

ΤΟ ΣΥΓΧΡΟΝΟ ΕΝΗΜΕΡΩΜΕΝΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ COMPUTERS

# USER

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

ΤΕΥΧΟΣ 10

ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 1991

ΔΡΧ. 400

## TEST

### ΤΡΙΩΝ ΔΗΜΟΦΙΛΩΝ MODEMS

HMD-1202P HMD-2402P JSM-2400M

ΠΑΙΞΤΕ ΛΟΤΤΟ  
ΜΕ ΤΟΝ  
AMSTRAD

AMIGA

## DELUXE VIDEO

MIDI

## AUDIOMASTER II

Ο ΒΑΣΙΛΙΑΣ ΤΩΝ SAMPLERS

MEGA REVIEW

## HERO QUEST II



ΠΑΝΩ ΑΠΟ 30 REVIEWS & PREVIEWS

- CAPTIVE • OPERATION STEALTH • SPIDERMAN • CARTHAGE ATF II • BATTLE COMMAND
- NIGHT SHIFT • CHASE HQ II • THE CURSE OF RA • COVERT ACTION • SPACE QUEST III



Διάθεση:

**DELTA**  
COMPUTERS

ΣΠΑΡΤΗΣ 75 ΧΑΙΔΑΡΙ

ΤΗΛ. 5820643 - 5811532

## AWESOME

Ο γαλαξίας σου πρόκειται να αυτοκαταστραφεί! Πρέπει να βγεις έξω πριν εκραγεί αλλά τα καύσιμα για το διαστημόπλοιο σου είναι μια σπάνια και αβάσταχτη πολυτέλεια. Χρειάζεσαι τόνους από αυτό για να αποδράσεις...και δεν το έχεις.

Το πολύτιμο καύσιμο μπορεί να βρεθεί μόνο αναλαμβάνοντας αποστολές για την ομοσπονδιακή κυβέρνηση και από το έξυπνο εμπόριο μεταξύ των 8 πλανητών του γαλαξία σου.

Πολεμώντας κύματα από πειρατές, κάνοντας επίθεση σε αστυνομικούς στόλους και παίζοντας με τον θάνατο σε αστεροειδή πεδία καθώς διασχίζεις το διάστημα έχεις μετά να αντιμετωπίσεις κολοσσιαία πλάσματα και μια ορδή από εξωγήινους πριν φτάσεις στην επιφάνεια του πλανήτη. Αν τα καταφέρεις μέχρι την επιφάνεια κάνεις μια τρελλή πορεία μέχρι το εσωτερικό του.

Μόνο όταν είσαι ασφαλής από μέσα, μπορείς να εμπορευτείς, να κερδίσεις καύσιμο και να αγοράσεις εξαρτήματα για το διαστημόπλοιο σου που θα σου φανούν χρήσιμα στο να επιβιώσεις στην επόμενη αποστολή σου στο διάστημα.

Από τους δημιουργούς του Beast I και Beast II έρχεται αυτός ο συνδυασμός της δράσης, shoot-em-up και στρατηγικής. Περιλαμβάνει υπερδιαστημικά τμήματα, εξωγήινους σε full screen mode και έναν ολόκληρο γαλαξία για να εξερευνήσεις. Το AWESOME θα σε τραβήξει πέρα από τα τελικά σύνορα.

# BRAIN COMPUTERS CENTER

ΣΟΛΩΜΟΥ 62

**HARDWARE**

ΤΡΩΑΔΟΣ 1-3

ΤΗΛ: 5233001

**ΚΑΙ**

ΤΗΛ: 2758334

ΑΘΗΝΑ

**SOFTWARE**

ΠΕΥΚΑΚΙΑ

Ν. ΙΩΝΙΑ

ΤΟ ΚΟΥΠΟΝΙ  
ΠΟΥ ΔΗΜΟΣΙΕΥΘΗΚΕ  
ΣΤΟ ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΟ ΤΕΥΧΟΣ  
ΙΣΧΥΕΙ  
ΜΕΧΡΙ 31/1/91

I ♥ BRAIN

BRAIN FOR EVER

## BRAIN COMPUTERS CENTER

ΣΤΗΝ ΑΘΗΝΑ

ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΝΕΑ ΙΩΝΙΑ - ΠΕΥΚΑΚΙΑ

AMIGA A-500, A-2000

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ

ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ

ΣΕ ΜΑΣ ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ

ΟΤΙΔΗΠΟΤΕ ΧΡΕΙΑΖΕΣΤΕ

**ΕΧΕΙΣ  
AMIGA;**

ΕΜΕΙΣ ΜΠΟΡΟΥΜΕ  
ΝΑ ΤΗΝ ΚΑΝΟΥΜΕ

100% ΣΥΜΒΑΤΗ ΜΕ PC

ΠΙΟ ΓΡΗΓΟΡΟ ΚΑΙ ΑΠΟ ΤΟΝ ΧΤ

ΔΙΝΟΥΜΕ ΤΑΥΤΟΧΡΟΝΑ

ΚΑΙ ΜΝΗΜΗ 512Κ

ΣΤΟ ΜΗΧΑΝΗΜΑ ΣΑΣ

# ΣΥΜΠΑΝ COMPUTERS

ΕΝΑ ΧΡΟΝΟ ΚΟΝΤΑ ΣΑΣ

## AMIGA 500

DISK DRIVE 3.5"  
DISK DRIVE 5.25"  
ΜΝΗΜΗ 512 KB  
HD 20 MB  
TV MODULATOR  
ΟΘΟΝΕΣ ΕΓΧΡΩΜΕΣ  
ΚΑΛΩΔΙΟ SCART  
...ΚΑΙ ΠΟΛΛΑ ΑΛΛΑ



**ΥΠΕΡ ΠΡΟΣΦΟΡΑ !**

## PHILIPS P2120

10 MHz, 3.5" DISK DRIVE

102 KEYS, 768 KB RAM

MS DIS 4.0 &

ΟΘΟΝΗ ΕΓΧΡΩΜΗ 11362

**ΜΟΝΟ...**

**170.000 ΔΡΧ**

## **ΑΚΟΜΑ**

AMSTRAD CPC+

AMIGA 2000

ARCHIMEDES

ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ

CITIZEN

PANASONIC

SEIKOSHA

STAR

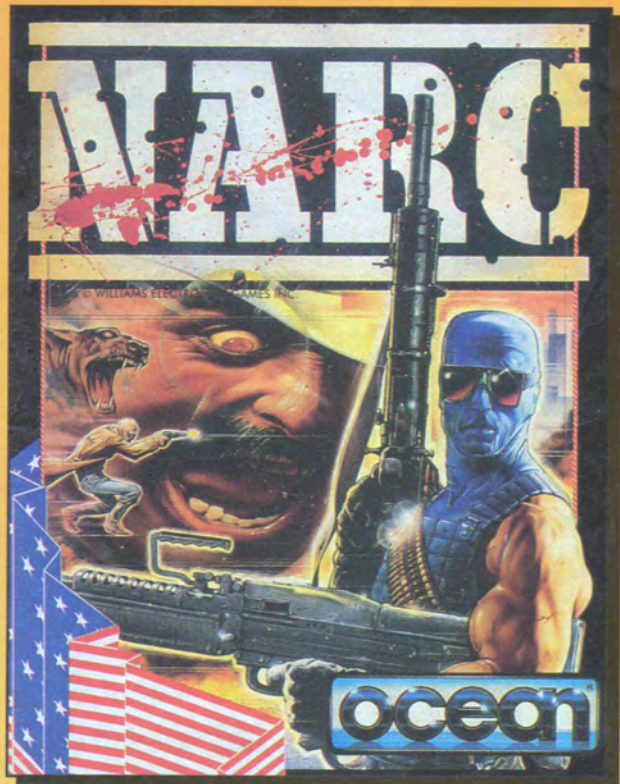
ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ

ATARI 2600

AMSTRAD GX 4000

**ΠΟΛΛΕΣ ΕΥΚΟΛΙΕΣ  
ΠΛΗΡΩΜΗΣ**

# THE BEST GAMES FROM GREEK SOFTWARE



AMSTRAD, AMIGA, IBM, ATARI ST, CBM 64/128

## ΚΥΚΛΟΦΟΡΗΣΑΝ

- ✓ ROBOCOP 2
- ✓ SLY SPY
- ✓ TOTAL RECALL
- ✓ CHASE HQ 2
- ✓ PANG
- ✓ BATTLE COMMAND
- ✓ NIGHT BREED
- ✓ PUZZNIC

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ

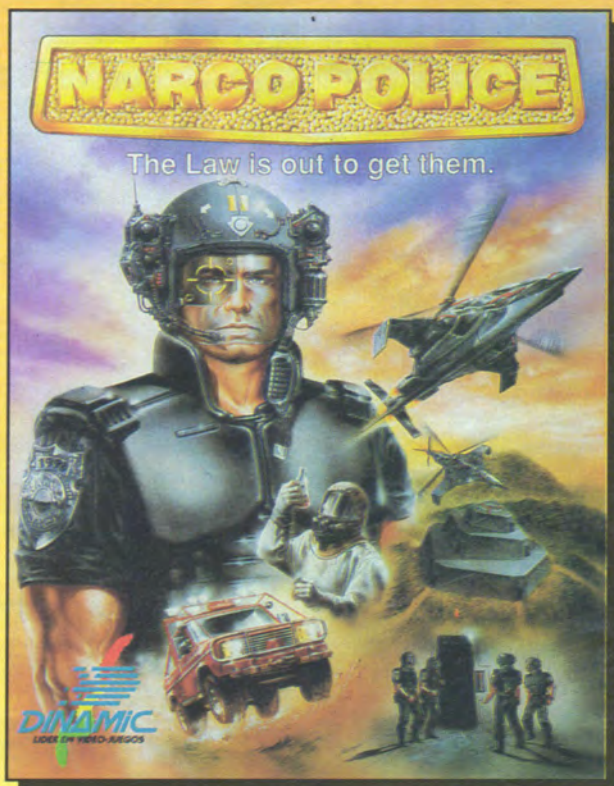
**Greek SOFTWARE**

ΠΡΙΓΚΗΠΟΝΝΗΣΩΝ 28

ΤΗΛ. (01) 6443759, 6448505 - FAX (01)-6442412

**ZHTEIETE NA DEITE TA ORIGINAL**

- ✓ DELUXE PAINT II ENHANCED
- ✓ STORMOVIK
- ✓ NEUROMANCER
- ✓ CHUCK YEAGER'S AFT
- ✓ 688 SUB SIMULATOR
- ✓ LHX ATTACK CHOPPER
- ✓ BATTLE CHESS 2
- ✓ IMPERIUM
- ✓ ONE ON ONE 2



AMSTRAD, AMIGA, ATARI ST, CBM 64/128

**ΠΩΛΗΣΗ  
ΜΟΝΟ ΧΟΝΔΡΙΚΗ**

## USER

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

ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ  
ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΣΕΛΑΣ

ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ  
ΣΩΤΗΡΗΣ ΣΕΡΓΙΑΝΝΗΣ

### ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ

ΘΟΔΩΡΗΣ ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΣ  
ΡΕΝΑΤΟ ΓΚΡΕΛΛΟΝΙ  
ΓΙΩΡΓΟΣ ΑΒΔΟΥΛΑΣ  
ΒΑΣΙΛΗΣ ΚΑΡΑΓΙΩΡΓΟΣ  
ΝΙΚΟΣ ΚΡΟΝΤΗΡΑΣ  
ΒΑΣΙΛΗΣ ΛΟΥΜΗΣ  
ΗΛΙΑΣ ΠΑΝΑΓΟΠΟΥΛΟΣ  
ΚΩΣΤΑΣ ΠΟΘΟΥΛΑΚΗΣ  
ΑΝΤΩΝΗΣ ΜΑΥΡΕΛΟΣ  
ΓΙΑΝΝΗΣ ΣΠΙΝΟΣ  
ΜΙΛΤΟΣ ΤΣΙΑΚΑΛΟΣ

ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ - ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ  
ΗΛΙΑΣ ΚΟΥΤΡΗΣ

LAY OUT  
ΔΙΟΝΥΣΗΣ ΕΥΑΓΓΕΛΑΤΟΣ

D.T.P. - ΣΕΛΙΔΟΠΟΙΗΣΗ  
ΑΝΑΣΤΑΣΙΟΣ ΣΚΛΑΒΟΥΝΟΣ

ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ  
ΑΝΑΣΤΑΣΙΟΣ ΣΚΛΑΒΟΥΝΟΣ

ΕΙΔΙΚΟΣ ΣΥΝΕΡΓΑΤΗΣ  
ΘΕΟΠΙΣΤΟΣ ΝΙΚΗΤΙΔΗΣ

ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ  
LASER DOT

ΕΝΘΕΣΕΙΣ  
ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ ΤΣΟΛΑΚΗΣ  
Κ. ΣΑΚΕΛΛΑΡΗΣ Ο.Ε.

ΜΟΝΤΑΖ  
ΝΙΚΗΦΟΡΟΣ ΜΠΟΥΚΟΥΒΑΛΑΣ  
ΝΤΙΝΑ ΚΑΡΥΔΑ

ΕΚΤΥΠΩΣΗ  
ΚΥΛΙΝΔΡΟΣ

Οι απόψεις που εκφράζουν οι συντάκτες στα άρθρα τους δεν αποτελούν απαραίτητα και θέση του περιοδικού. Οποδήποτε υλικό παραδίδεται στο περιοδικό περιέρχεται αυτόματα στη κατοχή του και δεν επιστρέφεται.

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ  
ΕΛΛΑΔΑ: 4400  
ΚΥΠΡΟΣ: 5000

# ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

## 9 ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΔΟΣΗ

Απο του αρχισυντάκτη το στόμα και... στου αναγνώστη το αυτί!

## 12 PREVIEWS

Τα... βλέπουμε πριν από εσάς για σας!

## 18 POWER ON NEWS

Νέα από την Ελλάδα και όλον τον κόσμο.

## 22 ST-ΘΕΜΑ VIRUSES ΜΕΡΟΣ 2

Περисσότερα viruses για ατέλειωτες νύχτες τρόμου...

## 24 STAY COOL

Και άλλα κολπάκια από τον ελληνοϊταλικό μας σύνδεσμο!

## 26 PC-ΘΕΜΑ: NORTON COMMANDER

Αποχτείστε απόλυτο έλεγχο στο PC σας με το παραπάνω πρόγραμμα.

## 28 AMSTRAD-ΘΕΜΑ: ΖΩΝΤΑΣ ΜΕ ΤΟΝ AMSTRAD

Δuo "βαρεμένα" listings από έναν "βαρεμένο" συντάκτη.

## 30 C64-ΘΕΜΑ: SIMON'S BASIC ΜΕΡΟΣ 2

Το δεύτερο μέρος της αναφοράς σ' αυτή τη γλώσσα του C64.

## 32 ARCHI-ΘΕΜΑ: RISC-OS ΜΕΡΟΣ 3

Το τρίτο μέρος (ουφ!) του πολυσυζητημένου λειτουργικού του Archimedes.

## 36 MEGA REVIEW: TRIAL BY FIRE

Η πολυαναμενόμενη συνέχεια του Hero's Quest I

## SIMULATION SECTION

40 ATF II  
46 BATTLE COMMAND

## ADVENTURE'S PARADISE

Ο παράδεισος των "σκεπτόμενων" gamers.

42 CAPTIVE  
44 SPACE QUEST III  
44 OPERATION STEALTH

## REVIEWS

Τα... παίζουμε πριν από εσάς για σας! Και όχι μόνο αυτό, αλλά τα βαθμολογούμε κιόλας!! Για να ξέρετε που βαδίζετε...

48 CARTHAGE  
50 SPIDERMAN  
52 TREASURE TRAP  
53 THE VIKING CHILD  
54 COVERT ACTION  
56 THE CURSE OF RA  
58 NIGHT BREED  
60 DEATH TRAP  
61 FIENDISH FREDDY  
62 DELIVERANCE  
64 CHASE HQ II  
65 NIGHT SHIFT

## SEGA REVIEWS

Αλλα δυο games για την αγαπημένη σας MegaDrive.

66 WHIP RUSH  
66 LAST BATTLE

## COMPILATION SECTION

Μια συλλογή από επιτυχημένα παιχνίδια; Δείτε μόνοι σας.

67 TEN PACK

## 70 TIPS'N'TRICKS

Κάτι δεν πάει καλά με τα tips αυτού του μήνα...

## ΤΟ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΤΟΥ ΚΑΛΟΥ... ΠΑΙΚΤΗ

Το καλό το παλικάρι... διαβάζει USER!!!

74 XENOMORPH  
76 IT CAME FROM THE  
DESERT ΜΕΡΟΣ 2

## 79 SPELL SHOP

Εχετε κολλήσει σε κάποιο adventure; Εχουμε την λύση (εμ, ίσως...)!

## 84 USERABLE

Θέλετε να αγοράσετε κάποιον

συντάκτη ή συνεργατή του User; Διαβάστε τον πιο ενημερωμένο οδηγό αγοράς του χώρου!

Όλα τα χούγια και οι συνθήσεις των ατόμων των οποίων τα κείμενα βάζετε κάθε μήνα μέσα στο σπίτι σας...

## 88 ΦΤΙΑΞΤΕ VIDEO CLIPS ΜΕ ΤΗΝ AMIGA

Η συνέχεια του επίκαιρου άρθρου από τον Steven Spiel..εμ, Grelloni.

## 92 MODEMS

Κάτι παραπάνω από μια απλή ματιά σε δημοφιλή modem της αγοράς.

## 94 MIDI-SAMPLING

Audiomaster II ο άρχων των samplers! Μέρος 1

## 96 MAIL ORDER

Πιο φτηνά, πιο φτηνά!

## 100 ΒΙΒΛΙΟΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ

Παρουσίαση δύο πολύ ενδιαφέροντων βιβλίων.

## 102 ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

Διαβάστε ελεύθερα και δημοκρατικά την γνώμη σας (αν την δημοσιεύσουμε χε,χε!)

## 106 ΑΓΓΕΛΙΕΣ

Το παζάρι του User.

## 107 ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

Ζωγραφίστε και κερδίστε!!!

## 108 ΕΥΘΥΜΟΓΡΑΦΗΜΑ: KICK-OFF-ΓΡΑΦΗΜΑ

Άλλη μία δόση γέλιου από τον επτάχρονο ευθυμογράφο μας (:!)

## 110 ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ

Εχουμε τις ερωτήσεις. Εχετε τις απαντήσεις;

## 113 ΚΟΥΠΟΝΙΑ

Κουπόνια για όλες τις δουλειές.

# ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΔΟΣΗ

**A**γαπητοί φίλοι και φίλες του **USER ΧΡΟ ΕΥΤΥΧΙΣΜΕΝΗ**. Και μετά τις καθιερωμένες, όχι **ΟΛΟΥΣ ΤΟΥΣ ΣΥΝΤΕΛΕΣΤΕΣ** του περιοδικού που αλλά πολύ σημαντικά θέματα που μας απασχολούν κάθε μήνα. Και αρχίζουμε...

Το σημαντικότερο, ίσως, θέμα είναι η διαμάχη του **Περσικού Κόλπου**... Μα τι λέω; Αυτό είναι περιοδικό για υπολογιστές. Η μόνη διαμάχη που υπάρχει στους Κόλπους του είναι μεταξύ **ATARI** και **AMIGA users**. Αλλά υπάρχει μια διορία μέχρι τις 15 Ιανουαρίου, απ'ό,τι ξέρω. Μετά κόβονται όλα τα γράμματά τους. Το **USER ΔΕΝ ΘΕΛΕΙ ΠΟΛΕΜΟ**. Αλλά περισσότερο για τις κόντρες αυτές θα βρείτε, μαζί με άλλα -πολύ πιο ενδιαφέροντα- πράγματα, στη στήλη της αλληλογραφίας.

Σημαντικότερα θέματα, επίσης, είναι τα κύρια άρθρα του περιοδικού, δηλαδή οι στήλες για τον **ST** (viruses και πάλι, αλλά τι viruses; link viruses), για την **AMIGA** (Stay Cool my friends) και για τα **PCs** (Norton Commander). Επίσης το θέμα **AMSTRAD** (δυσ ενδιαφέροντα θέματα κι όχι ένα), το τρίτο μέρος της **Simon's Basic του Commodore 64** και το θέμα για **ARCHIMEDES** (με, τι άλλο; RISC-OS).

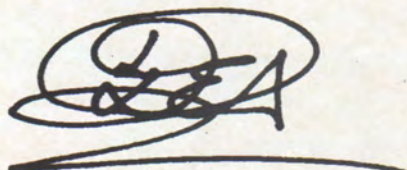
Δεν θα πρέπει να ξεχάσετε και τις αξιόλογες στήλες μας για τα **BIBLIA**, το **DESKTOP VIDEO**, τα **MODEMS** και το **MIDI**, με παρουσίαση ενός πολύ καλού sampler για **AMIGA**. Ακόμα υπάρχουν οι πολύ καλές σελίδες γεμάτες με **TIPS'N'TRICKS**, καθώς και με spells (**SPELL SHOP**). Η στήλη "**ΤΟ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΤΟΥ ΚΑΛΟΥ... ΠΑΙΚΤΗ**" βρήκε πολλούς υποστηρικτές. Γι' αυτό και συνεχίζει δριμύτερη, με δυο ακόμα παιχνίδια που... αξίζουν τον κόπο.

Γυρίστε, όμως, στις σελίδες με τις αγγελίες, γιατί θα βρείτε σίγουρα κάτι που σας ενδιαφέρει. Κι αν όχι, τότε ο **ΠΡΩΤΟΧΡΟΝΙΑΤΙΚΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ** μας και το **ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ** θα σας προσφέρουν **ΠΟΛΛΑ, ΠΟΛΛΑ ΔΩΡΑ**. Αν πάλι είσατε έτοιμοι για πολύ γέλιο, έ! σίγουρα το **ΕΥΘΥΜΟΓΡΑΦΗΜΑ** θα σας ανταμοίψει.

Εγώ παρά λίγο να το ξεχάσω. Αλλά, εσείς δεν πιστεύω να ξεχνούσατε την πληθώρα με τα **REVIEWS, PREVIEWS και NEWS** που θα βρείτε στις σελίδες του περιοδικού που κρατάτε στα χέρια σας.

Και... αν νομίζετε ότι τώρα πια γνωρίζετε καλά το **USER**, κάνετε μεγάλο λάθος. Σ'αυτό το τεύχος θα έχετε την ευκαιρία να μάθετε τα πάντα για όλους εκείνους που φροντίζουν να γεμίζουν κάθε μήνα τις 116 σελίδες αυτού του περιοδικού με τόσα πολλά και ωραία θέματα. Θα βρείτε, δηλαδή, μια... **ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΟΥ USER** (αλλά τι παρουσίαση, επιτίφιος θα έλεγα).

ΚΑΛΗ ΧΡΟΝΙΑ ΚΑΙ... ΦΙΛΑΚΙΑ



Δημήτρης Σελάς

# NITRO



## NITRO

Διάλεξε το αυτοκίνητό σου, άρπαξε το τιμόνι και ξεκίνα!

Τρέξε ανάμεσα σε πόλεις, ερήμους, δάση και κοιλάδες διαγωνιζόμενος σε 30 αγώνες-μέρα και νύχτα- για την τελική νίκη.

Ανταγωνίσου το computer ή τους φίλους σου. Σταμάτα στο μαγαζί για να επεκτείνεις ή να επισκευάσεις την μηχανή σου.



**DELTA**  
COMPUTERS

ΣΠΑΡΤΗΣ 75 ΧΑΙΔΑΡΙ

ΤΗΛ. 5820643 - 5811532





# ORIENTAL GAMES



Ο ήχος της σύγκρουσης των μπαμπού shinal καθώς οι πολεμιστές του Kendo μάχονται, οι τελετουργικές κινήσεις και η παλλόμενη σάρκα των παλαιστών του Sumo καθώς συναγωνίζονται για την επικράτηση στο ring, masters του Kung Fu που μπορούν να μεταφέρουν όλη την εσωτερική τους δύναμη σε μία και μόνο πανίσχυρη γροθιά ή λάκτισμα, και τέλος ένας αγώνας Freestyle, χωρίς κανόνες όπως γίνεται και στην

πραγματική ζωή, στο δρόμο... Αυτά είναι τα Oriental Games - Kendo, Sumo, Kung Fu και Freestyle, που συνδέονται πετυχαίνοντας τον πιο σύγχρονο και απόλυτο διαγωνισμό πολεμικών τεχνών. "Όταν θα έχεις κάνει κτύμα σου την τέχνη της στρατηγικής, τότε δεν θα υπάρχει τίποτα στον κόσμο που να μην μπορείς να το κατανοήσεις" Miyamoto Mushashi, Ιάπωνας Ξιφομάχος του 17ου αιώνα.

**DELTA**  
COMPUTERS

ΣΠΑΡΤΗΣ 75 ΧΑΪΔΑΡΙ  
ΤΗΛ. 5811532, 5821347

plus

6128



## Αν ψάχνετε για τον καλύτερο...!

- Με ■ ενσωματωμένο drive,  
 ■ δυνατότητα να δέχεται cartridges (ως 512 KBI),  
 ■ στερεοφωνικό ήχο,  
 ■ υψηλής ανάλυσης γραφικά,

*ο συνεχιστής του θρυλικού 6128 αποτελεί  
 σήμερα την καλύτερη επιλογή για ψυχαγωγία και  
 εκπαίδευση στον προγραμματισμό!*



ΕΛΛΗΝΙΚΗ  
ΔΙΑΣΤΑΣΗ



**ΤΟ ΠΑΡΟΝ ΚΑΙ ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ ΣΤΟΥΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ**

ΠΟΛΥΤΕΧΝΕΙΟΥ 12, ΑΘΗΝΑ 104 33 - ΤΗΛ.: 5230 742-3-4

TELEX: 223662 POLI GR - FAX: 5228054

• ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ: ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΒΟΡΕΙΟΥ ΕΛΛΑΔΟΣ:

ΤΣΙΜΙΣΚΗ 3, Τ.Κ. 546 25 - ΤΗΛ.: (031) 530814

• ΠΑΤΡΑ: AMSTRAD CENTER: ΚΟΡΙΝΘΟΥ 167, Τ.Κ. 262 23 - ΤΗΛ.: (061) 271993

**και  
464 plus**

# 6128 plus

## Ψυχαγωγία και μάθηση!

- Επεξεργαστής Z80 - 128 K RAM
- 16/27 χρώματα (16/4096 χρώματα στο Cartridge)
- 640x200 pixels ■ 16 sprites
- QWERTY πληκτρολόγιο τύπου PC
- Θύρα centronics (εκτυπωτού)
- Θύρα επέκτασης ■ 2 θύρες joysticks
- Θύρα εξωτερικού ηχείου
- Θύρα αναλογικού joystick (τύπου PC)
- Θύρα για light-gun
- 3 κανάλια ήχου με 8 οκτάβες stereo
- 80x25 έγχρωμη η μονόχρωμη stereo οθόνι
- Δώρο ένα cartridge

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

# GAME CENTER



- ATARI
- MONITOR B/W
- AMIGA 500
- PC
- MONITOR
- AMSTRAD 6128

Ένα υπεύθυνο κατάστημα σας δίνει την δυνατότητα να ανταλλάξετε τον Ηλεκτρονικό Υπολογιστή σας με έναν πλείον σύγχρονο, καινούριο, ή μεταχειρισμένο με πλήρη υποστήριξη και υπεύθυνο service.

Εάν λοιπόν θέξετε να ανταλλάξετε και να αγοράσετε ένα οποιοδήποτε μηχάνημα, καινούριο με την εγγύηση της αντιπροσωπείας ή σε άριστη κατάσταση μεταχειρισμένο με την εγγύηση "GAME CENTER" δεν έχετε παρά να μας επισκεφτείτε.

Ακόμη και στην περίπτωση που απλά θέξετε να πουλήσετε το μηχάνημα σας, μπορούμε να το

αγοράσουμε ρύνοντας το πρόβλημά σας.

**ΚΑΙ ΜΗΝ ΞΕΧΝΑΤΕ...**

**ΤΟ GAME CENTER ΗΤΑΝ ΚΑΙ ΕΙΝΑΙ  
Ο ΠΑΡΑΔΕΙΣΟΣ ΤΩΝ "ORIGINAL COMPUTER GAMES"**

Κ Ο Υ Π Ο Ν Ι Ε Κ Π Τ Ω Σ Η Σ

## GAME CENTER

Με αυτό το κουπόνι  
έχετε έκπτωση 10%  
αγοράζοντας προγράμματα αξίας  
άνω των 10.000 δρχ.

Το κουπόνι ισχύει από 20/1/90 έως 15/3/90

**GAME CENTER • ΜΠΟΤΑΣΗ 6 – 102 82 ΑΘΗΝΑ • ΤΗΛ. 3606801**

## WAR JEEP

**T**ο νέο παιχνίδι της Microstyle είναι ένα πολεμικό arcade. Θα σας μεταφέρει στο Β' Παγκόσμιο πόλεμο και στις έρημους της Λιβύης και της Αιγύπτου. Ελέγχοντας ένα τζιπ με τέσσερις άνδρες, θα πρέπει να φέρετε σε πέρας αρκετές αποστολές. Στην αρχή της κάθε αποστολής θα σας γίνεται μία ενημέρωση και όσο πιο αρχάριος είστε, τόσο πιο ανακριβής θα είναι αυτή. Όσο όμως ανεβαίνετε σε βαθμό, τόσο πιο πολλοί θα είναι οι στόχοι. Το παιχνίδι θα μπορεί να παιχθεί από 1 ή 2 παίκτες. Στην επιλογή του ενός παίκτη θα πρέπει να ελέγχετε τους τέσσερις στρατιώτες και την κατεύθυνση του τζιπ, χρησιμοποιώντας το πληκτρολόγιο και το ποντίκι μαζί (χταπόδια θα γίνουμε!). Στην επιλογή των δύο παικτών θα μπορείτε να παίξετε εναντίον ενός φίλου σας ή να συνεργαστείτε μαζί. Θα βγει σε ST και Amiga.



## THUNDER JAWS

**A**ν το όνειρό σας είναι να αντιμετωπίσετε μεταλλαγμένους καρχαρίες και πιράνχας μέσα στα βάθη της θάλασσας, να

φτάσετε σε ένα υποβρύχιο εργαστήριο και να σώσετε όμορφες παρθένες (ουδέν σχόλιο) που σαν πειραματόζωα μεταμορφώνονται σε σαύρες, να δραπετεύσετε μέσα από υπόγειες υποβρύχιες σπηλιές, αντιμετωπίζοντας σεισμούς, κατολισθήσεις και ηφαιστεια και να έχετε στο πλευρό σας ένα φίλο σας για να σας βοηθάει, τότε είναι σίγουρο ότι το νέο game της Tengen είναι ό,τι πρέπει για σας! Θα κυκλοφορήσει σε όλα τα formats.



## MASTER BLAZER

**T**ο Masterblazer είναι η συνέχεια του κλασσικού 8-bit παιχνιδιού Ballblazer της Lucasfilm. Δεν πρόκειται για μια απλή μεταφορά στα 16-bit, του γνωστού θμπιου παιχνιδιού που κράτησε στο παρελθόν πολλές ώρες μπροστά στο monitor τους παλιότερους χρήστες, αλλά μία νέα έκδοση του παιχνιδιού, που σύμφωνα με την Rainbow Arts εκμεταλλεύεται στο έπακρο

τις δυνατότητες των μηχανημάτων. Και αυτή την φορά όμως θα περιπλανηθείτε σε μια τεράστια πίστα σκακιέρα με μεγάλες ταχύτητες.

Τώρα όμως θα υπάρχουν καινούριοι κανόνες και όπλα.

Το παιχνίδι προέρχεται αποκλειστικά από την Rainbow Arts της Γερμανίας, με την συμπαράσταση της Lucasfilm της Αμερικής. Θα κυκλοφορήσει σε ST, Amiga και PCs.

## BUCK ROGERS COUNT DOWN TO DOOMSDAY

**O** γνωστός μας ήρωας έγινε επιτέλους

πρωταγωνιστής σε ένα παιχνίδι για υπολογιστές. Υπεύθυνη για αυτό είναι η SSI και, όπως καταλαβαίνετε, το παιχνίδι θα είναι role playing. Παίρνοντας το ρόλο του Buck Rogers θα πρέπει εσείς και οι συντρόφοι σας της NEO (New Earth Organisation) να αντιμετωπίσετε τις δυνάμεις της RAM (Russo-American Mercantile) που θέλουν να πάρουν υπό την κυριαρχία τους ολόκληρο το γαλαξία, με έδρα τους τον Αρη. Το παιχνίδι βασίζεται σε ένα εξελιγμένο σύστημα τύπου Pool Of Radiance και θα σας



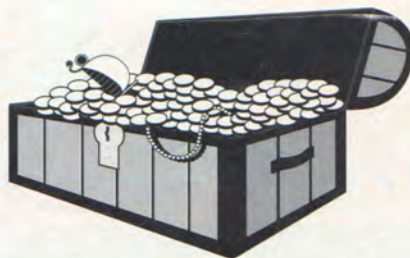
φέρει αντιμετώπους με ορδές εξωγήινων, μεταλλαγμένων τεράτων και μηχανικών ρομπότ, σε μάχες που θα διεξαχθούν σε πλανήτες και στο διάστημα.

Θα κυκλοφορήσει σε Amiga (με 1Mb), PCs και Commodore 64 disk.

## SKULL AND CROSSBONES

**Δ**ιαβολικοί πειρατές, θησαυροί και τρομερές ξιφομαχίες θα συγκλονίσουν τις οθόνες του υπολογιστή σας σε αυτό το νέο παιχνίδι της Tengen. Μιλάμε για ένα πειρατικό arcade, χωρίς

ίχνος στρατηγικής (μην μπερδεύουμε τα πράγματα), όπου θα πρέπει να καταλάβετε πλοία, να σώσετε... χμ και να μονομαχίσετε με φοβερούς και τρομερούς, κακούς πειρατές (εσείς είστε ο καλός). Τίποτα δε λείπει από το παιχνίδι, ακόμα και μάγοι υπάρχουν, που θα σας αντιμετωπίσουν με θανατηφόρα spells (κάπου τα έχει μπερδέψει τα πράγματα ο σεναριογράφος) και σε κάποιο σημείο θα αντιμετωπίσετε την ίδια την Μέδουσα της ελληνικής μυθολογίας, που θα απειλήσει να σας κάνει



γάλαμα με την ματιά της (τα έχουν μπερδέψει πάρα πολύ τα πράγματα...). Το παιχνίδι δεν περιλαμβάνει υπερηχητικά αεροσκάφη της τεχνολογίας stealth... Θα κυκλοφορήσει σε όλα τα formats.

# THE CHESSMASTER 2000

**O** Amstrad μέχρι στιγμής είχε αρκετά καλά προγράμματα για σκάκι, άλλα κανένα που να μπορούσε να συγκριθεί σε δυνατότητες με κάποιο αντίστοιχο των 16-bits. Αυτό το κενό έρχεται να συμπληρώσει το Chessmaster 2000.



Στην αρχή του παιχνιδιού χρησιμοποιεί ανοίγματα από μία βιβλιοθήκη 71000 κινήσεων, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού χρησιμοποιεί συνδυασμούς μοντέρνας και κλασσικής στρατηγικής και προς το τέλος δουλεύει πάνω στους τελευταίους και πιο δυνατούς αλγόριθμους που έχουν βρεθεί μέχρι σήμερα.

Περιέχει όλες τις επιλογές που πρέπει να έχει ένα σκάκι που σέβεται τον εαυτό του, όπως εκτύπωση κινήσεων, έτοιμες παρτίδες μεγάλων μαίτρ, πολλά επίπεδα δυσκολίας, βοήθεια από τον υπολογιστή κλπ.

Θα κυκλοφορήσει σε Amstrad.

# BAT

**Γ**η, 22ος αιώνας μΧ. Κάτω από τις υπηρεσίες της Galaxy Confederation και σαν πράκτορας του B.A.T. (Bureau of Astral Troubles-hooters) έχετε μία νέα και πολύ σοβαρή αποστολή. Η αποικία Selenia προμηθεύει όλο το γαλαξία με Khegol, το μόνο υλικό που μπορεί να χρησιμοποιηθεί σαν καύσιμο στα διαστημικά ταξίδια και δεν υπάρχει πουθενά αλλού. Ο Vrangor όμως, ένας διαβολικός όσο και φιλόδοξος επιστήμονας, έχει συμμαχίσει με τη Merigo και απειλεί να καταστρέψει τον πληθυσμό με βακτήρια και μικρόβια. Ετσι, ελέγχοντας την Selenia θα

## PRO TENNIS TOUR II

**T**ο Kick Off των παιχνιδιών τένις φιλοδοξεί να γίνει το Pro Tennis Tour II της UBISOFT. Ενδιαφέροντα σημεία είναι η ύπαρξη θηλυκών και αρσενικών αντιπάλων.

ΟΛΑ τα τουρνουά και διοργανώσεις τένις που υπάρχουν, επιλογή για διπλό παιχνίδι εναντίον του υπολογιστή, πολλά επίπεδα δυσκολίας και το ότι ο παίκτης σας, παίζοντας αγώνες ή προπονούμενος, θα μπορεί να βελτιωθεί σε τόσα χαρακτηριστικά, που θα μπορούσαμε να χαρακτηρίσουμε το παιχνίδι role playing!

Αν στο τέλος κατορθώσετε να φτάσετε σε μία από τις πρώτες οκτώ θέσεις της παγκόσμιας κατάταξης, τότε θα σας καλέσουν στο τουρνουά των Masters.

Θα κυκλοφορήσει σε ST, Amiga και PCs.



ελέγχει την παραγωγή του Khegol και όλον το γαλαξία. Αποστολή σας είναι να πάτε στην Selenia, να εντοπίσετε τον Vrangor και να τον σκοτώσετε. Σ' αυτό το φανταστικό role playing adventure της UBISOFT θα υπάρχουν πάνω από 1000 διαφορετικές τοποθεσίες και 7 διαφορετικές φυλές. Στη διάθεσή σας θα έχετε ένα μικρό υπολογιστή που

## RANX

Ούτε λίγο ούτε πολύ, προστάτης του ανθρώπινου γένους μας εμφανίζεται σε αυτό το arcade/adventure της γαλλικής UBISOFT ο γνωστός μας ήρωας των κόμικς, Ranx. Σε ένα όχι

και τόσο μακρινό μέλλον, μία θανατηφόρα επιδημία έχει κατακλύσει τη Γη και απειλεί με εξαφάνιση όλο τον πληθυσμό. Ενα από τα θύματα είναι και ο ίδιος ο πρόεδρος των Ηνωμένων Πολιτειών.

Ετσι πρέπει να θρείτε τα κομμάτια του αντιδοτού, ταξιδεύοντας από τη Ρώμη μέχρι τη Νέα Υόρκη, αντιμετωπίζοντας χούλιγκανς και άλλα καλά παιδάκια, που θέλουν να σας σταματήσουν πάση θυσία. Θα κυκλοφορήσει σε ST, Amiga και PCs.



είναι ενσωματωμένος στο χέρι σας και είναι ικανός να εκτελέσει διάφορες λειτουργίες.

Το παιχνίδι είναι πραγματικά το κάτι άλλο και θα περιλαμβάνει ακόμα και flight simulator ενός φουτουριστικού οχήματος. Στις εκδόσεις για ST και PCs θα περιλαμβάνεται και η MV16, μία κάρτα που θα χρησιμοποιείται από το B.A.T. και θα δγάζει 16 κανάλια ήχου!!! Οσο για τα γραφικά... είναι εντυπωσιακά ακόμα και σε C-64. Θα κυκλοφορήσει σε ST, Amiga, PCs και C-64.

## GENGHIS KHAN



**Σ**ε αυτό το παιχνίδι στρατηγικής καλείστε να πάρετε τον ρόλο του: Τζέκις Χαν, Ριχάρδου του Λεοντόκαρδου, Αυτοκράτορα Αλέξανδρου του Τρίτου ή του Σογκούν Μιναμότο της Ιαπωνίας.

Θα πρέπει να χτίσετε μία αυτοκρατορία, εξασφαλίζοντας την ευημερία του λαού σας και γεμίζοντας τα θησαυροφυλάκια.

Θα πρέπει επίσης να κάνετε τους κατωτέρους σας να σας υπακούουν, να διορίσετε τους κατάλληλους διοικητές στις χώρες που κατακτάτε, να κανονίζετε το πρόβλημα των αιχμαλώτων, να βρείτε ή μάλλον κάνετε έναν διάδοχο και πάρα πολλά ακόμα προβλήματα που αντιμετωπίζει καθημερινά ένας αυτοκράτορας (ρωτήστε τον αρχισυντάκτη, σαν Ναπολέον που νομίζει ότι είναι, κάτι θα ξέρει).

Το Genghis Khan είναι δημιούργημα της Ιαπωνικής εταιρίας KOEI, που είναι η νούμερο ένα εταιρία στη δημιουργία πολεμικών παιχνιδιών και παιχνιδιών στρατηγικής στην Ιαπωνία και την Αμερική.

Θα κυκλοφορήσει από την Infogrames για Amiga και PCs.

## PRINCE OF PERSIA

**Α**λλο ένα παιχνίδι από την Domark, που με την ατμόσφαιρά του θα σας θυμίσει κάτι από 1000 και μία νύχτες. Φυλακισμένος σε ένα παλάτι πρέπει να δραπετεύσετε και να σώσετε μία πριγκήπισσα, που είναι και αυτή φυλακισμένη στο ίδιο παλάτι, σε ένα ψηλό πύργο (δεν καταλαβαίνω γιατί να μη γίνει το αντίθετο, δηλαδή να σώσει εσάς η πριγκήπισσα, ισότητα δεν έχουμε;). Το παιχνίδι είναι arcade με πολλά puzzles και παγίδες σε στυλ Rick Dangerous και το κύριο χαρακτηριστικό του είναι οι απί-



στευτα ρεαλιστικές σειρές animation του ήρωά σας, που έγιναν από τον Jordan Mechner (βλέπε Karateka)

δουλεύοντας σε κινηματογραφικά clips! Θα κυκλοφορήσει σε ST, Amiga, PCs και Amstrad disk.

## MOONBLASTER

**Η**γαλλική εταιρία Loriciel ανακοίνωσε ένα νέο διαστημικό shoot'em up που χρησιμοποιεί μία νέα τεχνική που ανέπτυξε η ίδια η εταιρία και ονομάζει Full Vision.

Αυτή η νέα τεχνική επιτρέπει στο background και στο έδαφος να μετακινούνται ανάλογα με την κίνηση του σκάφους σας, όχι μόνο εμπρός-πίσω, αλλά και μέσα-έξω (!) με αποτέλεσμα μία άλλη αίσθηση κίνησης και ρεαλισμού.

Κατά τα άλλα, το παιχνίδι είναι ένα shoot'em up με τρεις πίστες, σε ισάριθμα φεγγάρια.

Θα κυκλοφορήσει σε ST, Amiga και PCs.

## GODFATHER

**Η** U.S.Gold ανακοίνωσε ότι εξασφάλισε τα αποκλειστικά δικαιώματα της σειράς ταινιών Godfather (ο Νονός).

Ηδη ετοιμάζει μία σειρά παιχνιδιών που κυκλοφορήσει σε όλα τα home computers και consoles. Η νέα ταινία της σειράς, ο Godfather III, θα προβληθεί για πρώτη φορά το Μάρτιο του 1991 στην Αγγλία.

Η σειρά των ταινιών αφηγείται την ιστορία της οικογένειας μαφιόζων Corleone, μία ιστορία αφοσίωσης, δύναμης και βίας, που αν μεταφερθεί αυτούσια στις οθόνες των υπολογιστών μας, τότε...



## STRIDER II

**Μ**ετά την αρκετά καλή μετατροπή του Strider της Capcom, η U.S.Gold ανακοίνωσε το Strider II. Ο σκοπός σας τώρα είναι να σώσετε έναν άνθρωπο υψίστης σημασίας για την Γη, που είναι... τι άλλο, ένα κορίτσι! Το παιχνίδι δε θα είναι άλλη μία από τα ίδια, αλλά θα έχει επιπλέον κινήσεις. Τώρα ο ήρωάς σας θα μπορεί να

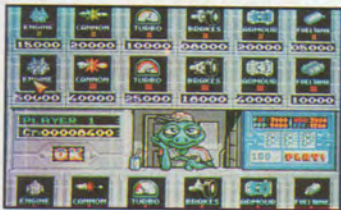


σκαρφλώνει σε σχοινιά και αλυσίδες και θα έχει και ένα όπλο λέιζερ. Επίσης στο τέλος κάθε πίστας θα έχει τη

δυνατότητα να μεταμορφωθεί (εφόσον έχει μαζέψει προηγουμένως τα απαραίτητα icons και power ups) σε ρομπότ, για να αντιμετωπίσει τους φύλακες του κάθε επιπέδου. Θα υπάρχουν 5 τεράστια επίπεδα, που σίγουρα θα απαιτήσουν

χάρτη και πολλές ώρες εξερεύνησης. Θα κυκλοφορήσει σε όλα τα formats εκτός από PCs.

## JUPITER'S MASTER

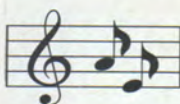
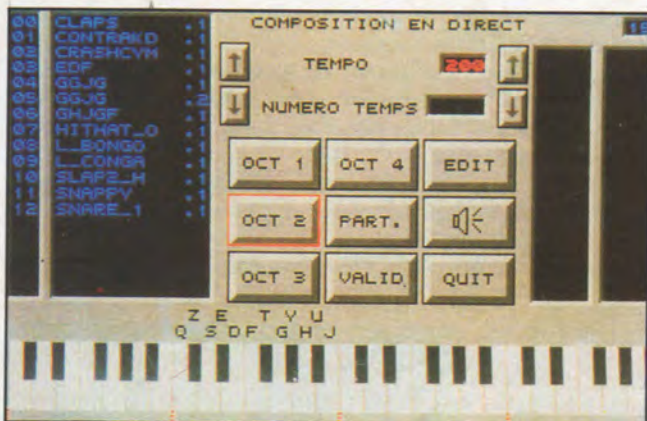


**Ε**να arcade racing παιχνίδι που διαδραματίζεται στο μέλλον μας παρουσιάζει η γαλλική UBISOFT. Η υπόθεση μας μεταφέρει στο μέλλον, όπου έχουν απαγορευτεί όλα τα σπορ που περικλείουν κίνδυνο τραυματισμού ή θανάτου για τους αθλητές ή τους θεατές.

Ετσι το άθλημα που έχει κυριαρχήσει, είναι οι αγώνες αυτοκινήτων, που γίνονται όμως με τους αθλητές μέσα σε ασφαλείς αίθουσες να τηλεκατευθύνουν τα τρομερά οχήματα σε άγρια περιβάλλοντα. Θα μπορούν να παίξουν δύο παίκτες ταυτόχρονα και το πρωτάθλημα θα γίνεται στα 9 φεγγάρια του Jupiter (Δία), με κάθε φεγγάρι να έχει 2 πίστες, σύνολο 18. Κάθε φεγγάρι θα έχει διαφορετικές συνθήκες και θα υπάρχουν και τα απαραίτητα φυσικά εμπόδια, όπως και μπόνους.

Θα κυκλοφορήσει σε ST και Amiga.

## MUSIC MASTER



"Ένα πρακτικό πρόγραμμα δημιουργίας μουσικής, που επιτρέπει στον καθένα να φτιάξει μελωδίες και ηχητικά εφέ και όλα αυτά διασκεδάζοντας!". Με τα παραπάνω

λόγια περιγράφει η UBISOFT το Music Master και αν κρίνουμε από τα χαρακτηριστικά του, δεν έχουμε παρά να συμφωνήσουμε. Το πρόγραμμα είναι γραμμένο 100% σε γλώσσα μηχανής, που σημαίνει μεγάλη ταχύτητα και μικρό μέγεθος.

Η έκδοση για Amiga θα εκμεταλλεύεται πλήρως τις δυνατότητες του μηχανήματος, βγάζοντας 4 κανάλια ήχου ταυτόχρονα, ενώ στον ST και PCs θα χρησιμοποιεί την κάρτα ήχου MV16 (που θα προμηθεύεται μαζί με το B.A.T.) βγάζοντας έτσι 16 κανάλια ήχου ταυτόχρονα!!! (10 κανάλια ήχου στον ST αν οι ήχοι είναι sampled).

Παρέχεται πλήρης έλεγχος στην κυματομορφή των ήχων και θα υπάρξει μεγάλη βιβλιοθήκη με ήχους και τραγούδια, που θα είναι συμβατά και στα τρία formats. Εκτός των άλλων θα υποστηρίζεται MIDI και θα υπάρχει και ο απαραίτητος κώδικας για να χρησιμοποιήσετε τις δημιουργίες σας στα παιχνίδια που τυχόν θα φτιάξετε.

Θα κυκλοφορήσει σε ST, Amiga και PCs.

## STARLORD

**Τ**ο Starlord είναι ένα τεράστιο διαστημικό παιχνίδι στρατηγικής με στοιχεία εξομοίωσης από την Maelstrom Games, τους δημιουργούς του Midwinter. Το πρόγραμμα βασίζεται σε ένα play-by-mail παιχνίδι (ένα άγνωστο για την χώρα μας είδος...) του γνωστού Mike Singleton. Η υπόθεση λαμβάνει χώρα σε ένα φανταστικό γαλαξία. Στο κέντρο του βρίσκεται το Throne star, η πηγή της γαλαξιακής αυτοκρατορικής δύναμης. Ετσι σκοπός σας είναι να καταλάβετε το Throne star και μετά ολόκληρο το γαλαξία. Φυσικά δεν είστε ο μόνος μ'αυτές τις προθέσεις... Μπορούν να παίξουν μέχρι και 15 παί-



κτες, που θα ελέγχουν άνθρωποι ή ο υπολογιστής. Αν, τώρα, σε κάποια φάση του παιχνιδιού το σκάφος σας εμπλακεί σε μάχη, θα πρέπει να αναλάβετε εσείς τον έλεγχο, οπότε έρχεται και το τμήμα της εξομοίωσης. Θα κυκλοφορήσει από την Rainbird για ST, Amiga και PCs μέσα στην άνοιξη του 1991.

## DRAGON LAIR II

**Α**λλο ένα παιχνίδι όπου θα πρέπει να σώσετε μία πριγκήπισσα (πρέπει να είναι της μόδας τώρα τελευταία) από έναν κακό μάγο. Αυτή τη φορά θα πρέπει να ταξιδέψετε μέσα στο χρόνο για να σώ-

σετε την πολύ πολύ πολύ όμορφη πριγκήπισσα Δάφνη από τον πολύ πολύ πολύ κακό μάγο Mordroc. Με full screen animation με γραφικά που εγγυάται ο Don Bluth, digi-tized ήχο και πιο π ο λ λ έ ς σ κ η ν έ ς από οποιαδήποτε προηγούμενη περιπέτεια της σειράς, είναι σίγουρο ότι θα περάσετε αρκετά λεπτά ευτυχώς μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας.

Θα κυκλοφορήσει σε ST, Amiga και PCs.



## 3D CONSTRUCTION KIT



**Ε**να πρόγραμμα που πραγματικά έλειπε από το χώρο μας προσφέρει η Domark. Από τους δημιουργούς του Castle Master μας έρχεται ένα πρόγραμμα που βασίζεται στο ίδιο το σύστημα που χρησιμοποίησαν για να φτιάξουν το Castle Master. Δεν πρόκειται για παιχνίδι, αλλά για ένα ολοκληρωμένο utility με πολλές εφαρμογές. Θα μπορείτε πχ να φτιάξετε έναν τρισδιάστατο κόσμο από κτίρια και οχήματα, που θα μπορείτε να τον χρησιμοποιήσετε σε ένα παιχνίδι που θα προγραμματίσετε ή να φτιάξετε ένα κτίριο και για να δείτε καλύτερα πως θα ήταν στην πραγματικότητα, να του ρίξετε μια ματιά περπατώντας μέσα σ'αυτό, να ανεβείτε τις σκάλες του και να ρίξετε μια ματιά μέσα στα δωμάτιά του, ανοίγοντας τις πόρτες και μπαίνοντας μέσα! Μπορείτε ακόμα να δώσετε κίνηση και ηχητικά εφέ, δημιουργώντας έτσι ό,τι μπορείτε να φανταστείτε!!! Σημαντικό ακόμα είναι ότι προσφέρει συμπαγή γραφικά ακόμα και στους 8-bit υπολογιστές. Το μόνο κακό είναι ότι θα πρέπει να περιμένουμε μέχρι τον Απρίλιο του 1991, οπότε και θα κυκλοφορήσει σε ST, Amiga, PCs, C-64, Spectrum και Amstrad.



## PAT PACK

**Μ**ία ομάδα από τέσσερις άνδρες των ειδικών δυνάμεων πρέπει να οδηγήσετε σε αυτό το νέο παιχνίδι της Microstyle, που είναι στο στυλ του Airborne Ranger.

Στην αρχή θα πρέπει να διαλέξετε προσεκτικά τους τέσσερις της ομάδα σας μέσα από δώδεκα σκληρά εκπαιδευμένους άντρες (που ο καθένας έχει και μία ειδικότητα, πχ καταστροφές, ελεύθερος σκοπευτής, υπαρφαστής κτλ.) έτσι ώστε να είναι οι κατάλληλοι για τη συγκεκριμένη αποστολή. Στη συνέχεια θα πρέπει να διαλέξετε τα υλικά και όπλα που χρειάζεστε για να βγάλετε σε πέρας την αποστολή.

Οι αποστολές είναι πολλές και διάφορες, αλλά η δυσκολία του παιχνιδιού είναι, αφού κάνετε ένα καλό σχέδιο, να συντονίσετε τις κινήσεις των τεσσάρων καταδρομέων, προγραμματίζοντάς τους κατάλληλα.

Μπορείτε ακόμα να πάρετε τον έλεγχο οποιουδήποτε από τους τέσσερις σε πραγματικό χρόνο, έτσι ώστε να τον βγάλουμε από μία δύσκολη κατάσταση.

Το σμπατόζ θα γίνει σε όλα τα formats.

## ROTATOR

**Μ**εγάλα προβλήματα παρουσιάζονται στο ηλιακό μας σύστημα: εξωγήινοι από το μακρινό διάστημα επιτέθηκαν στη Γη. Έχοντας σκοπό να παραλύσουν την άμυνα του ανθρώπινου είδους, κατέστρεψαν τους αγωγούς που συνδέονται με τις γεννήτριες.

Ο πληθυσμός βρίσκεται στα πρόθυρα ολοκληρωτικής καταστροφής. Τη στιγμή αυτή χρειάζονται απεγνωσμένα τη βοήθειά σας.



Χρησιμοποιώντας το ειδικό όχημά σας -το ROTATOR- σκοπός σας είναι να εγκαταστήσετε νέους αγωγούς που να συνδέουν τη βάση σας με τις γεννήτριες. Ένα παιχνίδι στρατηγικής, με επιλογή για δύο παίκτες και κίνηση arcade. Θα κυκλοφορήσει από την Rainbow Arts για ST, Amiga και PCs.

## LINE OF FIRE

**Τ**ο νέο παιχνίδι της U.S.Gold είναι... τι άλλο, μια μετατροπή ενός coin'op της Sega, του Line Of Fire.

Το παιχνίδι είναι στο στυλ του Operation Wolf και δεν είναι άγνωστο στις ελληνικές αίθουσες Arcades.

Στη διάρκειά του θα πρέπει να περάσετε από πολλές πίστες, όπως ζούγκλες, φαράγγια, ερήμους, ποτάμια κλπ, οδηγώντας οχήματα, όπως ένα τζιπ, αεροσκάφος, ελικόπτερο ή ταχύπλοο.

Για τα γραφικά του παιχνιδιού δεν έχουμε ενδοιασμούς, αφού το Operation Wolf είχε πάρει άριστα σε αυτόν τον τομέα.

Αν, τώρα και το animation είναι αξιοπρεπές, τότε είναι σίγουρο ότι θα γίνει επιτυχία.

Θα κυκλοφορήσει σε άλλα τα formats εκτός από PCs.



# THOMAS *TS*

SOLOMOY 30 ATHENS

TEL./FAX. (01) 36.15.362

# SOFT

## AMIGA

Disk Drive (3.5) .....	25.000
Mini Genlock .....	48.000
Disk Drive (5.25).....	37.000
Ram clock exp. (512k) .....	18.000
Tessa stereo blaster .....	14.000
V.I.D.I. (Video console) .....	50.000
Sound Sampler .....	15.000
Midi Interface .....	10.000
Ram exp. (512k-1,5Mb) .....	27.000

## ATARI-ST

V.I.D.I. (Video console) .....	50.000
Disk Drive (3.5) .....	25.000
Disk Drive (5.25).....	37.000
Ram exp. (512 to 1040).....	28.000

**SERVICE  
FOR  
AMIGA - ATARI ST**

## ΤΡΙΣΔΙΑΣΤΑΤΗ ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗ

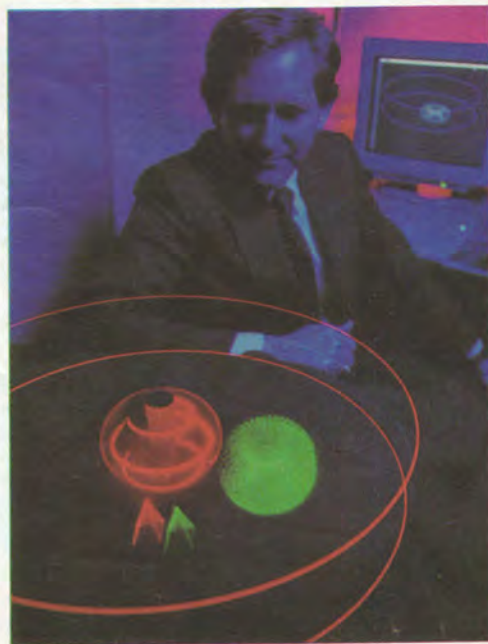
**Η** τρομερή Texas Instruments ανακοίνωσε ότι έφτιαξε ένα σύστημα προβολής τρισδιάστατων εικόνων που χαρακτηρίζεται σαν "a real-time, auto-stereoscopic, multiplanar 3-D display system".

Η επιφάνεια της οθόνης είναι ένας διαφανής δίσκος διπλού έλικα, που έχει προσαρμοστεί σε έναν περιστρεφόμενο άξονα. Καθώς περιστρέφεται ο δίσκος (στις 600 στροφές ανά λεπτό), μια ακτίνα laser χαμηλής ισχύος περνά από πάνω του.

Αυτή η ακτίνα διατρέχει το δίσκο σε δυο διαστάσεις, αλλά, καθώς εξηγεί η TI, το μάτι του παρατηρητή "ανακατεύει τα διάφορα σημεία φωτός που είναι ζωγραφισμένα στο δίσκο", κάνοντας μια τρισδιάστατη εικόνα.

Ο περιστρεφόμενος δίσκος μπορεί να ρυθμιστεί να αλλάξει το μέγεθος και το σχήμα του χώρου προβολής σε κοντό και μακρύ ή ψηλό και στενό και έτσι δε χρειάζεται να φοράς τα μέχρι τώρα απαραίτητα γυαλιά!

Το πρωτότυπο σύστημα είναι συνδεδεμένο με ένα Sun workstation και έχει ανάλυση 750x750 pixels. Προς το παρόν η TI εξετάζει τις πιθανότητες χρήσης αυτής της νέας τεχνολογίας σε εφαρμογές.



## ΙΣΤΟΡΙΑ ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΗΣ ΤΡΕΛΛΑΣ

**ΑΘΗΝΑ ΕΝ ΕΤΟΣ 1991μΧ**

**Β**ρισκόσαστε στην εθνική οδό Καλλιθέας-Πλατείας Ομοιοίας και για την ακρίβεια είσαστε στο αμάξι σας με προορισμό την Καλλιθέα, έχοντας αγοράσει μια Amiga από ένα κατάστημα της οδού Στουρνάρα (ακόμα κλαίτε από τα δακρυγόνα...). Έχετε αρχίσει το ταξίδι σας εδώ και 3.5 ημέρες και... vai! επιτέλους από τη στροφή της οδού Μακρυγιάννη ξεπροβάλλει ο πανάρχαιος ναός της Ακροπόλεως. Βλέποντας τα αρχαία ερείπια, σκέφτεστε ότι υπάρχει ακόμα ελπίδα και παίρνετε κουράγιο για να συνεχίσετε το ταξίδι σας.

Με αναπερωμένο πια το ηθικό βρίζετε το διπλανό σας ταξιτζή (κοιτώντας καλύτερα βλέπετε ότι ΟΛΟΙ οι διπλανοί σας είναι ταξιτζήδες, πρέπει να είναι εφιάλης...) και ταυτόχρονα με ένα αίσθημα εθνικής υπερηφάνειας, κάνετε τον κατάλληλο ελιγμό -στον ελάχιστο χώρο που σας έχει αφήσει ελεύθερο για να κινηθείτε, το φρικτό μπουτιλιάρισμα- έτσι ώστε να κλείσετε το καμημένο το παπάκι που πήγε να σας προσπεράσει. Γιατί αυτός δη-



λαδή;... Τα δευτερόλεπτα περνάνε, τα λεπτά περνάνε, οι ώρες περνάνε, οι μέρες περνάνε, οι εβδομάδες περνάνε, οι μήνες περνάνε, τα χρόνια περνάνε (τι γράφει ένας άνθρωπος για να γεμίσει σελίδες...) και εσείς βρίσκεστε ακόμα εκεί. Ρίχνετε μία ματιά στο πίσω κάθισμα, βλέπετε την Amiga σας που δεν προλάβατε να χαρείτε και με τις τελευταίες δυνάμεις που σας έχουν μείνει βγάζετε από το ντουλαπάκι μία "μαγική συσκευή". Τη συνδέετε στο ταμπλό του αυτοκινήτου, εκεί που μπαίνει ο αναπτή-

ρας και στη συνέχεια τροφοδοτείτε την Amiga. Και vai! γίνετε το θαύμα: η Amiga σας παίρνει ζωή, εσείς γίνετε ξανά νέος, το νέφος φεύγει, το μπουτιλιάρισμα λύνεται και τέλος όλοι οι ταξιτζήδες μαζεύονται γύρω σας και όλοι μαζί πια ευτυχισμένοι παίζετε Kick Off μέχρι... (τελικά έχω πολύ αρωστημένη φαντασία). Σε τι όμως χρωστάτε τις παραπάνω στιγμές ευτυχίας; Μα φυσικά στο PowerTrip International, μια μικρή συσκευή της αμερικάνικης εταιρείας Zirco Inc., που είναι ικανή να μετατρέψει το ρεύμα της μπαταρίας του αυτοκινήτου σας έτσι ώστε να μπορεί να τροφοδοτήσει οποιαδήποτε ηλεκτρική συσκευή 220V AC μέχρι και 100W! Φυσικά διαθέτει και ένα προειδοποιητικό φωτάκι, που σας δείχνει αν έχει πέσει η μπαταρία σας.

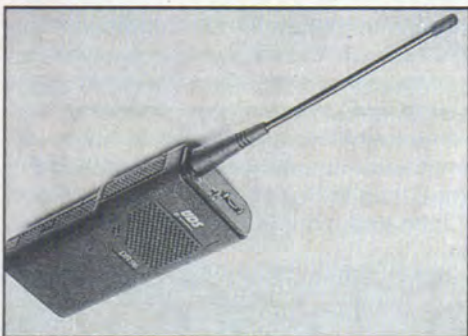
Το πολύ χρήσιμο PowerTrip κοστίζει μόλις 200 δολάρια. Για περισσότερες πληροφορίες όμως, μπορείτε να απευθυνθείτε στην Zirco Inc. 10900 West 44th Ave. Wheat Ridge, CO 80033. (Απορώ γιατί δεν με έχουν απολύσει ακόμα με αυτά που γράφω...)

## NEO MONTELO AMIGA

**A**μαν πια, δεν είναι κατάσταση αυτή. Κάθε μήνα ανακοινώνουμε και νέα μοντέλα της Commodore! (ας είναι καλά οι άνθρωποι να μας δίνουν τη δυνατότητα επιλογής). Γι'αυτό το μήνα λοιπόν, έχουμε το μοντέλο A 1500. Πρόκειται για μία A 500 με 1.5MB μνήμης. Σιγά τα λάχανα θα μου πείτε, αλλά ίσως να έχετε άδικο.

Το πακέτο, που θα εμφανιστεί στο εξωτερικό πιθανότατα μέσα στις γιορτές, θα περιλαμβάνει εκτός από την A 1500 και τα Populus, Sim City, Battle Chess, Their Finest Hour, Deluxe Paint III, Platinum Works καθώς και το A 1084S έγχρωμο στερεοφωνικό monitor. Το πακέτο θα στοιχίζει 999 λίρες Αγγλίας και όπως καταλαβαίνετε θα απευθυνθεί στο αγοραστικό κοινό των users που ενδιαφέρονται για την Amiga λίγο περισσότερο από το να παίζουν συνέχεια Kick Off 2 (όπου να'ναι θγαίνει το Kick Off 2 - Final Whistle...)

## MODEM ΓΙΑ ΤΑΞΙΔΙΩΤΕΣ



Κοντεύει να γίνει συνήθεια πια, κάθε μήνα να παρουσιάζουμε από τη στήλη και ένα modem. Αυτή τη φορά πρόκειται για το DR 96 της εταιρίας UDS. Το DR

96 είναι ένα ασύρματο, asynchroneous/synchroneous, half-duplex modem που λειτουργεί με μπαταρία. Λειτουργεί στα 470MHz και η μπαταρίες του -που είναι 7.5V επαναφορτιζόμενες- μπορούν να το τροφοδοτήσουν για 4-10 ώρες, ανάλογα τη χρήση και κάνουν 3 ώρες να επαναφορτιστούν. Για περισσότερες όμως πληροφορίες μπορείτε να επικοινωνήσετε με την UDS 5000 Bradford Dr. Huntsville AL 35805.

## ΠΕΡΙ HACKING ΚΑΙ HACKERS I

**H**ackers όλου του κόσμου... ενωθείτε!!

Στις 2, 3 και 4 του περασμένου Αυγούστου στο πολιτιστικό κέντρο Paradiso του Amsterdam, έγινε μία συγκέντρωση hackers από όλο τον κόσμο! Στο εξωτερικό, γίνονται συχνά τέτοιες συναντήσεις, όπου hackers συναντούνται σε συγκεκριμένες-πάρτυ και ανταλλάσσουν ιδέες, προγράμματα, φτιάχνουν demos και σπάνε παιχνίδια. Καμία όμως συγκέντρωση δεν ήταν τόσο μεγάλη όσο η παραπάνω. Υπεύθυνη μια ομάδα ή μάλλον ένα κίνημα! το Galactic Hackers Party (Γαλαξιακό Κόμμα των Χάκερς). Η ολλανδική αυτή πόλη προτιμήθηκε για το λόγο και μόνο πως η εν λόγω χώρα δε διαθέτει ακόμα τα νομικά πλαίσια για την ανοιχτή αστυνομική καταστολή των hackers. Έτσι, hackers από όλο τον πλανήτη θρέθηκαν μαζί και ακολούθησε μία τεράστια ανταλλαγή πληροφοριών σχετικά με συστήματα υπολογιστών, κυβερνητικές νομοθετικές ρυθμίσεις διάφορων χωρών, τηλεφωνικά συστήματα, διάσημους hackers, καταστολή και ποι-

κίλομορφες διώξεις, νέες τεχνικές "εισβολών" κλπ. Στη συγκέντρωση



συμμετείχαν αντιπρόσωποι από το Chaos Computer Club της Γερμανίας (ενδεικτικά αναφέρουμε ότι στη Γερμανία κυκλοφορούν πάνω από πέντε εξειδικευμένα περιοδικά για hackers), το περιοδικό 2600 των hackers της Ν.Υόρκης, μέλη του περιοδικού για τεχνοαναρχικούς hackers Hack-Tic που θγαίνουν ολλανδοί hackers και δεκάδες άλλοι αντιπρόσωποι ή μεμονωμένα άτομα από άλλες χώρες της Ευρώπης, Γαλλία, Βέλγιο, Ελβετία κλπ (όσο για την Ελλάδα...).

Η παραπάνω συνάντηση, όμως, είχε να κάνει με κάτι παραπάνω από το hacking όπως το ξέραμε μέχρι σήμερα.

Σιγά-σιγά ο ορισμός του hacking αρχίζει να παίρνει άλλη υπόσταση, να γίνεται κίνημα και να έχει πολιτικούς και κοινωνικούς στόχους...

## NEA GENIA MIKPOEΠEΞEPΓACTΩN I

**H**αμερικάνικη εταιρεία Teraplex κατασκεύασε ένα νέο microprocessor, που ονόμασε MISC (Minimum Instruction Set Computer).

Οι εντολές που έχει ο MISC είναι οι πιο βασικές, όπως πρόσθεση, πολλαπλασιασμός, logic shift, escape, trap κλπ και αυτός ακριβώς είναι ένας από τους λόγους που ο επεξεργαστής είναι τρομερά γρήγορος.

Το κυριότερο όμως χαρακτηριστικό του είναι ότι συνθέτοντας πολλές μαζί

δικές του εντολές, μπορεί να μιμηθεί την εντολή ενός άλλου επεξεργαστή, με αποτέλεσμα να μπορεί τελικά να μιμείται τον ίδιο τον επεξεργαστή!

Συγκεκριμένα ένα πειραματικό σύστημα της Teraplex που χρησιμοποιεί έναν 32-bit MISC μπορεί να τρέξει προγράμματα του MS-DOS 4 1/2 φορές πιο γρήγορα από έναν 386 στα 33MHz!!! Ακόμα δοκιμάζονται εξομοιώσεις του 68000 και προγράμματα που τρέχουν σε MIPS και SPARC.

Και κάτι ακόμα που είναι σίγουρα ενδιαφέρον: φήμες αναφέρουν ότι ο πασίγνωστος Sir Clive Sinclair φτιάχνει έναν παρόμοιο μικροεπεξεργαστή με μήκος instruction word 96-bit (το σχόλιο είναι σοβαρό παρακαλώ και όχι χιουμοριστικό όπως θα νομίσατε).

Η παραγωγή του νέου τσιπ πρέπει να έχει ήδη αρχίσει και οι πρώτοι υπολογιστές που θα βασίζονται στο νέο μικροεπεξεργαστή υπολογίζεται να εμφανιστούν μέσα στα τέλη του 1991.

## ΕΛΕΓΧΟΝΤΑΣ ΤΑ DISC DRIVES

**H**αμερικάνικη εταιρεία Dell Computers σχεδίασε μια κάρτα disk drive controller που βασίζεται στο 32-bit RISC τσιπάκι της Intel i960. Έχει 256KB στατική RAM και θέσεις για να συνδεθούν δέκα σκληροί δίσκοι. Η κάρτα θα μπορεί να διαβάζει και να γράφει ταυτόχρονα από 5 disk drives! Η ίδια η εταιρία υποστηρίζει ότι με την κάρτα και τέσσερα drives στον υπολογιστή σας, όχι μόνο αυξάνετε την ικανότητα αποθήκευσης τέσσερις φορές, αλλά αυξάνεται και η απόδοση του συστήματος κατά τρεις φορές. Η κάρτα είναι σχεδόν έτοιμη και θα κοστίζει γύρω στα 1200 δολάρια.

## ΠΕΡΙ HACKING ΚΑΙ HACKERS II

**Μ**ία από τις πιο θορυβώδεις συλλυψεις hackers είναι και αυτή του δεκαοκτάχρονου Χέρμπερτ Ζιν Τζούνιορ από το Σικάγο. Κατόρθωσε να μπει μέσω modem στα στρατιωτικά αρχεία των Ηνωμένων Πολιτειών και στους υπολογιστές της εταιρείας AT&T και να αντιγράψει 55 προγράμματα. Βρέθηκε ένοχος παραβίασης της Πράξεως του 1986 "περί απάτης και κατάχρησης κομπιούτερς" από το δικαστή Πωλ Πλάνκετ και καταδικάστηκε στις 14 Φεβρουαρίου του 1989 από το Ομοσπονδιακό Περιφερειακό Δικαστήριο σε εννέα μήνες φυλάκισης. Εκτός από την παραπάνω ποινή, ο Ζιν θα πρέπει να πληρώσει ένα πρόστιμο 10000 δολαρίων και να υπηρετήσει 2 1/2 χρόνια σε ομοσπονδιακές υπηρεσίες αφ'ότου αποφυλακιστεί!!! Συγκεκριμένα ο εισαγγελέας των Ηνωμένων Πολιτειών Αντον. Ρ. Βακούλας είπε: "Η υπόθεση Ζιν, θα χρησιμεύσει στο να καταδειχθεί η κατεύθυνση που θα ακολουθήσουμε σε παρόμοιες υποθέσεις στο μέλλον. Πρόθεσή μας είναι να συνεχίσουμε επιθετικά.

Αυτό που επιχειρήσαμε είναι να γνωστοποιήσουμε το πρόβλημα της μη επιτρεπόμενης ενοχλητικής επέμβασης σε computer, ένα πολύ κοινό πρόβλημα, που δύσκολα αποκαλύπτεται και δύσκολα διώκεται." Τώρα, αν συμφωνείτε με τα παραπάνω λόγια και την ποινή του Ζιν...

Ο Ζιν παράτησε το γυμνάσιο όταν ήταν 16 χρονών και, χρησιμοποιώντας το ψευδώνυμο "σκοτεινός γυρολόγος", κατόρθωσε να μπει σε υπολογιστές της

IBM, των τηλεφωνικών εταιρειών Bell και Rochester και στους computers της AT&T στην αεροπορική βάση Ρόμπινς στην Γεωργία, απ'όπου πήρε αντιγραμμένα προγράμματα από ένα computer που χρησιμοποιεί το NATO, το οποίο συνδέεται με το Κέντρο Ελέγχου πυραύλων των Ηνωμένων Πολιτειών!!! Τα προγράμματα αυτά περιείχαν αρκετά σύνθετο software, που είχε σχε-



ση με σχεδιασμό υπολογιστών και τεχνητή νοημοσύνη.

Οι αρχές, αφού εντοπίσαν τον Ζιν δεν κινήθηκαν αμέσως, παρά περίμεναν και παρακολουθούσαν όλες τις κινήσεις του για πάνω από δύο μήνες!! Ετσι, όταν μαζεύτηκαν ενοχοποιητικά στοιχεία που δεν θα χωρούσαν ούτε σε εγκυκλοπένδια (!), εισέβαλαν στο σπίτι του: πράκτορες του FBI, ντετέκτιβς της αστυνομίας του Σικάγο, αντιπρόσωποι ασφαλείας της AT&T και έγινε... Ο χαμός. Κατασχέθηκε όλο το hardware και software που βρέθηκε και η συνέχεια όπως την ξέρετε...

Τις παραπάνω πληροφορίες αντλήσαμε από το underground περιοδικό Άνοιχτη Πόλη, και προέρχονται από το περιοδικό για hackers "2600 - Ν. Υόρκη" και ένα άρθρο της Dorinda Collard.

