

- AMIGA • PC
- ATARI ST
- ARCHIMEDES
- AMSTRAD • C64
- SPECTRUM
- GAME CONSOLES

# USER



€-64  
**GEOS V 1,2**

**ARCHIMEDES**

**D.T.P.**

MIDI  
**ST REPLAY**



**MEGA REVIEW**

**LEMMINGS**

**WALT DISNEY ANIMATION STUDIO**

HAND AND  
**30**

REVIEWS  
&  
PREVIEWS

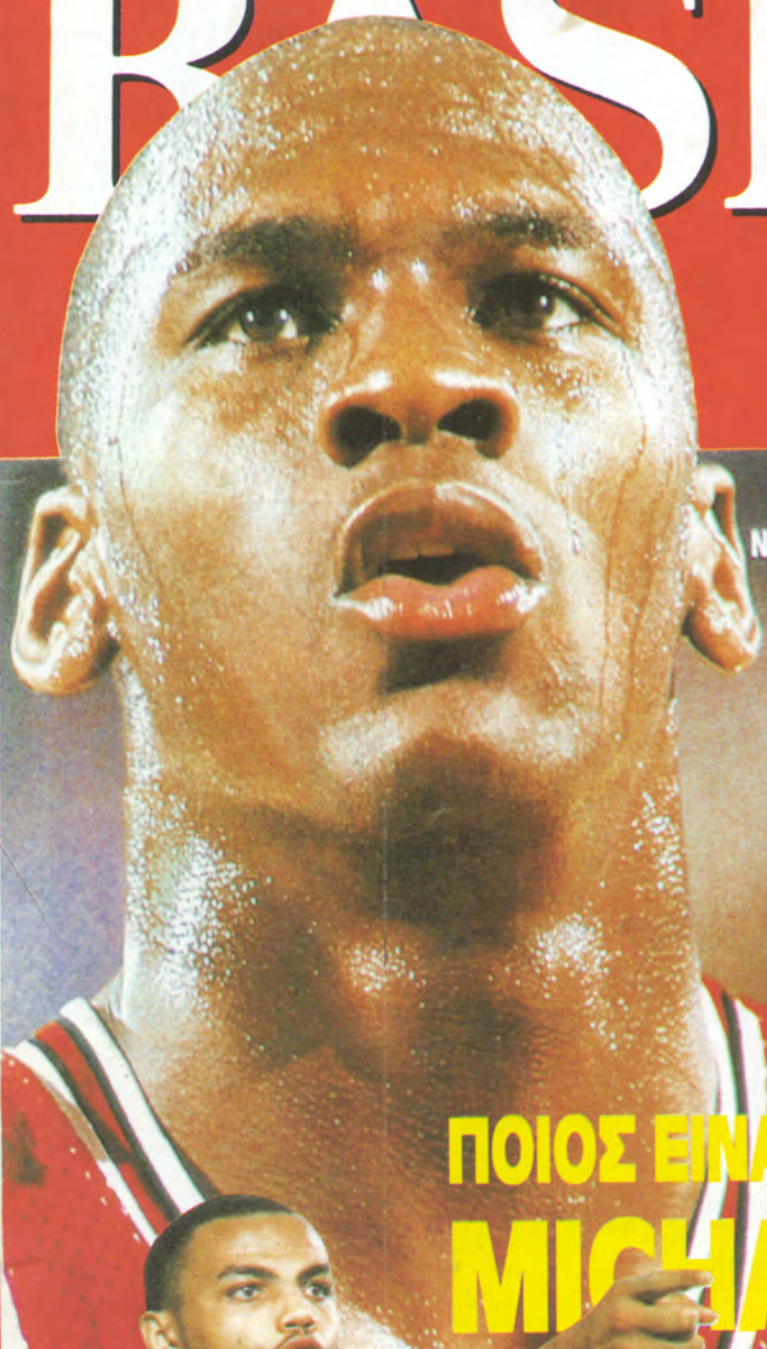
- CAMELOT • POLICE QUEST II • TARGHAN • TEAM YANKEE
- COLORADO • STORMOVICK • DICK TRACY • MULTI SPORTS
- TOTAL RECALL • ONSLAUGHT • RORKER'S DRIFT • BAT

SUPER ΔΩΡΟ POSTER 43X58

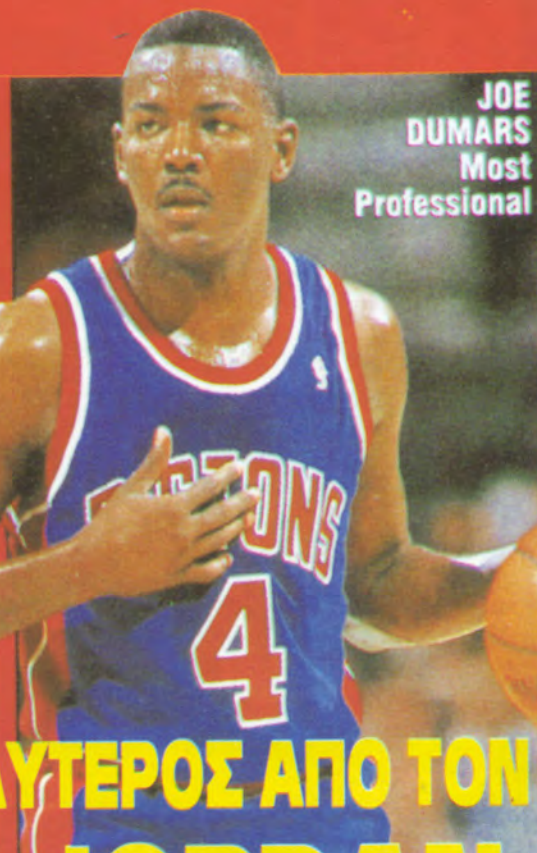
Μ Α Τ Ι Ε Σ Σ Τ Ο

# BASKET

ΜΗΝΙΑΙΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΜΠΑΣΚΕΤ  
ΤΕΥΧΟΣ 33 \* ΤΙΜΗ 300



MICHAEL  
JORDAN  
No.1 Athlete



JOE  
DUMARS  
Most  
Professional

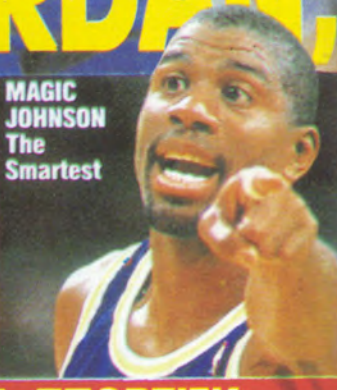
ΠΟΙΟΣ ΕΙΝΑΙ ΚΑΛΥΤΕΡΟΣ ΑΠΟ ΤΟΝ  
MICHAEL JORDAN;



CHARLES  
BARKLEY  
Strongest Man



PATRICK  
EWING  
Top Intimidator



MAGIC  
JOHNSON  
The  
Smartest

ΓΚΟΥΜΑΣ-ΠΑΠΑΠΕΤΡΟΥ-ΜΑΝΙΑΤΗΣ-ΦΑΣΟΥΡΑΣ-ΣΠΟΡΤΙΓΚ

# BRAIN COMPUTER CENTER

ΣΟΛΩΜΟΥ 62 ΑΘΗΝΑ  
ΤΗΛ. 52.33.001

ΤΡΩΑΔΟΣ 1-3 ΠΕΥΚΑΚΙΑ  
Ν. ΙΩΝΙΑ, ΤΗΛ. 2758334

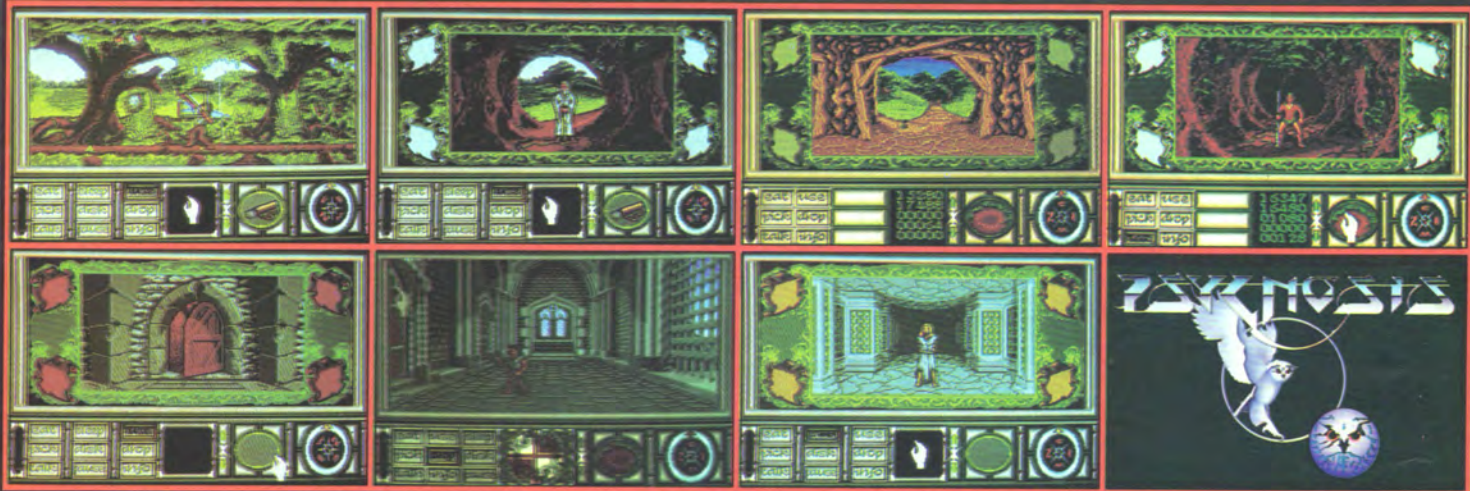
# BRAIN

SOFTWARE

HARDWARE

AMIGA

# ΟΣΙΟΣ



**DELTA**  
COMPUTERS

ΣΠΑΡΤΗΣ 75 ΧΑΪΔΑΡΙ  
ΤΗΛ. 5811532, 5821347

Βρίσκεσαι στο βάθος του χειρότερου σου εφιάλτη ...αλλά αυτή τη φορά δεν θα ξυπνήσεις. Μόνος και χαμένος σ'ενα εξωπραγματικό κόσμο πρέπει να ανακαλύψεις που είσαι και πως βρέθηκες εκεί....αλλά και πως θα βγεις από εκεί. Σ'ενα τρελλό ψάξιμο της άγνωστης γης ανακαλύπτεις καταπληκτικά δάση, ορυχεία, και υπόγειες μορφές που συλλέγουν αντικείμενα και αλληλεπιδρούν σε τρομακτικά πλάσματα. Βγαίνοντας στο φως της ημέρας ανταγωνίζεσαι μέσα σε σκηνές δράσης, παραγκωνίζοντας τους εχθρούς καθώς μάχεσαι βαθύτερα στα βάθη του αγνώστου.

# ΣΥΜΠΑΝ COMPUTERS

ΤΕΡΑΣΤΙΑ  
ΠΟΙΚΙΛΙΑ  
ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

ΜΕΓΑΛΕΣ  
ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ

## ΑΚΟΜΑ

AMSTRAD CPC+  
AMIGA 2000  
ARCHIMEDES  
ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ  
CITIZEN  
PANASONIC  
SEIKOSHA  
STAR



ΠΟΛΛΑ  
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ  
&  
ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ

ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ  
ATARI 2600  
AMSTRAD 4000  
NINTENDO

## ΠΟΛΛΕΣ ΕΥΚΟΛΙΕΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ

### AMIGA 500

DISK DRIVE 3.5"  
DISK DRIVE 5.25"  
ΜΝΗΜΗ 512 KB  
ΜΝΗΜΗ 1.5MB  
HD 20 MB  
...ΚΑΙ ΠΟΛΛΑ ΑΛΛΑ

TV MODULATOR  
VIDEO DIGITISER  
ΟΘΟΝΕΣ ΕΓΧΡΩΜΕΣ  
GENLOCK  
ΚΑΛΩΔΙΟ SCART



# TOYOTA

# CELICA



## DELTA COMPUTERS

ΣΠΑΡΤΗΣ 75 ΧΑΪΔΑΡΙ  
ΤΗΛ. 5811532, 5821347



# ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ

## BIT-72\*

### THE BEST GAME CONSOLES



ΛΙΑΝΙΚΗ ΤΙΜΗ  
ΕΚΠΛΗΗΗ  
23.950 ΜΕ Φ.Π.Α.

- ✓ ΓΡΑΦΙΚΑ ARCADE
- ✓ STEREO ΗΧΟ
- ✓ ΜΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ ΑΠΟ 100 GAMES
- ✓ DOUBLE DRAGON, BATMAN
- ✓ ROBOCOP
- ✓ ΧΑΜΗΛΗ ΤΙΜΗ
- ✓ 6 ΜΗΝΕΣ ΕΓΓΥΗΣΗ

BIT-72 GAME CONSOLE\*, REDSTONE

ΣΥΝΔΕΣΤΕ με TV ή Μονитор  
και απολαύστε ατελείωτες  
ώρες ψυχαγωγίας σπίτι σας

\*NINTENDO COMPATIBLE

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ

**Greek SOFTWARE**

ΠΡΙΓΚΗΠΟΝΝΗΣΩΝ 28

ΤΗΛ(01) 6443759, 6448503 FAX (01)-6442412

## USER

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

ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ  
UMBERTO GRELLONI

ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ  
GRELLONI UMBERTO

### ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ/ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ

ΘΟΔΩΡΗΣ ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΣ  
ΡΕΝΑΤΟ ΓΚΡΕΛΛΟΝΙ  
ΓΙΩΡΓΟΣ ΑΒΔΟΥΛΑΣ  
ΒΑΣΙΛΗΣ ΚΑΡΑΓΕΩΡΓΟΣ  
ΒΑΣΙΛΗΣ ΛΟΥΜΗΣ  
ΚΩΣΤΑΣ ΠΟΘΟΥΛΑΚΗΣ  
ΑΝΤΩΝΗΣ ΜΑΥΡΕΛΟΣ  
ΓΙΑΝΝΗΣ ΣΠΙΝΟΣ  
ΜΙΛΤΟΣ ΤΣΙΑΚΑΛΟΣ  
ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ ΧΟΛΟΓΚΙΤΑΣ

### LAY-OUT

ΒΑΣΙΛΙΚΗ ΠΑΠΑΛΑΜΠΡΟΥ  
ΤΑΣΟΣ ΣΚΛΑΒΟΥΤΙΔΗΣ  
UMBERTO GRELLONI  
ΡΕΝΑ ΛΙΟΚΟΥΡΑ

D.T.P. - ΣΕΛΙΔΟΠΟΙΗΣΗ  
ΤΑΣΟΣ ΣΚΛΑΒΟΥΝΟΣ

ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ  
ΤΑΣΟΣ ΣΚΛΑΒΟΥΝΟΣ

ΕΙΔΙΚΟΣ ΣΥΝΕΡΓΑΤΗΣ  
ΘΕΟΠΙΣΤΟΣ ΝΙΚΗΤΙΔΗΣ

ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ  
LASER DOT

ΕΝΘΕΣΕΙΣ  
ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ ΤΣΟΛΑΚΗΣ  
Κ. ΣΑΚΕΛΛΑΡΗΣ Ο.Ε.

ΜΟΝΤΑΖ  
ΝΙΚΗΦΟΡΟΣ ΜΠΟΥΚΟΥΒΑΛΑΣ  
ΝΤΙΝΑ ΚΑΡΥΔΑ

ΕΚΤΥΠΩΣΗ  
ΚΥΛΙΝΔΡΟΣ

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

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ  
ΕΛΛΑΔΑ: 4400  
ΚΥΠΡΟΣ: 5000

### 9 ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΔΟΣΗ

Το μόνο κείμενο που δεν ελέγχει...ο εκδότης

### 10 PREVIEWS

Τι θα έρθει, πριν να έρθει.

### 15 POWER ON NEWS

Νεα απ' τον έξω κόσμο.

### 22 ST-ΘΕΜΑ:

ST story Η ιστορία της Atari, και η εξέλιξη της σειράς ST.

### 24 STAY COOL AMIGA users

Συμβουλές και κολπάκια.

### 26 COMMODORE 64-ΘΕΜΑ:

GEOS V1,2 Ένα εργαλείο για τον C64 σας.

### 28 AMSTRAD-ΘΕΜΑ:

Αποκριτογράφησε... Πληκτρολογήστε το listing και θα δείτε....

### 30 ARCHI-ΘΕΜΑ:

DTP ΜΕΡΟΣ II Το δεύτερο μέρος μιας αναφοράς στις δυνατότητες του Archie σε DTP.

### 32 PC-ΘΕΜΑ:

ADLIB Το δεύτερο μέρος της μουσικής κάρτα.

### 36 MEGA REVIEW:

LEMMINGS Το καλύτερο παιχνίδι του μήνα; Της PSYGNOSIS; Σίγουρα ΝΑΙ.

### 40 BAT

Με τα γραφικά, και τα ηχητικά εφέ του παιχνιδιού, ταξιδέψτε σε έναν άλλο κόσμο, και γίνετε ένας bat agent.

### ADVENTURE'S PARADISE

Ένας παράδεισος για όσους αγαπούν την περιπέτεια.

### 44 CONQUEST OF CAMELOT

### 46 POLICE QUEST II

### SIMULATION SECTION

Εξομοιωτής TANK! σπμαίνει:

### 48 TEAM YANKEE

### REVIEWS

Πολλά πολλά παιχνίδια, με βαθμολογίες και κριτικές από τους συντάκτες. Δείτε και αποφασίστε ποιό θα είναι το επόμενο παιχνίδι που θα αγοράσετε.

### 50 TOTAL RECALL

### 52 COLORADO

### 54 AFTER THE WAR

### 55 STORMOVICK

### 56 RORKER'S DRIFT

### 60 DICK TRACY

### 61 TARGHAN

### 62 ONSLAUGHT

### GAMES ΚΑΙ GX-4000

Παρουσίαση παιχνιδιών της νέας κονσόλας της Amstrad.

### 64 FIRE FORGET II - CRAZY CARS II

### COMPILATION SECTION

Μία συλλογή που πραγματικά αξίζει.

### 58 MULTI SPORTS

### SEGA REVIEWS

Η γνωστή κονσόλα, με δυο ακόμα από τα καλύτερα παιχνίδια της.

### 66 COLUMNS-THE NEW ZEALAND STORY

### 8/16 BIT

Καλά παιχνίδια για μικρά κυβικά

### 68 SUPER CARS

### 69 LOTUS TURBO CHALLENGE - OPERATION STEALTH

### 70 TIPS 'N' TRICKS

Κόλπα για δύσκολα παιχνίδια ...

### ΤΟ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΤΟΥ ΚΑΛΟΥ... ΠΑΙΚΤΗ

Χρήσιμες πληροφορίες από αυτούς που ξέρουν.

### 74 CULT

### 76 FALCON

### 79 SPELL SHOP

Το μαγαζάκι των adventurers που σιγά-σιγά κοντεύει να γίνει Super-Market.

### 84 WALT DISNEY

Φτιάξτε τα δικά σας cartoons (κάπως έτσι ξεκίνησε και ο Disney).

### 88 AMIGA DTV

Το δεύτερο μέρος για DTV, και για μελλοντικούς Spielberg.

### 90 MIDI ST REPLAY

Sampler για τον ATARI

### 92 MODEMS

Συζητήσεις περί Sadam και Bush.

### 96 MAIL ORDER

Πάρτε κόσμο! Όλα φτηνά και καλά.

### 98 Αποτελέσματα Χριστουγεννιάτικου διαγωνισμού.

### 102 ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

Γράμματά, απαντήσεις και η ζωή συνεχίζεται...

### 108 ΒΙΒΛΙΟΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ

### 110 ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

Απαντήστε και κερδίστε, και δώρο μια Ferrari Testarossa (σε αφήσσα).

### 111 ΕΥΘΥΜΟΓΡΑΦΗΜΑ

### 112 ΑΓΓΕΛΙΕΣ

Πολλές αγγελίες που κάποια απ'αυτές σίγουρα σας ενδιαφέρει.





# ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΔΟΣΗ

**Τ**έλος του πολέμου, αρχή της Ανοιξης, και ήρθε ο καιρός για λίγες αλλαγές. Σίγουρα θα προσέξατε την λέξη "COMPUTER'S" πριν απ'το USER. Προστέθηκε η λέξη COMPUTER'S, γιατί διαπιστώσαμε ότι το περιοδικό ήταν άγνωστο σε πολλούς αναγνώστες του χώρου, (π.χ. ο Saddam, το τεύχος 11, λόγω του F15 στο εξώφυλλο, νόμιζε ότι ήταν πολεμικό έντυπο) ακόμα και σε περιπτεράδες. Θα μου πείτε τώρα σιγά την αλλαγή, αλλά φίλοι μας εσείς ξέρετε το USER και το αγαπάτε, υπάρχουν όμως άλλοι, που θα ήθελαν να το γνωρίσουν (πιστεύουμε ότι σ'αυτό θα βοηθήσετε και εσείς, διαφημίζοντάς μας στους φίλους σας).

Και τώρα ακούστε κάτι: **ΚΑΘΕ ΠΡΩΤΗ ΤΟΥ ΜΗΝΑ ΣΤΟ ΠΕΡΙΠΤΕΡΟ.** Ναι δεν είναι τυπογραφικό λάθος, και καλά ακούσατε.

Αλλά τι βλέπω, περιμένουμε όλοι τις πασχαλιάτικες διακοπές; (σχεδόν όλοι δηλαδή.....). Κάντε λοιπόν ένα μήνα υπομονή και θα έρθουν. Εγώ πάντως έχω πάρει 2 ντουζίνες αυγά, γιατί όπως μου είπαν έγγυρες πληροφορίες, (έχω διασυνδέσεις με την έβγα της γειτονιάς μου) η τιμή τους λόγω πετραιλέου θα φτάσει τα ύψη. Εμείς πάλι, θα σας βοηθήσουμε να ξεπεράσετε αυτόν τον μήνα, με το νέο, και πιο πλούσιο απο θέμα φωτογραφιών, τεύχος του USER. κτσι για αυτό το μήνα σας έχουμε πολλά και διάφορα όπως: - Reviews για τα νέα παιχνίδια γνωστών εταιριών (Ocean, Microprose, Sierra) που πρόκειται να κυκλοφορήσουν. - Κουφά, τρελά και απίστευτα νέα! - Τις μόνιμες στήλες για τον Atari ST, την Amiga, τον Commodore 64, τον Amstrad, τον Archimedes κτλ. - Επίσης έχουμε την συνέχεια της παρουσίασης της κάρτας AdLib για τους μουσικόφιλους των PC. - Κατόπιν περνάμε στα φοβερά Reviews των παιχνιδιών, όπου έχουμε σαν Mega Review, το ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΟ LEMMINGS της Psygnosis. Αλλα όχι μόνο αυτό, υπάρχουν και άλλες καλές παρουσιάσεις παιχνιδιών που θα τις ανακαλύψετε μόνοι σας. - Το ότι υπάρχει και η στήλη Spell Shop, δεν χρειάζεται να σας το υπενθυμήσουμε. - Μετά περνάμε σε πιά σοβαρά (κατά τον κ. Renato...που τα μάτια του απο το Animation έχουν γίνει σαν ελατήρια!!) θέματα όπως: το πολύ δυνατό Software για cartoon animation κατευθείαν απο την πρωτοπόρα εταιρία στο κινούμενο σχέδιο την: Walt Disney (ευχαριστούμε την Greek Software που μας έδωσε το πρόγραμμα για το άρθρο). - Για όσους ασχολούνται με Video, η συνέχεια του βαρεμένου....συγγνώμη του συντάκτη ήθελα να πω, η στήλη DeskTopVideo, και το δεύτερο μέρος του Deluxe Video, όπου σας μαθαίνει βήμα-βήμα να φτιάχνετε κάποια απλά videos. - Αν και ακόμα δεν μας έχει φτιάξει το Lambada,(ακου, Lambada?!?), ο κύριος Αντώνης, εξακολουθεί να μας μιλάει για μουσική μέσα απο τη στήλη MIDI. - Και ο άνθρωπος με τα χίλια καλώδια(!), σας περιμένει στην στήλη modem, για να σας βοηθήσει να φουσκώσετε τον τηλεφωνικό λογαριασμό του σπιτιού σας. - Διαβάστε και κάνα γραμματάκι, που ως συνήθως θα υπάρχει κάποια "μάχη" μεταξύ Atari, Amiga, Archimedes ή PC.

Πιστεύω ότι με όλα αυτά τα θέματα θα περάσει ο μήνας ευχάριστα. Αλλά και αν υπάρχει χρόνος ελεύθερος, να θυμάστε ότι στο προηγούμενο τεύχος υπάρχει μια συνταγή για μακαρόνια, τι κάθεστε λοιπόν, βάλτε νερό στην κατσαρόλα, εκτός αν είστε αλλεργικοί στα ζυμαρικά, σαν κάποια γνωστή μου.

**Υ.Γ** ( Ο Νίκος Κροντηράς ακόμα προσπαθεί να ξεκολλήσει απο το ταβάνι την κατσαρόλα....χι!χι!χι!χι!).



Umberto Grelloni

# FRANKS

ΜΙΑ  
ΠΡΩΤΗ  
ΜΑΤΙΑ  
ΣΤΙΣ  
ΜΕΛΛΟΝΤΙΚΕΣ  
ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ

## DEATH OR GLORY

**Ε**χετε ποτέ φανταστεί τον εαυτό σας στη θέση ενός πιλότου Spitfire που αντιμετωπίζει ένα σμήνος από MIGs; Ασχετα από την απάντησή σας η Activision σας δίνει την ευκαιρία με το Death or Glory που μόλις κυκλοφόρησε για να σπάσει την μονοτονία των jets. Πρόκειται για ένα arcade flight simulator με έξι διαφορετικά σενάρια (Δύο Παγκόσμιους πολέμους, Κορέα, Βιετнам, Falklands, Λίβανο). Μπορείτε επίσης να πάρετε το μέρος όποιας πλευράς θέλετε καθώς και να πετάξετε με σμήνος ή μόνος. Αερομαχίες και βομβαρδισμοί γεμίζουν την περιπέτεια ενώ το cockpit αλλάζει ανάλογα με το σκάφος που διαλέγετε. Φυσικά υπάρχουν οι καθιερωμένες εξωτερικές οπτικές γωνίες για να ελέγχετε τον χώρο..

## INSECTS IN SPACE

**Χ**μμ, να ένα πραγματικά πρωτότυπο καλό παιχνίδι! Ακουσον άκουσον, έρχονται λέει εξωγήινα τεράστια έντομα τα οποία κλέβουν μωρά και τα ρίχνουν από μεγάλο ύψος με το ανάλογο αποτέλεσμα. Ευτυχώς όμως υπάρχει μία ιπτάμενη καλόγρια (αυτό ονομάζεται θεία δίκη) ονόματι Helen που πετώντας ακτίνες laser από τα μάτια της σε οκτώ δυνατές κατευθύνσεις καταστρέφει τα aliens. Τα γραφικά και ο ήχος δεν θα είναι τίποτα το ιδιαίτερο στους Amiga και ST.

## BILLY THE KID



**Ο** William H. Bonney, ένας από τους μεγαλύτερους παρανόμους στο Νέο Μεξικό φθάνει στο Lincoln για να επιβάλει την θέλησή του στην πόλη. Εχετε την δυνατότητα να παίξετε είτε τον "Billy the Kid" είτε τον άλλωτε καλό του φίλο, σερίφη Pat Garret. Αν επιζήσετε στην ληστεία της τράπεζας, την επιδρομή στο τρένο κτλ θα βρεθείτε στην τελική σκηνή της μονομαχίας, όπου μόνο ένας μπορεί να είναι νικητής. Είναι μία από τις σπάνιες φορές που βλέπουμε κάποιο Western game ενώ η ποιότητα της Ocean υπόσχεται πολλά. Αν έχει και μουσική Morricone...! Θα κυκλοφορήσει σε Amiga, Atari και PC format.

## E P I C



**Α**πό την ομάδα που βελτίωσε το F29 Retaliator, τώρα μας έρχεται το EPIC ένα game επιστημονικής φαντασίας με τα καλύτερα γραφικά και πρωτότυπο game play. Ο θρύλος γεννιέται μαζί με ένα εκπληκτικά εξοπλισμένο μονοθέσιο starfigher. Αυτό το σκάφος στα σωστά χέρια (ενός θρύλου) θα διαλύσει τον εχθρικό στόλο. Αυτό λοιπόν είναι το EPIC, και εσείς ο θρύλος. Το demo που είδαμε μας εντυπίασε για την κινηματογραφική παρουσίαση, τα υψηλής πυκνότητας γραφικά, την ατμοσφαιρική μουσική και συνολικά η εμφανισή του μας θύμισε τον Πόλεμο των Αστρων. Το περιμένουμε για Amiga, Atari και PC's.

## WING COMMANDER

**T**ο παιχνίδι θα κυκλοφορήσει για PC σε EGA, VGA, MCGA, TANDY και είναι ένα Action-Arcade Flight simulator, που χρειάζεται AT 386 (δυστυχία μας, δυστυχία μας) για να δείξει την αξία του, ενώ σε όλα τα PCs θέλει συμβατότητα 100%. Θα παίζεται με πληκτρολόγιο, mouse και joystick. Η μνήμη του υπολογιστή πρέπει να είναι από 640K και πάνω ενώ από μουσικές κάρτες υποστηρίζει την Ad lib, Roland, MT-32 ή Lapc-1 και CMS Soundblaster. Η υπόθεση είναι η εξής: Στον εικοστό έβδομο αιώνα η ανθρωπώ-

τητα βρίσκεται σε έναν ανελέητο πόλεμο με τους Kilrathi, μία πολεμοχαρή alien φυλή. Οδηγείτε τους πιλότους της γήινης συνομοσπονδίας ενάντια στα καλά εξοπλισμένα εξωγήινα διαστημόπλοια ενώ στο πλευρό σας υπάρχει ένας πιστός υπασπιστής. Τα raytraced 3D και bit mapped γραφικά χρησιμοποιούν 256 χρώματα. Οι πιλότοι έχουν στη διαθεσή τους τεσσάρων διαφορετικών ειδών σκάφη, το καθένα με τα δικά του χαρακτηριστικά πτήσης, οπλισμού και σχεδιασμό. Η κινηματογραφική αίσθηση που απο-



πνέει το game είναι το κάτι άλλο ενώ ακόμα υπάρχει και ένα πρωτοποριακό μουσικό σύστημα από την Origin που επιτρέπει την απόλυτη αξιοποίηση των ηχητικών δυνατοτήτων του συστήματός σας.

## GAME NEWS

**H** Activision σύμφωνα με ορισμένες πληροφορίες εργάζεται πάνω σε ένα καινούργιο σύστημα κατασκευής adventures (μη χαιρέστε από τώρα).

**H** US Gold ετοιμάζει ένα πακέτο με δύο παιχνίδια της Lucas film το Zak McKracken and the Alien Mindbenders και το Indiana Jones and the last Crusades-graphic Adventure για Amiga, ST και PC.

**H** Delphine αναμένεται να παρουσιάσει στο τέλος του χρόνου το Future Wars II και κατασκευάζει ένα καινούργιο παιχνίδι βασισμένο σε παρόμοιο σενάριο με το Lords of the Rising Sun.

**A**ναμένεται να κυκλοφορήσει, κατά τον Σεπτέμβριο, το Populous II.

**H** US Gold πήρε την άδεια να κάνει τα



conventions των coin-op της SEGA Bonanza brothers και Alien Storm.

**T**ο Loopz, ένα πολύ πετυχημένο puzzle game θα είναι ένα από τα πρώτα παιχνίδια οικιακού υπολογιστή που γίνεται Γαπωνέζικο coin-op!!!

**H** Mirrorsoft ετοιμάζει το First Samurai και η Cinemaware τα Roller Babies και The Enemy Within.

**T**ο φθινόπωρο του 91 θα έχουν κυκλοφορήσει για Sega Master System δύο φοβεροί τίτλοι της

Amiga, το Populus και Shadow of the Beast! Γιαυτό περιμένετε μέχρι τότε.

**T**ο πολυβραβευμένο flight simulator (ο θεός να το κάνει simulator!) της Ocean F-29 Retaliator τώρα έρχεται για PCs και μας υπόσχονται ότι η ταχύτητά του θα είναι τρομερή. Φήμες αναφέρουν ότι σε Amstad PC θα τρέχει τόσο γρήγορα όσο στην Amiga. Αν αυτό αληθεύει τότε μιλάμε για το γρηγορότερο flight game που έχει θγει ποτέ για συμβατούς.

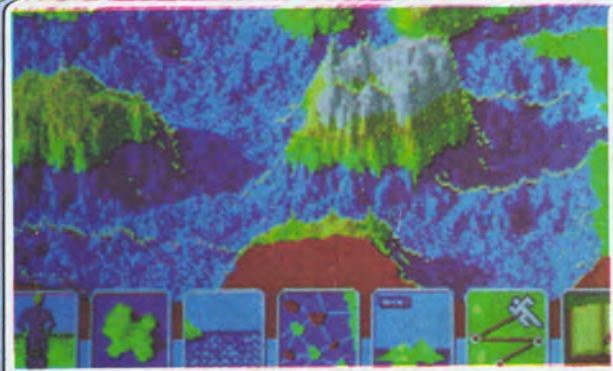
Αναμένουμε και ελπίζουμε.

## SPIRIT OF EXCALIBUR

**T**ο game είναι βασισμένο στο βιβλίο του Thomas

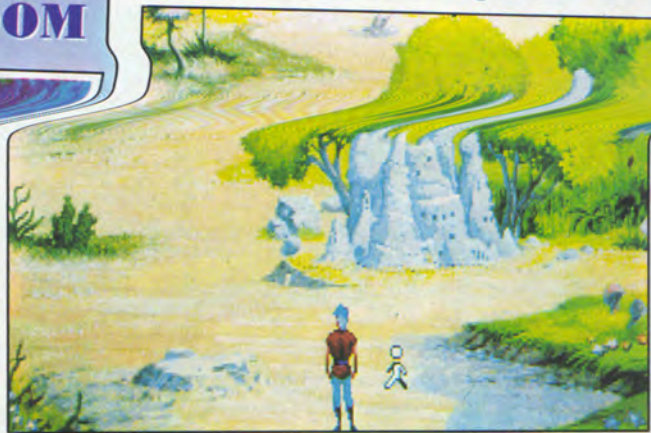
Malory για το μύθο του βασιλιά Αρθούρου. Η χρονιά είναι 539 μ.χ. και εσείς με το όνομα Lord Constantijn πρέπει να κυβερνήσετε ένα βασίλειο που είναι διαλυμένο τριγυρνώντας και πολεμώντας με μάγους, τέρατα και κατατροπώνοντας ταυτόχρονα εχθρούς που επιβουλεύονται τη γη σας. Το παιχνίδι περιλαμβάνει δύο επίπεδα δράσης, ένα στρατηγικό στον χάρτη και ένα με arcade σκηνές (ξεγυρισμένες ξιφομαχίες). Η εξέλιξη της περιπέτειας χωρίζεται σε πέντε επίπεδα και περιέχονται ακόμα και RPG στοιχεία αφού κάθε ιππότης έχει μια υπόσταση που συντίθεται από αντοχή, υγεία, ευγένεια, μαγεία, ικανότητα μάχης, πανοπλία και πίστη. Το παιχνίδι το είδαμε στα PCs και τα γραφικά του φαίνεται ότι θα είναι άψογα και ο χειρισμός εύκολος. Ο ήχος όμως είναι μέτριος. Η πλοκή του ευρηματική και το συνολικό στήσιμο θα προκαλέσει αίσθηση. Στο εξωτερικό κυκλοφορεί για PC ενώ θα θγει για ST και Amiga σύντομα.

## MIDWINTER II FLAMES OF FREEDOM

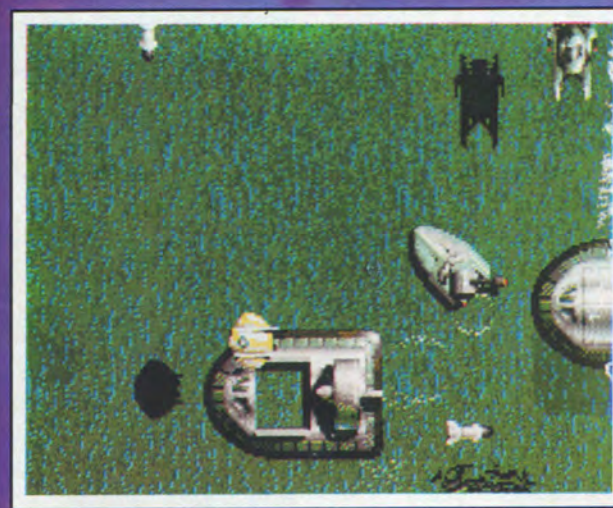


**Η** Microprose ετοιμάζει το έδαφος για τη συνέχεια του Midwinter, ένα game που άφησε εποχή. Η Maelstrom εργάζεται πάνω στη συνέχεια του game από τότε που τελείωσε το πρώτο μέρος. Το στηρίζει όμως σε διαφορετικό σενάριο και τεχνική. Η εταιρεία πρόσεξε καλά τις κριτικές που έγιναν στο πρώτο μέρος, έτσι ώστε να καταφέρει να κάνει το game αρεστό στους περισσότερους. Έτσι μείωσε τον αριθμό των χαρακτήρων αφού στο πρώτο μέρος ήταν μεγάλος και δύσχρηστος. Τώρα έχετε να κοντρολάρετε έναν μόνο χαρακτήρα με οποιαδήποτε χαρακτηριστικά θέλετε, διαλέγοντας μέσα από ένα μενού από μύτες, μάτια, αυτιά, μαλλιά κτλ και ένα σωρό άλλες επιλογές που επιτρέπουν να μεταβάλλετε την ικανότητα του να επικοινωνεί με τους άλλους ανθρώπους. Όταν δηλαδή συναντήσετε κάποιο πρόσωπο μπορείτε να χρησιμοποιήσετε πάνω του sex appeal (για δόντια μιλάμε), εκφοβισμό και πονηριά για να τον πείσετε, αλλά καλό θα ήταν να μην το παρακάνετε. Η υπόθεση δεν έχει μεγάλες διαφορές από το πρώτο μέρος αν εξαιρέσουμε ότι γυρνάτε από νησί σε νησί, χωρίς χιόνια αυτή τη φορά! Ο χώρος του gameplay εξακολουθεί να είναι τεράστιος με πολύ δράση, άριστα γραφικά και υπέροχος ήχος. Πρόκειται να κυκλοφορήσει σε όλα τα 16-BIT μηχανήματα.

## KING'S QUEST



**Τ**ώρα τί θα περιμένετε να γράψουμε; Για τη θρυλική σειρά των King's Quest, για το πόσο επιτυχημένη είναι, για τα γραφικά σε φανταστικά επίπεδα ή για το σενάριο που θυμίζει μερικές φορές τα πιο κρυφά μας όνειρα. Το πέμπτο επεισόδιο είναι γεμάτο με puzzles και η πλοκή του τρομερή. Όμως το πρώτο που παρατηρεί κανείς είναι ότι τα γραφικά ξεπερνούν κατά πολύ τα προηγούμενα σε σχεδιασμό και λεπτομέρεια. Το animation εξάισιο ενώ το χειρότερο σημείο της περιπέτειας είναι ο ήχος. Η υπόθεση έχει ως εξής: το βασίλειο του γνωστού μας πιά King Graham, το Davenstry καταπατήθηκε από ένα μοχθηρό μάγο, τον Mordack, ο οποίος έκλεψε ολόκληρο το κάστρο (τώρα πού μπορεί να κρύβεται ένα κάστρο... εδώ σας θέλουμε!). Σ' αυτό το τελευταίο μέρος της ανθολογίας των King's Quest η Sierra έχει χρησιμοποιήσει 9,7 megabytes data αλλά το game στα PCs απαιτεί επεξεργαστές από γρήγορο 286 και πάνω. Θα το δούμε βέβαια και σε Amiga, ST.



## SWIV

**Τ**ο jeep και το ελικόπτερο επέστρεψαν. Θα μπορούσαμε να πούμε ότι είναι η συνέχεια του SilkWorm και προβλέπεται ότι θα είναι ένα από τα καλύτερα two player sHoot'em ups. Σ' αυτή τη κοιλάδα του θανάτου το jeep ταξιδεύει στο έδαφος μ' ένα πανίσχυρο όπλο πολλών κατευθύνσεων, αλλά πρέπει να ξεπεράσει τα διάφορα εμπόδια αποφεύγοντας Tanks. Το ελικόπτερο αντίθετα ξεφεύγει τους κινδύνους του εδάφους αλλά μπορεί να πυροβολεί μόνο σε μία κατεύθυνση. Δεκάδες εχθρικά sprites και power ups γεμίζουν την οθόνη του υπολογιστή ενώ μια ριζοσπαστική τεχνική disk accessing επιτρέπει να παίζετε και να φορτώνει ταυτόχρονα. Τα γραφικά, ο ήχος και η κίνηση μέσα από πολλά διαφορετικά επίπεδα είναι κάτι που πρέπει να δείτε για να πιστέψετε.

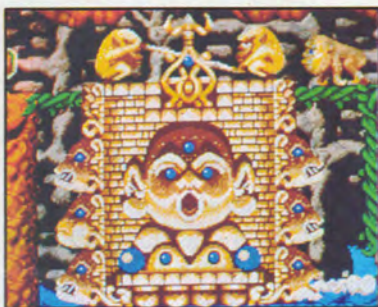
## NAVY SEALS



**Τ**ο άκρως απόρρητο όπλο της Αμερικής. Η απάντηση στην δύναμη της S.A.S. Η Navy Seals είναι μια ομάδα commandos βασισμένη στους καλύτερους άνδρες εκπαιδευμένους στις πιο σύγχρονες στρατιωτικές τεχνικές

και εξοπλισμένους με το τελευταίας τεχνολογίας οπλοστάσιο. Το σενάριο του game είναι βασισμένο στην ομόθυμη ταινία της Orion monie και για όσους την έχουν δει απλά ακολουθούν την υπόθεση. Σκοπός της ομάδας σας η απελευθέρωση Αμερικανών ομήρων από την πολεμική ζώνη στη Μέση ανατολή και η καταστροφή των μυστικών πυρηνικών όπλων του εχθρού. Η δράση δεν σταματάει ποτέ και οι κίνδυνοι είναι πολλοί. Η στρατηγική σε υψηλά επίπεδα. Τα θεγαγαλικά πολλά, οι οθόνες διαδέχονται η μία στην άλλη, τα γραφικά άψογα. Το Navy Seals θα κυκλοφορήσει για όλα τα format εκτός του PC το οποίο δεν έχει ανακοινωθεί ακόμα. Ένα δυνατό game για παίκτες με γερά νεύρα.

## TOKI



**Ε**να πολύπλοκο arcade adventure, με πρωταγωνιστή έναν διαβολικό και πανίσχυρο μάγο που έχει απαγάγει την αγαπημένη σας και σας μετα-

ταμορφώνει σε πύθηκο περιοπής καθώς και τον κόσμο σας σ'ένα κακό όνειρο. Ο δυστυχισμένος λοιπόν ηρώας μας πρέπει να λύσει τα μάγια (όπως λέμε φτιάχνω καρμπονάρα) κυνηγώντας το μάγο και να απελευθερώσει τη γυναίκα του. Αυτό το game βασίζεται στο πολύ καλό scrolling που χρησιμοποιεί την τεχνική του coin-op και στα ιδιαίτερα ευρηματικά και πανταχού παρόντα όπλα και power-ups. Το παιχνίδι πιστεύουμε ότι θα έχει μεγάλη επιτυχία στη χώρα μας λόγω της πρωτοτυπίας του σε όλα τα επίπεδα και στην πετυχημένη πορεία του coin op στις αίθουσες ηλεκτρονικών. Το παιχνίδι αναμένεται σε όλα τα format εκτός του PC. Το review θα παρουσιαστεί σ'ένα από τα επόμενα τεύχη.

## ROGUE TROOPER



Από την Krisallis μας έρχεται αυτό το παιχνίδι που μετά τον δικαστή Dredd έχει ήρωά του παρμένο από τα κόμικ της 2000AD.

Είναι σωματώδης, μπλέ και βιολογικά ικανός να επιζεί σε δηλητηριώδη ατμόσφαιρα (μπα όχι στον Περσικό δεν θα αντέξει).

Οι αντίπαλοί του είναι ανάλογοι μέσα στα τέσσερα shoot'n explore επίπεδα του παιχνιδιού ενώ η τεχνική πλευρά θα έχει ομαλό scrolling, animation και χαρακτήρες μεγάλου μεγέθους.

## NARC



**Τ**ο καυτότερο coin-op της αγοράς (όπως υποστηρίζει βέβαια η εταιρεία κατασκευής του) τα τελευταία δύο χρόνια, βγήκε και στα computer για να εκδικηθεί. Το σενάριό του δανειζεται στοιχεία από το Miami Vice. Η αποστολή σας είναι να εξοντώσετε τούς στυγνούς εμπόρους ναρκωτικών, και πάσης φύσεως εγκληματίες. Πυροβολείτε και συλλαμβάνετε ό,τι κινείται στο πεδίο βολής σας. Η δράση είναι non-stop σε όλα τα επίπεδα συμπεριλαμβάνοντας τους μεγαλύτερους κινδύνους όπως παγίδες και φωτιές που το κάνουν ένα από τα καλύτερα shoot'em up που θα κυκλοφορήσουν. Είναι ένα πρωτότυπο game με άριστα graphics για απαιτητικούς και μη. Η θία του θα χτυπήσει όλους τους υπολογιστές εκτός των PC (στην αρχή τουλάχιστον).

## ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS EYE OF THE BEHOLDER



**Ε**ίναι η νέα περιπέτεια της φανταστικής σειράς των role-playing games το Advanced Dungeons & Dragons. Έτσι σε λίγο καιρό θα έχετε την ευκαιρία να αποκτήσετε ακόμα ένα συλλεκτικό κομμάτι! Το σενάριο διαδραματίζεται στην πόλη Forgotten Realms του Waterdeep και χρησιμοποιεί σεναριακό υλικό από την TSR: Waterdeep and the North, City system και το Ruins of Undermountain. Στο Eye of the Beholder οι άρχοντες του Waterdeep στέλνουν μία ομάδα adventurers κάτω από την πόλη για να καταστρέψουν την εγκληματική διάνοια της οποίας σημάδια έχουν αρχίσει να εμφανίζονται με την εξαπλώση του κακού. Η ομάδα γρήγορα ανακαλύπτει ότι οι υπόνομοι θρηθούν από παγίδες και τέρατα, κανέναν όμως χειρότερο από την διαβολική Γιαννατάρ και το βοηθό της. Εσείς πρέπει να θρείτε και να καταστρέψετε τη σατανική συνομιλία μέσα σε έναν χώρο φτιαγμένο όλο σε 3D. Το game έρχεται για IBM και Amiga ενώ θα υποστηρίζει όλες τις κάρτες γραφικών καθώς ακόμα Ad lib και Roland κάρτες ήχου.

## TURRICAN

**Π**άνω που είστε ήρεμοι, νοιώθετε ασφάλεια, κοιμάστε χωρίς προβλήματα και βλέπετε ένα καλό όνειρο, ο ΕΦΙΑΛΤΗΣ επιστρέφει. Είστε ο σκληρός ήρωας Turrican και πρέπει να καταστρέψετε τη διαβολική ΜΗΧΑΝΗ. Με όπλο ένα μαστίγιο laser πρέπει να περάσετε μέσα από δώδεκα επίπεδα πέντε κόσμων με πάνω από χίλιες πεντακόσιες θρόνες γεμάτες από ανώριμη, διασκεδαστική, εκρηκτική δράση. Η Rainbow Arts ελπίζει ότι θα καταφέρει να συμπυκνώσει πάνω από 2 Mega γραφικών και υπέρ-ομαλό parallax scrolling. Ακόμα θα υπάρχουν περισσότερα από είκοσι μουσικά θέματα, δέκα ψη-



φιακοί ήχοι και πενήντα διαφορετικά ηχητικά εφέ!!

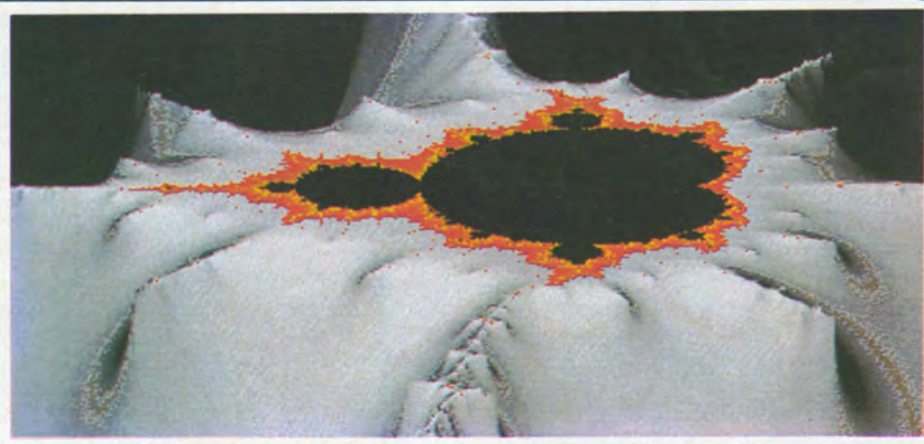
## SHANGAI II: DRAGON EYE

**Ε**άν μικρός σας άρεσε να χτίζετε πύργους στην άμμο, ή να καταστρέφετε τα τούβλα της δίπλα οικοδομής φτιάχνοντας σπιτάκια, αν είσατε μικρός ή νοιώθετε μικρός (ή πολυλογάς, Σ.Αρχ) τότε αυτό το game ίσως καταφέρει να ξυπνήσει τα άγρια ruzzle ένστικτά σας. Είναι εμπλουτισμένο με μορφές και κινήσεις ζώων που αντιπροσωπεύουν τους χρόνους στο κινεζικό ημερολόγιο. Το gameplay αν και αμαβαθμισμένο είναι το κλασικό και τα γραφικά μέτρια. Γι'αυτό και προβλέπεται ότι θα κυκλοφορήσει μόνο για PC και συμβατους. (αν δεν πούμε την κακία μας... Σ.Αρχ.)

## 4-D SPORTS DRIVING

**M**ega City, μια μεγάλη πόλη με δισεκατομύρια κατοίκους και μερικές εκατοντάδες Δικαστές. Όχι από αυτούς με τις περούκες, από τους άλλους με τα όπλα, τις μοτοσυκλέτες και το νόμο στα χέρια τους. Ο καλύτερος θέβαια είναι δικαστής Dredd. Ονομα και πράγμα αυτό το παιδί καταφέρνει για μια φορά ακόμα να εμφανίζεται στις οθόνες των υπολογιστών με την βοήθεια της Virgin Mastertronic. Eva left to right shoot'em up που προσπαθεί (και κατορθώνει) να μην μοιάζει στα Robocop αλλά η τεχνική πλευρά του δεν ενθουσιάζει. Οι φοιτητές της Νομικής οφείλουν να το αγοράσουν! 4-D SPORTS DRIVING Το 4D αρχίζει να γίνεται κοινός τίτλος (άντε βρε παιδιά και κανένα 5D) και έτσι μετά από το BOX έχουμε τα αυτοκίνητα. Η ποιότητα της Mindscape λοιπόν μας δίνει αυτο το παιχνίδι όπου μπορείτε να διαλέξετε ανάμεσα σε ένα μεγάλο πλήθος αυτοκινήτων αυτό της αρεσκείας σας. Οδηγείτε λοιπόν με σωστό χειρισμό στον τρισδιάστατο δρόμο. Για τα γραφικά δεν θα σας δώσω λεπτομέρειες τώρα (είναι καλύτερα από του Hard Driving, Σ.Αρχ.) αλλά για το gameplay οι πρώτες εντυπώσεις είναι θετικές.

## ...ΚΑΙ ΠΑΛΙ FRACTALS



**Ε**κτός από τον Dr. Clarke, όπως είδαμε και παραπάνω, υπάρχουν και άλλοι άνθρωποι που ασχολούνται με την επιστήμη των fractals και συγκεκριμένα την εφαρμογή της στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές. Δυο καθηγητές του Georgia Institute of Technology, οι Alan Sloan και Michael Barnsley, δημιούργησαν μια εταιρεία με την επωνυμία Iterated Systems. Αφορμή ή μάλλον αιτία της; Ένα πολύ καλό σύστημα συμπίεσης αρχείων εικόνων που εφεύρανε και βασίζεται κυρίως σε hardware αλλά και σε software. Το όλο σύστημα αποτελείται από μια πλακέτα με οκτώ fractal-transform ASICs και έναν Intel i960 RISC μικροεπεξεργαστή. Το hardware και το software του συστήματος μπορούν να δουλέψουν σε οποιοδήποτε AT με VGA κάρτα αλλά το ενδιαφέρον βρίσκεται στον τρόπο συμπίεσης των αρχείων-εικόνων που βασίζεται σε fractals που σημαίνει με πολύ-πολύ απλά λόγια (μην νομίζετε ότι μπορώ να σας το εξηγήσω και με περισσότερα) ότι κάθε εικόνα ή γραφική παράσταση μπορεί να αντικατασταθεί ή να "εκφραστεί" καλύτερα με μία και μόνο συνάρτηση fractal. Για παράδειγμα μια γραμμή που σε VGA πιάνει 38Kb συμπίεσμένη με το παραπάνω σύστημα φτάνει τα 4Kb! Έτσι μπορεί μέσα σε μια και μόνο δισκέτα 1.4MB να χωρέσει 1.5 λεπτά animation, σε έναν 40MB σκληρό δίσκο 40 λεπτά και σε έναν CD οπτικό δίσκο 10 ώρες! Όσο για ακίνητες εικόνες... μέσα σε μια 1.4MB δισκέτα χωράνε 70! φωτογραφικής ποιότητας, ενώ ο μεγαλύτερος συντελεστής που έχει επιτευχθεί μέχρι τώρα είναι 500 προς 1 !!! Αν και για να γίνει η συμπίεση της ή των εικόνων χρειάζεται το hardware, από εκείνη την στιγμή και έπειτα το αρχείο που δημιουργείται δεν είναι παρά ένα απλό DOS αρχείο που μπορεί να αποσυμπίεστεί σε οποιοδήποτε AT (με το απαραίτητο software φυσικά) και με ταχύτητα 24-30 frames το δευτερόλεπτο. Αυτή την στιγμή το σύστημα κοστίζει 25000\$ δολάρια αλλά σύμφωνα με τους υπεύθυνους η τιμή θα πέσει και υπάρχουν σχέδια για την ολοκλήρωσή του σε ένα και μόνο τσιπάκι που, αν επιτευχθεί τότε, θα γίνει standard στις πλακέτες των μελλοντικών PCs! Και η επιστήμη προχωράει...

## ΑΓΟΡΑΖΟΝΤΑΣ ΙΣΤΟΡΙΑ

**Ο**χι δεν πρόκειται για τα Ελγείνια αλλά για την Αμερικάνικη ιστορία που μπορείτε να αποκτήσετε (107 τόμοι, 1000 χάρτες και εικόνες) παίρνοντας στην εξευτελιστική τιμή των 395\$, δηλαδή 60000δρχ έναν CD ROM δίσκο. Αν αδιαφορείτε για την αμερικάνικη ιστορία μπορείτε να διαλέξετε κάτι άλλο από ιατρικά θέματα, λεξικά, μέχρι αθλήματα και σε παρόμοιες τιμές επικοινωνώντας πάντα με την Bureau of Electronic Publishing, 141 New Road, Parsippany NJ07054.

## Η ΚΑΚΙΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

**Κ**υκλοφορεί κι αυτό (και μας θύμισε ένα παλιό ανέκδοτο) ανάμεσα στους gamers και κυρίως τους hackers: "Όποιος έχει υπολογιστή να κάνει ένα θήμα μπροστά. Ωπα, εσύ με το PC πού πηγαίνεις..." -χο,χο,χο-

## ΟΔΥΣΣΕΙΑ ΚΑΙ AMIGA

**Ε**να γεγονός που ίσως έκανε εκατοντάδες Amiga users να αισθανθούν υπερήφανοι για το μηχάνημά τους, ίσως κάνει και εσάς να αισθανθήτε το ίδιο. Πριν από λίγους μήνες ο αρχισυντάκτης του γνωστού αμερικάνικου περιοδικού Amiga World, έλαβε ένα γράμμα από τον συγγραφέα της Οδύσσειας. Μην νομίζετε ότι αναφερόμαστε στην γνωστή οδύσσεια του Ομήρου. Μιλάμε φυσικά για τον συγγραφέα του 2001: η Οδύσσεια του Διαστήματος, τον Arthur C. Clarke. Η σχέση, του παγκοσμίου αποδεδειγμένου καθηγητή και συγγραφέα, με την τεχνολογία και τις εξελίξεις της είναι κάτι παραπάνω από στενή. Ποιός ο λόγος όμως να γράψει στο συγκεκριμένο περιοδικό; Ο Dr Clarke, που αυτή την στιγμή μένει στην Sri Lanka, είναι κάτοχος μιας Amiga 2000 (ωωωωωω, σας ακούω να κάνετε όλοι οι Amiga users), και όχι μόνο αυτό αλλά δεν την χρησιμοποιεί για παιχνίδια αλλά για σοβαρές εφαρμογές (αααααα, σας ακούω να κάνετε όλοι εσείς οι όχι Amiga users)! Συγκεκριμένα όπως αναφέρει και ο ίδιος στο γράμμα του, χρησιμοποιεί την Amiga του και το πρόγραμμα MandFXP της Cygnus, για να εξερευνήσει τα fractals του Mandelbrot Set. Κάτι που του έχει γίνη έμμονη ιδέα από το 1985 και είναι επίσης ένα από τα θέματα του νέου του βιβλίου που ονομάζεται "The God from the Grand Banks". Σε ένα τηλεοπτικό πρόγραμμα που έκανε στην Αγγλία τον Ιούλιο του 1988 έδειξε μερικές "μαύρες τρύπες" που είχε ανακαλύψει στα fractal graphics μεγενθύνοντας το set στο μέγεθος της τροχιάς του πλανήτη Αρη!!! Amiga λοιπόν και... "Oh my God, its full of stars!"

## ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΓΙΑ DETECTIVES!!!



Είναι αργά το απόγευμα και γυρνάω κουρασμένος σπίτι μου για να ξεκουραστώ. Αφού κάνω τα σχετικά, πλύσιμο, φαί, αλλαγή ρούχων κτλ, κάθομαι μπροστά στον υπολογιστή μου! (εσείς τι καταλάβατε όταν είπα "να ξεκουραστώ");. Ανοίγω λοιπόν τον υπολογιστή μου αλλά... κάτι δεν πάει καλά. Η προσοχή μου αποσπάται από ένα σιγανό θόρυβο ντουκ-ντουκ και συγχρόνως προσέχω για πρώτη φορά ότι η δισκετοθήκη μου αναδίδει μία έντονη μυρωδιά από τζατζίκι! Αναζητώντας την πηγή θορύβου ανακαλύπτω ότι ο θόρυβος προέρχεται από το ανοικτό (;) παράθυρο που κτυπάει από τον αέρα. Υποπτο. Χωρίς να δώσω έκταση στο γεγονός ξανακάθομαι μπροστά στον υπολογιστή μου και ετοιμάζομαι για ένα Dungeon Master. Ανοίγω την δισκετοθήκη μου και... φρίκη! όσο και να ψάξω δεν υπάρχει πουθενά. Το μόνο που βρίσκω είναι μια χειρόγραφη προκήρυξη που γράφει "Η τρομοκρατική οργάνωση Amiga A2000 ξαναχτυπά. Ιμπεριαλιστή STUser, χωρίς Dungeon Master θα υποφέρεεις!". Οι σκέψεις περνάνε αστραπιαία: ανοικτό παράθυρο=διάρρηξη, τζατζίκι=σουβλάκι, A2000=Amiga User, Amiga User + σουβλάκι = Renato!!! = διάρρηξη. Είναι ολοφάνερο ο άσπονδος φίλος μου, κατάφερε ένα καίριο πλήγμα. Σε ελάχιστο χρόνο βρίσκεται στην άλλη άκρη του τηλεφώνου. Ακολουθεί συνομιλία: (Εγώ) -Συγχαρητήρια Renato, η επιχείρησή σου ήταν επιτυχημένη και το σκόρ έγινε 45-45. (Υπάρχει μια μακροχρόνια διαμάχη που μετριέται με σκορ!) Τώρα όμως θέλω το D.M. μου πίσω, και με προσοχή γιατί είναι original.

(Renato, ύφος αδιάφορο) -Έχασες το D.M.; Λυπάμαι δεν το έχω εγώ, χε χε.

(Εγώ, ύφος θυμωμένο) -Μα αφού άφησες και σημείωμα!

(Renato, ύφος εκνευριστικό) -Είναι δικό μου; Απόδειξέ το. Του.. του... (κλείσιμο γραμής).

"Απόδειξέ το... Ξέ το... Ξέ το...". Οι λέξεις αντηχούνε ακόμα στα αυτιά μου. Καλά λοιπόν όπως θέλεις. Η λύση υπάρχει και είναι ένα πρόγραμμα που ονομάζεται "Ο Γραφολόγος". Η ιστορία μας τελειώνει με την επίδειξη στον Renato ενός σωρού από χαρτιά εκτυπωτή που μέσα από μία εμπειριστατωμένη ανάλυση αποδουκνύει ότι είναι αναμφισβήτητα ένοχος. Ακολουθεί επιστροφή του D.M., κέρασμα σε σουβλάκια για εξιλέωση και αύξηση του σκορ σε 45-44 υπέρ μου! Η ιστορία είναι φανταστική, τυχόν ομοιότητες με πρόσωπα ή καταστάσεις είναι εντελώς μη συμπτωματική. (Σ.Αρχ. ....). Απίστευτο και όμως αληθινό. Ένας προγραμματιστής σε συνεργασία με τον κορυφαίο γραφολόγο/εγκληματολόγο James Woodward φτιάξανε το παραπάνω πρόγραμμα. Οι δυνατότητες που προσφέρει είναι πάρα πολλές, αυτό που χρειάζεται είναι ένα δείγμα χειρόγραφου κειμένου και οι απαραίτητες γνώσεις. Από εκεί και πέρα, μέσα από ένα σύνολο μενού γίνεται η ανάλυση ή σύγκριση του δείγματος γραφής που προδίδει στοιχεία από τον χαρακτήρα του ανθρωπού. Στο τέλος βγαίνει ένα αρχείο, με όλα τα αποτελέσματα της ανάλυσης, που ούτε λίγο ούτε πολύ φτάνει τις 15 σελίδες!!! Η τιμή του είναι 49.95 λιρές, κυκλοφορεί για όλους του 16bit υπολογιστές και για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθήτε στην **INTRASET LTD, (DEPT WPC) No 10 WOODSIDE AVENUE, CLAYTON-LE-WOODS CHORLEY, LANCASHIRE PR6 7QF** ή να το παραγγείλετε μέσω FAX στο **025 72 74753**.

## ΓΙΑ ΝΑ ΣΑΣ ΕΡΘΕΙ ΚΟΥΤΙ

**Η** διαφορά τιμής ανάμεσα σε μια Amiga 500 και μια A 2000 σε σχέση με αυτά που προσφέρει κάθε μηχανήμα, είναι πάρα πολύ μεγάλη.

Και ο χρήστης φαίνεται να πληρώνει ένα άδειο κουτί, τουλάχιστον στην αρχή.

Στην πραγματικότητα όμως αυτό που πληρώνει είναι η δυνατότητα "επέκτασης" και αυτό θα φανεί από την πρώτη κιόλας στιγμή που θα χρειαστεί να βάλει μία κάρτα που στην A 500 ή θα είναι ακριβότερη ή δεν θα υπάρχει καθόλου!!!

Αυτό ακριβώς το κενό όμως έρχεται να συμπληρώσει μια αμερικάνικη εταιρεία, η Logical Design Works Inc. με το προϊόν της California Access που ονομάζει Bodega Bay.

Πρόκειται για ένα "κουτί" που υπόσχεται να δώσει στην κομψή A 500 σας ένα άχαρο και μονοκόματο look που θυμίζει PC, αλλά

και κάτι που σίγουρα θα το θέλετε πολύ.

Τέσσερις θέσεις επέκτασης για κάρτες της A 2000 από τις οποίες τρεις θέσεις επέκτασεις κάνουν και για κάρτες PC XT/AT, μια θέση για σκληρό δίσκο, δυο θέσεις για disk drives 3.5' ή 5.25' και ένα τροφοδοτικό 200W με ανεμιστήρα.

Φυσικά υπάρχει 100% συμβατότητα με την A 2000, και έτσι θα μπορείτε να βάλετε ότι κάρτα θέλετε, από accelerators μέχρι Bridge Board και Flicker Fixers.

Όλα όμως στον κόσμο έχουν μια τιμή και στην συγκεκριμένη περίπτωση μιλάμε για 349.95\$ δολάρια, αυτή την στιγμή στην αμερική.

Περιμένουμε με αγωνία να περάσει την άλλη όχθη του ατλαντικού και να έρθει στην Ευρώπη.

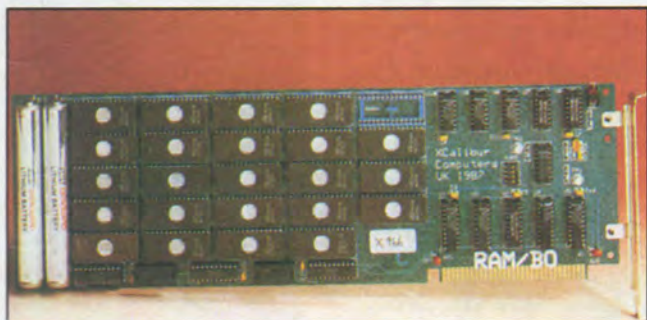


## ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ...



## ή ΧΑΡΤΟΦΥΛΑΚΑΣ?

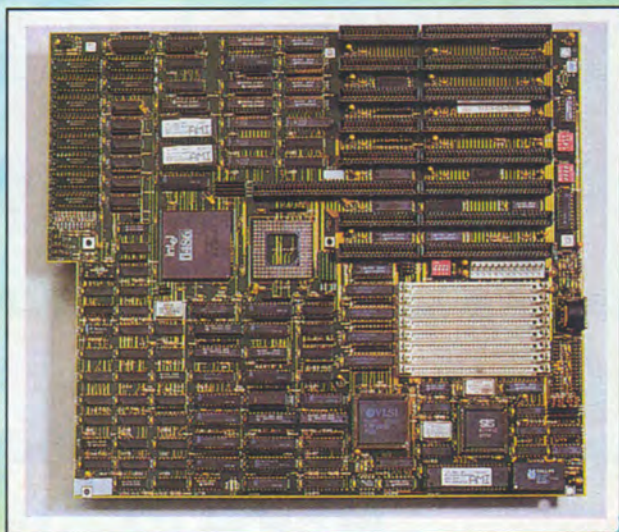
**Ο** εκτυπωτής της φωτογραφίας, είναι ένας Kodak Diconix τετράχρωμος ο οποίος δεν ξεχωρίζει για την ταχύτητα εκτύπωσης του (150 cps σε draft mode!) ή την ποιότητά του 192/192 dpi, ούτε για το βάρος του που φτάνει τα 6 1/2 κιλά. Διαφέρει όμως διότι μπορεί να περιέχει μέσα του μερικά (μέχρι 60) τεμάχια χαρτιού χωρίς να χρειάζεται εξωτερικό stand, χωρίς βέβαια να έχει πρόβλημα να χρησιμοποιήσει και κανονικό, εκ των έξω τροφοδοτούμενο χαρτί. Η τιμή του βέβαια είναι σχετικά τσουχτερή αφού η ποιότητά του κοστίζει στην Αμερική 1495\$ (δηλαδή περίπου 230.000 δρχ). Οσοι ενδιαφέρονται ακόμα μπορούν να κάνουν μια επαφή με την Eastman Kodak, 901 Elmgrove Rd., Rochester, NY 14653, (800) 344-0006.



