

ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ
ΜΙΑ ΔΙΣΚΕΤΑ
ΤΡΙΤΑΟΥ FORMAT
PC - AMIGA - ST

USER

ΤΕΥΧΟΣ 27

ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ 1992

ΔΡΧ. 600



ΜΕΓΑ-CD ΤΟ ΟΝΕΙΡΟ



SUMMER '92
δωρο
2 PC 286
ME VGA
ΣΟΛΙΔΙΣΤΗΣ
ΔΙΔΑΧΤΗΣ

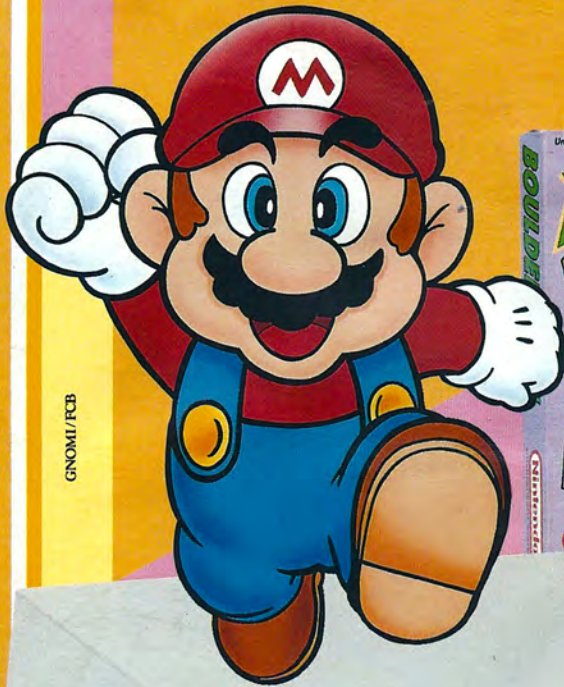
MEGA REVIEW CIVILIZATION

ΑΦΙΕΡΩΜΑ: ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

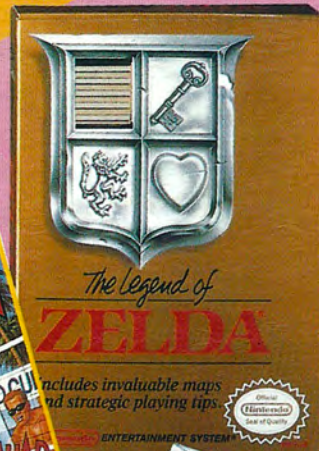
Nintendo

ΕΠΙΔΕ

Η ΠΡΩΤΗ ΣΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΜΕ ΠΩΛΗΣΕΙΣ



GNOMI/FCB



Μόνο τα αυθεντικά προϊόντα NINTENDO συνοδεύονται από τη χρυσή σφραγίδα ποιότητας.

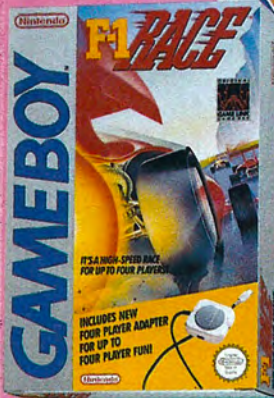


Η ΠΡΩΤΗ ΔΥΝΑΜΗ ΣΤΟΝ ΚΟΣΜΟ

◀ ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΗ ΣΥΛΛΟΓΗ ΝΕΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ!

ΙΞΗ ΔΥΝΑΜΗΣ

70.000.000 ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ, 600.000.000 ΚΑΣΕΤΕΣ



ΤΟ GAME BOY ΔΙΑΘΕΤΕΙ ΚΑΙ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΑ ΑΞΕΣΟΥΑΡ:

- LIGHT BOY: Μεγεθύνει και φωτίζει την οθόνη.
- Ειδική θήκη μεταφοράς για το GAME BOY.
- Επαναφορτιστή / Μετασχηματιστή.

Η ΜΟΝΑΔΙΚΗ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ ΜΕ:

- ΗΟΤ LINE ΓΙΑ ΛΥΣΕΙΣ ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ
- ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ NINTENDO CLUB ΓΙΑ ΣΑΣ
- ΠΛΗΡΗ ΤΕΧΝΙΚΗ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ
- ΕΝΤΥΠΑ ΣΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ

ΣΤΑ VIDEO GAMES

Nintendo

Ε Π Ι Τ



Ο **Sonic** και
ο **Mario** σας

περιμένουν στο

πρώτο και μοναδικό

κατάστημα αποκλειστικά

για παιχνιδομηχανές.

GAME GEAR

MEGA DRIVE

MASTER SYSTEM II

Ν. ΙΩΝΙΑ: Εμπορικό Κέντρο ΙΩΝΙΑ 2000
Λεωφ. Ηρακλείου 350

ΨΥΧΙΚΟ: Εμπορικό Κέντρο Ψυχικού,
Λεωφ. Κηφισίας 292 - Τηλ.: 6823447

ΣΥΝΤΑΓΜΑ: Καραγιώργη Σερβίας 4
(Στοά Καλιγά) - Τηλ.: 3237033

SEGA

έλλους

Στην **N. ΙΩΝΙΑ**

στο εμπορικό

κέντρο **ΙΟΝΙΑ**

2000... για όλη την

Ελλάδα. Ελάτε λοιπόν στο

κόσμο της ψυχαγωγίας και

της διασκέδασης.



NES

GAME BOY

PANDA 
COMPUTERS + GAMES

Ο ΘΑΥΜΑΣΙΟΣ ΚΟΣΜΟΣ ΤΗΣ ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΗΣ

Nintendo

ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ

ΣΠΑΡΤΗΣ 75 ΧΑΙΔΑΡΙ

12461 ΑΘΗΝΑ

ΤΗΛ: 5820399 FAX: 5820643

ΕΚΔΟΤΗΣ - ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ

ΓΙΑΝΝΗΣ ΔΕΛΗΣ

ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ

ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΟΥΣΣΕΡΑΣ

ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ

ΝΙΚΟΣ ΚΡΟΝΤΗΡΑΣ

ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ/ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ

ΒΑΣΙΛΗΣ ΚΑΡΑΓΕΩΡΓΟΣ

ΒΑΣΙΛΗΣ ΛΟΥΜΗΣ

ΑΝΤΩΝΗΣ ΜΑΥΡΕΛΟΣ

ΜΙΧΑΛΗΣ ΝΤΑΜΟΥΛΑΚΗΣ

ΝΕΟΚΛΗΣ ΝΤΟΡΡΑΚΗΣ

ΒΑΣΙΛΗΣ ΣΑΜΙΟΣ

ΑΝΤΩΝΗΣ ΤΣΟΥΡΙΝΑΚΗΣ

ΓΙΑΝΝΗΣ ΦΑΡΜΑΚΗΣ

ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ

ΓΙΑΝΝΗΣ ΑΙΔΙΝΗΣ

LAY-OUT

ΔΙΟΝΥΣΗΣ ΕΥΑΓΓΕΛΑΤΟΣ

DTP

ΗΛΙΑΣ ΚΑΤΣΑΝΗΣ

ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ

ΓΙΑΝΝΗΣ ΣΦΥΡΑΚΗΣ

ΕΝΘΕΣΕΙΣ

LASER DOT

ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΦΙΛΜ

GRAFFITI

ΜΟΝΤΑΖ

ΝΙΚΗΦΟΡΟΣ ΜΠΟΥΚΟΥΒΑΛΑΣ

ΝΤΙΝΑ ΚΑΡΥΔΑ

ΕΚΤΥΠΩΣΗ

INTERPRESS

ΓΡΑΦΙΚΑΙ ΤΕΧΝΑΙ ΕΠΕ

ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ

Π.ΟΚΤΩΡΑΤΟΣ

Απαγορεύεται η ολική ή μερική αναδημοσίευση και αναπαραγωγή χωρίς έγγραφη άδεια της εταιρίας ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ. Οι απόψεις που εκφράζουν οι συντάκτες στα άρθρα τους, δεν αποτελούν απαραίτητα και θέση του περιοδικού. Οποδήποτε υλικό παραδίδεται στο περιοδικό περιέχεται αυτόματα στην κατοχή του, χωρίς υποχρέωση επιστροφής.

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ

Ελλάδα: 6600

Κύπρος: 7000

9 ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ

10 POWER ON NEWS

16 RGB

Μια σελίδα διαφορετική!

18 PREVIEWS

24 ΑΦΙΕΡΩΜΑ: ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ

Η κατάσταση της ελληνικής παιδείας στην πληροφορική.

29 MEGA-CD

Η οργή της SEGA

34 VIRUS FREE

Απαλλαγείτε από τους ιούς με ειδικό Hardware.

36 MEGA REVIEW

CIVILIZATION

Ένα μικρό τετρασέλιδο για το USER, ένα μεγάλο βήμα για τον πολιτισμό.

40 REVIEWS

Eternam

Hyperspeed

Falcon 3.0

Sim Ant

Sport's Best

Titus The Fox

Xyphoes Fantasy

Command H.Q.

Mega Box

Hot Rubber

Push Over

64 ΤΟ REVIEW ΤΟΥ ΑΝΑΓΝΩΣΤΗ

Κυριολεκτικά, η δική σας σελίδα!

65 ΓΡΑΦΤΕΙΤΕ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΕΣ!

Γιατί όχι;

66 CHEAP GAMES

Για όσους έχουν μικρό χαρτζιλίκι!

68 ΤΟ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΤΟΥ ΚΑΛΟΥ ΠΑΙΚΤΗ

Battlehawks

Elf

73 8/16 BIT

Midwinter II

74 TIPS + TRICKS

78 SPELL SHOP

Η πλήρης λύση του Conquest Of The Long Bow

84 CONSOLE REVIEWS

Wrestle War

Χ Ο Μ Ε Ν Α

ElectroCop
Star Control
Psycho Fox
Boulder Dash
Double Dribble
Gates of Zendocon
The Flintstones

92 ROLE PLAYING GAMES

94 ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

Κερδίστε 2 PC 286 με VGA!

96 MAIL ORDER

Κάντε τα ψώνια από το σπίτι σας!

98 COIN-OP

Εδώ τα λόγια περιττεύουν...

99 ΤΑ 8 BIT ΠΟΤΕ ΔΕΝ ΠΕΘΑΙΝΟΥΝ

Μια στήλη για τους Amstrad users

100 STAY COOL

Η γωνιά του Amiga user

102 Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΟΥ A:> PROMPT

Αν έχετε PC, διαβάστε αυτές τις σελίδες

104 ΑΞΙΟΝ ST

Τα πάντα για τους χρήστες του ST

106 ΧΟΡΕΥΟΝΤΑΣ ΜΕ ΤΑ BYTES

Η ραδιοφωνική μας εκπομπή!

108 ΤΟ DOS ΜΕ ΑΠΛΑ ΛΟΓΙΑ

Μια ξενάγηση στο πιο δημοφιλές λειτουργικό

110 IF ΑΡΧΑΡΙΟΣ THEN BASIC

Κάντε τα πρώτα σας βήματα στον προγραμματισμό

112 ΣΧΟΛΕΙΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

Μια στήλη για όσους θέλουν να τα μάθουν όλα απ' την αρχή

114 BIG TROUBLE

Ο τριανταδυάμπιτος ολοσέλιδος!

115 ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

Ποιοι κέρδισαν τα δώρα του USER

116 USER COVER DISK 27

Διαβάστε για την εκπληκτική προσφορά του USER!

118 AMIGA SECRETS

Μια ξενάγηση στο λειτουργικό σύστημα

120 ΒΙΒΛΙΑ

Παρουσίαση βιβλίων πληροφορικής

122 ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

128 ΑΓΓΕΛΙΕΣ

129 ΚΟΥΠΟΝΙΑ



SEGA MEGA-CD

σελ. 29



CIVILIZATION

σελ. 36

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

σελ. 94

ΚΕΡΔΙΣΤΕ 2 PC 286 ΜΕ VGA!

ΕΤΟΙΜΑΣΤΕΙΤΕ ΓΙΑ ΤΟ USER ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΥ

Software:

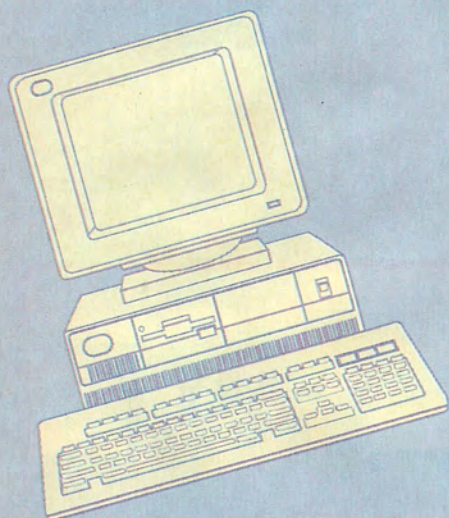
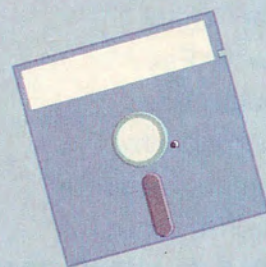
Amos 3D – Διευθυσιογράφος για Amiga.

Games:

Eco Quest, Paperboy 2, Chessmaster 3000 κ.α.

Hardware:

έγχρωμα PC, Vidi Amiga, AT-ONCE, Midi-interface

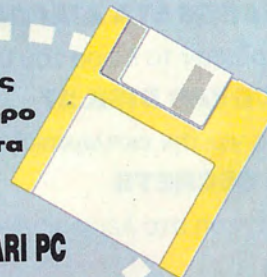


ΑΚΟΜΑ

- ✓ νέα & ειδήσεις από την ελληνική και ξένη αγορά πληροφορικής.
- ✓ διαγωνισμοί με πλούσια δώρα
- ✓ ένθετο με λύσεις για adventures



και όπως
πάντα δώρο
μιά δισκέτα
τριπλού
format για
AMIGA ATARI PC



Γνωρίζοντας ότι αυτό το τεύχος έχει διπλή διάρκεια ζωής, αποφάσισα ν'αναφερθώ σ'ένα θέμα που σίγουρα παρουσιάζει πολύ μεγάλο ενδιαφέρον, αφού πάνω από τα μισά γράμματα και τηλεφωνήματά σας περιστρέφονται γύρω απ'αυτό. Πρόκειται για το κλασικό ερώτημα: "Τί υπολογιστή να αγοράσω;" ή με άλλη μορφή: "Ποιός είναι ο καλύτερος υπολογιστής;"

Δεν είμαι παντογνώστης ούτε φιλοδοξώ να δώσω λύση μέσα στον περιορισμένο χώρο της σελίδας αυτής. Η πείρα μου όμως λέει ότι πρέπει πρώτα να ξεκαθαρίσετε δύο βασικά πράγματα: ΓΙΑ ΠΟΙΟ ΣΚΟΠΟ ΘΕΛΕΤΕ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ και ΠΟΣΑ ΧΡΗΜΑΤΑ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΔΙΑΘΕΣΕΤΕ. Ξεχάστε τις

ετικέτες που κολλάνε ορισμένοι: "Τα PC είναι μόνο για προγραμματισμό και η Amiga μόνο για παιχνίδια!". Οι μύθοι αυτοί έχουν καταρρεύσει. Φυσικά υπάρχουν μηχανήματα που είναι καλά σε κάποιους τομείς και υστερούν σε άλλους. Πάντως, όποιος περιμένει να τρέξει σοβαρές, απαιτητικές εφαρμογές σε μηχανήματα κάτω του 386, θα περιμένει πολύ (κυριολεκτικά!) κι όποιος αγόρασε Amiga 2000 για να παίζει, πέταξε τα λεφτά του. Σε τελική ανάλυση όλα είναι θέμα κόστους/απόδοσης. Μπορεί το A μηχανήματα να κάνει πολύ περισσότερα πράγματα από το B,

Το αιώνιο ερώτημα

αλλά πόσο στοιχίζει; Κι ο Cray καλός υπολογιστής είναι, αλλά κάπως ακριβός!

Ένα άλλο σημείο που πρέπει να προσέξετε είναι η επεκτασιμότητα του συστήματος που θα αγοράσετε και η δυνατότητα προσαρμογής του στις τεχνολογικές εξελίξεις. Για παράδειγμα, μπορεί σήμερα να απεικονίζει 16 χρώματα στην οθόνη, αλλά μεθαύριο με την τάδε κάρτα να "ανεβαίνει" στα 256. Πριν από τρία χρόνια, το θέμα ήχου στα PC ήταν ανύπαρκτο. Σήμερα, όλοι ασχολούνται με κάρτες ήχου και μουσικής.

Μην εξαντλείτε λοιπόν την ενεργητικότητά σας σε συγκρίσεις που δεν έχουν νόημα. Καταγράψτε προσεκτικά τις ανάγκες σας, αποφασίστε τί ακριβώς θέλετε και πάνω απ'όλα ΨΑΞΤΕ! Ρωτήστε στα καταστήματα, ζητήστε να σας κάνουν επιδείξεις, διαβάστε περιοδικά, συμβουλευτείτε κάποιους φίλους σας, γενικά βασανίστε την υπόθεση και μὴν πέσετε με τα μούτρα στο πρώτο μηχανήματα που θα σας υποδείξει κάποιος "ειδικός" που θέλει να ξεφορτωθεί τη σαβούρα που έχει ξεμείνει στην αποθήκη του. Κάτι ακόμα: είναι λάθος να προσπαθείτε να βρείτε την "πολυμηχανή" που θα τα κάνει όλα μαζί. "Κυρίως θέλω να παίζω shoot'em up, αλλά αργότερα σκοπεύω να ασχοληθώ σοβαρά με την Pascal. Επίσης ενδιαφέρομαι πολύ και για μουσικά προγράμματα. Ποιό μηχανήματα μου προτείνετε για να καλυφθώ από κάθε πλευρά;". Αυτά ακριβώς μας γράφει ο αναγνώστης Πέτρος Μαστρογιάννης από την Καλλιθέα. Η απάντηση είναι ΚΑΝΕΝΑ φίλε Πέτρο. Αρχισε με μια Amiga ή μια Sega που έχουν τα καλύτερα shoot'em up αυτή τη στιγμή και συνέχισε με κάποιον συμβατό όπου υπάρχει πληθώρα καλών Pascal compilers και εργαλείων προγραμματισμού. Όσο για τις μουσικές σου ανησυχίες, ο ST έχει από καιρό καθιερωθεί σαν ο κυρίαρχος του παιχνιδιού. Προσοχή, το ξαναλέω: Τα παραπάνω δεν σημαίνουν ότι δεν υπάρχουν μουσικά προγράμματα για Amiga ή compilers για ST, προς Θεού!

Δεν ξέρω αν σας φώτισα ή αν σας μπερδέψα περισσότερο(!), αλλά προσπάθησα να σας κάνω να καταλάβετε ότι ο φανατισμός και οι άσκοπες διαμάχες δεν οδηγούν πουθενά. Παραμερίστε λοιπόν τις "τυφλές" αντιπαραθέσεις, μὴν ασχολείστε με τους υπολογιστές των άλλων, αλλά με αυτόν που έχετε εσείς! Προσπαθήστε να ανακαλύψετε και τις πιο απόκρυφες δυνατότητες του μηχανήματός σας. Θα μείνετε έκπληκτοι από το τί μπορεί να κάνει και θα θαυμάζετε: κάνει μόνο ό,τι του λέτε.

Τέλος πάντων, να μὴ σας κουράζω άλλο, κάνει και τόση ζέση... Ελπίζω να είστε σε κάποια παραλία αυτή τη στιγμή και να πίνετε κάτι δροσιστικό απολαμβάνοντας σουηδικό θέαμα! Γειά σας! Για πάντα...

Ο Αρχισυντάκτης

ΥΓ. Έχει νόημα να σας περιγράψω την ύλη του περιοδικού; Αφού θα την δείτε μόνοι σας!

(ΚΑΙ ΟΧΙ ΜΟΝΟ)

Δίγα Δίγρια Για Το Τεύχος



Η πανοπλία μου δεν λέει πολλά πράγματα, αλλά το σπαθί μου σκορπίζει τον πανικό!

pico NEWS

■ Πριν από λίγο καιρό η Atari παραπονέθηκε ότι η Nintendo -στην Αμερική- προσπαθεί να μονοπωλήσει την αγορά παίρνοντας όλους τους κατασκευαστές στην δούλεψη της. Και η απάντηση της Nintendo; "Συγγνώμη Atari!"

■ Όλο και περισσότερα adventures και Role Playing εμφανίζονται για το Mega Drive. Πρόσφατα έχουμε την μεταφορά του Buck Rogers Countdown to Doomsday από το PC και την Amiga.

■ **ΖΗΤΩ! ΖΗΤΩ!** Θα γυριστεί σύντομα το τρίτο μέρος της καλύτερης σειράς έργων τρόμου, το **EVIL DEAD 3** (τα δύο πρώτα είχαν σκηνοθέτη τον σκηνοθέτη του **DARKMAN**)

■ Η Intel σε συνεργασία με την Second Wave κατασκεύασαν το νέο μέσο μαγνητικής αποθήκευσης. Ένα drive που μπορεί να φορμάρει δισκέτες στα 1245 tracks ενώ οι hi-density μόλις που φτάνουν τα 135! Ακόμα μπορεί να διαβάζει μέχρι 1.5 Mbytes δεδομένων ανά δευτερόλεπτο αλλά και τις κοινές δισκέτες.

■ **Ο Βοηθός αρχισυντάκτη μας δεν φαίνεται να πωλήθηκε ιδιαίτερα από την ήττα του με 7-4 στο Street Fighter 2 στα coin-op από τον adventure μας, τον Μ. Νταμούλακη.**

■ 200 MHz ταχύτητα δεν είναι και λίγο. Η DEC λοιπόν κατασκεύασε τον πιο γρήγορο επεξεργαστή, τον μικρό ALPHA-RISC που είναι καθαρά 64-bit τεχνολογίας.

■ **WORK BOY!** Το νέο μηχάνημα που συνδέεται με το Game Boy σας και του δίνει την δύναμη ενός personal organizer. Έχει ένα όμορφο μικρό πληκτρολόγιο και ξέρει να κάνει καλά 12 πράγματα: να υπολογίζει τον χρόνο σε διάφορα μέρη της Γης, να δίνει



τηλεφωνικούς κώδικες, τις αναλογίες νομισμάτων, calculator, ημερολόγιο, να μεταβάλει τα διάφορα μέτρα και σταθμά όλου του κόσμου, ατζέντα για τηλέφωνα και διευθύνσεις, μεταφραστή 5 Ευρωπαϊκών γλωσσών κλπ. Εκπληκτικό δώρημα αν σκεφτείτε ότι το μεγεθός του δεν ξεπερνά αυτό του Game Boy.

■ Βούηξε η Ευρώπη με την πρώτη Δικαστική καταδίκη πειρατείας στην Ελλάδα που πέτυχε η γνωστή αντιπροσωπεία παιχνιδιών GREEK SOFTWARE.

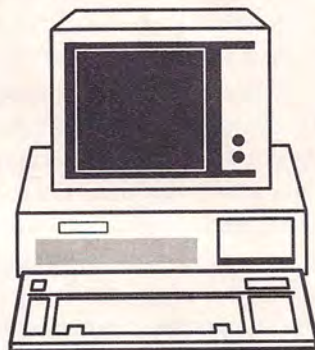
■ Για όσους θέλουν να ψάξουν τις κονσόλες πιο... κοινωνιολογικά μπορούν να ξεκινήσουν με το βιβλίο του Eugene Provenzo (JR.) "Video Kids: Making Sense of Nintendo" από τις εκδόσεις Harvard University Press. Μόνο για όσους κατέχουν γερά αγγλικά.

ACTION REPLAY ΓΙΑ ΣΥΜΒΑΤΟΥΣ!

Tο γνωστό Action Replay της Amiga που έχει φτάσει τώρα την έκδοση 3 (MK III) ήρθε και στα PC. Το περιφερειακό αυτό εδώ και τρία χρόνια ήταν πρόνομο μόνο των Amiga Users. Οι καιροί όμως άλλαξαν. Η Datel αναγνώρισε την μεγάλη αγορά των συμβατών και κατασκεύασε μια αντίστοιχη κάρτα. Οι δυνατότητες της είναι οι γνωστές που προσφέρουν τα Action Replay. Κάνοντας freeze σε ένα πρόγραμμα μπορείτε να σώσετε την οθόνη σε standart PCX/PIC μορφή για να τη χρησιμοποιήσετε με οποιοδήποτε σχεδιαστικό πρόγραμμα όπως το Paint Brush.

Επίσης είναι δυνατό να σώσετε ολόκληρο το πρόγραμμα που υπάρχει στη μνήμη σαν ένα αρχείο. Με αυτόν τον τρόπο σπάει οποιοδήποτε παιχνίδι είχε παράξενο format και δεν αντιγραφόταν με diskcopy. Αυτό που ενδιαφέρει τους περισσότερους είναι το trainer mode που δίνει άπειρες ζωές, πυρομαχικά, ενέργεια, και οτιδήποτε άλλο θα σας κάνει τη

ζωή πιο εύκολη στα παιχνίδια. Αν μέχρι τώρα τα βρίσκατε σκούρα μπροστά στον μεγάλο κακό του Menace ήρθε η ώρα να του αποδείξετε ότι το καλό το παλικάρι ξέρει κι... Action Replay. Σε περι-



πτωση που δεν σας φτάνουν οι άπειρες ζωές και έχει γίνει ανυπόφορη η κατάσταση σε πολύ γρήγορα παιχνίδια υπάρχει κυκλωμάκι που καθυστερεί τον επεξεργαστή.

Η ταχύτητα ρυθμίζεται από ένα ποντεσιόμετρο και ένα διακόπτη που επαναφέρει τον επεξεργαστή στην κανονική του κατάστα-

ση. Από ένα τέτοιο περιφερειακό που ελέγχει απόλυτα τον υπολογιστή δεν γινόταν να έλειπε ένας monitor/ disassembler. Αυτό που κάνει το monitor του Action Replay να ξεχωρίζει από οποιοδήποτε άλλο software monitor δεν είναι η εμφάνιση του προγράμματος σαν δεκαεξαδικά, ASCII ή disassembly δεδομένα αλλά το ότι δεν επηρεάζεται από μικροκλειδωμάτια και παγίδες που στήνουν ορισμένοι προγραμματιστές. Ένα παράδειγμα είναι οι χιλιάδες ιοί που υπάρχουν και αλοιώνουν τον κώδικα τους όταν φορτώνονται από κάποιο άλλο monitor.

Μιας και μιλήσαμε για ιούς να πούμε ότι δεν πρόκειται να περάσει κανείς στη μνήμη όσο είναι ενεργοποιημένο το Action Replay.

Ένα πανίσχυρο antivirus ανιχνεύει συνεχώς τις περιφερειακές μονάδες και τη μνήμη χωρίς υπολογιστή να ξέρει τι γίνεται. Ανυπομονούμε να το δούμε στην Ελλάδα και μόλις έρθει...Χι Χι (στατικό γέλιο).

PSYGNOSIS KAI LEWIS ΤΟ ΔΙΔΥΜΟ ΤΗΣ ΕΠΙΤΥΧΙΑΣ

Oπως όλοι ξέρουμε (και είναι ευνόητο) η Psygnosis είναι η μεγαλύτερη Βρετανική εταιρεία παραγωγής software.

Πρόσφατα υπέγραψε συμφωνία με τον Lewis τον κορυφαίο αθλητή στίβου για να δώσει το όνομα του σ'ένα αθλητικό παιχνίδι που πρόκειται να κυκλοφορήσει. Αυτό ίσως δε σας ξαφνιάσει πολύ μιας και έχετε δει παρόμοιες καταστάσεις (Daley Thompson κ.α).

Το σημαντικό της υπόθεσης είναι ότι το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει σε όλα τα Formats και σε cartridges. Αυτό σημαίνει ότι η Psygnosis θα κάνει ένα μεγάλο θήμα προς την αγορά των κονσολών.

Μέχρι τώρα παιχνίδια όπως τα Lemmings δεν είχαν την ευκαιρία να τα παίξουν οι κάτοχοι Sega και Nintendo και η Psygnosis έχανε πολλά χρήματα από την απουσία της σ'αυτή την αγορά.

Τώρα το θέμα είναι ποια κονσόλα θα υποστηρίξει ή αν τα παιχνίδια που θα βγάξει θα κυκλοφορούν για όλα τα μηχανήματα.



ΔΩΡΕΑ Η/Υ ΑΠΟ ΤΗΝ AMSTRAD HELLAS

Η Amstrad Hellas συνεχίζει την προφορά της σε σχολεία, κοινοφελείς οργανισμούς μη κερδοσκοπικού χαρακτήρα συλλόγους κ.λ.π εξοπλίζοντας τα με υπολογιστές CPC 6128 με μια απλά συμβολική τιμή 9000 δρχ.

Οι υπολογιστές αυτοί ανταλλάσσονται με νεότερους και ισχυρότερους Amstrad 1640 απλά και μόνο με την καταβολή της διαφοράς τιμής τους. Οι υπολογιστές που συγκεντρώνονται χορηγήθηκαν (και χορηγούνται ακόμα) στα ενδιαφερόμενα ιδρύματα ή σχολεία. Η Amstrad Hellas εκφράζει ένα μεγάλο ευχαριστώ στους φίλους της και παλιούς κατόχους CPC 6128 -οι οποίοι συμμετέχοντας με την ανταλλαγή του computer τους- έδωσαν την δυνατότητα να συμβάλει στον δωρεάν εξοπλισμό των σχολείων και κοινωφελών ιδρυμάτων με ηλεκτρονικούς υπολογιστές βοηθώντας έτσι την εκπαίδευση των νέων και την διάδοση της πληροφορικής στην χώρα μας.

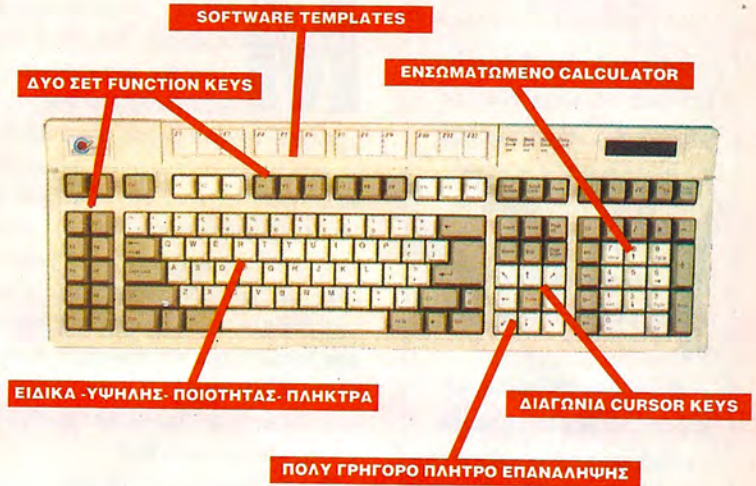
ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ ΛΑΤΕΡΝΑ

Τα πληκτρολόγια είναι τα μόνο hardware

κομμάτι των υπολογιστών που δεν έχουμε δει ακρότητες μέχρι τώρα. Η Colossus έρχεται να μας διαψεύσει με ένα πληκτρολόγιο που αντί για τα συνηθισμένα 101 έχει μια πλειάδα βοηθητικών και περιττών συμπληρωμάτων.

Εκτός από τα συνηθισμένα QWERTY πλήκτρα έχει δώδεκα παραπάνω function keys αριστερά για όσους έχουν νοσταλγίσει τα παλιά PCs. Το αριθμητικό πληκτρολόγιο είναι ταυτόχρονα calculator με μια μικρή οθονούλα πάνω δεξιά. Τα cursor keys πολλαπλασιάστηκαν αφού προστέθηκαν και διαγώνια πλήκτρα.

Κάτι που δεν μπορούσα να φανταστώ με τίποτα ήταν το turbo auto repeat key που προσομοιώνει το auto-fire!!! Τι άλλο θα σκεφτούν οι άνθρωποι. Δυστυχώς δεν είναι σίγουρο αν θα έρθει κάποια στιγμή στην Ελλάδα.

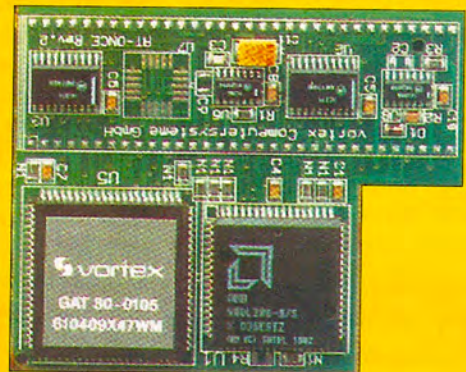


37.500

ΝΑΙ!! Τώρα μπορείτε να κάνετε την Amiga και τον Atari σας PC/AT 286/16 με την κάρτα ATonce.

Η Megarlan προσφέρει την κάρτα ATonce στην καταπληκτική τιμή των 37.500 δρχ. με ΦΠΑ και δωρεάν τοποθέτηση καθώς επίσης σας καλύπτει με 3μηνη εγγύηση για την καλή λειτουργία της.

Ακόμα μπορείτε με ένα απλό τηλεφώνημα να την παραλάβετε με αντικαταβολή σπίτι σας.



**ΜΕΓΑΡΛΑΝ ΞΕΡΕΙ ΤΗΝ AMIGA ΚΑΙ ΤΟΝ ATARI ΣΑΣ,
ΣΑΝ ΤΑ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ ΤΟΥΣ**

Megarlan

Χαλκίδος 22, 111 43 Αθήνα
Τηλ: 2523901-2518522
Fax: 2523633

ΠΡΟΣΟΧΗ!! ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΕΝΟΣ ΑΡΙΘΜΟΣ ΚΟΜΜΑΤΙΩΝ

TO A570 ΣΤΗΝ ΕΥΡΩΠΗ

...επιτέλους. Το περιμέναμε εδώ και τέσσερις μήνες, γράφαμε για αυτό εδώ και τρεις μήνες, εμφανίστηκε στο ECTS πριν δύο μήνες αλλά στα μαγαζιά θα έρθει μετά από ένα μήνα.

Η Commodore δήλωσε ότι τα πρώτα κομμάτια θα εμφανιστούν στα καταστήματα της Μεγάλης Βρετανίας τέλη Ιουλίου με αρχές Αυγούστου. Φυσικά όσα μηχανήματα έρθουν θα δωθούν κατευθείαν μιας και οι παραγγελίες έχουν αρχίσει από πολύ πιο πριν. Η κανονική εισαγωγή και διάθεση του προϊόντος παρατείνεται για μετά το καλοκαίρι. Το καλό είναι ότι η καθυστέρηση αυτή δεν οφειλόταν σε γραφειοκρατικούς λόγους, αλλά ήταν καθαρά τεχνικό θέμα.

Οι άνθρωποι της Commodore έδωσαν τον καλύτερο τους εαυτό και το μηχάνημα μέχρι τελευταία στιγμή δεχόταν αλλαγές και μετατροπές (πάντα προς το καλύτερο). Η τιμή του παραμένει κάτω από τις 400 λίρες (140.000 δρχ.) και οι προσδοκίες των dealers είναι να πουλήσουν 100000 κομμάτια τον πρώτο χρόνο.

Το User θα είναι από τα πρώτα περιοδικά που θα έχει A570 για test, so stay tuned.

THE LOWNMOWER MAN

Mια ταινία από αυτές που με κάνουν να περιμένω από τους πρώτους στην σειρά των κινηματογράφων. Το θέμα της είναι πρωτότυπο -τουλάχιστον.

Μπορεί να είναι περιπέτεια αλλά δεν έχει την βία που έχουν οι σημερινές ταινίες δράσης. Οι πρωταγωνιστές είναι δύο άντρες, ένας κηπουρός και ένας απλός επιστήμονας. Ο τελευταίος δούλευε πάνω σε μια ουσία η οποία επιτάχυνε την διαδικασία εκμάθησης του εγκεφάλου. Παρόλα αυτά οι μαϊμούδες στις οποίες που δοκιμάστηκε το ναρκωτικό έγιναν πολύ πιο έξυπνες αλλά παρανόησαν και έγιναν δολοφόνοι. Πάλι καλά που δεν έγιναν συντάκτες του USER.

Το καλύτερο πείραμα θα ήταν, τί άλλο, να δοκιμασθεί σε άνθρωπο. Το θύμα (γνωστό και σαν πειραματόζωο) είναι ο κηπουρός ο οποίος δέχεται να δοκιμάσει το φάρμακο. Το αποτέλεσμα είναι να γίνει ένας μοντέρνος Αϊνστάιν. Στη συνέχεια... ε να μην τα πούμε κι όλα. Τα γραφικά και ο ήχος είναι ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΑ. Υπεύθυνη είναι μια μικρή εταιρεία η Angel studios που έχει αναλάβει δουλειές από την Nintendo μέχρι τη NASA.

Ακούστηκαν φήμες ότι τα Ray Tracing γραφικά με τα δισεκατομμύρια χρώματα και την υπερυψηλή ανάλυση έγιναν από έναν Spectrum 16K γιατί κόλλησε virus το SuperComputer που έχει η εταιρεία. Το περιμένουμε στους Ελληνικούς κινηματογράφους για να διαπιστώσουμε από μόνοι μας την αλήθεια.



ΠΑΝΙΚΟΣ, ΤΟ 2000 ΕΦΤΑΣΕ...

Oι σημερινοί επεξεργαστές έχουν φτάσει σε ταχύτητες που για πολλούς από εμάς είναι υπερβολικά μεγάλες. Σε τομείς όμως όπως η τεχνητή νοημοσύνη η ταχύτητα των σημερινών μηχανών είναι σχετικά μικρή μπροστά στην υπολογιστική ισχύ που χρειάζεται για να προσομοιώσει ένας computer τον πολύπλοκο ανθρώπινο εγκέφαλο. Το θέμα είναι πώς θα καταφέρουν οι μεγάλες εταιρείες κατασκευής ολοκληρωμένων κυκλωμάτων να μεγιστοποιήσουν τα ήδη γρήγορα κυκλώματά τους.

Για πολλούς η μόνη λύση είναι όλα τα κυκλώματα (μνήμη-επεξεργαστής-I/O) να βρίσκονται στο ίδιο chip. Το ζήτημα της ταχύτητας θίχτηκε στο φετινό International Solid-State Circuits Conference. Εκεί τα μεγάλα ονόματα του χώρου έδωσαν τα χαρακτηριστικά και τις μετρήσεις που έγιναν στους νέους τους επεξεργαστές.

Για όποιον δεν αντέχει μεγάλες συγκινήσεις καλύτερα να μη διαβάσει τη συνέχεια. Κυρίες και

κύριοι αν νομίζατε ότι τα 31 mips του 68040/33 και τα 19.5 του 80486/50 DX2 ήταν ρεκόρ γελιέστε.

Η Cray Research παρουσίασε δύο RISC επεξεργαστές, η SUN

DEC η οποία παρουσίασε πουσαρισμένες εκδόσεις άλλων επεξεργαστών, όπως ο Alpha chip που από 50Mhz έφτασε τα 200!!! και καίει τόσο ρεύμα όσο μια λάμπα 100Watt!!!

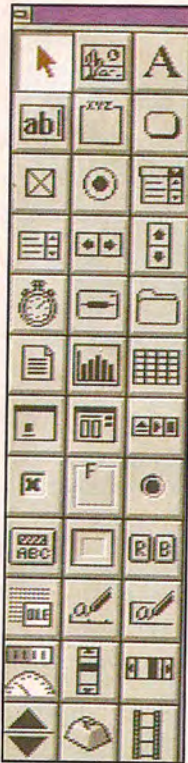


έναν SPARC ενώ η DEC το περίφημο Alpha chip. Η Cray θα χρησιμοποιήσει το Alpha chip στα νέα της παράλληλα συστήματα που θα κυκλοφορήσουν το 1993.

Η NEC ξαναέφταξε μια έκδοση για πολυεπεξεργασία του R4000 Risc που είχε σχεδιαστεί από τη Mips. Ο επεξεργαστής έχει συχνότητα 50 Mhz και θα κυκλοφορεί μαζί με άλλους τρεις (συνολάκι) και θα έχει ταχύτητα 235 SPEC marks. Αυτή που έκλεψε την παράσταση ήταν η

Το εξωφρενικό ακούστηκε από την Hitachi η οποία έφτιαξε έναν επεξεργαστή με ταχύτητα... 1000 mips. Απλά δεν υπάρχει ανταγωνισμός αφού το νέο superchip της Intel (P5) "μόλις" που φτάνει τα 100 mips χρησιμοποιώντας την τελευταία λέξη της risc τεχνολογίας. Οσο για την Motorola ανακοίνωσε τον 68060 ο οποίος πάσχει από μικρό data bus. Το εύρος του δίαυλου του είναι μόλις... 128 bits!!!!!!

NEA VISUAL BASIC



Η Microsoft ανακοίνωσε τη νέα έκδοση της Visual Basic της καλύτερης Basic που υπάρχει αυτή τη στιγμή για συμβατούς. Σκοπός της Microsoft ήταν να δώσει μια γλώσσα στους προγραμματιστές που θα είναι πολύ απλή και ταυτόχρονα θα εκμεταλλεύεται όλες τις δυνατότητες των Windows. Οποιος έχει δει την παλαιότερη έκδοση θα έχει καταλάβει ότι η εταιρεία πέτυχε το σκοπό της.

Το περιβάλλον είναι φιλικότατο και η προσέγγιση στο πρόγραμμα γίνεται μέσω αντικειμένων τα οποία είναι ομαδοποιημένα σύμφωνα με τις λειτουργίες των windows. Στην καινούρια έκδοση το toolbox έχει 21 νέα "εργαλεία" σύνολο 36 που απλοποιούν την δουλειά του προγραμματιστή ακόμα περισσότερο.

Το καλό με τη Visual Basic είναι ότι περιλαμβάνει όλες τις καλές στιγμές της Quick Basic και συμπληρώνεται από τον νέο προσανατολισμένο στα αντικείμενα προγραμματισμό. Αυτό μπορεί κάποιος να το λάβει σαν μειωνέκτημα μιας και ένας "παραδοσιακός" προγραμματιστής θα πρέπει να αλλάξει σκεπτικό και η προσαρμογή του θα είναι λίγο δύσκολη.

MAC ΣΥΜΒΑΤΟΙ;

Το συντριπτικό ποσοστό του software που κυκλοφορεί είναι προσανατολισμένο στα PC.. Τα Mac έχουν το δικό τους μερίδιο στην αγορά το οποίο όμως είναι πολύ μικρό. Αυτό οφείλεται στην τακτική της Apple να κρατάει τα δικαιώματα της ROM και του ονόματος του Macintosh. Από τη μια τα έσοδα της κατασκευάστριας εταιρείας είναι μεγάλα λόγω έλλειψης ανταγωνισμού αλλά από την άλλη λόγω της υψηλής τιμής τους δεν αγοράζονται τόσο όσο τα PC. Μια λύση για την πτώση των τιμών είναι η συμβατότητα. Άλλες εταιρείες θα μπορούσαν να αναλάβουν την παραγωγή Macintosh "μαϊμούδων" όπως είναι αυτή τη στιγμή όλοι οι συμβατοί εκτός φυσικά των IBM. Κάτι τέτοιο θα μείωνε τα έσοδα της Apple η οποία φυσικά δε δίνει την πολυπόθητη άδεια. Από την άλλη θα έβγαζε αρκετά λεφτά δίνοντας τα δικαιώματα παραγωγής (όπως έκανε η Adobe με το Postscript) και θα είχε περισσότερους αγοραστές για τα μηχανήματα της.

Μια Καλιφορνέζικη εταιρεία που είναι γνωστή κυρίως στο περιβάλλον του Unix είχε μια ιδέα για την κατασκευή Macintosh clone χωρίς να χρειάζεται η συγκατάθεση της Apple. Μην νομίζετε βέβαια ότι το δαγκωμένο μήλο θα καθήσει με σταυρωμένα χέρια. Προς το παρόν πάντως δεν έχει κάνει καμία κίνηση.

Λέγαμε λοιπόν ότι μια Καλιφορνέζικη εταιρεία η No Tek έβγαλε στην παραγωγή μια πλακέτα με τρία chips μόνο πάνω, η οποία με τις κατάλληλες προσθήκες (επεξεργαστής, μνήμη...) επιτρέπει στο χρήστη να τρέχει προγράμματα του Mac όπως θα τα έτρεχε αν είχε έναν Ili.

Το λειτουργικό σύστημα είναι λίγο παραλλαγμένο και δεν είναι το original της Apple. Παρόλα αυτά δεν ξεχωρίζεται εύκολα με την πρώτη ματιά. Μήπως η No tek δείχνει το δρόμο στις άλλες εταιρίες για τη στρατηγική που πρέπει να ακολουθήσουν αν θέλουν να δώσουν τη θέση που αξίζει σ' αυτό το παρεξηγημένο μηχανήμα;

ΔΟΣΕΙΣ!!-ΔΟΣΕΙΣ!!

Μέχρι 8 μήνες στους Computers!!

Μέχρι 10 μήνες στο Software!!

ΙΚΑΡΟΣ PC/XT: 29.000 + 7 Δόσεις των 10.000
Με Dual μονόχρωμη

CONCORD 286: 29.000 + 6 Δόσεις των 15.000
Με Dual μονόχρωμη

CONCORD 286: 39.000 + 5 Δόσεις των 20.000
Με VGA μονόχρωμη

LASER ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ: AMSTRAD LD-6000
59.000 + 8 Δόσεις των 25.000

SHARP QA-25: 29.000 + 7 Δόσεις των 10.000
Data Display

και εκατοντάδες άλλες
Ευκαιρίες... **ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΜΕ ΦΠΑ**

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ

ΠΟΛΥΠΛΑΝΟ, ΚΕΦΑΛΑΙΟ, ΦΑΣΜΑ...
...και όλα τα προγράμματα της αγοράς.

Με 15% προκαταβολή
και 10 μηνιαίες δόσεις*

* Για προγράμματα αξίας 100.000 και άνω

Κι ακόμα...

FAX AMSTRAD-6000 Με αυτόματο τηλεφωνητή

MULTIMEDIA: Soundblaster-Videoblaster-CDROMS

TUNERS: Κάντε την οθόνη του 6128 τηλεόραση
με 19.000 και της AMIGA με 26.000!!!



Αποστέλλονται
και στην Επαρχία
με δόσεις!!!

ΕΙΣΑΓΩΓΗ - ΔΙΑΘΕΣΗ:

MICROPOLIS
COMPUTERS

• ΑΘΗΝΑ: Στουρνάρη 49 - Τηλ.: 36.41.911, 36.41.188
• ΠΕΙΡΑΙΑΣ: Μπουμπουλινάς 34 - Τηλ.: 42.97.176
• ΚΗΦΙΣΙΑ: Παπαδιαμάντη 10 - Τηλ.: 80.85.858

ΘΕΛΕΤΕ: ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ; ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ;



ΜΗΝ ΨΑΧΝΕΤΕ ΜΟΝΟΙ!
Ελάτε σε έναν φίλο!

PLOT1+

Από το 1982, σ' ένα έμπειρο και φιλικό περιβάλλον σας προσφέρουμε:

ΠΛΗΡΗ ΣΕΙΡΑ ΠΡΟΪΟΝΤΩΝ!

ΤΙΣ ΣΩΣΤΕΣ ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ!

ΤΗΝ ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ ΣΤΗΝ ΑΓΟΡΑ

ΚΑΙ ΒΕΒΑΙΑ

ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ!

ALTEC ICE

HYUNDAI CD-ROM MODEM



ON LINE Ε.Π.Ε

PLOT1+
ΣΟΥΛΤΑΝΗ 16
ΤΗΛ. 36.40.541

POWER ON

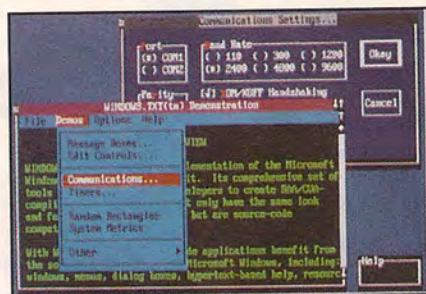
ΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΤΩΝ WINDOWS ΤΩΡΑ ΣΤΟ DOS

Τα Windows για πολλούς είναι η πλατφόρμα πάνω στην οποία θα τρέχει όλο το μελλοντικό software των συμβατών.

Ενα από τα μειονεκτήματά τους είναι ότι για να τρέξει κάποιο πρόγραμμα ο χρήστης πρέπει να κατέχει τα windows που δεν είναι και τόσο φτηνά.

Αυτό δε συμβαίνει πλέον αφού και η Interactive Engineering έγραψε ένα πρόγραμμα το οποίο αναλαμβάνει να μεταφράσει τον source κώδικα ενός προγράμματος των windows σε DOS.

Όλα τα προγράμματα που έχουν γραφτεί στο περιβάλλον γραφικών της Microsoft χρησιμοποιούν τις Windows API βιβλιοθήκες οι οποίες πα-



ρέχουν υπηρεσίες όπως μετακινήσεις παραθύρων στην οθόνη, έλεγχος του pointer, και των αρχείων υπό μορφή icon.

Το Windows.txt/DOS έρχεται με έτοιμες ρουτίνες σε C και C++ των Borland, Microsoft και Zortech compilers καθώς και πολλά επεξηγηματικά αρχεία και manuals.

Από το πακέτο δεν θα μπορούσαν να λείπουν utilities σαν τον resource compiler, τον ελεγκτή συμβατότητας και φυσικά monitor.

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ ΓΙΑ GAME GEAR

Τον προηγούμενο μήνα είχαμε αναφέρει ένα αξεσουάρ για Game Boy που στερεωνόταν πάνω από την οθόνη του και λειτουργούσε σαν μεγεθυντικός φακός διευκολύνοντας έτσι τον gamer στις ατέλειωτες ώρες ψυχαγωγίας. Το ίδιο περιφερειακό υπάρχει και στο Game Gear.



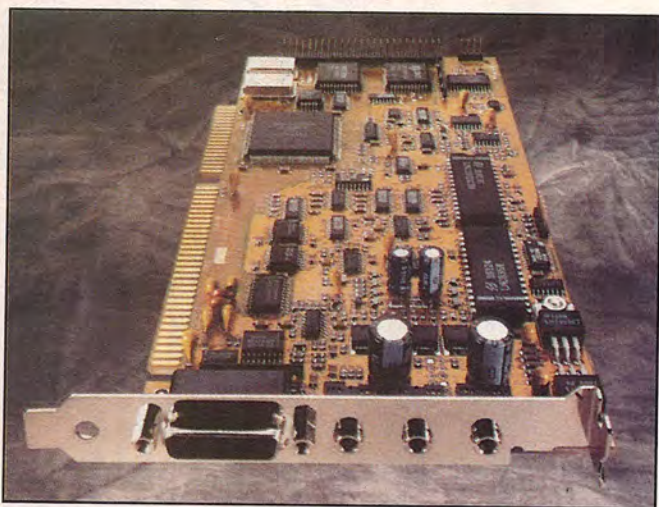
Τα χαρακτηριστικά του είναι όμοια με του προκατόχου του Υπάρχει και εδώ φωτάκι για τη νύχτα το οποίο διευκολύνει ακόμα περισσότερο τον gamer. Το μόνο που αλλάζει όπως ήταν φυσικό είναι το σχήμα του για να ταιριάζει φυσικά στο νέο σασί. Οι διακόπτες όπως και στο game boy δεν καλύπτονται από το πλαστικό και δίνεται μια εργονομική κλήση στο καλύτερο κατά τη γνώμη μου hand held της αγοράς.

Το εντυπωσιακότερο περιφερειακό από όλα είναι το Gear Master. Με το Gear Master το Game Gear δέχεται 8-bit cartridges από το Sega Master System.

Το περιφερειακό αυτό δε χρειάζεται μπαταρίες ούτε εξειδικευμένες γνώσεις για να συνδεθεί στη θύρα του Game Gear.



PRO AUDIO SPECTRUM 16



σως η πιο καλή κάρτα ήχου (και όχι μόνο) που υπάρχει αυτή τη στιγμή στην αγορά. Είναι συμβατή με SoundBlaster, Ad lib, ThunderBoard, Pro AudioSpectrum, Windows 3.1, MPC και Multimedia Windows. Η ποιότητα ήχου είναι 16-bits με μέγιστη συχνότητα δειγματοληψίας 44Khz. Με απλά Ελληνικά αυτό σημαίνει καθαρός ήχος ποιότητας CD. Ο ενσωματωμένος sampler είναι υπεύθυνος για τα 16-bits δειγματοληψίας που είναι ικανή να κάνει η Pro Audio Spectrum 16. Το καλό με τη κάρτα είναι ότι χρησιμοποιεί DMA κανάλια για τη μεταφορά δεδομένων ξεκουράζοντας έτσι τον κεντρικό επεξεργαστή. Το κανάλι DMA επιλέγεται από το χρήστη και μπορεί να είναι ένα από τα 0,1,2,3,5,6,7. Επίσης επιλέγεται και σε ποιά interrupt θα γίνει assign.

Μια δυνατότητα που την κάνει να ξεχωρίζει είναι η συμπίεση των μονοφωνικών ήχων (compression 2:1 decompression 2:1, 3:1, 3:1). Δέχεται CD και μικρόφωνο και οποιαδήποτε άλλη πηγή σήματος ήχου. Η συμβατότητα με την Ad-lib επιτυγχάνεται μέσω ενός chip Yamaha YMF262. Το chip

αυτό έχει 4 operators, 16 bits FM ήχοι, και συμβατότητα MIDI. On board υπάρχει και ένα SCSI interface που είναι χρήσιμο τώρα με την είσοδο των multimedia για την επικοινωνία του PC με CD-ROMS. Το software που συνοδεύει την κάρτα είναι πλούσιο και περιλαμβάνει το Stereo Studio F/X που είναι ένας Sample editor, το SP Spectrum που είναι ένα Midi Sequencer, το Software Controlled Mixer που είναι ένα πρόγραμμα που ελέγχει την ένταση του CD, του FM synthesizer, και όλων των μονάδων παραγωγής ήχου που έχει το PC και η ίδια η κάρτα.

Το TrackBlaster είναι άλλο ένα πρόγραμμα τύπου soundtracker με τέσσερις φωνές και τα ανάλογα VU meters και ψευδο-equalizer. Το ProSpeech είναι ένα πρόγραμμα που αναλαμβάνει να διαβάσει ένα κείμενο σας με ανθρώπινη φωνή ακόμα και να το τραγουδήσει! Επίσης στο πακέτο περιλαμβάνονται midi αρχεία με μουσικά κομμάτια, εφέ και βιβλιοθήκες με ρουτίνες χειρισμού της κάρτας μέσα από τα windows και το DOS.

Αναφισθήτητα μια από τις καλύτερες κάρτες ήχου της αγοράς.

ΘΕΛΕΤΕ: ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ AMIGA ATARI



ΜΗΝ ΨΑΧΝΕΤΕ ΜΟΝΟΙ!
Ελάτε σε έναν φίλο!

ΣΥΜΠΑΝ

Από το 1982, σ' ένα έμπειρο και φιλικό περιβάλλον σας προσφέρουμε:

ΠΛΗΡΗ ΣΕΙΡΑ ΠΡΟΪΟΝΤΩΝ!

ΤΙΣ ΣΩΣΤΕΣ ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ!

ΤΗΝ ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ

ΣΤΗΝ ΑΓΟΡΑ

ΚΑΙ ΒΕΒΑΙΑ

ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ!

GAMES AMIGA ATARI

VIDEO BLASTER SOUNDBLASTER

 **ON LINE Ε.Π.Ε**

ΣΥΜΠΑΝ
ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 27
ΤΗΛ: 36.25.024

SMART

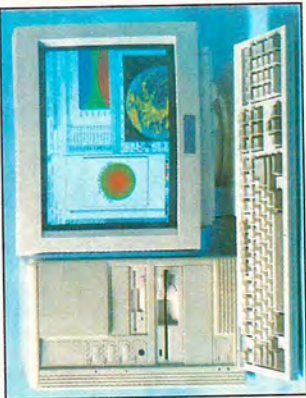
COMPUTERS

Στελνουμε με αντικαταβολή σε όλη την Ελλάδα

VDR ELECTRONICS

Tο 286 ένας νικητής άνευ συναγωνισμού. Η δυναμική σχεδίαση του motherboard προσφέρει ταχύτητα πέρα από τα συνθιγμένα όρια. Αξίσιμο για βάσεις δεδομένων, εργασίες δικτύου και για οποιαδήποτε εμπορική εφαρμογή.

- ✓ 80286 microprocessor
- ✓ 1MB RAM, 80ns Dram simms επεκτάσιμη έως 4MB on board
- ✓ 1.2MB 5.25" Floppy Disk Drive ✓
- ✓ 16-bit VGA 8900. κάρτα γραφικών 1024x768 με 256 χρώματα απο 4096
- ✓ 14" SPECIAL VGA MONO MONITOR δίνοντας ανάλυση πάνω απο 640 X 480.
- ✓ AMI BIOS.
- ✓ Υποστηρίζει math co-processor.
- ✓ 5 χρόνια μπαταρία για time/date.
- ✓ 200 watt πανίσχυρο τροφοδοτικό.
- ✓ Επιλεγμένη ταχύτητα 12/20 Mhz.



- ✓ Landmark speed 25.9Mhz
- ✓ 6 16bit - 2 8bit expansion slots.
- ✓ 1 parallel 2 serial 1 game port
- ✓ 101 key enhanced Ελληνικ Πληκτρολόγιο
- ✓ Easy to read system manuals.
- ✓ 12 Μήνες εγγύηση για εργασία και ανταλλακτικά
- ✓ Δωρέαν τηλεφωνική υποστήριξη
- ✓ Τεχνική κάλυψη και υποστήριξη...

Τιμή: 129.000 + 8%

EΚΤΥΠΩΤΕΣ

- CITIZEN** Αυτόματα τροφοδότες χαρτού, Color kit interfaces.
- 2 XPONIA ΕΠΤΥΣΗ 120D+** Μελανοτανίες είναι επίσης διαθέσιμες σε χαμηλές τιμές.
- SWIFT 9** **ADPEAN:** Καλόδιο σύνδεσης με τον ΗΥ
- PRODOT 9X** •88kio οδηγίων στα ελληνικά •Window driver σε δίσκετα
- NEW SWIFT 24E**
- SWIFT 224**
- NEW PN 48**
- NEW PRO Jet**
- PROLASER 12**

KAPTEΣ ΗΧΟ4

- ADLIB Music synthesiser card.** Συμβατή με όλα τα Computer Games. Απεθείτε στην παγία του ήχου ταξέδωμε μαζί τής.
- Περιλαμβάνετε ακόμα :Juke Box Soft-ware- User Guide 3,5" & 5,25" δισκέτες. CALL
- THUNDER BOARD** **39.000**
- SOUND SASSION PRO** CALL
- SOUND PARTNER Ad Lib Compa-** tible midi in/out **21.500**
- SOUND BLASTER PRO** CALL

MULTIMEDIA PC

Το πλήρες **Multi Media σύστημα** θα σας οδηγήσει στον ατελείωτο κόσμο του Interactive Computing. Το G1212 σαν την ακούραστη δυνατή καρδιά του συστήματος στήριζεται πλήρως στην ατελείωτη χωρητικότητα του GCD-R200 CD-ROM. Η επανγενμητική κάρτα **SOUND BLASTER PRO** σας προσφέρει υψηλής ποιότητας στερεοφωνικό ήχο ψηφιακό **SAMPLING** και **VOICE GENERATION**.

- ΠΑΗΡΕΣ ΜΑΖΙ ΜΕ:**
- STEREO SPEAKERS** Μικρά επανγενμητικά ηχεία
- STEREO SOUND BLASTER CARD** Στερεοφωνική κάρτα ήχου
- KNOWLEDGE SOFTWARE - 7CDs** Illustrated Encyclopedia Mammals World Atlas Complete Shakespeare



- Guiness Records
- Complete, Sherlock Holmes
- Micro Hous Multiple Title Disk
- GAMES SOFTWARE - CD GAMES DISC** Midwinter Gunship RickDangerous Savage Pro-Soccer 3D Pool

MONITORS

- GOLDSTAR** 1430 PLUS 14" VGA COLOR 69.000
 - 1453 PLUS 14" SVGA COLOR CALL
 - TAXAN** MV-795 14" VGA COLOR Thintron (1024x768) MultisyncNon-Interlaced CALL
 - SCHNEIDER** MCT-14" VGA COLOR Thintron (1024x768) Multisync Non-Interlaced 25 Dot pitch. ... CALL
 - VEGAS-HANTAREX** MV-1429 (1024x768) 28 Dot pitch. CALL
 - HYUNDAI** HCM-421E SUPER VGA (1024x768) 28 Dot pitch. CALL
- Πάντα προσφερόμε σε δωρεοφους τύπουσ οθόνησ.**

CD-PC CLUB

Είναι πραγματικότητα !!! 100.000 ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ
Σας περιμένουν να τα εξερευνηήσετε.
Επανεγμητικές Εφαρμογές, Computer Games, Public Domain CAD-CAM Εφαρμογές, Draw, Paint Music, Graphics Utilities
Κατάλογοι και Βιβλιοθήκες με σπi φανταστίε είναι κλεισμένα σε CD-ROMs και έτοιμα να ενεργοποιηθούν στο PC σας και να δώσουν νέα ώθηση στην ανάπτυξη των εφαρμογών σας ή να σας διασκεδάσουν...

ΑΝΤΑΜΑΤΕΣ ΗΥ,

Eλάτε σε μας να βρείτε τα καλύτερα μοντέλα που κυκλοφορούν στην αγορά από **ATARI ST, AMIGA, PC-XT/AT/SX/386** ως **PC 486i**. Θα σας βοηθήσουμε να αλλάξετε τον παλιό σας υπολογιστή μ' έναν άλλο καλύτερο, πιο σύγχρονο



ο οποίος θα καλύπτει τις ανάγκες σας και θα μπορεί να ανταποκριθεί πλήρως στις μελλοντικές σας απαιτήσεις.
Γ' αυτό μην καθυστερείτε.
Τηλεφωνήστε τώρα στο **3606801** ή **4965511** για να πάρετε περισσότερες πληροφορίες, για οποιαδήποτε ανταλλαγή κανονικού ή καλομεταχειρισμένου υπολογιστή. Σας περιμένουμε να περάσετε από τα καταστήματά μας και να σας βοηθήσουμε δίνοντας σας αυτό που θέλετε στις πιο χαμηλές τιμές και με ευκολίες πληρωμής.

CO-PROCESSORS

- CYRIX - IIT - INTEL** CX82S87/80287-5/20 CALL
- CX83S87-16/80387SX-16 CALL
- CX83S87-20/80387SX-20 CALL
- CX83S87-25/80387SX-25 CALL
- CX83D87-25/80387-25 CALL
- CX83D87-33/80387-33 CALL
- CX83D87-40/80387-40 CALL

ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ PC

ΜΕ ΕΓΓΥΗΣΗ & SERVICE

AMSTRAD PC-1512	30.000 + 4 x 10.500
AMSTRAD PC-1640	35.000 + 4 x 11.000
HYUNDAI 16V	35.000 + 4 x 11.000
ATARI PC1 EGA MONO	30.000 + 4 x 11.500
EURO PC	30.000 + 4 x 9.500
TURBO-X	35.000 + 4 x 12.000
VEGAS V20C	35.000 + 4 x 15.000
OLIVETTI PC	CALL
PC ΔΙΑΦΟΡΑ	25.000 + 4 x 9.500

ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ HOME & ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ

ΜΕ ΕΓΓΥΗΣΗ & SERVICE

AMIGA 500+	CALL
AMIGA 500	88.000
AMIGA 512K RAM EXP	8.900
AMIGA A520 TV MOD	6.900
AMIGA DISC DRIVE	15.000
AMIGA 2000	CALL
AMIGA OPTICAL MOUSE	CALL
ATARI 520SIFM	69.000
ATARI 520STE	CALL
ATARI 1040SIF	88.000
ATARI 1040SIFM	CALL
ATARI 1040STE	CALL
ATARI MEGAS212	145.000
ATARI MEGA STE	CALL
ATARI IT 40MB	CALL
ATARI DISK DRIVE	17.000
ATARI RAM EXP	CALL
ATARI REPLACE MOUSE	CALL
AMSTRAD CPC-6128 GREEN	35.000
AMSTRAD CPC-6128 COLOR	59.000
AMSTRAD 6128 PLUS	CALL
ARCHIMEDES A-3000	149.000
ARCHIMEDES A-310	169.000
ARCHIMEDES RAM EXP	CALL
ARCHIMEDES MONITOR MONO	10.000
MONITOR MONO	10.000
MONITOR GREEN FOR AMIGA-ATARI-PC	15.000
MONITOR COLOR COMP	32.000
MONITOR PHILIPS MC8833	CALL
ATARI SC1224 COLOR	59.000
ATARI SM124 MONO	28.000
ATARI SC 144 MONO 14"	CALL
SEGA MEGA DRIVE	CALL
SEGA MASTER SYSTEM	22.000
SEGA GAME GEAR	39.000
NINENTEO GAME BOY	19.000
ATARI LYNX	29.000

SEGA PARADISE



SEGA MEGA DRIVE SEGA MASTER SYSTEM SEGA GAME GEAR

- NBA BASKET - DESERT STRIKE - BATMAN
SUPER OF ROAD - DOUBLE DRAGON - TEST DRIVE II
F22 - GOLDEN AXE 2 - GRAND PRIX - TURRICAN
M-1 ABRAMS - PAPER BOY - STAR CONTROL - SONIC II
WINTER CHALLENGE - PAC MANIA - HARD DRIVING - KLAX
KICK OFF - SURIER SHINOBI - QUAK SHOT DYNAMITE DUKE

NEA ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΑ GAMES

CD-ROM DRIVES



Η ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗ ΣΤΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΤΩΝ PC,

TO GCD - R2000 Εξωτερικό CD-ROM Drive έρχεται εφοδιασμένο με interface card και 8 CD-ROM Disc (Illustrated Encyclopedia, Mammals, World Atlas, Complete Shakespeare, Guinness Records, Complete, Sherlock Holmes & Micro Hous Multiple Title Disk with 12.000 files) Με 380 msec χρόνο προσπέλασης καθίσταται ασυναγώνιστο για οποιαδήποτε εφαρμογή Multi Media.

MOTHERBOARDS

286-16/20Mhz	CALL
386SX 16/25Mhz	CALL
386DX 33/40Mhz	CALL
486 33 EISA 256 Cache	CALL

INTERNAL/EXTERNAL FLOPPY DISKS

5.25" 360K INTERNAL	4.900
5.25" 1.2MB INTERNAL	CALL
3.5" 720K INTERNAL	9.500
3.5" 1.44MB INTERNAL	CALL



Πολλά games. Και όπως πάντα θα βρείτε τις πιο πρόσφατες κυκλοφορίες τις αγορές.

HARD DISKS

MICROPOLIS 108MB 5 χρόνια Εγγύση	CALL
WESTERN DIGITAL 40MB - 120MB	CALL
CONNER 40MB - 120MB	CALL
MAXTOR 40-65-80-120MB	CALL

SMART ORDERING

Πριν διαλέξετε από που να αγοράσετε τηλεφωνήστε μας. Είμαστε πάντα πρόθυμοι να συζητήσουμε μαζί σας και να απαντήσουμε σε ότι απορίες έχετε.

ΤΗΛΕΦΩΝΙΚΟΣ: Τηλεφωνήστε ΤΩΡΑ να μάθετε τις τελευταίες τιμές και να κλείσετε την παραγγελία σας.

ΠΕΡΠΑΤΩΤΑΣ: Ελάτε στα καταστήματά μας όπου υπάρχει πάντοτε εξειδικευμένο προσωπικό να σας εξυπηρετήσει άμεσα σε ότι χρειάζεστε.

ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΟΣ: Στείλτε την πλήρη διεύθυνση σας καθώς και ένα τηλεφωνο με το οποίο να μπορούμε να επικοινωνήσουμε μαζί σας. Τα είδη αποστέλλονται με αντικαταβολή εντός 24 ωρών από την λήψη της παραγγελίας.

COURIER: Υπάρχει πάντα η δυνατότητα μεταφοράς των ειδών μας στήπι σας με την μικρότερη δυνατή χρέωση.

ΤΕΧΝΙΚΗ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ: Τα είδη τα οποία εμπορεύμαστε έχουν την καλύτερη δυνατή υποστήριξη από εξειδικευμένο προσωπικό και πάντοτε φροντίζουμε να υπάρχει πλήρης επάρκεια ανταλλακτικών.

WARRANTIE: Από 30 ημέρες ως 24 μήνες ανάλογα με το είδος που αγοράζετε υπάρχει εγγύηση. Για την περίοδο της εγγυήσεως η επισκευή των μηχανημάτων θα είναι χωρίς χρέωση.

TEST: Όλα τα συστήματα έχουν τεστάρει επί σειρά ωρών και είναι όλα εφοδιασμένα με τα κατάλληλα καλώδια τροφοδοσίας. Κανένα μηχάνημα δεν φεύγει απεστάριστο και δεν παραδίδεται αν δεν είμαστε 100% σίγουροι για την καλή λειτουργία του.

ΤΙΜΕΣ: Οι τιμές και τα χαρακτηριστικά των μηχανημάτων υπόκεινται σε συχνές αλλαγές. Οι προσφορές ισχύουν για περιορισμένο αριθμό τεμαχίων. Τηλεφωνήστε τώρα να ενημερωθείτε για τυχόν αλλαγές στις τιμές.

EXTRA ΠΡΟΣΦΕΡΣ: Γίνονται για DEMO μηχανήματα σε ειδικές τιμές κάτω του κόστους.

4x4: Ευκολίες πληρωμής γίνονται ανάλογα με τις προσωπικές σας ανάγκες, μαζί μπορούμε να βρούμε την φόρμα που σας βολεύει να πληρώσετε και να σας βοηθήσουμε να αποκτήσετε τον υπολογιστή που επιθυμείτε.

SMART COMPUTERS

ΜΠΟΤΑΣΗ 6-102 82
ΑΘΗΝΑ (ΠΟΛΥΤΕΧΝΕΙΟ)

ΤΗΛ. 36 06 801

Π. ΠΑΛΜΗ 170 ΝΙΚΑΙΑ

ΤΗΛ. 49 65 511

☎ 36 06 801

και

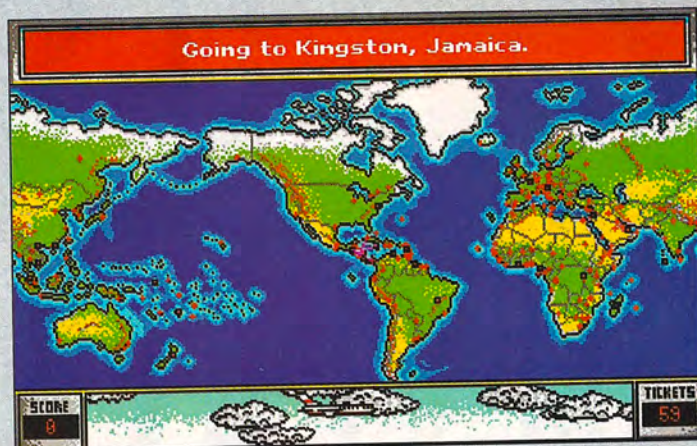
BUSHBUCK

Περίεργο σενάριο αλλά αρκετά διασκεδαστικό το BUSHBUCK της ACTIVISION. Το κινήγι του θησαυρού θα ήταν ο κατάλληλος τίτλος για το παιχνίδι αυτό. Σε όλη την υδρόγειο έχουν τοποθετεί διάσπαρτα κάποια ανεκτίμητης αξίας αντικείμενα.

Όπως καταλάβατε πρέπει να ψάξετε όλο τον κόσμο για να τα βρείτε. Παίρνετε το αεροπλάνο και ψάχνετε κάθε χώρα για τα αντικείμενα. Η βοήθειά σας είναι κάποιος "δείκτης" που εμφανίζεται στην οθόνη και ανάλογα με τη θέση που έχει σημαίνει ότι πλησιάζετε κάποιο αντικείμενο ή απομακρύνεστε. Ξεκινάτε με 60 περίπου εισιτήρια για τα αεροπορικά ταξίδια σας τα οποία είναι σχετικά λίγα αν δεν προσέξετε και ταξιδεύετε άσκοπα. Ανάλογα με την χώρα που βρίσκεστε και τις αεροπορικές διαδρομές που υποστηρίζει μπορείτε να μεταβείτε σε άλλη πόλη ή χώρα. Δεν γίνεται με μία διαδρομή να πάτε από την Μόσχα στην Αργεντινή (δεν θα είχε νόημα άλλωστε).

Το παιχνίδι θα γίνει ακόμα πιο διασκεδαστικό αν παίξετε με κάποιο φίλο σας. Θα ψάχνετε και οι δύο τα ίδια αντικείμενα και νικητής θα είναι αυτός που θα τα βρει πρώτος και θα τα επιστρέψει στην χώρα του. Το παιχνίδι υποστηρίζει όλες τις γνωστές κάρτες γραφικών CGA, EGA, VGA και MCGA καθώς και τις κάρτες ήχου Adlib, Sound blaster και Roland.

Θα κυκλοφορήσει σύντομα και θα σας δώσει την ευκαιρία να γίνετε ο πιο κοσμογυρισμένος άνθρωπος του πλανήτη μας.



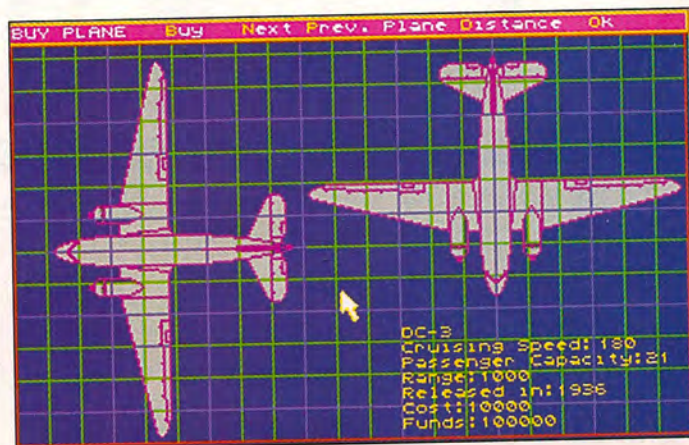
AIR BUCKS

Δεν ξέρω πώς έτυχε αυτό το μήνα και όλο αεροπλάνα, ταξίδια και περιέργες χώρες έχουν στόχο τα παιχνίδια που παρουσιάζω. Βλέπετε τέτοια εποχή τι άλλο θα είχαμε στο μυαλό μας ή μάλλον θα είχε στο μυαλό του ο Κροντηράς αφού αυτός είναι ο υπεύθυνος.

Τέλος πάντων ας μην τον σκεφτόμαστε και εκνευρίζομαστε αλλά ας φανταστούμε τη ωραία θα ήταν αν είχαμε μια αεροπορική εταιρία. Η IMPRESSIONS μας προσφέρει την δυνατότητα αυτή με το καινούργιο της παιχνίδι το AIR BUCKS.

Ξεκινάτε με μία αεροπορική

εταιρία και κεφάλαιο αρκετά υψηλό ώστε να αγοράσετε κάποια μικρά αεροπλάνα στην αρχή και να κάνετε τις πρώτες σας διαδρομές. Αγοράζετε δικαιώματα για να προσγειωνόσαστε σε άλλες χώρες, βάζετε τιμές στα εισιτήρια των αεροπλάνων, ορίζετε διαδρομές κλπ. Δηλαδή ό,τι κάνουν στη πραγματικότητα όλες οι αεροπορικές εταιρίες. Με τα λεφτά που θα βγάλετε (αν τα καταφέρετε) θα αγοράσετε καινούργια αεροπλάνα πιο σύγχρονα, θα χτίσετε αεροδρόμια κτλ. Το μόνο και βασικό μειονέκτημα του παιχνιδιού είναι το interface με τον χρήστη. Το πρόβλημα αυτό παρουσιάζεται



σε όλα τα παιχνίδια της Impressions και απ'ότι φαίνεται δεν σκοπεύει να κάνει κάποια βελτίωση στο τομέα αυτό.

Ευτυχώς που όλα τα προη-

γούμενα παιχνίδια της συνοδεύονταν από κατατοπιστικά εγχειρίδια και το ίδιο ελπίζω να συμβεί με το AIR BUCKS. Αναμένουμε την κυκλοφορία του σύντομα.

LURE OF THE TEMPTRESS

Είναι ένα καινούργιο RPG από την VIRGIN. Η υπόθεση εκτυλίσσεται περίπου στο μεσαίωνα με εσάς να αναλαμβάνετε το ρόλο ενός νέου πολεμιστή με το όνομα DIERMOT όπου πρέπει να βρείτε αυτούς που σας έστειλαν στη φυλακή, κάποια ανύποπτη στιγμή ενώ ζούσατε ήσυχα στη χώρα σας. Παράλληλα πρέπει να επαναφέρετε την ηρεμία στο βασίλειό σας αφού αυτοί που σας φυλάκι-σανε την έχουν διαταράξει.

Το σενάριο του παιχνιδιού ίσως να μην αποτελεί πρωτοτυπία αλλά αυτό είναι το μοναδικό αρνητικό (αν μπορούμε να το θεωρήσουμε αρνητικό) στο παιχνίδι. Τα γραφικά είναι καταπληκτικά και παρόλο που η εταιρία δεν φημίζεται για τα RPG παιχνίδια της πραγματικά δεν έχει τίποτα να ζητήσει από μία παραγωγή της Sierra ή η Lucas.

Το κύριο χαρακτηριστικό του LURE είναι ο ρεαλισμός που υπάρχει στο τομέα του animation και ειδικά η εισαγωγή του παιχνιδιού που σας δημιουργεί ένα πραγματικά υπέροχο συναίσθημα.

Το LURE θα είναι σύντομα στη χώρα μας και -τυχερé Νταμουλάκη- προβλέπεται ότι θα περάσουμε αρκε-τές ώρες μαζί του.



THE DAGGER OF AMON RA



CRISIS IN THE KREMLIN

Τα σχετικά πρόσφατα γε-γονότα στην πρώην Σο-βιετική Ενωση φαίνεται ότι επηρέασαν και την Micro-rose. Το CRISIS IN THE KREMLIN είναι ένα παιχνίδι με "γεωπολιτικό" προσανατο-λισμό (έ;) που σας δίνει την ευκαιρία να γίνεται πρόεδρος της Σοβιετικής Ενωσης. Επι-λέγετε τον πρόεδρο που θέ-λετε (Yeltsin, Gorbachev κλπ) και ξεκινάτε να κυβερ-νήσετε την υπερδύναμη χώ-ρα. Θα πρέπει να την κρατή-σετε ενωμένη και να προσέ-ξετε τις εξεγέρσεις που πιθα-νότατα θα γίνουν αν δεν ακο-λουθήσετε σωστή τακτική. Η πολιτική δεν περιορίζεται μό-

νο στη χώρα σας αλλά θα πρέπει να ακολου-θήσετε και σωστή εξω-τερική πολιτική για να έχετε καλές σχέσεις και με τις υπόλοιπες χώρες. Το παιχνίδι εί-ναι αρκετά ρεαλιστικό στα περισσότερα ση-μεία του χωρίς υπερβο-λές. Για το πόσο καλά κυβερνάτε τη χωρά σας ενημερώνεστε από δια-γράμματα και ποσοστά ανάλο-γα με το κλάδο που σας ενδια-φέρει. Για παράδειγμα μπο-ρείτε να δείτε κατά πόσο εί-ναι ευχαριστημένος ο λαός από την πολιτική σας, τα χρέη σας, το ποσοστό που είστε



αγαπητός στη χώρα σας και στις άλλες κτλ. Το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει για PC και θα υποστηρίζει κάρτες οθόνης EGA/VGA και όλες τις γνω-στές κάρτες ήχου, απαραίτη-τος είναι και ένας σκληρός δί-σκος. Υπομονή σύντροφοι...

SHANGHAI II

Οταν πρωτοκυκλοφόρησε το SHANGHAI προκάλεσε πα-νικό στις αίθουσες των coin-op. Με τις ώρες στηνόμαστε για να παίξουμε ένα παιχνίδι και όπως ήταν φυσικό χάναμε γρήγο-ρα αλλά δεν υπήρχε ευκαιρία για ένα δεύτερο παιχνίδι. Ακολούθησε βέβαια η μεταφορά του στους υπο-λογιστές και μετά απο την επιτυχία που γνώρισε εκεί ακολούθησε και η δεύτερη έκδοση του SHANGHAI.

Για όσους δεν γνωρίζουν το παιχνίδι να πούμε ότι μας εμφανί-ζονται ένας αριθμός από μικρά "πλακάκια" με διάφορα σχέδια πά-νω σε αυτά. Τα πλακάκια είναι το-ποθετημένα σε μία μορφή πυραμί-δας. Σκοπός είναι να επιλέγουμε

τα "πλακάκια" που έχουν όμοια σχέ-δια (υπάρχουν από κάθε σχέδιο τέσσερα πλακά-κια) μέχρι να τα βγάλουμε όλα. Το SHANGHAI II από την ACTIVISION είναι στον ίδιο τύ-πο και το μόνο που διαφέρει είναι κάποιες πρόσθετες δυνατότητες που έχει και ορισμένα καινούργια χαρακτηριστικά όπως το να παί-ζουν δύο παίχτες ταυτόχρονα και να προσπαθεί ο ένας να εμποδίσει τον άλλο για να βγάλει τα πλακάκια του.



Το πρόγραμμα είναι καταπληκτι-κό και σίγουρα θα είναι μία καλή αγορά στην συλλογή των στρατη-γικών παιχνιδιών σας. Θα κυκλο-φορήσει για PC format και ελπίζου-με να ακολουθήσει και στους υπό-λοιπους υπολογιστές.

Ο τίτλος "THE DAG-GER OF AMON RA" που είναι το καινού-ργιο παιχνίδι της Sierra ίσως να μην σας λείει και πολλά πράγματα. Αλλά αν σας λέγαμε ότι είναι η συ-νέχεια του COLONEL'S BEQUEST. Δεν ήταν δυνα-τόν ένα τόσο όμορφο παι-χνίδι να μην έχει και συνέ-χεια ειδικά από μια εταιρία όπως η Sierra.

Στο πρώτο μέρος ο ήρω-ας του παιχνιδιού ήταν η Laura Bow μία νέα κοπέλα που έπρεπε να λύσει το μυ-στήριο με τις δολοφονίες και την κληρονομιά του θεί-ου κάποιος φίλης της. Πολλοί θα αντιμετώπισατε πρόβλημα και μετο τέλος του παιχνιδιού που ήταν αρκετά περίεργο αλλάε-ντυπωσιακό.

Η υπόθεση του δεύτε-ρου μέρους εξελίσσεται μέσα σεκάποιο πλοίο με ήρωα την Laura και το σε-νάριο είναι πάνω κάτω τοί-διο δηλαδή φόνοι, μυστή-ρια και παγίδες. Είμαστε επιφυλακτικοί και ελπίζου-με να το δούμε σύντομα στην χώρα μας για μία εκτενέστερη παρουσίαση ώστε τα συμπερασμά-του θα βγάλουμε ναείναι αξιόπιστα.

Υπομονή adventurάδες.

ISHAR



Ακόμα ένα RPG γι'αυτό το μήνα αυτή τη φορά όμως από την Γαλλική εταιρία SILMARILS. Το ISHAR είναι ένα μεγάλο οχυρό (σαν πόλη) και ο μοναδικός κάτοικός του είναι ένα σατανικό πλάσμα που έχει σπειρίσει τον πανικό στο βασίλειο και καταστρέφει ότι θρει μπροστά του.

Γενικά το interface του είναι αρκετά φιλικό και απλό με τον παίχτη (μοιάζει με το EYE OF BEHOLDER). Φτιάχνετε την δική σας ομάδα η οποία μπορεί να αποτελείται από,τι είδους χαρακτήρα θέλετε (Ξέρετε εσείς: μάγους, Paladin κλπ). Κάθε χαρακτήρας θέβαια έχει διαφορετικά ποσοστά δύναμης, μαγείας και για διαφορετικό σκοπό. Για τους μάγους -άκου Νταμουλάκη να μαθαίνεις- υπάρχουν παραπάνω από 40 spells και δυνατότητα για να δημιουργήσουν τα δικά τους (ανάλογα με τον μάγο).

Το ISHAR μοιάζει να είναι ένα συναρπαστικό παιχνίδι RPG που καθηλώνει τον παίχτη μέχρι τέλους. Ευτυχώς δεν έχει μία και μοναδική λύση δηλαδή κάποια στάνταρ βήματα να ακολουθήσετε για να τελειώσει.

Για να μην μείνει κανένας δυσαρεστημένος η SILMARILS φρόντισε να το βγάλει σε όλα τα format υπολογιστών.

LETHAL WEAPON 3

Ο,τι καλό περνάει από το σινεμά τις περισσότερες φορές περνάει και από το monitor μας.

Ο λόγος αυτή τη φορά είναι για την ταινία "Φονικό Οπλο 3" με τον γνωστό ηθοποιό Mel Gibson.

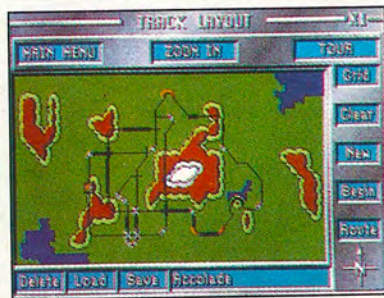
Η ταινία (το πρώτο μέρος) ήταν καταπληκτική και ο Gibson έδωσε τον καλύτερό του εαυτό παίζοντας έναν "ψυχοπαθή" που επεδίωκε τον θάνατο -όπως έχουμε και εμείς τον μαζόχα Κροντηρά- με τον δικό του τρόπο.

Η OCEAN λοιπόν πήρε τα δικαιώματα για να κυκλοφορήσει το παιχνίδι με τίτλο "LETHAL WEAPON 3" από την ομώνυμη ταινία που παίζεται αυτή τη στιγμή στους κινηματογράφους της Αμερικής.

Δεν ξέρουμε ποιά θα είναι αυτό που θα δούμε γρηγορότερα στη χώρα μας, η ταινία ή το παιχνίδι (μακάρι το δεύτερο). Σύντομα στο μόνιτορ της γειτονιάς σας.



GRAND PRIX UNLIMITED



μές πάντως το παιχνίδι είναι αρκετά καλό και ρεαλιστικό όπως είπαμε ενώ από πλευράς γραφικών και animation δεν πάει πίσω.

Επιλέξτε ένα από τα γρηγορότερα αυτοκίνητα formula one και τρακάρε με τον δικό σας τρόπο (στην αρχή πάντα έτσι γίνεται). Το παιχνίδι έρχεται από την ACCOLADE την πλέον ειδική στα driving simulations. Περιέχει 16 διαφορετικές πίστες και τα 5 καλύτερα αυτοκίνητα της formula one.

Το παιχνίδι είναι αρκετά ρεαλιστικό ιδιαίτερα στο τρόπο που συμπεριφέρεται το αμάξι ανάλογα με τις καιρικές συνθήκες της πίστας. Μια έξτρα δυνατότητα του παιχνιδιού εκτός του replay που δίνει για μία συγκλονιστική φάση του αγώνα είναι και η δυνατότητα να τοποθετείτε κάμερες σε όποιο σημείο της πίστας θέλετε. Σε γενικές γραμμές

SONIC 2



Ερχεται ο μεγάλος, ο τεράστιος, ο ένας και μοναδικός Sonic.

Για την ακρίβεια Ξαανάρχεται μετά την σαρωτική του επιτυχία, εμπορική και ποιοτική.

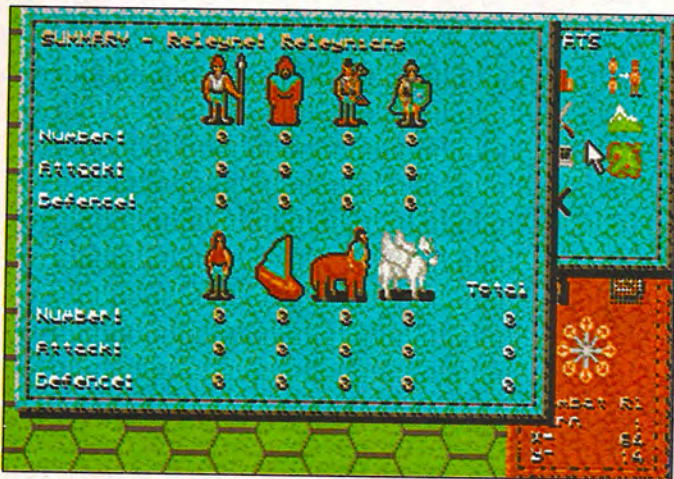
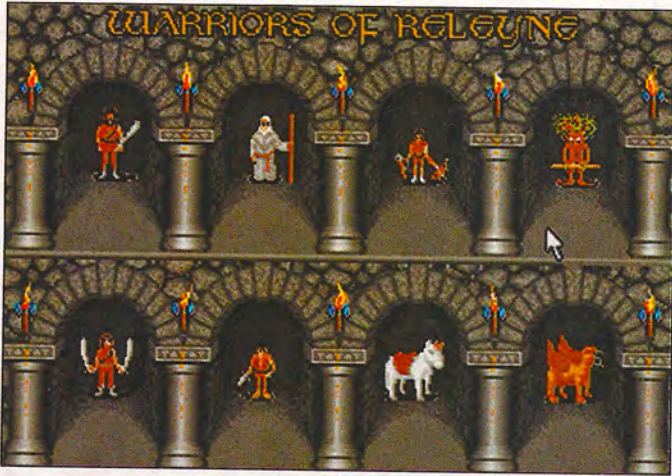
Να μην ξεχνάμε ότι σάρωσε όλα τα βραβεία περίπου και πιθανότατα θα κάνει το ίδιο και με την δεύτερή του εμφάνιση.

Θα κυκλοφορήσει λοιπόν ταυτόχρονα σε Ευρώπη, Ιαπωνία και ΗΠΑ στις... 24... Νοεμβρίου... 1992!

YES!!! Η εμφάνισή του αυτή θα είναι και στα τρία μηχανήματα της SEGA, Game Gear, Mega Drive και Master System. Πάρτε κάποιο από αυτά τα μηχανήματα

γρήγορα...

WARRIORS OF RELEYNE



Ενα πολύ δυνατό παιχνίδι στρατηγικής από την **IMPRESSIONS**. Μην απορείτε, το έχουμε επαναλάβει συχνά ότι η **IMPRESSIONS** στα δέκα παιχνίδια που θγάζει και τα δέκα είναι στρατηγικής! Φημολογείται ότι οι προγραμματιστές της είναι απόστρατοι αξιωματικοί!

Στο παιχνίδι τώρα, αναλαμβάνεται να σώσετε το βασίλειο του Releyne ενός νησιού που κινδυνεύει από την εισβολή των δυνάμεων του Dharaki. Ο στρατός σας αποτελείται από ικανότατους πολεμιστές με διαφορετικά χαρακτηριστικά ο καθένας (αντοχή, δύναμη κλπ).

Μπορείτε ακόμα να κατατάξετε πολεμιστές ώστε να πολεμήσουν στο πλευρό σας.

Η νίκη και η δόξα θα έρθουν μόνο αν καταφέρετε να "αφάνισετε" τους πολεμιστές του Dharaki και ταυτόχρονα να υπερασπιστείτε το Releyne.

Τα γραφικά κυμαίνονται σε υψηλά επίπεδα ενώ μειονεκτεί, που αλλού, στο interface με τον χρήστη να χτυπιέται πάνω στο πληκτρολόγιο (πάλι!).

**ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΑΛΛΑΞΩ
ΤΟ COMPUTER ΜΟΥ...
ΤΙ ΝΑ ΚΑΝΩ;**



**Μην ανησυχείτε
υπάρχει λύση.**

Ελάτε σε μας να βρείτε τα καλύτερα μοντέλα που κυκλοφορούν στην αγορά από AMSTRAD 6128, ATARI ST, AMIGA, PC-XT/AT/SX/386 ως PC 486.

Θα σας βοηθήσουμε να αλλάξετε τον παλιό σας υπολογιστή μ' έναν άλλο καλύτερο, πιά σύγχρονο ο οποίος θα καλύπτει τις ανάγκες σας και θα μπορεί να ανταποκριθεί πλή-

ρως στις μελλοντικές σας απαιτήσεις.

Γι' αυτό μην καθυστερείτε. **Τηλεφωνήστε τώρα** στο **3606801** ή στο **4965511** για να πάρετε περισσότερες πληροφορίες, για οποιαδήποτε ανταλλαγή καινούργιου ή καλομεταχειρισμένου υπολογιστή.

Σας περιμένουμε να περάσετε από τα καταστήματά μας και να σας βοηθήσουμε δίνοντας σας αυτό που θέλετε στις **πιο χαμηλές τιμές** και με **ευκολίες πληρωμής**.



PC AT 286-386-486

VDR286 16/20Mhz
VDR386 16Mhz sx
VDR386 33/40Mhz
VDR486 33Mhz
VEGAS386 16Mhz sx
AVAX286 16Mhz
AVAX386 25Mhz
AVAX386 40Mhz
AVAX486 33Mhz
AVAX486 50Mhz
PEACOCK386 SX
GOLDSTAR286 12Mhz
GOLDSTAR386 25Mhz
GOLDSTAR486 33 Mhz
DATA CARRER286 16/20Mhz
DATA CARRER386 16Mhz sx
DATA CARRER386 33/40Mhz
DATA CARRER486 33Mhz

ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΣΕ ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ Η/Υ ΜΕ ΕΓΓΥΗΣΗ ΚΑΙ SERVICE

AMSTRAD PC 1512	...30.000+4X10.500
AMSTRAD PC 1640	...35.000+4X11.000
HYUNDAI 16V	...35.000+4X11.000
ATARI PCI EGA	...30.000+4X11.500
EURO PC	...30.000+4X 9.500
TURBO-X	...35.000+4X12.000
VEGAS V20C	...35.000+4X15.900
AT 286 HD DUAL	...70.000+5X16.000
AT 286 HD DUALCALL
OLIVETTI PC COL	...39.000+4X12.500
PC ΔΙΑΦΟΡΑ	...30.000+2X15.000
AMSTRAD 6128 GREEN35.000
AMSTRAD 6128 COLOR59.000
AMIGA 50088.000
ATARI 520STFM69.000
ATARI 520STE85.000
ATARI 1040STF85.000
ARCHIMEDES A-3000149.000

ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ
ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ
ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

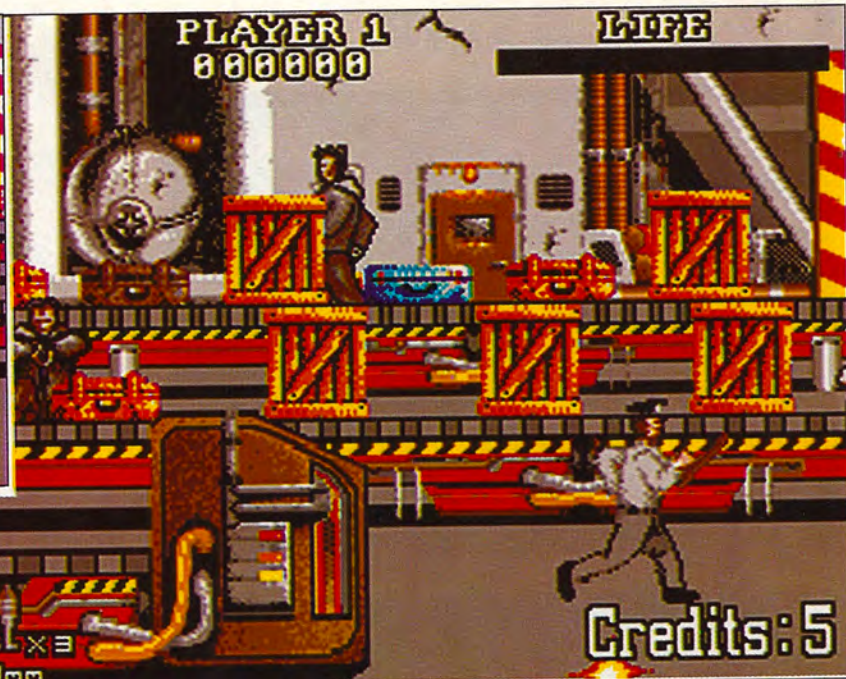
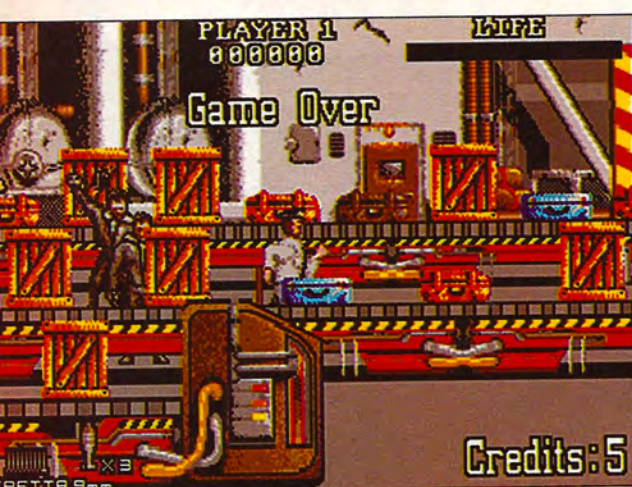
SMART

COMPUTERS

ΜΠΟΤΑΣΗ 6 - 102 82 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 3606801
ΠΕΤΡΟΥ ΡΑΛΛΗ 170 ΝΙΚΑΙΑ, ΤΗΛ.: 4965511

PREVIEWS

DIE HARD 2



Mετά την αποτυχία του DIE HARD 1 η

Grand-slam αποφάσισε να κυκλοφορήσει το DIE HARD 2 αναβαθμισμένο. Η προ-

σπάθεια που έγινε είναι πραγματικά αξιόλογη αλλά θέλει ακόμα πολύ δουλειά.

Το παιχνίδι μοιάζει αρκετά στο Operation Wolf όσον αφορά το χειρισμό του. Μας εμφανίζεται μία στατική εικόνα όπου πετάγονται δεξιά και αριστερά κάτι

όντα που μοιάζουν με ανθρώπους (υπερβολές!!) και πρέπει με το υπερμεγεθυμένο στόχαστρο που έχουμε να τους πετύχουμε. Το κακό είναι ότι το στόχαστρο του όπλου μας περιορίζεται μέσα στα όρια της οθόνης και δεν μπορούμε να ση-

μαδέψουμε και να πυροβολίσουμε κάτι έξω απ'αυτήν (πχ τον Αρχισυντάκτη).

Θα κυκλοφορήσει για Amiga και θα ακολουθήσει έκδοση για PC.

Οι ATARόβιοι δυστυχώς δεν θα δουν ποτέ το παιχνίδι.

