q



Μόλις σας βγάλει την οθόνη που το αυτοκίνητο τρέχει μόνο του στο δρόμο και παρουσιάζει το information του προγράμματος, αρχίστε να πατάτε πολύ γρήγορα το SPACE BAR μέχρις ότου αρχίσει το παιχνίδι. Θα μπορείτε να τρέχετε με πάνω από 1000 km/h!!!

Όλα τα παραπάνω tips & tricks μας τα έστειλε ο φίλος μας Γιώργος Κιζίλης και δουλεύουν σίγουρα σε ATARI ST.

AMSTRAD TIPS

Τα παρακάτω Pokes από τον Ντίνο Ντρώστλα:

Για το **CHRONOS** προσθέστε στον loader πριν το τελικό CALL ένα POKE 29579,X όπου X=αριθμός ζώνων, 0=άπειρες. Μην βάλετε όμως πάνω από 40 γιατί μπορεί να κολλήσει ο υπολογιστής.

Επίσης στο **BOMB JACK** προσθέστε στον loader το POKE &19FD,0 για άπειρες ζωές.

Τρία tips η pokes από τον **Αργυρούδη Πάτροκλο** από την Θεσσαλονίκη:

Για το **ARKANOID** πληκτρολογήστε το παρακάτω listing:

```
10 MEMORY 12345:MODE
1:LOAD ARKANOID.EXT
20 LOCATE 5,10:INPUT Select
stage to Start ;A
30 POKE &3B24,A1
40 CALL &39A7
```

Τρέχετε το και διαλέξτε πίστα που θα αρχίσετε.

Στο **CYBERNOID** όταν πάτε στην επιλογή define keys ορίστε για πλήκτρα τα Y, X, E και S. Αυτομάτως θα αποκτήσετε άπειρα κανονάκια.

Στο **EXOLON** κάντε define keys και ορίστε για πλήκτρα κίνησης τα εξής: UP(Z), DOWN(O), LEFT(R), RIGHT(B) και FIRE(A). Έπειτα ξαναορίστε τα πλήκτρα της αρσεκείας σας και αρχίστε το παιχνίδι. Τώρα όμως θα έχετε άπειρες ζωές.



TIPS

COMMODORE 64 TIPS

720°

RESET POKE 2398,173	>άπειρες ζωές	
POKE 11793,96	>άπειρα χρήματα	SYS 2128
	BREAKTHRU	
RESET POKE 5647,3	>άπειρες ζωές	SYS 2560
	GAULDRON II	
RESET POKE 36152,255	>255 ζωές	SYS 32777
	FALCON PATROL	
RESET POKE 16705,250	>άπειρες ζωές	SYS 16640
	GREAT GIANA SISTERS	
RESET POKE 8257,173	>άπειρες ζωές	SYS 2098
	PARALLAX	
RESET POKE 5796,96	>άπειρες ζωές	SYS 319
	RYGAR	
RESET POKE 9551,165	>άπειρες ζωές	SYS 2325
	SPACE HARRIER	
RESET POKE 6010,173	>άπειρες ζωές	SYS 2128
	PACMANIA	
RESET POKE 28520,165		SYS 14336
	WICKED	
RESET POKE 7478,173	>άπειρες ζωές	SYS 2560
	OPERATION WOLF	
RESET POKE 33351,165	>άπειρη ενέργεια	SYS 16963
	R-TYPE	
RESET POKE 12957,173	>άπειρες ζωές	SYS 2066
	TIGER ROAD	
RESET POKE 5749,165	>άπειρες ζωές	SYS 14848
	TO HELL AND BACK	
RESET POKE 32483,173	>άπειρες ζωές	SYS 3046
	TRAP DOOR	
RESET POKE 14914,94	>άπειρος χρόνος	SYS 14336
	FALCON PATROL II	
RESET POKE 29031,X	>όπου X= αριθμός ζώων	SYS 2221

Όλα τα παραπάνω POKES μας τα έστειλε ο Νίκος Παπαϊωάννου από την ωραία Λεμεσό της Κύπρου!

PC TIPS

FALCON F-16

Φορτώστε το παιχνίδι και διαλέξτε Rank 1st Lt. Στις αποστολές διαλέξτε Dragon s Tail και στη συνέχεια 3 Migs για εχθρούς. Αρχίστε το παιχνίδι και πατώντας C θα δείτε στο αριστερό μέρος του χάρτη έναν ποταμό. Πηγένετε προς τα εκεί και κατεβείτε στα 8-10 χιλιάδες πόδια πετώντας κατά μήκος του ποταμού. Σε λίγο θα δείτε στο ραντάρ σας τα Migs. Οριζοντιωθείτε και περιμένετε. Τα Migs μπαίνουν μόνα τους στο στόχαστρό σας!!! Καταρίψτε τα και πάρτε τους βαθμούς. Κάνοντας βόλτες κατά μήκος του ποταμού χωρίς να βγείτε από τον χάρτη, τα Migs δεν σταματούν να έρχονται.

SPECTRUM

KICK OFF

Μόλις διαμορφώσετε το SCORE υπέρ σας (με ενα γκόλ διαφορά) πατώντας το ENTER (πολύ εύκολα) τελειώνει το παιχνίδι με το SCORE που είχατε εκείνη την στιγμή. Αυτό είναι πολύ χρήσιμο στο The League γιατί περνάτε στον επόμενο γύρο χωρίς να χρειαστεί να αγωνιάτε για τυχόν ισοφάριση.

WORLD GAMES (Barel Jumping)

Δεν έχει σημασία πόσα βαρέλια θα πηδήξετε αλλά και οι τρεις προσπάθειες να είναι έγκυρες.

TAI - PAN

Όταν μπειτε στο εστιατόριο και πάρετε χρήματα, ξαναμπείτε στο καζίνο του εστιατορίου, ποντάρετε στην πλάκα το 1/4 του ανώτερου ορίου χρημάτων. Εάν ποντάρετε λιγότερα το κόλπο δεν πιάνει.

'N' TRICKS

Στο **GAME OVER II** ο κωδικός για την δεύτερη πίστα είναι 11334.

Στο **BARBARIAN** όταν αρχίσει το παιχνίδι κάντε τούμπα προς το μέρος του αντιπάλου, όταν σηκωθεί όρθιος κάντε του την λαβή με το σπαθί που τον χτυπάει στη μέση. Επειτα επαναλάβετε τα ίδια μέχρι να τον πάτε στην άκρη της οθόνης, εκεί συνεχίστε το ίδιο μέχρι να χάσει όλη του την ενέργεια.

Στο **CALIFORNIA GAMES** όταν αρχίσετε ανμαπτύξτε ταχύτητα και πατήστε συνεχώς το space (jump). Σε κάθε πήδημα θα παίρνετε 20 βαθμούς και έτσι θα κάνετε High Score.

Στο **ULTIMA III** αν θέλετε να βρείτε το Lord of time η σειρά είναι: Love, sol, moons, death.

Τα παραπάνω tips είναι από τον Αργυρούδη Πάτροκλο αλλά είναι για PC s και συμβατούς:

HINTS N TIPS ΓΙΑ ΤΟ LEISURE SUIT LARRY II

Στο νησί μετά το αεροπλάνο και πριν το αεροδρόμιο όταν αλλάζετε ρούχα μετά τον εχθρό βάλετε wear suit πολλές φορές την μία μετά την άλλη και έτσι για κάθε φορά που το κάνετε θα πάρετε extra points.

Οι κωδικοί για το show room ticket είναι:

PAGE	I	CODE
3	I	00741
5	I	55811
6	I	30004
9	I	18608
11	I	32741
12	I	00993
15	I	09170
22	I	5448

TIPS



Για τα προγράμματα με MULTIFACE I:

10 CLEAR 24791: LOAD "" CODE: LOAD "" CODE:
RANDOMIZE USR 24830: POKE 23570,16: LOAD ""
CODE 16464: POKE 23570,6
20 POKE...

30 RANDOMIZE USR 24833

Βάλτε το κατάλληλο POKE στη γαμμή 20.

THUNDERCATS: POKE 31403,251

ARCANOID II: POKE 33055,255:POKE 33209,0

1942: POKE 47007,255

PAPER BOY: POKE 48023,201

FIRE FLY: POKE 38720,201:POKE 61840,0

RENEGADE: POKE 41046,0:POKE 34418,201

ACTION FORCE II: POKE 51539,0: POKE 51905,182:
POKE 51455,201:POKE 60579,49

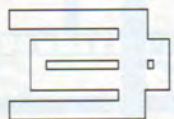
ENDURO RACER: POKE 43542,0:POKE 43643,0

KARNOV: POKE 49320,0:POKE 24949,15

SOLOMONS KEY: POKE 49320,0:POKE 49344,0

WONDER BOY: POKE 37052,0:POKE 34362,0

Τα παραπάνω δόθηκαν από το SPECTRUM NEWS.



Εργαστήρια Ελευθέρων Σπουδών

ΟΡΙΖΟΝΤΕΣ DATA

Θέλετε να μάθετε χειρισμό και προγραμματισμό computers σε 2 μήνες;

ΟΡΙΖΟΝΤΕΣ DATA

στην Νέα Σμύρνη

Κεντρική πλατεία Νέας Σμύρνης,

Κων/νου Παλαιολόγου 14

τηλ. 9359857 - 9351108 - 9333545

Εναρξη νέων δμελών τμημάτων

Κάθε 2 (δύο) μήνες



Ειδικά τμήματα για πτυχιούχους Ανωτ. Σχολών,
Μαθητών Γυμνασίου - Λυκείου - Δημ. Ιδιωτ. υπαλλήλους

Διδάσκει ο καθηγητής **Dr Νίκος Μαρκόπουλος**

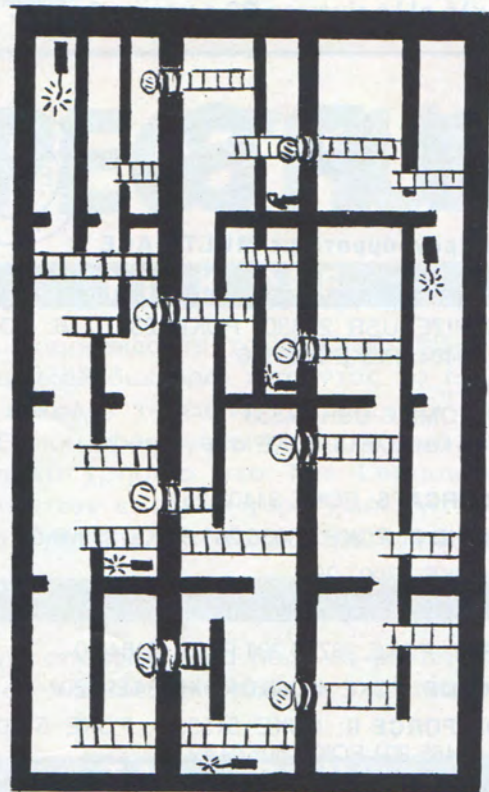
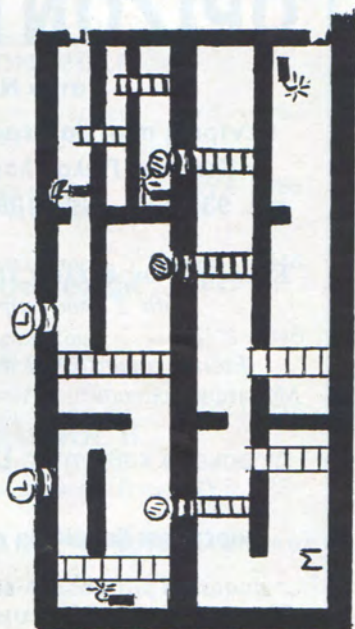
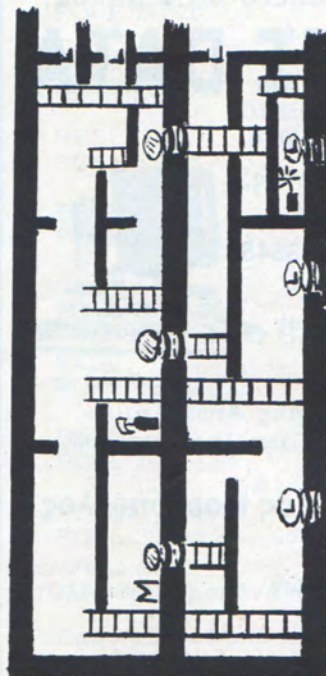
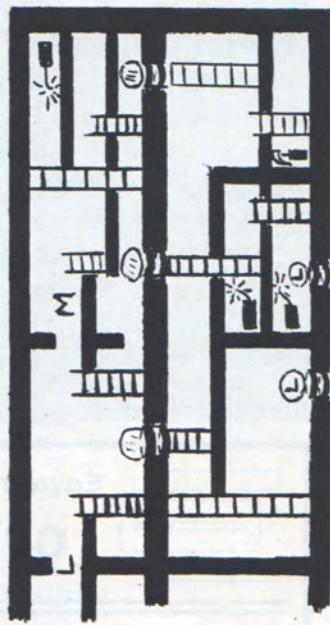
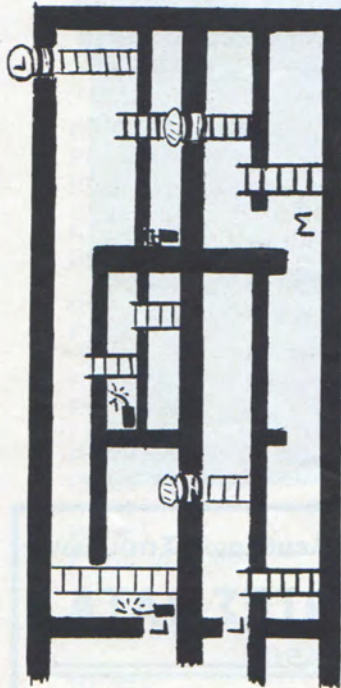
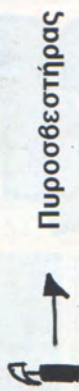
παρέχεται βεβαίωση σπουδών