## ΡΑΜΠΟ ΤΟ ΡC;

**Γ**ια την ακρίβεια προφέρεται RAM-BO και σημαίνει Random Access Memory-Battery Operated. Είναι μια βελτιωμένη έκδοση του πρώτου συστήματος που είχε δημιουργήσει η Xcalibur Computers και τώρα περιέχοντας 1.5 Mb μνήμης (Εργον στην πραγματικότητα) μπορεί να συνδεθεί ταυτόχρονα με ένα σκληρό δίσκο και να πετύχει αυτόματη και αδιάκοπη λειτουργία του (εξαγωγή και εισαγωγή στοιχείων) με ταχύτητα και συχνότητα που διαφορετικά θα προκαλούσε κακώσεις στο δίσκο σας. Αφήστε που η "μπαταρίες" του hardware αυτού έχουν ενεργή ζωή για 10 περίπου χρόνια και τιμάται μόνο 45000 δρχ (μόνο;;; Σ.Αρχ)

## ΣΧΕΔΟΝ 586!!!



**1991** (και ολίγη απο 1990). Οι Βορειοαμερικάνοι πουλάνε τους 286 τους, σε εξευτελιστικές τιμές για να αγοράσουν 386. Σχεδόν όλοι το κάνουν για να παίξουν τις καινούργιες εκδόσεις των παλιών παιχνιδιών της Sierra. Τα άτυχα 286 παίρνουν το δρόμο τους για την Ευρώπη... Τί γίνεται όμως με αυτούς που έχουν ήδη 386; Ααα, αυτοί παίρνουν την motherboard της φωτογραφίας και έχουν σχεδόν έναν... 586 στον υπολογιστή τους. Διαβάστε χαρακτηριστικά: 256K cache, 200% γρηγορότερο από τα υπόλοιπα 486. Υποστήριξη cache δευτέρου επιπέδου (άλλα 256K δηλαδή), 8Mb μνήμη on board επεκτάσιμο στα 16 Mb και φυσικά στα 33MHz... Εξακολουθώ να προτιμώ την Amiga 3000 (πορωμέεεεε. Αρχ.)

## Η ΑΓΟΡΑ ΕΠΕΚΤΕΙΝΕΤΑΙ

**Α**ν δεν το γνωρίζεται η Ευρώπη έχει γίνει μια κύρια αγορά για την Αμερικάνικη Βιομηχανία Software (για να σας προλάβουμε λέμε ότι η αγορά παιχνιδιών εξαιρείται). Κατά 75% λοιπόν αυξήσαν τις πωλήσεις τους οι Αμερικάνικες εταιρίες. Το αντίστοιχο ποσοστό για πωλήσεις λογισμικού σε Macintosh είναι 83%. Τα στοιχεία αυτά δεν έχουν θγει τυχαία αφού στην έρευνα αυτή πήραν μέρος εταιρίες όπως η Lotus, Word Perfect, Microsoft, Ashton Tate κτλ.



## ΜΕΡΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ

**A**ς ρίξουμε μια ματιά τώρα στις τιμές μηχανημάτων και Software στις ΗΠΑ. Ετσι γιατί είμαστε περίεργοι: -386 στα 20 MHz με VGA 512K Board, 2Mb RAM, δύο floppies (3.5"+5.25"), 14" color monitor 101 Key Keyboard μόνο 500.000 δρχ. -386 στα 25MHz με 4Mb RAM, 2 Disk Drives, 160 Mb σκληρό VGA με 512K Board, 14" έγχρωμο μόνιτορ και DOS 4.01 (το οποίο εκεί πληρώνουν οι άνθρωποι για να αποκτήσουν!) 750000 δρχ. -Σκληρός Δίσκος 42 MB 45000δρχ, 104 Mb 90000 δρχ, 209 Mb 160000δρχ. - Laser Printers από 110000 ενώ τα monitors έχουν ανάλογες τιμές με τις Ελληνικές. Και αν ετοιμάζετε ήδη για αγορές να ξαναθυμίσω ότι όλα αυτά είναι τόσο... φτηνά στις ΗΠΑ.

## ΤΟ ΔΙΑΒΑΣΜΑ ΚΑΝΕΙ ΚΑΛΟ!

**Σ**υνεχίζοντας την δραστηριότητα του για καλύτερη ενημέρωση των Ελλήνων επιστημόνων, το Διεθνές Τεχνικό Βιβλιοπωλείο Α. ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ εγκαινιάζει στις 20 Μαρτίου 1991 (βιαστείτε!!) μια αποκλειστική έκθεση του εκδοτικού οίκου ADDISON WESLEY με τους τελευταίους τίτλους που κυκλοφορούν στην παγκόσμια αγορά σε θέματα οικονομικών και ηλεκτρονικών υπολογιστών. Η έκθεση θα έχει διάρκεια δέκα (10) ημερών και στόχο από την μια την παρου-

σίαση των τεχνολογικών εξελίξεων μέσα από την ξένη βιβλιογραφία και απο την άλλη την γνωριμία του Ελληνικού αναγνωστικού κοινού με τους μεγαλύτερους διεθνείς εκδοτικούς οίκους. Κατά την διάρκεια της έκθεσης θα ισχύουν ειδικές τιμές στα βιβλία του εν λόγω εκδοτικού οίκου. Δεν χρειάζεται βέβαια να πούμε ότι κι αν ακόμα δεν είσατε επιστήμονας μπορείτε να αγοράσετε αυτά τα βιβλία ή ότι δεν χρειάζεται να περιμένετε μια έκθεση βιβλίων για να μπειτε σε ένα βιβλιοπωλείο...

## ΑΝΟΙΞΗ ΣΤΗ ΜΟΣΧΑ

**A**ν βρεθείτε στην Σοβιετική Ένωση το πρώτο δεκαήμερο του Απριλίου μην χάσετε την ευκαιρία να επισκευθείτε την Δεύτερη Διεθνή Έκθεση Ηλεκτρονικών Υπολογιστών και Υποστήριξης, με την ονομασία Comtek που θα μείνει ανοιχτή από τις 8-12 του Μήνα. Αν κρίνουμε από την επιτυχία που είχε η περσινή αντίστοιχη εκδήλωση (πάνω από 40000 κόσμου) θα υπάρχει συνωστισμός.



## ΕΧΕΤΕ LAPTOP?



**A**ν η απάντηση είναι "ναι" τότε πρέπει να ξέρετε ότι το μικρό αυτό κομμάτι Hardware που βλέπετε στην φωτογραφία μπορεί να σας απαλλάξει από περιττές, πολύπλοκες αλλά και επικίνδυνες μερικές φορές εσωτερικές επεμβάσεις όταν θέλετε να συνδεθείτε με κάποιο Network. Είναι ένα εξωτερικό, συνδεόμενο σε όποιο παράλληλο port θέλετε adapter που σας απαλλάσει ακόμα από προβλήματα με αλλαγές configuration ή περιεργα διακοπτάκια. Είναι ειδικά προσαρμοσμένο έτσι ώστε να μπορεί να δεχτεί ρεύμα από διάφορες χώρες από 90-264 volt. Ονομάζεται D-Link LAN Adapter και μπορείτε να το βρείτε ακόμα και στην Ελλάδα. Τηλεφωνήστε απλώς στο (01) 3245416. Διαφορετικά σας προτείνουμε να αγοράσετε ένα Network!!!

## ΔΙΣΚΕΤΕΣ & TEFLON

**N**αι καλά διαβάσατε, η γνωστή εταιρεία Verbatim παράγει δισκέτες που έχουνε επίστρωση από teflon. Ένα υλικό που μέχρι πριν λίγο καιρό άνηκε αποκλειστικά στην διαστημική τεχνολογία. Εκτός από μεγάλης αντοχής είναι και αντικολλητικό, έτσι σύντομα θρήκε εφαρμογή σε σκευή μαγειρικής γνωστής φήμας (αν θα μπορείτε να τηγανίσετε αυγά στις δισκέτες σας χωρίς να κολλάνε, δεν το ξέρουμε). Τώρα όμως με την εφαρμογή αυτού του υλικού στις δισκέτες προσφέρεται μεγάλη αντοχή σε κακουχίες όπως σκόνες, πιάσιμο του μαγνητικού υλικού με τα χέρια, γράψιμο με στυλό (στις 5.25") κλπ. Φήμες αναφέρουν ότι ο επόμενος τύπος δισκετών της εταιρείας θα έχει επίστρωση από Kevlar και έτσι θα είναι αλεξίσφαιρες...

## ΔΕΝ ΕΙΜΑΙ PUBLIC DOMAIN

**O** λόγος για το Dos του οποίου τα παράνομα αντίγραφα αλλάζουν χέρια χρηστών και μεγάλων εταιριών σαν... πουκάμισα! Δεν ξέρουμε κατά πόσο αληθεύουν οι φήμες ότι μερικές εταιρίες έκαναν τα στραβά μάτια στην παράνομη κυκλοφορία του Dos για να εξαπλωθούν τα PCs στο παρελθόν, αλλά αυτά τα πράγματα δεν συγχωρούνται πια. Έτσι η Βρετανική FAST (Federation Against Software Theft) έχει κάνει αρκετές επιδρομές ενάντια σε μεγάλες εταιρίες και έχει ανακαλύψει εκατοντάδες παραβάτες. Το χειρότερο όμως είναι πως το 50% των Λογισμικών του Unix είναι και αυτο πειρατικό!!! Σκεφτείτε δηλαδή τί έχει να γίνει τώρα που οι PC emulators για Amiga και Atari έχουν εξαπλωθεί...



## ΤΑ TOSHIBÁκια!!!

**A**πό αριστερά προς τα δεξιά μερικά Laptops που μπορεί να μην είναι τα μικρότερα του κόσμου αλλά σίγουρα είναι από τα δυνατότερα:

**-T5200:** επεξεργαστής 386, σκληρός δίσκος 40, 100 ακόμα και 200 Mb, 2-14 Mb RAM, 2 expansion slots και οθόνη VGA plasma.

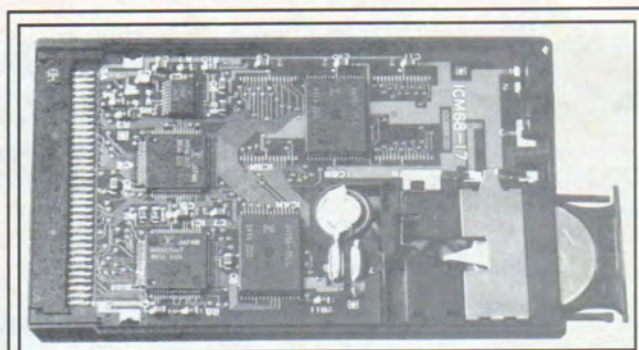
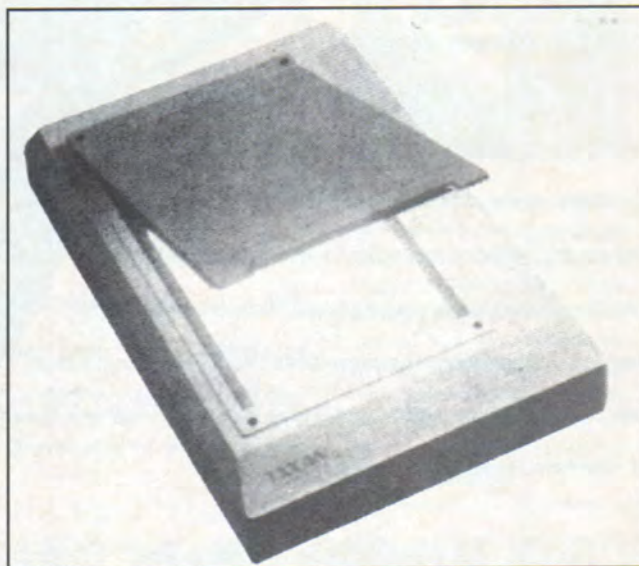
**-T5200C:** 386 (φυσικά), σκληρός 200 MB, μνήμη μέχρι 14 MB, δύο expansion Slots και έγχρωμη VGA οθόνη υγρών κρυστάλλων.

**-T3200SX:** το "μικρό" μοντέλο με τον 386, 40 ή 120 MB σκληρό, 1-13 MB RAM και plasma VGA monitor.

Τα μοντέλα αυτά δίνονται βέβαια και με συνδιασμό.

## Ο ΓΚΡΙ ΤΑΞΑΝΟΣ

Μιλάμε για έναν scanner από την Taxan που συνδεδεμένος με έναν IBM PC ή PS/2 μπορεί να αποδώσει 256 διαβαθμίσεις του γκρι. Ο Quantum 256 όταν χρησιμοποιεί όλες αυτές τις αποχρώσεις του μπορεί να δημιουργήσει φωτο-ρεαλιστικές οθόνες που πολύ εύκολα αποθηκεύονται σε 8-bit format και γίνονται αντικείμενο επεξεργασίας μέσω σχεδιαστικών προγραμμάτων.



## ΜΕ ΤΗΝ ΜΝΗΜΗ ΣΤΗ ΤΣΕΠΗ

**T**ο hardware της φωτογραφίας είναι μια μικρή κάρτα (την βλέπετε σε φυσικό σχεδόν μέγεθος) που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να κρατάει στην μνήμη της ορισμένα στοιχεία που αξιοποιούνται από πολύ μεγαλύτερες συσκευές. Παρόμοιες κάρτες σε λίγο καιρό θα κάνουν πραγματικότητα σκηνές από έργα επιστημονικής φαντασίας όπου θα χρησιμοποιείτε την προσωπική σας κάρτα για να μπειτε στο σπίτι σας, να έχετε πρόσβαση σε δημόσιους χώρους, να πληρώνετε...

## Ο ΜΗ... ΠΟΝΤΙΚΟΣ

**Τ**ο μηχάνημα της φωτογραφίας (δεν εννοώ το χέρι) μπορεί στα επόμε-

να χρόνια να αντικαταστήσει το mouse. Κατ'αρχήν όπως βλέπετε

δεν χρειάζεται να το μετακινείτε πάνω στο γραφείο σας και να το επαναφέρετε αλλά μένει σε μια θέση σταθερό και μετακινείται ο κέρσορας στο σημείο που θέλετε με ένα άγγιγμα και μια επιλογή με ένα πιο δυνατό πάτημα. Μπορεί ακόμα να χρησιμοποιήσει καθορισμένα function keys, να τραβήξει γραμμές,

ενώ δεν χρειάζεται καθάρισμα. Προς το παρόν από την MicroTouch,

55 Jonspin Road/Wilmington.

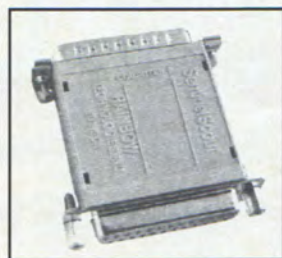


## ΣΚΛΗΡΗ ΠΡΟΣΤΑΣΙΑ I



**Π**ροσθέστε αυτό το εξαρτημάκι στον PC, Machintosh, στη θύρα RS-232C και θα προστατεύσετε τα προγράμματά σας από κάθε προσπάθεια αντιγραφής. Είναι κατασκευασμένο για να αντιστέκεται στην λογική ανάλυση μέσω άλλων συστημάτων αλλά περισσότερες πληροφορίες πρέπει να ζητήσετε από την κατασκευάστρια Pro Teck Marketing.

## ΣΚΛΗΡΗ ΠΡΟΣΤΑΣΙΑ II



**Ο**ταν θέλετε να κάνετε αντίγραφα αλλά δεν θέλετε να τρέχουν δεξιά-αριστερά, εέε εννοώ να μην τρέχουν σε άλλα μηχανήματα χρησιμοποιείτε αυτό το κλειδί που εξοπλίζει το αντίγραφό σας με έναν κωδικό κάνοντάς το να μην τρέχει αν δεν υπάρχει πάνω του το δικό σας hard-ware. Με τα 295\$ που στοιχίζει είναι μια ιδανική λύση για τα προγράμματα χαμηλού κόστους.

## ΓΙΝΕ ΚΙ' ΕΣΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΗΣ

**Α**λλά όχι στην Ελλάδα! Δεν είναι μόνο η κακή προσωπική μου εμπειρία αλλά και το ότι αυτή τη στιγμή κάποιος στο εξωτερικό σας χρειάζεται! Μιλάμε για το Amiga World που θα δεχτεί ευχαρίστως οποιοδήποτε Demo σας σχετικά με γραφικά, games, 3D, Utilities, animation κτλ και ποιός ξέρει μπορεί να απο-

κτήσετε δόξα και χρήμα. Στείλτε τα αριστουργήματά σας (μόνο για AMIGA) στην εξής διεύθυνση: (Amiga Product Submissions) Mare-Ann Jarvela, 80 ELM Street Peterboroug, NH 03458 ή τηλεφωνήστε για περισσότερες λεπτομέρειες και οδηγίες στο (603) 924-0100 (πάντως το ELM street εμένα μου θυμίζει Φρέντυ Κρούγκερ!)

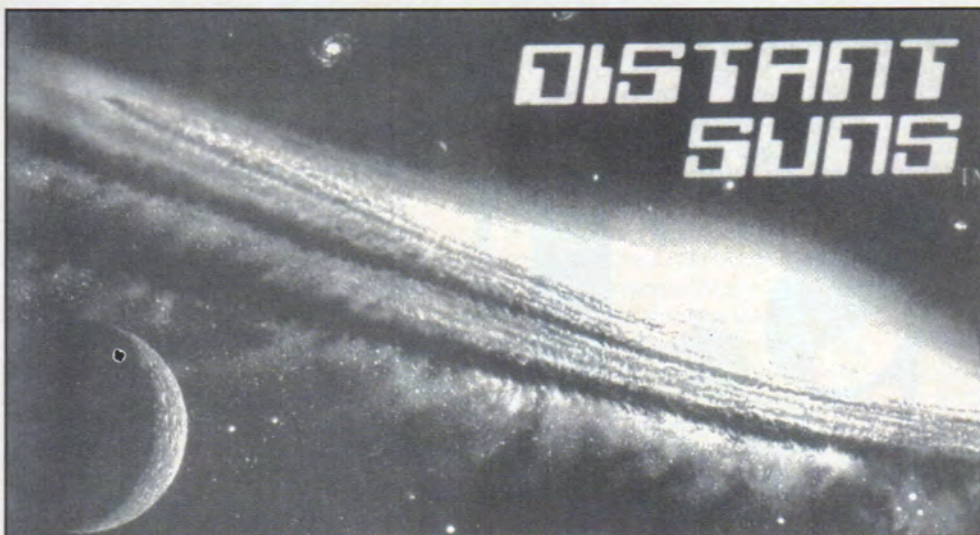
## ΛΥΓΚΑΣ ΚΑΙ ΠΑΝΘΗΡΑΣ

**Μ**ετά από μερικές μάλλον απογοητευτικές πωλήσεις του Lynx, η Atari αποφάσισε πως φταίει η υψηλή τιμή. Και έτσι θα την κατεβάσει 50 ολόκληρες Αγγλικές λίρες, δηλαδή κάπου 15000 δραχμές. Φυσικά έχει σκεφτεί να τονώσει λίγο και την παραγωγή software που ούτε τα Χριστούγεννα πήγε καλά.

Η Ελληνική πραγματικότητα είναι θέβαια αρκετά μακριά από όλα αυτά αλλά... Το ζωϊκό θασίλειο συνεχίζει να χαρίζει ονόματα στα μηχανήματα της Atari η οποία μας ανακοινώνει τώρα το Panther το οποίο -λέει- θα είναι φυσικά με cartridge αλλά θα μπορεί να συνδέεται με εξωτερικό 3.5" drive και θα παίζει τα παιχνίδια του ST.

Ακόμα -λέει- θα έχει τον 68000 στην ταχύτητα των 12MHz δίνοντας 4096 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη από μια παλέττα 16 εκατομμυρίων.

Όλα αυτά στην τιμή των 200 ή 65000 δραχμών αλλά αν τα cartridges στοιχίζουν 50 χιλιάδικα να λείπει το πανθηροθύσσινο!



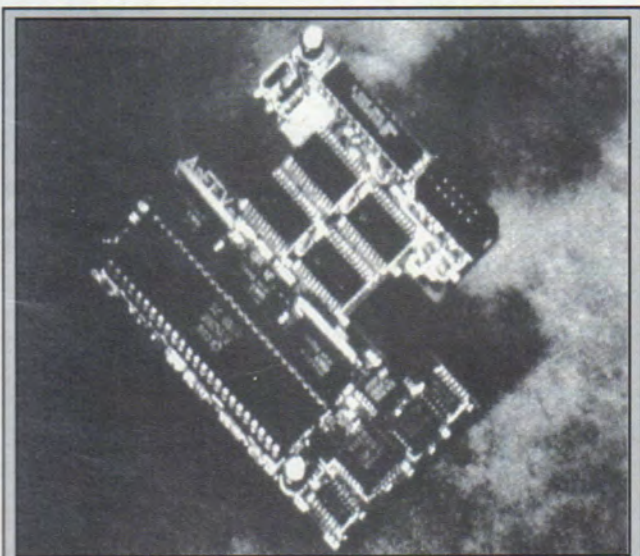
## ΑΝ ΜΟΥ ΔΑΝΕΙΖΕΤΕ 512K

**Ε**σας δώσω ένα πλανητάριο για την Amiga σας! Πραγματικά μπορείτε μέσα από την Amiga να δείτε τα απόμακρα άστρα και τις θέσεις τους στον γαλαξία σε όποια χρονική στιγμή θέλετε από το 8000 π.Χ. μέχρι το 12000!!! Με μόνο 69.95\$ αποκτάτε μερικά δισεκατομμύρια τοπία φτιαγμένα με fractals. Περισσότερες πληροφορίες στην Virtual Reality Laboratories, SAN Luis Obispo, CA 93401.

## TURBO SILVER



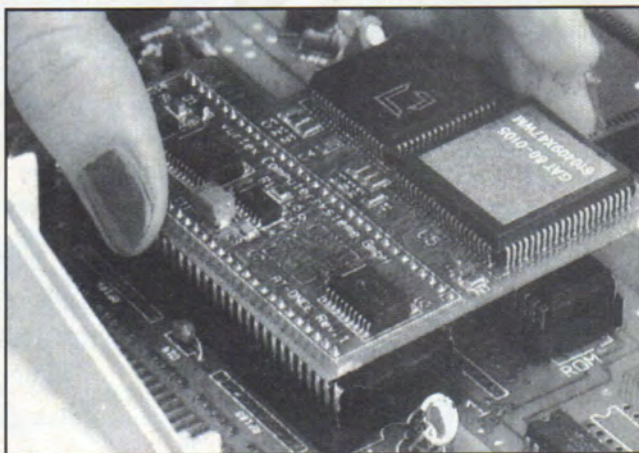
Θέλετε να φτιάχνετε εύκαμπτα, τρισδιάστατα, πολύχρωμα σχήματα στην οθόνη της Amiga; "Ναι, ναι!". Τότε το Turbo Silver είναι για σας ένα ιδανικό πρόγραμμα που δίνει εκπληκτικά αποτελέσματα. Η φωτογραφία αυτή λέει πολλά αλλά οι φήμες συμπληρώνουν ότι έρχεται η νέα βελτιωμένη έκδοσή του με την ονομασία Imagine!



## ΠΙΟ ΓΡΗΓΟΡΑ...

**Η** ICD κυκλοφόρησε δύο πολύ καλές κάρτες για τους κατόχους Amiga 500 και 2000. Η πρώτη δεν κάνει τίποτε άλλο από το να δίνει μεγάλη ταχύτητα - διπλάσια- στα μηχανήματά μας. Οι κάρτα περιέχει τους κανονικούς 68000 άρα δεν πρέπει να υπάρχουν προβλήματα ασμβατότητας, ενώ τρέχουν στα 14.3 MHz και σας "τρώνει" μόνο 32K από την μνήμη σας για να φτάσει στο μέγιστο της απόδοσής του, στοιχίζοντας 350 δολάρια. Η δεύτερη κάρτα για την 2000 είναι μία flicker fixer δηλαδή δίνει τέλειες οθόνες σε interlaced ανάλυση για 75000 δρχ.

## ΜΕ ΜΙΑΣ!!!



**Α** Τονσε κάντε την Amiga σας AT. Ομως μην διάζετε να χαρείτε γιατί δεν είναι software αλλα ένας Hardware emulator που στοιχίζει 398\$ (νταν!) στις ΗΠΑ.

Το εντυπωσιακό που περιλαμβάνει δεν είναι ούτε η 286 CPU στα 7.2 MHz ή η κάρτα CGA που εξομοιώνει αλλά ότι ταυτόχρονα με τον 286 σας δίνουν και έναν έξτρα 68000!!! Αχρείαστος να'ναι...

**A**ρχή της ιστορίας λοιπόν και πριν φτάσουμε στην δημιουργία του ST άς δούμε πρώτα την δημιουργία της ίδιας της ATARI. Υπεύθυνος για την ίδρυση της ATARI Corp. ήταν ο Nolan Bushnell, ένας νέος και φιλόδοξος σχεδιαστής που έφυγε από την δουλειά του για να ανοίξει την δικιά του εταιρεία. Βρισκόμαστε έτσι γύρω στα 20 χρόνια πριν και στις αρχές της δεκαετίας του '70, όπου και ο Nolan Bushnell ονομάζει συνειδητά και σκόπιμα την εταιρεία του "ATARI". Πόσοι από εσάς όμως ξέρετε τη σημαίνει αυτό το όνομα που σήμερα έχει γίνει συνώνυμο της "παιχνιδομηχανής"; Η λέξη "atari" είναι κινέζικη!!! και είναι μια έκφραση-επιφώνημα που έχει άμεση σχέση με ένα τοπικό παιχνίδι. Αθλιώς μεταφρασμένο στα ελληνικά θα μπορούσα να πω ότι αντιστοιχεί στο "σ'έφαγα" ή "σε πήρα" ή κάτι τέτοιο τέλος πάντων... Ο Bushnell κατάλαβε νωρίς τις ανάγκες τις αγοράς ή να πούμε καλύτερα ανακάλυψε μια καινούργια αγορά;

Ερίξε λοιπόν από την αρχή όλες τις προσπάθειές (και λεφτά) του στην κατασκευή ενός ηλεκτρονικού παιχνιδιού που ονομαζότανε Pong. Ένα παιχνίδι με δυο "ρακέτες" και μια τετράγωνη μπάλα που υποτίθεται ότι έμοιαζε με ring-pong και που σίγουρα θα θυμούνται οι παλιότεροι. Ίσως ο πρόδρομος όλων των coin op's. Το pong στέφτηκε από μια πρωτοφανή επιτυχία και έτσι ακολούθησαν και άλλοι τίτλοι με αποκορύφωμα μια φτηνή έκδοση του pong για το σπίτι. Η εισβολή είχε αρχίσει. Το όνομα Atari είχε πια καθιερωθεί και το μέλλον της εταιρείας φαινόταν σίγουρο όσο ποτέ. Η δεκαετία του '70 όμως ήταν μια δεκαετία κρίσεων, ιδίως για την Αμερική, και έτσι η Atari για να επιζήσει χρειάστηκε λεφτά. Σε μια πρώτη προσπάθεια ο Bushnell πλησίασε τα Disney studios που δηστυχώς απόριψαν την προσφορά του. Και λέμε δηστυχώς γιατί πιστεύουμε ότι αν υπήρξε η συνεργασία τότε η αγορά των home computers και των παιχνιδιών ίσως να ήταν πολύ πιο διαφορετική (και καλύτερη) από την σημερινή, για φανταστείτε Disney-Atari ένα δίδυμο που θα υποσχόταν πολλά... Τελικά η λύση βρέθηκε στο

# S.T. STORY

**Ο**πως έχουμε ξαναπεί αγαπητοί αναγνώστες, κάθε ηλεκτρονικός υπολογιστής και συγκεκριμένα ο Atari ST είναι κυριολεκτικά ένα "εργαλείο". Και μάλιστα ένα εργαλείο που έχει μια ιδιαιτερότητα: μπορεί να χρησιμοποιηθεί με, και για πολλούς τρόπους! ψυχαγωγία, εκπαίδευση, δουλειά, δημιουργία...

Αυτόν τον μήνα όμως δεν θα ασχοληθούμε με πολύπλοκα τεχνικά θέματα, περιφερειακά ή οτιδήποτε άλλο που θα σας βοηθούσε, να καταλάβετε τον τρόπο λειτουργίας του ST σας ή να τον χρησιμοποιήσετε καλύτερα και αποδοτικότερα. Το θέμα που πρόκειται να μας απασχολήσει είναι περισσότερο εγκυκλοπεδικό: η ιστορία και η εξέλιξη των υπολογιστών της σειράς ST και της Atari.



πρόσωπο της Warner Bros και στα 28 εκατομύρια δολάρια που έδωσε η εταιρεία για να αποκτήσει τον έλεγχο της Atari. Στην καρέκλα του διευθυντή όμως έμεινε ο Bushnell και με το νέο κεφάλαιο μπήκε για τα καλά στην αγορά των home computers. Θα θυμόσαστε σίγουρα τα επαναστατικά για την εποχή του Atari 400/800, μηχανήματα που αν και δεν διαθόθηκαν πολύ στον υπόλοιπο κόσμο, στην Αμερική γνώρισαν τεράστια επιτυχία. Ακολούθησε η όχι αμέσως επιτυχη-

μένη VCS2600 παιχνιδομηχανή που έγινε επίκεντρο απασχόλησης για χιλιάδες οικογένειες και είναι best-seller ακόμη και σήμερα!!! (λόγω τιμής βέβαια). Ο ανταγωνισμός από τον προαιώνιο αντίπαλο (βλέπε Commo-dore) όμως είχε ήδη αρχίσει να γίνεται σκληρός, και πήρε σάρκα και οστά με τον VIC-20, ένα μηχανήμα με λιγότερες δυνατότητες αλλά αρκετά μικρότερη τιμή. Έτσι το 1979 ο Nolan Bushnell εγκαταλείπει την εταιρία του και αν και πρωτεργάτης της επανέστασης των ηλεκτρονικών παιχνιδιών και των home computers, περνάει στην αφάνεια.

Ο ανταγωνισμός αρχίζει να γίνεται πιο σκληρός (βλέπε C64) και η εταιρία ξαναπουλιέται. Ο νέος αγοραστής; Σας λέει τίποτα το όνομα Jack Tramiel; Ναι, ναι "ο" Tramiel. Σαν πρώην αρχιδιευθυντής της Commodore ήξερε ότι εδώ και καιρό κάποιοι (από τους οποίους μερικοί ήταν σχεδιαστές υπεύθυνοι για την δημιουργία των Atari 400/800) κολάγανε και ξεκολάγανε τσιπάκια γύρω από ένα Motorola 68000, να δείτε πως το λέγανε... (Σ.Αρχ. το παιδί έχει Αμιγοψία). Ο Tramiel ήξερε την κατάσταση καλύτερα από οποιονδήποτε άλλον γιατί ήταν και ο υπεύθυνος για την άσχημη θέση που βρέθηκε η Atari εν'όψη του νέου μηχανήματος της Commodore (Σ.Αρχ. όλο υπεκφυγές είναι). Εδώ όμως, αναπόφεκτα, θα πρέπει να ανοίξουμε μια παρένθεση για να ρίξουμε φώς στο σκοτεινό πέπλο που καλύπτει την πατρότητα του μηχανήματος που αποτέλεσε πέτρα σκανδάλου ανάμεσα στην Atari και την Commodore (Σ.Αρχ. τα νεύρα μου). Η ιστορία του μηχανήματος των ονείρων (Σ.Αρχ. πάλι δεν είπα Amiga) θα μπορού-

σε να αποτελέσει ένα άρθρο από μόνη της αλλά εμείς θα περιοριστούμε στα σημεία που μας αφορούν. Αν και το μηχάνημα ήταν "έτοιμο" η υπεύθυνη εταιρεία βρισκόταν στο χείλος της οικονομικής καταστροφής. Ο μόνος τρόπος να γλυτώσει ήταν να "καθαρίσει" με μετοχές.

Εκείνη ακριβώς την στιγμή εμφανίστηκε ο Jack Tramiel. Οι διαπραγματεύσεις άρχισαν και σαν πρώτη τιμή της κάθε μετοχής προτάθηκαν τα 2\$ δολάρια. Ο Tramiel πρόσφερε πολύ λιγότερα και τους ανάγκασε να ρίξουν την τιμή. Νομίζοντας ο Tramiel, ότι είναι (και ήταν μέχρι εκείνη την στιγμή) ο μόνος άμεσα ενδιαφερόμενος για την καλιφορνέζικη εταιρεία και τον πρωτοποριακό υπολογιστή της (Σ.Αρχ. Amiga, πέστο Amiga, Amiga, Amiga) κάνοντας την δεύτερη προσφορά του, δίνει λιγότερα από πρώτα φέρνοντάς τους σε απόγνωση. Και τότε γίνεται αυτό που δεν περίμενε κανένας και ανατρέπει τους πάντες και τα πάντα. Εμφανίζεται η Commodore και προσφέρει 4\$ δολάρια την μετοχή, δηλαδή διπλάσια τιμή από την αρχικά ζητούμενη! Αρπάζοντας την ευκαιρία όμως, και με επιχειρηματικό δαιμόνιο η εταιρεία όχι μόνο δεν δέχεται τα 4\$ δολάρια αλλά ανεβάζει και την τιμή κατά 25

cents!!! Η κατάσταση είναι κρίσιμη. Η Commodore απορίπτει την τιμή, φεύγει, το σκέφτεται, το ξανασκεύεται, το ξαναξανασκεύεται και κάνει τελικά την κίνηση που άλλαξε την ιστορία της ανθρωπότητας (Σ.Αρχ. όλο υπερβολές). Γυρνάει δέχεται την τιμή και αγοράζει την εταιρεία και το μηχάνημα που θα αποτελούσε το μέλλον της (Σ.Αρχ. πάλι δεν τόπε εκαταλείπω...). Εδώ κλείνουμε την παρένθεση αφήνοντας την Commodore να δουλεύει πάνω στο νέο της απόκτημα και γυρνάμε στην Atari του Tramiel. Κάτι έπρεπε να γίνει και έπρεπε να γίνει γρήγορα. Η σχεδιαστική ομάδα της Atari δούλεψε μέρα νύχτα και το θαύμα έγινε! Η πρεμιέρα γίνεται τον Ιανουάριο του 1985 στο American Computer Show και παρουσιάζεται πράγματι ένας home computer (μόνο home δεν ήταν τότε) με "καρδιά" τον 68000 και το όνομα Atari ST. Ο θρύλος έχει γεννηθεί, αλλά δεν τον έχει πάρει χαμπάρι κανένας... Ο ST δημιουργήθηκε μεν από την "απειλή" της Commodore αλλά μπορούμε να πούμε ότι κατά κάποια άποψη έμοιαζε περισσότερο με ένα PC. Ένα PC βασισμένο στον 68000, που έτρεχε ένα παρόμοιο λειτουργικό και μπορούσε ακόμα να διαβάσει δισκέτες με PC format. Ενώ οι ομοιότητες

όμως σταματάνε εκεί, τα γραφικά, ο ήχος, και η τιμή του, προχωράνε παραπέρα... Έτσι φάνομε στο πρώτο μοντέλο του ST που εμφανίζει αρκετές ομοιότητες, πλεονεκτηματά αλλά και αρκετές ελλείψεις σε σχέση με τα σημερινά μοντέλα. Το εργαστηριακό μοντέλο (ή μπαουλάκι να πούμε καλύτερα) είχε μέγεθος 5 x 50 x 30 cm. Έτσι ο πρώτος ST χρειάστηκε πολύ δουλειά για να φτάσει σε ένα αποδεκτό compact μέγεθος το οποίο δεν κατάρθώθηκε παρά μόνο μετά την ολοκλήρωση πολλών κυκλωμάτων του σε τέσσερα και μόνο custom chips (SHIFTER, GLUE, DMA, MMU). Ακόμα και τότε όμως στο πρώτο μοντέλο το "επαναστατικό" τότε, λειτουργικό σύστημα TOS (The Operating System), έπρεπε να φορτωθεί από δισκέττα, τα disk drives συνδέονταν εξωτερικά, το τροφοδοτικό ήταν εξωτερικό και οι θύρες των joysticks ήταν σε φυσιολογική θέση. Εδώ όμως πρέπει να διακόψουμε αγαπητοί αναγνώστες (σε λίγο αρχίζουν οι Αυθαίρετοι, και δεν τους χάνω με τίποτα). Θα συνεχίσουμε τον επόμενο μήνα με μίας ιστορικής σημασίας αναδρομή των μοντέλων του ST από την προϊστορία μέχρι την διαστημική εποχή. Μέχρι τότε... να προσέχετε τις γυναίκες οδηγούς!!

## ΤΑ ΒΟΡΕΙΑ ΠΡΟΑΣΤΙΑ ΕΧΟΥΝ ΤΟ ΔΙΚΟ ΤΟΥΣ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ

# Data Gate

## COMPUTERS

**ΧΩΡΙΣ ΠΟΛΛΑ  
ΛΟΓΙΑ...  
ΠΕΡΑΣΤΕ ΓΙΑ  
ΣΥΓΚΡΙΣΗ**

ATARI

Commodore

AMSTRAD

Schneider

Tulip®

HYUNDAI

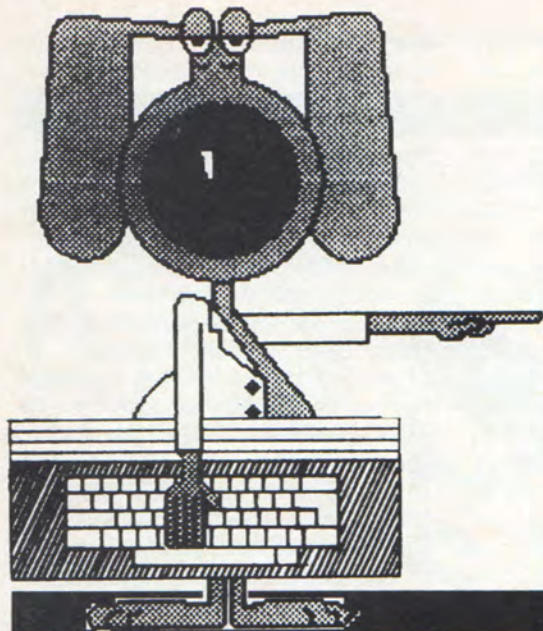
stair

CITIZEN

D.T.P  
calamus

Υπεύθυνος : ΓΚΙΖΗΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ

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



# STAY COOL

## A M I G A U S E R

ΤΟΥ Ρ. ΓΚΡΕΛΛΟΝΙ

**Γ**ερά σας και για αυτόν τον μήνα **Amiga Users** όλης της Ελλάδας! Τι κάνουν οι **Amiga** σας; Τις κουράζετε καθόλου; Όπως θα έχετε παρατηρήσει η στήλη αυτή δεν έχει να κάνει με παιχνίδια, ούτε και να σας δώσει λύσεις να τελειώσετε κάποιο παιχνίδι.

**Η** στήλη αυτή σας δείχνει τον μαγικό κόσμο της Amiga, τεχνικές συμβουλές, κόλπα για να φτιάξετε την Amiga, Hardware tips, Emulation Tips, προγραμματιστικά κολπάκια και τέλος απαντάει τις ερωτήσεις σας ή κάποια προβλήματα που τυχόν έχετε με την Amiga σας. Γι αυτό εάν δεν σας ενδιαφέρουν όλα αυτά και πιστεύετε ότι η Amiga είναι μόνο για παιχνίδια τότε γυρίστε σελίδα και απολαύστε τα reviews των παιχνιδιών (Αντε κ.Σεκέρογλου εμπρός λοιπόν γυρίστε σελίδα!). Αλλά θέλω να βάλετε κατι καλά στο μυαλό σας: Η Amiga δεν είναι μια καλοφτιαγμένη παιχνιδιομηχανή αλλά αντίθετα το καταφέρνει ΚΑΙ αυτό καλύτερα από μερικούς άλλους υπολογιστές. Αυτό δεν σημαίνει ότι οι άλλοι υπολογιστές δεν κάνουν καλά την δουλειά τους, αλλά ο κάθε υπολογιστής είναι καλός στον τομέα του. Έτσι για παράδειγμα δεν θα έπαιρνα ποτέ Amiga για να τρέχω spreadsheets και Databases αυτά τα καταφέρνει πολύ καλά ένα PC. Όπως επίσης εάν έκανα σελιδοποίηση, δεν θα έπαιρνα ούτε PC, ούτε Amiga αλλά έναν Apple Macintosh. Βέβαια θα μου πείτε και η Amiga έχει spreadsheet και DTP προγράμματα, το ίδιο και το PC τα καταφέρνει με το DTP. Όμως φίλοι μου ο κάθε υπολογιστής αλλού υπερέρχει και αλλού παραμένει μέτριος. Εάν όλοι οι υπολογιστές τα κατάφερναν παντού τότε θα είχαμε μόνο ένα είδος υπολογιστή και δεν θα χρειαζόταν τίποτα άλλο. Γι αυτό και ΔΕΝ πρέπει να γίνεται σύγκριση υπολογιστών. Το λέω και πάλι, ο καθένας στον τομέα του. Πριν προλάβετε να μου πείτε καλά η Amiga που τα καταφέρνει καλά;, εγώ θα σας απαντήσω και με παραδείγματα, ότι τα καταφέρνει αρκετά καλά στα γραφικά και στον ήχο.

Πρώτο παράδειγμα οι Ολυμπιακοί αγώνες που θα γίνουν στην Ατλάντα. Οι άνθρωποι χρειάζονται μηχανήματα που θα έχουν όλους τους χώρους του Ολυμπιακού χωριού αποθηκευμένους, όλα τα προγράμματα αγώνων και όλες τις πληροφορίες που θα χρειάζεται κάποιος επισκέπτης και που θα τις βρίσκει όλες μέσα στις Amiga που θα υπάρχουν εκεί (με εφέ, εικόνες digitized, με ήχους κ.τ.λ.) με λίγα λόγια δηλαδή ένα DeskTop Presentation. Γιατί όμως πήραν 120 Amiga 2500 και όχι κάποιους άλλους υπολογιστές; Μα γιατί πρώτον είναι φτηνοί, δεύτερον έχουν καλά γραφικά και ήχο (βασικό συστατικό στο να κεντρίσει κάποιον επισκέπτη) και τρίτον έχει φτηνά περιφερειακά. Άλλο παράδειγμα; το Info Box από τους φίλους μας τους Ολλανδούς. Που έχει πάλι σχέση με DTPresentations αλλά αυτή τη φορά σε μεγάλα καταστήματα στυλ MINION. Και ακόμα ένα άλλο παράδειγμα: τα ελληνικά τηλεοπτικά κανάλια, που χρησιμοποιούν Amiga (Πως τις χρησιμοποιούν, είναι μια άλλη πονεμένη ιστορία!!) για την παραγωγή των σημάτων, διαφημιστικών κ.τ.λ. Εγώ, αυτή τη στιγμή έχω και Amiga και PC και σκοπεύω να αποκτήσω και έναν Mac. Μου χρειάζονται στην εργασία μου και οι τρεις, αλλά σε καμία περίπτωση δεν έχω αγοράσει κάποιον από αυτούς τους τρεις για παιχνίδια, απλά στον ελεύθερό μου χρόνο μπορώ να τρέξω ΚΑΙ παιχνίδια. Αυτός είναι ο υπολογιστής, ή κατά την γνώμη μου έτσι πρέπει να είναι. Για αυτό κάπου κάπου να αφήνετε το joystick από τα χέρια και να προσπαθήσετε να κάνετε κάτι δημιουργικό με τον υπολογιστή σας. Τέλος λοιπόν η αγορά (Χμ!!) και πάμε στο θέμα που απασχολεί τον φίλο μας Μάριο Ανδρικήκη:



**Ο**πως όλοι θα ξέρετε η Amiga μπορεί να συνδεθεί και με Video, έτσι ώστε να μπορείτε να γράφετε κάτι σε βιντεοκασέτα. Η σύνδεση αυτή μπορεί να γίνει με τους πιά κάτω τρόπους:

**A.** Μπορείτε (εάν δεν έχετε κάποιο περιφερειακό) να συνδέσετε την Amiga με το Video δια μέσου της μονόχρωμης εξόδου που υπάρχει στην Amiga.

Βέβαια όπως το λέει και η λέξη το σήμα θα είναι μονόχρωμο.

**B.** Εάν έχετε modulator μπορείτε από την έξοδο του modulator να συνδεθείτε πάνω στο video και με χρώμα και με ήχο ταυτόχρονα (στο ANTENA IN του Video).

Όμως εάν το video σας είναι νέας τεχνολογίας θα πρέπει να έχει και δύο εισόδους (η μια Audio In και η άλλη Video In) οι οποίες δίνουν καλύτερη εικόνα αφού "μιλούν" κατευθείαν στο video και όχι δια μέσω του Tuner του Video.

**Γ.** Τέλος εάν έχετε κάποιο Genlock μπορείτε πάλι να συνδεθείτε πάνω σε video (πιο συγκεκριμένα σε δύο Videos), και να έχετε και τα εφέ που σας προσφέρει αυτή η συσκευή. Να σας δώσω μερικές συμβουλές πάνω

σε αυτά: - Ποτέ μην χρησιμοποιείτε μέτριας ποιότητας κασέτες. Αντίθετα προτιμάτε τις High Grade κασέτες ώστε να έχετε το πιθανό καλύτερο αποτέλεσμα. - Μην γράφετε πολλές φορές τις κασέτες αυτές. Πάνω από τρεις φορές οποιαδήποτε κασέτα αρχίζει σιγά σιγα να χάνει τον μαγνητισμό της με αποτέλεσμα να αλλοιώνεται η εικόνα (για αυτό προτιμάτε High Grade, οι οποίες αντέχουν πιά πολύ από τις κοινές κασέτες). - Μην αφήνετε πολύ ώρα πατημένο το πλήκτρο Pause του Video. Αν και το Video το πετάει μόνο του το πλήκτρο, ώστε να μην χαλάν οι κεφαλές του, παρόλα αυτά μην κά νετε μακροχρόνια χρήση αυτού του πλήκτρου γιατί οι κεφαλές κοστίζουν!! - Φροντίστε, εάν τώρα αγοράζετε Video, να υπάρχουν από πίσω οι εξτρα υποδοχές (Video In και Audio In) που δίνουν πολύ καλύτερο αποτέλεσμα από το απλό ANTENA IN). - Αποφεύγετε τα πολύ έντονα χρώματα (λαχανί κτλ) γιατί στο δικό σας σύστημα (monitor, ή καλή τηλεόραση) μπορεί να φαίνονται άσπρα, αλλά όταν δώσετε την κασέτα σε πιά παλιά τηλεόραση από την δικιά σας όλα τα χρώματα αυτού του τύπου θα "δακρύνουν" και θα είναι έξω από τα περιθώρια. - Φροντίστε, όταν γράφετε σε

Video, να κρύβετε την μπάρα των μενού ή τον δείκτη του ποντικιού (πολλά προγράμματα του είδους έχουν τέτοιες επιλογές), έτσι ώστε να μη φαίνονται και στην βιντεοκασέτα σας. - Πριν ξεκινήσετε να κάνετε κάτι με τον εξοπλισμό σας, καθήστε και φτιάξτε σε ένα πρόχειρο χαρτί τι θα κάνετε και με ποιά σειρά θα τα τοποθετήσετε. Αυτό θα σας απαλλάξει από πολύ κόπο (Μια σκηνή να σας πάει λάθος, όλο μετά θα πρέπει να το κάνετε από την αρχή). - Επειδή το Video σας έχει μία είσοδο ήχου (ή εκτός και εάν έχετε στερεοφωνικό Video), φτιάξτε ένα καλώδιο τύπου "Y", το οποίο θα γράφει το Left, Right ήχο της Amiga σε ένα σήμα. Εάν δεν το κάνετε αυτό, μετά μην απορείτε γιατί γράφτηκαν οι μισοί ήχοι και όχι όλοι στην βιντεοκασέτα σας. - Σε περίπτωση που έχετε Genlock και ετοιμάζεστε να γράψετε κάτι στο Video, κάντε πρώτα μια δοκιμή εάν εμφανίζονται σωστά αυτά που έχετε σκοπό να γράψετε (τα NTSC προγράμματα δεν μπορούν να συνεργαστούν με Pal Genlock, και δεν μένει το σήμα σταθερό στην οθόνη).

Ακολουθώντας αυτές τις μικρές συμβουλές θα μπορείτε να κάνετε την δικιά σας βιντεοκασέτα.

NEXT: Ο GURU Ο ΚΑΚΟΣ

**Ο**λοι θα έχετε παρατηρήσει (συχνά!) κάποια μηνύματα που βγαίνουν στην Amiga σας, μέσα σε κόκκινο πλαίσιο και σας αναγκάζουν να ξαναφορτώνετε το σύστημα σας. Αυτά τα μηνύματα αφορούν το ... κομπλάρισμα (CRASH) της Amiga, και επιπλέον σας δίνει και τον λόγο που η Amiga εφτασε να κάνει Crash.

Καλώς ή κακώς, η Commodore στα manuals δεν γράφει πουθενά για αυτά τα περιεργα μηνύματα, με αποτέλεσμα πολλοί φίλοι μου να με ρωτούν τι σημαίνουν όλα αυτά τα περιεργα νούμερα που γράφουν (για τους φίλους που ασχολούνται και με άλλους υπολογιστές, αυτά τα Guru Meditations, είναι ότι ακριβώς είναι και οι βόμβες που

βγάζει ο Atari ST και ο Apple Mac). Τα μηνύματα αυτά συνήθως γράφουν: "Software Failure.... Guru Meditation XX.XX.XXXX (όπου XXX διάφοροι αριθμοί). Αυτοί οι αριθμοί είναι και οι πιά ενδιαφέρον για μας, αφού από αυτούς τους αριθμούς καταλαβαίνουμε τι έχει συμβεί στο σύστημα. Είναι δύο ακολουθίες αριθμών που αποτελούνται από οκτώ αριθμούς ο καθένας. Το πρώτο σύνολο των οκτώ αριθμών δίνει τις εξής πληροφορίες: 11 22 3333 όπου: 11 = System ID code 22 = Το είδος του λάθους 3333 = Τον αριθμό του λάθους. Το δεύτερο σύνολο των αριθμών μας δίνει την αρχή διεύθυνσης που έχει γίνει η διακοπή. Σ'αυτό το τεύχος θα σας δώσουμε τις επεξηγήσεις των

αριθμών για την πρώτη οκτάδα, και στο επόμενο (λόγω χώρου) θα σας δώσουμε την δεύτερη οκτάδα.

SYSTEM ID CODE

- 00 CPU trap
- 01 Exec library
- 02 Graphics library
- 03 LAYERS library
- 04 Intuition library
- 05 Math library
- 06 CLIST library
- 07 DOS library
- 08 RAM library
- 09 Icon library
- 0A Expansion library
- 10 Audio device
- 11 Console device
- 12 GamePort device
- 13 Keyboard device
- 14 Trackdisk device
- 15 Timer device

- 20 CIA resource (αναφέρεται στο τσίπ και όχι στους κατασκόπους!!)
- 21 Disk resource
- 22 Misc resource
- 30 Bootstrap
- 31 Workbench
- 32 Diskcopy

ERROR CLASSES

(ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ ΛΑΘΟΥΣ)

- 01 Δεν επαρκεί η μνήμη
- 02 Λάθος στο να δημιουργηθεί ένα Library
- 03 Λάθος στο να ανοιχτεί ένα Library
- 04 Λάθος κατά το άνοιγμα μιάς συσκευής (π.χ. πληκτρολόγιο, ποντίκι κτλ)
- 05 Λάθος στο άνοιγμα ενός Resource
- 06 Input/Output λάθος
- 07 Καμία παροχή (Signal).



Πολλοί χειριστές υπολογιστών ταξινομούν τους υπολογιστές σε συγκεκριμένες κατηγορίες ανάλογα με τις δυνατότητες τους χωρίς πολλές φορές να υπολογίζουν το είδος και την ποσότητα του Software που μπορείς να χρησιμοποιήσεις. Τώρα όμως που το πρόβλημα έγινε τρανταχτό, έρχεται να μας δώσει λύση ο mister GEOS V 1.2. Ένα πρόγραμμα για πραγματική ταξινόμηση.

# GEOS V1.2

**Ε**να τρανταχτό παράδειγμα είναι οι 8byte υπολογιστές οι οποίοι έχουν αδικηθεί, γιατί θεωρούνται παιχνιδιομηχανές και όχι υπολογιστές που μπορείς να χρησιμοποιήσεις για κάποιες εφαρμογές οι οποίες διαφέρουν βέβαια από τα πιο εξειδικευμένα προγράμματα των 16byte υπολογιστών, αλλά δεν παύουν να έχουν την δική τους αξία που δεν είναι καθόλου ευκαταφρόνητη. Ένα από αυτά τα προγράμματα που σε κάνουν περήφανο μπροστά σε άλλους δυνατότερους υπολογιστές είναι η καινούργια έκδοση του φανταστικού προγράμματος που είχε αφήσει εποχή στον C 64. Μιλάμε φυσικά για το GEOS V1.2 !!!.

Η εισαγωγική οθόνη του προγράμματος αποτελείται από ένα πλαίσιο που περιέχει τα files του προγράμματος και που το οποίο θυμίζει τα παράθυρα της AMIGA. Ακόμα υπάρχουν κάποια menu που περιέχουν τις λειτουργικές εντολές του προγράμματος. Στην βασική οθόνη υπάρχουν ακόμα και οι επιλογές για χρησιμοποίηση Printer και για σβήσιμο κάποιου αρχείου.

Ξεκινάμε αναλύοντας τα files που χρησιμοποιούνται στο πρόγραμμα. Εκτός από τα files μέσα στο πλαίσιο υπάρχουν πληροφορίες για την χωρο που καταλαμβάνει το πρόγραμμα μέσα στην δισκέτα, καθώς και πόσα Kbytes έχουμε ακόμα στην διάθεση μας για χρησιμοποίηση. Το πρώτο file από αριστερά ονομάζεται Geos και κάνει reset στο πρόγραμμα.

Εδώ πρέπει να πούμε ότι ο τρόπος επιλογής των files είναι ίδιος με αυτόν της AMIGA (δηλαδή με το fire του joystick).

Κάτω ακριβώς από το file Geos υπάρχει το file GeosWrite, το οποίο

μπορούμε να το χαρακτηρίσουμε σαν ένα πολύ καλό Επεξεργαστή Κειμένου. Αφού το φορτώσουμε μεταφερόμαστε σε ένα option menu που μας επιτρέπει να διαλέξουμε από ορισμένες εντολές όπως: Create (New Document), Open (Existing Document), Quit (To Desktop), που μας βοηθάνε σε ορισμένες λειτουργίες όπως: Δημιουργία καινούργιου Document, Φόρτωμα ενός Document από την δισκέτα και Quit.

Αν επιλέξουμε το πρώτο, τότε μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε τον Επεξεργαστή Κειμένου του προγράμματος. Αυτός αποτελείται από ορισμένα άλλα υποmenu που είναι τα εξής: Το geos, (το οποίο ενεργοποιεί ένα παράθυρο με τέσσερις επιλογές οι οποίες μας δίνουν πληροφορίες για το πότε και από ποιον γράφτηκε το Geos, για το PhotoManager, και γενικά για ένα menu που ρυθμίζει τα Preferences του προγράμματος.), το file (που περιέχει τις εντολές: Choose, Update, Preview, Recover, Rename, Print, Quit.), το edit (το οποίο περιέχει τις εντολές: Cut, Copy, Paste), το font (το οποίο περιέχει τα set των χαρακτήρων που μπορούν να χρησιμοποιηθούν από τον επεξεργαστή κειμένου,

Π.Χ υπάρχουν χαρακτήρες BSW, ROMA, CALIFORNIA.), το style (το οποίο ασχολείται με το πλαίσιο των χαρακτήρων.) και τέλος το options (που περιέχει τις εντολές: Preview Page, Next Page, Goto Page, Hide Pictures, και Page Break.)

Το επόμενο file είναι ένα πολύ καλό σχεδιαστικό πρόγραμμα, που δεν έχει τίποτα να ζηλέψει από ένα αυτούσιο άλλο πρόγραμμα σχεδίασης. Το file αυτό ονομάζεται GeoPaint.

Στην αριστερή γωνία υπάρχουν οι

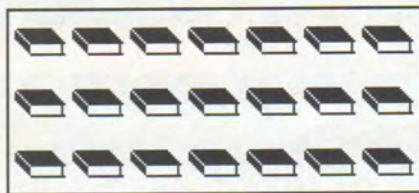
εντολές σχεδίασης που απεικονίζονται με διάφορα σύμβολα και μπορούμε να τα ενεργοποιήσουμε με το joystick.

Ξεκινώντας με το πρώτο, μπορούμε να μεταινήσουμε την οθόνη και να αυξήσουμε το μέγεθος της προς όλες τις κατευθύνσεις, αυξάνοντας έτσι τον χώρο σχεδίασης. Δίπλα ακριβώς υπάρχει ένα σύμβολο που μας βοηθάει να σχεδιάσουμε ορθογώνια παραλληλόγραμμα σχήματα, καθώς και να τα μετακινούμε στους άξονες x,y. Τα επόμενα δύο σύμβολα επιτρέπουν το "γέμισμα" ενός αντικείμενου με ένα ορισμένο χρώμα και την χρησιμοποίηση ενός χρώματος με την βοήθεια μιας βούρτσας που έχει το σχήμα σπρέι.

Το σύμβολο από κάτω μας δίνει την δυνατότητα να μετρήσουμε το μέγεθος των πλευρών ενός αντικείμενου που έχουμε σχεδιάσει, σε άξονες x και y.

Το δίπλα σύμβολο συνδέεται άμεσα με το προηγούμενο μόνο που αντί να μετράει στους άξονες, σχεδιάζει κιόλας γραμμές που εμείς τους ορίζουμε την αρχή και το τέλος.

Οι επόμενες τέσσερις εντολές αναφέρονται στις γραμμές και στα



γράμματα. Το πρώτο σύμβολο είναι πινέλο με έντονη και παχιά γραμμή που σχεδιάζει όση ώρα εμείς πατάμε το fire του joystick.

Το άλλο σύμβολο που μοιάζει με πινέλο είναι ένα μολύβι με κάπως πιο μικρή γραμμή από το προηγούμενο πινέλο. Το χαρακτηριστικό και των δύο συμβόλων είναι ότι έχουν μία πολύ καλή και αρκετά smooth κίνηση σχεδίασης. Από κάτω βρίσκεται η "γόμα" που σβήνει οποιαδήποτε γραμμή ή σχέδιο και δίπλα υπάρχει το σύμβολο που μας επιτρέπει να προσθέσουμε text στην εικόνα μας. Οι χαρακτήρες διαλέγονται από ένα menu που βρίσκεται στο πάνω μέρος της οθόνης και ονομάζεται fonts, που θα αναλύσουμε αργότερα, και περιέχει έξι διαφορετικά είδη χαρακτήρων που ο καθένας έχει τέσσερα διαφορετικά μεγέθη γραμμάτων.

Τα επόμενα τέσσερα σύμβολα

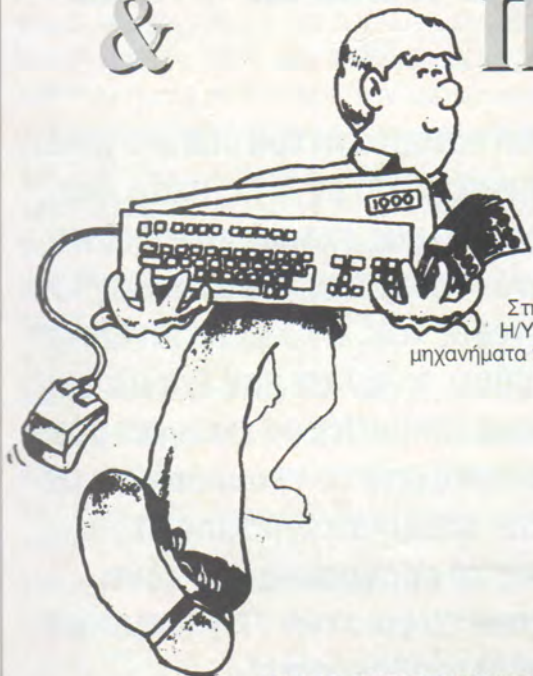
αναφέρονται στην σχεδίαση καθορισμένων τετραγώνων και κύκλων με καθορισμένο φυσικά χρώμα σχεδίασης, μαύρο ή άσπρο αντίστοιχα. Κάτω από τα σύμβολα υπάρχουν δύο εντολές που βοηθάνε στον καθορισμό των αποχρώσεων των αντικειμένων και των γραμμών που σχεδιάζουμε. Με την πρώτη εντολή μπορούμε να δώσουμε όποια απόχρωση εμείς θέλουμε στο αντικείμενο ή την γραμμή μας και σε όποιο σημείο εμείς θέλουμε.

Η τελευταία επιλογή αυτού του menu που ονομάζεται undo και σβήνει την τελευταία γραμμή ή οποιαδήποτε λειτουργία έγινε τελευταία στο πρόγραμμα.

Στο κάτω μέρος της οθόνης υπάρχει ένα τετράγωνο που αν το διαλέξουμε μας δίνει την δυνατότητα να διαλέξουμε ανάμεσα από ένα φάσμα από 32 διαφορετικά background για την άμεση χρησιμοποίηση τους σαν background της εικόνας μας.

Μεχρι εδώ έχουμε αναλύσει σχεδόν τις πιο βασικές λειτουργίες του Geos V1.2, αλλά υπάρχουν ακόμα και ορισμένες άλλες που είναι εξίσου σημαντικές και θα τις αναλύσουμε στο επόμενο τεύχος.

# 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 ολοκαίνουργιο;

## ΕΛΑΣΤΗΝ ΕΑΣΥΤΕΧ

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 STFM από...	75.000
ATARI 1040 STFM 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



# ΑΠΟΚΡΥΠΤΟΓΡΑΦΗΣΕ ΜΕ

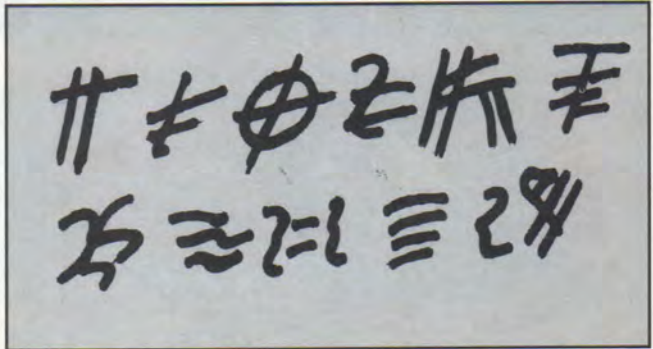
**Π**όσες φορές δεν έχετε βρεθεί στην απελπιστική κατάσταση του Indiana Jones, που πρέπει να αποκωδικοποιήσει ή να κωδικοποιήσει μέσα σε λίγα λεπτά ένα σπουδαίο κείμενο; Σ' αυτές τις αμέτρητες φορές όλοι μας έχουμε ευχηθεί να είχαμε έναν ηλεκτρονικό βοηθό! Και ο Amstrad είναι ό,τι πρέπει. Πληκτρολογήστε το listing που ακολουθεί (μην σας τρομάζει το μέγεθός του, είναι μία επανάληψη ίδιων εντολών όπου το πλήκρο copy θα σας βοηθήσει πολύ) και μην ξεχνάτε να χρησιμοποιείτε πάντα ή κεφαλαία ή μικρά γράμματα. Μπορείτε να εισάγετε μόνο μια πρόταση ίση με 77 χαρακτήρες και ύστερα να αλλάζετε τα γράμματά της με αυτά που πιστεύετε ότι θα σας οδηγήσουν στην αποκρυπτογράφηση του μηνύματος ή στη κωδικοποίησή του. Προσέξτε, το πρόγραμμα δεν κάνει αναγραμματισμό, δεν ανέχεται τα κείμενα πάνω από το όριο των 77 γραμμάτων, είναι γρήγορο και είναι ώρα να το πληκτρολογήσετε!

# LISTING

```

10 Mode 2
20 LOCATE 3,1: INPUT A$
30 LOCATE 10,10: INPUT "FOR=";A1$
40 LOCATE 15,15: INPUT "A=";A2$
50 IF MID$(A$,1,1)=A1$ THEN MID$(A$,1,1)=A2$
60 IF MID$(A$,2,1)=A1$ THEN MID$(A$,2,1)=A2$
70 IF MID$(A$,3,1)=A1$ THEN MID$(A$,3,1)=A2$
80 IF MID$(A$,4,1)=A1$ THEN MID$(A$,4,1)=A2$
90 IF MID$(A$,5,1)=A1$ THEN MID$(A$,5,1)=A2$
100 IF MID$(A$,6,1)=A1$ THEN MID$(A$,6,1)=A2$
110 IF MID$(A$,7,1)=A1$ THEN MID$(A$,7,1)=A2$
120 IF MID$(A$,8,1)=A1$ THEN MID$(A$,8,1)=A2$
130 IF MID$(A$,9,1)=A1$ THEN MID$(A$,9,1)=A2$
140 IF MID$(A$,10,1)=A1$ THEN MID$(A$,10,1)=A2$
150 IF MID$(A$,11,1)=A1$ THEN MID$(A$,11,1)=A2$
160 IF MID$(A$,12,1)=A1$ THEN MID$(A$,12,1)=A2$
170 IF MID$(A$,13,1)=A1$ THEN MID$(A$,13,1)=A2$
180 IF MID$(A$,14,1)=A1$ THEN MID$(A$,14,1)=A2$
190 IF MID$(A$,15,1)=A1$ THEN MID$(A$,15,1)=A2$
200 IF MID$(A$,16,1)=A1$ THEN MID$(A$,16,1)=A2$
210 IF MID$(A$,17,1)=A1$ THEN MID$(A$,17,1)=A2$
220 IF MID$(A$,18,1)=A1$ THEN MID$(A$,18,1)=A2$
230 IF MID$(A$,19,1)=A1$ THEN MID$(A$,19,1)=A2$
240 IF MID$(A$,20,1)=A1$ THEN MID$(A$,20,1)=A2$
250 IF MID$(A$,21,1)=A1$ THEN MID$(A$,21,1)=A2$
260 IF MID$(A$,22,1)=A1$ THEN MID$(A$,22,1)=A2$
270 IF MID$(A$,23,1)=A1$ THEN MID$(A$,23,1)=A2$
280 IF MID$(A$,24,1)=A1$ THEN MID$(A$,24,1)=A2$
290 IF MID$(A$,25,1)=A1$ THEN MID$(A$,25,1)=A2$
300 IF MID$(A$,26,1)=A1$ THEN MID$(A$,26,1)=A2$
310 IF MID$(A$,27,1)=A1$ THEN MID$(A$,27,1)=A2$
320 IF MID$(A$,28,1)=A1$ THEN MID$(A$,28,1)=A2$
330 IF MID$(A$,29,1)=A1$ THEN MID$(A$,29,1)=A2$
340 IF MID$(A$,30,1)=A1$ THEN MID$(A$,30,1)=A2$
350 IF MID$(A$,31,1)=A1$ THEN MID$(A$,31,1)=A2$
360 IF MID$(A$,32,1)=A1$ THEN MID$(A$,32,1)=A2$
370 IF MID$(A$,33,1)=A1$ THEN MID$(A$,33,1)=A2$
380 IF MID$(A$,34,1)=A1$ THEN MID$(A$,34,1)=A2$
390 IF MID$(A$,35,1)=A1$ THEN MID$(A$,35,1)=A2$
400 IF MID$(A$,36,1)=A1$ THEN MID$(A$,36,1)=A2$
410 IF MID$(A$,37,1)=A1$ THEN MID$(A$,37,1)=A2$
420 IF MID$(A$,38,1)=A1$ THEN MID$(A$,38,1)=A2$
430 IF MID$(A$,39,1)=A1$ THEN MID$(A$,39,1)=A2$
440 IF MID$(A$,40,1)=A1$ THEN MID$(A$,41,1)=A2$
450 IF MID$(A$,42,1)=A1$ THEN MID$(A$,42,1)=A2$
460 IF MID$(A$,43,1)=A1$ THEN MID$(A$,43,1)=A2$

```



```

470 IF MID$(A$,44,1)=A1$ THEN MID$(A$,44,1)=A2$
480 IF MID$(A$,45,1)=A1$ THEN MID$(A$,45,1)=A2$
490 IF MID$(A$,46,1)=A1$ THEN MID$(A$,46,1)=A2$
500 IF MID$(A$,47,1)=A1$ THEN MID$(A$,47,1)=A2$
510 IF MID$(A$,48,1)=A1$ THEN MID$(A$,48,1)=A2$
520 IF MID$(A$,49,1)=A1$ THEN MID$(A$,49,1)=A2$
530 IF MID$(A$,50,1)=A1$ THEN MID$(A$,50,1)=A2$
540 IF MID$(A$,51,1)=A1$ THEN MID$(A$,51,1)=A2$
550 IF MID$(A$,52,1)=A1$ THEN MID$(A$,52,1)=A2$
560 IF MID$(A$,53,1)=A1$ THEN MID$(A$,53,1)=A2$
570 IF MID$(A$,54,1)=A1$ THEN MID$(A$,54,1)=A2$
580 IF MID$(A$,55,1)=A1$ THEN MID$(A$,55,1)=A2$
590 IF MID$(A$,56,1)=A1$ THEN MID$(A$,56,1)=A2$
600 IF MID$(A$,57,1)=A1$ THEN MID$(A$,57,1)=A2$
610 IF MID$(A$,58,1)=A1$ THEN MID$(A$,58,1)=A2$
620 IF MID$(A$,59,1)=A1$ THEN MID$(A$,59,1)=A2$
630 IF MID$(A$,60,1)=A1$ THEN MID$(A$,60,1)=A2$
640 IF MID$(A$,61,1)=A1$ THEN MID$(A$,61,1)=A2$
650 IF MID$(A$,62,1)=A1$ THEN MID$(A$,62,1)=A2$
660 IF MID$(A$,63,1)=A1$ THEN MID$(A$,63,1)=A2$
670 IF MID$(A$,64,1)=A1$ THEN MID$(A$,64,1)=A2$
680 IF MID$(A$,65,1)=A1$ THEN MID$(A$,65,1)=A2$
690 IF MID$(A$,66,1)=A1$ THEN MID$(A$,66,1)=A2$
700 IF MID$(A$,67,1)=A1$ THEN MID$(A$,67,1)=A2$
710 IF MID$(A$,68,1)=A1$ THEN MID$(A$,68,1)=A2$
720 IF MID$(A$,69,1)=A1$ THEN MID$(A$,69,1)=A2$
730 IF MID$(A$,70,1)=A1$ THEN MID$(A$,70,1)=A2$
740 IF MID$(A$,71,1)=A1$ THEN MID$(A$,71,1)=A2$
750 IF MID$(A$,72,1)=A1$ THEN MID$(A$,72,1)=A2$
760 IF MID$(A$,73,1)=A1$ THEN MID$(A$,73,1)=A2$
770 IF MID$(A$,74,1)=A1$ THEN MID$(A$,74,1)=A2$
780 IF MID$(A$,75,1)=A1$ THEN MID$(A$,75,1)=A2$
790 IF MID$(A$,76,1)=A1$ THEN MID$(A$,76,1)=A2$
800 IF MID$(A$,77,1)=A1$ THEN MID$(A$,77,1)=A2$
810 IF MID$(A$,78,1)=A1$ THEN MID$(A$,78,1)=A2$
820 IF MID$(A$,79,1)=A1$ THEN MID$(A$,79,1)=A2$
830 IF MID$(A$,80,1)=A1$ THEN MID$(A$,80,1)=A2$
840 LOCATE 3,1: PRINT A$: GOTO 30

```

## D.T.P.

B · M E P O Σ

**Σ**το προηγούμενο άρθρο είχαμε αναφερθεί γενικά στο DTP, βλέποντας τη χρησιμότητά του, τα προβλήματα που έχει να αντιμετωπίσει ο χρήστης δουλεύοντας με ένα τέτοιο σύστημα καθώς και τις ιδιομορφίες του Archimedes στον συγκεκριμένο τομέα.