## ΝΕΑ ΓΕΝΙΑ ΜΙΚΡΟΠΕΞΕΡΓΑΣΤΕΣ II

**Η** χρήση της τεχνολογίας των οπτικών ινών στους υπολογιστές είναι κάτι που εξάπτει τη φαντασία των users όλου του κόσμου. Τι θα γινόταν, λοιπόν, αν ο υπολογιστής μας αντί να χρησιμοποιούσε ηλεκτρικό ρεύμα για να κάνει όλες τις εσωτερικές του λειτουργίες, χρησιμοποιούσε φως; Τότε το computer μας θα δούλευε κυριολεκτικά σε "ταχύτητες φωτός"!!! Το πρόβλημα όμως μέχρι σήμερα ήταν ότι ενώ μπορούσαμε να χρησιμοποιήσουμε το φως για να μεταφέρουμε πληροφορίες (τεχνολογία που ήδη χρησιμοποιείται στις τηλεπικοινωνίες) δεν μπορούσαμε να τις επεξεργαστούμε με μηχανήματα παρόμοιας τεχνολογίας. Ετσι, όλοι οι ερευνητές είχαν αφοσιωθεί στην κατασκευή ενός υβριδικού ηλεκτρο-οπτικού υπολογιστή, που θα χρησιμοποιούσε οπτική τεχνολογία για την αποθήκευση και τη μεταφορά των δεδομένων και ηλεκτρονικά κυκλώματα για την επεξεργασία τους. Ενας, όμως, αμερικανός ερευνητής του Rocky Mountain Research Center, έκανε το πρώτο θήμα σ'αυτόν τον τομέα. Ο John Hait έφτιαξε την πρώτη εξ ολοκλήρου οπτική πύλη!!!

Αυτή η "λογική συσκευή" μπορεί να δεχθεί στην είσοδό της 2 ακτίνες φωτός και να θγάλει στην έξοδό της 1 ακτίνα φωτός, εκτελώντας τη λογική πράξη XOR ή OR ή κάποια άλλη πράξη της άλγεβρας Bool, που είναι και η βάση για τη δημιουργία ενός ψηφιακού ηλεκτρονικού υπολογιστού! Πριν αναφωνήσετε, όμως, οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές πέθαναν, Ζήτω οι οπτικοί υπολογιστές!, μάθετε ότι η βιομηχανία κατασκευής οπτικών εξαρτημάτων δεν είναι ακόμα πολύ ανεπτυγμένη και, όπως δήλωσε και ο ίδιος ο John Hait, χρειάζεται πολλή δουλειά και έρευνα ακόμα, υπομονή...

## ΚΑΘΡΕΦΤΗ, ΚΑΘΡΕΦΤΑΚΙ ΜΟΥ...

**Ε**ίναι γνωστό ότι τα φωτοτυπικά μηχανήματα, καθώς και οι εκτυπωτές χρησιμοποιούν αρκετά μηχανικά μέρη, ένα από τα οποία είναι και μία σειρά από καθρέπτες ή πρίσματα.

Βασίζομενη στα παραπάνω λοιπόν, η γνωστή εταιρεία Texas Instruments προχώρησε ένα βήμα ή μάλλον πολλά βήματα παρά πέρα. Εφτιαξε ένα τσιπάκι που περιέχει εκατοντάδες μικρά καθρεπτάκια!!! Το τσιπάκι ονομάζεται DMD (Deformable Mirror Device) και το πιο εκπληκτικό είναι ότι κάθε "καθρεπτάκι" μέσα στο τσιπ θα μπορεί, ανάλογα με την τάση που του εφαρμόζεται, να μετακινηθεί προς τη μια ή προς την άλλη κατεύθυνση, έχοντας έτσι στο σύνολο μια επιλογή τριών θέσεων!!! Είναι βέβαιο ότι αυτό το τσιπάκι θα ξεκινήσει μία

μικρή επανάσταση στους εκτυπωτές όπως τους ξέρουμε σήμερα, αφού ένας εκτυπωτής που θα βασίζεται σε αυτήν την τεχνολογία όχι μόνο θα είναι λίγο φθηνότερος από έναν αντίστοιχο laser printer (γιατί η κατασκευή του DMD κοστίζει φθηνότερα και από ένα LED ή LCD array!!!), όχι μόνο θα έχει 10% λιγότερα κινούμενα μέρη, αλλά και θα μπορεί να παράγει μεταβλητού μεγέθους pixels, δημιουργώντας έτσι αληθινές αποχρώσεις του γκριζου, κάτι που μέχρι τώρα οι εκτυπωτές laser το πλησίαζαν, χωρίς όμως να το φτάσουν. Ηδη η πρώτη εφαρμογή του νέου τσιπ είναι σε έναν εκτυπωτή της TI που απευθύνεται σε αεροπορικές εταιρείες και θα μπορεί να τυπώσει 40 εισητήρια το λεπτό σε ανάλυση 240dpi.

## ΟΙΚΟΛΟΓΙΚΑ ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ

**Α**ν κάθε φορά που τυπώνετε ένα listing στον εκτυπωτή σας, έχετε τύψεις (εμένα μου λες...) για το δέντρο που κόπηκε για να γίνει το χαρτί, τότε η Green Office Supplies έχει τη λύση. Τα προϊόντα της, που περιλαμβάνουν χαρτί για εκτυπωτές, λείζερ εκτυπωτές και φωτοτυπικά μηχανήματα, ετικέτες, φάκελους και ο,τιδήποτε άλλο έχει

σχέση με χαρτί, προέρχονται 100% από ανακύκλωση των ίδιων των υλικών! Επικροτούμε απόλυτα την ενέργεια και το σκεπτικό της αγγλικής εταιρίας και ελπίζουμε να εμφανιστούν παρόμοια παραδείγματα και σε άλλους τομείς, πχ φτηνές Amiga από ανακυκλωμένους C-64 ή ATARI TT από ανακυκλωμένους XL800 (άντε και 520ST)!

## 6.4 GIGABYTES ΣΕ ΕΝΑΝ ΟΠΤΙΚΟ ΔΙΣΚΟ

**Τ**ο WORM Optical Disk Drive Gigadisk 6000 είναι δημιούργημα μίας γαλλικής εταιρίας και μπορεί να αποθηκεύσει σε κάθε πλευρά ενός (ειδικού) οπτικού δίσκου, data 3.2 gigabytes!!! Ο χρόνος προσπέλασης είναι 100ms και η μεταφορά των δεδομένων φτάνει το 1MB/sec όταν διαβάζει ή γράφει στον οπτικό δίσκο και τα 400KB όταν γράφει και επαληθεύει. Σε περίπτωση που χρειάζεστε πάνω από 6.4 gigabytes (!!!)

μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το Cygnet Model 1803 jukebox, έχοντας έτσι πρόσβαση σε πάνω από 900 gigabytes! Το όλο σύστημα πιάνει χώρο μόλις 20 τετραγωνικών ποδιών... Το Gigadisk 6000 έχει έναν στάνταρ SCSI controller και κοστίζει μόνον 100.000 γαλλικά φράγκα. Για περισσότερες πληροφορίες, όμως, μπορείτε να απευθυνθείτε στην ATG Gigadisk, Avenue General Eisenhower, B.P. 1270, 31047 Toulouse Cedex France.

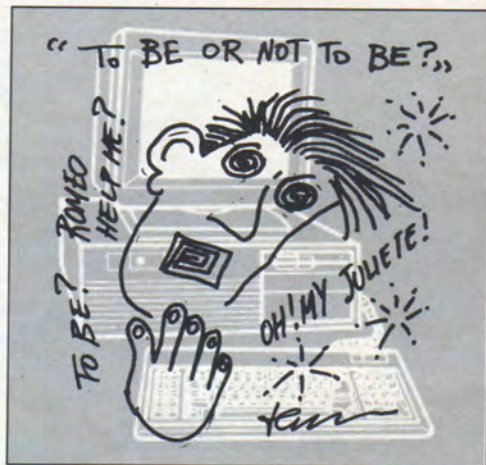
## ΡΩΜΑΙΟΣ ΚΑΙ ΙΟΥΔΙΣΚΕΤΤΑ

**Α**ναρωτηθήκατε ποτέ σας, πόσες φορές επαναλαμβάνεται σε ένα κείμενο του Σαίξπηρ η λέξη "και" ή πόσες λέξεις έχει η πέμπτη παράγραφος της τρίτης πράξης του Οθέλλου; Αν ναι, τότε σίγουρα δεν είστε στα καλά σας. Αλλά μην απελπίζεστε, μία αυστραλέζικη εταιρία με παρόμοιες ανησυχίες, μπορεί να σας λυτρώσει!

Με 20 δολάρια τη δισκέττα, μπορείτε να προμηθευτείτε όποιο έργο του Σαίξπηρ θέλετε, σε μια μεγάλη ποικιλία word processing formats ή σε ASCII files για PCs,

Macintosh ή CP/M. Μέχρι στιγμής υπάρχουν τα έργα A Winter's Tale, Romeo and Juliet, Henry IV Part 1 και Othello.

Η διεύθυνση της Blue Mountains Desktop είναι P.O. Box 8, Hazelbrook, NSW 2779 Australia.



## ΤΑ ΒΟΡΕΙΑ ΠΡΟΑΣΤΙΑ ΕΧΟΥΝ ΤΟ ΔΙΚΟ ΤΟΥΣ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ

# Data Gate

## COMPUTERS

# ΧΩΡΙΣ ΠΟΛΛΑ ΛΟΓΙΑ... ΠΕΡΑΣΤΕ ΓΙΑ ΣΥΓΚΡΙΣΗ

ATARI

Commodore

AMSTRAD

Schneider

Tulip®

HYUNDAI

star

CITIZEN

D.T.P  
ca/amus

Υπεύθυνος : ΓΚΙΖΗΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ

ΕΛ. ΒΕΝΙΖΕΛΟΥ 139 146-71 Ν. ΕΡΥΘΡΑΙΑ ΤΗΛ : 80.88.619

Ο Δ Η Γ Ο Σ  
**VIRUS**  
Μ Ε Ρ Ο Σ Ι Ι

**Χ**ριστούγεννα, μέρες χαράς και ευτυχίας για όλη τον κόσμο, εκτός από τους συντάκτες του User... Το να γράφεις και να πληκτρολογείς ένα άρθρο για δεύτερη φορά, είναι ένα από τα πιο βαρετά πράγματα στον κόσμο και συγχρόνως ένα από τα αγαπημένα βασανιστήρια του αρχισυντάκτη προς τους συντάκτες του USER.

Το να γράφεις και να πληκτρολογείς όμως ένα άρθρο για δεύτερη φορά, γιατί η δισκέττα με το πρωταρχικό κείμενο καταστράφηκε από virus, είναι τουλάχιστον τραγικό και ειρωνεία της τύχης. Εάν μάλιστα το άρθρο είχε σαν θέμα του τα viruses... Μετά τη μαρτυρική εκτέλεση του virus (συγκεκριμένα, χωρίς να απομακρυνθεί με antivirus, έγιναν 13 format στη δισκέττα και στη συνέχεια γράφτηκε το χειρότερο πρόγραμμα που έχει βγει ποτέ για ST, η ST-Basic, έτσι ώστε τα υποδείγματα του virus να πεθάνουν από ανία, μια και κανείς ποτέ δε θα χρησιμοποιούσε αυτή τη δισκέττα με το συγκεκριμένο πρόγραμμα...) που ήταν το γνωστό Signum/BPL. Αυτό το μήνα, αγαπητοί STusers, θα δούμε (χωρίς καθόλου πηκτικό) έναν κατάλογο από τα link viruses, καθώς και λίγα antiviruses.

**VIRUS #1**

**Όνομα:** Milzbrand  
**Ημερομηνία ανακάλυψης:**  
Ανοιξη του 1988

**Όνομα:** Wim Nottroth

**Συμπτώματα:** Αν η ημερομηνία είναι 1987, τότε σβήνει ολόκληρο το track 0 της δισκέττας, καταστρέφοντας έτσι τα FAT και γεμίζει όλο το bootsector με το μήνυμα "Dies ist ein Virus!". Τα συμπτώματα ποικίλουν, γιατί αυτό το virus είχε δημοσιευθεί στο γερμανικό περιοδικό "Computer & Technik" πλήρως επεξηγημένο, έτσι

ώστε οποιοσδήποτε χρήστης θέλει, να μπορεί να προσαρμόσει τις δικές του καταστροφικές ρουτίνες! Μία ενέργεια που αποδοκιμάζουμε βαθύτατα. (Οποιος αναγνώστης μου προμηθεύσει το παραπάνω τεύχος, κερδίζει μία συνδρομή δώρο...)

**Σημειώσεις:** Γράφτηκε στη Γερμανία από τον Eckhard Krabel (που να του πέσουν τα μαλλιά απότομα επάνω στον υπολογιστή και να ριζώσουν στο πληκτρολόγιο).



**VIRUS #2**

**Όνομα:** Virus Construction Set Part II

**Ημερομηνία ανακάλυψης:**  
Οκτώβριος του 1988

**Όνομα:** Frank Lemmen

**Συμπτώματα:** Τα συμπτώματα ποικίλουν από την εμφάνιση του μηνύματος "You have ten seconds to find out how to prevent a reset", οπότε και ακολουθεί μία αντίστροφη μέτρηση και στο τέλος reset μέχρι... οτιδήποτε! Το "Virus Construction Set", όπως λέει και το όνομά του, είναι ένα πρόγραμμα που μπορεί να χρησιμοποιήσει ο χρήστης για να φτιάξει τα δικά του viruses. Για άλλη μια φορά δηλώνουμε ότι λυπούμαστε βαθύτατα και αποδοκιμάζουμε την δημιουργία τέτοιου είδους προγραμμάτων, (όποιος μου προμηθεύσει το παραπάνω πρόγραμμα κερδίζει την θέση του αρχισυντάκτη για ένα διήμερο!).

**Σημειώσεις:** Το "Virus Construction Set Part II" προέρχεται από μία γερμανική εταιρεία, την Bad Soden. Τώρα πια δεν διατίθεται (γιατί άραγε;).

**VIRUS #5**

**Όνομα:** Uluru  
**Ημερομηνία ανακάλυψης:**  
Νοέμβριος 1988

**Συμπτώματα:** Ένα virus που πάει και κολλάει στους επεξεργαστές κειμένου "1st Word"/"1st Word Plus". Μπερδεύει και καταστρέφει αρχεία με κείμενα. Δρα σπάνια και σε ανύποπο χρόνο, έτσι ώστε

οι καταστροφές που δημιουργεί να φαίνονται τυχαίες.

Επίσης κανείς δεν ξέρει πότε αντιγράφεται.

Ο φόβος και τρόμος (εκτός του εκδότη...), του προσωπικού του USER, μια και όλα τα κείμενα που διαβάζετε κάθε μήνα, πριν περάσουν στον Macintosh για DTP, περνάνε πρώτα από μερικούς ταπεινούς ST με κάτι ταπεινά 1st Word Plus...

#### VIRUS #4

**Όνομα:** Para & Garfield  
**Ημερομηνία ανακάλυψης:** Νοέμβριος του 1988  
**Συμπτώματα:** Μόλις φορτωθεί ένα "άρρωστο" πρόγραμμα, τότε εγκαθίσταται στη μνήμη και αρχίζει να αντιγράφεται σε όλα τα προγράμματα.

Μπορείτε να το αναγνωρίσετε από ένα ριχέι που αναβοσβήνει στην πάνω αριστερή γωνία και το μήνυμα "Garfield and Para was here", που ακολουθείται από έναν εκνευριστικό ήχο μπιπ. Δεν φύγει με reset.

**Σημειώσεις:** Κατά πάσα πιθανότητα, δουλεύει μόνο σε μηχανήματα με 1MB ή περισσότερο, μια και χρησιμοποιεί την απόλυτη διεύθυνση της video-ram \$F8000.

#### VIRUS #5

**Όνομα:** Crash  
**Ημερομηνία ανακάλυψης:** 20 Μαρτίου 1989

**Όνομα:** Claus-Peter Moeller  
**Συμπτώματα:** Δε φύγει με reset και επηρεάζει όποιο πρόγραμμα φορτώσετε. Μπορεί να αντιγραφεί μόνο στο drive από το οποίο φορτώθηκε, αλλά μπορεί επίσης να γραφτεί ακόμα και μέσα σε folders!

**Σημειώσεις:** Προέρχεται μάλλον από την Ελβετία.

### ANTIVIRUSES

#### ANTIVIRUS #1

**Όνομα:** Antivirus #1 GB/NL  
**Ημερομηνία ανακάλυψης:** 8 Αυγούστου 1988  
**Συμπτώματα:** Με το που κάνετε boot εμφανίζεται το

μήνυμα "This Anti-virus beeps and flashes. If the actual bootsector is executable, then that might be a virus! Remove this Anti-virus by reset!".

Αντιγράφεται σε όσες δισκέττες δεν έχουν εκτελέσιμο bootsector.

**Σημειώσεις:** Υπάρχει επίσης μία γερμανική έκδοση, που το μόνο που διαφέρει είναι το μήνυμα, που είναι στα γερμανικά! Μερικοί υποστηρίζουν ότι αυτό το anti-virus προέρχεται από το "Chrono Quest" της Psygnosis, όταν έκανε format μια 'save-game' δισκέττα, αλλά μάλλον δεν είναι αλήθεια, μια και έχει παρατηρηθεί πολύ πριν βγει το παραπάνω παιχνίδι.

#### ANTIVIRUS #2

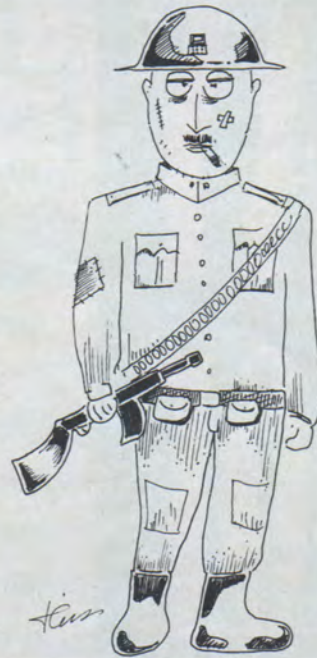
**Όνομα:** Antivirus #2  
**Ημερομηνία ανακάλυψης:** 10 Σεπτεμβρίου 1988  
**Συμπτώματα:** Με το που κάνετε boot εμφανίζεται το μήνυμα "ANTI-VIRUS". Αντιγράφεται σε όσες δισκέττες δεν έχουν εκτελέσιμο bootsector, εκτός και αν έχει ήδη αντιγραφεί. Αν βρει κάποιον εκτελέσιμο bootsector, τότε ειδοποιεί το χρήστη με οπτικο-ακουστικό σήμα ή απλώς αρχίζει να αναβοσβήνει την οθόνη και κάνει μπιπ...

#### ANTIVIRUS #3

**Όνομα:** Antivirus User V1.4  
**Ημερομηνία ανακάλυψης:** 30 Μαΐου 1989

**Όνομα:** Carmen Brunner  
**Συμπτώματα:** Εγκαθίσταται στη μνήμη και σας προειδοποιεί με τα παρακάτω χρώματα όταν βρίσκει συγκεκριμένες δισκέττες: Κόκκινο = Virus 1, Signum Virus. Μωβ = Virus 2, Mad Virus. Μπλε = εκτελέσιμος Bootsector. Ασπρο = Nothing. Αντιγράφεται στις κενές δισκέττες, αλλά μόνο στο drive A. Η αναγνώριση των viruses που κάνει είναι πολύ κακή και έτσι συχνά αθώες δισκέττες εμφανίζονται σαν κόκκινες ή μωβ.

**Σημειώσεις:** Γράφτηκε από κάποιον με το όνομα ή ψευδώνυμο Le Fele.



#### ANTI-VIRUS ROBOTETIUS

Ανακαλύπτει. Μάχεται. Εξορθορθεύει. Είναι ανίκητος. Καλά πληροφορημένες πηγές (Η Σούζα, η φίλη της Κούζας) αναφέρουν ότι το είδαν να ηγείται σε έρευνες για την ανακάλυψη της "17 Νοέμβρη". Μπράβο του.

Τις παραπάνω πληροφορίες αντλήσαμε από το manual του VIRUS KILLER. Αυτά για αυτόν τον μήνα αγαπητοί μας φίλοι. Ραντεβού τον επόμενο μήνα, όπου θα δούμε καλύτερα τα viruses και ίσως κάνουμε και καμία βιοψία. Τι χρώμα έχει το Oli virus;, έχει μικρά κερατάκια και καφέ το Ghost virus ή είναι διάφανο και φοράει σεντόνι;! Αυτά και άλλα κρίσιμα

ερωτήματα θα απαντηθούν στο τρίτο μέρος του άρθρου και, αν τα καταφέρω, (η επιβίωση σαν συντάκτης του USER είναι δύσκολη...) θα προσπαθήσουμε μαζί να κατανοήσουμε τον τρόπο λειτουργίας και κατασκευής τους, συγκεκριμένα θα προσπαθήσουμε να φτιάξουμε ένα virus που θα αντιγράφεται σε αρχισυντάκτες και θα τους κάνει low level format! MAY THE FORCE BE WITH USer.



#### ΚΑΙ ΕΝΑ ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟ

Βλέμα καχύποπτο, κινήσεις μετρημένες και αποτελεσματικές... Είναι ο ANTI-VIRUS 007. Θα κυκλοφορήσει σε όλα τα format. Κατασκευαστής του ο ΓΙΩΡΓΟΣ ΣΚΟΥΤΕΡΑΣ. Ο ΕΛΛΗΝΙΚΟΣ ANTI-VIRUS. ΜΠΡΑΒΟ Γιώργο!

# STAY COOL AMIGA USER

TOY R. GRELLONI

**Γ**ιὰ σας και για αυτό τον μήνα. Πως πάμε; Έχουμε κάψει καμμιά Amiga; Δεν το πιστεύω, εσείς είστε Amiga User έτσι δεν είναι; Τώρα πλέον, μπορείτε να παρατήσετε και λίγο τα παιχνίδια και να πιάσετε καμμιά σοβαρή εφαρμογή. Οχι τίποτα άλλο, αλλά να μην έχουμε μερικούς ΣΤραβούς(!) να λένε: "Η Amiga; παιχνιδιομηχανή...". Τώρα στο εμπόριο κυκλοφορούν πολλά περιφερειακά για την Amiga και σχετικά φτηνά. Ασχοληθείτε με κανένα desk top Video, άντε ρε παιδιά, υπάρχουν τόσα προγράμματα αυτής της κατηγορίας που είναι κρίμα να μένουν ανεκμετάλλευτα. Αλλά αυτά σε άλλες σελίδες, όπου γράφω για το θέμα DTV. Τώρα εσείς ξέρω τι περιμένετε, περιμένετε την πατέντα για το διακόπτη της μνήμης, που σας είχα υποσχεθεί στο περασμένο τεύχος, έτσι; Ε λοιπόν πάρτε το, ακολουθεί. Μόνο που, παιδιά, το έχω ξαναπεί και το ξαναλέω, εάν δεν έχετε πείρα με κολλητήρια και τέτοιου είδους επεμβάσεις, καλύτερα μην αποπειραθείτε, γιατί:

**ΤΟ ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΤΟΥ USER ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΕΙ: AMIGES ΔΕΝ ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΑΡΚΕΤΕΣ. ΓΙ'ΑΥΤΟ ΠΡΟΣΕΧΟΥΜΕ ΓΙΑ ΝΑ ΕΧΟΥΜΕ!!**

## Α Π Ο Μ Ο Ν Ω Σ Η 5 1 2 Κ

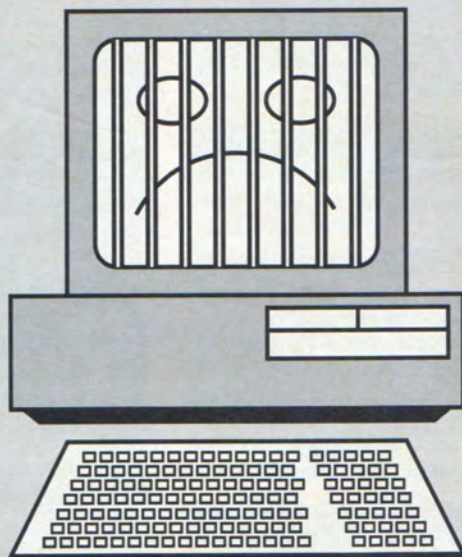
**Λ**οιπόν θέλετε να βάλετε διακόπτη στη μνήμη που έχετε κάτω από την Amiga 500 σας; Πολύ απλά βγάλτε την από τη θήκη της και μετρήστε στον κονέκτορα που την συνδέει με το βασικό board το pin 32.

Τώρα πάρτε ένα κοπίδι και ξύστε επάνω στη κάρτα την γραμμή που καταλήγει στο pin 32.

Σκοπός σας είναι να το ξύσετε τόσο, όσο να διακοπεί αυτή η γραμμή και όχι να γίνει η κάρτα... διαμπερής!

Αφού την ξύσετε, κολλήστε ανάμεσα στις δυό άκρες, των ξυσμένων γραμμών δύο καλλωδάκια, που στη συνέχεια σε αυτά τα δύο καλλωδιάκιαθα κολλήσετε το διακόπτη.

Αφού τα κάνετε όλα αυτά και προπάντων σωστά (προσοχή κυκλοφορούν και ψυχρές



κολλήσεις), ο διακόπτης όταν θα είναι κλειστός θα έχετε 1 MB μνήμης, ενώ όταν είναι ανοικτός θα έχετε 512K.

Τι; από που θα το καταλάβετε; ε...αμάν πια, αυτές τις ερωτήσεις ουτε ο Σωτήρης δεν τις κάνει!!



**Τ**ί άλλο να σας πω... χμ... χμ... Ας μιλήσουμε λίγο για τις διαχασμένες προσωπικότητες της Amiga.

Ασχολείστε καθόλου με PC; Ναι, ναι εκείνα τα άσχημα κουτιά με τα πράσινα monitors σαν αγούρια από πάνω τους (κάνω αστειά, αφού και εγώ έχω και PC!).

Εάν ασχολείστε, θα έχετε βέβαια και τον PC Emulator. Δυστυχώς όμως, όπως θα είδατε και εσείς, είναι αρκετά αργός και εκτός αυτού δουλεύει mono και όχι cga την οθόνη.

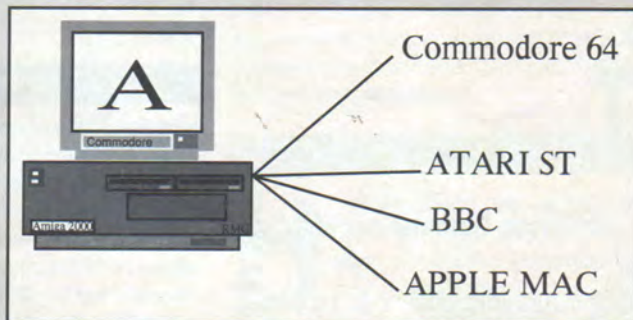
Πρόβλημα μεγάλο, εκτός κι αν έχετε 2000 Amiga με Bridgeboard. Τότε είσαστε κύριοι. Καλέστε αμέσως έναν MS-DOS freak ή ATARI freak και δείξτε του να τρέχουν παράλληλα και η Amiga και το PC. Αυτό ίσως αλλάξει μερικές γνώμες περί multitasking.

Τώρα ας φανταστούμε

ένα σενάριο, (τι σενάριο που για μένα είναι πραγματικότητα). Εστω ότι έχετε ένα PC με 5 1/4 drive και την Amiga με το γνωστό 3.5 drive και θέλετε, εύκολα και γρήγορα, να περάσετε προγράμματα που έχετε σε 5 1/4 δισκέτες σε 3.5, τι κάνετε;

Η λύση είναι απλή: πρέπει να συνδέσετε την Amiga με το PC. Πως; Να πως. Κατ'αρχήν και τα δύο μηχανήματα έχουν σειριακές θύρες, εσείς το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να κατασκευάσετε ένα καλώδιο και να βρείτε πρόγραμμα μεταφοράς (υπάρχουν πολλά τέτοια file transfer utilities, άλλα shareware και άλλα original) ή να έχετε δύο προγράμματα επικοινωνίας (για modem).

Συνδέετε το καλώδιο στις δύο σειριακές θύρες, φορτώνετε τα προγράμματα σας και είσαστε έτοιμοι για οποιαδήποτε μεταφορά από PC σε Amiga και το αντίστροφο.



Commodore 64

ATARI ST

BBC

APPLE MAC

Επίσης μ'αυτόν τον τρόπο μπορείτε να κάνετε μεταφορά αρχείων με ASCII χαρακτήρες (αυτό το λέω για κάτι... περιοδικά). Τώρα θα θέλετε να φτιάξετε το καλώδιο.

Παίρνετε κατ'αρχήν δύο βύσματα: και τα δύο 25-pins (στα PC υπάρχουν συνήθως και 9-pins σειριακές θύρες. Εάν έχετε μία τέτοια, τότε θα πάρετε αντί της μίας 25-pins μία με 9-pins), επίσης παίρνετε και καλώδιο που να έχει τουλάχιστον τέσσερα συρματάκια μέσα (συνήθως το τηλεφωνικό καλώδιο έχει τόσα).

Τώρα, με ένα κολλητήρι κολλήστε στον ένα 25-pins τρία συρματάκια στα pins 3, 2 και 7. Και στο άλλο κολλητήρι: Το 7 το πρώτου βύσματος στο 7. Το 3 το πρώτου βύσματος στο 2 του καινούριου και το 2 στο 3 του καινούριου βύσματος. Γιατί; Το 2 και το 3 είναι το Data Receive και Data Transfer, εμείς τα αντιστρέφουμε και πάει κατευθείαν το καθένα έκει που πρέπει, χωρίς ελέγχους. Το ένα στέλνει, το άλλο παίρνει και το αντίστροφο. Το 7 είναι το ground (γείωση). Βλέπε σχήμα 1.

## ΜΙΑ ΒΟΛΤΑ ΣΕ... ΑΛΛΑ ΣΤΡΑΤΟΠΕΔΑ

**Ε**κτος από αυτή την προσωπικότητα (την PCious Prasi-pous), η Amiga έχει κι άλλες προσωπικότητες. Τη μια στιγμή μπορεί να είναι Commodore 64 (αρκετά καλά αλλά στα machine language προγράμματα λίγο αργή), την άλλη BBC, επίσης μπορεί να γίνει και Atari ST (τα καταφέρνει πολύ καλά, αλλά χρειάζεται 1mb και άνω

και δύο drives και δεν τρέχει όλα τα προγράμματα), όμως μπορεί να γίνει και Apple Macintosh Plus (ούτε καν δηλαδή FX!!). Εδώ τα καταφέρνει πάρα πολύ καλά, τρέχει όλα τα προγράμματα με απίστευτη γρηγοράδα (βέβαια τα 2 drives και το 1 Mb μνήμης είναι και εδώ απαραίτητα) και προσφέρει μια άλλη πλευρά εξερεύνησης. Το μόνο πρόβλημα βρίσκεται στο ότι δεν μπορεί η Amiga να διαβάσει κατευθείαν τις δισκέτες του Mac, αλλά ούτε και το αντίστροφο.

Αυτό συμβαίνει γιατί τα Mac έχουν drive όχι σταθερής ανάγνωσης και γραφής. Επίσης τα disk drive του Mac δεν έχουν κουμπί που πετάει την δισκέτα έξω. Έχουν αντί αυτού μια εντολή, στη μπάρα με τα μενού, που λέγεται Eject ή εξαγωγή δίσκου και με αυτή βγαίνει η δισκέτα. Ευτυχώς που η ReadySoft (η εταιρία που έφτιαξε τον Mac Emulator, τον A-Max) φρόντισε για όλα αυτά και έφτιαξε και ειδικό loader για τα drives της Amiga και χειροκίνητο

eject για να βγάζουμε τις δισκέτες. Τώρα το μόνο που μένει είναι να βρείτε κάποιον που έχει Mac, να τον βάλετε δίπλα στην Amiga και με τη βοήθεια σειριακού καλωδίου (που μάλλον θα το έχω έτοιμο μέχρι το επόμενο τεύχος) να πάρετε προγράμματα για το νέο σας ψώνιο! (Πρέπει να προγραμματίσετε καμιά Hypercard για να καταλάβετε τι θα πει Macintosh!

Καμμία σχέση, το μηχανάκι πετάει!!).

## ΠΕΡΙ ΜΕΤΑΤΡΟΠΩΝ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ ΠΑΛΙ Ο ΛΟΓΟΣ

**Τ**ώρα, έστω ότι έχουμε κάποια ASCII αρχεία της Amiga και θέλουμε να τα πάρουμε σε PC 3.5 δισκέτα, τι κάνουμε; Όχι, καλώδιο φτιάξαμε

πριν για να μεταφέρουμε από 5 1/4 σε 3.5. Το μόνο που έχετε να κάνετε, είναι να φορτώσετε το πολύ καλό DOS TO DOS (κυκλοφορεί και σαν D2D), να δηλώσετε ποιο drive έχετε σαν MS-DOS drive και να κάνετε copy το αρχείο που θέλετε στη δισκέτα

του MS-DOS. Πολύ απλό και ωραίο. Εάν έχετε ένα drive (δηλαδή το εσωτερικό df0), χρησιμοποιήστε τη Ram της Amiga σαν Ram Disk και το ένα και μοναδικό drive σαν MS-DOS drive. Αρμονία και συνεργασία στα δυο στρατόπεδα λοιπόν.

## ΠΑΝΤΑ ΒΡΑΔΥ ΠΑΝΤΑ ΥΠΝΟΣ

Τώρα το πρόσεξα, πήγε κιόλας 2. Ε λοιπόν δεν ξέρω αν το προσέξατε, αλλά αυτή τη στήλη την γράφω πάντα τα άγρια μεσάνυχτα. Τι να πω, μέχρι τώρα μόνο τα θράδια θρίσκω χρόνο και γι'αυτό: Εμπρός λοιπόν καλά μου χεράκια!! Τώρα θα ακολουθήσει ο γερός φανταστικός με blitter... ύπνος. Μέχρι το επόμενο USER .....STAY COOL MAAAAAN !!

**Τ**ι είναι το Norton Commander  
 Το Norton Commander είναι μια  
 ομάδα προγραμμάτων με τα οποία  
 ο χρήστης μπορεί να εκτελέσει

εργασίες, όπως η

αντιγραφή και η

ταξινόμηση αρχείων, η

διαγραφή τους, η

επιθεώρησή τους ή η αλλαγή

τους. Μπορεί ακόμη να επέμβει

πάνω στους καταλόγους και τους

υποκαταλόγους των δίσκων του

και να μετακινηθεί εύκολα

ανάμεσα σε αυτούς ή να

μετακινήσει αρχεία από έναν

κατάλογο σε άλλον. Μπορεί τέλος

να δει τη δενδρική μορφή των

καταλόγων ενός δίσκου, να πάρει

πληροφορίες για το διαθέσιμο

χώρο στη μνήμη και στο δίσκο και

να εκτελέσει οποιαδήποτε εντολή

του DOS ή κάποιο πρόγραμμα.

#### Η ΠΡΩΤΗ ΓΝΩΡΙΜΙΑ

**Τ**ο πρόγραμμα έρχεται σε ένα πακέτο όπου βρίσκονται οι δύο δισκέττες του προγράμματος, καθώς και το εγχειρίδιο χρήσης, το οποίο περιέχει γύρω στις διακόσιες σελίδες και περιγράφει τη λειτουργία και τις διάφορες δυνατότητες του προγράμματος. Η ποιότητα του εγχειριδίου είναι άριστη, αφού καλύπτονται πλήρως όλα τα θέματα και δίνονται οδηγίες για τα πάντα.

#### ΟΙ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

**Ο** Norton Commander χρησιμοποιεί το ποντίκι, αν είναι εγκατεστημένο. Διαφορετικά, όλες οι λειτουργίες μπορούν να εκτελεστούν από το πληκτρολόγιο, με τα πλήκτρα λειτουργιών και μερικά ακόμη ειδικά πλήκτρα. Στην πιο απλή του μορφή, η εμφάνιση του προγράμματος δε διαφέρει καθόλου από μια συνηθισμένη οθόνη DOS, όπου βλέπουμε μόνο τη γραμμή εντολών. Αυτό

# NORTON COMMANDER

ΕΝΑΣ ΚΥΒΕΡΝΗΤΗΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΣΑΣ

#### ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ & ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ

**Τ**ο πρόγραμμα πρέπει πρώτα να εγκατασταθεί. Αυτό γίνεται βάζοντας στο drive A τη δισκέττα No 1 και γράφοντας "INSTALL".

Το πρόγραμμα σας καθοδηγεί έπειτα βήμα-βήμα στην ολοκλήρωση της εγκατάστασης. Για να το τρέξετε γράφετε "NC" στη γραμμή εντολών του DOS. Όταν τρέξουμε το πρόγραμμα για πρώτη φορά, εμφανίζεται στο δεξί μέρος της οθόνης ένα παράθυρο με τα περιεχόμενα του τρέχοντος καταλόγου, ενώ στο κάτω μέρος της οθόνης βρίσκεται μια σειρά από πλήκτρα λειτουργιών: Help, Menu, View, Edit, Copy, RenMov, Mkdir, Delete, PullIn και Quit. Αυτά αντιστοιχούν στα πλήκτρα F1 ως F10. Πατώντας το F9 εμφανίζεται στο επάνω μέρος της οθόνης η μπάρα του μενού επιλογών, που περιέχει τις εξής επιλογές: Left, File, Command, Options και Right. Αυτές αναφέρονται αντίστοιχα στο αριστερό παράθυρο (για την ώρα είναι κλειστό), στις επιλογές αρχείων, στις εντολές που μπορείτε να δώσετε, στις επιλογές παραμέτρων του προγράμματος και στο δεξί παράθυρο. Στο κάτω μέρος της οθόνης βρίσκεται μία κενή γραμμή, η γραμμή εντολών του DOS, όπου θα εμφανίζεται το προτροπικό σήμα και θα γράφονται όλες οι εντολές DOS που πληκτρολογούμε μέσα από το Norton Commander, σα να τις γράφαμε στο DOS.

γίνεται επειδή τα δύο παράθυρα, η μπάρα του μενού επιλογών και τα πλήκτρα λειτουργιών μπορούν να είναι "κρυμμένα", αν έτσι επιλέξουμε. Μπορούμε όμως να ορίσουμε ποια από αυτά θα φαίνονται κάθε φορά, καθώς και το μέγεθος, τον αριθμό και το είδος των περιεχομένων των παραθύρων. Έτσι η οθόνη του προγράμματος μπορεί να αλλάζει ανάλογα με τις προτιμήσεις μας, οι οποίες αποθηκεύονται για να μη χάνονται κάθε φορά, μπορούν όμως να αλλάζουν εύκολα και γρήγορα.

#### Η ΜΠΑΡΑ ΤΟΥ ΜΕΝΟΥ ΕΠΙΛΟΓΩΝ

**Ο**ι δύο επιλογές "Left" και "Right" που αναφέρονται στα δύο παράθυρα, περιέχουν καθεμιά τις ακόλουθες υποεπιλογές: Brief, Full, Info, Tree, quick View, linK, On/off, Name, eXtension, tiMe, Size, Unsorted, Reread, filTer και Drive. Επιλέγοντας το κεφαλαίο γράμμα που αντιστοιχεί σε κάθε εντολή ή πηγαίνοντας πάνω της με τη βοήθεια των πλήκτρων με τα βελάκια ή, τέλος, πατώντας πάνω της το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού, έχουμε αντίστοιχα τις εξής δυνατότητες: η πρώτη ομάδα καθορίζει αν και τι είδους πληροφορίες θα απεικονίζονται στο αντίστοιχο παράθυρο, η δεύτερη ομάδα καθορίζει τη σειρά με την οποία θα παρουσιάζονται τα ονόματα των καταλόγων και των αρχείων σε περίπτωση που το παράθυρο



απεικονίζει τέτοιες πληροφορίες, ενώ η τρίτη ομάδα καθορίζει το drive από όπου αντλούνται οι πληροφορίες και το "φίλτρο" που θα χρησιμοποιείται, δηλαδή τον τύπο των αρχείων που μας ενδιαφέρει να παρουσιάζονται. Μπορούν ακόμη να ξαναδιαβαστούν οι πληροφορίες του δίσκου, με την εντολή Reread, αν αλλάξαμε δισκέττα. Αναλυτικά, με την επιλογή Brief, παρουσιάζονται τα αρχεία του drive και του τρέχοντος καταλόγου σε τρεις στήλες, όπου γράφεται μόνο το όνομα του αρχείου ή του καταλόγου.

Αντίθετα, με την επιλογή Full παρουσιάζονται σε μία στήλη τα πλήρη στοιχεία των αρχείων. Με την επιλογή Info παίρνουμε πληροφορίες για την ελεύθερη μνήμη, το μέγεθος του δίσκου και τον ελεύθερο χώρο του, καθώς και για τον αριθμό των αρχείων που υπάρχουν σε αυτόν, ενώ με την επιλογή quick View, το παράθυρο παρουσιάζει τα περιεχόμενα ενός αρχείου που έχουμε επιλέξει. Η επιλογή Tree παρουσιάζει τη δενδρική δομή των καταλόγων στο drive, η link αναφέρεται στη μεταφορά δεδομένων μεταξύ υπολογιστών μέσω της σειριακής θύρας COM1 ή COM2, ενώ με την επιλογή On/off ορίζουμε αν το παράθυρο θα είναι ανοιχτό ή όχι. Οι επιλογές Name, eXtension, tiMe, Size και Unsorted ορίζουν τον τρόπο παρουσίασης των αρχείων και καταλόγων.

## Η ΕΠΙΛΟΓΗ FILE

**Ο**ι υποεπιλογές της επιλογής File είναι δεκατρείς: Help, User Menu, View, Edit, Copy, Rename or move, Make directory, Delete, file Attributes, Send files, select Group, unselect group και Quit. Με την πρώτη μπορούμε να πάρομε βοήθεια σχετική με το σημείο

του προγράμματος όπου βρισκόμαστε και για άλλα θέματα σχετικά με αυτό που μας ενδιαφέρει.

Επιλέγοντας User menu φορτώνεται το μενού επιλογών που έχουμε φτιάξει οι ίδιοι και αντικαθιστά

το προκαθορισμένο μενού επιλογών. Η επιλογή View παρουσιάζει στην οθόνη τα περιεχόμενα ενός αρχείου και μας επιτρέπει να κινηθούμε μέσα σε αυτό. Διαφέρει από την προηγούμενη επιλογή quick View, γιατί η παρουσίαση καταλαμβάνει όλη την οθόνη. Οι τύποι των αρχείων που μπορούν να παρουσιαστούν είναι πολλοί, από κείμενα και εικόνες ως βάσεις δεδομένων και spreadsheets. Πρόκειται για μία από τις πιο χρήσιμες επιλογές, αφού μπορείτε πχ να δείτε τα περιεχόμενα ενός αρχείου Wordstar ή Wordperfect, χωρίς να φορτώσετε τα αντίστοιχα προγράμματα. Η επιλογή Edit σας επιτρέπει να επεξεργαστείτε ένα αρχείο χρησιμοποιώντας τον ενσωματωμένο editor, ή κάποιον άλλο που του έχετε ορίσει από πριν. Οι εντολές Copy, Rename or move, Make directory και Delete έχουν αυτονόητη λειτουργία. Να σημειώσουμε μόνο ότι επιδρούν σε όσα αρχεία έχουμε επιλέξει από πριν και πως η τελευταία από αυτές αναφέρεται και σε καταλόγους. Η επιλογή file Attributes επιτρέπει την επιθεώρηση και αλλαγή των attributes των επιλεγμένων αρχείων, ενώ η επιλογή Send files δεν έχει νόημα στην Ελλάδα, αφού ασχολείται με

MCI Mail. Μπορείτε να επιλέξετε ή να απο-επιλέξετε μια ομάδα από αρχεία με βάση το όνομα ή την επέκτασή τους, χρησιμοποιώντας τις εντολές select και unselect group, ενώ με την Quit εγκαταλείπετε το πρόγραμμα.

## Η ΕΠΙΛΟΓΗ COMMANDS

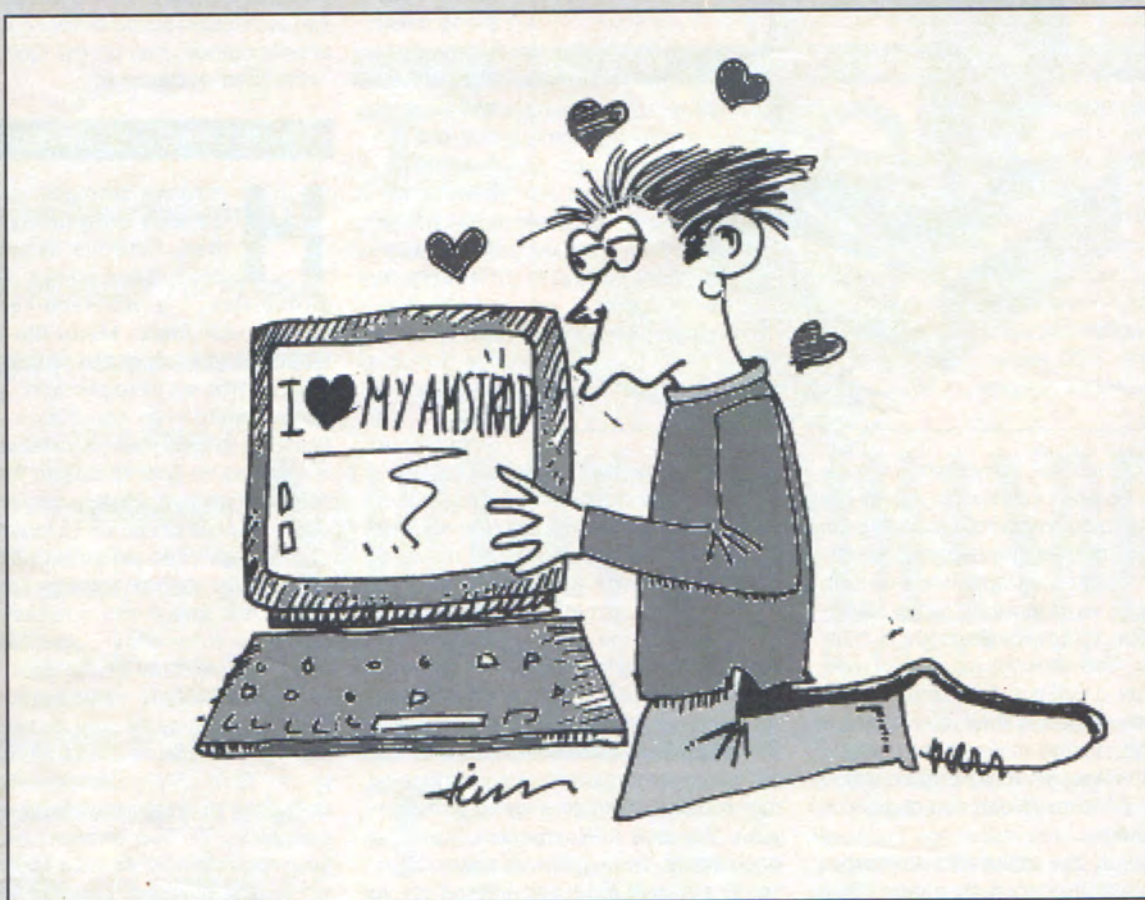
**Η** επιλογή αυτή μας προσφέρει έντεκα υποεπιλογές: Ncd tree, Find file, History, Ega lines, Swap panels, Compare directories, send/Receive mail, commander mail, Menu file edit και eXtension file edit. Η πρώτη σας δίνει τη δυνατότητα να μεταφερθείτε γρήγορα σε ένα κατάλογο του δίσκου, ενώ η δεύτερη ψάχνει τους καταλόγους του δίσκου για να βρει τα αρχεία που έχετε ορίσει. Η επιλογή History σας επιτρέπει να ανακαλέσετε και να ξαναδώσετε εύκολα και γρήγορα μια εντολή στη γραμμή εντολών, ενώ με την Ega lines καθορίζετε τον αριθμό των γραμμών που θα φαίνονται στην οθόνη, αρκεί βέβαια να έχετε τουλάχιστον κάρτα Ega. Μπορείτε να ανταλλάξετε τα περιεχόμενα των δύο παραθύρων με την εντολή Swap panels, ή να κλείσετε όλα τα παράθυρα με την έκτη, ενώ η Compare directories συγκρίνει τα περιεχόμενα των δύο παραθύρων. Οι δύο επόμενες εντολές αναφέρονται πάλι σε MCI Mail, ενώ με τις δύο τελευταίες εντολές μπορείτε να φτιάξετε τα δικά σας μενού ή να καθορίσετε με ποιες εφαρμογές σχετίζονται κάποιες συγκεκριμένες επεκτάσεις αρχείων.

## Η ΕΠΙΛΟΓΗ OPTIONS

**Μ**ε την επιλογή Options μπορείτε να καθορίσετε διάφορες προτιμήσεις σας για το πρόγραμμα, όπως το αν και που θα εμφανίζεται ένα ρολόι, το μέγεθος των παραθύρων, το χρώμα της οθόνης και άλλα πολλά ακόμη.

## Η ΟΥΣΙΑ...

Το να δουλεύει κανείς με το Norton Commander είναι πραγματική απόλαυση. Κάθε λειτουργία είναι μελετημένη για να εκτελείται εύκολα και γρήγορα. Το γεγονός μάλιστα ότι μπορεί να γίνει resident και το ότι δεν καταλαμβάνει πολλή μνήμη, σημαίνει πως μπορεί κανείς να τον χρησιμοποιήσει όπως περίπου το Shell του MS-DOS 4. Οι πολλές του δυνατότητες και η ευκολία και η ταχύτητα με τις οποίες εκτελούνται μπορεί να εκτιμηθεί μόνο στην πράξη. Και αν δεν είναι τέλειος, εεε, ποιος είναι; Θα σας προτείναμε να τον γνωρίσετε οι ίδιοι, ώστε να βγάλετε προσωπική γνώμη. Σε εμάς πάντως άρεσε. Η τιμή του βέβαια είναι 29.000 δραχμές, λίγο τσουχτερή για τους Έλληνες που δεν έχουν συνήθεισει να πληρώνουν πολλά χρήματα για προγράμματα. Όπως λένε όμως, "μια δοκιμή θα σας πείσει". Το πακέτο μας παραχώρησε η εταιρεία "Κλειδάριθμος".



# ΖΩΝΤΑΣ ΜΕ ΤΟΝ AMSTRAD

(ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ Γ'ΑΥΤΟΥΣ ΠΟΥΝ ΕΧΟΥΝ ΖΗΣΕΙ ΟΛΗ ΤΟΥΣ ΤΗ ΖΩΗ ΠΑΡΕΑ ΜΕ ΕΝΑΝ CPC!)

## ΘΕΜΑ ΠΡΩΤΟΝ: SCROLLΑΡΩ...



υμάστε τα 13 επίπεδα scrolling στο Shadow of the Beast; Ξεχάστε τα! Το προγραμματάκι που ακολουθεί σας δίνει σε Amstrad Laser Basic 16 επίπεδα scrolling!!!!!!!!!!!!!!

Για να προλάβω όμως τους χρήστες της Amiga πρώτου πωλήσουν το μηχανήμα τους, λέω ότι υπάρχουν μόνο τρεις ταχύτητες στα επίπεδα που σκρολλάρουν, με συνέπεια το αποτέλεσμα να μην είναι τόσο εντυπωσιακό όσο θα περιμέναμε, αλλά σε σχέση με τις δυνατότητες του Amstrad είναι τουλάχιστον ικανοποιητικό. Στη γραμμή 20 (που ελπίζω ο δαίμων του DTP -Τάσασσο!- να μην τη μετατρέψει ξανά σε 2000!) μπορείτε να δώσετε το όνομα οποιασδήποτε στατικής οθόνης θέλετε, για να την βασανίσει το πρόγραμμα. Και για να μην αφήνουμε και το μηχανήμα να περιμένει:

```
10 MEMORY 10000: |MSET,10001: |SSPR,200,&7000: |SCLS
20 |ONLO: LOAD"X.X",&C000
30 |SET,0: |COL,0: |ROW,0: |LEN,80: |HGT,12
```

```
40 |SET,1: |COL,0: |ROW,12: |LEN,80: |HGT,13
50 |SET,2: |COL,0: |ROW,25: |LEN,80: |HGT,12
60 |SET,3: |COL,0: |ROW,37: |LEN,80: |HGT,12
70 |SET,4: |COL,0: |ROW,49: |LEN,80: |HGT,13
80 |SET,5: |COL,0: |ROW,62: |LEN,80: |HGT,12
90 |SET,6: |COL,0: |ROW,74: |LEN,80: |HGT,12
100 |SET,7: |COL,0: |ROW,86: |LEN,80: |HGT,13
110 |SET,8: |COL,0: |ROW,99: |LEN,80: |HGT,12
120 |SET,9: |COL,0: |ROW,111: |LEN,80: |HGT,12
130 |SET,10: |COL,0: |ROW,123: |LEN,80: |HGT,13
140 |SET,11: |COL,0: |ROW,136: |LEN,80: |HGT,12
150 |SET,12: |COL,0: |ROW,148: |LEN,80: |HGT,12
160 |SET,13: |COL,0: |ROW,160: |LEN,80: |HGT,13
170 |SET,14: |COL,0: |ROW,173: |LEN,80: |HGT,13
180 |SET,15: |COL,0: |ROW,186: |LEN,80: |HGT,13
190 A$="WVR8AWVL4BWVR4CWVL8DWVR8E WVL4FWVR8GWV
L8HWVL4IWVR8KWVR4LWVL4MWVL8NWVR8OWVR4#":
|SET,@A$:|IRUN,2
```

## ΘΕΜΑ ΔΕΥΤΕΡΟ: LOTTO

### ΚΕΡΔΙΣΤΕ ΕΚΑΤΟΜΜΥΡΙΑ ΜΕ ΤΟΝ AMSTRAD

(με τέσσερις βασικές προϋποθέσεις!)

- Να έχετε Amstrad
- Να έχετε βαρεθεί να βρίσκετε τους αριθμούς μόνι (και αβοήθητοι)
- Να ΜΗΝ βαριέστε να πληκτρολογήσετε το ακόλουθο listing
- (και βασικότερο) Να διαβάζετε USER

Το προγραμματάκι που ακολουθεί είναι γραμμένο σε απλή Basic, τόσο απλή που δε θα σας πάρει ιδιαίτερο χρόνο, κόπο ή γνώσεις για να το μεταφέρετε σε οποιονδήποτε άλλο υπολογιστή. Και αυτό που τελικά κάνει δεν είναι τίποτα περισσότερο από το να βρίσκει τόσους αριθμούς, όσους εσείς θέλετε για να σχηματίσετε τις στήλες που θα σας κάνουν πλουσιότερους.

Μέχρι τους εννέα αριθμούς το πρόγραμμα είναι γρήγορο, αλλά άμα το ζορίσετε (13 αριθμοί και πάνω) θα κάνει κανένα δεκάλεπτο να σας βγάλει τη στήλη (αφήστε που θα πληρώσετε μια περιουσία!). Σας φαίνεται ακόμα εύκολο το να γίνετε πλούσιοι;

```
10 MODE 2
20 INPUT "GIVE SUM OF NUMBERS: ",A:CLS
30 INPUT "ENTER TWO NUMBERS: ",B,C:CLS
40 FOR X=1 TO A: A1%=(RND*X)*(RND*B)*(RND*C)/(RND*X*C): IF
A1%<0 OR A1%>49 OR A1%=ED1% OR A1%=ED2% OR A1%=ED3%
OR A1%=ED4% OR A1%=ED5% OR A1%=ED6% OR A1%=ED7% OR
A1%=ED8% THEN GOSUB 70: GOTO 40: ELSE GOSUB 70: LOCATE
19,X+9: PRINT A1%: NEXT X
50 GOSUB 170: LOCATE 25,25: PRINT "ARIUMOS STHLVN= ",ST%
```

```
60 CALL &BB18: CLS: INPUT "DO YOU WANT ANOTHER GUESS?
",A$: IF A$="Y" OR A$="y" THEN GOTO 10 ELSE 160
70 IF X=1 THEN ED1%=A1% ELSE 80
80 IF X=2 THEN ED2%=A1% ELSE 90
90 IF X=3 THEN ED3%=A1% ELSE 100
100 IF X=4 THEN ED4%=A1% ELSE 110
110 IF X=5 THEN ED5%=A1% ELSE 120
120 IF X=6 THEN ED6%=A1% ELSE 130
130 IF X=7 THEN ED7%=A1% ELSE 140
140 IF X=8 THEN ED8%=A1% ELSE 150
150 C=C+0.1: B=B+0.2: IF C>200 THEN C=15 ELSE IF B>220 THEN
B=30 ELSE 160
160 RETURN
170 IF A=6 THEN ST%=1 ELSE IF A=7 THEN ST%=7 ELSE IF A=8 TH
EN ST%=28 ELSE IF A=9 THEN ST%=84 ELSE IF A=10 THEN
ST%=210 ELSE IF A=11 THEN ST%=462 ELSE IF A=12 THEN
ST%=924 ELSE IF A=13 THEN ST%=1716 ELSE IF A=14 THEN
ST%=3003 ELSE IF A=15 THEN ST%=5005
180 RETURN
```



Μπορείτε να δώσετε όποιον αριθμό θέλετε στη γραμμή 20, αλλά μην το παρακάνετε (B,C<> 200) γιατί μπορεί να εμφανιστεί το σιχαμερό μήνυμα... overflow! Ακόμα φροντίστε να πληκτρολογείτε πάντα με κεφαλαία και να σώζετε ΠΑΝΤΑ το listing πρωτού το τρέξετε.

Στο επόμενο τεύχος σκεφτόμαστε να δημοσιεύουμε ένα άρθρο για τη δημιουργία προγραμμάτων από ανακυκλωμένα Data (ή κάτι ανάλογα οικολογικό!).

# Η ΧΗΜΙΚΗ ΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΙ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΙ

ΑΣΤΡΟΛΟΓΙΚΩΝ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΩΝ  
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ

COSMIC PATTERNS  
ASTROCALC  
ASTRO LTD  
AIR SOFTWARE  
ASTRO WORD

Α. ΠΑΠΑΓΟΥ 133 - ΖΩΓΡΑΦΟΥ 157.73  
τηλ. 77.76.582

# COMPUTER CENTER

## ΖΩΓΡΑΦΟΥ

ΤΟ ΔΙΚΟ ΣΑΣ

COMPUTER Center  
ΤΩΡΑ

ΣΤΟΥ ΖΩΓΡΑΦΟΥ

Τεραστια ΠΟΙΚΙΛΙΑ σε

# GAMES

COMPUTERS  
PRINTERS

αναλωσιμα

ολων των εταιριων

# SIMON'S BASIC

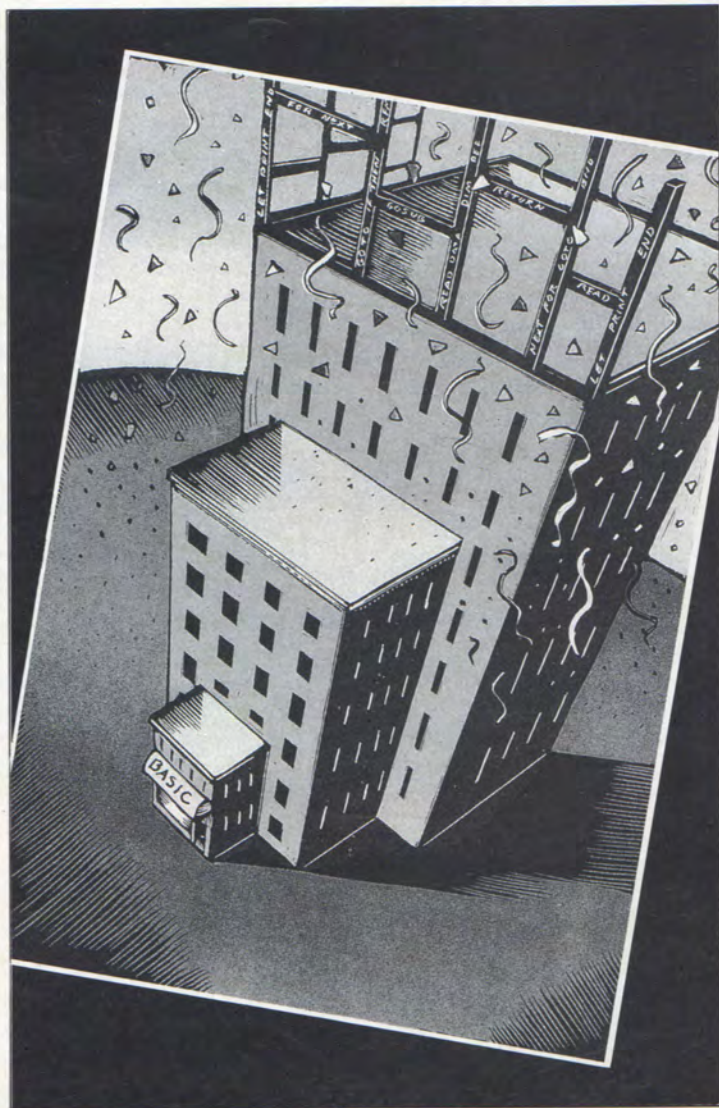
**Τ**ην προηγούμενη φορά αναφερθήκαμε σε γενικές γραμμές στην SIMON'S BASIC και πήραμε μια πρώτη ιδέα από τις κυριώτερες εντολές. Τώρα θα ασχοληθούμε με πιο συγκεκριμένα πράγματα πάνω στο σχεδιασμό και θα δούμε πως γίνεται η σύνταξη των προγραμμάτων.

**Ο**πως θα δείτε και εσείς, η SIMON'S BASIC είναι μια πολύ εύχρηστη γλώσσα προγραμματισμού, που απλοποιεί κατά πολύ τη δύσκολη BASIC του COMMODORE 64, η οποία δεν είναι αρκετά προσιτή στον απλό USER και δυσκολεύει ακόμα και αυτούς που την ξέρουν καλά. Θα ξεκινήσουμε με μερικές εντολές και οδηγίες που θα μας φανούν αρκετά χρήσιμες.

Για σχεδιαστικούς λόγους η οθόνη του COMMODORE 64 έχει ένα πλέγμα που διαιρείται σε μικρά τετραγωνάκια. Κάθε ένα από αυτά τα τετραγωνάκια έχει συγκεκριμένες συντεταγμένες στον άξονα X και Y.

Για παράδειγμα η θέση 0,0 αναφέρεται στην πάνω αριστερά γωνία της οθόνης. Το μέγεθος αυτών των τετραγώνων εξαρτάται από την ανάλυση που

εσείς ορίζετε μόλις ξεκινάτε ένα πρόγραμμα. Δηλαδή στην υψηλή ανάλυση, για παράδειγμα, η οθόνη αποτελείται από ένα πλέγμα 320x200 τετραγώνων (ήδη θα καταλάβατε, φυσικά, ότι μιλάμε για τα γνωστά μας pixels). Βέβαια, όταν έχουμε υψηλή ανάλυση ή όταν είμαστε σε mode multi-colour, έχουμε ευκρίνεια και καθαρότητα εικόνας, αλλά μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε μόνο τρία χρώματα ανά 8x8 pixels. Ο Commodore 64, όμως, είναι ικανός να μας δώσει μέχρι 16 χρώματα. Η αντιστοιχία των χρωμάτων αυτών είναι η ακόλουθη: 0 black, 1 white, 2 red, 3 cyan, 4 purple, 5 green, 6 blue, 7 yellow, 8 orange, 9 light orange, 10 pink, 11 light cyan, 12 light purple, 13 light green, 14 light blue, 15 light yellow.



\* ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΗΣΗ RANDY LYMUS/BYTE OCT '89

Στη συνέχεια θα αναλύσουμε μερικές εντολές, αρχίζοντας από την REC. Αυτή η εντολή σχηματίζει ένα ορθογώνιο σχήμα στην οθόνη των γραφικών. Οι πρώτες παραμέτροι της εντολής καθορίζουν την πάνω αριστερή γωνία του ορθογωνίου. Οι παραμέτροι αυτές είναι οι x και y και σαν αρχή τους έχουν την πάνω αριστερή γωνία της οθόνης. Ενα μικρό και απλό παράδειγμα ενός ορθογωνίου που μπορούμε να φτιάξουμε είναι το ακόλουθο:

10 Hires 0,1 (καθορίζει το χρώμα (0 μαύρο, 1 άσπρο)

20 Rec 0,0,40,20,1 (ορίζει τις συντεταγμένες του ορθογωνίου)

30 GoTo 30 (θα το βλέπετε μέχρι να το βαρεθείτε)

Πατώντας RUN και RETURN θα εμφανιστεί στην οθόνη ένα μαύρο ορθογώνιο. Επόμενη χρήσιμη εντολή είναι η LINE. Είναι ό,τι ακριβώς λέει, δηλαδή σχεδιάζει μία γραμμή από ένα σημείο της οθόνης στο άλλο. Οι παραμέτροι της είναι x,y που ορίζουν το σημείο που θα ξεκινάει η γραμμή και συνεχίζουν με τις παραμέτρους x1, y1 που ορίζουν το τέλος της γραμμής. Επίσης υπάρχει και μία ακόμα παράμετρος, η z, που ορίζει το χρώμα της γραμμής (συνήθως μαύρο, δηλαδή 0). Να ένα μικρό παράδειγμα για να φτιάξετε μία γραμμή που θα διασχίζει την οθόνη διαγώνια (θα ξεκινάει από το σημείο 0,0 και θα σταματάει στο σημείο 320,200):

10 HIRES 0,1 (ορίζει την ανάλυση και το χρώμα της οθόνης)

20 LINE 0,0,320,200,1 (δίνει τα σημεία που ξεκινάει και τελειώνει η γραμμή)

30 PAUSE 5 (μετράει 5 δευτερόλεπτα μέχρι να επανέλθει στην αρχική οθόνη)

40 NRM

Η επόμενη εντολή σχεδίασης που θα εξετάσουμε είναι η CIRCLE, η οποία μας επιτρέπει να σχεδιάσουμε ένα στρογγυλό σχήμα στην οθόνη των γραφικών. Και λέμε στρογγυλό σχήμα, για

τί μπορούμε να σχεδιάσουμε κάποιον κύκλο ή μια έλλειψη. Οι παραμέτροι x και y καθορίζουν το κέντρο του σχήματος το οποίο θέλουμε να σχεδιάσουμε. Οι παράμετροι x1 και y1 καθορίζουν την οριζόντια και κάθετη κλίση του κυκλικού σχήματος. Εναλλάσσοντας αυτές τις παραμέτρους μπορούμε να σχεδιάσουμε ελλείψεις διαφορετικών μεγεθών. Για να σχεδιάσουμε έναν κανονικό κύκλο σε υψηλή ανάλυση πληκτρολογούμε:

10 HIRES 0,1 (ορίζει την ανάλυση και το χρώμα της οθόνης)

20 CIRCLE 160,100,52,40,1 (ορίζει το κέντρο του κύκλου και καθορίζει την κλίση του κύκλου (52,40))

30 PAUSE 5 (μετράει 5 δευτερόλεπτα μέχρι να επανέλθει στην αρχική οθόνη)

40 NRM

Αν αλλάξουμε στη σειρά 20 τις παραμέτρους 160, 100, 52, 40 και τις αντικαταστήσουμε με τους αριθμούς 80, 100, 60, 30 και αν επίσης συμπληρώσουμε στην σειρά 10: MULTI 2, 3, 4 θα έχουμε σχεδιάσει μία κόκκινη έλλειψη. Τέλος έχουμε την εντολή ARC, που μας δίνει τη δυνατότητα να σχεδιάσουμε ένα μέρος της περιφέρειας ενός κύκλου (ή έλλειψης). Υπάρχουν κι εδώ οι γνω-

στές παραμέτροι x και y, που ορίζουν και εδώ το κέντρο που θα ξεκινήσει το σχήμα. Υπάρχουν και άλλες παράμετροι, όπως sa, ea, i, xg, yg, plot type. Όλες αυτές οι παράμετροι ορίζουν την καμπυλότητα του κύκλου, καθώς επίσης και τη σχηματική ανάλυση του κύκλου στον οριζόντιο και τον κάθετο άξονα. Ένα απλό παράδειγμα σχεδιασμού δύο ελλειψοειδών τόξων είναι το ακόλουθο:

10 HIRES 0,1 (ορίζει την ανάλυση και το χρώμα της οθόνης)

20 ARC 160,100,30,150,1,40,40,1 (σχεδιάζει με τις παραμέτρους το πρώτο τόξο)

30 ARC 160,100,210,330,1,40,40,1 (σχεδιάζει το δεύτερο τόξο)

40 PAUSE 5

50 NRM

Όταν τρέξουμε το παραπάνω προγραμματάκι θα εμφανιστεί ένα ζευγάρι τόξων συμμετρικά στον άξονα y. Τελειώνοντας, να σημειώσουμε ότι μπορείτε να πειραματιστείτε όσο θέλετε, αλλάζοντας τις παραμέτρους των εντολών και θα δείτε πολλά διαφορετικά αποτελέσματα. Στο επόμενο τεύχος θα μπούμε στα ενδότερα του σχεδιασμού, αναλύοντας πιο περίπλοκες εντολές.

**ΑΠΟΚΤΗΣΤΕ ΤΗΝ !!!**



**AMIGA 500**

- 2ο DRIVE 3.5"
- ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΜΝΗΜΗΣ
- ΣΤΕΡΕΟΦ. ΗΧΕΙΑ
- ΚΑΙ**
- ΑΜΕΤΡΗΤΑ**
- ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ**

ΕΓΓΥΗΣΗ 12 ΜΗΝΩΝ

ΕΛΛΗΝΙΚΕΣ ΟΔΗΓΙΕΣ

ΕΛΛ. ΕΠΕΞ. ΚΕΙΜΕΝΟΥ



**MICRO STORE computers**

ΕΛ. ΒΕΝΙΖΕΛΟΥ 24, ΠΛΑΤΕΙΑ Ν. ΣΜΥΡΝΗΣ, ΤΗΛ. 9350672

**Τ**ο κάθε icon περιέχει ένα sprite με σχήμα συμβολικό για την κατηγορία στην οποία ανήκει το αντίστοιχο αντικείμενο στο δίσκο. Υπάρχουν διαφορετικά sprites για τα directories, τα text files, τα sprite files, τα palette files, τα data files και γενικά υπάρχουν τόσα διαφορετικά sprites όσες είναι οι διαφορετικές κατηγορίες αρχείων στο σύστημα. Οι κατηγορίες αυτές συνήθως διαφέρουν σε αριθμό από στιγμή σε στιγμή, αφού η κάθε εφαρμογή που χρησιμοποιεί κάποιο διαφορετικό τύπο αρχείου ορίζει και το αντίστοιχο sprite. Εκτός των αρχείων και η κάθε εφαρμογή εμφανίζεται στο παράθυρο με τα περιεχόμενα της δισκέττας με το δικό της sprite το οποίο είναι (συνήθως) ίδιο με το sprite που θα εμφανιστεί στο icon bar αν φορτώσουμε την εφαρμογή. Οι εφαρμογές ξεχωρίζουν

γκεκριμένου παραθύρου. Οι εντολές αυτές και η λειτουργίες τους είναι οι εξής : Display : Αποτελεί την είσοδο σε ένα υπομενού, το οποίο καθορίζει τον τρόπο απεικόνισης των δεδομένων (αρχείων) του συγκεκριμένου παραθύρου. Οι δυνατές επιλογές είναι: Large icons, Small icons, Full info, που καθορίζουν τον τρόπο παρουσίασης των αρχείων και Short by name, Sort by type, Sort by size, Sort by data, που επιλέγουν τον τρόπο διάταξης των αρχείων. File "filename": Επίσης η είσοδος σε ένα υπομενού όπου το αρχείο "filename" (το οποίο είναι επιλεγμένο από τον χρήστη (inverted) ή απλώς βρίσκεται κάτω από τον pointer την στιγμή που πατήθηκε το κουμπί) μπορεί να αντιγραφεί, να αλλάξει όνομα, να σβηστεί, να αλλάξει attributes και να μετρηθεί το μέγεθός του. Αν έχουμε επιλέξει περισσό-

# RISC-OS

Σ Ε 3 0 0 0 Λ Ε Ξ Ε Ι Σ

**Η** τρίτη συνέχεια και το τέλος του άρθρου με θέμα το RISC-OS του Archimedes. Ένα λειτουργικό σύστημα ανοικτής αρχιτεκτονικής, με πολλά στοιχεία από λειτουργικά συστήματα παραθύρων, αλλά και πολλές ιδιαιτερότητες.

και από το ονομά τους, αφού το πρώτο γράμμα τους πρέπει να είναι το "!". Αν στα περιεχόμενα της δισκέττας υπάρχει κάποιο άλλο directory, μπορούμε να κάνουμε διπλο κλικ (double click) πάνω στο αντίστοιχο icon και να εμφανιστούν τα περιεχόμενά του σε ένα νέο παράθυρο στην οθόνη μας. Αυτό γίνεται γιατί και ο Filer όπως και οι περισσότερες εφαρμογές στο desktop επιτρέπουν την ταυτόχρονη εμφάνιση των δεδομένων τους σε παραπάνω από ένα παράθυρο και μάλιστα οι ιδιότητες της εμφάνισης ή το σημείο των δεδομένων που θα εμφανιστούν μπορεί να διαφέρουν από παράθυρο σε παράθυρο. Όπως καταλαβαίνει κανείς, τα "δεδομένα" του Filer είναι τα περιεχόμενα της εκάστοτε μονάδας. Αν πατήσουμε το κεντρικό κουμπί του ποντικιού μέσα σε ένα από τα παράθυρα του Filer, θα εμφανιστεί ένα μενού με όνομα Filer, το οποίο περιέχει μία σειρά εντολών που μπορούν να επιδράσουν στα περιεχόμενα του συ-

τερα του ενός αρχεία, τότε η είσοδος στο υπομενού αυτού γίνεται από την επιλογή Selection που έχει πάρει τη θέση της επιλογής File "filename". Select all : Μαρκάρει όλα τα αρχεία του παραθύρου σαν επιλεγμένα. Clear selection : Επαναφέρει τα επιλεγμένα αρχεία στην πρώτη τους θέση. Options : Είσοδος σε υπομενού με το οποίο ο χρήστης επιλέγει την κατάσταση των διακοπών Confirm και Verbose που έχουν σχέση με τη δυνατότητα επιβεβαίωσης και επιβολής συγκεκριμένων λειτουργιών από το χρήστη και τον Filer αντίστοιχα. New directory : Δίνοντας ένα ανύπαρκτο όνομα στο υπομενού που υπάρχει ο χρήστης δημιουργεί ένα νέο directory. Open parent : Ανοίγει και φέρνει στην επιφάνεια το directory από το οποίο προέρχεται το directory που υπάρχει στο παράθυρο όπου ανήκει το μενού. Count : Μετράει το χώρο που καταλαμβάνουν όλα τα αρχεία του παραθύρου. Πρέπει να τονίσουμε ότι στις πα-



ραπάνω επιλογές ο όρος αρχείο ισχύει με την ευρεία του έννοια. Τέλος, εκτός από την αντίστοιχη επιλογή, η αντιγραφή ενός αρχείου ή μιας ομάδας αρχείων μπορεί να γίνει και με τη λειτουργία drag. Η λειτουργία αυτή είναι πολύ διαδεδομένη στον Archimedes και στη συγκεκριμένη περίπτωση μας επιτρέπει να σύρουμε την επιλογή μας από το ένα παράθυρο στο άλλο, όπου και θέλουμε να την αντιγράψουμε. Τα υπόλοιπα τα αναλαμβάνει ο Filer. Ας δούμε τώρα ένα άλλο βοηθητικό πρόγραμμα που υπάρχει στο desktop και ονομάζεται Palette. Αν κάποιος είχε διαβάσει το πρώτο άρθρο με θέμα τα γραφικά του Archimedes θα θυμάται ότι υπάρχουν τουλάχιστον 28 διαθέσιμα διαφορετικά modes στα οποία μπορεί να λειτουργήσει η οθόνη. Οι διαφορές που υπάρχουν από mode σε mode αφορούν στην ανάλυση της οθόνης, τα διαθέσιμα χρώματα και φυσικά την απαιτούμενη μνήμη. Με το Palette utility ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να επιλέξει κάθε φορά το mode που τον βολεύει, ανάλογα με τις ανάγκες που έχει και τη μνήμη που υπάρχει διαθέσιμη στο σύστημα. Αφού όλα τα προγράμματα που τρέχουν στο desktop έχουν τη δυνατότητα να λειτουργήσουν σε οποιοδήποτε από τα modes γραφικών του μηχανήματος, μπορούμε να επιλέξουμε πάντα το καλύτερο για την κάθε περίπτωση.