Γενική Διεύθυνση
ΤΟΤΑ ΗΛΙΑΔΟΥ

Σας εξασφαλίζουμε την πρόσληψή σας



ΤΙΝ ΤΙΝ ON THE MOON



ΑΓΓΕΛΙΕΣ

Πωλείται Amstrad 6128 με πράσινο monitor, δύο βιβλία, κάλυμμα και παιχνίδια σε καλή κατάσταση. Αλέκα τηλ: 5820399

Η ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ ΖΗΤΑ ΧΕΙΡΙΣΤΗΤΡΙΑ Η/Υ ΜΕ ΠΕΙΡΑ ΣΕ PC. ΕΠΙΘΥΜΗΤΗ ΓΝΩΣΗ DTP. ΤΗΛ: 5811532, 5821347

Atari 520 ST μαζί με έγχρωμο εκτυπωτή GP 700A 76.000 δρχ. (μαζί ή ξεχωριστά) Τιμή συζητήσιμη. Τηλ. 9599442 (19.30-22.00 Σωτήρης)

Αντιπροσωπεία computer games ζητά πωλητές για επαρχία.

Πληροφορίες: 5820643, 5811532, 3625024

Πωλείται Amstrad 6128 με πράσινη οθόνη, βιβλία, κάλυμμα, δισκέτες 45000. Με έγχρωμη οθόνη 77000. Τηλ: 6438784

ΠΩΛΕΙΤΑΙ ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ CITIZEN MSP-15 136 ΣΤΗΛΩΝ, ΜΕ ΕΛΛΗΝΙΚΟΥΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ, ΣΧΕΔΟΝ ΑΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΤΟΣ ΣΕ ΤΙΜΗ ΕΥΚΑΙΡΙΑΣ 75000 ΔΡΧ. ΓΙΩΡΓΟΣ ΤΗΛ. 6718696

Πωλητής ή πωλήτρια ζητείται από κεντρικό κατάστημα ηλεκτρονικών υπολογιστών. Τηλ: 3625024

Η DELTA COMPUTERS ΖΗΤΑ ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΥΣ - ΠΩΛΗΤΕΣ ΓΙΑ ΤΑ ΔΙΑΦΟΡΑ ΕΠΑΡΧΙΑΚΑ ΔΙΑΜΕΡΙΣΜΑΤΑ ΤΗΣ ΧΩΡΑΣ. ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ: (01)/5811532

Ζητείται πωλητής από κατάστημα Η/Υ. Καλές προοπτικές εξέλιξης. Τηλ: 6438784

Εμπειρος καθηγητής, κάτοχος μεταπτυχιακού διπλώματος στους υπολογιστές, παραδίδει μαθήματα υπολογιστών με χρήση ιδιόκτητου υπολογιστή. Πληροφ. Γιάννης Κόλιας τηλέφωνο 895-8248 8-10 βράδι.

Πωλείται Amstrad CPC 6128 με πράσινο monitor σε άριστη κατάσταση με colour modulator για TV + manual (αγγλικό - ελληνικό) + προγράμματα + παιχνίδια + joystick + καλώδιο για κασσετόφωνο + βιβλία + περιοδικά + κασσέτες. Τιμή 85000 Στέφανος 5912720 (απόγευμα)

ATHENS CLUB ΕΙΣΑΓΩΓΕΣ HARDWARE-SOFTWARE

ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ ΕΦΤΑΣΕ ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ Η ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΗ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΗ MEGA DRIVE 16 BIT ΠΟΥ ΦΕΡΝΕΙ ΤΗ ΜΑΓΕΙΑ ΚΑΙ ΤΗΝ ΠΟΙΟΤΗΤΑ ΤΩΝ COIN-OP ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ ΣΑΣ, ΜΕ ΣΥΝΔΕΣΗ ΚΑΙ ΣΤΗ TV ΚΑΙ ΣΤΟ MONITOR! ΜΕ ΤΗΝ ΚΑΛΥΤΕΡΗ - ΚΑΙ ΣΥΝΕΧΩΣ ΕΞΕΛΙΣΣΟΜΕΝΗ- ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ COMPUTER GAMES!



ΣΤΟ ATHENS CLUB ΣΤΗΝ ΚΑΛΛΙΘΕΑ ΣΑΣ ΠΕΡΙΜΕΝΟΥΜΕ ΜΕ ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ Σ' ΟΛΑ ΜΑΣ ΤΑ ΕΙΔΗ, ΜΕ ΠΛΗΡΗ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ (ΤΕΧΝΙΚΗ & SOFTWARE) Σ' ΟΛΑ ΜΑΣ ΤΑ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΜΟΝΑΔΙΚΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΣΕ GAMES & CARTRIDGES. ΕΤΣΙ ΣΤΟ ATHENS CLUB ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΒΡΕΙΤΕ: AMIGA 500 ΜΕ ΠΛΗΡΗ ΓΚΑΜΑ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ ΚΑΙ ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΥ ΚΥΚΛΟΦΟΡΟΥΝ. MEGA DRIVE 16 BIT / PC ENGINE / NINTENDO / CARTRIDGE ΓΙΑ GAME BOY ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΚΑΙ ΕΚΠΛΗΞΕΙΣ ΣΕ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ-ΔΙΣΚΕΤΕΣ-ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ

SUPER ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΣΕ ΔΙΣΚΕΤΕΣ FUJI 2DD MONO 310 ΔΡΧ.

ATHENS CLUB ΠΕΡΙΚΛΕΟΥΣ 38 ΣΙΝΕΜΑ ΤΡΟΠΙΚΑ ΤΗΛ: (01) 9596691

ΑΕΡΟΠΟΡΙΚΩΣ
BY AIR MAIL - PAR AVION

Προς
ΝΕΑ ΕΚΔΟΣΤΙΚΗ ΕΠΕ
Σπάρτης 75, 124 01
Χαϊδαρι

ΑΜΙΓΟΑΠΟΡΙΕΣ

Αγαπητό USER,

συγχαρητήρια για την προσπάθειά σου, η ύλη σου φτάνει σε πολύ υψηλά επίπεδα, αν και πιστεύω πως η δημιουργία μιας στήλης με ανταπόκριση από το Λονδίνο είναι επιτακτική.

Έχω μερικές ερωτήσεις που θα ήθελα να μου απαντήσεις:

α) Σε προηγούμενο τεύχος σου έγραψες κάτι σχετικά με μια κάρτα που κάνει την Amiga 500 συμβατή με IBM PC και επεκτείνει την μνήμη της σε 1MB. Υπάρχει αυτή η κάρτα στην Ελλάδα ή κάποια άλλη παρόμοια κι αν ναι πόσο κοστίζει;

β) Επειδή θέλω να ασχοληθώ με τα γραφικά τον ήχο και τον προγραμματισμό, θα μου χρησιμεύσει μια Amiga 500 με την κάρτα που προανέφερα; Κι αν όχι ο STE θα ήταν μια καλή επιλογή;

γ) Υπάρχουν σοβαρές εφαρμογές για την Amiga 500 στην Ελλάδα; Τέλος ευχαριστώ για τον χρόνο που μου αφιερώσατε και εύχομαι καλή επιτυχία στην προσπάθεια και στην μετέπειτα πορεία του περιοδικού.

Ευχαριστώ πολύ
Φώτης Σιαχάμης

Μετά τις καθιερωμένες ευχαριστίες για τα κολακευτικά σου λόγια, μπαίνουμε κατευθείαν στα ζητήματα που σε απασχολούν. α) Για την κάρτα θα πρέπει να απευθυνθείς στην αντιπροσωπεία της Commodore, τη MEMOX.

β) Αφού σε ενδιαφέρουν τα γραφικά και

ο ήχος, τόσο η Amiga όσο και ο STE είναι καλές επιλογές. Μάλλον ο STE έχει πιο φιλικό περιβάλλον για τον προγραμματιστή.

γ) Εξαρτάται τι εννοείς με το σοβαρές. Υπάρχουν επεξεργαστές κειμένου, προγράμματα αρχείων και κυρίως σχεδιαστικά και μουσικά πακέτα.

ΑΛΛΟΙ 2 ΥΠΕΡ ΤΟΥ ΑΡΧΙΜΗΔΗ!

Αγαπητοί κύριοι,

είναι πιστεύω γενικά παραδεκτό πως όταν ένας ειδικός φεύγει από το χώρο του, μπορεί να πει ανοησίες το ίδιο εύκολα με τον καθένα. Ο φίλος Σ. Παπαδόπουλος είναι ειδικός όπως φαίνεται από το γράμμα του (τεύχος 4), στην Amiga και τα Blood Money, Beast, Kick off. Για το λόγο λοιπόν προβαίνει σε τέτοια επίδειξη αγνοίας (το λιγότερο) σχετικά με τον Archimedes; Σταχυολογώ:

1. Τα 1024K είναι στην ουσία 720K. Η A500 πόσα K αφήνει ελεύθερα μετά την αφαίρεση της μνήμης της οθόνης, συστήματος και λειτουργικού; (για Font cache και άλλα για σένα εξωπραγματικά δεν συζητάμε).

2. Δεν έχει εξειδικευμένα chips για ήχο και γραφικά. Τι ακριβώς γνωρίζεις για τις σχετικές ικανότητες του Arc; Αρκέσου στα εξειδικευμένα chip σου.

3. Η θύρα του mouse είναι κάτω από το πληκτρολόγιο. Σωστά δεν μπορείς να βάζεις εύκολα το joystick για τα παιχνίδια.

4. Οι ικανότητες του Arc περιορίζονται σε διάφορα demos. Οι ικανότητες της ΔΙΚΗΣ ΣΟΥ Amiga περιορίζονται μόνο σε παιχνίδια ή κάνω λάθος;

5. Κάτσε και κοίτα τα demo μέχρι να βγούν τα Blood Money, Kick off, Beast...και μετά ο υπολογιστής έχει εκτελέσει την αποστολή του! Υπάρχουν, ξέρεις, πολύ καλύτερα παιχνίδια στα arcades

(έχεις την κατάλληλη ηλικία;) και δεν χρειάζεται να πάρεις Amiga για αυτή τη δουλειά.

6. Μιλώ για παιχνίδια...γιατί...τα παιχνίδια δείχνουν τις ικανότητες ενός υπολογιστή. Να γελάει ή να κλαίει κανείς; Σύμφωνα με το Σ.Π., ρευστομηχανική, solid modeller και ray tracing για παράδειγμα, δεν παρουσιάζουν καμία υπολογιστική πρόκληση και είναι ανάξια λόγου.

7. Σοβαρές εφαρμογές έχει και ο Spectrum. Η άποψη του φίλου μας για τις σοβαρές εφαρμογές. Τώρα εξηγούνται όλα.

Δεν καταλαβαίνω, λοιπόν, πως μπορεί να υφίσταται θέμα διαμάχης μεταξύ κατόχων Amiga και Archimedes. Ολοι είναι ευχαριστημένοι, οι μεν της Amiga με τα παιχνίδια τους, οι δε του Arc με το περιβάλλον εργασίας που απολαμβάνουν.

Σημειώνω πως δεν έχω κόμπλεξ με τα παιχνίδια (είναι κι αυτή μια ασχολία). Δεν εννοώ όμως άτομα που δεν μπορούν να διακρίνουν καμμία διαφορά ανάμεσα στην εφαρμογή και το παιχνίδι και που σχετίζονται με τους υπολογιστές-παιχνιδομηχανές τους μόνο μέσω του κλωδίου του joystick, να κάνουν κρίσεις, επικρίσεις και ειρωνείες πάνω στο τι μπορεί ή δεν μπορεί να κάνει ένας υπολογιστής.