Αυτή την φορά θα δούμε πως μπορεί ο χρήστης να δημιουργήσει και να επεξεργαστεί τα διάφορα αρχεία που χρειάζονται για την τελική σύνθεση.



DRAW FORMAT

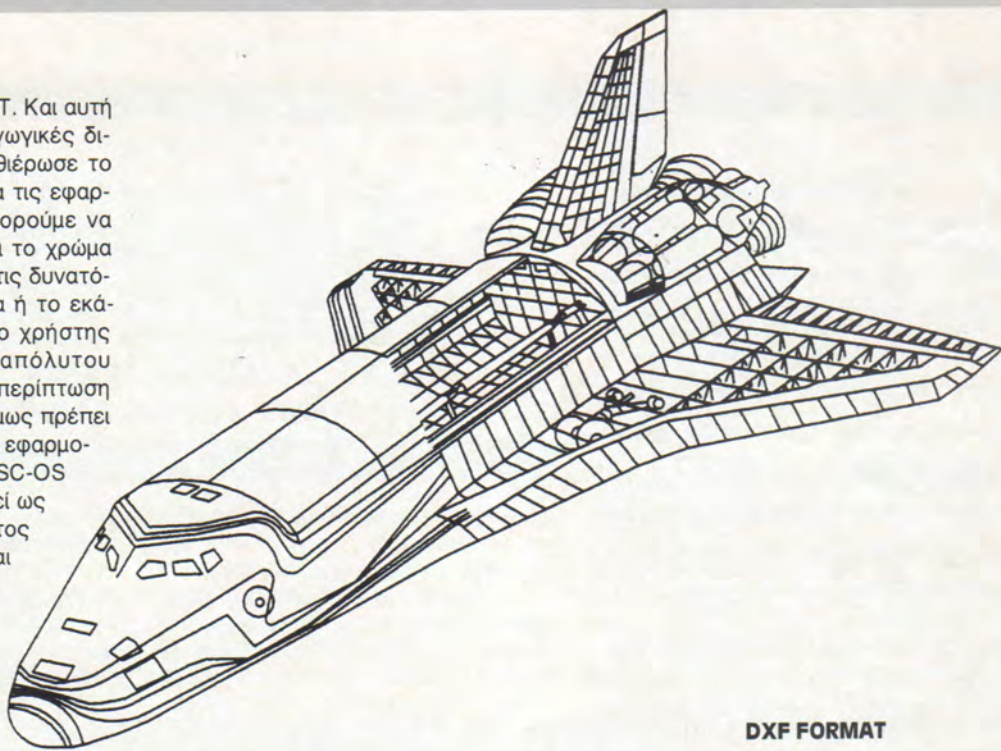
Υπάρχουν περισσότεροι από ένας λόγοι για την δημιουργία και την επεξεργασία των αρχείων που τελικά θα συνθέσουν τις σελίδας μας, σε κάποιο εξωτερικό πρόγραμμα. Πριν όμως τους εξετάσουμε αναλυτικά ας δούμε πάλι, ποιο αναλυτικά αυτή τη φορά, τα διαφορετικά είδη που έχουμε στον Archimedes. Το πρώτο και κυριώτερο στοιχείο μιας σελίδας είναι το κείμενο και έτσι θα ξεκινήσουμε από αυτό. Βέβαια δεν είναι καθόλου απίθανο να υπάρχουν σελίδες που θα έχουν ελάχιστο ή και καθόλου κείμενο, αλλά συνήθως το κείμενο θα αποτελεί το βασικό στοιχείο γύρω από το οποίο θα διαμορφώνεται η σελίδα. Το μεγαλύτερο πρόβλημα που θα μπορούσε κανείς να αντιμετωπίσει με το κείμενο όταν αυτό δημιουργείται εξωτερικά είναι η ασυμβατότητα μεταξύ του επεξεργαστή κειμένου και του συστήματος σελιδοποίησης σε επίπεδο format του κειμένου. Δηλαδή πιθανότατα θα υπάρξει διαφορετικός τρόπος χαρακτηρισμού του κειμένου στον επεξεργαστή όσον αφορά το στυλ (Normal, Bold, Italic κλπ.) και την σελιδοποίηση (περιθώρια, στίχηση, κόψιμο γραμμής κλπ.) από αυτό που χρησιμοποιεί το πρόγραμμα σελιδοποίησης με αποτελέσματα που συνήθως χρειάζονται πολλές ώρες και αρκετή υπομονή για να διορθωθούν. Στον Archimedes υπάρχει ένας συνδυασμός επεξεργαστή κειμένου - προγράμματος σελιδοποίησης που αποδεδειγμένα λειτουργεί αξιόλογα, περνώντας στο σύστημα σελιδοποίησης όλα τα χαρακτηριστικά του κειμένου όπως αυτά έχουν οριστεί από τον επεξεργαστή κειμένου. Ο επεξεργαστής δεν είναι άλλος από τον 1st Work Plus ο οποίος έχει πλήρη συμβατότητα με το Acorn DTP το οποίο και θα χρησιμοποιήσουμε. Επειδή είναι ένας από τους πρώτους επεξεργαστές κειμένου που κυκλοφόρησαν στον Archimedes είναι πολύ διαδεδομένος και έχει υιοθετηθεί από την πλειοψηφία των χρηστών. Ακόμα όμως και στην πε-

ρίπτωση χρήσης άλλου επεξεργαστή κειμένου έχουμε την δυνατότητα να σώσουμε το κείμενο σε μορφή ASCII και στη συνέχεια να το φορτώσουμε από το πρόγραμμα σελιδοποίησης. Αυτός ίσως είναι και ο καλύτερος τρόπος για τις περισσότερες περιπτώσεις αφού άλλωστε το κείμενο μέσα σε ένα σύστημα σελιδοποίησης δέχεται πάρα πολλές επεμβάσεις.

Το δεύτερο συστατικό μιας σελίδας είναι το σχέδιο ή line art. Αυτό μπορεί να είναι είτε γραμμικό είτε ελεύθερο. Μπορούμε έτσι να έχουμε ένα σχέδιο που να προέρχεται από ένα σύστημα CAD το οποίο να πλαισιώνουμε με κάποιο επεξηγηματικό κείμενο ή απλά μια εικόνα, που σκοπό έχει να εξωραϊστεί τη σελίδα. Το format που χρησιμοποιείται στον Archimedes είναι αυτό που καθιερώθηκε με την εισαγωγή του RISC-OS στο μηχάνημα και την χρήση της εφαρμογής IDRAW. Το format ακριβώς που χρησιμοποιεί η εφαρμογή αυτή (draw format) είναι το επίσημο format που χρησιμοποιεί και προτείνει η Acorn. Έτσι τα περισσότερα αν όχι όλα, τα προγράμματα που χειρίζονται γραφικά σε object oriented μορφή έχουν την δυνατότητα να εξαγάγουν και να εισαγάγουν φακέλους draw. Σε γενικές γραμμές μια εικόνα σε draw format είναι προτιμότερη από μια αντίστοιχη bit-mapped για τον απλούστατο λόγο ότι συνήθως έχει πολύ καλύτερη ποιότητα αφού υποστεί τις απαραίτητες αλλαγές για την προσκόλλησή της στην σελίδα. Έτσι ενώ μια εικόνα bit-mapped θα χάσει την ποιότητά της αν υποστεί σμίκρυνση ή μεγένθυση, η εικόνα σε draw format όπως είναι φυσικό δεν θα χάσει την ποιότητά της. Εκτός αυτού οι εικόνες τύπου draw κατά την εκτύπωση, ξανα-υπολογίζονται από το σύστημα με συνέπεια να αξιοποιούν την ποιότητα που είναι σε θέση να δώσει ο εκάστοτε εκτυπωτής.

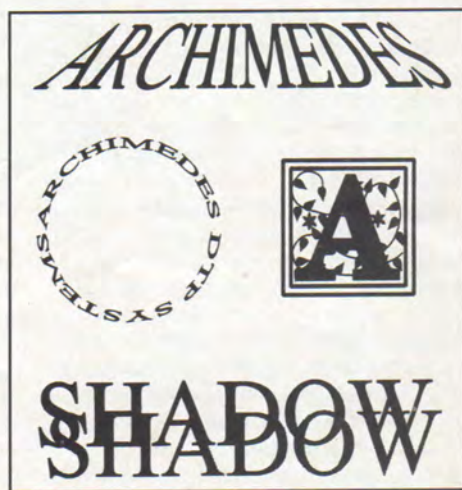
Όσον αφορά τις εικόνες bit-mapped έχουμε και εδώ ένα format που ισχύει σε όλα τα προγράμματα και είναι το sprite

format της εφαρμογής !PAINT. Και αυτή η εφαρμογή ήρθε στις εισαγωγικές δισκέτες του RISC-OS και καθιέρωσε το αντίστοιχο format. Γενικά για τις εφαρμογές !DRAW & !PAINT μπορούμε να πούμε ακόμα, ότι χειρίζονται το χρώμα με βάθος 24 bit άσχετα από τις δυνατότητες που έχει το μηχάνημα ή το εκάστοτε screen format. Ετσι ο χρήστης έχει την δυνατότητα του απόλυτου ελέγχου του χρώματος σε περίπτωση τετραχρωμίας. Κάπου εδώ όμως πρέπει να αναφέρουμε και την τρίτη εφαρμογή που δίνεται μαζί με το RISC-OS και μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως βασικό τμήμα ενός συστήματος DTP. Η εφαρμογή αυτή είναι το !EDIT που αποτελεί έναν απλούστατο στην χρήση editor χωρίς ιδιαίτερες δυνατότητες μορφοποίησης του κειμένου, πράγμα που τον κάνει ιδανικό για την εισαγωγή και επεξεργασία του, πριν την μεταφορά στο πρόγραμμα σελιδοποίησης. Ετσι με τις τρεις εφαρμογές που προαναφέρθηκαν έχει ο κάθε χρήστης την δυνατότητα παραγωγής των βασικών συστατικών που του χρειάζονται για την σελιδοποίηση. Με αυτό τον τρόπο έχει την δυνατότητα να χρησιμοποιήσει εφαρμογές που ήδη γνωρίζει να χειρίζεται, σε ένα περιβάλλον multi tasking το οποίο επίσης του είναι γνωστό. Το ίδιο το περιβάλλον του παρέχει την δυνατότητα μεταφοράς δεδομένων από τις τρεις πρώτες εφαρμογές στο πρόγραμμα σελιδοποίησης χωρίς προβλήματα και χωρίς την ανάγκη να βγαίνει από το ένα πρόγραμμα και να μπαίνει στο άλλο. Υπάρχει λοιπόν μια πλατφόρμα γνωστή και εύχρηστη που δίνει μεγάλες δυνατότητες στο σύστημα. Όπως όμως είπαμε οι δυνατότητες που παρέχουν τα παραπάνω τρία προγράμματα δεν είναι παρά οι βασικές. Από ένα σημείο και πέρα όταν αρχίσουν να υπάρχουν απαιτήσεις για έγγραφα επαγγελματικών προδιαγραφών οι εφαρμογές αυτές δεν επαρκούν. Ετσι θα χρειαστούν προγράμματα γραμμικού σχεδίου με περισσότερες δυνατότητες, προγράμματα επεξεργασίας εικόνας για τις bit mapped εικόνες που πιθανότατα έχουν ψηφειοποιηθεί (scanned images), προγράμματα δημιουργίας εφέ, προγράμματα δημιουργίας και επεξεργασίας γραμματοσειρών, και πολλά άλλα. Ευτυχώς υπάρχουν όλα αυτά! Απλά ο χρήστης θα πρέπει να μάθει την χρήση τους αφού φυσικά πρώτα τα προμηθευτεί. Παρακάτω θα αναφέρουμε μερικά που συνήθως χρησιμοποιούνται. FONT-FX : Μικρό



DXF FORMAT

βοηθητικό πρόγραμμα δημιουργίας ειδικών εφέ σε κείμενο. Έχει την δυνατότητα να μετατρέψει τις γραμματοσειρές σε draw format και έτσι να τις τροποποιήσει με όποιο τρόπο θέλει. POSTER : Καταπληκτικό πρόγραμμα δημιουργίας μακέτας με πραγματικά ατέλειωτες δυνατότητες παραγωγής εφέ. Η αναφορά του εδώ γίνεται εντελώς πληροφορικά αφού θα επανέλθουμε για μία πλήρη παρουσίαση. AUTO SKETCH : Το γνωστό προϊόν της AUTO DESK σε έκδοση για Archimedes μπορεί να χρησιμοποιηθεί για πολύπλοκα σχέδια αφού το !DRAW έχει την δυνατότητα μετατροπής των φακέλων με DXF format σε draw format. Ετσι βέβαια δίνεται και η δυνατότητα χρησιμοποίησης οποιουδήποτε φακέλου DXF που προέρχεται από συμβατό με IBM-PC μηχάνημα. EUCLID : Πολύ δυνατό πρόγραμμα παραγωγής τρισδιάστατων μοντέλων που έχει την δυνατότητα επεξεργασίας φακέλων σε draw format. Με αυτό τον τρόπο μπορούμε να έχουμε στις εκδόσεις μας και τρισδιάστατα μοντέλα. AIM : Πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας. Περιορίζεται βέβαια σε μαυρόασπρες εικόνες αλλά μπορεί να κάνει θαύματα με τα φίλτρα που διαθέτει. Atelier, Pro Artisan, Art Nuveaux : Προγράμματα δημιουργίας bit-mapped εικόνας στα οποία έχουμε αναφερθεί και στο παρελθόν. Έχουν όλα την δυνατότητα επεξεργασίας εικόνας σε sprite format.



TEXT EFFECTS



SPRITE FORMÁT

χρησιμοποιούνται. FONT-FX : Μικρό

**Σ**το προηγούμενο τεύχος μας δημοσιεύσαμε μια παρουσίαση της μουσικής κάρτας Adlib. Για να το θυμηθούμε, ξαναλέμε πως η μουσική κάρτα Adlib είναι μία κάρτα που κατασκευάζεται από την ομώνυμη εταιρία του Καναδά, και η οποία προσφέρει τη δυνατότητα να ακούσετε αξιόλογη μουσική από τον ταπεινό (ή όχι και τόσο ταπεινό...) συμβατό με IBM υπολογιστή σας.

Το γεγονός είναι πως τελευταία στη χώρα μας έχει γίνει αρκετά δημοφιλής η αγορά μιας μουσικής κάρτας για IBM υπολογιστές. Όπως είχαμε σημειώσει όμως, αγοράζοντας την κάρτα με το βασικό πακέτο, έχετε τη δυνατότητα να ακούσετε μόνο τα κομμάτια επίδειξης που συνοδεύουν το πρόγραμμα Jukebox, το οποίο δίνεται μαζί με την κάρτα, καθώς και τα μουσικά κομμάτια που βρίσκετε στα διάφορα προγράμματα που την υποστηρίζουν - παιχνίδια, περιπέτειες κ.α

Σε περίπτωση που ενδιαφέρεστε να γράψετε ο ίδιος κάποια μουσικά κομμάτια, είτε για να τα ακούσετε είτε για να τα ενσωματώσετε στα δικά σας προγράμματα, θα χρειαστείτε να αγοράσετε επιπλέον κάποια προγράμματα, ανάλογα με τις ανάγκες και τις επιδιώξεις σας. Έτσι μπορείτε να διαλέξετε ανάμεσα στα Instrument Maker, πρόγραμμα "κατασκευής" οργάνων, Visual Composer, πρόγραμμα σύνθεσης μουσικής και μερικά ακόμη που αναφέραμε και στο προηγούμενο τεύχος μας. Από αυτά ξεχωρίζει φυσικά το εγχειρίδιο προγραμματισμού της κάρτας, απαραίτητο σε όσους θέλουν να υποστηρίξουν την κάρτα από τα προγράμματά τους.

Δυστυχώς το τελευταίο δεν ήταν διαθέσιμο στην αντιπροσωπεία της AdLib στην Ελλάδα, τη γνωστή εταιρία Greek Software, η οποία όμως είχε διαθέσιμα τα άλλα δύο πακέτα που αναφέραμε προηγουμένως, τα οποία δοκιμάσαμε και σας παρουσιάζουμε αυτό το μήνα.

### INSTRUMENT MAKER

**Ο**πως αναφέραμε και προηγουμένως, το πακέτο αυτό σας δίνει τη δυνατότητα να δημιουργήσετε νέα όργανα για χρήση από το πακέτο Visual Composer, ορίζοντας τα χαρακτηριστικά που θα

# ADLIB

ΠΩΣ ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΕΤΕ ΤΗΝ ADLIB  
ΓΙΑ ΝΑ ΓΡΑΨΕΤΕ ΜΟΥΣΙΚΗ

### ΜΕΡΟΣ Β'

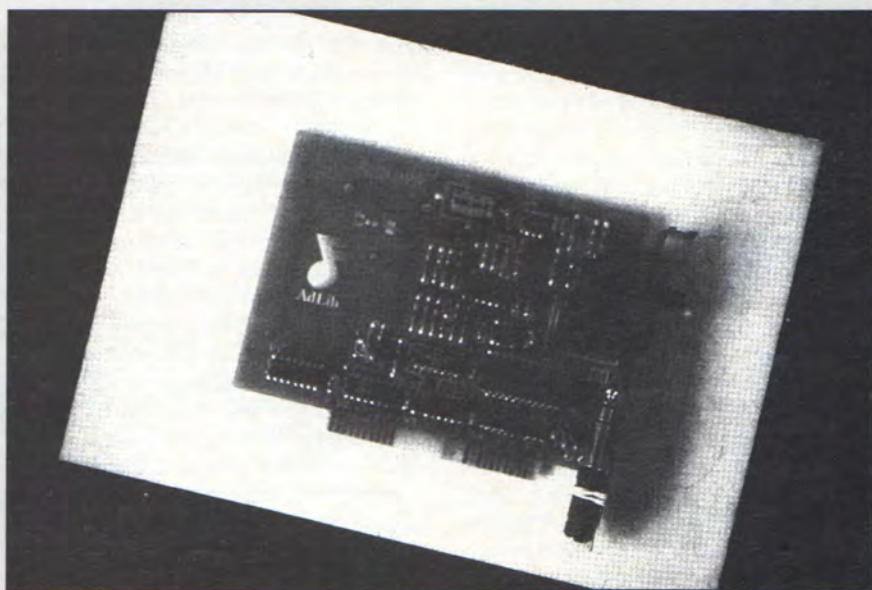
έχει ο ήχος που θα παράγεται από το όργανο αυτό.

Το πακέτο περιέχει μία δισκέττα 5.25 ιντσών και μία ακόμη 3.5 ιντσών, στις οποίες βρίσκεται το πρόγραμμα. Υπάρχει ακόμη το βιβλίο των οδηγιών με 70 περίπου σελίδες. Μέσα σε αυτό βρίσκουμε πληροφορίες για τους τρόπους με τους οποίους παράγονται οι ήχοι στην κάρτα, οι οποίοι είναι δύο: Διαμόρφωση Συχνότητας (Frequency Modulation) και Αθροιστική Σύνθεση (Additive Synthesis). Αυτό σημαίνει αντίστοιχα πως ο ήχος προέρχεται από ένα σήμα που "διαμορφώνει" και ένα σήμα που "φέρει" τις πληροφορίες ή από δύο σήματα, το ένα από τα οποία είναι η βασική συχνότητα και το άλλο οι αρμονικές της. Δεν θα επεκταθούμε περισσότερο στο θέμα αυτό, θα πούμε μόνο ότι ο πρώτος τρόπος παραγωγής ήχων δίνει ήχους πολύ περισσότερους απ'ότι ο δεύτερος.

Η κάρτα είναι ικανή να παράγει συγχρόνως 9 διαφορετικούς ήχους, σε λειτουργία "Μελωδίας". Από την άλλη μεριά, μπορεί να παράγει ταυτόχρονα 6 μελωδικά όργανα, 2 drums, 1 tom-tom, 1 cymbal και 1 Hi-Hat. με τη βοήθεια

του προγράμματος μπορείτε να ελέγξετε την κυματομορφή με πολλούς τρόπους. Συγκεκριμένα, μπορείτε να ορίσετε το ρυθμό ανόδου, καθόδου, διατήρησης και πτώσης του ήχου (attack, decay, sustain, release), όπως και το αν ο ήχος θα συνεχίσει να ακούγεται όσο η νότα είναι πατημένη. Μπορείτε ακόμη να ορίσετε τις παραμέτρους του ταλαντωτή, δηλαδή την αρμονική που επιθυμείτε, τη διακύμανσή της και τη μορφή του κύματος, που καθορίζει αποφασιστικά τον ήχο. Τέλος, μπορείτε να καθορίσετε την ένταση του ήχου με διάφορους τρόπους.

Το πρόγραμμα υποστηρίζει ποντίκι και MIDI keyboard, αν είναι διαθέσιμα, και διαθέτει μια μεγάλη ποικιλία από έτοιμα όργανα για να ξεκινήσετε. Τρέχοντας το πρόγραμμα, παρατηρούμε ότι η οθόνη διαιρείται σε τρία κύρια μέρη: το αριστερό μέρος καταλαμβάνει ένα μενού επιλογών (Attack Rate, Decay Rate κ.λ.π.), το δεξί μέρος καταλαμβάνουν μερικές οριζόντιες μπάρες, με τις οποίες μπορούμε να ρυθμίσουμε τα χαρακτηριστικά του διαμορφωτή σήματος καθώς και του φέροντος, ενώ το κάτω μέρος καταλαμβάνει η αναπαρά-





σταση ενός πληκτρολογίου πιάνου. Υπάρχει ακόμη μία μπάρα μενού στο πάνω μέρος, με τις επιλογές File, Options και Help.

Οι επιλογές από τη μπάρα γίνονται πατώντας τα πλήκτρα f5, f6 και f10 αντίστοιχα, οπότε έχουμε τη δυνατότητα να φορτώσουμε ή να αποθηκεύσουμε ένα αρχείο με όργανα, να ξεκινήσουμε τον ορισμό νέου οργάνου από την αρχή ή να ακυρώσουμε τις αλλαγές που έχουμε κάνει. Μπορούμε ακόμη να ανεβούμε ή να κατεβούμε οκτάβα και να επιλέξουμε τρόπο λειτουργίας (μελωδικός, drums, κ.τ.λ) και τρόπο σύνθεσης (FM ή AS), καθώς και να επιλέξουμε το midi keyboard ως όργανο εισόδου. Τέλος, μπορούμε να ζητήσουμε επεξηγηματική βοήθεια για τις διάφορες εντολές ή να επιστρέψουμε στο Dos.

Οι επιλογές γίνονται με το συνηθισμένο τρόπο, είτε χρησιμοποιούμε το πληκτρολόγιο είτε το ποντίκι, και γενικά το πρόγραμμα είναι εύκολο στη χρήση του. Επειδή οι επιλογές είναι ορατές στην οθόνη από τις οριζόντιες μπάρες που αναφέρθηκαν προηγουμένως, είναι εύκολο να "παίξει" κανείς με τα χαρακτηριστικά των ήχων και να φτιάξει ένα όργανο που να τον ικανοποιεί, ακόμη και αν δεν έχει μεγάλη εμπειρία. Εδώ επίσης γίνονται ορατές οι δυνατότητες και οι αδυναμίες της κάρτας, η οποία θα πρέπει να πούμε ότι έχει καλή απόδοση, αλλά δεν είναι βέβαια δυνατό να φτάσει συστήματα που κοστίζουν πέντε και δέκα φορές ακριβότερα! Θα ικανοποιήσει πάντως απόλυτα όσους έχουν γαλουχηθεί με τους ήχους από το μεγαφωνάκι του PC τους.

## VISUAL COMPOSER

**Κ**αιρός όμως να ασχοληθούμε με το δεύτερο πακέτο που αναφέραμε, το Visual Composer. Με το πακέτο αυτό είναι δυνατό να συνθέσετε απλά ως περίπλοκα μουσικά κομμάτια, με πολλά διαφορετικά όργανα. Περιέχει όπως και το προηγούμενο πακέτο δύο δισκέττες (5.25 και 3.5) με το πρόγραμμα και παραδείγματα μουσικών κομματιών, ενώ υπάρχουν ακόμη δύο διβλία οδηγιών. Το πρώτο περιέχει τις οδηγίες για τη χρήση του προγράμματος και το δεύτερο γενικότερες οδηγίες για τη σύνθεση μουσικής. Όπως και το προηγούμενο πρόγραμμα έτσι και αυτό μπορείτε να το δουλέψετε με το πληκτρολόγιο, το ποντίκι ή ένα midi keyboard. Φορτώνοντας το πρόγραμμα, παρατηρούμε ότι

το μεγαλύτερο μέρος της οθόνης καταλαμβάνεται από ένα πλήθος γραμμών και στηλών που θυμίζουν λογιστικό φύλλο (spreadsheet). Στο αριστερό μέρος της οθόνης βρίσκεται η αναπαράσταση ενός πληκτρολογίου τοποθετημένου κατά το ύψος της οθόνης, με τα πλήκτρα να αντιστοιχούν σε μία γραμμή του "λογιστικού φύλλου", ενώ οι κάθετες γραμμές του είναι ενδεικτικές του μέτρου.

Έτσι, η σύνθεση είναι σα να γίνεται πάνω σε ένα συνεχές ρολλό από χαρτί, του οποίου εμείς βλέπουμε μόνο ένα τμήμα κάθε φορά, αυτό που αντιστοιχεί στην οθόνη μας. Υπάρχουν επίσης δύο μπάρες κύλισης (scroll bars), μια οριζόντια και μια κάθετη, όπως αυτές που βρίσκουμε στα παράθυρα των Windows και άλλων προγραμμάτων και που χρησιμοποιούνται για την αλλαγή της οπτικής μας θέσης πάνω στο μεγάλο ιδεα-



τό ρολλό χαρτιού. Υπάρχει ακόμη η γνωστή μπάρα μενού στην κορυφή της οθόνης, με τις επιλογές File, Edit, Playback, Display, Options και Help, τις οποίες μπορούμε να επιλέξουμε αντίστοιχα με τα πλήκτρα f5 ως f10. Κάτω από τη μπάρα μενού υπάρχουν ακόμη δύο μπάρες. Εκεί βρίσκονται μερικά εικονίδια με τα οποία γίνεται η εμφάνιση και η επιλογή του τρόπου λειτουργίας του προγράμματος και του οργάνου στο οποίο γράφονται οι νότες.

Από τη μπάρα μενού έχουμε πολλές επιλογές. Μπορούμε να φορτώσουμε ή να αποθηκεύσουμε ένα αρχείο με μουσική, να αρχίσουμε να γράφουμε ένα καινούργιο κομμάτι ή να ακυρώσουμε τις αλλαγές που έχουμε κάνει. Μπορούμε ακόμη να επιλέξουμε το drive και τον κατάλογο όπου βρίσκονται τα αρχεία μουσικής και τα αρχεία οργάνων ή να επιστρέψουμε στο DOS.

Άλλες επιλογές που βρίσκονται στη διάθεσή μας είναι η κοπή, το σβήσιμο, η

ένθεση και η αντιγραφή ενός μουσικού τμήματος, καθώς και η μεταφορά του κατά ένα ημίτονο ή μια οκτάβα υψηλότερα ή χαμηλότερα. Υπάρχουν ακόμη εντολές για το παίξιμο του μουσικού κομματιού, ολόκληρου ή ενός επιλεγμένου τμήματός του, όλων των φωνών και οργάνων ή μόνο μερικών. Φυσικά υπάρχει εντολή που αλλάζει το ρυθμό ή σταματάει τελείως το παίξιμο.

Δε λείπουν εντολές για τη μεταβολή του βασικού ρυθμού, την επιλογή οργάνου και τη ρύθμιση της έντασης της μουσικής σε σχέση με το μέγιστο, που θεωρείται πως είναι η ρύθμιση που έχουμε κάνει με τον εξωτερικό διακόπτη που βρίσκεται πάνω στην κάρτα. Μπορούμε ακόμη να ορίσουμε την απόκλιση των ήχων από την ακριβή τους συχνότητα, το αν θα εμφανίζεται ένα πληκτρολόγιο δυόμιση, τεσσάρων ή έξη οκτάβων στο αριστερό μέρος της οθόνης, με τις αντίστοιχες επιπτώσεις στο "λογιστικό φύλλο" όπου σημειώνουμε τις νότες, καθώς και το μέτρο που θα χρησιμοποιήσουμε.

Μπορούμε επίσης να επιλέξουμε αν οι νότες θα ακούγονται τη στιγμή που τις γράφουμε ή όχι και το αν θα χρησιμοποιήσουμε το midi keyboard για την εισαγωγή τους ή όχι. Γενικά, το πρόγραμμα είναι απλό και εύκολο στη χρήση, και περιέχει και αρκετά παραδείγματα έτοιμων μουσικών κομματιών που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ως βάση για τις συνθέσεις σας.

Για να σας βοηθήσει σε αυτές υπάρχει το δεύτερο βιβλίο που περιλαμβάνεται στο πακέτο, και στο οποίο μπορεί κανείς να βρει παραδείγματα συνθέσεων Western, Swing Jazz, Classical, Slow Dance, Boogie-Woogie, Blues, Bossa Nova και Ragtime. Εδώ βρίσκει κανείς οδηγίες για τη φόρμα και το ρυθμό που πρέπει να ακολουθήσει, καθώς και μερικές συμβουλές για τον τρόπο που πρέπει να συνθέτει ώστε να εκμεταλλευτεί πλήρως και εύκολα όλες τις δυνατότητες του προγράμματος. Γενικά, αν και δε θα σας διδάξει μουσική, είναι ένας καλός οδηγός για όσους δεν έχουν μεγάλη εμπειρία (και απαιτήσεις...) από τη μουσική σύνθεση.

Τα δύο παραπάνω πακέτα κοστίζουν αντίστοιχα γύρω στις 10000 και 20000 δραχμές. Δίνουν την ευκαιρία να κάνετε κάτι περισσότερο με την κάρτα Adlib από το να ακούτε απλώς κάποια soundtracks. Αν οι δυνατότητές τους σας ενδιαφέρουν, δεν έχετε παρά να τα δοκιμάσετε. Εμείς μείναμε ικανοποιημένοι από τη χρήση τους.

# FILIP SOFT COMPUTERS



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

**ΣΤΕΛΝΟΝΤΑΙ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ**

## ΠΕΡΙΦΕΡΙΑΚΑ ΓΙΑ AMIGA

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

## ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ ΓΙΑ PC

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

## AMIGA GAMES

- THE CRISTAL
- CAPTIVE
- NITRO
- MANHUNTER II
- HERO'S QUEST
- KINGS QUEST IV
- POLICE QUEST II
- A-10 TANK KILLER
- CHRONO QUEST I
- CHRONO QUEST II
- TERRORPODS
- OBLITERATOR
- BARBARIAN
- CARTHAGE
- SHADOW OF THE BEAST I
- SHADOW OF THE BEAST II
- ANARCHY
- INFESTATION
- STRYX
- NEVERMIND
- MENACE
- MATRIX MARAUDER
- CAPTAIN FIZZ
- DEJAVU I
- DEJAVU II
- SHADOW GATE
- UNINVITED
- PIRATES
- STUNT CAR RACER
- CHALLENGERS
- AIR BORNE RAINGER
- ABSS JANE SEYMOUR
- TV SPORTS FOOTBALL
- THE KILLING GAME SHOW
- PUZZNIC
- MANCHESTER UNITED
- FIGHTING SOCCER
- DRAKKHEN
- TOTAL RECALL
- HAMMERFIST
- RESOLUTION 101
- FALLEN ANGEL
- XIPHOS
- THEME PARK MYSTERY
- XENOMORPH
- BATTLE COMMAND
- NIGHT HUNTER
- THUNDER STRIKE
- SHADOW WARRIORS
- ASTAROTH
- CASTLEMASTER
- AWESOME
- NINJA SPIRIT
- MIDNIGHT RESISTANCE
- X-OUT
- DYNAMITE DUX
- WILD STREET
- THE RUNNING MAN
- THE LAST NINJA II

## ΣΚΑΚΙ-ΤΑΒΛΙ

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

## JOYSTICKS

- RACEMAKER
- TURBO JUNIOR
- QUICK GUN TURBO6
- ZIP8TICK Superpro
- NAVIGATOR
- PYTHON2/Nintendo
- PACMAN
- MEGABLASTER
- STARFIGHTER
- JOY BOARD
- CRYSTAL TURBO
- QUICK JOY III
- QUICKSHOT-PC
- SPEED KING
- SUPER JOY V
- SPEEDKING-PC

## 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"
- NO NAME 2S/2D

**Η ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΣΥΛΛΟΓΗ**  
**ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ**  
**COMPUTERS**  
**& TV GAME 2600**

## 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-15 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

**BIT 72 Video Game**  
**NITENDO Combatible**  
**ΠΛΟΥΣΙΑ ΣΥΛΛΟΓΗ**  
**ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΓΙΑ NITENDO**

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 θέλετε 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 θέλετε να πουλήσετε το μηχάνημα σας, μπορούμε να το

αγοράσουμε ρύθοντας 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 δραχ.

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

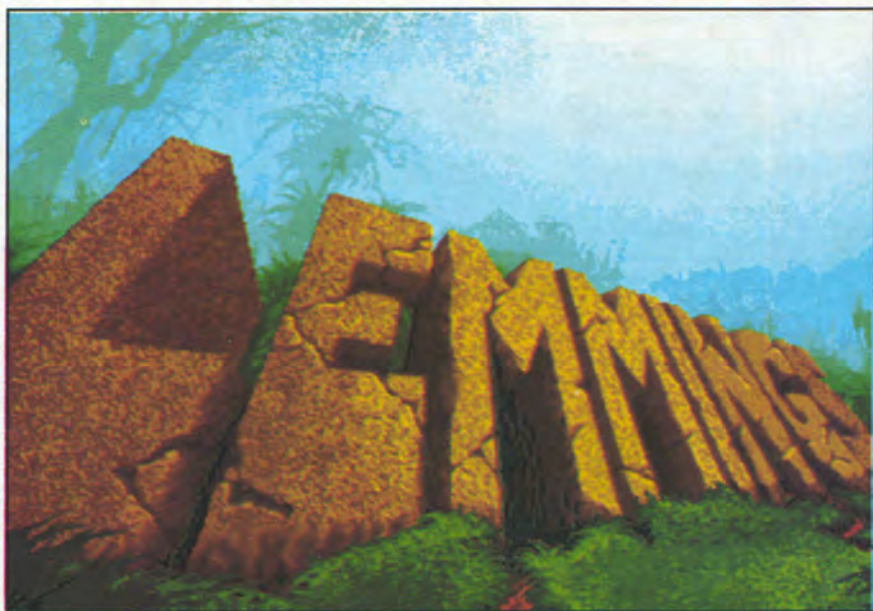
GAME CENTER ● ΜΠΟΤΑΣΗ 6 – 102 82 ΑΘΗΝΑ ● ΤΗΛ. 3606801



**H**Psygnosis είναι η δημιουργός εταιρεία παιχνιδιών που φημίζονται για τα τρομερά γραφικά τους, κάνοντάς την αντικειμενικά το Νο 1 σ' αυτόν τον τομέα. Αν θελήσουμε να αναφέρουμε μερικά παιχνίδια της θα δούμε ότι κορυφές τεχνικής άποψης όπως το Blood Money, Killing game Show, και τα ανεπανάληπτα Shadow of the Beast 1 (χειροκροτήματα, σφυρίγματα) και 2, της ανήκουν με τέλεια γραφικά, scrolling, animation και κλασικά εισαγωγικά sequences. Το μεγάλο πρόβλημα της Psygnosis ήταν όμως πάντα η υπόθεση ή μάλλον το ίδιο το gameplay και η playability που έκανε τα πολυβραβευμένα δημιουργήματά της να δέχονται επιθέσεις και όχι αδικαιολόγητα. Τα Lemmings όμως -που η ίδια η εταιρεία τα θεωρεί ως το καλύτερό της δημιούργημα μέχρι στιγμής- μας επιφυλάσσουν μια ευχάριστη έκπληξη, καθώς αποτελούνται από game-play εικοστεσσάρων καρτιών! Ας μην ξεχνάμε ακόμα ότι αυτό είναι ένα από τα πρώτα..



ΤΟ ΑΠΟΛΥΤΟ GAMEPLAY ΑΠΟ ΤΗΝ PSYGNOSIS



SAVE 'EM UP!

**M**άλιστα, το Lemmings θα μπορούσε να χαρακτηριστεί Μάλιστα, το Lemmings θα μπορούσε να χαρακτηριστεί σαν ένα άριστο Save'em up platform arcade puzzle action game, μόνο και μόνο για να φανεί πόσο πολύπλοκο, εθιστικό και διασκεδαστικό gameplay διαθέτει. Από την άλλη όμως μόνο ένας τόσο μεγάλος χαρακτηρισμός πλησιάζει την πραγματικότητα των στοιχείων που περιέχονται σε αυτό το παιχνίδι: Save'em up γιατί πρέπει να σώσετε από όλους τους κινδύνους περί τα 100 θεότρελα παιχνιδιάρικα sprites, platform διότι την περισσότερη ώρα θα προσπαθείτε να σκαρφαλώσετε ή να πέσετε ομαλά από κάποιες πλατφόρμες και υπερυψωμένα επίπεδα, arcade action γιατί υπάρχει πολύ δράση και ενέργειες να κάνετε, χωρίς να χρειαστεί να πάρετε κάποιο αντικείμενο από τον χώρο, πθζζλε γιατί πρέπει να σκεφτείτε λογικά ποιές ενέργειες θα κάνετε για να συνθέσουν την λύση, η οποία συχνά επιτυγχάνεται με περισσότερους από έναν τρόπους.

Μερικοί ίσως πουν ότι η τεχνική πλευρά του game δεν είναι αντάξια αυτού που μας έχει προσφέρει η Psygnosis μέχρι στιγμής αλλά τότε θα κάνουν μεγάλο και επιπόλαιο λάθος αφού scrolling, χρώματα, και ήχος είναι σε άριστα επίπεδα. Ας δούμε όμως αυτό το αριστούργημα από κοντά αρχίζοντας από την

## ΥΠΟΘΕΣΗ

**Τ**α Lemmings είναι κάποια (τρις)χαριτωμένα όντα τα οποία είναι εξαιρετικά εργατικά και πειθαρχημένα αλλά έχουν και ένα μικρό μειονέκτημα: δεν έχουν ούτε κουκκούτσι μυαλό! Ετσι μπορεί να πέσουν όλα μέσα στον γκρεμό ή την φωτιά χωρίς καλά καλά να το καταλάβουν. Εδώ μπαίνετε εσείς, εμείς και όποιος άλλος θέλει να τα βοηθήσει. Υπάρχουν 120 συνολικά πίστες παιχνιδιού που χωρίζονται σε τέσσερα levels δυσκολίας όπου τα Lemmings πέφτουν ασταμάτητα από μία ή περισσότερες καταπακτές. Εμείς λοιπόν δάζουμε το μυαλό και τα γρήγορα αντανακλαστικά για να τα σώσουμε ενώ αυτά έχουν κάποιες αξιοζήλευτες ικανότητες όπως να σκάβουν, να χτίζουν, να πέφτουν από ψηλά με ομπρέλες, να ανατινάζονται... Πρωτού ξεκινήσετε το επίπεδο θα σας ζητηθεί να σώσετε ένα ποσοστό από αυτά τα όντα για να μπορέσετε να περάσετε στο επόμενο level η επιβίωση είναι δύσκολη για τα lemmings και είτε παίζετε απλό είτε διπλό με κάποιον φίλο σας, καλό θα ήταν να μάθετε γρήγορα και να συνηθίσετε τον τρόπο με τον οποίο γίνεται ο

## ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

**Τ**ο παιχνίδι είναι εξ ολοκλήρου icon mouse driven πράγμα που γίνεται ενοχλητικό μόνο στην περίπτωση του διπλού που σημαίνει ότι πρέπει να έχετε δύο mouses! Τουλάχιστον στον Ελληνικό χώρο οι gamers δεν έχουν τέτοιες πολυτέλειες, έστω κι αν έχουν τέσσερα joysticks ο καθένας! Υστερα πρέπει να κάνετε απλώς το εξής εύκολο: πηγαίνετε τον σταυρό του mouse πάνω σε ένα Lemming και αυτός σχηματίζει γύρω του ένα τετραγωνάκι, οπότε πατώντας το αριστερό πλήκτρο λοκάρετε και το Lemming εκτελεί την εντολή. Προηγουμένως βέβαια πρέπει να έχετε πάει στο κάτω μέρος της οθόνης και να διαλέξετε την ενέργεια που θα κάνει το on.

Όμως αν νομίζετε ότι οι προσπάθειες που έχετε στην διάθεσή σας είναι άπειρες, κάνετε λάθος. Από δέκα μέχρι είκοσι το πολύ icons-εντολές μπορείτε να δώσετε σε ένα lemming, γι'αυτό φροντίστε να το κάνετε την σωστή στιγμή. Τα lemmings πέφτουν από την καταπακτή με έναν ορισμένο ρυθμό που μπορείτε να μειώσετε ή να αυξήσετε με τα κατάλληλα icons έτσι ώστε να προλάβετε μια καταστροφή ή τον χρόνο που σας πιέζει.

Το να λοκαρετε μέσα στο τετραγωνάκι το sprite είναι αφενός δύσκολο καθώς από την μια εξαρτάται από το πόσο γρήγορος και παρατηρητικός είσαστε και από το πόσο καλό είναι το mouse σας.

Η οθόνη scrollάρει με έναν τρόπο που συνηθίζεται περισσότερο στα παιχνίδια στρατηγικής παρά στα arcade, δηλαδή τοποθετώντας τον κέρσορα αριστερά ή δεξιά στην οθόνη, μέχρι να

φτάσετε στο τέλος της πίστας ή πηγαίνετε στο κάτω δεξί display του χώρου όπου με μια μόνο κίνηση βρίσκεστε αστραπιαία σε όποιο μέρος της πίστας θέλετε. Αλλα πλήκτρα δεν θα χρειαστεί να χρησιμοποιήσετε και ο χειρισμός γενικά είναι πολύ γρήγορος και αρκετά εύχρηστος. Φυσικά μπορείτε να κάνετε rouse και να σκεφτείτε την επόμενη κίνησή με όλη σας την άνεση. Ενα πολύ καλό σύστημα με pas-swords κάθε φορά που περνάτε πίστα σας επιτρέπει να ξεκινήσετε από όποιο επίπεδο θέλετε και όχι από την αρχή χωρίς να χρειαστεί να σώζετε στον δίσκο.

## ΓΡΑΦΙΚΑ

**Τ**α γραφικά θα μπορούσαμε να πούμε ότι βρίσκονται σε μέτρια επίπεδα με σχήματα που θυμίζουν αρχαία Ελλάδα, τροπικές και πύρηνες πε-

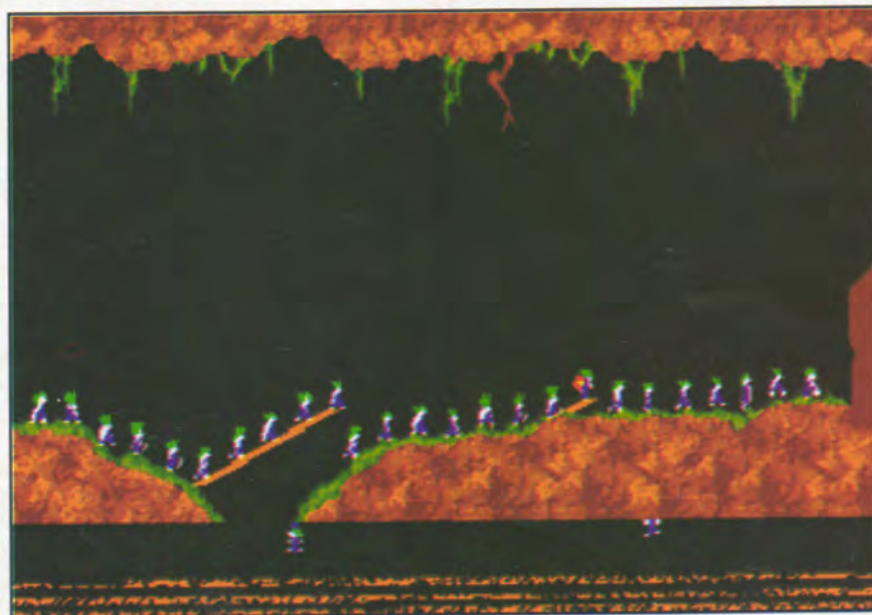


<b>TITLOS</b>	LEMMINGS
<b>HOUSE</b>	PSYGNOSIS
<b>FORMAT</b>	ALL
<b>TIMH</b>	4.700
<b>TEST</b>	AMIGA
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	DELTA COMPUTERS

ριοχές με φωτιές και πάγους ενώ σαν ιδέα μας εντυπωσίασε περισσότερο ένα επίπεδο φτιαγμένο πάνω σε ένα σκου-

## UPDATE

**Π**ρος το παρόν έπεσε στα χέρια μας η καταπληκτική αυτή έκδοση για Amiga αλλά "επέρχονται" οι εκδόσεις για Atari και συμβατούς (για όλες τις κάρτες) που δεν θα υπολοιπώνται ιδιαίτερα στα γραφικά ενώ η υπόθεση θα είναι ίδια με φανερή πτώση στον ηχητικό τομέα. Αρχίστε προπόνηση στα ξενύχτια από τώρα για να αντέξετε στις απαιτήσεις του gameplay!!!



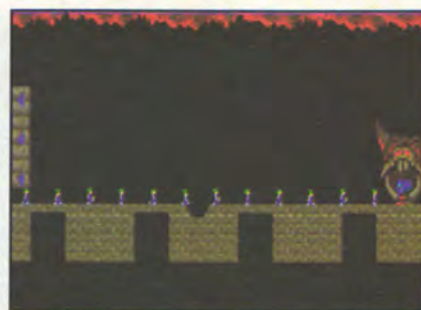
## ΟΛΑ ΤΑ ICONS ΠΟΥ ΟΝΕΙΡΕΥΕΣΤΕ



- 1 Μειώνει την ροή των lemmings μέσα στο παιχνίδι από τις καταπακτές
- 2 αυξάνει την ροή των lemmings μέσα στο παιχνίδι (και επιτρέπει σε έμένα να γράψω μια ολόκληρη πρόταση χωρίς κόπο!)
- 3 Climber- ο σκαρφαλωτής, ένα lemming που ανεβαίνει κάθετες επιφάνειες
- 4 Floater- το lemming που πέφτει κάθετα με την ομπρέλλα του από οποιοδήποτε ύψος χωρίς να πάθει την παραμικρή ζημιά
- 5 εκρηκτικές προσωπικότητες και θερμοί χαρακτήρες τα lemmings ή απλώς ένας τρόπος να ξεφορτωνόμαστε τους blockers; Μια πολύ χρήσιμη και εντυπωσιακή επιλογή. Η έκρηξη επιρρεάζει και την γύρω περιοχή γι'αυτό να είσατε διπλά προσεκτικοί
- 6 Blocker σχεδόν σε κάθε level θα χρειαστείτε την βοήθειά του αφού απλώνει τα χέρια του και δεν αφήνει τίποτα να περάσει. Ο συνδυασμός δύο blockers είναι πολύ αποτελεσματικός αν θέλετε να "μαντρωσετε" τα άτακτα lemmings.
- 7 Bridge Builder, αυτός που χτίζει γέφυρες. Σε κάθε εντολή χρησιμοποιεί δώδεκα τούβλα και τρία χαρακτηριστικά χτυπήματα στα τρία τελευταία σας ειδοποιούν για το πότε τελειώνει. Υστερα γυρίζει σας κοιτάει σηκώνει τους ώμους και περιμένει μια εντολή σας, διαφορετικά επιστρέφει στην φυσική κατάσταση ενός lemming-βαδιστή.
- 8 Basher σκάβει σε μια οριζόντια ευθεία όπως τὰ μηχανήματα που εξάγουν λιγνίτη (να λείπουν οι παρομοιώσεις σ.Αρ)
- 9 Miner χρησιμοποιεί την αξίνα για να σκάψει διαγώνια κάτω
- 10 Digger σκάβει ακριβώς κάθετα
- 11 Pause ή μάλλον raws όπως χαριτωμένα θέλει να το δείξει η Psygnosis. Πάντως όπως και να λέγεται παγώνει το παιχνίδι και τον χρόνο.
- 12 Nuke'em για την στιγμή που θα δείτε ότι έχετε κάνει ένα χοντρό λάθος και το επίπεδο δεν βγαίνει με τίποτα. Απλώς πατήστε σ'αυτό το icon δύο φορές και όλα τα Lemmings θα ανατιναχτούν μέσα σε μία βαβούρα που θυμίζει πυροτεχνήματα. Τέλος να πούμε ότι οι επιλογές 1, 2, 11 δεν ισχύουν για την περίπτωση που παίζετε διπλό.



ριασμένο και γεμάτο φύκια πλοίο! Η ποικιλία είναι μεγάλη και κανένα level δεν επαναλαμβάνεται ούτε μοιάζει με κάποιο προηγούμενο. Ο σχεδιασμός χώρων και πραγμάτων εκτός από πρωτοποριακός είναι και λεπτομερής με πολλά χρώματα ιδιαίτερα λαμπερά. Στην πραγματικότητα δεν υπάρχει background παρά ένα βαθύ χρώμα και κυριαρχεί το foreground που παίζει φυσικά πρωτεύοντα ρόλο στην εξέλιξη της υπόθεσης. Τις περισσότερες φορές συνοδεύεται από κίνηση κυμάτων ή φλόγες που δίνουν περισσότερη αλη-



θοφάνεια στα επίπεδα. Τα sprite-lemmings είναι πολύ μικρά αλλά οι κινήσεις τους είναι ευδιάκριτες, λεπτομερώς σχεδιασμένες και εκφραστικές ενώ το animation είναι γενικά προσεγμένο. Όταν μάλιστα αποφασίσετε να ανατινάξετε ένα lemming αυτό καταστρέφεται και σκορπίζεται σε πολλά ριχέλς, διαλύοντας και ένα μέρος από το έδαφος πάνω στο οποίο βρίσκεται. Αν τώρα δώσετε Nuke'em Up θα δείτε πολλά lemmings να ανατινάγονται γεμίζοντας την οθόνη με χιλιάδες εντυπωσιακά ριχέλς που ακολουθούν τους νόμους της ελεύθερης κίνησης σε συνθήκες βαρύτητας (ελπίζω αυτό να ήταν αστέιο σ.Αρ). Η ταχύτητα του παιχνιδιού παρὰ

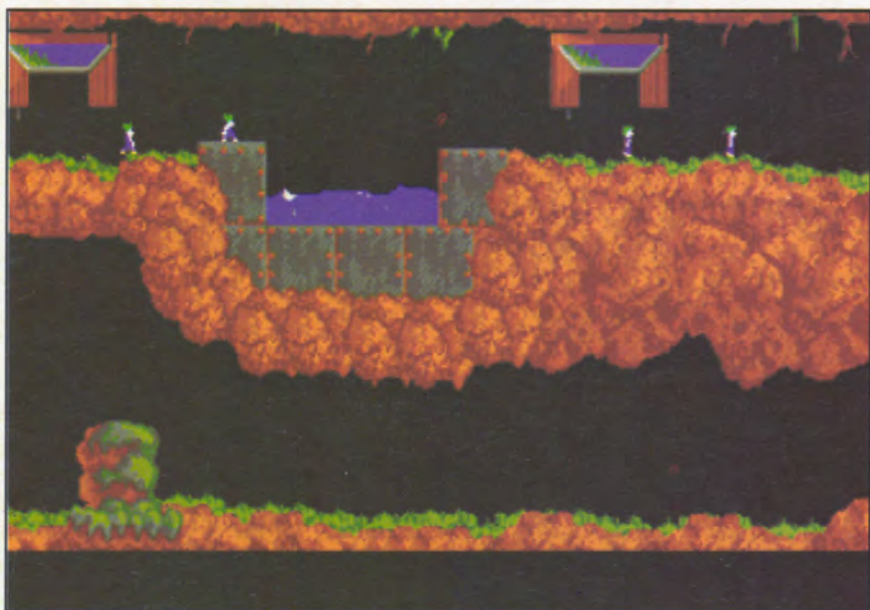
### Υ Π Ε Ρ

- ↑ -Καταπληκτικό playability
- ↑ -Τεραστία έκταση παιχνιδιού με πολλά επίπεδα δυσκολίας
- Two players mode
- Αριστος συνδυασμός arcade, στρατηγικής και ruzzle
- Προοδευτική αύξηση της δυσκολίας με μερικά πρώτα επίπεδα εκμάθησης.

### Κ Α Τ Α

- ↓ -Στο two players mode η απαίτηση για δευτερο mouse είναι... παράλογη (δεν δικαιολογείται ούτε σαν επιταγή του marketing)
- πολύ μικρά sprites.
- Λυπάμαι κύριε αρχισυντάκτη δεν βρήκα τίποτε άλλο αρνητικό!!!





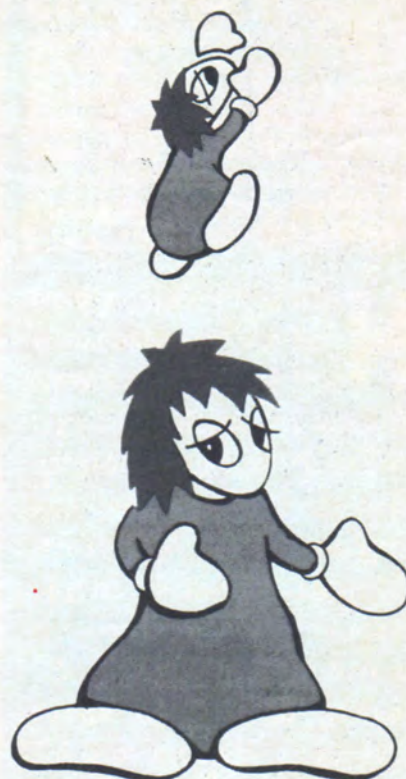
τα 100 sprites στην οθόνη, το ταυτόχρονο άριστο scrolling, και τις διαρκείς αλλαγές στο foreground είναι πάρα πολύ γρήγορη. Υπάρχουν ακόμα και δύσκολα επίπεδα που πραγματικά εντυπωσιάζουν με τα γραφικά τους...

#### ΓΡΑΦΙΚΑ

**Α**ν εξαιρέσουμε το gameplay, ο ήχος είναι το δυνατότερο σημείο του παιχνιδιού θυμίζοντας πραγματικά πετυχημένο μιούζικαλ! με πάνω από είκοσι άριστα soundtracks να συνοδεύουν τα επίπεδα, το ένα καλύτερο από το άλλο. Για να πάρετε μια ιδέα περιλαμβάνονται κλασικά κομμάτια όπως το Τούρκικο εμβατήριό του Μότσαρτ, το πένθιμο εμβατήριό, θέματα που θυμίζουν Ιταλικά γουέστερν -αυτό θα κάνει τον αρχισυντάκτη μας ιδιαίτερα ευτυχισμένο-, αμερικάνικα τραγούδια του Πενήντα, Σκωτσέζικες γκάιντες αλλά και μουσικά θέματα από παλιότερα παιχνίδια της Psygnosis όπως το Obliterator και... αλλά αυτό θα το ακούσετε μόνοι σας. Πολύ καλά, αλλά λίγα, είναι και τα ηχητικά εφέ, που περιέχουν άψογο και ταιριαστό digitised speech.

#### ΓΕΝΙΚΑ

**Π**ρόκειται για ένα καταπληκτικό παιχνίδι που δεν πρέπει να λείπει από κανένα σοβαρό gamer. Μαζί με το Shadow of the Beast II είναι μέχρι στιγμής το πιο αξιό Mega Review μας!



ΓΡΑΦΙΚΑ	83
ΚΙΝΗΣΗ	79
ΗΧΟΣ	93
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΠΛΟΚΗ	97
ΠΑΚΕΤΟ	90
ΑΝΤΟΧΗ	95
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	93

**Γ Ε Ν Ι Κ Α 92**



<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	BAT
<b>HOUSE</b>	UBI SOFT
<b>FORMAT</b>	ALL
<b>ΤΙΜΗ</b>	6.000
<b>TEST</b>	AMIGA
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	DELTA COMPUTERS

**Η** UBI Soft είναι μια εταιρία που τον τελευταίο καιρό έχει επεκτείνει τις δραστηριότητές της σε όλα τα είδη των computer games. Από arcade, θρίλερ και περιπέτειες εποχής μέχρι και ένα είδος που την χρονιά που πέρασε γνωρίζει μεγάλη άνθιση, τα space adventures. Μάλιστα το B.A.T (Bureau of Astral Troubles-shooters) ανήκει σε αυτή την κατηγορία των παιχνιδιών και διαθέτει την γνωστή Γαλική πρωτοτυπία, ποιότητα γραφικών και μια περίεργη φουτουριστική ατμόσφαιρα που θυμίζει έναν συνδυασμό φιλμ noir, Blade Runner και Dune. Ενδιαφέρον φαίνεται!

#### Υ Π Ε Ρ



- Άριστα γραφικά με κίνηση
- Τέλειος συνδυασμός adventure με shoot'em up για τους φίλους του είδους
- Το gameplay είναι εθιστικό, πλούσιο και παρά την συνολική του δυσκολία αφήνει και τον απόλυτο αρχάριο να παίξει για πάρα πολύ ώρα.

#### Κ Α Τ Α



- Θα θέλαμε λίγη προσοχή παραπάνω σε όλα τα σημεία του παιχνιδιού ώστε να μπορούσαμε να πανηγυρίζουμε για κάτι κλασσικό.

# BAT



#### Σ Ε Ν Α Ρ Ι Ο

**Β**ρισκόμαστε στον 22ο αιώνα και ο πλανήτης Selenia είναι το σημαντικότερο κέντρο του Γαλαξία καθώς είναι ο μόνος τόπος παραγωγής Khegol που αποτελεί το βασικό καύσιμο για τα διαπλανητικά ταξίδια χαμηλής ταχύτητας. Υπάρχει όμως και ο Vrangor που είναι ένας φιλόδοξος επικίνδυνος ψυχοπαθής επιστημονας, που δεν υπολογίζει τίποτα μπροστά στο σχέδιο του που θα τον κάνει πανίσχυρο. Ετσι απειλεί να χρησιμοποιήσει έναν συνδυασμό από βιολογικά όπλα που θα εξαφανίσουν τον πληθυσμό της Selenia αφήνοντας τον ορυκτό και τεχνολογικό πλούτο ανέπαφο. Εσείς τώρα παίρνετε τον ρόλο του μυστικού πράκτορα του BAT Jeff Sohansen που παρά το νεαρό της ηλικίας του -μόλις 32 χρονών- είναι άριστα ειδικευμένος στον εντοπισμό και εξουδετέρωση των κακοποιών. Αυτή είναι και η αποστολή σας: να πάτε στον πλανήτη και μέσω του μόνου σύνδεσμου του Vrangor, Merrigo να φτάσετε στην εξόντωση του κακοποιού. Αυτό σημαίνει ότι θα κινηθείτε μέσα σε περισσότερες από χίλιες οθόνες και θα χρειαστεί να συνεργαστείτε με επτά φυλές όντων. Πρώτα όμως μπορεί να χρειαστεί να ολοκληρώσετε μια αποστολή.

#### Δ Η Μ Ι Ο Υ Ρ Γ Ι Α Χ Α Ρ Α Κ Τ Η Ρ Α

**Τ**ο παιχνίδι δεν είναι role playing adventure αφού ελέγχετε έναν μόνο χαρακτήρα παρά τις πολλές παραμέτρους που συνθέτουν την προσωπικότητά του. Και με βάση αυτές τις παραμέτρους μπορούμε μέσα σε αυτο το grafic adventure να φτιάξουμε τον δικό μας χαρακτήρα. Υπάρχει λοιπόν η σωματική δύναμη, η

ευφυΐα, το χάρισμα, η ικανότητα παρακολούθησης, η ενέργειά σας και τα αντανακλαστικά.

Εχετε στην διάθεσή σας ένα ορισμένο ποσό βαθμών το οποίο μπορείτε να βάλετε σε όποιο χαρακτηριστικό θέλετε. Πατώντας την επιλογή Aptitudes βλέπετε σε μορφή ιστογράμματος την "αρμονία" που έχει δημιουργηθεί μετά από τις επιλογές σας.

Και αυτό πάνω σε ένα σύνολο πρόσθετων ικανοτήτων όπως η συνομιλίες,





η ικανότητα να ανοίγετε κλειδαριές, να ανακαλύπτετε τα αδιόρατα στοιχεία, να ελέγχετε τα ηλεκτρονικά, να σκαρφαλώνετε! σε οποιοδήποτε ύψος χωρίς την βοήθεια του ασσανσέρ, να ξεχωρίζετε τα original αντικείμενα από τα αντίγραφα, να κλέβετε χωρίς να σας παίρνουν είδηση, να ακολουθείτε χωρίς να σας καταλάβουν, να πυροβολείτε με ταχύτητα και να πετυχαίνετε τον στόχο σας...

Υστερα μπορείτε ανάλογα με τα χρήματα που διαθέτετε να αγοράσετε τον οπλισμό σας από απλό πυροβόλο όπλο μέχρι ρουκετοβόλο.

Τα πυρομαχικά σε αυτό το παιχνίδι βρίσκονται ξεχωριστά είτε από συναλλαγές με τυχαίους περαστικούς είτε πηγαίνοντας στους σώστους ανθρώπους, στο σωστό μέρος. Μπορείτε ακόμα να πάρετε κάποιες πληροφορίες για κάθε ένα από τα όπλα που εμφανίζονται όπως επίσης να σώσετε τον ήρωά σας στον δίσκο.

## ΟΛΕΣ ΟΙ ΦΥΛΕΣ

**Ο**πως είπαμε ήδη εκτός από τον Vrangor και τον Merigo ο χώρος είναι γεμάτος με όντα από διάφορους πλανήτες που χωρίζονται σε επτά φυλές με διαφορετικές μορφές, χαρακτηριστικά και συνήθειες:

● **SKUNKS:** όπως λέμε runk με την καθολική αντικοινωνική συμπεριφορά τους και τον επαναστατικό χαρακτήρα τους. Αρέσκονται στο να επιτίθενται σε μεμονωμένα άτομα και να κλέβουν. Συγκεντρώνονται πολλοί μαζί εύκολα.

● **Terranean Guards:** αυτοί είναι οι αστυνομικοί της Terrapolis (της πρωτεύουσας δηλαδή της Selenia). Περιπολούν σε ολόκληρη την πρωτεύουσα, βρίσκονται σχεδόν παντού και θα σας καταδιώξουν αν κάνετε κάποια παράνομη ενέργεια. Αν συλληφθείτε και δεν σας σκοτώσουν (γιατί αυτοί οι φρουροί

είναι βαριά οπλισμένοι) θα δικαστείτε και πιθανότατα θα φυλακιστείτε.

● **Glokmups:** αυτοί οι ταξιδιώτες είναι όντα όχι τόσο έξυπνα αλλά ιδιαίτερα περίφανα που δυστυχώς πολλές φορές αναγκάζονται να γίνουν δολοφόνοι και κλέφτες. Αναρρωτιέμαι βέβαια πώς κάποιος με ύψος τριών μέτρων μπορεί να περάσει ως απαρατήρητος κλέφτης. Καλό θα ήταν να μην δείχνετε ιδιαίτερη εμπιστοσύνη στα όντα αυτά.

● **KRADOKIDS:** ένα από τα πιο περίεργα πλάσματα που θυμίζουν σαύρες ενώ ταυτόχρονα έχουν μόνο ένα μάτι. Ντύνονται σαν μοναχοί και είναι ιδιαίτερα ευφυή.

● **STICKROBS:** τα πιο εξελιγμένα ρομπότ της εποχής, λίγο κατώτερης ευφύας από την ανθρωπίνη φυλή. Θεωρητικά χρησιμοποιούνται για την παροχή διαφόρων υπηρεσιών, αλλά όταν δεν έχουν μια διατεταγμένη υπηρεσία κινούνται άσκοπα στον δρόμο. Μερικές φορές μπορεί να γίνουν επικίνδυνα και είναι πάντα εξαιρετικά οπλισμένα.