Ετσι, καθώς το σύστημα μεγαλώνει σε δυνατότητες από πλευράς hardware, μεγαλώνει και από πλευράς software, αφού αυτό γίνεται πιο δυνατό, μια και χρησιμοποιεί υψηλότερη ανάλυση ή και χρώματα. Αυτό βέβαια δυσκολεύει τη ζωή του προγραμματιστή, ο οποίος πρέπει να προβλέψει (ιδίως στα προγράμματα γραφικών) τα διαφορετικά modes στα οποία μπορεί να κληθεί να δουλέψει το προγράμμα του. Σε κάθε mode, το desktop προσπαθεί να προσαρμόσει έτσι τα χρώματα και τα μεγέθη των παραθύρων, ώστε να υπάρχει κάποια ομοιομορφία. Επίσης ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να αλλάξει τα χρώματα που υπάρχουν στην οθόνη του.

Για να το κάνει αυτό φέρνει στην οθόνη το παράθυρο που περιέχει τρία scroll bars, ένα για κάθε βασικό χρώμα και εμφανίζεται αν κάνει click πάνω στο icon του Palette. Με το παράθυρο αυτό ο χρήστης μπορεί να αλλάξει τα 16 βασικά χρώματα που χρησιμοποιούνται από το desktop.

Επίσης, αν στο μενού που εμφανίζεται κάνουμε click στο Palette icon με το κεντρικό κουμπί του ποντικιού, μπορούμε από την αντίστοιχη επιλογή να σώσουμε την παλέττα, όπως την έχουμε διαμορφώσει. Για να γίνει κάτι τέτοιο πρέπει να



δώσουμε ένα όνομα στην παλέττα και μετά να σύρουμε το icon που εμφανίζεται στο ίδιο παράθυρο σε ένα από τα παράθυρα του Filer.

Για να φορτώσουμε την παλέττα κάνομε περίπου το αντίθετο, δηλαδή τραβάμε το icon από το παράθυρο του Filer που βρίσκεται και το αφήνουμε πάνω στο Palette icon, στο icon bar ή πιο απλά, κάνουμε double click στο icon και, αφού το desktop αναγνωρίσει το file type του αρχείου, το στέλνει στην εφαρμογή για την οποία το αρχείο αποτελεί δεδομένο (σ'αυτήν την περίπτωση το Palette utility). Οι διαδικασίες για το σώσιμο και το φόρτωμα των δεδομένων είναι αυτές που ακολουθούνται συνήθως από όλα τα προγράμματα του Archimedes. Επίσης, αν ο χρήστης έχει φορτώσει έναν από τους printer drivers, έχει τη δυνατότητα να το εκτυπώσει σύροντας ένα αρχείο από ένα παράθυρο του Filer ή ακόμα και από το παράθυρο Save ενός προγράμματος. Αφού όμως αναφερθήκαμε στους printer drivers του συστήματος, ας πούμε λίγα πράγματα για αυτούς. Οι printer drivers που δίνονται με το σύστημα καλύπτουν εκτυπωτές τύπου dot matrix, laser printers τύπου Hewlett Packard LaserJet Series II και laser printers τύπου Postscript.

Για κάθε έναν από αυτούς τους τρεις τύπους εκτυπωτών υπάρχει ένας αντίστοιχος printer driver με την μορφή ενός RISC-OS application. Όταν ο χρήστης κάνει double click πάνω σε έναν από αυτούς και τον φορτώσει, ο printer driver στέλνει μήνυμα σε όλες τις εφαρμογές και τις ειδοποιεί για την ύπαρξή του. Ετσι, όταν αργότερα μια εφαρμογή θελήσει να τυπώσει κάτι, μια σειρά μηνυμάτων μεταξύ αυτής και του printer driver φροντίζουν για την διαδικασία.

Επειδή οι printer drivers αναλαμβάνουν όλη την δουλειά, ο προγραμματιστής δεν είναι υποχρεωμένος να φτιάξει δικές του ρουτίνες εκτύπωσης. Αντίθετα, εκμεταλλευόμενος το σύστημα δίνει στην εφαρμογή του τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσει τις δυνατότητες των printer drivers, οι

οποίοι μπορούν να τυπώσουν με gray scale για να αντικαταστήσουν τα χρώματα ή σε ένα σωρό διαφορετικές αναλύσεις, χρησιμοποιώντας όποια θύρα του υπολογιστή έχει επιλέξει ο χρήστης, ενώ υπάρχει και η δυνατότητα να στείλουμε την εκτύπωση σε ένα αρχείο. Το όφελος για τον χρήστη είναι πολύ μεγάλο, γιατί δε χρειάζεται instalation του κάθε καινούριου προγράμματος, ούτε πειραματισμοί, προκειμένου να πετύχουμε μία καλή ποιότητα εκτύπωσης. Αντίθετα, αφού ο χρήστης βρει το καλύτερο set up για τον εκτυπωτή που έχει και το σώσει, είναι έτοιμος να χρησιμοποιήσει τον printer driver σε όλα του τα προγράμματα. Και όταν κάποτε γίνει ένα upgrade στον εκτυπωτή, δεν έχει παρά να αλλάξει μερικές παραμέτρους και όλα του τα προγράμματα είναι και πάλι έτοιμα να εκτυπώσουν. Στο τελευταίο από τα προγράμματα που βρίσκονται στο desktop και εκπροσωπείται από ένα icon που θυμίζει το σήμα του Archimedes, δε θα αναφερθούμε πολύ.

Πρόκειται για ένα utility με το οποίο ο έμπειρος χρήστης μπορεί να αλλάξει το configuration του μηχανήματός στον καταμερισμό της μνήμης του, έτσι ώστε αυτό να γίνει περισσότερο αποδοτικό. Επειδή όμως, όπως είπαμε, κάτι τέτοιο δεν είναι ιδιαίτερα εύκολο, αφού απαιτεί γνώση του συστήματος και των προγραμμάτων, δε θα κουράσουμε το νέο χρήστη με πράγματα που μπορεί να μάθει πιο εύκολα με εμπειρικό τρόπο. Θα αναφέρουμε όμως δύο χρήσιμες λειτουργίες που υπάρχουν στο μενού του utility. Η πρώτη είναι η \*Commands, με την οποία ο χρήστης μπορεί να δουλέψει σε command mode χρησιμοποιώντας τον command line interpreter και η δεύτερη είναι η Exit, με την οποία φεύγει κανείς από το desktop. Σε περίπτωση που γίνει κάτι τέτοιο, το περιβάλλον γραφικής επικοινωνίας μπορεί να επανέλθει με την εντολή \*desktop. Κάπου εδώ τελειώνει η ξενάγησή μας στο desktop.

Ελπίζουμε να φανεί χρήσιμη στους νέους χρήστες και να έδωσε μια ιδέα για τον τρόπο που δουλεύει ο Archimedes και στους χρήστες των άλλων μηχανημάτων. Φυσικά σε κάθε παρουσίαση προγράμματος από εδώ και πέρα θα συνεχίσουμε να δίνουμε τα νέα χαρακτηριστικά που μπορούν να φανούν χρήσιμα και δεν τα έχουμε ήδη αναφέρει.

Σκοπός μας άλλωστε δεν ήταν να δώσουμε απαντήσεις σε όλα τα ερωτήματα που μπορεί να απασχολούν κάποιον, γιατί πάντα ο καλύτερος τρόπος εκμάθησης είναι η εντατική χρήση του μηχανήματος και αυτή δε μπορεί να την αντικαταστήσει κανένα άρθρο.

# FILIP SOFT COMPUTERS



**ΣΜΥΡΝΗΣ & ΡΕΠΟΥΛΗ 45**  
**ΚΕΡΑΤΣΙΝΙ**  
**ΤΗΛ: 46.11.309**

## ΠΕΡΙΦΕΡΙΑΚΑ ΓΙΑ AMIGA

- DISK DRIVE 3.5" 1MB
- EXPANSION MEMORY WITH REAL TIME CLOCK AND CALENDAR
- TV MODULATOR A520

## ΠΕΡΙΦΕΡΙΑΚΑ ΓΙΑ PC

- AddLib MUSIC SYNTHESIZER CARD
- PC-cillin VIRUS IMMUNE SYSTEM
- MOUSE
- JOYSTICK CARD

## AMIGA GAMES

- LARRY III
- CONQUEST OF CAMELOT
- THE COLONELS BEQUEST
- MAN HUNTER 2
- HERO'S QUEST
- KING'S QUEST IV
- POLICE QUEST II
- A-10 TANK KILLER
- CHRONO QUEST I
- CHRONO QUEST II
- TERRORPODS
- OBLITERATOR
- BARBARIAN
- BLOOD MONEY
- SHADOW OF THE BEAST I
- SHADOW OF THE BEAST II
- ANARCHY
- INFESTATION
- STRYX
- NEVERMIND
- MENACE
- MATRIX MARAUDERS
- CAPTAIN FIZZ
- DEJAVU I
- DEJAVU II
- SHADOWGATE
- UNINVITED
- PIRATES
- STUND CAR RACER
- RVF HONDA
- AIRBONS RAINGER
- TV SPORTS BASKETBALL
- TV SPORTS FOOTBALL
- TV GAME FROM THE DESERT
- KICK OFF 2
- MANCHESTER UNITED
- FIGHTING SOCCER
- DRAKKHEN
- TIME MACHINE
- HAMMERFIST
- RESOLUTION 101
- FALLEN ANGEL
- XIPOS
- THEME PARK MYSTERY
- XENOMORPH
- CORPORATION
- FLIMBO'S QUEST
- THUNDERSTRIKE
- MILLENIUM 2.2
- ASTAROTH
- CASTLE MASTER
- INTERPHASE
- NINJA SPIRIT
- DOUBLE DRAGON II
- X-OUT
- DYNAMITE DUX
- WILD STREETS
- THE RUNNING MAN
- THE LAST NINJA II

## ΣΚΑΚΙ-TΑΒΛΙ

- ELECTRONIC CHESSPARTNER
- CHESS TEAM-MATE
- POCKET CHESS
- SENSORY BACKAMMON

## JOYSTICKS

- RACEMAKER
- TURBO BLASTER
- QUICK GUN TURBO 6
- QUICKSHOT II TURBO
- NAVIGATOR
- COBRA
- DJOYII
- MEGA BLASTER
- STARFIGHTER
- JOY BOARD
- CRYSTAL TURBO
- QUICK JOY III
- QUICKSHOT-PC
- SPEED KING
- SUPER JOY V
- THE CRUISER

## ΔΙΣΚΕΤΕΣ 3.5" 5.25"

- BASF EXTRA HD/2D
- BASF EXTRA 2S/2D
- POWER HD/2D
- TDK 2S/2D
- VEBRATIM 2S/2D
- VEBRATIM TEFLON 2S/2D
- DATAFLEX 2S/2D
- SONY 2S/2D
- PARROT 2S/2D
- JVC HD/2D
- FUJI COLOR HD/2D
- EAGLE 2S/2D
- 3M DS/DD
- MAXELL MF/2DD
- AMSOFT 3"

**Η ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΣΥΛΛΟΓΗ**  
**ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ**  
**COMPUTERS & TVGAME2600**

## PC COMPATIBLES GAMES

- LARRY III
- A-10 TANK KILLER
- CODE-NAME ICEMAN
- BRUCE LEE LIVES
- RAIL ROAD TYCOON
- PIRATES
- F-15 STRIKE EAGLE II
- F-16 COMBAT PILOT
- FALCON F-16
- GUNSHIP
- SIMCITY
- ROCKET RANGER
- SHADOWGATE
- RESOLUTION 101
- MILLENIUM 2.2
- XENOMORPH
- THUNDERSTRIKE
- CONQUEST OF CAMELOT I
- HERO'S QUEST
- THE COLONEL'S BEQUEST
- BLACK HOLE
- F-19 STEALTH FIGHTER
- DAVID WOLF
- RED STORM RISSING
- STELLAR 7
- CASTLE MASTER
- M1 TANK PLATOON
- STAR TREK V
- SHINOBI
- THEIR FINEST HOUR
- GHOSTS'N GOBLINS
- STRYX
- HARRIER SIMULATOR
- CIRCUIT'S EDGE

# DAYS OF *Thunder*

TM

## The game of the film!



Days of Thunder Race Series



**DELTA**  
COMPUTERS  
ΣΤΡΑΤΗΣ 75 ΧΑΙΔΑΡΙ  
ΘΗΛ. 5811532, 5821347

TM and © 1990 Paramount Pictures. All rights reserved.

# HERO QUEST II

ΤΟΥ Σ. ΟΙΚΟΝΟΜΟΥ

**A**πό το τεύχος αυτό ξεκινάμε την παρουσίαση όλων των καινούριων adventures της Sierra. Είναι γνωστό ότι η Sierra έχει την πρώτη θέση ανάμεσα στις εταιρίες σ'όλο τον κόσμο.

Εκτός από την Αμερική, που είναι η αδιαφιλονίκητη βασίλισσα, τον τελευταίο καιρό έχει σημειώσει και στην Ευρώπη εκρηκτική άνοδο στις πωλήσεις της, γεγονός που την οδήγησε στο να ανοίξει ειδικά γραφεία στο Λονδίνο. Σ'αυτήν την παγκόσμια άνθιση της εταιρίας και η χώρα μας δεν έμεινε πίσω. Υποδεχθείτε λοιπόν, φανατικοί Σιερόφιλοι, το εκπληκτικό HERO'S QUEST II.

**H** Greek Software που αντιπροσωπεί στην χώρα μας την Sierra, μας έδωσε πληροφορίες για τις παραγωγές της μέσα στο 1991. Αφού ήδη κυκλοφόρησε τα HERO'S QUEST II, KING'S QUEST V και SPACE QUEST IV, ετοιμάζει ήδη το LARRY IV. Αποφάσισε δε ταυτόχρονα να κυκλοφορήσει και ένα διβλίο με τις περιπέτειες του διάσημου πια Larry, ενώ ήδη ετοιμάζει και μία κινηματογραφική ταινία με θέμα τη ζωή και τους έρωτες του ήρωα.

Στη συνέχεια θα θγει το POLICE QUEST III και θα ακολουθήσει μία καινούρια περιπέτεια της Lawra Bow, γνωστή από το Colonel's Bequest.

Τέλος θα κυκλοφορήσει και η συνέχεια του CONQUEST OF CAMELOT, όπου η ιστορία όμως θα εξελίσσεται σε άλλο τόπο και χρόνο.

Φυσικά σ'όλα αυτά πρέπει να προσθέσετε τα RISE OF THE DRAGON και HEART OF CHINA της Dynamix που αντιπροσωπείται πια από την Sierra.

Πια αναλυτικές όμως πληροφορίες στο επόμενο τεύχος.

## ΣΕΝΑΡΙΟ

**H** ιστορία συνεχίζεται από εκεί που σταμάτησε το Hero's Quest I. Σ'αυτό είχατε φτάσει στο Σπίλμπουργκ, έχοντας μόνο το δίπλωμά σου από την διάσημη σχολή των adventurers δια αλληλογραφίας. Αφού κατόρθωσες όμως να νικήσεις τους ληστές και να διώξεις την Baba-Yaga από την κοιλάδα, σου απονεμήθηκε ο τίτλος του ήρωα του Σπίλμπουργκ. Το adventure τελείωνε με σένα και τους Shema, Shameen και Abdulla να πετάτε πάνω

στο μαγικό χαλί, φεύγοντας μακριά. Εδώ ακριβώς αρχίζει το Hero's Quest II. Πετώντας με το χαλί του Abdulla φτάνετε στην μακρινή πόλη Shapeir. Και εκεί που όλα φαίνονται ήσυχα, ξαφνικά αρχίζουν τα προβλήματα. Οι φίλοι σου από την φυλή των Kattas σε πληροφορούν για τα προβλήματα που αντιμετωπίζει η περιοχή. Γρήγορα θα σου γίνει φανερό ότι η περιοχή έχει την ανάγκη των υπηρεσιών ενός ήρωα. Εφτασες λοιπόν στην κατάλληλη στιγμή. Θα μπορέσεις να αντιμετωπίσεις την τρομερή μαγική δύναμη

που απειλεί να καταστρέψει την πόλη; Αν είσαι πραγματικός ήρωας θα τα καταφέρεις. Ξεκινώντας, διάλεξε έναν από τους τρεις χαρακτήρες: πολεμιστή, μάγο ή κλέφτη και προχώρησε. Το Trial by Fire (Hero's Quest II) περιέχεται σε ένα εντυπωσιακό πακέτο. Σ'αυτό θα βρείτε, ένα χάρτη του παιχνιδιού μ'όλους τους δρόμους της πόλης Sapeir και δυο βιβλιάρικια. Το ένα ονομάζεται Famous Adventurers Correspondence School. Σ'αυτό θα βρείτε τα πάντα γύρω από



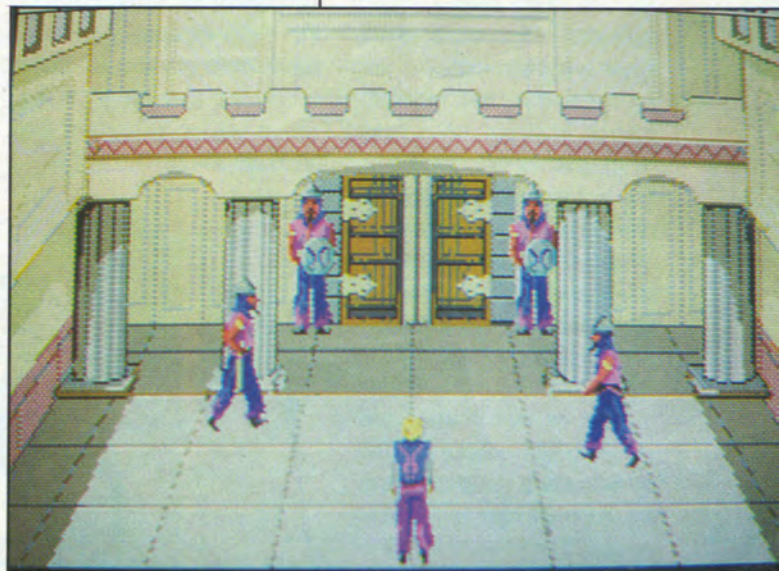
τους χαρακτήρες του adventure, τις δυνατότητες τους, τις επιμέρους δυνάμεις τους, την ιστορία της πόλης αλλά και ένα κατάλογο με όλα τα θηρία που πρόκειται να συναντήσεις. Πρέπει να διαβαστεί οπωσδήποτε. Το άλλο με τον τίτλο Technical Manual περιέχει επίσης σημαντικές πληροφορίες για τους τρεις χαρακτήρες του adventure αλλά κυρίως περιέχει πληροφορίες για το πως πρέπει να παίξεις το Hero's Quest II. Σημειώστε όμως προσε-

κτικά τα εξής. Στο πακέτο περιέχονται 5 δισκέττες των 5.25" που απαιτούν όμως drive 1.2 MB και 10 δισκέττες των 3.5". Αυτό σημαίνει ότι για να παίξεις το Hero's Quest II χρειάζεσαι είτε 3.5" drive είτε drive 1.2 MB. Με τα κοινά drives δεν γίνεται τίποτα.

#### ΓΡΑΦΙΚΑ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

**T**α γραφικά του Hero's Quest II είναι φανταστικά. Οι προσωπογραφίες των χαρακτήρων είναι πανέμορφες, τα χρώματα εκπληκτικά, και η κίνηση μοναδική. Απ'όσα έχουμε δει ως τώρα, πρέπει να είναι το καλύτερο σχεδιασμένο adventure της εταιρίας. Υπάρχουν πολλές από τις σκηνές που τρέχουν μόνες τους, συνηθισμένο στη Sierra, και οι οποίες ξεπερνούν κάθε προηγούμενο. Είναι στην κυριολεξία μαγευτικές. Ο χειρισμός του είναι λίγο πιο περίπλοκος από αυτόν του Hero's Quest I. Κατ'αρχήν έχουμε το menu bar που εμφανίζεται πατώντας το πλήκτρο ESCAPE. Έτσι έχουμε τις εντολές SAVE (F5), RESTORE (F7), RESTART (F9), QUIT (ctrl+Q), ARCADE DIFFICULTY (F4), GAME DETAIL (F6), GAME TIME SCALE (F8). Οι τρεις τελευταίες είναι καινούριες. Με την πρώτη διαλέγεις επίπεδο δυσκολίας, με την δεύ-

τερη ρυθμίζεις την ύπαρξη ή όχι άλλων χαρακτήρων που δεν παίζουν όμως ρόλο στο παιχνίδι, και με την τρίτη ρυθμίζεις πόσο γρήγορα ή αργά θέλεις να τρέχει ο χρόνος του παιχνιδιού. Με το F2 ρυθμίζεις τον ήχο, και ακολουθούν οι εντολές που έχουν σχέση με τη δράση. Αυτές είναι οι CAST SPELL (ctrl+C), FIGHT (ctrl+F), ESCAPE (ctrl+E), PAUSE



GAME (ctrl+P) και REPEAT LAST COMMAND (F3 ή SPACEBAR). Υπάρχουν επίσης οι INVENTORY (TAB ή ctrl+I), CHARACTER SHEET (ctrl+S), DAY TIME (ctrl+D) και άλλες λιγότερο σημαντικές. Η κίνηση του χαρακτήρα γίνεται με τα arrow keys ή με το αριθμολόγιο, ενώ στις σκηνές των μονομαχιών τα πράγματα έχουν

αλλάξει αρκετά. Υπάρχουν τώρα 9 πολεμικές κινήσεις. Αυτές είναι οι SWING HIGH (πλήκτρο 7), THRUST (πλήκτρο 8), SWING LOW (πλήκτρο 9) που αφορούν την επίθεση, οι HIGH PARRY (πλήκτρο 4), MIDDLE PARRY (πλήκτρο 5), LOW PARRY (πλήκτρο 6) που αφορούν την απόκρουση με ασπίδα, και οι DODGE LEFT (πλήκτρο 1), DODGE BACK (πλήκτρο 2), DODGE RIGHT (πλήκτρο 3) που αφορούν την οπισθοχώρηση. Κάθε αντίπαλος θέλει την δικιά του τακτική επίθεσης-άμυνας και αυτό είναι ζήτημα εμπειρίας. Οι σκηνές μάχης τώρα πια φαίνονται πιο μακριά και είναι πιο τρισδιάστατες. Η κίνηση μέσα στην πόλη γίνεται πιο εύκολη με την χρησιμοποίηση του χάρτη, αφού όμως τον αγοράσετε πρώτα από τον τοπικό έμπορο. Στην κίνηση στους δρόμους που συνδέουν τις πλατείες, αλλά και στην έρημο γίνεται με την μέθοδο του scrolling που σίγουρα κάνει το adventure πιο ρεαλιστικό. Με το λεξιλόγιό του δεν θα συναντήσετε κανένα πρόβλημα. Χρησιμοποιεί ρήματα όπως: ASK, CLOSE, BARGAIN, BET, BUY, CAST, CLIMB, DISMOUNT, DRINK, DROP, EAT, ESCAPE, FIGHT, FET, GO, JUMP, LOOK, MOUNT, OIL, OPEN, PICK, READ, RIDE, RUN, SEARCH, SHOW, SIT, SNEAK, STAND, TELL, THROW, USE, WALK κ.α. ενώ όπως τονίζουν και οι οδηγιές, σχεδόν όλους τους χαρακτήρες πρέπει να τους ρωτάτε για τα SHAPEIR, RASEIR, RUMOR, MONEY, ELEMENTAL, MONSTER, WEATHER, NAME, MAGIC,



SULTAN, EMIR, και GUILD. Τελειώνοντας, η περιπέτεια δεν έχει κάποια ιδιαίτερη προστασία (κλειδώμα) αλλά οι οδηγιές είναι απαραίτητες για να παίξεις το εκπληκτικό αυτό adventure.

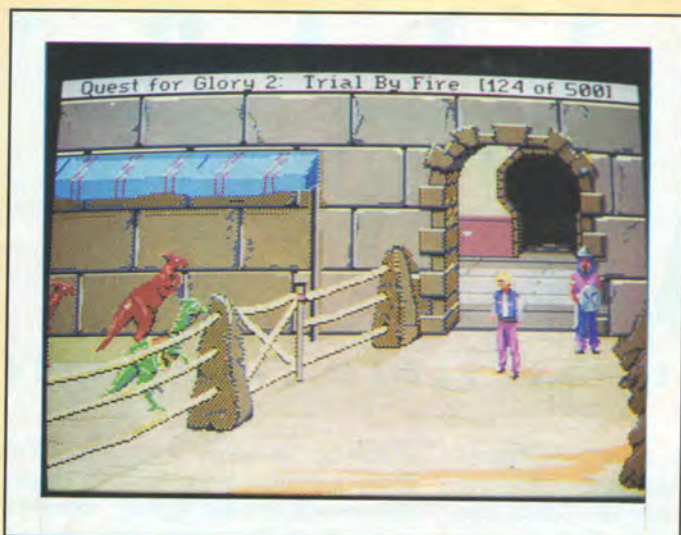
### ΠΛΟΚΗ - ΔΡΑΣΗ

**Τ**ο Hero's Quest II είναι πολύ πιο προσεγμένο από το προκάτοχό του. Η δράση του είναι πιο ισοροπημένη χωρίς να υπάρ-

χουν μεγάλα διαστήματα κενά από περιεχόμενο. Μιλώντας με την μάγισσα της πόλης (AZIZA), μαθαίνεις για τις μαγικές δυνάμεις που απειλούν την πόλη Shapeir. Υπάρχει μια σκοτεινή δύναμη που κυριαρχεί πάνω στα στοιχεία της φύσης. Σταδιακά θα πρέπει να τα αντιμετωπίσεις ένα προς ένα. Στην αρχή το στοιχείο της φωτιάς, μετά το στοιχείο του αέρα, ύστερα το στοιχείο της γης και τέλος το στοιχείο του νερού. Καθένα θέλει τον δικό του τρόπο αντιμετώπισης και φυσικά κάθε χαρακτήρας το αντιμετωπίζει διαφορετικά. Για να νικήσεις ένα στοιχείο πρέπει να βρεις πιο είναι το αντίθετό του και τι χρειάζεται για να το βάλεις μέσα. Ετσι το στοιχείο της φωτιάς θέλει το λιβάνι για να το απομακρύνεις από την πλατεία, τη λάμπα για να το παγιδέψεις και το νερό για να το νικήσεις. Κάθε φορά που γλυτώνεις την πόλη και από ένα στοιχείο θα αμοιβεσαι.

Φυσικά θα πρέπει να εκτελέσεις και άλλες δευτερεύουσες αποστολές που είναι πιο εύκολες. Αφού λύσεις όλα τα μυστήρια που συμβαίνουν στην πόλη αυτή, θα πρέπει να πάρεις το караβάνι την 17η μέρα, για να ταξιδέψεις στην δίδυμη πόλη το Raseir. Εδώ εξελίσσεται το πιο δύσκολο μέρος του adventure. Θα πρέπει να έχεις εξασκήσει στο μέγιστο δυνατόν τις ιδιότητες του ήρωά σου, να έχεις εφοδιαστεί με τα θεραπευτικά χάπια και τα κατάλληλα βοηθήματα, ανάλογα τι χαρακτήρα έχεις διαλέξει. Εκεί θα μείνεις στο Blue Parrot inn. Θα πρέπει να συνεννοηθείς με τα κατάλληλα πρόσωπα σιγά-σιγά και ανάλογα τι χαρα-





κτῆρας είσαι. Εκεί θα γνωρίσεις και τον Ad Avis που στην αρχή θα σου κάνει τον φίλο. Κάνε ό,τι σου ζητήσει άλλα μην ξεγελαστείς. Στο τέλος θα σου αποκαλύψει το αληθινό του πρόσωπο. Αυτός είναι ο τρομερός μάγος που είναι υπεύθυνος για την καταστροφή του Raseir. Η μόνη διέξοδος για την ζωή σου είναι να τον νικήσεις. Θα χρειαστεί βοήθεια και πάρα πολλές δυνάμεις αυτή τη φορά. Το τελευταίο αυτό κομμάτι είναι και το πιο έξυπνο ολόκληρου του Hero's Quest II. Όλες σου οι επιμέρους δυνάμεις πρέπει να είναι στο maximum, αλλιώς δεν πρόκειται να νικήσεις.

Είναι ο μόνος δρόμος για ένα ήρωα και στο τέλος σε περιμένει μία πολύ ειδική τελετή για την αναγνώριση των υπηρεσιών σου, στην μακρινή Αραβία.

ΓΡΑΦΙΚΑ	100
ΚΙΝΗΣΗ	100
ΗΧΟΣ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	95
ΠΛΟΚΗ	100
ΠΑΚΕΤΟ	100
ΑΝΤΟΧΗ	100
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	95

**Γ Ε Ν Ι Κ Α 99**

## ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ ΤΟ HERO'S QUEST II (σαν fighter)

**Μ**έσα στο πανδοχείο με τον Abdulla, ASK ABOUT SHAPEIR, ASK ABOUT RASEIR, ASK ABOUT MONEY CHANGER. Τώρα ORDER FOOD. Όταν έρθει το φαγητό EAT FOOD, DRINK TEA. Μετά STAND και πήγαινε κοντά στον Shammen: ASK ABOUT SHAPEIR, ASK ABOUT RASEIR. Φύγε και βγες έξω. Πλησίασε τον έμπορο Allichica. Σ' αυτόν ASK ABOUT COMPASS, ASK ABOUT MAP, BUY MAP. Τα χρήματά σου δεν κάνουν. ASK ABOUT MONEY CHANGER. Σου λέει πως να φτάσεις σε αυτήν. Πήγαινε βόρεια μέχρι να φτάσεις στο συντριβάνι. Εδώ DRINK WATER, FILL WATERSKIN. Με την βοήθεια του χάρτη που συνοδεύει το πακέτο πήγαινε στο τέλος του δρόμου Dinar Tarik. Εδώ θα αλλάξεις τα χρήματά σου CHANGE MONEY. Λίγα κάθε φορά γιατί έτσι είναι καλύτερα. Αφού τα αλλάξεις όλα γύρνα πίσω στον έμπορο Allichica. Τώρα BUY MAP BUY COMPASS. Κάνε LOOK MAP, LOOK COMPASS. Τύπωσε USE MAP και ταξίδεψε στην πλατεία των fighters όλο αριστερά. Στον έμπορο Mirak BUY WATERSKIN. Θα σου χρειαστούν μερικά. Προχώρησε προς το Guild. Στον Rakeesh: ASK ABOUT SHAPEIR, ASK ABOUT RASEIR, ASK ABOUT LEG. Μπες μέσα στο Guild. Πήγαινε στο βιβλίο και SIGN BOOK. Πήγαινε στις ανακρινώσεις και LOOK BOARD. Διάβασε όλες τις αποστολές που πρέπει να κάνεις. Στην Uhura: ASK ABOUT SHAPEIR, ASK ABOUT RASEIR, ASK ABOUT RAKEESH. Μπες στην πόρτα δεξιά και εξασκήσου με την Uhura.

Όταν τελειώσεις βγες έξω και πήγαινε στο wearon shop. Μέσα TALK MAN, ASK ABOUT SWORD, BUY SWORD. Αγοράζεις ένα καινούριο σπαθί. Βγες έξω και κάνε USE MAP. Πήγαινε στην πλατεία του παλατιού. Τώρα προχώρησε νότια (USE COMPASS) μέχρι να φτάσεις στο τέλος του δρόμου Tarik of stars. Εδώ είναι ο αστρολόγος. Πλησίασε και τύπωσε το όνομα του ήρωά σου. Τώρα ASK ABOUT FUTURE, TELL ABOUT SPIELBOURG. Βγες έξω και κάνε πάλι USE MAP. Πήγαινε πάλι στη πλατεία του παλατιού. Με το USE COMPASS δεξ ποιός είναι ο βορινός δρόμος και ακολούθησέ τον. Πήγαινε στο μικρό αδιέξοδο που είναι στην οδό Skmal Tarrik, κάθετο στην Khalsa Darb. Στο αδιέξοδο αυτό είναι μια πόρτα. Πλησίασε και KNOCK DOOR. Τύπωσε το όνομα του ήρωά σου. Στην επόμενη ερώτηση απάντησε RAKEESH, και στην επόμενη DEMON. Τέλος απάντησε AZIZA. Μέσα πήγαινε και κάτσε στο τραπέζι. Απάντησε YES. Όταν πειίτε το τσάι ASK ABOUT SHAPEIR, ASK ABOUT RASEIR, ASK ABOUT MAGIC, ASK ABOUT RAKEESH. Τύπωσε STAND και βγες έξω. Κάνε USE MAP και πήγαινε στη πλατεία του συντριβανιού. Μπες στο magic shop. ASK ABOUT MAGIC, ASK ABOUT SPELLS, ASK ABOUT WHIRL, ASK ABOUT DERVISH, ASK ABOUT OASIS. Βγες έξω και μπες στο άλλο κατάστημα της πλατείας. Μέσα TALK MAN, ASK ABOUT PILLS, ASK ABOUT COMPONENTS, ASK ABOUT RASEIR, ASK ABOUT FIRE ELEMENTAL, ASK ABOUT FIRE, BUY INCENSE. Βγες έξω και πλησίασε το συντριβάνι. Ξανά DRINK WATER, FILL WATERSKINS. Κανονικά πρέπει να'ναι ηλιοβασιλέμα. Αν είναι, το βλέπεις με τα πλήκτρα ctrl+D κάνε USE MAP και γύρνα στο πανδοχείο. Τύπωσε SIT και όταν κάτσεις ORDER FOOD, EAT, DRINK. Αφού τελειώσεις STAND και πήγαινε στο δωμάτιο πίσω από τον Shammen. Διάλεξε την επιλογή να κοιμηθείς μέχρι το πρωί. Ξημέρωσε η 2η μέρα. Τύπωσε πάλι SIT, ORDER FOOD, EAT, DRINK, STAND.

Πρέπει να δεις τον χορό της Shemma το βράδυ. Βγες έξω και κάνοντας USE MAP πήγαινε στο κατάστημα που πουλάει τα pills. Μέσα BUY VIGOR PILL, BUY HEALING PILL. Βγες έξω και ξανακάνοντας USE MAP πήγαινε στην πλατεία του πανδοχείου. Βγες έξω από την πύλη. Σου πουλάνε ένα Saurus. Απάντησε συνέχεια NO μέχρι να στο πουλήσει για 5 δινάρια. Σ' αυτήν τη προσφορά απάντησε YES και το αγόρασες. Αν έχεις αλλάξει σωστά τα χρήματά σου την πρώτη μέρα πρέπει να έχεις πάρει 135 δινάρια. Ετσι θα σου έχουν φτάσει για όλες τις αγορές που λέμε μέχρι τώρα. Τώρα με το Saurus (MOUNT αν χρειάζεται), πήγαινε νότια. Από εδώ ταξίδεψε 5 οθόνες SOUTH και 3 οθόνες EAST μέχρι να φτάσεις στην όαση. Προσοχή όμως. Σε κάθε οθόνη κάνε USE COMPASS για να βλέπεις τις διευθύνσεις και αυτό γιατί μετά από λίγο αλλάζουν προσανατολισμό. Όταν φτάσεις στην όαση (DISMOUNT αν χρειαστεί), DRINK WATER και...

# S I M U L A T I O N

<b>TITΛΟΣ</b>	ATF II
<b>HOUSE</b>	DIGITAL INTEGRATION
<b>FORMAT</b>	AMIGA, ST/STE
<b>TIMH</b>	6300
<b>TEST</b>	STE
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	DELTA COMPUTERS

ΤΟΥ ΗΛΙΑ ΠΑΝΑΓΟΠΟΥΛΟΥ

**Ο**ταν πρωτοεμφανίστηκε το ATF 1, πριν από 5 περίπου χρόνια, μας είχε εντυπωσιάσει η ταχύτητα, τα γραφικά, καθώς επίσης και η πλοκή του. Να όμως που τώρα έπεσε στα χέρια μας και το ATF II από την DIGITAL INTEGRATION. Στο game αυτό πρέπει να παρέχετε αεροπορική υποστήριξη στις συμμαχικές δυνάμεις, οι οποίες μάχονται σε διάφορα μέρη του κόσμου.



# ATF II

ADVANCED TACTICAL FIGHTER II

**A**ρχίζοντας το παιχνίδι, εμφανίζεται ένα μενού με επτά επιλογές. Οι επιλογές αυτές είναι Α) About ATF: Από εδώ μπορείτε να πάρετε πληροφορίες για τους προγραμματιστές του game. Β) Shound: Από εδώ μπορείτε να επηρεάσετε τους ήχους του παιχνιδιού, ανοίγοντας ή κλείνοντας τον ήχο. Αρκετά χρήσιμη επιλογή, ιδίως όταν παίζετε το βράδυ. Γ) SKILL: Η επιλογή αυτή σας δείχνει τους οκτώ διαθέσιμους πιλότους που μπορούν να πετάξουν με το ATF. Ο κάθε ένας έχει τα δικά του χαρακτηριστικά, τα οποία αντιστοιχούν σε κάποιο επίπεδο δυσκολίας.

Για να διαλέξετε κάποιον πιλότο πρέπει να επιλέξετε το κεφάλι του (όχι επί πίνακι). Αφού γίνει η επιλογή, εμφανίζεται η ταυτότητα με τα χαρακτηριστικά του. Εμφανίζεται επίσης και ένα νούμερο, το οποίο συμβολίζει το επίπεδο δυσκολίας. Δ) DEMO: Μέσω της επιλογής αυτής μπορείτε να θαυμάσετε τη μεγάλη ταχύτητα και τα πολύ καλά γραφικά του game. Ακόμα μπορείτε να εξοικειωθείτε με τα όργανα του αεροπλάνου, καθώς και με τις τακτικές επίθεσης ή άμυνας που μπορείτε να εκτελέσετε κατά τη διάρκεια της πτήσης. Ε) HI-SCORE: Εδώ βλέπετε το hall of fame. Με τη βοήθεια των επιμέρους χρήσιμων επιλογών save και load μπορείτε να σώσετε την θέση σας και να συνεχίσετε το παιχνίδι κάποια άλλη στιγμή. Ζ) OPTIONS: Με την επιλογή αυτή σας δίνεται η δυνατότητα να διαλέξετε το μέρος του κόσμου στο οποίο θα κληθείτε να υπηρετήσετε την πατρίδα (ας είναι καλά ο Καντάφι). Υπάρχουν συνολικά 8 μέρη. Εάν όμως δε θέλετε να διαλέξετε κάποια συγκεκριμένη περιοχή, υπάρχει η επιλογή random map, οπότε διαλέγει ο υπολογιστής για σας. Η) TAKE OFF: Επιλέγοντας αυτό αρχίζετε το παιχνίδι. Αμέσως μετά εμφανίζεται η αίθουσα επιχειρήσεων. Στην κεντρική οθόνη βλέπετε μια γραφική παρουσίαση της αντιστοιχίας των επιμέρους συμμαχικών με τις

εχθρικές δυνάμεις. Υπάρχουν οκτώ βασικές κατηγορίες στόχων, οι οποίες είναι οι αεροπορικές βάσεις, τα τάνκς, τα πλοία, τα τηλεπικοινωνιακά κέντρα, τα εργοστάσια, οι αποθήκες καυσίμων, τα υποβρύχια και το πυροβολικό. Οι μπάρες αυτές με τη γραφική απεικόνιση των στόχων ενημερώνονται για τυχόν αλλαγές μόνο όταν γυρίσετε στη βάση ύστερα από κάποια αποστολή. Κατά τη διάρκεια της πτήσης ο πολεμός εξελίσσεται.

Ετσι λοιπόν, μπορούν να συμβούν τα εξής: 1) δικές σας δυνάμεις ή εχθρικοί στόχοι να καταστραφούν από τον εχθρό ή από το ATF αντίστοιχα. 2) εχθρικοί στόχοι ή συμμαχικές βάσεις να πέσουν στα χέρια σας ή στα χέρια του εχθρού. 3) Στόχοι οι οποίοι έχουν υποστεί ζημιές και τώρα υπολειπώνονται, μπορούν να επισκευαστούν και να ξαναρχίσουν να λειτουργούν όπως και πριν.

Στο κάτω μέρος της οθόνης υπάρχει μια ζυγαριά, η οποία συμβολίζει την ισορροπία των δυνάμεων. Πρέπει να προσέξετε να μην καταστραφούν όλες οι αυτοκινούμενες μονάδες σας, γιατί αυτό θα αναγκάσει τους συμμάχους να παραδοθούν και τότε GAME OVER.

Στην κεντρική οθόνη εμφανίζεται τώρα ο χάρτης της περιοχής που είχατε επιλέξει, ή ολοκληρωσ ο κόσμος. Αυτό εξαρτάται αποκλειστικά από το επίπεδο δυσκολίας. Στο χάρτη φαίνονται όλα τα εχθρικά στρατεύματα που έχουν ανιχνευτεί, καθώς επίσης και οι δικές σας δυνάμεις, το ATF και τα αεροδρόμια στα οποία μπορεί να προσγειωθεί. Η τοποθέτηση του κάθε στόχου αλλάζει από game σε game εάν ξαναεπιλέξετε την ίδια τοποθεσία. Η συγκεκριμένη θέση στην οποία βρίσκεται το ATF φαίνεται από την κουκίδα που αναβοσβήνει. Χρήσιμο επίσης είναι να δείτε που βρίσκονται τα άλλα αεροδρόμια που μπορείτε να προσγειωθείτε σε περίπτωση που χρειαστεί (λόγω ζημιών, έλλειψης καυσίμων, ή για να ενημερωθείτε για την πορεία του πολέμου).





## ΤΑ ΟΡΓΑΝΑ ΤΟΥ ATF

**Κ**ατά τη διάρκεια της πτήσης η οθόνη χωρίζεται σε δυο μέρη. Στο HEAD-UP DISPLAY και στα όργανα ελέγχου που βρίσκονται στο κάτω μέρος της οθόνης και ενεργοποιούνται με το mouse ή με το πληκτρολόγιο. Αρχίζοντας από αριστερά προς τα δεξιά υπάρχουν τα εξής όργανα Α) ένα μικρής εμβέλειας radar στο οποίο φαίνονται οι κοντινοί στόχοι. Β) ένα screen το οποίο ονομάζεται global map και σας δείχνει το χάρτη της περιοχής που είχατε επιλέξει. Γ) Primary flight information. Δίνει πληροφορίες όπως η ταχύτητα, η κατεύθυνση, το ύψος πάνω από ξηρά και θάλασσα. Δ) Database. Είναι ο υπολογιστής ο οποίος λαμβάνει σήματα από φιλικές βάσεις για την τοποθεσία των διαφόρων στόχων. Υπάρχουν διαφορές επιλογές

## ΟΠΛΙΣΜΟΣ - ΑΝΕΦΟΔΙΑΣΜΟΣ

Πριν την απογείωση πρέπει να ανεφοδιάσετε το ATF με καύσιμα και οπλισμό. Οι πύραυλοι φορτώνονται και ξεφορτώνονται ανά δύο, ενώ οι σφαίρες κατά δεσμίδες. Πριν απογειωθείτε ελέγξτε τα καύσιμα. Αν ο δείκτης free weight μηδενιστεί, τότε είστε πλήρως εξοπλισμένοι. Μετά την πρώτη πτήση το ATF θα ξαναοπλιστεί με την ίδια ακριβώς ποσότητα καυσίμων και πυρομαχικών, έτσι ώστε να μη χάνετε πολύτιμο χρόνο. Υπάρχουν δύο είδη πυραύλων. Α) Air to air sindwinder, για εναέριους στόχους και Β) Air to ground Maveric, χρήσιμοι για τους στόχους εδάφους,

για να λαμβάνετε πληροφορίες. 1) A/E. Δίνει τη δυνατότητα να επιλέξουμε πληροφορίες για εχθρικές ή φιλικές δυνάμεις. 2) Το +/- μας βοηθά να αλλάξουμε στόχο. 3) Το near δίνει τους κοντινότερους στόχους. 4) Το com δίνει τις τελευταίες πληροφορίες για κάποια κατηγορία στόχου. 5) Το cat δίνει τη δυνατότητα να αλλάξουμε κατηγορία. Υπάρχουν επίσης και άλλες επιλογές, όπως η αυτόματη προσγείωση ή η ανάποδη πτήση, η οποία χρησιμοποιείται για να αποφύγετε τα πυρά των αεροπλάνων τα οποία βρίσκονται πίσω σας. Το jammer το χρησιμοποιείτε για να αχρηστεύετε τους εχθρικούς πυραύλους. Υπάρχει επίσης η δυνατότητα να εγκαταλείψετε το ATF μέσω του eject (αυτό σε περίπτωση που ο,τιδήποτε άλλο είναι μάταιο).

## HEAD - UP - DISPLAY

**Σ**το head-up display αριστερά, υπάρχουν οι δείκτες του thrust καθώς και ο δείκτης ταχύτητας. Ακριβώς στη μέση υπάρχει ο δείκτης κατεύθυνσης. Ας ασχοληθούμε όμως τώρα με την πτήση, καθώς και με θέματα τακτικής. Κατά τη διάρκεια της πτήσης μπορεί ο εχθρός να εξαπολύσει κάποιον πύραυλο εναντίον σας. Αμέσως πρέπει να ενεργοποιήσετε το jammer για να αχρηστευθεί ο πύραυλος. Όταν πλησιάζετε το στόχο εμφανίζεται ένα βέλος, το οποίο δείχνει την ακριβή τοποθεσία του. Περιμένετε μέχρι να κλειδώσει ο πύραυλος σας (lock on target). Έτσι έχετε πια δυο επιλογές δράσης. Α) Να εξαπολύσετε τον πύραυλο αμέσως, με αποτέλεσμα να πάθει ζημιά ο στόχος. Β) Να τον πλησιάσετε και να ρίξετε τον πύραυλο από κο-

ντά, με αποτέλεσμα την πλήρη καταστροφή του. Με την πρώτη επιλογή δίνετε την ευκαιρία στις δυνάμεις σας να καταλάβουν τη χτυπήμενη βάση. Με τη δεύτερη, απλώς καταστρέφετε τον στόχο (χε! χε!). Ποια τακτική θα επιλέξετε είναι δικό σας θέμα. Πρέπει να προσέξετε τα εξής έτσι ώστε να μη χάσετε, ή μαλλον θα σας πω τι πρέπει να κάνετε για να χάσετε! (επειδή είμαι κακός). Το game over το βλέπετε όταν α) εγκαταλήψετε το παιχνίδι!! β) χάσετε όλα τα ATF σας γ) οι δυνάμεις σας παραδοθούν. Εάν νικήσετε, ο Προεδρος των ΗΠΑ σας δίνει συγχαρητήρια.

Σχετικά με τα γραφικά, οι προγραμματιστές έχουν κάνει πολύ καλή δουλειά. Τα sprites είναι καλοσχεδιασμένα. Ο χρωματισμός είναι αρκετά καλός. Το background, θα μπορούσε να ήταν καλύτερα σχεδιασμένο και με περισσότερες λεπτομέρειες. Οι στατικές εικόνες, καθώς και τα animated screens συμβάλλουν στη δημιουργία της εντυπωσιακής ατμόσφαιρας του game. Και με το animation έχει γίνει πολύ καλή δουλειά. Τα sprites κινούνται γρήγορα και ομαλά. Η κίνηση είναι 3D και για να εντυπωσιαστείτε αρκεί να παρακολουθήσετε την εκτόξευση του πιλότου όταν εγκαταλείπει το ATF. Η ανταπόκριση στο joystick είναι άμεση. Ο ήχος βρίσκεται σε ικανοποιητικά επίπεδα, γίνεται όμως εκνευριστικός ύστερα από λίγη ώρα παιχνιδιού. Γενικά είναι ένα πολύ καλό game, που συνδυάζει τη γρήγορη arcade δράση, με στοιχεία στρατηγικής. Δεν πρέπει να λήψει από τη συλλογή σας.

ΓΡΑΦΙΚΑ	84
ΚΙΝΗΣΗ	87
ΗΧΟΣ	80
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΠΛΟΚΗ	89
ΠΑΚΕΤΟ	89
ΑΝΤΟΧΗ	90
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	89

**Γ Ε Ν Ι Κ Α 89**

<b>TITΛΟΣ</b>	CAPTIVE
<b>HOUSE</b>	MINDSCAPE
<b>FORMAT</b>	ALL 16-BIT
<b>ΤΙΜΗ</b>	4700
<b>TEST</b>	AMIGA
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	DELTA COMPUTERS

ΤΟΥ ΝΙΚΟΥ ΚΡΟΝΤΗΡΑ

**T**ο Dungeon Master ήταν ένα παιχνίδι που άλλαξε την αντίληψη των gamers για τις δυνατότητες και τα όρια των adventures, αποκτώντας χιλιάδες φίλους και άλλους τόσους εχθρούς. Αλλά, όπως λένε, στην εποχή μας είναι καλύτερο να σε μισούν παρά να μην σε ξέρουν καθόλου! Και αυτό επιβεβαιώθηκε με τα αρκετά Dungeon clones, που εμφανίζονται από καιρού εις καιρόν, με παραπλήσια θέματα. Το Captive θα μπορούσαμε να πούμε ότι ανήκει στην ίδια κατηγορία, αλλά ίσως να είναι ακόμα και... καλύτερο από το ίδιο το Dungeon Master, τουλάχιστον σε πολυπλοκότητα. Το σενάριό του, εξάλλου, είναι ιδιαίτερα πρωτότυπο.



# CAPTIVE

THE QUEST FOR FREEDOM

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΟΘΟΝΗ - ΤΕΚΜΗΡΙΩΣΗ

**Ο** χειρισμός του παιχνιδιού είναι πολύπλοκος. Ξεκινώντας λοιπόν βλέπουμε στο πάνω μέρος της οθόνης πέντε monitors, τα οποία θα χρησιμεύσουν αργότερα, όταν τα droids θα έχουν εξοπλιστεί με μερικά extra αντικείμενα, με τη βοήθεια των οποίων θα μπορείτε να βλέπετε κάποιες νέες λεπτομέρειες στο χώρο και την κίνηση. Πάνω από κάθε monitor υπάρχει μια οριζόντια μπάρα, όπου, αν ενεργοποιήσετε με το mouse, θα εμφανιστεί το status του κάθε ρομπότ. Η πρόσβαση στο menu των ρομπότ μπορεί να γίνει ακόμα και με το πάτημα των function keys (F1-F4). Σε όλα τα icon driven menus μπορείτε να πάρετε οποιοδήποτε αντικείμενο με το αγαπημένο σας (μπρρρ...) mouse και να το τοποθετήσετε σε ένα άλλο μέρος, να το πετάξετε ή ακόμα να το εξεσφενδονίσετε σαν όπλο.

Στις preferences (είναι το μικρό window αριστερά) μπορείτε να ρυθμίσετε τις λεπτομέρειες του παιχνιδιού. Όταν το μεγάλο παράθυρο στο αριστερό μέρος της οθόνης δεν καταλαμβάνεται από το μενού των ρομπότ, τότε χρησιμεύει σαν ένα window όπου βλέπετε τη δράση, την κίνηση των αντιπάλων sprites και το χώρο όπου θα δράσετε. Δεξιά υπάρχει ένα αντίστοιχο παράθυρο με ότι χρειάζεστε για να χειριστείτε το παιχνίδι, ενώ εκείνα τα icons που δεν μπορούν να χρησιμοποιηθούν ανάλογα με την κατάσταση σκιάζονται. Υπάρχουν ακόμα τα θελάκια, με τα οποία θα κινήσετε την ομάδα σας προς όλες τις κατευθύνσεις (με έναν χειρισμό από του Χεοποιορη και πιο εύχρηστο από του Corporation) κι έτσι έχετε πρόσβαση σε οποιοδήποτε σημείο του χώρου. Έχετε ακόμα, την ικανότητα να ανεβαίνετε και να κατεβαίνετε σε διάφορα επίπεδα, να σώζετε και να φορτώνετε το παιχνίδι, να βλέπετε όλα τα ρομπότ ταυτόχρονα και την κατάσταση τους, να επιλέγετε τον αρχηγό των ρομπότ και πώς να τηγανίζετε το αυγό της γιγαίας σας... Στο κάτω μέρος της οθόνης βλέπετε τα πλήκτρα με τα οποία ελέγχετε τις πέντε οθόνες των ρομπότ. Εδώ να συμπληρώσουμε ότι η αντοχή και ζωή της ομάδας φαίνεται διαρκώς με δύο μπάρες, ενώ ανά πάσα στιγμή μπορείτε να κάνετε το χρόνο να κυλάει γρηγορότερα ή να παγώσετε το παιχνίδι εντελώς.

Τέλος, στο κάτω μέρος της οθόνης υπάρχει ένα window που σας δίνει τα μηνύματα του συστήματος. Μια ξεχωριστή περίπτωση χειρισμού είναι αυτή στην αρχή του game, όπου βρίσκεστε στο αχανές διάστημα και προσπαθείτε να κατευθύνετε το διαστημόπλοιο των droids στον πλανήτη όπου βρίσκεστε παγιδευμένοι, έχοντας να διαλέξετε ανάμεσα σε μια εκατοντάδα από τέτοια μέρη μέσα σε έναν καρτεσιανό χάρτη, όπου μπορείτε να κάνετε Zoom προς και από οποιοδήποτε σημείο θέλετε. Η εμφάνιση του χάρτη στην οθόνη θυμίζει αρκετά τα υποτιθέμενα computers των έργων επιστημονικής φαντασίας των μέσων της δεκαετίας του '70, αλλά παραμένει εξαιρετικά λειτουργικός. Ο χειρισμός είναι γενικά από τους καλύτερους που έχουμε δει, αλλά μερικές φορές γίνεται αρκετά επαναλαμβανόμενος και ίσως αργός. Το mouse χρησιμεύει παντού. Γενικά, όμως, ο χειρισμός είναι εξαιρετικά πολύπλοκος και θα χρειαστείτε πολλές ώρες για να τον συνηθίσετε.

Δυστυχώς το πακέτο του παιχνιδιού υπολείπεται αρκετά από άλλα, καθώς είναι μεν ογκώδες, αλλά περιέχει μόνο δύο manuals, που το ένα είναι πολύ μικρό, με την ιστορία του παιχνιδιού και το δεύτερο με στοιχεία για τον χειρισμό, ελάχιστα πράγματα δηλαδή για το gameplay.

## ΤΕΧΝΙΚΑ ΠΑΡΑΛΕΙΠΟΜΕΝΑ

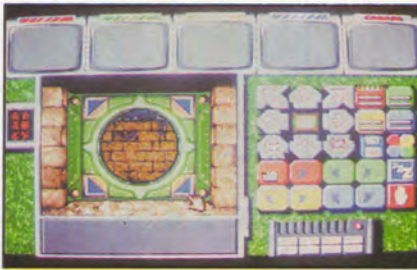
**Φ**υσικά δεν περιμένετε να σας εντυπωσιάσει ένα Role Playing Adventure στην τεχνική άποψη, έτσι δεν είναι; Όμως μάλλον κάνετε κάποιο σοβαρό λάθος, καθώς στον ήχο χρησιμοποιείται ένα εξαιρετικό στερεοφωνικό σύστημα, που στον STE υπάρχουν δύο κανάλια για αριστερά, δύο για δεξιά και δύο για τους ήχους που έρχονται από το θάθος, δίνοντας για πρώτη φορά έναν ήχο τόσο υψηλού επιπέδου, που χρειάζεστε 1Mb τουλάχιστον, για να έχετε το ίδιο αποτέλεσμα στην Amiga!!!. Ακόμα το παιχνίδι χρησιμοποιώντας την νέα τεχνική Architect, του μεγάλου Tony Crowther, επιτρέπει μόνο σε μια δισκέττα να υπάρχουν εκατοντάδες πλανήτες και -κρατηθείτε- 65000 δωματίες να ερευνησετε, μαζί με 5900 πιθανές αποστολές. Μόνο ίσως παράπονο για τη τεχνική του παιχνιδιού είναι το μικρό μέγεθος της οθόνης απ'όπου βλέπουμε τη δράση.

## ROBOT - ΟΠΛΙΣΜΟΣ

Η ομάδα σας αποτελείται από τέσσερα Droids, με διαφορε-

τικές δυνάμεις, καθώς επίσης και διαφορετική οπτική άποψη του χώρου, από απόλυτη καθαρότητα, μέχρι σχετικό ριχέλαισμα, ανάλογα με το είδος του ρομπότ που ανήκει ο

# P A R A D I S E



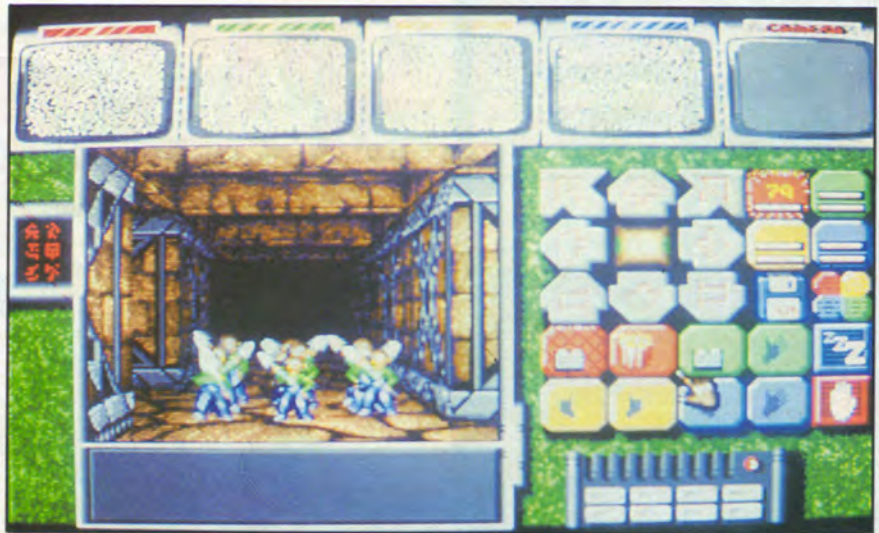
αρχηγός τους. Στο χώρο, νικώντας τους εξωγήινους βρίσκετε χρυσάφι, με το οποίο αγοράζετε όπλα, μηχανήματα, καθώς επίσης και πολλές πηγές ενέργειας. Βέβαια, δεν είναι δυνατόν να περιληφθούν όλα τα οπτικά συστήματα, αλλά η ποικιλία τους θα αφήσει και τους πιο απαιτητικούς ικανοποιημένους. Το σημαντικότερο, βέβαια, είναι πως θα χρειαστεί να πληρώσετε για να επισκευάσετε κάποιο μέλος της ομάδας σας. Γενικά δεν θα μπορέσετε να βρείτε εύκολα χρήματα και οι συγκρούσεις με τους αντιπάλους σας δε θα είναι σπάνιες, καθώς οι εξωγήινοι έρχονται κατά ομάδες. Για να τους χτυπήσετε πρέπει να "κλικάρετε" με το mouse στα χέρια των ρομπότ. Για να πάρετε κάποιο όπλο ή αντικείμενο από το μενού του καταστήματος, θα πρέπει να δώσετε τα χρήματα στο ένα χέρι και να πάρετε το αντικείμενο από το άλλο.

## ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

**Τ**ο παιχνίδι ξεκινάει με μια εντυπωσιακή εισαγωγή στον τομέα της κίνησης, αφού μέχρι να συνθεθεί η οθόνη, βλέπετε δεκάδες γραμμές να πάλλονται ρυθμικά για να συνθέσουν την αρχική οθόνη, που δυστυχώς είναι πιο κάτω από το μέτρο. Μέσα στο παιχνίδι, υπάρχει κίνηση, καλοσχεδιασμένα sprites και αρκετά ταιριαστά χρώματα. Οι ψευδο-3D εικόνες του παιχνιδιού έχουν συλλάβει την φουτουριστική ατμόσφαιρα, καθώς η κίνηση μέσα στα στενά περάσματα είναι γρήγορη και στο βάθος τα χρώματα ορβήνουν ομαλά. Είναι, μάλιστα, ορισμένες περιπτώσεις, που τα sprites και ο γενικός σχεδιασμός του παιχνιδιού μπορούν να σας προσφέρουν και στιγμές τρόμου. Ο ήχος είναι καλύτερος από τα γραφικά, περιλαμβάνοντας εξαιρετικά digitised εφφέ, στα χτυπήματα, στις πόρτες που ανοίγουν, στις ακτίνες και σε όλα τα άλλα διαστημικά εφφέ.

## Η ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

**Υ**πάρχουν λοιπόν δέκα βάσεις που πρέπει να περάσετε, με απώτερο σκοπό να καταστρέψετε το κέντρο ελέγχου τους. Στα δύσκολα περιλαμβάνεται φυσικά και ο χειρισμός, ενώ εμείς υπολογίζουμε ότι χρειάζονται τουλάχιστον τρεις εβδομάδες σε έναν καλό παίκτη για να τελειώσει το κάθε επίπεδο. Ξεκινάτε στο χάρτη, όπου πρέπει να κατευθύνετε το διαστημόπλοιο των ρομπότ στον πλανήτη που αναβοσβήνει. Κάντε Zoom και τοποθετήστε τον κέρσορα πάνω στην άσπρη κουκίδα που είναι η πλατφόρμα προσεγγίσεως. Όσο το διαστημόπλοιο πηγαίνει προς τα εκεί, έχετε το χρόνο να πάτε στο μενού των droids, να πάρετε το χιράκι που βλέπετε και να το βάλετε στον εγκέφαλο που βρίσκεται στο πάνω αριστερό μέρος του icon. Εκεί θα χρειαστεί να δώσετε το όνομα του κάθε ρομπότ, για να θεωρηθεί έτοιμο για δράση, καθώς εμφανίζεται το status της εξυπνά-



δας, ευελίξας και ενέργειας. Πατάτε, λοιπόν, το κουμπάκι Land και ένα μικρό σκάφος προσγειώνεται στο σχηματικό πλανήτη... Τώρα είσατε έτοιμοι να αντιμετωπίσετε τους πραγματικούς κινδύνους και να λύσετε πολλούς γρίφους. Αφού περιπλανηθείτε λίγο στον χώρο, θα βρείτε μια στρογγυλή σιδερένια πόρτα που ανοίγει με τους κατάλληλους συνδυασμούς. Αν δε θέλετε να παιδευτείτε, μπορείτε να πάρετε στα χέρια σας το σημείωμα που βρίσκεται εκεί δίπλα, για να δείτε τους σωστούς συνδυασμούς. Μπείτε τώρα στο άνοιγμα και (δεν χρειάζεται να σας πούμε να μαζεύετε ο,τιδήποτε βλέπετε στον δρόμο σας) σπρώξτε τον αεραγωγό, πατώντας το δεξιό πλήκτρο του mouse πάνω στο βελάκι της κίνησης προς τα εμπρός και είσατε έτοιμοι να περιπλανηθείτε στο χώρο, αφού σας δώσουμε μια-δυο χρήσιμες συμβουλές: Κατ'αρχήν μην πυροβολήσετε τις τεράστιες μάζες που αναβοσβήνουν, γιατί είναι απλώς πηγές ενέργειας. Μάθετε ακόμα πως τα χρήματα είναι εξαιρετικά χρήσιμα, γι'αυτό μη διστάσετε να πουλήσετε σε κάποιον έμπορο ένα ή περισσότερα μέλη από το σώμα κάποιου ρομπότ, αν πρόκειται να αποκτήσετε ένα μηχανήμα που μπορεί να σώσει ολόκληρη την ομάδα. Ακόμα, ανοίξτε όποιο ντουλάπι βρείτε, πάρτε ό,τι περιέχει και μην αφήσετε τίποτα που να μην έχετε ερευνήσει ή δοκιμάσει εξαντλητικά, καθώς δεν είναι σπάνιο το να μην μπορείτε να περάσετε ένα επίπεδο επειδή δεν έχετε ερευνήσει εντελώς τις χρήσεις ενός αντικείμενου. Για το πρώτο επίπεδο θα ήταν καλύτερα να εξασκήσετε μόνο τις ικανότητές σας στο να "χαστουκίζετε" τους αντιπάλους σας ή να πάρετε για όπλο την Ball, που και φτηνή είναι και αρκετά δυνατό. Να τονίσουμε εδώ, ότι παίρνοντας πόντους εμπειρίας, μπορείτε να αυξήσετε την αντοχή, την ευελίξια και την εξυπνάδα των ρομπότ σας, όπως έχετε μάθει να κάνετε σε όλα τα υπόλοιπα Role Playing Adventures.

Το πολύ καλό σύστημα του παιχνιδιού, σας επιτρέπει τα χρήματα που αφήνετε στα χέρια ενός μαγαζάτωνα να τα παίρνετε από κάποιο άλλο μαγαζί χωρίς κανένα πρόβλημα, αλλά προσέξτε ότι, αν ανατινάξετε την βάση, τότε όλα τα χρυσά νομίσματα που έχετε αφήσει εκεί θα χαθούν. Ευτυχώς, όταν αγοράζετε, μπορείτε να πουλήσετε το αντικείμενο (αν και μεταχειρισμένο) στην ίδια τιμή, ενώ ένα πολύ καλό extra μηχανήμα για τα monitors της ομάδας σας είναι το route-finder. Αφού κάνετε όλα αυτά, θα βρείτε τον καθηγητή στο computer room, όπου θα σας δοθεί το password και

ύστερα... σκοτώστε τον (εντάξει, εμείς καθήσαμε και συζητήσαμε μαζί του πρώτα, ευχαριστημένοι!).

Για να πάρετε το drone, ενεργοποιήστε το computer και δώστε το password.

Επειδή ζυγίζει αρκετά, φροντίστε να διαλέξετε το πιο δυνατό και ανθεκτικό ρομπότ σας για να το μεταφέρει. Τώρα είμαστε (είσατε) έτοιμοι να ανατινάξουμε τη βάση (τα εκρηκτικά είναι διαθέσιμα σχεδόν παντού). Τις πόρτες να μην τις κλείνετε, γιατί, αφού καταστρέψετε τον κεντρικό αντιδραστήρα δε θα υπάρχει ενέργεια, με αποτέλεσμα οι κλειστές πόρτες να μην ανοίγουν και να τελειώσετε έτσι άδοξα την καριέρα σας.

## ΓΕΝΙΚΑ

**Μ**ιλώμε για το καλύτερο Dungeon Master clone που έχει εμφανιστεί ποτέ, ανανεώνοντας τα παλιά στοιχεία και προσθέτοντας ένα εξελιγμένο gameplay, με αρκετή πρωτοτυπία στο χώρο των Role Playing Adventures. Άρτια τεχνική, φοβερή ατμόσφαιρα και πολλές πολλές ώρες αναζήτησης. Αν δεν έχετε παίξει το Dungeon Master, τότε σίγουρα θα σας συναρπάσει, δάζοντάς σας στο μαγικό κόσμο του είδους, παρά τη δυσκολία του. Κι αν ακόμα είσατε φανατικό του Original, εδώ θα βρείτε έναν αξιο διαδοχό του. Είναι, λοιπόν, πολύ εθιστικό (και χωρίς λάθη χειρισμού και τεχνικής), ώστε να κάνει και τους εχθρούς του είδους ακόμα να ασχοληθούν μαζί του...

ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΚΙΝΗΣΗ	85
ΗΧΟΣ	80
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΠΛΟΚΗ	96
ΠΑΚΕΤΟ	85
ΑΝΤΟΧΗ	93
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	95
<b>ΓΕΝΙΚΑ</b>	<b>90</b>

<b>TITΛΟΣ</b>	SPACE QUEST III
<b>HOUSE</b>	SIERRA ON-LINE
<b>FORMAT</b>	AMIGA, ST, PC
<b>TIMH</b>	11.000
<b>TEST</b>	PC
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	GREEK SOFTWARE

ΤΟΥ Σ. ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΥ

**M**ετά από μια μεγάλη μάχη, το διαστημόπλοιο περιπλανιόταν στο χαώδες διάστημα ακυβέρνητο. Τίποτα δε φανέρωνε την ύπαρξη ζωής εκεί κοντά. Όλες οι εικόνες που έρχονται στα μάτια μας είναι ψυχρές και άψυχες. Μια ατελείωτη σιωπή κυριαρχεί παντού. Το άγριο τοπίο παραμένει συνεχώς αμετάβλητο. Αισθανόμαστε λεπτό με λεπτό το τέλος να πλησιάζει. Ανίκανοι να αντιδράσουμε παρακολουθούμε συνέχεια αυτό το αρκετά τρομακτικό τοπίο, κλεισμένοι μέσα στις προστατευτικές κυτίδες. Ολα αυτά που διαβάσατε δεν είναι ένα κομμάτι από κάποια ταινία επιστημονικής φαντασίας, αλλά μερικές σκηνές από το αρκετά εντυπωσιακό SPACE QUEST III. Ένα παιχνίδι που υπόσχεται να σας ταξιδεύσει στο μαγευτικό διάστημα και να σας προσφέρει ατελείωτες ώρες περιπέτειας. Φορέστε τη στολή σας, προσδεθείτε στις θέσεις σας και απολαύστε ένα μαγευτικό ταξίδι σε έναν άγνωστο κόσμο.

# SPACE QUEST III

THE PIRATES OF PESTULON

## ΣΕΝΑΡΙΟ



**H** περιπέτειά μας αρχίζει ακριβώς από εκεί που τελείωσε το SPACE QUEST II. Ο ήρωάς μας, Roger Wilco, αφού κατάστρεψε το διαστημικό στρατηγείο-φρούριο του σατανικού Vohaul, κατάφερε να διαφύγει με ένα μικρό σωστικό σκάφος στο απέραντο διάστημα. Ο χρόνος περνούσε, ο ήρωάς μας κοιμόταν κλεισμένος μέσα στην ειδική προστατευτική κυτίδα που περιόριζε τις λειτουργίες του οργανισμού του στο ελάχιστο. Τίποτα δεν έδειχνε πως θα μπορούσε να σταμάταγε αυτός ο μακρύς ύπνος. Τίποτα; Ξαφνικά μέσα στην νεκρική σιωπή της σκηνής εμφανίζεται ένα τεράστιο διαστημόπλοιο. Το ρομπότ που καθοδηγεί το τεράστιο σκάφος-φορητό σας εντόπισε. Στέλνοντας μια μαγνητική ακτίνα προς το σκάφος σας, καταφέρνει με πολύ άνεση να σας τραβήξει μέσα σ'αυτό. Το σκάφος ρίχνεται στο αμπάρι του σκάφους-φορητού. Η σύγκρουση κάνει τον ήρωά μας να ξαναβρεί τις αισθήσεις του. Ανοίγει την πόρτα του σκάφους του και πηδά έξω. Μπροστά του, συντριμία και παλιοσίδηρα από παλιά σκάφη. Εδώ ακριβώς ξεκινά η περιπέτεια. Σκοπός σας είναι να δραπετεύσετε από το σκάφος-φορητό, να περιπλανηθείτε σε διάφορους πλανήτες και τέλος να απελευθερώσετε τους δύο προγραμματιστές - επιστήμονες από το αόρατο φεγγάρι όπου βρίσκονται αιχμάλωτοι. Ολα αυτά δεν είναι καθόλου εύκολα. Εσείς θα πρέπει να είστε έτοιμοι να αντιμετωπίσετε επικίνδυνα ρομπότς, εχθρικά σκάφη και άλλους κινδύνους που παραμονεύουν κατά τη διάρκεια της περιπέτειας.

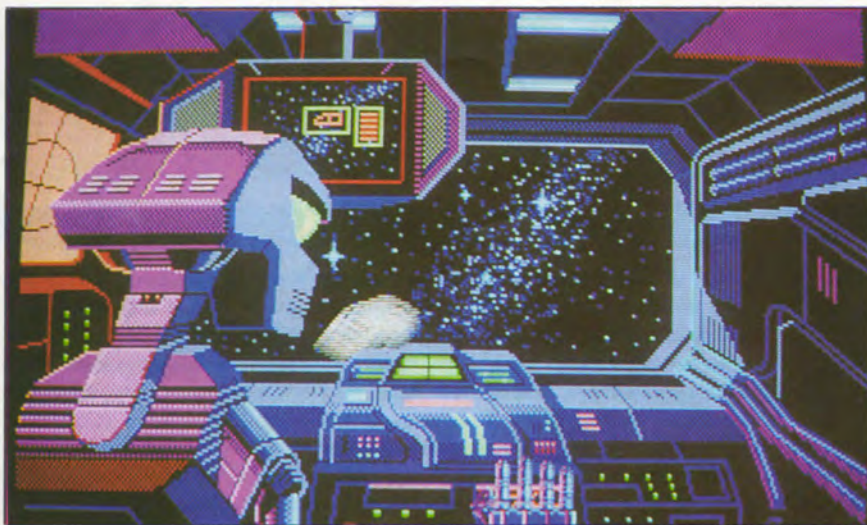
## ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

**T**α γραφικά του παιχνιδιού είναι τέλεια. Η Sierra και αυτή τη φορά έδωσε το καλύτερο που μπορούσε να δώσει. Το παιχνίδι έχει τις καλύτερες γραφικές σκηνές από κάθε άλλο παιχνίδι της Sierra. Τα χρώματα παντού ξεχύνονται ζωντανά σε πανέμορφους συνδυασμούς. Αν έχετε την δυνατότητα να δείτε το παιχνίδι σε VGA μην την χάσετε, σίγουρα θα μείνετε έκπληκτοι. Τα πάντα μέσα στο παιχνίδι είναι καλοσχεδιασμένα και προσεγγμένα μέχρι την τελευταία λεπτομέρεια. Μερικές σκηνές μέσα στο παιχνίδι πιστεύω πως, χωρίς αμφιβολία, θα σας αφήσουν άφωνους. Οι σκηνές

της εισαγωγής, του τέλους και της μονομαχίας των ρομπότ είναι καταπληκτικές. Το SPACE QUEST III κατά τη γνώμη μου έχει τα καλύτερα γραφικά από κάθε άλλο παιχνίδι της Sierra της εποχής. Η μουσική του παιχνιδιού είναι αρκετά καλή και καταφέρνει πολλές φορές να φτάσει σε αρκετά υψηλά επίπεδα. Έχει άμεση σχέση με την ατμόσφαιρα της περιπέτειας, πράγμα που ανεβάζει κατά πολύ την περιπέτεια.

## Η ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

**A**φού δείτε την εισαγωγή της περιπέτειας, βρίσκεστε στο αμπάρι του σκάφους-φορητού. LOOK AROUND, LOOK



GROUND, LOOK OBJECT. Πηγαίντε τώρα μια οθόνη νότια και μια ανατολικά και κάντε LOOK. Βλέπετε ένα Bucket Conveyor, πλησιάστε αρκετά, αυτό θα σας αρπάξει και θα σας ανεβάσει επάνω (+5).

Αφού φτάσετε πάνω κάντε STAND και μετά από λίγο JUMP (+10). Προχωρήστε όλο δυτικά, ώσπου να φτάσετε στην οθόνη που βρίσκεται το ρομπότ, εκεί LOOK, LOOK, LOOK CHUTE, LOOK MACHINE (grabber), αμέσως πηγαίντε πάνω από το grabber και CLIMB DOWN. Πηγαίντε με το grabber ακριβώς πάνω από την οθόνη που ξεκινήσατε και PRESS BUTTON. Από το grabber θα βγει μια δαγκάνα που θα πιάσει και θα σηκώσει το motivator (+15).

Πηγαίντε τώρα ανατολικά και με το

που θα πάρετε τη στροφή σταματήστε και PRESS BUTTON. Το motivator μπήκε στο σκάφος που θα σας βοηθήσει να δραπετεύσετε (+15). Πηγαίντε τώρα εκεί που πήρατε το grabber. Μπροστά σας υπάρχει μια πλατφόρμα. STAND και προχωρείστε προς το άνοιγμα. Αφού πέσετε κάτω, LOOK, LOOK WALL. Απ'ό,τι φαίνεται δεν είστε μόνοι, πηγαίντε στο δυτικό τοίχο και LOOK WALL, LOOK HOLE, LOOK REACTOR, GET REACTOR (+15). Φύγετε και πηγαίντε στην σκάλα, εκεί CLIMB LADDER.