DELIVERANCE 2

Hαποστολής σας στο παιχνίδι αυτό είναι να εντοπίσετε και να ελευθερώσετε τις νεράιδες του Realm από τα νύχια (και τι νύχια ε!! τύφλα να έχει η Madison) του σατανά.

Ο δρόμος για την κόλαση είναι μαρτύριο-κυριολεκτικά, αλλά όταν φτάσετε εκεί θα δείτε ότι τα πράγματα είναι ακόμα χειρότερα. Θα αντιμετωπίσετε κάθε είδους σατανική παγίδα που μπορείτε να φανταστείτε και ένα αρκετά μεγάλο αριθμό από τρυφερά διαβολάκια.

Το DELIVERANCE 2 είναι ένα arcade adventure που υπόσχεται αρκετή δράση με τον μεγαλώσωμο πολεμιστή που ελέγχετε.

Τα γραφικά είναι πολύ ωραία και το sprite κινείται αρκετά καλά παρά το μεγάλο σχετικά μεγεθός του. Τα χρώματα ίσως να υστερούν λίγο-υπάρχει φοβερή όμως διαύγεια στην εικόνα- αλλά δεν νομίζω ότι αποτελεί το αρνητικό στοιχείο ή τουλάχιστον ένα μειονέκτημα που θα μείωνε την αξία του παιχνιδιού. Θα διατίθεται σύντομα για Amiga και ST.



KYRANDIA

Τί είναι ακριβώς αυτό το παιχνίδι ακόμα δεν ξέρουμε! Ζητούμε συγγνώμη για αυτό! Μοιάζει σαν κάτι ανάμεσα σε Monkey Island και Eye of the Beholder με κάποια δικά του χαρακτηριστικά.

Οι φήμες για αυτό το παιχνίδι λένε ότι οι προγραμματιστές που κρύβονται πίσω, είναι αυτοί που φτιάξαν το Eye of the

Beholder.

Πάντως η εταιρία που θα το κυκλοφορήσει θα είναι η VIRGIN.



Η υπόθε-

ση είναι αρκετά πολύπλοκη καθώς ελέγχετε έναν επίδοξο ντεντέκτιβ με το όνομα Felicity Kendal ο οποίος έχει κάποιες ενισχυμένες δυνατότητες μάγου (γίνονται και τέτοια στα παιχνίδια).

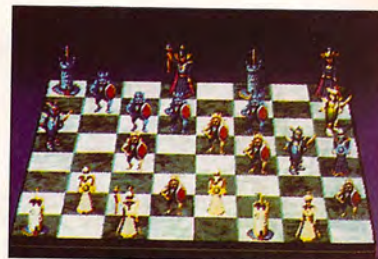
Σε αυτό το σημείο ίσως σας απογοητεύσω αν σας πω ότι το KYRANDIA σίγουρα θα κυκλοφορεί (μόνο;) σε CD ROM. Το θέμα είναι αν θα κυκλοφορεί και σε απλές δισκέτες για όλους τους άλλους χρήστες που οι οικονομικές δυνατότητές τους δεν τους επιτρέπουν να ακολουθήσουν τις εξελίξεις της πληροφορικής. Μιλάμε για PC πάντως.

GRANDMASTER CHESS

Ενα πολύ δυνατό σκάκι από την CAPSTONE. Τα γραφικά και τα χρώματα είναι καταπληκτικά ενώ η δυνατότητα για απεικόνιση διαφορετικών μορφών για κάθε πιόνι θα σας εντυπωσιάσει. Το παιχνίδι δεν προσφέρεται μόνο για έμπειρους καθώς διαθέτει πολλά επίπεδα δυσκολίας.

Στα θετικά του παιχνιδιού μπορούμε να προσθέσουμε και την επιλογή που έχει για επανάληψη των κινήσεων που έχουμε κάνει και όχι της τελευταίας όπως τα περισσότερα ανάλογα προγράμματα. Αντίστοιχα για τους έμπειρους σκακιστές υπάρχουν άλλες επιλογές όπως για παράδειγμα χρόνος για την κίνηση. Απ'όλα τα προγράμματα σκακιού που έχω δει το GRANDMASTER μου άρσε περισσότερο.

Υποστηρίζει 3D και 2D γραφικά ανάλογα θέβαια με την κάρτα την ανάλυση και την μνήμη που έχετε. Απαιτείται σκληρός δίσκος και 1MB μνήμη ειδικά για τα 3D γραφικά και κάρτα οθόνης EGA ή μεγαλύτερη. Τα ηχητικά εφέ μπορείτε να τα ακούσετε από Ad Lib, Sound Blaster και Roland αν διαθέτετε μία απ'αυτές. Συνιστώ άφοβα στους φίλους του σκακιού να το προσθέσουν στη συλλογή τους, αξίζει.



ΤΟ DATA.....P ΣΤΟ ΧΑΛΑΝΔΡΙ

ΣΥΝΕΧΟΜΕΝΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ
Σ' ΟΛΑ ΤΑ ΕΙΔΗ ΜΑΣ

ΟΛΟΚΛΗΡΩΜΕΝΗ ΛΥΣΗ
ΣΤΟ ΘΕΜΑ
ΤΑΜΕΙΑΚΗΣ ΜΗΧΑΝΗΣ

ΣΑΣ ΠΕΡΙΜΕΝΕΙ

Με τη

ΦΙΛΙΚΗ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ

Και τη

ΜΕΓΑΛΗ ΤΟΥ ΠΟΙΚΙΛΙΑ

ΣΕ

PC+HOME + PRINTERS
AMSTRAD + GREAT WALL
SCHNEIDER PC + STAR
AMIGA + ATARI
ΚΑΙ ΜΕΓΑΛΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΣΕ
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΑ
ΚΑΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ ΟΛΑ
ΤΑ COMPUTERS



ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ: ΤΑΚΗΣ ΜΑΘΙΟΥΛΑΚΗΣ

ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ
ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ
ΣΕ ΟΛΗ

ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ
ΠΛΑΤΩΝ ΠΛΑΖΑ
1ος ΟΡΟΦΟΣ • ΠΛΑΤΩΝΟΣ 7
152 34 ΧΑΛΑΝΔΡΙ
ΤΗΛ: 6826593
FAX: 6852384

ΕΞΟΥΣΙΟΔΟΤΗΜΕΝΟΣ DEALER: AMSTRAD-STAR-ATARI-COMMODORE-GREAT WALL
ΑΠΟΚΛ. ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ για SEGA MOVIE GAMES στα COMPUTER SHOPS ΧΑΛΑΝΔΡΙΟΥ

Κάποιος χαρακτήρισε κάποτε την Ελλάδα σαν "τη χώρα του ονείρου", χαρακτηρισμός μάλλον σωστός αλλά και με διπλή σημασία. Η Ελλάδα είναι η χώρα όπου μπορεί κανείς να ζησει μια ονειρεμένη ζωή -αν είναι ξένος - αλλά και η χώρα όπου τα πάντα κινούνται σαν σε όνειρο, γιατί απλά, οι πάντες και τα πάντα φαίνονται να κοιμούνται!

Σε αυτή την κατάσταση βρίσκεται και η Παιδεία μας, όπως όλοι γνωρίζουμε πολύ καλά. Το εκπαιδευτικό μας σύστημα πάσχει, από την κορυφή ως τη βάση, μπλεγμένο εδώ και δεκαετίες στις πολιτικές και κοινωνικές μας ανισορροπίες και αναταράξεις, αγκυλωμένο στα γρανάζια της γραφειοκρατίας και της προχειρότητας που μας διακρίνει σαν Έλληνες, στις άσχημες μας στιγμές...

Δεν πρόκειται να σας μιλήσω, βέβαια, ούτε για τα φτωχά και ανεπαρκή προγράμματα σπουδών, την έλλειψη διδακτι-

φανούν χρήσιμα.

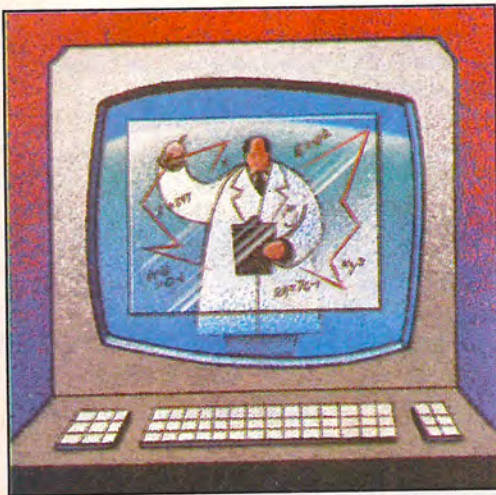
Φυσικά, εκτός από την Ελλάδα, πολλοί προτιμούν να συνεχίσουν τις σπουδές τους σε διάφορες ξένες χώρες, ειδικά στις ΗΠΑ, την Αγγλία, τη Γαλλία, τη Γερμανία και την Ιταλία, όπου σίγουρα υπάρχουν πολλά Πανεπιστήμια και Κολλέγια που προσφέρουν σπουδές πάνω σε πολλούς τομείς τις πληροφορικής, αλλά επιλέον, υπάρχουν και οι ευκαιρίες για επαγγελματική αποκατάσταση σε διάφορες εταιρείες πληροφορικής ή Ινστιτούτα Ερευνών. Χρήσιμες πληροφορίες για αυτά μπορεί κανείς να πάρει από τις αντίστοιχες πρεσβείες των χωρών αυτών, όπως και από Ιδρύματα όπως το Βρετανικό Συμβούλιο ή το Ίδρυμα Φουλμπράιτ. Για τους τολμηρούς, υπάρχουν και ορισμένα εκπαιδευτικά προγράμματα που προσφέρουν άλλες χώρες, προηγμένες στην Πληροφορική, όπως η Ιαπωνία.

Τι γίνεται όμως στην Ελλάδα; Στον δημόσιο τομέα, υπάρχουν οι σχολές πληροφορικής και τα αντίστοιχα τμήματα στα Πανεπιστήμια Πατρών, Κρήτης και Αθήνας, ενώ, σχετικά με την Πληροφορική τμήματα, λειτουργούν και σε άλλα Πα-

ΠΑΙΔΕΙΑ ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ

Σ Τ Η Ν Ε Λ Λ Α Δ Α Τ Ο Υ ' 9 2

ΤΟΥ **Β. ΛΟΥΜΗ**



κού προσωπικού και εποπτικών μέσων, ούτε φυσικά για τις πολύ μεγάλες ελλείψεις σε αίθουσες - σωστές αίθουσες - διδασκαλίας. Πολύ περισσότερο, δεν μπορώ να κάνω παρά απλή αναφορά στο κυριότερο - κατά τη γνώμη μου - πρόβλημα, την έλλειψη σαφούς προσανατολισμού και στρατηγικής στον τόσο καίριο και ευαίσθητο αυτό χώρο, που πάνω απ' όλα χρειάζεται στόχους, συνέπεια στην εφαρμογή τους και στήριξη από όλα τα ενδιαφερόμενα μέρη.

Θα ασχοληθώ όμως με ένα θέμα που ενδιαφέρει δεκάδες χιλιάδες μαθητές κάθε χρόνο, ιδιαίτερα τέτοια εποχή, και αυτό είναι η επαγγελματική τους κατάρτιση, ειδικότερα οι δυνα-

τότητες που υπάρχουν για σπουδές στο χώρο της Πληροφορικής. Καθώς οι Πανελλαδικές εξετάσεις για την εισαγωγή στα διάφορα δημόσια Εκπαιδευτικά Ιδρύματα και Σχολές είναι πια παρελθόν, πολλοί μαθητές αντιμετωπίζουν το ενδεχόμενο της συνέχισης των σπουδών τους σε κάποια Ιδιωτική σχολή στην Ελλάδα ή το Εξωτερικό. Σε μια προσπάθεια να βοηθηθούν αυτοί οι απόφοιτοι στην ενημέρωσή τους για την κατάσταση που επικρατεί στην Ελλάδα, στον τομέα της εκπαίδευσης στο χώρο της Πληροφορικής, θα προσπαθήσω να δώσω μερικά στοιχεία που πιστεύω να

ενεπιστήμια και υπάρχουν και κάποια τμήματα στα ΤΕΙ, ειδικά στο χώρο των τεχνικών ηλεκτρονικών υπολογιστών. Σεμινάρια πάνω σε θέματα πληροφορικής προσφέρει και το ΕΛΚΕΠΑ, αυτά όμως είναι είτε επιδοτούμενα, με αντικείμενο παρόμοιο με αυτό των υπόλοιπων ιδιωτικών σχολών, είτε απευθύνονται σε στελέχη διαφόρων επαγγελματικών χώρων που ενδιαφέρονται να επιμορφωθούν πάνω σε συγκεκριμένα θέματα που έχουν σχέση με την Πληροφορική (π.χ. χρήση κάποιου προγράμματος, προγραμματισμός ειδικών εφαρμογών κ.α).

Στον χώρο της ιδιωτικής εκπαίδευσης, που μας ενδιαφέρει κυρίως, η κατάσταση είναι... χασοτική! Ο υποψήφιος σπουδαστής έχει να διαλέξει ανάμεσα στα διάφορα "κολέγια" που λειτουργούν στη χώρα, τα οποία όμως δεν προσφέρουν πάντοτε εχέγγυα για αναγνώριση των σπουδών που προσφέρουν ως πανεπιστημιακού επιπέδου, στις αναγνωρισμένες από το κράτος σχολές, και σε διάφορα ιδρύματα- ινστιτούτα, που διαφημίζουν σπουδές πάνω στους υπολογιστές γενικώς...

Ως γνωστόν, στην Ελλάδα είσαι ό, τι δηλώσεις, έτσι πολλές "σχολές" βρίσκουν την ευκαιρία να διαφημίζουν την "εκπαίδευση" που προσφέρουν, συνήθως εκμάθηση κάποιων λειτουργιών ενός υπολογιστή, συνοδευόμενα από κάποιες γνώσεις για ορισμένες γλώσσες προγραμματισμού (Basic, Pascal κ.λ.π, ή ακόμη βασικές γνώσεις χειρισμού γνωστών πακέτων, όπως Lotus 1-2-3, Excel κ.α. Περιττό να πούμε, ότι αυτές οι γνώσεις δεν αρκούν παρά μόνο για όσους δεν έχουν στόχο να ασχοληθούν με την πληροφορική ως κύριο επάγγελμα, αλλά χρειάζονται επικοινωνικά ορισμένες επιμέρους γνώσεις χειρισμού ενός υπολογιστή. Είναι πάντως χρήσιμες σε υπαλλήλους επιχειρήσεων ή ιδιώτες, που ενδιαφέρονται για προσωπική χρήση των όσων θα διδαχθούν.

Το υπουργείο Παιδείας έχει αναγνωρίσει ορισμένες ιδιωτικές σχολές, είτε σαν Τεχνικά Επαγγελματικά Λύκεια (ΤΕΛ), είτε σαν Τεχνικές Επαγγελματικές Σχολές (ΤΕΣ). Είναι οι σχολές που περιλαμβάνονται στο πίνακα που συνοδεύει το κείμενο.

Εδώ θα πρέπει να σημειωθεί ότι όταν απευθυνθήκαμε

στο υπουργείο Παιδείας, ζητώντας τον κατάλογο με όλες τις σχολές που ασχολούνται με την εκπαίδευση στον τομέα της Πληροφορικής, το υπουργείο απάντησε ότι μπορεί να μας προμηθεύσει μόνο τις "αναγνωρισμένες", ενώ για τις υπόλοιπες "νίπτει τας χείρας του"! Αναρωτιέται κανείς πώς μπορεί να πάει μποροστά αυτός ο τόπος, όταν το υπουργείο είτε αγνοεί, είτε δεν ενδιαφέρεται να ελέγξει τι ακριβώς συμβαίνει σε αυτό το χώρο, και πόσες από τις διάφορες "σχολές" που ξεφυτρώνουν κάθε μέρα έχουν πραγματική σχέση με το αντικείμενο που διαπραγματεύονται! Ίσως οι αρμόδιοι πιστεύουν ότι ο κάθε πολίτης είναι σε θέση να ελέγξει εύκολα και με ασφάλεια κατά πόσο τα όσα επαγγέλλονται οι ιδιοκτήτες κάθε σχολής ανταποκρίνονται στην πραγματικότητα. Μόνο που δεν είναι έτσι...

Αυτό φυσικά δε σημαίνει ότι μόνο οι "αναγνωρισμένες" από το Κράτος σχολές είναι οι "καλές", ούτε ότι όλες αυτές είναι υψηλού επιπέδου. Θα έπρεπε όμως να υπάρχει μια καλύτερη εποπτεία του χώρου από την πολιτεία, τουλάχιστον στο επίπεδο της πλήρους καταγραφής των όσων ασχολούνται με το αντικείμενο. Σε κάθε περίπτωση, κάποιος που επιλέγει τις αναγνωρισμένες από το υπουργείο Παιδείας σχολές, έχει την εξασφάλιση πως στο τέλος των σπουδών του θα πάρει ένα πτυχίο αναγνωρισμένο από το κράτος, και πως το πρόγραμμα, οι ώρες διδασκαλίας και άλλα βασικά στοιχεία ελέγχονται και καθορίζονται από την πολιτεία. Αυτό φυσικά σημαίνει ότι είναι και περισσότερο δύσκαμπτα στις εξελίξεις και τις ανάγκες που μπορεί να διαμορφωθούν σε ένα χώρο τόσο γρήγορα εξελισσόμενο, όσο αυτός της Πληροφορικής. Εδώ είναι η ευθύνη, τόσο του υπουργείου, όσο και των διαφόρων εκπαιδευτικών ιδρυμάτων, να διαμορφώνουν τέτοια προγράμματα σπουδών, ώστε ο απόφοιτος από αυτές να είναι σε θέση να ανταποκριθεί στις ανάγκες του επαγγέλματος που έχει διαλέξει, τώρα αλλά και στο μέλλον.

Θα πρέπει να πω εδώ ότι στη σημερινή εποχή, πολλοί δυστυχώς ακολουθούν την κατεύθυνση της Πληροφορικής, όχι επειδή είναι αυτή που τους αρέσει και την προτιμούν, ούτε επειδή έχουν τη δυνατότητα να βρουν εργασία στο χώρο όταν τελειώσουν τις σπουδές τους, αλλά απλά και μόνο επειδή η Πληροφορική σήμερα είναι πολύ "του συρμού"! Οποιοσ δεν ξέρει τί να σπουδάσει, σπουδάζει "πληροφορική"! Τόσο από προσωπική πείρα, όσο και από γενικότερες διαπιστώσεις, πολλά, μα πάρα πολλά παιδιά αποφοιτούν κάθε χρόνο από διάφορες σχολές, μην έχοντας στην κυριολεξία ιδέα από πληροφορική, καμμία αίσθηση του αντικειμένου, σε σημείο που δεν είναι καν σε θέση να εκτελέσουν μια απλή λειτουργία, όπως το να πάρουν κατάλογο με τα περιεχόμενα μιας δισκέτας, κοινώς "να κάνουν dir"! Αυτό θα ήταν αστείο, αν δεν ήταν αληθινό...

Δυστυχώς, όπως στο παραμύθι έτσι και στην ελληνική Παιδεία, ο Βασιλιάς είναι γυμνός, αλλά δεν το γνωρίζει. Δεν αρκεί να έχει κανείς τη δυνατότητα να φοιτήσει σε κάποια από τις πολλές σχολές που υπάρχουν. Χρειάζεται να αγαπάει αυτό που κάνει, να μοχθήσει, και να περάσει ατέλειωτες ώρες πάνω σε ένα υπολογιστή - όχι παίζοντας pac-man βέβαια... - ώστε να μπορεί να πει πως θα τα καταφέρει στο μέλλον να ζήσει έχοντας σαν επάγγελμα την Πληροφορική. Προτού λοιπόν, αρχίσετε να ψάχνετε για την "κατάλληλη" σχολή, όπου θα σπουδάσετε πληροφορική, καλά θα κάνετε να ξεκαθαρίσετε αν αυτός είναι ο κλάδος που σας ταιριάζει και ότι θα μπορούσατε να ανταπεξέλθετε στις απαιτήσεις του. Ας μην ξεχνούμε με ποιο τρόπο γέμισε αυτός ο τόπος από γιατρούς, δικηγόρους και μηχανικούς, για να μη μιλήσουμε για αρχιτέκτονες και μαθηματικούς...

ΕΙΔΙΚΟΤΕΡΑ...

Ας ρίξουμε μια πρώτη ματιά στις ειδικότητες που προσφέρονται στις αναγνωρισμένες από το υπουργείο Παιδεί-

ας σχολές, μια και για τις υπόλοιπες δεν υπάρχουν στοιχεία. Στα μεν Τεχνικά Επαγγελματικά Λύκεια προσφέρεται η ειδικότητα των Προγραμματιστών Ηλεκτρονικών Υπολογιστών, ενώ στις Τεχνικές Επαγγελματικές Σχολές προσφέρεται η ειδικότητα του Τεχνικού Ηλεκτρονικών Υπολογιστών και η ειδ-



ιδικότητα του Χειριστή Ηλεκτρονικών Υπολογιστών. Θα πρέπει να πούμε εδώ ότι η ζήτηση για τεχνικούς ηλεκτρονικών υπολογιστών είναι υψηλή, και η επαγγελματική αποκατάσταση αρκετά βέβαιη και σύντομη, μετά την αποφοίτηση. Στον τομέα των προγραμματιστών, τα πράγματα είναι πιο δύσκολα, αλλά πολλοί απόφοιτοι αποφασίζουν να κινηθούν αυτόνομα στο χώρο, κατασκευάζοντας προγράμματα κατά παραγγελία, ή ιδρύοντας εταιρείες παραγωγής προγραμμάτων. Σίγουρα, ένα περισσότερο αβέβαιο και ανταγωνιστικό περιβάλλον από αυτό των τεχνικών... Όσο για τους χειριστές, αυτοί έχουν αρκετές επιλογές για επαγγελματική αποκατάσταση, αλλά με αποδοχές που σίγουρα είναι κατώτερες από αυτές που επιτυγχάνουν οι κάτοχοι των άλλων δύο ειδικοτήτων.

Για να εγγραφεί κανείς σε αυτές τις σχολές, θα πρέπει να είναι απόφοιτος Γυμνασίου ή Λυκείου ή άλλης ισότιμης σχολής. Οι περίοδοι εγγραφών είναι από την 1η ως την 30η Ιουνίου και από την 1η ως την 14η Σεπτεμβρίου, αρκεί να υπάρχουν διαθέσιμες θέσεις. Τα μαθήματα διαρκούν από τον Σεπτέμβριο ως το Μάιο, για περίοδο δύο χρόνων, και περιλαμβάνουν 30 ως 34 ώρες διδασκαλίας την εβδομάδα. Υπάρχουν τμήματα πρωινά και τμήματα απογευματινά, ενώ οι σπουδαστές δίνουν εξετάσεις στο τέλος κάθε έτους σπουδών. Τα πτυχία που παίρνουν οι απόφοιτοι δεν είναι βέβαια πανεπιστημιακού επιπέδου, αναγνωρίζονται όμως από το δημόσιο και τον ιδιωτικό τομέα, στην Ελλάδα αλλά και στις χώρες της ΕΟΚ. Οι σπουδαστές σε αυτές τις σχολές έχουν μερικά προνόμια, που είναι ιδιαίτερα χρήσιμα σε κάποιες περιπτώσεις, και αυτά είναι η αναβολή στράτευσης για τους άνδρες σπουδαστές, τα σπουδαστικά δελτία ταυτότητας, με τα οποία όλοι οι σπουδασ-



στές δικαιούνται έκπτωση στις τιμές των αστικών και υπεραστικών συγκοινωνιών, η Διεθνής Σπουδαστική Κάρτα, με την οποία οι σπουδαστές μπορούν να



έχουν έκπτωση στις μετακινήσεις τους στο εξωτερικό. Ακόμη, θεωρούνται προστατευόμενα μέλη, και έτσι οι γονείς τους έχουν κάποιες απαλλαγές από τον φόρο εισοδήματος. Ένα σημαντικό στοιχείο, που ξεφεύγει από τα καθορισμένα από το υπουργείο πλαίσια, είναι η δυνατότητα που προσφέρουν κάποιες από αυτές τις σχολές για συνέχιση των σπουδών σε κάποιο εκπαιδευτικό ίδρυμα του εξωτερικού, σε προπτυχιακό βέβαια επίπεδο, αλλά πολλές φορές στο δεύτερο έτος σπουδών. Έτσι, μετά από δύο -συνήθως- χρόνια, μπορεί κανείς να αποκτήσει πτυχίο Bachelor, πανεπιστημιακού επιπέδου και αναγνωρισμένο.

Ένα δεύτερο στοιχείο που ενδιαφέρει είναι η διευκόλυνση που προσφέρουν διάφορες σχολές στους αποφοίτους τους, στον τομέα της αναζήτησης και ανεύρεσης εργασίας. Πολλές σχολές συνεργάζονται με διάφορες επιχειρήσεις, και μπορούν να βρουν εργασία στους αποφοίτους τους, ακόμη και αρκετά χρόνια μετά την αποφοίτησή τους από τη σχολή, αν για κάποιο λόγο αυτοί επιθυμούν να αλλάξουν εργασία. Βέβαια, αυτό δε σημαίνει ότι οι απόφοιτοι έχουν αυτόματα κάποια καρέκλα να τους περιμένει μόλις φύγουν από τη σχολή, και δυστυχώς δεν υπάρχουν επίσημα στατιστικά στοιχεία που να δίνουν μια σαφή εικόνα. Πάντως είναι μια χρήσιμη δυνατότητα, που εξαρτάται σε μεγάλο βαθμό από τις διασυνδέσεις και τη φήμη κάθε σχολής, καθώς φυσικά και από τις ικανότητες κάθε αποφοίτου.

Ας δούμε όμως και ποιοι είναι οι τομείς στους οποίους μπορούν να απασχοληθούν οι απόφοιτοι από αυτές τις σχολές. Οι χειριστές, μπορούν φυσικά να βρουν εργασία σε κάθε επιχείρηση που χρησιμοποιεί ηλεκτρονικούς υπολογιστές, όπως Δημόσιες Υπηρεσίες και Οργανισμούς, Τράπεζες και ιδιωτικές επιχειρήσεις κάθε είδους. Τα ίδια ισχύουν και για τους προγραμματιστές, με ιδιαίτερη έμφαση, φυσικά, σε επιχειρήσεις που αναπτύσσουν προγράμματα, είτε ως κύρια ασχολία, είτε ως τμήμα μηχανογράφησης σε κάποια εταιρεία. Όσο για τους τεχνικούς, πέρα από τους παραπάνω τομείς, μπορούν να βρουν εργασία σε εταιρείες που ασχολούνται με εγκαταστάσεις ηλεκτρονικών υπολογιστών, δικτύων κ.λ.π, ενώ βέβαια μπορούν να εργαστούν και στα τμήματα συντήρησης που διατηρούν διάφορες εταιρείες εμπορείας ηλεκτρονικών υπολογιστών, και άλλοι δημόσιοι και ιδιωτικοί φορείς.

Ένα σημείο που πρέπει να προσέξουν ιδιαίτερα οι υποψήφιοι σπουδαστές είναι τα μέσα που έχουν στη διάθεσή τους για την πρακτική τους εξάσκηση, καθώς και ο χρόνος κατά τον οποίο είναι αυτά διαθέσιμα. Συνήθως υπάρχουν αρκετοί υπολογιστές τύπου IBM PC ή IBM AT, κάποιες φο-

ρές υπάρχουν και τερματικοί σταθμοί συνδεδεμένοι σε κάποιο δίκτυο mini υπολογιστή ενώ μερικές φορές πάλι υπάρχει κάποιο δίκτυο UNIX. Είναι σημαντικό να έχουν στη διάθεσή τους ένα υπολογιστή ή τερματικό τουλάχιστο για 6 ώρες την ημέρα, ενώ θα πρέπει να τον χρησιμοποιούν όσο το δυνατό περισσότερο. Ως γνωστόν, με τη θεωρία και μόνο, σωστοί επιστήμονες της πληροφορικής δεν γίνονται.

Στην προσπάθειά μας για καλύτερη ενημέρωσή σας, απευθυνθήκαμε σε σχολές που είναι αναγνωρισμένες από το υπουργείο Παιδείας, και τους ζητήσαμε ορισμένα στοιχεία για να τα παρουσιάσουμε εδώ. Δυστυχώς, λόγω εποχής και πίεσης χρόνου, μόνο από λίγες σχολές κατορθώσαμε να πάρουμε στοιχεία. Αυτό δε σημαίνει φυσικά πως είναι οι καλύτερες ή οι χειρότερες, και βέβαια, δεν είναι οι μοναδικές. Απλά αυτές ανταποκρίθηκαν στην έρευνά μας. Σας τα παρουσιάζουμε εδώ σαν ένα μέτρο σύγκρισης του τι μπορεί να περιμένει κανείς από τις ανάλογες σχολές. Με κανένα τρόπο δε σημαίνει πως προτείνουμε κάποια από αυτές τις σχολές, και θα πρέπει -οφείλετε- να ψάξετε αρκετά μεταξύ όλων όσων υπάρχουν, προτού κάνετε την επιλογή σας.

ΣΧΟΛΕΣ ΩΜΕΓΑ

Οι σχολές ΩΜΕΓΑ υπάρχουν από το 1969. Προσφέρουν εκπαιδευτικά προγράμματα σε πολλούς τομείς, μεταξύ των οποίων βρίσκεται και η Πληροφορική. Είναι αναγνωρισμένες από το Κράτος (Τεχνικό Επαγγελματικό Λύκειο και Τεχνική Επαγγελματική Σχολή). Οι εγκαταστάσεις της βρίσκονται στο κέντρο της Αθήνας, στην πλατεία Συντάγματος. Προσφέρει τις ειδικότητες του Τεχνικού Ηλεκτρονικών Υπολογιστών, του χειριστή Ηλεκτρονικών Υπολογιστών και του Προγραμματιστή Ηλεκτρονικών Υπολογιστών.

Σαν αναγνωρισμένη από την πολιτεία σχολή, προσφέρει όλα τα ευεργετήματα που αναφέραμε προηγουμένως για τους σπουδαστές της, μια και αυτά είναι κοινά σε όλες τις σχολές. Το πρόγραμμα της σχολής για κάθε ειδικότητα είναι το ακόλουθο:

ΤΕΧΝΙΚΟΙ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

Α' ΕΤΟΣ ΣΠΟΥΔΩΝ

Γενικά ηλεκτρονικά

Ηλεκτροτεχνία

Τεχνολογία και Σχεδίαση Ηλεκτρονικών Εξαρτημάτων

Ηλεκτρικά όργανα και Μετρήσεις

Επωνυμία Σχολής	Διεύθυνση	Τηλέφωνο	Ειδικότητες	Μανώλας	Στουρνάρη 26	5249044	Προγραμματιστές, Τεχνικοί, Χειριστές
ΑΘΗΝΑ							
Αλεξάνδρειος	Ζωοδόχου Πηγής 12-14	3603015 3624046	Προγραμματιστές	Ξυνή	Στουρνάρη 41	5222969	Προγραμματιστές, Τεχνικοί, Χειριστές
Αυγερινούπουλου Π	Πατησίων 20	3600907	Προγραμματιστές	ΟΜΗΡΟΣ	Ακαδημίας 52	3633242	Προγραμματιστές
Γαλλιλαιός	Πειραιώς 46	5241550	Προγραμματιστές	Πάλμπερ	Χάμιλτον 10	8238852	Προγραμματιστές
Δέλτα	Ρεθύμνης 3	8230667	Προγραμματιστές, Τεχνικοί, Χειριστές	Περαντώνη	Βερανζέρου 4, Δουρίδος 5 & Πρατίνου	3645301	Προγραμματιστές
Διπλάρειος	Μενάνδρου 6	3240130	Χειριστές	Πέτρας Ι.	Πολυτεχνείου 2 - Σατωβριάνδου 21	5225073	Προγραμματιστές
Δομή	Χαρ. Τρικοπή 17-19	3620653	Προγραμματιστές				
ΑΚΜΗ Α.Ε	Κοδριγκτώνος 16	8832347	Προγραμματιστές	Σ.Β.Ι.Ε	Πλ. Ελευθερίας 7	3247480	Προγραμματιστές
Εξαρχόπουλος Π.	Ηλιουπόλεως & Ίμβρου	9752424	Προγραμματιστές	Σ.Η.Μ	Πατρόκλου 105 Νέα Λιόσια	2619983	Προγραμματιστές
ΗΘΑΙΣΤΟΣ	Ρως 3	2281228	Προγραμματιστές	ΣΙΓΜΑ	Στουρνάρη 36	5222246	Προγραμματιστές
Ιπποκράτειος Σχολή	Γκυλιφόρδου 14	8216079	Προγραμματιστές	Σχολή Επιχειρησιακών Σπουδών-Δασκαλάκης	Πατησίων 18-20	3607480	Προγραμματιστές
Καννελόπουλος Αχ.	Επαμεινώνδα - Αρχιμήδους 14, Γλυφάδα	9630432	Χειριστές	Σωτηροπούλου-Χριστοπούλου	Κυψέλης 62	8213230	Προγραμματιστές
Κοντολέφας	Βερανζέρου 1	3610454	Προγραμματιστές	Χατζηπέρη	Χαλκοκονδύλη 15- Σολωμού 25α	3603138	Προγραμματιστές
Κοντοράδης	Μπενάκη 59	3619300	Προγραμματιστές, Τεχνικοί, Χειριστές		Καραγεώργη Σερβίας 1	3228666	Προγραμματιστές, Τεχνικοί, Χειριστές
Κορέλκο	Ακαδημίας 85 - Πειραιώς 41	3244611	Προγραμματιστές, Χειριστές	ΩΜΕΓΑ			

Αγγλικά
Αγγλική Τεχνική Ορολογία
Αρχές Θεωρίας Ηλεκτρονικών Υπολογιστών
MS-DOS / Λογικό Διάγραμμα / Turbo Pascal
Ψηφιακά Λογικά Κυκλώματα
Εισαγωγή στην τεχνολογία των Μικροεπεξεργαστών

Β' ΕΤΟΣ ΣΠΟΥΔΩΝ

Εφαρμοσμένα Ηλεκτρονικά
Ηλεκτρονικό Εργαστήριο
Τεχνική των Παλμών
Ηλεκτρονικοί Υπολογιστές
Αγγλικά
Αγγλικά Ειδικότητας
Σχεδίαση ηλεκτρονικών κυκλωμάτων με τη χρήση ηλεκτρονικού υπολογιστή (ORCAD)
Ανίχνευση και αποκατάσταση βλαβών ηλεκτρονικών υπολογιστών
Αρχές θεωρίας ηλεκτρονικών υπολογιστών και γλώσσα Basic
Προγραμματισμός ηλεκτρονικών υπολογιστών σε γλώσσα assembly (80x86)
Εργαστήριο Ψηφιακών Κυκλωμάτων Μικροεπεξεργαστών (HARDWARE)

ΧΕΙΡΙΣΤΕΣ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ & ΔΙΑΤΡΗΤΙΚΩΝ ΜΗΧΑΝΩΝ

Α' ΕΤΟΣ ΣΠΟΥΔΩΝ

Αγγλικά
Εμπορικά Μαθηματικά
Τεχνική Συναλλαγών
Στοιχεία Λογιστικής
Δακτυλογραφία
Οργάνωση γραφείου
Διεθνείς Εμπορικές Σχέσεις
Αρχές Οικονομίας
Αρχές Δικαίου
Ο Υπολογιστής και οι Εφαρμογές του
Αρχές Θεωρίας Ηλεκτρονικών Υπολογιστών / COBOL (Θεωρία και Εργαστήριο)
Επεξεργασία Κειμένων
MS-DOS και Λογικό Διάγραμμα
Αγγλικά Ειδικότητας
Γλώσσα Ηλεκτρονικού Υπολογιστή BASIC
Γλώσσα Προγραμματισμού Lotus 1-2-3

Β' ΕΤΟΣ ΣΠΟΥΔΩΝ

Αγγλικά
Αγγλικά Ειδικότητας
Εμπορικές Εφαρμογές Υπολογιστών
Μηχανογραφική Επεξεργασία Δεδομένων
Οργάνωση και Λειτουργία Μηχανογραφικού Κέντρου
Αρχές προγραμματισμού και Γλώσσα Basic
Επικοινωνία με τον Υπολογιστή
Γλώσσα COBOL
Γλώσσα PASCAL
Γλώσσα DBASE III PLUS
Ανάλυση Συστημάτων
Αγγλικά Ειδικότητας

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕΣ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

Α' ΕΤΟΣ ΣΠΟΥΔΩΝ

Αγγλικά
Επεξεργασία Δεδομένων (Δομή και Λειτουργία Ηλεκτρονικού Υπολογιστή) και Εισαγωγή στην Ανάλυση Συστημάτων
Τεχνολογία Υπολογιστών (Αρχιτεκτονική Δομή Ηλεκτρονικού Υπολογιστή - Επικοινωνίες Δεδομένων - Δίκτυα Επικοινωνίας - Γλώσσα Μηχανής)
Εφαρμογές της Πληροφορικής στην Επιχείρηση
Προγραμματισμός Υπολογιστών (Σχεδιασμός Προγραμμάτων - Αλγόριθμοι - Σχεδιασμός Προγραμμάτων και Γλώσσα BASIC - Εργαστηριακές Εφαρμογές)
Στοιχεία Ηλεκτρισμού
Αρχές Οικονομίας
Σχέδιο
Αγγλικά Ειδικότητας
MS-DOS και Λογικό Διάγραμμα
Αρχές Θεωρίας Ηλεκτρονικών Υπολογιστών και Γλώσσα BASIC
Επεξεργασία Κειμένων και Γραφομηχανή

Β' ΕΤΟΣ ΣΠΟΥΔΩΝ

Αγγλικά
Γλώσσα Προγραμματισμού COBOL
Γλώσσα Προγραμματισμού PASCAL
Ειδικά Θέματα Πληροφορικής
Ανάπτυξη Εφαρμογών - Πακέτα Λογισμικού
Αγγλικά Ειδικότητας
Επεξεργασία Κειμένων

Επωνυμία Σχολής	Διεύθυνση	Τηλέφωνο	Ειδικότητες	ΠΑΤΡΑ			
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ				ΒΕΡΓΗ ΝΙΚ.	Ζαΐμη 21	270293	Προγραμματιστές
Ανδρομέδα (Logic Line)	Εγνατίας 128	263717	Προγραμματιστές	ΙΠΠΟΚΡΑΤΗΣ	Αγ. Ανδρέου - Γούναρη 7	225505	Προγραμματιστές
ΑΡΧΙΜΗΔΗΣ Α. Γληνός	Πολυζωΐδου 4	514322	Προγραμματιστές	Γ. ΦΥΤΙΛΑΣ	Παπαφλέσσα 4 - Υψηλάντου 270	322573	Προγραμματιστές
ΔΕΛΤΑ Βορ. Ελλάδος	Δωδεκανήσου 14	520771	Τεχνικοί				
ΕΜΕΛ	Στρ. Δραγουμάνου 10	514136	Προγραμματιστές, Τεχνικοί	Π. ΦΥΤΙΛΑΣ	Μητροπόλεως 62	322573	Προγραμματιστές
ΚΟΚΑΡΙΔΑ	Αγίας Σοφίας 37	280216	Προγραμματιστές				
ΜΕΓΑ	Ταντάλου 24	239660	Προγραμματιστές				
ΠΑΣΤΕΡ	Χάψα 8 - Αγίας Σοφίας	3 520255	Προγραμματιστές, Τεχνικοί	Πατριανταφύλλου-Ανωγιάτη	Αντωνοπούλου 6	35891	Προγραμματιστές
ΠΥΘΑΓΟΡΑΣ	Μοναστηρίου 11	517369	Προγραμματιστές, Τεχνικοί, Χειριστές	Φυτίλα Ειρήνη	Τσαλδάρη 50 & Ηρώων Πολυτεχνείου 95	35406	Προγραμματιστές
Στεργίου Αρμόδιος	Πολυτεχνείου 178	520225	Τεχνικοί				
ΚΑΒΑΛΑ				Κ. Γιάτσος	Γαζή 145	34016	Προγραμματιστές
Συρόγλου-Παναγιώτου Μυρσίνη	Βενιζέλου 54	832439	Προγραμματιστές				
ΚΟΡΙΝΘΟΣ				Κοντοράδης Αθ.	Αδεϊμάντου 81	24668	Προγραμματιστές



Ανάλυση Συστημάτων DBASE III PLUS

Θα πρέπει να σημειώσουμε ακόμη ότι η σχολή διαθέτει γραφείο εύρεσης εργασίας για τους αποφοίτους της, ενώ για την πρακτική εξάσκηση των σπουδαστών υπάρχουν περίπου 130 υπολογιστές και κατά-

λληλα εξοπλισμένα εργαστήρια για τους τεχνικούς. Τέλος, τα διδάκτρα για κάθε έτος σπουδών κυμαίνονται γύρω στις 600.000 δραχμές.

ΣΧΟΛΕΣ ΞΥΝΗ

Οι σχολές Ξυνή είναι Τεχνικό Επαγγελματικό Λύκειο και Τεχνική Επαγγελματική Σχολή αναγνωρισμένες από το κράτος. Το έτος ίδρυσής τους είναι το 1974, και στα εκπαιδευτικά τους προγράμματα περιλαμβάνονται πολλοί κλάδοι, μεταξύ των οποίων και η Πληροφορική, και συγκεκριμένα οι ειδικότητες Χειριστών Ηλεκτρονικών Υπολογιστών, Προγραμματιστών Ηλεκτρονικών Υπολογιστών και Τεχνικών Ηλεκτρονικών Υπολογιστών.

Οι εγκαταστάσεις των σχολών Ξυνή καταλαμβάνουν αρκετά κτίρια στην Αθήνα, αλλά και στον Πειραιά και τη Θεσσαλονίκη. Σαν αναγνωρισμένες από το κράτος, προσφέρουν όλα τα πλεονεκτήματα που συνεπάγεται αυτή η αναγνώριση, όπως αναβολές στρατεύσης κ.λ.π. Τα προγράμματα σπουδών της σχολής, για κάθε κλάδο, περιλαμβάνουν:

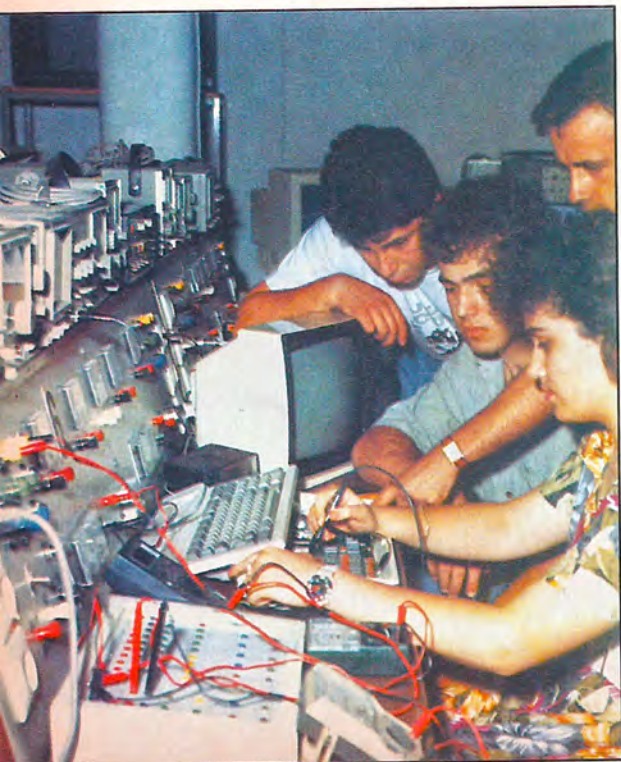
ΓΙΑ ΧΕΙΡΙΣΤΕΣ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ & ΔΙΑΤΡΗΤΙΚΩΝ ΜΗΧΑΝΩΝ

BASIC, Λογιστική, Μηχανογραφική Επεξεργασία Δεδομένων (Τεχνολογία

Ηλεκτρονικών Υπολογιστών), Προγραμματισμός, Βάσεις Δεδομένων, Οργάνωση και Λειτουργία Μηχανογραφικού Κέντρου κ.λ.π.

ΓΙΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕΣ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

BASIC, COBOL, PASCAL, Επεξεργασία Δεδομένων, Τεχνολογία Ηλεκτρονικών Υπολογιστών, Εμπορικές Εφαρμογές, Ειδικά Θέματα Πληροφορικής κ.λ.π.



ΓΙΑ ΤΕΧΝΙΚΟΥΣ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

Εφαρμοσμένα Ηλεκτρονικά, Ηλεκτρονικοί Αυτοματισμοί, Λογικά Κυκλώματα, Ψηφιακά Συστήματα, Τηλεπληροφορική, Λειτουργικά Συστήματα κ.λ.π.

Όπως καταλαβαίνετε, τα προγράμματα είναι παρόμοια σε όλες τις αναγνωρισμένες από το κράτος σχολές, γι' αυτό και δεν αναφέρουμε τις λεπτομέρειες ξανά, μπορείτε να συμβουλευτείτε και το πρόγραμμα σπουδών των σχολών ΩΜΕΓΑ που παραθέτουμε πιο πάνω. Τα διδάκτρα στην περσινή περίοδο κυμάνθηκαν γύρω στις 420.000 δραχμές για κάθε έτος σπουδών. Τα εργαστήρια της σχολής περιλαμβάνουν περίπου 100 σταθμούς εργασίας, τόσο MS-DOS (IBM PCs) όσο και UNIX. Επίσης υπάρχουν πλήρως εξοπλισμένα εργαστήρια για την εξάσκηση των τεχνικών, αλλά και βιβλιοθήκη για όλους τους σπουδαστές.

Για τους αποφοίτους, υπάρχει η δυνατότητα να συνεχίσουν τις σπουδές τους στο Southampton Institute of Education της Βρετανίας, στο δεύτερο έτος σπουδών για την απόκτηση πτυχίου Bachelor. Ακόμη, λειτουργεί γραφείο εύρεσης εργασίας στη σχολή, που βοηθά τους αποφοίτους στην επαγγελματική τους αποκατάσταση.

ΣΧΟΛΕΣ ΔΕΛΤΑ

Οι σχολές ΔΕΛΤΑ έχουν περισσότερα από 20 χρόνια παρουσίας στο χώρο της εκπαίδευσης (έτος ίδρυσης το 1971), και είναι αναγνωρισμένα από το κράτος ΤΕΛ και ΤΕΣ. Μέσα στους κλάδους για τους οποίους προσφέρουν εκπαίδευση περιλαμβάνεται φυσικά και η Πληροφορική, και συγκεκριμένα οι τρεις ειδικότητες του Χειριστή, του Προγραμματιστή και του Τεχνικού Ηλεκτρονικών Υπολογιστών. Οι εγκαταστάσεις της σχολής εκτείνονται σε πέντε κτίρια στην περιοχή του Μουσείου, στο κέντρο της Αθήνας. Σαν αναγνωρισμένες από το κράτος σχολές, προσφέρουν στους σπουδαστές τους όλα τα πλεονεκτήματα που έχουμε αναφέρει προηγουμένως. Βεβαίως, τα προγράμματα σπουδών είναι επίσης τα κοινά για όλες τις αναγνωρισμένες σχολές, και μπορείτε να συμβουλευτείτε και πάλι το αναλυτικό προγράμμα που παραθέτουμε πιο πάνω. Φυσικά, η σχολή διαθέτει εργαστήρια για την εξάσκηση των σπουδαστών της, συγκεκριμένα, υπάρχουν τέσσερα εργαστήρια με 35 υπολογιστές το καθένα. Αντίστοιχα εργαστήρια υπάρχουν και για την εξάσκηση των τεχνικών. Όσο για τα διδάκτρα, αυτά κυμαίνονται γύρω στις 500.000 δραχμές για κάθε έτος σπουδών. Για τους απόφοιτους, υπάρχει η δυνατότητα να συνεχίσουν τις σπουδές τους στη Βρετανία, με πανεπιστήμια της οποίας συνεργάζεται η σχολή. Μέσα στη σχολή, λειτουργεί και γραφείο εύρεσης εργασίας, για τους απόφοιτους της σχολής.

Όπως καταλαβαίνετε, υπάρχουν ακόμη δεκάδες σχολών, τόσο αναγνωρισμένες από το κράτος, όσο και μη αναγνωρισμένες. Πιστεύω ότι οι πληροφορίες για αυτές τις τρεις σχολές, που ήταν όσες προλάβουμε να συλλέξουμε έγκαιρα ώστε να προλάβουμε τη δημοσίευσή τους σε αυτό το τεύχος, θα μπορέσουν να βοηθήσουν τους υποψήφιους σπουδαστές, αφενός να έχουν μια πρώτη ιδέα για το τι θα αντιμετωπίσουν στην αναζήτηση της κατάλληλης σχολής, αφετέρου να έχουν κάποιο στοιχείο συγκριτικό για να κάνουν την επιλογή τους. Όσοι αντιμετωπίζετε την περίπτωση να παρακολουθήσετε μαθήματα σε μια ανάλογη σχολή, πιστεύω ότι θα βρείτε χρήσιμο τον κατάλογο με τις αναγνωρισμένες σχολές. Αν ψάξετε αρκετά, ανάμεσα σε αυτές και σε όσες άλλες μη αναγνωρισμένες υπάρχουν, πιστεύω ότι θα βρείτε μία που θα σας ικανοποιεί.

Και ευχόμαστε να αποκτήσετε όλοι τα σωστά επαγγελματικά εφόδια που θα χρειαστούν για μια επιτυχημένη καριέρα στο χώρο της πληροφορικής.



MEGA-CD

η οργή της Sega!

ΤΩΝ

A. ΜΑΥΡΕΛΟΥ - Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ

Επρεπε να γίνει κι αυτό που περιμέναμε εδώ και 2 περίπου χρόνια. Ήταν μια φήμη που έγινε πραγματικότητα, όταν η SEGA κυκλοφόρησε το μηχάνημα που πιστεύει ότι θα διατηρήσει την κονσόλα της στην κορυφή... και όχι μόνο! Φαίνεται ότι με τα πρόσθετα chips και τη νέα τεχνολογία ελπίζει ότι έχει κατασκευάσει την παιχνιδομηχανή των ονείρων σας!

Η τέχνη των CD

Η ιδέα του CD δεν είναι καινούρια. Σαν μέσο αποθήκευσης είναι ιδανικό με τον τεράστιο όγκο data που μπορεί να περιέχει. 600 Mbytes δεν είναι λίγα όπως και να το κάνομε!

Από την άλλη σαν υλικό είναι πολύ φτηνό, ανθεκτικό και όμορφο. Ένα από τα πρώτα παιχνίδια που έγιναν ήταν φυσικά για υπολογιστή και ήταν μια συλλογή των Code Masters (όποιοι τους θυμάται, χαιρέται τώρα) για Amstrad CPC, Commodore 64 και Spectrum και δεν ήθελε κάποιο συγκεκριμένο CD αλλά ένα απλό Compact Disk! Βέβαια ήταν απλώς ένα CD drive χωρίς να χρησιμοποιεί καμία επιπλέον τεχνολογία.

Υστερα οι 8-bit μηχανές εγκαταλείφθηκαν και έμειναν τα 16-bit. Ο Atari ST είδε πριν από 4 χρόνια περίπου το Dragon's Lair να παίζει από τέτοιο δίσκο, ενώ η Amiga είχε το καταπληκτικό Defender of the Crown. Οι υπολογιστές είδαν το CD πάλι σαν drive ενώ μόνο οι κονσόλες και τα multimedia το είδαν σαν κάτι διαφορετικό. Το CD-I της Philips, το CDTV της Commodore και το CD του PC Engine Duo, είναι οι πιο πρόσφατοι καρποί της νέας τεχνολογίας, μαζί με το MEGA CD της SEGA και της Nintendo που τώρα ετοιμάζεται. Τα νέα μηχανήματα συνοδεύονται πλέον με έξτρα hardware και είναι στην επιλογή του κατασκευαστή αν θα δώσει το βάρος στην πλευρά των μουσικής ή των γραφικών.

Πώς κατασκευάζεται ένα CD

Η επιφάνεια ενός CD αποτελείται από υλικό το οποίο ή αντανακλά το φως ή δεν το αντανακλά. Αυτό μεταφράζεται για τον υπολογιστή σε 1 και 0, που είναι οι δύο καταστάσεις δεδομένων που αντιλαμβάνεται ο επεξεργαστής.

Τα δεδομένα που "τυπώνονται" στο CD με την παραδοσιακή μέθοδο της πίεσης δεν μπορούν ποτέ ξανά να αφαιρεθούν εκτός και αν τα τρίψετε με γυαλόχαρτο! Υπάρχει για την περίπτωση που θα σκεφτείτε να κάνετε κάτι τέτοιο και μια ελάχιστη προστασία του CD από ένα λεπτό στρώμα πλαστικού το οποίο αν καταστραφεί δεν θλάπτει τον δίσκο. Πώς όμως μπορούμε να έχουμε σε μια τόσο μικρή επιφάνεια ποσότητες πληροφοριών πάνω από 500 Mbytes; Είναι πολύ απλό αν σκεφτείτε πόσο λεπτή είναι μια ακτίνα laser!



Black is beautiful

Το παράξενο στην εμφάνιση του Mega-CD είναι η λιτότητά του. Δεν υπάρχει κανένα πλήκτρο λειτουργίας, ούτε καν POWER-ON! Στο μπροστινό μέρος βρίσκεται -τι άλλο- το πορτάκι του CD, το οποίο προς μεγάλη μας χαρά είναι συρταρωτό. Τέρμα πια οι θήκες του CDTV και των συμβατών.

Το Mega-CD δέχεται τα δισκάκια όπως τα δέχονται τα περισσότερα μουσικά compact disks players. Δίπλα από το πορτάκι βρίσκονται δύο LEDs, με τη λειτουργία τους να φαίνεται ακριβώς από κάτω σε τέσσερα σχήμα-



Το front panel είναι κομψό και μοντέρνο.



Αυτές είναι όλες κι όλες οι συνδέσεις με τον έξω κόσμο!



Ενώ το Mega-CD καθρεφτίζεται πάνω στο compact disc, εσείς μπορείτε να δείτε τις εσοχές στις οποίες στερεώνεται το Mega drive και τον connector σύνδεσης που εξέχει.

τα. Το πρώτο από τα δύο είναι το READY που είναι κάτι σαν Power ON LED το οποίο όμως αναβοσβήνει όταν πρωτοανοίγετε το μηχάνημα δείχνοντας ότι η κονσόλα βρίσκεται σε κατάσταση αναμονής (stand-by). Το δεύτερο (Access) δείχνει ότι ο μηχανισμός του CD δουλεύει και θα το βλέπετε συνεχώς αναμένο όποτε ακούτε κάποιο δισκάκι μουσικής ή παίζετε ένα παιχνίδι. Στο πίσω μέρος συνδέεται ο εξωτερικός μετασχηματιστής και το στερεοφωνικό σας (αν δεν έχετε δεν πειράζει, ο ήχος βγαίνει και από την τηλεόραση/monitor). Το αξιοσημείο εδώ είναι μια μικρή υποδοχή όπως αυτή που έχουν τα walkman για τα ακουστικά, με επιγραφή mixing. Η SEGA ενσωμάτωσε την δυνατότητα karaoke στο Mega-CD. Για όσους δεν ξέρουν τι esτί karaoke να πούμε ότι είναι η δυνατότητα που σας δίνεται για emulation του Λευτέρη Πανταζή. Στην υποδοχή mixing συνδέετε ένα μικρόφωνο και βάζετε στο CD ένα δισκάκι CD-G. Αυτά τα δισκάκια εκτός από ταινίες μικρού μήκους μπορούν να περιέχουν μουσικά clips στα οποία έχουν αφαιρεθεί οι στίχοι.

Με το μικρόφωνο ο χρήστης τραγουδάει σαν να ήταν εκείνος ο τραγουδιστής και η φωνή του ενσωματώνεται στο όλο μουσικό σύνολο. Τα λόγια εμφανίζονται τη στιγμή που πρέπει στην οθόνη χωρίς να χρειάζεται να τα θυμάται. Δυστυχώς δεν μπορεί-

σα να βρω κανένα τέτοιο δισκάκι για να αποδείξω τις φωνητικές μου ικανότητες στον κύριο Κροντηρά αλλά επιφυλάσσομαι για το Wonder-Mega.

Ας δούμε όμως πώς γίνεται η σύνδεση: Το Mega drive "κάθεται" πάνω στο Mega-CD και συνδέονται με τη βοήθεια μιας υπερυψωμένης θύρας

που έχει στη δεξιά πλευρά του το Mega-CD. Τώρα καταλάβατε σε τι χρησιμεύει το πορτάκι στο δεξί μέρος του mega drive. Η SEGA δίνει μαζί με το Mega-CD μια μεταλλική βάση η οποία μπαίνει ανάμεσα στα δύο μηχανήματα και χρησιμεύει στην καλύτερη στήριξη του Mega drive.

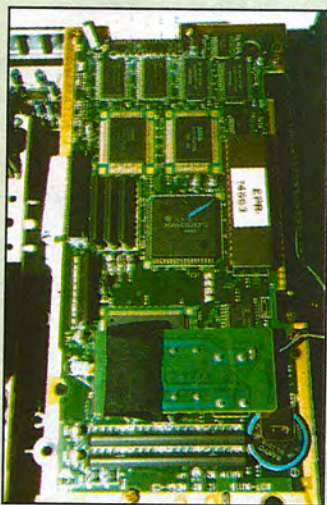
HARDWARE

Το Mega-CD δεν είναι ένα απλό CD-ROM όπως τα άλλα κοινά που κυκλοφορούν στο εμπόριο. Για μεγαλύτερη ταχύτητα στα παιχνίδια κρίθηκε αναγκαία η προσθήκη ενός δευτέρου 68000 στα 12.5Mhz. Αν μέχρι πρότινος ξέρατε ότι 68000 κατασκευάζει μόνο η Motorola, καιρός να μάθετε ότι αυτός που χρησιμοποιεί το Mega-CD είναι της Hitachi.

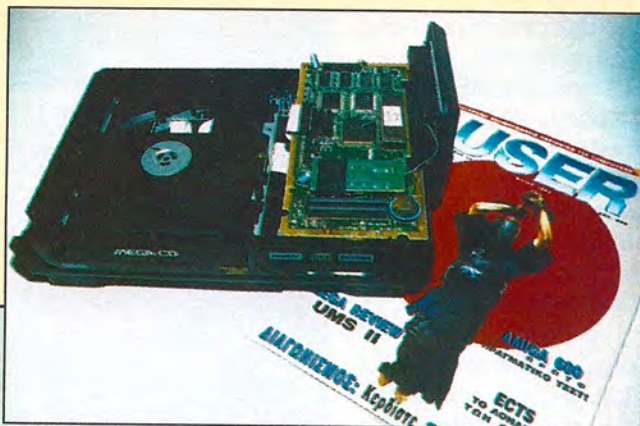
Η συχνότητα λειτουργίας φαίνεται μικρή σε σχέση με τους καινούριους STE ή τους συμβατούς αλλά αυτό δε σημαίνει τίποτα. Ο 68000 του Mega drive τρέχει σε μικρότερη ακόμα ταχύτητα, παρόλο που τα παιχνίδια του δείχνουν να έχουν έρθει κατευθείαν από κάποια κονσόλα. Εκεί που είχε πρόβλημα το mega drive σε σχέση με τα coin-ops ήταν το scaling και το rotation των αντικειμένων.

Για αυτό το λόγο κατασκευάστηκε ένας ακόμα επεξεργαστής (όπως ο blitter του Lynx), για να κάνει αυτές τις δουλειές. Οι δυνατότητες του επιδεικνύονται στην εισαγωγική οθόνη. Για μεγαλύτερη ταχύτητα φορτώματος από τα δισκάκια, το Mega-CD έχει τη δικιά του μνήμη που είναι 6 Mbits, βλέπετε τα CD-ROMs είναι αργά σε σχέση με τα cartridges, τους σκληρούς δίσκους ακόμα και από τα drives.

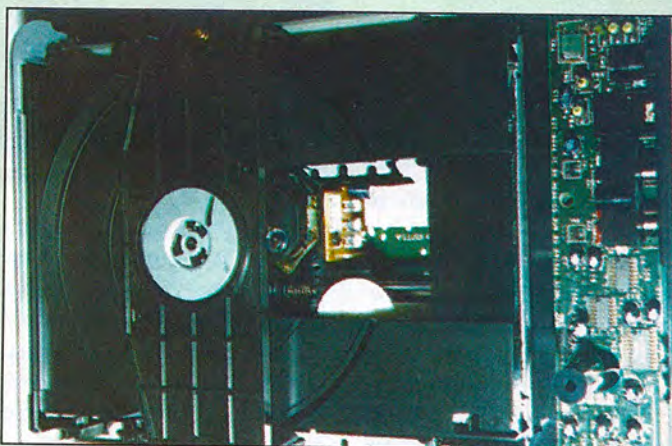
Τα 768K είναι υπεραρκετά να κρατήσουν ολόκληρο παιχνίδι παλαιότερης γενιάς. Επίσης υπάρχει 512K μνήμη ειδικά αφιερωμένη στον ήχο που συνδυάζεται με νέα κυκλώματα μίξης των samples που έρχονται από το CD, με αυτά που παράγει το Mega drive. Εκτός των άλλων, στο εσωτερικό του βρήκαμε μια μπαταρία νικελίου. Σκοπός της προφανώς είναι να βοηθάει μια άλλη περιοχή μνήμης να κρατάει τα high scores και τα save που κάνετε σε μερικά παιχνίδια. Το Heavy Nova και το Sol Feace (τα παιχνίδια που είχαμε στη διάθεσή μας) δεν τη χρησιμοποίησαν καθόλου, χωρίς αυτό να



Αρκετά μαζεμένη η πλακέτα. Ξεχωρίζει ο 68000, η ROM και η μνήμη στο πάνω μέρος.



Ποζάρι γυμνό, παρέα με το USER.



Μια πιο κοντινή ματιά στο CD drive. Διακρίνεται καθαρά το "μάτι" της δέσμης laser.

σημαίνει ότι θα μείνει ανεκμετάλλευτη αυτή η δυνατότητα. Καιρός είναι να δούμε ένα adventure σε κονσόλα. Το όλο σύστημα με λίγα λόγια είναι τρομερά δυνατό και υπόσχεται πολλά. Το μεγάλο πρόβλημα είναι ο διαχωρισμός που γίνεται μεταξύ PAL και NTSC. Τα Ιαπωνέζικα και Αμερικάνικα ηλεκτρονικά είδη είναι NTSC, ενώ τα Ευρωπαϊκά PAL. Το Mega drive και το Mega-CD που είχαμε στη διάθεση μας ήταν και τα δύο NTSC. Αν κάποιος έχει Pal Mega drive... ατύχησε!

Προς το παρόν η SEGA βγάζει μόνο NTSC Mega-CDs. Οι πληροφορίες μας λένε και για κάποιο εξωφρενικό "κλειδωμά": Διαχωρισμός NTSC-PAL θα γίνεται ακόμα και στα παιχνίδια. Μην ελπίζετε στον θείο σας στην Αμερική να σας στείλνει δισκάκια, απλά δεν θα συνεργάζονται.

Προσοχή λοιπόν αυτό που θα αγοράσετε να συνεργάζεται με το Mega drive που έχετε, και να παίζει τα παιχνίδια που κυκλοφορούν στην Ελλάδα!

Η ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ

Το Mega-CD έχει τρεις τρόπους λειτουργίας, σαν μουσικό CD, CD-G και φυσικά CD-ROM. Σε οποιοδήποτε mode και αν θέλετε να το δουλέψετε, αναγκαστικά πρέπει να χρησιμοποιήσετε την κονσόλα.

Μόλις ανοίξετε το Mega drive (χωρίς το cartridge του Sonic μέσα!) σας καλωσορίζει μια οθόνη με πανέμορφα vector γραφικά που κάνουν κύκλους και εντυπωσιακά εφέ. Πατώντας τώρα το start μπαίνετε στην κύρια οθόνη με τις επι-

λογές λειτουργίας. Με το joystick κινείστε ανάμεσα στα διάφορα "πλήκτρα" και τις παραμέτρους τους. Οτι θα είχε ένα απλό μουσικό CD (open/close, stop, pause, play, <<, >>, search) βρίσκεται στο πάνω μέρος της οθόνης. Με open ανοίγει το πορτάκι, βάζετε μέσα το CD, close για να κλείσει το πορτάκι και στη συνέχεια Play.

Δεν λείπουν οι πιο εξελιγμένες δυνατότητες (στο κάτω μέρος της οθόνης) όπως να δώσετε εσείς τη σειρά που θέλετε να παιχτούν τα



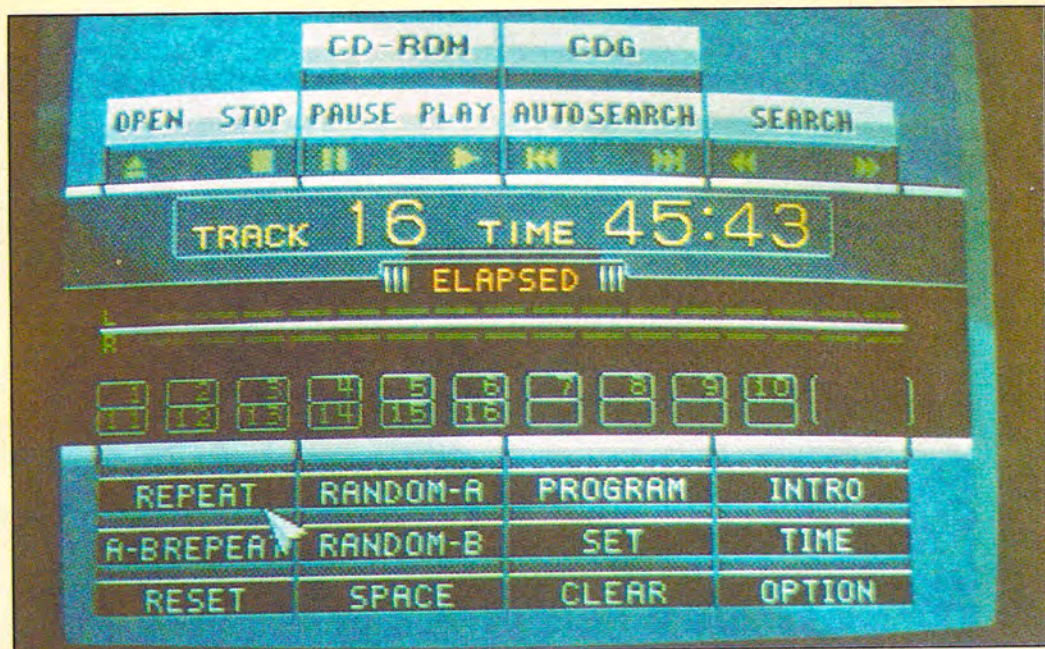
Η πρώτη εικόνα που θα αντικρύσετε ανοίγοντας το σύστημα.

κομμάτια, τυχαία επιλογή και παίξιμο της εισαγωγής όλων των κομματιών. Οι περισσότερες επιλογές έχουν παραμέτρους. Για παράδειγμα μπορείτε να επιλέξετε πόση ώρα θέλετε να ακούτε το κάθε κομμάτι. Ακόμα και το ρολόι που υπάρχει στο κέντρο της οθόνης, ανάλογα με τη βούληση του καθενός προγραμματίζεται να δείχνει:

- Το συνολικό χρόνο που απομένει μέχρι να τελειώσει το δισκάκι.
- Πόση ώρα έχει περάσει από το πρώτο κομμάτι μέχρι εκείνο που παίζεται εκείνη την στιγμή.
- Πόσο χρονικό διάστημα απομένει ως το τέλος του συγκεκριμένου κομματιού.
- Πόση ώρα παίζει κάποιο κομμάτι.

Το μεγάλο ατού σαν μουσικό CD είναι το VU meter που υπάρχει στο κέντρο της οθόνης και κάτω από το ρολόι προσθέτοντας αρκετά στο όλο σύνολο. Η ένταση κάθε καναλιού ξεχωριστά εμφανίζεται με μικρά LEDs όπως ακριβώς γίνεται στους ενισχυτές.

Δυστυχώς μια επιλογή (η option) μας έβγαλε σε μια οθόνη με Ιαπωνέζικα που είχαν πολλά ορθογρα-



Η κύρια οθόνη επιλογών. Από εδώ γίνεται όλος ο χειρισμός.

φικά λάθη(!) και έκαναν το διάβασμα τους αδύνατο. Όταν με το καλό τα διορθώσουν θα μπορέσουμε να καταλάβουμε τι ήταν αυτά τα μυνήματα και σε τι ακριβώς χρησίμευε αυτό το δεύτερο menu. Ισως από εκεί να άλλαζε το configuration του συστήματος.

Η CD-G δυνατότητα δεν δοκιμάστηκε, λόγω έλλειψης κατάλληλου δίσκου. Δεν ξέρω αν έχουν έρθει στην Ελλάδα αυτά τα δισκάκια πάντως εγώ δεν κατάφερα να βρω κανένα. Πάντως και τα απλά CD τα καταλαβαίνει σαν CD-G εμφανίζοντας σε μια λευκή οθόνη ένα παρά-

θυρο στο πάνω δεξί μέρος με τα icons που έχει ένα video (εκτός του REC).

Για όλα τα παραπάνω, τις διάφορες επιλογές, τα φουτουριστικά γραφικά και την όλη διαχείριση του hardware ευθύνεται το "λειτουργικό σύστημα" του Mega-CD μεγέ-

CD GAMES - Η ΕΜΠΕΙΡΙΑ

SOL FEACE

Πρέπει να είναι το όνομα του σκάφους που πιλοτάρετε σε αυτό το παιχνίδι που σκρολλάρει οριζόντια και προτιμάει την αριστερή προς τα δεξιά κίνηση, αν και σε μερικά επίπεδα γίνεται το αντίστροφο.

Η πρώτη εντύπωση είναι ότι πρόκειται για ένα ακόμα R-Type και αυτό δεν θα σας θγει από το νου μέχρι να το τελειώσετε. Δυστυχώς το σενάριο ήταν εντελώς στα Γιαπωνέζικα και μπορώ να πω μόνο ότι πρέπει να διστάσετε ότι εξωγήινο εμφανιστεί στον διαστημικό ορίζοντα. Αλλά σε ένα shoot'em up η πλοκή είναι το ελάχιστο.

Η δύναμη του CD γίνεται πρώτα απ'όλα αντιληπτή από τον ήχο. Η μουσική, χωρίς να εντυπωσιάζει όσο

περίμενα, περιλαμβάνει ένα σωρό μουσικά θέματα (τα οποία ακούγονται και ξεχωριστά, χωρίς να παίζει το παιχνίδι) με πολύ καλή απόδοση των οργάνων και

είναι τέλεια -ανώτερη και από τα αντίστοιχα της Amiga.

Τα υπόλοιπα πράγματα είναι συνηθισμένα για shoot'em up με την προ-



ο ήχος έχει πολύ καθαρά εφέ και πολλά που δεν έχουμε ξανακούσει από home μηχανήματα. Η ομιλία

σθήκη μερικών σκηνών στο τέλος σαν Ιαπωνικά κινούμενα σχέδια. Τα αντίπαλα sprites έρχονται σαν

ολόκληρες ορδές και υπάρχουν περισσότεροι από ένας μεγάλοι κακοί σε κάθε επίπεδο. Προσθέστε ακόμα και διαστημικά σκουπίδια που είναι ακατάστρεπτα και η δουλειά σας θα γίνει πάρα πολύ δύσκολη.

Μερικές φορές οι αντίπαλοι είναι πάρα πολλοί και εκείνο που κάνει το παιχνίδι να ξεχωρίζει από τα συνηθισμένα είναι ότι διατηρεί πάντα την ταχύτητά του ό,τι και να γίνεται στην οθόνη και υπάρχουν ποικίλα sprites σε εξωφρενικό βαθμό, το καθένα από τα οποία ρίχνει τα δικά του όπλα εναντίον σας.

Το δικό σας σκάφος δεν λέει πολλά πράγματα. Τα όπλα που διαθέτετε είναι ισχυρά κανόνια και σπάνια lasers. Ελάχιστα είναι τα bonus και δυστυχώς λείπουν οι smart bombs.

θους 128K και κατασκευής 1991.

ΠΙΣΩ ΑΠΟ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Τα σημερινά παιχνίδια δεν χρησιμοποιούν τις παραπάνω δυνατότητες που προσφέρει το Mega-CD. Θα περάσει λίγος καιρός μέχρι οι προγραμματιστές να εξοικειωθούν με το αντικείμενο και με την πολυεπεξεργασία.

Τέσσερις επεξεργαστές δεν είναι εύκολο να τους κάνει να δουλεύουν μαζί. Τα δύο παιχνίδια που δοκιμάσαμε δεν διέφεραν σε πολλά σημεία από τα κοινά παιχνίδια των cartridges, εκτός από την μουσική και μερικά animation sequences που έπιαναν πολλή μνήμη. Τα δισκάκια ουσιαστικά περιέχουν 95% μουσική και μόλις 5% πραγματικό κώδικα. Επειτα από μια εισαγωγή, φορτώνεται το κυρίως πρόγραμμα και κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού το Mega-CD χρησιμοποιείται σαν μουσικό CD παίζοντας τα κομμάτια όπως θα τα έπαιζε κάθε απλό CD player. Εδώ πρέπει να πούμε ότι ο ήχος του CD που βγαίνει από το monitor/τηλεοραση είναι σαφώς κατώτερος από τον

αντίστοιχο ενός στερεοφωνικού αν το είχατε συνδεδεμένο στην έξοδο του Mega-CD. Η διαφορά δεν οφείλεται σε καμία περίπτωση στην ποιότητα που προσφέρουν τα καλύτερα ηχεία ή ο εξωτερικός ενισχυτής. Απλά για να ακουστεί από την τηλεόραση κάτι, πρέπει να περάσει μέσα από το Mega drive και να μετατραπεί σε 8-bit ήχο.

Επίσης τα ηχητικά εφέ που δημιουργούν οι γεννήτριες του Mega drive δεν περνάνε από τις εξόδους του CD. Τα μπαμ-μπουμ, και τα συναφή ακούγονται μόνο μέσα από το monitor ή την τηλεόραση. Το Sol Feace έχει πολύ μεγάλα κομμάτια animation (cartoon) στην εισαγωγή, που εντυπωσιάζουν και σε προδιαθέτουν ότι το παιχνίδι θα είναι στο ίδιο στυλ κάτι που όμως δεν συμβαίνει. Ίσως η εταιρεία που το έγραψε να θέλει να μας δώσει μια γεύση από τα παιχνίδια που θα γράφονται σε λίγο καιρό. Ανεκμετάλλευτη εντελώς είναι η CD-G δυνατότητα. Θα μπορούσαν κάλλιστα μερικές σκηνές να τις έχουν πάρει από video ή να χρησιμοποιούσαν πραγματικά κινούμενα σχέδια και όχι προγραμματιστικά τριξ για να κλέ-

ψουν μνήμη. 676000 Kbytes δεν γεμίζονται εύκολα. Αν αναλογιστούμε ότι ένα CD αντιστοιχεί σε όλα τα παιχνίδια που έχουν γραφτεί μέχρι στιγμής για το Mega drive, καταλαβαίνουμε ότι μιλάμε για χωρητικότητες μαμούθ.

ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ

Η συνέχεια της ιστορίας SEGA Mega-CD μας επιφυλάσει πολλά. Το hardware υπάρχει, η θέληση από πολλές εταιρείες για επικράτηση των CD υπάρχει, η ποιότητα των παιχνιδιών που περιμέναμε από τέτοια μηχανήματα δεν υπάρχει - ακόμα.

Οποιος θέλει να παίξει ένα καλό shoot em up βρίσκει πολλά αξιόλογα στη συλλογή του Mega drive. Αυτό που λείπει είναι το εντυπωσιακό, το ξεχωριστό, το παιχνίδι που θα αγγίζει την πραγματικότητα. Η Psygnosis δουλεύει εδώ και ένα χρόνο ένα τέτοιο παιχνίδι που θα κυκλοφορήσει το 1993, το Microcosm. Το format είναι μάλλον του CDTV, αλλά με τον κολοσσό που λέγεται SEGA, τέτοιου είδους προγράμματα όπως το Microcosm

ΠΡΟΪΟΝ
MEGA-CD

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ
SEGA

ΔΙΑΘΕΣΗ ΓΙΑ ΤΟ ΤΕΣΤ
ATHENS CLUB,
ΜΠΟΤΣΑΡΗ 10,
ΤΗΛ. 3639338

ΤΙΜΗ
120.000 ΔΡΧ

είναι θέμα το πολύ δέκα μηνών. Δεν πρέπει να ξεχνάμε τις ανεξάρτητες εταιρείες που μας έχουν δώσει δείγματα αξιολογής δουλειάς. Οι βάσεις για την ανάπτυξη τέτοιων προγραμμάτων έχουν τεθεί.

Το Mega-CD δεν έχει ψεγάδια, εκτός του ότι η οποιαδήποτε λειτουργία του απαιτεί χρήση της κονσόλας. Αν και με τα τεχνικά χαρακτηριστικά που έχει σε συνδυασμό με το πολύ δυνατό Mega drive είναι εκτός συναγωνισμού σε σχέση με τα αντίστοιχα προϊόντα, ελπίζουμε σε κάποιο από τα επόμενα τεύχη μας να κάνουμε μία συγκριτική παρουσίαση μηχανημάτων με CD. Το μέλλον έφτασε!

HEAVY NOVA

Ενα σκληρό όνομα που κρύβεται πίσω από ένα Beat'em up το οποίο μοιάζει με το E-SWAT της ίδιας της SEGA. Μόνο που δεν μοιάζει με αυτό, είναι για την ακρίβεια πολύ, μα πολύ χειρότερο.

Σ'αυτό το πρόγραμμα μόνο ο ήχος φαίνεται ότι προέρχεται από CD όλα τα άλλα θα μπορούσε πολύ εύκολα να τα κάνει το Mega Drive από μόνο του με ένα μικρό Cartridge.

Ο ήχος έχει ένα τραγούδι, γραμμένο από την μουσική μπάντα Studio River Kids και αυτό που ακούτε είναι η φωνή της νεαρής Γιαπωνέζας τραγουδίστριας να σας τρυπάει τα αυτιά.

Ο Heavy Nova είναι ένας μεταλλικός αστυνο-

μικός, κάτι που έχει γίνει πολύ της μόδας τελευταία και αντιμετωπίζει ανάλογους αντιπάλους. Ανήκοντας μάλιστα στην Ιαπωνική αστυνομική δύ-

ρεϊτε να κάνετε ελάχιστες κινήσεις και μάλιστα με πολύ αργή απόκριση. Υπάρχει μία γροθιά και μία κλωτσιά για τους συνηθισμένους αντιπά-

τρόπο αποφυγής των χτυπημάτων. Τα sprites είναι αρκετά μεγάλα αλλά τα χρώματα απουσιάζουν σε επικίνδυνο βαθμό, 8-16 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη δεν αποτελούν κάτι το σημαντικό αλλά μάλλον ένα αρνητικό για το παιχνίδι.

Κάποιες άλλες κινήσεις μπορούν να γίνουν στην σωστή απόσταση και την σωστή στιγμή, όπως είναι μια υπέροχη εναέρια κλωτσιά, ένα αεροπλανικό πέταγμα του αντιπάλου μακριά και το "γεωτρύπανο" μια κίνηση που συνηθίζεται στα παιχνίδια με θέμα το κατς.

Ευτυχώς υπάρχει και η δυνατότητα να παίξουν δύο παίκτες ο ένας ενάντια στον άλλο, όπου δεν θα ζωντανέψουν στιγμές από Streetfighter!



ναμη έχουν μάθει να κάνουν κινήσεις καράτε. Αυτή θέβαια είναι η θεωρία γιατί στην πράξη μπο-

λους και η ικανότητα να πετάτε για μερικά δευτερόλεπτα, πράγμα που αποτελεί και τον κύριο

VIRUS FREE

ΤΟΥ

B. ΣΑΜΙΟΥ

Το ενδιαφέρον των περισσότερων κατόχων Η/Υ εντοπίζεται περισσότερο στις διάφορες κάρτες ήχου, γραφικών κτλ παρά σε κάρτες προστασίας του υπολογιστή από ιούς. Αυτό έχει σαν αποτέλεσμα να αναζητούν λύσεις στο software το οποίο δεν προσφέρει τόσο αποτελεσματική προστασία. Γι'αυτό εμείς θα σας παρουσιάσουμε την VIRUS-FREE μια κάρτα πρόληψης και καταπολέμησης των ιών. Πριν περάσουμε στην αναλυτική περιγραφή της κάρτας ας δούμε μερικά βασικά πράγματα για τους ιούς χωρίς να επεκταθούμε. Οι ιοί ανάλογα με τον τρόπο που διαδίδονται και προσβάλλουν το σύστημά μας διακρίνονται σε δύο κατηγορίες:

FILE VIRUS

Οι ιοί αυτού του είδους προσβάλλουν τα αρχεία που έχουν extension, δηλαδή .EXE, .COM, .OVL. Μόλις εκτελέσουμε κάποιο μολυσμένο αρχείο το επόμενο που θα εκτελεστεί θα προσβληθεί από τον ιό. Ανάλογα με τις "ικανότητες" του, ο ιός μπορεί απλά να προσκολλάται σε αρχεία και να διαδίδεται, χωρίς να προκαλεί

προβλήματα ή να τα καταστρέφει τελείως. Ετσι αν έχουμε την ατυχία να πέσουμε στην δεύτερη περίπτωση η αντιμετώπιση του ιού σταματάει την διαδοσή του αλλά δεν αλλάζει το γεγονός ότι έχουν καταστραφεί ήδη τα αρχεία. Αρα ο μοναδικός τρόπος σωστής αντιμετώπισης, όπως έχουμε ήδη πει, είναι η πρόληψη.

BOOT VIRUS

Στην κατηγορία αυτή ανήκουν οι ιοί οι οποίοι προσβάλλουν το λεγόμενο BOOT sector των δισκετών και των σκληρών δίσκων. Το boot sector είναι μία περιοχή της δισκέτας που περιέχει διάφορες χρήσιμες πληροφορίες για το MS-DOS. Κάθε boot sector ιός προσβάλλει την περιοχή αυτή και "ενεργοποιείται" κάθε φορά που προσπαθούμε να κάνουμε εκκίνηση του συστήματος (booting) μ'αυτή την δισκέτα. Αυτό οφείλεται στο γεγονός ότι η περιοχή αυτή της δισκέτας διαβάζεται από τον υπολογιστή μόνο όταν κάνουμε boot. Απ'τη στιγμή που θα κάνουμε boot με μολυσμένη δισκέτα και ενεργοποιηθεί ο ιός, για να προσκολληθεί σε μία άλλη δισκέτα δεν είναι απαραίτητο να τρέξουμε κάποιο πρό-

γραμμα αρκεί να κάνουμε οποιαδήποτε εργασία, ακόμα και ένα απλό DIR. Εξαιρέση αποτελούν λιγοστοί ιοί που καταφέρνουν να βλάπτουν συγχρόνως και αρχεία και το boot sector της δισκέτας ή του σκληρού δίσκου.

Η VIRUSFREE είναι μία 8bit κάρτα με μέγεθος μικρότερο από μία παλάμη. Συνεργάζεται με όλους τους συμβατούς XT, AT, 386 και 486. Πάνω στην κάρτα βρίσκονται τέσσερα dip-switches στα οποία μπορούμε να θέσουμε οκτώ διαφορετικές τιμές ανάλογα με την κάρτα οθόνης που διαθέτει το σύστημά μας (VGA, EGA, CGA κτλ). Για να διαπιστώσουμε αν έχουμε επιλέξει τον σωστό συνδυασμό των dip-switches πρέπει πριν ξεκινήσει να κάνει boot το σύστημα να εμφανιστεί στην οθόνη το όνομα της κάρτας και η version της. Συνολικά η κάρτα αναγνωρίζει 112 ιούς εκ των οποίων 25 είναι boot και 87 file virus. Παρόλα αυτά όμως είναι σε θέση να αναγνωρίσει και ιούς που δεν συμπεριλαμβάνονται μέσα στη κάρτα. Αλλά ας δούμε τι γίνεται ακριβώς και πως ελέγχονται όλα αυτά καθώς και τα "επίπεδα" προστασίας που συναντάμε στην κάρτα ξεκινώντας από

την περίπτωση που συναντήσει κάποιον ιό τον οποίο αναγνωρίζει. Μόλις επιχειρήσουμε να εκτελέσουμε κάποιο πρόγραμμα μολυσμένο παίρνουμε κατάλληλο μήνυμα και μας εμφανίζονται οι εξής επιλογές: aBort, Ignore, Kill

Η επιλογή abort προκαλεί διακοπή της εκτέλεσης του προγράμματος και επιστρέφει στο prompt του MS-DOS, ουσιαστικά δηλαδή σαν να μην τρέξαμε το πρόγραμμα. Στην επιλογή ignore αδιαφορούμε για την ύπαρξη του ιού στο αρχείο και απαιτούμε εκτέλεσή του. Επειδή όμως η επιλογή αυτή εγκυμονεί πολλούς κινδύνους βγαίνει καινούργιο μήνυμα που μας προειδοποιεί για την καταστροφή που μπορεί να προκαλέσει ο ιός και μας ζητάει δεύτερη επιβεβαίωση.

Τέλος με την επιλογή kill εξοντώνουμε τον ιό από το πρόγραμμα. Εδώ πρέπει να σταθούμε λίγο και να πούμε ότι το θέμα δεν είναι να βρίσκεις τους ιούς αλλά να μπορείς να τους αποσπάσεις από το πρόγραμμα χωρίς να καταστρέψεις οτιδήποτε ώστε να δουλεύει κανονικά. Πράγμα που η VirusFree απέδειξε ότι μπορεί να κάνει. Συγκεκριμένα πήρα και κόλλησα σε διαφορετικά

PASSWORDS ΚΑΙ VIRUSFREE

Η κάρτα συνοδεύεται από μία δισκέτα 5.25 ή 3.5 ιντσών η οποία παρέχεται για τοποθέτηση password στο σύστημα ώστε να αποφεύγεται η χρησιμοποίησή του από ανεπιθύμητους. Από την στιγμή που θα τοποθετήσουμε password, υπάρχουν δύο περιπτώσεις που

θα μας ζητηθεί το password αυτό. Στην πρώτη περίπτωση θα πρέπει να εισάγουμε το σωστό κωδικό πριν κάνει boot το σύστημα και στη δεύτερη περίπτωση, αφού κάνουμε boot, με τον συνδυασμό πλήκτρων ALT CTRL F10. Ακόμα και αν ξεχάσουμε το password δεν υπάρχει

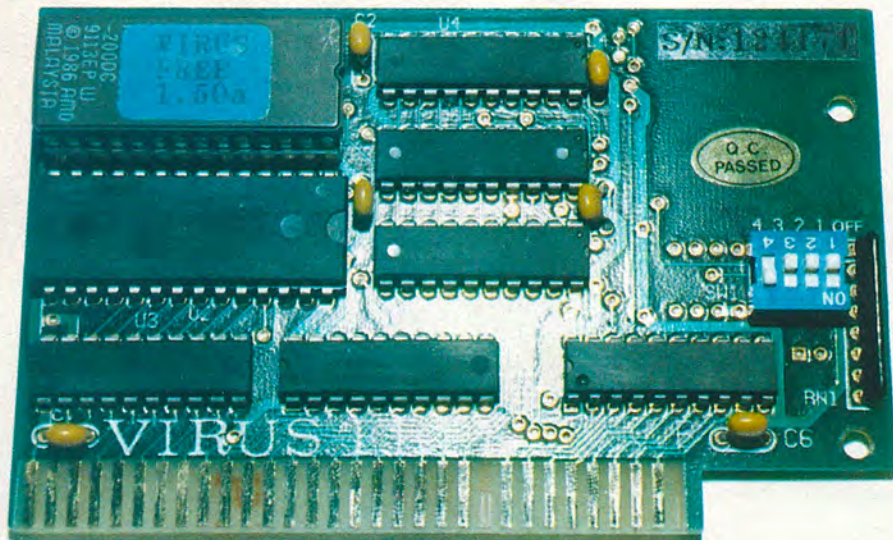
πρόβλημα καθώς υπάρχει επιλογή για να το σθήσουμε (πάντα με την χρησιμοποίηση της δισκέτας).

Τέλος όσον αφορά το θέμα της ενημέρωσης για τους καινούργιους ιούς που κυκλοφορούν, το μόνο που θα κάνετε είναι να ζητήσετε από την αντιπροσωπεία να

σας στείλει μία δισκέτα με αυτούς τους νέους ιούς και να την περάσετε στην κάρτα.

Κλείνοντας να ευχαριστήσουμε την εταιρεία AMA-ΛΘΕΙΑ (Κριεζώτου 36-38, Πειραιάς, τηλ. 49.01.843) για την κάρτα που μας προσέφερε για το τεστ.

Η HARDWARE ΠΡΟΣΤΑΣΙΑ



ποιου αρχείου ή η τροποποίηση του boot sector και του partition του σκληρού δίσκου. Σ' αυτό το επίπεδο προστασίας η virusfree ελέγχει αν την στιγμή που εκτελέσετε κάποιο πρόγραμμα προσπαθεί κάποιος ιός, που βρίσκεται στην μνήμη εκείνη την στιγμή, να τροποποιήσει το αρχείο (να γράψει τον εαυτό του σ' αυτό δηλαδή). Εμφανίζεται το όνομα του αρχείου που πρόκειται να τροποποιηθεί και το όνομα του προγράμματος που θέλει να γράψει και μας ρωτάει αν θα επιτρέψουμε την τροποποίηση ή όχι. Το ίδιο ισχύει και όταν προσπαθήσει κάποιος boot sector ιός να γράψει στο sector κάποιας δισκέτας. Το φαινόμενο αυτό θα το συναντήσετε όταν θα κάνετε format κάποιο σκληρό δίσκο και το MS-DOS θα προσπαθήσει να γράψει κάποιες δικές του πληροφορίες στο boot και στο partition sector.

Αξίζει σ' αυτό το σημείο να επισημάνουμε ότι ακόμα και αν κάποιος ιός καταφέρει να εκτελεστεί χωρίς να τον εντοπίσει η κάρτα, μόλις θα προσπαθήσει να μολύνει κάποιο αρχείο θα γίνει αμέσως αντιληπτός.

αρχεία, ιούς τους οποίους αναγνωρίζει και εξοντώνει η κάρτα. Ένα ένα μετά τα εκτελούσα για να δω αν θα μπορούσε να τους εξοντώσει και παράλληλα να μην καταστρέψει το πρόγραμμα. Αφού λοιπόν επέλεξα την διαδικασία kill μετά από μερικά δευτερόλεπτα εμφανίστηκε μήνυμα επιτυχούς εξόντωσης του ιού και το πρώην μολυσμένο πρόγραμμα εκτελέστηκε κανονικά. Αυτό συνέβη για όλα τα μολυσμένα προγράμματα με αποτέλεσμα να μην καταφέρω να δω τι γίνεται στην αντίθετη περίπτωση, αν βέβαια υπάρχει τέτοια περίπτωση, αφού τα προγράμματα που καθιέρωσαν τρέχανε με τις χειρότερες συνθήκες. Ειδικότερα μερικά προγράμματα περιείχαν και δύο ιούς (κακέ Σάμει!!!) τους οποίους και εξόντωσε τον ένα μετά τον άλλο και τρεξε το πρόγραμμα κανονικά!!

Στο δεύτερο επίπεδο έχουμε πρόληψη του συστήματος από τυχόν ιούς που δεν περιέχονται στην λίστα της κάρτας. Σ' αυτή την περίπτωση κάθε πρόγραμμα ελέγχεται αν περιέχει κάποια στοιχεία τα

οποία συχνά συναντάμε σε ιούς. Σε περίπτωση που αντιληφθεί "πιθανό" ιό εμφανίζεται μήνυμα ότι ίσως το πρόγραμμα να περιέχει ιό και αν δεν είμαστε σίγουροι να κλείσουμε τον υπολογιστή μας και να κάνουμε τον απαραίτητο έλεγχο. Δεν δίνει δυνατότητα (μέσω κάποιων επιλογών) να σταματήσουμε την εκτέλεσή του απλά παίρνουμε κατάλληλο μήνυμα-μπορούμε να κάνουμε reset την στιγμή εκείνη και να αποφύγουμε την εκτέλεση. Οφείλω να ομολογήσω ότι η κάρτα μου άφησε καλές εντυπώσεις σ' αυτό τον τομέα. Για να γίνω σαφής σας λέω ότι προσπάθησα αρκετές φορές να "ξεγελάσω" τον έλεγχο που κάνει, εκτελώντας κάποιους ιούς που δεν συμπεριλαμβάνει στην λίστα της η κάρτα. Το αποτέλεσμα ήταν θετικότατο. Για όλους τους ιούς -εκτός από έναν- μου εμφάνισε μήνυμα και με προειδοποίησε για την ύπαρξή τους. Τον μόνο ιό που δεν αναγνώρισε και άφησε να εκτελεστεί και να "μολύνει" άλλα αρχεία ήταν ο DIR2FAT. Ο ιός αυτός χρησιμοποιεί μία εξελιγμένη τεχνική με την

οποία κολλάει στα προγράμματα. Αυτό που κάνει είναι να αλλάζει τους pointers των αρχείων στη FAT (περιοχή στη δισκέτα που δείχνει τη φυσική διεύθυνση του κάθε αρχείου της) έτσι ώστε να δείχνουν την περιοχή που βρίσκεται αυτός. Με τον τρόπο αυτό δεν τροποποιεί κανένα αρχείο (για να γίνει αντιληπτός από την κάρτα) αλλά μόνο την FAT όπως είπαμε, πράγμα που δεν γίνεται και λογικά να εντοπίζεται από την κάρτα εφόσον και ένα απλό copy θα την τροποποιούσε.

Σε γενικές γραμμές πάντως η λειτουργία της στον τομέα αυτό ήταν άψογη παρόλο που μερικές φορές παίρναμε μήνυμα για ύπαρξη ιού σε κάποια εξιδεικευμένα προγράμματα όπως για παράδειγμα στο SCAN, το οποίο νόμιζε ότι ήταν ιός! Αυτό περισσότερο σε ενθαρρύνει παρά σε απογοητεύει καθώς επιβεβαιώνεται η καλή λειτουργία της. Η τελευταία περίπτωση που συναντάμε είναι η τροποποίηση κά-

ΥΠΕΡ

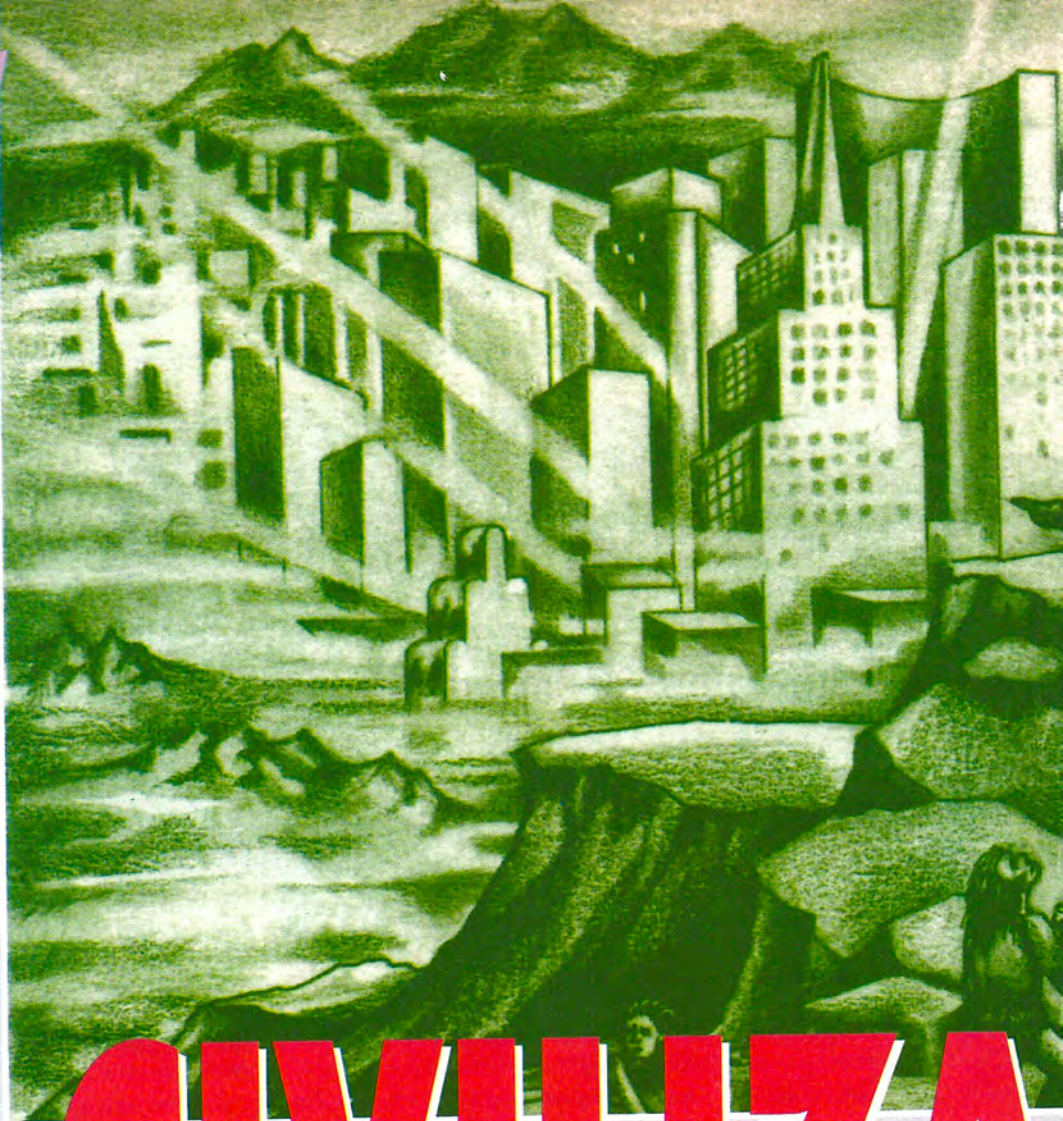
- Hardware προστασία
- Ευκολο update
- Χαμηλό κόστος σε σχέση την απόδοση
- Δυνατότητα password
- Δυνατότητα ανίχνευσης ιών που δεν περιέχονται στην λίστα της.

ΚΑΤΑ

- Μείωση της ταχύτητας εκτέλεσης των προγραμμάτων λόγω των ελέγχων που γίνονται
- Συχνά μηνύματα για τυχόν ιούς
- Προβλήματα με ελάχιστα προγράμματα (πχ το Civilization δεν έτρεχε όταν είχαμε πάνω την κάρτα).