Φυσικά, ο Σ.Π. δεν θα αλλάξει γνώμη για το θέμα. Απλά του υπενθυμίζω ότι σε αυτόν τον κόσμο υπάρχουν και άτομα που δεν ενδιαφέρονται (μόνο) για παιχνίδια.

Ευχαριστώ για τη φιλοξενία
Ξανθάκης Δημήτρης,
φοιτητής ΕΜ

ΥΠΕΡ ΑΡΧΙΜΗΔΗ (2)

Αγαπητό USER,

έγραψα αυτό το γράμμα για να πω τη γνώμη μου στο θέμα AMIGA-ARCHIE(!!!).

Όπως κατάλαβες σκοπεύω να πάρω A3000 όταν τελειώσουν τα σχολεία. Έχουμε και λέμε λοιπόν:

Ο (κύριος;) Σταύρος Παπαδόπουλος λέει ότι στον A3000 δεν υπάρχει τίποτα καλύτερο από PACMAN, INVADERS κτλ.

1st of April

Αγαπητό USER,

Λοιπόν όταν βγήκε η Amiga πριν 4 περίπου χρόνια υπήρχε κάτι καλό γι αυτήν; Έτσι και τώρα προς το παρόν δεν υπάρχει κάτι καλό για τον A3000 (games εννοώ) αν και στην Αγγλία τον προωθούν αδιάκοπα. Επίσης η Krisalis κυκλοφόρησε στον A3000 το "Manchester United Soccer" όπου επικρατεί τρομερή ταχύτητα και λεπτομέρεια και λένε ότι οι παίκτες σπάνε τη μέση μου πεις στα κοψίματα της μπάλλας. Τώρα σε ρωτώ υπάρχει τέτοιο παιχνίδι στην Amiga;

Κάτι άλλο τώρα. Πιο πάνω τώρα λέω δεν υπάρχει κάτι καλό στον A3000 (games). Έχει όμως και αρκετά διαμάντια-προγράμματα όπως το Atelier. Το Atelier είναι ένα σχεδιαστικό πρόγραμμα. Τώρα θέλω να μου πεις τα σχεδιαστικά πακέτα της Amiga δουλεύουν με ανάλυση πάνω από 640x412 και με 256 χρώματα ταυτόχρονα σε κοινό monitor όπως το Atelier; Μέσα στο γράμμα σου λές ότι για να δεις τις 28 αναλύσεις του χρειάζεσαι 28 monitors. Σε πληροφορώ ότι όταν ανάβεις τον A3000, σου δίνεται ένα menu όπου σου επιτρέπει να διαλέξεις τι ανάλυση θα χρησιμοποιήσεις. Αυτό γίνεται στην Amiga; Έχεις δει ανάλυση παραπάνω από 640 x 200 στην Amiga σου; Εκτός αν εννοείς ότι αν μπορείς να δεις στον A3000 και τις 28 αναλύσεις ταυτόχρονα στο monitor όπου αυτό δεν μπορεί να το κάνει κανένας computer.

Κάτι άλλο τώρα. Λες ότι ο A3000 έχει κάποια προβλήματα και ότι δεν τα έβγαλες από το μυαλό σου αλλά τα διάβασες από ένα γνωστό περιοδικό που τον είχε βάλει τεστ (το PIXEL φυσικά). Το PIXEL όμως εκτός από αυτά λέει και κάτι άλλα όπως...γιατί είναι ένα καλό μηχάνημα - ίσως το καλύτερο μέχρι στιγμής...το γεγονός όμως είναι ότι το λειτουργικό του σύστημα είναι πιο κατανοητό από εκείνο της Amiga...για να ακούσετε τον ήχο του A3000 πρέπει να έχετε ψυχραιμία γιατί έχει τον καλύτερο ήχο από όλους τους γνωστούς home computers.

Μου έχουν μείνει όμως μερικές απορίες όπως:

το desktop της Amiga συγκρίνεται τώρα με το desktop του A3000 και του Atari ST;

Τα προγράμματα τώρα. Μα καλά συγκρίνεται πάλι το IBM transformer της Amiga με το PC-ditto του ST ή το PC-emulator του A3000, ασφαλώς όχι.

Τέλος θα ήθελα να πω ότι η Amiga δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί από επαγγελματικό κοινό ενώ ο ST και A3000 άνετα μπορούν.

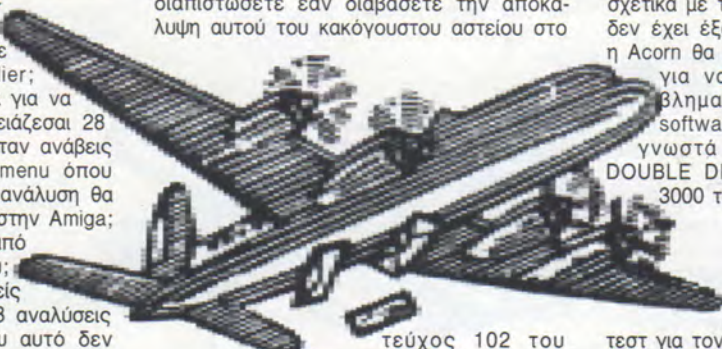
Α, και κάτι άλλο: μην κάνετε πια επίθεση Amiga users μόνο με τα προγράμματα σας γιατί σαφώς η Amiga έχει περισσότερα προγράμματα από το A3000. Γι αυτό να κάνετε επίθεση καμιά φορά και με τις δυνατότητες του μηχανήματός σας.

ΥΓ1 Ελπίζω να μην ήταν μεγάλο το γράμμα μου (εμένα μου λες!!!)

ΥΓ2 Εντάξει παραδέχομαι τα ελαττώματα του A3000 αλλά γιατί δεν γράφεις και τα ελαττώματα της Amiga;

Φιλικά
Λευτέρης Βούλγαρης
Σαρανταπόρου 64

στο τεύχος Ιουνίου είδα κάτι που ήταν εντελώς απαράδεκτο και βέβαια αναφέρομαι στη δημοσίευση του άρθρου περί κυκλοφορίας κάποιας AMIGA DRIVE το οποίο δείχνει ή απροσεξία ή υποκρισία ή αίσθηση του χιούμορ αλλά όχι του χρόνου. Απροσεξία διότι αυτή η δημοσίευση δεν είναι τίποτα άλλο από μια λέξη προς λέξη μετάφραση της διαφήμισης του ίδιου προιόντος από ένα αγγλικό περιοδικό, το Computer+video games, που ήταν ένα πρωταπριλιάτικο αστείο του περιοδικού εις βάρος των αναγνωστών του. Και το ότι είναι κάτι της φαντασίας μπορείτε να το διαπιστώσετε εαν διαβάσετε την αποκάλυψη αυτού του κακόγουστου αστείου στο



τεύχος 102 του Μαΐου του παραπάνω αναφερόμενου περιοδικού, στη σελίδα 9 που μάλιστα αναφέρει και την μέθοδο που ακολούθησαν για να δημιουργήσουν το AMIGA DRIVE της φαντασίας τους, παραμορφώνοντας έναν μετατροπέα cartridge της Nintendo, καθώς και τον τρόπο που μεταμόρφωσαν την εικόνα του monitor να να γίνει πιο πιστευτό το ψέμα!

Υποκρισία, διότι αν πράγματι είναι αλήθεια, τότε η δημοσίευση του AMIGA DRIVE δεν έπρεπε να γίνει. Γιατί πως από την μία καταδικάζετε την πειρατεία δηλ. την αντιγραφή original software χωρίς την άδεια της εταιρίας και από την άλλη δημοσιεύετε μια συσκευή η οποία είναι εντελώς αντίθετη με τα όσα υποστηρίζετε;

Τέλος, μπορεί να φανερώνει την αίσθηση του χιούμορ το οποίο βέβαια είναι καλό αλλά όταν δεν γίνεται την κατάλληλη ημέρα δείχνει το χάσιμο της αίσθησης του χρόνου διότι η πρώτη Απριλίου έχει περάσει εδώ και αρκετό καιρό.

Και για να τελειώσω, νομίζω ότι θα πρέπει να δημοσιευθεί το γράμμα μου και να αποκαλυφθεί η αλήθεια και εαν είναι αντίθετη με τα λεγόμενά μου, θα σας παρακαλούσα εκ μέρους πολλών αναγνωστών του περιοδικού να δημοσιεύσετε περισσότερες πληροφορίες.

Με εκτίμηση
Θανάσης Αγιαννίδης

Φίλε Θανάση, αν δεν έχεις ήδη διαβάσει την απάντηση στη στήλη Power-On μπορείς να το κάνεις τώρα. Αλλά πρέπει να πούμε και δυο λόγια παραπάνω: Νομίζουμε ότι παρεξηγήσες τη πρόθεση και του C+VG και του USER. Σκοπός δεν ήταν ο εμπαιγμός των αναγνωστών, αλλά η παρουσίαση ενός αστείου που θα έκανε όλους να γελάσουν. Τώρα το αν ήταν κακόγουστο ή όχι, εξαρτάται από την προ-

σωπική αίσθηση χιούμορ του καθενός. Τέλος, για την ημερομηνία: Για όνομα του Θεού, λες να μη ξέρουμε πότε κυκλοφορεί το περιοδικό μας;;; Είναι αυτονόητο ότι δεν μπορούσε να γίνει ταυτόχρονη δημοσίευση. Απλώς η ιδέα μας φάνηκε πολύ πρωτότυπη και έξυπνη και μας άρεσε.

MEGA ST H A3000

Αγαπητό User,

πρώτα απ όλα θα ήθελα να σε συγχαρώ για την ύλη σου. Ενδιαφέρομαι για τους MEGA 2 ST και Αρχιμήδη 3000. Τα γραφικά του Mega 2 ST είναι κατώτερα από της Amiga 500; Ο Mega 2 ST δέχεται δισκέτες του Atari 520 STFM; Σε ένα τεστ σχετικά με τον Αρχιμήδη 3000 διάβασα ότι δεν έχει έξοδο για joystick. Πιστεύεις ότι η Acorn θα κατασκευάσει κάποιο εξάρτημα για να ξεπεραστεί αυτό το πρόβλημα; Ακόμα πιστεύεις ότι τα software houses θα κατασκευάσουν γνωστά παιχνίδια όπως SHINOBI, DOUBLE DRAGON II, για τον Αρχιμήδη 3000 το καλοκαίρι του 1990;

ΠΑΣΣΑΠΗΣ ΤΡΥΦΩΝΑΣ
ΜΟΣΧΑΤΟ

ΥΓ Θα ήθελα να κάνεις ένα τεστ για τον MEGA 2 ST.

Φίλε Τρύφωνα,

1) γενικώς τα γραφικά της Amiga θεωρούνται καλύτερα αφού υποστηρίζει περισσότερα χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη.
2) Όλα τα computers της σειράς ST διαθέτουν τις ίδιες δισκέτες.

3) Οι προθέσεις της Acorn σ αυτό το ζήτημα δεν είναι ξεκάθαρες.

4) Σιγά-σιγά γράφονται όλο και περισσότερα παιχνίδια για τον Αρχιμήδη. Για τα συγκεκριμένα που ρωτάς δεν ξέρουμε κάτι σίγουρο.

Όσο για το τεστ, αυτό είναι αδύνατο γιατί το μηχάνημα έχει εμφανιστεί στην αγορά εδώ και χρόνια.

ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

Αγαπητό USER,

Από το πρώτο τεύχος σου έδειξες ότι έχεις τις δυνατότητες να γίνεις το πρώτο σε κυκλοφορία περιοδικό. Κατά την γνώμη μου το σημείο στο οποίο υπερτερείς σε σχέση με άλλα περιοδικά του χώρου είναι η αντικειμενικότητά σου τόσο στις παρουσιάσεις των παιχνιδιών, όσο και στα διάφορα σχόλια. Με λίγη περισσότερη προσοχή στην έκφραση που σε ορισμένα σημεία υστερεί και μια-δυο παραπάνω σοβαρές στήλες (όπως C για παράδειγμα) θα είσαι αχτύπητο. Μερικές ερωτήσεις τώρα:

1) Μήπως επιτέλους ξέρεις που θα βρω το Firmware specification manual για τον 6128; Έχω ψάξει μέχρι την AMSTRAD στην Αγγλία χωρίς αποτέλεσμα. Η τουλάχιστον να μου το στείλει σε φωτοτυπία κάποιος συντάκτης σου (με αντικαταβολή);

2) Πως μπορεί να περάσω εικόνες από τη AMIGA στον AMSTRAD; Δεν περιμένω φυσικά να έχουν την ίδια ανάλυση. Πόσο θα κοστίσει;

Φιλικά
Θανάσης Χρυσός
Οδός Φώκαιας
72200 ΙΕΡΑΠΕΤΡΑ

Χαιρόμαστε ειλικρινά για τις παρατηρήσεις σου κι ελπίζουμε πάντα να μας επισημάνεις τα καλά στοιχεία και τις αδυναμίες μας. Σε ότι αφορά τις ερωτήσεις σου φοβάμαι ότι θα απογοητευτείς λιγάκι.

