

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

# USER

AMIGA

## PHOTON PAINT II

PC

## ΟΙ ΙΟΙ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ



MEGA REVIEW

## BETRAYAL



AMSTRAD

## ADVANCED ART STUDIO

## ΤΑ ΜΗΛΑ ΚΑΤΩ ΑΠΟ ΤΟ ΔΕΝΤΡΟ

30

REVIEWS  
&  
PREVIEWS

- KING'S QUEST V • RED BARON • TOYOTA CELICA
- HARLEY DAVIDSON • BATTLE STORM • FEUDAL LORDS
- SPORTS 4D DRIVING • RING SIDE STRIKER • UNIVERSE 3

**SUPER ΔΩΡΟ ΕΝΑ ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΟ ΤΕΥΧΟΣ**

**Μ Α Σ Ε Σ Σ Τ Ο**

# ΒΑΣΚΕΤ

ΜΗΝΙΑΙΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΜΠΑΣΚΕΤ  
ΤΕΥΧΟΣ 34 \* ΤΙΜΗ 300

**ΚΕΡΔΙΣΤΕ  
3 ΦΟΡΜΕΣ  
NBA**

**Ο ΠΑΟΚ**

**ΚΥΠΕΛΛΟΥΧΟΣ**

**ΕΥΡΩΠΗΣ**

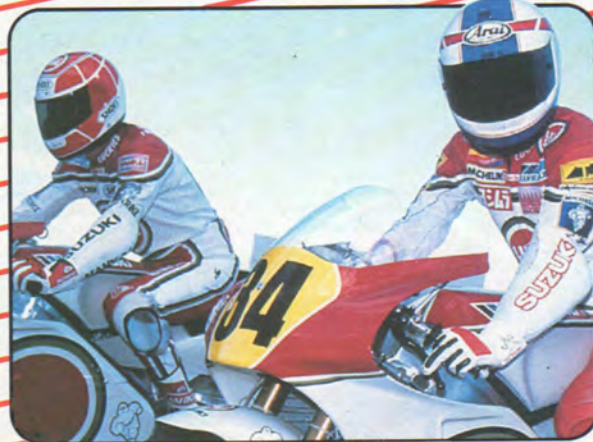
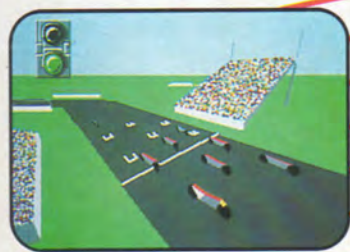
**PLAY-OFFS**

**Η ΩΡΑ ΤΗΣ ΑΛΗΘΕΙΑΣ**

**ΤΡΑΠΕΖΑ**

**ΓΙΑΤΖΟΓΛΟΥ-ΜΠΕΝΑΤΣΕΚ-ΓΚΟΥΜΑΣ-ΠΑΤΑΒΟΥΚΑΣ-ROBERSON**

# TEAM SUZUKI



TEL. 06.11.532 - 58.21.347, FAX 06.20.643

# 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"**

**TV MODULATOR**

**DISK DRIVE 5.25"**

**VIDEO DIGITISER**

**ΜΝΗΜΗ 512 KB**

**ΟΘΟΝΕΣ ΕΓΧΡΩΜΕΣ**

**ΜΝΗΜΗ 1.5MB**

**GENLOCK**

**HD 20 MB**

**ΚΑΛΩΔΙΟ SCART**

**...ΚΑΙ ΠΟΛΛΑ ΑΛΛΑ**

# DENON NOW!

Floppy Disk to Large-Capacity Optical Disk.



# DENON

ΚΑΣΕΤΕΣ ΔΙΣΚΕΤΕΣ

COMPACT  
**disc**  
DIGITAL AUDIO

ΑΠΟΚ. ΕΙΣΑΓΩΓΕΙΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ  
**Cassette Sound Α.Ε.**

ΑΘΗΝΑ:  
ΚΗΦΙΣΙΑΣ 10-12 ΜΑΡΟΥΣΙ · ΤΗΛ. 683 20 94

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ:  
ΜΗΤΡΟΠΟΛΕΩΣ 26 · ΤΗΛ. 283 100

**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 ολα τα κανάλια.

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

μονο **119.000** (με Φ.Π.Α.)



Το ΠΑΡΟΝ ΚΑΙ ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ ΣΤΟΥΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ

**AMSTRADHELLAS**

ΠΟΛΥΤΕΧΝΕΙΟΥ 12, ΑΘΗΝΑ 104 33  
ΤΗΛ.: 5230 742-3-4 FAX: 5228054

• ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ: ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΑΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΒΟΡΕΙΟΥ ΕΛΛΑΔΟΣ:

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

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

**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

**NEA**

**GAMES σε τιμές..... MICROPOLIS!!!**

για PC -  
Amiga -  
6128 κ.α.



**Cartridges για 6128**

BLACK JACK	1600	ROBOCOP II	6900	SOUND BLASTER	49.000
FOOTBALL MANAGER	1750	WORLD OF SPORTS	6900	LIGHT GUN ΓΙΑ SPECTRUM	9.900
SUMMER GAMES	2900	CRAZY CARS II	6900	MIDIBOX	14.900
PACKMAN	2500	BARBARIAN II	6900	VOYETRA SEQUENCER	18.900
KARTING GRAND PRIX	1600	PRO TOUR TENIS	6900	JOYSTICK JY-2	1.490
EYE OF HORUS	1900	OPERATION THUNDERBOLT	6900	ΔΙΣΚΕΤΕΣ 5,25 MICROPOLIS	79!
KARATE KID-2	2500	GRAZY CARS II	8500	ΔΙΣΚΕΤΕΣ 3,5	169!
4X4 ROAD RACER	2500	FIRE AND FORGET	8500	AMIGA 512K UPGRADE	18.000

**ΚΑΙ ΑΜΕΤΡΗΤΟΙ ΑΛΛΟΙ ΤΙΤΛΟΙ !!!**

(ολες οι τιμές με 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

ΠΟΛΥΤΕΧΝΕΙΟΝ  
ΑΘΗΝΩΝ

# ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΔΟΣΗ

**Π**οιός τη χάρη σας. Ούτε σχολείο ούτε διά  
κα ολόκληρες μέρες για να ευχαριστηθείτε και  
γεμάτο previews, reviews, news, tips, θέματα για  
μορ, και τι δεν έχει αυτό το USER.

βασμα ούτε πρωινό ξύπνημα, και δέ-  
να χορτάσετε ένα Πασχαλινό USER,  
όλους τους υπολογιστές, πολύ χιού-

Και αρχίζουμε τις πρώτες σελίδες μας, με τα previews, όπου θα δείτε μελλοντικές κυκλοφορίες παιχνιδιών  
π.χ. το τρομερό **Sim Earth**, **Larry I+II+III** και καλά διαβάσατε και τα 3 Larry σε οικογενειακή συσκευασία και  
τιμή κ.λ.π. Και περνάμε στα news, με νέα απο όλον τον κόσμο, και σε περισσότερες σελίδες (πάντως εμένα  
μου άρεσε ο νέος τρόπος αδυνατίσματος). Στα άρθρα μας για τους: **ATARI** και το δεύτερο μέρος της ιστο-  
ρίας των ST, **AMIGA** και άλλα κόλπα με την στήλη stay cool, **PC** κάτι κόλλησε ο υπολογιστής μου,  
**AMSTRAD Art Studio**, και **ARCHIMEDES DTP**.

Και τώρα πάρτε το σπαθί σας, βάλτε μπρός το σατανικό μυαλό σας, και ... **MEGA REVIEW BETRAYAL**.

Και αφού σφάξετε αρκετούς (πάμε στα **REVIEWS**), ανεβείτε στον Κόκκινο Βαρώνο για μια βόλτα πάνω απο  
τα σύννεφα με πολλές παγίδες. Όταν κατεβείτε το μαστίγιο που θα βρείτε, δεν είναι δικό μου, αλλά του  
Indiana Jones, φορέστε και το καπέλο, μπείτε μέσα στην **Toyota Celica** και σιγά τους **Feudal Lords** και  
τους Striker που θα δείτε καθ'οδόν, μέχρι που να μείνετε απο βενζίνη για να συνεχίσετε με μία Harley  
Davidson (μα τι λέει αυτό το ιταλικό παιδί σημ. εκδότη), και δεν είναι μόνο αυτά!!!

Το **SPELL MARKET** με πολλούς δράκους και λύσεις, και που να δείτε τι ετοιμάζει ο κύριος Ραφτόπουλος  
για το επόμενο USER. Ακόμη παρουσίαση **APPLE** και τριών μοντέλων **MACINTOSH**, τα γνώστα άρθρα για  
**MIDI**, **MODEM**, και **ΒΙΒΛΙΟΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ**.

Για να κλείσουμε αυτό το τεύχος με τον διαγωνισμό μας, το ευθυμογράφημα, τις αγγελίες και το γνωστό  
πλέον πεδίο βολής, αν και απ'ότι είδα κυματίζει λευκή σημαία στα μέτωπα και στην στήλη της **ΑΛΛΗΛΟ-**  
**ΓΡΑΦΙΑΣ**.



ΚΑΛΗ ΑΝΑΣΤΑΣΗ.

# USER

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

ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ  
UMBERTO GRELLONI

## ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ/ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ

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

LAY-OUT  
ΒΙΚΥ ΛΑΜΠΡΟΥ

D.T.P. - ΣΕΛΙΔΟΠΟΙΗΣΗ  
ΤΑΣΟΣ ΣΚΛΑΒΟΥΝΟΣ

ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ  
ΤΑΣΟΣ ΣΚΛΑΒΟΥΝΟΣ

ΕΙΔΙΚΟΣ ΣΥΝΕΡΓΑΤΗΣ  
ΘΕΟΠΙΣΤΟΣ ΝΙΚΗΤΙΔΗΣ

ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ  
LASER DOT

ΕΝΘΕΣΕΙΣ  
ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ ΤΣΟΛΑΚΗΣ  
Κ. ΣΑΚΕΛΜΑΡΗΣ Ο.Ε.

MONTAZ  
ΝΙΚΗΦΟΡΟΣ ΜΠΟΥΚΟΥΒΑΛΑΣ  
ΝΤΙΝΑ ΚΑΡΥΔΑ

ΕΚΤΥΠΩΣΗ  
ΚΥΛΙΝΔΡΟΣ

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

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ  
ΕΛΛΑΔΑ: 4400  
ΚΥΠΡΟΣ: 5000

# ΠΕΡΙΕ

**7** ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ  
ΕΚΔΟΣΗ

**10** PREVIEWS  
Μελοντικές κυκλοφορίες

**15** POWER ON NEWS  
Νεα απ' τον έξω και απ' τον μέσα κόσμο.

**22** ST-ΘΕΜΑ: ST story  
Ιστορία και εξέλιξη της σειράς ST (B μέρος).

**24** STAY COOL AMIGA  
users,  
συμβουλές και κολπάκια.

**26** ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ PC  
Ένα πακέτο από χρήσιμα προγράμματα για το PC  
σας.

**28** AMSTRAD-ΘΕΜΑ:  
ART STUDIO  
Ο τίτλος τα λέει όλα

**30** ARCHI-ΘΕΜΑ: ACORN

DTP

**32** PC-ΘΕΜΑ: VIRUS

Αρρώστιες και αντιβιοτικά για τα PC σας (A  
μέρος).

**36** MEGA REVIEW:  
BETRAYAL

Στρατηγική, μάχες και...απο την RAINBIRD.

**40** KING'S QUEST V

Και μόνο ότι είναι παιχνίδι της SIERRA, είναι  
αρκετό.

ADVENTURE'S PARADISE

Ένας παράδεισος για όσους αγαπούν την  
περιπέτεια.

**44** INDIANA JONES

**46** DARK SPYRE

SIMULATION SECTION

**48** Το όνομα κόκκινος  
βαρώνος σας λέει τίποτα;



# ΚΟΜΜΕΝΑ

## REVIEWS

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

- 50 1940
- 52 SUPERLEAGUE SOCCER
- 53 TOYOTA CELICA
- 54 BREACH 2
- 55 HARLEY DAVIDSON
- 56 STRIKER
- 58 4D SPORTS DRIVING
- 59 UNIVERSE 3
- 60 BATTLE STORM
- 61 FEUDAL LORDS
- 62 RING SIDE
- 66 STARBLADE

## GAMES KAI GX-4000

Παρουσίαση παιχνιδιών της νέας κονσόλας της Amstrad.

- 64 ROBOCOP II
- 65 PRO TENIS TOUR - SWITCH BLADE

## 8/16 BIT

Τρία πολύ γνωστά παιχνίδια, για τους "μικρούς" υπολογιστές.

- 68 KICK OFF II - F16 COMBAT PILOT
- 69 DICK TRACY

## 70 TIPS'N'TRICKS

Κόλπα για δύσκολα παιχνίδια, αλλά για έξυπνα παιδιά ...

## ΤΟ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΤΟΥ ΚΑΛΟΥ... ΠΑΙΚΤΗ

Χρήσιμες πληροφορίες από αυτούς που ξέρουν.

- 74 SPACE ACE
- 76 BOMBER

## 79 SPELL SHOP

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

## 84 MACINTOSH

Μια παρουσίαση των υπολογιστών της Apple.

## 87 GAMATE

TEST της νέας HAND-HELD κονσόλας.

## 88 PHOTON PAINT II

Το γνωστό πρόγραμμα ζωγραφικής για AMIGA 500.

## 90 MIDI

Μια βόλτα στο Μέλλον.

## 92 MODEMS

Μοδεμογράφημα

## 96 MAIL ORDER

Πάρε κόσμε. Ολα φθηνά και καλά

## 100 ΒΙΒΛΙΟΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ

## 102 ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

## 108 AMOS BASIC

## 110 ΠΑΣΧΑΛΙΝΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

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

## 111 ΕΥΘΥΜΟΓΡΑΦΗΜΑ

## 112 ΑΓΓΕΛΙΕΣ

Πολλές αγγελίες που κάποια απ'αυτές σίγουρα σας ενδιαφέρει.

## 113 ΚΟΥΠΟΝΙΑ

Κουπόνια για τις ταχυδρομικές συνδρομές του USER και τις δικές σας αγγελίες.

# REVIEWS

ΜΙΑ  
ΠΡΩΤΗ  
ΜΑΤΙΑ  
ΣΤΙΣ  
ΜΕΛΛΟΝΤΙΚΕΣ  
ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ

## IT CAME FROM THE DESERT ΣΤΟΥΣ ΣΥΜΒΑΤΟΥΣ

**T**ο επικό game που απολαύσαν δεκάδες χρηστών έρχεται και για PC. Η εταιρεία υπόσχεται (μιλάμε για τη Mirrorsoft) ένα παιχνίδι με τελεία γραφικά και κίνηση για VGA και EGA όχι όμως για CGA που όπως φαίνεται τήνει να σβύσει. Όπως αναφέρεται έγινε μιά μεγάλη προσπάθεια στο PC και κατέληξε σε μια αρκετά ικανοποιητική διασκευή όπου σε VGA τα γραφικά των συμβατών μοιάζουν με της Amiga, (όσο αυτό είναι δυνατό βέβαια). Δεν θα μπορούσαμε όμως να πούμε το ίδιο και για τον ήχο όπου αν δεν έχετε μουσική κάρτα δεν θα πρέπει να κάνετε το λάθος να ακούσετε το ηχείο, με μερικές μόνο νότες επαναλαμβανόμενες ξανά και ξανά. Πάρτε λοιπόν το ρόλο του γαιωλόγου και ξεκινήστε από τη μικρή πόλη του Lizard Breath πυροβολώντας τα τεράστια μυρμήγκια. Ίσως να μη τα καταφέρνετε με το πιστόλι αλλά δεν υπάρχει λόγος ανησυχίας



αρκετά όπλα βρίσκονται έτοιμα να τα ανακαλύψετε. Η δράση ίσως δεν είναι τόσο γρήγορη για το PC αλλά παραμένει σε αρκετά υψηλά επίπεδα. Η Cinemaware έχει εφαρμόσει την ίδια τεχνική με τα προηγούμενα παιχνίδια της, προσαρμοσμένα στις δυνατότητες του PC και το αποτέλεσμα είναι εντυπωσιακό. Η υπόθεση βέβαια έχει παραμείνει σε υψηλά επίπεδα δράσης.

## ZARATHUSTRA



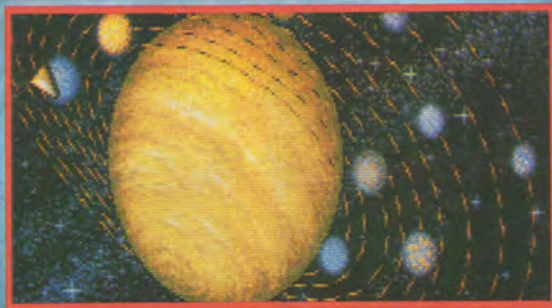
**X**ιλιάδες αιώνων πριν είχε κάνει την εμφανισή του ένα game για τους 8 bit υπολογιστές ονομαζόμενο TRUST (ρωτήστε τον παπού σας εάν του θυμίζει τίποτα) Το σεναριό του ήταν μια διαρκής μάχη μέσα σε έναν τεράστιο και μαύρο πλανήτη όπου το διαστημικό σας σκάφος έμπαινε στα παγωμένα σπήλαια για να απελευθερώσει κάποιες περίεργες κάψουλες. Τώρα "μετά χιλιάδες χρόνια" το κλασικό αυτό παιχνίδι έρχεται για την Amiga με το

όνομα ZARATHRUSTA, όπου πρέπει να οδηγήσετε το σκάφος σε πάρα πολλές θάσεις γλυτώνοντας τις κάψουλες. Να δούμε αν θα μπορούσατε να τα καταφέρετε. Το σύστημα πάντως θα προσπαθήσει να σας σταματήσει, όπως πάντα. Μερικά από τα όπλα που θα αποκτήσετε είναι limpjet guns jet thruster, air vents, electro magnetic cores, ramrods, laser pulser, limpjet droids (περίεργα ονόματα που

δεν είναι τίποτ' άλλο από τα power-ups που έχουμε συνηθίσει σε όλα τα ανάλογα παιχνίδια). Φυσικά δεν έχουμε εξαντλήσει τον αριθμό των όπλων. Οι έξτρα εχθροί και τα όπλα προσθέτουν το κάτι άλλο στο game. Είναι πιθανό να σας αρέσουν τα παλιά games που επιστρέφουν ανανεωμένα. Τα γραφικά του θα είναι αρκετά ικανοποιητικά έως άριστα με ήχους απολαυστικούς και κίνηση άσπογη. Σίγουρα η Hewson ξέρει να παράγει παιχνίδια.

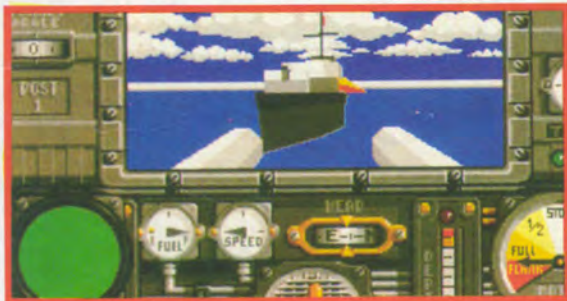
## JUPITER'S MASTERDRIVE

**Γ**υρίστε την σκέψη σας πίσω σ'ένα game ονομαζόμενο Super Sprint και στο ρόλο που ήταν να οδηγείτε ένα μικρό αυτοκίνητο σε δύσκολες πίστες. Η υπόθεση εξελίσσεται στο πέμπτο millennium όπου τα sport αρχίζουν. Τα αυτοκίνητα αγωνίζονται σε ένα από τα φεγγάρια του Δια. Με όσο περισσότερα χρήματα ξεκινάτε τόσο πιο πολλά εξαρτήματα μπορείτε να πάρετε διαλέγοντας σκάφη αυτοκίνητα μηχανές έως και όπλα έτσι ώστε στην επόμενη πίστα -αν θέβαια τα καταφέρετε- να είστε πιο καλά εξοπλισμένοι. Κατά τη διάρκεια του αγώνα πρέπει να προσέχετε τις παγίδες που είναι πολλές. Στην εισαγωγική οθόνη παρουσιάζεται ο Jupiter με τα εννιά φεγγάρια του όπου μπορείτε να τα εξερευνήσετε διαλέγοντας το mode πρακτικής (διαστημικό rally λοιπόν) και επιλέγοντας το φεγγάρι-πίστα για τον αγώνα. Στο mode πρωταθλήματος ξεκινάτε με το πιο εύκολο φεγγάρι πίστα συναγωνιζό-



μενος με το χρόνο και τους αντιπάλους. Τα γραφικά δε μοιάζουν τόσο με του Super Sprint και η κάθε πίστα διαφέρει από την άλλη βασισμένη στα δικά της χαρακτηριστικά οδήγησης, υπάρχουν επίσης καλοσχεδιασμένοι έρημοι παγόβουνων και κρατήρων. Τα αυτοκίνητα διαστημόπλοια κινούνται όσο το δυνατόν πιο ρεαλιστικά. Ο ήχος απαρτίζεται από καλή μουσική, εφέ και sampling ήχους. Αν μάλιστα θέλετε μπορείτε να παίξετε και διπλό με κάποιον φίλο σας, οπότε το gameplay γνωρίζει δόξες και η οθόνη γεμίζει με καταστροφές.

## ADVANCED DESTROYER SIMULATOR



**M**ακάρι να ήταν απλό να οδηγήσετε ένα αντιτορπιλικό σε μάχη και να διευθύνετε ένα τόσο πολύπλοκο σύστημα όσο ενός πολεμικού πλοίου. Το ADVANCED DESTROYER SIMULATOR υπόσχεται να εκπληρώσει την προσδοκία σας. Τα προβλήματα πολλά, και θα χρειαστείτε κάτι περισσότερο από το να έχετε απλώς τα μάτια σας ανοιχτά και γεμάτα τα όπλα σας. Η δράση εξελίσσεται σε τρεις γεωγραφικές περιοχές, στη Μεσόγειο που είναι το πιο εύκολο, στο Αγγλικό κανάλι όπου δυ-

σκολεύει... Οι πέντε πρώτες αποστολές είναι ο βομβαρδισμός ενώ η έκτη (Delta mission) είναι η υπεράσπιση της υφαλοκρηπίδας. Όλα αυτά σύν τη διατήρηση της ταχύτητας και την ενημέρωση μέσω του χάρτη. Εάν συναντήσετε οποιονδήποτε εχθρό τότε διαλέγετε ή να ρίξετε τορπίλες ή να κτυπήσετε με κανόνια βρίσκοντας τη σωστή διεύθυνση. Ουέ

και αλοίμονο εάν κτυπήσετε φιλικό σκάφος. Όσο για τα αεροπλάνα υπάρχει το 120 mm κανόνι. Τα 3D γραφικά δουλεύουν καλά σ'αυτό το game και δεν υπάρχει πρόβλημα στη μετακίνηση των τοπιών και στον εναέριο χώρο, η ρίψη βομβών είναι ρεαλιστική ενώ το βούλιαγμα ενός πλοίου απολαυστικό. Πρέπει να συγκεντρωθείτε στην αποστολή σας αλλιώς το τίμημα θα είναι μεγάλο. Περιμένουμε να δούμε για ποιά format θα κυκλοφορήσει. Καλή πλοήγηση.

## PRINCE OF PERSIA



**T**α πολλά σχόλια περιτεύουν αλλά πρόκειται για μια από τις καλύτερες εκδόσεις που έγινε ποτέ για PC μιας και πιστεύεται ότι είναι ένα παιχνίδι που θα αφήσει εποχή, ειδικά για τη κίνηση του ήρωα που μοιάζει κινηματογραφική. Περιλαμβάνει υπόγεια, πλατφόρμες και τοίχους με αμέτρητες παγίδες. Ο πριγκιπας σας λοιπόν πρέπει να πολεμήσει το κακό στα μέρη του Vizier σε εξήντα λεπτά και να απελευθερώσει τη πριγκίπισσα που μπλα, μπλα η υποθεση είναι νομίζω γνωστή. Δεν είναι όμως εύκολη υπόθεση να πολεμάτε Goblins και δαίμονες, ιδίως στα PCs. Προσοχή στις παγίδες και στο γιαταγάρι του αντιπάλου. Υπάρχουν πολλά sampled effects όπως ανοίγματα πορτών τριξίματα ξύλων και άλλα ενώ η μουσική είναι καλή και μελοντικά θα υπάρχουν διαφορετικά θέματα και θα μπορείτε να κρατήσετε όποιο θέλετε. Το game θα είναι για όλες τις κάρτες και θα υπάρχει σε 5.25" ή 3.5", θα αντιγράφεται στο σκληρό δίσκο και συμπεριλαμβάνει joystick και keyboard. Το πιο εντυπωσιακό στοιχείο της μεταφοράς είναι ότι ο χειρισμός έχει παραμείνει σε υψηλά ή μάλλον playable επίπεδα. Πράγμα ιδιαίτερα ενθαρρυντικό για τους συμβατούς. Δοκιμάστε το και δεν θα χάσετε.

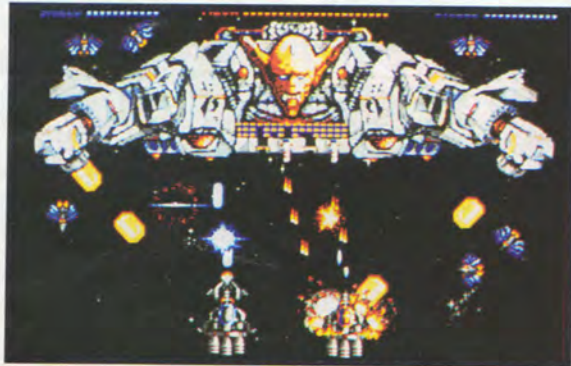
# HEROQUEST



**Ο**χι δεν πρόκειται για κάποιο καινούριο παιχνίδι της Sierra αλλά για ένα τρισδιάστατο game από την Gremlin. Η υπόθεση είναι σαν διαφημιστικό μήνυμα: Οι αληθινοί άντρες (περιγράφω τον εαυτό μου) έχουν σκληρά τσεκούρια και μαστίγια και χρησιμοποιούν after shave είναι νέοι ωραίοι και σέξυ. Αντίθετα τα αληθινά dwarfs είναι κοντά μυρίζουν άσχημα και μοιάζουν του αρχισυντάκτη. Οι μάγοι είναι ψηλοί με γενιάδα, ξανθοί και μοιάζουν του εκδότη (τρίχες μοιάζουν του εκδότη, Σ. ΑΡ.) και τα Elves είναι κοντά χοντρά άσχημα, σιχαμερά φοράνε γυαλιά και μοιάζουν του DTPρίστα (τώρα σας έβαψα όλους και δεν ξελασπώνετε ασαχαχχχασαχα). Το HEROQUEST παίζεται από ένα έως πέντε παίκτες. Σκοπός σας η καταστροφή του διαβολικού άρχοντα (λόρδου αν προτιμάτε) ιερέα από την ομάδα σας (τεσσάρων ηρώων). Πόρτες, θυσασυροί, παγίδες, εις των ηρώων και ο ήχος αρκετά δυνατός.

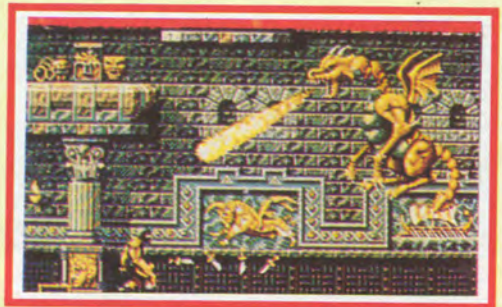
# MEGAPHOENIX

**Η** τεράστια μεταλλική σκιά είχε καλύψει τον ουρανό της αυτοκρατορίας Noslet- 2. Οι εξωγήινοι εισβολείς είχαν επιστρέψει. Αυτή τη φορά με το τεράστιο σιδερένιο πουλί Μεγαφοίνικα που ήταν εφοδιασμένο με αντιπυραυλικούς καταστροφείς και φορτωμένο



με αυγά του Proton. Το MEGAPHOENIX είναι μιά καινούργια έκδοση του κλασικού arcade το οποίο έχει διασκεδάσει τόσους και τόσους όσο κανένα άλλο παιχνίδι στο παρελθόν. Το σκάφος σας πολεμάει για άλλη μια φορά το μεταλλικό πτηνό (διότι περί διαστημικού πτηνού ομιλούμε) που σας ρίχνει αυγουλάκια (το δικό μου παρακαλώ να είναι πολύ μελάτο). Ο τεράστιος αυτός εχθρός πρέπει να καταστραφεί ονομάζεται ΜΕΓΑ ΦΟΙΝΙΚΑΣ (Θα μπορούσε να λέγετε βέβαια και μέγα ΧΟΥΡΜΑΣ) ενώ το καινούριο στοιχείο του game είναι ότι έχουν προστεθεί δύο ακόμα χαρακτηριστικά, τα υπερόπλα των σκαφών σας και ότι το παιχνίδι παίζεται και με δύο παίκτες Η ταχύτητα είναι η μεγαλύτερη δυνατή για όλα τα computers ( 1 frame στην Amiga και στον C64 ) ενώ οι 16-bit εκδόσεις έχουν άριστο scrolling.

# G O D S



**Ο** πρώτες προσπάθειες των εταιριών ακολουθούν συνήθως τον εξής κανόνα: ή το παιχνίδι είναι εντελώς "πατάτα" ή είναι πολύ καλά. Μέσος όρος δεν υπάρχει. Το Gods από τους Bitmap Brothers είναι η πρώτη τους προσπάθεια να μπουν στον χώρο των platform-arcades και απ'ότι φαίνεται είναι μια μεγάλη επιτυχία. Ηδη ο ευρωπαϊκός χώρος των περιοδικών που ασχολείται με παιχνίδια δείχνει ενθουσιασμένους με τα πρώτα δείγματα δουλειάς που περιλαμβάνουν τέσσερα τεράστια επίπεδα δράσης, ξεκινώντας από μια ελληνική -αρχαία- πόλη, έναν ναό, λαβύρινθο και την υπόγεια πόλη, με 50 διαφορετικά αντικείμενα να συλλέξετε, δεκάδες ύπουλες παγίδες και κάποια μαγαζιά όπου -κατά την προσφιλή συνήθεια των Bitmap- μπορείτε να αγοράσετε μερικά power-ups. Ο εξαιρετικά καλοσχεδιασμένος και δυναμικός ήρωας μας μπορεί να τρέχει, να σκύβει και να πηδάει ενώ εκτοξεύει όπλα όπως μαχαίρια και τσεκούρια εναντίον των αντιπάλων του που όπως μπορείτε να δείτε από την φωτογραφία είναι αρκετά μεγάλα και ανάλογα επικίνδυνα. Ανεβαίνουμε σκάλες λοιπόν πηδάμε πλατφόρμες... ωραία που βλέπουμε λοιπόν την διαφορά και ενθουσιαζόμαστε κιόλας; Μα σε δυο πράγματα: πρώτον στα γραφικά του, και στον τρόπο σχεδιασμού, και δεύτερον στην δυνατότητα του να προσαρμόζεται στις δικές σας "ιδιοτροπίες παιχνιδιού"! Αν και δεν έχουμε ξεκάθαρες πληροφορίες γι'αυτό το πράγμα, απ'ότι έχουμε μάθει όταν θα παίζετε καλά το παιχνίδι, θα δυσκολεύει και το αντίστροφο. Ακόμα θα έχετε άμεση πρόσβαση σε αλλαγές της αντοχής, αντικειμένων, θέσεων... Ελπίζουμε για το καλύτερο.

# WEB OF CHAOS

**T**ο γνωστό για πολλούς έργο Αραχνοφοβία θα γίνει σύντομα game από την εταιρεία ENTERTAINMENT INTERNATIONAL. Το σενάριο θα βασίζεται στην ομόθυμη ταινία που σκηνοθέτησε ο Steven Spielberg και Amblin. Η Υπόθεση εξελίσσεται στην Αφρική σ'ένα απόμερο για εκατομμύρια χρόνια φαράγγι όπου ζει ένα σπάνιο και πανέξυπνο είδος αράχνης. Η μαύρη αυτή χήρα σκοτώνει και κρύβετε στο φέρετρο ενός επιστήμονα και μεταφέρεται με τη σωρό του σε ένα μικρό χωριό στην Αμερική. Η αράχνη γεννάει και ο τρόμος εξαπλώνεται στη μικρή αυτή κωμόπολη απειλώντας τα σύνορα της γύρω περιοχής. Το δαγκωμά της σκοτώνει και ο ειδικός επιστήμονας. Το γνωστό για πολλούς έργο Αραχνοφοβία θα γίνει σύντομα game από την εταιρεία ENTERTAINMENT INTERNATIONAL. Το σενάριο θα βασίζεται στην ομόθυμη ταινία που σκηνοθέτησε ο Steven Spielberg και Amblin. Η Υπόθεση εξελίσσεται στην Αφρική σ'ένα απόμερο για εκατομμύρια χρόνια φαράγγι όπου ζει ένα σπάνιο και πανέξυπνο είδος αράχνης. Η μαύρη αυτή χήρα σκοτώνει και κρύβετε στο φέρετρο ενός επιστήμονα και μεταφέρεται με τη σωρό του σε ένα μικρό χωριό στην Αμερική. Η αράχνη γεννάει και ο τρόμος εξαπλώνεται στη μικρή αυτή κωμόπολη απειλώντας τα σύνορα της γύρω περιοχής. Το δαγκωμά της σκοτώνει και ο ειδικός επιστήμονας πού στην ταινία επισημαίνει ο γνωστός τραγουδιστής Sting καλείται να εξολοθρεύσει τον μαύρο φόβο. Η συνέχεια επί των οθονών. Η Incredible technologie κατασκευάζει το game για PC, AMIGA ΚΑΙ C 64. Η Titus στην ευρώπη θα αναλάβει την κατασκευή σε ST. Αναμένεται η κυκλοφορία του στο εξωτερικό σε μερικούς μήνες.



# HORROR ZOMBIES FROM THE KRYPT

**O**ι νεκροζώντανοι μπαίνουν σιγά σιγά στη ζωή μας. Το κακό βρίσκεται σε κάθε σκιά και γωνία της μεγάλης κωμόπολης, ή κάθε ζωντανή ζωή και λέω ζωντανή γιατί κυκλοφορού και πεθαμένοι ζωντανοί, έχουν καταλάβει τον κάθε χώρο και τόπο, έτσι καλείστε να καθαρίσετε τους δρόμους καθώς και να επιβιώσετε. Κάθε λογικό όν λοιπόν θα κοιτάξει να το σκάσει μακριά αλλά εσείς δεν είστε λογικός είστε ήρωας. Ηρωας η χαζός λοι-



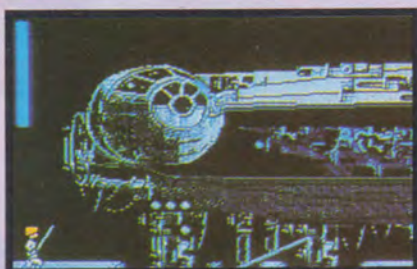
πόν αναλαμβάνετε και την προστασία των λοιπών νομιά ανθρώπων. Για να σώσετε λοιπόν την πόλη εξολοθρεύστε τα Z o m b i σκοτώνοντας τα για δεύτερη φορά. Τα όπλα σας θα είναι πολλαπλά όπως σφενδόνες μπουβερανγκ κrania και κοσμίματα που μπορούν να εκσφενδονισθούν. Τα γραφικά αναμένεται να είναι πάνω από το μέτριο όπως και ο ήχος. Το game θα κυκλοφορήσει για ST και Amiga.

# SON OF DRACULA

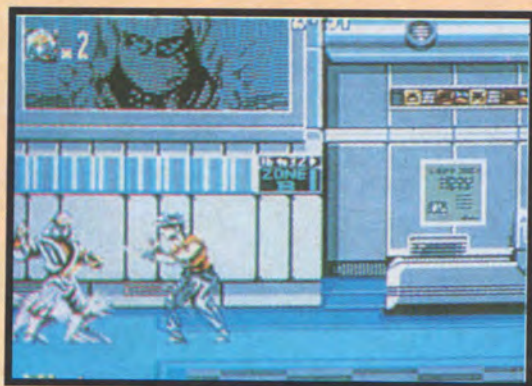
**T**οποθεσία η Τρανσυλβανία. Ο κόμης Δράκουλας είναι κρατούμενος του παλιού εχθρού του καθηγητή Van Helsing και δεν υπάρχει κανείς να τον βοηθήσει σε όλη τη χώρα. Μόνο ένας είναι ικανός να βοηθήσει τον κακόμοιρο βρυκόλακα που πίνει τοματοχνημό" πάνε η καλές μερες " και πρόκειται για το ίδιο του το αίμα, το γιό του Dracula Junior. Τρέχοντας λοιπόν ο πιτσιρίκος βαμπίρ πέρα δώθε σε πολλών επιπέδων πλατφόρμες στο PC θα πρέπει να αποφεύγει τα σκόρδα τις σφήνες τους ασμένιους σταυρούς και σφαίρες. Πετώντας θα συναντήσει, στο έδαφος βέβαια, το Jason από το Παρασκευή και δεκατρείς κουφός έ; Οι εχθροί πολλοί όμως δε θα το βάλετε κάτω γιατί το game σας υπόσχεται ατέλειωτες ώρες δράσης και γέλιου. Ο μικρός ήρωας δηλαδή εσείς χρησιμοποιεί το όπλο του μπαμπά του το μαγικό ραβδί πετώντας μπάλες από άσπρο φως. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε και πανοπλία. Ας αναμένουμε αυτό το τόσο χαριτωμένο game που κατασκεύασε η Naxatsoft.

# STAR WARS

**H** Lucas Film ετοιμάζει την κατασκευή του πολέμου των άστρων σε adventure μέσα στο 1991 για 16 bit μηχανήματα. Αναμένεται να κάνει πάταγο.



## SHADOW DANCER



**S**HADOW DANCER ( χορευτής της σκιάς ) πέρνει το ονομά του από το όνομα ενός Ninja. Κάπως παράξενο είναι το σενάριο. Είναι λέει μία παλιά νεράιδα που δίνει στο σκύλο της ένα χέρι για να πολεμήσει το κακό και βέβαια θα πρόκειται για τον Ninja. Πολύ ασυνήθιστο αερικό πολεμιστής. Πιό πολλά δεν γνωρίζουμε για αυτό το game και η US GOLD θα το κυκλοφορήσει μέσα στο Μάρτιο για ST και AMIGA.

## MOONSHINE RACERS

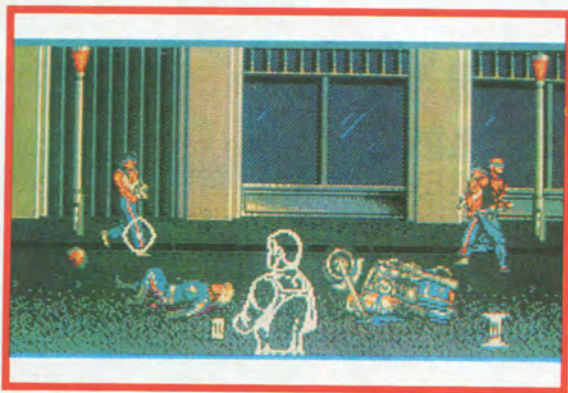


**Π**ολύ κουραστικό να παίζεις συνέχεια το μπάτσο που κυνηγάει κλέφτες και μεγαλοπατεώνες Κοσκωτάδες στους δρόμους. Ζητάμε μία αλλαγή, το ίδιο πιστεύουμε και η θυρλική ομάδα του Chase H.Q. Παίξτε το φίλο όλων των αδικημένων και ο σερίφης Fat Sam σας πληρώνει για να του πηγαίνετε τους κακούς, η καταδίωξη γίνεται στο δρόμο οδηγώντας ένα θεός ξέρι τι μάρκα αυτοκίνητο. Το game εξελίσσεται σε τρία επίπεδα τα οποία περιέχουν από πέντε στάδια. Περιοχή είναι το γνωστό Tennessee. Αναμένεται από την MILLENIUM μέσα στο Μάρτη για PC, Amiga και ST.

## PREDATOR 2

**Ο**εξωγήινος πολεμιστής του Predator 1 επέστρεψε Υστερα από το χτύπημα του μαγάλου Agnie. Βρισκόσαστε στο L.A. στο έτος 1995 και έχετε το

οποίοι έχουν αιματοκυλίσει την πόλη. Εδώ εμφανίζεται και ο εξωγήινος πολεμιστής μπέκοντας περισσότερο τα πράγματα. Προσοχή είναι αιμοβόρος και πανούργος. Ηρ-



ρόλλο τού Harrigan ενός μπάτσου που είναι αφιερωμένος στον αγώνα εναντίον του καρτέλ ναρκωτικών και τον πόλεμο μεταξύ των δύο μεγαλύτερων συμμοριών της Jamaica και Colombia οι

θε στην πόλη για λίγο με προορισμό να σκοτώσει. Η IMAGEWORKS κατασκεύασε το game για όλα σχεδόν τα μηχανήματα και αναλυτικά τα εξής AMIGA, ST, C64, AMSTRAD, SPECTRUM..

## FEUDAL LORDS



**Ε**νας ιστορικός εξομειωτής πολέμου. Στρατηγική και θέατρο απαρτίζουν το game" τώρα το κατά πόσο ιστορικό είναι θα το αφήσουμε στην μελλοντική κρίση σας ". Είστε ένας λόρδος ηγεμόνας, ένας από τους τέσσερις και προσπαθείτε να επιβληθείτε έναντι των άλλων κατακτώντας και κυριεύοντας γή. Διοικήτε στρατό και επιτήθεστε εναντίον των αντιπάλων, κτίζετε φρούρια, καταπατήτε φρούρια και κρατάτε όλη τη φύμη για σας. Τα γραφικά αναμένεται να είναι καλά και ο ήχος να ταιριάζει σε αριστοκράτες " δε λέμε ποιόν, τον αρχισυντάκτη εννοούμε ". Η IMPRESSIONS θα κυκλοφορήσει το παιχνίδι για ST και AMIGA.

## DRUMMO - ΦΩΝΟ



(Οχι δεν είναι γραμμόφωνο) Οποιοσδήποτε που χρησιμοποιεί τον Atari για προγράμματα που απαιτούν Midi πρέπει να γνωρίζουν πόσο χρήσιμο είναι ένα μηχανηματάκι σαν αυτό της φωτογραφίας. Αυτό τα κομμάτι hardware σας επιτρέπει να παράγετε μερικούς πολύπλοκους συνδυασμούς ρυθμικών ήχων φτιαγμένων από πολύ υψηλής ποιότητας sampling. 229 λίρες Αγγλίας δεν είναι λίγα λεφτά (μιλάμε για 75000 δρχ) αλλά το μηχάνημα σας δίνει πρόσβαση σε 150 ψηφιοποιημένους ήχους και 200 έτοιμα ρυθμικά κομμάτια. Με μια ειδική τεχνική μπορείτε να παίξετε τον ήχο δυνατά χωρίς πρόβλημα αφού η ποιότητα παραμένει σταθερά υψηλή. Αν ενδιαφέρεστε επικοινωνήστε με την Sound Technology στο 0462-480000 (είναι τέσσερα μηδενικά).

## ΠΡΩΤΑΘΛΗΤΡΙΑ Η SIERRA



**Η** ομάδα της Sierra (παίζουν softball αν δεν το ξέρετε) αυτοπροσώπως. Τα παιδιά, αγόρια και κορίτσια της φωτογραφίας (όχι σωστά κοιτάτε είναι λίγο ηλικιωμένα τα καημένα) πανηγυρίζουν μετά από νίκη που πέτυχαν εναντίον αντίπαλης ομάδας software, με 11-88. Τώρα δέχονται προκλήσεις από οποιονδήποτε (το οποιονδήποτε σημαίνει software company) που θα ήθελε να παίξει εναντίον τους. Το μόνο που δεν καταφέραμε να μάθουμε είναι το όνομα της ομάδας που ηττήθηκε... Αν ενδιαφέρεστε (και είσατε ή πιστεύετε ότι είσατε ένα πολυμελές software house επικοινωνήστε με το 209-683-4463 όλο το εικοσιτετράωρο.

## Ο ΧΡΟΝΟΣ



## ΕΙΝΑΙ ΧΡΗΜΑ

**Α**ν έχετε την ατυχία να είσατε ένας από τους ανθρώπους που θέλουν να τρέξουν ένα auto-run πρόγραμμα (ότι και να σημαίνει αυτό) που σας ρωτάει επίμονα για τον χρόνο και την ημερομηνία, κάθε φορά που ανάβετε τον ST ή STE σας ή ακόμα χειρότερα είσατε από εκείνους που δεν έχετε όρεξη να ρυθμίζετε κάθε φορά το ρολόι σας, τότε το cartridge της φωτογραφίας είναι για σας (μεταξύ μας αυτά τα σκέφτονται μόνο οι Αμερικάνοι και οι Αγγλοι). Ονομάζεται Frontier's Forget-Me-Clock II και τοποθετείται στο ειδικό port του Atari (είναι στο πλάγιο αριστερό μέρος του μηχανήματός σας gamers) και βάζει την ώρα και μέρα και γενικά ολόκληρο το έτος σε μία σειρά ή τέλος πάντων κάπως έτσι ώστε το μηχάνημα σας να βρίσκεται διαρκώς στο σωστό χρόνο (και χώρο;). Μπορείτε όμως πάντα να χρησιμοποιήσετε την αργή αλλά σίγουρη μέθοδο των Ελλήνων: 141 και όποιος βγει στο τηλέφωνο τον ρωτάτε και την ώρα!

## ΑΚΤΙΝΟΒΟΛΟ



5000 δραχμές κάνει αυτό το joystick που μοιάζει περισσότερο με ένα διαστημικό όπλο και κατασκευάστηκε από την SpectraVideo. Με εργονομικό σχεδιασμό, micro-switches και auto-fire, σωστή κατανομή βάρους και αντοχή πιστεύεται ότι θα βρει μια θέση γρήγορα στην αγορά. Αν πάντως δεν θέλετε να περιμένετε τους Έλληνες εισαγωγείς τηλεφωνήστε στο 081 900 0024... (τηλέφωνο Βρετανίας!).

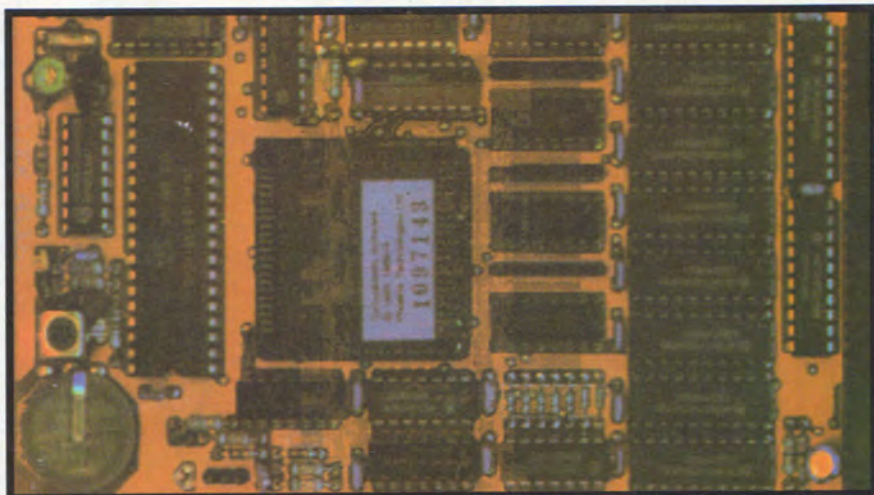
Αν πάντως δεν θέλετε να περιμένετε τους Έλληνες εισαγωγείς τηλεφωνήστε στο 081 900 0024... (τηλέφωνο Βρετανίας!).

## MIDI SEQUENCER ΓΙΑ AMIGA



**Τ**ο μηχάνημα που βλέπετε στην οθόνη είναι αυτο ακριβώς που λέει ο τίτλος του άρθρου μας και αποτελεί τον ακρογωνιαίο λίθο της σύγχρονης τεχνολογικής επανάστασης που συντελείται στον ήχο. Το συνδέεται λοιπόν στην Amiga και χρησιμοποιώντας μια σειρά από ψηφιοποιημένους ήχους μπορεί να παράξει τους ήχους των ονείρων σας με απόδοση που φτάνει επαγγελματικά επίπεδα. Τί λέτε, θα γίνουμε οι επόμενοι επιτυχημένοι Ράπερς;

## ΚΡΥΨΟΥ VGA



**Χ**μμ, η κάρτα που βλέπετε στην φωτογραφία είναι όπως θα έχετε καταλάβει από τον τίτλο ένα κομμάτι hardware που μετατρέπει την Amiga σας σε ένα καθαρό XT των 8 MHz με CGA. Και όλα αυτά με 100000 δραχ.

Όμως το ωραίο είναι αλλού. Σύντομα θα κυκλοφορήσει στην Αμερική και μια κάρτα που θα εξομοιώνει την EGA αλλά και την VGA.

Η αντεπίθεση αυτή της Amiga θα αργήσει να φτάσει στην Ελλάδα και δεν ξέρουμε καν ποσο θα κοστίζει.

## 2.5 ΕΚΑΤΟΜΥΡΙΑ



**Δ**εν ξέρω τι σημεία ζωής σας δίνει τελευταία ο Atari αλλά η ίδια η εταιρία λέει ότι έχει πουλήσει μέχρι στιγμής περίπου 2.5 εκατομμύρια μηχανήματα.

Όμως μέσα στο 1990 λέει ακόμα ότι πούλησε πάνω από 200000 κομμάτια STFM. 500000 είναι μόνον ο αριθμός που έχουν πουληθεί στην Βρετανία.

Καθόλου άσχημα, να δούμε όμως τί θα φέρει και το μέλλον.

## ΠΡΩΤΟ ΤΟ... ΜΗΔΕΝ



**Β**ραβεύτηκε ως καλύτερο περιοδικό της Ευρώπης στον χώρο των computer games περιοδικό.

Οχι δεν είναι το USER αλλά το πραγματικά πολύ καλό ZERO.

Από τέτοιους αντιπάλους δεν μας πειράζει αν χάνουμε (με μέτρο όμως!!).



## CDTV ΞΑΝΑ



**Ν**αι Φερενς, εεε συγνώμη αγαπητοί αναγνώστες εννοώ ότι αυτό που βλέπετε στην φωτογραφία είναι ένα CDTV. Καλά έχουμε δει δεκάδες θα μου πείτε. Ίσως αλλά αυτό δεν είναι ένα πειραματικό μοντέλο αλλά αυτό που μόλις πριν από λίγες μέρες θγήκε στην αγορά.

Ετοιμάζεται τώρα να χτυπήσει και την Βρετανική αγορά ενώ αναμένεται και μια μείωση της τιμής του από τις 220000 δρχ στις 190000.

Μαζί με την κικλοφορία του στην Ευρώπη θα υπάρχουν ήδη 45 τίτλοι παιχνιδιών. Το ελπίζουμε γιατί διαφορετικά... αλοίμονο του!

## ΤΡΕΜΕ ΑΡΧΙΜΗΔΗ



**ΟΧΙ** δεν μιλάμε για τον αρχαίο μαθηματικό, αλλά για το σύγχρονο 32-bit μηχανήμα. Και για ποιον λόγο θα πρέπει να φοβάται;

Μα για τις καινούριες αναλύσεις που βγάζει η Amiga με το Digi Paint 3.

Η φωτογραφία που βλέπετε μιλάει απο μόνη της αλλά εμεις θα προσθέσουμε ότι το καινούριο αυτό πρόγραμμα σας δίνει την δυνατότητα να φτιάξετε εικόνες με σχεδόν φωτογραφική λεπτομέρεια αφού δίνουν αναλύσεις 1024\*1024 με 4096 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη!

## HAM ANIMATOR

**Δ**εν χρειάζεται να ενθουσιάζεστε πολύ γιατί δεν μπορείτε να έχετε απόλυτη κίνηση σε Ham Mode ούτε και με αυτό το πρόγραμμα.

Εκείνο που μπορείτε να πετύχετε

όμως είναι να αλλάζετε τον χρωματισμό της παλλέτας και να δημιουργείτε έτσι κάποια περίεργα όσο και εντυπωσιακά εφέ. Αν και δεν έχουμε πε-



ρισσότερες πληροφορίες για το HAM ANIMATOR πιστεύουμε ότι θα χρησιμοποιεί κάπως χαμηλή ανάλυση... Γι' αυτό περιμένετε να μας έρθει.

## ΑΚΟΜΑ ΠΙΟ ΓΡΗΓΟΡΑ...

**Σ**τοιχίζει 90.000 δραχμές και είναι ένας επιταχυντής για την Amiga σας.

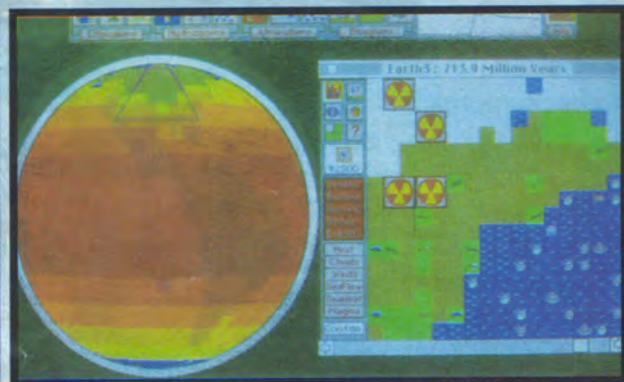
Εχει την δυνατότητα να αυξάνει την ταχύτητα του μηχανήματος σας μέχρι και 50% στα παιχνίδια που χρειάζονται πολλές μαθηματικές πράξεις, δηλαδή σε αυτά που έχουν vector γραφικά. Το ίδιο ισχύει και για τις ανάλογες επαγγελματικές εφαρμογές. Στα υπόλοιπα προγράμματα και παιχνίδια θα υπάρχει πάλι μια βελτίωση αλλά δεν θα είναι θεαματική. Ο λόγος τιμής προς απόδοση είναι πάντως ικανοποιητικός



## CD ROM

**Ε**τσι για να ξέρετε πώς θα είναι το μέλλον που έρχεται, σας δείχνουμε αυτά τα γραφικά από PC παρμένα μέσα από εικόνες, που φτιάχνονται με την χρήση ενός cd-rom disk drive. Ποιος θα πίστευε ότι είναι παιχνίδια της Sierra (μόνο ίσως αυτοί που έχουν παίξει το King's Quest 5).

## SIM EARTH



**Ε**χετε ακούσει γι'αυτό! Οι πελάτες των καταστημάτων (κοινώς όλοι οι gamers) ρωτούν διαρκώς για το πρόγραμμα και ολόκληρη η αγορά περιμένει με αγωνία του προγράμματος. Είναι φυσικά η συνέχεια του εξαιρετικά καλού, πρωτότυπου και εθιστικού Sim-City που αυτές τις μέρες θα κυκλοφορήσει για Amiga, Atari ST και PC, ενώ θα το δούμε και για Apple MAC μέσα στην Ανοιξη του 91! Στο PC που είναι και η πρώτη έκδοση που θα εμφανιστεί υποστηρίζονται όλες οι κάρτες από VGA, MCGA μέχρι Hercules με μόνες απαιτήσεις τα 640K μνήμης και έναν σκληρό δίσκο. Ευτυχώς θα υποστηρίζονται οι πέντε πιο διαδεδομένες κάρτες ήχου. Τώρα το παιχνίδι είναι ένα ιδιαίτερα εξελιγμένο Sim-city που δεν περιορίζεται στα στενά όρια μιας μόνο πόλης, αλλά περιλαμβάνει ολόκληρη την γη, επιτρέποντάς σας να επέμβετε σε διαδικασίες εξέλιξης, και περιβαλλοντικών αλλαγών. Ετσι αν αρχίσει ξαφνικά να βρέχει στην Αθήνα εν μέσω Ιουλίου φέτος θα ξέρουμε ποιός φταίει...

## ΤΑ "ΛΑΡΡΙΑ"

**Ν**αι, στη ιδιοματική περίεργη γλώσσα των gamers, έτσι ονομάζονται τα παιχνίδια, στα οποία έχει πρωταγωνιστήσει ο γνωστός ήρωας της Sierra. Το ότι κάνουμε θέμα γι'αυτόν εδώ, δεν είναι τυχαίο, καθώς η εταιρία πρόκειται σύντομα να κυκλοφορήσει μια συλλογή που θα περιέχει και τις τρεις περιπέτειες μαζί, και όπως μας διαβεβαίωσε η αντιπροσωπεία (GREEK SOFTWARE) η τιμή τους θα είναι πολύ προσιτή.

## COP - UP



**Δ**ηλαδή ένα coin-op, από την μεγάλη πρόσφατη έκθεση ηλεκτρονικών υπολογιστών και συστημάτων, που έγινε στις ΗΠΑ με κάποιο αστυνομικό θέμα. Υπερβολικοί πάντα οι κάτοικοι, πέρα από τον Ατλαντικό, έβαλαν ένα τουλάχιστον αστυνομικό (αληθινό ή ψεύτικο δεν έχει σημασία) να ποζάρει δίπλα στα μηχανήματά τους.

# Data Gate

**και ο κόσμος**

**ΤΟΥ**

Επεκτάσεις  
Μνήμης  
1-4MB

# ATARI

# ST

Scanners

Real Time  
Clock

Monitor  
Switch  
Box

Optical  
Mouse

AT Once

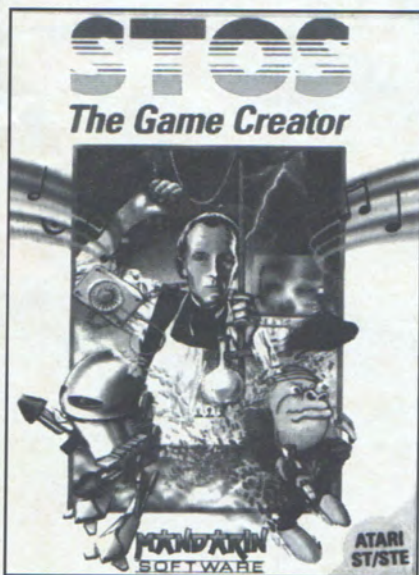
PC Speed

## ΚΑΙ ΑΛΛΟΣ ΛΥΓΚΑΣ



**Ν**αι, είναι ένα ακόμα μοντέλο που εμφανίζεται στην αμερικάνικη αγορά με κάπως μικρότερο σχήμα, και μάλλον πιο ωραία χρώματα. Θέλετε να μάθετε και την τιμή του: μόνο 15000 δρχ. Απίστευτο έεε;

## ΠΟΥ ΦΤΑΣΑΜΕ!!!

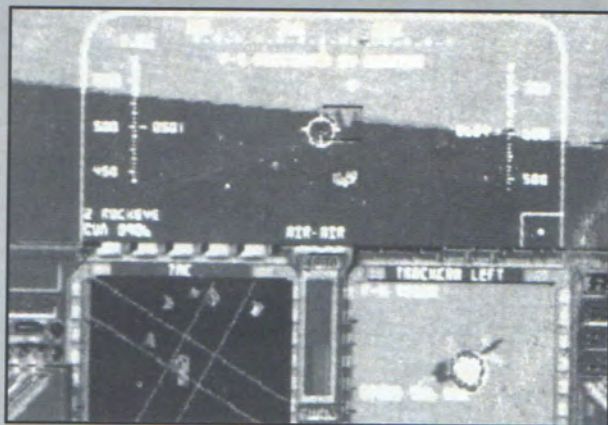


**Ν**α δίνεται το STOS (το ανάρπαστο άλλωτε σύστημα κατασκευής παιχνιδιών) για ATARI δωρεάν όταν γραφτείτε συνδρομητές σε γνωστό Ευρωπαϊκό περιοδικό του χώρου των υπολογιστών.

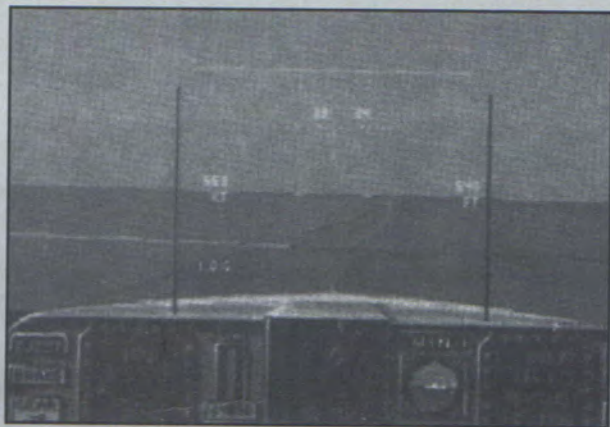
## ΤΑ ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΤΟΥ 90

### NEWS

— Ετοιμάζεται καινούργιο coin op από την OCEAN επ'ονόματι SMASH TV.  
— Η MICROPROSE και η SIERRA ετοιμάζουν μαζί ένα multi scenario και multi plane flight simulator το MIG-31.  
— Ετοιμάζονται καινούργια games όπως το FEUDAL LORDS ένα game στρατηγικής και πολιτικοοικονομίας, MERCHANT COLONY πώς θα πλουτίσετε πουλώντας και το COHORT-FIGHTING FOR ROME.

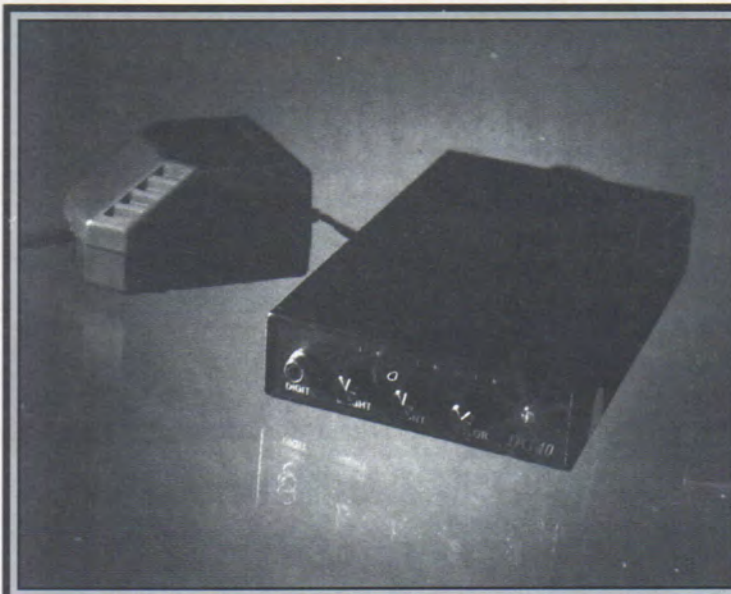


— Σύμφωνα με το αγγλικό περιοδικό ZERO καλύτερα games της χρονιάς είναι CAPTIVE ως καλύτερο adventure από την Mindscape.  
☆ F-19 STEALTH FIGHTER καλύτερο flight simulator, της microprose.  
☆ SPEEDBALL 2, ARCADE της χρονιάς από την Bitmaps.  
☆ INTERCEPTOR της ea't software καλύτερο budget game.  
☆ LOTUS TURBO ESPRIT game οδήγησης από την Gremlin.  
☆ TEENAGE MUTANT HERO TURTLES σαν το παιχνίδι με την καλύτερη καμπάνια.  
☆ MIDWINTER της microprose καλύτερο παιχνίδι συνολικά από τεχνικής απόψεως.



☆ CORE DESIGN σαν το καλύτερο ζωγραφιστικό.  
☆ CAPTIVE σαν καλύτερο γενικά game.  
☆ JOHN MADDEN AMERICAN FOOTBALL καλύτερο console game.

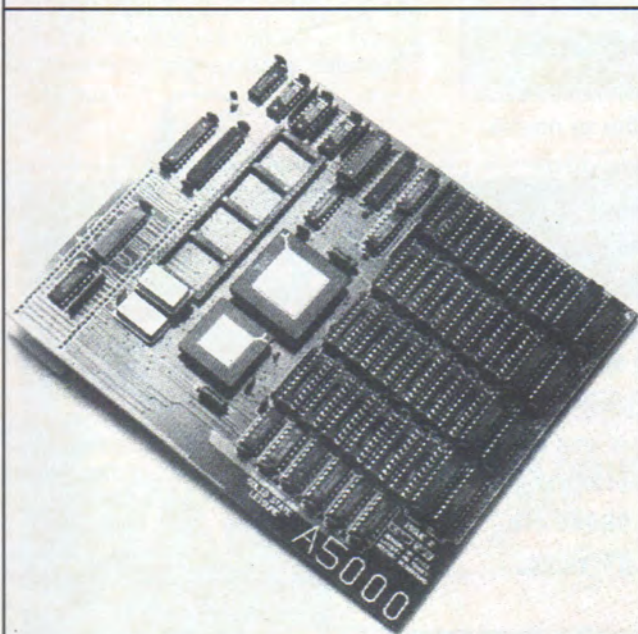
— Καλύτερη εταιρεία η OCEAN και καλύτερη εταιρεία κατασκευής hardware η Commodore.



## ΤΑ ΠΡΑΣΙΝΑ, ΤΑ ΚΟΚΚΙΝΑ, ΤΑ ΚΙΤΡΙΝΑ

**Τ**ο Hardware της φωτογραφίας είναι ένας αυτόματος RGB splitter.... Το ξέρω ότι τώρα σας φώτισα! Λοιπόν ένα τέτοιο μηχάνημα κάνει κάτι απλό: διασπάει τα χρώματα ενός σήματος από video και μπορεί με τον τρόπο αυτό αν συνδιαστεί με έναν ασπρόμαυρο scanner να δώσει έγχρωμες εικόνες πολύ καλής ποιότητας.

## A5000



**Ν**αι, αυτό που βλέπετε είναι τα κυκλώματα μιας κάρτας που φέρει το όνομα A5000 και είναι μια νέα AMIGA. Περιέχει τον αρκετά ογκώδη 68020 και 1MB RAM, ενώ μπορεί να φθάσει τα 4MB. Μιλάμε πάντα για άμεσα προσπελάσιμη μνήμη 32bit, δηλαδή κατά πολύ ταχύτερη από αυτήν που έχουμε συνηθίσει μέχρι στιγμής. Μαζί με τον συνεπεξεργαστή 68881 για τις μαθηματικές πράξεις, η νέα AMIGA μπορεί να είναι μέχρι 5 φορές ταχύτερη από αυτήν που κυκλοφορεί στο εμπόριο. Φυσικά σε καθαρά μαθηματικές εφαρμογές είναι ακόμα γρηγορότερη.

## ΑΔΥΝΑΤΙΖΟΝΤΑΣ



**Π**ιστεύετε ότι έχετε υπερβολικό βάρος; Αυτό δεν είναι πρόβλημα, αρκεί να προσαρμώσετε την συσκευή που βλέπετε, στην πόρτα του ψυγείου σας, και θα αρχίσει να χτυπάει ο συναγερμός κάθε φορά που θα ανοίγετε. Ξεχάστε λοιπόν τα Λουκούλια γεύματα το βράδυ. Μερικές φρυγανιές και πολύ είναι (πού εκείνες οι καρμπονάρες, πω, πω...)