Οταν η Microprose βάζει τη χρυσή σφραγίδα ποιότητας και ο Sid Meier την υπογραφή του, τότε μπορούμε να είμαστε εκ των προτέρων σίγουροι για το αποτέλεσμα. Τα περίφημα MPS Labs έκαναν για μια ακόμα φορά το θαύμα τους. Ήθελαν να δημιουργήσουν ένα "God game", με την έννοια που έδωσε στη λέξη αυτή το άφθαστο και άφθαρτο Sim City. Το ήθελαν όμως πιο εξελιγμένο απ'αυτό, πιο ρεαλιστικό από το Sim Earth και πιο γενικευμένο από το Railroad Tycoon. Έτσι αποφάσισαν να εξομοιώσουν τον **ΠΟΛΙΤΙΣΜΟ!** Την πορεία δηλαδή της ανθρωπότητας προς την ανάπτυξη και την πρόοδο, την ίδια τη ΖΩΗ! Τα κατάφεραν; Υπομονή, θα το μάθετε αμέσως...



CIVILIZA

Η προτροπή και μόνο που υπάρχει κάτω από τον τίτλο του παιχνιδιού, ήταν αρκετή για να με κάνει να θέλω να γράψω το review: "Build An Empire To Stand The Test Of Time", σκέτη πρόκληση! Οι αναμνήσεις με γύρισαν 2 χρόνια πίσω, στον Ιούλιο του 1990, όταν έγραφα για το Railroad Tycoon. Το παιχνίδι εκείνο είναι ο μακρινός πρόγονος του Civilization και του έχει "δανείσει" αρκετά στοιχεία, κυρίως όσον αφορά το στήσιμο των οθονών και τον χειρισμό. Η υπόθεσή του όμως ήταν αρκετά περιορισμένη, αφού αναφερόταν σε μια πολύ συγκεκριμένη ιστορική περίοδο: την επανάσταση των σιδηροδρόμων.

Το Civilization πάει στο αντίθετο άκρο: επιχειρεί να "αναπαράγει" ολόκληρη την ιστορία του ανθρώπινου πολιτισμού, όπως αυτή γράφτηκε μέσα από εξερευνησεις, πολέμους, εφευρέσεις και επαναστάσεις. Πρόκειται ασφαλώς για ένα τόλμημα πολύ ριψοκίνδυνο και οι δημιουργοί του παιχνιδιού αυτού



Η Nyome δημιουργεί τη Σχολή του Νεύτωνα, ένα θαύμα του κόσμου!

αξίζουν τον θαυμασμό μας, μόνο και μόνο για το θάρρος τους!

ΑΝΟΙΓΟΝΤΑΣ ΤΟ ΚΟΥΤΙ ΤΗΣ ΠΑΝΔΩΡΑΣ...

Θα έχετε σίγουρα διαβάσει πολλές φορές στο περιοδικό μας (και θα έχετε βαρεθεί ίσως), επαινούς

για την ποιότητα των προϊόντων της Microprose. Δεν κουραζόμαστε να τους επαναλαμβάνουμε και υπάρχει συγκεκριμένος λόγος γι'αυτό: Η εταιρία αυτή παρουσιάζει (ειδικά τα τελευταία χρόνια) μια αξιοπρόσεκτη προσήλωση στην παραγωγή παιχνιδιών υψηλού επιπέδου. Δεν λέμε ότι άλλες μεγάλες εταιρίες (όπως πχ. η Ocean και η



πικότη-
των! Να
αναφέρω
ακόμη οτι
οι σελίδες
του είναι
διανθισμέ-
νες με
ωραϊότα-
τα σχέδια,
φτιαγμένα ειδικά για την περίπτω-
ση.

HOUSE	MICROPROSE
FORMAT	AMIGA, PC
TEST	PC

ΤΟΥ **Γ. ΚΟΥΣΕΡΑ**

τη, αν και
αυτό
μπορείτε
να το
αλλάξε-
τε. Υπο-
τίθεται
οτι οι
πολιτι-
σμοί που

**ΤΕΧΝΙΚΕΣ
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ ΚΑΙ
ΕΙΣΑΓΩΓΗ**

Η εγκατάσταση του προγράμμα-
τος είναι απλούστατη και είναι
ευχάριστο το γεγονός οτι το παι-
χνίδι τρέχει άνετα σε ένα 286. Χρει-
άζεστε απαραίτητα 640K RAM και
οθόνη EGA και πάνω. Ο σκληρός
δεν απαιτείται τυπικά, αλλά εγώ τον
συνιστώ γιατί σκοπός είναι να δια-
σκεδάσετε κι όχι να υποφέρετε! Το
ποντίκι θα σας διευκολύνει στο χει-
ρισμό, αλλά και χωρίς αυτό θα επι-
βιώσετε. Επιπλέον υποστηρίζονται
όλες οι μουσικές κάρτες, ακόμη κι
αυτές που θα βγούν στο μέλλον!

Ξεκινώντας, έχετε τη δυνατότη-
τα να φορτώσετε κάποιο παλαιότε-
ρο παιχνίδι που έχετε σώσει. Το
όνομά σας, ο πολιτισμός που
κυβερνάτε και η χρονολογία σχημα-
τίζουν το filename. Δυστυχώς μπο-
ρείτε να σώσετε μέχρι 4 θέσεις ή
10 αν χρησιμοποιείτε την δυνατό-
τητα autosave. Αυτό το βρίσκω του-
λάχιστον άσκοπο και είναι από τα
λίγα ψεγάδια που σημείωσα.

Αν επιλέξετε νέο παιχνίδι, μπο-
ρείτε να παίξετε στη Γη (με την
κανονική γεωγραφία δηλαδή), σε
ένα τεχνητό κόσμο που δημιουργεί
ο υπολογιστής ή σε ένα κόσμο που
διαμορφώνετε εσείς, δίνοντας τις
γεωμορφολογικές και κλιματιστικές
συνθήκες. Σε κάθε περίπτωση
παρακολουθείτε μια ενδιαφέρουσα
εισαγωγή και στη συνέχεια καλείστε
να επιλέξετε ένα από τα 5 επίπεδα
δυσκολίας (φιλικά σας λέω να προ-
τιμήσετε το ευκολότερο για τις 20
πρώτες φορές που θα παίξετε!).
Κατόπιν αποφασίζετε τον αριθμό
των αντιπάλων πολιτισμών (που
ελέγχονται από τον υπολογιστή και
κυμαίνονται από 3 μέχρι 7).

Σημειώστε οτι περισσότεροι
αντίπαλοι δεν σημαίνει απαραίτητα
και μεγαλύτερη δυσκολία, γιατί και
οι άλλοι πολιτισμοί συγκρούονται
μεταξύ τους, ενώ ταυτόχρονα
έχετε περισσότερες πιθανότητες
για σύναψη συμμαχιών και εμπορι-
κές ανταλλαγές.

Τέλος, εμφανίζεται ένας κατάλο-
γος από γνωστούς πολιτισμούς και
μπορείτε να επιλέξετε αυτόν της
αρεσκείας σας. Αντίστοιχα, παίρνε-
τε και το όνομα του αληθινού ηγέ-

επιλέχθηκαν είναι αυτοί που άφη-
σαν τα εντονότερα σημάδια στην
Ιστορία, αλλά αυτό είναι συζητήσιμο
αφού περιλαμβάνονται λαοί όπως
οι Ζουλού και οι Μογγόλοι, ενώ λεί-
πουν κάποιοι άλλοι όπως οι Ιάπων-
ες και οι Μάγιας!

Μια τελευταία επιλογή σας επι-
τρέπει να δείτε το Hall of Fame.

**ΤΑ ΠΡΩΤΑ
ΒΗΜΑΤΑ**

Αφού κάνετε όλες τις παραπάνω
διαδικασίες, βγαίνετε στην κύρια
οθόνη ελέγχου. Αυτή απεικονίζει
τον χάρτη (όπου ρεαλιστικότερα
φαίνονται μόνο οι περιοχές τις
οποίες γνωρίζετε, δηλαδή στην
αρχή τίποτα!), αριστερά τα στοιχεία
της μονάδας που ελέγχετε εκείνη
τη στιγμή, από πάνω ακριβώς μια
πολύ συνοπτική εικόνα της κατά-
στασης του κράτους σας και μια
μικρογραφία του γνωστού κόσμου.
Στο πάνω μέρος της οθόνης υπάρ-
χει η γνωστή menu bar που θα περι-
γράψω στη συνέχεια.

Εδώ αρχίζει ο δικός σας μαραθώ-
νιος. Το παιχνίδι παίζεται σε
γύρους και σε κάθε γύρο πρέπει να
αποφασίσετε τί εντολές θα δώσετε
στις μονάδες που έχετε στη διάθε-
σή σας. Η διάρκεια του κάθε γύρου
στην αρχή, είναι 20 χρόνια και αντι-
κατοπτρίζει την αργή εξέλιξη του
πολιτισμού (ξεκινάτε από το 4000
ΠΧ), ενώ αργότερα μειώνεται
καθώς ο ρυθμός ανάπτυξης μεγα-
λώνει (καταλάβετε τι εννοώ όταν
μιλάω για ρεαλισμό;). Ξεκινώντας,
έχετε μόνο μια μονάδα αποίκων, ο
προορισμός της οποίας είναι να
ιδρύσει την πρώτη πόλη -και πρω-
τεύουσα- του κράτους σας. Η τοπο-
θεσία παίζει σημαντικό ρόλο, καθώς
θα επηρεάσει την μελλοντική ανά-
πτυξη της πόλης:

Πρέπει οι γύρω περιοχές να προ-
σφέρονται για καλλιέργεια ώστε να
εφοδιάζεται η πόλη με τρόφιμα, να
υπάρχουν λόφοι ή βουνά για εξόρυ-
ξη μετάλλων και να είναι παραθα-
λάσσια για να αναπτυχθούν καλύτε-
ρα οι επικοινωνίες και το εμπόριο.
Α, ξέχασα να σας πώ οτι αν υπάρ-
χουν κοντά ειδικές πλουτοπαραγω-
γικές πηγές (όπως φλέβες χρυσού
ή πετρελαιοπηγές) η πόλη σας θα
μεγαλώσει γρηγορότερα αγαθά. Τώρα
θα μου πείτε πώς είναι δυνατόν μια
τοποθεσία να συνδυάζει όλα αυτά

ΤΙΟΝ



Υποτιμήσατε τους Ζουλού; Λάθος! Για δείτε τί επιστήμονες έχουν!

US Gold) δεν βγάζουν καλά παιχνί-
δια, αλλά τους λείπει η σταθερότη-
τα. Αυτό θαυμάζουμε και επικρο-
τούμε στην Microprose: Δεν βγάζει
"πατάτες", δεν πέφτει ποτέ στη
μετριότητα.
Το Civilization δεν αποτελεί εξαί-
ρεση. Ερχεται νοικοκυρεμένο σε
δύο high density δισκέτες, συνο-
δευόμενο από ένα εξαιρετικό

manual 130 σελίδων. Σ'αυτό περι-
γράφονται λεπτομερέστατα ΟΛΑ
όσα πρέπει να ξέρετε για το παιχνί-
δι κι επιπλέον (όπως συνηθίζεται
πια) υπάρχει μια γενική περιγραφή
της εξέλιξης του παγκόσμιου πολι-
τισμού, εξήγηση των μηχανισμών
που λειτούργησαν κατά την πορεία
της Ιστορίας καθώς και προσωπο-
γραφίες των μεγαλύτερων προσω-

τα χαρακτηριστικά: σας απαντώ ότι ΔΕΝ είναι δυνατόν, γ'αυτό βρείτε ένα καλό μέρος που θα έχει κάποια απ'αυτά και ιδρύστε στα σβέλτα την πρώτη πόλη για να μην χάνετε χρόνο. Αργότερα, θα έχετε τη δυνατότητα για μια καλύτερη και πιο προσεκτική επιλογή.

Εδώ είναι απαραίτητη μια μεγάλη παρένθεση: Μην διανοηθείτε να ξεκινήσετε το παιχνίδι χωρίς να έχετε μελετήσει σοβαρά το manual! Σημεία που μπορεί να σας φαίνονται ασήμαντα και τα περνάτε "στο ντούκου", θα ανακαλύψετε αργότερα ότι διαδραματίζουν ξεχωριστό ρόλο (και θα τα ανακαλύψετε οδυνηρά!) Έτσι, πρέπει να ενημερωθείτε για τις τους διάφορους τύπους εδάφους που υπάρχουν (από αρκτικό και ορεινό μέχρι πεδινό και ζούγκλα), για τους τύπους των ειδικών πηγών παραγωγής και κυρίως για τους αμέτρητους τύπους μονάδων που ποικίλουν ανάλογα και με την εποχή (από λεγεώνες και τριήρεις σε κανόνια και θωρηκτά κι από εκεί σε βομβαρδιστικά και πυρηνικά όπλα).

Θεωρώντας λοιπόν ότι έχετε ήδη πάρει μια γεύση απ'όλα αυτά, συνεχίστε φτιάχνοντας την πρώτη στρατιωτική σας μονάδα που θα χρησιμεύσει για να εξερευνήσετε τον γύρω κόσμο και ν'ανοίξετε τα στραβά σας!

Η δεύτερη μονάδα καλύτερα θα είναι να στρατοπεδεύσει μέσα στην πόλη, γιατί ποτέ δεν ξέρετε τι μπορεί να συμβεί! Κατόπιν, καλό θα ήταν να σταματήσετε για λίγο να παράγετε στρατό και να φτιάξετε έργα υποδομής: μια σιταποθήκη για τη φύλαξη των αποθεμάτων τροφής και ένας στρατώνας για την εκγύμναση των στρατιωτών σας είναι απαραίτητα για αρχή.

Από εκεί και πέρα, είναι υπόθεση δικών σας επιλογών. Οι δυνατότητες που σας δίνονται είναι απεριόριστες. Μπορείτε να επεκταθείτε ιδρύοντας άλλες πόλεις, να συναντήσετε άλλους λαούς και να συμμαχήσετε μαζί τους ή να τους κηρύξετε πόλεμο, να φτιάξετε δρόμους και να δημιουργήσετε караβάνια, να ναυπηγήσετε στόλο για την εξερεύνηση των θαλασσών, να επιδοθείτε σε εφευρέσεις και ανακαλύ-

ψεις και τόσα πολλά ακόμη που θα ζαλιστείτε αν προσπαθήσετε να τα κάνετε όλα μαζί! Το κλειδί είναι να προσπαθήσετε να δώσετε στον πολιτισμό σας μια ισορροπημένη πορεία ανάπτυξης. "Παν μέτρον άριστον", ξέρετε εσείς. Καλή είναι η ειρήνη αλλά μπορεί ο αδύναμος γείτονάς σας να επωφελείται απ'αυτήν, να εξοπλίζεται κρυφά κι ένα ωραίο πρωί...!

Ωραίο είναι να έχετε ισχυρό στρατό, αλλά μια πυρκαγιά μπορεί να προκαλέσει μεγάλη ζημιά αν δεν έχετε πάρει τα μέτρα σας. Και πρέπει να δώσετε ώθηση στην επιστήμη, δεν λέω, αλλά μην ξεμεινεί και το θησαυροφυλάκιο από χρυσάφι, γιατί τότε...

Μην αγχώνεστε όμως: όλα τα παραπάνω θα καταφέρετε να τα κουμαντάρτε αν διαβάσετε προσεκτικά το κείμενο που ακολουθεί!

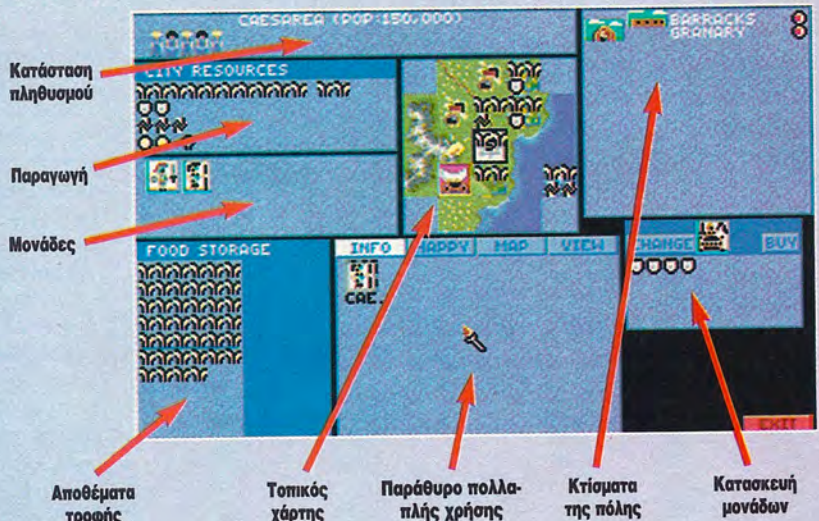
ΠΩΣ ΠΑΙΖΕΤΑΙ ΤΟ CIVILIZATION

Όπως είπα και παραπάνω, οι παράγοντες που ρυθμίζουν την πορεία του κράτους σας είναι αρκετοί και αν προσπαθήσετε να τους βελτιστοποιήσετε όλους μαζί θα αποτύχετε, γιατί απλούστατα αυτό δεν γίνεται! Για να πάρετε κάτι, πρέπει να δώσετε κάτι άλλο - αυτό άλλωστε ισχύει και στην πραγματική ζωή, έτσι δεν είναι; Ας δούμε όμως από πιο κοντά τους κυριότερους απ'αυτούς τους παράγοντες και το ρόλο που παίζουν.

1) Πολίτευμα: Υπάρχουν 6 διαφορετικοί τύποι (Δεσποτισμός, Μοναρχία, Αναρχία, Κομμουνισμός, Ρεπουμπλικανισμός, Δημοκρατία). Ξεκινάτε πάντα από Δεσποτισμό και προσπαθείτε να κινηθείτε προς πιο φιλελεύθερα καθεστώτα, όπου η παραγωγή είναι μεγαλύτερη και ο λαός πιο ευτυχισμένος, αλλά αυξάνεται και το κόστος συντήρησης των έργων σας καθώς και η διαφθορά. Η μετάβαση από ένα πολίτευμα



Το μέγεθος και η λαμπρότητα των ανακτόρων σας, δείχνουν την ευρωστία του πολιτισμού σας.



σε άλλο γίνεται πάντα με επανάσταση και μεσολαβούν κάποιοι γύριοι που επικρατεί Αναρχία. Είναι ίσως από τις πιο δύσκολες επιλογές στο παιχνίδι: να κρίνετε πότε ο λαός σας είναι ώριμος για αλλαγή διακυβέρνησης. Μόνο η πείρα θα σας βοηθήσει.

2) Έρευνα/Φόροι/Διασκέδαση: Σε κάθε χρονική στιγμή μπορείτε να μοιράσετε το σύνολο της παραγωγής σας σε τρία μέρη. Ένα μέρος θα διατίθεται για έρευνα, ένα άλλο μέρος θα πηγαίνει στο κρατικό ταμείο και το υπόλοιπο ξοδεύεται για την ψυχαγωγία των πολιτών. Με τον τρόπο αυτό μπορείτε να κρατάτε τις ισορροπίες που έλεγα προηγουμένως. Αυτό βέβαια δεν σημαίνει ότι πρέπει να

τα έχετε πάντα μοιρασμένα στα τρία, γιατί ορισμένες φορές θέλετε να ανακαλύψετε κάτι γρήγορα ή να μαζέψετε χρήματα. Μην ξεχνάτε ότι υψηλή φορολογία σημαίνει δυσαρεστημένοι κάτοικοι.

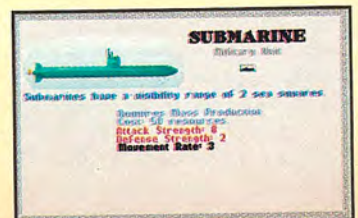
3) Παραγωγή: Κάθε μία από τις πόλεις σας παράγει ένα αγαθό (στρατιωτική μονάδα, ειρηνική μονάδα, έργο υποδομής ή Θαύμα του Κόσμου). Εσείς πρέπει να σταθμίσετε τις ανάγκες σας και να κανονίσετε τι θα παράγει η κάθε πόλη, έτσι ώστε να επιτύχετε τους στόχους σας. Για παράδειγμα μόλις έρθετε σε επαφή με κάποιον άλλο πολιτισμό, είναι σκόπιμο να φτιάξετε έναν διπλωμάτη που θα δημιουργήσει πρεσβεία και ένα караβάνι που θα προωθήσει το εμπόριο.

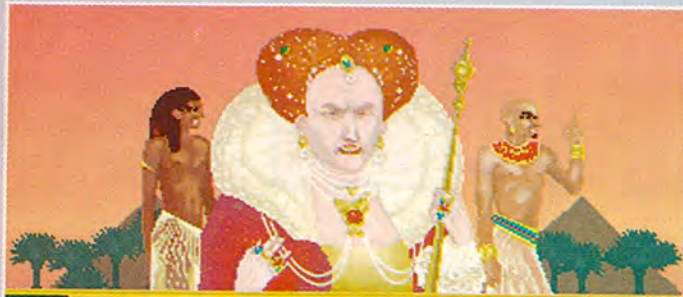
CIVILOPEDIA



Κάτι μοναδικό και ξεχωριστό. Υπάρχει μια ολόκληρη εγκυκλοπαίδεια ενσωματωμένη στο παιχνίδι, την οποία μπορείτε να ανοίξετε όποτε θελήσετε. Περιέχει ένα ευρετήριο με κάθε όρο που μπορεί να

συναντήσετε κατά την διάρκεια του παιχνιδιού και τον επεξηγεί με αναλυτικό κείμενο και γραφικά! Δεν το έχω ξαναδεί πουθενά και αξίζουν συγχαρητήρια οι εμπνευστές της ιδέας αυτής!





'You reject our generous offer? Your insolence must be punished. Prepare for WAR!'

Η αιμοχαρής Ελισάβετ θέλει πόλεμο! Σακατέψτε την!

ΣΑΣ ΜΙΛΩ ΕΚ ΠΕΙΡΑΣ

Το παιχνίδι το έχω στη διάθεσή μου από τον Μάρτιο (οι σχέσεις μας με την εταιρεία είναι άριστες) και μπορώ να περηφανευτώ ότι έχω ξεπεράσει τις 200 ώρες gaming! Δοκίμασα να παίξω με όλους τους πολιτισμούς, σε όλα τα επίπεδα δυσκολίας, εφαρμόζοντας κάθε είδους στρατηγικές και τακτικές. Κυβέρνησα με δεσποτική σκληρότητα αλλά και με συνετή σοφία, οδήγησα τον λαό μου σε καταστροφικούς πολέμους αλλά και σε

λαμπρές περιόδους ειρήνης. Τα δοκίμασα όλα! Το συμπέρασμα είναι το ίδιο: Το Civilization είναι μια μαγεία που σε παρασέρνει σ'ένα ατέλειωτο ταξίδι στο Παρελθόν και στο Μέλλον της Ανθρωπότητας. Είσαι ο απόλυτος κυρίαρχος, ο ρυθμιστής του παιχνιδιού. Τα πάντα εξαρτώνται από την διάθεσή σου και μπορείς να πειραματιστείς με όλα, ν'αλλάξεις τον ρόό της Ιστορίας! Με μια κουβέντα: The world is yours!



Στοιχεία της τρέχουσας μονάδας Συνοπτική εικόνα του πολιτισμού Παγκόσμιος χάρτης Πόλεις των Zulu Γερμανική πόλη

Αποικί
Καταπέλτες

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ...

Διαβάστε την πολύτομη "Παγκόσμια Ιστορία του Πολιτισμού" των αδερφών Durant με δεκάλεπτα διαλείμματα Martini & Sprite και αν επιδιώξετε, γράψτε μου να σας στείλω την πλήρη λύση!

Εδώ όμως αρχίζουν τα ωραία: Δεν μπορείτε ανά πάσα στιγμή να κατασκευάσετε ό,τι θέλετε εσείς. Πρέπει να έχετε και τις αντίστοιχες γνώσεις. Για παράδειγμα δεν μπορείτε να έχετε άρματα χωρίς να έχετε ανακαλύψει τον τροχό, δεν έχετε κανόνια χωρίς την πυρίτιδα και δεν έχετε διαστημόπλοια χωρίς την ατομική θεωρία! Εδώ βρίσκεται η αποθέωση του ρεαλισμού. Οι σχεδιαστές του παιχνιδιού έχουν δημιουργήσει ένα πολύ καλό σύστημα εξομίωσης του αληθινού πολιτισμού. Μια ανακάλυψη σας επιτρέπει να προχωρήσετε σε μία άλλη, καθώς και να κατασκευάσετε κάποιους τύπους μονάδων που δεν ήταν διαθέσιμοι προηγουμένως. Επιπλέον, αρκετά επιτεύγματα απαιτούν συνδυασμό δύο άλλων για να είναι διαθέσιμα. Για παράδειγμα η Ναυσιπλοία σας επιτρέπει να φτιάξετε Πλοίο, αλλά μόνο αν έχετε ανακαλύψει την Χαρτογραφία. Λογικό έτσι;

4) Θαύματα του Κόσμου: Είναι μια ειδική περίπτωση "προϊόντων" που μπορεί να παράγει κάποια πόλη σας, αν βέβαια έχει τα προσόντα και αν δεν υπάρχουν άλλες πιο άμεσες προτεραιότητες. Τα Θαύματα κοστίζουν πολύ, αλλά

η κατασκευή τους αποφέρει πολλά πλεονεκτήματα και ανεβάζει την αίγλη του πολιτισμού σας κατακόρυφα. Επιλέξτε με προσοχή τότε θα τα φτιάξετε.

ΓΕΝΙΚΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ

Αν νομίζετε ότι τελειώσαμε γελαστήκατε. Ακούσατε τους συμβούλους σας; Ναι, αν δεν το ξέρατε έχετε μια στρατιά από συμβούλους που πετάγονται ενοχλητικά κάθε λίγο και λιγάκι και σας πρήζουν. Κάνε αυτό, κάνε εκείνο... Το χειρότερο είναι ότι συχνά οι προτάσεις τους είναι αντικρουόμενες! Για παράδειγμα, ο στρατιωτικός σύμβουλος μπορεί να συνιστά την κατασκευή τείχους για την προστασία της πόλης, ενώ ο πολιτικός

σύμβουλος ζητά ένα ναό για να ικανοποιηθούν οι πολίτες. Δηλαδή πάλι σε εσάς πετάνε το μπαλλάκι! Πάντως πολλές φορές οι πληροφορίες τους είναι πολύτιμες, όπως όταν ο σύμβουλος πληροφοριών σας δίνει μυστικά των αντίπαλων πολιτισμών. Επίσης, άλλες πηγές πληροφοριών είναι διάφοροι κατάσκοποι, ταξιδιώτες και οι διπλωμάτες σας. Όσον αφορά τώρα την στρατηγική σας, δεν υπάρχουν κανόνες. Πρέπει να είστε ευέλικτοι και να προσαρμόζεστε στις καταστάσεις. Γενικά είναι καλό να έχετε ειρήνη με τους ισχυρούς γείτονες και να προσπαθείτε να κατακτήσετε τους πιο αδύναμους. Μην ξεχνάτε και τον χρυσό κανόνα "Διαίρει και Βασίλευε": Κάντε ειρήνη με δύο ισχυρούς και αφήστε τους να αποδυναμωθούν σε ένα μεταξύ τους πόλεμο, τον οποίο μπορείτε ακόμα και να ξεκινήσετε εσείς, ύπουλα και βρώμικα! Ενδιαφέροντα ρόλο παίζουν και

τα χωριά -τουλάχιστον στην αρχή. Μπορεί να βρείτε εκεί χρήματα, να ανακαλύψετε κάποια νέα γνώση, να τα χρησιμοποιήσετε σαν καινούρια πόλη, αλλά και να εξαγριώσετε κάποιους βάρβαρους που θα σας επιτεθούν! Οι βάρβαροι είναι μια άλλη ιστορία. Εμφανίζονται από το πουθενά και χτυπάνε τις πόλεις σας, γι'αυτό πρέπει να φυλάτε πάντα τα νώτα σας! Αιχμαλωτίζοντας έναν αρχηγό βαρβάρων κερδίζετε και ένα σεβαστό ποσό. Πάντως μην είστε πολύ σκληροί μαζί τους. Είναι κι αυτοί μια κάποια λύση...

ΥΠΕΡ
Αίσθηση ρεαλισμού
Εθιστικότητα
Διάρκεια

ΚΑΤΑ
Περιορισμός στο save
Ελλειψη δεύτερου human player

ΓΕΝΙΚΑ

Εξομίωση του πολιτισμού! Το είδαμε κι αυτό στις οθόνες μας. Μια πολύ ποιοτική και προσεγμένη δουλειά από τον Sid Meier και τον Bruce Shelley. Αφθονος ρεαλισμός, σημασία στην λεπτομέρεια και βάθος που εθίζει όσο δεν φαντάζεστε. Κάθε φορά που παίζετε βλέπετε και κάτι το διαφορετικό και το στοιχείο αυτό ανεβάζει στα ύψη την αντοχή και την αξία του παιχνιδιού. Αγοράστε το χωρίς να διστάσετε ούτε για μια στιγμή!

97%

αντοχή στο χρόνο

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Το παιχνίδι ψηφίστηκε ΗΔΗ σαν το καλύτερο simulation του 1992. Είπατε τίποτα;

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	89
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	87
ΓΕΝΙΚΑ	92

ETERNAM

HOUSE	INFOGRAMES
FORMAT	PC
TEST	PC

ΤΟΥ **M. ΝΤΑΜΟΥΛΑΚΗ**



Ολα ξεκίνησαν το έτος ???? όταν πια η Γη κρίθηκε ακατάλληλη για επιβίωση. Έτσι λοιπόν ο κόσμος άρχισε να μένει σε άλλους πλανήτες με αποτέλεσμα οι συνθήκες διαβίωσης να μην είναι ίδιες. Σ'έναν τέτοιο πλανήτη ζει και ο Don Jonz (δηλαδή εσείς!). Ένας άντρας κάπου στα 30 ο οποίος ζει μόνος και έρημος (όπως οι περισσότεροι ήρωες παιχνιδιών αυτό τον καιρό!). Βγάζετε το ψωμί σας τίμια σκοτώνοντας "κακούς" δηλαδή είστε κάτι σαν διαπλανητικός αστυνομικός.

Φυσικά σαν καλός αστυνομικός έχετε και κάποιον Special εχθρό (Michael Nuk) τον οποίο μισείτε μέχρι θανάτου (απ'αυτόν εξαρτάται και η προαγωγή σας, χε, χε). Φυσικά τα μεγάλα πνεύματα συναντιούνται μιας και ο Μ.Ν τρέφει τα ίδια αμοιβαία αισθήματα για εσάς (και με το δικό του ε;). Μέσα σ'όλους αυτούς τους πλανήτες επιβίωσης λοιπόν υπάρχουν και μερικοί πλανήτες (61 για την ακρίβεια) όπου οι επιστήμονες κατάφεραν να δημιουργήσουν ένα τρόπο ζωής ακριβώς ίδιο με της Γης, με αποτέλεσμα αυτοί οι πλανήτες να έχουν γίνει μέρος για διακοπές των πλούσιων μιας και το να μείνεις λίγο εκεί ήταν πολύ ΔΑΠΑΝΗΡΟ.

Μια πρόσκληση για ένα τέτοιο μέρος σας ήρθε ένα ωραίο πρωί και μάλιστα για το καλύτερο από όσα υπήρχαν μέχρι τότε, τον πλανήτη ETERNAM.

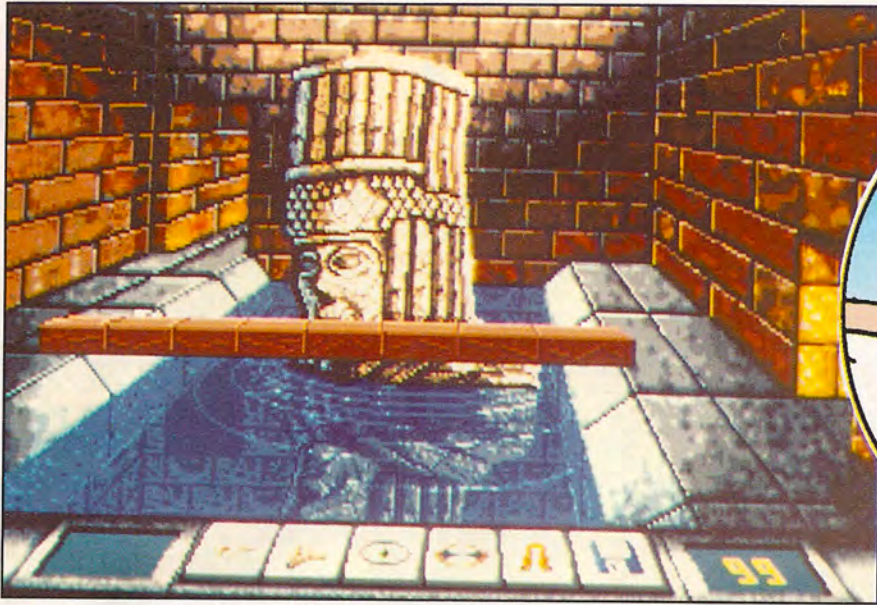
Από ότι ξέρατε ο πλανήτης αυτός είχε κατοικηθεί παλιά από μια φυλή δράκων, τους Dragoon, τους οποίους οι Γήινοι εξόρισαν για να φτιάξουν την απομίμηση της Γης. Αμέσως-αμέσως λοιπόν ετοιμάσατε τα πραγματά σας και ξεκινήσατε για το ταξίδι που κερδίσατε στον Eternam.

Όσο πιο κοντά πλησιάζατε στον προορισμό σας, τόσο πιο ευχάριστα νιώθατε που βρισκόσασταν έστω και σε μια απομίμηση της Γης: Λουλούδια, δέντρα, καθαρός αέρας κλπ. Μέχρι εδώ όλα πήγαιναν ρολόι, ΑΛΛΑ μόλις βγήκατε από το αεροπλάνο στον αέρα νιώσατε πολύ άσχημα: βρεθήκατε απότομα σε έναν ξερότοπο ο οποίος φαινόταν να μην κατοικείται από ΚΑΝΕΝΑΝ. Σιγά-σιγά θα ανακαλύψετε ότι όλα αυτά ήταν μια συνωμοσία του Nuk ο οποίος έχει γίνει ΑΡΧΗΓΟΣ πλέον των Dragoon. Είστε μόνος ενάντια σε έναν αφιλόξενο πλανήτη και μερικές χιλιάδες Δράκους(!) που σε συνεργασία με τον χειρότερο εχθρό σας θέλουν να σας καταστρέψουν (τι άλλο θα μπορούσατε να ονειρευτείτε;).

Σκοπός σας είναι να βρείτε και να καταστρέψετε τον Nuk και την παρέα του και να επαναφέρετε τάξη στον imitation πλανήτη Γη! Ο μόνος σας φίλος (ΝΑΙ θα βρείτε κι έναν φίλο, μην σας φαίνεται παράξενο) είναι μια γυναίκα, η Tracy, η οποία κατάλαβε την συνωμοσία που είχε γίνει, με αποτέλεσμα να καταφέρει να γίνει ένα με το τερματικό που έλεγχε τον πλανήτη(!) (με λίγα λόγια δηλαδή μια γυναίκα ολικόνης!!!) που υπόσχεται πραγματικά να σας βοηθήσει πολύ στο δύσκολο ταξίδι σας.

Γραφικά-Ήχος

Δεν θα χαρακτηρίζα άσχημα τα γραφικά του



Eternam. Απλα θα έλεγα ότι κυμαίνονται στα standards της Infogrames.

Δηλαδή πάνω από μέτριο και κάτω από πολύ καλό. Σίγουρα αυτό δεν μειώνει καθόλου το παιχνίδι μιας και όπως είπα είναι αρκετά καλό. Στην S-VGA με 256 χρώματα, οι αποχρώσεις που δίνονται είναι όμορφες και καλόγουστες στο μάτι. Αυτό που πραγματικά μου άρεσε είναι ότι υπάρχει μεγάλη ποικιλία χρωμάτων και δεν κυριαρχεί κάποιο μονότονο φόντο (ακόμα και όταν δεν είσαι μέσα σε κάποιο κτήριο και βρίσκεσαι έξω στην φύση, το μουντό πράσινο καλύπτεται από την θάλασσα ή από τα διάφορα βουνά ή από άλλες διάφορες λε-πτομέρειες, που σε συνεργασία με το ΟΜΑΛΟΤΑΤΟ scrolling των 3D graphics δίνουν κάτι ξεχωριστό στην περιπέτεια που την ανεβάζει κατά πολύ.

Φυσικά όπως είπα όλα αυτά γίνονται σε S-VGA/256, στην έκδοση για EGA δεν έχω προλάβει να το δω, με αποτέλεσμα να μην μπορώ να εκφέρω γνώμη.

Όσο για τον ήχο του παιχνιδιού... χμμ θα έλεγα απλά μέτριος χωρίς πολλά λόγια.

Πραγματικά δεν μπορώ να καταλάβω γιατί δεν έδωσαν λίγο περισσότερη προσοχή στο σημείο αυτό. Ενώ η υπόλοιπη δουλειά είναι πολύ καλή, ο ήχος μας τα χαλάει λίγο (ακόμα και σε Adlib). Για τα μηχανήματα χωρίς κάποια κάρτα ήχου, καλό θα ήταν να θέσουν τον ήχο

εντελώς εκτός παιχνιδιού γιατί το αποτέλεσμα θα είναι πιό κάτω του μετρίου.

Χειρισμός

Όταν το έτρεξα για πρώτη φορά, μου θύμισε για λίγο το Captive στον χειρισμό, αλλά αμέσως κατάλαβα ότι πρόκειται για 2 διαφορετικά παιχνίδια. Έχουμε να κάνουμε με μια σειρά από λειτουργίες που βρίσκονται στο κάτω μέρος της οθόνης, σαν μικρά τετράγωνα Icons. Κατα

την γνώμη μου πρόκειται για ένα πολύ παράξενο τρόπο χειρισμού αν και είναι σχετικά εύκολος, αλλά όπως είπα παράξενος, με αποτέλεσμα να κάνει τον χρήστη να δυσανεστείται στην πρώτη ματιά.

Κατ'αρχήν μπορείτε να κινήσετε τον χαρακτήρα που έχετε με Mouse ή

με το Keyboard.

Όταν θα βρίσκεστε μέσα σε κάποιο κτήριο ο χαρακτήρας σας κινείται εξ'ολοκλήρου με Keyboard, ενώ όταν βρίσκεστε κάπου έξω εξ'ολοκλήρου με Mouse (έτσι κανένας δεν θα μείνει δυσανεστήμενος).

Σαν τελική ανάλυση, τον χειρισμό θα τον βρείτε από μέτριο ως καλό για τον λόγο ακριβώς που ανέφερα πιό πριν, επειδή είναι λιγάκι

περίεργος.

Πακέτο

Η version που είχα εγώ στα χέρια μου είχε

ΓΕΝΙΚΑ

Σίγουρα το Eternam είναι μια καλή περιπέτεια που θα αρέσει. Το πρόβλημα είναι ότι δεν θα παιχτεί από όλου του είδους τους παίχτες, παρά μόνο από λάτρεις της κατηγορίας αυτής. Έχουμε να κάνουμε με μια μίξη από καλά γραφικά, μέτριο ήχο και πακέτο και πολύ καλή πλοκή... Διαλέχτε και πάρτε, η επιλογή είναι δική σας.

ΥΠΕΡ

Γραφικά
Πλοκή
Ατμόσφαιρα

ΚΑΤΑ

Χειρισμός
Ηχος
Πακέτο



manual γραμμένο στα Γαλλικά και στα Γερμανικά(!) γιατί είχε έρθει κατευθείαν από τη Γαλλία (έχουμε και διασυνδέσεις, πώς να το κάνουμε!) αλλά πιστεύω ότι αυτά που θα διατεθούν στην Ελλάδα θα έχουν Αγγλικές οδηγίες και δεν θα υπάρχει τελικά πρόβλημα.

Ύστερα λοιπόν από "σκληρή" δουλειά μετάφρασης (ας είναι καλά ο Αντώνης, χε.χε) κατάφερα να καταλάβω τί στο καλό ήταν το σενάριο και ο τρόπος χειρισμού της περιπέτειας για να μπορέσω να παίξω σαν άνθρωπος.

Εκτός λοιπόν από αυτό το προσωρινό εμπόδιο, βρήκα το πακέτο αρκετά καλό, μιας και αποτελείται από το Manual του παιχνιδιού που έχει την υπόθεση και τις λειτουργίες που θα σας βοηθήσουν να παίξετε, από το κλειδωμά του παιχνιδιού και από ένα ένθετο έντυπο με όλα τα καινούργια προγράμματα της Disney Inc που θα το βρείτε πιστεύω αρκετά ενδιαφέρον.



αντοχή στο χρόνο

86%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ	
Παιχνίδι για συγκεκριμένη κατηγορία gamers.	
ΓΡΑΦΙΚΑ	82
ΗΧΟΣ	66
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	76
ΓΕΝΙΚΑ	79

HYPER



Όταν ξεκινάει η αποστολή, είσαι ο μόνος(!) που μπορεί (ή έτσι νομίζει τουλάχιστον η ανθρωπότητα)

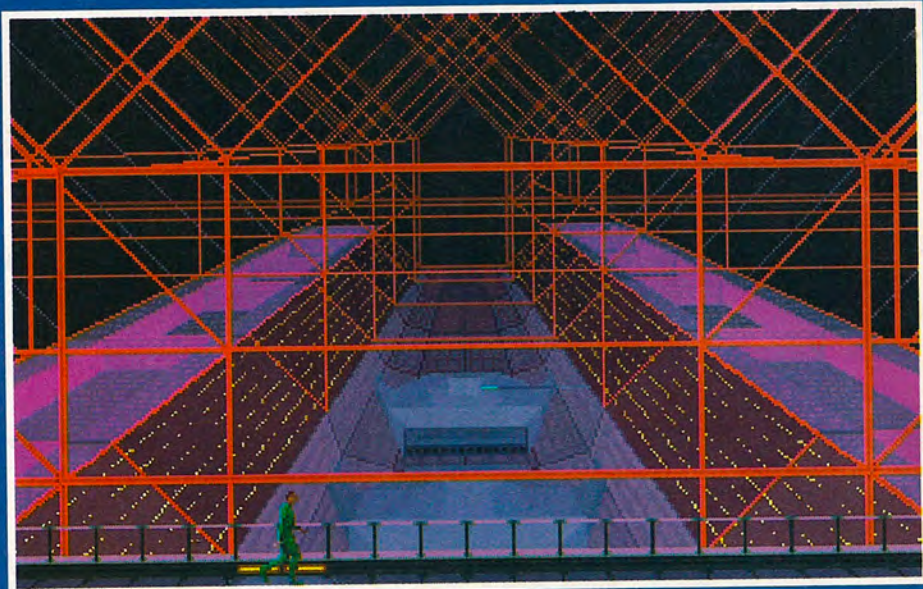
HOUSE	MICROPROSE
FORMAT	PC
TEST	PC

ΤΟΥ **M. ΝΤΑΜΟΥΛΑΚΗ**

Ολα ξεκίνησαν μερικά χρόνια μετά! Ο Ανθρωπος, σαν το ανώτερο όν, κατάφερε για μία ακόμη φορά να κάνει κάτι έξυπνο: Κατέστρεψε την Γη με τους πολέμους και τις καταστροφές του και έτσι ο πλανήτης κρίθηκε ακατάλληλος για να ζήσει ο άνθρωπος. Τότε σκέφτηκαν ότι πρέπει να θρουν κάποιον άλλο πλανήτη για να καταφέρουν να ζήσουν. Αρχισαν λοιπόν να σχεδιάζουν διαστημόπλοια μεγάλης χωρητικότητας για να μπορέσουν να μεταφέρουν όλο τον πληθυσμό της Γης κάπου αλλού (τουλάχιστον όσους είχαν επιζήσει). Υστερα από λίγο καιρό τα πρώτα τεράστια διαστημόπλοια ήταν έτοιμα για να μεταφέρουν τον πληθυσμό της Γης σε άλλους κόσμους.

Τώρα θα μου πείτε τι σχέση έχουν όλα αυτά μ'εσάς (δηλαδή τον ήρωα που έχετε). Είναι πολύ απλό: το μόνο πρόβλημα που υπάρχει είναι ότι ο πληθυσμός αυτός δεν θα μπορέσει να μείνει για πολύ καιρό στο αχανές διάστημα, με αποτέλεσμα να χρειάζεται να υπάρχει κάποιος έτοιμος πλανήτης για να μεταφερθούν όλοι σώοι και ασφαλείς. Και φυσικά ποιος θα ψάξει να βρει τους σωστούς πλανήτες για την απαραίτητη επιβίωση; Μα **ΕΣΕΙΣ** θέβαια (γιατί είχατε κανέναν άλλον στο μυαλό σας; χε, χε).

Αν όλα αυτά σας φαίνονται εύκολα



Στο δρόμο προς το διαστημόπλοίο σας

είστε πολύ γελασμένοι, γιατί από την στιγμή αυτή παίρνετε τον έλεγχο στα χέρια σας και αρχίζουν τα δύσκολα. Πρώτα απ'όλα θα πρέπει να ψάξετε να βρείτε άλλους πλανήτες (ξέρω, ξέρω αυτό είναι εύκολο θα μου πείτε). Ναι, αλλά δεν είναι το μόνο πρόβλημα να τους βρείτε, γιατί αφού τους βρείτε θα πρέπει να μάθετε αν είναι κατοικήσιμοι, αν έχουν κατάλληλες συνθήκες ζωής, αν οι κάτοικοί τους είναι πολιτισμένοι ή απολίτιστοι, εχθρικοί ή φιλικοί, αν έχουν σκοπό να συνεργαστούν μαζί σας κλπ.

Από το σημείο αυτό τα πράγματα περιπλέκονται ακόμα πιο πολύ, αφού αν κάποιος από τους πλανήτες που θα βρείτε είναι κατοικήσιμος θα πρέπει να πείσει πολλή διαπραγμάτευση με τους κατοίκους από μέρους σας (και στην αρχή, εντελώς πληροφοριακά, θα πρέπει να το παίξετε πολύ ήρεμοι και όχι σκληροί αν θέλετε όλα να κυλήσουν

ομαλά).

Γι'αυτόν ακριβώς τον λόγο θα πρέπει να κάνετε αρκετούς φίλους κλείνοντας συνθήκες ειρήνης με πολλούς από του πλανήτες που θα συναντήσετε. **ΠΡΟΣΕΞΤΕ ΟΜΩΣ**, θα πρέπει να ξέρετε ότι εφόσον υπάρχουν αρκετοί πλανήτες, θα υπάρχουν και αρκετοί πολιτισμοί, άρα και αρκετές έχθρες ανάμεσα στους γειτονικούς πλανήτες με αποτέλεσμα αν κλείσετε μια συμφωνία ειρήνης με κάποιον από τους πολιτισμούς θα υπάρξει το ενδεχόμενο να δημιουργήσετε ισχυρούς αντίπαλους από την απέναντι όχθη, γι'αυτό θα πρέπει να καταστρώσετε μια δικιά σας στρατηγική για να φέρετε σε πέρας την αποστολή σας.

Πέρα από όλα αυτά, θα πρέπει φυσικά να κάνετε και γρήγορες κινήσεις μιας και ο πληθυσμός της Γης δεν θα αντέξει και αιώνια εκεί που είναι (χε, χε, ακούγεται λίγο δύσκολο ή μου φαίνεται!);

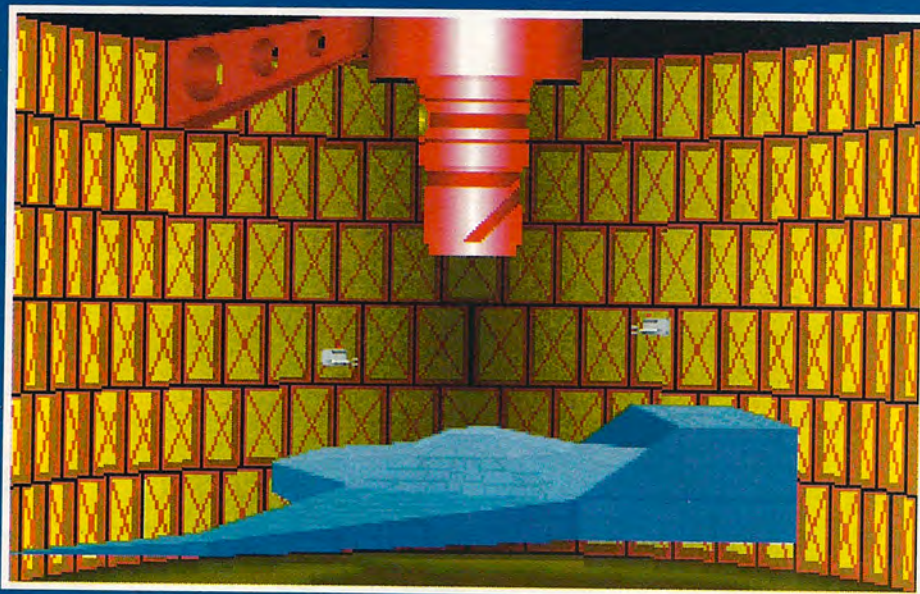
ΓΡΑΦΙΚΑ & ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού κυμαίνονται σε αρκετά υψηλά επίπεδα δίνοντας ένα παράξενο τόνο στον χρήστη που θα το παίξει. Δυστυχώς όμως, αν και υποστηρίζει όλες τις κάρτες γραφικών, δεν υποστηρίζει S-VGA 256 Colors παρά μόνο VGA-16 Colors, με αποτέλεσμα να ξεφεύγουμε από τα γνωστά πλαίσια της εταιρίας αλλά και γενικά όλων των παιχνιδιών που κυκλοφορούν τον καιρό αυτό για 256

ΓΕΝΙΚΑ

Βασισμένη σε μια πρωτότυπη ιστορία, η Microprose, κατάφερε πάλι να καταπλήξει τους πάντες με το HyperSpeed. Σίγουρα είναι ένα παιχνίδι που δεν θα πρέπει να το αφήσετε να περάσει μέσα από τα χέρια σας και να φύγει. Ομορφα γραφικά, φοβερό σενάριο και στοιχεία για όλου του είδους τους Users. Τι άλλο θα θέλατε δηλαδή;

SPEED



Για να δούμε τί είδους ζωή θα συναντήσετε κι εδώ

Colors. Πάντως δεν θα σας δυσαρεστήσει για τον λόγο ότι υπάρχει πολύ λεπτομέρεια μέσα στο παιχνίδι με αποτέλεσμα να καλύπτει κάπως την έλλειψη των χρωμάτων.

Όσο για τον ήχο του παιχνιδιού, κυμαίνεται σε standard επίπεδα, με αποτέλεσμα να μην ενθουσιάζει κα ιδιαίτερα τον καλομαθημένο παίχτη Games. Φυσικά για τους παίχτες των RPG/Strategic αυτό δεν είναι και μεγάλο κακό, μιας και για τέτοιου είδους παίχτες (συμπεριλαμβάνοντας και τον εαυτό μου μέσα) δεν παίζουν και ιδιαίτερο ρόλο τέτοια πράγματα όπως ο ήχος και τα Graphics. Κατά τ'άλλα όλα είναι αρκετά καλά μονταρισμένα και με λίγα λόγια όλα θα κυλήσουν ομαλά.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Εδώ αξίζει να σταθώ λίγο, γιατί όπως πάντα η Microprose με εξέπληξε και με ενθουσίασε για μια ακόμη φορά. Έχουμε να κάνουμε με κάποιο είδος Strategic/Role Playing/Adventure Simulation (μεγάλο, έ;), μιας και το παιχνίδι περιλαμβάνει όλα τα απαραίτητα

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ...

Δείτε την "Οδύσσεια του Διαστήματος" και το "Star Wars" και απλά περιμένετε μέχρι να γίνει η καταστροφή του κόσμου για να καταλάβετε περί τίνος πρόκειται.

στοιχεία από κάθε πλευρά.

Όπως θα δείτε και μόνοι σας, η περιπέτεια περιλαμβάνει από μάχες στο διάστημα με αντίπαλα πλοία και ικανότητα στρατηγικής (μιας και πρέπει να παζαρέψετε και να μιλήσετε πονηρά και έξυπνα με τους άλλους πολιτισμούς που θα συναντήσετε σε άλλους πλανήτες), μέχρι γρίφους που θα σας βοηθήσουν να μάθετε και να αποκτήσετε πολλά.

Σίγουρα αυτό είναι το μεγαλύτερο ΑΤΟΥ του παιχνιδιού αφού κανένας δεν πρόκειται να μείνει δυσαρεστημένος. Ήταν πραγματικά πολύ έξυπνη ιδέα της Microprose αυτή, είναι κάτι που δεν βλέπω και πολύ συχνά σε τέτοιου είδους παιχνίδια. Η κίνηση γίνεται και με Mouse και με Keyboard (προσωπικά, στις μάχες ειδικά, προτιμώ να χρησιμοποιώ το Keyboard γιατί μου δίνει περισσότερη ευκολία στις manούβρες, αλλά πάνω από όλα μετράει στο τί έχει συνηθίσει ο κάθε χρήστης).

Ακόμα αξιοσημείωτο είναι ότι η φυσικότητα που δημιουργεί το παιχνίδι, φαίνεται ακόμα και σε αργά μηχανήματα της κλάσης των 286/12 και άνω, με αποτέλεσμα να μην δημιουργούνται τα γνωστά προβλήματα και παράπονα του στυλ : Για να δούμε ομαλότητα στην κίνηση χρειαζόμαστε 386/33 κλπ.

ΠΑΚΕΤΟ

Το παιχνίδι αποτελείται από 3 δισκέτες 3.5 ιντσών και ένα αρκετά καλοδουλεμένο Manual στο οποίο θα μπορέ-



Ακόμη δεν αρχίσατε και ο πρώτος εξωγήινος είναι μπροστά σας. Το αν θα του επιτεθείτε ή όχι είναι δική σας επιλογή

ΥΠΕΡ

Σενάριο
Πλοκή
Γραφικά
Χειρισμός

ΚΑΤΑ
Ηχος

σομε να δούμε τι ακριβώς έχει γίνει μέχρι τώρα, ποιά είναι η αποστολή σας, τι θα πρέπει να κάνετε για

να την ολοκληρώσετε και πόσο χρόνο διαθέτετε γι'αυτό.

Θα έλεγα ότι αν και το Manual του πακέτου είναι μικρό σχετικά σε μέγεθος περιλαμβάνει όλα τα βασικά στοιχεία που χρειάζεται κάποιος παίχτης για να καταλάβει τί επιτέλους γίνεται και να κάνει ένα καλό ξεκίνημα της περιπέτειας. Παρ'όλα αυτά τόνισα την λέξη "μικρό" επειδή μας έχει συνηθίσει η Microprose σε άλλου είδους πακέτα (βλέπε Falcon!).

Ακόμα θα βρείτε μέσα τα γνωστά φυλλάδια της Microprose και φυσικά πολύ χρήσιμες πληροφορίες για τις εναέριες μάχες που θα κάνετε με κάποιους αντιπάλους και ιδέες για σωστές στρατηγικές που θα μπορούσατε να καταστρώσετε απέναντι στους εξωγήινους.

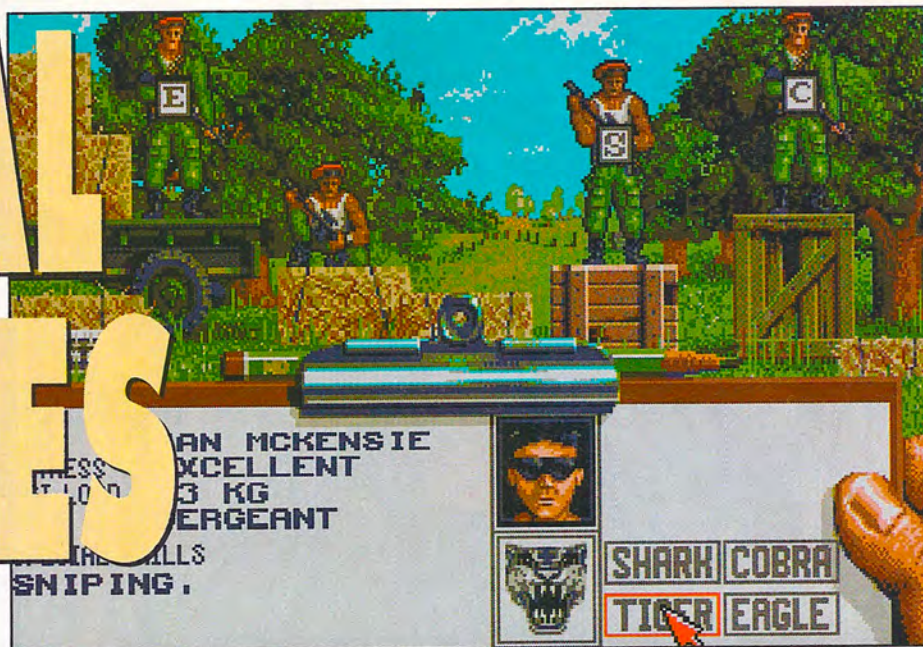


ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Απλά αν το χάσετε...
θα χάσετε. No More
Comments!

ΓΡΑΦΙΚΑ	86
ΗΧΟΣ	74
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	88
ΓΕΝΙΚΑ	82

SPECIAL FORCES



Η οθόνη επιλογής των μελών που θα αποτελέσουν την τρανή σας ομάδα

Η Microprose σε μια προσπάθεια να συνδυάσει το πολεμικό κλίμα της εποχής, το RPG στοιχείο, την στρατηγική και την arcade δράση. Το ίδιο παιχνίδι αποτελεί και μία από τις όχι και τόσο συχνές επαφές της εταιρείας με την Amiga.

Ελέγχετε μια ειδική μονάδα, όπως το δηλώνει και ο τίτλος του παιχνιδιού, που αναλαμβάνει να κάνει μερικές βρώμικες δουλειές σε όλο τον κόσμο. Αποτελείται από τέσσερα άτομα τα οποία επιλέγετε ανάμεσα σε οκτώ διαθέσιμα με διαφορετικά χαρακτηριστικά για τον καθένα και πρέπει να διαλέξετε σωστά ανάλογα με το είδος της αποστολής που πρέπει να φέρετε σε πέρας.

Όταν εσείς ελέγχετε έναν από τους χαρακτήρες οι υπόλοιποι δεν τριπελιάζουν (όπως συνθίζουν οι συντάκτες του USER), αλλά προσπαθούν να φέρουν σε πέρας την αποστολή τους όσο το δυνατόν καλύτερα. Μπορείτε ακόμα να τους δίνετε εντολές σε στρατηγικό επίπεδο, σε προχωρημένη κατάσταση!

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Ενας τομέας που η Microprose πάντα έδινε ιδιαίτερη σημασία για να φέρνει τα παιχνίδια της σε ένα τουλάχιστον ανεκτό επίπεδο. Εδώ ελέγχετε κάθε ένα ανθρωπάκι από τα τέσσερα της ομάδας ξεχωριστά, καθώς βλέπετε τα πάντα από πάνω. Με τα πλήκτρα F1-F4 μπορείτε να αλλάξετε τον άνθρωπο που ελέγχετε με κάποιον άλλο και πατώντας το για δεύτερη φορά τον ενεργοποιείτε και περπατάει με το joystick, ενώ ένας μικρός σταυρός μπροστά του σημαίνει ότι πρέπει να γυρίσετε προς τα εκεί για να περπατήσει ή να πυροβολήσει.

Ενα αρνητικό στοιχείο για τον χειρισμό είναι ότι πρέπει να φτιάξετε μια ειδική δισκέτα για να σώζονται οι αποστολές σας αυτόματα και χωρίς αυτήν δεν μπορείτε να παίξετε. Μπόλικο disk swaping όταν ξεκινάει και τελειώνει η αποστολή σας και η αρχική δισκέτα με την εισαγωγή είναι απλώς

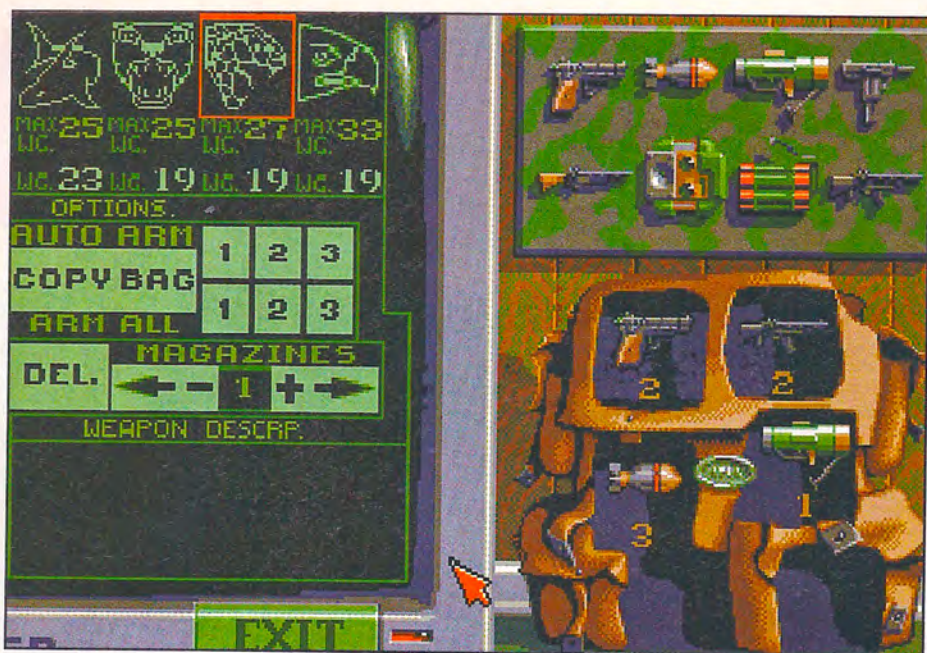
HOUSE	MICROPROSE
FORMAT	AMIGA, PC
TEST	AMIGA

ΤΟΥ	N. ΝΤΟΠΡΑΚΗ
-----	-------------

σπατάλη πλαστικού και μαγνητικού υλικού! Ξεκινάτε δίνοντας το όνομα της ομάδας και ύστερα διαλέγετε το επίπεδο δυσκολίας και δεν μπορείτε να κάνετε διαφορετικά αφού το ίδιο το παιχνίδι δεν σας επιτρέπει να πάρετε άλλη επιλογή! Εξυμνο; Ενοχλητικό; Υπάρχουν τέσσερα επίπεδα δυσκολίας στα οποία ποικίλουν οι ικανότητες των αντιπάλων ο οπλισμός σας κτλ. Συνεχίζετε με το είδος της αποστολής: πρώτα απ'όλα η περιοχή του κόσμου που διαλέγετε καθορίζεται με βάση το κλίμα: έρημος, τροπικοί, εύκρατος και αρκτικοί είναι το μενού. Ανοίγουν οι φάκελλοι και επιλέγετε ανάμεσα σε τέσσερις αποστολές σε κάθε περιοχή. Διαλέξετε μία να τελειώνουμε και διαβάστε καλά αυτά που πρέπει να κάνετε. Το να αλλάζετε όπλο, ενώ ο αντίπαλος σας καταδιώκει και σας πυροβολεί, μέσω του πληκτρολογίου,



User Team, αν τους χρειαστείτε ξέρετε που θα τους βρείτε!



Με αυτόν τον οπλισμό ακόμα και εσείς μπορείτε να γίνετε Ράμπο

είναι ένα από τα πλέον δύσκολα σημεία και σημαίνει ότι πρέπει να θυμάστε τα πολλά κουμπιά ανά πάσα στιγμή. Όπως και νά'χει και αυτός ο ελάχιστος χρόνος που δίνετε από την προσοχή σας είναι συνήθως κρίσιμος.

Στην οθόνη βλέπετε εκτός από τον ήρωα που ελέγχετε (ή και τους τέσσερις μαζί αν έχετε αλλάξει το σύστημα της οθόνης σε εκείνη την μορφή) τον κωδικό του ήρωα, το όπλο που χρησιμοποιεί εκείνη τη στιγμή, την θέση του στον χώρο μέσω ενός ραντάρ όπου η ενημέρωσή του γίνεται όχι αυτόματα αλλά σιγά σιγά, ο χρόνος που μετράει στην αποστολή και ο τρόπος χειρισμού του ήρωα.

Το πληκτρολόγιο-joystick είναι αυτά που εξασφαλίζουν την επιβίωση στους ήρωές σας, ενώ το mouse χρειάζεται στις στατικές οθόνες.

ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ

Υπάρχουν σχεδόν τα πάντα: πολυβόλα με μεγάλη ακρίβεια βολής, αυτόματα που είναι ελαφριά, πιστόλια που δεν αφυπνίζουν ιδιαίτερα τον εχθρό, μακρύκανα για ακροβολιστές, ρουκετοβόλα που καταστρέφουν

κάθε αντικείμενο, χειροβομβίδες για μικρές αποστάσεις, εκρηκτικοί μηχανισμοί που πυροδοτούνται όταν θέλετε, καθώς και μηχανισμοί που θα καθοδηγήσουν με lasers τα βομβαρδιστικά στον σημειωμένο στόχο.

Μπορείτε να πάρετε όποιο ποσό θέλετε από το καθένα αρκεί να χωρούν στις θέσεις του εξοπλισμού σας όπως εμφανίζεται στο κατάλληλο μενού και να μπορεί ο χαρακτήρας να κουβαλήσει όλα αυτά που θέλετε να τον φορτώσετε. Αυτό μας υπενθυμίζει ένα ακόμα στοιχείο από RPG σ'αυτό το παιχνίδι: το βάρος που μπορεί ο καθένας να κουβαλήσει. Υπάρχουν και έτοιμα μενού οπλισμού να πάρετε, αν δεν θέλετε να φτιάξετε τα δικά σας.

ΟΙ ΕΧΘΟΙ

Πρώτα πρέπει να προσέχετε τί κάνετε εσείς και μετά να ανυσηχείτε για τις ενέδρες και τον οπλισμό των άλλων. Εννοώ ότι αν είσατε πολύ κοντά στα εκρηκτικά που τοποθετείτε, τότε θα σκοτωθείτε και το χειρότερο δεν θα μπορείτε να κατηγορήσετε κανέναν άλλο εκτός από τον εαυτό σας! Οι υπόλοιποι είναι κάποια sprites που μπορεί να κρατούν πολυβόλα ή όπλα απλά, σας πυροβολούν με την πρώτη θέα και το πιο δύσκολο είναι να αντιμετωπίσετε τα φυλάκια που διαθέτουν πολυβόλα και ακόμα και αν κινείστε βρίσκουν την ευκαιρία να σας σημαδέψουν σωστά.

ΟΙ ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ

Οι περισσότερες είναι αποστολές σαμποτάζ: να καταστρέψετε διυλιστήρια, γεννήτριες ενέργειας, φυτείες, τανκς και ακολουθούν οι δολοφονίες και οι επιθέσεις. Σε κάθε αποστολή διαφέρει ο τρόπος με τον οποίο θα φτάσετε εκεί ή αυτόματα ή με ελι-

ΓΕΝΙΚΑ

Θα χρειαστεί να φτιάξετε μια ειδική δισκέτα για να σώσετε την θέση σας. Η διαδικασία κατασκευής μέσω του WorkBench θα σας στοιχίσει έναν γερό πονοκέφαλο.

κόπτερο και θα διαφύγετε πάλι από εκεί, συνήθως με ελικόπτερο: είναι μια πρόσθετη τεχνική απεικόνιση.

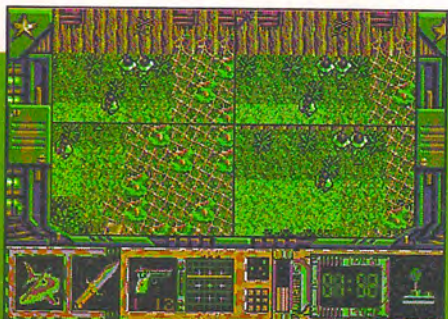
ΓΡΑΦΙΚΑ

Πρωτότυπο για την Microprose να μην χρησιμοποιεί vector γραφικά. Έτσι το παιχνίδι δεν μοιάζει καθόλου με ένα Midwinter όπως μπορεί να περιμένετε, αφού βλέπετε τον χώρο από πάνω και με αρκετή γωνία. Ανάλογα με τον χώρο στον οποίο βρίσκεστε ποικίλουν και τα γραφικά. Ο χώρος έχει κυρίως καφέ-πράσινα χρώματα αλλά φυσικά στους αρκτικούς αλλάζουν όλα. Η λεπτομέρεια στον σχεδιασμό κτισμάτων, οχημάτων και ανθρώπων είναι εντυπωσιακή τόσο στον χώρο δράσης όσο και στους χάρτες. Οι εκρήξεις εμφανίζονται όλες σε ειδική animated οθόνη και έχουν πάρα πολύ όμορφο ήχο ενώ τα πολυβόλα και τα υπόλοιπα όπλα εκδηλώνονται στο ίδιο μέρος με τους ανθρώπους σας.

Μοιάζει με έναν συνδυασμό των Airborne Ranger και του Eagle's Nest, πράγμα καθόλου περίεργο αφού και τα δύο είχαν αφήσει εποχή στα πολεμικά παιχνίδια με bitmapped γραφικά.

ΓΕΝΙΚΑ

Το πρόγραμμα είναι μια προσέγγιση της Microprose σε μικρότερες ηλικίες ή σε αυτούς που τώρα αρχίζουν την επαφή τους στον χώρο των στρατηγικών εξομοιωτών. Μόνο που εδώ το σύστημα ελέγχου ολόκληρης ομάδας δημιουργεί αρκετά προβλήματα στον χειρισμό. Γεμάτο με arcade δράση μπορεί να σας κρατήσει αρκετές ώρες μπροστά στο μόνιτορ αν και υστερεί σε βάθος.



Σκεφτείτε το μόνοι σας γιατί εμάς, μας έπιασε η ζέστη (Ουφ!)



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Είναι καλό, αλλά όχι αρκετά καλό για την Microprose.	
ΓΡΑΦΙΚΑ	82
ΗΧΟΣ	80
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	75
ΓΕΝΙΚΑ	80

FALCON

Tο ηλίθιο χαμόγελο έσκασε στα χείλη μου μόλις ο αρχισυντάκτης μου έδωσε το πακέτο του Falcon 3. Το άρπαξα γρήγορα γρήγορα μέσα από τα χέρια του (όπως λέει και ο ίδιος έκανα ένα από τα παράξενα λίγα και καλά "Spell" των Paladin και εξαφανίστηκα πηγαίνοντας αμέσως σπίτι να το κοιτάξω.

Κατά την διάρκεια της

επιστροφής

στο σπίτι τα

χέρια μου με

έτρωγαν να

ανοίξω το πακέτο πριν την ώρα του, αλλά συγκρατήθηκα με μεγάλη δυσκολία.

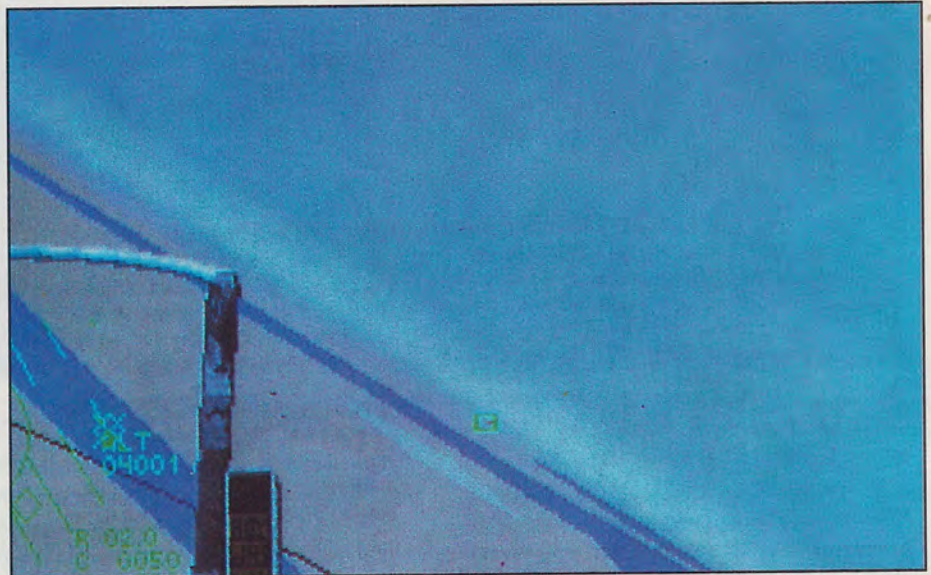
Επιτέλους έφτασα σπίτι,

άνοιξα το 386 και.... αμέσως

αμέσως έσκισα την

ζελατίνα...

Το πρώτο έμφραγμα ήταν φυσικό, αλλά μόλις είδα ακριβώς τι περιείχε μέσα μου ήρθε και δεύτερο! και τρίτο και.... το καλό που σας θέλω είναι να καθήσετε πριν διαβάσετε τις παρακάτω σειρές για να μην έχουμε μετὰ προβλήματα υγείας.



Πρέπει να παραδεχτείτε ότι η θέα από δω πάνω είναι μαγευτική

Σίγουρα ένα πρόγραμμα σαν τον Falcon και ένα όνομα σαν την Microprose θα λέει ακόμα και στον πιο άσχετο με τον χώρο πολλά πράγματα. Σίγουρα όλοι θα έχετε ακούσει κάτι γι' αυτό (Falcon 1 π.χ ή για τα Mission Disk). Ε λοιπόν, ό,τι είχατε ακούσει ή ό,τι είχατε δει καλύτερα ξεχάστε το γιατί το Falcon 3 δεν έχει καμία σχέση με τα προηγούμενα. Εχουμε να κάνουμε με ένα εντελώς διαφορετικό FLight Simulator το οποίο το λιγότερο που θα μπορέσει να κάνει είναι να σας καθηλώσει στην καρέκλα σας.

Όπως θα παρατηρήσετε και μόνοι σας από την αρχή δεν αφήνει καθόλου αδιάφορο τον παίκτη μιας και του δίνει μεγάλη ευκαιρία κινήσεων με αποτέλεσμα να έχει αρκετές αποστολές στην διαθεσή του για να παίξετε. Μιλώντας για τις αποστολές του παιχνιδιού να πούμε ότι οι βασικές αποτελούν το Κουβέιτ, Παναμά, Ισραήλ και Nellis AFB (!). Πληροφοριακά είναι όλες πανδύσκολες και θα κουραστείτε πολύ στο να καταφέρετε να βγάλετε έστω και ένα Mission σ' ένα από τα μέρη αυτά. Αυτό φυσικά προσθέτει ακόμα περισσότερο μαγεία στο παιχνίδι αφού οι αρχάριοι παίχτες πορρωθούν πολύ ενώ αντιθέτως οι έμπειροι θα πορρωθούν ακόμα περισσότερο.

Αν δεν έχετε παίξει Falcon 3.0 δεν έχετε παίξει τίποτα

HOUSE	MICROPROSE
FORMAT	PC
TEST	PC 386/40

ΤΟΥ Μ. ΝΤΑΜΟΥΛΑΚΗ

ΓΡΑΦΙΚΑ-ΗΧΟΣ

Δεν πιστεύω να περιμένετε τίποτα λιγότερο από ότι φαντάζεστε. ΝΑΙ έχουμε να κάνουμε με πολύ καλοσχεδιασμένα 3D graphics τα οποία δεν ξέρω γιατί έχουν κάτι το διαφορετικό επάνω τους με αποτέλεσμα να δείχνουν ομορφότερα από ότι είναι (χμμ υπερβάλλω ε? Νομίζετε!!! αν δείτε την λεπτομέρεια που υπάρχει στον ουρανό από τα σύννεφα ή ακόμα τον τρόπο που απεικονίζεται το αεροπλάνο σας θα δείτε τι ακριβώς εννοώ. Και αν όλα αυτά σας φαίνονται λίγα δεν έχετε παρά να παρακολουθήσετε την ΕΙΣΑΓΩΓΗ του παιχνιδιού ή οποία είναι ένα απλότατο (τρόπος του λέγειν !!! χε) digitised που δείχνει κανονικότητα τον πιλότο σας να μπαίνει στο αεροσκάφος του και να φεύγει σαν κύριος με την ησυχία του! Και όλα αυτά με την κατάλληλη μουσική υπόκρου-

3.0

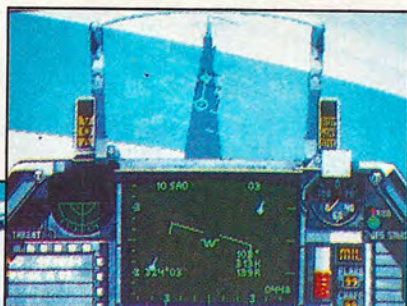


Ωχχ! Και τώρα τί να πατήσω;;

ση που άλλωτε είναι samples(!) και άλλωτε κάποια μουσική επένδυση. Κάτι ακόμα που παρατήρησα είναι ότι σε παλαιότερα Falcon όταν έκανες κάποιο Zoom In/Out ή αν έβαζες κάποια εξωτερική κάμερα και προσπαθούσες να γυρίσεις το σκάφος δεξιά - αριστερά ή πάνω κάτω παρατηρούσες ότι το παιχνίδι "κόμπιαζε λίγο" με αποτέλεσμα να χάνει αρκετά μερικές φορές (φυσικά παίζει σημαντικό ρόλο και το μηχάνημα που θα τρέξει αλλά υπάρχει σημαντική βελτίωση.

ΤΕΚΜΗΡΙΩΣΗ

ΕΔΩ ΕΙΜΑΣΤΕ. Περιμένα αρκετά μέχρι να φτάσω στο σημείο αυτό. Ξεχάστε οτιδήποτε άλλο... Από όσα πακέτα παιχνιδιών έχω δει το Falcon 3 έχει το καλύτερο και ποιο αναλυτικό πακέτο που έχω δει ποτέ σε παιχνίδια (με εξαίρεση της περιπέτειας της Sierra φυσικά). Το πακέτο αποτελείται από 5 δισκέτες 1.2Mb, ένα τρισέλιδο οδηγό, ο οποίος μας δείχνει λεπτομερώς τα πλήκτρα του αεροπλάνου, 2 στρατιωτικούς (!) και καλά ακούσατε πραγματικούς στρατιωτικούς χάρτες με τις περισσότερες λεπτομέρειες για όλες τις τοποθεσίες και συντεταγμένες που θα χρειαστείτε, ένα ολιγοσέλιδο φυλλάδιο το οποίο έχει περιληπτικά τον τρόπο που θα κάνετε Installation στον σκληρό δίσκο σας, ένα ειδικό κεφάλαιο για το πως θα μπορούσατε να παίξετε μέσω Modem, και τέλος ένα "μικρό" Manual (342 σελίδων μόνο!!!!!!), ναι καλά ακούσατε 342 το



Η ευκαιρία της ζωής σας να το ρίξετε στη θάλασσα.



YES!! (κάτι μου θυμίζει αυτό)

οποίο περιέχει ΤΑ ΠΑΝΤΑ!!!

Από το τι ακριβώς χρειάζεστε, μια αναδρομή στα προηγούμενα Falcon, βοηθήματα και στρατηγικές για το πώς θα μπορέσετε να παίξετε, οποιοδήποτε Menu που υπάρχει μέσα στο παιχνίδι μαζί με πάμπολλες πληροφορίες για όλα με αποτέλεσμα να μην αφήνει ούτε ένα μικρό κενό στον παίχτη (έμπειρο ή άπειρο). Με λίγα λόγια το νόημα που προσπαθώ να σας μεταδώσω είναι ότι, σας αρέσουν δεν σας αρέσουν τα Simulation, το Falcon αξίζει να το πάρετε μόνο και μόνο για το Manual του, χε, χε, χε. Τελειώνοντας να μην ξεχάσω ότι το πακέτο περιέχει και τα καλαίσθητα πλέον φυλλάδια της Microprose για τυχόν παραγγελίες από το εξωτερικό και διάφορες πληροφορίες της εταιρείας.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Αν έλεγα κάτι κακό για τον χειρισμό του

ΓΕΝΙΚΑ

Προσφέρει τα πάντα σε κάποιον έμπειρο παίχτη εξομοιωτών, ενώ ταυτόχρονα προσφέρει αρκετά σε κάποιο άπειρο παίχτη. Είναι ένα παιχνίδι που μπορεί να δώσει πολλά σε οποιονδήποτε ασχοληθεί έστω και λίγο μαζί του. Είναι ανώτερο από τα προηγούμενα Falcon αλλά οι απαιτήσεις του είναι τρομερές σε hardware. Αν όμως πρέπει να έχετε κάποιον εξομοιωτή αυτή την εποχή τότε.



θα ήταν ψέμματα. Κινείται σε πλαίσια πολύ ανώτερα τον προηγούμενον Falcon με αποτέλεσμα να δείχνει σαν το παιχνίδι με τις καλύτερες εντυπώσεις. Η κίνηση γίνεται ανάλογα με τις προτιμήσεις σας. Αν θέλετε (και έχετε) Joystick το Falcon θα δουλέψει με Joystick, αν θέλετε να παίξετε με Mouse τότε το Falcon θα δουλέψει με Mouse, για τα πλήκτρα φυσικά δεν γίνεται καθόλου λόγος.

Αφού περάσετε την εισαγωγική οθόνη θα δείτε ότι ένα τεράστιο menu θα εμφανιστεί μπροστά σας που με την βοήθεια του Manual δεν θα σας δυσκολέψει καθόλου. Η επιλογές που σας δίνονται είναι πολλές: Ρύθμιση λεπτομέρειας, αποστολής, γραφικών, χειρισμού κλπ.

Α! Ναι επιτέλους τα κατάφερα βρήκα ελάττωμα στο FALCON 3 (χε, χε, χε, δεν μπορούσα να σας δώσω κάποια παρουσίαση παιχνιδιού αν δεν έβρισκα ελλείψεις), αν είναι δυνατόν τι πράγματα είναι αυτά, ότι θέλουμε θα κάνουμε εδώ δηλαδή, να μην βρω κανένα ελλείψματάκι; Χμ ακούστε λοιπόν ποιά είναι τα ελλείψμα του Falcon 3 (που είναι και αρκετά σοβαρό). Σαν πρόγραμμα το οποίο προσφέρει κάποιες αδυνατίες, ήταν φυσιολογικό να χρειάζεται και κάποιο Α μηχάνημα για να τρέξει όπως πρέπει!

Ετσι λοιπόν όσοι έχουν 286 θα έχουν κάποιο μικροπρόβλημα (εχμμ σχετικά "μικρό" δηλαδή) μιας και το Falcon 3 σε οποιοδήποτε 286 κόβει πολλά πράγματα που δεν θα δείτε ποτέ (όπως Details, Graphics, κίνηση, και διάφορα τέτοια) με αποτέλεσμα να χάνει αρκετά σαν Simulator (χωρίς αυτό να σημαίνει ότι δεν θα σας ενθουσιάζει ακόμα και σε 286. Σε 386/16 το παιχνίδι προσφέρει ακριβώς τα ίδια πράγματα χωρίς να αλλάζει απολύτως τίποτε με τον test στον 286. Σε 386/25 προσφέρει κάποια μέτρια λεπτομέρια που και πάλι σας κρύβουν το Α60% της ομορφιάς του παιχνιδιού (π.χ τις καταπληκτικές λεπτομέριες που παρουσιάζει ο ουρανός δεν θα μπορέσετε να τις δείτε), σε 386/33 τα πράγματα είναι κάπως καλύτερα αφού πλέον οι δυνατότητα για περισσότερες λεπτομέριες έχει ανάψει και μπορείτε να την επιλέξετε. Μαζί με το Detail θα παρατηρήσετε ότι και το Terrain και το Horizon είναι πλέον στην διαθεσή σας και έτσι θα μπορέσετε να δείτε και κάτι διαφορετικό (χωρίς όμως να μπορείτε να παρακολουθήσετε όλοι την μαγεία του παιχνιδιού). Τέλος θα μπορέσετε να δείτε τα ΠΑΝΤΑ και να τα απολαύσετε όσο εσείς θέλετε με μηχανήματα της κλάσης 486 και... πάνω!!!

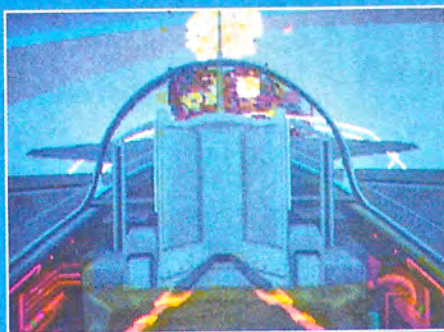
Ναι, δυστυχώς για να δείτε τα πάντα χρειάζεστε ένα καθαρόαιμο 486, αλλιώς θα μείνετε με λιγότερες λεπτομέριες και κίνηση κατά την διάρκεια του παιχνιδιού (κλαψ, ούτε και εγώ τα είδα όλα!!!). Καλώς η κακώς έτσι έχουν τα πράγματα και

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΑΙ...

Μην κάνετε ΑΠΟΛΥΤΩΣ ΤΙΠΟΤΑ, απλά τρέξετε να το βρείτε και να το πάρετε!!! Αν βέβαια έχετε πρώτα κάποιο πολύ ισχυρό μηχάνημα. Αν δεν έχετε, αγοράστε.



Μην σας φαίνεται τερατώδες, το παν είναι να το συνηθίσετε.



Παραλίγο να ήμουν εγώ αυτός!!

ΥΠΕΡ

Τρομερές Αποστολές
Γραφικά
Ηχος
Αντοχή

ΚΑΤΑ

Χρειάζεται πολύ δυνατό μηχάνημα για να μπορεί να δείξει τα ΠΑΝΤΑ.

πιστεύω ότι θα δυσαρεστήσουν το 70% των χρηστών που θα έχουν μέχρι και κάποιο 386/33/40 και θα ήταν τουλάχιστον αυτοί που θα έπρεπε να τα δουν και να τα χαρούν όλα.

Να προσθέσω ακόμα ότι πρέπει να έχετε οπωσδήποτε Dos 5.0 επάνω γιατί αλλιώς το πρόγραμμα δεν θα λειτουργήσει αφού πρέπει πρώτα να το κάνετε Install και το Installation ελέγχει τί ακριβώς έχετε.

Ακόμα μην ξεχάσω ότι αποτελείτε από 5 Δισκέτες των 5.25 1.2MB. Ίσως να σας φανεί λίγο χρονοβόρο το Install αλλά θα ανακαλύψετε ότι αξίζει τον κόπο.

ΕΙΔΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

Μάλλον δεν έχουμε να κάνουμε μένα normal εξομοιωτή, αλλά με το κάτι άλλο. Όσο περισσότερο ψάχνει κανείς τόσα πιο πολλά μπορεί να βρεί. Κάτι που με έκανε να μείνω για μια ακόμη φορά με ανοιχτό το στόμα είναι ότι η αμερικάνοι πιλότοι, όταν εκπαιδεύονται χρησιμοποιούν το Falcon (σε μια Version με κάποιες μετατροπές βέβαια) το οποίο είναι φτιαγμένο από την Microprose φυσικά.

Όσοι έχουν Modem και τους αρέσει η ομαδική μάχη θα χαρούν να μάθουν ότι το Falcon υποστηρίζει συνδέση μέχρι και 9600bps! Αλλά τα υπέρ του Falcon δεν σταματάνε εδώ μιας και το Falcon υποστηρίζει ακόμα και Unix ή Novel!!!

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΟ FALCON

Θα ήθελα να σας δώσω μερικές πληροφορίες για να μην μπερδευτείτε απότομα. Να ξέρετε λοιπόν απ'ότι πρόλαβα να το ψάξω, έχει μερικές ιδιομορφίες. Αν διαλέξετε αποστολή θα πρέπει να προσέξετε πάρα πολύ πού ακριβώς θα πάτε και πώς θα οπλιστείτε. Να θυμάστε ότι ο βαρύς οπλισμός είναι καλή στρατηγική από άποψη επιθέσεως στα ψηλά, αλλά αυτό έχει το μειονέκτημα ότι γίνεστε πολύ αργός για τα εχθρικά σκάφη (τα οποία σας ΔΙΑΒΕΒΑΙΩ είναι πολύ γρήγορα χε, χε,χε). Φυσικά το να είστε λιτά οπλισμένος έχει και αυτό κάποια πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα.

Θα μπορείτε να κινεστε ποιο ευέλικτα έτσι αλλά θα χάνετε στο ότι θα σας τελειώσουν κάποια στιγμή τα καύσιμα και τα όπλα σας με αποτέλεσμα να είστε ένα ελεύθερο όπλο πουλί, με αποτέλεσμα να γίνετε ένα ελεύθερο "ΝΕΚΡΟ" πουλί πέφτωντας σε κάποιο σημείο τηςθάλασας ή στο έδαφος! Ακόμα να ξέρετε ότι μια καλή στρατηγική είναι να περιμένετε να πλησιάσει αρκετά κοντά το εχθρικό για να μπορείτε να έχετε καλύτερη εμβέλεια και στόχο επάνω του.



97%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Θα πω μόνο μια λέξη MICROPROSE -σας λέει τίποτα;

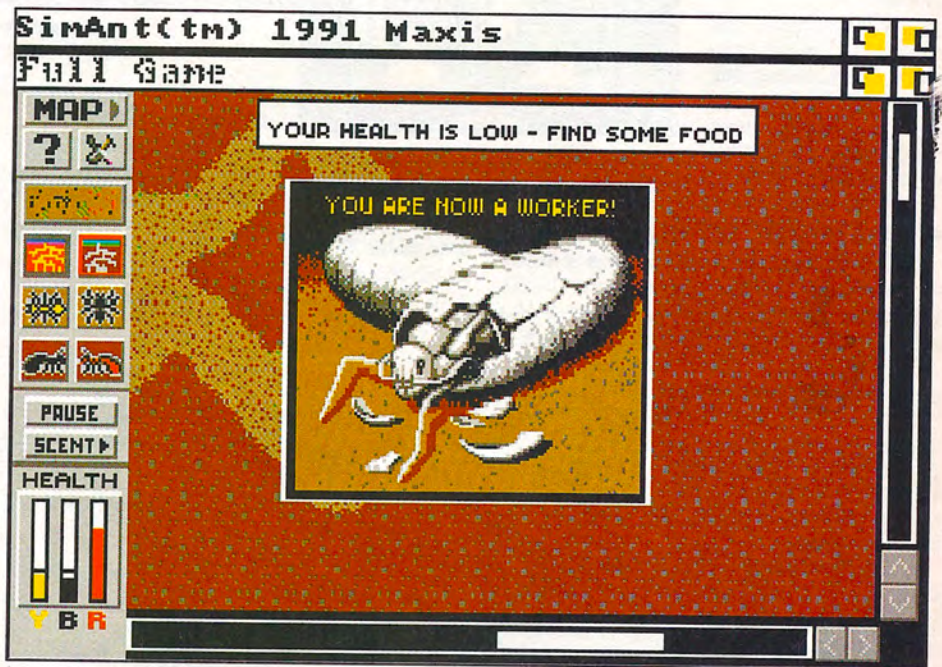
ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΗΧΟΣ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	92
ΓΕΝΙΚΑ	94



SIM ANT



Tο Sim City θεωρείται ένα από τα πλέον πρωτότυπα και προκλητικά παιχνίδια. Την ολοκληρωμένη δύναμη αυτού του είδους παιχνιδιού την είδαμε στο Sim Earth, αλλά το SimAnt είναι πλέον η αποθέωση του gameplay από κάθε άποψη.



ΣΕΝΑΡΙΟ

Το τέλειο... Στην αυλή ενός οποιουδήποτε σπιτιού βρίσκονται δύο αποικίες μυρμηγκιών. Αυτή των μαύρων και εκείνη των κόκκινων. Ο σκοπός τους είναι απλός, σαν τις υπάρξεις τους. Να μείνουν οι απόλυτοι κυρίαρχοι στον χώρο αυτό. Για να το καταφέρουν πρέπει να χτίσουν διαδοχικές αποικίες στην σειρά, μέχρι το σπίτι, όπου εκεί πα αυτός που φτάνει πρώτος θα έχει τον έλεγχο πάνω στα τρόφιμα που δίνει η ανθρώπινη κατοικία.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ HARDWARE

Το παιχνίδι είναι το πιο απαιτητικό πρόγραμμα που έχει εμφανιστεί για Amiga μέχρι στιγμής. Χρειάζεται τουλάχιστον 1MB μνήμης απλώς για να τρέξει σε χαμηλή ανάλυση 320*200, αλλά απαιτούνται 2 Mbytes για να παίξετε σε υψηλή ανάλυση 640*400, η οποία όμως είναι interlaced και θα χρειαστείτε το ειδικό μηχάνημα για να μην τρέμει η οθόνη σας. Όμως το 1 Mbyte της χαμηλής ανάλυσης είναι το απόλυτα αναγκαίο! Αν δηλαδή

HOUSE	OCEAN
FORMAT	AMIGA, PC
TEST	AMIGA 1MB

TOY	N. KRONTHPA
-----	-------------

θέλετε να κάνετε την εμφάνιση των παραθύρων πιο γρήγορη καλό θα ήταν να έχετε περισσότερη μνήμη. Ευτυχώς το πρόγραμμα είναι μία μόνο δισκέτα και έτσι δευτερο drive δεν χρειάζεται. Όπως επίσης δεν βρήκα απαραίτητο τον σκληρό δίσκο με το 1.5 Mbyte ελεύθερο που προτείνει η εταιρεία.

ΟΙ ΤΡΕΙΣ ΤΡΟΠΟΙ

Υπάρχουν τρεις τρόποι για να παιχτεί το SimAnt και πάντοτε παίρνετε τον ρόλο ενός μαύρου μυρμηγκιού. Στο Quick Game μάχεστε με τα κόκκινα μυρμηγκία για την τροφή και την έκταση

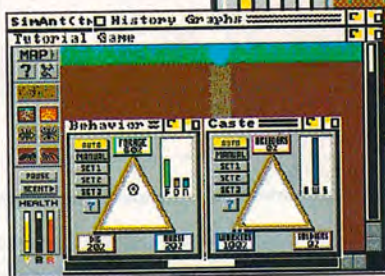
που ο καθένας καταλαμβάνει σε ένα μόνο τμήμα της αυλής που δεν είναι μεγαλύτερο από το 1/40 της όλης έκτασης του παιχνιδιού. Θα έχετε να αντιμετωπίσετε όλους τους αντιπάλους, τις παγίδες και τους κινδύνους. Το Full Game είναι αυτό που σας αναθέτει να καταλάβετε ολόκληρη την αυλή και επομένως σας δημιουργεί το πρόθετο πρόβλημα του να αποικήσετε άλλα τμήματα έξω από την επίδραση της μίας αποικίας.

Τέλος υπάρχει και το Experimental Game όπου ελέγχετε τον άνθρωπο που εξερευνά τον κόσμο των μυρμηγκιών. Μπορείτε να χτίσετε τοίχους και διαδρόμους ή λαβυρίνθους για να δείτε πώς αντιδρούν τα έντομα. Να προσθέσετε έντομα ή και τροφή. Να κλείσετε ή να ανοίξετε τρύπες ή ακόμα να χρησιμοποιήσετε εντομοκτόνα!

ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΕΞΑΣΚΗΣΗ

Ο χειρισμός είναι πολύ-πλοκός και χρονοβόρος. Υπάρχουν πολλές λεπτομέρειες που δεν μπορείτε να μάθετε μόνιμοι σας ή δεν έχετε τον χρόνο να τις μάθετε!

Το Tutorial mode σας επιτρέπει με τον καλύτερο τρόπο (αναθέτοντάς σας αποστολές και λέγοντάς σας ταυτόχρονα ποιές κινήσεις πρέπει να κάνετε) να μάθετε τα βασικά.



Το κεντρικό μενού από όπου ορίζετε το είδος των μυρμηγκιών που θα γεννηθούν

ΑΝΑΠΑΡΑΓΩΓΗ

Στον κόσμο των μυρμηγκιών -αλλά και γενικότερα των εντόμων- ελάχιστα άτομα γεννούν. Οι εργάτες και οι στρατιώτες που βλέπετε είναι όλοι γένους θηλυκού και είναι όλοι στείροι. Μόνο σε ορισμένες στιγμές τα αρσενικά και τα γόνιμα θηλυκά μπορούν να αρχίσουν την αναπαραγωγή. Τα όντα τα οποία κάνουν την αναπαραγωγή στο παιχνίδι ονομάζονται Breeders, έχουν φτερά δεν κάνουν καθόλου δουλειά και τρώνε το φαί των υπολοίπων.

Αλλά μην ανησυχείτε, τους ανέχονται μόνο για λίγο. Ομως προτού δώσετε την εντολή για αναπαραγωγή θα πρέπει να έχετε την φωλιά σας γεμάτη με τρόφιμα.

Η ΜΑΥΡΗ ΔΥΝΑΜΗ

Το παιχνίδι ξεκινάει με εσάς να πρέπει να κατασκευάσετε την φωλιά. Ξεκινάτε να σκάψετε σε ένα σημείο του εδάφους όπου δεν υπάρχουν πέτρες ούτε άλλα αντικείμενα που δεν σας αφήνουν να εργαστείτε σωστά. Υστερα η λήψη αλλάζει και βλέπετε μια τομή του χώματος -όπως θα βλέπετε όλη τη φωλιά από δω και πέρα- και εσάς να φτιάχνετε διώρυγες μέσα στο χώμα. Ομως δεν μπορείτε να πάτε παντού.

Η Ocean φαίνεται ότι θεώρησε το χώμα πολύ σκληρό για ένα μυρμηγκάκι και πρέπει να βρείτε το πιο μαλακό μέρος από όλα για να σκάψετε. Αναζητήστε το με το mouse και δεν θα σας απογοητεύσει.

Μόλις φτιάξετε κάποιο σπιτάκι, όχι πολύ κοντά στην επιφάνεια, είναι η ώρα της βασίλισσας. Το μυρμηγκάκι σας γίνεται βασίλισσα και θα αρχίσει να γεννάει ασταμάτητα -κυριολεκτικά-. Εσείς γεννιέστε από το πρώτο αυγούλακι και μπορεί να είσατε εργάτης ή στρατιώτης και τώρα ξεκινάει η ζωή της αποικίας. Προσέξτε μόνο να φτιάξετε βασίλισσα όσο έχετε ακόμα απόθεμα μυρμηγκιών (είναι η μάπα με το μαύρο χρώμα κάτω αριστερά) γιατί

SimAnt(tm) 1991 Maxis

Full Game



Ο guest star του παιχνιδιού σε μια ακόμα ξεχωριστή атака

διαφορετικά η βασίλισσα θα πεθάνει από αστία. Το πρώτο πράγμα που πρέπει να κάνετε είναι να αρχίσετε να μεταφέρετε τρόφιμα

στην φωλιά. Το φαγητό συμβολίζεται με πράσινες μπαλίτσες τις οποίες μπορείτε να μεταφέρετε μέχρι την φωλιά σας. Το ίδιο μπορείτε να κάνετε

Το παιχνίδι παίζεται καλύτερα με το mouse και καθόλου με το joystick. Τα πράγματα που δεν αφορούν το δικό σας μυρμηγκί γίνονται με ένα σωρό μενού και εικονίδια και ακόμα περισσότερα υπομενού. Κατ'αρχήν μπορείτε να καθορίσετε πόσοι εργάτες, στρατιώτες και αναπαραγωγοί θα γεννιούνται από την βασίλισσα, πόσο θα σκάβουν, πόσο θα φρουρούν και πόσο θα προσέχουν τα μαρμάκια.

