

USER

ΤΕΥΧΟΣ 35

ΑΠΡΙΛΙΟΣ 1993

ΑΡΧ. 700

ΕΝΕΚΤΙΜΩΝΤΑΣ ΤΗΝ AMIGA



MEGA-REVIEW

• **DRAGON'S LAIR III**

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

• **ΚΕΡΔΙΣΤΕ ΕΝΑΝ
386SX/33**



JOYSTICK

ΑΦΙΕΡΩΜΑ



ΒΙΑ



& SEX

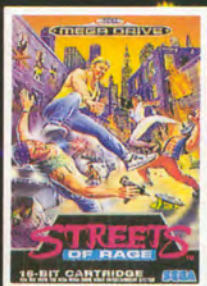
SEGA

Ο ΚΑΛΥΤΕΡΟΣ ΝΙΚΗΣΕ!!!

SEGA τα δυναμικότερα video games στον κόσμο φέρνουν τώρα την επανάσταση, με γραφικά υψηλής ευκρίνειας και με τον τελειότερο στερεοφωνικό ήχο. Παίξτε τώρα με τα SEGA, σε τρεις μοναδικές συσκευές και κερδίστε στα εκατοντάδες φανταστικά παιχνίδια.

Τα SEGA θα τα βρείτε σ' όλα τα καταστήματα παιχνιδιών και computers.

● MEGA DRIVE ● MASTER SYSTEM II ● GAME GEAR



1138 STREETS OF RAGE



27017 SUPER KICK OFF



0035 TEAM U.S.A. BASKETBALL
● NEO



1214 D.R. BASKETBALL



1044 BATMAN
● NEO



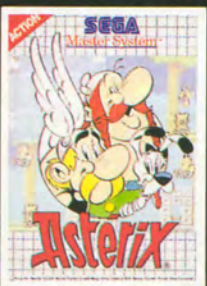
70026 THE TERMINATOR
● ● ● NEO



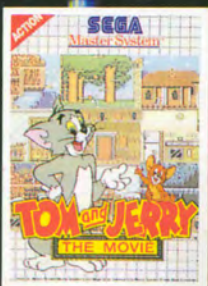
81026 THE SIMPSONS
● ● ● NEO



1032 TAZMANIA
● ● ● NEO



9008 ASTERIX



7070 TOM & JERRY THE MOVIE



29004 CHUCK ROCK



7077 BUBBLE-BOBBLE



27043 ALIEN III



27022 PRINCE OF PERSIA

Παίξτε τώρα σε τρεις μοναδικές συσκευές

16-BIT



MEGA DRIVE, η φανταστική κονσόλα 16 BIT με γραφικά υψηλής ευκρίνειας, στερεοφωνικό ήχο δέκα καναλιών και με το CONTROL PAD και δωρεάν το καταπληκτικό παιχνίδι SONIC THE HEDGEHOG.
 * Κύριος επεξεργαστής 68000
 * Συμβατότητα με τα παιχνίδια του MASTER SYSTEM II μέσω converter.
 * Πάνω από 170 παιχνίδια.
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ:
 CARCADE POWER STICK και SOFT WARE CONVERTER MASTER SYSTEM.



MASTER SYSTEM II, η συσκευή που διαθέτει ενσωματωμένο ένα συναρπαστικό παιχνίδι.
 * Κύριος επεξεργαστής Z 80
 * 64 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη.
 * 256 έγχρωμα sprites.
 * 3 κανάλια ήχου και ακόμα 1 για ηχητικά εφέ.
 * Πάνω από 180 παιχνίδια.
 * Βασικός εξοπλισμός το control pad, μετασχηματιστής και ένας διακόπτης αλλαγής από την τηλεόραση στο video game
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ:
 JOYSTICK, LIGHT PHASER, και RAPID FIRE UNIT.



GAME GEAR, το μοναδικό έγχρωμο φορητό video game που γίνεται φορητή έγχρωμη τηλεόραση και ταυτόχρονα συνδέεται με video camera.
 * 4096 χρώματα
 * Τελείος ήχος με ενσωματωμένο ηχείο και δυνατότητα σύνδεσης με ακουστικά.
 * Πάνω από 50 παιχνίδια.
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ:
 * Ειδικό καλώδιο για τη συμμετοχή μέχρι 8 παιχτών.
 * Εξάρτημα για τροφοδότηση από αναπτήρα αυτοκινήτου και για επαναφορτιζόμενες μπαταρίες.
 * Ειδικός μετασχηματιστής ρεύματος.



2408 SONIC THE HEDGEHOG



2507 SONIC THE HEDGEHOG II



2401 MICKEY MOUSE



2323 WIMBLEDON



2402 SHINOBI



CD ROM MULTIMEDIA



SOUND CARDS
SOUND BLASTER
SOUND BLASTER PRO
MEDIA CONCEPT
ADLIB
ADLIB GOLD

CD ROM DRIVES
CHINON
TOSHIBA
PHILIPS
HITACHI
MITSUMI

VIDEO CARDS
TSENG
TRIDENT
VIDEO BLASTER
SCREEN MACHINE
**ΟΛΕΣ ΜΕ
16.000.000 ΧΡΩΜΑΤΑ**

CD ROM TITLES

- ADA ROM
- ANNABELS DREAM
- ATLAS ROM
- BATTLE CHESS
- BONANZA SHAREWARE
- BUSINESS MASTER
- BUSINESS BACKGROUND
- CD GAMES PACK 1
- CHESS MASTER 3000
- CICA WINDOWS
- CINEMANIA MICROSOFT
- CLIPART GOLIATH
- COMPOSER QUEST
- COMPUTER SELECT
- CONAN THE CIMERIAN
- DANGER HOT STUFF
- DEATH STAR ARCADE
- DESERT STROM
- DICTIONARIES & LANGUAGES
- ECSTASY CD ROM
- EDUCATION MASTER
- ESSI MEGA
- EUROPEAN BUISNESS
- F.A.O. 1
- F.A.O. 2
- F.A.O. 3
- FONT FUN HOUSE
- FUTURES WARS
- GAME ROOM CD ROM
- GAMES MASTER
- GREAT CITIES
- GUINNESS DISK OF RECORDS
- GUY SRY
- HUITCINSONS ENCYCLOPEDIA
- LAND DESING ROM
- JET & PROPS
- KINGS QUEST V
- KLOTTSKI CD ROM
- LION - SHARE
- LOCAL GIRLS
- LLOOM
- MAVIS BEACON TEACH TYPING
- MEGA ROM 1
- MEGA ROM 2
- MICROHOUSE 1
- MICROSOFT SYSTEM JOURNAL
- MONKEY ISLAND
- MOTHER EARTH
- MULTIMEDIA
- BEETHOVEN
- MURMUS OF EARTH
- MY PRIVATE COLLECTION
- NAUTILUS BEST PHOTOGRAPHY
- NAUTILUS MIDI CONNECTION
- MAGAZINE
- NEWS BYTES
- NIGHT OWLS V.4
- NIGHT OWLS V.7
- NIGHT OWLS V.6
- NORTH POLAR EXPEDITION
- OS/2 ARCHIVE
- OUR SOLAR SYSTEM ROM
- PACIFIC ISLANDS THE GAME
- PC GLOBE 5
- PEDIATRIS ON DISK
- PHOENIX ROM V3
- PLAYING WITH LANGUAGE
- REALMS
- RENAL TOUMORS
- ROM WARE V1
- SAMPLER CD
- SECRET WEAPONS OF SELECTWARE V1
- SHAREWARE GAMES
- SHAREWARE OVERLOAD
- SO MUCH SHAREWARE
- SOPHISTICATE SANTA FE
- SOURCE CODE CICA
- SPEAK SPANISH
- SPIRIT OF EXCALIBUR
- STELLAR SEVEN
- STINGERS
- STORM II
- STORM I ROM
- SUPERMACY
- TALKING CLASSIC TALES
- TIME TABLE OF HISTORY
- TOO MANY TYPE FONTS
- TREASURES ROM
- ULTIMA I TO VI
- VITAL SINGS ROM
- VOLCANO
- VOYAGE TOTHE STARS
- WING COMMANDER AND
- ULTIMA
- WING COMMANDER DELUXE
- WIZARD MPC ROM
- WONDERLAND
- WORLD VISTA
- WRATH OF THE DEMON
- XXX EXTREME
- YEAR BOOK ON DISK



ΝΕΟΙ ΤΙΤΛΟΙ CD ROM ΚΑΘΕ ΕΒΔΟΜΑΔΑ

SMART CD KIT
CD ROM DRIVE
(1993 VERSION -350MS)
+ MEDIA CONCERT
(MUSIC CARD COMP.
SOUNBLASTER WITH MIDI KIT)
+ 4 CD ROM DISKS
ΜΟΝΟ **107.500** +ΦΠΑ



ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ Η/Υ & ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ

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 486i**.

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 πλήρως στις μελλοντικές σας απαιτήσεις.



Γι' αυτό μην καθυστερείτε.

Τηλεφωνείστε τώρα στο **3606801** για να πάρετε περισσότερες πληροφορίες, για οποιαδήποτε ανταλλαγή καινούργιου ή καλομεταχειρισμένου υπολογιστή. Σας περιμένουμε να περάσετε από το κατάστημα και να σας βοηθήσουμε δίνοντας σας αυτό που θέλετε στις **πιο χαμηλές τιμές** και με **πολλές ευκολίες πληρωμής.**

ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΟΙ Η/Υ

ΜΕ ΕΓΓΥΗΣΗ & SERVICE

AMIGA 500	65.000
AMIGA 500+	75.000
AMIGA 600	88.000
AMIGA 2000	115.000
ATARI 520 STFM	60.000
ATARI 520 STE	75.000
ATARI 1040 STFM	85.000
ATARI 1040 STE	95.000
ATARI MEGA STE	135.000



ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΜΗΝΑ

ARCIMEDES A-3000	90.000
PC XT ΑΠΟ	49.000
PC AT 286 ΑΠΟ	79.000
1084 COLOR MONITOR	50.000
MONITOR PHILIPS 8833 COLOR	50.000
MONITOR ATARI SM124 MONO	28.000



SMART

COMPUTERS

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ Η/Υ

HARD DISKS

40 MB.....	38.000
80 MB.....	58.000
120 MB.....	78.000
200 MB.....	108.000

ΟΘΟΝΕΣ

SVGA MONO.....	28.000
HANTAREX LP.....	74.000
T.V.M. 4A N.I.....	97.000
IMPETUS SVGA.....	85.000

FLOPPY DISKS

1.2 MB.....	17.000
1.44.....	14.000
1 MB RAM.....	9.950

ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ

MOUSE
DISKS
MOUSE PAD
ΚΑΛΥΜΜΑΤΑ
ΚΑΘΑΡΙΣΤΙΚΑ
ΚΘΑΡΙΣΤΙΚΑ
ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ
JOYSTICS

ALFA 4 COMPUTERS

386SX 33Mhz.....	159.000
386DX 40Mhz.....	166.000
486DX 33Mhz.....	294.000
486 DX 50Mhz.....	338.000

Βασική configuration στα πιο πάνω μοντέλα:
1MB RAM, 1F.D.1,2, SVGA CARD
& SVGA MONOCHROME MONITOR

IMPETUS COMPUTERS

386SX 33Mhz.....	160.000
386DX 40Mhz.....	187.000
486DX 33Mhz.....	295.000
486 DX 50Mhz.....	385.000

Βασική configuration στα πιο πάνω μοντέλα:
1MB RAM, 1F.D., SVGA CARD & MONITOR

PRINTERS

CITIZEN
STAR
H.P
CANNON

VDR ELECTRONICS

386SX 33Mhz.....	126.000
386DX 40Mhz.....	143.000
486 33Mhz.....	229.000
486 50Mhz.....	298.000

Βασική configuration στα πιο πάνω μοντέλα:
1MB RAM, 1F.D., SVGA CARD & MONITOR

A.B.C. COMPUTERS

386SX 33Mhz.....	133.000
386DX 40Mhz.....	143.000
486 33Mhz.....	262.000
486 50Mhz.....	322.000

Βασική configuration στα πιο πάνω μοντέλα:
1MB RAM, 1F.D., SVGA CARD & MONITOR



ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ

ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ

ΣΕ ΟΛΗ

ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

ORIGINAL GAMES

Πολλά games...

ADVENTURES, FLIGHT SIMULATIONS, STRATEGIC, ARCADE, PLATFORM,
COMIC, SPORTS, ...KAI CD GAMES



SMART
COMPUTERS

ΜΠΟΤΑΣΗ 6, 102 82
ΑΘΗΝΑ (ΠΟΛΥΤΕΧΝΕΙΟ)
ΤΗΛ. 36.06.801

ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ

ΣΠΑΡΤΗΣ 75 ΧΑΪΔΑΡΙ
12461 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ: 5820399 FAX: 5820643

ΕΚΔΟΤΗΣ - ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ

ΓΙΑΝΝΗΣ ΔΕΛΗΣ

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ

ΓΙΑΝΝΗΣ ΑΙΔΙΝΗΣ

ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ

ΝΙΚΟΣ ΚΡΟΝΤΗΡΑΣ

ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ/ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ

ΚΥΡΙΑΚΟΣ ΞΑΓΟΡΑΡΗΣ
ΒΑΣΙΛΗΣ ΚΑΡΑΓΕΩΡΓΟΣ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΦΑΡΜΑΚΗΣ
ΠΑΥΛΟΣ ΣΩΤΗΡΙΟΥ
ΓΙΩΡΓΟΣ ΓΡΙΒΑΣ
ΧΑΡΗΣ ΚΛΑΔΗΣ
ΓΡΗΓΟΡΗΣ ΒΑΣΙΛΟΠΟΥΛΟΣ

ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ

ΓΙΑΝΝΗΣ ΑΙΔΙΝΗΣ

ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ

ΓΙΑΝΝΗΣ ΣΦΥΡΑΚΗΣ

ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ

MICHAEL LOVATT

ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ

ΒΑΣΙΛΙΚΗ ΠΑΠΑΛΑΜΠΡΟΥ

DTP

ΜΑΡΙΑ ΠΑΠΑΙΩΝΑΝΟΥ
ΜΑΡΙΑ ΚΑΛΑΒΡΕΖΟΥ

ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ

ΓΙΑΝΝΗΣ ΣΦΥΡΑΚΗΣ

ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ ΦΙΛΜ

ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ

ΜΟΝΤΑΖ

ΑΝΤΩΝΗΣ ΒΑΡΕΛΑΣ

ΕΚΤΥΠΩΣΗ

ΓΡΑΦΙΚΑΙ ΤΕΧΝΑΙ ΕΠΕ

ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ

Π.ΟΚΤΩΡΑΤΟΣ

ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΕΞΩΦΥΛΛΟΥ

ΓΙΑΝΝΗΣ ΑΙΔΙΝΗΣ : ΙΔΕΑ
MICHAEL LOVATT : ΞΕΝΥΧΤΙ

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. Οτιδήποτε υλικό παραδίδεται στο περιοδικό περιέρχεται αυτόματα στην κατοχή του, χωρίς υποχρέωση επιστροφής.

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ

Ελλάδα: 7700
Κύπρος: 8400

- 6 ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ**
- 9 ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ**
- 10 POWER ON NEWS**
- 18 PREVIEWS**
- 24 ΑΦΙΕΡΩΜΑ**
SEX, BIA & JOYSTICK
- 30 ΕΠΕΚΤΕΙΝΟΝΤΑΣ ΤΗΝ AMIGA**
- 34 OPAL VISION**
Περισσότερο χρώμα για την AMIGA
- 36 MEGA REVIEW**
DRAGON's LAIR III (AMIGA)
- 40 MANSELL RALLY (AMIGA)**
- 41 ALIEN BREED**
Χωρίς σχόλια
- 42 LEGEND OF KYRANDIA (PC)**
- 46 SUPER VISION TENNIS '92**
- 47 PILOT WINGS (Super NES)**
- 48 ALISIA DRAGOON (Mega Drive)**
- 49 TAZMANIA (Mega Drive)**
- 50 POPILS (Game Gear)**
- 51 BATMAN (Game Boy)**
- 52 NINJA GAIDEN (Master System)**
- 53 IRON SWORD (NES)**
- 54 X-WING (PC)**
- 58 MAC DONALD LAND (AMIGA)**
- 60 DARK QUEEN OF KRYNN (PC)**
- 62 SENSIBLE SOCCER (AMIGA)**
- 64 LA LOW (PC)**
- 66 HOME ALONE (PC)**
- 67 REVIEW ΑΝΑΓΝΩΣΤΗ**

Κυριολεκτικά, η δική σας σελίδα!

Χ Ο Μ Ε Ν Α

- 68 8-16 BIT**
- 70 TOP TEN**
- 71 BART SIMPSON**
ΤΟ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΤΟΥ ΚΑΛΟΥ ΠΑΙΚΤΗ
- 74 Vengeance of Excalibur -**
- 76 Flames of freedom**
- 77 Navy Seals**
- 78 TIPS + TRICKS**
- 84 SPELL SHOP**
- 90 Role Playing Games**
- 94 ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ**
Κερδίστε έναν 386sx
- 96 Η ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑ ΤΩΝ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΩΝ**
Επιτέλους τέλειωσε!
- 98 STAY COOL**
- 100 A>PROMPT**
- 102 COIN OP**
Εδώ τα λόγια περιττεύουν!
- 104 ΤΑ 8-BIT ΠΟΤΕ ΔΕΝ ΠΕΘΑΙΝΟΥΝ**
- 106 ΚΟΝΤΙΝΟ ΜΕΛΛΟΝ**
- 108 BIG TROUBLE**
- 110 ΧΟΡΕΥΟΝΤΑΣ ΜΕ ΤΑ BYTES**
- 112 ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ**
- 113 ΝΕΟ GEO**
Πρώτη παρουσίαση
- 114 CΙΝΕΜΑ**
- 115 ΣΧΟΛΕΙΟ ΠΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ**
- 120 AUDIO IN**
- 122 ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ**
- 127 ΑΓΓΕΛΙΕΣ**
- 129 ΚΟΥΠΟΝΙΑ**

STAY COOL
σελ. 98



MEGA REVIEW
σελ. 36



X - WING
σελ. 54



SEX, BIA & JOYSTICK
σελ. 24



ΕΠΕΚΤΕΙΝΟΝΤΑΣ ΤΗΝ AMIGA
σελ. 30



QuickShot

SUPERVISION

Η ΝΕΑ ΓΕΝΙΑ

- ▲ ΡΥΘΜΙΣΗ ΥΨΟΥΣ ΟΘΟΝΗΣ
- ▲ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΕΙΚΟΝΑ
- ▲ ΠΡΩΤΟΠΟΡΙΑΚΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗ
- ▲ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ : ΠΑΙΧΝΙΔΙ,
ΑΚΟΥΣΤΙΚΑ &
ΜΠΑΤΑΡΙΕΣ
- ▲ ΜΕΓΑΛΗ ΠΟΚΙΛΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ
- ▲ ΤΙΜΗ ΕΚΠΛΗΞΗ...!
- ▲ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΑΠΟ 3500 ΕΩΣ 6000!!!

ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ ΠΩΛΗΣΗΣ

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΜΠΑΝ 3625024, CPU 3644695, ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ 3640482
ΠΕΙΡΑΙΑΣ: ΡΑΔΙΟ ΚΟΡΑΣΙΔΗ 4115435, 4129010
ΕΡΥΘΡΑΙΑ: DATA GATE 6203929
ΝΙΚΑΙΑ: ΠΡΟΒΟΛΙΣΙΑΝΟΣ 4914020
ΚΑΛΛΙΘΕΑ: ΛΕΩΝ 9520043
ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ: ROSALINO 5334513
Ν.ΙΩΝΙΑ: ΡΑΔΙΟ ΚΟΡΑΣΙΔΗ 2750700
ΠΑΤΗΣΙΑ: ΚΟΟΥΝΤ 2111611
ΧΟΛΑΡΓΟΣ: ΡΑΔΙΟ ΚΟΡΑΣΙΔΗ 6522901
ΝΙΚΑΙΑ: ΚΕΝΚΕΣ 4976660
ΘΕΣ/ΝΙΚΗ: ΧΙΟΝΑΤΗ 277104
ΗΡΑΚΛΕΙΟ: ΑΛΦΑ-ΑΛΦΑ 241446
ΧΑΝΙΑ: VIDEO COMPUTER 40339
ΚΑΡΔΙΤΣΑ: COMPLAND 73350
ΡΟΔΟΣ: ΡΑΔΙΟ ΚΟΡΑΣΙΔΗ 20912
ΚΑΣΤΟΡΙΑ: ΣΑΝΑΛΙΔΗΣ 22726
ΒΕΡΟΙΑ: ΓΕΩΡΓΙΟΥ 28875
ΧΙΟΣ: ΜΟΥΣΙΚΗ -ΣΠΗΛΙΑ 27642
ΕΛΑΣΣΟΝΑ: ΠΕΤΣΑΣ 24090
ΠΑΤΡΑ: ΡΑΔΙΟ ΚΟΡΑΣΙΔΗ 623363

ΔΩΡΟ ΜΙΑ ΚΑΣΕΤΑ

Η Quickshot για το διάστημα μέχρι 31 Μαΐου 1993 κάνει δώρο μια κασέτα για κάθε αγορά Quickshot - Supervision. Για να παραλάβετε την ΚΑΣΕΤΑ-ΔΩΡΟ ταχυδρομήστε μας το δελτίο λιανικής του καταστήματος από το οποίο κάνατε την αγορά & το κουπόνι αυτό συμπληρωμένο με τα στοιχεία σας

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ
Δ/ΝΣΗ
ΤΚ ΤΗΛ.....



ΜΕΡΙΚΟΙ ΤΙΤΛΟΙ

P52, CARRIER, ALIEN, PACBOY, HERO KID, LINEAR RACING, POLICE BUST, SPACE FIGHTER, HONEY BEE, GRAND PRIX, JAGUAR BOMBER, SUPER BLOCK, BRAIN POWER, CROSS BUSTER, JUGGLE SSSNAKE, TENIS PRO, OLYMPIC TRIALS, TASAC 2102, HAPPY RACE, SUPER PUNK, MAGINCROSS, JOHN ADVENTURE, WITTY CAT, DELTA HERO, BUBBLE WORLD, EAGLE

ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΙ-ΕΙΣΑΓΩΓΕΙΣ

LE VIDEO GAME

Μπούσγου 2 Πεδίων Αρεως
Τηλ. 8814034, 6423648, 6462445

ΕΝΑ ΤΕΥΧΟΣ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΟ...

...σίγουρα για να διαβάσετε αυτές τις γραμμές κρατάτε το τεύχος στα χέρια σας. Ενα τεύχος πραγματικά διαφορετικό, γιατί λείπει η δισκέτα. Η δισκέτα που τελικά δημιούργησε πολλά προβλήματα σε σας αλλά και σε μας (καθυστέρηση του τεύχους, διαμαρτηρίες για χαλασμένες δισκέτες...)

Αλλά... όλοι εμείς, αλλά και εσείς, έχουμε συνηθίσει να κάνουμε βήματα προς τα εμπρός και όχι προς τα πίσω. Αυτό σημαίνει ότι το USER θα καλυτερεύσει ακόμα, όσο και αν αυτό ακούγεται περίεργο. Το τεύχος που κρατάτε είναι μια απόδειξη και σας υποσχόμεθα τόσο εγώ προσωπικά όσο και όλοι οι συντελεστές του ότι θα ξανακάνουμε αυτό που ξέρουμε καλά. Να σας ξαφνιάσουμε με μερικές εκπλήξεις, γ'αυτό μείνετε κοντά μας, έπεται συνέχεια.

Και προτού δώσω τον (γραπτό) λόγο στον κ. Κροντηρά να προλογήσει το τεύχος που κρατάτε και την επικαιρότητα να σας ευχαριστήσω για τον χρόνο που μου διαθέσατε.

Φιλικά
Γιάννης Αϊδίνης

1993

ΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΩΝ 16-bit;

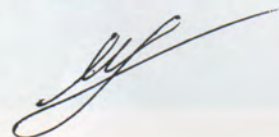
Μέρες γιορτών πλησιάζουν πάλι και η αγορά είναι ανήσυχη. Καινούρια πράγματα εμφανίζονται στις βιτρίνες των καταστημάτων μαζί με τα νέα καταστήματα. Παιχνίδια, υπολογιστές, κονσόλες, περιφερειακά... Το βασικότερο στοιχείο που χαρακτηρίζει το '93 είναι η δύναμη

του hardware και η ταχύτητα με την οποία βγαίνει το software.

Ίσως σας ξάφνιασε ο τίτλος του γράμματος αλλά όλα τα δεδομένα που έχουμε αυτή τη στιγμή στα χέρια μας κατευθύνουν εκεί τα συμπεράσματά μας. Η 16-bit τεχνολογία είναι αυτή που έχει πουλήσει τα περισσότερα μηχανήματα μέχρι στιγμής παγκοσμίως. Όμως οι καιροί αλλάζουν και η πίεση για όλο και δυνατότερα μηχανήματα γίνεται πιο επιτακτική. Αν κοιτάξετε γύρω σας θα δείτε να ξεφυτρώνουν παντού φήμες για μηχανήματα που θα έχουν προχωρημένη τεχνολογία: "τα PCs θα είναι όλα πλέον 32-bit", "η Amiga 1200 είναι 32άμπιτη", "ο Atari Falcon είναι 32-bit", "η Atari ετοιμάζει 64-bit κονσόλα", "το NEO GEO είναι 24άμπιτο", "έρχεται η νέα 32-bit κονσόλα της SEGA", "το Super NES δέχεται ειδικά chips στα cartridge του"... Αυτά είναι τα πράγματα που ακούγονται στον χώρο των υπολογιστών και της κονσόλας τον τελευταίο καιρό. Ρίξτε μια ματιά και στις σελίδες των δικών μας news για να ξέρετε τί γίνεται και στην Ελλάδα! Όμως με τί κόστος θα έρθει αυτή η νέα τεχνολογία και αν μιλάμε για παιχνίδια ποιός θα μπορεί να πληρώνει 200 χιλιάδες για ένα μηχανήμα και 30000 για ένα game;

Μήπως αρχίζουμε να χάνουμε το μέτρο της διασκέδασης με τα εξειδικευμένα μηχανήματα που φευγουν από τον χώρο των coin-op και πηγαίνουν στα σπίτια μας; Ενα είναι σίγουρο από όλη αυτή την ιστορία: ο διαχωρισμός ανάμεσα στα επαγγελματικά μηχανήματα και τις παιχνιδομηχανές αρχίζει να μεγαλώνει ξανά, υπερβολικά.

Ο Αρχισυντάκτης





ΑΝΟΙΞΕ ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΚΑΙ ΜΟΝΑΔΙΚΟ NINTENDO SHOP ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

Στο Εμπορικό Κέντρο του Ψυχικού, που βρίσκεται Κηφισίας 292, η PANDA COMPUTERS AND GAMES έχει ανοίξει το πρώτο "ειδικό" κατάστημα για τους φίλους της Nintendo και των computer games.

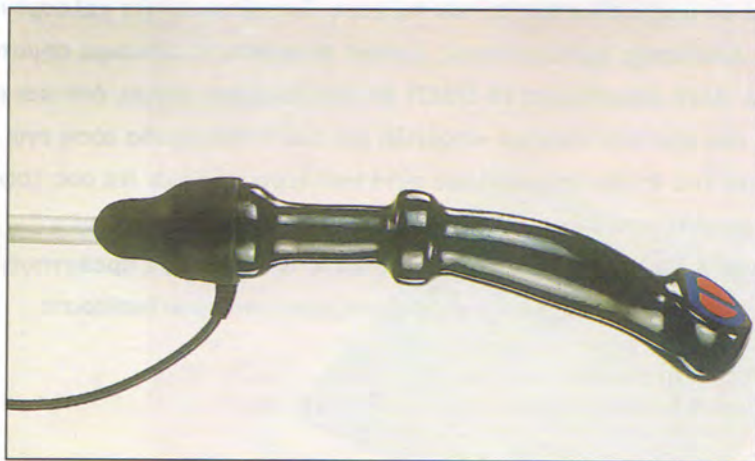
Το NINTENDO SHOP, διαθέτει τα πάντα για την ψυχαγωγία των ατόμων που ασχολούνται με τον

χώρο των computer games. Έχει όλα τα παιχνίδια της Nintendo καθώς επίσης και όλες τις τελευταίες κυκλοφορίες. Τα κατάστημα διαθέτει πλήρες εξειδικευμένο προσωπικό για την καλύτερη δυνατή εξυπηρέτηση και ενημέρωση των πελατών του. Και για να χαρείτε περισσότερο, να σας πούμε ότι από 5

Απριλίου το NINTENDO SHOP, αλλά και όλα τα καταστήματα της PANDA COMPUTERS AND GAMES, θα έχουν το STREET FIGHTER 2 για SUPER NINTENDO.



FREE FLIGHT ΑΠΟ ΤΗΝ LOGIC 3



Και ένα νέο για τους φανατικούς των simulators. Πόσες φορές δεν έχετε απογοητευθεί επειδή το joystick σας αρνείται να κάνει αυτά που πρέπει εκεί που τα χρειάζεστε; Λογικά πολλές.

Οι πιλότοι Pete και Doug Horton, είχαν το ίδιο πρόβλημα όταν ήθελαν να παίξουν κάποιο simulator στα PC τους. Επειδή όμως είχαν και το παράπονο ότι τα joystick που κυκλοφορούν δεν είναι τόσο ρεαλιστικά όσο θα έπρεπε, έκτισαν και σχεδίασαν ένα δικό τους.

Αποτέλεσμα; Το Free Flight. Ένα χειριστήριο (ή αν θέλετε ένα πολύ διαφορετικό joystick), το οποίο σας προσφέρει analogue optical

switching, πλήρη ελευθερία κινήσεων, ακρίβεια, ταχύτητα και ρεαλιστικότητα. Όλα αυτά είναι αποτέλεσμα της εμπειρίας των Horton πάνω στις πτήσεις, πράγμα που σημαίνει ότι είναι εγγυημένα από τους ειδικούς.

Το Free Flight είναι κατασκευασμένο από την Logic 3, που τον τελευταίο καιρό έχει βγάλει σχεδόν τα μισά από τα καινούργια joysticks, και θα κυκλοφορήσει από την εταιρεία Spectravideo για PC και Amiga. Η τιμή του; Γύρω στις 13000 δρχ.

Ας ελπίσουμε ότι δεν θα μας φέρουν και κανένα αεροπλάνο για να παίξουμε τα flight simulators, γιατί αλλιώς...

JOHN MADDEN

Είναι ο άνθρωπος που έχει χαρίσει το όνομά του στο πιο πετυχημένο παιχνίδι Αμερικάνικου Ποδοσφαίρου που έχει κυκλοφορήσει στο εμπόριο. Ο Madden ήταν ήδη ένας πετυχημένος προπονητής και παραδεκτός από όλους τους συναδέλφους του. Η συνεργασία του με την Electronic Arts ήταν ό,τι καλύτερο μπορούσε να συμβεί. Το παιχνίδι δεν έκανε ιδιαίτερη αίσθηση στην Ελλάδα εξαιτίας του θέματός του αλλά όσοι το έπαιξαν θα γνωρίζουν ότι είναι τουλάχιστον φανταστικό, αφού πρώτα μάθεις τους κανόνες του αθλήματος. Το John Madden Football εκτός από τους υπολογιστές έκανε φανταστική καριέρα και σε κονσόλες.



DOS 6!!!

Και εκεί που καθόμασταν άνετοι και ήσυχοι, τι βλέπουμε; Την beta έκδοση του DOS 6. Για όσους από εσάς δεν ξέρετε τι σημαίνει beta έκδοση, μπορούμε να πούμε ότι οι beta εκδόσεις, είναι το δεύτερο στάδιο του ελέγχου κάποιου καινούργιου προϊόντος. Ξαναγυρνάμε στο DOS.

Αυτή τη φορά, η Microsoft, έκατσε και δούλεψε, με συνέπεια να φέρει κάποια πολύ καλά πράγματα. Όπως καταλαβαίνετε, για αρχή, δεν μπορούσε να κάτσει με σταυρωμένα τα χέρια όταν το DR-DOS 6, ήταν πολύ καλύτερο σε τομείς όπως η διαχείριση μνήμης.

Ετσι, τι έχουμε; Καλύτερη διαχείριση μνήμης. Ένα ειδικό πρόγραμμα, που όμως μπορεί να χρησιμοποιηθεί μόνο σε υπολογιστές 386SX και πάνω, έχει κάνει την εμφάνισή του, δίνοντάς σας τη δυνατότητα να κάνετε πολύ ωραία πράγματα στον υπολογιστή σας και να βρεθείτε με πολύ περισσότερη μνήμη ελεύθερη από ότι τις προηγούμενες φορές.

Επίσης, έχουμε κάποιες εντολές που περιμέναμε πολύ καιρό, μόνο και μόνο για να σταματήσουμε να φτιάχνουμε (ή να χρησιμοποιούμε) προγράμματα που να κάνουν τις δύο πιο σημαντικές δουλειές. Ποιές είναι αυτές;

Η πρώτη εντολή, είναι η DELTREE. Τι κάνει; Για θυμηθείτε όλες εκείνες τις φορές, που έπρεπε για να σβήσετε ένα directory που μέσα του είχε sub-directories, που είχαν μέσα τους sub-directories κ.λ.π. Πόση δουλειά, πόσα DEL και RD χρειαζόντουσαν;

Τώρα πια, το μόνο που πρέπει να κάνετε, είναι να χρησιμοποιήσετε την εντολή DELTREE και όλα γίνονται μόνο τους.

Η δεύτερη εντολή, είναι MOVE. Αλλη ιστορία αυτή. Δύσκολο ήταν να την βάλουν σε κάποια από τις προηγούμενες εκδόσεις; Τέλος πάντων, τώρα πια υπάρχει και σας επιτρέπει να μετακινήσετε αρχεία, ή και ολόκληρα directories.

Συνεχίζουμε (ή νομίζατε πως τελειώσαμε;). Ένα άλλο μεγάλο πρόβλημα που ίσως έχετε αντιμετωπίσει, είναι το πρόβλημα με το πόση ελεύθερη conventional μνήμη σας μένει, αφού φορτώσετε κάποιους device drivers. Αυτό μπορεί να αντιμετωπίστηκε λιγάκι με την χρησιμοποίηση της HMA, αλλά τι γίνεται με τα προγράμματα που είτε δεν χωράγανε, είτε δεν συνεργάζονταν με αυτή;

Έπρεπε να φτιάξετε καμιά δεκαριά ζευγάρια των CONFIG.SYS και AUTOEXEC.BAT και να τα αλλάζετε κάθε φορά που χρειάζοσασταν κάποιους εξειδικευμένους drivers ή κάθε φορά που χρειάζοσασταν μόνο το DOS και τίποτα άλλο. Μια εναλλακτική ήταν να χρησιμοποιήσετε προγράμματα τρίτων κατασκευαστών, κάτι που τις περισσότερες φορές, δεν ενδείκνυται. Το DOS 6 (ή καλύτερα η Microsoft), άκουσε τις προσευχές μας, δίνοντας τη δυνατότητα μέσω κάποιων καινούργιων εντολών που μπαίνουν στο CONFIG.SYS και στο AUTOEXEC.BAT, να φτιάξετε πολλαπλά configurations για το μηχάνημά σας και μετά κάθε φορά που κάνετε boot, να επιλέξετε πιο από όλα θέλετε να χρησιμοποιήσετε. Πολύ καλό (εύγε Microsoft).

Κάτι άλλο που υπήρχε μέσα στο DR-DOS 6, αλλά όχι και στο DOS 5, ήταν ένα πρόγραμμα για το διπλασιασμό του σκληρού δίσκου. Τώρα πια, η Microsoft συμπεριέλαβε ένα τέτοιο πρόγραμμα στο καινούργιο της λειτουργικό, το οποίο χρησιμοποιεί όλες τις γνωστές τεχνικές, για να διπλασιάσει το σκληρό σας. Όπως έχουμε ξαναπεί, αυτό γίνεται απλά με τη συμπίεση των υπαρχόντων προγραμμάτων μέσα σε ένα μεγάλο αρχείο το οποίο "ξεδιπλώνεται" εικονικά μετά, αφήνοντάς σας να δουλέψετε με τα αρχεία σας. Κάθε ανάγνωση ή εγγραφή, πριν εκτελεστεί, περνάει από το στάδιο της αποσυμπίεσης, ή της συμπίεσης αντίστοιχα. Αυτά με δυο λόγια.

Τελειώνοντας, ας περάσουμε στα προγράμματα τρίτων εταιρειών που η Microsoft έχει συμπεριλάβει στο DOS 6. Αυτά είναι το SPEEDISK του Peter Norton, ένα πρόγραμμα που αναλαμβάνει να "τακτοποιήσει" τα περιεχόμενα του σκληρού σας δίσκου, για να περιορίσει τις μετακινήσεις της κεφαλής. Αυτό, κάνει το σκληρό πιο γρήγορο και πιο αποτελεσματικό. Το δεύτερο πρόγραμμα, είναι το NORTON BACKUP. Αυτό, αναλαμβάνει να "καθαίρει" το παλιό αντιπαθητικό και δύσχρηστο BACKUP, όπως επίσης και το RESTORE του DOS. Εδώ, έχουμε να κάνουμε με μία αυτούσια εφαρμογή με μενού, mouse και όλα τα ανάλογα, σε αντίθεση με τον command line χειρισμό των παλιών προγραμμάτων του DOS.

Τρίτο πρόγραμμα, είναι το CENTRAL POINT ANTIVIRUS. Όπως καταλαβαί-

νετε, αυτό αναλαμβάνει να ψάξει το σύστημά σας για ιούς, όπως επίσης και να "καθαρίσει" αν βρει κάποιον. Όσον αφορά το θέμα αυτό, υπάρχει και ένα πρόγραμμα που "κάθεται" resident στη μνήμη, ψάχνοντας κάθε φορά τα προγράμματα που τρέχετε για την περίπτωση που έχουν κάποιον ιό.

Ένα άλλο πρόγραμμα που η Microsoft πήρε από την Central Point, είναι το Undelete. Αυτό αν θυμάστε υπάρχει και στο DOS 5, μόνο που αυτή τη φορά, απέκτησε το δικό του περιβάλλον, με τα μενού και όσα θέλετε για να κάνετε τη δουλειά σας πιο εύκολα.

Εδώ, να πούμε ότι στα προγράμματα αυτά, δεν αναφέρεται πουθενά το όνομα της κατασκευάστριας εταιρείας, αφού η Microsoft αγόρασε όχι μόνο τα προγράμματα, αλλά και τα δικαιώματά τους. Ετσι, αυτό που βλέπουμε, είναι Microsoft Antivirus, Microsoft Backup κ.λ.π.

Κάτι άλλο που πρέπει να αναφέρουμε για τα προγράμματα αυτά, είναι το ότι τρέχουν και κάτω από περιβάλλον Windows. Και μια και αναφέραμε τα Windows, να πούμε ότι το DOS 6, συμπεριφέρεται παράξενα κατά τη διάρκεια της εγκατάστασής του, όσον αφορά τα Windows, αφού πρέπει πρώτα να βάλετε Windows και μετά το DOS! Τι πράγματα είναι αυτά; Τέλος πάντων...

Σε γενικές γραμμές, αυτό είναι το καινούργιο λειτουργικό της Microsoft και το λειτουργικό που αν η τελική του μορφή, είναι αυτή που βλέπουμε, θα αφανίσει στην κυριολεξία το DOS 5. Μια πολύ καλή προσπάθεια από τη Microsoft, που όπως φαίνεται, τώρα τελευταία έχει δώσει πολλή προσοχή στις ανάγκες των χρηστών.

BIG IN JAPAN

Τα νέα από τον παιχνοδόκο της Ιαπωνίας είναι πάντοτε συγκλονιστικά. Για μια φορά ακόμα ένα παιχνίδι που στην Ευρώπη μάλλον θα αργήσουμε να δούμε, δημιούργησε ουρές 3 μιλίων έξω από τα καταστήματα και έγιναν και μερικές κλοπές. Πρόκειται για το Dragon Quest V, ένα RPG στο στυλ του ZELDA για Super NES.



ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ CD-ROM



Μια καινούργια συσκευή CD-ROM κυκλοφόρησε τώρα τελευταία και ακούει στο όνομα *Venturer CD-ROM*. Η συσκευή αυτή, (αν δεν με απατά η μνήμη μου) είναι η πρώτη που έρχεται σε δύο μορφές. Μία κανονική, με άλλα λόγια πλακέ, μακρόστενη και φορητή και μία κάπως πιο παράξενη, με άλλα λόγια μια μορφή κύβου!!! Ναι, ναι, CD-ROM σε μορφή κύβου! Αν είναι δυνατόν. Τα δύο αυτά CD-ROM, είναι συμβατά με το ISO 9660 / High Sierra standard και με τα CD-ROM modes 1 και 2. Τα CDs μπαίνουν από πάνω, αφήνοντας στο μπροστινό μέρος χώρο για τα controls. Μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να ακούσετε κανονικά μουσικά CD, όπως επίσης και για multimedia εφαρμογές, με την προσθήκη των MS-DOS CD extensions. Στα τεχνικά χαρακτηριστικά, βλέπουμε data transfer rate στα 150 Kbps, access time 800 millisecond και 2352 bytes buffer. Τέλος, τα δύο CD-ROM, μπορούν να διαβάσουν CD των 8 και των 12 εκατοστών.

ΚΑΘΕΤΑ ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΑ!!!

Από ότι φαίνεται, στο εξωτερικό πολλοί από τους χρήστες ηλεκτρονικών υπολογιστών, αντιμετωπίζουν σοβαρά προβλήματα με τα χέρια τους. Για την ακρίβεια, αυτό είναι πολύ πιο σοβαρό από ότι ακούγεται. Γιατί, όταν γυρίζετε τις παλάμες σας προς τα κάτω για να μπορέσετε να πληκτρολογήσετε κάτι, τότε το χέρι δεν μένει στην κανονική του θέση, αλλά περιστρέφεται. Τι σημαίνει αυτό; Η περιστροφική αυτή κίνηση, πιέζει πολύ τα χέρια και συγκεκριμένα τις παλάμες, του καρπού και τα μπράτσα. Με άλλα λόγια όλα το χέρι από τον αγκώνα και μετά. Αυτό είναι κάτι που πολλές φορές οδηγεί σε τραυματισμούς (όχι σαν τους υπόλοιπους με τις αιμορραγίες και τα ανάλογα), και για την ακρίβεια σε τραυματισμούς από επαναλαμβανόμενες κινήσεις. Το άσχημο είναι το ότι αν σας τύχει και κάτι τέτοιο (εύχομαι να μην), θα χρειαστείτε μερικές δεκάδες χιλιάδες δολάρια για να γίνετε καλά. Αν όμως είστε από αυτούς που πριν "πεινάσουν δεν πεινούσαν" (τι;;), τότε μπορείτε να αρχίσετε να ψάχνετε για τα καινούργια πληκτρολόγια που ίσως έρθουν και στην Ελλάδα κάποια στιγμή στο μέλλον. Για την ακρίβεια, το *The Vertical keyboard* (δείτε στην φωτογραφία), που σχεδιάστηκε από τον Jeff Spencer και τον Steve Albert, είναι ένα από τα πληκτρολόγια που θα προσπαθήσουν να εξαφανίσουν όλα αυτά που λέγαμε πιο πάνω. Όπως βλέπετε, αποτελείται από δύο κομμάτια τελειώς κάθετα, τα οποία έχουν πάνω τους τα πλήκτρα που αντιστοιχούν σε κάθε χέρι (όταν δουλεύουμε σε ένα κανονικό πληκτρολόγιο) και είναι στραμμένα προς δύο καθρέφτες. Αυτοί οι δύο καθρέφτες, είναι εκεί μόνο και μόνο για μπορεί-



τε να βλέπετε τι πλήκτρο πατάτε. Δεν υπάρχει καμιά άλλη σημαντική διαφορά, οπότε συνεχίζουμε και κλείνουμε με μια αναφορά στην Apple. Από ότι φαίνεται, ούτε και η Apple έμεινε με τα χέρια στις τσέπες. Τα έβγαλε, τα δούλεψε λιγάκι και τώρα είναι σε θέση να προσφέρει το *Adjustable Keyboard*. Αυτό, φαινομενικά είναι ένα κανονικό πληκτρολόγιο, αφού μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε κατ' αρχάς όπως όλα τα όλα. Όταν όμως τα χέρια σας αρχίσουν να κουράζονται, μπορείτε να ανασηκώσετε τα δύο κομμάτια στα οποία χωρίζεται και να τα περιστρέψετε σε μια γωνία μέχρι 30 μοίρες - όποια νομίζετε πως είναι καλύτερη για εσάς. Όπως καταλαβαίνετε, τα πράγματα είναι λίγο πιο καλά τότε για τους καρπούς σας, αφού σε αυτή τη θέση θα είναι πιο ξεκούραστοι και συνεπώς δεν θα σας ενοχλήσουν καθόλου. Για να δούμε τι θα δούμε και πότε θα το δούμε, όλοι εμείς εδώ, στην μικρή Ελλαδίτσα.

Η TSR ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

Η είδηση αυτή τη φορά προέρχεται από τον χώρο των Role Playing Games.

Η TSR, η μεγαλύτερη ίσως εταιρεία στον χώρο των επιτραπέζιων και μη Role Playing Games ήρθε επίσημα και στην Ελλάδα.

Χάρη στην GREEK SOFTWARE, τα 20 και πλέον εκατομμύρια φανταστικών παιχνιδιών ηρωικής φαντασίας, μπορούν να γίνουν ακόμα περισσότεροι. Την TSR ίσως την ξέρετε αρκετοί ως SSI από τις εκδόσεις των παιχνιδιών Role Playing για τους υπολογιστές. Όμως, ενώ τα παιχνίδια στους υπολογιστές είναι για μοναχικούς παίχτες, τα επιτραπέζια Role Playing προσφέρονται για παρέα. Γι' αυτό το λόγο, είναι πιο διασκεδαστικά. Οι τελευταίες εκδόσεις των παιχνιδιών της TSR

που θα έρθουν στην Ελλάδα, δεν απαιτούν πείρα και μπορούν να παιχτούν από όλες τις ηλικίες.

Επιπρόσθετα, η GREEK SOFTWARE θα συμπεριλάβει σε κάθε πακέτο ελληνικές οδηγίες. Παιχνίδια όπως το DUNGEONS & DRAGONS, το DRAGON QUEST και CLASSIC DUNGEON GAME αναμένεται να προκαλέσουν αίσθηση. Τα αξιοσημείωτο είναι ότι τα παιχνίδια αυτά εξελίσσονται σαν κινηματογραφικό έργο και επεκτείνονται π.χ. το DUNGEONS & DRAGONS, θα ακολουθηθεί από άλλα τρία πακέτα επεκτάσεώς του.

Τα καλά νέα όμως, δεν σταματούν εδώ. Η TSR σαν RAL PARTHA βγάζει και μεταλλικές φιγούρες σαν συμπλήρωμα για τις περιπέτειές της. Η GREEK SOFTWARE έχει εξασφαλίσει την κυκλοφορία αυτών και αυτών των κομματιών στην Ελλάδα. Το καθένα

από αυτά είναι ένα έργο τέχνης που μπορεί κάλλιστα να γίνει θέμα για τον κάθε χομπίστα. Τα επιτραπέζια παιχνίδια της TSR και οι φιγούρες της RAL PARTHA θα πωλούνται στα καταστήματα παιχνιδιών, στα Computer Shops και στα καταστήματα HOBBY. Για πληροφορίες, μπορείτε να απευθυνθείτε στην GREEK SOFTWARE, Πριγκιπωνήσων 28, τηλέφωνα: 6443759, 6448505.



**TO USER
ΣΤΑ ΣΧΟΛΕΙΑ**



Οχι, δεν θα πάμε σχολείο, τουλάχιστον όχι με την ιδιότητα των μαθητών. Ίσως όμως έρθει το σχολείο σε μας. Ρίξτε μια ματιά στο επόμενο τεύχος.

ΜΝΗΜΕΣ ΓΙΑ ΤΗΝ A-1200 ΣΑΣ

Το κατάστημα ΕΓΚΕΦΑΛΟΣ, είναι τώρα σε θέση να σας προσφέρει επεκτάσεις μνήμης για AMIGA 1200. Οι μνήμες είναι 2 και 4 Megabyte, είναι 32-bit, εσωτερικές και έχουν ενσωματωμένο μαθηματικό επεξεργαστή 68881. Για περισσότερες πληροφορίες, μπορείτε να απευθυνθείτε στο κατάστημα ΕΓΚΕΦΑΛΟΣ (Αθήνα: Σολωμού 28, τηλέφωνο: 3646695, Κηφισιά: Κυριαζή 9, τηλέφωνα: 8085329, 8081518)

GIGADRIVE



Η SEGA είχε υποσχεθεί κάποιες νέες κονσόλες στο μέλλον. Το μέλλον αυτό κοντεύει να φτάσει. Το μόνο νέο που υπάρχει είναι το Mega Drive 2 για το οποίο δεν έχουμε ιδέα για τα τεχνικά του χαρακτηριστικά ή τις δυνατότητές του. Το Mega-CD θα αλλάξει μορφή σύντομα και θα είναι πιο... όμορφο.

ΕΓΚΕΦΑΛΟΣ

COMPUTERS

H/Y - ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ -

Τώρα στην **ΚΗΦΙΣΙΑ** άνοιξε και σας περιμένει το γνωστό σας κατάστημα **ΕΓΚΕΦΑΛΟΣ** με την μεγαλύτερη ποικιλία παιχνιδιών για όλους τους H/Y, στις χαμηλότερες τιμές της αγοράς.

**ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ
ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΠΑΡΧΙΑ**

ΑΘΗΝΑ : Σολωμού 28 ΤΗΛ. 3646695 FAX. 3647045
ΚΗΦΙΣΙΑ: Κυριαζή 9 ΤΗΛ. 8085329 8081 518
Δίπλα στην εκκλ. Αγ. Δημητρίου

**New
Amiga
1200**



**ΠΡΟΣΦΟΡΑ
Amiga 500+
80.000
με ΦΠΑ.**

AMIGA

AMIGA 500-500 PLUS-600-2000-3000-CDTV
MONITOR 1084-SD-SP STEREO ΕΓΧΡΩΜΑ
MONITORS MULTISYNCH 1950-1960 TAXAN
CDTV COMODORE
PC-XT-AT COMPATIBLES
ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ/ΕΞΩΤΕΡΙΚΑ DRIVE 3 1/2 ΚΑΙ 5 1/4
ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ - JOYSTICK
ΜΝΗΜΕΣ - MOUSE - SAMPLERS - MIDI
GAME BOY - NINTENDO
ΔΙΣΚΕΤΕΣ - ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ - ΜΕΛΑΝΟΤΑΙΝΙΕΣ
ΦΙΛΤΡΑ ΓΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ (ΕΜΠΟΡΙΚΑ - ΛΟΓΙΣΤΙΚΑ)
HARD DISKS 52-300 MB GVP

OPAL VISION καινούρια 24bit card 16.000.000 χρώματα για AMIGA 2000 & 3000



ΠΑΙΧΝΙΔΑ ΣΕ CD-ROM ΓΙΑ TURBOGRAFX.



Μαζί με το καινούργιο μηχάνημα της TTI, το TURBO DUO, εμφανίστηκαν και τα πρώτα TurboGrafx Super CD-ROM παιχνίδια.

Τα παιχνίδια αυτά, εκμεταλλεύονται τις δυνατότητες του καινούργιου μηχανήματος και την μεγαλύτερη μνήμη του, για να σας προσφέρουν μια καινούργια διάσταση στο παιχνίδι. Μέσα στα παιχνίδια αυτά, συμπεριλαμβάνονται τίτλοι όπως: Shape Shifter, Shadow of the Beast, Dragon Slayer, Prince of Persia, Lords of Thunder, Forgotten Worlds, Camp California, Dungeonn Explorer, Riot Zone και Loom. Πιστεύω ότι δεν χρειάζεται να πούμε πολλά για τα παιχνίδια αυτά, αφού ότι μπορούσαμε να πούμε το λέει για μας το TURBO DUO με τις δυνατότητές του.

Τι γίνεται όμως με όσους δεν έχουν ούτε TURBO DUO, αλλά ούτε και την όρεξη να πάνε να αγοράσουν; Η TTI, το σκέφτηκε και αυτό, με συνέπεια όσοι έχουν το αρχικό TurboGrafx CD-ROM, να μπορέσουν να παίξουν τα καινούργια καταπληκτικά παιχνίδια.

Για να γίνει αυτό, θα πρέπει να προσθέσουν πάνω στο σύστημά τους, μια καινούργια κάρτα η οποία κοστίζει είτε 65, είτε 95 δολάρια, ανάλογα με το πακέτο της.

Αντε να το δούμε και εμείς.



ΑΝΤΕ ΚΑΙ ΓΙΑ OSCAR...

Μήπως θα θέλατε να μάθετε ποιά προγράμματα είναι υποψήφια για τα βραβεία του European Computer Trade Show (ένα από τα μεγαλύτερα show που υπάρχουν για υπολογιστές), για το 1993; Νομίζω πως ναι. Ρίξτε τους μια ματιά. Ούτως ή άλλως, έχετε βάλει και εσείς το χεράκι σας σε όλα αυτά, όπως και εμείς. Λοιπόν, έχουμε και λέμε:

ΚΑΛΥΤΕΡΟ SOUNDTRACK

INCA
INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS
SECRET OF THE MONKEY 2 - LE CHUCK'S REVENGE
SONIC THE HEDGEHOG 2
STREETFIGHTER II

ΚΑΛΥΤΕΡΟ ROLE PLAYING GAME / ADVENTURE

ALONE IN THE DARK
EYE OF THE BEHOLDER
INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS
SECRET OF THE MONKEY 2 - LE CHUCK'S REVENGE
ULTIMA UNDERWORLD

ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΓΡΑΦΙΚΑ

ALONE IN THE DARK
COMANCHE: MAXIMUM OVERKILL
SECRET OF THE MONKEY 2 - LE CHUCK'S REVENGE
SONIC THE HEDGEHOG 2
STREETFIGHTER II

ΚΑΛΥΤΕΡΟΣ ΕΞΟΜΟΙΩΤΗΣ

B-17 FLYING FORTRESS
COMANCHE: MAXIMUM OVERKILL
F-15 STRIKE EAGLE III
FALCON 3.0
FORMULA ONE GRAND PRIX

ΚΑΛΥΤΕΡΟ ACTION / ARCADE GAME

SONIC THE HEDGEHOG 2
STREETFIGHTER II
SUPER PROBOTECTOR
ZOO
ΠΙΟ ΠΡΩΤΟΤΥΠΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ
ALONE IN THE DARK
PUSH OVER
PUTTY

WIZKID

ΚΑΛΥΤΕΡΟ COMPUTER GAME
FORMULA ONE GRAND PRIX
INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS
SECRET OF THE MONKEY 2 - LE CHUCK'S REVENGE
SENSIBLE SOCCER
ULTIMA UNDERWORLD

ΚΑΛΥΤΕΡΟ VIDEO GAME

SONIC THE HEDGEHOG 2
STREETFIGHTER II
SUPER MARIO KART
SUPER MARIO WORLD
THE LEGEND OF ZELDA A LINK TO THE PAST

ΚΑΛΥΤΕΡΟ HARDWARE

AMIGA 1200
AMIGA 4000
AMIGA 600
SUPER NINTENDO

ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ ΣΕ ΟΛΟΥΣ ΤΟΥΣ ΤΟΜΕΙΣ

FORMULA ONE GRAND PRIX
INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS
SECRET OF THE MONKEY 2 - LE CHUCK'S REVENGE
SONIC THE HEDGEHOG 2
STREETFIGHTER II
SUPER MARIO KART

ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΕΤΑΙΡΕΙΑ

ELECTRONIC ARTS
KONAMI
MICROPROSE
US GOLD
VIRGIN GAMES

Αυτά τα ολίγα. Τα αποτελέσματα, θα ανακοινωθούν στις 4 Απριλίου στο Limelight Club του Λονδίνου.

Αυτή η φορά, είναι η πρώτη που έβαλε το χεράκι και το USER, αφού τα υπόλοιπα 69(!) περιόδικα από όλο τον κόσμο χρειάζονταν λίγη βοήθεια. Αντε να δούμε τι ψηφίσαμε (και τι ψηφίσατε) και τι θα κερδίσει τον τίτλο του νικητή.

Όπως είδατε, αυτή τη φορά, ο ανταγωνισμός είναι σκληρός και προβλέπεται μεγάλη μάχη.

ΚΟΥΒΑΛΗΣΕ ΜΕ...



Η Logic 3, που τώρα πια πρέπει να έχετε μάθει ότι είναι εταιρεία υποστήριξης υπολογιστών και κονσολών, με τα διάφορα περιφερειακά της που κυκλοφορεί κάθε καιρό προσπαθεί να κάνει την ζωή σας ευκολότερη τώρα με ένα υπερβαλιστάκι που χωράει τα πάντα. Για την ακρίβεια είναι σχεδιασμένο για Mega Drive, Master System, Super NES και NES μαζί με τα καλώδια και τα joystick τους και μερικά cartridges. Ο,τι ακριβώς βλέπετε στην φωτογραφία.

ΑΝΤΕ ΚΑΙ ΣΤΑ ΔΙΚΑ ΣΑΣ!!!



Στην φωτογραφία, βλέπετε την κ. Παπαιωάννου του USER, η οποία παραδίδει την AMIGA 500 που προσέφερε το κατάστημα METRON και τον νικητή του διαγωνισμού Αναστάσιο Κατσαρό που την παραλαμβάνει. Αυτό που παρατηρούμε όμως όλοι πιο πολύ, είναι το τεράστιο χαμόγελο του Τάσου. Τάσο, καλά παιχνίδια με την καινούργια σου AMIGA και εμείς οι υπόλοιποι, τι άλλο; Και στα δικά μας...

PLAY Vision

ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ

SUPER NINTENDO (16 BIT)
NINTENDO (8 BIT)
GAME BOY ΜΟΝΟ 24.900 ΜΕ ΦΠΑ
SEGA MEGADRIVE
SEGA MASTER SYSTEM II
SEGA GAME GEAR
SEGA TV TUNER
ΜΕΓΑΛΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ GAMES ΓΙΑ SEGA
ΚΑΙ NINTENDO
NEO ATARI LYNX II

COMMODORE AMIGA

AMIGA 500 PLUS, 600, 2000, 4000, CDTV
MONITOR COMMODORE 1084S STEREO
ΕΞΩΤΕΡΙΚΑ DRIVES 3.5'
ΕΠΕΚΤΑΣΕΙΣ ΜΝΗΜΕΣ 512KB - 8MB, HARD DISKS
MIDI - SAMPLERS - VIDEO DIGITIZERS
GENLOCK - SCANNERS

ΦΕΡΑΜΕ ΤΑ ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΑ ROLE PLAYING

GAMES ΤΗΣ TSR & ΤΗΣ GAMES WORKSHOP
DRAGON QUEST
DUNGEON AND DRAGONS
WARHAMMER ΚΑΙ ΠΟΛΛΑ ΑΛΛΑ
MINIATΟΥΡΕΣ RAL PARTHA ΚΑΙ CITADEL

GAMES - GAMES - GAMES

Η ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ ORIGINAL GAMES
SIERRA, MICROPROSE, OCEAN,
LUCAS FILM, LUCAS ART, GREMLIN,
PSYGNOSIS, MIRAGE, GRANDSLAM, ANCO κ.τ.λ.

ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ - ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ

ΔΙΣΚΕΤΕΣ - ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ - ΜΕΛΑΝΟΤΑΙΝΙΕΣ
ΦΙΛΤΡΑ ΓΙΑ ΘΘΟΝΕΣ
ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ 8 PIN - 24PIN
ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΙΚΟ ΧΑΡΤΙ
ΚΑΛΥΜΜΑΤΑ - ΚΑΛΩΔΙΑ
JOYSTICKS - MOUSES - TRACKBALLS

ΠΡΟΣΦΟΡΑ AMIGA 1200 ΤΙΜΗ ΕΚΠΛΗΞΗ

ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ
ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ
ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ
ΕΛΛΑΔΑ



ΣΟΛΩΜΟΥ 34 10687 ΑΘΗΝΑ ΤΗΛ. 3617774



3-D-O ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΑΠΟ ΤΟ ΝΕΟ-ΓΕΟ;

ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ ΑΛΛΑ ΚΑΙ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΓΟΝΕΙΣ

Μια κανούργια προσφορά από το κατάστημα ΜΕΛΛΟΝ COMPUTERS, ήρθε στο φως της δημοσιότητας. Όπως ίσως γνωρίζετε, το ΜΕΛΛΟΝ COMPUTERS, αποτελείται από τρεις τομείς.