● **KILLERS and Vrangor's Guards:** μισθοφόροι από ολόκληρο το Γαλαξία, ειδικά εκπαιδευμένοι να σκοτώνουν χωρίς αισθήματα. Είναι άριστα εξοπλισμένοι και όταν επιτίθενται στηρίζονται στο στοιχείο του αιφνιδιασμού.

## ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΘΘΘΗ

**Τ**ο παιχνίδι είναι ένα απόλυτο mouse driven graphic adventure και χρησιμοποιεί τις στατικές θόκες σαν icons για να προχωρήσετε μέσα στον χώρο. Από την άλλη πατώντας τα πλήκτρα του mouse εμφανίζονται δύο διαφορετικά μενού που σας επιτρέπουν να ελέγξετε τον γύρω κόσμο και να συνομιλήσετε ή να χρησιμοποιήσετε μηχανήματα και αντικείμενα ή να δείτε και να αλλάξετε την κατάσταση του οργανισμού σας. Αυτό το πετυχαίνετε χρησιμοποιώντας τον μικρό αλλά πανίσχυρο ηλεκτρονικό υπολογιστή που βρίσκεται εμφυτευμένος στο χέρι σας και εκτός από αυτόματη μετάφραση σε γλώσσα ρομπότ ή εξωγήινων ζωικών μορφών μπορεί να ελέγξει την ετοιμότητά σας και την κατάσταση του σώματός σας, την εμπειρία σας ενώ ακόμα μπορεί να σας βάλει σε κατάσταση νάρκης ή υπερδιέγερσης. Ανάλογα μενους επιλογών εμφανίζονται κάθε φορά που είναι να συνομιλήσετε με κάποιο όν, αλλά αξίζει να σταθούμε λίγο στον ίδιο τον κέρσορα του mouse που αλλάζει σχήματα ανάλογα με το αντικείμενο πάνω στο οποίο τοποθετείται:

● **BAT's logo (The eye of the Falcon)** είναι το συνηθέστερο σχήμα του κέρσο-

## Η ΕΚΔΟΣΗ ΓΙΑ ATARI

**Σ**χεδόν στα ίδια επίπεδα με την έκδοση για Amiga ο Atari υστερεί μόνο στο animation ενώ για τον ήχο υπάρχει μια ειδική κάρτα που δίνεται μαζί με το παιχνίδι και θγάζει 10 ολόκληρα κανάλια (μονοφωνικά) ήχου! στον ST και 16 στον STE!! Εντυπωσιακό θέβαιο και να σκεφτείτε ότι όλα τα επόμενα προϊόντα της UBI SOFT θα αξιοποιούν την ίδια κάρτα. Το ηχητικό αποτέλεσμα όμως δεν ήταν ακριδώς αυτό που θα περιμένατε. Δηλαδή δεν ξεπερνάει τα επίπεδα της Amiga και δεν είμαι καν σίγουρος αν τα φτάνει... Υπάρχει επίσης και λίγο περισσότερο disk accessing καθώς αποτελείται από περισσότερες δισκέτες. Το μόνο αρνητικό είναι ότι τον ήχο με την κάρτα το παιχνίδι δεν τον θγάζει στο μόνιτορ ή σε τηλεόραση αλλά μόνο μέσω ακουστικών ή κατάλληλου καλωδίου σε ενισχυτή. Αν δεν έχετε την κάρτα το παιχνίδι όχι απλώς δεν ακούγεται αλλά δεν τρέχει!

ΓΕΝΙΚΑ 89

ρα που έχει σχημα ματιού. Δηλώνει πως δεν υπάρχει τίποτα το ενδιαφέρον σ'αυτο το σημείο της οθόνης που ελέγχετε αλλά μπορείτε να πάτε στα δύο κύρια μενού πατώντας τα πλήκτρα του mouse,

● **DIRECTIONS:** θα εμφανιστούν μερικά βελάκια και με απλό πάτημα του mouse διαλέγετε την κατεύθυνση που θέλετε να πάτε,

● **BUBBLE:** πρόκειται για τα συννεφάκια με τα οποία στα comics συνομιλούν οι ήρωες. Όταν ένα τέτοιο εμφανιστεί σημαίνει ότι μπορείτε να πάρετε μέρος σε μια συζήτηση,

● **BOTTLE:** φανερώνει ότι μπορείτε να αγοράσετε κάτι για να πιείτε,

● **INTERPELLATION:** όταν εμφανιστεί αυτό το icon δηλώνει πως μπορείτε να συνομιλήσετε με έναν ή δύο χαρακτή-



ρες που μπορεί να μην τους βλέπετε αλλά κυκλοφορούν κάπου στην οθόνη αυτή,

● **QUESTION MARK:** σημαίνει ότι σας λείπει κάτι για να πετύχετε το ζητούμενο,

● **TARGET:** Θα εμφανιστεί στην περίπτωση που έχετε μπλέξει σε μάχη

● **HEART:** μία καρδιά εμφανίζεται όταν πρόκειται να έχετε κάποια... χμ, χμ τρυφερή συνάντηση. Φυσικά γυρίζοντας στο κύριο μενού μπορείτε να σώσετε και να φορτώσετε την θέση σας στον δίσκο.

## ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

**Τ**α γραφικά είναι πολύ καλά όπως θα το περιμέναμε από στατικές οθόνες. Ίσως όμως όχι και τόσο στατικές αφού περνάνε μερικά όντα με σχετικό animation. Μερικές φορές και κυρίως στους εσωτερικούς χώρους θυμίζει τα γραφικά του corraption

## UPDATES

**Α**ν εξαιρέσουμε τον ήχο όλες οι υπόλοιπες επιλογές θα είναι καταπληκτικά όμοιες στους PC's σε VGA ενώ πραγματικά με προβληματίζει το πόσο θα μειωθούν τα γραφικά και το gameplay για να χωρέσουν στην μνήμη του commodore 64!

αλλά τα χρώματα είναι γενικά πιό σκοτεινά. Ο ήχος περιέχει μια καταπληκτική μουσική και πολύ καλά ηχητικά εφέ να συνοδεύουν την περιπέτεια.

## ΓΕΝΙΚΑ

**Μ**ια εξαιρετική αγορά για τους φίλους των adventures και για αυτούς που θέλουν να ξεκινήσουν μια πρώτη επαφή με αυτά τα παιχνίδια.

## Η ΕΚΔΟΣΗ ΓΙΑ AMIGA

**Ο**πως πάντα το παιχνίδι στην Amiga είναι καλύτερο από όλες τις άλλες εκδόσεις τόσο στα γραφικά που έχουν πιο ζωντανά χρώματα και λιγότερο "ρίχειασμα" όσο και στο animation που είναι πλουσιότερο. Υπάρχει εξάλλου και μια extra εισαγωγική οθόνη ενώ ο ήχος είναι σε άριστα επίπεδα.

ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΚΙΝΗΣΗ	75
ΗΧΟΣ	89
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	92
ΠΛΟΚΗ	93
ΠΑΚΕΤΟ	87
ΑΝΤΟΧΗ	88
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	87

**ΓΕΝΙΚΑ 87**



<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	CONQUEST OF CAMELOT
<b>HOUSE</b>	SIERRA ON-LINE
<b>FORMAT</b>	AMIGA, PC
<b>ΤΙΜΗ</b>	11.100
<b>TEST</b>	PC ME VGA
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	GREEK SOFTWARE

ΤΟΥ Θ. ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΥ



**Τ**ι θα λέγατε να κάνουμε ένα ταξίδι στην εποχή του βασιλιά Αρθούρου, να γνωρίσουμε από κοντά τους ιππότες της στρογγυλής τραπέζης, και να περιπλανηθούμε στην αναζήτηση του άγιου δισκοπότηρου. Ετοιμαστήτε λοιπόν για ένα ταξίδι που τον πρώτο λόγο τον έχει το ξίφος, η πίστη και η μαγεία..

## Υ Π Ε Ρ

↑ Τέλεια γραφικά.  
Εκπληκτική κίνηση.  
Φοβεροί γρίφοι.  
Καλοδουλεμένο Manual.

## Κ Α Τ Α

↓ Ηχος

# CONQUEST OF CAMELOT

## King Arthur. The Search For The Grail

### ΣΕΝΑΡΙΟ

**Ο**λοι λίγο πολύ θα έχετε δει ή θα έχετε διαβάσει μερικά πράγματα για το βασιλιά Αρθούρο. Σίγουρα οι πιά πολλοί από εσάς θα έχετε δει το πασίγνωστο έργο "Εξκαλιμπέρ", αν το έχετε δει πάνω κάτω γνωρίζετε και το σενάριο του παιχνιδιού. Βάλτε στο κασσετοφωνό σας Carmina Burana (κομμάτι : O Fortuna ) και ετοιμαστήτε να ακούσετε το σενάριο. Το βασίλειο του Camelot ήταν ένα πλούσιο βασίλειο και όλοι ζούσαν ευτυχισμένοι. Ωσπου ξαφνικά το βασίλειο μετατράπηκε σε πραγματική κόλαση. Ξηρασία, φτώχεια και αρρώστιες ρήμαζαν μέρα με την ημέρα την χώρα. Η λύση ήταν μόνο μία. Μόνο το άγιο δισκοπότηρο μπορούσε να ξαναφέρει την χαρά και την ευτυχία στην χώρα. Οι καλύτεροι ιππότες της στρογγυλής τραπέζης Gawaine, Lancelot και Galahad, έφυγαν για να φέρουν πίσω το άγιο δισκοπότηρο. Κανείς τους όμως δεν γύρισε πίσω. Το μόνο που απομένει για να σώσεις τον λαό σου είναι να πάς και να φέρεις εσύ το άγιο δισκοπότηρο. Ακόμα θα πρέπει να πάς να βοηθήσεις τους τρεις ιππότες σου, ώστε να γυρίσουν ζωντανοί πίσω. Η αποστολή σου είναι αρκετά δύσκολή και με πολλά εμπόδια, θα τα καταφέρεις;

### ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

**Τ**α γραφικά του παιχνιδιού είναι πραγματικά τέλεια. Τα πάντα μέσα στο παιχνίδι είναι καλοσχεδιασμένα, μέχρι και η τελευταία παραμικρή λεπτομέρεια. Κατά την γνώμη μου τα γραφικά του παιχνιδιού είναι τα τελειότερα γραφικά που έχουμε δει μέχρι στιγμή σε παιχνίδια της Sierra. Ο συνδυασμός των χρωμάτων και αυτός εκπληκτικός. Κάθε οθόνη πραγματικά έχει την δική της γοητεία, με αποκορύφωμα τις περισσότερες προσωπογραφίες. Κάτι που θα

πρέπει να πούμε είναι ότι και η κίνηση στο παιχνίδι είναι φανταστική. Είναι η πιά στρωτή και φυσική κίνηση που έχω δει σε αντίστοιχα adventure της Sierra. Ο ήχος του παιχνιδιού είναι αρκετά καλός. Αν συγκρίνουμε ποιότητα ήχου και ποιότητα γραφικών σίγουρα θα βρούμε ένα πολύ μεγάλο κενό. Ο ήχος συνδυάζεται με την δράση και την ατμόσφαιρα του παιχνιδιού πολύ φυσικά.

### ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ

Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι αρκετά απλός, και είναι ακριβώς ο ίδιος με τα





παιχνίδια της Sierra που έχουν κατασκευαστεί με την καινούργια τεχνική της. Η περιπέτεια έχει τις γνωστές μας λειτουργίες Help, Sound On/Off, Save Game, Restore Game, Restart Game, Inventory, Quit Game. Ακόμα οι εντολές PAUSE GAME, ρυθμιστές ήχου, OPEN PURSE και τέλος το F8 που τραβάει η βάζει πίσω στην θήκη του το σπαθί. Το λεξιλόγιο του παιχνιδιού είναι αρκετά απλό, μερικά ρήματα : **ASK, HIRE, SEARCH, MOUNT, BUY, EAT, CUT, SIT, THROW, CLIMB, GET, PUSH, BREAK, USE, CLOSE, GIVE, READ, STAND, DISMOUNT, DRINK, OPEN, CALL, TAKE, DRAW, LOOK, TRADE, FIND, HELP, KNEEL, MOVE, PAY, PRAY, KNOCK, KILL, SELL, TALK, SMELL, STAND, WEAR, KISS** και αρκετά άλλα. Το manual του παιχνιδιού, είναι σίγουρα απαραίτητο. Θα βρείτε μέσα στις σελίδες του χρήσιμες πληροφορίες που σας είναι απαραίτητες. Το manual σας δίνει πληροφορίες για τα λουλούδια, τις ερωτήσεις που σας κάνει η Αφροδίτη, και χωρίς αυτό είναι σχεδόν αδύνατο το τελείωμα της περιπέτειας. Ακόμα εξηγεί αναλυτικά πως γίνονται όλες οι μονομαχίες. Το manual περιέχει κείμενα από 9 διαφορετικά βιβλία σχετικά με μύθος πράγμα που μαρτυρεί την ποιότητα του και την ποιότητα της όλης δουλειάς που έγινε.

## Η ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

**Ο**ταν ξεκινάτε το παιχνίδι βρίσκεστε στο Camelot, μπροστά σας βρίσκεται το δωμάτιό σας.



## SCREEN No 7 FROM CAMELOT



## GRAIL IN CAMELOT

Μπειτε μέσα πατώντας το Return. **LOOK AROUND, LOOK TABLE, GET CLOTHES, GET PURSE, LOOK IN PURSE.**

Το πουγκί σας είναι άδειο. Βγείτε έξω και πηγαίνετε στο δωμάτιο της βασίλισσας.

Μπειτε μέσα και **LOOK GWENHYVER, TALK TO QUEEN, TALK TO QUEEN, TALK TO QUEEN, ASK ABOUT LANCELOT, KISS GWENHYVER, LOOK ROSE.** Πηγαίνετε κοντά και **GET ROSE.** Βγείτε έξω και πηγαίνετε στο θησαυροφυλάκιο.

Προχωρήστε προς τον φύλακα και **TALK TO MAN, LOOK, LOOK BUNDLES, ASK ABOUT GAWAINE, GIVE PURSE, GET GOLD, GET SILVER, GET COPPER, GET PURSE.**

Πηγαίνετε τώρα στο δωμάτιο του Μέρλιν, μπειτε μέσα και προχωρήστε προς το πεντάλφα, εκεί **LOOK AROUND, LOOK RUG, LOOK SCROLL, TRANS-LATE SCROLL, ASK ABOUT GAWAINE, ASK ABOUT LANCELOT, ASK ABOUT GALAHAD, ASK ABOUT GRAIL, ASK ABOUT PENTACLE, ASK ABOUT SYMBOLS, ASK ABOUT CHRIST, ASK ABOUT MITHRAS.**

Βγείτε, και πάντε στην αυλή του κάστρου, στο φρουρό που βρίσκεται στην κάτω αριστερή γωνία κάντε **LOOK GUARD, TALK TO GUARD, ASK ABOUT GALAHAD, GIVE 1 COPPER.** Τώρα πάντε στο ναό, μπειτε μέσα και προχωρήστε προς τα δεξιά, **KNEEL, GIVE 1 GOLD, STAND, προχωρήστε αριστερά και KNEEL, GIVE 1 GOLD, STAND.**

Πηγαίνετε και πάλι στο θησαυροφυ-

## SCREEN No 1 FROM CAMELOT.



λάκιο και **TALK TO MAN, GIVE PURSE, GET GOLD, GET SILVER, GET COPPER, GET PURSE.** Φύγετε και πάντε στο δωμάτιο του Μέρλιν, εκεί **LOOK MAP, βρείτε στο χάρτη τα Glastonbury Tor, Ot Moor, Southampton.**

Βγείτε από τον χάρτη και πλησιάστε τον Μέρλιν, και **ASK ABOUT TOR, ASK ABOUT OT MOOR, ASK ABOUT SOUTHAMPTON, LOOK CHEST, OPEN CHEST, GET LODESTONE.** Τώρα πηγαίνετε στην αυλή του κάστρου και πλησιάστε το αλογό σας από την νότια μεριά εκεί κάντε **MOUNT HORSE.** Βγαίνεις από το κάστρο, και επιλέγεις σαν πρώτο σταθμό Glastonbury Tor. Βρίσκεστε σε ένα δάσος και.....

ΓΡΑΦΙΚΑ	100
ΚΙΝΗΣΗ	99
ΗΧΟΣ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	98
ΠΛΟΚΗ	100
ΠΑΚΕΤΟ	100
ΑΝΤΟΧΗ	100
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	95
<b>Γ Ε Ν Ι Κ Α</b>	<b>99</b>

<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	POLICE QUEST II
<b>HOUSE</b>	SIERRA ON LINE
<b>FORMAT</b>	PC, AMIGA, ST
<b>ΤΙΜΗ</b>	7200
<b>TEST</b>	PC WITH VGA
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	GREEK SOFTWARE

ΤΟΥ Θ. ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΥ



**Π**λησίασα με προσοχή την όχθη της λίμνης. Σε μια γωνιά μερικά αίματα. Προχωρώ προς τα εκεί. Τα θημάτά μου αργά και προσεχτικά. Βγάζω την κάμερα και τραβάω μια φωτογραφία. Παρατηρώ το έδαφος, φρέσκα ίχνη από παπούτσια. Παίρνω μερικά δείγματα από το αίμα και προχωρώ προς τον κουβά που βρίσκεται πίσω μου. Τον ανοίγω και βρίσκω κάποια ρούχα. Τώρα είμαι σίγουρος πως το θύμα βρίσκεται στον πάτο της λίμνης. Όλα αυτά που διαβάσατε δεν είναι ένα κομμάτι από κάποιο αστυνομικό βιβλίο, αλλά μια σκηνή από το αρκετά εντυπωσιακό POLICE QUEST II..

## Υ Π Ε Ρ



Τα γραφικά του παιχνιδιού. Η δράση που είναι πραγματικά φανταστική. Η ατμόσφαιρα που δημιουργείται.

## Κ Α Τ Α



Το λεξιλόγιο πολύ περιορισμένο. Ο ήχος κατα κάποιον τρόπο.

# POLICE QUEST

## ΣΕΝΑΡΙΟ

**Ο**ι περισσότεροι από εσάς γνωρίζουν το πολύ γνωστό POLICE QUEST I που περιγράφει τον αγώνα του αστυνομικού Sonny Bond κατά του δικτύου διακίνησης ναρκωτικών. Στην προσπάθειά του αυτή βρίσκεται αντιμέτωπος με τον Jessie Bains ή αλλιώς άγγελος του θανάτου. Ο άγγελος του θανάτου είχε καταφέρει να φτιάξει ένα τέλειο δίκτυο διακίνησης που απλωνόταν απειλητικά πάνω από την πόλη του Lytton. Ο Sonny μαζί με την Marie και μια ομάδα εκπαιδευμένων αστυνομικών κατάφερε να διαλύσει το δίκτυο διακίνησης ναρκωτικών και να συλλάβει τον άγγελο του θανάτου. Ο άγγελος του θανάτου καταδικάστηκε σε ισόβια φυλάκιση και εδώ τελειώνει η πρώτη μας ιστορία. Η περιπέτεια αρχίζει ακριβώς ένα χρόνο μετά. Ο άγγελος του θανάτου κατάφερε να δραπετεύσει παίρνοντας μαζί του έναν φύλακα για όμηρο. Σκοπός του η εξόντωση όλων των μαρτύρων κατηγορίας. Από αυτό το σημείο και πέρα αρχίζει μια ατελείωτη περιπέτεια, μια περιπέτεια γεμάτη γρίφους, ένταση και πολλές εκπλήξεις. Αρχίζει το POLICE QUEST II.

## ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

**Τ**α γραφικά του παιχνιδιού είναι πραγματικά το κάτι άλλο. Δεν έχουν καμιά μα καμιά σχέση με τα γραφικά του POLICE QUEST I. Η περισσότερες οθόνες του παιχνιδιού είναι φοβερά καλοσχεδιασμένες, γεμάτες πανέμορφους χρωματικούς συνδυασμούς. Όλα αυτά συνδυασμένα με την έντονη δράση που κυριαρχεί στο παιχνίδι μας δίνουν μια ρεαλιστική και πολύ καλή ατμόσφαιρα. Μερικές σκηνές που ξεχωρίζουν είναι, αυτή στην αίθουσα σκοποβολής, η σκηνή της κατάδυσης στη λίμνη του Cotton Cave, οι οθόνες στους υπονόμους και πολλές ακόμα. Ο ήχος του παιχνιδιού είναι αρκετά καλός και καταφέρνει αρκετές φορές να φτάνει σε αρκετά υψηλά επίπεδα. Βέβαια δεν φτάνει ούτε κατά διάνοια τα μουσικά μοτίβο του KING'S QUEST IV ή κάποιων άλλων παιχνιδιών της Sierra. Κατα τ'άλλα έχει άμεση σχέση με την ατμόσφαιρα της περιπέτειας, πράγμα που ανεβάζει αρκετά την περιπέτεια.

## ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ

**Ο** χειρισμός του παιχνιδιού είναι αρκετά απλός, και είναι ακριβώς ο ίδιος με τα παιχνίδια της Sierra που έχουν κατασκευαστεί με την καινούργια τεχνική της. Εδώ θα πρέπει να αναφέρουμε ότι το POLICE QUEST II είναι από τα πρώτα παιχνίδια που κατασκευάστηκε με



την καινούργια τεχνική της Sierra. Κάτι που θα πρέπει ακόμα να αναφέρουμε είναι ότι η εταιρεία άλλαξε το τρόπο οδήγησης του αυτοκινήτου. Ενώ στο πρώτο παιχνίδι της σειράς το οδήγημα γινόταν με την βοήθεια των cursor keys (πραγματικά πολύ εκνευριστικό) τώρα γίνετε πολύ πιο απλά. Γράφεις "DRIVE TO ..." και το μέρος που θέλεις και το αυτοκίνητο πάει μόνο του. Η περιπέτεια έχει τις γνωστές μας λειτουργίες Help, Sound On/Off, Save Game, Restore Game, Restart Game, Inventory, Quit Game. Ακόμα την εντολή που ρυθμίζει την ταχύτητα, και τις εντολές LOAD



GUN, DRAW GUN και FIRE GUN. Το λεξιλόγιο του παιχνιδιού είναι αρκετά απλό, μερικά ρήματα : LOOK, CLIMB, OPEN, STAND, TAKE, ADJUST, GET, CLOSE, GIVE, EXAMINE, READ, USE, TALK, SIT, TAKE, EAT, WEAR, ORDER, LEAVE, DIAL, CONNECT, REPORT, REMOVE, KISS, GO, CALL, DRIVE, και αρκετά άλλα. Το manual του παιχνιδιού, είναι σίγουρα απαραίτητο. Θα βρείτε μέσα στις σελίδες του χρήσιμες πληροφορίες που σας είναι απαραίτητες. Θα βρείτε ακόμα φωτογραφίες και ονόματα που θα σας ζητηθούν κατά την εισοδό σας στο παιχνίδι, εδώ βρίσκεται εξάλλου και το κλειδί του παιχνιδιού, άρα το manual σας είναι απαραίτητο.

## ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ

**B**ρίσκεστε μέσα στο αυτοκινητό σας. Εκεί OPEN COMPARTMENT, LOOK IN COMPARTMENT, GET CARD (+1), CLOSE COMPARTMENT, LOOK CARD, TURN OVER CARD, LOOK DASHBOARD, GETKEYS, F4, LOCK DOOR. Μπροστά στην πόρτα του τμήματος κάντε UNLOCK DOOR.

Μπείτε μέσα και πηγαίνετε στην βορειοδυτική πόρτα. Πήγαίνε στο Lockers και OPEN LOCKERS, 36, 4, 12 (+5), GET GUN (+1), GET AMMO (+1), GET CUFFS (+1), LOOK POSTER, CLOSE LOCKER. Μπείτε τώρα στο γραφείο



σας (δυτικά-πάνω) και LOOK, LOOK CAPTAIN DESK, READ PAPER, διαβάζεις κάποια passwords (Miami, Icecream, Pistachio).

Πηγαίντε στον απέναντι τοίχο και LOOK WALL, LOOK BOARD (+1), GET KEYS (+1), στο γραφείο σου SIT, LOOK DESK, LOOK BASKET (+1),



UNLOCK DRAWER, LOOK IN DRAWER, GET WALLET (+1), GET LETTER (+1), CLOSE DRAWER, READ LETTER, LOOK WALLET, SEARCH WALLET (+2). STAND. Πηγαίντε στο τμήμα ναρκωτικών , σ'αυτόν που κάθεται αριστερά LOOK MAN, TALK TO MAN.

Γυρίστε στο γραφείο σας και στο computer κάντε LOOK COMPUTER, TURN ON COMPUTER, DIR, CD, PERSONNEL, PASTACHIO (+2), DIR, κοιτάξτε τον φάκελο του Pratt. CD, CRIMINAL, DIR, CD, VICE, MIAMI (+2), DIR, κοιτάχτε τον φάκελο το Wilcams, CD, CRIMINAL, DIR, CD, HOMICIDE, ICECREAM, DIR, κοιτάχτε τον φάκελο του Bonus, EXIT. Στην αρχιεioθήκη OPEN CABINET, GET BRAIN'S FILE,



GET PHOTO (+1), TURN PAGE, CLOSE FILE, CLOSE CABINET. Πηγαίντε και πάλι στο τμήμα ναρκωτικών και στον ίδιο άντρα HELP MAN (+5). Βγείτε στο χώλ και LOOK, LOOK COUNTER, UNLOCK BIN, GET KIT (+2), CLOSE BIN.

Πηγαίντε στην αίθουσα σκοποβολής στον άντρα που βρίσκετε στην είσοδο LOOK, LOOK COUNTER, GET EAR PROTECTOR, μπείτε μέσα σε μια καμπίνα και LOOK, LOOK BUTTONS, WEAR EAR PROTECTOR, F6, F8. Σημαδέψτε και F10, F8, VIEW, LOOK TARGET, GET TARGET, BACK, ADJUST GUN.....

ΓΡΑΦΙΚΑ	95
ΚΙΝΗΣΗ	95
ΗΧΟΣ	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	98
ΠΛΟΚΗ	100
ΠΑΚΕΤΟ	98
ΑΝΤΟΧΗ	98
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	95
<b>Γ Ε Ν Ι Κ Α</b>	<b>92</b>

<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	TEAM YANKEE
<b>HOUSE</b>	EMPIRE
<b>FORMAT</b>	AMIGA, ST, PC
<b>ΤΙΜΗ</b>	5500
<b>TEST</b>	PC
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	ARCADE LTD

# T E A M



**Η Empire είναι μια εταιρεία που δε μας έχει συ-**

**νηθίσει στις εξομοιώσεις, αλλά πρέπει να ομολογήσουμε πως τα κατάφερε εξαιρετικά καλά σ' αυτό το παιχνίδι. Κατ' αρχήν, η κατασκευή του και κυρίως το gameplay είναι στηριγμένο πάνω σε μία νουβέλα, η οποία θεωρείται από τις πιο έγκυρες στο χώρο των μαχών με tanκς. Και το παιχνίδι ξεχωρίζει για την προσπάθειά του στον τομέα της στρατηγικής...**



— εκινάμε λοιπόν, δίνοντας το όνομά μας με το πρώτο από τα πέντε διαφορετικά σενάρια που υπάρχουν (αν φυσικά δεν θέλετε να κάνετε πρώτα πρακτική εξάσκηση). Ο μόνος τρόπος για να δείτε το επόμενο level, είναι να θριαμβεύσετε στο προηγούμενο και όταν θα έχετε τελειώσει και τα πέντε, τότε αρχίζετε πάλι από το πρώτο, αλλά με διαφορετικό βαθμό (από τις προαγωγές) και μεγαλύτερη δυσκολία, που οφείλεται κυρίως στις αυξημένες απαιτήσεις σε στρατηγική και τακτικές από μέρους σας. Οι εχθρικές δυνάμεις είναι αυτές του κόκκινου στρατού και πρέπει να καταλάβετε ή να υπερασπίσετε διάφορες θέσεις που σας δίνονται από το αρχηγείο, στο αρχικό briefing. Εκείνο που είναι εντυπωσιακό, είναι ο αριθμός των οχημάτων που ελέγχετε, ο οποίος φτάνει τα 16, μοιρασμένα σε τέσσερις διμοιρίες. Η τελική αίσθηση, βέβαια, είναι ότι ελέγχετε μόνο

τέσσερα tanκς, αλλά, καθώς υπάρχουν πολλών ειδών οχήματα (Tow missiles, M1, M-113...), ανάλογα από την άλλη πλευρά τα πράγματα περιπλέκονται προς το καλύτερο! Στο χώρο του παιχνιδιού περιλαμβάνονται κτίρια, μέσα σε μια ποικιλία εδάφους και στο χάρτη μπορείτε να κάνετε πολύ ισχυρή μεγέθυνση προς και από το σημείο που θέλετε, ώστε να βλέπετε όλο το χάρτη και τις δυνάμεις σαν σημαίες που κινούνται ή αντίθετα να δείτε από κοντά όλες τις λε-

πτομέρειες, μέχρι και τα τέσσερα οχήματα της κάθε διμοιρίας, επιτρέποντας σας έτσι να προβλέπετε (αν έχετε τη στρατηγική στο αίμα σας!) τις κινήσεις των εχθρικών σωμάτων και να καταστρώνετε έτσι τα σχέδιά σας με ακρίβεια και σιγουριά. Ευ-

τυχώς για το gameplay, μπορείτε διαρκώς να βλέπετε τις εχθρικές δυνάμεις, ενώ, πρωτού εμπλακείτε σε μάχη, έχετε την ευκαιρία να καθορίσετε με έναν σχετικά απλό τρόπο (αφού μελετησετε το χειρισμό), τον καθορισμό των θέσεων

όπου θα χτυπήσει το πυροβολικό, την ώρα που θέλετε, με εκρηκτικές βολές ή με βλήματα καπνού, για να πετύχετε κάποια σχετική κάλυψη. Κατά τη διάρκεια της μάχης, όμως, δεν μπορείτε να ελέγξετε τη δράση του πυροβολικού.

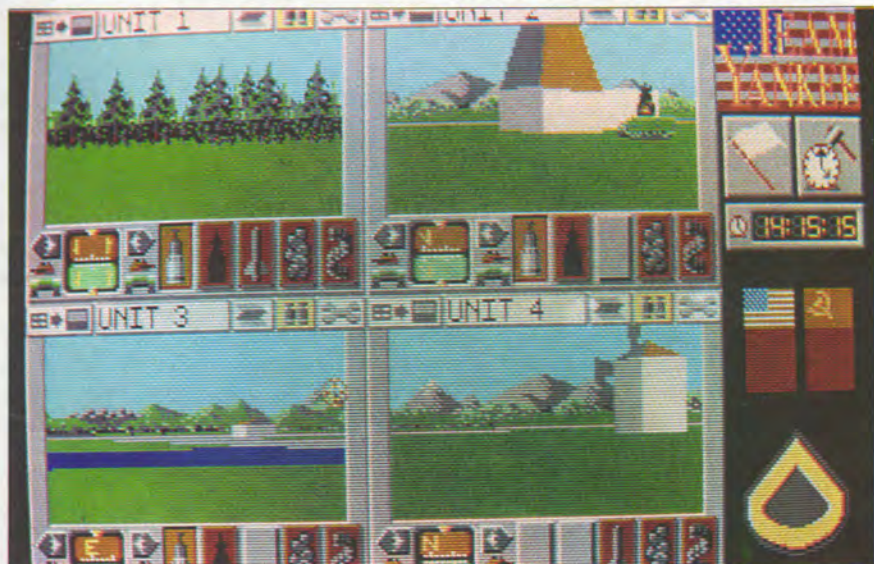
**Ο** χειρισμός του παιχνιδιού είναι αρκετά πρωτοποριακός, καθώς σας επιτρέπει να πάρετε στα χέρια σας τη διακυβέρνηση όλων των διμοι-

ριών ταυτόχρονα, με τέσσερα windows με τα οποία βλέπετε τη δράση από το σημείο στο οποίο βρίσκονται τα tanκς σας ή να κάνετε την οθόνη να δείχνει μόνο μια διμοιρία ή τον χάρτη. Σε αντίθεση με τον άλλο τρομερό εξομοιωτή, το M1 TANK PLATOON της Microprose, εδώ τα υπόλοιπα πληρώματα δεν ενεργούν ξεχωριστά από εσάς, παρά μόνον όταν κινούνται προς μια προκαθορισμένη θέση και έτσι οφείλετε να γυρνάτε από τη μία διμοιρία στην άλλη, για να χτυπά-





# YANKEE



τε τους αντιπάλους σας και να δίνετε κατεύθυνση και ταχύτητα. Αν και ο χειρισμός είναι γενικά πολύπλοκος, δε θα αρηγήσετε να μάθετε απ'έξω τις βασικότερες λειτουργίες του, καθώς το gameplay σας αφήνει αρκετό χρόνο για να πειραματιστείτε, ενώ μπορείτε ακόμα να κάνετε rouse ή quit ανά πάσα στιγμή, να δείτε πόσος χρόνος έχει περάσει στη μάχη, να ξέρετε ανά πάσα στιγμή ποιος κερδίζει τη συγκεκριμένη μάχη, κοιτάζοντας το ύψος της οριζόντιας μπάρας κάτω από την αντίστοιχη σημαία (των ΗΠΑ ή Σοβιετική), το βαθμό σας και να δείτε την κατάσταση σε ηθικό και ετοιμότητα του κάθε οχήματος ή διομορίας ξεχωριστά, για να πάρετε τα αντίστοιχα μέτρα.

Ο οπλισμός σας είναι ο κλασικός εγγός τανκ με βλήματα διατριπτικά (SABOT) και θερμικά (HEAT) όπως και TOW missiles που είναι ιδιαίτερα αποτελεσματικά όπλα και ένα μεγάλο πολυβόλο με ατέλειωτες σφαίρες. Υπάρχει επίσης για την άμυνα σας η δυνατότητα να αφήνετε πίσω σας ένα νέφος καπνού μέσα στο οποίο θα έχετε μια σχετική κάλυψη. Τέλος να επισημάνουμε ότι ο οπλισμός που αναφέραμε δεν είναι κοινός για όλα τα οχήματα αλλά το καθένα έχει διαφορετικά όπλα αλλά και θωράκιση, με αποτέλεσμα να γίνεται απαραίτητη η χρησιμοποίηση μιας ξεχωριστής τακτικής ανάλογα με την δύναμη που κάθε στιγμή ελέγγχετε και αυτό που αντιμετωπιζέ-

τε. Μηχανήματα laser για να βρίσκουν αυτόματα την απόσταση των εχθρικών δυνάμεων, Zoom που φέρνει πιο κοντά τους στόχους σας και υπέρυθρες ακτίνες για να βλέπετε μέσα στο σκοτάδι και την καταχνιά, μαζί με μια πυξίδα συμπληρώνουν τον βασικό εξοπλισμό σας. Ιδιαίτερη προσοχή έχει δοθεί στους σχηματισμούς που μπορεί να πάρουν τα οχήματά σας μέσα στην δημοιρία (έξη συνολικά συνδυασμούς) αφού μπορείτε να μεταβάλετε ακόμα και την απόσταση μεταξύ των τανκς, όλα αυτά με το πάτημα απλώς ενός πλήκτρου. Τέλος ο τρόπος με τον οποίο σημαδεύετε είναι και αυτός εξαιρετικά εύκολος καθώς τοποθετείτε με το joystick ή τα πλήκτρα τον στόχο που εμφανίζεται πάνω στο εχθρικό sprite, περιμένετε να αλλάξει χρώμα πατάτε το fire και αν είσαστε ικανοί και κάπως τυχεροί θα έχουμε ένα αντίπαλο σκάφος λιγότερο. Βέβαια οι περισσότεροί από τους στόχους είναι κινούμενοι και θα χρειαστεί να βρίσκεστε σχετικά κοντά για να πετύχετε μια σίγουρη βολή. Να προσθέσουμε εδώ ότι για χάρη του gameplay οι TOW missiles έχουν απλουστευθεί και συμπεριφέρονται σαν κοινά βλήματα με σχετικά μεγαλύτερη ακρίβεια. Δύο είναι οι κύριες αιτίες για τις οποίες θα λήξη η μάχη: ή θα έχει καταληφθεί ο πρωταρχικός στόχος ή θα έχει αποδεκατιστεί μία από τις δύο δυνάμεις. Αν χάσετε μία μάχη στο τέλος θα σας δοθεί το De-briefing όπου το

αρχηγείο ανάλογα με τον βαθμό σας αξιολογεί την επίδοσή σας στην μάχη και χρησιμεύει ιδιαίτερα στην περίπτωση όπου έχετε κερδίσει μια μάχη αλλά έχετε χάσει πάρα πολλά οχήματα αφού μπορείτε να ξαναπαίξετε το ίδιο σενάριο. Το παιχνίδι έχει και την δυνατότητα να σώζει τις επιδόσεις σας στον δίσκο και για την ακρίβεια στο file που έχετε δώσει το όνομά σας. Περνώντας τώρα στην τεχνική πλευρά του παιχνιδιού βλέπουμε πως χρησιμοποιείται η τεχνική των Bitmapped οθονών αλλά όχι τόσο καλά όσο την έχουμε δει σε άλλα παιχνίδια (Resolution 101-Finest Hour). Ο χάρτης αν και περιέχει πολλά στοιχεία παραμένει απλώς λειτουργικός ενώ τα sprites μέσα στο παιχνίδι είναι πολύ όμορφα και μεγενθύνονται σχετικά ομαλά και δεν θα αντιμετωπίσετε κανένα πρόβλημα στο collision detection. Ιδιαίτερα πετυχημένες είναι οι εκρήξεις, ενώ οι ελάχιστες στατικές θόβες είναι μέτριες. Το animation είναι καλό δίχως να χάνονται frames (αν και η έκδοση για PC είναι αδικημένη σε σχέση με τα άλλα 16-bit μηχανήματα) και η ταχύτητα του παιχνιδιού είναι τουλάχιστον ικανοποιητική. Το μέγεθος της οθόνης είναι μεγάλο όταν είναι ολόκληρη αλλά σχετικά στριμωγμένο όταν χωρίζεται στα τέσσερα, ενώ ποτέ δεν θα χρειαστεί στον χειρισμό ακρίβεια ρικελ. Το scrolling της οθόνης είναι γρήγορο και ομαλό ενώ και ο ήχος μέσα από το μεγαφωνάκι του PC είναι καλός αλλά ακόμα καλύτερος αν χρησιμοποιείται Ad Lib κάρτα ήχου. Το manual που περιέχεται στο πακέτο είναι αναλυτικό αλλά περιορίζεται μόνο στα τεχνικά του παιχνιδιού και σε μερική στρατηγική χωρίς να αναλύει την ιστορία των τανκς ενώ περιλαμβάνεται και ένας χάρτης επιχειρήσεων. Βασικό πλεονέκτημα του gameplay είναι η ελευθερία που σας δίνει στον σχεδιασμό της στρατηγικής αν και είναι λιγότερο arcade απ'ο,τι ήταν το M1 Tank Platoon. Βέβαια το σενάριο του μετά την ένωση της Γερμανίας και την βελτίωση των σχέσεων ανατολής-δύσης φαίνεται ιδιαίτερα ψυχροπολεμικό αλλά οι λάτρεις της στρατηγικής μπορούν να παραβλέψουν αυτές τις λεπτομέρειες!..

ΓΡΑΦΙΚΑ	84
ΚΙΝΗΣΗ	86
ΗΧΟΣ	87
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	86
ΠΛΟΚΗ	86
ΠΑΚΕΤΟ	86
ΑΝΤΟΧΗ	85
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	87

**ΓΕΝΙΚΑ 84**

ΤΙΤΛΟΣ	TOTAL RECALL
HOUSE	OCEAN
FORMAT	AMIGA, ST, PC, CBM, CPC
ΤΙΜΗ	4000
TEST	ATARI ST
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

**Ο** Αρνυ μπορεί να μην είναι ο καλύτερος ηθοποιός του κόσμου αλλά ήταν αυτός με το καλύτερο σώμα και τα έργα του δεν είναι καθόλου βαρετά. Εξάλλου αν αξίζει να γίνει παιχνίδι μια ταινία του Tom Cruise, αξίζει 100 (ολογράφως εκατο) φορές να γίνει computer game ένα έργο του



“Σβαρτς” που είναι και τα πλέον εμπορικά πετυχημένα.

Αυτό φυσικά σκέφτηκαν οι ιθύνοντες της Ocean και συνέχισαν με αυτό το game την πορεία του πιο πετυχημένου κινηματογραφικού σταρ στις οθόνες των υπολογιστών.

# TOTAL RECALL

**Ε**ται μετά από τα Predator, Red Heat και τα σχετικά (πάντως και το Barbarian μου θύμιζε πάντα Conan) ήρθε η στιγμή της πιο πρόσφατης ταινίας επιστημονικής φαντασίας του δημοφιλούς ηθοποιού να γίνει παιχνίδι. Το σε νاريو ακολουθεί πιστά την υπόθεση της ταινίας, όπου ο Queid, δηλαδή εσείς μετά από ένα τρομακτικό ταξίδι στο Recall και μια ανεπιτυχή προσπάθεια για εμφύτευση μνήμης ανακαλύπτει ότι όλες οι μνήμες από την προηγούμενη ζωή του είναι ψέματα. Η λύση του μυστηρίου βρίσκεται στον κόκκινο πλανήτη Αρη. Μαζί με την προσπάθειά σας για να βρείτε την μνήμη, το μέλλον και την ψυχή σας θα απαλλάξετε και έναν κόσμο από την τυραννία...

**ΠΡΩΤΟ επίπεδο:** Πρέπει να βγείτε από το ξενοδοχείο σας και να φτάσετε μέχρι έναν τηλεφωνικό θάλαμο ώστε να πάρετε νέες εντολές. Στο δρόμο σας είναι απαραίτητο να συγκεντρώσετε πέντε αντικείμενα (βαλίτσα, διαβατήριο, εισητήρια, μεταμφίηση και ένα περίεργο χειρουργικό εργαλείο για αφαίρεση εμφυτευμένων οργάνων!) Η αστυνομία της περιοχής θέλει να σας σταματήσει. Ένα όπλο και πυρομαχικά θα βοηθήσουν ιδιαίτερα στην προσπάθειά σας.

**ΔΕΥΤΕΡΟ επίπεδο:** Το να οδηγείτε ένα τέτοιο περίεργο οχημα όπως το John's Cabden είναι εύκολη δουλειά, ιδίως όταν πρέπει να ξεφύγετε από την αστυνομία και να προλάβετε να βρείτε μια βιντεοβαλίτσα (σκεφτείτε και την κρίση που περνάει το βίντεο τελευταία!)

**ΤΡΙΤΟ επίπεδο:** μια συγκλονιστική αποκάλυψη υπάρχει μέσα στην βιντεοκασέτα: η συνέχεια της περιπέτειας πρέπει να γίνει στον Αρη. Από την αποθήκη όπου κρύβεστε λοιπόν στο Κοσμοδρόμιο.

**ΤΕΤΑΡΤΟ επίπεδο:** Στον Αρη σας καταδιώκουν ακόμα. Πρέπει να διασχίσετε έτσι ολόκληρη την πόλη μέχρι να βρείτε την Μελίνα, την γυναίκα που πιθανότατα εμφανίζεται τόσο συχνά στους εφιάλτες σας.

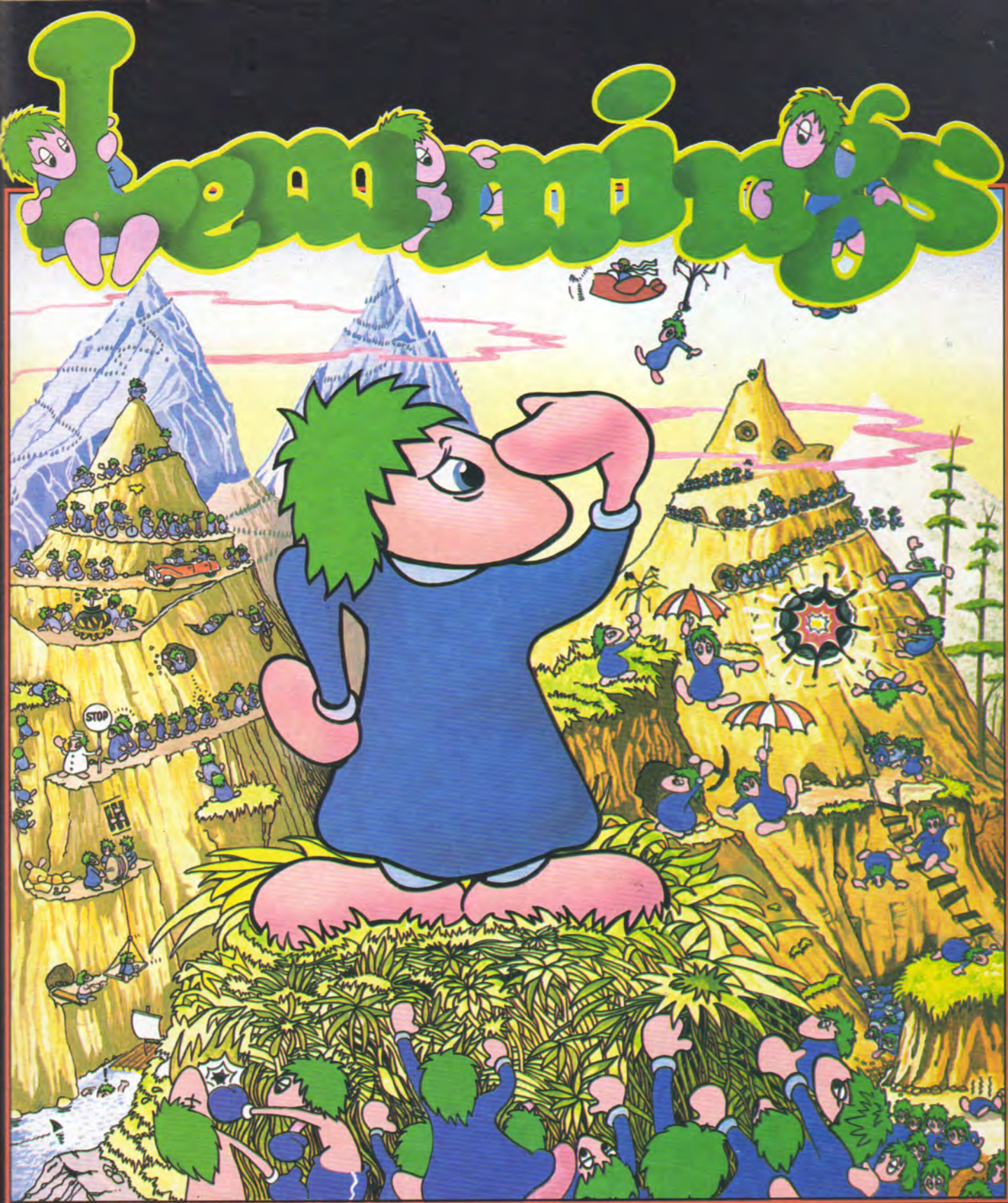
**ΠΕΜΠΤΟ επίπεδο:** Ενώ οι δυνάμεις των κακών εξακολουθούν να σας καταδιώκουν παίρνετε μαζί με την Μελίνα ένα ταξί του οποίου ο



οδηγός σας βοηθάει να ξεφύγετε. Σας περιμένει μια δύσκολη αναζήτηση μέσα από τα δαιδαλώδεις σπηλιές του πλανήτη μέχρι να ανακαλύψετε το κρυψόφυγο των επαναστατών.

**ΕΚΤΟ (και τελευταίο) επίπεδο:** Συνεχίζετε πεζή πειράζοντας τους διάφορους μοχλούς που βρίσκετε στον δρόμο σας και μαζεύοντας τα τέσσερα icons με τα σχήματα από εξωγήμινους. Φτάνοντας στον αρχηγό των επαναστατών θα σας δοθεί ένα κλειδί για να μπείτε στον κεντρικό αντιδραστήρα. Πρώτα βέβαια πρέπει να χρησιμοποιήσετε τον ηλεκτρονικό υπολογιστή τους για να τοποθετήσετε τα τέσσερα icons σωστά και να μπείτε μέσα. Όμως εδώ είναι οι τελευταίες δυνάμεις της αστυνομίας για να σας σταματήσουν. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι εντυπωσιακά για τον Atari με λαμπερά χρώματα αλλά μέτριο background, ενώ λείπει το scrolling και υπάρχει flick screen. Μέχρι και πέντε μετρίου μεγέθους sprites μπορεί να εμφανιστούν ταυτόχρονα στην οθόνη και το γενικό animation είναι άριστο. Το τελικό αποτέλεσμα είναι ποιοτικό και εθιστικό.

ΓΡΑΦΙΚΑ	88
ΚΙΝΗΣΗ	85
ΗΧΟΣ	82
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΠΛΟΚΗ	84
ΠΑΚΕΤΟ	81
ΑΝΤΟΧΗ	85
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	79
<b>ΓΕΝΙΚΑ</b>	<b>84</b>



Save the Lemmings-  
and



PSYKHOZIS

COMMODORE AMIGA,  
COMMODORE CDTV,  
TARI ST AND PC COMPATIBLES



THA. 58.11.532 - 58.21.547, FAX 58.20.643

## Reviews

TITΛΟΣ	COLORADO
HOUSE	SILMARILS
FORMAT	AMIGA, ST, PC
TIMH	4000
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS

**A**κόμα ένα παιχνίδι της Silmarils που εμφανίστηκε ενάμιση περίπου χρόνο μετά από το Targhan. Οι βελτιώσεις είναι εμφανείς, αν όχι τόσο στον τομέα των γραφικών αλλά στον χειρισμό και στο βάθος της περιπέτειας. Εδώ έχουμε ένα καθαρό και με γρήγορη εξέλιξη arcade adventure που θα χρειαστείτε αρκετό χρόνο για να ολοκληρώσετε. Το θέμα του είναι σπάνιο και πρωτότυπο. Δεν είναι συνηθισμένο ένα παιχνίδι να στηρίζεται πάνω στην περιπέτεια ενός πρωτοπόρου της άγριας δύσης!

### Υ Π Ε Ρ



- Πολύ μεγάλου μεγέθους sprites.
- Υπέροχο animation
- Πρωτότυπο και με εθιστική πλοκή
- Πολλά χρώματα στην οθόνη και άριστο 3D
- Οι οθόνες είναι ψευδοτριδιάστατες

### Κ Α Τ Α



- Ο χειρισμός είναι κάπως δύσκολος όταν πρόκειται να αλλάξετε όπλο
- Δεν υπάρχει μουσική να συνοδεύει τις κινήσεις σας
- Δεν υπάρχει scrolling

# COLORADO

**T**ο drive μουγκρίζει, μουγκανίζει και η πρώτη οθόνη που εμφανίζεται δείχνει εσάς και το (αμάν τί γαλλική μόδα είναι αυτή!!!) καπέλο σας σαν εκείνα που φορούσε ο Μπλεκ, με ολόκληρο τον σκίουρο στο κεφάλι (σύντροφοι οικολόγοι πάνω του) να κατορθώνει να μας βάλει στην ατμόσφαιρα μιας εποχής στις αρχές του 19ου αιώνα κάπου στα βόρεια αμερικανικής Ηπείρου. Σκοπός σας είναι να ξεφύγετε από όλους τους φυσικούς κινδύνους και ινδιάνους ώστε να βρείτε τα πλούτη των ονείρων σας. Ξεκινώντας το παιχνίδι μπορείτε να διαλέξετε τον δρόμο του ποταμού όπου μέσα στην πυρόγα σας μάχεστε ενάντια σε ινδιάνους χρησιμοποιώντας το κουπί σαν ρόπαλο και αν είσατε τόσο ικανοί προσέξτε τον καταρράκτη στο τέλος του ποταμού.

Αν όμως θέλετε να προχωρήσετε με όλα τα πιθανά όπλα, ακολουθήστε την συμβουλή μας και πηγαίνετε στην αρχή από ξηρά όπου περνώντας μέσα από τριάντα περίπου μαγευτικές οθόνες θα χτυπηθείτε με το μαχαίρι και τσεκούρι σας με ινδιάνους που έχουν ανάλογα όπλα (αλλά και τόξα ή κοντάρια).

Όμως για να καταφέρετε να γεμίσετε με σφαίρες το όπλο σας πρέπει να βρείτε την πίπα της ειρήνης και να την δώσετε στον αρχηγό της φυλής. Οι καταστάσεις που έχετε να αντιμετωπίσετε είναι πρωτοποριακές και θα χρειαστεί να ηδηξέτε φαράγγια, να σκαρφαλώσετε τοίχους, να μονομαχήσετε με αετούς αλλά και να ανταλλάξετε λάφυρα στον τοπικό έμπορο παίρνοντας πυρομαχικά, δυναμίτες και δυναμωτικά φίλτρα.

Μια εξαιρετική προσπάθεια που δείχνει καθαρά πόσο έχει ωριμάσει το γαλλικό software.

### AMIGA



Φανερή η πείρα που απέκτησε η Silmarils με την πάροδο του χρόνου: όχι μόνο το animation είναι καλύτερο από αυτό που είχαμε δει στον Targhan αλλά και η πλοκή είναι ασυναγώνιστη. Θα τολμούσα να πω ότι μοιάζει με αυτό

που έχουμε ονειρευτεί, να είναι μια μέρα οι περιπέτειες της Sierra (αποψη σου, σ.Αρ). Κάποια sprites-ανεξάρτητοι χαρακτήρες κινούνται ταυτόχρονα μαζί σας στην οθόνη μερικές φορές δίνοντας μια άλλη ρεαλιστικότητα. Μια βασική διαφορά από το Targhan είναι ότι τώρα έχουμε και βάθος στην οθόνη που είναι σε ψευ-



δοτριδιάστατο στήσιμο και ακολουθείτε τα μονοπάτια για να βρείτε τον δρόμο σας. Πραγματικά έξυπνο και δεν χρειάζεται να περιπλανιέστε άδικα στον χώρο. Τα γραφικά χρησιμοποιούν πολλά χρώματα και το gameplay είναι πολύ γρήγορο ενώ δεν χάνετε εύκολα. Ο χειρισμός είναι άψογος με χρήση αντικειμένων μέσα από τα function keys. Η απόκριση του joystick είναι τέλεια, πράγμα που θα σας ευχαριστήσει ιδιαίτερα στις μάχες. Ο ήχος περιλαμβάνει αρκετά εφέ, με ωραίο ήχο βαδίσματος. Πολύ καλό είναι το ότι μπορείτε να σώσετε την θέση σας στον δίσκο αλλά ξεχωρίζει κυρίως για τα μεγάλα sprites.

## Η ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

**Β**ρισκόμαστε στην όχθη του ποταμού, από όπου ίσως να ψαρεύαμε αν δεν ήταν επίγουσα η φωνή του αρχισυντάκτη. Πηγαίνετε όλο δεξιά, νικήστε με το μαχαίρι το ινδιάνο που θα σας επιτεθεί, συνεχίστε (είδατε πόσο απλά είναι τα πράγματα!) μέχρι να βρεθείτε σε μια οθόνη με δύο μονοπάτια.

Πάρτε το πάνω που σας βγάζει αριστερά και συνεχίστε όλο αριστερά. Πλησιάστε γρήγορα και μαχαιρώστε τον τοξότη και ετοιμαστείτε να αντιμετωπίσετε, πάλι με το μαχαίρι έναν δυνατό ινδιάνο. Μόλις τον νικήσετε μαζέψτε το κολιέ και το δέρμα. Τώρα πηγαίνετε δύο οθόνες δεξιά και πάρτε το μονοπάτι με τα χαλίκια που οδηγεί πάνω στο βουνό. Περιπατάτε πολύ προσεκτικά για να μην πέσετε στον γκρεμό και συνεχίστε αριστερά. Εδώ θα μπορέσετε να σώσετε αν θέλετε την θέση σας και συνεχίστε αριστερά. Στην τελευταία οθόνη θα δείτε κάτι πετρούλες. Μαζέψτε τις γιατί είναι ψήγματα χρυσού. Γυρίστε στην φωτιά (μέχρι τώρα θα έχετε δει πια είναι η φωτιά). Οποιος θέλει μπορεί να σκαρφαλώσει στον τοίχο και να παλέψει με έναν αετό.



## UPDATE

Υπάρχει και μια πολύ καλή έκδοση για τον Atari που υστερεί μόνο στο ηχητικό μέρος. Αν και οι Γάλλοι φημίζονται για την μεγάλη αγορά των 8-bit, το Colorado δεν προβλέπεται να κυκλοφορήσει σε αυτούς τους υπολογιστές.

Αντίθετα οι φίλοι των συμβατών μπορούν να ορμήσουν στα ράφια των καταστημάτων από σήμερα για να απολαύσουν το παιχνίδι αυτό. Προβλέπεται να κυκλοφορήσει σε Amstrad

Οι υπόλοιποι ας γυρίσουν όλο το δρόμο πίσω και δεξιά.

Περνώντας έναν ακόμα τοξότη και πηδώντας μερικά ποταμάκια (σιγανά και επικίνδυνα) θα φτάσετε στην εμπορική άμαξα!

Εδώ θα μπορέσετε να ανταλλάξετε τα αγαθά σας και μὴν ξεχάσετε να πάρετε το δυναμωτικό ποτό.

Μία οθόνη δεξιά και σκαρφαλώστε στην πλαγιά. Νικήστε τον ινδιάνο και



δεν χρειάζεται να πάτε αριστερά. Ολο δεξιά λοιπόν, πηδάμε τον γκρεμό και μπορούμε να σώσουμε.

Μην ανεβείτε την σκάλα αλλά συνεχίστε δεξιά. Χμμ, τα πράγματα δυσκολεύουν και πρέπει να νικήσετε πολλούς μέχρι να βρείτε την πίπα της ειρήνης!!

Την παίρνετε, επιστρέφετε πίσω και ανεβαίνετε την σκάλα. Την δίνετε στον αρχηγό που σας προμηθεύει με σφαίρες για το όπλο σας.

Είναι ώρα να πλεύσετε...



ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΚΙΝΗΣΗ	89
ΗΧΟΣ	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	92
ΠΛΟΚΗ	89
ΠΑΚΕΤΟ	86
ΑΝΤΟΧΗ	91
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	88

**ΓΕΝΙΚΑ 88**

<b>TITΛΟΣ</b>	AFTER THE WAR
<b>HOUSE</b>	DINAMIC
<b>FORMAT</b>	ALL FORMATS
<b>TIMH</b>	4000
<b>TEST</b>	AMIGA
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	GREEK SOFTWARE



**Ετος 2019: Η πόλη του Μανχάτταν είναι κατεστραμμένη μετά από έναν πυρηνικό πόλεμο.**

**Μέσα από τα ερήπεια εμφανίζεται ένας ήρωας, ο Jonathan Rogers, γνωστός και ως Jungle Rogers, ο βασιλείας της ζούκλας της πόλης. Σκοπός σας να τον οδηγήσετε μέχρι την εξέδρα εκτόξευσης απ'όπου θα καταφέρει να δραπετεύσει στο διάστημα.**

**Για να το κατορθώσετε αυτό πρέπει να διασχίσετε ολόκληρη την πόλη αντιμετωπίζοντας όλους τους κινδύνους. Ποιούς κινδύνους;;**

# AFTER THE WAR

**M**α φυσικά υπάρχουν παγίδες και πολλά αντίπαλα sprites να νικήσετε, οπλισμένα και όπλα, ενώ ο μεγαλύτερος κίνδυνος προέρχεται από την ραδιενέργεια που γεμίζει τον χώρο και αυξάνεται το ποσοστό της μέσα στο σώμα σας και αν περάσει πολύς χρόνος τότε χάνετε ανεξάρτητα από τα χτυπήματα που έχετε δεχτεί. Αυτό σημαίνει ότι υπάρχει τελικά ένας έμμεσος περιορισμός που σίγουρα θα σας κάνει να παίζετε πιο γρήγορα, δηλαδή μετά από λίγο πολύ καλύτερα. Όπως πρέπει να έχετε καταλάβει μέχρι στιγμής το παιχνίδι είναι ένα καθαρόαιμο beat'em up που σας φέρνει αντιμέτωπους με όλα τα όντα, ανθρώπινα και μη, που στρέφονται εναντίον σας. Ετσι θα χρειαστεί να εξουδετερώσετε πανκς, αστυνόμους, σκυλιά,



και την ραδιενέργεια μπορείτε να βρείτε στον δρόμο σας μερικά power ups που θα σας βοηθήσουν. Το gameplay πλαισιώνεται από μια πολύ καλή τεχνική που περιλαμβάνει: άριστη απόκριση χειρισμού που συνοδεύεται από τέλειο animation και καλό scrolling πάνω σε ένα πολύ λεπτομερειακό background από κατεστραμμένες πόλεις και εσωτερικά κτηρίων που μερικές φρορές μοιά-



ζουν -σαν ιδέα- με αυτά του Eswat. Το μόνο παράπονο που έχουμε είναι ότι τα χρώματα είναι κάπως σκοτεινά πράγμα που σημαίνει ότι μερικές λεπτομέριες χάνονται ή γίνονται πολύ κουραστικές ορισμένες οθόνες (πράγμα που μας δυσκόλεψε και στην φωτογράφιση...) Το μέγεθος των sprites είναι απόλυτα ικανοποιητικό ενώ η ικανότητά σας να ανεβαίνεται επίπεδα στην οθόνη ανεβάζει πολύ την εθιστικότητα. Το μέγεθος της οθόνης είναι πολύ μεγάλο και ο ήχος έχει καλύτερες φωνές παρά ήχους και μουσική. Όσοι από εσάς θέλουν κάτι δυνατό και αρκετά διαφορετικό στον χώρο των beat'em up να μην το χάσουν.

θους της οθόνης είναι πολύ μεγάλο και ο ήχος έχει καλύτερες φωνές παρά ήχους και μουσική. Όσοι από εσάς θέλουν κάτι δυνατό και αρκετά διαφορετικό στον χώρο των beat'em up να μην το χάσουν.

<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b>	<b>86</b>
<b>ΚΙΝΗΣΗ</b>	<b>88</b>
<b>ΗΧΟΣ</b>	<b>85</b>
<b>ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ</b>	<b>87</b>
<b>ΠΛΟΚΗ</b>	<b>81</b>
<b>ΠΑΚΕΤΟ</b>	<b>77</b>
<b>ΑΝΤΟΧΗ</b>	<b>88</b>
<b>ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ</b>	<b>80</b>

**Γ Ε Ν Ι Κ Α 86**

<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	STORMOVIK
<b>HOUSE</b>	ELECTRONIC ARTS
<b>FORMAT</b>	PC
<b>ΤΙΜΗ</b>	9500
<b>TEST</b>	PC
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	GREEK SOFTWARE

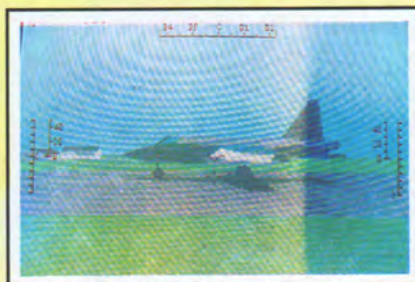
# STORMOVIK SU 25

**A**ρκετά χρόνια τώρα οι κατασκευαστές εξομοιωτών έδειξαν την προτίμησή τους στα δυτικά πολεμικά αεροσκάφη, και αυτό για δύο κύριους λόγους: Πρώτον διότι απευθύνονται στο αγοραστικό κοινό του δυτικού κόσμου και με διάφορους εθνικούς συνέργιους δημιουργούσαν την επιθυμητή εθιστικότητα, και δεύτερον διότι δεν υπήρχε αντικειμενική πρόσβαση στα σχέδια της Σοβιετικής αεροπορίας και σε τεχνικές λεπτομέρειες.. Τα τελευταία χρόνια όμως, μετά τις γρήγορες πολιτικές εξελίξεις, όλο και περισσότεροι "ανατολικοί" εξομοιωτές εμφανίζονται.

**T**ο SU 25 που χαϊδευτικά ονομάστηκε STORMO-VIK είναι ένα αεροσκάφος ειδικά κατασκευασμένο για επιθέσεις εδάφους αλλά και ικανό να αντιμετωπίσει κινδύνους από αέρα. Θεωρείται μάλιστα τουλάχιστον ισάξιο με το A-10 σε αποστολές εδάφους. Οπως όλοι οι σύγχρονοι εξομοιωτές ξεκινούν δίνοντάς το όνομά σας ή επιλέγετε έναν έτοιμο πιλότο. Υστερα διαλέγετε την χρονική περίοδο, από το 1990-1993, βλέποντας τα παγκόσμια γεγονότα. Υπάρχουν δεκάδες αποστολές περιλαμβάνοντας αναγνώριση στόχων, καταστροφή βάσεων τρομοκρατών, βύθιση πλοίων, βομβαρδισμοί πυροβολικού και πολλές ακόμα πρωτότυπες αποστολές. Βέβαια κάπου υπερδύνονται και οι δυνάμεις του NATO αλλά όλα αυτά είναι υποθετικά. Είναι ώρα για briefing, που θα σας δώσει όλες τις ανα-



να δείτε από έξω και από συνολικά έντεκα (11) οπτικές γωνίες! Ετσι έχουμε έναν ολοκληρωμένο εξομοιωτή, με επιθέσεις εδάφους και αερομαχίες, όλες τις θέσεις πτήσης, ανεφοδιασμό στον αέρα... Το κόκπιτ που θυμίζει κάπως ελικόπτερο, είναι εξαιρετικά καλοσχεδιασμένο και περιέχει όλα τα όργανα που έχουμε συνηθίσει αν και μπορεί να μην σας φανεί τεχνολογικά εξελιγμένο σε σύγκριση με ένα F-16.



γκαιές πληροφορίες για την αποστολή σας, με λεπτομέρειες για τις καιρικές συνθήκες. Υστερα πρέπει να εξοπλίσετε το σκάφος σας μέσα από δέκα είδη πυραύλων και βομβών, αριθμός που ποικίλει ανάλογα με τον βαθμό σας. Ευτυχώς τα σχετικά άγνωστα πολεμοφόδια περιγράφονται αναλυτικά στο manual, για το οποίο προσθέτουμε επί τη ευκαρία ότι μπορεί να μην συγκρίνεται με τα manuals της Microprose, αλλά είναι 60 σελίδες με πολλά στοιχεία για τον χειρισμό και για NATOικά και Σοβιετικά οχήματα. Ο χειρισμός είναι πολύ καλός και μέσα στο παιχνίδι μπορείτε να χρησιμοποιήσετε πληκτρολόγιο, joystick ή mouse. Οπως μπορείτε να φανταστείτε χρειάζονται ένα σωρό ακόμα πλήκτρα για ρύθμιση ισχύος, ραντάρ, άμυντικά συστήματα και για να μπορέσετε

## ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

**3** D πολυγωνικά γραφικά με 256 χρώματα γεμίζουν την οθόνη σας αν έχετε VGA ή κάποια ανάλογη κάρτα αλλά σε χαμηλότερες αναλύσεις τα πράγματα δεν είναι τόσο καλά, ιδίως στην απεικόνιση του εδάφους. Η κίνηση είναι γρήγορη και τα sprites εμφανίζονται αρκετά συμπαγή. Οι εκρηξεις είναι επίσης πολύ καλές αλλά ο ήχος είναι απλός αν δεν διαθέσετε μια από τις πιο διαδεδομένες κάρτες ήχου (Adlib, Tandy). Γενικά είναι ένας εξομοιωτής πάνω από το μέτριο που οι φανατικοί του είδους δεν πρέπει να χάσουν.

## ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

Αν και όλα τα αεροπλάνα είναι πάνω-κάτω ίδια, ας δούμε τις "αναλογίες" και επιδόσεις ενός τυπικού SU 25:

<b>Πλήρωμα:</b>	1
<b>Μήκος:</b>	15.40 μ.
<b>Υψος:</b>	5.35 μ.
<b>Μήκος φτερών:</b>	14.30 μ.
<b>Μέγιστο ωφέλιμο Βάρος:</b>	19820 kg
<b>Ταχύτητα (σε επίπεδο θάλασσας):</b>	980 kph
<b>Απόσταση δράσης:</b>	1100 km

<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b>	<b>84</b>
<b>ΚΙΝΗΣΗ</b>	<b>85</b>
<b>ΗΧΟΣ</b>	<b>81</b>
<b>ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ</b>	<b>91</b>
<b>ΠΛΟΚΗ</b>	<b>89</b>
<b>ΠΑΚΕΤΟ</b>	<b>85</b>
<b>ΑΝΤΟΧΗ</b>	<b>88</b>
<b>ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ</b>	<b>83</b>
<b>ΓΕΝΙΚΑ</b>	<b>84</b>

<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	RORKE'S DRIFT
<b>HOUSE</b>	IMPRESSIONS
<b>FORMAT</b>	AMIGA, ST, PC
<b>ΤΙΜΗ</b>	3900
<b>TEST</b>	AMIGA
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	GREEK SOFTWARE



**Η** ιστορία δημιουργεί συχνά πολύ περίεργες καταστάσεις. Για παράδειγμα ποιος θα φανταζόταν ποτέ ότι ένα βρετανικό Τάγμα στον 19ο αιώνα θα βρισκόταν σε απελπιστική θέση πολιορκούμενο από μερικές χιλιάδες Ζουλού; Ποιος ακόμα θα μπορούσε να φανταστεί ότι εκατό χρόνια μετά θα βρισκόταν ένας προγραμματιστής που θα είχε την πρόθεση να εκμεταλευτεί το ιμπεριαλιστικό σενάριο ώστε να δημιουργήσει κάτι διαφορετικό από την πρόσφατη ιστορία της χώρας του. Το παιχνίδι σας δίνει την δυνατότητα να ελέγξετε έναν προς έναν τους στρατιώτες σας κάπου στην...

# RORKE'S DRIFT

**Ν**ότια Αφρική, 22 Ιανουαρίου 1879 και ο Βρετανικός στρατός κάνει το λάθος να υποτιμήσει τις δυνάμεις των Ζουλού. Στον υπολογιστή μας ευτυχώς ο προγραμματιστής δεν υποτίμησε τον παραδοσιακό τρόπο δημιουργίας των strategy wargames κάνοντας απόλυτη χρήση των icons. Συγκεκριμένα υπάρχει μία εικόνα για κάθε πιθανή διαταγή, φτάνοντας στον συνολικό αριθμό των ογδόντα icons, επιτρέποντάς σας να βλέπετε οποιαδήποτε από τις οκτώ κατευθύνσεις και να αντιμετωπίζετε τους αντιπάλους σας ενόσω στέκεστε, είσαστε γονατιστοί, πυροβολάτε κτλ. Γιατί όπως πρέπει να καταλάβατε ήδη -αν κατάφερα να γίνω σαφής- βλέπετε από κάποια γωνία σε ψευδοτριδιάστατο στήσιμο μέσα στο φρούριο, όλα τα κτήρια που το απαρτίζουν και τους 137 στρατιώτες



σας μαζί με όσους Ζουλού τύχει να εμφανιστούν με πλήρες animation. Κάθε sprite έχει το δικό του επίπεδο αντοχής και ικανότητας στις διάφορες συνθήκες μάχης, που μπορείτε να δείτε πηγαίνοντας στο κατάλληλο μενού. Από τους 137 στρατιώτες σας όμως οι 36 είναι πληγωμένοι και χρειάζονται ιδιαίτερη προσοχή. Όταν βέβαια υπάρχει ένας τόσο μεγάλος αριθμός sprites στην οθόνη δεν έχουμε την απαίτηση να θυμόμαστε το όνομα του καθενός απ'έξω γι'αυτό καλό θα ήταν να χρησιμοποιείτε το mouse για να ελέγχετε τα πάντα με έναν αρκετά ευέλικτο χειρισμό. Οι κανόνες του παιχνιδιού όμως είναι μια άλλη ιστορία: Κατ'αρχην πρέπει να ξέρετε ότι δεν έχετε καμία ελπίδα να κερδίσετε! Καμία; να καμιά!!! Ετσι παίζετε μόνο και μόνο για να επιβιώσετε. Και αυ-

τό θα το πετύχετε με το να περάσει μια ολόκληρη μέρα χωρίς να έχετε σκοτωθεί. Αν η 23η Ιανουαρίου σας βρει ζωντανούς είσαστε κερδισμένοι. Σωτήρια θα βρείτε ακόμα την δυνατότητα να σώζετε και να φορτώνετε στον δίσκο μέχρι και τρία παιχνίδια, ενώ πρωτού αρχίσει η μάχη έχετε μια περίπου ώρα εξομοιωτή στην διάθεσή σας για να ξεδιπλώσετε σωστά τους άντρες σας και να οχυρωθείτε κατάλληλα.

Στον χώρο του φρουρίου μπορείτε να τριγυρνάτε διαρκώς και να διορθώνετε τις εντολές σας ενώ δύο μεταβλητές σας δείχνουν τις συντεταγμένες σας στον χώρο. Κίνηση πυροβολισμοί, μάχες σώμα με σώμα, ακούγετε καλό αλλά δεν είναι τίποτα περισσότερο από ένα action game με στοιχεία στρατηγικής. Τα γραφικά δεν ενδιαφέρουν σε ένα παιχνίδι του είδους αλλά στο Rorke's Drift είναι εξαιρετικά λεπτομερή. Ο ήχος είναι

μάλλον ενοχλητικός αλλά το κύριο μειονέκτημα του gameplay είναι η πολύ αργή ταχύτητα που λίγο έλειψε να κάνει το παιχνίδι unplayable. Τελικά θα πρότεινα με επιφύλαξη μια δοκιμή από τους φίλους της στρατηγικής.

ΓΡΑΦΙΚΑ	73
ΚΙΝΗΣΗ	71
ΗΧΟΣ	45
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	84
ΠΛΟΚΗ	82
ΠΑΚΕΤΟ	80
ΑΝΤΟΧΗ	78
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	80
<b>ΓΕΝΙΚΑ</b>	<b>72</b>



# COLORADO



- ATARI ST, STE
- ΕΥΧΡΩΜΟ ΚΑΙ ΜΟΝΟΧΡΩΜΟ
- AMIGA
- IBM PC ΚΑΙ COMPATIBLES
- ΚΑΡΤΕΣ VGA, EGA, CGA, HERCULES

89



## Silmarils



THA: 5811532  
5821347  
FAX: 5820643

# MULTI SPORTS

**A**μερικάνικο, Αγγλικό,

Γαλλικό, Καναδικό software

είναι λίγο πολύ γνωστά και στο

Ελληνικό κοινό. Πόσοι όμως

από εμάς έχουμε

συνειδητοποιήσει ότι υπάρχουν

και Ισπανικές εταιρίες

κατασκευής games; Η Dinamic

είναι μια από αυτές και

επιστρέφει με μια από τις

καλύτερες συλλογές αθλητικών

παιχνιδιών που έχουν

εμφανιστεί τα τελευταία χρόνια

στους CPC. Ας δούμε τα πέντε

διαφορετικά games αναλυτικά:

<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	MULTI SPORTS
<b>HOUSE</b>	DINAMIC
<b>FORMAT</b>	ALL FORMAT
<b>ΤΙΜΗ</b>	3000
<b>TEST</b>	AMSTRAD 6128
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	GREEK SOFTWARE

## BASKET MASTER

**M**αζί με το Two on Two αυτό το παιχνίδι αποτελεί το καλύτερο Basket simulation που έχει βγει ποτέ για τον Amstrad.

Στο game αυτό κάθε ομάδα αποτελείται από έναν παίκτη μόνο, ένα αρκετά μεγάλο και πολύ όμορφο animated sprite. Μπορείτε να παίξετε εναντίον κάποιου φίλου σας ή του υπολογιστή και το πιο εντυπωσιακό στοιχείο του είναι το replay του κάθε πόντου μεγενθύνοντας την φάση γύρω από το καλάθι και σε αργή κίνηση. Φυσικά μπορείτε να βάλετε ότι είδους γκολ θέλετε, με όποια φιγούρα, πράγμα που δίνει ποικιλία και διάρκεια στο παιχνίδι. Τα τρίποντα είναι πολύ ρεαλιστικά αλλά τα δίποντα πολύ πιο σίγουρα. Αν και μπορείτε να επιλέξετε την δυσκολία από αρχάριο μέχρι επίπεδο NBA ο αντίπαλός σας παραμένει πολύ ικανός και σας κλέβει την μπάλα με εντυπωσιακή ευχέρια ενώ εσείς δεν μπορείτε να



κάνετε το ίδιο. Ακόμα ο χειρισμός θέλει αρκετή ώρα για να τον συνηθίσετε ιδίως με την ταχύτητα του παιχνιδιού. Το άψογο gameplay πλαισιώνεται από πολύ καλή απεικόνιση του χώρου, της κερκίδας, λεπτομέρεια γραφικών, τρομερή κίνηση και προσεγμένα χρώματα. Αν και δύο χρόνων παιχνίδι πολλοί φίλοι που δεν το πρόλαβαν τότε δεν πρέπει να το χάσουν ξανά.

## KUNG FU WARRIOR

**K**αλά beat'em up έχουν αρκετό καιρό να εμφανιστούν στα 8-bit μηχανήματα αλλά το Kung fu warriors είναι ένα από τα πιο ωραία. Στηρίζεται πάλι σε μία ιστορία για Σαολιν αλλά θα μου επιτρέψετε να μην προσθέσω περισσότερα αφού το μανουάλ που συνόδευε την συλλογή ήταν γραμμένο στα Ισπανικά και δεν κατάφερα να καταλάβω πολλά! Ένα είναι σίγουρο πάντως: χρειάζεται να αντιμετωπίσετε "ένα μάτσο" κακούς για να αποφασίσει ότι είσαστε ο νικητής στο παιχνίδι. Και ξεκινάτε με μια πρακτική εξάσκηση στα τρία όπλα. Πρώτον τα γυμνά χέρια, είναι η βάση για να γίνεται ένας καλός μαχητής. Υστερα υπάρχει ένα κοντάρι που σας επιτρέπει να χτυπάτε τους αντιπάλους σας απο μακριά και ένα ακόμα όπλο που είναι μάλλον δύο ξύλα (όχι δεν εννοώ τα νουντσάκο!). Το κακό είναι ότι η προπόνηση δεν σας βοηθάει να γίνετε δυνατότερος ή γρηγορότερος όπως μπορεί να φανταστήκατε, επιπρεασμένοι απο το Ch. Ο Shaolin, αλλά απλώς σας δίνει την ευκαιρία να μάθετε τις κινήσεις. Υστερα έρχεται η



στιγμή να αντιμετωπίσετε τους αντιπάλους σας μέσα σε στατικές οθόνες. Αυτοί μπορεί να είναι ένας ή δύο και επιτίθενται ταυτόχρονα με γυμνά χέρια ή με τα όπλα που αναφέραμε. Έτσι το πιο αξιοθαύμαστο πράγμα σ' αυτό το παιχνίδι είναι το animation με τις πολλές κινήσεις που υπάρχουν ταυτόχρονα στην μνήμη του υπολογιστή. Τα γραφικά είναι σε χαμηλό mode ανάλυσης πράγμα που κάνει τα μετρίου μεγέθους sprites να δείχνουν περίεργα (φανταστείτε να είχατε κι εσείς μύτη φτιαγμένη από πιχελ χαμηλής ανάλυσης!). Ο ήχος είναι ικανοποιητικός και μην ξεχνάτε, όπως σε όλα τα beat'em up ο συνδυασμός κινήσεων θα σας δώσει την νίκη.

## ASPAR

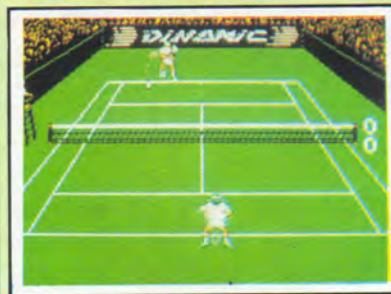
Να και ένα παιχνίδι άγνωστο στην Ελλάδα και αν σας μπερδεύει ο τίτλος είναι απλώς το όνομα ενός διάσημου οδηγού μοτοσυκλέτας. Πράγμα που σημαίνει ότι το game είναι ένας αγώνας με μηχανές και βλέπετε τον αγωνιστικό χώρο από πάνω. Πρόκειται για το παγκόσμιο πρωτάθλημα όπου ξεκινάτε με qualification και μέσα στον αγώνα τρέχετε με 200



χιλιόμετρα. Υπάρχουν 12 ακόμα οδηγοί να ξεπεράσετε αλλά προσοχή στις στροφές. Το καλό είναι όμως ότι μπορείτε να θγείτε από τον αγωνιστικό χώρο, να χτυπήσετε πάνω σε λάστιχα, μπάρες και θάμνους και να μην καταστραφείτε αλλά να βρείτε το κουράγιο και να συνεχίσετε τον αγώνα. Πολύ ρεαλιστικό και δίνει διάρκεια στο παιχνίδι. Στον αγώνα μπορείτε να πάρετε πόντους για να κερδίσετε το πρωτάθλημα μέχρι και αν τερματίσετε όγδοος (γενναιόδωροι οι Ισπανοί προγραμματιστές). Το καλύτερο στοιχείο του παιχνιδιού είναι το gameplay αλλά και οι όμορφα animated και σχεδιασμένες μηχανές (ο συνάδελφος Σεργιάννης με πληροφόρησε ότι είναι των 80cc). Αν και δεν είναι πολλές οι φορές που έχετε με δει ένα τέτοιο παιχνίδι στον Amstrad θα θέλαμε μεγαλύτερο μέγεθος οθόνης και καλύτερο χειρισμό.

## TENIS PROFESIONAL

Δεν έχω ξαναδεί ένα τόσο καλό τένις game στον Amstrad! Θυμίζει ή μάλλον είναι ένα Pro Tennis Tour στον δημοφιλή οκτάμπιτο. Κατ'αρχήν υπάρχουν όλες οι επιλογές ενός σωστού τένις από την ένταξη του ονόματός σας, την λίστα με τους καλύτερους τενίστες, προπόνηση και τουρνουά. Υπάρχει η πολύ καλή προσπάθεια να εμφανίζεται ένας κέρσορας



που σας δείχνει προς τα πού θα πάει η μπάλα σας. Πραγματικά καλό και ολοκληρωτικά ελεγχόμενο από εσάς. Το παιχνίδι περιλαμβάνει όλα τα πιθανά χτυπήματα και οι αντίπαλοί σας είναι αρκετά έξυπνοι αφού αμύνονται με διαφορετικές μπιλιές ανάλογα με την θέση σας. Υπάρχουν επτά ολόκληρα τουρνουά, και μπορείτε να αλλάξετε την σύνθεση του εδάφους πάνω στο οποίο θα παίξετε από χόρτο, χόμα ή συνθετικό και η δυνατότητα να επιλέξετε τον τύπο της ρακέτας που χρησιμοποιείτε ή τα αθλητικά παπούτσια. Η ακρίβεια που χρειάζεται για ένα χτύπημα μειώνει κάπως την αξία του γρήγορου χειρισμού αλλά δεν στερεί τίποτα από την αξία του παιχνιδιού. Δύο καλοσχεδιασμένα sprites που κινούνται κάπως περίεργα με σωστά διαλεγμένα χρώματα, γρήγορη μπάλα, κάνουν το παιχνίδι μια απαραίτητη αγορά.

## MICHEL



**A**υτό δεν είναι ακριβώς ένα παιχνίδι αλλά δύο! Το πρώτο είναι μια απλή προπόνηση με μεγάλα SPRITES όπου ξεκινάτε κάνοντας εξάσκηση στις τρίπλες, συνεχίζετε στις χαμηλές πάσες, στα πέναλτυ κτλ. Σαν παιχνίδι δεν λείπει τίποτα αλλά έχει πολύ καλά γραφικά και μια άριστα digitised φωτογραφία του Michel. Το ποδοσφαιράκι τώρα: χμμ... μοιάζει με Kick off αφού βλέπετε τον αγωνιστικό χώρο από πάνω. Όμως οι ομοιότητες σταματούν εδώ. Μπορείτε να έχετε την μπάλα στα πόδια σας και να κάνετε μια επίθεση χωρίς ο αντίπαλός σας να την κλέβει εύκολα, αλλά προσπαθήστε να δώσετε μια πάσα και θα δείτε πόσο δύσκολο για μια ομάδα είναι να γίνει Real! Εξάλλου στο πράσινο μόνιτορ είναι πραγματικά δύσκολο να βρείτε τους συμπαίκτες σας αλλά με μερικά βελάκια φαίνεται καθαρά το δικό σας ανθρώπακι.

Το πρόβλημα λύνεται από τα μπόλικα χρώματα που χρησιμοποιούνται ενώ η ταχύτητα του παιχνιδιού είναι ικανοποιητική όπως φυσικές είναι και οι διαστάσεις των sprites σε σχέση με το γήπεδο.

Μπορεί να μην είναι ότι καλύτερο θα μπορούσε αλλά τουλάχιστον τώρα ο CPC έχει ένα δεύτερο καλό ποδοσφαιράκι μετά το Microprose Soccer.

	BASKET MASTER	TENIS	ASPAR	MICHEL	KUNG FU WARRIORS
ΓΡΑΦΙΚΑ	85	88	82	79	81
ΚΙΝΗΣΗ	90	88	83	83	91
ΗΧΟΣ	88	85	88	67	67
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	81	84	77	80	93
ΠΛΟΚΗ	84	89	81	78	82
ΠΑΚΕΤΟ	75	75	75	75	75
ΑΝΤΟΧΗ	92	92	83	83	92
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	92	92	92	92	92
<b>ΓΕΝΙΚΑ</b>	<b>88</b>	<b>87</b>	<b>82</b>	<b>78</b>	<b>84</b>

ΤΙΤΛΟΣ	DICK TRACY
HOUSE	TITUS
FORMAT	ALL FORMATS
ΤΙΜΗ	4200
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

**60** επίπεδα δράσης από τους σκοτεινούς και επικίνδυνους δρόμους της κινηματογραφικής ταινίας μας φέρνει αυτό το παιχνίδι που το περιμέναμε από την Disney Software αλλά μας ήρθε από την γαλλική Titus. Έχετε να αντιμετωπίσετε τους μεγάλους κακούς της ταινίας με γυμνά χέρια και όπλα αλλά η αναμέτρηση με αυτούς θα γίνει μετά από την νίκη σας πάνω σε πολλούς μπράβους. Οι εφημερίδες θα γράψουν τα κατορθώματά σας την επόμενη μέρα αλλά δεν ξέρω κατά πόσο θα σας ικανοποιήσει αυτή η μεταφορά. Διαβάστε λοιπόν για να μην κάνετε κανένα λάθος.

ΓΡΑΦΙΚΑ	39
ΚΙΝΗΣΗ	43
ΗΧΟΣ	82
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	56
ΠΛΟΚΗ	69
ΠΑΚΕΤΟ	80
ΑΝΤΟΧΗ	69
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	56

**ΓΕΝΙΚΑ 46**

# DICK TRACY



**Σ**την ταινία θα μπορούσαμε να πούμε ότι έφταιγε η Madonna, αλλά στην Amiga δεν υπάρχει καμία δικαιολογία να σώσει το παιχνίδι!

Πώς, δεν πιστεύετε ότι είναι ένα απάισιο game; Καλά θα σας δώσω μερικά επιχειρήματα αφού σας πω μερικά λόγια για το gameplay: Κατ' αρχήν το σενάριο ακολουθεί πιστά την υπόθεση της ταινίας όπου ο Dick μάχεται με κα-



κούς και αρχικακούς που μπαίνουν και βγαίνουν από την φυλακή με άνεση αλλά μην περιμένετε να είναι και κάποιο σπουδαίο arcade adventure!

Είναι απλώς ένα shoot'em up που δεν αλλάζει και πολύ στυλ παρόλα τα επίπεδα που περνάτε.

Όποιος έχει δει την ταινία θα γνωρίζει ότι έχουν χρησιμοποιηθεί λίγα χρώματα και υπήρχε μια προτίμηση στο κίτρινο.

Αυτό έγινε και στο παιχνίδι όπου τα περισσότερα background και ο Dick είναι στα κίτρινα.

Όμως η τεχνική πλευρά του θέματος είναι εξοργιστική: χρησιμοποιούνται μόνο οκτώ (8) χρώματα στην οθόνη, πράγμα που δίνει μια εμφάνιση spectrum στο παιχνίδι!!! και φυσικά δεν ικανοποιεί τους χρήστες της Amiga.

Είπαμε να σεβαστούμε την εμφάνιση

του κινηματογραφικού Dick Tracy αλλά για χάρη των gamers θα έπρεπε να χρησιμοποιηθούν τουλάχιστον τέσσερις αποχρώσεις του ίδιου χρώματος για να έχουμε τελικά 32 στην οθόνη. Μου φαίνεται ότι η Titus βιάστηκε υπερβολικά να τελειώσει το παιχνίδι, για να μην ξεφύγει από την παγκόσμια διαφημιστική καμπάνια που συνόδεψε το έργο. Τα τεχνικά μειονεκτήματα συνεχίζουν με την έλλειψη scrolling παρόλο που οι οθόνες κλείνουν και ανοίγουν χωρίς καθυστέρηση ενώ υπάρχει κάποιο ενοχλητικό collision detection που μας έβαλε μερικές φορές σε σκέψεις αν το παιχνίδι ήταν φτιαγμένο σε... Basic. Η εταιρεία μας διαβεβαιώνει (στο πίσω μέρος του πακέτου) ότι το animation είναι ομαλό, αλλά τα ματάκια μας είδαν πολύ διαφορετικά πράγματα: ο Dick κινείται βέβαια γρήγορα αλλά με λίγα frames και σπαστή κίνηση που κάνει ακόμα και τον χειρισμό δύσκολο.

Αφήστε που οι γροθιές σας δεν είναι καθόλου πειστικές ενώ όταν χρησιμοποιείτε πιστόλι είναι σα να ρίχνετε ακτίνες laser!

Τα υπόλοιπα sprites βρίσκονται στο ίδιο χάλι με μέτριο μέγεθος και λίγο animation όταν εμφανίζονται τα αυτοκίνητα. Ο ήχος είναι πολύ καλύτερος από την υπόλοιπη τεχνική, όχι τόσο στα εφέ αλλά στην μουσική που έχει ένα άριστο θέμα από το έργο με πολύ καλή απόδοση.

Οι στατικές οθόνες και οι animated είναι αρκετά καλές αλλά δεν προσθέτουν στην αίσθηση του gameplay που είναι επαναλαμβανόμενο και μερικές φορές γίνεται ακόμα και unplayable.

Και μην ξεχνάτε όλα αυτά δεν τα είπαμε για την έκδοση του spectrum αλλά για την Amiga, πράγμα που σημαίνει...

<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	TARGHAN
<b>HOUSE</b>	SILMARILS
<b>FORMAT</b>	AMIGA, ST
<b>ΤΙΜΗ</b>	4000
<b>TEST</b>	AMIGA
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	DELTA COMPUTERS

# TARGHAN

**Π**άλι Γαλλικό software, αλλά πρέπει να έχετε συνηθίσει πια. Είπαμε, ποιότητα, πρωτοτυπία και σωστός προγραμματισμός είναι τα κύρια χαρακτηριστικά του. Αλλά η κατασκευάστρια εταιρεία του Targhan έχει σαν γνώρισμα άλλα δύο βασικά στοιχεία: Τεράστια sprites και arcade adventure στοιχείο για όλους. Το συγκεκριμένο παιχνίδι απευθύνεται όμως σε "άγριους" gamers: ναι ένα φοβερό **Slash'n Beat'em up.**

<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b>	<b>87</b>
<b>ΚΙΝΗΣΗ</b>	<b>87</b>
<b>ΗΧΟΣ</b>	<b>84</b>
<b>ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ</b>	<b>90</b>
<b>ΠΛΟΚΗ</b>	<b>78</b>
<b>ΠΑΚΕΤΟ</b>	<b>69</b>
<b>ΑΝΤΟΧΗ</b>	<b>89</b>
<b>ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ</b>	<b>90</b>
<b>ΓΕΝΙΚΑ</b>	<b>85</b>

**Τ**ο Targhan πάντα μου θυμίζει την εποχή των computer games πριν από τον ερχομό του Shadow of the Beast.

Και αυτό διότι τα γραφικά του παιχνιδιού είναι από τα καλύτερα που έχουν εμφανιστεί ποτέ στα 16-bit με backgrounds και χαρακτήρες που συναντάμε στα coin-op. Και μη μου πείτε ότι έχετε δει ποτέ καλύτερα σχεδιασμένους ουρανούς, με πιο τέλεια διαλεγμένα χρώματα ή ατμόσφαιρα!

Η κινηματογραφική εμφάνιση του Targhan στις οθόνες των υπολογιστών άρχισε, με ένα κλασικό σενάριο: σε ένα χωριό γεννιέται ένα παιδάκι (βρέφος, μωράκι, μπέμπης ή αρχισυντάκτης) που είχε την ευτυχία να ονομαστεί Targhan,



το οποίο στην γλώσσα των προγόνων του σημαίνει "αυτός που θα επιστρέψει" (εξακολουθώ να προτιμώ το Νίκος). Όπως σε όλα τα παιδιά έτσι και στον Targhan άρεσε να ακούει τους μύθους που ο μάγος Athna-an δηγόταν (αλλά έβρισκε και λίγο χρόνο να διαβάσει τα τεύχη του USER). Όταν πλέον μεγάλωσε ο Targhan, ήρθε και η στιγμή να αντιμετωπίσει τον Evil One που μεταφράζεται σαν "Ο μεγάλος κακός με την τρομερή κακία!".

Έτσι ο ήρωας μας αποφασιστικά παίρνει το πελώρω κωρωιο σπαθί του και απευθύνει τα τελευταία ηρωικά λόγια στους συγχωριανούς του: "νημ άτεφ ρίχως μέναε, νεδ αθ γήσβαρ" των οποίων το βαθύ νόημα θα δείτε μόλις αναγραμματίσετε την πρόταση. Υστερα έφυγε για την ανατολή. Και εμείς μείναμε με το ένα χέρι στο joystick και το άλλο στα σουίικερ που βρισκόμαστε στον δρόμο. Αν είσατε φίλος των Beat'em up και δεν έχετε το πρόγραμμα τρέξτε να το



αγοράσετε ή αλλάξετε το όνομά σας σε..(ΛΟΓΟΚΡΙΘΗΚΕ).

(Ζητούμε συγνώμη από τους αναγνώστες μας και υποσχόμαστε να μην ξαναγράψει κείμενο το παιδί που κολλάει μπρίκια Σ.Αρ).

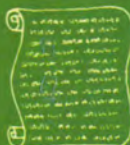
Η έκδοση για Amiga είναι άριστη με καταπληκτικά γραφικά, τεραστίου μεγέθους sprites και κίνηση στο βάθος με τα ροζ σύννεφα (θα βάλω τα κλάματα Σ.Αρ).

Το animation είναι εξαιρετικό σε σχέση με το μέγεθος ενώ υπάρχουν πολλές και φυσικές κινήσεις (σπαθιές πάνω κάτω, σκαρφάλωμα σε σχοινιά, άλματα) αλλά και οι αντίπαλοί σας (πολεμιστές ή τεράστια τέρατα) έχουν πολύ καλές κινήσεις, και οι περισσότερες συνοδεύονται από ηχητικά εφέ. Ξεχωρίζει όμως, για την... Ελληνικότητά της, η κραυγή του Targhan "Αγιελλα", με το λάμδα τονισμένο βαριά. Κάποιοι σποραδικοί ήχοι πτηνών και ο βηματισμός σας, όλα άψογα digitised, τονίζουν τον ρεαλισμό.



Μόνο τεχνικό ελλάττωμα είναι η έλλειψη scrolling αλλά οι οθόνες εμφανίζονται γρήγορα. Α ναι, υπάρχει και κάποιο disk swapping παρόλο που το game είναι μόνο μία δισκέτα. Ο χειρισμός είναι άψογος και το σύνολο θα ικανοποιήσει τους φίλους του είδους.

<b>TITLOS</b>	ONSLAUGHT
<b>HOUSE</b>	HEWSON
<b>FORMAT</b>	AMIGA, ST, PC
<b>TIMH</b>	4000
<b>TEST</b>	PC
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	GREEK SOFTWARE



**Βάρβαροι  
πολεμιστές  
υπήρξαν**

πολλοί. Μερικοί είχαν την  
τυχη να γίνουν computer  
games και η Hewson δεν  
αρνήθηκε ποτέ την  
βοήθειά της σε αυτό τον  
τομέα.

Είχε δείξει πάντα μια  
προτίμηση σ'αυτού του  
είδους τα games  
(θυμηθείτε και το άριστο  
Stormlord) ενώ ξέρει να  
ντύνει τα παιχνίδια του  
είδους με ποιότητα αλλά  
και την σχετική  
πρωτοτυπία μαζί με  
λαμπερά γραφικά. Ακόμα  
και θεούς έχει επικαλεστεί  
η εταιρεία για να  
εμπλουτίσει το gameplay...

<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b>	<b>93</b>
<b>ΚΙΝΗΣΗ</b>	<b>94</b>
<b>ΗΧΟΣ</b>	<b>88</b>
<b>ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ</b>	<b>88</b>
<b>ΠΛΟΚΗ</b>	<b>86</b>
<b>ΠΑΚΕΤΟ</b>	<b>84</b>
<b>ΑΝΤΟΧΗ</b>	<b>89</b>
<b>ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ</b>	<b>80</b>

**ΓΕΝΙΚΑ 72**

# ONSLAUGHT



Η χώρα του  
Gargore είναι  
ένα σύνολο από  
αντιμαχόμενα βασι-  
λεια που το καθένα δια-  
θέτει τον δικό του στρατό.

Παρόλα ταύτα ακόμα και τα δυνατότερα  
βασιλεια φοβούνται τους "fanatics" δηλα-  
δή τους τρομερούς μανιακούς μοναχι-  
κούς πολεμιστές που ζουν μόνο για την  
μάχη και την κατάκτη-  
ση και ο κόσμος τους  
θυμάται για τα τρομερά  
κατορθώματα και τις  
υπερφυσικές πράξεις  
τους! Σ'αυτό το παιχνί-  
δι παίρνετε τον ρόλο  
ενός μανιακού πολεμι-  
στή με μαγικές δυνά-  
μεις και την δύναμη  
ενός ολόκληρου στρα-  
τού. Αυτό που ακολου-  
θεί είναι η πρώτη εισα-  
γωγική οθόνη, εξαιρετι-  
κά εντυπωσιακή και το  
αρχικό μενού που σας

επιτρέπει να καθορίσετε αν παίζετε με  
joystick ή πλήκτρα, το επίπεδο δυσκο-  
λίας ανάμεσα σε δύο, αν θα υπάρχουν  
ηχητικά εφέ ή μουσική. Τέλος επιλέγετε  
την κατάσταση του χειρισμού μέσα στο  
παιχνίδι δηλαδή σε TUTOR μαζεύετε από  
το δρόμο, χρησιμοποιείτε τα αντικείμενα  
αυτόματα αλλά δεν έχετε ελπίδες να  
μπειτε στο Hi Score. Στο Assist mode  
διαλέγετε τα αντικείμενα ελεύθερα για  
να τα χρησιμοποιήσετε αλλά τα μαζεύετε  
με δική σας πρωτοβουλία. Στο Human  
mode τα κάνετε όλα μόνος σας... Το παι-  
χνίδι είναι ένα μείγμα arcade shoot'em up  
δράσης με left to right platform επίπεδα!  
Αυτό γίνεται με τον εξής απλό τρόπο: το  
παιχνίδι περιλαμβάνει και κάποιο  
adventure αφού ξεκινάτε από έναν χάρ-  
τη και διαλέγετε σε πού βασίλειο θα επιτε-  
θείτε. Αυτό είναι το ένα μέρος του παι-  
χνιδιού. Τα άλλα δύο επίπε-  
δα είναι μία μονομαχία με  
τον στρατηγό του βασιλείου,  
που είναι ένα περίεργο on με  
μεγάλο κεφάλι και τέσσερα μα-  
κρουλά χέρια που ρίχνουν βολές.  
Το καταπληκτικότερο είναι βέ-  
βαια το Left to right scrolling επί-  
πεδα όπου σαν ιδιαίτερα καλο-  
σχεδιασμένο sprite με άρι-

στο animation αντιμετωπίζετε δεκάδες  
εχθρούς μεγάλης ποικιλίας που μας ανα-  
γκάζει να ξανασκευτούμε τις δυνατότη-  
τες των συμβατών. Η έκταση του παιχνι-  
διού είναι πραγματικά μεγάλη με πολλές  
πολλές μάχες και αμέτρητους στρατούς  
μέχρι να καταλάβετε την εχθρική θέση.  
Τα όπλα που έχετε στην διάθεσή σας εί-  
ναι ένα ρόπαλο, το άλμα σας και οι μαγι-  
κές σας δυνάμεις που ανατινάζουν τους



εχθρούς σας όταν χρησιμοποιείτε κάποια  
περγαμηνή. Τα εχθρικά sprites έχουν  
μορφές και δυνάμεις όπως περιγράφον-  
ται στο αναλυτικότερο manual, μάγων,  
ιπποτών, ροπαλοφόρων, πολεμιστών με  
δόρατα, αλλά και καζάνια με καυτό λάδι



και κανόνια... Τα γραφικά του παιχνιδιού  
είναι κάτι το εξωπραγματικό! ΣΕ CGA η  
εμφάνιση του παιχνιδιού ΜΟΙΑΖΕΙ ΜΕ  
EGA ενώ υποστηρίζεται  
και η VGA. Ομως το πιο  
εντυπωσιακό είναι το  
animation που για πρώ-  
τη φορά είναι τόσο καλό  
σε PC και γεμίζει την οθόνη με κί-  
νηση και εκρήξεις. Το scrolling εί-  
ναι επίσης άριστο και γρήγορο  
ενώ ο ήχος μας άφησε άριστες  
εντυπώσεις.



# SCHWARZENEGGER

# TOTAL RECALL



ocean<sup>TM</sup>

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ

**Greek SOFTWARE**

ΠΡΙΓΚΗΠΟΝΗΣΩΝ 28

ΤΗΛ. (01) 6443759, 6448503 - FAX (01)-6442412

Μπορεί τα μέχρι στιγμής παιχνίδια που έχουν βγει -σε cartridges- για το νέο μηχάνημα της Amstrad και την παιχνιδιομηχανή GX-4000 να είναι μάλλον μέτρια έως άσχημα ή απλές μεταφορές από το παιχνίδι στην δισκέττα. όμως τα δυο games που φιλοξενούμε σήμερα κάνουν χρήση των νέων δυνατοτήτων αυτών των μηχανημάτων. Και τα δύο μάλιστα είναι συνέχειες πετυχημένων εμπορικά και ποιοτικά games:

# GAMES ΚΑΙ GX-4000

## CRAZY CARS

<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	CRAZY CARS
<b>HOUSE</b>	TITUS
<b>FORMAT</b>	ALL FORMATS
<b>ΤΙΜΗ</b>	12.000
<b>TEST</b>	CPC PLUS
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	GREEK SOFTWARE

**A**υτό το παιχνιδάκι ήταν ένα από τα ωραιότερα που έχουν εμφανιστεί από τεχνικής απόψης στους CPC και η Titus δεν έχασε την ευκαιρία να δείξει ότι η Γαλική ποιότητα μπορεί να εγκλωβιστεί μέσα σε ένα cartridge. Ας δούμε όμως την υπόθεση: Αυτή τη φορά βρίσκεστε στο τιμόνι μίας Ferrari F40 και σε μια άνιση μάχη ενάντια στον χρόνο για να συλλάβετε τους κλέφτες ενός αυτοκινήτου. Για την ακρίβεια

πρόκειται για ολόκληρη σημορία η οποία αποτελείται από διευθετημένους αστυνομικούς. Καθώς αρχίζετε το ξέφρενο κυνηγητό μέσα σε τέσσερις Βορειαμερικάνικες πολιτείες κάποιος τίμιος αστυνομικός οι οποίοι δεν πιστεύουν εσάς προσπαθούν να σας κλείσουν τον δρόμο με τα περιπολικά (ιδίως όταν περνάτε από την περιοχή τους με 320 χιλιόμετρα...) Πατώντας ένα κουμπάκι στο joystick μπορείτε να δείτε τον χάρτη της περιοχής και την θέση σας έτσι ώστε να κανονίσετε την πορεία σας. Το ωραίο είναι ότι οι αυτοκινητόδρομοι που εμφανίζονται στους χάρτες είναι οι αληθινοί που υπάρχουν στις Ηνωμένες Πολιτείες! Προσέξτε, ο συντομότερος δρόμος δεν είναι πάντα και ο πιο εύκολος αφού εκεί παραμονεύουν οι περισσότεροι αστυνομικοί. Ευτυχώς ένα ραντάρ σας δείχνει που βρίσκονται οι περιπόλοι. Μόλις ξεκινήσει το παιχνίδι ο χρόνος αρχίζει την αντίστροφη μέτρηση και όταν φτάσει στο μηδέν χάνετε μία ζωή. Ο χειρισμός περιλαμβάνει επιτάχυνση, φρένα, δύο ταχύτητες με αρκετά μεγάλη ταχύτητα και αμεσότητα απόκρισης οι οποίες όμως δεν θα σας σωζουν πάντα από την σύγκρουση και καταστροφή πάνω σε αυτοκίνητα, ή χτυπήματα σε στύλους και δέντρα. Η τεχνική πλευρά του παι-

χνιδιού είναι στα επίπεδα του Fire and forget II: καταπληκτικά γραφικά με πολλά χρώματα στον ουρανό και σε μεσαία ανάλυση με 32 χρώματα συνολικά στην οθόνη (16 για τα sprites και 16 για τα background). Το αυτοκίνητο που ελέγχετε είναι ένα μεγάλο sprite με καλό και πλούσιο animation. Στα ίδια επίπεδα είναι και τα αντίπαλα αυτοκίνητα ενώ το υπόλοιπο background είναι μάλλον φτωχό σε απεικόνιση, κίνηση και χρώματα.

Ικανοποιητικό είναι το full screen μέγεθος των στατικών οθονών αλλά η ταχύτητα και το gameplay δεν είναι ικανά να σας κρατήσουν πολλές ώρες στο μόνιτορ παρόλο που ο stereo ήχος είναι καλός.

Είναι φανερό ότι χρησιμοποιήθηκε ακριβώς ο ίδιος source code για τα δύο αυτά παιχνίδια. Να υπενθυμίσουμε εδώ ότι το ίδιο cartridge μπορεί να χρησιμοποιηθεί από την κονσόλα GX-4000 και από τον CPC PLUS.



<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b>	<b>84</b>
<b>ΚΙΝΗΣΗ</b>	<b>78</b>
<b>ΗΧΟΣ</b>	<b>73</b>
<b>ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ</b>	<b>89</b>
<b>ΠΛΟΚΗ</b>	<b>83</b>
<b>ΠΑΚΕΤΟ</b>	<b>95</b>
<b>ΑΝΤΟΧΗ</b>	<b>77</b>
<b>ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ</b>	<b>59</b>

**ΓΕΝΙΚΑ 78**



<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	FIRE AND FORGET II
<b>HOUSE</b>	TITUS
<b>FORMAT</b>	ALL FORMATS
<b>ΤΙΜΗ</b>	12.000
<b>TEST</b>	AMSTRAD PLUS
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	GREEK SOFTWARE

# FIRE FORGET II

**Η** τρίτη διεθνής Διάσκεψη Ειρήνης πρόκειται να γίνει φέτος στην Megapolis (όπως λέει τουλάχιστον το σενάριο του παιχνιδιού). Παρόλα ταύτα οι αρχές ανησυχούν καθώς έχουν ειδοποιηθεί ότι μια επικίνδυνη ομάδα τρομοκρατών κατευθύνεται προς την πόλη με σκοπό να την καταστρέψει και να σκοτώσει συνέδρους και διομηχάνους, που έχουν μαζευτεί για την διάσκεψη. Για μια ακόμα φορά είσατε οι τελευταία ελπίδα της κυβέρνησης. Οδηγώντας το Thunder Master II, υπάρχει λίγος χρόνος για να δράσετε καθώς οι τρομοκράτες πλησιάζουν ταχύτατα την πόλη. Ας ρίξουμε μια ματιά όμως πρώτα απ'όλα στο σκάφος σας. Αποτελεί μια βελτιωμένη μορφή του σκάφους που είχαμε στο πρώτο παιχνίδι με... Α, και είναι αυτοκίνητο κατ'αρχήν που έχει μεγάλη ιπποδύναμη, τρομερή ταχύτητα, ευελιξία, ένα όπλο που ρίχνει σφαίρες πολυβόλου, και πυραύλους που χτυπούν τον κοντινότερο εχθρικό στόχο. Μια ευχάριστη προσθήκη είναι αυτή που σας επιτρέπει να μεταμορφωθείτε σε ιπτάμενο όχημα για μερικά δευτεροπλεπτα και να αντιμετωπίσετε επικίνδυνους αντιπάλους. Τα εχθρικά sprites είναι μοτοσυκλέτες, αυτοκίνητα, τζιπ, τανκς και νάρκες αλλά αυτά είναι μόνο τα συνοδευτικά των μεγάλων οχημάτων που στο τέλος κάθε επιπέδου μετα-

φέρει το πυρηνικό βλήμα που θα πλήξει την πόλη. Εδώ χρειάζεται προσοχή αλλά και πολλά χτυπήματα για να καταστρέψετε το μεγάλο sprite. Υπάρχει χρονικός περιορισμός για να περάσετε κάθε επίπεδο και το κακό είναι ότι αν χάσετε μια ζωή αρχίζετε πάλι από την αρχή του επιπέδου. Ευτυχώς υπάρχουν πολλές ζωές για να προχωρήσετε, αν είσατε προσεκτικοί στο παιχνίδι.

Ο χειρισμός μέσα από τα joypads



δεν είναι άσχημος, με την προϋπόθεση ότι έχετε συνηθίσει, αλλά αν βάλετε ένα πραγματικό Joystick θα δείτε μεγάλη διαφορά σε απόκριση και κυρίως ακρίβεια των κινήσεων. Τρέχοντας στον δρόμο μπορείτε και πρέπει να συλλέγετε κάποια bonus αντικείμενα όπως κουτιά κηροζίνης (κόκινου χρώματος) που σας επιτρέπουν να αυξήσετε τον χρόνο πτήσης, βαρέλια καυσίμων (μπλε), πυραύλους και αν είσατε τόσο τυχεροί μερικές ζωές. Στα όργανα που υπάρχουν στην οθόνη μπορείτε ανά πάσα στιγμή να δείτε την απόσταση που σας χωρίζει από το μεγάλο όπλο των τρομοκρατών, τους πόντους, τις ζωές που έχετε μαζέψει καταστρέφοντας τα εχθρικά σκάφη, διά-

φορα μηνύματα που πιθανόν εμφανίζονται, τα καύσιμα και την κηροζίνη που σας απομένει μαζί με την ταχύτητά σας. Υπάρχουν συνολικά 48 διαφορετικά είδη οχημάτων που θα τα αντιμετωπίσετε περνώντας τα διάφορα επίπεδα.

Τα γραφικά του παιχνιδιού απέσπασαν αμέσως την προσοχή μας: Γίνεται πραγματικά χρήση των EXTRA δυνατοτήτων των νέων μηχανημάτων κυρίως στα backgrounds. Χρησιμοποιούνται 32 χρώματα στην οθόνη δίνοντας σαν αποτέλεσμα μερικά καταπληκτικά γραφικά με πολλές σκάλες στον ουρανό και καλά σχεδιασμένα sprites.

Το παιχνίδι είναι φτιαγμένο σε mode χαμηλής ανάλυσης και αυτό που δεν μας ικανοποίησε είναι η ταχύτητα του παιχνιδιού και το μικρό mask οθόνης μέσα στο οποίο βλέπουμε την δράση.

Ευτυχώς οι στατικές οθόνες είναι full screen -κάτι που γίνεται για πρώτη φορά στους CPC-. Η μεγένθυση είναι σχετικά φυσική αλλά πολλά sprites δεν είναι ευδιάκριτα. Ο ήχος έχει μερικά καλά εφέ χωρίς να είναι τίποτα το ιδιαίτερο.

Περισσότερο όμως μας απογοήτευσε το gameplay που είναι τελικά επαναλαμβανόμενο ενώ το τεχνικό μέρος είναι καλό.



ΓΡΑΦΙΚΑ	86
ΚΙΝΗΣΗ	77
ΗΧΟΣ	75
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	89
ΠΛΟΚΗ	80
ΠΑΚΕΤΟ	95
ΑΝΤΟΧΗ	80
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	60

**Γ Ε Ν Ι Κ Α 79**



# 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

FINAL WHISTLE  
LUPO ALBERTO  
SPEED BALL II  
DRAGON LAIR II  
BOMB JACK II  
CAR VAP  
HORROR ZOMBIES  
POP UP  
MIG - 29  
MUDS  
BADLANOS PETE  
  
ΚΑΙ ΠΟΛΛΑ ΑΛΛΑ

## SUPER FAMILIOM GAMES

FINAL FIGHT  
PILOT WINGS  
SC ULTIMATE  
ACTRAISER  
Z-ZERO  
GRADIUS III

## GAME GEAR GAMES

WONDER BOY  
COLUMNS  
MONACO GP  
G-LOCK  
  
ΚΑΙ ΑΛΛΑ

## CATRIDGES ΓΙΑ MEGA DRIVE

GOLDEN AXE  
SUPER G.P. MONACO  
BATMAN  
MOON WALKER  
PHELIOS  
ESWAT  
KLAX  
COLUMNS  
SUPER BASKETBALL  
SUPER SHINOBI  
D.J. BOY  
SHADOW DANCER  
STRIDER  
MICKEY MOUSE  
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



# SUPER CARS



**Αυτοκίνητα  
πάλι, πολλές**

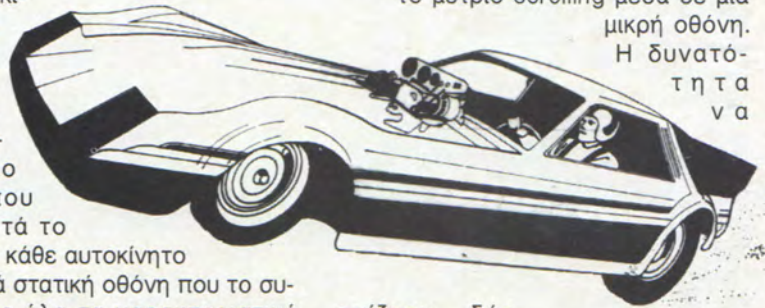
**πίστες και δυνατότητα να αγοράζετε πιο εξελιγμένα αυτοκίνητα μετά από κάθε σας νίκη. Ναι είναι ίσως κάτι το συνηθισμένο τώρα πια αλλά δεν συνέβαινε το ίδιο και την εποχή που το παιχνί-δι αυτό εμφανίστηκε στους δεκαεξάμπιτους, πριν από έναν χρόνο περίπου. Βέβαια δεν μπορούμε να κάνουμε σύγκριση με την έκδοση για Amiga, μιλώντας για τον Amstrad αφού ακόμα και ο Atari βρισκόταν στο συγκεκριμένο παιχνίδι πολύ μακριά στην τεχνική αλλά και άποψη gameplay. Το μόνο που μπορούμε να ελπίζουμε (αλλά και απαιτούμε) από την έκδοση για CPC είναι να είναι αρκετά -ανεκτά- playable to game.**

<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	SUPER CARS
<b>HOUSE</b>	GREMLIN HOUSE
<b>FORMAT</b>	ALL FORMATS
<b>ΤΙΜΗ</b>	3100
<b>TEST</b>	AMSTRAD 6128
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	DELTA COMPUTERS

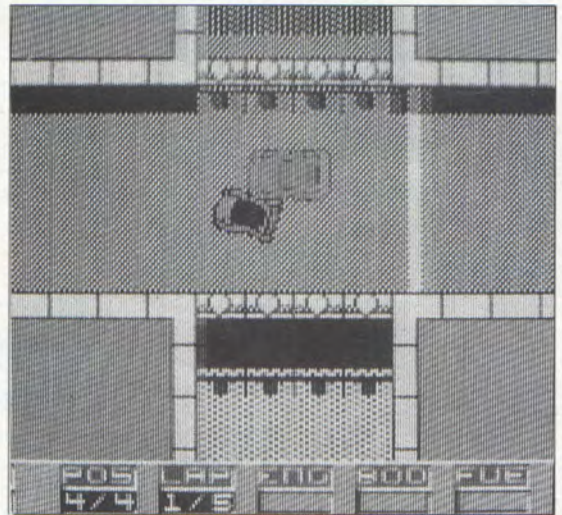
**Α**ς πάρουμε τα πράγματα από την αρχή: Ξεκινάτε με το ποσό των 5000 πράγμα που δεν σας δίνει και πολλά περιθώρια για την επιλογή αυτοκί-  
ν ή τ ο υ  
που θα  
κάνετε  
χρησιμο-  
ποιώντα-  
στο άσπρο  
χέρι που  
αντικαθιστά το  
mouse. Το κάθε αυτοκίνητο έχει και μία στατική οθόνη που το συνοδεύει με όλα τα χαρακτηριστικά του. Φυσικά όλα τα αυτοκίνητα είναι υποθετικές κατασκευές.

Όταν θα χρειαστεί να πουλήσετε ή να αγοράσετε κάποιο αυτοκίνητο μπειτε στο Sales Office. Εκεί είναι ένας επιχειρηματίας που δεν έχει όρεξη να χάνει τον χρόνο ή τα χρήματά του και δεν καταλαβαίνει από συναισθηματισμούς. Να είσατε απλοί αλλά και μερικές σωστές κουβέντες μπορεί να κατεβάσουν την τιμή.

Πρωτού περάσουμε στον αγώνα να προσθέσουμε πως υπάρχει και το garage όπου μπορείτε να αγοράσετε εξτρα αντικείμενα για να σας κάνουν πιο γρήγορο, με μεγαλύτερη επιτάχυνση ή σταθερότητα και πυραύλους προς ή πίσω για να καταστρέψετε τους αντιπάλους σας. Τα περισσότερα από αυτά στοιχίζουν πολύ και είναι μίας μόνο χρήσης. Ο χειρισμός του παιχνιδιού μπορεί να σας ξενίσει λίγο αφού πρέπει να έχετε διαρκώς πατημένο το fire και κινείστε γύρω από έναν σταθερό άξονα κάνοντας αριστερά-δεξιά το joystick. Μέσα στο παιχνίδι όμως με τους δρόμους που είναι αρκετά πλατείς, τις μέτριες στροφές και κάποια εξάσκηση δεν θα έχετε προβλήματα. Μερικοί δείκτες σας υπενθυμίζουν διαρκώς την κατάσταση των καυσίμων, του αμαξώματος και της μηχανής. Στον Amstrad όλα είναι καλά αν εξαιρέσουμε τα ιδιαίτερα τετραγωνισμένα αυτοκίνητα, την αργή κίνηση και το μέτριο scrolling μέσα σε μια μικρή οθόνη. Η δυνατότητα να



παίζουν δύο παίκτες ταυτόχρονα κάνει το gameplay πιο διασκεδαστικό αλλά ακόμα και ο ήχος είναι μέτριος. Θα πρότεινα πάντως μια δοκιμή για χάρη του εθιστικού gameplay.



<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b>	<b>84</b>
<b>ΚΙΝΗΣΗ</b>	<b>87</b>
<b>ΗΧΟΣ</b>	<b>82</b>
<b>ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ</b>	<b>86</b>
<b>ΠΛΟΚΗ</b>	<b>77</b>
<b>ΠΑΚΕΤΟ</b>	<b>89</b>
<b>ΑΝΤΟΧΗ</b>	<b>88</b>
<b>ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ</b>	<b>88</b>
<b>Γ Ε Ν Ι Κ Α</b>	<b>85</b>

# LOTUS TURBO CHALLENGE

**A**φού κατέπληξε με την επίδοσή του στην Amiga, το Lotus Challenge ήταν φυσικό να εμφανιστεί και στους υπολοίπους υπολογιστές και βέβαια στους CPC.

Το gameplay έχει διατηρήσει όλα τα στοιχεία που το έκαναν πρωτότυπο και ανεπανάληπτο στην Amiga: υπάρχει η δυνατότητα να παίξουν και δύο παίκτες ταυτόχρονα χωρίζοντας την οθόνη στην μέση! Μπορείτε ακόμα να διαλέξετε το μουσικό θέμα που θα συνοδεύει τον αγώνα, τον αριθμό των gran pri που χρειάζονται για να ολοκληρωθεί το πρωτάθλημα και αν ο έλεγχος των ταχυτήτων θα γίνεται μέσω του joystick ή θα ρυθμίζεται αυτόματα από το computer ανάλογα με τις στροφές του κινητήρα.



Ο χώρος της δράσης τώρα περιλαμβάνει πολλές χώρες με αυξανόμενη δυσκολία που δημιουργείται από στροφές, έργα στους δρόμους, σήματα, πέτρες και βράχια, ενώ όσο περνάτε γύρους, τόσο αυξάνονται το μέγεθος της πίστας με αποτέλεσμα κάποια στιγμή να κινδυνεύετε να μείνετε από καύσιμα. Αλλά γι' αυτό τον λόγο υπάρχουν τα pits. Μπαίνοντας εκεί με κάποια δυσκολία στην αρχή αυξάνονται τα καύσιμά σας ανάλογα με τον χρόνο στάθμευσής σας. Όσο εσείς βρίσκεστε εκεί βέβαια ο αγώνας συνεχίζεται...

Τα γραφικά ακολουθούν την νέα πολιτική της Gremlin με μεσαίο mode

ανάλυσης, λίγα χρώματα αλλά μεγάλη λεπτομέρεια στα sprites. Η ταχύτητα κίνησης μέσα στα εξαιρετικά solid vector γραφικά, είναι πολύ γρήγορη και χωρίς τεχνικά προβλήματα, ούτε στην μεγένθυση παρόλο που κινούνται στην οθόνη δέκα άριστα sprites.

Το background φαίνεται να κινείται παράλληλα, και ο ήχος είναι πολύ καλός. Μόνο μειονέκτημα θα μπορούσαμε να αναφέρουμε ότι η αίσθηση του χειρισμού και η απόκρισή του ενώ είναι ικανοποιητική δεν είναι αυτή που θα θέλαμε.

Κατά τ' άλλα είναι μία άριστη μεταφορά από ένα άριστο 16-bit game.

<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	LOTUS ESPRIT
<b>HOUSE</b>	GREMLIN
<b>FORMAT</b>	AMIGA, ST, CPC
<b>ΤΙΜΗ</b>	3100
<b>TEST</b>	AMSTRAD 6128
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	DELTA COMPUTERS

<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b>	84
<b>ΚΙΝΗΣΗ</b>	87
<b>ΗΧΟΣ</b>	82
<b>ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ</b>	86
<b>ΠΛΟΚΗ</b>	77
<b>ΠΑΚΕΤΟ</b>	89
<b>ΑΝΤΟΧΗ</b>	88
<b>ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ</b>	88
<b>ΓΕΝΙΚΑ</b>	85

# OPERATION STEALTH

**Σ**υμβατοί και adventures, τίποτα που να μην το ξέρουμε. Η τουλάχιστον έτσι νομίζαμε. Γιατί, αυτή η μεταφορά από τους άλλους δεκαεξάμπιτους, και διατηρεί τον νέο τρόπο χειρισμού, και το σενάριο που έκανε το παιχνίδι να ξεχωρίζει. Είσατε ο μοναδικός πράκτορας John Glames, που πρέπει όχι μόνο να ανακαλύψει που βρίσκεται το κλεμμένο Stealth, αλλά και να φτασει ως εκεί για να το καταστρέψει. Οι λιγοστές πρώτες πληροφορίες, σας στέλνουν να ξεκινήσετε την έρευνά σας από την Santa



Paragua, μια Λατινική Δημοκρατία, όπου η ζωή σας δεν έχει και μεγάλη αξία. Στο αεροδρόμιο, άγνωστος μεταξύ αγνώστων, βρίσκετε ένα κέρμα, με το οποίο αγοράζετε εφημερίδα. Με τις πληροφορίες που περιέχει, κατασκευάζετε το σωστό πλαστό διαβατήριό και περνάτε ελεύθερα. Φροντίστε να πάρετε ύστερα την σωστή βαλίτσα πρώτου... όμως αυτό το σενάριο μας θυμίζει Amiga, ή και Atari! Ναι αγαπητοί μου, ναι, το παιχνίδι είναι ολόιδιο με την έκδοση για Amiga, στον

τομέα της υπόθεσης, και λύνεται με τον ίδιο τρόπο ενώ δεν μπορούμε να πούμε το ίδιο και για τον χειρισμό, που στα PC's είναι υπερδεμένος εξαιτίας των πολλών πλήκτρων που υπάρχουν, και θα απογοητευθούν οι καινούργιοι φίλοι των adventures.

**T**α γραφικά από EGA και πάνω είναι πολύ καλά, ενώ η ταχύτητα και το animation, προσθέτουν ρεαλισμό και playability. Ο ήχος βέβαια, είναι απογοητευτικός.

<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	OPERATION STEALTH
<b>HOUSE</b>	DELFIN
<b>FORMAT</b>	ALL FORMATS
<b>ΤΙΜΗ</b>	5.500
<b>TEST</b>	PC
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	ARCADE LTD

<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b>	92
<b>ΚΙΝΗΣΗ</b>	86
<b>ΗΧΟΣ</b>	79
<b>ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ</b>	77
<b>ΠΛΟΚΗ</b>	92
<b>ΠΑΚΕΤΟ</b>	83
<b>ΑΝΤΟΧΗ</b>	91
<b>ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ</b>	88
<b>ΓΕΝΙΚΑ</b>	88



# 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 μπορείτε 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:

NEA ΕΚΔΟΤΙΚΗ Ε.Π.Ε.

Σπάρτης 75, 124 61

ΧΑΙΔΑΡΙ

Για τη στήλη

"TIPS 'N' TRICKS"

# ATARI ST

Το παρακάτω tip (τι tip δηλαδή, ολόκληρη λύση να πούμε καλύτερα!), προέρχονται από τον φίλο μας Αρης Μπιτζιόπουλο από την ωραία Λέσβο.



## MEAN STREETS

Μερικοί κωδικοί διευθύνσεων... είναι:

Ron Morgan.....nc.....1998
Jorge Valdez .....nc.....4931
Brenda Perry .....nc.....4577
Cal Davis .....nc.....3720
Greg Call .....nc.....4753
Big Jim slade .....nc.....4921
Tom Griffith.....nc.....459
John Claus.....nc.....7012
Bosworth Clark.....nc.....9932
Sandra Larsen .....nc.....4599
Della Lang .....nc.....2111
Sam Jones.....nc.....0021
Larry Hammond .....nc.....4935
Saint Gideons.....nc.....3891
Law and order Party offices .....nc.....5037
House with nexus terminal .....nc.....6470
Big surf hotel.....nc.....5162
Frank Schimming .....nc.....4650
Lola Loreton .....nc.....4603
Apartment of Lola Loreton nc.....4605
Bus station .....nc.....5194
Wanda Peck (πληροφ. για την MTC) .....nc.....4621
Carls Linsky laboratory .....nc.....4675
Jorge Valdez .....nc.....4931
Steve Clements.....nc.....4680
Delores Lightbody .....nc.....4920
Carl Linsky house .....nc.....4660
Carl Linsky work.....nc.....4663
John Klaus .....nc.....7012
Maurice Gribble.....nc.....8231
David Pope.....nc.....6211
Detective smiley Monroe...nc.....3614
Aaron Sternwood .....nc.....0439
Sony Fletcher .....nc.....5170
Blaze Wiener .....nc.....1715
Bash Dagot.....nc.....4657
Sylvia Linsky .....nc.....4421
Ron Meat.....nc.....4525
Jerome Milbourne.....nc.....4623
Ed Bradley .....nc.....7312
Arnold Dweeb.....nc.....4610
Harry Rice .....nc.....1231

Πιο κάτω είναι οι passcards, οι κωδικοί και οι διευθύνσεις που τις βρίσκεις.

Passcards	Passwords	Διεύθυνση (nc)	
Green	Pawn		7012
Blue	Bishop		4675
Grey	King		5037
Black	rook		5194
Yellow	Queen		0021
Red	stalemate		6470
Orange	checkmate		3720
Purple	Knight		8911

Αν πάρεις αυτές τις κάρτες, τότε... nc 4550 όπου και βρίσκεται το μυστικό εργαστήριο της MTC.

Όταν πας στο secret laboratory της MTC (nc 4550) τότε θα σε πιάσουν και θα σε φυλακίσουν. Για να ξεφύγεις πήγαινε στα boxes που υπάρχουν στο δωμάτιο που θα σε βάλουν και κάνει move. Θα βρεις ένα κλειδί. Πάρτο και τώρα κάνε open. Πάρε ότι θα βρεις. Μετά πήγαινε δεξιά και πάνω. Ανοίξε το panel με το κλειδί που βρήκες και πάρε την μάσκα. Τώρα πήγαινε στο κάτω δεξιό μέρος της οθόνης όπου υπάρχει και ένα panel με ένα switch. Κάνε on/off στο switch. Θα προσέξεις ότι ανεβαίνει η θερμοκρασία και ανοίγει η πόρτα του καζανιού. Μετά από λίγα δευτερόλεπτα βγαίνει ένας φρουρός robot αφού ανοίγει την πόρτα του δωματίου. Μην χάνεις χρόνο, τρέξε στην πόρτα πριν από αυτόν και μετά θα πας σε ένα επίπεδο left to right scrolling όπου θα πρέπει να προχωρήσεις, αφού σκοτώσεις τα robots και μετά, άμα περάσεις αυτό το επίπεδο θα βρεθείς στο Nexous.

Πατώντας το space βάζεις τις κάρτες στο computer και πρέπει να πληκτρολογήσεις γρήγορα τους κωδικούς. Τέλος για να πάρεις την purple κάρτα θα πρέπει να έχεις στο inventory γάντια που θα βρεις στην διεύθυνση 9932 κάτω από τον νιπτήρα.

Τώρα η purple κάρτα θα εμφανιστεί αφού μετακινήσεις το μεγάλο φυτό που βρίσκεται στο κάτω δεξιά μέρος της οθόνης. Επίσης από το ίδιο δωμάτιο θα πρέπει να πάρεις το role που βρίσκεται στην ντουλάπα, για να πάρεις την orangle κάρτα από το κλουβί του γορίλα στη διεύθυνση 3720. Πρόσεξε μην κάνεις on/off το power που βρίσκεται στην ντουλάπα, γιατί θα ενεργοποιηθεί ο συναγερμός και επίσης πρόσεχε τη γυάλα, γιατί και αυτή μπορεί να ενεργοποιήσει τον συναγερμό αν κάνεις move τα πράγματα που υπάρχουν μέσα σε αυτή.

Τώρα για να σταματήσεις το συναγερμό στο δωμάτιο με την orangle κάρτα nc (3720) πήγαινε στα cages που υπάρχουν δεξιά και κάνε move. Θα εμφανιστεί ένα box. Κάνε open και θα δεις ένα switch. Τώρα on/off. Τώρα στη διεύ-

θυση 6470 για να πάρεις την κάρτα red που υπάρχει στη γυάλα με τα πιράνχας, πήγαινε κοντά στον υπολογιστή και κάνε move στη λάμπα και πάρε το fish food. Στα γραφεία της Law and order party nc 5037 για να κλείσεις το συναγερμό πήγαινε στο workstation και κάνε move και ορεν σε ότι υπάρχει σε αυτό. Θα βρεις ένα switch και κάνε on/off. Θα παρατηρήσεις ότι με αυτή την ενέργεια άνοιξε μια ντουλάπα. Πήγαινε εκεί και κάνε move στο shelf. Θα βρεις πάλι ένα switch και με την επιλογή on/off συναγερμός τέλος.

# AMIGA

Τα παρακάτω tips από τον τακτικό πιά της στήλης Στέφανο Παπαμιχαήλ. Τον ευχαριστούμε!

## VENUS THE FLYTRAP

Οι υπόλοιποι κωδικοί είναι: MERCURY (continuous flying) PLUTO (infinite ammo) JUPITER (infinite time) MARS (all weapons available) και για τους τελευταίους κόσμους: SATYRID LYCAENID PYRALID NOCTUID

## DRAGON BREED

Κάντε Pause και έχοντας πατημένο το shift γράψτε IREM για άπειρη ενεργεια, (με το N περνάτε πίστα).

## DRAGON'S LAIR II (TIME WARP)

Στην εικόνα με τα σύννεφα και τους προγραμματιστές πατήστε Return και γράψτε "GET MORDROC DIRK"

(με τα spaces), ύστερα πατήστε FIRE και θα έχετε το DEMO!!!

## BEAST II

Μερικά passwords: ETERNITY SUNSTONE NECROPOLIS

## F-29 RETALIATOR

Επειδή είναι δύσκολο να προσγειωθεί το F-29 μπορείτε να κάνετε EJECT πάνω από το διάδρομο προσγείωσης και η αποστολή θα τελειώσει σαν να είχατε προσγειωθεί.

## THE IMMORTAL

Οι κωδικοί με πλήρη εξοπλισμό είναι:  
 Level 2: 757fc10006f70 Level 3:  
 6e1ec21000e10 Level 4:  
 465fa31001eb0 Level 5:  
 d4bfd41000eb0 Level 6:  
 bcfef51010a41 Level 7:  
 6b10fb1010ac1 Level 8:  
 e590d710178c1

## DEFENDER II

Οι κωδικοί για τις πρώτες 61 πίστες είναι:

01)START 05)FLOYD 09)FURRY 13)BEAST 17)LEMAC 21)ZIPPO 25)LAZER 29)DAFAD 33)MAMOG 37)FUNKY 41)DONKY 49)KANJI 53)IRATA 57)NEURO 61)STOAT

## ANDES:

Η ενέργεια αναπληρώνεται κάθε φορά που πυροβολείτε.

## RAVEN:

Ενεργοποιεί τις παρακάτω εντολές μέσω του πληκτρολογίου. Πατώντας "N" προχωράς στην επόμενη πίστα ενώ πατώντας "D" πετάς τις πρώτες 23 πίστες με autopilot.

## SPELBOUND

Οι κωδικοί για τις πίστες είναι: 2)HEVY 3)OUDI 4)DYOU 5)CALL 6)MYRI 7)NTAW 8)OMAN



**ΕΠΕΙΔΗ ΥΠΑΡΧΟΥΝ  
ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΔΙΑΝΟΜΗΣ...**

**ΑΝ ΔΕΝ ΒΡΙΣΚΕΤΕ ΤΟ USER**

**ΤΗΛΕΦΩΝΕΙΣΤΕ ΣΤΟ**

**176**

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

# MUSICLAND

ΤΟ ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΜΟΥΣΙΚΗΣ ΣΤΑ ΒΟΡΕΙΑ ΠΡΟΑΣΤΙΑ

ΤΩΡΑ ΜΑΖΙ ΣΑΣ ΚΑΙ ΣΤΑ COMPUTERS

ΜΕΓΑΛΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ  
SOFTWARE  
AMIGA, ATARI ST  
AMSTRAD 6128, PC

ΔΙΣΚΟΙ - ΚΑΣΣΕΤΕΣ  
COMPACT DISCS

JOYSTICKS MOUSE  
ΦΙΛΤΡΑ ΘΘΝΩΝ  
ΔΙΣΚΕΤΕΣ ΑΞΕΣΟΥΑΡ

ΔΙΣΚΕΤΕΣ 3.5"

10 ΔΙΣΚΕΤΕΣ X 200 .....2000  
20 ΔΙΣΚΕΤΕΣ X 190 .....3800  
30 ΔΙΣΚΕΤΕΣ X 180 .....5400  
50 ΔΙΣΚΕΤΕΣ X 170 .....8500

ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ

AMIGA 500  
+ MONITOR 1084

217.000\*

\* ΣΤΗΝ ΤΙΜΗ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΚΑΙ Ο Φ.Π.Α.