**Σ**' αυτό το τεύχος θα ασχοληθούμε με τους απογόνους του ((παππού)) ST.

Όπως θα δούμε και παρακάτω πολλοί προσπάθησαν (και προσπαθούν) να γίνουν Χαλίφηδες στη θέση του Χαλίφη. Ποιοί από αυτούς τα καταφέρνανε και ποιοί όχι είναι κάτι που έσεις θα αποφασίσετε.

Έχουμε λοιπόν και λέμε... 1040 STE (ένα από τα καλά εγγυαυμένα του παππού που λέγαμε...) Ο υπολογιστής αυτός πρωτοκυκλοφόρησε από την ATARI το 1989 στο Dusseldorf της Γερμανίας. Τα προσόντα υπερβαίνουν λίγο τον παλιό ST, αλλά ας τα δούμε αναλυτικότερα.

Νέες περισσότερες θύρες -σε σχέση με τους άλλους ((απογόνους))- εμφανίζονται, με δυνατότητα σύνδεσης μέχρι και 6 joysticks (αναρωπείματι να



σκέφτονταν όταν τον κατασκεύαζαν...).

Όπως και να 'ναι όμως, ένας μετασχηματιστής είναι ζωτικά απαραίτητος πριν συνδεθεί οποιοδήποτε joystick.

Η οθόνη έχει την δυνατότητα να scrolling πάνω σε πολλά και ανεξάρτητα επίπεδα. Όσο αφορά τώρα τα χρώματα, η παλέττα έχει επεκταθεί στα 4096 χρώματα από τα 512 που χρησιμοποιούσε ο παλιός ST. Δυστυχώς όμως το αποτέλεσμα στην οθόνη παραμένει το ίδιο, όπως άλλωστε και ο αριθμός χρωμάτων που μπορεί να δείξει το κάθε monitor.

Στον ήχο, ο STE έχει να παρουσιάσει δυο γενιές. Ως πρώτη γενιά έχουμε το καθιερωμένο τριών ήχων chip, το ST

# S.T. STORY

## ΜΕΡΟΣ Β'

**Το να γράφει κανείς ένα άρθρο για τον ποιό αγαπημένο του υπολογιστή δεν είναι και πολύ δύσκολο, ιδιαίτερα όταν η υπολογιστάρα αυτή λέγεται ST. Όταν όμως πρέπει να τον συγκρίνεις με τα ίδια τα παιδιά του, που στο κάτω-κάτω υποτίθεται ότι κυλάει το ίδιο Μοτορολικό ρεύμα στις φλ... συγγνώμη καλώδια τους, τότε πρόκειται για πραγματικά δύσκολο επιχείρημα. Τελικά όμως το πιο δύσκολο ήταν να πείσω το Σωτήρη Σεργιάννη ότι στη θόρεια Γροιλανδία υπάρχει εταιρεία που προσαρμόζει ένα 68040 στο Motherboard του ST (χε, χε...)**



YM2149 και το 8-μπιτο στερεοφωνικό DMA. Τα δυο αυτά τσιπάκια μπορούν να παίξουν συγχρόνως και να ακουστούν στερεοφωνικά.

Η πρωτοπορία και παράλληλα δεύτερη γενιά παρουσιάζεται με τη μορφή του chip DAC, το οποίο δίνει ήχους digital και αναλογικά προσαρμοσμένους σε ένα πλήθος συχνοτήτων από 6.25 KHz έως 50 KHz.

Το σήμα ελέγχεται από τον LMC 1992 για τον τόνο και την ένταση πριν φτάσει στα αφτιά μας (λένε ότι η μουσική εξευγενίζει-ευκαιρία να το δοκιμάσετε τώρα στον μπαμπά... που ξέρεις, μπορεί...) Τέλος το blitter θα μπορούσε να χαρακτηριστεί πλέον ως κάτι το δεδομένο. Και τώρα ήρθε η ώρα για μέλι και κανέλλα... εε... για τον TT-030-2 ήθελα να πω.



Ομορφούλης ο άτιμος... αν και μέρος της εξωτερικής του εμφάνισης θυμίζει αρκετά το ξαδερφάκι του, τον Mega ST.

Ο TT δεν είναι τίποτα άλλο παρά ένας συμβατός ST. (έτσι τουλάχιστον θα μπορούσαμε να τον χαρακτηρίσουμε).

Ο επεξεργαστής του, όπως είναι φυσικό, είναι ο 68030 της Motorola και τρέχει στα 16 MHz.

Ανετα όμως θα μπορούσε να προσθέσει κανείς στο όλο σύστημα και τον μαθηματικό συνεπεξεργαστή 68881 ή τον 68882. Έχει RAM 2 Mbytes με δυνατότητα επέκτασης στα 8MB ή ακόμα και στα 26 MB. Παίρνει επίσης και 30 MB σκληρό δίσκο. (μνήμη ελέφαντα που λένε...)

Ως λειτουργικό σύστημα χρη-



σιμοποιεί προσωρινά το TOS 030. Και συνεχίζουμε ακάθεκτοι...

Η παλέττα χρωμάτων του φτάνει τα 4096 χρώματα όμως δείχνει μέχρι 256 και αυτό στη χαμηλή ανάλυση εικόνας. Από 'κει και πέρα έχει δυνατότητες και για ...λιγότερα.

Ο ήχος του είναι σχεδόν όπως του ST, έχει όμως επιπρόσθετα ένα στερεοφωνικό 8-μπιτο τσιπάκι το PCM, που ελέγχει τόνο και ένταση (και μην ξεχνάτε τη συμβουλή περί μπαμπά...).

Και τώρα όσο αφορά τις θύρες, πάρε κόσμε να 'χεις...

Εκτός από τις συνηθισμένες του ST, έχει ακόμα μια για SCSI και μια ASCII καθώς επίσης και ένα εσωτερικό VME bus.

## STACY'S PORTABLE POWER

Φαντάζεσαι έναν ST που μπορείς απλά να τον κουβαλήσεις μαζί σου παντού;

Ε, λοιπόν, η Atari το φαντάστηκε και πήγε αμέσως και τον κατασκεύασε. Το αποτέλεσμα είναι η πολύ καιρό αναμενόμενη Stacy. Βασισμένη στην χαμηλής ενέργειας έκδοση CMOS του επεξεργαστή 68000 της Motorola, η Stacy τρέχει στα 8MHz και είναι απόλυτα συμβατή με όλη την οικογένεια των ST. Παρουσιάζει και μονόχρωμη υψηλή ανάλυση και διαθέτει 3.5 drive καθώς και 20MB σκληρό δίσκο.

Την ενέργεια που χρειάζεται η Stacy την προμηθεύεται από μπαταρίες οι οποίες έχουν ένα μέσο όρο ζωής γύρω στις 35 ώρες, αλλά αυτό εξαρτάται και από το ποσό συχνά χρησιμοποιείται ο σκληρός δίσκος.

Η Stacy έχει θύρες για σύνδεση με έγχρωμο ή ασπρόμαυρο monitor καθώς και θύρες για MIDI, mousse, joystick, RS232, σκληρό δίσκο κ.α. Το βάρος της είναι περίπου 6.5 κιλά και οι διαστάσεις της αρκετά μικρές.

Η Stacy έχει δύο τύπους, την Stacy 2 και την Stacy 4 και ενώ η πρώτη έχει 2MB μνήμη η δεύτερη διαθέτει 4MB. Και στα δύο όμως μηχανήματα μπορούν να προστεθούν ακόμα 32KB στατικής μνήμης.

Στην Αγγλία διαφημίστηκε πολύ ως το τέλειο μηχάνημα για μουσικούς αφού άλλωστε μπορεί να το κουβαλήσει κανείς μαζί του όπως μια κιθάρα ή ένα σαξόφωνο.

Αυτά... Οποιος κουράστηκε να τα διαβάσει ας σηκώσει το χέρι του...

## ΓΙΑ ΤΗΝ AMIGA ΣΑΣ!!!

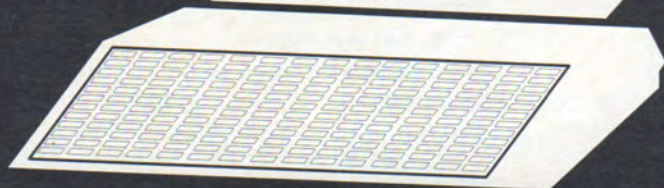
- 20 DISK DRIVE 3 1/2
- ΕΠΕΚΤΑΣΕΙΣ ΜΝΗΜΗΣ 512K 1M / 2M ΜΕ ή ΧΩΡΙΣ ΡΟΛΟΪ ΚΑΙ ΗΜΕΡΟΛΟΓΙΟ
- ΣΤΕΡΕΟΦΩΝΙΚΑ ΗΧΕΙΑ
- ΣΚΛΗΡΟΙ ΔΙΣΚΟΙ 20MB, 40MB
- AMIGA PC-AT EMULATOR
- JOYSTICS, ΦΙΛΤΡΑ ΟΘΟΝΗΣ, ΚΑΘΑΡΙΣΤΙΚΑ, ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ, ΚΑΛΥΜΑΤΑ

ΚΑΙ

ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ



AMIGA 500  
ΕΓΧΡΩΜΗ ΟΘΟΝΗ  
1084S



**MICRO STORE** computers

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

# STAY COOL

## AMIGA USER

TOY R. GRELLONI



Γειά σας και για αυτό το μήνα Amiga Users ;ολης της ΕΛΛΑΔΑΣ. Τι κάνετε; Ασχολείστε με τίποτα σοβαρό ή παίζετε kick off όπως συνηθίζουν εδώ στα γραφεία του User; Λοιπόν να σας κάνω μια ερώτηση, πιστεύετε ότι υπάρχει amiga user που να μην παίζει kick off; Μην βιαστείτε να πείτε ότι δεν υπάρχει γιατί υπάρχει....ΕΓΩ!! (Για να πούμε την αλήθεια, εχθές ασχολήθηκα λίγο μαζί του για να δω τι τραβάει όλους τους μανιακούς που συνέχεια κάθονται με ένα joystick στο χέρι .Στα γραφεία μας όλοι οι πάγκοι κουνάνε...έχουν χαλάσει απο την δύναμη που βάζουν οι συντάκτες για να πιάσουν τις μπαλιές των αντιπάλων.ΧΑΜΟΣ!!).

Εμείς ακάθεκτοι σας δίνουμε την συνέχεια απο το δεύτερο μέρος των κωδικών που βγάζει η Amiga όταν αναβοσβήνει στην οθόνη το μήνυμα των Software Failure. Στο προηγούμενο τεύχος σας είχαμε δώσει του πρώτους δύο αριθμούς που αντιστοιχούν στο System ID Code και στο Error Class. Σήμερα θα σας δώσουμε τα Error Numbers. Βέβαια εδώ υπάρχει και μια κομπίνα στην υπόθεση.

Όταν το ID Code είναι μεγαλύτερο ή ίσο με τον αριθμό 8, τότε θα πρέπει να αφαιρέσετε το 8 απο το ID για να πάρετε τον σωστό αριθμό.

### SPECIAL GURU MEDITATION CODES

#### CPU traps

00000002	Bus Error	81000008	Semaphore scrambled
00000003	Address Error	81000009	Double call from free
00000004	Illegal instruction	8100000A	"Bogus" exception
00000005	Divide by Zero		Graphics Library
00000006	CHK instruction	82010001	Ins. memory for
00000007	TRAPV instruction		Cooper display list
00000008	Privilege violation	82010002	Ins. memory for
00000009	Trace		Cooper Command list
0000000A	Opcode 1010	82010003	Cooper list overflow
0000000B	Opcode 1111	82010004	"Cooper intermediate"
	Exec Library		list overflow
81000001	Error in 68000	82010005	Ins. memory for
	exception vector checksum		Cooper header list
81000002	Error in ExecBase	82010006	Memory absence
	checksum		at Long Frame
81000003	Error in Library Checksum	82010007	Memory absence
81000004	Insufficient memory		at Short frame
	for MakeLibrary	82010008	Ins. memory for flood fill
81000005	Memory list scrambled	82010009	Ins. memory for Tmpras
81000006	No free memory	8201000A	Ins. memory for BitBitMap
	for interrupt server	8201000B	"Region Memory"
81000007	Problem with InitAptr		Layers Library
		83010001	No available
			memory for layers Intuition Library



84000001	Gadget type unknown
84010002	Ins. memory to add port
84010003	Ins. memory for Item Plane Alloc
84010004	Ins. memory for Sub Alloc
84010005	Ins. memory for Plane Alloc
84000006	Original coordinate smaller than RelZero
84010007	Ins. memory to open screen
84000008	Ins. memory for Raster Alloc
84010009	Unkonown type at Open Sys Screen DOS Library
07010001	Memory problem at Startup
07000002	Problem with EndTask
07000003	Problem with Qpkt
07000004	Receiver packet not expected
07000005	Problem with Free Vec
07000006	Error in diskblock sequence
07000007	Faulty bitmap
07000008	Key already erased
07000009	Checksum false
0700000A	Diskette Error
0700000B	Incorrect value for key
0700000C	Problem at Overlay RAM Library
08000001	Faulty Segment List Expansion Library
0A000001	Problem at Expansion Free Trackdisk Device
14000001	Seek error at calibrate
14000002	Error at timer delay Disk Resource
21000001	Get drive has prepared the diskette
21000002	Interrupt: no active drive BootStrap
30000001	Boot code error

Αυτά λοιπόν σημαίνουν όλοι αυτοί οι αριθμοί που έχουν τα Software Failure

(Βιβλιογραφία: ABACUS/Data Becker Books).

## ΑΠΟΡΙΕΣ AMIGOXPHΣΤΩΝ

(ΚΑΛΑ ΝΤΕ AMIGA USERS!!!)

**Ο** φίλος Νίκος μας ρωτά πως μπορεί να τρέχει ταυτόχρονα δύο προγράμματα και τι προβλήματα υπάρχουν όταν η Amiga δουλεύει multitasking. Καταρχήν Νίκο, ποιός σου είπε ότι υπάρχουν προβλήματα; Η Amiga είναι το μόνο μηχάνημα (που φτάνει σε χέρια μέσου χρήστη) το οποίο υποστηρίζει πραγματικό (πραγματικό εννοώ για παράδειγμα να τρέχεις εναν κειμενογράφο ενώ απο πίσω να τρέχει ένα πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας και να ετοιμάζει την εικόνα και όχι απλά να σου επιτρέπει να φορτώνεις πολλά προγράμματα παράλληλα αλλά για να λειτουργούν να πρέπει να τα ενεργοποιήσεις) multitasking. Τώρα το κατα πόσο θα τρέχουν δύο ή και παραπάνω προγράμματα εξαρτάται απο την μνήμη (που χρειάζεται αρκετή ram) και βέβαια απο τις ίδιες τις εφαρμογές. Ετσι εάν θέλεις μέσα απο το CLI να τρέξεις παραπάνω απο δύο προγράμματα τότε το μόνο που έχεις να κάνεις είναι να γράψεις:

1>RUN ΟΝΟΜΑ ΤΗΣ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ και Return και μετά το

άλλο πρόγραμμα πάλι με την ίδια διαδικασία 1>RUN ΟΝΟΜΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

Απο το Workbench το μόνο που έχεις να κάνεις είναι να πατήσεις τα εικονίδια των προγραμμάτων που θέλεις να φορτώσεις (εαν έχεις 1MB μνήμη καλό θα ήταν να κλείνεις τα παράθυρα που είναι ανοιχτά στο Workbench ώστε να ελευθερώνεις πολύτιμη μνήμη.

Τα προγράμματα που φορτώνεις εάν δεν έχουν (πάνω δεξιά) κουμπάκια για μεταφορά πίσω, τότε το πληκτρολόγιο θα σε σώσει πατάς Αριστερό κουμπί AMIGA και N για να περάσεις πίσω και Αριστερο κουμπί AMIGA και M για εμπρός.

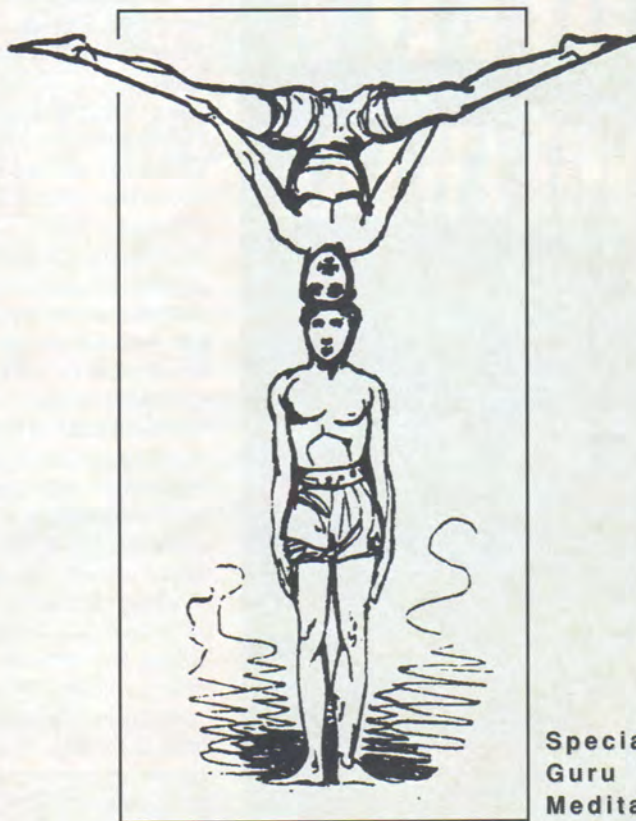
Αυτά λοιπόν και για αυτό τον μήνα.

Το κουδούνι χτύπησε θα είναι ο Αρχισυντάκτης, που μου το δήλωσε ότι εάν δεν είναι έτομο το άρθρο σήμερα, θα μου %\$#\*\$%^^^%&% την Amiga και θα με βάλει να δουλεύω σε PC για δέκα χρόνια!!!. ΟΙ MANAM όπως λέει και ο Κροντηράς.

Εσείς μέχρι τον άλλο μήνα Stay Cool...YO!!

## AMIGA DRIVER

**Ο Χάρης ενδιαφέρετε να γράψει τον δικό του printer driver, αλλά δεν τα καταφέρει γιατί είναι δύσκολο και διβλιογραφία δεν υπάρχει. Εγώ θα τον συμβούλευα να πάρει το AMIGA ROM KERNEL Reference Manual: Libraries & Devices, το οποίο διβλίο περιέχει source κώδικα όλων των προγραμμάτων που έχουν σχέση για τα libraries και τις συσκευές εξόδου (όπως ο εκτυπωτής). Ο κώδικας που περιέχει είναι γραμμένος σε C αλλά έχει και μερικά παραδείγματα σε AmigaBasic. Στην Ελλάδα δεν ξέρω εάν υπάρχει αλλά μπορεί να το βρει στην Αμερική (Addison-Wesley τηλ: 800/4472226).**



Special  
Guru  
Meditation

# TOP 10 HOME & OFFICE SOFTWARE

TOY R. GRELLONI

Τα PC ήταν και είναι μηχανήματα κατεξοχήν επαγγελματικά. Και όταν λέμε "επαγγελματικά", εννοούμε ότι μπορούν να χειριστούν με μεγάλη ευκολία και ταχύτητα αριθμούς και κείμενα.

Πάνω σε αυτόν τον χειρισμό στηρίχθηκαν και χιλιάδες προγράμματα που κυκλοφορούν για αυτού του είδους τους υπολογιστές.

Ετσι έχουμε κατηγορίες προγραμμάτων όπως: Spreadsheet (προγράμματα που χειρίζονται αριθμούς και εκτελούν πράξεις με μεγάλη ταχύτητα. Συνήθως στη γλώσσα μας τα ονομάζουν "Φύλλα Υπολογισμών"), Word Processors (προγράμματα που μας επιτρέπουν να γράφουμε κείμενα να τα διαμορφώνουμε, να τα αποθηκεύουμε και τέλος να τα εκτυπώνουμε σε χαρτί. Αυτά είναι οι Επεξεργαστές Κειμένων), Data Base (προγράμματα που ταξινομούν και επεξεργάζονται στοιχεία που αποτελούνται από αριθμούς και γράμματα και συνήθως περιέχουν πληροφορίες που διαχειρίζονται με μεγάλη ευκολία και ταχύτητα. Αυτές είναι οι Βάσεις Δεδομένων).

Αυτές οι τρεις κατηγορίες προγραμμάτων είναι οι πιο διαδεδομένες, και η μεγαλύτερη εξάπλωση των υπολογιστών χρωστάει πολλά σε αυτές τις κατηγορίες προγραμμάτων.

Ετσι λοιπόν υπάρχουν χιλιάδες προγράμματα, αυτών των τριών κατηγοριών, και τα πιο καλά που ξεχωρίζουν είναι: Lotus 123, Dbase III και Microsoft Word. Από την στιγμή που υπάρχουν αυτά ποιός ο λόγος να βγαίνουν άλλα, θα μου πείτε. Αυτά τα τρία πακέτα είναι αρκετά ακριβά για να τα πάρει κάποιος χρήστης σπίτι του, αλλά και εάν δεν του κάνουν τι γίνεται, θα πάνε τόσα χρήματα χαμμένα; Όχι και για αυτό το λόγο υπάρχουν άλλα προγράμματα πιο απλά (αλλά και με πιο λίγες λειτουργίες) που σκοπό έχουν να βάλουν κάποιον χρήστη στην κατηγορία αυτών των προγραμμάτων και εάν είναι ευχαριστημένος να συνεχίσει με κάτι πιο ακριβό. Ετσι λοιπόν στην κατηγορία PAPER ΦΤΗΝΑ, ΣΟΥ ΑΡΕΣΕΙ, ΠΑΡΕ ΑΚΡΙΒΑ ανήκει και το TOP10. Πριν κατηγορήσετε για οτιδήποτε σας πληροφορώ ότι το TOP10 μπορεί να μην πιάνει την επαγγελματικότητα των πιο πάνω προγραμμάτων που είπαμε, αλλά η τιμή του είναι μεγάλος πειρασμός: Μόλις — δραχ! Ετσι, έχουμε ένα απλό πακέτο που περιλαμβάνει ένα εγχειρίδιο (τυπωμένο από χαρακτήρες PC και ελιπές, γι αυτό υπάρχουν και οδηγίες μέσα στις δισκέτες για το κάθε πρόγραμμα) και πέντε δισκέτες, οι οποίες περιέχουν τα εξής (κρατηθείτε):

#### SPREADSHEET & GRAPH

Η φύλλα υπολογισμών όπως είπαμε. Το spreadsheet αυτό έχει όλες του τις λειτουργίες σε pull-down menus (τα οποία είναι φτιαγμένα από ASCII χαρακτήρες), και έρχονται μπροστά σας πατώντας το πλήκτρο "F" (Όπως και στο Lotus 123 δηλαδή). Κατόπιν υπάρχουν οι διάφορες εντολές επεξεργασίας, αποθήκευσης κτλ, που μας επιτρέπουν να κάνουμε κάποια εργασία, αφού προηγουμένως έχουμε φτιάξει το υπολογιστικό μας φύλλο. Το τι θα φτιάξετε εξαρτάται από τις ανάγκες σας. Μέσα στην δισκέ-

τα βρήκαμε και δείγματα που μπορούν να φορτωθούν και να μετατραπούν σύμφωνα με τις ανάγκες σας. Γενικά το spreadsheet εάν έχετε ξαναδουλέψει με τέτοιου είδους πρόγραμμα, δεν θα σας φέρει καμία δυσκολία, και προσφέρει και συμβατότητα με τους φακέλους από το 123.

#### WORD PROCESSOR

Το ίδιο, ένα απλό πρόγραμμα για να γράφετε τις επιστολές σας και τα κείμενα σας. Υπάρχουν και εδώ pull-down menus, που περιέχουν τις απαραίτητες εντολές όπως: Load, Save, Quit, Reformat, εντολές για τα μαρκαρισμένα σημεία κειμένου, Copy, Paste κ.τ.λ. Τα μενού εμφανίζονται πατώντας F10 ενώ με το F1 βλέπετε την on-line βοήθεια που έχει το πρόγραμμα. Επίσης διαθέτει Spelling Checker (Διορθωτής), ο οποίος χρησιμοποιείται μόνο στις Αγγλικές λέξεις. Όμως με τα Ελληνικά δεν υπάρχει κανένα πρόβλημα (και αυτό ισχύει και για τα άλλα προγράμματα). Επίσης σας δίνεται η δυνατότητα να τρέξετε κάποιο άλλο πρόγραμμα μέσα από τον Επεξεργαστή και μετά φεύγοντας από το πρόγραμμα που τρέξατε να ξαναεπιστρέψετε στον Επεξεργαστή.

**DATABASE** Το πρόγραμμα που θα σας βοηθήσει να κάνετε τα ηλεκτρονικά σας φακέλωματα!! . Και εδώ τα pull-down menus εμφανίζονται πατώντας το F10 και σας παρέχουν εντολές που επιτρέπουν να φτιάχνετε τα πεδία των εγγραφών που θα χρησιμοποιήσετε στις εγγραφές σας, να εισάγετε τα στοιχεία σας, να τα τροποποιήσετε και άλλα πολλά. Επίσης σας επιτρέπει να κάνετε εκτυπώσεις είτε κατά εγγραφή είτε ταξινομημένες κατά κάποιο κριτήριο. Εκτός από αυτά τα προγράμματα, το TOP10 περιέχει και άλλα προγράμματα όπως:

#### CLIPART DISPLAY (ArtShow)

Το οποίο είναι ένα πρόγραμμα επίδειξης των ζωγραφιών, που περιέχονται στις πέ-

ντε δισκέτες. Επειδή σας βλέπω να απορείτε, σας εξηγώ ότι το πακέτο περιέχει και κάποια άλλα προγράμματα (που θα τα πούμε παρακάτω) που χρησιμοποιούν μικρές εικόνες (clip-arts), κάνοντας κάποιο έγγραφο πιά όμορφο. Έτσι λοιπόν μέσα από εδώ, μπορείτε να δείτε όλα τα clip-arts που περιέχονται με τα προγράμματα. Κάτι σαν Slide-show.

#### BANNER/SIGN MAKER

Πρόγραμμα που σας επιτρέπει να δημιουργήσετε και να εκτυπώσετε μεγάλα πανώ με γράμματα. Βέβαια απαιτεί να έχετε εκτυπωτή, συμβατό με Epson (σχεδόν όλοι είναι), ώστε να δείτε το αποτέλεσμα. Σας επιτρέπει να διαλέξετε ύψος, μέγεθος και είδος γραμμάτων.

#### GREETING CARD MAKER

Πρόγραμμα που σας βοηθάει να φτιάξετε ευχετήριες κάρτες. Κάρτες που εκμεταλεύονται όλοι την επιφάνεια του χαρτιού, και μετά την εκτύπωση, διπλώνετε το χαρτί σε τέσσερα σημεία και να...έτοιμη η κάρτα! Περιέχει πολλές λειτουργίες και σας επιτρέπει να εισάγετε και γραφικά (από τα clip-arts), ώστε να έχετε κάποιο όμορφο αποτέλεσμα. Αυτό το πρόγραμμα ακολουθεί πιστά το κορυφαίο πρόγραμμα The Print Shop.

#### CALCULATOR/CALENDAR/NOTEPAD

Ένα πρόγραμμα που περιέχει τα πλέον απαραίτητα βοηθητικά προγράμματα: Κομπιου-

τεράκι, Ημερολόγιο και Σημειωματάριο. Αν και δεν είναι resident (όπως το Sidekick), είναι πολύ χρήσιμα προγράμματα και θα σας βοηθήσουν να κάνετε μικροπολογισμούς, να σημειώσετε κάτι πρόχειρο και να δείτε μερικές απαραίτητες ημερομηνίες.

**CERTIFICATE MAKER** Πρόγραμμα για να φτιάχνετε Διπλώματα!! Αν και αυτή η τρέλλα είναι διαδεδομένη στη Αμερική, όποιος θέλει μπορεί να φτιάξει κάποιο κοροϊδευτικό δίπλωμα για κάποιο φίλο του. Το πρόγραμμα σας επιτρέπει να φορτώσετε και γραφικά και εδώ έχουμε μία απομίμηση του πολύ καλού Certificate Maker της SpringBoard.

#### FILE COMPRESSOR

Πρόγραμμα συμπίεσης δεδομένων. Πολύ διαδεδομένα προγράμματα που βοηθούν τους χρήστες να συμπιέσουν files που πρόκειται να σταλούν με modem ή πρόκειται να γίνουν backup και να φυλαχτούν. (Για περισσότερες πληροφορίες περί συμπιεστικών, διαβάστε το άρθρο "ΚΑΝΤΕ ΤΟ ΠΑΚΕΤΟ", που βρίσκεται στο USER τεύχος 8, σελίδα 24). Το πρόγραμμα (το Lharc.exe), είναι πολύ αποδοτικό και καταφέρνει μεγάλο ποσοστό συμπίεσης. Υπάρχουν αρκετοί παράμετροι που θα πρέπει να δώσετε, ανάλογα με τον τρόπο και την μορφή συμπίεσης που θέλετε. Άλλο πλεονέκτημα του προγράμματος είναι ότι μπορεί να συμπιέσει αρχεία, τα οποία να είναι σε μορφή άμμεσα

εκτελέσιμη και να μην χρειάζεται να έχει ο άλλος χρήστης το αντίστοιχο αποσυμπιεστικό πρόγραμμα για να τα δει.

#### NAME & ADDRESS MANAGER

Πρόγραμμα Διευθυνσιογράφος, που σας επιτρέπει να περνάτε τα στοιχεία των φίλων σας (και των εχθρών σας!) και να τυπώνετε αυτόκόλλητα ετικετάκια για φακέλους. Επίσης σας επιτρέπει σε κάθε όνομα να βάζετε και κάποια σχόλια (μέχρι 79 γράμματα), και να τα τυπώνετε με διάφορα κριτήρια (κατά Ταχ.Τομ, Κατά όνομα κ.τ.λ.).

#### ΓΕΝΙΚΑ

Όπως είδατε υπάρχουν αρκετά προγράμματα στο πακέτο, τα οποία ξεκινούν όλα από ένα αρχικό μενού, φορτώνοντας το file TOP10. Επίσης εκτός από το εγχειρίδιο που υπάρχει μέσα στο κουτί, το πρόγραμμα σας ρωτάει κάθε φορά που πάτε να φορτώσετε κάποιο πρόγραμμα, εάν θέλετε να τυπώσετε τις οδηγίες του. Σε περίπτωση σκληρού δίσκου, η εγκατάσταση γίνεται πολύ εύκολα, διά μέσω ενός προγράμματος. Στην περίπτωση που έχετε drive, τότε κάθε φορά το πρόγραμμα σας ζητάει την κατάλληλη δισκέτα. Γενικά, το όλο πακέτο, απευθύνεται στους χρήστες των PC, που τώρα μπαίνουν σε αυτού του είδους τα προγράμματα. Καινοτομίες ιδιαίτερες δεν υπάρχουν παρά μόνο η τιμή του. Αξίζει για τον νέο χρήστη.

# 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;

## ΕΛΑ ΣΤΗΝ EASYTECH

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

# ADVANCED ART STUDIO

**Κακά τα ψέματα! Ελάχιστα προγράμματα των 8-bit θα τολμούσαμε να πούμε ότι πλησιάζουν τις επιδόσεις των 16-bit. Και δεν μιλάμε για παιχνίδια που η διαφορά είναι τεράστια αλλά για "επαγγελματικά" προγράμματα όπως σχεδιαστικά, επεξεργαστές κειμένου, μαθηματικά και λογιστικά πακέτα και δεν συμμαζευεται...**

**Ετσι στον Amstrad 6128 υπάρχουν μόνο δυο προγράμματα που μπορούν να συγκριθούν, το TASWORD που είναι ισάξιο με το αντίστοιχο των PCs. και το καταπληκτικό Advanced Art Studio με το οποίο θα ασχοληθούμε σήμερα και το οποίο αρκετά αρκετά χρόνια νωρίτερα πρόσφερε ευκολίες και ταχύτητες που σήμερα βλέπουμε από τα σχεδιαστικά της Amiga και Macintosh (οι χειριστές του DTP μας εδώ θα έχουν λυποθυμίσει με αυτά που γράφω).**

## ΓΕΝΙΚΑ

Το πρόγραμμα είναι στηριγμένο πάνω σε ένα "windows-icons-mouse or joystick driven menu", παρόμοιο με εκείνο που είχε πρωτοεμφανίσει (πάνω από μια δεκαετία πριν) η Xerox και καθιερώθηκε με την πρωτοποριακή Lisa της Macintosh. Κύρια στοιχείο αυτού του συστήματος είναι η φιλικότητα προς τον αρχάριο με όλες τις απαραίτητες πληροφορίες στην οθόνη.

**Τ**ο πρόγραμμα ακόμα υποστηρίζει όλες τις αναλύσεις οθόνης που έχει ο Amstrad και επιτρέπει να κάνετε τα πάντα σε όλες. Δυστυχώς δεν μπορείτε να έχετε περισσότερα από ένα mode οθόνης ταυτόχρονα στο display. Ας δούμε τις δυνατότητές σας αναλυτικά: PRINT: με αυτή την επιλογή μπορείτε να εκτυπώσετε (screen dump) ολόκληρη την οθόνη που έχετε ζωγραφίσει ή ένα τμήμα της, που ορίζεται χρησιμοποιώντας τις συντεταγμένες αξόνων X και Y. Με μερικούς πειραματισμούς ανάλογα με τον printer θα καταφέρετε να κά-

νετε τους κύκλους να μην μοιάζουν με ελλείψεις! Όπως οι περισσότερες εντολές του προγράμματος έτσι και αυτή μπορεί να ανακληθεί με το πάτημα του ESCape.

**FILE:** το A.A.ST. είναι ένα από τα λίγα προγράμματα των 8-bit που χρησιμοποιεί την διαθέσιμη Ram για να αποθηκεύει στοιχεία όπως τον κατάλογο της δισκέτας στην μνήμη του χωρίς να χρειάζεται να διαβάσει κάθε φορά. Η χωρητικότητα της RAM που χρησιμοποιείται μπορεί να κρατήσει μέχρι 56 ονόματα οθονών και πηγαίνοντας με το mouse ή το Joystick σε ένα τέτοιο όνομα και πατώντας το file αυτό αλλάζει χρώμα και μπορείτε να το φορτώσετε, να σώσετε, να κάνετε merge, να διαγράψετε και να αλλάξετε το όνομα του file. Προσέξτε όμως ότι το πρόγραμμα για να καταλάβει μια οθόνη αυτή πρέπει να έχει δωθεί με το χαρακτηριστικό .SCR. Οι υπόλοιποι "φάκελλοι" που βλέπετε (συνήθως με το χαρακτηριστικό .PAL) είναι συνοδευτικοί δίνοντας την παλέτα της οθόνης. Ακόμα μπορείτε να σώσετε μια οθόνη στον δίσκο, συμπιεσμένη, έτσι ώστε να μην καταλαμβάνει 16K όπως είναι το συνηθισμένο format στους CPC αλλά 8K, κερδίζοντας έτσι χώρο στον δίσκο. Αυτό έχει μόνο ένα μειονέκτημα: Ότι δεν μπορείτε να καλέσετε μια συμπιεσμένη οθόνη μέσω της Basic. Τις υπόλοιπες οθόνες μπορείτε να τις κα-

λέσετε μέσα από την Locomotive basic με την εξής απλή γραμμή:

```
10 MODE 0: LOAD"PICTURE.SCR",&C000.
```

Τέλος μπορείτε να επεξεργαστείτε με το πρόγραμμα οποιαδήποτε αρχική στατική οθόνη παιχνιδιού! αν την φορτώσετε δίνοντας το όνομά της στο FILES (είναι όλες εκείνες οι οθόνες που καταλαμβάνουν 17K).

**PALLETE:** όταν έχετε παλέτα 27 χρωμάτων σίγουρα δεν μπορείτε να πετύχετε θαύματα. Όμως αυτός δεν είναι λόγος να μην μπορείτε να αλλάξετε το ένα χρώμα με κάποιο άλλο και μάλιστα με μεγάλη ευκολία. Ετσι πηγαίνετε στο μενού με τις παλέτες από όπου με ανεβοκατεβάζοντας τους δείκτες αλλάζετε ξεχωριστά τα χρώματα του Border, του INK και Paper, δηλαδή ο,τιδήποτε έχετε ζωγραφίσει θα επηρεαστεί. Υπάρχουν ακόμα και μερικές extra δυνατότητες όπως να καθορίσετε ορισμένα χρώματα άτρωτα από οποιαδήποτε αλλαγή ή να βάλετε αυτόματα και σε όποια συχνότητα και χρόνο θέλετε τα χρώματα να αλλάζουν, την ίδια στιγμή που μπορεί εσείς να ζωγραφίζετε κάτι.

**INKS:** για την ευκολία σας μπορείτε να ανοίξετε το μενού Inks από τα περισσότερα κύρια μενού. Θα βρεθείτε μπροστά σε 32 χρωματιστά τετραγώνια, δηλαδή 16 χρώματα για το foreground και 16 για το

background, αλλά μην ξεχνάτε αυτό είναι απλώς τεχνική λεπτομέρεια αφού ο amstrad μπορεί να απεικονίσει μόνον 16 χρώματα ταυτόχρονα. Ακόμα μπορείτε να αλλάξετε το χρώμα σε ένα τετραγώνικι πειράζοντας την παλέττα του. Ο χειρισμός στην συγκεκριμένη περίπτωση είναι από τους καλύτερους.

**PAINT:** Εδώ είναι τα πιο ενδιαφέροντα πράγματα αφού διαλέγετε την "βούρτσα" με την οποία θα σχεδιάσετε και αυτή μπορεί να είναι μία γραμμή οριζόντια ή κάθετη ποικίλου ύψους και πλάτους, ή διακεκομμένη μέχρι και ένα μόνο pixel. Υπάρχει ακόμα και το σπραυ που καθορίζετε πόσο πυκνό θα είναι. Δεν χρειάζεται βέβαια να πούμε πως το χρώμα με το οποίο θα ζωγραφίσετε είναι ήδη δωσμένο και πρέπει να το αλλάξετε κάθε φορά που θέλετε να ξεκινήσετε κάτι καινούριο.

**PATTERN BRUCE:** αντί να πάρετε μια απλή βούρτσα για να σχεδιάσετε μια γραμμή γιατί να μην πάρετε μια που χρησιμοποιεί μάτια, σημαίες, μοντέρνα σχήματα κτλ αλλά δεν εμφανίζετε όπως μπορεί να νομίζετε ένα μάτι για να σχεδιάσει αλλά αυτό που θα ζωγραφίσετε θα είναι τελικά ένα σχέδιο με μάτια. Είναι λίγο δύσκολο να περιγραφεί μέσα από ένα κείμενο αλλά μόλις το μάθετε και μπορείτε να παίζετε στα δάχτυλα τα υπόλοιπα menus αυτό θα σας κάνει έναν πραγματικό καλλιτέχνη, ιδίως αν σκεφτείτε ότι δεν είσατε υποχρεωμένοι να χρησιμοποιείται μόνο μερικές δεκάδες σχήματα που έρχονται μαζί με το πρόγραμμα αλλά υπάρχει ο Patern Editor που σας επιτρέπει να σχεδιάσετε σχεδόν τα πάντα, να το σώσετε και να το χρησιμοποιήσετε όποτε σας χρειαστεί.

**UNDO:** η περίφημη εντολή που διορθώνει τα λάθη μας αλλά προσοχή: παίρνει πίσω όλες τις εντολές που έχετε δώσει πρώτου περάσετε σε ένα άλλο μενού, πράγμα που σημαίνει ότι αν δεν προσέξετε μπορεί να χάσετε δουλειά και προσπάθεια (καφέδες, ιδρώτα, αίμα, αέρα, αέρααααααα) πολλών ωρών. Φανταστείτε όμως να μην μπορούσατε να κάνετε UNDO και να πρέπει να σβήσετε μερικές εκατοντάδες pixels, ένα ένα! Ορισμένα menus περιέχουν την UNDO μέσα τους και δεν χρειάζεται να γυρνάτε στην κεντρική οθόνη.

**MISCELLANEOUS** ή το μενού γενικών καθηκόντων από όπου μπορείτε να εξαφανίσετε οποιαδήποτε παρεμβολή του



λειτουργικού του προγράμματος και να δείτε την οθόνη σε όλο της το μεγαλείο. Μπορείτε ακόμα να καθαρίσετε την οθόνη, να διαλέξετε ένα από τα τρία modes γραφικών του Amstrad, να προστατεύσετε μερικά χρώματα, να προσθέσετε νέες συσκευές (light pens, mouse) και να σώσετε στον δίσκο τις αλλαγές που έχετε κάνει στο πρόγραμμα. Από το μενού αυτό μπορείτε ακόμα να χρησιμοποιήσετε και τους κέρσορες για να σχεδιάσετε ενώ υπάρχουν δύο ταχύτητες κίνησης που κάνει το Joystick να κινείται με ταχύτητα mouse.

**FILL:** Ποιός δεν ξέρει αυτή την περιβόητη εντολή που γεμίζει στα γρήγορα μια περιοχή με χρώμα. Λοιπόν εδώ αρκεί να επιλέξετε το χρώμα, να έχετε κλείσει καλά την περιοχή και πατήστε το fire. Αν έχετε κάνει όλα σωστά θα γεμίσει χωρίς να σας πασαλήψει τα πάντα. Διαφορετικά UNDO γρήγορα. Έχετε ακόμα την δυνατότητα να κάνετε overfill δηλαδή το καινούριο χρώμα να καλύψει τα πάντα ή απλό fill που θα σβαστεί τα κλειστά σχήματα. Μπορείτε ακόμα να κάνετε fill με μια προκαθορισμένη παλέττα

που θα γεμίσει έναν χώρο όχι πλέον με χρώματα αλλά με σχήματα, κάτι σα να απλώνετε μια ταπετσαρία!

**MAGNIFICATION:** είναι το icon με τα γυαλάκια και μπορείτε να απομονώσετε μια περιοχή, ορίζοντας το παράθυρο όποιου μεγέθους θέλετε και πατώντας το fire το μεγαλώνετε μέχρι και 8 φορές έτσι ώστε να δουλεύετε σε επίπεδο pixels. Μια γενική εικόνα σας δείχνει σε ποιο σημείο βρίσκεστε αλλά και πόσο μέρος ολοκλήρης της οθόνης δουλεύετε. Αυτός είναι ο μόνος τρόπος για να πετύχετε λεπτομέρεια.

**WINDOWS:** την εποχή που εμφανιζόταν το πρόγραμμα ελάχιστα πράγματα γνωρίζαμε γύρω από την χρήση και ευκολία που έφερναν τα παράθυρα. Το Advanced Art Studio κάνει εκτεταμένη χρήση windows, όχι μόνο για να απλώσει τα menus του αλλά και για να δουλέψετε μέσα στο πρόγραμμα. Έτσι μπορείτε να απομονώσετε ένα κομμάτι της οθόνης κάνοντάς το window και να αλλάξετε τα χρώματά του, να το περιστρέψετε όπως θέλετε, να το βάλετε όπου θέλετε, να το μεγενθύνετε ή να το σμικρύνετε και να το παραμορφώσετε αλλά επειδή δουλεύετε Amstrad και όχι Macintosh να ξέρετε ότι κάθε σμίκρυνση στοιχίζει σε πιστότητα εικόνας. Ακόμα μπορείτε να σώσετε ένα τμήμα οθόνης στον δίσκο, με ή χωρίς συμπίεση για να κερδίσετε χώρο στην δισκέτα.

**TEXT:** όπως κάθε πρόγραμμα σέβεται τον εαυτό του έτσι και αυτό περιέχει πολλές γραμματοσειρές για να μπορέσετε να συμπεριλάβετε λέξεις και προτάσεις μέσα στα σχέδιά σας. Ο τρόπος με τον οποίο γράφατε είναι ανάλογος με έναν καλό επεξεργαστή κειμένου ενώ οι γραμματοσειρές περιλαμβάνουν πολλά είδη γραμμάτων (από αναγεννησιακά και πλάγια μέχρι western και ηλεκτρονικά) αλλά υπάρχει και ένας Text Editor που σας επιτρέπει να δημιουργήσετε ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ σχήμα γραμματος θέλετε ή οποιοδήποτε ακαταλλαβίστικο, κωδικό σύμβολο, με δύο πάντα χρώματα και να το περιστρέψετε όπως σας αρέσει. Φυσικά δεν έχουμε εξαντλήσει τις δυνάμεις του προγράμματος που σας επιτρέπει ακόμα να διαλέγετε αν θα φτιάξετε ένα τετράγωνο, έναν κύκλο filled ή απλώς περίγραμμα, αν θα είναι ελαστικό σχήμα και θα μπορείτε να το "βασανίζετε" αλλάζοντας το σχήμα του και πολλά πολλά ακόμα, σκόρπια μικρά κόλπα και μυστικά.

# ACORN DTP

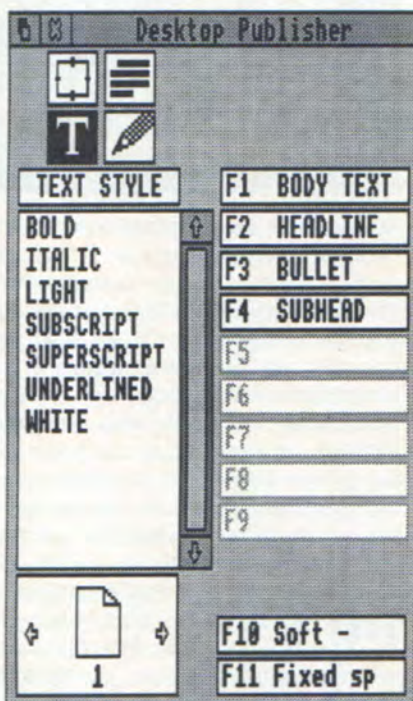
Μετα  
από τα δύο  
πρώτα άρθρα της σειράς  
για το DTP στον Archimedes φτάνουμε  
σήμερα στο "ζουμί" της υπόθεσης : Τα προγράμματα  
σελιδοποίησης. Αυτά τα προγράμματα είναι υπεύθυνα για το  
"στήσιμο" της σελίδας και συνήθως οι δυνατότητές τους μπορούν να  
κάνουν ένα έγγραφο να είναι πολύ ωραίο ή ένα χρήστη να πάθει πονοκέφαλο!

**Σ**ε αυτό το άρθρο θα περιγράψουμε ένα πρόγραμμα στην κατασκευή του οποίου έχει βάλει το χεράκι της η ίδια η Acorn. Το Acorn DTP. Η επιλογή αυτή έγινε για τον απλούστατο λόγο ότι κατά την περίοδο που γράφεται αυτό το κομμάτι δεν έχουμε στην διαθεσή μας κάποιο άλλο εναλλακτικό πρόγραμμα (τουλάχιστον σε αξιοπρεπή έκδοση...).

Το πρόγραμμα αυτό ουσιαστικά είναι η μεταφορά του Timeworks DeskTop Publisher σε περιβάλλον Archimedes. Ο λόγος για τον οποίο έγινε μεταφορά προγράμματος από το περιβάλλον MSDOS και όχι ανάπτυξη ενός καινούργιου ήταν η άμεση ανάγκη για την ύπαρξη ενός συστήματος DTP σε μια εποχή που δεν κυκλοφορούσε κανένα στην αγορά. Το περίεργο είναι ότι σχεδόν αμέσως μετά την παρουσίαση του προγράμματος της ACORN εμφανίστηκαν άλλα τρία από εταιρείες καταξιωμένες στον χώρο του Archimedes. Από αυτά κατά γενική ομολογία το καλύτερο είναι το Impression, το οποίο έχει ένα συνδυασμό των καλύτερων χαρακτηριστικών από τα προγράμματα που ήδη υπάρχουν σε περιβάλλον MSDOS και Machintosh, ενώ προσθέτει και χαρακτηριστικά νέα στον χώρο του DTP. Αλλωστε το Impression περιγράφεται σαν document prossecor όπου κανείς μπορεί να δημιουργήσει ένα ολοκληρωμένο έντυπο.

Ας δούμε όμως πρώτα τον τρόπο λειτουργίας του Acorn DTP. Με το πάτημα του δεξιού κουμπιού πάνω στο icon του προγράμματος (αφού φυσικά το έχουμε φορτώσει) εμφανίζονται στην οθόνη δύο παράθυρα. Το πρώτο με όνομα Desktop Publisher περιλαμβάνει icons για την επιλογή των τεσσάρων βασικών εργαλείων δηλαδή frame, paragraph, text και drawing, καθώς και το σύστημα επιλογής για τις λειτουργίες εισαγωγής text, image, line art. Επίσης υπάρχει ο browser σελίδων με τον οποίο

πορεί κανένας να αλλάζει σελίδα εργασίας καθώς και να προσθέτει σελίδες. Το παράθυρο αυτό είναι δομημένο με τέτοιο τρόπο που να επιτρέπει, σε μία καλοστημένη εγκατάσταση, την λειτουργία του προγράμματος χωρίς περιττές κινήσεις στο κεντρικό μενού. Με τον όρο καλοστημένη εγκατάσταση εννοούμε φυσικά την ύπαρξη των απαραίτητων στυλ και την σωστή επιλογή



των παραμέτρων του προγράμματος. Με αυτόν τον τρόπο οι επαγγελματίες που χρησιμοποιούν το πακέτο μπορούν αν θέλουν να έχουν πολύ καλά αποτελέσματα σε πολύ μικρό χρόνο, κάτι που έχει ιδιαίτερη σημασία.

Εκτός όμως από το παράθυρο λειτουργιών έχουμε και το παράθυρο του κειμένου. Σε αυτό μπορούμε να έχουμε το εκάστοτε

κειμενο σε διπλάσιο μέγεθος, κανονικό μέγεθος, μισό μέγεθος, ολόκληρη σελίδα, διπλή σελίδα, σύμφωνα με το υπομενού View. Εκτός αυτού έχουμε την δυνατότητα να επιλέξουμε αν στην οθόνη θα εμφανίζονται οι rules, τα frames και οι στήλες και τέλος αν θα εμφανίζονται οι εικόνες που έχουμε ενσωματώσει στο κείμενο. Στο ίδιο μενού έχουμε την δυνατότητα να διαλέξουμε το σύστημα μέτρησης που θα χρησιμοποιήσουμε στο πρόγραμμα. Αυτό μπορεί να έχει σαν μονάδα το point την ίντσα τον πόντο ή χιλιοστό.

Το αμέσως επόμενο υπομενού με όνομα Page ασχολείται με την διαχείριση των σελίδων και το layout των column guides. Ετσι έχουμε την λειτουργία Go to page για την μετακίνηση από σελίδα σε σελίδα (υπάρχει βέβαια και ο πρώτος τρόπος που αναφέραμε στην αρχή, αλλά εδώ έχουμε και την δυνατότητα να πάμε στην master page. Αυτή η σελίδα επιρεάζει άμεσα τις υπόλοιπες αφού ότι υπάρχει σε αυτήν εμφανίζεται και στις άλλες σελίδες του κειμένου. Φυσικά αν ο χρήστης θέλει μπορεί να αλλοιώσει τα βασικά χαρακτηριστικά της κάθε σελίδας ξεφεύγοντας έτσι από τον ορισμό που έχει γίνει στην master page. Για τον έλεγχο των σελίδων υπάρχουν και οι εντολές add, insert, delete για την προσθήκη, εισαγωγή, διαγραφή σελίδων αντίστοιχα. Αμέσως μετά ακολουθεί η εντολή headers and footers που εμφανίζει με το πατημά της το ομόνυμο dialog box με το οποίο έχουμε την δυνατότητα να καθορίσουμε τον header και τον footer ξεχωριστά για τις δεξιές και αριστερές σελίδες (αν το θέλουμε) να ρυθμίσουμε την απόστασή τους από την αρχή και το τέλος της σελίδας αντίστοιχα και αλλάξουμε την αρίθμηση των σελίδων. Με τις εντολές header this page και footer this page μπορούμε να καθορίσουμε την ύπαρξη header και footer για την κάθε σελίδα. Με τις λειτουργίες set

column guides και set print position μπορούμε να καθορίσουμε τον αριθμό και την τοποθέτηση των οδηγιών στηλών, και την θέση της σελίδας μας σε σχέση με την σελίδα εκτύπωσης. Το αμέσως επόμενο υπομενού με όνομα Frame και λειτουργίες snap to guides, frame border, frame tint, repel text, size and position, cut frame, copy frame, paste frame, send to back, bring to front έχει αναλάβει την διαχείριση των frames. Το Acorn DTP όπως πολλά άλλα προγράμματα του είδους του έχει ως βασικό δομικό στοιχείο το frame. Σε ένα frame μπορούν να υπάρχουν γραφικά (bitmap ή object oriented) ή κείμενο και η διαχείρισή τους γίνεται με τις εντολές που ήδη αναφέραμε. Με το υπομενού imports που ακολουθεί και τις εντολές που έχουμε, μπορούμε να επέμβουμε στα αντικείμενα που έχουμε εισάγει σε ένα έγγραφο. Ετσι μπορούμε να αλλάξουμε το όνομα ενός αντικειμένου να το διαγράψουμε και ειδικά για την περίπτωση των γραφικών να κάνουμε ξάκριασμα.

Στο υπομενού paragraph αντάσσονται όλες οι λειτουργίες δημιουργίας και διαχείρισης των στυλ γραφής. Το στυλ στο Acorn DTP περιλαμβάνει καθορισμό γραμματοσειράς, εφέ, αποστάσεων μεταξύ παραγράφων και γραμμών, bullet character, συλλαβισμού, letter spacing και layout. Με το ίδιο υπομενού έχουμε την δυνατότητα αντιστοίχισης ενός στυλ σε κάποιο function key για την πιο γρήγορη επιλογή του. Για μικρές διαφοροποιήσεις όσον αφορά το μέγεθος των χαρακτήρων την γραμματοσειρά ή τα εφέ, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε το επόμενο υπομενού με τίτλο text style. Για το editing του κειμένου προσφέρεται το επόμενο υπομενού στο οποίο βρίσκουμε μερικές από τις συνηθισμένες λειτουργίες των work processors, δηλαδή find, replace, cut, copy, paste καθώς και τρεις που αφορούν το kerning και το hyphenation. Με τις τρεις αυτές εντολές έχουμε την δυνατότητα να αλλάξουμε την απόσταση μεταξύ δύο γραμμών και να εισάγουμε φιαρισμένα διαστήματα και χωρίσματα στις λέξεις.

Τα δύο τελευταία υπομενού ασχολούνται με τα ενσωματωμένα γραφικά και την on-line βοήθεια που προσφέρει το πρόγραμμα. Εκτός από τα γραφικά που μπορούμε να εισάγουμε σε ένα έντυπο, έχουμε την δυνατότητα να δημιουργήσουμε γραμμές, πλαίσια και κύκλους ή ελλείψεις, τα οποία και να αλλοιώσουμε με τις εντολές που προσφέρονται στο αντίστοιχο υπομενού. Σε γενικές γραμμές το πρόγραμμα είναι ιδιέτερα απλό στην χρήση του και δυστυχώς στα

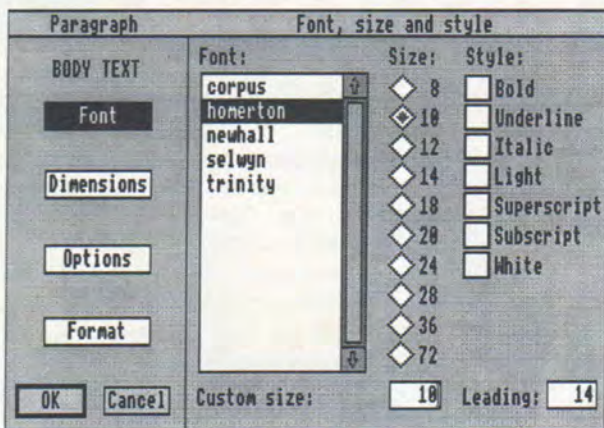
περισσότερα σημεία είναι φοβερά φτωχό. Αυτό δεν σημαίνει ότι του λείπει κάτι ιδιαίτερα σημαντικό εκτός ίσως από τον έλεγχο του χρώματος που λάμπει δια της απουσίας του. Ετσι για την κατασκευή κάποιου ειδικού εφέ πρέπει ο χρήστης να καταφύγει σε άλλα προγράμματα.

Όμως λείπουν και χαρακτηριστικά που δεν μπορούν να καλυφτούν με τον ίδιο τρόπο, όπως για παράδειγμα η ομαδοποίηση των frames, ή η δυνατότητα του κειμένου να ακολουθεί το σχήμα των γραφικών που τοποθετούνται στην σελίδα. Πάντως το πρόγραμμα δίνει μεγάλες δυνατότητες για καθορισμό των καθαρά τυπογραφικών στοιχείων που ελέγχονται από αυτό όπως για παράδειγμα η εισαγωγή της απόλυτης θέ-

κεια που βρίσκεται στο text mode, και το δεύτερο είναι ένα ενδεικτικό σημείο από τον ορισμό του στυλ γραφής. Αφού γίνει αυτό μένει να δημιουργήσουμε ένα τίτλο για το άρθρο.

Για την δημιουργία του θα χρησιμοποιήσουμε μια σειρά τριών προγραμμάτων που θα συνεργαστούν μεταξύ τους για να δώσουν την τελική μορφή στον τίτλο. Με λίγα λόγια θα μετατρέψουμε τον τίτλο σε draw file, θα δημιουργήσουμε το outline της μορφής που θέλουμε να έχει τελικά ο τίτλος και τέλος θα δώσουμε τα δύο αρχεία σε ένα τρίτο πρόγραμμα που θα τα συνδυάσει, προκειμένου να μας δώσει το τελικό αποτέλεσμα. Με αυτά τα πέντε αντικείμενα (κείμενο, εικόνα1, εικόνα2, τίτλο) έτοιμα και με την χρήση μερικών έτοιμων γραφικών θα προχωρήσουμε στην σύνθεση της σελίδας.

Σαν μέγεθος σελίδας θα χρησιμοποιήσουμε τις κανονικές διαστάσεις του User, πράγμα που σημαίνει ότι θα πρέπει να ορίσουμε δικό μας μέγεθος σελίδας στο πρόγραμμα σελιδοποίησης. Αυτό γίνεται αφενός με τον ορισμό δικού μας μεγέθους χαρτιού από το μενού στο icon bar και αφετέρου με την εντολή set column guides. Ετσι έχουμε συνολικό μέγεθος σελίδας 210mm x 280mm ενώ ο χώρος εργασίας θα έχει διαστάσεις 170mm x



240mm και θα είναι χωρισμένος σε τρεις στήλες. Θα δουλέψουμε με δύο σελίδες σε διάταξη που ονομάζεται "σαλόνι" στο χώρο του DTP. Ξεκινάμε πάντα κάνοντας ένα πρόχειρο προσχέδιο στο χαρτί για το κασέ των σελίδων, εκτός και αν τα πράγματα είναι αρκετά απλά όπως και είναι στην περίπτωση μας και έχουμε ήδη μια συνολική εικόνα στο μυαλό μας. Ετσι φέρνουμε πρώτα τον τίτλο στη σελίδα, μέσα σε ένα frame έχουμε ήδη δημιουργήσει. Στη συνέχεια τοποθετούμε το κείμενο στις στήλες και τέλος φέρνουμε στις σελίδες μας τα δύο sprites τα οποία και τοποθετούμε σε σημείο κοντά στην αναφορά που υπάρχει για αυτά στο κείμενο. Με ελάχιστες μικροδιορθώσεις και προσθήκες οι δύο σελίδες είναι έτοιμες για εκτύπωση. Με το τέλος αυτού του άρθρου έχουμε την εντύπωση ότι δώσαμε μια καλή ιδέα για τις βασικές αρχές του DTP και τον τρόπο με τον οποίο υλοποιείται αυτό στον Archimedes. Δεν προσπαθήσαμε να κάνουμε επίδειξη ισχύος του μηχανήματος και των προγραμμάτων που υπάρχουν στον τομέα αυτό, απλά σας δώσαμε ερεθίσματα για άλλους τρόπους χρήσης του υπολογιστή σας, πριν ή μετά την... εξολόθρευση όλων αυτών των εξωγήινων που έχουν βάλει στο μάτι την Γη!

της των frames με ακρίβεια τριών δεκαδικών ψηφίων. Αρκετά όμως ασχοληθήκαμε με την περιγραφή του προγράμματος. Τώρα θα βάλουμε σε εφαρμογή όλα όσα έχουμε πει στα τρία τελευταία άρθρα φτιάχνοντας το κασέ δύο σελίδων, αυτών που διαβάζετε τώρα! Όπως έχουμε πει είναι συνήθως καλύτερα να γράφουμε το κείμενο σε έναν απλό editor το κείμενο και μετά να το μεταφέρουμε στο πρόγραμμα σελιδοποίησης. Αυτή η τακτική ακολουθούμε και σε αυτή την περίπτωση όπου το κείμενο γράφεται στο ledit μια απλή εφαρμογή που δίνεται μαζί με το RISC OS για να καλύψει απλές ανάγκες επεξεργασίας κειμένου. Επειδή ο Archimedes στον οποίο δουλεύουμε αυτή την στιγμή είναι ένας 540 έχουμε επάρκεια μνήμης και έτσι οι δύο εφαρμογές τρέχουν ταυτόχρονα. Ετσι έχουμε την δυνατότητα να συμπληρώνουμε το κείμενο σε κάθε βήμα. Πρώτα θα χρησιμοποιήσουμε το !Paint για να πάρουμε ορισμένα κομμάτια της οθόνης και να τα σώσουμε στον δίσκο με σκοπό να τα ενσωματώσουμε αργότερα στις δελίδες μας. Για να γίνει αυτό επιλέγουμε την εντολή get screen area από το μενού στο icon bar. Το πρώτο από τα κομμάτια αυτά είναι το κεντρικό παράθυρο εντολών κατά την διάρ-

# ΟΙ ΙΟΙ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

**Θ**υμάστε όταν είσαστε μικροί, την πρώτη φορά που νιώσατε ξαφνικά το κεφάλι σας να πονάει και να καίει, το στομάχι σας να ανακατεύεται και το κορμί σας να γεμίζει από πλήθος μυστήρια και ανεξήγητα σημαδάκια; Ήταν η ώρα που η μαμά σας σας είπε: εντάξει, δεν είναι τίποτε, αρρώστησες!

Φανταστείτε τώρα να είστε ένας υπολογιστής, νέος και όμορφος, να έχετε βγει από το εργοστάσιο όπου γεννηθήκατε και να έχετε βρεί το δρόμο σας στη ζωή, ή καλύτερα τη θέση σας στο γραφείο του ιδιοκτήτη σας. Και ξαφνικά αρχίζουν τα προβλήματα: το "κεφάλι" σας αρχίζει να πονάει, μπερδεύετε τα λόγια σας και ξεχνάτε πράγματα, τα καλοκουρδισμένα drives σας αρχίζουν να αγκομαχούν και να χάνουν χωρητικότητα, δεν μπορείτε πια να εκτελέσετε σωστά τις πράξεις που σας μάθαιναν όταν είσαστε μικροί και τελικά "πέφτετε κάτω". Είναι η ώρα που ο ιδιοκτήτης σας λέει: φτού, πάλι ιός!

## ΤΟ ΙΣΤΟΡΙΚΟ

**Η** ιστορία με τους ιούς των υπολογιστών είναι αρκετά παλιά. Ξεκινάει περίπου με την εμφάνιση των υπολογιστών, όχι των "πρωσωπικών" που διαθέτουμε στην εποχή μας, αλλά των πρώτων mainframes. Διάφοροι ερευνητές έπαιζαν με την ιδέα ενός προγράμματος που θα μπορούσε να ανιχνεύει την παρουσία ενός άλλου προγράμματος στη μνήμη, και να το διώχνει από εκεί, φροντίζοντας φυσικά να μη διωχτεί το ίδιο και να αποκτήσει τον έλεγχο του συστήματος. Ενώ οι σκοποί ήταν αρχικά ερευνητικοί, κάποια στιγμή έκαναν την εμφάνισή τους τέτοια προγράμματα, που είτε από κάποιο λάθος στον προγραμματισμό τους είτε από κακή πρόθεση του δημιουργού τους προκαλούσαν δυσλειτουργία στο σύστημα όπου εκτελούνταν. Τα προγράμματα αυτά δεν περιορίστηκαν στους mainframes, αλλά σύντομα επεκτάθηκαν σε κάθε είδους υπολογιστή, σε σημείο που να μην υπάρχει πια τύπος υπολογιστή που να μη διαθέτει τους δικούς του ιούς.

Το όνομα "ιός" φαίνεται πως προέρχεται από... δημοσιογράφους! Ενώ οι προγραμματιστές και οι επιστήμονες που είχαν ασχοληθεί με αυτούς δεν τους ονόμαζαν έτσι, κάποιος δημοσιογράφος που πληροφορήθηκε τα σχετικά με μια προσβολή κάποιων υπολογιστών, τους έδωσε το όνομα "ιοί των υπολογιστών", για να περιγράψει τη δράση και τη μετάδωσή τους ανάμεσα σε διάφορα συστήματα.

Όπως με όλα τα πράγματα, έτσι οι πρώτοι ιοί ήταν σχετικά απλοί, γρήγορα όμως εξελίχθηκαν και έγιναν πολύπλοκοι και εξεζητημένοι.

Στην πραγματικότητα, για να προγραμματίσει κανείς έναν ιό θα πρέπει

να διαθέτει καλές γνώσεις προγραμματισμού, και να γνωρίζει καλά το σύστημα στο οποίο θα τρέχει ο ιός.

## ΜΑΘΗΜΑΤΑ

### ΑΝΑΤΟΜΙΑΣ

**Ε**δώ βέβαια θα ασχοληθούμε με τους ιούς για IBM υπολογιστές. Καταρχήν να πούμε ποιός θα ήθελε να κατασκευάσει ιούς. Πρώτα κάποιος που θα ήθελε να βλάψει κάποιο σύστημα, είτε από εκδίκηση είτε από επαγγελματική αντιζηλία. Μην ξεχνάμε πως ιδιαίτερα στο εξωτερικό, οι υπολογιστές αποτελούν απαραίτητο εργαλείο στις επιχειρήσεις, και μια δυσλειτουργία τους μπορεί να προκαλέσει σ'αυτές μεγάλη ζημιά.