Μπορείτε ακόμα να δείτε ένα γενικό πλάνο της αυλής και τις δραστηριότητες όλων των εχθρών σας (ανθρώπων, μηχανών, σκύλων κτλ) ή μόνο της περιοχής που είναι η αποικία σας όπου συμβολίζεται ο χώρος που έχει εξαπλωθεί η φυλή σας, η τοποθεσία με τα τρόφιμα, η αράχνη και οι εχθρικές φωλιές. Ακόμα καθορίζετε αν θα εμφανίζονται μηνύματα του παιχνιδιού -απαραίτητα αν είσατε αρχάριος- και αν τα όντα θα λένε διάφορα ενώ πολεμούν και αλληλοεπιδρούν. Με τα εικονίδια που υπάρχουν μπορείτε να μεταφερθείτε κατευθείαν στην δική σας φωλιά ή των αντιπάλων, να δείτε τον ήρωά σας, την αράχνη και τις βασίλισσες.

Ένα εξαιρετικό σύστημα γραφικών αναπαραστάσεων σας δείχνει με σχήματα την κατάσταση της φωλιάς σας (τροφή, πληθυσμός, αριθμό αποικιών, νεκρούς κτλ) ενώ μπορείτε να έχετε μια συνολική εικόνα της κατοικίας σας στην κάθετη τομή του εδάφους, για να εκτιμήσετε το μέγεθος της αλλά και να δείτε πού έχει φτάσει το επίπεδο υγρασίας αφού δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι όταν βρέχει -και εμφανίζονται οι μπλε σταγόνες στην επιφάνεια- μπορεί να πλημμυρίσει το κάτω μέρος της φωλιάς.

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΚΑΙ ΕΞΟΜΙΩΤΕΣ

Όπως το SimEarth της ίδιας εταιρείας έτσι και το SimAnt δεν είναι ένας απλός εξομωτής ούτε ένα απλό παιχνίδι. Είναι αυτό που ονομάζουν οι Αγγλοι "toy" και όχι "game" με την έννοια ότι δεν είσατε υποχρεωμένοι να κάνετε κάτι που επιβάλλει το πρόγραμμα αλλά μπορείτε να πειραματιστείτε με χιλιάδες παραλλαγές και αγνοώντας



με πετρούλες οι οποίες χρησιμεύουν σαν οχυρωματικά έργα που μπερδεύουν και εμποδίζουν τον αντίπαλο. Ολα αυτά γίνονται μέσω του mouse. Μπορείτε ακόμα να κουβαλήσετε και αυγά σε κάποιο άλλο μέρος της φωλιάς.

ΠΡΟΣΟΧΗ: τα αυγά του αντιπάλου χρησιμοποιούνται σαν τροφή.

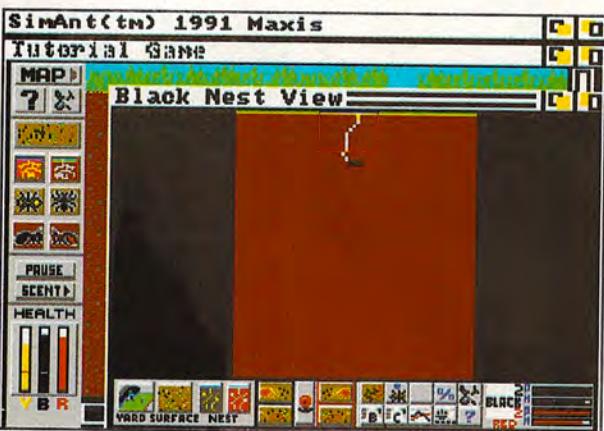
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΙΣ...

Δείτε τα έργα "THEM" και "Phase IV". Παιξτε "It came from the desert 1-2", διαβάστε το "Ants crawl my drunken arms" του Μπουκόφσκου ακούγοντας "Anthem for Ants" του Aulis Sallinen.



Μόλις έχετε σκάψει τη φωλιά σας και δέξεστε την επίθεση μιας πρόβινης κάμπιας



Εκτός από το μέγεθος της φωλιάς σας μπορείτε να δείτε τα εικονίδια του χειρισμού



Οι δαγκάνες του εκδότη σημαίνουν το φρικτό σας τέλος!

δεις το φως του ήλιου ξανά, ότι δεν αντέχει να βλέπει όλο αυγά. Τα υπόλοιπα μυρμηγκία συζητούν για το πόσο έχουν λερώσει τις κεραίες τους, ότι έχουν ξεπατωθεί στην δουλειά κτλ. Ακόμα και όταν γίνεται μια μάχη υπάρχει χιούμορ.

Οι αντιπάλαι λένε μυρμηγκοβρισίες όπως "Πίσω αραχνόφατσα", "Φίλε των ανθρώπων", "Η βασίλισσά σου τά'χει με τερμίτες" κτλ. Η μεγάλη πλάκα είναι η αράχνη, ένας guest star που όλο μουρμουρίζει ότι είναι η πιο cool ύπαρξη του παιχνιδιού, ότι μπορεί να καταβροχθίσει 20 μυρμηγκία στη σειρά, φωνάζει στους δειλούς που την αποφεύγουν, αλλά όταν την στριμώξουν πολλά έντομα μαζί κλαίει την κλειστοφοβία της και τρέχει να σωθεί.

Η μεγάλη της ατάκα στην υποχώρηση είναι: "I'll be back". Γι'αυτό και το παρατσούκλι που της έδωσα στο παιχνίδι είναι... Arnold!

Η ΜΕΓΑΛΗ ΘΘΟΝΗ

Ενώ την τεχνική του προγράμματος που είναι υπέροχη από άποψης γραφικών και λεπτομέρειας αλλά θα μπορούσε να ήταν λίγο πιο γρήγορο στην απόκριση των εντολών. Τέλος πάντων το σύστημα των παραθύρων δεν είναι κάτι που συνηθίζεται στα παιχνίδια της Amiga αλλά αν σκεφτείτε ότι όλα αυτά περιέχονται

σε μία μόνο δισκέτα...

Ο ήχος είναι μέτριος στο 1Mbyte και ακούγονται καθαρά μόνο οι θόρυβοι των εντόμων. Η κίνηση των sprites είναι πετυχημένη στην εντέλεια και ο χώρος μοιάζει να έχει τις σωστές αναλογίες.

Τα χρώματα της Amiga είναι καταπληκτικά και υπάρχουν -αν θέλετε- έξτρα animated σκηνές που συνοδεύουν τα σημαντικότερα γεγονότα.

Αυτό στην πράξη του παιχνιδιού μεταφράζεται σε μάχη μεταξύ τους και ο νικητής συνήθως είναι ο δυνατότερος ανάλογα με την κατηγορία αλλά μεγάλο ρόλο παίζει και ο αριθμός των αγώνων που δίνετε.

Μπορείτε να μπειτε στην εχθρική φωλιά και να κλέψετε τα αυγά και την τροφή τους. Για να μην κινδυνεύετε μπορείτε να εφαρμόσετε την τακτική της επίταξης μυρμηγκιών που χρησιμεύουν σαν σωματοφύλακες αλλά και σαν εκστρατευτικά σώματα. Ετσι

μπορείτε να μαζέψετε έναν στρατό και να κάνετε μια επιδρομή στους αντιπάλους σας. Να περιμένετε βέβαια σθεναρή αντίσταση.

Οι υπόλοιποι επικίνδυνοι είναι οι μυρμηγκολόγες (κάποιες προνύμφες που κάθονται μέσα στο χώμα και περιμένουν να πέσετε μέσα στο λάκκο που έχουν σκάψει για να σας καταβροχθίσουν), η Αράχνη που είναι κίνδυνος όταν την αντιμετωπίζετε μόνος και οι άνθρωποι που με την εγωιστική δραστηριότητα και την ογκώδη παρουσία τους (με μηχανές του γκαζόν, εντομοκτόνα κτλ) είναι διαρκής κίνδυνος.

ΤΑ ΜΗΝΥΜΑΤΑ

Αυτή είναι η αποθέωση του χιούμορ. Χωρίς να προσφέρουν τίποτα στο gameplay δίνουν μια διάσταση κωμωδίας στο όλο παιχνίδι.

Ξεκινώντας από τα αυγά που θα τα δείτε καθώς ονειρεύονται να σκέφτονται αν θα γίνουν πεταλούδες, να διαμαρτύρονται για το κρύο και το σκοτάδι, να ζητάνε βοήθεια επειδή ζαλιζονται καθώς έχουν γυρίσει ανάποδα ή να καταλήγουν στην "τραγική" διαπίστωση ότι θα είναι γένους αρσενικού(!) μέχρι την βασίλισσα η οποία έχει πάρει την ζωή της στα σοβαρά και απασχολείται με το πώς τα κατάφερε να παρατήσει το πέταγμα για να αφοσιωθεί στην γέννηση αυγών, ότι δεν θα

όλους τους κανόνες. Είναι σα να παίζετε με μία μπάλλα μόνο που εδώ η "μπάλλα" σας είναι μια ολόκληρη η αυλή!

ΧΗΜΙΚΟΣ ΠΟΛΕΜΟΣ

Τα μυρμηγκία σας έχουν μερικές φανταστικές ιδιότητες. Όπως να σημαδεύουν μετά από εντολή σας το περάσμά τους με διάφορες ουσίες ώστε να ειδοποιούν τους συντρόφους τους ότι ακολουθώντας τα ίχνη θα βρουν τροφή, ότι πρέπει να υπερασπίσουν μια περιοχή που είναι σημαδεμένη αλλά όλα αυτά τα ίχνη σβήνουν όταν πέφτει βροχή.

ΜΕΤΕΝΣΑΡΚΩΣΗ

Αν υπάρχει βασίλισσα δεν υπάρχει θάνατος σ'αυτό το παιχνίδι. Κάθε φορά που σκοτώνετε ξαναγεννιέστε μέσα από το επόμενο αυγό που γεννάει η βασίλισσα. Και όχι μόνο αυτό αλλά οποιαδήποτε στιγμή μπορείτε να αλλάξετε σώμα. Από εργάτης να γίνετε στρατιώτης, ακόμα και βασίλισσα. Ετσι θα δείτε το gameplay από κάθε πλευρά.

ΟΙ ΕΧΘΡΟΙ

Ο κύριος αντίπαλός σας είναι τα κόκκινα μυρμηγκία και δεν είναι σπάνιο το φαινόμενο της διεξαγωγής πολέμου.

ΓΕΝΙΚΑ

Το πρώτο ανάμεσα σε όλα τα έντομα μας προσφέρει σε συνεργασία με την Maxis και την Ocean ένα από τα καλύτερα παιχνίδια όλων των εποχών. Κάθε παιχνίδι που ξεκινάτε είναι μοναδικό και ανεπανάληπτο και πάντοτε πρωτότυπο.

Το gameplay είναι τόσο εντυπωσιακό και σε αφήνει να κάνεις σχεδόν τα πάντα πέρα από κανόνες. Ξεκινάει με τον χαρακτηρισμό του κλασικού!



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΦΙΑ	
Μην περιμένετε να μετεμψώθετε σε μυρμηγκί αούρο. Παίξτε SimAnt σήμερα!	
ΓΡΑΦΙΚΑ	88
ΗΧΟΣ	82
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	95
ΓΕΝΙΚΑ	92



EAS

Η Π Ρ Ω Τ Η Σ Τ Ι Σ Α Ν Τ Α Λ Λ Α Γ Ε Σ *

ΑΝΤΑΛΛΑΞΤΕ

τώρα τον
υπολογιστή σας
και αποκτήστε
ένα σύγχρονο
σύστημα
που θα σας
ικανοποιεί.

Με **ΕΓΓΥΗΣΗ**
και **ΤΕΧΝΙΚΗ**
ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ.

Από την
εταιρεία
που εδώ και
5 ΧΡΟΝΙΑ
ειδικεύεται στις
ανταλλαγές,
αποκτώντας
φίλους και όχι
πελάτες...

LYNX
42.000

+
ΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΔΩΡΟ

ΤΙΜΕΣ ΓΝΩΡΙΜΙΑΣ ΓΙΑ ΤΑ GSK COMPUTERS

TYPE	VGA	MONO	1FDD	RAM	CACHE	ΤΙΜΗ
286-12	1MB	-	CALL
286-16	102.000
286-20	106.000
286-25	CALL
386SX-20	CALL
386SX-25	156.000
386 - 25	32KB	CALL
386 - 33	4MB	64KB	CALL
386 - 40	64KB	184.000
486 - 33	256KB	329.000
486 - 50	256KB	435.000

ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ Φ.Π.Α.

ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ

PC

ΜΕ ΕΓΓΥΗΣΗ ΚΑΙ SERVICE

AMSTRAD 1512	από 45.000
XT - ΣΥΜΒΑΤΑ	από 35.000
286 ΣΥΜΒΑΤΑ	από 65.000

CO-PROCESSORS

TYPE	ΤΙΜΗ
80287 - 1224.000
80387 - 16 SX32.000
80387 - 20 SX37.000
80387 - 25 SX40.000
80387 - 33 DX53.000
80387 - 40 DX67.000
80487 - 33148.000

ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ Φ.Π.Α.

HARD DISKS

TYPE	ΤΙΜΗ
20 MB30.000
40 MB53.000
60 MB65.000
80 MB75.000
105 MB98.000
120 MB100.000
200 MB165.000

MEMORY

1 MB RAM12.000
4 MB RAM48.000

ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ Φ.Π.Α.

MONITORS/VGA CARDS

TYPE	DISPLAY	CARD	TOTAL	ADD-ON
		256 / 14.000	14.000	-
VGA MONO	1024 X 768	35.000	14.000	46.000
COLOR	640 X 480	75.000	512 / 30.000	100.000
COLOR	640 X 480	75.000	1MB / 37.000	106.000
VGA SYP.	1024 X 768	97.000	512 / 30.000	120.000
VGA SYP.	1024 X 768	97.000	1MB / 37.000	127.000

ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ Φ.Π.Α.

ΚΑΙ ΤΩΡΑ

ΥΠΕΥΘΥΝΟ ΚΑΙ ΕΓΓΥΗΜΕΝΟ*

ΕΥΤΕΧΗ

Η Λ Ε Κ Τ Ρ Ο Ν Ι Κ Ω Ν Υ Π Ο Λ Ο Γ Ι Σ Τ Ω Ν

Στην EASYTECH μπορείτε να βρείτε τους H/Y DATA CARIER και GOOD FORCE, ΚΑΙ να παραγγείλετε οποιοδήποτε H/Y της αγοράς. Καθώς επίσης και όλα τα HOME COMPUTERS της αγοράς. **Ακόμα καλομεταχειρισμένους computers με εγγύηση και service σε τιμές ευκαιρίας.**

ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ HOME COMPUTERS

Μ Ε Ε Γ Γ Υ Η Σ Η Κ Α Ι S E R V I C E

MODEL/TYPE	ΤΙΜΗ
AMIGA 500	88.000
500+	110.00
600	CALL
2000	170.000
3000	480.000
ATARI 520 STFM	75.000
520 STE	80.000
1040 STF	80.000
1040 STFM	90.000
TT 030	CALL
TT 032	CALL
TT 034	CALL
MEGASTE 1	150.000
ARCHIMEDES	150.000
SEGA MASTER	150.000
MEGADRIVE	47.000

MONITORS

AMIGA 1084 CBM	50.000
1084S CBM	58.000
8833M PHILIPS	CALL
8833S PHILIPS	62.000
ATARI SM 144 (MONO)	CALL
SM 124 (MONO)	29.000
SM 1224 (COL)	62.000

PERIPHERALS/DRIVES

ATARI DRIVE	15.000
EXPANSION	14.000
AMIGA DRIVE	15.000
EXPANSION	7.000

Η/Υ ΠΟΥ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΑΝΤΑΛΛΑΞΕΤΕ ΣΤΗΝ EASYTECH HOME COMPUTERS

AMIGA
500/500+/600/600HD/3000
/3000T/3000UX/
ATARI
520 ST/STE/STF/STFM/1040
ST
STE/STF/STFM/ TT 030/TT
032
TT 034
ARCHIMEDES
A300/A3000
PERSONAL COMPUTERS
Όλους τους υπολογιστές
από 286 και πάνω.

...και όσο
για τον τρόπο
της πληρωμής
ΕΛΑΤΕ να τον
συζητήσουμε...

EASYTECH COMPUTERS

TYPE	VGA	MONO	1FDD	RAM	ΤΙΜΗ
286 - 25	»	»	»	1MB RAM	228.000
386SX - 25	»	»	»	2MB RAM	309.000
386DX - 40	»	»	»	4MB RAM	209.000
486DX - 33	»	»	»	»	597.000
486DX - 50	»	»	»	»	890.000

ΜΕ ΕΓΓΥΗΣΗ 3 ΧΡΟΝΩΝ

ΚΑΙ ΣΥΜΒΟΛΑΙΟ ΑΝΤΙΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ

ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ Φ.Π.Α.



EASYTECH

Η ΠΡΩΤΗ ΣΤΙΣ ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

ΜΑΥΡΟΜΙΧΑΛΗ 188, ΛΕΩΦ. ΑΛΕΞΑΝΔΡΑΣ, ΤΗΛ. 6438784

SERVICE ΓΙΑ ΚΑΘΕ ΤΥΠΟ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΟΣ

* ΜΕ ΓΡΑΠΤΗ ΕΓΓΥΗΣΗ

SPORT'S BEST

HOUSE	LORICIEL
FORMAT	PC
TEST	PC

ΤΟΥ **N. ΝΤΟΠΡΑΚΗ**

Mια συλλογή διαφορετική από τις άλλες. Με λίγα παιχνίδια και έμφαση στον ρεαλισμό.

PANZA KICK BOXING

Είναι το καλύτερο πρόγραμμα της εταιρείας στα beat'em up.

Το άθλημα με το οποίο ασχολείται είναι σχετικά άγνωστο στην Ελλάδα αλλά πολύ τηλεοπτικό.

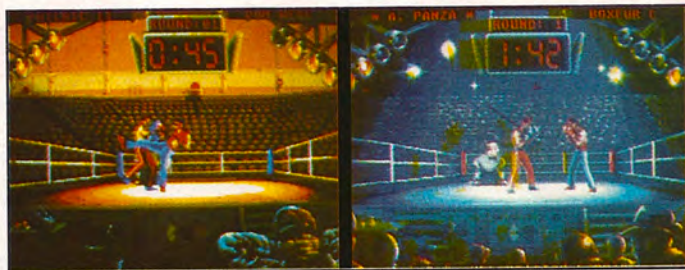
Ετσι αν ανοίξετε την τηλεόρασή σας θα δείτε πολλά ανάλογα θεάματα, κυρίως από τους νεώτερους και πιο άγνωστους ιδιωτικούς σταθμούς.

Δεν νομίζω όμως ότι το άθλημα χρειάζεται ιδιαίτερες συστάσεις καθώς θα έχετε δει πολλά έργα που ασχολούνται με ανάλογες πολεμικές τέχνες και εδώ μπορείτε να χρησιμοποιήσετε χέρια και πόδια.

Υπάρχουν ένα-δύο χαρακτηριστικά χτυπήματα τα οποία δίνουν την ειδοποιό διαφορά του αθλήματος αυτού από τα υπόλοιπα και ευτυχώς έχουν συμπεριληφθεί από την εταιρεία. Μιλάμε για την γυριστή εναέρια κλωτσιά που στην πραγματικότητα μπορούν να εκτελέσουν ελάχιστοι άνθρωποι και το γυριστό χτύπημα με το χέρι που δεν μπορώ να σας το περιγράψω ακριβώς (είναι κάτι σαν την ωραία γροθιά του Guile στο Street fighter 2). Για να τελειώνω με την αναφορά στην ουσία του προγράμματος τα άλλα περιφερή σπορ με αυτό είναι τα Full Contact, Thai Boxing και το άγνωστο French Boxing (που αν το ξέρετε κανείς ας μας διαφωτίσει).

Γυρίζουμε στο παιχνίδι μας και στην προσπάθεια της εταιρείας να δείξει πόσο καλά μπορεί κανείς να παίξει μέσω υπολογιστή. Δύο χρόνια υποστηρίζει ότι χρειάστηκαν για να κατασκευάσει το πρόγραμμα.

Αν θυμάστε είχε εμφανιστεί πρώτα σε ST, μετά σε Amiga και εκεί που δεν περιμέναμε ποτέ να το δούμε σε PC -τσάααακ κάνει την εμφάνισή του και μας αφήνει άφωνους. Σε VGA που το είδαμε είναι εκπληκτικό, τα χρώματα θα έπρεπε να ήταν λίγο περισσότερα (είναι 16 και όχι 256) αλλά αυτό που το κάνει φυσικό και ευκολόπαιχτο είναι ο χειρισμός.



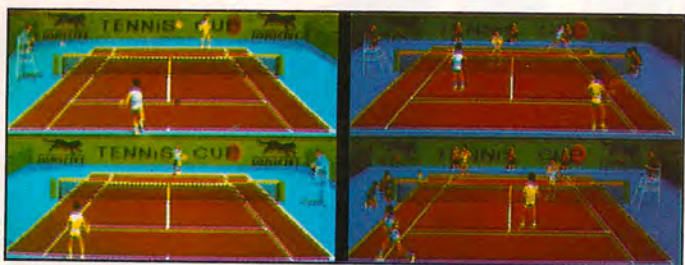
Ναι, ο χειρισμός κυρίες και κύριοι σε παιχνίδι για PCs είναι αυτό που ξεχωρίζει στο πρόγραμμα είτε ελέγχετε τον αθλητή μας με το joystick είτε με το πληκτρολόγιο. Υστερα επιλέγετε τον αθλητή σας και του δίνετε ένα όνομα, κατά προτίμηση ταιριαστό με το παιχνίδι! Υπάρχουν 8 τέτοιοι διαθέσιμοι πυγμάχοι και βελτιώνονται με κάθε τους νίκη ή με την συνεχή εξάσκηση. Η εξάσκηση είναι ένα ειδικό ορτίσιον όπου πρέπει να θρείτε τις σωστές κινήσεις και να ιδρώσετε πάνω στο joystick για να κάνετε σχοινάκι για ορισμένο χρόνο, να σηκώσετε θάρη και να χτυπήσετε κάποια αντικείμενα για να μετρηθούν τα αντανακλαστικά σας.

Ευτυχώς μπορείτε να σώζετε τον ήρωά σας στην δισκέτα όποτε θέλετε ώστε να μην κάνετε την ίδια διαδικασία κάθε φορά. Και έρχεται κάποτε η στιγμή να αγωνιστείτε.

Εμφανίζονται τα δύο sprites στην οθόνη, μέσα σε ένα ριγκ. Είναι η σπάνια φορά που ένα παιχνίδι έχει και διαιτητή στην οθόνη και μάλιστα με την χαρακτηριστική κόμικ-εκφραστικότητα που συνηθίζουν οι γάλλοι. Το σύστημα με το οποίο κάποιος κερδίζει ή χάνει είναι απέρανο καθώς οι προβολείς που υπάρχουν από πάνω του αρχίζουν και σβήνουν ένας ένας! Υπάρχει φυσικά και η περίοδος ξεκούρασης και γενικά το παιχνίδι διαρκεί αρκετά, περισσότερο από τις υπόλοιπες εκδόσεις έτσι ώστε να είναι καλύτερο(!) και πιο ρεαλιστικό.

Υπεροχα γραφικά, αρκετά καλός ήχος με ψηφιοποιημένη φωνή του διαιτητή που μετράει το νοκ άουτ, φοβερές και πολλές κινήσεις εντάσσονται σε έναν άψογο ρεαλισμό όπου τα χτυπήματα δεν έχουν όλα την ίδια δύναμη. Ισως το καλύτερο παιχνίδι της Loriciel και σίγουρα το καλύτερο του πακέτου.

TENNIS CUP

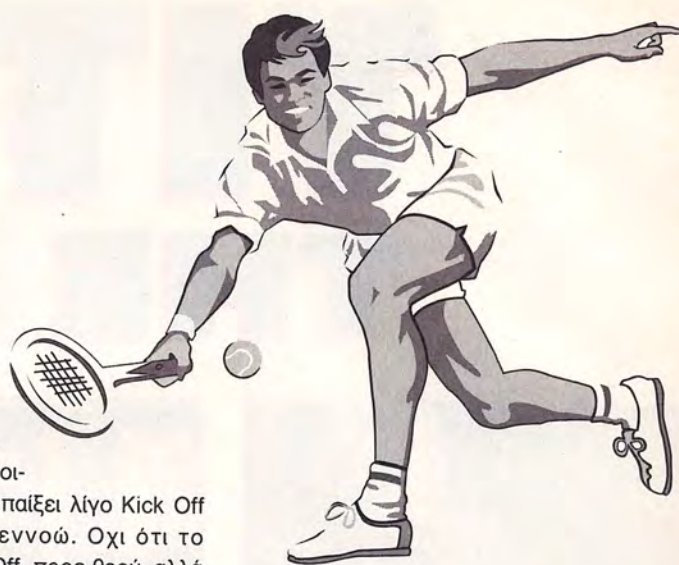


Οι Γάλλοι με το Rolland Gerros τους δεν θα μπορούσαν παρά να έχουν κατασκευάσει ένα από τα καλύτερα -αν όχι το καλύτερο- παιχνίδια tennis στα PCs. Δεν ξέρω πόσοι από εσάς έχουν δει το πρόγραμμα στην Amiga αλλά όταν ακούσουν την εισαγωγική μουσική των συμβατών θα τρελαθούν! Υπάρχει ένα αρχικό digitised κομμάτι το οποίο πρέπει να είναι το καλύτερο στο είδος του τουλάχιστον για τους συμβατούς. Υπάρχει το ίδιο κομμάτι με την Amiga αλλά να το μνησώ να πώ ότι είναι καλύτερο!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!! (στράπ, ούγκι, στράσααπ, σμπόινγκ) αλλά δεν το λέω γιατί είναι απλώς το ίδιο αλλά ψηφιοποιημένο.

Ο ήχος είναι κατώτερος φυσικά μέσα στο ίδιο το παιχνίδι αφού δεν υποστηρίζεται καμία κάρτα. Sorry... Αφηνοντας τον ήχο κατα μέρος βλέπουμε ότι τα γραφικά είναι επίσης καταπληκτικά. Όμως σε ένα

αθλητικό παιχνίδι ο χειρισμός και οι δυνατότητες είναι αυτό που μετράει. Οποιοσδήποτε έχει αντίρρηση ας παίξει λίγο Kick Off και θα καταλάβει τι εννοώ. Όχι ότι το Tennis Cup είναι Kick Off, προς θεού, αλλά ότι έχει εξαιρετικό gameplay και εύκολο χειρισμό για εξομοίωση tennis. Ξεκινάτε με ένα καθολικό μενού που αναλύεται σε πολλά άλλα και από τα οποία μπορείτε: να αυξομειώσετε όσο θέλετε την ικανότητά σας στα διάφορα χτυπήματα φτιάχνοντας έτσι ανάλογα το παιχνίδι σας και τα χαρακτηριστικά του παίκτη σας, να δώσετε το όνομά του, να διαλέξετε ποιά χώρα εκπροσωπεί και τέλος -το κυριότερο- να σώσετε το κατασκευασμά σας στον δίσκο και να το χρησιμοποιείτε όποτε θέλετε.

Είναι ένα από τα πρώτα προγράμματα που χώρισαν την οθόνη του παιχνιδιού σε



δύο οριζόντια κομμάτια όπου σε γκρο εμφανίζεται ο ένας από τους δύο παίκτες. Ιδανικό για να παίξουν δύο άτομα ταυτόχρονα σε ίσους όρους και τα καταπληκτικά γραφικά γεμίζουν την οθόνη εις διπλούν.

Ενα πολύ γρήγορο πρόγραμμα σε όλα τα μηχανήματα από 8Mhz και πάνω με άψογη μεγένθυση και σμίκρυνση.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ...

Θα χρειαστεί να βρίσκεστε σε τέλεια φυσική κατάσταση οπότε αρχίστε προπόνηση σήμερα αλλά πρώτα δείτε τον Αϊδίνη να οδηγεί το BERTONE X1/9 του για να χάσετε τον ύπνο σας!

TURBO CUP

Αγώνες αυτοκινήτων από τους καλύτερους. Αν και δεν είναι πολλά πράγματα που μπορεί να κάνει κανείς σε ένα τέτοιο πρόγραμμα από το να περιγράψει τον χειρισμό και το αυτοκίνητο μπορώ να σας υπενθυμίσω ότι οι γάλλοι διακρίνονται για τρία πράγματα: για τον χειρισμό που βάζουν στα παιχνίδια τους, την πρωτοτυπία τους και τα γραφικά τους. Τις περισσότερες φορές τα άλλα τα τρώει η πρωτοτυπία!



Το Turbo Cup δεν έχει τίποτα το τρομερό να δείξει στον τεχνικό τομέα παρά μόνο την ταχύτητά του η οποία είναι ανάλογη με το μηχανήμα που έχετε στην διάθεσή σας. Ξεκινάτε πάντοτε με την πρακτική όπου θα μάθετε την διαδρομή και συνεχίζετε με τον πραγματικό αγώνα. Υπάρχουν τέσσερα σερκουίτ στα οποία δεν κυριαρχεί το αγωνιστικό στοιχείο αλλά η ταχύτητα με το αμάξι σας να τα πηγαίνει πολύ καλά στις ευθείες και ο χει-

ρισμός αρκετά άσχημα στις στροφές. Αυτό σημαίνει ότι δεν μπορείτε να πάρετε μια στροφή με πολλά χιλιόμετρα χωρίς να βγειτε από τον δρόμο και έτσι αναγκαστικά θα καταφέρετε να μάθετε να κόβετε ταχύτητα. Μεγάλος δάσκαλος αυτό το παιχνίδι!

Το αυτοκίνητο είναι ένα χοντρό sprite που κινείται ομαλά και έχει άψογο animation. Όταν μάλιστα πέσετε πάνω σε κάποιο εμπόδιο στο δρόμο το αυτοκίνητό σας παίρνει τούμπες και τσακίζεται πολύ όμορφα!

Αρκετά καλό αλλά όχι πολύ διαφορετικό από τα υπόλοιπα ανάλογα παιχνίδια. Και όταν η ίδια του η εταιρεία του αφιερώνει μόνο 3 σελίδες από το manual των 64ων σελίδων...

ΓΕΝΙΚΑ

Τα δύο από τα τρία παιχνίδια της συλλογής, το Kick Boxing (που είναι και το μοναδικό παιχνίδι στο είδος του) και το Tennis Cup είναι από τα καλύτερα που υπάρχουν για τους συμβατούς. Συνήθως όμως οι συλλογές, αν και δεν έχουν τόσο καλά προγράμματα έχουν περισσότερα. Μέχρι στιγμής δεν είχαμε δει παρόμοιο πακέτο με λιγότερα από τέσσερα παιχνίδια.

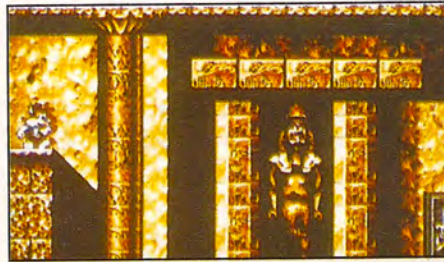
85%

ΕΠΙΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Μπορείτε να κάνετε καράτε, τένις και να οδηγείτε ταυτόχρονα;	
ΓΡΑΦΙΚΑ	83
ΗΧΟΣ	88
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΓΕΝΙΚΑ	85

TITUS THE FOX



Η γαλλική Titus φαίνεται να περνάει μια ναρκισσιστική κρίση τώρα τελευταία. Πώς αλλιώς να εξηγήσουμε την αποφασή της να ονομάσει το νέο της παιχνίδι από το όνομά της. Είναι μια απλή ιστορία όπου εσείς πρέπει να σώσετε την κοπέλλα σας η οποία εκτελώντας μια δημοσιογραφική αποστολή από την εφημερίδα της στην Αφρική

πέφτει θύμα απαγωγής κάποιων ληστών της ερήμου και καταλήγει σαν μέλος ενός χαρμιού! Ο ήρωάς μας το μαθαίνει αυτό και αποφασίζει να πάει να την σώσει αψηφώντας όλους τους κινδύνους. Όπως πρέπει να έχετε καταλάβει από τον τίτλο ο ήρωας που ελέγχετε είναι μια αλεπού που μπορεί να κάνει ένα σωρό πράγματα.

Πρώτα απ'όλα μπορεί να πηδάει πάνω από τους αντιπάλους του και να μαζεύει από τον δρόμο αντικείμενα τα οποία μπορεί να τα ρίξει εναντίον τους.

Ακόμα μπορεί να πατάει στα νύχια των ποδιών του και να πηγαίνει όπως οι γάτες στα κινούμενα σχέδια (έχετε δει πώς το κάνει αυτό ο Συλβέστρο;)! Το πρόγραμμα είναι ένα platform δράσης που παραπέμπει αμέσως στο Blues Brothers της ίδιας εταιρείας το οποίο ήταν ένα από τα καλύτερα platform σε όλα τα μηχανήματα και μάλλον το καλύτερο για τα PCs. Το Titus the Fox μοιάζει να κλέβει την δόξα από το παιχνίδι εκείνο αλλά ακόμα κι αν ακόμα κάτι τέτοιο δεν συμβαίνει έχει τουλάχιστον δανει-

HOUSE	TITUS
FORMAT	AMIGA, PC
TEST	PC

ΤΟΥ Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ

στεί τον τρόπο χειρισμού της προηγούμενης επιτυχίας. Υπάρχουν 16 επίπεδα με περίπου 1000 οθόνες να διασχίσετε και πάρα μα πάρα πολλούς αντιπάλους. Αυτοί διαφέρουν μεταξύ τους κατά πολύ (υπάρχουν περίπου) 50 διαφορετικά είδη κακών(!) και είναι ανάλογοι με τα επίπεδα στα οποία βρίσκονται. Δηλαδή αρχίζετε από το μετρό, συνεχίζετε σε δρόμους και δρομάκια, ουρανοξύστες κτλ ενώ πιο επικίνδυνες είναι οι κατακόμβες με την φωτιά.

Οι αντίπαλοί σας είναι διάφοροι αλήτες του δρόμου, ροπαλοφόροι, μέλισσες και πουλιά που σας βάζουν στο σημάδι, σκυλιά και γάτες, φίδια και φακίριδες(!), τεράστια ψάρια, φαντάσματα σκορπιού και καμήλες...

Πρέπει να είσαστε προσεκτικοί συνεχώς

αλλά και γρήγοροι όταν χρειαστεί καθώς το πρόγραμμα είναι πολύ ταχύ σε όλα σχεδόν τα μηχανήματα με αρκετά και ογκώδη sprites στην οθόνη σε μεγάλους αριθμούς ακόμα και στους PCs. Μπορείτε να τους αντιμετωπίσετε με τον τρόπο που πρώτος διδάξε ο Mario, να τους χτυπήσετε δηλαδή στο κεφάλι αλλά αυτό οπωσδήποτε είναι πιο δύσκολο από το να τους

πετάξετε κάποιο αντικείμενο. Μιλώντας για αντικείμενα πρέπει να αναφέρω τα πατίνα του Titus, την τραμπάλλα, το σκουτεράκι και το εκπληκτικό ιπτάμενο χαλί με το οποίο γλυτώνει πολλούς κινδύνους.

Ανακαλύπτοντας τους κωδικούς των επιπέδων μπορείτε να αρχίζετε πάντα την περιπέτεια απ'όπου θέλετε και να απολαμβάνετε την εξαιρετική δουλειά στον τεχνικό τομέα του παιχνιδιού. Ένα από τα καλύτερα παιχνίδια για PCs.



ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ...

Δείτε την "αλεπού της ερήμου", το έργο που είναι γυρισμένο για την δράση του Ρόμελ στην Αφρική, ακούγοντας την Ελένη δημου να τραγουδάει την Ασπρη Αλεπού!

ΓΕΝΙΚΑ

Σπανιότατος συνδιασμός gameplay, χειρισμού και γραφικών για οποιοδήποτε μηχάνημα αλλά κυρίως στα PCs. Το πρόγραμμα εκμεταλλεύεται και τις όποιες μουσικές κάρτες μπορεί να έχετε στο μηχάνημά σας με θεαματικά αποτελέσματα. Είναι σίγουρο ότι η Titus έχοντας κατασκευάσει το Blues Brothers και το Fox με τέτοια ποιότητα και εμπορική επιτυχία, δεν θα σταματήσει εδώ!



90%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Από κάθε άποψη η έκδοση για PC είναι ισοξία με εκείνη της Amiga (αλήθεια!).

ΓΡΑΦΙΚΑ	91
ΗΧΟΣ	88
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	93
ΓΕΝΙΚΑ	92

ΧΥΡΗΟΣ FANTASY

HOUSE	SILMARILS
FORMAT	CPC
TEST	CPC
ΤΟΥ	N. ΚΡΟΝΤΗΡΑ



Aριστούργημα της Silmarils το δημιούργημα. Ο Amstrad ήταν πάντα το αγαπημένο μηχάνημα των Γάλλων -μαζί με τον ST- και αποτελεί ακόμα μια σημαντικότερη αγορά εκεί. Δεν είναι τυχαίο λοιπόν που ένα τέτοιο τεχνολογικό θαύμα για τους CPC έρχεται από την Γαλλία. Και όταν λέω θαύμα το εννοώ. Το παιχνίδι κατ'αρχήν απαιτεί 128K μνήμης, δηλαδή μόνο στον Amstrad 6128 ή σε οποιοδήποτε άλλο μηχάνημα έχει αυτή την μνήμη. Για την ακρίβεια χρειάζεται τουλάχιστον 28K και αυτό σημαίνει ότι αν έχετε κάνει μια επέκταση στα 256K(!) δεν θα πάει χαμένη.

Είναι πρώτη φορά που γίνεται κάτι τέτοιο σε παιχνίδι του Amstrad και δεν είναι απλώς μια σημαντική ειδήση, είναι και εντυπωσιακό οπτικά. Χρησιμοποιώντας μια τεχνική παρόμοια με του bankman που δίνεται μαζί με το λειτουργικό του Amstrad, δηλαδή τοποθετεί κάποια δεδομένα στην έξτρα μνήμη και τα χρησιμοποιεί

όταν πρέπει. Αυτό επιτρέπει το όσο το δυνατόν λιγότερο disc accessing κάνοντας το πρόγραμμα γρήγορο, ιδίως όταν σκεφτείτε ότι υπάρχουν στις δύο πλευρές της δισκέτας περίπου 650K(!!!) συμπιεσμένα από

γραφικά τα οποία κατασκευάστηκαν πρώτα σε ST και μεταφέρθηκαν με ειδικό πρόγραμμα στον Amstrad.

Τα καταπληκτικά που συμβαίνουν στο πρόγραμμα δεν τελειώσαν ακόμα: υπάρχει ψηφιοποιημένη

μουσική στην αρχή του παιχνιδιού με εξαιρετική απόδοση και σε μεγάλη ποσότητα.

Ακόμα υπάρχουν full screen στατικές οθόνες, όχι με την έννοια που νομίζετε αλλά εκμεταλεύονται ακόμα και τον border(!!!) κάτι που θεωρείται αδύνατο στον Amstrad! Εμφανίζονται μάλιστα σιγά σιγά όπως θα γινόταν σε έναν 16-bit υπολογιστή. Το σενάριο αποφασίζει για μια φορά να μην είναι καθόλου πρωτότυπο: Οι κακοί βάρβαροι SKULL έχουν καταστρέψει τα πάντα εδώ και χίλια χρόνια στον τόπο σας, αλλά εσείς τα ανεχόσασταν όλα αυτά. Αυτό που δεν ανέχεστε είναι να απαγάγουν την αγαπημένη σας για να την θυσιάσουν στον γελοίο τους θεό, στον οποίο μάλιστα δεν πιστεύετε (γιατί αν πιστεύατε τα πράγματα θα ήταν διαφορετικά).

Ετσι ξεκινάτε στην αρχή με τα πόδια και αργότερα με το αλόγο σας να τους αντιμετωπίσετε. Ο δρόμος σας είναι σπαρμένος με αντίπαλα sprites που στο παραμικρό άγγιγμα σας αποροφούν την ενέργεια και θέλουν αρκετά χτυπήματα για να σκοτωθούν. Υπάρχει όμως και η δυνατότητα να πάρετε μερικά bonus όπως έξτρα ενέργεια, ασπίδες και ισχυρότερα όπλα για να τερματίσετε κανα επίπεδο.

Πρέπει ακόμα να καταφέρετε να μαζέψετε μερικά μαγικά αντικείμενα για να αποδείξετε την αξία σας στον φύλακα της κάθε πίστας και όλα εκείνα που χρειάζονται για να εξαφανίσετε την αυτοκρατορία των Skull. Υπάρχουν επίσης μονομαχίες του στυλ Barbarian της Palace -κατά προσέγγιση- που αυξάνουν την ποικιλία, αλλά ενώ τα γραφικά είναι γενικά καλά, με πολλά χρώματα και σπανια backgrounds η κίνηση και το animation εγκαταλείπουν την υπερπροσπάθεια και έτσι κάπου χάνει το πρόγραμμα.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ...

Δείτε μερικά demos στην Amiga και τον ST και ετοιμαστείτε για την έκπληξη στο μηχάνημά σας. Σκέφτεστε να αγοράσετε μήπως και μια επέκταση μνήμης για το CPC σας;

ΓΕΝΙΚΑ

Ξαν τεχνική παρουσία είναι αποκάλυψη για τις δυνατότητες του Amstrad. Γίνονται πράγματα που δεν μπορούσαμε να πιστέψουμε ότι θα θλέπαμε ποτέ από τον Amstrad. Οι εισαγωγικές οθόνες είναι φανταστικές αλλά σαν παιχνίδι δεν λέει πολλά πράγματα. Ίσως φταίει το φτωχό πρώτο επίπεδο και ο μέτριος ήχος. Ίσως πάλι να φταίει ο αξεπέραστος αρχικός εντυπωσιασμός. Μπράβο Silmarils.



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ	
Το καλύτερο παιχνίδι της Silmarils σε οποιονδήποτε 8-bit υπολογιστή.	
ΓΡΑΦΙΚΑ	95
ΗΧΟΣ	86
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	80
ΓΕΝΙΚΑ	90

COMMAND

H.Q.

Απ'ότι φαίνεται η Microporse δεν έχει σκοπό να μας αφήσει στην ησυχία μας αφού βγάζει το ένα παιχνίδι μετά το άλλο. Φυσικά λόγω της συμπάθειάς μου στην Microporse δεν σήκωσα κουβέντα για το ποιός θα τεστάρει και αυτό το παιχνίδι της, με το που το είδα στα χέρια του Κροντηρά του το άρπαξα με μια καταπληκτική κίνηση (από αυτές τις πολλές που του κάνω καθημερινά εν ώρα δουλειάς του στυλ "Κεν") και έφυγα αμέσως προς τον δρόμο για το σπίτι μου κάτω στον Πειραιά (χμ, κάποιο ελληνικό τραγούδι μου θυμίζει αυτό!!!).



HOUSE	MICROPORSE
FORMAT	PC/AT
TEST	386/40

ΤΟΥ Μ. ΝΤΑΜΟΥΛΑΚΗ

Αιαβάζοντας λίγο το manual στην αρχή κατάλαβα ότι πρόκειται για ένα παιχνίδι στρατηγικής και πολέμου στην διάρκεια του 1918 έως το 2023 (για να πω την αλήθεια είχε και μια επιλογή με ερωτηματικά ??? η οποία δεν κατάλαβα σε τι χρονολογία σε πήγαινε και τι ακριβώς γινόταν όσο και αν το έψαξα).

Ετσι λοιπόν όλα ξεκίνησαν μια όμορφη μέρα όταν ο στρατηγός -εσείς δηλαδή- άνοιξε με φόρα την πόρτα (χμ, εσείς μην πάρετε πολύ φόρα από την αρχή γιατί μάλλον θα πέσετε) και έτρεξε κατ'ευθείαν στο δωμάτιο ελέγχου ρωτώντας πώς είναι η κατάσταση με τους γάλλους. Σαν απάντηση φυσικά δεν πήρατε και τα καλύτερα

νεα, μιας και η κατάσταση ήταν πολύ δυσκολότερη από ότι φαντάζεστε, καθώς 2 μηχανοκίνητες μεραρχίες (τανκς δηλαδή) έχουν κλείσει το Παρίσι, ενώ 2 μεραρχίες από πεζικό ακολουθούν από πίσω. Η καλοί της υπόθεσης -πάλι εσείς- έχετε υποστεί τρομακτικές καταστροφές με αποτέλεσμα να έχετε κάνει λίγο πίσω για την ώρα, προσπαθώντας να ανασυγκροτήσετε τις δυνάμεις σας. Συγχρόνος ο στρατηγός ρωτάει πως είναι η κατάσταση με το Κοπνογ. Εκεί ευτυχώς η κατάσταση είναι λίγο καλύτερη μιας και όλα πάνε όπως ακριβώς θέλετε, εκτός από ένα πλοίο που έπεσε άδοξα από ένα υποβρύχιο.

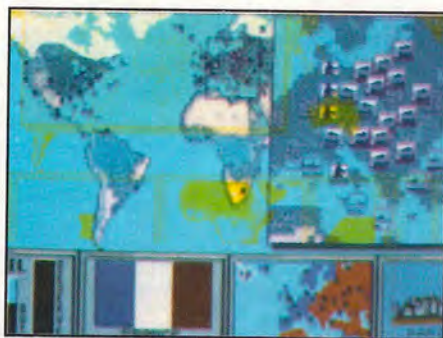
Οι υπόλοιπες θαλάσσιες δυνάμεις έχουν σωστή πορεία και θα φτάσουν στον προρισμό τους σε 7 μέρες. Ποιός είναι ο σκοπός σας λοιπόν? Θα πρέπει να ζυγίσετε την κατάσταση των πλοίων και του στρατού σας έτσι ώστε όλα να έρθουν όπως πρέπει για το αίσιο τέλος του πολέμου. Οι αποφάσεις σας θα πρέπει να είναι σωστές και γρήγορες, αλλιώς ο πόλεμος μάλλον

θα είναι κάτι κακό για εσάς και για τους συμμάχους σας.

Σίγουρα όλα αυτά δεν είναι εύκολη δουλειά, αλλά μην τρομάζετε γιατί σιγά σιγά θα ανακαλύψετε ότι αν παίξετε προσεκτικά και με αργές κίνησης θα τα πάτε πολύ καλά από την αρχή. Ξεκινώντας το παιχνίδι θα βρεθείτε σ'ένα σχετικά μεγάλο μενού το οποίο έχει σχέση με ποιά πλευρά θα είστε, σε ποιά ακριβώς χρονολογία θα ξεκινήσετε και γενικά στα κυρίως μενού του προγράμματος τα οποία θέλουν αρκετή ρύθμιση στην αρχή για να κάνετε ένα καλό ξεκίνημα. Μια επιλογή που μου κίνησε πραγματικά την περιέργεια όπως είπα και στην αρχή είναι στο μενού όπου διαλέγετε σε ποια χρονολογία θέλεις να εξελίσετε η περιπέτεια. Σας συμβουλεύω κάποια στιγμή να διαλέξετε την επιλογή με τα 3 ??? για να δείτε τι ακριβώς θα γίνει (ε. δεν κάνει να τα μαθαίνετε και όλα πάντα), γι'αυτό λίγο υπομονή μέχρι να βγει το HQ στην αγορά και να ασχοληθείτε μαζί του.

ΓΡΑΦΙΚΑ-ΗΧΟΣ

Εδώ άρχισε να μου τα χαλάει λίγο το HQ, μιας και έχουμε συνηθίσει την Microprose σε άλλα επίπεδα παιχνιδιών. Δεν μπορώ να πω ότι είναι χάλια εντελώς, αλλά δεν μπορώ να πω ότι έχουν και την απόδοση του Civilization ή του Falcon 3, απλά θα πω ότι κυμαίνονται σε μέτρια επίπεδα. Έχουμε να κάνουμε με ένα βαθύ μπλε να κυριαρχεί σε όλο το μήκος και πλάτος της οθόνης και με διάφορες αποχρώσεις του κόκκινου και πράσινου στο υπόλοιπο κεντρικό μενού του χάρτη όπου διαδραματίζεται το παιχνίδι. Φυσικά υπάρχουν και διάφορες αποχρώσεις του γκριζου (ναι! του γκριζου) οι οποίες καλύπτουν όμως τα κάτω μενού και τις μπάρες στα εσωτερικά μενού του παιχνιδιού. Γενικά από την εισαγωγή του παιχνιδιού, και προχωρώντας στην περιπέτεια και μετά θα παρατηρήσετε ότι δεν υπάρχει κάποια ποικιλία χρωμάτων γιατί επικρατούν συνέχεια μονότονα και χμ, λίγο ξεθωριασμένα χρώματα τα οποία δεν αλλάζουν καθόλου μα



ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ...

Δείτε το "Παιχνίδια πολέμου" και το "Ταξιαρχία του Διαβόλου". Περάστε από τα γραφεία μας να δείτε την στρατηγική με την οποία διαμορφώνεται η ύλη του περιοδικού.

καθόλου όσο και αν πάξει κανείς. Αυτό όμως δεν είναι και τόσο καταδικαστικό μιας και παίζετε αρκετά ευχάριστα.

Όσο για την μουσική, χμμ κοιμένετε από μέτρια έως πολύ μέτρια πλαίσια θα έλεγα. Αν και σ'ένα παιχνίδι στρατηγικής η μουσική δεν παίζει ιδιαίτερο ρόλο (αν και φτιάχνει πολύ την ατμόσφαιρα), θα μπορούσε η Microprose τουλάχιστον να μας δώσει κάτι καλύτερο από αυτό που έδωσε στο HQ. Και εδώ είναι που έγινε κάτι το τρελό όμως και παραξενευτικό, το HQ όταν το πρωτοέβαλα για να δω περί τίνος πρόκειται, έτυχε να βρίσκεται στο σπίτι ένας γνωστός μου, ο οποίος έμεινε απόλυτα ικανοποιημένος από την μουσική του παιχνιδιού(!!!). Που θέλω να καταλήξω; Απλά στο συγκεκριμένο σημείο και ειδικά στο

είδος παιχνιδιού όπου ανήκει το Command H.Q. πιστεύω ότι έχουμε να κάνουμε εξ'ολοκλήρου με διαφορετικά γούστα. Σίγουρα θα πρέπει να πω ότι αν δεν έχετε κάποια κάρτα ήχου δεν γίνεται λόγος γιατί το μόνο που μπορεί να ακούσει κανείς είναι τα γνωστά beep-beep να βγαίνουν από το μεγαφωνάκι του PC σας.

ΠΑΚΕΤΟ

Λιτό σχετικά πακέτο, μ'ένα μικρό και φτωχό Manual (70 σελίδων) καμία σχέση με τα standar πρότυπα της Microprose. Αποτελείται από 2 δισκέτες 5.25 των 1.2MB, ένα manual μικρό σε μέγεθος και μία καρτέλα που περιέχει όλες τις λειτουργίες των πλήκτρων κατά την διάρκεια του παιχνιδιού. Κάτι που σίγουρα δεν πρέπει να ξεχάσουμε αφο είναι από τα υπέρ του παιχνιδιού είναι η εξέλιξη της περιπέτειας μέσω Modem (δηλαδή Mult i-User Game), το οποίο δίνει μια ξεχωριστή πινελιά στον εθισμό και το πνεύμα της περιπέτειας.

Τα μενού του παιχνιδιού θα τα βρείτε σίγουρα λίγα από την αρχή, αλλά αυτό δεν πρέπει να σας ανησυχεί καθόλου μιας και θα καταλάβετε γρήγορα ότι η Microprose έκανε αυτό εδώ το παιχνίδι για να προσελκύσει τον αρχάριο παίχτη στον κόσμο των Strategic simulators. Mouse ή Joystick ηδού? Χε, χε, και τα δυο φυσικά οπότε δεν θα μείνει κανένας παραπονεμένος από τον χειρισμό του παιχνιδιού (αν και είναι πολύ λιτός δυστηχώς). Προσωπικά δεν μου κίνησε και πάρα πολύ το ενδιαφέρον γιατί το βρήκα σχετικά πολύ εύκολο (και σαν γνήσιος Adventurer μου άρεσαν πάντα τα δύσκολα χε χε), αυτό φυσικά δεν έχει καμία σημασία μιας και η γνώμη που περνάει πάντα είναι του αρχισυντάκτη (ωχ! δεν έπρεπε να το πω αυτό, ευκαιρία να κάνω μια βόλτα από το λογιστήριο!). Πέρα από αυτά ανακάλυψα κάτι παίζοντας το HQ, ότι στην αρχή ειδικά θα πρέπει να είσατε πολύ προσεκτικοί χωρίς να ανοίγεστε πολύ γιατί αλλιώς θα ήταν η καταστροφή σας και το τέλος του παιχνιδιού. Όπως είπα όμως η Microprose το πρόβλεψε και αυτό μιας και αφήνει στον παίχτη μια ευκαιρία παρα πάνω για να κερδίσει το παιχνίδι.

ΓΕΝΙΚΑ

Εύκολο και σχετικά γρήγορο παιχνίδι στρατηγικής που θέλει να δώσει ένα καλό ξεκίνημα στον αρχάριο που ασχολείται για πρώτη φορά με παιχνίδι στρατηγικής. Αν είναι να αναφέρουμε κάποιο μειονέκτημα σε σχέση με άλλα παιχνίδια της εταιρείας αυτά είναι όχι τόσο ο ήχος στον τεχνικό τομέα αλλά ο χειρισμός που είναι μη φιλικός.



75%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ	
Φαίνεται ότι η Microprose ακολουθεί το πνεύμα της εποχής: Λιτότητα...	
ΓΡΑΦΙΚΑ	74
ΗΧΟΣ	60
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	80
ΓΕΝΙΚΑ	72

MEGA

Μια ακόμα συλλογή με παιχνίδια που είναι μάλλον άγνωστα στο Ελληνικό κοινό που έχει

HOUSE	RAINBOW ARTS
FORMAT	PC
TEST	PC

ΤΟΥ **N. ΚΡΟΝΤΗΡΑ**

ΓΕΝΙΚΑ

Ετερόκλιτα παιχνίδια με ιδιαίτερη έμφαση στον ήχο από την μία και άσχημο χειρισμό από την άλλη. Κανένα από τα πέντε δεν αποτελεί κορυφαίο παιχνίδι στο είδος του όπως και κανένα δεν είναι κάτω του μετρίου. Αυτό κάνει την συλλογή μια ιδανική αγορά, ιδίως για τους κατόχους PC όπου πολλά από αυτά τα παιχνίδια δεν εμφανίστηκαν νωρίτερα μόνα τους και αποκλείεται να τα βρείτε ποτέ.

ROCK'N'ROLL

Ενα παιχνίδι που είχαμε πρωτοπαρουσιάσει πριν από 2 χρόνια για τον Amstrad. Τώρα τα γρήγορα PCs μπορούν -σχεδόν- να φτάσουν τις επιδόσεις του οκτάμπιτου εκείνου μηχανήματος.

Για όσους δεν ξέρουν το πρόγραμμα να πούμε ότι ανήκει σε εκείνα τα παιχνίδια που είχαν φτιάξει την δική τους μόδα τότε, με το να βλέπετε τον χώρο από πάνω και να ελέγχετε μια μπαλίτσα η οποία πρέπει να μαζεύει διάφορα αντικείμενα και να ολοκληρώσει όλα τα επίπεδα.

Η πρώτη διαφορά από την έκδοση του Amstrad και το βασικότερο κατά της έκδοσης του PC η έλλειψη του scrolling. Ετσι όταν πλησιάζετε στα άκρα μιας οθόνης σχηματίζεται η άλλη, τρομερά γρήγορα θέβαια αλλά αυτό δεν λέει πολλά πράγματα. Το πρόγραμμα είναι γρήγορο σε μηχανήματα με 16 Mhz και πάνω και περιλαμβάνει όλα εκείνα τα στοιχεία που το έκαναν να ξεχωρίζει από τα υπόλοιπα. Πρώτα απ'όλα είναι ο ήχος. Υποστηρίζει Ad Lib και αποδίδει πολύ όμορφα όλα εκείνα τα μουσικά κομμάτια που μας είχαν μαγέψει



πριν από μερικά χρόνια.

Το gameplay είναι το ίδιο με τα δεκάδες bonus που μπορείτε -και πρέπει- να μαζέψετε (χρωματικά κλειδιά για να περνάτε πορτες, διαμάντια, μάτια που σας επιτρέπουν να ενεργοποιήσετε τον χάρτη του σπέδου, θόμβες, διακόπτες, τηλεμεταφορείς) και όλες οι αντίπαλες παγίδες όπως μαγνήτες που σας αλλάζουν την κατεύθυνση, ανεμιστήρες που σας γυρίζουν πίσω, πάγος όπου δεν υπάρχει τριβή κτλ. Σε μόνιτορ που δεν είναι έγχρωμο υπάρχει όμως μεγάλο πρόβλημα για να ξεχωρίζετε τις λεπτομέρειες.

THE CURSE OF RA

Ενα εξαιρετικό παιχνίδι σκέψης και λίγο δράσης. Παιχνίδι ruzzle για δυνατούς παίκτες που επιτρέπει να διαλέξετε τον τρόπο που θα παίξετε.

Κατ'αρχήν υπάρχει ένα σύστημα με passwords το οποίο σας δίνει δικαίωμα να αρχίσετε απ'όπου θέλετε. Υστερα διαλέγετε αν θα παίξετε το καθαρό ruzzle τμήμα του παιχνιδιού, αυτό που πρέπει να σκεφτείτε για να το τελειώσετε χωρίς

χρονικό περιορισμό αλλά τα λάθη δεν επιτρέπονται, ή το arcade τμήμα όπου έχετε έναν χρονικό περιορισμό για να προλάβετε να κάνετε όλες τις κινήσεις που πρέπει αλλά σε ένα πολύ ευκολότερο στήσιμο. Ολα θυμίζουν τον αρχαίο αιγυπτιακό πολιτισμό στο παιχνίδι.

Τα backgrounds είναι τοιχογραφίες από τον αιγυπτιακή αρχαιότητα με πολύ καλή απόδοση -κάπως κατώτερη από αυτή της Amiga- ενώ υπάρχει και ένας level editor όπου μπορείτε να κατασκευάζετε τα δικά σας επίπεδα και να παιδεύετε τους φίλους σας.

Αυτό που πρέπει να προσέχετε εδώ -ο χειρισμός της κατασκευής είναι πολύ απλή υπόθεση- είναι να υπάρχει κάποιο τέλος στο επίπεδο και να μην είναι αδύνατο. Τα γραφι-

κά είναι γενικά πολύ καλά με έντονα χρώ-



ματα -προς το βασιλικό μπλε και χρυσό- και η κίνηση είναι εξαιρετική.

Μόνο με το joystick θα καταφέρετε να παίξετε καλά ενώ με το πληκτρολόγιο ο χειρισμός είναι απαράδεκτος και υπάρχει μια καταπληκτική μουσική να συνοδεύει το παιχνίδι.

Ένα μεγάλο αρνητικό είναι ότι δεν παίζεται σε πράσινο μόνιτορ.



BOX

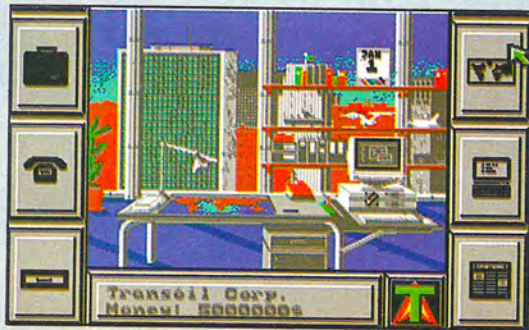
PCs. Συνδιάζει τα puzzles με την στρατηγική, το άθλημα με την γρήγορη κίνηση.

OIL IMPERIUM

Ενα παιχνίδι που σας δίνει την δυνατότητα να γίνετε ένας σημαντικός παράγοντας στην οικονομία! Δηλαδή είναι μια οικονομική εξομοίωση όπου πρέπει να οδηγήσετε την εταιρεία σας στις καλύτερες επιλογές. Όπως καταλαβαίνετε και από τον τίτλο μιλάμε για την πιο μεγάλη και επικερδή βιομηχανία του κόσμου, τα πετρέλαια.

Το παιχνίδι παίζεται με γύρους, δηλαδή μπορείτε να κάνετε όσες ενέργειες θέλετε και ύστερα να πείτε ότι είσαστε ικανοποιημένοι με αυτά που κάνατε και να δώσετε την σειρά σας στον άλλο. Μπορούν να παίξουν πολλοί άνθρωποι παίχτες αλλά αν παίζετε μόνοι σας μην ανησυχείτε, οι αρκετοί αντίπαλοι που ελέγχει ο υπολογιστής είναι μια μεγάλη απειλή για εσάς.

Το πρόγραμμα παίζεται με διάφορες στατικές οθόνες και εσείς κάνετε τις διάφορες ενέργειές σας μέσα από τον προσωπικό σας υπολογιστή, την ατζέντα σας, σηκώνετε το



τηλέφωνο και επικοινωνείτε με διάφορα μέρη του κόσμου, ενώ ο χώρος που σας ενδιαφέρει οικονομικά απεικονίζεται με διάφορα τμήματα πάνω στον χάρτη. Οι εφημερίδες, το χρηματιστήριο και ο αθέμιτος συναγωνισμός είναι στοιχεία αυτής της εξομοίωσης που θα σας απορροφήσει για αρκετό καιρό.

Όταν αγοράσετε το User θυμηθείτε να μας δώσετε και μια αύξηση! Αν μάλιστα υπήρχε και ένα αγγλικό manual και όχι μόνο το Γαλλικό και το Γερμανικό.

CONQUEROR

Ενα παιχνίδι στρατηγικής και πολέμου που εμφανίστηκε πριν από αρκετό καιρό, πριν από το Midwinter. Αν αναρωπιέστε γιατί κάνουμε αυτή τη σύγκριση είναι διότι είναι κατασκευασμένο σε vector γραφικά από τα οποία βλέπετε ένα μικρό τμήμα, και το σκάφος σας βρίσκεται στο κέντρο πάντοτε. Είναι ένα ταγκ σαν αυτά που έχουν και οι αντίπαλοί σας και μπορείτε να κάνετε ό,τι κάνει ένα τέτοιο όχημα. Να κινείται και να πυροβολεί, με ένα σωρό πλήκτρα που πρέπει να μάθετε πρώτα για να παίξετε. Και δεν ελέγχετε μόνο ένα τέτοιο ταγκ αλλά πολύ περισσότερα όπως και ο αντίπαλός σας ο υπολογιστής. Και το παιχνίδι χωρίζεται σε τρία είδη: Στο Arcade τμήμα ελέγχετε ένα μόνο ταγκ, ενώ ο υπολογιστής στέλνει συνεχώς όλο και καλύτερα οχήματα εναντίον σας. Είναι το πρώτο είδος παιχνιδιού που πρέπει να μάθετε αν θέλετε να έχετε ελπίδες στα υπόλοιπα, κυρίως γιατί απαιτεί εξαιρετικό χειρισμό. Η επιλογή Attrition δεν σας δίνει την δυνατότητα να κερδίσετε αλλά περισσότερο να εξασκηθείτε στον έλεγχο μιας ίλης από ταγκ με σταθερή δύναμη. Ο υπολογιστής ξεκινάει με κατώτερο στρατό αλλά συνεχώς τον αυξάνει μέχρι να νικηθείτε! Το Strategy είναι η επιλογή για όποιον θέλει να νοιώσει την πραγματική αξία του παιχνιδιού. Εδώ έχετε χρήματα τα οποία επενδύετε σε στρατιωτικό εξοπλισμό ανάλογα με την λογική σας. Τα γραφικά είναι αρκετά καλά και πάρα πολύ γρήγορα vector με αρκετά χρώματα αλλά υστερεί ειδικά στον ήχο καθώς δεν εκμεταλλεύεται καμία κάρτα. Δεν θα ικανοποιήσει κανέναν παρά μόνο εκείνους που αρέσκονται στα απόλυτα παιχνίδια πολεμικής-στρατηγικής. Όχι, δεν περιέχει στοιχεία εξομοίωσης ταγκ.



ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ...

Αφού το πρόγραμμα χρειάζεται οπωσδήποτε σκληρό δίσκο, καταλαβαίνετε ποια είναι η πρώτη σας κίνηση... Η δεύτερη είναι να κάνετε ένα γερό installation.

GRAND MONSTER SLAM



Ενα παιχνίδι που θυμίζει αρκετά το αμερικάνικο baseball σε ένα γήπεδο του ράγκμπυ! Ενα παιχνίδι όπου πραγματικά δεν υπάρχουν κανόνες αλλά προσπαθείτε να στείλετε στο τέρμα του αντιπάλου κάποιες ζωντανές μπάλες!

Κινείστε στην γραμμή του τέρματος σας κάνοντας αριστερά δεξιά και κάποια στιγμή με το fire αποφασίζετε να εξαπολύσετε μια μπαλιά καθορίζοντας την δύναμη και την γωνία κίνησής της. Αφού έχετε εξαπολύσει όλα τα ζωντανά όντα ενάντια στον αντίπαλό σας μπορείτε να αρχίσετε να τρέχετε γύρω από το γήπεδο για να κερδίσετε το παιχνίδι.

Υπάρχει ένα ακόμα παιχνίδι που θα το ονομάζαμε "Η εκδίκηση των Beloms" όπου Beloms είναι το όνομα των ζωντανών μπαλλών που γυρεύουν εκδίκηση για την κακομεταχείρισή τους από τους παίχτες.

Δεν είναι τίποτα το τρομερό αρκεί να αποκρούετε τις επιθέσεις τους. Αρκετά διασκεδαστικό παιχνίδι αλλά έχει φρικτό χειρισμό που μέχρι να τον μάθετε θα έχετε πάθει πλάκα.



80%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Χωρίς να περιέχει κανένα μεγάλο όνομα φτάνει ένα πολύ καλό κοκτέιλ.

ΓΡΑΦΙΚΑ	75
ΗΧΟΣ	86
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	82
ΓΕΝΙΚΑ	80

HOUSE	PALACE
FORMAT	AMIGA, ST, PC, CPC
TEST	PC

ΤΟΥ **N. ΚΡΟΝΤΗΡΑ**

HOT RUBBER

Τα αγωνιστικά προγράμματα με μοτοσυκλέτες στα PCs μετρώνται στα δάχτυλα του ενός χεριού και είναι σχεδόν όλα αποτυχημένα. Γιατί να το κρύψουμε άλλωστε;

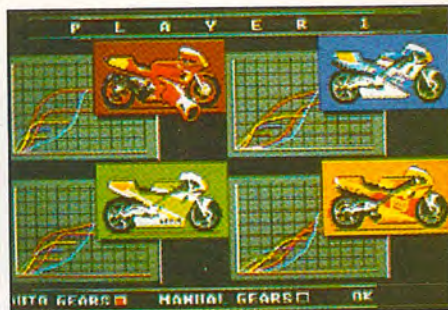
Προφανώς οι προγραμματιστές λένε: "Δεν πειράζει, PC είναι...", μια κουβέντα που τώρα τελευταία δεν ακούγεται καθόλου καλά στα αυτιά των απαιτητικών πλέον κατόχων συμβατών.

Διότι κύριοι ο καιρός πέρασε και τα PCs έχουν και τα γραφικά και την ταχύτητα για τέτοια παιχνίδια. Και μην πεταχτεί κανένας έξυπνος και μιλήσει για χειρισμό και

μας κολήσει στον τοίχο, γιατί εδώ τουλάχιστον η Palace -κατασκευάστρια του προγράμματος- μας έχει εξοπλίσει με ικανότητες και ξεφεύγουμε.

Το πρόγραμμα είναι τέλειο, το καλύτερο στην κατηγορία του και στο μηχάνημα που το είδαμε.

Ξεκινάτε με μια σειρά από επιλογές που θα φέρουν το πρόγραμμα στα μέτρα της δικής σας απόλαυσης, όπως δηλαδή πιστεύετε ότι είναι το τέλειο παιχνίδι με μοτοσυκλέτες. Δίνετε το ονοματάκι σας και επιλέγετε μεταξύ joystick και πληκτρολογίου. Ευτυχώς δεν υποστηρίζει χειρισμό μέσω mouse



που θα ταίριαζε -με το ζόρι πάντα- σε παιχνίδι με σχεδιασμό vector γραφικών. Υστερα διαλέγετε έναν ή δύο παίκτες και το επίπεδο δυσκολίας του προγράμματος.

Μετά ορίζετε ποια μοτοσυκλέτα (υπάρχουν μόνο τέσσερα μοντέλα) σας γούλασε και θέλετε να την οδηγήσετε.



Υπάρχουν σε ανάλογα χρώματα αν αυτό σας βοηθάει να αποφασίσετε!

Μια σημαντικότερη επιλογή είναι αυτή όπου καθορίζετε αν θα παίξετε με αυτόματες ή χειροκίνητες ταχύτητες οι οποίες αντανakλούν και το επίπεδο εμπειρίας σας. Από τα διάφορα σικουίτ που υπάρχουν διαλέγετε όποιο θέλετε ελεύθερα, εκτός και έχετε επιλέξει να αναμετρηθείτε στο πρωτάθλημα απέναντι σε όλους εκείνους τους οδηγούς που ελέγγει ο υπολογιστής και πιστεύουν -οι καημένοι- ότι είναι καλύτεροι από σας. Σ'αυτή την περίπτωση τα tracks διαδέχονται το ένα το άλλο με την σειρά όπως την ορίζει ο υπολογιστής, και κερδίζει αυτός που στο τέλος του πρωταθλήματος έχει τους περισσότερους βαθμούς (πρωτότυπο έ:).

Όταν παίζουν δύο παίκτες τότε η οθόνη χωρίζεται σε δύο οριζόντια τμήματα όπως περίπου το Lotus Esprit ενώ δεξιά υπάρχει πάντα ένα κάθετο παραλληλόγραμμο window όπου δείχνει σε έναν άρτη τη θέση σας όπως και των υπόλοιπων, την ταχύτητά σας, τους γύρους κ. Αν παίζει ένα μόνο άτομο το πάνω παράθυρο μετατρέπεται σε έναν λεπτομερές χάρτη της

πίστας όπου μπορείτε να δείτε τους συναγωνιζόμενους με άσπρη λεπτομέρεια και την απόσταση που τους χωρίζει. Οι πίστες στις οποίες αγωνίζεστε είναι η αυθεντικές, αυτές που υπάρχουν και στην πράξη και οι περισσότερες είναι γνωστά ονόματα. Η ταχύτητα είναι αυτό που κάνει το πρόγραμμα να ξεχωρίζει από τα υπόλοιπα. Καταπληκτική κίνηση με θαυμάσιο animation, μεγάλα sprites και πολλά χρώματα που θυμίζουν αρκετά το Super Hang-on. Εντάξει, εντάξει, μια κουβέντα είπαμε μην το πάρετε και πάνω σας εσείς με το PC!

ΓΕΝΙΚΑ

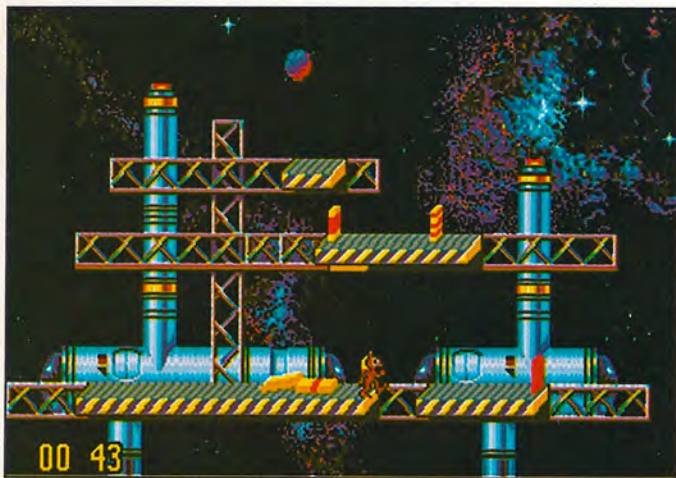
Υπέροχο, καταπληκτικό και κυριολεκτικά πρωτότυπο και μοναδικό στους συμβατούς. Ο χειρισμός -σημείο αιχμής, τριθής και αποτυχίας των περισσότερων ανάλογων παιχνιδιών- εδώ είναι τέλειος σε βαθμό που θυμίζει ηλεκτρονικό! Δεν φανταζόμαστε ότι θα έλεγα ποτέ τέτοιο πράγμα για παιχνίδι του PC! Υπενθυμίζω ότι η Palace ήταν πάντοτε μια πολύ μεγάλη εταιρεία.



90%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ	
Μην περιμένετε κανένα έλεος από τον υπολογιστή. Φερθείτε ανάλογα.	
ΓΡΑΦΙΚΑ	88
ΗΧΟΣ	75
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	95
ΓΕΝΙΚΑ	91

PUSHOVER



HOUSE	OCEAN
FORMAT	AMIGA 1MB
TEST	AMIGA

ΤΟΥ **N. ΝΤΟΡΡΑΚΗ**

OCEAN μπορείς... αυτό είναι το μήνυμα που πήρε τον τελευταίο χρόνο η μεγάλη εταιρεία παραγωγής software από τους χιλιάδες φίλους των παιχνιδιών της που είχαν βαρεθεί να την βλέπουν να χαραμίζεται σε ανούσιους τίτλους από κινηματογραφικά έργα. Και η εταιρεία ακολουθώντας πάντα την προσαγή των καιρών φτιάχνει παιχνίδια που δεν είναι γνωστά από τα ηλεκτρονικά και τον κινηματογράφο. Προηγήθηκε το ELF όπως το παρουσιάσαμε πριν από μερικά τεύχη και τώρα το PUSHOVER που είναι πολύ απλό στην πρώτη ματιά, παιδικό στην δεύτερη και πανδύσκολο αν αποφασίσετε να παίξετε συστηματικά μαζί του. Τι είναι αυτό που μας προκαλεί στο παιχνίδι και από πού παίρνει την αξία του;

Είναι ένα παιχνίδι με ντόμινο τα οποία πρέπει να τοποθετηθούν σωστά και να ενεργοποιηθούν πάλι με την σωστή σειρά και την κατάλληλη στιγμή. Αποτελείται από στατικές οθόνες σε κάποιον άγνωστο πλανήτη όπου βλέπετε κάποιο κτίριο με ένα σωρό πλατφόρμες, σκάλες και πόρτες. Πάνω σε αυτά παντού βρίσκονται διασκορπισμένα τα Ντόμινο σε μέρη όπου μπορεί να φάνονται περιεργα.

Πώς λοιπόν εσείς θα τα κάνετε όλα στην σωστή σειρά; Είναι απλούστατο: ελέγχετε ένα μικροσκοπικό πλασματάκι (κατά τον ορισμό του Β.Σάμιου) με πολύ

όμορφες κεραίες, κάπως σαν αρειανός σε συνδιασμό με μυρμίγκι, που πρέπει να δείτε για να καταλάβετε. Οι δυνάμεις που έχει αυτό το ον δεν είναι τρομερές αλλά τουλάχιστον μπορείτε να μετακινήσετε τα ντόμινο, να τα τοποθετήσετε όπου θέλετε, να τα βάλετε στην σωστή σειρά, να τα ανεβάσετε και να τα κατεβάσετε από τις σκάλες και να τα σπρώξετε όταν πιστεύετε ότι τα έχετε τοποθετήσει σωστά.

Πότε όμως έχουν τοποθετηθεί σωστά; Οχι πάντως όταν έχετε φτιάξει μια μεγάλη σειρά από δαύτα. "Και γιατί αυτό;" μπορεί να ρωτήσουν μερικοί. Γιατί τα τουβλάκια αυτά δεν έχουν όλα τις ίδιες δυνατότητες. Δυνατότητες οι οποίες μοιάζουν να εξηγούνται μόνο από την βαρύτητα και τις μαγνητικές δυνάμεις. Δηλαδή μερικά Ντόμινο ανάμεσα σε άλλα ταλαντεύονται διαρκώς καθώς απωθούνται και από τα δύο, άλλα φεύγουν στο κενό, προς το πάνω μέρος της οθόνης, προφανώς από έλλειψη βαρύτητας ή αντιβαρύτητας, τα ίδια ντόμινο αν ακουμπήσουν σε κάποια

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ...

Δοκιμάστε να στήσετε 5000 πραγματικά ντόμινο χωρίς κατά λάθος να σας πέφτουν προτού τελειώσετε και θα εκτιμήσετε το παιχνίδι της OCEAN.

πλατφόρμα που βρίσκεται από πάνω τους σταθεροποιούνται εκεί! Αφού μάθετε λοιπόν όλα τα σύμβολα πάνω στα ντόμινο, τι σημαίνουν και πώς αλληλοεπιδρούν μεταξύ τους ίσως μπορείτε να περάσετε τα επίπεδα.

Είναι ένα platform πρόγραμμα που χρειάζεται μεγάλη και σύνθετη σκέψη για να το τελειώσετε. Εντάξει το παραδέχομαι είναι πανδύσκολο και απευθύνεται στους μανιακούς των puzzle παιχνιδιών αλλά είναι τουλάχιστον χαριτωμένο.

Τα γραφικά είναι πολύ απλά με ελάχιστη κίνηση, σωστή ταχύτητα και το κεντρικό sprite έχει υπέροχο animation ή μάλλον χαριτωμένο αλλά η τεχνική δεν λείπει πολλά πράγματα με την εξαίρεση του καταπληκτικού ήχου. Με μια καλή τιμή θα αγαπηθεί από το κοινό του.

ΓΕΝΙΚΑ

Διαφορετικό από ο,τιδήποτε έχετε παίξει μέχρι στιγμής και αρκετά ποιοτικό. Δεν θα καταφέρει να γίνει ποτέ κάτι σαν το Tetris γιατί είναι πιο δύσκολο και πολύπλοκο αλλά έχει τουλάχιστον πολύ καλό χειρισμό. Δεν ανησυχούμε για την ποιοτική του επιτυχία γιατί το είδαμε και είναι καταπληκτικό αλλά για την εμπορική του καθώς δεν είναι ένα πρόγραμμα το οποίο μπορεί να διαφημιστεί με επιτυχία.

70%

αντοχή στο χρόνο

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Πόσες καιρικές χρειάζεται κανείς για να παίξει καλά;

ΓΡΑΦΙΚΑ	65
ΗΧΟΣ	78
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	80
ΓΕΝΙΚΑ	77

MONKEY ISLAND 2

HOUSE	LUCAS ARTS
FORMAT	PC
TEST	PC

ΤΟΥ **X. ΤΟΥΜΑΖΑΤΟΥ**

Το συγκεκριμένο game, όταν παρουσιάστηκε η πρώτη έκδοσή του (No1), προκάλεσε αίσθηση όχι μόνο λόγω των θαυμάσιων γραφικών και του υπέροχου ήχου του, αλλά και της πολύπλευρης και ανεξάντλητης δράσης του, με συνέπεια η εθιστικότητα να φτάνει στα ύψη.

Υστερα λοιπόν από την νίκη του ο Guybrush Threepwood ενάντια στο διαβολικό φάντασμα του πειρατή Lechuck, στο M.I. No 1, η περιπέτεια συνεχίζεται με αυτό το 2ο μέρος του game, όπου πραγματικά αρχίζει ύστερα από μια ευρηματική εισαγωγή, αρκετά παράξενα! Ο Guybrush βρίσκεται να είναι κρεμασμένος από ένα σκοινί στο βάθος ενός κατασκότεινου πηγαδιού και μια γυναίκα παρουσιάζει, κάνει τότε την εμφάνισή της. Είναι η Elaine που καθώς τον βρίσκει, τον ρωτάει περίεργη πώς κατέληξε μέσα στο πηγάδι, οπότε και ο Guybrush αρχίζει να της διηγείται την ιστορία του Monkey Island 2. Ο Guybrush λοιπόν βρίσκεται σε ένα νησί της Καραϊβικής που ονομάζεται Scabb και αρχίζει ο καινούριος του αγώνας, για την εύρεση ενός αμύθητου θησαυρού, που οι γνώμες διχάζονται αν είναι αληθινός ή όχι και λέγεται Big Whoop.

Το πρόβλημα, στο συγκεκριμένο νησί είναι ότι αυτό το νησί στενάζει κάτω από τον αφόρητο ζυγό ενός πειρατή, ονόματι Largo LaGrande, όπου κύριος αυτός δεν επιτρέπει σε κανέναν να φύγει ή να έρθει στο νησί, χωρίς πρώτα να πληρώσει ένα γενναίο ποσό! Ποιοί είναι οι σκοποί σου; Πρώτα-πρώτα πρέπει να σκοτώσεις τον Largo, ύστερα να βρεις τα 4 κομμάτια του χάρτη που δείχνει ότι ο θησαυρός



αυτός είναι πραγματικός και στην συνέχεια να βρεις τον κατάλληλο "μεταφραστή" του συγκεκριμένου χάρτη.

Εχοντας ολοκληρώσει όλα αυτά και αφού οι προσπάθειές σου στεφθούν από επιτυχία, πρέπει να αποδράσεις από το νησί-κρυοφυγετο του αναστημένου Lechuck, ο οποίος δεν ξεχνάει τους παλιούς του λογαριασμούς μαζί σας και εαν τον νικήσετε θα πρέπει να βρείτε τον θησαυρό.

Αρκετά όμως με την υπόθεση, ας περάσουμε στα τεχνικά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού, που είναι αξιοπρόσεκτα. Αρχίζοντας από τα γραφικά, υπάρχει απόδοση 256 χρωμάτων στην οθόνη, πράγμα που είναι και φυσικό επακόλουθο των επίσης καταπληκτικών και χορταστικών backgrounds. Απίθανα χρώματα, εντυπωσιακές φωτοσκιάσεις, φοβερόι χάρτες και αμέτρητα άλλα. Γκριλιάζοντας λίγο, για τις κάπως χοντροκομμένες -σχεδιαστικά- προσωπογραφίες των ηρώων του παιχνιδιού.

Περνώντας στον ήχο, με βασική προϋπόθεση την ύπαρξη μιας music card, είναι άκρως εντυπωσιακός, με φοβερά μουσικά κομμάτια, εθιστικά ηχητικά εφέ και σίγουρα ο συνδυασμός αυτός, προσθέτει στην δημιουργία μιας πολύ θετικής ατμόσφαιρας. Οσον αφορά τον χειρισμό, είναι παρόμοιος με αυτόν του 1ου μέρους, εκτός από ορισμένες διαφορές, που είναι όμως σημαντικές, όπως η γραφική παράσταση των αντικειμένων που συλλέγετε και εμφανίζονται σε μορφή icons στο inventory σας. Επίσης το control panel τίθεται σε λειτουργία με το F5,

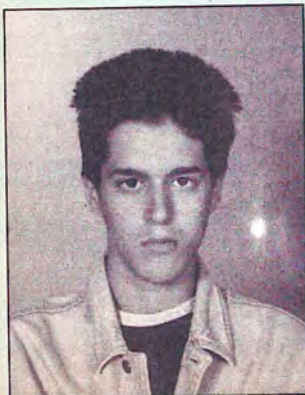


που περιέχει τις εντολές, OUT, LOAD και SAVE. Υπάρχουν φυσικά και όλες οι άλλες -γνωστές- εντολές όπως GIVE, PICK UP, OPEN, LOOKAT που ενεργοποιούνται με τα πλήκτρα G, P, U, O αντίστοιχα. Ο χειρισμός γίνεται μέσω του mouse.

Καταλήγοντας, το παιχνίδι είναι εξαιρετικό, αφού συγκεντρώνει τρομερά γραφικά και ήχο, εντυπωσιακή ατμόσφαιρα, ακράτητο χιούμορ που πηγάζει μέσα από τους σωστά διαλεγμένους γρίφους, καθώς και ανεξάντλητη δράση, που δεν αφήνει κανέναν αδιάφορο με την εξέλιξή της.

Με λίγο δισταγμό ίσως, μπορώ να το χαρακτηρίσω σαν το game της χρονιάς, αφού με το Monkey Island 2 η Lucas Arts κατάφερε να δώσει ένα γερό χτύπημα στην Sierra, αφού με το παιχνίδι αυτό, που τα χαρακτηριστικά του το κατατάζουν πολύ ψηλά, καταφέρνει να μαγνητίζει ακόμα και τον αρχάριο adventurer, λόγω των 2 επιπέδων παιχνιδιού που διαθέτει. Αγοράστε το με κλειστά μάτια.

Ο REVIEWER ΤΟΥ ΜΗΝΑ



Λέγεται Χριστόφορος Τουμαζάτος και είναι γείτονάς μας - μένει στο Χαϊδάρη! Είναι 16 χρονών και πηγαίνει στην πρώτη τάξη του Λυκείου. Διαβάζει με μανία το USER και εκτός από τον προγραμματισμό του Schneider Euro AT II που διαθέτει, ασχολείται και με αθλητισμό, μουσική και ποδηλασία. Συγχαρητήρια Χριστόφορε, το τραπέζάκι είναι δικό σου και πάντα επιτυχίες!



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ	
Ενα top game που συνδυάζει τεχνικά χαρακτηριστικά με φοβερό χιούμορ. Προσοχή, μαγείει!	
ΓΡΑΦΙΚΑ	97
ΗΧΟΣ	96
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	95
ΓΕΝΙΚΑ	95



IN

Τα όνειρα, οι μηχανές των 250 κυβικών, η Ισλανδία (δροσιά που έχει εκεί!), η προστασία του περιβάλλοντος, ο Σάκα ο Μεγάλος των Ζουλού, το Quadra που θα αγοράζαμε, τα παγωτά χωνάκι και η Κέρκυρα.

OUT

Οι ονειροπόλοι, η έκθεση Multicomputers & Games που αναβλήθηκε και πάλι (τί θα γίνει κύριοι διοργανωτές;), οι άσχετοι (γενικά), το Quadra που δεν αγοράσαμε κι αυτοί που θέλουν να παίρνουν χωρίς να δίνουν!



Αυτό που βλέπετε είναι το καταστατικό μιας σουηδικής εταιρίας, η οποία βρίσκεται σε συνεχή λειτουργία από τον 11ο αιώνα!!

ΤΟ ΠΡΟΣΩΠΟ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

Για να βγει κάθε τεύχος του USER εργαζονται ένα σωρό άνθρωποι, σε κάθε στάδιο παραγωγής: συντάκτες, γραφίστες, χειριστές DTP, μοντέρ, τυπογράφοι, βιβλιοδέτες...

Υπάρχει όμως κι ένα πρόσωπο, ένας "αφανής ήρωας", χωρίς τη συμβολή του οποίου θα έβγαινε βέβαια το περιοδικό, αλλά σίγουρα κάτι διαφορετικό θα είχε στην μορφή του!

Μιλάμε φυσικά για την Ελένη που -αν δεν το ξέρετε ήδη- έχει τον φούρνο που βρίσκεται ακριβώς κάτω από τα γραφεία μας. Από εκεί παίρνει δύναμη (κυριολεκτικά!) όλο το προσωπικό του USER κάθε πρωί, για να εργαστεί με ζήλο για την έκδοση του τεύχους. Ο



κ.Κουσέρας (χα, δεν έκανα λάθος αυτή τη φορά) "χτυπάει" ένα Milcafe με ψωμάκι και παγωτό το απόγευμα. Ο Μαυρέλος πορτοκαλάδα, ο Σάμιος φραπέ κι ο Κροντηράς τα πάντα (παμφάγος καθώς είναι).

Η μεγαλύτερη απόλαυση όμως είναι η συναλλαγή με την Ελένη: Καταρχήν σε υποδέχεται τραγουδώντας κάποιο λαϊκό σουξέ, συνήθως το "Πάρε το πουκάμισό μου". Δεν σε ρωτάει ποτέ τί θέλεις γιατί ξέρει τις συνήθειες του καθενός. Σε εξυπηρετεί και ταυτόχρονα σου διηγείται πώς πέρασε χθές το βράδι.

Το κουμπί της είναι ο Ολυμπιακός. Ο εκδότης της έδειξε την κάρτα μέλους που έχει και τρώει τσάμπα. Εμείς της είπαμε ότι ο Αιδίνης είναι Παναθηναϊκός και δεν του πουλάει τίποτα!

Η ατραξιόν του μαγαζιού είναι η κόρη της, η Αργυρώ, η οποία... Αφήστε, θα σας τα πούμε άλλη φορά!

ΕΙΠΑΝ...

Τα δύσκολα είναι χρονοβόρα. Τα ακατόρθωτα είναι δικιά μου δουλειά.

Γιάννης Αιδίνης

Ο απαισιόδοξος είναι ένας πολύ καλά ενημερωμένος αισιόδοξος.

Ανώνυμος

Όταν ήμουνα νέος πίστευα ότι το πιο σπουδαίο πράγμα στη ζωή είναι το χρήμα. Τώρα που είμαι γέρος σιγουρεύτηκα.

Oscar Wilde

Μάθε πρώτα τα γεγονότα. Μετά μπορείς να τα διαστρεβλώσεις όσο θέλεις.

Mark Twain

Πρέπει να φιλήσεις πολλούς αηδιαστικούς βατράχους μέχρι να βρεις την πριγκίπισσα.

Ανώνυμος

Μερικές φορές πρέπει να διαβάσεις ολόκληρο το βιβλίο για να καταλάβεις.

John Deen

INTERNATIONAL NINJA RABBIT

HOUSE	MICROVALUE
FORMAT	PC
TEST	PC



Eνα παιχνίδι που σίγουρα δεν το ξέρετε. Παρόλο που κυκλοφορεί στα τρία κυριότερα 16-bit φορμάτ. Είναι όμως σίγουρα ένα από τα καλύτερα προγράμματα καράτε που είδαμε σε PC! Τέλος πάντων για να μην λέμε μεγάλες κουβέντες θα πούμε ότι είναι το καλύτερο από άποψη γραφικών. Η VGA σας λοιπόν δεν θα πάει χαμένη σε καμία περίπτωση.

Όμως ποιο είναι το σενάριο είναι και τί γυρεύουν οι λαοί με το καράτε; Η απάντηση είναι απλή: ανακατεύτηκε στην υπόθεση η οικολογία και οι ήρωές μας "Γάνε για να πατήσουνε" (ώωώωπα, ώπα) μερικά εργοστάσια που παράγουν επιβλαβή αέρια.

Αυτά τα αέρια έχουν μετατρέψει τα ζώα που τα εισέπνευσαν αλλά και τους ανθρώπους σε επιθετικές μηχανές. Θα ταξιδέψετε λοιπόν σε όλες τις ηπείρους με κάποιες κινήσεις καράτε αρκετά περιορισμένες όπως και το animation γενικά. Όμως τα γραφικά είναι υπέροχα.

Πάμπολλα χρώματα σε δρόμους και στενά αλλά και υπονόμους, αρκετά μεγάλα sprites, μαγευτικά backgrounds και πολλές εκπλήξεις. Αναγκαίο για όποιον ψάχνει παιχνίδι καράτε στο PC.



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Είναι η συνέχεια της μεγάλης επιτυχίας του παρελθόντος Ninja Rabbit.

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	70
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	80
ΓΕΝΙΚΑ	82

82%

MENACE



HOUSE	PSYGNOSIS
FORMAT	PC
TEST	PC

Tο shoot'em up που ξεχώρησε για την Psygnosis. Ήταν αυτό που εμφανίστηκε πριν από το Blood Money και όλα τα άλλα ανάλογα παιχνίδια της εταιρείας.

Τα γραφικά είναι σε EGA και τα sprites ίδια με αυτά της Amiga σε λεπτομέρεια-ανάλυση. Εκεί που υπάρχει κάποια μικρή διαφορά είναι στην ταχύτητα κίνησης όπου ενώ όλα scrollάρουν τα backgrounds κάποια στιγμή κάνουν μια απότομη κίνηση για να συνεχίσουν πολύ ομαλά.

Ίσως πρόκειται για το καλύτερο shoot'em up σε συμβατούς. Εκεί που υπάρχει κάποιο μειονέκτημα είναι στα όπλα τα οποία δεν είναι τόσο εντυπωσιακά όσο της Amiga, είναι πιο μικρά sprites δηλαδή.

Το παιχνίδι είναι εύκολο, οι μεγάλοι κακοί βρίσκονται στην θέση τους, αλλά οι βολές τους δεν είναι και τόσο ανυσηχητικές. Υπάρχουν όλα εκείνα τα bonus για νέα όπλα που μπορείτε να πυροβολήσετε και να τα μετατρέψετε σε άλλα είδη.

Ο ήχος είναι το βασικότερο μειον, με μερικά beer-beer που δεν εκμεταλλεύονται κάρτα ήχου σας αφήνουν να φαντάζεστε τις εκρήξεις. Όσο για digitised φωνές...



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Επειδή δεν ξέρω πότε η Psygnosis θα ξανααχοληθεί με το PC, αγοράστε. Αγοράστε!

ΓΡΑΦΙΚΑ	82
ΗΧΟΣ	60
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΓΕΝΙΚΑ	78

85%

THUNDERSTRIKE

HOUSE	MILLENNIUM
FORMAT	AMIGA, ST, PC
TEST	PC



Oλα τα παιχνίδια που μεταφέρονται από την Amiga ή τον ST σε συμβατούς έχουν προβλήματα, εκτός από αυτά που είναι κατασκευασμένα με vector γραφικά. Γιατί αν κάτι χρειάζεται αυτό το είδος τεχνικής είναι ταχύτητα του επεξεργαστή και συνήθως δεν ενδιαφέρεται για τους συνεπεξεργαστές που υπάρχουν ή την ικανότητα μεταφοράς δεδομένων. Και αν είναι κάτι που οι PCs έχουν αυτό είναι ταχύτητα. Το Thunderstrike είναι το ίδιο καλό με την ώρα που πρωτοπαρουσιάστηκε 2 χρόνια πριν. Είναι ένας από τους πιο γρήγορους παραγωγούς vector γραφικών όπου βλέπετε το σκάφος σας (ένα πολύγωνο διαφόρων γωνιών που επιλέγετε ελεύθερα) και κινήστε μέσα σε έναν ανάλογο χώρο όπου εμφανίζονται πολύ γρήγορα τα πολύγωνα που σχηματίζουν το έδαφος. Ένα παιχνίδι καταδίωξης αντιπάλων και bonus όπου δεν είσατε πάντοτε ο κυνηγός αλλά δέχεστε και βολές αντιπάλων. Κάθε πολύγωνο σκάφος έχει και διαφορετικές προδιαγραφές ταχύτητας, όπλων και γωνίας στροφής και πρέπει να κινήστε μέσα σε προκαθορισμένους διαδρόμους. Να μην ξεχνάτε ότι το παιχνίδι το βλέπει όλος ο γαλαξίας (είναι τηλεοπτικό παιχνίδι) και ανάλογα με αυτά που κάνετε βαθμολογήστε εσείς και η ακροατικότητα.



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Από gameplay δεν έχει ιδιαίτερο στόχο αλλά διαθέτει άριστη τεχνική.