Προχωρώντας βόρεια και όλο ανατολικά μπαίνετε μέσα σε ένα τούννελ, προχωράτε και ξαφνικά σας επιτίθεται ένας ποντικός και σας παίρνει πίσω το Reactor (-15).

Γύρνατε στην οθόνη όπου βγήκατε όταν ανέβηκατε την σκάλα, στη σκάλα

CLIMB DOWN, πηγαίντε και πάλι στον τοίχο με το Reactor και LOOK WALL, LOOK HOLE, GET REACTOR (+15). Αφού ξανανεβείτε τη σκάλα, GET LADDER (+10). Πηγαίντε και πάλι στο τούννελ. Εκεί LOOK WALL, GET WIRES (+5). Προχωρείστε ανατολικά, LOOK, LOOK HEAD, LOOK EYE, ENTER EYE (+5). Φτάσατε στο σκάφος. Πηγαίντε στο νότιο μέρος και PUT LADDER (+5), CLIMB LADDER, LOOK SHIP, πηγαίντε στο hatch, OPEN HATCH (+10). Μπαίνετε μέσα στο σκάφος και LOOK, LOOK COMPUTER, LOOK PANEL, FIX REACTOR (+5), FIX WIRES (+5), LOOK COMPUTER, βλέπετε σε τι κατάσταση βρίσκεται το σκάφος.

Τώρα SIT, SEARCH SEAT (+10), LOOK, LOOK SCREEN, 1, 7, 3, 8, F, FIRE. Μπράβο, καταφέρατε να δραπετεύσετε. Τώρα LOOK SCREEN 2. Έχετε τη δυνατότητα να πάτε στα μέρη planet Ortega, planet Phleebhut, Monolith Burger. Πηγαίντε στον πλανήτη Phleebhut και 2, 5. Όταν φτάσετε στην τροχιά του πλανήτη, 3, STAND, PRESS BUTTON.

Το σκάφος του Terminator σας ακολούθησε και σε λίγο θα προσγειωθεί και αυτό στον πλανήτη. Προχωρήστε 2 οθόνες ανατολικά και βόρεια και σε λίγο μπροστά σας θα δείτε ένα κατάστημα, το ονομά του "World Of Wonders". Μπείτε μέσα και στον ιδιοκτήτη SHOW GEM και πουλήστε το για 432 buckazoids.....

## ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ

Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι αρκετά απλός και είναι ακριβώς ο ίδιος με τα παιχνίδια της Sierra που έχουν κατασκευαστεί με την καινούρια τεχνική της. Εδώ θα πρέπει να πούμε ότι το SPACE QUEST III ήταν το πρώτο παιχνίδι που κατασκευάστηκε με την καινούρια τεχνική της Sierra. Η περιπέτεια έχει τις γνωστές μας λειτουργίες Help, Sound On/Off, Save Game, Restore Game, Restart Game, Inventory, Quit Game. Ακόμα έχει και την εντολή που ρυθμίζει την ταχύτητα 1-16, την εντολή ρύθμισης ήχου και μια εντολή που δεν συναντάμε συχνά στα adventures της Sierra, την BOSS KEY. Πατώντας την εντολή αυτή θα μας βγουν κάποια αρκετά διασκεδαστικά μηνύματα. Το λεξιλόγιο του παιχνιδιού είναι αρκετά απλό. Μερικά ρήματα είναι τα ακόλουθα: LOOK, CLIMB, HIT, PUNCH, OPEN, STAND, TAKE OFF, DROP, GET, PICK UP, PUSH, CLOSE, GIVE, EXAMINE, READ, PLAY, PULL, JUMP, PUT ON, USE, TALK, KICK, MOVE, SIT, TAKE, PRESS, COPY, EAT, THROW, WEAR, HANG, HOLD, LEAVE και αρκετά άλλα. Το manual του παιχνιδιού είναι σίγουρα απαραίτητο. Μέσα στις σελίδες του θα βρείτε πληροφορίες που σας είναι κάτι παραπάνω από χρήσιμες. Κάτι που θα πρέπει οπωσδήποτε να πούμε, είναι ότι το manual είναι γεμάτο από πανέμορφα σκίτσα και πιστεύω πως είναι το πιο καλοσχεδιασμένο manual που έχει εκδόσει η Sierra.

ΓΡΑΦΙΚΑ	98
ΚΙΝΗΣΗ	98
ΗΧΟΣ	94
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	98
ΠΛΟΚΗ	100
ΠΑΚΕΤΟ	100
ΑΝΤΟΧΗ	100
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	95

**ΓΕΝΙΚΑ 95**

<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	BATTLE COMMAND
<b>HOUSE</b>	OCEAN
<b>FORMAT</b>	ALL 16 BITS
<b>ΤΙΜΗ</b>	3700
<b>TEST</b>	AMIGA
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	GREEK SOFTWARE

ΤΟΥ Κ. ΠΟΘΟΥΛΑΚΗ

**Π**ριν από αρκετό καιρό, το Carrier Command (ένα κλασσικό τώρα πια παιχνίδι), είχε κυριαρχήσει στα τσάρτς όλων των computer-περιοδικών του κόσμου, σαν ένα από τα πιο δυνατά πολεμικά παιχνίδια. Πράγματι, πολλά είχαν γραφτεί γι' αυτό το παιχνίδι, όπως και για τη συνέχεια του, που είχε ήδη ανακοινωθεί από τότε. Ο καιρός κυλούσε και όλοι περιμέναμε με ανυπομονησία. Και να που τελικά, κόντρα στις καθυστερήσεις, το Battle Command έπεσε στα χέρια μας. Και σίγουρα άξιζε όλη αυτή την αναμονή...

<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b>	<b>93</b>
<b>ΚΙΝΗΣΗ</b>	<b>91</b>
<b>ΗΧΟΣ</b>	<b>88</b>
<b>ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ</b>	<b>89</b>
<b>ΠΛΟΚΗ</b>	<b>94</b>
<b>ΠΑΚΕΤΟ</b>	<b>93</b>
<b>ΑΝΤΟΧΗ</b>	<b>92</b>
<b>ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ</b>	<b>90</b>
<b>Γ Ε Ν Ι Κ Α</b>	<b>92</b>

# BATTLE COMMAND

## ΥΠΟΘΕΣΗ

Εκινάμε λοιπόν τη περιήγησή μας στο χώρο του Battle Command, λέγοντας σας ότι το μόνο κοινό του σημείο με τον προκατόχό του είναι η λέξη Command στον τίτλο και των δύο. Εκεί που το πρώτο ασχολιόταν με καράδια και αεροπλάνα που ελέγχονταν μέσω icons, τώρα εδώ έχουμε ένα υπερσύγχρονο τανκ, με πολύ πιο εξελιγμένο έλεγχο. Καιρός είναι, όμως, να ριζούμε μια λεπτομερή ματιά στο αρκετά απλό σενάριο του παιχνιδιού. Σ' ένα κοντινό μέλλον, ο κόσμος είναι χωρισμένος στους λεγόμενους Βόρειους και Νότιους (δεν πρόκειται για το γνωστό Αμερικάνικο πόλεμο). Αυτές οι δυο φυλές βρίσκονται σε εμπόλεμη κατάσταση εδώ και αρκετό καιρό. Ήδη, εδώ και δέκα χρόνια έχουμε μπει στη τελευταία φάση του πολέμου, με τις δυο δυνάμεις να συγκεντρώνουν τεράστια στρατεύματα κατά μήκος του μετώπου. Αυτό, σε συνδυασμό με την τεχνολογική πρόοδο της εποχής, έχει σαν αποτέλεσμα οι αμυντικές ικανότητες και των δυο αντιπάλων να είναι περίπου ίσες. Έτσι λοιπόν, ο πόλεμος περιορίζεται σε μικρές στρατιωτικές ενέργειες πίσω από τις αντίστοιχες εχθρικές γραμμές, από ειδικευμένα στρατεύματα σε ειδικά σχεδιασμένα οχήματα. Το Mauler είναι το πιο σύγχρονο τέτοιο όχημα, το οποίο διαθέτει την ικανότητα να μετακινείται από και προς τις εχθρικές γραμμές, μέσω ενός σούπερ ελικοπτερού (το Helicarrier) και είναι εφοδιασμένο με τα πιο σύγχρονα όπλα που μπορεί να κατασκευάσει η επιστήμη. Ένα τέτοιο όχημα έχετε και εσείς στη διάθεσή σας, για να φέρετε σε πέρας τις πολλές και ποικίλες αποστολές που περιλαμβάνει το παιχνίδι.



Το Mauler, αν και βαρειά θωρακισμένο, διαθέτει μεγάλη ευκινησία και ταχύτητα, όχι μόνο θεωρητικά, αλλά και στην πράξη. Πράγματι, το παιχνίδι είναι πολύ γρήγορο και η δράση κορυφώνεται όσο προχωράτε από αποστολή σε αποστολή. Ο κόσμος μέσα στον οποίο κινείστε και συμβαίνουν όλα αυτά, είναι γεμάτος από λόφους, δέντρα, δρόμους, ποτάμια, σπίτια, εργοστάσια κλπ. Το παιχνίδι παίζεται σε υποθετικό χρόνο 24 ωρών, όπου μια ώρα πραγματικού παιχνιδιού είναι μια μέρα μέσα στο παιχνίδι. Οι αποστολές συμβαίνουν οποιαδήποτε ώρα, ακόμα και τη νύχτα. Κάθε μία έχει και ένα διαφορετικό σκοπό, που σας φανερώνεται στην αρχή στο Mission Briefing. Αυτές οι αποστολές ποικίλουν από πιο arcade (όπως είναι η πρώτη αποστολή), έως πολύ σύνθετες, όπου πρέπει να χρησιμοποιήσετε όλες σας τις στρατηγικές ικανότητες, συν γρήγορους πυροβολισμούς. Όταν λοιπόν διαβάσετε τις οδηγίες σχετικά με την αποστολή, εξοπλίζετε το Mauler σας και ξεκινάτε. Η οθόνη αλλάζει και δείχνει το τεράστιο ελικοπτερό που σας μεταφέρει και σας ρίχνει στην ανάλογη περιοχή. Είσατε πια έτοιμοι να

αρχίσετε την αποστολή σας, που για να τελειώσει πρέπει να φέρετε εις πέρας το σκοπό για τον οποίο είσατε εδώ και να συναντηθείτε ξανά με το ελικοπτερό στις συντεταγμένες που σας δώθηκαν στο Briefing Room. Καιρός είναι όμως να δούμε από κοντά και το ίδιο το Mauler.

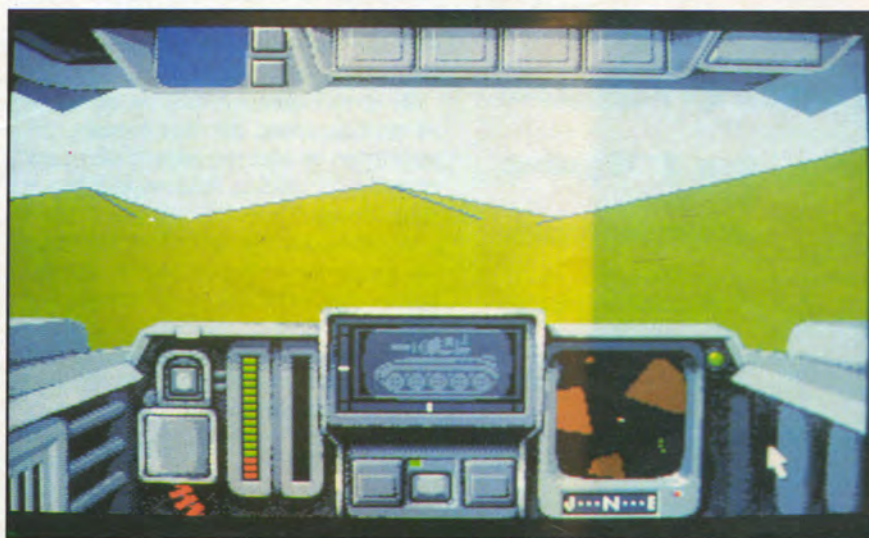
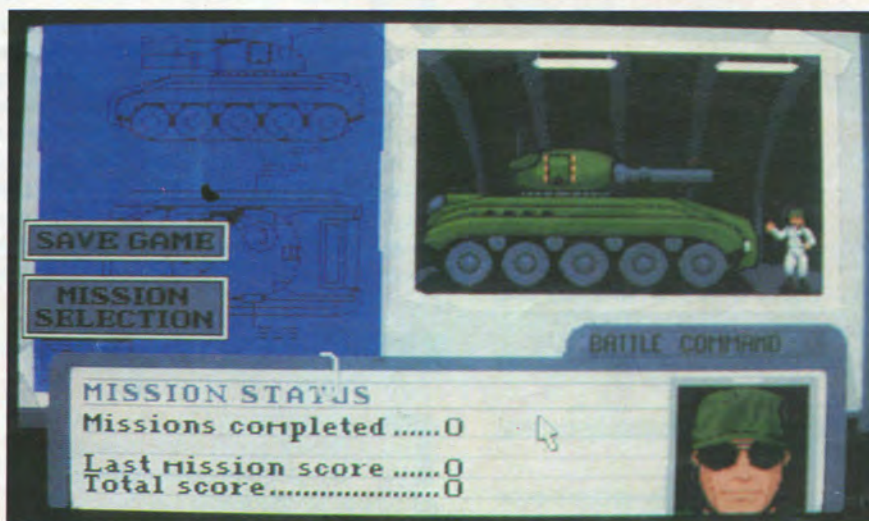


Κατ' αρχήν, πρέπει να πούμε ότι το Battle Command χρησιμοποιεί έναν όσο πιο απλό γίνεται τρόπο επικοινωνίας με το χρήστη. Το τανκ σας μπορείτε να το ελέγχετε είτε αποκλειστικά με το πληκτρολόγιο, είτε με ένα συνδυασμό του πληκτρολόγιου και του mouse (η του joystick), είτε τέλος σχεδόν εξ' ολοκλήρου με το mouse (η το joystick). Εμείς δοκιμάσαμε και τους τρεις τρόπους και τελικά συμφωνούμε πλήρως με τους κατασκευαστές του παιχνιδιού που προτείνουν το mouse. Αυτό παίρνει στην αρχή λίγο χρόνο μέχρι να συνηθίσει κανείς, αλλά μετά όλα είναι πολύ πιο εύκολα. Το Mauler σαν όχημα έχει πολύ μεγάλη προσαρμοστικότητα. Εκτός από τα κανονικά του εξαρτήματα, έχει και ειδικές θέσεις, όπου ανάλογα με την κάθε αποστολή μπαίνουν και ειδικά εξαρτήματα από το προσωπικό

# S E C T I O N

της βάσης σας. Αυτά μπορεί να είναι: Ειδική κάμερα για να βλέπετε τι συμβαίνει πίσω σας, ειδικός μηχανισμός για να βλέπετε το βράδυ και γενικά όταν ο φωτισμός είναι χαμηλός, κυάλια για να αναγνωρίζετε τα μακρινά σας αντικείμενα, scanner που κλειδώνει σε ένα συγκεκριμένο αντικείμενο από την αρχή της αποστολής και έτσι μπορείτε να το βρείτε πολύ εύκολα, κλπ. Στον standard εξοπλισμό του Mauler σας, να πούμε ότι περιλαμβάνονται τέσσερις θέσεις για όπλα, τα οποία μπορούν να είναι διάφορες οβίδες, όπως Banshee Surface to Surface Missiles, Banshee (IR Version), Phoenix Surface to Air Missiles, K-40 Mortar, Phoenix (IR Version), Sleeper Time Bombs, Dragonfly Wire Guided Missiles και K-90 Cluster Bomb Units. Βέβαια, δε λείπει και το κλασικό κανόνι. Επίσης, στην κεντρική οθόνη βλέπετε την πυξίδα, το ραντάρ, τα όπλα που χρησιμοποιείτε ανά πάσα στιγμή, τους διάφορους δείκτες για τα καύσιμα, την ταχύτητα κλπ.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι τρισδιάστατα, πολύ όμορφα σχεδιασμένα και με προσεγμένη λεπτομέρεια. Η κίνηση του Mauler σας είναι πειστική, όπως πειστική είναι και των άλλων τανκς, αεροπλάνων κλπ. Η ταχύτητα που κινείστε μέσα σ' αυτό το περιβάλλον είναι μεγάλη και οι χορταστικές εκρήξεις από τις διάφορες οβίδες που σφυρίζουν γύρω σας, σας δημιουργούν την εντύπωση ότι σίγουρα είσαστε σε πεδίο μάχης. Και αν στην καρδιά της μάχης θέλετε να δείτε πως φαίνεται ο κόσμος έξω από το τάνκ σας, υπάρχει η δυνατότητα για δυο διαφορετικές εξωτερικές όψεις, που πράγματι είναι συναρπαστικές. Η μία δείχνει ακριβώς πίσω από το τάνκ, όπου εσείς κινείστε και το περιβάλλον γύρω σας είναι ακίνητο και η άλλη είναι ακριβώς το αντίθετο. Και βέβαια, υπάρχει η δυνατότητα να περιστρέψετε το σκηνικό δεξιά-αριστερά, πάνω-κάτω, όπως και να κάνετε zoom. Υπάρχουν όμως και άλλες, πολύ όμορφα σχεδιασμένες οθόνες, που σας δίνουν διάφορες χρήσιμες πληροφορίες, όπως πχ η οθόνη της ζημιάς που έχει υποστεί το τάνκ σας ανά πάσα στιγμή. Τέλος, να πούμε ότι μπορείτε να ρυθμίσετε, αν θέλετε, την πολυπλοκότητα των γραφικών του παιχνιδιού και να το φέρετε με αυτόν τον τρόπο πιο κοντά στα γούστα σας. Φτάνοντας στο τέλος της συντομής περιήγησης μας στο τάνκ του μέλλοντος, πιστεύουμε ότι έγινε κατανοητό απ' όλους ότι



το Battle Command είναι ένα πολύ αξιόλογο κομμάτι software. Με γύρω στις 15 αποστολές (και μη βιαστείτε να πείτε ότι είναι λίγες, υπάρχει πολύ υλικό σε κάθε μία από αυτές !!), θα σας πάρει μπόλικο χρόνο και σκέψη μέχρι να το τελειώσετε. Το πολύ κατατοπιστικό manual που συνοδεύει το παιχνίδι, θα σας εξηγήσει πλήρως όλα του τα

μυστικά και θα σας βοηθήσει να βγάλετε όσα πιο πολλά μπορείτε από το πρόγραμμα.

Σίγουρα οι φίλοι των simulations θα τρίβουν τα χέρια τους από τη χαρά τους. Αλλά ίσως και οι φίλοι άλλων κατηγοριών παιχνιδιών θα έπρεπε να δοκιμάσουν το Battle Command. Είμαστε σίγουροι ότι θα τους αρέσει πολύ...

<b>TITΛΟΣ</b>	CARTHAGE
<b>HOUSE</b>	PSYGNOSIS
<b>FORMAT</b>	AMIGA, ST, PC
<b>TIMH</b>	4700
<b>TEST</b>	AMIGA
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	DELTA COMPUTERS

**Η** ανθρώπινη ιστορία είναι γεμάτη από πολέμους ανάμεσα στα κράτη, κυρίως για οικονομικούς λόγους. Ιδιαίτερα όταν οι δυνάμεις ήταν πολύ μεγάλες και είχαν κοινά συμφέροντα, η σύρραξη φαινόταν αναπόφευκτη, όπως ανάμεσα στην Καρχηδόνα και τη Ρώμη. 2136 χρόνια μετά, η Psygnosis ξαναζωντανεύει τη συγκρούση δύο ολόκληρων πολιτισμών, που κράτησε περισσότερο από έναν αιώνα. Και τώρα βρίσκεστε στο κέντρο των γεγονότων, έτοιμοι να αλλάξετε την ιστορία.

# CARTHAGE

O T E M P O R A ! O M O R E S !

## ΕΝΑ ΜΙΚΡΟ ΜΑΘΗΜΑ ΙΣΤΟΡΙΑΣ

**Η** Καρχηδόνα ιδρύθηκε από τους Φοίνικες το 814 πΧ κοντά στην περιοχή όπου βρίσκεται η σημερινή Τύνιδα, στα Βόρεια παράλια της Αφρικής. Υπήρξε σύμμαχος των Ετρούσκων και οι εμπορικές της δραστηριότητες εξαπλώνονταν μέχρι την Κύπρο και τα νότια παράλια της Ισπανίας. Τρεις πολέμους διεξήγαγε με τη Ρώμη και ο δεύτερος (219-202) είχε μία μεγάλη ιστορική μορφή, τον Αννίβα, που από το 219 μέχρι το 202 κατάφερε να φτάσει στις πύλες της Ρώμης. Στα πενήντα χρόνια ειρήνης που ακολούθησαν, η Καρχηδόνα συνέχισε να είναι μια απειλή, λόγω θέσεως και πλούτου για την Ρώμη. Έτσι στον τρίτο πόλεμο, μετά από τριετή πολιορκία καταστράφηκε ολοσχερώς από τους Ρωμαίους. Το 534 μΧ την κατέλαβε ο Βελισσάριος, στρατηγός του Ιουστινιανού για χάρη της Βυζαντινής αυτοκρατορίας, ενώ το 698 καταστράφηκε οριστικά από τους Αραβες για να επιβεβαιωθεί αυτό που λένε: *Vulnerant omnes, ultima necat!*

### Η ΥΠΟΘΕΣΗ

#### AD LITTERAM

**Γ** εννημένος το 170 πΧ ο Διογένης (δηλαδή εσείς) ανατράφηκε με τις ιστορίες γενναίων ανδρών που πολέμησαν με τον Αννίβα ενάντια στις δυνάμεις της Ρωμαϊκής αυτοκρατορίας. Μεγάλωντας ονειρευόταν την ημέρα που θα βοηθούσε για τη μεγάλη νίκη της πόλης του ενάντια στην Ρώμη.

Με τέτοια όνειρα, η ένταξη του στο στρατό της Καρχηδόνας δεν ήταν δύσκολη. Εκπαιδεύτηκε σε όλες τις μορφές μάχης και στρατηγικής, αλλά το ταλέντο του ήταν η αρματοδρομία.

Με τη δύναμη της Θεάς Tanit απέκτησε την ικανότητα να γνωρίζει τη θέση των εχθρικών δυνάμεων και να οργανώνει την αντίσταση.

Αποστολή σας είναι να τριγυρνάτε από πόλη σε πόλη, σε ολόκληρη την επιφάνεια του χάρτη, μαζεύοντας χρήματα και να αγοράζετε με αυτά στρατό για να υπεραπίσετε τη Μητρόπολη.

(Αρκεί βέβαια να ανήκετε σ'αυτούς που πιστεύουν ότι *Sic vis pacem, para bellum*).

### ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ

#### AD ANGVSTA PER ANGVSTA

**Τ** ο παιχνίδι περιλαμβάνει τεσσάρων ειδών στρατιωτικά σώματα: διμοιρίες ελεφάντων(!) πεζικού, τοξοτών και φυσικά ιππικού. Με χρήματα μπορείτε να αγοράσετε τα πάντα, εκτός από ελέφαντες και καταπέλτες, τους οποίους πρέ-

πει υποχρεωτικά να τους πάρετε από τις πόλεις και μάλιστα πριν πέσουν στα χέρια των ρωμαίων. Υπάρχουν λίγα χρήματα σε κάθε πόλη, αλλά η κύρια πηγή τους είναι η ίδια η Καρχηδόνα, που εκτός από πλούσιο ταμείο έχει τον ισχυρό της στόλο που λεηλατώντας τις Ρωμαϊκές επαρχίες και τα πλοία φέρνει σε τακτικά διαστήματα χρυσό στην πόλη.

Ο χώρος της περιπέτειας είναι αρκετά μεγάλος και οι Ρωμαίοι μπορεί να επιτεθούν από οποιοδήποτε μέρος, αλλά υπάρχει συνήθως μεγάλο χρονικό διάστημα μέχρι να εκδηλωθούν οι πρώτες μάχες. Η στρατηγική είναι γενικά σε μέτρια επίπεδα, καθώς λείπουν οι πλούσιες arcade σκηνές που θα επέτρεπαν να πάρετε τα πράγματα στα χέρια σας και η ιστορία εξελίσσεται με αργούς ρυθμούς και "δύσκαμπτα".

Οι δυνάμεις είναι διασκορπισμένες random στις διάφορες πόλεις, τις οποίες διαλέγετε αν θα τις "ξεγυμνώσετε" από υπερπιστές, δημιουργώντας ένα μεγάλο εκστρατευτικό σώμα ή αν θα τονώσετε την άμυνά τους. Κάθε στρατός μπορεί να περιλαμβάνει μέχρι 30 μεραρχίες και κάθε μεραρχία μπορεί να αποτελείται από 99 άτομα.

Για να ξέρετε τι σας περιμένει, σας λέω ότι οι ρωμαϊκές στρατιές έχουν περίπου 2500 λεγεωνάριους.

Υπάρχει ακόμα η δυνατότητα να ξεκουράζετε το στρατό σας έτσι ώστε να είναι ετοιμοπόλεμος και να διατηρεί την πειθαρχία του.

Φροντίστε πάντα να προστατεύετε το στρατηγό σας, γιατί χωρίς αυτό, ο στρατός λιποτακτεί.





Σε γενικές γραμμές μέτρια στρατηγική και έλλειψη τακτικής.

### ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΤΟ 1Mbyte

AD MAJOREM AMIGA GLORIAM

**Τ**ο παιχνίδι κάνει απόλυτη χρήση της extra μνήμης, αν υπάρχει, στην Amiga, με αποτέλεσμα να βλέπετε και να παίζετε περισσότερο από το gameplay: κατ'αρχήν η εισαγωγή θα περιλαμβάνει, εκτός από την αρχική οθόνη, έναν άγριο ρωμαίο που σας μαστιγώνει μέσα σε εξαιρετική κίνηση, πάνω σε ένα άρμα. Η μεγάλη βελτίωση είναι στο animation, όπου θα βλέπετε πρόσθετα frames και δύο παραπάνω options: ένα γενικό χάρτη των πιο ενδιαφερόντων περιοχών και τη δυνατότητα να τα περιστρέψετε σε μεγέθυνση. Ακόμα παρατηρείται μια μικρή αύξηση της ταχύτητας στο σχεδιασμό των οθονών.

Το παιχνίδι τρέχει φυσικά ΚΑΝΟΝΙΚΑ στα 512K!

### PANEM ET CIRCENSES

**Τ**ο παιχνίδι, όπως θα περιμέναμε από κάθε πρόγραμμα της Psygnosis, διακρίνεται για την ποιότητα των γραφικών του, μόνο που εδώ έχουμε ένα μάλλον περιορισμένο δείγμα αυτής της δουλειάς.

Οι στατικές οθόνες είναι εξαιρετικές αλλά χωρίς κίνηση και μέσα στο ίδιο το game τα πράγματα είναι αρκετά φτωχά, καθώς βλέπετε μόνο το χάρτη και τα σώματα που κινούνται σαν περικεφαλαίες. Η οθόνη μπορεί να περιστραφεί και το έδαφος αναπαρίσταται με λεπτομέρεια, σχεδόν ανάγλυφα. Εκείνο που είναι βέβαια πιο εντυπωσιακό το σπάνιο είναι τα 3D fractals σε μεγάλη ταχύτητα. Τα χρώματα είναι αρκετά, αλλά το σύνολο δεν είναι τίποτα περισσότερο από έναν χάρτη (όσο καλός και να είναι αυτός) και μερικά μη-animated sprites.

Ο ήχος περιορίζεται στο εντυπωσιακό ατμοσφαιρικό μουσικό θέμα της εισαγωγής

και του φινάλε.

Η μόνη σημαντική arcade σκηνή είναι η...

### ΑΡΜΑΤΟΔΡΟΜΙΑ

**Π**ραγματικά ξεχωρίζει, καθώς είναι η μόνη arcade σκηνή του παιχνιδιού, όπου οδηγείτε ένα Ελληνικό άρμα (από αυτά που είχαν δρεπάνια στον άξονα της ρόδας για να καταστρέφουν τα εχθρικά) με δύο άλογα, προσπαθώντας να αποφύγετε τους αντιπάλους που θέλουν να σας διαλύσουν το άρμα και να σας αναγκάσουν να επιστρέψετε στην πόλη με τα πόδια και χωρίς χρήματα. Πρέπει ακόμα να προσέχετε και τα διάφορα εμπόδια στο δρόμο, συνήθως κορμούς δέντρων, γιατί αν χτυπήσετε πάνω τους θα αναπηδήσετε και θα χάσετε ένα ποσό χρημάτων. Τα άλογα από ένστικτο κρατούν το άρμα στο κέντρο του δρόμου, αλλά πρέπει και εσείς να προσέχετε όταν παίρνετε στροφές με μεγάλη ταχύτητα. Κάθε έξοδός σας από το δρόμο σημαίνει πρόσκρουση στους θάμνους και χάσιμο χρόνου. Η κίνηση είναι εξαιρετικά γρήγορη και κάνει αυτό το σημείο το πιο απολαυστικό του παιχνιδιού. Αν έχετε μάλιστα και 1Mb, τότε μπορείτε να μαστιγώνετε ελεύθερα με τους αντιπάλους σας και... Vae victis!

### ACTA EST FABULA

**Γ**ενικά είναι ένα παιχνίδι που απευθύνεται στους κυνηγούς της στρατηγικής και σε όσους δε θέλουν να χάσουν παιχνίδι της Psygnosis. Βασική έλλειψη είναι αυτή των arcade σκηνών, ενώ το όλο στήσιμο του game δεν προκαλεί εθιστικότητα. Είναι αλήθεια ότι η αρματοδρομία είναι εξαιρετική αλλά λίγη, αφού στο τέλος καταντάει μονότονη και συχνά κουραστική. Αμφιβολίες έχουμε ακόμα για την ποιότητα της στρατηγικής και τις ελλείψεις στην τακτική. Προσωπικά δεν μας ικανοποίησε, αλλά δεν μπορούμε παρά να χαϊρέθησουμε με χαρά (και πολλές προσδοκίες για το μέλλον) την προσπάθεια της Psygnosis να δημιουργήσει κάτι ποιοτικό και ταυτόχρονα διαφορετικό στο χώρο των ιστορικών εξομοιώσεων. Η Microprose βέβαια δεν ανησυχεί ακόμα! Pax, φίλοι μου.

### ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΟΘΟΝΗ

**Τ**ο Carthage είναι μια από τις πρώτες προσπάθειες της Psygnosis για ένα παιχνίδι στρατηγικής, που, τουλάχιστον στον τομέα του χειρισμού, τα καταφέρνει αρκετά καλά. Όλο το game είναι mouse driven, εκτός από τις arcade σκηνές. Το μενού βρίσκεται στο κάτω μέρος της οθόνης και μπορείτε να δείτε ανά πάσα στιγμή την Καρχηδόνα, να μεγεθύνετε ένα τμήμα του χάρτη, να κανετε το παιχνίδι μέχρι οκτώ φορές πιο γρήγορο ή αργό, να σώσετε και να φορτώσετε από το δίσκο ή να περιστρέψετε ένα τμήμα. Τα στρατεύματα εμφανίζονται με περικεφαλαίες (χρυσές για σας, ασημένιες για για τους Ρωμαίους), ενώ εσείς οι ίδιοι συμβολίζεστε με μια μεγαλύτερη και πιο "μπάροκ" περικεφαλαία. Με τα δύο πλήκτρα του mouse μπορείτε να δείτε τη δύναμη ενός στρατού ή μιας πόλης και να τους μετακινήσετε πάνω στις σημαιούλες που υπάρχουν και δηλώνουν πόλεις. Μπορείτε να έχετε μέχρι πέντε στρατούς και η δημιουργία τους είναι απλή: Αφού βεβαιωθείτε ότι η πόλη έχει χρήματα και αγοράσετε με αυτά τους στρατιώτες, εμφανίζεται ένα έρημο κάστρο με τον αριθμό των ανδρών του, του οποίου κάθε πύργος είναι και ένα στρατευμα. "Κλικάρετε" με το mouse και δημιουργούνται οι μεραρχίες που συμβολίζονται σαν σκηνές. Οι οθόνες δεν έχουν ιδιαίτερη ποικιλία, αλλά το μέγεθός τους είναι ικανοποιητικό και αν σκεφτείτε την τεχνική των 3D fractals που χρησιμοποιείται, θα διαπιστώσετε ότι σχεδιάζονται πραγματικά πολύ γρήγορα. Σε γενικές γραμμές μείναμε ευχαριστημένοι από το χειρισμό, που είναι λειτουργικός και σπάνια χρειάζεται ακρίβεια pixel. Στην αρματοδρομία η απόκριση είναι άμεση και ο χειρισμός τέλειος. Το manual είναι πάλι το μόνο αδύνατο σημείο της Psygnosis, καθώς αποτελείται από ελάχιστες σελίδες και δε δίνει καμία πραγματική βοήθεια στον παίκτη.

ΓΡΑΦΙΚΑ	81
ΚΙΝΗΣΗ	83
ΗΧΟΣ	75
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	87
ΠΛΟΚΗ	85
ΠΑΚΕΤΟ	85
ΑΝΤΟΧΗ	80
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	87
<b>Γ Ε Ν Ι Κ Α</b>	<b>80</b>

<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	THE AMAZING SPIDERMAN
<b>HOUSE</b>	EMPIRE
<b>FORMAT</b>	ALL FORMATS
<b>ΤΙΜΗ</b>	3950
<b>TEST</b>	AMIGA
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	ARCADE LTD

**Η** “μόδα” της μεταφοράς ηρώων από κόμικς σε ηλεκτρονικούς υπολογιστές δεν είναι καινούρια, αλλά φαίνεται πως τώρα τελευταία οι προγραμματιστές (για την ακρίβεια οι εταιρίες) υπολογίζουν πολύ την ύπαρξη ενός “ονόματος” στα games τους. Και αυτό γιατί τα licensed παιχνίδια πουλάνε όλο και περισσότερο. Φυσικά ο Spiderman δεν είναι ένας τυχαίος ήρωας. Γιατί όπως και να το κάνουμε και δυνατότερος από τον Batman είναι και πιο μυστηριώδης από τον Superman.

<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b>	<b>44</b>
<b>ΚΙΝΗΣΗ</b>	<b>63</b>
<b>ΗΧΟΣ</b>	<b>49</b>
<b>ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ</b>	<b>88</b>
<b>ΠΛΟΚΗ</b>	<b>82</b>
<b>ΠΑΚΕΤΟ</b>	<b>92</b>
<b>ΑΝΤΟΧΗ</b>	<b>82</b>
<b>ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ</b>	<b>75</b>

**Γ Ε Ν Ι Κ Α 73**

# T H E A M A Z I N G SPIDERMAN

**Η** υπόθεση του παιχνιδιού είναι στηριγμένη πάνω σε μια από τις παλιότερες ιστορίες της σειράς, τότε που ο κακός Mysterio (πιστεύω πως μπορούσαν να βρουν καλύτερο αντίπαλο για τον Spiderman - κανένα Χουλκ ίσως;) έχει απαγάγει την αγαπημένη του Peter Parker και πρέπει να τη σώσετε μέσα σε περιορισμένο χρονικό διάστημα. Ενάντιόν σας, απ'ό,τι φαίνεται, είναι και οι δημιουργοί του παιχνιδιού, που για να προστατεύσουν τα πνευματικά τους δικαιώματα, σας αναγκάζουν να διαβάσετε κάθε φορά ολόκληρη σελίδα κειμένου για να βρείτε τη λέξη password. Τέλος πάντων, τους συγχωρούμε! Το game δεν είναι τίποτα περισσότερο από ένα καθαρό arcade platform, με εξαιρετικά όμως ruzzles, που πρέπει να λυθούν ώστε να περάσετε την κάθε οθόνη για να φτάσετε στην τελική αναμέτρηση. Ο χώρος της περιπέτειας θα σας πάει από υπονόμους στα ορυχεία της άγριας δύσης, σε μπουντρούμια κάστρων, τεράστιους ουρανοξύστες και γεννήτριες. Ο χειρισμός γίνεται μέσω του joystick και έχετε όλες εκείνες τις δυνάμεις που έκαναν τον Spiderman έναν αληθινό υπερήρωα. Μπορείτε να σκαρφαλώνετε σε τοίχους και να περπατάτε σε ταβάνια, όρθιος ή σκυμμένος, αλλάζοντας θέσεις με μεγάλη ταχύτητα και να πηδάτε χάσματα. Φυσικά έχετε τον περίφημο ιστό που επitrέπει να κρεμιέστε για ένα μικρό χρονικό διάστημα από το ταβάνι και να ακινητοποιεί τους αντιπάλους σας, πάλι για λίγο χρόνο, ή να ενεργοποιεί κουμπιά και διακόπτες. Οι αντίπαλοί σας δεν είναι τόσο αξιόλογοι, αφού είναι λίγοι, αργοί και σχετικά



ακίνδυνοι. Οι παγίδες όμως είναι πιο πονηρές, με ειδικά χημικά στους τοίχους, που δεν σας αφήνουν να σκαρφαλώσετε ή να πιαστείτε με τον ιστό, πατώματα που καταρρέουν, βράχια που σας πλακώνουν, έλλειψη βαρύτητας, λάθος στροφές που σας γυρίζουν πίσω κλπ. Δύο είναι τα κύρια μειονεκτήματα του παιχνιδιού: η μικρή ταχύτητά του, με αποτέλεσμα να είναι αργή και η εξέλιξη της υπόθεσης και τα πολύ-πολύ μικρά sprites. Από την άλλη έχουμε και δύο ισχυρά πλεονεκτήματα: τις πάρα πολλές οθόνες που αποτελούν το game, τον εθισμό και την αίσθηση που περνάει στον παίκτη το animation και ο τρόπος κίνησης του ήρωά μας. Πέρα από αυτά η υπόλοιπη τεχνική περιλαμβάνει λίγα χρώματα και πολύ φτωχά backgrounds (μιλάμε για απλά backgrounds), ενώ δεν υπάρχει ούτε scrolling στις οθόνες, οι οποίες όμως αλλάζουν στιγμή-α. Το animation ξεχωρίζει μόνο στο sprite σας, ενώ τα υπόλοιπα κινούνται μάλλον περίεργα. Ο ήχος είναι επίσης υποτυπώδης με οκτάμπιτα εφέ! Στο πακέτο του παιχνιδιού, εκτός από το φυλλάδιο με τις οδηγίες, υπάρχει μια συμπαθητική αφίσα και ένα πολύ καλό 24-σέλιδο κόμικ με τον ήρωά μας. Το gameplay βέβαια υποσχετεί αρκετά, αλλά το πιθανότερο είναι να βαρεθείτε γρήγορα μέσα σε ένα τέτοιο περιβάλλον.



HE'S BACK! HE'S BACK! HE'S BACK!

Micro  
Style

# RICK DANGEROUS

## 2



Ο ΑΝΘΡΩΠΟΣ ΜΕ ΤΟ ΚΑΠΕΛΟ ΓΥΡΙΣΕ! (ΧΩΡΙΣ ΑΥΤΟ!!!)

DELTA  
COMPUTERS  
ΣΠΛΙΤΗΣ 75 ΧΑΪΔΑΡ  
ΤΗΛ. 5011532, 5021347

<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	TREASURE TRAP
<b>HOUSE</b>	ELECTRONIC ZOO
<b>FORMAT</b>	AMIGA, ST, PC
<b>ΤΙΜΗ</b>	3700
<b>TEST</b>	STE
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	GREEK SOFTWARE

**Τ**ο τι προκάλεσε την έκρηξη παραμένει άγνωστο. Πολλοί από τους επιζώντες ανέφεραν ότι άκουσαν κάποιο φρικτό ήχο, δευτερόλεπτα πριν η τρομακτική έκρηξη, στο μηχανοστάσιο του ΕΣΜΕΡΑΛΝΤΑ, προκαλέσει ένα τεράστιο ρήγμα στο κήτος του πλοίου... Θα μπορούσε να ήταν σκηνή από κάποιο έργο τύπου Τιτανικός, αλλά η ELECTRONIC ZOO έχει διαφορετική άποψη.

ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΚΙΝΗΣΗ	
ΗΧΟΣ	79
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	80
ΠΛΟΚΗ	90
ΠΑΚΕΤΟ	89
ΑΝΤΟΧΗ	80
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	82
<b>ΓΕΝΙΚΑ</b>	<b>81</b>

# TREASURE TRAP

**Τ**ο Εσμεράλντα γύριζε από ένα ταξίδι στην Αφρική, όπου η άνηση του χρυσού δημιούργησε μεγάλη ζήτηση για το περιζήτητο αυτό μέταλλο. Οι ράβδοι χρυσού είχαν αγοραστεί για να ανακουφιστεί η παραπαιούσα Αγγλική οικονομία, με τη διατήρηση της τιμής του χρυσού. Το Εσμεράλντα είχε καλύψει περισσότερο από το μισό του ταξιδιού όταν έγινε η έκρηξη. Διασωθέντα μέλη του πληρώματος μας είπαν ότι δεν είχαν τη δυνατότητα να προσπαθήσουν να σώσουν το χρυσάφι πριν βυθιστεί το πλοίο. Δεν είχαν περάσει παραπάνω από 2 λεπτά, όταν το πλοίο πήρε κλίση προς τα αριστερά, λέει ένα μέλος του πληρώματος. Ήταν δύσκολο ακόμα και να σταθείς στο κατάστρωμα. Το πλήρωμα σώθηκε από τους ναύτες του DANFORTH, ενός αλιευτικού που βρισκόταν στην ίδια περιοχή τη στιγμή του ατυχήματος.

Ο Blowbottom λέει ότι το περιστατικό αυτό μπορεί να είναι το τέλος της εταιρίας Lemuels του Liverpool. Δεν είμαι σίγουρος ότι μπορούμε να αντέξουμε μια απώλεια σαν και αυτή, δήλωσε. Ο ονομαστός δύτης Howard Keir, το ρόλο του οποίου καλείστε να παίξετε εσείς, δήλωσε ότι οι προσπάθειες θα αρχίσουν στις αρχές της προσεχούς εβδομάδας για να ανασυρθεί το χρυσό φορτίο του Εσμεράλντα. Η έρευνα έδειξε ότι ο χρυσός είναι πιθανό να έχει διασκορπιστεί σε περισσότερα από 100 δωμάτια, καμπίνες και αμπάρια του πλοίου (φανταστείτε ποιος θα είναι ο τυχερός που θα τα εξερευνήσει). Η τοποθεσία του ναυαγίου ανησυχεί τις ομάδες ανάσυρσης. Η περιοχή του Ειρηνικού όπου βρίσκεται το πλοίο είναι γνωστό ότι κατοικείται από μερικά από τα πιο επικίνδυνα θαλάσσια πλάσματα και τα ισχυρά θαλάσσια ρεύματα της περιοχής είχαν εντοπιστεί από τους ναυτικούς εδώ και αιώνες (θα έχετε πολύ καλή παρέα εκεί κάτω). Οι αναμενόμενες καταδύσεις για το Εσμεράλντα πρόκειται να είναι οι πρώτες που



θα γίνουν σε βάθος 100 μέτρων. Το πρώτο πράγμα που έκανε ο λογικός αυτός δύτης είναι να τοποθετήσει φιάλες οξυγόνου σε διάφορα τμήματα του πλοίου. Ετσι, εάν κάτι πάει στραβά, θα μπορείτε να βρείτε τις διάφορες φιάλες οξυγόνου και θα συνεχίζετε έτσι τις εργασίες σας χωρίς διακοπή. Ο σκοπός σας λοιπόν είναι να παραμείνετε ζωντανός και να μαζέψετε τις ράβδους χρυσού. Αν το καταφέρετε αυτό, πρέπει να φτάσετε στην επιφάνεια, πράγμα όχι εύκολο, για να γίνετε ο πιο πλούσιος άνθρωπος του κόσμου (τύφλα να έχει ο Ωνάσης). Στο ναυάγιο δεν υπάρχουν μόνο εχθρικά πλάσματα, αλλά και φιλικά, όπως το Friendly Fish (όνομα να σου πετύχει, αλλά τι να κάνουμε, φιλικό ψάρι είναι), το οποίο όταν το ελευθερώνετε τρώει τα εχθρικά πλάσματα (wait and see). Χρήσιμη είναι και η επιλογή του χάρτη, ο οποίος σας δείχνει σε ποια δωμάτια έχετε πάει. Θα πρέπει να τον χρησιμοποιείτε συχνά για να μην κάνετε άσκοπες βόλτες σ'αυτό το παλιοαμπάρι, τη στιγμή που πνίγηστε (όχι από το νέφος της Αθήνας, αλλά επειδή δεν έχετε αρκετό οξυγόνο).

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι αρκετά καλά. Τα sprites ανταποκρίνονται με κάποια καθυστέρηση στις κινήσεις του joystick. Αυτό όμως συνηθίζεται μετά από λίγες ώρες παιχνιδιού (ας είναι καλά ο καφέ). Τα animated screens είναι καταπληκτικά και θα σας εντυπωσιάσουν, όπως εντυπωσίασαν κι εμένα. Ο ήχος βρίσκεται σε μέτρια επίπεδα και σίγουρα δεν εκμεταλλεύεται τις δυνατότητες όχι μόνο του STE, αλλά ούτε και του ST. Εκτός από το εισαγωγικό κομμάτι, περιορίζεται στα διάφορα ηχητικά εφέ.

Στα ίδια επίπεδα περίπου βρίσκεται και η κίνηση, η οποία δεν ξεπερνάει το μέτρο. Τέλος υπάρχει και η χρυσή επιλογή save για να σώσετε τα παιχνίδια που σταματάτε στη μέση (λόγω έλλειψης καφέ). Είναι λοιπόν ένα πρωτότυπο arcade adventure που θα το αγαπήσουν οι φίλοι του είδους αυτού.



<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	THE VIKING CHILD
<b>HOUSE</b>	ELECTRONIC ZOO
<b>FORMAT</b>	ST/STE, AMIGA, PC
<b>ΤΙΜΗ</b>	3700
<b>TEST</b>	STE
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	GREEK SOFTWARE

**Ο**ι δυνάμεις του σκότους σκεπάζουν με τη μαύρη φτερούγα τους τον κόσμο του ONTIN. Αλλη μια λυσσαλέα μάχη πρόκειται να αρχίσει. Οι προφήτες το είχαν προβλέψει από καιρό. Η μόνη τους ελπίδα είσαι εσύ, ο BRIAN, το παιδί των Vikings. Ολα αυτά τα περιεργα συμβαίνουν στο THE PROPHECY I της ELECTRONIC ZOO.

ΓΡΑΦΙΚΑ	87
ΚΙΝΗΣΗ	80
ΗΧΟΣ	84
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	88
ΠΛΟΚΗ	84
ΠΑΚΕΤΟ	80
ΑΝΤΟΧΗ	89
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	92

**ΓΕΝΙΚΑ 85**

# THE VIKING CHILD

## PROPHECY I

**Κ**αλώς ήρθατε στον κόσμο του Ontin, μια χώρα γεμάτη καλωσύνη αλλά και δυστυχία.

Μέσα στη χώρα αυτή ζει ο Brian (εσείς), το παιδί των Vikings, του οποίου οι ηρωισμοί έχουν προφητευθεί από τους προφήτες και έχουν αιώνια γραφεί στο μαντείο. Σε αυτή τη χώρα, όμως, υπάρχει ένα πρόβλημα.

Η οικογένειά του βρίσκεται φυλακισμένη από τις δυνάμεις του σκότους σε κάποιο φρικτό μέρος, σε μια προσπάθεια να ανατρέψουν την προφητεία και να εξαπλώσουν το χάος σε ολόκληρη τη χώρα.

Η περιπέτεια θα οδηγήσει τον Brian σε πολλά όμορφα αλλά και επικίνδυνα μέρη, στα οποία θα αντιμετωπίσει το κακό σε όλες του τις μορφές.

Θα πρέπει να εξολοθρεύσει τους 8 μαθητές του διαβόλου, οι οποίοι είναι σκλάβοι του σκοτινού λόρδου LOKI. Ευτυχώς όμως, το κακό δεν ελέγχει όλους τους κατοίκους της χώρας αυτής.

Ετσι κατά τη διάρκεια της περιπλάνησης του ο Brian θα μπορεί να αγοράζει διάφορα αντικείμενα αξίας από τους καταστηματάρχες, που θα τον βοηθούν συνέχεια κατά την διάρκεια της αναζήτησής του.

Οποσδήποτε όμως, αυτά τα κατά κάποιο τρόπο μαγικά εξαρτήματα από μόνα τους δεν μπορούν να νικήσουν τους εχθρούς.

Πρέπει και ο Brian να χρησιμοποιήσει όλη του την εμπειρία και επιδεξιότητα (στο joystick) για να περάσει τις 16 μαγικές χώρες που βρίσκονται μπροστά του, προκειμένου να σώσει τους αγαπημένους του.

Τελικά, καθώς η μεγάλη αναζήτηση θα πλησιάζει στο τέλος της, πρέπει να αντιμετωπίσει και τον ίδιο το διαβολικό λόρδο Loki και να τον εξαφανίσει από το πρόσωπο της γης. Πέτυχε Brian και οι θεοί θα σε ανταμοψούν. Απέτυχε και δε θα ξαναδείς την οικογένειά σου ποτέ.

Ξεκινάτε την αναζήτησή σας, οπλισμένους με ένα μικρό σπιλέτο, αλλά αυτό στη συνέχεια μπορείτε να το ανταλλάξετε, μαζί και με κάποια χρήματα, με



μεγαλύτερα και μακρύτερα σπαθιά που θα σας βοηθήσουν στις πολλές μάχες που έχετε να δώσετε.

Επίσης μπορείτε να αγοράσετε διάφορες ασπίδες για να προστατευθείτε από τους πυραύλους που κάποιος αντίπαλος πιθανώς να εξαπολύσει εναντίον σας.

Θα πρέπει να προσέχετε όμως να μη σας ακουμπίσουν οι εχθροί, διότι η ασπίδα δε θα σας προστατεύσει.

Υπάρχουν επίσης και διάφορα άλλα όπλα που μπορείτε να αγοράσετε. Τέτοια είναι α) οι bombs, β) τα bolas, γ) τα firesprites, δ) τα potions και άλλα.

Το παιχνίδι έχει πολύ καλά γραφικά. Τα χρώματα που εμφανίζονται στην οθόνη είναι πολλά και δένουν μεταξύ τους. Το background διαρκώς αλλάζει, δίνοντας ατμόσφαιρα στο παιχνίδι.

Τα sprites είναι σχεδιασμένα λεπτομερώς. Θα συναντήσετε εκατοντάδες διαφορετικά sprites, με διαφορετικά μεγέθη το καθένα.

Το scrolling είναι οριζόντιο και κάθετο.

Η ανταπόκριση του sprite στις κινήσεις του joystick είναι άμεση, αλλά η κίνηση γενικά είναι λίγο αργή.

Η ποιότητα του ήχου είναι ικανοποιητική. Κατά την διάρκεια του παιχνιδιού ακούγονται 22 διαφορετικοί μουσικοί ρυθμοί.

Αυτό το platform game είναι αρκετά εθιστικό και η αντοχή στο χρόνο είναι μεγάλη.

Αυτό όμως που θα σας εντυπωσιάσει πραγματικά είναι το gameplay.

Το game αυτό θα σας κερδίσει από την πρώτη κιόλας στιγμή, ακόμα κι αν δεν είστε φίλος των platform games.

Πραγματικά δεν πρέπει να το χάσετε.

**Η** μεγάλη Microprose έχει αρχίσει εδώ και λίγο καιρό να ξεφεύγει από τα στενά όρια των συνηθισμένων εξομοιωτών και ασχολείται με πρωτότυπα και ενδιαφέροντα θέματα, βλέποντάς τα μέσα από τη δική της οπτική. Το συγκεκριμένο παιχνίδι είναι μια ιστορία κατασκοπίας με πολύ δράση, που αρχικά σχεδιαζόταν για τον CBM 64. Το μηχάνημα όμως δεν άντεξε τον όγκο του προγράμματος και η σκυτάλη πέρασε στα PCs, μαζί με όλα τα καλά και άσχημα που συνεπάγεται αυτό...

<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	COVERT ACTION
<b>HOUSE</b>	MICROPROSE
<b>FORMAT</b>	PC
<b>ΤΙΜΗ</b>	7100
<b>TEST</b>	PC
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	DELTA COMPUTERS



# COVERT ACTION

## ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΟΘΟΝΗ

■ εκινάτε βλέποντας ορισμένα μενού, τα οποία χαρακτηρίζουν το game τόσο με την σταθερή δομή και την απόκρισή τους, όσο και με την ευκολία με την οποία διαλέγετε ανάμεσα από τις πολλές επιλογές. Ετσι ξεκινάτε αποφασίζοντας αν θα είσαστε άντρας ή γυναίκα (εξαρτάται από τη διάθεση της στιγμής!) ανάμεσα από δύο μεγάλα sprites που εμφανίζονται και παίρνουν μια ιδιαίτερα κινηματογραφική στάση. Υστερα δίνετε τον κωδικό του ονοματός σας με το joystick ή το keyboard, αφού το παιχνίδι δεν υποστηρίζει mouse. Η απόκριση των χειριστηρίων είναι άμεση και το μόνο παράπονο που έχουμε είναι το ότι υπάρχει μπόλικο disk swapping, ιδιαίτερα αν έχετε ένα μόνο drive. Το μέγεθος της οθόνης είναι μεγάλο, αλλά η δράση φαίνεται μόνο σε τμήματά της, windows για την ακρίβεια, με σχετική κίνηση. Τα βασικά μέρη του παιχνιδιού είναι:

## COMBAT AND BREAK-INS

**Τ**ο να μπειτε σε κάποιο εχθρικό ή ύποπτο κτίριο είναι εξαιρετικά χρήσιμο, αφού μπορεί να πάρετε πολύτιμες πληροφορίες, ιδίως αν δράσετε γρήγορα, αθόρυβα και χωρίς να σας πάρουν είδηση οι "οικοδεσποτες". Σκοπός σας είναι να βγάλετε φωτογραφίες από έγγραφα ή να αφήσετε μηχανήματα για υποκλοπή τηλεφωνημάτων και συζητήσεων, να ελευθερώσετε ομήρους και να συλλάβετε συνεργάτες των αντιπάλων. Τα σπουδαιότερα στοιχεία είναι βέβαια αυτά που βρίσκετε κρυπτογραφημένα και πρέπει να τα περιποιηθείτε ανάλογα. Η είσοδος στο άντρο των αντιπάλων, όμως, είναι ταυτόχρονα και επικίνδυνη, αφού υπάρχουν αρκετοί οπλισμένοι φύλακες που δεν υπολογίζουν αν είσαστε αόπλιος ή αθώο! Ετσι πρέπει να κινείστε εφοδιασμένοι με τον κατάλληλο οπλισμό, με πολλά εξελιγμένα όπλα στην διάθεσή σας: laser sights, γυαλιά υπέρυθρων ακτίνων, σιγαστήρες, μικρά αυτόματα πυροβόλα όπλα, ελαφριά αλεξίσφαιρα και ραντάρ. Όπως όλα τα αντικείμενα του κόσμου, έτσι και αυτά είναι τόσο αποτελεσματικά όσο καλύτερος είναι αυτός που τα χρησιμοποιεί. Ετσι υπάρχει στο αρχικό μενού επιλογή με την οποία μπορείτε να κάνετε εξάσκηση σε μάχη με όπλα, οδήγηση και παρακολούθηση με αυτοκίνητο, αποκωδικοποίηση και παγίδευση ηλεκτρονικών συσκευών, ενώ μπορείτε

ακόμα να διαλέξετε σε ποιον τομέα από αυτούς θα γίνετε ικανότερος. Βασικό στοιχείο για να επιτύχετε είναι τα ασάλινα νεύρα και η ταχύτητα στις αποφάσεις σας, αφού δεν χρειάζονται πολλές σφαίρες να χάσετε και ο χρόνος είναι εναντίον σας. Με λίγη επιδεξιότητα αλλά και τύχη, θα κατορθώσετε να έχετε τους αντιπάλους εκεί που θέλετε.

Τέλος, αν γίνετε αντιληπτοί τη στιγμή που διαφεύγετε από το κτίριο, δεν είναι καθόλου απίθανο να σας καταδιώξουν στο δρόμο. Αν πληγωθείτε θα χάσετε χρόνο και το έγκλημα θα εξαπλωθεί. Το display της οθόνης όταν κινείστε δείχνει τα δωμάτια από πάνω και φαίνεται το ανθρωπάκι σας καθώς προχωράει μέσα στο χώρο, μπαينوβγαίνοντας από τις πόρτες και ανοίγοντας αντικείμενα.

Κάτω δεξιά, σχηματικά, φαίνονται τα δωμάτια που έχετε περάσει και όλα τα sprites που κινούνται στο χώρο, μαζί με μερικές πληροφορίες για το τι ερευνάτε και τι βρίσκετε, το χρόνο, τα πολεμοφόδια και την κατάσταση του οπλισμού σας. Μπορείτε ακόμα να πάρετε τα ρούχα κάποιου αντιπάλου και να μεταμφιεσθείτε, με αποτέλεσμα να κινείστε κάπως πιο άνετα. Εξαιρετικά ενδιαφέρουσα είναι και η περίπτωση όπου συλλαμβάνεστε και οδηγείστε στο κελλί, περιμένοντας την ευκαιρία για να αποδράσετε ή ακόμα όταν έχετε συλλάβει κάποιον ύποπτο και υπερασπίζετε το χώρο. Αν σκεφτείτε ότι υπάρχουν στην υπόθεση δε-

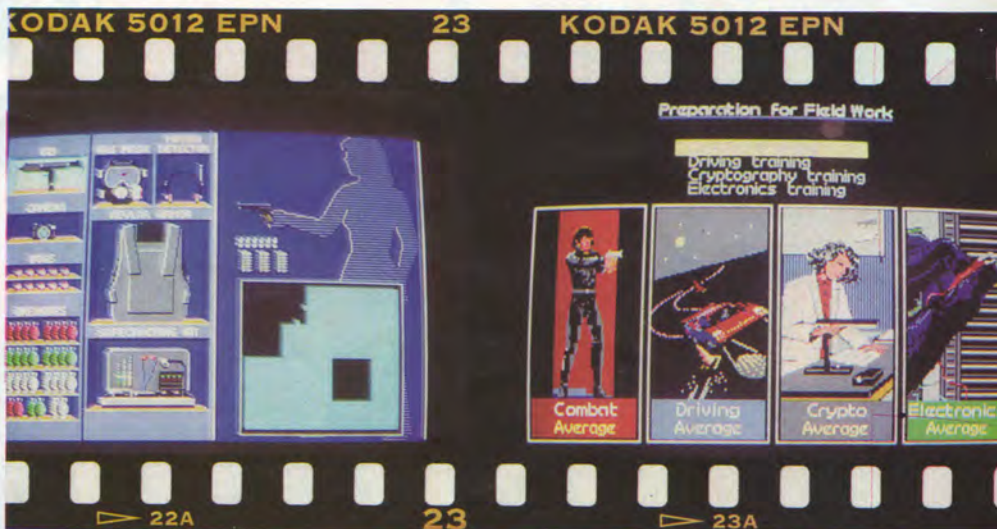
κάδες κτίρια και ακόμα περισσότερες πόλεις σε πολλές χώρες, τότε...

## CAR CHASE

**Ε**να κυνηγητό με αυτοκίνητα είναι πάντα ευπρόσδεχτο στα παιχνίδια κατασκοπίας, αλλά εδώ τα πράγματα ξεκινούν από απλή παρακολούθηση, χωρίς ο στόχος να σας πάρει είδηση ή να ξεφύγει. Σκοπός σας είναι να εξακριβώσετε τους συνδέσμους των υπόπτων και τα μέρη όπου συχνάζουν. Όσο πιο σημαντικός είναι αυτός που ακολουθείτε, τόσο πιο δύσκολη είναι η αποστολή σας. Μερικές φορές έχετε και βοήθεια στην καταδίωξη, η οποία μπορεί να καταλήξει στη σύλληψη του υπόπτου. Για την καλύτερη εκτέλεση της αποστολής σας υπάρχουν τέσσερα αυτοκίνητα, από τα οποία μπορείτε να διαλέξετε ελεύθερα. Προσέξτε όμως ότι ενώ ένα γρήγορο αμάξι σας είναι απαραίτητο για να μπαίνει μπροστά από τον ύποπτο, προκαλεί ταυτόχρονα και υποψίες, αντίθετα από ένα αργό, τρακαρισμένο σαράβαλο με το οποίο θα παρακολουθείτε για πολύ ώρα. Ακόμα, σημαντικό στοιχείο είναι η συμπεριφορά του αυτοκινήτου στις στροφές, ιδίως στις απότομες, τις οποίες θα πρέπει να προλαβαίνετε. Όπως και στα άλλα μέρη του παιχνιδιού, έτσι και εδώ, το επίπεδο δυσκολίας επηρεάζεται καθοριστικά από αυτό που έχετε δώσει στην αρχή του παιχνιδιού. Όταν οδηγείτε, η οθόνη χωρίζεται σε τρία παράθυρα, όπου στα δύο τρίτα της οθόνης αριστερά φαίνεται με εντελώς σχηματικό τρόπο ο χάρτης της πόλης. Το πάνω δεξιά window δείχνει τα άλλα αυτοκίνητα και τα κτίρια με κίνηση, θυμίζοντας λίγο (σε μικρογραφία) μερικά πλάνα από Test Drive. Στο κάτω δεξιό window βλέπετε ένα τμήμα του μεγάλου χάρτη πιο αναλυτικά.

## CODE BREAKING

**Η** αποκωδικοποίηση είναι το σημαντικότερο, ίσως, προσόν ενός κατασκόπου που θέλει να πετύχει στο σκοπό του. Και διαρκώς θα βρίσκεστε μπροστά σε κάποιο κείμενο, από αυτά που έρχονται από κάθε μέρος του κόσμου, έτοιμο να σας δώσει σημαντικά στοιχεία για να στηρίξουν τη σύλληψη κάποιου εγκληματία. Στην οθόνη εμφανίζεται το κωδικοποιημένο, ακαταλαβίστικο κείμενο, με αρκετά κενά ανάμεσα στις γραμμές για να βλέπετε τα data που εσείς δημιουργείτε. Αντικαθιστάτε ένα-ένα τα γράμματα, χρησιμοποιώντας όλη την ευφυΐα σας και τη βοήθεια του computer, η οποία είναι σημαντική, αλλά μειώνει την αξία σας σαν κατάσκοπος. Πρόκειται για το πιο ενδιαφέρον μέρος του παιχνιδιού και είναι ευτύχημα ότι



ο χειρισμός έχει προσεχθεί ιδιαίτερα, καθώς είναι γρήγορη η απόκριση και η αντικατάσταση των γραμμάτων. Μετά από το επιτυχές σπάσιμο των κειμένων (hackerράδες μου!) στέλνετε τα στοιχεία στο αρχηγείο σας.

## ELECTRONICS

**Γ**ια να έχετε όμως μηνύματα κωδικοποιημένα ή όχι στα χέρια σας, πρέπει να κάνετε χρήση της τεχνολογίας. Μια ιδιαίτερα χρήσιμη λειτουργία είναι αυτή που σας επιτρέπει να γαιδέψετε με πομπό τα αυτοκίνητα των υπόπτων και να γνωρίζετε ανά πάσα στιγμή το που βρίσκονται και σε ποιους χώρους σταθμεύουν. Ακόμα περισσότερα πράγματα έχετε να κάνετε στα κτίρια, ξεκινώντας με τοποθέτηση "κοριών" σε τηλεφωνα, ενώ μπορείτε να παρεμβληθείτε σε τηλεφωνικές γραμμές (θα σας δοθεί χρονικό περιθώριο για να το πετύχετε), αλλά αν δεν είσατε αρκετά επιδέξει ή έχετε υπερβολική ατυχία μπορεί να σημάνει ο συναγεμός και να διακοπεί απότομα η σύνδεσή σας. Για το gameplay είναι αρκετά σημαντικό ότι μπορείτε να τοποθετήσετε και να χρησιμοποιήσετε μηχανισμούς μέσα και έξω από τα κτίρια, όπως και η ύπαρξη αντιμέτρων που σας προστατεύουν ενάντια στους "περιεργούς".

ΓΡΑΦΙΚΑ	83
ΚΙΝΗΣΗ	77
ΗΧΟΣ	74
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	94
ΠΛΟΚΗ	90
ΠΑΚΕΤΟ	87
ΑΝΤΟΧΗ	91
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	80
<b>Γ Ε Ν Ι Κ Α</b>	<b>90</b>

## ΓΡΑΦΙΚΑ-ΗΧΟΣ-ΤΕΚΜΗΡΙΩΣΗ

**Π**ρωτοτυπούμε, ξεκινώντας από το manual, που είναι σχετικά ογκώδες (κατά την προσφιλή συνήθεια της Microprose) και είναι σίγουρα το πιο αναλυτικό εγχειρίδιο μέχρι στιγμής για τους εκκολαπτόμενους κατασκόπους. Στο πακέτο υπάρχουν επίσης όλα τα τεχνικά στοιχεία και οι περί του χειρισμού πληροφορίες. Περνάμε στην εμφάνιση του game, με τα γραφικά που δεν είναι τίποτα το εξαιρετικό, αλλά ακόμα και στην ταπεινή CGA είναι ανεκτά, με αρκετή κίνηση και πολλά διαφορετικά sprites. Όπως πάντα, οι στατικές οθόνες δε λείπουν και μαζί με τις animated screens είναι τα δυνατότερα σημεία των γραφικών. Παράπονα έχουμε βέβαια από τα μικρά windows που δεν σας αφήνουν να χορτάσετε δράση. Τα χρώματα είναι σωστά διαλεγμένα, αλλά ο ήχος μέσα από το ηχείο των συμβατών είναι ενοχλητικός. Ευτυχώς που υποστηρίζονται κάρτες όπως Adlib και Roland.

## ΓΕΝΙΚΑ

Το gameplay δεν είναι απλώς μια σειρά από εκδηλώσεις της κατασκοπευτικής ικανότητάς σας, αλλά κάτι περισσότερο σύνθετο, όπου πρέπει να συνδυάσετε όλα τα στοιχεία που μαζεύετε, για να συλληφθούν οι αρχικακοποιοί και να εξαρθρωθούν οι περισσότερες εγκληματικές σπείρες. Αυτή η πολυπλοκότητα κάνει το παιχνίδι να απευθύνεται στους καθαροάιμους adventurers. Αν όμως έχετε δαιμόνιο πνεύμα και δε μπορείτε να σταθείτε λεπτό ήσυχος χωρίς να ανακατευθείτε στις υποθέσεις των άλλων (και δεν σας πσοούν τα μέτρια γραφικά)... εεε τότε ποιος τολμάει να σας σταματήσει;;; (ίσως μόνο η τιμή του παιχνιδιού!!!).

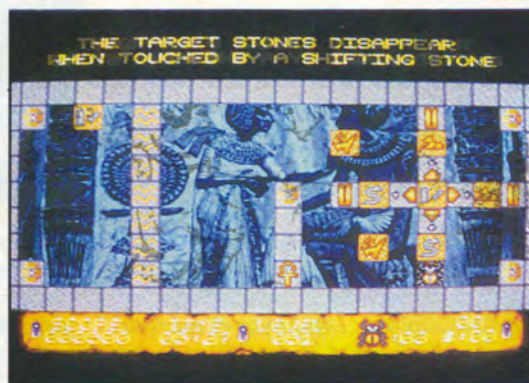
<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	THE CURSE OF RA
<b>HOUSE</b>	HOUSE RAINBOW ARTS
<b>FORMAT</b>	AMIGA, ST, PC, CBM
<b>ΤΙΜΗ</b>	3950
<b>TEST</b>	AMIGA
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	ARCADE LTD

**Π**άλι τα κατάφερα! Μια μικρή χάρη ζήτησα κι εγώ από τον αρχισυντάκτη και αυτός για να με τιμωρήσει με μεταμόρφωσε σε έντομο, το πιο μεγαλόπρεπο από όλα τα σκαθάρια, σε σκαραβαίο! Λέμε μάλιστα να το καθιερώσουμε, όποιος κατορθώνει να περάσει τα 100 λογικά και 70 arcade επίπεδα του παιχνιδιού, να επανέρχεται στη φυσιολογική του μορφή και να γίνεται αυτόματα συντάκτης του USER. Προβλέπω απότομη αύξηση των εντόμων στην χώρα!...

<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b>	<b>75</b>
<b>ΚΙΝΗΣΗ</b>	
<b>ΗΧΟΣ</b>	<b>69</b>
<b>ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ</b>	<b>93</b>
<b>ΠΛΟΚΗ</b>	<b>90</b>
<b>ΠΑΚΕΤΟ</b>	<b>87</b>
<b>ΑΝΤΟΧΗ</b>	<b>95</b>
<b>ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ</b>	<b>90</b>
<b>ΓΕΝΙΚΑ</b>	<b>88</b>

# THE CURSE OF RA

**Β**ρισκόμαστε λοιπόν μέσα στη φριχτή πυραμίδα-φυλακή (Σπάρτης 75) και τριγυρνάτε στα διάφορα επίπεδα, πάνω σε τετράγωνα πλάκες με ανάγλυφα σχήματα. Το προσωπικό σας τετράγωνο έχει σχεδιασμένο έναν σταυρό Ankh και θα σας μεταφέρει παντού, γλυτώνοντάς σας από πολλούς μεπλάδες. Και οι υπόλοιπες πέτρες, πλην ελαχίστων αλλά επώδυνων εξαιρέσεων, κινούνται με mouse ή joystick. Αλλά ας πάρουμε τα πράγματα από την αρχή: Τα arcade επίπεδα σας βάζουν χρονικό περιορισμό και οι στόχοι σας βρίσκονται άτακτα σκορπισμένοι μέσα στην οθόνη, με αποτέλεσμα να τρελλαθείτε στο τρέξιμο. Όμως πώς περνάτε ένα επίπεδο; Όπως θα έχετε ήδη καταλάβει, εξαφανίζοντας όλα τα τετραγωνάκια. Και αυτό γίνεται με τον εξής τρόπο: πατάτε fire και εμφανίζεται ένας κέρσορας, που πρέπει να τον τοποθετήσετε σε ένα τετραγωνάκι με το ίδιο ανάγλυφο με αυτό πάνω στο οποίο βρίσκεται το έντομό σας. Απαραίτητη προϋπόθεση, τα δύο τετραγωνάκια να είναι στην ίδια νοητή ευθεία, οριζόντια ή κάθετα. Πρόκειται για κάτι απλούστερο, εθιστικότερο και λιγότερο βαρετό από αυτό που περιγράφουν τα λόγια. Όμως το ζουμί του gameplay βρίσκεται στα λογικά επίπεδα, που ξεκινούν πολύ απλά και δυσκολεύουν σταδιακά, αν και μερικά από αυτά είναι αδικαιολόγητα μεγάλα. Κάθε φορά που ολοκληρώνετε ένα λογικό level σας δίνεται ένα μυστήριο password, για να μην ξεκινάτε κάθε φορά από την αρχή. Ευτυχώς εδώ δεν υπάρχει χρόνος να σας πιέξει και μπορείτε να σκεφτείτε



την επόμενη κινήσή σας με άνεση. Το demo mode σας δίνει μια πρώτη εντύπωση του παιχνιδιού και των κανόνων του, ενώ πρέπει γρήγορα να εξοικειωθείτε με μερικές καταστάσεις παγίδες, που έχουν σαν σκοπό τους να σας απομακρύνουν από το σύμβολο Ankh, καθώς και τετραγωνάκια που δεν κινούνται, πάγοι που δεν σας επιτρέπουν να ελέγξετε το sprite σας, ενώ οι τηλεμεταφορές σας πηγαίνουν αυτόματα από το ένα μέρος στο άλλο. Τέλος υπάρχουν και πέτρες μιας χρήσεως, που γίνονται σκόνη στο πέρασμά σας.

## ΓΡΑΦΙΚΑ

**Τ**α γραφικά έχουν σαν κύριο μειονέκτημα τα μικρά sprites και το υποτυπώδες animation, ενώ ξεχωρίζουν για τα ζωηρά χρώματα και το τρομερό background. Τίποτα περισσότερο, εκτός από δύο φοβερά μουσικά θέματα, που γίνονται σχετικά βαρετά, καθώς επαναλαμβάνονται με ταυτόχρονα απλά εφφέ.

Ο θρίαμβος του gameplay μας κάνει να παραβλέπουμε την μέτρια τεχνική.

## LEVEL EDITOR

Αν θέλετε να παιδέψετε τους φίλους σας ή τα 170 επίπεδα του game σας φαίνονται λίγα, τότε υπάρχει και αυτή η επιλογή, όπου εύκολα μπορείτε να δημιουργήσετε 30 τεχνητά επίπεδα. Κάντο μόνος σου λοιπόν ή φτιάξε και εσύ ένα επίπεδο, μπορείς!, χρησιμοποιώντας όλων των ειδών τα τουβλάκια και σώζοντας το αποτέλεσμα στον δίσκο. Πρέπει όμως να προσέξετε το level να τελειώνει κάπου και αυτό θα σας πάρει αρκετές δοκιμές αν δεν είσατε προσεκτικοί.



# SILENT SERVICE II™

One already hit.  
Number two is even more explosive.



ACTUAL SCREEN SHOWN.

Το 1986, το Silent Service I ήταν εξομοίωση του Χρόνου γύρω από τον κόσμο. Τώρα επιστρέφει στο Silent Service II, εξομοιώνοντας υποβρύχια μάχη του δεύτερου Παγκοσμίου Πολέμου κ' είναι πιο ενδιαφέρον από ποτέ.



- καταπληκτικά γραφικά - VGA, EGA, Tandy 16 color
- ρεαλιστικοί ήχοι κ' μουσική
- πιο πολλές επιλογές για το παιχνίδι
- νέες αποστολές κ' σενάρια

Μην το χάσετε

**MICROPROSE**  
**DELTA**  
COMPUTERS

ΣΠΑΡΤΗΣ 75 ΧΑΪΔΑΡΙ  
ΤΗΛ. 5811532, 5821347

U.S.N. BUSHIPS  
SUBMARINE PERISCOPE

DESIGN DESIG.

REGISTRY NO.

STOCK NO.

ΤΙΤΛΟΣ	NIGHT BREED
HOUSE	OCEAN
FORMAT	AMIGA, ST, PC
TIMH	3700
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

**Π**ριν από πολλά πολλά χρόνια σ' αυτό τον γαλαξία υπήρχε μια φυλή πλασμάτων που είχαν απίστευτες δυνάμεις. Η πιο γνωστή από αυτές ήταν η ικανότητά τους να αλλάζουν μορφές. Όμως οι άνθρωποι, που συχνά καταστρέφουν αυτό που δεν καταλαβαίνουν, από φθόνο και φόβο πολέμησαν ανελέητα ενάντια στα όντα αυτά και τα ανάγκασαν να κρύβονται κάτω από τη γη. Τότε τους έδωσαν και το όνομα Nightbreeds...