Έπειτα υπάρχουν αυτοί που κατασκευάζουν ιούς για να αποδείξουν ότι μπορούν να το κάνουν. "Because it was there...". Αυτοί δεν ενδιαφέρονται να προκαλέσουν ζημιά με τους ιούς, μάλλον ενδιαφέρονται να αποδείξουν στον εαυτό τους την προγραμματιστική τους δεξιότητα... Πολλοί το κάνουν επειδή ... βαριούνται (!), παράδειγμα ο υιός Morris, που κατασκεύασε έναν ιό που "κρέμασε" ένα από τα μεγαλύτερα δίκτυα της Αμερικής από λάθος. Βαριόταν και έκανε τον ιό σαν ένα είδος πνευματικής άσκησης (...), όταν κάποιο λάθος στον προγραμματισμό προκάλεσε την εξάπλωσή του σε ολόκληρο το δίκτυο, και μαζί ένα τρομερό σάλο. Ο νεαρός προσπάθησε και τελικά πέτυχε να σταματήσει τον ιό που ο ίδιος είχε εξαπολύσει, αυτό όμως δεν εμπόδισε το δικαστήριο να τον καταδικάσει σε βαρύ πρόστιμο και σε υπηρεσία σε κοινωφελείς σκοπούς. Πάντως ομολογήθηκε ότι το πρόγραμμά του ήταν αξιοθαύμαστο από προγραμματιστικής άποψης, και το ταλέντο του εκτιμήθηκε από πολλούς ( τα

# Ο ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ ΜΟΥ ΑΡΡΩΣΤΗΣΕ



μυστήρια της ζωής...)

Ιοί κατασκευάζονται και για λόγους έρευνας. Πολλοί ερευνητές κατασκευάζουν ιούς, για να μελετήσουν τους τρόπους με τους οποίους μπορούν να αντιμετωπίσουν τους ιούς που θα κατασκευάσουν άλλοι (ναι, ναι, γίνεται και αυτό...). Τώρα κατά πόσο αυτό είναι φρόνιμο ή όχι, είναι θέμα άλλης συζήτησης.

**Π**ολλοί πάλι, κατασκευάζουν ιούς για να γίνουν...διάσημοι! Αφήνουν κάποιο μήνυμα με το οποίο αποδεικνύεται πως αυτοί είναι οι κατασκευαστές (αποδεικνύεται βέβαια στους γνωστούς τους, γιατί υπάρχουν και νόμοι ενάντια στη συγγραφή και την εξάπλωση ιών, τουλάχιστο σε μερικές χώρες). Άλλοι κατασκευάζουν ιούς για να αντιμετωπίσουν κάποιο πρόγραμμα εναντίον των ιών. Δηλαδή, βγαίνει κάποιος ιός, κάποιος άλλος φτιάχνει ένα πρόγραμμα για την αντιμετώπισή του, οπότε ο κατασκευαστής του ιού φτιάχνει ένα άλλο ιό, ή αλλάζει τον αρχικό, ώστε να αντιμετωπίσει τον αντίο, και πάει λέγοντας...

**Κ**άποτε υπήρχε η υποψία πως τους ιούς τους κατασκευάζουν οι εταιρίες παραγωγής προγραμμάτων, είτε για να χτυπήσουν τα προϊόντα των ανταγωνιστών τους, είτε για να αναγκάσουν τους χρήστες να χρησιμοποιούν επίσημες και άρα "καθαρές" κόπιες των προγραμμάτων τους. Αυτά μάλλον δεν αληθεύουν, αφού τελικά από ένα τέτοιο πόλεμο κανείς δε θα έβγαине κερδισμένος, ενώ και οι κίνδυνοι από την αποκάλυψη είναι ανυπολόγιστοι.

**Υ**πήρξε και μία άλλη υποψία, η οποία ήταν ίσως πιο βάσιμη, παρέμεινε όμως υποψία: αφού αυτοί που ωφελούνται από την εξάπλωση των ιών είναι οι εταιρίες παραγωγής "αντιβιοτικών", προγραμμάτων αντιμετώπισης των ιών δηλαδή, θα ήταν πιθανό να προκαλούν αυτοί την εξάπλωση των ιών. Σα να λέμε δηλαδή ότι αφού οι εταιρίες φαρμάκων ωφελούνται από τις ασθένειες, τις προκαλούν κι όλες ώστε να κερδίσουν χρήματα, ή πως οι έμποροι των όπλων προκαλούν τους πολέμους για να πουλούν τα όπλα τους (τώρα που το σκέφτομαι...). Σκέψεις που βασίζονται στην τακτική του Σέρλοκ Χόλμς, οι πιθανοί ύποπτοι είναι αυτοί που είχαν το κίνητρο να διαπράξουν το έγκλημα...

**Γ**εγονός τελικά είναι πως κανείς δε γνωρίζει γιατί ακριβώς κάποιος εξαπολύει ένα συγκεκρι-

μένο ιό, καθώς λόγοι μπορούν να βρεθούν όσοι και άνθρωποι.

## ΕΙΔΗ ΙΩΝ ΚΑΙ

## ΠΩΣ ΕΡΓΑΖΟΝΤΑΙ

**Γ**ια να δράσει ένας ιός πρέπει να συμβούν ορισμένα πράγματα, ανάλογα και με το είδος του ιού. Συγκεκριμένα, αφού ο ιός είναι ένα πρόγραμμα υπολογιστή, πρέπει με κάποιο τρόπο να εκτελεστεί, ώστε να ενεργοποιηθεί. Για να το επιτύχει αυτό, υπάρχουν αρκετοί τρόποι.

**Τ**ο πιο φυσικό είναι να είναι ένα πρόγραμμα τύπου EXE ή COM, το οποίο να εκτελείται. Κανείς ιός όμως, ή τουλάχιστο πάρα πολλοί λίγοι από αυτούς ενεργούν με αυτόν τον τρόπο. Αντίθετα, πολλοί από αυτούς προσκολλούνται πάνω σε άλλα εκτελέσιμα προγράμματα, με τρόπο ώστε όταν τρέξετε αυτά, να εκτελείτε ο κώδικας του ιού (λογικό, γιατί άμα ξέρατε ότι κάποιο πρόγραμμα είναι ιός, θα το τρέχατε; [απάντηση: και όμως, ΜΙΑ φορά τουλάχιστο θα το τρέχατε, αλλά αυτό είναι θέμα άλλης συζήτησης]).

**Α**λλος τρόπος να εκτελεστεί ο ιός είναι να προσκολληθεί στο Bootsector μιας δισκέτας ή ενός σκληρού δίσκου, οπότε ξεκινώντας το συστήμα σας με ένα τέτοιο μολυσμένο δίσκο, εκτελείται το πρόγραμμα του ιού. Στους σκληρούς δίσκους, μπορεί ο ιός να προσκολληθεί στο partition table αντί στο boot sector. Τέλος, ένας ιός μπορεί να βρίσκεται στο FAT, δηλαδή τον πίνακα περιεχομένων ενός δίσκου.

**Ο**πως είναι φυσικό, ένας ιός δε φτάνει μόνο να εκτελεστεί για να προκαλέσει ζημιά, πρέπει να μπορεί να αποθηκευτεί κάπου, να μπορεί να μεταδοθεί, και να μπορεί να ενεργοποιηθεί η καταστρεπτική του δράση από κάποιο γεγονός. Υπάρχουν ιοί, που από προγραμματιστικό λάθος (;) δεν ενεργοποιούνται ποτέ, ή δε μπορούν να μεταδοθούν. Αυτοί φυσικά δεν αποτελούν μεγάλη απειλή, απλώς κίνδυνο.

**Ε**νας ιός λοιπόν, αποθηκεύεται στα σημεία που αναφέραμε προηγουμένως, με τη συμπλήρωση πως σαν εκτελέσιμα προγράμματα θεωρούνται βέβαια και όλα τα .SYS, .OVL και τα ανάλογα αρχεία. Η πορεία που ακολουθεί ένας ιός από την εκτέλεσή του μέχρι τη διάδοση και την εκτέλεσή του σε ένα άλλο υπο-

λογιστή ή στον ίδιο, είναι η ακόλουθη. **Ο**ταν ο ιός εκτελείται, τοποθετεί τον εαυτό του σε κάποια τοποθεσία της μνήμης, όπου θεωρείται "ασφαλής". Τέτοιες είναι οι χαμηλές και οι πολύ υψηλές διευθύνσεις του DOS, καθώς και η περιοχή HMA, πάνω από τα 640K. Σε αυτές τις περιπτώσεις, πρέπει να βεβαιωθεί πως κάποιο άλλο πρόγραμμα δεν θα χρησιμοποιήσει το χώρο που καταλαμβάνει ο ίδιος, καταστρέφοντάς τον με αυτό τον τρόπο. Έτσι δεσμεύει αυτή την περιοχή μνήμης, φροντίζοντας ώστε να μη την "βλέπει" το σύστημα. Αυτό γίνεται με διάφορους τρόπους, αλλά δε θα μπούμε σε λεπτομέρειες.

**Α**φού ο ιός εγκατασταθεί στη μνήμη, περιμένει για δύο πράγματα: μια συνθήκη που θα ενεργοποιήσει την καταστρεπτική του δράση, και μία άλλη που θα τον οδηγήσει να "πολλαπλασιαστεί". Όταν επαληθευτεί η πρώτη συνθήκη, ο ιός κάνει την καταστροφή που έχει προγραμματιστεί να κάνει, και που εξαρτάται από τη βούληση, τη φαντασία και την ψυχοσύνθεση του προγραμματιστή του.

**Μ**πορεί να προκαλέσει το στάμα της λειτουργίας του υπολογιστή, να καταστρέψει τα περιεχόμενα μερικών ή όλων των αρχείων, να αρχίσει να παίζει τραγουδάκια (!) ή τένις, κυνηγητό και άλλα δημοφιλή παιχνίδια, να εισάγει χρονοβόρες επαναλήψεις, με αποτέλεσμα ο 386/33 να καταντήσει 8088/4.77, να τυπώνει μηνυμάκια στην οθόνη, με περιεχόμενο από εκβιαστικό ως προσβλητικό, και από ανόητο ως αστείο, και γενικά μπορεί να κάνει ο,τιδήποτε μπορείτε να φανταστείτε, και μερικά που δεν μπορείτε να φανταστείτε...

**Ο**σο για τη μετάδοσή του, όταν επαληθευτεί η συνθήκη που έχει οριστεί, συνήθως η εκτέλεση ή το απλό άνοιγμα ενός εκτελέσιμου αρχείου, ή το γράψιμο ή διάβασμα σε ένα δίσκο, τότε ο κώδικας του ιού μεταφέρεται σε αυτά ή/και σε άλλα αρχεία ή στο boot sector, στο FAT ή στο partition table ανάλογα, όπου περιμένει να εκτελεστεί και να αρχίσει ο κύκλος ξανά.

**Ο**ι ιοί έχουν πραγματικά πολλά αξιοπαρατήρητα χαρακτηριστικά, πολλές ομοιότητες και πολλές διαφορές. Θα επανέλθουμε όμως σε άλλο τεύχος, όπου θα αναλύσουμε σε περισσότερο βάθος τη δράση των ιών, και μάλιστα μερικών συγκεκριμένων από αυτούς.

# THOMAS SOFT

## HOME COMPUTER SOFTWARE

Σ Ο Λ Ω Μ Ο Υ 3 0 , Τ Η Λ / F A X 3 6 . 1 5 . 3 6 2

### 3 1/2" EXTERNAL DRIVES

AMIGA  
ATARI



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

**25.000  
δρχ**

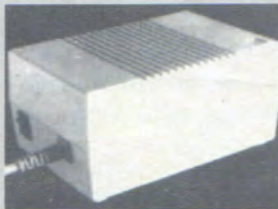
ΑΤonce AMIGA/ATARI  
Μετατρέψτε το computer σας  
σε 100% συμβατό AT με 80286  
NORTON FACTOR 6.5!!!

Τεράστια ΠΟΙΚΙΛΙΑ σε

**GAMES**



ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ ΤΡΟΦΟΔΟΤΙΚΟ  
ΓΙΑ A500

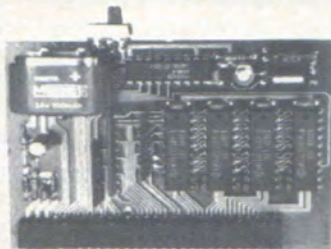


Υψηλή ποιότητα και  
αντοχή με διακόπτη

**A-590 HARD DISK**

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

AMIGA A500 SOLDERLESS RAM UPGRADES



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

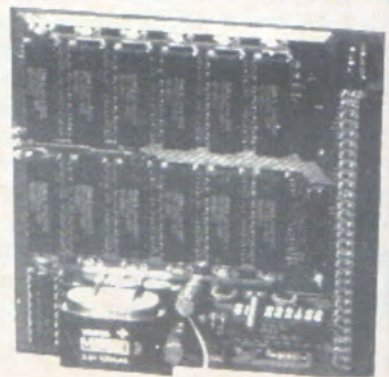
**512K RAM/CLOCK EXPANSION**

- \* 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 επαναφορτιζόμενη  
μπαταρία
- Real - time clock
- Λειτουργεί με AMIGA (1.3).



**65.000 δρχ.**

VISA

ΕΜΠΟΡΟΚΑΡΤΑ

ΙΟΝΟΚΑΡΤΑ

ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ

EUROCARD

MasterCard

JCB

**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)

# GAMATE™

## COMPACT VIDEO GAME SYSTEM

ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΧΕΡΙΟΥ

ΠΑΙΖΕΤΑΙ ΠΑΝΤΟΥ

- Μεγάλη ποικιλία γνωστών games
- Για 1 ή 2 παίκτες
- Κάθε μήνα νέες κυκλοφορίες
- 6 μήνες εγγύηση
- ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟ!!!

ΠΕΡΙΕΧΕΙ:  
• STEREO ΑΚΟΥΣΤΙΚΑ  
• 1 GAME ΔΩΡΕΑΝ



ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΙ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΙ ΕΙΣΑΓΩΓΕΙΣ:

**GreekSOFTWARE**

ΠΡΙΓΚΗΠΟΝΗΣΩΝ 28 11474 ΑΘΗΝΑ  
ΤΗΛ: 6443759 FAX: (01) 6442412

ΤΙΤΛΟΣ	BETRAYAL
HOUSE	RAINBIRD
FORMAT	AMIGA
ΤΙΜΗ	5300
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS

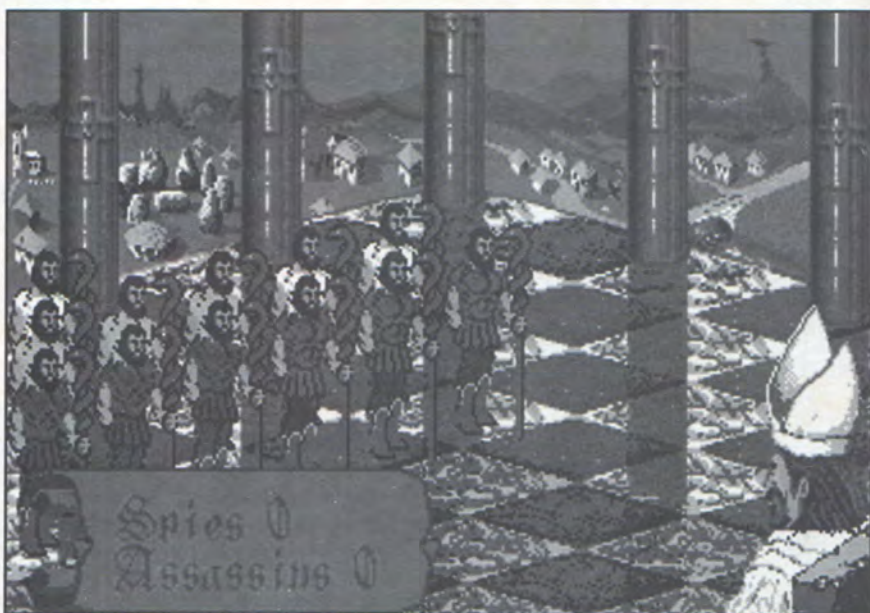


**Π**αιχνίδια στρατηγικής υπάρχουν πολλά. Κανένα όμως τόσο πολυδιαφημισμένο ή τόσο πολλά υποσχόμενο όσο το παιχνίδι αυτό που αποτελεί το σημερινό Mega Review μας. Η υπόθεσή του περιλαμβάνει μάχες και στιγμές γενναιότητας όπως αξίζει σε αθητικούς ιππότες. Η μήπως αθητικούς gamers;

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΚΙΝΗΣΗ	89
ΗΧΟΣ	87
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΠΛΟΚΗ	93
ΠΑΚΕΤΟ	92
ΑΝΤΟΧΗ	95
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	90

**ΓΕΝΙΚΑ 93**

# BETRAYAL



## ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΟΘΟΝΗ

**Ε**να παιχνίδι πολύπλοκο τόσο όσο το Betrayal και με το βάθος, την στρατηγική και την έκταση του παιχνιδιού (αν προσθέσω και τις παραμέτρους που υπάρχουν πιστεύω ότι θα γίνω κουραστικός) έχει αναγκαστικά εξαιρετικά πολύπλοκο και δύσκολο χειρισμό. Αναγκαστικά; Όχι, το Betrayal καταφέρνει να αποδείξει ακριβώς το αντίθετο. Έχει ένα πραγματικά εύκολο τρόπο να γίνεται κατανοητό και να περνάτε τις εντολές που θέλετε με ταχύτητα και ευκολία. Έτσι ξεκινάμε πρώτα από τα απλά αρχικά μενού που είναι τα εξής:

## ΔΙΑΛΕΓΟΝΤΑΣ ΠΑΙΚΤΕΣ

**Μ**πορούν στο παιχνίδι, όπως αρχίζει να γίνεται σε όλα τα τελευταία παιχνίδια στρατηγικής, να πάρουν μέρος ένας ή τέσσερεις παίκτες χωρίς να υπάρχει πρόβλημα για την εξέλιξη της υπόθεσης είτε αυτοί είναι άνθρωποι είτε ελέγχονται από τον υπολογιστή. Για την ακρίβεια κάθε φορά που

είναι να κάνετε αυτή την επιλογή εμφανίζεται το κεφάλι ενός αλόγου και τα ινία χρωματίζονται ανάλογα με το ποιός παίκτης είναι αυτός που ελέγχετε. Συμπληρώνεται με ένα μικρό αλλά κατατοπιστικό παραθυράκι με το όνομα των ιπποτών. Μετακινώντας το Joystick αριστερά ή δεξιά διαλέγετε ανάλογα άνθρωπο ή computer παίκτη. Με αυτό τον τρόπο καθορίζεται όλους τους συναγωνιζόμενους.

## ΕΠΙΛΕΓΟΝΤΑΣ ΑΞΙΩΜΑΤΑ



ο σύστημα που χρησιμοποιεί το Betrayal για να αξιολογεί και να δίνει αξιώματα στους παίκτες εξυπηρετεί δύο σκοπούς: Πρώτον δίνει

στους παίκτες εξ'αρχής διαφορετικές ιδιότητες και ικανότητες δίνοντας έτσι ταυτόχρονα μεγαλύτερο εθισμό και διάρκεια σε ένα παιχνίδι που μπορείτε να διαλέξετε το επίπεδο δυσκολίας. Δεύτερον, λειτουργεί σαν ένα σύστημα "κανονισμού" των ικανοτήτων του παιχνιδιού ιδίως αν παίρνουν μέρος παίκτες που ελέγχονται από το computer. Τα τέσσερα αξιώματα στο παιχνίδι είναι Ιππότης, Βαρώνος, EARL και Duke. Κάθε βαθμός από αυτούς έχει σχέση με τις επιτυχίες που κάνατε στο παρελθόν και επηρεάζει ανάλογα την δυσκολία που θα συναντήσετε στο μέλλον για να ολοκληρώσετε την αποστολή σας. Έτσι ανάλογα με το τι έχετε διαλέξει θα δείτε ότι δυσκολεύεστε να αποκτήσετε φήμη, πλούτο, ότι θα σκέφτονται πιο πονηρά οι αντίπαλοί σας και γενικά οι computer controlled παίκτες θα προσαρμόζουν τον τρόπο παιχνιδιού τους και τις πρωταιρεότητες της στρατηγικής τους. Εξαιρετικά ενδιαφέρον, ιδίως για τους φίλους και λάτρεις της τακτικής.

αποφασίζετε αν θα βλέπετε το sprite που ελέγχετε εσείς ή αν ο υπολογιστής θα υπολογίζει και θα σας δίνει το αποτέλεσμα της μάχης που δεν θα βλέπετε πλέον να διεξάγεται στην οθόνη αν πατήσετε No. Αν πιστεύετε ότι είσαστε δυνατοί στο σπαθί πάντως μην αρνηθείτε να δοκιμάσετε.

Από το να αφήνετε εξάλλου τον υπολογιστή να σας κλέβει...

## AUTO COMPUTER FIGHT

**T**ώρα σας μπέρδεψά αλλά αυτό είναι αρκετά απλό. Σημαίνει αν θέλετε να βλέπετε τις μάχες που διεξάγονται ανάμεσα σε παίκτες ελεγχόμενους από τον υπολογιστή ή όχι...

## COMPUTER THINK SCREEN

**L**οιπόν, αυτό είναι ένα παιχνίδι στρατηγικής, σκέψης, τακτικής κτλ. Αυτό σημαίνει ότι δεν βλέπτε σε ορισμένες στιγμές όταν ο υπολογιστής επεξεργάζεται τα δεδομένα που υπάρχουν να επιλέξετε να βλέπετε την στατική οθόνη που δείχνει τον υπολογιστή να σκέφτεται (η κλασική σκηνή με τον άνθρωπο πάνω στον κύβο) με εξαιρετικά γραφικά που μεταβάλουν τους χρωματισμούς τους ανάλογα με το χρώμα του παίκτη που παίζει.

## AUTO HUMAN FIGHT

**T**ο παιχνίδι περιέχει και σκηνές μάχης που μπορούν να θυμίσουν σε αρκετούς τις αντίστοιχες στατικές και "άκαμπτες" των μαχών του πεζικού, στο Defender of the Crown. Με ένα απλό Yes ή No

## H ΒΙΒΛΟΣ ΤΟΥ BETRAYAL

**T**ο παιχνίδι ελέγχεται μέσω ενός μοναδικού τρόπου που ονομάζεται Book Of Betrayal. Βλέπετε λοιπόν στην οθόνη σας την απεικόνιση ενός βιβλίου που



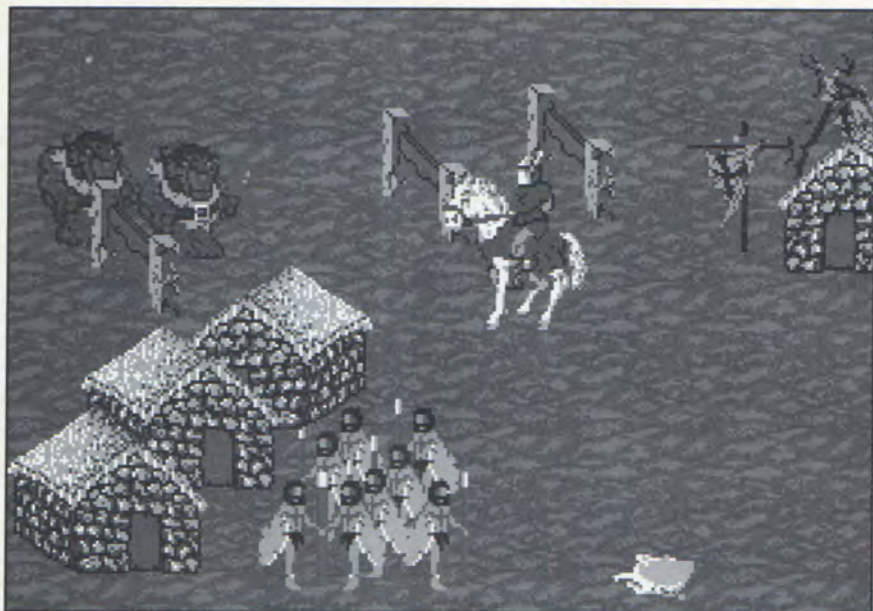
χωρίζεται σε αρκετά μέρη (υπό την έννοια κεφαλαίων).

Γυρνάτε σελίδες με εξαιρετικό animation κινώντας το joystick ή τα πλήκτρα αριστερά ή δεξιά καθώς η πάνω γωνία της σελίδας ανασπώνεται για να σας δείξει τι θα επιλέξετε. Το σύστημα αυτό είναι αλάνθαστο, γρήγορο και ιδιαίτερα ωραίο. Υπάρχουν όμως και πολλές άλλες λειτουργίες ενός παιχνιδιού με αυτό το βάθος και μπορείτε να τα ελέγξετε μέσω των...

## FUNCTION KEYS

**A**πό εδώ βλέπετε κάποιες οθόνες πληροφοριών και συγκεκριμένα:

- F1= Βλέπετε την Αυλή του Βασιλιά
- F2= Ρίχνετε μια ματιά στην Αυλή του Καρδινάλιου
- F3= Βλέπετε τις πληροφορίες που αφορούν το προσωπικό σας ήρωα.
- F4= Ρίχνετε μια κλεφτή ματιά στον χάρτη τσέπης
- F7= Κάνουμε μια επίσκεψη σε κάποιο χωριό όπου αποφασίζουμε αν θα είναι απλώς φιλική (να σας κεράσουμε κάτι κύριε αρχισυντάκτη) ή θα έχει σαν συνέπεια έναν πόλεμο, μια καταστροφή του χωριού, την επιβολή της θελησής σας, φόρους...
- F8= Ελέγχετε τις εσωτερικές επιλογές του παιχνιδιού
- F9= Βλέπετε τον κύριο χάρτη όπου μπορείτε να ταξιδέψετε
- F10= Βλέπετε πληροφορίες που αφορούν τα διάφορα χωριά



## Ο ΧΡΟΝΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

**Ο** χρόνος μέσα στο παιχνίδι χωρίζεται σε χρόνια, όπου το κάθε ένα διακρίνεται σε δώδεκα φεγγάρια, δίνοντάς σας έτσι ανάλογες ευκαιρίες να κανονίσετε τις υποθέσεις σας και τον έλεγχο της κάθε πόλης, να συλλέξετε φόρους, να κάνετε πολέμους και ειρήνη, να μαζέψετε στρατό, να κάνετε δολοφλοκίες... Για να είμαστε ακριβείς μπορείτε να κάνετε μια "κίνηση δύναμης" σε κάποιο κάστρο ή εξη μικρότερης σημασίας κινήσεις που περιλαμβάνουν περιπλάνηση πάνω στον χάρτη και ίσως σας δίνει έτσι την ευκαιρία να διαλέξετε έξυπνα ανάμεσα σε στρατηγικές κινήσεις ή πιο arcade σκηνές. Για να γνωρίζετε ανα πάσα στιγμή σε πια χρονική περίοδο βρίσκεστε η εταιρία έχει φροντίσει ώστε στο κάτω δεξιό σημείο της οθόνης να εμφανίζεται ένα φεγγάρι που παίρνει τις διάφορες φάσεις... Η κίνηση δύναμης περιλαμβάνει πληρωμή φορων, εκμίσθωση δολοφόνων ή κατασκόπων, ανεύρεση στοιχείων με τα οποία θα καθορώσετε να κατηγορησετε τους αντιπάλους για συννομισίες ή προδοσίες, ή να προκαλέσετε (όταν θα έχετε πια αρκετές δυνάμεις) τις δυνάμεις του Καρδινάλιου ή του βασιλιά.

Να προσθέσουμε ακόμα ότι οι επιλογές από F1 μέχρι F4 είναι από εκείνες που μπορείτε να δείτε ανά πάσα στιγμή. Ανάλογα είναι και οι υπόλοιπες επιλογές.

## ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ

### ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ



α πούμε κατ'αρχήν ότι κάθε παιχνίδι του Betrayal είναι μοναδικό και ανεπανάληπτο (σαν φοιτητής του μαθηματικού ακούγομαι!) αφού τα συστατικά του στοιχεία δημιουργούνται εκείνη τη στιγμή από τον υπολογιστή με τέτοιο τρόπο που δεν υπάρχει πιθανότητα να μοιά-

ζει με κάποιο προηγούμενο. Όλοι οι παίκτες τοποθετούνται επίσης Random σε κάποιο σημείο του West Matches. Σ'αυτό το σημείο κρίνουμε ότι είναι σωστό να αναφέρουμε λίγο πιο αναλυτικά τα διάφορα υπο-μενού όπως...

## MINI MAP

**Γ**ια να καταλαβαίνετε τι σας γίνεται, κυριολεκτικά σας χρειάζεται απαραίτητα ο "μικροχάρτης". Εδώ θα δείτε τα τέσσερα βασίλεια, το καθένα να απεικονίζεται με μια αστραφτερή χρωματιστή πανοπλία. Δέντρα, δάση, ποτάμια, μορφολογία εδάφους όλα αυτά φαίνονται αρκετά καθαρά, ενώ μπορείτε να υποθέσετε ότι οι περιοχές ανάμεσα στις

πόλεις που δεν δείχνουν τίποτα και μοιάζουν με ξέφωτα περιέχουν μονοπάτια. Υποθέστε το απλώς γιατί εκείνη την εποχή δεν ήταν ιδιαίτερα βελτιωμένη η χαρτογράφηση!!! Γενικά πάντως ο "μικροχάρτης" είναι απλώς μια γρηγορή δυνατότητα να δείτε τις πόλεις παρά να κατατοπιστείτε για ο,τιδήποτε άλλο. Ετσι μένει σε εσάς να ανακαλύψετε ποιά είναι η καλύτερη και συντομότερη πορεία που θα ακολουθήσετε εσείς πάνω στο άλογο σας. Τα άκρα του χάρτη μεταφράζονται σε μια περιοχή γνωστή ως "Badlands" με τοποθεσίες αχαρτογραφητες, περίεργα λαβυρινθώδη τοπία από τα οποία ένας Ιππότης θα χρειαζόταν αρκετά φεγγάρια για να βγει. Προτείνουμε να αποφεύγεται αυτή η περιοχή όσο είναι δυνατόν.

## Η ΠΡΟΣΩΠΙΚΗ ΣΑΣ

### ΠΕΡΓΑΜΗΝΗ

**Α**υτό είναι η δυνατότητα που σας παρέχει το παιχνίδι για να δείτε τις ικανότητες και δυνάμεις που έχετε πατώντας το πλήκτρο F3, ανα πάσα στιγμή μέσα στο παιχνίδι. Συγκεκριμένα μπορείτε να δείτε τον αριθμό των πόλεων που έχετε στην κυριαρχία σας, τον αριθμό ακόμα των σιδηρουργών και όλων εκείνων που κατασκευάζουν διάφορα όπλα και άλλα αντικείμενα απαραίτητα για τον εξοπλισμό των στρατιωτών σας, τους αγρότες που βρίσκονται στο πλευρό σας, τους στρατιώτες φυσικά καθώς και τα Troops που περιέχονται στο στρατεύμα. Εδώ να πούμε ότι το παιχνίδι δεν προσπαθεί να είναι απόλυτα ρεαλιστικό ή πιστό σε μία χρονική περίοδο αλλά χρησιμοποιεί ένα σύνολο από αληθοφανή και μυθικά στοιχεία & πρόσωπα αφήνοντας τον παίκτη ή τον υπολογιστή να δημιουργήσουν αυτοί τον κόσμο που θέλουν. Ακόμα η προσωπική σας αυτή περγαμηνή περιέχει στοιχεία για τον πλούτο σας αλλά και οποιοδήποτε ενοχοποιητικό ή εκβιαστικό στοιχείο μπορεί να έχετε ενάντια σε κάποιον άλλο.

## THE IN GAME OPTIONS

**Ο**πως είπαμε και νωρίτερα πατώντας το πλήκτρο F8 το παιχνίδι θα σας γυρίσει στις

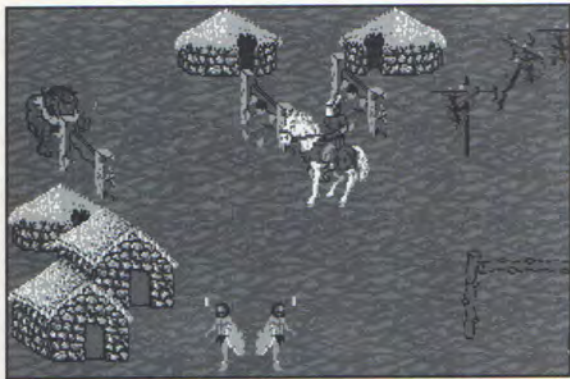
εσωτερικές ορτίσις από όπου μπορείτε να σώζετε, να φορτώνετε ένα παιχνίδι στο δίσκο ή ακόμα να ξεκινήσετε από μία μάχη προπόνησης ή να ξεαρχίσετε το παιχνίδι.

## THE MAIN MAP

**Ο** λες οι μη "κινήσεις δύναμης" εκτελούνται στον κεντρικό, κύριο χάρτη. Αυτός είναι μια εξαιρετικά μεγενθυμένη έκδοση του μικρού χάρτη και όταν τον βλέπετε πατώντας το πλήκτρο F9 κεντράρει ολόκληρο τον χώρο πάνω στον ιππότη μας, οπουδήποτε και αν βρίσκεται εκείνη τη στιγμή. Στην αρχή του παιχνιδιού θα σας βγάλει πάντα σε μια από τις δικές σας πόλεις.

## ΟΙ ΜΕΓΑΛΕΣ ΜΑΧΕΣ

**Α** να πάσα στιγμή, θεωρώντας πως έχετε την δύναμη, ή την οικονομική ανάγκη μπορείτε να κυρήξετε τον πόλεμο σε μια πόλη όπου η μάχη γίνεται μεταξύ της προσωπικής φρουράς σας, των στρατιωτών και trolls που φυλάνε την πόλη. Φυσικά η μάχη αυτή είναι μια ανεκτική arcade σκηνή που θα μπορούσα-



με να πούμε ότι γίνεται εντυπωσιακή μερικές φορές και ιδιαίτερα "χαριτωμένη". Μπορούν να χρησιμοποιηθούν σπαθιά, τσεκούρια, και σιδερόμαλ-

## ΒΑΔΙΖΟΝΤΑΣ ΣΤΗΝ ΠΟΛΗ

**Ο** ταν θα χρειαστεί να επιτεθείτε σε κάποια πόλη ή να μπειτε και να κάνετε μερικά πράγματα θα δείτε να εμφανίζονται κάποια σπίτια τα οποία ανήκουν φυσικά στους χωρικούς αλλά δείχνουν ταυτόχρονα και τον αριθμό των από-

μων που έχετε βάλει για να δουλεύουν κατασκευάζοντας διάφορα αντικείμενα, ή να πουλάνε τα προϊόντα τους. Εκτός από τα σπίτια των απλών χωρικών θα δείτε και κάποια άλλα που είναι αυτά των αγροτών και εκείνα των στρατιωτών.

## TROLLS

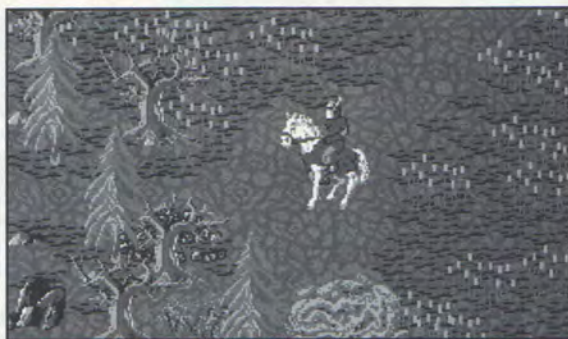
**Ν**αι, όπως είπαμε στον στρατό σας μπορούν να υπάρχουν όλα εκείνα τα τρομερά όντα που ονομάζονται trolls, είναι άγρια και επιθετικά, ικανά να νικήσουν πολλούς-πολλούς αντιπάλους. Βασικά χαρακτηριστικά τους είναι η ικανότητα τους στην μάχη και η αφοσίωσή τους στον κύριό τους.

## ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

**Τ**ο παιχνίδι δεν μπορούμε να πούμε ότι διακρίνεται για τα δυνατά γραφικά του αφού είναι ένα καθαρό παιχνίδι στρατηγικής. Οχι όμως ότι δεν είναι εξαιρετικά προ-

σεγμένο, πράγμα που το κάνει να ξεχωρίζει από τα περισσότερα παιχνίδια του είδους. Περιέχει λοιπόν πλούσιες σκηνές animation, τις οποίες βέβαια μπορείτε να τις κόψετε αν θέλετε (αλλά εμείς δεν το συνιστούμε) πατώντας το πλήκτρο H. Κατά τ'άλλα υπάρχει μια ψευδοτριδιάστατη απεικόνιση του χώρου,

σχετικά απλή σε όλες σας τις εκδηλώσεις, πάνω στον οποίο κινείται το sprite σας και το αγαπημένο σας άλογο. Οι στατικές οθόνες δεν είναι πολλές αλλά είναι ικανοποιητικά καλοσχεδιασμένες, τόσο από την αρχική όσο και οι ενδιάμεσες οθόνες. Γενικά η ταχύτητα του παιχνιδιού και ο τρόπος κίνησης είναι πολύ καλός ενώ και οι χρόνοι στους οποίους φορτώνει το παιχνίδι δημιουργούν μια γενική εθιστικότητα και μια αίσθηση... σιγουριάς. Η ποιότητα που αποπνέει η τεχνική είναι πραγματικά ανεπανάληπτη για παιχνίδι του είδους. Ο ήχος δεν



θα μπορούσαμε να πούμε ότι κυμαίνεται στα ίδια επίπεδα με μουσική ή ήχο από την αρχή μέχρι το τέλος του παιχνιδιού. Τα sprites είναι αρκετά μεγάλα αλλά δεν υπάρχει scrolling. Υποστηρίζονται οι κάρτες ήχου Ad Lib και Roland που προσθέτουν κάποια ανώτερη υπόσταση στο ηχητικό μέρος.

## ΤΕΚΜΗΡΙΩΣΗ

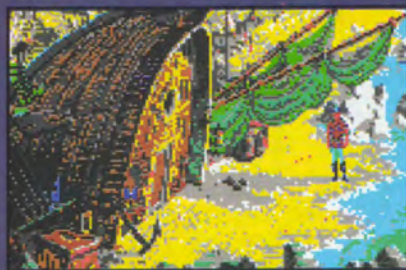
**Π**ραγματικά εντυπωσιακό το πακέτο που συνοδεύει τις δύο δίσκους του παιχνιδιού: εκτός από την πολυτελέστατη έκδοση του πακέτου έχουμε μέσα ένα τεχνικό manual είκοσι (20) σελίδων όπου δίνονται οδηγίες για όλα τα είδη των μηχανημάτων όπου εμφανίζεται το παιχνίδι με οδηγίες για installation σε σκληρό δίσκο δίνοντας μεγαλύτερο βάρος φυσικά στις ιδιαιτερότητες των διαφόρων συμβατών. Το πιο εντυπωσιακό είναι φυσικά το μεγάλο manual που περιέχει την ιστορία του παιχνιδιού και λεπτομερώς αναλύει τις διαφορές λειτουργίας του παιχνιδιού και τα πολλά μενού. Στο σύνολο των 114 σελίδων βρίσκουμε ελάχιστες επαναλήψεις ενώ μπορούμε να πούμε ότι έχει ένα από τα πλέον πολυτελή εξώφυλλα που θα αξίζαν να γίνουν καρδάρια (η αντιπρόσωπος εταιρία θα μας κυνηγάει... πάλι!!) Μόνο αρνητικό μπορούμε να αναφέρουμε τα γοτθικού τύπου γράμματα στην εισαγωγή του βιβλίου που κάνουν την ανάγνωση δύσκολη ακόμα και για τους ίδιους τους Άγγλους! Δείτε το όμως σαν μια πρωτότυπη ιδέα...

## ΓΕΝΙΚΑ

**Τ**α παιχνίδια του είδους και της αρτιότητας, ενός Betrayal δεν μπορούν να λείπουν από κανέναν gamer. πόσο μάλλον από εσάς (και εμάς!)

<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	KING'S QUEST V
<b>HOUSE</b>	SIERRA
<b>FORMAT</b>	PC
<b>ΤΙΜΗ</b>	11.100
<b>TEST</b>	PC
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	GREEK SOFTWARE

Συνεχίζουμε την παρουσίαση των καινούργιων περιπετειών της Sierra, με την τελευταία συνέχεια της θρυλικής σειράς των KING'S QUESTS. Μην ξεχνάτε, ότι με το King's Quest I, η Sierra έκανε την πρώτη εμφάνιση των τρισδιάστατων γραφικών της, γεγονός που την καθιέρωσε αμέσως, στον χώρο των μεγάλων εταιριών παραγωγής, ενώ το εκπληκτικό King's Quest IV, πούλησε μόνο του, πάνω από ένα εκατομμύριο αντίτυπα σ'όλο τον κόσμο!! Και όλα αυτά την στιγμή που άλλες εταιρίες είναι ευχαριστημένες, αν κάποια περιπέτειά τους, πουλήσει δέκα με δεκαπέντε χιλιάδες αντίτυπα.



<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b>	<b>100</b>
<b>ΚΙΝΗΣΗ</b>	<b>90</b>
<b>ΗΧΟΣ</b>	<b>90</b>
<b>ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ</b>	<b>100</b>
<b>ΠΛΟΚΗ</b>	<b>100</b>
<b>ΠΑΚΕΤΟ</b>	<b>85</b>
<b>ΑΝΤΟΧΗ</b>	<b>100</b>
<b>ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ</b>	<b>90</b>

**ΓΕΝΙΚΑ 95**

Γράφame στο προηγούμενο τεύχος για τα μελλοντικά σχέδια της Sierra. Τώρα πια είμαστε σε θέση να σας δώσουμε τις τελευταίες πληροφορίες για τις περιπέτειες που θα κυκλοφορήσει μέσα στο 1991. Όταν διαβάσετε το τεύχος αυτό θα πρέπει να έχουν έρθει και στη χώρα μας τα SPACE QUEST IV και THE RISE OF THE DRAGON. Το πρώτο θα περιέχει μια μικρή καινοτομία στα γραφικά του, αφού για πρώτη φορά θα δούμε το νέο σύστημα της εταιρίας, που θα στηρίζεται στα scrolling graphics. Την μουσική του έχει γράψει ο Bob Siebenberg των Supertramp. Ο πλήρης τίτλος του θα είναι ο "Roger Wilco and the Time Rippers". Το δεύτερο είναι της Dynamix, που την αντιπροσωπεύει η Sierra, και διαδραματίζεται στο κοντινό μέλλον, στο 2056. Μια συμμορία υπό την επωνυμία The Dragon έχει κυκλοφορήσει ένα καινούργιο ναρκωτικό το οποίο επιφέρει άμεσες γεννητικές μεταβολές και θάνατο. Εσύ, ένας πρώην αστυνομικός και νυν ιδιωτικός ντετέκτιβ, πρέπει να διελευκάνεις την δολοφονία μιας νέας κοπέλλας. Σιγά-σιγά θα μπει στα ίχνη της συμμορίας και την οποία πρέπει να καταστρέψεις, σταματώντας έτσι το θανατηφόρο έργο της. Τρίτο στη σειρά θάναη η συνέχεια του περιβόητου Larry, δηλαδή το Larry IV. Σημειώστε ότι όλα τα παραπάνω θα είναι για IBM συμβατούς και θα απαιτούν drives 3 1/2 ή 5 1/4 αλλά του 1,2 MB.



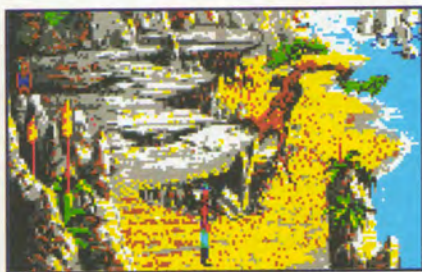
## ΣΕΝΑΡΙΟ

Πολλά χρόνια πριν στο βασίλειο του Davenport υπήρχαν τρεις μαγικοί θησαυροί που διατηρούσαν την ευημερία του. Ένας μαγικός καθρέπτης, μια μαγική ασπίδα και ένα σεντούκι που πάντα ήταν γεμάτο από θησαυρούς. Ο βασιλιάς Edward κάλεσε τον πιο γενναίο του ιπότη τον Sir Graham, όταν οι τρεις αυτοί μαγικοί θησαυροί εκλάπησαν με δόλιο τρόπο και του ανέθεσε να τους βρει. Ο Sir Graham έστειψε με απόλυτη επιτυχία το πολύ δύσκολο έργο του και στο τέλος ανταμειφθηκε με το να γίνει διάδοχος του θρόνου. Αυτά αναφέρονται στο King's Quest I. Όταν έγινε βασιλιάς συνηδαιοποίησε ότι έπρεπε να παντρευτεί για να διαφυλαχθεί η συνέχεια του θρόνου και της ευημερίας του βασιλείου του. Μια μέρα είδε μέσα στον μαγικό καθρέπτη, μια πανέμορφη κοπέλλα που ήταν φυλακισμένη σ'ένα πύργο, πολύ μακριά. Τα κατορθώματά του Sir Graham στην μακρινή αυτή γη, η απελευθέρωση της κοπέλλας, της πανέμορφης Valanice και τελικά ο γάμος τους, περιγράφονται στα χρονικά του King's Quest II. Αργότερα απέκτησαν δυο παιδιά, ένα γιού και μια κόρη. Κάποτε ο γιός τους εξαφανίστηκε και η κόρη τους απή-

χθει από ένα τρομερό δράκο. Ο γιός τους κρατιώταν από ένα μάγο, τον Mananpan, που τον μεγάλωσε με ψεύτικο όνομα το Gwydion. Οι προσπάθειές του Gwydion να εξουδετερώσει τον φοβερό μάγο, μετατρέπωντάς τον σε γάτα, να μάθει την αληθινή του ταυτότητα, να ελευθερώσει την αδελφή του, και να γυρίσουν ευτυχισμένοι στο σπίτι τους, περιγράφεται στα χρονικά του King's Quest III. Πολύ αργότερα ο Sir Graham πέφτει στο κρεβάτι, κτυπημένος από μια τρομερή αρρώστια. Είναι η σειρά της κόρης τους, της θαραλέας Rosella, να ταξιδέψει στην μακρινή γη του Tamir, όπου αφού εξουδετερώσει την μάγισσα που απειλεί το μέρος αυτό, να βρει το μαγικό φρούτο που θα σώσει τελικά τον άρρωστο πατέρα της. Αυτά περιγράφονται στα χρονικά του King's Quest IV. Μια μέρα λοιπόν ο βασιλιάς Graham, γυρνώντας από ένα περίπατο στο κοντινό δάσος, βλέπει όλη του την οικογένεια, μαζί με το παλάτι-κάστρο τους, να έχει εξαφανιστεί. Τι έχει συμβεί; Ένας διαβολικός μάγος, ο Mordack που είναι αδελφός του μάγου Mananpan, θέλει να πάρει εκδίκηση. Έχει απαγάγει την βασιλική οικογένεια και προσπαθεί να "πείσει" τον γιό του βασιλιά να ξανακάνει τον αδελφό του, από γάτα σε άνθρωπο. Το πρόβλημα είναι ότι ο γιός



τους, ο Alexander δεν θυμάται ή δεν μπορεί να κάνει τα μαγικά που του ζητά ο Mordack. Όλη η βασιλική οικογένεια απειλείται με θάνατο. Στην απελπισία σου, εσύ ο βασιλιάς Graham, βλέπεις ένα καλό μάγο, τον Crispin να έρχεται να σε βοηθήσει. Σου δίνει το μαγικό του ραβδί και την σοφή κουκουβάγια του για να σε βοηθήσουν στο δύσκολο έργο σου. Ο χρόνος που έχεις δεν είναι πολύς. Θα βρεθείς λοιπόν, για μια ακόμη φορά σε μια μακρινή χώρα και αυτή τη φορά θα αντιμετωπίσεις πραγματικά τρομερούς κινδύνους μέχρι να φτάσεις στο φοβερό νησί του μάγου Mordack. Εκεί πρέπει να τον νικήσεις, χρησιμοποιώντας μαγεία, αλλιώς ο θάνατος σε περιμέ-



νει. Θα τα καταφέρεις; Ποιός ξέρει. Από εσένα εξαρτάται.

### ΓΡΑΦΙΚΑ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

**Τ**α γραφικά του King's Quest V διαφέρουν από οτιδήποτε έχει παρουσιάσει η εταιρία ως τώρα. Είναι εκπληκτικά, με ότι σημαίνει η έννοια αυτή. Για να μπορέσεις όμως να τα απολαύσεις θέλεις οπωσδήποτε VGA κάρτα. Αλλιώς χάνουν το μεγαλύτερο μέρος από την λάμψη τους. Για τα φανταστικά αυτά γραφικά, δούλεψαν ούτε λίγο-ούτε πολύ 22 ειδικοί προγραμματιστές στα γραφικά. Τα πολλά λόγια εδώ περιτεύουν. Δεν έχετε παρα να τα δείτε και τότε θα συμφωνήσετε μαζί μου, ότι τέτοιας ποιότητας γραφικά σε adventure δεν έχουν ξαναγίνει. Είναι εκ-

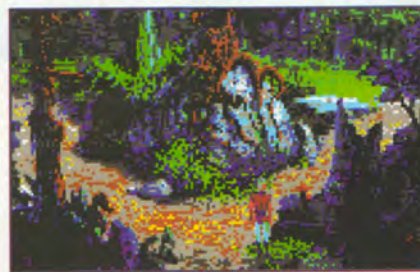
INVENTORY, SAVE/RESTORE, STOP, CONTROLS και INFORMATION. Τι κάνει το καθένα; Με το walk icon περπατάς όπου θέλεις μέσα στην οθόνη. Με το travel icon μπορείς να περνάς όλη την οθόνη κατευθείαν. Τοποθέτησε τον travelling cursor στην άκρη της οθόνης, ενεργοποίησέ τον και ο χαρακτήρας θα πάει κατευθείαν εκεί, γλυτώνοντας έτσι πολύτιμο χρόνο. Με το look icon μπορείς να εξετάσεις όλα τα αντικείμενα που υπάρχουν στην οθόνη. Τοποθέτησέ το όπου θέλεις και θα έχεις αμέσως την περιγραφή του. Πολύ-πολύ εξηγητικό. Με το action icon χειρίζεσαι όλη την δράση. Αντικαθιστά όλες τις εντολές που τύπωνες έως τώρα πχ drink, jump, open, mounit κλπ. Ετσι διευκολύνεται πολύ ο χρήστης. Με το talk icon συνομιλάς με τους άλλους χαρακτήρες χωρίς να κάνεις τίποτα άλλο. Το πρόγραμμα θα μιλήσει για σένα και θα πει ότι έχει να πει.

Το item icon δείχνει το τελευταίο αντικείμενο που έχεις διαλέξει από το inventory σου. Μ'αυτό χρησιμοποιείς ένα αντικείμενο όταν θέλεις, σε άλλο χαρακτήρα ή αντικείμενο πχ give wand to man ή throw stick to dog. Το inventory icon δείχνει τι κουβαλάς. Ταυτόχρονα σου επιτρέπει να μεταφέρεις όποιο αντικείμενο θέλεις στο item box ώστε να το χρησιμοποιήσεις. Εδώ βλέπεις και το σκορ σου. Το save/restore icon κάνει απλά αυτό που λέει, ενώ το stop icon περιέχει τις εντολές pause, quit, restart game. Το control icon ρυθμίζει, πολύ καλά, την ταχύτητα κίνησης του χαρακτήρα, την ένταση του ήχου και την ατμοσφαιρικού χαρακτήρα animation του adventure. Τέλος το information icon δίνει πληροφορίες για όλα τα προηγούμενα icons που αναφέραμε. Από ότι περιγράψαμε πρέπει να καταλάβετε ότι στηρίζεται σ'ένα τελειώς πρωτότυπο σύστημα χειρισμού. Θέλει λίγο χρόνο να το συνηθίσεις, αλλά έτσι γίνεται πιο εύκολο και το κυριώτερο πολύ πιο φιλικό προς τον χρήστη.

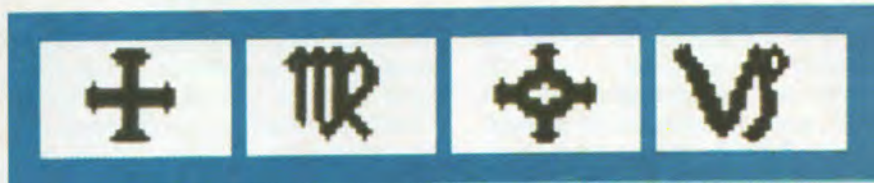


### ΠΛΟΚΗ - ΔΡΑΣΗ

**Ε**δώ είναι που το King's Quest V δείχνει την τρομερή πληρότητά του. Και τι δεν έχει. Η Roberta Williams κατόρθωσε να βάλει σε μια μόνη περιπέτεια δεκάδες, πραγματικά, μύθους, ξεπερνώντας κάθε προηγούμενο. Θα βρείτε πάρα πολλή αναφορές σε παλιά παραμύθια-μύθους που θα σας ξυπνήσουν διάφορες αναμνήσεις. Ξεκινώντας πας στην κοντινή πόλη. Επισκεπτόμενος τα διάφορα μαγαζιά και μιλώντας μ'όλους τους χαρακτήρες παίρνεις μια πρώτη εικόνα για το τι πρέπει να κάνεις. Την έξοδο από την κοιλάδα αυτή, την φυλά ένα δηλητηριώδες φίδι, αλλά πρέπει να κάνεις πολλά πράγματα μέχρι να κατορθώσεις να το περάσεις. Στην έρημο πρέπει να βρεις ένα κρυμμένο ναό και το κρυσφήγετο των ληστών της περιοχής. Απ'αυτούς θα πάρεις ένα ραβδί που ανοίγει την είσοδο του ναού. Σ'αυτό θα βρεις ένα νόμισμα και μια λάμπα. Με το νόμισμα, οι γιγάντιοι της περιοχής θα σου πούν το μέλλον σου και θα σου δώσουν



ένα φυλακτό. Μ'αυτό και με την λάμπα θα νικήσεις την τρομερή μάγισσα του δάσους. Πρέπει να βοηθήσεις πολλούς ακόμη πριν φύγεις. Πρέπει να γλυτώσεις και διάφορα ζώα, όπως τις μέλισσες από μια αρκούδα, τα μυρμήγκια από ένα σκύλο, το ποντίκι από μια γάτα. Όλα αυτά θα σε βοηθήσουν αργότερα. Στο shoe shop δώσε τα παπούτσια από το elf και πάρε το hammer. Σώσε τον ποντικό από την γάτα, πετώντας της το παλιό παπούτσι που βρίσκεις στην έρημο. Μόνο τώρα, πήγαινε στο πανδοχείο του χωριού, όπου σε αιχμαλωτίζουν. Ψάξε τα άχυρα αφού έχεις γλυτώσει τα μυρμήγκια. Στα gnomes δώσε το wheel από το σπίτι της μάγισσας και πάρε την μαριονέτα. Στο toy shop, δώσε την μαριονέτα και



πληκτικά σχεδιασμένα και έχουν απίθανους συνδυασμούς χρωμάτων. Σίγουρα μια σημαντική καινοτομία από την Sierra. Ο χειρισμός συνεχίζει τις καινοτομίες που υπάρχουν στην περιπέτεια αυτή. Ξεχάστε οτιδήποτε ξέρατε ως τώρα. Δεν τυπώνεις την παραμικρή εντολή. Το adventure διευθύνεται από 11 διαφορετικά icon-box. Αυτά είναι κατά σειρά τα: WALK, TRAVEL, LOOK, ACTION, TALK, ITEM,

Όσοι έχετε mouse θα το βρείτε εξαιρετικά απλό, με τα keyboard θέλει πιο πολύ προσοχή. Σεις θα το κρίνετε τελικά. Εγώ πάντως το βρήκα εξυπηρετικότατο. Τελειώνοντας για το κλειδωμά του. Κατά την διάρκεια του παιχνιδιού, τυχαία, θα σας ζητήσει να διαλέξετε κάποια spells που υπάρχουν στο πάνω μέρος, των σελίδων των οδηγιών. Χωρίς αυτές δεν γίνεται τίποτα.

πάρε το sled. Στο φίδι χρησιμοποίησε το tambourine που βρίσκεις αφού φύγουν οι τσιγγάνοι. Στα χιόνια για το κρύο φόρα την κάπα, για φαγητό φάε λίγο από το lamb. Στον αετό δώσε το υπόλοιπο lamb, στην βασίλισσα των πάγων παίξε την άρπα, στο Yeti πέταξε την πίτα. Στην φωλιά των πουλιών πάρε γρήγορα το locket. Στην βάρκα βούλωσε την τρύπα με την κερύθρα και ταξίδεψε 4 οθόνες δεξιά και μια νότια. Εδώ στις harpies παίξε άρπα. Πριν φύγεις από το νησί, πάρε τα fishhook, τον Cebic και το shell. Στον Hermit δώσε του το shell και σε λίγο θα φτάσεις στο νησί του διαβολικού Mordack. Εδώ αρχίζουν τα δύσκολα. Θα σας πω μόνο στο τέλος πως νικάς τον μάγο Mordack, αφού έχεις φτιάξει την ράβδο του Crispin στην μηχανή. Όταν ο Mordack γίνει ιπτάμενος δράκος κάνε του το rabbit spell. Μόλις μεταμορφωθεί σε απλό δράκο κάνε του το tiger spell. Μόλις

BEAR. Το παίρνει και φεύγει. Οι μέλισσες για να σε ευχαριστήσουν, σε αφήνουν να πάρεις λίγο μέλι. Πλησίασε το δέντρο και GET HONEY COMB από την κουφάλα. Από το έδαφος GET STICK. Προχώρησε βόρεια. Βλέπεις ένα σκύλο να καταστρέφει τις φωλιές των μυρμηγκιών. Γρήγορα THROW STICK TO DOG. Φεύγει μακριά και τα μυρμηγκία σε ευχαριστούν. Θα σε βοηθήσουν αργότερα. Προχώρησε αριστερά στην έρημο. Πήγαινε μια οθόνη νότια και προχώρησε αριστερά μέχρι να φτάσεις στην όαση, δηλαδή άλλες 4 οθόνες. Εδώ DRINK WATER. Προχώρησε βόρεια δυο οθόνες στα cliffs και αριστερά άλλες τρεις οθόνες. Βλέπεις μια μικρή λιμνούλα. Γρήγορα κρύψου πίσω από τα βράχια. Παρακολούθησε προσεκτικά τους ληστές και το πως ανοίγουν την πόρτα του ναού. Μόλις φύγουν DRINK WATER από την λιμνούλα. Πήγαινε τρεις οθόνες δεξιά και δυο νότια.



Χωρίς να χάσεις χρόνο βγες έξω πριν κλείσει η πόρτα. Αλλιώς ξαναφόρτωσε και δοκίμασε μέχρι να πετύχεις. Βγαίνοντας από το temple, πήγαινε νότια στη λιμνούλα. Πήγαινε τρεις οθόνες δεξιά και δύο νότια. Στην όαση DRINK WATER. Πήγαινε πέντε οθόνες δεξιά και είσαι πίσω στις μέλισσες. Πήγαινε δυο οθόνες βόρεια στον τσιγγάνο. Σ' αυτόν GIVE GOLD COIN. Μπαίνεις στην άμαξα και η μάντις σου δείχνει τι έχει γίνει ο γιός σου. Φεύγοντας σου δίνει και ένα magic amulet. Προχώρησε δυο οθόνες δεξιά και LOOK SIGN. Τώρα WEAR MAGIC AMULET και μπες βόρεια στο δάσος της μάγισσας. Προχώρησε δεξιά. Φωρόντας το amulet δεν μπορεί να σε πειράξει. Όταν την συναντήσεις GIVE LAMP TO WITCH και την ξεφορτώθηκες μια για πάντα. Πήγαινε στο σπίτι της. Μέσα σ' αυτό GET WHEEL από το chest στα δεξιά. Από την λάμπα πάνω από το chest GET KEY. Από το drawer στα αριστερά GET POUCH. Βγες και πήγαινε νότια, δεξιά, βόρεια. Στο δέντρο USE KEY ON DOOR και την ξεκλειδώνεις. Τώρα GET HEART. Πήγαινε νότια, αριστερά, αριστερά, βόρεια. Μόνο από εδώ μπορείς να φύγεις από το δάσος. SQUEEZE HONEYCOMB και το μέλι πέφτει στο έδαφος. OPEN POUCH GET EMERALDS, DROP AN EMERALD. Eva elf το παίρνει και ξανακρύβεται. DROP AN EMERALD. Το πετάς πιο κοντά και το elf το παίρνει. DROP AN EMERALD. Το πετάς στο μέλι. Το elf το παίρνει, αλλά κολλάει στο μέλι. Το ελευθερώνεις και αυτό ανήγει ένα κρυφό πέρασμα. Ακολούθησέ το. Όταν φτάσετε στην φωλιά του, σου χαρίζει ένα ζευγάρι πολύ καλά παπούτσια. Τελικά ξαναβγαίνεις στην οθόνη με το sign. Πήγαινε αριστερά. Στο willow tree GIVE HEART. Ελευθερώνεις την πριγκίπισσα. Φεύγοντας ρίχνει την άρπα. GET HARP και πήγαινε πάλι δεξιά .....



μεταμορφωθεί σε cobra κάνε του το mongoose spell (πρώτο απ' αριστερά). Μόλις γίνει ένα δαχτυλίδι φωτιάς κάνε του το rain spell και παρακολούθησε το όμορφο φινάλε του.

### ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ ΤΟ...

Είσαι έξω από το σπίτι του μάγου. Πήγαινε νότια και ξανά νότια. Είσαι έξω από την πόλη. Πήγαινε δεξιά και μπήκες σ' αυτήν. Μπές στο tailor shop. Στον καταστηματούχο TALK MAN. Βγες και πήγαινε στο toy shop. Στον καταστηματούχο TALK MAN. Βγες και πήγαινε στο shoe shop. Στον καταστηματούχο TALK MAN. Βγες και πήγαινε στην alley, στο βαρέλι. Εδώ LOOK BARREL, GET FISH. Δίπλα από το χαλασμένο wagon τώρα πρέπει να υπάρχει ένα νόμισμα GET SILVER COIN. Βγες από την πόλη προχωρώντας αριστερά και προχώρησε αριστερά άλλες τρεις οθόνες. Είσαι στις μέλισσες και τους επιτίθεται μια αρκούδα THROW FISH TO

Είσαι πάλι στην όαση. DRINK WATER και πήγαινε δυο οθόνες αριστερά και μια νότια. Βλέπεις ένα σκελετό. Από δίπλα του GET OLD SHOE. Συνέχισε άλλες δυο οθόνες νότια. Είσαι σε μια καινούργια όαση. DRINK WATER και πήγαινε μια οθόνη νότια και τέσσερις οθόνες αριστερά. Είσαι στο κρυσφήγετο των ληστών. Κάνε SAVE. Από το jar στη μέση DRINK WATER και μπες στην δεξιά σκηνή. Με το icon LOOK εντόπισε στον βορεινό τείχο το staff. GET STAFF. Χωρίς να ξυπνήσεις τον κοιμησμένο ληστή, βγες έξω από την σκηνή. Πήγαινε τέσσερις οθόνες δεξιά και μια βόρεια. Στην όαση DRINK WATER. Συνέχισε τρεις οθόνες βόρεια και δυο δεξιά. Στην όαση DRINK WATER. Προχώρησε δυο οθόνες βόρεια και τρεις αριστερά. Στην λιμνούλα DRINK WATER. Πήγαινε βόρεια στο άνοιγμα των βράχων. Είσαι έξω από το temple. Κάνε οπωσδήποτε SAVE. Τώρα USE STAFF στην πόρτα. Ανοίγει και μπαίνεις μέσα. Γρήγορα δίπλα από την λάμπα GET GOLD COIN και αμέσως πάλι GET LAMP.





# BETRAYAL



**MASTERS OF STRATEGY**



TEL: 58 11 933 - 58 21 347. FAX 58 20 643

<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	INDIANA JONES III
<b>HOUSE</b>	LUCAS FILM GAME
<b>FORMAT</b>	ALL
<b>ΤΙΜΗ</b>	5.500
<b>TEST</b>	PC ME VGA
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	ARCADE LTD

ΤΟΥ Θ. ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΥ



**Ο**λοι σας σίγουρα θα γνωρίζετε αρκετά καλά τις περιπέτειες του γνωστού αρχαιολόγου Ιντιάνα Τζόουνς. Του ριψοκίνδυνου αρχαιολόγου που χαρακτηριστικό του είναι η περιπέτεια το καστόρινο καπέλο και το δερμάτινο μαστίγιο. Η τελευταία συνεργασία των Σπίλμπεργκ - Λούκας μας χάρισαν ένα ακόμα αξέχαστο και αρκετά προσεγγμένο φίλμ, το "INDIANA JONES and the last crusade". Η μεταφορά της ταινίας σε computer game δεν άργησε να φανεί. Ετσι έχουμε το πολύ καλό αυτό adventure από την Lucasfilm. Αν και εσείς θα θέλατε να πάρετε το ρόλο του ριψοκίνδυνου αρχαιολόγου Τζόουνς σε μια περιπέτεια γεμάτη δράση, μυστήριο με σκοπό την ανεύρεση του αγίου δισκοπότηρου, φορέστε το καπέλο σας πάρτε το μαστίγιο και αρχίζουμε.

**Υ Π Ε Ρ**

↑ Εκπληκτική κίνηση. Φοβερά πρωτότυπο Manual. Γραφικά. Χιούμορ.

**Κ Α Τ Α**

↓ Το Maze στο Zeppelin. Χειρισμός. Ηχος.

# INDIANA JONES and the last crusade

**ΣΕΝΑΡΙΟ**

**Τ**ο σενάριο του παιχνιδιού είναι σχεδόν ίδιο με το σενάριο της ταινίας. Εσείς είστε ο διάσημος αρχαιολόγος Indiana Jones. Το παιχνίδι αρχίζοντας δείχνει τον Ιντι να επιστρέφει στο πανεπιστήμιο της Νέας Υόρκης έχοντας στα χέρια του τον πολύτιμο σταυρό του Κολοράντου. Μετά από λίγο μαθαίνει την επόμενη αποστολή του. Ποιά είναι αυτή; Θα πρέπει να βρει τον πατέρα του "Henry Jones" και το άγιο δισκοπότηρο. Το άγιο δισκοπότηρο σύμφωνα με την παράδοση περιέχει το αίμα του Χριστού. Οποιος καταφέρει να το αποκτήσει θα κερδίσει την αθανασία. Το σενάριο του παιχνιδιού χωρίζεται σε τρία βασικά κομμάτια. Το πρώτο κομμάτι εξελίσσεται στις κατακόμβες της βενετίας, το δεύτερο κομμάτι εξελίσσεται σε ένα πύργο της Αυστρίας, και το τελευταίο κομμάτι στην αρχαία ιερή πόλη Iskenderum. Στο κάθε κομμάτι θα πρέπει να ολοκληρώσετε κάποιο στόχο. Στον πρώτο, στόχος σας είναι να βρείτε τον τάφο του ιππότη όπου στην ασπίδα του γράφεται το μέρος που βρίσκεται το άγιο δισκοπότηρο. Στο δεύτερο, θα πρέπει να ελευθερώσετε τον πατέρα σας από τα χέρια των γερμανών. Και στο τρίτο θα πρέπει να φτάσετε μαζί με τον πατέρα σας στην αρχαία πόλη Iskenderum, όπου βρίσκεται το άγιο δισκοπότηρο. Οι βασικές διαφορές ανάμεσα στην ταινία και το παιχνίδι είναι πολύ λίγες. Τα κομμάτια που είχαν σαν θέμα τα παιδικά χρόνια του Ιντι και την διαδρομή για την ανεύρεση του ναού δεν υπάρχουν μέσα στο παιχνίδι. Ακόμα η δράση στις κατακόμβες της βενετίας στο παιχνίδι έχουν διαφορετική και πιά εμπλουτισμένη δράση. Αυτό που θα πρέπει να αναφέρουμε είναι ότι η μετάφορά της ταινίας σε παιχνίδι ήταν πολύ επιτυχημένη..

**ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ**

**Τ**α γραφικά του παιχνιδιού πραγματικά μας εντυπωσίασαν. Δεν έχετε παρά να ρίξετε μια ματιά στις φωτογραφίες και θα καταλάβετε. Τα γραφικά δεν έχουν καμιά σχέση με τα γραφικά προηγούμενων παιχνιδιών της Lucasfilm. Είναι αρκετά προσεγγμένα, κολοσχεδιασμένα και με κάθε λεπτομέρεια, πολλές φορές μάλιστα πλησιάζουν το τέλειο. Τέλεια είναι και η κίνηση στο παιχνίδι. Είναι αρκετά στρωτή και φυσική. Μερικές σκηνές που πραγματικά συνδιάζουν καλά γραφικά και καλή κίνηση πλησιάζουν το τέλειο. Δείτε την σκηνή που ο Ιντι στις κατακόμβες βγάζει την τάπα, την σκηνή της γήρανσης όταν πάρετε λάθος δισκοπότηρο (η πιά τέλεια που έχω δει), η σκηνή με τα πριόνια και σίγουρα θα μείνετε άφωνοι. Ο ήχος του παιχνιδιού είναι αρκετά καλός και δένεται ευκολά με την ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Σε μερικές σκηνές γίνεται ακόμα καλύτερος και πλησιάζει σε αρκετά υψηλά επίπεδα, όπως στην εισαγωγική σκηνή. Με



μια κουβέντα τα γραφικά και ο ήχος του παιχνιδιού κυμένονται σε αρκετά υψηλά επίπεδα.

**Η ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ**

**Α**φού παρακολουθήσετε το εισαγωγικό κομμάτι βρίσκεστε μέσα στο γυμναστήριο. Τώρα **WALK TO LOCKER ROOM**. Επιλέξτε τη 2η απάντηση. Αφού παλέψει επιλέξτε τη 4η απάντηση. Αφού αλλάξετε **WALK TO DOOR, TALK TO**



## ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

### ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ

**Ο** χειρισμός του παιχνιδιού είναι κάπως ιδιομορφός σε σχέση με άλλα adventure. Με το πλήκτρο F5 κάνουμε SAVE or LOAD Game, με το space bar μπορούμε να κάνουμε pause στο παιχνίδι και με το Ctrl s ρυθμίζουμε τον ήχο. Η κίνηση του χαρακτήρα γίνεται με την βοήθεια του mouse ή των πλήκτρων του cursor. Η οθόνη χωρίζεται σε δύο μέρη. Το πρώτο που ονομάζεται main window, όπου εκεί εξελίσσεται όλη η περιπέτεια και το δεύτερο που περιέχει το λεξιλόγιο και τα αντικείμενα που κουβαλά ο χαρακτήρας. Το λεξιλόγιο που χρησιμοποιούμε είναι το εξής: PUSH, PULL, GIVE, OPEN, CLOSE, LOOK, WALK TO, PICK UP, WHAT IS, USE, TURN ON, TURN OFF, TALK, TRAVEL. Οι εντολές αυτές επιλέγονται με την βοήθεια του mouse και του αριστερού πλήκτρου του. Το manual είναι απαραίτητο. Οι χρήσιμες πληροφορίες είναι πάρα πολλές. Το manual είναι το δερμάτινο σημειοματάριο του πατέρα σας. Είναι πραγματικά πολύ-πολύ ρεαλιστικό. Απαραίτητο είναι το τετρασέλιδο φυλλάδιο στο οποίο μπορούμε με μια ιδική ζελατίνα που υπάρχει μέσα στο πακέτο να διαβάσουμε κάποιους κωδικούς-σύμβολα που χρειάζονται για να περάσουμε το αρχικό κλειδίωμα της περιπέτειας.

**MARKUS.** Απάντηστε 3η, 2η. Πηγαίνετε δεξιά και **OPEN DOOR, WALK TO DOOR, TALK TO STUDENTS**, απάντηστε 3η, 3η, 3η. Μπαίνετε μέσα στο γραφείο σας, εκεί **PICK UP JUNK MAIL, PICK UP LETTERS, PICK UP PAPERS, PICK UP PACKAGE, OPEN PACKAGE**. Στα ράφια **LOOK JAR, OPEN WINDOWS, WALK TO WINDOWS**. Εξω σας πλησιάζουν κάποιοι άνθρωποι και σας πάνε στου Donovan. Εκεί αναλαμβάνετε να βρείτε το άγιο δυσκοπότερο. Ξαναβρίσκεσε έξω από το πανεπιστήμιο. Τώρα **TRAVEL TO HENRY'S HOUSE**. Αφού μπείτε μέσα **PULL BOOKCASE**, στη πλάτη της βιβλιοθήκης **PICK UP STICKY TAPE**. Τώρα πηγαίνετε στο δεξιό δωμάτιο και **PICK UP PAINTING**. Ξαναγυρίστε στο δωμάτιο και στο φυτό που βρίσκεται δίπλα στην



ένα βιβλίο, εντωπίστετο με την εντολή "WHAT IS". Αφού το βρείτε **PICK UP BOOK, LOOK MANUAL**, σας εμφανίζονται οδηγίες για την πλοήγηση αεροπλάνου, αντιγράψτε κάπου το σχέδιο θα σας χρειαστεί. Τώρα προχωρήστε αριστερά, στο επόμενο δωμάτιο **LOOK GRAIL DIARY** σημειώστε τι γράφει στη δεύτερη σελίδα και.....



πόρτα **PICK UP PLANT, PICK UP TABLE CLOTH**. Πηγαίνετε και πάλι στο πανεπιστήμιο **WALK TO WINDOWS, USE STICKY TPE IN JAR, WALK TO WINDOWS, TRAVEL TO HENRY'S HOUSE, USE SMALL KEY IN CHEST, PICK UP OLD BOOK, WALK TO DOOR, TRAVEL TO PLANE TO VENICE**. Βρίσκεστε στην βενετία μέσα στην βιβλιοθήκη, προχωρήστε προς τον αριστερά και κάτω διάδρομο. Στην αριστερά στήλη της βιβλιοθήκης βρίσκετε

ΓΡΑΦΙΚΑ	98
ΚΙΝΗΣΗ	99
ΗΧΟΣ	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΠΛΟΚΗ	92
ΠΑΚΕΤΟ	92
ΑΝΤΟΧΗ	90
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	90

**Γ Ε Ν Ι Κ Α 95**

ΤΙΤΛΟΣ	DARK SPYRE
HOUSE	EVENT HORIZON
FORMAT	P.C.
ΤΙΜΗ	4.500
TEST	P.C. ME V.G.A.
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

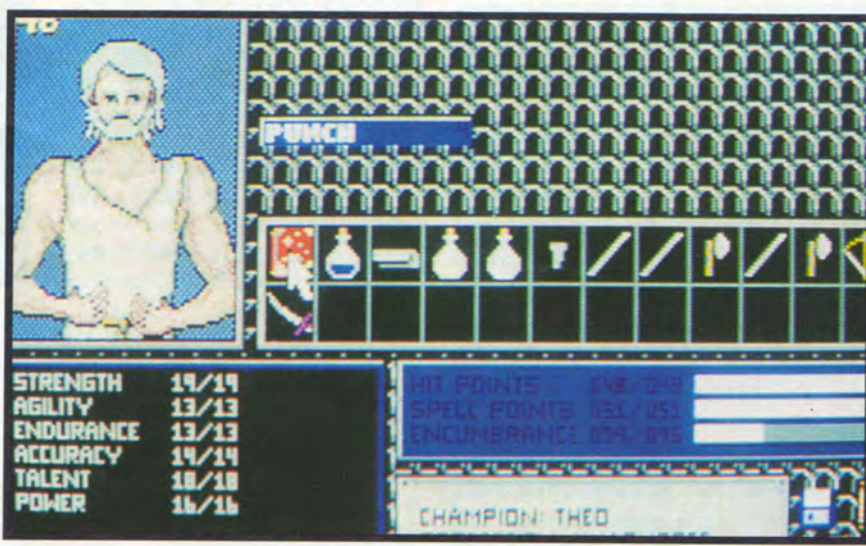
ΤΟΥ Θ. ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΥ

**T**ραβώντας τα χαλινάρια του αλόγου του, σταμάτησε στο φρύδι του λόφου και στάθηκε για λίγο στην σιγαλιά, αγναντεύοντας πέρα και χαμηλά. Ωστε αυτός ήταν λοιπόν ο πύργος του Darkspyre που είχε δει πολλές φορές με τα μάτια της φαντασίας του όπως το αντίκριζε τώρα από το γρατό λόφο, λουσμένος στο κτρινωπό φως του δειλινού. Ο μακρής υπερυψωμένος δρόμος προς τον πύργο, φιδογύριζε στριμωγμένος ανάμεσα σε έλη και καλαμές ως την πύλη εκείνου του σκυθρωπού και τρομακτικού οχηρού που όρθωνε τον μοναχικό όγκο του ανάμεσα στους επικίνδυνους βούρκους. Αυτό το συγκεκριμένο κάστρο στα βαλτοτόπια που τώρα αντίκριζε από την κορυφή του λόφου στο δειλινό, στοίχιωνε τα όνειρα του εδώ και πολλές νύχτες..

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΚΙΝΗΣΗ	91
ΗΧΟΣ	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	95
ΠΛΟΚΗ	90
ΠΑΚΕΤΟ	92
ΑΝΤΟΧΗ	90
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	90

**ΓΕΝΙΚΑ 92**

# DARK SPYRE



## ΣΕΝΑΡΙΟ.

**A**νατέλλοντας από το χλωμό ήλιο της Κοιλιάδας των Δακρύων, ο πύργος του Darkspyre ανεβαίνει ψηλά προς τους ουρανοί. Θυμωμένος από τις αποτυχίες που δημιούργησαν οι άνθρωποι, οι Θεοί των Τριών Δρόμων - Πόλεμος, Μαγεία και Νοημοσύνη - δημιούργησαν το μονολιθικό γρανίτη σαν ένα τελικό test για την ύπαρξη της αξίας του ανθρώπινου γένους. Οι θεοί αποφάσισαν ότι ο άνθρωπος θα χανόταν σε μια βροχή φωτιάς και κεραυνών εκτός κι'αν ένας πρωταθλητής ήταν ικανός να ξεπεράσει τις δοκιμασίες του Darkspyre μέσα σε 2.000 χρόνια. Τα περισσότερα χρόνια έχουν περάσει και ακόμη και ο μεγάλος πολεμιστής Borel δεν ήταν ικανός να τελειώσει την αναζήτηση. Είσαι ο τελευταίος που θα μπει στο Darkspyre. Προετοιμάζεις πνευματικά ένα τελευταίο μαγικό θεραπείας, σχεδιάζεις ένα τέλειο σε τέχνη γιαταγάρι, του οποίου η αιχμηρή άκρη λάμπει μέσα στο φως των πυρών. Υποχρεωμένος από το θυμό, σικκώνεις μια μικρή ασπίδα από ξύλο και δέρμα και προετοιμάζεσαι να συναντήσεις τη πρόκληση. Προετοιμάζεσαι να αντιμετωπίσεις το Darkspyre....

## ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ.

**T**α γραφικά του παιχνιδιού είναι αρκετά καλά. Γενικά κινούνται σε αρκετά ικανοποιητικά επίπεδα. Όλα τα αντικείμενα του παιχνιδιού είναι καλοσχεδιασμένα και με ζωντανά χρώματα. Καλοσχεδιασμένοι επίσης είναι και όλοι

οι χαρακτήρες που εμφανίζονται στο παιχνίδι. Κατά την γνώμη μου το μόνο που θα έπρεπε λίγο να προσεχθεί, είναι το μέγεθος των γραφικών. Θα μπορούσε άνετα να ήταν λίγο μεγαλύτερο. Η κίνηση τις περισσότερες φορές είναι πολύ φυσική και στρωτή, δεν λοιπόν όμως και φορές που ο χαρακτήρας προχωρά κυριολεκτικά



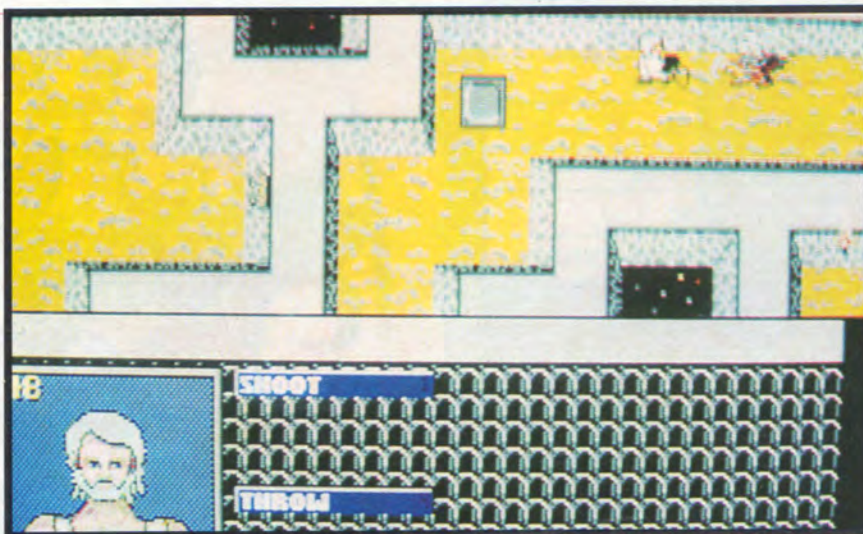
σαν σπαστικός. Αν εξερέσουμε αυτές τις λίγες στιγμές η κίνηση του παιχνιδιού κινήτε σε αρκετά υψηλά επίπεδα.

Η μουσική επένδυση της περιπέτειας είναι αρκετά καλή. Αυτό που θα σας κάνει σύγουρα εντύπωση είναι το εισαγωγικό μουσικό κομμάτι.

Είναι πραγματικά πάρα πολύ ωραίο. Με δυό λόγια τα γραφικά - η κίνηση και ο ήχος του παιχνιδιού βρίσκονται σε αρκετά υψηλά επίπεδα.

## ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΠΛΟΚΗ

**Ο** χειρισμός του παιχνιδιού είναι γενικά αρκετά απλός. Απλός στην περίπτωση που χρησιμοποιείτε mouse, σε περίπτωση όμως που χρησιμοποιείτε το πληκτρολόγιο ο χειρισμός γίνεται λίγο πιο περίπλοκος. Μέσα στην κεντρική οθόνη της περιπέτειας υπάρχει ένα υποπαράθυρο το οποίο μας δίνει πολλές πληροφορίες για τον χαρακτήρα μας. Σε αυτό υπάρχει η φωτογραφία του ηρώα μας, 24 κυψέλες για την απεικόνιση των αντικειμένων που κουβαλάει ο χαρακτήρας (24 το ανώτερο), ένας πίνακας που μας δίνει το μέγεθος του Hit points, Spell points και Encumbrance, και ακόμα ένας πίνακας που μας περιγράφει την σωματική, πολεμική και μαγική κατάσταση του χαρακτήρα. Αν σε περίπτωση θέλετε να χρησιμοποιήσετε κάποιο αντικείμενο από αυτά που έχετε θα πρέπει να το πάρετε από την κυψέλη και να το μεταφέρετε στην φωτογραφία του χαρακτήρα. Για παράδειγμα αν θέλετε να χρησιμοποιήσετε



ται την βαλίστρα θα πρέπει να την μεταφέρετε από την κυψέλη στο χέρι του χαρακτήρα. Κάτι που θα πρέπει σίγουρα να αναφέρουμε είναι το πώς μπορείτε να σώσετε κάποιο σημείο του παιχνιδιού. Για να σώσετε ένα σημείο του παιχνιδιού θα πρέπει πριν να έχετε βρεί μέσα στο παιχνίδι ένα μέταλο που έχει επάνω του το γράμμα R. Τότε και μόνο τότε μπορείτε να σώσετε κάποιο σημείο και μόνο μια φορά, αν θέλετε να σώσετε και άλλο σημείο πρέπει να βρείτε και ένα ακόμα R κλπ. Αυτό το σύστημα κατά την γνώμη μου είναι αρκετά εκνευριστικό και ρίχνει κατά πολύ την γενική εικόνα της περιπέτειας.

Η πλοκή της περιπέτειας είναι αρκετά καλή, το μόνο που παρατήρησα είναι η απουσία σοβαρών γρίφων (μέχρι εκεί που έφτασα). Απαραίτητο είναι το μάνουαλ το οποίο μας δίνει αρκετές πληροφορίες και τους κωδικούς που είναι απαραίτητοι στην αρχή της περιπέτεια.

## ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ

### ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

**Τ**ο πρώτο Level του παιχνιδιού είναι σχετικά εύκολο. Αυτό που θα σας βοηθήσει πολύ είναι η κατασκευη χάρτη για κάθε level. Σκοπός σας να περνάτε κάθε φορά στο επόμενο level. Ο συνολικός αριθμός των level είναι γύρω στα 50!!!. Λίγα πράγματα για το τι πρέπει να κάνετε για να περάσετε από το πρώτο στο δεύτερο level: Ξεκινώντας προχωρήστε νότια, μετά ανατολικά και αμέσως πάλι βόρεια. Εδώ μπίετη στην τρύπα. Τηλεμεταφέρεστε σε άλλο δωμάτιο, πάρτε ότι υπάρχει σε αυτό και ξαναμπίετη στην τρύπα. Βρίσκεστε και πάλι

## Υ Π Ε Ρ

Υπέρ.  
Γραφικά.  
Κίνηση.  
Χειρισμός

## Κ Α Τ Α

Σώσιμο παιχνιδιού.  
Απουσία σοβαρών γρίφων.

στην προηγούμενη θέση σας. Προχωρήστε νότια, ανατολικά, βόρεια, ανατολικά, τώρα βρίσκεστε σε ένα δωμάτιο που από αυτό ξεκινούν 5 διαφορετικοί διάδρομοι, πάρτε καταρχήν ότι υπάρχει σε αυτό το δωμάτιο. Εσείς τώρα θα πρέπει να διαλέξετε τι όπλο θα θέλατε, κάθε ένας από τους 5 διάδρομους κρύβει κάποιο όπλο. Διαλέξτε ποιο όπλο θέλετε και πάρτε τον ανάλογο διάδρομο. Αφού πάρετε το όπλο γυρίστε πίσω στο δωμάτιο με την τρύπα και προχωρήστε βόρεια και ανατολικά, ανοίγει η πύλη, προχωρήστε ανατολικά και σκοτώστε το τερατάκι. Αφού το σκοτώσετε πέρνετε ένα κλειδί, με αυτό ανοίξετε την επόμενη πύλη. Προχωρήστε ανατολικά, νότια, και όλο ανατολικά. Γυρίστε το μοχλό που βρίσκετε στο έδαφος. Η πύλη ανοίγει σκοτώστε το τερατάκι. Τώρα προχωρήστε δυτικά και νότια στον πρώτο διάδρομο. Ανοίξετε την πύλη που βρίσκετε ανατολικά και προσέχτε μην ακουμπήσετε την μάζα, πάρτε ότι υπάρχει μέσα. Σε περίπτωση που την ακουμπήσετε πιείτε το κόκκινο υγρό που έχετε....

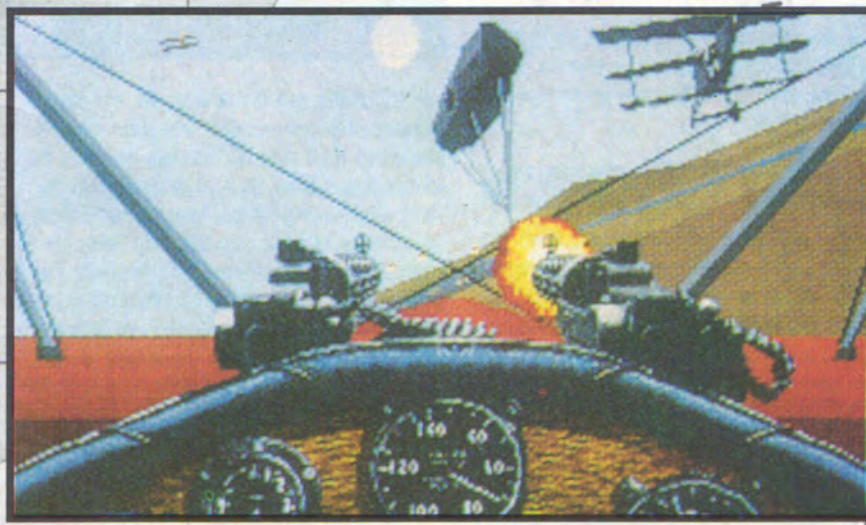
<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	RED BARON
<b>HOUSE</b>	DYNAMIX
<b>FORMAT</b>	ALL
<b>ΤΙΜΗ</b>	11.100
<b>TEST</b>	PC
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	GREEK SOFTWARE



**Ο** πρώτος παγκόσμιος πόλεμος έχει τελειώσει εδώ και πολύ καιρό, ενώ, δόξα τω Θεό, ο τρίτος αποφεύχτηκε για την ώρα. Για όσους όμως νοσταλγούν ή απλά αρέσκονται να παίζουν πολεμικά παιχνίδια, υπάρχουν αρκετά simulations που αναπαριστούν τη μάχη στον αέρα, τη γη και τη θάλασσα.

<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b>	92
<b>ΚΙΝΗΣΗ</b>	88
<b>ΗΧΟΣ</b>	85
<b>ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ</b>	87
<b>ΠΛΟΚΗ</b>	88
<b>ΠΑΚΕΤΟ</b>	90
<b>ΑΝΤΟΧΗ</b>	89
<b>ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ</b>	84

**ΓΕΝΙΚΑ 88**



**Ε**ιδικότερα, υπάρχουν πολλά παιχνίδια όπου ο παίκτης παίρνει τη θέση του πιλότου ενός F-15, F-16, F-19 ή ακόμη ενός MIG-29. Τελευταία, έχουν κυκλοφορήσει και αρκετά παιχνίδια όπου ο παίκτης έχει την ευκαιρία να μπει στο cockpit ενός διπλάνου ή τριπλάνου της εποχής του πρώτου παγκοσμίου πολέμου. Τέτοια είναι τα Knights Of The Sky της Microprose, Blue Max της Mindscape και Red Baron της Dynamix, το οποίο εξετάζουμε εδώ.

Το πρώτο που παρατηρεί κανείς είναι η συσκευασία, η οποία είναι πραγματικά πολύ προσεγμένη - και ογκώδης. Το δεύτερο πράγμα που παρατηρεί είναι οι φράσεις "640K, 10 MHz or faster recommended" και "3.5" (720K) and 5.25" (1.2M) disks enclosed", που σημαίνει πως αν δεν έχετε μηχανήμα γρήγορο, που να δέχεται δισκέτες 3.5" ή 5.25" των 1.2M, θα έχετε δυσκολία να παίξετε το παιχνίδι.

Εδώ να πούμε πως οι τελευταίες παραγωγές παιχνιδιών από όλες τις εταιρίες αλλά και ειδικότερα από τη Sierra-On-Line, στην οποία ανήκει η Dynamix, είναι τόσο δισκετοβόρες που είναι περίπου αναμενόμενο το γεγονός της αντικατάστασης των δισκετών των 360K.

Το επόμενο που προσέχει κανείς στη

συσκευασία είναι οι πολύ καλές εικόνες που περιέχονται στο οπισθόφυλλο, θαυμάσιες παραγωγικά, οι οποίες ανοίγουν την όρεξη σε όσους έχουν VGA κάρτες. Δυστυχώς, η έκδοση που αγοράζει κανείς υποστηρίζει μόνο 16 χρώματα, δηλαδή EGA στην ουσία, όπως και η έκδοση του King's Quest V, για την οποία βέβαια μπορεί κανείς να παραγγείλει τη βελτιωμένη έκδοση που υποστηρίζει 256 χρώματα.

Μετά το εξωτερικό, ας εξετάσουμε και το εσωτερικό. Και εδώ βριναμε απόλυτα ικανοποιημένοι, καθώς στη συσκευασία περιλαμβάνονται μόνον κάρτα γρήγορης αναφοράς (με τις βασικότερες λειτουργίες των πληκτρών), τρεις χάρτες διπλής όψης (δηλαδή συνολικά έξι) με τα διάφορα πεδία των μαχών και ένα βιβλίο οδηγών με σχεδόν διακόσες πενήντα σελίδες.

Το τελευταίο περιέχει μια πολύ καλή παρουσίαση της πορείας και των συνθηκών κατά τον πρώτο παγκόσμιο πόλεμο, καθώς και μια ανάλυση του πώς πρέπει να πετάτε με ένα διπλάνο ή τριπλάνο, πράγμα που διαφέρει πολύ από το να πετάτε με ένα F-16! Περιέχει ακόμη όλα όσα πρέπει να ξέρετε για τις πολλές επιλογές που προσφέρει το παιχνίδι. Επιπλέον έχει μερικές υπέροχες ζωγραφιές με τα αεροπλάνα της εποχής.



S E C T I O N

**ΦΟΡΤΩΝΟΝΤΑΣ  
ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ**

Το πρώτο πράγμα που θα πρέπει να κάνετε είναι να εγκαταστήσετε το παιχνίδι σε κάποιο σκληρό δίσκο ή σε δισκέτες, γιατί δε συνιστάται να παίζετε από τις πρωτότυπες. Τρέχετε το πρόγραμμα INSTALL και τα υπόλοιπα γίνονται περίπου αυτόματα. Για να τρέξετε το RED BARON, δίνετε "BARON" στη γραμμή εντολών του DOS.

Το κεντρικό μενού επιλογών σας προσφέρει τη δυνατότητα να μονομαχήσετε με ένα από τους φημισμένους άσους της εποχής, να εκτελέσετε μια αποστολή, να δείτε την εξέλιξη της καριέρας σας ως τώρα ή τους διάφορους τύπους αεροπλάνων που υπάρχουν διαθέσιμα. Να δείτε σε επανάληψη κάποια προηγούμενη αποστολή που έχετε αποθηκευμένη στον καταγραφέα αποστολών που υπάρχει ή τέλος, να καθορίσετε ορισμένες ακόμη επιλογές σε ένα δεύτερο μενού.

Αν επιλέξετε να μονομαχήσετε με κάποιο φημισμένο άσο, τότε μπορείτε να διαλέξετε αν θα είναι με τους Συμμάχους ή τον Άξονα, και κατόπιν ποιος από όλους, με καλύτερο και πιο επικίνδυνο από όλους τον ίδιο τον Κόκκινο Βαρώνο Μάνφρεντ Φον Ριχτόφεν! Αλλά σαν συνετά παιδιά που είστε, δεν θαρρηθήκατε ακόμη τη ζωύλα σας και έτσι πιθανότερο είναι να επιλέξετε να εκτελέσετε μια αποστολή.

Υπάρχουν πραγματικές, ιστορικές αποστολές και άλλες όπου αντιμετωπίζετε εχθρικά σμήνη και ως αρχηγός δίνετε και οδηγίες στους άλλους πιλότους του σμήνους σας. Μπορείτε ακόμη να θγείτε περιπολία στο μέτωπο (ο Χάρος βγήκε γαυλιά...), να συνοδεύσετε ένα σμήνος βομβαρδιστικών ή να προσπαθήσετε να σταματήσετε τα εχθρικά βομβαρδιστικά. Αν το θέλετε, μπορείτε να κυνηγήσετε ένα Ζέπελιν ή ένα αερόστατο παρατήρησης ή να προστατέψετε από τους εχθρούς τα δικά σας αερόστατα παρατήρησης.

Μπορείτε να πετάτε με τους Συμμάχους ή τον Άξονα, ενώ το πρόγραμμα καθορίζει τον αριθμό και τον τύπο των αεροσκαφών του σμήνους σας, καθώς και το σχηματισμό στον οποίο θα πετάτε. Τα ανάλογα καθορίζει και για τους αντιπάλους σας, ενώ το επίπεδο δυσκολίας το καθορίζετε εσείς (Novice, Regular ή Veteran) για το δικό σας αεροπλάνο και ο υπολογιστής για το εχθρικό. Η τελευταία επιλογή είναι το αν αρχηγός του εχθρικού σμήνους θα είναι κάποιος διάσημος πιλότος ή όχι.

Άλλες επιλογές που προσφέρει το πρόγραμμα ανάλογα με την αποστολή που επιλέγετε είναι:

Οι καιρικές συνθήκες και η ώρα που εκτελείτε την αποστολή. Τα πυρομαχικά που θα χρησιμοποιήσετε (απλά ή εκρηκτικά). Το αεροσκάφος του αντιπάλου άσου (για τις προσωπικές μονομαχίες). Το μέρος της μονομαχίας, καθώς και αν θα ξεκινήσετε πιο ψηλά από τον αντίπαλό σας ή πιο χαμηλά, έχοντας τον ήλιο εμπρός ή από πίσω σας. Το αν θα ξεκινήσετε την αποστολή από το αεροδρόμιο ή από κάποιο κοντά στο στόχο σας. Το αν θα χρησιμοποιείτε πληκτρολόγιο, ποντίκι ή joystick. Η κλίμακα του χρόνου (αργή ή γρήγορη).

Η λεπτομέρεια με την οποία θα απεικονίζονται τα αεροσκάφη και το έδαφος. Η λεπτομέρεια με την οποία απεικονίζεται το έδαφος κατά τη μάχη (όταν είναι μικρή, η απεικόνιση της μάχης είναι πιο ομαλή). Το αν τα όργανα που θα έχετε στη διάθεσή σας είναι μόνο όσα υπήρχαν πραγματικά την δεδομένη εποχή της δράσης (όχι, ραντάρ δε θα έχετε σε καμιά περίπτωση...). Το αν θα "τυφλώσετε" από τον ήλιο. Το αν μπορείτε να πάθετε blackout από την έλλειψη οξυγόνου. Το αν οι καιρικές συνθήκες θα παραμένουν σταθερές ή μπορούν να μεταβάλλονται. Το αν τα πυροβόλλα σας μπορούν να μοκάρουν (όχι, ούτε πύραυλοι υπάρχουν...). Το αν θα έχετε περιορισμένα καύσιμα και πυρομαχικά ή όχι. Το αν θα η μηχανή θα σθίγει σε μεγάλη ύψη ή όχι. Το αεροδρόμιο στο οποίο θα είναι η βάση σας. Το αεροσκάφος με το οποίο θα πετάτε (αφού πρώτα πάρετε προαγωγή). Το αν θέλετε να καταγράψετε την αποστολή σε αρχείο.

Όπως βλέπετε οι επιλογές είναι ουκ ολίγες... Σε αυτές πρέπει να προσθέσουμε τις επιλογές που έχετε για να θλέπετε τη δράση την ώρα της πτήσης (μέσα ή έξω από το αεροσκάφος σας, προς τα εμπρός, πίσω, δεξιά ή αριστερά ή από κάποιο υποθετικό αεροπλάνο που σας "ακολουθεί"). Υπάρχουν ακόμη οι επιλογές την ώρα που θλέπετε κάποια αποθηκευμένη πτήση, και οι οποίες αφορούν την κατεύθυνση και την ταχύτητα εξέλιξης της δράσης και το σημείο όπου θα θρίσκει η κάμερα.

Όπως βλέπετε οι επιλογές που υπάρχουν είναι πολλές, και περιέχουν και στοιχεία στρατηγικής (για παράδειγμα, οι οδηγίες που μπορείτε να δίνετε στους υπόλοιπους πιλότους του σμήνους σας). Υπάρχει και μία επιλογή demo, όπου μπορείτε να παρακολουθήσετε βερικές από τις δυνατότητες του προγράμματος. Το βελό είναι πως υπάρχουν αποθηκευμένες σε αρχεία αρκετές σκηνές από μάχες ή μάναβερς επίθεσης και άμυνας, ώστε ο παίκτης να μπορεί να εξασκηθεί και απόκλινας και ξαναβλέποντας τις μάχες, και να μπορεί να εντοπίσει τα λάθη του και να βελτιωθεί.

Ανάλογα με την απόδοση που έχετε, μπορείτε να γίνετε ήρωας καταρρίπτοντας τους αντιπάλους σας, να ανεβείτε σιγά-σιγά στην εραρχία, να γλυτώσετε παρά τριχά τη ζωή σας, να καταλήξετε σε ναρκομερμία για μερικούς μήνες, να μείνετε αναπηρός ή να σκοτωθείτε (το πιο πιθανό στην αρχή...).

**ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ**

Όλα τα παιχνίδια έχουν ένα κοινό χαρακτηριστικό: όσο καλά και αν είναι στα χαρτιά και στις προδιαγραφές, όσες επιλο-



(INCORPORATED)  
γές και χαρακτηριστικά και αν έχουν, την αξία τους την δίνουν στην πράξη, στο αν σε μεταφέρουν πραγματί στον κόσμο τους και στο αν σου κρατούν το ενδιαφέρον, χωρίς να γίνονται πολύ εύκολα ή πολύ δύσκολα.

Ο Κόκκινος Βαρώνος τα καταφέρνει αρκετά καλά. Οι αερομαχίες είναι αρκετά ρεαλιστικές, ανάλογα και με το επίπεδο δυσκολίας που επιλέγει κανείς, ενώ οι αποστολές έχουν τον αρκετή ποικιλία. Ο χειρισμός δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολος και έχει ακρίβεια, ενώ η κίνηση είναι αρκετά καλή. Το πρόβλημα είναι πως, ανάλογα και με τις επιλογές σας, είναι αρκετά αργή σε ΧΤ (εκείνο το "recommended" που λέγαμε στην αρχή...), ενώ σε γρηγορότερα μηχανήματα δεν υπάρχει ιδιαίτερο πρόβλημα. Κρίμα που δεν υπάρχουν περισσότερα χρώματα, όπως στις φωτογραφίες του οπισθοφυλλου.

Για να πετύχετε τους αντιπάλους σας, πρέπει να ιδρώσετε αρκετά και προσέξτε, γιατί εδώ δεν υπάρχει IFF και δεν είναι πολύ δύσκολο να καταρρίψετε κάποιο φιλο στη μέση μιας αερομαχίας με 8 αεροσκάφη στον ουρανό. Αν λάβετε υπόψη σας πως δεν έχετε πυραύλους, ραντάρ, πυξίδα ακριβείας και ηλεκτρονικούς χάρτες (μια πυξίδα υπάρχει αλλά... η ακρίβεια της μετριέται σε όγδοα του κύκλου...), πως δε διαβέτετε αλεξίπτωτο και το cockpit είναι ανοιχτό, εεε, καταλαβαίνετε ότι εσείς και όσοι πετούσαν εκείνη την εποχή πρέπει να θωρακίζετε ήρωες και μόνο που πετάτε. Πάντως ο Σαντάμ δεν ανησυχεί για σας...

Θα πρέπει να προσέχετε να μην πετάτε πάνω από εχθρικά χαρακώματα και κοντά στα Ζέπελιν και τα αερόστατα, γιατί κινδυνεύετε να καταρριφτείτε. Θα πρέπει ακόμη να ελέγχετε διαρκώς την περιοχή γύρω σας για εχθρικά αεροσκάφη, για να μη θρεθείτε προ αερόπτου...

Με όλα αυτά, το παιχνίδι είναι αρκετά ρεαλιστικό, και αν λάβουμε υπόψη τη πολλά ιστορικά του στοιχεία, τη δυνατότητα καταγραφής των αποστολών και τα στοιχεία στρατηγικής που διαθέτει τότε μπορούμε να πούμε ότι είναι καλό. Προσωπικά προτιμώ το F-15 ή το F-19, αλλά η αλλαγή είναι ευχάριστη. Όσοι είστε λάτρεις των παλιών εποχών της αεροπορίας, δοκιμάστε το παιχνίδι. Δεν θα απογοητευτείτε. Όλοι οι OCF στην πίστα, είομοι για απογείωση...


ΤΙΤΛΟΣ	BLITZKRIEG
HOUSE	IMPRESSIONS
FORMAT	AMIGA
ΤΙΜΗ	2.900
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE




**Σ**τρατηγική και δεύτερος παγκόσμιος πόλεμος. Αυτά τα δύο έχουν κατακτήσει τελευταία να πηγαίνουν πάντα μαζί. Και εδώ μιλάμε για πραγματικά ιστορικά στοιχεία με βάση τα οποία οι άνθρωποι της Impressions έφτιαξαν το σενάριο αυτού του παιχνιδιού. Το οποίο μπορεί τελικά να μην είναι ένα αλλά δύο. Μάλλον πρέπει να δούμε από πιο κοντά και περισσότερο αναλυτικά την προσπάθεια αυτή εξομοίωσης του πιο συγκλονιστικού μέρους του μεγάλου πολέμου, την επίθεση της Ναζιστικής Γερμανίας ενάντια στην κεντρική Ευρώπη.

ΓΡΑΦΙΚΑ	69
ΚΙΝΗΣΗ	60
ΗΧΟΣ	75
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	80
ΠΛΟΚΗ	89
ΠΑΚΕΤΟ	82
ΑΝΤΟΧΗ	86
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	83
<b>ΓΕΝΙΚΑ</b>	<b>74</b>

# Blitzkrieg

 Στην πραγματικότητα υπάρχουν δυο ξεχωριστά παιχνίδια, το Blitzkrieg όπου παίρνετε το μέρος των Ναζιστικών δυνάμεων και το May 1940 όπου οδηγείτε τις συμμαχικές δυνάμεις σε μια προσπάθεια να αποκρούσουν τις εχθρικές. Υπάρχουν δύο οθόνες από όπου ελέγχετε την εξέλιξη της δράσης: η οθόνη της τακτικής πάνω στον χάρτη από όπου δίνετε εντολές στις μονάδες και στους διοικητές τους, ελέγχοντας γενικά την μάχη, και τον χάρτη στρατηγικής που σας επιτρέπει να ελέγχετε μια πολύ μεγαλύτερη περιοχή της Ευρώπης. Αποστολή σας είναι είτε να υπερασπισετε την Γαλλία είτε να την καταλάβετε, αυτό εξαρτάται με ποιού το μέρος εισάστε.

## ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΟΘΟΝΗ

 Ελέγχετε τις δυνάμεις σας δίνοντας εντολές σε κάθε έναν από τους διοικητές που αποτελούν ένα μέρος του σχεδίου για την δημιουργία




μιάς επιθετικής ή αμυντικής γραμμής. Υστερα οι αρχηγοί μόνοι τους θα κατευθύνουν τις μονάδες τους ανάλογα με τις εντολές που έχετε δώσει. Αυτό το κάνετε παρακολουθώντας και επιλέγοντας τις επιλογές που σας δίνουν τα μενού που εμφανίζονται ή τα διάφορα σύμβολα. Εννοείται ότι νωρίτερα θα πρέπει να έχετε μελετήσει πολύ καλά το manual. Οι οθόνες δεν είναι τίποτα περισσότερο από έναν λεπτομερή χάρτη της Ευρώπης που δείχνει πολλά στοιχεία καθώς και ονόματα ενώ μπορείτε να μεγεθύνετε ένα μέρος της οθόνης. Φυσικά το τμήμα που ελέγχετε σκρολλάρετε προς την κατεύθυνση που κινείται το mouse. Κάθε στρατός έχει ένα ποσοστό ικανότητας που καθορίζει την ικανότητά του στις μάχες. Αυτό




το ποσοστό εξαρτάται από το είδος της μονάδας και τον τύπο του εδάφους πάνω στον οποίο γίνεται η μάχη. Τέλος να πούμε ότι ένα στρατεύμα μπορεί να έχει στρατό, τανκς, και πυροβολικό.

## ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

 Τα γραφικά είναι πολύ λυτά όπως στα περισσότερα παιχνίδια σοβαρής στρατηγικής αλλά η ταχύτητα του σκρολλάριασματος είναι ικανοποιητική. Δεν βλέπετε φυσικά την διεξαγωγή των μαχών ούτε παίρνετε μέρος σε κάποια arcade σκηνή. Το χειρότερο όμως είναι η παντελής έλλειψη ήχου. Καθάρτα και λογικά θα μπορούσαμε να πούμε ότι είναι τα λειτουργικά γραφικά αλλά τα χρώματα θα έπρεπε να ήταν καλύτερα αφού μιλάμε για Amiga και περισσότερα.

## ΓΕΝΙΚΑ

 Είναι ένα καλό παιχνίδι για τους φίλους του είδους και προσφέρει ταυτόχρονα πολύ παιχνίδι και ψάξιμο για τους γνώστες όπως επίσης ευκολία χειρισμού και κατανόηση των μενού ακόμα και από τον αρχάριο.



ATARI ST, AMIGA  
 IBM PC and compatibles, COMMODORE 64  
 NOTE! In the COMMODORE 64 version HIGHWAY PATROL  
 and CHICAGO 90 are replaced by GRAND PRIX 500.

UBI SOFT UK  
 SADDLERS HOUSE  
 100 READING ROAD  
 YATELEY CAMBERLEY  
 SURREY GU17 7RX  
 Tél. 0252 860 299

**ACTION SET**

# FULL BLAST

**RICK DANGEROUS**



**CHICAGO 90**

**CARRIER COMMAND**



**CHICAGO 90**

**HIGHWAY PATROL II**

**CARRIER COMMAND**



**Ferrari** **UBI SOFT**  
 Entertainment Software

Break lose  
 with this totally  
 explosive set!

**FULL BLAST:**  
**CHAMPIONS,**  
**SIMULATION AND**  
**ACTION ARE ALL THAT**  
**COUNT!**

**FERRARI**



**HIGHWAY PATROL**

FERRARI - Electronic Arts, Ferrari and The Black Horse Racecars are registered trademarks of Ferrari. UBI SOFT UK, UBI SOFT and The Black Horse Racecars are registered trademarks of UBI SOFT. CARRIER COMMAND - Standard Software. Standard and the Standard logo are trademarks of Standard Software. CHICAGO 90 - UBI SOFT. CHICAGO 90 is a registered trademark of UBI SOFT. RICK DANGEROUS - UBI SOFT. RICK DANGEROUS is a registered trademark of UBI SOFT. GRAND PRIX 500 - UBI SOFT. GRAND PRIX 500 is a registered trademark of UBI SOFT. HIGHWAY PATROL II - UBI SOFT. HIGHWAY PATROL II is a registered trademark of UBI SOFT. UBI SOFT UK, UBI SOFT and The Black Horse Racecars are registered trademarks of UBI SOFT. UBI SOFT UK, UBI SOFT and The Black Horse Racecars are registered trademarks of UBI SOFT. UBI SOFT UK, UBI SOFT and The Black Horse Racecars are registered trademarks of UBI SOFT.

**UBI SOFT**

*Entertainment Software*

ΤΙΤΛΟΣ	SUPERLEAGUE SOCCER
HOUSE	IMPRESSIONS
FORMAT	AMIGA - PC
ΤΙΜΗ	2.950
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

Ισως η εταιρειες έχουν βαλθεί να μας κάνουν ποδοσφαιρόφιλους. Το να γράψεις όμως ένα καλό football παιχνίδι ή εξομοιωτή προπονητή, σίγουρα απαιτεί σκληρή προσπάθεια, πράγμα που πολλές εταιρειες δεν το αντιλαμβάνονται όπως φαίνεται. Βέβαια το τελικό αποτέλεσμα εσείς θα το κρίνετε. Διαβάστε όμως και το κείμενο που ακολουθεί...



ΓΡΑΦΙΚΑ	40
ΚΙΝΗΣΗ	55
ΗΧΟΣ	20
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	58
ΠΛΟΚΗ	86
ΠΑΚΕΤΟ	85
ΑΝΤΟΧΗ	83
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	85
<b>ΓΕΝΙΚΑ</b>	<b>78</b>

# SUPERLEAGUE SOCCER

Παρόλες της τις προσπάθειες η IMPRESSIONS δημιούργησε ένα εξομοιωτή Manager και δεν κατάφερε να τοποθετήσει το χειρισμό πάνω από το μέτριο και αυτό γιατί ένας αρχάριος gamer, σίγουρα θα τα βρεί "μπαστούνι" στο πώς να κουμαντάρει αυτό το παιχνίδι. Από την άλλη μεριά όμως ξέρει να διατηρεί το ενδιαφέρον του gamer μέσα στα πολλά μενού και στις στρατηγικές που πρέπει να αναπτύξει για τη κατάκτηση του τίτλου. Ετσι λοιπόν περνώντας μέσα από πολλά πολλά μενού "μέχρι τελικής πτώσης" θα πρέπει να επιβιώσετε. Στους φανατικούς παιχνιδιών στρατηγικής ίσως φανεί πολύ καλό γιατί δίνει το δικαίωμα εναλλακτικών λύσεων. Εισαγωγική οθόνη είναι σχεδόν ανύπαρκτη και η παρουσίασή του γίνεται μέσα από τον λαμβύρυνθο των αμέτρητων μενού. Ενα κακό σημείο είναι ότι οι επιλογές δεν είναι μέσα σε κύκλο ή κάποιο άλλο σύστημα εκτός των βασικών. Η πλοκή του παιχνιδιού όπως θα τη βρείτε είναι ένα από τα καλύτερα σημεία ίσως το καλύτερο του game. Ενας κκεκός προπονητής, κατασκοπείας αντιπάλων, αγοραπωλησίας παικτών, εκπαίδευσης αυτών καθώς και το δύσκολο έργο επιτήρησης της ομάδας. Ολα αυτά επιτυγχάνονται με μερικά από τα παρακάτω μενού. Change για αλλαγή ονόματος της ομάδας, Load, Save, Start και Continue. Το continue εμφανίζει τα Table, Money, Train, Pick, Play. Το Table τα Fixture, Full, Home, Away, Cup, από τα οποία το πρώτο ρυθμίζει τα ματς μεταξύ τους, το δεύτερο τη θέση στη βαθμολογία της ομάδας, το τρίτο για αγώνες εντός έδρας, το τέταρτο για αγώνες εκτός έδρας και το πέμπτο για το τι επιδιώκετε αγώνες δηλαδή για κύπελλο Αγγλίας, Ευρωπαϊκό, πρωταθλητών η UEFA. Γυρνώντας στο Money εμφανίζονται τα εξής Finance,



Loan, Buy, Sell, Contract τα οποία σας δείχνουν την τελική κατάσταση το εάν θέλετε δάνειο την αγορά παίκτη μέσα από ποικιλία δεκαέξι χρονών έως Μαθουσάλες ακόμα μπορείτε να πουλήσετε όποιον δε γουστάρετε. Ο κατάλογος όπως καταλαβαίνετε συνεχίζεται μέσα σωρό άλλες επιλογές που θα θέλαμε μισή σελίδα ακόμα για να σας περιγράψουμε. Τα γραφικά σχεδόν είναι ανύπαρκτα και η παρουσίαση περιορίζεται στα πολλά μπλα, μπλα, μπλα. Ο ήχος είναι περιττός κι αυτός εκτός μερικών θορυβίων έτσι για να σπάει η μονοτονία. Πιστεύουμε ότι η IMPRESSIONS θα μπορούσε να κάνει περισσότερα από το να παιδεύει και να παιδεύεται για την κατασκευή τέτοιων game.



<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	TOYOTA CELICA
<b>HOUSE</b>	GREMLIN
<b>FORMAT</b>	ALL FORMATS
<b>ΤΙΜΗ</b>	4.100
<b>TEST</b>	AMIGA
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	DELTA COMPUTERS

**H** GREMLIN απ'ότι φαίνεται δεν πρόκειται να αφήσει άαη εταιρεία να φτιάξει παιχνίδι με θέμα τα αυτοκίνητα και ιδίως τα αγωνιστικά. Όπως βλέπετε μετά από τα καταπληκτικά Lotus Esprit Turbo Challenge και Super Cars τώρα μας φέρνει ένα αληθινά πρωτότυπο είδος εξομοιωτή που σας φέρνει σε ένα ράλλυ με ειδικές διαδρομές όπου ο νικητής αποφασίζεται από το ποιος έχει κάνει τον λιγότερο χρόνο για να περάσει τις πίστες. Πράγμα που δεν είναι τόσο εύκολο όσο ακούγεται.



ΓΡΑΦΙΚΑ	86
ΚΙΝΗΣΗ	89
ΗΧΟΣ	79
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	87
ΠΛΟΚΗ	79
ΠΑΚΕΤΟ	83
ΑΝΤΟΧΗ	89
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	83

**ΓΕΝΙΚΑ 85**

**TOYOTA**

**CELICA**

**ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΟΘΟΝΗ**

**T**ο πρώτο πράγμα που κάνει το πρόγραμμα είναι να ζητήσει τον κωδικό μέσα από το manual για να μπορέσετε να συνεχίσετε. Μια αναγκαστική αγγαρία κάθε φορά που φορτώνετε το παιχνίδι. Αυτό όμως έχει σαν αποτέλεσμα να είναι μόνο μια δισκέτα το πρόγραμμα μειώνοντας έτσι την τιμή του. Υστερα εμφανίζεται ένα μενού απ'όπου διαλέγετε το μέσο ελέγχου του αυτοκινήτου ανάμεσα σε mouse και joystick, αν θα αλλάζουν οι ταχύτητες αυτόματα, αν θα γυρνάει αυτόματα το τιμόνι ή θα πρέπει να πατήσετε fire και πόσο ευαίσθητο είναι το τιμόνι στους διάφορους χειρισμούς. Το ωραίο είναι ότι όταν παίζετε μπο-

ρείτε πατώντας HELP να βγείτε στο μενού επιλογών του χειρισμού. Ακόμα μπορούν να παίξουν τέσσερις παίκτες εναλλάξ και να δώσετε καινούριο όνομα. Στην οθόνη βλέπετε το εσωτερικό



του αυτοκινήτου χωρίς να σας κόβει μεγάλο οπτικό πεδίο. Βλέπετε ακόμα τα χέρια σας με ακριβά μπλέ γάντια να κινούνται γρήγορα γυρίζοντας το τιμόνι. Κατά τ'άλλα έχουμε

τους δείκτες που μας έχουν συνηθίσει τα αυτοκίνητα. Μια σημαία σας δείχνει την εκκίνηση. Ένας editor σας δίνει ακόμα την δυνατότητα να ρυθμίσετε τις αποστάσεις στις οποίες σας ειδοποιεί ο συνοδηγός σας για το πότε πρέπει να στρίψετε...

**ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ**

**Δ**εν υπάρχουν πολλά πράγματα να πούμε εκτός από τις διάφορες ειδικές διαδρομές. Είναι ποικίλες random και με αυξανόμενη δυσκολία. Οι πιο ωραίες πίστες είναι αυτές που υπάρχει χιόνι.

ντρα ή τα σπίατα πάνω στα οποία καλό θα ήταν να μην πέσετε. Οι στατικές οθόνες τέλος είναι εξαιρετικά λεπτομερείς τόσο που θυμίζουν φωτογραφία.

**ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ**

**T**α γραφικά του παιχνιδιού είναι καλά αλλά όχι άριστα, κυρίως όμως λείπουν τα πολλά και τεράστια μεταξύ τους χρώματα. η κίνηση είναι γρήγορη και χωρίς προβλήματα απόκρισης αλλά ο ήχος παρόλο που είναι καλός δεν είναι δυνατός ούτε τρομερά πειστικός ιδίως στις στροφές. Τα sprites είναι ελάχιστα και για την ακρίβεια δεν βλέπετε τίποτα περισσότερο από το εσωτερικό του αυτοκινήτου σας και τα δέ-



ενικά πρόκειται για ένα παιχνίδι που με την τεχνική του αρτιότητα μας δείχνει ότι η Gremlin έχει πια ωριμάσει σαν εταιρία κατασκευής software. Το παιχνίδι θα συγκινήσει τους φίλους των εξομοιωτών ράλλυ περισσότερο όμως για το εθιστικό του gameplay.

ΤΙΤΛΟΣ	BREACH 2
HOUSE	IMPRESSIONS
FORMAT	PC
ΤΙΜΗ	3.850
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

**Ε**ξετάσατε ποτέ χώρους και επίπεδα γεμάτα τέρατα και ένα σωρό παγίδες. Εάν όχι τώρα ήρθε το BREACH 2 ένα game για να συμπληρώσει το κενό του πρώτου μέρους (το οποίο στην πραγματικότητα δεν είναι και τόσο κενό...) Ένα game με πολύ καλό σενάριο όπως εξάλου συνηθίζει η Impressions τον τελευταίο καιρό.



ΓΡΑΦΙΚΑ	78
ΚΙΝΗΣΗ	75
ΗΧΟΣ	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	82
ΠΛΟΚΗ	85
ΠΑΚΕΤΟ	84
ΑΝΤΟΧΗ	82
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	80
<b>ΓΕΝΙΚΑ</b>	<b>82</b>

# BREACH 2

## ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΟΘΟΝΗ

**Ν**αι, σήμερα πρωτοτυπούμε και δεν ξεκινάμε από την ιστορία αλλά από τον χειρισμό. Ετσι συναντούμε το κλειδίμα του παιχνιδιού αφού δούμε μια αρκετά καλοσχεδιασμένη οθόνη με μεγάλα sprites. Αφού περάσετε τον κωδικό πρόσβασης στο game θα σας ζητηθεί να δημιουργήσετε το δικό σας παιχνίδι διαλέγοντας από μία γκάμα που απαρτίζεται από τα πιο εύκολα μέχρι τα πιο δύσκολα στάδια ενός adventure. Ετσι δίνοντας το όνομα της περιπέτειας βγαίνετε σ'ένα ψυχρο κόσμο γεμάτο τέρατα (τι άλλο θέλετε πια!!!). Εδώ θα πρέπει να πούμε ότι το κομμάτι του παιχνιδιού όπου γίνεται η επιλογή των games είναι κάπως δύσκολο, αλλά αυτά είναι λεπτομέρειες μπροστά στην χαρά της δημιουργίας (μεγάλες κουβέντες από έναν μεγάλο gamer !!!). Ο χειρισμός ίσως σας φανεί λίγο δύσκολος αλλά με τον καιρό θα συνηθίσετε να πυροβολείτε και να ενεργοποιείτε συγχρόνως τις διάφορες μηχανές. Προσοχή στους λάθος χειρισμούς που ίσως αποβούν μοιραίοι για τον ήρωά σας. Γενικά δεν θα αντιμετωπίσετε κάποιο άλλο πρόβλημα αφού η τελική αίσθηση είναι ιδιαίτερα "εύχρηστη" όπως και οι απόκριση.



## ΠΛΟΚΗ - ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

**Α**ποστολή σας είναι να θέσετε υπό τις διαταγές σας την ειδική ομάδα leader squad και να καθαρίσετε τον κόσμο αυτό από τα τέρατα και τα ενοχλητικά στοιχεία (πολύ ασαφές αλλά αρκεί για ένα απλό review σκέφτηκε ο συντάκτης μας!) Οι squad leader είναι στρατιώτες από τις ειδικές δυνάμεις των ηνωμένων (ενωμένων) κόσμων και δρούν υπό τις διαταγές αυτών. Οι ενωμένοι κόσμοι περιλαμβάνουν και αστρικά συστήματα. Το σενάριο περιλαμβάνει δράση σε πενήντα χώρους

και πέντε επίπεδα. Το παιχνίδι παίζεται σε δύο φάσεις. Στη μία ο ήρωας ή οι αντίπαλοι κινούνται με σκοπό τη μάχη και κάθε γύρος έχει διάρκεια τριάντα δευτερόλεπτα. Πρέπει να απελευθερώσετε όλους τους κρατούμενους ακόμα να καταλάβετε όλα τα πακέτα δεδομένων και να τα καταστρέψετε. Τέλος πρέπει να οδηγήσετε όλους τους επιζώντες στην έξοδο

με μια ηρωική προσπάθεια, ένα ξέσπασμα μεγαλείου.... Το ωραίο στο game είναι ότι μπορείτε να κτίσετε το δικό σας σενάριο και να το διαμορφώσετε. Όπως θα διαπιστώσετε στην αρχή του παιχνιδιού μπορείτε να διαλέξετε ανάμεσα σε πολλά σενάρια από εύκολα μέχρι και πολύ δύσκολα αυξάνοντας το εύρος των gamers που θα ενθουσιαστούν μαζί του ή τουλάχιστον θα θέλουν να ασχοληθούν μαζί τους.

## ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

**Τ**α γραφικά σε επίπεδο CGA ίσως δε σας ικανοποιήσουν αρκετά αλλά σε άλλες κάρτες η διαφορά είναι μεγάλη. Τα αντικείμενα (πάντα μιλάμε για CGA) δεν είναι τόσο ευκρινή ενώ ο σχεδιασμός του ήρωα λιτός, οι απόψεις του χώρου καλοσχεδιασμένες και τα εφέ αρκετά καλά. Τα sprites είναι μικρά μπροστά στο μέγεθος της οθόνης. Ο ήχος είναι καλός και περνάει κατά πολύ το κλασικό του PC ενώ εάν έχετε AD LIB θα έχετε ωραία ακουστικά στοιχεία και μία πλούσια μουσική.

## ΓΕΝΙΚΑ

**Σ**το game αναμφίβολα θα περιμέναμε να δούμε καλύτερα γραφικά και κάπως πιο εύκολο χειρισμό, παρόλα αυτά ανεβαίνει κατά πολύ με το πλούσιο, μάλλον πλούσιο, σενάριο που διαθέτει, είναι ένα από τα αρκετά καλά adventure που θα έπρεπε να είχε προσεχτεί περισσότερο σε αρκετούς τομείς για να γίνει ένα πολύ καλό παιχνίδι.

# HARLEY DAVIDSON

Μόνο που σκέφτομαι ότι έχω στα χέρια μου ένα τέτοιο game με πάνει δέος και ρομαντισμός! Φαντάζομαι τον εαυτό μου καθαλάρη και ιππότη της ασφάλτου πάνω στο θρόλο που τον έλεγαν HARLEY. Με τα μαλλιά ν'άνεμιζούν στο λυκόφως της ερήμου και η ιδρωμένη μπότα να παίζει με το μέταλλο αυξάνοντας ταχύτητα προς τον πόθο του κάθε ανένταχτου απόμου... Ας προσγειωθούμε όμως στην πραγματικότητα κι ας δούμε το νέο αυτό παιχνίδι της MINDSCAPE.

## ΥΠΟΘΕΣΗ

Σκοπός του ταξιδιού σας η ετήσια συνάντηση των bikers στο Sturgis του νότου. Οι δυσκολίες πολλές καθώς τα εμπόδια πληθαίνουν συνεχώς προς την απόκτηση του τίτλου ( EASY RIDER ). Έχετε να αντιμετωπίσετε από μπάτσους κυνηγούς των θαθμών που δίνουν κλήσεις, όμορφες κοπέλλες παγίδες που κάνουν ώτο στοπ, μέχρι αγωνίσματα δεξιοτεχνίας και αντοχής σκληρών αντρών. Όλα αυτά συμβαίνουν στις διάφορες πόλεις που θα συναντήσετε και στο δρόμο καθοδόν για το όνειρο.



στοιχεία που έχει ένας ξένια στους καθαλάρης: πόσο καλός οδηγος είσαστε, ποσο καλος μηχανικός, πόσο ικανός στον καυγά και πόσο πειστικός στις συναστροφές σας με τους άλλους. Υπάρχει και άλλο ένα στοιχείο που πρέπει να εκμεταλλευτείτε. Είναι αυτό του πλούτου. Θα είναι πιο εύκολα τα πράγματα για σας αν ξεκινήσετε με περισσότερα λεφτά παρά με λίγα. Εφόσον τα κανονίσετε όλα αυτά ξεκινάτε πανέτοιμος να αλωνίσετε τους δρόμους. Στις πόλεις μπορείτε να σταματήσετε και να κάνετε διάφορες επισκευές και να γεμίσετε με βενζίνη. Ευτυχώς για να βρείτε σε ποίο μέρος της απέραντης χώρας βρισκεστε υπάρχει και το πληκτρο W.

ΤΙΤΛΟΣ	HARLEY-DAVINSON
HOUSE	MINDSCAPE
FORMAT	AMIGA, ST, PC
TIMH	5000
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS

## ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΘΘΟΝΗ

Ο χειρισμός είναι άψογος είτε με το joystick είτε με τα πλήκτρα και δεν θα αντιμετωπίσετε κανένα πρόβλημα να αποφεύγετε τα αυτοκίνητα και τα φορτηγά στον δρόμο. Η οθόνη είναι αρκετά μεγάλη και στο κάτω μέρος παρουσιάζεται στα δεξιά το πόδι που αλάζει τις ταχύτητες και στο κέντρο το στροφόμετρο-ταχύμετρο μαζί με το δείκτη καυσίμων καθώς και τα led ταχυτήτων.

## ΠΛΟΚΗ - ΠΕΙΠΕΤΕΙΑ

Το game ξεκινάει με μία πολύ καλή οθόνη γραφικών εφόσον έχετε διαλέξει την κατάλληλη κάρτα και σας "ντοπάρει γι'αυτό που θα ακολουθήσει. Υστερα θα σας ζητηθεί να μοιράσετε τους 30 πόντους που σας δίνονται στα τέσσερα κύρια

και μάλιστα υπερβολικά φυσική για PC. Πολύ καλό είναι επίσης και το animation. Η ταχύτητα του παιχνιδιού είναι άριστη και στα αργά μηχανήματα αλλά φορτώνει από τον δισκο πολύ αργά. Οι μείξεις των χρωματων είναι προσεγμένη αλλά ο ουρανός δείχνει ψεύτικος. ήχος είναι πολύ καλός, ειδικά τα διάφορα μουσικά θέματα αλλά ο ήχος της μηχανής είναι ασυναγώνιστος, ακόμα και μέσα από το ηχείο του PC. Υποστηρίζεται βέβαια η κάρτα Ad-Lib.

## ΓΕΝΙΚΑ

Ένα πρωτότυπο game με μόλιχη δράση, περιπέτεια και αγωνία. Το στήσιμο του άψογο μ'ένα ευρηματικό σενάριο και πλήθος στοιχείων ρεαλισμού. Πάνω απ'όλα ξεχωρίζει για την πρωτοτυπία του. ΑΞΙΖΕΙ πολλά όπως λέει και ττο λαϊκό άσμα. Βρουμμ Βρουμμ.



## ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι καλά όπως καλό είναι και το βάθος του ορίζοντα, και ο σχεδιασμός των sprites. Η κίνηση του δρόμου και του background είναι καλή



ΓΡΑΦΙΚΑ	79
ΚΙΝΗΣΗ	83
ΗΧΟΣ	86
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	89
ΠΛΟΚΗ	80
ΠΑΚΕΤΟ	88
ΑΝΤΟΧΗ	86
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	85
<b>Γ Ε Ν Ι Κ Α</b>	<b>82</b>

ΤΙΤΛΟΣ	STRIKER N. 9
HOUSE	IMPRESSIONS
FORMAT	AMIGA, ST, PC
ΤΙΜΗ	2.900
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE



**A**πό 'τι φαίνεται η μεγαλύτερη μάλιστα όλων των εποχών δεν είναι τα ναρκωτικά αλλά το ποδόσφαιρο! Έτσι λοιπόν έχουμε ένα ακόμη καινούργιο πρωτότυπο game που ασχολείται με το αντικείμενο αυτό, το **STRIKER.**

ΓΡΑΦΙΚΑ	78
ΚΙΝΗΣΗ	75
ΗΧΟΣ	80
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	89
ΠΛΟΚΗ	85
ΠΑΚΕΤΟ	76
ΑΝΤΟΧΗ	82
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	79

**ΓΕΝΙΚΑ 80**

# STRIKER

## ΥΠΟΘΕΣΗ

**Η** υπόθεση είναι ως εξής. Αναλαμβάνετε και παίρνετε το ρόλο ενός καινούργιου και φιλόδοξου παίκτη του οποίου το όνειρο είναι να γίνει μεγάλος και τρανός. Για να το επιτύχετε όμως αυτό πρέπει να περάσετε από τα δύσκολα στάδια της προπόνησης και της επιλογή σας απο τον προπονητή. Θα δοκιμαστείτε σε τρίπλες όπου πρέπει να αποφεύγετε τον αντίπαλο δύνοντας συνχρόνως τη μπάλα στους δικούς σας, στο πλάγιο πόσο δηλαδή μακριά θα ρίξετε το "τόπι", στα πέναλτυ προσπαθώντας να βάλετε όσο το δυνατόν περισσότερα, δρόμος μετ'εμποδίων, στα ψαλιδάκια όπου καποιος σας πετά τη μπάλα και πρέπει να σημειώσετε τέρμα, στην προπόνηση με πάσες ή το γνωστό μας κοροϊδο όπου δεν πρέπει! να σας κλέψουν τη μπάλλα.

**Ο**ι δυσκολίες συνεχίζονται με τη προσπάθεια να κοντρολάρετε τη μπάλα από απόσταση διατηρώντας την σε ύψος με χτυπηματα με τον ώμο διανύοντας ορισμένη απόσταση, στο σλάλομ μέσα απο εμπόδια, ακόμα στο φάλτσο ρίχνοντας φάουλ με τοίχος έξω απο την μεγάλη περιοχή βάζοντας τέρμα, στην αντοχή, και στα γκόλ με πάσες. Ολα αυτά τα επιβλέπει ο προπονητής και ανάλογα σας δίνει ευκαιρία, ή όχι εάν δεν πετύχετε τα ανάλογα αποτελέσματα, να διαλέξετε την τύχη σας μέσα απο μία επιλογή που αλλάζει ταχύτητα σαν την αστραπή. Πήρατε λοιπόν μια μικρή γεύση για το τι έχετε να τραβήξετε για το δρόμο προς τη νίκη και την καταξίωση. Τα γραφικά του game είναι ικανοποιητικά αλλά θα περιμέναμε κάτι καλύτερο για Amiga, ωραίες είναι οι σκηνές απεικόνισης των προσώπων καθώς και των παικτών.