ΓΡΑΦΙΚΑ	86
ΗΧΟΣ	65
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	80
ΓΕΝΙΚΑ	70

80%

ATHENS CLUB

Ο ΠΑΡΑΔΕΙΣΟΣ ΤΩΝ GAMERS

Το Α και το Ω στα VIDEO GAMES

ΠΑΝΩ ΑΠΟ 200 ΤΙΤΛΟΥΣ ΓΙΑ MEGA DRIVE
ΠΑΝΩ ΑΠΟ 100 ΤΙΤΛΟΥΣ ΓΙΑ GAME GEAR
ΠΑΝΩ ΑΠΟ 200 ΤΙΤΛΟΥΣ ΓΙΑ G.B., SUPER FAMICOM
NEO GEO, ATARI LYNX, CD GAMES

ΜΕΡΙΚΑ ΑΠΟ ΤΑ GAMES ΓΙΑ MEGA DRIVE (MD)

SHADOW OF THE BEAST	FINAL BLOW	ROAD RASH	KID CHAMELEON	TIGER HELI
CALIB R 50	ROBODOD	DEVILS CRASH	SUPER VOLLEYBALL	WONDER BOY III
CALIFORNIA GAMES	MEGA TRAX	SUPER OFF ROAD	TWO CRUDE DUDES	WONDERER
PACMANIA	J.M.FOOTBALL II	RUN ARK	JAMES POND II	BATTLE GOLFER
JEWEL MASTER	DARK CASTLE	F1 CIRCUS	MERCS	RAINBOW ISLAND
WANI WANI WORLD	MICKEY MOUSE	VALIS II	FAERY TALE	BEAST WARRIORS
ROAD BLASTER	PHANTASY STAR II	E.A HOCKEY	BARE KNUCKLE	F22
TECMO WORLD CUP 92	RHELIUS	ALIEN STORM	SPIDER MAN	THUNDER WRESTLING
NHL HOCKEY	SPLATER HOUSE II	INSPECTOR X	BATMAN	RINGSIDE ANGEL
STREET SMART	OLYMPIC GOLD	GOLDEN AXE II	BUCK ROGERS	STEEL EMPIRE
IMMORTAL	GYNOUNG	TAZMANIA	JORDAN VS BIRD	FIRE MUSTANG
W.C.SOCCER	OUT RUN	KAKEGI	THUNDER FORCE III	DUNGERUS SEED
FANTASY ZONE	DESERT STRIKE	SUPER MONACO GP	MS PACMAN	AIR WOLF
ARCH RIVALS	POPULOUS	MIDNIGHT	KLAX	LAKERS VS CELTICS
BULL VS LAKERS	TECHNOCOP	REGISTANCE	HARD DRIVIN	TOKI
CD VALIS	VAPOR TRAIL	CRACK DOWN	TWIN COBRA	K.A
DOUBLE DRAGON II	GAIARES		MAGICAL HAT	

G.G GAMES

SONIC
JOE MONTANA FOOTBALL
NINJA GAIDEN
DONALD DUCK
ALESTE
FANTASY ZONE
OLYMPIC GOLD
SPIDER MAN II
OUTRUN EUROPA
AERIAL ASSAULT
ALIEN SYDROM
WONDER BOY II
CLUTCH HITTER
POPILS
LEADERBOARD GOLF

G.B GAMES

ADVENTURE ISLAND
MARBLE MADNESS
RED OCTOBEREY
CHOPLIFTER 2
ELAVATOR ACTION
ADDAMS FAMILY
BATMAN
TURTLES II
PRINCE OF PERSIA
SHANGHAI
HAL WRESTLING
TINY TOONS
ROBOCOP II
R-TYPE
SNOW BROS

S.F GAMES

FINAL FIGHT
SUPER COCCER
SUPER GHOULS&GHOST
PIT FIGHTER
KICK OFF
SUPER TENNISE
JOE AND MAC
HOME ALONE
AD.ISLAND
CONTRA III
RUSHING BEAT
BATTLE BLAZE
SUPER VALISWORLD
SIM CITY
CASTLEVANIA III

SEGA MEGA DRIVE

25000 ΠΡΟΚΑΤΑΒΟΛΗ

3 ΔΟΣΕΙΣ 15000 ΔΡΧ +

1 GAME ΕΠΙΛΟΓΗΣ ΣΑΣ

SUPER FUMICOM 88000

ΕΠΙΣΗΣ ΣΤΟ ATHENS CLUB ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΟΛΑ ΤΑ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΚΟΝΣΟΛΑ ΣΑΣ
ΣΤΟ ATHENS CLUB ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΣΕ ΤΙΜΕΣ ΧΟΝΔΡΙΚΗΣ

ΤΟ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟ ΚΑΙ ΜΟΝΑΔΙΚΟ 24BIT GAME MASHINE NEO GEO ● PC ENGINE + CD & SUPER CD GAMES / CD TV MONO 155000 100 CD GAMES
● MEGA DRIVE CD & CD GAMES / HYPER BOY / ΚΑΛΥΜΑΤΑ ΔΕΡΜΑΤΙΝΑ ΓΙΑ ΟΛΕΣ ΤΙΣ CONSOLES/APOLLO TO JOYSTIC ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ COMPUTER &
VIDEO GAMES ● ΜΟΝΑΔΙΚΟΙ ΣΕ ΠΟΙΚΙΛΙΑ SOFTWARE HARDWARE ● ΠΡΩΤΟΙ ΣΕ ΚΑΘΕ ΤΙ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΟ ● ΑΣΥΝΑΓΩΝΙΣΤΟΙ ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΜΑΣ
● ΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ● ΤΑΧΥΤΑΤΟ MAIL ORDER ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ ● SERVICE ΜΕ ΤΗΝ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΗ ΕΝΝΟΙΑ ΤΗΣ ΛΕΞΗΣ

ΠΑΡΑΔΕΙΣΟΣ ΤΩΝ GAMERS

ΕΙΣΑΓΩΓΕΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΕΙΕΣ SOFTWARE - HARDWARE

ΜΠΟΤΑΣΗ 10, ΑΘΗΝΑ - ΤΗΛ.: 3639338
ΠΕΡΙΚΛΕΟΥΣ 38, ΚΑΛΛΙΘΕΑ (Κοντά στο σινεμά ΤΡΟΠΙΚΑΛ) - ΤΗΛ.: 9596691, FAX. 9596691

BATTLEHAWKS 1942

ΤΟΥ **N. ΝΤΟΡΡΑΚΗ**

Εντάξει, δεν είναι ακριβώς το πιο πρόσφατο παιχνίδι στην συλλογή σας! Αλλά επειδή δεν γίνεται νεώτερο με κάθε ώρα που περνάει...It's now or NEVER!

α) Αν σκέπτεστε να γίνετε Αμερικανοί ή Γιαπωνέζοι σ'αυτό το παιχνίδι τότε θα σας δώσω ένα αντικειμενικό κριτήριο για να αποφασίζετε πιο γρήγορα: σας ενδιαφέρουν οι προαγωγές ή όχι; Αν σας ενδιαφέρουν γίνετε Γιαπωνέζοι καθώς κερδίζετε πολύ γρηγορότερα προαγωγές.

Αυτές είναι: CADET (μόνο οι Αμερικάνοι), ENSIGN LIEUTENANT JUNIOR (Γιαπωνάκι μόνο), LIEUTENANT, LIEUTENANT COMMANDER, COMMANDER.

β) Οι Γιαπωνέζοι πιλότοι πού και πού προσπαθούν να βυθίσουν Αμερικάνικα πλοία κάνοντας επιθέσεις Καμικάζι. Αυτές οι επιθέσεις γίνονται όταν οι Ιάπωνες έχουν βαριές απώλειες ή είναι υπερβολικά άστοχοι.

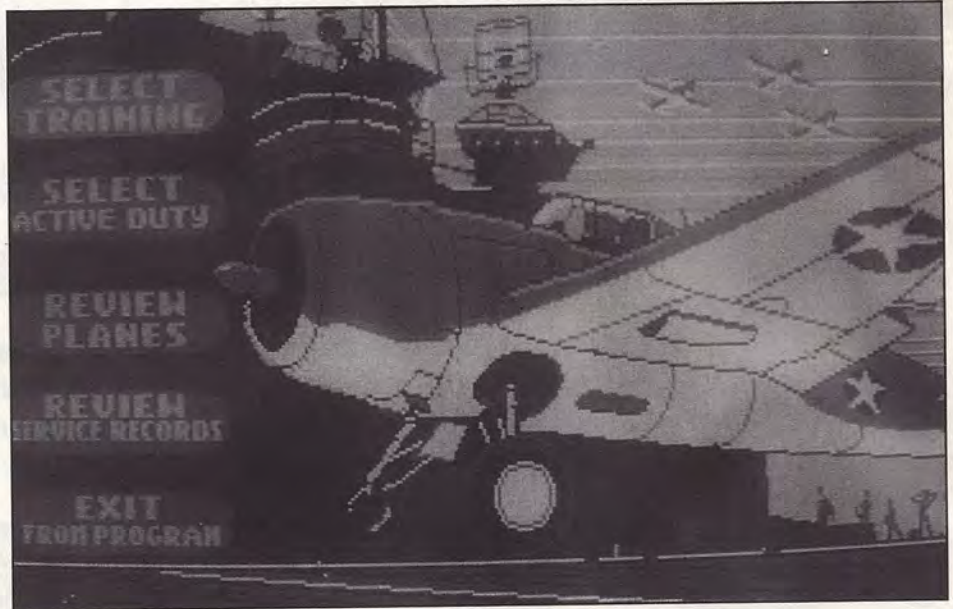
γ) Είναι μερικές φορές καλύτερα να καταστρέψετε την εχθρική αντιαεροπορική άμυνα προτού ξεκινήσετε την επίθεση βομβαρδισμού σας. Κατά την διάρκεια αυτής της προσπάθειας οι συνάδελφοί σας πιλότοι θα επιτίθενται στα εχθρικά πλοία και θα καταφέρουν να καταστρέψουν μερικά. Αυτό σημαίνει ότι θα περάσετε όσο το δυνατόν πιο πολλά αεροσκάφη άθικτα έτσι ώστε να κάνετε όλες σας τις δουλειές ευκολότερα. Όσο πιο κοντά πλησιάζετε τόσο πιο πυκνά είναι τα αντιαεροπορικά πυρά.

δ) Μάθετε να πετάτε με αεροσκάφη κάθε είδους και πλευράς προτού μπειτε σε αποστολές.

Ετσι θα δείτε ότι τα Γιαπωνέζικα αεροπλάνα είναι καλύτερα από τα Αμερικάνικα σε ελιγμούς και όπλα αλλά δεν έχουν καμία αντοχή. Θα μάθετε ακόμα και τα κυριότερα αδύνατα σημεία κάθε σκάφους.

ε) Οι επιθέσεις με τις торπίλλες κάνουν σε γενικές γραμμές πολύ περισσότερη ζημιά από τις συνηθισμένες επιθέσεις βομβαρδισμού γιατί αυτές χτυπούν τα σκάφη σε πιο ευαίσθητα σημεία.

Οι Γιαπωνέζικες торπίλλες είναι κατά πολύ ανώτερες από τις Αμερικάνικες και μπορείτε να βυθίσετε ολόκληρο αεροπλανο-



φόρο με τρεις από αυτές. Η καλύτερη στιγμή για να αφήνετε την торπίλλη είναι η τελευταία στιγμή(!) όταν δηλαδή βρίσκεστε όσο το δυνατόν πιο κοντά στο εχθρικό σκάφος.

ζ) Και ένα κόλπο γι'αυτούς που χάνουν τον πόλεμο! Αν έχετε χάσει τα περισσότερα σκάφη σας απλώς κατεβείτε ανάμεσα στα πυρά των πλοίων. Θα σας ακολουθήσουν πολλά εχθρικά αεροπλάνα. Ετσι εξαιτίας μιας μεγάλης αστοχίας των πυροβολητών των πλοίων θα χτυπηθούν πολύ περισσότερα σκάφη των εχθρών παρά το δικό σας. Για να έχετε επιτυχία πρέπει να τρέχετε με όσο το δυνατόν μεγαλύτερη ταχύτητα, όσο γίνεται πιο κοντά στην επιφάνεια της θάλασσας και να κάνετε συνέχεια κύκλους ανάμεσα από τα πλοία.

η) Τα βομβαρδιστικά είναι δύσκολο να καταστραφούν καθώς κινούνται σε κλειστούς και μεγάλους σχηματισμούς και ρίχνουν συγκεντρωμένα πυρά και ισχυρά σε συγκεκριμένους στόχους. Συνήθως έχουν πολυβόλα μπροστά και πίσω και έτσι ο καλύτερος τρόπος για να τους επιτεθείτε είναι να πλησιάζετε από τα πλάγια. Ενας αποτελεσματικός τρόπος για να τα αντιμετωπίσετε είναι να πετάτε πίσω τους και λίγο πιο κάτω από το ύψος τους ώστε να μην μπορούν να σας χτυπήσουν. Μετά από λίγες προσπάθειες θα καταφέρετε να βρείτε το σωστό σημείο. Από εκεί θα μπορείτε να τα χτυπάτε και να τα καταρρίψετε με την άνεσή σας.

Μην τολμήσετε να κάνετε κάτι τέτοιο ενάντια σε βομβαρδιστικά-торπιλοβόλα γιατί βρίσκονται πολύ κοντά στο νερό.

θ) Δεν είναι όλες οι ομάδες και κατηγορίες πιλότων ίδιας αξίας. Αυτό μπορείτε να το διαπιστώσετε από το ειδικό μενού όπου συχνά θα ανακαλύψετε τις διαφορές στις ικανότητες ανάμεσα σε πιλότους που συνθέτουν ένα σμήνος.

ι) Μια από τις πιο πετυχημένες τεχνικές εφόρμησης και βύθισης είναι να ξεκινήσετε την βύθισή σας όπως πάντα αλλά γυρίζοντας στο παράθυρο που δείχνει το πίσω πολυβόλο.

Θα δείτε ότι ο μετρητής του υψομέτρου γυρίζει σαν τρελλός όταν βρίσκεστε σ'αυτή την οθόνη, πολύ πιο γρήγορα απ'ό,τι συνήθως και θυμηθείτε απλώς να σηκώσετε το αεροπλάνο πριν χτυπήσετε στην θάλασσα. Είναι ο καλύτερος-γρηγορότερος τρόπος να αποφεύγετε τους αντιπάλους που σας καταδιώκουν ή αν θέλετε να τελειώνετε γρήγορα την επίθεσή σας!

Προσοχή όμως, αν δοκιμάσετε να κάνετε το ίδιο την στιγμή που το σκάφος σας βρίσκεται σε ανοδική πορεία θα σας οδηγήσει σε ένα μισητό STALL!!! Μπορείτε όμως να χρησιμοποιήσετε αυτό το κόλπο και στην ευθεία για να πλησιάσετε πλοία και άλλα αντικείμενα τα οποία βρίσκονται σε μεγάλη απόσταση από σας. Με αυτό τον τρόπο μπορείτε να καταδιώξετε εύκολα εκείνα τα αεροσκάφη που δοκιμάζουν να το σκάσουν με ταχύτητα!

ELF

ΤΟΥ **N. ΚΡΟΝΤΗΡΑ**

Καθόλου εύκολο παιχνίδι και αρκετά διασκεδαστικό, το Elf της OCEAN, ήταν μια αλλαγή από τα coin-ops που μας είχε συνηθίσει η εταιρεία. Είχαμε υποσχεθεί σε μερικές φωνές από το τηλέφωνο να δώσουμε την λύση του και αυτό ακριβώς θα κάνουμε εδώ. Θυμηθείτε ότι σώζετε την θέση σας με τα πλήκτρα F1-F9 μόνο αφού έχετε περάσει κάποιο επίπεδο.



ΓΕΝΙΚΑ

Το παιχνίδι αποτελείται από οκτώ επίπεδα και ένα σωρό μυστικά δωμάτια. Για την ακρίβεια κάθε επίπεδο έχει τουλάχιστον δύο μυστικά δωμάτια. Αυτά είναι γεμάτα με δεκάδες bonus αντικείμενα, βότανα, ζώα και ζωές. Για να καταφέρετε να μπειτε εκεί μέσα θα πρέπει να θυμάστε ότι όλοι οι τοίχοι που βλέπετε δεν είναι στερεοί, ενώ κάποια συννεφάκια μπορούν να αντέξουν το βάρος σας. Αν δεν καταφέρετε να βρείτε κάποιο μυστικό δωμάτιο, δεν χάθηκε κι ο κόσμος. Υπάρχουν διασκορπισμένα παντού αντικείμενα που θα βοηθήσουν: εκείνα που αποκαθιστούν την ενέργειά σας ή φίλτρα για να έχετε auto-fire.

Υπάρχουν ακόμα μπαούλα που δίνουν ζωές και τα περισσότερα τέρατα προσφέρουν βαθμούς. Προσέξτε όμως μερικά δηλητηριασμένα φίλτρα ή ξόρκια που σας αφαιρούν ενέργεια ή σας κάνουν εύκολους στόχους. Ακόμα προσπαθήστε να μαζεύετε όσο το δυνατόν περισσότερα ζωάκια και όχι βότανα καθώς αυτά είναι πιο εύκολο να βρεθούν. Για όλα όμως υπάρχει το μαγαζάκι. Εκεί μπορείτε να βρείτε αρκετά ξόρκια και έξτρα δυνάμεις που θα σας κάνουν ικανούς να τελειώσετε το παιχνίδι. Οι βόμβες είναι ιδιαίτερα ισχυρές αλλά κάνουν ζημιά σε πολύ μικρή ακτίνα. Το Wolf Spell σας επιτρέπει να πέφτετε από όποιο ύψος θέλετε δίχως προβλήματα. Το πιο άχρηστο πράγμα που μπορείτε να αγοράσετε είναι οι συμβουλές ενώ το καλύτερο είναι το Hero Spell που σας κάνει άτρωτους και σας προσθέτει ένα ιδιαίτερο look! Αν θέλετε να τα βγάλετε πέρα με τους μεγάλους κακούς,

τί θα λέγατε να δοκιμάσετε την Force Shield; Από την άλλη μεριά το Flying Contraption χρησιμοποιείται για να σας γλυτώσει από μεγάλα κι επικίνδυνα ταξίδια και σπατάλη χρόνου. Η Chain Mail χρειάζεται περισσότερο στο πέμπτο επίπεδο για να μειώνει τα χτυπήματα που δέχεστε στο μισό και η Shot Power που σας δίνει τρεις βολές προς αντίστοιχες κατευθύνσεις, είναι η καλύτερη επίθεση. Αν στο έκτο επίπεδο νιώσετε λίγο παγωμένοι αγοράστε το Anti-Freeze Spell και αφήστε τις ζωές μόνο για όταν έχετε πάρα πολλά "έσοδα".

ΕΠΙΠΕΔΟ 1

Βασικό στοιχείο για το πρώτο μέρος του παιχνιδιού είναι να βρείτε το Uncooked chicken και το μπώλ με τους σπόρους των πουλιών. Θα δώσετε τους σπόρους στο πουλί που θα αφήσει ένα φτερό. Παίρνετε το φτερό και πηγαίνετε μέχρι τον ινδιάνο που θέλει να στολίσει το κεφάλι του! Σας δίνει ένα κομμάτι χαρτί, το οποίο χρειάζεται ο άνθρωπος στην τουαλέτα! Θα χρησιμοποιήσετε τα σπέρτα που σας δίνει για να ανάψετε φωτιά. Οπότε βρίσκετε ευκαιρία και μαγειρεύετε το κοτόπουλο. "Λαδώστε" τον φίλακα κοντά στην πόρτα. Ετσι θα καταφέρετε να περάσετε στην δεύτερη πίστα. Συνεχίστε όλο δεξιά μαζεύοντας το κουκούτσι και το τσεκούρι, πυροβολήστε το μαγικό βιβλίο και αφού το μαζέψετε το δίνετε μαζί με το κουκούτσι στον μάγο. Θα το κάνει μήλο! Πηγαίνετε μ'αυτό στον τρομερό φρουρό στο τέλος της πίστας και θα τον περάσετε για να βρεθείτε στην τρίτη πίστα. Κατεβείτε και μαζέψτε τα χρήματα.

Πηγαίνετε τώρα στον οπλουργό και δώστε του τα χρήματα μαζί με το τσεκούρι. Δώστε το ακονισμένο πλέον τσεκούρι στον αλλόκοτο τύπο. Θα σας δώσει ένα μαγικό spell. Υστερα πρέπει να βρείτε εκείνο το τέρας με το γελοίο χαμόγελο και να χρησιμοποιήσετε αυτό το ξόρκι εναντίον του. Θα μείνει ακινητοποιημένος και εσείς θα βρείτε την ευκαιρία να του κλέψετε τα δόντια! Αυτά τα θέλει η γριούλα (ο λόγος είναι προφανής) που θα σας δώσει σαν αντάλλαγμα ένα μανταλάκι. Αν το βάλετε στην μύτη σας θα καταφέρετε να περάσετε το "μυρωδάτο" ξωτικό στο τέλος της πίστας. Ο μεγάλος αντίπαλος σας είναι ο Belbob, μια τεράστια αράχνη. Θα τα καταφέρετε καλύτερα απέναντί του αν μένετε συνέχεια μακριά του και σκοτώνετε το τερατάκι που ελευθερώνει όταν αγγίζει το έδαφος.

ΕΠΙΠΕΔΟ 2

Τα πράγματα δυσκολεύουν αισθητά εδώ καθώς υπάρχουν ένα σωρό περισσότεροι κακοί. Πάρτε απαραίτητως το κλειδάκι και την μανιβέλλα μέσα από τις υπόγειες σπηλιές, στην αρχή.

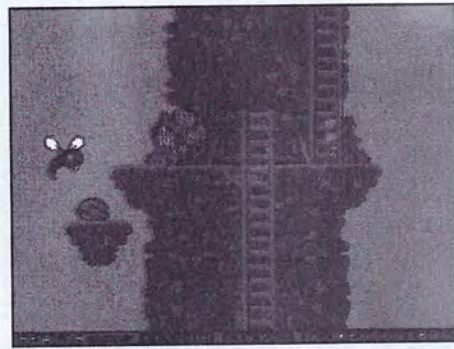
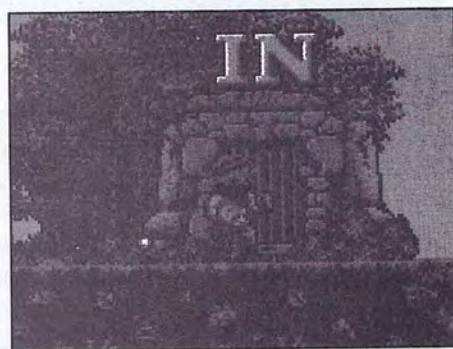
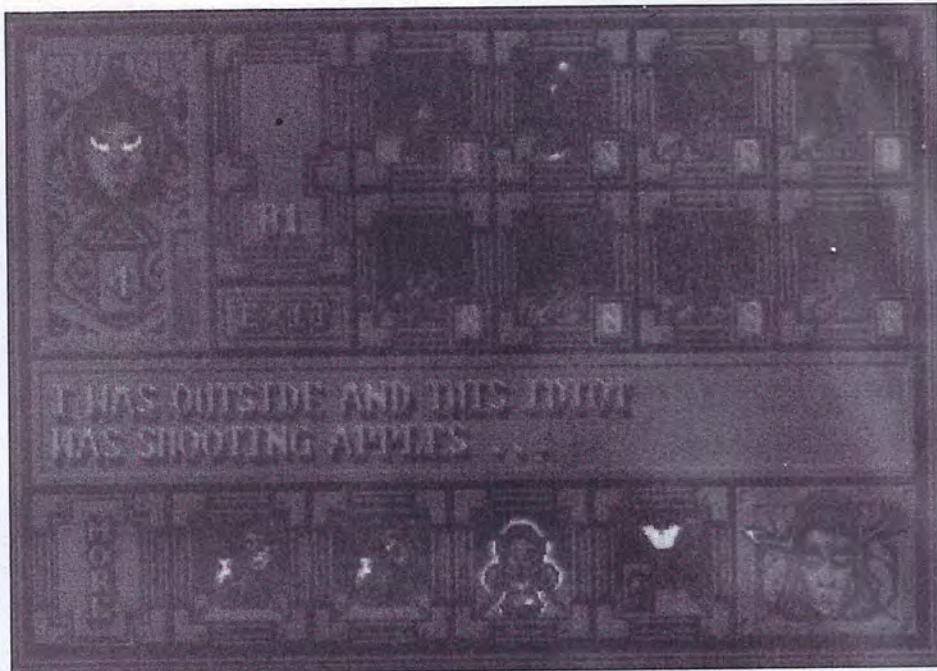
Ξεκλειδώστε το κλουβί στο πάνω δεξιό μέρος της οθόνης και πάρτε τον τροχό. Ενώστε τον τροχό και την μανιβέλλα στην τροχαλία και ξεδιπλώστε την μαγική γέφυρα. Περνάτε απέναντι και συλλαμβάνετε τις μπότες. Θα τις δώσετε στον φυλακισμένο που θα σας δώσει ένα φλάουτο, ένα ασημένιο φλάουτο. Δώστε το όργανο στον γελωτοποιό πριν -οπωσδήποτε πριν- ανοίξετε το κλουβί με ένα μεγάλο κλειδί που θα βρείτε εκεί στα δεξιά. Θα σκοτώσει τους εχθρούς σας και θα σας δώσει έτσι την ευκαιρία να φτάσετε μέχρι την πετρελαιοπηγή και να γεμίσετε ένα δοχείο που βρίσκεται στο τέρμα αριστερά. Μην παρλείψετε να σκοτώσετε τον γελωτοποιό μόλις τον ξαναδείτε, καθώς πρέπει να πάρετε πίσω το φλάουτο!

Χρησιμοποιήστε το λάδι στον μαγκωμένο μηχανισμό για να κατεβάσετε την δεύτερη γέφυρα τραβώντας τον μοχλό.

Κατεβαίνοντας κάτω θα μπειτε στα δώματα του μεγάλου τελικού κακού. Αυτός διαθέτει τεχνητή ευφυΐα και θα έχει την δύναμη να αποφυγει τα χτυπήματά σας αν είσατε πολύ αργός ή θα πηδήξει πάνω σας. Πρέπει να πετύχετε να τον καθλώσετε σε κάποια γωνιά, να πυροβολείτε τρομερά γρήγορα και να τρέξετε αν αποφασίσει να πηδήξει.

ΕΠΙΠΕΔΟ 3

Αν και φαίνεται πολύ εύκολο, δεν είναι! Και αυτό γιατί πρέπει να γυρίσετε όλους τους μοχλούς στις πλατφόρμες με την



σωστή σειρά. Πρώτα γυρίστε τον μοχλό στο αρχικό δωμάτιο στο ON. Η σειρά των μοχλών είναι:

- 1) Γυρίστε
- 2) Γυρίστε
- 3) Γυρίστε
- 4) Γυρίστε
- 5) Αφήστε
- 6) Γυρίστε
- 7) Αφήστε
- 8) Γυρίστε
- 9) Γυρίστε
- 10) Γυρίστε
- 11) Αφήστε

Να πηδάτε πάντα πάνω από τα τέρατα που βγαίνουν από το νερό, ενώ προσέξτε τα φονικά φυτά.

ΕΠΙΠΕΔΟ 4

Βάλτος. Και οι αντίπαλοί σας ινδιάνοι που μπορούν και κινούνται παντού. Μαζέψτε το μαχαίρι από την πλάτη του νεκρού. Πάρτε από το ίδιο μέρος και το γάντι του μποξ. Θα συνεχίσετε τον δρόμο σας και θα βρεθείτε μπροστά σε έναν μοχλό. Μην ενθουσιαστείτε και τον κατεβάσετε γιατί στην συνέχεια θα βρεθείτε σε

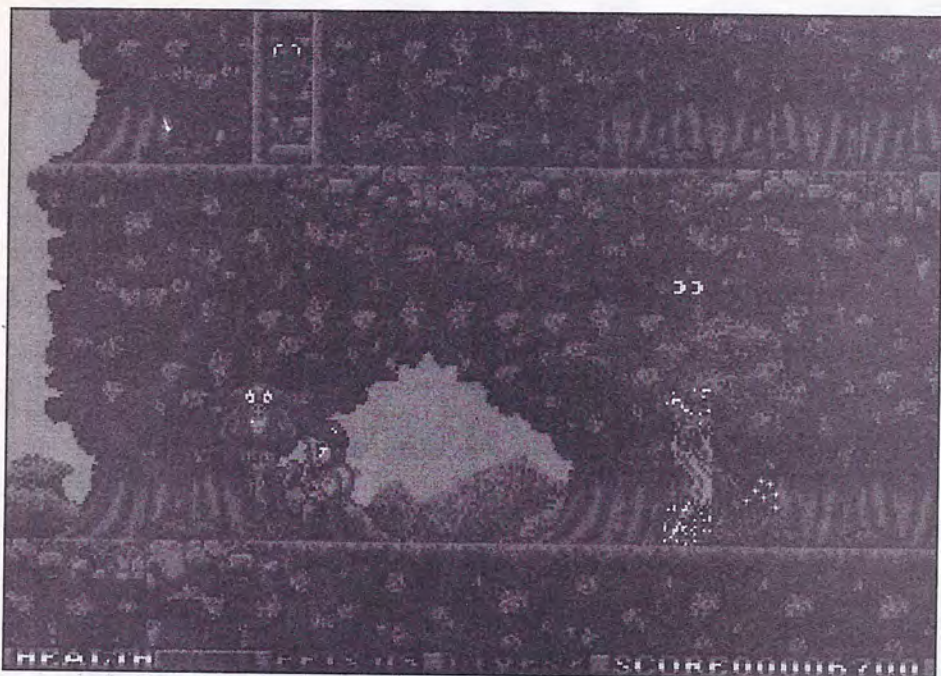
ένα πραγματικό αδιέξοδο. Χτυπήστε τον πρώτο φρουρό στην μύτη με το γάντι του μποξ και μαζέψτε το χαρτί που γράφει τον κωδικό. Κόψτε το σχοινί κρατώντας το κλουβί στον αέρα. Κατεβείτε κάτω και μαζέψτε το χρυσό εικονίδιο που πέφτει από το κλουβί. Θα χρειαστεί να δώσετε τον κωδικό αυτό στον δεύτερο φρουρό για να περάσετε.

Είναι η στιγμή να αντιμετωπίσετε τους κακούς και να φτάσετε μέχρι τον αρχηγό των ινδιάνων, στο τέλος του χάρτη. Περιμένετε κάποια τρομερή μάχη; Δεν θα συμβεί τίποτα! Αρκεί να του δώσετε το εικονίδιο που μαζέψατε πριν και θα μπειτε στο ναό του Ινδιάνικου θεού.

Τώρα θα δείξετε την αξία σας καθώς αυτός ο μεγάλος κακός έχει ένα τεράστιο χέρι με το οποίο ρίχνει φωτιά ενώ από το στόμα του βγαίνουν μπάλλες ενέργειας. Πρέπει να αποφεύγετε με κάθε τρόπο τα χτυπήματά του και να πυροβολείτε όσο πιο γρήγορα μπορείτε ιδίως όταν έχει ανοιχτό το στόμα του.

ΕΠΙΠΕΔΟ 5

Το δυσκολότερο επίπεδο από όλα για



εκείνους που προτιμούν τα arcade και platform και δεν θέλουν να μπλέκουν με χαρτογραφήσεις του χώρου. Δυστυχώς θα τους απογοητεύσω αφού εδώ θα βρεθείτε μέσα σε ατέλειωτα σπήλαια τα οποία έχουν κατασκευάσει ξωτικά. Πρέπει να σκοτώσετε όλα τα ξωτικά που βρίσκετε στον δρόμο σας γιατί είναι από εκείνα τα sprites που έχουν τεχνητή ευφυΐα και δεν θα διστάσουν να πηδήξουν χάσματα για να σας ακολουθήσουν από πίσω και να σας στερήσουν τις πιθανότητες να επιζήσετε.

Βρείτε το κόκκαλο το οποίο θα χρειαστεί να το δώσετε στο τέρας που περνάει πετώντας. Πηγαίνετε μέχρι την άκρη του χάσματος -σε εκείνο το σημείο που υπάρχει το μήνυμα HALT- και μείνετε ακίνητοι. Θα έρθει το ίδιο το φτερωτό τέρας και θα σας αρπάξει περνώντας σας στο απέναντι μέρος του χάσματος. Περάστε την πόρτα και πάρτε την ζώνη. Γυρίστε τώρα πίσω και περιμένετε πάλι στο αντίθετο αυτή τη φορά σύμβολο HALT. Θα ξαναέρθει το τέρας.

Δώστε την ζώνη και το φλάουτο στον σιδερά που θα το κάνει σταυρό! Ο σταυρός είναι το όπλο σας για να περάσετε τις

νυχτερίδες. Μαζέψτε το κομμάτι της μηχανής που βλέπετε απέναντι και ύστερα τα υπόλοιπα κομμάτια.

Τα δίνετε όλα (πρέπει να είναι 6 μαζί) στον μηχανικό που θα κατασκευάσει την μηχανή του χρόνου. Θα σας δώσει ένα κομμάτι χαρτί, θα το μεταφέρετε μέχρι τον φρουρό-ξωτικό για να περάσετε μέχρι τον βασιλιά. Θα χρειαστείτε τώρα τα τρία πετράδια για να καταφέρετε να περάσετε τον βασιλιά. Και είναι η στιγμή για την μάχη. Ο αντίπαλός σας έχει την ικανότητα να αποκρούει τις βολές σας. Είναι πολύ επικίνδυνος αλλά όχι αν τον κολλήσετε πίσω πυροβολώντας συνέχεια. Μην τον αφήσετε σε καμία περίπτωση να αρχίσει να πυροβολεί.

ΕΠΙΠΕΔΟ 6

Η χώρα του πάγου. Θα διαπιστώσετε ότι το μαγικό σας δαχτυλίδι έχει προβλήματα... αφλογιστίας! Ελπίζουμε οτι είχατε ακολουθήσει τις γενικές οδηγίες μας και αγοράσατε το ξόρκι Anti-Freeze από το μαγαζί και ένα ξόρκι για να πετάτε. Μαζέψτε τα τρία μέρη του spell που βρίσκονται διασκορπισμένα εκεί γύρω. Στα δεξιά του χάρτη υπάρχει ένας τρομερός μάγος πάνω στον πύργο του. Πρέπει οπωσδήποτε να χρησιμοποιήσετε αυτό το ξόρκι για να τον νικήσετε.

Πάρτε το μενταγιόν που θα αφήσει. Ψάξτε λίγο καλύτερα το μέρος και θα βρείτε ένα σφυρί, μια σμίλη και μια οξυγονοκόλληση. Τώρα λιώστε το "παγάκι" μέσα στο οποίο βρίσκεται ο γλύπτης στον οποίο δίνετε το σφυρί και τη σμίλη.

Βρείτε επίσης το σκουφάκι και δώστε το στον εσκιμώο. Το παγάκι που σας δίνει το

προσφέρετε στον γλύπτη ο οποίος θα σκαλίσει μια κορώνα από πάγο και θα σας την δώσει. Θα πρέπει να την μεταφέρετε στο πιο πάνω αριστερό μέρος του επιπέδου, όπου βρίσκεται ο βασιλιάς του πάγου, μαζί με το μενταγιόν. Θα σας δώσει ένα κομμάτι πάγου με το οποίο πρέπει να χτυπήσετε τον εσκιμώο στο κεφάλι.

Κλέψτε τις ρόδες από την τσέπη του όσο είναι ζαλισμένος και δώστε τις στον επιστήμονα. Θα σας δώσει ένα κλειδί για να ανοίξετε την τελική πόρτα. Θα αντιμετωπίσετε το τέρας των πάγων.

Τα γραφικά εδώ είναι υπέροχα καθώς το τέρας κινείται κάτω από το έδαφος, το οποίο πρέπει να παρατηρείτε για να δείτε πότε και από που θα ξεπεταχτεί και συνήθως έρχεται στο σημείο που στέκεστε. Να πυροβολείτε μόνο όταν δεν προσπαθεί να ανέβει και να κατέβει αλλά προπάντων να αποφεύγετε τις χιονόμπαλλες.

ΕΠΙΠΕΔΟ 7

Είναι το κάστρο του Necrilous. Η χαρά των platform gamers. Υπολογίστε την κίνησή σας με ακρίβεια και πηδήξτε από την μία πλατφόρμα στην άλλη. Πάρτε την πίτα αφού πρώτα σπάσετε το γυαλί. Δώστε το στον τύπο που φοράει τα παρδαλά ρούχα με αντάλλαγμα τις κάλτσες του -πούαχ. Είναι το τέλειο όπλο απέναντι στην γριούλα. Μόλις αυτή λυποθυμώσει πάρτε της το μπαστούνι -άνανδροι- και βάλτε το στην ρόδα του ποδηλάτη. Αυτός θα απογειωθεί με χάρη και θα σταματήσει να τροφοδοτεί ρεύμα εκεί που δεν πρέπει!

Πατήστε το κόκκινο κουμπί και πέρα από την πλατφόρμα που κινείται θα φτάσετε μέχρι την πόρτα.

ΕΠΙΠΕΔΟ 8

Βρείτε και καταστρέψτε τα δέκα κομμάτια του μηχανισμού περιστροφής.

Τοποθετήστε τον πράσινο κρύσταλλο (που θα έχετε αποκτήσει όταν έρθει η στιγμή) στο άνοιγμα δίπλα στην πόρτα. Ο ίδιος ο Necrilous κατεβαίνει για να σας αντιμετωπίσει. Έχει ένα ιπτάμενο χαλί και σας βομβαρδίζει όποτε βρίσκεται από πάνω σας. Με πολλούς πυροβολισμούς θα τον ξεκάνετε.

ΤΟ ΦΙΝΑΛΕ

Ανάλογα με το πόσο καλοί είσαστε -με την ηθική έννοια της λέξης- θα καταφέρετε να δείτε μία από τις 3 διαφορετικές σκηνές φινάλε που δίνει το παιχνίδι. Αν είσαστε καλά παιδιά βλέπετε καλά πράγματα, αν αντιθέτως χτυπάτε και τα ανυπεράσπιστα όντα θα δείτε πράγματα που δεν θα μπορείτε να κοιμηθείτε το βράδυ!

ΕΓΚΕΦΑΛΟΣ COMPUTERS

Εκτός
από την άριστη εξυπηρέτηση
και τις καταπληκτικές τιμές μας
θα βρείτε:

- **AMIGA 500** ME TV Modulator ή Scart
- **AMIGA 500** ME ΟΘΟΝΗ 1084-1083
- **AMIGA 2000** PHILIPS
- **AMIGA 3000**
- **AMIGA 500+**

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ ΓΙΑ AMIGA 500, 2000, 3000

- AT ONCE
- HARD DISKS ΑΠΟ 20 MB ΕΩΣ 300 MB (GUP - SUPRA - OCTAGON)
- GENLOCKS (ROCKGEN, MINIGEN GENLOCK RENDALE MEGALOG - GR 1000 - GR 5000/S)
- REALTIME DIGITIZERS
- ACCELERATOR CARDS ΑΠΟ 668020 - 68040 (FUSION FORTY PROGRESSIVE PERIPHERALS)
- GRAPHIC TABLES
- CDTV
- MIDI - SAMPLERS
- ΟΠΤΙΚΑ ΠΟΝΤΙΚΙΑ
- ΜΝΗΜΕΣ
- SCANNERS ΕΓΧΡΩΜΑ, ΜΟΝΟΧΡΩΜΑ
- MULTISYNC MONITORS (950 - TAXAN - EIZO)
- ACTION REPLAY III
- ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΜΝΗΜΗΣ AMIGA 500 + ΣΕ 2MB
- ΜΕΤΑΤΡΟΠΗ ΤΗΣ AMIGA 1.3 ΣΕ 2.0 ΚΑΙ ΤΗΣ 2.0 ΣΕ 1.3

Ακόμα
την μεγαλύτερη ποικιλία
σε παιχνίδια για όλες τους υπολογιστές.
Γι' αυτό λοιπόν...

Σολωμού &
Μποτάση, Εξάρχεια
Τηλ.: 3646695
Τηλ./Fax: 3647045

Στέλνουμε
με αντικαταβολή
σ' όλη την
Ελλάδα.

Κυριαζή 9
Κηφισιά
Τηλ.: 8085329

FLAMES OF FREEDOM

(MIDWINTER II)



HOUSE	RAINBIRD
FORMAT	AMIGA, ST, PC
TEST	PC

ΤΟΥ **N. KRONTHPA**

έχουμε μία σαφή βελτίωση από την μία στον χειρισμό και από την άλλη στην υπόθεση. Ο χειρισμός είναι κατά πολύ ανώτερος από την άποψη ότι εδώ δεν ελέγχετε πλέον μία ολόκληρη ομάδα με δεκάδες στοιχεία για



ώστε το παιχνίδι. Τελικά όμως ούτε αυτός ο χειρισμός είναι τόσο εύκολος. Το mouse είναι ιδανικό για τις θόνοες επιλογών αλλά τί γίνεται στην οδήγηση του αεροπλάνου και στο λεωφορείο; Η δυνατότητα πρακτικής εξάσκησης βοηθά αλλά πόσο; Και αυτό μας φέρνει στην υπερ-μεγέθυνση του σεναρίου. Δηλαδή ποιά μεγέθυνση, εδώ μιλάμε για τεράτωση!

Το πρόγραμμα είναι 40 φορές μεγαλύτερο από το πρώτο Midwinter και αυτό σημαίνει ότι είναι μια διαρκής επανάληψη των ίδιων πραγμάτων. Υπάρχουν και κάποιες τεχνικές στρατηγικής που μειώνουν όλο αυτό το έργο σας, όπως να παγιδέψετε μερικά νησιά ανάμεσα σε αυτά που ελευθερώνετε για να έρθουν αμέσως στην κατοχή σας.

Όπως και νά'χει είναι ίδιο με την έκδοση του Atari -με AdLib- και στον ήχο, ενώ υπερτερεί σε ταχύτητα όσο πιο γρήγορο μηχάνημα έχετε.



κάθε χαρακτήρα να εξετάζετε αλλά ένα μόνο άτομο, το οποίο μάλιστα το φτιάχνετε εσείς όπως θέλετε. Και όταν λέμε το φτιάχνετε εννοούμε από την κορυφή μέχρι τα νύχια, στο ειδικό μενού που επιτρέπει να αλλάξετε πρόσωπα και ιδιαίτερα χαρακτηριστικά και να δώσετε ακόμα την ψυχολογία και την προσωπικότητα στον ήρωά σας.

Να δούμε πόσοι από εσάς θα αντισταθείτε στον πειρασμό να μην δώσετε τα προσωπικά σας χαρακτηριστικά στους ήρωές σας! Βέβαια το τελικό αποτέλεσμα είναι να μοιάζουν σχεδόν όλοι οι χαρακτήρες μεταξύ τους σαν μέλη μίας οικογένειας αφού ο editor δεν δίνει διαφορετικές κατατομές προσώπων.

Όμως έχουν προστεθεί ένα σωρό μεταφορικά μέσα που πρέπει να μάθετε να χειρίζεστε αν θέλετε κάποια στιγμή να τελει-

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ...

Αγοράστε οπωσδήποτε σκληρό και ένα γρήγορο μηχάνημα για να μην υποφέρετε. Κάντε μια επανάληψη στα κεφάλαια SOS του manual και ξεχάστε τα υπόλοιπα μαθήματα.

ΓΕΝΙΚΑ

Ενας χρόνος πέρασε και στο PC η έκδοση του παιχνιδιού κατάφερε απλώς να το κάνει playable. Η αξία του είναι η αυτή αλλά μειωμένη με τον πληθωρισμό που τρέχουν τα γραφικά. Δεν ξέρω αν τελικά άξιζε όλα εκείνα τα σχόλια που κάναμε όλοι τότε. Μήπως η τεράστια έκταση του παιχνιδιού δεν είναι αρκετή χωρίς κάποια αγωνία ή πρόκληση; Αν συμβαίνει κάτι τέτοιο, το Midwinter 2 είναι η περίπτωση.



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΗΧΟΣ	70
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	82
ΓΕΝΙΚΑ	78

Αν αντέχετε την στρατηγική σκέψη και τους νεκρούς χρόνους θα σας αρέσει.



TIPS + TRICKS

AMIGA

WOLFCHILD

Τυπώστε THE PERFECT KIDS στην οθόνη επιλογών.

GIGANOID

Πατήστε CAPSLOCK στην οθόνη επιλογής παίκτη και θα σας δοθούν ένα σωρό ζωές.



MOONSTONE

Ένα Tip που συζητήθηκε -και ζητήθηκε- πολύ. Πηγαίνετε στο Stonehedge και δώστε όχι κάποιο μαγικό αντικείμενο αλλά την πανοπλία και το σπαθί σας. Οχι μόνο οι ιερείς δεν θα τα πάρουν αλλά θα σας δώσουν και από μία ζωή κάθε φορά.

IKARI WARRIORS

Τυπώστε "FREE RIDE" στο high score για να γίνετε άτρωτοι.

LED STORM

Δώστε "DAVID BROADHURST WANTS TO CHEAT".

MICKY MOUSE

Ενώ παίζετε, πατήστε INSERT και τυπώστε 61315688. Ξαναπατήστε INSERT και θα ολοκληρώνετε έναν πύργο πατώντας F3.

PLATOON

Μια ακόμα επανάληψη που μας την ζητήσατε από το τηλέφωνο. Τυπώστε "HAMBURGER - HILL" στην οθόνη των τίτλων. Τώρα μπορείτε να πάτε στα εκρηκτικά πατώντας F2, στην γέφυρα με το F3

R-TYPE

Όταν σας ζητηθεί να βάλετε την δισκέτα B, πατήστε το HELP και τυπώστε ME. Πατήστε το βελάκι που δείχνει προς τα πάνω. Βάλτε την δισκέτα B και πατήστε space για να ξεκινήσετε. Τώρα μπορείτε να χρησιμοποιήσετε διάφορα κόλπα με τα F5-F8.

ROBOCOP

Παγώστε το παιχνίδι και κρατήστε πατημένο το SHIFT. Τυπώστε ALEX MURPHY και μπορείτε να αυξήσετε την ενέργειά σας κρατώντας πατημένο το αριστερό πλήκτρο του mouse.

ROLLING THUNDER

Μόλις ακουστεί το ψηφιοποιημένο γέλιο τυπώστε JIMBBBY και ένα μήνυμα θα εμφανιστεί που θα λέει ότι το cheat mode έχει ενεργοποιηθεί. Τώρα έχετε άπειρες ζωές και περνάτε επίπεδο πατώντας το 1.

SDI

Παίξτε το high score game μέχρι να καταστρέψετε όλους τους αστεροειδείς και ύστερα τυπώστε ALERIC στο high-score.

SHACKLED

Για όποιον θυμάται το παιχνίδι αυτό ακόμα: Ας πατήσει το + και θα περάσει επίπεδο.

STARGLIDER II

Ένα παιχνίδι που πρόσφατα έκανε ξανά την εμφάνισή του στο περιοδικό μας. Σταματήστε το διαστημόπλοιο και πατήστε τα F5 και DELETE. Τώρα τυπώστε WERE ON A MISSION FROM GOD1 και θα αποκτήσετε άπειρη ενέργεια, ενώ με το πάτημα του K θα έχετε όλα τα όπλα που μπορείτε να κουβαλήσετε.

STARGOOSE

Κρατήστε ταυτόχρονα πατημένα τα πλήκτρα F1 μέχρι F6 μόλις το παιχνίδι αρχίσει, για ατέλειωτη ενέργεια.

STREET FIGHTER

Τυπώστε STREET CHEAT στην οθόνη των τίτλων. Πατώντας HELP περνάτε στο επόμενο επίπεδο.

THUNDERBIRDS

Δοκιμάστε τα ακόλουθα passwords: RECOVERY and ALOYSIUS.

και στο χωριό με το F4.

LEANDER

Πάλι γι'αυτό το παιχνίδι που γίνεται χαμός! Δώστε λοιπόν στην επιλογή options τον κωδικό LTUS για να αποκτήσετε άπειρες ζωές. Τώρα με F8 παγώνετε και περνάτε επίπεδα με F6 και fire ταυτόχρονα.

RETURN OF THE JEDI

Τυπώστε DARTH VADER στο High score. Μόλις αρχίσετε να παίζετε πάλι, περνάτε επίπεδα με το F2.

RETURN TO GENESIS

Δίνοντας WASP.ASM ανά πάσα στιγμή μέσα στο παιχνίδι γίνεστε άτρωτοι πατώντας το F4.

WORLD GAMES

Ναι, μιλάμε για το αθλητικό παιχνίδι που είναι ακόμα μοναδικό στο είδος του. Για να προκριθείτε σε εκείνα τα αγώνισματα που παίζετε ενάντια στο ρολόι, κρατήστε το fire πατημένο ενόσω ο υπολογιστής φορτώνει. Όταν εμφανιστεί το αγώνισμα, θα το έχετε τελειώσει σε λιγότερο από ένα δευτερόλεπτο!

ARMALYTE

Για να γίνετε άτρωτοι παγώστε και τυπώστε DELTA3.

F-15 STRIKE EAGLE 2

Αν σας τελειώνουν οι πύραυλοι ή τα καύσιμα, πατήστε ταυτόχρονα CTRL, ALT και R την ίδια στιγμή για να γεμίσετε πάλι.

THE SIMPSONS

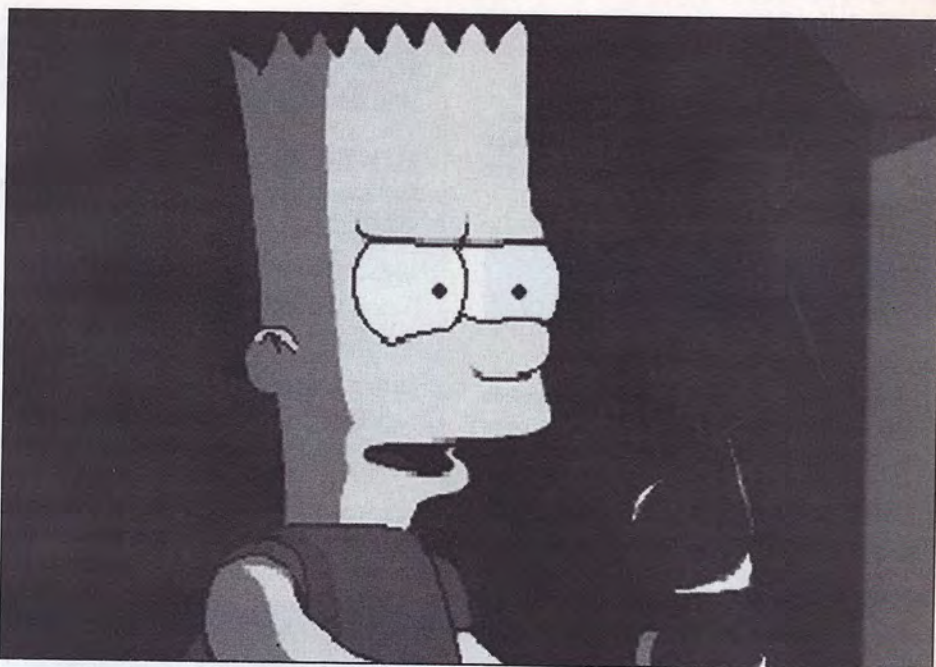
Θα επαναλάβουμε ένα tip που είχαμε βάλει ξανά πρόσφατα καθώς μας το ζήτησε μια φωνή από το τηλέφωνο: Τυπώστε COWABUNGA για ευκολότερο παιχνίδι ή EAT MY SHORTS για να περνάτε επίπεδα.

SWITCHBLADE 2

Στην οθόνη των τίτλων τυπώστε CHROME για να παίξετε ένα μικρό υποπαιχνίδι.

WARZONE

Στην οθόνη των τίτλων κρατήστε πατημένα τα F1, F2 and F3 ταυτόχρονα για να γίνετε άτρωτοι.



R-TYPE

Κάντε reset και δώστε POKE 12957,173 για άπειρες ζωές.

ARKANOID 2

Στην αρχική οθόνη τυπώστε DEBBIE 3 για άπειρες ρακέτες.

SPECTRUM

DOMINATOR

Κρατήστε πατημένα τα πλήκτρα B,N,M και ύστερα πατήστε το K για να ενεργοποιήσετε το cheat



BARBARIAN 2

Κρατήστε πατημένο το M, το E και το HELP ταυτόχρονα για να γεμίσετε με ενέργεια.

C64

VENDETA

Πατήστε το BUNT για να αλλάξετε επίπεδο.



ΕΝΑ TIP ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ FORMATS

Οι κωδικοί που χρειάζεστε για να περάσετε τα επίπεδα του PP HAMMER:

ΕΠΙΠΕΔΟ

ΚΩΔΙΚΟΣ

2.....BJHVHABU	31.....HDGSWRCS
3.....FIBUAWWT	32.....HBWTJJJR
4.....JGVTCURS	33.....WATUSHEJ
5.....FFHTTTBS	34.....VWFGFGDJ
6.....BEESVSTR	35.....GVCUHFVI
7.....FCUSJJSR	36.....GTSTBDFH
8.....JBRRSIGJ	37.....ASITECAH
9.....FADIFHJI	38.....ARBSVBWG
10.....AVAIHFII	39.....IIVSWWRG
11.....EUJJBEHH	40.....IHHRJVBF
12.....ITGGDDCG	41.....AGFBSUUE
13.....GRWGVBJE	42.....AEVAFSTE
14.....CJTAAEF	43.....JDSBIRHD
15.....GIFHJWDF	44.....ICDVCJVC
16.....RHDESVWE	45.....ARAVEHJC
17.....GFTCFTGD	46.....WWWJWVGB
18.....CEJCHSBD	47.....HVGWAFDB
19.....GDCFCRAC	48.....HTAERDRA
20.....RBWEEISB	49.....BSUFJCEW
21.....GAIEVHCB	50.....FRGFSBOW
22.....BWEWAGUA	51.....JJDFFAVV
23.....FUUWRETA	52.....FHTEGVFU
24.....JTRVTDGW	53.....BGJEAUUAU
25.....WSEBSCUV	54.....FFCHCTVT
26.....WJBAFAIV	55.....JDSHURFT
27.....HIRBGWHU	56.....FCIGWJAS
28.....HHDRAVUT	57.....BBBJIWR
29.....WFARCTIT	58.....EWVJSGRR
30.....WEJSTSHS	59.....IVHJFBJ
		60.....EUERHETI
		61.....CSURCCSI
		62.....GRRSEBGH
		63.....RJDSVAUH

mode. Τώρα θα δείτε ότι είστε ικανοί να πετάξετε οπουδήποτε.

ATOM ANT

Κρατήστε πατημένα τα R,I,O,P,K,J,M και το caps shift μέχρις ότου το border γίνει άσπρο. Θα γίνετε άορατος!

ST

BEVERLY HILLS COP

Πηγαίνετε στην οθόνη όπου διαλέγετε το επίπεδο δυσκολίας και τυπώστε MELLIE. Τώρα ξεκινάτε από όποιο επίπεδο παιχνιδιού θέλετε.

TIME BANDIT

Περνάτε τα επίπεδα πατώντας το up cursor key.

WOLFCHILD

Τυπώστε THE PERFECT KIDS στην οθόνη επιλογών.

APPRENTICE

Πατήστε Tab, και ύστερα ένα από τα ακόλουθα passwords: DRUID, WIZARD, SPELLS, FAERIE.

JAMES POND

Ενώ παίζετε πληκτρολογήστε MR2 και πατήστε return.

ATOMINO

Δοκιμάστε αυτούς τους κωδικούς: PLANKTON, INFERNAL, TAURUS.

PC

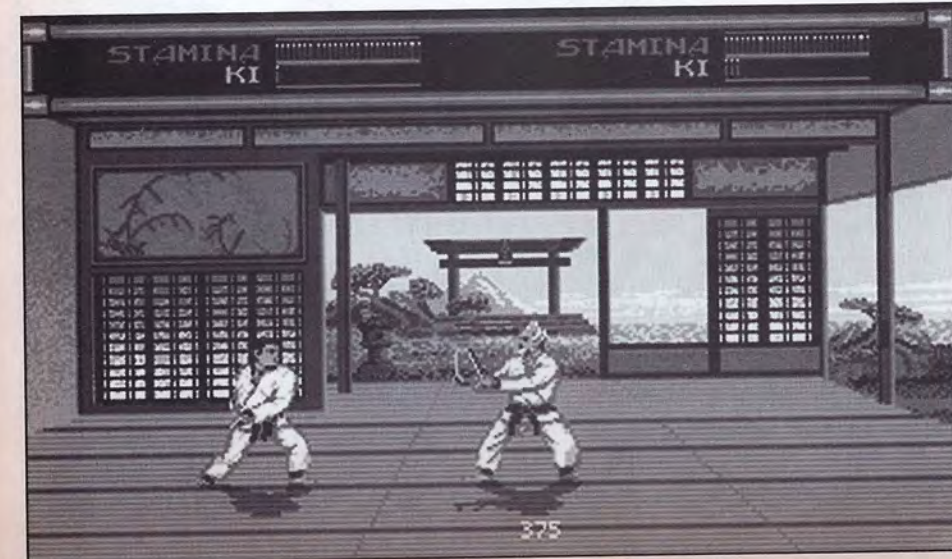
GOLDEN AXE

Γράψτε type Pasword.txt για να σας δείξει τους κώδικες.

KING OF THE BEACH

Οι κωδικοί για τα τρία πρώτα levels: SIDEOUT, GEKKO, TOPFLITE.

PREHISTORIC



ATARI 2600

RIVER RAID
Εαν γυρίσετε τον διακόπτη A στο Difficulty A expert.

BOXING
Γυρίστε τον διακόπτη B στο Difficulty B Novice ο αντίπαλός σας πάει αργά.

ASTEROSK
Αν γυρίσεις τον διακόπτη B στο Difficulty B

Novice, αυξάνεται σταθερά μια ταχύτητα.

CHICKEN CROSE
Πατήστε πολλές φορές το reset game και θα αλλάξει η τοποθεσία από τις σκάλες.

BEACH VOLLEY
Εαν πατάς 2 ή και περισσότερες φορές το GAME RESET παίρνεις εσύ την μπάλλα για servis.

ALICES ADVENTURES
Εαν γυρίσεις τον διακόπτη A στο B Novice έχεις άπειρες ζωές.

Αφού αρχίσετε το παιχνίδι σε οποιοδήποτε σημείο πατήστε με τη σειρά τα πλήκτρα 1234 για άπειρες ζωές.



TARGHAN
Και σε όποιο άλλο παιχνίδι της Silmarils το δοκιμάσετε: όταν σας βγάλει στην επιλογή γραφικών για CGA ή VGA πατήστε F-10 για να έχετε γραφικά EGA.

BUDOKAN
Πηγαίνετε στο κάτω δεξιό μέρος του Dojo και πατήστε B. Θα περάσετε σε ένα παιχνίδι όμοιο με το κλασικό Breakout!

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES
Μου το ζήτησε μια φωνή από το τηλέφωνο και το επαναλαμβάνω: Κρατήστε πατημένα τα A, S, D, F, G ενώ είσατε στον δρόμο και θα μπορείτε να περπατάτε πάνω στα κτίρια.

CIVILIZATION
Καλά-καλά δεν παρουσιάσαμε το review και δίνουμε και το Tip! Μόλις αρχίσετε να παίζετε κρατήστε πατημένα ταυτόχρονα με το shift τα: 1234567890QWERTYUIOPASDFGHJKL. Υστερα κάνετε το ίδιο κρατώντας πατημένο το ALT. Ξαφνικά θα βρεθείτε με νέα καλούδια στην κατοχή σας.



ELECTRO COP
Στο επίπεδο 7 στην πρώτη πόρτα-ο κωδικός για να περάσετε είναι 6021.

MEGA DRIVE

MUSHA ALESTE
Παγώστε το παιχνίδι και εφαρμόστε στο joystick: BBC, BBC, UP, DOWN, A.

BACK TO THE FUTURE 3
Για να περνάτε επίπεδα σ' αυτό το παιχνίδι πρέπει να πατήσετε τα εξής πλήκτρα: UP και A, Down και A, Left και A, Right και A.

AFTERBURNER
Όταν εμφανιστεί η οθόνη των τίτλων πατήστε ABC και start ταυτόχρονα.

MASTER SYSTEM

POPULOUS
Μερικοί κωδικοί για τα πιο προχωρημένα επίπεδα: CALEOLD, ALPDEEND, SEDENG, KILLOGOAL.



WONDER BOY III

Για να έχετε όλα τα όπλα 9JC5 YHK XW4V HT2.

ZILLION 2

Μόλις χάσετε πατήστε το UP και το A ταυτόχρονα. Θα πάρετε μία έξτρα συνέχεια.

VIGILANTE

Για να επιλέγετε ελεύθερα τα επίπεδα κρατήστε το joystick στο πάνω αριστερό σημείο και πατήστε τα 1 και 2 ταυτόχρονα.

GAMEBOY

BUBBLE BOBBLE

Δίνοντας τον κωδικό KGBJ μπορείτε να πάτε κατευθείαν στο τελευταίο επίπεδο ή σε οποιοδήποτε από τα 100 levels θέλετε.

NES

PROBOTECTOR

Στην οθόνη των τίτλων κάντε: Up, Up, Down, Down, Left, Right, Left, Right, B, A, Start, πριν από την μουσική για να αποκτήσετε 30 ζωές.

ROLLING THUNTER

Για να φτάσετε κατευθείαν στο τρίτο επίπεδο δοκι-

μάστε αυτόν τον κωδικό: 6692956.

ISOLATED WARRIOR

Οι κωδικοί για τα επίπεδα: 1227, 0501, 0948, 2168, 0666, 1192.

GRADIUS

Παγώστε το παιχνίδι και κάντε Up, Up, Down, Down, Left, Right, Left, Right, B, A.

Τελειώνουμε με μερικές υπενθυμίσεις:

- 1) Δεν θα επαναλάβουμε παλιά tips προτού μαζευτούν αρκετά γράμματα γι'αυτά ή "φωνές από το τηλέφωνο" που να τα ζητούν.
- 2) Δεν δίνουμε tips από το τηλέφωνο -δεν υπάρχει ο χρόνος γι'αυτό άλλωστε- αλλά προσπαθούμε να βάζουμε αυτά που μας ζητάτε σε κάποιο από τα επόμενα τεύχη.
- 3) Μην προσπαθείτε να μας δώσετε tips από το τηλέφωνο. Τα θέλουμε σε γράμματα με το ονοματάκι σας επάνω.
- 4) Το σημαντικότερο: τα περισσότερα από τα tips που δημοσιεύουμε δεν λειτουργούν σε πειρατικά αντίγραφα! Δεν φταίμε εμείς γι'αυτό!
- 5) Να ευχαριστήσουμε τους φίλους μας Γιώργο Μαρίνη, Θεόδωρο Μπεκίαρη, Χρήστο Μουρίκη, Ανδρέα Παναγιωτόπουλο, Ιωάννη Βησσαρίου, Κώστα Σάπκα, Γκάρο Ατσαμπαγιάν, Παναγιώτη Κωλέττα, Νίκο Βουλιέρη, Βαγγέλη Σιγάλα και τους ανώνυμους (ακόμα και όταν χρησιμοποιούν παρατσούκλια!).
- 6) Η διεύθυνση στην οποία μπορείτε να στέλνετε τα tips σας είναι "Περιοδικό USER, Σπάρτης 75, 124 61, ΧΑΙΔΑΡΙ- ΑΘΗΝΑ", με την σημείωση πάνω στο γράμμα "Για την στήλη TIPS'N'TRICKS". Στην ίδια διεύθυνση μπορείτε να στείλετε και γράμματα με τα οποία ζητάτε tips για παιχνίδια.

Computers
ΑΘΗΝΑΣ
ATARI

ATARI 1040 STE	:	115000
ATARI 520 STE 2MB	:	130000
MEGA STE 1MB	:	150000
MULTISYNC MONITOR	:	75000
TT 030 + MONITOR + ΣΚΛ. ΔΙΣΚΟ	:	650000

ST-ΠΡΟΠΟ CARTRIDGE	:	7500
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΛΟΤΤΟ	:	6000
HARD DISK ADAPTER	:	35000
DISK DRIVE 1 MB	:	26000
DISK DRIVE 1.44 MB	:	30000
DISK DRIVE 0.5 MB	:	9000
DRIVE 5.25 40/80 TR.	:	29000
MONITOR SWITCHBOX	:	6500
SAMPLER	:	20000
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤ. EPROM	:	35000
AT-SPEED	:	50000

SCANNER A4 200DPI - ΕΚΤΥΠΩΤΙΚΟ	:	
ΦΩΤΟΑΝΤΙΓΡΑΦΙΚΟ	:	119000

ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ Ο Φ.Π.Α.

ΚΑΝΕΛΛΗΣ ΑΘ. & ΣΙΑ
ΑΓΓΕΛΑΚΗ 23 - 54621 ΘΕΣ/ΝΙΚΗ
ΤΗΛ. 031/236101 - FAX: 236248

ATARI ΕΙΝΑΙ ΣΗΜΑ ΚΑΤΑΤΕΘΕΝ ΤΗΣ ATARI CORP.

TOS 1.4, 1.62 ΚΑΙ 2.05
ΜΕ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΣΕ EPROMS
(ΕΛΛΗΝΙΚΕΣ ΟΔΗΓΙΕΣ)

ΠΡΟΣΦΟΡΑ
SUPERCHARGER
AT EMULATOR ΜΕ ΕΛΛΗΝΙΚΑ
ΜΟΝΟ 68000!!!

ΣΚΛΗΡΟΙ ΔΙΣΚΟΙ

MEGAFILE 30	:	100000
50 MB SCSI 28ms ΜΕ ΡΟΛΟΙ	:	135000
80 MB SCSI 17ms ΜΕ ΡΟΛΟΙ	:	200000

ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΙ ΔΙΣΚΟΙ ΓΙΑ MEGA ST-STE

ΕΠΕΚΤΑΣΕΙΣ ΜΝΗΜΗΣ ΧΩΡΙΣ ΚΟΛΛΗΜΑ

512KB: 15000	512KB: 15000
STFM:	STE:
2MB: 38000	2MB: 30000

ΕΠΕΚΤΑΣΕΙΣ ΓΙΑ TT ΜΕΧΡΙ 32 MB

CUBASE V.3: 140000!!
DRUM CONVERTER: 12000
ΜΟΥΣΙΚΟ SOFTWARE: EDITORS ΚΑΙ
ΤΡΑΠΕΖΕΣ ΗΧΩΝ ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ SYNTHS

ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ
ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ
ΠΩΛΗΣΗ ΧΟΝΔΡΙΚΗ ΛΙΑΝΙΚΗ

Spell Shop

ΤΟΥ Μ. ΝΤΑΜΟΥΛΑΚΗ

Γερά σας φίλοι μου. Ελπίζω να περάσατε άλλο ένα ευχάριστο μήνα παίζοντας κάποιο καλό Adventure μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας. Εύχομαι ακόμα να σας βοηθήσα όσο μπορούσα με την συνέχεια και το τέλος της λύσης του Larry 5.

Πάνω σ'αυτό το θέμα θα ήθελα να ζητήσω ένα μεγάλο συγγνώμη από όλους εσάς, επειδή έγινε αυτή η μικρή αναταραχή και η συνέχεια της λύσης του Larry μεταφέρθηκε ένα τεύχος μετά.

Αυτό έγινε γιατί έλαβα πολλά γράμματα τον ίδιο μήνα τα οποία ζητάγαν όλα την λύση του φανταστικού Willy Beamish (Μην νομίζετε ότι ήταν εύκολο αυτό για εμένα γιατί κοιμόμουν ήσυχος με την έννοια ότι θα έβαζα την συνέχεια του Larry μιας και το είχα τελειώσει και ξαφνικά είδα όλα αυτά τα γράμματα για το Willy Beamish με αποτέλεσμα να κάτω 2 μερόνυχτα ολόκληρα και να το τελειώσω για όλους εσάς τους καλούς Adventurάδες φίλους μου).

Καθόμουν σκεφτικός μέσα στον πύργο μου στο Forgotten Realms και σκεφτόμουν να σας δώσω την λύση του Eco Quest της Sierra On Line, όταν ξαφνικά η μεγάλη σιδερένια πόρτα χτύπησε! Ήταν ο φίλος μου Παναγιώτης Μηλάς, ο οποίος μου έφερε ένα δωράκι. Την λύση του Conquest Of The Long Bow. Φυσικά δεν μπορούσα να μην το δεχτώ, ήταν κάτι ανεκτίμητο για την συλλογή μου μιας και δεν είχα προλάβει να ασχοληθώ σχεδόν καθόλου με το παιχνίδι αυτό.

Σας παρουσιάζω λοιπόν την λύση της φανταστικής (με όλη την έννοια της λέξης, περιπέτειας της Sierra) λέγοντας για μια ακόμα φορά ένα μεγάλο ευχαριστώ στον φίλο μου τον Παναγιώτη. Παναγιώτη May Tyr Be With You... και μέχρι τον άλλο μήνα φίλοι μου... καλά Spells!

CONQUEST OF THE LONG BOW

Η Π Λ Η Ρ Η Σ Λ Υ Σ Η !

Πρώτη Μέρα

Από το στρατόπεδο των παράνομων πήγαινε 4 W, στο λόφο που βρίσκεται πάνω από την Watling Street μίλα στον Little John και περίμενε εκεί μέχρι να δεις έναν άντρα να κυνηγά μια γυναίκα. Κατέβα και σταμάτα τους, χτύπα τον άντρα και σώσε την γυναίκα.

Την νύχτα θα δεις ένα όνειρο και θα πάρεις μια σμαραγδένια καρδιά.

Δεύτερη Μέρα

Από το Windows Place πήγαινε 2 South και 1 West, εδω θα επιτεθούνε στην Marian, χτύπα τον καλόγερο και σώσε την Marian, αυτή θα σου δώσει ένα Slipper.

Τρίτη Μέρα

Εξερεύνησε λίγο την περιοχή και περίμενε μέχρι να εμφανιστεί ένας ζητιάνος. Σταμάτα τον και δώστου μερικά λεφτά για να σου δώσει τα ρούχα του. Πήγαινε στην πόλη μεταμφιεσμένος σε ζητιάνο και πήγαινε να δεις τον Clobber, δώστου το Slipper και θα σου δώσει ένα Silver Comp.

Τέταρτη Μέρα

Πήγαινε στο Willow και μιλά στην Marian, δώστης το Silver Comp, δείξε της την σμαραγδένια καρδιά.

Αμέσως πήγαινε να εξερευνήσεις το μέρος και όταν συναντήσεις τον φρουρό, χτύπα τον και σώσε τον άνθρωπο.

Πέμπτη Μέρα

Εξερεύνησε το μέρος ξανά. Όταν συναντήσεις τον καλόγερο σταμάτα τον, δέξου την πρόκλησή του και σκότωσέ τον με το Quarter Staff. Φόρα τα ρούχα του και θα βρεις στην τσέπη του μια σφυρίχτρα και ένα πουγγί.

Ransom: 300

Outlaws: 31

Score: 100 of 7325



Αμέσως πήγαινε στο Swamp μεταμφιεσμένος σε καλόγερο, σφύριξε με την σφυρίχτρα και μπες μέσα στην βάρκα.

Στην είσοδο μίλα στον φρουρό, δώστου την σφυρίχτρα και το πουγγί, απάντησε τους 3 γρίφους (που βρίσκονται στο Manual) και μπες μέσα. Πήγαινε στο Refectory και μίλα στον Prior, πήγαινε στην NW γωνία και δες τον φυλακισμένο. Μίλα στον Prior και όταν αυτός φύγει άφησε τα σχοινιά και ελευθέρωσε τον Jester.

Πήγαινε στην SE γωνία και πάρε το Hand Scroll από το ντουλάπι. Πάρε το Globlet από το τραπέζι του Prior, ανακάτεψε το τραπέζι και ο Prior θα φύγει.

Πάρε το Verse και πήγαινε στην φυλακή, δώσε το Verse στον Jester. ακολούθησε τον Jester στην βάρκα, πάτα το κουμπί αριστερά, στην κορφή δεξιά μετά και στην κορφή αριστερά Gargoyles για να ανοίξει η πύλη.

Εκτη Μέρα

Απειλησε τον παπά με το βέλος, πάρτου τα ρούχα, πήγαινε στην πόλη και μετα στην St. Maigy.

Πάρε 3 σετ ρούχα από το πλυντήριο. Μετά δες τον Abbot και πάρε το Wine Cask.. Πήγαινε στο κάστρο, δώσε στον φρουρό μια πένα για να δεις τα 3 αδέρφια, πήγαινε αμέσως μετά στην rub, δώσε το Cask στον άντρα για ανταλλαγή με ένα καινούριο. Κοίτα μέσα στο Bucket το οποίο ήταν Lowered από την κορυφή.

Κέρδισε τον τύπο στο παιχνίδι των 9 ανδρών και πάρε τον αμέθυστο. Ανοίξε την πόρτα από το κελλάρι και άνοιξε το άδειο βαρέλι για να μπεις στο μυστικό τούννελ.

Χρησιμοποίησε το πέρασμα για να φτάσεις στην St. Maigy. Πιες με τον κληρικό και χρησιμοποίησε τον αμέθυστο στο Mug. Όταν ο κληρικός μεθύσει, ψάξε τον και πάρτου μερικά λεφτά.

Πήγαινε στο δωμάτιο του κληρικού, κοίτα κάτω από το μαξιλάρι και πάρτου το κουτί με τα Puzzle.



Πήγαινε στο Tapestry και μπες στο τούννελ Ξανά. Πήγαινε από το Pic τρύπα έξω από το μπουντρούμι, κοίτα μέσα και όταν ο φρουρός φύγει, μπες μέσα και άφησε 4 πένες στο τραπέζι.

ΦΥΓΕ ΑΜΕΣΩΣ, διαφορετικά θα σε πιάσει. Περίμενε να γυρίσουν οι φρουροί και να πάρουν τα λεφτά. Θα τα χρησιμοποιήσουν για να πάρουν κρασί. Μπες μέσα και άνοιξε την Trap Door, χρησιμοποιώντας τις ζώνες από τα ρούχα για να σώσεις τα αδέρφια. Βγες έξω από το τούννελ, μέσω του κελλαριού της Pub και Bless τον σερίφη. Φέρε τους 3 αδελφούς στην χήρα και πάρε το χρυσό Net.



Εβδομη Μέρα

Κοίτα στο Verse και παρατήρησε τα Initial όλων αυτών που έχουν πει κάτι. Πίεσε τα γράμματα για να ανοίξει το κουτί με το Puzzle. (Στην συγκεκριμένη περίπτωση είναι το Flagro, αλλά δεν είμαι σίγουρος αν είναι Random ή όχι.) και πάρε το δαχτυλίδι της φωτιάς. Πήγαινε στο Willow και δες την Marian. Δώσε της το Hand

Scroll και μπες μέσα στο δάσος, περιμένοντας μέχρι να εμφανιστεί το Pixie. Χρησιμοποίησε το χρυσό Net για να το πιάσεις (για να λειτουργήσει αυτό πρέπει να πετάξεις το δίχτυ ακριβώς μπροστά του).

Ζήτη του να σε πάει στον πράσινο άντρα.

Στο σημείο αυτό KANE SAVE πριν απαντήσεις στους γρίφους). Μερικές απαντήσεις είναι: Comb, Money, Eye, End, Fur.

Πρέπει να λύσει γρίφους και έχεις περιθώρια μόνο για λίγες λάθος απαντήσεις.

Ογδοη Μέρα

Σταμάτα τον τοξότη, δώσου τα λεφτά και

πάρτου τα ρούχα. Πήγαινε στην πόλη και στο πανηγύρι. Μίλα στον Scholar, δώσου το Hand Scroll όταν το σωστό Coat Of Arms δείχτει. Κοίτα το Manual. Μπες στον διαγωνισμό και κέρδισε την πρώτη θέση.

Για να κερδίσεις τον άντρα θα χρειαστεί να του κόψεις το βέλος στα 2. Μετά, πάρε το χρυσό βέλος.

Ενατη Μέρα

Οι φρουροί θα σε κυνηγήσουν μέσα στο δάσος, πήγαινε στο κοντινότερο Grove όσο το δυνατόν γρηγορότερα. Κοίτα στο Grove και ύστερα κάνε Click το Hand Icon στον εαυτό σου. Χρησιμοποίησε τον κώδικα του χεριού, για να βάλεις το όνομα του Grove.

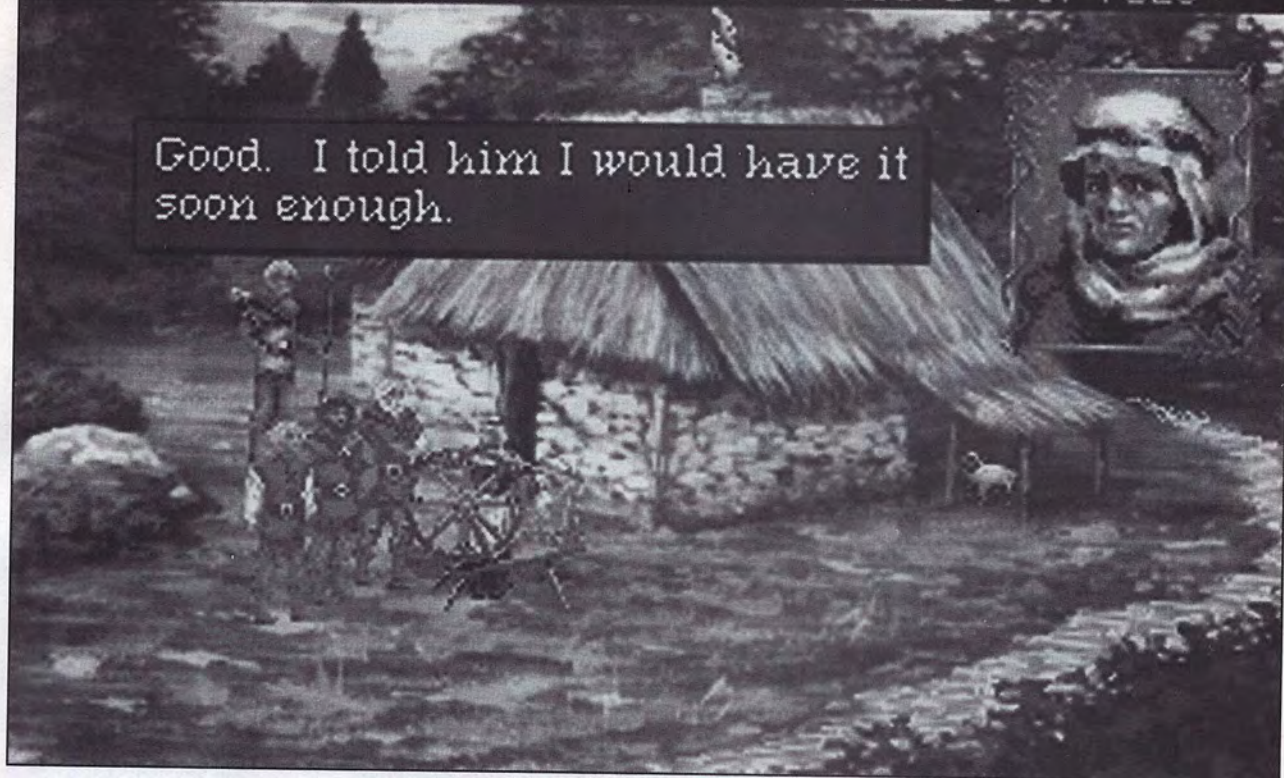
Ετσι αυτό σε μεταμορφώνει σε δέντρο και αποφεύγεις τους εχθρούς σου.

Εξερεύνησε ακόμα μια φορά την περιοχή και όταν βρεις τον μισθοφόρο σταμάτα τον και ψάξε τον μέχρι να βρεις το κόσμημα.

Πάρτου τα ρούχα και χρησιμοποίησε το Jeweler's Rouge επάνω σου για να αλλάξεις το χρώμα τον μαλλιών σου.

Ransom: 300 Outlaws: 31 Score: 0 of 7325

Good. I told him I would have it soon enough.



Πήγαινε στο κάστρο, βρες τον σερίφη και δώσ του το Booth. Όταν σε ρωτήσει για άλλα στοιχεία φύγε από το δωμάτιο, θα τα παρατήσει και θα σε ακολουθήσει στο δάσος. Πάρ του όλα τα υπάρχοντα.

Δέκατη Μέρα

Φύσα το κέρας σου για να καλέσεις τους άντρες σου. Μόλις έρθουν άκουσε τα σχέδιά τους. Χρησιμοποίησε το σχέδιο του Little John. Φόρεσε το δαχτυλίδι της φωτιάς, πήγαινε στο Pub, μίλα στον άνθρωπο μέχρι να σε αφήσει να μπει στο κελλάρι. Χρησιμοποίησε το μυστικό πέρασμα για να φτάσεις στην St. Mairy, πάρε το πέρασμα που πάει προς τα βόρεια για το Maze.

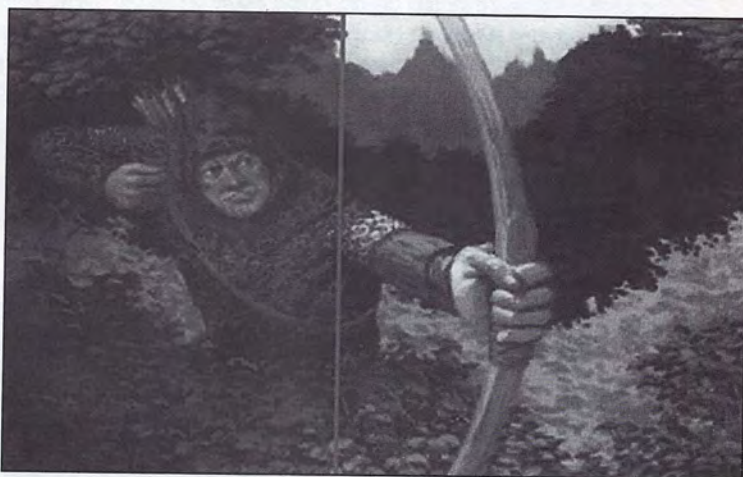
Περπάτα για να βρεις το γρηγορότερο δυνατόν, άνοιξε την πόρτα (θα ακούσεις το κέρας να φυσά) και σώσε την Marian. Πήγαινε στο Willow και χρησιμοποίησε την σμαραγδένια καρδιά για να θεραπεύσεις την Marian. Αυτή θα σου πει το Password.

Ενδέκατη Μέρα

Φύσα με το κέρας σου και χρησιμοποίησε το σχέδιο του Tuck και στήσε ενέδρα στο καραβάνι με τον θησαυρό. Αυτό θα σου δώσει αρκετά έσοδα για να τα διαθέσεις για να σωθεί ο βασιλιάς Ριχάρδος!

Δωδέκατη Μέρα

Μεταμορφώσου σε δέντρο σε οποιοδήποτε Grove για να αποφύγεις τους εχθρούς. Πήγαινε στον ιππότη, δείξε του το Password και μίλα του. Υστερα θα τραβήξει το σπαθί του και θα τον σκοτώσεις (Ηταν ένας ψεύτικος Ιππότης).



Δέκατη Τρίτη Μέρα

Πήγαινε για Swamp, φόρεσε το δαχτυλίδι του νερού και μίλα στο πνεύμα του νερού: θα σου φέρει μια βάρκα. Χρησιμοποίησε την βάρκα και ακολούθησε το πνεύμα του νερού μέσα στην ομίχλη.

Στον πύργο είναι κρατούμενος ο ιππότης. Πάρε το IVy, μ' αυτό θα μπορέσεις να βγεις από την βάρκα. Χρησιμοποίησε την γλώσσα των χεριών για να δείξεις στον Gort (αυτό είναι το δρυϊδικό όνομα για τον κισσό!). Αυτό θα κάνει τον κισσό να μεγαλώσει και θα μπορέσεις να σκαρφαλώσεις. Σκαρφάλωσε στο παράθυρο και δίπλα στον ιππότη, δείξε του το password.

Κατέβα προσεκτικά και πρόσεχε τις πέτρες που πέφτουν. Μόλις κατέβεις και πλησιάσεις την βάρκα όλα θα γίνουν αυτόματα, έτσι θα κάτσεις και θα παρακολουθήσεις το τέλος του παιχνιδιού. Αν μέχρι εδώ έχεις μαζέψει την υποστήριξη των φίλων σου θα έχεις κερδίσει το παιχνίδι, αλλιώς θα δεις το τέλος σου!



Και τώρα η αλληλογραφία μας. Ο χώρος δεν είναι πολύς, αλλά προσπαθώ να απαντώ σε όσο το δυνατόν περισσότερους φίλους της στήλης.

■ **Δημήτρης Κουρούσης** από τον Πειραιά: Ρωτάει τί ακριβώς είναι το Password που ζητάει μετά την εισαγωγή στο Larry 5. Δημήτρη, αυτή η επιλογή είναι μια πονηρή κίνηση της Sierra την οποία αν θέλεις απλά την κάνεις Skip. Η επιλογή αυτή απλά σου κλειδώνει τα Save Game του παιχνιδιού, με αποτέλεσμα αν δώσεις κάποιο Password να μην μπορεί κανείς άλλος να παίξει μέσα από τον σκληρό δίσκο σου, εκτός από εσένα που ξέρεις το Password. Αν δώσεις Cancel από την αρχή τότε το παιχνίδι θα κυλήσει κανονικά.

Πρόσεχε όμως... Αν δώσεις Password από την αρχή και μετά το ξεχάσεις(!) δεν θα μπορέσεις να παίξεις γιατί θα σε πετάει έξω, γ'αυτό ξαναλέω: ΠΡΟΣΟΧΗ.

■ **Κώστας ???** από την ???: Να μας ξαναγράψεις στέλνοντας τα πλήρη στοιχεία σου κι ένα γραμματόσημο εσωτερικού για να σου στείλω την λύση που θέλεις. Το μόνο που μπορώ να σου πω φίλε Κώστα είναι ότι για να μπορέσεις να φτιάξεις τις συνταγές για το King Quest 3 θα πρέπει να έχεις το Manual του προγράμματος (δηλαδή να έχεις το πρόγραμμα original και όχι σε κόπια).

■ **Χρήστος Βαβάτσιος** από το Αίγιο: Ρωτάει πού θα βρει το Cape στο Search For The King. Αφού έχεις πάρει το Rosin από τον Luigi, πήγαινε επάνω αριστερά στην τέντα που μπαινεις μέσα στο τσίρκο, get porcorn από το μηχάνημα, μπες μέσα στην τέντα, give porcorn to lion, και αμέσως μια οθόνη δεξιά θα βρεις τους ακροβάτες. Τώρα : Talk man, give rosin to man, get cape.

■ **Γιώργος Πατρωνίδης** από την Κομοτηνή: Ρωτάει τί πρέπει να κάνει στην αρχή στο Idiana Jones And The Last Crusader. Το μόνο που μπορείς να κάνεις φίλε μου, είναι να πάρεις original το πρόγραμμα γιατί οι κωδικοί που σου ζητάει βρίσκονται μέσα στο Manual. Άλλος τρόπος για να προχωρήσεις δεν υπάρχει.

■ **Σταμάτης Ασπρόπουλος** από το Αιγάλεω: Μας στέλνει

τους γρίφους των λουλουδιών για το Conquest Of Camelot. Σ'ευχαριστώ φίλε μου η βοήθεια σου πολύτιμη, αν και τους γρίφους τους είχα ήδη. Δεν έχει σημασία, η συμπαράστασή σου μετράει. Στείλε κι άλλα!

■ **Γιάννης Πετρόπουλος** από τον Βύρωνα: ρωτάει πως περνάς στην αρχή της κοπέλες στο Larry II. Γιάννη πρέπει να έχεις το Manual του παιχνιδιού για να μπορέσεις να περάσεις το σημείο αυτό, δεν μπορώ να σε βοηθήσω δυστηχώς. Ακόμα το ίδιο ισχύει και για το Idiana Jones 3, πρέπει να έχεις το Manual για να περάσεις στην αρχή. Τέλος η λύση του Monkey Island που μου ζήτησες θα πρέπει να είναι ειδη στα χέρια σου.

■ Ακόμα ένα ευχαριστώ στον **Γιώργο Παναγιώτου** από την Κόρινθο που μας έστειλε την λύση του Elvira Mistress Of The Dark. Ευχαριστίες και στον **Κώστα Νικολόπουλο** από τα Νέα Λιόσια για την πολύ ολοκληρωμένη λύση του King Quest 2 που μας έστειλε. Κώστα πραγματικά ήταν πολύ καλή δουλειά, αν και το παιχνίδι το έχω τελειώσει. Σε οποιοδήποτε πρόβλημα έχεις ποτέ είμαι πρόθυμος να σε βοηθήσω όσο μπορώ.

■ Τέλος, θα ήθελα να αναφερθώ χωριστά στον **Αλκη Πολυράκη** και την παρέα από τον Χολαργό: Φίλοι μου πρέπει να σας πληροφορήσω ότι στο συγκεκριμένο θέμα των Adventures, θα πρέπει να γίνει μια διευκρίνηση. Απο ότι μου λέτε στο γράμμα σας έχετε δημιουργήσει ένα Club Adventures και πραγματικά χαίρομαι που υπάρχουν παιδιά σαν και εσάς, ξέρω ποιά είναι η χαρά και η ικανοποίηση του Adventurer όταν τελειώνει μια περιπέτεια μόνος του, το έχω νοιώσει άλλωστε πολλές φορές.

ΑΛΛΑ! υπάρχει ένα μεγάλο "ΑΛΛΑ", πείτε μου τι μπορείτε να κάνετε όταν σας έρχονται ΠΟΛΛΑ γράμματα κάθε μήνα από διάφορους χρήστες όλων των υπολογιστών, λέγοντάς σας ότι έχουν σοβαρό πρόβλημα στο να τελειώσουν κάποιο παιχνίδι, είτε γιατί έχουν πρόβλημα με τα αγγλικά τους είτε επειδή είναι άπειροι στο θέμα των Adventures ή ακόμα γιατί έχουν βαρεθεί να είναι κολλημένοι στο ίδιο σημείο για αρκετό καιρό; Όλα αυτά τους κάνουν να επιζητούν κάτι, στέλνουν λοιπόν ένα γράμμα: "Αγαπητό περιοδικό κλπ, κλπ... Εχω κολλήσει στο τάδε Adventure γ'αυτό και γ'αυτό τον λόγο και σε παρακαλώ να μου στείλεις την λύση τάδε...". Δεν μπορώ λοιπόν να μην στείλω την λύση ούτε να μην δημοσιεύσω κάποια λύση ενός Adventure το οποίο μου το έχουν ζητήσει πάρα πολλοί με γράμματα ή τηλεφωνήματα.

Είναι οι ανάγκες που το κάνουν αυτό φίλοι μου. Δεν γίνεται να μου ζητήσει κάποιος ένα Adventure επειδή έχει κολλήσει και να μην του στείλω αυτό που ζητάει. Σίγουρα η στήλη αυτή δεν δημιουργήθηκε για να δίνει μόνο λύσεις, αλλά και για να δίνει κάποια Tips ή κάποια νέα και ειδήσεις από κάποιες εταιρίες ή από ορισμένα παιχνίδια που έχουν κυκλοφορήσει. Προσπαθούμε πάντα να είμαστε συνεπείς και ενημερωμένοι, ευχαριστώντας τον κάθε ένα από όλους εσάς τους φίλους αυτής της στήλης. Ελπίζω να συμφωνείς με όσα σου είπα και είμαι πρόθυμος να μιλήσω μαζί σου (ή με την παρέα σου) μέσα από κάποιο γράμμα στην στήλη του περιοδικού ή ακόμα τηλεφωνικά παίρνοντας κάποια στιγμή Δευτέρα ή Τετάρτη 10:30 με 2:30 στα τηλέφωνα του περιοδικού (5820399). Τέλος θέλω να ξέρεις ότι είμαι ΠΑΝΤΑ στην διάθεση σου οποιαδήποτε στιγμή για οτιδήποτε μπορώ να σε βοηθήσω στο Club που ετοιμάζεις.

ΠΡΟΣΟΧΗ

Εχω να κάνω μια παρατήρηση: αρκετοί φίλοι του Spell Shop ζητάνε λύσεις χωρίς να εσωκλείουν τα απαραίτητα γραμματόσημα για την ταχυδρομική της λύσης. Μέχρι τώρα έκανα "τα στραβά μάτια", αλλά πλέον ο αριθμός των γραμμάτων είναι τέτοιος που δεν επιτρέπει να συνεχίσω έτσι. Είμαι λοιπόν υποχρεωμένος να μην απαντήσω σε κανένα γράμμα που ζητά λύσεις, αν δεν περιέχει τα κατάλληλα γραμματόσημα. Και κάτι ακόμη: ορισμένοι φτάνουν να ζητάνε 5 και 6 λύσεις! Εχω αναφερθεί πάλι στο ζήτημα αυτό. Μέχρι ΤΡΕΙΣ λύσεις μπορώ να ταχυδρομώ και πάλι καλό θα ήταν να περιορίζεστε σε μία λύση κάθε φορά. Ευχαριστώ και περιμένω τα γράμματά σας!

USER

CLUB

Το USER
προσφέρει στους αναγνώστες
του μέσα απ' αυτή τη σελίδα κάθε
μήνα σημαντικές εκπτώσεις σε
υπολογιστές, περιφερειακά,
software κ.α.
Εσείς απλά πρέπει να κόψετε την
κάρτα που υπάρχει στο
κάτω μέρος της σελίδας και
να την παραδώσετε στο
κατάστημα
από του οποίου την προσφορά
θέλετε να επωφεληθείτε!



Θ Ε Σ Σ Α Λ Ο Ν Ι Κ Η

- Στο κατάστημα **METRON** (Εθνικής Αμύνης 15, ΤΗΛ: 031-264608) μόνο οι κάτοχοι της εκπωτικής κάρτας USER έχουν έκπτωση 5% σε όλα τα είδη, έκπτωση 15% ειδικά στα games για AMSTRAD CPC 6128 και μια ειδική προσφορά: ποντίκι Chic mouse για PC μόνο 6.000 δραχ.
- Στην οδό Αγγελάκη 23, στο γνωστό κατάστημα **KANEΛΛΗΣ Computers** (ΤΗΛ: 031-236101), θα βρείτε το Supercharger (AT emulator για Atari ST με 1MB RAM) στην τιμή των 58.000 δραχ (αντί 90.000).
- Το κατάστημα **DATA CROSS** (Αγγελάκη 35, ΤΗΛ: 031-239041), προσφέρει στους αναγνώστες του περιοδικού:
 - α) Το CD-ROM drive CDS430 της Chinon, εξωτερικό με interface για PC και audio player με remote control 150.000 δραχ.
 - β) Κάρτα μουσικής AdLib 25.900 δραχ.
 - γ) Έκπτωση 6% σε όλα τα είδη μηχανογράφησης.

Γι' αυτό κόψτε τώρα την κάρτα και βιαστείτε. Προσοχή μόνο γιατί οι προσφορές ισχύουν μόνο με την κάρτα και όχι με φωτοτυπία. Εμπρός λοιπόν!

Α Θ Η Ν Α

- Το **Panda computers** προσφέρει στους κατόχους της USER card έκπτωση 10% σε όλα τα computer games! Βιαστείτε λοιπόν! Λ.Κηφισίας 292, Εμπορικό κέντρο Ψυχικού, ΤΗΛ: 6823447.
- Το κατάστημα **G & P Computers** (Αγ. Βαρβάρας 86, Δάφνη, ΤΗΛ: 9712803-9250816) προσφέρει για σας έκπτωση 10% σε όλους τους εκτυπωτές Panasonic και δώρο μια ηλιοπροστασία αυτοκινήτου.
- Ο **ΕΓΚΕΦΑΛΟΣ Computers** (Σολωμού & Μπότσιας, ΤΗΛ: 3646695) έχει drive για την Amiga σας μόνο με 19.000 δραχ.

Ε Κ Π Τ Ω Τ Ι Κ Η Κ Α Ρ Τ Α

USER

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ
USER 27

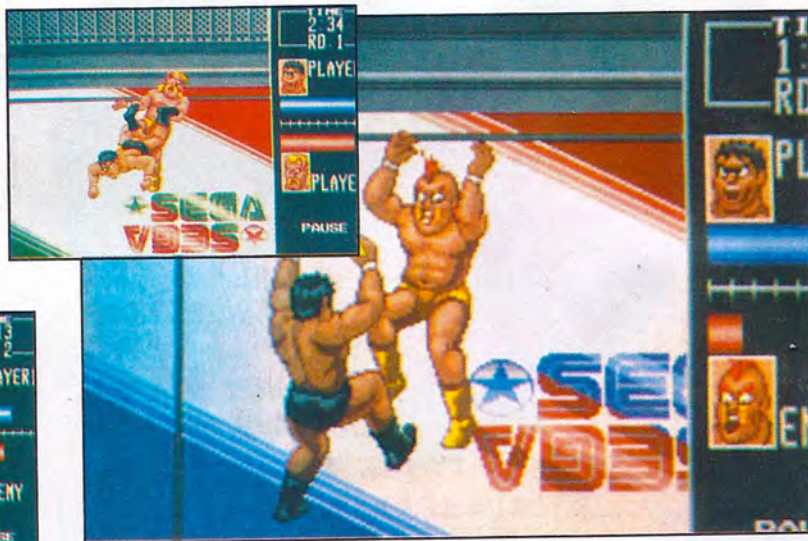
ΠΡΟΣΟΧΗ: Η ΚΑΡΤΑ ΙΣΧΥΕΙ ΜΕΧΡΙ ΤΗΣ 31 ΑΥΓΟΥΣΤΟΥ

ΠΑΡΑΚΑΛΟΥΝΤΑΙ ΟΣΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ ΘΕΛΟΥΝ ΝΑ ΣΥΝΕΡΓΑΣΤΟΥΝ ΜΕ ΤΟ USER CLUB, ΝΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΗΣΟΥΝ ΜΕ ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ (ΤΗΛ. 5820399) ΚΑΙ ΝΑ ΖΗΤΗΣΟΥΝ ΤΟΝ κ. ΑΙΔΙΝΗ

WRESTLE WAR

HOUSE	SEGA
FORMAT	MEGA DRIVE
TEST	MEGA DRIVE

ΤΟΥ **N. ΝΤΟΠΡΑΚΗ**



Είχαμε παρουσιάσει πριν από πολλά τεύχη ένα παιχνίδι "κατς" με γυναίκες και τώρα είναι η ώρα των ανδρών. Όπως σε όλα αυτά τα παιχνίδια σκοπός σας είναι να γίνετε ο καλύτερος κερ-

δίζοντας όλους τους άλλους. Καθόλου εύκολο αν σκεφτείτε τον αριθμό των κινήσεων που έχετε να μάθετε και τις δυνάμεις των αντιπάλων σας. Ξεκινάτε ορίζοντας την δυσκολία, τον χρόνο που θα διαρκεί το ματς ή αν θα είναι ένας αγώνας μέχρι τελικής πτώσης! Ας πούμε λοιπόν ότι ξεκινάτε για την κατάκτηση του τίτλου. Αυτό που εμφανίζεται στο μόνιτορ δεν το περιμένετε βέβαια! Η οθόνη χωρίζεται σχεδόν στην μέση, και τα αρκετά μεγάλα sprites ζορίζονται να χωρέσουν στον χώρο που απομένει.

Η οθόνη συνολικά θα ήταν full screen αλλά στο δεξιό της μέρος, έχει ένα μεγαλόπρεπο παράθυρο για να βλέπετε τα χαρακτηριστικά του καθενός. Δεν λέω, χρήσιμο είναι, αλλά προς τί αυτός ο γιγαντισμός της μπάρας υγείας σας, η ακρομεγαλία του δείκτη του χρόνου

και το τιτάνιο πλαίσιο; Όχι, φυσικά για να αυξηθεί το μέγεθος της αξίας του παιχνιδιού(!) αλλά προφανώς για να διευκολυνθούν οι προγραμματιστές να δώσουν καλύτερο animation και περισσότερα χρώματα στα sprites. Έτσι το σύνολο αποτυγχάνει.

Ο χώρος είναι μικρός για να αποδώσει ένα τέτοιο τηλεοπτικό παιχνίδι με ογκώδεις αθλητές που η εικόνα τους λατρεύει. Ακόμα οι θεατές έχουν εξαφανιστεί και ο χειρισμός γίνεται πιο δύσκολος όσο πιο μικρό μέρος του χώρου βλέπετε. Είναι ένα πρόγραμμα που δεν καταφέρνει να περιλαμβάνει κανένα στοιχείο έμπνευσης ενώ από την άλλη δεν έχει και κανέναν χαρακτήρα γνωστό από την τηλεόραση -δεν είναι δηλαδή licensed- ώστε να καταφέρει να διατηρεί το ενδιαφέρον, έστω από εξωτερικούς λόγους.

Έτσι αναπόφευκτα χάνει κάθε ενδιαφέρον και δεν καταφέρνει να προσφέρει ούτε γέλιο καθώς δεν υπάρχει κάποιο animation που θα δημιουργούσε τέτοια περίπτωση. Αν και έχει γίνει αρκετή προσπάθεια ο χειρισμός να είναι όσο το δυνατόν πιο απλός, αυτό τον οδήγησε να περιοριστεί σε λίγα χτυπήματα με τα χέρια και τα πόδια και μόνο όταν έρθετε σε επαφή με τον αντίπαλο να μπορείτε να κάνετε αεροπλανικά, λαβές, κεφαλοκλειδώμα, "γεωτρύπανα" κτλ. Από τα απλά χτυπήματα το πέρασμα στις πολύπλοκες λαβές που απαιτούν συγχρονισμό δεν είναι κάτι εύκολο και θα σας μπερδέψει, θα σας δυσκολέψει και

τελικά θα σας κουράσει.