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

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
- Pimpos 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 City
- 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
- Xenomorph
- Addidas Soccer
- Emlyn Hughes International Soccer
- Europeam Superleague

- F'Ball Man II + Free Expansion Kit
- Football Man World Cup 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

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 (Psygi)
- Chicago '90
- Chessmaster 2000
- Cosmic Pirate

- Castle Warrior
- Conflict in Europe
- Chrono Quest II
- Dark Castle
- Deflector
- Driller
- Espionage
- Eye of Horus
- Past Lane
- P18
- Interceptor
- Flying Shark
- C-nius
- Iron Trackers
- Infestation
- Kayden Garth

- Lymes & Napoleon
- Laser Squad
- Magic Marble
- Mafdet
- No Excuses
- Operation Neptune
- Obliterator
- Pioneer Plague
- Purple Saturn Days
- Quadraillen
- Roll Out
- Sargon II
- Spy vs Spy
- Arctic Antics

- Spy vs Spy
- The Island Caper
- Steel
- Slayer
- Star Blaze
- Salm & Greavsie
- Stargoose
- Tech
- Top Gun
- Twyllite
- Tin Tin on the Moon
- Photon Paint
- Vindicators
- Wanted
- Zero Gravity
- Zoom

## COMMODORE 64

Τα παρακάτω tips μας τα έστειλε ο αναγνώστης μας Ορφανός Στέφανος από την Θεσσαλονίκη.



**TURBO OUTRUN**

Κάντε PAUSE με το RUN/STOP και πατήστε ":" Θα φορτώσει αμέσως το επόμενο level.



**CHASE H.Q**

Κατά την ώρα του παιχνιδιού, κάντε κάτω τον μοχλό και πατήστε το fire, τυπώστε CROWLER. Τώρα πατώντας το T ο χρόνος πάει στα 60 δευτερόλεπτα. Επίσης αν αφού κάνετε reset κάνετε roke 36702,173 τότε θα αποκτήσετε άπειρα turbo.



**BUBBLE BOBBLE**

Σταματήστε το παιχνίδι κάνοντας reset και κάντε roke 1240,189 για άπειρες ζωές.



**MIDNIGHT RESISTANCE**

Πατήστε συγχρόνως SPACE-BAR, ;, ,, =, δεξι SHIFT και / φορτώνει το επόμενο level.



**RAINBOW ISLANDS**

RESET και μετά roke 29535, 189 για άπειρες ζωές.



**ITALY '90 (U.S.GOLD)**

Αν θέλετε να βάλετε εύκολα γκολ, σουτάρετε από την γραμμή της μικρής περιοχής, στις 45 μοίρες περίπου.



**TURRICAN**

Δώστε POKE 3030,173 για άπειρο χρόνο. Δώστε POKE 4133,173 για άπειρα όπλα και βόμβες.



**INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE**

Με POKE 32552,173 αποκτάτε άπειρες ζωές και με SYS 24568 ξεκινάτε τα παιχνίδια.



**GHOSTBUSTERS**

Αφού κάνετε RESET, κάντε POKE 38454,96 και αμέσως μετά SYS 24568 για να ξεκινήσετε.



**FIGHTING SOCCER**

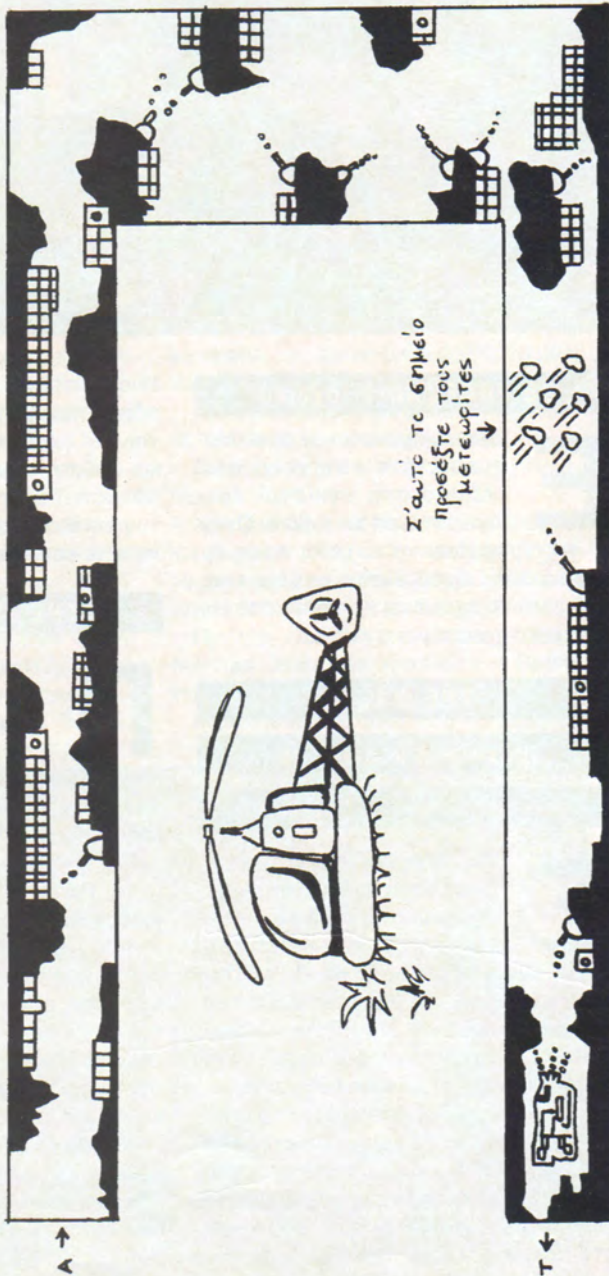
Κάντε σουτ από το σημείο του πέναλτι και θα μπει γκολ!

ΝΕΑ ΕΡΥΘΡΑΙΑ ΧΑΡ. ΤΡΙΚΟΥΠΗ 127  
ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ ΚΑΜΑΡΕΣ, ΤΗΛ. 8073204, FAX 8001358

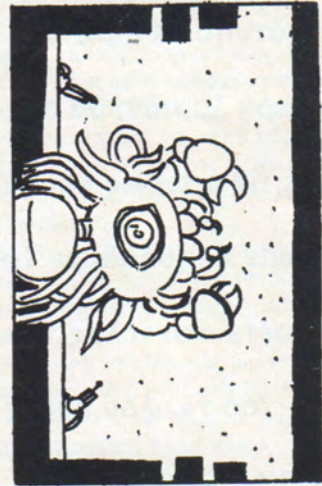
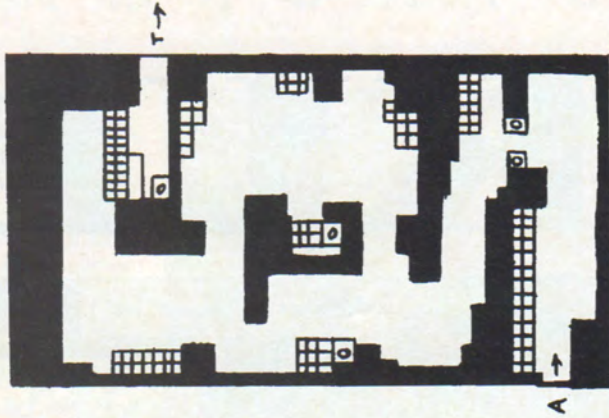


# Mr. HELI




Level 1 - Stage 1



Level 1 - Stage 2



Level 1 - Stage 3

-  Μερικά από τα άσπρα κουτιά περιέχουν χρήματα.
-  Μερικά από αυτά τα κουτιά περιέχουν διδύχα (ή και τριπλές, quadruples, double shots).
-  κρυφά κανάλια.

Σχεδίαση: Β Καραγιώργος



Σ Ο Ε 9 Χ Ε 1 Ρ 1 Α 1 Ο

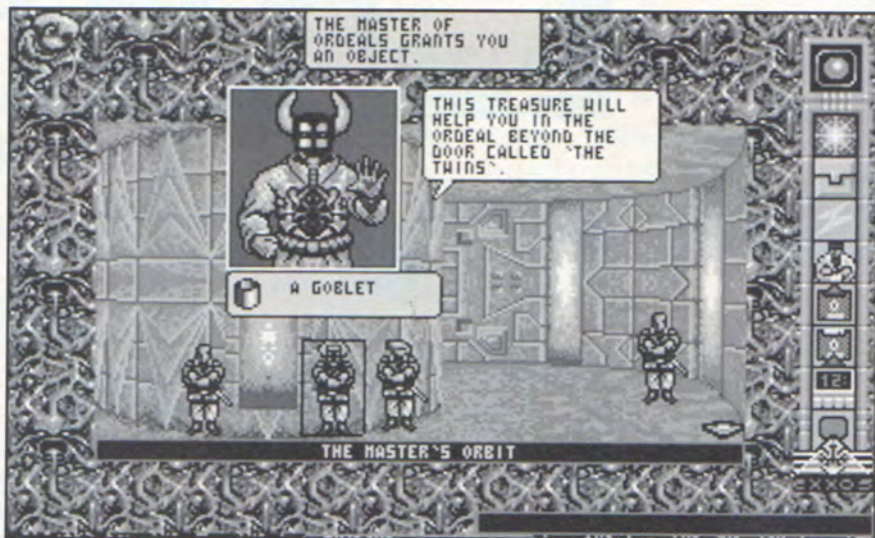
# KULT

**Τ**ο Kult είναι ένα arcade-adventure που είχε

κυκλοφορήσει πριν από κάμποσο καιρό, και που είχε κάνει μεγάλη αίσθηση με τα φοβερά γραφικά του και τη περίεργη ιστορία του. Πράγματι, όλοι τότε είχαμε εντυπωσιαστεί αλλά

και δυσκολευτεί με το πρωτότυπο σενάριο του. Σήμερα λοιπόν, θα σας λύσουμε τις απορίες και θα σας βοηθήσουμε να φτάσετε στο τέλος του τόσο καλού αυτού παιχνιδιού. Πάμε λοιπόν... ( μέσα στη παρένθεση είναι τα αντικείμενα που χρειάζεστε για να κάνετε αυτό που πρέπει ).

ΤΟΥ Κ. ΠΟΘΟΥΛΑΚΗ



## DE PROFUNDIS (σχοινί)

**Ε**δώ περιμένετε για λίγο. Μετά πετάτε το σχοινί σαν λάσσο στο αγκίστρι που κρέμεται απ'το ταβάνι. Όταν το τέρας αρχίσει να έρχεται προς το μέρος σας, ανεβαίνετε επάνω του. Παίρνετε το σχοινί και το τέρας σας μεταφέρει στην απέναντι μεριά.

## THE WALL

(μαχαίρι ή μορείτε να

χρησιμοποιήσετε Psi-shift)

**Σ**την αρχή διαλέγετε τη τρίτη ζώνη, μετά τη δεύτερη. Αυτό σημαίνει ότι μπορείτε να ξεκλειδώσετε τον κυλιόμενο τοίχο, όποια πόρτα κι αν ανοίξετε. Πηγαίνετε είτε από τη δεξιά, είτε από την αριστερή πόρτα και εξετάζετε το σκαλοπάτι. Μετά ρίχνετε μια ματιά στην υποδοχή μέσα στον ανάγλυφο πολεμιστή, και σκαρφαλώνετε πάνω στο σκαλοπάτι. Βάζετε το μαχαίρι σας μέσα στη σχισμή, ή αν δεν το έχετε χρησιμοποιείτε Psi-shift. Θα στριφογυρίσετε γύρω από το τοίχο και θα δείτε δύο χωριστά χάσματα επάνω του, ένα που πηγαίνει κατευθείαν μπροστά και ένα που

είναι σκοτεινό. Αυτό εξαρτάται από τη πόρτα που χρησιμοποιήσατε πριν. Πηγαίνετε μέσα στον σκοτεινό διάδρομο και βάζετε το χέρι σας στη τρύπα στο πάτωμα. Γυρίστε από τον δρόμο από τον οποίο ήρθατε και αυτή τη φορά πηγαίνετε κατευθείαν εμπρός.

## THE TWINS (κούπα)

**Π**ηγαίνετε στη πηγή από την αριστερή πλευρά. Εξετάστε τη βρύση και πατείστε το μάτι. Γεμίστε τη κούπα και πηγαίνετε στο δωμάτιο που λέγεται The twins. Ανοίξτε το αριστερό ερπετό και αδειάστε τη κούπα μέσα του.

Πάρτε το ζάρι και ανοίξτε το δεξιό ερπετό. Ρίξτε το ζάρι και σημειώστε τον αριθμό που φέρατε.

Βάλτε το ζάρι μέσα στο δεξιό ερπετό και πηγαίνετε στο δωμάτιο που είναι μπροστά σας. Τα χέρια σχηματίζουν ένα συνδυασμό ζαριού εκτός από τα μεσαία. Τράβα τα χέρια μέχρι να σχηματίσουν το συνδυασμό που έριξε πριν, και πίεσε το κεφάλι του ερπετού στο τοίχο. Θα ανοίξει κάτι στο τοίχο και σημείωσε το σχήμα που θα εμφανιστεί. Πήγαίνε πίσω στο δωμάτιο της πηγής και εξέτασε κάθε κύβο. Σήκωσε το κύβο που μοιάζει με το σχήμα που είδες πιο πριν.

## IN THE SCORPION'S

## PRESENCE (μύγα)

**Π**ροσεύχεστε στο άγαλμα και κατόπιν μπαίνετε στο δωμάτιο που λέγεται ιστός. Κοιτάξετε τον ιστό στο πάτωμα, και κατόπιν συρθείτε πάνω του. Δίνετε τη μύγα στη γυναίκα. Προσέξτε την, αλλά όχι πάρα πολύ. Ταίστε τη μπλέ αράχνη με τη μύγα, και πάρτε τη κόκκινη. Αφήνετε το δωμάτιο και βάζετε τη κόκκινη αράχνη στο στόμα του αγάλματος. Μη δώσετε σημασία σ' αυτόν που πετάγεται έξω, απλά περάστε μέσα απ' την καταπακτή.

## THE NOOSE (τίποτα)

**Μ**η κάνετε αυτό που σας λέει ο Roommouth. Χρησιμοποιείτε είτε το φανάρι, είτε τα ηλιακά σας μάτια. Πιάστε και κρατείστε το αριστερό σχοινί και ανεβείτε επάνω.

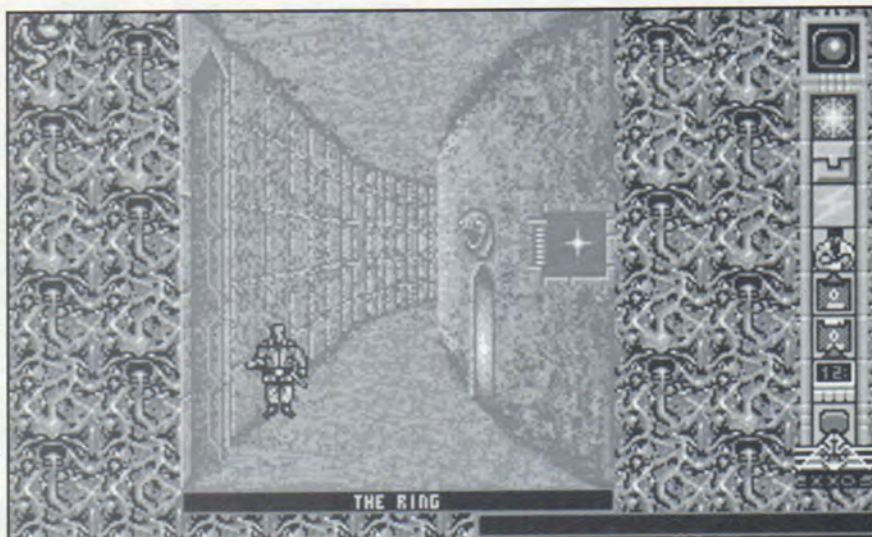
Πιέστε το μοχλό, μετακινήστε το σχοινί, και αυτός θα πέσει.

Μετά πάρτε το αριστερό κομμάτι του σχοινού.

Εξετάστε τη τρύπα πάνω στη πλατφόρμα.

Μετά πηγαίνετε στο κεντρικό δωμάτιο. Δίνετε και τα πέντε κρανία που έχετε μαζέψει στον Protozorg κάτω από τον trader.

Αυτός θα σας ανακηρύξει divo !! Πηγαίνετε έξω από το ring και μην ξεχνάτε αν σας κάνουν ερωτήσεις να τους δείξετε το αυγό που σας έχουν δώσει.



Όταν μπειτε στο δωμάτιο συγκέντρωσης αγνοείτε το φρουρό, και χρησιμοποιείτε όλη τη βία που μπορείτε στον πάνω δεξιά φύλακα.

Μετά μπειτε στο πάνω δεξιά πέρασμα. Πηγαίνετε αριστερά, επιθεωρείστε το κεφάλι του φρύνου και ψάξτε το μάτι του.

Χρησιμοποιείτε το φακό αν τον έχετε, ή αλλιώς τα ηλιακά σας μάτια.

Επιθεωρείστε το μοχλό και τη καταπακτή.

Χρησιμοποιείτε Psi-shift στο μοχλό, και περάστε μέσα απ' την καταπακτή. Μετά προχωράτε ευθεία μέχρι να συναντήσετε τον Ash και τη Norma Jean.

Πρέπει να κάνετε ό,τι σας λέει η Norma Jean. Μη κινηθείτε !! Πέστε της την αλήθεια !!

Μιλείτε και με τους δύο και κατόπιν

χρησιμοποιείτε το zone scan. Σηκώστε τον ογκόλιθο απ' το έδαφος και πάρτε και την ακτίνα και το φλασκι. Ξεδιπλώστε τις γάζες από τη μούμια, πηγαίνετε σ' αριστερά, και συνεχίστε προς τα μπροστά.

Περνώντας μέσα απ' την καταπακτή μπαίνετε μέσα στο Threshold of Thuth. Σκοτώστε την ιέρεια και βάλτε το αυγό στο ανοικτό στόμα.

Μετά, κοιτάξετε το φανάρι. Διαβάστε το βιβλίο και μετά χρησιμοποιείτε Psi-shift στο μικρό άγαλμα που βρίσκεται κοντά στο ταβάνι για να το πάρετε. Φύγετε και πηγαίνετε στη τραπεζαρία και από εκεί στο δωμάτιο που λέγεται Saura's Repose.

Βάλτε το αγαλματάκι που βρήκατε πριν στη κόγχη, και πηγαίνετε στα δωμάτια Presence of God και Placating the Powers.

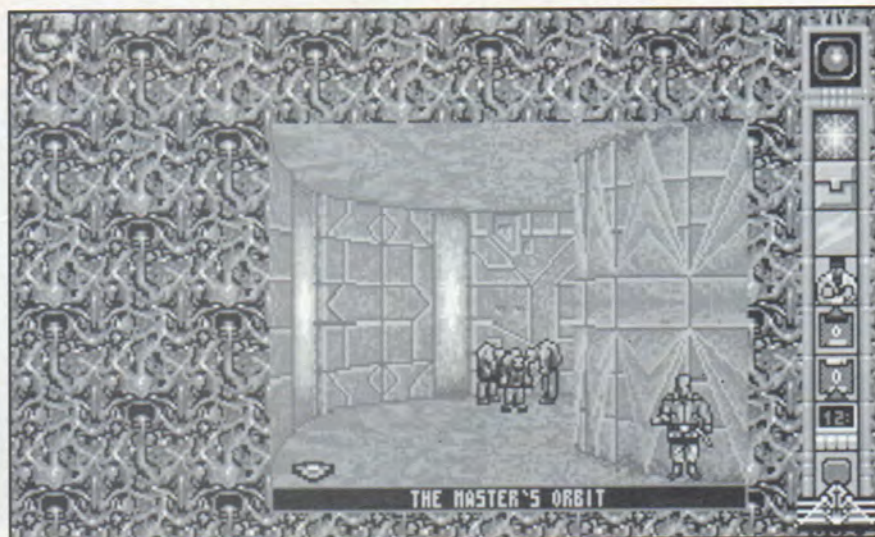
Σκοτώστε την Μεγάλη ιέρεια και χρησιμοποιείτε Psi-shift στο Saura's Mark κατευθύνοντας το προς το μαχαίρι της. Χρησιμοποιείτε Brain-Warp στη Sci-Fi και δώστε της το φλασκι να πιεί.

Πηγαίνετε στο Saura's Repose και βάλτε το πιθηκάκι μέσα στο μικρό τούνελ. Μπειτε στο Presence of God και περιμένετε. Πηγαίνετε μέσα από το πέραςμα. Περιμένετε.

Χρησιμοποιείτε aggro στον Zorg, και Brain-Warp στο Pratozim που κρατάει όμηρο τη Sci-Fi. Χρησιμοποιείτε Psi-shift στη καταπακτή, και τελικά πετάξετε το μαχαίρι στον Pratozim.

Αυτό ήταν. Είστε επιτέλους ελεύθερος !!

Καθίστε αναπαυτικά και απολαύστε το φινάλε...





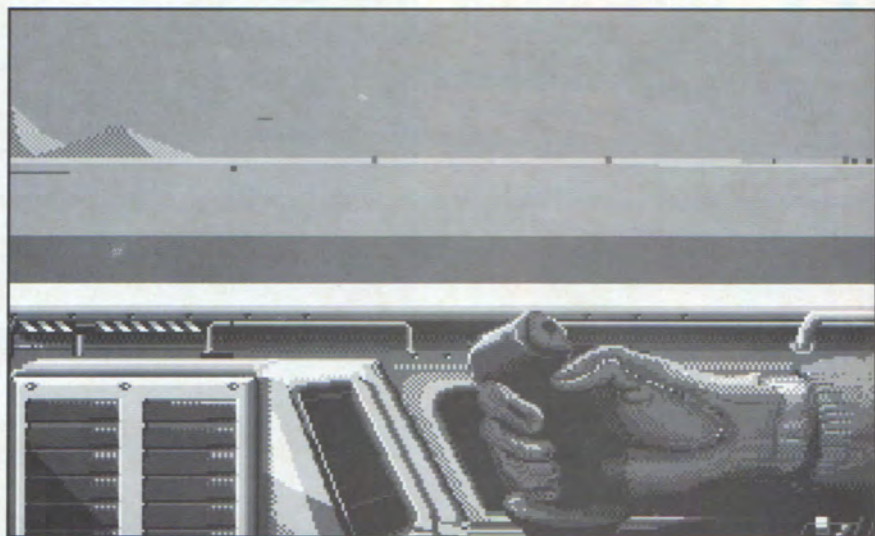
Σ Ο

Ε 9 Χ Ε 1 Ρ 1 Δ 1 Ο

**Ε**ίναι γεγονός ότι τα flight simulators έχουν το δικό τους φανατικό κοινό στο χώρο των παιχνιδιών για computers. Πράγματι πολλοί είναι αυτοί που δεν ασχολούνται με τίποτα άλλο απ'το να παίρνουν στο κυνήγι τα εχθρικά αεροπλάνα και να προσπαθούν μετά μανίας να τα καταρίψουν !! Ενα πολύ καλό, αλλά και πολύ δύσκολο συνάμα πολεμικό simulator είναι και το Falcon από την Spectrum Holobyte. Σήμερα, πιστεύουμε να καταφέρουμε να σας βοηθήσουμε να ανταπεξέλθετε σε όσες τυχόν δυσκολίες συναντήσετε στις διάφορες αποστολές σας, και να μαζέψετε όσο πίο πολλά παράσημα και μετάλλια μπορείτε.

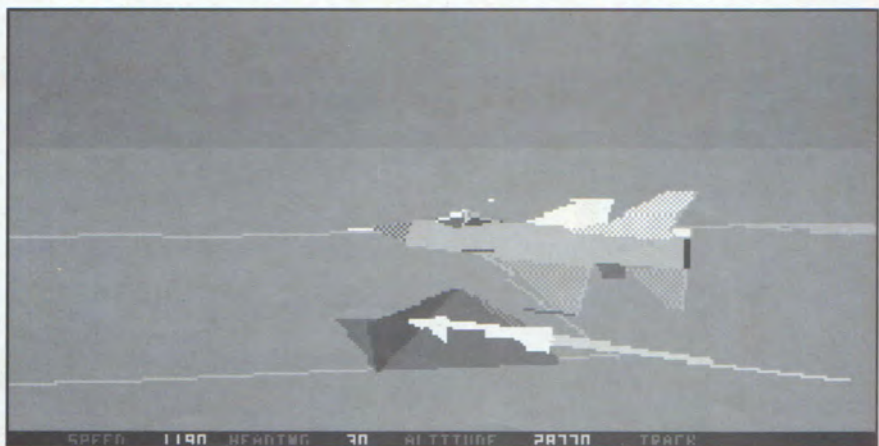
ΤΟΥ Κ. ΠΟΘΟΥΛΑΚΗ

# FALCON



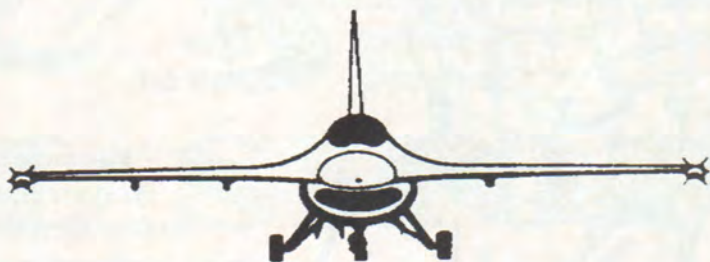
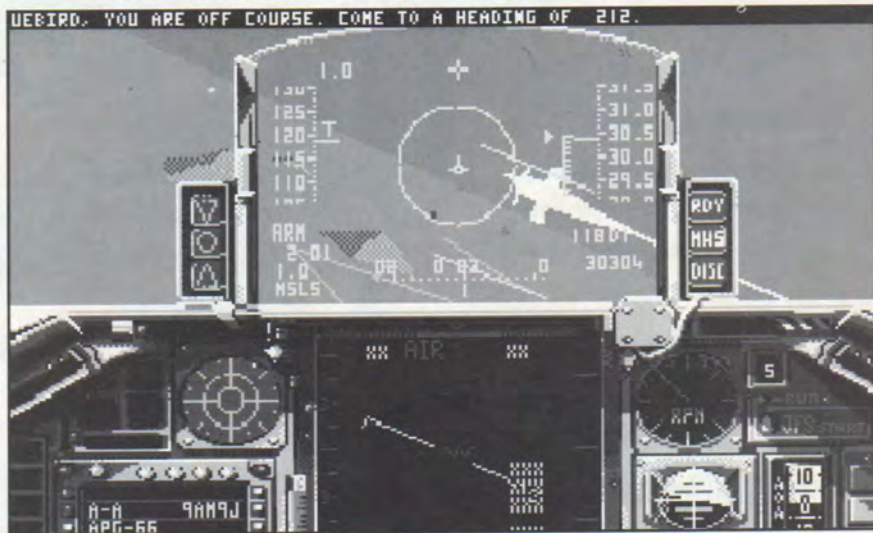
**Σ**την αρχή λοιπόν πρέπει να δώσετε μεγάλη προσοχή στο βαθμό με τον οποίο θέλετε να ξεκινήσετε το παιχνίδι, γιατί από αυτό εξαρτάται το τι θα συναντήσετε αργότερα μέσα σ'αυτό. Πρέπει να διαβάσετε καλά το manual, ειδικά τα σημεία εκείνα που αναφέρονται στους διάφορους βαθμούς και στα επίπεδα δυσκολίας/πραγματικότητας. Τα πίο ψηλά levels έχουν να κάνουν περισσότερο με την επιδεξιότητα σας σαν πιλότος, παρά με την τεχνολογία του σκάφους. Επίσης, εδώ έχουμε και άλλους παράγοντες όπως, λιγότερο αξιόπιστες ρουκέτες, μεγαλύτερη δυσκολία

στο να λοκάρετε το στόχο σας πάνω στα εχθρικά αεροσκάφη, φωτοβολίδες πίο αποτελεσματικές κλπ. Βλέπουμε δηλαδή ότι μια αερομαχία δεν είναι απλή υπόθεση, του να στείλετε π.χ μια air to air ρουκέτα. Ανάλογες παρατηρήσεις ισχύουν και κατά τον εξοπλισμό του σκάφους, όπου πλέον το παραπάνω βάρος παίζει σημαντικό ρόλο. Ας περάσουμε όμως στην ίδια τη πτήση σας. Ο μεγαλύτερος εχθρός σας όταν κάνετε μονομαχίες σε χαμηλό ύψος είναι οι επιθέσεις από τους πυραύλους στο έδαφος, απ'τα λεγόμενα SAM sites. Υπάρχουν δύο ειδών πύραυλοι Sam, οι Sam 2 και οι Sam 7. Τους μεν πρώτους



# Σ Ο Υ Κ Α Λ Ο Υ... Π Α Ι Κ Σ Η

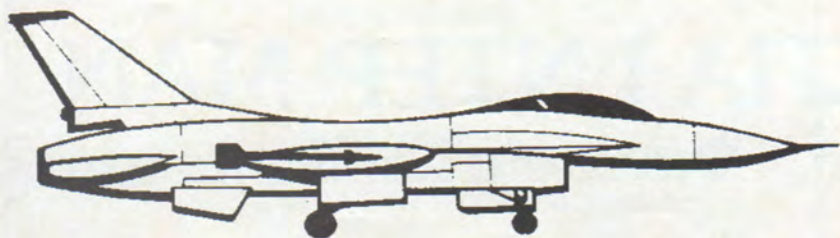
τους καταλαβαίνετε από το προειδοποιητικό σήμα - lock on warning -, οι δε Sam 7 έρχονται από μπροστά οπότε και μπορείτε να τους δείτε. Πάντως, το καλύτερο που μπορείτε να κάνετε είναι να σχεδιάσετε προσεκτικά τη διαδρομή σας, όσο γίνεται πιο μακριά από βάσεις πυραύλων Sam. Στη περίπτωση τώρα που κάποιος Sam βρεθεί πίσω σας μη πανικοβληθείτε, απλά στρίβετε το αεροπλάνο και ταυτόχρονα κάνετε βουτια προς τα κάτω ελευθερώνοντας chaff. Όταν πλησιάσετε στο έδαφος, σηκώστε τη μύτη σας ( όχι τη δικιά σας, του Falcon !! ) προς τα επάνω και ελευθερώστε κι άλλο chaff. Το πιο πιθανό είναι ο πύραυλος να ξεγελαστεί από το chaff και να καρφωθεί στο έδαφος. Όταν παίζετε στο βαθμό Colonel και κουβαλάτε πολλά όπλα πάνω στο σκάφος σας, είναι πολύ πιθανόν να χάσετε τη σταθερότητα σας όταν εκτελείτε αυτές τις λεπτές μανούβρες. Σ' αυτή τη περίπτωση είναι πιο καλά να ξεφορτωθείτε το φορτίο σας για να είσαστε πιο ευέλικτοι στις κινήσεις σας, παρά να χάσετε και το αεροπλάνο και τον πιλότο σας. Ας περάσουμε τώρα αναλυτικότερα στο μεγάλο εχθρό σας, που είναι τα Mig. Εδώ να ξέρετε ότι όσο υπάρχουν Mig κοντά σας δεν έχετε φόβο από τους Sam. Κατ' αρχήν λοιπόν, είναι κάμποσες οι φορές που τα Mig δεν φαίνονται στο ραντάρ οπότε πρέπει να έχετε τη προσοχή σας στραμμένη μπροστά σας, και να χρησιμοποιείτε τις διάφορες οθόνες για να ελέγχετε τον ουρανό γύρω σας. Όταν εμφανιστεί κάποιο εχθρικό αεροπλάνο αμέσως μπαίνετε σε ταχύτητα μάχης, δηλαδή 80% στροφές και ταχύτητα περίπου 350 knots. Υπάρχουν διάφοροι τρόποι για να αντιμετωπίσετε τον εχθρό, και ανάλογα με τη κάθε περίπτωση χρησιμοποιείτε τον πιο κατάλληλο. Ένας τρόπος είναι εκεί που στρίβετε προς το μέρος του εχθρού να βρεθείτε στην ίδια ευθεία μ' αυτόν, οπότε διαλέγετε το κανόνι ( είναι δύσκολο να λοκάρτε με ρουκέττες στη μύτη του αντίπαλου ) και



αρχίζετε να πυροβολάτε μόλις τον φέρετε στο κέντρο του στόχου σας. Βέβαια μη ξεδέψετε όλες τις οβίδες μεμιάς και βρεθείτε στη πολύ δύσκολη θέση να σας πλησιάζει ένα Mig με μεγάλη ταχύτητα και να μην έχετε πυρομαχικά !! Αν τώρα ο προηγούμενος τρόπος δεν πιάσει, τότε αρχίζετε τις μανούβρες με σκοπό να βρεθείτε πίσω από το εχθρικό σκάφος, ετοιμάζοντας ταυτόχρονα τις ρουκέττες σας για το λοκάρισμα. Μη ξεχνάτε ότι βρισκόσαστε σε πλεονεκτική θέση, μια και το Falcon σας έχει μεγαλύτερη ικανότητα σ' αυτά τα πράγματα. Μόλις λοιπόν δείτε το Mig να παίρνει μιά κλειστή στροφή χτυπήστε το, γιατί αυτό είναι το πιο αδύνατο σημείο του. Επίσης, όταν δέχετε επίθεση από δύο ή τρία εχθρικά αεροπλάνα

μαζί μη ξεχνάτε τη κλασική τακτική τους, δηλαδή το ένα να φαίνεται σαν εύκολο στόχος για σας, ενώ τα άλλα δύο προσπαθούν να βρεθούν πίσω απ' την ουρά σας. Σ' αυτή τη περίπτωση επιχειρείτε τη μανούβρα Immelman, αν και στα ψηλά στάδια του παιχνιδιού καλό είναι να χρησιμοποιείτε και τα afterburner σας για να ανεβαίνετε γρήγορα. Χρειάζεται πολύ εξάσκηση σε όλες τις μανούβρες για να πετύχετε στις αερομαχίες. Επίσης, πρέπει να μάθετε να παίζετε από το Head-Up-Display, και να ξέρετε κάθε στιγμή τι όπλα έχετε και να διαλέγετε το σωστό χωρίς να αποσπάτε τη προσοχή σας απ' τον αντίπαλο. Και μια τελευταία συμβουλή.

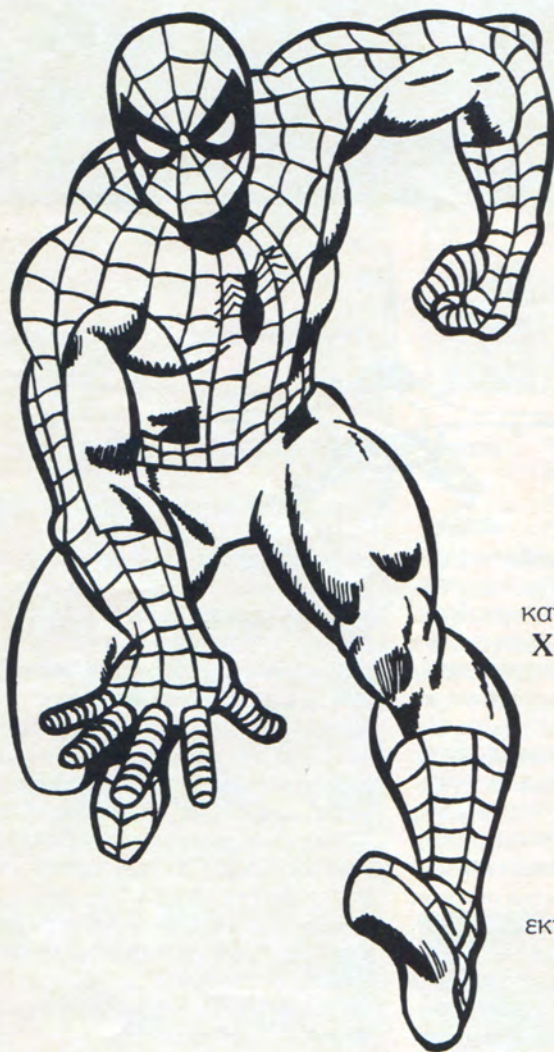
Για οποιαδήποτε μακρινή αποστολή, μη ξεχνάτε να πετάτε γρήγορα, χαμηλά, και πάνω απ' όλα ήσυχα. Το τελευταίο ισχύει για τα ECM Pods που αν και χρήσιμα, κάνουν τη θέση σας φανερή στον εχθρό. Αυτά λοιπόν για το πράγματι έξοχο Falcon, και είναι σίγουρο ότι αν ακολουθήσετε τις συμβουλές μας ο εχθρός θα περάσει δύσκολες ώρες. Καλές επιτυχίες και... τα ξαναλέμε τον επόμενο μήνα...



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 απίστευτου **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



Γειά  
και  
χαρά  
σε

όλους τους φίλους αυτής της στήλης. Και αυτό τον μήνα το μαγαζάκι μας έχει να σας προσφέρει πολλές πολλές εκπλήξεις. Αρχίζοντας με τον μηνιαίο διαγωνισμό μας, τους χάρτες για τις πόλεις του Bard's Tale II, spell για τα Bard's Tale I, bloodwych, Mean street και πολλά πολλά Spell που σίγουρα θα σας φανούν χρήσιμα. Τα γραμματά σας μπορείτε να τα στείλετε στο : USER, Σπάρτης 75, 12461, Χαϊδάρι, Γιά την στήλη "SPELL SHOP".

# SPELL SHOP

ΤΟΥ Θ. ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΥ

## ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

Το μαγαζάκι μας για αυτό το μήνα σας έχει και άλλη μια έκπληξη, έναν διαγωνισμό. Οποιος από εσάς μας στείλει την πιο ολοκληρωμένη λύση για το γνωστό σας "CONQUEST OF CAMELOT" της Sierra on-line θα κερδίσει

ένα παιχνίδι της αρεσκείας του για το format του υπολογιστή του. Στείλτε τις λύσεις σας μέχρι 25 Απριλίου, στη

διεύθυνση :

ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER,

ΣΠΑΡΤΗΣ 75,

12761, ΧΑΙΔΑΡΙ,

ΓΙΑ ΤΟΝ "ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟ ΤΟΥ SPELL SHOP".

## BARD'S TALE

**M**όλις βγεί η ομάδα σου στη Scara πάτα το "S" και θα μπει

στην ομάδα σου ένα Stone

Elemental. Πατώντας το "Z" ανεβαίνει η ενέργειά του. Το τι κάνει στις

μάχες θα το δείτε μόνοι σας. Η λέξη

για να μπει στο ναό του MAD GOD

είναι TARJAN. Ομως πρώτα κάντε

ένα light spell, όπως το MAFL του

Conjuror ή ανάψτε μια λάμπα.

## BLOODWYCH

Στην πρώτη πόρτα όπου χρειάζεται το CHROMATIC KEY κάντε τα εξής : Βάλτε το CHROMATIC KEY στη θέση για χρήση στο INVENTORY. Κλείστε το Inventory. Πηγαίνετε το βέλος όχι στην πόρτα στο main screen αλλά στα πλαϊνά menu. Πατήστε το πλήκτρο. Θα δείτε την πόρτα ν'ανοίγει. Αν ανοίξετε όμως το Inventory θα δείτε ότι το CHROMATIC KEY είναι ακόμα στην κατοχή σας. Έτσι στα τρία Dungeon του Level 1 δε θα χρειαστεί να πάτε στο δεύτερο αλλά κατευθείαν στο τρίτο, επειδή ο σκοπός για τον οποίο πηγαίνουν οι ομάδες στο 2 είναι η εύρεση του CHROMATIC KEY!!! Έτσι τη πόρτα για το τρίτο ανοίγεται όταν φτάσετε εκεί, από εσάς..

## MEAN STREETS

Αρχίζοντας το παιχνίδι ερευνάς για το θάνατο το Carl Linskey. Για να συμπληρωθεί το παιχνίδι πρέπει να μαζέψεις ορισμένα και συγκεκριμένα αντικείμενα :

1) Orange Passcard (Cal Davis) - κωδικός : Checkmate NC :3720. Βρίσκεται στο κλουβί που είναι ο μεγάλος πίθηκος. Θα χρειαστεί το κοντάρι από το εργαστήριο του Coreg Call το οποίο είναι στο NC:8911. Για να αποσυνδέσεις τα μέτρα ασφαλείας μετακίνησε τα κλουβιά με τα ποντίκια, άνοιξε το control box και άνοιξε το διακόπτη.

2) Green Passcard (John Klavs) - κωδικός : Pawn NC:7012. Πήγαίνε στον John και ρώτα τον να σου δώσει το Passcard.

3) Yellow Passcard (Sam Jones) - κωδικός : Queen NC:0021. Κι αυτόν ρώτα τον για να στο δώσει αλλά είναι Fifty-Fifty η πιθανότητα ν'αναγκαστείς να τον πλακώσεις.

4) Blue Passcard (Carl Linskey) - κωδικός: Bishop NC:4675. Αυτό το passcard είναι στο εργαστήριο ή στην αποθήκη του Linsky. Μέσα στο εντοιχισμένο ντουλαπάκι στο κουτί

των Πρώτων βοηθειών.

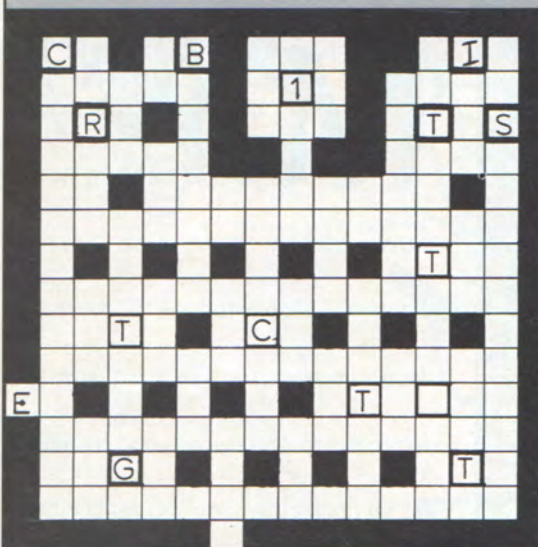
5) Purple Passcard (Coreg Call) - κωδικός : Knight NC:8911. Βρίσκεται στο ράφι πίσω από το σταλαγμίτη στην κάτω δεξιά γωνία της οθόνης. Για να το πάρεις θα χρειαστούν τα χοντρά δερμάτινα γάντια που είναι μέσα στο ντουλάπι πάνω από τον νεροχύτη, στο εργαστήριο του Bosworth Clarke NC:9932. Για να πιάς όμως στο passcard θα χρειαστεί να μετακινήσεις το μικρό σταλαγμίτη. Χρησιμοποίησε διακόπτη On/Off.

6) Red Passcard (Ron Morgan) - κωδικός: Stalemate NC:6470. Αυτό βρίσκεται στη δεξαμενή με το δολοφονικό ψάρι. Για να το πάρεις θα χρειαστείς να αποσχολήσεις το ψάρι. Το "δόλωμα" είναι η τροφή για ψάρια που είναι στην επάνω αριστερή γωνία του δωματίου πίσω από το φυτό. Πρώτα όμως, πάνω στο τραπέζι του καφέ πάτα το τρίτο πλήκτρο της κονσόλας.

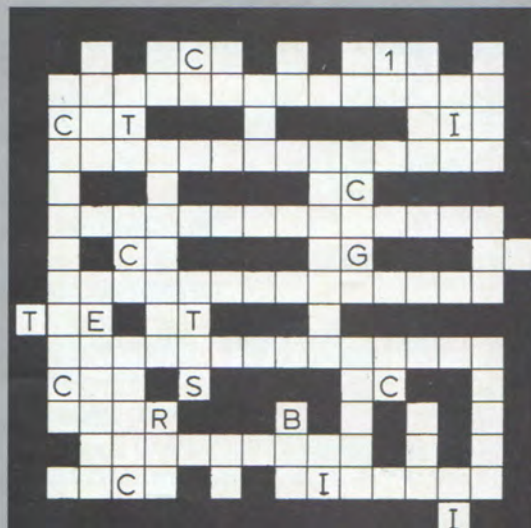
7) Black Password (Bosworth Clarke) - κωδικός: Rock NC:5194. Αυτό το password είναι στο σταθμό των λεωφορείων θα χρειαστεί όμως το κλειδί από τη βαλίτσα του Big Jim

## BARB'S TALE II

Corinth:



Salonica





Slade που είναι ή στο διαμέρισμα της Lola Lovetoy ή του Frank Schimming στο NC:4605. Πίσω από το art υπάρχει ένας διακόπτης on/off.

8) Corey Password (Larry Hammond) - κωδικός: King NC:5037. Πήγαινε στα γραφεία "νόμου και τάξης" (law and order). Θα πρέπει να είναι στο χρηματοκιβώτιο και ο συνδυασμός βρίσκεται στο ντουλαπάκι. Για να το ανοίξεις αυτό όμως θα πρέπει να πάς στο workstation και να πατήσεις το κουμπί. Και πρώτα να κλείσεις ένα διακόπτη που βρίσκεται στο ντουλαπάκι στο ράφι.

**Ο**ταν μαζέψεις όλα τα passcard πήγαινε στο εργαστήριο στο NC:4550. Όταν πας εκεί θα σου επιτεθούν πολλά "θηρία" της Law and Order και θα συναντήσεις μια σιλουέτα, του Mr. Big. Για να θγείς από το κελί που σε ρίχνουν πήγαινε στο σωρό με τα κουτιά, μετάκινήσε τα και πάρε το κλειδί. Πήγαινε στο τραπέζι και πάρε το σεντόνι. Μετά στο πλαίσιο στη μέση-δεξιά στο δωμάτιο αφού το ανοίξεις πάρε τη μάσκα αερίων. Κατω, στον πίνακα ελέγχου, άνοιξε το διακόπτη και τρέξε στην πόρτα. Όταν μπει το ρομπότ φύγε. Μετά από κάμποσο πιστολιδί. Θα θρεθείς στο main room όπου θα πρέπει μέσα σε 60 secs. να γράψεις όλους τους κωδικούς. Αν το κάνεις θα δεις την εικόνα κάποιου, δε λέω ποιού για αγωνία, να λέει: "Stop Murpley, joine me!". Μην τυχόν ή θα συναντήσεις την ανυπαρξία με την βοήθεια τεσσάρων ογκωδών λέιζερ κανονιών. Αν καταφέρεις να μείνεις ζωντανός κάτσε αναπαυτικά στην καρέκλα σου και παρακολούθησε το φινάλε.

Όλα τα παραπάνω Spell μας τα έστειλε ο φίλος μας Νικόλας Ι. Γερβάσης από την Θεσσαλονίκη.

## CONQUEST OF CAMELOT.

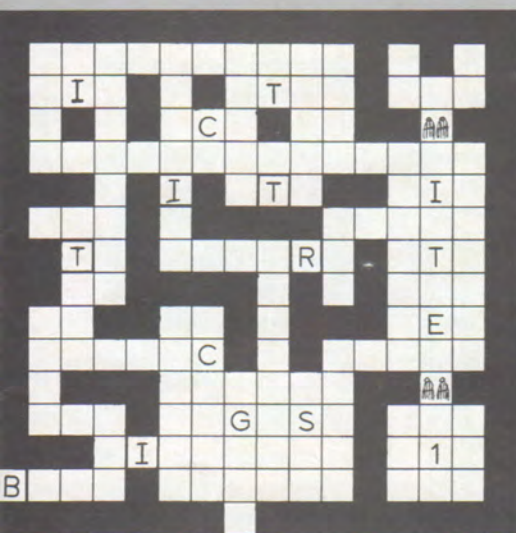


**Ο** φίλος μας Σταύρος Βαποριδής ρωτά για το CONQUEST OF CAMELOT : Πώς περνάει τους γρίφους με τα λουλούδια που τον ρωτάει η Ice Maiden.

Φίλε Σταύρο, για να περάσεις το τέστ με τα λουλούδια θα πρέπει να διαβάσεις καλά τις ερωτήσεις που θα σου κάνει η Ice Maiden. Κάθε λουλούδι έχει ένα χαρακτηριστικό. Κάποιο από όλα τα χαρακτηριστικά θα ταιριάζει στην ερώτηση. Ανάλογα με το χαρακτηριστικό στοιχείο θα βάζεις και το ανάλογο λουλούδι. Για παράδειγμα, σε μια ερώτηση το τελικό νόημα που βγαίνει είναι ελπίδα, τότε το λουλούδι είναι το Almond Blossom γιατί χαρακτηριστικό του είναι η ελπίδα. Όλα αυτά θα τα βρεις στις σελίδες του manual.

## BAR D'S TALE II

Philippi



T	=	ΝΑΟΣ
C	=	Casino
I	=	Πανδοχείο
G	=	Guild
S	=	Shop κατάστημα
E	=	Restore Spell point
B	=	Τράπεζα
R	=	Σχολή

Τα παραπάνω σύμβολα, ισχύουν και για τους χάρτες της σελίδας 80

# ULTIMA IV

## Quest Of The Avatar. ( A' ΜΕΡΟΣ )

**Αρχή της περιπέτειας:** Κάντε TALK στον Lord British. (Σας ρέει τα στοιχεία για κάθε αρετή -Virtue- σε σχέση με τις πόλεις. π.χ. COMPASSION → BRITAIN. κτλ.) Και κατά διαστήματα επισκευτείτε τον για να σας ανεβάσει Level.

Τι πρέπει να μάθετε σε κάθε πόλη, χωριό, κάστρο.

### T O W N S

- a) **BRITAIN → COMPASSION**  
"Look For Bard".
- b) **JHELOM → VALOR.**  
"Look For Fighter".
- c) **MINOC → SACRIFICE.**  
"Look For ZIRCON και ρώτα για Mystic Arms".
- d) **SKARA - BRAE → SPIRITUALITY.**  
"Ρώτα για INFORM για το Spiritual Path"
- e) **MOONGLOW → HONESTY.**
- f) **TRINSIC → HONOR**  
"Look for Paladin to join".
- g) **YEW → JUSTICE.**
- h) **AUINS of MAGINCIA → HUMILITY.**

### C I T I E S

- 1) **SERPANT HOLD → COURAGE** "Look / Ask for the Bell of Courage".
- 2) **LYCAEUM → BOOK OF TRUTH.** "Look for Book στην βιβλιοθήκη του πύργου".
- 3) **EMPATH ABBEY → CANDLE OF LOVE** "Look / Ask for the candle".

### ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ ΓΙΑ ΤΙΣ CITIES

1) Πήγαινε σε ένα Guild shop και όταν εμφανιστεί ο κατάλογος A-, B-, C- σεεις ζητείστε D-. Αν δώσετε 900 gr. θα αποκτήσετε ένα sextant (δίνει συντεταγμένες χώρου σαν Navigation System). Κάντε Locate position εώς ότου να βρείτε τις συντεταγμένες Lat N'A" και Long L' A".

2) Το Book of Truth βρίσκεται κάτω από κάποιο γράμμα στην βιβλιοθήκη του Lycaeuum.

3) Το κερί - candle of Love είναι κρυμμένο σ'ένα μυστικό μέρος (off Lock Lake) "Αν το βρεί κανείς ας μου γράψει"..

### V I L L A G E S

**PAWS:** Get a Horse και κατόπιν ψάξτε σπιθαμή προς σπιθαμή όλη την νότια πλευρά του χωριού μέχρι να βρείτε.

**DEN:** είναι νησί. Αντρο πειρατών. Είναι στην SE πλευρά ένα μάγος που λέει ένα spell- Magic Missile. Ενώ NW υπάρχει ένα μέρος χωρίς είσοδο όπου υπάρχουν δαίμονες και γενικά Dark - Evil - Lords. Υπάρχει και guild shop.

**COVE:** Ενα ankh μιλά το CODEX καθώς και οι χωρικοί και ο ιππόκαμπος.

**VESPER:** Υπάρχει guild shop και μαγικά-τρελά θα μάθετε και θα δείτε. Υπάρχουν secret gates δεξιά και αριστερά του guild shop.

Για κάθε Shrine είναι απαραίτητο να έχετε το Rune κάθε αρετής (ask at the town) και τις λέξεις κλειδιά (Mantra) με τις οποίες φανερώνονται μυστικά.

### R U N E S

Mantra	Runes
COMPASSION → "MU"	
SACRIFICE → "CAH"	
HONESTY → "AHM"	
VALOR → "RA"	"?????"
JUSTICE → "?"	
"HUMITITY → "?"	
HONOR → "SUMM"	"?????"
SPIRITUALITY → "OM"	
PRIDE → "?"	Δεν υπάρχει Rune για το Shrine της Pride (To shrine της Pride βρίσκεται στο ίδιο νησί με τις compassion στο νησί της Abyss).

Ο φίλος μας Χρόνης Τζιτζιμπάσης από την Λάρισα μας στέλνει κάποια ωραία spell για το πολύ γνωστό μας παιχνίδι Ultima IV. Ζητάει όμως και τη βοήθειά σας. Οπου υπάρχει ??? στο κείμενο ο φίλος μας Χρόνης ζητά τη βοήθειά σας. Οποιος αναγνώστης γνωρίζει κάτι μπορεί να μας γράψει.

Τώρα μια έγχρωμη τηλεόραση 14" και ο καλύτερος Home computer μαζί, σε τιμή

**139.000** (με Φ.Π.Α.) !!!

Ναι τώρα μαζί με κάθε 6128 σας δίνουμε δωρεάν το Tuner MP3 που μετατρέπει την έγχρωμη οθονη του 6128 Plus σε μια υπέροχη έγχρωμη τηλεοραση 14" ιντσών για να απολαμβάνετε όλα τα κανάλια.

Και ο κλασσικος 6128 με έγχρωμη οθονη και το tuner MP-3

μονο **119.000** (με Φ.Π.Α.)



**AMSTRADHELLAS**

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

ΤΟ ΠΑΡΟΝ ΚΑΙ ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ ΣΤΟΥΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ

ΚΑΙ ΣΕ ΟΛΟΥΣ ΤΟΥΣ DEALERS  
ΤΗΣ AMSTRAD

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

**ΕΚΠΤΩΣΕΙΣ**

GAMES.....  
**GAMES απο 900 δρχ!**

SINCLAIR  
PC-200  
ΜΕ ΕΓΧΡΩΜΗ ΟΘΟΝΗ

(συμβατος) με Φ.Π.Α. **99.000!**

Υπολογιστής <b>AMSTRAD 464</b> με πράσινη οθόνη .....	<del>55.000</del>	<b>39.900</b>
<b>Light-gun</b> για SPECTRUM με games.....	<del>15.200</del>	<b>9.000</b>
<b>UNVIRUS</b> (πρόγραμμα για όλους τους ιούς!) .....	<del>3.900</del>	<b>1.900</b>
Τραπέζι για υπολογιστή και εκτυπωτή <b>PIVOT POINT</b> .....	<del>15.000</del>	<b>7.500</b>
Δισκέττες 3.5" .....	<del>270</del>	<b>170</b>

**ΗΧΟΣΥΝΟΛΑ AMSTRAD** (με COMPACT DISK ή χωρίς)

**15.000** προκαταβολή και **10.000** το μήνα!!!

και πολλές άλλες προσφορές!!!

Όλες οι τιμές περιέχουν ΦΠΑ!!!

**MICROPOLIS**  
COMPUTERS

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

**Disney**  
PRESENTS

*The*  
**ANIMATION**

**s · t · u · d · i · o**

ΤΟΥ Ρ. ΓΚΡΕΛΛΟΝΙ

Εχετε δει μήπως το «Who Framed Roger Rabbit»; ή μήπως την τελευταία cartoon επιτυχία της Walt Disney το «The Mermaid»;

Αν δεν τα έχετε δει να τα δείτε, σε αυτά τα δύο έργα θα καταλάβετε γιατί όλος ο κόσμος αγαπάει τα κινούμενα σχέδια (και για το πρώτο έργο αγαπάει και τον Spielberg!!). Η μαγεία των κινουμένων σχεδίων έχει αγαπηθεί από όλες τις ηλικίες και ταυτόχρονα έχει διδάξει πολλές τεχνικές στο να δημιουργηθούν εφέ στα μέσα έκφρασης που βασίζονται στην τηλεόραση και στον κινηματογράφο (Εαν σκεφτείτε ότι το page flipping έκανε τα πρώτα του βήματα στα cartoons και μετά έγινε ανάρπαστο στα computer graphics....).

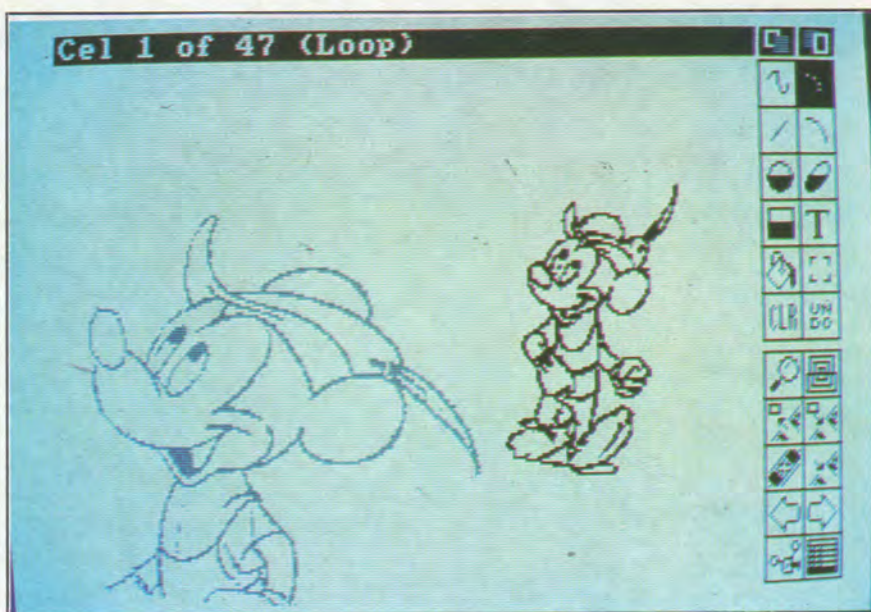
Σ' αυτό το άρθρο θα σας παρουσιάσουμε το νέο πρόγραμμα της Disney Software (και Silent Software), αλλά εκτός από αυτό θα αναφερθούμε και στον τρόπο παραγωγής κινουμένων σχεδίων πριν τους υπολογιστές.

**ΕΚΙΝΩΝΤΑΣ** να σας πω ότι το πακέτο αυτό απευθύνεται σε ανθρώπους που έχουν κάποια καλλιτεχνική πείρα στην σχεδίαση σκίτσων, γελιογραφίας κ.τ.λ., απευθύνεται επίσης, σε animators κινουμένων σχεδίων καθώς και σε ανθρώπους που θέλουν να αρχίσουν να σχεδιάζουν κινούμενους χαρακτήρες στην οθόνη του υπολογιστή τους. Με λίγα λόγια μην περιμένετε το πρόγραμμα να σας μάθει να ζωγραφίζετε cartoons, απλά σας απαλλάσει από τον κλασικό τρόπο δημιουργίας ενός κινουμένου σχεδίου (για να μάθετε το παλούκι της κλασικής μεθόδου, διαβάστε το άρθρο "ΚΛΑΣΣΙΚΟ ΚΙΝΟΥΜΕΝΟ ΣΧΕΔΙΟ ΓΙΑ ΤΑΙΝΙΑ", μετά από αυτό θα εκτιμάτε περισσότερο την βοήθεια του υπολογιστή σας).

### ΤΟ ΠΑΚΕΤΟ

**Α**νοίγοντας το υπέροχο πακέτο της Disney, βρίσκετε μπροστά σας δύο καλογραμμένα manuals: Το Users Manual και το Getting Started (το οποίο αναφέρεται περισσότερο στους αρχάριους). Επίσης θα βρείτε και τρεις δισκέτες: η πρώτη είναι το Animation Studio (τα προγράμματα που θα σας βοηθούν στα animations σας), η δεύτερη το Morgue Disk (δισκέτα γεμάτη παραδείγματα και σκηνές με animation γνωστών ηρώων του Disney, τους οποίους σε περίπτωση που τους μετατρέψετε δεν μπορείτε να τους σώσετε (οταν μιλάμε για copyrights ε;!!) και η τρίτη δισκέτα περιέχει μια ταινία με τον Donald Duck σε εγχρωμη και μαυρόασπρη version.

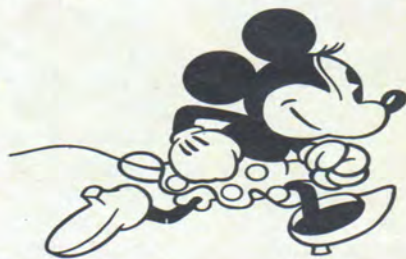
Επίσης μέσα στο κουτί υπάρχει ένα φυλλάδιο με τα key commands για να το έχετε κοντά σας ώστε να μην χρειάζεστε να ανοίγετε συνέχεια τα βιβλία, και βέβαια η κάρτα εξουσιοδοτημένου χρήστη που θα πρέπει να την στείλετε στην εταιρεία για μελλοντικές επεκτάσεις του προγράμματος ή για να σας στέλνουν διαφημιστικό υλικό για τα νέα προϊόντα. Αφού είδαμε τα όμορφα παραδείγματα και το cartoon του Donald, ανοίξαμε τη δισκέτα με τα προγράμματα. Μιλάω στον πλυθηντικό γιατί το πρόγραμμα είναι σπασμένο σε τρία (Αυτό έγινε πρώτον για να μην φορτώνονται όλα μαζί εαν δεν χρειάζονται και κατα δεύτερον με αυτό το τρόπο σας μένει λίγο μνήμη να εργαστείται ακόμα και αν έχετε 512K). Ετσι τα αρχικά πρόγραμμα που ξεκινάτε για να δημιουργήσετε .....τέχνη(!) είναι το :



### PENCIL TEST

**Ο**χι δεν είστε μέσα στο Deluxe Paint III!. Τα εικονίδια που υπάρχουν δεξιά στην οθόνη μοιάζουν αρκετά με τα αντίστοιχα του Deluxe Paint III. Ομως όχι σε καμία περίπτωση δεν μπορεί να αντικαταστήσει το ένα πρόγραμμα το άλλο. Η ευκολία που σου δίνει το Pencil Test είναι ότι ζωγραφίζοντας το σκίτσο καρέ-καρέ το προηγούμενο σκίτσο δεν χάνεται αλλά το βλέπεις μπροστά σου στην οθόνη (χωρίς βέβαια να μπορείς να το χαλάσεις) και αποκτά μια γκρι όψη. Μέσα στο Pencil Test, δίνετε μορφή στους χαρακτήρες σας αλλά όχι και χρώμα (πολλά κοινά με την κλασική μέθοδο). Σας παρέχει πολλά εργαλεία σχεδιασμού που θα

σας απαλλάξουν από περιττό επιπλέον ζωγράφισμα. Κάτι που ξέχασα να σας πω ότι μέσα στο Pencil Test έχετε μόνο δύο χρώματα (από τα 4096) και τίποτα παραπάνω (αφού είπαμε ο χρωματισμός γίνεται αλλού). Με τα βελλίκια του πληκρολογίου μπορείτε να κάνετε ενεργά τα προηγούμενα καρέ που είχαν σχεδιάσει (όπου από την γκρι όψη που έχουν θα γίνουν μαύρα). Στη μπάρα επάνω σας ενημε-



### ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ ΓΙΑ ΣΥΝΑΔΕΛΦΟΥΣ

Οχι δεν είμαι κακός, και θέλω αυτό που διαβάζω, σε οποιοδήποτε περιοδικό (συμπεριλαμβανόμενο και το USER), να έχει σχέση με την πραγματικότητα, γιατί στο κάτω κάτω πρέπει να σέβεται τον αναγνώστη του και να του παρουσιάζει τα πραγματικά χαρακτηριστικά κάποιου προϊόντος. Αυτά όλα τα λέω γιατί σε περιοδικό του χώρου διάβασα πολλά τραγικά για το συγκεκριμένο πρόγραμμα.

1. Τα βιβλία είναι δύο και όχι ένα.
2. Οι δισκέτες είναι τρεις και όχι δύο.
3. Οι φωτογραφίες μου θυμίζουν έντονα Amiga World.
4. Το λαγουδάκι (που μου θυμίζει σίγουρα Amiga World!!) δεν είναι δείγμα επίδειξης από την δισκέτα, αλλά είναι ζωγραφισμένο από τη συντάκτη του Amiga World: Gene Brown.
5. Το πρόγραμμα ΔΕΝ (μα ΔΕΝ!) μπορεί να δημιουργήσει εικόνες σε HAM mode (μήπως Ham εννοούν τις High Resolution;). Αυτά τα γράφω για το καλό όλων μας γιατί δεν πρέπει να υπάρχουν ανακρίβειες στα περιοδικά που προσπαθούν ναβάλουν τους αναγνώστες τους σε έναν κόσμο διαφορετικό από όλους τους άλλους, που είναι το Computing.

ρώνει το πρόγραμμα πόσα cels έχετε κάνει και σε ποιό είσαστε στην συγκεκριμένη φάση. Αφού φτιάξατε την λεγόμενη «μολυβοδουλειά» και την σώσετε πάτε να δώσετε κίνηση και ήχο στο δημιούργημά σας δια μέσω του...

### EXPOSURE

### SHEET

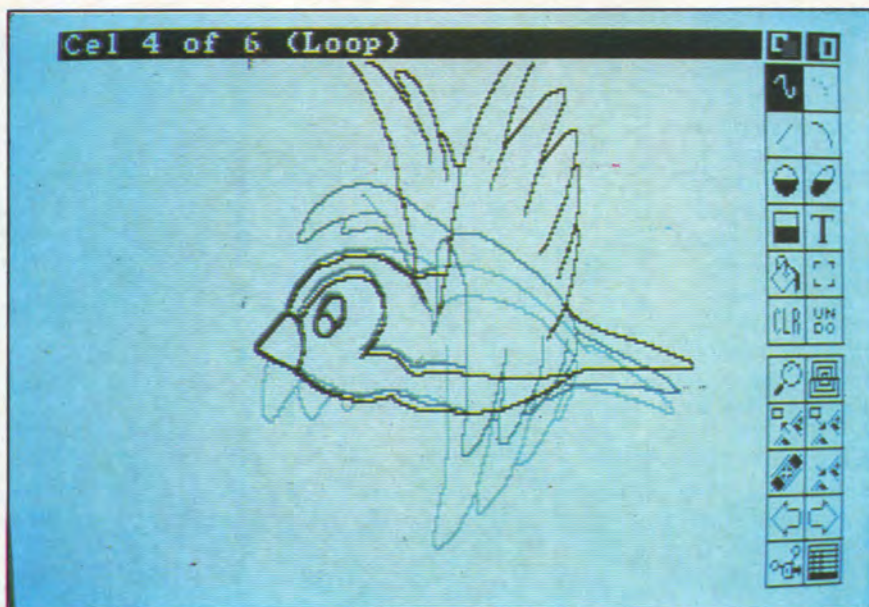
Όπως θα προσέξατε στους υπολογιστές πρώτα γίνεται η κίνηση και το σενάριο και μετά τελευταίο, το χρώμα. Αυτό είναι σωστό γιατί είναι πιό εύκολο να διορθώνεις την κίνηση σε ένα μαυρόασπρο αντικείμενο παρά σε ένα έγχρωμο αντικείμενο(μετά διόρθωμα στους χρωματισμούς κ.τ.λ.). Έτσι λοιπόν για να τοποθετήσουμε κίνηση και ήχους και να φτιάξουμε τον χρονοσκόπιο της ταινίας μας χρησιμοποιούμε το Exposure Sheet.

Αυτό το πρόγραμμα είναι λίγο ...μπελάς εάν δεν έχετε ξαναασχοληθεί με script editors. Βέβαια γι αυτό υπάρχει το manual που θα σας τα μάθει όλα με πολύ απλό τρόπο. Με το που προσθέτετε τα frames το πρόγραμμα μας δείχνει την χρονική διάρκεια της ταινίας που έχουμε κάνει. Το καλό της υπόθεσης είναι ότι εάν θέλετε να καθυστερήσει κάποιος frame στην ταινία σας, σε άλλα προγράμματα animation, πρέπει να πατάτε κάμποσα frames με το ίδιο περιεχόμενο, ενώ στο Animation Studio απλά

καθορίζεται τον χρόνο που θα εμφανίζεται και έτσι γλυτώνετε πολύτιμη μνήμη. Κάτι άλλο επίσης ευχάριστο είναι ότι οι ήχοι ή η μουσική που θα επιλέξετε για την ταινία σας είναι σε SMUS format, δηλαδή .....SONIX και πάλι SONIX!!!.