Ο χειρισμός είναι εύκολος εκτός ορισμένων σημείων όπως η προπόνηση με πάσες και οι επιθετικές ενέργειες που κάνετε σε ορισμένες ευκαιρίες για να βάλετε γκόλ, ευτυχώς το παιχνίδι δεν είναι τόσο δύσκολο στο χειρισμό του παρ'όλη τη γκάμα των προπονήσεων που διαθέτει. Στον ήχο η προσπάθεια που έγινε είναι καλή αλλά δεν αρκεί να πείσει για το επίπεδο μιας Amiga. Χαρακτηριστικός είναι ο ήχος του coats όταν μιλάει θυμίζοντας κάποιον που έχει φάει δηλητήριο και κάνει.... Ξέρετε εσείς. Ισως απογοητευθήτε με το που

θα το τρέξετε αλλά πιστέψτε με η πλοκή του θα σας καθηλώσει στο joystick με τις ώρες προσπαθώντας με πείσμα



να τα καταφέρετε. Το manual δυστυχώς είναι σχεδόν ανύπαρκτο εκτός μερικών επεξηγηματικών σελίδων για τη λειτουργία του game. Η συσκευασία είναι το σύνηθες τετραγωνισμένο κουτί σε λευκή απόχρωση. Τελικά το παιχνίδι είναι πολύ πρωτότυπο καταφέρνοντας να ανεβάσει τους χτυπους της καρδιάς σας είτε ειστε φιλαθλος είτε όχι.





TOYOTA

# CELICA



DELTA  
COMPUTERS

ΣΠΑΡΤΗΣ 75 ΧΑΪΔΑΡΙ  
ΤΗΛ. 5811532, 5821347



<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	SPORTS 4D DRIVING
<b>HOUSE</b>	MIND SCAPE
<b>FORMAT</b>	ALL FORMATS
<b>ΤΙΜΗ</b>	5.000
<b>TEST</b>	PC
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	DELTA COMPUTERS

**Α**πό την εποχή του Test Drive έχουμε να δούμε σε PC ένα τόσο καλό game οδήγησης και έκτασης ικανοτήτων των παικτών. Είναι ένας κόσμος όπου τα καλά αυτοκίνητα ανταγωνίζονται μόνο με την κλάση τους, ένας αγώνας που σκοτώνει στην κυριολεξία τις μηχανές. Και οι άντρες (ή οι γυναίκες) που παίρνουν μέρος σε αυτούς τους αγώνες, αυτοί είναι αληθινοί gamers...



<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b>	<b>90</b>
<b>ΚΙΝΗΣΗ</b>	<b>95</b>
<b>ΗΧΟΣ</b>	<b>87</b>
<b>ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ</b>	<b>90</b>
<b>ΠΛΟΚΗ</b>	<b>88</b>
<b>ΠΑΚΕΤΟ</b>	<b>88</b>
<b>ΑΝΤΟΧΗ</b>	<b>92</b>
<b>ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ</b>	<b>92</b>

**ΓΕΝΙΚΑ 92**

# 4D SPORTS DRIVING

## ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΟΘΟΝΗ

**Σ**την εισαγωγή εμφανίζεται ένα μενού που περιλαμβάνει την επιλογή των αυτοκινήτων με την ένδειξη cars και διαλέγετε ανάμεσα από Porche Ma-rch Indy, Jaguar imsa, Por-che 962 imsa, και αυτοκίνητα δρόμου όπως Lamborghini Coup-tach, Acu-ra nsx, Fer-rari gto, Po-rche Car-tera 4, Cor-vette zr-1, αυτοκίνητα cross όπως Lancia De-



lta, Audi Quattro, Lamborghini Im-002. Ουφφ (αρκετή διαφήμιση κάναμε στις αυτοκινητοβιομηχανίες νομίζω!) Σε όλα αυτά τα οχήματα μπορούμε να διαβάσουμε στο ειδικό πινακάκι που υπάρχει τα χαρακτηριστικά τους και των τύπο των μηχανών τους, για έξτρα πληροφόρηση, περισσότερο ρεαλισμό αλλά και για αυτούς που θέλουν

να ξέρουν τι οδηγούν. Αλλη μία επιλογή είναι το orponent όπου ρυθμίζετε το χρόνο και διαλέγετε πιλότο για το οχημά σας.

Track είναι η επιλογή που επιτρέπει να ανακατασκευάζετε τις πίστες και να τις φτιάχνετε από την αρχή σύμφωνα με τα δικά σας γούστα. Options είναι η διάφορες λειτουργίες και στάνταρ του game όπως

λειτουργία ή όχι του joystick, επίπεδο γραφικών, ήχος κλπ. Τέλος μπορείτε να μαγνητοσκοπήσετε μία φάση από τον αγώνα ή την προπόνηση και να την δείτε αργότερα με την ησυχία σας σε επανάληψη.

Η απόκριση του joystick ακόμα και σε αργά μηχανήματα είναι πολύ καλή και αφήνει τον gamer ικανοποιημένο.

## ΠΛΟΚΗ - ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

**Τ**ο σενάριο εξελίσσεται σε αγώνες super αυτοκινήτων και περιλαμβάνει πολλές πίστες και διαδρομές με καθόλου εύκολη πρόσβαση. Θ'αντιμετωπίσετε δύσκολες ερήμους και παράξενους δρόμους, πηδήματα πάνω από γέφυρες και εμπόδια, slalom μέσα από τα εμπόδια, απότομες στροφές, επίπεδα με ανσανσέρ, τούνελ, σπειροειδείς δρόμους και χίλιες δύο άλλες μορφές. Θα πρέπει να προσέχετε και τους χρόνους των αντιπάλων. Σε ορισμένα σημεία μπορείτε να κάνετε και μερικά πολύ επικίνδυνα και παράτολμα ακροβατικά για να ξεπεράσετε τους αντιπάλους σας.

## ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

**Τ**α γραφικά του αναμφίβολα είναι καταπληκτικά (3D) με υπέροχες παρουσιάσεις των αυτοκινήτων,

των τοπίων και του χώρου. Σίγουρα η MINDSCAPE είναι μια από τις πιο πεπειραμένες εταιρείες στο χώρο της και κάθε game της μας εκπλήσσει. Οδηγείτε μέσα από το αμάξι σας και έχετε μία καταπληκτική εξωτερική εικόνα. Τα sprites είναι μεγάλα και απολύτως ευκρινή τα τοπία. Ο ήχος είναι συναρπαστικός και μάλιστα πολύ καλός πράγμα σπάνιο για τους PC υπολογιστές, ιδιαίτερα το εισαγωγικό κομμάτι μουσικής υπέροχο. Το παιχνίδι υποστηρίζει και μουσικές κάρτες οπότε η ποιότητα ανεβαίνει αυτόματα.

## ΓΕΝΙΚΑ

**Ε**ίναι ένα καταπληκτικό παιχνίδι που αξία διεκδικεί τη σκυτάλη από τα υπόλοιπα του είδους του. Αξίζει να το αγοράσετε απλά και μόνο να το έχετε στη συλλογή σας ή για να παίξετε παιχνίδια κοντά στην ποιότητα της Amiga.

<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	UNIVERSE 3
<b>HOUSE</b>	IMPRESSIONS
<b>FORMAT</b>	AMIGA, ST, PC
<b>ΤΙΜΗ</b>	3.900
<b>TEST</b>	PC
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	GREEK SOFTWARE

# UNIVERSE 3

**T**ο ταξίδι στο υπερδιάστημα είναι αναμφίβολα μια πολύ σοβαρή υπόθεση. Εκατοντάδες χρόνια τώρα χρόνια τα εργαστήρια εργάζονταν πάνω σ' αυτό το θέμα.

Ο πρώτος εξομοιωτής ταχύτητας μεγαλύτερης του φωτός λειτούργησε στις 10 Μαΐου του 2029 στα εργαστήρια Franklin στη Nevada. Εντεκα χρόνια αργότερα το πρώτο επανδρομένο διαστημόπλοιο επωνόματι SS GERHARDUS MERCATOR θα υπερπηδούσε στο διάστημα σε απόσταση 2000 ετών φωτός.



## ΣΕΝΑΡΙΟ

Εκατό χρόνια αργότερα από το παράτολμο και τρομακτικό αυτό ταξίδι, η Γη η μητέρα όλων μας αποτελούσε το κέντρο μίας αυτοκρατορίας οκτώ πλανητών, με πληθυσμό δεκαοκτώ δισεκατομμυρίων ανθρώπων. Ο σκοπός του ταξιδιού ήταν ηρωικός εφόσον καύσιμα για επιστροφή μέσω της άγνωστης περιοχής δεν υπήρχαν. Έτος 2105 και το διαστημόπλοιο ταξιδεύει στα σύνορα του ΤΑΟΥ ΚΕΤΥ (θυμίζει το όνομα ενός παλιού πετυχημένου παιχνιδιού των 8-bit υπολογιστών) όταν διάφορα παράξενα αρχίζουν να συμβαίνουν σχετικά με κάποιους εξωγήινους πολιτισμούς οι οποίοι ελέγχουν την έξοδο του διαστήματος, μια πραγματική μαύρη τρύπα. Είστε λοιπόν ο κυβερνήτης του σκάφους και αποστολή σου να διαπραγματευθείς με τον εξωγήινο πολιτισμό αυτού του άγνωστου αστρικού συστήματος ενώ ταυτόχρονος σκοπός σας είναι η ασφάλεια του πληρωματός σας. Καλό ταξίδι και με μεγάλη προσοχή γιατί οι εκπλήξεις είναι πολλές

## ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΟΘΟΝΗ

**H**αρχή του game αυτού γίνεται με την εισαγωγική οθόνη, ένα ωραίο δηλαδή τοπίο διαστήματος και σκάφους. Κατόπιν ζητείται ο κωδικός πρόσβασης στο πρόγραμμα ( χωρίς αυτόν δεν παίζετε ) που βρίσκεται μέσα στο βιβλίο του game. Ένα manual αρκετά κατατοπιστικό με πλήρεις εξηγήσεις

και υποδείξεις για το τρόπο συστήματος του σεναρίου και τον χειρισμό. Το καλό σημείο του game είναι ότι περιέχει μία μεγάλη γκάμα υποθέσεων. Ακόμη θα πρέπει να προσέξετε να έχετε μια φορμαρισμένη δισκέτα για τη δημιουργία καινούργιου game που θα σας ζητηθεί οποσδήποτε. . IMPRESSIONS, δηλαδή η κατασκευαστική εταιρεία σίγουρα ξέρει πώς εμπλουτίζονται οι καλές υποθέσεις.

## ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

**T**α γραφικά του game δεν είναι αυτά που θα περιμέναμε για τα σημερινά μηχανήματα. Ανήκουν σε μια άλλη εποχή, των δεινοσαύρων ας πούμε! και ευτυχώς που τα αντικείμενα είναι αρκετά ευκρινή διαφορετικά όποιος έχει φαντασία παίζει!

Η κίνηση του ήρωα-καπετάνιου του διαστήματος καθώς του πληρώματος και των διαφόρων χαρακτήρων είναι απελπιστική και γίνεται ανά τρεις χαρακτήρες ταυτοχρονα.

Ο ήχος, για να μην πολυλογούμε, είναι ο κλασικός του PC εκτός και αν διαθέτετε κάποια από τις μουσικές κάρτες οι οποίες ανεβάζουν το επίπεδο του κατά πολύ.



## ΓΕΝΙΚΑ

Θα περιμέναμε πολύ περισσότερα από μία εταιρεία που σίγουρα ξέρει να γράφει καλά σεναρία. Πιστεύω ότι παρόλα αυτά θα καταφέρει να σας κρατήσει πολλές ώρες μπροστά στο monitor ιδίως αν εισαστε οπαδοί των διαστημικών περιπετειών.

<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b>	<b>75</b>
<b>ΚΙΝΗΣΗ</b>	<b>80</b>
<b>ΗΧΟΣ</b>	<b>82</b>
<b>ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ</b>	<b>80</b>
<b>ΠΛΟΚΗ</b>	<b>85</b>
<b>ΠΑΚΕΤΟ</b>	<b>82</b>
<b>ΑΝΤΟΧΗ</b>	<b>82</b>
<b>ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ</b>	<b>85</b>

**ΓΕΝΙΚΑ 82**

# Reviews

ΤΙΤΛΟΣ	BATTLE STORM
HOUSE	TITUS
FORMAT	ALL FORMATS
ΤΙΜΗ	3.900
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

**Τ**α Shoot'em ups γνωρίζουν μια άνθιση τα τελευταία χρόνια. Σ'αυτό βοηθούν και οι δυνάμεις των 16-bit μηχανημάτων, καθώς επίσης και οι τεχνικές γνώσεις των προγραμματιστών που εμεταλλεύονται πιά όλα τα μυστικά αυτών των μηχανών. Το **BATTLE-STORM** ανήκει σε αυτή την κατηγορία, των εξαιρετικά δουλεμένων παιχνιδιών με τα αρκετά όπλα που μπορείτε να αλλάξετε κατά την διάρκεια της μάχης και τους μεγάλους κακούς που σας περιμένουν παντού.

## ΣΕΝΑΡΙΟ

**Ε**πιστρέφοντας από τις απόμακρες γωνίες του Γαλαξία, βρίσκετε τον πλανήτη σας κατηλλημένο από εξωγήινους που τον καταστρέφουν. Ορκίζεστε να εκδικηθείτε...Το διαστημόπλοιο σας είναι ένα από τα ισχυρότερα με το όνομα Airborne Attacker. Για να επιτύχετε την ολοκληρωτική νίκη πρέπει να καταστρέψετε τέσσερα Battlestorms, αρχηγεία δηλαδή των εξωγήινων.

ΓΡΑΦΙΚΑ	84
ΚΙΝΗΣΗ	88
ΗΧΟΣ	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	87
ΠΛΟΚΗ	78
ΠΑΚΕΤΟ	84
ΑΝΤΟΧΗ	90
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	82

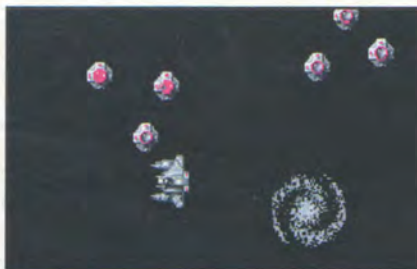
**ΓΕΝΙΚΑ 84**



## ΟΠΛΙΣΜΟΣ - ΕΧΘΡΟΙ

**Τ**ο παιχνίδι περιέχει αρκετά power ups τα οποία εμφανίζονται όταν αταστρέφετε τα εχθρικά διαστημόπλοια με την μορφή σφαιρών που πρέπει να συλλέξετε. Αυτα τα νέα όπλα είναι κυρίως επιθετικά, δινοντάς σας περισσότερες βολές, διπλά πολυβόλα με μεγαλύτερη ταχύτητα αλλά και τούρνο ταχύτητα στο διαστημοπλοίο σας. Οι εχθροί που έχετε να αντιμετωπίσετε είναι τριών ειδών:

**ΕΔΑΦΟΥΣ**, που είναι κάποια κανόνια που είτε ανοίγουν και εκτοξεύουν μία βολή που και που προς την κατευθυνσή σας ή περιστρέφουν την κάνη τους. Διαφέρουν ακόμα στην αντοχή και δεν αποτελούν σοβαρό κίνδυνο παρά μόνο αν συνδιαστούν με τον κίνδυνο που προέρχεται από τον αέρα που είναι και το δεύτερο είδος εχθρών που αποτελείται από σμήνη (περίπου 6-8) μικρών σκαφών που εξαπολύουν πολλές σφαίρες εναντίον σας ενώ κινούνται με μεγάλη ταχύτητα. Κάποια στιγμή θα έρθετε αντιμέτωποι και με μεγάλους εχθρούς όπως διαστημικά καταδρομικά και θωρικά όπως και μητρικά σκάφη. Το τελευταίο είδος εχθρού είναι οι μεγάλες επίγειες βάσεις ή φύλακες που είναι τέσσερις και αν τις καταστρέψετε ολοκληρώνεται το παιχνίδι.



## ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΟΘΟΝΗ

**Ε**κινώντας το παιχνίδι βρισκόμαστε σε ένα μενού από όπου μπορούμε να διαλέξουμε την δυσκολία του και τον τρόπο χειρισμού του. Χρησιμοποιείται μόνο το joystick αλλά ο χειρισμός για να περιστρέψετε το διαστημόπλοιο γύρω από τον άξονά του είναι λίγο περίεργος. Η οθόνη τώρα όπου γίνεται η δράση είναι τεραστίων διαστάσεων αλλά όχι full screen και αυτό που δεν έχουμε πει μέχρι στιγμής είναι ότι βλέπετε τα πάντα από πάνω και όχι από πλάγια.

## ΤΕΧΝΙΚΗ ΑΠΟΨΗ

**Τ**α χρώματα που χρησιμοποιούνται δεν είναι πολλά αλλά αρκετά για να κάνουν το παιχνίδι ανταγωνιστικό. Το scrolling είναι πολ-

λών κατευθύνσεων ταυτόχρονα αλλά η κάθε πίστα είναι μικρή και αποτελείται από λίγες οθόνες. Τα γραφικά είναι πολύ καλά αλλά εκείνο που ξεχωρίζει είναι τα sprites για το μέγεθός τους και την ταχύτητά τους. Οχι ότι ήταν εύκολο να πετύχουν το ελεύθερο scrolling κάθετα, οριζόντια και διαγώνια μπρος-πίσω ταυτόχρονα με την εξέλιξη του παιχνιδιού. Η εισαγωγή και οι ήχοι κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού προσθέτουν πολλά στην δράση ενώ το animation είναι καλό.

## ΓΕΝΙΚΑ

**Ε**ίναι ένα παιχνίδι που βρίσκεται τεχνικώς πάνω από το μέτριο και έχει την σπουδαία ικανότητα να γίνεται εθιστικό. Δεν περιλαμβάνει όμως την δυνατότητα να παίξουν δύο παίκτες ταυτόχρονα.



<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	FEUDAL LORDS
<b>HOUSE</b>	IMPRESSIONS
<b>FORMAT</b>	AMIGA, ST
<b>ΤΙΜΗ</b>	2900
<b>TEST</b>	AMIGA
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	GREEK SOFTWARE



**T**ο Defender of the Crown κατά πρώτο λόγο και το Jan d'Ark στη συνέχεια είναι δύο παιχνίδια που πραγματικά σημάδεψαν τον χώρο των υπολογιστών. Επειδή όμως ελάχιστοι την Δόξα εμίσησαν, ιδίως όταν αυτή φέρνει μαζί της και το ανάλογο χρήμα, δεν έλειψαν και οι προσπάθειες απομίμησης αυτού του είδους παιχνιδιών. Οι περισσότερες απέτυχαν εντελώς ενώ κάποιες άλλες έμειναν στην αφάνεια. Το Feudal Lords είναι μία ακόμα φιλόδοξη προσπάθεια που περιέχει και μερικά νέα στοιχεία.

<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b>	<b>81</b>
<b>ΚΙΝΗΣΗ</b>	<b>80</b>
<b>ΗΧΟΣ</b>	<b>45</b>
<b>ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ</b>	<b>88</b>
<b>ΠΛΟΚΗ</b>	<b>86</b>
<b>ΠΑΚΕΤΟ</b>	<b>81</b>
<b>ΑΝΤΟΧΗ</b>	<b>92</b>
<b>ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ</b>	<b>85</b>

**ΓΕΝΙΚΑ 82**

# Feudal Lords



## ΣΕΝΑΡΙΟ

**T**ο παιχνίδι είναι μια λεπτομερής εξομοίωση της Ευθρανίας, μίας χώρας που κυβερνείται από τέσσερις άρχοντες, που όλοι τους επιθυμούν να την ελέγξουν ολόκληρη. Αυτό δεν αποτελεί έκπληξη αφού αυτός που θα κερδίσει και γίνει βασιλείας θα πάρει την πεντάμορφη πριγκίπισσα Μαρία ως σύζυγο.

## ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΘΘΟΝΗ

**T**ο παιχνίδι παίζεται με το joystick και το mouse ανάλογα αν βρίσκεστε σε μενου επιλογών ή σε κάποια μάχη και η ταχύτητα με την οποία ανταποκρίνονται τα διάφορα παραθυράκια είναι καλή όπως και η τοποθέτηση τους μέσα στον χώρο της οθόνης. Ξεκινώντας διαλέγετε έναν από τους τέσσερις άρχοντες και τοποθετείτε όπου θέλετε τα τρία σπαθιά που σας έχουν δωθεί έτσι ώστε να τους κάνετε πιο αγαπητούς στον λαό(με το Charisma) πιο ικανούς στην μάχη ή να ζήσουν περισσότερο. Προσωπικά βρίσκω χρησιμοποιε-



το χάρισμα που σας κάνει να έχετε περισσότερους και πιο πιστούς στρατιώτες και τελευταία την μακροζωία. Πολύ καλό στοιχείο του παιχνιδιού είναι ακόμα ότι μπορούν να πάρουν μέρος μέχρι και τέσσερις άνθρωποι ή ανάμεικτα computer παίκτες και άνθρωποι, δίνοντας μια ξεχωριστή διάσταση στο παιχνίδι αφού αυτό το στοιχείο του ανταγωνισμού μεταξύ παικτών δεν υπήρχε στο Defender of The Crown. Κάθε παίκτης έχει στη διάθεσή του έναν γύρο για να κάνει επιθέσεις αλλά αυτός ο γύρος δίνεται random καθώς και ο αριθμός των κινήσεων που μπορείτε να κάνετε σε κάθε γύρο.

## ΠΛΟΚΗ

Εκτός από τις μάχες που μπορείτε να κάνετε (τις οποίες δεν βλέπετε) μπορείτε να κάνετε



επιθέσεις ενάντια σε κάστρα που πάλι δεν βλέπετε έχουμε και το διπλωματικό επίπεδο όπου μπορείτε εύκολα να συμμαχήσετε με τους αντιπάλους σας, να προσπαθήσετε να δηλητηριάσετε κάποιον ή να προκαλέσετε μία εξέγερση μέσα στο βασίλειό του. Στην οικονομία παίρνετε κάποιες αποφάσεις για την κίνηση της αγοράς τις επενδύσεις που θα γίνουν για να υπάρχουν χρήματα στο βασίλειο και το ποσοστό των φόρων. Ακόμα αποφασίζετε τί αγορές θα κάνετε, τι δωρεές στον λαό, αν θα χτίσετε εκκλησίες κάστρα και άλλα. Όπως μπορεί να έχετε φανταστεί ο στρατός σας αποτελείται από στρατιώτες, τοξότες και βέβαια ιππότες. Τους δύο πρώτους τους φτάνετε από τον λαό ενώ για ιππότες πρέπει να περιμένετε να έρθουν να σας βρουν αυτοί. Όπως βλέπετε ιππικό δεν υπάρχει ενώ η επίθεση σε κάστρα αντιμετωπίζεται σαν απλή μάχη.

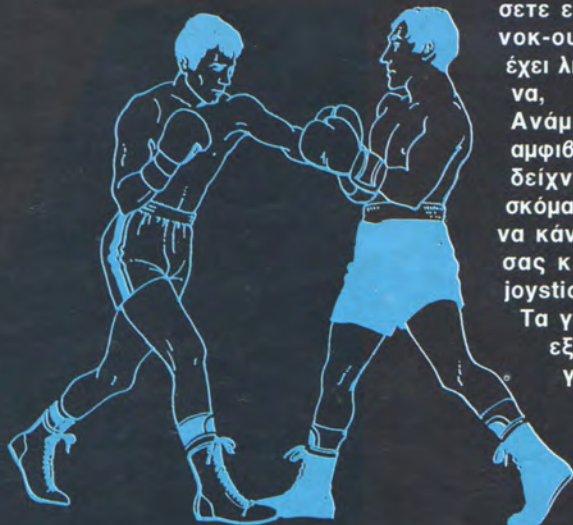
## ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Το παιχνίδι δεν λείπει τίποτα από άποψη γραφικών αφού βλέπετε μόνο έναν χάρτη και μερικές στατικές οθόνες για να ενημερωθείτε, χωρίς κίνηση. Και εδώ θρίσκεται το αδύνατο σημείο του παιχνιδιού. Δεν έχει σκηνές δράσης για να πάρετε μέρτος. Ακόμα ο ήχος εκτός από την μουσική στην αρχή δεν έχει τίποτα καλό.

<b>TITΛΟΣ</b>	RINGSIDE
<b>HOUSE</b>	ENERGIZE
<b>FORMAT</b>	AMIGA, ST
<b>TIMH</b>	2400
<b>TEST</b>	AMIGA
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	GREEK SOFTWARE



**Ε**να παιχνίδι ακόμα με θέμα το box, μόνο που αυτό εδώ είναι αρκετά παλιό αλλά όχι και πολύ άσχημο. Εμείς βέβαια σας παρουσιάζουμε μια badget έκδοσή του, μιά δηλαδή που είναι πιο φτηνή.



# RINGSIDE

**Σ**το παιχνίδι αυτό παίρνετε τον ρόλο ενός νέου πυγμάχου που πρέπει να δώσει πολλούς αγώνες για να φτάσει στην κορυφή και την κατάκτηση του τίτλου του πρωταθλητή.

Ξεκινώντας μπορείτε να δώσετε το όνομά σας και τα κιλά του αθλητή σας μαζί με την ηλικία σας.

Σε αυτό το σημείο το παιχνίδι είναι ελαστικό και δέχεται εντυπωσιακές τιμές.

Υστερα κανετε μια εξασκηση των κινήσεων και τοποθετείτε σε όποιο χτύπημα θέλετε έξτρα δύναμη, μέχρι το επιτρεπτό όριο.

Αυτό σας επιτρέπει να χτυπάτε μέ δυο μόνο κινήσεις και να προκαλείτε μεγάλη ζημιά στον αντιπαλό σας.

**Μ**ετά από κάθε νίκη αυξάνεται η δύναμή σας κατά δέκα μονάδες.

Μέσα στο ρινγκ μπορείτε να αντιμετωπίσετε με το joystick αντιπάλους που ελέγχει το computer ή ένας συμπαίκτης σας.

Εναν αγώνα μπορείτε να τον κερδίσετε είτε με το σύστημα των νοκ-αουτ είτε στα σημεία αν έχει λήξει ο χρόνος του αγώνα.

Ανάμεσα στους γύρους μία αμφιβόλου ομορφιάς γυναίκα δείχνει σε ποιο σημείο θρισκόμαστε ενώ εσείς μπορείτε να κάνετε αέρα στον αθλητή σας κουνώντας γρήγορα το joystick.

Τα γραφικά είναι μέτρια αν εξαιρέσει κανείς την εισαγωγή το animation έχει μεγάλο πρόβλημα.

Οι αθλητές όταν περπατούν είναι σα να κουτσαινουν.

Τα χτυπήματα όμως είναι κάπως



καλύτερα ενώ υπάρχει και επανάληψη της φάσης.



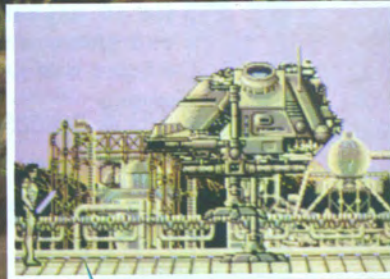
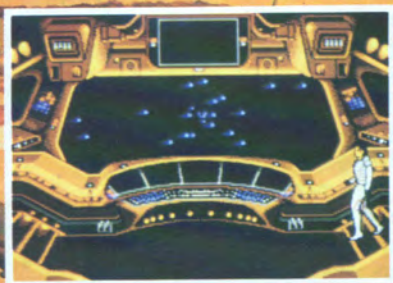
**Ο** ήχος περιλαμβάνει digitised εφέ χωρίς να είναι τίποτα το υπερβολικό. Το καλύτερο σημείο του παιχνιδιού είναι η εισαγωγή και η τιμή του.

ΓΡΑΦΙΚΑ	70
ΚΙΝΗΣΗ	65
ΗΧΟΣ	75
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	86
ΠΛΟΚΗ	69
ΠΑΚΕΤΟ	50
ΑΝΤΟΧΗ	80
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	92

**ΓΕΝΙΚΑ 72**

# SPARTAN

- ATARI ST, STE  
Couleur et  
Monochrome
- AMIGA
- IBM PC et  
Compatibles  
Cartes VGA, EGA,  
CGA, HERCULES



# GAMES ΚΑΙ GX-4000

**Τ**ο παιχνίδι αυτό αποτελεί την συνέχεια του εξαιρετικού (τουλάχιστον στα οκτάμπιτα μηχανήματα) πρώτου μέρους, και τώρα έρχεται στους 6128 PLUS και την κονσόλα GX-4000 πολυπροσεγμένος μέσα θεαία από τη δύναμη που του προσφέρει το cartridge. Η υπόθεση είναι η ίδια με το έργο και πρέπει να περάσετε επτά ολόκληρα επίπεδα που θα δοκιμάσουν τα αντανακλαστικά σας και την ευφύια σας. Βαζούμε λοιπόν το ROM Cartridge και είμαστε έτοιμοι να ξεκινήσουμε με



ένα μικρό παράπονο, ότι το παιχνίδι είναι one player μόνο και δεν παίζετε με joystick αλλά είναι απαραίτητη η χρήση του joyrad πράγμα που κάνει τον χειρισμό πολύ δύσκολο και μειώνει κατακόρυφα τις πιθανότητες σας να ολοκληρώσετε το παιχνίδι παρά τον μεγάλο αριθμό ζώων που έχετε στη διάθεσή σας. Ιδίως στην κατάσταση που βρίσκεται το joyrad της Amstrad...

**Μ**πορείτε να κάνετε άλματα για να περάσετε πάνω από χάσματα και πλατφόρμες που κινούνται ή

<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	ROBOCOP 2
<b>HOUSE</b>	OCEAN
<b>FORMAT</b>	ALL FORMATS
<b>ΤΙΜΗ</b>	9.350
<b>TEST</b>	6128 PLUS
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	GREEK SOFTWARE

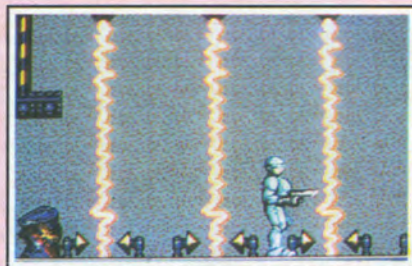
## ROBOCOP



να σκύψετε για να αποφύγετε κάποιο εχθρικό sprite και φυσικά να πυροβολείτε. Σκύβοντας και πυροβολώντας μπροστά από μια πόρτα αλλάζετε χώρο.

**Τ**ο πρώτο επίπεδο σας τοποθετεί σε ένα εργστάσιο του οποίου πρέπει να βρείτε το εργαστήριο παραγωγής Πυρηνικών ρνώ καλό θα ήταν να αποφεύγετε να πυροβολείτε τους αιχμαλώτους.

Στο επίπεδο 2 διεξαγάγετε μια εσωτερική μάχη, την οποία για να κερδίσετε πρέπει να βρείτε εκείνα τα chip μνήμης που περιέχουν τις πληροφορίες



του ανθρώπινου παρελθόντος σας. Τα ίδια πρέπει να κάνετε και στο πέμπτο επίπεδο ενώ στο level 3 και 6 κάνετε μια εξάσκηση σκοποβολής προσπαθώντας να αποφύγετε τους αθώους.

Στο επίπεδο 4 προσπαθείτε πάλι να ανακαλύψετε πού βρίσκονται τα πυρηνικά αποθέματα.

**Σ**το τελευταίο μέρος του παιχνιδιού μπαίνετε στο κέντρο της ΟΨΠ όπου αντιμετωπίζετε τον μεγαλύτερο αντίπαλό

σας, τον ROBOCOP 2, που θυμίζει κινητό φρούριο.

**Η** τεχνική του παιχνιδιού μέσα από το cartridge είναι εκπληκτική για τις δυνατότητες μηχανημάτων όπως είναι ο Amstrad. Κατ'αρχήν τα γραφικά σε χαμηλή ανάλυση χρησιμοποιούν 32 χρώματα και οι στατικές οθόνες στην αρχή και στο τέλος είναι πάρα πολύ καλές ενώ το αδύνατο σημείο, εκεί δηλαδή που χάνει σε σχέση με τον Atari ST, είναι στο μέγεθος των sprites ενώ και το όπλο σας δεν ικα-



νοποιεί αφού δεν αλλάζει μορφές. Το animation είναι πολύ καλό με πολλά αντικείμενα να κινούνται ταυτόχρονα στην οθόνη όπου η ταχύτητα του παιχνιδιού είναι ένα από τα εντυπωσιακότερα στοιχεία του.

**Τ**ο ομαλό οριζόντιο και κάθετο scrolling είναι ένα ακόμα θετικό, ενός παιχνιδιού που είναι άριστο και δείχνει ότι η Ocean είναι η εταιρία που γνωρίζει καλύτερα από όλες τον καινούριο Amstrad.

<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b>	85
<b>ΚΙΝΗΣΗ</b>	89
<b>ΗΧΟΣ</b>	88
<b>ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ</b>	75
<b>ΠΛΟΚΗ</b>	93
<b>ΠΑΚΕΤΟ</b>	90
<b>ΑΝΤΟΧΗ</b>	87
<b>ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ</b>	63
<b>ΓΕΝΙΚΑ</b>	87



**Π**έρασε αρκετός καιρός από τότε που το Switch Blade πρωτοεμφανίστηκε σ'όλα τα γνωστά home computers, και να που τώρα επανέρχεται δρυσότερο και ανανεωμένο στους τυχερούς κατόχους ενός Amstrad 6128 Plus, ή ενός GX-4000. Πρόκειται για την ίδια γνωστή ιστορία όπου εσείς με το (αρκετά Γιαπωνέζικο είναι η αλήθεια !!) όνομα Hiro, ο τελευταίος από τους διάσημους ιππότες της Λεπίδας (!!), προσπαθείτε να μαζέψετε και κατόπιν να συναρμολογήσετε τη πανίσχυρη λεπίδα Fireblade. Μόνο τότε θα μπορέσετε να αντιμετωπίσετε τον μεγάλο εχθρό σας, τον Havoc, και να εκδικηθείτε για τον άδικο θάνατο των δικών σας. Φυσικά, όλα τα παραπάνω ενώ ακούγονται εύκολα, είναι πολύ δύσκολα στη πράξη. Οι εχθροί είναι πολλοί και επικίνδυνοι, και βάζουν τα δυνατά τους για να σας κάνουν τη ζωή πολύ δύσκολη. Πρέπει να οδηγήσετε τον Hiro μέσα από τους λαβύρινθους της υπόγειας πόλης, για να ανακαλύψετε τα σκόρπια κομμάτια του

## SWITCH BLADE



υπερόπλου Fireblade. Όπλα σας στη μεγάλη αυτή μάχη είναι ο προγραμματιζόμενος cyber-βραχίονας σας (!!), και φυσικά η εξυπνάδα σας που θα σας βοηθήσει να ανταπεξέλθετε σ'όλους αυτούς τους κινδύνους. Στην οθόνη εμφανίζονται μόνο οι περιοχές που έχει επισκεφτεί από πριν ο Hiro, και κατ'αυτόν τον τρόπο το Switchblade μοιάζει πολύ με Arcade-Adventure που του κάνετε χαρτογράφηση. Υπάρχουν πάρα-πολλά δωμάτια και μυστικές εξοδοι στο λαβύρινθο που πρέπει να ανακαλύψετε, που πολλές φορές κρύβουν πολύτιμα όπλα για σας. Η ενέργεια σας φαίνεται υπό την μορφήν μιας μπάρας στο κάτω αριστερό μέρος της οθόνης, και αν αυτή τελειώσει τότε χάνετε και τα τυχόν όπλα που είχατε μαζέψει. Να πούμε γιατά τα τελευταία ότι είναι επτά στον αριθμό, όπως π.χ blades, scorchballs, darts, needle bolts κλπ, και το πιο ισχυρό φυσικά είναι το

Fireblade. Εκτός από τα όπλα υπάρχουν και άλλα αντικείμενα για μάζεμα, που σας δίνουν από βαθμούς και extra ζωές, μέχρι διάφορες ασπίδες για τους εχθρούς. Γραφικά τώρα το παιχνίδι θεωρείται πολύ καλό, αν και δεν διαθέτει τον πλούτο χρωμάτων που είχαν οι αντίστοιχες 16μπιτες εκδόσεις. Η κίνηση του Hiro και των υπόλοιπων sprites είναι πολύ καλή και ομαλή, και η λεπτομέρεια των γραφικών είναι και αυτή σε καλά επίπεδα. Ο ήχος στέκει και αυτός σε ψηλά επίπεδα, από τους καλύτερους που έχουμε ακούσει σε Amstrad. Γενικά το Switch Blade είναι ένα παιχνίδι που ανεβάζει κατά πολύ το επίπεδο των παιχνιδιών του Amstrad, πράγμα που όπως θα δούμε και πιο κάτω συμβαίνει και με το επόμενο παιχνίδι, το Pro Tennis Tour, και είναι απαραίτητο σε κάθε παίκτη που ζητάει έντονη δράση και ποιότητα.

<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	SWITCH BLADE
<b>HOUSE</b>	SILMARILS
<b>FORMAT</b>	AMSTRAD PLUS
<b>ΤΙΜΗ</b>	7.500
<b>TEST</b>	AMSTRAD PLUS
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	DELTA COMPUTER

<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b>	<b>85</b>
<b>ΚΙΝΗΣΗ</b>	<b>80</b>
<b>ΗΧΟΣ</b>	<b>78</b>
<b>ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ</b>	<b>81</b>
<b>ΠΛΟΚΗ</b>	<b>85</b>
<b>ΠΑΚΕΤΟ</b>	<b>90</b>
<b>ΑΝΤΟΧΗ</b>	<b>79</b>
<b>ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ</b>	<b>70</b>
<b>Γ Ε Ν Ι Κ Α</b>	<b>81</b>

## PRO TENNIS TOUR

**Ε**δώ, όπως άλλωστε υποδηλώνει και ο τίτλος έχουμε να κάνουμε μ'ένα Tennis simulator, από τα πιο καλά που έχουν κυκλοφορήσει ποτέ σε home computers. Και μ'αυτό το παιχνίδι φαίνεται η υπεροχή των cartridges, μια και τη πρώτη φορά που θα παίξετε θα νομίσете ότι βρισκόσαστε μπροστα από μια Amiga και όχι από έναν Amstrad !!! Πράγματι, η μεταφορά του Pro Tennis Tour στον Amstrad είναι τουλάχιστον καταπληκτική, με φοβερά γραφικά κίνηση και ήχο για τις δυνατότητες του μηχανήματος. Εδώ είναι που ο καινούργιος Amstrad, δείχνει πραγματικά τις δυνατότητες του, και γεμίζει με ελπίδες τους απανταχού κατόχους του για ένα μέλλον γεμάτο με καλά παιχνίδια. Ισως η πιο σοβαρή έλλειψη στο παιχνίδι από την αντίστοι-



χη έκδοση για Amiga να είναι οι sampled ομιλίες στο σκόρ... Η δράση και η ένταση βρίσκονται εδώ στις κατάλληλες αναλογίες, προσφέροντας ένα παιχνίδι πολύ δυνατό και ταυτόχρονα εύκολο στο χειρισμό του. Πράγματι, παίζοντας τένις εναντίον ενός φίλου σας ή εναντίον του computer αν ο φίλος σας δεν είναι διαθέσιμος, ποτέ δεν υπήρξε πιο εύκολη υπόθεση !! Υπάρχουν εδώ όλες οι επιλογές, από practice (όπου ένα μηχανήμα σας πετάει τις μπάλλες και εσείς πρέπει να τις αποκρούετε), μέχρι το advance και το professional επίπεδο όπου η δυσκολία είναι αισθητά ανεβασμένη. Οι κινήσεις σε τέσσερις διευθύνσεις γίνονται με το joystick, ενώ με το fire ελέγχετε τη ρακέτα σας. Όταν ξεκινάτε έναν αγώνα με το computer, το πρώτο σερβίς είναι πάντα δικό σας. Κρατάτε το fire πατημένο και τοποθετείτε

τον κέρσορα δεξιά ή αριστερά (εξαρτάται από πιά πλευρά του γηπέδου στεκόσαστε) με τη βοήθεια του joystick. Περιμένετε την κατάλληλη στιγμή και ελευθερώνετε το fire (εδώ θέλει αρκετή προσοχή στην αρχή, μιά και είναι πολύ εύκολο η μπάλλα να χαθεί αντί να καταλήξει στο αντίπαλο court). Τελικά, το Pro Tennis Tour είναι ένα καταπληκτικό πρόγραμμα που θ'αρέσει πολύ στους φίλους του αθλήματος και όχι μόνο. Όπως και με το προηγούμενο παιχνίδι το Switch Blade, αποτελούν δύο πολύ καλούς τίτλους σε cartridges απαραίτητους σε κάθε απαιτητικό gamer του Amstrad, που θέλει να έχει στη συλλογή του τίτλους που πραγματικά ξεχωρίζουν...

<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	PRO TENNIS TOUR
<b>HOUSE</b>	UBISOFT
<b>FORMAT</b>	AMSTRAD PLUS
<b>ΤΙΜΗ</b>	7.500
<b>TEST</b>	AMSTRAD PLUS
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	DELTA COMPUTER

<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b>	<b>88</b>
<b>ΚΙΝΗΣΗ</b>	<b>82</b>
<b>ΗΧΟΣ</b>	<b>76</b>
<b>ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ</b>	<b>87</b>
<b>ΠΛΟΚΗ</b>	<b>82</b>
<b>ΠΑΚΕΤΟ</b>	<b>91</b>
<b>ΑΝΤΟΧΗ</b>	<b>82</b>
<b>ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ</b>	<b>72</b>
<b>Γ Ε Ν Ι Κ Α</b>	<b>82</b>

ΤΙΤΛΟΣ	STARBLADE
HOUSE	SILMARILIS
FORMAT	AMIGA-PC-ST
ΤΙΜΗ	5.000
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTER

**Τ**ο έτος 3001 (πολύ πρωτότυπο) και η ανθρώπινη φυλή έχει σχεδόν αποδραστηθεί. Αυτό που απομένει από τους ανθρώπους είναι μερικές (για την ακρίβεια ελάχιστες) φοβερές εξελιγμένες αποικίες. Ο πληθυσμός έχει πέσει κατακόρυφα εξαιτίας μιάς καταστρεπτικής ράτσας ανθρωποειδών εντόμων (κάτι σαν αρχισυντάκτες δηλαδή) που έχουν βάσει σαν στόχο τους την ολοκληρωτική εξαφάνιση του ανθρώπινου γένους.



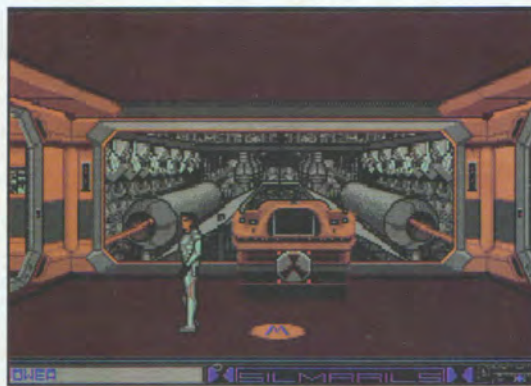
ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΚΙΝΗΣΗ	88
ΗΧΟΣ	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	88
ΠΛΟΚΗ	87
ΠΑΚΕΤΟ	88
ΑΝΤΟΧΗ	92
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	90
<b>ΓΕΝΙΚΑ</b>	<b>88</b>

# STARBLADE

**Α**υτοί είναι με λίγα λόγια το σενάριο πάνω στο οποίο είναι στηριγμένο και δομημένο ολόκληρο το Starblade που μας έρχεται από μια εταιρία σαν την Palace που μας έχει εντυπωσιάσει με το καταπληκτικό Barbarian. Τα κύρια χαρακτηριστικά της εταιρίας αυτής είναι τα μεγάλα γραφικά και η ομαλή κίνηση αλλά διακρίνουμε σε ασυτό το παιχνίδι και μια φανερή επίδραση της Silmarilis. Ξαναγυρίζοντας στο σενάριο σκοπός σας και μοναδική ελπίδα των ανθρώπων είναι να βρείτε την βασίλισσα των εντόμων αυτών και να την καταστρέψετε πρώτου βρεί την ευκαιρία να παράξει περισσότερους από το είδος της. Ευτυχώς κάποιος διαπρεπής καθηγητής με το όνομα Julius Gordon, καταφέρνει να βρεί το μέρος όπου περίπου μπορεί να βρίσκεται αυτό το βασιλικό έντομο και αποθηκεύει data, συντεταγμένες και πληροφορίες σε

αρκετές δισκέτες πρώτου τον σκοτώσουν. Ετσι αρχικός σκοπός είναι να βρείτε αυτές τις δισκέτες με τις πληροφορίες (αλοιμόνο του αν έχει γράψει πάνω στις original δισκέτες του Beast!!) και εννοείται. Ξεκινώντας μέσα στο Starblade πρέπει να κάνετε όλο το δρόμο περνώντας από τους 16 διαφορετικούς πλανήτες (με ένα σύνολο πάνω

από 200 δωμάτια οθόνες να εξερευνηήσετε) για να βρείτε αυτές τις δισκέτες, οι οποίες να πούμε ότι είναι συνολικά τρεις. Διαφορετικά εδάφη και σύσταση της ατμόσφαιρας του κάθε πλανήτη είναι μερικά από τα ποικίλα προβλήματα που καλείστε να λύσετε προκειμένου να φτάσετε στο πέρας της αποστολής σας. Μια βασική ακόμα διαδικασία που χρειάζεστε να μάθετε για να επιβιώσετε στο αφιλόξενο διάστημα είναι να κάνετε εμπορικές συναλλαγές με τα σωστά άτομα και τον σωστό χρό-



νο. Ακόμα και στην "μαύρη" αγορά. Ενας μεγάλος αριθμός όπλων μπορεί να χρησιμοποιηθεί από την αρχή ακόμα του παιχνιδιού μέχρι το τέλος αλλά εμάς μας αρέσει περισσότερο το φωτόσπαθο που βρίσκουμε μέσα στο σκάφος. Πιο αποτελεσματικά βέβαια είναι τα όπλα ακτίνων που μπορούν να χτυπήσουν τον αντίπαλο από μακριά αλλά τι να κάνουμε, άμα είσαι φανατικός του Πόλεμου των Αστρων...



## ΓΕΝΙΚΑ

Γενικά πρόκειται για ένα από τα καλύτερα παιχνίδια του είδους που δεν υστερεί ούτε σε γραφικά ούτε σε ήχο και είναι εξαιρετικά playable ακόμα και στους συμβατούς...

# 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 FAMICOM 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  
ΠΩΛΗΣΗ ΧΟΝΔΡΙΚΗ - ΛΙΑΝΙΚΗ  
ΠΕΡΙΚΛΕΟΥΣ 38 (ΠΙΣΩ ΑΠΟ ΤΟΝ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟ ΤΡΟΠΙΚΑΛ) 176-73  
ΚΑΛΛΙΘΕΑ, ΤΗΛ: 95.96.691 FAX: 95.96.691



# KICK OFF 2

**Τ**ο όνομα στα παιχνίδια ποδοσφαίρου και όχι μόνο τώρα εμφανίζεται και στα 8-bit μηχανήματα με όποιο όνομα στα παιχνίδια ποδοσφαίρου και όχι μόνο τώρα εμφανίζεται και στα 8-bit μηχανήματα με όποιο τρόπο αυτό είναι δυνατόν να γίνει μια πετυχημένη μεταφορά αυτού του τελειού παιχνιδιού των μεγάλων μηχανημάτων στον Amstrad. Και οι απαιτήσεις μας δεν αναφέρονται τόσο στα γραφικά ή τον ήχο αλλά στο gameplay. Το παιχνίδι στον Amstrad



διατηρεί όλα τα στοιχεία εκείνα που έδιναν διάκριση στην έκδοση για Amiga.

**Ε**τσι μπορείτε να διαλέξετε αν θα παίξετε εναντίον του computer ή κάποιου φίλου σας, να βάλετε αέρα ή όχι, να δώσετε aftertouch στην μπάλα σας, να διαλέξετε τους επιθετικούς και αμυντικούς παίκτες σας, την διάρκεια του κάθε ημιχρόνου και όλα τα άλλα αρχικά μενού για να φέρετε το παιχνίδι στα μέτρα σας. Μέσα στον αγωνιστικό χώρο υπάρχουν πάλι όλα τα πιθανά σφουρίγματα και οι κάρτες ενώ μπορείτε να σώσετε στον δίσκο κάποια φάση από τον αγώνα και να την δείτε αργότερα. Η ταχύτητα του παιχνιδιού είναι αυτό που περισσότερο από οτιδήποτε άλλο κάνει το παιχνίδι να θυ-

μίζει Kick off. Το μέγεθος του γηπέδου είναι πολύ μεγάλο σε σχέση με τους παίκτες που είναι κάποια πολύ μικρά sprites που έχουν άθλιο animation ενώ η μπάλα μεγενθύνεται κάπως όταν της δίνετε ύψος. Οι γραμμές που υπάρχουν στο γηπέδο είναι ελάχιστες (το τέρμα, η μικρή περιοχή και το γύρω) αλλά ένας δείκτης δείχνει διαρκώς την θέση του τέρματος στην οθόνη. Τα γραφικά είναι γενικά πολύ κατώ από το μέτριο, το scrolling άριστο, οι παίκτες πολύ μικροί, η αρχική οθόνη άψογη και ο ήχος ίσα που υπάρχει. Πολύ καλύτερο από το πρώτο Kick off αλλά και πάλι μόνο για τους φανατικούς του είδους.

<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	KICK OFF 2
<b>HOUSE</b>	ANCO
<b>FORMAT</b>	ALL FORMATS
<b>ΤΙΜΗ</b>	2.950
<b>TEST</b>	AMSTRAD 6128
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	GREEK SOFTWARE

<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b>	75
<b>ΚΙΝΗΣΗ</b>	69
<b>ΗΧΟΣ</b>	65
<b>ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ</b>	90
<b>ΠΛΟΚΗ</b>	95
<b>ΠΑΚΕΤΟ</b>	75
<b>ΑΝΤΟΧΗ</b>	86
<b>ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ</b>	80
<b>Γ Ε Ν Ι Κ Α</b>	<b>72</b>

## F-16 COMBAT PILOT

**Τ**ο ξέρω ότι σας αφήσαμε με ανοιχτό το στόμα. Και θα σας πω τους δύο λόγους που έχετε μείνει και μας κοιτάτε έτσι.

Πρώτον διότι στον ένα χρόνο και που κυκλοφορεί το περιοδικό μας δεν είχαμε κάνει ούτε ένα review βασισμένο πάνω στην έκδοση για Spectrum (και μάλιστα για κασέτα) και δεύτερον διότι αυτό είναι το πλέον απίθανο παιχνίδι που θα περίμενε ποτέ κανείς να δει να γίνεται conversion σ'αυτόν, τον πλέον αδικημένο οκτάμπιτο. Κι όμως το είδαμε κι αυτό:

Το καλύτερο ή έστω το ρεαλιστικότερο airplane simulator επιπέδου και για τους κατόχους οκτά-



μπιτης κασέτας με δύο χρωματα.

Έχουν διατηρηθεί τα περισσότερα στοιχεία του προγράμματος και έχετε μια πραγματική εξομίωση.

**Η** ταχύτητα του παιχνιδιού είναι ικανοποιητική αντίθετα με τον ήχο ενώ τα γραφικά έχουν μια σχετική λεπτομέρεια που σας κάνει όμως να μπερδεύεστε μερικές φορές, ιδίως στην απεικόνιση του χώρου.

Το πιο εντυπωσιακό στοιχείο του παιχνιδιού είναι φυσικά το πακέτο του που πρέπει να σημειώσουμε ότι είναι αναμφισβήτητο το καλύτερο πακέτο από την εμφάνιση του μη-

χανήματος μέχρι σήμερα(!!) αφού περιεχει ολόκληρο το ογκώδες manual των 16-bit εκδόσεων.

Δεν νομίζουμε ότι υπάρχουν πολλά πράγματα να προσθέσουμε σε ένα καλό παιχνίδι παρά μόνο ότι οι φίλοι των εξομιωτών δεν πρέπει να το χάσουν, ούτε και οι υπολοιποι όμως αφού προβλέπετε ότι θα είναι το τελευταίο καλό παιχνίδι που θα γίνει για τον παλαιό υπολογιστή.

Βιαστείτε λοιπόν τώρα αν δεν θέλετε να βρεθείτε να κοιτάτε τα άδεια ράφια...

<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	F-16 COMBAT PILOT
<b>HOUSE</b>	DIGITAL
<b>FORMAT</b>	ALL FORMATS
<b>ΤΙΜΗ</b>	2.950
<b>TEST</b>	SPECTRUM
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	GREEK SOFTWARE

<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b>	85
<b>ΚΙΝΗΣΗ</b>	80
<b>ΗΧΟΣ</b>	84
<b>ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ</b>	69
<b>ΠΛΟΚΗ</b>	97
<b>ΠΑΚΕΤΟ</b>	99
<b>ΑΝΤΟΧΗ</b>	87
<b>ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ</b>	94
<b>Γ Ε Ν Ι Κ Α</b>	<b>92</b>

**N**α ένα παιχνίδι που λόγω ενόματος και διαφήμισης θα περάσει -θα γίνει conversion δηλαδή- σε όλους τους υπολογιστές.

Η έκδοση για Amiga όπως είδαμε ήδη ήταν μάλλον σε άσχημο χάλι. Για τον Amstrad όμως είχαμε πάντα ελπίδες (αφού η κατασκευάστρια εταιρεία είναι γαλλική, και ως γνωστόν οι Γάλλοι γνωρίζουν τέλεια το μηχάνημα αυτό. Έτσι η έκδοσή του στον Amstrad δεν διαφέρει σε τίποτα !!! από αυτήν της Amiga, αν εξαιρέσουμε τις αρχικές εισαγωγικές οθόνες της δεκαεξάμιπτης, και την ανάλυση των γραφικών. Τα χρώματα είναι πολύ καλά στον 6128 όπως και η κίνηση των sprites. Ευτυχώς όταν υπάρχουν πυροβολισμοί, αυτοί δεν απεικονίζονται σαν μια γραμμή από σφαίρες, αλλά σαν



# DICK TRACY

Δεν υπάρχει ταυτόχρονη μουσική μέσα στο παιχνίδι αλλά μόνο καλοί ήχοι.

Το σενάριο της ταινίας διατηρείται και ακολουθείται και σε αυτήν την έκδοση.

Μόνο που τώρα πιστεύω, πως το παιχνίδι είναι περισσότερο playable, αφού έχουν βελτιωθεί αρκετά στοιχεία περί του χειρισμού.

Σε σχέση με την έκδοση για 16-bit, αυτή του Amstrad είναι πιο προσεγμένη.

Αυτό όμως δεν σημαίνει ότι είναι και καλή, αφού τα πάντα μέσα στο παιχνίδι κινούνται σε μέτρια επίπεδα, και το gameplay είναι

επαναλαμβανόμενο.



μία σφαίρα, και αυτό διευκολύνει το παιχνίδι.

Το animation είναι σχετικά ικανοποιητικό, αλλά τα sprites (περισσότερο σε πράσινο μόνιτορ) παρόλο που είναι μεγάλα δεν έχουν ευκρινή χαρακτηριστικά. Όπως και στην Amiga έτσι και εδώ δεν υπάρχει scrolling αλλά η οθόνη ξανα-σχεδιάζεται μόλις φτάσετε στην άκρη της.



<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	DICK TRACY
<b>HOUSE</b>	TITUS
<b>FORMAT</b>	ALL FORMAT
<b>ΤΙΜΗ</b>	3.000
<b>TEST</b>	CPC 6128
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	GREEK SOFTWARE



<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b>	80
<b>ΚΙΝΗΣΗ</b>	78
<b>ΗΧΟΣ</b>	82
<b>ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ</b>	86
<b>ΠΛΟΚΗ</b>	86
<b>ΠΑΚΕΤΟ</b>	89
<b>ΑΝΤΟΧΗ</b>	88
<b>ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ</b>	81

**ΓΕΝΙΚΑ 81**



# TIPS 'N' TRICKS



Αγαπητοί φίλοι, στόχος της στήλης αυτής είναι να

σας βοηθήσει με κάθε δυνατό τρόπο (οδηγίες, συμβουλές, υποδείξεις) να ξεπεράσετε τα εμπόδια και τις δυσκολίες που συναντάτε στα αγαπημένα σας παιχνίδια, έτσι ώστε να μπορέσετε να συνεχίσετε και να τα τερματίσετε. Περιμένουμε και τη δική σας συμβουλή.

Στείλτε οτιδήποτε "κόλπα" ξέρετε και όχι μόνο για παιχνίδια) όποιον υπολογιστή κι αν έχετε και εμείς θα το δημοσιεύσουμε μαζί με το όνομα σας. Επίσης θα κληρώνονται δωράκια σε όσους στέλνουν τα καλύτερα και περισσότερα tips. Η στήλη αυτή πρέπει να γράφεται από εσάς τους ίδιους!

Η διεύθυνση μας είναι:

ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ Ε.Π.Ε.

Σπάρτης 75, 124 61

ΧΑΙΔΑΡΙ

Για τη στήλη

"TIPS 'N' TRICKS"



Τους παρακάτω κωδικούς για το παιχνίδι LEMMINGS, μας τους στέλνει ο φίλος μας Ρούβας Γιάννης



## RATING FUN

LEVEL	CODE	LEVEL	CODE
2	IJJLDNCCCN	17	CAJHLFLBOT
3	NJLDLCADCY	18	IKHLFLCCDN
4	HNLHCIOECW	19	NJLNHCADOP
5	LDLCAJNFCK	20	HLFLCINEDS
6	LLBIKNBGL	21	NNHCASNETD
7	LCANNLDBHCQ	22	FLCIKLLGDV
8	CIOLLDLJCY	23	HCEONNNHDO
9	CEKHMMDLJCO	24	CKNLLNHIDQ
10	MJHMDLCKCW	25	CEKHMNHJDV
11	OJOLHCELCM	26	MKHMFLCKDK
12	JMDLCINMCK	27	NJMFLLCCLDW
13	OLHCAJLNCX	28	JMFLCINMDN
14	DLCICMNOLM	29	OFHCAKLNOT
15	LCANNMDPCS	30	FHCKJMMODM
16	CINNOLHQCY		



## RATING TRICKY

LEVEL	CODE	LEVEL	CODE
2	CMOLMFNQDK	17	MCAOLMDPEL
3	CAJJLDMBEV	18	CIOLMDMQEV
4	MKJNLICCEJ	19	CAJJLFMBFY
5	NHLDMCEDEN	20	KJJLEMCCFT
6	JNLICMNEEO	21	OHLFMCADFN
7	LLICCJLFR	22	KNNICONEFV
8	EMCMJLLGEJ	23	LFMCEKLFFT
9	MCEOLLDFEW	24	FMCOKMLGFP
10	CONLLDMIEQ	25	ICEONNNHFR
11	CEKKOLIJEK	26	CINLLFMIFN
12	IKHMMDCKEW	27	CCJJMFMJFT
13	OIMDMCALEV	28	MJHMFMCCKFM
14	JOLICMNMEX	29	OHMFMCALFW
15	OLICEKONES	30	IFMMCMOMFV
16	LICIJLMOER		

# SEGA

Τα παρακάτω tips μας τα έστειλε ο αναγνώστης μας Αντώνης Χαζάπης.



## ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD



Όταν στο τέλος κάποιας πίστας σας ζητήσει ένα ανθρωπάκι να παίξετε "πέτρα ψαλίδι χαρτί" κάντε το εξής: Την πρώτη φορά παίξετε το σχήμα του κεφαλιού, και την δεύτερη παίξετε ότι διάλεξε εκείνο την πρώτη φορά.



## DOUBLE DRAGON

Για να βγάλετε τον γίγαντα με το μπλέ σορτσάκι, δίνετε μόνο μπουινιές. Με κλωτσιές υπάρχει μεγάλη πιθανότητα να σας πιάσει, και τότε μόνο με πάνω ή κάτω του ξεφεύγετε.

# AMIGA

★ ΚΩΔΙΚΟΙ ΓΙΑ ΤΟ LARRY III από τον Γιάννη Ρούβα

SHOP	PAGE	SHOW	PASS
THE PANK FLAMINGO DISCO	2		
*	3		00741
*	5		55811
*	6		30004
THE COMEDY HUT/BEACH WATCH	8		
COMMUNITY CALENDAR	9		18608
ISLAND COMPUTER CEN./			
/CHERRI TART CASINO/BIPPI	10		25695
*	11		32841
CHIP 'N' DALES/			
/FREDDI'S FERAL BAR	12		00993
ISLAND VODOO SUPPLY	13		
*	15		09170
DEWEY CHEATEM AND HOW	16		
WITCH DOCTOR	17		
PIGGI'S COFFEE SHOP	18		49114
*	19		33794
*	22		54482
FAT CITY	23		

## ☞ ATOMIC ROBO-KID:

Στην εισαγωγή γράψτε TUESDAY14TH και το cheat mode θα ενεργοποιηθεί.



Τα παρακάτω τираκια μας τα στέλνουν οι Brain H. και τους ευχαριστούμε (παιδιά αγοράστε και κανένα original game, δεν είναι κακό)

## ☞ VENUS

1) MANTIDS 2) CICADAS 4) PSYLLIDS 5) PIERIDS 6) SATYPID 7) LYCAENID 8) PYRALID 9) NOCTUID

## ☞ BACK TO THE FUTURE II

Κάντε 'pause' και γράψτε " THE ONLY NEAT THING TO DO" και θα έχετε infinite supply.

## ☞ KID GLOVES

F1 για pause και "RHIANNON" -start -press, F9 για να γίνεις αόρατος. F1 -cheat -press, F8 για κλειδιά και \$10.000 cash -pause -cheat, F7 για next level.

## ☞ PROPHECY THE VIKING CHILD

Imagitec - Jojo srn - Gustavus - Ninjasdl

## ☞ SKIDS

Πατήστε ταυτόχρονα ALT + FIRE + L για levels ή ALT + FIRE + C για άπειρη ενέργεια



# AMSTRAD

## ☞ BATMAN THE MOVIE

Πατώντας τα πλήκτρα 1,9,0,E,D ταυτόχρονα, περνάτε στην επόμενη πίστα.

## ☞ SUPER CUP

Επιτάχυνε κανονικά τις πέντε ταχύτητες, και πήγαινε με 80-90km. Αν κατεβάσεις σε τετάρτη, το κοντέρ θα φτάσει περίπου τα 190km.

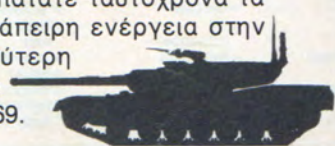
## ☞ BEACH VOLLEY

Όταν ο αντίπαλος κάνει σερβίς, πάτησε τα πλήκτρα K και P ταυτόχρονα. Κρατήστε τα πατημένα, και θα δείτε ότι ο πασαδόρος σας θα δώσει πάσα, η μπάλα θα πάει προς το μέρος του αντιπάλου, και θα πάρετε έναν πόντο.



## ☞ AFTER THE WAR

Ξεκινάτε το παιχνίδι, και πατάτε ταυτόχρονα τα πλήκτρα ALT +B +1, για άπειρη ενέργεια στην πρώτη πίστα. Για την δεύτερη ALT+M+!, ο κωδικός της δεύτερης πίστας είναι 101069.



# 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 ΘΟΝΩΝ  
ΔΙΣΚΕΤΕΣ ΑΞΕΣΟΥΡΑ

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
- Filmbos Quest
- Flight of the Intruder
- Final Battle
- P19 Stealth Fighter
- F29 Retaliator
- Gravity
- Grand National
- Harley Davidson
- Hero
- Ivanhoe
- International 3D Tennis
- Jumping Jackson
- Leisure Suit Larry III
- Last Ninja
- Lost Patrol
- Midnight Resistance
- Midwinter
- Oriental Games
- Op. Thunderbolt
- Pro Tennis
- Projectyle
- Rainbow Islands
- Rotor
- Rorkes Drift
- Resolution 101
- Sherman M4
- Star Flight
- Sim Qty
- Shadow Warrior
- Sly Spy
- Tie Break
- Thunderstroke
- Their Finest Hour
- Tusker
- Ultimate Golf
- Unreal
- Ultima V
- UMS II
- Universe 3
- War Jeep
- Web of Terror
- Warhead
- Xenomorph
- Addidas Soccer
- Pro Tennis
- Emilyn Hughes
- International Soccer
- European Superleague
- F'Ball Man II + Free Expansion Kit
- Football Man World Cap Edition
- Footballer of the Year II
- Italy 1990 Winners Edition
- Kick off 2
- Kick off Extra Time
- Kick off
- Liverpool
- Man Utd
- Player Manager
- Soccer Manager Plus
- Super League Manager
- World Cup Soccer '90

ΕΙΔΙΚΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ  
ΓΙΑ AMIGA ΚΑΙ ATARI ST

- An amazing Adventure
- Action Software
- Amegas
- Alien Legion
- Aladdin Magic Lamp
- Archipelagos
- Bio Challenge
- Bad Company
- Ballistik
- Bombuzzal
- Barbarian (Psyg)
- Chicago '90
- Chessmaster 2000
- Cosmic Pirate
- Castle Warrior
- Conflict in Europe
- Chrono Quest II
- Dark Castle
- Deflector
- Driller
- Espionage
- Eye of Horus
- Fast Lane
- P18
- Interceptor
- Flying Shark
- G-nlus
- Iron Trackers
- Infestation
- Kayden Garth
- Lymes & Napoleon
- Laser Squad
- Magic Marble
- Mafdet
- No Excuses
- Operation Neptune
- Obliterator
- Pioneer Plague
- Purple Saturn Days
- Quadralien
- Roll Out
- Sargon II
- Spy vs Spy
- Arctic Antics
- Spy vs Spy
- The Island Capers
- Steal
- Slayer
- Star Blaze
- Saint & Greavsie
- Stargoose
- Tech
- Top Gun
- Twyllite
- Tin Tin on the Moon
- Photon Paint
- Vindicators
- Wanted
- Zero Gravity
- Zoom

## IBM PC

 **SPACE ACE**

Την λύση αυτή την στέλνουν: Δημήτρης και Γιώργος Κουϊμηντζής.

1: 6,4,2	11: 8	21: 0,6
2: 2,8	12: 6	22: 0,2
3: 8,8	13: 8	23: 0
4: 6,6,6	14: 6	24: 8,2
5: 6,8	15: 4	25: 6,2
6: 0(INS)	16: 4	26: 4,4
7: 2,6	17: 6	27: 6
8: 2,4	18: 8	28: 6
9: 0	19: 0	29: 4
10: 8	20: 0	30: 6
		31: 4,6

Και παρακολουθείστε το φινάλε.


## ATARI ST

 **LARRY III**

Για full score στο Larry III, στο Comedy Hut, μπειτε μέσα και πλησιάστε την παρέα στο αριστερό τραπέζι ( είναι οι προγραμματιστές!! ). Τύπωσε TALK TO AL και FUCK YOU.

Αυτό θα σας δώσει τους 5 πόντους που λείπουν από τη λύση του τεύχους 8. Οι 5 πόντοι από τον Μάριο Ζαχαρόπουλο.