Εξάλλου όσο γρήγορος και να είσατε θα δείτε ότι -μετά τον πρώτο αντίπαλο- ο υπολογιστής ύστερα από κάθε ταυτόχρονη πτώση έχει πάντα το πάνω χέρι και εσείς ξεκινάτε από την άμυνα. Αυτό ευτυχώς εξουδετερώνεται από την δυνατότητα να παίζουν δύο άνθρωποι παίκτες ταυτόχρονα οπότε είναι ένας ισορροπημένος αγώνας της πλάκας και όχι του άγχους. Όπως και νά'χει υπάρχουν άλλα παιχνίδια του είδους που και καλύτερα τεχνικά είναι και περισσότερη πλάκα έχουν.

ΓΕΝΙΚΑ

Νομίζετε ότι είναι δικό σας λάθος το ότι χάνετε και δεν έχετε μάθει να παίζετε ακόμα καλά; Κάνετε λάθος! Πίσω από τον ηλεκτρονικό σας αντίπαλο κρύβεται κάποιος εγωιστής προγραμματιστής που εξόπλισε τον επεξεργαστή με την έννοια της ζαβολιάς και την επιθυμία της νίκης. Δεν εννοώ ότι το Mega Drive σας θέλει να ζήσσει(!) αλλά θέλει οπωσδήποτε να κερδίσει! Και αυτό είναι άδικο...

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ...

Η τηλεόραση -κάποια ιδιωτικά κανάλια που εμφανίζονται και εξαφανίζονται σε μια νύχτα- θάζουν συνέχεια κατς. Θα έχετε την ευκαιρία να πορρωθείτε μέχρι να πονέσετε!



59%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

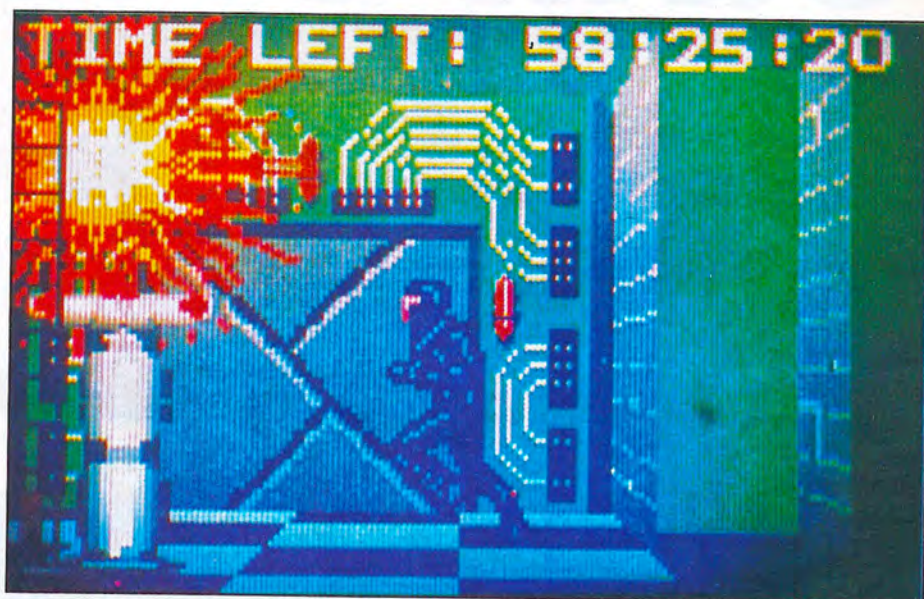
Οποιος πει ότι του άρεσε θα τον κάνω μπουλού στο ξύλο..

ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	80
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	65
ΓΕΝΙΚΑ	73

ELECTROCOP

HOUSE	EPYX
FORMAT	LYNX
TEST	LYNX

ΤΟΥ **N. ΝΤΟΡΡΑΚΗ**



Πρόκειται για ένα από τα παλιότερα παιχνίδια γι' αυτό το μηχάνημα, αφού κατασκευάστηκε το 1989. Η υπόθεση είναι κλασική:

Ο μυστηριώδης καθηγητής Criminal Brain έχει απαγάγει την κόρη του προέδρου και ζητάει απόλυτο έλεγχο του κόσμου για να την επιστρέψει σώα και αβλαβή. Ο πρόεδρος λοιπόν -φανερά συντετριμμένος- κάλεσε εσάς, τον Electrocop, τον μόνο ικανό για αυτή την παράτολμη διάσωση. Αν αποτύχετε σας περιμένει βεβαιός θάνατος.

Πρέπει να διεισδύσετε στο άντρο του σατανικού καθηγητή, το Steel Complex, ένα τεχνολογικό θαύμα,

στα επίπεδα τερατουργήματος. Τα αντίπαλα όντα είναι διάφορες μορφές ρομπότ σε ποικίλα σχήματα, βόμβες που ανατινάζονται με την επαφή, πόρτες για τις οποίες πρέπει να βρείτε τον ειδικό κωδικό για να ανοίξουν και να περάσετε σε άλλους χώρους ή επίπεδα, ηλεκτρισμένα πατώματα και άλλα που δεν σας

αφήνουν να ελέγχετε τον ήρωά σας. Το πρώτο πράγμα που χρειάζεστε για να αντιμετωπίσετε την κατάσταση είναι ένα όπλο.

Υπάρχουν αρκετές κατηγορίες όπλων με καλύτερο έναν συνδυασμό όπου κρατάτε ένα όπλο στο χέρι σας και ταυτόχρονα

έχετε και ένα laser στερεωμένο στο κράνος σας. Ετσι είναι αδύνατο να ξεφύγουν τα ρομπότ από την βολή σας. Αυτά είναι τα Laser, Twin Laser, Tri Laser, Plasma Gun, EMP Disruptor που έχουν συνήθως μειονεκτήματα και πλεονεκτήματα από την άποψη ότι τα όπλα όπως τα lasers που δεν έχουν αρκετή δύναμη επαναφορτίζουν πιο γρήγορα από τα βαριά όπλα.

Ο υπολογιστής είναι ένα άλλο χρησιμοποιημένο αντικείμενο. Από εδώ μπορείτε να κάνετε σχεδόν τα πάντα. Με μερικά directories και περισσότερους φακέλους επιλέγετε τί απ' όλα θέλετε. Μπορείτε να πάρετε πληροφορίες για τα ρομπότ, τα όπλα και τα προγράμματα. Τα εν λόγω προγράμματα χρησιμεύουν για να βρείτε τους κωδικούς που ανοιγοκλείνουν τις πόρτες ή να παγώσουν όλα τα ρομπότ για περιορισμένο χρόνο. Υπάρχουν όμως και παιχνίδια που μπορείτε να παίξετε μέσα στο παιχνίδι!!!

Είναι ο ιδανικός τρόπος για να ξεφύγε-

τε από το στρές της αναζήτησής σας. Το METEORS είναι το κλασικό Asteroids όπου πρέπει να αποφεύγετε και να καταστρέψετε τους μετεωρίτες. Καθόλου καλό σε σχέση με το πρωτότυπο αφού δεν υπάρχει χώρος για ελιγμούς και οι μετεωρίτες είναι τεράστιοι.

Στο LETTER PUZZLE προσπαθείτε κινώντας μερικά γράμματα ένα-ένα να κατασκευάσετε λέξεις και το OUT BREAK είναι το κλασικό Break Out στην πλέον απλή του μορφή. Το Med Pack είναι αυτό που γιατρεύει όλες σας τις πληγές ενώ υπάρχει σύστημα που διορθώνει και το όπλο σας.

Σαν παιχνίδι το Electrocop είναι προκλητικό αλλά δύσκολο και καλό θα ήταν να υπήρχε ένας χάρτης του χώρου. Αυτό γίνεται επικίνδυνο στα προχωρημένα επίπεδα αλλά συνεχώς καταστρέφει ό,τι ίχνος στρατηγικής θα μπορούσατε να εφαρμόσετε. Ο ήχος είναι απόλυτα ηλεκτρονικός και αν πρέπει να ξεχωρίσουμε κάτι, αυτό είναι τα backgrounds.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ...

Robocop! Είναι το πρώτο πράγμα που σκέπτομαι να δω πριν παίξω. Το Technocop είναι το άλλο παιχνίδι (εκείνο με το αυτοκίνητο) που πρέπει να παίξετε.

ΓΕΝΙΚΑ

Το gameplay δεν είχε τόση σημασία το 1990 που εμφανίστηκε το παιχνίδι στην Αμερική. Ετσι η τεχνική πλευρά του είναι πολύ καλή αλλά κι αυτή μόνο αν εξεταστεί προγραμματιστικά. Δηλαδή, οπτικά το παιχνίδι δεν είναι τέλειο αλλά είναι ίσως το μοναδικό πρόγραμμα εκτός ηλεκτρονικών που χρησιμοποιεί την τεχνική του scaling σε αυτό το βαθμό και με τέτοια ομαλότητα.



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ	
Τα Breakout και Asteroids ήταν δύο από τα πιο πετυχημένα κλασικά της Atari.	
ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	80
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	70
ΓΕΝΙΚΑ	80

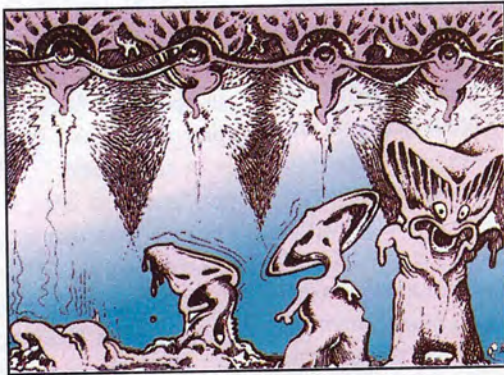
STAR CONTROL

HOUSE	ACCOLADE
FORMAT	MEGADRIVE, PC
TEST	MEGADRIVE

ΤΟΥ **N. ΚΡΟΝΤΗΡΑ**

Το παιχνίδι που είχαμε παρουσιάσει σε παλιότερο τεύχος για τους PCs όπου μαλιστα είχε σκοράρει αρκετό βαθμό. Αλλές εποχές τότε και οι απαιτήσεις των gamers όπως οι δυνάμεις των μηχανημάτων έχουν ανέβει πολύ.

Είναι η εποχή του Mega Drive. Αν θυμάστε είχαμε κάνει από τότε μερικές νύξεις για αυτό το πρόγραμμα και μπορεί να συγκρατήσατε ότι ήταν το πρώτο cartridge των 12 Megabits (προσέξτε όχι Megabytes!) για το μηχανήμα δηλαδή ένα ποσό των $12 \cdot 128K = 1.5 \text{ Mbytes!}$ Εκείνο που δεν πρέπει να σας διαφεύγει είναι ότι πρόκειται για πρόγραμμα στρατηγικής και γενικού σχεδιασμού των κινήσεών σας και όχι τόσο δράσης. Όχι ότι δεν υπάρχουν μάχες. Αντιθέτως μάλιστα υπάρχουν ένα σωρό τύποι διαστημοπλοίων με ακόμα περισσότερες ικανότητες. Μερικά



Η άνδρωση του Αρχισυντάκτη σχηματικά



είναι τεράστια και άλλα πολύ μικρά, αλλά έχουν τηλεκατευθυνόμενες βολές ενώ άλλα ακτίνες laser που φτάνουν με μεγάλη ακτίνα δράσης. Μερικοί πάλι έχουν πολύ περισσότερη θωράκιση, άλλοι καταστρέφονται με μια

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ...

Δείτε "Star Wars", "Galactica" και "Star Trek" -κάτι που θα έπρεπε να έχετε κάνει πολλές φορές μέχρι στιγμής- και προπονηθείτε με shoot'em ups.

βολή αλλά τρέχουν πολύ γρήγορα ενώ ένα σκάφος μετατρέπεται σε πύρινη σφαίρα. Κάθε ένα έχει τα μειωνεκτήματα και τα πλεονεκτήματά του αλλά σε μια γρήγορη εκτίμηση θα έλεγα ότι οι εξωγήινοι έχουν τα καλύ-

τερα διαστημόπλοια. Και ευτυχώς το παιχνίδι σας επιτρέπει να διαλέξετε με ποια πλευρά είσαστε ή ακόμα και να παίξουν δύο παίκτες ο ένας εναντίον του άλλου. Αυτό είναι κάτι απλό στο Star Control γιατί είναι ένα παιχνίδι στρατηγικής που δίνει το δικαίωμα στον παίκτη να παίξει, τον ένα μετά τον άλλο. Ετσι εσείς δίνετε την εντολή σε κάθε ομάδα και στράτευμα που ελέγχετε με ένα μενού που εμφανίζεται και αντιστοιχεί στις δυνατότητες του καθενός. Μπορείτε να το διατάξετε να μετακινηθεί, να αποικήσει, να κατασκευάσει μονάδες διαστημοπλοίων, να δημιουργήσει ναρκοπέδια, ορυχεία κτλ. Ο χειρισμός όπως θα έχετε καταλάβει ήδη είναι απλού-

στατος.

Ο υπολογιστής σας δίνει την σειρά σας και εσείς επιλέγετε με το joystick την option. Εν τω μεταξύ βλέπετε έναν χάρτη με αστέρια και την εξάπλωση

της δικής σας και της αντίπαλης αυτοκρατορίας.

Διάφορα χρώματα βοηθούν για να καταλάβετε ποιές είναι οι επιλογές σας και κάποια στιγμή θα συναντηθείτε κατά την εξάπλωση με τους εχθρούς. Τότε είναι η ώρα του shoot'em up. Εδώ το διπλό με αντίπαλο άνθρωπο παίκτη δίνει ρέστα αλλά και με τον υπολογιστή δεν θα έχετε πολλές ελπίδες. Η οθόνη θυμίζει την μονομαχία των πλοίων στο Pirates καθώς ζουμάρει και ξεζουμάρει σε όλο και λιγότερο ή περισσότερο μέρος της οθόνης ανάλογα με το πόσο κοντά ή μακριά βρίσκεστε με ένα αντίπαλο σκάφος.

Η μεγένθυση είναι στιγμιαία και αυτό δημιουργεί μια κινηματογραφική αίσθηση. Τα χρώματα είναι αρκετά και μπορείτε να καθορίσετε μέχρι ενός σημείου το επίπεδο της λεπτομέρειας που εμφανίζεται στην οθόνη.

ΓΕΝΙΚΑ

Ένα σπάνιο παιχνίδι για το Mega Drive καθώς τέτοια στρατηγικά προγράμματα δεν εμφανίζονται συχνά. Βέβαια το ποσό της στρατηγικής τελικά δεν είναι και φοβερό οπότε αυτό που απομένει είναι ένα παιχνίδι με πολλά διαφορετικά σενάρια και ένα arcade τμήμα που δεν είναι άσχημο. Είναι μάλλον ξεχωριστό και αν η τιμή του είναι προσιτή θα πρότεινα να το προτιμήσετε.



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΤΙΑ

Είναι κατασκευασμένο από τον συνδημιουργό του Archon.

ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΗΧΟΣ	82
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	86
ΓΕΝΙΚΑ	85

PSYCHO FOX

HOUSE	SEGA
FORMAT	MASTER SYSTEM
TEST	MASTER SYSTEM

ΤΟΥ Ν. ΝΤΟΡΡΑΚΗ

Ενα arcade adventure στα πρότυπα των παιχνιδιών που κυκλοφορούσαν πριν από την εμφάνιση του Sonic. Δηλαδή είναι ένα ακόμα platform όπου μπορείτε να μαζέψετε ένα σωρό αντικείμενα και να τα χρησιμοποιήσετε για να τελειώσετε την αποστολή σας.

Ο ήρωάς σας είναι, όπως έχετε καταλάβει, κάποια πονηρή αλεπού η οποία είναι και εξοπλισμένη με "αδράνεια", το φαινόμενο εκείνο δηλαδή που επιταχύνει σιγά-σιγά το ανθρωπάκι



σας και το αφήνει να φρενάρει το ίδιο αργά, πράγμα που μπορεί να δημιουργήσει προβλήματα αν δεν είσατε προσεκτικοί. Τα αντικείμενα που μαζεύετε βρίσκονται μέσα σε διάφορα αυγουλάκια τα οποία σπάτε και μπορεί να βρείτε βαθμούς ή κάποια όντα τα οποία τα εκτοξεύετε από απόσταση στους αντιπάλους σας και τους εξοντώνετε.

Στην πράξη αυτό δεν είναι τόσο εύκολο καθώς ο ήρωάς μας είναι μάλλον αργός και το μόνο που διαθέτει αν δεν έχετε πάρει κάποιο επιθετικό αντικείμενο είναι μια περιέργη γροθιά (θα το καταλάβετε όταν έρθει η στιγμή!). Το κύριο πρόβλημα είναι η μικρή ταχύτητα του παιχνιδιού και τα λίγα sprites που εμφανίζει άνευ ποικιλίας.

Το πρώτο επίπεδο είναι και το καλύτερο ενώ τα υπόλοιπα κάπου χάνουν και σε backgrounds. Το πρόγραμμα είναι τόσο



συνηθισμένο που δεν καταφέραμε να βρούμε τίποτα διαφορετικό από όλα τα ανάλογα που έχουν κατά καιρούς εμφανιστεί.

Τα γραφικά είναι αρκετά καλά με πολλά χρώματα ενώ ο μέτριος

ήχος απειλείται από την εκνευριστική μουσική. Μπορείτε να το αποφύγετε και να αγοράσετε κάτι άλλο.



60%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ	
Ε, όχι και να ασχολούμαστε με μέτρια παιχνίδια του '89.	
ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΗΧΟΣ	75
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	60
ΓΕΝΙΚΑ	68



Nintendo

NES ENTERTAINMENT SYSTEM
GAME BOY

GAMERS CLUB

ΤΩΡΑ

ΚΑΤΙ ΠΡΩΤΟΠΟΡΙΑΚΟ

ΣΤΟ ΧΩΡΟ ΤΗΣ ΚΟΝΣΟΛΑΣ

**ΕΝΟΙΚΙΑΣΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ
ΓΙΑ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ**



SEGA

GAME GEAR
MEGA DRIVE
MASTER SYSTEM I & II

• ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΓΙΑ SEGA

- Η ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΓΙΑ VIDEO GAME SYSTEMS & CONSOLES.
- **ΠΡΟΣΦΟΡΑ** ΓΝΩΡΙΜΙΑΣ ΜΕ ΚΑΘΕ ΑΓΟΡΑ ΚΟΝΣΟΛΑΣ, **ΔΩΡΕΑΝ** ΕΓΓΡΑΦΗ ΣΤΟ GAMERS CLUB.

Ελάτε λοιπόν σ' ένα **ΠΡΩΤΟΤΥΠΟ ΧΩΡΟ** που σίγουρα έλειπε μέχρι σήμερα από την καρδιά της Αθήνας.

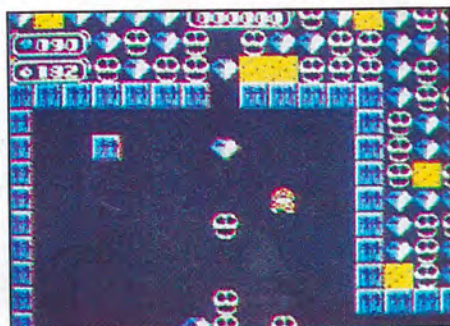
GAMERS CLUB Α. ΑΛΕΞΑΝΔΡΑΣ 31 & ΜΟΥΣΤΟΞΥΔΗ ΓΩΝΙΑ ΤΗΛ. 6439824



BOULDER DASH

HOUSE	NINTENDO
FORMAT	NES
TEST	NES

ΤΟΥ **N. ΝΤΟΡΡΑΚΗ**



Ε, ναι! Θα μιλήσουμε για προιστορία τώρα! Για ένα από τα πιο ένδοξα παιχνίδια που είχε αρκετούς οπαδούς και πολλές παραλλαγές με διάφορες εκδόσεις. Το Boulder Dash είναι από εκείνα τα παιχνίδια που ή σας αρέσουν ή δεν σας αρέσουν και δεν μπορείτε να κάνετε τίποτα γι'αυτό.

Είναι καθαρό gameplay και τα πρόσθετα γραφικά και προγραμματιστικά κόλπα μόνο κακό μπορούν να του κανουν. Στην έκδοση για το NES ο ήρωας του παιχνιδιού ονομάζεται Rockford και είναι ο γιός του κουρασμένου πλέον τυχοδιώκτη Stoneford ο οποίος του έδωσε έναν παλιό χάρτη, λέγοντάς του: "Γιέ μου, πρέπει να ολοκληρώσεις την αναζήτηση που δεν κατόρθωσα να τελειώσω. Βρες τα μυστικά διαμάντια των 6 κόσμων και θα γίνεις πιο πλούσιος απ'όσο έχεις ποτέ φανταστεί" και φυσικά αυτές ήταν οι τελευταίες του λέξεις, για να καταφέ-

ρετε και εσείς να αρχίσετε να παίζετε! Ο κόσμος του Boulder Dash είναι επίπεδος, δισδιάστατος. Οπως ταυτόχρονα είναι και

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ...

Φάτε ροκφόρ μέχρι να μπουκώσετε και να μην μπορείτε να πείτε "Rockford". Αν αυτό δεν σας αρκεί για να θυμάστε το όνομα του ήρωα φάτε -στη μάπα- και μερικούς φακέλους Ρόκφορντ!

γεμάτος κινδύνους από κάθε μέρος. Το κυριώτερο είναι ότι πρέπει να ανοίγετε χώρο στο sprite σας πάνω στο background για να φτάσετε μέχρι τα διασκορπισμένα διαμάντια. Αυτό σημαίνει ότι πρέπει πολλές φορές να μετακινήσετε τα βράχια για να περάσετε. Και εδώ η δουλειά του ήρωά μας είναι επικίνδυνη.

Γιατί μόλις αφαιρέσετε το λεπτό στρώμα background που τα στηρίζει αυτά αρχίζουν να κυλούν ή να πέφτουν και αλίμονο σε όποιον βρεθεί στον δρόμο τους.

Προχωρώντας στα επίπεδα θα δείτε ότι εμφανίζονται και μικρά τέρατα -όχι δεν εννοώ παιδάκια- από τα οποία άλλα κάθονται και περιμένουν ένα λάθος σας ενώ άλλα αναλαμβάνουν μόνα τους δράση!

Οι βράχιοι έχουν ευτυχώς την ευγένεια να μετακινούνται όταν τους σπρώχνετε σε κάποιον ελεύθερο διάδρομο, αλλά μόνο αν δεν βρουν κάποιο εμπόδιο. Στην οθόνη του παιχνιδιού βλέπετε τον χρόνο που λιγο-

στεύει διαρκώς και πρέπει να τον εκμεταλλευτείτε σωστά για να βρείτε την έξοδο. Ταυτόχρονα βλέπετε και τον αριθμό των διαμαντιών που απομένουν για να μαζέψετε. Το σκορ δεν λέει πολλά πράγματα αν δεν πάσχετε από μεγαλομανία! Ενα σύστημα με passwords σας εξασφαλίζει την δυνατότητα να ξεκινάτε από το επίπεδο που θέλετε ενώ επίσης υπάρχει και η επιλογή continue για να συνεχίζετε αυτόματα από το σημείο στο οποίο χάσατε και όχι από την αρχή. Στην αρχή μπορείτε να επιλέξετε το χρώμα του Rockford και την πόλη στην οποία θέλετε να πάτε.

Κάθε κόσμος έχει τέσσερις πόλεις αλλά κάθε μια έχει τα δικά της κόλπα και γρίφους που πρέπει να λυθούν πριν προχωρήσετε στο επόμενο επίπεδο.

Ενα ακόμα πρόβλημα είναι η τεράστια αμοιβάδα που μεγαλώνει συνεχώς και όταν φτάσει σε ορισμένο μέγεθος μετατρέπεται σε βράχους.

Τα γραφικά είναι από τα καλύτερα που είχε ποτέ αυτό το παιχνίδι σε οποιοδήποτε μηχανήμα και ο ήχος είναι υπέροχος. Πολύχρωμα sprites και full screen κάνουν την δράση ακόμα πιο ευχάριστη.



από το ίδιο και το scrolling καταπληκτικό. Υπέροχα χρώματα και ο χειρισμός όπως ακριβώς έπρεπε να είναι. Μπορείτε να εφαρμόσετε όλα εκείνα τα κόλπα που υπόσχεται το είδος του παιχνιδιού. Είναι καταπληκτικό από κάθε άποψη αλλά το θρήκα κουραστικό!



ΓΕΝΙΚΑ

Η Nintendo σεβάστηκε το κλασικό gameplay και κατάφερε να φτιάξει ένα κλασικό παιχνίδι. Τα γραφικά είναι καταπληκτικά, ο ήχος το ίδιο και το scrolling καταπληκτικό. Υπέροχα χρώματα και ο χειρισμός όπως ακριβώς έπρεπε να είναι. Μπορείτε να εφαρμόσετε όλα εκείνα τα κόλπα που υπόσχεται το είδος του παιχνιδιού. Είναι καταπληκτικό από κάθε άποψη αλλά το θρήκα κουραστικό!

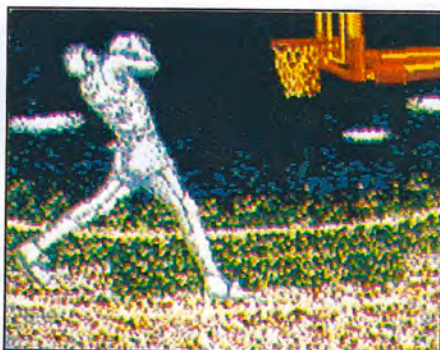


ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ	
BUZZBUZZ, FLAPFLAP, BIMBIM, PUFFPUFF, GURIGURI, PINGPING...	
ΓΡΑΦΙΚΑ	68
ΗΧΟΣ	75
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΓΕΝΙΚΑ	82

DOUBLE DRIBBLE

HOUSE	KONAMI
FORMAT	NES
TEST	NES

ΤΟΥ **N. ΝΤΟΠΡΑΚΗ**



Η μεγάλη KONAMI λοιπόν αναλαμβάνει να δώσει στο NES ένα παιχνίδι μπάσκετ. Και μάλιστα ένα από εκείνα τα παιχνίδια που θυμίζουν αρκετά τα ανάλογα των ηλεκτρονικών. Αυτό σημαίνει ότι παίζουν και οι πέντε παίκτες από κάθε πλευρά σε ολόκληρη την έκταση του γηπέδου.

Από την άλλη δεν σημαίνει ότι βλέπετε ολόκληρο το γηπέδο αλλά χρησιμοποιείται η τεχνική του μισού γηπέδου, ανάλογα με το ποιός κάνει την επίθεση κάθε φορά. Είναι εξάλλου μια τεχνική που έχει κάνει το μπάσκετ δημοφιλές άθλημα στην τηλεόραση, γιατί να αποτύχει εδώ; Ιδίως όταν υπάρχει ένα μενού αρχικών επιλογών για να φέρετε το πρόγραμμα στα μέτρα σας:

Το πρώτο πράγμα που πρέπει να καθορίσετε είναι ο χρόνος όπου θα διαλέξετε αν θα παίξετε σε αγώνα περιόδου με 5, 10, 20 ή ακόμα και 30 λεπτά. Μην ξεχνάτε όμως ότι παίζετε με το Αμερικάνικο σύστημα των play offs πράγμα που σημαίνει ότι υπάρχουν τέσσερα τέτοια "ημίχρονα". Στις ομάδες που μπορείτε να διαλέξετε η κατασκευάστρια ήταν ιδιαίτερα συντηρητική αφού σας επιτρέπει να πάρετε κάποια μόνο ανάμεσα σε τέσσερεις. Δε λέω, είναι οι κορυφαίες του

Αμερικάνικου Μπάσκετ, αλλά είναι λίγες. Ευτυχώς τα χρώματα στις στολές είναι έτσι διαλεγμένα που να μην μπερ-

δέυστε ποτέ. Απουσιάζει ένα σύστημα που θα σας επέτρεπε να δίνετε το όνομα που θέλετε εσείς στην ομάδα σας ή ακόμα και στους παίκτες. Κρίμα, διότι στην Ελλάδα έχουμε πολύ καλό μπάσκετ και παίκτες που θα άξιζαν να δούνε το όνομά τους σε κάποιο sprite αντί ενός ξένου ονόματος!

Τέλος επιλέγετε με έναν πρωτότυ-

πο και ευχάριστο τρόπο -ρίχνοντας καλάθια- το επίπεδο δυσκολίας ανάμεσα σε τρία. Μόλις τελειώσετε αυτή τη δουλειά θα είναι η ώρα για διασκέδαση. Να μπειτε στο γηπέδο και να δείξετε την αξία σας.

Όπως όλα τα παιχνίδια μπάσκετ που σέβονται τον εαυτό τους έτσι κι αυτό ξεκινάει με jumpball ενώ βλέπετε όλους τους παίκτες συγκεντρωμένους εκεί. Μετά μπορείτε να κάνετε όποιο κόλπο επιθυμείτε ή έχετε δει από το πραγματικό άθλημα ή άλλα παιχνίδια.

Πάσες, τρίπλες, τρίποντα, δίποντα, πλάγια, φάουλ ενώ ισχύουν όλοι οι κανονισμοί, τους οποίους ο υπολογιστής εφαρμόζει αμείλικτα σε εχθρούς και φίλους. Στο πάνω μέρος της οθόνης ένα αναλυτικό παράθυρο που προσπαθεί να θυμίζει τους φωτεινούς πίνακες των γηπέδων δείχνει διαρκώς τον χρόνο που απομένει, το ημίχρονο που διανύουμε, τους πόντους και τις παραβάσεις για κάθε πλευρά.

Ο χειρισμός είναι αυτός που έχουμε

συνήθει σε όλα τα αντίστοιχα παιχνίδια και μπορείτε ακόμα να κόψετε τους αντιπάλους σας. Δυστυχώς έχουμε και στιγμές που μας προδίδει ο προγραμματισμός. Ενώ ότι αρκετές φορές οι παίκτες υποφέρουν από flickering ενώ όταν πλησιάζετε κοντά στο καλάθι και βλέπετε ένα κοντινό πλάνο κάποιου εντυπωσιακού καρφώματος δεν υπάρχει πραγματικό animation αλλά απλώς διαδοχή εικόνων, οπότε έχουμε πάλι ενοχλητικό flickering.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ...

Στην Ολυμπιάδα σίγουρα θα δείτε το καλύτερο μπάσκετ της χρονιάς. Όμως οι Πανευρωπαϊκοί ποδοσφαιρού θα σας υπενθυμίσουν ποιό είναι το καλύτερο άθλημα!

ΓΕΝΙΚΑ

Ωραίος ήχος και πλήρες παιχνίδι από άποψη κανόνων, παικτών και κινήσεων. Τεχνικά όμως δεν πείθει ότι ακολουθεί τα στάνταρ της εποχής μας και έχει λίγα χρώματα. Είναι γρήγορο αλλά τα sprites δεν είναι συμπαγή. Αυτό πρέπει να οφείλεται στο ότι δεν είναι και το πιο πρόσφατο πρόγραμμα που θα μπορούσε να έρθει στην Ελλάδα από την Αμερική, όπου είχε εμφανιστεί μερικά χρόνια πριν.



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Αναρωτιέμαι γιατί οι μπασκετμπολίστες δεν αφήνουν μούσι ποτέ!

ΓΡΑΦΙΚΑ	75
ΗΧΟΣ	79
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	82
ΓΕΝΙΚΑ	79

GATES OF ZENDACON

Tο πρώτο shoot'em up του Lynx παρουσιάστηκε την ίδια εποχή με το Electrocor και δεν είχε σαν στόχο πλέον να δείξει την ικανότητα στο scaling του μηχανήματος, αλλά την ποσότητα των data που χωράει σε ένα cartridge του Lynx και τα μεγέθη των sprites που μπορεί να χειριστεί. Ναι, τα sprites είναι το κύριο στοιχείο του παιχνιδιού μαζί με το πολύ καλό animation τους.

Το σενάριο δεν ακολουθεί την πεπατημένη αλλά σας βάζει να προσπαθείτε να ξεφύγετε μέσα από 51 ολόκληρα επίπεδα που επικοινωνούν μεταξύ τους με αστροπύλες απέναντι σε εχθρικές μορφές ζωής αλλά και τα διαστημόπλοια που ο διώκτης σας έχει στείλει εναντίον σας. Αυτό το σενάριο δίνει την ευκαιρία στους προγραμματιστές να φτιάξουν όχι ένα shoot'em up, αλλά ένα playable demo με τις δυνατότητες του μηχανήματος.

Ξεκινάτε επιλέγοντας την δυσκολία του παιχνιδιού και δίνοντας το κατάλληλο password μπορείτε να ξεκινήσετε από το επίπεδο στο οποίο είχατε φτάσει τελευ-

HOUSE	KONAMI
FORMAT	NES
TEST	NES

ΤΟΥ **N. ΝΤΟΠΡΑΚΗ**



ταία φορά.

Το ένα επίπεδο διαδέχεται με μεγάλη ευκολία το άλλο και κανένα δεν έχει τα ίδια sprites με τα προηγούμενα. Τα levels ποικίλουν υπερβολικά σε μέγεθος ανάλογα με την δυσκολία τους, όπως την έκριναν οι προγραμματιστές. Υπάρχουν δηλαδή πίστες όπου θα αντιμετωπίσετε δεκάδες αντιπάλους και άλλες με έναν μόνο αντίπαλο.

Το σκάφος σας είναι ένα μικρό διαστημόπλοιο που διαθέτει αρκετό animation όταν στρίβει και κινείται από αριστερά προς τα δεξιά. Είναι οπλισμένο από την αρχή με ένα laser που καλύπτει όλη την οθόνη και μερικές βόμβες που πέφτουν προς τα κάτω. Ο χώρος δράσης είναι μεγαλύτερος από την οθόνη του Lynx και έτσι μπορείτε να σκρολλάρετε προς τα πάνω και κάτω όπου μπορείτε να βρείτε και σημεία που δεν σας φτάνουν οι εχθρικές βολές.

Μπορείτε ακόμα να έχετε στην διάθεσή σας κάποιες ασπίδες που είναι προσωρινές αλλά σας κάνουν απόλυτα άτρωτο ή μερικά συνοδευτικά όπλα που σας δίνουν οι εξωγήινοι που ελευθερώνετε. Διότι υπάρχουν αρκετοί που θέλουν να βοηθήσουν έναν γενναίο νέο σαν εσάς με την κρυφή ελπίδα να επιζήσετε. Και πρέπει να επιζήσετε για να εκδικηθείτε τον Zendacon σε μια προσωπική μονομαχία. Οι αντίπαλοί σας έχουν ποικιλία ενώ σε πολλά σημεία πρέπει να προσέχετε τα κομμάτια από διαστημικά σκουπίδια που μπορούν να σας καταστρέψουν στην παραμικρή επαφή.

Το πρόγραμμα είναι αργό για shoot'em

up. Τα επίπεδα scrolling κινούνται αρκετά καλά στο βάθος αλλά το σκάφος σας σε μερικά επίπεδα σέρνεται.

Τα χρώματα είναι πάρα πολλά και τα πάμπολλα σημάδια αφήνουν την παλέτα να ξεδιπλωθεί. Το μέγεθος των sprites είναι συχνά εντυπωσιακό και φτάνουν να γεμίζουν μέχρι και το 1/4 της οθόνης ενώ ταυτόχρονα κινούνται και άλλα στην οθόνη. Οι εκρήξεις γίνονται εντυπωσιακά εφφέ φανερά με την δυνατότητα του scaling που δίνει ο blitter.

ΓΕΝΙΚΑ

Ενα καταπληκτικό πρόγραμμα που σας επιτρέπει να ζήσετε πολύ και να ξεκινήσετε από όπου θέλετε. Ενα επικό πρόγραμμα που μπορεί να μην έχει κάποια εντυπωσιακή εισαγωγή αλλά προσπαθεί να εκμεταλλευτεί κάθε σημείο gameplay.

Είναι αργό για να συγκριθεί με οποιοδήποτε shoot'em up αλλά περιέχει πολύ περισσότερη ποικιλία απ'όσο 10 παιχνίδια του είδους μαζί.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ...

Προσπαθήστε να βρείτε κάτι αντίστοιχο σε οποιοδήποτε μηχάνημα. Όσο κι αν ψάξετε -ακόμα και στα ηλεκτρονικά- δεν θα βρείτε αυτή την ποικιλία.



87%

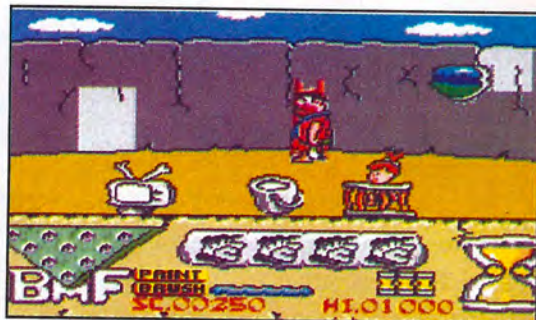
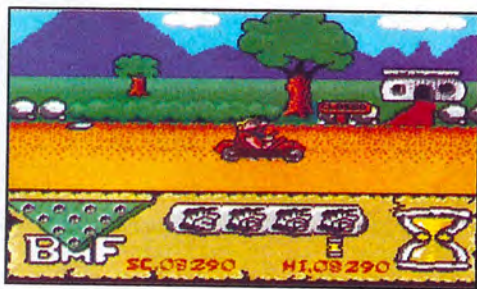
ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Λίγο στοιχείο περιπέτειας σε shoot'em up και... η μαγεία έγινε.

ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	84
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	83
ΓΕΝΙΚΑ	85

THE FLINTSTONES

Τα κόμικς αργά ή γρήγορα γίνονται ένα-δύο πετυχημένα παιχνιδάκια στους υπολογιστές αλλά και στις κονσόλλες. Αυτό είναι το παιχνίδι που είχαμε δει πριν από αρκετά χρόνια σε κάποιον 8-bit υπολογιστή. Είναι το τέλος της εβδομάδας και ο Fred θέλει να βγει με τους φίλους του για να ξεσκάσει παίζοντας μπόουλινγκ. Όμως η Wilma του υπενθυμίζει την υπόσχεσή του να βάλει το σαλόνι πρωτού έρθει η πεθερά του. Αλλιώς δεν έχει μπόουλινγκ!



HOUSE	GRANDSLAM
FORMAT	MASTER SYSTEM
TEST	MASTER SYSTEM

ΤΟΥ Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ

Ο Fred υποκύπτει αλλά ξεχνάει ότι πρέπει να προσέχει το μωρό Pebbles ταυτόχρονα. Το παιχνίδι είναι απλούστατο και συνίστατε στο sprite του Fred που κινείται σε μία μόνο οθόνη και προσπαθεί με ένα ιπτάμενο έντομο σαν βούρτσα να βάλει τον τοίχο που βλέπετε. Η μογιά είναι σε ένα μεγάλο καζάνι απ'όπου πρέπει να βουτάτε. Εντωμεταξύ το μωρό βγαίνει από την κούνια και αρχίζει να βάλει τον τοίχο. Πω, πω υπομονή ο Fred... εγώ θα το είχα πνίξει στο πρώτο βήμα! Γιατί ο χρόνος τρέχει, το μπόουλινγκ έχει αρχίσει και η μάνα του κάπου θα παίζει χαρτιά.

Ευτυχώς τα γραφικά είναι υπέροχα, όμοια με τα κινούμενα σχέδια και ο ήχος υπερβολικά καλός. Όμως το gameplay δεν λέει σχεδόν τίποτα, είναι εκνευριστικό και επαναλαμβανόμενο. Αν πω ότι είναι και άδικο για τον παίκτη ή πολύ παιδικό

θα με πούνε κακό! Αν τελικά καταφέρετε να περάσετε το πρώτο επίπεδο και βάλσετε μέσα στον ελάχιστο χρόνο που σας δίνει η κατασκευάστρια θα βρεθείτε μέσα στο πρωτόγονο αυτοκίνητό σας που πρέπει να το οδηγήσετε μέχρι την αίθουσα του bowling. Χα, μοιάζει πολύ ευκολότερο από το πρώτο μέρος και είναι. Όμως δεν είναι δυστυχώς και λιγότερο βαρετό. Κινείστε από αριστερά προς τα δεξιά και μαζί σας στο πετροαυτοκίνητο έχει την ατυχία να βρίσκεται και ο φίλος σας. Αυτό που πρέπει να κάνετε είναι να αποφεύγετε τα εμπόδια που εμφανίζονται στον δρόμο σας ώστε να μην χρειάζεται να αλλάζετε συνέχεια λάστιχο και να χάνετε τόση ώρα. Το πρωτόγονο αυτοκι-

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ...

Προπάντων να μην δείτε την συναρπαστική και καταπληκτική σειρά κινουμένων σχεδίων. Θα ήταν μια τραυματική εμπειρία για όποιον χαραμίσει τα λεφτά του στο cartridge!

νητό σας είναι εξοπλισμένο με την δυνατότητα να πηδάει πάνω από τα βράχια με το πάτημα του δευτερου πλήκτρου!

Θα σας πάρει κάποιον χρόνο να συνηθίσετε την απόσταση και να συγχρονίζεστε.

Θέλετε να μάθετε τί θα συμβεί αν έχετε αργήσει πολύ; Θα βρείτε το μαγαζί κλειστό, τα σκυλιά δεμένα, τον ουρανό θολό και τ'άστρα ματωμένα... δηλαδή αρχίζετε το βαρετό επίπεδο από την αρχή.

Ας πούμε όμως ότι φτάσατε στην ώρα σας. Αυτό που θα διαπιστώσετε στις οθόνες του μπόουλινγκ είναι ότι λείπουν τα χρώματα. Μερικές χορευτικές κινήσεις που κάνει ο Fred δεν τον βοηθάνε αν δεν βάλετε την σωστή ταχύτητα και κατεύθυνση και ίσως εδώ να είναι το μόνο ανεκτό επίπεδο αλλά ο χειρισμός του είναι χειρότερος από των άλλων δύο!

ΓΕΝΙΚΑ

Πολύ μπέρδεμα και ελάχιστη ουσία. Αν και τα γραφικά είναι όμορφα και οι χαρακτήρες χαριτωμένοι όσο στο κινούμενο σχέδιο, όλα τα άλλα είναι κάτω από το μέτρο. Ο χειρισμός διαφέρει από επίπεδο σε επίπεδο και αυτό αρκεί για να δυσκολέψει τον οποιονδήποτε. Άλλες φορές εμφανίζεται εύκολο και άλλες άδικο ενώ σε γενικές γραμμές είναι πολύ βαρετό.



30%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ	
Θα αρέσει στα μωρά αλλά δεν θα μπορέσουν να το παίξουν.	
ΓΡΑΦΙΚΑ	65
ΗΧΟΣ	50
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	30
ΓΕΝΙΚΑ	45



ROLE PLAYING GAMES

ΤΟΥ **M. ΝΤΑΜΟΥΛΑΚΗ**

Welcome To Your Nightmare, για μια ακόμα φορά φίλοι μου DMs και PCs. Ελπίζω να είσαστε όλοι σας καλά κι αυτό το μήνα και πάνω απ'όλα ελπίζω να είστε ξεκούραστοι γιατί σήμερα θα επεκταθούμε λίγο περισσότερο στο πώς θα μπορέσετε να ολοκληρώσετε τον χαρακτήρα σας ώστε να έχετε πλέον μια ολοκληρωμένη άποψη του πως δημιουργείται ένας χαρακτήρας.

— εκινώντας λοιπόν, να θυμίσουμε ότι την τελευταία φορά είχαμε ολοκληρώσει και το — τί είναι τα Saving Throws. Θα ήθελα λοιπόν μετά απ'αυτό να αναφερθώ αναλυτικά στα Wearon και στα Non-Wearon Proficiencies. Το σημείο αυτό θα το πάρω από την αρχή, γιατί θα του δώσω μεγάλη σημασία μιας και το θεωρώ πολύ σημαντικό. Όταν λοιπόν δημιουργείτε κάποιον χαρακτήρα, μπορείτε να του δώσετε κάποιες έξτρα ικανότητες στις οποίες μπορεί να είναι καλός. Αυτές οι ικανότητες χωρίζονται σε Wearon και Non Wearon Proficiencies. Για παράδειγμα αν υποθέσουμε ότι μόλις έχετε φτιάξει έναν χαρακτήρα Fighter και θέλετε να του δώσετε κάποια WP-NWP, που μπορεί να πάρει (στην συγκεκριμένη περίπτωση ένας Fighter 1 Level μπορεί να πάρει 4 WP και 3 NWP), θα πρέπει λοιπόν να δείτε ποιά είναι διαθέσιμα και να διαλέξετε. Πχ. μερικά WP/NWP είναι:

Astrology (η ικανότητα του να διαβάζεις τα άστρα), Running (να μπορείς μερικές φορές να τρέχεις γρηγορότερα από τους άλλους), Carpentry (η ικανότητα της ξυλοκοπτικής!). Όλα αυτά όμως σας κόβουν κάποια Slots για να τα πάρετε, (δηλαδή φανταστείτε ότι έχετε ένα κουτί με 4 θέσεις και θέλετε να πάρετε το Mining, το οποίο για να το μάθετε χρειάζεται να καταναλώσετε 2 Slots από αυτά που διαθέτετε για να το πάρετε. Αυτό θα έχει σαν αποτέλεσμα να μείνετε με 2 Slot, αφού 4-2=2 ακόμα και στον κόσμο των RPGs!

Προσέχετε λοιπόν στην αρχή να διαλέξετε σοφά τα WP/NWP που θέλετε γιατί τα Slots που

έχετε είναι μετρημένα στα δάχτυλα. Από εκεί και πέρα θα παίρνετε κάποια άδεια Slots κάθε 3 levels (για NWP ξεκινώντας από το 1) και κάθε 3 Levels αντίστοιχα για τα WP (ξεκινώντας από το 2).

MONEY

Χε, χε, "νηστικό αρκούδι δεν χορεύει", λέει μια παροιμία. Έτσι και ο χαρακτήρας σας δεν θα μπορούσε να ζήσει χωρίς να έχει κάποια λεφτά επάνω του, είτε για τροφή, είτε για ρουχισμό, είτε για όπλα ή πανοπλίες είτε για οτιδήποτε... κάθε χαρακτήρας λοιπόν ξεκινάει με διαφορετικό αριθμό χρημάτων που κανονίζεται αναλόγως με το τι είστε. Έχουμε λοιπόν τις εξής αναλογίες:

Fighter:	5d4	x 10 gp.
Wizard:	1d4+(1)	x 10 gp.
Thief:	2d6	x 10 gp.
Priest:	3d6	x 10 gp.

Φυσικά να μην ξεχάσω ότι τα λεφτά χωρίζονται σε:

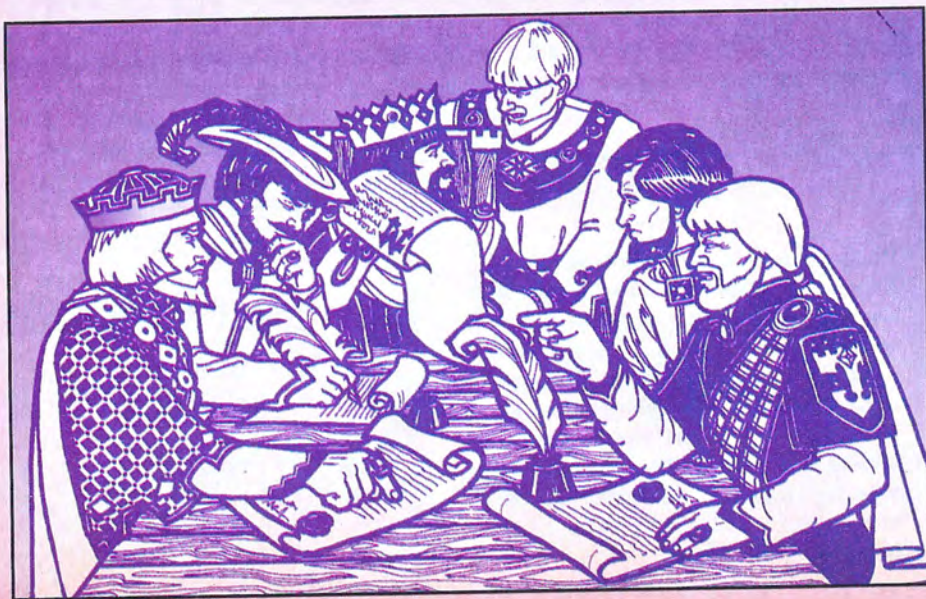
Coper	Piece (cp) (100cp => 1gp)
Silver	Piece (sp) (10sp => 1gp)
Electrum	Piece (ep) (2ep => 1gp)
Gold	Piece (gp)
Platinum	Piece (pp) (1pp => 5gp)

ARMOUR & WEAPONS

Αν μέχρι εδώ όλα είναι μια χαρά, θα πρέπει να αποφασίσετε και για τον οπλισμό και τα αντικείμενα που θα έχει ο χαρακτήρας σας. Στο σημείο αυτό δεν θα αναφερθώ πολύ, γιατί κάθε χαρακτήρας θέλει τον δικό του απαραίτητο εξοπλισμό και αντικείμενα, που είναι στην κρίση του κάθε χαρακτήρα που έχετε διαλέξει (πχ. ένας μάγος δεν χρειάζεται πανοπλίες και όπλα, ένα απλό dagger και μια ρόμπα είναι αρκετά γι'αυτόν, ενώ χρειάζεται απαραίτητα πολλά Material Components τα οποία είναι αναγκαία για να κάνει κάποια Spell. Αντίθετα ένας Fighter χρειάζεται τον ανάλογο βαρύ οπλισμό (πανοπλίες, σπαθιά, ασπίδες για να μπορεί να εκφραστεί(!) καλύτερα μιας και σαν fighter στηρίζεται αποκλειστικά στην δύναμή του και μόνο).

INITIATIVE

Πριν ξεκινήσει μια μάχη (και σε κάθε γύρο μιας μάχης), ο DM ρίχνει ένα 10άρι ζάρι το οποίο κρίνει το ποιά από τις ομάδες θα παίξει πρώτη (πχ. η ομάδα των PCs ή η ομάδα των Monsters (των κακών με λίγα λόγια). Αυτός που θα φέρει το μικρότερο Roll στο ζάρι είναι και αυτός που θα παίξει πρώτος στον γύρο (πχ αν ομάδα των PCs φέρνει 6, ενώ η ομάδα των Monsters φέρνει 9, τότε οι PCs είναι αυτοί που παίζουν πρώτοι). Υπάρχουν



όμως μερικές περιπτώσεις που τα πράγματα μπερδεύονται λίγο στο σημείο αυτό. Για παράδειγμα, αν οι PCs φέρουν 5 ενώ τα Monsters 4 στο initiative roll τότε λογικά τα Monsters παίζουν πρώτα, αν όμως υπάρχει ένας μάγος στην ομάδα των PCs ο οποίος θέλει να κάνει Magic Missile (spell 1st level) τότε ο μάγος παίζει πρώτος, γιατί το συγκεκριμένο Spell θέλει 1 Segment για να γίνει (Segment είναι ο χρόνος που απαιτείται για να γίνει ένα Spell) σημαίνει ότι παίζει πιο γρήγορα από όλους με αποτέλεσμα το Initiative γι'αυτόν να είναι (1).

Κάπου εδώ τελειώσαν πάνω-κάτω οι οδηγίες για το πώς θα μπορούσατε να δημιουργήσετε έναν χαρακτήρα. Από το σημείο αυτό και μετά θα μω εντελώς μέσα στο πετσί της περιπέτειας για να σας βοηθήσω ακόμα περισσότερο να εξοικειωθείτε με το Table RPG.

ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ...

Αφού λοιπόν έχετε υπόψη σας όλα τα βασικά που χρειάζονται για να δημιουργήσει κανείς κάποιον χαρακτήρα, θα περάσουμε λίγο σε κάποια παραδείγματα για να μπειτε περισσότερο στο πνεύμα του παιχνιδιού (γιατί όπως έχω ξαναπεί το να μπεις στο πετσί του χαρακτήρα σου είναι ότι πιο σημαντικό για να μπορεί κανείς να παίξει σωστά). Το παρακάτω παράδειγμα τα λέει όλα:

DM: Βρίσκεστε σ'ένα δωμάτιο στο οποίο κυριαρχούν οι αποχρώσεις του μαύρου και του μωβ, μπορείτε να διακρίνετε ένα σβηστό κατεστραμμένο τζάκι, δύο καρτέλες και ένα τεράστιο τραπέζι, το οποίο, απ'ότι βλέπετε, ο χρόνος το έχει πειράξει πάρα πολύ.

Ranger: Ερευνώ αν υπάρχει τίποτα στο πάτωμα του δωματίου, κάτι σαν ίχνη,

πατημασιές ή έστω κάποιο πέρασμα που να οδηγεί κάπου αλλού.

DM: Βλέπεις ότι αν και το δωμάτιο είναι παλιό και απάτητο για πολύ καιρό, μερικά ίχνη που μοιάζουν με πατημασιές βρίσκονται σε ΟΛΟΚΛΗΡΟ το δωμάτιο. Όσο για καταπακτές κοιτάζοντας λίγο καλύτερα βλέπεις κάτι που μοιάζει με μοχλό στην αριστερή γωνία του δωματίου.

Wizard: Begin Cast "Shield" επάνω μου (Σημ. Shield είναι ένα Spell Μάγου το οποίο τον προστατεύει από κάποια Spell μικρού Level π.χ Magic Missile).

Paladin: Τραβιέμαι μπροστά και ξεθικάρωνω το Long Sword μου κοιτώντας προς όλες της μεριές, μήπως και δω κάτι που να κινείται ή κάποιον να έρχεται από το πουθενά.

Thief: Κάθομαι στην δεξιά γωνία άκρη-άκρη και βιάζω το ShortSword μου περιμένοντας να δω τι θα γίνει.

DM: Ενώ η αγωνία σας κορυφώνεται και είστε πανέτοιμοι για όλα, ακούτε ένα ανατριχιαστικό τρίξιμο και ΜΙΑ ΓΑΤΑ(!) πετάγεται από την αριστερή μισοσκότινη αριστερή γωνία, χα, χα, χα (γέλιο DM)! Όλα όπως βλέπετε δεν ήταν τίποτα άλλο από μια μικρή γατούλα η οποία ξανακρύβεται στην δεξιά μεριά της σκηνής τώρα.

Wizard: Ουφ, μας τρόμαξες για μια ακόμη φορά.

Paladin: Ο Tyr μου, μια γάτα ήταν μόνο;

Thief: "Χα, χα, το ήξερα από την αρχή γι'αυτό δεν έκανα και τίποτα", λέει ο μικροσκοπικός και αδύνατος κλέφτης με υπερηφάνεια.

DM: Ναι πράγματι τελικά δεν ήταν τίποτα,



ΑΛΛΑ βαρέστε μια "έκπληξη" γιατί η καταπακτή ανοίγει και από μέσα βγαίνουν 3 τεράστιοι άντρες με πανοπλίες!

DM: Σας αφινδιάζουν και... Παίζουν πρώτοι: Ο ένας τρέχει καταπάνω στον Paladin, ενώ οι άλλοι 2 πηγαίνουν επάνω στο μάγο, ο οποίος προσπαθεί να τραβηχτεί λίγο πιο πίσω.

(Attack Roll)...

DM: Ο Fighter κατεβάζει το φωτεινό σπαθί του επάνω στην αστραφτερή πανοπλία του Paladin, αλλά αυτός καταφέρνει με μια καταπληκτική μονούβρα να αποφύγει το χτύπημα.

DM: Συγχρόνως οι άλλοι 2 προσπαθούν να χτυπήσουν τον μάγο ο οποίος...

Wizard: Επ, φιλε μου DM παίζω γρηγορότερα από τους καταραμένους σου Fighters. Κάνω levitate το οποίο έχω Special Bonus Ability και ανιψώνομαι στον αέρα!

DM: (Φτού, την γλύτωσε ο μάγος συλλογίζεται...) Ο μάγος σας καταφέρνει αστραπιαία και αποφεύγει τους δύο Fighter μονομιάς αφού ανιψώνεται γρήγορα-γρήγορα στον αέρα..

DM: Λοιπόν σας ακούω τι κάνετε ?

Paladin: Ετσι όπως είμαι με το Long Sword μου γυρνάω και χτυπάω τον Fighter...

DM: Ο Paladin κατεβάζει το σπαθί του με δύνα-

μη επάνω στον Fighter λέγοντάς του: "Καταραμένο πλάσμα, στο όνομα του Tyr, άσε αυτόν τον ήσυχο κόσμο και πήγαινε εκεί που ανήκεις, στον κόσμο του κακού" και λέγοντας αυτά χτυπάει θανατηφόρα τον Fighter κόβοντάς του (Attack Roll) 12 HP.

Wizard: Κάνω Lightning Ball έτσι όπως είναι στην σειρά και οι τρεις.

DM: Ο μάγος σας κοιτάει τους 3 Fighters ενώ συγχρόνως η ατμόσφαιρα αρχίζει να ηλεκτρίζεται από τα χέρια του μάγου τα οποία έχουν γίνει μπλε από τον παράξενο ηλεκτρισμό που κυριαρχεί μέσα στο δωμάτιο και μετά από μερικά δευτερόλεπτα ένας δυνατός ηλεκτρισμός χτυπάει τους 3 Fighters κόβοντας στον καθένα από (Attack Roll) 20 HP. Μετά από αυτό το δυνατό χτύπημα και οι 3 αντιπάλοι σας πέφτουν στο πάτωμα νεκροί ενώ από τα κορμιά τους βγαίνει ακόμα καπνός από το δυνατό Spell του μάγου σας.

Αυτό ήταν ένα απλό παράδειγμα για το πώς περίπου ξετυλίσεται το σενάριο ενός παιχνιδιού από τους παίχτες και τον DM. Από τον άλλο μήνα θα περάσουμε σε ένα συγκεκριμένο κεφάλαιο, θα μιλήσουμε για τον κάθε χαρακτήρα ΑΝΑΛΥΤΙΚΑ.

Ως τότε: See Ya...

Jericho, The Paladin Of Truth And Justice!

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ



Για το καλοκαίρι αυτό (που εξακολουθεί να προβλέπεται αρκετά καυτό), το **USER** έχει για σας όχι σωσίβια, αλλά δύο (ναί, ναί **ΔΥΟ**) **PC 286**. Εσείς, για να τα κερδίσετε, δεν έχετε παρά να λάβετε μέρος στο διαγωνισμό, συμπληρώνοντας απλά όπως πάντα, το κουπόνι. **ΠΡΟΣΟΧΗ ΟΜΩΣ!** Ο διαγωνισμός αυτός διεξάγεται σε δύο συνέχειες! Δηλαδή, για να συμμετέχετε πρέπει να συμπληρώσετε το κουπόνι **A** που βρίσκεται στο τεύχος 26 (Ιούνιος) σελίδα 95, καθώς επίσης και το κουπόνι **B** που βλέπετε στη διπλανή σελίδα. Κατόπιν πρέπει να τα ταχυδρομήσετε **ΚΑΙ ΤΑ ΔΥΟ ΜΑΖΙ** στο περιοδικό (Περιοδικό **USER**, Σπάρτης 75, 12461 Χαιδάρι, "Για το διαγωνισμό **SUMMER '92**"). Νικητής είναι όποιος απαντήσει σωστά και στις έξι ερωτήσεις (από τρεις σε κάθε κουπόνι). Φυσικά αν υπάρχουν περισσότεροι από δύο νικητές, θα γίνει κλήρωση. Ίσως σας φαίνεται λιγάκι δύσκολο αλλά τα δώρα είναι μεγάλα, έτσι δεν είναι; Όσο για τα δώρα μας, είναι προσφορά της γνωστής σε όλους **EASYTECH** (Μαυρομιχάλη 188, Λ.Αλεξάνδρας, τηλ. 6438784) που έχει όλους τους υπολογιστές που θέλετε ή ονειρεύεστε και τους συνοδεύει πάντα με εγγύηση και υπεύθυνο **service**. Και μην ξεχάσετε την διεύθυνση του καταστήματος, γιατί η μεγάλη κλήρωση θα γίνει εκεί το Σάββατο 12 Σεπτεμβρίου 1992 και ώρα 11:30. Από το **USER** και την **EASYTECH** καλή επιτυχία και καλές διακοπές!

Οσο για τα δώρα μας, είναι προσφορά της γνωστής σε όλους **EASYTECH** (Μαυρομιχάλη 188, Λ.Αλεξάνδρας, τηλ. 6438784) που έχει όλους τους υπολογιστές που θέλετε ή ονειρεύεστε και τους συνοδεύει πάντα με εγγύηση και υπεύθυνο **service**. Και μην ξεχάσετε την διεύθυνση του καταστήματος, γιατί η μεγάλη κλήρωση θα γίνει εκεί το Σάββατο 12 Σεπτεμβρίου 1992 και ώρα 11:30. Από το **USER** και την **EASYTECH** καλή επιτυχία και καλές διακοπές!

SUMMER '92

Aς ρίξουμε μια πιο προσεκτική ματιά στις super προσφορές του USER! Οι δύο υπερτυχεροί λοιπόν που θα βγούν από την κλήρωση, κερδίζουν ο καθένας από ένα PC 286 μάρκας GSK στα 16 MHz, με μονόχρωμη οθόνη VGA και ένα drive 5.25 ιντσών χωρητικότητας 1.2 MB, αξίας 150.000 δραχ!! Υπάρχει έστω και ένας λόγος να μην είστε εσείς ο κερδισμένος;



ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ SUMMER '92

ΚΟΥΠΟΝΙ Β

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ _____

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ _____ ΠΟΛΗ _____ Τ.Κ. _____

ΤΗΛΕΦΩΝΟ _____ ΗΛΙΚΙΑ _____

1) Πόσα πλήκτρα έχει το πληκτρολόγιο του GSK;

2) Τι σημαίνουν τα αρχικά CD-ROM;

3) Ποιά η διαφορά του 386 με του 386SX;

ΠΡΟΣΟΧΗ: ΤΟ ΚΟΥΠΟΝΙ ΑΥΤΟ ΝΑ ΣΤΑΛΕΙ ΣΤΟ USER ΜΑΖΙ ΜΕ ΤΟ ΚΟΥΠΟΝΙ Α ΠΟΥ ΥΠΑΡΧΕΙ ΣΤΟ ΤΕΥΧΟΣ 26!

Mail Order

PC GAMES

PIRATES 5.25	5400
FALCON 3.0 5.25.....	12000
HYPERSPEED 5.25.....	12000
“ 3.5	12000
MIDWINTER II 5.25	12000
“ 3.5.....	12000
MICR.SOCCER 5.25.....	3500
“ 3.5	3500
INTERN.SOCCER 5.25	3500
“ 3.5.....	3500
RICK DANGEROUS II 5.25	3500
“ 3.5.....	3500
RED STORM RISING 5.25	4300
“ 3.5.....	4300
TEST DRIVE II DUAL	6200
SAMURAI 5.25.....	5400
TOP LEQUE 5.25	8200
FULL BLAST 5.25	5400
“ 3.5	5400
AIR SEA SUPREMACY 5.25	8200

PC GAMES

F-19 5.25"	9.900
INDIANA JONES 5.25".....	5.900
LOOM 5.25".....	9.900
GUNSHIP 2000 5.25", 3.5"	9.900
RAILROAD TYGON 5.25"	9.200
F-15 II 5.25"	9.200

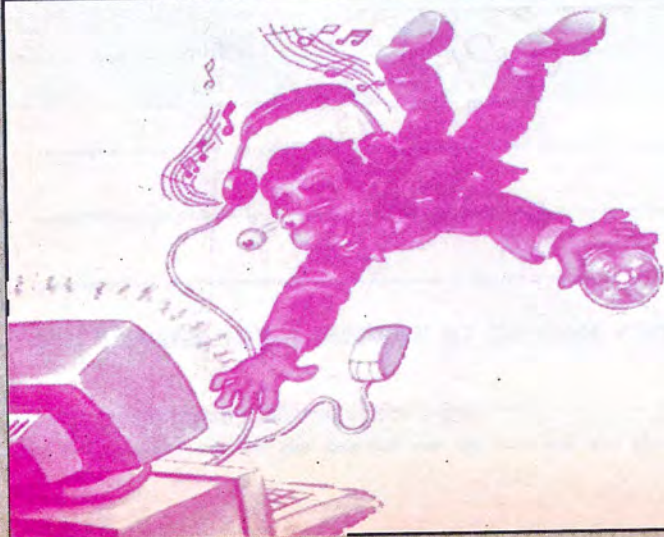
AMSTRAD DISK

TWIN WORLD	3.000
STAR CONTROL	3.400
AIR COMBAT ACES	5.900
GUNBOAT	3.400
CHALLENGERS	5.400
ULTIMATE COLLECTION	5.400

AMIGA GAMES

OTUS 2.....	4300
STAR CONTROL	4000
KNIGHTS OF SKY	7200
LEANDER	5400
UTOPIA	5900
PEGASUS	4300
SILENT SERVICE II.....	7200
MIDWINTER II	7200
F15 II	6300
GRAND PRIX	7200
SPECIAL FORCES	7200
BARBARIAN II.....	5400
OH NO MORE LEMMINGS	4300
TOP LEAQUE	7200
NIGHT SHIFT.....	4900
MERCHANT COLONY	5900
AIR SEA SUPREMACY	7300
AIR COMBAT ACES	7300

**ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ
ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΣΤΗΝ ΣΕΛΙΔΑ 130**



ΤΩΡΑ ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ CDTV !

LEMMINGS	9.500
WOMEN IN MOTION	9.500
ANIMALS IN MOTION	9.500
PHYCHO KILLER.....	9.500
TOWN WITH NO NAMES.....	9.500

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ ΜΕΓΑ DRIVE

ISHIDO.....	12.900
HARDBALL!	12.900
ONSLAUGHT	12.900
GRANADA	14.900
GAIARES.....	14.900
STAR CONTROL	14.900
TURRICAN	14.900



GAMES ΜΕ ΕΛΛΗΝΙΚΕΣ ΟΔΗΓΙΕΣ

CRYSTALS OF ARBOREA

PC 5.25"	3.000
PC 3.5"	3.000
AMIGA.....	3.000
ST	3.000

F14 TOMCAT

PC 5.25"	5.500
PC 3.5"	5.500

HUNTER

AMIGA.....	4.500
ST	4.500

BEAST BUSTERS

AMIGA.....	3.000
ST	3.000

DEUTEROS

AMIGA.....	4.500
ST	4.500

METAL MUTANT

PC 5.25"	3.000
PC 3.5"	3.000
AMIGA.....	3.000
ST	3.000

TOM & THE GHOST

PC 5.25"	3.000
PC 3.5"	3.000
AMIGA.....	3.000
ST	3.000

TWIN WORLD

AMIGA.....	3.000
ST	3.000
AMS/D	3.000

R-TYPE II

AMIGA.....	3.000
ST	3.000

IRON LORD

PC 5.25"	4.000
PC 3.5"	4.000
AMIGA.....	3.000
ST	3.000

LOTTO CHAMPION

PC 5.25"	18.500
PC 3.25"	18.500



BUDGET

PC 5.25"

STRYX
MENACE
BALLISTIX
MINDBENDER
BAAL
BLOOD MONEY
NEVER MIND
RESOLUTION 101
THUNDERSTRIKE

PC 3.5"

NEVER MIND
RESOLUTION 101
THUNDERSTRIKE
MINDBENDER
MENACE
BAAL
STRYX

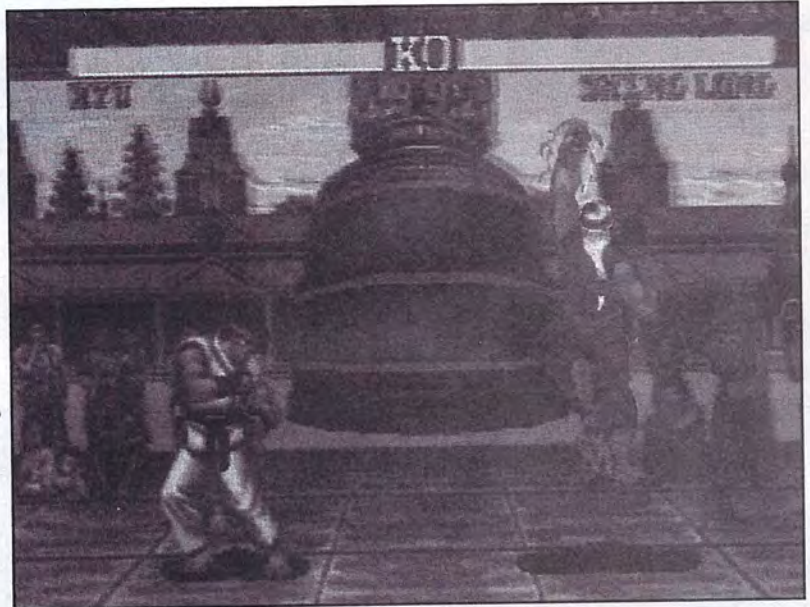
AMIGA

NITRO

MONO
ME 3.000!

STREET FIGHTER 2

C H A M P I O N E D I T I O N



ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ...

Φυσικά να δείτε όλα τα έργα που περιέχουν σαν συστατικό του τίτλου τους την λέξη StreetFighter και να παίξετε το ομώνυμο παιχνίδι στο σαλόνι με κάποιον φίλο σας.

Εδώ το παρουσιάζουμε σαν το πιο πετυχημένο παιχνίδι beat'em up του 1991, που εξαιτίας σωρείας τηλεφωνημάτων -σύμφωνα με δηλώσεις της ίδιας της Capcom- ξανασχεδιάστηκε να προσφέρει νέες δυνατότητες και συγκινήσεις! Εκ πρώτης όψεως είναι σχεδόν ίδιο με το Street Fighter 2 που παίζατε



τόσο καιρό στα ηλεκτρονικά και το διασκεδάζατε κυρίως στο διπλό. Το διαφορετικό της υπόθεσης είναι ότι σας επιτρέπει να πάρετε στα χέρια σας τον ρόλο εκείνων των sprites που ήταν οι αισχροί απαίσιοι και μισητοί αντίπαλοι του πρώτου μέρους. Έτσι μπορείτε να μάθετε τις δύσκολες κινήσεις του Balrog που όπως θυμάστε είναι ο πυγμάχος και έχει σαν καλύτερό του χτύπημα την γρήγορη γροθιά (την οποία προτιμάει να χρησιμοποιεί όταν είσαστε ζαλισμένος). Ο Vegas ήταν πάντα ο πιο αινιγματικός χαρακτήρας καθώς έμοιαζε να αγνοεί τους νόμους της βαρύτητας και ο μόνος που δεν παλεύει με γυμνά χέρια καθώς φοράει τα νύχια της τίγρης, τα οποία χάνει όταν έχει δεχτεί πολλά χτυπήματα.

Ένα μειονέκτημα που διαπιστώσαμε παίζοντας μαζί του είναι ότι ενώ είναι υπερβολικά γρήγορος, είναι αδύναμος. Ο Sagat είναι ένας πραγματικός πρωταθλητής που έχει σαν καλύτερη τακτική του την πολύ καλή άμυνα και σαν επίθεση τις ακτίνες ενέργειας. Ο τελευταίος κακός, ο Bison είναι περισσό-



ΤΟΥ Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ



τερο καλλιτέχνης της κίνησης παρά ικανός να κερδίσει τους αντιπάλους του με τις εξαιρετικά περίεργες κινήσεις του.

Φυσικά το να μάθετε αυτά ειδικά τα χτυπήματα που έκαναν επίφοβα τα sprites που έλεγχε ο υπολογιστής είναι από μόνο του μια περιπέτεια. Ακόμα μια προσθήκη είναι ότι κάποια στιγμή θα αντιμετωπίσετε τον

ίδιο σας τον εαυτό, σε μια πρωτότυπη αντιμετώπιση. Όπως καταλαβαίνετε αυτό έχει γίνει για κάθε αντίπαλο, με αποτέλεσμα να βλέπετε τους σωσίες τους με διαφορετικά χρώματα! Είσαστε έτοιμοι λοιπόν να αντιμετωπίσετε έναν γαλάζιο

Blanka, μία κόκκινη Tsun Li, έναν γκρίζο Ryu; Κατά τ'άλλα δεν θα δείτε μεταβολή στα backgrounds και το animation των ηρώων. Όπως επίσης είναι πολύ δύσκολο να το ξεχωρίσετε από το πρώτο μηχανήμα, αν δεν προσέξετε την διακριτική "Champions Edition" επιγραφή και κάτω από την οθόνη τα τέσσερα αυτοκόλλητα με τους νέους χαρακτήρες που ελέγχετε.

Ο ήχος είναι ο ίδιος και δεν νομίζω να έχει γίνει κάποια διαφοροποίηση στην παλέτα για μερικά χρώματα ακόμα που χρησιμοποιήθηκαν. Το κύριο βάρος έχει δοθεί στην ενίσχυση του gameplay και είναι κάτι που τελικά όχι απλώς το πετυχαίνει αλλά θριαμβεύει!

Το παιχνίδι θα αφήσει σίγουρα ιστορία σαν το πλέον πετυχημένο beat'em up στην ιστορία των ηλεκτρονικών και αυτές τις μέρες μεταφέρεται στο Super NES της Nintendo σαν το πρώτο παιχνίδι που θα χρησιμοποιεί cartridge των 2 Mbytes!



ΓΕΝΙΚΑ

Είναι σαν το γνωστό Street Fighter 2 αλλά με την μορφή που θα έπρεπε να είχε όταν πρωτοπαρουσιάστηκε. Αν δεν κάνω λάθος είναι πρώτη φορά που γίνεται upgrade σε coin-op και γνωρίζει τέτοια επιτυχία. Η καλύτερή του στιγμή είναι όπως πάντα το διπλό ενώ δεν έχουν γίνει κάποιες τρομερές προσθήκες από άποψης hardware πέρα από μερικά chipraka για τους νέους χαρακτήρες.



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ	
Αιδίνη, δεν μπορείς να κρύβεσαι για πάντα πίσω από τα φουστάνια του Αρχιουντάκη!	
ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΗΧΟΣ	88
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	96
ΓΕΝΙΚΑ	94

ΤΑ 8 BIT ΠΟΤΕ
ΔΕΝ ΠΕΘΑΙΝΟΥΝ



ΜΕΤΑ ΑΠΟ ΠΟΛΛΕΣ ΕΠΙΚΛΗΣΕΙΣ...

ΤΟΥ **N. ΚΡΟΝΤΗΡΑ**

ΜΕΡΙΚΕΣ ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ

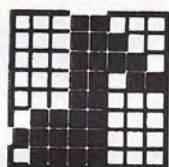
Ενας σταθερός αναγνώστης της στήλης, ο Ντένης Κοντόπουλος έχει αρκετές απορίες στις οποίες μόλις προλαβαίνουμε να αναφερθούμε: Για την πρότασή του να δείξουμε πώς φτιάχνεται το περιοδικό -και μάλιστα να βάλουμε και φωτογραφικό υλικό από αυτή τη διαδικασία- λέω απλώς ότι είναι θέμα του αρχισυντάκτη. Αυτό που μπορώ να πω εγώ είναι ότι τα δικά σας γράμματα αποτελούν μέρος αυτής της διαδικασίας.

Το να περιμένει να θρει Multiface για τον Amstrad στη Νάξο θα το θεωρούσα αδύνατο γι'αυτό θα του πρότεινα να ρίξει μια ματιά στα καταστήματα της Αθήνας και μάλιστα στα εξειδικευμένα που ακόμα υποστηρίζουν τον Amstrad και σε Hardware.

Ο μόνος λόγος που θα είχατε να φορτώσεις παιχνίδια από δεύτερο drive υποθέτω θα ήταν ότι σου έχει χαλάσει το A drive. Στον Amstrad το δεύτερο drive δεν είναι τόσο χρήσιμο όσο στους υπόλοιπους υπολογιστές καθώς η δισκέτα χρησιμοποιείται και από τις δύο πλευρές. Θα σου χρειαστεί μόνο αν σκοπεύεις να ασχοληθείς με αντιγραφές προγραμμάτων σε βιομηχανική ποσότητα!

Όσο για τις δισκέτες του Amstrad που λιγοστεύουν, αυτό είναι γεγονός αν και οι διάφορες φήμες έχουν σιωπήσει εδώ και αρκετό καιρό. Αν υπάρχει κάποιος λόγος που σταματούν ορισμένοι να τις παράγουν είναι ότι δεν καταναλώνονται όσο κάποτε.

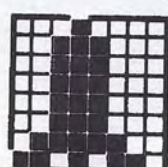
Η ίδια η Amstrad έχει κατά καιρούς σταματήσει να παραγγέλλει τις τεράστιες ποσότητες που ζητάγε παλιά. Και το ίδιο συμβαίνει με τις εταιρείες κατασκευής παιχνιδιών που αφήνουν τον 8-bit υπολογιστή μας και έτσι δεν χρειάζονται άλλες δισκέτες 3 ιντσών πιά!



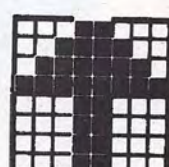
237
&HED
&X11101101



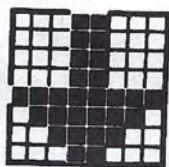
238
&HEE
&X11101110



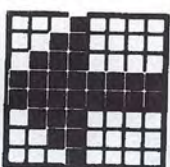
239
&HEF
&X11101111



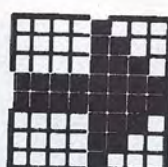
240
&HF4
&X11110000



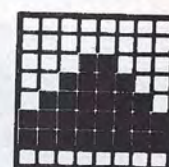
241
&HF1
&X11110001



242
&HF2
&X11110010



243
&HF3
&X11110011



244
&HF4
&X11110100

Τα γράμματα και τα τηλεφωνήματά σας με αναγκάζουν να δημοσιεύσω ένα προγραμματάκι που υποθέτω θα σας λύσει τα χέρια από πολλά προβλήματα και θα σας δημιουργήσει άλλα! Και αυτό γιατί οι φίλοι που το ζήτησαν θέλουν να το χρησιμοποιήσουν για να δημιουργήσουν τα δικά τους προγράμματα.

Σκοπός τους είναι να φτιάξουν κάτι σαν Windows(!), Art Studio και τα παρόμοια. Ο πλέον αισιόδοξος φιλοδοξεί να το χρησιμοποιήσει για να φτιάξει το πρώτο του παιχνίδι σε Basic! Ναι, είναι γραμμένο σε Locomotiv Basic και κάνει δύο πράγματα: πρώτον και σημαντικότερο είναι ότι κουνώνει έναν χαρακτήρα πάνω στην οθόνη χωρίς να καταστρέφει το background. Δεύτερο είναι ότι σας δίνει και μια τεχνική ελέγχου σύγκρουσης (αυτό που λέμε collision detection) για να σας διευκολύνει. Η κύρια εντολή στο πρόγραμμα είναι η MOVE. Καλή επιτυχία στις βελτιώσεις σας και να δούμε κι εμείς κανένα δείγμα της δουλειάς σας, όχι να μας ξεχνάτε μόλις σταματάμε να δίνουμε δώρα!

LISTING

```
10 A$=INKEY$:V=400:T=250:
  Y=190:X=232:MODE 1:GOSUB 80
20 TAG:IF INKEY(2)=0 THEN Y=Y-2:MOVE X,Y,,1:PRINT
  CHR$(240)+CHR$(241)::MOVE
  X,Y,,1:PRINT CHR$(240):CHR$(241)::
  ELSE IF
  INKEY(8)=0 THEN X=X-2:MOVE
  X,Y,,1:PRINT CHR$(240)+CHR$(241)::
  MOVE
  X,Y,,1:PRINT CHR$(240)+CHR$(241);
30 MOVE X,Y,,1:PRINT
```

```
CHR$(240)+CHR$(241)::MOVE
X,Y,,1:PRINT
CHR$(240)+CHR$(241);
```

```
40 IF INKEY(0)=0 THEN Y=Y+2:MOVE
X,Y,,1:PRINT
CHR$(240)+CHR$(241)::MOVE
X,Y,,1:PRINT
CHR$(240)+CHR$(241)::ELSE IF
INKEY(1)=0 THEN X=X+2:MOVE
X,Y,,1:PRINT
CHR$(240)+CHR$(241)::MOVE
X,Y,,1:PRINT CHR$(240)+
CHR$(241);
```

```
50 V=V-1:T=T:MOVE V,T,,1:PRINT
CHR$(245)::MOVE V,T,,1:PRINT
CHR$(245);
```

```
60 MOVE V,T,,1:PRINT
CHR$(245)::MOVE V,T,,1:PRINT
CHR$(245)
```

```
70 IF X+15>V AND X<V+7 AND Y<T+15
AND Y+11>T THEN FOR A=1 TO
12:MOVE
X,Y,,1:PRINT CHR$(238)::SOUND
5,1,2,9:MOVE V,T,,1:PRINT
CHR$(238)::NEXT
```

```
A:CLEAR INPUT:STOP ELSE 20
```

```
80 SYMBOL 240,0,0,1,2,6,5,4:SYMBOL
241,0,128,192,32,32,48,80,144:
RETURN
```

Μπορείτε να αντικαταστήσετε τους χαρακτήρες που δίνουμε με όποιον θέλετε εσείς -είναι τα νούμερα μέσα στις παρενθέσεις- κοιτάζοντας στο έβδομο κεφάλαιο του manual του Amstrad ώστε να μην χρησιμοποιήσετε τις εντολές Symbol στην γραμμή 80.

Να υπενθυμίσουμε επίσης ότι αντίθετα από όλες τις άλλες εντολές της Basic, η MOVE, όπως χρησιμοποιείται εδώ, κινεί τα sprites ανά pixel και όχι ανά χαρακτήρα!



ΤΟΥ **A. ΜΑΥΡΕΛΟΥ**

AUTO-CONFIG BOARDS

Οι κάτοχοι άλλων υπολογιστών όταν προσαρμόζουν κάρτες στο σύστημα τους είναι αναγκασμένοι να πειράζουν ορισμένα jumpers (διακοπτάκια) με τα οποία άλλοτε δηλώνουν την παρουσία της κάρτας και άλλοτε ρυθμίζουν τα χαρακτηριστικά της. Στην Amiga ευτυχώς δεν συμβαίνει κάτι τέτοιο.

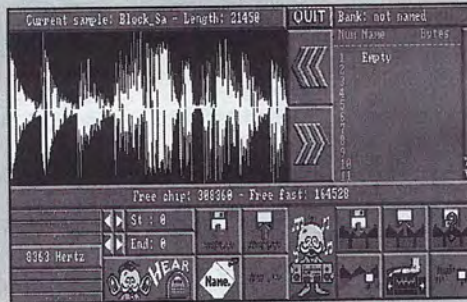
Οι κάρτες μνήμης δεν χρειάζεται να ρυθμιστούν σε ποιά διεύθυνση θα ξεκινάνε και στην ίδια θύρα μπορούν να συνδεθούν περισσότερα από ένα περιφερειακά ταυτόχρονα.

Για παράδειγμα την expansion slot στο αριστερό μέρος της A500 ανά πάσα στιγμή μπορεί να την μοιράζονται ένας σκληρός δίσκος, μια επέκταση μνήμης και ένα Action Replay.

Το μυστικό πίσω από τα αυτο-config boards είναι μια τεχνική που έχει αναπτύξει η Commodore που απλοποιεί την διαδικασία της σύνδεσης καρτών και εξωτερικών μονάδων επέκτασης. Με το που γίνεται reset η Amiga ανατρέχει σε όλες τις εισόδους-εξόδους της και ανιχνεύει τι υπάρχει εκεί. Αν για παράδειγμα έχετε εξωτερικό drive αυτό αναγνωρίζεται και δεσμεύεται χώρος στη μνήμη. Στη διεύθυνση μνήμης \$E80000 εμφανίζονται με τη σειρά όλα τα περιφερειακά και η Amiga μέσω της βιβλιοθήκης

Expansion.library κατανέμει μνήμη και ξέρει ανά πάσα στιγμή τι βρίσκεται ΠΟΥ. Φανταστείτε την Amiga σαν τον τύπο που βρίσκεται στην είσοδο ενός εργοστασίου καταγράφοντας και δίνοντας οδηγίες για το που να σταθμεύσουν όλα τα οχήματα που περνάνε την πύλη!

NEA AMOS



Η Amos είναι η πιο γνωστή γλώσσα προγραμματισμού στην Amiga. Πρωτοξεκίνησε στον Atari κάτω από το όνομα STOS και ήρθε στην Amiga αφού ξαναγράφηκε από την αρχή ώστε να αξιοποιήσει το νέο hardware. Εδώ και δύο χρόνια η Amos είναι αξεπέραστη όσον αφορά την προγραμματιστική δύναμη που προσφέρει στον χρήστη. Το ρεπερτόριό της ξεπερνάει τις 550 εντολές από τις οποίες οι 250 δεν υπάρχουν σε καμία άλλη γλώσσα.

Πολλοί κατηγορήσαν την Amos ότι για να γράψει κανείς ένα πρόγραμμα που να είναι άξιο να βγει στην αγορά θα πρέπει να κατέχει πολύ καλά τα μυστικά του προγραμματισμού. Σαν επακόλουθο, η Europress η εταιρεία που βρίσκεται πίσω από την Amos, ανέπτυξε ένα νέο περιβάλλον και μερικά utilities ιδανικά για τον αρχάριο. Η Easy Amos έγινε πραγματικότητα πριν δύο μήνες στο Βέλγιο και οι πρώτες εντυπώσεις ήταν αρκετά ευνοϊκές. Η οθόνη του interpreter έχει αλλάξει χρώμα και γραφικά ενώ νέες εντολές κάνουν την εμφάνισή τους στο panel.

Οι δυνατότητες που είχαμε στην ολοκληρωμένη Amos δεν βρίσκονται όλες εδώ, μην ξεχνάμε άλλωστε ότι πρωταρχικός στόχος του προγραμματιστή (Francois Lionet) ήταν να γράψει μια γλώσσα ειδικά για αρχάριους. Βέβαια δεν νομίζω να λείπει σε πολλούς νέους φίλους των υπολογιστών η δυνατότητα να γράφουν περισσότερα από ένα προγράμματα ταυτόχρονα ενώ θα καλωσορίσουν το νέο help interface και τον debugger που υπάρχει αναπάσα στιγμή στην οθόνη και πραγματικά τους βγάζει πολλές φορές από τη δύσκολη θέση όταν δεν μπορούν να ακολουθήσουν τη ροή του προγράμματος. Ο debugger αυτός ονομάζεται Tutor και παρόλο που από ότι λέει ο προγραμματι-

στής δεν είναι τίποτα ιδιαίτερο εμένα μου φάνηκε ολοκληρωμένος και σε μερικά σημεία θυμίζει τους επαγγελματικούς debuggers που συνοδεύουν τους assemblers. Θαυμασιό προξενούν τα συνοδευτικά προγράμματα που τα περισσότερα έχουν γραφτεί από τον ίδιο τον προγραμματιστή της Amos Basic. Πρέπει πάση θυσία να δείτε το πρόγραμμα disk utility που θυμίζει filemaster.

Την ταχύτητα του θα τη ζήτησαν πολλά προγράμματα του είδους και είναι πολύ εύκολο στη χρήση του. Στα utilities συγκαταλέγονται επίσης ένα πρόγραμμα δημιουργίας bobs από τα λίγα που υπάρχουν στην αγορά και ένας Sample Bank Maker που δείχνει την κυματομορφή κάθε δείγματος που φορτώνεται στην οθόνη!

Από το πακέτο δεν ήταν δυνατό να λείπουν τα παιχνίδια που για άλλη μια φορά δεν ήταν αυτό που περιμέναμε για demo των ικανοτήτων της γλώσσας. Στα public domain έχουμε δει πολύ καλύτερες προσπάθειες που σε καμία περίπτωση δε θυμίζουν Basic.

Το manual είναι επιβλητικό, ξαναγραμμένο από την αρχή και προσανατολισμένο στον αρχάριο χρήστη. Το προηγούμενο ήταν δύσκολο να διαβαστεί από κάποιον που δεν είχε σχέση με υπολογιστές, αλλά αυτό έχει γραφτεί από τον Mel Croucher που έχει μακρύ παρελθόν στη συγγραφή τέτοιων εγχειριδίων. Στις 424 σελίδες του, αναλύονται, εκτός των εντολών, βασικά προγραμματιστικά tips και γενικότερα κανόνες για το πώς γράφονται προγράμματα.

Για κάποιον που θέλει να ξεκινήσει τον προγραμματισμό η Easy Amos είναι ότι καλύτερο υπάρχει αυτή τη στιγμή. Η τιμή της (25 λίρες) είναι αστεία. Ούτε το manual δεν καλύπτει αν το καλοσκεφτεί κανείς!

ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΣΥΝΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΕΣ

Σε προηγούμενο τεύχος είπαμε λίγα πράγματα για τον Blitter, τον ένα από τους δύο συνεπεξεργαστές που ξελασπώνουν τον 68000 από τις δύσκολες δουλειές. Είναι βασικό να ξέρει κάθε Amiga User τι περιέχει το μηχανήμά του και τι το κάνει να ξεχωρίζει από τα άλλα.

Θα έχετε προσέξει πολλές φορές σε ορισμένα demo να εμφανίζονται χρωματιστές μπάρες σαν ουράνια τόξα και να κινούνται στην οθόνη με μεγάλες ταχύτητες. Επίσης στο soundtracker/protracker/MED η ένταση των samples σε κάθε κανάλι αντιπροσωπεύεται από τέσσερα VU meters που αλλάζουν χρώμα ανάλογα με το πόσο δυνατά παίζονται οι ήχοι. Σε ορισμένα παιχνίδια για να μη σπαταλιέται μνήμη, το background αποτελείται από τέτοιες μπάρες που αλλάζουν χρώμα από το πάνω μέρος της οθόνης μέχρι κάτω.

Οι δυνατότητες του δεν σταματούν εδώ. Το λειτουργικό σύστημα το χρησιμοποιεί όταν θέλει να εμφανίσει στην ίδια οθόνη δύο ή περισσότερες διαφορετικές αναλύσεις. Αν για παράδειγμα ζωγραφίζουμε στο Deluxe Paint σε ανάλυση 320x400 HAM μπορούμε οποιαδή-

ποτε στιγμή με το mouse να "πίσουμε" την menu bar και να την μετακινήσουμε στη μέση της οθόνης αποκαλύπτοντας το workbench που είναι σε ανάλυση 640x200 με 16 χρώματα. Σε άλλους υπολογιστές αυτό το πράγμα είναι αδιανόητο. Όλες αυτές οι εργασίες γίνονται από έναν ειδικό συνεπεξεργαστή που υπάρχει μέσα στο chip του Fat Agnus. Η ύπαρξη του είναι άγνωστη σε πολλούς προγραμματιστές μιας και χρησιμοποιείται περισσότερο σε demo και παιχνίδια και όχι τόσο πολύ σε εφαρμογές. Το ρεπερτόριο εντολών του είναι πολύ μικρό (μόλις τρεις) αλλά για κάποιον που ξέρει πως να τις αξιοποιήσει είναι πραγματικά ένα δυνατό εργαλείο. Ο copper σχεδιάστηκε για να μεταφράζει τα περιεχόμενα της μνήμης σε αναλογικά σήματα που προορίζονται για το monitor. Στην ουσία ο προγραμματιστής ελέγχει την ακτίνα σάρωσης της οθόνης. Λέει στον copper που να στείλει την ακτίνα και με τι χρώμα.

Καταλαβαίνετε έτσι ότι υπάρχει απόλυτος έλεγχος πάνω στον υπολογιστή. Εκτός των άλλων ο copper μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να δώσει εκείνος τιμές στους καταχωρητές συστήματος,

αντί για τον κεντρικό επεξεργαστή. Φυσικά δουλεύει εντελώς ανεξάρτητα από την υπόλοιπη Amiga έχει το δικό του ρολόι με διαφορετική συχνότητα λειτουργίας και το μόνο που δεν μπορεί να κάνει, είναι αυτό που δεν έχει σκεφτεί ακόμα! Ελπίζω τώρα να αποδείχτηκε πως τα 0.85 mips ενός 68000 στα 7.09 Mhz είναι πολλές φορές πιο γρήγορα από τα 4 mips ενός RISC.

Ας αφήσουμε όμως τις συγκρίσεις και να περάσουμε σε πιο προγραμματιστικά θέματα. Όπως είπαμε οι εντολές του Copper είναι μόνο τρεις. Η πρώτη είναι η κλασική Move με την οποία δίνουμε τιμές σε καταχωρητές. Δυστυχώς το εύρος των τιμών είναι μόνο 16 bit μιας και ο copper είναι δεκαεξάμπιτος. Η δεύτερη εντολή είναι η wait που με τις κατάλληλες παραμέτρους στέλνει την ακτίνα του monitor σε κάποιο σημείο μέχρι την επόμενη εντολή. Με την τρίτη (skip) δημιουργούμε βρόγχους (loop). Τα προγράμματα που γράφονται με τις παραπάνω εντολές λέγονται copper lists.

Αν κάποιος από εσάς έχει Action Replay μπορεί να δει ένα τέτοιο πρόγραμμα δίνοντας C 1 ή 2.

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΠΟΥ ΚΑΝΟΥΝ... ΘΑΥΜΑΤΑ

Aκούστηκε πως η Amiga δεν έχει προγράμματα. Επειδή ως φανατικός Amiga user δεν θέλω να ακούω τέτοιες ανακρίβειες, σας δίνω τα ονόματα και μερικά χαρακτηριστικά των κορυφαίων κατά τη γνώμη μου προγραμμάτων που πραγματικά αξίζουν να αγοράσει κανείς original.

ΓΡΑΦΙΚΑ

DELUXE PAINT 4.1

Η τελευταία έκδοση του πασίγνωστου προγράμματος μπορεί να μην είναι το πιο επαγγελματικό πρόγραμμα γραφικών και animation που υπάρχει, αλλά τα καταφέρνει πολύ καλά σε bitmap εικόνες.

PROFESSIONAL DRAW & PRO VECTOR

Για γραφίστες και σχεδιαστές Vector εικόνων. Αυτά τα δύο προγράμματα συμπληρώνουν το ένα το άλλο.

Δεν συγκρίνονται με το Corel Draw και το Illustrator αλλά κάνουν καλά τη δουλειά τους.

DTV

DELUXE VIDEO

Το πιο γνωστό πρόγραμμα που χρειάζεται όμως κάποια ανανέωση.

SCALA

Έγινε γνωστό επειδή χρησιμοποιείται από τα περισσότερα Ελληνικά κανάλια. Η τελευταία έκδοση που μόλις κυκλοφόρησε στην Αγγλία δεν έχει καμία σχέση με αυτή που βλέπετε στην τηλεόραση καθημερινά.

Το μειονέκτημά του είναι το ισχυρό hardware που χρειάζεται.

ΜΟΥΣΙΚΗ

MUSIC-X

Το πιο δυνατό πρόγραμμα midi αυτή τη στιγμή. Περιλαμβάνει τα πάντα.

BARS AND PIPES

Πολύ εύκολο πρόγραμμα που απευθύνεται σε αρχάριους, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι του λείπει τίποτα.

RAY TRACING

CALIGARI 2 PRO

Μόνο για μεγάλους τηλεοπτικούς σταθμούς. Η τιμή του είναι γύρω στις 700000 στην Αγγλία. Ουδέν σχόλιο περί των χαρακτηριστικών του.

CALIGARI 2

Με 130000 αγοράζετε ένα Caligari 2 PRO χωρίς τις επαγγελματικές

δυνατότητες του.

REFLECTION

Το καλύτερο rendering που έχω δει. Έγινε γνωστό χάρη στον Tobias Richter.

DISK MANAGERS

OPUS

The best.. forget the rest. Η κορυφή.

MODEMS

JR COM

Το πιο γνωστό και δυνατό πρόγραμμα επικοινωνιών.

ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΕΣ ΚΕΙΜΕΝΟΥ

FINAL COPY

Ευκολόχρηστο και σχετικά γρήγορο.

DTP

PAGESETTER 2.2

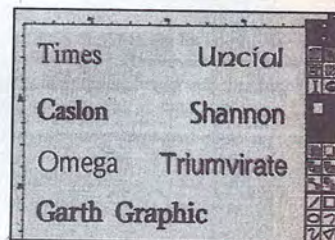
Το καλύτερο πρόγραμμα DTP στην Amiga. Το μόνο του μειονέκτημα είναι ότι κολλάει μερικές φορές λόγω του ότι ήρθε από τον Atari και έχουν διαφύγει μερικές μικρολεπτομέρειες.

PROFESSIONAL PAGE 3

Γράφτηκε ειδικά για την Amiga και είναι το μόνο που μπορεί να συγκριθεί με το PageSetter.



Galigari 2



Professional Page 3

FRACTALS

SCENE ANIMATOR

Πρέπει να δείτε ένα clip από αυτό το πρόγραμμα για να πουλήσετε ότι έχετε και δεν έχετε για μια A3000.

VISTA PRO

Πολύ καλό, αν και δύσκολο στη χρήση του.

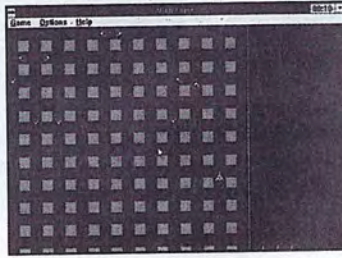
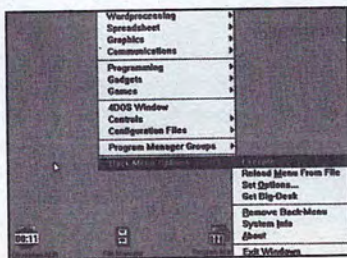


ΤΟΥ

B. ΣΑΜΙΟΥ

PUBLIC DOMAIN FOR WINDOWS

Η παραθυρομανία δεν άφησε έξω και τα public domain προγράμματα. Παρόλο που δεν κυκλοφορούν αρκετά υπάρχει ένας σεβαστός αριθμός προγραμμάτων από παιχνίδια, utilities και σχεδιαστικά τα οποία τρέχουν κάτω από τα Windows. Ένα απ'αυτά είναι το ALIEN FORCE. Είναι ένα shoot-em-up όπου διαθέτετε ένα διαστημόπλοιο και κινείστε μέσα σ'ένα λαβύρινθο για να εξοτρώσετε τα αντίπαλα αεροσκάφη. Το παιχνίδι είναι αρκετά καλό και σας συνιστώ να το αναζητήσετε σε κάποια βάση για να το προμηθευτείτε. Από utilities κυκλοφορεί το



BACKMENU και το FILE FINDER. Το file finder είναι σαν τα Norton utilities. Έχουν το ίδιο interface και η κύριες λειτουργίες του είναι η αναζήτηση αρχείων, με χρήση wildcards αν επιθυμούμε, εμφάνιση του αριθμού των αρχείων με το συγκεκριμένο όνομα κλπ. Όλα αυτά ή σχεδόν όλα ισχύ-

ουν και για CD ROM αν βεβαίως διαθέτει το συστήμα σας. Το BACKMENU διαφέρει λίγο στις επιλογές που διαθέτει καθώς είναι πιο ολοκληρωμένο από άποψη δυνατοτήτων. Με το BACKMENU εκτελούμε εργασίες όπως φόρτωμα κάποιου προγράμματος και αλλαγή (editor), μας δίνει πληροφορίες για το συστήμα μας, εκτέλεση προγραμμάτων και πολλά ακόμα, τα οποία ελπίζω να τα ανακαλύψετε μόνοι σας μόλις πέσει στα χέρια σας το πρόγραμμα. Αυτά τα λίγα για τους παραθυρομανείς φίλους που πληθθαίνουν με τον καιρό και αυτοί και οι εφαρμογές για τα Windows.