Την ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ των παιδιών στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές,

Την ΨΥΧΑΓΩΓΙΑ των παιδιών με τους υπολογιστές, και τέλος

Την ΠΩΛΗΣΗ υπολογιστών με τους καλύτερους δυνατούς όρους.

Στον σημαντικότερο ίσως από αυτούς τους τομείς, την εκπαίδευση, το ΜΕΛΛΟΝ παρέχει τμήματα σεμιναρίων για αρχάριους (για άτομα 10 χρονών και πάνω), τμήματα για όσους έχουν ήδη κάποια επαφή με τους υπολογιστές - έστω και μικρή και τέλος για προχωρημένους - τμήματα με αυστηρά επαγγελματικές εφαρμογές. Τα σεμινάρια αυτά, είναι μικρής διάρκειας και αυτά που διδάσκονται, είναι οι βασικές αρχές λειτουργίας και προγραμματισμού - πράγματα που θα βοηθήσουν τα παιδιά να κατανοήσουν σωστά τον υπολογιστή. Τα μέλη του ΜΕΛΛΟΝ COMPUTERS, που θέλουν να αγοράσουν τελικά κάποιον υπολογιστή, θα μπορέσουν να κάνουν την αγορά τους από το κατάστημα, με ειδικούς όρους και τιμές.

Τέλος, να πούμε ότι το ΜΕΛΛΟΝ, σας εργαστήριο ελευθέρων σπουδών, παρέχει στους μαθητές του βεβαιώσεις με την απόδοσή τους που αργότερα μπορούν να χρησιμοποιηθούν και σε τομείς όπως η εύρεση εργασίας.

Όλα αυτά, γίνονται σε έναν καθαρό και ευχάριστο χώρο εργασίας, που απογορεύεται το κάπνισμα, και που επιτηρείται συνεχώς από δύο ή τρία άτομα, ειδικούς των υπολογιστών, που μπορούν να σας βοηθήσουν κάθε στιγμή στην οποιαδήποτε απορία και στο κάθε πρόβλημά σας.

Για περισσότερες πληροφορίες, μπορείτε να επικοινωνήσετε με το κατάστημα ΜΕΛΛΟΝ COMPUTERS, Ηούς 68 και Αλόπης, 118 53, Κάτω Πετράλωνα - Αθήνα, όπως επίσης και στα τηλέφωνα 3427057, 3423942, 3426984.

Ενα μηχάνημα για το οποίο σίγουρα δεν έχετε ακούσει τίποτα μέχρι στιγμής. Πρόκειται για ένα μηχάνημα που θα βγει στο μέλλον -δεν αποκλείεται μέχρι το τέλος του '93- που θα καθορίσει τα νέα στάνταρ στον χώρο του home παιχνιδιού. Δηλαδή τί home! Θα είναι καλύτερο από τα coin-op αν οι κατασκευαστές πραγματοποιήσουν αυτά που μας υπόσχονται. Και τι κατασκευαστές είναι αυτοί; Panasonic, Time-Warner Software, Matsushita, MCA... Καμία σχέση δηλαδή με Nintendo ή SEGA.

Το μηχάνημα είναι βασισμένο πάνω σε CD-ROM drive αποκλειστικά, σε ένα όμως νέο σύστημα πιο γρήγορο από τα συνηθισμένα που κυκλοφορούν σήμερα. Στην καρδιά του μηχανήματος κοιμάται ένας ανίσχυρος 32-bit επεξεργαστής τεχνολογίας RISC που όταν ξυπνάει τρέχει στα 25 MHz (όταν κοιμάται, τρέχει στα 24.9). Η ταχύτητά του σε MIPS ξεπερνάει τα 20 (!) και στην πράξη θα είναι ακόμα γρηγορότερο καθώς θα περνάει συμπεσμένα δεδομένα μέχρι και 6 φορές (ζαλιζομαι).

Η τεχνολογία του CD που θα χρησιμοποιείται κάνει πολύ φτηνή την αγορά ενός παιχνιδιού, ακόμα και όταν θα αποτελείται από 300 και παραπάνω Mbytes. Οι κατασκευαστές υπολογίζουν ότι δεν θα πληρώνετε πάνω από 25.000 για αυτά τα προγράμματα. Μπορεί να μην σας φαίνονται και τόσο φτηνά αλλά αν σκεφτείτε ότι τα cartridges του NEO GEO με 56 Mbyte μνήμης έχουν αυτή τη στιγμή 45000...

Την μνήμη των 2 Mbyte που θα φέρει ενσωματωμένη το μηχάνημα (που επεκτείνεται μέχρι τα 16) θα εκμεταλλεύονται, όχι μόνο ο κεντρικός επεξεργαστής, αλλά και τα ειδικά chips που θα μπορούν να κάνουν περιστροφή (rotation) της οθόνης προς πολλούς άξονες, scaling, zoom, fade και το καλύτερο: θα τα κάνουν όλα αυτά ταυτόχρονα! Το chip του ήχου φαίνεται να είναι φτιαγμένο για ονειρεμένα παιχνίδια καθώς θα μπορεί να εξομοιώνει κάθε είδους εφέ (!) αλλά και το ίδιο το Dolby Surround Sound (νομίζω ότι μας κοροϊδεύουν!), το γνωστό σύστημα ήχου στους κινηματογράφους.

ΣΤΟ ΜΕΛΛΟΝ

Επειδή ο χρόνος είναι χρήμα και το μέλλον έρχεται πιο γρήγορα απ'όσο ακόμα και οι κατασκευαστές hardware πιστεύουν, οι δημιουργοί του 3-D-O θα εξοπλίσουν το μηχάνημα με ένα σωρό περιφερειακά και αξεσουάρ που θα εκμεταλλεύονται την τεχνολογία που θα εμφανι-

στεί. Αυτό σημαίνει ότι το μηχάνημα είναι διάτρητο με θύρες για να προστεθούν κάποια στιγμή όλα αυτά.

Ακόμα και real full motion video θα μπορεί να αξιοποιηθεί από το μηχάνημα μέσω της MPEG-1 card. Ακόμα θα έχει θύρες για MIDI, πληκτρολόγιο (ενδιαφέρον!), joysticks, joypads κτλ.

ΓΡΑΦΙΚΑ

Αν αυτά που μας υπόσχονται οι κατασκευαστές του είναι αλήθεια περιμένουμε να δούμε 32000 χρώματα με κίνηση ταυτόχρονα στην οθόνη την στιγμή που τα 16-bit συστήματα μπορούν να φτάσουν μόνο τα 256! Επίσης στο background και στις στατικές οθόνες θα βλέπετε συνεχώς ολόκληρη την παλέττα, δηλαδή όλο το πλήθος των 16 εκατομμυρίων χρωμάτων! Επίσης το μηχάνημα θα έχει την ικανότητα να κινεί 36-64 εκατομμύρια pixels ταυτόχρονα το δευτερόλεπτο την ίδια στιγμή που κάναμε 16-bit σύστημα δεν μπορεί να κουνήσει πάνω από 1 εκατομμύριο pixels ταυτόχρονα.

ΚΑΙ ΤΟ SOFTWARE;

Μηχανήματα χωρίς software πεθαίνουν κάθε μέρα γύρω μας! Και το 3-D-O θα στοιχίσει στους κατασκευαστές του πολύ ακριβά αν πάθουν το ίδιο. Γι'αυτό φροντίζουν από τώρα να μην τους λείψουν τα παιχνίδια. Πώς το κάνουν αυτό; Βάζοντας από τώρα τους κορυφαίους κατασκευαστές παιχνιδιών του κόσμου να δουλεύουν γι'αυτούς. Paramount, Virgin, Ocean, Maxix, Interplay, Spectrum Holobyte, Dynamix, Electronic Arts (η οποία φημολογείται ότι θα πάρει μέρος και στον σχεδιασμό του hardware). Όπως βλέπετε είναι σχεδόν όλοι οι μεγάλοι. Όταν θα κυκλοφορήσει το μηχάνημα λέγεται ότι θα έχει περίπου 30 τίτλους έτοιμους.

ΤΟ ΜΟΝΟ ΚΑΚΟ

Είναι η τιμή του. Στην Αμερική θα πουλιέται περίπου 700+ δολάρια, δηλαδή ένα σεβαστό ποσό των 150000+ δραχμών.

3-D-O ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

Προσοχή: είναι τα τεχνικά χαρακτηριστικά που ΘΑ έχει το μηχάνημα όταν κυκλοφορήσει, γιατί μέχρι στιγμής δεν τό'δαμε αλλά το ακούσαμε:

ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ: 32-BIT RISC στα 32 MHz
ΜΝΗΜΗ: 2 Mbytes επεκτάσιμη στα 16 Mbytes
ΠΑΛΕΤΤΑ: 16.000.000 χρώματα
ANIMATION: 64 φορές ταχύτερο από τα 16-bit συστήματα
ΣΥΜΠΙΕΣΗ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ: 6 φορές
ΤΑΧΥΤΗΤΑ CD: 2 φορές γρηγορότερη από τα σημερινά συστήματα.

MEGA^{PC} AMSTRAD = SEGA - Amstrad !

Δύο σπουδαία μηχανήματα
μαζί !

• Sega mega drive
για ατελείωτη διασκέδαση !

• PC 386SX Amstrad
για Business

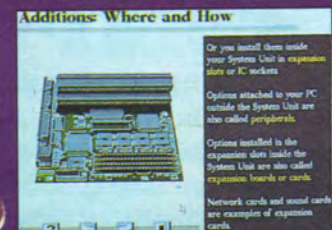


Ναι, τώρα για πρώτη φορά και
ΜΟΝΟΝ η Amstrad
καλύπτει όλες τις σύγχρονες ανάγκες:
ΙΣΧΥΡΟΣ τελευταίας τεχνολογίας **PC -386SX**
για τον επιχειρηματία με ενσωματωμένο το
MEGA DRIVE της **SEGA**
για ατέλειωτες ώρες διασκέδασης, στα παιδιά
από 6 έως 106 ετών !



SEGA
MEGA DRIVE

Now that you understand how to use the mouse we will use it to set the computer's time and date. Now move the arrow on to the "OK" box and press the LEFT mouse button.



ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

- 386 SX • MS DOS 5.0
- 40 MB σκληρός δίσκος
- Μουσική κάρτα AD-LIB συμβατή
- 1 έως 16 MB RAM
- Εγχρωμη stereo VGA οθόνη 1024 x 768
- Mouse , joystick και games paddle!

Κατασκευάζεται και διατίθεται από την Amstrad PLC με την άδεια της SEGA Enterprises L.T.D.

AMSTRAD HELLAS

ΑΘΗΝΑ: ΜΙCΡΟΠΟΛΙC: ΠΟΛΥΤΕΧΝΕΙΟΥ 12, ΑΘΗΝΑ 104 33 - 5230742-3-4 • FAX: 5228054
 ΑΘΗΝΑ: ΜΙCΡΟΠΟΛΙC: ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 49 ΤΗΛ.: 3641911, 3641188
 ΠΕΙΡΑΙΑC: ΜΙCΡΟΠΟΛΙC: ΜΠΟΥΜΠΟΥΛΙΝΑC 34, ΤΗΛ.: 4297176
 ΚΗΦΙCΙΑ: ΜΙCΡΟΠΟΛΙC: ΠΑΠΑΔΙΑΜΑΝΤΗ 10, ΤΗΛ.: 8085858
 ΘΕCΣ/ΝΙΚΗ Σ.Π.Β.Ε.: ΤΑCΜΑΚΗ 3, Τ.Κ. 546 25 - ΤΗΛ.: (031) 251184-5-6-7

ΚΑΙ ΣΕ ΟΛΟΥC ΤΟΥC DEALERC ΤΗC AMSTRAD



SUPER FROG

AXELEY

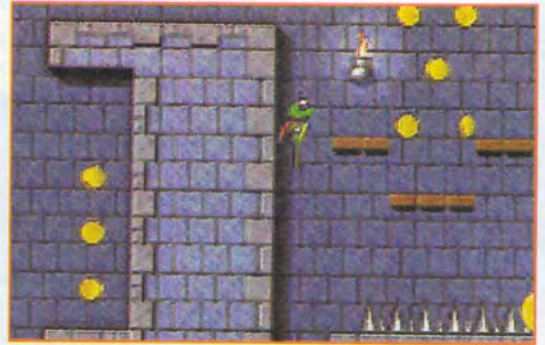


Το shoot'em up που αναμένουμε να συγκλονίσει τον κόσμο μόλις χτυπήσει τα ράφια των καταστημάτων.

Το μεγαλύτερο ΜΠΑΜ, μετά από την δημιουργία του κόσμου και το R-Type, περιμένει τους κατόχους του Super NES. Το πρώτο παιχνίδι του είδους -είναι shoot'em up για όποιον δεν το κατάλαβε- που αλλάζει οπτικές γωνίες από αριστερό προς τα δεξιά scrolling και μετά από κάτω προς τα πάνω, ενώ ταυτόχρονα το background κινείται σαν την επιφάνεια ενός υγρού πλανήτη κάνοντας χρήση του Mode 7 του μηχανήματος για αυτόματο rotation και διακινδυνεύω να πω ότι έχει τα καλύτερα γραφικά για οποιοδήποτε home μηχάνημα μέχρι στιγμής. Αρκεί να δείτε τους τελικούς κακούς και να λυποθημήσετε.

Κάτω από αυτά τα γραφικά πιστεύω ότι κρύβεται ένα κανονικό, από άποψη gameplay, παιχνίδι αλλά θα πρέπει να περιμένετε μαζί μου μέχρι να το πιάσω γερά στα χέρια μου, να τελειώσω τα έξη επίπεδά του και να σας πω πόσο καλό είναι.

Από την TEAM-17 ένα παιχνίδι που ομολογουμένως δεν το περιμέναμε. Ίσως οι καταπληκτικοί αυτοί προγραμματιστές αποφάσισαν ότι είναι ώρα να ακολουθήσουν το ρεύμα και να φτιάξουν κάτι που να περιέχει καλά γραφικά, να είναι playable και όχι τρομερά πρωτότυπο. Έτσι μετά από ένα beat'em up όπως το Full Contact, ένα Shoot'em up όπως το Project X και ένα action adventure σαν το Alien Breed, βγάζουν τώρα ένα platform ακολουθώντας τον δρόμο που χάραξε ο Sonic και ο Monty. Το demo που είχαμε στα χέρια μας δεν ήταν playable δυστυχώς και δεν μπορούμε να σας πούμε για το gameplay αλλά τα γραφικά -μετρίοτερα απ' ό,τι στα άλλα παιχνίδια τους- κρύβουν θαυμάσια τεχνική, υπέροχα sprites με όμορφο animation και πολλά χρώματα. Ο ήχος είναι όπως πάντα ένα από τα καλύτερα σημεία των προγραμμάτων της TEAM 17 και θα εμφανιστεί μόνο για Amigas με 1 MB.



ACTRAISER



ρισμό του κλασσικού τον αποδίδουμε για την καταπληκτική μείξη στοιχείων RPG, στρατηγικής, platform και hack'em up μαζί με θεσπέσια γραφικά και ήχο σε έναν μοναδικό κόσμο. Είσατε ο τυπός με το σπαθί που προχωράει σαν τον Rastan και

όπως μπορείτε να δείτε από τις φωτογραφίες η οπτική απεικόνιση έχει μεγάλη ποικιλία και μαζί της προσαρμόζεται το gameplay. Θα είναι από τους ακριβότερους τίτλους όταν εμφανιστεί στην Ελλάδα αλλά αξίζει να το αποκτήσετε.

Ενα ακόμα κλασσικό παιχνίδι για το Super NES. Ενα πρόγραμμα που αν και έχει κυκλοφορήσει εδώ και καιρό στην Ιαπωνία, άργησε να εμφανιστεί σε Ευρώπη και Αμερική. Το Actraiser είναι τώρα ευκολότερο από την αρχική του έκδοση και τον χαρακτη-

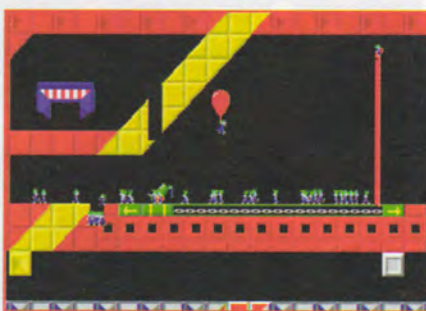
LEMMINGS 2 - the Tribes



Όπου κι αν ταξιδέψω τα Lemmings με πληγώνουν. Γιατί ποτέ δεν μου άρεσαν σαν παιχνίδι, αφού δεν εκμεταλλεύονταν τις δυνατότητες των 16-bit μηχανημάτων. Αν όμως έχετε μια Amiga (οποιαδήποτε Amiga) με 1MB μνήμης και σας αρέσει να σώζετε μικρά, αθώα και χαζά πλάσματα μπορείτε να φορτώσετε αυτό το δεύτερο, βελτιωμένο παιχνίδι της Psygnosis. Εδώ τα πράγματα είναι πολύ όμορφα καθώς μπορείτε να επιλέξετε τον κόσμο στον οποίο θα παίξετε και το είδος των Lemmings που θα ελέγχετε. Αυτά χωρίζονται σε φυλές, που ζουν σε διαφορετικά μέρη του χάρτη και έχουν πολλές νέες ικανότητες. Εκτός από τα κλασικά, βαδίζω, σκάβω, σταματάω, τώρα μπορούν να χτίζουν ευθεία προς τα πάνω, να πετούν με μπαλόνια, να τρέχουν, να εκτοξεύονται με κανόνια, να

επιζούν αν πέσουν από μικρό ύψος κ.α.

Τα γραφικά έχουν βελτιωθεί επίσης ενώ τα επίπεδα έχουν γίνει αλληλοσυνδεόμενα με εκτενέστερη χρήση του mouse και του άψογου κάθετου και οριζόντιου scrolling. Ελπίζω να εμφανιστεί σύντομα και να το κάνουμε κανονικό review (μόνο και μόνο για να τα εξοντώσω όλα, χε, χε!).



BUBSY IN: CLAWS ENCOUNTER OF THE FURRED KIND



Μεγάλος τίτλος για μεγάλο μηχάνημα και πιθανότατα ένα μεγάλο παιχνίδι καθώς αποτελείται από 5 κόσμους ο καθένας χωρισμένος σε 3 επίπεδα. Οι πρώτες πληροφορίες λένε ότι μοιάζει κάπως με τον Sonic -αν είναι δυνατόν- και ότι θα έχει τους μεγαλύτερους τελικούς κακούς που έχετε δει ποτέ (για παράδειγμα μια φήμη λέει ότι ένας από αυτούς τους κακούς είναι μεγάλος όσο 10*10 οθόνες!!!!!!!). Ακόμα ακούσαμε ότι το παιχνίδι θα βρίσκεται σε cartridge των 16-Mbit, δηλαδή 2 ολόκληρα Mbytes δράσης σας περιμένουν, τα οποία μάλιστα θα είναι και συμπιεσμένα! Η υπόθεση περιλαμβάνει μια γατούλα, τον Bubsy, πρωταγωνιστή, ένα sprite με πολύ animation και πολλούς τρόπους για να σας καταπλήξει. Η Accolade που θα το κυκλοφορήσει σε μερικούς μήνες περιμένει τεράστια επιτυχία στο Super NES και ίσως το μεταφέρει αργότερα και σε 16-bit υπολογιστές.

PREDATOR 2



Εναν ολόκληρο χρόνο περίμεναν οι κάτοχοι Game Gear την έκδοση αυτού του προγράμματος. Η οπτική του είναι όμοια με αυτή του Mega Drive και αν κοιτάξετε καλά την φωτογραφία μας θα δείτε ότι δεν απογοητεύει καθόλου. Αν και η δράση έχει παραμείνει γρήγορη θα είναι ένα από τα καλύτερα προγράμματα που θα έχετε στα χέρια σας αυτό το χρόνο.



SUPER SHINOBI 2

ALIEN 3 για AMIGA



Το παιχνίδι παρουσιάσαμε στο προηγούμενο ακριβώς τεύχος μας για το Mega Drive. Θα κυκλοφορήσει όμως από στιγμή σε στιγμή και για Amiga από την ίδια εταιρία, την Acclaim, που συνήθως ασχολείται μόνο με κονσόλες. Περιττό να σας ξαναπούμε την υπόθεση και γι'αυτό θα περιοριστούμε στα γραφικά και το gameplay που είναι σχεδόν ίδια με του Mega Drive. Όπως βλέπετε κι από τα screenshots το παιχνίδι έχει σωστά χρώματα (είναι μόνο 16 αλλά χρησιμοποιημένα με τέτοιο τρόπο που δείχνουν πολύ περισσότερα) πολύ καλά sprites και στην αρχική οθόνη μπορείτε να επιλέξετε τα ορτίονς με τον τρόπο που κάνετε στις κονσόλες. Υπάρχουν ακριβώς τα ίδια επίπεδα αλλά ο χειρισμός μας φάνηκε ευκολότερος με το joystick απ'ό,τι με το joyrad και στον ήχο έχετε μουσική ή εφφέ ξεχωριστά και όχι ταυτόχρονα και τα δύο. Χωρίς να θέλουμε να πούμε μεγάλη κουβέντα φαίνεται ότι τα προγράμματα της Amiga τον τελευταίο καιρό επιπρεάζονται όλο και περισσότερο από τον τρόπο που στήνονται τα παιχνίδια στις διάφορες κονσόλες (όπως θα δείτε και από το BC Kid).

Ενα παιχνίδι με πολλά ονόματα και η τρίτη επίσημη συνέχεια του κλασικού coin-op Shinobi. Τα άλλα δύο ήταν το καταπληκτικό Revenge of Shinobi και το μάλλον μέτριο Shadow Dancer. Εδώ τα πράγματα είναι πανομοιότυπα με τα προηγούμενα επεισόδια αλλά σίγουρα θα σας αρέσουν τα φανταστικά γραφικά των τελικών κακών, η ταχύτητα της δράσης και το κεντρικό sprite, ένα από τα καλύτερα sprites στην ιστορία των home μηχανών. Ο ήχος έχει ενθουσιώδη μουσική και ακόμα καλύτερα εφφέ ενώ ο ήρωας μπορεί να κάνει μερικές νέες εντυπωσιακές κινήσεις. Το σενάριο όμως έχει παραμείνει όπως θα το περιμένατε, συνηθισμένο και μερικές φορές βαρετό στο στυλ του προχω-



ράω και βαράω. Όσοι δεν είχαν την τύχη να παίξουν το πρώτο Shinobi δεν έχουν λόγο να μην το βάλουν στην συλλογή τους, οι υπόλοιποι ας περιμένουν μέχρι το review για να δούμε πόσο καλό είναι επιτέλους. Μόνο για Mega Drive.

MR NUTZ



Είναι το καινούριο μυστικό πρόγραμμα της OCEAN. Ενα platform που έχει για πρωταγωνιστή έναν σκίουρο (μην ανυσηχείτε θα διαβάσετε παρακάτω και για γάτες και για σκύλους). Είναι το κόκκινο sprite της φωτογραφίας και τα γραφικά του μοιάζουν εντυπωσιακά σε Amiga. Περιμένουμε τα καλύτερα δυνατά sprites και ανάλογο ήχο αλλά δυστυχώς δεν είχαμε κάποιο playable demo στα χέρια μας για να σας δώσουμε μία ιδέα από το gameplay. Μέχρι το καλοκαίρι πάντως θα ξέρουμε και θα ξέρετε!

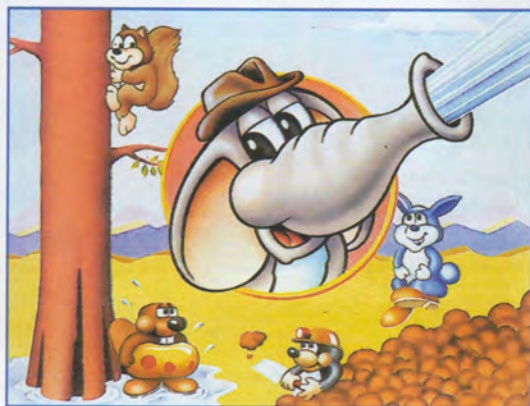


CAESAR

A, Ρώμη, Ρώμη (A, Roma Roma για τους Ιταλομαθείς αρχισυντάκτες του ελληνικού τύπου πληροφορικής). Το παιχνίδι είναι ακόμα ένα god game με περισσότερη έμφαση αυτή τη φορά στην διαχείριση του ίδιου του κράτους παρά στην στρατηγική. Το κυριότερο που πρέπει να κάνετε είναι να χτίζετε αδιάκοπα, να

ελέγχετε τους δούλους, να βρίσκετε τους πόρους για την επιβίωση ολόκληρης της αυτοκρατορίας και να διοργανώνετε όργια... εμ, μάλλον όχι, αυτή η επιλογή δυστυχώς λείπει. Η αξία σας σαν αυτοκράτορας κρίνεται από την ειρήνη, τον πολιτισμό, την ευδαιμονία των κατοίκων και το μέγεθος της αυτοκρατορίας. Το είδαμε σε ST αλλά η Impressions θα το βγάλει και στα υπόλοιπα 16-bit format.

ROLO to the RESCUE



Ε, αδερφίστικο όνομα, δε νομίζετε! Ακου εκεί Rolo! Αλλά άμα είσαι ελεφαντάκι, δηλαδή παχύδερμο, τα ανέχεσαι όλα. Οχι όμως και την φυλάκιση των φίλων σου από τους κακούς. Οπότε ξεκινάς τους σώσεις. Εκτός από το ηλίθιο σενάριο όλα τα άλλα στοιχεία στο παιχνίδι είναι αξιοθαύμαστα. Κατσκευασμένο από τους ίδιους ανθρώπους που έκαναν επιτυχία το James Pond έχει εκείνη την εξωπραγματική οπτική παρουσία και λίγη τρέλλα από pop art(;) διασκορπισμένη στα backgrounds. Όπως θα έπρεπε να ξέρετε μέχρι τώρα το παιχνίδι είναι ακόμα ένα platform αλλά με μεγαλύτερη έμφαση στο puzzle. Κάτι σαν Rogger Rabbit αλλά σε πολύ καλύτερη έκδοση (100 φορές καλύτερο ή και παραπάνω!). Θα ξεκινήσετε την αναζήτησή σας στο Mega Drive σε μερικές εβδομάδες.

BC KID



Ο BC Kid είναι ένα παιδάκι πολύ χοντροκέφαλο, που δεν κατάφερε να γίνει συντάκτης μας. Πήρε λοιπόν τον δύσκολο δρόμο για να βρει τα γραφεία μας και να γίνει τουλάχιστον συνδρομητής μας. Για να το καταφέρει αυτό πρέπει να αντιμετωπίσει τους κινδύνους που έχει η πρωτόγονη εποχή που του έλαχε να ζήσει. Σαν γνήσιο Action platform παιχνίδι, απόγονος του Monty και του Wonderboy, κινείται από αριστερά προς τα δεξιά και με την κεφαλή του χτυπάει ανελέητα την πανίδα αλλά και την χλωρίδα που τολμάει να βρεθεί μπροστά του. Το αποτέλεσμα είναι τις περισσότερες φορές να παίρνει bonus αλλά μερικές φορές απλά εκνευρίζει τους αντιπάλους του. Σαν γνήσια επίσης μεταφορά των περιπετειών του Bonk από το μητρικό του μηχάνημα, το TurboGrafx, (άλλη μία κονσόλλα που δανείζει παιχνίδια της σε υπολογιστή) έχει πολύ καλό animation, θαυμάσια κίνηση και εξαιρετικό gameplay. Είναι ίσως το καλύτερο παιχνίδι του είδους για Amiga μέχρι στιγμής κι αυτό θα το δούμε στο review μας τον επόμενο μήνα.

ΤΑ ΒΟΡΕΙΑ ΠΡΟΑΣΤΙΑ ΕΧΟΥΝ ΤΟ ΔΙΚΟ ΤΟΥΣ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ

Data Gate

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ

DFI
Quest
Schneider
Tulip

ATARI

STE
Mega
TT
Falcon
Lynx

Commodore

Amiga 500
>> 500 Plus
>> 600
>> 1200
>> 3000
>> CDTV

Nintendo

Game boy
NES
Super NES

ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ

Star
Citizen
NEC
Seikosha

SEGA

Master System
Mega Drive
Game Gear

ΜΕΓΑΛΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ ΓΙΑ ΟΛΑ
ΤΑ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΑ

QUICKSHOT SUPERVISION

ΕΛ. ΒΕΝΙΖΕΛΟΥ 139 146-71 Ν.ΕΡΥΘΡΑΙΑ ΤΗΛ: 62.03.929 FAX: 80.00.186



HUMAN GRAND PRIX

SIDE POCKET



Επιτέλους ένα παιχνίδι μπιλιάρδου για το MegaDrive. Δεν είναι κατασκευασμένο με vector γραφικά και αυτό σίγουρα θα χαροποιήσει πολλούς. Κατά τ'άλλα δεν ξέρουμε πολλά, εκτός του ότι θα περιλαμβάνει και αρκετές ευχάριστες παρουσίες όπως αυτή της φωτογραφίας.



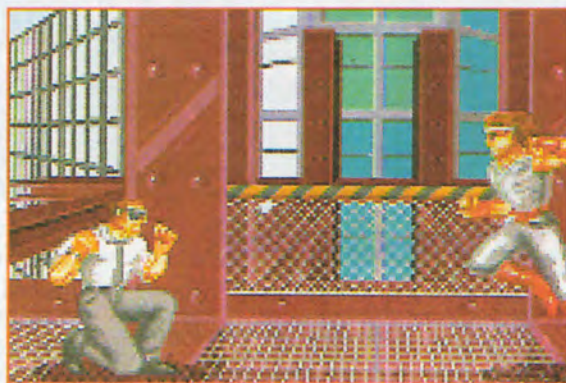
Μέχρι στιγμής δεν έχει κυκλοφορήσει κανένα καλό παιχνίδι με φόρμουλες 1 για το Super NES. Προφανώς κανένας δεν σκέφτηκε να πάρει το F-Zero και να αλλάξει απλώς τα sprites! Μήπως η Human (αυτό είναι το όνομα της κατασκευάστριας) είναι η πρώτη; Δεν είμαι ακριβώς σίγουρος για την επιτυχία τους αφού δεν κατάφερα να παίξω (δεν με αφήναν!) αλλά απλώς κοίταζα. Τα γραφικά είναι υπέροχα, με backgrounds που θυμίζουν ηλεκτρονικό να σκρολλάρουν προς όλες τις κατευθύνσεις και φανταστικά sprites. Ο ήχος ήταν κάπως κατώτερος από αυτό που περίμενα από ένα παιχνίδι αγώνων και τις ηχητικές δυνατότητες του μηχανήματος ενώ η οθόνη των pits είναι η καλύτερη από όλα τα παιχνίδια που έχετε δει.

FATAL FURY



Ταυτόχρονα ή για την ακρίβεια λίγο μετά από την μεγάλη δόξα του Street Fighter 2 κυκλοφόρησε ένα παρόμοιο παιχνίδι στα ηλεκτρονικά που είχε ποικιλία χαρακτήρων ο καθένας τους με την αποκλειστική του special κίνηση. Το πρόγραμμα είχε εμφανιστεί στο Neo Geo όπου χρησιμοποιούσε ένα cartridge πολλών Mbyte. Η μεταφορά που έχουμε εδώ εδώ έχει τουλάχιστον υποδεκαπλάσια μνήμη (12M-bit cartridge = 1.5 MByte) στο Super NES και έχουν διατηρηθεί όσο ήταν δυνατό τα κυριότερα στοιχεία του. Δηλαδή έχει χάσει λίγο το χρώμα του, την λεπτομέρεια στα backgrounds, κάποια frames κίνησης και ένα μέρος από την playability όπως είναι φυσικό. Λείπει επίσης και η δυνατότητα που είχε στα ηλεκτρονικά 2 παίκτες να τα βάλουν με έναν αντίπαλο ταυτόχρονα.

BODY BLOWS



Και αυτό από την TEAM 17. Είναι ένα ακόμα beat'em up για Amiga με 1 MB μνήμη που θα μοιάζει με παιχνίδι στα ηλεκτρονικά. Είναι φυσικά επηρεασμένο από το Street Fighter 2 και πρέπει να τα βάλετε με μια ντουζίνα (για την ακρίβεια ο αριθμός των αντιπάλων καθορίζεται από το είδος του παιχνιδιού που διαλέγετε να παίξετε ανάμεσα σε Arcade και Tournament mode) αντιπάλων διασκορπισμένων σε ολόκληρο τον κόσμο. Ευτυχώς τώρα, αντίθετα από το πρώτο τους beat'em up -βλέπε Full Contact- έχουν καμιά δεκαριά διαφορετικούς χαρακτήρες ανάμεσα στους οποίους επιλέγετε τον δικό σας, ο κάθε ένας με ξεχωριστές ικανότητες. Όπως και στο Street Fighter 2 υπάρχει και μία γυναίκα, η Maria, όχι η DTPίστρια αλλά η Ισπανίδα.



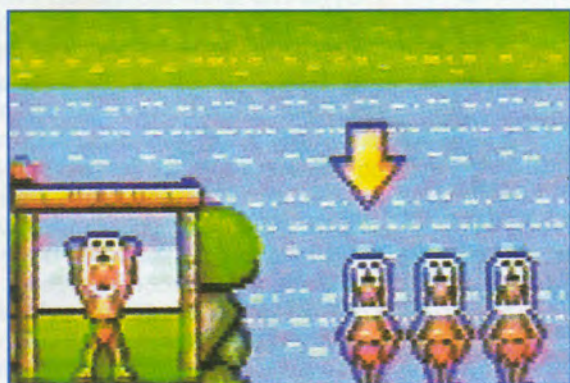
EASYTECH

TINY TOON ADVENTURES



Ναι, το ξέρουμε ότι είσαστε όλοι σκληροί άντρες. Αλλά και λίγο tiny toons δεν βλάπτει ποτέ στην τηλεόραση. Και αν η τηλεόραση δεν είναι αρκετά σκληρή για σας μπορείτε να φορτώσετε αυτό το πρόγραμμα στο Mega Drive σας ή το Super NES και να γεμίσει η οθόνη σας με λαγουδάκια, παπάκια και άλλα χαζά καρτ... εννοώ toons. Οι δυνατότητες και των δύο μηχανημάτων μετά απ'ό,τι είδαμε στο Tazmania του Mega και το Road Runner του Super υπόσχονται φανταστικό animation. Θα μας κάνουν όμως να γελάσουμε; Και ποια θα είναι η καλύτερη έκδοση από τις δύο;

DINO OLYMPICS



Είναι το Humans αλλά για Atari Lynx. Και μάλιστα είναι το καλύτερο παιχνίδι για το μηχάνημα αυτό εδώ και ένα ολόκληρο εξάμηνο. Το look του προγράμματος είναι εντελώς διαφορετικό από τις εκδόσεις των υπολογιστών αλλά και το gameplay το ίδιο.

Τώρα δεν επαναλαμβάνεται τόσο πολύ και μπορείτε να κάνετε όμορφα πράγματα όπως για παράδειγμα να πείτε στον μάγο σας να φτιάξει ένα αντικείμενο, όπως τα σχοινιά για να σκαρφαλώσετε.

Αυτός θα δεχτεί αλλά για αντάλλαγμα θα ζητήσει την ζωή ενός μέλους της φυλής! Και αν συνεχίσετε έτσι σε λίγο δεν θα έχετε καθόλου φυλή! Οπότε τί κάνουμε; Απλά επιτίθεστε στους αντιπάλους και παίρνετε μερικούς αιχμαλώτους. Το λύσαμε το δημογραφικό πρόβλημα.

Καινούργια GSK με standart configuration :

GSK 386SX-33 MHZ	150.000
GSK 386DX-40 MHZ	180.000
GSK 486DX-33 MHZ	300.000
GSK 486DX-50 MHZ	370.000

STANDART CONFIGURATION :

1 MB RAM, 256 VGA card επεκτάσιμη
512 KB, 2S.1P.1G, 1FDD, VGA
mono monitor 1024 x 768

Προσφορά

GSK 386DX-40 MHZ
4 MB RAM
512 VGA CARD
1.44 FDD
80 MB HDD
SVGA color monitor
1024 x 768, 0.28DP
Mouse (δωρο) 330.000 (με το ΦΠΑ)
Μόνο μετρητοίς (για όσο υπάρχει STOCK!)

ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ
PC-XT ΑΠΟ: 60.000
ΕΚΠΑΛΗΞΗ
joystic για PC
Super Stick: 6.000

Μεταχειρισμένα AMIGA

A500	70.000
A500 plus	80.000
A600	90.000
A1200	120.000

Monitor μεταχειρισμένα

Commodore 1084S	απο 55.000
AT ONCE	απο 20.000
512 KB RAM	απο 7.000

Μεταχειρισμένα ATARI

520 STFM	50.000
1040 STFM	60.000
520 STE	70.000
1040 STE	90.000

Προσφορά

ATARI MEGA ST2 190.000

Όλες οι τιμές συμπεριλαμβάνουν ΦΠΑ 18%

ΜΑΥΡΟΜΙΧΑΛΗ 188,
ΛΕΩΦ. ΑΛΕΞΑΝΔΡΑΣ, ΤΗΛ. 6438 784

Αν δεν μπορείς να το αποφύγεις... απόλασέ το!



SEX,

Η εκπαίδευση στη βία και το ρατσισμό μειώνει τις αντιστάσεις των ανθρώπων απέναντι στους θανάτους, τα βασανιστήρια και την φυσική κακομεταχείριση των συνανθρώπων τους. Η βίαιη δράση αδυνατίζει το περιεχόμενο των ηθικών αξιών για τις οποίες πολεμάει κάποιος, δημιουργεί και προωθεί σε ηγετικές θέσεις αυταρχικές προσωπικότητες λόγω έλλειψης διαλόγου, ενώ η συνομοτικότητα που κυριαρχεί στερεί την πλειοψηφία των αγωνιζομένων ανθρώπων από την διαχείριση του αγώνα τους. Η συνεχής βίαιη δράση τέτοιου είδους, δημιουργεί τον εθισμό και την εντύπωση πως αυτή είναι η σωστή δράση, με αποτέλεσμα τη συνέχισή της. Τέτοιες βίαιες μέθοδοι βοηθούν την επικράτηση όχι του διακαιότερου αλλά του ισχυρότερου των αντιπάλων. Είναι όμως τα computer & video games μέρος αυτής της εκπαίδευσης;

ΤΟΥ Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ

Η βία είναι, όπως και το σεξ, στους υπολογιστές μόνο οπτική. Όλοι πάσχουν, σκοτώνονται αλλά τελικά κανείς δεν πεθαίνει. Τότε γιατί γίνεται όλο και πιο συχνά λόγος και κριτική ενάντια στα στοιχεία αυτά των παιχνιδιών;

Μα γιατί ο κίνδυνος που κουβαλούν μαζί τους τα computer & video games είναι ότι αμβλύνουν την αντίσταση των νεαρών ιδίως παικτών απέναντι στην βία και το ρατσισμό με το να περιέχουν σχεδόν πάντα αυτά τα δύο στοιχεία. Ομως ένα λάθος που γίνεται συνεχώς από τους επικριτές των παιχνιδιών είναι ότι μένουν στην οπτική εμφάνιση του παιχνιδιού και σπανιότατα εξετάζουν και το περιεχόμενό τους.

Ετσι ένα beat'em up όπου ο παίκτης ελέγχει ένα sprite που κρατάει ένα μεγάλο σπαθί και αντιμετωπίζει έναν ισοδύναμο αντίπαλο σκοτώνοντας το πολύ 7-8 αντιπάλους μέχρι να τελειώσει, θεωρείται πολύ πιο κολάσιμο από έναν εξομοιωτή αεροσκάφους όπου θα πάρετε το χάπι της τεχνολογίας στα χέρια σας, δηλαδή ένα F-XXX, και με μερικές βόμβες θα καταστρέψετε μαζί με τους στρατιωτικούς στόχους σας και μερικές χιλιάδες αμάχους.

Και αυτό γίνεται αποδεκτό από όλους για δύο βασικούς λόγους:

Α) η κοινωνία θεωρεί τον πόλεμο σαν κάτι αναπόφευκτο και πολλές φορές αναγκαίο, επομένως την ίδια αντιμετώπιση τυγχάνει ό,τιδήποτε έχει σχέ-

& JO

ΒΙΑ

ση με τον πόλεμο και την βιομηχανία του,

B) κανένας εξομοιωτής δεν δείχνει στην οθόνη σας τί κάνουν στην πραγματικότητα οι βόμβες σας. Ετσι με την γενική επιδοκμασία ή τουλάχιστον ανοχή όλων μετά από κάθε πολεμική σύγκρουση, όπως πρόσφατα στον Περσικό, ξεφυτρώνουν νέα πολεμικά παιχνίδια.

Το παράδειγμα του beat'em up στην μορφή που αναφέρω παραπάνω δεν είναι τυχαίο. Είναι η πραγματικότητα του Barbarian της Palace, του πιο εξόφθαλμα σεξιστικού, βίαιου, και ίσως γι'αυτό πετυχημένου, παιχνιδιού της δεκαετίας του '80. Πριν από 5 χρόνια εμφανίστηκε στα 8-bit και αργότερα για τα 16-bit έχοντας στο εξώφυλλό του την προκλητική Maria Whitaker -γνωστή κοπελιά της τρίτης σελίδας Αγγλικής εφημερίδας- και δίπλα της έναν βάρβαρο πολεμιστή.

Το μήνυμα που πέρναγε το εξώφυλλο ήταν σαφές και το παιχνίδι απευθυνόταν κατευθείαν στο ανδροκρατούμενο αγοραστικό κοινό των εφηβικών ηλικιών. Εβαζες την αφίσα στον τοίχο και ετοιμαζόσουν για ό,τι πιο βίαιο υπήρχε: τον αποκεφαλισμό του αντιπάλου μέσα στα αίματα!

Ενα θέαμα πρωτοφανές -κατά την άποψή μου επιτέλους πρωτοποριακό!- που σοκάρισε τόσο τους Γερμανούς ώστε να το απαγορέψουν από τα καταστήματα στην χώρα τους, την ίδια στιγμή που αναβίωνε ο ναζισμός... μα-

ζί με την λογοκρισία του.

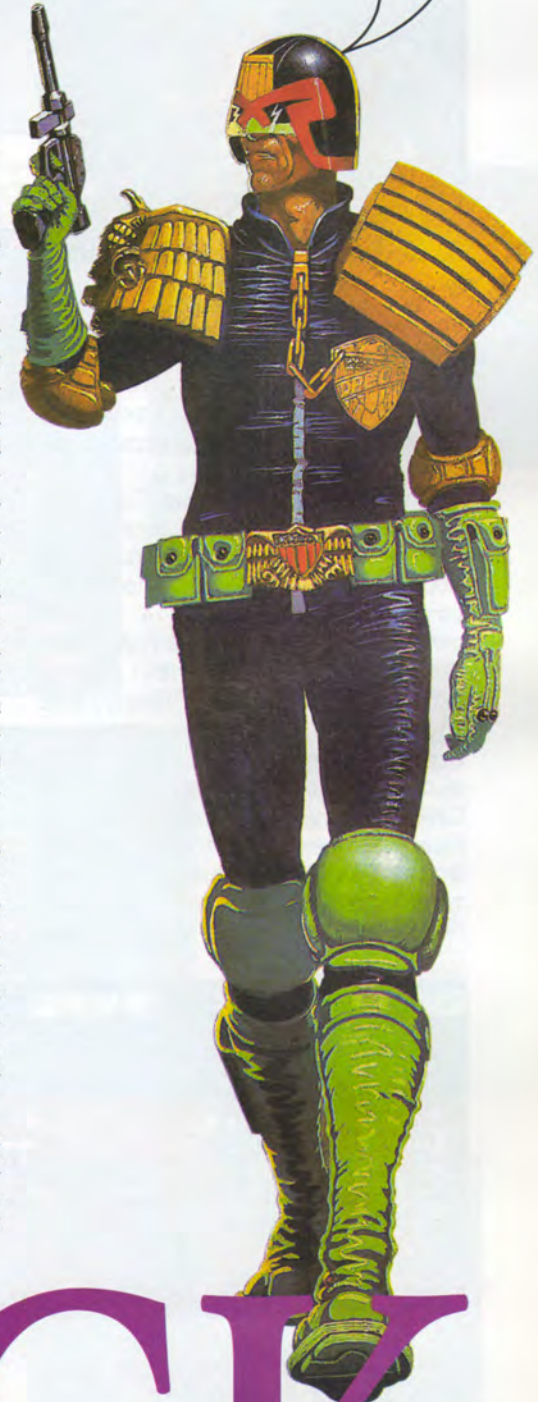
ΣΕΞ ΒΙΑ ΛΟΓΟΚΡΙΣΙΑ

Τα παιχνίδια υπολογιστών και τα video games είναι απόλυτα εμπορικά προϊόντα μέχρι στιγμής, στα οποία μπορούμε να διακρίνουμε μόνο μερικές σπάνιες καλλιτεχνικές και μεμονωμένες προσπάθειες των επιμέρους συντελεστών τους. Σαν εμπορικά προϊόντα λοιπόν θα κάνουν τα πάντα για να πουλήσουν ή μάλλον θα θέλουν να κάνουν τα πάντα αλλά οι εταιρίες τις περισσότερες φορές θέλοντας να κρατήσουν τους τύπους επεμβαίνουν στο τελικό προϊόν ώστε να μην προσβάλει την κοινωνία στην οποία απευθύνεται. Ο έλεγχος όμως αυτός, η λογοκρισία στην καλλιτεχνική προσπάθεια των ανθρώπων που εργάζονται πάνω στα προγράμματα έχει οδηγήσει στην γενική μετριότητα των παιχνιδιών που παίζουμε και από την οποία ξεφεύγουν μόνο τα coin-op.

Και αν θέλετε μπορώ να παραθέσω μερικά "θύματα" λογοκρισίας: Πρώτη και καλύτερη η RAZOR SOFT. Από τις πιο "προχωρημένες" εταιρίες κατασκευής software στην Αμερική. Δηλαδή κάνουν διασκεδαστικά πράγματα με τον τρόπο τους και έτσι συχνά εκνευρίζουν μεγάλες εταιρίες όπως η SEGA που θέλουν να διατηρούν την βία όσο γίνεται σε παιδικό επίπεδο.

Ο τρόπος τους προϋποθέτει "λουτρά αίματος, έντερα στους τοίχους", αλλά μιλάμε απλώς για ένα video game, έτσι δεν είναι; Προφανώς η SEGA δεν

Εχω σκοτώσει χιλιάδες εξωγήινους, μερικά εκατομύρια στρατιώτες, έχω ανατινάξει τράινα, αεροπλάνα και πλοία, έχω χτυπήσει χιλιάδες αμάχους, έχω κόψει κεφάλια, ξεριζώσει σπονδυλικές στήλες και καρδιές, έχω δειρί μεχρι θανάτου εκατοντάδες αντιπάλους, κι όμως κανένα παιχνίδι δεν μου έχει επιτρέψει ποτέ έναν διασμό.

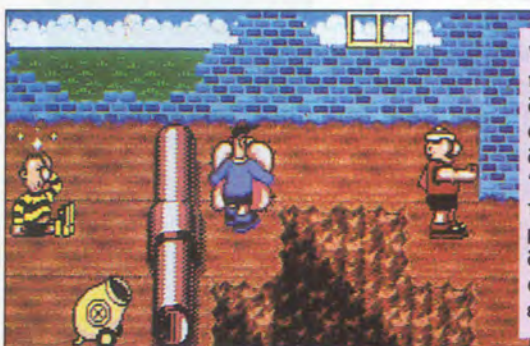


YSTICK



το είδε μ'αυτόν τον τρόπο όταν στην μεταφορά του Technoscor από τους υπολογιστές η RAZOR SOFT χρησιμοποίησε τις δυνατότητες του Mega Drive για να δείξει τους κακούς να αποσυντίθενται μετά από μερικές εύστοχες βολές σας.

Και στο Stormlord; Τα ίδια! Τα γυμνά γυναικεία αγάλματα του foreground ήταν εξαιρετικά αποκαλυπτικά για την πουριτανική Αμερική μέσα από τις δυνατότητες του Mega Drive. Γι'αυτό στην τελική έκδοση του παιχνιδιού φορούσαν μεταλλικά σουτιέν! Φυσικά ακολούθησε μια σειρά μηνύσεων από την μία εταιρία στην άλλη! Μένουμε στην Αμερική και βλέπουμε ότι δύο ακόμα κολοσσοί, η Nintendo και η CAPCOM λογόκριναν την έκδοση του Final Fight κατά την μεταφορά του στο Super NES. Συγκεκριμένα στο ηλεκτρονικό υπήρχε μία σκηνή animation που όσα αρσενικά είχαν παίξει το παι-



VIZ: Χαρακτηριστικό παράδειγμα παιχνιδιού που επειδή θα απευθυνθεί σε παιδιά καταστρέφει το "ενήλικο" gameplay του και τα εξεζητημένα στοιχεία που το διακρίνουν. Σίγουρα όχι ιδανικό για την ελληνική αγορά!

χνίδι θα πρέπει να θυμούνται καλά: όταν χτυπούσατε μερικά θυληκά sprites έκαναν μία κίνηση προς τα πίσω με αποτέλεσμα για μερικά κλάσματα του δευτερολέπτου να αποκαλύπτεται το στήθος τους! Αυτή η συγκεκριμένη λεπτομέρεια λείπει από την έκδοση του Super NES.

Όσοι θέλουν να τα ξέρουν όλα ας ρίξουν μια ματιά στα backgrounds της Αμερικάνικης και της Ιαπωνικής έκδο-

σης του Street Fighter 2 στα coin-op.

Η ΔΙΣΧΡΟΤΕΡΗ ΠΛΕΥΡΑ ΤΩΝ ΠΡΑΓΜΑΤΩΝ

Αν και πιστεύω ότι "όταν κάποιος αρχίζει λογοκρίνοντας computer games καταλήγει καίγοντας ανθρώπους" πρέπει να παραδεχτώ ότι τα computer & video games δεν είναι πάντοτε αθώα. Συγκεκριμένα διακρίνω δύο εξόφθαλμες περιπτώσεις όπου θα πρέπει να γίνεται έλεγχος όταν προγράμματα φτάνουν σε χέρια παιδιών: Πρώτον, η περίπτωσης των ρατσιστικών/φασιστικών προγραμμάτων που ξεφυτρώνουν σε διάφορες χώρες του κόσμου κατά καιρούς όπως εκείνο το περιβόητο παιχνίδι από την HitlerSoft (το όνομα τα λέει όλα νομίζω) όπου ο παίκτης έπρεπε να σκοτώνει Εβραίους, Αραβες και άλλες "μειονότητες". Δεύτερον, είναι το θέμα του Public Domain που έχει περισσότερη σχέση με το σεξ, όπου παλαιότερα στην Amiga αλλά τώρα τελευταία κυρίως στο PC με όλο αυτό το πορνογραφικό υλικό που περιέχεται σε .GIF εικόνες στα CD-ROM μηχανήματα, η PD πορνογραφία είναι εύκολη, απλή και διαδεδομένη υπόθεση. Ο,τιδήποτε μπορεί κανείς να φανταστεί -και δεν μπορεί να αναφέρει σε ένα άρθρο- γίνεται αντικείμενο συλλογής από νέους και γέρους.

Το πρόβλημα υπάρχει στην Ελλάδα όσο και στο εξωτερικό αλλά εδώ τα πράγματα είναι πολύ χειρότερα καθώς κανείς δεν ελέγχει τί διακινείται και σε ποιόν. Το θέ(α)μα του σκληρού πορνό -π.χ. κτηνοβασία- δεν είναι αστείο πλέον όταν φτάνει στα χέρια παιδιών των οποίων μάλιστα οι γονείς αγνοούν εν-

τελώς την φύση αλλά και την ύπαρξη! Μερικά από αυτά τα PD θα ήταν σαφώς παράνομα αν κυκλοφορούσαν σε video, πράγμα που είναι το ίδιο σε δισκέτα. Τέλος αν επανέλθουμε στο θέμα του ελέγχου, η ύπαρξη (για να μην πω η νέα άνθιση) της πειρατείας κάνει σχεδόν αδύνατο τον οποιονδήποτε έλεγχο.

ΓΙΑΤΙ ΤΟΣΗ ΒΙΑ ΚΑΙ ΞΕΞΙΣΜΟΣ

στα computer games; Η απάντηση είναι πολύ απλή: διότι είναι μία αγορά απόλυτα ανδροκρατούμενη όπου οι γυναίκες gamers δεν ξεπερνούν το



Streets of Rage: Η SEGA έκανε πολλά παράπονα στους προγραμματιστές για τις γυναικείες μορφές που εμφανίζονται ντυμένες με κόκκινα δερμάτινα και κρατώντας μαστίγια. Πέρα από αυτό είναι και από τα ελάχιστα games όπου μπορείτε να πάρετε τον ρόλο ενός μαύρου sprite.

3% παγκοσμίως, ένα ποσοστό που αυξάνεται μέχρι το 7% σε χώρες με προχωρημένη video game παιδεία όπως η Βρετανία, ή Ιαπωνία και οι ΗΠΑ και μεικράινει στις υπόλοιπες χώρες, όπως στην Ελλάδα. Αυτό σημαίνει ότι τα παιχνίδια που πουλάνε ανταποκρίνονται στο αρσενικό πρότυπο, το διαμορφωμένο ήδη από το πρότυπο της διάκρισης που θέλει να επιβάλει η κοινωνία στα μέλη της. Είναι ένας φαύλος κύκλος (που δεν χρειάζεται να είσαι DADAίστης για να αντιληφθείς) ο οποίος διαιωνίζεται. Προσωπικά πάντως δεν με ευχαριστούν τα παιχνίδια βίας όπου ελέγχω ένα γυναικείο sprite!

Ομως και αυτό το 3% παγκοσμίως δεν είναι μικρό ποσοστό για να μείνει ανεκμετάλλευτο. Έτσι σκέφτηκαν οι εταιρίες και κυκλοφόρησαν ειδικά παιχνίδια για κορίτσια. Τολμώ να αναφέρω δύο (Αντρες κουράγιο):

Barbie (Θα ξεράσω!) Αν αυτά είναι τα παιχνίδια που θέλει να παίξει η γυναίκα μερίδα παικτών τότε καλύτερα να έχουμε games σαν το Barbarian. Όπως και να το κάνουμε δεν την βρίσκω τριγυρνώντας στα διάφορα καταστήματα καλλυντικών και ρούχων για να αγοράσω κάτι που θα με κάνει να δείχνω όμορφος στο Royal Fantasy Ball!

The Little Mermaid, ένα παιχνίδι για κοσδόλες που οι κατασκευαστές του δήλωσαν ότι απευθύνεται αποκλειστικά στον γυναικείο πληθυσμό.

Μέσα στον ανδροκρατούμενο κόσμο των computer & video games ξεχωρίζει όμως μία γυναικεία παρουσία, η σημαντικότερη στον χώρο των Adventures. Μιλώ για την Roberta Williams, την δημιουργό της σειράς των King's Quest. Μετά από αυτό ασχολήθηκε όμως με γυναικεία πράγματα! Πώς αλλιώς θα μπορούσα να χα-

Η σημειολογία της γλώσσας όπως εκδηλώνεται στην καθημερινή ζωή, επιτρέπει να λέγονται πράγματα τα οποία η κοινωνία δεν επιδοκιμάζει όταν γίνονται. Η σημειολογία της οπτικής των computer & video games είναι ακριβώς η αντίστροφη. Με άλλα λόγια άλλα λέμε κι άλλα κάνουμε... κι όποιον πάρει ο χάρος



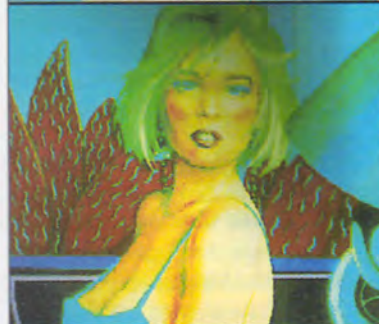
GODS: Κάτω, η ευρωπαϊκή διαφήμιση για υπολογιστές. Όπως βλέπετε ο ήρωας κρατάει μαχαίρια και πετάγονται αίματα. Αριστερά, η Αμερικάνικη διαφήμιση για το Super NES. Δεν ανοίγει ούτε ρουθούνι -και όπως παρατηρείτε λείπουν τα μαχαίρια!



MADONA: Κάποτε τα Public Domain είχαν και μία ποιότητα, τώρα...

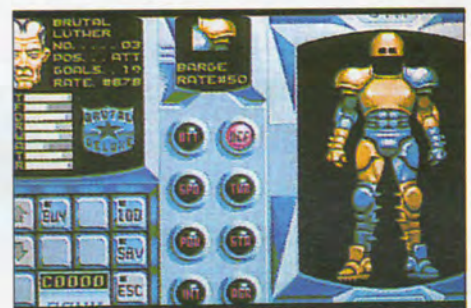


POLICE QUEST 3: "Βίαιο; Ίσως υπάρχουν βίαια πράγματα στο παιχνίδι, αλλά απλώς δείχνει πως είναι ο κόσμος. Αυτά τα πράγματα συμβαίνουν στην πραγματικότητα -αυτό το είδος ανθρώπων κυκλοφορεί δίπλα μας, ακόμα κι αν δεν θέλουμε να το σκεφτόμαστε. Δεν σημαίνει ότι είμαστε υπέρ της βίας -το παιχνίδι είναι από μόνο του ενάντια στην βία και το έγκλημα, όπως και τα προηγούμενα δύο.", Jim Walls κατασκευαστής της σειράς Police Quest.



LARRY: ακόμα εργένης στα 40 του (μαζί σου μεγάλε) αποφασίστηκε από τους Al Lowe (δημιουργό) και Bill Davis (καλλιτεχνικό παραγωγό) ότι έπρεπε να παραμείνει ένας καρτούνιστικός χαρακτήρας για να μπορέσει να αποδώσει το χιούμορ που πλημμύριζε το σενάριο. Όμως τελικά δεν είναι καρτούνιστικός, είναι καρικατουρίστικός. Ο νέος Larry μοιάζει να ζει σε έναν κόσμο που πλησιάζει κάπως τον δικό μας με δυνατά φώτα, πολύ ρυθμό, χρήμα, εξπρεσιονιστικά χρώματα, Pop Art.

Streep Poker: Η πιο διαδεδομένη έκδοση πορνογραφίας στους υπολογιστές μετά από τα διάφορα PD demos. Είχαν ξεκινήσει στα coin-op όπου το γδύσιμο γυναικών συνοδεύει σήμερα ένα σωρό διαφορετικά παιχνίδια.



Speedball 2: τα αθλητικά παιχνίδια πάντα συμβάδιζαν με την βία. Αυτό είναι η καλύτερη απόδειξη αλλά μπορείτε να αναζητήσετε και τα Soccer Brawl, Basket Brawl, StormBall, Killerball, Future Basketball...



SplatterHouse: Το πιο βίαιο οπτικά παιχνίδι μέχρι στιγμής σε home συστήματα με πολλά εφφέ παρμένα από ανάλογα θρίλλερ. Μπορείτε να συντριβετε κεφάλια ή να στέλνετε σώματα να διαλύονται πάνω σε τοίχους ενώ οι αντίπαλοι είναι αποσυντιθεμένα πτώματα.

ρακτηρίσω το Mixed Up Mother Goose και το Colonel's Bequest;

GO AHEAD ADVENTURE, MAKE MY DAY

Η τεχνολογία των παιχνιδιών έπρεπε πρώτα να φτάσει στα χέρια των ενηλίκων για να γνωρίσουν δόξες τα ελαφρά πορνό παιχνίδια. Το πρώτο ξεκίνημα ήταν βέβαια στα coin-op και μετά το μεγάλο βήμα έγινε με τα PCs. Όχι ότι και τα υπόλοιπα μηχανήματα δεν είχαν γνωρίσει "δόξες" με τέτοια προγράμματα. Κατά καιρούς έρχονταν διάφορα παιχνίδια με μέτρια γραφικά - κυρίως από την Γαλλία - που είχαν ιδιαίτερα πικάντικο έως πορνογραφικό σενάριο. Τα κατεχοχόν "ενήλικα" παιχνίδια όμως ήταν τα adventures τα οποία ξαφνικά προσπάθησαν να μιμηθούν τα θρίλλερ και τις σεξοκωμωδίες:

Elvira 1 και 2

Σεξ και βία σε ένα παιχνίδι (όχι καράτε δεν έχει). Αυτό τουλάχιστον υποσχόταν το εξώφυλλο του παιχνιδιού που ήταν φτιαγμένο σε στυλ Dungeon Master. Όμως το πολύ πολύ να είδαμε το στήθος της Elvira και έτσι μείναμε πάλι στην βία αφού στις μάχες με τους αντιπάλους σας κόβετε ολόκληρα κομμάτια από το σώμα τους (δοκιμάστε να ακρωτηριάσετε ένα χέρι και θα



Pit Fighter: θρώμικο, ρεαλιστικό, ψηφιοποιημένο. Και το κοινό μπορούσε να συμμετάσχει για πρώτη φορά.