1) Αν δε μπορεί να στο βρει η AMSTRAD Αγγλίας, δε μπορεί να το βρει κανένας!!

2) Απ' όσο γνωρίζουμε δεν υπάρχει τρόπος να γίνει αυτό που θέλεις.

ΔΙΔΗΜΜΑΤΑ

Αγαπητό USER,

κατ αρχήν θέλω να σε συγχαρώ που σε τόσο μικρό χρονικό διάστημα κατόρθωσες να πάρεις την δεύτερη θέση στις προτιμήσεις των αναγνωστών computer περιοδικών. Πολύ καλή προσπάθεια πράγματι αλλά...

Αυτό το αλλά θα το εξηγήσω παρακάτω. Το γράμμα αυτό το στέλνω σαν απάντηση στο γράμμα του αναγνώστη σου Αλέξη Κολέτσου το οποίο δημοσιεύθηκε στο τεύχος 4 (Ιούνιος 90) και μιλάει με πολύ σκληρή γλώσσα για το πρώτο περιοδικό του χώρου, το Pixel. Θα ήθελα έτσι να απαντήσω σε ορισμένες από τις ερωτήσεις που έθεσε στο γράμμα του.

α) Οσον αφορά τα reviews σε games για consoles, το Pixel είχε αναφερθεί σ αυτά (όπως είχαν αναφερθεί και έγιναν και τέστ για τις ίδιες τις game consoles) 5 μήνες πριν δημιουργηθεί το USER!!!

β) Τα Flash reviews υπήρχαν και πιο πριν στο Pixel αλλά με διαφορετικό όνομα (Προσεχώς). Μην μου πείτε ότι αλλάζοντας όνομα αλλάζει και τίποτα άλλο στην στήλη!

γ) Στο γράμμα του επίσης ο Αλέξης λέει πως το Pixel κάνει λιγότερα reviews από το USER. Μα και φυσικά θα γίνεται αυτό, αφού όλα σχεδόν τα παιχνίδια που παρουσιάζει το USER είναι στην στήλη Reviews !!

Μίλησε ακόμα και για αντιγραφές που έκανε το Pixel από το USER. Δεν θα αναφερθώ σ αυτές. Θα σημειώσω όμως ορισμένα πράγματα που ανέγραψε το USER από το Pixel.

1) Η στήλη adventure paradise μου θυμίζει ελαφρώς (!!) την αντίστοιχη στήλη adventure του Pixel, (που μεταξύ μας είναι πολύ καλύτερη).

2) Αυτό το MEGA REVIEW, φίλε Αλέξη μήπως έχει καμιά σχέση με το SPECIAL REVIEW του Pixel;

3) Και αυτό το TIPS N TRICKS; Και ακουστικά να το πάρει κανείς, δεν διαφέρει από το (και πάλι κάπως καλύτερο) HINTS N TIPS του Pixel!!!

Και όσο για το συμπέρασμά σου, Αλεξάκη ότι το USER θα είναι καλύτερο από το Pixel μετά από 60 τεύχη, σου λέω πως το επιχείρημα αυτό είναι τελείως αβάσιμο γιατί δεν ξέρουμε καν αν το USER θα φτάσει ποτέ τα 60 τεύχη!!! (χωρίς φυσικά να το εύχομαι αυτό).

Τέλος θα ήθελα να επισημάνω στην σύνταξη στο USER ότι μόνο με σκληρή

δουλειά υπομονή και επιμονή θα καταφέρει να φτάσει το Pixel (και ίσως και να το περάσει) και όχι εκτοξεύοντας λάσπη παντού (αυτό ήταν καρφί για το BIG MOUTH, που καλά θα κάνει να λείει τα πράγματα με το όνομά τους).

Ευχαριστώσ περιμένω απάντηση από όσους ανήκουν στην κατηγορία των SUPER ΦΑΝΑΤΙΚΩΝ USERΑΚΙΔΩΝ!

Συγγνώμη αν σε κούρασα

Μάνος Ατζιάρας

Ολύμπου 17 Τ.Κ. 32003

Παρ.Διστόμου Βοιωτίας

ΥΓ. Ελπίζω να εκδοθεί το γράμμα μου (και να μην περάσει στα μουλωχτά) για να διαμορφώσουν οι αναγνώστες του USER μια πιο ολοκληρωμένη γνώμη πάνω στον ανταγωνισμό των δύο περιοδικών.



Φίλε Μάνο, αν και απευθύνεσαι κυρίως στον Αλέξη, νομίζουμε ότι χρειάζεται και κάποια απάντηση από την πλευρά του περιοδικού. Ας δούμε τα ζητήματα που θέτεις ένα προς ένα.

α) Είναι προφανές ότι το USER δε μπορούσε να αναφερθεί τότε στα ζητήματα αυτά αφού δεν υπήρχε! Μόλις όμως δημιουργήθηκε δεν έπρεπε να ενημερώσει τους αναγνώστες του; Έπρεπε κατά τη γνώμη σου να αγνοήσει ένα τόσο σημαντικό θέμα;

β) Ισχύει αυτό ακριβώς που λές. Δεν άλλαξε απολύτως τίποτα!

γ) Συγχώρεσέ μας, αλλά δεν καταλάβαμε τι ακριβώς θέλεις να πεις (ίσως με άλλη διατύπωση...). Το USER έχει σαφώς περισσότερα και πιο ενημερωμένα (πρόσεξέ το αυτό) reviews. Τώρα αν είναι συγκεντρωμένα σε μια στήλη ή διασκορπισμένα σε όλο το περιοδικό, δεν νομίζουμε ότι παίζει και τόσο μεγάλο ρόλο! Για τις αντιγραφές: Έπρεπε να δώσουμε κάποια ονόματα στις στήλες μας, που φυσικά θα είχαν σχέση με το περιεχόμενό τους. Πώς ήθελες να ονομάσουμε τη στήλη των adventures; Μήπως Καλημέρα Ελλάδα;

Περιμένουμε να προτείνεις εσύ κάποια ονόματα για να δούμε πόσο θα διαφέρουν από αυτά των άλλων περιοδικών.

Για το Big Mouth: Ξεκίνησε από το προηγούμενο τεύχος κάποιος διάλογος με τους αναγνώστες και όπως διαπιστώσαμε οι περισσότεροι πήραν αρνητική θέση απέναντι στη στήλη. Έτσι, κατόπιν επιθυμίας δικής σας, καταργείται!! Όπως βλέπεις σεβόμαστε τις απόψεις των αναγνωστών και δε διατάζουμε να δεχτούμε τα λάθη μας. Όσο για τον πόλεμο κατά του Pixel, να τελειώνουμε μια για πάντα: Δεν υπάρχει κανένας πόλεμος, απλά υπάρχει ένας ανταγωνισμός που είναι θεμιτός και φυσιολογικός αφού τα δύο περιοδικά κινούνται στον ίδιο χώρο.

COMMODORE 128

Αγαπητό User,

δυστυχώς δεν βρέθηκα στην ευχάριστη θέση να διαβάσω το πρώτο τεύχος σας, αφού δεν το βρήκα πουθενά στην πόλη μου. Όμως διαβάζοντας το δεύτερο τεύχος του User ομολογώ ότι εντυπωσιάστηκα. Καιρό είχα να διαβάσω περιοδικό με τόση ευχαρίστηση και ενδιαφέρον. Σας αξίζει μπράβο!!! Συνεχίστε την προσπάθεια και θα μείνετε για πάντα στην κορυφή σε κυκλοφορία σε όλη την Ελλάδα όπως είστε και αυτή τη στιγμή. Εκείνο που ήθελα να ρωτήσω είναι το εξής: έχω τον Commodore 128D και πρόσφατα ένα περιοδικό το χαρακτήρισε ως το πιο αποτυχημένο μηχανήμα της Commodore. Θα ήθελα την γνώμη σας.

Με εκτίμηση
ΓΚΟΝΟΣ ΓΙΩΡΓΟΣ
ΚΑΒΑΛΑ

Καταρχήν σε ευχαριστούμε για τους επαίνους. Όσο για το ερώτημά σου, είναι σίγουρα βαρύ να χαρακτηρίζει κανείς ένα μηχανήμα αποτυχημένο. Σκέψου, πώς είναι δυνατό να είναι αποτυχημένο ένα μηχανήμα που είναι υπερσύνολο του C64, ο οποίος γνώρισε τεράστια επιτυχία; Υπάρχουν όμως και άλλοι παράγοντες, εκτός από τις δυνατότητες ενός υπολογιστή, που παίζουν ρόλο και στη συγκεκριμένη περίπτωση ήταν η ψηλή τιμή του 128D που τον έριξε σε δεύτερη μοίρα.

ΑΠΟ ΣΠΑΡΤΗ

Αγαπητοί φίλοι, συντάκτες του περιοδικού. Θέλω να σας εκφράσω τα θερμά μου συγχαρητήρια για την ύλη του περιοδικού. Το USER είναι και θα είναι πάντα IN στο χώρο των computers. Θέλω επίσης να εκφράσω τη δυσάρεστιά μου για κάποιο περιοδικό που το ονομά του θυμίζει αυτές τις μικρές κουκίδες που βλέπει κάποιος όταν πλησιάζει πολύ στο monitor. Ο λόγος που σας γράφω είναι ο εξής: Εχω έναν 520 STFM και θα ήθελα να μου υποδείξεις ένα καλό βιβλίο για γλώσσα μηχανής για τον υπολογιστή μου. Επίσης το computer μου μερικές φορές δεν φορμάρει και δεν φορτώνει δισκέτες διπλής όψεως. Το σχεδιαστικό πακέτο DIGI PAINT III κυκλοφορεί για τον υπολογιστή μου; Που μπορώ να βρω ανταλλακτικά για το Djoy II;

Τσουρούνης Νίκος
Σπάρτη

Καταρχήν θα πρέπει να αποκτήσεις το ευαγγέλιο, δηλαδή το 68000 Programmers Reference Manual της Motorola. Από εκεί και πέρα υπάρχουν αρκετά καλά βιβλία που ποικίλουν στο επίπεδο εξειδίκευσής τους (68000 in depth, Mastering 68000, 68000 Programming techniques). Επίσης ένα πολύ χρήσιμο βιβλίο είναι το Anatomy of the Atari ST. Όλα αυτά μπορείς να τα βρεις σε καλά κεντρικά βιβλιοπωλεία. Για το Djoy II μπορείς να απευθυνθείς στη Delta Computers, ενώ το Digi Paint III δεν υπάρχει για ST. Οσο για το υστερόγραφο, δυστυχώς δεν μπορούμε να παρέχουμε τέτοιου είδους διευκολύνσεις!

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε με καθαρά γράμματα το κείμενο της αγγελίας σας:

ΝΑ ΚΑΤΑΧΩΡΗΘΕΙ ΜΕ ΠΛΑΙΣΙΟ:

ΝΑΙ ΟΧΙ

ΝΑ ΚΑΤΑΧΩΡΗΘΕΙ ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ:

ΝΑΙ ΟΧΙ

ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ:

* ΚΑΘΕ ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ ΜΕΧΡΙ 15 ΛΕΞΕΙΣ ΚΟΣΤΙΖΕΙ 1000 ΔΡΧ.

* ΚΑΘΕ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΛΕΞΗ ΕΠΙΒΑΡΥΝΕΤΑΙ ΜΕ 100 ΔΡΧ.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:.....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:.....

ΤΗΛΕΦΩΝΟ:.....

ΕΣΩΚΛΕΙΩ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗ ΕΠΙΤΑΓΗ Νο:.....

* ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 50% ΕΠΙΠΛΕΟΝ

* ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΣΕ ΠΛΑΙΣΙΟ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 100% ΕΠΙΠΛΕΟΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

* **ΝΑΙ!** Θέλω να γραφτώ συνδρομητής για ένα χρόνο στο USER. Για το σκοπό αυτό στέλνω την ταχυδρομική επιταγή Νο με το ποσό των 4400 δρχ. αντί για 4800 δρχ. που είναι η κανονική τιμή του περιοδικού. Αν για κάποιο λόγο δεν μείνω ευχαριστημένος/η από τη συνδρομή μου, μπορώ να τη διακόψω και να πάρω αμέσως πίσω το υπόλοιπο των χρημάτων μου.