WINDOWS 3.1 VS OS/2 2.0

Η "μάχη" ξέσπασε εδώ και λίγο καιρό μεταξύ IBM και MICROSOFT. Η IBM αποφασισμένη να κερδίσει το αγώνα στα λειτουργικά συστήματα παρουσίασε τον κολοσσό που λέγεται OS/2 ver 2.0. Βέβαια όπως είπαμε και τον προηγούμενο μήνα που παρουσιάσαμε το OS/2, επειδή η IBM δεν ήθελε να δυσαρεστήσει τους παραθυρομανείς φίλους έκανε το OS/2 να είναι σε θέση να τρέξει τα Windows. Από την άλλη όμως

τα Mega-Byte που χρειάζεται σε μνήμη για να λειτουργήσει και το configuration που πρέπει να έχει το

PC κοστίζουν και οι χρήστες διατάζουν να επενδύσουν σ'αυτό. Το multitasking και οι απεριόριστες δυνατότητες που έχει το OS/2 είναι σκέτη πρόκληση.

Όμως η σκέψη για μετάβαση από το DOS και τα WINDOWS στο OS/2 από τους περισσότερους ούτε περνάει από το μυαλό. Το DOS έχει ριζώσει για τα καλά στο PC μας και δύσκολα θα βρεθεί κάποιο λειτουργικό που θα αποσπάσει την μερίδα του λέοντος που κατέχει το MS-DOS στους ανά τον κόσμο χρήστες των PC.

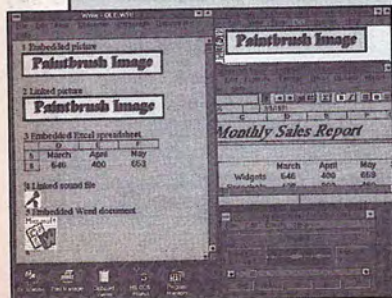
WORD 2.0 FOR WINDOWS

Η μία επιτυχία ακολουθεί την άλλη. Μετά την παρουσίαση της καινούργιας έκδοσης των Windows η Microsoft παρουσίασε την έκδοση 2.0 του γνωστού πακέτου WORD, για το περιβάλλον των Windows. Το WORD 2.0 δεν είναι ένας απλός επεξεργαστής κειμένου.

Περιλαμβάνει χαρακτηριστικά και δυνατότητες όμοιες με προγράμματα προσανατολισμένα στο DTP (Desk Top Publishing).

Βέβαια ο σκοπός της Microsoft δεν ήταν να παρουσιάσει ένα DTP πρόγραμμα αλλά έναν ολοκληρωμένο επεξεργαστή κειμένου που να ικανοποιεί και τον πιο απαιτητικό χρήστη του είδους. Στα κείμενα μας μπορούμε να τοποθετήσουμε εικόνες και γραφήματα μέσα από ορισμένα βοηθητικά προγράμματα που δίνει η Microsoft μαζί με το WORD 2.0. Συγκεκριμένα δίνονται τρία βοηθητικά πακέτα. Το Microsoft draw, Microsoft chart και equation editor. Το πρώτο είναι για τοποθέτηση εικόνων, το δεύτερο για γραφήματα και το τρίτο για να έχουμε την δυνατότητα στα κείμενά μας, να παριστάνουμε πολύπλοκες μαθηματικές εξισώσεις (σύμβολα) μέσα από μία ειδική γραμματοσειρά που περιέχει. Το πρόγραμμα καταλαμβάνει 15MB στο σκληρό δίσκο (το πλήρες installation) και απαιτεί τουλάχιστον 80286 επεξεργαστή με κάρτα οθόνης EGA ή VGA.

Σίγουρα, η ριζική αναβάθμιση που υπέστη η πρώτη έκδοση του WORD θα δελεάσει τους υποψήφιους αγοραστές επεξεργαστών κειμένων για το περιβάλλον των WINDOWS.



ΩΡΑ ΓΙΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟ

H turbo pascal είναι η πιο διαδεδομένη γλώσσα προγραμματισμού, τόσο για τις τρομερές δυνατότητες που έχει όσο και για την απλότητά της (εντάξει δεν την συγκρίνουμε με την BASIC). Το παρακάτω πρόγραμμα είναι ένα απλό παιχνιδάκι που παίζεται με δύο παίχτες. Στην αρχή το πρόγραμμα ζητάει να δώσετε έναν κρυφό αριθμό τον οποίο πρέπει να μαντέψει μετά ο φίλος σας. Οι προσπάθειες που θα κάνει για να βρει τον αριθμό εξαρτώνται από εσάς εφόσον έχετε την δυνατότητα να ορίσετε τον αριθμό τους.

Κάθε φορά που θα δίνετε έναν αριθμό το πρόγραμμα σας κατατοπίζει και σας λέει αν είναι μικρότερος ή μεγαλύτερος από τον κρυφό αριθμό που έχει δώσει ο φίλος σας. Μπορείτε να τροποποιήσετε το πρόγραμμα, ώστε αν για παράδειγμα θέλετε να βάζει κάποιο τυχαίο αριθμό ή να θέσετε όρια για τον κρυφό αριθμό κτλ. Το πρόγραμμα τρέχει σε Turbo Pascal 4.0 και πάνω. Για να τρέξει σε Standard Pascal την ver 3.0 για παράδειγμα

αρκει να βγάλετε τη δήλωση Uses crt. Καλή διασκέδαση.

```

Program Game;
Uses crt;
Procedure Find;
Var
Ch1,Ch2,Arith,X : integer;
Begin
Write('Δώσε τον κρυφό αριθμό ή -1
για τέλος');
Readln(ch1);
While ch1 <> -1 do
Begin
clrscr;
Write('Αριθμός προσπάθειών:');
Readln(ch2);
clrscr;
X:=1;
Write('Προσπάθεια ',x,' ');
Readln(arith);
While (X<Ch2) AND (Arith<>Ch1) do
begin
if arith > ord(ch1) then
begin
gotoxy(10,10);
write('Είναι μικρότερος ');
end
else
begin
gotoxy(10,10);
Write('Είναι μεγαλύτερος');
End;

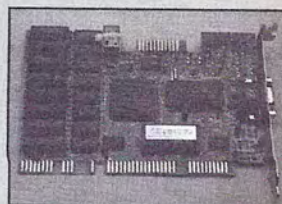
```

```

Gotoxy(1,1);
Write('Προσπάθεια ',x+1,' ');
Gotoxy(15,1);
Readln(arith);
X:=X+1;
End;
If arith <> Ch1 Then
Begin
clrscr;
Writeln('ΕΧΑΣΕΣ - Ο κρυφός
αριθμός ήταν ο ',Ch1)
End
Else
Begin
clrscr;
Write('ΚΕΡΑΙΣΕΣ - Το θρήκας
στην ',X,' προσπάθεια');
End;
Gotoxy(10,20);
Write('Πατα το Enter για συνέ-
χεια');
Readln;
clrscr;
Write('Δώσε τον κρυφό αριθμό ή -1
για τέλος');
Readln(ch1);
End;
End;
Begin
Clrscr;
Find;
End.

```

2M SVGA



H 2M είναι μία SVGA αλλά όχι σαν τις άλλες. Μπορεί να απεικονίσει 1280x1024 χαρακτήρες με 256 χρώματα ταυτόχρονα.

Συνοδεύεται από drivers για τα γνωστότερα προγράμματα και θέβαι μέσα σ'αυτούς δεν γίνονταν να λείψει και driver για τα Windows (ΠΑΛΙ!!) όπου τρέχουν με την μέγιστη ανάλυση της κάρτας δηλαδή 1280x1024 και με 256 χρώματα ταυτόχρονα!!

Όσο για την οθόνη που θα χρειαστείτε για αυτή την ανάλυση το συζητάμε...

ΣΑΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΟΥΜΕ ΤΟΝ ΙΚΑΡΟΣ MULTIMEDIA!

Ναι! Τώρα,
Υπολογιστής ΙΚΑΡΟΣ με:

● SOUNDBLASTER

Η κορυφαία μουσική κάρτα για ήχο ποιότητας στον υπολογιστή σας.

ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΕΣ ΚΑΙ Η SOUNDBLASTER PROFESSIONAL

● VIDEOBLASTER

Για επεξεργασία εικόνας και ήχο με ζωντανό video!

● CD - ROM

Που δέχεται δισκέτες των 600 MB και Compact Disks για να απολαμβάνετε την αγαπημένη σας μουσική ενώ δουλεύετε στον Η/Υ!

● ΚΑΙ CD - ROM GAMES

Games 400 MB με ζωντανό video και ήχο!



Σε υπολογιστές
286, 386 SX, 386 DX,
486 SX, 486 DX
στις καλύτερες τιμές της αγοράς.

Πωλούνται και μεμονωμένα για τον υπολογιστή σας

ΕΙΣΑΓΩΓΗ - ΔΙΑΘΕΣΗ
MICROPOLIS
COMPUTERS

ΧΩΝΔΡΙΚΗ ΠΩΛΗΣΗ: ΤΗΛ. 52.30.742-3-4
• ΔΟΗΝΑ: ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 49 - ΤΗΛ. 36.41.911, 36.41.188
• ΠΕΙΡΑΙΑΣ: ΜΠΟΥΜΠΟΥΛΙΝΑΣ 34 - ΤΗΛ. 42.97.176
• ΚΗΦΙΣΙΑ: ΠΑΠΑΔΙΑΜΑΝΤΗ 10 - ΤΗΛ. 80.85.858

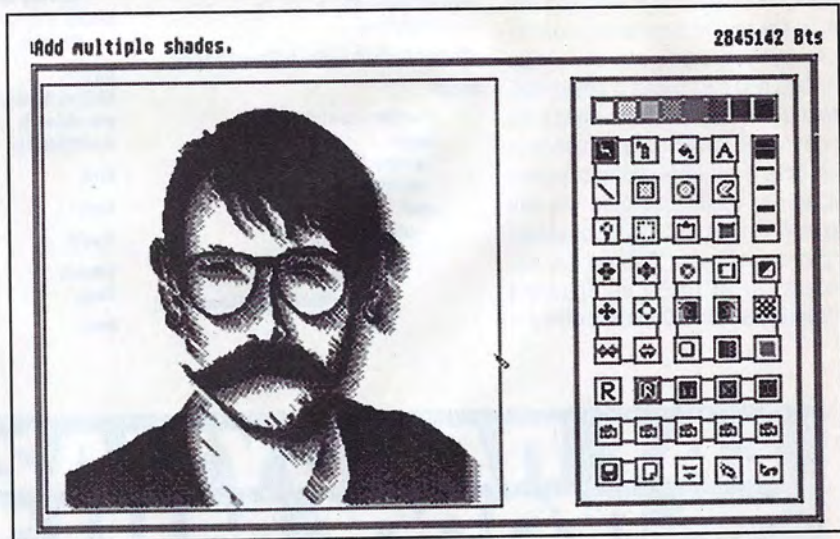
ΙΚΑΡΟΣ
ΠΡΩΤΟΠΟΡΙΑ
ΣΤΗΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ

ΑΞΙΟΝ ST

ΤΟΥ

Α. ΤΣΟΥΡΙΝΑΚΗ

Δημιούργησε κι Εσύ ένα Τρομοκράτη, Μπορείς!



Μέσα στην πολλή τρομοκρατολογία, δεν θα μπορούσε να λείψει και ο ST μας. Η εταιρία COMPO (γερμανική προφανώς, αλλά με πολύ καλή Αγγλική αντιπροσωπεία) έχει δημιουργήσει ένα πρόγραμμα για επαγγελματίες αλλά και ερασιτέχνες αστυνομούς και μή. Σκοπός; Η σύνθεση οποιουδήποτε προσώπου από τα διάφορα τμήματα που το αποτελούν. Διαθέτοντας μια τεράστια βιβλιοθήκη από μαλλιά, μύτες, μάτια, φρύδια, στόματα, πηγούνια, μουστάκια, γυαλιά, γένια και καπέλα και επιτρέποντας οποιονδήποτε συνδυασμό τους, σας δίνει την δυνατότητα να κατασκευάσετε ούτε λίγο ούτε πολύ πάνω από ένα τρισεκατομμύριο διαφορετικά πρόσωπα! Και αν αυτά δεν είναι αρκετά επιτρέπει την αναποθέτηση (πάνω ή κάτω, δεξιά ή αριστερά) οποιουδήποτε απ'αυτά. Βέβαια εσείς είστε πιο λεπτολόγοι, δεν σας αρκούν αυτά. Ε, τότε περνάτε σε δεύτερη οθόνη, όπου μπορείτε να κάνετε παρέμβαση άμεση στο

πρόσωπο που σχεδιάσατε, με τα διάφορα εργαλεία που διατίθενται γι'αυτό το σκοπό.

Τέλος αφού πετύχετε το σκοπό σας μπορείτε να σώσετε το "πρόσωπο" ή και να το τυπώσετε. FUN FACES λέγεται το πρόγραμμα αλλά δεν φτιάχνετε μόνο αστεία πρόσωπα.

Μπορείτε να δημιουργήσετε το πρόσωπο των ονείρων σας, τον παπά της ενορίας σας, τον άσπονδο φίλο σας με μιά τεράστια ελιά στην μύτη ακόμα και τον εαυτό σας, εξωραϊσμένο και όμορφο που καμία ή κανένας δεν θα του αντιστεκόταν. Οι χρήσεις του πολλές: μπορεί να χρησιμοποιηθεί σαν εκπαιδευτικό εργαλείο παρατηρητικότητας, σαν ατομικό αλλά και ομαδικό παιχνίδι όπου θα βγάλτε άφθονο γέλιο, στην προετοιμασία σας για τις εξετάσεις στην αστυνομική ακαδημία αλλά και για να κάνετε το σκίτσο του αλήτη που γρατσούνισε το αυτοκίνητο του καθηγητή σας που σας χαντάκωσε στις εξετάσεις.

Προσοχή όμως, γιατί αντίστοιχο πρόγραμμα χρησιμοποιεί και η αστυνομία, μην θεωρηθεί μία αθώα αυτοπροσωπογραφία σας σαν ο τρομοκράτης που καταζητούν, γιατί τότε δεν σας ξεπλένει τίποτα...

(COMPO Software Ltd, 7 Vinegar Hill, Alconbury Weston, Huntingdon PE17 5JA, England)

Multitasking TOS

Η Atari -επιτέλους- ανακοίνωσε την έκδοση νέας version του λειτουργικού με πλήρεις δυνατότητες multitasking. Το MultiTOS θα είναι ενσωματωμένο στα νέα μηχανήματα αλλά θα διατίθεται και σε έκδοση δισκέτας ή ROM για τους κατόχους παλαιότερων ST. Δεν θα είναι όπως κάποια ήδη υπάρχοντα προγράμματα που στην ουσία κάνουν switch (εναλλαγή) ανάμεσα σε δύο ή τρεις εφαρμογές, αλλά θα μπορούν να τρέχουν ταυτόχρονα διάφορες εφαρμογές. Θα μπορείτε πχ. να βάλετε τον ST να σχεδιάζει ένα δύσκολο γραφικό και ταυτόχρονα να υπολογίζει σε ένα spreadsheet τα έξοδα που κάνατε όλο το χρόνο.

Στην επίδειξη που έγινε στην Cebit (ίσως την μεγαλύτερη έκθεση για υπολογιστές στον κόσμο) τα σχόλια ήταν παρά πάνω από θετικά. Οσοι από σας θα ήθελαν μια μικρή γεύση, ο σχεδιαστής του, Eric Smith έχει διαθέσει μια πρώτη μορφή του στις βιβλιοθήκες PD. Γράψτε στην South West Software Library, PO Box 562, Wimbourne, Dorset, BH21 2YD, England για το πρόγραμμα MINT.

Falcon or Sparrow

Μία γεύση από τη νέα γενιά των ST έκανε την εμφάνισή της στην Cebit σε κλειστό κύκλωμα εταιρειών κατασκευής προγραμμάτων. Το μηχάνημα αυτό με όνομα Falcon ή Sparrow, είχε τον 68030 στους 16 και 33 Mhz, μέχρι 14 Mbytes μνήμη, με όλες τις γνωστές αναλύσεις και επι πλέον 640x480 και 512 χρώματα ή 65535 από 16.7 εκατομμύρια (ανάλογα

με την μνήμη), με 16 bit digital stereo και με ενισχυμένη πόρτα MIDI με δυνατότητες 80 εισόδων και 80 εξόδων 16 καναλιών ήχου η κάθε μία.

Με αυτά και άλλα πολλά, αν τηρηθούν οι προθεσμίες, αρχές 93, σίγουρα το μηχάνημα αυτό θα βάλει καινούργια standards στο χώρο των προσωπικών υπολογιστών.

Κάρτες γραφικών

Για όσους δεν αρκούνται στην υπάρχουσες αναλύσεις του ST και θέλουν να βάλουν το χέρι στην τσέπη, μπορούν να πάρουν κάποια κάρτα γραφικών. Ανάμεσα στις δεκάδες που κυκλοφορούν και μπορούν να ικανοποιήσουν όλα τα γούστα όσο εξηζητημένα και να'ναι, θα αναφέρουμε δύο:

1) Την Matrix για τα Mega STE και τα TT με 32bit γραφικά σε δύο εκδόσεις. Την TC1208 που σημαίνει 2 Mb video ram, 16 εκατομμύρια χρώματα αν χρησιμοποιηθεί με έγχρωμο multisync monitor σε ανάλυση 1280x1024 και σε μονόχρωμο monitor 16 εκατομμύρια αποχρώσεις του γκρι σε ανάλυση -κρατηθείτε- 4608x3600. Η φθηνότερη TC1006 επιτρέπει 16 χρώματα σε 1280x1024, 256 χρώματα σε 1152x900 και 16 εκατομμύρια χρώματα σε 640x400.

2) Την Imagine που διατίθεται και στην Ελλάδα, από την ICAMsoft, η οποία συνδέεται και με VGA monitor και η οποία παρέχει όλες τις αναλύσεις που μπορεί να δεχτεί ένα αντίστοιχο monitor (μέχρι 256 χρώματα σε ανάλυση 1024x600) και στο μονόχρωμο των ST με αποχρώσεις του γκρι (η τιμή της είναι περίπου 50000).

Για τους φανατικούς Αταρόβιους, επειδή μέχρι τον Σεπτέμβριο δεν θα ξαναβρεθούμε, το καλοκαίρι αν θέλετε να δείτε τι σημαίνει πραγματικά ST και τι μπορεί να κάνει, προγραμματίστε μια ειδική εκδρομή έξω από την Ελλάδα. Στο Dusseldorf της Γερμανίας, 21 με 23 Αυγούστου, γίνεται η ετήσια έκθεση της Atari Γερμανίας. Οτι πιο καινούριο υπάρχει ή προγραμματίζεται να εμφανιστεί θα είναι εκεί. Ανάμεσα στα μπάνια σας μια τέτοια δόση ST θα ήταν ότι πρέπει.

Για όσους δεν μπορέσουν, εμείς θα είμαστε εκεί, να σας φέρουμε τα νέα. Ως τότε καλό καλοκαίρι!

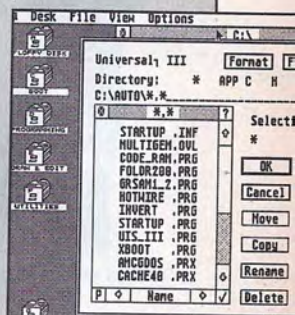
Το utility του μήνα

Συνεχίζοντας τη στήλη που εγκαινιάσαμε στο προηγούμενο τεύχος μας, για κάποια απαραίτητα προγράμματα-εργαλεία που θα έπρεπε οπωσδήποτε να έχετε θα αναφερθούμε στους ενισχυμένους File Selectors. Οσοι από σας έχετε STE θέβαια εισάστε σε καλύτερη μοίρα απ' τους άλλους αλλά και

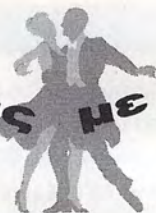
σείς θα αντιμετωπίσετε κάποιες φορές το πρόβλημα να εισάστε μέσα σε κάποιο πρόγραμμα, να έχετε γρά-

ψει κάτι ή να έχετε σχεδιάσει κάτι και να μην έχετε δισκέτα που να το χωράει και να μην μπορείτε να διαγράψετε κάποιο αρχείο για να κάνετε χώρο ή να μην μπορείτε να κάνετε format σε μία καινούρια. Τι γίνεται τότε; Δυστυχώς δουλειά (ίσως και ωρών) θα πάει χαμένη. Ευτυχώς για μας, κυκλοφορούν file selectors με αρκετά προωθημένες δυνατότητες, που κρύβοντας σχεδόν ένα ολόκληρο λειτουργικό μέσα τους μας λύνουν τα χέρια. Ο πιο πλήρης απ' αυτούς είναι ο UIS (Universal Item Selector). Μας δίνει τις δυνατότητες : Format, Copy, Move, Delete, Rename, Find, Show, Print, δημιουργίας νέων φακέλλων κλπ. λειτουργίες δηλαδή που καλύπτουν όλο σχεδόν το φάσμα των διαδικασιών που θα θέλαμε να κάνουμε σε ένα ή πολλά αρχεία είτε σε μία δισκέτα.

Είναι πραγματικά ένα προγραμματιστικό διαμάντι, που δεν θα έπρεπε να λείπει από κανένα μας.



ΧΟΡΕΥΟΝΤΑΣ ΜΕ ΤΑ BYTES



Μωρό μου καλημέρα

Εγώ είμαι πάλι! Θα μου πείτε τώρα, ποιός θα ήταν στην δικιά μου στήλη ή ποιός θα τολμούσε να το κάνει, αλλά αυτά σε λίγο... Τώρα όμως αρχίζουμε,

ΕΚΦΩΝΕΙ
Ο ΓΙΑΝΝΗΣ
ΑΙΑΙΝΗΣ

κοντά μας όλος ο κόσμος, εξαιρείται βέβαια γνωστός συντάκτης, γιατί διαβάζει αύριο, έχει εξετάσεις ούρων, του ευχόμαστε καλή επιτυχία. Εεε, κουνηθείτε λίγο, είπαμε χορός με τα bytes μέχρι ποδάγρας, τί περιμένετε ακούτε ήδη το "Down Under" και... Ο Κροντηράς (γκρρρ!) γύρισε από το καλοκαιρινό του ταξίδι μεταμορφωμένος σε μύγα τσε-τσε με φουλ έξτρα, φτερά, μάτια χοντρά, κεραίες κλπ. Ακούστηκαν φήμες ότι τις τελευταίες μέρες έτρωγε χρησιμοποιημένες μπαταρίες.

Ξεχνάτε όμως τις αφιερώσεις. Στείλατε μόνο 4092113 αφιερώσεις, όσοι όμως δεν μίλησαν μαζί μου στον εναέριο χώρο του SUPER 89.8,

Δευτέρα-Τετάρτη-Παρασκευή 6.00-7.00 υπομονή... θα βρέξει. Amiga-PC σημειώσατε... στον απέναντι τοίχο το τηλέφωνο του εκδότη 134509... ένα ψηφίο μένει, βρείτε το. Πάντως κυκλοφορούν κάρτες, όμορφες κι ωραίες AT-ONCE για Amiga κάπου στις σελίδες του USER φθηνές, μήπως πρέπει...



Επείγοντως να του πείτε να'ρθη

Τάμπα-Τούμπα ή αν προτιμάτε στην καθομιλουμένη "TO FRANCE" στο δεύτερο CD και σημειώστε αυτό, μιλάω πολύ καλά γαλλικά αλλά δυστυχώς δεν τα μιλάνε οι γάλλοι γι'αυτό και δεν με καταλαβαίνουν. Ενα λεπτό περιπτερά... (λάθος) ένα λεπτό ν'ανοίξω 1.528.482.512.819 γράμματα που πήρα μόλις τώρα (ζήλεια γνωστή στήλη του περιοδικού) και όσοι δεν γεράσατε 10 χρόνια μέχρι να το κάνω, θα συνεχίσουμε. Αλήθεια, Κωστάκη και Γιώργο ωραίο το γράμμα και η αφιέρωση αλλά πώς θα σας πάρω ζωντανά στον "αέρα" να τα πούμε όταν δεν βγάζω το τηλέφωνό σας, στην προσπάθεια έβγαλα ένα δόντι.

Αμάν!!! δεν ήταν τίποτα απλώς σας δοκίμαζα!

Εντάξει, εντάξει τα φυλάω, κρυφτείτε. 1, 2,.....10 φτου και βγαίνω, πάω μέχρι το σταθμό για εκπομπή, αν αργήσω φάτε. Τελικά η απόλυση έχει και τα καλά της, ο εκδότης μ'αυτό τον τρόπο σου βρίσκει περισσότερο χρόνο να δουλεύεις για το USER. Αλήθεια δουλεύετε; Ναι, ποιόν δουλεύετε ρε μάγκες;

Ετοιμοι με τους ήχους της "Σαμιώτισσας" και με λόγια από την προπαίδεια ετοιμαστείτε να κάνουμε τα τρία καλύτερα πράγματα, ένα ποτό πριν και ένα τσιγάρο μετά... τη στήλη "Χορεύοντας με τα bytes" και τώρα γυμναστική: "περιφορά των οφθαλμών, αρχομένης εξ'αριστερών, στο δεύτερο χρόνο κρούση των τσινόρων" και μισό λεπτό να βρω τον Κουσέρα γιατί κήκε στο ζέσταμα.

Τέλος πάντων, τέλειωσα. Ραντεβού τον άλλο μήνα, κάθε Δευτέρα-Τετάρτη-Παρασκευή 6.00-7.00 στον SUPER 89.8 και όποιος βρήκε μια μύγα τσε-τσε ας κρατήσει τα tip, τα φτερά και τις κεραίες της και να την επιστρέψει στο USER.

Γεια σας λοιπόν, μην ξεχνάτε όμως τα γράμματα με τις αφιερώσεις, το τηλέφωνό σας να σας πάρω εγώ να πείτε ζωντανά την αφιέρωσή σας στον αέρα. Ως τότε, φτού ξελευτεριά!



Συγγνώμη που σε πάτησα πολύ δεν ξέρω να πάτω όμως πιο λίγο!!

MICROPLAN

ΑΓ. ΠΑΡΑΣΚΕΥΗΣ 40-42 & ΠΑΠΑΦΛΕΣΣΑ 15 ΑΓ. ΑΝΑΓΥΡΟΙ (Στάση Μαρία Ελενα)

ΤΗΛ. 2631348 - 2624961 FAX 2631348

Η ΝΕΑ AMIGA PLUS

1 mb (με την εγγύηση της Τεχνικής Ηλεκτρονικής) και ΔΩΡΟ MONO
2 Joysticks + original games + βιβλία (περιορισμένος αριθμός) 133.500

COMPUTERS

ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ

AMIGA 500		111.500
AMIGA PLUS	1 mb	133.500
ATARI 520 STE		97.500
ATARI 520 STE	1 mb	111.000
ATARI 520 STE	2 mb	127.000
ATARI 520 STE	4 mb	155.000

STAR LC - 20		54.900
STAR LC - 200 color		77.850
STAR LC - 24 - 200 color		117.500
CITIZEN swift 9 color		81.000
CITIZEN swift 24 color		119.000

ΘΘΟΝΕΣ

GOLDEN IMAGE SCANNER

PHILIPS 8832 II color		59.800
PHILIPS 8833 II STEREO color		71.900
COMODORE 1084 S		78.000
COLOR VGA Απο		76.000

100 - 400 dpi Περιέχει CARTRIDGE & Πεύρασμα Σχεδίου TOUCH UP Για ATARI, AMIGA, PC / XT - AT 56.000

ΜΝΗΜΕΣ

MOUSE

AMIGA + clock + bat.		13.500
ATARI STE		13.500
ATARI STE M		22.000

Για ATARI, AMIGA, PC / XT - AT 7.800
DRIVES 3,5 - 5,25 Display
Για ATARI, AMIGA, PC / XT - AT 28.000
ZYDEC
HDD από 20 - 300 Mb 25.000

ΔΙΣΚΕΤΕΣ

ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ

NONAME	3,5	130
T D K	3,5	225
VERBATIM	3,5	225
T D K	5,25	235
T D K	5,25	185
M A X	5,25	115
M A X	5,25	185
VERBATIM	5,25	185
DUSAN	5,25	195
NONAME	5,25	95

ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ - ΦΙΛΤΡΑ - ΘΘΟΝΕΣ - ΚΑΛΥΜΜΑΤΑ
ΚΑΘΑΡΙΣΤΙΚΑ - MOUSE PAD - ΜΕΛΑΝΟΤΑΙΝΙΕΣ -
PRINTER STANDS - ΚΑΛΩΔΙΑ ΣΥΝΔΕΣΗΣ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ
ΤΟΥΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ - ΠΡΟΕΚΤΑΣΕΙΣ ΓΙΑ MOUSE, JOYSTICKS
ΚΑΙ ΧΙΛΙΑ ΑΚΟΜΗ ΕΙΔΗ ΣΕ ΤΙΜΕΣ ΠΟΥ ΜΟΝΟ ΕΜΕΙΣ ΜΠΟΡΟΥΜΕ

Tower Display 286 / 16 Mhz

Tower Display 386 sx/25 Mhz

1 Mb RAM
1 Floppy Disk 1,2
VGA Οθόνη Mono
VGA Disp. Card
2 Ser. 2 Par. Ports / Game Port
Keyboard 102 Keys
MONO 156.000

1 Mb RAM
1 Floppy Disk 1,2
VGA Οθόνη Mono
VGA Disp. Card
2 Ser. 2 Par. Ports / Game Port
Keyboard 102 Keys
MONO 216.000

2 ΧΡΟΝΙΑ ΕΓΓΥΗΣΗ

MICROPLAN

ΑΝ ΕΣΕΙΣ ΚΑΙ Ο ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ ΣΑΣ ΕΧΕΤΕ ΜΕΓΑΛΕΣ ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ ΚΑΙ ΘΕΛΕΤΕ ΣΥΝΕΧΗ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ...

ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ Φ.Π.Α.

ΤΟ DOS ΜΕ ΑΠΛΑ ΛΟΓΙΑ

ΤΟΥ

Β. ΣΑΜΙΟΥ

Μ Ε Ρ Ο Σ 6

Το καλοκαίρι έφτασε και η σαιζόν τελείωσε. Εμείς όμως πιστοί στο καθήκον μας είμαστε εδώ για να συνεχίσουμε την ξενάγησή μας στο MS-DOS. Όπως σας είπαμε και στο προηγούμενο τεύχος, σήμερα θα ολοκληρώσουμε με τα BATCH αρχεία παρουσιάζοντάς σας και τις τελευταίες εντολές που έμειναν. Επίσης στο τέλος της στήλης δημοσιεύουμε κι ένα χρήσιμο (ελπίζω) προγραμματάκι, το οποίο αναλαμβάνει να σας πει αν υπάρχει στο δίσκο σας κάποιο συγκεκριμένο αρχείο που του δίνετε.

Το πρόγραμμα περιέχει εντολές και στοιχεία που συναντήσαμε κατά την διάρκεια της παρουσίασης των batch αρχείων. Ας τα δούμε όλα σιγά-σιγά ξεκινώντας από τις εντολές. Η βασική και πιο δύσκολη εντολή που έχει απομείνει να δούμε είναι η FOR. Μην ανησυχείτε δεν κάναμε λάθος, για MS-DOS μιλάμε και όχι για καμία γλώσσα προγραμματισμού. Η FOR λοιπόν είναι εντολή επανάληψης, όπως στη BASIC για παράδειγμα, και γενικότερα στις περισσότερες γλώσσες προγραμματισμού.

Μερικές φορές είναι απαραίτητο να επαναλάβουμε για ένα συγκεκριμένο αριθμό επαναλήψεων ή ακόμα και μεταβλητό αριθμό κάποιες στάνταρ εντολές. Γι'αυτό το λόγο το DOS μας παρέχει την FOR για τα BATCH αρχεία με τη διαφορά ότι έχει κάποιες ιδιαιτερότητες σε σχέση με τις FOR που πιθανό να έχετε συναντήσει σε κάποια γλώσσα προγραμματισμού. Η γενική σύνταξη της FOR είναι:

FOR %%Γράμμα IN (αριθμοί επανάληψης) DO εντολές

Στη θέση που αναφέρω Γράμμα μπορούμε να τοποθετήσουμε οποιοδήποτε Αγγλικό γράμμα. Προσέξτε ότι προηγούνται δύο σύμβολα %% πριν το γράμμα που χρησιμοποιείται σαν μεταβλητή, σε αντίθεση με τις άλλες φορές που βάζαμε ένα, όταν θέλαμε να δηλώσουμε μία μεταβλητή. Αυτό γίνεται σκοπίμως, για να δηλώσουμε στο DOS ότι αναφερόμαστε σε μία μεταβλητή ειδικά της εντολής FOR. Οι αριθμοί επανάληψης αναφέρονται στο πόσες φορές θα εκτελεστεί η εντολή ή οι εντολές που ακολουθούνται μετά την δεσμευμένη λέξη DO.

Αξίζει να σημειώσουμε την δυνατότητα που έχουμε στους αριθμούς επανάληψης να βάλουμε μεταβλητές αριθμών δηλαδή κάθε τιμή θα αντιστοιχεί σε μία παράμετρο. Η μορφή μιας τυπικής FOR θα ήταν ως εξής:

FOR %%A IN (1 2 3 4 5) DO ECHO %%A

Το αποτέλεσμα αυτής της εντολής θα είναι να μας τυπώσει στην οθόνη τους αριθμούς 1 2 3 4 5 διαδοχικά τον έναν μετά τον άλλο.

Για να δούμε όμως αναλυτικά τα βήματα της FOR. Το A ξεκινάει και παίρνει την πρώτη τιμή που βρίσκεται μέσα στην παρένθεση (το ένα δηλαδή). Αμέσως μετά εκτελεί την εντολή που ακολουθείται από το DO η οποία τυπώνει την τιμή που έχει εκείνη τη στιγμή το A. Αφού τελειώσει και αυτό το βήμα ελέγχεται εάν υπάρχει άλλος αριθμός στην παρένθεση. Στην συγκεκριμένη περίπτωση υπάρχει και το A παίρνει τιμή δύο, εκτελείται ξανά η ECHO και συνεχίζεται η ίδια διαδικασία ώσπου να τυπωθεί και η τελευταία τιμή που είναι το πέντε. Ως εδώ τα πράγματα είναι απλά.

Ας περάσουμε να δούμε τι γίνεται στην περίπτωση που αντικαταστήσουμε τους αριθμούς επανάληψης με μεταβλητές. Η μόνη αλλαγή που θα κάνουμε είναι ότι μπροστά από τους αριθμούς θα τοποθετήσουμε το σύμβολο % που δηλώνει ότι αναφερόμαστε σε μεταβλητές:

**FOR %%A IN (%1 %2 %3 %4 %5)
DO DIR %%A**

Σε προηγούμενο τεύχος είδαμε ότι κάθε αριθμός που συνοδεύεται από το σύμβολο % δηλώνει μεταβλητή και πρέπει τη στιγμή που καλούμε το BATCH αρχείο μας να δίνουμε τις αντίστοιχες παραμέτρους. Το ίδιο ισχύει και στην περίπτωση αυτή.

Για να το καταλάβετε καλύτερα υποθέστε ότι φτιάχνουμε ένα αρχείο με το όνομα TEST.BAT που περιλαμβάνει τις ακόλουθες εντολές:

**@ ECHO OFF
FOR %%A IN (%1 %2 %3 %4 %5)
DO DIR %%A**

Για να το τρέξετε το πρόγραμμα δεν αρκεί μόνο το όνομα του αρχείου (θα τρέξει βέβαια αλλά χωρίς αποτέλεσμα). Πρέπει να δώσετε και πέντε παραμέτρους που κάθε μία θα αντιστοιχεί και σ' έναν αριθμό. Για παράδειγμα πληκτρολογήστε:

TEST X1 X2 X3 X4 X5

Το αποτέλεσμα του παραπάνω προγράμματος θα είναι να εμφανίσει -εαν βρει- αρχεία με όνομα X1, X2, X3, X4, X5. Πώς γίνεται αυτό; Το A κάθε φορά δεν παίρνει κάποια αριθμητική τιμή όπως δείξαμε στο πρώτο παράδειγμα αλλά παίρνει τις τιμές (παραμέτρους) που δώσαμε από το prompt του DOS όταν καλέσαμε το αρχείο TEST.BAT. Έτσι όταν εκτελείται η εντολή DIR με παράμετρο το %*A ουσιαστικά είναι σαν να δίνουμε DIR X1, DIR X2, DIR X3 κλπ. Το κέρδος σε αυτές τις περιπτώσεις είναι διπλό. Αφενός δεν χρειάζεται να πληκτρολογήσουμε την ίδια εντολή πέντε φορές (και καλά αν είναι πέντε αλλά αν θέλουμε δέκα παραμέτρους;) και αφετέρου μπορούμε να τρέχουμε μέσα από τα BATCH αρχεία μας ακόμα και προγράμματα που απαιτούν κάποιες παραμέτρους.

Ένα πρόγραμμα που σου εμφανίζει τις ημέρες και τις ημερομηνίες του μήνα που του δίνεις σαν παράμετρο είναι τέτοιου είδους. Αν θέλουμε να δούμε τους πέντε πρώτους μήνες θα πρέπει να το τρέξουμε πέντε φορές ενώ μέσα από το BATCH αρχείο μας θα κάνουμε την εξής απλή αλλαγή, αντί για την εντολή DIR θα γράψουμε το όνομα του προγράμματος πχ MONTH %*A. Εφόσον μας δίνεται η δυνατότητα να τοποθετήσουμε και μεταβλητές στους αριθμούς επανάληψης, μπορούμε να γράψουμε κατευθείαν τις παραμέτρους που θέλουμε αντί να τις δίνουμε από το prompt. Για παράδειγμα:

```
FOR %*A IN (*.EXE *.COM)
DO DIR %*A
```

Η εντολή αυτή θα μας εμφανίσει όλα τα αρχεία που έχουν επέκταση EXE και COM. Με τον ίδιο τρόπο μπορούμε να βάλουμε και ότι άλλες παραμέτρους θέλουμε. Οι παράμετροι καταχωρούνται στην μεταβλητή που ορίζουμε (την A εδώ) με αποτέλεσμα η εντολή DIR να παίρνει τις τιμές που έχει το A σαν παραμέτρους.

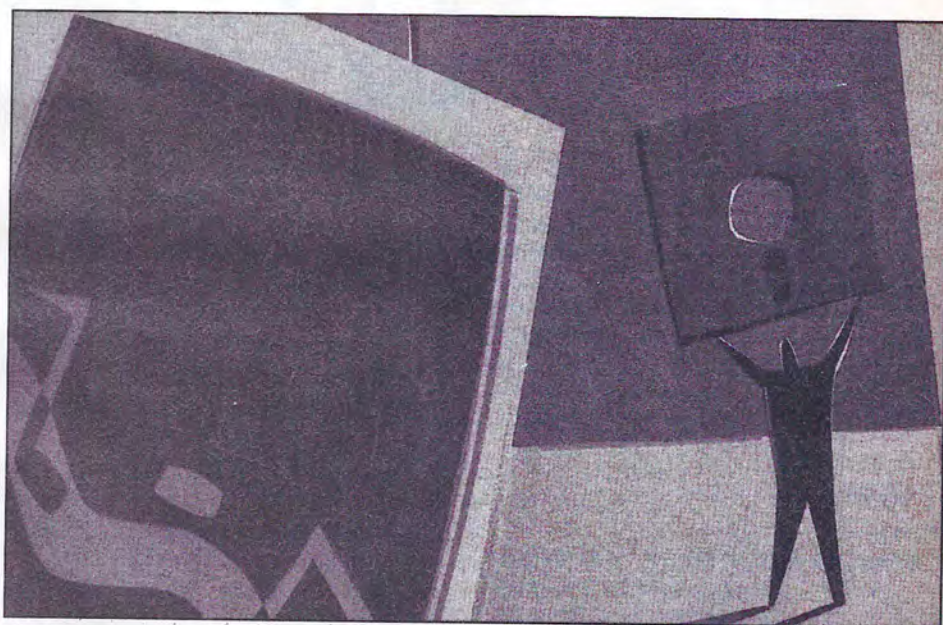
ΑΛΥΣΙΑΩΤΗ ΕΚΤΕΛΕΣΗ

Με τον ίδιο τρόπο που καλούμε κάποιο πρόγραμμα τύπου EXE ή COM μέσα από τα BATCH αρχεία μας μπορούμε να καλέσουμε και ένα άλλο BATCH! Το μόνο που κάνουμε είναι να δίνουμε το όνομα του αρχείου. Όσο απλό κι αν σας φαίνεται παρόλα αυτά κρύβει πολλές παγίδες. Παρατηρήστε τα παρακάτω

προγράμματα FILE1.BAT, FILE2.BAT, FILE3.BAT και το αποτέλεσμα που βγαίνει όταν τρέξουμε το FILE1.BAT που καλεί το FILE2.BAT και αυτό με την σειρά του το FILE3.BAT.

FILE1.BAT

```
ECHO 1 FROM FILE1
ECHO 2 FROM FILE1
FILE2
ECHO 3 FROM FILE1
```



FILE2.BAT

```
ECHO 1 FROM FILE2
ECHO 2 FROM FILE2
FILE3
ECHO 3 FROM FILE2
```

FILE3.BAT

```
ECHO 1 FROM FILE3
ECHO 2 FROM FILE3
```

Το αποτέλεσμα που παίρνουμε στη οθόνη αν τρέξουμε το FILE1 είναι:

```
1 FROM FILE1
2 FROM FILE1
1 FROM FILE2
2 FROM FILE2
1 FROM FILE3
2 FROM FILE3
```

Όπως παρατηρείτε οι εντολές που βρίσκονται κάτω από τη γραμμή που καλούμε τα αρχεία FILE2 και FILE3 δεν εκτελούνται καθόλου. Η εξήγηση είναι απλή. Η ροή του προγράμματος μεταφέρεται στο FILE2 και στο FILE3 αλλά δεν επιστρέφεται να συνεχίσει από εκεί που σταμάτησε. Αυτό είναι σοβαρό μειονέκτημα για το οποίο υπάρχει λύση με την εντολή CALL. Την εντολή CALL μπορού-

με να την παρομοιάσουμε με την GOSUB της BASIC. Δουλεύει μόνο για BATCH αρχεία φυσικά και συμπεριφέρεται σαν εντολή εκτέλεσης κάποιας υπορουτίνας που μόλις την εκτέλεση γυρνάει από εκεί που την καλέσαμε. Η CALL συντάσσεται με το όνομα αρχείου που θέλουμε να καλέσουμε πχ. στο παράδειγμά μας θα κάναμε την αλλαγή CALL FILE2 και CALL FILE3. Την CALL την χρησιμοποιούμε συχνά με την εντολή IF (εντολή ελέγχου) όπου ανάλογα με το αποτέλεσμα

που παίρνουμε εκτελούμε και μια συγκεκριμένη υπορουτίνα (αρχείο).

Πριν κλείσουμε και γι'αυτό το μήνα όπως σας είπα θα σας δώσω ένα προγραμματάκι το οποίο αναλαμβάνει να σας πει αν υπάρχει το αρχείο ή τα αρχεία που του δίνετε για παράμετρο. Το πρόγραμμα δέχεται μέχρι και τρία ονόματα αρχείου.

Πληκτρολογήστε το σε κάποιον editor και για να το τρέξετε δώστε από το prompt του DOS το όνομά του και δίπλα τα ονόματα των αρχείων που θέλετε να δείτε αν υπάρχουν στο δίσκο σας. Αν κάποιο αρχείο υπάρχει σας εμφανίζει το όνομά του και δίπλα ότι βρέθηκε, αλλιώς βγάζει αντίστοιχο μήνυμα ότι δεν βρέθηκε. Μπορείτε να το τροποποιήσετε για περισσότερα αρχεία ή να δουλεύει για αρχεία με συγκεκριμένη επέκταση (πχ COM, EXE κλπ).

Υπομονή ως τον Σεπτέμβριο που θα δούμε περισσότερα για το MS-DOS γενικά.

@ ECHO OFF

CLS

```
FOR %*A IN (%1 %2 %3) DO IF EXIST
%*A ECHO %*A FOUND
FOR %*A IN (%1 %2 %3) DO IF NOT
EXIST %*A ECHO %*A NOT FOUND
ECHO Program Terminate
PAUSE
```


IF ARCHAIOS THEN BASIC

Μ Ε Ρ Ο Σ 6

ΤΟΥ

Β. ΣΑΜΙΟΥ

Αυτό το μήνα θα ολοκληρώσουμε την παρουσίαση των βασικότερων εντολών της BASIC και από τον επόμενο θα ασχοληθούμε με την διαχείριση αρχείων. Τα αρχεία αποτελούν ένα βασικό και σπουδαίο στοιχείο σε οποιαδήποτε γλώσσα πόσο μάλλον στην διαδεδομένη BASIC. Ας τα αφήσουμε όμως αυτά για τον άλλο μήνα και ας δούμε τις εντολές που έμειναν.

LOCATE

Είδος: Εντολή
Λειτουργία: Τοποθετεί τον κέρσορα σε μία συγκεκριμένη θέση στην οθόνη, ενεργοποιεί και απενεργοποιεί τον κέρσορα και τέλος ορίζει το μέγεθός του.
Σύνταξη: LOCATE γραμμή, στήλη, 0 ή 1, αρχή, τέλος
Παρατήρηση: Η LOCATE εκτός από την δυνατότητα που μας δίνει να τοποθετούμε τον κέρσορα σε μία συγκεκριμένη γραμμή και στήλη παίρνει και μία δεύτερη παράμετρο (αριθμό 0 ή 1), όπου ορίζουμε με 1 την εμφάνιση του κέρσορα και με 0 την εξαφάνισή του. Το μέγεθος του κέρσορα το ορίζουμε με τις παραμέτρους "αρχή" και "τέλος". Το μέγεθος που μπορεί να πάρει ο κέρσορας εξαρτάται και από την οθόνη που διαθέτουμε. Σε μία μονόχρωμη οθόνη για παράδειγμα το εύρος τιμών είναι μεταξύ 0 και 31.

Παράδειγμα:

```
10 LOCATE 10,20,0
20 PRINT "USER "
30 LOCATE 11,20,1,1,31
40 PRINT "USER "
```

LPRINT

Είδος: Εντολή
Λειτουργία: Εκτύπωση δεδομένων στον εκτυπωτή
Σύνταξη: LPRINT "Δεδομένα προς εκτύπωση"
Παρατήρηση: Η LPRINT δουλεύει ακριβώς

όπως η γνωστή εντολή PRINT με την μόνη διαφορά ότι σαν έξοδο χρησιμοποιεί τον εκτυπωτή και όχι την οθόνη όπως η PRINT. Τα στοιχεία προς εκτύπωση μπορεί να βρίσκονται σε μεταβλητές ή να περικλείονται μέσα σε εισαγωγικά.

Παράδειγμα:

```
10 X$="USER MAGAZINE "
20 Y$="ΕΚΤΥΠΩΣΗ "
30 LPRINT X$
40 LPRINT Y$
50 LPRINT "ΤΕΛΟΣ ΕΚΤΥΠΩΣΗΣ"
```

MID\$

Είδος: Συνάρτηση
Λειτουργία: Καθορίζει βάσει των παραμέτρων που έχουμε δώσει, τμήμα ενός string και το επιστρέφει στην μεταβλητή που ορίζουμε.
Σύνταξη: Y\$=MID\$(String, αριθμός1, αριθμός2)
Παρατήρηση: Η MID\$ είναι η πιο χρήσιμη συνάρτηση που μας δίνει η BASIC για χειρισμό strings. Η πρώτη παράμετρος που παίρνει η συνάρτηση είναι το string από το οποίο πρόκειται να πάρουμε κάποιο τμήμα του. Ο αριθμός1 δηλώνει από ποιόν χαρακτήρα του string θα αρχίζει το τμήμα ενώ ο αριθμός2 δηλώνει το πλήθος των χαρακτήρων που θα αποκοπούν. Ο αριθμός2 σε περίπτωση που δεν δηλωθεί, λαμβάνεται όλο το string από τον χαρακτήρα που έχει δοθεί σαν πρώτη παράμετρος. Προσέξτε μόνο μην υπερβεί ο αριθμός2 το πλήθος των χαρακτήρων του string που θέλετε να αποκόψετε διότι η συνάρτηση θα επιστρέψει τον χαρακτήρα NULL. Στο παρακάτω παράδειγμα η MID\$ παίρνει το string A\$ και κόβει το μέρος που αρχίζει από τον πρώτο χαρακτήρα και για πλήθος τεσσάρων χαρακτήρων. Το αποτέλεσμα που θα εμφανιστεί θα είναι:

USERMANIA
USER ΓΙΑ PANTA

Παράδειγμα:

```
10 A$="USERMANIA"
20 B$="ΓΙΑ PANTA"
30 Y$= MID$(A$,1,4)
40 PRINT A$
50 PRINT Y$;" ";B$
```

OPTION BASE

Είδος: Εντολή
Λειτουργία: Καθορίζει σε έναν πίνακα τον αριθμό της πρώτης θέσεως.
Σύνταξη: OPTION BASE 0 ή 1
Παρατήρηση: Για κάθε πίνακα που δηλώνουμε στην BASIC η πρώτη θέση του είναι η μηδενική. Δηλαδή αν δηλώσουμε ένα πίνακα δέκα θέσεων ουσιαστικά έχουμε έντεκα εφόσον οι θέσεις μετριοούνται από το μηδέν. Η απώλεια μιας θέσεως σε έναν μονοδιάστατο πίνακα δεν είναι σοβαρή αλλά δεν ισχύει το ίδιο στους διδιάστατους και τριδιάστατους πίνακες όπου ο αριθμός των θέσεων που χάνονται είναι μεγάλος. Για το λόγο αυτό χρησιμοποιείται η εντολή OPTION BASE που καθορίζει αν το πρώτο στοιχείο θα είναι στη θέση μηδέν ή στη θέση ένα. Οι περισσότεροι από συνήθεια και μόνο θεωρούν το πρώτο στοιχείο σαν ένα και χρησιμοποιούν για αυτό το λόγο την εντολή OPTION BASE.

Παράδειγμα:

```
10 OPTION BASE 1
20 DIM A(10)
```

PRINT

Είδος: Εντολή
Λειτουργία: Εκτύπωση στοιχείων στην οθόνη.
Σύνταξη: PRINT "στοιχεία προς εκτύπωση"
Παρατήρηση: Η εντολή PRINT τυπώνει στην οθόνη τα στοιχεία που βρίσκονται μέσα στα εισαγωγικά, τυπώνει περιεχόμενα μεταβλητών και

ακόμα αποτελέσματα ολόκληρων παραστάσεων.

Παράδειγμα:

```
10 PRINT (10+140) - (10*10) 'Θα τυπώσει το αποτέλεσμα της παραστάσεως.
```

PUT

Είδος: Εντολή
Λειτουργία: Εγγραφή ενός record.
Σύνταξη: PUT #κανάλι αρχείου, αριθμός record
Παρατήρηση: Η PUT λειτουργεί σε random αρχεία μόνο. Εάν δεν καθορίσουμε τον αριθμό record η εγγραφή θα τοποθετηθεί στη αμέσως επόμενη θέση από το record που γράφτηκε τελευταία φορά.

Παράδειγμα:

```
10 OPEN "FILE.DAT" AS #1 LEN=32  
20 PUT #1,10
```

READ

Είδος: Εντολή
Λειτουργία: Διάβαση δεδομένων από δήλωση DATA.
Σύνταξη: DATA μεταβλητή1, μεταβλητή2, ..., μεταβλητήN
Παρατήρηση: Η READ διαβάζει δεδομένα που έχουν καταχωρηθεί με την δήλωση DATA. Οι μεταβλητές που ακολουθούνται από την READ πρέπει να είναι ίδιου τύπου με τα στοιχεία που θα διαβάσετε από την DATA. Εφόσον διαβάσουμε ένα στοιχείο από DATA, το επόμενο READ που θα κάνουμε θα διαβάσει κατά συνέπεια και το επόμενο στοιχείο. Τα READ που θα κάνουμε δεν πρέπει να υπερβαίνουν τα στοιχεία των DATA διότι προκαλείται λάθος (εμφανίζεται το μήνυμα OUT OF DATA).

Παράδειγμα:

```
10 DATA ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ, USER, 27  
20 READ X$, Y$, T  
30 PRINT X$;" ";Y$;" ";T
```

REM

Είδος: Εντολή
Λειτουργία: Τοποθέτηση σχολίων
Σύνταξη: REM σχόλιο
Παρατήρηση: Οτιδήποτε ακολουθεί την REM, η BASIC το θεωρεί σχόλιο. Το ίδιο ισχύει και για το σύμβολο ' που κάνει ακριβώς την ίδια δουλειά.

Παράδειγμα:

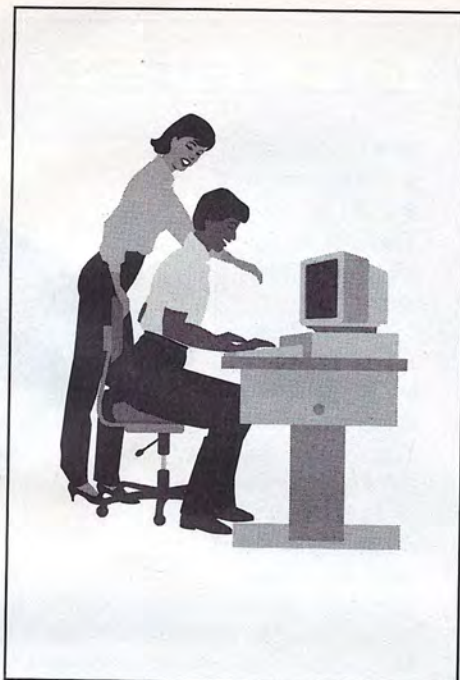
```
10 X=100 'Αρχική τιμή στο X  
20 REM Ρουτίνα επανάληψης
```

SIN

Είδος: Συνάρτηση
Λειτουργία: Επιστρέφει το ημίτονο γωνίας.
Σύνταξη: X=SIN(Y)

SPACE\$

Είδος: Συνάρτηση



Λειτουργία: Γεμίζει ένα string με κενούς χαρακτήρες.
Σύνταξη: Y\$=SPACE\$(10)

SQR

Είδος: Συνάρτηση
Λειτουργία: Επιστρέφει την τετραγωνική ρίζα του αριθμού που δίνουμε.
Σύνταξη: X=SQR(αριθμός)

STR\$

Είδος: Συνάρτηση
Λειτουργία: Μετατρέπει μία αριθμητική τιμή σε string
Σύνταξη: X\$=STR\$(αριθμός ή αριθμητική μεταβλητή)
Παρατήρηση: Η συνάρτηση STR\$ είναι αντίθετη της συνάρτησης VAL (αναλύεται πιο κάτω).

Παράδειγμα:

```
10 A=100  
20 X$=STR$(A)  
30 PRINT X$
```

STRING\$

Είδος: Συνάρτηση
Λειτουργία: Καταχωρεί σ' ένα string έναν ASCII χαρακτήρα που ορίζουμε εμείς και επαναλαμβάνεται όσες φορές θέλουμε.
Σύνταξη: X\$=STRING\$(αριθμός επαναλήψεων, ASCII κωδικός χαρακτήρα).
Παρατήρηση: Στη θέση του ASCII κωδικού μπορούμε να βάλουμε και string. Επειδή όμως δέχεται έναν μόνο χαρακτήρα η συνάρτηση θα μας καταχωρήσει μόνο το πρώτο γράμμα του string αυτού.

Παράδειγμα:

```
10 X$=STRING$(10,65)  
20 PRINT X$  
'Θα τυπώσει "AAAAAAAAAA"
```

VAL

Είδος: Συνάρτηση
Λειτουργία: Μετατρέπει ένα string σε αριθμητική μεταβλητή.
Σύνταξη: A=VAL(string)
Παρατήρηση: Το string για να μετατραπεί επιτυχώς σε αριθμητική μεταβλητή πρέπει να αποτελείται από αριθμητικά ψηφία και μόνο. Η VAL ξεκινάει από την αρχή του string και διαβάζει έναν έναν τους χαρακτήρες μέχρι να βρεί το τέλος του string ή χαρακτήρα ο οποίος δεν είναι ψηφίο.

Παράδειγμα:

```
10 X$="1992 USER"  
20 Y$="7276g765ghg"  
30 A=VAL(X$)  
40 B=VAL(Y$)  
50 PRINT A 'Θα τυπώσει 1992  
60 PRINT B 'Θα τυπώσει 7276
```

WHILE-WEND

Είδος: Εντολές
Λειτουργία: Εκτελεί τις εντολές που βρίσκονται μέσα στο WHILE - WEND όσο μία συνθήκη είναι αληθής.
Σύνταξη: WHILE συνθήκη
εντολή1
εντολή2
.
.
εντολήN
WEND

Παρατήρηση:

Η WHILE είναι εντολή επανάληψης, σαν τη for, με την διαφορά ότι δεν έχει κάποιο στάνταρ αριθμό επαναλήψεων που θα εκτελεστεί. Μπορούμε να το πετύχουμε αυτό βέβαια αλλά δεν συνηθίζεται εφόσον έχουμε την εντολή FOR. Μόλις η συνθήκη που έχουμε ορίσει δίπλα στο WHILE γίνει ψευδής τότε εκτελείται η εντολή που βρίσκεται κάτω από το WEND. Βέβαια μπορούμε να έχουμε και nested WHILE (το ένα μέσα στο άλλο). Το παρακάτω πρόγραμμα το μόνο που κάνει είναι να διαβάζει αριθμούς και να τους προσθέτει μέχρι να δώσουμε τον αριθμό μηδέν.

Παράδειγμα:

```
10 INPUT "Δωσε αριθμό ή μηδέν για τέλος",X  
15 Y=0  
20 WHILE X<>0  
30 Y=Y+X  
30 INPUT X  
40 WEND  
50 PRINT "Αθροισμα αριθμών:";Y
```

Σ' αυτό το σημείο τελειώνει η παρουσίαση μας που αισιοδοξούμε να σας βοήθησε στην κατανόηση των κυριότερων εντολών της BASIC. Σας περιμένουμε το Σεπτέμβριο που όπως είπαμε θα ασχοληθούμε με τα αρχεία. ΚΑΛΟ ΚΑΛΟΚΑΙΡΙ!

ΤΟΥ **Β. ΣΑΜΙΟΥ**

Μ Ε Ρ Ο Σ 6

Τέτοιες εποχές γίνονται συνήθως κάποια αφιερώματα στα κλιματιστικά μέσα και στους τρόπους αποφυγής της ζέστης.

Εμείς δεν πρόκειται να μιλήσουμε για τα ανεμιστηράκια του PC και πώς θα τα θγάλουμε για να τα χρησιμοποιήσουμε για προσωπική μας χρήση(!), αλλά για κάτι πιο σπουδαίο όπως τα μέσα καταχώρησης δεδομένων και πληροφοριών.

Μέσα καταχώρησης καλούνται τα μέσα που μας επιτρέπουν αποθήκευση των πληροφοριών και των δεδομένων μας.

Τα γνωστότερα αποθηκευτικά μέσα είναι οι δισκέτες και οι σκληροί δίσκοι.

Θα προσπαθήσουμε να σας αναλύσουμε κάποιες βασικές έννοιες (μην ξεχνάτε ότι η στήλη απευθύνεται κυρίως σ' αυτούς που κάνουν τώρα τα πρώτα τους βήματα) για τις δισκέτες και τους σκληρούς δίσκους καθώς και τον τρόπο που δουλεύουν και καταχωρούν τα δεδομένα μας.

ΔΙΣΚΕΤΕΣ

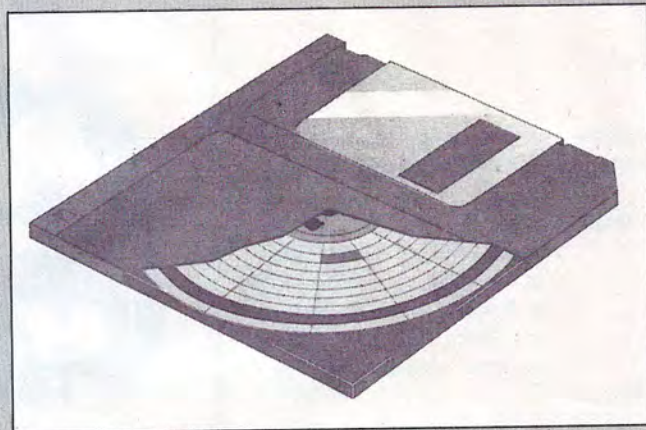
Γνωρίζετε καλά ότι οι δισκέτες ποικίλουν σε μέγεθος και χωρητικότητα.

Αρκετά διαδομένες είναι οι δισκέτες 5.25 ιντσών κυρίως στους χρήστες των PC και οι 3.5 ιντσών που απευθύνονται στους χρήστες όλων των υπολογιστών (PC, Amiga, ST κλπ). Οσο για τις 3 ιντσών δισκέτες που απευθύνονται για τους φίλους των Amstrad και Spectrum είναι αρκετά δυσεύρετες και ακριβές σε σχέση με τις προηγούμενες που ανέφερα.

Οι δισκέτες, δεν διαφέρουν σχεδόν καθόλου από τις γνωστές κασέτες μαγνητοφώνου ή βίντεο. Το υλικό από το οποίο αποτελούνται, μαγνητίζεται κατάλληλα από την ανάλογη κεφαλή (βίντεο, drive κτλ) δηλαδή αποτυπώνει πληροφορίες (σήματα) και μετά με έναν αντίστροφο μηχανισμό ανακτούνται και παρουσιάζονται στην οθόνη μας, όταν πρόκειται για δισκέτα ή τις ακούμε όταν πρόκειται για κάποια κοινή κασέτα μαγνητοφώνου. Η βασική διαφορά μεταξύ δισκετών και κοινών κασετών βρίσκεται τον τρόπο πρόσβασης στα δεδομένα. Στις μεν κασέτες έχουμε το χρονοβόρο τύλιγμα και ξετύλιγμα της ταινίας μέχρι να βρεθεί το επιθυμητό σημείο ενώ στις δισκέτες έχουμε δυνατότητα άμεσης πρόσβασης σε οποιοδήποτε σημείο τους. Αυτό οφείλεται στο ότι η δισκέτα περιστρέφεται μέσα στο drive και η κεφαλή στηρίζεται πάνω σε έναν βραχίονα ο οποίος κινείται μπρος-πίσω με κατεύθυνση το κέντρο της δισκέτας.

Πριν χρησιμοποιήσουμε μια δισκέτα πρέπει απαραίτητα να κάνουμε την διαδικασία του format. Χωρίς αυτή την διαδικασία ο υπολογιστής μας δεν είναι σε θέση να αναγνωρίσει την δισκέτα και κατά συνέπεια δεν έχουμε την δυνατότητα να γράψουμε σ' αυτή.

Συνήθως οι περισσότεροι από μας το βλέπουμε σαν αγγαρεία με αποτέλεσμα πολλές φορές να αντιμετωπίζουμε δυσάρεστα αποτελέσματα. Το format σε μία δισκέτα πρέπει να γίνει με προσοχή ειδικά όταν πρόκειται να χρησιμοποιηθεί σε κάποιον IBM ή συμβατό όπου το μέγεθος και ο τύπος της δισκέτας προσδιορίζεται



από τον χρήστη.

Σε περίπτωση που δοθούν λάθος παράμετροι για τον τύπο και το μέγεθος σίγουρα η δισκέτα αν δουλεύει θα είναι ελαττωματική. Ο λόγος γι' αυτό είναι ότι κάθε δισκέτα έχει κάποια συγκεκριμένη χωρητικότητα και το format δεν γίνεται για να την αυξήσει ή να την μειώσει (υπάρχουν και τέτοιες ειδικές περιπτώσεις) αλλά να προσδιορίσει τα λεγόμενα tracks και sectors και παράλληλα να γράψει το λειτουργικό σύστημα κάποιες δικές του πληροφορίες.

Κάθε track (αυλάκι) και sector (τομέας) προσδιορίζει μία περιοχή στο δίσκο και το μέγεθος (σε bytes) που διαφέρει από υπολογιστή σε υπολογιστή. Τα tracks είναι ομόκεντροι κύκλοι διαδοχικά το ένα μετά το άλλο και τα sectors είναι "τόξα" ιδίου μεγέθους. Εναν ακόμα όρο που συναντάμε συχνά είναι τα clusters. Τα clusters είναι ομαδοποίηση κάποιου αριθμού τομέων. Ενα cluster μπορεί να αντιστοιχεί σε δύο sectors ανάλογα με την χωρητικότητα της δισκέτας. Ενα track αποτελείται από έναν μεταβλητό αριθμό sectors ανάλογα με το μέγεθος της δισκέτας και τον υπολογιστή. Για παράδειγμα μια δισκέτα 3.5 ιντσών χωρητικότητας 720K που θα την κάνουμε format σε PC θα αποτελείται το κάθε track από 9 sectors ενώ μία 1.4M από 18 sectors.

Εξάιρεση αποτελούν ορισμένες δισκέτες του εμπορίου (5.25 ιντσών) οι οποίες δίνονται φορμαρισμένες έτοιμες για εγγραφή πληροφοριών. Οι κατασκευαστές αυτών των δισκετών μας απαλλάσσουν από το format αλλά εμείς από τη πλευρά μας πρέπει να προσέξουμε σε ποιό μηχανήμα απευθύνονται. Διότι, κάθε υπολογιστής έχει τον δικό του τρόπο που οργανώνει την δισκέτα και γράφει εξειδικευμένες πληροφορίες πάνω σ' αυτή.

ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΕΣ ΤΟΥ FORMAT

Η διαδικασία του format γίνεται σε δύο στάδια. Στο πρώτο στάδιο γίνεται το low level format (format χαμηλού επιπέδου) και στο δεύτερο το high level format (format υψηλού επιπέδου). Στο χαμηλού επιπέδου format δημιουργούνται τα tracks και τα sectors της δισκέτας και στο υψηλού επιπέδου δημιουργούνται από το λειτουργικό σύστημα κάποιες περιοχές στο δίσκο που του δίνουν πληροφορίες για την δισκέτα, τα αρχεία που περιλαμβάνει κλπ.

Τέτοιες περιοχές είναι για παράδειγμα η boot area (το πρώτο track σε κάθε δισκέτα για PC), η fat area κλπ. Μέσα σ'όλα αυτά όμως το

format έχει και άλλη μία λειτουργία. Τυχαίνει πολλές φορές να αγοράζουμε μία δισκέτα και ορισμένες περιοχές πάνω σ'αυτή να είναι κατεστραμμένες. Το πρόβλημα αναλαμβάνει να το λύσει το format. Όσα tracks και sectors διαπιστωθεί ότι είναι ακατάλληλα για εγγραφή μαρκάρονται σαν bad sectors ώστε το λειτουργικό να μην γράψει πληροφορίες πάνω σ'αυτούς τους τομείς.

Βέβαια μπορούμε να το κάνουμε αυτό και με τα διάφορα utilities που κυκλοφορούν αλλά ισχύει μόνο εφόσον τέτοιου είδους προβλήματα παρουσιαστούν με τον καιρό και την χρήση της δισκέτας.

ΣΚΛΗΡΟΙ ΔΙΣΚΟΙ

Η δυνατότητα αποθήκευσης μεγάλου όγκου δεδομένων καθιστά τους σκληρούς δίσκους απαραίτητο στοιχείο σε ένα υπολογιστικό σύστημα. Σε αντίθεση με τις δισκέτες, κάθε σκληρός δίσκος περιλαμβάνει πολλές επιφάνειες εγγραφής (σαν την επιφάνεια μιας δισκέτας). Οι επιφάνειες αυτές καλούνται πλατώ. Κάθε πλατώ μπορούμε να το φανταστούμε σαν έναν δίσκο ο οποίος αποτελείται από δύο μαγνητικές επιφάνειες (μία πάνω και μία κάτω). Τα πλατώ στηρίζονται σ'έναν άξονα και βρίσκονται παράλληλα μεταξύ τους.

Οι μαγνητικές επιφάνειες του κάθε πλατώ είναι όμοιες με τις επιφάνειες τις δισκέτας, χωρίζονται σε tracks και sectors και υπάρχουν αντίστοιχα βραχίονες οι οποίοι κινούν τις κεφαλές, που είναι περισσότερες των δύο ή τριών ανάλογα με τις επιφάνειες των πλατώ, μπρος-πίσω. Τα tracks που βρίσκονται στην ίδια θέση του κάθε πλατώ ονομάζονται κύλινδροι (cylinder). Όλα αυτά βέβαια βρίσκονται καλυμμένα στο σφραγισμένο κουτί του σκληρού δίσκου που σε καμία περίπτωση δεν πρέπει να διανοηθείτε να το ανοίξετε για οποιοδήποτε πρόβλημα.

Οι διατάξεις του σκληρού δίσκου είναι αρκετά ευαίσθητες και δεν χρειάζεται μεγάλη προσπάθεια για να τις καταστρέψετε. Το μέγεθος (η διάμετρος) των σκληρών δίσκων είναι συνήθως 5.25 ίντσες ή 3.5 ίντσες όσο δηλαδή και τα drives των αντίστοιχων δισκετών. Υπάρχουν και σκληροί δίσκοι "μινιατούρες" με διάμετρο 1.5 ίντσες και με χωρητικότητες από 20MB μέχρι και τα 120MB.

Αυτά όσον αφορά τα τεχνικά μέρη του σκληρού δίσκου. Για να δούμε τώρα την διαδικασία του format στους σκληρούς όπου τα πράγματα αλλάζουν λίγο. Κάθε καινούργιος δίσκος όπως και κάθε δισκέτα πρέπει να υποστεί την διαδικασία του format. Παρόλα αυτά τα πράγματα δεν είναι τόσο απλά. Το format είδαμε ότι γίνεται σε δύο στάδια τα οποία εκτελούνται αυτόματα από την αντίστοιχη εντολή. Στην περίπτωση των σκληρών δίσκων τα στάδια αυτά πρέπει να γίνουν ξεχωρι-



στά με τα κατάλληλα προγράμματα.

Πρώτα με κάποιο ειδικό πρόγραμμα θα κάνουμε το low level format και στην συνέχεια το high level format θα γίνει από την εντολή που παρέχει το λειτουργικό σύστημα που θα χρησιμοποιήσουμε. Ο λόγος γ'αυτό είναι ότι ο σκληρός δίσκος δεν προορίζεται για κάποιο συγκεκριμένο υπολογιστή ή λειτουργικό σύστημα. Για παράδειγμα αφού κάνουμε το low level format σε έναν δίσκο και θέλουμε να εγκαταστήσουμε το MS-DOS θα πρέπει να τον "φορμάρουμε" με την εντολή που μας δίνει το συγκεκριμένο λειτουργικό σύστημα. Αν θέλαμε να τοποθετήσουμε το σύστημα UNIX το format θα γινόταν με την εντολή αυτού του συστήματος.

Χαρακτηριστικό των σκληρών δίσκων είναι και η μεγάλη ταχύτητα προσπέλασης των πληροφοριών που οφείλεται σε δύο λόγους. Πρώτον ο δίσκος περιστρέφεται συνέχεια σε αντίθεση με την δισκέτα που αρχίζει και περιστρέφεται μόνο όταν ζητήσουμε προσπέλαση δεδομένων (κατά συνέπεια περνάει και κάποιος χρόνος ώσπου η δισκέτα να πάρει την ανάλογη ταχύτητα στροφών) και δεύτερον περιστρέφεται με μεγαλύτερες ταχύτητες από ότι η δισκέτα.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Η ταχύτητα, η χωρητικότητα και η αξιοπιστία δεν είναι ο μόνος λόγος για την αγορά ενός σκληρού δίσκου. Πολλά προγράμματα ακόμα και παιχνίδια (πάνω απ'όλα) απαιτούν οπωσδήποτε ένα σκληρό δίσκο για να τρέξουν. Από την άλλη πλευρά οι δισκέτες έχουν χαμηλό κόστος και πάνω απ'όλα μεταφέρονται εύκολα. Και μην μου πείτε για τους removable σκληρούς δίσκους γιατί η τσέπη σας πρέπει να είναι αρκετά "μεγάλη" για να αποκτήσετε έναν τέτοιο. Οποιος την σημερινή εποχή δεν έχει σκληρό δίσκο, σίγουρα τα προβλήματα που θα αντιμετωπίσει (αν δεν αντιμετωπίζει μέχρι τώρα) με την εξέλιξη του software θα είναι μεγάλα. Δεν νομίζω ότι το κόστος ενός 80MB σκληρού για παράδειγμα είναι τόσο μεγάλο για αυτά που μπορεί να σας προσφέρει!



BIG TROUBLE

Ε, λοιπόν αυτός ο χαμός που γίνεται με τα καρτ-ποστάλ είναι άνευ προηγουμένου. Ούτε κι εγώ δεν το περίμενα! Είστε όλοι σε διακοπές και μου στέλνετε κάρτες από κάθε γωνιά της Ελλάδας! Οσο για τον Γιώργο και τον Κώστα που έκαναν αφιέρωση στο "Χορεύοντας με τα bytes" έχω ένα μήνυμα: παιδιά ελάτε κι εσείς στην παρέα μας, έτσι ώστε να μη μείνει ούτε ένας αναγνώστης στον Αιδίνη!

Στο θέμα μας τώρα: αδιαφιλονίκητος θριαμβευτής ο τακτικός της στήλης **Νίκος Νικητόπουλος** από την Αθήνα που βρήκε αμέτρητα παλινδρόμα (λέξεις και φράσεις) τα οποία δυστυχώς

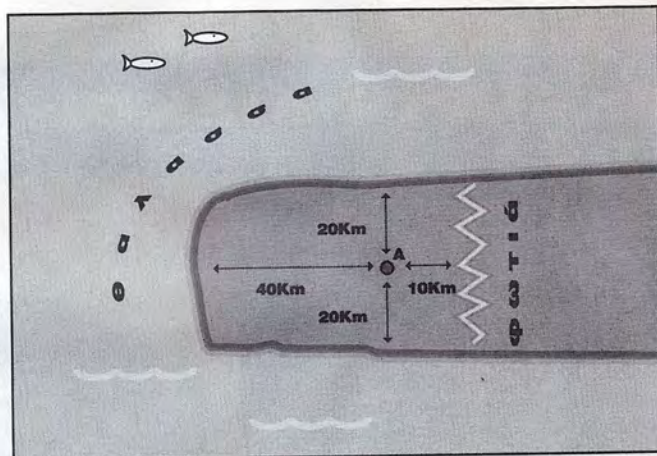
Αναγνώστης του μήνα ο Λεωνίδας Μαστέλλος από την Αθήνα, που έστειλε την ωραιότερη κάρτα που δημοσιεύτηκε στο προηγούμενο τεύχος και από λάθος δεν γράφτηκε το όνομά του.

δεν έχω χώρο να δημοσιεύσω. Κερδίζει συνδρομή και έξτρα δώρο! Είδες φίλε Νίκο που η επιμονή και η υπομονή σου επιβραβεύτηκε; Πάρε με τηλέφωνο.

Αν δεν το ξέρατε τα παλινδρόμα λέγονται και καρκινικές λέξεις, όπως εύστοχα σημειώνει ο αναγνώστης Αλέξανδρος Σερέζης. Με το μυστήριο προβληματάκι "Πόσοι είναι οι αριθμοί;" τί κάνουμε; Κολλή-

σαμε; Καλά, στο Δημοτικό πήγατε όλοι, τόσες φορές σας τα μάθαινε η δασκάλα σας, τίποτα δεν θυμάστε πιά; Κάθε μήνα μου χειροτερεύετε! Δεν λέω, είναι αφόρητη η ζέστη, αλλά...

Κι εκεί που είπατε "Ουφ, δροσιά" νά και η καινούρια μας καυτερή (κυριολεκτικά!) σπαζοκεφαλιά. Παρατηρήστε προσεκτικά το σχήμα: στο σημείο Α βρίσκεται μια κοπέλλα, η Αγγελική. Είναι σε μια χερσόνησο τριγυρισμένη από θάλασσα. Ενα μέτωπο φωτιάς (που καλύπτει όλο το πλάτος της χερσονήσου) σπρώχνεται από τον άνεμο προς τα αριστερά με ταχύτητα 20 χιλιομέτρα την ώρα. Η Αγγελική μπορεί να τρέξει με μέγιστη ταχύτητα 5 χιλιόμετρα την ώρα. Όλες οι αποστάσεις είναι σημειωμένες στο σχήμα. Το ερώτημα είναι: **"Τί πρέπει να κάνει η κοπέλλα για να μην καεί ζωντανή;"**



Λίγο μακάβριο, αλλά πρέπει να δουλέψει το μυαλό σας για να σωθεί η Αγγελικούλα! Οι απαντήσεις στην ίδια πάντα διεύθυνση:

Ο Τριανταδύαμιτος

Τα γράμματά σας στη διεύθυνση:

**Περιοδικό USER
Σπάρτης 75, Χαϊδάρι
12461 ΑΘΗΝΑ
Για τη στήλη "Big Trouble"**

Και θέλω καρτ-ποστάλ με καντά μπικίνι σε φοβερές παραλίες!

Let's talk, big troublemakers !

• **Θερμότερες ευχαριστίες στους: Χρήστο Ρούσο** από την Αλεξανδρούπολη, **Παναγάκη Νίκο** από τα Φιλιατρά, **Κώστα Νικολόπουλο** από τα Νέα Λιόσια, **Γιώργο Περτσεμλίδη** από το Νέο Ηράκλειο, **Γιάννη Λιόλιο** από την Βέροια και **Μιχάλη Κοπιδάκη** από το Ηράκλειο Κρήτης.

• **Γιάννη Γιαουρτσάκη:** Ακόμα περιμένω τη λύση του προβλήματος με τις λάμπες. Αν είναι καλή και καθαρογραμμένη μπορεί να τη δημοσιεύσω!

• **Τάσο Μαμαλούκο** (Λαμπρινή): Ησουνα εξαιρετικός αλλά ατύχησες. Ο νικητής έστειλε μερικά παλινδρόμα παραπάνω από σένα. Keep trying!

• **Αιμίλιο Μπάγια** (Αγία Παρασκευή): Πανέμορφο το καρτ-ποστάλ σου. Ευχαριστώ πολύ!

• **Γιώργο Πετούση** (Ιεράπετρα): Μπράβο! Φρόντισε να διαδοθεί κι άλλο το USER στην περιοχή σου και να αυξηθούν οι φίλοι του Big Trouble! Πανέμορφη και η κάρτα σου. Ευχαριστώ για όλα!

• **Σταύρο Βαπορίδη** (Αθήνα): Επεσες θύμα των συμπτώσεων και σύντομα θα καταλάβεις γιατί! Ασχολήσου με τα προβλήματα καλύτερα!

• **Μάκη Ξηρογιάννη** (Γλυφάδα): Διαβίβασα στον **Βασίλη Λούμη** τα συγχαρητήριά σου και σε ευχαριστεί

ιδιαίτερα. Στη Μακεδονία δεν θα αναφερθώ για ένα απλό λόγο: εμείς οι Έλληνες ξέρουμε οτι είναι δική μας. Σκοπός είναι να πείσουμε και τους "άλλους" γ'αυτό!

• **Ντινώρα Νίκο** (Κώς): Με οπαδούς σαν εσένα, η στήλη σίγουρα θα συνεχιστεί για πάντα!

• **Φώτη Τσιτσιρίγκο** (Καμένα Βούρλα): Εκπληκτικό το ποίημά σου! Η πρότασή σου για τις σπαζοκεφαλιές είναι ήδη υπό εξέταση.

• **Φοίβο Παπαδόπουλο** (Λευκωσία): Αφού έφτασα να έχω και οπαδούς στην Κύπρο δεν θέλω τίποτα άλλο!

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ ΜΑΪΟΥ

Και τώρα, οι τρεις τυχεροί που θα παραλάβουν τα 3 AMSTRAD CPC 6128, είναι οι εξής:

1. **ΣΤΑΘΟΓΙΑΝΝΗΣ ΜΙΧΑΛΗΣ**
2. **ΑΡΓΥΡΟΠΟΥΛΟΣ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ**
3. **ΠΟΝΤΙΚΑΚΗΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ**

Βέβαια υπάρχει και η άσχημη πλευρά του θέματος: Πώς θα πείσουν τον Κροντηρά να τους τα δώσει! Ας επικοινωνήσουν με το περιοδικό και θα δούμε!

Παιδιά κουράγιο, μην απογοητεύεστε, σήμερα κέρδισαν αυτοί, αύριο θα είστε εσείς οι τυχεροί! Η τύχη μπορεί να σας χαμογελάσει και τα δύο PC 286 σας περιμένουν στη σελίδα 94! Τρέξτε!!

ΓΙΑ ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ ΕΝΑ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΠΡΟΣΦΕΡΕΙ



Στο δισέλιδο αυτό θα βρείτε μια σύντομη περιγραφή του περιεχομένου της δισκέτας, καθώς και οδηγίες για τον τρόπο ενεργοποίησης και λειτουργίας των προγραμμάτων. Ετσι, οι πιο αρχάριοι χρήστες που δεν γνωρίζουν ακόμα καλά τον χειρισμό του υπολογιστή τους, θα μπορέσουν να αξιοποιήσουν αμέσως την δισκέτα τους!

ΠΡΟΣΟΧΗ: Εκείνο που πρέπει να θυμάστε πάντα είναι ότι για κανένα λόγο δεν πρέπει να επιχειρήσετε να γράψετε στη δισκέτα αυτή, γιατί θα καταστραφούν όλα τα περιεχόμενά της! Αυτό οφείλεται σε τεχνικούς λόγους και σας συνιστούμε να κάνετε αμέσως ένα αντίγραφο της δισκέτας (σε άλλη δισκέτα ή σκληρό δίσκο) και να εργάζεστε με το αντίγραφο, κρατώντας την πρωτότυπη άθικτη και ασφαλή στο αρχείο σας. Επίσης, πρέπει πάντοτε να έχετε τη δισκέτα (και το αντίγραφο) προστατευμένα από εγγραφή

(write protected). Ακόμη σας προειδοποιούμε να μην επιχειρήσετε disk-to-disk copy, αλλά να αντιγράψετε αρχείο προς αρχείο με τη χρήση RAM disk (ή της εντολής xcopy στο PC).

ΤΙ ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΜΕΣΑ ΣΤΟ USER DISK 27

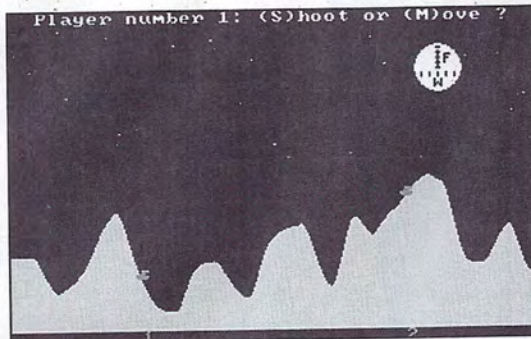
ΟΙ PC USERS

Χι, χι, όπως βλέπετε καταφέραμε να έχουμε τις οδηγίες μας πριν από αυτές της Amiga και του ST σ'αυτό το τεύχος! Ομως το δικαιούμαστε αφού αυτό το μήνα έχουμε τα πάντα: Utilities, παιχνίδια, antivirus. Καλά δεν πιστεύω να έχει παράπονο κανένας PC user με όλα αυτά τα προγράμματα έτσι δεν είναι; Ξεκινώντας από τα antivirus σας δίνουμε τις τελευταίες εκδόσεις του SCAN και CLEAN από τον αγαπητό McAfee που δεν χρειάζεται πολλές συστάσεις.

Η έκδοση 89 είναι η τελευταία που κυκλοφορεί αυτή τη στιγμή στη χώρα μας και θα σας φανεί αρκετά χρήσιμη αν έχετε προβλήματα με virus. Στα utilities θα βρείτε το

FINDUP35, το RESET, το KEYLOCK και το PFM. Το RESET είναι ένα μικρό προγραμματάκι που παγιδεύει το συνδυασμό πλήκτρων ALT CONTROL και DEL. Ο συνδυασμός αυτός ως γνωστόν προκαλεί reset στο υπολογιστή μας και το σύστημα κάνει boot. Μπορούμε να απενεργοποιήσουμε το συνδυασμό αν τρέξουμε RESET OFF για το αντίθετο (ενεργοποίηση) δώστε RESET ON.

Το KEYLOCK είναι ένα utility το οποίο σας εμφανίζει στο πάνω μέρος της οθόνης τα ειδικά πλήκτρα ALT, CONTROL και SHIFT κάθε φορά που τα πατάτε. Το PFM μπορούμε να το χαρακτηρί-



σουμε από τα καλύτερα public domain προγράμματα. Είναι κάτι σαν τα Norton utilities με δυνατότητες τις οποίες δεν καταφέραμε να

**ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ
ΜΕ ΤΗ
ΔΙΣΚΕΤΑ;**

1 Βεβαιωθείτε ότι ακολουθήσατε βήμα προς βήμα τις οδηγίες.

2 Αν εξακολουθείτε να δυσκολεύεστε, τηλεφωνήστε στο περιοδικό (τηλ. 5820399, ώρες 10-2) για να σας βοηθήσουμε.

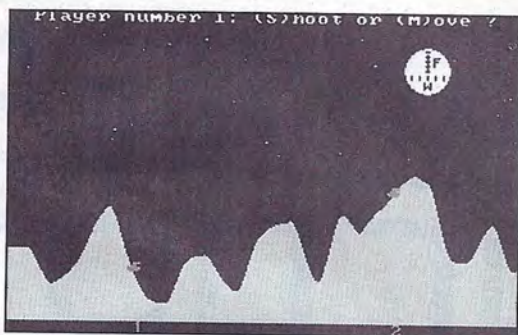
ΔΙΣΚΕΤΑ 3.5" ΚΑΙ ΜΑΛΙΣΤΑ ΜΕ ΤΡΙΠΛΟ FORMAT: ST-AMIGA-PC!!

τις εξαντλήσουμε καθώς το δοκιμάζαμε. Τα υπόλοιπα τα αφήνουμε σ'εσάς.

Το τελευταίο πρόγραμμα (επιτέλους!!) από τα utilities είναι το FINDUP35. Θα φανεί ιδιαίτερα πολύτιμο στους κατόχους σκληρών δίσκων καθώς έχει δυνατότητες όπως, να εμφανίζει ταξινομημένα όλα τα αρχεία του δίσκου, κάποιου directory, εμφάνιση των ίδιων αρχείων κτλ. Το αποτέλεσμα μπορείτε να το πάρετε στον εκτυπωτή αν διαθέτετε, στην οθόνη ακόμα και σε κάποιο αρχείο.

Και τώρα ήρθε η ώρα για διασκέδαση με το fighttank. Το παιχνίδι παίζετε από 2 μέχρι οχτώ παίκτες!!!

Οχι δεν είναι τυπογραφικό λάθος.



Ολόκληρη ομάδα μπάσκετ και κάτι παραπάνω μπορεί να παίξει. Βέβαια για να τα απολαύσετε όλα αυτά πρέπει να ακολουθήσετε προσεχτικά τις οδηγίες για την αντιγραφή και

αποσυμπίεση της δισκέτας. Όσοι διαθέτουν ένα drive πρέπει πρώτα να αντιγράψουν το αρχείο USER27.EXE σε μία άδεια δισκέτα και μετά να το τρέξουν. Τα βήματα είναι τα εξής:

```
A> COPY USER27 B:  
A> USER27
```

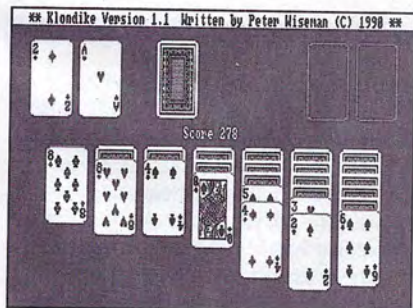
Για τους υπόλοιπους φίλους μας το μόνο που θα κάνουν είναι να τρέξουν το πρόγραμμα INSTALL και δίπλα να δώσουν το drive όπου θα γίνει η αντιγραφή και αποσυμπίεση. Αν θέλετε να βρίσκονται στο σκληρό δίσκο δίνεται: install c ή install d

Ομοίως και για τα υπόλοιπα drives (πχ install b, install a).

ΟΙ AMIGA USERS

Stay cool Amiga users. Οχι, λάθος! Αλλού έπρεπε να το γράψω αυτό. Anyway... (πω πω αυτό το Αγγλικό μου!) Οι προγραμματιστές των shareware προγραμμάτων ζητάνε συνήθως ένα μικρό ποσό σαν επιβράβευση της προσπάθειάς τους και γιατί όχι για να αγοράσουν κανένα κομμάτι ψωμί (αλλά με μικρό ποσό μόνο κομμάτι ψωμί τους βλέπω να αγοράζουν). Ποιος όμως από εμάς έχει στείλει χρήματα ή έστω μια κάρτα έτσι για το ευχαριστώ; Εμείς το μόνο που σκεφτόμαστε είναι πώς θα πάρουμε την τελευταία έκδοση κάποιου προγράμματος στα χέρια μας. Μην νομίζετε ότι εγώ ήμουν η εξαίρεση στον κανόνα.

Με το που είδα όμως αυτή την θαυμάσια πασιένζα που έφταξε ένας Άγγλος φοιτητής δε μόρεσα να μη στείλω ένα ενδεικτικό ποσό. Το παιχνιδάκι αυτό με κράτησε πολλές ώρες μπροστά στην Amiga καθότι ο παππούς μου που έπαιζε συχνά πασιέντζα μου έχει αφήσει ψυχολογικά κατάλοιπα από την παιδική μου ηλικία! Το μόνο παρόμοιο πρόγραμμα που ήξερα ήταν στα windows αλλά δε μπορούσα να σήκωνα τον Σάμιο από τη θέση κάθε λίγο και λιγάκι. Το δεύτερο παιχνίδι για αυτό το μήνα είναι ένα racism. Δεν είναι το καλύτερο που έχετε δει αλλά κρατιέται επάξια ψηλά (έχει και maze editor). Το φόρτωμα είναι κάτι παραπάνω από γελοίο. Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να φορτώσετε workbench, να βάλετε τη δισκέτα του user στο drive και να επιλέξετε όποιο πρόγραμμα από τα δύο θέλετε. Αν σας ζητηθεί η δισκέτα του workbench μην ανησυχείτε δεν υπάρχει κανένα πρόβλημα απλά ακολουθήστε τις οδηγίες του λειτουργικού. Πολύ παιχνιδάκι βέβαια δίνουμε στην Amiga τελευταία και σας έχουμε κακομάθει...



ΟΙ ST USERS

Δεν με δυσκολεύουν πολύ και γράφω λίγα πράγματα! Η δισκέτα περιέχει τον φάκελο CRACKPNT ο οποίος περιέχει με την σειρά του τον φάκελο GAME και το αρχείο CRACKART.ARC.

ΠΩΣ ΤΡΕΧΕΙ

Aντιγράφετε σε μια κενή δισκέτα τον φάκελο GAME, το CRACKART.ARC και το ARC.TTP (είναι το public Domain συμπίεστικό που υπάρχει στο USER 23 και λόγω έλλειψης χώρου δεν μπορούμε να το επαναλαμβάνουμε κάθε φορά). τρέχουμε το ARC.TTP και στο παράθυρο που εμφανίζετε γράφουμε:

X crackart

και γίνεται η αποσυμπίεση. Το υπέροχο σχεδιαστικό προγραμματάκι που παρουσιάζουμε σ'αυτή τη δισκέτα τρέχει μόνο σε έγχρωμη οθόνη.

3 Αν και πάλι έχετε πρόβλημα, δεν σας μένει παρά να στείλετε τη δισκέτα σας στο **USER (Σπάρτης 75, 12461 ΧΑΙΔΑΡΙ, ΑΘΗΝΑ)** για να σας στείλουμε μια σωστή ή (αν σας βολεύει) να περάσετε από τα γραφεία μας για άμεση αντικατάσταση.

Καταλαβαίνουμε ότι η διαδικασία αυτή είναι κουραστική, αλλά είναι αναπόφευκτη. Κάθε μήνα παράγουμε πολλές χιλιάδες δισκέτες και είναι σίγουρο ότι κάποιες απ'αυτές θα έχουν πρόβλημα. Εμείς από την πλευρά μας προσπαθούμε να περιορίσουμε στο ελάχιστο τις απώλειες!

AMIGA SECRETS

ΤΟΥ **A. ΜΑΥΡΕΛΟΥ**

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ...

Αυτό το μήνα είναι η τιμητική των επίδοξων προγραμματιστών της Amiga. Θα δώσουμε την περιγραφή ορισμένων ρουτινών της βιβλιοθήκης του DOS για να ξέρουν όσοι θέλουν να ασχοληθούν με αυτόν τον τομέα τι έχουν να αντιμετωπίσουν.

Η ρουτίνες του DOS όπως και όλων των άλλων ρουτινών του λειτουργικού συστήματος έχουν τη μορφή που έχουν και οι δικές σας ρουτίνες σε C και PASCAL. Δέχονται δηλαδή παραμέτρους στις οποίες περνάνε τιμές για είσοδο και για έξοδο. Ας υποθέσουμε ότι θέλουμε να αλλάξουμε το όνομα της δισκέτας που βρίσκεται στο drive DF0: Η συνάρτηση που κάνει αυτή τη δουλειά ονομάζεται Relabel και έχει την εξής μορφή:

```
success = Relabel (volumename,name)
D0          D1 D2
```

Αυτό σε assembly σημαίνει στον καταχωρητή D1 δίνουμε το όνομα του device, στην περίπτωση μας df0 και στον D2 το όνομα που δίνουμε στη δισκέτα. Ο D0 συνήθως επιστρέφει μια τιμή η οποία αν είναι 0 σημαίνει ότι η διαδικασία απότυχε. Οι δύο παράμετροι εισόδου σε assembly έχουν την εξής μορφή:

Volumename:

```
dc.b "DF0:",0
```

Name:

```
dc.b "Antony",0
```

Τα μηδενικά σημαίνουν τέλος string. Ο δικός μου έλεγχος λάθους που κάνω μοιάζει με τον παρακάτω:

(Πέρασμα παραμέτρων και κάλεσμα)

```
TST D0
BNE Error
```

.

Error:

```
RTS
```

Στη C τα πράγματα είναι πιο εύκολα μιας και είναι γλώσσα υψηλότερου επιπέδου. Χωρίς να έχω την παραμικρή ιδέα πάνω σ' αυτή τη γλώσσα υποθέτω ότι η σύνταξη είναι η εξής:

```
succ=Relabel(char *,char *);
if (!succ)
{
κυρίως πρόγραμμα διαχείρισης σφάλματος
}
```

Θα δώσουμε τώρα τη σύνταξη ορισμένων εύκολων ρουτινών για να δείτε πως περίπου λειτουργεί το DOS. Η χρήση τους κάνει υποχρεωτική την αγορά του ανάλογου Rom Kernel βιβλίου που εξηγεί πως πρέπει να ανοιχτεί η βιβλιοθήκη του DOS και δίνει περισσότερες λεπτομέρειες για την κάθε function ξεχωριστά.

Write

```
returnedLength = Write (File, Buffer, Length)
D0          D1 D2 D3
```

LONG Write (BPTR, void *, LONG)

Σημείωση: Buffer είναι η περιοχή μνήμης η οποία θα γραφτεί στο αρχείο. Length είναι το μήκος των δεδομένων που θα γραφτούν. ReturnedLength είναι το μήκος των δεδομένων που γράφτηκαν πραγματικά στο αρχείο.

Read

```
ActualLength = Read (File, Buffer, Length)
D0          D1 D2 D3
```

LONG Read (BPTR, void *, LONG)

Σημείωση: Ισχύουν τα ίδια όπως και στη write. Το Actual length δείχνει πόσα ακριβώς bytes διαβάστηκαν.

DeleteFile

```
success = DeleteFile(name)
```

```
D0          D1
```

BOOL DeleteFile(char *)

Σημείωση: Name είναι το όνομα του αρχείου που θα σβηστεί. Υπάρχει δυνατότητα να σβηστεί και directory αρκεί να μην έχει μέσα αρχεία.

Rename

```
success = Rename(oldname,newname)
```

```
D0          D1 D2
```

BOOL Rename(char *, char *)

Αλλάζετε το όνομα ενός αρχείου από old σε new.

SetPrompt

```
success = SetPrompt(Name)
D0          D1
```


BOOL SetPrompt(char *)

Βάζετε το δικό σας prompt.