δείτε το αίμα να πετάγεται) και υπάρχουν σκηνές όπου το κεφάλι σας φεύγει από τους ώμους του ή σας βγάζουν τα μάτια.

Να πω κάτι για βυζιά πάλι; Ε, στο παιχνίδι κυκλοφορούν και άλλες γυναίκες εκτός της Elvira που επιδεικνύουν τα κάλη τους αλλά δυστυχώς πρέπει να τις σκοτώνετε!

LARRY I-V

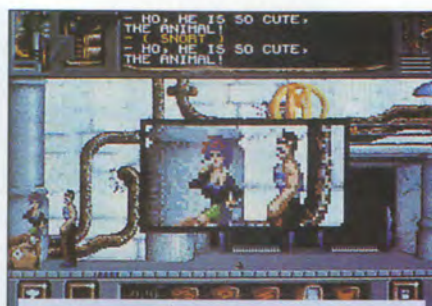
Η κυκλοφορία του Larry 1 σηματοδότησε την ιστορία των παιχνιδιών για υπολογιστές σαν το πρώτο εμπορικό παιχνίδι που είχε σαν αποκλειστικό του θέμα το σεξ. Γι'αυτό τα προβλήματα που αντιμετώπισε η Sierra στις ΗΠΑ ήταν πολλά αρχίζοντας από το ότι δεν μπορούσαν να διαφημίσουν το παιχνίδι τους! Πράγμα σχεδόν φυσιολογικό αφού πριν από 6 χρόνια στην Αμερική η Sierra έπρεπε να πλησιάσει από την μία επαγγελματικά περιοδικά τα οποία απευθύνονταν σε ένα "σοβαρό" αναγνωστικό κοινό και από την άλλη περιοδικά για κοινόσολες και computer games που εκείνη την εποχή είχαν ένα κοινό που αποτελείτο από παιδιά! Ακόμα και μαγαζιά είχαν αρνηθεί να βάλουν στα ράφια τους το παιχνίδι.

Ο ίδιος ο πρωταγωνιστής θέλει να είναι κοσμοπολίτης, εραστής, κατάσκοπος και τώρα τελευταία έχει αποκτήσει ένα καινούριο look αλλά το κιτς ντύσιμό του εξακολουθεί να ανταποκρίνεται σε ένα κιτς παιχνίδι όπως και η επιτυχία της σειράς στην Ελλάδα επιβεβαιώνει μια κιτς κοινωνίας. Δηλαδή αν ρωτήσετε του παίκτης οι περισσότεροι θα σας πουν "σιγά το σεξ που περιέχει" όμως όλοι τους παίζουν για τις πικάντικες σκηνές.

Το πρώτο Larry (κατά την προσωπική μου άποψη το καλύτερο της σειράς) επειδή δεν είχε τα γραφικά που έπρεπε για να προκαλέσει σεξουαλικά είχε χρησιμοποιήσει ένα σενάριο εξαιρετικά πορνογραφικό με εκπληκτικό χιούμορ. Πισίνες, σχοινιά, προφυλακτικά, κρασιά, γάμους και τζόγο όλα τα είχαν επικαλεστεί οι προγραμματιστές. Τώρα η Sierra το ξαναεμφάνισε με τα νέα VGA γραφικά τονίζοντας τα σημεία που έπρεπε!

ΣΑΡΚΑ ΚΑΙ ΑΙΜΑ

Η νέα βιομηχανία ονείρων βαδίζει όλο και περισσότερο σε ρεαλιστικότερα "μοντέλλα" παιχνιδιών και gameplay. Τα μηχανήματα πλέον προσφέρουν τις δυνατότητες για πιστή αναπαράσταση εικόνων και πράξεων. Γι-



RanXerox: το παιχνίδι ήταν βίαιο και αποτυχημένο.



Barbarian 2: Το εξώφυλλο του παιχνιδιού ήταν στα ίδια επίπεδα με το πρώτο μέρος. Δυστυχώς όχι και το gameplay.



Apocalypse: η εισαγωγή του παιχνιδιού ξεκινάει με μια σπάνια σκηνή θασανιστηρίων σε στρατόπεδο αιχμαλώτων. Είναι όμως ένα arcade shoot'em up.

ρω από αυτή τη βιομηχανία, η κοινωνία εκδηλώνει καθημερινά φαινόμενα φασισμού και βίας που στηρίζονται στην γενική αδιαφορία των ανθρώπων. Κάντε μια βόλτα στα ηλεκτρονικά της γειτονίας σας. Θα βρείτε ένα νέο παιχνίδι, το Mortal Kombat, την τελευταία λέξη της βίας στα coin-op. Είναι ένα πρόγραμμα με μπόλικο αίμα και φρικτές κραυγές, αλλά χωρίς ρατσισμό και φασισμό. Υπάρχουν χτυπήματα από εκείνα που μας αρέσει να κάνουμε στα αντίπαλα sprites, που πετάνε αίματα και μυαλά στον αέρα, με ειδικές κινήσεις που ξεριζώνουν κεφάλια μαζί με την σπονδυλική στήλη του αντιπάλου, ανατινάζουν λαμπούς και μυαλά ή σας στέλνουν να καρφωθείτε σε σίδερα στο βάθος ενός πηγαδιού όπου οι προηγούμενοι μονομάχοι σαπίζουν. Μέχρι να καταλήξω εκεί κάτω θα ανήκω στην γενιά του "μπορείς να με κάνεις ότι θέλεις, αρκεί να μη με κάνεις να βαριέμαι".



ΜΕΛΛΟΝ COMPUTERS

ΘΕΛΕΙΣ ΝΑ ΑΓΟΡΑΣΕΙΣ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ;
ΝΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΕΙΣ ΣΕ ΑΥΤΟΝ Η ΝΑ ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΕΙΣ ΜΕ ΑΥΤΟΝ;
ΜΕΛΛΟΝ COMPUTERS !!!

ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ Φ.Π.Α



PHILIPS PCD 215

286/12,5 MHz - 2MB RAM (32 BIT EISA)
42MB HDD - CD ROM INTERNAL - COLOR KAPTA &
MONITOR SVGA - 1FDD 1,44 MB - KAPTA ΗΧΟΥ
STEREO - ΑΚΟΥΣΤΙΚΑ - MOUSE - KEYBOARD HEAVY
DUTY - 4CD ΔΩΡΟ - DOS 5.0 - ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ PC GEOS
(Αντίστοιχο πρόγραμμα με τα Windows για παιδιά)

259.000 !!!

386 DX/25 MHz + 35.000!!!

AMIGA 2000

+ CONTROLLER HD
+ VIDEO MODULATOR
+ ΕΓΓΥΗΣΗ ΤΗΣ ΕΠΙΣΗΜΗΣ
ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΕΙΑΣ
15 ΜΗΝΕΣ

139.000!

386 SX/33 MHz

MINI TOWER
MONO SVGA
1FDD 1,44 MB
MONITOR 1024 X 768
SUPER VGA
2 MB RAM

135.000!

EPSON PRINTER

ΑΝΤΙ ΝΑ ΨΑΧΝΕΤΕ ΜΕ
ΠΟΙΟΝ EPSON ΕΙΝΑΙ Ο
ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ ΣΑΣ ΣΥΜΒΑΤΟΣ
ΠΑΡΤΕ ΤΩΡΑ ΕΝΑΝ
EPSON ΜΕ

15% ΕΚΠΤΩΣΗ

(ΣΕ ΟΛΑ ΤΑ ΜΟΝΤΕΛΑ)

ΝΕΟ

**ΤΩΡΑ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΠΡΟΜΗΘΕΥΤΗΤΕ ΤΟ ΕΞΕΛΙΓΜΕΝΟ
ΤΟΜΑΗΑΚ JOYSTICK ΜΟΝΟ ΑΠΟ ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ COMPUTERS**

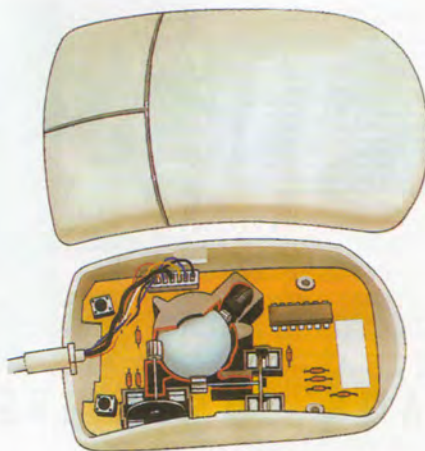
ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ COMPUTERS
ΛΑΝΣΑΡΕΙ ΜΙΑ ΝΕΑ
ΑΝΤΙΛΗΨΗ ΣΤΗΝ ΑΓΟΡΑ ΓΙΑ
ΠΩΛΗΣΗ ΚΑΙ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ
ΤΩΝ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

ΜΕΛΛΟΝ I ΗΟΥΣ 68 & ΑΛΟΠΗΣ
(ΚΟΝΤΑ ΣΤΟΝ ΗΛΕΚΤΡΙΚΟ
ΣΤΑΘΜΟ ΠΕΤΡΑΛΩΝΩΝ)
ΤΚ 118 53 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ: 3427 057 - 3426 984
FAX: 3423 942

ΜΕΛΛΟΝ II ΥΠΟΚΑΤΑΣΤΗΜΑ
στο ELECTRICO PALACE
ΑΧΙΛΛΕΩΣ 97
ΠΑΛΑΙΟ ΦΑΛΗΡΟ
ΤΚ. 17563
ΤΗΛ: 9382741 9382 691

Είσαι κάτοχος μιας Amiga; Εύγε! Τι θα έλεγες λοιπόν να την εξοπλίσεις κατάλληλα, ώστε να την κάνεις πραγματικά ένα δυνατό μηχάνημα για όλες τις δουλειές; Αν σε ενδιαφέρει η πρόταση, η απλώς σου κίνησα την περιέργεια, συνέχισε να διαβάζεις. Αλλά και αν δεν σε ενδιαφέρει ακόμα διάβασε το μόνο και μόνο επειδή μπορεί κάποτε να σου χρειαστεί. Ετσι κι'αλλιώς ότι μαθαίνουμε είναι προς όφελος μας...

ΤΟΥ Χ. ΚΛΑΔΗ



χάνημα. Και λέω ήσυχος γιατί στην περίπτωση που θέλει να έχει την Amiga στην τηλεόραση, θα αντιμετωπίζει προβλήματα από αυτούς που θέλουν να δουν τις ειδήσεις ας πούμε. Αφήστε που η εικόνα δεν είναι και τόσο καθαρή και η επιλογή μορφοποίησης που σου δίνεται από τα monitors είναι σχεδόν ανύπαρκτη. Το δεύτερο πράγμα

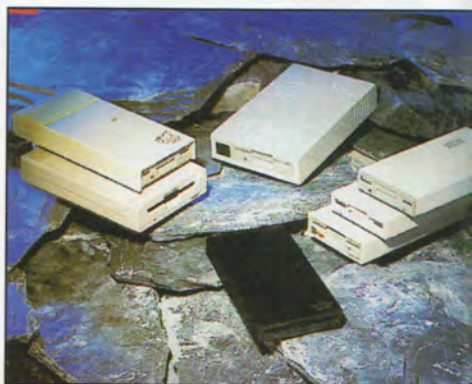
πάνε και πληθαίνουν) τα οποία γεμίζουν τη μνήμη του υπολογιστή σας ή σας σπάνε τα νεύρα με το βάλε-βγάλε διάφορων δισκετών. Η λύση είναι μια. Και επειδή έχει καθιερωθεί, δεν νοήται Amiga user χωρίς επέκταση μνήμης τουλάχιστον 512 KB και 1 τουλάχιστον εξωτερικό drive. Και λέω τουλάχιστον γιατί σήμερα ακόμα και με 1 MB, πολλά προγράμματα είναι υπερβολικά αργά και φορτώνουν συχνά, ενώ άλλα που προσφέρουν κάποιες πολύ χρήσιμες λειτουργίες, δεν σου επιτρέπουν να τις χρησιμοποιήσεις αν έχεις μόνο τόση μνήμη. Πιστεύω πως ένας σωστός Amiga user θα έπρεπε να διαθέτει τουλάχιστον 2 MB μνήμης στο μηχανήμα του, είτε ασχολείται με εφαρμογές, είτε με παιχνίδια (πχ adventures). Η Amiga πάντως εσωτερικά μπορεί να δεχθεί μέχρι 4 MB. Και απλά επειδή δεν είναι και πολύ ακριβή μια επέκταση, θα τη συνιστούσα ανεπιφύλακτα. Όσον αφορά το θέμα των disk drives, εδώ το πρόβλημα είναι πολύ μεγαλύ-

ΕΠΕΚΤΕΙΝΟΝΤ

Εν αρχή είν ο λόγος...

Αρχίζοντας από τα πρώτα πράγματα με τα οποία πρέπει να έρχεστε σε επαφή ο χρήστης όταν πιάνει στα χέρια του μια Amiga. Απαραίτητη λοιπόν προϋπόθεση είναι να έχει στην κατοχή του μια οθόνη, στην οποία θα συνδέσει τον υπολογιστή του και θα απολαύσει με την ησυχία του το καινούριο του μη-

που θα συναντήσει ο χρήστης, είναι το mouse. Μπορεί στην αρχή να σας φανεί μικρό και ασήμαντο, αλλά στην πραγματικότητα είναι το πιο χρήσιμο περιφερειακό που έχει δει ποτέ η Amiga σας. Έχει σχήμα ποντικού (από εκεί και το όνομα) και αποτελείται από μια μπάλα η οποία κινεί τους μικροδιακόπτες του mouse και δίνει στον υπολογιστή την εντολή της κίνησης και από δύο πλήκτρα με τα οποία μέσα από κάποιο πρόγραμμα μπορείτε να κάνετε click σε κάποια icons. Το mouse εφαρμόζει τέλεια στο χέρι σας και είναι πιστός σύντροφος στη δουλειά (databases, workbench, controllers, modems, αρχεία...) αλλά και στη διασκέδαση (Megalomania, Lemmings, Megalomania, Populous, Megalomania κλπ). Αρχίζοντας να ζείτε με την Amiga, θα δείτε ότι αυτή χρειάζεται αρκετή βοήθεια για να τα φέρει σε πέρας με κάποιες απαιτητικές εφαρμογές και κάποια παιχνίδια (τα οποία -μεταξύ μας- όσο



τερο, ιδιαίτερα για αυτούς που χρησιμοποιούν databases ή παίζουν "πολύπλοκα" παιχνίδια, τα οποία μας έρχονται πολλές φορές σαν ομάδες ποδοσφαίρου (!!!), αφού τα περισσότερα adventures, έρχονται στο περίεργο των 11 δισκετών! Αλλά και σε άλλες περιπτώσεις λιγότερων δισκετών το πρόβλημα μπορεί να είναι αρκετά μεγάλο. Ενα τουλάχιστον drive επιπλέον και αυτό πάλι λίγο είναι. Αν διαθέτετε τα χρήματα, η αγορά ενός δεύτερου ή και τρίτου θα έπιανε τόπο. Βέβαια, όσα drives και να έχει κανείς, το πρόβλημα





με τις δισκέτες πάντα θα υπάρχει. Γι' αυτό το λόγο υπάρχουν και τα... **Σκληρά**, γρήγορα, χωρίς οίκτο. Οχι δεν πρόκειται για τον Νονό (ή Νονούλη) αλλά για hard disk drives (το αντίστοιχο hard disk της Amiga) τα οποία έχουν τεράστια χωρητικότητα σε MB και στα οποία μπορείτε να σώσετε πολλές δισκέτες, έτσι ώστε να μην χρειάζεται να ψάχνετε και να χάνετε σε ένα χάος από δισκέτες και φυ-

από πολλούς gamers, είναι το **ACTION REPLAY**. Το περιφερειακό αυτό δίνει την δυνατότητα στο χρήστη να επεμβεί στον κώδικα ενός προγράμματος και να του αλλάξει τα φώτα! Βέβαια αυτό είναι σχετικό και με τις γνώσεις του χρήστη, αλλά το περιφερειακό δίνει πολύ εύκολα τη δυνατότητα στο χρήστη να κάνει μικροεπεμβάσεις σε ένα πρόγραμμα, όπως π.χ. να βάλει άπειρες ζωές σε ένα παιχνίδι, να πάρει κάποια ωραία εικόνα κτλ. Έχει τη δικιά του μνήμη και έτσι δεν καταναλώνει καθόλου την πολύτιμη μνήμη της Amiga. Ενα περιφερειακό που δεν θα έπρεπε να λείπει από τον φανατικό gamer και αυτόν που ασχολείται με Assembly. Will you JOY...STICK or PAD? Όπως και να το κάνουμε, πρόκειται για περιφερειακό. Είναι ένας μοχλός χειρισμού και χρησιμοποιείται συνήθως στα παιχνίδια. Μέχρι στιγμής οι τύποι των **joystick** που κυκλοφορούν στην αγορά περιορίζονται μόνο από τη φαντασία των κατασκευαστών. Τι τιμόνια, μοχλοί



θηκαν με την εμφάνιση των game-copsoles. Τέλος πάντων, το τι μοχλό ή...σταυρό χειρισμού θα διαλέξετε είναι απλά και μόνο στο χέρι σας. Τι είδους παιχνίδια παίζετε; **TO PRINT OR NOT TO PRINT. Εκτυπωτής;** Ενα μηχάνημα που σου επιτρέπει να τυπώσεις κείμενα ή εικόνες σε χαρτί. Στην περίπτωση ενός Amiga user θα πρέπει να γίνει πάλι ο διαχωρισμός μεταξύ χόμπυ και σοβα-

ΑΣ ΤΗΝ AMIGA

σικά να αποφύγετε την εκνευριστική συχνή αλλαγή δισκετών. Ενα **hard drive** μπορεί να χρησιμεύσει σε έναν gamer, αλλά ανταποκρίνεται πολύ περισσότερο σε αυτούς που δουλεύουν σοβαρές εφαρμογές, γραφικά ή μουσική και χρειάζονται χώρο και σιγουριά για να αποθηκεύσουν τα προγράμματα ή τις δημιουργίες τους. Αν κάποιος θέλει να κάνει αυτή την αγορά θα έπρεπε να καλοσκεφτεί τον λόγο για τον οποίο χρειάζεται ένα hard drive έτσι ώστε να μην ξοδέψει άσκοπα τα χρήματά του. Τα hard drives διαφέρουν ως προς τη χωρητικότητα και την ταχύτητα τους και όταν συμβαίνει αυτό, επηρεάζεται φυσικά και η τιμή τους. Έτσι π.χ. ένας gamer δεν χρειάζεται hard drive πολύ μεγάλης ταχύτητας ή χωρητικότητας, ενώ ένας που δουλεύει databases ή επαγγελματικά προγράμματα (πχ αρχειοθέτηση) θα χρειασθεί ένα μεγάλο σε χωρητικότητα και πολύ γρήγορο hard drive. **GAMER;** Γιατί όχι... Ενα περιφερειακό που έχει γίνει ανάρπαστο

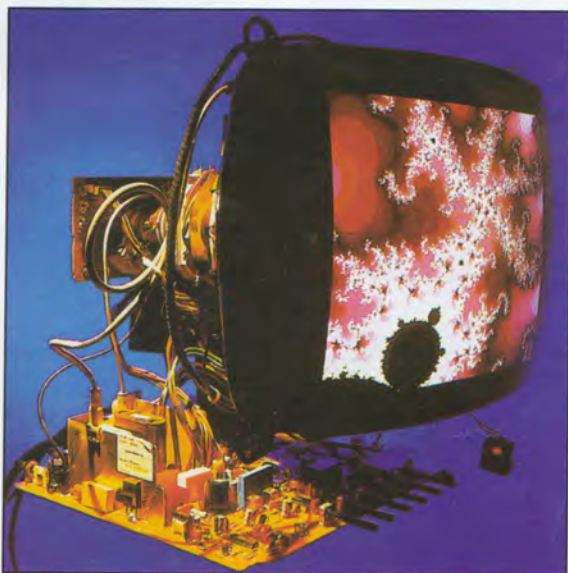


αεροπλάνων, πετάλια, με autofire, κλασικά, τύπου coin op, αναλογικά, λεβιέ ταχυτήτων, σιδερένια, πλαστικά, ατσάλινα, με μικροδιακόπτες, με αισθητήρες, με ελατήρια, ασύρματα, αφής και πάει λέγοντας. Αφήστε και τα άλλα τα joyrads με τα πολλά buttons και το σταυρό χειρισμού αφής, που καθιερώ-

ρης εφαρμογής. Ενας εκτυπωτής είναι καλό να υπάρχει, μπορεί να βοηθήσει τον Amiga user σε πολλούς τομείς. Ο καθένας από εμάς με κάτι ασχολείται στον ελεύθερο χρόνο του και πολλές φορές αυτό το κάτι χρειάζεται οργάνωση η οποία μπορεί να επιτευχθεί με τη συνεργασία υπολογιστή- εκτυπωτή. Απλά παραδείγματα, είναι κάποιες εργασίες του μαθητή των οποίων δεδομένα θα μπορούσαν να μαζευτούν στον υπολογιστή και μετά να συγχωνευθούν και να εκτυπωθούν, σώζοντας το μαθητή από κουραστικό γράψιμο. Υπάρχουν πάρα πολλές χρησιμότητες ενός εκτυπωτή για τον κάθε ένα, πόσο μάλλον για τον επαγγελματία. Έτσι, γνωρίζοντας πάντα ότι υπάρχουν εκτυπωτές με διαφορετικές ικανότητες και διαφορετική φυσικά τιμή, θα πρέπει να διαλέξετε έναν ο οποίος να είναι ιδανικός για την δουλειά που τον θέλετε. **SCANNERS.** Ο scanner, είναι ένα μηχάνημα το οποίο σου επιτρέπει να περάσεις εικόνες (από βιβλία, περιοδικά κλπ) στην οθόνη



του υπολογιστή, όπου μετά μπορούν να αποθηκευτούν ή να επεξεργασθούν. Εναν scanner, δεν θα τον αγοράζε ένας απλός χρήστης, λόγω της υψηλής του τιμής, θα μπορούσε όμως να χρησιμεύσει σε διάφορους τομείς. Ας πούμε π.χ. ότι κάποιος θέλει να περάσει ένα βιβλίο για να το έχει καλού κακού στον υπολογιστή. Θα χρησιμοποιήσει λοιπόν τον scanner για να περάσει τις σελίδες του βιβλίου σε ένα screen format και να τις σώσει σε μια δισκέτα, όπου θα μπορεί να τις δει μέσα από οποιοδήποτε ζωγραφικό πρόγραμμα. Υπάρχουν δύο είδη scanner. Ο ένας είναι χειρός και τον μετακινείται εσείς πάνω στην επιφάνεια του βιβλίου που θέλετε να scannαρετε (είναι η γλώσσα των υπολογιστών αυτή...) και υπάρχουν και scanners που είναι ολόκληρα μηχανήματα και θυμίζουν φωτοτυπικά μηχανήματα σε όψη και εκτέλεση. Οσον αφορά την κατανομή που γίνεται στους scanners, είναι βασισμένη στο αν είναι έγχρωμος και τι ταχύτητα έχει. AMIGA vs PC σημειώσατε **EMU-**



LATOR EMULATOR είναι μια κάρτα που εξομοιώνει την Amiga με PC. Την κάνει δηλαδή συμβατή με IBM-PC computers. Πολλές κάρτες του είδους έχουν μέχρι τώρα εμφανισθεί, άλλες καλές άλλες όχι και τόσο. Οι κάρτες αυτές έχουν επάνω κάποιον επεξεργαστή, ο οποίος μπορεί να είναι γρήγορος ή αργός και ανάλογα με αυτή την ταχύτητα κυμαίνεται και η τιμή τους. Η τιμή όμως εξαρτάται και από τι κάρτα γραφικών μπορεί να δει ο εξομοιωτής. Συνήθως αυτή είναι CGA και στην καλύτερη περίπτωση, EGA-VGA απλή αλ-



λά μόνο ασπρόμαυρη. Και πάλι όμως αυτές οι κάρτες κυμαίνονται σε αρκετά υψηλές τιμές. Ετσι αν κάποιος θέλει να τρέχει σοβαρές εφαρμογές που υπάρχουν σε PC το καλύτερο που θα είχε να κάνει είναι να αγοράσει ένα PC, γιατί ακόμα και αν φιλοβουλευτεί με την κάρτα ίσως αύριο να δει ένα καινούριο πρόγραμμα το οποίο χρειάζεται πολύ ισχυρότερη εξομοίωση για να τρέξει. Είπαμε, αφήστε το κάθε μηχάνημα να κάνει αυτό που μπορεί, μην το εξαναγκάζετε να κάνει κάτι για το οποίο δεν είναι φτιαγμένο. Μικρά αλλά θαυματουργά, είναι τα κάθε είδους αναλώσιμα που κάνουν ευκολότερη τη ζωή του χρήστη. Ποιά είναι αυτά τα πολύ χρήσιμα πραγματάκια λοιπόν; Τα φίλτρα, τα οποία έχουν σκοπό να σας προστατέψουν από τις υπεριώδεις ακτίνες που εκπέμπει η οθόνη του υπολογιστή. Τα φίλτρα διαφέρουν ως προς

το υλικό από το οποίο είναι φτιαγμένο και από το αν η οθόνη στην οποία θέλετε να το εγκαταστήσετε είναι έγχρωμη ή μονόχρωμη. Τα πιο εξελιγμένα φίλτρα διαθέτουν και γείωση, έτσι ώστε να μην μαζεύεται στατικός ηλεκτρισμός στο μονωτικό υλικό. Τα **mouse pad** τα οποία είναι μικρές επιφάνειες από ειδικό υλικό, στις οποίες μπορεί να γλιστρά ομαλότερα το mouse σας και ταυτόχρονα το προστατεύουν από τη σκόνη κατά τη χρήση. **Mouse holder**, είναι μια μικρή θήκη η οποία μπορεί να προσκολληθεί παντού (στα πλάγια

της οθόνης, στον τοίχο κλπ) και να φιλοξενήσει το mouse σας σε στιγμές που δεν το χρειάζεστε πάνω στο γραφείο σας. **Δισκετοθήκες** όλων των ειδών, οι οποίες λόγω της εργονομικότητάς τους, θα φιλοξενήσουν τις δισκέτες σας χωρίς να καταλαμβάνουν μεγάλο χώρο.

Τέλος, τα κάθε χρήσιμα καλώδια, από απλές επεκτάσεις των καλωδίων της Amiga, μέχρι καλώδια για σύνδεση σε στερεοφωνικό, τηλεόραση, βίντεο, ηχεία και οτιδήποτε άλλο μπορείτε να φαντασθείτε. Ομως ο τελευταίος λόγος είναι, αλήθεια για πιά Amiga μιλάμε, έχω εγώ το σωστό μηχάνημα, μήπως πρέπει εγώ να πάω να αγοράσω ένα άλλο, πιο σύγχρονο; Ποιά Amiga τέλος πάντων είναι ιδανική για το σκοπό που τη θέλω; Η απάντηση στο ανήσυχο ερώτημα σου, δεν είναι απλή. Υπάρχουν πολλά μοντέλα Amiga, το κάθε ένα λίγο πολύ διαφέρει από το άλλο. Πάντως, Οποιοδήποτε μηχάνημα από την 500 μέχρι την 2000 εκτός από την 1200 είναι συμβατές στα περισσότερα από τα αυτά τα περιφερειακά.

Thomas Soft

COMPUTERS & SOFTWARE

COMMODORE

Amiga 500 Plus + 1.3
95.000

Amiga 600 + 1.3
115.000

Amiga 1200 + 1.3
150.000

Amiga 2000 + 1.3 + SCSI Controller
???????

Power Suply for Amiga
12.000

Keyboard for Amiga 2000
15.000

T.V. Modulator
11.000

Mouse Amiga
8.000

GAMES

X - WING
SPACE QUEST V
VEIL OF DARKNESS
RING WORLD
LIONHEART
LETHAL WEAPON
SMASH
ROME '92 AD
FLIGHT SIMULATOR 4b
LEMMINGS II (The tribes)
CIVILIZATION UPDATE
STREET FIGHTER II
SLEEPWALKER
HISTORY LINE
SPACE CRUSADE
GRAV II

ALFA - 4 PC's

386sx/25Mhz.

169.000

386sx/33Mhz.

184.000

386dx/40Mhz.

198.000

486dx/33Mhz.

333.000

486dx/50Mhz.

410.000

DIGITAL IMAGE PROCESSING

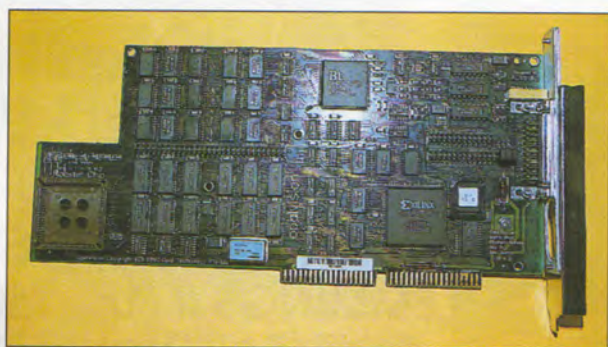


WITH YOUR PC COMPUTER

Σολωμου 30 Αθηνα

Τηλ. (01) 3632551-3615362

OPAL VISION CARD



Η Amiga θεωρείται ένα από τα καλύτερα μηχανήματα στην απόδοση των γραφικών και ένα από τα βασικά πλεονεκτήματά της είναι η πληθώρα των χρωμάτων που μπορούν να αποδοθούν ταυτόχρονα στην οθόνη. Αυτό το πλεονέκτημα έρχεται να εκμεταλλευτεί και συγχρόνως να επεκτείνει η κάρτα γραφικών Opal Vision.

Εκείνο που κάνει αμέσως την Opal Vision εξειδικευμένη κάρτα είναι το γεγονός ότι είναι 24bit και αποδίδει 16.800.000 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη!!! Φυσικά μπορεί να χρησιμοποιηθεί μόνο στην 2000 και την 3000, που είναι και τα μόνα μοντέλα που έχουν συμβατότητα στο hardware με αυτήν. Ετσι με τις δυνατότητες αυτές, η επεξεργασία γραφικών και ειδικότερα εικόνων video γίνεται κάτι το απλό, χωρίς όμως αυτό να σημαίνει ότι απευθύνεται στον μέσο χρήστη.

Μέσα στο πακέτο υπάρχουν εκτός από την κάρτα, ένα ειδικό καλώδιο που χρησιμοποιείται για τα multi-sync monitors, ένα παιχνίδι κατασκευασμένο με την βοήθεια της Opal Vision και φυσικά το software με εικόνες και παραδείγματα για να κατανοήσει ο νέος χρήστης τον τρόπο λειτουργίας και τις δυνατότητες της κάρτας. Η κάρτα τοποθετείται στην video slot της Amiga και αφού συνδεθεί με το monitor του υπολογιστή είναι έτοιμη να δεχτεί τους πειρατισμούς σας. Αυτό που σίγουρα θα προσέξει κάποιος πάνω στην κάρτα είναι το κενό slot που υπάρχει για να τοποθετηθεί και άλλος επεξεργαστής σε περίπτωση που κάποιος χρήστης το θεωρήσει απαραίτητο.

Τα πάντα φυσικά γίνονται μέσω του mouse και των ειδικών menus που υπάρχουν για κάθε

περίπτωση. Μπορεί έτσι ο χρήστης να σχεδιάσει από ευθείες μέχρι ελλείψεις με το πάτημα ενός κουμπιού, δίνοντας μόνο τις συντεταγμένες βάση των οποίων θα σχεδιαστεί το σχήμα που θέλει. Από το σημείο αυτό και μετά, μπορεί κάποιος να επεξεργαστεί ένα-ένα τα pixels της οθόνης τοποθετώντας τα χρώματα που αρμόζουν μέσα από την παλέτα των 16.800.000 χρωμάτων που διαθέτει η κάρτα. Επίσης μπορεί να γίνει ανάλογη επεξεργασία και με εικόνες παρμένες από video όπου εκεί φαίνονται και οι πραγματικές δυνατότητες της Opal Vision.

Οι δισκέτες με τα παραδείγματα είναι ότι καλύτερο για να κοιτάξει ο χρήστης πριν αρχίσει να δουλεύει με την κάρτα. Οι εικόνες είναι πραγματικά έργα τέχνης. Αυτές τις εικόνες μπορείτε να τις επεξεργαστείτε και να σώσετε τις δικές σας "εκδόσεις" στον σκληρό δίσκο, που είναι αν όχι απαραίτητος, πολύ σημαντικός για να γίνει σωστή δουλειά.

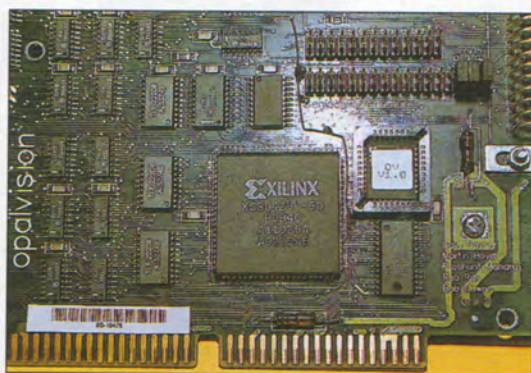
Η πρωτοτυπία δεν θα μπορούσε να λείπει από το κουτί της Opal Vision καθώς περιλαμβάνει και ένα game το King of Karate. Δεν χρειάζεται πιστεύω να εξηγήσουμε το είδος του παιχνιδιού, καθώς το όνομα τα λέει όλα. Είναι φτιαγμένο με την βοήθεια της κάρτας και αυτό φαίνεται από τα γραφικά του παιχνιδιού, καθώς η πληθώρα των χρωμάτων είναι εμφανής παντού.

Τα manuals που περιλαμβάνονται μαζί με την κάρτα είναι κατατοπιστικότερα και απαραίτητα για να μπορέσει ο νέος χρήστης να εκμεταλλευτεί και την παραμικρή δυνατότητα της Opal Vision. Περιλαμβάνουν αναλυτικά όλες της λειτουργίες της κάρτας, τους τρόπους επεξεργασίας των εικόνων, βοηθητικές προτάσεις για διευκόλυνση του χρήστη και έναν βοηθητικό κατάλογο με τα πλήκτρα που είναι διαθέσιμα στον χρήστη και βοηθούν στο να μην χάνεται άσκοπα χρόνος επεξεργασίας.

Σίγουρα αυτή η κάρτα, αν και απευθύνεται κυρίως σε εξειδικευμένο κοινό, θα ικανοποιήσει όλους όσους πι-

στεύουν πως μπορούν να την χρησιμοποιήσουν στην εργασία τους. Αξιοποιεί στο μέγιστο τις ικανότητες της Amiga και σίγουρα θέτει καινούρια πρότυπα για το μέλλον.

Ευχαριστούμε θερμά το κατάστημα "Εγκέφαλος" (Σολωμού 28, τηλ. 3646695), που μας παραχώρησε της Opal Vision για την έρευνά μας. Πρέπει επίσης να σημειώσουμε ότι το τεστ έγινε σε Amiga 2000.



GAME REVIEWS

Η ΩΡΑ ΤΗΣ ΚΡΙΣΗΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ

Ο σημαντικότερος παράγοντας στην κρίση ενός παιχνιδιού, καθώς υπολογίζει ταυτόχρονα τις δυνατότητες του μηχανήματος και του προγράμματος. Όταν βαθμολογούμε εξετάζουμε προσεκτικά το μέγεθος της οθόνης μέσα στο οποίο διεξάγεται η δράση, την ποσότητα των χρωμάτων, όλα ανάλογα με το μηχάνημα, σε συνδυασμό με την ταχύτητά του. Το 50% της βαθμολογίας εδώ αφορά τα sprites και το μέγεθός τους. Αν και υπάρχουν αρκετές διαφορετικές κατηγορίες γραφικών (vector, raytraced, fractals, bitmap κτλ.) μας ενδιαφέρει περισσότερο το πόσο καλό φαίνεται οπτικά το πρόγραμμα.



ΗΧΟΣ

ΧΜ, φυσικά η ποιότητα της μουσικής θεωρείται βασικός παράγοντας στην βαθμολογία μας αλλά τα ηχητικά εφέ είναι ακόμα πιο σημαντικά. Οποτε είναι δυνατόν ελέγχουμε τα ποσά της μνήμης που έχουν αφιερωθεί στον ήχο ενώ το καθαρό sampling μπορεί να δώσει μια εξαιρετική βαθμολογία όπως και η χρήση εξειδικευμένης κάρτας. Ποικιλία ήχων και μουσικών θεμάτων δίνουν τις μεγαλύτερες βαθμολογίες.



ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα παιχνίδια δεν είναι demos. Ετσι βαθμολογούμε αυστηρά εκείνα τα προγράμματα που δεν δίνουν στο παίκτη την ευκαιρία να δείξει την αξία του και τις ικανότητές του. Οσο καλύτερο είναι το gameplay και όσο περισσότερα μέσα χειρισμού σας δίνει τόσο καλύτερα, ενώ ελέγχουμε τα μενού για ταχύτητα επιλογών όσο και πειστότητα, μαζί και το χρόνο φορτώματος. Η δυνατότητα installation και χρήσης πολλών drives βαθμολογείται ανάλογα, όπως και τα pull down menus. Είναι φυσικό ότι τα shoot'em ups συγκεντρώνουν λόγο της απλότητάς τους μεγάλους βαθμούς εδώ. Η πλοκή, η εθιστικότητα και αμεσότητα ενός παιχνιδιού βαθμολογούνται στον χειρισμό και τα adventure συχνά κερδίζουν εδώ τους μεγαλύτερους βαθμούς. Η ύπαρξη ανεξάρτητων χαρακτήρων, πολλών επιπέδων, έξυπνων ruzzles ή τεχνασμάτων λαμβάνονται υπόψιν. Μεγάλο ρόλο παίζει η πρωτοτυπία και το χιούμορ αλλά μόνο ένα-δύο παιχνίδια το χρόνο μπορούν να συνδιάζουν και αυτά τα στοιχεία. Ο ρεαλισμός επιδοτείται ανάλογα ενώ στα simulations μεγάλο μέρος του βαθμού πηγάζει από την πειστότητα της εξωμοίωσης.



ΑΝΤΟΧΗ

Ενα καλό παιχνίδι πρέπει απαραίτητα να έχει μεγάλη αντοχή, όχι μόνο να μη γίνεται βαρετό αλλά να προκαλεί να παίξεις ακόμα και μετά από μήνες.

ΓΕΝΙΚΑ

Δεν είναι ποτέ το άθροισμα των προηγούμενων. Και αυτό γιατί υπάρχουν πολλές σχολές βαθμολόγησης. Οι Βρετανοί για παράδειγμα θεωρούν το gameplay σαν βασικότερο κριτήριο και όχι τα γραφικά. Θα συμφωνήσουμε αν και τα γραφικά και ο ήχος δίνουν την πρώτη εντύπωση κάθε φορά. Η κίνηση και η αντοχή ακολουθούν σε μικρή απόσταση.

USER HIT

Πολλά Reviews θα ήθελαν να πάρουν το User Hit. Αλλά είναι πολύ δύσκολο και πρέπει να είναι τα καλύτερα σε γραφικά και ήχο, χειρισμό και πλοκή στο είδος τους. Ομως είναι ώρα να γυρίσετε δελίδα και να κρίνετε μόνοι σας...

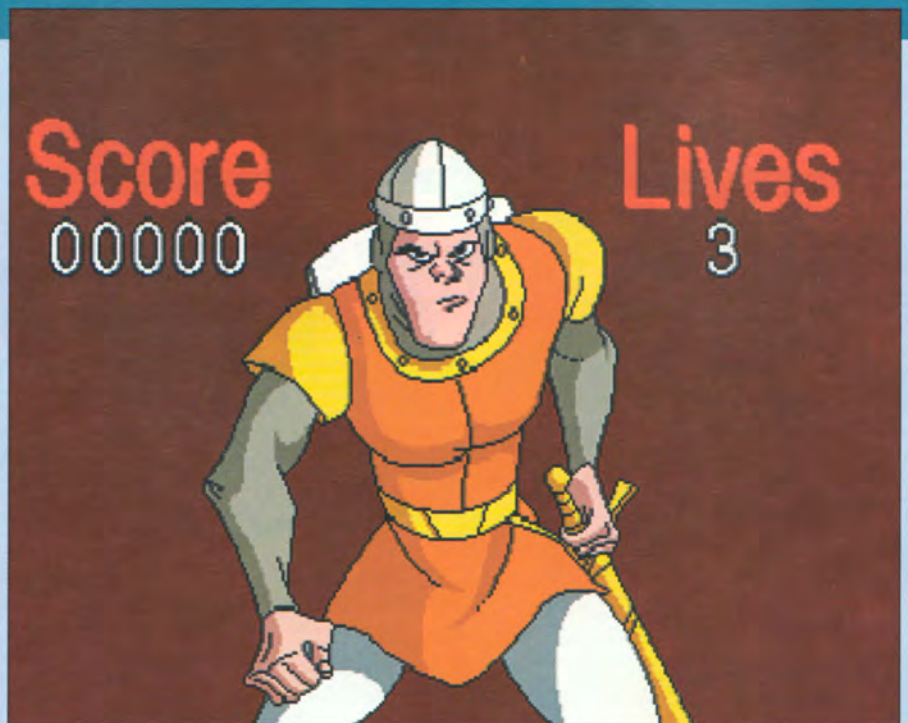




HOUSE	READYSOFT
FORMAT	AMIGA
TEST	AMIGA 1MB

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Κάντε joystick test γιατί η ζωή σας σ' αυτό το παιχνίδι εξαρτάται από μερικά κλάσματα του δευτερολέπτου. Δεν θα θέλατε να τα χάσετε εξαιτίας ελλειψματικού χειριστήριου.



Αρχίζοντας από το μηδέν μέχρι την νίκη.

DRAGON'S LAIR 3

THE CURSE OF MORDREAD

Το τρίτο μέρος του επικού προγράμματος του Don Bluth, που ολοκληρώνει μια 10ετία ζωής, εμφανίστηκε τώρα στην Amiga σας! Και είναι πολύ ανώτερο από τα προηγούμενα δύο, τόσο σε γραφικά όσο και σε gameplay. Θα μου πείτε, "το gameplay των δύο προηγούμενων παιχνιδιών ήταν απαράδεκτο, αλλά τα γραφικά πώς γίνεται να βελτιώθηκαν;". Θα σας απαντήσω ότι τώρα το παιχνίδι από την μία θέβαια παίζεται εύκολα και δεν σας δυσκολεύει να βρείτε τις σωστές κινήσεις αφού με το σώμα του δηλώνει την κατεύθυνση που πρέπει να δώσετε στο joystick. Τα γραφικά έχουν βελτιωθεί στην πλευρά του animation με ένα σωρό frames και πολύ γρήγορο φόρτωμα από τις δισκέτες. Ο ήχος επίσης είναι πολύ καλός. Οχι μόνο έχει μουσική αλλά επίσης υπάρχουν συνέχεια, σχεδόν σε κάθε οθόνη, ψηφιοποιημένες φωνές οι οποίες είναι τόσο ευκρινείς που καταλαβαίνετε άνετα τί λένε. Το τελειώσαμε σχετικά εύκολα (μόνο μερικές ώρες μας πήρε) και σας το παρουσιάζουμε με έναν τρόπο που δεν έχει ξαναγίνει. Όλες οι πίστες/οθόνες του παιχνιδιού με τα δικά μας σχόλια, ξέρετε, τα δικά μας!

ΤΟΥ Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ

ΓΕΝΙΚΑ

Ένα παιχνίδι που αξίζει να έχετε στην συλλογή σας, για να δείτε τις δυνατότητες του μηχανήματός σας αλλά και γιατί είναι το καλύτερο μέρος της τριλογίας.

Η σχετική του δυσκολία σε μερικά σημεία εξουδετερώνεται αν δώσετε την κατάλληλη προσοχή στα "σήματα" που σας υποδεικνύουν την σωστή κατεύθυνση.



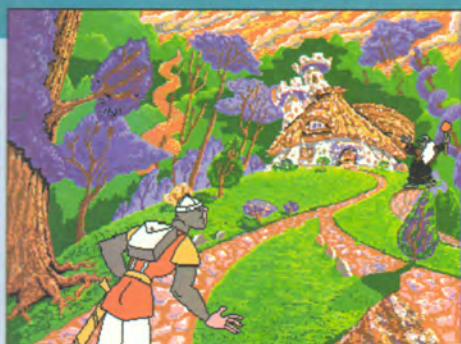
αντοχή στο χρόνο

88%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Ρίξτε μια ματιά στα tips για να τα τελειώσετε.

ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΗΧΟΣ	88
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	75
ΓΕΝΙΚΑ	85



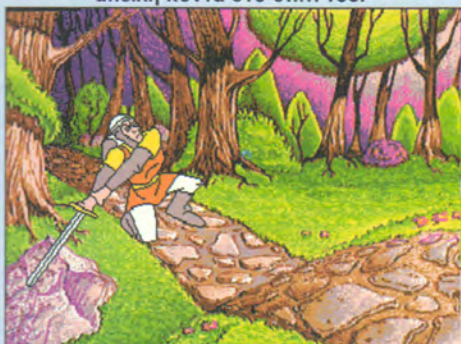
Ο ήρωας βλέπει έκπληκτος την μαύρη απειλή κοντά στο σπίτι του.



Ήσουν πολύ αργός ιππότη



Οι χοντρές νυχτερίδες θέλουν μια γερή σπαθιά



Τις καθάρισε... αυτό ήταν!!!



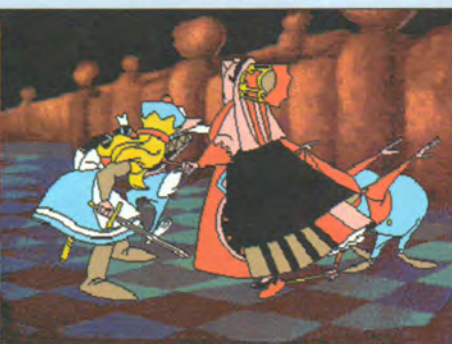
"Όχι, δεν ξεφεύγεις!"



Ατσαλο άλμα!



"Θα χορέψεις μαζί μας ιππότη;"



"Όχι, θα χορέψω με την βασίλισσα"



...που έχει βαρύ χέρι



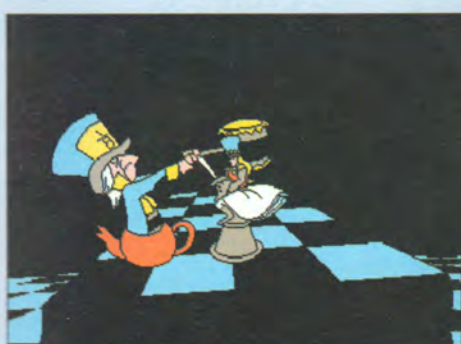
Ωχ, πάλι η χοντρή



"Πρόσεχε εσύ με την μυγασκοτώστρα"



lady's got back



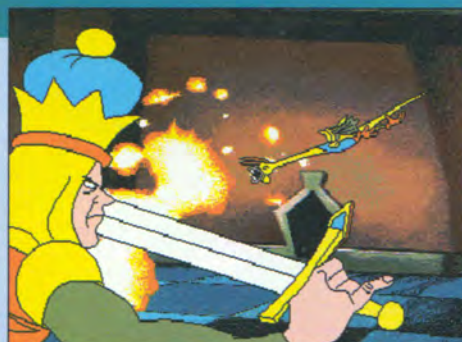
Και λίγο από Αλίκη στην χώρα των θαυμάτων



Alice, You break my heart



Μια πόρτα με...



...έναν μικρό δράκο. Το σπαθί θα σε σώσει πάλι



Ενας μεγάλος χοντρός δράκος



Οπότε κι εγώ ανέθηκα πάνω του



Από τις πιο ωραίες εικόνες του παιχνιδιού



Μιάου, Μιάου, ο μεζές



Κάποιος να πυροβολήσει τον πιανίστα επιτέλους!



Ω, Λάμπρο CATώνη, θάρα το κανόνι



Το πειρατικό πλοίο είναι το νέο σκηνικό



Αντρες στα όπλα, το USER κυκλοφόρησε!



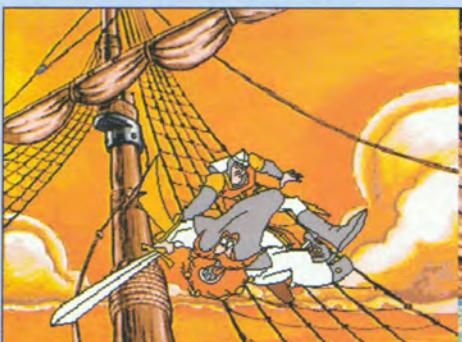
Η απόκρουση αυτή σας στοιχίζει μία ζωή



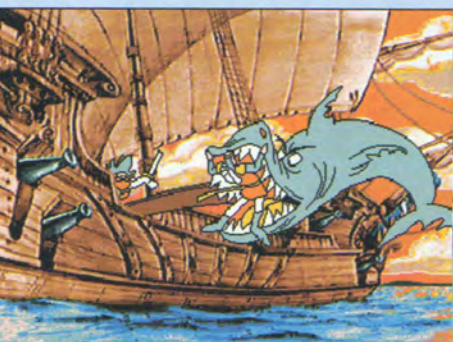
Η μεγάλη απόδραση απαιτεί καραθόσχοινο



Uper-cut and away



Κλασική σκηνή έργου εποχής



Μιάμ, χλούρπ, τσομπ, σλούρπ...



Για τον χρόνο του κόσμου, τα ρολόγια σου φως μου...



Η μάγισσα καταλαβαίνει ότι την έχετε
στριμώξει



Πάλι μάγκωσε η μαλ....!



Only time will tell if you can brake the spell



Χοντροκέφαλε πάλι έχασες



Κούκου (όπως λέγαμε προηγουμένως
Μιάσου).



Μην κάνεις χαζές ερωτήσεις για να μην
πάρεις αυτή την απάντηση



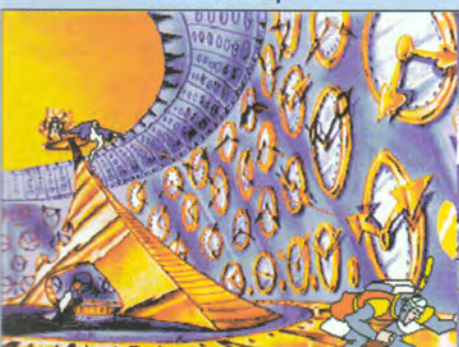
Η πόρτα για το λογιστήριο του USER είναι
πάλι κλειστή!



Παπούλη κοιτά, κι άλλος αναγνώστης μας



"Μη διάζεσαι, θα γεράσεις νωρίς, Χα, χα"



Λυγίζουμε το κορμί, και ένα και δύο, Ξανά...



...ώστε το ξόρκι να χτυπήσει την μάγισσα



Air Jordan



Πάσσα στα δεξιά



Ο μικρός ιππότης στο λιθάδι



Συγχαρητήρια, μόλις τέλειωσα το παιχνίδι.



NIGEL MANSSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP



HOUSE	GREMLIN
FORMAT	ALL FORMATS
TEST	AMIGA 1 MB

ΤΟΥ Π. ΣΩΤΗΡΙΟΥ

Οταν η Gremlin πήρε τα δικαιώματα για την παγκόσμια αποκλειστικότητα πάνω στο όνομα του Παγκόσμιου πρωταθλητή της φόρμουλα ένα, μόνο που δεν γκρεμίστηκε το κτίριό της από το πάρτυ! Δεν ήταν μόνο η προσωπικότητα του "Nige" όπως τον λένε χαϊδευτικά οι Βρετανοί, ο τρόπος που πήρε το πρωτάθλημα που του άξιζε αλλά ήταν ο τίτλος του πρωταθλητή που μπορεί να κάνει την διαφορά για ένα παιχνίδι ανάμεσα στην επιτυχία και την αποτυχία. Ιδίως όταν μία βρετανική εταιρία βρίσκει έναν βρετανό παγκόσμιο πρωταθλητή (πράγμα καθόλου εύκολο τελευταία! -κακίες) η επιτυχία είναι σίγουρη. Είναι σα να μου λέτε ότι ένα καλό παιχνίδι κατασκευασμένο από Έλληνες για τον Γκάλλη δεν θα πούλαγε 1-2 εκατομμύρια αντίτυπα στην Ελλάδα το '87!

Ετσι φαίνεται σκέφτηκε η Gremlin και πλήρωσε όσα όσα. Βέβαια η εταιρία δεν είχε και τίποτα να χάσει μετά τις εκπληκτικές της επιτυχίες με τα Lotus Esprit 1-2-3. Ήταν η πρόκληση να φτιάξει ένα παιχνίδι ακόμα τελειότερο. Κρίμα αλλά δεν τα κατάφερε! Σας προσγειώσα κάπως απότομα έ; Ακόμα κι αν είναι οι καλύτεροι κατασκευαστές



racing games το Nigel Mansell είναι ελαφρώς κατώτερο από τα Lotus. Αυτό σημαίνει από την άλλη ότι είναι πάρα πολύ καλό.

Η πρόκληση είναι μπροστά σας: 16 ολόκληρες διαφορετικές πίστες για να κερδίσετε όσο το δυνατόν περισσότερους πόντους με στόχο το πρωτάθλημα. Το παιχνίδι ξεκινάει καθορίζοντας το είδος της προσπάθειάς σας. Από μαθηματα οδήγησης μέχρι το πρωτάθλημα και μετά μπορείτε να φτιάξετε το αυτοκίνητό σας όπως εσείς θέλετε. Και όλα αυτά με animation, όχι Ξερά, βλέπετε δηλαδή σασί να φευγουν 16κύλινδρα να μπαίνουν, αεροτομές να αλλάζουν κτλ με πολύ καλά γραφικά. Ακόμα μπορείτε να πάτε σε όποια ομάδα θελετε αν και το σήμα της Renault δεν το κουνάει από το αμάξι σας, αφού ήταν ο επίσημος σπόνσορας του παιχνιδιού (άντε το μάθατε κι αυτό).

Αντίθετα από τις μεγάλες τις επιτυχίες, εδώ η Gremlin προτίμησε να μην δείχνει ολόκληρο το αυτοκίνητο αλλά να ακολουθήσει την κλασική μέθοδο που δείχνει το τιμόνι και τα χεράκια σας στο μπροστινό μέρος του αυτοκινήτου. Ένα σύστημα που ήταν ανεκτό στο Toyota Celica της. Τα αντίπαλα αυτοκίνητα είναι ιδιαίτερα καλοσχεδιασμένα και σμικρύνονται ομαλά καθώς φεύγουν με ταχύτητα ενώ έχει προσε-

χθεί ιδιαίτερα το επίπεδο ρεαλισμού ώστε να μην χάνετε αμέσως με το παραμικρό τρακάρισμα πάνω σε αντίπαλο ή σε πινακίδα αλλά και να μην είσαστε απόλυτα άτρωτος. Αν τρακάρετε δηλαδή η ταχύτητά σας θα μειωθεί υπερβολικά και ο εγωισμός σας θα πληγωθεί περισσότερο από το αυτοκίνητό σας. Πετυχημένη αίσθηση!

Αν και ο χειρισμός είναι εξαιρετικά ρεαλιστικός εκείνο που μου άρεσε περισσότερο ήταν ο ήχος. Εκτός από την μέτρια μουσική ο ήχος της μηχανής ήταν καταπληκτικός και δίνει την αίσθηση της ταχύτητας και του άγχους -δυστυχώς. Από τα γραφικά και την αίσθηση περιμένα περισσότερα πράγματα όμως.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Αντισταθείτε!
Μην επιρρεαστείτε από την ατέλειωτη διαφήμιση που ήδη έχει αρχίσει να συνοδεύει το παιχνίδι. Το Lotus είναι καλύτερο ότι κι αν σας λένε.

ΓΕΝΙΚΑ

Αρκετά καλός ο χώρος κίνησης αλλά απρόβλεπτος αφού δεν σε αφήνει να δεις τι επέρχεται με αποτέλεσμα πολλές φορές να μην μπορείς να κάνεις τίποτα παρά να πέσεις πάνω σε μια κολώνα. Και είναι άδικο να "κουτουλάω" έναν αντίπαλο και εγώ να μένω πίσω ενώ αυτός απομακρύνεται με 200 προφανώς γελώντας μαζί μου.

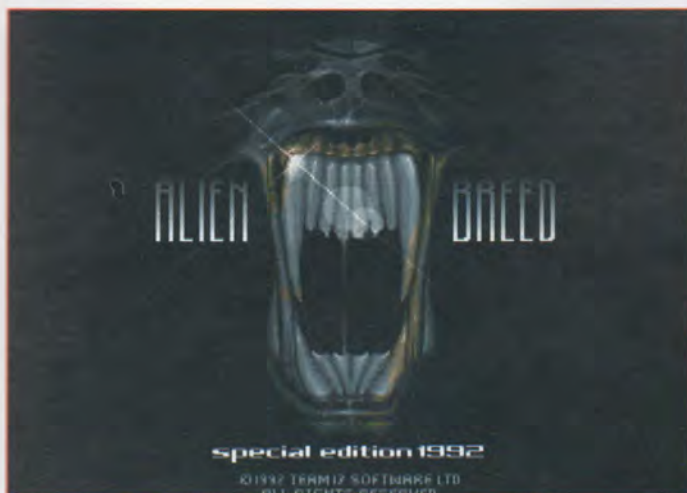


86%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Καλή προσπάθεια αλλά εγώ θα πάρω ένα Lotus ακόμα.

ΓΡΑΦΙΚΑ	82
ΗΧΟΣ	88
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΓΕΝΙΚΑ	86



ALIEN BREED

HOUSE	TEAM 17
FORMAT	AMIGA 1 MB
TEST	AMIGA 1 MB

ΤΟΥ Π. ΣΩΤΗΡΙΟΥ

Ομάστε εκείνο το παιχνίδι στον ST που λεγόταν First Contact (θα μπορούσα να σας είχα πει και για το Eagle's Nest που είναι πολύ πιο γνωστό) και είχε για θέμα του εσάς να τριγυρνάτε σε έναν διαστημικό σταθμό που είχε δεχτεί την επίθεση εξωγήινων με σκοπό να τους εξολοθρεύσετε; Τότε, πριν από 3 χρόνια, ήταν ένα πολύ καλό παιχνίδι που έδειχνε τις δυνατότητες του μηχανήματος με τρομερή ατμόσφαιρα και μπόλικο gameplay. Πάρτε το ίδιο σενάριο, την ίδια οπτική (από πάνω, απόλυτα κάθετα) και προσθέστε τις δυνατότητες μίας Amiga με 1 Mbyte μνήμη και πίσω από το παιχνίδι την καλύτερη προγραμματιστική ομάδα κατά την άποψή μου, την Team 17 που για μια ακόμα φορά σας υπενθυμίζουμε ότι ξεκίνησε από κατασκευή demos και τα παιχνίδια τους περιλαμβάνουν το Full Contact και το Project X που παρουσιάσαμε στο προηγούμενο τεύχος.