★ Τα παρακάτω tips μας τα στέλνει ο Νίκος Τσουρούνης

 **VENUS THE FLYTRAP**

Οι κωδικοί είναι: MANTIDS, CICADAS, PSYLLIDS, PIERIDS, SATYRID, LYCAENID.

Επίσης για άπειρο χρόνο αντί για κωδικό γράψτε JUPITER, και για περισσότερη ενέργεια γράψτε PLUTO.

Για τους τελευταίους κόσμους: SATYRID, LYCAENID, PYRALID, NOCTUID.

 **THE VICKING CHILD**

Οι κωδικοί είναι: DENIS<E>, THE BLIZ, SHARKMAN, NYMHARSW.

 **THE STORY OF MELBA**

Οι κωδικοί είναι: YOTTHA, BEARBY, OCTOPY, DIABLO, GOTIUS.

ΝΕΑ ΕΡΥΘΡΑΙΑ ΧΑΡ. ΤΡΙΚΟΥΠΗ 127

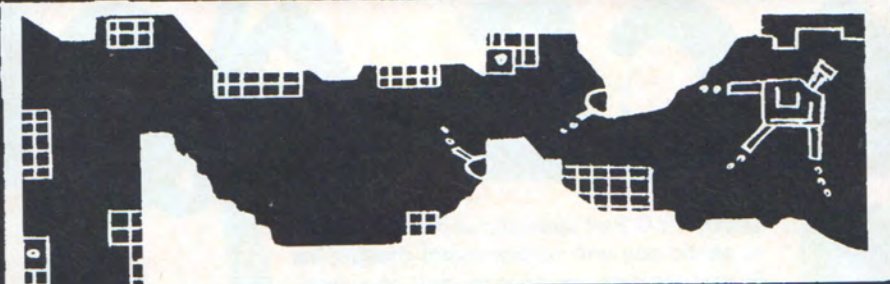
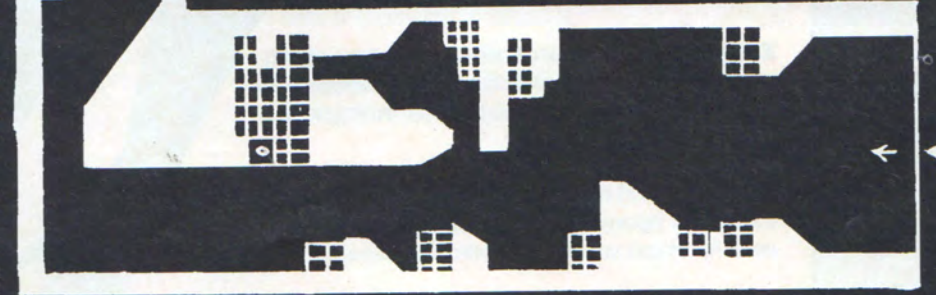
ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ ΚΑΜΑΡΕΣ, ΤΗΛ. 8073204, FAX 8001358



# MR HELI

(συνέχεια από το προηγούμενο τεύχος)

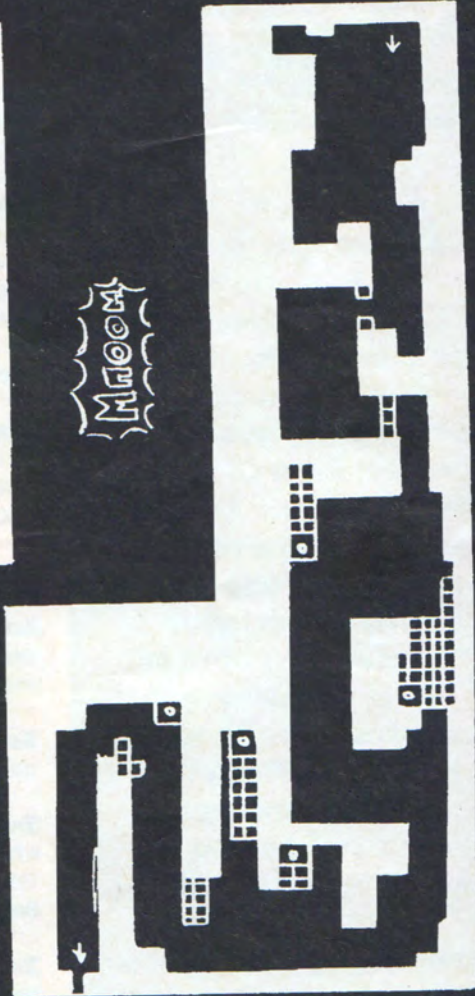
LEVEL 2 - STAGE 1



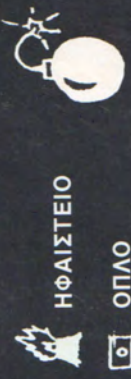
LEVEL 2 - STAGE 3



LEVEL 2 - STAGE 2



A = ΑΡΧΗ  
T = ΤΕΛΟΣ



ΗΦΑΙΣΤΕΙΟ

ΟΠΛΟ

ΚΑΝΟΝΙ

ΜΕΡΙΚΑ ΑΠΟ ΤΑ ΚΟΥΤΙΑ ΠΕΡΙΕΧΟΥΝ ΧΡΗΜΑΤΑ

ΣΧΕΔΙΑΣΗ : Β. ΚΑΡΑΓΕΩΡΓΟΣ



Σ Ο Ε 9 Χ Ε 1 Ρ 1 Δ 1 Ο

# SPACE ACE



**Α**γαπητοί φίλοι της στήλης, γειά σας !! Σήμερα θ'ασχοληθούμε με ένα παιχνίδι που όταν πρωτοπαρουσιάστηκε άφησε άφωνο πολύ κόσμο. Είναι το γνωστό πλέον Space Ace, του οποίου τα γραφικά και ο ήχος είναι από τα πιά καλά που έχουν εμφανιστεί ποτέ σε οθόνη υπολογιστή. Δεν συνέβαινε όμως το ίδιο και με τον άβολο τρόπο παιξίματος του παιχνιδιού που το καθιστούσε πανδύσκολο, και ήταν ουσιαστικά αδύνατο να προχωρήσεις πέρα από μερικές οθόνες στην αρχή. Να όμως που με τη πλήρη λύση που δημοσιεύουμε, θα καταφέρετε τελικά να ελευθερώσετε την αγαπημένη σας από τα χέρια του μοχθηρού Borf !!

**Σκηνή 1 :** Ο Borf εμφανίζεται πετώντας προς το μέρος σας από το διαστημικό σταθμό, και θα πυροβολήσει με το laser του τους βράχους γύρω σας. Ακριβώς πριν τον τρίτο πυροβολισμό πατείστε Δεξιά, και θα μετακινηθείτε πίσω από ένα μεγάλο βράχο. Ο Borf θα κτυπήσει τη κορυφή του βράχου, και πριν πυροβολήσει ξανά πατείστε Αριστερά. Θα μετακινηθείτε πίσω από ένα βράχο στο κέντρο της οθόνης, και πριν τον επόμενο πυροβολισμό, πατείστε Κάτω.

**Σκηνή 2 :** Καθώς ξεκινάτε σ'αυτή την οθόνη πατείστε Δεξιά, για να φύγετε από το πόδι της μηχανής. Κατόπιν πατείστε Αριστερά για να πάτε στο κέντρο της οθόνης. Το έδαφος αρχίζει να χαλαίει, και μόλις γύρετε μπροστά πατείστε Αριστερά. Όταν έχει σηκωθεί το πόδι της μηχανής, πατείστε Αριστερά.

**Σκηνή 3 :** Όταν τα διαστημόπλοια αρχίσουν να πυροβολάνε πατείστε Κάτω, και μόλις τρέξετε κατά μήκος του μονοπατιού, πατείστε Πάνω για να τρέξετε στο σκάφος σας.

**Σκηνή 4 :** Θα δείτε το σκάφος του Dexter να πετά πάνω στην οθόνη, και μετά να κατευθύνεται διαγώνια προς τον διαστημικό σταθμό. Όταν το σκάφος είναι έτοιμο να χαθεί πίσω απ'το ψηλό κτίριο, πατείστε Πάνω.

**Σκηνή 5 :** Όταν εμφανιστεί το τέρας, απλά πατείστε Fire για να το διαλύσετε.

**Σκηνή 6 :** Πατείστε Δεξιά για να επανακτήσετε την ισοροπία σας, και μετά Πάνω για να ξεφύγετε προς την ελευθερία.

**Σκηνή 7 :** Πατείστε Δεξιά για να πηδήξετε πάνω στη κινητή πλατφόρμα, και μόλις προσγειωθείτε πατείστε πάλι Δεξιά για να σωθείτε.

**Σκηνή 8 :** Όταν πρωτομπίετε σ'αυτή την οθόνη πατείστε Κάτω και μετά Δεξιά για να πηδήξετε μέσα από το στόμα του τέρατος, και συνεχίστε στο μονοπάτι.

**Σκηνή 9 :** Αυτή η σκηνή είναι σαν αντίγραφο από καθρέπτη με τη προηγούμενη. Ετσι λοιπόν, πατάτε Κατω και μετά Αριστερά για να ξεγελάσετε το τέρας.

**Σκηνή 10 :** Αυτή τη φορά το τέρας πιάνει το πόδι σας με τα





πλοκάμια του, οπότε αμέσως πατάτε Fire για να το σκοτώσετε.

**Σκηνή 11 :** Εδώ περιμένετε μέχρι να εμφανιστούν δύο μπλε γάτες πίσω σας. Όταν γίνει αυτό, απλά πατείστε Πάνω για να προχωρήσετε.

**Σκηνή 12 :** Τώρα τρέχετε κάτω σ'ενα διάδρομο. Όταν δυό σκυλιά αρχίζουν να έρχονται προς το μέρος σας, πατείστε Πάνω για να ξεφύγετε.

**Σκηνή 13 :** Ακόμα τρέχετε. Όταν φτάσετε στο σημείο που ενώνονται τα δυό μονοπάτια πατείστε Δεξιά για να συνεχίσετε το τρέξιμο σας.

**Σκηνή 14 :** Όταν φτάσετε στο μέσον αυτής της οθόνης και αρχίζετε να σταματάτε για να δείτε τι γίνεται πίσω σας, πατείστε Πάνω.

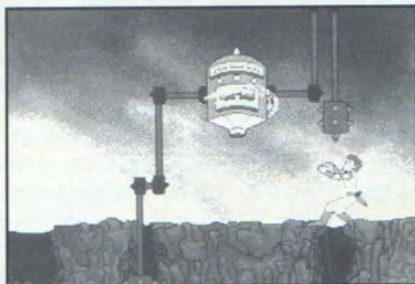
**Σκηνή 15 :** Στέκεστε ανάμεσα στα δυό robot του Borf. Όταν αρχίζουν να σηκώνουν τα όπλα τους, πατείστε Δεξιά.

**Σκηνή 16 :** Πατείστε Αριστερά για να αποφύγετε την ενεργειακή ακτίνα.

**Σκηνή 17 :** Και εδώ πατάτε Αριστερά την ώρα που τρέχετε προς το πάνω μέρος της οθόνης.

**Σκηνή 18 :** Όταν έχετε σχεδόν φτάσει προς το τέλος του περάσματος, πατείστε Δεξιά.

**Σκηνή 19 :** Όπως πλησιάζετε τη σκάλα



που οδηγεί στο κέντρο ελέγχου του Borf, πατείστε Πάνω.

**Σκηνή 20 :** Όταν ο Borf επιτεθεί πατείστε Fire, και μετά όπως γυρνάει για να σας κλωτσήσει πατείστε Δεξιά.

**Σκηνή 21 :** Πατείστε Fire και συνεχίστε.

**Σκηνή 22 :** Ξανά Fire, μόνο που αυτή τη φορά θα βρεθείτε στη πλάτη σας, οπότε πατάτε Δεξιά.

**Σκηνή 23 :** Αμέσως πατείστε Fire, και όταν αυτός κλωτσήσει πατείστε Κάτω και περνάτε ανάμεσα απ'τα πόδια του.

**Σκηνή 24 :** Πίσω στη πλάτη σας ξανά, και πατάτε Fire.

**Σκηνή 25 :** Μόλις επιτεθεί ο Borf, πατείστε Πάνω και μετά πατείστε Κάτω.

**Σκηνή 26 :** Εδώ πατάτε Δεξιά για να τρέξετε πίσω από τον Borf, και μετά πατείστε Κάτω για να σκαρφαλώσετε στη πλάτη του.

**Σκηνή 27 :** Μικρά μπλε πλάσματα αρχί-

ζουν να σκαρφαλώνουν πάνω στον Borf για να τον ελευθερώσουν από τον Dexter.

Περιμένετε λοιπόν να σας πλησιάσουν όσο πιο κοντά γίνεται, και μετά πατάτε Αριστερά για να πιαστείτε από το σκοινί.

**Σκηνή 28 :** Αφήστε τον Dexter να πέσει πάνω στο δίσκο, και μετά πριν αυτός βουλιάξει μέσα στη λάβα, πατείστε Δεξιά.

**Σκηνή 29 :** Τώρα τρέχετε κατά μήκος ενός μονοπατιού. Για να αποφύγετε τον θάνατο από τις ακτίνες Infanto, πατείστε Δεξιά όταν αυτές κτυπήσουν το μονοπάτι.

**Σκηνή 30 :** Η ακτίνες ξανακτυπάνε το μονοπάτι, οπότε πατάτε Αριστερά για να συνεχίσετε το τρέξιμο σας.

**Σκηνή 31 :** Βλέπετε τώρα τον Dexter να τρέχει κατά μήκος του μονοπατιού με τους καθρέπτες, και καθώς οι ακτίνες κτυπούν το μονοπάτι πατείστε Αριστερά για να ξεφύγετε από το δρόμο τους.

**Σκηνή 32 :** Καθώς μπαίνετε σ'αυτή την οθόνη πατείστε Αριστερά και αμέσως μετά Δεξιά, για να ανακλάσετε την ακτινοβολία με τον καθρέπτη και να εξοντώσετε τον Borf.

Ο κόσμος μπορεί να κοιμάτε πάλι ήσυχος, μια και το μέγεθος του Borf δεν του επιτρέπει άλλες απειλές προς την ανθρωπότητα !!!



Σ Ο

Ε 9 Χ Ε 1 Ρ 1 Δ 1 Ο

**Δ**εν έχει περάσει πολύ καιρός που δώσαμε αρκετές συμβουλές στους φίλους του Falcon, ενός πολύ καλού πράγματι simulator. Σήμερα, σειρά έχουν οι φίλοι του Fighter Bomber, οι οποίοι και με το δίκιο τους δεν πρέπει να μείνουν παραπονεμένοι !!!

Αλλωστε, αυτό που κάνει αρεστό το Bomber στους οπαδούς του είναι η ευκολία παιχνιδιού του, που παρά την ( φαινομενικά ) αργή κίνησή του αποτελεί σημαντικό προτέρημα σε σχέση με τις δυσκολίες που παρουσιάζουν άλλα παρόμοια προγράμματα στο χειρισμό τους. Φορέστε λοιπόν το αεροπορικό σας μπουφάν, διαλέξτε κάποιο βομβαρδιστικό της αρεσκείας σας, και φύγαμε....



#### ΠΡΟΣΓΕΙΩΣΗ

**Α**ς ξεκινήσουμε με το τέλος κάθε πετυχημένης αποστολής, την προσγείωση !!! Ασχета με την προαναφερόμενη γενική ευκολία του προγράμματος, η προσγείωση είναι μία δύσκολη υπόθεση. Υπάρχουν κάμποσοι τρόποι για να κάνετε μία πετυχημένη προσγείωση, και εμείς εδώ θα σας αναφέρουμε έναν απο αυτούς. Πετάξτε κατευθείαν προς τη βάση, και όταν έχετε πλησιάσει στα τέσσερα χιλιόμετρα στρίψτε το αεροπλάνο στην αντίθετη κατεύθυνση. Πατείστε το κουμπί για να έχετε την πίσω όψη, και ευθυγραμμιστείτε με τον αεροδιάδρομο ( να είναι στο κέντρο ). Να πούμε εδώ ότι όταν κάνετε αυτές τις ενέργειες πρέπει να πετάτε σ'ένα ύψος γύρω στα χίλια πόδια. Κάντε την επιτάχυνση γύρω στο 50% και στρίψτε το αεροπλάνο μισό κύκλο. Αν είσατε μερικές μοίρες έξω απ'την πορεία σας, αυτό διορθώνεται εύκολα. Κατεβάστε τις ρόδες, και αρχίστε την κάθοδο. Όταν φτάσετε πάνω από τον αεροδιάδρομο φέρτε το ύψος σας στα πενήντα πόδια, και πατείστε τα aibrakes. Σηκώστε ελαφρά τη μύτη του σκάφους προς τα πάνω ώστε ν'ακουμπήσουν πρώτα οι πίσω τροχοί στο έδαφος, πατείστε τα φρένα και κλείστε τις τουρμπίνες. Αυτό ήταν όλο !!!...

#### ΠΑΘΗΤΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

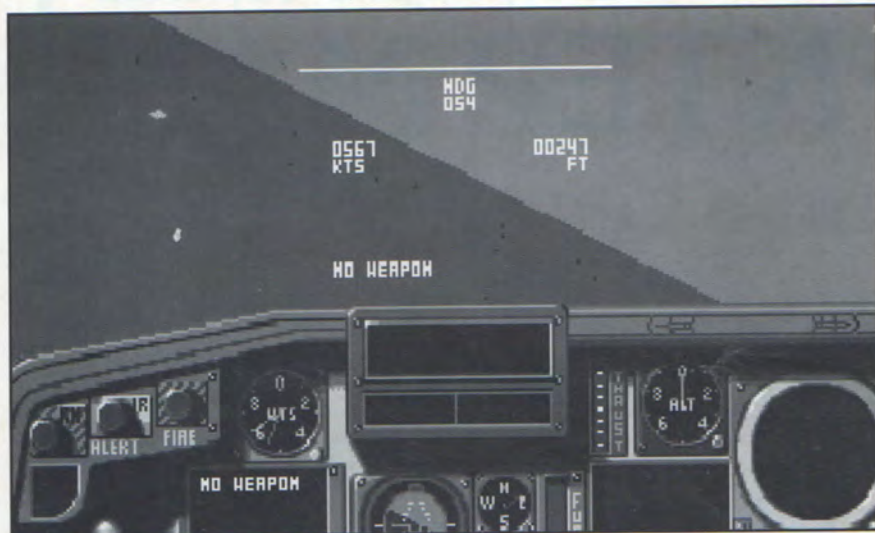
**Κ**ατ'αρχήν παθητικούς στόχους εννοούμε αυτούς που δεν ανταποδίδουν τα πυρά ( ραντάρ, γέφυρες, κλπ ). Με αυτούς τους στόχους δεν πρέπει να συναντήσετε δυσκολίες. Μια καλή αναγνώριση της περιοχής και κάμποση εξάσκηση θα βοηθήσουν πολύ. Ιδιαίτερη εξάσκηση χρειάζεται στους ελεύθερους

βομβαρδισμούς. Μπορεί η δουλειά να γίνεται πίο εύκολα με τους Maverick, αλλά στις τελευταίες αποστολές υπάρχουν μερικοί στόχοι που δεν επηρεάζονται από αυτούς τους πυραύλους.

#### ΕΠΙΘΕΤΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

**Ε**πιθετικοί στόχοι. Εδώ είναι που αρχίζουν τα δύσκολα !! Αυτοί οι στόχοι συνήθως έχουν καλή αερο-

# BOMBER



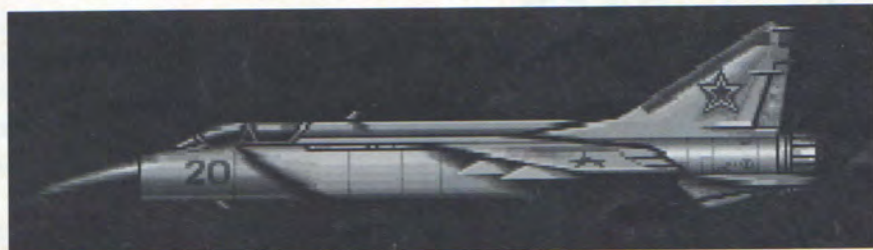
πορική κάλυψη, συν κάμποσες συστοιχίες από πυραύλους SAM. Ας ξεκινήσουμε λοιπόν με τα επίγεια κακά. Το πρώτο πράγμα που πρέπει να κάνετε είναι να βγάλετε εκτός μάχης τα ραντάρ. Έτσι, και η ακρίβεια των βολών θα μειωθεί σημαντικά, και η συχνότητά τους επίσης.

Γιαυτή τη δουλειά το καλύτερο όπλο είναι η αντι-ραντάρ οβίδα HARM. Δεν χρειάζεται να λοκάρετε πάνω στο στόχο, απλά η οβίδα πάει από μόνη της στη πιό κοντινή πηγή ακτινοβολίας. Η επόμενη σας κίνηση έχει να κάνει με την επιθετικότητα των εχθρικών μαχητικών. Αν η εναέρια κάλυψη δεν είναι τόσο μεγάλη, αποτελειώνετε τους υπόλοιπους στόχους προσέχοντας ταυτόχρονα και τη πλάτη σας.

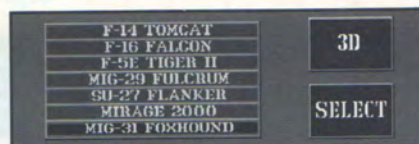
Όταν τελειώσετε με όλους τους στό-

χους πατάτε τα afterburners και μην σας είδανε !!! Υπάρχει ένα σημαντικό πράγμα που δεν πρέπει να ξεχνάτε.

Έχετε στον έλεγχό σας ένα βομβαρδιστικό και όχι ένα επιθετικό αεροπλάνο.



Τα εχθρικά αεροσκάφη έχουν καλύτερα όπλα για να σας πολεμήσουν, και περισσότερες δυνατότητες σχετικά με το δικό σας αεροπλάνο την ώρα της μάχης. Μόνο σε περίπτωση που πετυχαίνετε



ένα καλό και γρήγορο λοκάρισμα, αξίζει το κόπο να καθήσετε και να πολεμήσετε. Ειδικά στις τελευταίες αποστολές είναι όπου φύγει-φύγει προς τη βάση σας !! Βέβαια αν η περίπτωση απαιτεί μάχη, τότε να τι μπορείτε να κάνετε για καλύτερα αποτελέσματα.

Ανεβείτε όσο πιο ψηλά μπορείτε και βουτήξτε πάνω στον εχθρό, έχοντας με αυτόν τον τρόπο αποκτήσει μεγαλύτερη ικανότητα για μανούβρες και ταχύτητα. Από την άλλη πλευρά, αυτός που σας επιτίθεται από χαμηλότερο ύψος και προς τα πάνω, έχει να ανταπεξέλθει σε ισχυρές δυνάμεις G, και χαμηλή ταχύτητα.

Σωστή εκμετάλλευση αυτών των παραγόντων, μπορεί να σας χαρίσει την επιθυμητή νίκη και υπεροχή.

## ΤΕΧΝΙΚΕΣ

### ΓΙΑ ΒΟΜΒΑΡΔΙΣΜΟΥΣ

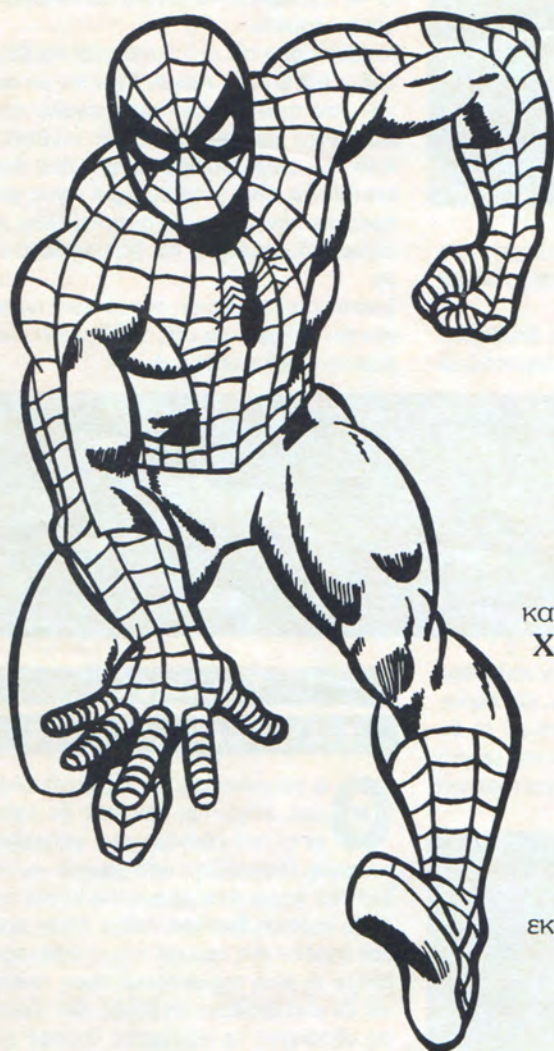
Θα τελειώσουμε με τις συμβουλές μας, λέγοντας σας πως θα πετύχετε πιο εύκολα τους επίγειους στόχους. Πλησιάζετε από χαμηλά, με ταχύτητα γύρω στα εξακόσια κμ/ώρα και ύψος περίπου διακόσια πόδια. Όταν είσατε σχεδόν στη κορυφή του στόχου τραβείτε τη μύτη του σκάφους προς τα επάνω και ελευθερώστε τη βόμβα. Με κάμποση εξάσκηση τα πράγματα θα σας φανούν πολύ πιο εύκολα απ'ότι τη πρώτη φορά. Επίσης, επειδή χρειάζεται να πετάτε σε χαμηλό ύψος για να πετύχετε αυτό τον βομβαρδισμό, αποφεύγετε την έγκαιρη ανακάλυψη σας από τα εχθρικά ραντάρ. Το κατάλληλο όπλο γι'αυτές τις περιπτώσεις είναι η Cluster Bomb. Καλές μονομαχίες, καλούς βομβαρδισμούς, και καλές αποστολές !!! Μαζί θα τα ξαναπούμε στο επόμενο τεύχος. Εσείς σίγουρα θα έχετε πολλά να κάνετε μέχρι τότε !!!



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

ΑΠΡΙΛΙΟΣ '91

## ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

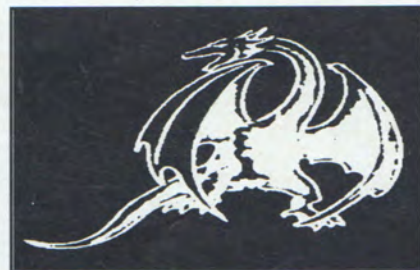
Το μαγαζάκι μας για αυτό το μήνα σας έχει και άλλη μια έκπληξη, έναν διαγωνισμό. Οποιος από εσάς μας στείλει την πιό ορθοκληρωμένη λύση για το γνωστό σας "DEJA VU" θα κερδίσει ένα παιχνίδι της αρεσκείας του για το format του υπολογιστή του. Στείλτε τις λύσεις σας μέχρι 25 Μαΐου, στη διεύθυνση :



ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER,  
ΣΠΑΡΤΗΣ 75,  
12761, ΧΑΙΔΑΡΙ,  
ΓΙΑ ΤΟΝ "ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟ  
ΤΟΥ SPELL SHOP".

## ULTIMA IV.

QUEST OF THE AVATAR.  
(B' μέρος και τελευταίο)



Ο φίλος μας Χρόνης Τζιτζιμπάσης από την Λάρισα μας στέλνει κάποια ωραία spell για το πολύ γνωστό μας παιχνίδι Ultima IV. Ζητάει όμως και την βοήθειά σας.

USER 79

Όπου υπάρχει ??? στο κείμενο ο φίλος μας Χρόνης ζητά την βοήθειά σας. Οποιοι αναγνώστης γνωρίζει κάτι μπορεί να μας γράψει.

## TA SPELLS

Κατέχω τα εξής:

- Q-Quickness** = Ash, ginseng, garlic, silk, pearl, root.  
**R-Resurrect** = Ash, gindeng, garlic, silk, moss, root.  
**S-Sleep** = Ash, gindeng, garlic, silk, moss, pearl, root.  
**G-Gate** = Ash, pearl, Root.  
**M-Magic Missile** = Ash, pearl.

Αν ξέρετε τα regents για τα αλλά μην διστάσετε στείλτε τα.

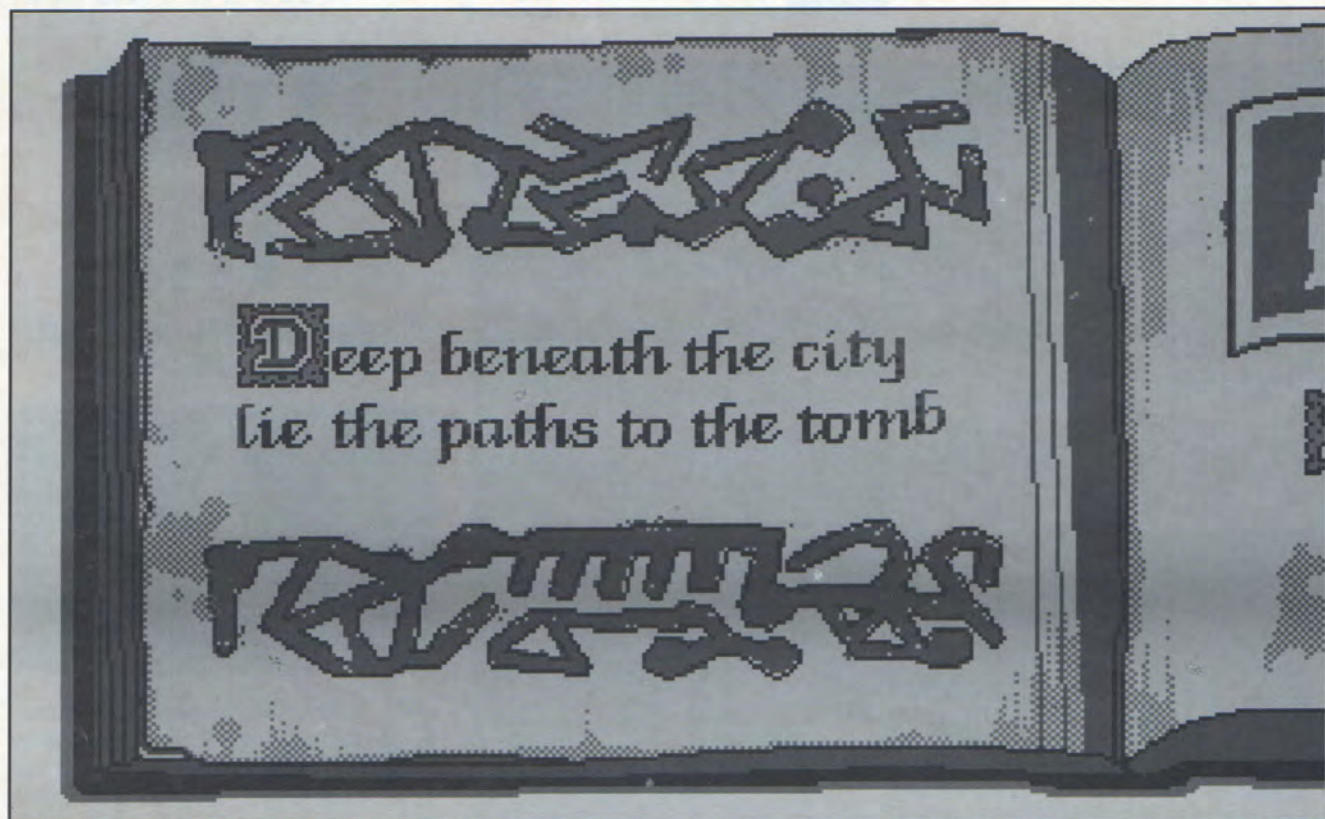
## STONES

- 1) Orange: (sacrifice) : use in the altars of love and courage. Βρείτε την στο Dungeon ??
- 2) Green: (Justice): χρήση στα Altar room of ?? και ?? . Βρείτε την στο Dengeon Wrong.
- 3) Yellow: ?? : στα ?? και ?? . Βρείτε την στο Dungeon olespite.
- 4) Purple: ?? : στα alter room of truth and courage. Ρώτα στο Tar στο Trinsic για το που θα την βρεις.
- 5) Blue: (Honesty) : Χρήση στα Alter room of ?? και ?? . Βρείτε την στο Deceit.
- 6) Red: ?? : στα Alter room of courage and love. Βρείτε την στο destart.  
Την χρειάζεστε για να βρείτε το 3ο μέρος κάποιου κλειδιού για την πύλη της ABUSS.

7) White: (Spirituality) : στα Alter room of truth and courage. Βρείτε την στο ?? . Ρωτήστε το φάντασμα του ISAAC που στοιχειώνει στο πανδοχείο (inn) του Skara brae.

## EXTRA TIP

- 1) Κάντε meditation στα shrine της Horesty, compassion και Valor για 3 cycles για να ξέρετε πως θα εισχωρήσετε στην Abyss.
- 2) Ρωτήστε τον Nostro για το Rune of Valor.
- 3) Αναζητήστε το Mantra of justice και την green stone στο Dungeon Wrong.
- 4) Το Altar room του Destart συνδέει το Destart με τα covetous, shame και Hythloth.
- 5) Η Lock Lake είναι στο Cove.
- 6) Να επισκέπτεσε τον Seer Hawkwind συχνά και να κάνεις χρήση της σοφίας του για να βοηθήσεις τον εαυτό σου και τις αρετές σου. Κάθε φορά που είσαι έτοιμος ο Seer σου το λέει και τότε πρέπει να πάς σε κάποιο Shrine και να ζητήσεις να κάνεις Elevation για 1-3 cycles ανάλογα (συνήθως 3). Κάθε φορά που γίνεται αυτό γίνεσαι κομμάτι κομμάτι ένας AVATAR. Τότε θα είσαι έτοιμος για να αναζητήσεις το CODEX.
- 7) Για να φτάσεις στην τελική αναμέτρηση με το κακό πρέπει: α)Να κάνεις Elevation σε όλα τα Shrines (8 τις αρετές, όχι της brides, β)να έχεις το κλειδί των τριών κομματιών γ)να κατέχει/γνωρίζει το αγνό AXIOM και δ) την passage word.





# LARRY III

ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ ΣΤΙΣ

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΕΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

**Ο** Φίλος Νίκος Μανουσέλης που έχει κάνει έντονη την παρουσία του στην στήλη του Speel Shop μας στέλνει τις απαντήσεις στις ερωτήσεις που μας εμφανίζονται στην αρχή του Larry III.

Όπως μας λέει ο ίδιος έχυσε πολύ ιδρώτα τον ευχαριστούμε.

Οι ερωτήσεις είναι περιληπτικά δοσμένες.

Jack Benny's Chanffer...	A...B...C(σ)...D
"Who threw the ovealls...	A...B...C...D(σ)
You won't have to kick...	A...B...C(λ)...D(λ)
Candy is candy but...	A(λ)...B(λ)...C...D
Abbie Hoffman wrote...	A(λ)...B...C(λ)...D
Lizzy Borden gave her mather...	A(λ)...B...C(λ)...D
The five Marx Brothers...	A...B(σ)...C...D
Pesticide...	A...B...C(σ)...D
An oil glut is...	A(λ)...B...C(λ)...D
A philanthropist is...	A(σ)...B...C...D
Who fought the battle of Bulge...	A(λ)...B...C...D
Mohamed Ali was Known...	A(σ)...B...C...D
Marijuana has never been called...	A...B...C...D(σ)
Who never won the Nobel Peace...	A...B...C...D(λ)
In the spanish war, the...	A...B...C(σ)...D
Spiro Agnew...	A...B...C(σ)...D
In 1980 Americans supported...	A...B...C...D(σ)

In the mid 70's you had the dry...

A square root...

Senile people...

Henry "Hank"...

Acupuncture...

If you inhaled Agent Drange...

A condominium...

Which was not a 60's group...

The trilateral Comission is...

Two famous sex researchers...

... "Brown is Board of education..."

Canasta is...

...A.R.Y.N...

... "Naked Lunch"...

Artificial insemination...

Artificial intelligence...

The author of this game...

Michail Baryshnikov is...

Who died in love story...

A philatelist...

Comedians often play in...

A...B...C(σ)...D

Ask any mermaid...

A...B...C(λ)...D(λ)

Charles Dickens

Wrote...

A...B(σ)...C...D

A...B(σ)...C...D

A(σ)...B...C D

A...B...C...D(σ)

A(σ)...B...CAD

A...B...C...D(σ)

A(σ)...B...C...D

A(λ)...B...C...D(λ)

A...B...C...D(σ)

A(λ)...B...C...D

A...B(σ)...C...D

A...B(σ)...C...D

A...B...C(σ)...D

A...B...C...D(σ)

A...B...C...D(σ)

A...B...C(σ) D

A(σ)...B...C...D

A...B...C...D(σ)

A...B...C(λ)... D(λ)

A(σ)...B...C...D

A...B...C...D(σ)



1. Turn on APU (switch L).
2. Pump oil pressure handle (C) three times.
3. Turn on fuel pump (switch Q).
4. Switch to tank with fuel in it (J).
5. Turn on both magnetos (I), push switch to far right position.
6. Pull throttle out (E).
7. Switch ignition on (O).
8. When APU meter (B) reaches 300, press ignition button (N).

# LARRY II

## Η λύση του Larry II.

### (Α' ΜΕΡΟΣ)

**Μας την ζήτησε ο φίλος  
Χρήστος Μπακατσέλος και η  
παρέα του, από το Γαλάτσι.**

LOOK, μπειτε στο γκαράζ και κοιτά στο δεξιό τοίχο. LOOK, GET DOLLAR. Προχωρήστε βόρεια και δεξιά. Μόλλις το αεροπλάνο περάσει LOOK MAN. Τώρα πηγαίνετε στο Quikie Mart. Μπειτε μέσα και LOOK, LOOK LOTTERY MACHINE, BUY TICKET. Βγείτε και στον φράχτη LOOK HOLE. Πηγαίνετε στο στούντιο της τηλεόρασης. Μέσα στην υπάλληλο, LOOK WOMAN, SHOW TICKET. Σας λέει τα νούμερα που κερδίζουν, όταν σας ρωτήσει τα νούμερα τυπώστε αυτά που σας είπε. Προχωρήστε βόρεια και στον καναπέ SIT, κάποια στιγμή θα σας φωνάξουν από την αριστερή πόρτα τότε STAND. Μπειτε στο δωμάτιο. Εκεί γίνεται ένας διαγωνισμός που κερδίζετε μια κρουαζιέρα. Γυρίστε και πάλι στον καναπέ και SIT. Τώρα σας φωνάζουν από την δεξιά πόρτα, STAND. Κερδίζετε ένα τσέκ. Βγείτε τώρα και πηγαίνετε στο κατάστημα με τα ρούχα, μπειτε μέσα και LOOK, GET SWIM SUIT, LOOK WOMAN, PAY MONEY. Τώρα πηγαίνετε στο κουρείο και στην καρέκλα SIT. Αφού τελειώσετε πηγαίνετε στο Swabs Drugs. Μπειτε μέσα και στο τελευταίο αριστερά ράφι, LOOK SHELVES, GET SUNSCREEN, PAY MONEY. Τώρα πηγαίνετε και πάλι στο Quikie Mart. Μπειτε μέσα και USE SODA DISPENSER, PAY MONEY. Βγείτε και πηγαίνετε στο μουσικό κατάστημα. Μπειτε μέσα και στην κοπέλα LOOK GIRL, TALK GIRL. Φυγέτε, ξαναγυρίστε στην αρχική οθόνη και LOOK BIN, SEARCH BIN, GET PASSPORT. Πηγαίνετε τώρα στο κρουαζιερόπλοιο, στον έλεγχο SHOW TICKET.

Πλοίο.

Το πλοίο έχει ξεκινήσει. Πηγαίνετε στο κουρείο του πλοίου και SIT. Βγείτε και πηγαίνετε στο μπάρ του πλοίου, εκεί LOOK, GET SPINACH DIP. Αφού φύγετε από το μπάρ πηγαίνετε στο δωμάτιο σας, εδώ LOOK, LOOK NIGHTSTAND, GET GRUIT. Στην πόρτα που βρίσκετε δεξιά OPEN DOOR. Μην μπειτε και άλλο μέσα αλλά ακούστε τι θα σας πεί, βγείτε και ξαναμπειτε κλείνοντας και ανοίγοντας την πόρτα. Τώρα το δωμάτιο είναι άδειο. Τώρα LOOK, LOOK NIGHTSTAND, OPEN STAND, LOOK IN STAND, GET KIT, γυ-

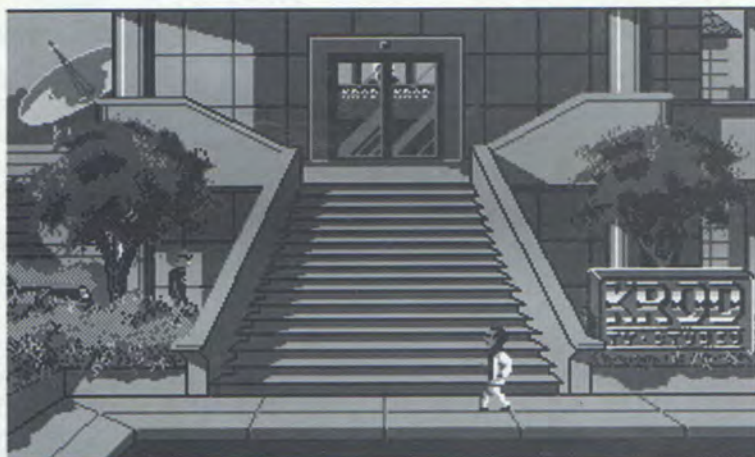
ρίστε στο δωματιό σας και κλείστε την πόρτα. Τώρα WEAR SWIMSUIT. Αφού το φορέσετε πηγαίνετε στην πισίνα. Στην πισίνα υπάρχει μια άδεια ξαπλώστρα, πλησιάστε την και USE SUNSCREEN, SIT μετά από λίγο STAND, μπειτε μέσα στην πισίνα και SWIM, στο κέντρο περίπου της πισίνας DIVE, στο μπάτο της πισίνας βλέπετε ένα bikini top, GET BIKINI TOP, βγείτε στην επιφάνεια και στην σκάλα GET OUT, USE SUNSCREEN. Γυρίστε στο δωματιό σας και CHANGE CLOTHES. Αφού φορέσετε τα ρούχα σας πηγαίνετε στην καμπίνα του καπετάνιου. Προχωρήστε όσο πιο δεξιά μπορείτε και LOOK, LOOK CONSOLE, LOOK TERMINALS, LOOK LEVER, TURN LEVER, τώρα βγείτε προσεκτικά και πηγαίνετε στην βάρκα, εκεί GO IN BOAT, THROW DIP, WEAR WIG. Μετά από μέρες φτάνετε στο νησί, αφού βγείτε στην παραλία πηγαίνετε δεξιά και TALK TO WOMAN, μην την ακολουθήσετε όμως, περιμέντε λίγο και μετά φύγετε.

Ζούγκλα.

Στην μέση περίπου της οθόνης κάντε LOOK, LOOK VEGATION, LOOK FLOWERS, GET FLOWER. Μετά βρίσκεστε στο ρεστοράν, TALK MAN, SIT, όταν σου ετοιμάσουν το τραπέζι SIT αλλά μην φάς, STAND και στον μπουφέ LOOK BUFFET, GET KNIFE. Φυγέτε, φτάνετε στο ξενοδοχείο. Στο αριστερό

κομοδίνο LOOK, GET MATHES, μπειτε μέσα στην τουαλέτα και LOOK, GET SOAP. Φεύγετε και πηγαίνετε στο κουρείο εκεί SIT. Βγαίνοντας στην παραλία πηγαίνεται δεξιά, πάνω στους βράχους υπάρχει ένα μαγιά, LOOK, GET BIKINI BOTTOM. Ξαναγυρίστε στο ξενοδοχείο. Πηγαίνετε πάνω και δεξιά ώστε να μην φαίνεστε και WEAR BIKINI, PUT THE SOAP IN THE BIKINI TOP. Τώρα έτσι όπως είστε πηγαίνετε στο κουρείο και SIT. Αφού βγείτε από το κουρείο πηγαίνετε στην παραλία, αυτή τη φορά προχωρήστε προς τα αριστερά. Αφού περάσετε τους πράκτορες χωρίς να καταλάβουν ότι

είστε εσείς λόγο της μεταμφίεσης διασχίστε το μονοπάτι. Αμέσως μόλις σας εμφανιστεί το μήνυμα ότι σταμάτησες για λίγο WEAR CLOTHES. Στο αεροδρόμιο στους δύο Krisna GIVE FLOWER, μπειτε μέσα. Τώρα προχωρήστε αριστερά και μετά βόρεια. Μπειτε στο κουρείο και LOOK WOMAN, SIT. Βγαίτε και πηγαίνετε δύο οθόνες δεξιά, στον άνδρα LOOK, LOOK MAN, TALK MAN, SHOW PASSPORT. Πηγαίνετε δεξιά και καθήστε μπροστά στην ταινία αποσκευών. Σε κάθε βαλίτσα που περνά κάνει GET BAG. Η 12η βαλίτσα έχει βόμβα. Αφού σκάσει και φύγουν όλοι από την ουρά πλησιάστε τον υπάλληλο και BUY TICKET. Πηγαίνετε δεξιά και στον άντρα TALK TO MAN, SHOW PASSPORT. Πηγαίνετε άλλες δύο οθόνες δεξιά. Στο μπάρ LOOK, READ SIGN, BUY FOOD, LOOK IN PLATE, GET PIN. Δεξιά σου υπάρχουν κάποια μηχανήματα πλησιάστε και USE MACHINE. Τώρα μπορείτε να ανέβετε τις σκάλες. Βρίσκεστε στην αίθουσα αναχώρησης LOOK, LOOK COUNTER, GET PAMPHLET, στον άνδρα TALK TO MAN, SHOW TICKET. Μπειτε μέσα στο αεροπλάνο και καθήστε, εδώ GIVE PAMPHLET, LOOK, GET BAG, STAND. Πηγαίνετε στο πίσω μέρος του αεροπλάνου, προχωρώντας κάτω και δεξιά. Εδώ WEAR PARACHUTE, LOOK DOOR, PICK LOCK, TURN HUNDLE, OPEN DOOR, OPEN PARACHUTE.



# ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ

## BIT-72\*

### THE BEST GAME CONSOLES



ΛΙΑΝΙΚΗ ΤΙΜΗ  
ΕΚΠΛΗΞΗ  
23.950 ΜΕ Φ.Π.Α.

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

BIT-72 GAME CONSOLE\*  
ΣΥΝΔΕΣΤΕ με TV ή Monitor  
και απολαύστε ατελείωτες  
ώρες ψυχαγωγίας σπίτι σας

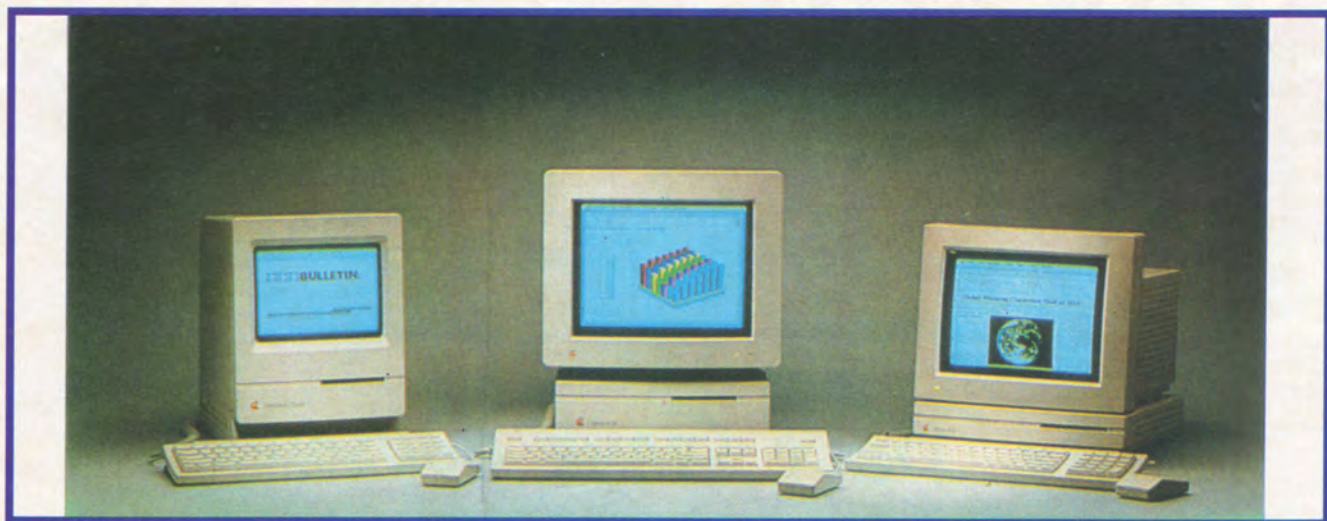
\*NINTENDO COMPATIBLE

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ

**GreekSOFTWARE**

ΠΡΙΓΚΗΠΟΝΗΣΩΝ 28

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



# ΤΑ ΜΗΛΑ ΚΑΤΩ ΑΠΟ ΤΟ ΔΕΝΤΡΟ!

Παρουσιάζοντας τους νέους υπολογιστές της Apple Computer Inc.®

ΤΟΥ Ρ. ΓΚΡΕΛΛΟΝΙ

Τα τελευταία χρόνια έχουν πέσει πολλά «σύνορα». Εκτός από τα πολιτικά, οικονομικά, πολεμικά γεγονότα (τα οποία δεν επηρεάζουν τους φοβερούς Users που διαβάζουν USER) τι θα μπορούσε να σας τaráξει και να σας ανυσηχήσει (Ειδικά αυτούς τους Users που έχουν Amiga, Atari ST ή Archimedes);

Οι νέα σειρά υπολογιστών της Apple® που εκτός από τα φοβερά χαρακτηριστικά τους, το ίδιο φοβερή είναι και η τιμή τους!

Ναι πλέον ανήκουν στο παρελθόν οι ημέρες που προσπαθούσαμε να πιάσουμε τα μήλα που κρέμοταν πάνω από την μηλιά και δεν τα καταφέραμε.

Τώρα αυτά τα μήλα έχουν πέσει στο έδαφος και μπορεί να τα μαζέψει ο οποιοσδήποτε (με μερικές εκατοντάδες χιλιάδες στο καλάθι του!). (Ρε τον.... τι παρορμειώσεις σκέφτομαι τσ! τσ! τσ!).

Το USER πάντα πρωτοπόρο, είχε για λίγες ημέρες στη διάθεση του τα νέα μοντέλα της Apple® και πιο συγκεκριμένα: τον Macintosh Classic, τον Macintosh LC και τον Macintosh II si. Απολαύστε τα!

## ΓΕΝΙΚΑ

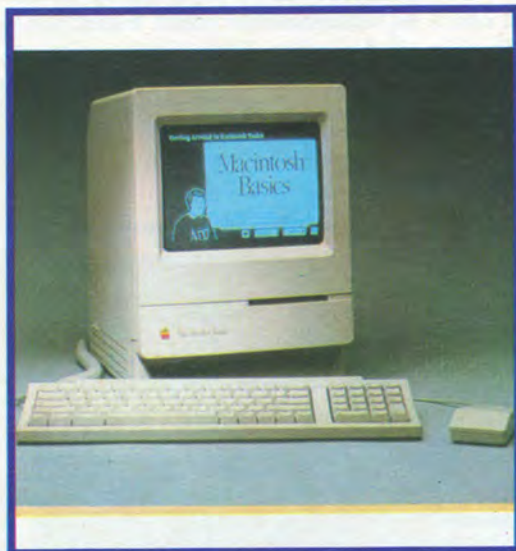
**Π**ριν σας παρουσιάσω τα νέα μοντέλα θα ήθελα να σας πω μερικά χαρακτηριστικά των μηχανημάτων Apple Macintosh, τα οποία τα έκαναν να ξεχωρίζουν από τον υπόλοιπο (εκείνα τα χρόνια) πράσινο κόσμο (του MS-DOS). Καταρχήν ήταν τα μοναδικά μηχανήματα που είχαν ποντίκι, γιατί το λειτουργικό τους ήταν, (είναι και θα είναι) γραφικό (πως λέμε Workbench, GEM κ.τ.λ.). Ήταν οι πρώτοι υπολογιστές που έφεραν επάνω τους πραγματικές γραμματοσειρές και ο χρήστης μπορούσε να τις δει στην οθόνη του, μέσα από οποιοδήποτε πρόγραμμα. Το λειτουργικό τους και η λογική των προγραμμάτων ήταν και είναι τόσο εύκολα (με την χρήση του ποντικιού), που μαθώντας το λειτουργικό, ήξερες να χρησιμοποιείς το 60% των προγραμμάτων (και κατά συνέπεια δεν χρειάζεται να θυμάσαι εντολές και συντάξεις κ.τ.λ. μειώνοντας δραματικά τον χρόνο εκμάθησης του). Και πάρα πολλά ακόμα που θα ήταν άσκοπο να σας τα πω εάν δεν τα δείτε μόνοι σας.

### MACINTOSH CLASSIC

**Ι**σως σε κάποια έκθεση υπολογιστών, να έχετε παρατηρήσει κάτι κουτιά χρώματος γκρι με μια μικρή μονόχρωμη 9 ιντσών οθόνη. Αυτό είναι το πλέον κλασσικό σχήμα ενός Macintosh που έχει μείνει στην ιστορία. Ένα μικρό κουτί που χωράει σε οποιοδήποτε χώρο, καταλαμβάνοντας μικρή επιφάνεια στο γραφείο, και μεταφέρετε εύκολα λόγω της υποδοχής που υπάρχει πάνω από το κουτί για να μπαίνει το χέρι. Ο επεξεργαστής του είναι ο 68000

το software και δεν υπάρχει ποτενσιόμετρο (είπαμε το κόστος χαμηλό). Ομως υπάρχει κάτι καινούργιο - σε σύγκριση με το πιο παλιό μοντέλο- τον Macintosh Plus: Τώρα πιά ο σκληρός δίσκος μπορεί να είναι μέσα στο κουτί κάνοντας ένα πολύ μικρό σύνολο αλλά ταυτόχρονα δυνατό (στα MacPlus ο σκληρός δίσκος ήταν εξωτερικός). Ο προερατικός σκληρός δίσκος είναι 40 MB χωρητικότητας. Άλλο χαρακτηριστικό είναι ότι τώρα πιά το drive του είναι 1.44 MB χωρητικότητας και αναγνωρίζει εκτός από δισκέτες Mac και MS-DOS και OS/2 και ProDOS. Έτσι δίνε-

ται η δυνατότητα στον χρήστη να ανταλλάξει δεδομένα από έναν υπολογιστή σε έναν άλλο. Έχει έξι θύρες για σύνδεση περιφερειακών που σας επιτρέπει να συνδέσετε διάφορα περιφερειακά της Apple (και μερικών τρίτων κατασκευαστών). Επίσης διαθέτει το γνωστό πρωτόκολλο δικτύου, το AppleTalk, το οποίο με ένα καλώδιο και ένα μικρό κουτάκι είσατε σε δίκτυο! (ούτε κάρτες, ούτε τίποτα). Αυτό που μας εντυπωσίασε περισσότερο είναι



Motorola στα 8 MHz. Η κεντρική του μνήμη RAM είναι 1 MB και μπορεί να επεκταθεί στα 4 MB. Η οθόνη του είναι 9 ιντσών, όπως είπαμε και πιο πάνω αλλά η ευκρίνεια που προσφέρει είναι κυριολεκτικά το κάτι άλλο (δεν ξέρω εάν έχετε δει μια διαφήμιση απορρυπαντικού με μια κυράτσα που λέει: ΡΕ ΑΣΤΡΑΨΕ ΤΟ ΜΑΤΙ ΜΟΥ!! το ίδιο θα πούμε και εμείς για την οθονούλα). Η ρύθμιση της οθόνης γίνεται μέσα από

το σχήμα του. Πολύ κομψό καταλαμβάνει λίγο χώρο και το πιο σημαντικό μεταφέρεται παντού. Διατίθεται σε δύο configurations με 1MB και 1 drive ή με 2MB, 1 drive και σκληρό δίσκο 40 MB.

### MACINTOSH LC

**Λ**οιπόν User-άδες να μου το θυμηθείτε αυτό το μηχανάκι θα γράψει ιστορία!! Είναι ο πιο φτη-

νός έγχρωμος υπολογιστής της Apple που έχει βγει ποτέ. Βέβαια για να το πετύχουν αυτό έχουν κάνει μια πλακέτα πραγματικό έργο τέχνης, αλλά από θύρες επέκτασης μόνο μία. Καταρχήν βλέποντάς το δεν μπορείς να φανταστείς ότι αυτό το κουτί pizza (το CPU είναι σε μέγεθος κουτιού pizza) περιέχει τον 68020 στα 16 MHz, 2MB μνήμη που επεκτείνεται στα 10 MB, ένα Super Drive (με ίδια χαρακτηριστικά σαν του drive του Mac Classic), σκληρό δίσκο 40 MB και όλες τις θύρες για σύνδεση περιφερειακών που έχει και ο Classic. Εκτός από αυτά, περιέχει και μία είσοδο ήχου (στη συσκευασία περιλαμβάνεται και μικροφωνάκι), από την οποία μπορείτε να γράφετε τους ήχους που θέλετε είτε για να τους δουλεύετε από τις ρυθμίσεις, είτε από διάφορα άλλα προγράμματα.

Επίσης, ένα άλλο υπέρ αυτού του υπολογιστή είναι η κάρτα που μπαίνει στην μοναδική θύρα επέκτασης του και τον κάνει συμβατό με τον Apple IIe (Η παλιό θα τον θυμούνται, για τους νέους λέω ότι ο Apple IIe έμοιαζε σε γραφικά και δυνατότητες με τον Commodore 64 και υπάρχουν για αυτόν άπειρα προγράμματα, παιχνίδια κ.τ.λ.). Οι οθόνες που έχουν βγει για αυτόν είναι 12 ιντσών. Στην μονόχρωμη των 12 ιντσών



έχουμε 16 τόνους του γκριζου. Στην έγχρωμη 12 ιντσών έχουμε 256 χρώματα η αποχρώσεις του γκρι. Με την προσθήκη 512 VRAM SIMM πετυχαίνουμε 32.000 χρώματα στην έγχρωμη οθόνη και 256 τόνους του γκρι στην μονόχρωμη. Αρκετά καλό ποσό χρωμάτων ή γκριζων. Το πιο αξιοπερίεργο όπως είπα και στην αρχή είναι το μέγεθός του το οποίο με ένα πιο μεγάλο monitor χάνεται το CPU!!

# ΓΕΝΙΚΑ ΤΟ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ ΤΟΥ Macintosh®

**Τ**ο λειτουργικό σύστημα του Macintosh, είναι αυτό που τώρα όλοι επιδιώκουν να έχουν στα μηχανήματά τους.

Ομως παρά τις προσπάθειες, πιστεύω, ότι θα πρέπει να δουλέψουν αρκετά ακόμη για να πετύχουν αυτό το αποτέλεσμα που προσφέρει η Apple όλα αυτά τα χρόνια.

Μερικά χαρακτηριστικά του Finder (η ονομασία του συστήματος) είναι τα εξής:

- Συμβατότητα με χιλιάδες εφαρμογών και προγραμμάτων (Προγράμματα που έχουν φτιαχτεί το 1982 τρέχουν ακόμα και στο πιο νέο σύστημα που έχει κυκλοφορήσει).

Και αυτό γιατί στη Rom του Macintosh υπάρχει το ToolBox (Programmer Tools), το οποίο περιέχει όλες τις ρουτίνες για να δώσει ο προγραμματιστής το Macintosh interface στον χρήστη, χωρίς να σπαταλάει πολύτιμες ώρες στο να φτιάχνει μόνος του τα παράθυρα τα scroll bars κ.τ.λ.

- Το γνωστό Macintosh User Interface που περιλαμβάνει ποντίκι, παράθυρα, pull-down μενού κτλ.

(Τα οποία έχουν την σταθερότητα και την ταχύτητα που απαιτεί ο χρήστης, ο νούν νοήτω)

- Το λειτουργικό σύστημα Multi-Finder (Το οποίο επιτρέπει στο χρήστη να έχει παραπάνω από μια εφαρμογή ανοιχτή και να ανταλλάσει δεδομένα από την μία στην άλλη).

- Λειτουργίες Αντιγραφή,Κοπή και Κόλληση (Cut-Copy-Paste) οι οποίες διαχειρίζονται ΚΑΙ γραφικά ΚΑΙ κείμενο.

- Τυπογραφικής ποιότητας PostScript® εκτύπωση κειμένου.

- Λειτουργικό σύστημα δικτύωσης AppleTalk® ενσωματωμένο.

Όλα αυτά κάνουν την Apple να υπερέχει, σε αυτά που οι άλλες εταιρείες προσπαθούν τώρα να προσφέρουν.

## ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

**Α**ξίζει να πούμε ότι η Apple με αυτά τα τρία μοντέλα δίνει την ευκαιρία σε αυτούς που ήθελαν έναν Macintosh αλλά δεν είχαν τόσα πολλά χρήματα, να το αγοράσουν τώρα. Αυτό το μηχανήμα ΔΕΝ (ΔΕΝ,ΔΕΝ) είναι για παιχνίδια, αντίθετα είναι για προγραμματισμό (κάπως πιο ανώτερο από τον κοινό προγραμματισμό. Δείτε την HyperCard και θα καταλάβετε), για εφαρμογές DeskTop Publishing (καμμία σχέση με Windows, GEM κ.α. που υπάρχουν στα PC. Το περιοδικό που κρατάτε στα χέρια σας έχει θγει από Macintosh), για γραφιστική (Υπάρχουν φοβερά προγράμματα για postScript γραφικά), Multimedia (ειδικά τώρα που περιλαμβάνει μικρόφωνο και sampling software) και θέβαια όλα αυτά στο φιλικό περιβάλλον του Macintosh. Η οποία φιλικότητα οφείλεται σε μεγάλο βαθμό και στην ελληνική αντιπροσωπεία που έχει εξελληνίσει τα πάντα στους υπολογιστές Macintosh. Από τα εγχειρίδια χρήσης έως και το λειτουργικό. Εάν λοιπόν είσατε λάτρης των 68XXX της Motorola, έχετε βαρεθεί τα παιχνίδια και η δουλειά σας έχει σχέση με αυτές τις κατηγορίες που αναφέραμε πιο πάνω τότε πιάστε και εσείς ένα μήλο από κάτω!! (Για πληροφορίες στις τιμές απευθυνθείτε στην αντιπροσωπεία των Macintosh : Rainbow Computers, τηλ: 9012 892 ή στους dealers της Apple.)

## MACINTOSH IIxi

**Ο** πιο επαγγελματικός, αλλά και πιο ακριβός, από τους τρεις είναι ο Macintosh IIxi. Έχει επεξεργαστή 68030 που τρέχει στα 20 MHz. Ο σκληρός δίσκος είναι 40 MB ή 80 MB. Παίρνει προαιρετικά μαθηματικό συνεπεξεργαστή 68882 επίσης στα 20

MHz. Έχει ενσωματωμένη PMMU και μπορεί να τρέξει Apple Unix. Και εδώ υπάρχουν όλες οι θύρες για την σύνδεση περιφερειακών καθώς επίσης και η είσοδος για ήχο. Στον IIxi υπάρχει μια μεγάλη ποικιλία από οθόνες που μπορεί να διαλέξει κανείς. Ετσι υπάρχει επιλογή μεταξύ έγχρωμων 13 ιντσών, μονόχρωμων μεγέθους A4, έγχρωμες double page κ.α.



**HAND HELD CONSOLES, κονσόλες χειρός, χεριού όπως ήμε στα ΕΛΛΗΝΙΚΑ υπάρχουν ποιάς. Πόσες όμως υπάρχουν, επώνυμα στην ΕΛΛΗΝΙΚΗ Αγορά και πόσες πραγματικά αξίζουν; Οχι, δεν είναι ρητορική ερώτηση και δυστυχώς δεν ξέρω την απάντηση. Όμως ένα είναι σίγουρο: το μηχανηματάκι που βλέπετε στην φωτογραφία και που σας παρουσιάζουμε αυτή τη στιγμή είναι καλό!**

# GAMATE

## ΕΞΩΤΕΡΙΚΗ ΑΠΟΨΗ

**Ε**ξαιρετικά καλός χρωματισμός σε ένα βαθύ μολυβίγκρι που δίνει αμέσως μια όψη ακριβού μηχανήματος στο GAMATE. Κατά τ'άλλα έχουμε στο κάτω μέρος του πολύ καλά κλεισμένες τις θέσεις για τις μπαταρίες (4 των 1.5 V) και στα πλάγια διακρίνουμε μια θύρα επέκτασης ή μάλλον σύνδεσης, το κουμπί ON-OFF, έναν ρυθμιστή έντασης ηχου, βίσμα για ακουστικά ώστε να μην ενοχλείτε τους γυρω σας, βίσμα επίσης για να παίρνει μετασχηματιστή στα 6V και έναν ακόμα ρυθμιστή του κοντράστ ανάλογα με τον φωτισμό που υπάρχει. Στο πάνω μέρος του, δηλαδή στην όψη που βλέπετε όταν παίζετε υπάρχει η οθόνη υγρού κρυστάλλου, τετράγωνη 5X5 εκατοστών, σε ελαφρά υπερυψωμένο σημείο ενώ γύρω του υπάρχουν: αριστερά το αρκετά ποιοτικό ηχείο και τα βελάκια όπως στα joypads τα οποία αντικαθιστούν το joystick που το μηχανήμα δεν χρησιμοποιεί. Στα δεξιά υπάρχουν τέσσερα κουμπιά με τα οποία επιλέγετε τα επίπεδα και την μουσική του παιχνιδιού ενώ τα άλλα δύο λειτουργούν σαν fire. Το μέγεθος του μηχανήματος χωράει άνετα σε δύο χέρια αλλά και σε ένα ακόμα κάθετα βολικά. Το βάρος του είναι κανονικό για το μέγεθός του και το ότι δεν υπάρχουν γωνίες βοηθάει γενικά.

## ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

**Η** αρκετά μεγάλη μονόχρωμη οθόνη του έχει ανάλυση 160\*160 pixels δίνοντας ένα πολύ καλό αποτέλεσμα. Η ταχύτητά του είναι πολύ καλή και μαζί με τον ήχο που φτάνει τα επίπεδα



ενόAmstrad CPC μας άφησε εξαιρετικά ικανοποιημένους.