SetProtection

success = SetProtection(name , mask)

D0 D1 D2:4

BOOL SetProtection(char *, LONG)

Σημείωση: Η μάσκα αποτελείται από τα πολύ γνωστά μας "rwed"

bit 4: 1 = file has not changed, 0 = file has been changed

bit 3: 1 = reads not allowed, 0 = reads allowed

bit 2: 1 = writes not allowed, 0 = writes allowed

bit 1: 1 = execution allowed, 0 = execution allowed

bit 0: 1 = deletion allowed, 0 = deletion allowed

Αν θέλει κανείς να δοκιμάσει κάποια ρουτίνα από τις παραπάνω πρέπει να έχει υπόψη του μερικά πράγματα. Η δομή του λειτουργικού συστήματος της Amiga είναι βασισμένη στις λεγόμενες βιβλιοθήκες. Τον όρο αυτό φανταστείτε τον σαν μεγάλα δωμάτια στα οποία για να

πάρεις κάτι από μέσα πρέπει πρώτα να ανοίξεις την πόρτα, μετά να ζητήσεις αυτό που θέλεις και τέλος να την ξανακλείσεις. Αν σας φαίνεται χρονοβόρα διαδικασία δεν έχετε παρά να ετοιμάσετε μια φορά τη ρουτίνα που κάνει τα παραπάνω και κάθε φορά που θέλετε να τη χρησιμοποιήσετε (συνέχεια δηλαδή) να την κάνετε include.

section rf,code_c ; Put in chip memory

*Works on Asmone Assembler

OpenLibrary equ -408 ; _LVO values
CloseLibrary equ -414

*The main rout calls All the other routs. This programmng model

*is very good for clean programming

main
bsr init ; Initialize dos.library
bsr fopen ; Open the file
bsr fread ; Read data from file
bsr fclose ; Close file
bsr cl_libs ; Close library
rts

init
move.l 4.w,a6 ; Get EXEC Base
lea Dos_Name,a1 ; Name of library we want
moveq #0,d0 ; Prepare D0
jsr OpenLibrary(a6) ; Open the lib
move.l d0,Dos_Base ; Get address
beq.B trap_error ; If Error occurs
Exit
rts

fopen
move.l #file_name,d1 ; Get filename
move.l #1005,d2 ; Open for read
move.l Dos_Base,a6 ; a5 points at
Dos_Base
jsr -30(a6) ; Open File
tst d0 ; Test for Error
beq.B trap_error ; if occurs Exit
move.l d0,handler ; ...else get handler
rts

fread

move.l dos_base,a6
move.l #buff_Read,d2 ; Get buffer
move.l #4000,d3 ; length
move.l handler,d1 ; handler
jsr -42(a6) ; read it
; tst d0 ; test for error
; bne.B trap_error ; ... exit
rts

fclose
move.l dos_base,a6 ; dos base
move.l handler,d1 ; handler
jsr -36(a6) ; close file
rts

cl_libs
move.l dos_base,a1
move.l \$4.w,a6
; move.l #0,d0
jsr CloseLibrary(a6)
tst d0
beq.w trap_error

trap_error

rts
Buff_Read dcb.b 40000
File_name dc.b "df1:sea_b",0
Dos_Name dc.b "dos.library",0
Dos_Base dc.l 0
handler dc.l 0

Αυτό το πρόγραμμα δόθηκε όχι για να σας φωτίσει, κάθε άλλο μάλιστα. Παρόλο που γράφτηκε όσο γινόταν πιο απλά (πολλές εντολές είναι περιττές) σίγουρα δε θα το καταλάβει κάποιος αρχάριος. Δόθηκε σε Assembly επειδή η μεταφορά του σε C είναι πιο απλή από το να γραφτεί σε C και μετά σε assembly. Επαναλαμβάνω ότι αν θέλει κάποιος να ασχοληθεί περισσότερο πρέπει να προμηθευτεί τα ROM Kernel manuals. Λίγα σχόλια τώρα. Για να φορτώσουμε ένα πρόγραμμα στη μνήμη, πρέπει πρώτα να το "ανοίξουμε". Στην basic χρησιμοποιούμε την εντολή open. Κατά το άνοιγμα πρέπει να προσδιορίσουμε για πιο λόγο θα το χρησιμοποιήσουμε (διάβασμα-γράψιμο). Η συνάρτηση μας επιστρέφει μια structure με πληροφορίες η οποία είναι κάτι σαν ταυτότητα του αρχείου. Η read διαβάζει το αρχείο αφού της δώσουμε τη διεύθυνση που θα πάει να τα αποθηκεύσει και το μήκος των δεδομένων που θέλουμε. Το κλείσιμο γίνεται δίνοντας τη διεύθυνση του handler και με κάλεσμα της αντίστοιχης ρουτίνας.

Για όσους ενδιαφέρονται να δουν τι μορφή έχουν τα listings των παιχνιδιών δίνουμε ένα listing που εμφανίζει μια εικόνα στην οθόνη χωρίς να χρησιμοποιεί σχεδόν καθόλου το λειτουργικό αλλά εκμεταλλεύεται κατευθείαν το hardware της Amiga. Το προγραμματάκι δεν είναι δυνατόν να το τρέξετε γιατί χρειάζεται την εικόνα που θα κάνει incbin. Μπορείτε φυσικά να το προσαρμόσετε στις δικές σας ανάγκες. Χρησιμοποιήστε κάποιον IFFConverter για να κάνετε μια κοινή εικόνα bitplanes, περάστε τα χρώματα σε μορφή source code μέσα στην copper list και βρείτε το μέγεθος του κάθε bitplane.

section Disp9,code_c ; Put to chip memory
opt c-,o+,o3- ; Add this line for Devpac
OpenLib equ -552
CloseLib equ -414

move.l #pict,d0 ; Store 6 Bitplanes address in
move.w d0,pp0l ; Copper list
swap d0

move.w d0,pp0h
swap d0
add.l #\$2800,d0 ;\$2000 = bitplane len
move.w d0,pp1l
swap d0
move.w d0,pp1h
swap d0
add.l #\$2800,d0
move.w d0,pp2l
swap d0
move.w d0,pp2h
swap d0
add.l #\$2800,d0
move.w d0,pp3l
swap d0
move.w d0,pp3h
swap d0
add.l #\$2800,d0
move.w d0,pp4l
swap d0
move.w d0,pp4h
swap d0
add.l #\$2800,d0
move.w d0,pp5l
swap d0
move.w d0,pp5h
swap d0
add.l #\$2800,d0

move.l 4.w,a6
lea gfxname(PC),a1
moveq #0,d0
jsr OpenLib(a6)
move.l d0,a1
move.l 38(a1),old
move.l 4.w,a6
jsr CloseLib(a6)
move.l #CprList,\$dff080 ; Set new copper.

loop:

btst #6,\$bfe001 ;No Interrupts for easy reading
bne.s loop ; Using Vertical Blanking
move.l old,\$dff080
rts

error: rts

old dc.l 0
CprList: dc.w \$100,\$6200,\$102,\$0,\$104,\$0,\$108,\$0,\$10a,\$0
\$92,\$38,\$94,\$d0,\$8e,\$2c81,\$90,\$2cc1,\$e0

pp0h: dc.w 0,\$e2
pp0l: dc.w 0,\$e4
pp1h: dc.w 0,\$e6
pp1l: dc.w 0,\$e8
pp2h: dc.w 0,\$ea
pp2l: dc.w 0,\$ec
pp3h: dc.w 0,\$ee
pp3l: dc.w 0,\$f0
pp4h: dc.w 0,\$f2
pp4l: dc.w 0,\$f4
pp5h: dc.w 0,\$f6
pp5l: dc.w 0,\$120
sk0h: dc.w 0,\$122
sk0l: dc.w 0

dc.w \$180,\$000,\$182,\$fff,\$184,\$001,\$186,\$012
dc.w \$188,\$112,\$18a,\$212,\$18c,\$222,\$18e,\$233
dc.w \$190,\$333,\$192,\$433,\$194,\$533,\$196,\$555
dc.w \$198,\$654,\$19a,\$854,\$19c,\$875,\$19e,\$a75
dc.w \$1a0,\$887,\$1a2,\$a96,\$1a4,\$c96,\$1a6,\$aa8
dc.w \$1a8,\$ba8,\$1aa,\$eff,\$1ac,\$db8,\$1ae,\$cca
dc.w \$1b0,\$ed8,\$1b2,\$cdc,\$1b4,\$edb,\$1b6,\$ddd
dc.w \$1b8,\$eeb,\$1ba,\$eee,\$1bc,\$efe,\$1be,\$fdb
dc.w \$ffff,\$ffe ; End copper

GfxName:

dc.b "graphics.library",0
even

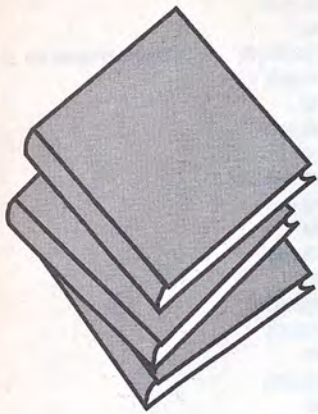
GfxBase:

dc.l 0

CopperSave:

dc.l 0

pict incbin df1:pic9



ΒΙΒΛΙΑ

ΤΟΥ **A. ΜΑΥΡΕΛΟΥ**

THE AMIGA DOS MANUAL

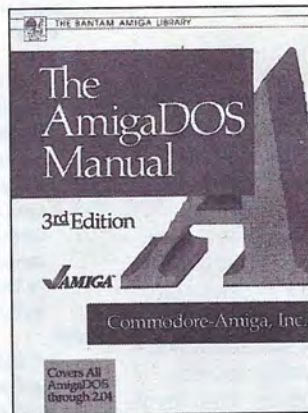
Το Amiga Dos είναι ένα από τα πιο δυνατά λειτουργικά συστήματα αυτή τη στιγμή. Δυστυχώς όμως είναι αρκετά δύσκολο στη χρήση του και ένα βιβλίο αναφοράς είναι απαραίτητο. Το "The Amiga Dos manual" είναι κατά τη γνώμη μου το κορυφαίο βιβλίο αυτού του λειτουργικού συστήματος όχι τόσο για την ολοκληρωμένη παράθεση των εντολών αλλά για την άμεση βοήθεια που προσφέρει στον προγραμματιστή. Βιβλία που απευθύνονται στους αρχάριους υπάρχουν πολλά.

Η ιδιαιτερότητα του συγκεκριμένου όμως είναι η παράθεση των συναρτήσεων της βιβλιοθήκης του Dos. Εντελώς συνοπτικά δίνεται το όνομα της κάθε ρουτίνας, οι παράμετροι σε assembly και C, η λειτουργία της, τι είσοδο έχει και τι αποτέλεσμα δίνει. Για τον επίδοξο προγραμματιστή υπάρχει ένα κεφάλαιο που αναφέρεται στους linkers. Οι linkers είναι προγράμματα με τα οποία μετατρέπετε τα objects αρχεία που παράγουν οι compilers και οι assemblers σε executable προγράμματα. Ευτυχώς η αναφορά δεν είναι της μιας σελίδας αλλά θίγονται ζητήματα όπως τα overlays, symbol και xrefs.

Το επόμενο κεφάλαιο έχει τίτλο "Amiga Dos Device Input and Output" και όπως είναι φυσικό αναφέρεται στα drives και σε τα όλα devices που βλέπετε όποτε δίνετε Assign. Στο CON δεν περιορίζεται στο 1.3. Το βιβλίο καλύπτει σε όλη του την έκταση το λειτουργικό 2.04.

Τελευταίο κεφάλαιο είναι το Technical Reference. Η Amiga έχει ένα από τα πιο παράξενα (και δύσκολα στον χειρισμό) filling systems. Οποιος έχει ασχοληθεί έστω και λίγο με αυτόν τον τομέα σίγουρα θα έχει πελαγώσει βλέποντας την πολυπλοκότητα που χαρακτηρίζει το hash table, τα bitmaps, και την δομή των αρχείων με τα hunks και τα segments. Το βιβλίο δίνει ένα χέρι βοήθειας με σχήματα, χάρτες και το βασικότερο με προγράμματα σε C και assembly.

Το "The Amiga Dos Manual" δεν έρχεται να καλύψει απλά τις εντολές. Προορίζεται για τον προγραμματιστή ο οποίος χρειάζεται ένα Quick Reference Manual.



ΤΙΤΛΟΣ
THE AMIGA DOS MANUAL
ΣΥΓΓΡΑΦΕΑΣ
—
ΕΚΔΟΣΕΙΣ
ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ
ΣΕΛΙΔΕΣ
447
ΤΙΜΗ
6500 ΔΡΧ.

ΟΛΑ ΟΣΑ ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΜΑΘΕΤΕ ΓΙΑ ΤΟΝ COMMODORE 64 ΚΑΙ... ΝΤΡΕΠΟΣΑΣΤΕ ΝΑ ΡΩΤΗΣΕΤΕ

Ποιός δε θυμάται τον πολύ καλό ήχο του COMMODORE 64 και τα 64K μνήμης που για τότε ήταν ότι και τώρα τα 4MB, την κακή Basic που έκανε τους κατόχους Amstrad να περιφρονούνται για την δικιά τους Basic και τα demo που έγραφαν οι hackers. Το βιβλίο ξεκινάει με ένα πρόγραμμα Ελληνικών, μια απλή περιγραφή των πλήκτρων και των λειτουργιών τους. Το επόμενο και μεγαλύτερο κεφάλαιο ασχολείται με την ενσωματωμένη basic. Αρχίζοντας από την εντολή print καταλλήγει στις peek, poke και sys αφού έχει αναλύσει όλες τις υπόλοιπες που αναφέρονται σε αλφαριθμητικά, αριθμητικές-λογικές πράξεις, διάβασμα πληκτρολογίου κ.α.

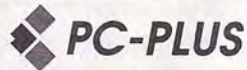
Το ενδιαφέρον βρίσκεται στα επόμενα κεφάλαια που ο συγγραφέας αναλύει με απλά λόγια το hardware του βετεράνου και ειδικότερα το chip ήχου SID (Sound Interface Device). Αυτό το κυκλωματάκι είναι θαύμα οφθαλμών εεε.. συγνώμη αυτών ήθελα να πω. Τώρα κατά πόσο σχετίζεται η εντολή print με την οποία αρχίζει το βιβλίο με τον προγραμματισμό του SID (σε κώδικα μηχανής) αυτό είναι μια άλλη ιστορία. Ο αρχάριος ίσως εκεί να τα βρει λίγο σκούρα αλλά το προσεκτικό και συστηματικό διάβασμα θα τον βγάλει από τη δύσκολη θέση. Κάτι ακόμα που αναλύεται εξωνυχιστικά είναι ο χάρτης μνήμης, και δίνονται ορισμένα tricks & tips όπως πως να ελευθερώσετε τη μνήμη που δεσμεύει η basic. Μη ξεχνάμε φυσικά τα γραφικά σε όλες τις αναλύσεις και φυσικά τα sprites.

Δυστυχώς επειδή η basic δεν υποστηρίζει πολύπλοκες συναρτήσεις χειρισμού των παραπάνω όλα γίνονται μέσω peek & poke. Το βιβλίο ικανοποιεί σχεδόν όλες τις απορίες του αρχάριου αναγνώστη. Για κάποιον όμως που ζητάει περισσότερα (κυρίως στον τομέα του hardware) καλύτερα θα ήταν να ψάξει να βρει - αν υπάρχει πια - το hardware manual του Commodore 64.



ΤΙΤΛΟΣ
ΟΛΑ ΟΣΑ ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΜΑΘΕΤΕ ΓΙΑ ΤΟΝ COMMODORE 64 ΚΑΙ... ΝΤΡΕΠΟΣΑΣΤΕ ΝΑ ΡΩΤΗΣΕΤΕ
ΣΥΓΓΡΑΦΕΑΣ
SPENCER BATESON
ΕΚΔΟΣΕΙΣ
ΚΛΕΙΔΑΡΙΘΜΟΣ
ΣΕΛΙΔΕΣ
296
ΤΙΜΗ
1900 ΔΡΧ.

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ ΠΟΛΥΤΟΠΟ COMPUTERS ΤΗΛ. 837-063



Η/Υ PC PLUS ΜΕ 2 ΧΡΟΝΙΑ ΕΓΓΥΗΣΗ

PC-PLUS 286-16/1MB/MONOΧΡΩΜΟ/360K	101000
PC-PLUS 286-16/1MB/MONOΧΡΩΜΟ/1.44	106000
PC-PLUS 386sx-16/1MB/MONOΧΡΩΜΟ/1.44	137000
PC-PLUS 386sx-25/1MB/MONOΧΡΩΜΟ/1.44	141000
PC-PLUS 386-25/1MB/MONOΧΡΩΜΟ/1.44	168000
PC-PLUS 386-40/1MB/MONOΧΡΩΜΟ/1.44	183000
PC-PLUS 486sx-20/1MB/MONOΧΡΩΜΟ/1.44	213000
PC-PLUS 486-33/4MB/1.44/64 CACHE/MONO	437000
PC-PLUS 486-50/4MB/1.44/256 CACHE/MONO	525000
ΓΙΑ ΜΕΤΑΤΡΟΠΗ ΑΠΟ ΜΟΝΟ ΣΕ ΜΟΝΟ VGA +	24000
ΓΙΑ ΜΕΤΑΤΡΟΠΗ ΑΠΟ ΜΟΝΟ ΣΕ COLOR VGA +	79000

**ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ
ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ
ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ
ΕΛΛΑΔΑ**

**ΤΟ ΔΙΚΟ ΣΑΣ COMPUTER SHOP
σε ΕΝΑ ΖΕΣΤΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ με
ΦΙΛΙΚΗ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ**
και με
ΤΙΜΕΣ ΠΟΥ ΞΕΧΩΡΙΖΟΥΝ!!!

ΕΛΑΤΕ ΣΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΤΩΝ MULTIMEDIA PC

SOUND BLASTER 2.0	37000
SOUND BLASTER PRO 2 BASIC	58000
SOUND BLASTER PRO	68000
VIDEO BLASTER	120000
CD ROM CM50 PHILIPS	125000
ADLIB MUSIC CARD	25000
CDROM INTERNAL (BLASTER)	108000
CDROM EXTERNAL	128000
ΜΕΓΑΦΩΝΑ ΓΙΑ S.BLASTER-ADLIB	10000
SOUND BLASTER + CDROM (ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ)	190000

**ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΜΑΣ ΝΑ ΣΑΣ ΣΤΕΙΛΟΥΜΕ ΔΩΡΕΑΝ
ΚΑΘΕ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑ ΓΙΑ ΤΑ MULTIMEDIA PC**

ΘΘΟΝΕΣ

ROYAL VGA 14" 1024x768	87000
SUPERTRON VGA MONOX	28000
T.V.M COLOR 1024x768	95000
PHILIPS HERC 12"	18000

ΚΑΡΤΕΣ ΘΘΟΝΗΣ

ΚΑΡΤΑ VGA 1024x2 1MB 256 ΧΡΩΜΑΤΑ	27000
VGA TSENGLABS W/32K COLOR/46000	
ACUMOS VGA 256KB, 16BIT	12000
HERCULES	5000

HARD DISKS DRIVES

20 MB XT/AT	35000
52 MB XT/AT	61000

DISK DRIVE

DISK-DRIVE 5.25 1.2MB TEAC	18000
DISK-DRIVE 3.5 1.44 MB TEAC	15000
FDD TEAC 1.2/1.44 MB	45000
DISK DRIVE 1.44 MB (5.25)	16000
DISK DRIVE 3.5 720K	14000

ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ

ΔΙΣ/ΘΗΚΗ VAN 5.25-80t	2200
ΔΙΣΚΕΤΟΘ. 5.25 50t	1400
ΔΙΣΚΕΤΟΘ. DA-140L 5.25 140t	3000
ΔΙΣΚΕΤΟΘ. MEDIA BOX 5.25 70t	6520
ΔΙΣΚΕΤΟΘ. MEMO 5.25 5t	250
ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΗ 5 1/4 120Θ ΔΙΠΛΗ	2500
ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΗ 5.25 (100)	1800
ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΗ MEMO 45 5.25	1700
ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΗ ΤΑΙΡΑΚ 300 5.25	4300
ROLL BOX 5.25 (100)	2150
ΔΙΣ/ΘΗΚΗ 3.5 40Θ	1300
ΔΙΣ/ΘΗΚΗ VAN 3.5 80t	2200
ΔΙΣΚΕΤΟΘ. DF-80 3.5	2200
ΔΙΣΚΕΤΟΘ. DF-100L 3.5 100t	2000
ΔΙΣΚΕΤΟΘ. F.A.S.P.A.C 3.5 12t	1200
ΔΙΣΚΕΤΟΘ. HELIX 3" 40t	3000
ΔΙΣΚΕΤΟΘ. MEMO 3.5 5t	200
ΔΙΣΚΕΤΟΘ. QUADER 3.5 15t	850
ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ ML-40L 3.5	1400
ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΗ 3 1/2 80Θ	2200
ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΗ 3.5 150T	5600
ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΗ ND (40)	1500
ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΗ ΤΑΙΡΑΚ 40 3.5	1000
MEMO 10	360
ROLL-BOX 3.5 (100)	3500

ΚΑΘΑΡΙΣΤΙΚΑ

ΚΑΘΑΡΙΣΤ. SET AM DISK 3.5	4800
ΚΑΘ. ΔΙΣΚ. 3.5	1000
ΚΑΘΑΡΙΣΤΙΚΑ 3"	1500
ΚΑΘΑΡΙΣΤ. SET AM DISK 5.25	5900
ΚΑΘ. ΔΙΣΚ. 5.25	700
ΑΦΡΟΣ ΚΑΘΑΡΙΣΜΟΥ	
FOAMCLEN	1000
ΚΑΘΑΡΙΣΤ. SPRAY AM ΓΙΑ Η/Υ	4500
ΚΑΘ. ΚΑ Α. F. FCL-300	1000
ΚΑΘ. ΚΟ SPRAYDUSTER	1500
ΚΑΘΑΡΙΣΤ. SET AM ΓΙΑ FAX	2400
ΚΑΘΑΡΙΣΤ. SPRAY AM ΓΙΑ MONITOR	1500
ΚΑΘ. ΚΑ SCS-100	4000
ΚΑΘ. ΚΑ POLAROID-POLACLEAR	2500
CLEANING ROLLERS ΦΙΑΤΡΟΥ ΘΘΟΝΗΣ	700

MOUSE IBM-AMIGA

HITMOUSE	9500
HITMOUSE CAD-VER	9500
MOUSE CHAMP ADA-1100	8500
MOUSE GENIOUS GM-6 PC'S	6000
OPTICAL MOUSE	15000
PC-SET ΓΙΑ IBM	15000
BUS-MOUSE	10600
MICROSOFT SERIAL MOUSE	30000
MOUSE GM-D320 KYE	10000
MOUSE GENIOUS CHAMP	11500
TEC MOUSE	11000
MOUSE 100 QS	6100
MOUSE 200 QS	10000
MOUSE FANSY	10500
MOUSE A4	9000
MOUSE PC ML-CHIC-TOP	7000
DR-MOUSE ΑΠΛΑ	6200
MOUSE BEETLE ΓΙΑ IBM (ΕΥΡΩΠΗ '92)	8800
MOUSE BEETLE (ΣΚΑΘΑΡΙ) ΓΙΑ IBM	
ΑΣΠΡΟ-ΜΑΥΡΟ	8800
MOUSE BEETLE IBM (ΚΟΚΚΙΝΟ-ΜΑΥΡΟ)	8800
MOUSE BEETLE ΓΙΑ IBM (ΜΠΛΕ-ΜΑΥΡΟ)	8800
LOGITECH MOUSE PILOT	11000
LOGITECH MOUSE DEXXA	5500
SET AMIGA MOUSE	14500
MOUSE SV704 AMIGA	6100
MOUSE BEETLE AMIGA 2 BUT.(ΕΥΡΩΠΗ '92)	7400
MOUSE BEETLE AMIGA 2 BUTTONS (ΑΣΠΡΟ ΜΑΥΡΟ)	7400
MOUSE BEETLE AMIGA 2 BUTTONS (ΚΟΚΚΙΝΟ ΜΑΥΡΟ)	7400
MOUSE BEETLE AMIGA 2 BUTTONS (ΜΠΛΕ ΚΙΤΡΙΝΟ)	7400

ΦΙΑΤΡΑ

ΦΙΑΤΡΟ UNUS 20" CRYSTAL	29000
ΦΙΑΤΡΟ UNUS 14" CRYSTAL	7000
ΦΙΑΤΡΟ 12"	2400
ΦΙΑΤΡΟ 14"	3100
ΦΙΑΤΡΟ POLAROID CP-50	9000
ΦΙΑΤΡΟ SUNFLEX PROTRACTOR	9500

ΦΙΑΤΡΟ SUNFLEX VDT	16000
ΦΙΑΤΡΟ POLAROID UNIVERSAL	29500
FILTER SPACE LEYKO	
ΧΩΡΙΣ ΓΕΙΩΣΗ 601	16000
ΦΙΑΤΡΟ ΘΘΟΝΗΣ 3M 14"	29150
ΦΙΑΤΡΟ Η/Υ 2523 (14"A)	28000
ΦΙΑΤΡΟ ΘΘ. 14" 2523FP (COLOR)	28500

ΔΙΣΚΕΤΕΣ 3.5"

VERBATIM DATALIFE PLUS 3.5 HD	4900
ΔΙΣΚΕΤΕΣ 3.5 HD MAX	3800
SEG 3.5 1.44 NOLOGO	2500
VERBATIM NO LOGO 3.5 HD	3200
3M 3.5 2S/HD FORM	5560
ΔΙΣΚΕΤΕΣ 3.5 TDK (11) 720K	3000
3M 3.5 2S/2D (11) 720K	2700
PRECISION 3.5 DSDD	2250
SEG NO LOGO 3.5 720	1500

ΔΙΑΦΟΡΑ

CPU STAND	3000
COPY HOLDER ΜΙΚΡΟ	4000
COPY HOLDER ΜΕΓΑΛΟ	5500
COPY HOLDER ME BPAXIONA 44 MET.	4100
ΒΑΣΗ MONITOR 12" ΠΕΡΙΣΤΡΕΦΟΜΕΝΗ	2500
ΒΑΣΗ PRINTER 80/132 ΣΤΗΛΩΝ	4000
PRINTER STAND UNIVERSAL TWO LEG.	1000
PRINTER STAND UNIVERSAL	2100
MOUSE PAD 4mm	900
MOUSE PAD 10mm	1650
MOUSE PAD+MOUSE HOLDER	1200
MOUSE PAD ME ΠΙΘ.ΚΑΡΕ	
CP-201-G	1100
MOUSE PAD ANTISTATIC	
CP-201-A	1100
MOUSE POCKET	600
MOUSE PAD 8mm	700
MOUSE PAD PVC SURFACE	500
ΚΑΛΥΜΑ HOME	2500
ΚΑΛΥΜΑ PC	3000
ΚΑΛΥΜΑ MONITOR	2000

JOYSTICK IBM

ANALOG JOYSTICK	7300
JOYSTICK ASC PC	4500
JOYSTICK DCOM ΓΙΑ IBM D:111	3000
JOYSTICK IBM ACE FASHION	
STICK	3000
JOYSTICK QS 123	3100
JOYSTICK QS113	2500
JOYSTICK SV202	4500
JOYSTICK SV227	5600
QUICKSTICK JOYSTICK	950
SPEEDKING IBM	4300
TAI BOARD FOR IBM	5400
WICO JOYSTICK	5500
ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΑ SJ-32	3500
A.S.C. ΕΛΛΗΝΙΚΟ	4500

ΔΙΣΚΕΤΕΣ 5.25

SEG DSDD 5.25 COLOR FORM	1450
SEG NO LOGO 5.25 DSDD	850
SEG DSDD 5.25 FORM	1400
SEG NO LOGO COLOR 5.25 DSDD	1000
ΔΙΣΚΕΤΕΣ PRECISION 5.25	1200
ΔΙΣΚΕΤΕΣ 5.25 DSDD MAX	1100
ΔΙΣΚΕΤΕΣ 5.25 NO NAME	900
ΔΙΣΚΕΤΕΣ DATA LIFE PLUS 5.25	1500
3M 5.25 2S/HD	2960
3M 5.25 2S/HD FORM C	3200
ΔΙΣΚΕΤΕΣ 5.25 HD VERBATIM PLUS	2800
ΔΙΣΚΕΤΕΣ HIGH TECH PLUS 5.25 HD	2050

ΔΙΣΚΕΤΕΣ 3"

FLOPPY DISK CF2 MAXELL	700
------------------------	-----

JOYSTICK

AMIGA-ATARI ST-2600 SEGA
AMSTRAD 6128-464 NINTENDO

AMIGA LIGHTPHASER	12000
COBRA	2300
COMPETITION PRO	3800
CONVERTA CONTROLLER	3300
DJOY II ΜΕΤΑΛΛΙΚΟ	3500
HAND JOY	900
JOYSTICK ASC	4500
JOYSTICK ELITE	4500
JOYSTICK EXECUTIVE	3000
JOYSTICK (TMAHAWK)	5000
JOYSTICK POWERPLAY	4000
JOYSTICK PROFESSIONAL	4000
JOYSTICK QS 127	10300
JOYSTICK QS 128	5400
JOYSTICK QS 131	1500
JOYSTICK QS 146	6600
JOYSTICK QS 155	8800
JOYSTICK QS 129F	2700
JOYSTICK QS111	2000
JOYSTICK QS130F	2500
JOYSTICK QUICK GUN	3000
JOYSTICK ST DUAL	1050
JOYSTICK STANDARD	1200
JOYSTICK SV 122	2200
JOYSTICK SV 128	6000
JOYSTICK SV 120	2200
JOYSTICK SV125	5400
JOYSTICK SV147	3700
JOYSTICK SV127	6000
JOYSTICK SV129	5200
JOYSTICK SV133	6000
JOYSTICK SV201	5400
JOYSTICK TAY JOY	5200
JOYSTICK TURBO PEDAL	7000
JOYSTICK SV-147	2200
JOYSTICK VG-257	2700
ΚΟΝΣΟΛΑ JOY BOARD	3800
MEGA-FORCE-JOYSTICK	6800
PROACE	1300
ULTIMATE	4900
ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΑ SUPER-JET	2800

**ΤΕΡΑΣΤΙΑ
ΠΟΙΚΙΛΙΑ
ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ
ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ
COMPUTERS**

**ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΜΑΣ ΝΑ ΣΑΣ ΣΤΕΙΛΟΥΜΕ
ΔΩΡΕΑΝ ΤΙΜΟΚΑΤΑΛΟΓΟ GAMES
ΓΙΑ IBM PC-AMSTRAD 464-AMIGA**



ΠΟΛΥΤΟΠΟ COMPUTERS

ΧΑΛΚΙΔΙΚΗΣ 40 - ΜΠΟΣΣΑΡΗ
ΤΗΛ. 837.063 - ΘΕΣΣ/ΝΙΚΗ

**ΜΕΓΑΛΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ
ΣΕ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ,
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ
ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ**

ΦΑΝΑΤΙΚΟΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΗΣ

Αγαπητό USER

Είμαι από τους φανατικούς αναγνώστες σου και σου έχω ξαναγράψει. Θεωρώ την αλλαγή σου πολύ ενδιαφέρουσα και την ιδέα για δισκέτα προοδευτική για την Ελλάδα. Είσαι το μόνο περιοδικό που αγοράζω και αυτό γίνεται γιατί ξεχωρίζεις από τα άλλα. Εχω να κάνω κάποιες ερωτήσεις τώρα που πήρα μια Amiga 500:

α)Υπάρχουν CD Drives για την Amiga 500; Πόσο περίπου κοστίζουν και πουλιούνται στην Ελλάδα;

β)Μπορώ να βάλω τα chips γραφικών της A600 στην A500; Αν ναι πως θα μπορούσε να γίνει αυτή η αλλαγή;

γ)Ποιο είναι το καλύτερο MAC emulator για την A500; Πόσο περίπου κοστίζει (μιλάω για hardware emulator).

δ)Ενα hard disk των 20MB πόσο κοστίζει;

Εχω ακόμα να ζητήσω κάποια πράγματα από το περιοδικό:

1)Θα μπορούσατε να δημοσιεύετε δύο reviews αναγνωστών το μήνα.

2)Θα ήταν καλύτερο η δισκέτα να είχε πιο πολλά public domain παιχνίδια.

3)Ακόμη συστήνω να έχετε στήλη με επαγγελματικές εφαρμογές για Amiga, Atari STE και PC.

4)Θα ήταν πολύ καλό να βάζατε και στήλη με reviews προγραμμάτων για το σχολείο για όλα τα format.

Φιλικά, ο τρελός μαζί σου Σταύρος.

Υ.Γ Υπάρχει πρόγραμμα με κατάλογο γραμματοσήμων στην A500 εδώ στην Ελλάδα; Που θα μπορούσα να το βρω;

Αγαπητέ Σταύρο

α)Η Amiga δέχεται όλα τα CD drives που κυκλοφορούν στην αγορά αρκεί να έχεις έναν SCSI controller. Αν βέβαια ζητάς κάτι εξειδικευμένο περίμενε μέχρι τον Σεπτέμβριο που ελπίζω να έρθει το A570 στην Ελλάδα. Οι τιμές των CD drives ξεκινάνε λίγο πάνω από τις 120000.

β)Όχι, άλλωστε δε χρειάζεται. Αν θέλεις τις νέες αναλύσεις υπάρχουν μαγαζιά που πουλάνε την νέα Denise της A500+ που οιδυνατότητες της είναι ίδιες με αυτήν της A600.

γ)Το A-MAX II το οποίο δεν είναι

αίγουρο αν υπάρχει στην Ελλάδα.

δ)Γύρω στις 100000.

1+2+3+4 Φυσικά θα μπορούσαμε να τα κάνουμε όλα αυτά και που ξέρεις... μπορεί!

Υ.Γ. Δεν υπάρχει τέτοιο πρόγραμμα που ψάχνεις.

δ)Ενα hardware emulator υποστηρίζει το εξωτερικό drive της Amiga;

ε)Πώς μπορώ να αυξήσω την ταχύτητα της Amiga μου και πόσο θα μου κοστίσει; Θα μου το συνιστούσες και εσύ αυτό;

Φιλικά Μαραγκός Χάρης.

Αγαπητέ Χάρη

α)Η νέα ROM δεν έχει κυκλοφορήσει ακόμα στην αγορά και δεν έχει ακουστεί τίποτα ούτε στο εξωτερικό. Ίσως τελικά η Commodore να κρατήσει την 2.05 μόνο για την A600. Μην ξεχνάμε ότι περιλαμβάνει τα carddisk.device που είναι άχρηστο στην A500/2000/3000.

β)Κατά την ταπεινή μου γνώμη το A-Max II είναι το καλύτερο emulator που έχει βγει γενικά για υπολογιστή. Η ταχύτητα του σε μια απλή Amiga είναι μεγαλύτερη από αυτή ενός Mac plus. Και το Chamaeleon δεν πάει πίσω σε ταχύτητα αφού σε μονόχρωμη εξομοίωση έχει το 95% της ταχύτητας ενός αντίστοιχου ST. Το Original Medusa εξομοιώνει τις MIDI θυρες του Atari.

γ)Η Amiga με τον κατάλληλο SCSI controller δέχεται όλους τους σκληρούς δίσκους των συμβατών από 20MB μέχρι μερικά gigabytes.

δ)Φυσικότητα.

ε)Η ταχύτητα μιας Amiga αυξάνεται με τα γνωστά accelerators τα οποία είναι πανάκριβα. Φυσικά με την κατάλληλη κάρτα 68040 η Amiga αγγίζει τα 31 Mips αφήνοντας πίσω της κάθε άλλο υπολογιστή της κατηγορίας της. Οι τιμές ξεκινάνε από 150000 και φτάνουν τις 700000. Αν έχεις την οικονομική δυνατότητα αξίζει πραγματικά να δεις την Amiga σου να πετάει.

I DRIVE ALL NIGHT...

*Αγαπητό περιοδικό

Θα μπω κατευθειαν στο θέμα. Εχω μια Amiga 500. Εμαθα ότι μπορώ να συνδέσω στην Amiga μου ένα drive 5.25 ιντσών. Με αυτό το drive θα τρέχω δισκέτες άλλων υπολογιστών (ειδικά PC). Αν ναι θα μπορώ να τρέξω ένα σχεδιαστικό πρόγραμμα PC ή κάποιο μουσικό πρόγραμμα (αλλά και παιχνίδια) που χρειάζονται κάποια κάρτα ήχου ή γραφικών και πόσο κοστίζει ένα τέτοιο drive.

Χαράλαμπος (i)

Αγαπητέ Χαράλαμπε,

Νομίζω ότι δεν έχεις καταλάβει τις διαφορές που έχουν μεταξύ τους οι υπολογιστές. Ενα drive 5.25" δεν θα πει ότι μεταμορφώνει την Amiga σε PC. Με το ίδιο σκεπτικό τα PC που έχουν 3.5" θα τρέχανε προγράμματα της Amiga, του Atari και Mac. Το συγκεκριμένο drive το μόνο που κάνει είναι να επιτρέπει την προσπέλαση σε διαφορετικό είδος δισκέτας. Αν θες να τρέχεις προγράμματα άλλων υπολογιστών πρέπει να καταφύγεις σε emulators ή... άλλους υπολογιστές.

ROM 2.05

Αγαπητό περιοδικό,

Είναι η δεύτερη φορά που σου γράφω μέσα σε δυο μήνες. Είσαι το καλύτερο πιστεύω περιοδικό και κάθε φορά που παίρνω το καινούριο τεύχος σου διαπιστώνω πάντα πως είναι καλύτερο από το προηγούμενο. Και τώρα οι ερωτήσεις μου:

α)Έχει κυκλοφορήσει στην αγορά η ROM 2.05 και πόσο κοστίζει;

β)Θα ήθελα να μου συστήσεις δύο, τρία emulators που είναι τα καλύτερα ανεξαρτήτου τιμής (θα ήθελα να δώσεις "βάρος" στην ταχύτητα τους).

γ)Ποιο είναι το φάσμα των σκληρών δίσκων που κυκλοφορούν για Amiga; (Από πλευράς χωρητικότητας).

ΑΠΟ ΤΟ PC ΣΤΟ GAME BOY

Αγαπητό USER, είμαι κάτοχος ενός PC 386-20 και φανατικός οπαδός σου από τα πρώτα σου σχεδόν τεύχη. Από την αρχή η ύλη σου ήταν καταπληκτική τόσο από την μεριά των games όσο και από τις πληροφορίες για τα άλλα προγράμματα. Δεν θα πω και άλλα λόγια για την ύλη σου, γιατί ξέρεις ότι είσαι το πρώτο. Ετσι θα μπω στα ερωτήματά μου.

α) Θα ήθελα να στείλω το δικό μου review για την αντίστοιχή σου στήλη, αλλά δεν ξέρω αν πρέπει να στείλω

φωτογραφία του παιχνιδιού. Είναι απαραίτητο;

β) Είχα πάρει πριν από λίγο καιρό το Secret of the Monkey Island 2. Το έχω προχωρήσει αρκετά αλλά έχω κολλήσει σε ένα σημείο. Θα μπορούσες (please) να δημοσιεύσεις ή να μου στείλεις την λύση του (αν το κατάφερες και εσύ βέβαια).

γ) Έχει βγει το Leander για PC, και αν ναι πόσο στοιχίζει;

δ) Έχω πάρει εδώ και πολύ καιρό ένα Game Boy. Θα μπορούσες να μου γράψεις (αν υπάρχουν) μερικά παιχνίδια που είναι μεταφορές από Coin-op; Και πάλι συγχαρητήρια για την καλή σου ύλη.

Φιλικά

Στέλιος Χαζαρίδης.

Φίλε Στέλιο,

α) Δεν χρειάζεται να μας στείλεις φωτογραφία. Θα βρούμε εμείς!

β) Το Secret of Monkey Island το

έχουμε τελειώσει εδώ και αρκετούς μήνες. Για την ακρίβεια ο νέος μας *adventura*, ο καταπληκτικός *M. Νταμουλάκης* έχει την ολοκληρωμένη λύση. Αρκεί να στείλεις ένα γράμμα στο *Spell Shop* για να πάρεις μια απάντηση στο σημείο που έχεις κολλήσει.

γ) Το καταπληκτικό παιχνίδι που αναφέρεις δεν έχει κυκλοφορήσει για PC.

δ) Μερικοί ωραίοι τίτλοι είναι τα *R-Type*, *Snow Bros*, *Double Dragon 2*, *Gauntlet*, *Ninja Gaiden* *Shadow*. Όπως βλέπεις δεν είναι και πολλά αλλά ελπίζω ότι δεν θα απογοητευτείς αν δεν έχουν έρθει ακόμα στην Ελλάδα!

NEW LOOK

Αγαπητό User

Πρώτα πρώτα θεώρησα σωστό να σου δώσω τα συγχαρητήριά μου για

το νέο σου look και για τη δισκέτα. Ο λόγος που σου γράφω αυτό το γράμμα είναι γιατί έχω κάποιες ερωτήσεις πάνω στην Amiga 500.

1) Σκέφτομαι να αγοράσω ένα CD-ROM αλλά ήδη έχω ένα απλό CD (για μουσική). Μπορώ να το κάνω να λειτουργήσει σαν CD-ROM;

2) Μπορώ να έχω συνδεδεμένο στην Amiga το Action Replay III και συγχρόνως ένα σκληρό δίσκο ή μια μνήμη των 8MB ή τουλάχιστον κάποιον accelerator;

3) Σκέφτομαι να αγοράσω ένα δεύτερο disk-drive. Ποια μάρκα θα μου πρότεινες για πλήρη αξιοπιστία;

4) Μπορούμε εμείς οι αναγνώστες σου να σου στέλνουμε φωτοτυπίες των διαφόρων κουπονιών για τους διαγωνισμούς που διοργανώνεις ώστε να μην καταστρέφουμε το περιοδικό; Τελειώνοντας θα ήθελα να σε παρακαλέσω να επεκτείνεις τη στήλη των role playing games σε

τρεις σελίδες.

Φιλικά

Γιώργος Αναγνωστόπουλος

Αγαπητέ Γιώργο

1) Τα απλά CD δεν γίνονται με τίποτα στο κόσμο CD-ROM. Δεν ξέρω αν ο μάγος του περιοδικού *M. Damulakious* (*Paladin* είναι ο άνθρωπος, *Paladin*, όχι μάγος) μπορεί να κάνει κάτι. Στείλε ένα γράμμα στη στήλη *Spell Shop*.

2) Αν ο σκληρός δίσκος και η μνήμη που σκέφτεσαι να συνδέσεις έχει έξοδο *pass thru* τότε μπορείς να έχεις και το *action replay* συνδεδεμένο.

3) Τα περισσότερα drives που κυκλοφορούν έχουν τον ίδιο μηχανισμό. Τα *Golden Image*, *Cumana*, *Zortech* είναι αρκετά αξιόπιστα.

4) Όπως στα παιχνίδια έτσι και στα κουπόνια θέλουμε το Original! Όσο για το *Role Playing*, θα δεις την τύχη του στο επόμενο τεύχος (χε, χε).

ΤΑ ΒΟΡΕΙΑ ΠΡΟΑΣΤΙΑ ΕΧΟΥΝ ΤΟ ΔΙΚΟ ΤΟΥΣ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ

Data Gate

COMPUTERS

ΧΩΡΙΣ ΠΟΛΛΑ ΛΟΓΙΑ ... ΠΕΡΑΣΤΕ ΓΙΑ ΣΥΓΚΡΙΣΗ

ATARI

Commodore

AMSTRAD

Schneider

Tulip®

HYUNDAI

stair

CITIZEN

D.T.P.
calamus

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

ΑΠΑΝΤΗΣΗ

Σχετικά με κάποιες εκθέσεις που ποτέ δεν έγιναν.

Με αφορμή το φαξ του Γιώργου Πορφυρίδη καθώς και δεκάδες γράμματα και τηλεφωνήματα άλλων αναγνωστών μας θα θέλαμε να διευκρινίσουμε ορισμένα πράγματα. Ο λόγος γίνεται φυσικά για δύο εκθέσεις που διαφημίστηκαν στο περιοδικό μας (καθώς και σε άλλα περιοδικά του χώρου) χωρίς ποτέ να πραγματοποιηθούν. Ολα ξεκίνησαν στις αρχές Μαρτίου όταν διοργανώθηκε μαζί μας η εταιρία Target Exhibition, Χρ. Ιωάννου, ζητώντας να θάλει μια διαφημιστική καταχώρηση στο τεύχος Απριλίου, για μια έκθεση υπολογιστών. Αρχικά ήταν το λεγόμενο Amiga Show που επρόκειτο να γίνει στο ξενοδοχείο Caravel (και όχι Karavel όπως αναφερόταν στην καταχώρηση) από 17 έως 19 Απριλίου. Λίγο πριν την ημερομηνία αυτή οι διοργανωτές μας ειδοποίησαν ότι η έκθεση άλλαξε όνομα (Multicomputers and Games, ό,τι μπορεί να σημαίνει αυτό), θέση (Ολυμπιακό Στάδιο) και ημερομηνία (29-31 Μαΐου). Ταυτόχρονα έβαλαν νέα διαφημιστική καταχώρηση στο User Μαΐου για να ενημερώσουν το κοινό για την νέα έκθεση. Φυσικά και η δεύτερη έκθεση δεν πραγματοποιήθηκε ποτέ όπως και η προηγούμενη. Ένας πιθανός λόγος, κατά την γνώμη μας, είναι η μικρή έως ανύπαρκτη ανταπόκριση από πλευράς εκθετών. Δυστυχώς ο χώρος μας πάντοτε υπέφερε -και όπως φαίνεται συνεχίζει να υποφέρει- από διάφορους τυχοδιώκτες και αεριτζήδες, που προσβλέπουν στο εύκολο και γρήγορο κέρδος, εις βάρος του ανυποψίαστου κοινού και των καλόπιστων εταιριών του χώρου. Πληροφοριακά αναφέραμε πως αυτές τις διαφημίσεις δεν τις έχουμε πληρωθεί μέχρι τώρα (και ούτε κανέναν άλλος από ότι γνωρίζουμε) καθ' όσον οι "διοργανωτές" έχουν εξαφανιστεί. Τέλος θα θέλαμε να ζητήσουμε συγγνώμη για την αθέλητη ταλαιπωρία που υποβλήθηκαν οι αναγνώστες μας, αλλά καταλαβαίνετε πως δεν είναι δυνατόν να ελέγχουμε εκ των προτέρων την αξιοπιστία όσων διαφημίζονται στο περιοδικό μας.

Γιάννης Δελής

ΠΟΛΛΕΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

Αγαπητό User. Είμαι ένας από τους πολλούς φανατικούς αναγνώστες σου. Το όνομα μου είναι Πέτρος, και πάω στην πρώτη τάξη του Γυμνασίου. Έχω μια Amiga 500 και πολλές ερωτήσεις!

α) Αν βάλω 2MB μνήμη τι πλεονεκτήματα θα έχω και πμειονεκτήματα;
β) Σκέφτομαι να αγοράσω ένα δεύτερο drive. Είναι καλή αγορά;

γ) Πόσο κοστίζει ένας σκληρός δίσκος των 20MB και πόσο ένας των 40MB;

δ) Το τρίτο drive για Amiga είναι και αυτό καλή αγορά;

ε) Ξέρεις που μπορώ να βρω τις νέες ROM και το kickstart 2.04 που να μετατρέπει την Amiga 500 σε Amiga 500+; Υπάρχουν παιχνίδια που να εκμεταλλεύονται τις νέες υψηλές δυνατότητες της Plus;

ζ) Υπάρχει digitizer που να παίρνει animation από από το video; Με 2MB μνήμης πόσα δευτερόλεπτα θα παίρνει Anim, με πόσα χρώματα και σε τι ανάλυση;

η) Πώς μπορώ να κάνω την Amiga μου να τρέχει στα 16Mhz; Πόσο θα μου στοιχίσει;

θ) Το CDTV είναι 100% συμβατό με Amiga;

ι) Ποια είναι καλύτερη αγορά κατά τη γνώμη σου; CDTV ή Amiga με CD-Rom drive; Συγγνώμη αν σε κούρασα.

Φιλικά Πέτρος Πισσίας

Φίλε Πέτρο

α) Πολλά. Τα περισσότερα επαγγελματικά προγράμματα ζητάνε πάνω από 2MB. Το Vista Pro 2 θέλει τουλάχιστον 3MB. Το μοναδικό μειονέκτημα είναι ότι μερικά προγράμματα (ελάχιστα) δεν συνεργάζονται λόγω κακού προγραμματισμού.

β) Απορώ πώς υπάρχει ακόμα χρήστης Amiga που να μην έχει δεύτερο drive!

γ) Οι τιμές τους αρχίζουν από τις 100000. Ένας 52MB κοστίζει γύρω στις 150000.

δ) Όχι και τόσο πολύ. Αν βέβαια ασχολείσαι μόνο με παιχνίδια ούτε τα 2MB ούτε το δεύτερο και τρίτο drive σου χρειάζονται.

ε) Τις νέες ROM φέρνουν πολλά καταστήματα που ασχολούνται με Amiga καθώς και ελεύθεροι εισαγω-

γείς. Παιχνίδια ακόμα δεν έχουν εμφανιστεί που να εκμεταλλεύονται τις νέες αναλύσεις (και ούτε πρόκειται να εμφανιστούν σύντομα).

ζ) Υπάρχουν πολλοί frame grabbers και digitizers που κάνουν αυτή τη δουλειά. Το πόση μνήμη θέλουν, πόσα frames αποθηκεύουν, καθώς και τα χρώματα ποικίλουν ανάλογα με το μοντέλο και τις δυνατότητές τους. Δεν υπάρχει καθορισμένο μέτρο σύγκρισης εδώ. Ένα παράδειγμα είναι το VID1 που θέλει για 15 εικόνες HAM 1MB από τη μνήμη της Amiga τη στιγμή που το SuperPic (επαγγελματικός digitizer) έχει δικιά του μνήμη για αποθήκευση.

ζ) Αν θέλεις να αλλάξεις την ταχύτητα του επεξεργαστή σου πρέπει να αλλάξεις και τον ίδιο τον επεξεργαστή. Το κόστος είναι ιδιαίτερα μεγάλο: πάνω από 150000.

θ) Ναι.

ι) Η τιμή μιας Amiga με A570 είναι μεγαλύτερη από ενός CDTV. Προσφέρει όμως μεγαλύτερη επεκτασιμότητα, για όποιον τη χρειάζεται. Αποφασίζεις και παίρνεις.

ΠΡΕΠΕΙ...

Αγαπητό user,

Πριν αρχίσω τις ερωτήσεις στις οποίες θα ήθελα και να μου απαντήσεις ΠΡΕΠΕΙ να σου πω ότι είσαι ένα καταπληκτικό περιοδικό και φυσικά το αγαπημένο μου. Αρκετά όμως σε κούρασα γι' αυτό θα περάσω αμέσως στις ερωτήσεις που θέλω να σου κάνω: Έχω τον υπολογιστή Hyundai 286E PLUS με SUPER VGA κάρτα και monitor και ROLAND κάρτα ήχου. Θέλω να ασχοληθώ με γραφικά και σύνθεση μουσικής γι' αυτό σκέφτομαι να πάρω μια Amiga. Πάνω σ' αυτό θέλω να σε ρωτήσω:

1) Η Amiga ή το κομπιούτερ με super VGA έχει καλύτερα γραφικά κι αν έχει η Amiga θα υπάρχει χώρος για αποθήκευση εικόνων;

2) Ποιο από τα δύο έχει καλύτερο ήχο (να σου υπενθυμίσω ότι έχω ROLAND) κι αν έχει η Amiga θα υπάρχει χώρος για αποθήκευση των συνθέσεων και θα έχει την απαιτούμενη ταχύτητα;

3) Όλοι μου οι φίλοι που έχουν

Amiga και έχουν δει τον υπολογιστή μου και τις δυνατότητες του μου λένε ότι είναι ανώτερος της Amiga και ότι δε με συμφέρει να τον αλλάξω με μια Amiga. Ποια είναι η γνώμη σου σ' αυτό;

4) Θα ήθελα να μου πεις τι ακριβώς κάνει η screen machine της fast electronic. Πόσο κάνει και αν είναι εύκολο να την αποκτήσω.

Φιλικά Λεωνίδα Δεδούσης

Φίλε Λεωνίδα

Καταλαβαίνω ότι οι περισσότεροι users αναρωπιούνται αν το μηχάνημα που έχουν είναι το καλύτερο. Εμείς από τη πλευρά μας βαρεθήκαμε να επαναλαμβάνουμε ότι είναι πολύ δύσκολο να αξιολογήσεις και να συγκρίνεις δύο ENTEΛΩΣ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΟΥΣ υπολογιστές. Διάβασε στο τεύχος 26 την απάντηση στο γράμμα του Νίκου Αλεπού. Δεν έχουμε τη δυνατότητα να σου πούμε ότι αυτός ο υπολογιστής είναι καλύτερος ή χειρότερος. Αν δε σε πείσαμε να ξεχάσεις τη κόντρα γιατί δεν κάνεις το εξής: Δες ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΑ γραφικά και στους δύο υπολογιστές. Ψάξε για το Video Toaster της Amiga και για την Targa κάρτα του PC. Άκου ΠΟΙΟΤΙΚΟ ήχο από την AD 1016 και από την SOUND BLASTER PRO. Με λίγα λόγια δοκίμασε τους δύο υπολογιστές στο "σημερινό" όριο. Λέμε "σημερινό" γιατί "αύριο" μπορεί κάποια εταιρεία να κατασκευάσει μια κάρτα σε κάποιον από τους δύο υπολογιστές που θα προσφέρει περισσότερες δυνατότητες από τις υπάρχουσες. Τότε τι θα έλεγες, ότι αυτός είναι καλύτερος υπολογιστής από τον άλλο; Αξιολογήσεις γίνονται μεταξύ δύο όμοιων μηχανημάτων. Φυσικά ένας βασικός παράγοντας σε μια σύγκριση υπολογιστών είναι τα χρήματα που ξοδεύεις για να αυξήσεις την "ιπποδύναμη" ενός computer. Δε μπορώ να καταλάβω τι εννοείς όταν ρωτάς αν έχει χώρο για αποθήκευση η Amiga. Υπάρχει υπολογιστής που να μην μπορεί να σώσει τα δεδομένα του σε δισκέτα ή σκληρό δίσκο; Η Screen Machine είναι προσανατολισμένη σε εφαρμογές multimedia. Η βασική της λειτουργία είναι το digitizing. Ο χρή-

στης μπορεί να φτιάξει clips, να προσθέσει μουσική και να κάνει ένα ολοκληρωμένο σύνολο desktop presentation. Υπάρχουν δύο εκδόσεις screen machine, η μια κοστίζει 160000 και η άλλη 385000.

PC+AMIGA=;

Αγαπητό user

Είμαι ένας φανατικός, αλλά όχι παλιός, θαυμαστής σου γιατί τώρα σκέφτομαι να μπω στο χώρο των computers. Δε θα αναφερθώ στο πόσο καλό περιοδικό είσαι, γιατί είναι εδώ και πολύ καιρό γνωστό. Ετσι θα συνεχίσω με τις ερωτήσεις μου που ελπίζω να μην είναι πολλές.

1)Εάν στην Amiga 500 Plus βάλω ένα sharer θα μπορώ να δέχομαι όλα τα παιχνίδια της παλιάς 500; Ποια είναι η τιμή του sharer;

2)Για την Amiga 500 plus ποια είναι καλύτερη η 1084S ή η 1083S;

3)Η A500 plus συνδέεται με την τηλεόραση; Αν ναι πώς;

4)Η A500 plus μπορεί να δεχτεί προγράμματα ή παιχνίδια από PC;

Μπορούν να αντιγραφούν χωρίς όμως όμως να ενώσουμε την Amiga με το το PC. Ποιο πρόγραμμα είναι αναγκαίο για να παιχτούν και να αντιγραφτούν; Πόσο κοστίζει;

5)Μπορώ να ενώσω ένα PC με την A500 plus. Αν ναι τι θα μου χρειαστεί και πόσο θα μου κοστίσει; Μετά από την ένωση αυτή μπορώ να αντιγράψω παιχνίδια και προγράμματα ή ακόμα να βάζω ένα παιχνίδι στο ένα μηχάνημα και να το παίζω στο άλλο. Ποια προγράμματα είναι αναγκαία και πόσο κοστίζουν;

6)Πες μου τις τιμές ενός δεύτερου drive και ενός σκληρού δίσκου για την Amiga plus.

7)Τέλος θα ήθελα να μου πεις τα καλύτερα flying simulators για την απλή και την Plus Amiga.

**Ευχαριστώ πολύ
Cool Plus**

Φίλε Cool Plus!!!

Σεβόμαστε τη ανωνυμία σου (την επόμενη φορά θέλουμε όμως ονοματεπώνυμο!) και απαντούμε κατευθείαν στις ερωτήσεις σου.

α)Ναι και κοστίζει γύρω στις 20000.

2)Όποια είναι πιο ελαφριά για την

τσέπη σου.

3)Συνδέεται με δύο τρόπους. Αν η τηλεόραση σου έχει είσοδο scart κατευθείαν από την έξοδο για οθόνη που έχει η Amiga και αν δεν υπάρχει scart μέσω modulator που μειώνει την ποιότητα της εικόνας.

4)Παιχνίδια μόνο μέσω Hardware Emulation ενώ απλά προγράμματα σε text mode φορτώνει με τη χρήση software emulator. Για να αντιγράψεις προγράμματα δε χρειάζεται να ενώσεις τους υπολογιστές. Υπάρχουν αντιγραφικά προγράμματα (όπως το XCOPY PRO) που αντιγράφει όλες τις δισκέτες των PC.

5)Ναι. Το μόνο που σου χρειάζεται είναι ένα σειριακό καλώδιο και ένα πρόγραμμα επικοινωνιών. Δε μπορείς όμως να φορτώσεις ένα παιχνίδι στον ένα υπολογιστή και να το παίζεις στον άλλο. Είναι αδύνατο! Δε μπορώ να καταλάβω γιατί θες να το κάνεις αυτό!!!

6)25000 για το drive και ανάλογα με τον σκληρό δίσκο οι τιμές ποικίλουν από 100000 και πάνω.

7) Το F-16 Combat Pilot, Falcon. Τα προγράμματα που ρωτάς πόσο κοστίζουν μπορείς να τα βρεις στις public domain βιβλιοθήκες, δεν κοστίζουν τίποτα δηλαδή.

ΓΡΑΦΙΚΑ ΣΤΟ PC

Συγχαρητήρια σε όλο το επιτελείο που εργάστηκε για την βελτίωση του USER. Ελπίζω να μείνει έτσι ή να βελτιωθεί περισσότερο και να μην χαλάσει όπως είδα να χάλανε, κατά την γνώμη μου, άλλα περιοδικά του χώρου. Είμαι ένας κάτοχος PC/XT και σύντομα θα γίνω κάτοχος ενός 80386-AT. Είμαι 18 ετών φανατικός με τα computer και το USER. Θα ήθελα μέσω αυτού του γράμματός να εκφράσω μία γνώμη μου. Πιστεύω πως θα ήταν έξυπνη η κίνηση του να συμπεριληφθούν στη δισκέτα προγράμματα αναγνωστών. Είναι καιρός να μάθουν οτι τα computer ΔΕΝ είναι ΜΟΝΟ για ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ. Καλό θα ήταν επίσης να γίνεται και κάποιος διαγωνισμός για την ανάδειξη του προγράμματος του μήνα και του προγράμματος της χρονιάς. Αυτά για το περιοδικό και την βελτιστή του. Ας περάσω όμως σε κάποιες απορίες

ΤΟ ΘΥΜΩΜΕΝΟ ΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

Αγαπητό USER,



Αφορμή για το γράμμα μου έγινε το γράμμα του Κ. Βαπορίδη του οποίου του έθειξαν κάποιοι την Amiga του. Προφανώς ο πόλεμος αυτός μεταξύ Amiga-Atari δεν πρόκειται να σταματήσει. Ενα πράγμα θα πω μόνο και αυτό απευθύνεται σ'όλους τους USERS και κυρίως στον Κ. Βαπορίδη. Όλοι εσείς που προσπαθείτε να αποδείξετε ότι ο υπολογιστής σας είναι καλύτερος

απ'τον άλλο, κατά πόσο αξιοποιείτε τις δυνατότητες του computer σας; Στοιχηματίζω πως ό,τι υπολογιστή κι αν έχετε είτε Amiga είτε Atari ασχολείστε κατά μεγαλύτερο ποσοστό με παιχνίδια παρά με προγραμματισμό. Εσύ κύριε Βαπορίδη κατά πόσο έχεις αξιοποιήσει τις καλύτερες δυνατότητες -που λες- της Amiga από τον ST; Αν ήσουν σοβαρός θα κοιτούσες να μάθεις όσο καλύτερα μπορούσες την Amiga σου παρά να λες αερολογίες. Πολλά πράγματα έχουν παρεξηγηθεί, η Amiga παρόλο που έχει μεγάλες δυνατότητες έχει καταντήσει παιχνιδιομηχανή κι αυτό γιατί τα Amiga Club έχουν προωθήσει τις Amiga σαν παιχνιδιομηχανές. Το 80% των Amiga Users σχολούνται αποκλειστικά και μόνο με παιχνίδια. Γι'αυτόν ακριβώς το λόγο προτίμησα τον STE από την Amiga. Ωστόσο την απάντησή σου Βαπορίδη για τον STE την πήρες από το ίδιο το USER. Κατά τ'άλλα υποτίθεται ότι ξέρεις από home computer. Το έξυπνο πουλί από την μύτι πιάνεται! Ελπίζω στην δημοσίευση του γράμματός μου.

Χωρίς άγριες προθέσεις
Σάκης Παναγιωτίδης

Φίλε Σάκη, μπορεί να μην έχει άγριες προθέσεις αλλά το γράμμα σου σίγουρα είναι μια επίθεση. Τέλος πάντων υποτίθεται ότι σ'αυτή τη χώρα έχουμε δημοκρατία και το δικαίωμα της ελευθεροτυπίας είναι ιερό. Όπως επίσης και της υπεράσπισης του καθηγουμένου! Περιμένουμε και θα δημοσιεύσουμε οποιαδήποτε γνώμη αναγνώστη αναφερθεί στο γράμμα σου. Ο Κ. Βαπορίδης τί λέει γι'αυτό;

μου. Πριν από μήνες αποφασίσαμε με έναν φίλο μου να γράψουμε ένα παιχνίδι τύπου RPG. Για γλώσσα προγραμματισμού χρησιμοποιούμε την TURBO BASIC, αλλά σύντομα ανακαλύψαμε τα κενά της για τέτοιου είδους πρόγραμμα. Ετσι λοιπόν θα ήθελα να μου πεις:

1)Ποιά γλώσσα πιστεύεις πως είναι καλό να χρησιμοποιήσουμε: Την TURBO C ή την ASSEMBLY;

2)Γνωρίζεις αν υπάρχει στην Ελλάδα κάποια γλώσσα για PC αντίστοιχη των AMOS και STOS;

3)Υπάρχει κάποιος καλός sprite editor για PC (με VGA);

4)Πόσο κοστίζουν τα παραπάνω;

5)Θα ήθελα να εκφράσεις τη γνώμη σου σχετικά με την προσπάθειά μας για την έκδοση του παιχνιδιού αυτού. Πιστεύεις πως μπορούμε να τα καταφέρουμε;

Αγαπητέ φίλε πριν περάσουμε στις απορίες σου θέλουμε να σε ευχαριστήσουμε για τα καλά σου λόγια τα οποία είναι και η ανταμοιβή μας για

την βελτίωση του περιοδικού. Και βέβαια δεν θα παραλείψω να επαναλάβω την σωστή σου παρατήρηση οτι τα computer δεν είναι μόνο για παιχνίδια. Ας δούμε τώρα τις απορίες σου:

1)Καλύτερα να χρησιμοποιήσεις assembly αλλά να ξέρεις ότι θα αντιμετωπίσεις πολλά προβλήματα και στην εκμάθηση της αλλά και στο χρόνο που θα σου πάρει να το φτιάξεις.

2)Όχι δεν υπάρχει αντίστοιχη.

3)Δυστυχώς δεν υπάρχει.

4)Αν καταφέρεις να τα βρεις θα μάθεις και την τιμή πριν από εμάς!

5)Η προσπάθεια πραγματικά είναι άξια συγχαρητηρίων και σας προτρέπω να συνεχίσετε. Για το αν θα τα καταφέρετε δεν υπάρχει αμφιβολία, αναγνώστες του USER δεν είστε; Θα χαρούμε επίσης μόλις το τελειώσετε να μας το στείλετε ώστε να παίξουμε και εμείς λίγο αφού το μόνο που κάνουμε είναι να δουλεύουμε (μας βλέπει ο Αρχισυντάκτης τώρα γι'αυτό τα λέμε αυτά!)

IF ΑΡΧΑΡΙΟΣ THEN USER

Αγαπητό USER, είμαι ένας φανατικός αναγνώστης σου. Παρόλα αυτά κατάφερα να εντοπίσω, παρά τη νέα εμφάνιση σου δύο μειονεκτήματα. Και πρώτα στην κατανομή ύλης. Οι διαφημίσεις των μαγαζιών βρίσκονται ανάμεσα στα διάφορα άρθρα. Έτσι το περιοδικό χάνει σε εμφάνιση. Οι διαφημίσεις μπορούν να κατανέμονται σε ξεχωριστές σελίδες. Ένα άλλο στοιχείο που υστερεί το περιοδικό είναι οι στήλες για αρχάριους πχ IF ΑΡΧΑΡΙΟΣ THEN BASIC, που στην ουσία δεν είναι καθόλου για αρχάριους αλλά για πεπειραμένους. Προσοχή λοιπόν στα παραπάνω σημεία. Για να περάσω όμως στο κυρίως θέμα: Σε λίγο καιρό σκοπεύω να προμηθευτώ έναν υπολογιστή. Έχω μπλεχτεί όμως λίγο, γι' αυτό ζητώ τη βοήθειά σου. Συγκεκριμένα δύο σκέψεις αγοράς βρίσκονται στο μυαλό μου. Η μία Amiga 500 με σκληρό δίσκο ή ένας HYUNDAI 286 πάλι με σκληρό δίσκο. Το ενδιαφέρον μου

επικεντρώνεται και στα παιχνίδια και στα προγράμματα. Ποιο από τα δύο έχει μεγαλύτερη συλλογή παιχνιδιών και προγραμμάτων; Από εσένα θα ήθελα να μου κάνεις μία πλήρη αντικειμενική σύγκριση, μεταξύ των δύο υπολογιστών πάνω σε όλους τους τομείς, δίνοντάς μου να καταλάβω όλα τα πλεονεκτήματα μα και τα μειονεκτηματά τους. Επίσης:

- α) Πόσο κοστίζει μια Amiga 500 με σκληρό δίσκο;
- β) Πόσο κοστίζει ο HYUNDAI 286 με σκληρό δίσκο, κάρτα VGA και έγχρωμο ή μονόχρωμο monitor;
- γ) Και τέλος, μπορεί η Amiga 500 έστω και με σκληρό δίσκο, να φτάσει στα επίπεδα ενός 286 ή 386; Ελπίζω να μην σε κούρασα.

Σταύρος Ξυνός

Φίλε Σταύρο, οι διαφημίσεις σε όλα τα περιοδικά του κόσμου μπαίνουν σε όλα τα σημεία του τεύχους για να υπάρχει σωστή κατανομή ύλης και ξεκούρασης του ματιού και του

μυαλού! Οχι μόνο αυτό αλλά και ο διαφημιζόμενος έχει κάποια δικαιώματα να μην χάνονται οι καταχωρήσεις του μέσα σε δεκάδες άλλες. Όσο για τις στήλες μας, δεν είναι και τόσο τρομερά πολύπλοκες αλλά θα κάνουμε ότι μπορούμε για να σας ικανοποιήσουμε όλους (είσαστε και δύσκολοι). Δυστυχώς δεν μπορούμε να κάνουμε ένα συγκριτικό τέστ ανάμεσα στα μηχανήματα που θέλεις γιατί είναι εντελώς διαφορετικά μεταξύ τους. Εσύ θα πρέπει να κρίνεις με βάση τις δικές σου απαιτήσεις σε hardware-software και οικονομικές δυνατότητες. Εξάλλου οι συνεχείς παρουσιάσεις παιχνιδιών, καρτών και προγραμμάτων για όλα τα μηχανήματα από το περιοδικό είναι το καλύτερο τεστ που μπορεί να γίνει. Και μερικές απαντήσεις που σου χρωστάμε:

- α) Θα σου κοστίζει γύρω στις 240000 (Amiga 500+σκληρό+έγχρωμο monitor)
- β) Na υπολογίσεις περίπου 250000 (εξαρτάται και η χωρητικότητα, του

σκληρού)

γ) Στα επίπεδα του 286 σίγουρα, του 386 μάλλον όχι.

Τέλος, για τον σκληρό δίσκο δεν χρειάζεται να ανησυχείς αφού τις περισσότερες φορές φαίνεται από την εξωτερική όψη του μηχανήματος. Αν δεν φαίνεται δοκίμασε με κάποιο πρόγραμμα.

ΓΡΗΓΟΡΑ ΚΥΚΛΩΜΑΤΑ

Αγαπητό "user", είμαι κάτοχος μιας Amiga 500 και θα ήθελα να σε ρωτήσω ορισμένα πράγματα γι' αυτήν:

- 1) Υπάρχει κάποιο κύκλωμα που να ανεβάζει την ταχύτητά της και αν ναι, κατά πόσο θα έχω το επιθυμητό αποτέλεσμα;
- 2) Είναι αλήθεια ότι το drive της Amiga απορυθμίζεται συχνά όταν γίνεται παρατεταμένη χρήση;
- 3) Η κάρτα AT-ONCE εκμεταλλεύεται όλη τη μνήμη της Amiga και πόσο συμβατή είναι σε σχέση με τα PC;
- 4) Τι πρέπει να κάνω για να μετα-

Απαντήσεις δίχως ερωτήσεις

Χρήστο Κοντογιώργο

Ναι, υπάρχει η κάρτα που αναφέρεις ότι μετατρέπει τον ST σου σε AT. Είναι συμβατή με τα προγράμματα του PC. Περισσότερα γι' αυτό στο επόμενο τεύχος του Σεπτεμβρίου.

Γρηγοριάδη Γιώργο

1) Τα 1.2 high density drive κοστίζουν γύρω στις 14000 ενώ τα 1.44 γύρω στις 18000.

2) Πάνω κάτω 30000

3) Για tips θα πρέπει να στέλνεται κάποιο γραμματάκι με την απορία σας στην στήλη Tips'n' Tricks και αν υπάρχει θα το δημοσιεύουμε στο αμέσως επόμενο τεύχος.

Παντελή ?

1) Παρόλο που δεν μας κατατοπίζεις για το μηχανήμα σου σου λέμε ότι εάν το Hyundai που διαθέτεις είναι XT τότε δεν μπορείς να βάλεις 3.5 high density drive. Η μνήμη δεν έχει καμία σχέση με το drive.

Τυριακιάδη Νεκτάριο

1) Εξαρτάται από το παιχνίδι. Μπορεί να παίξεις μία φορά και όταν χάσεις να σε βγάλει στο DOS. Αλλά τέτοιο πράγμα είναι πολύ σπάνιο και συμβαίνει μόνο σε πολύ-μα πάρα πολύ παλιά παιχνίδια.

2) Καλύτερα έναν 386

3) Ναι, τρέχουν.

Μενούτης Σαράντος

1) Αν σκοπεύεις να αγοράσεις 20MB σκληρό δίσκο σε συμβουλευώ να το σκεφτείς καλύτερα διότι αυτή η χωρητικότητα δεν αρκεί ούτε για μερικά προγράμματα (να φανταστείς το WING COMMANDER 2 είναι 20MB!!!). Παρόλα αυτά σου λέμε ότι κοστίζει γύρω στις 30000.

2) Γύρω στις 8000 η επέκταση μνήμης

3) Ο σκληρός είναι η λύση που ψάχνεις.

4) Περισσότερα για το GATEWAY στο review σε κάποιο επόμενο τεύχος.

5) Για το Pinball θα έχουμε review σύντομα.

6) Turbo Challenge 2 για PC; Οχι Κωνσταντόπουλο Γιάννη

1) Όπως το λέει και το όνομά τους το data bus είναι για μεταφορά δεδομένων ενώ το address bus για μεταφορά διευθύνσεων.

2) Data Bus 32 bits, Address bus 24 bits.

3) Έχει 32bit data bus και 32bit address bus. Μηνήματα 386 με 32bit slots υπάρχουν.

4) Όταν η Amiga δεν χειρίζεται τα drives μέσω λειτουργικού τότε είναι αρκετά γρήγορα. Για την ακρίβεια που

πιο γρήγορα από όλους τους άλλους υπολογιστές. Σε περίπτωση που τα χειρίζεται το λειτουργικό τότε είναι τα πιο αργά drives που έχεις δει! Δεν ξέρω τι εννοείς με το CPU bus. Υπάρχει το control bus αν εννοείς αυτό το οποίο διαχειρίζεται τα σήματα ελέγχου που δίνει ο επεξεργαστής στις περιφερειακές μονάδες.

5) Γύρω στα 9 mips αλλά...

6) Τα mips τελικά δεν είναι ένα αξιόλογο μέτρο σύγκρισης. Ο Αργ βγάξει πάνω κάτω 4 mips χωρίς αυτό να σημαίνει -όπως λες και εσύ ο ίδιος- ότι όλος ο Αρχιμήδης έχει 4 mips. Δεν υπάρχει τρόπος να μετρήσουμε τα mips του υπολογιστή μιας και τη μα στιγμή μπορεί να παίζει sample μουσική και να αποικονίζει 300 sprites και την άλλη να κάνει απλώς μαθηματικές πράξεις. Τα benchmarks μερικές φορές δεν δίνουν τα αποτελέσματα που περιμέναμε. Custom chips δεν έχει ο Αρχιμήδης καθώς η σχεδίαση των κυκλωμάτων είναι προσανατολισμένη στον κεντρικό επεξεργαστή.

7) Η κάρτα γραφικών παίζει τον πρωτεύοντα ρόλο στην επεξεργασία εικόνας. Ακόμα και αν το μηχανήμα σου είναι κάποιο 486 μια αργή VGA είναι αργή καθυστερεί όλο το σύστημα. Αν έχεις μια καλή (και ακριβή) κάρτα τότε

είναι σαφώς πιο γρήγορο το PC από την Amiga και τον Αρχιμήδη.

8) Περίπου 7 mips. Πρέπει να λάβεις υπόψη σου την ταχύτητα τη κάρτα γραφικών και την cache του επεξεργαστή -αν υπάρχει.

9) Σ' αυτές τις ερωτήσεις θα είχες πιο γρήγορα απαντήσεις αν επικοινωνούσες με την αντιπροσωπία του Αρχιμήδη.

10) Για PC υπάρχει και είναι αρκετά αξιόλογος. Για την Amiga ούτε υπάρχει αλλά ούτε και αναμένεται να κυκλοφορήσει.

11) Hardware emulator έχει κυκλοφορήσει για PC. Αν θέλεις μερικές δεκάδες mips (και έχεις τα απαραίτητα χρήματα) υπάρχουν accelerators για την A2000 που αυξάνουν την ταχύτητα μέχρι και 31 mips. Risc δέχεται η A3000, τα PCs και φυσικά τα μεγαλύτερα workstations.

12) Κάθε επεξεργαστής έχει την δική του assembly.

13) Δεν μας λες σε ποια παιχνίδια είδες χοντροκομμένα γραφικά σε VGA. Αλλά η απάντηση είναι απλή: όσο μεγαλύτερη είναι η ανάλυση το animation γίνεται πιο δύσκολο.

14) Εδώ και καιρό λέμε ότι ο Αρχιμήδης είναι η Amiga του 85. Η αλήθεια είναι ότι παραέχει καθυστερήσει.

φράσω ένα πρόγραμμα σε γλώσσα μηχανής με τον compiler Aztec C v5.0.

5)Θα ήθελα μέσα από την BASIC να δώσω το κάδρο που έχει το παράθυρο ενός screen, για να δώσω μια πιο professional όψη σταπρογράμματα μου.

6)Γνωρίζετε τίποτα για τα CD-ROM READ-WRITE; Γίνεται δυνατή εξωτερική σύνδεση για την Amiga μου;

Με εκτίμηση

Δημήτρης Στραβορίζος

Φίλε Δημήτρη

1)Τα κυκλώματα αυτά ονομάζονται accelerators μερικά από τα οποία δεκαπλασιάζουν την ταχύτητα της Amiga και που κοστίζουν εκατοντάδες χιλιάδες δραχμές. Υπάρχουν και "φτηνότερες" εκδόσεις accelerators από 150000.

2)ΟΧΙ (με κεφαλαία)! Εξαρτάται βέβαια από τη χώρα κατασκευής της Amiga και τα drives που βάζουν μέσα. Τα πιο συνηθισμένα είναι τα

Chinon που μπορεί να μην είναι τα καλύτερα αλλά δεν παρουσιάζουν τόσα συχνά προβλήματα.

3)Η AT-ONCE είναι multitasking. Εκμεταλεύεται όση μνήμη έχει η Amiga και αφήνει λίγη μνήμη ελεύθερη για το Amiga DOS που τρέχει ταυτόχρονα.

4)Για να περάσει compilation ένα πρόγραμμα κάνε το εξής: CC filename.c. Επειτα το object αρχείο γίνεται executable με τις εξής εντολές: IN filename.o -lc

5)Μπορείς να αλλάξεις το χρώμα του border και να το κάνεις το ίδιο με το background. Αν ψάχνεις την εύκολη λύση υπάρχει ένα προγραμματάκι στα PD που κάνει αυτή τη δουλειά για σένα. Προτιμάς όμως το πρόγραμμα σου να μην έχει παράθυρα; Εδώ άλλοι υπολογιστές έχουν τα παράθυρα σαν απόδειξη επαγγελματισμού και ποιότητας (ονόματα δεν λέμε!)

6)Φυσικά και συνδέεται αρκεί να έχεις SCSI interface.

κάνουμε δεν είναι και Kick Off!

Αντρέας Δημόπουλος

Ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια και τις παρατηρήσεις. Όσο για τα παιχνίδια που πρέπει να παρουσιάζουμε σε format 8-bit ήδη έχουμε κάνει κάτι από το τεύχος αυτό. Αν βοηθήσουν λίγο και οι εταιρείες... Τα υπόλοιπα από την στήλη των 8-bit.

Χρήστος Στάμος,

Ε, όχι και δεν κάνουμε τέστ arcade παιχνιδιών σε PC! Αυτό το τεύχος που κρατάς στα χέρια σου το κοίταξες καλά; Αν δεν σε ενθουσιάζουν οι βαθμολογίες που παίρνουν τα arcade παιχνίδια στο PC αυτό είναι θέμα του προγραμματιστή. Το arcade πραγματικά είναι πολύ δύσκολο πράγμα στους συμβατούς και όσες εταιρείες κατασκευής software δεν το έχουν καταλάβει παίρνουν τον βαθμό που τους αξίζει!

Γιώργο Παπά

Διαβάσαμε με ενδιαφέρον τις παρατηρήσεις σου και τα καλά σου λόγια. Ο Ν.Κροντηράς δεν ντρέπεται καθόλου για τον αγαπημένο του Z-80 ούτε για τα κείμενά του(!) αλλά είναι περίφανος για την στήλη των Coin-ops που επαγγέλθηκε όπως είδες «ευχαριστημένος». Ολε! Ολε!

FILIP-SOFT COMPUTERS

ΣΜΥΡΝΗΣ & ΡΕΠΟΥΛΗ 45
ΚΕΡΑΤΣΙΝΙ
ΤΗΛ.: 4611309

ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ
ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ
ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ
ΕΛΛΑΔΑ

ΜΕΓΑΛΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΣΕ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ
ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ COMPUTERS-
ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ

ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΜΑΣ ΓΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ

PC GAMES

F-15 STRIKE
EAGLE II
BETRAYAL
GUNSHIP 2000
CHESSMASTER 2100
LARRY I VGA
BAT
RISE OF THE DRAGON
TOP LEAGUE
HOYLE BOOK OF GAMES III
WINTER CHALLENGE
DEJA VU II
INDIANA JONES III VGA
BATTLE COMMAND
F-29 RETALIATOR
ELITE PLUS
F-19 STEALTH FIGHTER
RED BARON
POLICE QUEST 3
SPACE QUEST 4 VGA
KING QUEST 5
WILLY BEAMISH
HYPER SPEED
MIDWINTER II
KEYS TO MARAMON
DAVID WOLF
SWORD SAMURAI

OH! NO MORE LEMMINGS
THE MAGIC CANDLE
PIRATES
MIND GAMES
FIRE HAWK
CIRCUIT EDGE
SPACE QUEST I VGA
F-14 TOMCAT
ELVIRA
COMMAND H.Q.
FALCON 3.0
DELUXE PAINT II
NIGHT BREED
THUNDERSTRIKE
BLUE MAX
BASKET MANAGER
RED STORM RISING
STRYX
RINGS OF MEDUSA

COMPUTERS

AMIGA 500
AMIGA 500 PLUS
PRINTERS
PC/AT AUVA

PC/AT FUJITECH
PC/AT GOODFORCE
COMMODORE CDTV
MONITOR MONO
MONITOR COLOURS
KAPTES SVGA
MONITOR SVGA
MOUSE
SCANNER
ADLIB
VIDI PC PLUS
VIDI AMIGA
EXPANSION
MEMORY AMIGA
DISK DRIVE AMIGA
DRIVE PC 1.44 MB
DRIVE PC 1.2 MB
JOY CARD
ΚΑΘΑΡΙΣΤΙΚΑ

ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΑ

ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ
ΔΙΣΚΕΤΕΣ
ΦΙΑΤΡΑ
ΜΕΛΑΝΟΤΑΙΝΙΕΣ
ΕΠΙΠΛΑ

SEGA MASTER SYSTEM II
SEGA MEGA DRIVE

CRAZY BOY
ATARI 2600

ΜΕΓΑΛΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

Η Amiga το 1989 είχε τρομερή αποδοχή. Ο Αρχιμήδης είναι τεσσάρων στα πέντε χρονάκια και ακόμα να γίνει επιτυχία. Από την άλλη κοίτα γύρω σου. Μέτρα τα PC και συλλογίσου αν τα εκατοντάδες εκατομμύρια συμβατοί θα παραχωρήσουν τη θέση τους σε καινούριο μηχανήματα. Μη ξεχνάς ότι όσο καλό και να είναι το μηχανήμα έτσι και δεν έχει software είναι σαν να μην υπάρχει. Πάρε παράδειγμα τον TT ο οποίος είναι φθηνός για αυτά που προσφέρει αλλά δεν έχει προγράμματα. Τα συμπεράσματα δικά σου.

Μανώλης Καρδαμύλας

Μερικές πολύ καλές ιδέες περιείχε το γράμμα του για το περιοδικό, οι οποίες λαμβάνονται σοβαρά υπόψη. Όπως είχε και μερικές απορίες για τον 6128 του οι οποίες θα απαντηθούν αναλυτικά μέσα από την στήλη των 8-bit στο επόμενο τεύχος.

Κίμων Ντάλτα

Το Final Fight έχει κυκλοφορήσει για Amiga και δεν είναι και τόσο καλό όσο θα μπορούσε να ήταν. Αλλά τουλάχιστον παίζει διπλό. Οχι, δεν υπάρχουν σχέδια να βγει σε ξεχωριστή έκδοση για την 500+. Στο SpeedBall 2 δεν υπάρχει τρόπος να σώσεις αγώνα ή γκολ σε δισκέτα. Όπως και να το

Α Γ Γ Ε Λ Ι Ε Σ

ΠΩΛΕΙΤΑΙ ΤΟ F-14 TOMCAT ΣΕ ΔΙΣΚΕΤΕΣ PC 3.5 INTΣΩΝ, 5500 ΔΡΧ. ΤΗΛ 23401

286, 386, 486, AMIGA, ATARI, ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ, COLNAGO ΕΠΕ, 5310330 κ. ΘΕΟΔΩΡΟ.

ΠΛΟΥΝΤΑΙ ΥΦΟ ΚΑΙ ΓΙΑ ΣΠΙΤΙΑ ΜΕΤΑΤΡΕΠΟΜΕΝΑ ΚΑΙ ΣΕ MONITOR ΓΙΑ AMIGA. ΑΠΟ 70000. ΑΝΤΑΛΛΑΣΟΝΤΑΙ ΚΑΙ ΜΕ COMPUTER. 5310330 κ. ΑΚΗ.

Καταπληκτικό! Τώρα και στην Ελλάδα. Εντυπωσιάστε συγγενείς, φίλους!! Η AMIGA μιλάει, τραγουδάει JAMES BROWN IS DEAD με φωνή σας!!! Γραφικά, κείμενο επιλογή σας!!! Τηλ. 9925324 Γιάννης.

Amstrad 6128 Πράσινος 20 δισκέτες: Παιχνίδια, ART STUDIO, DISCOLOGY, WORD PROCESSOR. Ακόμη 2 joysticks, περιοδικά. Αριστη κατάσταση, 55000. Δημήτρης, 7640121, 5-9 μμ.

ATARI 1040 STE, Αγγλικό σχεδόν αμεταχειρίστο+skart+TV καλώδιο+40 δισκέτες διάσημοι τίτλοι+mouse+MONITOR. Τηλ 314697

SERVICE ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ, ΟΘΟΝΩΝ. DRIVES ΓΙΑ AMIGA, ATARI, PC 16000, ΜΝΗΜΕΣ 11500 MICROSTAR COMPUTERS ΤΗΛ.5989701.

AMIGA, AMSTRAD 6128, 464 χιλιάδες τίτλοι για Amiga όλα τα ακυκλοφόρητα, τιμές καταπληκτικές. Ακόμα και για Amstrad όλοι οι τίτλοι. Παραλαβές πάντα από έξω και εκτός και από software υπάρχουν πλήθος εφαρμογών πάσης φύσεως. ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΠΑΝΤΟΥ, τηλ. 9933080.

ΥΠΕΡΠΡΟΣΦΟΡΑ AMSTRAD 6128+ΟΘΟΝΗ 25000, AT-ONCE 38000, AMIGA 85000, ATARI 1040 78000, COMPUTERS 286, 386, 486 ΑΠΟ 105000, ΟΘΟΝΕΣ, ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ, ΔΙΣΚΕΤΕΣ, ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ, ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ. MICROSTAR COMPUTERS τηλ 5989701.

Πωλείται IBM compatible XT8086 συνοδευόμενος από 3,5 και 5.25 drives, 640KB RAM, VGA κάρτα γραφικών, VGA οθόνη, βιβλία, πάρα πολλά παιχνίδια. τηλ (081)259748

AMIGA 500, αχρησιμοποίητη+παιχνίδια+εφαρμογές 88000!!! Επίσης έγχρωμο monitor 1084 μόνο 55000 και μνήμη 0.5 Megabytes 12000!!! Σπύρος: 6394946.

Ενδιαφέρεστε να πουλήσετε, να ανταλλάξετε ή να αγοράσετε υπολογιστή ή περιφερειακά σε συμφέρουσα τιμή. Τηλεφωνήστε τώρα στο 6380435.

AMSTRAD'S MAGIC CLUB. Προτιμήστε εμάς για να ανανεώσετε τη συλλογή σας με τον καλύτερο τρόπο. Στο AMC θα βρείτε ό,τι ποθείτε στις καλύτερες τιμές. AMC=100% Οργάνωση-Φιλική και γρήγορη εξυπηρέτηση- σε δικές σας δισκέτες γίνεται έκπτωση 25%(δεκτές αντικαταβολές) - Λειτουργεί και AMIGA CLUB. Στείλτε μας δισκέτα για να λάβετε δωρεάν το νέο μας Demo και κατάλογο. τηλ (031) 428-810

AMIGA 500+ΕΓΧΡΩΜΟ MONITOR 1084, ΕΠΕΚΤΑΣΗ+22 ΔΙΣΚΕΤΕΣ + JOYSTICK +ΚΑΛΥΜΑ+ΒΙΒΛΙΑ 250000 ΔΡΧ.

ΤΗΛ. 8974244 Χρήστος (απογεύματα)

AMIGA EAGLE SOFT CLUB: Σε μας θα βρείτε όλα τα καινούρια Games του εξωτερικού, εφαρμογές, utilities κ.α. 250 δρχ Games+disc. Ακόμη πάμφθηνες συνδρομές, Amiga Hardware και παράδοση σπίτι σας. Τηλ. 4979668. Μπάμπης και 4900409 Νίκος.

Sega Master System I και 6 δισκέτες αξίας 108.000 δρχ. Τιμή συζητήσιμη. Τηλ 6010157, Δημήτρης.

Αναλαμβάνουμε Οποιοδήποτε Πρόβλημα Έχετε Στην Amiga σας. Πλήρες Εξειδικευμένο Service Για A500/A2000/A3000 και MONITOR. Παράδοσις ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ. Μετατροπή AMIGA500/2000 σε PLUS. 2475030 Στέφανος.

Amstrad 6128+Quick Shot + manual + πολλά παιχνίδια (original και αντιγραφής) πολύ καλή κατάσταση 75000 δρχ. τηλ 6722795

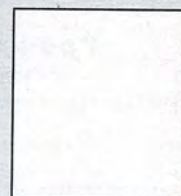
AMIGA 500 V1.3 + Sampler + joystick + mouse + πάρα πολλά παιχνίδια και προγράμματα. Με TV modulator. Αχρησιμοποίητα, τηλ. 6390178 Δημήτρης.

PC WORLD: Αμέτρητα παιχνίδια, όλα τα καινούργια άριστη ποιότητα εγγραφής σε δισκέτες SONY. Απίστευτη ταχύτητα. ADVENTURES με λυση! Αντικαταβολές παντού. Δωρεάν αναλυτικός κατάλογος. Δείτε μόνοι σας τη διαφορά (0651)20770 Στέφανος.

ATARI 1040 STF, με ασπρόμαυρο μονιτορ, βιβλία, manuals, πολλά προγράμματα, σε άριστη κατάσταση, 80000 δρχ. Αμίλιος, τηλ 8040750.

USER

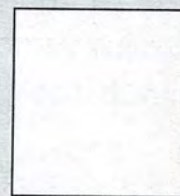
ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ



ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER
ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ
ΣΠΑΡΤΗΣ 75, 124 61 ΧΑΙΔΑΡΙ
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ

USER

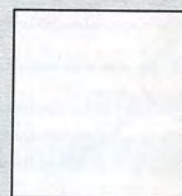
ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΛΑΙΩΝ ΤΕΥΧΩΝ



ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER
ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ
ΣΠΑΡΤΗΣ 75, 124 61 ΧΑΙΔΑΡΙ
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ MAIL ORDER



ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER
ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ
ΣΠΑΡΤΗΣ 75, 124 61 ΧΑΙΔΑΡΙ
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ MAIL ORDER

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε με καθαρά γράμματα το κείμενο της αγγελίας σας:

ΝΑ ΚΑΤΑΧΩΡΗΘΕΙ ΜΕ ΠΛΑΙΣΙΟ:

ΝΑΙ ΟΧΙ

ΝΑ ΚΑΤΑΧΩΡΗΘΕΙ ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ:

ΝΑΙ ΟΧΙ

ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ:

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:

ΤΗΛΕΦΩΝΟ:

ΕΣΩΚΛΕΙΩ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗ ΕΠΙΤΑΓΗ Νο:

* ΚΑΘΕ ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ ΜΕΧΡΙ 15 ΛΕΞΕΙΣ ΚΟΣΤΙΖΕΙ 1500 ΔΡΧ
* ΚΑΘΕ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΛΕΞΗ ΕΠΙΒΑΡΥΝΕΤΑΙ ΜΕ 100 ΔΡΧ.

* ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 50% ΕΠΙΠΛΕΟΝ
* ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΣΕ ΠΛΑΙΣΙΟ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 100% ΕΠΙΠΛΕΟΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΛΑΙΩΝ ΤΕΥΧΩΝ

Επιθυμώ να παραγγείλω παλιά τεύχη του USER. Δε στέλνω χρήματα τώρα, αλλά θα πληρώσω μόλις τα παραλάβω. Δέχομαι να επιβαρυνθώ με τα έξοδα αντικαταβολής.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:

ΠΟΛΗ: ΟΔΟΣ: ΑΡΙΘ:

Τ.Κ.

ΤΗΛΕΦΩΝΟ: ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΠΙΘΥΜΩ:

ΚΟΥΠΟΝΙ MAIL ORDER

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:

ΤΚ: ΠΟΛΗ: ΤΗΛΕΦΩΝΟ:

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ:

ΤΙΤΛΟΣ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	FORMAT	ΑΞΙΑ
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

ΕΛΑΧΙΣΤΟ ΠΕΡΙΘΩΡΙΟ ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ 15 ΗΜΕΡΕΣ

ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ

• ΔΕΝ ΣΤΕΛΝΩ ΧΡΗΜΑΤΑ ΤΩΡΑ, ΑΛΛΑ ΘΑ ΠΛΗΡΩΣΩ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΜΟΛΙΣ ΛΑΒΩ ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ
• ΤΑ ΕΞΟΔΑ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗΣ ΒΑΡΥΝΟΥΝ ΤΟΝ ΠΑΡΑΛΗΠΤΗ

• ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ ΦΠΑ
• ΟΙ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΙΣΧΥΟΥΝ ΟΣΟ ΥΠΑΡΧΕΙ ΣΤΟΚ

ΕΛΛΑΣΤΗ ΧΩΡΑ ΤΟΥ USER

**ΤΟ USER
ΠΡΟΣΦΕΡΕΙ:**

- * **Ανώτερη ποιότητα εκτύπωσης και εμφάνισης**
- * **Εγκυρη και έγκαιρη ενημέρωση**
- * **Αντικειμενική και πλήρη παρουσίαση προϊόντων**
- * **Μεγάλη ποικιλία θεμάτων**

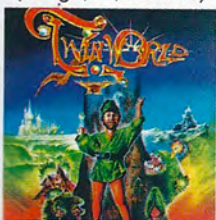


**ΜΗΝ ΞΕΧΝΑΤΕ:
ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΚΑΙ ΜΟΝΑΔΙΚΟ
ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ,
ΠΟΥ ΣΥΝΟΔΕΥΕΤΑΙ
ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ
ΑΠΟ ΔΙΣΚΕΤΑ 3.5 ΙΝΤΣΩΝ
ΜΕ ΤΡΙΠΛΟ FORMAT
(PC-AMIGA-ST),
ΕΙΝΑΙ ΤΟ USER!**

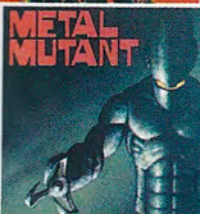
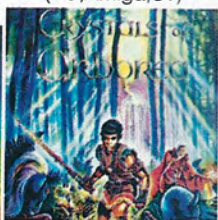
**ΓΙΝΕ ΤΩΡΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΗΣ ΓΙΑ ΝΑ ΕΠΩΦΕΛΗΘΕΙΣ ΑΠΟ ΤΑ ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΑ ΔΩΡΑ ΠΟΥ ΠΡΟΣΦΕΡΕΙ ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΜΑΣ. ΜΕ ΚΑΘΕ ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΜΠΟΡΕΙΣ ΝΑ ΔΙΑΛΕΞΕΙΣ ΜΙΑ ΑΠΟ ΤΙΣ ΠΑΡΑΚΑΤΩ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΑΞΙΑΣ 3.000 ΔΡΧ!! ΚΟΨΕ ΤΟ ΚΟΥΠΟΝΙ, ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΕ ΤΟ ΚΑΙ ΤΑΧΥΔΡΟΜΗΣΕ ΤΟ ΣΤΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:
" ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ, Σπάρτης 75, 12461 Χαϊδάρι, Για το Τμήμα Συνδρομών "**

ΚΑΙ ΜΙΑ ΜΕΓΑΛΗ ΕΚΠΛΗΞΗ: ΜΕ ΚΛΗΡΩΣΗ ΠΟΥ ΘΑ ΓΙΝΕΙ ΑΝΑΜΕΣΑ ΣΤΟΥΣ 50 ΠΡΩΤΟΥΣ ΠΟΥ ΘΑ ΣΤΕΙΛΟΥΝ ΤΟ ΚΟΥΠΟΝΙ, ΘΑ ΔΟΘΟΥΝ 5 JOYSTICKS DJΟΥ ΑΞΙΑΣ 4.500 ΔΡΧ. ΤΟ ΚΑΘΕΝΑ!

**ΠΡΟΣΦΟΡΑ 1
Twin World**
(Amiga,ST,Amstrad)



**ΠΡΟΣΦΟΡΑ 2
Crystals of Arborea**
(PC,Amiga,ST)



**ΠΡΟΣΦΟΡΑ 3
Metal Mutant**
(PC,Amiga,ST)



**ΠΡΟΣΦΟΡΑ 4
War Machine**
(Amiga,ST)

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

ΝΑΙ! Θέλω να γίνω συνδρομητής για ένα χρόνο (11 τεύχη) στο USER. Στέλνω την ταχυδρομική επιταγή Νο με το ποσό των 6.600 δρχ. (για την Κύπρο 7.000 δρχ. και τραπεζική επιταγή πληρωτέα στη ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ).

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ

ΠΟΛΗ ΟΔΟΣ ΑΡΙΘΜ. ΤΚ

ΤΗΛΕΦΩΝΟ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ ΗΛΙΚΙΑ

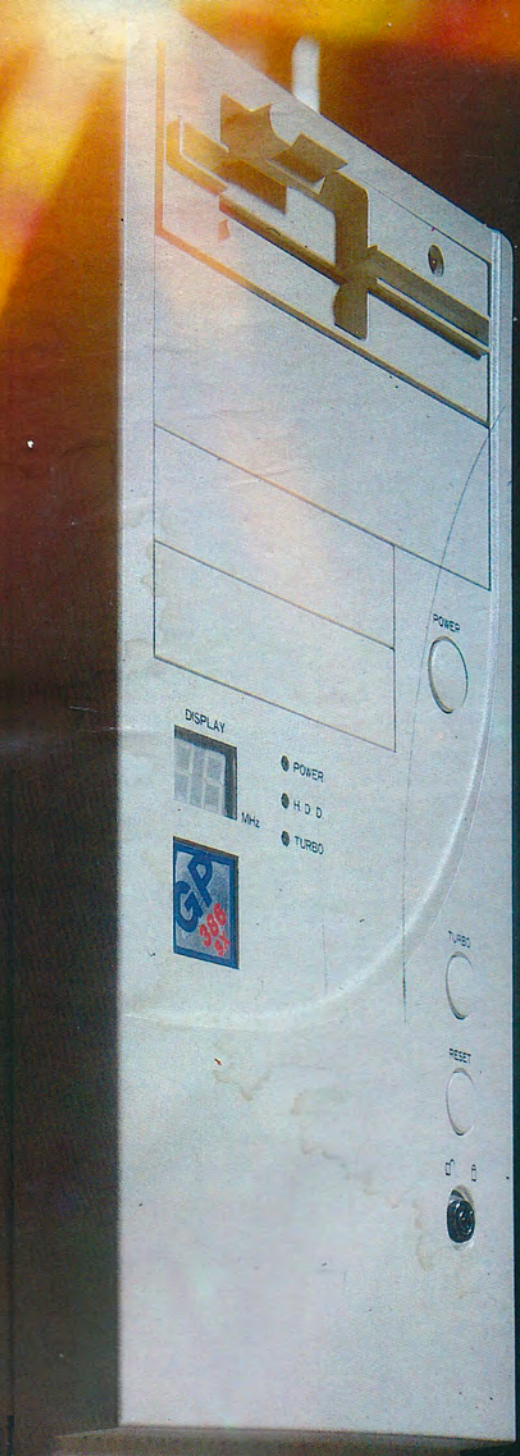
ΑΡΧΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΠΟ ΤΕΥΧΟΣ ΕΠΙΛΕΓΩ ΤΗΝ ΠΡΟΣΦΟΡΑ



GP COMPUTERS

Ο ΥΠΗΡΕΤΗΣ ΤΟΥ ΑΝΘΡΩΠΟΥ

ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ
G & P COMPUTERS L.T.D.
ΑΓ. ΒΑΡΒΑΡΑΣ 86, 172 35 ΔΑΦΝΗ
ΤΗΛ.: 97 12 803, ΤΗΛ./FAX: 9250816



ΠΩΛΗΣΗ ΧΟΝΔΡΙΚΗ ΛΙΑΝΙΚΗ