Αυτή τη φορά επιχειρούν την κατασκευή ενός πιο προχωρημένου σε πλοκή παιχνιδιού σε σχέση με τα απλά beat και shoot'em ups που είχαν δοκιμάσει. Και μάλλον κατορθώνουν το καλύτερό τους πρόγραμμα μέχρι στιγμής (αν και περιμένουμε αρκετά από το Super Frog που έχουμε preview στις σελίδες μας). Ξεκινάτε λοιπόν να ελέγχετε έναν διαστημικό σταθμό και ανακαλύπτετε ότι οι εξωγήινοι, ή τα aliens για να είμαστε πιο

ακριβείς στα σχήματα των sprites που αντιμετωπίζετε έχουν καταλάβει τα πάντα. Και ενώ μπορείτε ακόμα να χρησιμοποιήσετε τις ευκολίες του σταθμού πρέπει διαρκώς να προσέχετε για την ζωή σας. Και αυτό το "σας" πηγαίνει στο διπλό που σας επιτρέπεται να παίξετε και σημαίνει τα εξής:

Παίκτης 1: Χα, χα, θα ξεπαστρέψουμε όλα τα Aliens σε λίγα λεπτά γιατί είμαι ο καλύτερος

Παίκτης 2: Καλά άσε τις μ..... και κοίτα να μαζέψεις κάνα κλειδί

Παίκτης 1: Μην ανησυχείς ξέρω τί κάνω, πάμε πάνω

Παίκτης 2: Aaaaaaaa, ένα τέρας μαμάααα (πυροβολάει στο γάμο του καραγκιόζη και το Alien πλησιάζει περισσότερο)

Παίκτης 1: (ρίχνει στον εξωγήινο και τον εξαφανίζει) Πάρτα α.....!

Παίκτης 2: Πρόσεξε πίσω σου!!!

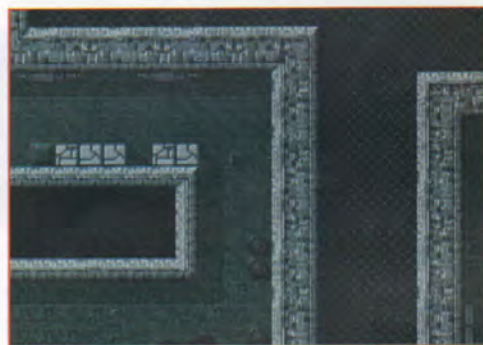
Παίκτης 1: Κάνε πιο πέρα για να περάσω μ.....!!!

Παίκτης 2: Ε; Πού;

Παίκτης 1: Aaaaaxxx (πεθαίνει)

Παίκτης 2: Αμάν!

Ολα αυτά βέβαια ίσως να μην τους είχαν συμβεί αν είχαν πάει στα διάσπαρτα μόνιτορ και είχαν συνδεθεί με τον κεντρικό υπολογιστή και έπαιρναν πληροφορίες ή αγοράζαν αντικείμενα που φοβούνται οι εξωγήινοι. Αντικείμενα όπως πιστόλια, πυρομαχικά, πολυβόλα, ρουκετοβόλα, extra ζωές, ενέργεια κτλ. Οχι δηλαδή ότι ξεκινάτε άοπλοι, έχετε στην διάθεσή σας ένα αρκετά καλό πολυβόλο αλλά πρέπει να το ταίζετε συνέχεια. Και φυσικά δεν θα τα βρείτε τσάμπα αυτά τα πράγματα. Οχι βέβαια! Θα χρειαστεί να μαζέψετε δολάρια από το πάτωμα



μα (δεν θέλετε να μάθετε από ποιούς είναι αυτά τα χρήματα) και να τα δώσετε στον υπολογιστή. Γενικά το παιχνίδι είναι γεμάτο από arcade adventure στοιχεία και πιστεύω ότι βάζει κάτω τα περισσότερα διαστημικά action RPG.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Χρειάζεστε οπωσδήποτε 1 MB μνήμης για να ξεδιπλώσετε μπροστά σας τις προγραμματιστικές δυνατότητες της ομάδας 17. Αν δεν έχετε δεν υπάρχει καλύτερη στιγμή να αποκτήσετε.

ΓΕΝΙΚΑ

Τί γενικά, εγώ για τα υπέροχα γραφικά θα μιλήσω. Φανταστική χρήση των χρωμάτων της Amiga σε όλο τους το μεγαλείο. Μεταλλικά, γκρίζα και ένα scrolling προς 8 κατευθύνσεις που το ζηλεύουν όλοι μέσα στην τεράστια οθόνη δράσης. Τα sprites είναι καλά και το animation είναι διάχυτο παντού. Ο ήχος είναι ατμοσφαιρικός και με εξώκοσμα samples.

89%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Gauntlet+Aliens+Eagle's Nest+First Contact.

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	88
ΓΕΝΙΚΑ	90



HOUSE	WESTWOOD
FORMAT	PC, 486/4
TEST	386/40+SOUNDBLASTER

ΤΟΥ Γ. ΓΡΙΒΑ



LEGEND OF

H Westwood Associates έχει γίνει γνωστή στον χώρο των RPG's από την μέχρι τώρα συνεργασία της με την S.S.I. προσφέροντας ατέλειωτες συγκινήσεις με την σειρά Eye Of The Beholder I και II. Σε αυτές τις σειρές η εταιρεία αυτή απέδειξε τις ικανότητες της τόσο στον τομέα των γραφικών, αλλά κυρίως στο σενάριο και την ατμόσφαιρα που προσέφερε στον παίκτη μέσα από τα καταπληκτικά αυτά RPG.

Τα πράγματα άλλαξαν αυτή τη φορά, γιατί η Westwoods προσπάθησε να κατασκευάσει χωρίς την βοήθεια της μεγάλης S.S.I κάτι διαφορετικό. Αυτή τη φορά κατασκεύασε ένα graphic adventure χωρίς καμμία βοήθεια και τα κατάφερε αρκετά καλά όπως θα δούμε στην συνέχεια.

Η υπόθεση του παιχνιδιού είναι πρωτότυπη, αν και η βασική ιδέα της είναι συνηθισμένη. Ακούγετε περίεργο αυτό

έτσι; Η βασική ιδέα της περιπέτειας είναι η εξής: σε μια περιοχή της Kyrandia τα

πάντα κυλούν με φυσιολογικό ρυθμό μέχρι την στιγμή που ο κακός μάγος Malcolm (γιατί κάθε περιοχή πρέπει να έχει και έναν κακό μάγο) καταφέρνει να αποδράσει και αρχίζει να καταστρέφει την φύση. Τα λουλούδια μαραίνονται, τα δέντρα ξεραίνονται και όχι μόνο. Για να εξασφαλίσει την κυριαρχία του στην περιοχή μεταμορφώνει σε πέτρα τον μόνο άνθρωπο που θα μπορούσε να βοηθήσει την κατάσταση, ένα μάγο που ζει μέσα στο δάσος και μάλιστα την στιγμή που αυτός εξηγεί την κατάσταση στην ιέρεια του δάσους, γράφοντας ένα γράμμα που μπορεί να διαβάσει μόνο η ίδια. Για κακή του τύχη όμως, αυτός ο μάγος τυχαίνει να είναι παπούς σας και γρήγορα ανακαλύπτετε τι έχει συμβεί, μετά από την επίσκεψή σας στην καλύβα του. Τις λεπτομέρειες έρχεται να συμπληρώσει η ίδια η καλύβα (και αυτό είναι το πρωτότυπο)

που σας εκλιπαρεί να σώσετε την περιοχή υπερασπίζοντας την φύση, αφού η ίδια δεν μπορεί να αντιμετωπίσει τους ανθρώπους με τα ίδια μέσα. Φυσικά, αν και εσείς ουσιαστικά δεν ξέρετε από που να αρχίσετε καλό θα ήταν να επισκεφτείτε αμέσως

τον ναό, ό-που θα ανακαλύψετε και τα υπόλοιπα στοιχεία που θα σας βοηθήσουν να ξεκινήσετε την περιπέτεια σας με τις καλύτερες προϋποθέσεις.

Οι προγραμματιστές της Westwood έχουν κάνει καλή δουλειά στον τομέα των γραφικών, αν και πιστεύω πως αυτό δεν αποτελεί έκπληξη. Αλλωστε τα γραφικά πάντοτε άγγιζαν υψηλό επίπεδο σε όλες τις προηγούμενες δουλειές της.

Το παιχνίδι χρησιμοποιεί μια μεγάλη ποικιλία χρωμάτων για κάθε καινούρια οθόνη, ενώ υπάρχουν και ορισμένες εικόνες που πραγματικά αφήνουν έκθαμβο τον παίκτη. Χαρακτηριστική είναι η στιγμή που στην καλύβα του παππού σας, ο τοίχος της καλύβας μεταμορφώνεται σε πρόσωπο για να σας εξηγήσει τους λόγους για τους οποίους θα πρέπει να βοηθήσετε τα δέντρα καθώς επίσης και ο τρόπος που καταφέρ-





KYRANDIA

νετε να "γιατρέψετε" ένα δέντρο που είναι έτοιμο να πεθάνει μέσα στο δάσος. Σε όλο το παιχνίδι δεν βρήκαμε ούτε μια εικόνα που να είχε κάποιο στοιχείο που να είχαμε συναντήσει σε κάποια από τις προηγούμενες οθόνες του παιχνιδιού. Και όλα αυτά συμβαίνουν μετά από μια σχετικά λιτή εισαγωγή, που δεν προσφέρει τίποτα ιδιαίτερο στον θεατή εκτός από μια πρώτη ιδέα της υπόθεσης του παιχνιδιού. Σε αυτή βλέπουμε τον Malcolm να αποδρά, να καταστρέφει ένα δέντρο επειδή σκόνταψε στις ρίζες του, και την σκηνή που ο παπούς του Brandon (του ήρωα που ελέγχετε) μεταμορφώνεται σε πέτρα από τον ίδιο. Προσωπικά, έχω δει και καλύτερες εισαγωγές από την ίδια εταιρεία...

Στο θέμα του ήχου τα πράγματα είναι εξίσου μέτρια. Υπάρχουν μεν αρκετά θέματα που αλλάζουν σε κάποιες χα-

ρακτηριστικές οθόνες, όπως αυτή του εσωτερικού του ναού και του σημείου που γιατρεύετε το δέντρο, που δεν καταφέρνουν όμως να τραβήξουν την προσοχή μας. Η μουσική που ακούγεται δε, σε ορισμένα σημεία δεν έχει καμία σχέση με την εκάστοτε ατμόσφαιρα που έχει δημιουργηθεί.

Πολλές φορές αν ο παίκτης δεν έβλεπε από το είδος των γραφικών που "χρονικά" εξελίσσεται το παιχνίδι, θα πίστευε ότι βρισκόταν σε κάποια σύγχρονη πόλη ή κάτι ανάλογο με ζωηρούς ήχους και τύμπανα ναι, τύμπανα μέσα στο δάσος. Ίσως η εταιρεία θα έπρεπε να δώσει περισσότερη προσοχή στην επιλογή των μουσικών θεμάτων για το

παιχνίδι της, γιατί ορισμένα είναι εντελώς άτοπα.

Ο χειρισμός χωρίς να έχει κάτι το αξιοπρόσεχτο καταφέρνει να κερδίσει αμέσως τον χρήστη. Μέσω του mouse μπορεί ο παίκτης να εκτελέσει κάθε ενέργεια που επιθυμεί να ακολουθήσει χωρίς την χρήση εικονιδίων ή

εντολών. Απλώς τοποθετεί τον κέρσορα εκεί που θέλει και το παιχνίδι αυτόνομα, αναλαμβάνει να εκτελέσει την ενέργεια που πρέπει. Έτσι για να μιλήσεις σε κάποιο χαρακτήρα απλώς κάνεις κλικ πάνω του, για να χρησιμοποιήσεις ένα αντικείμενο σε κάποιο

σημείο της οθόνης το τοποθετείς με το mouse στο συγκεκριμένο σημείο κ.ο.κ. Στην περίπτωση μάλιστα που ένα αντικείμενο δεν χρησιμεύει στο σημείο που προσπαθεί να το χρησιμοποιήσει ο παίκτης, απλώς αυτό πέφτει κάτω με κάποιο χαρακτηριστικό ήχο. Εκείνο που θα προσέξει κανείς είναι το απαγορευτικό σήμα στο οποίο μεταμορφώνεται ο

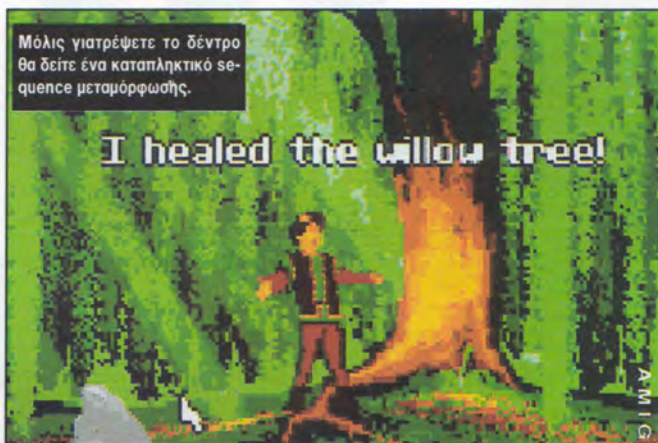
κέρσορας όταν η κατεύθυνση που προσπαθεί να ακολουθήσει ο παίκτης δεν είναι εφικτή. Ωφείλω να ομολογήσω ότι προσθέτει μια δόση χιούμορ στην όλη υπόθεση.

Χιούμορ όμως έχουν σε αρκετά σημεία και οι γρίφοι του παιχνιδιού. Θυμηθείτε την φράση αυτή όταν κατά την διάρκεια του παιχνιδιού και αφού έχετε γιατρέψει το δέντρο, θα προσπαθήσετε να πάρετε ένα marble από τον φίλο σας. Αφού τον κυνηγήσετε λίγο όπως σας ζητάει άλλοστε για να σας το δώσει θα τον χάσετε σε κάποια οθόνη



Μόλις γιατρέψετε το δέντρο θα δείτε ένα καταπληκτικό sequence μεταμόρφωσης.

I healed the willow tree!



ενώ θα τον βρείτε μια οθόνη πιο πάνω να περιμένει την εμφάνιση σας με την πλάτη γυρισμένη στην αντίθετη κατεύθυνση. Περιττό να σας πω πόσα χρόνια από την ζωή του χάνει ο φίλος σας όταν τον χτυπάτε φιλικά στην πλάτη για να τον ειδοποιήσετε ότι βρίσκεστε πίσω του! Βρίσκεται αυτομάτως πάνω στο κλαδί ενός δέντρου, πράγμα που σας επιτρέπει όμως, να πάρετε το πολυπόθητο αντικείμενο από τον φίλο σας που απογοητεύεται από την συμπεριφορά σας (αυτό ήταν tip για όσους δεν κατάλαβαν!). Κάτι πολύ σημαντικό που πρόσεξε η εταιρεία και

σε ορισμένα σημεία. Υπάρχει συγκεκριμένα ένας λαβύρινθος στο οποίο πρέπει να χρησιμοποιείτε κάποιο αντικείμενο ανά 3 οθόνες και παράλληλα να πάρετε κάποια άλλα σε συγκεκριμένα σημεία. Ο δρόμος για να φτάσετε σε αυτά τα αντικείμενα είναι μόνο ένας και έτσι θα περάσετε πολλές ώρες χαρτογραφώντας την περιοχή (που είναι αρκετά μεγάλη). Από την άλλη μεριά κάτι που θα ενοχλήσει τον παίκτη κατά την διάρκεια του adventure είναι οι διάλογοι μεταξύ των χαρακτήρων που παραείναι λεπτομερείς και μεγάλοι. Πολλές φορές ο διάλογος

ταχύτητας και ας έχει ο χρήστης διαβάσει τα μηνύματα αρκετή ώρα πριν. Σαν τελική γνώμη μπορούμε να πούμε ότι το παιχνίδι έχει πολλά καλά στοιχεία αλλά δεν προσφέρει κάτι το καινούριο στο χώρο των adventures. Η Westwood Associates έκανε μεν ένα γερό βήμα στον χώρο των graphic adventures αλλά αυτό το βήμα της θα μπορούσε να ήταν πιο αποφασιστικό αν πρόσεχε κάποια σημεία που ενοχλούν. Αυτά τα σημεία καταστρέφουν την γενική εικόνα του παιχνιδιού που υπό διαφορετικές συνθήκες θα ήταν κάτι το αξιοπρόσεχτο. Παρόλα αυτά όμως, το παράδοξο είναι ότι αυτό το adventure καταφέρνει να κρατήσει τον παίκτη πολλές ώρες μπροστά στο monitor γιατί η εξέλιξη του είναι ομαλή και όμορφη.



της αξίζουν συγχαρητήρια για αυτό είναι η βαθμιαία δυσκολία των γρίφων. Στην αρχή τα πράγματα είναι σχετικά εύκολα, πράγμα που κάνει αμέσως τον παίκτη να μην απογοητευτεί όπως συμβαίνει σε άλλα adventures και να μην παρατήσει το παιχνίδι, πείθοντας τον εαυτό του ότι μόνο αν δημοσιευτεί η λύση του από γνωστό περιοδικό (βλέπε USER) θα καταφέρει να το ολοκληρώσει. Οι γρίφοι βέβαια σταδιακά γίνονται όλο και πιο δύσκολοι, ειδικά μετά το κλειδί του παιχνιδιού που βρίσκεται σε καίριο σημείο για την εξέλιξη του, ενώ παράλληλα είναι απαραίτητη και η χαρτογράφηση των οθονών

γίνεται βαρετός χωρίς μάλιστα να μαθαίνει ο παίκτης κάτι ιδιαίτερα σημαντικό για την εξέλιξη του παιχνιδιού. Οι συνδιαλέξεις μεταξύ των χαρακτήρων γίνονται στο στυλ του Indiana Jones όπου οι φράσεις εμφανίζονται αυτούσιες πάνω από το κεφάλι του κάθε ήρωα με διαφορετικό χρώμα. Βέβαια οι διάλογοι του παιχνιδιού είναι πάντα οι ίδιοι και έτσι δεν υπάρχουν εναλλακτικές φράσεις τις οποίες μπορεί κάποιος να χρησιμοποιήσει. Εκείνο όμως που ενοχλεί ιδιαίτερα είναι το γεγονός ότι με το πάτημα του mouse οι διάλογοι δεν προχωρούν. Έτσι το παιχνίδι καθυστερεί πολύ από άποψη

ΓΕΝΙΚΑ

Η πρωτότυπη ιδέα για το σενάριο του παιχνιδιού αυτού ανήκει σίγουρα στα υπέρ για την αξιολόγησή του, όπως επίσης και το χιούμορ που διαθέτουν οι χαρακτήρες. Καλή δουλειά έγινε επίσης και στον τομέα των γρίφων. Κρίμα που και οι υπόλοιπες κατηγορίες δεν είχαν το ίδιο επιθυμητό αποτέλεσμα.



ME ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ	
Μόνο οι φανατικοί του είδους δεν θα βρουν ψεγάδια σε αυτό το παιχνίδι.	
ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΗΧΟΣ	75
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΓΕΝΙΚΑ	80

**Ακόμα και ένας υπολογιστής COMMODORE
ίσως χρειαστεί service.
Τότε η NET LOGIC
προσφέρει Δωρεάν service,
πλήρη παρακαταθήκη ανταλλακτικών
και όπως πάντα ταχύτατη εξυπηρέτηση**



Ζητήστε λοιπόν την χρυσή εγγύηση NET LOGIC

**ΚΑΙ ΟΠΩΣ ΠΑΝΤΑ ΟΛΑ ΤΑ ΜΟΝΤΕΛΑ ΤΗΣ COMMODORE ΕΤΟΙΜΟΠΑΡΑΔΟΤΑ
AMIGA 500 - AMIGA 600 - AMIGA 1200 - AMIGA 3000 - AMIGA 4000
ΜΕ ΔΕΚΑΠΕΝΤΑΜΗΝΗ ΕΓΓΥΗΣΗ**

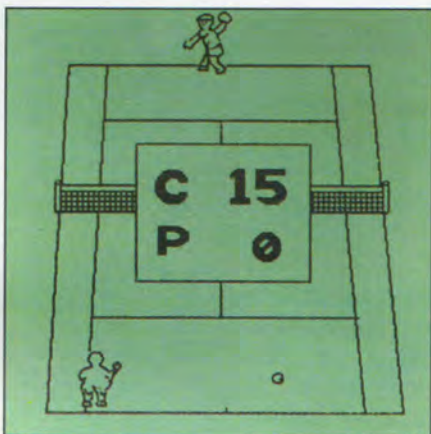
NET LOGIC LTD.

**Λ.ΒΟΥΛΙΑΓΜΕΝΗΣ 447, 163 46 ΑΘΗΝΑ
Τηλ. 9934335, 9954855-6 FAX 9954856**



HOUSE	SPECTRAVIDEO
FORMAT	SUPERVISION
TEST	SUPERVISION

ΤΟΥ Π. ΣΩΤΗΡΙΟΥ



Ενα παιχνίδι που δεν θα έλειπε σίγουρα από ένα νέο μηχάνημα και δη handheld. Αυτό είναι φυσικό καθώς τα Tennis games έχουν κατακλίσει την αγορά και είναι από τα πιο πετυχημένα. Προφανώς είναι το είδος του αθλήματος που βοηθάει τους προγραμματιστές και γι'αυτό ο ένας στους δύο πετυχημένους εξομοιωτές είναι αυτός του Tennis. Οι δυνατότητες του μηχανήματος είναι όμως περιορισμένες. Και αυτό φαίνεται και στο πρόγραμμα όπου η σχετικά καλή οθόνη του υποφέρει όταν τα sprites κινούνται. Έτσι θα δείτε τα ανθρωπάκια να γίνονται διάφανα ή ακόμα και θολά, πράγμα που μπερδεύει την κίνησή σας και δυσκολεύει την απόκριση και την απόκρουση, ενώ δεν μπορείτε δυστυχώς να δείτε καθαρά την μπάλλα, πράγμα που είναι και το σημαντικότερο αρνητικό στο gameplay.

Αν μάλιστα κινείστε ταυτόχρονα με την μπάλλα τότε παρατηρείται μια γενική θολούρα που σας κάνει να χάνετε χωρίς λόγο. Εκνευρισμός είναι αυτό που ακολουθεί για τον παίκτη που προσπαθεί να μάθει το παιχνίδι στην αρχή. Μετά τα πράγματα βελτιώνονται και

TENNIS PRO'92

θώς συνηθίζετε στα bugs που έχει το πρόγραμμα και θυμάστε ας πούμε ότι αν χτυπήσετε χωρίς η μπάλλα να έχει πάρει πολύ ύψος (πράγμα που σημαίνει ότι υπάρχει μεγάλη πιθανότητα να χάσετε το χτύπημα καθώς η μπάλλα φεύγει με την αναπήδηση μακριά σας) για να μην καταλήξει στο φιλέ.

Τα δύο πλήκτρα του μηχανήματος κάνουν διαφορετικά χτυπήματα, το ένα είναι για τις λόμες και αδύναμα χτυπήματα όπως είναι τα βολέ και το άλλο για τα ευθύβολα γρήγορα χτυπήματα. Το θέμα του φάλτσου είναι υπό συζήτηση στο πρόγραμμα. Μερικά χτυπήματα δέχονται ενώ μερικά άλλα καθόλου. Γενικά ο χειρισμός σας δυσκολεύει πάρα πολύ να κάνετε ένα χτύπημα ακριβώς όπως το θέλετε και ο υπολογιστής είναι ένας καλός αντίπαλος από το επίπεδο του beginner μάλιστα και αν προχωρήσετε παρακάτω θα πρέπει να παίζετε πολύ γρήγορα και ακόμα πιο τυχερά!

Η διαιτησία είναι ευτυχώς άσπογη. Ο διατητής απεικονίζεται μέσα στην οθόνη που δεν scrollάρει, απ' όπου παρακολουθεί και κατακεραυνώνει τους παραβάτες του νόμου! Για την ακρίβεια μόνο τα άουτ και τους πόντους μετράει και όλα τα άλλα είναι απλή οδο-ντόκρεμα για το πρόγραμμα αυτό. Κάθε πόντος που κερδίζετε εμφανίζεται στην οθόνη για λίγα δευτερόλεπτα μαζί με τους πόντους του αντιπάλου. Έτσι για να ξέρετε τί γίνεται. Μετά από το κάθε game εμφανίζεται ένας άλλος πίνακας που σας λέει ποιός έχει κερδίσει πόσα games και sets.

Φυσικά θέλετε και μερικά λόγια για τα γραφικά και τον ήχο. Δεν θα σας απογοητεύσω, θα αφήσω τα γραφικά και τον ήχο να το κάνουν για μένα! Ήδη μίλησα για τα sprites που είναι καλουτσικοσηματισμένα και κινούνται όμορφα αλλά όταν κινούνται γίνεται χαμός και θολώνουν, είναι αρκετά μεγάλα αλλά μαζί με την μπάλλα δυσκολεύουν την ζωή του παίκτη. Το κοντράστ αν το δυναμώσετε λίγο



βοηθάει την κατάσταση αλλά δεν εξαλείφει το πρόβλημα. Ο ήχος μετά από κάθε χτύπημα είναι καλός και τα χειροκροτήματα θα σας κόψουν την χολή. Αν μπορείτε, πριν το αγοράσετε, ζητήστε να παίξετε για να κρίνετε τα γραφικά του. Ο χειρισμός είναι δύσκολος αλλά κάποια στιγμή θα τον συνηθίσετε.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Δεν είναι ανάγκη να έχετε αγοράσει το cartridge! Πρέπει να επαναλάβω ότι καλό θα ήταν να ρίξετε μια ματιά στο παιχνίδι πριν πληρώσετε. Είναι ιδιόμορφη περίπτωση.

ΓΕΝΙΚΑ

Συμπαθητικό αλλά όχι καλό. Στο Game Boy για παράδειγμα υπάρχουν πολύ καλύτερα παιχνίδια για το ίδιο άθλημα. Μάλλον οι προγραμματιστές που χρησιμοποιήθηκαν δεν είχαν όρεξη ή ίσως και πείρα για κάτι καλύτερο. Γιατί δεν θέλω να πιστεύω ότι φταίει το hardware που, ας πούμε, δεν μπορεί να κινήσει τα sprites πιο καθαρά!



82%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

to Tennis or not to Tennis; εσείς αποφασίζετε.

ΓΡΑΦΙΚΑ	61
ΗΧΟΣ	75
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	76
ΓΕΝΙΚΑ	72

Pilotwings

HOUSE	NINTENDO
FORMAT	SUPER NES
TEST	SUPER NES

TOY N. ΚΡΟΝΤΗΡΑ

Eνα από τα πρώτα παιχνίδια που είχαν κυκλοφορήσει για το Super Famicom το οποίο η Nintendo επιτέλους αποφασίζει να μας το δώσει για το Super NES. Αυτό σημαίνει ότι είναι ένα από τα παλιότερα παιχνίδια για το μηχάνημα που υπάρχουν στην αγορά και όταν πρωτοκυκλοφόρησε σκοπός του ήταν να δείξει τις ικανότητες του μηχανήματος.

Ετσι το πρώτο πράγμα που είχε προσεχτεί ήταν το scalling, ο καλός ήχος και η χρήση του mode 7. Όμως το παιχνίδι έχει και καλό gameplay πέρα από την προσπάθειά του να εντυπωσιάσει. Και πρωτότυπο θα πρὸσθετα και πολύ καλά εκτελεσμένο. Σκοπός σας λοιπόν είναι να μάθετε να πετάτε με μερικές μηχανές, άλλες κινούμενες με βενζίνη και άλλες, απλές μηχανές που ακολουθούν τους νόμους της βαρύτητας και της ελεύθερης πτώσης μέσα στην ατμόσφαιρα. Σε κάθε ένα από τα 12 επίπεδα παιχνιδιού μαθαίνετε και καινούρια πράγματα ενώ σε άλλα επαναλαμβάνετε αυτά που ξέρετε αλλά με πολύ μεγαλύτερες δυσκολίες και εμπόδια.

Για παράδειγμα ξεκινάτε με το διπλάνο το οποίο πρέπει να προσγειώσετε στον διάδρομο αφού ακολουθήσετε μία συγκεκριμένη πορεία που εμφανίζεται σαν μια σειρά από μεγάλες μπάλες τις οποίες όταν αγγίξετε κερδίζετε και έναν πόντο. Α, ναι το παιχνίδι μετράει τις ικανότητές σας με πόντους, δηλαδή πόσο καλά έχετε μάθει να πιλοτάρετε και σε ένα συγκεκριμένο αριθμό



πόντων παίρνετε το πτυχίο σας και τον κωδικό για το επόμενο επίπεδο.

Υπάρχουν τέσσερις πτητικές μηχανές: Το διπλάνο, το jet Pack, το αλεξίπτωτο και το ανεμόπτερο. Μέχρι το τέταρτο μάθημα πρέπει να έχετε μάθει τέ-

λεια να πετάτε αυτά αν θέλετε να παίξετε με επιτυχία το πέμπτο επίπεδο που είναι μια καταπληκτική στρατιωτική επιχείρηση με ελικόπτερο όπου πρέπει να σώσετε τον εκπαιδευτή σας που έχει απαχθεί από μία μυστική οργάνωση.

Ο χειρισμός είναι από τους ευκολότερους που έχουμε δει ποτέ σε παρόμοιο παιχνίδι, όπου δεν υπάρχουν δεκάδες πλήκτρα αλλά όλα γίνονται με τον σταυρό του joystick και τα πλήκτρα A και B που αυξάνουν και μειώνουν αντίστοιχα την ισχύ του σκάφους σας ή εκτελούν κινήσεις.

Το διπλάνο για παράδειγμα χρειάζεται μόνο μείωση ή αύξηση της δύναμης του κινητήρα, στο αλεξίπτωτο το ανοίγετε και κινείτε το σώμα σας, στο jet-pack κατευθύνετε το σώμα σας και δίνετε μεγάλη ή μικρή ώθηση και τέλος στο ανεμοπλάνο, ενώ ψάχνετε για ένα θερμό ρεύμα, μπορείτε να κάνετε μια ξαφνική ανύψωση. Το πιο ωραίο επαναλαμβάνω είναι το πολεμικό σας ελικόπτερο, που μάλλον είναι Apache, όπου εκτός από την εκπληκτική του κίνηση έχει και άπειρες ρουκέτες για να χτυπάτε τους αντιπάλους σας.

Ετσι επανερχόμαστε στο θέμα των γραφικών όπου το παιχνίδι κάνει εκτεταμένη χρήση του scalling σε ολόκληρη την οθόνη και ταυτόχρονα περιστρέφει τα bitmap γραφικά κατά 360 μοίρες κατά βούληση! Όλα αυτά ταχύτατα, αβίαστα και με πολλά (στο αεροπλάνο είναι 256) χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη. Ο ήχος είναι αληθοφανής, με τους κινητήρες των μηχανών και το βουητό του ανέμου. Όσους εξομοιωτές και να έχετε παίξει σε PC είναι καλύτερο από τεχνικής άποψης.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Πάρτε μερικές δραμαμίνες (τώρα πια ονομάζονται Emetostop!) γιατί μερικές φορές τα εκπληκτικά εφέ θα σας φέρουν αναούλα. Αλήθεια από αντανάκλαστικά πώς πάτε;

ΓΕΝΙΚΑ

Μόνο και μόνο για την πέμπτη αποστολή αξίζει να το αγοράσουν οι φανατικοί των εξομοιωτών. Τα γραφικά του είναι δείγμα προσεκτικής δουλειάς και πραγματικά θα δείτε πράγματα που τα υπόλοιπα μηχανήματα (παρά μόνο τα coin-ops) δεν μπορούν να κάνουν. Πολύ ευχάριστο, πολύ ξεκούραστο και ότι πρέπει για κόντρες!



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Λέτε να αρχίσουν να μ'αρέσουν οι εξομοιωτές (όχι!)

ΓΡΑΦΙΚΑ	88
ΗΧΟΣ	84
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	89
ΓΕΝΙΚΑ	87



HOUSE	SEGA
FORMAT	MEGA DRIVE
TEST	MEGA DRIVE

ΤΟΥ Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ

ALISIA DRAGOON



σει την αδερφή της (βλέπε Λάμψη) ή τον μπατζανάκη της αλλά έγινε μάγισσα και μάλιστα από τις καλύτερες στο χωριό της (που αριθμεί αυτή τη στιγμή που μιλάμε 13 άτομα εκ των οποίων ο τρελλός του χωριού έφυγε και έγινε Διευθυντής Σύνταξης στο USER- βλέπε ταυτότητα). Ο μόνος τρόπος τώρα για να εκδικηθεί η μικρή Alisia είναι να βρει τον τόπο όπου κοιμάται ο Baldour και να τον ξεκάνει στον ύπνο. Πράγμα ουδόλως εύκολο καθώς όλος ο κόσμος που πρέπει να διασχίσει για να φτάσει μέχρι το κοιμητήριο είναι διάσπαρτος με κακόβουλα όντα, προϊόντα του μοχθηρού μόχθου του Baldour. Και ο τελευταίος κακός που θα αντιμετωπίσετε είναι ο υπασπιστής του κακού ο σατανικός μάγος Ornah. Συγγνώμη που

Ενα κλασικό παιχνίδι είναι πάντα ένα καλό παιχνίδι. Και το Alisia Dragoon δεν είναι τίποτ'άλλο παρά κλασικό. Ένα action shoot'em up που σκρολλάρει από τα αριστερά προς τα δεξιά στο στυλ που μας είχαν συνηθίσει τα παλιότερα coin-ops. Θα μπορούσε πριν από 3-4 χρόνια όπως ακριβώς είναι, τρέχοντας δηλαδή σε ένα Mega Drive να μαζεύει τα πενήντάρικα της νεολαίας (απαίσια λέξη δε νομίζετε;). Η επιτυχία του παιχνιδιού οφείλεται στην χρήση των πεπατημένων συνταγών (πάτα κι εσύ μια συνταγή μπορείς) και του τεράστιου χώρου δράσης. Και όλα αυτά με 512K στο cartridge! Η ιστορία του παιχνιδιού είναι επίσης μυθική: η Alisia είναι η κόρη του μάγου που προσπάθησε να σταματήσει τον ημίθεο Baldour που ήθελε να καταστρέψει τον κόσμο και να κυριαρχήσει στα ερείπια (βιτσιόζος ο ημίθεος). Ο πατέρας της λοιπόν είχε βασανιστεί μέχρι θανάτου μπροστά στα παιδικά μάτια της Alisia, της οποίας περιέργως οι κακοί χάρισαν την ζωή. Χα, λάθος τους. Γιατί η Alisia, αντίθετα με ο,τιδήποτε θα περίμενε κανείς, δεν κατακύλησε στον βούρκο για να σώ-

παρασύρομαι αλλά έχω ήδη πορωθεί με την υπόθεση. Όλα αυτά έρχονται και δένουν μέσα στο παιχνίδι σαν ένα γυναικείο sprite, μικροκαμωμένο που ρίχνει κεραυνούς από τα χέρια της. Μαζί της μπορεί να έχει και έναν βοηθό, ο οποίος δεν είναι άνθρωπος αλλά μυθικό ον, σαύρα, δράκος, μπάλλα φωτιάς κτλ ο οποίος εκτοξεύει σε τακτικά χρονικά διαστήματα πολύ ισχυρές βολές ενάντια στους αντιπάλους σας, ο καθένας με τον τρόπο του. Αυτοί οι συμπρωταγωνιστές δεν είναι καθόλου άτρωτοι καθώς πεθαίνουν αν δεχτούν μερικά χτυπήματα παραπάνω. Η ηρωίδα έχει να παλέψει με πολλά διαφορετικά sprites σε κάθε επίπεδο, που το καθένα έχει και τον δικό του τελικό κακό. Τα sprites είναι συνήθως μικρά αλλά υπάρχουν κάποιες ενδιάμεσες σκηνές στις οποίες δεν μπορείτε να επεμβείτε με πολύ καλά γραφικά. Ο ήχος έχει παιδικά εφέ και καλή μουσική αλλά η τεχνική είναι οπωσδήποτε 2-3 χρόνια πίσω. Το κυριώτερο αρνητικό του gameplay είναι φυσικά η έλλειψη του διπλού. Εγώ τουλάχιστον θα μπορούσα να κάνω άνετα το φλογερό ον γύρω από την Alisia!

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ
AFTERBURNER II, BLOCK OUT, DICK TRACY, F-22, FLICKY, DONALD DUCK, ATOMIC ROBO KID, BUCK ROGERS, DESERT STRIKE: οι έρωτες της Alisia Dragoon, μόνο στο USER!



ΓΕΝΙΚΑ
Ξαν γυναίκα δεν νομίζω ότι η Alisia λέει τίποτα. Φαίνεται ότι εκείνο το ψυχικό τραύμα στα παιδικά της χρόνια δεν την άφησε να οριμάσει ποτέ και η λίμπιντό της παρέμεινε σε λανθάνουσα κατάσταση καθηλωμένη κάτω από το σύμπλεγμα της Ηλέκτρας. Αν ξεχάσετε το πρόβλημα του κεντρικού sprite θα μπορούσατε να ξεδώσετε ελεύθερα.



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Δεν είμαι τίποτα το σπέσιαλ το εξαιρετικό, είμαι αυτό που λένε game κλασικό.

ΓΡΑΦΙΚΑ	79
ΗΧΟΣ	77
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	89
ΓΕΝΙΚΑ	83



TAZMANIA



HOUSE	SEGA
FORMAT	MEGA DRIVE
TEST	MEGA DRIVE

ΤΟΥ Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ

Εχουν πάρει πολύ φόρα τα καρτούν τον τελευταίο καιρό. Εχουνε βρει τις ευκολίες στις κονσόλες βλέπετε και κάνουν τους προγραμματιστές ό,τι θέλουν. Αυτή τη φορά είναι ο ένας και μοναδικός τύπος που μπορεί να τρομάξει ακόμα και τον... Bugs Bunny! Είναι ο ταζμανός διάολος (για όσους έχουν πρόβλημα με την λέξη την επαναλαμβάνω, διάολος). Μετά από ...την Kylie Minogue είναι ένα από τα πιο ευχάριστα πράγματα που έχουν έρθει από την Πέμπτη ήπειρο. Οπως όλοι γνωρίζετε, ο ήρωας έχει δύο ικανότητες, αδυναμίες αν προτιμάτε. Να στριφογυρίζει ασύστολα και να τρώει ασταμάτητα. Η έκδοσή του στο Mega Drive δεν θα απογοητεύσει κανέναν αφού σας δίνει την πρωτοφανή δυνατότητα να ελέγξετε αυτή τη δύναμη της φύσης. Οπως θα έπρεπε να έχετε προμαντέψει από τα σημεία των καιρών το παιχνίδι είναι ένα ακόμα platform. Ομως αυτό αντίθετα από τον Sonic και τον Mario κινείται σε αργούς ρυθμούς. Αυτό μπορείτε να το διαπιστώσετε και από την ιστορία του που μιλάει για αργοκίνητους δεινόσαυρους που πριν από πολλά πολλά χρόνια κυ-

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Αν βρεθείτε στις ΗΠΑ -λέω αν- αυτές τις μέρες μπορείτε να παρακολουθήσετε την καινούρια σειρά κινουμένων σχεδίων με ήρωες τον Taz και όλη την διαβολική οικογένειά του.

ριαρχούσαν στην χώρα της Tazmanias. Ο μύθος λέει ότι τα ιπτάμενα όντα της εποχής έκαναν τόσο μεγάλα αυγά που θα μπορούσαν να ταΐσουν μια οικογένεια διαβόλων για έναν ολόκληρο χρόνο! Γνωρίζοντας την όρεξη του Taz θα είχαμε σοβαρούς λόγους να αμφιβάλουμε για τον μύθο αν δεν ζούσαμε στην Ελλάδα, μια χώρα που όλα είναι ένας μύθος (βλέπε USER).

Ετσι ξεκινάτε με το με το joyrad στο χέρι, την ψυχή στο στόμα και το νου σας στο αυγό σε μία απόμερη, πέτρινη και άγονη περιοχή του foreground ενώ στο βάθος το background scrollάρει με τον γνωστό τρόπο που μας έχει συνηθίσει το megadrive. Χμ, θα θέλατε βέβαια και λίγο άνεμο για ατμόσφαιρα αλλά μάλλον θα σας απογοητεύσω. Ο ήχος δεν προσφέρει τέτοιες πολυτέλειες αν και είναι πολύ καλός στα υπόλοιπα εφφέ.

Με ένα πάτημα του joyrad ο ήρωάς μας μπορεί να κάνει μια χαριτωμένη/άγρια γκριμάτσα ή αν έχει φάει κάτι νωρίτερα (κάτι που κάνει μόνος του πάντα) το εξαπολύει ενάντια στους κατακαυμένους εχθρούς του. Με άλλο πάτημα κάνει ένα υπέροχο άλμα στον αέρα (τόσο χαριτωμένο που σου έρχεται να τον χαϊδέψεις ή τουλάχιστον να τον τσιμπήσεις) και πηδάει από πλατφόρμα σε πλατφόρμα ενώ με το τρίτο πλήκτρο περιστρέφεται ασταμάτητα διασχίζοντας με ταχύτητα το επίπεδο και καταστρέφοντας τους εχθρούς που θα βρει μπροστά του. Αν δεν πατήσετε κανένα πλήκτρο ο ήρω-

ας δεν θα παραμείνει ακίνητος και θα εκνευριστεί!

Τα υπόλοιπα γραφικά εκτός από εσάς είναι μερικά sprites που είναι μερικώς καρτουνίστικα, με ελάχιστα χρώματα που δεν διακρίνονται για την πρωτοτυπία τους και τα backgrounds που είναι πολύ απλά. Ολα αυτά είναι σα να βλέπετε καρτούν στην τηλεόραση και αυτό δικαιολογεί την θυσία των χρωμάτων. Ο ήχος περιλαμβάνει μερικά, χαζά αλλά ξεκούραστα, υπέροχα μουσικά θέματα και ψηφιοποιημένες φωνές ενώ το gameplay είναι λίγο δυσκολότερο απ'ό,τι θά'πρεπε.

ΓΕΝΙΚΑ

Είναι δύσκολο, αργό και με αρκετό βάθος. Αν έχετε την υπομονή να παίξετε μαζί του θα ανακαλύψετε ένα από τα πέντε καλύτερα platform για το Mega Drive που κυκλοφορούν αυτή τη στιγμή (τα άλλα είναι ο Sonic θέβαιο, το Strider, το Mickey Mouse και το Decappatack).



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Διαόλοι και τριβόλοι, έχω μια πείνα..!

ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΗΧΟΣ	89
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΓΕΝΙΚΑ	91



HOUSE	SEGA
FORMAT	GAMEGEAR
TEST	GAMEGEAR

ΤΟΥ Χ. ΚΛΑΔΗ

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Διαβάστε προσεκτικά τις οδηγίες και αρχίστε να φέρεστε μωρουδίστικα για να μπείτε στο κλίμα. Αγοράστε κανένα γλυφιτζούρι, ένα καπελάκι "jokey" και φορέστε ένα παντελονάκι με τιράντες.

POPILS



Η αγαπημένη σας πριγκίπισσα απήχθη από τον μάγο POPILS. Ο POPILS αγαπάει σαν τρελός τα mind games και έβαλε την αγαπημένη σας μέσα σε ruzzles με σκοπό να σας εμποδίσει να την σώσετε. Για κάποιον που θέλει μια πιο απλή εξήγηση, πρόκειται για ένα ruzzle game 100 επιπέδων, στο οποίο πέρνετε το ρόλο ενός μάλλον περίεργου τύπου, ο οποίος πρέπει να σώσει την αγαπημένη του, που είναι παγιδευμένη σε κάποια κτίσματα στα οποία θα πρέπει με τις κατάλληλες κινήσεις να ανοίξει το δρόμο προς αυτήν. Ο τρόπος με τον οποίο μπορείτε να το καταφέρετε αυτό, είναι να σπάτε μερικά τούβλα τα οποία σας φράζουν το δρόμο. Ομως χρειάζεται προσοχή, γιατί μόλις σπάσετε ένα τούβλο, πέφτει και ότι βρίσκεται επάνω του.

Εκτός από τούβλα θα συναντήσετε καρφιά (στα οποία καλύτερο θα ήταν να μην πέσετε επάνω), πέτρες που δεν σπάνε, σκάλες, πύλες τηλεμεταφοράς και πολλές φορές κάποια περίεργα πλάσματα τα οποία δεν πρέπει να συνατηθείτε ούτε εσείς ούτε η αγαπημένη σας, γιατί δεν μπορείτε να τα σκοτώσετε εκτός αν τα ρίξετε πάνω στα καρφιά, ή τα παγιδεύσετε και κατά συνέ-

πεια αν τα ακουμπήσετε, θα χάσετε μια ζωή. Ο τρόπος με τον οποίο μπορείτε να χτυπάτε τα τούβλα είναι με κλωτσιές, μπουιές ή κεφαλιές. Μπορείτε λοιπόν να σπάσετε μόνο τα τούβλα που βρίσκονται δίπλα σας.

Ετσι, θα πρέπει τριγυρίζοντας και σπάζοντας τα τούβλα με την σωστή σειρά, ή να καταφέρετε να φτάσετε στην πριγκίπισσα, ή να την κάνετε να έρθει προς τα εσάς. Οι εχθροί σας είναι κάτι περίεργα πράσινα πλασματάκια και κάτι πλάσματα που μοιάζουν με νυχτερίδες. Λοιπόν όλα μέχρι εδώ μοιάζουν με ένα συνιθισμένο ruzzle game. Ομως ειδικά για παιχνίδια τέτοιου είδους στο GAME GEAR διαθέτει μερικές καινοτομίες.

Το παιχνίδι διαθέτει MAP EDITOR με τον οποίο μπορείτε να σχεδιάσετε και να σώσετε (!!!) τις δικές σας πίστες. Μπορεί, αφού συνδέσετε 2 GAME GEAR, να παίχτει και με δύο παίκτες, οι οποίοι θα ανταγωνίζονται για το ποιός θα σώσει την πριγκίπισσα! Επίσης, σε περίπτωση που θέλετε να σταματήσετε το παιχνίδι και να κλείσετε το μηχάνημα, το παιχνίδι σώζει αυτόματα τη θέση σας για να μπορέσετε αργότερα να συνεχίσετε από εκεί που σταματή-

σατε. Από τεχνικής άποψης το παιχνίδι δεν προσφέρει τίποτα το ιδιαίτερο. Τα γραφικά είναι απλά αλλά καλοσχεδιασμένα. Το ίδιο συμβαίνει και με τα sprites, τα οποία είναι μεν μικρά αλλά είναι ότι ακριβώς χρειάζεται ένα τέτοιο παιχνίδι.

Ο ήχος αποτελείται από μια μόνο "παιδαριώτικη" μελωδία η οποία μάλλον γίνεται εκνευριστική, αν και δεν είναι και πολύ άσχημη. Τα ηχητικά εφέ είναι και αυτά σε υποφερτά επίπεδα. Πάντως είναι καλή αγορά μιας και τέτοιου είδους παιχνίδια είναι σπάνια στο GAME GEAR.

ΓΕΝΙΚΑ

Το ενδιαφέρον του παιχνιδιού βασίζεται μόνο στο gameplay. Και επειδή ακριβώς διαθέτει το απαραίτητο gameplay είναι ένα επιτυχημένο ruzzle game με μέτρια γραφικά και ήχο, 100 επίπεδα, δυσκολεύει με σωστό ρυθμό όσο προχωράτε και έχει πολύ έξυπνα puzzles. Σίγουρα είναι ένα αρκετά καλό ruzzle game.

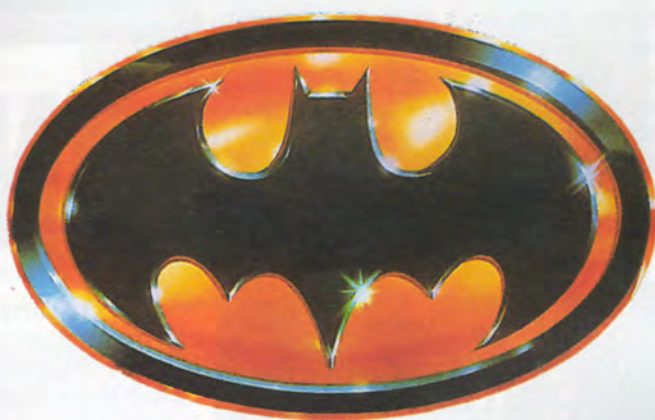
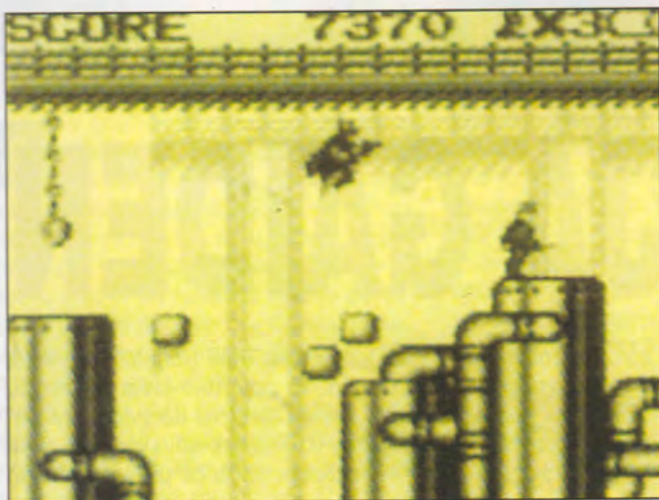


ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Το sprite του ήρωά μου θυμίζει τον Κροντηρά...

ΓΡΑΦΙΚΑ	70
ΗΧΟΣ	75
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΓΕΝΙΚΑ	82

BATMAN



HOUSE	SUNSOFT
FORMAT	GAMEBOY
TEST	GAMEBOY

ΤΟΥ Γ. ΦΑΡΜΑΚΗ

Την στιγμή που το δεύτερο μέρος έχει ήδη παιχθεί στους κινηματογράφους και οι υπόλοιπες εταιρίες έχουν ήδη κυκλοφορήσει το Batman Returns (που ήδη παρουσιάστηκε), η Nintendo αποφάσισε να κυκλοφορήσει το Batman No 1. Πιθανότατα σκέφθηκαν πως με όλον αυτό το θόρυβο γύρω από το έργο (καμμία σχέση βέβαια με τον χαμό που είχε γίνει προ διετίας με τα καπελάκια, μπλουζάκια και όλα τα σχετικά) όλο και θα οφληθούν. Ο μικρός Batman θέλει, Batman θα έχει και ποιός θα προσέξει τώρα γιά ποιό πρόκειται...

Και να ήταν τουλάχιστον καλό το παι-

χνίδι! Πρόκειται για ένα παιχνίδι της σειράς, χωρίς καμμία απολύτως καινοτομία. Δεν έχει απολύτως καμμία σχέση με την πολύ καλή δημιουργία της Ocean για τα home computers, που σημείωσε τεράστια επιτυχία και στην Ελλάδα. Η γνωστή συνταγή του οριζόντιου scrolling, κάτι έξτρα οπλάκια, βαράτε όποιον βρίσκετε μπροστά σας, πηδάτε τα εμπόδια κλπ. κλπ. Το χειρότερο είναι πως κι αυτή η συνταγή μόνο σωστά εκτελεσμένη δεν είναι.

Φαίνεται πως η Sunsoft ξόδεψε όλα της τα χρήματα για να κλείσει τα -πανάκριβα οπωσδήποτε- δικαιώματα του τίτλου και δεν απέμεινε και τίποτα σοβαρό για τους προγραμματιστές.

Όλα τα στοιχεία του παιχνιδιού κυμαίνονται στο μέτριο, χωρίς αυτό βέβαια να σημαίνει ότι είναι και κακό. Απλώς υπάρχουν πολύ καλύτερα παιχνίδια στην κατηγορία του. Η συμβουλή μας είναι να επιλέξετε ανάμεσα σε ένα από αυτά, όπως πχ. το

Double Dragon που παρουσιάσαμε στο προηγούμενο τεύχος. Η τουλάχιστον περιμένετε την παρουσίαση του Spiderman 2 στο επόμενο.

ΠΡΙΝ ΑΓΟΡΑΣΕΤΕ
Παίξτε το!
Αν τώρα εξακολουθείτε να θέλετε να το αγοράσετε...

ΓΕΝΙΚΑ
Δυστυχώς το Batman είναι μια μετριότητα, όπως και τα περισσότερα licenses. Κάποτε οι εταιρίες πρέπει να συνειδητοποιήσουν πως δεν αρκεί μόνο το μεγάλο όνομα για να πουλήσει ένας τίτλος. Χρειάζεται και ποιότητα.

72%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ	
Το όλο παιχνίδι είναι ένα JOKE(er)	
ΓΡΑΦΙΚΑ	74
ΗΧΟΣ	66
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	71
ΓΕΝΙΚΑ	69



HOUSE	SEGA
FORMAT	ALL FORMATS
TEST	MASTER SYSTEM

ΤΟΥ Π. ΣΩΤΗΡΙΟΥ

Ενας τίτλος που δεν θέλει περισσότερες συστάσεις. Ένα ακόμα παιχνίδι κάτω από τον τίτλο αυτό, μια ακόμα επιτυχία για την Sega και το αρκετά παλιό πλέον μηχάνημά της. Για μια ακόμα φορά ο κόσμος είναι στα χέρια του RYU - οι άλλες φορές ξέρετε σε ποια παιχνίδια ήταν - που πρέπει να πάρει πίσω την περγαμνή του Bushido που όποιος την έχει μπορεί να κυριαρχήσει στον κόσμο. Φυσικά αυτή τη στιγμή η περγαμνή βρί-



NINJA GAIDEN

System. Ο δεύτερος είναι η ποιότητα του προγράμματος τόσο σε γραφικά αλλά και σε ga-me-play. Τα οκτώ επίπεδα στα οποία θα κινηθείτε είναι αρκετά δύσκολα αλλά όχι απογοητευτικά ενώ τα γραφικά είναι σίγουρα πάνω από το μέτριο. Το scrolling είναι πολύ καλό αλλά το καλύτερο είναι τα sprites, από τα πιο καλοσχεδιασμένα που έχουμε δει τα τελευταία χρόνια. Είναι κάπως μικρά βέβαια αλλά έχουν και ποικιλία αφού σε κάθε επίπεδο αντιμετωπίζετε μια σωρεία διαφορετικών εχθρών.

Τα backgrounds έχουν συχνά πολύ όμορφα χρώματα, ιδίως στο δάσος που προσθέτουν πολύ στην οπτική του παιχνιδιού. Ο ήχος δυστυχώς είναι στο μέτριο χωρίς τίποτα περισσότερο. Και επιστρέφουμε στο gameplay: ένα σωρό αντικείμενα σας περιμένουν να τα μαζέψετε όπως αστεράκια και σούπερ αστεράκια για να σκοτώνετε από απόσταση, μικροί ανεμοστρόβιλοι που σκορπίζονται σπέρνοντας τον θάνατο, μπάλλες φωτιάς και η Dragonfire είναι μια smart bomb που σας κάνει ταυτόχρονα και άτρωτους.

Ο τρόπος με τον οποίο χρησιμοποιείτε τα μαγικά όπλα είναι εξαιρετικά προχωρημένος καθώς τα ρίχνετε μόνο όταν έχετε ορισμένο αριθμό πόντων που μαζεύετε βρισκοντας τα κατάλληλα αντικείμενα στον δρόμο σας. Αν θέλετε κι άλλα αξεσουάρ πάρτε ένα

Heal Icon ή ένα Time Bonus. Αυτά είναι τα θετικά. Το αρνητικό είναι τα άπειρα continue που δίνει το παιχνίδι. Δηλαδή μπορείτε να παίζετε συνέχεια μέχρι να το τελειώσετε μέσα σε μία ωρίτσα από την στιγμή που το αγοράσατε. Και δεν νομίζω να θέλετε να παίξετε πολλές φορές μετά.

Κρίμα μία άτυχη στιγμή των προγραμμάτων να σας στοιχίζει τόσα χρήματα για μια ώρα διασκέδασης. Δεν δικαιολογούνται ούτε από την σχετική δυσκολία του προγράμματος.

ΓΕΝΙΚΑ

Δεν θα σας απογοητεύσει αλλά ούτε θα σας ενθουσιάσει. Είναι ένα πρόγραμμα που μπορούσε να είχε γίνει πολύ καλύτερο αν είχε προσεχτεί στον τομέα του gameplay και δεν σας έδινε άπειρες συνεχίσεις. Αν ενδιαφέρεστε για ένα καλό beat'em up πρέπει να τόχετε στην λίστα σας.

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Ε, να μην βάλω έναν Ryu ακόμα στην συλλογή μου;

ΓΡΑΦΙΚΑ	83
ΗΧΟΣ	80
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΓΕΝΙΚΑ	77



ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Έχετε δει το Street Fighter 2 σε οποιοδήποτε μηχάνημα. Μην το δείτε γιατί ή δεν θα θέλετε να παίξετε Gaiden ή θα περιμένετε να θγει στο μηχάνημά σας.

σκεται στα χέρια των κακών και δεν είναι έτοιμοι να την δώσουν πίσω παρά μόνο αν κατορθώσετε να διασχίσετε οκτώ επίπεδα σπάζοντας κεφάλια, χέρια και πόδια. Εκτός από τα σπασμένα, τα οποία θα πληρώσει στο τέλος ο χαμένος, υπάρχουν ένα σωρό καλά αντικείμενα να μαζέψετε τα οποία θα σας βοηθήσουν να σπάσετε ακόμα περισσότερα κεφάλια, χέρια και πόδια.

Είναι περιττό πιστεύω να συνεχίσω με το σενάριο. Ας δούμε πώς έχει γίνει αυτή η "επανάληψη" παιχνίδι στην οθόνη του Ma-ster System σας. Είναι ένα left to right beat'n hack em'up από τα καλύτερα που έχουν εμφανιστεί τελευταία για το συγκεκριμένο μηχάνημα. Και αυτό οφείλεται σε δύο λόγους. Ο πρώτος είναι απλός, ότι τελευταία βγαίνουν όλο και λιγότερα παιχνίδια του είδους για το Master

IRONSWORD

WIZARDS & WARRIORS II

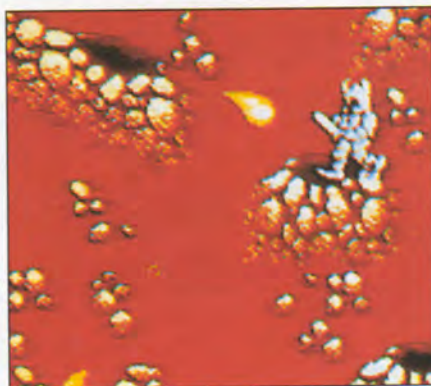
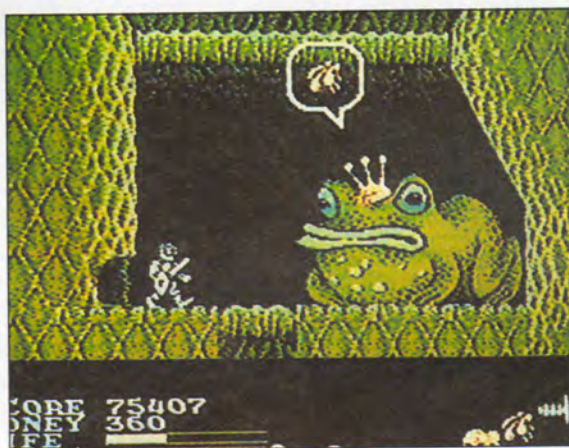
HOUSE	NINTENDO
FORMAT	NES
TEST	NES

ΤΟΥ Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ

Πριν από πολλά πολλά χρόνια, δηλαδή κατά το '88 κυκλοφόρησε για το NES ένα πολύ καλό παιχνιδάκι από την Acclaim με το όνομα Wizards & Warriors. Αυτό το παιχνίδι ήταν από τα πρώτα που είχαν πολύ καλά γραφικά, ήχο, έναν σωστό ιππότη για ήρωα και αρκετό adventure στοιχείο μαζί με την δράση. Όπως ήταν φυσικό έγινε επιτυχία. Και όπως κάθε επιτυχία είχε και συνέχεια.

Ακολούθησαν άλλα δύο προγράμματα το πρώτο στα τέλη της δεκαετίας του '80 και το άλλο πριν από λίγο καιρό. Στην Ελλάδα το δεύτερο μέρος του, ήρθε μόλις τώρα γιατί όπως καταλαβαίνετε σε θέματα console games είμαστε 5 χρόνια πίσω από τις

βια βρει και κολλήσει τα κομμάτια, στα οποία το έχει χωρίσει ο μάγος. Καλό σενάριο, δεν μπορείτε να πείτε, έχετε δει και χειρότερες ταινίες! Είσαστε ο ίδιος ήρωας του πρώτου μέρους ενάντια στον ίδιο κακό. Τί έχει αλλάξει λοιπόν; Πρώτα απ' όλα έχουμε αξιοθαύμαστα γραφικά για τις επιδόσεις του NES και scrolling που σπάνια βλέπει κανείς σε 8-bit μηχανήματα. Δηλαδή η οθόνη κινείται χωρίς πρόβλημα, γρήγορα και σχεδόν ανά



ριxel κάθετα και οριζόντια. Και μιλάμε για οθόνη που γεμίζει το μόνιτορ ή την τηλεόρασή σας μέχρι σχεδόν τελευταίας κεραίας! Τα sprites είναι άψογα.