## CUBE - UP

**Ε**τσι ονομάζεται το παιχνίδι που μας δόθηκε μαζί με το μηχανήμα για να το τεστάρουμε. Προκειται δηλαδή για ένα Tetris με άλλο όνομα. Η κίνηση ήταν καλή και τα sprites είχαν διαστάσεις 8\*8 ή 4\*16 το ανώτερο pixels πράγμα που είναι ικανοποιητικό. Φυσικά ένα παιχνίδι σαν το Tetris δεν είναι το ιδανικό για να κάνεις κριτική σε ένα μηχανήμα αφού δεν περιλαμβάνει scrolling ή πολλά ταυτόχρονα κινούμενα αντικείμενα. Στα ανωτερα επίπεδα πάντως γίνονταν υπερβολικά γρηγορο.

## CARTRIDGES

**Τ**ο cartridge έχει το μέγεθος και τις διαστάσεις μίας μικρής κάρτας, μπαίνει εύκολα είναι ανθεκτικό και μπαίνοβγαίνει σε ασφαλές μέρος στο μηχανήμα

μα εύκολα και σταθερά. Προβλέπεται σύντομα να κυκλοφορήσουν πολλοί ακόμα τίτλοι (το CUBE-UP δίνεται μαζί με το μηχανήμα σαν δώρο).

## ΓΕΝΙΚΑ

**Π**ρόκειται για ένα μηχανήμα που σίγουρα θα βρει την θέση του μέσα στην Ελληνική αγορά σύντομα καθώς απευθύνεται σε όλους τους gamers. Με καλή απόδοση, άποτελεσματική και εύκολη προσαρμογή σε όλες τις συνθήκες (εννοώ ότι και στο λεωφορείο ήταν απόλαυση να παίζεις μαζί του!) μαζί με την τιμή του θα αποτελέσει μια πολύ καλή αγορά. Εξάλλου αν δεν το θέλετε για τον εαυτό σας, τί θα λέγατε να το κάνετε δώρο;

<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b>	<b>85</b>
<b>ΚΙΝΗΣΗ</b>	<b>85</b>
<b>ΗΧΟΣ</b>	<b>89</b>
<b>ANIMATION</b>	<b>80</b>

# PHOTON PAINT

**T**ο PHOTON PAINT-II είναι ένα αρκετά καλό σχεδιαστικό πρόγραμμα και πολύ βελτιωμένο σε σχέση με την παλιά έκδοσή του. Πράγματι είναι εντυπωσιακό το πόσο εύκολα μπορεί να κάνεις ένα απλό σκίτσο, χρησιμοποιώντας το PHOTON PAINT-II, αλλά και το πόσο μακριά μπορεί να φτάσει σχεδιάζοντας σε επαγγελματικό επίπεδο.

Αφού το πρόγραμμα φορτώσει βρισκόμαστε στο μενού των κυρίως επιλογών, με την παλέτα των χρωμάτων. Αρχικά διαλέγουμε τα χρώματα που θέλουμε στη βούρτσα και στο background, με το left και right mouse button αντίστοιχα, αφού βάλουμε τον κέρσορα πάνω στο χρώμα. Πηγαίνοντας τον κέρσορα στην πάνω δεξιά γωνία των επιλογών, και πατώντας το αριστερό mouse button, εμφανίζονται οι ρυθμίσεις της απόχρωσης, της φωτεινότητας και της έντασης των χρωμάτων που διαλέξαμε, και στις οποίες φυσικά μπορούμε να επέμβουμε. Το μενού αυτό ονομάζεται fast menu και μπορούμε επίσης να διαλέγουμε από αυτό το μέγεθος και το σχήμα της βούρτσας μας, το είδος των γραμμών (ευθείες, καμπύλες, διακεκομμένες ή συνεχόμενες).

Μια σπουδαία επιλογή του fast menu είναι αυτή που μας δίνει την δυνατότητα να μεγεθύνουμε όποιο σημείο του σκίτσου θέλουμε, σε διάφορους βαθμούς μεγένθυσης, και να επέμβουμε κάνοντας πιο ακριβείς κινήσεις. Μπορούμε έτσι να σχεδιάσουμε με επιτυχία κάποια σημεία που απαιτούν μεγαλύτερη ακρίβεια, αλλά και να περάσουμε πιο σίγουρα τις διορθώσεις μας, χωρίς να φοβόμαστε ότι θα αλλοιώσουμε το σκίτσο μας, αλλάζοντας ακόμη την εικόνα μας pixel προς pixel.

Μια ακόμα πολύ σημαντική επιλογή είναι το Scissors/Ψαλίδι με την οποία περικλείουμε όποιο κομμάτι της εικόνας θέλουμε σε κάποιο πλαίσιο, και αντικαθιστούμε με αυτό τη βούρτσα μας. Τώρα με την κίνηση του mouse κινείται και το κομμάτι της εικόνας που διαλέξαμε, και πατώντας το left mouse button, το τοποθετούμε σε όποιο μέρος της οθόνης και όσες φορές θέλουμε. Άλλες επιλογές από το fast menu, είναι η παρεμβολή γραμματοσειρών (Text Tool), η ματαίωση της τελευταίας κίνησης (Undo), το Restore Previous Brush Tool, που κρατάει στην μνήμη την τελευταία επιλογή του Scissors Tool, το Fill Tool που γεμίζει με χρώμα κάποιο σχέδιο στην οθόνη, και το Pix Tool που κάνει το λεγόμενο pixelization: Χωρίζει δηλαδή την οθόνη σε μεγάλα pixels,

που το καθένα παίρνει το χρώμα που κυριαρχούσε στο μέρος της εικόνας που αντικατέστησε.

Αφού κάνουμε τις βασικές επιλογές μας, που μπορεί να γίνουν και από το πληκτρολόγιο, κλεινουμε το παράθυρο για να έχουμε ελεύθερη την οθόνη (ή το μετακινούμε σε ελεύθερο μέρος της), και το επαναφέρουμε όποτε το χρειαζόμαστε το fast menu από το μενού "Project". Πατώντας τώρα το right mouse button βλέπουμε μία μπάρα επιλογών που βρίσκεται στο πάνω μέρος της οθόνης και αποτελείται από διάφορα μενού με τις εντολές του προγράμματος.

Το πρώτο μενού ονομάζεται Project. Αυτό το μενού περιλαμβάνει γνωστές λειτουργίες, όπως το να καθαρίζουμε την οθόνη, να κάνουμε save, load, print και delete κάποιου file που αποθηκεύσαμε, κάποιου σκίτσου που τελειώσαμε, ή που θέλουμε να συνεχίσουμε, ή κάποιου έτοιμου που θέλουμε να τροποποιήσουμε. Από αυτό το ίδιο μενού μπορούμε να καθορίσουμε τα base colors που προτιμάμε (είναι τα χρώματα που θα χρησιμοποιήσει το Ham mode της AMIGA, μια και το PHOTON PAINT-II είναι από τα λίγα προγράμματα που μπορούν να "αντέξουν" 4096 χρώματα στην οθόνη. Εδώ όμως χρειάζεται προσοχή. Το να γίνει κάποια παράληψη στα base colors, είναι πολύ πιθανό, όταν μάλιστα στο σκίτσο σας σκοπεύεται να χρησιμοποιηθεί μεγάλη ποικιλία χρωμάτων, τότε είναι προτιμότερο να διατηρήσετε τα current base colors. Αλλά για να μην μπερδευτήτε θα είναι καλύτερα να ταξινομήσετε τα χρώματα σε ομάδες και να διαλέξετε ένα αντιπροσωπευτικό χρώμα από την κάθε ομάδα.

Κάτω από την base colors είναι η εντολή Alternate, που οδηγεί σ'ένα submenu, απόπου μεταφερόμαστε σε μια άλλη οθόνη, που μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε σαν "προσωρινή αποθήκη".

**H** επόμενη εντολή Font μας δίνει την δυνατότητα να προσθέσουμε γράμματα στην εικόνα μας. Είναι δηλαδή όμοια με την TextTool του Fast menu, μόνο που εκτός από το είδος των γραμμάτων διαλέγεις και το μέγεθος τους. Ακριβώς από κάτω υπάρχει η εντολή Video, που είναι μία από τις καινούργιες εντολές του προγράμματος που σε βοηθάει να δεις ολοκληρωμένη την ταινία σου εικόνα προς εικόνα. Το Project menu τελειώνει

με τις εντολές About που μας δίνει πληροφορίες για τους δημιουργούς του PHOTON PAINT-II, και Quit, με την οποία βέβαια βγαίνουμε από το πρόγραμμα.

**Δ**ίπλα από το Project menu βρίσκεται το Preferences menu, που έχει αρκετές ομοιότητες με το γνωστό Directory του Workbench, Preferences. Πρώτη επιλογή είναι το Screen Mode, που μπορούμε να διαλέξουμε την ανάλυση της οθόνης: 320x200, 320x400, 325x240, 352x480. Οι δύο τελευταίες αναλύσεις ξεπερνούν τα ορατά όρια της οθόνης (overscan).

Ακολουθεί το Exact Color. Έχοντας επιλέξει την εντολή αυτή, υποχρεώνουμε το πρόγραμμα να απεικονίσει ακριβώς το χρώμα που επιλέξαμε. Αλλιώς, υπάρχει κάποια μικρή απόκλιση, ανάλογα με τα χρώματα των παρακειμένων pixels.

Η Keep Undo και η Keep Brush, είναι δύο εντολές προτεραιότητας, που κάνουν το πρόγραμμα να κρατά την αναγκαία μνήμη ελεύθερη για την εκτέλεση των εντολών Undo και Restore Previous Brush Tool του Fast Menu. Αλλιώς, όταν η μνήμη δεν επαρκεί, το πρόγραμμα επιστρατεύει και τους buffers της Undo και της Restore Previous Brush Tool. Η επόμενη εντολή Fast Brush χρησιμοποιήτε όταν θέλουμε να ενεργοποιήσουμε την τελευταία βούρτσα που έχουμε χρησιμοποιήσει στο πρόγραμμα. Ενώ η επόμενη εντολή Clear to First επαναφέρει την πρώτη βούρτσα που χρησιμοποιήθηκε στο πρόγραμμα, σβήνοντας όλες τις άλλες.

Συνεχίζουμε με την επιλογή Load Prompting, που όταν την επιλέξουμε και κάνουμε Load σε κάποια εικόνα με διαφορετική ανάλυση απ'αυτή που έχουμε στην οθόνη, τότε το prompt παράθυρο μας ρωτά αν θέλουμε να αλλάξουμε την ανάλυση μ'αυτήν της εικόνας που κάναμε Load.

Από κάτω υπάρχει η επιλογή Coordinates που εμφανίζει στην οθόνη τις συντεταγμένες της βούρτσας μας στην κορυφή του Fast Menu. Η πιο λειτουργική επιλογή του Preferences menu είναι η Mouse Speed. Πραγματικά, είναι φορές που θέλεις μεγάλη ακρίβεια στη σχεδίαση σου (όταν π.χ ζωγραφίζεις ένα πρόσωπο), και που η normal ταχύτητα του mouse είναι αρκετά γρήγορη γι'αυτό. Θέλεις δηλαδή μικρή μετακίνηση της βούρτσας σου, με μεγαλύτερη του mouse. Τότε διαλέγουμε το slow mouse speed. Είναι



βέβαια κουραστικό το πόσο αργά κινείται ο κέρσορας πάνω στην οθόνη, όταν πηγαίνεις από επιλογή σε επιλογή, η ακρίβεια όμως απαιτεί θυσίες. Άλλες φορές πάλι θέλεις ταχύτητα, όπως όταν είναι να γεμίσεις με χρώμα κάποιο μέρος του σχεδίου. Τότε διαλέγουμε τη fast mouse speed, όπου με μικρές μετακινήσεις του mouse η βούρτσα καλύπτει μεγαλύτερη επιφάνεια στην οθόνη.

**Η** ρύθμιση και το κεντράρισμα της οθόνης γίνεται με την εντολή Screen Offset. Είναι δηλαδή σαν τον ορισμό της θέσης της οθόνης από τα Preferences του Workbench. Η τελευταία επιλογή Save Prefs μας βοηθάει να σώνουμε τις επιλογές μας σ' αυτό το menu.

Προχωρούμε σ' ένα αρκετά χρήσιμο menu, το Brush Menu. Θα θυμάστε το Scissors Tool του Fast Menu. Λοιπόν, οι βούρτσες με τις οποίες θ' ασχοληθούμε εδώ είναι αυτές που ξεσηκώσαμε με το Scissors Tool. Εχοντας ως background κάποια εικόνα που μόλις σχεδιάσατε, ή που φορτώσατε από το Project Menu, μπορούμε να τοποθετήσουμε επάνω της κάποια βούρτσα που μπορεί να παριστάνει οποιαδήποτε φιγούρα, π.χ. ένα σπιτάκι, και στις οποίες, μπορούμε να κάνουμε αλλαγές, με βάση τις επιλογές του Brush Menu, πετυχαίνοντας θεαματικά αποτελέσματα. Η Scissors Tool ξεσηκώνει κάποια βούρτσα

μέσα σ' ένα πλαίσιο, το οποίο όταν τοποθετήσουμε τη βούρτσα σε κάποια εικόνα, σκεπάζει το σημείο της εικόνας. Π.χ. όταν ξεσηκώσουμε το σπιτάκι από μία εικόνα μιας πόλης και θέλουμε να το βάλουμε σε μια εικόνα στην εξοχή, το πλαίσιο θα είναι κάτι εντελώς ξένο. Γι' αυτό υπάρχει η εντολή TRANS, που κάνει διάφανο το πλαίσιο, έτσι ώστε στη νέα εικόνα να φαίνεται μόνο η βούρτσα. Η επόμενη επιλογή SOLID είναι σχεδόν το αντίθετο της TRANS. Αν δηλαδή την διαλέξουμε και πάμε με την βούρτσα μας και πατήσουμε σε ένα σημείο μιας εικόνας, τότε αυτό γίνεται εντελώς άσπρο. Είναι σαν να προετοιμάζει την θέση για μια άλλη βούρτσα με δικό της outline. Αν όμως συνδυάσουμε την SOLID με την TRANS τότε, τυπώνει κανονικά την βούρτσα μας, μόνο που είναι σε άσπρο outline το γύρω από αυτήν και σε μαύρο outline τα γράμματα και τα σχέδια. Άλλες επιλογές είναι η Flip που αναποδογυρίζει τη βούρτσα πάνω κάτω, η Rotate που την γυρίζει κατά 90 μοίρες ή με το option free όσο θέλουμε, ενώ με το option 180 μας δίνει το είδωλό της, και η Resize που της αλλάζει μέγεθος.

**Μ**έχρι τώρα σας ανέλυσα τις απλές επιλογές του menu, τώρα θα περάσουμε στις πιο ενδιαφέρουσες επιλογές του, τη Wrap On, τη Bend και τη Lum. Η Wrap on διαμορφώνει την βούρτσα σαν να

έχει περιτυλιχτεί σε κάποιο από τα σώματα του submenu (κύλινδρος, κώνος, σφαίρα, κύβος κ.ά.), δίνοντας μια 3D αίσθηση. Πιο εντυπωσιακός είναι ο κύβος, τον οποίο έχουμε την δυνατότητα να δούμε από πολλές οπτικές γωνίες, είναι κάτι που αξίζει να δει κανείς (αν και θα χρειαστεί λίγο να περιμένει, γιατί οι υπολογισμοί που κάνει το πρόγραμμα για να σχηματίσει τον κύβο απαιτούν κάποιο χρόνο). Η Bend είναι μια επιλογή που παραμορφώνει την βούρτσα, δίνοντάς της μορφές που δεν μπορούν εύκολα να περιγραφούν. Με την επιλογή της Bend εμφανίζεται στην οθόνη το πλαίσιο της βούρτσας, το οποίο μεταβάλλουμε με ανάλογες κινήσεις του mouse, πατώντας το left button, η βούρτσα προσαρμόζεται στο νέο σχήμα του πλαισίου. Η Lum(inosity)



είναι μία επιλογή που μας επιτρέπει να καθορίσουμε τη διεύθυνση μιας φωτεινής πηγής, που θα επηρεάζει τη φωτοσκίαση της 3D επιφάνειας της βούρτσας. Εμφανίζεται ένα παράθυρο, στο οποίο πρέπει να κάνουμε κάποιες ρυθμίσεις: Η ένταση της φωτεινής πηγής έχει μια κλίμακα από 1 μέχρι το 15. Η default ρύθμιση είναι το 1, αλλά καλύτερο αποτέλεσμα έχουμε κάποιο από το 10 μέχρι το 15. Άλλη ρύθμιση είναι αυτή του Full Scale. Όταν είναι στο "on", η λειτουργία της φωτοσκίασης θα δοκιμάσει το όλο φάσμα των παραλλαγών του φωτισμού κατά μήκος του 3D αντικειμένου.

**Ο**ταν η default ρύθμιση είναι στο "on", τα αποτελέσματα είναι καλύτερα. Υπάρχουν όμως περιπτώσεις που ενδιαφέροντα σε δημιουργούνται με το Full Scale στο "off". Π.χ. αν τοποθετήσουμε την φωτεινή πηγή πίσω από το αντικείμενο, δημιουργείται μια ανεπαίσθητη λάμψη γύρω από το περίγραμμα του αντικειμένου. Η θέση της φωτεινής πηγής ρυθμίζεται από ένα τετράγωνο που βρίσκεται στο δεξί μέρος του παραθύρου, που γράφει direction. Μετακινώντας το μικρό γκρι τετράγωνο, αλλάζουμε τις συντεταγμένες της φωτεινής πηγής, ενώ με την option backlight, το τοποθετούμε πίσω από το αντικείμενο. Συνεχίζουμε με το Special menu, που η βασική λειτουργία του είναι η σχεδίαση

κυκλικών αντικειμένων. Αυτή η σχεδίαση γίνεται με την βοήθεια πολλών παραγόντων: χρωματιστό (ή όχι) outline σε ορισμένα σημεία του αντικειμένου, αντιστροφή χρωμάτων, σκιές ανάλογα με τον φωτισμό και το μέγεθος των αντικειμένων, σχεδίαση ημιχρωματισμένων τετραγώνων κ.ά.

**Τ**α δύο επόμενα menu FgMode και BgMode αναφέρονται ολοκληρωτικά στην χρησιμοποίηση των Brushes. Ξεκινάμε με το FgMode που πρώτη του επιλογή είναι η Normal. Σ' αυτήν όλα είναι όπως είναι και τίποτα παραπάνω. Αυτή όπως και όλες οι επόμενες επιλογές (Blend, Set, Add, Subtract, Maximun, Minimun, Use H, Use H&S, And, Or, Xor) είναι από τις ξεχωριστές δυνατότητες του PHOTON PAINT-II. Π.χ. η επιλογή Blend συνδιάζει το περιεχόμενο της βούρτσας, με ό,τι βρίσκεται πίσω της, σε όποιο μέρος της οθόνης την τοποθετήσουμε. Θα διακρίνουμε δηλαδή το background μέσα από την βούρτσα μας. Αυτό συμβαίνει και με τις "έτοιμες βούρτσες", και μ' αυτές που φτιάχνουμε μόνοι μας. Η διακρίσιμότητα του background και της βούρτσας, δηλαδή το κατά πόσο θα υπερισχύει του άλλου, εξαρτάται από τις ρυθμίσεις που θα κάνουμε με την επιλογή Set. Εδώ μπορούμε να επιτύχουμε εξαιρετικά αποτελέσματα, όπως σταδιακή αεριοποίηση της διαφάνειας της βούρτσας ή διαφάνεια σε ορισμένα μέρη

της. Η επιλογή Blend μας δίνει τη δυνατότητα σύνθετων απεικονίσεων. Θα μπορούσαμε π.χ., να ζωγραφίσουμε τις ακτίνες του ήλιου που διαθλώνται στην θάλασσα. Αυτό σχεδόν συμβαίνει και με τις άλλες επιλογές του menu, με μια μικρή διαφορά λεπτομεριών όπως, διαφορά ποσότητας διαφάνειας, διαφοροποίηση αποχρώσεων, άλλο αποτέλεσμα ανάλογα με το χρώμα που θα υπάρχει κάθε φορά πίσω από την βούρτσα κ.ά. Η διαφορά τώρα των δύο αυτών menu είναι ότι το μεν FgMode (Foreground Mode) βοηθάει στην καλύτερη απεικόνιση της βούρτσας σε συνδυασμό με το background, σε βάρος του background.

**Ε**νώ το δε BgMode (Background Mode) βοηθάει στην καλύτερη απεικόνιση του background σε συνδυασμό με την βούρτσα, σε βάρος της βούρτσας. Τα δύο αυτά menu είναι ένα σημείο του προγράμματος, που μπορεί να σε κάνει να πειραματίζεσαι ώρες και να ανακαλύπτεις διαρκώς νέα πράγματα.

Τελευταία μάλιστα, κυκλοφόρησαν δύο expansion disks, που περιέχουν background όπως επιφανείες ξύλου, μαρμάρου και άλλων υλικών, με τους ρόζους, τα νερά και τις γραμμώσεις τους! Φαντάζεστε λοιπόν τι μπορεί να γίνει, και πόσο απεριόριστες δυνατότητες προσφέρονται στον χρήστη...



# DIGIDESIGN SOUND-TOOLS

## ΜΙΑ ΓΕΥΣΗ ΑΠΟ ΜΕΛΛΟΝ

### ΤΟ ΠΑΡΕΛΘΟΝ

**Τ**ον Ιανουάριο μήνα που μας πέρασε, επισκευτήκα μαζί με τον αξιολάτρευτο αρχισυντάκτη το Μελλον, την αντιπροσωπία των περισσότερων Ξένων εταιριών που κατασκευάζουν προγράμματα που σχετίζονται με τη μουσική και τους υπολογιστές. Σκοπός της επίσκεψης μας ήταν μια επίδειξη από τους υπεύθυνους Demonstrators της εταιρίας των δυνατοτήτων της τελευταίας δημιουργίας της Digidesign το Sound Tools. ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟ SOUND-TOOLS Το Sound-Tools δεν είναι ένα πρόγραμμα Sequencer ή Sampling όπως ίσως φανταστήκατε αλλά ένα πανίσχυρο μουσικό σύστημα που μετατρέπει τον Atari ST σε ένα σταθμό ψηφιακής ηχογράφησης, αναπαραγωγής και επεξεργασίας. Πιο απλά συμπληρώνει το τελικό μηγητόφωνο που υπάρχει στα επαγγελματικά

Studio και προσθέτει σημαντικά πλεονεκτήματα που λύνουν τα χέρια του σύγχρονου μουσικού και ηχολήπτη. Το σύνολο αποτελείται από τρία βασικά τμήματα και ένα προαιρετικό.

**ADD IN:** Αναλογικός σε ψηφιακός μετατροπέας.

**SOUND ACCELERATOR CARD:** Η καρδιά του συστήματος.

**SOUND DESIGNER II:** Λογισμικό ηχητικής επεξεργασίας.

Για να δουλέψουν όλα τα παραπάνω χρειάζεται ένας Atari ST με 2 τουλάχιστον Megabytes Ram και ένας σκληρός δίσκος με ταχύτητα μετάδοσης των δεδομένων μεγαλύτερης των 350kb/sec και Access Time μικρότερης των 35 Millisecond. Το AD IN δέχεται οποιοδήποτε σή-



**digidesign**

**digidesign**

**digidesign**

**digidesign**

μα από όπου και αν προέρχεται (CD, μαγνητόφωνα, κονσόλες) και το ηχογραφεί στερεοφωνικά στο σκληρό δίσκο του Atari ST μέσω της Accelerator Card.

Η τελευταία περιέχει τον MC56001 επεξεργαστή της Motorola που κάνει δυνατή την στερεοφωνική 16bit αναπαραγωγή του ήχου στα 44.1kHz. Η ποιότητα του ήχου όπως δείχνουν τα νούμερα δεν έχει σε τίποτα να ζηλέψει από ένα



# SOUND ACCELERATOR

CD. Το DAT I/O συμβάλει η επεξεργασία να γίνεται εξολοκλήρου ψηφιακά. Το λογισμικό (Sound Designer II) είναι πρότυπο ευκολίας χρήσης και λειτουργικότητας ενώ φτάνει τον Atari στα όρια του.

Με μια πρώτη ματιά θυμίζει πρόγραμμα δειγματοληψίας. Υπάρχει και εδώ το παράθυρο με τη γραφική παράσταση του δείγματος στερεοφωνική ή μονοφωνική. Επίσης μπορούμε να κάνουμε Zoom ή να δούμε ολόκληρο το μουσικό κομμάτι. Υπάρχουν επίσης και οι κλασικές πια επιλογές για "κόψιμο και ράψιμο" ενός ή περισσοτέρων τμημάτων. Τις "απλές" λειτουργίες του συμπληρώνουν άλλα 6 χαρακτηριστικά. Reverse: αντιστρέφει το δείγμα, Silence: μηδενίζει τα Samples σε ένα κομμάτι χωρίς όμως να επηρεάζει το μήκος του, Invert: αντιστρέφει όλες τις θετικές τιμές του δυναμικού εύρους της επιλεγμένης περιοχής σε αρ-

φωνικά ή στερεοφωνικά Soundfiles. Οι επιπλέον δυνατότητες του Sound Designer προσφέρουν δύναμη και ευελιξία προτόγγωρη. Με την επιλογή Normalize κλιμακώνεται το δυναμικό εύρος της επιλεγμένης περιοχής και δίνεται "όγκος" στο δείγμα που έγινε Sampling.

Μια ακόμα εντολή που θα ζήλευε και ο καλύτερος Sampler είναι η Smoothing. Χρησιμοποιείται σε περιπτώσεις που έπειτα από συχνά Clear, Copy, Reverse κ.τ.λ παρουσιάζονται "ασυνέχειες" στο δείγμα (τα γνωστά και ενοχλητικά κλικ) και αναλαμβάνει να τις εξομαλύνει. Φυσικά δεν λείπει το Time stretching με διαφορετική ονομασία (Time Compression & Expansion) που αλλάζει διάρκεια στο μουσικό κομμάτι χωρίς να επηρεάζει την τονικότητα του. Σίγουρα οι Amigόβιοι έχουν ακούσει Soundtracks από το TMFX Workstation (ανάλυση σε μελλοντι-



## AD IN

τερο ήταν μια ιδιότητα του Sound designer με την οποία ότι αλλαγή και αν γινόταν στο αρχικό κομμάτι δεν έπιανε επιπλέον χώρο στο σκληρό δίσκο αλλά γράφονταν σε μια λίστα και το πρόγραμμα την "θυμόταν".

Η τεχνική αυτή είναι πολύ χρήσιμη αφού μας επιτρέπει να κάνουμε ένα τρίλεπτο κομμάτι σε δεκάλεπτο Dance χωρίς να χρειάζεται αποθηκευτικός χώρος 100 Megabytes.

Σημειωτέον κάθε λεπτό στερεοφωνικής ηχογράφησης κοστίζει 10 MB στον σκληρό δίσκο.

Το λογισμικό προσομοιώνει επίσης μερικές λειτουργίες του Master όπως είναι το Scrub που εντοπίζει ηχητικά οποιοδήποτε σημείο του κομματιού.

Τέλος υπάρχει το Equalizer 7 ή 14 περιοχών που κάνει αγνώριστο τον ήχο και δυνατότητα για συγχρονισμό με Video ή οποιαδήποτε συ-

### ΠΑΡΟΝ

**Τ**ο να γράφεται ένα μουσικό κομμάτι σε σκληρό δίσκο δεν είναι καινούργια ιστορία άλλωστε το είχαμε αναφέρει και σε παλιότερο τεύχος. Το καινούργιο και αξιοπρόσεκτο είναι ότι η τεχνολογία που απαιτείται είναι προσσιτή σχεδόν σε όλους. Η τιμή του συστήματος χωρίς να είναι ιδιαίτερα χαμηλή για τους κοινούς χομπίστες, είναι αρκετά χαμηλή για τα επίπεδα των Home και επαγγελματικών Studio άλλωστε σ'αυτή την αγορά απευθύνεται. Η συνέχεια επιφυλάσσει ιδιαίτερα εντυπωσιακή αφού κυκλοφόρησαν προγράμματα που αντικαθιστούν το τετρακάναλο κασσετόφωνο. Τι άλλο θα δουν τα μάτια μας.



# SOUND DESIGNER II

νητικές ενώ παράλληλα κάνει το ίδιο και για τις αρνητικές. Δεν αλλάζει τον τρόπο με τον οποίο ηχεί η συγκεκριμένη περιοχή αλλά σε ορισμένες περιπτώσεις διευκολύνει την ηχητική επεξεργασία. Fade In και Fade Out: ομαλοποιεί την εισαγωγή και την έξοδο του δείγματος, Mix: Δυνατότητα να μιξάρει 4 μονο-

κό τεύχος). Το όλο σκηικό συμπληρώνουν οι επιλογές "ένωσης" δύο δειγμάτων με τεχνικές Crossfade και Transition. Υποστηρίζονται πολλά είδη Crossfade και Transition όπως Splice transition, Linear Crossfade, Slow In Fast Out Crossfade, Equal Power Crossfade. Αυτό που με εντυπωσίασε περισσό-

σκει χρειάζεται συγχρονισμό με κώδικες συγχρονισμού.

### ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ

Η παρουσίαση αυτή δεν θα ήταν δυνατή χωρίς την βοήθεια και υποστήριξη της αντιπροσωπίας **Μελλον Α.Ε Σόλωνος 137 Αθήνα.**

**A**φήνουμε όμως τις μικρές, πικρές μας ιστορίες και περνάμε στο θέμα μας. Δεν ξέρω αν το άρθρο του προηγούμενου μήνα σας φάνηκε εκτός θέματος (ξέρω βέβαια τι σκέφτεται γι' αυτό ο αγαπητούλης αρχισυντάκτης μου...). Σε μένα πάντως άρεσε πολύ! Γενικά, μου αρέσουν τα σύγχρονα θέματα, και αν μπορώ να τα ενσωματώνω στα άρθρα μου, τόσο το καλύτερο (...και εκεί ήταν ένα modem, που είχε πέσει στο έδαφος, και γύρω του υπήρχαν μηρμύγκια, τα οποία μηρμύγκια...)

Για να διατηρήσουμε πάντως τα νεύρα του αγαπητού Umberto σε ανεκτό (από εμάς...) επίπεδο, θα αποφύγουμε για λίγο να μιλήσουμε για off-topic θέματα, όπως τα μηρμύγκια, τα οποία μηρμύγκια...

Στα επόμενα τεύχη θα παρουσιάσουμε μερικές ακόμη βάσεις της Αθήνας, και σε μεγαλύτερη έκταση. Θα έχουμε ακόμη μερικές εκπλήξεις, τις οποίες ετοιμάζουμε, και θα σας παρουσιάσουμε μόλις ετοιμαστούν. Αυτό το μήνα όμως, θα σας παρουσιάσουμε ένα ακόμη πρόγραμμα για επικοινωνία μέσω modem, το Telemate.

Θα ρωτήσετε: γιατί μηρμύγκια...εεε, Telemate ήθελα να πω! Καταρχήν, το Telemate είναι ένα από τα πιο ενδιαφέροντα

προγράμματα επικοινωνιών, πιο δυνατό από το Telix που σας παρουσιάσαμε σε προηγούμενο τεύχος. Έπειτα είναι το πρόγραμμα που χρησιμοποιούμε οι ίδιοι, και καταλήξαμε να το αγαπάμε (και να το μισούμε...) Ξεκινάμε λοιπόν.

Υπεύθυνος για τη δημιουργία του είναι ο κ. Tsung Hu, Καναδός εξ Αγίας Αικατερίνης, Οντάριο (όπως και ο Ben Johnson, Καναδός εκ Τζαμάικας...). Η έκδοση που έχουμε

με διαθέσιμη είναι η 2.11, υπάρχει όμως και νεώτερη, την οποία ελπίζουμε να αποκτήσουμε σύντομα. Αν έχει διαφορές με την τωρινή, θα σας ενημερώσουμε. Παρεπιπτόντως, η νέα έκδοση του Telix, για την οποία σας είχαμε μιλήσει σε προηγούμενο άρθρο, δεν έχει κυκλοφορήσει ακόμη, και είναι long overdue. Ελπίζουμε να παρουσιαστούν και οι δύο μαζί, για να κάνουμε μια συγκριτική παρουσίαση.

Το πρόγραμμα είναι public domain, που σημαίνει ότι αν έχετε την καλοσύνη (ηθική υποχρέωση έχουμε όλοι, έτσι κι αλλιώς...), μπορείτε να στείλετε \$40 ΗΠΑ στο συγγραφέα του, ενώ μπορείτε να το δώσετε ελεύθερα σε όποιον το θέλει.

Το πρόγραμμα διαθέτει μερικά πολύ ενδιαφέροντα χαρακτηριστικά, για την ακρίβεια, ΟΛΑ τα προγράμματα επικοινωνίας θα έπρεπε να διαθέτουν αυτά τα χαρακτηριστικά. Συγκεκριμένα, διαθέτει ένα ολοκληρωμένο περιβάλλον με παράθυρα, περίπου όπως οι γλώσσες της Borland ή η Quick Basic, μέσα από το οποίο επιλέγετε και εκτελείτε κάθε εργασία με τη βοήθεια μενού και μυός (ποντικιού για τους δημοτικιστές...) Αυτό όμως δεν είναι τίποτε, μπροστά στη δυνατότητα multitasking που διαθέτει.

Μπορείτε να καλείτε ένα τηλέφωνο ή να μεταφέρετε κάποια αρχεία, την ώρα που γράφετε ένα μήνυμα στον ενσωματωμένο διορθωτή κειμένου ή που βλέπετε τα περιεχόμενα κά-

ποιου δίσκου. Μέχρι που μπορείτε να κάνετε shell στο DOS, και να μη χαλάσετε τη μεταφορά (αλλά ΜΗΝ το κάνετε συνέχεια και για πολύ χρόνο...)

Φυσικά υποστηρίζει τη χρήση ποντικιού (το οποίο ο Θεός έπλασε την ογδόη μέρα, για να τρέχει ανθρώπινα τα Windows, και για να μην τον τρώνε τα μηρμύγκια, τα οποία μηρμύγκια...(ΓΚΑΠ!)...βαρύ χέρι αυτός ο Umberto...). Υπάρχει ενσωματωμένος διορθωτής κειμένου, και μπορούμε επίσης να δούμε απλά ένα αρχείο του δίσκου με τον παρουσιαστή (viewer).

Υπάρχει επίσης μια περιοχή προσωρινής αποθήκευσης (clipboard), για να μεταφέρουμε κείμενο ανάμεσα στα διάφορα παράθυρα ή στο modem. Τα πρωτόκολλα μεταφοράς αρχείων είναι τα συνηθισμένα Xmodem, Ymodem, Zmodem κ.τ.λ, ενώ δέχεται και τέσσερα ακόμη εξωτερικά. Η υλοποίησή τους όμως είναι ομορφότερη από του Telix, αφού έχουν το δικό τους παράθυρο, το οποίο μπορεί να μετακινηθεί όπως και όλα τα άλλα, και περιέχει περισσότερες πληροφορίες για τη μεταφορά, και κυρίως το χρόνο που απομένει για να ολοκληρωθεί. Η παρουσίαση των αρχείων που έχουν ήδη παραλειφτεί είναι γραφική, κάτι που συμπληρώνει την όμορφη ει-

κόνα. Υποστηρίζει όλες τις κάρτες γραφικών, και μπορεί να παρουσιάσει μέχρι 50 γραμμές σε EGA και VGA. Υποστηρίζει ακόμη extended και expanded μνήμη, ενώ μπορεί να χρησιμοποιήσει και τμήμα της video ram. Διαθέτει ακόμη μια ενσωματωμένη γλώσσα, την Tmscript, η οποία είναι παρόμοια με τη SALT του Telix, διαθέτει πολλές εντολές και δυνατότητες, αλλά

μάλλον δεν έχει το επίπεδο, τη δύναμη και την "ωριμότητα" της SALT.

## ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΚΑΙ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ

**T**ο πρόγραμμα διαθέτει ένα πρόγραμμα καθορισμού μερικών βασικών παραμέτρων, το TMINST. Αφού βάλουμε το Telemate σε ένα κατάλογο, τρέχουμε το tminst. Εκεί επιλέγουμε από ένα μενού τις κατάλληλες παραμέτρους.

Συγκεκριμένα, επιλέγουμε θύρα και ταχύτητα επικοινωνίας, parity, data και stop bits, πρόθεμα και επίθεμα κλήσης, προτιμητέο πρωτόκολλο μεταφοράς αρχείων και έλεγχο ροής (Xon/XOFF κ.τ.λ), ενώ δηλώνουμε την ύπαρξη ή όχι του 16550 UART chip.

Καθορίζουμε ακόμη τον τύπο της κάρτας και της οθόνης που θα χρησιμοποιήσουμε, τον τύπο, την ταχύτητα και τη θύρα όπου βρίσκεται το ποντίκι (αν υπάρχει, διαφορετικά να πάτε να αγοράσετε...χωρίς ποντίκι και μηρμύγκια δε γίνεται τη σημερινή ημέρα...χε,χε...τη γλύτωση...(ΓΚΑΠ!)... φτου, βιάστηκα...)

Μετά ορίζουμε αν και πόση extended, expanded ή video ram θα χρησιμοποιήσουμε, όπως και το σκοπό με τον οποίο θα

# MODEMS

ΤΟΥ ΒΑΣΙΛΗ ΛΟΥΜΗ

**Γεια σας και πάλι! Ελπίζω να περάσατε ένα ευχάριστο μήνα, ή τέλος πάντων πιο ευχάριστο από το δικό μας. Εμείς βλέπετε, περάσαμε από κάτι ανάλογο με τους 12 άθλους του Ηρακλή, μόνο στο πιο μοντέρνο: πώς μπορούμε δηλαδή να τα κάνουμε θάλασσα σε 12 διαφορετικές δουλειές που θα μας ορίσουν.**

**Δυστυχώς...επιτύχαμε!**

μας ειδοποιεί το πρόγραμμα για τη σύνδεση κ.τ.λ. Αν και λειτουργικά δεν προσφέρει τίποτε στο Telemate, παρόλ' αυτά θα περάσετε αρκετή ώρα σε αυτή την επιλογή. Προσωπικά αμφιταλαντεύτηκα αρκετά ανάμεσα στην "Εισαγωγή στο Γουλιέλμο Τέλλο" και το "Entertainer", αλλά υπάρχουν ακόμη 18 σκοποί για να διαλέξετε.

Τέλος, ορίζετε μερικά από τα χαρακτηριστικά των παραθύρων, όπως το σημείο όπου θα εμφανίζονται και το μέγεθός τους, αν θα έχετε οδόντωση (indent) στα παράθυρα του διορθωτή, τα χρώματά τους κ.α.

Στη χρήση το πρόγραμμα είναι πολύ απλό. Σε αυτό βοηθάει και η πολύ καλή ενσωματωμένη βοήθεια, που ζητάει κανείς με το πλήκτρο F1. Αν κάπου έχετε απορία, ένα πάτημα στο F1 θα ανοίξει ένα παράθυρο με βοήθεια σχετική με την απορία σας.

Για περισσότερα, μπορείτε να μετακινηθείτε μέσα στο κείμενο με τα πλήκτρα PgUp, PgDn και τα άλλα συνηθισμένα πλήκτρα.

Μόλις μπαίνουμε στο πρόγραμμα, περνάμε στην οθόνη κλήσεων. Μπορούμε να επιλέξουμε το νούμερο που θέλουμε να καλέσουμε δίνοντας τον αύξοντα αριθμό του ή πατώντας την μπάρα του διαστήματος όταν βρισκόμαστε επάνω του. Εναλλακτικά, δίνοντας F8 μπορούμε να δώσουμε ένα νούμερο με το χέρι.

Την ώρα που γίνεται η κλήση μπορούμε να πατήσουμε ESC ή enter για να τη ματαιώσουμε ή να πατήσουμε τη μπάρα του διαστήματος για να περάσουμε στο επόμενο νούμερο.

Το παράθυρο κλήσεων περιέχει πολλά στοιχεία για τους καλούμενους αριθμούς.

Πέρα από το νούμερο, την ταχύτητα επικοινωνίας, τα χαρακτηριστικά της σύνδεσης και το όνομα, υπάρχουν στοιχεία όπως το προτιμητέο πρωτόκολλο μεταφοράς αρχείων, ο συνολικός αριθμός καθώς και η τελευταία κλήση, και σχόλια.

Δίνοντας ESC την ώρα που δεν κάνετε κάποια κλήση μεταφέρεστε στο παράθυρο τερματικού, που είναι και το κεντρικό του προγράμματος. Από εδώ (αλλά και από αλλού), έχετε αρκετές εντολές διαθέσιμες.

Ας δούμε μερικές από αυτές:

<b>ALT-R</b>	: Εκτελεί μία εντολή του DOS
<b>ALT-J</b>	: Κάνει shell στο DOS
<b>ALT-F</b>	: Παρουσιάζει τα αρχεία του τρέχοντος καταλόγου
<b>ALT-K</b>	: Παρουσιάζει την περιοχή προσωρινής αποθήκευσης (clipboard)
<b>ALT-X</b>	: Εγκαταλείπει το πρόγραμμα
<b>ALT-D</b>	: Σας μεταφέρει στο παράθυρο κλήσεων
<b>ALT-H</b>	: Κλείνει την τηλεφωνική γραμμή
<b>ALT-N</b>	: Αρχίζει να δημιουργεί ένα σενάριο (script)
<b>ALT-L</b>	: Αρχίζει την καταγραφή της συνομιλίας σας σε αρχείο
<b>ALT-S</b>	: Εκτελεί ένα σενάριο
<b>ALT-P</b>	: Μεταφέρει τα περιεχόμενα της περιοχής προσωρινής αποθήκευσης στο modem
<b>ALT-C</b>	: Σας μεταφέρει στην κατάσταση συνομιλίας (chat)
<b>ALT-E</b>	: Σας μεταφέρει στον ενσωματωμένο διορθωτή κειμένου
<b>ALT-V</b>	: Σας μεταφέρει στον ενσωματωμένο παρουσιαστή αρχείων
<b>ALT-B</b>	: Σας μεταφέρει στο παράθυρο όπου βρίσκονται όσα έχουν ήδη γραφεί στην οθόνη
<b>ALT-M</b>	: Σας μεταφέρει στο παράθυρο μακροεντολών
<b>ALT-O</b>	: Σας επιτρέπει να αλλάξετε ορισμένες παραμέτρους του προγράμματος
<b>PgUp</b>	: Αρχίζει τη διαδικασία αποστολής αρχείων
<b>PgDn</b>	: Αρχίζει τη διαδικασία λήψης αρχείων
<b>Ctrl-Home</b>	: Καθαρίζει την οθόνη



Εκτός από τις παραπάνω βασικές εντολές, υπάρχουν ακόμη πολλές, ιδιαίτερα σε κάθε ξεχωριστό παράθυρο. Τις περισσότερες από αυτές τις βρίσκουμε στη μπάρα που βρίσκεται στο πάνω μέρος της οθόνης, όπου υπάρχουν ακόμη η ώρα και ο χρόνος που διαρκεί η σύνδεση, αν είμαστε συνδεδεμένοι σε κάποιο τηλέφωνο.

Τις εντολές μπορούμε φυσικά να τις δώσουμε και με το ποντίκι. Μπορούμε ακόμη να "σημειώσουμε" ένα κομμάτι κειμένου στο παράθυρο τερματικού, κρατώντας πατημένο το ποντίκι. Μόλις το ελευθερώσουμε, το κείμενο που σημειώσαμε στέλνεται στο modem!

Για να ολοκληρώσουμε τη σύντομη παρουσίασή μας, να πούμε δυο λόγια για την Tmscript. Είναι μια γλώσσα τύπου C, υποστηρίζει μεταβλητές τύπου integer, string, character, boolean, date και time, περιέχει όλους τους συνηθισμένους τελεστές και τις συνηθισμένες εντολές If, Switch, While κ.τ.λ και επιτρέπει το πέρασμα παραμέτρων στις υπορουτίνες που ορίζουμε εμείς. Συνολικά διαθέτει περίπου 60 εντολές, για κάθε είδους εργασία.

Επειδή όμως ο χώρος μας τελειώσε, σας αφήνουμε και θα τα πούμε πάλι τον επόμενο μήνα. Μέχρι τότε γειά σας, και να προσέχετε τα μηρημύγιααααααααα...!

# PLDT

# №1

**ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ  
ΣΤΙΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΕΣ  
MODEMS, ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ**

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

# COMPUTER

**AMIGA 500**



# SEGA

**GAMES MACHINE**

# NA★SA

**GAMES MACHINE**



**MANAGER XT, AT, 386**

**PHILIPS PC, AT**

**CORDATA PC**

- GAMES ● JOYSTICKS ● DISK DRIVES
- ΕΠΕΚΤΑΣΕΙΣ ΜΝΗΜΗΣ ● ΧΙΛΙΑΔΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ
- MOUSE ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ COMPUTERS

# MARKET AE

**ATARI**

**520 STE, 520 STFM, 1040  
STE, MEGA 2, MEGA 4,  
PORTFOLIO**



## AMSTRAD 6128



**+ έγχρωμη TV 14"**

**139.000 plus**

**119.000 απλῶ**

**ΜΕ ΦΠΑ**

**Περιφερειακά και αναλώσιμα για ὅλους τους υπολογιστές**

**Λειτουργοῦν**

**● PC-CLUB ● ATARI-CLUB**

**Με χιλιάδες δωρεάν προγράμματα**

**Σολωμού & Μπότσια 7 – Αθήνα, Τηλ. 36.44.695 – 36.36.550**

**Χαϊμαντά 34 – Χαλάνδρι, Τηλ. 68.46.158 – 68.46.810**

**Στέλνουμε αντικαταβολή σε ὅλη την Ελλάδα**

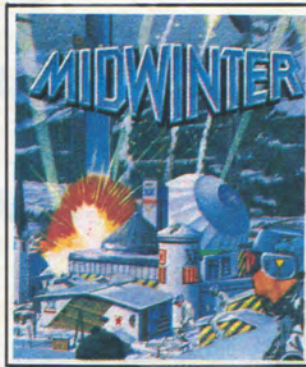
**MAIL ORDER**

**CHALLENGERS  
(KICK OFF, BOMBER,  
STUNT CAR, SUPER  
SKI, PRO TENNIS)**

AMIGA .....5.500  
ST .....5.500  
AMS/D .....4.800  
C64 .....4.800  
AMS/C .....3.950  
C64/C .....3.950

**10 PACK  
(10 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ)**

AMS/D .....4.800  
AMS/C .....2.950  
C64/C .....2.950  
SP/C .....2.950



**HEROES  
(BARBARIAN II, STAR  
WARS, LICENSE TO  
KILL, RUNNING MAN)**

AMS/D .....4.800

**LINE OF FIRE**

AMS/D .....3.100

**E-SWAT**

AMS/D .....3.100

**THIRD CURRIER**

PC .....4.500  
AMIGA .....4.500

**BLUE ANGELS**

AMIGA .....4.900

**SOCCER CHALLENGE**

AMIGA .....3.950  
ST .....3.950

**SUBBUTE0**

AMS/D .....2.950  
AMIGA .....3.850

**VOLLEYBALL**

PC .....3.950

**BASKETBALL**

PC .....4.800

**DOUBLE DRAGON II**

C64/C .....1.950  
SP/C .....1.950

**BLOODWYCH**

AMS/D .....2.950  
AMS/C .....1.950  
C64/C .....1.950

**NIGHTBREED**

AMS/D .....3.100  
SP/C .....2.100

**PUZZNIC**

AMS/D .....3.100

**FEUDAL LORDS**

AMIGA .....2.950

**RANX**

AMIGA .....3.950  
PC .....4.900

**CARTHAGE**

AMIGA .....4.900

**BEAST II**

AMIGA .....6.900

**AWESOME**

AMIGA .....6.900  
ST .....4.900

**NITRO**

AMIGA .....4.900  
ST .....4.900

**COMBO RACER**

AMIGA .....3.950  
ST .....3.950

**BSS JANE SEYMOUR**

AMIGA .....4.900  
ST .....4.900

**TOYOTA CELICA**

AMIGA .....3.950  
AMS/D .....3.100  
AMS/C .....2.100  
SP/C .....2.100

**OBITUS**

AMIGA .....7.300

**LEMMINGS**

AMIGA .....4.900

**BETRAYAL**

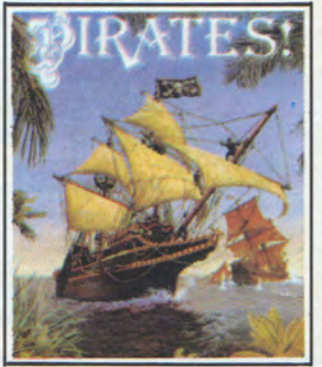
AMIGA .....5.200

**PIRATES**

AMIGA .....4.900  
PC .....4.900  
ST .....4.900  
AMS/D .....3.950

**RICK DANGEROUS II**

AMIGA .....3.950  
PC .....4.900  
ST .....3.950



AMS/D .....3.100  
C64/D .....3.100

**NIGHT HUNTER**

AMIGA .....3.950  
PC .....4.900  
ST .....3.950  
AMS/D .....3.100

**SKATE WARS**

AMS/D .....2.950  
C64/C .....1.950

**ROBOCOP**

PC .....3.950



**B.A.T.**  
 AMIGA .....5.500  
 ST .....6.900

**COLORADO**  
 AMIGA .....3.950  
 PC .....4.900  
 ST .....3.950

**DARK SPYRE**  
 PC .....4.500

**NARCO POLICE**  
 PC .....3.850  
 AMS/D .....3.100  
 AMS/C .....1.950

**MULTI SPORTS**  
 PC .....3.850  
 AMS/D .....3.100  
 AMS/C .....1.950

**RORKES DRIFT**  
 AMIGA .....2.950  
 PC .....3.850

**BREACH 2**  
 AMIGA .....2.950  
 PC .....3.850



PC .....3.850

**FUTURE CLASSICS**  
 PC .....3.850

**CRAZY CARS II**  
 PC .....3.850

**FIRE & FORGET II**  
 PC .....3.850

**DICK TRACY**  
 PC .....4.100  
 AMS/D .....3.100

**MIDWINTER**  
 AMIGA .....5.200  
 PC .....7.500  
 ST .....5.200

**VENUS**  
 AMIGA .....3.950  
 ST .....3.950

**SUPER CARS**  
 AMIGA .....3.950  
 ST .....3.950  
 AMS/D .....3.100

**4D SPORTS DRIVING**  
 PC .....4.900

**DAYS OF THUNDER**  
 AMIGA .....3.950  
 PC .....4.900  
 C64/D .....3.450  
 C64/C .....2.100  
 SP/C .....2.100

**HARLEY DAVIDSON**  
 PC .....4.900

**BLACK HOLE**  
 PC .....4.900

**CHESSMASTER 2100**  
 PC .....4.900

**ARMOUR GEDDON**  
 AMIGA .....4.900  
 ST .....4.900

**INFESTATION**  
 AMIGA .....3.950  
 PC .....4.900  
 ST .....3.950

**KILLING GAME SHOW**  
 AMIGA .....4.900  
 ST .....4.900



**CHALLENGE**  
 AMIGA .....3.950  
 AMS/D .....100

**SHADOW OF THE BEAST**  
 AMIGA .....3.950  
 ST .....4.900  
 AMS/D .....3.100

**STEALTH FIGHTER**  
 AMIGA .....5.500  
 ST .....5.500

**F15 STRIKE EAGLE II**  
 AMIGA .....5.500  
 ST .....5.500

**M1 TANK PLATOON**  
 AMIGA .....5.500  
 ST .....5.500

**F16 COMBAT PILOT**  
 AMIGA .....5.500  
 ST .....5.500  
 SP/C .....2.950

**F15 STRIKE EAGLE**  
 AMS/D .....2.950

**GUNSHIP**  
 AMS/D .....3.400

**SILENT SERVICE**  
 AMS/D .....3.400

**ATTACK CHOPPER**  
 PC .....12.500

**STORMOVIK**  
 PC .....8.500

**KNIGHTS OF THE SKY**  
 PC .....8.500

**RED STORM RISING**  
 AMIGA .....4.800  
 ST .....4.800

**688 ATTACK SUB**  
 PC .....9.500

**ATF II**  
 PC .....4.500

**LOST PATROL**  
 PC .....4.950

**STORM LORD**

**UNIVERSE 3**  
 AMIGA .....2.950  
 PC .....3.850

**BLITZKREIG MAY 1940**  
 AMIGA .....2.950

**LEGENT OF THE LOST**  
 AMIGA .....2.950

**THE FINAL CONFLICT**  
 AMIGA .....2.950

**LOTUS TURBO**

**FAMILY COMPUTER  
SYSTEM**



**Η παιχνιδιομηχανή με τα  
απίθανα γραφικά  
\* Nintendo compatible  
ΤΙΜΗ 24.900**

**PHILIPS MONITOR**



**Εγχρωμο  
διά AMIGA, ATARI, PC  
ΤΙΜΗ 61.000 (με καλώδιο)**

**ATARI 2600**



**ORIGINAL  
ΤΙΜΗ 15.000**

**Djoy II**



**Το μεταλλικό joystick  
που δεν χαλάει ποτέ  
ΤΙΜΗ 4.000**

**ZIP STICK**



**ΤΙΜΗ 3500**

**Η ΝΕΑ ΣΕΙΡΑ ΤΗΣ QUICKSHOT**



**PYTHON 1  
ΤΙΜΗ 2.000**



**APACHE 1  
ΤΙΜΗ 1.500**



**WARRIOR 5  
ΓΙΑ PC  
ΤΙΜΗ 2.750**

# 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

## ΠΕΡΙΦΕΡΙΑΚΑ 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
- XI PHOS
- 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 TURBO
- ZIPSTICK 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-16 COMBAT PILOT
- FALCON F-16
- GUNSHIP
- SIMCITY
- ROCKET RANGER
- SHADOWGATE
- RESOLUTION 101
- MILLENIUM 2.2
- XENOMORPH
- THUNDERSTRIKE
- CONQUEST OF CAMELOT I
- HERO'S QUEST
- THE COLONEL'S BEQUEST
- BLACK HOLE
- F-19 STEALTH FIGHTER
- DAVID WOLF
- RED STORM RISSING

- STELLAR 7
- CASTLE MASTER
- M1 TANK PLATOON
- STAR TREK V
- SHINOBI
- THEIR FINEST HOUR
- GHOSTS'N GOBLINS
- STRYX
- HARRIER SIMULATOR

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

# ΒΙΒΛΙΟ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ

**Ε**να βιβλίο που

απευθύνεται σε

αρχάριους και

νεοφερμένους στον

κόσμο των ηλεκτρονικών

υπολογιστών.

Περιλαμβάνει 12

κεφάλαια και τρία

παραρτήματα με την

αντιστοιχία των Ascii

κωδικών, το τρέξιμο

προγράμματος μέσω

Compiler και τις

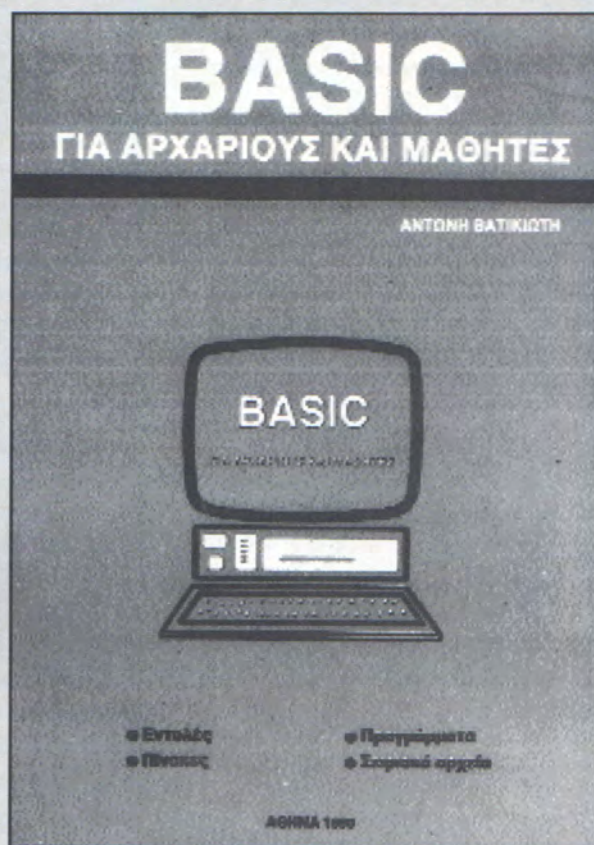
δεσμευμένες λέξεις.



<b>ΤΙΤΛΟΣ:</b>	<b>BASIC ΓΙΑ ΑΡΧΑΡΙΟΥΣ ΚΑΙ ΜΑΘΗΤΕΣ</b>
<b>ΣΥΓΓΡΑΦΕΑΣ:</b>	<b>ΑΝΤΩΝΗΣ ΒΑΤΙΚΙΩΤΗΣ</b>
<b>ΕΚΔΟΣΕΙΣ:</b>	
<b>ΣΕΛΙΔΕΣ:</b>	<b>152</b>
<b>ΤΙΜΗ:</b>	<b>2000</b>

Ο στόχος του συγγραφέα όπως φαίνεται και από τον πρόλογο του στην εισαγωγή του βιβλίου είναι να κατανοήσει κάποιος που δεν έχει ξαναασχοληθεί με τον προγραμματισμό την γλώσσα Basic. Σ' αυτό σκοπεύει και η σειρά με την οποία έχουν γραφτεί τα κεφάλαια. Ας τα δούμε πιο αναλυτικά. Αρχικά παρουσιάζονται τα βασικά μέρη του υπολογιστή και οι έννοιες I/O, CPU, ROM, RAM βοηθητική μνήμη. Αυτό το κεφάλαιο είναι ποιο σημαντικό απ' ότι δείχνει και αυτό γιατί είναι καθοριστικές αυτές οι γνώσεις για την κατανόηση της γενικότερης λειτουργίας του υπολογιστή και κατεπέκταση τον προγραμματισμό του. Το επόμενο βήμα είναι το φόρτωμα της Basic στην μνήμη του υπολογιστή. Η διεργασία αυτή περιγράφεται τόσο αναλυτικά ώστε είναι μηδαμινή η πιθανότητα λάθους. Η πρώτη εντολή που μαθαίνει ο αναγνώστης είναι (ποιά άλλη) η Print. Εξηγείται ο άμεσος και έμμεσος προγραμματισμός και παρουσιάζονται οι εντολές New, Save, Load. Καθόλη τη διάρκεια της ανάλυσης των εντολών εισόδου-εξόδου των προγραμμάτων από την

μνήμη το κείμενο συνοδεύουν απλές αλλά λειτουργικές εικόνες, σκίτσα, και γελοιογραφίες. Να πούμε εδώ ότι η Basic που αναφέρονται οι εντολές είναι η GW. Βεβαία οι περισσότερες εντολές είναι κοινές σε όλες τις Basic. Το τρίτο κεφάλαιο είναι αφιερωμένο στις αριθμητικές πράξεις. Παρουσιάζεται η σειρά εκτέλεσης των αριθμητικών πράξεων και πράξεις με Strings. Στο πέμπτο και έκτο κεφάλαιο ο αναγνώστης έρχεται σε επαφή με τις πρώτες βασικές εντολές προγραμματισμού και παρουσιάζονται πλειάδα παραδειγμάτων χρήσης τους. Το όγδοο κεφάλαιο ασχολείται με τις εντολές ελέγχου If / Then /Else και διακλάδωσης Goto/On Goto. Η λογική συνέχεια είναι να παρουσιαστούν οι δύο τύποι βρόγχων και οι αντίστοιχες εντολές τους (For/ Next, While/ Wend, Repeat/ Until). Μετά από αυτές τις απαραίτητες γνώσεις ο αναγνώστης θα πρέπει να μπει στο κόσμο του δομημένου προγραμματισμού, στις υπορουτίνες



(Gosub/ Return). Στη συνέχεια το βιβλίο προχωράει στην εξέταση των πιο χρήσιμων αριθμητικών και αλφαριθμητικών συναρτήσεων (Abs, Int, Sgn, Sqr, Asc, Chr\$, Len, Mid\$ κ.α). Στο σημείο αυτό το γράψιμο απλών προγραμμάτων για κάποιον αρχάριο θα είναι εύκολη υπόθεση αφού θα έχει την υποστήριξη δεκάδων υποδειγμάτων. Η συνέχεια θα είναι λίγο πιο εξειδικευμένη αλλά και χρήσιμη παράλληλα. Αναλύονται οι πίνακες και τα αρχεία. Τα αρχεία εξετάζονται εξονυχιστικά και οι ανάλογες εντολές (Open, Print#, Write#, Close#, Eof, Loc, Lof) περιγράφονται με σαφήνεια και με αρκετά παραδείγματα. Στις τελευταίες σελίδες του βιβλίου υπάρχουν όπως και σε όλα τα αντίστοιχα βιβλία οι χαρακτήρες Ascii, και οι δεσμευμένες λέξεις της Basic. Στο σύνολο του το βιβλίο θα ικανοποιήσει τους αρχάριους αλλά μελλοντικούς προγραμματιστές αφού αποτελεί ένα πολύ κατανοητό εγχειρίδιο της γλώσσας Basic.

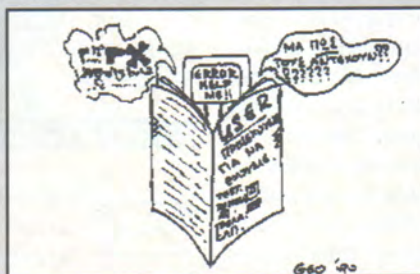


<b>ΤΙΤΛΟΣ:</b>	PASCAL ΘΕΩΡΙΑ - ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ
<b>ΣΥΓΓΡΑΦΕΑΣ:</b>	ΑΝΤΩΝΗΣ ΒΑΤΙΚΙΩΤΗΣ
<b>ΕΚΔΟΣΕΙΣ:</b>	
<b>ΣΕΛΙΔΕΣ:</b>	325
<b>ΤΙΜΗ:</b>	2000

Άλλο ένα βιβλίο του Αντώνη Βατικιώτη αυτή τη φορά για την Pascal. Η Pascal είναι μια από τις καλύτερες γλώσσες ανάπτυξης προγραμμάτων στους συμβατούς υπολογιστές. Τη δύναμη της την οφείλει στο δομή της και στις μεγάλες δυνατότητες που έχουν οι καινούργιες εκδόσεις της Turbo Pascal. Το βιβλίο αυτό όπως και το προηγούμενο που παρουσιάσαμε ξεκινάει από τα βασικά και υποθέτει ότι ο ανα-

γνώστης δεν είχε καμία προηγούμενη επαφή με τη γλώσσα. Το βιβλίο αποτελείται από δεκατέσσερα κατανοητά γραμμένα κεφάλαια. Στο πρώτο κεφάλαιο περιγράφεται η δομή της Pascal, δίνονται οι βασικές δομές στοιχείων και αναφέρεται ο τρόπος με τον οποίο γράφεται, μεταφράζεται και τρέχει ένα πρόγραμμα. Στη συνέχεια αναφέρονται οι πρώτες και βασικότερες εντολές (Write, Writeln, Read, Readln), εντολές εκχώρισης και καθορισμού εμφάνισης. Το τρίτο κεφάλαιο είναι αφιερωμένο γενικά στις εντολές ε π α ν ά λ η ψ η ς

(Repeat/Until, While/Do, For/To/Do, και Loop μέσα σε Loop) και στο δομημένο προγραμματισμό. Αυτό το κεφάλαιο θα πρέπει να προσεχτεί ιδιαίτερα γιατί αυτές οι εντολές αντικαθιστούν την προβληματική και για πολλούς χειρότερη εντολή που υπάρχει, την Goto. Το επόμενο κεφάλαιο ο συγγραφέας παρουσιάζει τις εντολές ελέγχου (If/Then/Else, την Case Of, και Goto. Στο πέμπτο κεφάλαιο θίγονται οι αριθμητικές συναρτήσεις (Abs, Sqr, Sqrt, Ln, Exp, Sin, Cos, ArcTan), οι λογικές (Boolean) συναρτήσεις (Odd, Eoln, Eof) όπως επίσης και οι συναρτήσεις μετασχηματισμού (Chr, Ord, Round,



Trunc, Succ, Red). Στο έκτο κεφάλαιο ορίζονται οι τύποι δεδομένων (Βαθμωτοί, Τύποι υπερχής) και στο έκτο οι διαδικασίες και οι συναρτήσεις (Procedures, Functions). Μετά έρχεται η σειρά των πινάκων (μονοδιάστατων και διδιάστατων) που παρουσιάζονται με αρκετά παραδείγματα και σαφήνεια. Τα Strings είναι το θέμα του ένατου κεφαλαίου ενώ τα Records (Εγγραφές) το θέμα του δέκατου. Σ' αυτό το κεφάλαιο παρουσιάζονται οι εντολές With, τα Arrays με Records και τα μεταβαλλόμενα Records. Στο ενδέκατο κεφάλαιο περιγράφονται τα σύνολα, οι πράξεις συνόλων και οι τελεστές τους. Το επόμενο κεφάλαιο έχουν ως θέμα τα αρχεία, τη δημιουργία τους, το Buffer αρχείου και τις ανάλογες εντολές (Rewrite, Put, Write, Eof, Reset, Get, Close) τα Random αρχεία και τους δείκτες Pointers. Το βιβλίο είναι αρκετά περιεκτικό αλλά δεν προτείνεται στον προχωρημένο χρήστη της Pascal.

ΑΕΡΟΠΟΡΙΚΑ  
BY AIR MAIL - PAR AVION

Προς  
ΝΕΑ ΕΚΔΟΣΤΙΚΗ ΕΠΕ  
Σπάρτης 75, 124 61  
Χαϊδάρη

ΠΟΤΕ ΘΑ

ΠΑΨΟΥΜΕ ΝΑ

ΕΙΜΑΣΤΕ

ΕΓΩΙΣΤΕΣ



Αγαπητό USER Εί-  
ναι η πρώ-  
τη φορά που γράφω  
στο περιοδικό, και θέ-  
λω να σε συγχαρώ  
για την πολύ καλή  
προσπάθεια που κά-  
νεις. Ελπίζω με το  
ερωτηματολόγιο να  
βοηθηθείς να γίνεις  
καλύτερο. Όσο για  
την διαμάχη AMIGA -  
ST, (έχω AMIGA) εί-  
ναι άσκοπη και χαζή,  
αφού ο καθένας απο-  
φασίζει και παίρνει  
αυτό που του αρέσει,  
και τον βοηθάει πε-  
ρισσότερο. Όσο για  
τον A3000, είναι χω-  
ρίς αμφιβολία πολύ  
καλύτερος, και η  
υποστήριξη θα έρθει  
σύντομα γι' αυτόν.  
Εχω βέβαια πολλές  
απορίες και ερωτή-  
σεις, αλλά ελπίζω να

απαντηθούν μέσα απο άλ-  
λα γράμματα. GO ON για  
να γίνετε τελικά το περιο-  
δικό του "ΧΡΗΣΤΗ"

**ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ ΣΙΩΜΟΣ**

● Αγαπητέ φίλε Παναγιώ-  
τη, καλά μας άρχισες το  
γράμμα σου με το (πότε  
θα πάσουμε να είμαστε  
εγώιστες). Προς το τέλος  
βέβαια, μας τα χάλασες λί-  
γο με τον A3000, αλλά τε-  
λικά συμφωνώ ότι ο καθέ-  
νας αγοράζει ότι του αρέ-  
σει, και ότι τον βοηθάει πε-  
ρισσότερο. Όσο για τις  
απορίες σου, ελπίζω να  
απαντηθούν απο άλλα  
γράμματα αναγνωστών.