* **Με τη συνδρομή λαμβάνω εντελώς δωρεάν και το T-SHIRT του USER.**

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ.....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗΤΚ

ΤΗΛΕΦΩΝΟ.....ΗΛΙΚΙΑ

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

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

Σημ: Κόστος συνδρομής για την Κύπρο 5000 δρχ.

ΚΟΥΠΟΝΙ MAIL ORDER

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ

ΤΚ.....ΠΟΛΗΤΗΛ.....

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ.....

ΗΛΙΚΙΑ.....ΥΠΟΓΡΑΦΗ

ΟΝΟΜΑΣΙΑ ΠΡΟΙΟΝΤΟΣ	ΤΙΜΗ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΣΥΝΟΛΟ	ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				

* ΔΕΝ ΣΤΕΛΝΩ ΧΡΗΜΑΤΑ ΤΩΡΑ, ΑΛΛΑ ΘΑ ΠΛΗΡΩΣΩ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΜΟΛΙΣ ΜΟΛΙΣ ΛΑΒΩ ΤΑ ΠΡΟΙΟΝΤΑ

* ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ ΦΠΑ

* ΤΑ ΕΞΟΔΑ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗΣ ΒΑΡΥΝΟΥΝ ΤΟΝ ΠΑΡΑΛΗΠΤΗ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ



ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER

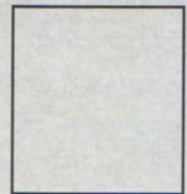
ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ

ΣΠΑΡΤΗΣ 75, 124 61 ΧΑΙΔΑΡΙ

ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ



ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER

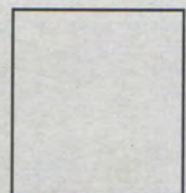
ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ

ΣΠΑΡΤΗΣ 75, 124 61 ΧΑΙΔΑΡΙ

ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ

**GAME
CENTER**

ΚΟΥΠΟΝΙ MAIL ORDER



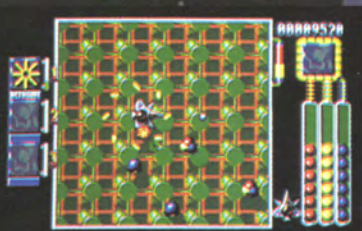
ΠΡΟΣ GAME CENTER

ΜΠΟΤΑΣΗ 6

106 82 ΑΘΗΝΑ

ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ MAIL ORDER

QUARTZ



Quartz – ένα δυναμικό, οκτώ δρόμων scrolling, γραφικό, κάπως υπερβολικό blast' – em – up. Παρουσιάζει κάποια από τα πιο εντυπωσιακά γραφικά. Η δράση λαμβάνει χώρα στις δικτυωτές επιφάνειες ενός κρυστάλλου, που πετάει μέσα σ' ένα σύννεφο από ατομικά μόρια. Ανατινάχτε τα πάντα στο δρόμο σας και μαζέψτε τα "quarks" που ελευθερώνονται από την καταστροφή των μορίων. Αυτά μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να βελτιώσετε τα όπλα σας όταν θα φτάσει η κρίσιμη στιγμή. Με έντεκα διαφορετικά "powerups" που είναι διαθέσιμα σε σας, όπως πυροβόλο και όκταπλο, η ζωή δεν είναι ποτέ βαρετή. Quartz – γρήγορη δράση, ζωντανά γραφικά και φανταστική πλοκή. Ακόμα μια μεγάλη επιτυχία από την Firebird, Διαθέσιμο για Atari ST και Commodore Amiga.



DELTA COMPUTERS, Σπάρτης 75, 12 461 Χαϊδάρη, Τηλ.: 58 20 643

ΑΝ ΕΙΣΤΕ ΚΑΤΩ ΤΩΝ 18 ΕΤΩΝ
ΜΗ ΔΙΑΒΑΣΕΤΕ ΤΟ ΑΡΘΡΟ ΑΥΤΟ
ΚΑΙ ΜΗ ΚΟΙΤΑΞΕΤΕ ΤΙΣ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΕΣ
ΤΙΜΙΑ ΚΑΙ ΧΩΡΙΣ ΖΑΒΟΛΙΕΣ!

S E X Ψ Ε Μ Α Τ Α Κ Α Ι C O M P U T E R S

ΤΟΥ Γ. ΚΟΥΣΕΡΑ

Η ποσότητα μελανιού που έχει χυθεί για άρθρα και παρουσιάσεις διαφόρων κατηγοριών software, από spreadsheets και wordprocessors μέχρι games και από προγράμματα τεχνητής νοημοσύνης μέχρι μουσικά και σχεδιαστικά πακέτα, είναι σίγουρα ανυπολόγιστη. Λίγες φορές όμως έχει γίνει κάποια εκτεταμένη αναφορά στα προγράμματα εκείνα (παιχνίδια και μή) που με τον ένα ή τον άλλο τρόπο προσπαθούν να φτάσουν στο κοινό στόχο, ο οποίος στη καλύτερη περίπτωση είναι η εμφάνιση κάποιων γυμνών γυναικείων σωμάτων στην οθόνη σας (είδατε πόσο σεμνά το είπα;).

STRIP POKER II

Back to the future



Οι κύριοι λόγοι γι' αυτό είναι δύο. Πρώτον, το θέμα θεωρείται από πολλούς "απαγορευμένο" ή "ανήθικο". Αυτό όμως το επιχείρημα είναι τουλάχιστον αφελές, αφού άλλο τόσο "απαγορευμένα" ή "ανήθικα" θα έπρεπε να θεωρούνται τα ίδια τα προγράμματα. Από τη στιγμή που τα strip pokers πωλούνται ελεύθερα και ο οποιοσδήποτε χρήστης (συχνά και κάτω των 15 ετών!) έχει την ευχέρεια να δει άφθονο γυμνό στην οθόνη του...

Η δεύτερη αιτία είναι ότι συχνά η αναφορά στα προγράμματα του είδους αποφεύγεται γιατί αντιμετωπίζεται σαν "υποτιμητική" και "χαμηλού επιπέδου". Σας διαβεβαιώνω όμως ότι έχω δει αρκετά καλοφτιαγμένα strip games που είναι πολύ σοβαρότερα από δεκάδες shoot' em ups που αγγίζουν τα όρια του γελοίου. Και στο κάτω-κάτω της γραφής πρόκειται για προγράμματα που υπάρχουν,

**ΚΑΙ ΕΝΩ ΓΡΑΦΩ ΤΙΣ ΓΡΑΜΜΕΣ
ΑΥΤΕΣ ΣΚΕΦΤΟΜΑΙ:
ΓΙΑΤΙ ΝΑ ΜΗΝ ΣΥΜΒΑΙΝΕΙ ΤΟ ΙΔΙΟ ΚΑΙ
ΜΕ ΤΑ SHOOT' EM UPS.
ΑΣΧΗΜΑ ΘΑ ΗΤΑΝ ΝΑ ΒΛΕΠΑΜΕ ΜΙΑ
ΟΜΟΡΦΗ ΔΡΟΣΕΡΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑ ΣΤΙΣ
ΟΘΟΝΕΣ ΜΑΣ ΜΕΤΑ ΑΠΟ ΜΙΑ ΔΥΟ
ΚΟΠΙΑΣΤΙΚΕΣ ΠΙΣΤΕΣ ΣΤΟ X - OUT
Η ΣΤΟ BLOOD MONEY**

πωλούνται κι αγοράζονται ή ανταλλάσσονται και χρησιμοποιούνται ευρέως. Δεν είναι άσκοπο λοιπόν να ρίξουμε μια ματιά και σ' αυτά.

STRIP POKERS

Πρόκειται για τη πιο γνωστή και διαδεδομένη κατηγορία. Η υπόθεση των παιχνιδιών αυτών είναι απλή, γνωστή σε όλους και παλιά όσο και η ανθρωπότητα (τρόπος του λέγειν!). Μια όμορφη κοπέλα

εμφανίζεται στην οθόνη σας και σας καλεί για μια πονηρή παρτίδα poker. Κάθε φορά που χάνει ένα ορισμένο ποσό χρημάτων βγάζει κι από ένα ρούχο, ώσπου να μείνει εντελώς γυμνή (συνήθως αυτό απαιτεί τέσσερα στάδια). Το ίδιο φυσικά ισχύει και για σας, αν θέλετε να παίξετε τίμια!!! Προσωπικά βέβαια βρίσκω εντελώς γελοία την ιδέα να γδυθώ μπροστά στο ST μου!

Εκτός λοιπόν από την υπόθεση που είναι κοινή, η διαφοροποίηση βρίσκεται στη πρωτοτυπία του user interface, στη ποιότητα των εικόνων και στα διάφορα ευρήματα που προσθέτουν οι κατασκευαστές για να κάνουν τα προϊόντα τους πιο ελκυστικά. Ακόμα, αρκετές φορές κυκλοφορούν κάποιες έξτρα δισκέτες με επιπλέον κοπέλες για ...γδύσιμο! Έτσι αντιμετωπίζεται το σοβαρότερο μειονέκτημα των strip pokers: η μικρή διάρκεια ζωής. Μόλις έχετε δει όλες τις εικόνες δυο-τρεις φορές, το παιχνίδι μπαίνει



στο ράφι.

Πάντως, μέχρι σήμερα τα παιχνίδια αυτά ζουν και βασιλεύουν και έχουμε δει εξαιρετικά δείγματα του είδους, όπως το TEENAGE QUEEN, το DELUXE STRIP POKER και το HOLLYWOOD POKER, για να θυμηθούμε μερικά μόνο απ' αυτά. Αφήστε που πολλοί αναγκάστηκαν να μάθουν poker εξ' αιτίας τους!

ΜΕΤΑ ΤΟ POKER, ΤΙ;

Οπως αναφέρθηκε και προηγουμένως, τα strip pokers στερούνται υπόθεσης και σεναρίου. Υποχρεωτικά, κάθε νέο παιχνίδι αυτής της κατηγορίας δεν έχει κάτι καινούριο να προσφέρει στο τομέα αυτό. Έτσι, σιγά-σιγά άρχισαν να εμφανίζονται games που είχαν μεν την ίδια κατάληξη (γδύσιμο γυναικών), αλλά έφταναν σ' αυτή με διαφορετικό τρόπο. Χτυπητό παράδειγμα εδώ το Centrefold Squares (βλέπε review στο τεύχος 1 του USER), όπου δώδεκα κοπέλες είναι στη διάθεσή σας, αρκεί να μπορείτε να παίξετε μια παραλλαγή του γνωστού Reversi (ή Othello κατ' άλλους). Η ακόμα το Blue Angels 69 όπου πρέπει

να κάνετε κάποιους πολύπλοκους υπολογισμούς.

Κι ενώ γράφω τις γραμμές αυτές σκέφτομαι: γιατί να μή συμβαίνει το ίδιο και με τα shoot' em ups; Ασχημα θα ήταν να βλέπαμε μια όμορφη δροσερή παρουσία στις οθόνες μας, μετά από μία-δύο κοπιαστικές πίστες στο X-OUT ή στο Blood Money; Αλλά ποιός ξέρει, ίσως το δούμε κι αυτό κάποια μέρα...

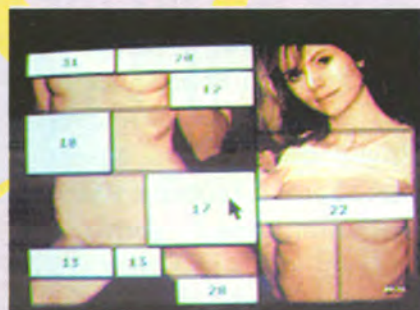
Μια άλλη δυνατότητα που έχετε (αν επιμένετε να δείτε "τσόντα"), είναι να βρείτε κάποιο από τα πολλά public domain demos που κυκλοφορούν. Αυτά, αρχίζουν από απλούς loaders που φορτώνουν κάποιες σέξυ εικόνες και φτάνουν μέχρι μίνι ιστορίες με animation που μπορεί να δείχνουν πολλά! Μερικά μάλιστα, σας αφήνουν να πάρετε κι εσείς μέρος στη δράση, χρησιμοποιώντας το πληκτρολόγιο, το joystick ή το mouse!

Εδώ βέβαια πρέπει να πούμε, ότι η εξέλιξη των προγραμμάτων αυτών συμβάδιζε πάντα με τη πρόοδο της τεχνολογίας. Η εμφάνιση ισχυρών 16-bit home computers (βλέπε ST-AMIGA) επέτρεψε τη δημιουργία οπτικών και ηχητικών εφέ που ήταν αδιανόητα με την 8-bit τεχνο-

λογία και τις -μέχρι πρότινος- φτωχές δυνατότητες των συμβατών στα γραφικά και τον ήχο.