Ο ήρωας θυμίζει λίγο ροζ πάνθηρα στην κίνησή του αλλά από τα υπόλοιπα sprites πρέπει να κρίνετε την δουλειά που έχει γίνει. Καλά, μόλις εμφανίστηκαν οι αετοί στο πρώτο επίπεδο μου φάνηκε ότι επαιζα στην Atiga. Μιλάμε ότι τρελλάθηκα. Ήταν όχι απλώς λεπτομερώς σχεδιασμένοι αλλά είχαν και ένα animation που σε έκανε να θέλεις να τους πιάσεις. Ετσι άρχισα να πηδάω φωνάζοντας "έλα εδώ καλό μου να σε χαιδέψω, έλα κι εσυ πουλάκι μου" και δώστου κουτούλαγα πάνω στα sprites και έχανα ενέργεια! Για πότε έχασα ούτε πρόλαβα να καταλάβω.

Χαλάλι μου, και συνεχίζω με τα backgrounds που αλλάζουν πολλά χρώματα ανάλογα με το επίπεδο στο οποίο βρίσκεστε. Ο ήχος επίσης θα σας αρέσει. Μουσι-

κούλα περίφημη που δένει με την ατμόσφαιρα και ταυτόχρονα εφφέ. Τέλος να πούμε για το gameplay ότι έχει μπόλικο RPG στοιχείο (αγοράζετε αντικείμενα από ειδικά πολυκαταστήματα, βρίσκετε ξόρκια και χρησιμοποιείτε μαγεία, ή παίζετε τυχερά παιχνίδια με φανταστικά γραφικά για να κερδίσετε περισσότερα χρήματα).

ΓΕΝΙΚΑ

Από τα αγαπημένα μου προγράμματα στο NES. Μπορεί να γίνεται δύσκολο από το δεύτερο επίπεδο και μετά όμως αξίζει τον κόπο να προσπαθήσετε ξανά και ξανά. Ο χειρισμός είναι εύκολος και κατανοητός ενώ αρκεί να δείτε τους κεντρικούς χαρακτήρες, να τους μιλήσετε και να το αγαπήσετε. Όπως θα αγαπήσετε και το σύστημα των κωδικών του!

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Αρχίστε να φιλάτε βατράχια και να γυαλίζετε σπαθιά. Τουλάχιστον αν αυτό δεν πιάσει δεν θα έχετε πρόβλημα με τις κατουρημένες ποδιές και τα παπούτσια.

ΗΠΑ ή τουλάχιστον έτσι μας αντιμετωπίζει η αντιπροσωπία της Nintendo εδώ! Πάντως, το Ironsword παρά τα χρονάκια του είναι υπέροχο, σαφώς βελτιωμένο σε σχέση με το πρώτο μέρος και εξαιρετικά playable. Αυτή τη φορά ο κακός μάγος Malkil έχει εξαπολύσει την οργή του με την μορφή των τεσσάρων στοιχείων της φύσης (όχι γυναίκα δεν έχει).

Είσαστε ο τέλειος ιππότης Kuros of Elrond που πρέπει να υποτάξει τα στοιχεία (όχι είπα, δεν έχει γυναίκα) και να νικήσετε τον Malkil με το μόνο όπλο που μπορεί να κάνει σωστά την δουλειά, το Ironsword, αφού βέ-



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Πυρ, γυνή και USER.

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	86
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	92
ΓΕΝΙΚΑ	88

HOUSE	LUCASARTS
FORMAT	PC
TEST	PC

ΤΟΥ Κ. ΞΑΓΟΡΑΡΗ

Το παιχνίδι που περιμέναμε με ανυπομονησία τόσο καιρό, είναι επιτέλους εδώ. Τα πρώτα previews και slides τα είχα δει τον περασμένο Νοέμβριο, κάτι που δείχνει ότι η Lucas ίσως ασχολήθηκε λίγο παραπάνω από όσο έπρεπε για να τελειώσει το παιχνίδι. Κατά πόσο όμως βοήθησε το παιχνίδι η αργοπορία αυτή; Και ποιά είναι το αποτέλεσμα της σύγκρισης του X-WING με το "μεγάλο" Wing Commander; Ας ρίξουμε λοιπόν μια ματιά στο καινούργιο δημιούργημα της Lucas, το οποίο ούτε λίγο ούτε πολύ βασίζεται σε ένα σταθμό στην ιστορία του George Lucas και του κινηματογράφου και θα αποτελέσει σταθμό στην ιστορία της LucasArts.

ΞΕΝΑΠΙΟ

Την ιστορία είμαι σίγουρος ότι λίγο-πολύ την ξέρετε όλοι.

Κάποτε, σε ένα μακρινό γαλαξία, οι "χιλίες χιλιάδες" κόσμοι του, ήταν ενωμένοι κάτω από μια μεγάλη, ενωμένη κυβέρνηση, η οποία δημιουργήθηκε μετά το τέλος των μεγάλων Clone Wars. Όμως, το να έχεις κάτω από της επιρρεϊά σου ένα εκατομμύριο κόσμους, δεν είναι κάτι απλό και έτσι μερικοί από τους γερούσιαστές "γλυκάθηκαν" από αυτά που είχαν στα χέρια τους και άρχισαν να παρανομούν. Σιγά-σιγά, ο "σύλλογος" αυτός των γερούσιαστών, άρχισε και μεγάλωνε, βοηθώντας την ανάπτυξη της παρανομίας ανάμεσα στους πολίτες. Μέσα όλη αυτήν την "χάβρα", αναδείχτηκε ένας καινούργιος, σημαντικός γερούσιαστής, που άκουγε στο όνομα Palpatine. Το παληκάρι λοιπόν αυτό, εκμεταλλεύτηκε το όλο χαμό και άρχισε να ανεβαίνει στους χώρους της κυβέρνησης ύπουλα και καταχθόνια, μέχρι που πήρε τα ηνία της ηγεσίας. Μετά από αυτό, ανακοίνωσε μια Νέα Τάξη πραγμάτων και ανακήρυξε τον εαυτό του Αυτοκράτορα (Emperor στα ελληνικά).

Ο Palpatine, είχε στο πλευρό του τον φοβερό και τρομερό Darth Vader. Αυτός ήταν ένας από τους καλύτερους ιππότες Jedi (τους μέχρι τότε φρουρούς του Γαλαξία) και μαθητής του Obi-Wan Kenobi. Κάποια στιγμή, "σαγηνεύτηκε" από την Σκοτεινή Πλευρά της Δύναμης,

X WING

WARS



Leaving the Alliance Flagship Independence.

με αποτέλεσμα να εναντιωθεί στο δάσκαλό του. Το αποτέλεσμα της πρόκλησης του Vader προς τον Kenobi, ήταν μία μονομαχία, στην οποία ο δάσκαλος κατατρόπωσε το μαθητή (εδώ μπαίνει η σοφή φράση: "Σου έμαθα ότι ξέρεις - όχι όμως ότι ξέρω..."), αφήνοντάς τον μισοπεθαμένο και τελείως παραμορφωμένο. Ο Vader, από τότε άρχισε να τρυγνώνει με την γνωστή μαύρη μάσκα, που τον βοηθά να αναπνέει και να τρομάζει τους υπόλοιπους.

Το αποτέλεσμα της συνεγασίας του Vader και του Palpatine, ήταν μια δικτατορία, την οποία χαρακτήριζαν μαζικές γενοκτονίες, αυταρχισμός και δίωξη όλων όσων διαφωνούσαν με τον "ηγέτη".

Από την άλλη πλευρά, έχουμε τη Συμμαχία. Λίγο μετά την εμφάνιση του Palpatine σαν Αυτοκράτορα του Γαλαξία, άρχισαν να εμφανίζονται και οι πρώτες ομάδες των επαναστατών. Αυτές παρουσιάζονταν σποραδικά και παροδικά, με συνέπεια να μην προβάλλουν κάποια σημαντική αντίσταση, αφού δεν είχαν ούτε την ενότητα, αλλά ούτε και

τον κατάλληλο εξοπλισμό. Ετσι έκανε την εμφάνισή της η συμμαχία. Εδώ πρέπει να πούμε ότι τα άτομα που ίδρυσαν τη συμμαχία, είναι η Mon Mothma και ο Viceroy Bail Organa, δύο πρώην γερούσιαστές, που κατάλαβαν τα σχέδια του Palpatine όταν αυτός βρισκόταν ακόμα στο δρόμο για την εξουσία. Σιγά - σιγά αλλά σταθερά, έφτιαξαν στόλους από διαστημόπλοια, στρατό και σημαντικές εγκαταστάσεις, που αυτή τη φορά ήταν κάτι που η Αυτοκρατορία θα μπορούσε να φοβάται. Η Mon Mothma, γύριζε από τότε σε όλους τους πλανήτες, προσπαθώντας να πείσει τους πολίτες να ενταχθούν στο στατό της συμμαχίας. Αυτό πετύχαινε, αφού οι πολίτες δεν ήταν καθόλου ευχαριστημένοι από αυτά που γίνονταν γύρω τους.

Εκτός αυτών, η Συμμαχία είχε και τη δυνατότητα να κατασκευάζει τα όπλα της, τα σκάφη της και ότι άλλο χρειαζόταν για να καλύψει τις ανάγκες του πολέμου ενάντια στην Αυτοκρατορία. Μέσα στα μαχητικά σκάφη που δημιουργήθηκαν από (ή για) την Συμμαχία, είναι τρία που ξεχώρισαν από τις ικανότητες που τα



χαρκτηρίζαν. Αυτά είναι το βομβαρδιστικό-μαχητικό Y-WING, το ανιχνευτικό-μαχητικό A-WING και το ολοκαίνουργιο μαχητικό υπεροχής X-WING. Και εδώ βάζουμε και εμείς το χεράκι μας.

ΣΕ ΓΕΝΙΚΕΣ ΓΡΑΜΜΕΣ

Το παιχνίδι ξεκινά μετά το θάνατο του Kenobi, του μεγάλου δασκαλου του Darth Vader και του Luke Skywalker. Εσείς δυστυχώς, δεν θα έχετε την τύχη να είστε μαθητής του, δηλαδή δεν πρόκειται να γίνετε Jedi, αλλά θα είστε ένας απλός πιλότος. Ας πάρουμε όμως τα πράγματα από την αρχή.

Το πρώτο πράγμα που θα δείτε, είναι μια ΤΕΡΑΣΤΙΑ εισαγωγή, η οποία λέει δύο λόγια για την ιστορία, ενώ εν συνεχεία, δείχνει μια πραγματικά καταπληκτική σκηνή μάχης, όπου τα μαχητικά της Αυτοκρατορίας επιτίθενται στις δυνάμεις της Συμμαχίας. Η απάντηση της Συμμαχίας, ήταν απλή: "Launch the X-Wing fighters". Μετά από αυτό, η Αυτοκρατορία γνωρίζει μια μεγάλη ήττα και ο παίκτης έρχεται για πρώτη φορά σε επαφή με το καταπληκτικό αυτό παιχνίδι.

Μετά την εισαγωγή, μπαίνετε στον προθάλαμο του σκάφους ελέγχου. Εδώ, αφού εισάγετε τον κωδικό που μπορείτε να βρείτε μέσα στις σελίδες του manual, θα πρέπει να εισάγετε το όνομά σας. Αν αυτό το κάνετε για πρώτη φορά, τότε θα δημιουργηθεί ένας καινούργιος φάκελος με τα χαρακτηριστικά σας - το σκορ σας, το βαθμό σας και όλα τα ανάλογα. Αν δεν το κάνετε για πρώτη φορά, τότε θα επιλεγεί αυτόματα ο πιλότος που ακούει στο όνομα που βάλατε και όλα θα συνεχίσουν ωραία και καλά.

Μόλις δώσετε το όνομά σας, ο φρουρός θα σας αφήσει να μπειτε στον κυρίως θάλαμο του σκάφους. Εκεί θα δείτε έξι πόρτες, που κρύβουν κάτι διαφορετικό η κάθε μία. Ας τις δούμε με τη φορά του ρολογιού, ξεκινώντας από πάνω αριστερά.

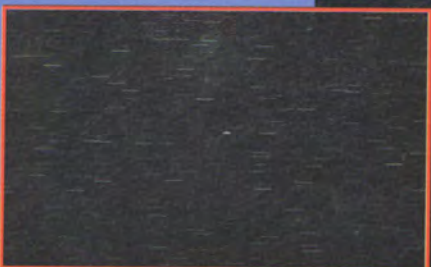
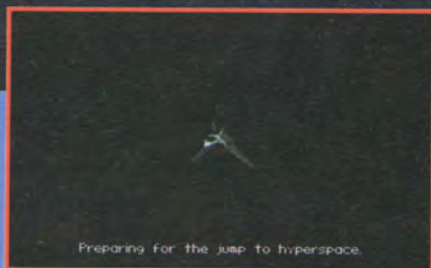
Η πρώτη πόρτα λοιπόν, σας οδηγεί στο Pilot Proving Ground. Εκεί, θα αποδείξετε το πόσο ικανός πιλότος είστε και

ανάλογα θα μπορέσετε να ανεβάσετε το βαθμό σας. Πως γίνεται αυτό; Απλά, θα φύγετε από το Independence (το σκάφος στο οποίο είστε) και θα πάτε στο πεδίο εξάσκησης. Εκεί, θα βρείτε μια σειρά από επίπεδα που αιωρούνται στο διάστημα. Πάνω σε αυτά τα επίπεδα, υπάρχουν 3 πύλες. Εσείς, για να δείξετε πόσο καλός πιλότος είστε, αλλά και για να εξασκηθείτε και να γίνετε καλύτερος πιλότος, πρέπει να περάσετε μέσα από αυτές τις πύλες. Και μην νομίσετε ότι αυτό είναι εύκολο. Μπορεί τα επίπεδα να αιωρούνται στο διάστημα (λες και μπορούσαν να κάνουν αλλιώς), αλλά αυτό δεν σημαίνει ότι είναι όλα πάνω στην ίδια ευθεία. Ετσι λοιπόν, θα πρέπει να αρχίσετε τους ελιγμούς, για να καταφέρετε να περάσετε τις πύλες, να αλλάξετε το ύψος σας και τέλος να πυροβολείτε τους ακίνητους στόχους που έχουν μπει εκεί, μόνο και μόνο για να εξασκηθείτε και στο σημάδι. Για να το κάνετε αυτό υπάρχει συγκεκριμένο χρονικό περιθώριο, το οποίο δεν είναι αρκετό αν αποφασίσετε να κάνετε τις ασκήσεις με μέση ταχύτητα. Για την ακρί-

βεια, θα πρέπει να πάρετε φόρα, να βάλετε τις μηχανές στο φουλ και να αρχίσετε να "ζωγραφίζετε" αν θέλετε να κάνετε κάτι καλό. Για να είμαστε όμως δίκαιοι, πρέπει να πούμε ότι αυτό δεν είναι δυνατό να γίνει από την αρχή. Είναι καλύτερο να ξεκινήσετε με μέση ταχύτητα, τουλάχιστον μέχρι να συνηθίσετε το χειρισμό του σκάφους. Σιγά - σιγά με τον καιρό, θα καταφέρετε να περάσετε τις 110 πύλες με μεγαλύτερη ταχύτητα και στο τέλος να τελειώσετε την προετοιμασία του πρώτου επιπέδου. Και λέω "του πρώτου επιπέδου", γιατί δεν υπάρχει μόνο ένα επίπεδο στο Proving Ground. Όσα πιο πολλά επίπεδα τελειώνετε, τόσο πιο πολλά θα εμφανίζονται - το ένα δυσκολότερο από το άλλο.

Πριν ξεκινήσετε τη διαδικασία της εξάσκησης σας, θα πρέπει να επιλέξετε το σκάφος σας. Μπορείτε να επιλέξετε ανάμεσα σε οποιοδήποτε από τα τρία σκάφη που προαναφέραμε. Το X-Wing, το A-Wing ή το Y-Wing. Καθένα από αυτά, έχει διαφορετικό χειρισμό και χαρακτηριστικά. Το X-Wing και το A-Wing, είναι πολύ ευαίσθητα, ενώ το Y-Wing αν





βομβαρδιστικό είναι πιο “βαρύ” σκάφος και συνεπώς πιο σταθερό.

Στη δεύτερη πόρτα του Independence, κρύβεται ο εξομοιωτής της Συμμαχίας. Εδώ μπορείτε να επιλέξετε μία από τις 18 αποστολές, τις οποίες πρέπει να φέρετε εις πέρας. Η αποστολή αυτές, χωρίζονται σε τρία group των έξι, τα οποία αντιστοιχούν σε κάθε σκάφος. Τρία σκάφη, τρία group, 18 αποστολές και πολλή δουλειά που πρέπει να κάνετε. Να πούμε ότι και οι 18 αποστολές δεν είναι παρά μόνο αναπαραστάσεις περασμένων αποστολών, τις οποίες παίζετε μόνο και μόνο για να εξασκηθείτε περισσότερο. Το θέμα όμως είναι, ότι μετά από λίγη ώρα, ξεχνιέστε, νομίζετε πως βρίσκεστε σε εμπόλεμη κατάσταση και δεν αφήνετε τίποτα όρθιο!!! Οι αποστολές αυτές, είναι ανάλογες του κάθε σκάφους και αξιοποιούν τις δυνατότητες του κάθε σκάφους με ξεχωριστό τρόπο. Για παράδειγμα, οι αποστολές του X-Wing, είναι αποστολές επίθεσης ή αναχαίτησης, ενώ οι αποστολές του Y-Wing, είναι πιο “βαριές” αποστολές με βομβαρδισμούς και “δεν συμμαζεύεται”.

Η δυσκολία των αποστολών αυτών είναι αυξανόμενη, ξεκινώντας με μια εύκολη πρώτη αποστολή και καταλήγοντας σε μια δύσκολη έκτη αποστολή. Πάντως, μην νομίζετε ότι θα είστε μόνοι σας στις αποστολές αυτές. Πρώτον, θα έχετε μια πολύ καλή ενημέρωση, από τους αρχηγούς του στόλου. Μετά, στις περισσότερες αποστολές, θα έχετε υποστήριξη. Πριν την τελική απογειώσή σας, εμφανίζονται σε μια οθόνη όλες οι ομάδες των πιλότων που πετάνε μαζί σας. Εκεί, αν έχετε άλλους πιλότους μέσα στο δίσκο σας, μπορείτε να τους χρησιμοποιήσετε, με αποτέλεσμα αν είναι καλοί, να φτιάξετε μια ομάδα - δυναμική, που θα ταραξεί την Αυτοκρατορία. Αν δεν έχετε

πιλότους να βάλετε, τότε θα μπου απλοί αρχάριοι, οι οποίοι είναι αρκετοί μόνο για τις πρώτες αποστολές.

Αν τελειώσετε με επιτυχία την αποστολή, τότε θα πάρετε ένα μετάλλιο. Εδώ νομίζω ότι πρέπει να πούμε πως για να τελειώσετε μια αποστολή, πρέπει να καταστρέψετε ΟΛΟΥΣ τους στόχους σας. Αν δεν καταστρέψετε έστω και έναν και φύγετε, θα πρέπει να ξαναπαίξετε την αποστολή μέχρι να την τελειώσετε.

Συνεχίζουμε στην τρίτη πόρτα του Independence. Εκεί μπορείτε να επιλέξετε ένα από τα τρία Tour of Duty που υπάρχουν. Πάλι είναι χωρισμένα - ένα για κάθε σκάφος. Εδώ τα πράγματα είναι πραγματικά δύσκολα. Τα Tour of Duty δεν είναι αστεία πράγματα, αφού δεν πρόκειται για πεδία εξάσκησης ή για εξομοιώσεις, αλλά για τον πραγματικό πόλεμο κατά της Αυτοκρατορίας. Θα χρειαστεί να δώσετε πολλή προσοχή και να μην κάνετε λάθη. Γι' αυτό, το μόνο που μπορώ να σας πω είναι το ότι το καλύτερο που έχετε να κάνετε είναι να τελειώσετε όλες τις αποστολές από το Historical Combats (στη δεύτερη πόρτα του Independence) και μετά να ασχοληθείτε με τα Tour.

Η τέταρτη πόρτα του Independence σας επιστρέφει στον προθάλαμο, για να ξαναεπιλέξετε πιλότο. Για αυτό το θέμα είπαμε αρκετά και συνεπώς δεν προχωράω.

Η πέμπτη πόρτα, είναι η πόρτα του Film Room. Εδώ, μπορείτε να δείτε τα film που έχετε καταγράψει από τις πτήσεις σας. Ναι, μπορείτε να καταγράψετε τις πτήσεις σας, και μετά να τις δείτε, για να αξιολογήσετε την απόδοσή σας, να δείτε τα λάθη σας και να χαρείτε για τους “βρωμιάρηδες” που σκοτώσατε. Η σκηνές της πτήσης σας, μπορούν να αναπαραχθούν από όποια γωνία θέλετε,



αφού μπορείτε να την αλλάξετε κατά τη διάρκεια της προβολής. Αυτό είναι κάτι πολύ καλό, που έλειπε από το Wing Commander (να που εμφανίστηκε και αυτό!). Η διάρκεια της εγγραφής είναι πραγματικά τεράστια (όπως και τα αρχεία που σώνει το παιχνίδι για τις μεγάλες εγγραφές). Να φανταστείτε ότι η κάμερα που καταγράφει, έχει 99 μονάδες εγγραφής. Μετά από καταγραφή μιας πτήσης που διήρκεσε σχεδόν δέκα λεπτά, ήταν περίπου στο 80!!! Συνεχίζουμε. Πίσω από την έκτη και τελευταία πόρτα, υπάρχει το Tech Room. Εδώ μπορείτε να δείτε σχηματικές αναπαραστάσεις και ολογραφίες των σκαφών που παίρνουν μέρος στο παιχνίδι, είτε αυτά είναι της Αυτοκρατορίας, είτε της Συμμαχίας. Στα σκάφη που αναπαραστήονται σχηματικά, μπορείτε να δείτε όλα τα τεχνικά χαρακτηριστικά, ενώ στα σκάφη των ολογραφιών, δεν υπάρχουν πληροφορίες. Αυτό βοηθά πολλές φορές, γιατί ξέρετε πια είναι τα αδύνατα σημεία του κάθε σκάφους.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Ας μπούμε τώρα στο σκάφος και ας πετάξουμε λίγο. Το πρώτο πράγμα που βλέπουμε είναι το ότι ΤΟ Χ-WING ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΑΠΟ ΤΟ WING COMMANDER. Τα γραφικά του παιχνιδιού, δεν είναι τίποτα άλλο από filled polygons. Οι λεπτομέρειες των σκαφών δεν υπάρχουν όπως στο Wing Commander. Υπάρχουν τέσσερα επίπεδα λεπτομέρειας των γραφικών, αλλά δεν αλλάζει τίποτα. Απλά το background αλλάζει (ιδίως στο τελευταίο επίπεδο, υπάρχει και ένας γαλαξίας που κόβει βόλτες), ενώ στα σκάφη, το μόνο που βλέπετε είναι περισσότερα πολύγωνα. Όμως στις κινηματογραφικές σκηνές, τα πράγματα αλλάζουν. Τα γραφικά είναι πραγματικά πολύ καλά και σας βάζουν στο θέμα τε-

λείως. Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού, βρίσκει τον καλύτερο φίλο της και δεν πρόκειται να απογοητευτείτε.

Ας περάσουμε στον ήχο, γιατί ο χώρος είναι λίγος. Εδώ, τα πράγματα είναι πολύ διαφορετικά. Με την κατάλληλη κάρτα ήχου, θα ακούσετε ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΗ ομιλία σε πολλά σημεία του παιχνιδιού, όπως επίσης και πολύ καλό και ατμοσφαιρικό ήχο. Όλοι οι ήχοι των ταινιών της τριλογίας Star Wars έχουν μεταφερθεί στην εντέλεια και ίσως κάποιες φορές τρομάξετε κιόλας όταν ακούσετε το ήχο των laser να τρυπάει τα μέντε και πολλά πράγματα από το μπλιμπλίκι (το ηχείκι του PC). Για την ακρίβεια, μην περιμένετε τίποτα, αφού δεν υπάρχει καθόλου ήχος. Και ο ήχος πάντως, δεν είναι καλύτερος από το Wing Commander.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΠΛΟΚΗ

Στα θέματα χειρισμού και πλοκής, τα πράγματα δεν είναι και πολύ διαφορετικά. Το Wing Commander υπερέχει κατά πολύ στα θέματα πλοκής και δεν μπορεί να γίνει σύγκριση. Το Χ-Wing, είναι πολύ απλό, μπροστά στον κυριότερο αντίπαλό του και η οποιαδήποτε μάχη θα είναι άδικη.

Ο χειρισμός του παιχνιδιού, κινείται στα πλαίσια όλων των simulators. Υπάρχουν 74 πλήκτρα που μπορείτε (και πρέπει) να χρησιμοποιήσετε εν ώρα πτήσης, αλλά 5 από αυτά, μπορούν να αντικατασταθούν από το mouse ή το joystick, αφού είναι τα πλήκτρα κίνησης του σκάφους και το fire. Με τα πλήκτρα αυτά, μπορείτε να κάνετε τα πάντα, από απλά πράγματα όπως να καθορίσετε την ταχύτητα του σκάφους, μέχρι να επιλέξετε κάποια από τις εξωτερικές όψεις της δράσης, οι οποίες πρέπει να πούμε ότι είναι πραγματικά πολλές. Δεν πιστεύω να διαφωνείτε στο ότι 18 όψεις από το

κάθε σκάφος και 9 από τις ρουκέτες που εκτοξεύετε είναι πολλές.

ΤΕΛΙΚΑ

Τελειώνοντας να πούμε ότι το παιχνίδι είναι πραγματικά ένα πολύ καλό simulator, με όλη την ατμόσφαιρα που μπορεί να προσφέρει ο γαλαξίας των Star Wars, αλλά δεν μπορεί να αντισταθεί στο Wing Commander. Όχι ότι ωχριά μπροστά του, αλλά απλά δεν είναι το παιχνίδι που θα βάλει τα γυαλιά στο W.C., αφού στα κυριότερα θέματα (βλέπε πλοκή) είναι κατώτερο. Ίσως πολλοί πουν ότι είναι απλά ένα simulator της σειράς που απλά χρησιμοποιεί ωραία σκάφη. Εγώ όμως θα διαφωνήσω, όχι μόνο γιατί είμαι φανατικός των Star Wars (αυτό δεν θα ήταν σωστό), αλλά και επειδή ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ απλό simulator. Είναι ένα πολύ καλό παιχνίδι, που θα σας κρατήσει συντροφιά για πολλές ώρες και που δεν θα σας αφήσει να ηουχάσετε μέχρι να το τελειώσετε.

ΓΕΝΙΚΑ

Ένα πραγματικά έξοχο παιχνίδι, με πολύ καλά χαρακτηριστικά, που όμως αποτυγχάνει στον κυριότερο στόχο του. Να επισκιάσει το Wing Commander. Θα σας κρατήσει συντροφιά και λογικά, θα σας κάνει να περιμένετε τη συνέχεια του με ανυπομονησία. Όπως και εμάς.



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Πραγματικά καλό. Υπάρχει όμως λίγο μέλλον μπροστά μας.

ΓΡΑΦΙΚΑ	89
ΗΧΟΣ	92
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΓΕΝΙΚΑ	91

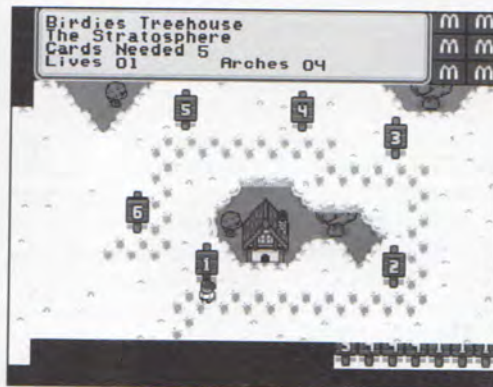


HOUSE	DOMARK
FORMAT	AMIGA
TEST	AMIGA 1 MB

ΤΟΥ Π. ΣΩΤΗΡΙΟΥ

MACDONALD

Land



Δηλώνει το γνωστό φαστφουντάκι. Και αυτό σημαίνει ότι το παιχνίδι έρχεται από την Αμερική; Σωστά! Και είναι μεταφορά από κονσόλα, από το NES. Το παιχνιδάκι είναι απλό platform αλλά λόγω του καλού gameplay μπορεί να σας κρατήσει στην οθόνη για αρκετά μεγάλο χρόνο, με την βασική προϋπόθεση ότι δεν θα σας απωθήσει το εντελώς παιδικό στήσιμό του.

Παίρνετε τον ρόλο ενός παιδιού, ή και δύο αν θέλετε να παίξετε διπλό, που πρέπει να μαζέψει κάποιες κάρτες μέσα σε έναν έναν αρκετά μεγάλο κόσμο, τις οποίες έχουν χάσει διάφοροι περιεργοί τύποι και μάλιστα αυτές οι καρτούλες αποτελούν, αν συγκεντρωθούν όλες μαζί, το πρόσωπο του κατόχου τους! Μιλάμε για υπέρτατο ναρκισσισμό δηλαδή!

Υπάρχει τρομερή ποικιλία σε κόσμους και επίπεδα που εξαπλώθηκαν πάνω στα γραφικά της Amiga με καταπληκτικό τρόπο, με αποτέλεσμα μια καλύτερη του πρωτότυπου μεταφορά. Παίζει από αριστερά προς τα δεξιά αλλά τίποτα δεν αποκλείει να επιστρέψετε ανά πάσα στιγμή προς τα πίσω για να μαζέψετε κάτι που ξεχάσατε ή να ανέβετε πάνω, πάνω, όλο και πιο πά-

νω! Θα μου πείτε, τώρα που οι προγραμματιστές βρήκαν τις scrolling δυνατότητες της Amiga θα τις άφηναν ανεκμετάλλευτες; Οχι βέβαια. Μόνο όταν κινείστε προς τα κάτω πρέπει να είσαστε προσεκτικοί γιατί εκεί συνήθως είναι το σκοτάδι και ο θάνατος που παραμονεύουν κάτω από τα λαμπερά χρώματα του παιχνιδιού.

Κάθε πίστα μοιάζει εντελώς διαφορετική από την άλλη και ενώ είναι σχεδόν αστειό πράγμα να τελειώσεις ακόμα και την δυσκολότερη, η πραγματική νίκη δεν βρίσκεται εκεί. Γιατί οποιoσδήποτε μπορεί να ολοκληρώσει μια πίστα που είναι μόλις 5 οθόνες πλάτος, αλλά το δύσκολο είναι να βρει τα κομματάκια, -τις κάρτες ντε- που ζητάει ο χαρακτήρας στην αρχή του επεισοδίου.

Ετσι θα πρέπει να ψάξετε από άκρη σ'άκρη τα επίπεδα, στο μήκος αλλά κυρίως στο ύψος τους και αφού καταφέρετε επιτέλους να ανακαλύψετε πού είναι κρυμμένο το μεγάλο "m" θα πρέπει να βρείτε και τον τρόπο να το πάρετε από εκεί.

Γι'αυτό υπάρχουν ελατήρια να χρησιμοποιήσετε για να φτάσετε πανύψηλες πλατφόρμες τις οποίες αποτελούν κορμιά, αλλά μπορεί να διαλέξετε την εναλλακτική λύση φύλλων που πέφτουν από ψηλά τα οποία μπορείτε να χρησιμοποιήσετε σαν σκαλοπάτια ή σύννεφα ασσανσέρ για να φτάσετε στον σκοπό σας. Το gameplay, που θυμίζει κάτι ανάμεσα σε Sonic αλλά πολύ περισσότερο Mario, σας επιτρέπει να πάρετε κιβώτια με τα οποία εξοντώνετε τους κακούς, οι οποίοι είναι όντα ανάλογα με τον χώρο στον οποίο κινείστε, ή τα τοποθετείτε σε ειδικά μέρη (εδώ κι αν θυμίζει Mario!) για να μπορέσετε να κινήσετε πάνω τους.

Όπως είπαμε ήδη, τα γραφικά είναι πολύχρωμα, με αξιοθαύμαστη χρήση των αποχρώσεων του copper στο βάθος και ένα scrolling 8 κατευθύνσεων. Το παιχνίδι είναι ακόμα γεμάτο ενδιαμέσες στατικές και animated οθόνες, υπέροχη pop μουσική και είναι πολύ γρήγορο.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

GOODY's, WAMMY's, WENDY's, HAMBO τα έχω επισκευτεί όλα. Αν κάνετε μια βόλτα και από του μεγάλου "m" πείτε μου κι εμένα αν αξίζουν εκεί τα φαγητά.

ΓΕΝΙΚΑ

Στα platform games έχει συμβεί το αναπόφευκτο: έχουν τυποποιηθεί όπως όλα τα είδη που πολυχρησιμοποιούνται γιατί έχουν εμπορικότητα. Ετσι και το Macdonald έχει τον ίδιο τρόπο κατασκευής με μια ντουζίνα παρόμοια προγράμματα (δείτε, για παράδειγμα το dojo dan στα previews) αλλά ξεχωρίζει γιατί έχει πρωτότυπο gameplay.

82%

αντάχ στο χρόνο

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

ΓΡΑΦΙΚΑ	74
ΗΧΟΣ	82
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΓΕΝΙΚΑ	80

NIKAIA COMPUTERS

ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ
ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ ΜΕ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ

DATA CARRIER

286/20.....	117000
386SX/33.....	139000
386DX/40.....	179000
486DX/33.....	295000
486DX/50.....	428000
VGA MONO card 1024x768 1fd 5 1/4	
keyboard 101 2 serial 1 parallel 1 game port	
ΠΟΛΛΑ GAMES ΔΩΡΟ	

ICE XQ SERIES

386 SX/33.....	139000
386 DX/40 128 CACHE M.....	167000
486 SX/33.....	216000
486 DX/33.....	266000
486 DX2/50.....	316000
486 DX2/66.....	375000
VGA MONO card 1024x768 1fd 5 1/4 DR DOS 6.0	
keyboard 101 2 serial 1 parallel 1 game port mouse	
ΠΟΛΛΑ GAMES ΔΩΡΟ	
ΓΙΑ SVGA HANTAREX SE LE.....	+ 54000
ΕΠΙΠΛΕΟΝ 1MBYTE RAM.....	+ 10000
FD 3"2, 51/4.....	+ 14500

N.C.C.

286/20.....	107.000
386SX/33.....	128.000
386DX/40.....	147.000
486DX/50.....	320.000
VGA MONO card 1024 x 768 1fd 51/4 Keyboard 101	
2 serial 1 parallel 1 Game port Πολλά Games δώρο	

PRINTERS

CITIZEN - EPSON - PANASONIC

UP GRATE

ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΓΙΑ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΕΣ

AMIGA

A-500.....	84000
A-500 +.....	86000
A-600.....	111000
A-1200.....	140000
A-2000.....	183000
A-4000.....	CALL
CDTV.....	171000
MONITOR 1084S.....	75000
PHILIPS 88325.....	66000
FD 31/2.....	22000
EXP.MEMORY 512 KB.....	11500

ΛΕΙΤΟΥΡΓΕΙ
CLUB
AMIGA

SEGA

SEGA MASTER SYSTEM II.....	30000
SEGA MEGA DRIVE + SONIC.....	50800
SEGA GAME GEAR + 1 GAME.....	48000
TV TUNER.....	40000
CATRIDGE SMS II ΑΠΟ.....	5000
CATRIDGE SMD ΑΠΟ.....	10900
CATRIDGE S.G.G ΑΠΟ.....	6700

HARD DISKS

HD 40 MB QUANTUM 14 MS.....	40000
HD 80 MB WESTERN DIGITAL.....	59000
HD 120 MB WESTERN DIGITAL.....	83000
HD 200 MB WESTERN DIGITAL.....	110000

CO PROESSOR

287.....	20000
387-SX25.....	25000
387-DX40.....	29000

MUSIC CARD

SOUNDBLASTER 2.....	32000
ADLIB.....	
SOUNDBLASTER PR.....	
(STANDARD-BASIC).....	ΑΠΟ 46000

ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΦΠΑ

ΠΡΟΣΦΟΡΑ

ADMATE 24 pin + Fider77000

ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ

A-500.....	64000	286-386.....	CALL	ATARI 1040 STFM.....	75000
A-600.....	79000	DRIVE AMIGA - ATARI.....	14000	ATARI 1040 STE.....	95000
A-2000.....	130000	MNHMH AMIGA 512K.....	8000	ATARI SM 125.....	25000
6128 GREEN.....	30000	SEGA MS II.....	15000	ATARI MEGA STE.....	CALL
6128 COLOR.....	50000	SEGA MD.....	34000	GAME BOY.....	15000
EURO PC 1.....	46000	SEGA G.G.....	35000	ATARI LYNX.....	24000
1512/1640 ΑΠΟ.....	50000	CATRIDGE ΑΠΟ.....	3500	ATARI SC 124 COLOR.....	55000
HYUNDAI 16V.....	58000	ATARI 520 STFM.....	55000	ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΑΠΟ 520STFM ΣΕ 2MB.....	35000
ΔΙΑΦΟΡΑ PC ΑΠΟ.....	44000	ATARI 520 STE.....	65000	ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΑΠΟ 520STE ΣΕ 2MB.....	18500

GAMES PC - ΠΕΡΙΦΕΡΙΑΚΑ - ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ - 700 ΤΙΤΛΟΙ CDROM

ΠΡΟΣΦΟΡΑ: DATA CARRIER 386 DX40 40MB HD 4MB RAM
SVGA COLOR HANTAREX.....280.000!!!

Π.ΡΑΛΛΗ 170 ΝΙΚΑΙΑ ΤΚ. 184 53

ΤΗΛ. 4965511 4951816
FAX. 4951816



HOUSE	S.S.I
FORMAT	PC
TEST	386/40 +SOUNDBLASTER

ΤΟΥ Γ. ΓΡΙΒΑ

Η διάσημη πλέον στον χώρο των RPG's, S.S.I κυκλοφόρησε ακόμα ένα παιχνίδι, το Dark Queen Of Krynn κλείνοντας και την δεύτερη μεγάλη σειρά της, την Dragonlance Series (η άλλη ήταν η Forgotten Realms με το Pools of Darkness). Το σενάριο του παιχνιδιού εξελίσσεται στην μυθική ήπειρο Krynn, μόλις η ομάδα σας έχει εξολοθρεύσει τον Lord Soth (αυτό συμβαίνει στο προηγούμενο Death Knights Of Krynn).

Ανακαλύψετε λοιπόν ότι πίσω από όλο το κακό που έχει καταστρέψει σχεδόν το Krynn κρύβεται μια άγνωστη ύπαρξη, η Dark Queen, όπως την επονομάζουν οι πιστοί της υπηρέτες. Η στρατηγός Lauralanthansa (τι όνομα και αυτό!) σας ειδοποιεί με ένα γράμμα της να μεταβείτε άμεσα στην πόλη Palanthas για να την βοηθήσετε να

THE DARK



εξοντώσει την Dark Queen. Αυτός όπως θα καταλάβατε ήδη, είναι και ο σκοπός του παιχνιδιού, ο οποίος φυσικά δεν είναι καθόλου εύκολος.

Αρχικά είναι αναγκαίο να κατασκευάσετε την ομάδα σας διαλέγοντας την φυλή (race) του κάθε χαρακτήρα και το "επάγγελμά" του (class). Στα races θα βρείτε τις κλασικές human, dwarves

(mountain και hill), half-elf, elf (qualinesti και silvanesti) καθώς επίσης και τους kender, μια φυλή που συναντάται μόνο στην ήπειρο του Krynn. Παράλληλα, στο θέμα των classes μπορείτε να διαλέξετε ανάμεσα σε fighters, Paladins, Knights, Rangers, Thieves, Clerics και Magic-users. Φυσικά, υπάρχει και η δυνατότητα να κατασκευάσετε έναν χαρακτήρα που να συνδιάζει δύο ή περισσότερες classes (για παράδειγμα έναν qualinesti elf thief magic user). Καλό θα ήταν επειδή το παιχνίδι απευθύνεται σε χαρακτήρες που εξελίσσονται μέχρι το 40 level να επιλέξετε human ή qualinesti elves που είναι και οι μοναδικές

races που δεν έχουν όριο στο level που μπορούν να ανεβούν. Ένα καλό party που θα μπορούσατε να επιλέξετε είναι το εξής: 1 human Knight, 1 human Paladin, 1 human Ranger, 1 human Cleric of Mishakal, 1 qualinesti elf Red Mage και 1 human White Mage.

Ένα σημαντικό στοιχείο για την εξέλιξη του παιχνιδιού είναι η θεότητα που θα επιλέξετε για τον cleric σας, καθώς κάθε θεότητα στο Krynn δίνει κάποια bonus στους κληρικούς της. Αντίστοιχα για τους μάγους, η φάση του φεγγαριού κατά την οποία μαθαίνουν τα spells τους, επηρεάζει τον αριθμό των spells που μπορούν να κάνουν. Τέλος όλοι οι χαρακτήρες επηρεάζονται από το ίδιο φαινόμενο στα saving throws. Αυτά είναι ένα είδος πιθανότητας που ελέγχεται κάθε φορά που ένας χαρακτήρας δεχτεί μεγάλη ζημιά, ή όταν

QUEEN OF KRYNN



εκτεθεί σε δηλητήρια, ξόρκια κτλ. Οι παίκτες των επιτραπέζιων παιχνιδιών Advanced Dungeons & Dragons, σίγουρα δεν θα αντιμετωπίσουν κανένα πρόβλημα για την κατανόηση των κανόνων που διέπουν το παιχνίδι. Από την άλλη μεριά οι χρήστες που δεν τους γνωρίζουν είναι βέβαιο ότι θα μάθουν τους κανόνες αυτούς πολύ γρήγορα διαβάζοντας το Rule book που περικλείεται στο πακέτο.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πολύ προσεγμένα για ένα παιχνίδι αυτού του είδους. Είναι πολύ ευχάριστο να βλέπει κανείς την εξέλιξη που έχει πραγματοποιήσει η S.S.I στο τομέα των γραφικών, η οποία μάλιστα φαίνεται αν συγκριθούν το Pool of Radiance (το πρώτο RPG της εταιρείας) με το Dark Queen of Krynn. Μεγάλο μέρος των γραφικών βέβαια περιορίζεται σε στατικές εικόνες αλλά η κατασκευή των dungeons στα οποία εξελίσσεται η δράση του παιχνιδιού και η μορφή των τεράτων είναι πολύ προσεγμένη και πλούσια σε χρώματα. Τα τεράτα αφθονούν και υπάρχουν σε μεγάλη ποικιλία (από τα κλασικά dragons μέχρι liches και beholders). Η οθόνη του παιχνιδιού χωρίζεται σε 3 παράθυρα: στο πρώτο βλέπετε ότι βλέ-

πουν οι χαρακτήρες της ομάδας καθώς κινούνται, στο δεύτερο τα ονόματα των χαρακτήρων με τα hit points (βαθμούς αντοχής) και το Armor Class (βαθμός προστασίας) τους και στο τρίτο εμφανίζονται όλα τα μηνύματα και οι αναφορές στο manual. Σε περίπτωση που διεξαχθεί μια μάχη τότε η οθόνη αλλάζει και σε αυτήν βλέπετε την θέση των τεράτων και των χαρακτήρων σας στο εξωτερικό περιβάλλον. Εκεί φυσικά αλλάζει και ο χειρισμός του παιχνιδιού, κάτι που θα σας εξηγήσουμε στην συνέχεια.

Ο γνωστός χειρισμός των RPG's της S.S.I ισχύει και σε αυτό το παιχνίδι. Τα πάντα λειτουργούν μέσα από ειδικά menus ανάλογα με την περίπτωση στην οποία βρίσκεται η ομάδα. Στην περίπτωση που μάχεται η ομάδα σας τα τεράτα του παιχνιδιού (το οποίο συμβαίνει άπειρες φορές) μπορείται να κινησετε τους χαρακτήρες σε όλες τις κατευθύνσεις με τα arrow keys και να κάνετε τις υπόλοιπες ενέργειες από τα menus τα οποία αλλάζουν.

Τέλος ο ήχος είναι προσεγμένος. Σε ορισμένα σημεία μάλιστα είναι τόσο ατμοσφαιρικός που πιστεύει κανείς ότι κλείνοντας τα μάτια του θα βρε-

θεί με την φαντασία του μέσα στο παιχνίδι πλήρως εξοπλισμένος για μάχη!!! Είναι άλλωστε χαρακτηριστικό αυτής της εταιρείας ότι προσέχει κάθε στοιχείο των παιχνιδιών που κυκλοφορεί, χωρίς να παραβλέπει σημεία που ίσως να μην παίζουν και τον βασικότερο ρόλο (ανάλογα το είδος του παιχνιδιού).



ΓΕΝΙΚΑ

Το τέλος της τριλογίας Dragonlance είναι καταπληκτικό. Απευθύνεται στους φανατικούς των RPG και όχι μόνο καταφέροντας να κερδίσει τον παίκτη από τις πρώτες στιγμές του. Δύναμη του το καλοστημένο σενάριο και τα προσεγμένα γραφικά του, τα οποία σε συνδιασμό με τα καλοστημένα μουσικά θέματα σχηματίζουν ένα σύνολο που ενθουσιάζει.

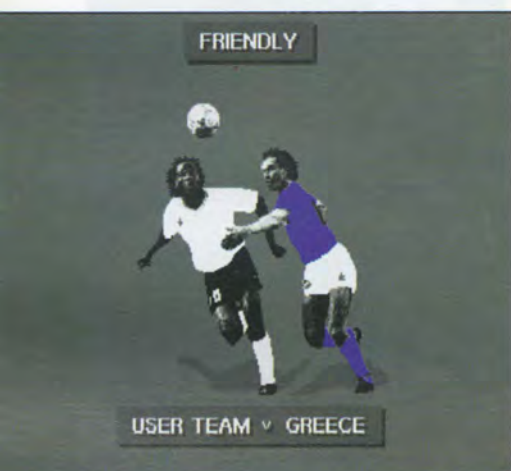


ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	80
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΓΕΝΙΚΑ	88



HOUSE	SENSIBLE SOFTWARE
FORMAT	AMIGA
TEST	AMIGA 1MB

ΤΟΥ Π. ΣΩΤΗΡΙΟΥ



Sensible SOCCER

χινίδι μετά από πολύ καιρό από την εμφάνιση του Kick Off που τολμάει να είναι υπέροχο αλλά χρησιμοποιεί εντελώς διαφορετική τεχνική στον τρόπο παιχνιδιού και έχει άλλη προσέγγιση gameplay. Έτσι ο τρόπος απεικόνισης του παιχνιδιού είναι ο αυτός με το Kick Off, από πάνω αλλά με πολύ μεγαλύτερη γωνία, δίνοντας έτσι την ευκαιρία για καλύτερα γραφικά και πολύ μεγαλύτερο μέρος του γηπέδου να εμφανίζεται. Για την ακρίβεια έχουμε να κάνουμε με μία οθόνη 320*272 με 16 χρώματα ταυτόχρονα που δεν είναι καθόλου άσχημα για ένα πρόγραμμα που θέλει να επιπλέυσει όχι με τα γραφικά του αλλά με το gameplay του.

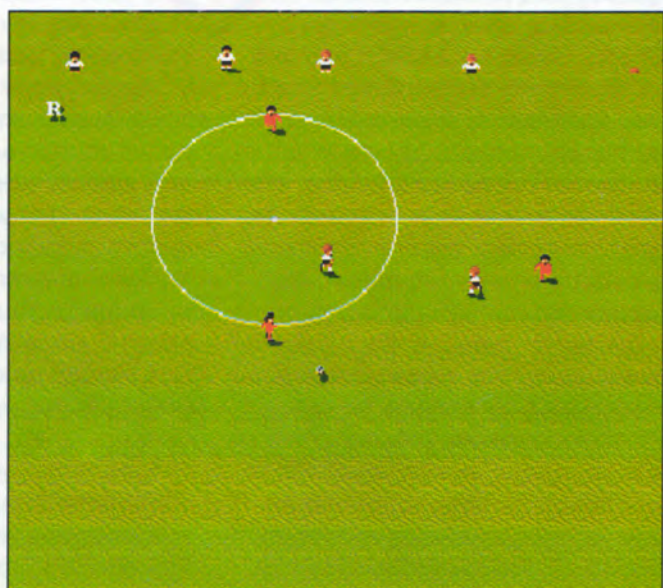
Παρά ταύτα και η παρουσία του στην οθόνη είναι εντυπωσιακή. Ακόμα καλύτερα είναι τα μενού που εμφανίζονται και σας επιτρέπουν να κάνετε ό,τι δεν σας άφηνε το καλύτερο παιχνίδι

ποδοσφαίρου όλων των εποχών σε όλα τα μηχανήματα. Δηλαδή για αρχή πηγαίνετε στα options όπου καθορίζετε την διάρκεια του παιχνιδιού, αν θα υπάρχει αυτόματη επανάληψη των φάσεων που απέφεραν γκολ, την γλώσσα που θα μιλάει το πρόγραμμα (όχι ελληνικά δεν έχει) κτλ. Υστερα πηγαίνετε στην Edit Team που είναι η σημαντικότερη θα έλεγα αφού σας επιτρέπει όχι απλώς να πάρετε οποιαδήποτε ομάδα από τις άπειρες που αναφέρονται (να εδώ έχει Ελλάδα) και να την κάνετε ό,τι θελετε. Τις αλλάζετε όχι μόνο το όνομα αλλά και όλους τους παίκτες δίνοντας τα δικά σας ονόματα.

Ένα option που έλειπε από το Kick Off 2 και μας βιάσάνιζε χρόνια. Υστερα μπορείτε να παίξετε φιλικά, κύπελλα, πρωταθλήματα, πανευρωπαϊκά και παγκόσμια καθορίζοντας την κατασκευή του γηπέδου και τις καιρικές συνθήκες.

Πριν απ'όλα να πω ότι το Kick Off 2 είναι ακόμα ο βασιλιάς και το Sensible Soccer παρά την διαφήμιση που του έγινε δεν είναι παρά ένα ακόμα, το καλύτερο ίσως δεύτερο παιχνίδι μετά το αριστούργημα του Dino Dini. Και ξεκινάω έτσι για να σας κόψω την φόρα αλλά και την φόρα των φίλων σας και όσων άλλων θέλουν ή θά'θελαν να βρουν τον αντικαταστάτη του Kick Off 2.

Το Sensible Soccer είναι το πρώτο παι-





Ακόμα ο τρόπος με τον οποίο διαλέγετε το σύστημα με το οποίο θα παίξει η ομάδα σας είναι πολύ καλό γιατί περιλαμβάνονται ένα σωρό επιθετικά και αμυντικά συστήματα αλλά μπορείτε να καθορίσετε γενικότερα αν θα έχετε ένα σύστημα επιθετικό ή αμυντικό. Αυτό δίνει υπερβολική ποικιλία στο παιχνίδι ιδίως όταν συναντιούνται δύο άνθρωποι παίκτες. Κάποια στιγμή

μπαίνετε στο γήπεδο. Όπου παρά το μέγεθος της οθόνης διαπιστώνετε ότι σε σχέση με το μέγεθος των sprites είναι μικρότερο από αυτό του Kick Off 2 και ίσως αυτό βοηθάει στην ταχύτητα του προγράμματος. Και αν όχι, τουλάχιστον δεν είναι αρνητικό και έχει το πλεονέκτημα ότι δεν απαιτεί επιπλέον scanner για να βλέπετε την θέση του παίκτη που ελέγχετε εκείνη την στιγμή και των αντιπάλων.

Και ξεκινάτε να παίξετε οπότε, ούπς, βρίσκεστε μπροστά στο πρώτο παιχνίδι μετά από χρόνια που δεν κοντρολλάρετε την μπάλα αφού αυτή δεν κολλάει στα πόδια σας αλλά και δεν μπορείτε να την στοπάρετε. Το αποτέλεσμα θυμίζει κάπως Matchday 2 (για όσους είχαν κάποτε 8-bit υπολογιστή) και χρειάζεται να προσπαθήσετε πολύ για να στείλετε την σωστή πάσσα. Οι παίκτες που είναι πιο κοντά στην μπαλιά σας τρέχουν βεβαία αλλά και ο αντίπα-

λος κάνει το ίδιο, οπότε χρειάζεστε μήνες προπόνησης για να πετύχετε την τεχνική αρτιότητα της κυκλοφορίας της μπάλας που έχει, ας πούμε η Ρεάλ! Το σύστημα αυτό θα σας θυμίσει μάλλον εκείνο του Speedball 2 που ήταν και από τα καλύτερα (βέβαια εκεί ήταν παιχνίδι που παιζόταν με τα χέρια και η κατοχή της μπάλας ήταν πολύ ευκολότερη).

Επίσης τα παιδιά στην Sensible Software έχουν βάλει λευκούς (με σταφίδες;) παίκτες αλλά και μαύρους για ποικιλία καθώς και την δυνατότητα να παίξετε ένα παιχνίδι με υπερβολική διάρκεια αν το θέλετε.

Τώρα μένει σ'εμένα να κρίνω πώς παίζει το πρόγραμμα. Είναι βέβαια πολύ καλό, τόσο ενάντια στον υπολογιστή όσο και με δύο παίκτες αλλά είναι κατώτερο από το Kick Off 2 σε θεαματικότητα, ταχύτητα και χειρισμό. Ο τερματοφύλακας από την άλλη, όταν παίζετε με τον υπολογιστή είναι πολύ καλός σε συγκεκριμένες θέσεις ενώ είναι απαράδεκτα "ανάπηρος" από άλλες και αυτό είναι κάτι που κάποιος μπορεί να εκμεταλλευτεί και να μειώσει την αξία του παιχνιδιού. Από δω και πέρα είναι στην κρίση του καθενός αν προτιμάει να παίξει ένα παιχνίδι όπου δεν μπορεί να στοπάρει ή ένα πρόγραμμα με καλύτερα φάλτσα και στοπάρισμα. Εσείς αποφασίζετε.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Πηγαίνετε στο option που γράφει Edit Team. Διαλέξτε την Γερμανία και μετονομάστε την σε User Team. Είναι ένα καλό tip για να είσαστε αήττητοι (όποτε παίζω κι εγώ βέβαια!)

H SENSIBLE SOFTWARE

...είναι η εταιρία πίσω από το ποδοσφαιράκι αυτό. Η ίδια που μας έδωσε την εκπληκτική επιτυχία Mega lo Mania καθώς και ένα σωρό ακόμα προγράμματα όπως πρόσφατα το Cannon Fodder (το οποίο να πούμε ότι είναι κάτι μεταξύ Mega lo Mania και Lemmings!). Και να προσθέσουμε για όσους δεν το γνωρίζουν ότι αυτό δεν είναι το πρώτο τους παιχνίδι ποδοσφαίρου σε υπολογιστή. Προηγήθηκε το MicroProse Soccer που ήταν πολύ καλό για την εποχή του και τα μηχανήματα στα οποία εμφανίστηκε.

ΓΕΝΙΚΑ

Υποψήφιοι για τον θρόνο του καλύτερου ποδοσφαιρικού εξομοιωτή υπήρχαν πολλοί. Τώρα προστέθηκε στην λίστα και το Sensible Soccer. Αναγκαστικά πρέπει να του αποδώσουμε τον τίτλο του αιώνιου δεύτερου με πολλά όμως στοιχεία πρωταθλητή όπως τα options, τα γραφικά και ο ήχος του.



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Το Kick Off 2 είναι πάντα πρώτο και καλύτερο.	
ΓΡΑΦΙΚΑ	76
ΗΧΟΣ	74
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	88
ΓΕΝΙΚΑ	87



HOUSE	CAPSTONE
FORMAT	PC
TEST	PC

ΤΟΥ Κ. ΞΑΓΟΡΑΡΗ



Ποιός από εσάς μπορεί να έχει ξεχάσει εκείνη την καταπληκτική σειρά που βλέπαμε πριν από κάποια χρόνια στην τηλεόραση; Εκείνη την σειρά που μας κρατούσε ξύπνιους μέσα στην νύχτα για να δούμε τις περιπέτειες του Leland McKenzie και της παρέας του;

Η Capstone πάντως, φρόντισε και για αυτούς που την ξέχασαν, αλλά και για αυτούς που δεν είχαν χάσει ούτε ένα επεισόδιο. Με άλλα λόγια, κυκλοφόρησε ένα παιχνίδι με θέμα την τηλεοπτική εκείνη σειρά, με τους ήρωές της και μερικές από τις υποθέσεις που είχαν λύσει οι ήρωες αυτοί. Ας δούμε όμως το παιχνίδι στα πιο "βαθιά" θέματά του. Οπως είπαμε, το παιχνίδι βασίζεται στην ομώνυμη τηλεοπτική σειρά. Έτσι, ο χαρακτήρας με τον οποίο παίζετε το παιχνίδι, δεν θα μπορούσε να είναι κάποιος ξεχωριστός από το δικηγορικό επιτελείο της σειράς. Αυτό σημαίνει ότι μπορείτε να επιλέξετε κάποιον από τους: Victor Sifuentes, Abby Perkins και

Jonathan Rollins. Για όσους δεν θυμούνται αυτούς τους τρεις, το μόνο που μπορώ να πω για να σας τους θυμήσω, είναι το ότι τα δύο παληκάρια και η κοπελιά, είναι οι τρεις εκείνοι πρωτοεμφανιζόμενοι δικηγόροι, οι οποίοι λόγω των μεγάλων προοπτικών που είχαν, πήγαν στην εταιρεία του McKenzie. Και αφού λοιπόν είναι καινούργιοι δικηγόροι, είναι

και οι πιο κατάλληλοι χαρακτήρες που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για το δικό σας ξεκίνημα στους χώρους του νόμου.

Το παιχνίδι αποτελείται από 8 υποθέσεις τις οποίες πρέπει να λύσετε. Αυτό γίνεται σε περιορισμένα χρονικά διαστήματα, μέσα στα οποία πρέπει να κάνετε όσες ενέργειες σας φαίνονται σημαντικές. Σε γενικές γραμμές, μπορούμε να πούμε ότι μέσα στις ενέργειες αυτές, συμπεριλαμβάνονται οι εξής: Συνομιλία με τον πελάτη σας (ο οποίος πρέπει να πούμε ότι κατηγορείται σε όλες τις υποθέσεις), συνομιλία με τους ή τον αστυνομικό που ήταν στο "χώρο του εγκλήματος", κάποιους άλλους παράγοντες που παίζουν σημαντικό ρόλο στις υποθέσεις (γιατρούς, αυτόπτες μάρτυρες κ.λ.π.), τους συναδέλφους σας, οι οποίοι μπορούν να σας πουν πως αξιολογούν την μέχρι στιγμής πορεία της υπόθεσής σας, ή τέλος να κάνετε κάποια έρευνα στα αρχεία με τις προηγούμενες υπο-

θέσεις που έχουν λάβει χώρα στην Αμερική - κάτι που μπορεί να σας βοηθήσει δίνοντάς σας κάποια στοιχεία ή κάποια "παραθυράκια" του νόμου, που μπορούν και να αθώσουν τον πελάτη σας. Το μόνο πρόβλημα είναι το ότι ο χρόνος που έχετε στη διάθεσή σας, δεν είναι αρκετός για να τα κάνετε όλα.

Μόλις τελειώσει ο χρόνος σας, ή μόλις αποφασίσετε ότι η προετοιμασία σας είναι αυτή που πρέπει, πηγαίνετε στο δικαστήριο. Εδώ, θα δείτε αν η προετοιμασία σας ήταν η πρόπευση ή όχι. Όλοι οι μάρτυρες που είχατε εξετάσει θα εμφανιστούν, με καλές ή κακές συνέπειες. Καλές συνέπειες θα υπάρξουν εάν αυτά που σας είπαν, ήταν υπέρ του πελάτη σας, ενώ κακές θα υπάρξουν εάν δεν ξέρουν κάτι που σας βοηθάει, με συνέπεια να τους εξετάσει η "ενάγουσα αρχή" και να τους "ξεφύγει" κάποιο ενοχοποιητικό στοιχείο.