Επίσης με την τεχνική που χρησιμοποιεί το Exposure Sheet σας βοηθάει να γλυτώνετε χρόνο ζωγραφίζοντας 12 frame ανά δευτερόλεπτο (Ενώ η ταινία σας θα προβάλετε στα 24 frames ανά δευτερόλεπτο. Βέβαια σας δίνεται και η δυνατότητα να καθορίσετε εσείς πόσα frames το δευτερόλεπτο θα θέλετε να πέφτουν.

Οι εντολές που χρησιμοποιεί το πρόγραμμα είναι αρκετές και περιγράφονται πολύ αναλυτικά στο manual. Αφού τελειώσαμε και το δεύτερο στάδιο και το πιό δύσκολο τώρα είμαστε έτοιμοι να το χρωματίσουμε τη δημιούργημα μας με την βοήθεια του....



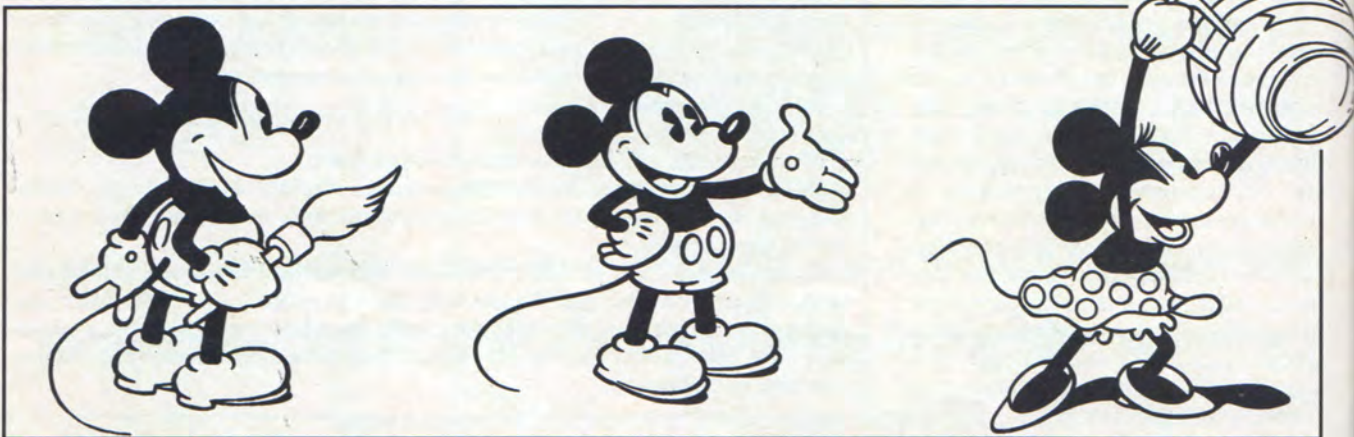
### INK

### & PAINT

Εδώ τώρα πλέον, αφού έχουμε κάνει όλη την δύσκολη δουλειά, μας απομένει να χρωματίσουμε το κάθε καρέ του animation που έχουμε δημιουργήσει. Το πρόγραμμα ευτυχώς μας διευκολύνει στον χρωματισμό, δίνοντάς μας 4 εργαλεία για γέμισμα, καθώς επίσης μας επιτρέπει να διαλέξουμε

πόσα χρώματα θα χρησιμοποιήσουμε (απο 2 έως 32 απο τα 4096). Εκτός απο αυτά, υπάρχουν και άλλες ευκολίες όπως κλειδωμα χρωμάτων (κάτι σαν το stencil του Deluxe Paint), όπου μπορούμε να κλειδώσουμε τα χρώματα που χρησιμοποιούμε για τα σκίτσα μας και να φέρουμε μια παλέτα διαφορετική (απο κάποια άλλη εικόνα), χωρίς να έχουμε χάσει τα χρώματα.

Το πλέον γνωστό format ANIM, έχει αντικατασταθεί απο ένα format της Disney, το CFAST, που επιτρέπει σε ένα φάκελο (file), το σώσιμο του animation, των ήχων, την παλέτα καθώς και τα data του Exposure Sheet. Έτσι όταν θέλετε να δώσετε το animation που φτιάξατε σε κάποιον φίλο, αυτός δεν είναι αναγκασμένος να έχει και το πρόγραμμα για να το τρέξει, απλά του δίνετε μαζί και το πρόγραμμα που εμφανίζει το animation σας, το λεγόμενο Flicker (καμμία σχέση με τι



flickering της Amiga).

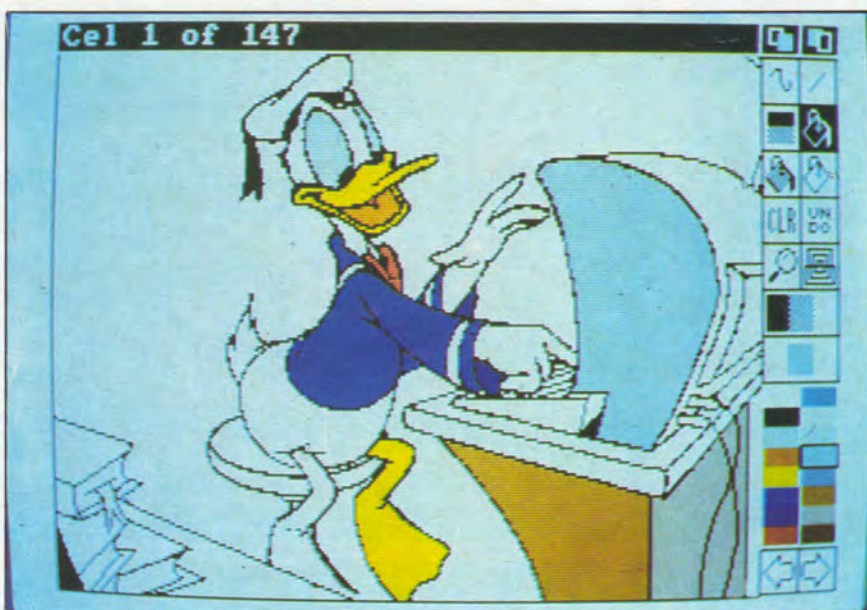
## ΓΕΝΙΚΑ

Αυτό που πάνω από όλα με εντυπωσίασε σε αυτό το πακέτο, είναι το ότι μπορεί να σας επιτρέψει, έστω και 512K, να φτιάξετε κάτι.

Αυτό οφείλεται, όπως είπαμε και πιο πάνω, στο ότι τα προγράμματα τα φτιάξαν χωριστά με αποτέλεσμα το καθένα από μόνο του να πιάνει λίγη μνήμη.

Βέβαια υπάρχουν ένα μικρό προβλήματα (αν μπορεί να το πεί κανείς πρόβλημα), όπως το ότι δεν μπορείτε να φτιάξετε HAM animations.

Αλλά αυτά που προσφέρει το πρόγραμμα είναι τόσα πολλά (συγκριτικά με το μόνο του ανταγωνιστή, το Movie Setter) που δεν πρέπει να λείπει από καμμία συλλογή σας που έχει σχέση με



Animation.

Επίσης στα βιβλία που το συνοδεύουν, υπάρχουν πολλά τρύκ από τους δασκάλους του είδους, τους animators της Disney!!

Και βέβαια σαν πρόλογος υπάρχει και η ιστορία του cartoon.

Θετική αγορά, εάν είναι Original!!

Εμείς επιφυλασάμαστε σε ένα μελλοντικό άρθρο για κάποια κατασκευή cartoon μέσα από το Studio Animation, σε κά-

ποια στήλη του Amiga DeskTop Video.

Σε περίπτωση που κάποιος θέλει να το παραγγείλει κατευθείαν από τον κατασκευαστή, δεν έχει παρά να γράψει στην εξής διεύθυνση: **Disney Software, 500 S. Buena Vista Street, Burbank, CA 91521.** (και βέβαια σημειώστε Pal έκδοση).

## ΚΛΑΣΣΙΚΟ ΚΙΝΟΥΜΕΝΟ ΣΧΕΔΙΟ ΓΙΑ ΤΑΙΝΙΑ

Πριν την εμφάνιση των υπολογιστών η συγκεκριμένη διαδικασία ήταν πολλή επίπονη (αλλά να μου πείτε πριν την εμφάνιση των υπολογιστών, τι δεν ήταν επίπονο σ'αυτή τη ζωή!!!). Διαβάστε τα στάδια μιάς διαδικασίας παραγωγής cartoon ταινίας:

**A.** Αρχικά η ιδέα του να φτιαχτεί μια ταινία κινουμένων σχεδίων, βασίζονταν στη σύλληψη και κατασκευή κάποιου σενάριου. Υπήρχαν (και υπάρχουν) οι σεναριογράφοι που θα καθίσουν να φτιάξουν, να γράψουν, να εφεύρουν, να σκεφτούν κάποιο σενάριο καλό που θα μπορεί να γίνει κινούμενο σχέδιο.

**B.** Κατόπιν μετά το σενάριογράφο, η όλη ιστορία μεταφερόταν στους μουσικούς (να καλά διαβάσατε!). Οι μουσικοί ήταν οι πρώτοι που διάβαζαν το σενάριο έτσι ώστε να φτιάξουν μια μουσική επένδυση καθώς και τα εφέ (σε χονδρικό στάδιο) της ταινίας και ξέρετε γιατί; Γιατί στο επόμενο στάδιο ο σχεδιαστής- animator βάση του σεναρίου και της μουσικής έφτιαχνε τις γκριμάτσες και τις διάφορες καταστάσεις των σκίτσων έτσι ώστε το ολο σύνολο να δένει.

**Γ.** Εδώ λοιπόν φτάσαμε σε έναν βασικό παράγοντα στον σχεδιαστή που παράλληλα είναι και animator. Για την υλοποίηση μιάς ταινίας 15 λεπτών, υπάρχει cartoon που έχουν δουλέψει μέχρι και 30 σχεδιαστές!! Οι όμορφες γκριμάτσες που έχετε δει κατα καιρούς στα φιλμάκια, είναι γκριμάτσες ανθρώπινες αφού οι σχεδιαστές συνήθιζαν να έχουν μπροστά στο σχεδιαστήριό τους, καθρέπτες για να αναπαραστούν τις γκριμάτσες που θα αποτύπωναν στους ηρώες τους. Ο σχεδιασμός των χαρακτήρων, σ'αυτή τη φάση δεν ήταν τελικός απλά ο

σχεδιαστής έφτιαχνε τον χαρακτήρα χονδρικά, τονίζοντας όμως τις λεπτομέρειες (όπως του προσώπου ή των κινήσεων). Και βέβαια δεν χρωμάτιζε καν τους χαρακτήρες του.

**Δ.** Εδώ γίνεται το τελικό στάδιο του σχεδιασμού των χαρακτήρων, όπου αρκετά άτομα πάνω σε κόλλες σελοουλίντ (κάτι σαν ζελατίνα), ξεπατήκωναν τους ήρωες των σχεδιαστών φτιάχνοντας όλες τις λεπτομέρειες και τους χρωματισμούς τους ακολουθώντας βέβαια και τις οδηγίες των σχεδιαστών (storyboard κ.τ.λ.).

**Ε.** Μετά από αυτή τη διαδικασία όλη η δουλειά πάει στον φωτογράφο. Αυτός με ένα σταθερό φόντο (Background), αρχίζει να τοποθετεί, με την βοήθεια του σκηνοθέτη, τις ζελατίνες με τους χαρακτήρες έναν έναν και τραβάει τις φωτογραφίες (φίλμ ταινίας και όχι φωτογραφικό), αποτυπώνοντας έτσι όλη την ιστορία σε φίλμ.

**Ζ.** Κατόπιν ακολουθεί το μοντάζ των κομματιών με τις σκηνές και παράλληλα γίνεται και η μουσική επένδυση (όπου εδώ μπορεί να διαφοροποιείται με την αρχική).

Όπως βλέπετε, πολύ κόπος για αυτό το πεντάλεπτο μαυράσπρο cartoon που βλέπετε καμμία φορά στην τηλεόραση σας. Σήμερα ευτυχώς, με την τεχνολογία που μας προσφέρεται (Video, Computers κ.τ. λ.), οι ταινίες θγαίνουν σε χρόνο μηδέν με καλύτερα αποτελέσματα και χωρίς τόσο μεγάλο κόπο. Αναφορικά και μόνο σας λέω δοκιμάστε να φτιάξετε έναν άνθρωπο που περπατάει σε χαρτί και μετά φτιάξτε τον ίδιο σε υπολογιστή. Έτσι θα εκτιμάτε πολύ περισσότερο τον υπολογιστή σας, που τον θρίζετε συνέχεια όταν χάνετε σε κάποιο παιχνίδι!!

Γειά σας μελλοντικοί .....

SPIELBERG της ΕΡΑΐδος!!

Όπως θα θυμάστε την προηγούμενη φορά σας είχαμε παρουσιάσει το Deluxe Video, ένα ολοκληρωμένο πρόγραμμα για να φτιάχνετε ακολουθίες Video και να τις περνάτε στο Video σας, ή απλά να τις βλέπετε στην οθόνη του υπολογιστή σας. Πάλι μπορείτε, χάρις το πρόγραμμα Player που υπάρχει στις δισκέτες, να το φτιάξετε σε δισκέτες και να το μοιράσετε στους φίλους σας.

Όπως σας είχαμε υποσχεθεί λοιπόν, σ' αυτό το τεύχος θα φτιάξουμε μαζί μια ακολουθία έτσι ώστε να μπειτε για τα καλά στο πνεύμα του προγράμματος και να καταλάβετε την λειτουργία του.

**Κ**αταρχήν, για να μην σας κουράσω, θα χρησιμοποιήσουμε τις εικόνες και τους διάφορους ήχους που ήδη υπάρχουν στις δισκέτες, για να μην χρειάζεστε να σχεδιάσετε από την αρχή.

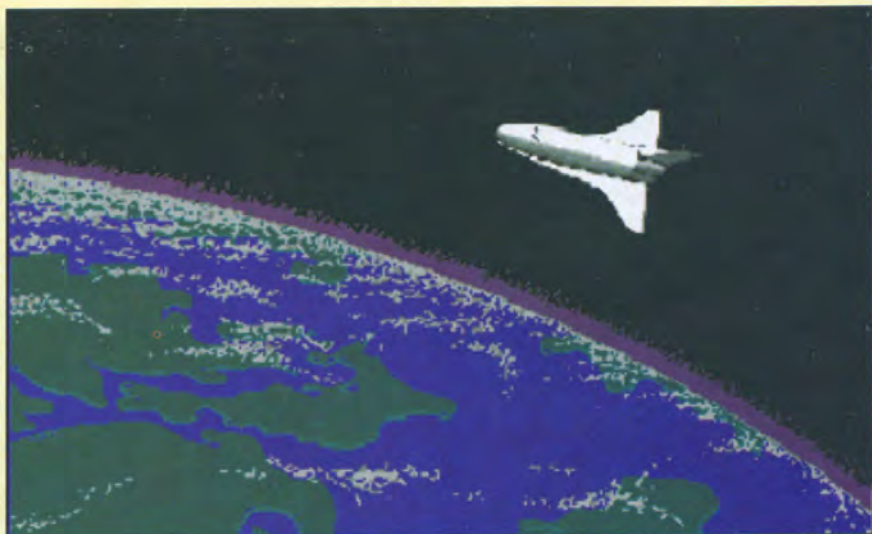
Σ' αυτό το παράδειγμα θα φτιάξουμε το διαστημόπλοιο που εκτοξεύεται από το διαστημικό σταθμό και κατόπιν θα προσθέσουμε ήχο και τίτλους. Αφού φορτώσουμε το Video Maker, καθαρίζουμε την περιοχή που θα δουλέψουμε, επιλέγοντας NEW από το μενού PROJECT. Ανοίξετε ένα scene effect κάνοντας διπλό κλικ στο κουτί του scene effect, κατόπιν κατεβάστε από πάνω ένα track και διαλέξτε picture, όταν σας ζητηθεί να προσδιορίσετε το track. Τώρα θα βγει κάποιο παράθυρο για να φορτώσετε την εικόνα.

#### ΦΟΡΤΩΝΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΕΙΚΟΝΑ



α φορτώσετε την εικόνα 'Blast', κάνοντας κλικ επάνω της.

Όταν έχει φορτωθεί μπορείτε να την



# DTV ΜΕ ΤΗΝ AMIGA

ΤΟΥ R. GRELLONI

δείτε κάνοντας κλικ στο εικονίδιο της τηλεόρασης. Αφού την δείτε "πετάξετε" πίσω την εικόνα κάνοντας "κλικ" επάνω δεξιά στην μπάρα της εικόνας και μετά διαλέξτε Select για να καταχωρηθεί η εικόνα και να επιστρέψετε στην περιοχή που εργάζεστε.

#### ΠΡΟΣΘΕΣΤΕ

#### BACKGROUND ΕΙΚΟΝΑ

**Τ**ώρα θα πρέπει να δηλώσετε αυτή την εικόνα σαν background. Αυτό γίνεται "τραβώντας" ένα άδειο effect από πάνω και τοποθετείστε το πάνω στο βέλος όπου είναι το blast. Όταν θα σας ζητηθεί να δηλώσετε αυτό το effect επιλέξτε την επιλογή load. Τότε θα εμφανιστεί στην οθόνη το πλαίσιο διάλογου για το φόρτωμα, όπου θα πρέπει να επιλέξετε μεταξύ του Cut και Get Ready. Εσείς πατήστε στο Cut. Με αυτή την επιλογή όταν θα δείτε το video η εικόνα σας θα εμφανίζεται στιγμιαία ενώ με την άλλη επιλογή ( Get Ready) θα έχει κάποιο

εφέ του styl fade in κ.τ.λ. Τώρα αυτή την σκηνή θα την μεταφέρετε κοντά στα 0:03 δευτερόλεπτα, ώστε να ξεκινάει σε αυτόν τον χρόνο. Για να δείτε τι κάνετε, μέχρι στιγμής, επιλέξτε από το μενού Project την εντολή Play Scene

#### ΠΡΟΣΘΕΣΤΕ

#### ΤΟ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ

**Σ**αν αντικείμενο, θα έχουμε το διαστημόπλοιο που θα το κινούμε να κινείται προς τον ουρανό και να εξαφανίζεται. Εκεί που βρίσκεστε, στο Scene Script, κατεβάστε ένα καινούργιο track και τοποθετήστε το κάτω από το track του blast. Αυτή τη φορά που θα μας ζητηθεί να προσδιορίσουμε το είδος, θα επιλέξετε το Object. Και όταν εμφανιστεί το παράθυρο με τα αντικείμενα, επιλέξτε "Shuttle". Τότε θα φορτωθεί το αντικείμενο από την δισκέτα στην μνήμη της Amiga, εάν θέλετε να το δείτε, απλά επιλέξτε το εικονίδιο της τηλεόρασης. Τέλος επιλέξτε το Select για να επιστρέψετε στο





scene script όπου τώρα θα υπάρχει στο καινούργιο track που είχατε τραβήξει, το όνομα Shuttle.

### ΑΠΟΓΕΙΩΣΗ

#### ΤΟΥ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟΥ

**Ε**δώ θα απογειώσουμε το αντικείμενο από το διαστημικό σταθμό. Επιλέξτε ένα άδαιο effect και βάλτε το στο track του Shuttle. Όταν θα σας ζητηθεί να προσδιορίσετε το είδος του εφέ επιλέξτε Appear, τότε θα σας εμφανιστεί ένα παράθυρο για να δείξετε που θα εμφανίζεται το αντικείμενο. Αυτό μπορείτε να το κάνετε επιλέγοντας το εικονίδιο της τηλεόρασης όπου εκεί εμφανίζεται και η εικόνα του background και το αντικείμενο. Πιάστε το αντικείμενο και βάλτε το στη βάση εκτόξευσης. Αφού το έχετε τοποθετήσει γυρίστε πίσω και επιλέξτε OK. Και κατόπιν μετακινήστε το εφέ στα 0:03

δευτερόλεπτα. Τώρα έχουμε το διαστημόπλοιο να κάθεται στην βάση εκτόξευσης. Αλλά θα πρέπει να το κάνουμε να απογειώνεται και να χάνεται από την οθόνη. Κατεβάστε ένα καινούργιο effect και τοποθετήστε το στο track του Shuttle. Τώρα στο κουτί που θα εμφανιστεί επιλέξτε την επιλογή Move To. Εδώ η διαδικασία που ακολουθεί είναι ίδια με την τοποθέτηση του αντικείμενου, αφού μετακινήσετε το αντικείμενο εκεί που θέλετε γυρίστε πίσω. Επειδή θέλουμε το διαστημόπλοιο, αφού έχει φτάσει μέχρι επάνω στην οθόνη, να εξαφανίζεται επιλέγουμε Disappear At End και τέλος πατάμε το OK. Για να δείτε τι έχετε κάνει επιλέξτε από το μενού Project την επιλογή Play Scene.

#### ΠΡΟΣΘΕΤΩΝΤΑΣ ΗΧΟ

**Κ**αι εδώ όπως παντού, θα πρέπει να κατεβάσετε ένα νέο track και ένα νέο effect. Το



track θα το τοποθετήσετε κάτω από το track του Shuttle. Όταν θα σας ζητηθεί να προσδιορίσετε το είδος του track, θα επιλέξετε φυσικά το Sound. Και κατόπιν θα βγει το παράθυρο με τα περιεχόμενα της δισκέτας για να επιλέξετε τον ήχο που θα περάσετε στην μνήμη. Επιλέξτε τον ήχο Zoom. Εάν θέλετε να τον ακούσετε πατήστε το εικονίδιο με το megafono που υπάρχει στο παράθυρο του ήχου. Και τέλος επιλέξτε το Select για να δημιουργηθεί και αυτό το track. Τώρα για να ξέρει το Deluxe Video πότε θα παίξει τον ήχο θα κατεβάσουμε ένα effect και θα το τοποθετήσουμε μέσα στο track με το όνομα Zoom.

Τότε ένα παράθυρο που θα εμφανιστεί θα ζητήσει το είδος του εφέ που θέλουμε, εσείς πατήστε το Play. Για να παίξει ο ήχος ταυτόχρονα με την απογείωση θα τοποθετήσετε το πρώτο βελάκι στα 4:51 δευτερόλεπτα και το άλλο βελάκι στα 4:36 δευτερόλεπτα όπου εκεί θα σταματάει ο ήχος. Για να δείτε τι κάνατε επιλέξτε την γνωστή πια εντολή, Play Scene. Τώρα το μόνο που σας μένει είναι να κάνετε τις διορθώσεις σας ώστε να είναι συγχρονισμένα όλα και να ονομάσετε το θέμα που έχετε φτιάξει. Επιλέξτε την εντολή Rename από το μενού edit, και γράψτε το όνομα που θέλετε. ΔΥΣ



# ST REPLAY

## Ενα ολοκληρωμένο πακέτο για Sampling στον Atari.

Στο προηγούμενο τεύχος είχαμε παρουσιάσει το Audiomater το καλύτερο πρόγραμμα για Sampling που υπάρχει στην Amiga. Ηρθε τώρα η σειρά του Atari που με το ST Replay διεκδικεί τη θέση του κορυφαίου μηχανήματος παραγωγής Samples. Εδώ πρέπει να δηλώσω παρόλο που είμαι φανατικός Amiga User θα είμαι όσο γίνεται περισσότερο αντικειμενικός στη κριτική μου. Το ST Replay δεν είναι καινούργιο στην αγορά. Οι δυνατότητες του όμως είναι τόσες όσες χρειάζεται ένας νέος στο κόσμο της δειγματοληψίας χρήστης.

ΤΟΥ Α. ΜΑΥΡΕΛΟΥ

**T**ο πακέτο περιλαμβάνει εκτός του βασικού προγράμματος μια Drum Machine, ένα πρόγραμμα παραγωγής εφφέ (ιδιαίτερα χρήσιμα), την προηγούμενη έκδοση του ST Replay (v 3.0), πολλά Documentation Files, μικρά προγραμμάτκια σε Fast Basic, Gfa Basic, Asseby και άλλες γλώσσες που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αν θέλετε να εκμεταλευτείτε το Sampler μέσα από δικά σας προγράμματα, και μερικά δείγματα για να πειραματιστείτε. Το πρόγραμμα φορτώνει από το Directory (και όχι με Boot). Η κύρια οθόνη θα έλεγα πως είναι πυκνοκατοικημένη από διάφορα Icons που μοιάζουν με πλήκτρα. Αυτό που με εντυπωσίασε είναι η πληθώρα

των λειτουργιών που βρίσκονται άμεσα στη διάθεση του χρήστη, τα Pull Down Menus είναι σχεδόν άδεια. Ας τα πάρουμε όλα όμως από την αρχή. Στο Menu Line βρίσκουμε τα παράθυρα Desk, File, Frequency, Output, Display. Όταν 'ανοίξουμε' το Desk το μόνο που θα δούμε είναι τα Credits και η έκδοση του προγράμματος. Στο File υπάρχουν επιλογές για φόρτωση και σώσιμο ενός Sample από και προς το δίσκο όπως επίσης και ολόκληρου set ήχων. Φυσικά εδώ υπάρχει και το Quit η έξοδος δηλαδή από το πρόγραμμα. Στο παράθυρο με επικεφαλίδα Frequency διαλέγουμε την συχνότητα που θα κάνουμε δειγματοληψία ή θα ακούσουμε το δείγμα μας. Οι διαθέσιμες συχνότητες είναι οχτώ στον αριθμό. Αυτές δε μπορούμε να τις

χρησιμοποιήσουμε όλες οποιαδήποτε στιγμή.

Οι πέντε πρώτες (5, 7.5, 10, 15, 20, 30 khz) ακούγονται μέσα από το μόνιτορ ενώ οι άλλες δύο (40, 50 khz) ενεργοποιούνται μόνο όταν έχουμε επιλέξει ο ήχος να βγαίνει από την έξοδο του Sampler σε κάποιο ενισχυτή ή Hi-Fi.

Η συχνότητα του συστήματος πριν κάνουμε οποιαδήποτε αλλαγή είναι 20khz.

Στο Output παράθυρο υπάρχουν δύο επιλογές η Monitor και Hi-Fi που αναφέρονται στην έξοδο του σήματος. Όπως είπαμε προηγουμένως η επιλογή των συχνοτήτων βασίζεται σ' αυτό το Menu. Αν θέλετε να διαλέξετε συχνότητα 40 khz και ο ήχος να βγαίνει από το

Monitor το πρόγραμμα δε θα σας το επιτρέψει. Το Display παράθυρο έχει τρεις επιλογές που αναφέρονται στο τρόπο που εμφανίζεται το Sample στην οθόνη. Αυτές είναι Outline, Filled, Envelope. Η Filled είναι ενεργοποιημένη με το φόρτωμα του προγράμματος. Η Outline χρησιμεύει στο να αναπαριστάν το πραγματικό σχήμα του δείγματος ειδικά όταν έχουμε κάνει μεγένθυση.

Η Envelope δείχνει το δείγμα να καρβεπίζεται σε σχέση με τον οριζόντιο άξονα.

Στη κύρια οθόνη τώρα που είναι κατάμεστη υπάρχει στο πάνω μέρος το Edit window όπως άλλωστε σε όλα τα προγράμματα αυτού του είδους.

Το δείγμα που θα φορτώσετε δε θα καταλαμβάνει όλο το μήκος του παραθύρου αλλά μόνο όσο είναι το μέγεθος του. Τα 2KB μόλις που φαίνονται στο αριστερό μέρος της οθόνης και το πρώτο πράγμα που θα πρέπει να κάνετε πριν από οτιδήποτε άλλο είναι Magnification. Στα δύο άκρα του Edit window είναι δύο κέρσορες (όχι text) που μετακινούνται είτε με το ποντίκι όταν το πάτε πάνω τους κρατήσετε πατημένο το αριστερό κουμπί και το μετακινήσετε είτε με τα βελόνια που υπάρχουν αριστερά και δεξιά κάτω από το Edit Window.

Για να κάνετε μεγένθυση τοποθετήστε το δεξιό κέρσορα λίγο μετά το τέλος του δείγματος και πατήστε το 'πλήκτρο' Magnify. Το παράθυρο θα αλλάξει και το δείγμα θα καταλάβει όλη την οθόνη ανάμεσα από τους δυο κέρσορες. Το Reset 'πλήκτρο' επαναφέρει την κυματομορφή στην μορφή που ήταν πριν την μεγένθυση. Εδώ πρέπει να πούμε ότι οι θέσεις των δύο κερσώρων μπορούν να αποθηκευτούν σε μια από τις 10 διαθέσιμες μνήμες για αντιμετώπιση πιθανού λάθους κατά την μεγένθυση. Μια άλλη άμεση επιλογή είναι η Listen με την οποία ακούμε ότι φτάνει στην είσοδο του Replay. Έτσι μπορούμε να ρυθμίζουμε την ένταση της πηγής χωρίς να είναι ανάγκη να κάνουμε συνεχώς Sampling.

Αναπάσα στιγμή και αφού ο ήχος μας αρέσει πατώντας 'S' στο πληκτρολόγιο του Atari αρχίζει η δειγματοληψία. Sampling μπορούμε να κάνουμε και χωρίς Listen απλά και μόνο κάνοντας κλικ στην επιλογή 'Sample' στην οθόνη ή διαλέγοντας το Trigger mode. Οτι

έχουμε γράψει στη μνήμη μπορούμε να το αναπαράγουμε με την εντολή Replay ή το πλήκτρο 'R'. Οι γωστές λειτουργίες Copy, Insert, Delete μου φάνηκαν προσωπικά λίγο πιο δύσκολες και παράξενες στη χρήση τους απ' ότι σε άλλα παρόμοια προγράμματα. Η όλη διαδικασία που πρέπει να ακολουθηθεί σχετίζεται με μια άλλη επιλογή που υπάρχει, την Block. Με την Block ο υπολογιστής 'θυμάται' την θέση των δύο κέρσων εκείνη τη στιγμή. Όταν μετακινούμε τον ένα κέρσορα μετακινείται ταυτόχρονα και ο άλλος προς την ίδια κατεύθυνση. Η επιλογή Block χρησιμοποιείται για να 'μαρκάρι' την περιοχή του δείγματος που θέλουμε να αντιγράψουμε, να σβήσουμε ή να δημιουργήσουμε ένα κενό. Η δημιουργία κενού σε ένα Sample έχει δύο χρήσεις στο ST Replay 4. Η πρώτη είναι αυτονόητη. Χωρίζει στα δύο το Sample σε συνδιασμό με το πλήκτρο Clear. Ένα άλλο Sample μπορεί να φορτωθεί ή να

στο δίσκο ολόκληρο.

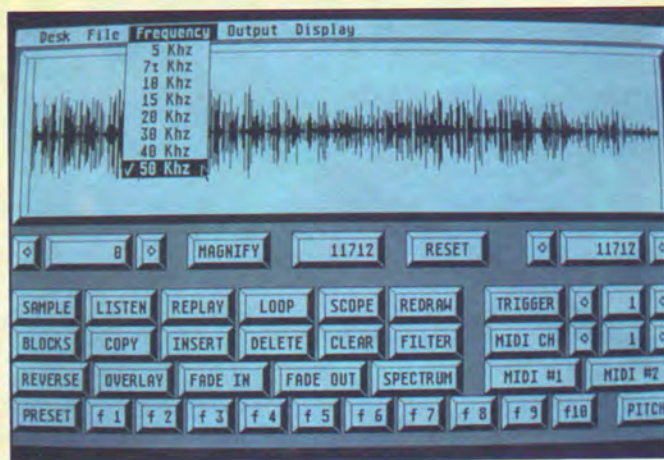
Η όλη διαδικασία ανάθεσης γίνεται πολύ εύκολα με το πλήκτρο Preset. Στις βασικές επιλογές υπάρχει επίσης ένας Spectrum Analyzer που λειτουργεί μόνο τη στιγμή που κάνουμε Sampling και ένα Digital Oscilloscope το οποίο μας βοηθάει να ρυθμίσουμε την ένταση της πηγής του σήματος ώστε να μην έχουμε προβλήματα θορύβου. Το όλο παρουσιαστικό της οθόνης συμπληρώνουν οι κρινές σε όλα τα προγράμματα του είδους επιλογές για Fade in και Fade out.

Στη διάθεση του χρήστη υπάρχουν και δύο "πλήκτρα" με ονομασίες Midi1 και Midi2 που σκοπό τους έχουν το μεν πρώτο να "παίξετε" τα Samples που έχετε κάνει Preset με ένα όργανο που έχει Midi, ενώ το δεύτερο να "παίξετε" ένα μόνο δείγμα του οποίου όμως θα αλλάζει η συχνότητα κατά μήκος του κλαβιέ. Το βασικό πρόγραμμα συνοδεύει και άλλο πιο μικρό με τίτλο Effects το οποίο προσθέτει εφέ στους ήχους σας.

Τα εφέ αυτά είναι τα εξής: Ramp1, Ramp2, Hall, Room, Distortion, Echo, Reverb, Reverbup.

Το κάθε ένα από αυτά έχει και διαφορετική χρησιμότητα. Δε μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε το Distortion σε Sample από Strings, όπως δε θα ήταν ωραίο να χρησιμοποιήσουμε Hall σε κιθάρα. Ο κάθε ήχος έχει και το δικό του εφέ. Ένα άλλο πρόγραμμα που υπάρχει αλλά εμένα δε μου έκανε εντύπωση είναι το Drum Beat. Το πρό-

γραμμα αυτό μετατρέπει το ST σε μια Drum Machine. Οι ήχοι των κρουστών έχουν γίνει δειγματοληψία στα 20kHz παρόλο που δείχνουν για πιο χαμηλής ποιότητας. Το πρόγραμμα αυτό θα έλεγα πως δεν είναι τόσο φιλικό προς τον χρήστη και στην αρχή τουλάχιστον είναι σχεδόν αδύνατο ένα άτομο με "προυπηρεία" σε τέτοια προγράμματα να γράψει ένα κομμάτι χωρίς την παρουσία του Manual δίπλα από τον υπολογιστή. Το πακέτο πάντως παρόλο την ηλικία του κρατιέται σε πολύ υψηλά επίπεδα και είναι η ιδανική λύση για έναν αρχάριο στο Sampling αν εξαιρέσουμε το DrumBeat όπως είπαμε προηγουμένως. Το εγχειρίδιο είναι κατατοπιστικότατο και διαθέτει κεφάλαια ειδικά για τους προγραμματιστές όπως επίσης απλά Hints & Tips για τα πρώτα βήματα.



ηχογραφηθεί στη περιοχή αυτή. Η δεύτερη χρήση είναι για δημιουργία πολλαπλών αντίγραφων ενός κομματιού ή ολόκληρου του δείγματος στη μνήμη. Με το πλήκτρο Filter το δείγμα "περνάει" από ένα βαθυπερατό φίλτρο που εξαφανίζει, όχι τόσο τέλεια βέβαια, το φαινόμενο του θορύβου που υπάρχει στις χαμηλότερες συχνότητες.

**Σ**το κάτω μέρος της οθόνης υπάρχουν δέκα πλήκτρα που ενεργοποιούνται με το αντίστοιχο πάτημα των Function Keys. Με τα δέκα αυτά πλήκτρα μπορούμε να ελέγχουμε ένα από τα δέκα Samples που μπορούμε να έχουμε ταυτόχρονα στη μνήμη. Τα δείγματα αυτά που δεν είναι ανάγκη να είναι δέκα αλλά λιγότερα αποτελούν ένα Set που μπορεί να φορτωθεί και να σωθεί

**Α**λλος ένας μήνας πέρασε, αγαπητοί αναγνώστες, και αρκετά πράγματα συνέβησαν στο μεταξύ. Οι καταλήψεις σταμάτησαν, οι διάφορες πλευρές μετρούν τις πληγές τους και στο μεταξύ οι μαθητές και οι φοιτητές βλέπουν το μέλλον τους σκοτεινό για φέτος. Τι να πουν θέβαια ο κ. Σαντάμ και ο κ. Μπους, που την ώρα που γράφονται αυτές οι γραμμές διασταυρώνουν τα ξίφη τους πάνω από τον κόλπο, αφού πρώτα δοκίμασαν τις ασπίδες τους και την ώρα που ψάχνουν ομπρέλλα για να φυλαχτούν από το θυμωμένο ουρανό της καταιγίδας της ερήμου... Θα μου πείτε, τι σχέση έχουν αυτά σε τούτη τη στήλη; Έχουν, αφού είναι γεγονότα που αφορούν την περιοχή μας, δηλαδή όλους μας. Και για του λόγου το αληθές, να πούμε ότι τα θέματα αυτά κυριάρχησαν στις συζητήσεις που έγιναν στις διάφορες Τράπεζες Πληροφοριών (βάσεις) σε όλη τη χώρα.



# MODEMS

ΤΟΥ ΒΑΣΙΛΗ ΛΟΥΜΗ

**Σ**υγκεκριμένα, αναφερόμαστε στη συζήτηση που έγινε τους τελευταίους μήνες σε εθνικό και τοπικό επίπεδο στις διάφορες βάσεις που συμμετέχουν στο δίκτυο FIDO, όπως και σε ορισμένες άλλες βάσεις όπως την Acrobase. Αναφερόμαστε σε αυτές, γιατί είχαμε την ευκαιρία να παρακολουθήσουμε οι ίδιοι τη συζήτηση που διεξήχθη σε αυτές. Αν το ίδιο έγινε και σε άλλες βάσεις εκτός αυτών, λυπούμαστε που δεν καταφέραμε να παρακολουθήσουμε την εξέλιξη της συζήτησης και σε αυτές τις βάσεις, αλλά βέβαια δε μπορούμε να βρισκόμαστε παντού (ακόμα...).

Η συζήτηση που λέγαμε πριν, είχε αρκετά χαρακτηριστικά. Καταρχήν ήταν μαζική, καθώς πολλοί ήταν αυτοί που είπαν τη γνώμη τους για τα γεγονότα. Ήταν ακόμη έντονη, καθώς οι περισσότεροι από τους συμμετέχοντες ήταν άμεσα επηρεασμένοι από τα γεγονότα, δηλαδή μαθητές, φοιτητές και γονείς, τουλάχιστον όσο αφορά τη συζήτηση για τις καταλήψεις. Σε αυτό βοήθησε προφανώς και το νεαρό της ηλικίας των περισσότερων, που οδήγησε αρκετές φορές σε μια έντονη μαχητικότητα στην υποστήριξη των διαφόρων απόψεων, η οποία έφτασε ορισμένες φορές στην υπερβολή.

Ένα ακόμη χαρακτηριστικό της συζήτησης ήταν πως οι απόψεις που αναπτύχθηκαν στην πορεία της συζήτησης ήταν σε μεγάλο βαθμό κομματικοποιημένες και λιγότερο πολιτικο-

ποιημένες. Αυτό θα έπρεπε να ανησυχεί όλους μας, αφού φαίνεται πως οι δύο αυτές έννοιες, κομματικοποίηση και πολιτικοποίηση έχουν μπερδευτεί στις μέρες μας, όσο και αν οι ίδιοι οι συμμετέχοντες στη συζήτηση δεν το παραδέχονται. Θα άξιζε ίσως να γίνει μία έρευνα για τη συμπεριφορά των Ελλήνων μέσα από μέσα επικοινωνίας όπως τα modems και οι υπολογιστές, όπως και το ραδιόφωνο, αλλά αυτό είναι ένα θέμα στο οποίο θα επανέλθουμε αργότερα.

Θα πούμε πάντως πως είναι παρήγορο να βλέπει κανείς τόσο πολύ κόσμο που ασχολείται με ένα χόμπυ που θεωρείται ψυχρό και αντικοινωνικό, όπως οι υπολογιστές (αν και θα σημειώσουμε και πάλι τη διαφωνία μας με αυτό...), να ενδιαφέρεται τόσο έντονα για όσα συμβαίνουν γύρω του. Καλή σπορά, αλλά λιγάκι απαίδευτη...

Θα φταίει βέβαια και η ψυχοσύνθεσή μας. Το μεσογειακό ταμπεραμέντο μας και η ιδιαίτερη ψυχή του Έλληνα, τόσο ζεστή και αιψιά όσο και ασύνετη και παθιασμένη. Φαίνεται πως η Ελλάδα ποτέ δεν πεθαίνει... (μόνο ευτελιζεται και υποφέρει...)

Για να περάσουμε όμως στα γεγονότα, ας δούμε πώς εξελίχθηκαν οι δύο συζητήσεις, αυτή για τις καταλήψεις και αυτή για τα γεγονότα στον κόλπο. Η συζήτηση για τις καταλήψεις ξεκίνησε μαζί με αυτές, και η εξέλιξη της ακολουθούσε το ρυθμό των γεγονότων. Όσο αυξανόταν η ένταση στα σχολεία, τόσο ανέβαι-

να και ο τόνος της συζήτησης, η αντιπαράθεση και το μέγεθος των μηνυμάτων. Ειδικά η Θεσσαλονίκη αποδείχτηκε ιδιαίτερα ορμητική στην υποστήριξη των απόψεών της (θα φταίει ο Βαρδάρης...), άλλωστε είναι μάλλον περισσότερο καιρό στο χώρο της επικοινωνίας με modems και πιθανόν προηγείται της υπόλοιπης χώρας (όπως και στο μπάσκετ, δηλαδή τελικά οι Βορειοελλαδίτες τα καταφέρνουν καλύτερα σε θέματα που απαιτούν λίγα άτομα και ταχύτητα στις ενέργειες...ενδιαφέρον).

Τα πράγματα οξύνθηκαν πολύ μετά τα επεισόδια στην Πάτρα και την Αθήνα, οπότε ανταλλάχθηκαν και εκφράσεις βαριές (τύπου Βουλής σε συζήτηση εφ'όλης της ύλης... σα δε ντρεπόμαστε...). Υπήρχαν και αμφισβητήσεις, του τύπου "έμένα οι καταλήψεις μαθητές δε μου φαίνονται και τόσο μαθητές" ή ακόμη "στό δικό μου το σχολείο έγιναν ζημιές 2500000 δραχμών", απόψεις που προκάλεσαν σχόλια του τύπου "πές του τα, πές του τα..." και "πόσο χρονών είσαι και τα λές αυτά;" ή τέλος "μα που ζούμε;". Ένας μικρόκοσμος δηλαδή, αντανάκλαση του κόσμου όπου ζούμε. Εξάλλου, εικόνα είμαστε της κοινωνίας και της μοιάζουμε...

Με το τέλος των καταλήψεων στα σχολεία (γιατί τα πανεπιστήμια συνεχίζουν ακόμη), έπεσε και ο τόνος και το ενδιαφέρον, οι σχέσεις αποκαταστάθηκαν, τα πνεύματα ηρέμησαν και η ζωή συνεχίζεται. Μετά την καταιγίδα, ο ήλιος λάμπει όπως λένε και οι Γάλλοι. Συναρ-

παστική η ζωή τελικά... Το άλλο θέμα που κυριάρχησε στις συζητήσεις ήταν ο πόλεμος στον κόλπο. Οι απόψεις ήταν πολλές, οι περισσότερες όμως δέχονταν ότι ο Σαντάμ είχε καταπατήσει το διεθνές δίκαιο και τα δικαιώματα του λαού του Κουβέιτ, και έπρεπε να αποχωρήσει. Η διαφωνία φυσικά ήταν στο ποιος έπρεπε να τον πείσει για αυτό και με ποιο τρόπο...

Έπρεπε ή όχι ο πόλεμος να ξεκινήσει στις 15 Ιανουαρίου; Έφταναν ή όχι οι κυρώσεις για να διώξουν το Ιράκ από το Κουβέιτ; Έπρεπε ή όχι να αναμιχθεί η Ελλάδα και πόσο; Πόσο μεγάλος είναι ο κίνδυνος για μας από τους πραϋλούς και την τρομοκρατία; Τι γυρεύουν οι σύμμαχοι στον κόλπο μετά τον πόλεμο; Ποιος είναι ο ρόλος του Ισραήλ σε όλα αυτά; Ερωτήματα καυτά που απασχολούσαν όλους μας και μας απασχολούν ακόμη.

Και ύστερα, τα καυτά ερωτήματα για το ρόλο της Τουρκίας τώρα και μετά την κρίση, καθώς και το μέλλον της Κύπρου ενόψει όλων αυτών. Ένα μικρό παράθυρο στην καθημερινότητα, από μια όψη αθέατη στους περισσότερους.

Είναι παρήγορο πάντως να διαπιστώνει κανείς, έστω σε αυτή την κλίμακα, πόσο νοιάζονται οι Έλληνες για αυτή τη χώρα...Κι αν τους πονά, κι αν τους πληγώνει, δε θα την άλλαζαν με καμιά. Κι αν διαφωνούν και αλληλοκατηγορούνται, η αγάπη τους γι'αυτή δεν αλλάζει. Απόδειξη ότι όλα τα μηνύματα που έφυγαν για το εξωτερικό και μιλούσαν για τον κόλπο, αναφέρονταν και στο θέμα της Κύπρου και της επιθετικότητας της Τουρκίας. Δεν πρέπει βέβαια να υποτιμά κανείς την αξία αυτής της "προπαγάνδας", καθώς η διάδοση των μηνυμάτων είναι πλατιά σε όλο τον κόσμο και επιπλέον αποδέκτες τους είναι είτε νεαροί που στα επόμενα χρόνια θα παίξουν ρόλο στα πράγματα των χωρών τους, είτε πιο ηλικιωμένοι, οι οποίοι όσο να είναι επιρρεάζονται και εκείνοι από τέτοια μηνύματα.

Έτσι έχουν τα πράγματα και με τη συζήτηση για αυτό το θέμα. Ίσως κάποιος να έχει αντιρρήσεις για την αναφορά όλων των παραπάνω σε αυτή εδώ τη στήλη. Όμως δεν είμαστε ξεκομμένοι από τον κόσμο και την πραγματικότητα και θέματα όπως τα παραπάνω αγγίζουν και εμάς, όπως όλους. Έπειτα ήταν ευκαιρία να πάρете μια ιδέα για το πόσο επιρρεάζουν τέτοια θέματα όλους τους τομείς της ζωής μας. Να δείτε ακόμη πόσα μπορεί να προσφέρει ο κόσμος των υπολογιστών και των modems. Και εξάλλου, δεν μπορούσαμε να αγνοήσουμε ένα θέμα που απασχόλησε τόσο έντονα και επί τόσο χρόνο την κοινότητα "μοντεμιστών" (φαίνεται έχουν συνήθεισει να διαμορφώνουν και να αποδιαμορφώνουν γενικάς...).

Να περάσουμε τώρα και σε κάτι άλλο, σχετικό πάντως με το προηγούμενο. Με την ευκαιρία του πολέμου στον κόλπο, μερικές βάσεις της Αθήνας αποφάσισαν να αφιερώσουν μια

περιοχή αποκλειστικά σε αυτόν. Τέτοιες είναι για παράδειγμα η Dragon και η Rendez-vous. Η τελευταία είναι μια βάση που άνοιξε πριν δύο χρόνια περίπου και βασίζεται σε ένα υπολογιστή 386. Προς το παρόν λειτουργεί κάτω από το πρόγραμμα Remote Access από τις 8 το βράδυ ως τις 8 το πρωί στο τηλέφωνο 9415065, αλλά σύντομα θα υπάρξει αλλαγή στο τηλέφωνο και τις ώρες λειτουργίας, καθώς αυτή θα είναι 24-ωρη. Πιθανολογείται επίσης η αλλαγή προγράμματος. Η βάση είναι μέλος του δικτύου Fido, καθώς επίσης και του δικτύου Hellas Net, ενώ υπάρχει συνεργασία και με τη βάση Dragon, επίσης μέλος του Fido. Περισσότερα για αυτή σε επόμενο τεύχος μας.

Σχετική με τον κόλπο είναι και η είδηση πως η βάση Tele-C αρχισε συνεργασία με τον ραδιοφωνικό σταθμό SuperFM και τον τηλεοπτικό Tele-City, για την καλύτερη ενημέρωση των συκδρομητών της για τα γεγονότα του κόλπου. Αυτό πάντως δεν καταφέραμε να το επιβεβαιώσουμε οι ίδιοι, γι'αυτό και το γράφουμε με κάθε επιφύλαξη, αφού αμφισβητήθηκε έντονα από πολλούς.

Μια άλλη βάση στην οποία αναφερθήκαμε σε προηγούμενο τεύχος μας επαναλειτούργησε στο τέλος Ιανουαρίου. Πρόκειται για την ONNEΔ BBS, η οποία τώρα λειτουργεί κάτω από το πρόγραμμα ProDoo και ProBBS, τα οποία με τη σειρά τους τρέχουν κάτω από το Deskview, ώστε να εξασφαλίζεται η λειτουργία τις περισσότερες ώρες. Όπως μας πληροφόρησε ο χειριστής της Αλέξης Κολυβάδης, πιθανότατα σύντομα να παρουσιάσει πολλές εκπλήξεις στους χρήστες της. Περισσότερα θα έχουμε τον άλλο μήνα. Εκπλήξεις όμως ετοιμάζει και μια άλλη πολλή γνωστή βάση της Αθήνας. Συγκεκριμένα πρόκειται να διευρύνει τις ώρες λειτουργίας της και να προσφέρει πολλές ακόμη υπηρεσίες στους συνδρομητές της. Και για αυτό όμως θα έχουμε περισσότερα τον επόμενο μήνα, αφού πρώτα αναγγελλθεί επισήμως από τους χειριστές της.

Τελευταίο θέμα

για αυτό το μήνα, η εγκατάσταση δυνατότητας offline διαβάσματος και απάντησης μηνυμάτων σε μερικές βάσεις της Αθήνας. Αυτό το σύστημα είναι πολύ διαδεδομένο στη Θεσσαλονίκη, αλλά τώρα μόλις αρχίζει να διαδίδεται και στην Αθήνα. Συγκεκριμένα, όποιος ήθελε να διαβάσει κάποιο μήνυμα θα έπρεπε να το κάνει την ώρα που ήταν συνδεδεμένος με τη βάση, και το ίδιο ίσχυε και στην περίπτωση που ήθελε να γράψει κάτι. Αυτό είχε σα συνέπεια τη σπατάλη χρόνου, τόσο για το χρήστη όσο και για τις βάσεις, καθώς και την εισαγωγή παρασίτων λόγω άσχημων συνδέσεων. Εξάφραση σε αυτό ήταν η δυνατότητα "πακεταρίσματος" των μηνυμάτων από το ProDoo, και η λήψη τους για διάβαση στο σπίτι. Για να γράψει κανείς κάποιο μήνυμα όμως, έπρεπε πάλι να το κάνει online. Το καινούργιο σύστημα βασίζεται κυρίως στο πρόγραμμα Silver Express, που δίνει τη δυνατότητα για λήψη αλλά και για αποστολή μηνυμάτων πακεταρισμένων, οπότε έχουμε οικονομία χρόνου και εξάλειψη των παρασίτων. Δυστυχώς, οι βάσεις που το εγκατέστησαν μέχρι τώρα αντιμετώπισαν προβλήματα με τη λειτουργία του, αναμένεται όμως να λυθούν σύντομα. Θα μιλήσουμε όμως και για αυτό το θέμα ξανά. Σας χαιρετούμε και σας ευχόμαστε αυτός ο μήνας να είναι πιο ευχάριστος από όσους προηγήθηκαν.

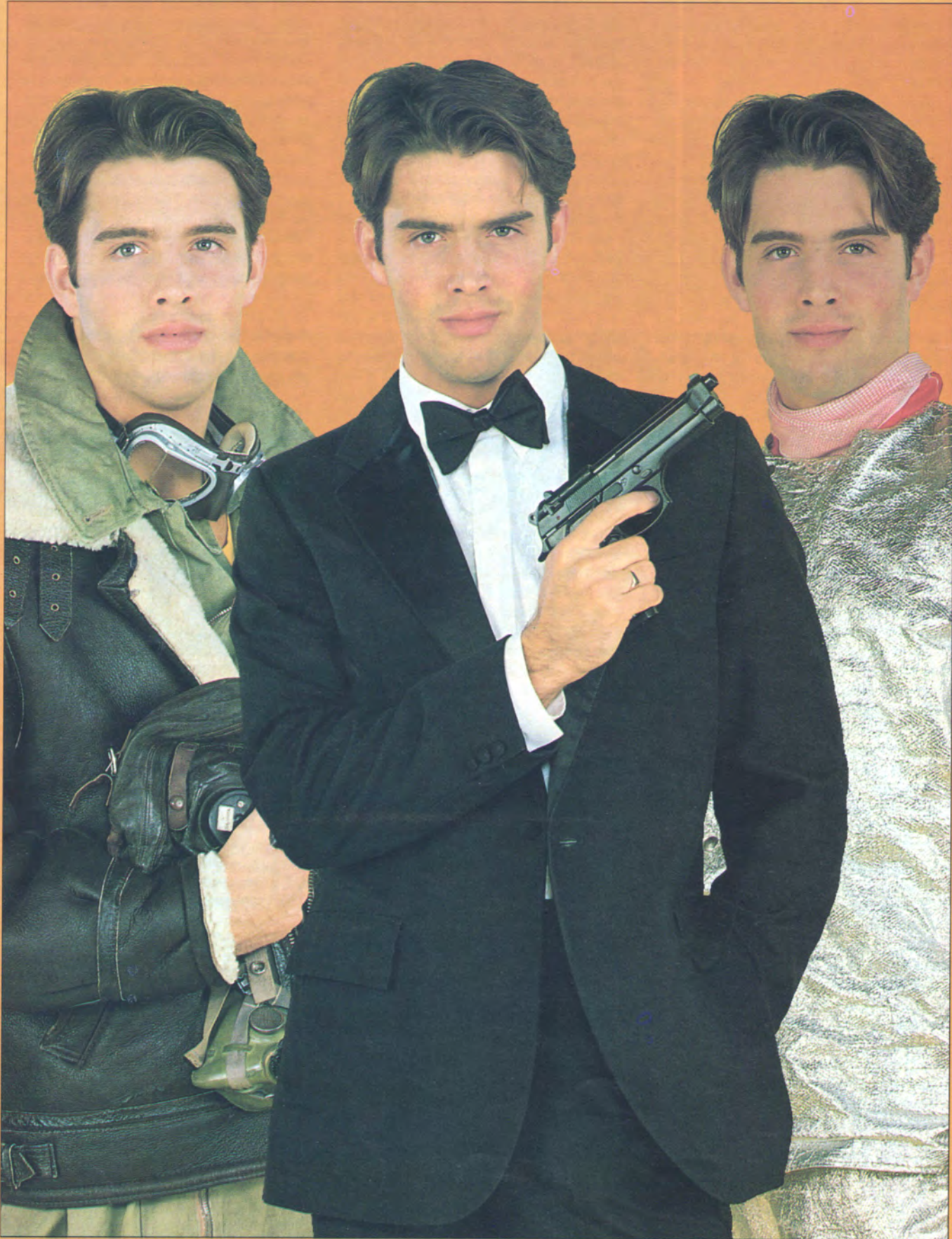
# PLDT

# №1

**ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ  
ΣΤΙΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΕΣ  
MODEMS, ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ**

**ΣΟΥΛΤΑΝΗ 16 & ΣΟΛΩΜΟΥ  
ΕΞΑΡΧΕΙΑ, ΤΗΛ. 36.40.541**

**Το πρόβλημα με την ζωή είναι,**



# Ότι την ζεις μονάχα μιά φορά.

Μια ζωή γεμάτη εμπειρίες, μία ζωή γεμάτη διασκέδαση.

Και αυτό φαίνεται λίγο σκληρό.

Σαν η πρωτοπόρος δύναμη στα προγράμματα εξομοίωσης, εδώ στην MicroProse προσπαθούμε να επεκτείνουμε τους ορίζοντες μας. Ετσι σας προσφέρουμε τρεις διαφορετικές ζωές για να ζήσετε. Τρεις συγκλονιστικές εμπειρίες. Τρεις περιπέτειες γεμάτες διασκέδαση.

## ΤΟ ΠΑΡΕΛΘΟΝ

Η χρονιά είναι το 1914, και είσαστε ένας Άγγλος, Αμερικάνος ή Γάλλος ιπτάμενος άσος του Πρώτου Παγκοσμίου Πολέμου, σε μιά προσπάθεια να καταρίψετε τους πιλότους του Αξονα σε ανατριχιαστικές αερομαχίες και να καταστρέψετε τα Zeppelins πριν περάσουν το κανάλι της Μάγχης. Το "Knights of the Sky" είναι ιστορικά ακριβές, επιτρέποντάς σας έτσι να χρησιμοποιήσετε πιο εκσυγχρονισμένα και δυνατά αεροσκάφη καθώς φτάνετε μέχρι το 1918, προσανατολιζόμενοι με χάρτη και πυξίδα, όπως ακριβώς οι αληθινοί πρωτοπόροι της αερομαχίας, εβδομηνταπέντε χρόνια πριν. Μπορείτε ακόμα να καταλήξετε στο να καλέσετε σε μονομαχία τους καλύτερους και πιο επικίνδυνους πιλότους που μπορούσε να διαθέσει η γερμανία, όπως τον Baron von Richtofen, τον Κόκκινο Βαρώνα αυτοπρωσόπως. Το "Knights of the Sky" έχει το επιδοκμασμένο τρισδιάστατο σύστημα γραφικών της MicroProse, περισσότερο εξελιγμένο και βελτιωμένο, πηγαίνοντας την σκηνή των εξομοιωτών πτήσης, σε μια εντελώς νέα εποχή. Διαθέσιμο αρχικά στα συμβατά με τον IBM PC μηχανήματα, θα ακολουθήσουν σύντομα εκδόσεις για τον Atari ST και την Commodore Amiga.



## ΤΟ ΠΑΡΟΝ

Το 1990 είναι η χρονιά της παγκόσμιας εγκληματικότητας, τρομοκρατίας και κατασκοπίας - και εσείς είστε ένας πράκτορας επιφορτισμένος με το να ταξιδεύετε σε όλο τον κόσμο, πολεμώντας αυτές τις δυνάμεις σε αυτό το νέο τεχνο-θρίλλερ της MicroProse, το "Covert Action". Χρησιμοποιώντας ότι τελευταίο υπάρχει στις τεχνικές ηλεκτρονικής παρακολούθησης, υψηλής τεχνολογίας πηγές πληροφοριών και τον παλιό καλό τρόπο αναζήτησης στοιχείων, εξαρτάται από εσάς να αναγνωρίσετε τους υπεύθυνους και να τους παραδώσετε στην δικαιοσύνη. Γίνετε ειδικός στις παγιδεύσεις, αποκρυπτογραφίστε τις ζητούμενες πληροφορίες με την βοήθεια εξειδικευμένων προγραμμάτων σπασίματος κωδικών, και χρησιμοποιήστε την επιτήρηση για να ολοκληρώσετε την όλη εικόνα. Φυσικά, έχετε τα πιο σύγχρονα όπλα για μάχη όπως αέριο CS, αναισθητικές χειροβομβίδες και υποπολυβόλα για να σας βοηθήσουν να τα καταφέρετε. Σε όλη την Ευρώπη, Μέση Ανατολή και Κεντρική Αμερική, με 16 πόλεις να καλύψετε σε κάθε περιοχή, θα πρέπει να ανακαλύψετε μόνοι σας, όλες τις πιθανές σχέσεις, μεταξύ πολυάριθμων τρομοκρατικών ομάδων, γνωστών πολιτικών ακτιβιστών, και ξένων κατασκόπων, και όλα αυτά υπό κάλυψη. Διατίθεται για συμβατά με IBM PC μηχανήματα.



## ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ

Το τέλος του 21ου αιώνα. Η Γη είναι οικολογικά κατεστραμμένη. Πυρηνικές καταστροφές, κλιματολογικές αλλαγές, εξαφάνιση των ειδών... Η ανθρωπότητα, πρέπει να εγκαταλείψει τον μητρικό κόσμο, για να δώσει στην Γη καιρό για να συνέλθει από τις καταστροφές των περασμένων πολιτισμών. Η ανθρωπότητα έχει αφήσει την Γη με τεράστια μεταγωγικά πλοία. Εσείς, είστε πιλότος ενός Dreadnought της σειράς Trailblazer, και έχετε σταλεί μπροστά από τα κυρίως σκάφη για να προετοιμάσετε έναν εξωγήινο αστρικό τομέα για αποίκηση. Πρέπει να βρείτε έναν πλανήτη κατάλληλο για το ανθρώπινο είδος, καθώς επίσης και τις πηγές ενέργειας και πρώτων υλών που χρειάζεται η αποικία για να επιζήσει, με εξόρυξη αυτών από κόσμους που δεν ανήκουν σε κανέναν ή μέσω διαπλανητικού εμπορίου με φιλικούς εξωγήινους. Πετώντας με απίστευτες ταχύτητες, μέσα στο βαθύ διάστημα, τα πολλά είδη ζωής που θα συναντήσετε θα σας δουν, αρκετά σωστά, σαν τον εχθρό. Αυθεντικά μουσικά θέματα και ότι τελευταίο υπάρχει στα 3D light sourced graphics σας παρέχουν ένα τεχνικά συγκλονιστικό παρασκήνιο για το ταξίδι σας καθώς πολεμάτε, κάνετε εμπόριο και διαπραγματεύεστε με τελικό σας σκοπό την εύρεση ενός νέου πλανήτη για τους ανθρώπους σας. Το "Lightspeed" θα διατεθεί αρχικά στα συμβατά με IBM PC μηχανήματα.



**Η MicroProse φέρνει κόσμους στην ζωή.**

**MICRO PROSE™**  
SIMULATION • SOFTWARE



**Τρεις συγκλονιστικές εμπειρίες. Τρεις ζωές γεμάτες**



# ZYMPAN 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

**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

**ORIENTAL GAMES**

ST .....3.950  
 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**

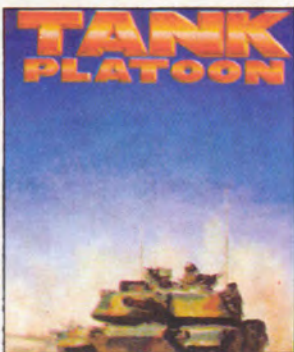
AMIGA .....6.300

**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**

# Α Π Ο Τ Ε Λ Ε Σ Μ Α Τ Α

## ΧΡΙΣΤΟΥΓΕΝΝΙΑΤΙΚΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

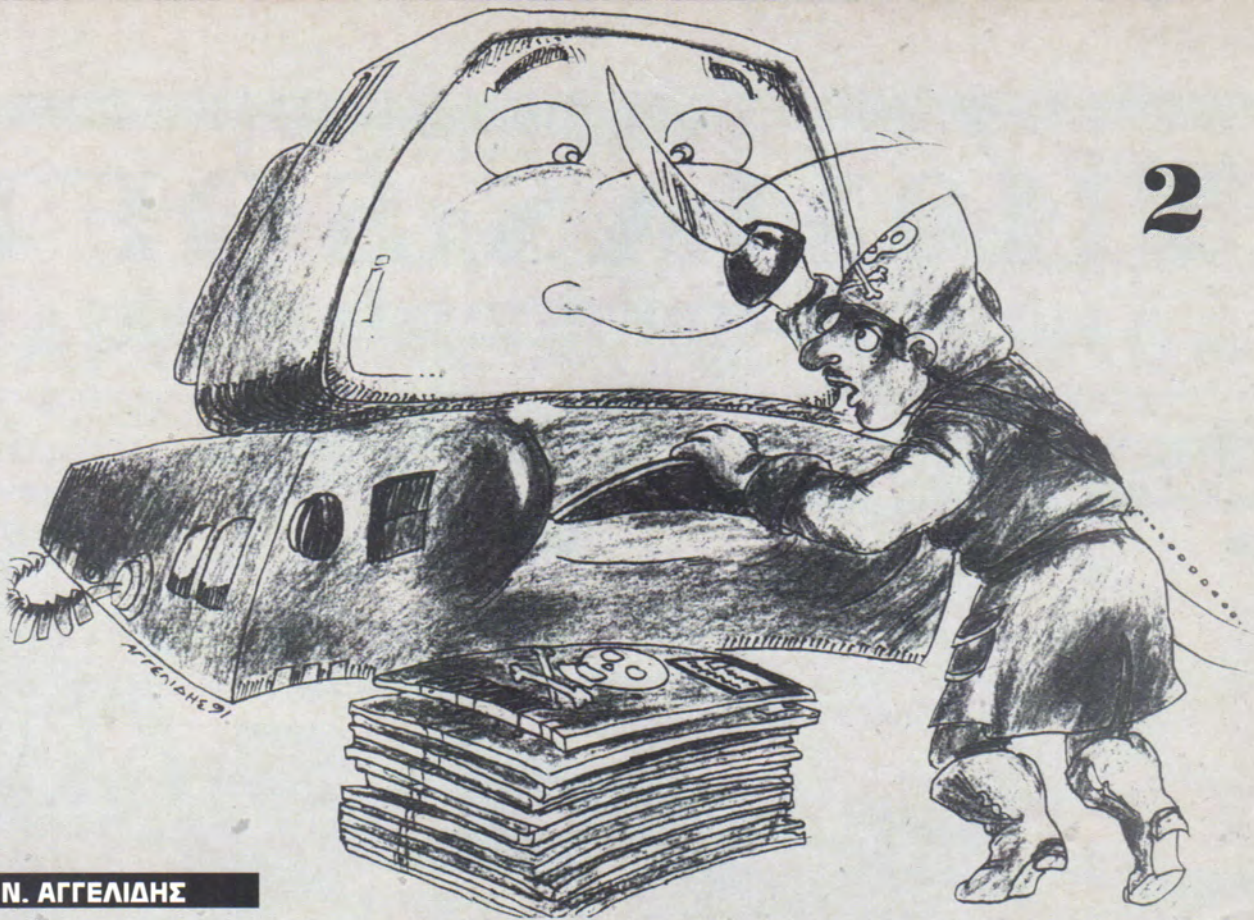
Οφείλω να ομολογήσω, ότι αυτός ο διαγωνισμός, βρήκε τεράστια ανταπόκριση στους αναγνώστες μας, και βλέπω ότι όλοι λίγο πολύ, έχετε μέσα σας καλλιτεχνική φλέβα, με αποτέλεσμα να δυσκολευτούμε πολύ στην επιλογή μας. Περνάμε τώρα στα ονόματα των 3 νικητών:

- 1) Νίκος Ζήσιμος (μόλις 13 ετών), κερδίζει παιχνίδια αξίας 10.000
- 2) Γιώργος Αγγελίδης, κερδίζει παιχνίδια αξίας 5.000
- 3) Γιώργος Γιανναδάκης, κερδίζει ένα παιχνίδι για τον υπολογιστή του.

Πάντως θα ήθελα να ευχαριστήσω, όλους όσους έλαβαν μέρος στον διαγωνισμό, και θέλω να σας πω ότι πολλά απο τα σκιτσάκια που μας στείλατε θα τα δείτε δημοσιευμένα κατά καιρούς σε διάφορες στήλες του USER.