ΕΜΠΟΡΙΚΟΤΗΤΑ

Αρκετοί κατασκευαστές παιχνιδιών (κυρίως adventures), γνωρίζοντας καλά την απήχηση που έχουν τα προγράμματα στα οποία αναφερθήκαμε, έχουν αρχίσει να εμπλουτίζουν τα προϊόντα τους με μια δόση (ή έστω υπόσχεση) σεξουαλικής περιπέτειας, με την ελπίδα να ανεβάσουν τις πωλήσεις τους. Έτσι, στο Leather Goddesses of Phobos συναντάτε ανομολόγητες καταστάσεις, στο Chronoquest II μια πανέμορφη γυναίκα σας προσκαλεί στο κρεβάτι της, ενώ κι ο φίλος μας ο Larry δεν απέχει από κάποιες ...πονηρές δραστηριότητες! Είναι νομίζω περιττό να πούμε ότι η εμπορι-



κότητα τέτοιων παιχνιδιών ανεβαίνει κατακόρυφα...

ΤΑ ΟΡΙΑ

ΤΟΥ ΕΠΙΤΡΕΠΤΟΥ

Μετά απ' όλα τα παραπάνω, προκύπτει ένα ενδιαφέρον αλλά και καυτό ερώτημα: Σε ποιά άκρα μπορεί να φτάσει η κατάσταση; Ποιά είναι τα όρια του θεμιτού; Πότε αρχίζουν να προσβάλλονται τα "χρηστά ήθη"; Ποιός είναι σε θέση να κρίνει



για όλα αυτά;

Δυστυχώς, η απάντηση είναι ότι δεν υπάρχουν φραγμοί. Ο καθένας μπορεί να δημιουργήσει

εικόνες όσο αισχροές θέλει, με απλή BASIC να τις φορτώσει και να τις απεικονίσει στην

ΑΡΚΕΤΟΙ ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΕΧΟΥΝ ΑΡΧΙΣΕΙ ΝΑ ΕΜΠΛΟΥΤΙΖΟΥΝ ΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΣΤΑ ΟΠΟΙΑ ΑΝΑΦΕΡΟΜΑΣΤΕ ΜΕ ΜΙΑ ΔΟΣΗ Η ΕΣΤΩ ΥΠΟΣΧΕΣΗ ΣΕΞΟΥΑΛΙΚΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ ΜΕ ΤΗΝ ΕΛΠΙΔΑ ΝΑ ΑΝΕΒΑΣΟΥΝ ΤΙΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ

οθόνη και.. κατόπιν να διοχετεύσει το πρόγραμμά του σε μια βάση δεδομένων. Αυτό ήταν! Δεν μπορεί να υπάρξει κανενός είδους έλεγχος, ειδικά σε public domain software και πιστέψτε με, έχω δει πράγματα που αγγίζουν και ξεπερνούν τα όρια της χειρότερης πορνογραφίας. Αυτά, δεν πρέπει να έχουν θέση στη δισκετοθήκη σας όχι μόνο για λόγους ηθικής, αλλά και για να μην επιβραβεύεται η διεστραμμένη φαντασία κάποιων.

Αλλά, αν θέλετε, μπορούμε να πάμε ακόμα πιο πέρα. Στη Γαλλία (που πάντα πρωτοπορεί σε κάτι τέτοια) υπάρχουν εξειδικευμένες βάσεις δεδομένων όπου

οι ευυπόληπτοι πολίτες μπορούν να δουν και να διαλέξουν τις γυναίκες τις αρεσκείας τους κι ακόμα να τις καλέσουν για

μια πονηρή βραδιά. Απλά, γρήγορα, αθόρυβα και φτηνά. Μιλάμε δηλαδή για

οργανωμένη πορνεία! Καταλαβαίνετε πού μπορούμε να φτάσουμε, τη στιγμή μάλιστα που η αραχνιασμένη μας νομοθεσία φαίνεται να αγνοεί τις έννοιες υπολογιστής, πρόγραμμα, δίκτυο...

TO STRIP OR

NOT TO STRIP ?

Καταλήγοντας, αν θέλετε οπωσδήποτε γυμνό στην οθόνη σας, ένα καλό strip game (poker ή άλλο) είναι αρκετό (και κατά τη γνώμη μου πολύ προτιμότερο από οποιοδήποτε περιοδικό αμφιβόλου περιεχομένου). Φτάνει μόνο να θυμάστε ότι είναι ένα απλό παιχνίδι και τίποτε άλλο και να το αντιμετωπίζετε σαν τέτοιο.



DARE YOU GO

BEYOND

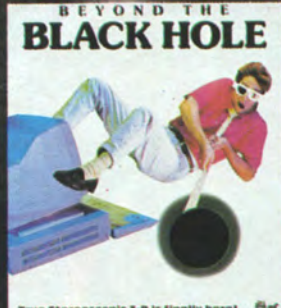
BLACK HOLE

3.D

TRUE STEREOSCOPIC 3.D IS FINALLY HERE

YOU WON'T BELIEVE YOUR EYES!

1) Φορέστε τα Gremovision™ γυαλιά σας (περιλαμβάνονται στην συσκευασία) και ξεκινήστε για την πιο συναρπαστική οπτική εμπειρία που έχετε δει στην οθόνη του PC σας.
 Το Black Hole είναι το πρώτο πραγματικά τρισδιάστατο παιχνίδι παγκοσμίως. Κάντε την πιο απίστευτη βουτιά της ζωής σας σ' έναν μυστηριώδη κόσμο. Κι αν θελήσετε να γυρίσετε πίσω έχετε ν' αντιμετωπίσετε τα πλάσματα της Μαύρης Τρύπας:



κράνια που στριφογυρίζουν, φλυαρούν και σας κοροϊδεύουν, γάτες που πετάγονται ξαφνικά και έπειτα εξαφανίζονται, χείλη που σας δαλεάζουν αλλά το χαμόγελό τους είναι θανάσιμο, μαγνήτες με καταστροφική έλξη, μάτια που σας ακολουθούν και δεκάδες άλλα.
 Στην συσκευασία περιέχονται δύο ζευγάρια τρισδιάστατα γυαλιά (ένα για το παιχνίδι και ένα για το manual!)



MINDSCAPE

DELTA COMPUTERS ΣΠΑΡΤΗΣ 75 ΧΑΙΔΑΡΙ ΤΗΛ. 5820643 - 5811532

ΠΕΡΑΣΤΕ ΑΥΤΗ
ΤΗ ΓΡΑΜΜΗ



ΚΙ ΑΚΟΥΣΤΕ
ΤΗ ΔΙΑΦΟΡΑ

104.5
FM

Καναλι, 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
ΠΡΟΦΟΡΗΣΗ, ΣΤΟ... ΡΑΔΙΟΦΩΝΟ.

ΚΑΛΟΚΑΙΡΙΝΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ



ΚΕΡΔΙΣΤΕ 500 POSTERS



Aφού κοντεύουμε στη μέση του καλοκαιριού και η ζέστη έχει γίνει αφόρητη, σκεφτήκαμε ότι δεν πρέπει να σαςβάλουμε δύσκολες ή εξεζητημένες ερωτήσεις για να κερδίσετε μερικά δώρα. Τέρμα οι σπαζοκεφαλιές! Σκεφτήκαμε λοιπόν κάτι διαφορετικό αυτή τη φορά. Περιμένουμε από εσάς να μας στείλετε κάτι από τις καλοκαιρινές σας εμπειρίες (φωτογραφία ή cart-postal), με οποιαδήποτε θεματολογία και εμείς θα βραβεύσουμε τις καλύτερες και πιο πρωτότυπες απ' αυτές. Αφήστε τη φαντασία σας να τρέξει λοιπόν! Τα 10 καλύτερα θέματα κερδίζουν από 25(!) posters, ενώ τα επόμενα 25 κερδίζουν από 10 posters -τί συμμετρία έ;

Στείλτε μας τη συμμετοχή σας μέχρι τις 10 Σεπτέμβρη (όποιος πει τώρα ότι δεν είναι αρκετός ο χρόνος είναι άδικος), στη διεύθυνση:

ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER, ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ,
ΣΠΑΡΤΗΣ 75, 12461 ΧΑΙΔΑΡΙ,
ΓΙΑ ΤΟΝ ΚΑΛΟΚΑΙΡΙΝΟ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟ

THOMAS SOFT

HOME COMPUTER SOFTWARE

688 Attack Sub
 Airborne Ranger
 Amos
 APB
 Aquanaut
 Austerlitz
 Axel's Magic Hammer
 BAT
 Football Manager Gift Pack
 Footballer of the Year 2
 Football Director 2
 Full Metal Planet
DEFENDERS OF THE EARTH
ATOMIC
 Future Wars
 Ghosts and Goblins
 Ball of Power 1990
 Ghouls' n' Ghosts
 Gold of the Americas
 Golden Shoe
 Bards Tale 1 or 2
 Hint book
 Grand National
 Batman the Movie
 Battlechess
 Battle of Britain
 Beach Volley
 Hillsfar
 Black Tiger
 Hounds of Shadow
 Blade Warrior
 Imperium
 Blood Money
 Impossamole
 Indy Jones Action
 Indy Jones III
 Adventure
 Indy Jones Hint Book
 Bomber
 Boxing Manager
 Budokan
 Iron Lord
 It came from the Desert 1 Meg
 It came from the Desert Data
 Carrier Command
 Castle Master
 Cavadar
 Jack Nichlaus Extra Courses
 Colorado → 6
 Keef the Thief
 Combo Racer
 Keef the Thief Hint book
 Commando
 Conqueror
 Conflict Europe

Crackdown
 Knights of the Crystallion
SHERMAN
 Cyberball
 Damocles
 Kult
 Laser Squad
 Deluxe Music Con Kit
 Deluxe Paint 3
 Deluxe Photolab
 Lost Patrol
 Deluxe Print 2
 Licence to kill
 Deluxe Video 3
 Light Force
 Dr Doom
 Loom
 Dr Plummett
 Lords of Rising Sun
 Dragon's Breath
 Manhunter New York

P47
 Final Battle
 Police Quest
 Police Quest 2
 Police Quest Hint Book
 Pool of Radiance
 Populous
 Powerdrome
 Precious Metal → 4
 Pro Tennis Tour
 Rainbow Islands
 Resolution 101
 Rick Dangerous
 Rocket Ranger
 Rainbow Warriors
 Tom & Jerry II
 F.O.F.T
 Treasure Trap
 Quantum Paint → 3
 Spy Who Loved Me
 Shadow of the Beast

ΣΕ ΛΙΓΟ ΚΑΙΡΟ ** ST-PROPO 3 **

ΠΛΗΘΟΣ-ΣΥΝΕΧΟΜΕΝΑ
 ΒΑΡΟΣ-ΣΥΜΜΕΤΡΙΚΑ
 ΜΟΝΑ/ΖΥΓΑ-ΕΝΑΛΛΑΓΕΣ
 ΤΡΙΑΔΕΣ-ΤΕΤΡΑΔΕΣ
 ΠΡΩΤΑ/ΔΕΥΤΕΡΑ/ΤΡΙΤΑ
 ΒΑΣΙΚΗ ΣΤΗΛΗ
 ΕΜΦΑΝΙΣΗ ΚΑΙ ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΣΕ
 ΤΡΙΑ ΔΕΛΤΙΑ (ΑΠΛΟ-ΣΥΣΤΗΜΑ-
 ΝΕΟ ΔΕΛΤΙΟ)
 ΔΥΟ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΕΣ ΤΑΥΤΟΧΡΟΝΑ
 ΜΕ ΤΗΝ ΚΥΡΙΩΣ ΚΑΙ ΕΝΑΛΛΑΓΕΣ
 ΜΕΤΑΞΥ ΤΟΥΣ ΧΩΡΙΣ ΝΕΑ
 ΑΝΑΠΤΥΞΗ

- 1) 50% 13αρι 100% 12αρι ή 12αρια 100% 11αρια
- 2) 25% 13αρι - 50% 12αρι 100% 11αρι ή 11αρια\

Manhunter N.Y. Hint Book
 Maniac Mansion
 Drakkhen
 Microprose Soccer
 Midwinter
 Nightbreed
 Dynamite Debugger
 North and South
 Escape From Robot
 Monsters
 Omega
 F16 Combat Pilot
 F29 Retaliator → 8
 Falcon Mission Disc 1
 Fantavision

Italy 1990
 Shinobi
 Sideshow → 9
 Sim City → 7
 Skate or Die
 Starfight Hint Book
 Star Trek V → 7
 Star Wars Trilogy
 Steve Davis World
 Snooker
 Strider
 Stunt Car Racer
 Super Cars
 Swords of Twilight
 Swords of Twilight Hints
 Time
 Toobin
 Tower of Babel
 Tracksuit Manager
 Triad Vol.3
 Turbo Outrun
 Video Magik
 T.V. Sports