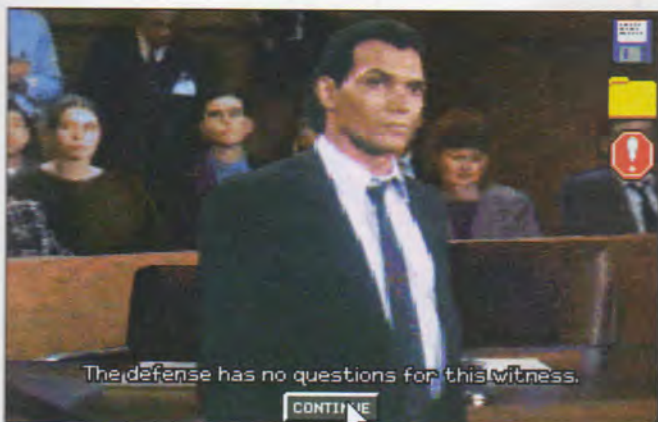
Αν όλα πάνε καλά, τότε θα ακούσετε το πολυπόθητο "NOT GUILTY", όπως επίσης και κάποια συγχαρητήρια από τους συναδέλφους σας. Αν δεν πάνε καλά, τότε θα ακούσετε το απωθητικό "GUILTY AS CHARGED" και κάποιες παροτρύνσεις από τους υπόλοιπους για να δουλέψετε καλύτερα.

Καιρός λοιπόν να περάσουμε στα θέματα ήχου και γραφικών.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Οπως θα είδατε και από τις φωτογραφίες, το παιχνίδι είναι γεμάτο από digi-





tized γραφικά, τα οποία απεικονίζουν τους χαρακτήρες που λαμβάνουν μέρος σε κάθε υπόθεση. Υπάρχουν οι περισσότεροι από τους συναδέλφους σας, όλοι οι μάρτυρες, όπως επίσης και κάποιες άλλες εικόνες που αποτελούν απλά και μόνο διακοσμητικά στοιχεία.

Το γεγονός όμως ότι έχουμε να κάνουμε με digitized γραφικά, δεν υπόσχεται και πολλά πράγματα, λόγω του ότι η ποιότητά τους δεν είναι αυτή που θα μπορούσε να είναι. Αυτό το λέω κυρίως συγκρίνοντας τα γραφικά του LA LAW, με γραφικά άλλων παιχνιδιών που χρησιμοποιούν digitized εικόνες. Βέβαια δεν πρόκειται να αναφερ-

θώ σε παιχνίδια της κλάσης του DARKSEED, γιατί εκεί τα πράγματα είναι πολύ σκούρα - παρόλο που το ένα χρησιμοποιεί 256 χρώματα και το άλλο μόνο 16. Κάτι άλλο που πραγματικά με κούρασε (και που δεν υπάρχει τρόπος να το αποφύγετε) είναι το ότι σε σκηνές συνομιλιών, με πρώτες και καλύτερες τις σκηνές που διαδραματίζονται μέσα στα δικαστήρια, οι στατικές εικόνες του παιχνιδιού (γιατί δεν υπάρχει ίχνος animation), αλλάζουν συνέχεια, με αποτέλεσμα ο κακομοίρης ο παίχτης να ενοχλείται και να δυσανασχετεί. Αυτό είναι πραγματικά κουραστικό, αφού λόγω της διαρκούς ανάγνωσης από το δίσκο το παιχνίδι γίνεται πολύ αργό.

Πάντως, πιστεύω ότι δεν χρειάζεται να γινόμαστε και πολύ μελοδραματικοί, αφού μπορεί και να το συνηθίσετε. Ας περάσουμε στον ήχο. Εδώ τα πράγματα είναι καλύτερα, αφού υπάρχουν κάποια ηχητικά εφέ, όπως επίσης και κάπως καλό speech. Υποστηρίζονται 4 κάρτες και το μπλιμπλί (ή αλλιώς το

speaker του PC). Τα πράγματα βέβαια δεν είναι και τόσο καλά, αλλά κάνουν τη δουλειά τους - μην ξεχνάτε ότι πρόκειται για δικηγορικό παιχνίδι. Πάντως για να ακούσετε σωστή μουσική και όλα τα ανάλογα, εννοείται πως χρειάζεστε κάρτα ήχου - αλλιώς θα πρέπει να συμβιβαστείτε με κάνα-δυο παροδικά πίου-πίου.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Στα θέματα του χειρισμού το παιχνίδι, είναι κάπως πιο "σοβαρό". Χρησιμοποιεί πληκτρολόγιο, ποντίκι, γάτα, σκύλο (άκυρα τα δύο τελευταία), αλλά είναι όπως πάντα καλύτερο να έχετε mouse(???)

Το παιχνίδι απαιτεί σκληρό δίσκο για να τρέξει και κάρτα γραφικών EGA για να παρουσιάσει 16 χρώματα ή VGA για 256 χρώματα. Αυτό που μπορούμε να πούμε, είναι το ότι χρειάζεται λίγο ψάξιμο στην αρχή, ιδίως μέχρι να συνηθίσετε το τρόπο που κάνετε τις ενέργειες σας. Οχι ότι είναι δύσκολος - για την ακρίβεια κινείται στα πλαίσια κάποιων adventures δίνοντάς σας κάποιες επιλογές τις οποίες τις επιλέγετε για να κάνετε την ανάλογη ενέργεια, αλλά υπάρχουν κάποια πραγματάκια, όπως το τηλέφωνο που λειτουργούν παράξενα. Για παράδειγμα, όταν τηλεφωνείτε στον detective σας, δεν ξέρετε μετά από πόση ώρα θα σας ξαναπάρει για να σας δώσει τις απαντήσεις που ψάχνετε. Τίποτα ιδιαίτερο πάντως.

ΠΑΚΕΤΟ

Ούτε και εδώ έχουμε να πούμε πολλά πράγματα. Αυτό βασικά οφείλεται στο γεγονός ότι η CAPSTONE, ποτέ δεν φημίστηκε για τα πακέτα της, αλλά και

ποτέ δεν προσπάθησε να τα βελτιώσει. Το μόνο καλό, είναι το ότι υπάρχει ένας τηλεφωνικός κατάλογος, με τα τηλέφωνα όλων όσων χρειαστεί να επικοινωνήσετε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Επίσης, αυτός ο κατάλογος, υπάρχει σε αρχείο μέσα στο δίσκο και κάνει παρέα σε ένα άλλο αρχείο, το οποίο είναι η λύση του παιχνιδιού!!! Αυτό μας έλειπε τώρα να αγοράζουμε παιχνίδια μαζί με τις λύσεις τους!!! Που ακούστηκε!!! Παναγίτσα μου... Τέλος πάντων.

Να τελειώσουμε λέγοντας ότι μέσα στο πακέτο που είχα στα χέρια μου, περιέχονται τρεις 3.5 δισκέτες των 720K, οι οποίες για να εγκατασταθούν στο σκληρό, κάνουν πάνω από 15 λεπτά. Και εάν έχετε EGA, τότε πρέπει να κάνετε την εγκατάσταση (που γίνεται σε VGA) και μετά να μετατρέψετε τα γραφικά σε EGA - μία διαδικασία που διαρκεί σχεδόν μισή ώρα!!! Τι να κάνουμε, CAPSTONE είναι αυτή, ότι θέλει κάνει.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Όσοι από εσάς θέλετε και μπορείτε, πηγαίνετε στη Νομική για τέσσερα χρονάκια. Υποθέτω ότι μέχρι να βγείτε, θα έχει βγει κάποια συνέχεια του παιχνιδιού, η οποία θα είναι καλύτερη. Στην καλύτερη περίπτωση, ψάξτε για κανένα επεισόδιο της ομώνυμης σειράς.

ΓΕΝΙΚΑ

Τι να πω; 'Η δεν είναι το dramatic legal simulation που λέει το manual, ή εγώ έχω χάσει όλες μου τις αισθήσεις. Να σοβαρευτούμε όμως. Αν αυτό το παιχνίδι προορίζεται για "νομικός εξομοιωτής", τότε έχει αρκετό δρόμο να διανύσει. Νόμος είναι, θα περάσει...

αντοχή στο χρόνο

76%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Όσοι από εσάς είναι φανατικοί, ας το ξανασκεφτείτε. Οι υπόλοιποι ρίχτε του μια ματιά.	
ΓΡΑΦΙΚΑ	75
ΗΧΟΣ	78
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	82
ΓΕΝΙΚΑ	78



HOUSE	CAPSTONE
FORMAT	PC
TEST	PC/AT 12 MHz

ΤΟΥ Π. ΣΩΤΗΡΙΟΥ

Ναι, είναι δυστυχώς το δεύτερο μέρος του ανεκδιήγητου πρώτου μέρους που είχαμε βαθμολογήσει πριν από ένα χρόνο σαν ένα από τα χειρότερα παιχνίδια για PCs που παρουσιάσαμε στους συμβατούς. Ετσι πιάσαμε το κουτί με μεγάλη στεναχώρια γι' αυτό που μας περίμενε και ξεκινήσαμε το installation με μισή καρδιά. Ευτυχώς αυτή η διαδικασία ήταν και γρήγορη και εύκολη και σε μερικά λεπτά είμασταν έτοιμοι να παίξουμε.

Το παιχνίδι ξεκίνησε με μία πολύ καλή digitised οθόνη και συνέχισε πολύ καλύτερα, ανέλπιστα καλά θα έλεγα. Η οθόνη γέμισε με πολύ καλά γραφικά και αριστερά στην οθόνη ήταν το πρωταγωνιστικό sprite, ένα μικρό παιδάκι με κασκόλ, ένα συμπαθητικό sprite.

Όσοι από εσάς έχουν δει την δεύτερη ταινία θα ξέρουν ότι πρέπει να τρέχετε μέσα στους δρόμους



της Νέας Υόρκης για να ξεφύγετε πάλι από τους ίδιους ψευτοκακοποιούς που ήθελαν να σας πιάσουν στο πρώτο μέρος.

Η καταδίωξη γίνεται σε όλα τα μέρη που μπορείτε να φανταστείτε αλλά πιο πολύ εμένα μου άρεσε το σούπερ μάρκετ! Το gameplay είναι τόσο απλό όσο το περιγράψαμε παραπάνω. Τρέχετε δηλαδή από αριστερά προς τα δεξιά και το αντίθετο και πρέπει να διασχίζετε ορισμένη απόσταση μέχρι να περά-

HOME ALONE 2



στο πάτωμα προκαλεί χάος, πυροσβεστήρες που αρκεί να τους ανοίξετε, μπίλιες που όταν τις σκορπίσετε στο πάτωμα τους ρίχνουν όλους κάτω κτλ.

Πιστεύω ότι αυτά είναι αρκετά για να σας φτιάξουν το κέφι για αρχή, και μετά θα νοιώσετε ακόμα καλύτερα μόλις συνηθίσετε τον χειρισμό που είναι φανταστικός και παίζεται πολύ καλύτερα με το πληκτρολόγιο παρά με οποιοδήποτε άλλο μέσο χειρισμού (το mouse βέβαια αποκλείεται!). Με

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ
Να σας στείλω να δείτε την ταινία είναι μάλλον εγκληματικό!
Να σας στείλω να πάρετε μεγάλο υπολογιστή είναι μάλλον άσκοπο!
Να σας στείλω στο...

σετε στο επόμενο επίπεδο.

Ανάλογα με την δυσκολία που έχετε επιλέξει στην αρχή του παιχνιδιού μπορείτε εύκολα να φτάσετε στην πρώτη ντουζίνα επιπέδων ή να κάνετε το gameplay πιο πικάντικο.

Ενα gameplay που σας βρίσκει να τρέχετε όπως είπαμε και να χρησιμοποιείτε διάφορα αντικείμενα ενώ τρέχετε. Τα πρώτα

που θα βρείτε είναι καπάκια από τενεκέδες που αν πετύχουν τους διώκτες σας θα τους ξαπλώσουν στο πάτωμα αμέσως. Όμως αυτοί είναι ακαταμάχητοι, ακαταπόνητοι και σηκώνονται πάντα. Το μόνο που έχετε να κερδίσετε είναι μερικά υπερπολύτιμα δευτρολέπτα.

Συνεχίζετε με μερικές μπανάνες που όταν πέσουν στο έδαφος... ξέρετε εσείς, συνεχίζετε με αρκουδάκια που τα ρίχνετε από τα ράφια, αεροπλάνκια που τα εκτοξεύετε, κουβάδες που το περιεχόμενό τους όταν το ρίχνετε

το space παίρνετε στο inventory σας εκείνα τα αντικείμενα από την οθόνη που αναβοσβήνουν αν είσατε αρκετά κοντά ενώ με το πάτημα του return τα χρησιμοποιείτε. Τι το απλούστερο; Αν δούμε και την τεχνική πλευρά του προγράμματος το πρώτο που θα σας κάνει εντύπωση είναι η ταχύτητά του. Το τρέξαμε επίτηδες σε ένα μέτριο μηχάνημα, ένα 286 στα 12 MHz και ήταν ταχύτατο. Τόσο το animation όσο και το scrolling ήταν απόλυτα ομαλά και σας άφηναν να ευχαριστηθείτε την δράση.

ΓΕΝΙΚΑ

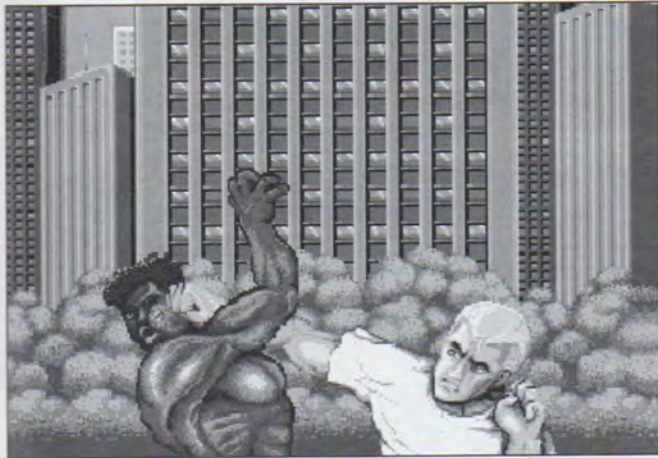
Τρομερό λίφτινγκ, τρομερή βελτίωση σε σχέση με το απογοητευτικό πρώτο μέρος. Η Capstone κατάλαβε ότι δεν την έπαιρνε να κάνει το ίδιο κόλπο και απλώς να εκμεταλλευτεί ένα μεγάλο εμπορικό όνομα για δεύτερη φορά. Τώρα υπάρχει αρκετό gameplay και σωστή τεχνική αλλά παραμένει αρκετά παιδικό.



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Ετσι θα έπρεπε να ήταν το πρώτο μέρος.

ΓΡΑΦΙΚΑ	73
ΗΧΟΣ	78
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	81
ΓΕΝΙΚΑ	79



STREET FIGHTER II

HOUSE	US GOLD
FORMAT	AMIGA
TEST	AMIGA 1MB

ΤΟΥ Δ. ΑΝΤΩΝΙΟΥ

Δεν ήταν λίγοι αυτοί που ξαγρυπνούσαν με το όνειρο ότι το Street Fighter II θα έρχόταν στον υπολογιστή τους. Η αγωνία τους όμως φούντωσε περισσότερο βλέποντας στα previews του USER ότι το παιχνίδι αναμενόταν να έρθει στην Amiga αρκετά γρήγορα. Ωσπου μια μέρα οι προσευχές τους εισακούστηκαν και ήταν πλέον γεγονός ότι το Street Fighter II έχει κυκλοφορήσει στην Amiga. Σίγουρα οι περισσότεροι θα το έχετε δει ή παίξει στις αίθουσες των coin-ops και θα εντυπωσιαστήκατε από τον αριθμό των πλήκτρων, την ταχύτητα διεξαγωγής των αγώνων και τα εκθαμβωτικά γραφικά. Τα στοιχεία αυτά έχουν διατηρηθεί στην έκδοση της Amiga μόνο που τα γραφικά δεν φτάνουν στα επί-

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ
Κάντε
μια βόλτα στις
αίθουσες των coin-ops
και βεβαιωθείτε ποιο
coin-op είναι το
πιο αγαπητό.

πεδα του coin-op, πράγμα πολύ φυσιολογικό αφού τα γραφικά του coin-op ήταν αδύνατο να έρθουν άθικτα στην Amiga. Τα backgrounds είναι animated και εδώ η Amiga αγγίζει το επίπεδο των γραφικών του ηλεκτρονικού. Ο ήχος του παιχνιδιού είναι καταπληκτικός με μερικά άριστα κομμάτια όπως και τα sampled ηχητικά εφέ με τις πολύ όμορφες και καθαρές κραυγές των ηρώων μας. Σ'αυτόν τον τομέα όμως υπήρχε περιθώριο βελτίωσης. Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι ιδιόμορφος και αρκετά παράξενος αφού μας δίνονται τέσσερις επιλογές. Για παιχνίδι με ένα απλό joystick με 1 fire button, με χειριστήριο με 2 fire buttons, συνδυασμό του χειριστηρίου με το 1 fire button μαζί με το δεξί SHIFT και τέλος με το πληκτρολόγιο. Βέβαια θα πρέπει να δοκιμάσετε όλους τους χαρακτήρες του παιχνιδιού ώστε να βρείτε ποιός σας ταιριάζει σύμφωνα με τις ικανότητές σας. Μόλις φορτώσετε το παιχνίδι και δείτε την υπέροχη εισαγωγή θα πρέπει να επιλέξετε ή One player mode ή two players mode. Πάντως σίγουρα το παιχνίδι αποκτά μεγαλύτερο ενδιαφέρον στο διπλό χωρίς αυτό να σημαίνει ότι το μονό είναι βαρετό. Στην συνέχεια επιλέγουμε τον τρόπο χειρισμού που ανέφερα πιο πάνω και τέλος διαλέγουμε αν θα παίξουμε με χρόνο ή όχι και το επίπεδο δυσκολίας του παιχνιδιού (από 0

έως 7). Τώρα επιλέγουμε έναν από τους 8 χαρακτήρες που μας δίνει το παιχνίδι και είμαστε έτοιμοι να ξεκινήσουμε. Η πορεία που κάνει ο παίκτης μας συμβολίζεται με ένα αεροπλάνο που πάει στις χώρες όπου βρίσκονται οι αντίπαλοι του μαχητή μας. Αφού διαλέξαμε τον παίκτη με τον οποίο θα παίξουμε θα αντιμετωπίσουμε τους 7 μαχητές που δεν επιλέξαμε και τέσσερις άλλους τους οποίους θα έχουμε την ευκαιρία να επιλέξουμε μαζί με τους άλλους 8 στο Street Fighter Championship Edition που η US GOLD ετοιμάζει και θα κυκλοφορήσει κατά το Πάσχα. Το animation και των 12 χαρακτήρων πρέπει να πούμε ότι είναι άριστο και το scrolling είναι ελάχιστο αφού ο χώρος μάχης είναι σχεδόν 2 1/2 οθόνες.

Ο REVIEWER ΤΟΥ ΜΗΝΑ



...και είμαι από την Νέα Φιλαδέλφεια. Είμαι 14 χρονών και πάω Γ' Γυμνασίου. Εχω μια Amiga 500 με 1MB και έχω για χόμπυ μου το μπάσκετ και το Βόλλεϋ και φυσικά τα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Πάιρνω το USER εδώ και 2.5 χρόνια (τεύχος 7) και είμαι ένας από τους πιο ένθερμους όπαδούς του. Τέλος το ψευδώνυμό μου είναι "RYU".

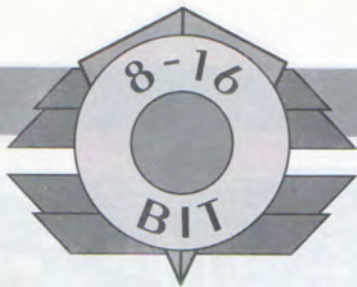
ΓΕΝΙΚΑ

Το Street Fighter II είναι ένα παιχνίδι που συνιστώ ανεπιφύλακτα και θα λατρευτεί από τους φίλους των beat'em ups αλλά και όλους τους άλλους που προτιμάνε άλλου είδους ηλεκτρονικά παιχνίδια. Ένα θρυλικό παιχνίδι που θα απογειώσει τον δείκτη πόρωσης όλων των gamers.



95%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	96
ΗΧΟΣ	91
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	97
ΓΕΝΙΚΑ	95



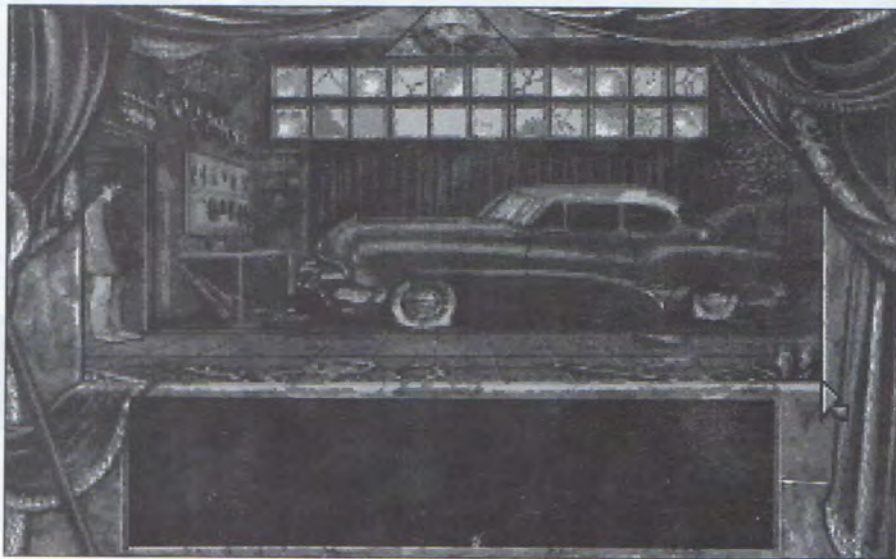
ΤΟΥ Χ. ΚΛΑΔΗ

HOUSE	CYBERDREAMS
FORMAT	PC AMIGA
TEST	AMIGA

Εύκολη η ζωή για έναν κτηματομεσίτη. Και ειδικά όταν προκύπτουν τέτοια κελεπούρια όπως αυτό. Το σπίτι με μερικές επισκευές μπορεί να γίνει ένα αριστούργημα και σε αυτήν την τιμή που το πουλάει ο ιδιοκτήτης του είναι πραγματικά μια μεγάλη ευκαιρία. Τουλάχιστον έτσι σκέφτηκε ο κτηματομεσίτης Mike Dawson στην αρχή. Μα στην πρώτη του νύχτα στο καινούριο του σπίτι, κάτι πολύ περίεργο συνέβει. Είδε έναν παράξενο εφιάλη. Είχε αιχμαλωτισθεί από εξωγήινους οι οποίοι ανοίγοντας το κεφάλι του, εμφύτεψαν ένα έμβρυο μέσα. Το πρωί, ο ήρωας μας ξυπνάει με φοβερό πονοκέφαλο. Απλή σύμπτωση ή...

Αυτή είναι και η αποστολή του ήρωα. Πρέπει να ανακαλύψει την αλήθεια. Ο κόσμος μας, είναι γραφτό να συναντήσει τον παράλληλο σκοτεινό κόσμο, αν ο εξωγήινος που εμφυτεύτηκε μέσα στον ήρωα μπορέσει να γεννηθεί. Αν αυτό γίνει, μια τεράστια καταστροφή περιμένει ολόκληρη την ανθρωπότητα. Ο χρόνος που έχεις για να εμποδίσεις αυτήν την καταστροφή είναι τρεις ημέρες. Αυτό όμως δεν είναι καθόλου εύκολο. Πολλά πράγματα πρέπει να γίνουν στην κατάλληλη στιγμή και στο

DARKSEED



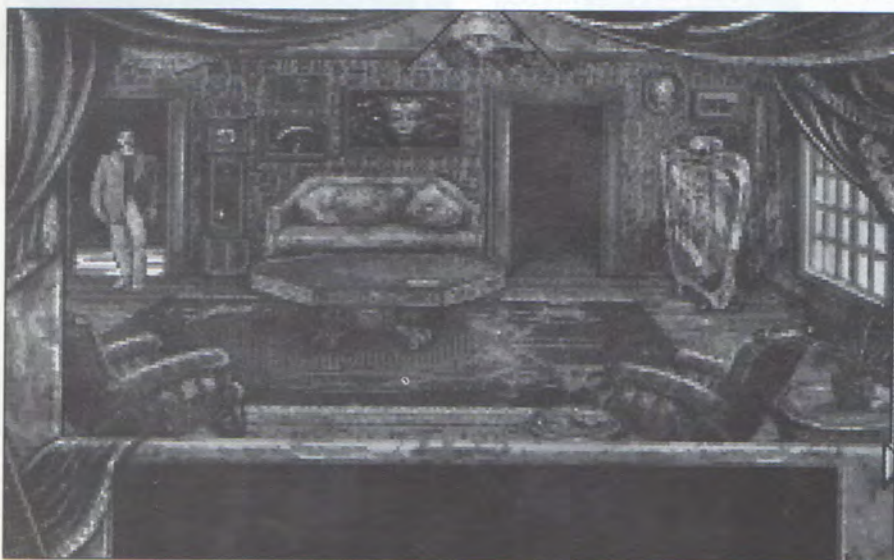
κατάλληλο μέρος για να έχουν σωστά αποτελέσματα. Αυτό μπορεί να γίνει διασταυρώνοντας την λογική και την φαντασία. Μερικά πράγματα θα δουλέψουν μόνο όταν έρθει η ώρα τους. Τα πάντα είναι σωστά κατανεμημένα και χρειάζεται μεγάλη υπομονή για να τα βγάλετε πέρα. Οι δύο παράλληλοι κόσμοι, δεν είναι ανεξάρτητοι ο ένας απ'τον άλλον, τα συμβάντα στον έναν επηρεάζουν τον άλλο.

Αυτό προσθέτει έμφαση και μυστήριο στο παιχνίδι, γιατί κάτι που σας φαίνεται σωστό στον ένα κόσμο να έχει διαφορετικές και άσχημες για εσάς επιπτώσεις στον άλλο. Η περιπλοκότητα του παιχνιδιού είναι φανερή καθώς πρέπει να ψάχνετε και να πηγαίναται

σε κάθε μέρος σε κάθε διαφορετική περίπτωση ή κατάσταση. Το παιχνίδι δεν βασίζεται απλά στο πηγαινε κάπου φέρε το σωστό πράγμα ή δώστο στο σωστό άτομο. Τα πρόσωπα που θα συναντήσετε έχουν έναν άλλο εαυτό στον άλλο κόσμο και θα χρειασθεί πολλές φορές πράγματα που βρήκατε στον ένα κόσμο, να τα χρησιμοποιήσετε στον άλλο.

Από τεχνικής άποψης το παιχνίδι είναι πραγματικά άρτιο. Τα γραφικά είναι σε υψηλή ανάλυση (640*400) με 16 χρώματα, με συνέπεια να υπάρχει μεγάλη λεπτομέρεια, αλλά και κάποιο flickering. Στον φωτεινό κόσμο (τον "κανονικό" κόσμο) είναι πολύ καλά με ωραίους χρωματισμούς που σίγουρα σας δίνουν την εντύπωση της πραγματικότητας. Όμως αυτό που πραγματικά θα σας καταπλήξει, είναι τα γραφικά του σκοτεινού κόσμου.

Η χρήση σκοτεινών αποχρώσεων και πολλές φορές η έλειψη φωτεινών χρωμάτων (όταν λέω έλειψη εννοώ καθόλου, γιατί και όταν υπάρχουν φωτεινά χρώματα είναι ελάχιστα), πραγματοποιούν μια μακάβρια αλλά συναρπαστική και μαγευτική ατμόσφαιρα, μια ατμόσφαιρα που δεν έχω ξανασυναντήσει σε παιχνίδι της Amiga. Το animation των χαρακτήρων είναι επίσης τέλειο, το τελειότερο ίσως που έχω δει σε adventure game. Ολοι οι χαρακτήρες είναι αληθινοί digitised animated άνθρωποι! Ο ήχος είναι υπέροχος





INDIANA JONES

AND THE FATE OF ATLANTIS

HOUSE	LUCASFILM
FORMAT	PC AMIGA
TEST	AMIGA

ΤΟΥ Χ. ΚΛΑΔΗ

Για άλλη μια φορά ο INDIANA μπλέχτηκε σε μια δύσκολη υπόθεση. Πρέπει να αποκαλύψει το μυστήριο που τυλίγει το μύθο της Ατλαντίδας. Βρισκόμαστε στο έτος 1939, στα πρόθυρα του δευτέρου παγκοσμίου πολέμου και σύμφωνα με τους μύθους, στην Ατλαντίδα βρίσκεται χαμένη μια τεράστια δύναμη, ισχυρότερη και από ατομική βόμβα, στην οποία σκέφτονται να βάλουν χέρι οι ναζί του τρίτου ράιχ. Και αν αυτή η δύναμη πέσει στα χέρια των ναζί, τότε όλος ο κόσμος είναι καταδικασμένος. Ετσι, εσείς θα πρέπει να εμποδίσετε αυτήν την καταστροφή. Αυτή τη φορά δεν είστε μόνος, έχετε στο πλευρό σας μια κάποια Sophia, η οποία έχει αφιερώσει το χρόνο της σε μελέτες γύρω από την Ατλαντίδα και έχει πνευματικές συναναστροφές με έναν θεό της αρχαίας Ατλαντίδας, τον NUR-ABSAL. Το σενάριο και η πλοκή έχουν διατηρηθεί αυτούσια από τον PC. Το gameplay είναι εθιστικότατο και σε έναν πολύ σωστό βαθμό δυσκολίας. Τα γραφικά του είναι πολύ καλά με 32 χρώματα, χάνουν βέβαια σε σχέση με αυτά του PC, αλλά έχουν όμορφους χρωματισμούς και πολύ καλό animation. Ο χειρισμός με τα icons είναι τέλειος και εύκολος. Ο ήχος κυμαίνεται σε πολύ καλά επίπεδα και είναι πραγματικά ατμοσφαιρικός δίνοντας έμφαση στο παιχνίδι. Το παιχνίδι χάνει στο σημείο ότι οι έντεκα δισκέτες του χρειάζονται αλλαγή πολύ συχνά και σίγουρα δεν σώζετε από ένα μόνο εξωτερικό drive. Η καλύτερη λύση είναι να έχετε σκληρό δίσκο. Σε σχέση με την έκδοση του PC θα σας φανεί αργό και κουραστικό, μιας και η δράση δεν εξελίσσεται τόσο γρήγορα και υπάρχει και το πρόβλημα των δισκετών όπως ανέφερα παραπάνω. Γενικά, το παιχνίδι προσφέρει πολλά στον adventurer και ειδικά όταν υπάρχουν τόσα πολλά πράγματα να κάνει



κάνεις, τόσες αστείες καταστάσεις στις οποίες πέφτει θύμα ο ήρωάς σας, η πλοκή, τα πολύ καλά γραφικά του και η μουσική του θα σας κρατήσουν εβδομάδες πάνω από το monitor. Μπορεί βέβαια να υπάρχουν κάποια προβλήματα (άλλωστε πάντα σε τέτοια παιχνίδια η Amiga αντιμετώπιζε τέτοια προβλήματα), αλλά είναι τίποτα μπροστά σε αυτά που σας προ-



σφέρει το παιχνίδι. Γι' αυτό μην αφήσετε τα προβλήματα να σας αποτρέψουν να το αγοράσετε, γιατί είναι ένα από τα καλύτερα adventure games που υπάρχουν στην Amiga.

αφού τα πολλά μουσικά κομμάτια είναι άκρος ατμοσφαιρικά και πραγματικά η ύπαρξη τους δίνει έμφαση στο παιχνίδι (όταν ας πούμε βγείτε από το σπίτι, η ευχάριστη μουσική θα ξεκουράσει κάπως τα τεντωμένα νεύρα σας, ενώ η μυστηριώδης μουσική στο νεκροταφείο θα κάνει την καρδιά σας να χτυπά με αγωνία). Τα ηχητικά εφέ είναι από τα καλύτερα που έχω ακούσει στην Amiga. Οι σκάλες που τρίζουν κάτω από τα βήματά σας, το τηλέφωνο που χτυπάει, η πόρτα, οι ομιλίες, όλα digital. Ο χειρισμός γίνεται μέσω του κέρσορα που μπορεί να οδηγεί τον ήρωα σε διάφορες κινήσεις, ενώ τα icons τα οποία αναφέρουν τα πράγματα που κουβαλάτε, βρίσκονται στο πάνω μέρος της οθόνης.

Γενικά πρόκειται για το καλύτερο ίσως adventure που έχω δει στην Amiga, ενώ το παιχνίδι εκμεταλεύεται monitor υψηλής ανάλυσης και επίσης -κάτι που πλέον αρχίζει να καθιερώνεται- την ταχύτητα της Amiga 1200. Σε σχέση με την πρώτη έκδοση του PC, δεν υστερεί σε τίποτα παρά μόνο σε ταχύτητα και φυσικά στο γεγονός ότι αν δεν έχετε σκληρό δίσκο θα πρέπει να αλλάζετε αρκετά συχνά τις δισκέτες του παιχνιδιού.

Πάντως το παιχνίδι είναι πραγματικά υπέροχο. Πιστεύω ότι ακόμα και αν δεν παίζετε adventures θα σας αρέσει και δεν θα έπρεπε να λείπει από τη συλλογή σας.



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ	
Εσείς, πιστεύεται στα όνειρα;	
ΓΡΑΦΙΚΑ	97
ΗΧΟΣ	95
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	96
ΓΕΝΙΚΑ	95



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ	
Ριζανε και λίγο Ελλάδα μέσα και μας έπιασε το πατριωτικό μας.	
ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΗΧΟΣ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΓΕΝΙΚΑ	92

TOP TEN

ΟΙ ΝΙΚΗΤΕΣ

- 1) Θανάσης Μαμάκος
- 2) Σάββας Καλλιανίδης
- 3) Αλέξανδρος Αηδονίδης

Μπορείτε να επικοινωνήσετε με τα γραφεία μας (εργάσιμες 11-2) για τον τρόπο με τον οποίο θα πάρετε το παιχνίδι δώρο σας.

SUPER NES

- 1 STREET FIGHTER 2
- 2 SUPER TENNIS
- 3 SUPER MARIO WORLD
- 4 SUPER R-TYPE
- 5 SUPER SOCCER
- 6 SUPER CASTLEVANIA
- 7 SMASH TVF-ZERO
- 8 F-ZERO
- 9 FINAL FIGHT
- 10 LEGEND OF ZELDA 3

ST

- 1 GODS
- 2 LOOM
- 3 GOLDEN AXE
- 4 FINAL FIGHT
- 5 LURE OF THE TEMPTRESS
- 6 PRINCE OF PERSIA
- 7 REALMS
- 8 LEMMINGS
- 9 MEGALOMANIA
- 10 DUNGEON MASTER

CPC

- 1 LEMMINGS
- 2 PRINCE OF PERSIA
- 3 KILLERBALL
- 4 GOLDEN AXE
- 5 TMHT 2
- 6 FINAL FIGHT
- 7 KILLERBALL
- 8 BAT
- 9 ZAP'T'BALLS
- 10 SWITCHBLADE

PC

- 1 INDIANA JONES 4
- 2 KING'S QUEST 6
- 3 PRINCE OF PERSIA
- 4 FALCON 3.0
- 5 DARKSEED
- 6 WING COMMANDER 2
- 7 QUEST FOR GLORY 3 2
- 8 CIVILISATION
- 9 SIM CITY
- 10 BLUES BROTHERS

MEGA DRIVE

- 1 SONIC 2
- 2 OLYMPIC GOLD
- 3 SHADOW DANCER
- 4 STREETS OF RAGE
- 5 ROBOCOD
- 6 TAZMANIA
- 7 PIT-FIGHTER
- 8 CASTLE OF ILLUSION
- 9 JORDAN VS BIRD
- 10 ROAD RASH

AMIGA

- 1 INDIANA JONES 4
- 2 LOTUS 3
- 3 KICK OFF 2
- 4 STREET FIGHTER 2
- 5 FORMULA ONE GP
- 6 WING COMMANDER
- 7 SHADOW OF THE BEAST 3
- 8 SENSIBLE SOCCER
- 9 AGONY
- 10 GODS

ΚΟΥΠΟΝΙ

ΟΝΟΜΑ

ΕΠΙΘΕΤΟ.....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ

ΤΗΛΗΛΙΚΙΑ.....

ΕΧΩ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ

ΤΑ 5 ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΜΟΥ ΕΙΝΑΙ:

1

2

3

4

5



BART SIMPSON vs SPACE MUTANTS

μέρος πρώτο

ΤΟΥ Β. ΚΑΡΑΓΕΩΡΓΟΥ

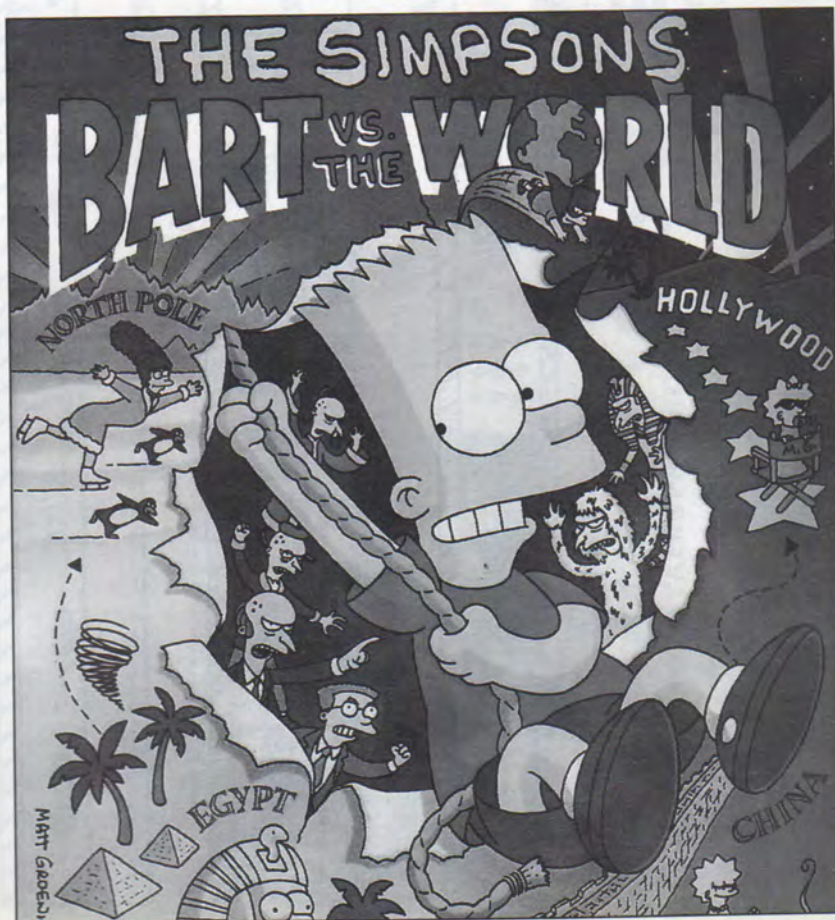
Σ'αυτό το τεύχος θα ασχοληθούμε με την λύση ενός πολύ δημοφιλούς παιχνιδιού (βλέπε τίτλο), που ο ήρωας του προβάλλεται στην μικρή οθόνη κάθε Σάββατο μεσημέρι. Μπορεί να φαίνεται απλό το παιχνίδι, αλλά έχει κάποιους γρίφους που προκαλούν πονοκέφαλο.

Η ιστορία έχει ως εξής: εξωγήινοι εισβολείς έχουν εγκατασταθεί σε μια μικρή πόλη των ΗΠΑ, το SPRINGFIELD, και έχουν σκοπό να κατακτήσουν τη γη με βίαιο τρόπο. Ετσι κατασκευάζουν μια μηχανή που θα τους βοηθήσει να φτιάξουν το "υπέρτατο" όπλο. Όμως λείπουν 3 συστατικά. Εδώ μπαίνει ο BART SIMPSON, που πρέπει να μαζέψει τα συστατικά αυτά, ενώ παράλληλα να κάνει και τις σκανδαλιές του. Αρχίζοντας πηδήξτε πάνω στο ταχυδρομικό κουτί (mailbox) και μετά πάρτε απο τον τοίχο, ψηλά, το πρώτο συστατικό. Μετά προχωρείστε δεξιά, περάστε τα εμπόδια και στο μαγαζί του MOE μαζέψτε το σπρέυ. Τώρα γυρίστε στην αρχή και βάλτε με σπρέυ το mailbox. Υστερα λίγο πιο δεξιά βάλτε την επιγραφή "SPACE MUTANTS 4" που βρίσκεται στον κινηματογράφο. Προχωρείστε δεξιά μερικές οθόνες, ανεβείτε στο σχοινί και πετάξτε κάτω τα απλωμένα ρούχα, και στον θάμνο στο ίδιο σημείο βρίσκουμε το δεύτερο συστατικό. Μετά το επόμενο σπίτι βάλτε και άλλο ένα mailbox και πάρτε το σπρέυ απο το παράθυρο. Λίγο δεξιότερα βάλτε την πινακίδα "KEEP OFF". Προχωρώντας δεξιά υπάρχει μια αλυσίδα καταστημάτων. Στα παράθυρα αυτών υπάρχουν γλάστρες που πρέπει να βάψετε. Στο "TOOL WORLD" αγοράστε ένα KEY και ένα WRENCH. Στο "MEL'S LOVELTY HUT" αγοράστε 6 ROCKETS και 1 CHERRY BOMB και στο "TOYS'N'STUFF" αγοράστε ένα WRISTLE και ένα MAGNET. Στο "CANDY MOST DANDY" ρίξε το δοχείο κάτω απο το παράθυρο. Στο κατάστημα με τα κατοικίδια (PETS) χρησιμοποίησε ρουκέτα στο κλουβί με το καναρίνι. Μερικές οθόνες παρακάτω στο άγαλμα του JEBEDIAH SPRINGFIELD, ρίξτε ρουκέτα στο χέρι του. Μετά γυρνάμε αριστερά, στο σπίτι που βρίσκεται μετά το σχοινί με τα απλωμένα ρούχα και χρησιμοποιούμε το κλειδί. Αυτομάτως μεταφερόμαστε στο SPRINGFIELD RETIREMENT HOME. Εκεί 2 παράθυρα είναι περιέργα χρωματισμένα και σ'αυτά ρίχνουμε ρουκέτες. Τώρα προχωρείστε αριστερά ώσπου να βρεί-

τε ένα συντριβάνι, το οποίο και θα βάψετε. Συνεχίζοντας προς την ίδια κατεύθυνση θα βρείτε μια αίθουσα BOWLING, και ρίξτε την ρουκέτα στην πινακίδα της.

Τέλος λίγο πιο αριστερά θα βρείτε και άλλο ένα συντριβάνι και κάνουμε ότι και προηγουμένως. Αφού έχετε κάνει ότι έχουμε πει μέχρι εδώ, ο υπολογιστής θα βγάλει μήνυμα ότι πρέπει να προχωρήσετε αριστερά, όπου θα βρείτε τον τελικό εχθρό. Εύκολα μπορεί κανείς να τον νικήσει αρκεί να κάνει πολλά άλματα και να ρίχνει βόμβες ταυτοχρόνως. Επίσης πρέπει να σημειώσουμε ότι στο δρόμο σας θα συναντήσετε διάφορους ανθρώπους. Οποτε γίνεται αυτό χρησιμοποιήστε τα γυαλιά ακτίνων X για να δείτε αν είναι όντως άνθρωποι. Αν όχι τότε κάντε άλμα πάνω τους και πάρτε το νόμισμα που θα αφήσουν. Θα σας χρειαστεί για τις διάφορες αγορές σας.

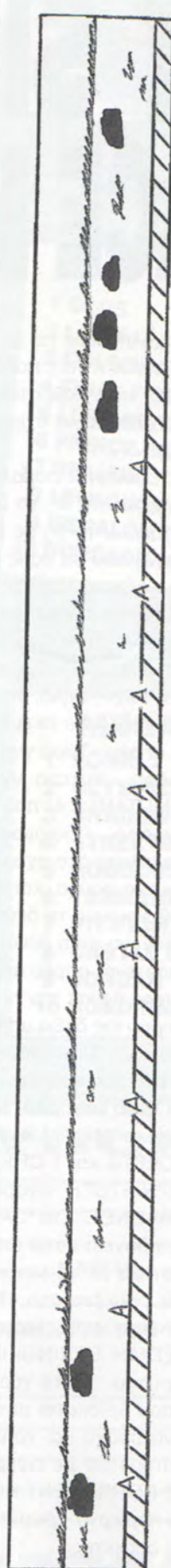
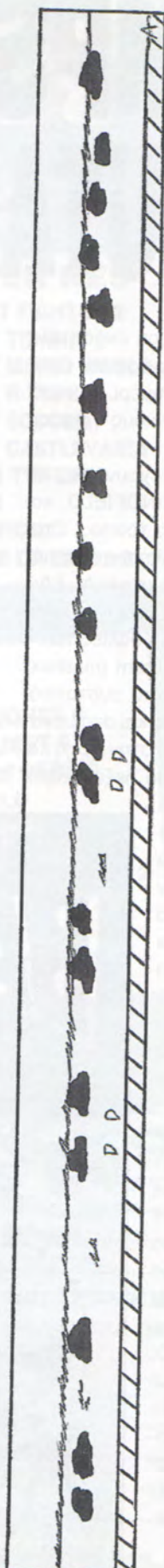
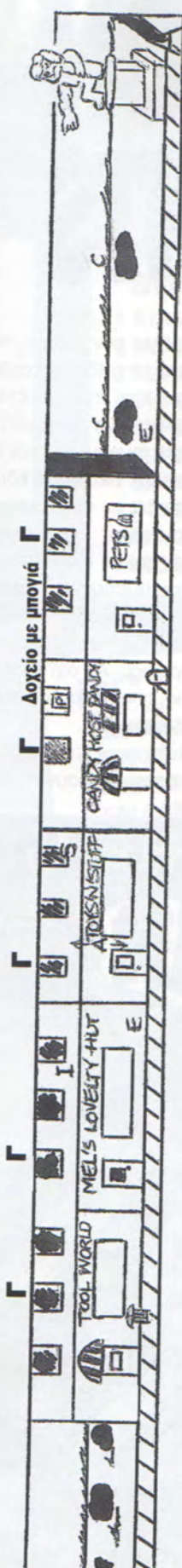
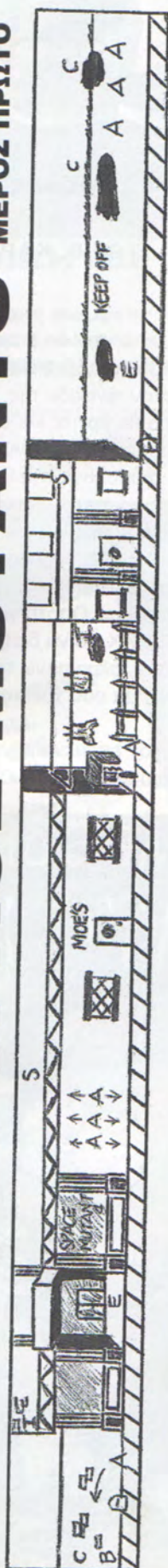
Αυτά προς το παρόν. Τον επόμενο μήνα θα έχουμε επι της σκηνής την συνέχεια του BART SIMPSON.



BART SIMPSON

VS. SPACE MUTANTS

ΜΕΡΟΣ ΠΡΩΤΟ



VENGEANCE OF EXCALIBUR

ΤΟΥ Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ
μέρος 6'

ΓΕΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

Hit Points

Κάθε άτομο ξεκινάει με πέντε hit points. Και αυτό είναι το ανώτατο που μπορεί να έχει. Στην αρχή κάθε επεισοδίου οι πόντοι επιστρέφουν στο maximum.

Health Points

Είναι ο αριθμός των hit points που έχουν απομείνει σε έναν χαρακτήρα. Σε κάθε επεισόδιο εξισώνονται με τον μέγιστο αριθμό των hit points που μπορεί να έχει κάποιος. Στις μάχες όμως όταν ένας χαρακτήρας πληγώνεται οι health points μειώνονται. Μπορείτε να τους επανακτήσετε χρησιμοποιώντας ένα healing balm ή healing spell.

Magic Points

Magic points μπορούν να έχουν μόνο οι χαρακτήρες που ξεκινούν με αυτούς και είναι μάγοι. Η Nineve και το Djinni μπορούν να αυξήσουν τα magic points τους ρίχνοντας πετυχημένα spells σε μάχες. Κάθε spell που χρησιμοποιούν όμως μειώνει τον αριθμό των magic points που θα έχουν στην διάθεσή τους για το επόμενο ξόρκι. Όταν τελειώσουν τα points της Nineve πρέπει να περιμένει μέχρι το επόμενο επεισόδιο ή να πάει στο Well of Souls και να ρίξει ένα Repletion spell.

Combat Points

Οι ιππότες που θέλουν να αυξήσουν τα combat points τους μπορούν να τα καταφέρουν κικώντας τους αντιπάλους τους σε κάποια μάχη, ή χρησιμοποιώντας αντικείμενα τα οποία θα αυξήσουν αυτή την φυσική ικανότητά τους. Το Prowess potion για παράδειγμα αυξάνει τους combat points ενός χαρακτήρα κατά έναν.

Armor Points

Αυτό είναι ανάλογο με την ποιότητα της πανοπλίας που φοράτε. Όσοι έχουν συνηθίσει τα RPG games θα είναι εξοικωμένοι στο σύστημα αυτό. Καθώς ένας χαρακτήρας βάζει η βγάζει την πανοπλία του και την αντικαθιστά με μια ισχυρότερη οι βαθμοί της Armor του ανεβαίνουν και το αντίστροφο.

Nobility Points

Ενας χαρακτήρας αποκτά nobility points κάνοντας ευγενικές πράξεις και ανδραγαθήματα όπως είναι το να εξαφανίσει μερικούς μοχθηρούς αντιπάλους. Αντιθέτως ο χαρακτήρας σας θα χάσει

nobility αν απομακρυνθεί από την μάχη σαν δειλός ή πάρει μέρος στην δολοφονία ενός ανυπεράσπιστου χαρακτήρα, όπως είναι οι έμποροι. Faith Points Το σημαντικότερο στοιχείο στην εξέλιξη της περιπέτειας. Μόνο ένας χαρακτήρας με ισχυρή πίστη μπορεί να χρησιμοποιήσει την Citadel Scroll, η οποία είναι απαραίτητα για την τελική σωτηρία του Αρθούρου. Για να αυξήσετε τα faith points, πρέπει να αφήσετε έναν χαρακτήρα μέσα σε κάποια εκκλησία για μερικά επεισόδια.

ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ

Στην αρχή κάθε επεισοδίου θα πάρετε μια γενική ιδέα της αποστολής σας και των δυσκολιών που θα αντιμετωπίσετε. Δυστυχώς το ίδιο το παιχνίδι θα αρκεί σε αυτή την γενικόλογια και δεν θα σας δώσει λεπτομέρειες για το τί πρέπει να κάνετε. Για να αποκτήσετε αυτή τη γνώση πρώτα απ'όλα πρέπει να μιλάτε στους κατοίκους της κάθε περιοχής. Θα σας δώσουν πληροφορίες χρήσιμες αλλά και άχρηστες. Ορισμένοι όμως θα προσπαθήσουν να σας ξεγελάσουν ή θα ζητήσουν χρήματα για να φρεσκάρουν την μνήμη τους! - Στον χάρτη μπορείτε να δείτε για συμμαχικά στρατεύματα τα οποία θα ενωθούν με τον στρατό σας. Μερικοί από αυτούς όμως δεν θα σας βοηθήσουν καθόλου ενώ άλλοι θα σας δανείσουν το στρατό τους αν τους βοηθήσετε στις δικές τους αποστολές, όπως είναι η διάσωση γυναικών! Ακόμα υπάρχουν χαρακτήρες που είναι απλώς μισθοφόροι και θα σας δώσουν τις υπηρεσίες τους μόνο μετά από καλή πληρωμή. Προσέξτε ακόμα ότι αν σκοτωθεί ένας ή περισσότεροι χαρακτήρες από την ομάδα σας, το παιχνίδι δεν χάνεται! Μπορείτε ακόμα να το ολοκληρώσετε και να τελειώσετε το επεισόδιο. Όμως υπάρχουν χαρακτήρες που δεν πρέπει ποτέ να αφήσετε να πεθάνουν ή να συνεχίσετε το παιχνίδι χωρίς αυτούς γιατί θα αποτύχετε. Αυτοί είναι: ο Lancelot, η Nineve, και το Djinni. Αν οι υπόλοιποι σκοτωθούν, έ τί να κάνουμε έτσι είναι η ζωή. Όταν ένας κανονικός ιππότης βρεθεί σε μάχη ενάντια σε χαρακτήρα που χρησιμοποιεί μαγεία, προσέξτε. Ο καλύτερος χαρακτήρας για να αντιμετωπίσει έναν χρήστη μαγείας είναι βέβαια ένας μάγος. Μόνο αν ένας ιππότης έχει εξαιρετικά θωρακισμένη πανοπλία, με μαγική ασπίδα και μαγικό σπαθί μπορεί να τα

βάλει με ένα μαγικό ον. Τέλος κάθε φορά που νικάτε κάποιον μην ξεχνάτε να ψάχνετε το σώμα του για διάφορα αντικείμενα.

Η ΜΑΓΕΙΑ

Ta Spells της Nineve

Η Nineve έχει πολύ δυνατή μαγεία. Στην αρχή του κάθε επεισοδίου ανακτά όλη της τη μαγική ενέργεια. Μην ξεδύετε λοιπόν άσκοπα τις δυνάμεις της παρά μόνο αν είναι απόλυτα αναγκαίο. Είναι πολύ άσχημο να αναγκαστείτε να χάσετε κάποιον καλό ιππότη επειδή δεν έχετε μαγική βοήθεια.

Repletion

Όταν η Nineve έχει εξαντλήσει όλα τα spell points της πρέπει να την στείλετε μόνη της στο πηγάδι των ψυχών. Εκεί θα ρίξει αυτό το spell που θα γεμίσει ολόκληρη την μαγική της δύναμη.

Healing

Όταν η αντοχή ενός χαρακτήρα έχει πέσει χαμηλά αυτό το spell θα του αυξήσει τα health points κατά ένα.

Charm

Αν ρίξετε αυτό το spell πάνω σε έναν χαρακτήρα θα τον κάνετε να φερθεί πολύ ευγενικά και φιλικά στην ομάδα σας. Θα σας πουν ό,τι ξέρουν σε ό,τι τους ρωτήσετε και θα σας δώσουν ό,τι έχουν και δεν έχουν!

Defend

Αν βρείτε ένα Bat's Wing μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτό το spell που αυξάνει την αμυντική ικανότητα του χαρακτήρα πάνω στον οποίο χρησιμοποιήθηκε ενάντια σε μαγικές επιθέσεις.

Shield

Εδώ η Nineve χρειάζεται ένα Hellsbane στην κατοχή της για να εκτελέσει αυτό το spell. Το οποίο αυξάνει την αντοχή στις κοινές επιθέσεις.

True Sight

Θα χρειαστεί να χρησιμοποιήσει αυτό το ξόρκι όταν η ομάδα σας θα φτάσει να ανακτήσει την κλεμένη καμπάνα του Santiago. Με άλλα λόγια εμφανίζει αμέσως τα κρυμμένα αντικείμενα.

Osteon Malakos

Αυτό το ξόρκι που φαίνεται να αποτελείται από 2 ελληνικές λέξεις μπορεί να χρησιμοποιηθεί από την Nineve όταν έχει στην κατοχή της Μανδραγόρα. Είναι το πιο αποτελεσματικό μαγικό ενάντια στους σκελετούς και μόνο. Δεν έχει επίδραση σε ζωντανούς χαρακτήρες γι'αυτό προσέξτε να μην το χαράμισητε.

συνεχίζεται...

DATA SHOP

**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ - ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ**

*ΑΝ ΘΕΛΕΤΕ ΦΙΛΙΚΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ
ΚΑΙ ΑΡΙΣΤΗ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ ΤΟΤΕ ΕΛΑΤΕ
ΣΤΟ DATA SHOP ΣΤΟ ΧΑΛΑΝΔΡΙ*

COMPUTERS

GREATWALL
CESAR
QUEST
SCHNEIDER
AMSTRAD
ALFA 4

PRINTERS

STAR
SEICOSHA
CITIZEN

HOME COMPUTERS

AMIGA
500,500 PLUS
600, 1200
ATARI 520 STE
ATARI 1040 STE

GAMES CONSOLE

SEGA
MEGADRIVE
GAMEGEAR
MASTERSYSTEM
ATARI LYNX
ATARI 2600

- ✓ 386 SX/33 MH-1MB RAM 145.000
- ✓ 386 DX/40 MH-1MB RAM 160.000
- ✓ 486 DX/33 MH-4MB RAM 290.000
- ✓ 486 DX/50 MH-4MB RAM 350.000

MINI TOWER 1MB RAM, 1 DRIVE 1,2MB,
SUPER VGA 256, MONITOR VGA MONO
1024X768, D.R.DOS 6.0, 1P.P.,2S.P.,1G.P.

- ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ ΚΑΙ ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ COMPUTERS
 - ΚΑΡΤΕΣ ΜΟΥΣΙΚΗΣ - SAMPLER
 - JOYSTICK
 - MODEMS
 - ΔΙΣΚΕΤΕΣ
 - ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ
 - ΜΕΛΑΝΟΤΑΙΝΙΕΣ-ΧΑΡΤΙ ΚΑΙ ΡΟΛΑ FAX
- ΚΑΘΕ ΕΒΔΟΜΑΔΑ ΜΕΓΑΛΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ**

ΜΕΓΑΛΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΚΑΙ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ ΓΙΑ:

- PC/XT/AT/386 CGA/EGA/VGA
- AMIGA, ATARI, CPC 6128-464
- C64, C128, SPECTRUM 48-128

ΓΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ:

- SEGA MegaDrive, MasterSystem, GameGear
- ATARI 2600, ATARI LYNX

TAMEΙΑΚΕΣ ΜΗΧΑΝΕΣ OMRON-FAX

SUPER
ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ
ΣΕ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ
SEGA MEGA DRIVE
ΚΑΙ MASTER SYSTEM
ΤΙΜΕΣ ΧΟΝΔΡΙΚΗΣ

ΜΕ
ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ
ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ
ΕΛΛΑΔΑ

6 ΧΡΟΝΙΑ ΣΤΗΝ
ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΤΟΥ
ΠΕΛΑΤΗ

**ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ ΠΛΑΤΟΝ ΠΛΑΖΑ
ΠΛΑΤΩΝΟΣ 7 1ος ΟΡΟΦΟΣ
ΠΕΖΟΔΡΟΜΟΣ (ΠΛΑΤΕΙΑ ΔΟΥΡΟΥ) ΧΑΛΑΝΔΡΙ
ΤΗΛ. 6826 593 - 6852 384 FAX. 6852 384**

ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΣΤΗΝ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑ ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ

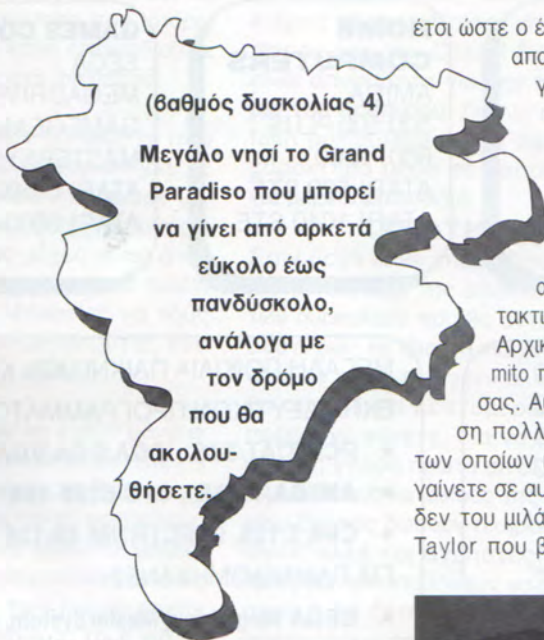
ΛΕΧΟΜΕΘΑ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΚΑΡΤΕΣ



FLAMES OF FREEDOM

GRAND PARADISO

ΤΟΥ Γ. ΦΑΡΜΑΚΗ



έτσι ώστε ο ένας να σας θέτει σαν απαραίτητη προϋπόθεση για να σας βοηθήσει να σκοτώσετε τον άλλο!