# NIGHT BREED

T H E A C T I O N G A M E

## ΥΠΟΘΕΣΗ

**Τ**ο παιχνίδι είναι μια προσπάθεια της Ocean για κάτι ποιοτικό στο χώρο των θρίλερ games, που είναι πραγματικά ελάχιστα. Στηρίζεται πάνω στην ομώνυμη ταινία που έχει φανατικούς -cult- οπαδούς στο εξωτερικό, ενώ είναι μάλλον άγνωστη στην Ελλάδα. Το σενάριο έχει διατηρηθεί αυτούσιο και είναι το εξής: Είσατε ο Boone, τρόφμος του ψυχιατρείου, εδώ και αρκετό καιρό, για λόγους ψυχολογικής διαταραχής. Κάποια μέρα ένας γιατρός σας λέει ότι βρίσκεστε εκεί ως ύποπτος για μια σειρά από φόνους. Ταραγμένος από αυτή την είδηση, ετοιμάζεστε να αυτοκτονήσετε, όταν πληροφορείστε για κάποιο μέρος που ονομάζεται Midian, το μέρος όπου συγχωρούνται όλες οι αμαρτίες. Ξεκινάτε λοιπόν να φτάσετε σ' αυτόν τον τόπο, χωρίς να ξέρετε ότι με αυτόν τον τρόπο οδηγείτε εκεί και μια Ναζιστική οργάνωση που ονομάζεται "Sons of the Free", που έχει σαν μοναδικό της σκοπό την εξόντωση των Nightbreeds. Υπάρχει όμως και μια προφητεία ότι θα έρθει ένας ήρωας που θα φέρει την καταστροφή στην αρχή και την σωτηρία ύστερα. Και εκεί που τριγυρνάει ένας ήρωας υπάρχει πάντα ένας γενναίος gamer, με ένα πιστό joystick! Και επειδή αυτό είναι ένα action game και όχι το adventure (το οποίο κυκλοφορεί ξεχωριστά) μέσα στο παιχνίδι κυριαρχεί **ΤΟ** μπουνίδι και **ΤΟ** κλωτσιά!

**Ο**μως ποιοι είναι οι πραγματικοί εχθροί σας μέσα στο game; Λοιπόν δεν είναι τα Nightbreeds, τα οποία πρέπει να ελευθερώσετε, αλλά αυτοί οι κακοί άνθρωποι που τα καταδιώκουν και οι οποίοι είναι εξοπλισμένοι με πιστόλια, μπαζούκας και φλογοβόλα! Ποια είναι όμως τα δικά μας όπλα; Λοιπόν, εμείς περιοριζόμαστε σε γροθιές, κλωτσιές και ένα πολύ καλό άλμα. Μπορείτε εξάλλου να μεταμορφώνεστε σε τέρας για λίγο, με την βοήθεια του θεού Barhomet, αποκτώντας έτσι μεγαλύτερη αντοχή, πιο δυνατές επιθέσεις και καλύτερο άλμα. Μερικές φορές, όταν νικάτε ένα αντίπαλο sprite, μπορεί αυτό να αφήσει ένα πιστόλι στη θέση του, το οποίο θα σας χρησιμεύσει μέχρι να τελειώσουν οι σφαίρες του. Θα πρέπει ακόμα να αποφεύγετε χειροβομβίδες και νάρκες, αν δεν θέλετε να χάσετε πολύτιμη ενέργεια, η οποία αναπληρώνεται δύσκολα. Ο χώρος του παιχνιδιού περιλαμβάνει τρία μεγάλα επίπεδα πάνω και κάτω από το έδαφος, αλλά πρέπει να βρίσκετε το κατάλληλο κλειδί για να περνάτε μέσω της πύλης στο επόμενο Level. Τα Nightbreeds είναι περίπου δέκα ειδών τέρατα σε διάφορες μορφές (τεράστια ανθρωπόμορφα φίδια που κροταλίζουν τις ουρές τους, φτερωτοί δαίμονες, μεγάλοι γοργίλες, άλλα που σας χτυπούν με τα κεφάλια τους που αποκολούνται από τα σώματα, ιπτάμενα δόντια (!), χοντρά sprites που γεμίζουν το χώρο με... τους εμετούς τους - πραγματικά ανάγωγα- και είναι μάλλον παθητικά

όντα, που σπάνια επιτίθενται και αρκεί απλώς να τα χτυπάτε έτσι ώστε να βγαίνουν από την οθόνη και να προχωράτε ελευθερά. Άλλοι κίνδυνοι προέρχονται από τις φλόγες και τα χέρια που βγαίνουν από το έδαφος, όπως και τις πέτρες που πέφτουν πάνω σας και σας καταπλακώνουν ή τις τρύπες που δημιουργούνται στο έδαφος αν πατήσετε κάποια νάρκη. Καλό θα ήταν ακόμα να ξεφεύγετε από τις ωρολογιακές βόμβες που εμφανίζονται τυχαία μέσα στα επίπεδα και να πηδάτε πάνω από τις χειροβομβίδες, όπως επίσης θα έπρεπε να αποφεύγετε τις μη αναγκαίες συγκρούσεις με τα sprites, γιατί χάνετε ενέργεια. Αν όμως νομίζετε ότι απελευθερώνοντας τα Nightbreeds το



ΓΡΑΦΙΚΑ	91
ΚΙΝΗΣΗ	94
ΗΧΟΣ	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	95
ΠΛΟΚΗ	86
ΠΑΚΕΤΟ	91
ΑΝΤΟΧΗ	89
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	92
<b>ΓΕΝΙΚΑ</b>	<b>91</b>

παιχνίδι τελειώνει, είσατε γελασμένοι, γιατί ο αρχηγός των κακών έχει απαγάγει την αγαπημένη σας και περνάτε σε ένα δεύτερο ανελέητο κυνηγητό... Στο πάνω μέρος της οθόνης βλέπετε τις τρεις ζωές σας και πώς μεταβάλλονται σιγά σιγά σε νεκροκεφαλές κάθε φορά που χάνετε ενέργεια και στα αριστερά ένα πρόσωπο που δείχνει τη μεταμόρφωσή σας σε τέρας.

#### ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

**Ε**κείνο που εντυπωσιάζει είναι ο χειρισμός, που είναι άμεσος (τόσο από τα πλήκτρα, όσο και από το joystick) και είναι πρωτοφανώς γρήγορος και ακριβής για τα δεδομένα των PCs. Τα γραφικά είναι καταπληκτικά για PC, με πλούσια background και foreground, που προσπαθούν να δώσουν ατμόσφαιρα ταιριαστή με θρίλλερ, με sprites μεγάλο μεγέθους, τα οποία έχουν εξαιρετικό animation, χωρίς να προδίδεται η ταχύτητα του παιχνιδιού, ακόμα και σε μηχανήματα που έχουν λιγότερα από 10 MHz. Ο ήχος δεν είναι τίποτα παραπάνω από το μέτριο, εκτός αν έχετε Roland κάρτα ήχου. Το μέγεθος της οθόνης είναι τεράστιο και υπάρχει εξαιρετική animated εισαγωγική screen, αλλά δυστυχώς δεν υπάρχει scrolling στις οθόνες, αλλά αυτές ξανασχεδιάζονται πάρα πολύ γρήγορα. Το gameplay δεν είναι απελπιστικά δύσκολο, καθώς αφήνει και τον αρχάριο να προχωρήσει αρκετά.

Το πόσο θα χρειαστεί να κοπιάσετε,



όμως, για να τελειώσετε το game είναι άγνωστο. Το manual που περιέχεται στο πακέτο είναι μικρό και σε αρκετές γλώσσες με πρωτότυπο σχεδιασμό και αρκετά στοιχεία για το παιχνίδι, τίποτα όμως περισσότερο από αυτά που θα χρειαστείτε για να παίξετε.

Ακόμα στο πακέτο του παιχνιδιού, σε μια από τις λίγες φορές που η Ocean ασχολείται με τα PCs, δείχνει ότι θα ακολουθήσει την τάση που διαμορφώνεται τε-

λευταία (και ξεκίνησε με την Sierra) βάζει μαζί δισκέτες των 5 1/4 και των 3.5.

#### ΓΕΝΙΚΑ

**Γ**ενικά προκειται για μια εξαιρετική προσπάθεια, που επιβεβαιώνει για μια ακόμα φορά πως η Ocean μπορεί να εκμεταλλευθεί το χρόνο που αφιερώνει σε ένα παιχνίδι, για να δώσει την απαραίτητη ποιότητα.

#### Η 8 BIT ΕΚΔΟΣΗ

**Τ**ο παιχνίδι έχει βγει και στον Amstrad 6128 και είχαμε την τύχη να το έχουμε στα χέρια μας. Και λέμε τύχη, διότι όχι μόνο δεν έχει να ζηλέψει τίποτα από το PC, αλλά είναι και περισσότερο playable και διαθέτει πρόσθετα στοιχεία. Μόνο η εισαγωγική οθόνη δεν είναι αρκετά καλή, αλλά μέσα στο παιχνίδι έχουμε και κεραυνούς και μια ταχύτητα που είναι δύο φορές

μεγαλύτερη από XT στα 10 MHz! Χρησιμοποιούνται 16 χρώματα, δίνοντας ένα αποτέλεσμα καλύτερο από την CGA, κατώτερο από την EGA, αλλά το υπέροχο ατμοσφαιρικό μουσικό κομμάτι και τα πολύ καλά ηχητικά εφέ με ικανοποιητικού μεγέθους mask οθόνη, δίνουν μια ιδιαίτερα arcade αίσθηση στο παιχνίδι. Δυστυχώς, όπως και στους συμβατούς, οι οθόνες δεν σκρολλάρουν, αλλά στους

CPC αλλάζουν αστραπιαία. Τα sprites κινούνται πολύ γρήγορα, με εξαιρετικό animation, παρά το μέγεθός τους. Υπάρχει, τέλος, ολόκληρη η ιστορία της έκδοσης για PC (πώς χώρεσαν οι 6 δισκέτες των συμβατών μέσα σε δύο πλευρές του Amstrad είναι μυστήριο!) και μόνη διαφορά στο gameplay είναι ότι εδώ οι σφαίρες του όπλου σας είναι περισσότερες. Γενική βαθμολογία για τους CPC: 93%

ΤΙΤΛΟΣ	DEATH TRAP
HOUSE	ANCO
FORMAT	AMIGA
ΤΙΜΗ	3700
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

**Η** εταιρία ANCO είναι γνωστή για τρία παιχνίδια, τα εξής δύο, KICK OFF !! Όχι ότι δεν έχει κυκλοφορήσει άλλο παιχνίδι, αλλά, πιστέψτε μας, αυτό τοποδοσφαιράκι είναι υπεύθυνο για όλα τα πλούτη και τη φήμη της εταιρίας. Και σίγουρα αυτά δεν είναι λίγα... Αλλά ας μιλήσουμε καλύτερα για

# DEATH TRAP

**Τ**ο Death Trap αποτελεί την τελευταία κυκλοφορία της εταιρίας και μάλλον το παιχνίδι από,τι θα δούμε και παρακάτω, πρέπει να είναι ένα από τα καλά της. Και για να μη σας κρατάμε σε αγωνία, να σας πούμε ότι το Death Trap είναι ένα arcade-adventure με πολύ δράση, που αποτελείται από πέντε levels γεμάτα με ποικίλους εχθρούς, χωρίς φυσικά να λείπει και ο απαραίτητος τεράστιος κακός στο τέλος της κάθε πίστας. Ας περάσουμε όμως στην ιστορία που κρύβεται πίσω από το παιχνίδι.

Ο κακός μάγος Shankriya έχει κλέψει τα μαγικά scrolls και τα έχει χρησιμοποιήσει για να μεγαλώσει τις δυνάμεις του. Πράγματι, απέκτησε τέτοια δύναμη, που ο ίδιος ο άρχοντας της γης φοβήθηκε και έφυγε μακριά, αφήνοντάς τον μοναδικό κυβερνήτη της τεράστιας χώρας. Για να προφυλάξει δε τον εαυτό του,



στα μπουντρούμια, τόσο πιο έξυπνα είναι τα διάφορα τέρατα που συναντάτε, όρα θέλετε περισσότερες μαγικές δυνάμεις για να τα σκοτώσετε.

Μέσα στους λαβύρινθους όμως, εκτός από τα τέρατα συναντάτε και διάφορα μπουσούλα, τα οποία περιέχουν



το DEATH TRAP. Προηγούμενως θέβαια, όπως όλοι καταλάβατε, αστειευόμασταν. Η ANCO έχει κυκλοφορήσει αρκετά παιχνίδια στο παρελθόν, όπως το Strip Poker, το Emerald Mine, το Highway Hawks κλπ.

ΓΡΑΦΙΚΑ	75
ΚΙΝΗΣΗ	
ΗΧΟΣ	70
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	72
ΠΛΟΚΗ	76
ΠΑΚΕΤΟ	74
ΑΝΤΟΧΗ	75
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	72

**ΓΕΝΙΚΑ 73**

έκρυψε τα scrolls μέσα σε κάτι ατέλειωτους λαβύρινθους, τους οποίους μετά γέμισε με κάτι απάισια τέρατα, έτοιμα να κατασπαράξουν όποιον τολμούσε να μπει μέσα. Στα πεντακόσια χρόνια που μεσολάβησαν από τότε, πολλοί προσπάθησαν να πάρουν αυτά τα scrolls, αλλά κανείς δεν έζησε να μας πει τι έγινε. Οι λαβύρινθοι πήραν το όνομα Death Trap και αποτελούσαν το φόβο και τρόμο όλων των κατοίκων της περιοχής. Αυτά συνέβαιναν μέχρι που ένας αθλητικός τύπος, άριστα εκπαιδευμένος στις πολεμικές τέχνες, αποφάσισε να δοκιμάσει και αυτός την τύχη του. Αυτός ο τύπος φυσικά είσατε εσείς... Το όνομα σας είναι Abi...

Μπαινέτε λοιπόν μέσα στο κάστρο, οπλισμένος μόνο μ'ένα μαχαίρι. Όπως σκοτώνετε τα διάφορα τέρατα, μερικά από αυτά αφήνουν ένα μπουκάλι γεμάτο με μαγικό υγρό, που μπορεί να είναι είτε κόκκινο, είτε πράσινο, ή μπλε. Από αυτά τα μαγικά υγρά, τα κόκκινα σας δίνουν μαγικά όπλα, τα πράσινα διάφορα spells και τα μπλε τη δυνατότητα να ανακτήσετε πίσω τις χαμένες σας δυνάμεις. Ανάλογα με την ποσότητα του υγρού που έχετε μαζέψει είναι και η δύναμη του όπλου, του spell ή της θεραπείας που θέλετε να επιτύχετε. Καταλαβαίνετε λοιπόν πόσο απαραίτητα είναι αυτά τα μαγικά μπουκαλάκια.

Ειδικά όταν σας πούμε ότι όσο πιο βαθειά είσατε

από περίεργα όπλα, μέχρι κρυμμένους εχθρούς και ανατριχιαστικές παγίδες. Πρέπει να τα πλησιάζετε με πολύ προσοχή...

Υπάρχουν πέντε διαφορετικοί λαβύρινθοι (δηλαδή πέντε levels), με ονόματα όπως κατακόμβες του κάστρου, παγετώνες, ζωντανή κόλαση, κλπ. Καθένας έχει διαφορετικά γραφικά, και διαφορετικά τέρατα. Και μια και μιλήσαμε για τα γραφικά, να πούμε ότι αυτά είναι αρκετά καλοσχεδιασμένα, με φαντασία, αν και τα χρώματα δεν είναι τόσο πολλά. Το σκρολόρισμα της οθόνης είναι πολύ ομαλό, αλλά όταν σκύβετε για να περάσετε ανάμεσα από στενούς διαδρόμους, τότε γίνεται αρκετά jerky. Ο ήχος δεν είναι κάτι το πολύ σπουδαίο, αλλά τυπικός θα λέγαμε, για τέτοιου είδους παιχνίδια.

Ιδιαίτερη μνεία, όμως, πρέπει να γίνει στην εισαγωγή, που αν και θυμίζει συγκεκριμένα πράγματα (βλέπετε Beast I από την Psygnosis), είναι πολύ καλή και οπτικά και ηχητικά.

Τελειώνοντας να πούμε ότι το Death Trap περιέχει αρκετά πράγματα και θα σας κρατήσει απασχολημένους πολύ καιρό μέχρι να το τελειώσετε. Δεν μπορούμε να πούμε ότι είναι κάτι το ξεχωριστό, αλλά σίγουρα συγκρατάται ανάμεσα στις αρκετά αξιολογές προσπάθειες στον τομέα του και παίζεται ευχάριστα.

<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	FIENDISH FREDDY'S
<b>HOUSE</b>	MINDSCAPE
<b>FORMAT</b>	AMIGA, ST, PC
<b>ΤΙΜΗ</b>	2950
<b>TEST</b>	AMIGA
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	DELTA COMPUTERS

**Τ**ο τσίρκο ήταν πάντα τόπος διασκέδασης μικρών και μεγάλων, αλλά στις μέρες μας περνάει οικονομική κρίση. Ετσι εσείς πρέπει να μαζέψετε γρήγορα 10000 δολάρια για να μην σας κλείσει ο ιδιοκτήτης. Και επειδή οι κλόουν δεν κουβαλάνε τόσα λεφτά στις τρύπιες τσέπες τους, πρέπει να αξιοποιήσετε το ταλέντο σας για να δρείτε τα χρήματα μέσα σε μια νύχτα!

<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b>	<b>90</b>
<b>ΚΙΝΗΣΗ</b>	<b>94</b>
<b>ΗΧΟΣ</b>	<b>90</b>
<b>ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ</b>	<b>95</b>
<b>ΠΛΟΚΗ</b>	<b>90</b>
<b>ΠΑΚΕΤΟ</b>	<b>87</b>
<b>ΑΝΤΟΧΗ</b>	<b>93</b>
<b>ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ</b>	<b>98</b>
<b>Γ Ε Ν Ι Κ Α</b>	<b>92</b>

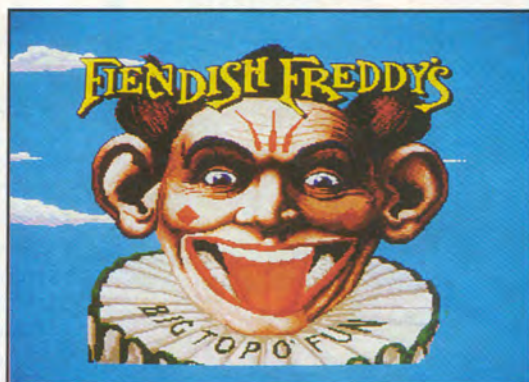
# FIENDISH FREDDY

**Τ**ο παιχνίδι χωρίζεται σε έξη θεάματα-δοκιμασίες όπου ανάλογα με τις επιδόσεις σας θα βαθμολογηθείτε, εισπρατοντας τα ανάλογα δολάρια από την χμ... ιδιορρυθμη κριτική επιτροπή. Στην αρχή διαλέγετε πόσοι παίκτες θα πάρουν μέρος (μπορούν να είναι περισσότεροι από τρεις) και να κάνετε πρακτική εξάσκηση, πράγμα που σας το συνιστούμε ιδιαίτε-  
 ρως. Διαλέγετε τον ήρωά σας και το παιχνίδι ξεκινάει με το High diving όπου πρέπει να βουτήξετε από ύψος που αυξάνεται σε έναν μεγάλο κάδο στην αρχή, μετά σε έναν κουβά(!) και τέλος σε ένα ποτήρι!!

Το να σημαδέψετε ακριβώς το στόχο σας είναι μια σχετικά εύκολη υπόθεση με πολύ ωραίο χειρισμό, αλλά το να πάρετε τη σωστή στάση για περισσότερους βαθμούς είναι κάτι δύσκολο. Υστερα, ένας κλόουν πάνω σε ποδήλατο με μια ρόδα παριστάνει τον ζογκλέρ με τα αντικείμενα που του πετάει μια φώκια, ενώ πρέπει να αποφύγει τις βόμβες που ρίχνουν οι ανταγωνιστές. Υστερα περνάτε στην δυσκολότερη δοκιμασία, όπου θα κρέμεστε στον αέρα από μια αιώρα μέχρι να αποκτήσετε -ή νομίζετε ότι αποκτήσατε- τη σωστή ταχύτητα και ύψος για να εκτιναχθείτε και να πιαστείτε από την άλλη. Αν αποτύχετε θα δείτε μια σκηνή από πάνω με τον κόσμο στο βάθος σαν μικρές-κουκίδες, να σκορπίζει έντρομος για να μην πέσετε πάνω τους! Συνεχίζετε στο Knife Throw, όπου πετάτε μαχαίρια μέχρι να σπάσετε όλα τα μπαλόνια που βρίσκονται δεμένα σε έναν τροχό που περιστρέφεται.

Ααα, ξεχάσαμε να σας πούμε ότι στο κέντρο του τροχού βρίσκεται μια κοπέλα, που καλό θα ήταν να μην την πετυχαίνετε συχνά! Χάνετε όταν σας τελειώσουν τα μαχαίρια και επειδή η ταχύτητα του τροχού είναι μεγάλη τα λάθη σας προβλέπεται να είναι απανωτά.

Διασκεδάστε πάντως πρωτού περάσετε στο τρομερό βάδισμα του σχοινού. Εδώ, μόλις που προλαβένετε να ιδιώσετε το κοντάρι σας για να μην έχετε φρικτό τέλος και δείτε τα παιδάκια να κοιτούν με γουρλωμένα μά-



τια.. Και δεν εχετε πολύ χρόνο για να κάνετε τα κόλπα σας, καθώς σε λίγο εμφανίζεται ένα κανόνι που σας "κανονίζει"!

Ετσι φτάνετε στην τελευταία δοκιμασία, όπου γίνεστε ο άνθρωπος βολίδα. Σας συνοδεύει μια εκρηκτική ξανθιά που γεμίζει το κανόνι με πυρίτιδα και σας βάζει φωτιά! Με λίγη προσοχή όμως θα αποφύγετε να φάτε τα μούτρα σας.

Αν και τα προηγούμενα circus games μας είχαν απογοητεύσει, το Fiendish Freddy's μας κατέπληξε με τη δύναμη και το γέλιο του gamelay, που συνδυάζεται με μια τέλεια τεχνική εμφάνιση. Υπάρχουν εύρηστα, κατανοητά μενού, πλούσιες εισαγωγικές animated οθόνες και endind sequence. Τα χρώματα είναι πολλά και το scrolling, όπου υπάρχει, καλό. Δύο στοιχεία κυριαρχούν: το μέγεθος των sprites και το animation, που προσωπικά το θεωρώ καλύτερο από το αντίστοιχο του Space Ace.

Εχετε την αίσθηση ότι βλέπετε και πρωταγωνιστείτε σε κινηματογραφικό έργο με πολλά frames που πρέπει να τα δείτε για να τα πιστέψετε. Ο ήχος είναι και αυτός σε άριστα επίπεδα με διαρκή μουσική και ταυτόχρονα εφέ με ένα μουσικό θέμα "κολλητικό", που θα το σφυράτε διαρκώς!

Το παιχνίδι βγάζει γέλιο, ιδίως με τα ατυχήματα που σας προκαλούν οι ανεξάρτητοι χαρακτήρες.

Το πολύ γέλιο βέβαια είναι οι πέντε κριτές που κάνουν φοβερές και ποικίλες γκριμάτσες, ενώ τσακώνονται μεταξύ τους διαρκώς! Το game μας κατέπληξε και το συνιστούμε σε όλους ανεπιφύλακτα.



ΤΙΤΛΟΣ	DELIVERANCE
HOUSE	HEWSON
FORMAT	ALL FORMATS
ΤΙΜΗ	2900
TEST	AMSTRAD 6128
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

**T**ο τρομερό ταλέντο των computer games επέστρεψε (μιλάμε για τον **Rafaelle Cecco**) με τη συνέχεια του **Stormlord**, που ήταν και αυτό δικό του δημιούργημα. Το "παιδί" που μας είχε εντυπωσιάσει με την πρώτη του δουλειά, το **Exolon** και με το καταπληκτικό (τουλάχιστον στους οκτάμπιτους) **Cybernoid I** και **II** θέλει να σας οδηγήσει σε νέες περιπέτειες μέσα στην καρδιά της ίδιας της κόλασης!

ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΚΙΝΗΣΗ	
ΗΧΟΣ	84
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	87
ΠΛΟΚΗ	84
ΠΑΚΕΤΟ	87
ΑΝΤΟΧΗ	88
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	88

**ΓΕΝΙΚΑ 85**

# DELIVERANCE STORMLORD II

**O** Stormlord πρέπει ξανά να σώσει όσο το δυνατόν περισσότερες νεράιδες (οι οποίες μοιάζουν και είναι γυμνές γυναίκες -Rafaelle ατακτούλι- και να τις επιστρέψετε στον παράδεισο όσο το δυνατόν γρηγορότερα.

Κάποιοι δαίμονες θα προσπαθήσουν να σας κλέψουν τις νεράιδες στα ανώτερα επίπεδα. Ο Stormlord θα συναντήσει αμέτρητους εχθρούς και εμπόδια στο δρόμο του, που τους αντιμετωπίζει με τα σκορπισμένα όπλα που βρίσκει παρατημένα από άλλους θνητούς που απέτυχαν στην αποστολή τους. Από αριστερά προς τα δεξιά βλέπετε τον αριθμό των ζώων, το έξτρα όπλο που έχετε μαζί σας, το σκορ και τον αριθμό των νεράιδων που έχετε σώσει. Το πραγματικό όπλο σας είναι βολές φωτιάς (αμέτρητες για την ακρίβεια) οι οποίες δεν είναι ιδιαίτερα δυνατές και χρειάζονται τουλάχιστον τρεις για τα συνηθισμένα τέρατα, ενώ όταν κινούνται θυμίζουν την καμπύλη των πυραύλων στο **Exolon**. Το παιχνίδι αποτελείται από μεγάλα left to right scrolled επίπεδα, όπου θα δείτε συχνά τις νεράιδες να βυθίζονται από ψηλά σε ένα βάλτο που κοχλάζει, ενώ για να τις σώσετε πρέπει απλώς να πέφτετε πάνω τους (τυχεροί). Οι αντίπαλοι είναι πολλοί και ποικίλοι, με ανάλογους κινδύνους που προέρχονται από πουλιά, μεγάλους και γρήγορους δράκους, βράχους, δαίμονες...

Σε μερικές πίστες, μαζεύοντας τα αυγά που πέφτουν, έρχεται ένας δράκος να σας πάρει στην πλάτη του και να αποκτήσετε διπλή δύναμη πυρός, μεγάλη ταχύτητα και ευελιξία, πράγματα απαραίτητα για να αντιμετωπίσετε τα δεκάδες εχθρικά sprites που γεμίζουν την οθόνη. Μην ξεχνάτε ότι υπάρχει ακόμα ένας τρομερός (αν και ιδιαίτερα τετράγνος) μεγάλος κακός στο τέλος κάθε πίστας. Το παιχνίδι αποτελείται από τρία μέρη και για να δείτε τα δύο τελευταία πρέπει να έχετε κερδίσει με την αξία σας τα passwords. Υπάρχουν ακόμα και αρκετά bonus επίπεδα, για να κερδίσετε μερικές ζωές παραπάνω. Τα γραφικά είναι πολύ καλά για τον Amstrad, αλλά τους λείπει η λεπτομέρεια. Το animation είναι πάρα πολύ καλό και ο ήρωάς σας μπορεί να περπατάει και να σκύβει με ευκολία. Στην οθόνη κινούνται αρκετά sprites ταυτόχρονα, χωρίς αυτό να κουράζει τον Z80, αν και θα θέλαμε μεγαλύτερη ταχύτητα. Το παιχνίδι είναι ειδικά φτιαγμένο να βλέπεται σε έγχρωμο μόνιτορ και τα χρώματα είναι ζωηρά και σωστά διαλεγμένα. Στο



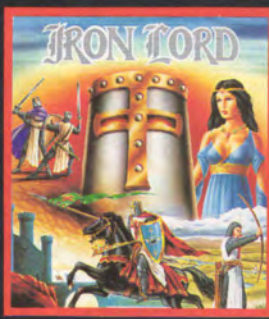
πράσινο μόνιτορ δεν είναι ακριβώς απογοητευτικό, αλλά χάνει πολύ, κυρίως στον σχεδιασμό των sprites. Τα πλούσια background σκρολλάρουν σχεδόν ομαλά σε κάθε πίστα. Σε αντίθεση με το πρώτο Stormlord, που είχε και στοιχεία arcade adventure, αυτό είναι ένα καθαρό shoot'em up, με μεγάλη ποιότητα και ξεχωριστό ενδιαφέρον.

Εξάλλου η δυσκολία του έχει μειωθεί αισθητά σε σχέση με το No 1 και τώρα παίζεται τουλάχιστον χωρίς να γίνεται ποτέ ενοχλητικά δύσκολο. Ο ήχος που συνοδεύει κάθε σας κίνηση είναι άριστος, ταυτόχρονα με άλλα ηχητικά εφέ, αλλά δυστυχώς χωρίς μουσική. Μια πραγματικά φοβερή δουλειά στους CPCs, ενώ και οι υπόλοιπες εκδόσεις ακολουθούν σε ανάλογα επίπεδα.

Οουουφ, πάει και αυτό το κείμενο, το επόμενο παρακαλώ!



# TAKE



# 5



## IRON LORD

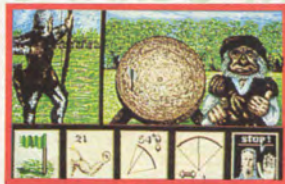
Σ'ένα έγχρωμο μεσαιωνικό κόσμο υπάρχει στρατηγική, περιπέτεια, δράση αληθιά και πολλή, πολλή περισσότερα. Αυτό το έργο τέχνης θα σας κρατήσει καθηλωμένους πολλές εβδομάδες.

## SKATE WARS

Ένας γρήγορος και βίαιος εξομοιωτής sports που θα σας τεστάρει τα joystick και τα νεύρα σας μέχρι εκεί που δεν παίρνει. Ο μόνος τρόπος να νικήσεις: επιθετικές τακτικές, και στρατηγικές κινήσεις.

## PUFFY'S SAGA

Λαμπερά και χρωματιστά γραφικά όπως επίσης και ηχηρικοί ήχοι κάνουν αυτό το παιχνίδι τρομερά καλό. Με λίγα λόγια το Puffy's Saga είναι ένα διασκεδαστικό παιχνίδι που ζητάει δράση και στρατηγική



## TWINWORLD

Το Twinlord είναι ένας φανταστικός συνδυασμός από δράση και περιπέτειες σε πίστες. Θα διασκεδάσετε πάρα πολύ περιπλανώμενοι ανάμεσα στα ωραία γραφικά των 23 επιπέδων του.

## NIGHT HUNTER

Σ'αυτό το παιχνίδι τρόμου είσαι ο Δράκουλας που διψάει για αίμα. Χωρίς αμφιβολία θα ενθουσιαστείτε απ'αυτό το παιχνίδι του οποίου τα γραφικά, ο ήχος και η ευκολία χειρισμού είναι εξίσου εντυπωσιακά.



### DELTA COMPUTERS

ΣΠΑΡΤΗΣ 75 ΧΑΪΔΑΡΙ  
ΤΗΛ. 5811532, 5821347

<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	CHASE HQ II
<b>HOUSE</b>	OCEAN
<b>FORMAT</b>	ALL 16 BIT FORMATS
<b>ΤΙΜΗ</b>	3700
<b>TEST</b>	AMIGA
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	GREEK SOFTWARE

**A**πό τη στιγμή που το Chase HQ εμφανίστηκε στις οθόνες των υπολογιστών, ήταν σίγουρο πως η συνέχειά του (που ήδη είχε χτυπήσει τα coin-op) δεν θα αργούσε να γίνει ένα conversion από την Ocean που δεν αφήνει τις πιθανότητες για μια εμπορική επιτυχία να περάσουν ανεκμετάλλευτες. Εξάλλου, στα arcade μηχανήματα, το No2 διέθετε πολύ βελτιωμένη τεχνική και gameplay. Πόσο καλό όμως είναι το πρόγραμμα που έχουμε στους home υπολογιστές;

# CHASE HQ II

**H** υπόθεση δεν έχει αλλάξει σχεδόν καθόλου: είσαστε πάλι ένα ζευγάρι αστυνομικών, που μέσα στο καταπληκτικά γρήγορο και ανθεκτικό αυτοκίνητό σας καταδιώκετε τους κακοποιούς στους ατέλειωτους δρόμους. Βέβαια, αυτή τη φορά απότερος σκοπός σας είναι η σύλληψη του μεγάλου αφεντικού, που απήγαγε τρεις κοπέλες, μεταξύ των οποίων και η κόρη του Δημάρχου. Εκείνο που έχει αλλάξει εντελώς είναι το αυτοκίνητό σας, που δεν είναι πια ένα άθλιο sprite, αλλά ένα τεράστιο κόκκινο spor αμάξι. Κύριο επιθετικό σας όπλο είναι τα χτυπήματα πάνω στους αντιπάλους, μέχρι αυτοί να πάρουν φωτιά και να σταματήσουν. Ομως, μπορείτε ακόμα να πυροβολείτε (βλέπετε το συνεργάτη σας να βγαίνει από το αμάξι) και να προκαλείτε ζημιές στα αυτοκίνητα των κακοποιών. Το ελικόπτερο της αστυνομίας εμφανίζεται πάλι, όχι όμως για να σας δείξει που θα στρίψετε, αλλά για να σας δώσει μερικά έξτρα όπλα που προκαλούν σημαντικότερες βλάβες. Υπάρχει πάλι η κοπέλα που σας πληροφορεί μέσω του ασυρμάτου για την αποστολή σας και το αυτοκίνητό σας, εκτός από μεγάλη ταχύτητα, διαθέτει και πέντε turbo, (!!!!!) που κάνουν τα πράγματα, ακόμα πιο γρήγορα. Ο εμπλουτισμός του gameplay δίνει μεγαλύτερη διάρκεια στις έξι αποστολές του παιχνιδιού, αλλά η μεγάλη βελτίωση έχει γίνει στον τομέα της τεχνικής: η κίνηση είναι εξαιρετικά γρήγορη, πλησιάζοντας όσο το δυνατόν αυτή του coin-op, ενώ πολλά και μεγάλα sprites κινούνται στην οθόνη και το background σκρολλάρει σε δύο επίπεδα. Ο ουρανός εξάλλου, καθώς το τοπίο αλλάζει από την πόλη στην εξοχή, έχει σε ορισμένα levels σύννεφα ή αποτελείται από 16 σκάλες χρωμάτων. Η ποικιλία των sprites είναι εντυπωσιακή, καθώς πολλές φορές οι κακοί έχουν συνοδεία σωματοφυλάκων με μοτοσυκλέτες ή μεγάλα αυτοκίνητα, που σας ρίχνουν χειροβομβίδες και σας μειώνουν την ταχύτητα. Δε χρειάζεται φυσικά να αναφέρουμε ότι οποιαδήποτε



τε σύγκρουση με αυτοκίνητο (που μπορεί να έρχεται και από την αντίθετη μεριά του δρόμου) σας μειώνει την ταχύτητα, ενώ η πρόσκρουση σε δέντρα και πινακίδες και η πτώση σας στο κενό σας σταματούν εντελώς. Την κατάσταση επιδεινώνει η εμφάνιση κατολισθήσεων, οπότε μεγάλοι βράχοι κυλούν στο δρόμο. Σε ορισμένα επίπεδα, μάλιστα, υπάρχουν guest stars λεωφορεία, που κάνουν ό,τι μπορούν για να χάσετε χρόνο. Η αρχική στατική οθόνη είναι ασυμβίβαστη με τις δυνατότητες της Amiga, αλλά οι ενδιάμεσες (μετά από κάθε σύλληψη) animated screens είναι καλοσχεδιασμένες και ξεχωρίζουν κυρίως για το μπόλικο και ποιοτικό sampled speech, με διάφορες προφορές και είδη φωνής. Σε γενικές γραμμές όμως, ο ήχος δεν είναι όσο θα έπρεπε καλός, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι δεν ξεπερνάει το μέτριο. Γενικά έχουμε ένα game πολύ καλύτερο από τον προκατόχο του, αλλά δυστυχώς το gameplay δεν είναι αρκετό να σας κρατήσει για πολύ χρόνο χωρίς να γίνει βαρετό. Αυτό όμως δε σημαίνει πως δεν υπόσχεται αρκετές ώρες δράσης...

<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b>	<b>86</b>
<b>ΚΙΝΗΣΗ</b>	
<b>ΗΧΟΣ</b>	<b>83</b>
<b>ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ</b>	<b>90</b>
<b>ΠΛΟΚΗ</b>	<b>79</b>
<b>ΠΑΚΕΤΟ</b>	<b>79</b>
<b>ΑΝΤΟΧΗ</b>	<b>84</b>
<b>ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ</b>	<b>85</b>
<b>ΓΕΝΙΚΑ</b>	<b>85</b>



ΤΙΤΛΟΣ	NIGHT SHIFT
HOUSE	LUCAS FILM
FORMAT	ALL 16-BITS
ΤΙΜΗ	4950
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	ARCADE LTD

## P latform games!

Υπάρχουν από την αρχή του χρόνου (ξέρετε μετράμε από τη στιγμή που ο κόσμος γνώρισε τα computer games!). Με την εξαίρεση των Invaders και Pac-man είναι τα πιο εθιστικά παιχνίδια. Τι θα γινόταν αν ξαφνικά βλέπαμε το πρώτο arcade platform adventure; (ακούγονται ήδη κάποιοι ψιθυροί για συντέλεια.) Όμως το ερώτημα δεν είναι πια θεωρητικό...

# NIGHT SHIFT

**Η** υπόθεση του Night Shift είναι απλή: βλέπετε μίαν αγγελία στην εφημερίδα, όπου ζητείται άνθρωπος για νυχτερινή βάρδια σε κάποιο εργοστάσιο. Ανεργία υπάρχει, αϋπνίες έχετε, νέος και δουλευταράς είσαστε -μην ακούτε τι λέει η μητέρα σας!-, και προσλαμβάνεστε... Ξεκινώντας, σας αναθέτουν ορισμένες απλές εργασίες, όπως να τοποθετήσετε τα κεφάλια πάνω στα σώματα των ρομπότ (και όχι το αντίθετο) και να τα βάψετε. Το εργοστάσιο ακολουθεί μια αυστηρή πολιτική ασφάλειας και έτσι μόνον οι υπάλληλοί του επιτρέπεται να κυκλοφορούν στο χώρο. Αυτό επιτυγχάνεται με τη χρήση πολύπλοκων passwords. Καλό θα ήταν βέβαια να ξεκινήσετε από την πρακτική, όπου θα μάθετε τα στοιχειώδη, ενώ μπορείτε να συμβουλευτείτε και τα πολύ καλά manuals. Μέσα στο χώρο που αποτελείται από πολλές πλατφόρμες και σε μια οθόνη που σκρολλάρει ομαλά προς τα πάνω και κάτω, βρίσκεται όλο το gameplay, καθώς δεν αλλάζει ιδιαίτερα ο χώρος όταν περνάτε επίπεδο. Οι κύριοι μηχανισμοί είναι: ένα ποδήλατο στο οποίο αν ανέβετε και κάνετε γρήγορα πετάλι (κάνοντας αριστερά-δεξιά τα πλήκτρα όπως έχουμε συνηθίσει σε αθλητικά games) θα παράξετε απαραίτητη ενέργεια, ακόμα διάφοροι διακόπτες που αλλάζουν τη φορά στις ράμπες και κάποιες κάνουλες που παράγουν τα επιθυμητά χρώματα. Υπάρχουν επίσης προειδοποιητικά φώτα και σειρήνες που πρέπει να μάθετε, αν θέλετε να τα καταφέρνετε στα προχωρημένα επίπεδα. Αν και ο χώρος μοιάζει περιορισμένος, υπάρχουν πολλά εργαλεία να χρησιμοποιήσετε ώστε να φέρετε σε πέρας την εργασία σας: με το κλειδί σφίγγετε τις βαλβίδες, με τα σπέρτα ανάβετε τον καυστήρα, με το μπαλόνι ανεβαίνετε αυτόματα στα επίπεδα, με την ομπρέλλα κατεβαίνετε. Πρέπει ακόμα να καθαρίζετε το χώρο από τα κατάλοιπα της εργασίας σας, ενώ χρειάζεται να προσέχετε και τα περίεργα όντα που "στοιχειώνουν" τα μεγάλα μηχανήματα. Βέβαια πρέπει όλα αυτά να τα καταφέρετε μέσα σε ορισμένο χρονικό διάστημα, το οποίο συμβολίζεται με ένα κεριά που λειώνει. Τέλος υπάρχουν

και δύο bonus αντικείμενα που εμφανίζονται σπάνια και σας δίνουν extra πόντους και χρήματα. Με την εργατικότητα και αποδοτικότητα σας είναι πιθανό να πάρετε πρόσθετα καθήκοντα και να κερδίσετε περισσότερα χρήματα. Είναι μια από τις σπάνιες φορές που υπάρχει τόσο καλό animation σε PC με ταυτόχρονο scrolling και sprites ικανοποιητικού μεγέθους. Ακόμα τα χρώματα είναι πολλά (το παιχνίδι



τρέχει από EGA και πάνω) αλλά θα το θέλαμε λίγο πιο γρήγορο. Εκείνο που μας άρεσε είναι ότι μπορείτε να διαλέξετε τον ήρωά σας ανάμεσα σε έναν άντρα και ένα κοριτσάκι με κοτσίδες.

Το παιχνίδι είναι μεν πρωτότυπο αλλά όχι και πολύ ευχάριστο, παρά τα ενοχλητικά ηχητικά εφέ και μουσική μέσα από το ηχείο του PC, τα οποία μπορείτε είτε να κλείσετε, είτε να χρησιμοποιήσετε μια κάρτα ήχου. Είναι ένα game που θα σας αρέσει ακόμα και αν δεν είσατε φίλοι του είδους. (Ευχαριστούμε τον George Lucas για τη βοήθειά του στη συγγραφή του review)

Το game δεν είναι σίγουρο ότι θα σας αρέσει, ακόμη κι' αν είσατε φίλοι του είδους.

ΓΡΑΦΙΚΑ	72
ΚΙΝΗΣΗ	79
ΗΧΟΣ	76
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	84
ΠΛΟΚΗ	74
ΠΑΚΕΤΟ	79
ΑΝΤΟΧΗ	79
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	78
<b>ΓΕΝΙΚΑ</b>	<b>76</b>

## WHIP RUSH

**A**ν σας αρέσουν πολύ τα διαστημικά shoot'em ups στο στυλ του R-Type, όπου γίνεται χαμός στην οθόνη, τότε είναι σίγουρο ότι θα σας αρέσει και το Whip Rush στη Sega MegaDrive. Η 16-bit



Sega έχει παράδοση σε αυτού του είδους τα παιχνίδια κι έτσι υπάρχει ένας σχετικά πολύ μεγάλος αριθμός για να διαλέξετε. Όμως για να ξεχωρίζει από τα υπόλοιπα, κάθε παιχνίδι πρέπει να έχει και κάτι διαφορετικό να προσφέρει. Στο Whip Rush, αυτό το κάτι είναι ο έλεγχος της ταχύτητας του σκάφους σας. Σε αντίθεση με τα άλλα παιχνίδια του είδους, το διαστημολιόκι σας αντί να είναι αργό ξεκινώντας και στη συνέχεια, παίρνοντας τα απαραίτητα power ups, να γίνεται όλο και πιο γρήγορο, μπορείτε να κανονίσετε την ταχύτητα του σκάφους σας όπως εσείς θέλετε.

Αυτό είναι και ένα από τα σημεία που πρέπει να δώσετε σημασία στο παιχνίδι, μια και σε ορισμένες πίστες πρέπει να είστε πολύ γρήγοροι για να αποφεύγετε τους εχθρούς, ενώ σε άλλες πρέπει να είστε αργός ή για να μην τρακάρετε στα τοιχώματα που είναι κοντά σας ή γιατί πρέπει να εκτελείτε κινήσεις ακριβείας. Τα εχθρικά διαστημόπλοια είναι γύρω στα είκοσι διαφορετικά και αρχίζουν από σκάφη που δημιουργούν φράγματα λείζερ σε όλο το πλάτος της οθόνης και φτάνουν μέχρι ρομποτάκια που περπατάνε στο έδαφος και ρίχνουν αυτοκατευθυνόμενους πυραύλους. Υπάρχει λοιπόν μια ικανοποιητική ποικιλία εχθρών, που δεν έχουν όμως να μας δείξουν κάτι το καινούριο. Σε αντίθεση με τους εχθρούς, οι πίστες είναι μόνο τέσσερις και, φυσικά, στο τέλος κάθε μιας, μας περιμένει και ένα μεγάλο σκάφος, που πρέπει να καταστρέψετε για να πάτε στο επόμενο επίπεδο. Το σκάφος σας (που θυμίζει υπερβολικά το αντίστοιχο σκάφος του R-Type), μπορεί να κινηθεί σε οκτώ κατευθύνσεις, ενώ το scrolling της πίστας αλλάζει συχνά από οριζόντιο προς τα αριστερά, σε κάθετο προς τα πάνω ή προς τα κάτω. Το σκάφος σας ανταποκρίνεται άμεσα στις κινήσεις του joystick (ή του φρικτού joyrad) και μπορεί να εξοπλιστεί με μία πληθώρα από καταστροφικά όπλα, όπως λείζερ, πύραυλοι και δορυφόροι, που μπορού-

με να τοποθετήσουμε σε όποιο σχηματισμό θέλουμε. Ο ήχος είναι ικανοποιητικός και το animation δε γίνεται καθόλου αργό, ακόμα και αν υπάρχουν πολλά sprites στην οθόνη. Γενικά, είναι ένα καλό shoot'em up, αλλά... υπάρχουν και καλύτερα.

<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	WHIP RUSH
<b>HOUSE</b>	SEGA
<b>FORMAT</b>	MEGA DRIVE CARTRIDGE
<b>TIMH</b>	10.000
<b>TEST</b>	SEGA MEGA DRIVE
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	ATHENS CLUB

<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b>	94
<b>ΚΙΝΗΣΗ</b>	97
<b>ΗΧΟΣ</b>	89
<b>ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ</b>	85
<b>ΠΛΟΚΗ</b>	70
<b>ΠΑΚΕΤΟ</b>	70
<b>ΑΝΤΟΧΗ</b>	89
<b>ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ</b>	45
<b>Γ Ε Ν Ι Κ Α</b>	<b>86</b>

## LAST BATTLE

**E**να από τα απραγματοποίητα όνειρά μου -από τότε που ήρθα στο User- ήταν να πάρω στα χέρια μου ένα παιχνίδι της Sega MegaDrive που να έχει ένα manual με την υπόθεση και τις οδηγίες γραμμένα στα αγγλικά και όχι στα γιαπωνέζικα, όπως γινόταν μέχρι τώρα. Ε, λοιπόν, αυτό το απραγματοποίητο όνειρο πήρε -για μια στιγμή- σάρκα και οστά, όταν πήρα στα χέρια μου το Last Battle. Η χαρά μου όμως κράτησε ελάχιστα, μια και κάποιος από το προσωπικό του User ΕΧΑΣΕ το manual, διαταράσσοντας έτσι την ψυχική μου ηρεμία και βάζοντας σε κίνδυνο τη σωματική του ακεραιότητα. Παίρνοντας το ρόλο του ήρωα Aarzak, κάτοχου της πολεμικής τέχνης Jet-Kwon-Do, πρέπει να δείρετε πολύ κόσμο μέχρι να αντιμετωπίσετε τον αρχικά Duke, που ξέρει Tae-Kung-Fu!!! Το παιχνίδι, όπως θα καταλάβετε, είναι ένα κλασικό beat'em up. Τα στοιχεία που το κάνουν να διαφέρει από τα άλλα παιχνίδια του είδους, είναι τα μεγάλα και ωραία sprites, που απεικονίζουν τους εχθρούς και τον ήρωα, καθώς και το στοιχείο του... ας πούμε adventure.

Ο ήρωάς σας μπορεί να μετακινείται οριζόντια, να πηδάει και να εκτελεί χτυπήματα με τα χέρια ή τα πόδια. Στο κάτω μέρος της οθόνης μπορείτε να δείτε την ενέργεια, τη δύναμη, το σκορ και τον χρόνο που έχετε στην διάθεσή

σας για να τελειώσετε την πίστα. Τα γραφικά, όπως είπαμε και παραπάνω, είναι μεγάλα και καλοσχεδιασμένα (ο ήρωας ειδικά είναι πολύ μπρασάς και περπατάει λες και έχει καταπιεί μπαστούνι του γκολφ!) και το background κυλάει με parallax scrolling. Για την κίνηση και τον ήχο δεν χρειάζεται να πούμε τίποτα, τα συνηθισμένα... Όταν τελειώσετε μία πίστα, εμφανίζεται ένας χάρτης, από τον οποίο μπορείτε να διαλέξετε σε ποια πίστα θα πάτε. Συχνά θα πρέπει να αντιμετωπίσετε έναν μεγάλο κακό και ακόμα

συχνότερα θα πρέπει να μπλεχτείτε σε υπόγειους λαβύρινθους για να βρείτε ένα στοιχείο που θα σας βοηθήσει να προχωρήσετε περισσότερο. Όσο περισσότερους εχθρούς σκοτώνετε, τόσο ανεβαίνει η δύναμή σας, ενώ συχνά μετά από συναντήσεις με διάφορους φιλικούς ή εχθρικούς χαρακτήρες μπορεί να αυξηθεί η ενέργειά σας και ακόμη να αλλάξουν οι επιθετικές και αμυντικές σας κινήσεις! Ένα παιχνίδι που πρέπει να αποκτήσει κάθε οπαδός του Παντζιτζιφιακού! εε, των beat'em ups ήθελα να πώ.

<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	LAST BATTLE
<b>HOUSE</b>	SEGA
<b>FORMAT</b>	MEGA DRIVE CARTRIDGE
<b>TIMH</b>	10.000
<b>TEST</b>	SEGA MEGA DRIVE
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	ATHENS CLUB



<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b>	96
<b>ΚΙΝΗΣΗ</b>	96
<b>ΗΧΟΣ</b>	87
<b>ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ</b>	90
<b>ΠΛΟΚΗ</b>	90
<b>ΠΑΚΕΤΟ</b>	70
<b>ΑΝΤΟΧΗ</b>	89
<b>ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ</b>	45
<b>Γ Ε Ν Ι Κ Α</b>	<b>96</b>

# ΕΚΛΟΓΕΣ '90

Το USER πάντα πρώτο σε ιδέες κτλ, κτλ, ετοίμασε μία ψηφοφορία, στην οποία ΕΣΕΙΣ θα λάβετε μέρος. Ξεχάστε όλα τα TOP 10, 20, 23635 και 3786475 που ξέρατε μέχρι σήμερα.

ΕΣΕΙΣ θα δημιουργήσετε ένα πίνακα με τα καλύτερα παιχνίδια του 1990, με την αντικειμενική σας γνώμη. Χωρίς να λάβετε υπόψη σας reviews ή διαφημίσεις οποιουδήποτε περιοδικού, ελληνικού ή ξένου, θέλουμε ΕΣΕΙΣ να μας πείτε ποιο κατά τη γνώμη σας ήταν το καλύτερο παιχνίδι του 1990. Ετσι πιστεύουμε ότι θα δημιουργηθεί ένας πίνακας που θα είναι πέρα ως πέρα πραγματικός, δε θα βασίζεται στις πωλήσεις των παιχνιδιών, δε θα έχει φτιαχτεί από εταιρείες, δε θα κρύβει συμφέροντα... και θα ανταποκρίνεται πλήρως στην ελληνική πραγματικότητα. Και όχι μόνο αυτό, αλλά μπορείτε να χρησιμοποιήσετε

το κουπόνι που βρίσκεται κάπου εδώ γύρω, οπότε και δεν χρειάζεται να μας στείλετε τις προτιμήσεις σας σε δήλωση του νόμου 105 με σφραγίδα της αστυνομίας για το γνήσιο της υπογραφής!!!

ΕΜΕΙΣ, απλώς θα ταξινομήσουμε και θα βγάλουμε τα αποτελέσματα της ψηφοφορίας μέσα από τα τρισεκατομμύρια των απαντήσεων που θα κατακλύσουν το περιοδικό κλαψ...



## ΚΟΥΠΟΝΙ

Δηλώνω ότι σαν αναγνώστης του USER αισθάνομαι εθνικά υπερήφανος και συγχρόνως την υποχρέωση να λάβω συμμετοχή στην ψηφοφορία για τα καλύτερα παιχνίδια του 1990. Εάν δεν μείνω ευχαριστημένος από το προϊόν, έχω δικαίωμα αφού περάσουν 46 χρόνια, να το επιστρέψω και να πάρω πίσω στο ακέραιο, το μελάνι που ξόδεψα για να συμπληρώσω το παρακάτω κουπόνι.

ΟΝΟΜΑ .....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .....

ΤΗΛ. ....

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ .....

### 3 ΚΑΛΥΤΕΡΑ ARCADES

01 .....

02 .....

03 .....

### 3 ΚΑΛΥΤΕΡΑ SIMULATIONS

01 .....

02 .....

03 .....

### 3 ΚΑΛΥΤΕΡΑ ADVENTURES

01 .....

02 .....

03 .....

### 3 ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΑΝΕΞΑΡΤΗΤΟΥ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑΣ

01 .....

02 .....

03 .....

ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΕ ΤΑ ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΓΡΑΦΙΚΑ .....

ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΕ ΤΟΝ ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΗΧΟ .....

ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΜΕΤΑΦΟΡΑ ΑΠΟ COIN'OP .....

ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΜΕΤΑΦΟΡΑ ΑΠΟ ΤΑΙΝΙΑ .....

ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΤΑ 8 Bit .....

ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΤΑ 16 Bit .....

ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΕΙΣΑΓΩΓΗ .....

ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ .....

ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΕΤΑΙΡΙΑ SOFTWARE .....

ΠΙΟ ΠΡΩΤΟΤΥΠΟ .....

# 10 PACK

ΤΟΥ Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ

**Ο**ι συνηθισμένες συλλογές περιέχουν το πολύ μέχρι επτά παιχνίδια. Το TENPACK, όπως θα έχετε καταλάβει και από το όνομά του, έχει 10 ολόκληρα games, που αποτελούν, παρά την κάποια ηλικία τους, μια εξαιρετική προσφορά. Ολα στηρίζουν την επιτυχία τους όχι τόσο στην τεχνική τελειότητά τους, αλλά στο διασκεδαστικό gameplay. Ας τα δούμε μαζί αναλυτικά

<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	TEN PACK
<b>HOUSE</b>	GREMLIN
<b>FORMAT</b>	ALL FORMATS
<b>ΤΙΜΗ</b>	4500
<b>TEST</b>	AMSTRAD 6128
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	DELTA COMPUTERS

## ROAD RUNNER

**1** Με μια καλή εισαγωγική οθόνη ξεκινάει αυτό το παιχνίδι, για να μας θυμίσει ότι αποτελεί convention από την ομώνυμη σειρά κινουμένων σχεδίων. Παίρνετε φυσικά το ρόλο του Bip-Bip, που προσπαθεί να ξεφύγει από το κακό και πειναλιό κογιότ, που σας καταδιώκει με παγίδες σε όλη την έκταση των 18 επιπέδων. Κινδυνεύετε ακόμα από θράχους και από

εξασθένηση, αν ξεχάσετε να φάτε τους δυναμικούς σπόρους που βρίσκονται διασκορπισμένοι παντού. Τα γραφικά του παιχνιδιού και το animation είναι καλά, όπως και η πιστότητα των background, αλλά υστερεί στον ήχο, παρά την ωραία φωνή σας. Πρόκειται για ένα ιδιαίτερα διασκεδαστικό παιχνίδι, που θα έπρεπε να ήταν πιο εύκολο.

## BUTCHER HILL

**2** Από το χώρο των cartoons, στα games πολέμου, όπου ξεκινάτε σε ένα ποτάμι με ένα ταχύπλοο, ύστερα περνάτε μέσα από την πυκνή ζούγκλα (θυμηθείτε να μαζέψετε την πυξίδα) μέχρι να φτάσετε στο χωριό. Το παιχνίδι έχει τμήματα που θυμίζουν αμυδρά Live and Let Die, καθώς και ένα πρόωρο Operation Wolf.

Τα γραφικά του είναι πολύ μέτρια και

καθώς είναι ειδικά φτιαγμένο για έγχρωμο μόνιτορ, σχεδόν δεν παίζεται στο πράσινο. Η ταχύτητά του είναι μικρή και υπάρχει η αίσθηση ότι όλα επαναλαμβάνονται. Τα background, παρά την προσπάθεια που έχει γίνει για να δοθεί μια τρισδιάστατη αίσθηση, είναι διαρκώς τα ίδια, με φτωχό animation. Ο ήχος είναι κακός και το μόνο θετικό είναι ότι δεν πεθαίνετε εύκολα.

## SKATE CRAZY

**3** Να ένα καλό και διασκεδαστικό παιχνίδι που χωρίζεται σε δύο μέρη, στο ελεύθερο, όπου διασκεδάζετε με τους φίλους σας και ένα ακόμα όπου σας βαθμολογούν οι κριτές.

Πάνω λοιπόν στα πατίνια πρέπει να κάνετε διάφορες φιγούρες και άλματα, να αποφεύγετε εμπόδια και να περνάτε από τις σωστές πόρτες, κάνοντας ταυτόχρονα και έναν καλό χρόνο.

Το display στην οθόνη ποικίλει ανάλογα σε ποιο από τα δύο αγωνίσματα παίρνετε μέρος, από ψεύδο-3D, σε left to right 2D scrolled επίπεδα και ο χειρισμός είναι πολύ απλός για αθλητικό παιχνίδι που έχει τόσες κινήσεις.

Πλούσιο animation και ωραία sprites, με αρκετή ταχύτητα και καλό scrolling, συνθέτουν ένα παιχνίδι που μπορεί να μην διεκδικεί δάφνες πιστής εξομοίωσης, αλλά θα σας ικανοποιήσει.

## SUPER SCRAMBLE

**4** Δεν ξέρω που πήγε το μυαλό σας ακούγοντας τον τίτλο αυτού του παιχνιδιού, αλλά σας λέω πως είναι μια εξομοίωση μοτοσυκλέτας σε ανώμαλο δρόμο. Το game διαθέτει ένα υπέροχο sprite (εσάς πάνω στην μηχανή), που είναι άριστα animated, παίρνοντας πολλές θέσεις και σκοπός σας είναι μέσα στον περιορισμένο χρόνο να περάσετε την κάθε πίστα.

Τα εμπόδια είναι πολλά και πρέπει να

προσέχετε να μην κακομεταχειρίζεστε τη μηχανή, γιατί θα σας δοθούν ποινές χρόνου.

Ακόμα πρέπει να προσέχετε με ποια από τις τρεις ταχύτητες ανεβαίνετε τις ανηφόρες ή τρέχετε στο δρόμο, για να μην κάνετε stall στη μηχανή. Ο έλεγχος που ασκείτε στο παιχνίδι είναι πολύ καλός και γρήγορος, ενώ ο ήχος ταιριαστός. Κρίμα που τα background γραφικά δεν είναι ανάλογα με τα υπόλοιπα.

## GARY LINEKER

**5** Πραγματικά μεγάλος τίτλος για ποδοσφαιράκι! Και την εποχή που είχε εμφανιστεί αυτό το παιχνίδι, ο σχεδιασμός του ήταν αληθινά πρωτοποριακός. Βλέπετε το γήπεδο και τους παίκτες από πάνω (!), αλλά όλες οι ομοιότητες με το Kick off (σας πρόλαβα!) σταματούν εδώ. Το gameplay είναι δυστυχώς απογοητευτικό, καθώς το mask της οθόνης είναι πολύ μικρό και δε σας

αφήνει να δημιουργήσετε φάσεις, ενώ τα sprites είναι μεγαλύτερα απ'ό,τι θα έπρεπε και το παιχνίδι αργό. Αφήστε που δεν μπορείτε να στείλετε τη μπάλα στο σημείο που θέλετε και ο τερματοφύλακας είναι σαν ανάπρος! Ακόμα, ο ήχος είναι ξερός και μόνον αφού συνηθίσετε το χειρισμό υπάρχει πιθανότητα να σας αρέσει. Οι φανατικοί του ποδοσφαίρου, πάντως, δεν θα απογοητευθούν.

## F.O.T.Y. 2

**6** Χρονιά του Μουντιάλ ήταν φέτος, να μην έχουμε και ένα δεύτερο ποδοσφαιράκι στην συλλογή μας; Εξάλλου αυτό αποτελεί τη συνέχεια του πολύ πετυχημένου αλλά και καλού No 1 με αρκετές βελτιώσεις. Σκοπός σας, να γίνετε ο καλύτερος επιθετικός της χώρας. Και αυτό δεν θα το πετύχετε μόνο με τις ικανότητές σας μέσα στο γήπεδο, αλλά και με ηγετικές αποφάσεις απ'τη θέση του προπονητή. Στην αρχή του παιχνι-

διού μπορείτε να καθορίσετε το επίπεδο δυακουλίας, το όνομα της ομάδας και την εθνικότητα. Μετά είναι η ώρα για μερικές μεταγραφές και να μαστε στο γήπεδο για να δείξουμε την αξία μας. Αρκετά καλά γραφικά και ο συνδυασμός της "adventure" πλευράς με τη δράση είχε εντυπωσιάσει τότε. Το παιχνίδι είναι μια μεγάλη εμπορική επιτυχία και έχει αναμφισβήτητη ποιότητα, που δε πρέπει να λείπει από τη συλλογή σας.

## DARK FUSION

**8** Και πάλι διάστημα και πάλι εξωγήινοι και εσείς είσατε ξανά στη μέση για να τους εμποδίσετε. Κάθε επίπεδο χωρίζεται σε τρία μέρη και για να περάσετε στο επόμενο πρέπει να βρείτε ένα καλά προστατευμένο fusion pod. Το παιχνίδι έχει μια μέτρια τεχνική, με πολύ μεγάλους animated κακούς στο τέλος

κάθε επιπέδου, σωστό ήχο και αρκετή δυσκολία (η οποία οφείλεται αρκετές φορές σε άσχημο χειρισμό), αλλά πάσχει κυρίως στο gameplay, που είναι αργό και επαναλαμβανόμενο, αφού λείπει η ποικιλία κινήσεων και sprites. Τα αστέρια κινούνται ικανοποιητικά στο βάθος, αλλά τα γραφικά είναι γενικά φτωχά.

## SIDE ARMS

**9** Διάστημα! Για τους προγραμματιστές δεν είναι το τελικό σύνορο, αλλά μόνον η αρχή. Στο Side Arms δεν είσατε ακριβώς διαστημόπλοιο, αλλά ένας οπλισμένος σαν αστακός νέος, που αντιμετωπίζει τα sprites των εξωγήινων με ποικίλα "επιχειρήματα": υπάρχουν πολλά power ups, που σας κάνουν πιο γρήγορο, αυξάνουν τη δύναμη του laser σας, κάνουν το όπλο σας να ρίχνει προς τρεις κατευθύνσεις και αρκετά άλλα. Καθώς πετάτε στον αέρα, το πρόγραμμα θυ-

μίζει λίγο Forgotten Worlds, αν και είναι στην τεχνική πολύ κατώτερο. Είναι φτιαγμένο για έγχρωμο μόνιτορ και στο πράσινο τα sprites δείχνουν περίεργα, με χειρότερο το δικό σας. Ο ήχος είναι υπέροχος, αλλά το background μέσα στη μικρή οθόνη είναι υποτυπώδες. Το gameplay, αν και έχει νεκρούς χρόνους, δε σας αφήνει να χάσετε εύκολα και αυτό σε συνδυασμό με τους μεγάλους κακούς είναι εθιστικό και θα σας κρατήσει πολλές πολλές ώρες σε ένταση.

## STREET FIGHTER

**10** ΔΙΑΜΑΝΤΙ! Οποιος έχει δει την 16-bit έκδοση του παιχνιδιού, θα διαπιστώσει ότι δεν υπάρχει μεγάλη διαφορά απ'αυτή του Amstrad! Και αυτό οφείλεται κατ'αρχήν στο μεσαίο mode ανάλυσης και στην τέλεια μίξη των χρωμάτων. Είσατε λοιπόν ένας γνώστης πολεμικών τεχνών, που πρέπει να αποδείξει ότι είναι ο καλύτερος στον κόσμο. Και αυτό σημαίνει ότι θα ταξιδέψετε σε πολλές χώρες, αντιμετωπίζοντας διαφορετικά sprites με ποικιλία

τακτικής, κάτι που μέχρι την εποχή που εμφανίστηκε αυτό το παιχνίδι ήταν σπανιότατο. Και παρά το μεγάλο μέγεθος των sprites, τα άριστα background και το scrolling, η ταχύτητα του παιχνιδιού είναι ικανοποιητική και υπάρχει άριστο animation. Ο ήχος είναι σε μέτρια επίπεδα, ενώ υπάρχει ένα bonus επίπεδο, όπου σπάτε πέτρες για να κερδίσετε βαθμούς. Άριστο gameplay, με μοιρασμένη την δράση και δυσκολία, μέσα σε τέλεια γραφικά, το κάνουν ένα must για κάθε gamer.

## H.A.T.E.

**7** H.A.T.E Βρισκόμαστε στο έτος 2320 και ο γαλαξίας κινδυνεύει από τους εξωγήινους... Αν ελπίζετε ότι αυτό το παιχνίδι μπορεί να μας σώσει, τότε κάνετε μέγα σφάλμα. Πριν από πολλά χρόνια έπαιξα στο PC το Zaxxon και δεν έχω μετανοιώσει ακόμα γι'αυτό. Το HATE είναι τέτοιου είδους παιχνίδι, αλλά στον Amstrad αδικεί πολύ το μηχανήμα: κατ'αρχήν υπάρχουν ελάχιστα χρώματα στην οθόνη και, παρά την υψηλή ανάλυση, τα sprites είναι συνηθισμένα, έχοντας τη μορφή αστειών UFO σε πολύ μικρό μέγεθος. Η οθόνη είναι σε ψευδοτριδιάστατο στήσιμο, αλλά το έδαφος σκρολλάρει σχετικά αργά και η απόκριση του σκάφους σας (είτε διαστημόπλοιο, είτε τανκ είναι αυτό) είναι αργή. Οι εκρήξεις είναι ανεκτές, αλλά ο ήχος απαίσιος και μετά από μερικά λεπτά θα νομίζετε ότι κάνετε συνεχώς τα ίδια. Το gameplay είναι από τα κλασικότερα, αλλά αυτό δε σημαίνει πως είναι ανάγκη να εμφανίζεται στον Amstrad χειρότερο (!) απ'ό,τι ήταν στα PC.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

ΓΡΑΦΙΚΑ	72	70	81	72	70	75	73	53	67	88
ΚΙΝΗΣΗ	77	74	83	77	65	74	76	67	71	90
ΉΧΟΣ	65	66	72	75	60	61	87	69	70	71
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85	81	87	90	78	84	87	77	80	90
ΠΛΟΚΗ	74	77	85	70	65	90	83	63	65	88
ΠΑΚΕΤΟ	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80
ΑΠΟΙΚΗ	79	75	88	86	70	90	87	64	73	90
ΑΞΙΑΤΙΚΗ	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90
<b>GENIKA</b>	<b>72</b>	<b>71</b>	<b>85</b>	<b>81</b>	<b>71</b>	<b>84</b>	<b>83</b>	<b>62</b>	<b>69</b>	<b>88</b>

## GENIKA

Cartoon game, combat game, αθλήματα και ποδόσφαιρο, μοτοσυκλέτες, shoot'em ups, arcade και beat'em up! Είναι πραγματικά μια εντυπωσιακή συλλογή, που περιέχει σχεδόν ό,τι ένας gamer θα μπορούσε να ονειρευτεί. Αν και η τεχνική μερικών παιχνιδιών είναι κάτω του μετρίου, αυτό δε σημαίνει πως δε θα σας χαρίσει μερικούς μήνες (!) ψυχαγωγίας.



# TIPS 'N' TRICKS



Αγαπητοί 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 συνεχίσετε και να τα τερματίσετε. Περιμένουμε και τη δική σας συμβουλή.

Στείλτε οτιδήποτε "κόλπα" ξέρετε και όχι μόνο για παιχνίδια) όποιον υπολογιστή κι αν έχετε και εμείς θα το δημοσιεύσουμε μαζί με το όνομα 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"

Με μεγάλη

(ομοιογουμένως)

έκπληξη λάβαμε

γράμματα από

αρκετούς

αναγνώστες που

ήθελαν να

δημοσιευτούν

από την στήλη,

tips που να

αφορούν την

Sega και τη Sega

Mega Drive!!! Αυτή

τους, λοιπόν, την

επιθυμία

εκπληρώνουμε

και εμείς σε αυτό

το τεύχος,

υποσχόμενοι να

αναφερόμαστε στο μέλλον και σε αυτή την -μικρή- μερίδα των users!



## S E G A



### REVENGE OF SHINOBI

Αν πηγαίνετε για μεγάλα scores, τότε αυτό το tip σίγουρα θα σας βοηθήσει. Αν τελειώσετε οποιαδήποτε πίστα, με τα shurikens που σας έμειναν, αν φτάνουν 11 φορές τις ζωές σας, τότε θα πάρετε 30000 βαθμούς bonus επιπλέον!



### HERZOG ZWEI

Για αυτό το υπέροχο παιχνίδι στρατηγικής, έχουμε μερικούς κωδικούς που θα σας επιτρέψουν να προχωρήσετε παρακάτω:

- LHGFHCHKAMI
- LHJKHCHKAMA
- LHJKINHKALE
- JLJOIGBAOLH



### TRANSBOT

Ανοίξτε τη Sega, έχοντας κρατημένα τα δύο πλήκτρα του fire. Περιμέντε μέχρι να

εμφανιστεί το demo τέσσερις φορές και μετά κάντε πάνω, αριστερά και δεξιά. Μόλις αποκτήσατε άπειρες ζωές!



### THUNDER BLADE

Σε αυτήν την αρκετά καλή μετατροπή του coin'op, μπορείτε να βγάλετε από τη μέση αρκετούς από τους τελικούς εχθρούς σας, μένοντας σε κάποια από τις τέσσερις γωνίες της οθόνης και πυροβολώντας τους συνέχεια.



### BLACK BELT

Για να βγείτε σε ένα κρυφό bonus level, που υπάρχει στο παιχνίδι αφού νικήσετε τον Wang, στο τέλος της έκτης πίστας, περιμέντε μέχρι να εμφανιστεί στην οθόνη σας το τελικό μήνυμα και πατήστε τα δύο fire, ενώ κάνετε ταυτόχρονα γρήγορα πάνω-κάτω.

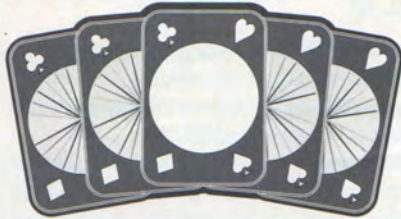
Επίσης, μετά τους αρχικούς τίτλους, η οθόνη αναβοσβήνει για λίγο με μπλε

# SEGA

χρώμα. Αν κάνετε reset εκείνη ακριβώς την στιγμή, από το σημείο αυτό και ύστερα θα έχετε άπειρες ζωές.

## CASINO GAMES

Σ'αυτό το παιχνίδι δώστε για όνομα



"Mr. Sega" και για αριθμό λογαριασμού 9991839999. Αποτέλεσμα; αποκτάτε 900000\$ δολάρια για να τα ξεοδέψετε διασκεδάζοντας!

## R-TYPE

Αν θα θέλατε να αποκτήσετε 99 credits (!!), για να τελειώσετε αυτό το καταπληκτικό αλλά και πολύ δύσκολο shoot'em up, τότε διαβάστε τι πρέπει να κάνετε παρακάτω. Πηγαίνετε στην επιλογή του sound test και συγκεκριμένα στον ήχο 17. Κρατώντας πατημένο το fire 2 του joyrad 1, κάντε δεξιά στον ήχο 18. Αμέσως μετά πηγαίνετε στον ήχο 62, που είναι και ο ήχος των credits και παίξτε τον τρεις φορές συνεχόμενα. Βγείτε έξω και στη φάση του παιχνιδιού που έχει την αντίστροφη μέτρηση για το continue, γυρίστε το joyrad με την φορά του ρολογιού μέχρι να



φτάσετε τα 30 credits! Επαναλάβετε την διαδικασία μέχρι να φτάσετε τα 99 credits, αλλά... προσοχή μετά γίνονται πάλι 00!!!

## TATSUJIN

Όταν ρίξετε μια βόμβα σε κάποιο end of level mothership τη στιγμή που φαίνεται η νεκροκεφαλή, πατήστε αμέσως το Start για να κάνετε Pause. Αφήστε το λίγο και ξεπαγώστε. Οι εχθροί θα καταστραφούν αμέσως, σαν να είχε πέσει ατομική βόμβα!!!



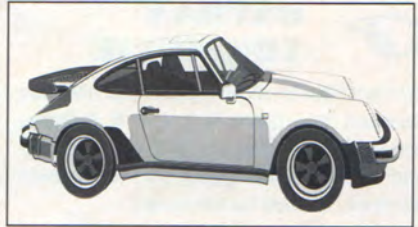
## SUPER HANG ON

Πριν αρχήσετε το παιχνίδι (όχι το coin'or mode) δώστε για κωδικό: 6FF3F546F35564 FF0SLPIMFJEDGH και αρχήστε το πρωτάθλημα με 9999999900\$ δολάρια (!!!), έτσι ώστε να φτιάξετε μια υπερμοτοσυκλέτα με τους καλύτερους μηχανικούς, τις καλύτερες μηχανές, τους καλύτερους οδηγούς, τα καλύτερα αξεσουάρ, τις καλύτερες στολές, τον καλύτερο...



## ACTION FIGHTER

Για να αποκτήσετε ένα σούπερ



όχημα, δώστε για όνομα την λέξη SPECIAL.

Για να αποκτήσετε, όμως, ένα σούπερ όχημα και τρεις επιπλέον ζωές, δώστε για όνομα DOKI\_PEN.

## ALTERED BEAST

Κρατείστε το joyrad διαγώνια πάνω και αριστερά, ενώ πατάτε ταυτόχρονα τα δύο fire. Η ζωή σας θα έχει πέντε μπάρες αντί για τρεις, όπως συνήθως! (Μάλλον, αν κατάλαβα καλά, αποκτήσαμε δυο ζωές παραπάνω.)



# ALL FORMATS

FUNNY TIPS (ΣΚΕΦΤΕΙΤΕ ΚΑΛΑ ΠΡΟΤΟΥ ΤΑ ΔΟΚΙΜΑΣΕΤΕ)



## SIM CITY

Αν έχετε οποιοδήποτε πρόβλημα με την πόλη σας, κάντε αμέσως PAUSE και πληκτρολογήστε τη λέξη TRITSIS και σιγά σιγά όλα θα ρυθμιστούν στην εντέλεια. Αν όμως δε γίνει τίποτα, ξανακάντε PAUSE και πατήστε ταυτόχρονα τα

πλήκτρα M, E, L, I, N και A. Κάποιο από τα δύο tips θα πιάσει σίγουρα.

Για κυκλοφοριακά προβλήματα πατήστε "KILL TAXI", βοηθάει και στο πρόβλημα της μόλυνσης του περιβάλλοντος, αλλά ταυτόχρονα διώχνει το άγχος από τους απρόσεκτους ταξιτζήδες.





## R-TYPE

Για να τελειώσετε αυτό το υπέροχο shoot'em up, πρέπει, αφού το τελειώσετε βγάζοντας και την τελευταία πίστα (!), να γράψετε στον πίνακα των high scores τη λέξη "GAGA". Έτσι, από το επόμενο κιόλας παιχνίδι σας θα έχετε άπειρες ζωές...