**ΠΡΟΚΛΗΤΙΚΑ**

**ΓΡΑΜΜΑΤΑ**



Το βρίσκω πε-  
ριπτώ να αρχίσω  
το γράμμα μου  
με τους συνηθισμένους  
επαίνους για την ύλη σου,  
αφού είναι πια γνωστή η  
ποιότητά της. Αφορμή για  
να σου γράψω, στάθηκαν  
δύο προκλητικά γράμματα  
(Γιάννης Μαρκάκης, Μά-  
νος Ατζιάρας) απο το εν-

δέκατο τεύχος. Ενας λο-  
γικός άνθρωπος συγκρίνο-  
ντας το PC με μια AMIGA,  
θα καταλάβει ότι το PC εί-  
ναι ένα computer που στέ-  
κεται με "πατερίτσες"  
μπροστά σε μια AMIGA.  
Θέλω να πω ότι ένα PC,  
για να συναγωνιστεί μια  
AMIGA, χρειάζεται κάρτα  
γραφικών, κάρτα ήχου,  
CGA, VGA, EGA και ένα  
κάρο δαπανηρές κάρτες.  
Απο άποψη software, δεν  
συζητάμε. Η AMIGA, χω-  
ρίς κάρτες και "πατερί-  
τσες" έχει καταπληκτικά  
γραφικά, και τέλειο ήχο.  
Αυτά ήθελα να πω, και να  
τελειώσει εδώ ο πόλεμος  
PC vs AMIGA.

**Φιλικά**

**Δημήτρης**

**Δημητρακόπουλος**

● Τώρα τι να πω εγώ, απλά  
θα έλεγα να ξαναδιαβάσε-  
τε τον τίτλο του πρώτου  
γράμματός.

**RETRY/CANCEL**



Αγαπητό USER,  
θα ήθελα να σε  
συγχαρώ για τα

καλά σου θέματα, και πι-  
στεύω πως απο πλευράς  
"reviews" είσαι πολύ καλό.  
Είμαι κάτοχος μιας AMIGA  
500 και θα ήθελα να σε ρω-  
τήσω μερικά πράγματα.

A) Πως μπορώ να φορμά-  
ρω μια δισκέτα στην  
AMIGA;

B) Πριν απο λίγες μέρες  
πήρα το LARRY I. Όταν το  
έβαλα, και πάτησα το  
mouse για να φορτώση,  
εκείνο μου έγραψε σε ένα  
μικρό παράθυρο στην οθό-  
νη <Volume LARRY has a  
read/write error retry/  
cancel.

Τι συμβαίνει;

Είναι χαλασμένο το παιχνί-  
δι;

Γιατί δεν φορτώνει;

Ημουν παλιός κάτοχος PC,  
και συμφωνώ απόλυτα πως  
η AMIGA είναι καλύτερη  
σε σχέση με τους PCs, στα  
παιχνίδια αλλά όχι και στα  
προγράμματα. Πολύ σωστή  
και η άποψη του Μάνου  
Ατζιάρα.

**Φιλικά Σταμάτης**

● Αγαπητέ Σταμάτη, σε ευ-  
χαριστούμε για τα καλά  
σου λόγια, όσο για το

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

φορμάρισμα της δισκέτας υπάρχουν δύο τρόποι. Ο πρώτος και ο πιο χρονοβόρος γίνεται μέσω του workbench, και με την εντολή format, και ο δεύτερος από τα διάφορα utilities (δεν λωω την κακιά λέξη) που κυκλοφορούν. Β) Αν είναι original η δισκέτα, πίσω στο μαγαζί για αλλαγή, αν δεν είναι βρες καμιά δισκέτα λιγότερο ταιλωμένη και ξαναγράψτο.

## ΦΙΛΙΚΕΣ

### ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



Δυο ερωτήσεις από τους φίλους μας Brain.

1) Ποιό από τα παρακάτω προγράμματα σχεδίασης 3D, έχει την δυνατότητα αυτά που φτιάχνεις να τα βλέπεις, χωρίς να έχει φορτώσει το πρόγραμμα, κάτι σαν demo, (ANIMAGIC - DESIGN 4D - PAGE FLIPPER - TURBO SILVER - VIDEOSCAPE 3D - MODELER 3D - AEGIS DRAW PLUS 2,0 - 3D SPRINT - CALIGARI κλπ).

2) Στο SCULPT ANIMATE 4D, πως θα δημιουργήσω κίνηση; Αν μπορείς πες

μου βήμα/βήμα τα στάδια.

● Παιδιά κατ'αρχάς σας ευχαριστούμε για τα αμέτρητα tips, και περιμένουμε και άλλα, όχι μόνο απο εσάς αλλά και απο άλλους αναγνώστες της στήλης. Τώρα στις ερωτήσεις:

1) Απ'οτι κατάλαβα, εννοείς να υπάρχει ένα πρόγραμμα player για κάποιο animation. Ετσι σχεδόν όλα (εκτός απο τα MODELER 3D και DRAW PLUS) με κάποια εντολή ή κάποιο πρόγραμμα player, τρέχουν χωρίς να χρειάζεται να φορτώσεις το αρχικό πρόγραμμα. Τώρα κατά την γνώμη μου, για demo είναι καλό το AEGIS VIDEOSCAPE 3D, όπου με την εντολή PLAYANIM παίζει σε real time αυτό που έχεις φτιάξει. (Εγώ χρησιμοποίησά αυτό, και τα objects μου τα φτιάχνω μέσα απο το ANIMATE 3D).

2) Το να σου εξηγήσω βήμα/βήμα τι συμβαίνει σ'αυτό το πολύπλοκο πρόγραμμα, θα χρειαστώ περίπου ...όλες τις σελίδες του USER!! (Εχεις δει καθόλου το manual, αυτού του προγράμματος; Εγκυκλοπαίδεια ολόκληρη). Θα σε συμβούλευα να βρεις



κάπου το manual, και μην τρομάξεις, απλά θα δεις οτι είχα δίκιο.

## ΜΟΝΟ

### ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ



Αγαπητό USER Εχω εναν Amstrad 6128, και σε λίγο καιρό θα πάρω Amiga 500 με οθόνη 1084 ή 1084S; (Η πρώτη ερώτηση σημ. αρχισυντάκτη). Εχω να κάνω μερικές ερωτήσεις: (Το παιδί ξέρει καλά την αλφάβητο σημ. αρχισυντάκτη)

Α) Τι διαφορά έχει η οθόνη 1084 απο την 1084S; Ποιά είναι πιο καλή;

Β) Εχω ακούσει οτι ο ATARI 1040 STFM, έχει περισσότερα προγράμματα απο την AMIGA 500. Είναι αλήθεια;

Γ) Ποιό joystick πιστεύετε οτι είναι καλύτερο: το PACMAN ή το ULTIMATE SUPER STICK;

Δ) Τι ανάλυση έχει η AMIGA 500; Πόσα χρώματα χρησιμοποιούνται σε κάθε ανάλυση;

Ε) Ποιός υπολογιστής είναι πιο καλός; (κατά την γνώμη σας) η AMIGA ή ο ATARI MEGA ST;

Ζ) Ο ARCHIMEDES πόσο κάνει με μια οθόνη έγχρωμη;

Η) Χρειάζεται η AMIGA 500 έχτρα μνήμη; Αν ναι πόση;

Θ) Είναι χρήσιμος ο εκτυπωτής;

Ι) Το AMOS THE CREATOR είναι πρόγραμμα για δημιουργία παιχνιδιών ποιότητας;

Κ) Για να γίνει αντιγραφή σε AMIGA, (μεταξύ φίλων, και όχι για πονηρά πράγματα) χρειάζεται δεύτερο drive;

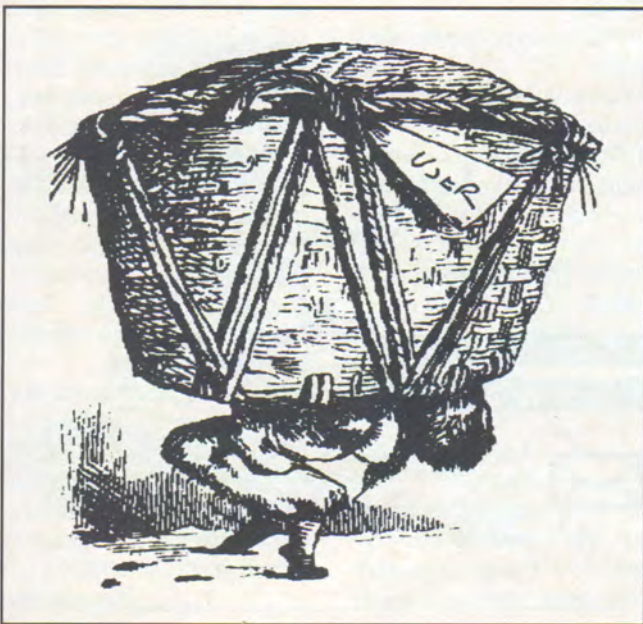
Λ) Το mouse, γιατί είναι χρήσιμο; Ελπίζω να μην σας κούρασα, (μπάάά) και σας χαιρετώ (Ούφφφ).

Σταύρος Γαρεδάκης

● Φίλε Σταύρο σου μένουν άλλα 13 γράμματα για να συμπληρώσεις την ΑΒ. Περιμένουμε λοιπόν!!!

Α) Η διαφορά τους είναι οτι το 1084S, είναι στερεοφωνικό. Κατά τ'άλλα και τα δυο είναι της Commodore και διαλέγεις εσύ.

Β) Σαν ATARI ST, ναι έχει περισσότερα προγράμματα, άλωςτε μην ξεχνάμε οτι κυκλοφορεί περισσότερα χρόνια απο την AMIGA, η οποία όμως δεν πάει πίσω.



Γ) Όλα είναι joystick, και έχουν τον ίδιο σκοπό, και όλα κάποτε χαλάνε για να δουλεύουν και τα μαγαζιά.

Ε) Και οι δυο, ανάλογα για τι δουλειά τους θέλεις.

Ζ) Για τον ARCHIMEDES σου δίνω το τηλ: 36.07.836.

Η) Παίρνει μνήμη απο 512K έως 8MB. Αναλόγως τι θέλεις να κάνεις.

Θ) Για παιχνίδια όχι, για πιο σοβαρές εφαρμογές ναι.

Ι) Το AMOS γενικά είναι μια υψηλού επιπέδου γλώσσα, που μπορείς να κατασκευάσεις ακόμα και παιχνίδια.

Κ) Σε όλους τους υπολογιστές γίνεται αντιγραφή με ένα drive, απλώς κάνεις λίγη ώρα.

Λ) Το mouse είναι το εργαλείο που σε βοηθάει στην οθόνη να επιλέγεις εντολές, και να κάνεις διάφορες εργασίες. Αυτά, να μας ξανάρθετε.

## TIP'S AND TRICK'S



Αγαπητό USER, καταρχάς συγχαρητήρια για την καταπληκτική σου ύλη.

Θα ήθελα να σου κάνω όμως μία υπόδειξη για την στήλη tip's and trick's.

Βάζεις συνέχεια κόλπα για AMIGA, ATARI και AMSTRAD, ενώ για τους υπόλοιπους υπολογιστές ένα δυο κολπάκια, και ιδιαίτερα για τους PC που συνεχώς αυξάνονται στην χώρα μας.

Φιλικά

Γιάννης Αθαγιανός

● Φίλε Γιάννη το έχουμε ξαναπεί. Για την στήλη tip's and trick's, περιμένουμε την βοήθεια σας. Πρέπει να μας στείλετε και εσεις δικιά σας TIPS & TRICK'S σύντομα.

## ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

### ΓΙΑ PC



Καταρχήν ένα μεγάλο μπράβο, που κατάφερες και παρουσιάσες πρώτο απ'όλα τα περιοδικά της Ελλάδας το νέο adventure της Sierra, το Hero's Quest II. Εύχομαι, να συνεχιστούν αυτές οι πρωτιές και στο μέλλον. Τώρα ορισμένες ερωτήσεις για τις νέες κυκλοφορίες παιχνιδιών για PC.

1) Σκέφτομαι να αγοράσω σύντομα τα: Onslaught, Targhan, Stunrunner. Η κάρτα γραφικών που έχω είναι η MCGA, η οποία εξομειώνει VGA (χωρίς να τρέχει παιχνίδια που έχουν γραφτεί ειδικά για VGA) και CGA. Τα παιχνίδια αυτά σε CGA αξίζουν (όσον αφορά γραφικά, animation, scrolling κλπ). Θα ήθελα μια απάντηση εντελώς αντικειμενική.

2) Στο νέο compilation της Ubisoft <Full Blast>, τα παιχνίδια που περιέχονται στο πακέτο για AMIGA και ST, περιλαμβάνονται όλα και στην έκδοση για PC;

3) Στη στήλη Previews, του τεύχους 1, είχατε παρουσιάσει το παιχνίδι GOLDRUNNER. Τελικά κυκλοφόρησε στην Ελληνική αγορά, και αν ναι, σε ποιούς υπολογιστές;

4) Θα ήθελα να μάθω αν έχουν κυκλοφορήσει στην Ελλάδα, ή αν έχετε κάποιες πληροφορίες, για τα εξής παιχνίδια:

α) F-19, 2V, Darklands, Apache 2000, Light Speed της Microprose.

β) Command HQ απο την Microplay.

γ) Imperium.

δ) Centurion απο την Electronic Arts.

5) Εδώ και ένα χρόνο έχω πάρει το Drakhen, και δεν ξέρω πως να το προχωρήσω.



Θα σας παρακαλούσα να δημοσιεύσετε απο την στήλη Spell shop κάποιες λύσεις, ή τουλάχιστον έναν χάρτη, ώστε να μπορέσουμε να προσανατολιστούμε, όχι μόνο εγώ αλλά και οι υπόλοιποι που μπήκαν στον κόπο και το αγόρασαν.

Φιλικά

Φώτης Γκινόπουλος

● Αγαπητέ φίλε Φώτη, σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια, και περνάμε στις ερωτήσεις σου:

1) ΝΑΙ

2) Ναι τα έχει όλα και συμφέρει

3) Δεν γνωρίζω, αλλά πιστεύω πως ναι.

4) Τα παιχνίδια που αναφέρεις άλλα σχεδόν έχουν κυκλοφορήσει για PC.

5) Για το DRAKHEN λίγη υπομονή για το επόμενο USER.

## TOM CRUISE

### THE BEST



Αγαπητό USER. Καταρχήν πρέπει να σε συγχαρώ, για το υλικό του περιοδικού. Όμως αν ο αρχισυντάκτης σας είχε και λί-

γο μυαλό, δεν θα έγραφε αυτά που γράφει, ότι ο Tom Cruise βγάζει απαίσινα κινηματογραφικά έργα. Όπως και να το κάνουμε είναι φανταστικός ηθοποιός και άνθρωπος. Δεν τον ξέρω βέβαια προσωπικά, φαιστικά εννοώ. Το μόνο καλό είναι ότι δημοσιεύετε όλα τα γράμματα που σας στέλνουν, είτε γράφουν καλά λόγια, είτε όχι.

Το 'DAYS OF THUNDER' είναι μια χαρά παιχνίδι, και εύχομαι κάποιος να αναγκάσει τον κύριο εξυπνάκια, να δει την ταινία, μπάς και καταλάβει απο ηθοποιούς, και απο καλά έργα. Σχετικά με το περιοδικό, είναι αρκετά καλό, και δίνει αρκετές πληροφορίες. Βέβαια ορισμένα παιχνίδια τα αδικείς πολύ γιατί αξίζουν παραπάνω. Όμως ο ποιό σημαντικός λόγος που σου έγραψα, είναι ο Tom Cruise, και είμαι μια φανατική θαυμάστριά του.

Γι'αυτό να σκέφτεσαι και λίγο πριν γράψεις γι'αυτόν, αφού ξέρεις ότι είναι μαζί του η νεολαία. Καλύτερος ηθοποιός δεν υπάρχει, είναι ο the best. Μια φανατική του TOM CRUISE

Αλεξάνδρα



● **ΝΑΙ !!!** Είναι γεγονός. Το πρώτο γράμμα απο κορίτσι, και την ευχαριστούμε πάρα πάρα πολύ, αλλά κάπου έχει άδικο για τον αρχισυντάκτη, γιατί το review του 'days of thunder' το έγραψε ο συντάκτης Αγγελος Μαγγλής και όχι ο αρχισυντάκτης. Όσο για τον κύριο Tom Cruise, προσπαθεί ο άνθρωπος, τώρα που περνάει η μπογιά του, πάντως εμένα μου άρεσε το 'TOP GUN'. Για τον άνθρωπο της βροχής, δεν λέω κουβέντα, ο Ντάστιν Χόφμαν έδωσε ρεσιτάλ.

Όσο για την βαθμολογία μερικών παιχνιδιών, που λές οτι τα αδικούμε, την βαθμολογία την βγάζει ο συντάκτης που γράφει και το άρθρο, και ίσως μερικές φορές να είναι λίγο σκληρός.

Πάντως σε ευχαριστούμε που μας διαβάζεις, και ελπίζουμε το ίδιο να κάνουν και μερικές φίλες σου, για να αποκτήσουμε και θηλικούς αναγνώστες.

## ΣΑΤΑΝΙΚΟ

### ΜΥΑΛΟ



Αγαπητό USER  
Σου έχω ξαναγράψει, και έμει-

να ικανοποιημένος. Εντωμεταξύ όμως, το σατανικό μυαλό μου, πήρε πάλι στροφές και έχω λίγες απορίες:

1) Θα μπορούσα παίρνοντας μια AMIGA ή έναν ST, να μην αγοράσω οθόνη και να συνδέσω το computer, με μια μικρή έγχρωμη τηλεόραση, ή είναι καλύτερα να αγοράσω ένα monitor;

2) Θα μπορούσα να πάρω το users manual ενός computer, απο το μαγαζί ή δίνεται μόνο μαζί με τον computer;

3) Ένας ATARI ST, έχει τις ίδιες δυνατότητες με έναν STE;

4) Ο υπολογιστής CAF, είναι καλός για games;

5) Μπορώ να αγοράσω έναν CPC plus, και να τον συνδέσω με την τηλεόραση αντί για monitor; Αν ναι, θα έχω καλύτερη απόδοση στα games (γραφικά, ήχο κλπ.);

**1000 ευχαριστώ**  
**Παναγιώτης Ψαρρός**  
**Υ.Γ. Είσαι και το πρώτο.**

● Σατανικό φίλε Παναγιώτη, με το πολύστροφο μυαλό:

1) Αν αγοράζεις μια AMIGA και ένα modulator, θα μπο-

ρούσες να την συνδέσεις στην ταλεόραση έγχρωμη, ή ασπρόμαυρη, ο ATARI ST θέλει monitor.

2) Όχι το manual το παίρνεις μόνο με το computer.

3) Όχι ο ATARI ST έχει διαφορά απο τον ATARI STE σε: STE έχει bliter παλέτα με 4096 χρώματα, ενσωματωμένο drive και συνδέεται στην τηλεόραση, ενώ ο ATARI ST, δεν έχει drive ενσωματωμένο, έχει 512 χρώματα, και δεν συνδέεται στην τηλεόραση.

4) Ο CAF είναι PC, έχει τα γνωστά γραφικά και τον γνωστό ήχο, αλλά για games εγώ θα διάλεγα ή AMIGA ή ATARI.

5) Ναι ο CPC plus, συνδέεται στην τηλεόραση με modulator, αλλά και το monitor του γίνεται τηλεόραση.

## SEGA

### MASTER

### SYSTEM



Καταρχήν δεν θέλω να πω περιττά λόγια. Ολοι πια ξέρουν, οτι είσαι το καλύτερο περιοδικό στον τομέα σου. Είμαι 10 χρόνων και κάτοχος ενός SEGA MASTER SYSTEM. Θα σε παρακαλούσα να μου λύσεις κάποιες απορίες:

A) Τι διαφορά έχει το SEGA MASTER SYSTEM απο το SEGA MEGA DRIVE;

B) Πως γίνεται να συνδέσω το SEGA με το monitor (B/W) του PC;

Γ) Ποιά είναι η διεύθυνση του ATHENS CLUB; Κλείνοντας θα ήθελα να σε παρακαλέσω να δώσεις μεγαλύτερη έμφαση στο SEGA.

**Με εκτίμηση**  
**Αντώνης Χαζάπης**

● Φίλε Αντώνη, η διαφορά της SEGA MASTER

SYSTEM απο την SEGA MEGA DRIVE είναι τεράστια. Η MEGA έχει 64 χρώματα, 11 κανάλια ήχου ακόμη τον 68.000 και τον Z80 ταυτόχρονα, 64K video ram, και παλέτα με 512 χρώματα, αλλά και πιο ακριβά παιχνίδια.

B) Το SEGA MASTER SYSTEM, δεν συνδέεται με τίποτα στο monitor.

Γ) Όσο για την διεύθυνση του ATHENS CLUB, κάπου μέσα στο USER που κρατάς υπάρχει και η διαφήμιση του μαγαζιού.

## ΚΑΛΥΤΕΡΕΣ

### ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ



Σε αγοράζω απο το τρίτο τεύχος, και έχω παρατηρήσει οτι είσαι ένα απο τα καλύτερα περιοδικά για computers, αν όχι το καλύτερο. Θα ήθελα να σε ρωτήσω μερικά πράγματα, γιατί νομίζω οτι θα μου δώσεις τις καλύτερες απαντήσεις.

1) Έχω ένα EURO PC, και θα ήθελα να μου πεις ποιό είναι το καλύτερο flight simulator για τον υπολογιστή μου.

2) Πρόκειται να αγοράσω μια AMIGA 500, και θα ήθελα να μου πεις ποιό είναι το καλύτερο monitor.

3) Είμαι στην Ζάκυνθο, και θα ήθελα να γίνει μια προσπάθεια να παίρνούμε γρηγορότερα το USER.

Και οι απαντήσεις στον φίλο μας: 1) Εγώ θα αγοράζα το F19. 2) Το 1084, και οικονομικό και καλό, τραβάει και στην ανηφόρα. 3) Λίγη υπομονή και θα γίνει και αυτό.

## Ο ST

### USERAKIAS



Γράφω αυτό το γράμμα θέλοντας να μάθω που μπορώ να βρώ τα:



3D CONSTRUCTION KIT, STOS και STAC. Προσπάθησα σε πολλά μαγαζιά στην Αθήνα αλλά δεν τα είχαν. Τέλος έχω έναν STAR LC-10, αλλά δεν ξέρω πως βγαίνουν τα χρώματα. Χρειάζεται κάποια εντολή; Αν ναι ποιά είναι;

● Φίλε userakia, θα έλεγα να ψάξεις και στα περιφερειακά μαγαζιά, και σίγουρα θα τα βρεις. Οσο για την εντολή αν είναι πρόγραμμα ζωγραφικής θα την έχει από μόνο του, αν είναι απο basic, καλό θα ήταν να ρίξεις μια ματιά στο manual του printer σου.

**ΠΑΡΑΠΟΝΙΑΡΗΣ**



Αγαπητό USER Θα ήθελα να σε συγχαρώ για την φανταστική σου ύλη. Είσαι το ωραιότερο περιοδικό, που έχει θέμα τα computers. Παρόλο που είσαι (σχετικά) νέο περιοδικό, μπορείς και ανταγωνίζεσαι πολλά άλλα περιοδικά, με μεγαλύτερη πείρα στο είδος. Θα ήθελα να παρατηρήσω, αλλά και να ρωτήσω μερικά πράγματα. Κατ'αρχήν πρόσφατα έχω μπει στον φανταστικό κόσμο των computer μέσω ενός IBM, με σκληρό δίσκο, και είμαι θαμπωμένος. Θα ήθελα να παρατηρήσω οτι... εντάξει, έχεις φανταστική ύλη, φοβερές εικόνες, αλλά δεν βάζεις τίποτα και για PCs, και αν βάλεις τα θέματα είναι λιγοστά, σε σχέση π.χ. τα θέματα της AMIGA. Θα σε παρακαλούσα να βάζεις Tips n' Tricks και για PCs. Τέλος θα ήθελα να σε ρωτήσω:

- 1) Αν το γνωστό παιχνίδι Ghost n' Goblins έχει λύση στο να αποκτήσεις άπειρες ζωές.
- 2) Ποιά άλλα παιχνίδια μου

προσπάθειά σου για προσφορά σωστής και πλήρους ενημέρωσης στους χρήστες computer.

Φιλικά

**Βαγγέλης Παρασκευαΐδης**

● Φίλε Βαγγέλη σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια. Προσπαθούμε μέσα απο τις 116 σελίδες του USER, να καλύψουμε οτι μπορούμε, ακόμη και ARCHIMEDES.

Οσο για τα Tips για το PC, περιμένουμε την βοήθεια των αναγνωστών, όπως επίσης και για το ghost n' goblins, που μας ζητάς. (2+3)

Εγώ παίζω kick off, και απο utilities το wordplus (κειμενογράφος) που απαντώ στα γράμματά σας.

**USER**

**ΥΠΕΡΑΝΩ ΟΛΩΝ**



Αγαπητό USER. Συγχαρητήρια για τη θαυμάσια ύλη σου και τη συνεχή

προσπάθειά σου για προσφορά σωστής και πλήρους 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;

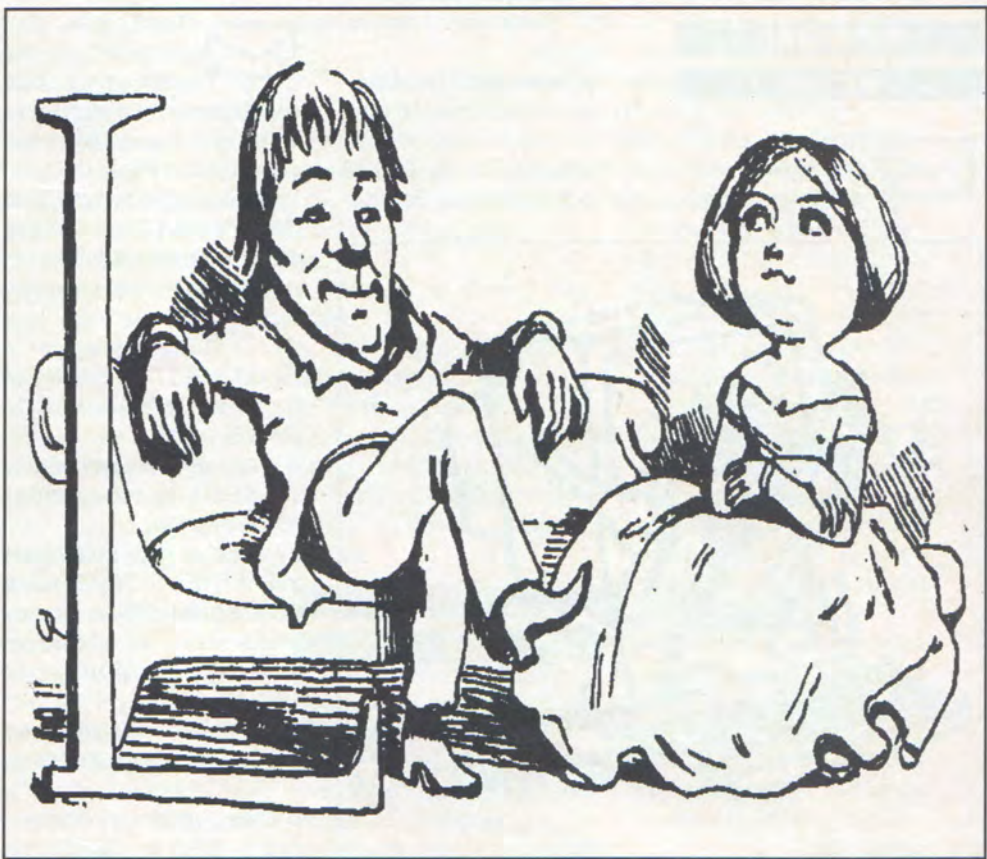
2) Γίνεται μέσω modem να συνδεθούν μόνο 2 χρήστες; Πόσο θα κοστίσει συ-

νολικά η σύνδεση (modem, κλπ);

3) Τα original games θεωρούνται πως δεν έχουν ποτέ πρόβλημα.

Ομως 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 διασκέττα ήταν ήδη στο disk drive. Πρόκειται για ελάττωμα του παιχνιδιού ή για κάτι άλλο; Μήπως τέλος υπάρχει φόβος για βλάβη 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 βγάλει τη διασκέττα 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 βλάβη 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; Εάν ναι, θα ήθελα να μου πείτε: α) έχει μουσική; β) πιάνει και τις 2 πλευρές της δισκέτας; Σας ρωτάω αυτά γιατί α) είχα διαβάσει πως το παιχνίδι στον AMSTRAD έχει πολύ καλή μουσική αλλά ενώ έχω το παιχνίδι δεν έχω ακούσει τίποτα από μουσική β) το παιχνίδι πιάνει και τις 2 πλευρές της δισκέτας μου αλλά χρησιμοποιεί μόνο την 1η μέχρι και το τέλος! Έχω επίσης μερικά πράγματα να επιστημάνω αλλά και να προτείνω:

1) Η στήλη POWER ON πρέπει να μεγαλώσει έτσι ώστε να έχουμε μια όσο το δυνατόν πιο πλήρη αναφο-

ρά 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 arcade adventures τα οποία είναι αρκετά πολύπλοκα και είναι απαραίτητες κάποιες οδηγίες για να τα προχωρήσει κανείς (πχ. Batman 2, Myth, Tusker, Time Machine).

Γιατί λοιπόν δεν κάνετε μία στήλη (έστω και μια σελίδα το μήνα) όπου θα παρουσιάζετε τον τρόπο λύσης κάποιου ή κάποιων (αν το επιτρέπει ο χώρος) arcade adventures;

Πιστεύω πως είναι πρωτότυπη ιδέα και αξίζει να δοκιμαστεί. Βέβαια δεν περιμένει κανείς να γίνουν όλα αυτά μαζί. Τουλάχιστον θα ήθελα να μου πείτε αν συμ-

φωνείτε σε γενικές γραμμές και αν είναι δυνατό να πραγματοποιηθούν κάποια από αυτά.

Τέλος τι θα λέγατε να κάνατε ένα γκάλοπ όπου θα ζητάτε τις προτάσεις των αναγνωστών σας για νέες στήλες αλλά και τις γνώμες τους για τις ήδη υπάρχουσες στήλες και διάφορες αλλαγές που θα μπορούσαν να γίνουν σε αυτές;

Κλείνω το γράμμα μου με την ελπίδα να το δημοσιεύσετε (μου πήρε αρκετή ώρα να το γράψω) και συγγνώμη αν σας κούρασα με την πολυλογία μου.

**Φιλικά,  
Δημήτρης Τενές**

● Φίλε Δημήτρη, σ'ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια, και για την διάκριση του USER, σαν το καλύτερο περιοδικό για Home Computers. Και αρχίζουμε με τις αρκετές ερωτήσεις σου:

1) Ο STE είναι ο νέος ST με περισσότερα χρώματα και τον πολυσηζητημένο blitter. Η Amiga 500, 2000 είναι .....η Amiga που ξέρεις!!.

2) Γίνεται να συνδεθούν 2 χρήστες μέσω modem, όσο για το πόσο θα κοστί-

σει η σύνδεση είναι καθαρά θέμα πόσο θα κοστίσουν τα modems.

3) Μερικές φορές τυχαίνει να είναι προβληματικό κάποιο πρόγραμμα, αλλά την στιγμή που το έχεις αγοράσει original, το επιστρέφεις στο computer shop, και στο αντικαθιστούν.

4) Να μην αγοράζεις αντίγραφα απλό!!!

5) VIRUS! Αυτή είναι άγνωστη λέξη για τον 6128, ή το καλώδιο δεν κάνει καλή επαφή, ή δες το contrast.

6) Ασφαλώς οχι μοσχαρίσια, ή Laser basic ή γλώσσα μηχανής.

7) Ασφαλώς και έχουμε δει το SHADOW WARRIORS στον 6128, και φυσικά έχει και ήχο, και πιάνει και τις δυο πλευρές της δισκέτας. Και τώρα ας περάσουμε και στις προτάσεις σου:

1) Η στήλη POWER ON θα μεγαλώσει.

2+3) Για την στήλη Tips'n'Tricks, αλλά και για τις επεμβάσεις, περιμένουμε την βοήθειά σας.

4) Λίγη υπομονή, πάντως σε ευχαριστούμε για τις προτάσεις σου, και περιμένουμε την ίδια ανταπόκριση και απο άλλους αναγνώστες, άλλωστε μην ξεχνάτε ότι αυτό το περιοδικό είναι δικό σας.

## PART I

Το Σεπτέμβριο του 1988 η Mandarin Software κυκλοφόρησε την STOS BASIC για τον ATARI ST. Αυτή η BASIC "έγραψε" ιστορία, και εκλέκτηκε σαν την καλύτερη BASIC που είχε κυκλοφορήσει μέχρι τότε. Τώρα η ίδια BASIC κυκλοφορεί και για την AMIGA βελτιωμένη και με περισσότερες δυνατότητες. Αυτή η BASIC είναι η AMOS BASIC. Η AMOS BASIC περιλαμβάνει ένα μεγάλο φάσμα με παραπάνω από 500 εντολές, μερικές από τις οποίες είναι τρομακτικά χρήσιμες. Μπορείς, για παράδειγμα να μετακινήσεις ή να κουνήσεις μια εικόνα ολόκληρη και να καθοδηγήσεις ένα sprite, μόνο με την χρησιμοποίηση ενός απλού παραδείγματος του manual. Η AMOS BASIC δεν είναι απλά μία έκδοση συνηθισμένης BASIC, είναι μια BASIC αφιερωμένη στην δημιουργία προγραμμάτων και ιδιαίτερα παιχνιδιών. Έχει δική της γλώσσα προγραμματισμού και λειτουργίας που ονομάζεται AMAL. Τα προγράμματα που είναι γραμμένα με αυτό το σύστημα

πρόγραμμο" του προγράμματος που εκεί μπορείς να γράψεις το πρόγραμμά σου. Μετά μπαίνουμε στο Direct Mode που μας βοηθάει να κάνουμε ένα γρήγορο test στο πρόγραμμα που έχουμε κάνει. Όλες οι εντολές του Direct Mode μπαίνουν σε μία ειδική οθόνη η οποία είναι ανεξάρτητη από το κυρίως πρόγραμμα. Αυτή η οθόνη έχει φυσικά ορισμένες δικές της εντολές, αλλά μπορείς και μέσω αυτής να χρησιμοποιήσεις και ορισμένες από τις εντολές της BASIC. Για παράδειγμα:

```
Print 42
ANSWER=6. Print ANSWER*9
Curs Off
Close Workbench
```

(Με αυτό το πρόγραμμα μπορείς να γλυτώσεις από multitasking λειτουργίες σχεδόν 40K !!)

Για να μπεις στο Direct Menu πατάς το ESC και βλέπεις τις εντολές και την λειτουργία τους.

ESCape Πηγαίνεις στο Editor Window

# AMOS BASIC

**Καλώς ήρθατε στον φανταστικό κόσμο της AMOS BASIC!!**  
**Όπως ξέρετε η AMIGA είναι ένα computer με καταπληκτικές δυνατότητες, και για πρώτη φορά όλες αυτές οι δυνατότητες (σχεδόν) βρίσκονται στα δάκτυλά σας.**

εκτελούνται 50 φορές το δευτερόλεπτο χρησιμοποιώντας ένα πανίσχυρο σύστημα από interrupts. Μπορούν να χρησιμοποιηθούν οπουδήποτε για να δημιουργήσουν παιχνίδια όλων των ειδών. Από την γρήγορη και φυσική κίνηση που απαιτείται στα arcades, μέχρι την απαλή και μεγάλη ακρίβεια κίνηση που χρησιμοποιείται στα adventure και στα σχεδιαστικά προγράμματα. Ξεκινώντας το πρόγραμμα βλέπουμε ένα menu που μας βοηθάει στις βασικές λειτουργίες του προγράμματος, όπως Load, Save, Delete, Animation e.t.c. Στην συνέχεια θα αναλύσουμε ορισμένες λειτουργίες του Editor. Αυτός ο Editor αποτελείται από ορισμένα μέρη που θα αναφερθούμε στην συνέχεια. Ξεκινάμε με το Menu Window που είναι το βασικό menu του προγράμματος, όπως αναφέραμε και παραπάνω. Στην συνέχεια είναι η Information Line που μας πληροφορεί για ορισμένα στοιχεία του προγράμματος όπως: Γραμμή και σημείο του προγράμματος που κάνουμε edit, το ποσό της μνήμης που είναι ελεύθερο για χρησιμοποίηση, και το όνομα του προγράμματος που υπάρχει στην μνήμη. Για παράδειγμα:  
 L=1 C=1 Text=40000 Chip=91000 Fast=0 Edit=exaple

Συνεχίζουμε με το Editor Window που δεν είναι τίποτα άλλο από το βασικό "πα-

Return	Εκτελεί τις εντολές που βρίσκονται στην γραμμή
DElete	Σβήνει χαρακτήρες
Backspace	Σβήνει προς τα δεξιά
Left Arrow	Κουνάει τον cursor δεξιά
Right Arrow	Κουνάει τον cursor αριστερά
Help	Ενεργοποιεί το λειτουργικό menu.
F1 to F10	Μπορείς να επαναφέρεις τις ελεύθερες δέκα γραμμές που έχει γράψει στο Direct Mode

Ενα άλλο αξιοσημείωτο στοιχείο του Editor είναι το σύστημα των Multiple Programs. Αυτό το σύστημα σου δίνει την δυνατότητα να επεξεργάζεσαι παραπάνω από δύο προγράμματα συγχρόνως!! Αν υποθέσουμε ότι ένα από τα προγράμματα που έχετε κάνει έχει λάθος, τότε η BASIC θα "περάσει" το ήδη φορτωμένο πρόγραμμα στην μνήμη και θα σας αφήσει να πειραματιστείτε με το "χαλασμένο" πρόγραμμα μέχρι να βρείτε το λάθος. Αφού το βρείτε, και ενδεχομένως το φτιάξετε, το πρόγραμμα που υπήρχε στην μνήμη είναι πάλι στην διάθεση σας. Συνεχίζουμε με το Conserving Memory. Αυτό μας βοηθάει να γλιτώσουμε αρκετή μνήμη με την χρησιμοποίηση ορισμένων εντολών όπως Close Workbench και Close Editor. Για παράδειγμα:

Print Chip Free, Fast Free  
Close Workbench  
Print Chip Free, Fast Free  
(Αυτό το πρόγραμμα γλιτώνει περίπου 50K μνήμης από το σύστημα)

ή  
If Fast Free=0 Then Close Workbench  
(Αφού ελέγξει για Fast Ram πρώτα)

Χρησιμοποιώντας την εντολή Close Editor, ενώ το πρόγραμμα σας βρίσκεται σε εξέλιξη, γλιτώνεται περίπου 28K καθαρής μνήμης. Και επιπλέον δεν υπάρχει καμία παρενόχληση στην λειτουργία του προγράμματος. Τελειώνοντας με τον Editor πρέπει να πούμε ότι λειτουργεί και κανονικά σαν τους απλούς Editor της AMIGA, φυσικά με μεγαλύτερες δυνατότητες. Μετά τον Editor θα εξετάσουμε τις εντολές της AMOS BASIC. Ξεκινάμε με τις Variables που χωρίζονται σε τρία μέρη, στις Integers, στους Real Numbers, και στις String Variables. Οι Integers χρησιμοποιούνται περισσότερο σε αποθηκευμένα ποσά όπως A, NUMBER, SCORE, LIVES, και μπορούν να αποθηκευθούν σε 4 Bytes δημιουργώντας διαφορά ταχύτητας από -147'483'648 σε +147'483'648. Οι Real Numbers στην AMOS BASIC συνοδεύονται πάντα από το σύμβολο # και μπορούν να αποθηκεύσουν δεκαδικές αξίες όπως 3.1 ή 1.5, καθώς η κλίμακα τους είναι από 1E-14 έως 1E-15. Π.Χ : P#, NUMBER#, TEST#. Οι Strings Variables ασχολούνται περισσότερο με κείμενα παρά αριθμούς. Το μήκος του text που ορίζουν μπορεί να είναι από 0 έως 65'500 χαρακτήρες και σαν διακριτικό έχουν το σύμβολο \$. Π.Χ : NAMES\$, PATH\$, ALIEN\$. Αν συνδιάσουμε αυτές τις Variables τότε δημιουργείται ένα σύστημα που ονομάζεται Array, μόνο όμως με την βοήθεια της εντολής DIM. Η εντολή DIM ορίζει ένα πίνακα από Variables, χωρίς να υπάρχει όριο στις διαστάσεις, αλλά κάθε διάσταση να έχει το πολύ 65'000 στοιχεία.

Π.Χ: Dim A\$(10), B(10.10), C\$(10,10,10). Αυτό είναι ένα παράδειγμα σύνταξης της εντολής, που τα στοιχεία των αριθμών πρέπει πάντα να ξεκινούν από το 0. Για να καταλάβετε καλύτερα την χρήση της εντολής μελετήστε το παράδειγμα:

```
Dim ARRAY(10)
ARRAY(0)=10:ARRAY(1)=15
Print ARRAY(1):ARRAY(0)
(αποτέλεσμα: 15 10)
```

Περνάμε τώρα στις Arithmetic Operations ή Αριθμητικές λειτουργίες. Αυτές οι λειτουργίες γίνονται αναλόγως την προτεραιότητα σε υπολογιστική θέση του καθενός. Οι εντολές που καθορίζουν αυτές τις λειτουργίες είναι:

```
INC (Προσθέτει 1 στην Integer Variable)
Π.Χ:
A=10:INC A:Print A
(αποτέλεσμα: 11)
DEC (Αφαιρεί 1 από την Integer Variable)
Π.Χ: A=2:DEC A:Print A (αποτέλεσμα: 1)
ADD (Γρήγορη πρόσθεση της Integer Variable)
ADD v,exp [,base TO top]
```

Αυτή η εντολή προσθέτει αμέσως το αποτέλεσμα της έκφρασης exp στην Integer Variable v, (V=V+EXP). Η εντολή ADD λειτουργεί 40% γρηγορότερα από την EXP, μόνο που η μεταβλητή v πρέπει να είναι ακέραιος αριθμός.

```
Π.Χ: Timer=0
For X=1 To 1000
ADD T,X
Next x
Print T,Timer (αποτέλεσμα 500500 7)
```

Αυτά όσον αναφορά τις μεταβλητές της AMOS BASIC. Φυσικά δεν τις αναλύσαμε όλες παρά μόνο τις ποιό σημαντικές. Συνεχίζουμε με τις Memory Banks, αυτές είναι οι "τράπεζες" που αποθηκεύονται οι λειτουργίες που γίνονται για τις κινήσεις των sprites και bobs, και της μουσικής. Αυτές οι τράπεζες χωρίζονται σε 15 τμήματα και το κάθε τμήμα χρησιμοποιείται για διαφορετικά είδη δεδομένων. Για παράδειγμα όλες οι εικόνες των sprites βρίσκονται στο τμήμα 1 και μπορούμε να τις φορτώσουμε ως εξής: Load "AMOS\_DATA: Sprites/Octopus.abk". Υπάρχουν δύο είδη τραπεζών μνήμης, η μόνιμη και η προσωρινή. Τις μόνιμες πρέπει απλά να τις ορίσεις μία φορά και μετά βρίσκονται μέσα στο πρόγραμμα αυτόματα σωσμένες, ενώ τις προσωρινές πρέπει να τις ορίζεις κάθε φορά που τρέχεις το πρόγραμμα. Πιο αναλυτικά οι τράπεζες που χρησιμοποιούνται είναι οι εξής:

ΤΑΞΗ	ΣΤΟΙΧΕΙΑ	ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΟΙ	ΕΙΔΟΣ
Sprites	Ορισμός των sprites	Τράπεζα 1	Μόνιμη
Icons	Κρατάει τον ορισμό των Icons	Τράπεζα 2	Μόνιμη
Music	Περιέχει μουσικά δεδομένα	Τράπεζα 3	Μόνιμη
Amal	Χρησιμοποιείται για τα Amal δεδομένα	Τράπεζα 4	Μόνιμη
Samples	Τα δεδομένα των Samples	Τράπεζες 1-15	Μόνιμη
Menu	Αποθηκεύει τα δεδομένα Menu	Τράπεζες 1-15	Μόνιμη
Chip work	Προσωρινός χώρος εργασίας	Τράπεζες 1-15	Προσωρινή
Chip data	Μόνιμος χώρος εργασίας	Τράπεζες 1-15	Μόνιμη
Fast work	Προσωρινός χώρος εργασίας	Τράπεζες 1-15	Προσωρινή
Fast data	Μόνιμος χώρος εργασίας	Τράπεζες 1-15	Μόνιμη

Μετά από την γρήγορη αναφορά μας στις Memory Banks, θα περάσουμε τώρα στα γραφικά της AMOS BASIC. Κατά αρχήν θα μιλήσουμε για τις δυνατότητες που υπάρχουν στον τομέα των γραφικών και μετά θα αναφερθούμε στις σημαντικότερες εντολές που χρησιμοποιούνται για την σχεδίαση αντικειμένων και εικόνων καθώς και των sprites στα παιχνίδια. Ο τομέας των γραφικών της AMOS λειτουργεί σε όλα τα mode της AMIGA ακόμα και στο HoldAndModify mode (HAM), και δεν έχει να ζηλέψει τίποτα από ένα σχεδιαστικό πρόγραμμα της AMIGA. Τα χρώματα ορίζονται όπως και στις περισσότερες BASIC με τις εξής εντολές:

```
INK (ορίζει το χρώμα με σχεδιαστικές λειτουργίες)
Π.Χ: INK col[,paper][,border],
COLOUR (μεταβιβάζει ένα χρώμα σε κάποιο δείκτη)
Π.Χ: COLOUR index.$RGB, =COLOUR
```

(διαβάζει τον προσδιορισμό του χρώματος)

Π.Χ: c=COLOUR(index), PALETTE (τοποθετεί στην μνήμη τα χρώματα που χρησιμοποιούνται στο πρόγραμμα)  
Π.Χ: PALETTE \$100,\$200,\$300.

Περνάμε τώρα στις εντολές σχεδίασης γραμμών. Οι βασικότερες από αυτές είναι:

GR LOCATE (θέση του κέρσορα γραφικών)

Π.Χ: GR Locate x,y, PLOT (σχεδιάζει ένα ή περισσότερα σημεία συγχρόνως)

Π.Χ: PLOT x,y [,c], BOX (σχεδιάζει έναν κοίλο τετράγωνο)

Π.Χ: BOX x1,y1 TO x2,y2, POLYLINE (συνδιάζει τον σχεδιασμό περισσότερων από μία γραμμής συγχρόνως)

Π.Χ: POLYLINE x1,y1 TO x2,y2 TO x3,y3, ELLIPSE (σχεδιάζει μία κοίλη έλλειψη)

Π.Χ: ELLIPSE x,y,r1,r2.

Οι εντολές που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τα "γεμάτα" γραφικά είναι οι εξής:

PAINT (γεμίζει μία κλειστή επιφάνεια)

Π.Χ: PAINT x,y,mode, BAR (γεμίζει καθορισμένες επιφάνειες)

Π.Χ: BAR x1,y1 TO x2,y2.

Υπάρχουν και ορισμένες άλλες εντολές με την ίδια λειτουργία και η μόνη διαφορά είναι στην σχηματική μορφή του αντικειμένου.

Τώρα περνάμε στα λεγόμενα Fonts του προγράμματος. Οι εντολές που χρησιμοποιούνται για τον καθορισμό αυτών των Fonts είναι οι εξής:

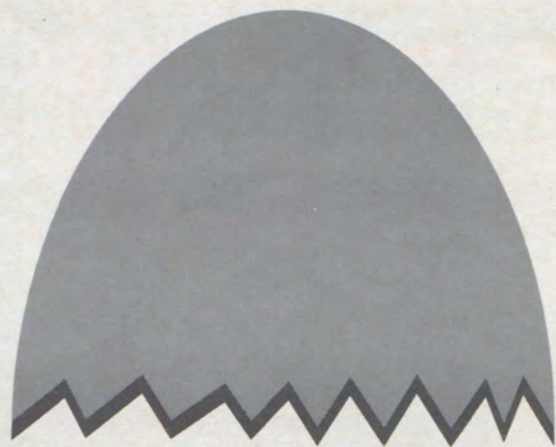
GR WRITING (αλλάζει το mode των χαρακτήρων με επιλογή και από άλλες δισκέτες)

Π.Χ: GR WRITING bitpattern, CLIP (περιορίζει όλα τα γραφικά σε ένα τομέα της οθόνης)

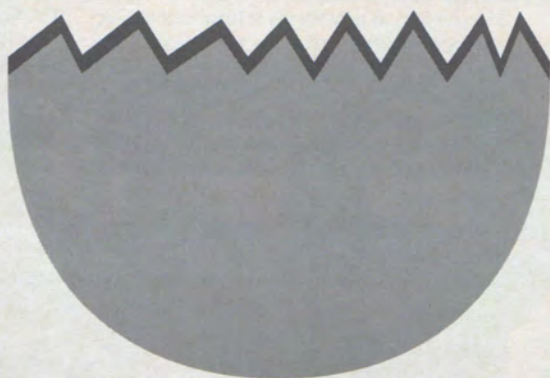
Π.Χ: CLIP [x1,y1 TO x2,y2], SET TEMPRAS (ορίζει ένα προσωρινό πίνακα χρωμάτων)

Π.Χ: SET TEMPRAS [address,size].

Οι υπόλοιπες εντολές του τομέα των γραφικών αναφέρονται στις αλλαγές που μπορεί να γίνουν σ'αυτά, αφού πρώτα δημιουργηθεί το βασικό σχέδιο. Τα θέματα που αναφέραμε μέχρι τώρα είναι αυτά που ορίζουν τις βασικές λειτουργίες της BASIC. Στο επόμενο τεύχος θα αναφερθούμε πιο πολύ σε θέματα κώδικα και στο σύστημα λειτουργίας της AMOS BASIC.



# ΠΑΣΧΑΛΙΝΟΣ



# ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

Στο προηγούμενο USER, παρουσιάσαμε κάτι τρισευχαρισμένο όντα, πολύ εργατικά και πειθαρχημένα, αλλά με ένα μεγάλο μειονέκτημα: Ένα μυαλό κουκούτσι. Ασφαλώς θα καταλάβατε ότι σας μιλάμε για τα LEMMINGS ! Τώρα τι θέλουμε από εσάς; Ζωγραφίστε και στείλτε μας διάφορα σχεδιάκια, σκιτσάκια, γελοιογραφίες ή ότι άλλο πρωτότυπο νομίζετε εσείς Γενικά πως περνάει την ζωή του ένα lemming.

Και για να περάσουμε και στα δώρα, έχουμε διάφορα banners και αρκετές αφίσσες με lemmings που περιμένουν τους 20 πρώτους φίλους μας. Στείλτε μας λοιπόν το δικό σας lemming, όπως το θέλετε εσείς, μέχρι 15 Μαΐου στην διεύθυνση:

ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER  
ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ  
ΣΠΑΡΤΗΣ 75  
12761 ΧΑΙΔΑΡΙ

ΓΙΑ ΤΟΝ ΠΑΣΧΑΛΙΝΟ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟ



# ΜΟΔΕΜΟ ΓΡΑΦΗΜΑ

iiiiiiiiiiγγουγγουγγ..Connect 1200.

**Φ**ίλες και φίλοι ή καλύτερα μαμά, μπαμπά, θεία,θείε, ξαδέρφια (μοναδικοί αναγνώστες της παρούσας στήλης) γειά χαρά και αυτόν τον μήνα. νπως βλέπετε συνεχίζουμε το λειτουργημά μας να προσφέρουμε την χαρά σε όλους τους αναγνώστες μας με αυτή την φοβερή,μοναδική,ανεπανάληπτη στήλη που όλοι σας την αγκαλιάσατε με χαρά από το 212ό τεύχος του USER που δημιουργήθηκε από κάποιους άλλους ευθυνογράφους. Αυτόν τον μήνα θα ασχοληθούμε με έναν αναπτυσσόμενο τομέα των computers..Μιλάμε όπως ίσως θα καταλάβατε για τον κόσμο των ....., των..εε..των ππσστττ αρχισυντάκτης...α ναί...τον κόσμο των modems...νλοι εσείς που έχετε κάποιο computer θα έχετε κάποτε την μανία να αγοράσετε ένα απο αυτά τα κουτάκια που δίνουν ζωή στα computers σας..Κατά την διάρκεια των παρακάτω γραμμών θα έχετε την ευκαιρία να αλλάξετε την γνώμη σας..Μια ωραία μέρα αποφάσισα και εγώ ο άμοιρος να βάλω ένα modem στο computer μου..(Όλα τα έχει ο συντάκτης του USER το modem του λείπει όπως λέει και μια πάνσοφη παροιμία που είναι γραμμένη στην είσοδο των γραφείων του περιοδικού μόνο που αντί για το << Το modem του λείπει >> γράφει <<ο μισθός του λείπει>>).

Από εκείνη την μέρα και μετά καταράστηκα για κάπου 656007654\*ρίζα3^5 φορές την ώρα που αποφάσισα να περάσω την υπόλοιπη ζωή μου σαν συντάκτης.Το συνέδεσα λοιπόν στην Μαρίδα (βλέπε προπροηγουμενο ευθυμογράφημα) και αφού βρήκα το κατάλληλο πρόγραμμα επικοινωνιάς ύστερα απο 3 έτη φωτός ψαξιμο έγινα κανονικός χρήστης πολλών τραπεζών..

Εθνική,εμπορική,τράπεζα κρήτης..κλπ..νμως σε λίγο καιρό άρχισα να λαμβάνω χαρτιά για κάποιες καταθέσεις σε ειδικό δικαστήριο και ιστορίες για αυτό αποφάσισα να περιοριστώ στις κανονικές τράπεζες για modem..κτσι κατάφερα να αφήνω μηνύματα, να παίρνω files και πολλά άλλα πράγματα στα οποία θα αναφερθώ αργότερα..(Αν καταφέρω να τελειώσω πριν έρθει ο αρχισυντάκτης να ελέγξει την δουλειά..). κτσι και εσείς με ένα modem θα μπορείτε να κάνετε θαυμάσια πράγματα...Μια από τις πιο σημαντικές δυνατότητες είναι η ικανότητα μερικών τραπεζών να συνδέοντα με άλλες κατά την διάρκεια ενός πολέμου και να μαθαίνουν νέα πριν ακόμα βγουν από τα ειδησεογραφικά πρακτορεία..

Μια σημαντική δυνατότητα είναι επίσης ότι μπορείτε να συνδεθείτε σε μια τράπεζα με πολλές τηλεφωνικές γραμμές και να συνομιλήτε με αλλούς τρελλούς σαν κ'εσάς για πολλές ώρες.

(Αντε μετά να πιάσει γραμμή η θεία σας που περιμένει να μιλήσει με την μητέρα σας για τον γάμο της Μαρίας κλπ. κλπ.). Σε αυτές τις βάσεις μπορείτε να μπαίνετε και με γυναικεία ονόματα και να κλείνετε ραντεβού στις 12.00 τα μεσάνυχτα στην πλατεία κουκκακίου με κάποιο αγόρι που περιμένει να παντρευτεί μέσω γνωριμίες modem. Στις ίδιες βάσεις μπορείτε να διαφημίσετε και το ευθημογράφημά σας που γράφετε σε κάποιο περιοδικό καθώς και διάφορα πειρατικά προγράμματα που με εναν editor τα παρουσιάζετε δικά σας..Και μια που αναφέραμε προγράμματα (ψψψψψ σκηνοθετική ευφραδεια εε ????) να πούμε ότι μπορείτε να πάρετε και κάποια χρήσιμα files από τις διάφορες bbs σε πολύ μικρό χρόνο..Την τελευταία φορά που δοκίμασα να κάνω κατι τέτοιο ,2 bytes πριν από το τέλος της λήψης ενός file 467 kb και ύστερα από αναμονή 2 1/2 ωρών ξαφνικά η λήψη διακόπηκε..Σήκωσα το ακουστικό και μαζί με τα σφουρίγματα του modem άκουσα 2 γυναίκες να μιλάνε και τυχαία έπιασε το αυτί μου οτι η μία ηταν στην Σουηδία και η άλλη στην Ουγκάντα (βλέπε πρώην κατοικία βοηθού αρχισυντάκτη..Τον φέραμε εδώ γιατί ζητούσαμε φτηνά εργατικά χέρια..)..Εκλεισα το τηλέφωνο με ένα μισόγελο κολλημένο στο προσωπό μου για το γεγονός οτι εκείνες οι γυναίκες θα πλήρωναν υπερσαστικό για Ελλάδα μια και μπλέχτηκαν οι γραμμές. Ωστόσο το file που είχα πάρει δεν δούλευε..Αυτό όμως δεν είχε καμία σημασία εκείνη την στιγμή.Ομως υπάρχει περίπτωση να είσαι ο ίδιος χειριστής κάποιας bbs οπότε τα πράγματα γίνονται πολύ πιο απλά (Μιλάμε πάντα για κάποιο άτομο σε κάποιο άγνωστο μέρος που δεν έχει καμιά σχέση με την ιστορία μας..).Την ιδιότητα αυτή την έχει ο παρών ευθυμογράφος και συνήθως ξυπνάει 4 η ώρα το πρωί από ένα τηλέφωνο στην βάση του..Βέβαια τι να πεις σε έναν χρήστη που μπαίνει άγρια χαράματα στη βάση,τον λένε Μήτσο και είναι ταξιτζής ??? Βέβαια αυτά δεν είναι τίποτα μπροστά στις χιλιάδες ιστορίες καθημερινής τρέλλας που συμβαίνουν σε όσους έχουν modem. Ομως αυτό είναι το ευθυμογράφημα του Μήνα όπως το είδε και το κατέγραψε ο Μίλτος Τσιακάλος. Καλο Μήνα και καλό Πάσχα που υποθέτω οτι έχει περάσει (με αυτές τις καθυστερήσεις δεν μπορείς να είσαι σίγουρος για το αν πρέπει να πεις καλό πάσχα ή καλά Χριστούγεννα.) Και μην ξεχνάτε να μας γράφετε στην διεύθυνση του περιοδικού αν νομίζετε οτι είστε αρκετά καλοί ή αν νομίζετε οτι έχετε κάποια καλά σχόλια για την στήλη..Αν το μόνο πράγμα που έχετε απο τα παραπάνω είναι το modem τότε τηλεφωνήστε μας καθε βράδυ 21:00-08:00 data στην Crazy BBs. /Σημείωση..Κάθε ομοιότητα με πρόσωπα ή πράγματα δεν είναι εντελώς συμπτωματική.

# ΑΓΓΕΛΙΕΣ

**Π**ωλείται **AMIGA 500**, καινούργια με πλήθος παιχνιδιών και προγραμμάτων, 2 joystick, mouse, τροφοδοτικό, και monitor 1084S. Όλα μαζί 165.000 δρχ. Τηλ: 58.20.399 κάθε μέρα 2-4.30 μ.μ. Θεόπι-στος.

**A**MIGA 500 ολοκαινούργια 1MB, δεύτερο drive, έγχρωμο στέρεο μόνιτορ, λόγω αγοράς άλλου υπολογιστή. Τηλ: 25.17.602 Πάνος

**Π**ωλείται **PHILIPS MSX2-NMS 8280**, με 2 drive 3,5, image digitization, genlock επαγγελματικό, προγράμματα υποτιπλισμού. Ιδανικό για φωτογράφους, + παιχνίδια και εφαρμογές. Τηλ: 3420571 - 3423565 κος Μαραγκός Νικόλαος

**Π**ΡΟΛΑΒΕΤΕ !!! 170 παιχνίδια και προγράμματα (45 δισκέτες) για Amstrad 6128 + 12 αυθεντικά games + original πρόγραμμα ΠΡΟΠΟ (Hitpack 13) + 1 joystick + Ελληνικό manual. Όλα μαζί μόνο 25.000 !!! Ανδρέας τηλ: 65.22.118

**Π**ωλείται ολη μου η συλλογή για Commodore 64 σε δίσκο - κασσέτα. Οποιος προλάβει !! Στάθης τηλ: 94.17.839

**A**MSTRAD USERS προλάβετε : Modulator MP2 (στο κουτί του) 6.000 δισκέτες με πολλά αξιόλογα προγράμματα 700 (δισκέτα + πρόγραμμα) Τηλ: 34.71.056 Γιώργος

**A**MIGA games, οι Brain hackers μετά απο πολύχρονη πείρα στο εξωτερικό τώρα και στην Ελλάδα. All the new programs. ΤΗΛ: 28.12.286 Christofer Athens απογεύματα.



**A**MIGA: Τέλεια ρύθμιση και έλεγχος των drives με ειδικό original πρόγραμμα, 2 δισκέτες και manual. ΤΗΛ: 86.14.265, 68.17.222 Κος Θεόφιλος

**S**EGA MEGADRIVE, 2 joysticks, παιχνίδια τιμή 85.000 δρχ. Τηλ: 59.83.837 Γιάννης

**Π**ΑΛΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ORIGINAL για Spectrum - Commodore 64 - Amstrad 464 (tetris, dan dare II, match day, sabotage II κ.λ.π) 500 δρχ. η κασέτα. Επίσης παιχνίδια και προγράμματα για Amiga. Τηλ: 58.20.399 9π.μ - 15μ.μ Ουμπέρτο

**A**TARI 1040 STE, AVORTEX AT 286/ AT EMULATOR. Εγγύηση, παιχνί-

δια, προγράμματα, joysticks. Χρήστος τηλ: 58.10.713

**Π**ωλείται τηλεκατευθυνόμενο, θερμικό, τετρακίνητο buggy AGFA TIGER, με μηχανή OPS, 2κάναλη τηλεκατεύθυνση HITEC, starter και πολλά άλλα εξαρτήματα. Πωλούνται όλα μαζί 120.000 δρχ ή ανταλλάσσονται με SONY DISCMAN (φορητό) και 10 combact disk. ΤΗΛ: 5820399 απο 8.30-4.30 Τάσος

**S**ONY 2DD UNLABEL (3.5) 155 ΔΡΧ, SONY 2DD 210 ΔΡΧ, NONAME 5,25 (10 ΔΙΣΚΕΤΕΣ) 1.100 ΔΡΧ, SONY 2S/2D 160 ΔΡΧ. ΑΠΟ 100-500 DISKS 10%. ΑΠΟ 500-1000 DISKS 15%. ΕΓΓΥΗΜΕΝΕΣ 100% ΤΗΛ: 64.23.274

**Π**ωλείται υπολογιστής AMSTRAD 1512, με σκλη-

ρό δίσκο 20 MB και μονόχρωμη οθόνη. Τιμή συζητήσιμη τηλ: 67.12.100

**P**C XT (10MHZ) μεταφερώμενος, με οθόνη Hercules /CGA (περιλαμβάνει και εξωτερική οθόνη) 2 drives 5,5, PC mouse. Τιμή 120.000 δρχ. Με σκληρό δίσκο 20MB 150.000. Τηλ: 9522086 Ρενάτο ώρες γραφείου.

**Π**ωλείται **AMIGA 2000**, 2 drive 3,5, και ένα 5,5, bridge board XT, genlock και σκληρός δίσκος 20MB. Τιμή 400.000 με έγχρωμο monitor 1084 450.000 δρχ. ΤΗΛ: 95.22.086 κος Ρενάτο ώρες γραφείου.

**A**RCHIMEDES A3000, 50 γεμάτες δισκέτες, αξεσουάρ σε άριστη κατάσταση πωλείται μόνο 170.000 δρχ. Τηλ: 41.28.172 Παύλος.

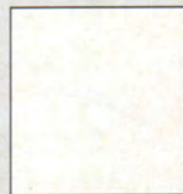
**Π**ωλείται Commodore 128 με drive 1570, πολλά βιβλία και δισκέτες. Πληροφορίες Γανώσης Σταμάτης τηλ: 66.57.825 5-9 μ.μ.

**ΚΟΥΠΟΝΙ  
ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ  
ΣΤΗΝ ΣΕΛΙΔΑ 113**



**USER**

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ



ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER

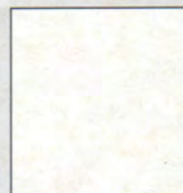
ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ

ΣΠΑΡΤΗΣ 75, 124 61 ΧΑΙΔΑΡΙ

ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ

**USER**

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ



ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER

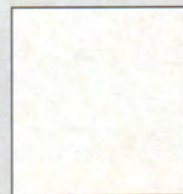
ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ

ΣΠΑΡΤΗΣ 75, 124 61 ΧΑΙΔΑΡΙ

ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ

**ΣΥΜΠΑΝ  
COMPUTERS**

ΚΟΥΠΟΝΙ MAIL ORDER



ΠΡΟΣ ΣΥΜΠΑΝ COMPUTERS

ΣΤΟΥΡΝΑΡΑ 27 & ΜΠΟΤΑΣΗ

106 82 ΑΘΗΝΑ

ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ MAIL ORDER

# USER

## ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε με καθαρά γράμματα το κείμενο της αγγελίας σας:

ΝΑ ΚΑΤΑΧΩΡΗΘΕΙ ΜΕ ΠΛΑΙΣΙΟ:

ΝΑΙ ΟΧΙ

ΝΑ ΚΑΤΑΧΩΡΗΘΕΙ ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ:

ΝΑΙ ΟΧΙ

ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΣ:

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 ..... ΤΗΛ.....

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ .....

ΗΛΙΚΙΑ ..... ΥΠΟΓΡΑΦΗ .....

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

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

\* ΤΙΜΕΣ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ ΦΠΑ

\* ΤΑ ΕΞΟΔΑ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗΣ ΒΑΡΥΝΟΥΝ ΤΟΝ ΠΑΡΑΛΗΠΤΗ

# Αγορί

■ **ΝΙΩΣΕ** τον κίνδυνο πίσω από  
κάθε γωνία, να σε περιμένει

■ **ΕΞΕΡΕΥΝΗΣΕ** το Έγκλημα, τους  
Μεταλλαγμένους, τους  
Εξωγήινους...

■ **ΤΑΞΙΔΕΨΕ** στον  
22ο αιώνα όπου  
δεν υπάρχει...  
δικαιοσύνη. Μόνο  
...ΔΙΚΑΣΤΕΣ!

■ **ΔΙΑΒΑΣΕ** τις νέες  
(έγχρωμες) περιπέτειες  
του δικαστή  
**DREDD!**



**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**