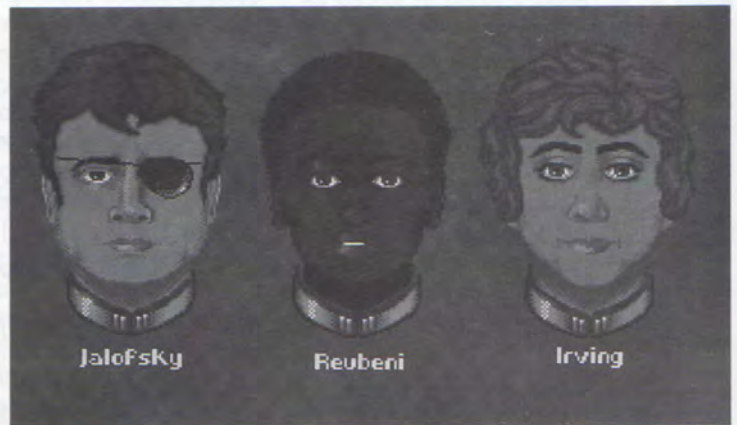
Όπως καταλαβαίνετε αυτό δεν μπορεί να πραγματοποιηθεί, γι' αυτό θα ακολουθήσουμε άλλη τακτική..

Αρχικά βρίσκετε την Gammito που είναι ο σύνδεσμός σας. Αυτή σας δίνει την θέση πολλών ατόμων, μεταξύ των οποίων και ο Aslaksen. Πηγαίνετε σε αυτόν, τον γράφετε και δεν του μιλάτε, ενώ μιλάτε στην Taylor που βρίσκεται δίπλα του.

πειθείτε με authority και αναλαμβάνει να καταστρέψει την μονάδα του Artusa (όσο λιγότεροι αντίπαλοι ζωντανοί τόσο ευκολότερα τα πράγματα για σας) και σας δίνει το μέρος που βρίσκεται ο καθηγητής Jones.

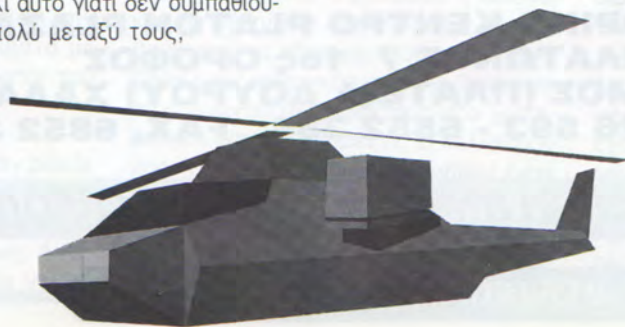
Ο Jones για να σας βοηθήσει θέλει πρώτα να καταστρέψετε τα διυλιστήρια στο Madeleine Island (είναι το μικρό νησάκι στα βορειοδυτικά του νησιού). Πετάγεστε μέχρι το νησάκι, το κάνετε καλοκαιρινό και επιστρέφετε θριαμβευτικά στον Jones. Αυτός, κατάπληκτος από τον ηρωισμό σας (όχι παίζουμε!) σας προσφέρει ιατρική βοήθεια, ένα αεροπλάνο και το μέρος που κρατείται φυλακισμένος ο Tsombe,

Η ιστορία αυτού του νησιού έχει ως εξής : παλιά υπήρχε ένα ισχυρό κίνημα αντίστασης με ηγέτη τον Tsombe. Δυστυχώς αυτόν τον συνέλαβε η μυστική αστυνομία και έτσι μας τελείωσε. Η αντίσταση χωρίστηκε σε τρεις οργανώσεις, με διαφορετικούς αρχηγούς που ο καθένας διεκδικεί την πρωτοκαθεδρία για τον εαυτό του. Σκοπός σας είναι να πείσετε αυτούς τους τρεις αρχηγούς τον Tabari, τον Zaghluil και την Biskra να συνεργαστούν με την Ομοσπονδία (δηλ. με εσάς). Με την τελευταία, τα πράγματα δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολα αλλά με τους άλλους δύο θα τα βρείτε μπαστούνια. Κι αυτό γιατί δεν συμπαθιούνται πολύ μεταξύ τους,



Αυτή σας δίνει χαρτιά πολύ καλής ποιότητας, και την θέση αρκετών ατόμων πάλι. Μεταξύ αυτών και η Biskra που είναι μία από τους τρεις αρχηγούς που ψάχνετε. Την

ο παλιός ηγέτης της αντίστασης. Τρέχετε κατ' ευθείαν εκεί, τον ελευθερώνετε κι αυτός σε ένδειξη ευγνωμοσύνης σας δωρίζει έναν εκτοξευτή πυραύλων και αναλαμβάνει να επικοινωνήσει με τους Tabari και Zaghluil για να σας βοηθήσουν. Τώρα το μόνο που σας μένει να κάνετε είναι να πάτε στους δύο τελευταίους που συνεργάζονται πρόθυμα μαζί σας. Αφού ολοκληρώσετε την απελευθέρωση του νησιού οι κάτοικοι σας κάνουν ένα συμβολικό δώρο (ένα παλάτι!!) και η υπηρεσία σας το Bright Fish. Αν μπειτε στην φυλακή περιμένετε να είναι η σειρά του Albach και χτυπήστε τον σαν χταπόδι.



NAVY SEALS

ΤΟΥ Π. ΣΩΤΗΡΙΟΥ

Ενα παιχνίδι, από κινηματογραφικό έργο, εξαιρετικά πετυχημένο. Παρά την σχετική arcade δυσκολία του πολλοί κατάφεραν εδώ και καιρό να το τελειώσουν. Το εγχειρίδιο που ακολουθεί δεν τους αφορά!

ΓΕΝΙΚΑ

- Πάρτε ένα καλό όπλο όσο το δυνατόν νωρίτερα
- Χτυπήστε τους φρουρούς πίσω-πίλατα
- Όποτε μπορείτε να κρεμιέστε από το ταβάνι
- Αν δεν μπορείτε να πυροβολήσετε κάποιον πέστε πάνω του από μεγάλο ύψος
- Όσο προχωράτε στο παιχνίδι οι φρουροί γίνονται πιο έξυπνοι. Ξεπαστρέψτε τους όσο πιο γρήγορα μπορείτε
- Μην ανεβαίνετε σε σκάλες αν μπορείτε να πάτε από άλλο δρόμο γιατί δεν μπορείτε να πυροβολήσετε όταν είσαστε σε μία σκάλα.

ΕΠΙΠΕΔΟ 2

Πρέπει να καταστρέψετε τον πύργο τηλεπικοινωνιών. Ετσι οι τρομοκράτες δεν θα μπορούν να έρχονται σε επαφή με τις μονάδες ανεφοδιασμού τους. Αφού καταστρέψετε τον πύργο πρέπει να ξεφύγετε μέσω των υπόγειων διαδρόμων. Αυτό είναι ένα από τα δυσκολότερα επίπεδα. Και αυτό γιατί δεν μπορείτε να πιάνετε και να ταξιδεύετε στο ταβάνι καθώς υπάρχουν ειδικές κατασκευές που δεν σας το επιτρέπουν. Είναι ασάλινες αντί οι συνηθισμένες ξύλινες. Ετσι δεν μπορείτε να πέσετε και να πλακώσετε έναν αντίπαλό σας και πρέπει όλους να τους χτυπάτε με σφαίρες.

ΕΠΙΠΕΔΟ 3

Τα διαμερίσματα έχουν χωριστεί σε δύο τμήματα. Το πρώτο είναι ένα οριζόντιου scrolling επίπεδο όπου πρέπει να βρείτε τρεις πυραύλους μόνο. Το δεύτερο μέρος μοιάζει με όλο το υπόλοιπο παιχνίδι. Και καθώς έχετε να βρείτε μόνο 3 πυραύλους είναι σχετικά εύκολο. Ισως όμως να χρειάζεστε ένα καλό φλογοβόλο. Για να το βρείτε ανεβείτε την πρώτη κολώνα και θα δείτε ένα κιβώτιο στα αριστερά σας. Πυροβολήστε το για να πάρετε το όπλο.

ΕΠΙΠΕΔΟ 4

Σαν στήσιμο θυμίζει το προηγούμενο επίπεδο. Μόλις όμως φτάσετε εδώ σκύψτε αμέσως. Θα υπάρχουν στρατιώτες αριστερά και δεξιά σας. Πυροβολήστε αριστερά και δεξιά μόλις σκύψετε. Εδώ υπάρχουν 13 πύραυλοι να ενεργοποιηθούν τους οποίους θα βρείτε κοντά σε φρουρούς. Το καλύτερο είναι να προσπαθήσετε αυτούς τους στρατιώτες που κοιτούν προς μία μόνο κατεύθυνση να τους πυροβολήσετε πίσω-πίλατα. Αν κατέβετε στο κάτω αριστερό μέρος της οθόνης θα βρεθείτε στην αποθήκη πυρομαχικών με ένα σωρό όπλα.

ΕΠΙΠΕΔΟ 5

Πάλι πρέπει να τοποθετήσετε βόμβες στους πυραύλους και να φτάσετε μέχρι την φυλακή όπου ο πιλότος είναι κρατούμενος. Το κυριότερο στοιχείο δυσκολίας εδώ είναι ότι οι περισσότεροι από τους πυραύλους είναι τοποθετημένοι σε κάθετες και απότομες κατασκευές. Ετσι καθώς κατεβαίνετε προς τα κάτω δεν μπορείτε να δείτε τί υπάρχει εκεί και υπάρχει η περίπτωση να πέσετε σε κάποιο κενό και να σκοτωθείτε. Προσπαθήστε να μην πηδάτε όσο μπορείτε έχοντας πάντα για αρχή να βλέπετε την πλατφόρμα στην οποία θέλετε να προσγειωθείτε.



ΕΠΙΠΕΔΟ 6

Εδώ πρέπει να φύγετε μακριά από την βάση όσο το δυνατόν γρηγορότερα για να προλάβετε το ραντεβού με το ελικόπτερο. Υπάρχουν ευτυχώς μόνο τέσσερις πύραυλοι αλλά είναι σε περιεργα σημεία. Όταν η οθόνη σταματάει να σκρολλάρει προς τα δεξιά και εμφανίζεται ένα μεγάλο ταγκ κάντε γρήγορα όλο αριστερά και αυτό θα τσακιστεί πέφτοντας στην γέφυρα. Οι πύραυλοι στα υψηλότερα επίπεδα φυλάσσονται από μερικούς στρατιώτες. Είναι ένα επίπεδο όπου μπορείτε να βρείτε μεγάλη ποικιλία όπλων από τα οποία πρέπει να διαλέξετε σωστά τα καλύτερα.

Όπως πάντα το καλύτερο όπλο είναι μάλλον το φλογοβόλο (το οποίο θα σας φανεί ιδιαίτερα χρήσιμο και για το επόμενο επίπεδο).

ΕΠΙΠΕΔΟ 7-8

Τώρα πρέπει να φτάσετε σε μια ολόκληρη αποθήκη από πυραύλους και να την καταστρέψετε. Ισως το ευκολότερο επίπεδο του παιχνιδιού αφού το μόνο που πρέπει να κάνετε είναι να πηγαίνετε όλο αριστερά κι να καταστρέψετε τους πυραύλους που βρίσκετε στον δρόμο σας μαζεύοντας τα όπλα που είναι σκορπισμένα δεξιά και αριστερά. Μετά θα επιστρέψετε δεξιά και ανεβείτε στις σκάλες.

Θα βρείτε στα δεξιά σας έναν ολόκληρο σωρό από κιβώτια. Ανεβείτε πάνω τους και συνεχίστε ολό δεξιά οπλίζοντας τους τελευταίους 18(!) πυραύλους στην σειρά. Δεν υπάρχουν φρουροί και έτσι θα απολαύσετε εύκολα το τελικό θέαμα της καταστροφής.

ΟΠΛΙΣΜΟΣ

Πιστόλι

Καλύτερα να μην είσαστε οπλισμένοι με πιστόλι αν μπορείτε να βρείτε κάτι καλύτερο. Ρίχνει μόνο μία σφαίρα την φορά και πρέπει να έχετε φοβερό σημάδι για να πετυχαίνετε παντα τους φρουρούς.

Πολυβόλο

Σαν το πιστόλι αλλά ρίχνει περισσότερες σφαίρες (πέντε μαζί) και τρέχουν πολύ πιο γρήγορα.

Φλογοβόλο

Καταστρέφει ότι δει στον δρόμο του διαπερνώντας κιβώτια και κουτιά. Ιδιαίτερα χρήσιμο για τους δύσκολους φρουρούς.

Ρουκετοβόλο

Μάλλον το καλύτερο όπλο αφού καταστρέφει ότι βρίσκεται στην οθόνη από το σημείο της έκρηξης και ρίχνει πολύ γρήγορα.

ΕΠΙΠΕΔΟ 1

Στο λιμάνι πρέπει να τοποθετήσετε βόμβες σε κάθε πύραυλο αποφεύγοντας και τους εχθρούς. Αυτοί σκοτώνονται με μία μόνο σφαίρα αλλά ακόμα μπορείτε να τους ξεφτιλίσετε πέφτοντας πάνω τους όπως κάνουν στα έργα, από μεγάλο ύψος. Ο ευκολότερος τρόπος να ολοκληρώσετε το επίπεδο είναι να πάτε από πάνω προς τα κάτω. Ετσι μπορείτε να ξεγελάσετε και να αιφνιδιάσετε τους περισσότερους από τους στρατιώτες. Και μια σημαντική λεπτομέρεια: φροντίστε να οπλιζετε τους πυραύλους που βρίσκονται πιο κοντά σας γιατί όταν σκοτώνεστε ξεκινάτε το παιχνίδι από τον τελευταίο πύραυλο που οπλίσατε.



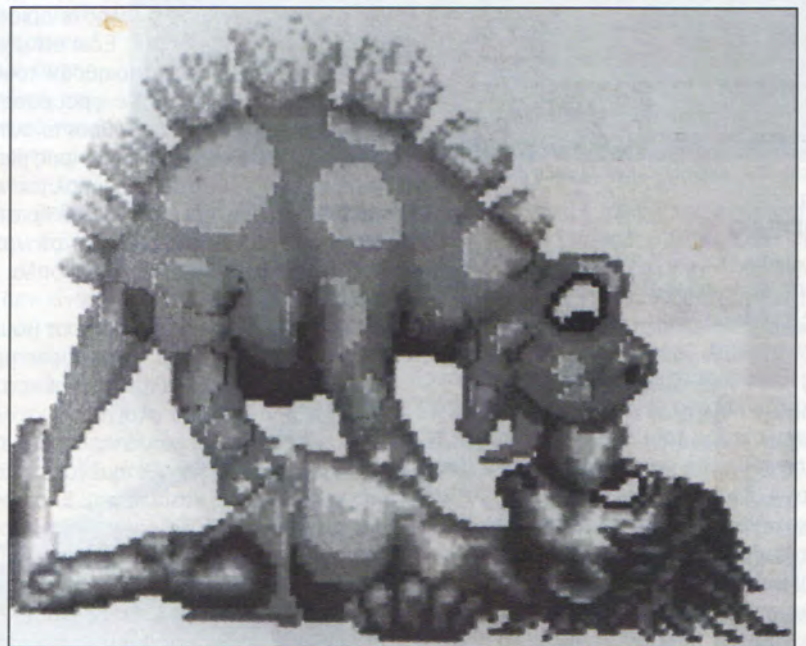
TIPS + TRICKS

HUMANS

Λίγο καιρό αφότου έγινε το review του παιχνιδιού, τα τηλέφωνα εδώ στο περιοδικό άρχισαν να χτυπάνε σαν δαιμονισμένα (όχι ότι πιο πριν δεν χτυπάγανε, αλλά τέλος πάντων). Αυτό που ακούγαμε, ήταν ερωτήσεις όπως "Πως βγαίνει η ένατη πίστα του HUMANS;", ή "υπάρχει κάποιος κωδικός για το HUMANS;". Ετσι λοιπόν και εγώ, μια και έκανα και το review, κάθησα και το τελείωσα, μόνο και μόνο για να σας δώσω τους κωδικούς. Ετσι, αυτόν το μήνα ξεκινάμε με τους κωδικούς των HUMANS, που όπως θα είδατε, δεν έβαλα για ποιόν υπολογιστή είναι. Αυτό το έκανα, γιατί από ότι ξέρω δουλεύουν σίγουρα και σε PC και σε AMIGA, οπότε λογικά, θα δουλεύουν και στις υπόλοιπες εκδόσεις του παιχνιδιού. Ορίστε λοιπόν οι κωδικοί για όλες τις πίστες του HUMANS (συνολικά 80):

ΕΠΙΠΕΔΟ	ΚΩΔΙΚΟΣ
1	DARWIN
2	ANDIE PANDY
3	GET A LIFE
4	CARLOS
5	HOWIE
6	MOOBLE
7	CSL
8	THE HUMBLE ONE
9	PIXIE
10	MILESTONE
11	WAR WAR WAR
12	J MCKINNON
13	UNLUCKY
14	BLUE MONKEY
15	RED DWARF
16	BAD TASTE

17	THE KITCHEN	34	MINISTRY
18	CJ	35	MAD FREDDY
19	SORT IT OUT	36	BIZARRE
20	SMART	37	FREE SCOTLAND
21	VILLA3BORO2	38	APPLE JUICE
22	EARLY MORNING	39	PAYDAY
23	BORO4LEEDS1	40	BANANNA MOON
24	EASY LIFE	41	BONUS
25	JIMS TIES	42	BOUNCING
26	PARKVIEW	43	NO MONEY
27	NICE N EASY	44	A S F
28	GREEN CARD	45	VISION
29	COOKIE	46	SISTERS
30	MALCY MALC	47	FAST FASHION
31	RAVING BURK	48	CARGO
32	YOU GOT IT	49	RAB C NESBITT
33	SGNIMMEL	50	RANGERS





- 51 RAINBOW
- 52 DOODY
- 53 MIGHTY BAZ
- 54 TIRED
- 55 CONSOLIDATED
- 56 STAY HAPPY
- 57 AMERICA
- 58 ANOTHER DAY
- 59 ISOLATION
- 60 PROMISED LAND
- 61 DAEMONSLATE
- 62 BIG RAB
- 63 MIAMI VICE
- 64 MARGARET M
- 65 A34732473
- 66 HELP ME
- 67 THE EXILES
- 68 EIGHTLANDS
- 69 WINE AND DINE
- 70 NIN
- 71 TECHNOPHOBE
- 72 GETTING THERE
- 73 TIME IS
- 74 RUNNING OUT
- 75 LORDS OF CHAOS
- 76 NOW ITS DONE
- 77 IM OUT OF HERE
- 78 HERES TO A
- 79 BETTER LIFE
- 80 BYE BYE BYE

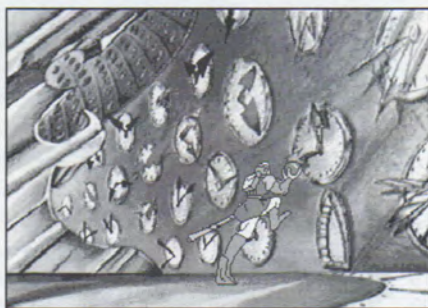
Τώρα, άλλο ένα tip. Όταν ξεκινάτε κάθε πίστα, βγαίνει ένα μήνυμα. Αυτό, τις περισσότερες φορές ΣΑΣ ΛΕΕΙ ΠΩΣ ΒΓΑΙΝΕΙ Η ΠΙΣΤΑ. Οπότε, δώστε του λίγη προσοχή. Αυτά τα ολίγα.

DRAGON'S LAIR III

Ένα δεύτερο tip κατ' ευθείαν από τους αγαπημένους σας συντάκτες. Αυτό που ακολουθεί δεν είναι τίποτα άλλο

από την πλήρη λύση του Dragon's Lair III, το οποίο κάθισε και τελείωσε ο Κροντηράς σε δύο μέρες για να μου πάει κόντρα επειδή τελείωσα το HUMANS σε πέντε μέρες. Αυτό το παιδί...

Για όσους από εσάς δεν έχετε ξαναπαιξει παιχνίδι της Readysoft και ειδικότερα της εκπληκτικής σειράς Dragon's Lair, πρέπει να πούμε ότι τα παιχνίδια αυτά παίζονται με έναν απλό τρόπο. Απλά μόλις εμφανιστεί η οθόνη του παιχνιδιού, για να μην χάσετε τις πολύτιμες ζωούλες σας, πρέπει απλά να κάνετε την κίνηση που χρειάζεται για να ξεφύγει ο ήρωάς μας από τον κίνδυνο. Συνεπώς, ότι διαβάζετε πιο κάτω, κάντε το και στο joystick σας.



Λοιπόν, η λύση έχει ως εξής:

Πάνω	Κάτω
Fire	Δεξιά
Fire	Fire
Δεξιά	Fire
Fire	Fire
	Αριστερά
Fire	Fire
Αριστερά	Κάτω
Αριστερά	Δεξιά
Πάνω	
Κάτω	Δεξιά
Fire	Πάνω
Δεξιά	Fire
	Πάνω
Fire	Fire
Αριστερά	Fire
Fire	Κάτω
Πάνω	Fire
Αριστερά	Fire



Δεξιά	Αριστερά
Fire	Πάνω
Αριστερά	Πάνω
Πάνω	Δεξιά
Δεξιά	Πάνω
	Δεξιά

Αριστερά	
Fire	Δεξιά
Πάνω	Πάνω
Αριστερά	Δεξιά
Κάτω	Δεξιά
Δεξιά	Κάτω
Δεξιά	Αριστερά
Κάτω	Κάτω
Fire	Δεξιά
Πάνω	Δεξιά
Αριστερά	Fire

Αυτό ήταν. Νομίζω ότι ήταν αρκετό. Μόνο, προσέξτε κάτι. Ο Νίκος τελείωσε το παιχνίδι σε Amiga. Λόγω όμως της φύσεως του παιχνιδιού, η λογική μας αναγκάζει να καταλήξουμε στο συμπέρασμα ότι οι κινήσεις θα ισχύουν και στους άλλους υπολογιστές. Αυτός είναι και ο λόγος που και αυτό το tip δεν μπήκε σε συγκεκριμένη κατηγορία.



PC

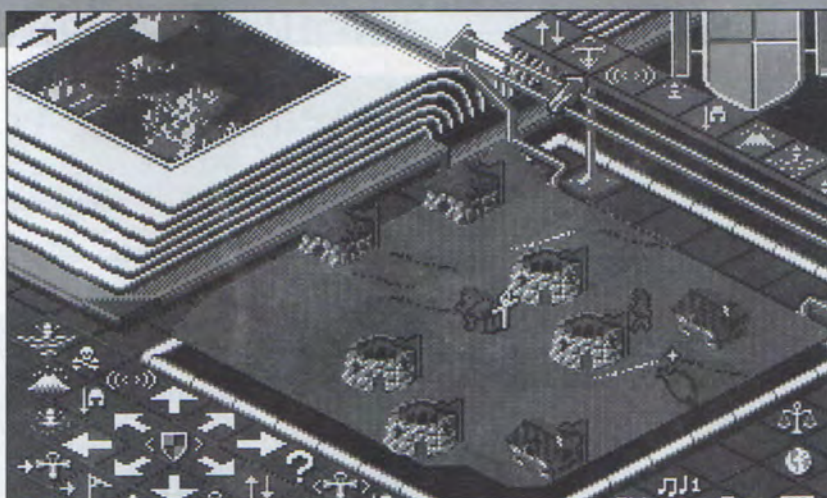


BATMAN

Στην οθόνη των τίτλων, πληκτρολογήστε JAMMMM. Θα αποκτήσετε άπειρες ζωές και πατώντας F10 θα ανεβαίνετε επίπεδο.

COMMANDER KEEN

Όσοι από εσάς έχετε αυτό το πανέμορφο shareware παιχνίδι της APOGEE, πατήστε ταυτόχρονα τα πλήκτρα G, O και D, για να περνάτε μέσα από τοίχους και εχθρούς. Επίσης, όταν έχετε το rogo, θα πηδάτε ψηλότερα.



DUKE NUKEM

Ένα tip και για ένα δεύτερο shareware παιχνίδι της APOGEE, που δεν γνώρισε την ίδια επιτυχία με το COMMANDER KEEN. Αν όμως, δυσκολεύστε να το τελειώσετε, κάντε το εξής:

Την ώρα του παιχνιδιού, πατήστε τα πλήκτρα PAGE DOWN και BACKSPACE, για να αποκτήσετε όλα τα κλειδιά και τα καλύτερα όπλα.

DEFENDER OF THE CROWN

Το θυμάστε; Όσοι από εσάς παίζετε

ακόμα και δυσκολευόσαστε στις μάχες, πατήστε το πλήκτρο R όση ώρα φορτώνεται η σκηνή της μάχης, για να αποκτήσετε 1024 ιππότες.

POPULOUS

Μια και ετοιμάζεται να κυκλοφορήσει το δεύτερο μέρος του παιχνιδιού, πάρτε ένα tip για το πρώτο μέρος. Το tip είναι απλό. Όταν είστε στην οθόνη των τίτλων, πληκτρολογήστε KILLUSPAL. Θα μεταφερθείτε κατευθείαν στο επίπεδο 999.

ST

Λοιπόν, έχουμε και λέμε:

Ο φίλος μας Ζαθός Κώστας, έκανε μια πραγματικά τεράστια προσπάθεια μαζί με τον ATARI του, και τελείωσε το

LEMMINGS

Έτσι, αποφάσισε να μας στείλει τους κωδικούς, για να βοηθήσει όσους εσάς δεν ξέρετε κάποιους από αυτούς (ή όλους τους κωδικούς). Χαρά στο κουράγιο του.



Αυτά τα ολίγα. Ο Κώστας δεν έστειλε τους κωδικούς για το level FUN, αλλά ούτως ή άλλως, τα 30 επίπεδά του είναι πολύ εύκολα και δεν θα αντιμετωπίσετε κανένα πρόβλημα. Πάντως, εμείς (και ελπίζω και εσείς) ευχαριστούμε πολύ τον Κώστα.

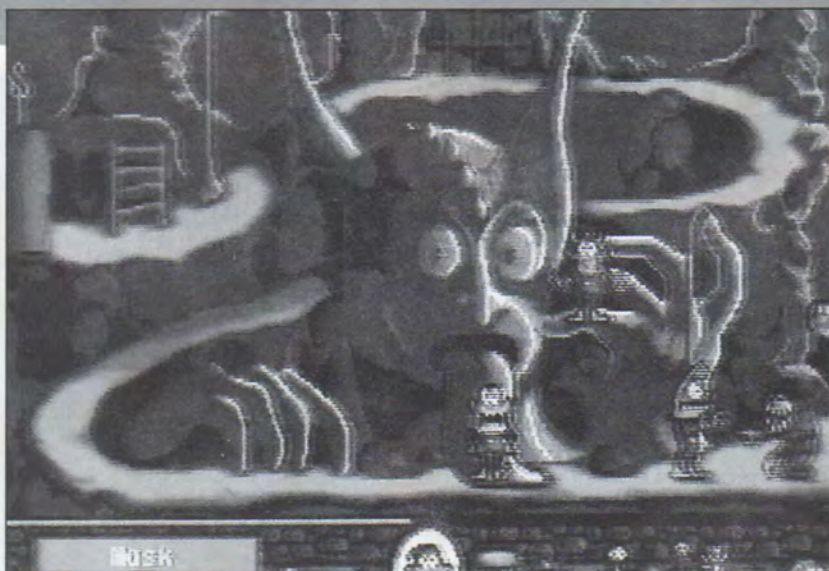
LEVEL: TRICKY		LEVEL: TAXING		LEVEL: MAYHEM	
ΕΠΙΠΕΔΟ	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΕΠΙΠΕΔΟ	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΕΠΙΠΕΔΟ	ΚΩΔΙΚΟΣ
1	JCENNONPDY	1	-	1	NHMFJFALHX
2	CIOLMFNQDW	2	FOCMKLMOFX	2	HMFJFINMHQ
3	BAJHLDKBEQ	3	KBANLMFPFK	3	MFJFAJLNNHJ
4	IJHLDKBCEJ	4	CIOLMFOQFJ	4	FJFIJLMOHS
5	NHLDKBADEW	5	FAJHLOJBGV	5	JFANLMFPHP
6	LDOCAJNFEP	6	IJHLDJFCGO	6	FINLMFJQHY
7	LDOCAJNFEP	7	NHNDNFADGR	7	FAJHLDKBIY
8	DOBIJNLGEX	8	HLDJFINEGU	8	IJHLDKFCIR
9	KBANLLDHEO	9	LLJFAJNFGX	9	NHLDKFDADIO
10	CMNLNDKIEO	10	DJFIJLLGGW	10	HLDKFINEIX
11	BAJHMDKJEJ	11	JFANLLDHGT	11	LDKFAJLFIQ
12	IJHODKCKEV	12	FINLLOJIGM	12	DKFIJLLGTJ
13	NHMDKBALEP	13	FAJHMDJJGO	13	KFANLLDHIW
14	HMDKBINMEY	14	IJHMDJFKGX	14	FINLLDKIIP
15	MDKBAJLNER	15	NHMDJFALGU	15	FAJHMDKJIR
16	LKCIJLMOET	16	HMDJFINMGN	16	IJHMDKFKIK
17	KBANLMDPEX	17	MDJFAJLNGW	17	OJMDKGALIL
18	CINNMDOQEX	18	DJFIJLMOGP	18	HMDKFINMIQ
19	BAJHLFKBFT	19	JFANLMDPGM	19	MDKFAJLNIJ
20	IJJLFOCCFT	20	FINLMDJQGV	20	DKFILJMOIS
21	OJNFKCADFP	21	FAJHLFJBHY	21	OGAOLMDPIV
22	HLFKBINEFS	22	IJHLFJFCHR	22	FINLMDKQIY
23	LFOCEKLFU	23	NHLNJGADHX	23	FAJHLFKBJL
24	NKCMKNNGFW	24	HLFJFINEHX	24	IJHLFKFCJU
25	DCADLLFHFX	25	LFJFAJLFHQ	25	NHLFKFADJR
26	BMNLWFKIFQ	26	FJFIJLLGHJ	26	HLFKFINEJK
27	CAKHMFOJFS	27	JFAOLLFHHX	27	LFOGAKLFJJ
28	MKJMNKBKFU	28	FINLLFJIHP	28	FOGIJLLGJR
29	NHMFKBALFS	29	FAJHMFJJHR	29	KFANLLFHJJ
30	JOFKCMNMFU	30	MJHMFNGKHT	30	FINLLFKIJS

PUZZNIC

Ιδού οι κωδικοί τις πίστες 50 έως 60 του ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΟΥ αυτού puzzle game.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΚΩΔΙΚΟΣ

50	PASS WORD
51	MINA SAMA
52	ND.D KAGE
53	DE.N ANID
54	HASH IAGA
55	RIMA SITA
56	THAN KYDU
57	MAID OOKA
58	IAGE ITAD
59	AKIM ASHI
60	TEAR IGAT



ULTIMA VII

Αυτό το tip έπρεπε να είναι στη στήλη του Spell Shop, αλλά το "έφαγα" από τον Γρίβα, πριν το πάρει είδηση.

Τρέξτε το παιχνίδι δίνοντας 'ULTIMA7 ABCD '. Προσέξτε, ότι μετά το ABCD, υπάρχει ένα κενό που δημιουργείται με τον εξής τρόπο:



Πατήστε το πλήκτρο ALT, και κρατώντας το πατημένο, πληκτρολογήστε στο αριθμητικό πληκτρολόγιο τον αριθμό 255. Αφήστε το ALT στην ησυχία του και θα δείτε τον κέρσορα να μετακινείται μια θέση δεξιά. Τώρα πατήστε ENTER για να φωρτώσει το παιχνίδι.

Μόλις φορτώσει και αρχίσετε να παίζετε, πατήστε F2 για να εμφανιστεί το μενού των cheats και F3 για να εμφανιστεί ο χάρτης των teleport.

FALCON AT

Αν δείτε ότι αντιμετωπίζετε προβλήματα οπλισμού και καυσίμων, πατήστε ταυτόχρονα CONTROL, SHIFT και X. Θα δείτε όλες σας τις προμήθειες να ανεβαίνουν στα ύψη.

GOBLIINS

Το τελευταίο tip αυτόν τον μήνα, όσον αφορά τα PCs, το οποίο δεν είναι ακριβώς tip, αλλά οι κωδικοί και τη λύση των δέκα πρώτων επιπέδων του παιχνιδιού. Αυτό δεν μπορούσε να είναι στο Spell Shop, γιατί το παιχνίδι είναι puzzle και όχι adventure, συνεπώς ο Γρίβας δεν μπορεί να μας πει τίποτα...

ΟΙ ΚΩΔΙΚΟΙ...

ΕΠΙΠΕΔΟ ΚΩΔΙΚΟΣ

1 -	
2	VQVQFDE
3	ICIGCAA
4	ECQPCC
5	FTWK DEM EEM
6	HQWFRFU U DRFQ
7	DWNCEBT
8	JCIAHHH
9	I STEAGM N
10	O PNASJO N
11	HMUTEKU
12	FSOITLX
13	DBNJOMA
14	EWBENNE
15	TBLEROO

ΚΑΙ Η ΛΥΣΗ...

Ας αρχίσουμε από το δεύτερο level. Το πρώτο είναι εύκολο.

ΕΠΙΠΕΔΟ 2

Χρησιμοποιήστε ένα spell στα μήλα. Ρίξτε τα μεγάλα και μαξέψτε τα. Πηγαίντε στη γέφυρα και βάλτε τα μήλα στο κενό. Περάστε απέναντι, χρησιμοποιήστε το rickaxe στο αστέρι που είναι στη σπηλιά και πιάστε το διαμάντι.

ΕΠΙΠΕΔΟ 3

Απλά, χτυπήστε την πόρτα του μάγου.

ΕΠΙΠΕΔΟ 4

Χρησιμοποιήστε ένα spell πάνω στο πρώτο φυτό. Σκαρφαλώστε πάνω του και μετά πάνω στο τραπέζι. Πάρτε το πρώτο rot και χρησιμοποιήστε το στο δεύτερο φυτό. Στείλτε το μαχητή στο βιβλίο και ρίξτε το κάτω. Τώρα, χρησιμοποιήστε το βιβλίο για να ανέβετε στο τραπέζι. Μόλις ανεβείτε, δώστε το βιβλίο στο μάγο.

ΕΠΙΠΕΔΟ 5

Κάντε ένα spell στη ρίζα που είναι κοντά στο troll. Ανεβείτε πάνω στη ρίζα και ρίξτε μια μπουνιά στο μάτι του αγάλματος. Πάρτε τη μάσκα και σταθείτε πάνω στη γλώσσα. Κάντε ένα spell στην ταμπέλα πάνω από το φέρετρο και πηγαίντε πάλι πάνω στη γλώσσα. Μετά δώστε άλλη μια μπουνιά στο μάτι του αγάλματος (το παράξαμε το καημένο). Περιμένετε λιγάκι για να έρθει ο σκελετός και να μπει στο φέρετρο, ξαναρίξτε μπουνιά στο μάτι του αγάλματος (AMAN ΠΙΑ...) και μαξέψτε τομανιτάρι.

ΕΠΙΠΕΔΟ 6

Ξεκινώντας, σκαρφαλώστε στο ιστό της αράχνης. Μετά, τραβήξτε ένα από τα μικρά σκοινιά, πάρτε το πιστόλι και



πυροβολήστε και τις δύο αράχνες. Βάλτε το μαξιλάρι στην κίτρινη αράχνη και κάντε της ένα spell. Πάρτε το κόκκινο μπουκάλι και προχωράμε...

ΕΠΙΠΕΔΟ 7

Χρησιμοποιήστε ένα spell στο σάκο με τους σπόρους. Πάρτε το σάκο και ρίξτε τους σπόρους στο χωράφι. Χτυπήστε το σκιάχτρο για να φύγουν τα πουλιά, σκαρφαλώστε πάνω στο κλαδί και κάντε ένα spell στο σύννεφο. Μαζέψτε το φυτό και δώστε τα αντικείμενα στο μάγο.

ΕΠΙΠΕΔΟ 8

Κάντε ένα spell στο σκελετό και μετά στο κόκκαλο. Μαζέψτε το φλάουτο και χρησιμοποιήστε το στο πίσω μέρος του κόκκινου φυτού. Σκαρφαλώστε στο φυτό και σπρώξτε τους βράχους στο τέλος του δοντιού του δράκου. Βάλτε κάθε goblin στο τέλος του ξύλου. Μετά, σπρώξτε τους βράχους για να πετάξετε πάνω τα goblins.

ΕΠΙΠΕΔΟ 9

Το μόνο που έχετε να κάνετε, είναι να πάρετε το κομμάτι του κρέατος και να το χρησιμοποιήσετε με προσοχή.

ΕΠΙΠΕΔΟ 10

Χρησιμοποιήστε το κρέας στην πρώτη τρύπα. Πάρτε το wind-sock και κάντε ένα spell στα φύλλα. Βάλτε τον τεχνικό στο καινούργιο κλαδί κοντά στα φύλλα. Στείλτε τον πάνω τραβώντας το κλαδάκι και κάντε το ίδιο και για τον μάγο. Μετά κάντε ένα spell στο φελλό, το οποίο και πρέπει να βάλετε στην πάνω τρύπα. Χτυπήστε το πουλί που είναι στη κάτω τρύπα, και χρησιμοποιήστε το wind-sock για να το πιάσετε.

Αυτά τα ολίγα...

AMIGA

Πήραμε φόρα αυτόν το μήνα και ο χώρος άρχισε να μειώνεται αισθητά. Ας δούμε λοιπόν κάνα-δυο tips για AMIGA, πριν να είναι πολύ αργά.

MEGA Io MANIA

Τον προηγούμενο μήνα, σας είχαμε δώσει τον κωδικό για την πίστα MEGA Io MANIA (την τελευταία πίστα, που έχει και το ίδιο όνομα με το παιχνίδι).



Αυτό το μήνα σας δίνουμε και τους υπόλοιπους, μόνο και μόνο για να μην λέτε διάφορα...

- ΕΡΟΧΗ ΚΩΔΙΚΟΣ
2nd QHPCXEWGIHH
3rd DRUBLWHGTBN
4th KTXADURTFVCV
5th XGFCXMNQOOR
6th VLFPCOTQOOR
7th TKUCNFNSNON
8th UMKAXAMKLUUD
9th OFBAXURKHIR

Ευχαριστημένοι;;;



PITFIGHTER

Αν βαριέστε να παίζετε όλους τους αγώνες μέχρι να πάτε στον τελικό (που είμαι σίγουρος ότι αυτό συμβαίνει), πληκτρολογήστε LOBSTERS και μετά πατήστε 1 ή 0 για να επιλέξετε το επίπεδο σας. Και μιας και πρέπει να δικαιολογήσω την εισαγωγή που έκανα, αν θέλετε, πατήστε C και θα πάτε κατ' ευθείαν στο championship match. Αν δεν είχατε και εμάς, ούτε και εγώ ξέρω τι θα κάνατε...

MEGA DRIVE

TAZMANIA

Στην εισαγωγική οθόνη, πατήστε A, B, C και START μαζί στο πρώτο joyrad. Μετά κάντε το ίδιο και για το δεύτερο



και θα μπορέσετε να επιλέξετε το επίπεδο που σας αρέσει περισσότερο.

SUPER NES

FINAL FIGHT

Βαρεθήκατε να τρώτε ξύλο; Δεν έχετε και άδικο. Αν θέλετε πάντως να ξανακερδίσετε ενέργεια, μπορείτε στο τέταρτο επίπεδο, να πάτε και να αρχίσετε να περπατάτε πάνω-κάτω μπροστά από το άσπρο σκυλί. Θα αναζωογονηθείτε αμέσως. Μόνο προσέχετε που πατάτε. Πάντως, όταν εγώ κόβω βόλτες μπροστά από σκυλιά δεν αναζωογονούμαι, αλλά με δαγκώνουν. Τώρα πως γίνεται..., στο FF..., ίσως..., μπα..., ποιος ξέρει;;;



SUPER EDF

Αν δεν είστε και πολύ καλός σκοπευτής, κάντε το εξής: Παγώστε το παιχνίδι (με pause) και πατήστε τα πλήκτρα A, B, X, Y, L, R, πάνω, κάτω, αριστερά και δεξιά. Θα γίνει αόρατος.

Spell Shop



Αγαπητοί adventurers, ακόμα ένα μήνα κοντά σας αυξημένοι κατά μία σελίδα όπως και εσείς σίγουρα θα παρατηρήσατε. Αυτό οφείλεται στα χιλιάδες γράμματα που λάβαμε και στο πλήθος των ερωτήσεων για tips των adventures που σας δυσκόλεψαν. Παράλληλα από αυτό το μήνα θα δημοσιεύουμε και tips για Role Playing Games που σίγουρα είναι πολύ αγαπητά σε εσάς. Ξεκινώντας λοιπόν, αυτή την καινοτομία θα κοιτάξουμε μαζί το περίφημο Pools of Darkness της S.S.I. Είναι το τελευταίο μέρος της σειράς Forgotten Realms και οι χαρακτήρες σας φτάνουν μέχρι το Level 40!!!

ΤΟΥ Γ. ΓΡΙΒΑ

Πρέπει να τονίσουμε ότι είναι απαραίτητο να συμπεριλαμβάνονται στην ομάδα σας χαρακτήρες από όλες τις κλάσεις. Εμείς τελειώσαμε αυτό το καταπληκτικό R.P.G με έναν Paladin, έναν Ranger, έναν Thief, έναν Priest και δύο Magic-users. Επίσης, θα πρέπει να ξέρετε ότι τα journal entries με τους αριθμούς 1,6,20,23,50,75,87 και 98 είναι λανθασμένα γι'αυτό μην τα λάβετε υπόψιν σας.

Αφού λοιπόν ξεκινήσετε την περιπέτειά σας, στο Phlan και μετά την κατάληψη του από τον Bane βρισκόσαστε στον χάρτη των Realms. Κατευθυνθείτε βορειοδυτικά προς το καφέ κάστρο που φαίνεται στον χάρτη και θα βρεθείτε πριν από αυτό στο Large Farmhouse. Σε αυτό το μέρος βρίσκεται η φωλιά ορισμένων undead. Δεν μπορείτε να ξεκουραστείτε πουθενά γι'αυτό προσοχή στις κινήσεις σας. Μπείτε στο σπίτι δεξιά για να ανακαλύψετε τα πτώματα των κατοίκων του σπιτιού χρησιμοποιώντας την επιλογή Search. Στην συνέχεια, περάστε στο απέναντι κτήριο, όπου θα αντιμετωπίσετε vampires. Θα επιτεθείτε πρώτοι εκτός και αν δεν βρέκατε τα πτώματα στο μέρος που αναφέραμε προηγουμένως. Μόλις κερδίσετε την μάχη προχωρήστε στην επόμενη πόρτα και θα βγείτε σε ένα διάδρομο όπου βρίσκονται και άλλα undead. Προχωρήστε μετά στο δωμάτιο με το νούμερο 5 όπου θα αντιμετωπίσετε τους τελευταίους undead αυτής της υποπεριπέτειας. Ξεκουραστείτε και φύγετε βορειοδυτικά για το καφέ κάστρο.

Σε αυτό βρίσκεται φυλακισμένη η Sasha από έναν κακό μάγο, τον Kimarr ο οποίος ελέγχει τους giants της περιοχής με κάποιο ξόρκι του. Μπείτε μέσα και σκοτώστε τους φρουρούς της πόρτας. Οπου υπάρχει ο αριθμός 2 στον χάρτη, θα βρείτε φυλάκια φρουρών που καλό θα ήταν να αποφύγετε. Παράλληλα, καλό θα ήταν να επισκεφτείτε όλα τα δωμάτια με τον αριθμό 3, γιατί σε αυτά παίρνετε χρήσιμες πληροφορίες από τον σύμμαχό σας Quill. Ο Kimarr θα προσπαθήσει να μπει στην ομάδα στο νούμερο 5. Αν επιλέξετε το evade θα μπορείτε να κάνετε rest στα μικρά δωμάτια και οι μάχες θα είναι πιο εύκολες. Στο 8 βρίσκονται drow elves που περιμένουν να δουν τον Kimarr. Στο 9 σώστε τον Bostell, έναν από τους φρουρούς της Sasha που θα σας βοηθήσει στην τελική μάχη. Το θησαυροφυλάκιο του Kimarr βρίσκεται στο 10, αν και θα δεχτείτε ζημιά από την παγίδα του για να πάρετε τα αντικείμενα. Στο 11 θα αντιμετωπίσετε κάποιους giants σε μια εύκολη σχετικά μάχη. Τα δύσκολα αρχίζουν από το 15 όπου ο Kimarr σας αντιμετωπίζει για πρώτη φορά, στέλοντας ένα μέρος των φρουρών του εναντίων σας. Αν επιζήσετε για να πάτε στο 17 θα βρείτε και άλλους φρουρούς. Ξεκουραστείτε σε κάποιο κοντινό μικρό δωμάτιο, κάντε memorise τα spells που θέλετε και πριν το δωμάτιο 18 ΣΩΣΤΕ, αφού κάνετε όλα τα spells προστασίας που μπορείτε. Στο τελικό δωμάτιο, ο Kimarr μεταμορφώνεται σε blue dragon και με fire giants και πολλούς cloud giants σας αντιμετωπίζει. Κερδίστε την μάχη και σώστε έτσι, τη Sasha. Επόμενος σταθμός η σπηλιά της Vala στα ανατολικά. Με αυτήν όμως θα ασχοληθούμε στο επόμενο τεύχος (όχι και όλα αμέσως!).

Καιρός όμως να ασχοληθούμε και με τα adventures που σί-

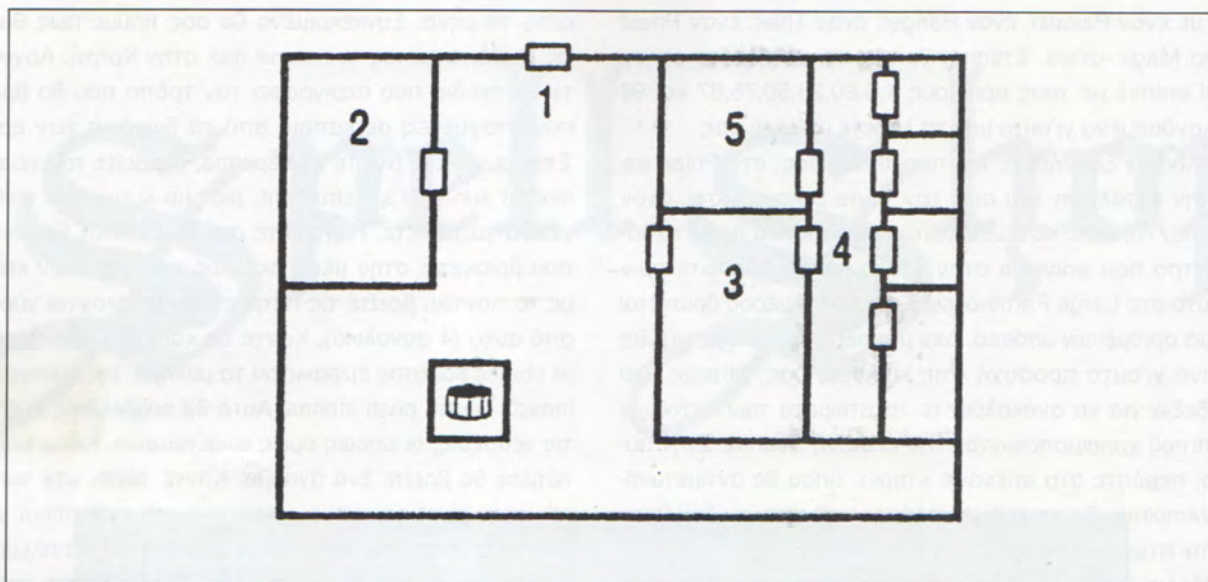
γουρα σας προβληματίσαν, όπως φαίνεται από τα γράμμάτα σας. Ξεκινώντας, θα αναφερθούμε στο Indiana Jones IV και συγκεκριμένα σε ορισμένα tips που είχαν ρεκόρ ζήτησης αυτό το μήνα. Συγκεκριμένα θα σας πούμε πως θα βρείτε τις συντεταγμένες του stone disk στην Κρήτη. Αρχικά βρείτε το σχέδιο που περιγράφει τον τρόπο που θα βρείτε τις συντεταγμένες σε κάποιο από τα δωμάτια των ερειπίων. Στην συνέχεια, βγείτε στα ερείπια, ανεβείτε την γέφυρα και look at surveyor's instrument, pick up surveyor's instrument για να το πάρετε. Πηγαίνετε στο Bull's Horn Statue που βρίσκεται στην μέση ακριβώς των ερειπίων και με το ποντίκι, βρείτε τις πέτρες που βρίσκονται γύρω από αυτό (4 συνολικά). Κάντε σε κάθε μια από αυτές look at stones και όταν εμφανιστεί το μήνυμα "the stones look loose", δώστε push stones. Αυτό θα συμβεί στις δύο από τις τέσσερις, οι οποίες όμως είναι random. Κάτω από τις πέτρες θα βρείτε ένα άγαλμα. Κάντε τώρα, use surveyor's instrument on statue, use surveyor's instrument. Ακριβώς στην άκρη του Bull's horns statue στην μία πλευρά θα βρείτε την πρώτη συντεταγμένη. Ακολουθήστε την ίδια τακτική και με τις άλλες χαλαρές πέτρες, βλέποντας αυτή την φορά την άλλη άκρη του bull's head statue με το surveyor's instrument. Ετσι, θα εμφανιστεί το x mark σε κάποιο σημείο των ερειπίων, στο οποίο αν κάνετε use ship rib on x marks the spot θα βρείτε το δεύτερο stone disk που χρειάζεστε για να μπείτε στον λαβύρινθο της Κρήτης.

Στο ίδιο adventure, στο action path για να ξεκινήσετε σωστά, πηγαίνετε στο Monte Carlo και μόλις εμφανιστεί ο Trottier (ο τύπος με το καφέ κουστούμι) στην είσοδο του ξενοδοχείου, μιλήστε του και δώστε μετά τις συστάσεις την ερώτηση "What can you tell me about Atlantis?". Αφού απαντήσετε στην ερώτηση που θα σας κάνει, θα πάρετε την κάρτα του. Use taxi τώρα και πηγαίνετε στο Αλγέρι. Εκεί πηγαίνετε στο Back Alley και talk to servant. Ζητήστε του να δει το αφεντικό του, τον Omar, δώστε του την κάρτα του Trottier και όταν αυτός φύγει ακολουθήστε τον στους δρόμους μέχρι να ανακαλύψετε το σπίτι στο οποίο πηγαίνει. Μπορεί να χρειαστεί να κάνετε το ίδιο πράγμα αρκετές φορές μέχρι να τα καταφέρετε, αλλά μην πτοηθείτε. Όταν βρείτε το σπίτι του μπείτε μέσα και εξοντώστε τον φρουρό. Η συνέχεια επί της οθόνης...

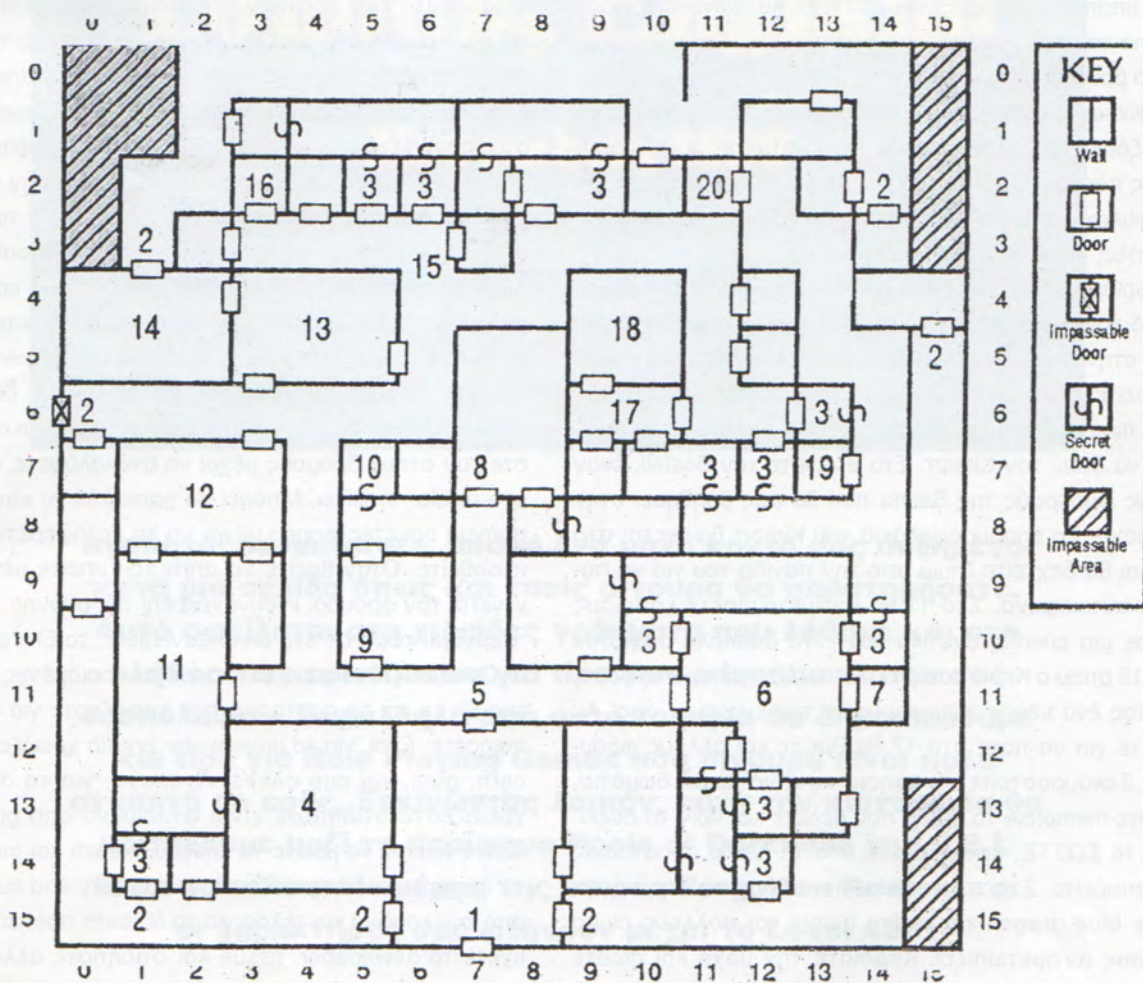
Περνάμε τώρα σε ένα άλλο adventure, το Elvira II: The jaws of Cerberus. Αναφέρουμε παρακάτω ορισμένες ικανότητες της Elvira και τα συστατικά που χρειάζεστε για να τις αξιοποιήσετε. Ετσι, για το underwater breath χρειάζεστε τα pop-corn, gum, και cup cakes. Ανάλογα, για το detect traps χρειάζεστε οτιδήποτε είναι φτιαγμένο από glass. Για το revive πρέπει να βρείτε τα cheese, bleach και meat. Για το magic muscles χρειάζεστε τα crockery and cutlery από την κουζίνα και τέλος για τα fireballs πρέπει να έχετε τα newspaper, tissue και οτιδήποτε άλλο από χαρτί.

Το επόμενο tip αφορά το καινούριο adventure της Westwood, το Legend of Kyrandia. Ζητήσατε λοιπόν, πως θα βρείτε το quill

LARGE FARMHOUSE



SASHA AND THE LANDS OF THAR





που ζητάει ο Darm, στο σπίτι μετά την γέφυρα. Πηγαίνετε στο Songbird's tree και πάρτε το walnut. Στην συνέχεια πάρτε το acorn στο Grove of Oaks και βρείτε το pine-cone στο Deadwood glade και μιλήστε με τον Nolby κάτω από το Ancient Oak. Σας λέει ότι τα φυτά του Deadwood glade ενεργοποιούν το yellow gem του amulet που έχει ο Brandon (εσείς δηλαδή), με το οποίο θα θεραπεύσετε το sick songbird. Αυτό θα σας δώσει το quill που ζητάει ο Darm.

Και τώρα, αυτό που σίγουρα όλοι περιμένετε... το πρώτο μέρος της λύσης του Sherlock Holmes!!! Είναι ένα παιχνίδι το οποίο θα σας αφήσει κατάπληκτους με τις καταπληκτικές κινηματογραφικές σκηνές και τους εκπληκτικούς διαλόγους του.

Μόλις ξεκινάει λοιπόν το παιχνίδι, περιμένετε να κάσει ο Watson στην καρέκλα και TALK TO WATSON (1,1), OPEN DOOR. Στον δρόμο TALK TO WIGGINS (1). Πηγαίνετε στο "Alley" και αφού σας μιλήσει ο επιθεωρητής, LOOK CORPSE, LOOK KNIFE WOUNDS, βρίσκετε μια περίεργη σκόνη, LOOK WHITE POWDERY RESIDUE, PICK UP WHITE POWDERY RESIDUE, LOOK ABRASIONS, LOOK SCRATCHES, LOOK HANDBAG. Δίπλα στο κιβώτιο LOOK CIGARETTE BUTTS, PICK UP CIGARETTE BUTTS και λίγο αριστερά LOOK BATTERED PIECE OF PAPER, PICK UP THEATRE PLAYBILL. Δίπλα στον αστυνομικό PICK UP IRON BAR, TALK TO CONSTABLE (1), TALK TO LESTRADE (1,1,2,2,3). Αμέσως OPEN BACKSTAGE ENTRANCE και μέσα κάτω από την ντουλάπα LOOK SPRING, PICK UP SPRING, LOOK CARD στο βάζο, PICK UP CARD, PICK UP FLOWER, OPEN CHEST (είναι κλειδωμένο). LOOK PERFUME BOTTLE, PICK UP PERFUME BOTTLE, LOOK STAIN στο πάνω μέρος της πόρτας. Τώρα TALK

TO CARRUTHERS (1,3,1,1,1), TALK TO SHEILA (1), TALK TO WATSON (1,1,2) για να της δώσετε ένα ηρεμιστικό και να μπορέσετε να της μιλήσετε. Δώστε τις (1,6,1,1,1,1,1), OPEN DOOR, GIVE SPRING TO CARRUTHERS, OPEN DOOR. Επιστρέψτε στο σπίτι σας και OPEN DOOR. Μέσα USE POWDERY SPECIMEN ON LAB TABLE. Στην οθόνη που εμφανίζεται USE RESIDUE ON TEST TUBE, USE MATCHES, USE RESIDUE ON TEST TUBE και ανακαλύψτε ότι η ουσία που βρήκατε στο πτώμα ήταν αρσενικό. Τώρα, EXIT, USE FLOWER ON LAB TABLE, USE FLOWER ON MICROSCOPE, USE MATCHES, USE FLOWER ON A FLASK και βλέπετε ότι το λουλούδι είναι τεχνητά βαμμένο. EXIT, OPEN DOOR, TALK TO WIGGINS (2), GIVE FLOWER TO WIGGINS. Πηγαίνετε τώρα στο "Sarah Carroway's Flat" και εκεί TALK TO WATSON (1,2), LOOK LAUNDRY BASKET, PICK UP SWEATER, LOOK RUGBY SWEATER. Στο κρεβάτι OPEN BRASS CAPS, LOOK BRASS CAPS, CLOSE BRASS CAPS, LOOK UMBRELLA, PICK UP UMBRELLA και βρίσκετε ένα κλειδί. PICK UP KEY, OPEN BARRED DOOR, OPEN DOOR και ξανά πίσω στο "Alley". LOOK CHALK OUTLINE, OPEN BACKSTAGE ENTRANCE (είναι κλειδωμένη). Πηγαίνετε τώρα στο "Southwark morgue". Στο νεκρορομείο TALK TO WATSON (1), TALK TO CORONER (1) και ότν επιστρέψει PICK UP LARGE KEY, TALK TO CORONER (2,1), TALK TO GREGSON (1,2). Πηγαίνετε στην "Scotland Yard" και TALK TO BLIND VENDOR (1), TALK TO CONSTABLE (1). Δεν σας αφήνει να μπειτε γι'αυτό πίσω στο "Southwark morgue" για να κάνετε TALK TO GREGSON (2). Με την βοήθειά του κερδίζετε ελεύθερη είσοδο στα γραφεία. Ετσι, OPEN DOOR, TALK TO DUTY OFFICER (1,1), TALK TO



WATSON (1), OPEN DOOR, TALK TO BLIND VENDOR (2), OPEN DOOR, TALK TO DUTY OFFICER (1,2), TALK TO LESTRADE (1), TALK TO DUTY OFFICER (1) και παίρνετε την άδεια που χρειάζεστε στο νεκροτομείο. Πηγαίνετε εκεί και TALK TO CORONER (1), PICK UP LARGE KEY, LOOK POWDER, TALK TO CORONER (1). Επιστρέψτε στο "Alley" και USE LARGE KEY ON BACKSTAGE DOOR. Μέσα USE BRASS KEY ON CHEST, LOOK TOP DRAWER, PICK UP CONTENTS και δώστε στον Watson (2), LOOK BOTTOM DRAWER, CLOSE CHEST, OPEN DOOR. Τώρα πηγαίνετε στο "Belle's Perfumerie" και TALK TO CLEANING GIRL (1), TALK TO BELLE (1,2,3,3,1).