Basketball
 T.V. Sports Football
 Twin Worlds
 Tphoon Thompson
 UMS 2
 U.M.S.
 Unreal
 W.C. Leaderboard
 W Gretzky Hockey
 Waterloo
 Weird Dreams
 Xenomorph
 Xenon 2 Megablast
 Zombi
 CHRONOQUEST II → 10

CHAOS S IIRIKS BACK → 12

PIRATES → 13

ATARI ST PRO-PO II

SERVICE ΓΙΑ AMIGA ATARI ST

AMIGA 500... 120.000
 MONITOR PHILIPS
 DISK DRIVES
 MNMH 512 με ρολόι 30.000
 MNMH 2,3 MB,1,5
 HARD DISK
 BIBAIA ΠΕΡΙΟΔΙΚΑ
 2ο MOUSE 10.000 ST
 MEGA MOUSE PACK 10.000

KICK OFF II
 STOS
 DEF. OF THE CROWN
 SAMPLER - MIDI

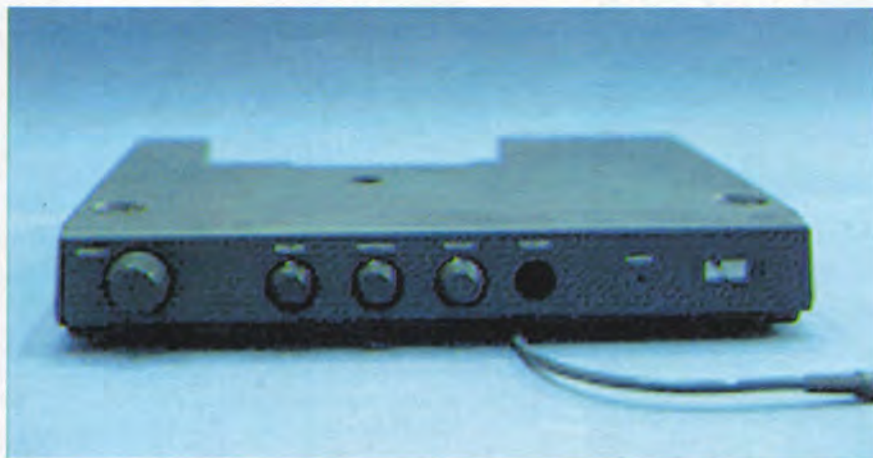


ΤΟ ΕΙΔΙΚΟ COMPUTER SHOP ΓΙΑ AMIGA ATARI ST



ΕΧΕΤΕ AMSTRAD; ΕΧΕΤΕ ΤΗΛΕΟΡΑΣΗ!

Είτε αμέσως εξαρχής είτε λίγο καιρό μετά την απόκτηση ενός υπολογιστή, κάθε χρήστης θέλει να βάλει λίγο χρώμα στη ζωή του. Ετσι έρχεται αντιμέτωπος μ' ένα φοβερό δίλημμα: έγχρωμο monitor με υψηλή ποιότητα αλλά και υψηλή τιμή ή φτηνό modulator για σύνδεση με τη τηλεόραση; Σε τελική ανάλυση είναι θέμα οικονομικής άνεσης του καθενός (χωρίς να λογαριάσουμε άλλου είδους προβλήματα πχ. τί γίνεται αν η γιαγιά σας θέλει να δει "Τόλμη και Γοητεία");



Ομως, για τους ευτυχείς κατόχους AMSTRAD CPC 464, 664 και 6128 υπάρχει τώρα μια ιδανική λύση: αν αποφασίσετε να αγοράσετε μία έγχρωμη οθόνη, μπορείτε με 20.000 δραχμές να βλέπετε και τηλεόραση! Γιατί; Μα απλά, γιατί τόσο κοστίζει (χωρίς ΦΠΑ) το TUNER (ή Computer Modulator Converter MP-3 όπως είναι το πλήρες όνομά του) που συνδέεται με την οθόνη σας και σας επιτρέπει να "πιάνετε" όλα τα κανάλια κανονικά.

Πρόκειται για μία συσκευή που έχει το ίδιο χρώμα και το ίδιο πλάτος με την οθόνη σας, έτσι ώστε να τοποθετείται από κάτω σαν βάση. Ένα κόκκινο ενδεικτικό LED σας πληροφορεί πότε το TUNER είναι ενεργό, ενώ δεξιά διακρίνεται η έξοδος RGB και τρεις ρυθμιστές για το χρώμα, το contrast και την ένταση του ήχου. Ακόμα υπάρχει ο συντονιστής των καναλιών κι εδώ βέβαια πρέπει να ξεχάσετε τις ευκολίες που ξέρατε (τηλεκοντρόλ, μνήμες, αυτόματο ψάξιμο κτλ). Πρέπει να σηκωθείτε από την αναπαυτική σας πολυθρόνα και με το χεράκι σας να ψάξετε για το κανάλι που θέλετε να δείτε. Τέλος στη πίσω πλευρά υπάρχει η υποδοχή

σύνδεσης της κεραίας. Γιατί, κακά τα ψέματα, το TUNER από μόνο του έχει πολύ φτωχή απόδοση και η αγορά μιας μικρής φορητής κεραίας είναι απαραίτητη αν θέλετε να έχετε μία αποδεκτή ποιότητα εικόνας. Ετσι, πρέπει να προσθέσετε άλλες 6 ως 10 χιλιάδες δραχμές στο κοστολόγιό σας.

Πάντως με τη προσθήκη αυτή έχετε ικανοποιητική εικόνα στα περισσότερα κανάλια, ακόμα και στα δορυφορικά. Κι εδώ πρέπει να σημειώσουμε ότι δεν υπήρξε κανάλι που να μη το "πιάνουμε".

Σε γενικές γραμμές, η αγορά του TUNER (μαζί με τη κεραία πάντα) είναι μια καλή επιλογή που σας δίνει τηλεοπτική εικόνα στο monitor με 30.000 δραχμές περίπου και χωρίς πρόσθετη συσκευή οθόνης που θα έπιανε πολύ χώρο στο γραφείο σας. Και μη ξεχνάτε ότι αν κάποια νύχτα έχετε ζαλιστεί από τον κώδικα μηχανής, μπορείτε να γυρίσετε για λίγο στο RTL!

Να συμπληρώσουμε ότι το TUNER παραχωρήθηκε για τεστ από την AMSTRAD HELLAS.

Djoy II



ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ

LANCO ELECTRONICS

ΔΙΑΘΕΣΗ

DELTA COMPUTERS

Η ΕΠΙΤΥΧΙΑ ΣΥΝΕΧΙΖΕΤΑΙ ...



MAN M4
 5" 3500
 " 3500
 3500

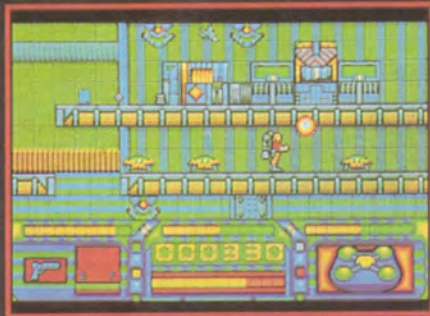
BI
 5" 3500
 2600

ERIAN
 5.25" + 3.5" 8.400
 " 3.800
 3.800
 3.800

MIND
 5" 3.900
 3.900
 3.500



AIRBORNE RANG
 PC 5.25"
 PC 3.5"
 AMIGA



INFESTATION

ΕΧΕΙ ΗΔΗ ΠΡΟΤΑΘΕΙ ΓΙΑ ΑΡΚΕΤΑ ΣΗΜΑΝΤΙΚΑ ΒΡΑΒΕΙΑ

- 7 εντελώς μοναδικά επίπεδα
- 300 διαφορετικές περιοχές
- 200 τρισδιάστατα αντικείμενα
- 100 K ατμοσφαιρικής μουσικής και ηχητικών εφφε
- Συνεχόμενο παίξιμο χωρίς διακοπές για φόρτωμα του παιχνιδιού και αλλαγές δισκετών.
- 8 κύριες λειτουργίες για πλοήγηση, κίνηση, ατμοσφαιρική ανάλυση κ.λπ.
- Εκατοντάδες παγίδες και εχθρικά όντα παζλ και προβλήματα που πρέπει να επιλύσετε για να προχωρήσετε.

ΔΙΑΤΙΘΕΤΑΙ ΓΙΑ: AMIGA, ATARI ST ΜΕ ΟΔΗΓΙΕΣ ΣΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ

SHADOW OF THE BEAST

ΤΟ ΠΙΟ ΨΥΧΑΓΩΓΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΟΥ 1989 ΔΙΕΘΝΩΣ

- Μια καινούργια διάσταση στα Computer Games
- 50 frames ανά δευτερόλεπτο με καταπληκτική ποιότητα κίνησης
- 350 οθόνες και 132 μοναδικά τέρατα.
- 13 επίπεδα ταυτόχρονης κίνησης
- 900 K συγκινησιακής μουσικής
- 2 Mb γραφικών συμπυκνωμένα σε δύο δισκέτες.

ΕΝΑ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΑ ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΓΙΑ AMIGA 500, 1000, 2000 ΠΟΥ ΤΩΡΑ ΞΑΝΑΓΡΑΦΕΤΑΙ ΓΙΑ ΤΟΝ ATARI ST. ΣΥΝΤΟΜΑ ΚΑΙ ΣΕ 8 BIT!!!

ΝΙΚΗΤΗΣ 5 ΔΙΕΘΝΩΝ ΒΡΑΒΕΙΩΝ

STRYX

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΠΟΥ ΟΛΟΙ ΘΕΛΟΥΝ

«Υπάρχουν στο STRYX περισσότερα από όσα βλέπει το μάτι Είναι στην πραγματικότητα, πολλά πολύχρωμα sprites, τεράστια και πολύπλοκα επίπεδα και μια τεράστια, ακατάπαυστη και ατέλειωτη ποικιλία εχθρών, ρομπότ, όπλων, δολοφόνων και Cyborgs. Και όλοι θέλουν ν' ανατινάξουν τον πλανήτη. Τα γραφικά είναι υπέροχα, οι περισσότεροι χαρακτήρες του περιοδικού αν και γεμίζουν 3 μόνο τετραγωνικά εκατοστά, καταπλήσσουν με τον ακριβή σχεδιασμό την εξαιρετική κίνηση κερδίζοντας το ενδιαφέρον μας».

Σχόλια από το περιοδικό ZERO Βαθμολογία: 87%.

ΝΙΚΗΤΗΣ ΔΙΕΘΝΩΣ ΒΡΑΒΕΙΩΝ

Διάθεση:

DELTA
 COMPUTERS

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

Υπάρχουν

**INFESTATION AMIGA / ATARI ST.
 STRYX AMIGA / ATARI ST.
 BEAST AMIGA / ATARI ST**

Psygnosis

Τα παιχνίδια που όλοι παίζουν

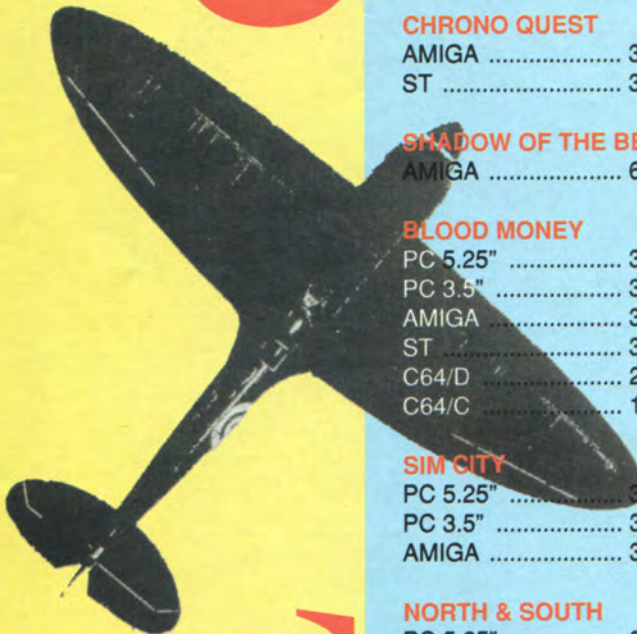


CENTER

ORDER

GAME

MAIL



FOOTBA
AMS/D
C64/C
SP/C

F15 ST
PC 5.25"
PC 3.5"