## BATMAN THE MOVIE

Αν έχετε βαρεθεί να χάνετε μετά από πολύ ώρα παιχνιδιού, τότε πατήστε G, T, A και R. Ο Batman σας θα καταστραφεί αμέσως και ο Joker θα εμφανιστεί να γελάει ικανοποιημένος. Γιατί να περιμένετε να χάσετε; Δεν είναι πιο εύκολο έτσι;



## NIGHT HUNTER

Στο sector 8, track 135 της δισκέτας, υπάρχουν τα sprites του παιχνιδιού. Έτσι με έναν καλό scanner και ένα sprite editor, μπορείτε μόνοι σας να αντικαταστήσετε τον Βαρώνο Von Helsing με το πρόσωπο κάποιου πολιτικού, του καθηγητή σας, του εργοδότη σας... Εγώ απλώς προτάσεις κάνω...



## NINZA SPIRIT

Ένα tip που μου το είπε η κομπάρα της Ξαδέρφης της κόρης της φουρνάρισσας: Αν πατήσεις PAUSE, τότε σταματάει το παιχνίδι, ενώ αν το ξαναπατήσεις ξαναεκκινεί! Τόσο φανταστικό, όσο και αποκλειστικό...



## OMNI PLAY BASKETBALL

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού πληκτρολογήστε "GALLIS=GOD" και τότε θα ακούσετε από τον υπολογιστή σας τον ύμνο του Αρη!

Όσο και να σας φαίνεται απίστευτο, έτσι είναι, δοκιμάστε το.



## MIDWINTER

Ανεβείτε στο ψηλότερο βουνό που βλέπετε και πετάξτε με έναν αετό προς το εχθρικό αρχηγείο. Μόλις φτάσετε πάνω από την επίμαχη κοιλάδα με τα εχθρικά κτίρια και ενώ είστε στον αέρα, πατήστε PAUSE και βάλτε κοντά στο monitor του υπολογιστή σας ένα καλοριφέρ.

Θα λειώσουν οι πάγοι και οι κακοί, προκειμένου να πνιγούν, θα σας παραδοθούν άνευ όρων!!! (Μετά, βέβαια, θα τους αφήσετε να πνιγούν, επειδή παραδόθηκαν για να σώσουν τη ζωή τους, αντί του αρχηγείου τους. Τελικά ποιος είναι ο κακός της υπόθεσης;)



## HERO QUEST III

Αν κατά την διάρκεια του παιχνιδιού πληκτρολογήσετε "ELSA ISE KE I PROTI GOMENA", θα εμφανιστεί η μαγεμένη ELSA και θα πάρετε +150 βαθμούς. ΠΡΟΣΟΧΗ!!! Μην το δοκιμάσετε στην έκδοση για Amiga, γιατί είναι διαπιστωμένο ότι ζηλεύει και ίσως πάθει ζημιά.



## KING'S QUEST MCCXVII

Σε αυτό το υπέροχο adventure της σειράς, που είναι μόλις 678 δισκέττες και η υπόθεσή του σας φέρνει αντιμέτωπο με τον Sylvester Stallone, όταν σας ζητηθεί κωδικός, δώστε "PACK" και οι δισκέττες θα γίνουν μόνο 8 (!!!), χωρίς μάλιστα να τις τοποθετήσετε στο εσωτερικό του drive σας.



## KICK OFF III

Πηγαίντε στο menu επιλογής των χρωμάτων και διαλέξτε τα χρώματα της ομάδας σας, έτσι ώστε να έχει μαύρη φανέλλα με μαύρο παντελονάκι. Αρχίστε τώρα το παιχνίδι κανονικά και... Ω!!!

Όλοι οι παίκτες σας θα μοιάζουν με το διαιτητή! Έτσι ο αντίπαλος δε θα τολμάει να κάνει φάουλ, φοβούμενος μην χτυπήσει καταλάθος το διαιτητή και φάει κόκκινη κάρτα.

Για πιο προχωρημένο κλέμμο, μπορείτε να κάνετε αλλαγή έναν παίκτη σας.

Επιλέγοντας τώρα έναν επόπτη ή τον διαιτητή, μπορείτε να βάλετε στη θέση τους κάποιους από τους δικούς σας παίκτες, έτσι ώστε και θα παίξετε με 14 παίκτες και θα σφυρίζετε ό,τι θέλετε!!! Προσέξτε, όμως, ότι αν αυτό γίνει και από τον αντίπαλό σας, υπερισχύει αυτός που το έκανε τελευταίος. (Αυτά τα bags στο Kick Off το χαλάνε εντελώς το παιχνίδι.)

**ΚΑΙ ΜΗ ΧΕΙΡΟΤΕΡΑ...  
ΚΑΛΗ ΧΡΟΝΙΑ**

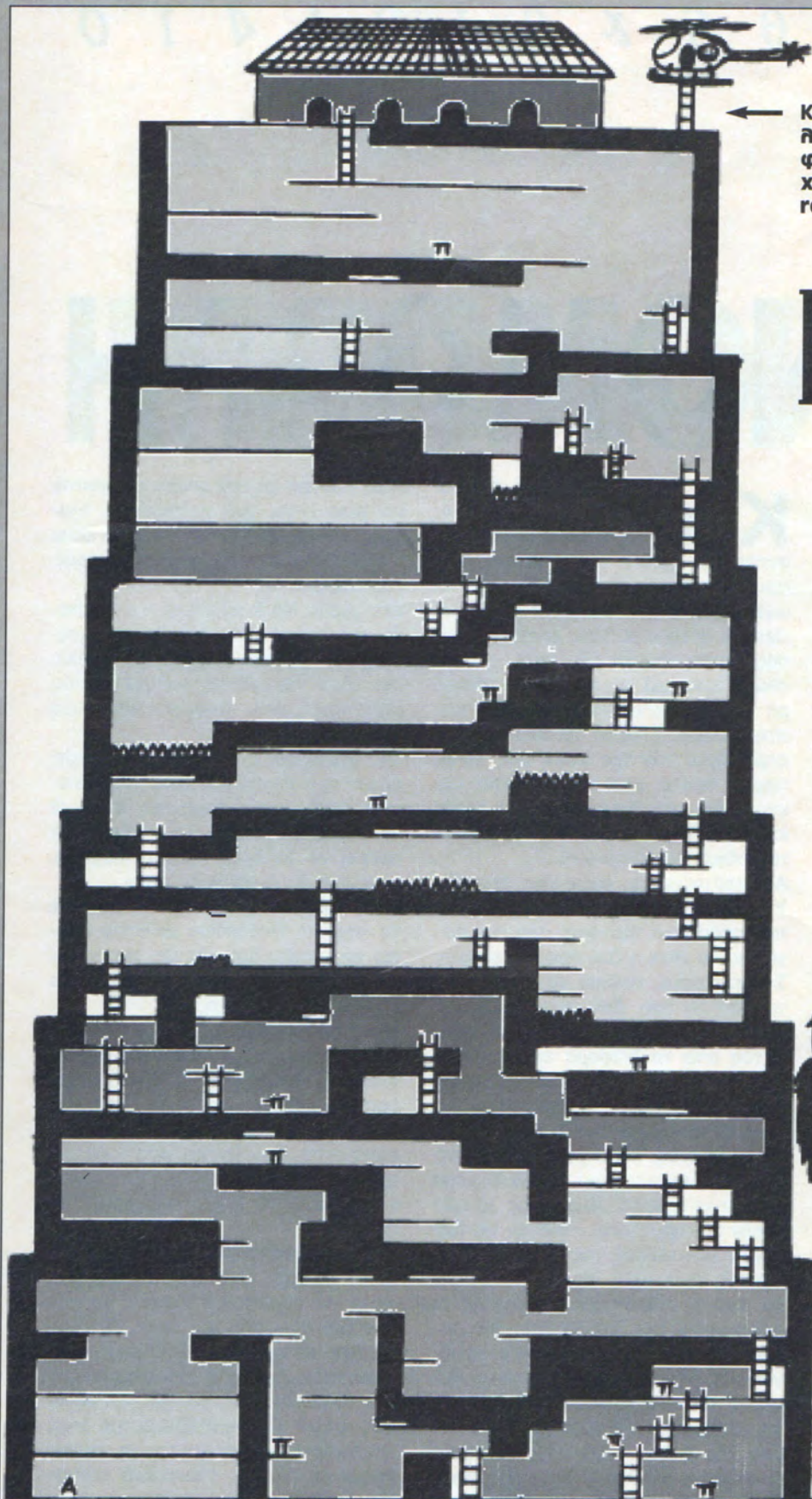


**ΕΠΕΙΔΗ ΥΠΑΡΧΟΥΝ  
ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΔΙΑΝΟΜΗΣ...  
ΑΝ ΔΕΝ ΒΡΙΣΚΕΤΕ ΤΟ USER  
ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΣΤΟ**

**176**

**Ο αριθμός αυτός έχει δωθεί  
από τον ΟΤΕ στο πρακτορείο διανομής  
εντύπων για την επίλυση προβλημάτων διανομής**








← Καθώς ο Joker σκαρφαλώνει τη σκάλα, για να φτάσει το ελικόπτερο, χτυπήστε τον με το Bat-ropе διαγωνίως.

# BATMAN



- LEVEL 5: Gotham city cathedral
-  : Το Bat-ropе (σχοινί) σκαλώνει μόνο εδώ
  -  : Καρφιά
  -  : Αρουραίος



# ΧΕΝΟΜΟΡΦΗ

Του Κώστα Ποθουλάκη

Ξέρω, ξέρω, όλοι είχατε διαβάσει εκείνα τα φοβερά άρθρα που έλεγαν για το πόσο καταπληκτικό είναι το *Dungeon Master* και τι όμορφα γραφικά έχει, τι σπουδαία υπόθεση, κλπ... Ένας θρύλος μόλις είχε γεννηθεί και όλοι τρέχατε να βρείτε παρόμοια παιχνίδια. Κάπου εκεί ήρθε το *Xenomorph*. Ένα παιχνίδι που σίγουρα δανειζόταν πάρα πολλά στοιχεία από τον προκάτοχό του. Όλοι το αγοράσατε, το προχωρήσατε μέχρι ένα σημείο και μετά το αφήσατε. Να όμως που σήμερα, οι χάρτες μας και τα διάφορα tips μας θα σας βοηθήσουν (έτσι τουλάχιστον θέλουμε να πιστεύουμε) σε όποιες δυσκολίες έχετε συναντήσει.

**Κ**ατ'αρχήν να πούμε ότι το παιχνίδι περιλαμβάνει 14 levels, τα οποία βλέπετε στο αντίστοιχο σχέδιο. Εμείς θα σας δώσουμε τους χάρτες από τα πρώτα levels, αλλά γενικώς είναι μια καλή ιδέα να φτιάχνετε τους χάρτες μόνοι σας. Εκτός του ότι έχει πολύ μεγάλη πλάκα, είναι μιά τέχνη (!!) που σίγουρα θα σας φανεί πολύ χρήσιμη και στο μέλλον. Γι'αυτό το σκοπό, επιστρατέψτε τον πιο καλό σας φίλο, πάρτε πολλά στυλό και χαρτιά και στρωθείτε στη δουλειά. Ποιος ξέρει, ίσως έτσι πιάσετε δουλειά σε κανένα περιοδικό για computers... Ας επιστρέψουμε όμως στο παιχνίδι. Υπάρχουν μερικές βασικές οδηγίες που πρέπει να τηρήσετε από την αρχή, για να είναι η ζωή σας πιο εύκολη. Συγκεκριμένα, πρέπει να προσέχετε το φαγητό σας. Δεν είναι προς τιμή σας να πεθάνετε από την πείνα!!! Εκτός από τα διάφορα ειδικά κουτιά που έχουν φαγητό, τροφές υπάρχουν σκορπισμένες παντού, τις οποίες δεν πρέπει να τις αφήσετε να πάνε χαμένες. Ποτέ μην ξεχνάτε τις διάφορες κάρτες που βρίσκετε μέσα στα μηχανήματα. Ίσως σας χρειαστούν και αργότερα... Τέλος, τις διάφορες μονομαχίες σας με τους εξωγήινους είναι καλό να τις κάνετε μέσα από το παράθυρο που δείχνει τα αντικείμενα που κουβαλάτε. Με αυτόν τον τρόπο τους σκοτώνετε με λιγότερες βολές και είναι και πολύ δύσκολο να αστοχήσετε. Καιρός όμως να εξηγήσουμε και τους χάρτες. Στο χάρτη No 1 βλέπετε το σημείο που ξεκινάτε (Start). Εδώ μην ξεχάσετε να πάρετε όλα τα chip-cards, αφού προηγουμένως σημειώσετε κά-

που τη σειρά με την οποία τα βρήκατε και ποια chips σας χρειάζονται. Επίσης, πάρτε και μια κάρτα που είναι στο AG (Anti-Gravity unit), στο τέλος του διαδρόμου.

Στο χάρτη No 2 μαζεύετε ό,τι βρίσκετε στο δρόμο σας, δηλαδή ένα κράνος, ένα ζευγάρι μπότες, μια στολή, ένα laser και όλα τα φαγητά και τις μπαταρίες που βρίσκετε μπροστά σας.

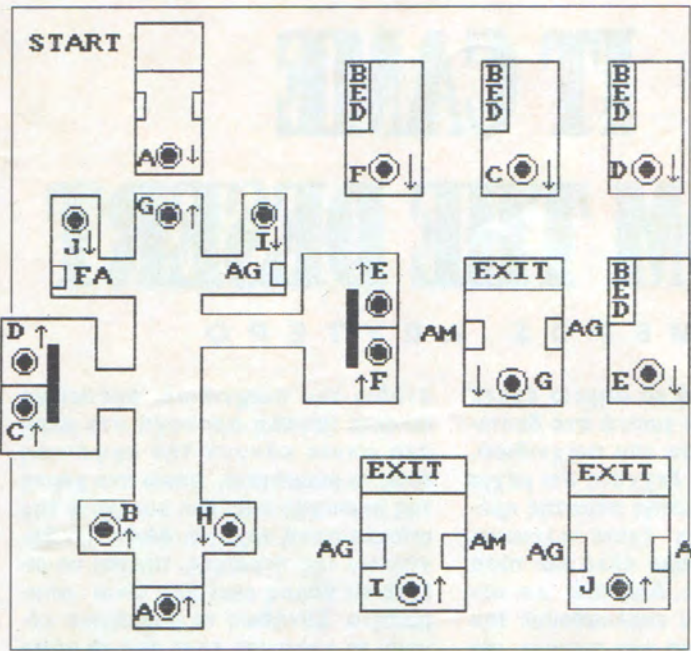
Στο χάρτη No 3 βλέπετε μια κάτοψη όλων των levels και πως επικοινωνούν αυτά μεταξύ τους, για να έχετε μια πιο άμεση επαφή. Το σχέδιο αυτό πρέπει να το έχετε πάντα πρόχειρο, γιατί έτσι θα βοηθηθείτε πολύ.

Στον επόμενο χάρτη (No 4), βλέπετε τη περιοχή Reception, απ'όπου πρέπει να πάρετε δυό κάρτες, πυρομαχικά και ένα όπλο. Είναι πράγματα που θα σας φανούν χρήσιμα.

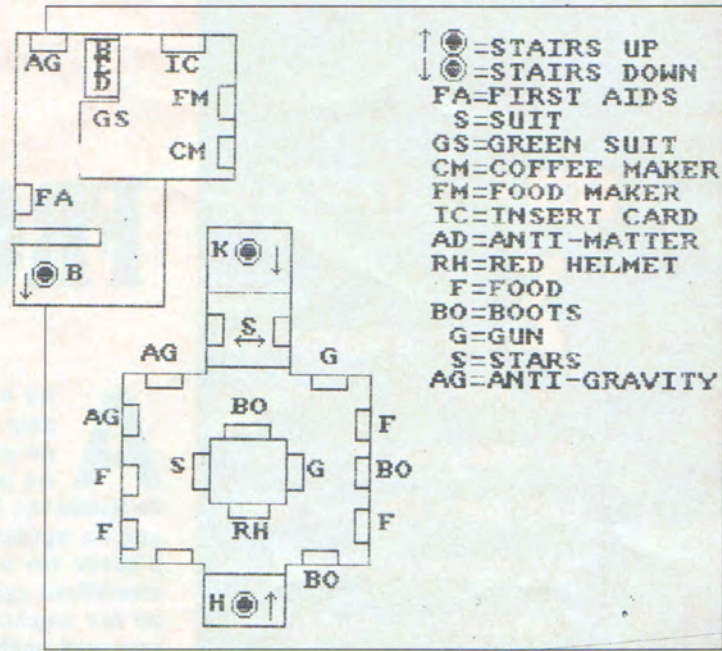
Μετά ακολουθούν οι χάρτες από τα επόμενα δύο levels (No 5 και No 6), όπου προσέχετε τους εξωγήινους όσο πιο πολύ μπορείτε και ταυτόχρονα μαζεύετε όλα τα αντικείμενα που συναντάτε στο δρόμο σας (κάρτες, τροφές, πολεμοφόδια, μπαταρίες κλπ). Αυτό το συζητήσαμε και πιο πριν.

**ΚΑΙ ΜΙΑ ΥΠΕΝΘΥΜΗΣΗ** Μην ξεχνάτε να σώζετε συχνά το παιχνίδι, έτσι ώστε σε περίπτωση λάθους να μην ξεκινάτε πάλι από την αρχή. Όλα αυτά που είπαμε θα σας κρατήσουν απασχολημένους για αρκετό καιρό. Απο εκεί και μετά συνεχίζετε μόνοι σας, μέχρι να επανέλθουμε με τους υπόλοιπους χάρτες και tips σε κάποιο επόμενο τεύχος. Ραντεβού λοιπόν τον επόμενο μήνα, με κάποιο άλλο παιχνίδι. Μέχρι τότε, γεια σας....

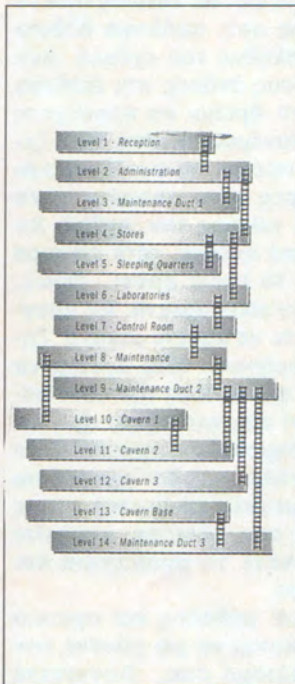
# Σ Ο Υ Κ Α Ρ Ο Υ... Π Α Ι Κ Ξ Η



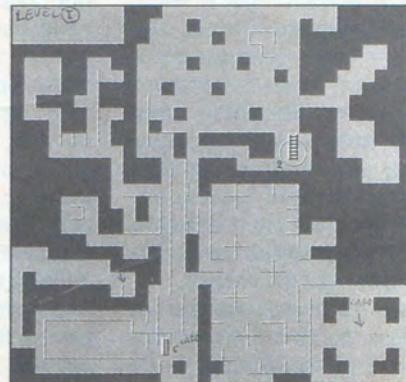
Χάρτης 1



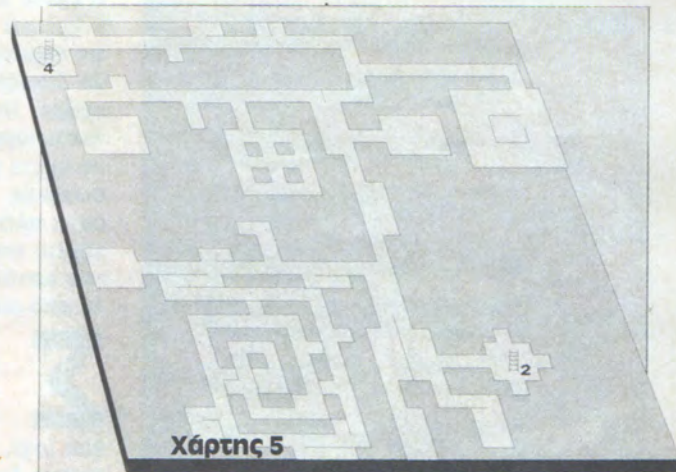
Χάρτης 2



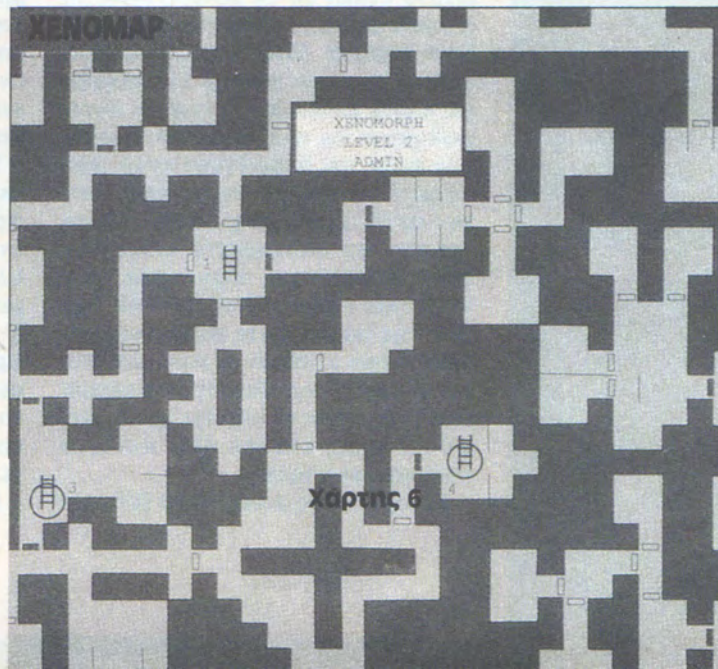
Χάρτης 3



Χάρτης 4



Χάρτης 5



Χάρτης 6



Σ Ο

Ε 9 Χ Ε 1 Ρ 1 Δ 1 Ο

ΤΟΥ Κ. ΠΟΘΟΥΛΑΚΗ

Σ

το προηγούμενο τεύχος

είχαμε μείνει στην τέταρτη μέρα.

Ας αναφέρουμε συνοπτικά ότι στις πρώτες τέσσερις ημέρες πρωταρχικός σας στόχος είναι να πείσετε το δήμαρχο (ναι, αυτόν τον αστείο ανθρωπάκο !!)

για την κρισιμότητα της

κατάστασης. Συγκεκριμένα

πρέπει να του δείξετε τα

τέσσερα αποδεικτικά στοιχεία,

τα οποία είναι: α) ένα ίχνος από το πλάσμα, β) μια ηχογράφιση με ήχους από τα μυρμήγκια, γ)

υγρό από τα μυρμήγκια και δ)

ένα κομμάτι από αυτά. Μόνο

μ'αυτόν τον τρόπο θα κυρηχθεί ο γενικός συναγερμός και θα έχετε

πλέον με το μέρος σας το

στρατό, την αστυνομία, τους

εργάτες των μεταλλείων και

## IT CAME

## FROM THE DESERT

Μ Ε Ρ Ο Σ Δ Ε Υ Τ Ε Ρ Ο

**Α**πό αυτό το σημείο έχετε μπει και τυπικά στο δεύτερο μέρος του παιχνιδιού. Ας μην ξεχνάτε ότι μέχρι το θράδυ της δέκατης πέμπτης ημέρας θα πρέπει να έχετε τελειώσει μ'αυτόν τον ύπουλο αλλά και τόσο επικίνδυνο εχθρό. Από εδώ και πέρα δεν ωφελεί να ακολουθούμε την κανονική αρίθμηση των ημερών, μια και το σύνολο των ενεργειών σας εξαρτάται σε μεγάλο βαθμό από το τι έχετε κάνει πριν.

Πρέπει να χρησιμοποιήσετε όλες τις στρατηγικές σας ικανότητες και να δώσετε ένα γερό πλήγμα στον εχθρό. Νομίζω ότι είναι περιττό να τονίσουμε το πόσο σπουδαίο είναι να έχετε γίνει πολύ καλός στις προσωπικές σας μάχες με τα απαίσια αυτά πλάσματα. Κι αυτό γιατί η συνέχεια του παιχνιδιού και η ευτυχής του κατάληξη εξαρτώνται κατά πολύ από αυτή σας την ικανότητα.

**Σ**'αυτό το σημείο πρέπει να ρίξετε το απαιτούμενο θάρος στη συμβουλή ενός παλαιμάχου μυρμηγκοφάγου (όχι, δεν εννοούμε αυτό το περίεργο ζώακι με τη μακρυνά μύτη...), η οποία έχει αποθεί σωτήρια σε πολλούς παίκτες. Είναι απλό. Πριν από κάθε μονομαχία σας με ένα μυρμήγκι κάντε save και φορτώνετε συνέχεια μέχρι να το σκοτώσετε. Και μη μου πείτε ότι περιμένετε πολύ ώρα μέχρι να φορτώσει το παιχνίδι από την αρχή. Δυστυχώς, είναι ο μόνος τρόπος να αποκτήσετε αυτήν την τόσο απαραίτητη ικανότητα εναντίον του εχθρού. Και βέβαια, την ώρα της μάχης με το μυρμήγκι προσέχετε που κτυπούν οι σφαίρες σας και ανάλογα σημαδεύετε στο σημείο που ενώνονται οι κεραίες με το κεφάλι, όπως είπαμε ήδη και στο προηγούμενο τεύχος.

Συνεχίζοντας λοιπόν στο δεύτερο

στάδιο του παιχνιδιού, πρέπει να δώσετε μεγάλη προσοχή στα μέρη στα οποία κάνουν την εμφάνισή τους τα μυρμήγκια, πάνω στο χάρτη της περιοχής σας. Μια και έχετε την αποκλειστική αρχηγία όλων των δυνάμεων της περιοχής, πρέπει να ρίξετε το θάρος εκεί που είναι απαραίτητο. Συνήθως τα μυρμήγκια κάνουν τη εμφάνισή τους από το νότιο τμήμα του χάρτη και ανεβαίνουν προς την πόλη.

Όταν τα δείτε σε κάποια τοποθεσία, εκεί πρέπει να τοποθετήσετε τους άνδρες σας, ανάλογα βέβαια και με το πλήθος του εχθρού. Δεν έχετε άπειρους άνδρες στη διάθεση σας, γι'αυτό πρέπει να προσέχετε να τους κατανέμετε σωστά. Μην ξεχνάτε ότι πρέπει να αντέξετε κάμποσες μέρες πριν μπορέσετε να εξοντώσετε τελείως τον εχθρό. Αν ξεμείνετε από άνδρες, τότε σίγουρα το παιχνίδι το έχετε χάσει. Όμως, όλα αυτά δεν είναι αρκετά. Αν πραγματικά θέλετε να κάνετε μεγάλη ζημιά στα μυρμήγκια, τότε πρέπει να επιβλέψετε προσωπικά την κάθε μάχη. Να γιατί σας φωνάζαμε πριν να μάθετε να σημαδεύετε σωστά!! Ετσι και τους άνδρες σας δεν χάνετε και επιφέρετε μεγάλα πλήγματα στους αντιπάλους σας. Επίσης, μπορείτε να εξοντώνετε τα μυρμήγκια και από τον αέρα.

Πολύ καλή μέθοδος και σχετικά ακίνδυνη. Αρκεί να μη χάνετε τον προσανατολισμό σας. Πηγαίνετε στο αεροδρόμιο και πάρτε το αεροπλάνο για μια περιπολία. Προηγουμένως έχετε δει στο χάρτη πού είναι ο εχθρός, οπότε και πηγαίνετε προς εκείνη τη κατεύθυνση. Όταν συναντήσετε τα μυρμήγκια, ψεκάστε τα με το ειδικό υγρό που διαθέτετε και σκοτώστε όσο πιο πολλά μπορείτε.

Μετά προσγειωθείτε στο αεροδρό-

# Σ Ο Υ Κ Α Λ Ο Υ... Π Α Ι Κ Ξ Η

μιο, γεμίστε πυρομαχικά και ξανά πάλι στη μάχη. Επίσης, να πούμε ότι το αεροπλάνο μπορεί να σας φανεί χρήσιμο και στο πρώτο μέρος του παιχνιδιού, όπου μπορείτε να ηχογραφήσετε τα μυρμήγκια και να χρησιμοποιήσετε την ηχογράφηση σαν αποδεικτικό στοιχείο. Βλέπετε δηλαδή ότι υπάρχουν αρκετοί διαφορετικοί τρόποι για να τελειώσετε το παιχνίδι. Ας πούμε όμως και κάτι για το νοσοκομείο, που σίγουρα θα επισκεφθείτε αρκετές φορές.

Εχουμε ξαναπεί ότι ο χρόνος σας είναι πολύτιμος, γι' αυτό καλό είναι να προσπαθείτε να δραπέτευετε.

Πρέπει λοιπόν να εισάγετε πολύ γρήγοροι στις κινήσεις σας και να χρησιμοποιείτε όσα αντικείμενα μπορείτε για να κρύβεστε, όπως πχ κάτω από τα γραφεία, σε άλλα άδεια κρεβάτια ασθενών κλπ.

Απο τις νοσοκόμες μπορείτε να γλιτώσετε σχετικά εύκολα, αλλά από τους γιατρούς και τους φρουρούς κάτι τέτοιο είναι μάλλον αρκετά δύσκολη υπόθεση. Και αυτό γιατί αρκεί να σας ακουμπήσουν για να σας αναισθητοποιήσουν, πράγμα άσχημο.

Μεγάλη προσοχή χρειάζεται ιδιαίτερα στην κεντρική έξοδο του νοσοκομείου, η οποία φυλάγεται από δυο μπρατσωμένους νοσοκόμους, που πρέπει κυριολεκτικά να τους ξεγελάσετε για να τραβήξετε προς την ελευθερία...

Α, για την άλλη arcade φάση του παιχνιδιού, τη μονομαχία σας με τον Ice, αρκεί να πούμε ότι αρχίζετε αμέσως να τον θαράτε (!!!) μέχρι να τον δείτε να τρώει χώμα...

**Κ**αι περνάμε αίσίως στην τρίτη και τελική φάση του παιχνιδιού. Αυτή τυπικά αρχίζει από τη δωδέκατη μέρα και πρέπει να εφαρμόσετε στο έπακρον όλα όσα μάθατε κατά τη διάρκεια των προηγούμενων ημερών (βλέπε μονομαχίες με τα μυρμήγκια, συν πτήσεις και βομβαρδισμοί με το αεροπλάνο).

Σ' αυτή λοιπόν την τελευταία φάση πρέπει να ανακαλύψετε το υπό-

γειο κρυσφήγετο της βασίλισσας και σαν νέος Indiana Jones να τρυπήσετε μέσα και να την εξολοθρέψετε.

Και για να μην σας κρατάμε άλλο σε αγωνία, σας λέμε αμέσως ότι η είσοδος βρίσκεται κάτω ακριβώς (λίγο αριστερά) από το νότιοδυτικό κρατήρα.

Εκεί βέβαια θα πάτε με το αεροπλάνο, το οποίο θα προσγειώσετε εκεί κοντά και κατόπιν θα χρησιμοποιήσετε τα ποδαράκια σας. Φυσικά ο δρόμος σας δε θα είναι διάσπαρτος από άνθη, αλλά από μυρμήγκια, τα οποία καλό είναι να μη τα αφήσετε να σας σταθούν εμπόδιο...

Μόλις εντοπίσετε την τρύπα (αυτή δεν είναι μόνιμα ανοικτή, αλλά όταν θγει κάποιο μυρμήγκι παραμένει για λίγο ανοικτή, γι' αυτό πρέπει να εισάγετε πολύ γρήγοροι), πάτε και πέφτετε μέσα.

Αν έχετε κάνει συγκεκριμένες ενέργειες από την αρχή του παιχνιδιού, υπάρχει περίπτωση ο Geez να σας έχει αφήσει ένα σταυρό για σημάδι κοντά της.

Εδώ μέσα τώρα, αν ακολουθήσετε τη διαδρομή που βλέπετε στο χάρτη δε θα συναντήσετε καμιά δυσκολία.

Αρκεί φυσικά να δείξετε την απαραίτητη προσοχή (με το φλογόβολο



σας!!) στα διάφορα μυρμήγκια που θα δοκιμάσουν να σας αποτρέψουν από το σκοπό σας.

Όταν φθάσετε στη βασίλισσα, τα εκρηκτικά που κουβαλάτε θα τοποθετηθούν αυτόματα και μετά γρήγορα στην έξοδο.

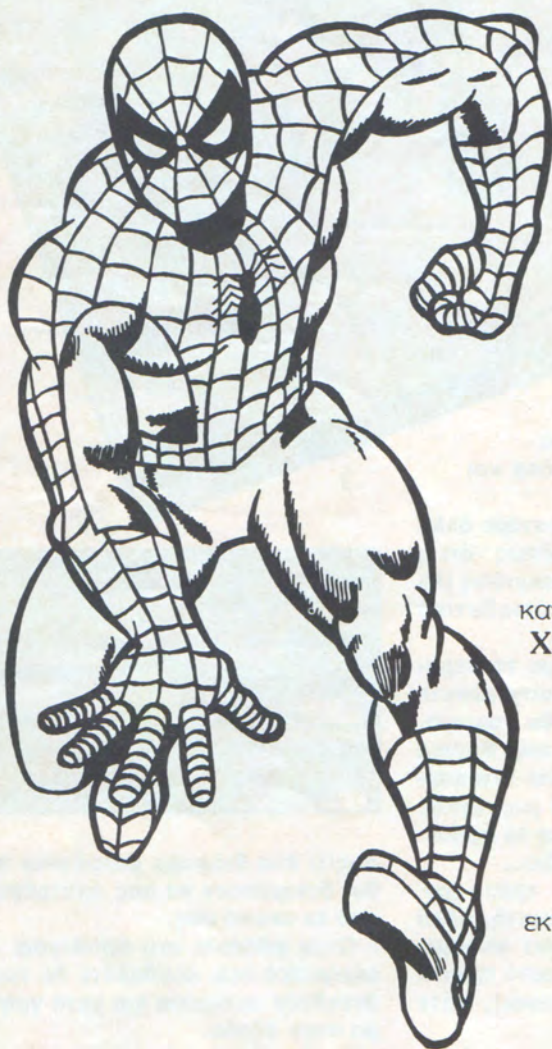
Ακολουθεί η χαρούμενη οθόνη με τις επιβραβεύσεις για το θαρραλέο χαρακτήρα που δείξατε (ας μην είμασταν εμείς...!!!) σ' όλη τη διάρκεια του αγώνα και φυσικά το αίσιο τέλος.

Ολη η ανθρωπότητα μπορεί ξανά να κοιμάται ήσυχη. Μέχρι τον άλλο μήνα που θα επανέλθουμε ξανά, γι' αυτό και καλές μονομαχίες στο ενεργητικό σας...

Εβδομαδιαίο Εικονογραφημένο Περιοδικό

# ΣΠΑ·Ι·ΝΤΕΡ ΜΑΝ

όλο έγχρωμο



Γνωρίστε  
ένα κόσμο  
Φαντασίας  
και Περιπέτειας

Μέσα από τις σελίδες του ΣΠΑ·Ι·ΝΤΕΡ·ΜΑΝ θα έχετε την ευκαιρία να ζήσετε, κάθε βδομάδα, ανεπανάληπτες συγκινήσεις με τους εκπληκτικούς ήρωες της **MARVEL COMICS**. Εκατομμύρια αναγνώστες σ' όλο τον κόσμο, απολαμβάνουν σε κάθε τεύχος τις δυνατές περιπέτειες του καταπληκτικού **Άνθρωπου-Αράχνη**, του άπιστευτου **ΧΟΥΛΚ**, του δυναμικού **ΚΑΠΤΑΙΝ ΑΜΕΡΙΚΑ** και εκατοντάδων άλλων ηρώων. Γραμμένα και σχεδιασμένα από κορυφαίους συγγραφείς και σχεδιαστές της **MARVEL**, τα τεύχη του ΣΠΑ·Ι·ΝΤΕΡ·ΜΑΝ αποτελούν συλλεκτικό είδος καλλιτεχνικής αξίας.

Στην Ελλάδα, ο ΣΠΑ·Ι·ΝΤΕΡ ΜΑΝ κυκλοφορεί από τις εκδόσεις **ΚΑΜΠΑΝΑ** κάθε Τρίτη και εκτός από τις ιστορίες, θα βρείτε την πιο ενημερωμένη και ζωντανή στήλη για **COMPUTER GAMES**.

---

# ΣΠΑ·Ι·ΝΤΕΡ ΜΑΝ

Φαντασία και περιπέτεια



Ο νέος Χρόνος μπήκε. Χρόνια πολλά σε όλους τους φίλους και τους

συντελεστές αυτής της στήλης. Ελπίζουμε ότι αυτός ο χρόνος θα είναι γεμάτος εκπλήξεις στο χώρο των Adventures και απ'ότι έχει πάρει το αυτί μας, σίγουρα οι εκπλήξεις θα είναι πολλές. Μερικές από αυτές: η κυκλοφορία του LOOM στην ελληνική αγορά, επιτέλους, μετά από μια καθυστέρηση ενός χρόνου περίπου (συγκεκριμένα το διάβασα στο περιοδικό PC BUYER'S GUIDE, στο τεύχος Ιανουαρίου του 1990!!), η κυκλοφορία του THE SECRET OF MONKEY ISLAND και άλλα νέα παιχνίδια από την LUCASFILM. Η γνωστή σε όλους μας Sierra on-line θα κυκλοφορήσει τα LARRY V, SPACE QUEST IV, HERO QUEST II.

Σίγουρα αυτός ο χρόνος θα είναι γεμάτος εκπλήξεις. Όπως θα είδατε και μόνοι σας, ο νέος χρόνος σας φέρνει ένα Spell Shop πολυσέλιδο (4 ολόκληρες σελίδες), ανανεωμένο και γεμάτο χρήσιμα Spells για τα πιο γνωστά σας παιχνίδια. Ακόμα το μαγαζάκι μας αυτό το μήνα και για πρώτη φορά, θα σας χαρίσει το χάρτη του πολύ γνωστού Role Playing Adventure "Bard's Tale I", καθώς και

άλλα πολλά. Όσοι από εσάς θα ήθελαν να μας στείλουν κάποιες ερωτήσεις ή κάποιες λύσεις, μπορούν να μας γράψουν στη διεύθυνση: USER, Σπάρτης 75, Τ.Κ 124-61, Χαϊδάρι, για την στήλη "SPELL SHOP".

# SPELL SHOP

ΤΟΥ Θ. ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΥ

## CHAMPIONS OF KRYNN

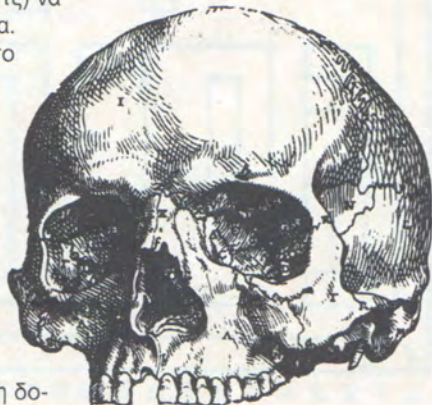
★ Τα παρακάτω Tips μας τα έστειλε ο φίλος μας Ταξίαρχης Μπελιγιάννης από τον Πειραιά.

Οι Dragonias πεθαίνουν ο καθένας με διαφορετικό τρόπο. Οι Baaz γίνονται πέτρα όταν πάτε να τους σκοτώσετε, αλλά προσέχετε, γιατί όταν γίνονται πέτρα,

το όπλο σας μένει επάνω τους. Οι Karak λειώνουν σε οξύ. Προσοχή όμως, γιατί άμα το πατήσετε θα πάθετε ζημιά. Οι Bozak ανατινάζονται και μπορεί έτσι να σας σκοτώσουν. Στο Throtl είναι ασφαλές να ξεκουράζεστε σε κάποιο δωμάτιο, αφού όμως έχετε σκοτώσει αυτούς που βρίσκονται εκεί. Στις κατακόμβες, κάτω από το Throtl, το μόνο ασφαλές δωμάτιο για να ξεκουραστείτε είναι το δωμάτιο των θησαυρών. Το Dragonland είναι στο Gargath. Είναι σε ένα μεγάλο σπίτι, μέσα στο δωμάτιο όπου υπάρχει ένας κληρικός, ζόμπι, σκελετοί και φίδια (τι άλλο). Όταν

προσπαθήσετε να περάσετε το Τεστ της Τιμής των Ιπποτών, να θυμάστε ότι οι ιππότες είναι καλοί (πολύ καλοί θα έλεγα). Κατά την διάρκεια του Τεστ της Φυλαργυρίας (Σκρουτζ) να μην πάρετε τίποτα. Στο τέλος, όταν το παιχνίδι σας ρωτήσει αν θέλετε να βάλετε ένα χαρακτήρα να περάσει μέσα από το δαχτυλίδι της φωτιάς ή να απαντήσει σε μια ερώτηση, να χρησιμοποιήσετε τον ιππότη που ήδη έχει αρχίσει τη δο-

κιμασία, γιατί όταν τελειώσετε, ελευθερώνεται το πνεύμα του ιππότη και σας θεραπεύει, ακόμα και αν έχετε πεθάνει (αλλοίμονο).



## CODENAME: ICEMAN



Το παρακάτω Spell μας το στέλνει ο φίλος μας Νίκος Μαψαράκης από την Κηφισιά. Φίλε Νίκο το Spell σου για το HERO QUEST το έχουμε ήδη δημοσιεύσει στο τεύχος 6.

Όταν σας πει ο καπετάνιος να βυθιστείτε, κοιτάξτε στο Control Panel, όπου υπάρχει ένα Hatch ανοιχτό. Τότε τυπώστε CLOSE HATCH και μετά GREEN BOAT O.K.



Το παρακάτω Spell μας το στέλνει ο φίλος μας Γιώργος από τη Ν.Σμύρνη. Θα ήθελα για μια ακόμα φορά να πω ότι στα γράμματά σας θα πρέπει να γράφετε πλήρη στοιχεία, δηλαδή όνομα, επώνυμο, διεύθυνση, περιοχή και Τ.Κ, μέσα και έξω από το γράμμα. Ευχαριστώ.

Ο φίλος μας ο Γιώργος μας γράφει:  
Πριν μπειτε στο υποβρύχιο κάντε SALUTE FLAG, SALUTE OFFICER, REQUEST PERMISSION TO COME ABOARD και θα πάρετε +3 πόντους.

## POLICE QUEST I



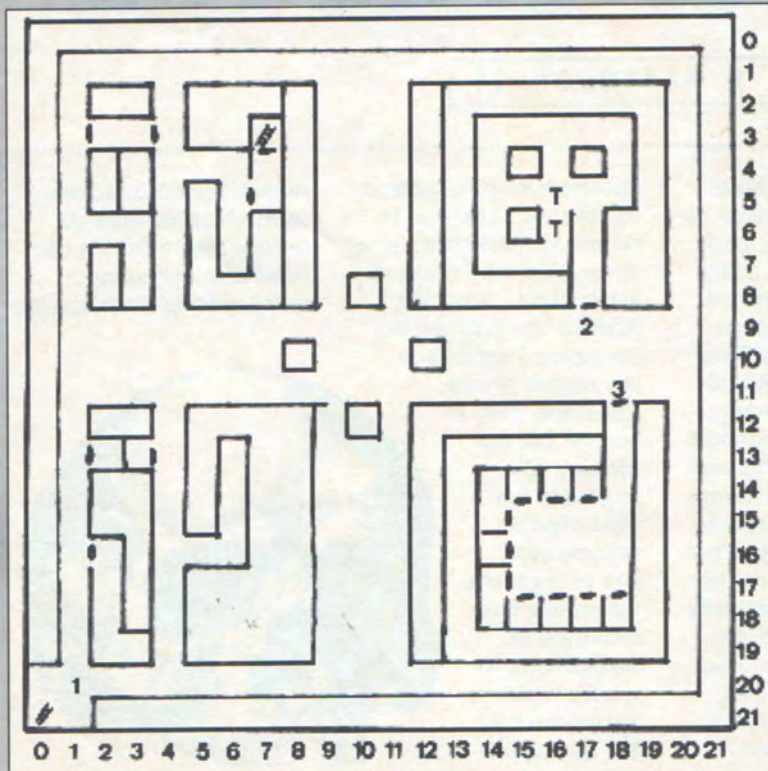
Ο φίλος μας Πάνος Καραφωτιάς από τη Χαλκίδα μας έστειλε τη λύση του POLICE QUEST I (όχι όλη).

Είμαστε στο σημείο όπου ο Sonny Bonds βρίσκεται στο κυρίως χωλ του αστυνομικού τμήματος. Πηγαίνετε στο locker room (κάτω δεξιά) και βρείτε το locker σας (δεξιά του ξυλίνου καθίσματος). OPEN LOCKER (+1), GET THE GUN, GET LOADER, GET THE BRIEFCASE (+3), OPEN BRIEFCASE (+1), GET NOTEBOOK (+1), GET THE PEN (+1), GET THE TICKET BOOK (+1), CLOSE BRIEFCASE, CLOSE LOCKER. Βγείτε έξω και πηγαίνετε στο πάνω δεξιά δωμάτιο, το "briefingroom". Πηγαίνετε στο κάτω δεξιό τραπέζι και READ THE NEWSPAPER (+5). (Γυρίζετε τα φύλλα με τα cursor Keys), PUT THE PAPER DOWN. Περιμένετε μέχρι να έρθουν οι αστυνομικοί και τότε πηγαίνετε και καθήστε στο πρώτο θρανίο δεξιά (+4). Περιμένετε μέχρι να τελειώσει το briefing (+4). WRITE NOTES, γράψτε ό,τι θέλετε, αλλά θα πρέπει να είναι μέσα απ'αυτά που είτε ο Dodey (+1). Πηγαίνετε δεξιά, στα ράφια και LOOK IN THE PIGEONHOLE, TAKE THE NOTE, READ THE NOTE (+2). Γυρίστε στο κύριο χωλ και πηγαίνετε στον αριστερό τοίχο, όπου TAKE THE PATROL CAR KEYS (+1), πηγαίνετε στον ασύρματο και TAKE THE RADIO DISPATCH. Πηγαίνετε αριστερά και βγείτε από το τμήμα. Πηγαίνετε στο parking, στο κάτω αριστερό αυτοκίνητο. Κάντε μια βόλτα γύρω από το αυτοκίνητο (+5). OPEN DOOR, press F4, CLOSE



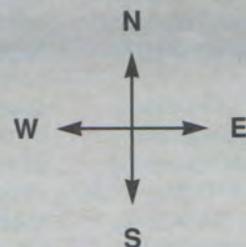
## BARD'S TALE I

ΤΟΥ ΠΑΝ. ΦΑΦΑΚΟΥ



### CELLARS

- T : Παγίδα
- 1. : Μήνυμα Υπολογιστή
- 2. : Fine Winers - Από 10 ετών και πάνω. Μόνο για τακτικούς πελάτες
- 3. : RATE WINE-Από 50 ετών και πάνω. Μακρού!





DOOR, GET NIGHTSTICK, press F4. Κάντε περιπολία και μόλις λάβετε κάποιο σήμα πηγαίνετε στο μέρος που έγινε το ατύχημα (MAP B2), PARK CAR (+3), OPEN DOOR, F4, πλησιάστε το αμάξι και LOOK AT THE MAN, HELP MAN, USE RADIO, πηγαίνετε στο πλήθος και TALK TO THE CROWD, ένας νεαρός θα σας μιλήσει. Εσείς ρωτήστε τον DID YOU GET THE LISENCE NUMBER, USE RADIO, USE RADIO. Περιμένετε μέχρι να έρθει ο Dooley και τότε φύγετε (+5). Οδηγείστε μέχρι να ειδοποιηθείτε και τότε πηγαίνετε στο "Carol's Cafe" MAP A3, PARK CAR (+3). Πηγαίνετε στο μαγαζί. Μπείτε μέσα και πλησιάστε στο κάτω δεξιό τραπέζι. Εκεί SIT DOWN, TALK TO STEVE. Περιμένετε να σας φέρει τον καφέ η Carol. Πάρτε το τηλέφωνο και TALK ON THE TELEPHONE (+2). Γυρίστε στο τραπέζι σας και SIT DOWN, TALK TO STEVE. Όταν ο STEVE σας πει να βγείτε στο δρόμο, φύγετε και μπείτε στο αυτοκίνητο.

Φίλε Πάνο στο τέλος του γράμματός σου μου γράφεις "Αν θέλετε τη συνέχεια ταχυδρομήστε στη διευ-

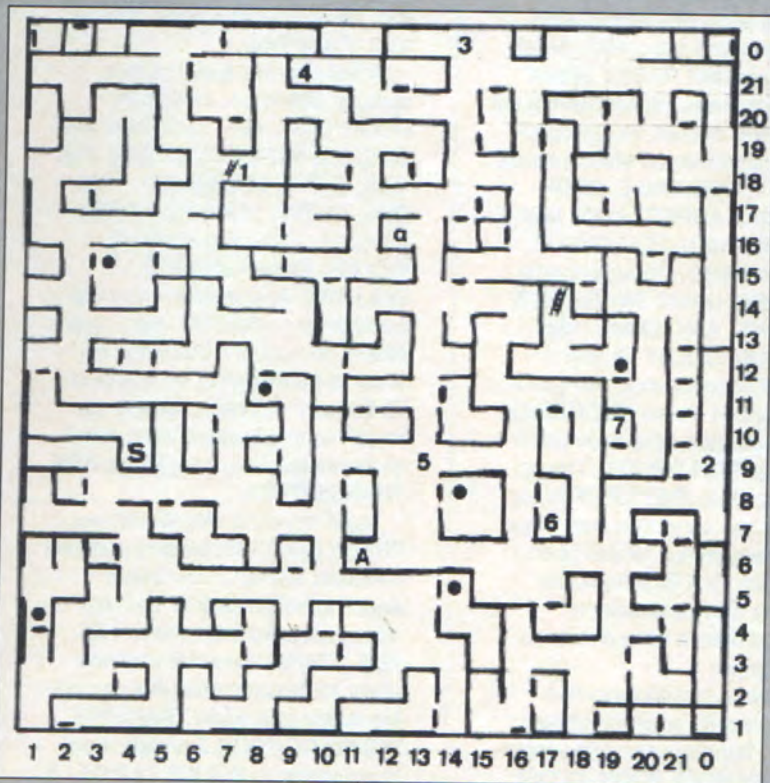
θυνσή μου με 1 γραμ/μο των 70 δρχ". Δεν μας εξηγείς όμως αν θέλεις να σου στείλουν γράμμα οι φίλοι της στήλης ή εμείς. Γι'αυτό το λόγο και εμείς δεν μπορούμε να βάλουμε τη διεύθυνσή σου στη στήλη, γιατί δεν ξέρουμε αν αυτό θα το ήθελες. Ετσι θα συνεχίσω εγώ τη λύση. Πηγαίνετε στο MAP D5 και κάντε περιπολίες. Όταν δείτε το κόκκινο αμάξι, πατήστε F10. Όταν το σταματήσετε PARK CAR (+4), USE RADIO (+1), LOOK DRIVER, ASK LICENSE, WRITE TICKET, GIVE LICENSE, SIGN TICKET, GIVE TICKET (+5). Συνεχίστε τις περιπολίες και, όταν ειδοποιηθείτε, πηγαίντε στο Cafe, μπείτε μέσα και TALK CAROL (+3). Τώρα πηγαίντε στο μπαρ και MOVE BIKES, USE NIGHTSTICK (+5), LOOK GIRL, YES, ASK ABOUT DRUGS (+3), THANKS. Πηγαίνετε στο MAP D4 και κάντε περιπολίες. Όταν δείτε ένα αμάξι να κινείται κάπως περίεργα, τότε F10. Όταν το σταματήσετε, PARK CAR (+3), USE RADIO (+1), LOOK DRIVER, ASK LICENSE, SMELL, GET OUT, ADMINISTER FST (+3), ARREST MAN (+3), CUFFMAN, SAY RIGHTS. Βάλτε

τον στο πίσω κάθισμα και πηγαίνετε στην οθόνη που βρίσκονται οι τοπικές φυλακές (MAP D3), εκεί PARK CAR. Βγάλτε τον έξω από το περιπολικό και πηγαίντε στα ντουλαπάκια, εκεί OPEN LOCKER, PUT GUN IN LOCKER (+2), CLOSE LOCKER, PUSS BUTTON. Μπείτε στη φυλακή και προχωρήστε προς τον υπάλληλο, εκεί TALK JAILER, PUT HIM INJAIL, DRIVING UNDER INFLUENCE, GET CUFFS (+2). Καθώς ετοιμάζεστε να φύγετε, έρχεται η Laura και σας λέει ότι θα πρέπει να πάτε πίσω, στο αστυνομικό τμήμα, για να συμπληρώσετε μία αίτηση. Φεύγοντας από τις φυλακές πηγαίντε στα ντουλαπάκια και OPEN LOCKER, GET GUN, CLOSE LOCKER. Αφού φτάσετε στο αστυνομικό τμήμα PARK CAR, press F4, LEAVE NIGHTSTICK, OPEN DOOR, press F4, CLOSE DOOR. Αφού μπείτε μέσα στο αστυνομικό τμήμα LOOK AROUND, LOOK TABLE, WRITE MEMO, PUT MEMO IN BASKET (+2). Μπείτε μέσα στο γραφείο του Dooley. Όταν θα βγίητε θα είσαστε εκτός υπηρεσίας. Αφήστε τα κλειδιά και τον ασύρματο στο τμήμα (PUT KEYS, PUT RADIO).

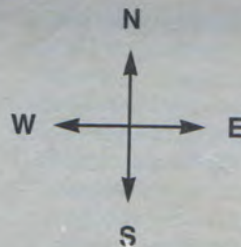
## BARD'S TALE I

ΤΟΥ ΠΑΝ. ΦΑΦΑΚΟΥ

### SEWERS



- A→α : Τηλεμεταφορείς  
 S : Αγαλμα  
 ≡ : Σκάλα  
 ● : Σκοτάδι  
 1. : Είστε στους υπονόμους κάτω από το Skara Bral. Τα ρηγά νερά εγκυμωνούν άγνωστους κινδύνους  
 2. : Κάτι παράξενο συμβαίνει  
 3. : Υπάρχει πολύ γλίντζα στους τοίχους εδώ  
 4. : Μια επιγραφή στον τοίχο γράφει: Περάστε το φώς τη νύχτα  
 5. : Το νερό φαίνεται να είναι πολύ ζεστό εδώ  
 6. : Μια επιγραφή στον τοίχο γράφει: Τα Collins είναι φτιαγμένα από πέτρα



Τώρα πηγαίνετε στα ντουές, πλησιάστε το ντουλάπι σας και OPEN LOCKER, GET TOWEL, CLOSE LOCKER. Μπειτέ μέσα στο ντουές και TURN ON SHOWER, WASH, TURN OFF SHOWER. Πηγαίνετε ξανά στο ντουλάπι σας και OPEN LOCKER, GET CLOTHES, GET KEY (+3). Βγείτε έξω από το τμήμα και πηγαίνετε στο αμάξι που βρίσκεται στην κάτω δεξιά μεριά του παρκινγκ. Αφού μπειτέ μέσα LOCK, GET WALLET. Τώρα θα πρέπει να πάτε στο blue room (MAP B4). Όταν φτάσετε, παρκάρετε το αμάξι σας (PARK CAR(+2)) και μπειτέ μέσα. Καθήστε δίπλα στον Jack (+2). Γυρίστε πίσω στο αστυνομικό τμήμα, πηγαίνετε στα ντουές και κάντε μπάνιο. Φορέστε την αστυνομική σας στολή και πάρτε τα πράγματά σας από το ντουλάπι.

Πηγαίνετε στο αρχικό δωμάτιο που διαβάσατε την εφημερίδα και ετοιμαστείτε για το δεύτερο briefing. Αφού παρακολουθήσετε μέχρι το τέλος το briefing (+1), LOOK PIGEONHOLE (+3). Τώρα μπορείτε να βγείτε στο πάρκινγκ. Κάντε τη συνηθισμένη διαδικασία και κάντε περιπολία στα μέρη MAP C4 ή B4. Μετά από μερικές ώρες περιπολίας θα εντοπίσετε την κάντιλακ. Πατήστε F10 και αρχίστε την καταδίωξη. Μόλις το αυτοκίνητο σταματήσει, κάντε USE RADIO, F4, USE RADIO (+5). Αφού έρθουν οι ενισχύσεις βγείτε και κάντε GET OUT, STOP, HANDS UP, LAY DOWN, CUFF MAN, SEARCH MAN, SAY RIGHTS (+7), ARREST MAN, ENTER CAR. Τώρα πηγαίνετε στο αμάξι του και LOOK CAR, LOOK BOX, OPEN BOX, LOOK BOX, READ LICENSES, READ BOOK, CLOSE BOOK, CLOSE BOX (+4). Μπειτέ στο αμάξι σας και πηγαίνετε τον κατηγορούμενο στη φυλακή. Αφού ακολουθήσετε τη συνηθισμένη διαδικασία, ο υπάλληλος σας ρωτάει γιατί κατηγορείται αυτός που συλλάβατε. Απαντήστε "FOR GUN AND SUSPECT FOR MURDER". Βγάλτε του τις χειροπέδες (GET CUFFS [+3]).

Πηγαίνετε στο αστυνομικό τμήμα και μπειτέ στο γραφείο του Dooley. Συγχαρητήρια, πήρατε προαγωγή. Αφού διαβάσατε το MEMO κάντε μπάνιο και φορέστε τα πολιτικά σας ρούχα. Αφού πάρετε όλα τα πράγματά σας, πηγαίνετε στο Morgan. Εκεί θα αναλάβετε την υπόθεση Hoffman με συνεργάτη τη Laura.



Πηγαίνετε στο γραφείο σας, όπου, αφού σας εξηγήσει την κατάσταση, θα σας αναθέτει να πάτε στο δικαστήριο. Τώρα κάντε OPEN CABINET, GET HOFFMAN FILE, CLOSE CABINET, GET KEYS, GET CLIPBOARD, GET POSTER, READ CLIPBOARD, HANG CLIPBOARD, WRITE NOTE BOOK, HOFFMAN TATOO TASELLI. Βγείτε στο πάρκινγκ και πηγαίνετε στο πάνω δεξιά αυτοκίνητο. Κάντε τη συνηθισμένη διαδικασία και πηγαίνετε στο δικαστήριο.

Αφού παρκάρετε το αμάξι, μπειτέ μέσα και στο παράθυρο ρωτήστε τον υπάλληλο ASK PALMER, EMERGENCY (+3). Αφού μπειτέ μέσα πλησιάστε το δικαστή και HOFFMAN, GIVE POSTER, GIVE FILE, TATTOO. Τώρα θα πρέπει να γυρίσετε πίσω, στο αστυνομικό τμήμα, να πάρετε τη Laura και να πάτε στο City Park. Εκεί PARK CAR (+1) και μπειτέ μέσα στο πάρκο. Κρυφτείτε πίσω από τους πάνω δεξιά θάμνους και USE RADIO, DRAW GUN. Περιμένετε για λίγα λεπτά και θα δείτε δύο άνδρες να εμπορεύονται ναρκωτικά. Αφού γίνει η συναλλαγή κάντε USE RADIO, STOP, USE RADIO, ARREST MAN, DRAW GUN, CUFF MAN, FOLLOW ME.

Πηγαίνετε πίσω στο αυτοκίνητο, εκεί SEARCH MAN, SAY RIGHTS, ASK SIMMS, ASK SIMMS, ASK COLBY, ASK COLBY. Πηγαίνετε τους κατηγορούμενους στη φυλακή. Στο δρόμο κάντε USE RADIO. Η κατηγορία που λέτε στον υπάλληλο είναι "FOR DRUGS". Πάρτε τις χειροπέδες (GET GUFFS) και πηγαίνετε τη Laura πίσω στο τμήμα. Αμέσως φύγετε και πηγαίνετε στο Blue Room. Εκεί θα μάθετε ότι απέδρασε από τη φυλακή ο Hoffman. Γυρίστε πίσω στο αστυνομικό τμήμα.

Πηγαίνετε στο γραφείο του Morgan, εκεί θα πάρετε κάποιες οδηγίες. Τώρα πηγαίνετε στο lock up και ASK NOTE BOOK, CLOSE

NOTE BOOK, στο γραφείο σας LOOK BASKET, READ NOTE (+2), μετά στο γραφείο του Morgan LOOK PHONE. Πηγαίνετε και πάλι στο γραφείο σας και περιμένετε μέχρι η Laura να σας πει να πάτε στο γραφείο του Morgan. Ο Morgan σας δίνει εντολή να πάτε στη φυλακή. Πηγαίνετε και στην sweet cheek, ASK HELP, HELP ME WITH HOTEL OPERATION. Φύγετε.

Στο δρόμο σας καλούν να πάτε στο Cotton Cave. Πηγαίνετε, παρκάρετε το αυτοκίνητό σας και πλησιάστε το πτώμα, στο πτώμα LOOK BODY, REMOVE BLANKET, LOOK BODY, USE RADIO. Τώρα πηγαίνετε πίσω στο γραφείο του Morgan, να αναλαμβάνετε την αποστολή του ξενοδοχείου. Αφήστε τον ασύρματο στη θέση του και πηγαίνετε στο λουτρό. Εκεί LOOK BLEACH, WASH, USE BLEACH ON HAIR, TURN OFF SHOWER, RINSE, DRYHAIR.

Πηγαίνετε στο ντουλάπι σας, εκεί OPEN LOCKER, GET CLOTHES, CLOSE LOCKER. Τώρα πηγαίνετε στο Morgan και μετά στο ξενοδοχείο (MAP A2). Μπειτέ μέσα και πηγαίνετε στο Μπάρ και ORDER BEER, PAY BEER. Αφού συστηθείτε, σηκωθείτε και ASK WOODY FOR CARDS, τώρα πηγαίνετε στη ρεσεψιόν, RING BELL, CHECK, PAY MAN. Στο ασανσέρ πατήστε το 2 (Press Two).

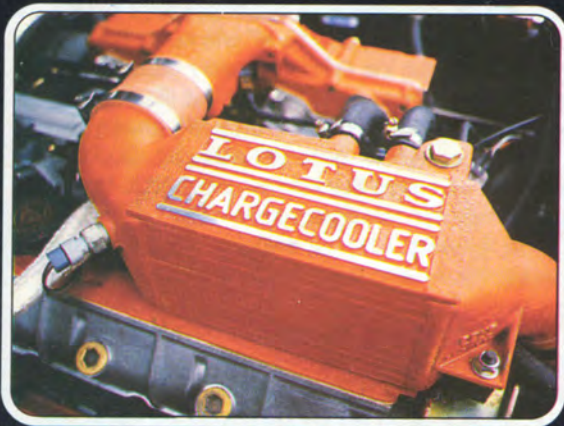
Πηγαίνετε στο δωμάτιό σας, αριθμός 204 κι εκεί UNLOCK DOOR, μέσα, YES, YES, DIAL PHONE, 555-6674, SONNY, DIAL PHONE, 0, DIAL PHONE, 411, TAXI DIAL PHONE, 555-9222, HOTEL. Κατεβείτε στο μπαρ και GIVE WOODY TWO HUNDRED DOLLARS. Ακολουθήστε τον και αφού μπειτέ μέσα, SIT. Αφού κερδίσετε το πρώτο πόκερ, σας δίνουν το σύνθημα για να αρχίσετε το δεύτερο παιχνίδι. Φύγετε και πηγαίνετε στο δωμάτιό σας. Αφού φτάσουν οι ενισχύσεις κάντε ASK TRANSMITTER.

Τώρα πηγαίνετε στο Woody και FRANK SENT ME. Μπειτέ μέσα και καθήστε. Βλέπετε τον Death Angel, κερδίζετε και το δεύτερο πόκερ και μετά απαντήστε YES, YES, STAND. Ακολουθήστε τον μέχρι το δωμάτιό του (404) και μόλις αυτός μπει μέσα TRANSMIT YOUR LOCATION. Συγχαρητήρια τελειώσατε το POLICE QUEST I !!



# LOTUS ESPRIT

# TURBO CHALLENGE



Amiga, Atari ST,  
Amstrad, Commodore,  
Spectrum



DELTA  
COMPUTERS

ΣΠΑΡΤΗΣ 75 ΧΑΪΔΑΡΙ  
ΤΗΛ. 5811532, 5821347

# THE USERable



## USER: Ο ΧΩΡΟΣ

**Ο** χώρος του περιοδικού μας, είναι ένας όροφος κάπου στο Χαιδάρι. Μέσα σ' αυτό το χώρο βασιλεύει η αναρχία, αφήσσες κρέμονται από τους τοίχους, τα χαλασμένα joystick (κάπου στα πενήντα!!), πεταμένα σε μία γωνιά, οι πάγκοι γεμάτοι από μηχανήματα, δισκέτες, κουτιά από παιχνίδια, πριντερόχαρτα κολλημένα στους τοίχους από δω κι' από κεί με πρόχειρες σημειώσεις και listing (μερικών βαρεμένων), σε μια γωνιά ξεχασμένα κάποια σκί (βλέπε mid-winter) και μπότες. Την καλλιτεχνική άποψη του ορόφου την έχουμε αναλάβει όλοι μας, και για ο καθένας ότι κουφό βρίσκει (από περιοδικά, διαφημίσεις, πόστερ) το κρεμάει στον τοίχο.

Τα γραφεία, ευτυχώς είναι σε πιά καλή μοίρα και σ' αυτά γίνεται η σοβαρή δουλειά το γράψιμο των άρθρων.

Ο καθένας μας, ανάλογα με τα πιστεύω του, έχει στο γραφείο του έναν υπολογιστή για να γράφει τα άρθρα. Το ντεκόρ του χώρου μας, το συμπληρώνουν τα άδεια κουτιά από τα σοκολατογάλατα και τους χυμούς, των οποίων επίσημος προμηθευτής είναι ....η φουρνάρισα του εισογείου!!.

Επίσης υπάρχει ένα δωμάτιο όπου εκεί στεγάζετε το ατελιέ μας.

Εδώ επικρατεί τάξη και πειθαρχία μια και ο Γραφίστας μας είναι φωνακλάς. Τα σχεδιαστήρια, η φωτοτράπεζα και το γραφείο με τον Macintosh, είναι πάντα (σχεδόν πάντα) τακτοποιημένα. Και τέλος υπάρχει και η περιβόητη ντουλάπα, οι οποία, για έναν gamer, αξίζει πολλές χιλιάδες

**Κυρίες και κύριοι, ένα περιοδικό σαν το δικό μας (εεε!! το User εννοώ!), φροντίζει να σας παρουσιάζει ότι πιά επίκαιρο υπάρχει στην αγορά. Είτε πρόκειται για κάποιο παιχνίδι, είτε για κάποιο μηχάνημα ή περιφερειακό, το User πάντα το βρίσκει και σας το παρουσιάζει μέσα από τις σελίδες του. Οι συνεργάτες του δεν είναι 100.000 (!!!) αλλά τα καταφέρνουν, πάντοτε με χιούμορ, να σας δώσουν να καταλάβετε αυτό που πρέπει να καταλάβετε, γιατί σκοπός του περιοδικού μας είναι αυτό που γράφουμε να το καταλάβουν οι αναγνώστες, σε αντίθεση με άλλα περιοδικά που προσπαθούν να σας δώσουν κάτι να καταλάβετε αλλά δεν το καταλαβένετε!!!. Καταλάβετε τι εννοώ; Ετσι λοιπόν οι ένδοξοι συνεργάτες μας (κλαπ-κλαπ χειροκρότημα εδώ!), έχουν καταλάβει ότι για να γράφουν κάτι, πρώτα το καταλαβαίνουν αυτοί, και μετά το γράφουν με τέτοιο τρόπο ώστε να το καταλάβετε και εσείς. (Ζήτω το κατάλαβα!).**

**Σ' αυτό το Mega Review, Ρόγω Χριστουγέννων, μια και τα παιχνίδια μας τελείωσαν, και μιά που εδώ στο User, τίποτα δεν αφήνουμε ατεστάριστο (χωρίς Τεστ δηλαδή!) αποφάσισα να θάγω χμ! να τεστάρω ήθελα να πω, τους ένδοξους συνεργάτες του User. Ολους αυτούς, που μέρα-νύχτα, με βούρδουρα ή χωρίς, δουλεύουν ακούραστα για να φέρουν σε πέρας το δυναμικό περιοδικό που κρατάτε στα χέρια σας. Όλοι αυτοί που σαν συμβολή τους έχουν το joystick και το mouse, και που τους έχει γίνει προέκταση του χεριού τους. Επίσης εδώ θα σας παρουσιάσω μερικά από τα εργαλεία (!!) της δουλειάς μας, που φέρνουν γρήγορα αποτελέσματα στο περιοδικό. Ξεκινάμε λοιπόν και:**

ώρες διασκέδασης, μιάς και όλα τα παιχνίδια που γίνονται reviews μετά κλείνονται εκεί για αρχειοθέτηση.

## USER: ΤΑ ΑΤΟΜΑ

(Δεν έχει σχέση με Φυσική-Χημεία)

(Ευτυχώς που όταν θα το διαβάζουν το άρθρο εγώ θα είμαι εκτός Ελλάδος!!)

Ξεκινάμε με τον αρχισυντάκτη του περιοδικού, τον **Δημήτρη Σελά**, σοβαρό παιδί και άξιο παλληκάρι, επιβάλει γερούς και εξασφαλισμένους νόμους για να διατηρήσει την ροή της δουλειάς (βούρδουλας, ρόπαλα, όπλα κ.τ.λ.).

Τα χέρια του έχουν βγάλει ρόζους απο το joystick, αφού κάθε βράδυ (Ναι, βράδυ φεύγουμε κάθε μέρα!!), μαζί με τον εκδότη παίζουν Kick Off!. Και βέβαια ως λάτρης της τελειότητας κατέχει (μπού, κράξιμο εδώ) έναν Atari ST. Επίσης αυτομεταφέρετε με ένα Golf (όχι, δεν είναι πλούσιος, το κέρδισε σε στοίχημα στο Kick off!!) και με το κασετόφωνο του αυτοκινήτου παραμάσχαλα. (Αιντέ!!)

Μετα πηγαίνουμε στον βοηθό αρχισυντάκτη, τον **Σωτήρη Σεργιάννη**. Τώρα τι να πω για αυτό το παιδί.....το ότι έχει ST, τα λέει όλα.

Ερχεται κάθε πρωί (τι πρωί, μεσημέρι καλύτερα!!) και για να του μιλήσεις θα πρέπει να τραβήξεις την κουρτίνα (απο μαλλιά) που έχει μπροστά του. Λιγομίλητος, ασχολείται με κάτι παρανοικά πράγματα (σημεία βαρεμένου!!), η μόνη δικαιολογία, όταν δεν έχει γράψει τα άρθρα του, είναι:

Τράκαρα με τη μηχανή, μου χτύπησαν την μηχανή, χάλασε η μηχανή, δεν έβρισκα ανταλλακτικά για την μηχανή και γενικά ότι έχει σχέση με την μηχανή του). Το look του είναι, λες και πρόσφατα γύρισε απο το

Ιράκ, είναι στρατιωτικό, με μπλούζες Λ.Ο.Κ., δυνάμεις καταδρομών, ΜΕΑ, ΤΕΑ, ΣΞΨ, ΜΣΤ και ότι αρχικό μπορεί να φανταστεί κανείς που έχει σχέση με το στρατό (με λίγα λόγια **BAPE-ME-ΝΟΣ**).

Κατα τ'άλλα καλός παίχτης σε οποδήποτε παιχνίδι, ψάχνει λύσεις για να μετατρέψει τον ST του σε Workstation(!), είναι φανατικός των ST και δεν μπορεί να το χωρέσει ο εγκέφαλος του ότι όλοι οι υπολογιστές διαφέρουν και ότι ο καθένας είναι για κάποια συγκεκριμένη δουλειά.

Είναι ικανός να κάνει απεργία εάν τον βάλεις να γράψει άρθρο σε PC, και καμιά φορά πετάει κάτι κουφές ερωτήσεις του τύπου: "Να'ρθω να κάνω σπίτι σου μπάνιο;!!!"

Σειρά έχει τώρα ο **Νίκος Κροντηράς**. Συντάκτης που ειδικεύεται στα reviews των παιχνιδιών. Πολυμαθής, Ανικανοποίητος και πολύ καλό παιδί.

Οτι και να του πεις το κάνει, το γράφει, το τεστάρει και γενικά όλα τα σφάζει και όλα τα μαχαιρώνει. Τα παιχνίδια έχουν γίνει ο τρόπος ζωής του.

Στο σπίτι του έχει (τι σπίτι έκθεση υπολογιστών θα έλεγα): Amiga, Atari, PC, Amstrad 6128, κάποια παιχνιδιομηχανή νομίζω, και τώρα σκέφτεται να αγοράσει και έναν νέο Amstrad. Φανατικός χρήστης της τηγανητής πατάτας

(Εαν δείτε στην Στουρνάρη, έναν τύπο με γυαλιά και σακουλάκι με τηγανητές πατάτες, να είστε σίγουροι ότι είναι ο Νίκος), και του Amstrad 6128 (Τώρα κατάλαβα γιατί αγαπάει τις πατάτες, έχει σχέση με τον Amstrad). Στον Amstrad κάνει άψογα προγράμματα και παιχνίδια (ση-

μείωση: σε Basic!!) που κάποιος που χρησιμοποιεί γλώσσα μηχανής θα τα ζήλευε.

Αν και φοιτητής Νομικής, καταφέρνει και βρίσκει χρόνο για τα reviews, για τα παιχνίδια και τις ...πατάτες!!.

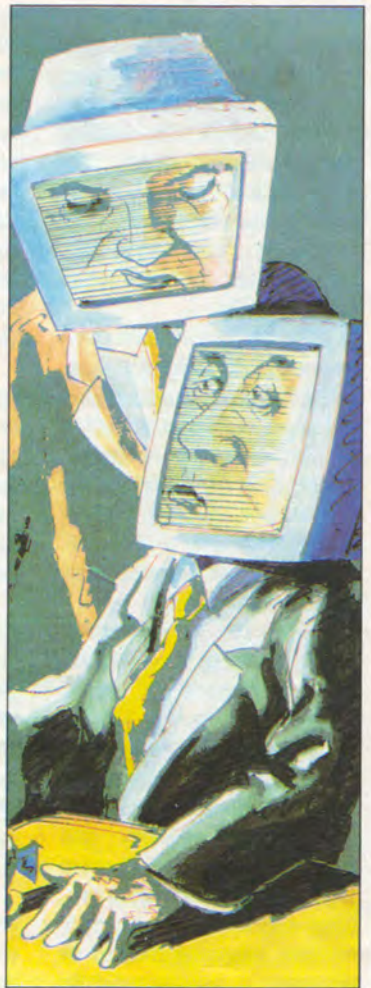
Μια και σας είπα στην αρχή για τους Αταρακηδες, να σας πω και για κάποιον που ασχολείται με PC. **Ο Θοδωρής Ραφτόπουλος** που φροντίζει να σας ενημερώνει για τα adventures.

**Φανατικός** Adventurάς και όχι μόνο. Ασχολείται με προγραμματισμό στις γνωστές γλώσσες που υπάρχουν στα PC, παίζει ξύλο με τον Σεργιάννη (Και η γνωστή φράση που χρησιμοποιούν μεταξύ τους είναι: Δεν έχεις ίχνος αντικειμενικότητας, (και ότι χρησιμοποιείται γενικά με το: Δεν έχεις ίχνος.)

Στο σπίτι του έχει PC και είναι ικανός να ταξιδεύει μέρα-νύχτα (εμ, εκεί που μένει), για να δει ένα adventure να τρέχει σε VGA!. Τακτικός στη δουλειά του και αρκετά γρήγορος, φροντίζει να βρίσκει για σας, κάθε μήνα, adventures, τακτικές και λύσεις.

Μετά ακολουθεί ο **Αντώνης Μαυρέλος**, ο οποίος κάθε μήνα σας ξεναγεί στη μουσική άποψη των υπολογιστών. Κάτοχος μιάς Amiga και γνώστης των πιθανών συνδέσεων των μουσικών οργάνων με τους υπολογιστές.

Βέβαια έχουμε και τον **Γιάννη Σπινό**, που χάρεις αυτόν, μπορούμε να σας παρουσιάσουμε κάθε μήνα, κάποιο άρθρο για το πολυσυζητημένο μηχάνημα, τον



Αρχιμήδη.