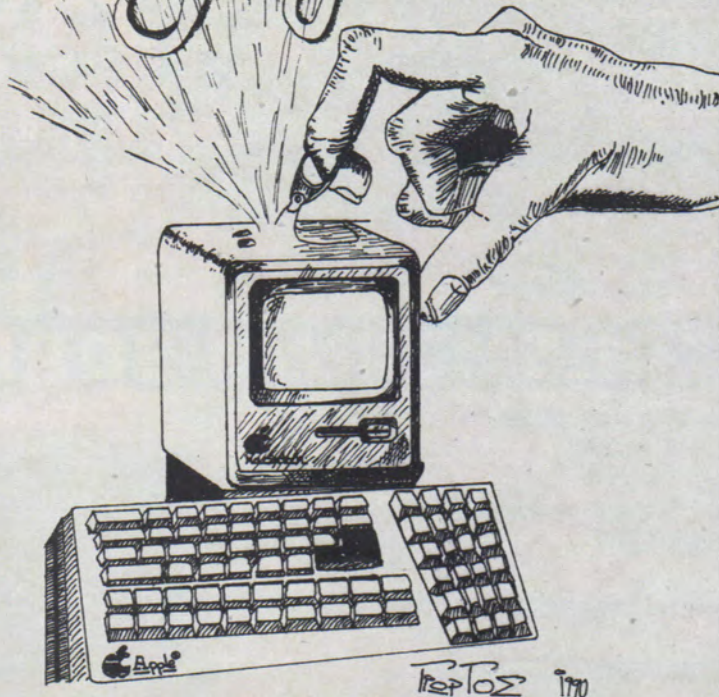


Τελικά δεν μου το βγάξετε από το μυαλό ότι αυτό το παιδί έχει επισκευφθεί τα γραφεία μας



**N. ΑΓΓΕΛΙΔΗΣ**

**ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ!** *my Computer*  
*Go-Go*



**Γ. ΓΙΑΝΝΑΔΑΚΗΣ**

# THOMAS SOFT

## HOME COMPUTER SOFTWARE

### 3 1/2" EXTERNAL DRIVES



AMIGA  
ATARI

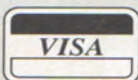
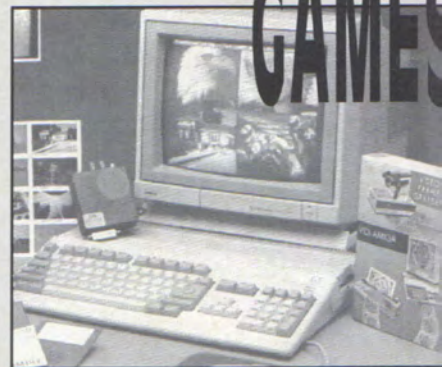
- \* Αθόρυβο
- \* Slimline κατασκευή
- \* Μηχανισμός CITIZEN
- \* Διακόπτης ON/OFF
- \* 880k Format

**25.000**  
**δρχ**

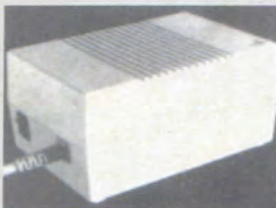
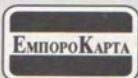
ΑΤonce AMIGA/ATARI  
Μετατρέψτε το computer σας  
σε 100% συμβατό AT με 80286  
NORTON FACTOR 6.5!!!

Τεράστια ΠΟΙΚΙΛΙΑ σε

**GAMES**



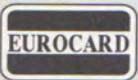
ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ ΤΡΟΦΟΔΟΤΙΚΟ  
ΓΙΑ A500



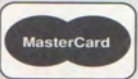
Υψηλή ποιότητα και  
αντοχή με διακόπτη



**A-590 HARD DISK**



Σκληρός δίσκος για AMIGA  
25ns χρόνος προσπέλασης.  
Βάσεις για προσθήκη μνήμης  
μέχρι 2MB  
Autoboot σε Kickstart 1.3  
Εξωτερικό τροφοδοτικό



**TRUE MOUSE**

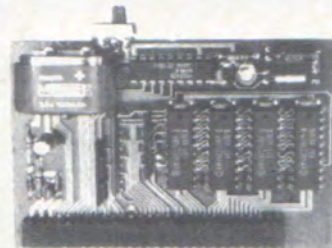


Το καλύτερο mouse  
σε ποιότητα, ομαλή  
κίνηση, εργονομικός  
σχεδιασμός

**GOLDEN IMAGE HANDY SCANNER**

Υψηλής ανάλυσης scanner. Από 100 έως 400dpi.  
Περιέχει και το TOUCH UP (πρόγραμμα σχεδιασμού)

### AMIGA A500 SOLDERLESS RAM UPGRADES



**512K**  
**RAM UPGRADE**  
**MADE IN ENGLAND**

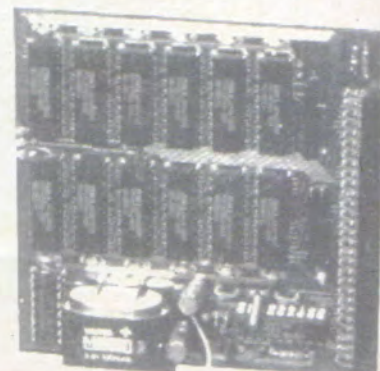
**512K RAM/CLOCK EXPANSION**

- \* Διακόπτης ON/OFF
- \* Επαναφορτιζόμενη μπαταρία
- \* Real - time clock

**MONO**  
**16.000 δρχ.**

### 1.5MB RAM BOARD

- Αυξάνει την μνήμη της AMIGA  
500 σε 2MB
- Περιλαμβάνει επαναφορτιζομενη  
μπαταρία
- Real - time clock
- Λειτουργεί με AMIGA (1.3).

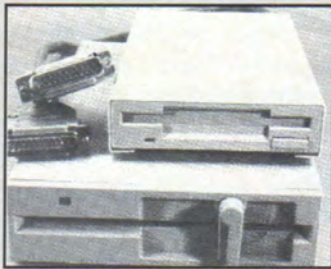


**65.000 δρχ.**

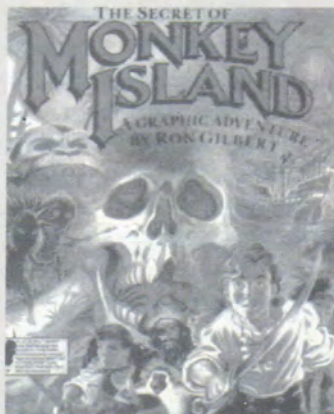
# ΣΟΛΩΜΟΥ 30

## ΤΗΛ/ΦΑΧ 36.15.362

### HARDWARE ATARI – AMIGA



**SERVICE ΓΙΑ  
AMIGA  
ATARI ST**



- Επέκταση μνήμης A2058 (AMIGA 2000) 2MB επεκτάσιμη μέχρι 8MB
- A590 Εξωτερικός σκληρός δίσκος 20MB
- Εξωτερικό drive OCEANIC
- Κάρτα επιτάχυνσης 2620 με 68020 στα 15 MHZ συν επέκταση μνήμης 2/4MB
- MONITOR COMPOSITE VIDEO ADAPTOR για A2000 σε VIDEO ή COMPOSITE MONITOR
- MODULATOR για AMIGA 500
- PC EMULATOR κιτ για A2000



**ΚΑΙ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ  
ΚΑΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ  
ΚΑΙ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ  
ΚΑΙ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ  
ΚΑΙ ΕΝΗΜΕΡΩΣΗ  
ΚΑΙ .....**

### ST - PROPO 3

Το πιο γρήγορο και δυνατό PROPO για το ATARI.  
Για 520/1040/MEGA/STE μονόχρωμο/έγχρωμο

- Πλήθος σημείων
- Βάρος σημείων
- Συμμετρικά
- Τριάδες
- Τετράδες
- Συνεχόμενα
- Συμμετρικά
- Εναλλαγές
- Πρώτα / Δεύτ./ Τρίτα
- Βασική στήλη

Ακόμα δύο επεξεργασίες ταυτόχρονα με την κύρια για μεγαλύτερη οικονομία και εναλλαγή μεταξύ τους χωρίς νέα ανάπτυξη

### DISK DRIVE 5.25 FOR ATARI

Με διακόπτη on/off και 40/80 track

**ΤΕΡΑΣΤΙΑ  
ΣΥΛΛΟΓΗ  
ΣΕ GAMES  
HARDWARE  
ATARI  
AMIGA**

**ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ  
ΧΑΜΗΛΕΣ ΤΙΜΕΣ**

**ATARI HARDWARE**  
Video digitizer  
Handy scanner  
Sound sampler  
PC DITTO  
Drive Golden Image  
with track displayer  
Καλώδια σύνδεσης με  
084 και PHILIPS

ΑΕΡΟΠΟΡΙΚΑ  
BY AIR MAIL - PAR AVION

Προς  
ΝΕΑ ΕΚΔΟΣΤΙΚΗ ΕΠΕ  
Σπάρτης 75, 124 61  
Χαϊδάρι

Α  
Λ  
Λ  
Η  
Λ  
Ο  
Γ  
Ρ  
Α  
Φ  
Ι  
Α

### 8-BIT USER ΥΠΕΡΑΣΠΙΣΤΗΣ

#### AMIGA



Αγαπητό USER. Είμαι κάτοχος ενός AMSTRAD 6128, και μελλοντικός CDTV user. Παρόλο που ο 8-bit υπολογιστής μου, δεν αφορά τις διαμάχες στην αλληλογραφία, εξακολουθώ να διαβάζω την στήλη και είμαι εξαγριωμένος με το γράμμα του Α. Μαραγκόπουλου στο τεύ-

χος 10. Ο αναγνώστης, μάλλον δεν ξέρει για τι πράγμα γράφει.

Φυσικά η ADLIB δεν συναγωνίζεται την AMIGA, αλλά όμως τα γραφικά είναι σαφώς καλύτερα στην AMIGA. Απόδειξη είναι το τεράστιο πλήθος προγραμμάτων που στην AMIGA "σκίζονται" και στο PC απλώς παίζονται, ή δεν βγαίνουν καθόλου!

Η VGA εμφανίζει μέχρι και όλα τα 256 χρώματά της, ενώ η AMIGA και τα 4096 χρώματα. Η AMIGA παραμένει το πιο ΟΛΟΚΛΗΡΩΜΕΝΟ HOME ΣΥΣΤΗΜΑ και δεν εκτοπίζεται από τα "μεγαθήρια" PC's όπως τα αποκαλείς.

Εάν θες κάνε σύγκριση με την A2000 ή την A3000, και αυτές μεγαθήρια δεν είναι; Η AMIGA 500 δεν είναι καθόλου "μηχανηματάκι", και αν λες "χαζοemulator" το τελευταίο KCS POWER BOARD, που δίνει 100% συμβατότητα, ταχύτητα ίση με AT και XT και 512 πρόσθετα KB τότε δεν ξέρεις τι λες.

Πάντως εαν εξακολουθείς να πιστεύεις ότι η AMIGA τελειώνει, ή ότι έχει φτάσει το ηλιοβασίλεμά της, τότε μπορείς να παραμείνεις με τις παροπίδες σου, και να κοιμάσε ήσυχος. Πάντως, τυχαίνει να παρακολουθώ την κίνηση της αγοράς, και να ξέρεις ότι όλοι στρέφονται

προς τον A3000 και την AMIGA, και εγκαταλείπουν τον μονότονο κόσμο των PC's. Μόνο επαγγελματίες και ελάχιστοι HOME USERS παραμένουν στον χώρο σου. Δυστηχώς στο γράμμα σου αναφέρεις αστειούς τους κατόχους κάποιου μηχανήματος. Να ξέρεις, ότι κανείς δεν είναι αστειός, ακόμη και ο SPECTRUM USER. Ευχαριστώ για την δημοσίευση (ελπίζω) του γράμματός μου.

### ΜΕ ΣΥΝΑΡΠΑΖΕΙ



Αγαπητό USER  
1) Παίρνω κάθε φορά το τεύχος

σου και με συναρπάζει. Αυτό που θέλω από εσένα είναι να μου απαντήσεις στις απορίες μου.

Τον Ιούνιο, πρόκειται να πάρω έναν computer και αδυνατώ να διαλέξω, συγκρίνοντας ATARI ST και TURBO X. Θα ήθελα να μου πεις ποιός είναι ο καλύτερος από πλευράς



παιχνιδιών και μνήμης.

Θα ήθελα να μου πεις τις τιμές τους και ακόμα αν ο υπολογιστής CAF είναι καλός για computer games.

2) ΠΑΡΑΠΟΝΑ: Δε λέω, ωραίο είναι το περιοδικό και πλούσιο από άποψη οδηγιών και πληροφοριών αλλά από άποψη εικόνων;;;

3) ΑΠΟΡΙΑ: Υπάρχει μήπως περιοδικό που να μου δίνει πληροφορίες για οδηγίες χρήσης ενός computer και αν ναι, τότε από που μπορώ να το προμηθευτώ;

Ευχαριστώ!

Παναγιώτης Ψαρρός

Αγαπητέ φίλε Παναγιώτη, ελπίζω και αυτό το τεύχος που κρατάς στα χέρια σου, να είναι τόσο συναρπαστικό, όσο και τα προηγούμενα.

Και αρχίζουμε με τις ερωτήσεις σου:

1) Πρέπει πρώτα να αποφασίσεις, τι απαιτήσεις έχεις από ένα computer, αλλά αν σε ενδιαφέρουν περισσότερο τα παιχνίδια, το ιδανικότερο computer (από θέμα γραφικών) είναι το ATARI (σε σύγκριση με ένα PC).

2) ΤΩΡΑ πλούσιο και από άποψη εικόνων !!! 3) Δεν νομίζω ότι θα βρεις κάποιο περιοδικό, με οδηγίες χρήσης κάποιου computer, πέρα από μερικά test που γίνονται κατά καιρούς σε περιοδικά, και κάποια διαφημιστικά προσπέκτους.

## USER ΥΠΕΡΑΝΩ ΟΛΩΝ

Αγαπητό USER. Συγχαρητήρια για τη θαυμάσια ύλη σου και τη συνεχή προσπάθειά σου για προσφο-

ρά σωστής και πλήρης ενημέρωσης στους χρήστες computer. Κάνεις πολύ καλά που υποστηρίζεις όλους τους τύπους computers βάζοντας ένα θέμα κάθε μήνα για τον καθένα (πλην του Spectrum).

Είναι και αυτός ένας από τους λόγους που είσαι το καλύτερο περιοδικό για home (και όχι μόνο) computers στην Ελλάδα (ξεπερνάς τα: PIXEL, SPRITE, COMPUTER GAMES).

Σου αξίζει αυτή η θέση. Ελπίζω να συνεχίσεις έτσι. Θα ήθελα τώρα να μου απαντήσεις στις εξής απορίες.

1) Σε τι διαφέρουν τα ATARI STE από την AMIGA 500 ή 2000; Σε τι διαφέρουν τα ATARI ST από τα ATARI STFM;

2) Γίνεται μέσω modem να συνδεθούν μόνο 2 χρήστες; Πόσο θα κοστίζει συνολικά η σύνδεση (modem, κλπ);

3) Τα original games θεωρούνται πως δεν

έχουν ποτέ πρόβλημα.

Όμως 5 συνολικά original games μου έχουν παρουσιάσει πρόβλημα. Στα 3 από αυτά χάλασε εντελώς η οθόνη τους σε κάποια στιγμή αλλά επανήλθε όταν έκανα reset και ξαναφόρτωσα το παιχνίδι, στο 4ο εμφανίζονταν κάθετες γραμμές αρκετά συχνά και στο 5ο μου έβγαине το μήνυμα insert disk ενώ η δισκέττα ήταν ήδη στο disk drive. Πρόκειται για ελάττωμα του παιχνιδιού ή για κάτι άλλο; Μήπως τέλος υπάρχει φόβος για θλάθη στα original games που δεν πωλούνται σφραγισμένα;

4) Μερικά παιχνίδια (αντιγραφές) μου έχουν παρουσιάσει προβλήματα με την οθόνη τα οποία μερικές φορές συνεχίστηκαν και αφού είχα θγάλει τη δισκέττα από το disk drive και είχα κάνει reset τον υπολογιστή. Σε τι μπορεί να οφείλεται αυτό;

5) Όταν γυρίζω το δείκτη contrast της οθόνης του υπολογιστή μου

(AMSTRAD CPC 6128) εμφανίζονται σ'αυτήν πολλές μαύρες γραμμές. Είναι αυτό θλάθη της οθόνης ή μήπως υπάρχει φόβος για virus;

6) Ποιά γλώσσα προγραμματισμού χρησιμοποιείται περισσότερο στον 6128 για την κατασκευή arcade παιχνιδιών;

7) Μήπως έχετε δει το SHADOW WARRIORS στον 6128; Εαν ναι, θα ήθελα να μου πείτε: α) έχει μουσική; β) πιάνει και τις 2 πλευρές της δισκέττας; Σας ρωτώ αυτά γιατί α) είχα διαβάσει πως το παιχνίδι στον AMSTRAD έχει πολύ καλή μουσική αλλά ενώ εγώ έχω το παιχνίδι δεν έχω ακούσει τίποτα από μουσική β) το παιχνίδι πιάνει και τις 2 πλευρές της δισκέττας μου αλλά χρησιμοποιεί μόνο την 1η μέχρι και το τέλος! Εχω επίσης μερικά πράγματα να επισημάνω αλλά και να προτείνω:

1) Η στήλη POWER ON πρέπει να μεγαλώσει έτσι ώστε να έχουμε μια όσο το δυνατόν πιο πλήρη αναφορά στα νέα προϊόντα του διεθνούς marketing.

2) Η στήλη Tips 'n' Tricks πρέπει επίσης να αυξηθεί λίγο.

3) Τι θα λέγατε για μια στήλη αποκλειστικά με επεμβάσεις για τα πιο πρόσφατα παιχνίδια; Πολλά από αυτά είναι πολύ δύσκολο να τελειωθούν και σίγουρα μια στήλη με επεμβάσεις (για όσο το δυνατόν περισσότερα formats) θα ευχαριστούσε όλους τους gamers.

4) Η στήλη Spell Shop είναι καλή. Εκτός όμως από τα adventures υπάρχουν και πολλά καλά

# SOS

Επειδή θα θέλατε να δείτε το γράμμα σας

δημοσιευμένο έγκαιρα και οι σελίδες της

αλληλογραφίας είναι περιορισμένες

θα ήταν προτιμότερο στα γράμματά σας να

είστε πιο σύντομοι και πιο περιεκτικοί

Ευχαριστούμε προκαταβολικώς





3) Πόσο κοστίζει ο PC 2/2 με έγχρωμο monitor;  
4) Γενικά ο PC 2/2 της ATARI είναι καλός σε σύγκριση με άλλα PC και με τις δυνατότητες που έχει;

5) Ο PC 2/2 δέχεται drive του ST ή της AMIGA. Αν ναι μπορώ να τρέξω παιχνίδια του ST ή της AMIGA;

6) Τι γνώμη έχεις για τα γραφικά του PC 2/2. Ο ATARI ST έχει καλύτερα γραφικά από τον PC 2/2; Σ'ευχαριστώ και συγνώμη αν σε κούρασα ή αν έκανα κατάχρηση του χώρου στο περιοδικό.


Υ.Γ. Σε παρακαλώ να μου πεις την τιμή του ATARI PC1 με έγχρωμο monitor και του PC4 με έγχρωμο monitor. Γιάννης Μπάτσος.

*Σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια. Για τις ερωτήσεις σου, που είναι ήδη αρκετές και υπάρχει έλλειψη χώρου, διάβασε μια γρήγορη απάντηση:*

*Ο Atari ST, για την δουλειά που τον θέλεις, είναι καλύτερος από ένα PC.*

*Για τιμές σχετικά με αυτά τα μηχανήματα, μπορείς να κάνεις μια βόλτα στα μαγαζιά, όπου θα σου λυθούν οι απορίες περί τιμών. Η μπορείς να πάρεις τηλέφωνο στην αντιπροσωπεία της Atari (ΕΛΚΑΤ, τηλέφωνο: 3640 719).*

#### ΚΑΙ ΑΛΛΕΣ ΔΙΑΦΩΝΙΕΣ

 **Αγαπητό USER**  
Γράφω παίρνοντας αφορμή από το γράμμα του φίλου Σπύρου Παπαγεωργίου πριν από λίγα τεύχη. Μα καλά, υπάρχουν ακόμα τόσο στενόμυαλα άτομα στο κατώφλι του 21 αιώνα; Δεν

καταλαβαίνει ότι η ανοικτή αρχιτεκτονική των PCs είναι ικανή για τα πάντα; Σε ένα PC μπορείς να θάλεις τα ΠΑΝΤΑ! Και βέβαια με μια VGA, μια κάρτα ROLAND και ένα 40άρι σκληρό, δεν σε πιάνει κανείς! (Και πού'σαι ακόμα, κάτσε να βγούμε και οι καινούργιες κάρτες γραφικών που ετοιμάζονται...).

Από'δω και πέρα οτιδήποτε καινούργιο βγαίνει από τις εταιρείες, μπαίνει ANETA σε ένα PC. Μα ποιός τρελός θα πάει να δώσει 130000 να πάρει ένα μηχάνημα που έχει επεκτασιμότητα ΜΗΔΕΝ και που σε λίγα χρόνια θα πάει στο πατάρι μαζί με τον SPECTRUM; Και όσο για παιχνίδια ή εφαρμογές μην το ψάχνεις διότι παιχνίδια στο PC δεν είναι μόνο το Pacman ή το Defender of the crown (θλέπε adventures της Sierra που βγαίνουν ΠΡΩΤΑ σε PC) και εφαρμογές δεν είναι μόνο το Lotus 1-2-3 ή το Windows αλλά υπάρχουν προγράμματα που ούτε καν τα έχεις φανταστεί.

Αλλά για πες μου τώρα, θα πιαστούμε στα χέρια για το αν το ένα μηχάνημα είναι καλύτερο από το άλλο; Αυτά είναι παιδαρισμοί (το αυτοκινητάκι μου είναι πιο ωλαίο από το δικό σου!) και καλύτερα να τα ξεχάσουμε.

Ευχαριστώ Νίκος Μαβουσέλης Χανιά

*Εδώ τα πράγματα είναι πολύ σοβαρά, και πιστεύω ότι ο GORBY (βλέπε Ρωσσία) ολο και κάποιο ειρηνευτικό σχέδιο θα μπορούσε να βρει. Πάντως, το ντικό μου αυτοκινητάκι, είναι πιο ωλαίο.*

#### MODEM ΑΠΟΡΙΕΣ



**Αγαπητό USER**

(Λιγάκι βαρετό ε;)

Είμαι ένας από τους πολλούς κατόχους της Amiga 500 και θέλω να εκφράσω κάποιες απορίες μου (γύρω απ'τα modem) οι οποίες ζητούν απαντήσεις. Αρχίζω (καλό κουράγιο).

I) Που μπορώ να προμηθευτώ τα προγράμματα επικοινωνίας με τις διάφορες θάσεις και ποιές είναι οι τιμές τους (περίπου).

II) Στο τεύχος 7 ανέφερες ότι η τάση για χρήση 1200bps στην Ελλάδα κυριαρχεί λόγω της κακής ποιότητας τηλεφωνικών γραμμών. Θα υπάρχει πρόβλημα με ένα modem των 2400bps;

III) Ποιά η μέση τιμή για modem των 1200 και 2400bps αντίστοιχα;

IV) Ποιά αναλογία είναι καλύτερη:

α)πολλά baud, λίγα bps ή

β)πολλά bps, λίγα baud;

V) Η επικοινωνία με τους άλλους χρήστες γίνεται στην ελληνική ή σε ξένη γλώσσα;

VI) Ποιά πρωτόκολα χρησιμοποιούν οι θάσεις Acrobase και Amazing Remote; (CCITT ή BELL)

VII) Τα modems αναγνωρίζουν όλες τις version των πρωτοκόλων αυτών;

VIII) Στο τεύχος 8 στις παραμέτρους των προαναφερθέντων θάσεων ο αριθμός 2400 είναι στην αρχή σε αντίθεση με τις άλλες θάσεις που αρχίζουν με 1200.

Μήπως αυτό σημαίνει ότι χρειάζεται modem 2400 (baud, bps);

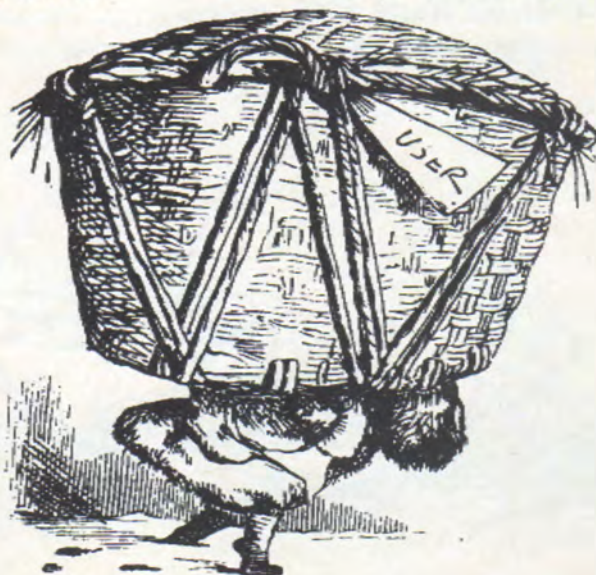
IX) Που θα πρέπει να πληρώσω την συνδρομή ώστε να έχω πρόσβαση στις 2 προηγούμενες θάσεις; Πόσο είναι αυτή και τη χρονική διάρκεια έχει;

Και 2 ερωτήσεις σχετικά με γλώσσες προγραμματισμού.

I) Ποιά η καλύτερη έκδοση της C και που μπορώ να την βρω;

II) Στην τιμή περιλαμβάνεται και βιβλίο και ποιά είναι η τιμή αυτή;

Επιτέλους τελείωσα. Θα περιμένω με αγωνία το επόμενο τεύχος και ελπίζω να υπάρχουν ακόμα περισσότερες θάσεις.



**Goodbye! Γιώργος Στασινόπουλος**

Αγαπητέ φίλε Γιώργο αρχίζω:

I) Απο computer shops, που εκτός από παιχνίδια, έχουν και άλλες εφαρμογές για Amiga.

II) Εξαρτάται, πόσο άλλοι θα μιλούν στην ίδια γραμμή με εσένα (κσσ..ελα Κούλα...γκσσσσ !!) ΟΤΕ βλέπεις.

III) Απο 18.000 - 50.000 δρχ. IV) Baud και bps είναι το ίδιο (bps = baud per second).

V) Εαν μπίεις σε ελληνική βάση, σαφώς ελληνικά.

VI) Νομίζω CCITT. VII) ΝΑΙ.

VIII) Οχι, απλά υποστηρίζουν και 2400.

IX) Στην βάση που σε ενδιαφέρει, μέσω modem και υπάρχουν πληροφορίες για θέμα σθνδρομής.

I+II) Στην ίδια απάντηση με την πρώτη.

**ΔΕΝ ΚΑΤΑΛΑΒΑΙΝΟ ΤΙΠΟΤΑ**

✉ Αγαπητό User  
Εχω έναν Amstrad 6128 και αντιμετωπίζω ένα μεγάλο πρόβλημα μ'αυτόν. Εδώ και καιρό τώρα όταν τον ανάβω, αυτός δεν καταλαβαίνει τίπο-

τα, δηλ. είναι κολημένος. Τις περισσότερες φορές το paper παίρνει το χρώμα 10 (cyan) και το border γίνεται μαύρο. Όταν συνεχίζω να τον αναβοσβήνω κάνει πολλά και διάφορα παράσιτα σαν τηλεόραση και ακούγονται και κάποια τικ-τακ μερικές φορές. Αλλοτε πάλι ακούγεται ένα τικ και η οθόνη γίνεται εντελώς μαύρη. Ολα αυτά άρχισαν όταν έπαιζα κάποιο παιχνίδι και κόλλησε ο υπολογιστής. Ακριβώς τα ίδια συνέβησαν και άλλες δυο φορές παλιότερα αλλά είχε επανέλθει το computer. Τι συμβαίνει και ποιό είναι το πρόβλημα; Από τι προήλθε η βλάβη;

Χρειάζεται service ο υπολογιστής μου; Αν ναι τι χρειάζεται να κάνω τώρα που έχει λήξει η εγγύηση και δεδομένο υ ότι εγώ μένω στην επαρχία; Ελπίζω να μπορείτε να απαντήσετε τα ερωτήματα που σας έθεσα γιατί θα ήταν μεγάλη βοήθεια για μένα. Ευχαριστώ Χούλης Μάρκος Λέρος.

Αγαπητέ φίλε Μάρκο, ωραίο νησί η Λέρος, αλλά δεν έχει Amstrad service. Το computer σου σίγουρα θέλει κάποιο service, και θα

σε συμβούλευα, (ας έχει λήξει η εγγύηση σου) να απευθυνθείς στην AMSTRAD HELLAS, στο τηλέφωνο: 52.30.742. Σίγουρα θα σε βοηθήσουν.

**ΑΓΟΡΑ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ**

✉ Αγαπητό USER  
Σε λίγες μέρες σκέφτομαι να αγοράσω υπολογιστή. Θέλω όμως να είναι φτηνός και καλός. Γ'αυτό σκέφτομαι να αγοράσω έναν από τους παρακάτω: Commodore 64, Sam Coupe και Amstrad 464 plus. Γ'αυτούς θα ήθελα να σου κάνω μερικές ερωτήσεις:

- α) Ποιός έχει περισσότερα χρώματα, καλύτερα γραφικά, ήχο και ανάλυση;
- β) Πόσο κάνουν τα drives του Sam όταν τον αγοράσω;
- γ) Ο Amstrad έχει την δυνατότητα να συνδεθεί με τηλεόραση;
- δ) Εάν πχ αγοράσω ένα παιχνίδι για Spectrum και τον χρησιμοποιήσω σε Sam θα έχω καλύτερα αποτελέσματα;
- ε) Τον Sam τον παίρνω με κασσετόφωνο;
- στ) Ποιός αποδίδει κα-

λύτερα στην τηλεόραση (έχω μια SONY 21000 WX μοντέλο '89);

η) Ποιός είναι καλύτερος και σε άλλους τομείς - εκτός από παιχνίδια-;

θ) Το κασετόφωνο του Amstrad 464+ μπορώ να το χρησιμοποιήσω για να ακούω τραγούδια;

ι) Ποιόν από τους τρεις μου προτείνεις να αγοράσω;

Ευχαριστώ

α)(Αντικειμενική γνώμη του Αρχισυντάκτη, Νίκο σκάσε χτσσσ! (βουρδουλιά!!) ο Commodore 64. β)Βρες τα πρώτα και μετά πες μας και εμάς!!

γ)Ναι, δια μέσου modulator.

δ)Οχι, θα είναι το ίδιο.

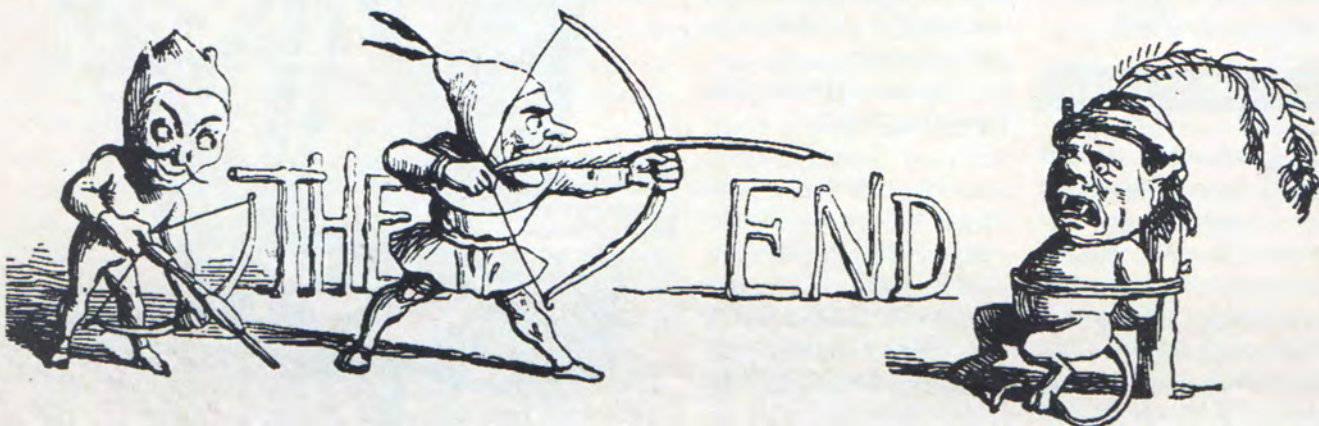
ε)Δεν έχει κασσετόφωνο, όμως μπορείς να συνδέσεις ενα απλό οικιακό.

στ)Σχεδόν όλοι αποδίδουν το ίδιο.

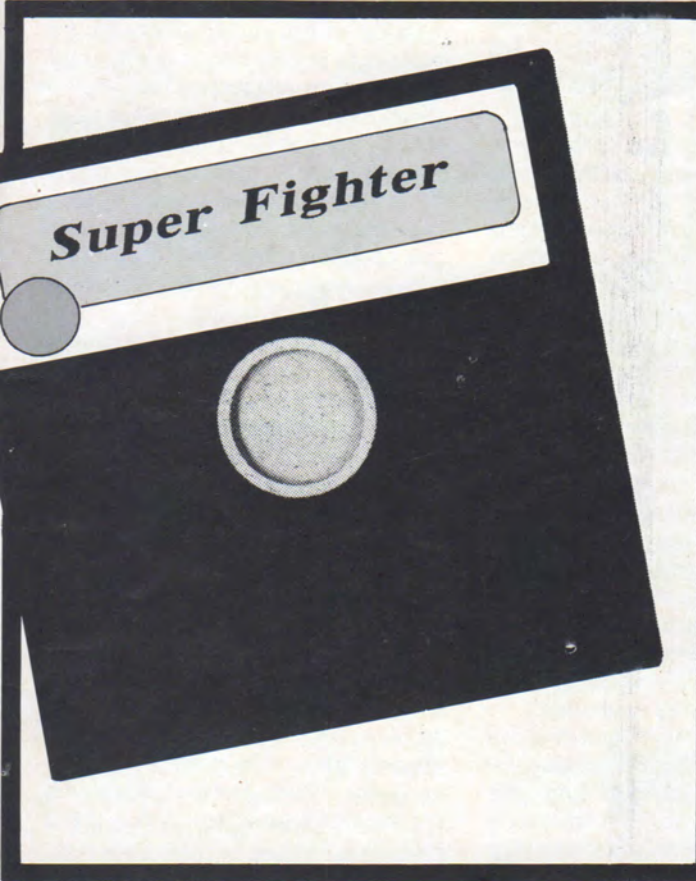
η)Μάλλον, ο Amstrad, λόγω πίο εύκολης basic.

θ)Ασφαλώς όχι!

ι)Ο Σωτήρης προτείνει Atari ST, ο Renato Amiga και πάει λέγοντας. (Μάλλον θα πρέπει να αποφασίσεις μόνος σου).



# 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 διώκονται ποινικά.

THIS CAMPAIGN IS ORGANISED BY  
**ELSPA**  
EUROPEAN LEISURE SOFTWARE  
PUBLISHERS ASSOCIATION

**ΕΠΙΤΡΟΠΗ ΠΡΟΣΤΑΣΙΑΣ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ**  
*Ινστιτούτο Προώθησης Νέων Τεχνολογιών.*



**Η ΠΕΙΡΑΤΕΙΑ  
ΔΙΩΚΕΤΑΙ  
ΠΟΙΝΙΚΑ**

# ΒΙΒΛΙΟ



# ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ

**Ο** Herbert Schildt είναι ένας γνωστός συγγραφέας βιβλίων για υπολογιστές, και μάλιστα για τον προγραμματισμό σε Pascal, C και Modula-2. Έχει γράψει αρκετά βιβλία ειδικά για τις γλώσσες της Borland, την εταιρεία που κατέχει τα πρωτεία στην Pascal, με την Turbo Pascal, και που αμφισβητεί την κυριαρχία της Microsoft με την Turbo C και την Turbo C++. Σε αυτό το βιβλίο ασχολείται με την Turbo C. Συγκεκριμένα, παρουσιάζει και εξηγεί τη χρήση του ολοκληρωμένου περιβάλλοντος της γλώσσας, του γνωστού IDE, δίνει οδηγίες για τις παραμέτρους που πρέπει να οριστούν στον Compiler και τον Linker, ώστε να δουλεύει το σύστημα πιο σωστά, ενώ αναφέρεται στον προγραμματισμό σε C, παρουσιάζοντας τις σπουδαιότερες συναρτήσεις της και τους τρόπους με τους οποίους πρέπει να γράφεται, να διορθώνεται και να ολοκληρώνεται ένα πρόγραμμα στην έκδοση της Borland.



<b>ΤΙΤΛΟΣ:</b>	Εγχειρίδιο εκμάθησης Turbo C
<b>ΣΥΓΓΡΑΦΕΑΣ:</b>	Hembert Schildt
<b>ΕΚΔΟΣΕΙΣ:</b>	Κλειδάριθμος
<b>ΣΕΛΙΔΕΣ:</b>	540
<b>ΤΙΜΗ:</b>	3.900

**Τ**ο βιβλίο ξεκινάει με μια επισκόπηση της C και την εξέλιξή της μέχρι την Turbo C, ενώ απαριθμούνται οι ομοιότητες και οι διαφορές της με τις άλλες γλώσσες υψηλού επιπέδου, όπως η Basic, η Cobol, η Pascal, η Ada και η Modula-2. Τονίζεται η μεγάλη δύναμη της γλώσσας, και γίνεται μια σύγκριση με την Assembly, ενώ εξηγείται πως ο προσανατολισμός της, με τη μεγάλη ελευθερία που δίνει, είναι οι προγραμματιστές και οι εφαρμογές που απαιτούν μεγάλη ταχύτητα και ευελιξία, όπως λειτουργικά συστήματα, γλώσσες προγραμματισμού, μεταγλωττιστές, διαχειριστές βάσεων δεδομένων κ.α. Με αυτό βέβαια δεν εννοεί πως η C δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί για άλλους σκοπούς, απλά δείχνεται η δύναμη της γλώσσας.

Το δεύτερο κεφάλαιο είναι αφιερωμένο στο ολοκληρωμένο περιβάλλον της Turbo C. Εξηγούνται οι διάφορες επιλογές που δίνονται από το κεντρικό μενού, καθώς και οι λειτουργίες του διορθωτή κειμένων. Υπάρχουν ακόμη οδηγίες για τη χρήση του προγράμματος Tcinst, με το οποίο γίνεται η διαμόρφωση του ολοκληρωμένου περιβάλλοντος. Εξηγούνται όλες οι επιλογές και οι παράμετροι. Αμέσως έπειτα βρίσκεται ένα κεφάλαιο αφιερωμένο στον διορθωτή κειμένου, όπου εξηγείται ο τρόπος με τον οποίο μπορείτε να φορτώσετε ένα αρχείο, να το αλλάξετε προσθέτοντας ή διαγράφοντας τμήματά του και τελικά να το αποθηκεύσετε πίσω στο δίσκο.

Το πρώτο μέρος ολοκληρώνεται με την περιγραφή των βασικών στοιχείων της Turbo C. Ο συγγραφέας ακολουθεί την προσέγγιση της άμεσης επαφής με τη γλώσσα, πιστεύοντας ότι ο καλύτερος τρόπος για να τη μάθει κανείς είναι το παράδειγμα. Έτσι ξεκινάει παρουσιάζοντας μερικά προγράμματα-παραδείγματα, ενώ ταυτόχρονα εξηγεί βασικά θέματα, όπως η διάκριση μικρών και κεφαλαίων

ων γραμμάτων, η χρήση των βιβλιοθηκών της γλώσσας, οι οδηγίες προς τον προπεξεργαστή, και η χρήση απλών συναρτήσεων όπως η printf(). Εδώ εξηγείται η σπουδαιότητα που έχουν οι συναρτήσεις στη C, καθώς και οι βασικές εντολές επανάληψης και διακλάδωσης και διάφοροι τύποι μεταβλητών.

Το δεύτερο μέρος εξετάζει και αναλύει τα βασικά στοιχεία της γλώσσας μέσα σε επτά κεφάλαια. Αρχικά εξετάζονται οι διάφοροι τύποι μεταβλητών και δεδομένων που χρησιμοποιούνται στη C, μαζί με όλες τις παραλλαγές τους, καθώς και ο τρόπος δήλωσής τους. Εξηγείται η περιοχή του προγράμματος στην οποία είναι αναγνωρίσιμες και το ίδιο γίνεται για τις σταθερές.

Μετά αναφέρονται οι διάφοροι τελεστές και η χρήση τους, ενώ εξηγείται η χρήση της μετατροπής τύπου. Κατόπιν αναλύονται οι διάφορες εντολές ελέγχου της ροής του προγράμματος, όπως εντολές διακλάδωσης και επανάληψης. Ιδιαίτερα εξηγείται η χρήση της εντολής Switch, σε συνδυασμό με την εντολή break.

Μετά είναι η σειρά των μεταβλητών. Εξετάζεται ο ορισμός και η χρήση πινάκων και αλφαριθμητικών, μαζί με τις αντίστοιχες συναρτήσεις βιβλιοθήκης για το χειρισμό αλφαριθμητικών. Αναπτύσσεται και ένα απλό παιχνίδι τύπου "Ναυμαχίας", χρησιμοποιώντας αλφαριθμητικά, όπου γίνεται περισσότερο κατανοητή η χρήση τους.

Σε αυτό το σημείο θα πρέπει να πούμε πως το ύφος του συγγραφέα και η προσέγγισή του στο θέμα είναι από τις καλύτερες που έχουμε συναντήσει, και κάνει την εκμάθηση ευχάριστη και γρήγορη. Χωρίς να μπαίνει σε πολύπλοκα θέματα που θα δυσκόλευαν την εκμάθηση, καταφέρνει να φέρει σε επαφή τον αναγνώστη με τα σημαντικά στοιχεία της γλώσσας. Το όγδοο κεφάλαιο είναι από τα σημαντικότερα, καθώς ασχολείται με τους δείκτες, στους οποίους η C οφείλει κατά μεγάλο ποσοστό τη δύναμή της. Εξηγείται το τι είναι οι δείκτες, πού και πώς χρησιμοποιούνται, και πως γίνονται οι διάφορες αριθμητικές πράξεις με αυτούς. Εξηγείται ακόμη η σχέση μεταξύ δεικτών και πινάκων, και πώς μπορεί κανείς να χρησιμοποιεί τους μεν στη θέση των δε. Το σημαντικότερο ίσως σημείο είναι εκείνο όπου εξηγούνται τα πιο συχνά προβλήματα που προκαλούνται από τη λανθασμένη χρήση των

δεικτών, και πώς μπορεί κανείς να τα αποφύγει.

Στο επόμενο κεφάλαιο γίνεται μια πιο επισταμένη ανάλυση των συναρτήσεων, του τρόπου ορισμού του τύπου τους, καθώς και των παραμέτρων τους, όπως και του τρόπου με τον οποίο επιστρέφουν τιμές.

Τονίζεται η σημασία της κλήσης κατά αξία ή κατά αναφορά, και η ειδική σημασία των `main()`, `argc()` και `argv()`. Πολύ σημαντική είναι και η αναφορά στα πρωτότυπα συναρτήσεων, κάτι που βοηθάει σημαντικά στον έλεγχο του προγράμματος, καθώς και στην έννοια της αναδρομής.

Το δεύτερο μέρος ολοκληρώνεται με το δέκατο κεφάλαιο, όπου εξετάζονται θέματα σχετικά με τα αρχεία και τη χρήση τους, οι συναρτήσεις εισόδου-εξόδου (φορμαρισμένες και μη), καθώς και το σύστημα εισόδου-εξόδου με ενδιάμεση αποθήκευση. Γίνεται ιδιαίτερη αναφορά στο χειρισμό αρχείων μέσω των συναρτήσεων τύπου UNIX, και οι λόγοι για τους οποίους συνιστάται η χρήση των συναρτήσεων που προτείνονται από την επιτροπή ANSI.

Το τρίτο μέρος ασχολείται με πιο προχωρημένα θέματα. Συγκεκριμένα, αναλύονται οι διάφορες μετατροπές τύπων (δεδομένων, συναρτήσεων, προσπέλασης κ.τ.λ.), και θέματα όπως οι δείκτες σε συναρτήσεις και η δυναμική κατανομή μνήμης. Ακολουθούν θέματα που σχετίζονται με τη δημιουργία νέων τύπων δεδομένων, και μάλιστα η χρήση των `bitfields` και `unions`, ενώ προτείνεται η χρήση των `sizeof` και `typedef` για την εξασφάλιση της φορητότητας των προγραμμάτων.

Ακολουθούν οι αναλύσεις μερικών προχωρημένων τελεστών, όπως οι `?` και `;`, και των βασικών συναρτήσεων για κείμενο, ενώ γίνεται μικρή αναφορά στις συναρτήσεις για γραφικά.

Κατόπιν, βρίσκουμε μια ανάλυση των επιλογών του προεπεξεργαστή, του τρόπου χρήσης του debugger για την αποσφαλμάτωση των προγραμμάτων μας και ένα κατάλογο με τις κυριότερες συναρτήσεις της Turbo C, και τα βασικά τους χαρακτηριστικά.

Το βιβλίο κλείνει με αναφορά στη μεταγλώττιση προγραμμάτων που είναι διασπασμένα σε πολλά αρχεία, στη χρήση της εντολής `MAKE` και την έκδοση της Turbo C για χρήση από τη γραμμή εντολών του DOS.

Συνολικά πρόκειται για ένα πολύ καλό βιβλίο, που απευθύνεται σε



όσους ξεκινούν να μαθαίνουν τη C και χρειάζονται ένα βιβλίο κατατοπιστικό, που να μπορούν να το κατανοήσουν χωρίς να χρειαστεί να αποκρυπτογραφούν τα όσα διαβάζουν. Αν είστε σε αυτή την κατηγορία, σας το συνιστούμε.

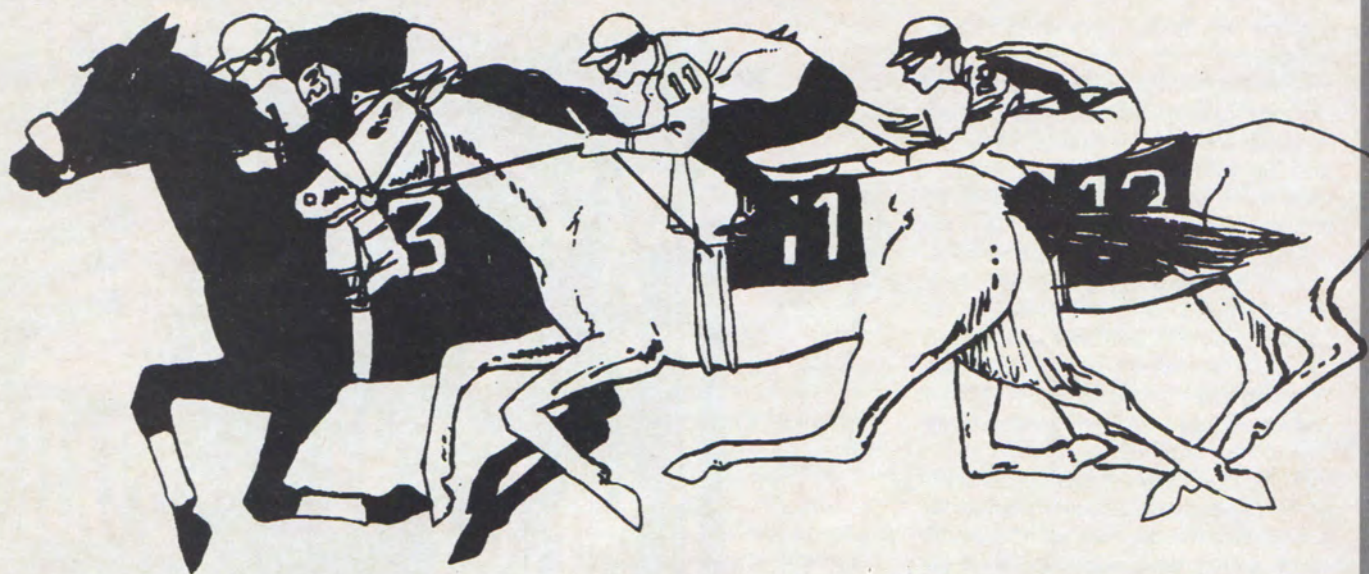


<b>ΤΙΤΛΟΣ:</b>	Turbo C, The Pocket Reference
<b>ΣΥΓΓΡΑΦΕΑΣ:</b>	Herbert Schildt
<b>ΕΚΔΟΣΕΙΣ:</b>	Borland-Osborne/McGraw-Hill
<b>ΣΕΛΙΔΕΣ:</b>	220
<b>ΤΙΜΗ:</b>	1400

**M**ια και αυτό το μήνα σας παρουσιάσαμε ένα βιβλίο για την Turbo C, σκεφτήκαμε πως θα σας ενδιέφερε και ένας μικρός εύχρηστος οδηγός για όλες τις εντολές της. Όσο καλά και αν έχει εντρυφήσει κανείς στα εγχειρίδια χρήσης της γλώσσας, και όσο και αν η Borland θεωρείται από τις εταιρείες που μαζί με τα προγράμματά τους δίνουν και κατατοπιστικά εγχειρίδια, πρέπει να παραδεχτούμε ότι είναι κάπως δύσκολο να ανατρέχουμε σε αυτά κάθε φορά που θέλουμε κάποια πληροφορία, ειδικά αν λάβουμε υπόψη το πλήθος και τον όγκο τους.

Ο Herbert Schildt έχει γράψει ένα μικρό και εύχρηστο οδηγό, που περιλαμβάνει τις εντολές της Turbo C, επεξηγημένες σε κάποιο βαθμό, μαζί με πληροφορίες για τους τελεστές, τη χρήση και την προτεραιότητά τους. Υπάρχουν φυσικά όλες οι λέξεις-κλειδιά που αναγνωρίζει η γλώσσα, μαζί με σύντομα παραδείγματα για τη χρήση τους, καθώς και όλες οι επιλογές και οι εντολές για τον προεπεξεργαστή και το μεταγλωττιστή. Επιπλέον, βρίσκουμε μια σύντομη περιγραφή του ολοκληρωμένου περιβάλλοντος, του διορθωτή, και της έκδοσης για χρήση από τη γραμμή εντολών του DOS, μαζί με τις παραμέτρους τους, ενώ το ίδιο γίνεται και για το `TLINK`, με το οποίο γίνεται η τελική μετετροπή του κώδικα σε εκτελέσιμο αρχείο.

Οι διάφορες συναρτήσεις είναι χωρισμένες κατά κατηγορίες, ανάλογα με το σκοπό τους, και εκτός από τις παραμέτρους που δέχονται, τη λειτουργία τους και τις τιμές που επιστρέφουν, περιέχουν και αναφορές σε άλλες σχετικές συναρτήσεις καθώς και τη βιβλιοθήκη όπου βρίσκονται. Με δύο λόγια, το βιβλίο έχει όλα όσα χρειάζονται για να λύσετε τις απορίες σας γύρω από κάτι που αφορά την Turbo C, και μπορείτε πολύ άνετα να το κουβαλάτε παντού μαζί σας, μόνο μην το διαβάζετε στην παραλία το καλοκαίρι: λερώνει και θα εκνευρίσετε και το κορίτσι σας (ή το αγόρι σας).



# ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

## ΜΑΡΤΙΟΥ

**Θ**α έχετε σίγουρα προσέξει, (αν όχι ρίξτε τώρα μια ματιά) ότι κάθε μήνα, στην ράχη του περιοδικού μας, φιλοξενείται κάθε φορά και μία διαφορετική φράση. Ενα σλόγκαν, μπορούμε να πούμε, που χωρίς να θέλει να πει κάτι το συγκεκριμένο, άλλοτε είναι επίκαιρο, άλλοτε είναι χιουμοριστικό, άλλοτε... αλλά σχεδόν πάντα έχει σχέση με το USER! Αυτό λοιπόν είναι και το θέμα του διαγωνισμού μας. Στείλτε μας τις δικές σας φράσεις-σλόγκαν, που σημειωτέον, πρέπει να έχουν μέγεθος το πολύ μέχρι 80 γράμματα.

Ποιό είναι το δώρο του διαγωνισμού μας; καλά τώρα, το γεγονός και μόνο που οι φράσεις σας θα περάσουν στην αιωνιότητα, δημοσιευμένες στα επόμενα τεύχη του USER, δεν είναι και λίγο !!! Αλλά, αν δεν σας αρκεί μόνο η δόξα, τότε, υπάρχουν και 50 αφίσσες από τα τελευταία παιχνίδια της αγοράς.

Στείλτε μας λοιπόν τα σλόγκαν σας μέχρι τις 30 Απριλίου, και αν σε κάποιο USER, δείτε το σλογκανάκι σας, (καλά έ, θα σκάσουν οι φίλοι σας απ το κακό τους) τότε ελάτε στην διεύθυνση:

ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER,  
ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ  
ΣΠΑΡΤΗΣ 75,  
12761 ΧΑΙΔΑΡΙ  
ΓΙΑ ΤΟΝ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟ ΜΑΡΤΙΟΥ

**Υ**στερα από χιλιάδες γράμματα

διμαρτυρίας, μετά από εκατομμύρια τηλεφωνήματα και δηλώσεις διαμαρτυρίας, ύστερα απο εκατό περίπου μυνήσεις προς παντός υπευθύνου από όλες της εταιρίες software και hardware, μετά από μια βομβιστική επίθεση από κάποια οργάνωση 31 Φ καθώς και τις ποινικές κυρώσεις των τριών μηνών φυλάκισης από την ελληνική δικαιοσύνη για παράνομη προβολή τρομοκρατικής προκήρυξης, μάταια προσπαθούσε ο βοηθός αρχισυντάκτη ότι ήταν ευθυμογάφημα. Βλέπετε, (κάτι κύριοι με άσπρα ρούχα που κρατούσαν ένα λευκό πουλόβερ με ένα μανίκι είχαν διαφορετική γνώμη.

(Χμμμ..κάτι μου θυμίζει αυτό) είμαστε λοιπόν έτοιμοι για την συνέχιση αυτού εδώ του λειτουργήματος. (Βλέπε ευθυμογράφημα.). Τσο-νκ του ,λιιιι τσο-νκ! λέει άλλωστε και μια παλιά σοφή κινέζικη παροιμία.

Αυτή τη φορά ιδρύουμε όπως άλλωστε μας ζητήθηκε, μια στήλη εξωτερικού για τις από εκεί ανταπο-

κρίσεις.  
Ανταποκριτής μας ποιός άλλος:

**Ο ΜΙΛΤΟΣ ΤΣΙΑΚΑΛΟΣ**

## Here England, Hello!!!

ίλες και φίλοι γειά σας. Οι πρώτες βροχές άρχισαν εδώ στην Αγγλία και δυστηχώς η σπηλιά που κατάφερα να βρώ με τα λεφτά που στέλνει ο εκδότης είναι σκοτεινή και υγρή και οι πυρσοί κοντεύουν να σβήσουν, χωρίς να αναφέρω την γκρίνια της γριάς αρκούδας. (Ποτέ δεν κατάλαβα τι ήταν αυτή η επιγραφή δίπλα απο το computer του αρχισυντάκτη που έγραφε 'Εδώ τα λεφτά για τους συντάκτες για περισσότερα credits στο strip poker'). Ξνοιξη μήκε για καλά και η αγράμπελη μοσχοβ...ε συγνώμη παρουσύρηκα, και οι εταιρίες άρχισαν να κάνουν γνωστές τις νέες τους κυκλοφορίες. Από την πλευρά της η Amstrad, έκανε γνωστή την κυκλοφορία της Amstrad master system, η οποία θα έχει 8256 χρώματα στην οθόνη ταυτόχρονα από μια παλλέτα 8257. νλα αυτά είναι optional όμως. Προς το παρόν έχει βγει ένα και μόνο παιχνίδι απο την haker soft. Είναι το blank mind το οποίο έχει να κάνει με ένα λευκό sprite που θα κάνει σκι πάνω στο χιόνι. Περισσότερα για το παιχνίδι από τους έμπειρους reviewers των άλλων περιοδικών. Από τη πλευρά της η Atari, ανακοίνωσε τον νεον Atari ST, ο οποίος θα έχει ειδική θύρα για οπτικό δίσκο, για κασσετόφωνο, για walk-man, για ξυπνητήρι και τοστιέρα και που με ένα ειδικό καλώδιο θα μπορεί να πάρει μέχρι και έξι. (Οικογενειακή συσκευασία). Η Santa Clause Pixies ανέστειλε την κυκλοφορία των 2601 και αγόρασε την εταιρία που έβγαζε τις απομιμήσεις μια και το μόνο κομμάτι που πούλησε ήταν στον κατασκευαστή των απομιμήσεων. Στον χορό μήκε και η Acorn, με την ανακοίνωση του νέου επεξεργα-

στή στα 107 mips. Το rasmania που τεστάρουμε, ύστερα από την επιλογή πίστας, μας έβγαλε για δέκατα του δευτερολέπτου την επιγραφή game over και στην συνέχεια πάλι την επιλογή πίστας. Κυκλοφόρησε επίσης και το επαγγελματικό πακέτο 'Ευρηκα,εύρηκα' που μπορεί και υπολογίζει τον όγκο του νερού που εκτοπίζει ένα αντικείμενο. Η Commodore δεν έδειξε τίποτα σπουδαίο μια και ακόμα ψάχνετε, αφού στο εργοστάσιο της Amiga, έπεσε στα μηχανήματα κάποιος εργάτης (που παλιότερα είχε κατηγορηθεί για κατασκοπία) ονόματι Jack Tramien με αποτέλεσμα τα χέρια στις οθόνες της Amiga να βγαίνουν με αίματα και η δισκέτα του workbench να γράφει Blood Money. Κυκλοφόρησε επίσης και το νέο βιβλίο που έχει σαν κύριο θέμα του το Kick Off, και το οποίο προβλέπετε να γίνει μεγάλη επιτυχία. Εκδότης και συγγραφέας του είναι ο γνωστός Dini Doni του οποίου γνωστά έργα είναι τα 'Από την ασημία στα πλούτη' και 'Το μυστικό της επιτυχίας μου'. Το καινούριο βιβλίο, αναφέρει την ιστορία των kick Off από το 1 μέχρι και το final whistle. Αναφέρει επίσης και διάφορα μαγικά spell για να ελλατώσετε την πυκνότητα του αντιπάλου

τερματοφύλακα, spell που λειτουργεί απο το kick off + μια και στην πρώτη version του παιχνιδιού η πυκνότητα του τερματοφύλακα είναι ίση με την πυκνότητα ενός ευγενούς αερίου στην χημεία. Μέχρι και ένας τυφλός ανάπηρος συνταξιούχος γάδαρος θα έπιανε τα σουτ από το κέντρο. Σωτήρήρήρήρη πήρε το φωτοτυπικό πάνω από το κεφάλι μου.. δεν σε νικούσα με αυτά τα spells στα παιχνίδια που παίζαμε. Μέσα στο βιβλίο υπάρχει και η ανακοίνωση της κυκλοφορίας του επόμενου Kick Off με τίτλο 'When we say final whistle, we mean it' που θα έχει επιλογή για χειρονομία στον διαιτητή ή στον αντίπαλο παίκτη ή στους θεατές ή στον αρχισυντάκτη του περιοδικού ή ...? τι είναι αυτά τα λεφτά? αποζημίωση? τι πάει να πει με απολύετε? ... Σας χαιρετούμε λοιπόν από την Αγγλία με την ελπίδα τα ανοιξιάτικα πρωτοβρόχια να σταματήσουν και η αρκούδα που συγκατοικώ να καταφέρει να βρει διαμέρισμα στην πόλη. Και μην ξεχνάτε ότι για να επικοινωνήτε μαζί μας δεν έχετε παρά να αφήνετε τα γράμματά σας, κάτω από το μαξιλάρι σας την νύχτα ή όσοι απο εσάς έχουν modem να μας καλούν στην **Crazy BBs. 6447 595 21:00-08:00 κάθε βράδυ.**



# ΑΓΓΕΛΙΕΣ

ΑΠΟ ΟΛΑ ΕΧΕΙ ΤΟ ΠΑΝΕΡΙ

**A MIGA 500**, επέκταση μνήμης, TV modulator, joy-stick, πολλά games, βιβλία, 130000. Λευτέρης τηλ: 7650795

**Π ΡΟΛΑΒΕΤΕ** : EYROPIC + drive 5,25 , 110 δισκέτες 3,5 ,250 δισκέτες 5,25 ,joystick ,βιβλία ,δισκετοθήκες. Σε άριστη κατάσταση .Τιμή συζητήσιμη .Πωλούνται και ξεχωριστά .ΤΗΛ: 0842-26102 Μάνος

**Π ωλούνται** 20 δισκέτες AMSTRAD 6128 με παιχνίδια όπως: CHASE HQ, NIGHT BREED, TEENAGE QUEEN, RICK DANGEROUS, CORRUPTION σε άριστη κατάσταση. ΤΗΛ: 7217879 Στέλιος

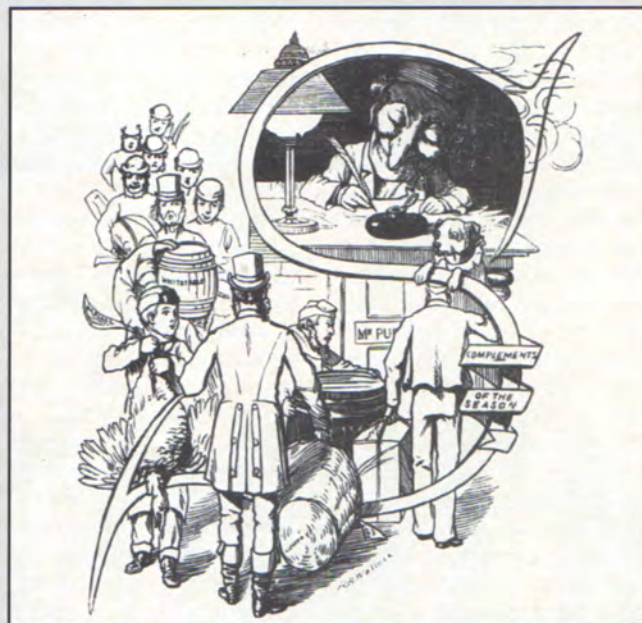
**Π ωλείται** τηλεκατευθυνόμενο Nikko turbo με 2 κανάλια τηλεκατεύθυνσης ,σχεδόν αχρησιμοποίητο. Τιμή 20.000 ΤΗΛ: 9737816 Μάκης

**Λ όγω** ανάγκης πωλείται AMIGA 500 1 μηνός, monitor 1084 P, τροφοδοτικό, mouse, 2 joystick, 20 δισκέτες με games ,τιμή 180.000. ΤΗΛ: 9611430 Γιάννης

**A RCHIMEDES** A3000, 50 αγεμάτες δισκέτες, αξεσουάρ σε άριστη κατάσταση, πωλείται μόνο 170.000 Τηλ: 4128172 Παύλος

**A MIGA** Desk Top Video. ΑΤώρα 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 και 8629564.

**S ega Megadrive**, 2 joy-sticks, Παιχνίδια τιμή 85.000 δρχ. Τηλ 5983837 Γιάννης



**Π ΩΛΕΙΤΑΙ** υπολογιστής AMSTRAD 1512 με σκληρό δίσκο 20 MB και μονόχρωμη οθόνη. Τιμή συζητήσιμη. Τηλ: 67.12.100

**A MIGA**: Τέλεια ρύθμιση και έλεγχος των drives με ειδικό original πρόγραμμα ,2 δισκέτες και manual. Τηλ: 8614265-8617222 Θεόφιλος.

**Π ΩΛΕΙΤΑΙ** Commodore 128 με drive 1570, πολλά βιβλία και δισκέτες. Πληροφορίες ΓΑΝΩΣΗΣ ΣΤΑΜΑΤΗΣ ΤΗΛ: 66.57.825 5-9 μ.μ.

**S ONY 2DD UNLABEL 3,5"** 155 ΔΡΧ, SONY 2DD 210 ΔΡΧ, NONAME 5,25 1100 ΔΡΧ, SONY 2S/2D 160 ΔΡΧ. ΑΠΟ 100-500 DISKS 10%. ΑΠΟ 500-1000 DISKS 15% ΕΓΓΥΗΜΕΝΕΣ 100%. ΤΗΛ 64.23.274

**Π ωλείται** τηλεκατευθυνόμενο, θερμικό, τετρακίνητο buggy AGFA TIGER , με μηχανή OPS, τηλεκατεύθυνση 2κάναλη HI TEC, στάρτερ και πολλά άλλα εξαρτήματα. Πωλούνται όλα μαζί 120.000 δρχ.

ή ανταλλάσσονται με AMIGA 500 1MB .Πληροφορίες στο τηλ: 58.20.399 από 8.30-4.30 Τάσος

**A MIGA 500 1MB**, ενός έτους, έγχρωμο monitor, 2 joysticks, βιβλία, προγράμματα, δισκετοθήκη. Άριστη κατάσταση. Μετρητοίς 200. 000. Τηλ: 9515936 Ακης.

**Π ωλούνται** ATARI STFΜ και έγχρωμο monitor Philips στις καλύτερες τιμές της αγοράς, 140.000 δρχ μαζί. Επίσης πωλείται Amstrad 6128 με εκτύπωση. Τηλ. 64.47.595 Μίλτος.

**Ε κτυπώτης** Amstrad DMP 3000 με πολύ χαρτί και καλώδιο σύνδεσης ελάχιστα μεταχειρισμένος. Τιμή έκπληξη. Τηλ:8077113 Γιάννης Κανακάρης

**Π ωλείται** εξωτερικό disk drive για AMIGA (αξίας 35.000) μόνο 20.000 δρχ, sampler( στερεοφωνικό )για AMIGA (27.000 μόνο 18.000). TV modulator για AMIGA αξίας 10.000 μόνο 5.000, και

100 δισκέτες με αυθεντικά και καινούργια παιχνίδια αξίας 100.000 δρχ μόνο 20.000 δρχ λόγω ανάγκης. Μπάκης τηλ: 51.43.628

**C OMMODORE 64 + 2** κασετόφωνα + musik maker + joystick + 120 παιχνίδια, μόνο 25000. Τηλ: 41.27.730 (8π.μ / 3μ.μ) Χάρης

**Π ωλείται** ATARI 1040 ST σε εξαιρετική κατάσταση, με θύρα και καλώδια για χρήση ασπρόμαυρου και έγχρωμου monitor ταυτόχρονα, με το αναβόσθημα MONO ενός διακόπτη. Το A/M monitor έχει ειδικό κύκλωμα για ενίσχυση του audio σήματος και για ταυτόχρονη λειτουργία με colour monitor. Τηλ 48.19.739 Δημήτρης

**Π ωλείται** φανταστικό SA-MPLER για τον ATARI ST. Είναι το ST REPLAY 4 της Microdeal, με δυνατότητα sampling 5-500KHz, αναπαραγωγή sample editor, spectrum analyser, drum machine, special sound fx. Το πρόγραμμα είναι original και λειτουργεί σε ασπρόμαυρο και έγχρωμο monitor. Περιλαμβάνει δισκέτες και cartridge. Τηλ 4819739 Δημήτρης..

**Π ωλείται** Atari 520 (drive διπλής όψευς) games + εφαρμογές + manuals σε υπεραρίστη κατάσταση. Τιμή ευκαιρίας 6394946 Σπύρος.

**Ζ ητείται** για αγορά Amstrad 6128 πράσινος και Drive 1541C σε άριστη κατάσταση. Προσφέρω 40.000 και 20. 000 αντίστοιχα. Τηλ: 6394946 Σπύρος.

**A TARI 1040 STE, A VORTEX AT 286/ AT EMULATOR.** Εγγύηση, παιχνίδια, προγράμματα, joy-sticks. Χρήστος τηλ: 58-10.713



# 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

**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

# Αγορί

**ΠΗΩΣΕ** τον κίνδυνο πίσω από  
αθε γωνία, να σε περιμένει!

**ΕΞΕΡΕΥΝΗΣΕ** το Έγκλημα, τους  
Μεταλλαγμένους, τους  
ξωγηίνους...

**ΤΑΞΙΔΕΨΕ** στον  
2ο αιώνα όπου  
εν υπάρχει...  
ακασιούνη. Μόνο  
**ΔΙΚΑΣΤΕΣ!**

**ΔΙΑΒΑΣΕ** τις νέες  
εγχρώμες) περιπέτειες  
του δικαστή  
**REDD!**



**STARRING**  
Joe Dredd as  
**THE JUDGE**

Chopper as  
**THE SKY SURFER**

Death as  
**JUDGE DEATH**

Kenny as  
**THE PERP**

Plus a cast of millions!!!

Το Υπουργείο Υγείας προειδοποιεί:

**ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΑΓΟΡΙ ΒΛΑΠΤΕΙ  
ΣΟΒΑΡΑ ΤΗΝ ΥΓΕΙΑ**

# RAWK



THE VIDEO GAME

UBI SOFT

Entertainment Software