F15 ST
ST
AMS/D
C64/C
SP/C

MICRO
PC 5.25"
PC 3.5"
AMS/D
C64/D
AMS/C
C64/C
SP/C

CHRONO QUEST

AMIGA 3.900
ST 3.900

SHADOW OF THE BEAST

AMIGA 6.400

BLOOD MONEY

PC 5.25" 3.900
PC 3.5" 3.900
AMIGA 3.900
ST 3.900
C64/D 2.600
C64/C 1.900

SIM CITY

PC 5.25" 3.500
PC 3.5" 3.500
AMIGA 3.500

NORTH & SOUTH

PC 5.25" 3.500
PC 3.5" 3.500
AMIGA 3.500
ST 3.500

**INDIANA JONES
ADVENTURE**

PC 5.25" 3.500
PC 3.5" 3.500
AMIGA 3.500
ST 3.500

NINJA SPIRIT

AMIGA 5.900
ST 5.900
AMS/D 2.500
C64/D 2.500

KRISTAL

PC 5.25" 6.900
PC 3.5" 6.900
AMIGA 6.900

BATTLE OF BRITAIN

PC 5.25" 3.500
PC 3.5" 3.500
AMIGA 3.500

BLACK TIGER

AMIGA 3.500
ST 3.500
AMS/D 2.500

TURRICAN

AMIGA 3.500
ST 3.500

ALTERED BEAST

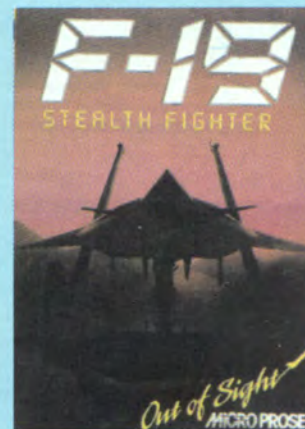
AMS/D 2.400

POWER DRIFT

AMS/D 2.400

F19 STEALTH FIGHTER

PC 5.25" 7.500
PC 3.5" 7.500



SPACE QUEST II

AMIGA 6.900
ST 6.900

DUNGEON MASTER

ST 3.700

CHAOS STRIKES BACK

ST 3.700

IT CAME FROM THE DESERT

AMIGA 3.700

DAVID WOLF

PC 5.25" 6.800

LARRY II

PC 5.25" 7.400
AMIGA 7.400
ST 7.400

HEROE'S QUEST

PC 5.25" + 3.5" 8.400



STAR TREK V

PC 5.25" 5200

SPACE QUEST III

PC 5.25" + 3.5" 7.400
AMIGA 7.400
ST 7.400

SPACE QUEST I

ST 6.900

POLICE QUEST I

ST 6.900

POLICE QUEST II

PC 5.25" + 3.5" 7.400
ST 6.900

CODENAME ICEMAN

PC 5.25" + 3.5" 8.400

LARRY III

PC 5.25" + 3.5" 8.400

GOLD RUSH

PC 5.25" + 3.5" 7.400
 AMIGA 6.900

**PIRATES!**

PC 5.25" 3.900
 PC 3.5" 3.900
 AMIGA 3.900
 ST 3.900
 AMS/D 3.500
 C64/D 3.500

KING'S QUEST TRIPLE

PC 5.25" + 3.5" 7.400
 AMIGA 7.400

KING'S QUEST IV

PC 5.25" + 3.5" 8.400

CONQUEST OF CAMELOT

PC 5.25" + 3.5" 8.400

COLONELS BEQUEST

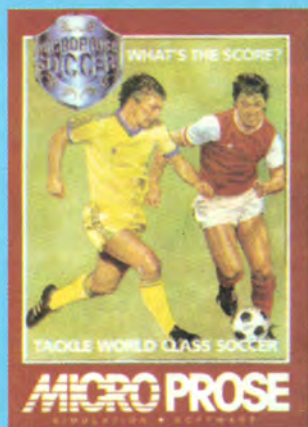
PC 5.25" + 3.5" 8.400

MANHUNTER N.Y.

PC 5.25" + 3.5" 6.900
 ST 5.500

STRYX

AMIGA 3.500
 ST 3.500

**SHERMAN M4**

PC 5.25" 3500
 PC 3.5" 3500
 ST 3500

SHINOBI

PC 5.25" 3500
 AMS/D 2600

SOCCERIAN

PC-AT 5.25" + 3.5" 8.400
 PC 3.5" 3.800
 AMIGA 3.800
 ST 3.800

NEVER MIND

PC 5.25" 3.900
 PC 3.5" 3.900
 AMIGA 3.500
 ST 3.500

BALLISTIX

PC 5.25" 3.900
 PC 3.5" 3.900
 C64/D 2.600
 C64/C 1.900

BRUCE LEE LIVES

PC 5.25"+3.5" 4500

**INFESTATION**

AMIGA 3.900
 ST 3.900

CHRONO QUEST II

AMIGA 6.800
 ST 6.800

DRAKKHEN

PC 5.25" 3.500
 PC 3.5" 3.500
 AMIGA 3.500
 ST 3.500

CASTLE MASTER

PC 5.25" 3500
 AMS/D 2400

CRACK DOWN

AMS/D 2600

**AIRBORNE RANGER**

PC 5.25" 3.900
 PC 3.5" 3.900
 AMIGA 3.500
 ST 3.500
 AMS/D 2.600
 C64/D 2.600
 C64/C 1.900

DOUBLE DRAGON II

PC 5.25 3500
 AMS/D 2600

GHOULS 'N GHOSTS

AMS/D 2600

ITALY 1990

AMIGA 3500
 ST 3500

SPACE HARRIER II

AMIGA 3500
 ST 3500
 AMS/D 2600
 C64/D 2600
 AMS/C 1900
 C64/C 1900
 SP/C 1900

**M1 TANK PLATOON**

PC 5.25" 7.500
 PC 3.5" 7.500

SEVEN GATES OF JAMBALA

AMIGA 3900
 ST 3900

MIDWINTER

AMIGA 4500
 ST 4500

STUNT CAR

PC 5.25" 3500
 PC 3.5" 3500
 AMIGA 3500
 ST 3500
 C64/D 2600
 C64/C 1900

**RED STORM RISING**

PC 5.25" 5200
 PC 3.5" 5200
 ST 4500

XENOMORPH

PC 5.25" 5200
 PC 3.5" 5200
 AMIGA 4500

GALDREGONS DOMAIN

AMIGA 3800
 ST 3800

KLAX

AMIGA 3500
 ST 3500
 AMS/D 3500

RICK DANGEROUS

PC 5.25" 3500
 PC 3.5" 3500
 AMIGA 3500
 ST 3500
 AMS/D 2600
 C64/D 2600
 AMS/C 1900
 C64/C 1900
 SP/C 1900

MR HELI

AMS/D 2600
 AMS/C 1900
 C64/C 1900
 SP/C 1900

GAME MAIL

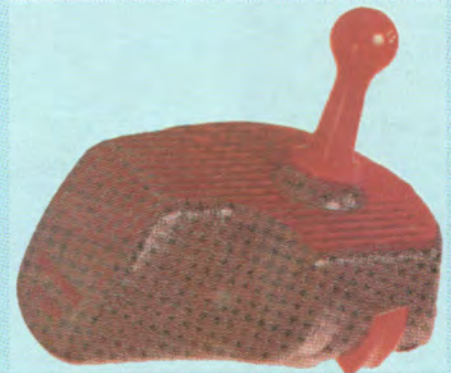


CENTER ORDER



RACEMAKER

... 9.300



SPEEDKING ... 2.400
SPEEDKING SEGA ... 3.300



DJOY II ... 5.300



ULTIMATE ... 5.600



DJOY II ... 5.300



NAVIGATOR ... 3.600

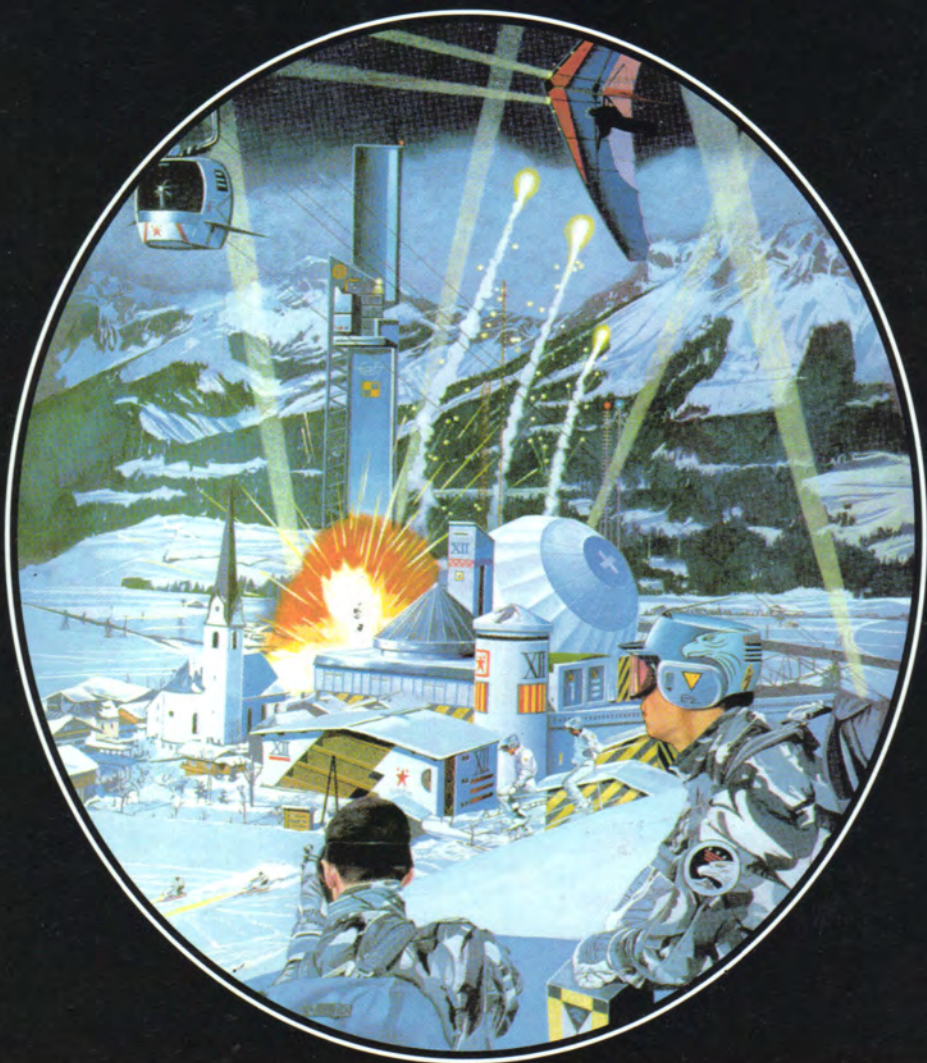


SPEEDKING IBM ... 4.300

* ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ
* ΓΙΑ ΤΙΣ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΕΣ ΣΑΣ ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΚΑΙ ΣΤΕΙΛΤΕ ΜΑΣ ΤΟ ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΟΥ ΒΡΙΣΚΕΤΑΙ ΣΤΗ ΣΕΛΙΔΑ 81

Η ΝΕΑ ΕΠΟΧΗ ΤΩΝ ΠΑΓΩΝ ΕΦΤΑΣΕ

MIDWINTER



ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΗΣ ΔΕΚΑΕΤΙΑΣ

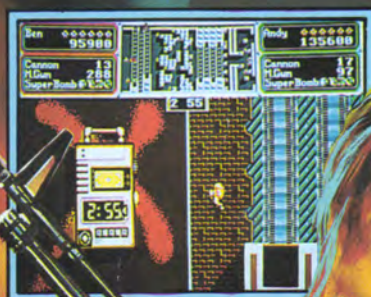
- Καταπληκτικά fractal 3D γραφικά.
- Τεράστια επιφάνεια παιχνιδιού που καλύπτει 160.000 τετρ. μίλια.
- 32 χαρακτήρες, που ο καθένας τους έχει 14 διαφορετικά χαρακτηριστικά και ικανότητες.
- 4 τρόποι μετακίνησης.
- Μεγάλη γεωγραφική ακρίβεια.
- Αναλυτικός χάρτης του νησιού.
- Χρήση icons για ευκολία χειρισμού.
- Αναλυτικότερο manual που περιέχει και χρήσιμα στρατηγικά tips.

• ATARI ST - AMIGA - PC

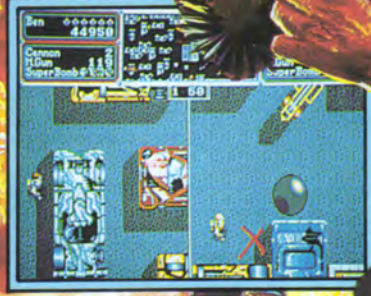
DELTA
COMPUTERS

Σπόρτης 75, 124 61 Χαϊδари - Τηλ. 5811532 - Fax: 5820643

CRACKDOWN



Screen shots from various systems.



CBM 64/128
CASSETTE & DISK
AMSTRAD SCHNEIDER
CPC CASSETTE & DISK

...THERE ARE NO RULES!

SPECTRUM 48/128
+2 CASSETTE
ATARI ST DISK
CBM AMIGA DISK