Κατέχει όλα τα προγράμματα του Αρχιμήδη και ξέρει όλα τα περιφερειακά που υπάρχουν για αυτόν. Φροντίζει να τα βρίσκει κανα να τα παρουσιάζει με σαφήνεια απο τις σελίδες του περιοδικού, για να μην υπάρχει παράπονο και απο τους χρήστες του Αρχιμήδη.

**Ο Βασίλης Λούμης**, που σε λίγο, όπως έμαθα, οι γονείς του θα τον διώξουν απο το σπίτι γιατί έχει ρημάξει τα τηλέφωνα με το modem του και ο λογαριασμός του ΟΤΕ, οδεύει σε επικίνδυνους εξαψήφιους αριθμούς.

Για να μιλήσεις μαζί του πρέπει να έχεις 1200baud και στο στόμα Χον Χoff, επίσης θα πρέπει να γυρίσεις τα αυτιά σου, για να

**ΜΙΑ ΞΕΝΑΓΗΣΗ ΣΤΟ USER ΑΠΟ ΤΟΝ ΠΕΝΑΤΟ ΓΚΡΕΛΛΟΝΙ**

ακούς σε 8bits και σε parity None.....!

Για όλες τις διαφημίσεις που βλέπετε στο περιοδικό, υπεύθυνος είναι ο **Ηλίας Κούτρης**. Κυριλέ τύπος έρχεται με την τσαντούλα του μας ρημάζει τα τηλέφωνα, τον καφέ, την Amiga (Kick Off) και μετά φυύγει.

Καμιά φορά (υπο την παρουσία βούρδουλα) γράφει και κανένα ευφθυμογράφημα για να ευχαριστήσει τον Αρχισυντάκτη. Εκτός από όλα αυτά, φροντίζει, κάθε Πέμπτη, να παίζει στο PC κάνα προπό, πιστεύοντας οτι κάποια στιγμή θα τα κοιμήσει.

Για αυτές τις φανταστικές σελίδες(!) που βλέπεται στο περιοδικό, με τα ζωάκια, τις πεταλούδιτσες, τα μπαλέτα (όχι τα Τούρρικα!) και όλα αυτά τα κουφά που μπορεί κανείς να συναντήσει στις σελίδες του User, υπεύθυνος είναι ο **Διονύσης Ευαγγελάτος**. Cool τύπος και όλο το βράδυ πριν κοιμηθεί βλέπει σε οράματα τι φωτογραφία θα βάλει στο Shadow of the Beast ή τι εικονογράφηση θα κάνει στο ARTIST. Λάτρης του έντυπου, τα μαζεύει όλα και τα κάνει αρχείο (Τι αρχείο, χαρταποθήκη έχει γίνει το σπίτι του). Μας έχει χαλάσει τρεις φορές το φωτοτυπικό (για να φπάχνει τα σχέδια του) και χρησιμοποιεί βούρδουλα συχνά πυκνά, για να γίνονται οι μακέτες του. Και βέβαια, ως ανεβασμένο άτομο, ασχολείται, απο άποψη παιχνιδιών, μόνο με PC engine, παίζοντας διαρκώς ενα χαζό παιχνίδι με μελισσοούλες!!

Ο εκτελέστης αυτών των μακέτων (δηλαδή αυτός που μετα δυσκολίας και με διάφορα τρυκ και ακροβατικά, αποφεύγει τον βούρδουλα του Διονύση), είναι ο **Τάσος Σκλαθούνος**, που δουλεύει με μεράκι (Ουφ!) και εκτελεί όλες τις

προσταγές του κακού Διονύση (Σκάνναρε κι' αυτό, σκάνναρε κι' εκείνο). Λάτρης των υπολογιστών Apple Macintosh και τις φωτογραφίας. Διαρκώς θα πουλάει ή θα αγοράζει φωτογραφικές μηχανές αυτό το παιδί και σε γενικές γραμμές είναι ο φωτεινός παντογνώστης σε θέματα MAC(!).

Πριν σας παρουσιάσω και τον εαυτό μου (τσ,τσ), καλό θα ήταν να σας πω και για έναν ταλαίπωρο άνθρωπο που εκτελεί όλες τις ανήθικες προτάσεις του Αρχισυντάκτη και του Ατελιέ.

(Βροχή και κρύο έξω, πηγαίνε να φιλμ εκεί, πάρε αυτά τα παιχνίδια απο εκεί φερτα εδώ και γενικά την πηγαίνε- έλα διαδικασία), τον **Θεόπιστο Νικητήδη**. Ο άνθρωπος που δεν ξεκαβαλάει ποτέ απο το παπί του (ε, μόνο για' κάνα game στα γρήγορα).

Και τέλος εγώ. Ο (μην ανυσηχείτε στα τηλέφωνα, δεν χρειάζεται μεταφρασής ιταλικών, ξέρω Ελληνικά!!) Renato Grelioni, (Για να έχουμε κάποιο ίχνος αντικειμενικότητας, πώ κάτω με παρουσιάζει και ο Σωτήρης Σεργιάννης). Σας κρατάω συντροφιά κάθε μήνα, με θέματα για την Amiga, δεν δηλώνω λάτρης κάποιου μηχανήματος (πιστεύω ότι το κάθενα μηχανημα έχει κάτι να προσφέρει), μου αρέσουν τα low-cost γραφικά που προσφέρει η Amiga, η μουσικές ικανότητες των ST, τα καλά προγράμματα των PC's για αριθμούς και υπολογισμούς και τα Apple για εφαρμογές γραφικών τεχνών. Δεν μου αρέσουν καθόλου, τα Amstrad και στο σπίτι έχω Amiga 2000, PC-XT και σύντομα έναν Macintosh. Μου αρέσει να πειράζω τον Σ. Σεργιάννη και κάποτε του έδινα και εγώ λίγες ...βουρδουλιές. Τώρα λόγω φόρτου άλλων εργασιών,

αρκούμαι στο: "Δεν έχεις ίχνος σοβαρότητας "(Χαρά εδώ ο Σωτήρης)".

Βέβαια υπάρχουν κι' άλλοι, αρκετοί, που για να σας τους περιγράψω θα πρέπει να μου διαθέσουν ολόκληρο το περιοδικό. Το μόνο που μπορώ να σας πω, είναι οτι και αυτοί είναι καλά παιδιά και έχουν επίσης και αυτοί μερικά κουσούρια.

#### ΚΑΙ ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΑΠΟ ΤΟΝ Σ. ΣΕΡΓΙΑΝΝΗ

Ετσι για να βγάλε το άχτι του.

Ενώ οι προηγούμενοι συντάκτες (βλ. Κουσέρα) χρησιμοποιούσαν κατά κόρο την μάχη σώμα με σώμα για να επιβάλλουν τις απόψεις τους πάνω στο τι δει γενέσθαι στο περιοδικό, ο **Δημήτρης Σελάς** χρησιμοποιεί - σχεδόν πάντα - ψυχολογικό πόλεμο (έχει σπουδάσει αρκετά χρόνια το αντικείμενο). Τα αγαπημένα βασανιστήρια του Σωτήρη είναι του είδους:

α) Σωτήρη σε παρακαλώ κάνε μου back up τον σκληρό τον σκληρό δίσκο του ST σε δισκέτες 5.25 των 360K (ο σκληρός είναι 60MB και η ώρα που δίνεται η εντολή, 46sec πριν σχολάσω).

β) Πως είπατε κ. Κροντηρά; Δεν μπορείτε να έχετε το review έτοιμο αύριο; Μόλις θυμήθηκα ότι ΙΣΩΣ η δικέτα που φέρατε χθές με το θέμα του AMSTRAD να έχει χαλάσει ... Ισως θα πρέπει να το ξαναφέρετε - οπωσδήποτε σήμερα (οκτώ συγκοινωνίες να πάει και να έρθει ο Κροντηράς.)

γ) (Ο Ραφτόπουλος στο τηλέφωνο). κ. αρχισυντάκτη, πότε να έρθω να πληρωθώ τα άρθρα του προπροπροηγούμενου μήνα που μου χρωστάτε; (Απάντηση αρχισυντάκτη): Δεν σε ακούω, έχει πολλά παράσιτα η γραμμή, πάρε με τηλέφωνο σε παρακαλώ όταν έχεις έτοιμο το επό-

μενο άρθρο.

**Ρενάτο Γκρελόني**, χμ... ένα παιδί όλο προβλήματα. Ας αρχίσουμε από το επίθετο, προσωπικά - και όχι μόνο μου θυμίζει φαγητό; μακαρόνι, κανελλόνι ή κάτι τέτοιο τέλος πάντων.

Πρόσφατα ένας γνωστός του που τον συνάντησε στον δρόμο, αναφωνώντας, που χάθηκες ρε Γκρελόνι, είδε με έκπληξη μια συγκινημένη γριούλα να πλησιάζει και να του δίνει ένα κουλούρι, λέγοντας του:

"Το είχα πάρει για τον εγγονό μου, αλλά δεν μπορώ να σε βλέπω να πεινάς, φάτο αγόρι μου, το έχεις περισσότερο ανάγκη!" Οσο για το όνομα... Για φανταστήτε να περπατάτε στην Αθήνα και να τον δείτε στο απέναντι πεζοδρόμιο. Πως θα τον φωνάζατε; Αν το έλεγαν Γιώργο, πχ, θα φωνάζατε και το πολύ πολύ να γύρναγαν 5-6 ακόμα. Αν όμως αρχίσετε να φωνάζετε "PENATO PENATO" θα μοιάζετε τουλάχιστον για βλάχος και θα σηματούσατε τριγύρω σας πεγαδάκι, μια και όλοι οι περαστικοί θα προσπαθούσαν να δουν αυτό που δείχνετε! Οσο για τον χαρακτήρα του και τις συνήθειες του δεν θα σας πω πολλά, μια και θα αποκαλυφθούν όλα στο Mega Review που ετοιμάζω. Κατά τα άλλα, πολύ καλό παιδί και πάντα γελαστός, είναι αγαπητός σε όλους όσους τον γνωρίζουν (ιδίως στους ιδιοκτήτες των κοντινών στο σπίτι του fast food, σουβλατζιδίκων κλπ).

Έχει όμως μερικές πολύ παράξενες συνήθειες. πχ όταν έρχεται στο γραφείο, πρέπει να κρύβουμε τον Amstrad 6128, γιατί όταν τον βλέπει τον πιάνει νευρικό γέλιο. Ασε δε που σπαταλάει πολύτιμες ώρες κάθε ημέρα για να ασχολείται με άχρηστα μηχανήματα του τύπου, PC's, Amiga, Mac κλπ.



**ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΣΕΛΑΣ**

Μην σας ξεγελάει η ευγενική φυσιογνωμία. Είναι ένας αρχισυντάκτης...



**ΣΩΤΗΡΗΣ ΣΕΡΓΙΑΝΝΙΔΗΣ**

Αυτό το παιδί ζει στον κόσμο του.



**ΝΙΚΟΣ ΚΡΟΝΤΗΡΑΣ**

Τα 8bit ποτέ δεν πεθαίνουν.



**ΘΟΔΩΡΗΣ ΡΑΦΟΠΟΥΛΟΣ**

Δεν έχει ίχνος αντικειμενικότητας.



**ΡΕΝΑΤΟ ΓΡΕΛΟΝΙ**

Τι κοινό έχει μια Amiga και ένα σουβλάκι; Και τα δύο βρίσκονται ταυτόχρονα στα χέρια του



**ΑΝΤΩΝΗΣ ΜΑΥΡΕΛΟΣ**

Χαμογελάει γιατί έχει Amiga



**ΔΙΟΝΥΣΗΣ ΕΥΑΓΓΕΛΑΤΟΣ**

Ο διοπτροφόρος βασανιστής του Atelier



**ΤΑΣΟΣ ΣΚΛΑΒΟΥΝΟΣ**

Master of Macintosh ή τουλάχιστον έτσι νομίζει...



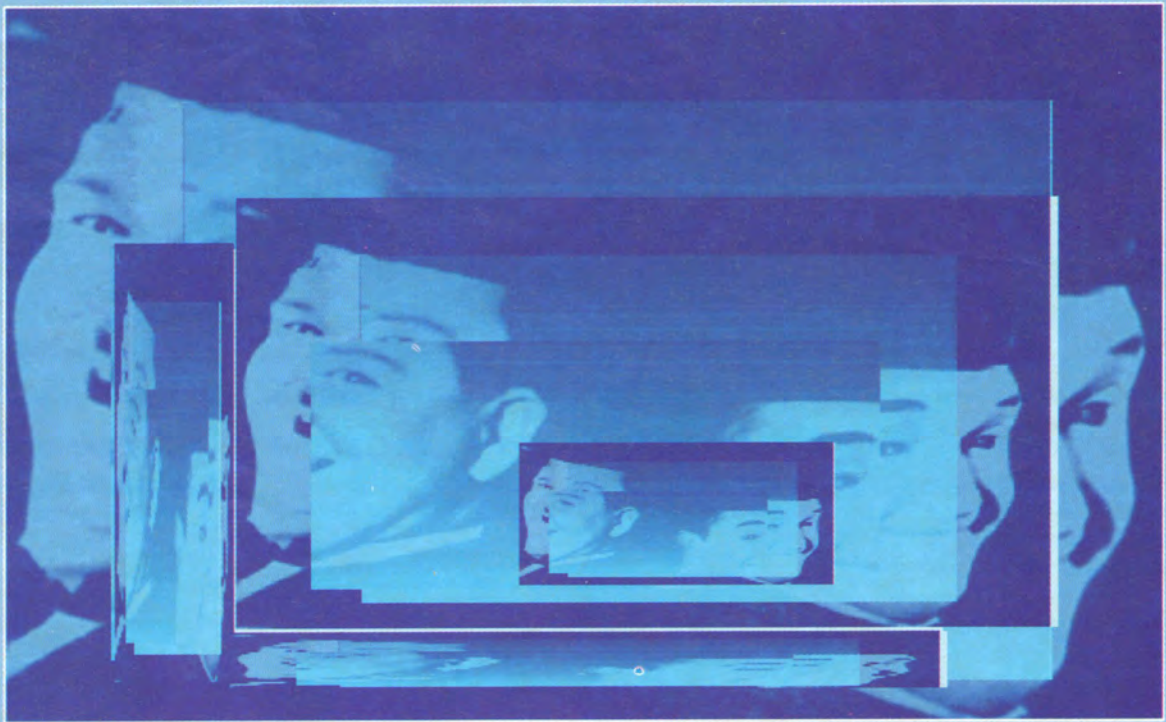
**ΗΛΙΑΣ ΚΟΥΤΡΙΝΗΣ**

Το όνειρο του είναι να γίνει Δημόσιος Υπάλληλος



**ΝΙΚΗΤΗΣ ΘΕΟΠΙΣΤΟΣ**

Το παιδί με το παπί ή το παπί με το παιδί.



# DELUXE VIDEO

ΠΟΛΥΠΛΟΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ, ΑΠΙΘΑΝΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ!



**M**ιά και στο  
προηγούμενο τεύχος  
είχαμε μιλήσει για video  
και videoclips που  
μπορείτε να φτιάξετε με  
την Amiga, σ' αυτό το  
τεύχος θα σας  
παρουσιάσω ένα  
πολύπλοκο, αλλά  
ταυτόχρονα καινούριο πακέτο  
για video-δουλειές,  
το Deluxe Video.  
Αν και έχει βγει μια πιο  
καινούρια έκδοση του  
πακέτου, εμείς καιρό θα  
ήταν να ξεκινήσουμε από  
το πρώτο Deluxe Video  
της Electronic Arts.

ΤΟΥ R. GRELLONI

Εκινώντας, να πούμε ότι το πακέτο περιέχει τρεις δισκέττες και πιο αναλυτικά:

Την **Maker Key**, που περιέχει το σύστημα του Deluxe Video που μας επιτρέπει να φτιάχνουμε τις διάφορες ακολουθίες ή παρουσιάσεις.

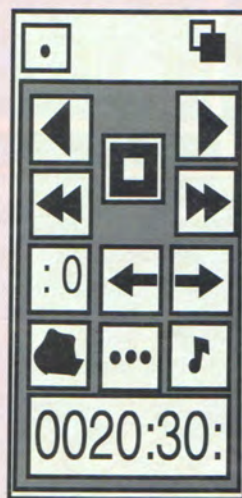
Την **Player**, που περιέχει ένα πρόγραμμα στο οποίο επιτρέπεται η αντιγραφή, γιατί με αυτό το πρόγραμμα θα μπορεί και κάποιος άλλος να δει τι έχετε φτιάξει, χωρίς να είναι αναγκασμένος να έχει κι αυτός όλο το πρόγραμμα.

Και τέλος την **Parts and Utilities**, που περιέχει ένα μεγάλο αριθμό από έτοιμα videos για να δείτε, εικόνες, αντικείμενα, μουσική, ήχους, όργανα κ.α. Επίσης περιέχει και τρία χρήσιμα utilities, το **Fraser**, το οποίο σας επιτρέπει να φτιάξετε εύκολα και γρήγορα διαδοστικά animations για να τα τοποθετήσετε σε κάποιο σας video, το **VidCheck**, που σας βοηθάει να συμπιέσετε τα video που φτιάχνετε, έτσι ώστε να πιάνουν μικρότερο χώρο στη δισκέττα και το **Unpack**, που κάνει την αντίθετη δουλειά του VidCheck.

Βέβαια πριν ξεκινήσετε να κάνετε οτιδήποτε, αντιγράψτε τις δύο πρώτες δισκέττες, γιατί θα δουλεύετε πλέον με τα αντίγραφα, έτσι ώστε να σθήσετε άχρηστα αντικείμενα και εικόνες και να θάλετε στη δισκέττα τα δικά σας. Πριν όμως μπούμε στην περιγραφή του Deluxe Video, μπορείτε να κάνετε κάτι εύκολο αλλά ταυτόχρονα σημαντικό, για να δείτε τις δυνατότητες αυτού του προγράμματος. Να παίξετε τα έτοιμα video που υπάρχουν στη δισκέττα. Πως γίνεται; Πολύ απλά θάλετε τη δισκέττα Player στο drive, ανοίξετε το συρτάρι "Videos" και κάντε διπλό κλικ στην βιντεοκασσέτα Demos και απολαύστε θέαμα.....

Όπως είδατε, μπορείτε να κάνετε αρκετά πράγματα με αυτό το πρόγραμμα. Από παρουσιάσεις απλών εικόνων με λόγια, χωρίς λόγια με μουσική, χωρίς μουσική, μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε για τίτλους στην αρχή μιας ταινίας σας, μπορείτε να κάνετε επαγγελματικά presentations με ραβδογράμματα και στατιστικές και γενικά όσα πράγματα μπορεί να υπάρχουν στη φαντασία σας. Δεν ξέρω αν το παρατηρήσατε, αλλά όταν βλέπετε κάτι με τον Player, υπάρχει η δυνατότητα να έχετε στην οθόνη σας ένα κανονικό video, σαν και αυτά που υπάρχουν στα πραγματικά video (ΕΙΚ.1), με όλες τις δυνατές λειτουργίες: Παιξιμο, Σταμάτημα, Γύρισμα μπρός-πίσω ή γρήγορο γύρισμα, απλό καρτέ κλπ.

Εάν όμως αυτό που φτιάχνετε θέλετε να το γράψετε σε κανονικό video, καλό θα ήταν να κρύψετε το control (πατώντας το κουτάκι που υπάρχει στα αριστερά της μπάρας) και να κατεβάσετε επίσης το δείκτη του ποντικιού κάτω αριστερά, ώστε να μη φαίνεται στο τελικό αποτέλεσμα.

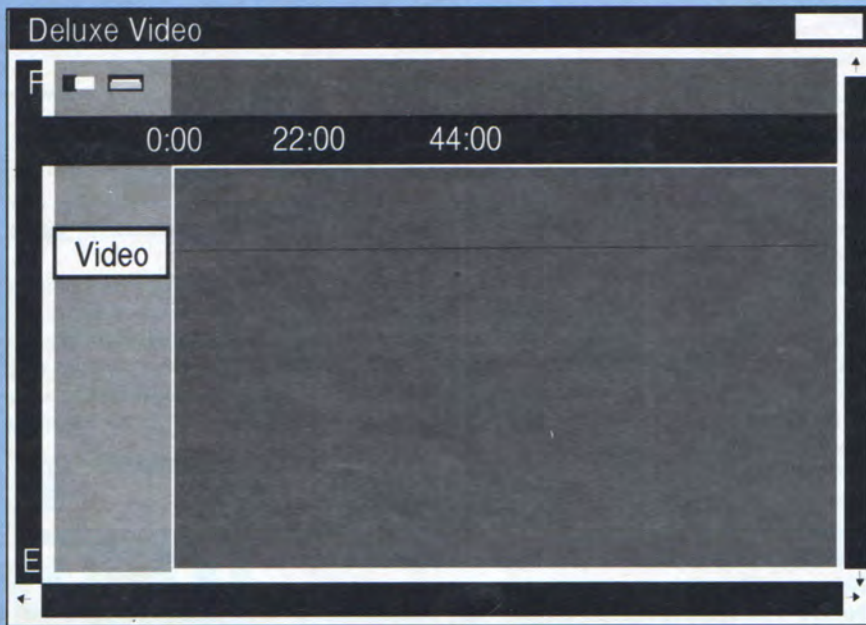


Εικόνα 1

## Τ Ο Π Ρ Ο Γ Ρ Α Μ Μ Α

Όπως είπαμε και στην αρχή, το πρόγραμμα (Maker) είναι λίγο πολύπλοκο, ειδικά στην αρχή. Με τον καιρό όμως, ειδικά εάν καταλάβετε τη λειτουργία του, θα σας φανεί..παιχνιδάκι. Το πρόγραμμα χρησιμοποιεί μια δομή, ας το πούμε, ιεραρχική. Δηλαδή με λίγα λόγια, το σενάριο που φτιάχνετε, αποτελείται από το Video Script (το σενάριο), το οποίο περιέχει ένα Video Track, το οποίο με τη σειρά του περιέχει τις σκηνές που θέλετε και αυτές (να! δυστυχώς υπάρχει και συνέχεια!!) με τη σειρά τους περιέχουν τα tracks, που έχουν τα εφφέ, τις εικόνες, τη μουσική, τα γράμματα και ό,τι άλλο έχετε ορίσει να κάνουν

(ΕΙΚ.2). Και εάν θέλετε και πιο αναλυτικά, το Video Script αποτελείται από ένα track που έχει το video σας και ακόμα τρία άλλα: το Background, το Foreground, το Control και τη Μουσική. Τα τελευταία περιέχουν τα δεδομένα σας, δηλαδή τις εικόνες που έχετε φτιάξει, τα γράμματα που έχετε γράψει, τη μουσική που θέλετε να παίξει κλπ., τα οποία μπορούν να παιχτούν και να ελεγχθούν από μόνα τους, χωρίς να χρειάζεται να τρέξετε όλο το Video Script. Εσείς τώρα, μέσα στα Scene Scripts συναναστρέφεστε με κάποια παράθυρα (Requesters) από τα οποία, ανάλογα με το τι θέλετε να κάνετε, μπορείτε να γράψετε μια λέξη, να δηλώσετε



Εικόνα 2

που θα εμφανίζεται, τι χρώμα θα έχει, αν θέλετε να περιστρέφεται ή πάλι μπορείτε να φορτώσετε τις εικόνες σας, τα αντικείμενα, τη μουσική ή τους ήχους και άλλα πολλά.

Όταν ξεκινάμε το πρόγραμμα μπορούμε να παρατηρήσουμε δύο κουτάκια που υπάρχουν πάνω δεξιά στην οθόνη: το πρώτο είναι ένα άδαιο Track και το δεύτερο ένα άδαιο Effect. Επίσης υπάρχει μια μπάρα που δείχνει το χρόνο (σε δευτερόλεπτα).

Επίσης, ήδη το πρόγραμμα έχει έτοιμο για σας ένα video track (άδαιο) κα-

θώς επίσης και ένα άδαιο scene effect. Τα δύο βελιάκια που υπάρχουν κάτω από το κουτάκι του scene effect υποδηλώνουν την αρχή και το τέλος αυτής της σκηνής, δηλαδή τη χρονική διάρκεια αυτού του εφφέ (στη συγκεκριμένη περίπτωση αυτή η σκηνή είναι 22 δευτερολέπτων, γιατί το τελευταίο βελιάκι του scene effect είναι στο 22:00).

Η οθόνη που έχετε μπροστά σας μπορεί να σκρολλάρει είτε πάνω-κάτω, είτε δεξιά-αριστερά, έτσι ώστε να μπορείτε να δείτε όλο το σενάριο που έχετε φτιάξει.

Τώρα, μπαίνοντας στο scene effect, πατώντας διπλό κλικ επάνω στο scene effect, βλέπετε ακριβώς την ίδια οθόνη με την οθόνη του Video Script. Με την μόνη διαφορά ότι εδώ περνάτε τώρα tracks και effects.

Τα tracks και effects θα περιέχουν τα δικά σας δεδομένα, για παράδειγμα για να δημιουργήσετε ένα νέο track, απλά πιάστε με το δείκτη του mouse ένα άδαιο track και τοποθετήστε το μέσα στο video track. Τότε το πρόγραμμα θα σας ρωτήσει τι είδους track θα είναι και στο μενού που θα εμφανίσει θα γράφει τις επιλογές που θέλετε για αυτό το track.

Έτσι εσείς μπορείτε να κάνετε αυτό το track: background, foreground, να περιέχει μουσική ή να είναι track ελέγχου. Ανάλογα με την επιλογή που θα κάνετε θα βγει ένα άλλο μενού που θα σας ζητάει τα διάφορα στοιχεία (εικόνες, χρώματα, εφφέ για τις εικόνες κλπ.). Για το τι προσφέρει κάθε επιλογή συμβουλευτείτε τον πίνακα 3.

## ΠΕΙΡΑΜΑΤΑ

Για να αποκτήσετε πείρα στο Deluxe Video, θα πρέπει να εξασκηθείτε αρκετά.

Ευτυχώς που υπάρχουν πολλά παραδείγματα στις δισκέτες, καθώς και διάφορες εικόνες, αντικείμενα και ήχοι, που μπορείτε να τα χρησιμοποιήσετε στα δικά σας video.

Και για να σας βοηθήσουμε περισσότερο, σε κάποιο επόμενο τεύχος του User θα σας έχουμε ένα άρθρο πως να φτιάξετε ένα video βήμα-βήμα.

## ΓΕΝΙΚΑ

Σε γενικές γραμμές το Deluxe Video, είναι απαραίτητο να υπάρχει στη δισκετοθήκη σας εάν θέλετε να κάνετε κάποιο απλό ή πολύπλοκο video. Ειδικά εάν γράφετε σε βιντεοκασέτες (ή σκέφτεστε να γράψετε).

Γι' αυτούς που τώρα αρχίζουν καλό θα ήταν να έχουν (εάν δεν έχουν genlock) ένα modulator που θα βοηθήσει να περνάτε το σήμα της Amiga σε video.

Σε περίπτωση που θέλετε κάποια γρήγορη λύση, όμως Ασπρόμαυρη τηλεόραση συνδέστε το video με την Amiga σας, δια μέσου της μονόχρωμης εξόδου που υπάρχει στην Amiga.

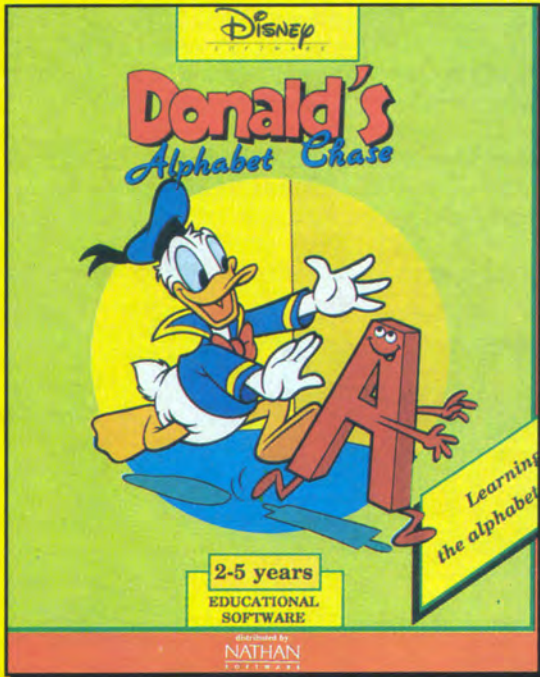
TRACKS EFFECTS	VIDEO	SCENE
VIDEO	Scene	
SOUND		Fetch, Play
CONTROL	Chain, Keywait, Keychain	Chain, Keywait, Keychain
BACKGROUND	Clear, Wipe, Colors, LockClrs Size, Cut, CycleClr, Fade In Fade Out, Pattern	Clear, Wipe, Colors, LockClrs Size, Cut, CycleClr, Fade In Fade Out, Pattern
FOREGROUND	DisApp, Colors Stamp, Strobe LockClrs, CycleClr, Fade Out	DisApp, Colors Stamp, Strobe LockClrs, CycleClr, Fade Out
MUSIC	Fetch, Play, HalfVol, Dble Vol	
TEXT LINE		Appear, DisApp Move to, Stamp
OBJECT		Fetch, Appear, DisApp, Move to Stamp, Size, AnimSeqn, AnimCycl
PICTURE		Wipe, Load, FadeIn, Fade Out, Cut
POLYGON TEXT		Appear, DisApp, Move to, Stamp Size, Rotate to

Πίνακας 3

# Greek SOFTWARE

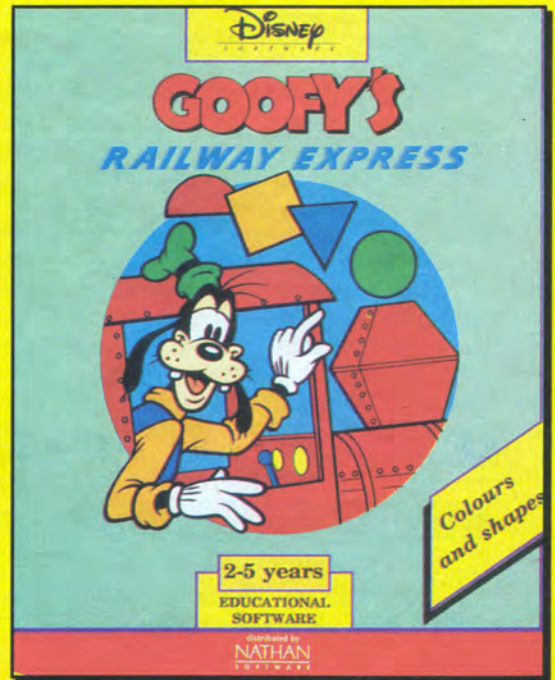
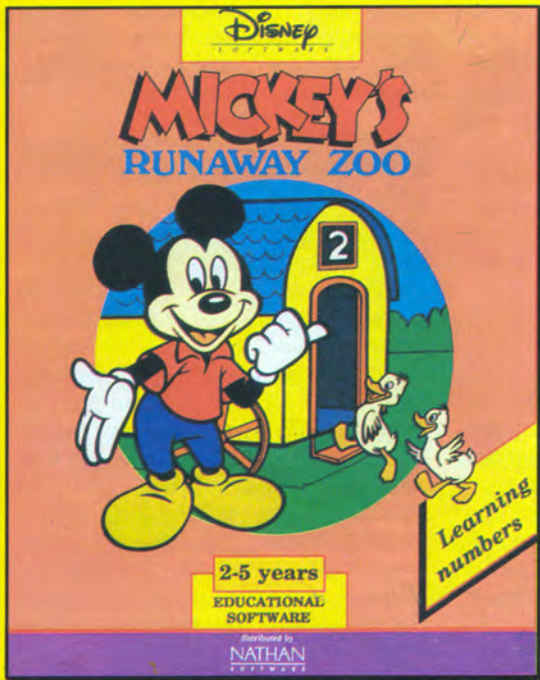
ΠΡΩΤΗ ΣΤΗΝ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΨΥΧΑΓΩΓΙΑ,  
ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΕΙ ΠΡΩΤΗ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ:

## Disney EDUCATION SOFTWARE



★ ΑΦΗΣΤΕ ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ ΣΑΣ ΝΑ ΜΠΟΥΝ ΣΤΟΝ  
ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΩΝ ΓΡΑΜΜΑΤΩΝ, ΤΩΝ  
ΑΡΙΘΜΩΝ ΚΑΙ ΤΩΝ ΣΧΗΜΑΤΩΝ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΕΝΑ  
ΠΑΡΑΜΥΘΕΝΙΟ ΚΟΣΜΟ ΓΕΜΑΤΟ ΟΜΟΡΦΑ  
ΧΡΩΜΑΤΑ ΚΑΙ ΗΧΟΥΣ ΠΟΥ ΔΙΕΓΕΙΡΟΥΝ ΤΗΝ  
ΦΑΝΤΑΣΙΑ ΤΩΝ ΜΙΚΡΩΝ ΠΑΙΔΙΩΝ ΚΑΙ ΚΑΝΕΙ ΤΗΝ  
ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΤΩΝ ΠΡΩΤΩΝ ΒΑΣΙΚΩΝ ΕΝΝΟΙΩΝ  
ΤΟΥ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΟΣ, ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΗ  
ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΗ.

★ Ο MICKEY Ο DONALD ΚΑΙ Ο GOOFY  
ΠΡΟΣΚΑΛΟΥΝ ΚΑΙ ΚΑΛΩΣΟΡΙΖΟΥΝ ΜΕΣΑ  
ΑΠΟ ΤΙΣ ΘΘΟΝΕΣ ΤΟΥ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΣΑΣ ΤΟΥ  
ΛΙΛΙΠΟΥΤΕΙΟΥΣ ΦΙΛΟΥΣ ΤΟΥΣ ΣΕ ΕΝΑ  
ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟ ΤΑΞΙΔΙ ΠΟΥ ΘΑ ΤΟΥΣ ΜΕΙΝΕΙ  
ΑΞΕΧΑΣΤΟ Σ' ΟΛΗ ΤΟΥΣ ΤΗ ΖΩΗ



ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ

**Greek SOFTWARE**

ΠΡΙΓΚΗΠΟΝΝΗΣΩΝ 28

ΤΗΛ. (01) 6443759, 6448505 - FAX (01)-6442412

ΠΩΛΗΣΗ  
ΜΟΝΟ ΧΟΝΔΡΙΚΗ

**Π**άντοτε θαύμαζα όσους δε βρίσκουν δυσκολία στο να γράψουν τον πρόλογο για ένα άρθρο. Εγώ ανήκω εν μέρει σε αυτούς, μόνο που ο πρόλογος συχνά βγαίνει άσχετος με το θέμα μου! Να, κάτι τέτοια κάνω, και θρίσκομαι στα μισά του άρθρου χωρίς να το πάρω είδηση.

Τώρα λοιπόν που ξεπέρασα το σκόπελο της αρχής, να περάσω και στις ευχές μου για τον καινούριο χρόνο. Εύχομαι σε όλους το καλύτερο που θα θέλατε

για τους εαυτούς σας - στα πλαίσια της νομιμότητας βέβαια...

Και ανεξάρτητα με όσα συμβαίνουν γύρω μας, ας ελπίζουμε όλοι σε ένα καλύτερο αύριο.

#### ΣΤΟ ΘΕΜΑ ΜΑΣ ...

**M**ια και συμβαίνει όμως το θέμα του άρθρου να μην είναι το "ευχές στους φίλους αναγνώστες", αλλά τα modems, ας ασχοληθούμε με αυτά. Στο προηγούμενο τεύχος, σας είχαμε υποσχεθεί να προχωρήσουμε στην παρουσίαση μερικών μοντέλων modems και κάποιων δημοφιλών προγραμμάτων για επικοινωνίες. Αυτό το μήνα θα ξεκινήσουμε με την παρουσίαση δύο μοντέλων modems για IBM-συμβατούς υπολογιστές και ενός ακόμη που είναι κατάλληλο για κάθε τύπο υπολογιστή. Πρόκειται για τα μοντέλα HMD-1202P και HMD-2402P της Hyundai, καθώς και για το μοντέλο JSM-2400M της εταιρίας Goldstar.

#### HMD-1202P

Εκινάμε με το HMD-1202P, το οποίο είναι το μικρότερο και το φθηνότερο από τα τρία. Πρόκειται για ένα "εσωτερικό" modem, σε μορφή μιας κάρτας "μισού μεγέθους", η οποία τοποθετείται σε μια οκτάμπιτη θύρα επέκτασης των IBM-συμ-

βατών υπολογιστών. Υποστηρίζει ταχύτητες επικοινωνίας στα 300 και 1200 bps και συγκεκριμένα είναι συμβατό με τα πρότυπα CCITT, V.21 και V.22 και τα ανάλογα BELL 103 και 212A. Από πλευράς εντολών, είναι συμβατό με το de facto πρότυπο HAYES, ενώ υποστηρίζει full και half duplex επικοινωνία και προσαρμόζει την ταχύτητά του ανάλογα με το σήμα που δέχεται. Μπορείτε να καθορίσετε αν θα καταλάβει τη θέση της πρώτης ή της δεύτερης σειριακής θύρας (COM1 ή COM2), με τη βοήθεια δύο διακοπών. Ο καθορισμός πρέπει να γίνει από την αρχή, γιατί δεν υπάρχει πρόσβαση σε αυτούς στην εξωτερική επιφάνεια της κάρτας. Είναι κατασκευασμένο στην Κορέα από την ίδια τη Hyundai. Διαθέτει, φυσικά, ένα μεγαφωνάκι εσωτερικά, ώστε να γίνεται παρακολούθηση του σήματος, ενώ διαθέτει και ένα ρυθμιστικό της έντασης στην εξωτερική του πλευρά.

# MODEMS

ΤΟΥ

ΒΑΣΙΛΗ ΛΟΥΜΗ

Εκεί βρίσκονται και οι απαραίτητες υποδοχές RJ11, όπου συνδέονται δύο καλώδια, αυτό που έρχεται από την πρίζα του τηλεφώνου και αυτό που πηγαίνει προς την τηλεφωνική συσκευή. Το καλώδιο σύνδεσης με το τηλεφωνικό δίκτυο περιλαμβάνεται στη συσκευασία, όπως και ένα πρόγραμμα επικοινωνίας της ίδιας της Hyundai. Περιλαμβάνονται ακόμη το εγχειρίδιο χρήσης, που περιέχει τις εντολές που δέχεται το modem και ένας οδηγός γρήγορης αναφοράς, που περιέχει συνοπτικά τις ίδιες εντολές. Το πρόγραμμα επικοινωνίας διαθέτει επίσης το δικό του εγχειρίδιο εντολών. Το πρόγραμμα επικοινωνίας είναι σχετικά απλό και υποστηρίζει μόνο τα πρωτόκολλα επικοινωνίας Kermit και Xmodem, ενώ το αρχείο τηλεφώνων του δέχεται 100 εγγραφές. Υπάρχουν πάντως και ορισμένες έξτρα ευκολίες, όπως η δυνατότητα ορισμού μακροεντολών και σε κάθε περίπτωση είναι αρκετό για να μπορέσει να κάνει κανείς τις πρώτες του συνδέσεις.

#### Ο ΜΕΓΑΛΟΣ ΑΔΕΡΦΟΣ...

Ας δούμε όμως και το άλλο μοντέλο της Hyundai, το HMD-2402P. Πρόκειται επί-

σης για ένα "εσωτερικό" modem, σε μορφή μιας κάρτας "μισού μεγέθους" και συνδέεται σε μια οκτάμπιτη θύρα επέκτασης των IBM-συμβατών υπολογιστών. Υποστηρίζει ταχύτητες επικοινωνίας στα 300, 1200 και 2400 bps και συγκεκριμένα είναι συμβατό με τα πρότυπα CCITT V.21, V.22 και V.22bis, καθώς και με τα BELL 103 και 212A. Είναι και αυτό συμβατό με το πρότυπο εντολών HAYES, υποστηρίζει full και half duplex επικοινωνία και προσαρμόζει την ταχύτητά του ανάλογα με το σήμα που δέχεται. Μπορείτε να καθορίσετε ότι θα δουλεύει σαν COM1, COM2, COM3 ή COM4, με τη βοήθεια τριών διακοπών, ενώ ο καθορισμός πρέπει να γίνει και εδώ από την αρχή, γιατί δεν υπάρχει πρόσβαση σε αυτούς στην εξωτερική επιφάνεια της κάρτας. Για την κατασκευή του ισχύουν τα ίδια με πριν και μάλιστα τα δύο μοντέλα είναι παρόμοια στην εμφάνιση. Διαθέτει και αυτό

ένα μεγαφωνάκι εσωτερικά για την παρακολούθηση του σήματος, όπως και το ρυθμιστικό της έντασης στην εξωτερική του πλευρά, όπου βρίσκονται οι υποδοχές για τη σύνδεση με το τηλεφωνικό δίκτυο και ένα άλλο τηλεφωνό. Στη συσκευασία βρίσκουμε το καλώδιο σύνδεσης με το τηλε-

φωνικό δίκτυο και το πρόγραμμα επικοινωνιών της Hyundai, καθώς και τα εγχειρίδια χρήσης του modem και του προγράμματος επικοινωνίας, όπως και τον οδηγό γρήγορης αναφοράς για τις εντολές.

#### ΚΑΙ Ο ΞΑΔΕΡΦΟΣ...

**K**αι περνάμε στο τρίτο modem, το μοντέλο JSM-2400M της Goldstar, επίσης γνωστής Κορεάτικης εταιρίας. Αυτό είναι ένα "εξωτερικό" modem, πράγμα που σημαίνει ότι μπορεί να συνδεθεί με οποιονδήποτε τύπο υπολογιστή και διαθέτει μια σειριακή θύρα RS-232, ή συμβατή με αυτή. Υποστηρίζει ταχύτητες επικοινωνίας στα 300, 1200 και 2400 bps, δηλαδή είναι συμβατό με τα πρότυπα CCITT V.21, V.22 και V.22bis και τα ανάλογα BELL 103 και 212A. Επιπλέον όμως, υποστηρίζει σε επίπεδο υλικού (hardware) την αυτόματη διόρθωση σφαλμάτων κατά τη διάρκεια της επικοινωνίας, καθώς και τη συμπίεση και κωδικοποίηση των δεδομένων, είναι δηλαδή error-correcting modem. Τα τελευταία χρόνια, με την επίτευξη διαρκώς μεγαλύτερων ταχυτήτων επικοινωνίας με



modem, έγινε απαραίτητος ο καλύτερος έλεγχος των δεδομένων που μεταφέρονται. Αυτό είχε σαν αποτέλεσμα την ανάπτυξη διαφόρων προτύπων για την αυτόματη αναγνώριση των σφαλμάτων κατά την επικοινωνία, με πιο πρόσφατο το CCITT V.42bis, το οποίο επιτρέπει και την κωδικοποίηση και συμπίεση των δεδομένων, με τρόπο παρόμοιο με αυτόν που χρησιμοποιούν τα γνωστά προγράμματα PKZIP και ARC. Ένα παλιότερο και παρόμοιο de facto πρότυπο είναι και το MNP, που αναπτύχθηκε από την εταιρεία Microsoft και αυτό ακριβώς το πρότυπο υποστηρίζει το modem της Goldstar. Υποστηρίζονται διάφορα επίπεδα του προτύπου, από το Επίπεδο 1, που προσφέρει κωδικοποίηση σε επίπεδο byte για half-duplex επικοινωνία, ως το Επίπεδο 5, που προσφέρει συμπίεση των δεδομένων, όχι μόνο κατά τη μεταφορά αρχείων, αλλά σε κάθε περίπτωση ανταλλαγής δεδομένων με ένα άλλο modem που υποστηρίζει το ίδιο πρότυπο. Αυτό έχει σαν αποτέλεσμα να αυξάνεται η πραγματική ταχύτητα επικοινωνίας στο διπλάσιο, δηλαδή μέχρι τα 4800 bps. Από πλευράς εντολών, είναι και αυτό συμβατό με το πρότυπο HAYES, ενώ υποστηρίζει full και half duplex επικοινωνία και προσαρμόζει την ταχύτητά του ανάλογα με το σήμα που δέχεται. Όπως τα περισσότερα εξωτερικά modems, παίρνει ενέργεια από ένα τροφοδοτικό που συνδέεται στο κοινό ηλεκτρικό δίκτυο, οπότε χρειάζεται μία επιπλέον πρίζα για τη λειτουργία του. Στη συσκευασία περιλαμβάνεται το τροφοδοτικό, μαζί με το γνωστό καλώδιο RJ11, για τη σύνδεση με το τηλεφωνικό δίκτυο. Δεν περιλαμβάνεται όμως κάποιο πρόγραμμα επικοινωνίας, ενώ αντίθετα υπάρχει ένα κατατοπιστικό εγχειρίδιο χρήσης με 110 συνολικά σελίδες, όπου εξηγούνται όλες οι εντολές, μαζί και αυτές για το πρωτόκολλο MNP. Το modem είναι κατασκευασμένο από κάποιο μεταλλικό κράμμα και το φινιρίσμα του είναι προσεγμένο. Η κατασκευή του είναι κομψή και δείχνει στέρεα και συμπα-

γής. Στο πίσω μέρος βρίσκονται οι απαραίτητες υποδοχές RJ11, καθώς και η υποδοχή για το τροφοδοτικό. Δίπλα τους βρίσκεται η υποδοχή για τη θύρα RS-232, για τη σύνδεση με τον υπολογιστή. Στο μπροστινό μέρος βρίσκονται το πλήκτρο με το οποίο γίνεται η χειροκίνητη λειτουργία, αν το θέλουμε, μία σειρά από λαμπάκια που δείχνουν την κατάσταση στην οποία βρίσκεται το modem, καθώς και τα διάφορα σήματα HS, AA, CD, OH, RD, SD, TR, MR. Πίσω τους βρίσκονται οκτώ μικροδιακόπτες με τους οποίους καθορίζουμε ορισμένα από τα χαρακτηριστικά του modem. Για να φτάσει κανείς σε αυτούς πρέπει να αφαιρέσει το κάλυμμα της πρόσδεσης.

#### ΣΕ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ...

**A**φού είδαμε τα τρία modem, ας δούμε πώς τα καταφέρνουν σε λειτουργία. Και τα τρία δούλεψαν αδιάκοπα χωρίς προβλήματα. Σε μακρά χρήση, χρησιμοποιώντας διαφορετικούς υπολογιστές και προγράμματα επικοινωνίας, μπορούσαμε να επικοινωνήσουμε με πολλές βάσεις στην Αθήνα και επίσης με άλλα modems για προσωπική συνομιλία. Και τα τρία modems αποδείχτηκαν απόλυτα αξιόπιστα. Ακόμη και στα 2400 bps, παρ'όλες τις γνωστές συνθήκες με το ελληνικό τηλεφωνικό δίκτυο, δεν αντιμετωπίσαμε ιδιαίτερα προβλήματα. Ειδικά το μοντέλο της Goldstar, σε επικοινωνίες μας με άλλα MNP modems συμπεριφέρθηκε άψογα, ανεβάζοντας την ου-

σιαστική ταχύτητα επικοινωνίας και εξαιρώντας τελείως τα παράσιτα, ακόμη και σε επικοινωνίες με "δύσκολες" περιοχές (μπορεί να περιέχει Baygon, ποιος ξέρει...) Οι τιμές τους είναι επίσης μια ευχάριστη έκπληξη: το μικρότερο από τα τρία μοντέλα, το HMD-1202P της Hyundai, κοστίζει λιγότερο από 15000 δραχμές, ποσό λογικότατο, ενώ το HMD-2402P κοστίζει γύρω στις 4000 ακριβότερα! Αυτές οι τιμές θα φαινόταν εξωπραγματικές στην Ελλάδα ένα χρόνο νωρίτερα. Τέλος, το μοντέλο της Goldstar κοστίζει 35000 δραχμές συν ΦΠΑ, ποσό λογικό για ένα modem των δυνατοτήτων του. Να σημειώσουμε εδώ ότι υπάρχουν μοντέλα της Hyundai αντίστοιχα με τα παραπάνω που προσφέρονται σε εξωτερική έκδοση, ενώ αντίστοιχα υπάρχει μοντέλο της Goldstar ανάλογο με το προηγούμενο που προσφέρεται σε κάρτα για IBM-συμβατούς υπολογιστές. Τα παραπάνω μοντέλα μας παραχωρήθηκαν για τις ανάγκες του άρθρου από το κατάστημα ηλεκτρονικών υπολογιστών CAT Computers, Πατησίων και Στουρνάρη, στην Αθήνα. Εδώ όμως είναι καιρός να σας αφήσουμε. Ραντεβού τον άλλο μήνα με περισσότερα νέα και δοκιμές.

# PLOT

# No1

**ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ  
ΣΤΙΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΕΣ  
MODEMS, ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ**

**ΣΟΥΛΤΑΝΗ 16 & ΣΟΛΩΜΟΥ  
ΕΞΑΡΧΕΙΑ, ΤΗΛ. 36.40.541**



# AUDIOMASTER II

Ο ΑΡΧΩΝ ΤΩΝ SAMPLERS . ΜΕΡΟΣ Α'

**Η** AEGIS είναι μια εταιρία πολύ γνωστή στους κύκλους της Amiga. Μη μου πείτε πως δεν ξέρετε το Sonix και το Aegis Animator!! Εγώ τουλάχιστον, σε όποια έκθεση μικροϋπολογιστών πήγαινα πριν ένα δυο χρόνια, έβλεπα πάντα το Sonix φορτωμένο σε κάθε Amiga που υπήρχε εκεί. Το Sonix πάλιωσε, η εταιρία μάλλον το ξέχασε και έδωσε την προσοχή της στο animation και σε προγράμματα κατασκευής intro (Aegis Titrer). Στην αγορά όμως υπήρχε ένα πρόγραμμα για sampling που χρησιμοποιούταν από τους περισσότερους κατόχους sampler. Αυτό το πρόγραμμα φυσικά δεν ήταν άλλο από το Audiomaster I. Για την εποχή που εμφανίστηκε ήταν καταπληκτικό. Το μόνο μειονέκτημα που "χτύπαγε" από μακριά ήταν οι δυο μόνο συχνότητες δειγματοληψίας που παρείχε. Όλες οι άλλες ελλείψεις δεν ήταν τόσο σοβαρές για να μας κάνουν να ψάχνουμε για άλλο πρόγραμμα. Αλλωστε, όπως θα δείτε, οι περισσότερες λειτουργίες του Audiomaster II θα σας είναι εντελώς άχρηστες. Πολλές από αυτές θα τις ζήλευαν και οι επαγγελματικοί Samplers, όπως το Real time echo.

Ας αρχίσουμε όμως την αναλυτική παρουσίαση του. Εδώ πρέπει να σημειώσω ότι η στήλη δεν κάνει ανάλυση, αλλά ΑΝΑΛΥΣΗ του προγράμματος. Θα καταλάβετε τι εννοώ όταν θα έχετε διαβάσει όλο το review. Αρχίζουμε με το φόρτωμα. Όταν τελειώσει αυτή η διαδικασία θα δείτε στην οθόνη σας τα εξής: Στο πάνω μέρος υπάρχει η γνωστή μπάρα των multitasking προγραμμάτων της Amiga, που χρησιμεύει φυσικά για τα pull down menus. Όταν δεν έχουμε πατημένο το menu button στο ποντίκι, στη μπάρα αυτή εμφανίζεται αριστερά το όνομα του ήχου

**Απ' αυτό το τεύχος θα αρχίσουμε μια παρουσίαση των καλύτερων SAMPLERS που υπάρχουν στην Amiga και στον Atari, περιγράφοντάς σας τα χαρακτηριστικά τους, ενώ ταυτόχρονα θα εξετάσουμε και την αξιοπιστία τους, πέρα από τεχνικά χαρακτηριστικά των εταιριών. Για σήμερα έχουμε το πρώτο μέρος της παρουσίασης του AUDIOMASTER II, στην Amiga.**

ΤΟΥ Α. ΜΑΥΡΕΛΟΥ

και δεξιά το coordinate display. Το coordinate display είναι ένας μετρητής που τον προσδιορίζουμε εμείς να είναι position ή time με μια επιλογή μέσα από ένα menu και μας προσδιορίζει τη θέση του δρομέα πάνω στην κυματομορφή. Κάτω ακριβώς από τη μπάρα είναι οι κυματομορφές - δυο όταν πρόκειται για στερεοφωνικό δείγμα και μια όταν πρόκειται για μονοφωνικό δείγμα. Επειτα έχουμε μερικές επιλογές που είναι άμεσες και δεν χρειάζονται παραπομπή στη μπάρα. Αυτές είναι οι Snapshot, Recall, Play waveform, display, range, stop και showrange, showall, zoom out, range all, volume με δείκτη εύκολο στη χρήση του, τα σχήματα <<, >>, seek zero, seek loop, loop on/off. Η snapshot σώζει

στο δίσκο τη συγκεκριμένη κυματομορφή, ενώ σχετική με τη snapshot είναι και η recall. Η waveform παίζει όλη την κυματομορφή, όχι μόνο αυτή που φαίνεται στην οθόνη, αλλά και τα loop μαζί. Η display παίζει την κυματομορφή που φαίνεται στην οθόνη, ενώ η range παίζει μια περιοχή που έχουμε ορίσει προηγουμένως. Η showrange και η showall μας δείχνουν την περιοχή που έχουμε ορίσει και όλη την κυματομορφή αντίστοιχα. Η zoomout κάνει ό,τι λέει. Κάνει δηλαδή zoom σε μια περιοχή για πιο λεπτομερή επεξεργασία, ενώ η range all λαμβάνει ως περιοχή επεξεργασίας όλη την κυματομορφή. Η seek zero ψάχνει για δυο συνεχόμενα σημεία που βρίσκονται πάνω στον οριζόντιο άξονα, ενώ η seek loop ψάχνει για σημεία ιδανικά για loop. Ελπίζω να θυμάστε τι είναι loop και ποια είναι αυτά τα σημεία. Και να μη θυμάστε όμως, θα πούμε ορισμένα πράγματα στη συνέχεια. Loop on και off αρχίζει ή σταματάει το loop ήχου μας. Με τα <<, >> μετακινούμε το δρομέα πάνω στην οθόνη, προς τις δυο κατευθύνσεις.

Τα pull down menus, τώρα, είναι έξι στον αριθμό. Project, Edit1, Edit2, Special fx, User options και Hi-Fi. Το Project, όταν ανοίγει, έχει τις επιλογές Load, Save, Sample, Mode, Print, Quit. Σε ορισμένα από αυτά υπάρχουν και υπομενού. Όταν πάμε στην Load, ανοίγει ένα άλλο παράθυρο με επιλογές: το edit window, που φορτώνει έναν ήχο στη μνήμη και που τον χρησιμοποιεί το πρόγραμμα για editing, το copy buffer, που φορτώνει έναν ήχο σε μια βοηθητική περιοχή της μνήμης, το Ram scan \$000000, που μεταφέρει ό,τι υπάρχει από τη διεύθυνση μνήμης 000000 στο edit window, το Ram scan \$200000, που κάνει το ίδιο ακριβώς με το προηγούμενο, με τη διαφορά ότι η διεύθυνση είναι

\$200000, το Ram scan \$C00000, που είναι επίσης το ίδιο με τα προηγούμενα. Τώρα θα μου πείτε τι χρειάζονται τα Ram scan και τα συναφή. Αυτή είναι μια άλλη ιστορία, αλλά σκεφτείτε ότι όταν σώσετε την περιοχή μνήμης που ξεκινάει από κάποια από τις διευθύνσεις που μας δίνει το πρόγραμμα, έχετε πάρει ένα πιστό αντίγραφο της μνήμης. Μπορεί αυτό να μη σας λέει πολλά, αλλά για να έχουν σπαταλήσει μνήμη και κόπο για να το κάνουν αυτό οι προγραμματιστές της Aegis, σημαίνει ότι θα έχει κάποια πρακτική αξία.

**Ο**ταν πάμε το mouse στην επιλογή sampler, ανοίγει ένα μεγάλο παράθυρο στην οθόνη, με όνομα Digital sampler. Εδώ κάνουμε τη δειγματοληψία, διαλέγουμε συχνότητα δειγματοληψίας, μέγεθος δείγματος, επιλογή για monitor του ήχου πριν τον περάσουμε στη μνήμη, auto triggering και, φυσικά, sampling. Κατά τη διαδικασία monitor εξετάζουμε το δείγμα αν είναι καλό σ'αυτή τη συχνότητα, ενώ ταυτόχρονα βλέπουμε στην οθονίτσα που υπάρχει τη γραφική του παράσταση σε Real time. Κάτω από τη λέξη Sampler, στο Project menu, είναι η επιλογή Mode. Με αυτή μετατρέπουμε το δείγμα από στερεοφωνικό σε μονοφωνικό και αντίστροφα. Με την Print εκτυπώνεται η κυματομορφή που υπάρχει στο edit window. Η Quit μας επιστρέφει στο Cli, από εκεί που ξεκινήσαμε δηλαδή. Το επόμενο pull down menu είναι, όπως είπαμε, το Edit1. Η Cut, Copy, Paste είναι οι γνωστές από πολλά προγράμματα εντολές. Η Clear buffer σβήνει τη μνήμη που χρησιμοποιούσε για Buffer στο πρόγραμμα. Οι replace, zero, invert, οδηγούν σε υπομενού με δύο επιλογές ακόμα, τη Range και την Copy Buffer, ανάλογα με το που απευθύνονται. Με τη Replace αντικαθιστούμε ένα κομμάτι, με τη Zero κάνουμε κάτι σαν σβήσιμο στον Copy buffer ή στη Range και με την Invert κάνουμε ό,τι λέει η λέξη, δηλαδή αντιστρέφουμε την περιοχή ή την Copy Buffer.

Για να λειτουργήσουν αυτές οι τρεις εντολές, βασική προϋπόθεση είναι να έχουμε καθορίσει Range ή Copy buffer. Αν δεν έχουμε κάνει κάτι τέτοιο, το πρόγραμμα θα μας προειδοποιήσει με Alert. Με την Swap channel μεταφέρουμε το sample που βρίσκεται στο αριστερό κανάλι στο δεξί και αντίστροφα αυτό που βρισκόταν στο δεξί κανάλι, στο αριστερό. Φυσικά, βασική προϋπόθεση είναι να είναι το δείγμα μας στερεοφωνικό.

Με την Edit Freehand δημιουργούμε εμείς μια κυματομορφή δικιά μας ή επηρεάζουμε ένα ορισμένο κομμάτι ενός sample. Η διαδικασία είναι πολύ απλή. Απλά με το ποντίκι σχεδιάζουμε τη γραφική παράσταση όπως εμείς θέλουμε. Τα αποτελέσματα είναι άκρως απογοητευτικά και φαντάζομαι πως η Aegis θα ήθελε απλώς να κάνει το πρόγραμμα της κάτι που κάνουν μόνο ορισμένα από τα επαγγελματικά samplers. Ο ήχος που θα έχετε φτιάξει με πολύ κόπο και φαντασία θα μοιάζει, αν είναι πολύ καλός, με



Tom. Προσωπικά δεν κατάφερα ποτέ μου να φτιάξω τίποτα καλύτερο. Η Clear all data καθαρίζει τη μνήμη από τα samples.

Το επόμενο Pull down menu είναι το Edit2. Οι δυο πρώτες επιλογές είναι οι Cursor to start και Cursor to end, που μεταφέρουν το δρομέα στην αρχή και το τέλος του Sample. Η Add workspace προσθέτει λίγο χώρο στο τέλος του δείγματος, φυσικά με μηδενικά bytes. Όταν την καλέσουμε, ανοίγει ένα μικρό παράθυρο με ένα ποτενσιόμετρο, που μας επιτρέπει να διαλέξουμε πόσα bytes θέλουμε, από ένα μέχρι 128000. Η Swap buffer and main μεταφέρει τα δεδομένα της βασικής μνήμης στη βοηθητική μνήμη και τα δεδομένα της βοηθητικής στη βασική.

**A**κολουθεί το Special fx pull down menu, με εντολές ειδικές για effects. Το ένα εφέ είναι το echo, με τα γνωστά αποτελέσματα. Το επόμενο είναι το Backwards, το οποίο παίζει ανάποδα το Sample. Το Mix waveform μιξάρει το sample της κύριας μνήμης με το sample της βοηθητικής μνήμης. Το παράθυρο που ανοίγει όταν καλείται, περιέχει δύο ποτενσιόμετρα. Το πρώτο απευθύνεται στο ποσοστό επί της εκατό της έντασης των Samples και το δεύτερο είναι το Flange (ένα εφέ που δημιουργείται από την ελάχιστη διαφορά φάσης των δυο καναλιών). Το change volume είναι το αμέσως επόμενο εφέ στο Special fx menu. Με αυτή την επιλογή δεν αλλάζουμε την ένταση του ήχου συνολικά, αλλά μόνο τμηματικά ή καθορίζουμε να ξεκινάει σιγά και να τελειώνει δυνατά το δείγμα μας. Το παράθυρο που ανοίγει μας επιτρέπει να αλλάξουμε τα ποσοστά που αντιστοιχούν στο change volume και End volume ποντασιόμετρο. Για πε-

ρισσότερες πληροφορίες... πειραματιστείτε. Το Tune waveform είναι το επόμενο εφέ και χρησιμεύει στο να αλλάζουμε τον τόνο του δείγματος. Ένα λίγο πολύπλοκο εφέ, που όμως προσφέρει δυνατότητα resampling, που είναι πολύ σπάνιο σε τέτοιου είδους προγράμματα. Στο παράθυρο που θα ανοίξει ρυθμίζουμε Fine tuning (λεπτομερή αλλαγή τόνου), pitch, octave (αλλαγή οκτάβας), Sample rate (συχνότητα δειγματοληψίας), περίοδο επανάληψης, νότα που έγινε το sampling και την οποία μπορούμε να αλλάξουμε, να κάνουμε resampling και το δείγμα μας να είναι ακριβώς το ίδιο, αλλά σε άλλο τόνο. Το Low pass filter είναι ένα εφέ που χρησιμοποιεί το βαθυπερατό φίλτρο της Paula, που κόβει τις συχνότητες κάτω από 7KHz. Το επόμενο εφέ είναι τύπου Echo, με τη διαφορά ότι είναι Real time, γίνεται δηλαδή κατά τη διαδικασία του sampling.

Τέλος όμως γι'αυτό το μήνα. Στο επόμενο τεύχος θα διαβάσετε τη συνέχεια της παρουσίασης του AUDIOMASTER II, ενός προγράμματος sampling με πολλές, πολλές δυνατότητες.

**MAIL ORDER**

# ZYMIAN COMPUTERS

**CODENAME ICEMAN**

PC DUAL.....11.000

**CHALLENGERS**

(KICK OFF, BOMBER, STUNT CAR, SUPER SKI, PRO TENNIS)

PC 5.25 .....6.300  
 PC 3.5 .....6.300  
 AMIGA..... 5.500  
 ST .....5.500  
 AMS/D.....4.700  
 C64/D .....4.700  
 AMS/C.....3.900  
 C64/C.....3.900  
 SP/C.....3.900

**BATTLECHESS II**

PC 5.25 .....9.600

**688 SUB SIMULATOR**

PC DUAL.....9.600

**CHUCK YEAGER'S AFT**

PC DUAL.....9.600

**LHX ATTACK CHOPPER**

PC DUAL.....12.900

**IMPERIUM**

PC DUAL.....9.600

**ONE ON ONE 2**

PC 5.25 .....8.200

**COVERT ACTION**

PC 5.25 .....7.900  
 PC 3.5 .....7.900

**F19 STEALTH FIGHTER**

PC 5.25 .....7.900  
 PC 3.5 .....7.900  
 AMIGA.....5.500  
 ST .....5.500

**F15 II STRIKE EAGLE**

PC 5.25 .....7.900  
 PC 3.5 .....7.900

**SILENT SERVICE II**

PC 5.25 .....7.900  
 PC 3.5 .....7.900

**MIDWINTER**

PC 5.25 .....7.100  
 PC 3.5 .....7.100  
 AMIGA .....5.500  
 ST .....5.500

**SILENT SERVICE**

AMS/D.....3.450

**F15 STRIKE EAGLE**

AMS/D.....2.950

**GUNSHIP**

AMS/D.....3.450

**PIRATES**

PC 5.25 .....4.700  
 PC 3.5 .....4.700



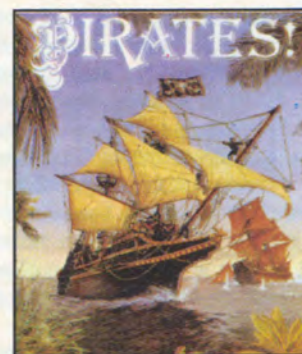
AMIGA.....4.700  
 AMS/D.....3.950

**RED STORM RISING**

PC 5.25 .....5.500  
 PC 3.5 .....5.500  
 AMIGA.....4.700  
 ST .....4.700

**RAILROAD TYCOON**

PC 5.25 .....7.900



PC 3.5 .....7.900

**LOST PATROL**

PC 5.25 .....5.100  
 PC 3.5 .....5.100

**NIGHT BREED**

PC DUAL.....5.100  
 AMS/D.....3.100

**ROBOCOP 2**

AMIGA.....4.000  
 ST .....4.000

**HOLLYWOOD COLLECTION**

(BATMAN, INDIANA JONES, ROBOCOP, GHOSTBUSTERS 2)

AMS/D.....4.500

**SUBBUTEO**

AMS/D.....3.000

**LARRY III**

PC DUAL.....11.000  
 AMIGA.....11.000  
 ST.....11.000

**CONQUEST OF CAMELOT**

PC DUAL.....11.000  
 AMIGA.....11.000  
 ST.....11.000

**SPACE QUEST III**

PC DUAL.....11.000  
 AMIGA.....11.000  
 ST.....11.000

**COLONEL'S BEQUEST**

PC DUAL.....11.000  
 AMIGA.....11.000  
 ST.....11.000

**HEROES QUEST**

PC DUAL.....11.000  
 AMIGA.....11.000

**HEROES QUEST 2**

PC DUAL.....11.000  
 AMIGA.....11.000



**OMNI BASKETBALL**

PC 5.25 .....4.700  
 PC 3.5 .....4.700

**RICK DANGEROUS 2**

PC 5.25 .....4.700  
 PC 3.5 .....4.700  
 AMIGA .....3.950  
 ST .....3.950  
 AMS/D .....2.950  
 C64/D .....2.950  
 SP/D .....2.950

AMS/C .....2.150  
 C64/C .....2.150  
 SP/C .....2.150

**BLOCK OUT**

PC 5.25 .....3.950  
 PC 3.5 .....3.950  
 AMIGA .....3.950

**BLACK HOLE**

PC DUAL .....4.700

**MATRIX MARAUDERS**

AMIGA .....3.950

**NITRO**

AMIGA .....4.700  
 ST .....4.700

**VENUS**

AMIGA .....3.950  
 ST .....3.950



PC 3.5 .....3.950  
 AMIGA .....3.950  
 ST .....3.950

**ORIENTAL GAMES**

ST .....3.950  
 AMS/D .....2.950

**M1 TANK PLATOON**

PC 5.25 .....7.900  
 PC 3.5 .....7.900  
 AMIGA .....5.500  
 ST .....5.500

**NIGHT HUNTER**

PC 5.25 .....4.700  
 PC 3.5 .....4.700  
 AMS/D .....2.950

**X-OUT**

AMS/D .....2.950

**SKATE WARS**

AMS/D .....2.950

**CARTHAGE**

AMIGA .....4.700

**INFESTATION**

PC DUAL .....4.700  
 AMIGA .....4.700  
 ST .....4.700

**VOLEYBALL SIMULATOR**

PC 5.25 .....3.950  
 PC 3.5 .....3.950

**SHADOW OF THE BEAST**

AMIGA .....3.950  
 ST .....4.700  
 AMS/D .....2.950  
 AMS/C .....2.150  
 SP/D .....2.950  
 SP/C .....2.150

**BEAST II**

AMIGA .....7.100

**AWESOME**

AMIGA .....7.100

**P47 THUNDERBOLT**

PC 5.25 .....3.950  
 PC 3.5 .....3.950  
 AMS/D .....2.950

**CHRONO QUEST II**

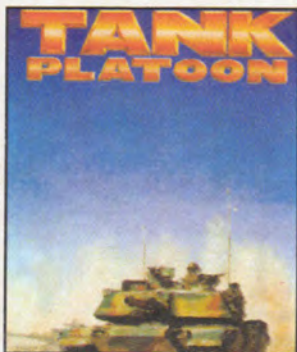
AMIGA .....6.300

**DEJA VU**

PC 5.25 .....4.700  
 AMIGA .....4.700  
 ST .....4.700

**DEJA VU II**

PC 5.25 .....4.700  
 PC 3.5 .....4.700  
 AMIGA .....4.700  
 ST .....4.700

**CAPTIVE**

AMIGA .....4.700  
 ST .....4.700

**UNREAL**

AMIGA .....5.500

**INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE**

PC 5.25 .....950



**Ποικιλία παιχνιδιών  
 για Atari 2600,  
 Nintendo, Amstrad  
 cartridge.**

**Τηλεφωνήστε στο  
 36.25.024 για  
 να σας στείλουμε  
 τιμοκατάλογο.**

**ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ  
 ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ  
 ΣΤΗΝ ΣΕΛΙΔΑ 113**

# BAT

A  
THRILLING  
ROLE PLAYING  
ADVENTURE

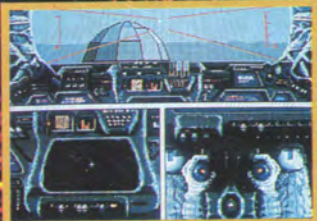
## ΓΗ 22ος Αιώνας

Πρόκειται να ανακατευτείς με μία επικίνδυνη περιπέτεια. Το Γραφείο Αστρικής Συμφιλίωσης σε διάλεξε σαν ειδικό πράκτορά του.

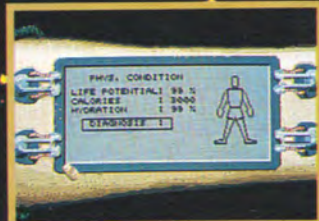
Η αποστολή σου: Να βρείς κ' να καταστρέψεις τον Vrangon την διαβολική οντότητα που απειλεί τους ανθρώπους του πλανήτη Selenia.



Το παιχνίδι δεν σου δίνει μόνο την δυνατότητα να συμμετέχεις στην ζωή άλλων χαρακτήρων αλλά κ' να ζεις στην πόλη του Terropolis.



Πιλοτάρισε το DRAG, έναν πραγματικό τρισδιάστατο εξομοιωτή πτήσης. Μάθε πως να χρησιμοποιείς το B.O.B., το προγραμματιζόμενο computer που έχει εμφυτεύσει στο χέρι σου



Εξερευνήστε πάνω από 110 διαφορετικά μέρη κ' συνάντησε χαρακτήρες από 7 διαφορετικά είδη. Διασκέδασε την φουτουριστική ατμόσφαιρα που δημιουργείται από φανταστικά γραφικά κ' ηχητικά εφέ!



COMPUTER'S DREAM

DELTA  
COMPUTERS  
ΣΤΑΥΡΗΣ 75 ΧΑΪΔΑΡΙ  
ΤΗΛ. 5811532, 5821347

UBI SOFT

Entertainment Software

# Mafdet

ΤΟ ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΜΟΥΣΙΚΗΣ ΣΤΑ ΒΟΡΕΙΑ ΠΡΟΑΣΤΙΑ

## TOP GAMES

- 688 Attack sub
- Battle Master
- Black Tiger
- Back to the Future II
- Blade Warrior
- Chaos Strikes Back
- Corporation
- Combo Racer
- Castle Master
- Chase HQ
- Champions of Kryn
- Dungeon Master
- Dragons Breath
- Damocles
- Dragon Flight
- Escape from the Planet Robot Monsters
- Filmbox Quest
- Flight of the Intruder
- Final Battle
- F19 Stealth Fighter
- F29 Retaliator
- Gravity
- Grand National
- Harley Davidson
- Hero
- Ivanhoe
- International 3D Tennis
- Jumping Jackson
- Leisure Suit Larry III
- Last Ninja
- Lost Patrol
- Midnight Resistance
- Midwinter
- Oriental Games
- Op. Thunderbolt
- Pro Tennis
- Projectyle
- Rainbow Islands
- Rotor
- Rorkes Drift
- Resolution 101
- Sherman M4
- Star Flight
- Sim Qty
- Shadow Warrior
- Sly Spy
- Tie Break
- Thunderstroke
- Their Finest Hour
- Tusker
- Ultimate Golf
- Unreal
- Ultima V
- UMS II
- Universe 3
- War Jeep
- Web of Terror
- Warhead
- Xenomorphe
- Addidas Soccer
- Emlyn Hughes
- International Soccer
- European Superleague
- Ft'Ball Man II + Free Expansion Kit
- Football Man World Cap Edition
- Footballer of the Year II
- Italy 1990 Winners Edition
- Kick off 2
- Kick off Extra Time
- Kick off
- Liverpool
- Man Utd
- Player Manager
- Soccer Manager Plus
- Super League Manager
- World Cup Soccer '90

## ΤΩΡΑ ΜΑΖΙ ΣΑΣ ΚΑΙ ΣΤΑ COMPUTERS

HOME COMPUTERS  
FLOPPY DISK DRIVES  
ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ MONITORS

JOYSTICKS MOUSE  
ΦΙΛΤΡΑ ΟΘΟΝΩΝ  
ΔΙΣΚΕΤΕΣ ΑΞΕΣΟΥΑΡ

ΔΙΣΚΟΙ - ΚΑΣΣΕΤΕΣ  
COMPACT DISCS

ΜΕΓΑΛΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ  
SOFTWARE

AMIGA, ATARI ST AMSTRAD 6128, PC

### ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΜΗΝΟΣ

AMIGA 500 + MONITOR 1084

217.000\*

\* ΣΤΗΝ ΤΙΜΗ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΚΑΙ Ο Φ.Π.Α.

## ΕΙΔΙΚΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΓΙΑ AMIGA ΚΑΙ ATARI ST

- An amazing Adventure
- Action Service
- Amegas
- Alien Legion
- Aladdin Magic Lamp
- Archipelagos
- Bio Challenge
- Bad Company
- Ballistik
- Bombuzzal
- Barbarian (Psyg)
- Chicago '90
- Chessmaster 2000
- Cosmic Pirate
- Castle Warrior
- Conflict in Europe
- Chrono Quest II
- Dark Castle
- Deflector
- Driller
- Espionage
- Eye of Horus
- Fast Lane
- F18 Interceptor
- Flying Shark
- G-nius
- Iron Trackers
- Infestation
- Kayden Garth
- Lymes & Napoleon
- Laser Squad
- Magic Marble
- Mafdet
- No Excuses
- Operation Neptune
- Obliterator
- Pioneer Plague
- Purple Saturn Days
- Quadrailen
- Roll Out
- Sargon II
- Spy vs Spy Arctic Antics
- Spy vs Spy The Island Caper
- Steal
- Slayer
- Star Blaze
- Saint & Greavsie
- Stargoose
- Tech
- Top Gun
- Twylite
- Tin Tin on the Moon
- Photon Paint
- Vindicators
- Wanted
- Zero Gravity
- Zoom

## JOYSTICKS

Cheetah 125+  
Cheetah Star  
Probe  
Konix  
Navigator  
Konix Speed  
King  
Pro 5000  
Clear

Pro 5000  
Extra  
Pro 5000  
Standard  
Quickjoy  
Jetfighter  
Quickjoy  
Junior  
Quickjoy Stick

ΜΕΓΑΛΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ

## ΔΙΣΚΕΤΕΣ 3.5"

10 ΔΙΣΚΕΤΕΣ X 200 .....	2000
20 ΔΙΣΚΕΤΕΣ X 190 .....	3800
30 ΔΙΣΚΕΤΕΣ X 180 .....	5400
50 ΔΙΣΚΕΤΕΣ X 170 .....	8500
100 ΔΙΣΚΕΤΕΣ X 160 .....	16000

ΝΕΑ ΕΡΥΘΡΑΙΑ ΧΑΡ. ΤΡΙΚΟΥΠΗ 127  
ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ ΚΑΜΑΡΕΣ, ΤΗΛ. 8073204, FAX 8001358

# ΒΙΒΛΙΟ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ

Συνεχίζουμε την

παρουσίαση βιβλίων που αρχίσαμε στο προηγούμενο τεύχος, με δυο βιβλία που έχουν πολύ ενδιαφέρον. Αυτή τη φορά, λοιπόν, τα θέματα των βιβλίων που θα παρουσιάσουμε είναι το "Εξερευνήστε τον IBM PC", που απευθύνεται στους χρήστες PC και συμβατών και το "Αλγοριθμική - Δομημένες Τεχνικές", για τους προγραμματιστές και αυτούς που ενδιαφέρονται για τα προβλήματα των αλγορίθμων. Είναι δυο βιβλία που, όπως θα διαπιστώσετε, παρουσιάζουν ιδιαίτερο ενδιαφέρον.

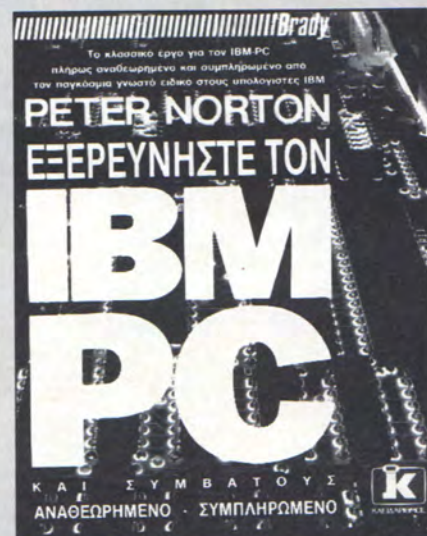


**ΤΙΤΛΟΣ:** ΕΞΕΡΕΥΝΗΣΤΕ ΤΟΝ IBM PC  
**ΣΥΓΓΡΑΦΕΑΣ:** PETER NORTON  
**ΕΚΔΟΣΕΙΣ:** ΚΛΕΙΔΑΡΙΘΜΟΣ  
**ΣΕΛΙΔΕΣ:** 450  
**ΤΙΜΗ:** 3900

**Ο** Peter Norton είναι γνωστός στους περισσότερους χρήστες υπολογιστών, συνήθως από τα προγράμματα που κυκλοφορούν κάτω από το όνομά του, δηλαδή τα Norton Utilities, Norton Commander και άλλα. Είναι όμως εξίσου γνωστός από τα βιβλία που έχει γράψει με θέμα τους υπολογιστές της IBM και τους συμβατούς με αυτούς. Εδώ θα εξετάσουμε ένα από τα πιο γνωστά βιβλία του, το "Εξερευνήστε τον IBM PC".

Διαβάζοντας κανείς ένα βιβλίο, μπορεί συνήθως να πει από τις πρώτες σελίδες αν του αρέσει ή όχι, αν τον εντυπωσιάζει λίγο ή πολύ. Ξεκινώντας να διαβάσω αυτό το βιβλίο και κοιτώντας τα περιεχόμενα, ομολογώ ότι δε βρήκα κάτι που να μου κεντρίζει το ενδιαφέρον έντονα. Τα θέματα που αναπτύσσονται είναι όλα λίγο-πολύ γνωστά και δε βρήκα κάτι που να δικαιολογεί τη φήμη που συνοδεύει αυτό το βιβλίο. Αλλά όπως λένε, τα φαινόμενα απατούν και εδώ πράγματι συμβαίνει ακριβώς αυτό. Για να είμαι περισσότερο σαφής, το προσόν του βιβλίου δεν είναι οι "απόρρητες" πληροφορίες που περιέχει ή τα μυστικά κόλπα που διδάσκει, παρόλο που οι νέοι χρήστες θα βρουν σ' αυτό πληθώρα γνώσεων για τον υπολογιστή τους. Αυτό που εντυπωσιάζει τον αναγνώστη είναι ο μεθοδικός τρόπος με τον οποίο εισάγεται κανείς στην ίδια τη φιλοσοφία κατασκευής και λειτουργίας των IBM υπολογιστών, καθώς και ο μελετημένος τρόπος με τον οποίο γίνεται η εμφάνιση στα διάφορα θέματα. Ακόμη και χρήστες με προηγούμενη εμπειρία θα νιώσουν πιο πλούσιοι σε γνώσεις διαβάζοντας το βιβλίο, έστω και αν γνωρίζουν τα περισσότερα απ' όσα παρουσιάζονται εδώ! Πρόκειται δηλαδή για ένα βιβλίο, που όσο το διαβάζει κανείς το εκτιμά περισσότερο και που κερδίζει τόν αναγνώστη σελίδα-σελίδα. Ας δούμε όμως πιο αναλυτικά τι μπορεί να βρει κανείς μέσα στο βιβλίο. Όπως αναφέρεται στην εισαγωγή, "...το βιβλίο αυτό σχεδιάστηκε για να σας βοηθήσει να κατανοήσετε το εξαιρετικό PC και ολόκληρη την οικογένειά..." και "...δεν απευθύνεται σε ανθρώπους που δε μπορούν να βρουν που βρίσκεται ο διακόπτης λειτουργίας του

υπολογιστή τους... αντίθετα προορίζεται για ανθρώπους... που έχουν την ευφυία όσο και την περιέργεια να κατανοήσουν αυτή την υπέροχη οικογένεια μηχανημάτων...". Αυτό σας δίνει μια καλή ιδέα για το τι θα ακολουθήσει. Το πρώτο κεφάλαιο ασχολείται φυσικά με... την αρχή! Παρουσιάζεται η διαδικασία δημιουργίας του πρώτου υπολογιστή IBM PC, στις αρχές της δεκαετίας του 1980, καθώς και η εξέλιξη που ακολούθησε με την παρουσίαση του μοντέλου XT την άνοιξη του 1983 και αμέσως μετά του PCjr, ενώ το καλοκαίρι της επόμενης χρονιάς παρουσιάστηκε το μοντέλο AT. Η ιστορία σταματά εδώ, καθώς τον καιρό που γράφηκε το βιβλίο ο i486 υπήρχε μόνο στα όνειρα των σχεδιαστών της Intel, ενώ ο i386 δεν είχε ακόμη πα-



ρουσιαστεί. Έτσι δεν υπάρχουν αναφορές στα συστήματα 386, 486 και PS/2. Δε λείπουν όμως αναφορές στα συστήματα άλλων κατασκευαστών, όπως της Compaq, η οποία υπήρξε η πρώτη εταιρία που παρουσίασε ένα φορητό - ή τέλος πάντων "μεταφερόμενο" - PC το '82 αρχικά και έπειτα το φθινόπωρο του '83 το συμπλήρωσε με σκληρό δίσκο. Γίνονται ακόμη αναφορές στους IBM 3270 PC, Compaq DeskPro, Dec Rainbow και Tandy 2000.

Πέρα από την αναφορά σε συστήματα, γίνεται εξέταση και των επεξεργαστών 8086/88, 80186/88, 80286 και 80386 οι οποίοι αποτελούν την καρδιά των IBM συμβατών υπολογιστών, και εξηγούνται οι ιδιαιτερότητές τους και οι επιλογές που οδήγησαν στη σχεδίαση και την κατασκευή τους.

Τα δύο επόμενα κεφάλαια ασχολούνται με την οργάνωση και τη διάρθρωση ενός υπολογιστή, καθώς και την αναπαράσταση των αριθμών μέσα σε ένα υπολογιστικό σύστημα.

Το βιβλίο ουσιαστικά λειτουργεί σαν ένα εκπαιδευτικό σύστημα: αναλαμβάνει τον

αναγνώστη από το νηπιαγωγείο για να τον οδηγήσει σταδιακά στο πανεπιστήμιο. Για το λόγο αυτό ξεκινάει από απλά, αλλά βασικά θέματα και περνά σταδιακά σε περισσότερο πολύπλοκα.

Πραγματικά, αφού εξεταστεί το σύνολο των χαρακτήρων του PC και εξηγηθούν ο κώδικας ASCII και οι control χαρακτήρες, γίνεται ανάλυση των τμημάτων που αποτελούν τον υπολογιστή και εξηγούνται έννοιες όπως Δίαυλος, Μητρική Κάρτα, Κάρτες Επέκτασης, Οδηγοί Δίσκων και άλλα. Ετσι ο αναγνώστης έχει πληρέστερη γνώση του τι είναι ο υπολογιστής. Και μετά την πρώτη γνωριμία, είναι καιρός να γνωρίσουμε τα διάφορα υποσυστήματα αναλυτικά. Ετσι τα κεφάλαια 6 ως 15 ασχολούνται ειδικότερα με τον κεντρικό επεξεργαστή, τους διάφορους συνεπεξεργαστές, τη μνήμη, τους δίσκους, την θόνη, το πληκτρολόγιο, τους εκτυπωτές, τα modems και τον ήχο.

Πιο αναλυτικά, εξηγείται η χρήση και τα είδη των διακοπών, η οργάνωση της μνήμης, η Επεκταμένη και η Επαυξημένη μνήμη, οι διάφορες ποικιλίες δίσκων και η δομή τους κάτω από το MS-DOS, οι διάφοροι προσαρμογείς θόνης, οι καταστάσεις γραφικών και κειμένου και τα είδη και η λειτουργία των πληκτρολογίων. Σε κάθε περίπτωση δίνονται πληροφορίες δύο ειδών: πρώτα για την κατανόηση του θέματος και μετά για την εμβάθυνση σε αυτό.

Το βιβλίο περιέχει και ειδικές σελίδες, όπου προσεγγίζονται θέματα περισσότερο ειδικά ή τεχνικά. Υπάρχουν ακόμη και σελίδες όπου προτείνεται η διεξαγωγή ασκήσεων ή πειραμάτων για την καλύτερη κατανόηση των θεμάτων. Όλα τα θέματα δίνονται με ύφος απλό και κατανοητό και λείπει η "ακαδημαϊκή" σοβαρότητα. Ολοκληρώνοντας κανείς την ανάγνωση των προηγούμενων κεφαλαίων, αισθάνεται ήδη ότι γνωρίζει καλά το σύστημά του. Τώρα πια όμως, του έχει ανοίξει η όρεξη να μάθει περισσότερα! Και έτσι μπορεί να περάσει στο επόμενο μέρος, που καταπιάνεται με το BIOS και τις επεκτάσεις του, το DOS και το ρόλο του, την ιστορία του και τις υπηρεσίες που παρέχει στις εφαρμογές.

Επειτα, μπορεί να ολοκληρώσει διαβάζοντας λίγα λόγια για τις γλώσσες προγραμματισμού, τη δημιουργία προγραμμάτων και τη χρήση του Debug και του Nu. Ολοκληρώνοντας την παρουσίαση του βιβλίου, θα πούμε για άλλη μια φορά πως το βιβλίο προσφέρει συνολική και ολοκληρωμένη γνώση γύρω από τους υπολογιστές IBM και πως κερδίζει τους αναγνώστες με την ανάγνωση.

Και μάλιστα, δεν εξαντλείται στην πρώτη ανάγνωση, αλλά μπορεί κανείς να ανατρέχει σε αυτό για πληροφορίες. Συνολικά είναι ένα πολύ καλό βιβλίο.



**ΤΙΤΛΟΣ:** ΑΛΓΟΡΙΘΜΙΚΗ-ΔΟΜΗΜΕΝΕΣ ΤΕΧΝΙΚΕΣ  
**ΣΥΓΓΡΑΦΕΑΣ:** Ν. ΙΩΑΝΝΙΔΗΣ-Κ. ΜΑΡΙΝΑΚΗΣ-Σ. ΜΠΑΚΟΓΙΑΝΝΗΣ  
**ΕΚΔΟΣΕΙΣ:** ΕΛΙΞ  
**ΣΕΛΙΔΕΣ:** 300  
**ΤΙΜΗ:** 2500

**Τ**ο βιβλίο αυτό ασχολείται με θέματα προγραμματισμού. Συγκεκριμένα ασχολείται με αλγοριθμικές τεχνικές για την επίλυση προβλημάτων και με τρόπους καλύτερου



σχεδιασμού και συγγραφής προγραμμάτων, ώστε να διευκολύνεται η συντήρηση και η βελτίωσή τους.

Όπως αναφέρεται και στον πρόλογο, το βιβλίο απευθύνεται σε σπουδαστές που παρακολουθούν μαθήματα πληροφορικής, σε καθηγητές Πληροφορικής οποιαδήποτε βαθμίδα και γενικά σε όσους θέλουν να βοηθηθούν στο να επιλύουν προβλήματα και να βρίσκουν τον καταλληλότερο αλγόριθμο.

Οι συγγραφείς είναι καθηγητές σε σχολές Πληροφορικής της Ελλάδας και έχουν πτυχία στην Ανάλυση και τον Προγραμματισμό και έτσι έχουν εμπειρία από διδασκαλία παρόμοιων θεμάτων.

Το βιβλίο ξεκινά με μια αναδρομή στην ιστορία των υπολογιστών και στη δημιουργία των πρώτων από αυτούς και συνεχίζει με αναφορά στις έννοιες του Λογισμικού και του Υλικού, εξηγώντας τη χρησιμότητα του καθενός. Ξεκαθαρίζονται επίσης οι έννοιες του Αλγόριθμου και της διαδικασίας κωδικοποίησής του στις διάφορες γλώσσες προγραμματισμού. Είναι μια πολύ σπουδαία έννοια και αρκεί εδώ να θυμηθού-

με την περίφημη ρήση "Αλγόριθμοι + Δομές Δεδομένων = Προγράμματα" για να αντιληφθούμε την κεφαλαιώδη σημασία της κατανόησης αυτής της έννοιας.

Στη συνέχεια το βιβλίο προχωράει στην εξέταση των διαφόρων μεθόδων περιγραφής ενός αλγόριθμου και των μειονεκτημάτων και πλεονεκτημάτων που συνεπάγονται αυτοί. Τονίζεται η σκοπιμότητα του Δομημένου Προγραμματισμού και οι σχετικές με αυτόν έννοιες της Αφαίρεσης, της Τυπικότητας, της Διαίρεσης και της Ιεράρχησης. Η παρουσίαση είναι σαφής και υπάρχουν αρκετά παραδείγματα και ασκήσεις που διασαφηνίζουν τις δύσκολες έννοιες.

Στη συνέχεια αναφέρονται θέματα σχετικά με τη χρήση αρχείων και τη δημιουργία φιλικών, γρήγορων και αξιόπιστων διαδικασιών χρήσης τους. Μετά παρουσιάζονται μια σειρά από προβλήματα, μαζί με τους αντίστοιχους αλγόριθμους επίλυσής τους, οι οποίοι είναι σχολιασμένοι, ώστε να γίνεται κατανοητή η μεθοδολογία που έχει ακολουθηθεί, η χρησιμότητα και η σκοπιμότητα της.

Πολλοί αλγόριθμοι ασχολούνται με χρήση αρχείων και εκτύπωση στην θόνη ή στον εκτυπωτή, καθώς οι περισσότερες εφαρμογές τους χρειάζονται λίγο ως πολύ. Και πάλι ο σχολιασμός τους είναι πολύ σημαντικό βοήθημα, καθώς μάλιστα τα παραδείγματα προέρχονται από συνήθειες, καθημερινές εφαρμογές που καλείται να αντιμετωπίσει ένας προγραμματιστής. Στη συνέχεια εξετάζονται τρόποι ελέγχου των προγραμμάτων και η χρήση πινάκων, ενώ ακολουθούν τρία κεφάλαια που ασχολούνται με τη σύζευξη (συγχώνευση) και την ενμέρωση σειριακών αρχείων, την οργάνωση και την προσπέλαση αρχείων τυχαίας προσπέλασης και την αναζήτηση και ταξινόμηση με αυτά. Περιττό να επαναλάβουμε ότι υπάρχει πλήθος σχολιασμένων παραδειγμάτων με τους αντίστοιχους αλγόριθμους.

Το κύριο χαρακτηριστικό του βιβλίου είναι το πλήθος παραδειγμάτων που χρησιμοποιούνται. Είναι γεγονός πως το παράδειγμα είναι από τους καλύτερους τρόπους κατανόησης θεμάτων όπως ο προγραμματισμός και οι συγγραφείς φροντίζουν ώστε να μας διευκολύνουν, από αυτή την άποψη, κατά τον καλύτερο τρόπο.

Στο τέλος του βιβλίου υπάρχουν οι λύσεις των διαφόρων ασκήσεων στις γλώσσες Pascal, Cobol, Basic και C, ενώ θα πρέπει να σημειωθεί ότι το βιβλίο συνοδεύεται και από δισκέττα για IBM υπολογιστές, στην οποία περιέχονται λυμένες όλες οι ασκήσεις σε όλες τις γλώσσες.

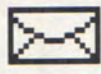
Συνολικά πρόκειται για ένα πολύ καλό βιβλίο για όσους ενδιαφέρονται για να μάθουν δομημένες τεχνικές προγραμματισμού.

ΕΡΟΠΟΡΙΚΩΣ  
AIR MAIL - PAR AVION

Προς  
ΝΕΑ ΕΚΔΟΣΤΙΚΗ ΕΠΕ  
Επάρτης 75, 124 01  
Χαϊδάρη

# ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

## ΠΑΡΑΠΟΝΑ



Θέλω να κάνω γενικές παρατηρήσεις για την ύλη του περιοδικού. Κατ'αρχήν πρέπει να σταματήσει η κόντρα μεταξύ των ATARάδων, AMIGάδων κλπ. Το κακό είναι ότι δεν έχουν επιχειρήματα. Αυτή η κόντρα εμένα μου φαίνεται να ανασφάλεια (!) που έχουν οι AMIGA users για το αν η AMIGA είναι όντως καλύτερη από τον ATARI!

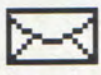
Νομίζω, παρ'όλο που είμαι κάτοχος ST, ότι η AMIGA είναι ανώτερη. Τουλάχιστον στα γραφικά και τον ήχο. Εχω δει αρκετά games και στα δυο μηχανήματα και έχω πειστεί. Και καλύτερος ήχος και μεγαλύτερη ταχύτητα. Εκτός από τα Flight Simulators όπου ο BLITTER είναι άχρηστος. Σε περίπτωση που δημοσιευτεί το γράμμα μου θα παρακαλούσα τους κατόχους ST να μην μου στείλουν τίποτα βόμβες! Εγώ τη γνώμη μου είπα. Εχω παρατηρήσει ότι κάνετε REVIEWS σε πολλά παλιά παιχνίδια. Ποιος ενδιαφέρεται για το CHARLOTS OF WRATH, BLOODWICH, P47, που είναι του 89; Επίσης θα ήθε-

λα να δίνετε βάρος στο control του παιχνιδιού. Από ό,τι έχω καταλάβει, οι βαθμοί που συνοδεύουν κάθε REVIEW είναι από την πρώτη εντύπωση. Μου φαίνεται μεγάλο το 83 αντοχή στο ANARCHY, 70 και πολύ είναι. Τέλος θα ήθελα να παραπονεθώ για τη στήλη MAIL ORDER γιατί διαφημίζονται παιχνίδια που δεν υπάρχουν: TURRICAN, SHADOW OF THE BEAST.

### M. Χρήστου

● *Αγαπητέ φίλε*  
Πράγματι η διαμάχη μεταξύ των χρηστών των δυο αυτών μηχανημάτων έχει γίνει εκνευριστική. Μα δεν είναι δυνατό να συνυπάρξουν αυτά τα δυό κόμματα; Τρώει το ένα το ψωμί του άλλου; Δεν καταλαβαίνω. Όσο για τα REVIEWS, οι ειδικευμένοι (;!!) συντάκτες του περιοδικού γράφουν τη γνώμη τους. Σίγουρα δεν είναι η μοναδική, αλλά και σίγουρα δεν βγαίνει μέσα σε μια και δυο μέρες. Τα παιχνίδια που αναφέρεις υπάρχουν και μάλιστα σε πολλά υπάρχει και το δεύτερο μέρος. Ελπίζω να τα βρεις και να τα χαρείς.

## AMIGA ΚΑΤΑ... ΟΛΩΝ



Αγαπητοί συντάκτες Δεν χρειάζεται να πω τα συχαρητήρια σε εσάς, γιατί άλλωστε η αγάπη μας για το περιοδικό που εκδίδετε έχει εκδηλωθεί πάμπολλες φορές. Γράφω για να δηλώσω την αγανάκτησή μου για το γράμμα του "Πιλότου με VGA". Είμαι ένας φανατικός AMIGA user και

θα ήθελα να εξηγήσω στον φίλο ότι τα πράγματα δεν είναι

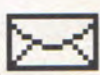
έτσι ακριβώς όπως τα λέει. Φίλε μου, μπορεί να έχεις κάποια "γραφικά" με την VGA, αλλά δυστυχώς για να σταματήσει ο υπολογιστής σου να κάνει "μπιπ-μπιπ" πρέπει να αγοράσεις κάρτα 16κάναλου ήχου. Σε τι είναι καλύτερος ο ATARI; Στα 4096 χρώματα που δεν έχει, στα εξειδικευμένα chips γραφικών και ήχου (DENICE-PAULA-AGNUS); Μήπως η ανάλυση του ST είναι πιστότερη από αυτήν της AMIGA (γιατί πρέπει να ξέρεις ότι η AMIGA αναλύει 640x512 και 16 χρώματα ή 320x512 και 32 χρώματα ενώ ο ST 640x400 ασπρόμαυρο ή από παλέττα 4096 και 512 χρωμάτων αντίστοιχα). Παράλληλα ένας ST user πρέπει να διαθέτει δυο μονιπότερ για να κάνει ανάλυση γραφικών. Επιπλέον μήπως η οπ board μνήμη του ST είναι πιο επεκτάσιμη, ή μήπως το drive του ST είναι αποδοτικότερο; (γιατί αν ξέρεις ο ST φορμάρει τις δισκέττες στα 360K ενώ η AMIGA στα 880K). Όσο για τον χαρακτηρισμό "παιχνιδομηχανή" κάνε μια βόλτα στο εξωτερικό για να δεις την ποιότητα του επαγγελματικού software που κυκλοφορεί για την AMIGA. Τώρα για τον Archimedes τι να πω; Φυσικό είναι ότι η γρηγοράδα του ξεπερνά κατά πολύ την AMIGA. Αλλωστε κανείς δεν είπε ότι η AMIGA είναι ο καλύτερος υπολογιστής που βγήκε ποτέ σε παραγωγή. Αν μετά απ'όλα αυτά δεν έχεις συνειδητοποιήσει ότι οι χαρακτη-

ρισμοί σου για την AMIGA είναι ανούσιοι και επιμένεις να κάνεις συγκρίσεις με PCs τότε μια σύγκριση με την AMIGA 3000. Ίσως τότε αλλάξεις γνώμη. Συνεχίστε την καλή δουλειά.

### Φιλικά Μιχάλης Νταμουλάκης

● *Φίλε Μιχάλη*  
Αν γενικεύσουμε τον όρο PC (XT, AT, 286, 386, 486 και άλλα μηχανήματα που χαρακτηρίζονται σαν PCδοειδή) τότε δεν νομίζω ότι μπορεί κάποια "κοινή" AMIGA ή ATARI να βγει μπροστά. Είναι όμως λάθος να γίνεται σύγκριση μεταξύ τέτοιων μηχανημάτων, αφού η διαφορά τιμής είναι τεράστια. Πάντως τα "κοινά" PC (μέχρι και απλά 386) βρίσκουν το δάσκαλό τους από μηχανήματα όπως η AMIGA 3000 ή ο ATARI TT, ή ο Archimedes (που είναι αντίστοιχα σε CPU). Για τις παρατηρήσεις σου σχετικά με τον ATARI, μάλλον θα αναφέρεσαι σε συγκεκριμένο μοντέλο και όχι σε όλη τη σειρά ST (πχ η AMIGA και ο ATARI μπορούν ΚΑΙ οι δυο να φορμάρουν 880K -και βάλε-). Πάντως πρέπει να ξέρεις ότι κάθε μηχανήμα έχει τα υπέρ και τα κατά του. Και εγώ το ξαναλέω. Όχι πια πόλεμος μεταξύ USERS.

## ΔΙΑΜΑΧΗ - ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ



Αγαπητό User Γράφω αυτό το γράμμα με αφορμή μερικούς Users οι οποίοι γράφουν σε διάφορα περιοδικά βρίζοντας κάποιον υολογιστή.

Τελευταία διάβασα μερικά γράμματα τα οποία είχαν αυτό το περιεχόμενο και εξοργίστηκα. Επειδή είμαι αρχάριος User ενός ST προσπαθώ να μάθω κάτι από τη στήλη αλληλογραφία και όχι να διαβάζω έναν Amiga User να βρίζει έναν ST computer. Είναι γελοίο. Ενα περιοδικό μάλιστα, σταμάτησε να βάζει τέτοια γράμματα για τους απλούστατους -υποθέτω- λόγους α) είναι σπατάλη χώρου και χρόνου και β) είναι εντελώς ανούσια. Οπως είπα στην αρχή είμαι ένας STuser. Αλλά και Amiga user να ήμουν, γιατί να βρίζω σε διάφορα computer-περιοδικά τον ST; Μήπως θα κέρδιζα τίποτα; Όχι. Αλλά επειδή μερικοί Amiga users το έχουν πάρει επάνω τους, (δεν ξέρω γιατί), προσπαθούν να γελοιοποιήσουν τον ST. Φανταστήτη η απληστία τους έφτασε σε τέτοιο σημείο που λένε ότι η Amiga είναι καλύτερη από τον Archimedes 3000. Αν κάποιος A3000 User διαβάζει το γράμμα μου ας γράψει στο περιοδικό και ας πει μερικά χαρακτηριστικά του A 3000 που η Amiga δεν τα φτάνει ούτε με χίλιες και μια επεκτάσεις. Δεν θα κάτσω άλλο στο θέμα αυτό θα γράψω μερικές απορίες και θα τελειώσω. α) Στο παιχνίδι Wings Of Death και συγκεκριμένα στην επιλογή System Configuration υπάρχει μια επιλογή, SFX MODE: PSG Digital or EXT Digital. Τι σημαίνει EXT και τι PSG; β) Τι σημαίνει 50 Hz και τι 60 Hz; (Όταν βάζει τα 60Hz η οθόνη γίνεται μακρόστενη). γ) Το Deluxe Paint στον ST πόσα χρώματα θα βγάλει στην οθόνη; δ) Πως γίνεται να συνδέσω το Video με το monitor 1084 της Commodore έτσι ώστε να βλέπω τηλεόραση; (Το monitor δεν έχει Scart). ε) Σχετικά με το game Tusker. Στο file TUSKER.DOC βρήκα ένα φιλικό manual που με βοήθησε αρκετά για να τελειώσω την πρώτη πίστα και να μπορώ να χρησιμοποιήσω διάφορα items του παιχνιδιού. Τελειώνοντας το παιχνίδι δεν βρήκα πουθενά -όσο και αν έψαξα- τα παρακάτω items: το όπλο slingshot, τα idols (3 πιθικάκια), τα bullets, το plank και το ORB. Μήπως ξέρεις που θα



τα βρω; στ) Πόσο κάνει η παιχνιδομηχανή της Amstrad και πόσο τα παιχνίδια της; Αυτά είχα να πω και ελπίζω το γράμμα να μπει στην αλληλογραφία.

**Π. Χριστοφοριδης**

● **Φίλε Παντελή**

Αυτό το τεύχος είναι μάλλον αφιερωμένο στη διαμάχη μεταξύ των μηχανημάτων. Δεν είναι λύση να μην δημοσιεύονται τα γράμματα αυτά, μια και αντιπροσωπεύουν ένα μεγάλο μέρος των αναγνωστών.

Το θέμα είναι να ΣΤΑΜΑΤΗΣΕΙ αυτή η διαμάχη, όχι στα χαρτιά, αλλά στην πραγματικότητα. Σχετικά με αυτά που ρωτάς: α) Το συγκεκριμένο παιχνίδι (που είναι και πολύ καινούργιο) στο οποίο αναφέρεσαι δεν έχει έρθει ακόμα στα χέρια μας. Μόλις το πάρουμε θα σου λύσουμε αμέσως την απορία. β) Τα 50 και τα 60 Hz είναι η συχνότητα της σάρωσης της οθόνης ή, πιο απλά, ο συγχρονισμός που στέλνει ο υπολογιστής στην οθόνη για την προβολή. γ) Θα βγάλει 16 χρώματα, αλλά στον STE θα έχει μία παλέτα 4096 χρωμάτων. δ) Η απάντησή σου βρίσκεται στις γραμμές του επόμενου γράμματος ενός άλλου αναγνώστη, που σε πρόλαβε. ε) Όσο για το Tusker ευελπιστούμε ότι θα έχεις την λύση στο επόμενο τεύχος, κουράγιο... στ) Η νέα παιχνιδομηχανή της Amstrad θα κοστίζει γύρω στις 33800δρχ συν ΦΠΑ και τα παιχνίδια γύρω στις 5500-6000δρχ.

**ΠΟΛΥΤΙΜΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ**



Αγαπητό User  
Γράφω αυτό το γράμμα για να βοη-

θήσω τους Amiga Users στον τρόπο να χρησιμοποιήσουν το monitor και σαν τηλεόραση μέσω video. Η εργασία γίνεται ως εξής: (Καταρχήν το monitor που έχω είναι το 1084S). Θα χρειαστείτε να αγοράσετε μόνο ένα καλώδιο σαν αυτό που έχει η Amiga για τα ακουστικά. Το video ως γνωστό έχει από πίσω 2 υποδοχές η μια λέει video και η άλλη Audio. Το monitor έχει 4 υποδοχές η μια είναι video οι άλλες δυο είναι για τα ηχεία (Audio) και η άλλη γράφει CHROMA. Τώρα έχοντας συνδεδεμένο το video με την κεραία συνδέουμε την υποδοχή που λέει "video" του video με την υποδοχή video του monitor, μετά την υποδοχή Audio του video με την υποδοχή Audio του monitor. Η άλλη υποδοχή Audio του monitor που μένει την χρησιμοποιήστε για τον ήχο της Amiga. Για να δείτε τώρα τηλεόραση δεν έχετε παρά να ανοίξετε το video να ρυθμίσετε τα κανάλια να ανοίξετε μετά την τηλεόραση και προσοχή τώρα ανοίγοντας το καπάκι του monitor στα δεξιά έχει ένα διακόπτη βάζοντας τον διακόπτη στην θέση RGB βλέπουμε computer βάζοντάς τον στην θέση Comp. βλέπουμε τηλεόραση!

**ΤΖΟΥΝΑΚΑΣ ΣΑΚΗΣ**

● **Φίλε Σάκη**

Σε ευχαριστούμε για το γράμμα

μα σου και τις πολύτιμες συμβουλές. Ήρθε πραγματικά στην πιο κατάλληλη στιγμή. Είμαι σίγουρος ότι πολλοί αναγνώστες μας θα σε ευχαριστούν.

**GAMER**



Αγαπητό USER  
Καταρχήν θέλω να σου πω ότι είσαι

το καλύτερο περιοδικό στην Ελλάδα. Είμαι 13 χρονών και πριν ένα μήνα πήρα μια Amiga 500. Τα ερωτήματά μου είναι: α) Το Jumping Jack'Son τρέχει σε 1Mb RAM; β) Αν αγοράσω έξτρα μνήμη θα μπορώ να τρέξω προγράμματα και παιχνίδια που τρέχουν σε 1Mb RAM, χωρίς κανένα πρόβλημα; γ) Θέλω να μου πεις πόσο κάνει το gameboy της Nintendo; Πρόταση: Γιατί δεν παρουσιάζεις το gameboy της Nintendo και το Atari Lynx ταυτόχρονα για να κάνεις σύγκριση απόδοσης, κόστους και υποστήριξης;

**Ευχαριστώ  
Δημήτρης Δρίσας**

● **Φίλε Δημήτρη**

Σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια. Τα περισσότερα παιχνίδια δεν έχουν κανένα πρόβλημα με τα extra 512 KB και έτσι θα μπορείς να χαρείς τα αγαπημένα σου γραφικά και ήχο στον αγαπημένο σου υπολογιστή.

**...BAUDS**



Αγαπητό USER  
Μπράβο για το περιοδικό σας και για

την φανταστική ύλη που βάζετε σε κάθε τεύχος. Θα ήθελα να σου κάνω μερικές ερωτήσεις, να μου δώσεις δηλαδή μια βοήθεια. Είμαι κάτοχος ενός Commodore 64. 1) Θα ήθελα να μου πεις το modem το οποίο κυκλοφορεί για τον C-64 και την τιμή του (πιστεύω να είναι λογική) και το που θα μπορέσω να το βρω. 2) Στο περασμένο σου τεύχος έκανες αναφορά για τα modem δείνοντας στοιχεία για τις εταιρείες που υπάρχουν, αλλά ξέχασες ακόμα να γράψεις τα τηλέφωνα με τα οποία θα επικοινωνούμε αλλά και τις διευθύνσεις των εταιριών με τις

οποιές θα συνδρομούμε. 3) Ακόμα αν γίνεται δηλαδή όταν διαφημίζεται ένα παιχνίδι να μας λένε που ακριβώς μπορούμε να τα βρούμε. 4) Και τέλος όταν με το modem επικληνώσεις με κάποιον άλλο υπολογιστή και ζητήσεις ένα παιχνίδι αυτό πως μπορείς να το γράψεις σε κασέτα ή δίσκο. Ευχαριστώ που μάκουσες, πιστεύω να μην σε κούρασα.

**Μπράβο USER.**  
**Χρήστος Λιόλιος**  
**"Snake"**  
**Νίκαια**

● *Φίλε Χρήστο*

*Το modem που ζητάς κυκλοφορεί από την Datel Electronics και η τιμή του είναι γύρω στις 15000δρχ. Μια βόλτα στην Στουρνάρα θα βοηθούσε πολύ. Τα παιχνίδια που ζητάς μπορείς να τα βρεις στα περισσότερα καταστήματα της αγοράς. Όσο για την τέταρτη απορία σου, μπορείς να δουλέψεις μόνο με δίσκο.*

**ΓΝΩΜΕΣ...**



Αγαπητό User Καταρχήν θέλω να σ'ευχαριστήσω που μου δίνεις την ευκαιρία μέσα από τις σελίδες σου να εκφράσω ορισμένα μηνύματα

που θέλω να πω. Δεν χρειάζεται νομίζω να σου πω ότι είσαι το πιο καταρτισμένο περιοδικό στο χώρο της πληροφορικής γιατί στο'χουν πει ήδη άλλοι. Θα πρέπει να σου πω ότι αφορμή για το γράμμα μου ήταν το γράμμα του Σπύρου Παπαγεωργίου που δημοσιεύσες στο 8ο τεύχος. Εγώ είμαι κάτοχος ενός PC με VGA και Ad-Lib music card. Πραγματικά εξοργίστηκα διαβάζοντας για τα "ηλίθια" προγράμματα του PC ή ότι τα παιχνίδια με VGA και Ad-Lib δε συναγωνίζονται την Amiga. Προσωπική μου άποψη είναι ότι το ηλιοβασιλέμα της Amiga έχει έρθει, αφού

θα εκτοπίζεται όσο πάει και πιο πολύ με τα μεγαθηρία των PC ή τις εκπληκτικές παιχνιδιομηχανές. Και βέβαια η Amiga είναι μόνο για παιχνίδια. Πιστεύετε ότι με ένα-δυο χαζοsimulators μπορεί να φτάσει το μηχανηματάκι (η Amiga φυσικά) την ποιότητα και την ποσότητα των προγραμμάτων και τώρα των παιχνιδιών του PC; Γι'αυτό ας προσέξουν οι κάτοχοι Amiga γιατί το computerάκι τους βρίσκεται στα πρόθυρα της παρακμής. Θα σας παρακαλούσα να δημοσιεύσετε το γράμμα μου για να δοθεί μια απάντηση στους αστεύους!!! κατόχους της Amiga.

**Φιλικότητα**  
**Μαραγκόπουλος Αγγελος**

● *Φίλε Αγγελε*

*Σεβαστή η γνώμη σου όπως και όλων των αναγνωστών. Εμείς όμως για άλλη μια φορά θα συμφωνήσουμε με την άποψη του Γιώργου Κιζίλη...*

**A3000 - A500**



Αγαπητό USER Αρχικά θα ήθελα να σε συγχαρώ για την προσπάθεια που κάνεις να καθιερωθείς στο χώρο της πληροφορικής. Πιστεύω ότι η ύλη σου είναι πολύ ικανοποιητική ιδιαίτερα για ένα περιοδικό "ηλικίας" 8-9 τευχών. Στο θέμα μας τώρα. Επειδή είμαι υποψήφιος αγοραστής του A 3000 (και φυσικά παρακολουθώ απ'την αρχή τις εξελίξεις γι'αυτόν αλλά ξέρω και αρκετά πράγματα όσον αφορά το hardware) και ταυτόχρονα έχω ασχοληθεί αλλά και δουλέψει με την A 500. Θα ήθελα να αναφερθώ, και να ξεκαθαρίσω τα πράγματα μια και καλή, πάνω στο θέμα της διαμάχης μεταξύ αυτών των δυο. Επίσης με την ευκαιρία αυτή θα θίξω και κάποια θέματα στα οποία αναφέρθηκε και ο Γ.Αλατεράς στο τεύχος Οκτωβρίου 1990 και που πιθανόν να δημιουργήσαν λανθασμένες εντυπώσεις. Κατ'αρχάς είναι τελείως λανθασμένο να παίρνουμε σαν μέτρο σύγκρισης δυο μηχανημάτων τον αριθμό πωλήσεων, την ποσότητα του software που έχουν ή ακόμα και την απήχηση τους στο αγοραστικό κοινό ιδίως όταν αυτά τα μηχανήματα έχουν μια διαφορά κυκλοφορίας τέσσερα περίπου χρόνια! Πως είναι δυνατόν να περιμέ-

νουμε από ένα μηχανήμα σαν τον A 3000 (που δεν έχει ούτε ένα χρόνο που κυκλοφορεί) να έχει την ίδια ποσότητα software ή και τον αριθμό πωλήσεων με αυτών της Amiga; Νομίζω ότι είναι τελείως παράλογο να περιμένουμε κάτι τέτοιο! Παρ'όλ'αυτά ο A 3000 έχει σημειώσει τους τελευταίους μήνες μια καταπληκτική άνοδο στην ποσότητα του software και στα περιφερειακά που υπάρχουν γι'αυτόν (μια ματιά στους καταλόγους software και περιφερειακών που δημοσιεύουν διάφορα άλλα περιοδικά του χώρου γι'αυτόν θα σας πείσει) που εμένα προσωπικά δημιουργεί έκπληξη αυτή η τόσο "μεγαλειώδης" υποστήριξη του μηχανήματος. Αλλωστε αν κάνουμε μια συγκριτική αναλογία με αυτά που είχε η Amiga την αντίστοιχη χρονιά (δηλ. το 1987 περίπου) θα δούμε τη διαφορά που υπάρχει και που φυσικά είναι υπέρ του A 3000. Και τώρα ας δούμε τα μηχανήματα ως προς το hardware αλλά όπως ακριβώς είναι στο πακέτο που δίνονται από τις εταιρίες. Όσον αφορά τα γραφικά εκτός από τη συμβατότητα που προσφέρει ο A 3000 με τέσσερα VGA compatible screens μέσω της Basic αρκεί ν'αναφέρω ότι στο mode ανάλυσης 640x512 pixels η A 500 δίνει 16 χρώματα ενώ ο A 3000 256! Αλλά και στον ήχο τα πράγματα κυμαίνονται στα ίδια επίπεδα. Εξηγούμαι: ο A 3000 βγάξει 8 στερεοφωνικά κανάλια με πολύ μεγαλύτερη ευρητήτητα και καθαρότητα (που σε μερικές περιπτώσεις, με το κατάλληλο software βέβαια, φτάνει σε επίπεδα που... να μην τον ξεχωρίζεις από τον ήχο του στερεοφωνικού σας!) απ'ότι τα 4 κανάλια της A 500. Και ας μην αρχίσουν οι Amiga users να μου λένε για hammode ή επαναπρογραμματισμούς chips γιατί αυτά που κατορθώνει ο A 3000 με απλή Basic η Amiga 500 χρειάζεται επεκτάσεις στο hardware, προγραμματισμούς σε γλώσσα μηχανής και δεν συμμαζεύεται. Επίσης, (απ'ότι έχω διαβάσει) την "ανοιχτότητα" του λειτουργικού συστήματος και την τεράστια επέκταση, με χαμηλό κόστος, της υπολογιστικής ισχύς του A 3000 (φυσικά αναφέρομαι στον ARM 3 αυτό το πραγματικά chip- φαινόμενο που αυξάνει την ταχύτητα του A 3000 από 4 σε 10 MIPS! Συγκριτικά η μέση ταχύτητα ενός AT συμβατού με τον 80386 στα 25MHz είναι 2-3 MIPS), η A 500 δεν μπορεί ούτε να τα ονει-

ρευτεί. Όσον αφορά το animation και το scrolling δε νομίζω να χρειάζεται τίποτα περισσότερο, εκτός από αυτά που σας είπα πιο πάνω, για να σας πείσω ότι αυτό που κάνει ο A 3000 σε 2-3 sec η A 500 χρειάζεται μερικά λεπτά. Πάντως για όσους αμφιβάλουν ακόμα (γιατί ο 68000 έχει και την παρέα του πάνω στο motherboard της A 500) δεν έχουν παρά να ριξουν μια ματιά στα συγκριτικά tests (ή benchmarks αν προτιμάτε) που δημοσιεύονται σε περιοδικά και που εκεί ποιά φαίνεται ξεκάθαρα ότι ο A 3000 είναι μέχρι (κατά μέσο όρο) και 25 φορές γρηγορότερος απ' την Amiga. Τελειώνοντας θα ήθελα να εκφράσω μια-δυο γενικές απόψεις όσον αφορά τα μηχανήματα. Σίγουρα η A 500 είναι, αυτή τη στιγμή, το πιο ολοκληρωμένο σύστημα στο χώρο των home υπολογιστών. Αυτό όμως δε σημαίνει ότι είναι και το καλύτερο από πλευράς hardware ούτε και ότι θα παραμείνει σ'αυτή τη θέση. Γιατί όπως και να το κάνουμε είναι ένα μηχανήμα 5 χρόνων και δεν μπορούμε να ισχυριζόμαστε ότι είναι καλύτερο από ένα μηχανήμα 32-bit όπως ο A 3000 όταν για να αποδείξουμε αυτό εξοπλίζουμε την A 500 με ένα σωρό περιφερειακά (δηλ. και με ένα σωρό χρήματα) ή ακόμα και επαναπρογραμματισμούς ή άλλα τέτοια "κόλπα" τη στιγμή που ο άλλος υπολογιστής δεν έχει τίποτα από αυτά (αλήθεια σκεφτήκατε ποτέ τι θα γινόταν αν αρχίζαμε τις επεκτάσεις και τα "κόλπα" και στον A 3000;).

Πιστεύω να σας βοηθήσα να ξεκαθαρίσετε για το ποιός είναι ποιός (αναφέρομαι στους αναγνώστες, αν μου δημοσιεύσετε βέβαια το γράμμα, γιατί είμαι σίγουρος ότι εσείς στο USER τα έχετε σίγουρα ξεκαθαρισμένα) και επίσης ευχαριστώ για την υπομονή που είχατε να διαβάσετε το γράμμα μου. Θα ήταν μεγάλη ικανοποίηση για μένα να δω το γράμμα μου στη στήλη σας (Σκεφθείτε πόση ώρα διάβαζα και έψαχνα για να σας γράψω με σιγουριά όλα όσα αναφέρω παραπάνω).

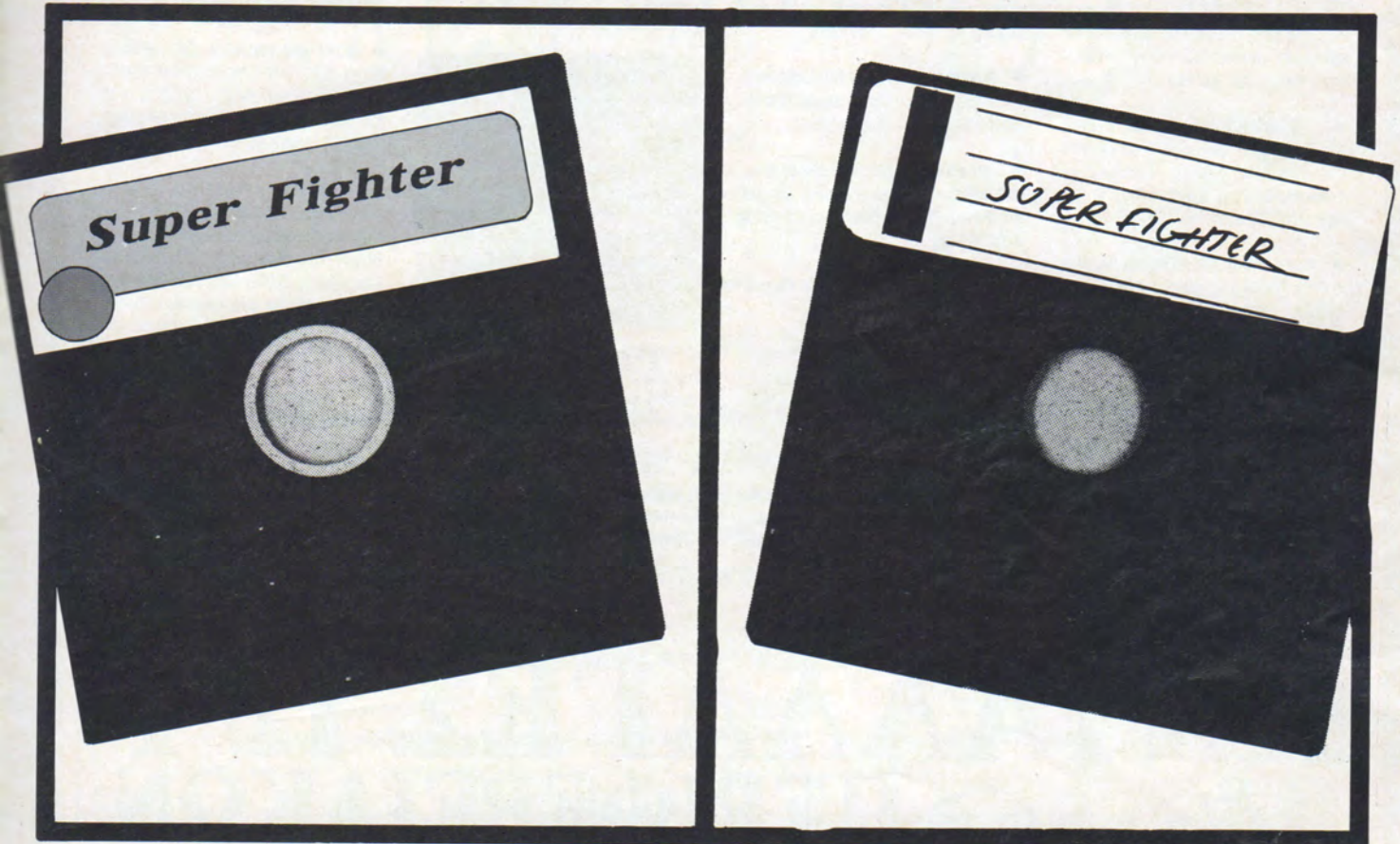
**Με εκτίμηση**  
**Κωνσταντόπουλος Γιάννης**

● *Φίλε Γιάννη*

*Σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια, και πιστεύω ότι δικαιώθηκαν η ώρα και το ψάξιμο που έκανες βλέποντας το γράμμα σου στις στήλες του USER.*



# ΠΡΟΣΟΧΗ



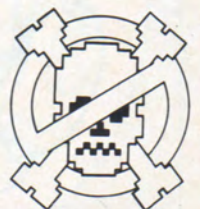
**ΑΥΤΗ Η ΔΙΣΚΕΤΑ  
ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΣΟΥ ΧΑΡΙΣΕΙ  
ΑΤΕΛΕΙΩΤΕΣ ΩΡΕΣ  
ΕΥΧΑΡΙΣΤΗΣΗΣ**

**ΑΥΤΗ Η ΔΙΣΚΕΤΑ  
ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΣΕ  
ΣΤΕΙΛΕΙ ΣΤΗ  
ΦΥΛΑΚΗ!**

Αν πειρατεύεις προγράμματα  
παραβιάζεις τον νόμο.  
Οι παραβάτες δίνονται ποινικά.

THIS CAMPAIGN IS ORGANISED BY  
**ELSPA**  
EUROPEAN LEISURE SOFTWARE  
PUBLISHERS ASSOCIATION

**ΕΠΙΤΡΟΠΗ ΠΡΟΣΤΑΣΙΑΣ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ**  
Ινστιτούτο Προώθησης Νέων Τεχνολογιών.



**Η ΠΕΙΡΑΤΕΙΑ  
ΔΙΩΚΕΤΑΙ  
ΠΟΙΝΙΚΑ**

➔ **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

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

➔ **COMMODORE 64-128** Εχουμε χιλιάδες original προγράμματα σε κασέτα και παραλαβές απο το εξωτερικό σε δισκέτα κάθε μήνα. Χρήστος 7 με 11 μ.μ. κάθε μέρα. ΤΗΛ: 8641909

➔ **Πωλούνται ATARI STF** και έγχρωμη monitor Philips στις καλύτερες τιμές της αγοράς, 140000 μαζί. Επίσης πωλείται Amstrad 6128 με εκτυπωτή. Τηλ. 64.47.595 Μιλτος.

➔ **AMIGA Desk Top Video** Τώρα και στην Ελλάδα! Υπότιτλοι, βιντεοσκοπήσεις, γραφικά, animations και όλα αυτά στην βιντεοκασέτα σας! (VHS, VHSc). Επίσης κατασκευές προγραμμάτων για τίτλους, logos κ.τ.λ. κατόπιν συμφωνίας. Τιμές λογικές. Renato τηλ.9844505 fax:9827479

➔ **ΠΩΛΕΙΤΑΙ** υπολογιστής AMSTRAD 1512 με σκληρό δίσκο 20 MB και μονόχρωμη οθόνη. Τιμή συζητήσιμη. Τηλ: 6712100

➔ **Πωλείται Amstrad CPC 6128** με πράσινο monitor, σε άριστη κατάσταση, με πολλά παιχνίδια, joystick, βιβλία στα ελληνικά και αγγλικά. τηλ.5710808

➔ **EUROPC, HARD DISK 20MB, DRIVE 5 1/4, ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ.** TIMES 85000, 60000, 25000 ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΑ. ΤΗΛ: 6711221

➔ **Μνήμες,** Τσιπάκια DRAM Αμερικής (DIP, SIMM), καινούργια εγγυημένα. Όλες οι ταχύτητες. Τιμές προσφοράς. ΣΠΥΡΟΣ 8829736.

➔ **Sega Megadrive,** 2 Joysticks, Παιχνίδια 85000 δρχ. Τηλ: 5983837 Γιάννης.

➔ **ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΗΣ, ΕΜΠΕΙΡΟΣ** ΣΤΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ ΠΑΡΑΔΙΔΕΙ ΜΑΘΗΜΑΤΑ, MSDOS, BASIC, FRAMEWORK III, DBASE κ.α. ΤΗΛ. 9700831, Κύριος Θανάσης.

➔ **Πωλείται Commodore 128** με disk-drive 1570, πολλά βιβλία και δισκέτες. Πληροφορίες ΓΑΝΩΣΗΣ ΣΤΑΜΑΤΗΣ ΤΗΛ. 6657825 5-9 μ.μ.

➔ **Amiga:** Τέλεια ρύθμιση και έλεγχος των drives με ειδικό original πρόγραμμα. 2 δισκέτες και manual. 8614265-8617222 Θεόφιλος.

➔ **Εκτυπωτής** Amstrad DMP 3000 με πολύ χαρτί και καλώδιο σύνδεσης ελάχιστα μεταχειρισμένος. Τιμή έκπληξη. Τηλ. 80.77.113 Γιάννης Κανακάρης

➔ **Πωλείται** φανταστικό SAMPLER για τον ATARI ST. Είναι το ST REPLAY 4 της Microdeal, με δυνατότητα sampling 5-50KHz, αναπαραγωγή sample 1-100KHz, πρόγραμμα sample editor, spectrum analyser, drum machine, special sound FX. Το πρόγραμμα είναι ORIGINAL και λειτουργεί σε ασπρόμαυρο ΚΑΙ σε έγχρωμο monitor. Περιλαμβάνει δισκέττες και CARTRIDGE. ΤΗΛ. 48.19.739 Δημήτρης.

➔ **Πωλείται TURBO-X,** 2 drives 5 1/4, CGA κάρτα και monitor, Star LC 24 10, 1 joystick και προγράμματα μαζί, μόνο 200.000 Στέλιος: 99.10.176, 10-11 βράδυ.

➔ **AMIGA 500 1 MB,** ενός έτους, έγχρωμο monitor, 2 joysticks, βιβλία, προγράμματα, διακετοθήκη. Άριστη κατάσταση. Μετρητοίς 200.000 Τηλ. 35.15.936 Ακης

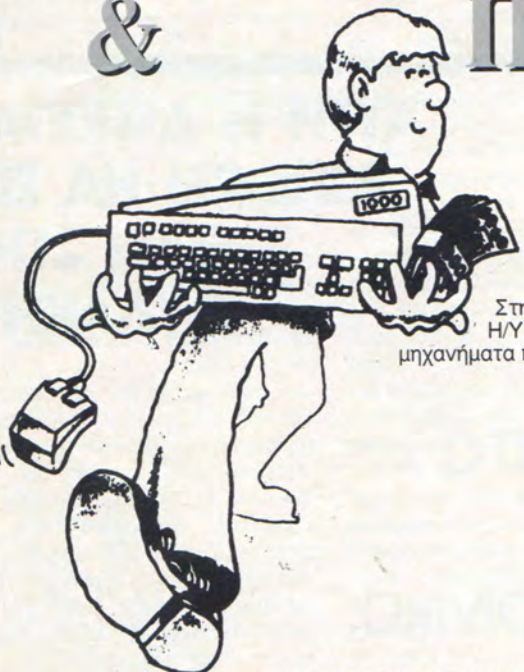
➔ **Όταν** ξαφνικά βρεθείς με δύο σοβαρούς υπολογιστές (ATARI ST) τότε τι κάνεις; Μα φυσικά πουλάς τον έναν για να πάρεις μια Amiga A500! (για κána παιχνίδια δηλαδή...). ATARI 1040 STE που έχει και εγγύηση με πλήθος προγραμμάτων μόνο 116000δρχ! Τηλ. 5820399 08.30-16.30 Σωτήρης

➔ **SONY 2DD UNLABEL 3.5"** - 155 DPX, SONY 2DD - 210 DPX, NONAME 5.25" - 1100 DPX, SONY 2S/2D - 160 DPX. ΑΠΟ 100-500 DISKS -10% ΑΠΟ 500-1000 DISKS -15% ΕΓΓΥΗΜΕΝΕΣ 100% ΤΗΛ. 64.23.274

➔ **Πωλείται** εξωτερικό disk drive για Amiga (αξίας 35.000) μόνο 20.000 δρχ. sampler (στερεοφωνικό) για Amiga (αξίας 27.000) μόνο 18.000 δρχ. TV modulator για Amiga (αξίας 10.000) μόνο 5.000 δρχ. και!!! 100 δισκέττες με αυθεντικά και καινούργια παιχνίδια (αξίας 100.000) μόνο 20.000 δρχ. λόγω ανάγκης. Μπακίρης τηλ. 51.43.628

➔ **Πωλείται ATARI 1040 ST** σε εξαιρετική κατάσταση, με θύρα και καλώδια για χρήση ασπρόμαυρου ΚΑΙ έγχρωμου monitor ταυτόχρονα, με τη αναβάθρισμα MONO ενός διακόπτη. Το A/M monitor έχει ειδικό κύκλωμα για ενίσχυση του AUDIO σήματος και για ταυτόχρονη λειτουργία με color monitor. Τηλ. 48.19.739 Δημήτρης

# 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 φτηνό και ελεγμένο υπολογιστή;
- ΘΕΛΕΙΣ να ανταλλάξεις τον υπολογιστή σου με έναν ολοκλήρωτο;

## ΕΛΑ ΣΤΗΝ ΕΑΣΥΤΕCH

Στην εταιρία που έχει ξοδέψει 3 χρόνια για να γίνει η μεγαλύτερη εταιρία στον χώρο Η/Υ προσφέροντας άμεση εξυπηρέτηση, χαμηλές τιμές και σωστή υποστήριξη στα μηχανήματα που προσφέρει.

AMSTRAD PC-1512 2DD MONITOR	109.000
AMSTRAD PC-1512 COLOR MONITOR	135.000
ATARI PC-1 EGA MONITOR, MOUSE	115.000
ATARI 520 STFΜ από...	75.000
ATARI 1040 STFΜ από...	105.000
AMIGA 500	105.000
HARD DISK 20MB	45.000
AMSTRAD CPC-6128 GREEN	47.000
AMSTRAD CPC-6128 COLOR	77.000
C-64 ME ΚΑΣΣΕΤΟΦΩΝΟ	28.000
AMIGA DISK DRIVE	25.000
PRINTERS ΑΠΟ...	25.000
COLOR MONITORS ΑΠΟ...	40.000
EURO-PC	89.000

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

EASYTECH - ΜΑΥΡΟΜΙΧΑΛΗ 188, ΛΕΩΦ. ΑΛΕΞΑΝΔΡΑΣ, ΤΗΛ.: 6438784, ΤΚ 114 72

# ΠΡΩΤΟΧΡΟΝΙΑΤΙΚΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ



Ο Πρωτοχρονιάτικος διαγωνισμός δεν είναι άλλος από τον Χριστουγεννιάτικο, μια και, όπως είπαμε και στο προηγούμενο τεύχος μας, υπάρχουν πολλά δώρα για τους τυχερούς. Από σας θέλουμε, καθώς είπαμε, να μας στείτε κάποιο (ή κάποια) σκίτσα σας, με περιεχόμενο που θα πρέπει οπωσδήποτε να έχει σχέση με τους υπολογιστές και θα είναι, φυσικά, χιουμοριστικό.

☆ Ο πρώτος νικητής θα κερδίσει παιχνίδια αξίας 10.000 δραχμών για τον υπολογιστή του.

☆ Ο δεύτερος νικητής θα κερδίσει παιχνίδια αξίας 5.000 δραχμών για τον υπολογιστή του.

☆ Ο τρίτος νικητής θα κερδίσει ένα παιχνίδι για τον υπολογιστή του.

Τα καλύτερα σκίτσα που θα ράβουμε θα δημοσιευθούν σε επόμενα τεύχη του USER και μερικοί από σας ίσως γίνουν συνεργάτες του περιοδικού που τόσο πολύ αγαπάτε. Σημειώστε ότι τα σκιστάκια σας θα πρέπει να είναι ζωγραφισμένα με μαύρο στυλό, σε εντελώς λευκό χαρτί για να υπάρχει όσο το δυνατό μεγαλύτερη ευκρίνεια. Αυτό μας διευκολύνει στο να μπορούν να περάσουν μέσα στον υπολογιστή χωρίς πρόβλημα.

Στείλτε μας τα σκίτσα σας μέχρι τις 30 Ιανουαρίου,  
στη διεύθυνση

ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER, ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ

ΣΠΑΡΤΗΣ 75, 12761 ΧΑΙΔΑΡΙ

ΓΙΑ ΤΟΝ ΠΡΩΤΟΧΡΟΝΙΑΤΙΚΟ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟ



# KICK-OFF-ΓΡΑΦΗΜΑ

**Τ**ο σκορ ήταν 6-0. Επαιζα τελικό του μουντιάλ στο Kick off II (ναι, ναι, εκεί που για να βάλεις γκολ στον τερματοφύλακα πρέπει να είσαι γιός του Dino Dini), είχα κερδίσει πέναλτυ και έμεναν 6 λεπτά για το τέλος. Ξαφνικά όλα άρχισαν να σβήνουν και προς στιγμή νόμιζα ότι έγινε διακοπή ρεύματος, οι υποψίες μου όμως διεψεύστηκαν από το δυνατό ήχο του τηλεφώνου.



Σηκώθηκα αργά και με τρεμάμενο χέρι σήκωσα το τηλέφωνο, έπιασα το ακουστικό και άφησα το υπόλοιπο τηλέφωνο πάλι κάτω. Ακούστηκε η γνώριμη φωνή του αρχισυντάκτη, καθώς επίσης και οι φωνές του Σωτήρη στο background που σφάδαζε από τους πόντους του μαστιγίου.

"Ετοιμο το ευθυμογράφημα;" με ρώτησε, με μια φωνή που μου θύμιζε τη φωνή του Jack Nicholson στη Λάμψη.

"Ε; Ναι!" απάντησα. "Φέρτο σήμερα λοιπόν και γρήγορα" μου φώναξε με άγριες διαθέσεις, με φωνή που δεν σήκωνε αντιρρήσεις.

Σηκώθηκα αργά, με εμφανή τα σημάδια του ξαφνιασματος και του τρόμου και ντύθηκα.

Ανοιξα τον υπολογιστή και κάθησα να γράψω το ευθυμογράφημα.

Αρχικά σκέφτηκα να γράψω κάτι για τον πρώην αρχισυντάκτη, που τώρα υπηρετεί την μαμά πατρίδα (πχχχχ... πνιχτό γέλιο), αλλά με την ιδέα ότι μπορεί καμιά φορά να με πετύχει στο δρόμο όταν απολυθεί, μου άλλαξε η διάθεση.

Στη συνέχεια σκέφτηκα να γράψω για τα νέα computers του Alan, αλλά σκεφτόμενος ότι



ΤΟΥ ΜΙΛΤΟΥ ΤΣΙΑΚΑΛΟΥ

μπορεί να δυσφημίσει το ονομά μου δινοντάς το σε ένα από τα νέα του μοντέλα, άλλαξα γνώμη γ'άλλη μια φορά.

(Έτσι την έπαθε και ο καημένος ευθυμογράφος John Amstrand).

Και τελικά, έμπνευση...

Θα γράψω για το περιβάλλον εργασίας του USER. Ναι, ναι, ήταν η τέλεια ιδέα. Πρώτα από όλα η διαδρομή. (Χρήσιμες πληροφορίες για τους μέλλοντες συντάκτες).

Ξεκινάς από το σπίτι σου κάπου στις 9:00 το πρωί από ένα υπόγειο κάπου στο κέντρο της Αθήνας. (Βλέπετε μόνο τέτοιο σπίτι μπορείς να νοικιάσεις με το μισθό σου.)

Στη συνέχεια, ύστερα από 2 ώρες ταξίδι, φτάνεις στα γραφεία του περιοδικού. Ακολουθώντας τον ιδρώτα, τα αίματα και τα σκισμένα άρθρα, φτάνεις στο γραφείο του αρχισυντάκτη, που ευτυχώς



δεν έχει έρθει ακόμα. Κοιτάς γύρω σου και βλέπεις τα χαρούμενα πρόσωπα των άλλων συντακτών, που είτε αγωνιούν, παίζοντας Kick off, για το ποιος θα νικήσει, είτε διαβάζουν άλλα ελληνικά περιοδικά για computers, εκτός φυσικά του USER.

Κάθεσαι στο γραφείο σου και προσπαθείς να αναπληρώσεις το χαμένο σου υπνο, αλλά ο Κόμης Δρακ... εεε! ο αρχισυντάκτης εννοώ (αν γράφω ευθυμογράφημα και τον άλλο μήνα θα είναι θαύμα) μπαίνει μέσα φωνάζοντας να στρωθούμε στη δουλειά, αφήνοντας τα joystick της Amiga για να συνεχίσει εκείνος την προπόνηση στο σκληρό και αντιαθλητικό παιχνίδι, στο Kick off.



Μετά από πέντε ώρες συνεχούς πληκτρολόγησης έχεις την άδεια να κοιτάξεις για δέκα δευτερόλεπτα περίπου το ποτήρι με το νερό που βρίσκεται πάνω στο γραφείο του αρχισυντάκτη, που απολαμβάνει τα γραφικά του Beast II. Σε λίγο μπαίνει και ο εκδότης που, ακούγοντας τις αιτήσεις για αύξηση και για επίδομα ανθυγιεινής εργασίας, ξαναβγαίνει γρήγορα έξω. Τελικά η ημέρα τελειώνει και ύστερα από τα ταξίδια του γυρισμού μπορείς πια να πέσεις για ύπνο συνεχίζοντας τον αγώνα Kick off της τελευταίας νύχτας, μέχρι να σε ξυπνήσει το καινούριο τηλεφώνημα του σαδιστή αρχισ...αααααααααααααααααα...

## ΣΗΜΕΙΩΜΑ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ



Ο συνεργάτης που ασχολήθηκε με το παραπάνω θέμα για τη χλωρίδα και την πανίδα της Νοτίου Γουαδελούπης, δυστυχώς δεν θα μπορέσει να συνεχίσει το έργο του και τον επόμενο μήνα, λόγω ανειλημμένων υποχρεώσεών του.

Για την ακρίβεια ανέλαβε το άρθρο για τη ζωή στη Βόρεια Σιβηρία και τη δυνατότητα αναπαραγωγής της πολιτικής αρκούδας σε τροπικά κλίματα με

# ATHENS CLUB

ΕΦΤΑΣΕ ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ Η ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΗ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΗ SEGA MEGA DRIVE 16 BIT ΠΟΥ ΦΕΡΝΕΙ ΤΗΝ ΜΑΓΕΙΑ ΚΑΙ ΤΗΝ ΠΟΙΟΤΗΤΑ ΤΩΝ COIN-OP ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ ΣΑΣ Η SEGA MEGA DRIVE 16 BIT ΘΑ ΣΑΣ ΣΥΝΑΡΠΑΞΕΙ ΑΦΗΝΟΝΤΑΣ ΣΑΣ ΑΦΩΝΟΥΣ ΜΕ ΤΗΝ ΑΠΙΘΑΝΗ ΑΝΑΛΥΣΗ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΚΑΙ ΤΟΝ ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΟ ΣΤΕΡΕΟΦΩΝΙΚΟ ΗΧΟ ΤΟ ΠΡΩΤΟΠΟΡΕΙΑΚΟ ΤΗΛΕΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΟ ΤΗΝ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΑ ΤΟΥ ΝΑ ΓΙΝΕΙ ΕΝΑ 16-BIT COMPUTER ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΚΑΙ ΑΠΟ ΑΥΤΗΝ ΤΗΝ AMIGA ΜΕ ΤΗΝ ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΚΑΙ ΣΥΝΕΧΩΣ ΕΞΕΛΙΣΣΟΜΕΝΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ COMPUTER GAMES Η ΣΥΝΔΕΣΗ ΤΗΣ ΕΙΝΑΙ ΔΥΝΑΤΗ ΣΤΗΝ TV ΣΤΟ MONITOR ΚΑΙ ΣΕ COIN-OP ΚΟΝΣΟΛΑ

Η ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗ ΕΦΤΑΣΕ ΛΕΓΕΤΑΙ MEGA DRIVE ΚΑΙ ΕΙΝΑΙ 16-BIT Η ΝΕΑ ΑΝΤΙΛΗΨΗ ΣΤΟ GAMEPLAY

ΣΤΟ **ATHENS CLUB** ΣΤΗΝ ΚΑΛΛΙΘΕΑ ΣΑΣ ΠΕΡΙΜΕΝΟΥΜΕ ΜΕ ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ ΣΕ ΟΛΑ ΜΑΣ ΤΑ ΕΙΔΗ ΜΕ ΠΛΗΡΗ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ (ΤΕΧΝΙΚΗ & SOFTWARE) Σ' ΟΛΑ ΜΑΣ ΤΑ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΜΕ ΜΟΝΑΔΙΚΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΣΕ GAMES ΚΑΙ CATRIDGES

ΕΤΣΙ ΣΤΟ **ATHENS CLUB** ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΒΡΕΙΤΕ AMIGA 500 ΣΕ ΤΙΜΗ ΕΚΠΛΗΞΗ ΜΕ ΠΛΗΡΗ ΓΚΑΜΑ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ (JOYSTICKS, GENLOCK, SYNCRO-EXPRESS, ACTION REPLAY, ΕΠΕΚΤΑΣΕΙΣ ΜΝΗΜΗΣ, DRIVES Κ.Λ.Π.) ΚΑΙ ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΥ ΚΥΚΛΟΦΟΡΟΥΝ ΚΟΝΣΟΛΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ (PC ENGINE SEGA MEGA DRIVE 16 BIT ATARI 2600 GAME BOY NEO GEO Κ.Α.)

## GAMES ΓΙΑ AMIGA 500

SATAN  
NIGHT BREED  
KILLING GAME  
DAYS OF THUNDER  
THE SPY WHO LOVED ME  
SUBBUTEO  
GREMLINS  
WINGS OF DEATH  
TEAM YANKEE  
MANIX  
ORIENTAL GAMES  
APPRENTICE  
PUNKS  
BAR GAMES  
ΚΑΙ ΠΟΛΛΑ ΑΛΛΑ

SEGA MEGA DRIVE  
& 1 ΠΑΙΧΝΙΔΙ & JOYSTICK  
& TV MODULATOR  
47.000 & ΦΠΑ

## CATRIDGES ΓΙΑ MEGA DRIVE

COLDEN AXE  
SUPER G.P. MONACO  
BATMAN  
MOON WALKER  
PHELIOS  
ESWAT  
KLAX  
COLUMNS  
SUPER BASKETBALL  
SUPER SHINOBI  
D.J. BOY  
ZOOM  
GOLF  
THUNDER FORCE III  
ΚΑΙ ΠΟΛΛΑ ΑΛΛΑ

ATHENS CLUB ΕΙΣΑΓΩΓΕΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΕΙΕΣ SOFTWARE HARDWARE  
Π Ω Λ Η Σ Η Χ Ο Ν Δ Ρ Ι Κ Η - Λ Ι Α Ν Ι Κ Η  
ΠΕΡΙΚΛΕΟΥΣ 38 (ΠΙΣΩ ΑΠΟ ΤΟΝ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟ ΤΡΟΠΙΚΑΛ) 176-73 ΚΑΛΛΙΘΕΑ  
ΤΗΛ: 95.96.691 FAX: 95.96.691



# ΒΟΗΘΗΣΤΕ ΚΑΙ ΚΕΡΔΙΣΤΕ

Όλοι μας, όπως θα έχετε ήδη καταλάβει, θέλουμε να σας προσφέρουμε ένα USER που κάθε φορά θα φθάνει στα χέρια σας καλύτερο από ό,τι ήταν προηγουμένως. Το ερωτηματολόγιο που ακολουθεί, θα μας δώσει την ευκαιρία να έρθουμε πιο κοντά σ'εσάς και να βελτιώσουμε έτσι την ύλη και την εμφάνιση του περιοδικού, σύμφωνα με τις δικές σας απαιτήσεις. Γι'αυτό και σας καλούμε να μας στείλετε ένα γράμμα με το παρακάτω ερωτηματολόγιο συμπληρωμένο. Στέλνοντάς μας το γράμμα σας με το ερωτηματολόγιο, όμως, παίρνετε μέρος σε μια κλήρωση, η οποία θα αναδείξει τρεις μεγάλους τυχερούς:

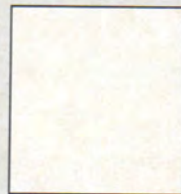
- Ο πρώτος τυχερός θα κερδίσει Software αξίας 20.000 δρχ. για τον υπολογιστή του.
- Ο δεύτερος τυχερός θα κερδίσει Software αξίας 10.000 δρχ. για τον υπολογιστή του.
- Ο τρίτος τυχερός θα κερδίσει Software αξίας 5.000 δρχ. για τον υπολογιστή του.

Σας υπενθυμίζουμε τη διεύθυνση του περιοδικού, όπου θα πρέπει να ταχυδρομήσετε τα γράμματά σας:

ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER, ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ  
ΣΠΑΡΤΗΣ 75, 12761 ΧΑΙΔΑΡΙ  
ΓΙΑ ΤΟ "ΒΟΗΘΗΣΤΕ ΚΑΙ ΚΕΡΔΙΣΤΕ"

**USER**

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ



ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER

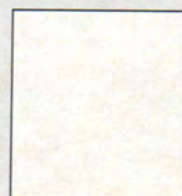
ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ

ΣΠΑΡΤΗΣ 75, 124 61 ΧΑΙΔΑΡΙ

ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ

**USER**

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ



ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER

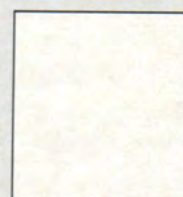
ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ

ΣΠΑΡΤΗΣ 75, 124 61 ΧΑΙΔΑΡΙ

ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ

**ΣΥΜΠΑΝ  
COMPUTERS**

ΚΟΥΠΟΝΙ MAIL ORDER



ΠΡΟΣ ΣΥΜΠΑΝ COMPUTERS

ΣΤΟΥΡΝΑΡΑ 27 & ΜΠΟΤΑΣΗ

106 82 ΑΘΗΝΑ

ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ MAIL ORDER

# 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:

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:.....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:.....

ΤΗΛΕΦΩΝΟ.....

ΕΣΩΚΛΕΙΩ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗ ΕΠΙΤΑΓΗ Νο:.....

\* ΚΑΘΕ ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ ΜΕΧΡΙ 15 ΛΕΞΕΙΣ ΚΟΣΤΙΖΕΙ 1000 ΔΡΧ  
\* ΚΑΘΕ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΛΕΞΗ ΕΠΙΒΑΡΥΝΕΤΑΙ ΜΕ 100 ΔΡΧ.

\* 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

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:.....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:..... ΤΚ:.....

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:..... ΠΟΛΗ:..... ΤΗΛΕΦΩΝΟ:.....

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ:.....

ΗΛΙΚΙΑ:..... ΥΠΟΓΡΑΦΗ:.....

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

• ΔΕΝ ΣΤΕΛΝΩ ΧΡΗΜΑΤΑ ΤΩΡΑ, ΑΛΛΑ ΘΑ ΠΛΗΡΩΣΩ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΜΟΛΙΣ ΛΑΒΩ ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ

• ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ ΦΠΑ  
• ΤΑ ΕΞΟΔΑ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗΣ ΒΑΡΥΝΟΥΝ ΤΟΝ ΠΑΡΑΛΗΠΤΗ



# OSTOS



**DELTA**  
COMPUTERS

ΣΠΑΡΤΗΣ 75 ΧΑΪΔΑΡΙ  
ΤΗΛ. 5811532, 5821347

Βρίσκεσαι στο βάθος του χειρότερου σου επιπέδου... αλλά αυτή τη φορά δεν θα ξυπνήσεις.

Μόνος κ' χαμένος σ' έναν εξωπραγματικό κόσμο πρέπει να ανακαλύψεις που είσαι κ' πως βρέθηκες εκεί... αλλά κ' πώς θα βγεις από εκεί.

Σ' ένα τρελλό ψάξιμο της άγνωστης γής ανακαλύπτεις καταπληκτικά δάση, ορυχεία, κ' υπόγειες μορφές που συλλέγουν αντικείμενα κ' αλληλεπιδρούν σε τρομακτικά πλάσματα.

Βγαίνοντας στο φως της ημέρας ανταγωνίζεσαι μέσα σε σκηνές δράσης, παραγκωνίζοντας τους εχθρούς καθώς μάχεσαι βαθύτερα στα βάθη του αγνώστου.

*Micro  
Style*



**DELTA**  
**COMPUTERS**

ΣΠΑΡΤΗΣ 75 ΧΑΪΔΑΡΙ  
ΤΗΛ. 5811532, 5821347