Πηγαίνετε σπίτι σας και TALK TO WIGGINS (2). Αμέσως μετά επισκεφτείτε την "Chancery opera House". TALK TO MANAGER (1,1,1,1), TALK TO USHER (δίπλα στον manager) (1), GIVE OPERA TICKETS TO USHER, στον άλλο ταξιθέτη TALK TO USHER (1,2). Ανεβείτε τις σκάλες και το θεωρείο GIVE TICKETS TO WOMAN, ενώ δώστε τις (1,1,1,1,2). Πηγαίνετε στον manager και TALK TO MANAGER (1), GIVE NOTE TO MANAGER για να κοιτάξετε το καμαρίνι της Anna Carroway. Εκεί OPEN DRAWERS (ο manager δεν σας αφήνει), OPEN DOOR, TALK TO MANAGER (1), TALK TO WATSON (2) για να τον απασχολήσει και OPEN DRAWERS, LOOK MIDDLE DRAWER, PICK UP CONTENTS OF MIDDLE DRAWER, CLOSE DRAWERS, OPEN JEWELRY BOX, PICK UP MUSIC BOX, OPEN DOOR. Πηγαίνετε τώρα στο "Covent garden" και TALK TO GIRL (3,1,1,4), GIVE HANDWRITTEN CARD TO GIRL και δώστε την (1). Στο βαρέλι με τα λουλούδια PICK UP WIRE BASKET, LOOK BARREL, USE WIRE BAS-

KET ON BARREL, INVENTORY, LOOK CUFF LINK, και μπείτε στην pub. Μέσα, στο πάτωμα LOOK FEATHER, PICK UP FEATHER, TALK TO PUBLICAN (1,3,2,3). Θα πρέπει να κερδίσετε και τους 3 μεθυσμένους στα darts. Ετσι, TALK TO STAGGERING DRUNK (2), όταν τον κερδίσεις TALK TO SHOUTING DRUNK (2) και όταν κερδίσετε και αυτόν TALK TO DIRTY DRUNK (2).

Μόλις νικήσετε και τους 3 είσαστε έτοιμοι για τον μαγαζάτορα. TALK TO PUBLICAN (3) και όταν κερδίσετε και αυτόν ξανά TALK TO PUBLICAN (3,3), OPEN DOOR. Πηγαίνετε τώρα στο "Hattington Street Chemist" και LOOK PRESCRIPTION COUNTER, LOOK WHITE POWDERY RESIDUE, LOOK PENCIL HOLDER, LOOK UPHOLSTERER'S KNIFE, TALK TO CHEMIST (1,1,1), ξανά TALK TO CHEMIST (2,1), TALK TO RICHARD (3,3,3,2,1,1), OPEN DOOR. Επιστρέψτε στο "Belle's Perfumerie", LOOK PLACARD πάνω από την άδεια βιτρίνα, TALK TO BELLE (1,1,4) και όταν φύγει TALK TO CLEANING GIRL (1). Τα πράγματα σιγά-σιγά αρχίζουν να ξεκαθαρίζουν και επόμενος σταθμός σας το "Bradley's Tobacco Shop". LOOK MOOSE HEAD, TALK TO YOUNG LAD (1,1), MOVE CRATE και δώστε την (2). Ξανά MOVE CRATE μέχρι να το πάτε κάτω από το τρόπαιο. Κάντε το ίδιο με τα υπόλοιπα και LOOK MOOSE HEAD, MOVE MOOSE HEAD. Επισκεφτείτε τώρα το "South Kensington Field". TALK TO PLAYER (1), TALK TO WATERBOY (1), TALK TO COACH (1,1,1,1,3). Στον Sanders δώστε την (1). Τώρα μεταφερθείτε στο "Oxford's Taxidermy". Μέσα TALK TO WATSON (2), LOOK KNIFE πάνω στον πάγκο, LOOK SMOCK, TALK TO LARS (4,2,1,3,2,2), PICK UP KNIFE, PICK UP SMOCK, TALK TO WATSON (2), OPEN DOOR. Πηγαίνετε τώρα στο "Old Sherman's". Εκεί LOOK



BOOKS, LOOK TOBBY, TALK TO SHERMAN (1), USE SMOCK ON TOBBY. Το πιστό σας σκυλί με την καλύτερη μύτη σας οδηγεί στο λιμάνι δίπλα στο Τάμεσση. Εκεί PICK UP STURDY ROPE, OPEN SHED DOOR δίπλα ακριβώς, PICK UP HAMMER, CLOSE SHED DOOR, LOOK MANIFEST, LOOK BARRELS, LOOK WOODEN CRATE. Δίπλα στον σκύλο στο βαρέλι LOOK BARREL (είναι άδειο), MOVE BARREL, LOOK PAIL, PICK UP PAIL, MOVE BARREL βρίσκετε ένα πανί. LOOK RAG, PICK UP RAG, LOOK GROUND FLOOR WINDOW είναι βρώμικο. USE PAIL ON THAMES, USE RAG ON PAIL, USE WET RAG ON WINDOW, LOOK GROUND FLOOR WINDOW. Βλέπετε δύο άτομα να συζητούν μέσα στην αποθήκη και έτσι TALK TO WATSON (1), USE HAMMER ON DOOR. Παρακολουθήστε την καταπληκτική σύλληψη του πρώτου ύποπτου που θα συναντήσετε στο παιχνίδι, ο οποίος δολοφόνησε την Sarrah Carroway κατά λάθος όπως θα δείτε στην συνέχεια!!!!

Μετά την καταπληκτική κινηματογραφική σκηνή, στο σπίτι σας OPEN DOOR και πηγαίνετε στο "Bow Street Police Court". TALK TO GUARD (1,2), OPEN DOOR TO THE STREET. Στην "Scotland Yard" TALK TO DUTY OFFICER (2), OPEN DOOR και επιστρέψτε στην φυλακή. TALK TO GUARD, GIVE PASS TO GUARD, TALK TO GEORGE BLACKWELL (1,1,1), TALK TO WATSON (1,1), OPEN GATE.

Τώρα σειρά έχει το "South Kensington Field" όπου θα κάνετε TALK TO COACH, GIVE PERFUME BOTTLE TO SANDERS (αυτό που βρήκατε στο καμαρίνι της Sarrah). Πηγαίνετε στο "Eaton Dormitory" και στον Sanders δώστε (3,2,1,1). Μετά ταξιδέψτε μέχρι το "Southwark Morgue", TALK TO CORONER (1) και επιστρέψτε σπίτι σας. TALK TO JONAS (2),

TALK TO WIGGINS (2), πίσω στο "Eaton Dormitory" και GIVE NEWSPAPER TO SANDERS, TALK TO SANDERS (1,1,1), OPEN DOOR. Τώρα πηγαίνετε στο "St. Bernards Publick House". TALK TO BARMAN (3,1,1), TALK TO NOBBY (1,1), TALK TO SPECTATOR (2,1,3). Μετά δώστε την (2) και κάντε TALK TO JOCK μέχρι να σας μιλήσει. Όταν γίνει αυτό δώστε την (2). Πηγαίνετε λοιπόν στο "Antonio Caruso's Flat" και στον αρραβωνιαστικό της Anna κάντε TALK TO ANTONIO (1,1,1,3,2), OPEN DOOR. Πηγαίνετε σπίτι σας και LOOK GYROSCOPE (αυτό που κρατάει ο Wiggins), TALK TO WIGGINS (2). Γραμμή τώρα για το "Anna Carroway's Flat", USE RING KEYS ON DOOR. Ανεβείτε στο επάνω πάτωμα και TALK TO HOUSELADY (1), LOOK STATUE, PICK UP STATUE, TALK TO WATSON (2), OPEN DOOR. Κατεβείτε στο εισόγιο και δίπλα στις σκάλες MOVE PLANT.

Επιστρέψτε πάνω και TALK TO HOUSELADY (2), MOVE STATUE, PICK UP BOOK, MOVE STATUE, LOOK MUSIC BOX, OPEN MUSIC BOX, LOOK DRAWER, INVENTORY, LOOK DIARY. Πηγαίνετε ξανά κάτω και στο τραπέζι LOOK SILVER SALVER, PICK UP CALLING CARD, PICK UP CALLING CARD, INVENTORY, LOOK CALLING CARD, LOOK CALLING CARD, OPEN DOOR.

Εδώ θέβαια θα σας αφήσουμε να προσπαθήσετε να ολοκληρώσετε το παιχνίδι μόνοι σας. Αν δεν τα καταφέρετε, κάντε λίγο υπομονή μέχρι το επόμενο Spell Shop στο οποίο θα έχουμε και το υπόλοιπο της λύσης αυτού του καταπληκτικού παιχνιδιού.

Μέχρι τον επόμενο μήνα λοιπόν, καλό adventuring.



DRAGON QUEST

Υστερα από θερμή παράκληση πλήθους αναγνωστών, αυτό τον μήνα θα ξεκινήσουμε αυτή την στήλη πάλι από το "μηδέν", καθώς με τα γράμματά σας μας δώσατε να καταλάβουμε ότι υπάρχει ένα πλήθος σημείων που δεν έχετε καταλάβει από την φιλοσοφία και τον τρόπο που παίζεται ένα Role Playing Game. Βέβαια, δεν παραγκωνίζουμε τους ήδη γνώστες του παιχνιδιού που γνωρίζουν αυτά τα οποία έχουμε καταγράψει μέσα από αυτή τη στήλη, υποσχόμαστε ότι στο μέλλον θα αποζημιωθούν κατάλληλα με εκπλήξεις, αλλά ζητούμε την κατανόησή τους, καθώς έπρεπε να εξηγήσουμε πάλι ορισμένα πράγματα για να αποκτήσει αυτό το είδος παιχνιδιών και νέους φίλους.

ΤΟΥ Γ. ΓΡΙΒΑ

Τι είναι λοιπόν κατ' αρχήν ένα Role playing game; Όπως φαίνεται και από την ίδια την ονομασία δεν είναι τίποτα άλλο από ένα παιχνίδι στο οποίο ο καθένας αναλαμβάνει να υποδυθεί έναν άνθρωπο μιας διαφορετικής εποχής, ένα παιχνίδι στο οποίο οι παίκτες "υποδύονται" χαρακτήρες, παίζουν ρόλους όπως οι ηθοποιοί. Αυτό σημαίνει ότι αφού οι παίκτες αποφασίσουν τι ρόλο θα παίξουν (τον ρόλο ενός πολεμιστή για παράδειγμα), οφείλουν να καταγράψουν μέσα στο παιχνίδι τον χαρακτήρα με όλες τις ιδιαιτερότητες που αυτός θα έχει, του ατόμου που υποδύονται. Κατ' επέκταση θα πρέπει να υιοθετήσουν ένα συγκεκριμένο είδος συμπεριφοράς που δεν είναι απαραίτητο να είναι και άσπογη σε όλες τις περιστάσεις,

ένα τρόπο ομιλίας και σκέψης που θα είναι μοναδικός όπως ακριβώς συμβαίνει και με την ίδια την ζωή. Αυτό μάλιστα είναι και το μεγάλο πλεονέκτημα των Role Playing Games: καταγράφουν ουσιαστικά την ίδια την ζωή σε κάποια διαφορετική εποχή βέβαια και επιτρέπουν στους παίκτες να την διακοσμήσουν όπως αυτοί θέλουν! Γεγονότα της καθημερινής ζωής όπως είναι οι γάμοι, οι γεννήσεις νέων παιδιών, οι θάνατοι συμβαίνουν μέσα στο παιχνίδι και αφορούν και τους παίκτες. Ένα Role playing game λοιπόν είναι η ίδια η ζωή έτσι όπως την διαμορφώνουν οι παίκτες που παίζουν...

Φυσικά, όπως κάθε παιχνίδι έτσι και αυτό έχει τους κανονισμούς του. Τίποτα δεν έχει αφεθεί στην τύχη καθώς οι κανόνες καλύπτουν και την παραμικρή λεπτομέρεια του παιχνιδιού. Για να καταλάβουμε καλύτερα αυτούς τους κανόνες παρουσιάζουμε μέσα από την στήλη ένα επιτραπέζιο Role Playing Game, το οποίο είναι το πρώτο μιας σειράς τέτοιων παιχνιδιών που έχουμε προγραμματίσει να σας δείξουμε και το οποίο ονομάζεται Dragon Quest. Ανήκει βέβαια στην δημοφιλή σειρά Dungeons & Dragons της εταιρείας TSR, η οποία ουσιαστικά κατασκεύασε τα επιτραπέζια Role Playing Games. Αυτό το συγκεκριμένο πακέτο είναι ότι καλύτερο υπάρχει (όπως θα δούμε και παρακάτω) για να εισάγει τους νέους παίκτες στην σειρά Dungeons & Dragons. Το μόνο που χρειάζεται είναι λίγη υπομονή μέχρι να μάθουν οι παίκτες τους κανόνες, μια καλή παρέα τουλάχιστον τεσσάρων ατόμων και πολλή όρεξη για παιχνίδι. Ένας από την παρέα αναλαμβάνει τον ρόλο του συντονιστή του παιχνιδιού και ο οποίος λέγεται στην ορολογία των

RPG's "Dungeon Master". Αυτός αναλαμβάνει να τοποθετήσει τους παίκτες στο σενάριο του παιχνιδιού, να εποπτεύει αν οι κανόνες τηρούνται και να τοποθετεί τις μάχες που συναντούν οι παίκτες. Είναι δηλαδή ο κακός της υπόθεσης αλλά συγχρόνως πρέπει να είναι απόλυτα δίκαιος καθώς αυτός αναλαμβάνει να δώσει στους παίκτες βαθμούς εμπειρίας που είναι χρήσιμοι για να εξελιχθούν οι χαρακτήρες που υποδύονται οι παίκτες. Και το παιχνίδι αρχίζει...

Το πακέτο του παιχνιδιού περιέχει 2 βιβλία. Το πρώτο αφορά κυρίως τους νέους παίκτες καθώς εξηγεί τους κανόνες των Role Playing Games και ονομάζεται "Rule Book" (πως αλλιώς;). Υπάρχει επίσης το "Adventure book" με 3 περιπέτειες με τις οποίες μπορούν να παίξουν οι αναγνώστες που ενδιαφέρονται, φιγούρες για τους ήρωες και μη, ζάρια (πολλά!) και κάποιες κάρτες που χρησιμοποιούνται κατά την διάρκεια του παιχνιδιού. Τέλος υπάρχει και ένα board πάνω στο οποίο παίζεται το παιχνίδι, πάνω στο οποίο μπορούν να συμβούν τα πάντα. Ας τα δούμε όμως αναλυτικότερα...

Το "Rule book" είναι το βασικότερο συστατικό του πακέτου Dragon Quest. Είναι το πρώτο πράγμα που θα πρέπει να διαβάσει κυρίως ένας καινούριος παίκτης γιατί καλύπτει κατανοητά και απλά όλους τους κανόνες. Αρχικά αναφέρεται στις ικανότητες που έχει ο κάθε χαρακτήρας του παιχνιδιού (Abilities). Αυτές μεταφράζονται σε αριθμούς που κυμαίνονται από το 3 ως το 18 και δημιουργούνται ρίχνοντας ένα κοινό ζάρι 6 πλευρών τρεις φορές και προσθέτοντας το άθροισμα για κάθε μία. Οι ικανότητες αυτές είναι κοινές για όλους τους παίκτες και είναι οι εξής:



Strength: Είναι η φυσική δύναμη του χαρακτήρα. Ένας παίκτης με ψηλό αποτέλεσμα εδώ, τα καταφέρνει πολύ καλά στις μάχες του παιχνιδιού και μπορεί να γίνει ένας πολύ καλός Fighter (πολεμιστής).

Intelligence: Είναι η εξυπνάδα του χαρακτήρα σας. Όσοι έχουν υψηλή βαθμολογία μπορούν να παίξουν μάγους πολύ καλά.

Wisdom: Είναι η κοινή λογική. Υπάρχει βέβαια διαφορά της λογικής με την εξυπνάδα καθώς ένας παίκτης μπορεί μεν να είναι υπερβολικά εξυπνος αλλά καθόλου λογικός. Για να κατανοηθεί η έννοια αυτή μπορούμε να πούμε σαν παράδειγμα ότι ένας έξυπνος χαρακτήρας ξέρει ότι για να πολεμήσει ένα τέρας πρέπει να είναι καλά προετοιμασμένος, αλλά ένας λογικός χαρακτήρας ποτέ δεν θα δοκίμαζε να κάνει το αντίθετο.

Dexterity: Αυτή η ικανότητα αντιπροσωπεύει δύο πράγματα. Πρώτον, πόσο γρήγορος στις κινήσεις του είναι ο παίκτης και δεύτερον πόσο καλή δουλειά μπορεί να κάνει με τα χέρια του και μόνο.

Constitution: Αυτή χρησιμοποιείται για να δείξει πόσο υγιής είναι ένας χαρακτήρας. Όσο μεγαλύτερο σκορ έχει εδώ, τόσο περισσότερα χτυπήματα μπορεί να αντέξει πριν πέσει αναισθητός ή σκοτωθεί.

Charisma: Είναι η βαθμολογία της προσωπικότητας του χαρακτήρα. Από αυτή εξαρτάται ο τρόπος που θα αντιμετωπίζεται από τους υπόλοιπους και οι στρατηγικές του ικανότητες.

Φυσικά, εκτός από αυτές τις βασικές ικανότητες οι χαρακτήρες έχουν και κάποιες άλλες που είναι εξίσου σημαντικές και οι οποίες μπορούν να αλλάξουν σε αντίθεση με τις προηγούμενες κατά την διάρκεια ενός παιχνιδιού. Αυτές είναι οι:

Armor Class: Είναι ένας σύντομος τρόπος για να εκφράσει ένας παίκτης πόσο καλά προστατευμένος είναι από τις κακές διαθέσεις των αντιπάλων χάρη στον εξοπλισμό του από πανοπλίες και ασπίδες, όσο και από το θέμα των αντανκαστικών του. Όσο καλύτερες πανοπλίες φοράει ο παίκτης τόσο πιο δύσκολο είναι για τους αντιπάλους του να τον χτυπήσουν με τα όπλα τους.

Hit Points: Είναι ένα μέτρο που δείχνει πόσα χτυπήματα μπορεί να αντέξει ένας χαρακτήρας πριν πεθάνει. Αν κατά την διάρκεια μιας μάχης τα hp ενός παίκτη πέσουν στο 0 ο χαρακτήρας πέφτει ανίσθητος από τα χτυπήματα, ενώ πεθαίνει αν αυτά πέσουν κάτω από το -9.

Fighting: Ονομάζεται αλλιώς και thac0 που είναι μια σύντομη γραφή της φράσης το hit armour class 0. Δείχνει τον αριθμό που πρέπει να ρίξει ένας παίκτης

με το 20πλευρο ζάρι για να χτυπήσει τον αντίπαλό του και εξαρτάται άμεσα από το armour class του αντιπάλου. Για παράδειγμα, ένας παίκτης θέλει να χτυπήσει ένα τέρας που ονομάζεται bugbear το οποίο έχει armour class 4. Το thac0 του παίκτη είναι 15. Θα πρέπει λοιπόν ο παίκτης για να καταφέρει να χτυπήσει το τέρας να φέρει με το 20πλευρο ζάρι $15 - 4 = 11$ για να το χτυπήσει.

Αφαιρώντας λοιπόν από το thac0 το armour class του αντιπάλου βρίσκουμε τον αριθμό που χρειαζόμαστε για να τον χτυπήσουμε. Σε περίπτωση που το armour class του αντιπάλου είναι αρνητικό (που σημαίνει ταυτόχρονα ότι είναι πού καλά προστατευμένος) προσθέτουμε στο thac0 του χαρακτήρα μας το armour class του αντιπάλου. Για παράδειγμα αν το bugbear είχε armour class -2 θα έπρεπε να φέρουμε με το ζάρι $15 + 2 = 17$ για να το χτυπήσουμε.

Move: Αυτή η ικανότητα είναι απλώς πόσα τετράγωνα πάνω στο ταμπλό του παιχνιδιού μπορούμε να κινηθούμε.

Damage: Δείχνει το μέγεθος της ζημιάς που μπορούμε να προκαλέσουμε με τα όπλα μας στους αντιπάλους. Εδώ πρέπει να σημειώσουμε ότι χρησιμοποιώντας διαφορετικά όπλα, κάνουμε και διαφορετική ζημιά.

Alignment: Είναι ο τρόπος που ο χαρα-

κτήρας αντιμετωπίζει τον κόσμο. Οι παίκτες με good alignment προσπαθούν πάντα να λένε την αλήθεια, να βοηθούν τους συνανθρώπους τους και να πράττουν το γενικό καλό. Οσοι έχουν neutral alignment ενδιαφέρονται να κερδίσουν δόξα και πλούτη περισσότερο από κάθε τι άλλο, αλλά βοηθούν τους συντρόφους τους σε δύσκολες καταστάσεις. Τέλος, αυτοί οι χαρακτήρες με evil alignment (συνήθως οι αντίπαλοι των παικτών) είναι εγωιστές και δεν ασπάζονται τους νόμους. Κάνουν ό,τι θέλουν χωρίς να νοιάζονται για το κόστος των πράξεών τους στους γύρω τους.

και καλοί μαχητές μιας και είναι υπέροχοι τοξότες. Κάθε χαρακτήρας elf στην αρχή του παιχνιδιού παίρνει και ένα ξόρκι bonus το οποίο μπορεί να χρησιμοποιεί όποτε θέλει. Φυσικά δεν είναι τόσο καλοί στις τέχνες του πολέμου όσο οι άνθρωποι αλλά τα καταφέρνουν πολύ καλά στις δύσκολες περιστάσεις.

Halfings: Αυτά τα πλάσματα μοιάζουν σαν μια δισταύρωση των δύο προηγούμενων φυλών. Είναι κοντοί σαν τα dwarves αλλά συγχρόνως αδύνατα σαν τα elves. Είναι χαρούμενα πλάσματα που ζουν για να βρискουν καλή παρέα, καλό φαγητό και ένα άνετο μέρος για να πε-

ικανότητες. Τα επαγγέλματα που μπορεί να διαλέξει ο παίκτης είναι τα εξής:

Fighter: Είναι αυτοί που έχουν εκπαιδευτεί στην τέχνη του πολέμου. Ορισμένοι είναι ευγενικοί ιππότες με θαυμάσια όπλα και πανοπλίες. Άλλοι είναι βάρβαροι, ντυμένοι με προβιές ζώων και βασιζονται στην ωμή δύναμη των χεριών τους για να επιζήσουν. Οι fighters μπορούν να χρησιμοποιήσουν όποιο όπλο θέλουν χωρίς περιορισμούς, όποιο είδος πανοπλίας θέλουν και όποιο είδος ασπίδας νομίσουν ότι είναι το κατάλληλο γι'αυτούς. Φυσικά, επειδή συνήθως είναι οι δυνατότεροι από την παρέα των ηρώων που παίζονται από εσάς, είναι χρήσιμοι στο να βοηθούν την ομάδα σε μπουντρούμια (dungeons), σπάζοντας πόρτες που είναι κλειδωμένες ή λυγίζοντας ασφάλινες μπάρες που έχουν φυλακίσει ένα σύντροφο της ομάδας.

Rogues: Αυτοί καταφέρνουν να επιζούν χάρη στην πονηριά που τους χαρακτηρίζει και στην ταχύτητά τους. Προσπαθούν συνεχώς να ανακαλύψουν περιοχές ανεξερεύνητες αναζητώντας χαμένους θησαυρούς, προσέχοντας παράλληλα για παγίδες και εξουδετερώνοντάς τις. Χρησιμοποιώντας το Dexterity τους μπορούν να γλυτώσουν την ομάδα από θανάσιμες παγίδες εξαλύπτοντας έτσι ένα μικρό μειονέκτημα που έχουν όταν πολεμούν με τέρατα (γιατί δεν τα καταφέρνουν και τόσο καλά σε αυτό).

Wizards: Οι μάγοι είναι χαρακτήρες που έχουν περάσει το μεγαλύτερο μέρος της νεαρής τους ηλικίας μελετώντας τα μυστικά της αρχαίας γνώσης της μαγείας. Χρησιμοποιούν ξόρκια για να εξουδετερώνουν τους αντιπάλους τους αφού από την φύση τους δεν μπορούν να χρησιμοποιήσουν όπλα στην μάχη. Παράλληλα πρέπει να αντιδρούν άμεσα καθώς δεν φορούν ποτέ πανοπλίες, ούτε μπορούν να χρησιμοποιήσουν ασπίδα για να προστατευτούν. Αν και αυτό τους κάνει ιδιαίτερα ευάλωτους στις μάχες σώμα με σώμα είναι φοβεροί αντίπαλοι όταν αντιμετωπίζουν τους εχθρούς τους από απόσταση.



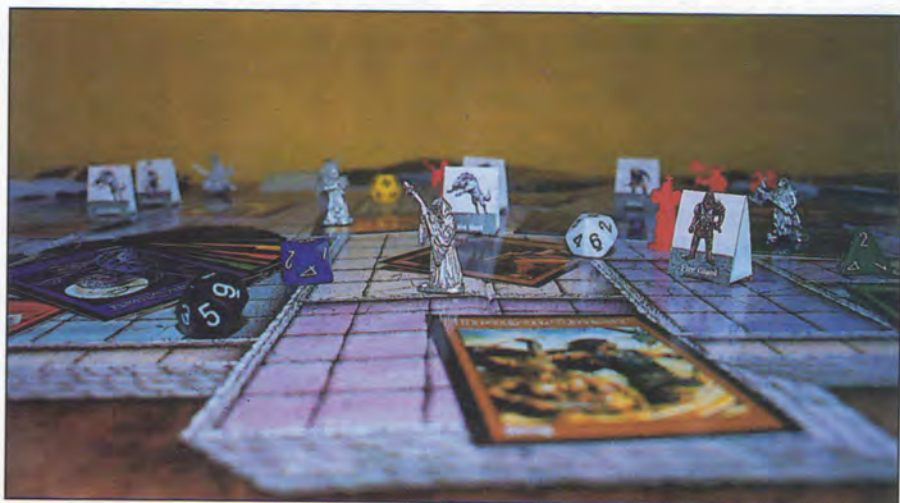
Στον κόσμο του Dungeons & Dragons υπάρχουν εκτός από τους ανθρώπους και άλλες ράτσες πλασμάτων με ιδιαίτερα χαρακτηριστικά, μία από τις οποίες μπορεί να διαλέξει κάποιος για τον χαρακτήρα του. Οι βασικές ράτσες λοιπόν είναι τρεις:

Dwarves: Οι "νάνοι" είναι μια υπερήφανη και ευγενική ράτσα. Είναι πολύ κοντοί, όπως λέει και η λέξη που τους χαρακτηρίζει, το δέρμα τους είναι σκουρόχρωμο και έχουν πάντα μαύρα σαν κάρβουνο μάτια. Είναι σιωπηλοί και πεισματάρηδες αλλά πάντα πιστοί στους φίλους τους. Αγαπούν να δουλεύουν με τις πέτρες και έχουν χτίσει τεράστια μεταλλεία και πόλεις σε υπόγειες σπηλιές μέσα στα βουνά του μεγαλύτερου μέρους του κόσμου στον οποίο παίζεται το παιχνίδι. Δεν χρησιμοποιούν πανοπλίες από δέρμα (leather armour) και λόγω του αναστήματός τους ποτέ μεγάλα όπλα. Παράλληλα σπάνια χρησιμοποιούν σπαθιά... συνήθως πολεμούν με τσεκούρια και σφυριά.

Elves: Τα "ξωτικά" είναι μια πανέμορφη ράτσα πλασμάτων. Είναι αδύνατα στην σωματική τους κατασκευή και ανοιχτοχρωμοί. Τα μάτια τους είναι ανοιχτά και μοιάζουν να βρίθουν από γνώσεις. Ζουν στο ύπαιθρο κυρίως σε δάση και αγαπούν όσο τίποτα άλλο την φύση. Γίνονται κυρίως μάγοι λόγω της εξμπνάδας που χαρακτηρίζει την φυλή τους αλλά

ράσουν τα χρόνια της γεροντικής τους ηλικίας. Δεν φορούν βαριές πανοπλίες και χρησιμοποιούν μικρά όπλα, κυρίως σφεντόνες στις οποίες έχουν εξαιρετική απόδοση. Παράλληλα, έχουν την ικανότητα να κρύβονται πολύ αποτελεσματικά στις σκιές, χωρίς όμως να μπορούν να κάνουν καμμία άλλη ενέργεια όταν βρίσκονται σε αυτήν την κατάσταση.

Όπως και στην πραγματική ζωή, κάθε χαρακτήρας έχει ένα επάγγελμα με το οποίο βγάζει τα προς το ζειν. Ετσι και στα RPG's οι χαρακτήρες που ενσαρκώνετε έχουν κάποια επαγγέλματα που είναι όμως ιδιαίτερα καθώς είναι επικίνδυνα και χρειάζονται μεγάλο θάρρος και



Clerics: Οι κληρικοί ταξιδεύουν σε όλο τον κόσμο αναζητώντας σοφία και γνώση. Προσπαθούν πάντα να ακολουθούν τους κανόνες του θεού τους και να διδάσκουν την θρησκεία τους παντού. Μπορούν να μάχονται αρκετά καλά και είναι αρκετά προστατευμένοι σε αντίθεση με τους μάγους. Εκείνο όμως που τους κάνει μοναδικούς είναι τα ξόρκια τους, τα οποία είναι θεραπευτικά και μπορούν να βοηθήσουν πληγωμένους χαρακτήρες που βρίσκονται στα όρια του θανάτου.

Μετά από αυτά τα εισαγωγικά για τον τρόπο δημιουργίας των χαρακτήρων (που καλό θα ήταν να διαβάσουν με προσοχή οι αναγνώστες στο Rule book) κάτι που θα έπρεπε να προσέξουν ιδιαίτερα οι παίκτες είναι ο τρόπος που διεξάγεται μια μάχη. Αρχικά αφού ο Dungeon master τοποθετήσει τα τέρατα πάνω στο ταμπλό, οι παίκτες πρέπει να δουν ποιός θα κάνει την πρώτη επιθετική κίνηση. Έτσι ρίχνουν ένα 10πλευρο ζάρι για την ομάδα και ένα για τα τέρατα και όποιο μέρος φέρει τον μικρότερο αριθμό παίζει πρώτο. Φυσικά, αν η έκβαση της μάχης δεν είναι αυτή που περιμέναμεν οι παίκτες μπορούν να τρέξουν μακριά χάνοντας όμως πολύτιμους βαθμούς εμπειρίας και ίσως κάποιο βασικό στοιχείο για να συνεχίσουν την περιπέτειά τους. Οι βαθμοί εμπειρίας είναι συγκεκριμένοι για κάθε ενέργεια και βοηθούν τους παίκτες να κερδίσουν και άλλες ικανότητες εκτός των αρχικών. Έτσι, οι fighters θα μπορούν από κάποιο σημείο και μετά να χτυπούν τους αντιπάλους τους περισσότερες από μία φορές, οι μάγοι και οι κληρικοί θα μαθαίνουν καινούρια ξόρκια και οι κλέφτες θα μπορούν να ανιχνεύουν και να εξουδετερώνουν πιο εύκολα τις παγίδες που θα συναντούν.

Αυτό όμως που πρέπει να τονίσουμε είναι ότι ο κάθε παίκτης ατομικά μπορεί να επεκτείνει το παιχνίδι στα μέτρα που θέλει δημιουργώντας νέους κανόνες, νέα επαγγέλματα και οτιδήποτε άλλο νομίζει πως θα κάνει το παιχνίδι πιο ενδιαφέρον και όμορφο. Παράλληλα ο Dungeon master μπορεί να τοποθετήσει νέα τέρατα στα σενάρια, να φτιάξει δικές του ιστορίες, να τοποθετήσει διαφορετικούς θυσαυρούς από αυτούς που αναφέρονται. Όλα αυτά μπορούν να γίνουν μετά από κάποιο διάστημα όπου όλοι θα έχουν εξοικωθεί με το περιβάλλον του Dungeons & Dragons. Οι ορίζοντες λοιπόν είναι ανοιχτοί για κάθε παρέμβαση που θα καλυτερέψει το παιχνίδι.

Στο Adventure book που υπάρχει μέσα στο πακέτο περιέχονται οι πληροφορίες που χρειάζεται ο Dungeon master για να κατασκευάσει την ιστορία. Καλό θα ήταν οι υπόλοιποι παίκτες να μην διαβάσουν αυτό το βιβλίο γιατί το παιχνίδι χάνει την γοητεία του. Όπως και να το κάνου-

με αλλιώς αντιδρά ο παίκτης όταν γνωρίζει τι θα συναντήσει όταν στρίψει την επόμενη γωνία και αλλιώς όταν δεν ξέρει. Μέσα λοιπόν στο βιβλίο υπάρχουν χάρτες των δωματίων των χώρων που θα εξερευνηθούν οι παίκτες, γεωγραφικοί χάρτες των περιοχών που θα βρεθούν οι παίκτες κ.ο.κ. Επίσης υπάρχουν οι πληροφορίες που διαβάζει ο Dungeon master στους παίκτες κατά την διάρκεια του παιχνιδιού μέσα σε ξεχωριστά κουτιά και οι πληροφορίες που πρέπει να γνωρίζει αυτός για να μπορεί να τοποθετεί τέρατα σε μάχες, θυσαυρούς σε δωμάτια, παγίδες κτλ. Μια ακόμα σημαντική πληροφορία που έχουν οι DM's και που βρίσκεται στις σελίδες του βιβλίου, είναι οι ικανότητες των τεράτων (το

τους μάγους και κληρικούς), τις παγίδες (10 συνολικά), τους θυσαυρούς (30), τα ειδικά αντικείμενα (10 μόνο) και φυσικά τα χαρακτηριστικά των τεράτων (50!!! συνολικά). Κάθε κάρτα στο πίσω μέρος αναφέρει πληροφορίες που μπορεί να χρειαστούν την συγκεκριμένη στιγμή και έτσι αποφεύγεται η ταλαιπωρία του συνεχούς ψαξίματος σε βιβλία που βλέπει το παιχνίδι από άποψη χρόνου.

Στο κουτί θα βρείτε επίσης τα ζάρια που θα χρειαστείτε. Αυτά αποτελούνται από ένα 4πλευρο, ένα 6πλευρο, ένα 8πλευρο, ένα 10πλευρο, ένα 12πλευρο και ένα 20πλευρο. Όλα χρειάζονται στο παιχνίδι, το καθένα για διαφορετικές ενέργειες αλλά μην πανικοβάλλεστε, δεν είναι και τόσο τρομερό όσο φαίνεται.



Armour class τους, το thac0 τους, την ζημιά που κάνουν κτλ). Σε πιο εξελιγμένα σενάρια ο dm μπορεί επίσης να βρει πολιτισμικές πληροφορίες των λαών που βρίσκονται στην περιοχή που εξελίσσεται η περιπέτεια, γεωγραφικές πληροφορίες, την ιστορία του τόπου και γενικά ότι χρειάζεται για να μπορεί να απαντήσει σε οποιαδήποτε ερώτηση των παικτών του. Όπως όμως είπαμε και προηγουμένως, δεν είναι απαραίτητο να γίνει επακριβής απόδοση των ιστοριών... ο dm έχει το ελεύθερο να αυτοσχεδιάσει στο σενάριο, φτάνει τα καινούρια στοιχεία να είναι λογικά τοποθετημένα και να μην έρχονται σε αντίθεση με τους κανόνες που διέπουν το παιχνίδι.

Κάτι πολύ χρήσιμο που συμπεριλαμβάνεται στο κουτί του Dragon Quest είναι οι 150 περίπου game cards. Αυτές είναι πλαστικοποιημένες καρτούλες που απεικονίζουν τα όπλα και τις πανοπλίες (30 τέτοιες), τα ξόρκια (32 συνολικά για

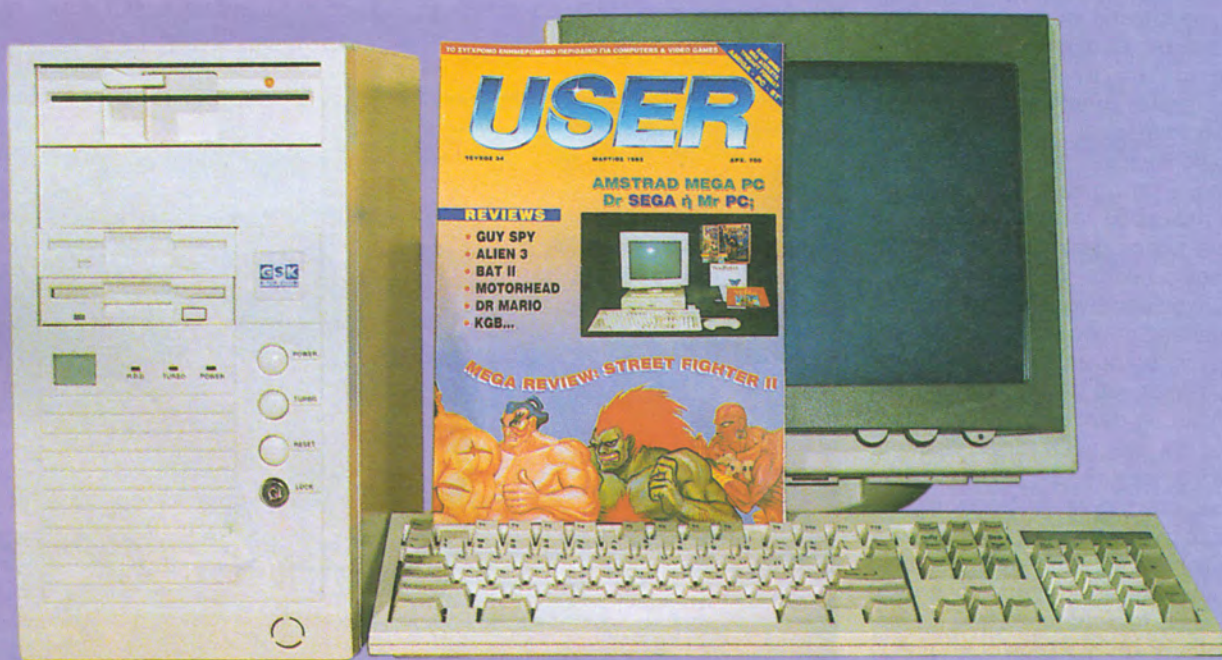
Εκείνο που θα σας ενθουσιάσει οπωσδήποτε είναι οι φιγούρες του παιχνιδιού που είναι πάρα πολλές. Οι περισσότερες βέβαια, είναι από χαρτόνι αλλά υπάρχουν αρκετές πλαστικές (δυστυχώς όμως βαμμένες κόκκινες που χτυπάει άσχημα στο μάτι), όπως επίσης και 6 φιγούρες από μολύβι της σειράς Real Partha, τις οποίες μπορείτε να βάψετε όπως εσείς θέλετε με τις μπογιές που υπάρχουν στο εμπόριο για τον μοντελισμό. Αυτές μάλιστα οι φιγούρες είναι καταπληκτικά σχεδιασμένες με πολλές λεπτομέρειες, πραγματικά έργα τέχνης.

Σε αυτό το σημείο όμως θα πρέπει να κλείσουμε αυτή την πρώτη μας παρουσίαση στα επιτραπέζια RPG's ευχαριστώντας συγχρόνως την εταιρεία Greek Software που μας παραχώρησε το Dragon Quest.

Συνεχίστε να διαβάζετε αυτή τη στήλη... θα βρεθείτε προ εκπλήξεων!

Καλό παιχνίδι...

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ



Ήταν ένα όμορφο πρωινό, όλοι εδώ στο **USER** εργαζόμασταν πυρετώδως για να ετοιμάσουμε ένα ακόμα τεύχος. Τότε ξαφνικά χτύπησε το κουδούνι, ανοίγουμε και τι να δούμε ! Ένα ολοκαίνουργιο **PC GSK 386SX/33** με **1MB RAM**, **1 drive & monitor** μονόχρωμο **VGA**, σε συσκευασία δώρου. Ξέρετε, τυλιγμένο σε χαρτί με φιόγκο και όλα τα σχετικά. Καταλαβαίνετε τι έγινε, φωνές, πανικός, πυροβολισμοί, κονταρομαχίες, ξυλοδαρμοί (βέβαια η γειτονιά δεν κατάλαβε απολύτως τίποτα γιατί νόμιζε ότι ήταν μια συνηθισμένη μέρα του **USER**) για το ποιός θα το πάρει. Τότε επενέβη ο Διευθυντής σύνταξης και είπε με την σοφία και την ηρεμία που τον διακρίνει “κάτω τα χέρια ρε!! Θα το δώσουμε δώρο στους αναγνώστες!!!!”

Τί κακός άνθρωπος. Υπογραφή: οι συντάκτες του **USER**.
Θα υποφέρετε όλοι σας. Υπογραφή: ο διευθυντής σύνταξης

Ανακοίνωση προς τους αναγνώστες :
“ΔΙΑΒΑΣΤΕ ΕΠΕΙΓΟΝΤΩΣ ΤΗΝ ΕΠΟΜΕΝΗ ΣΕΛΙΔΑ”

ΑΠΡΙΛΙΟΥ

Αγαπητοί αναγνώστες κάποιος απο εσάς θα γίνει κάτοχος του υπολογιστή που είναι προσφορά της EASYTECH ΜΑΥΡΟΜΙΧΑΛΗ 188, Λ.ΑΛΕΞΑΝΔΡΑΣ τηλ. 6438784 . Το πρώτο κατάστημα στις ανταλλαγές υπολογιστών και περιφερειακών.

Τι θα κάνετε: θα συμπληρώσετε το κουπόνι και θα το στείλετε Σπάρτης 75 Χαιδάρι 12461 Αθήνα και η κλήρωση θα γίνει Δευτέρα 17 Μαΐου 1993, οπότε βιαστείτε. Ένα PC 386 περιμένει!

ΚΟΥΠΟΝΙ

Όνοματεπώνυμο

Διεύθυνση

Πόλη

Τ.Κ.

Τηλέφωνο

Ηλικία

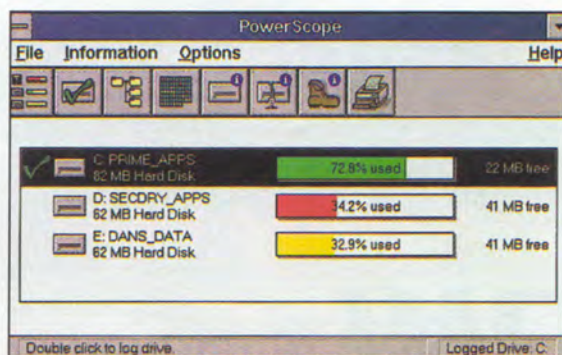
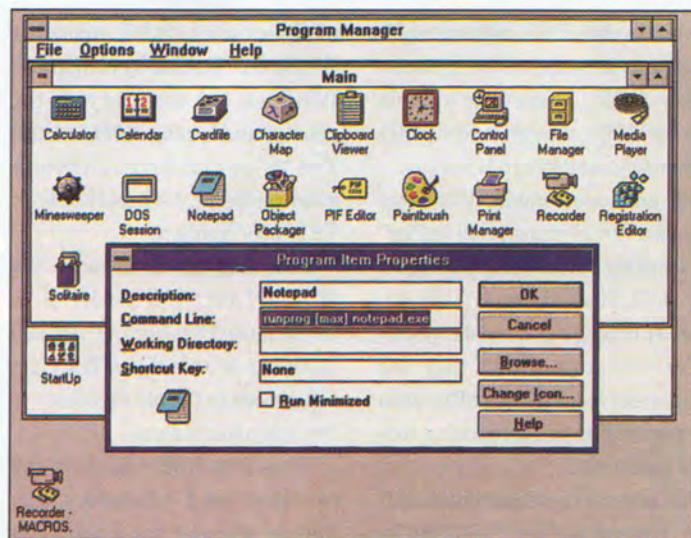
ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

- 1) Τι σημαίνουν τα αρχικά PC.....
- 2) Ποιός είναι ο πιο δυνατός επεξεργαστής της INTEL που κυκλοφορεί αυτή τη στιγμή
- 3) Τι ανάλυση υποστηρίζει η κάρτα SVGA.....

Η ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟΤ

Μέρος Δ'

Αυτόν τον μήνα αγαπητοί φίλοι, θα κλείσουμε την "βόλτα" μας στο χώρο των λειτουργικών συστημάτων, με μια αναφορά σε δύο από τα καλύτερα. Το UNIX και τα WINDOWS. Βέβαια, τα λειτουργικά συστήματα είναι πολύ περισσότερα από αυτά που αναφέραμε σε αυτήν την σειρά, αλλά δεν είναι δυνατόν να αναφερθούμε σε όλα από αυτά. Ας ξεκινήσουμε όμως την τελευταία περιήγησή μας.



UNIX (XENIX)

Πιστεύω ότι οι περισσότεροι από εσάς ξέρετε τι σημαίνει UNIX. Αν υπάρχει κάτι που μπορούμε να πούμε για εισαγωγή, αυτό είναι ότι το UNIX είναι ένα από τα ισχυρότερα λειτουργικά που υπάρχουν, ότι το χρησιμοποιούν οι περισσότερες μεγάλες εταιρίες και τέλος ότι η δημοτικότητα του συνέχεια αυξάνεται. Κατασκευασμένο πολύ πριν το DOS, το UNIX είναι ένα λειτουργικό σύστημα, που καθιερώθηκε από τον πρώτο καιρό που εμφανίστηκε.

Τότε, τον πρώτο καιρό, προοριζόταν για τους mini υπολογιστές, ενώ τώρα πια έχει βρει το δρόμο του στα micro. Επίσης, στις μέρες μας υπάρχουν πολλές εκδόσεις του λειτουργικού (να σκεφτείτε ότι πολλές από τις πολύ "σοβαρές" εταιρίες παραγωγής υπολογιστών, δίνουν μαζί με τους υπολογιστές τους και μια έκδοση του UNIX η οποία εκμεταλλεύεται τις δυνατότητες των υπολογιστών της). Η πιο σημαντική και πιο κα-

θιερωμένη ίσως από αυτές είναι το XENIX, αρχικά φτιαγμένο από την Microsoft, ενώ αργότερα τα "ηνία" πέρασαν στο software house SCO (Santa Cruz Organisation), από όπου και εκδίδεται στις μέρες μας.

Ανάμεσα σε όλες αυτές τις εκδόσεις, όμως, πρέπει να ομολογήσουμε ότι δεν υπάρχει πλήρης συμβατότητα με συνέπεια να χρειάζεται προσοχή όταν γίνονται μεταφορές.

Το κύριο χαρακτηριστικό του UNIX είναι η multi-tasking και multi-user μορφή του, που του έδωσε μεγάλες δυνατότητες (αυτός είναι και ο λόγος που είναι στις πρώτες θέσεις των προτιμήσεων των εταιριών). Δυστυχώς όμως το UNIX, είναι πολύ δύσκολο στο χειρισμό του και πολύ περισσότερο στον προγραμματισμό του.

Προγράμματα όπως τα X-Windows, του δίνουν ακόμη μεγαλύτερες δυνατότητες και περισσότερη φιλικότητα, αλλά και πάλι στον τομέα του χειρισμού, είναι χειρότερο και από το DOS.

Windows (3.x, NT)

Ίσως η πιο πολυσυζητημένη λέξη αυτόν τον καιρό στον χώρο των PCs, καθώς αναμένεται από στιγμή σε στιγμή η κυκλοφορία των Windows NT (ίσως και να έχουν κυκλοφορήσει τώρα που διαβάζετε αυτές τις γραμμές). Πάντως, η Micro-

soft (που είναι και η κατασκευάστρια εταιρία των Windows) έχει καθυστερήσει πολύ την κυκλοφορία και το πράγμα θυμίζει Pentium. Τέλος πάντων, ας προχωρήσουμε γιατί έχουμε πολλά να πούμε.

Οι περισσότεροι από εσάς ίσως ξέρουν τι σημαίνει Windows, και πια η θέση τους στην παγκόσμια αγορά. Κατ' αρχάς να ξεκαθαρίσουμε κάτι. Τα Windows ΔΕΝ είναι λειτουργικό σύστημα. Είναι (όπως και το GEM που είχαμε αναφερθεί πριν από λίγο καιρό) περιβάλλον εργασίας. Η έκδοση NT προορίζεται για αυτόνομο λειτουργικό, οπότε μόλις βγει τα ξαναλέμε.

Τα Windows λοιπόν, έκαναν το μεγάλο "μπαι" στο χώρο των PCs από την έκδοση 3.0, αφού πριν από αυτήν, δεν ήταν τίποτα το πραγματικά αξιόλογο.

Σαν αρχή, μπορούμε να πούμε ότι τα Windows, όπως ίσως η ήδη θα ξέρετε, προσφέρουν ένα γραφικό περιβάλλον εργασίας, στο οποίο τρέχουν προγράμματα με τα ίδια γενικά χαρακτηριστικά. Τα προγράμματα αυτά είναι στηριγμένα σε WIMP περιβάλλον.

Τι σημαίνει αυτό στα ελληνικά; Windows, Icons, Mouse Pointer ή αλλιώς παράθυρα, εικονίδια και ποντίκι. Ακόμα καλύτερα, μπορούμε να πούμε ότι τα Windows, χρησιμοποιούν παράθυρα μέσα στα οποία εκτελούνται τα προγράμματα, εικονίδια τα οποία αντιπροσωπεύουν προγράμματα ή άλλες λειτουργίες (και που χρησιμοποιούνται για την εκτέλεση των προγραμμάτων ή των λειτουργιών) και

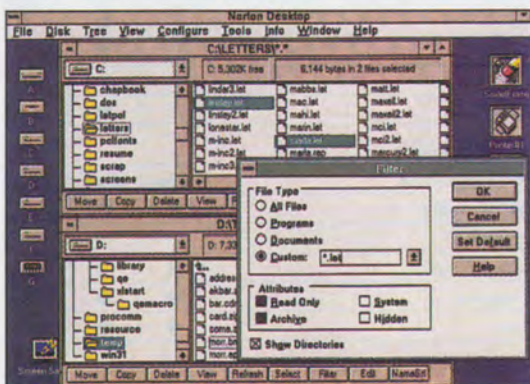
ΗΤΑ ΤΩΝ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΩΝ

τέλος χειρισμό της όλης "υπόθεσης" με ένα ποντίκι.

Αυτό το περιβάλλον, όπως επίσης και ο τρόπος που εκτελούνται οι περισσότερες λειτουργίες, μοιάζει πολύ με το System του Macintosh, πράγμα που ώθησε και την Apple να μνησεί την Microsoft. Το αποτέλεσμα της όλης υπόθεσης ήταν να χάσει η Apple 5.5 δισεκατομμύρια δολάρια (το ημερομίσθιο ενός συντάκτη του USER δηλαδή), λόγω του ότι η Microsoft, βγήκε στο δικαστήριο και απέδειξε ότι το System δεν ήταν το πρώτο λειτουργικό αυτού του στυλ, αλλά το δεύτερο. Πρώτο

ενός προγράμματος διακόπτει (ή κάνει πολύ αργή) τη λειτουργία των υπόλοιπων. Χαρακτηριστικό είναι ότι η έκδοση 3.1 σε αντίθεση με τις προηγούμενες, δεν τρέχει δεν 8088/8086, λόγω απαιτήσεων. Τα Windows NT θα τρέχουν μόνο σε 386 με 8MB μνήμη, και πάνω αφού θα είναι 32-bit λειτουργικό.

Τα κυριότερα χαρακτηριστικά των Windows είναι η ευκολία του χειρισμού, το DDE (Dynamic Data Exchange) και το OLE (Object Linking and Embedding). Τα δύο τελευταία, στα ελληνικά σημαίνουν ότι μπορούν να υπάρχουν δεδομένα τα οποία να τα χρησιμοποιούν ταυτόχρονα πολλές εφαρμογές και οποιαδήποτε αλλαγή σε αυτά από την μια εφαρμογή συνεπάγεται κλήση των υπόλοιπων εφαρμογών για ενημέρωση και διόρθωση των αρχείων που χρησιμοποιούσαν τα δεδομένα (ουφ!). Επίσης, ένα άλλο χαρακτηριστικό, στο οποίο ίσως δεν δίνουμε και πολύ σημασία είναι το ότι μόλις εγκαταστήσετε τα Windows στα σύστημά σας, σύμφωνα με το configuration που διαθέτει, όλα τα άλλα προγράμματα, δεν χρειάζονται ξεχωριστή εγκα-



ήταν το Xerox Star, το οποίο κυκλοφόρησε το 1977(!!!), κόστιζε 16595(!!!!!) δολάρια και είχε δημιουργηθεί στο Palo Alto Research Center της Xerox. Αυτά όσον αφορά την ιστορία (πάλι μάθημα κάναμε) και εμείς συνεχίζουμε ακάθεκτοι.

Ξανά στα Windows λοιπόν και είναι καιρός να μπορούμε λίγο πιο βαθιά. Τα Windows σαν περιβάλλον εργασίας (αναφερόμαστε πάντα στις εκδόσεις 3.x), προσφέρουν το πιο σοβαρό multi-tasking που μπορούμε να συνατήσουμε αυτή τη στιγμή σε υπολογιστές που τρέχουν κάτω από DOS - μην ξεχνάτε ότι πρώτα φορτώνουμε το DOS και μετά τα Windows. Η τελευταία τους έκδοση μάλιστα, που ακούει στο όνομα Windows for Workgroups, έχει ενσωματωμένες δυνατότητες δικτύων, πράγμα που οδήγησε σε παρεξηγήσεις μεταξύ Novell και Microsoft (δεν αρχίζω όμως πάλι να αναλύω, γιατί...).

Είναι όμως γεγονός, ότι για να τα ευχαριστηθείτε, χρειάζεστε έναν 386, 4MB μνήμη και έναν γρήγορο σκληρό. Αυτό συνεπάγεται καθαρό multi-tasking και γρήγορη εκτέλεση. Σε μικρότερα συστήματα (ιδίως σε 286) το multi-tasking που προσφέρουν ΔΕΝ είναι πραγματικό, αφού η λειτουργία

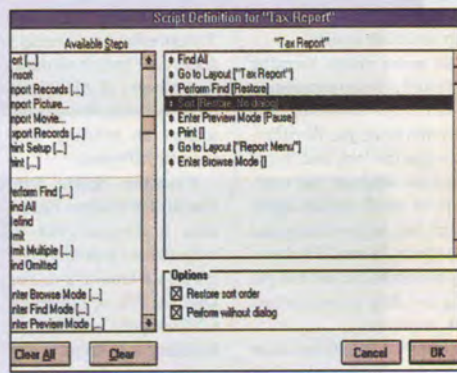
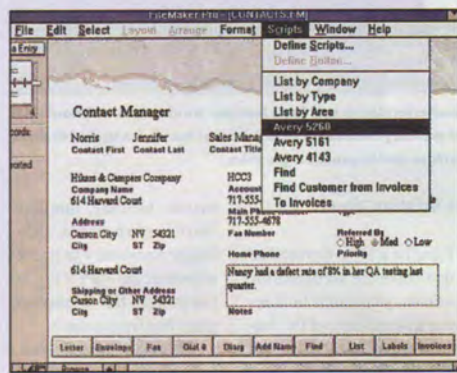
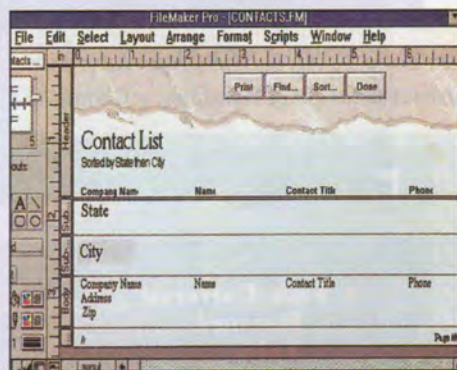
τάσταση σε θέματα του μηχανήματος (όχι σαν το DOS που έχουμε βαρεθεί να λέμε τι κάρτες και τι εκτυπωτές έχουμε).

Τα προγράμματα που υπάρχουν για Windows, είναι χιλιάδες και αυξάνονται συνέχεια κάθε μέρα. Εξάλλου, πολλά best-seller προγράμματα τρέχουν κάτω από Windows - π.χ. Corel Draw, MS Excel κ.ά. Τα προγράμματα που έρχονται μαζί με το πακέτο, είναι μικρές εφαρμογές, οι οποίες βοηθούν μόνο στο ξεκίνημα - από εκεί και πέρα είναι άλλη υπόθεση.

Τελειώνοντας, να πούμε δύο λόγια για τα Windows NT.

Κάτι που ίσως δεν ξέρετε είναι ότι η Microsoft υποστηρίζει ότι τα NT, θα τρέχουν όχι μόνο σε PCs, αλλά και σε RISC υπολογιστές χρησιμοποιώντας κάποιον emulator για να μπορούν τα προγράμματα των PCs να τρέχουν στους RISC. Κάτι άλλο, είναι το ότι η εταιρεία ανακοίνωσε ότι τα NT θα τρέχουν και προγράμματα UNIX κάτι που θα γινόταν και στο OS/2, αλλά τελικά αποσύρθηκε.

Αυτά περί Windows, αν και θα μπορούσαμε να λέμε για δύο-τρία τεύχη ακόμα. Όμως ο αγαπητός εκδότης έχει αρχίσει να με κυνηγάει και πρέπει να σταματή-



σομε εδώ.

Υπάρχουν πολλά λειτουργικά στα οποία δεν αναφερθήκαμε. Δεν γίνεται όμως να αναφερθούμε σε όλα. Αλλωστε, αυτή ήταν μια μικρή βόλτα στον κόσμο των λειτουργικών, με σκοπό να σας γνωρίσει όσα από αυτά δεν ξέρατε και να δείξει κάποια γενικά χαρακτηριστικά του καθενός.

Εδώ σας αφήνω, αλλά ποιός ξέρει; Μπορεί κάποια στιγμή να ξαναβρεθούμε στο κόσμο των λειτουργικών, ή σε κάποιο άλλο παραπλήσιο "σοβαρό" θέμα. Ως τότε...

NET LOGIC

Προσέχει την AMIGA σας 15 μήνες

stay cool

AMIGA USER



Η Amiga υπήρξε από την πρώτη στιγμή που δημιουργήθηκε, αποτελώντας συγχρόνως ένα από τα πιο εμπορικά μηχανήματα, "παρεξηγημένη" στο θέμα των δυνατοτήτων της και της υποστήριξης που είχε στο θέμα του επαγγελματικού software. Οι δυνατότητές της όμως, είναι τεράστιες σε όλους τους τομείς, αν και τα γραφικά ήταν πάντα το δυνατό της σημείο. Στόχος μας είναι να σας ξεναγήσουμε στον χώρο των σοβαρών εφαρμογών για την Amiga, πέρα από τα παιχνίδια, πέρα από την διασκέδαση...

Και εδώ διαβάζετε τον πρόλογο με τον οποίο θα σας ανοίξω το δρόμο προς ένα ακόμα ενδιαφέρον άρθρο, που έχει σκοπό να σας ξεναγήσει στον κόσμο της Amiga αλλά από την σοβαρή της πλευρά. Τι λοιπόν μπορεί να κάνει η Amiga σας πέρα του να παίζει παιχνίδια...

ΓΡΑΦΙΚΑ

Ένα από τα μεγάλα ατού της Amiga, είναι οι γραφικές της δυνατότητες. Τα γραφικά της Amiga χρησιμοποιούνται σε πολλούς τομείς, είτε ως BITMAPED, είτε ως ANIMATION ή BENDING γραφικά.

BITMAPED: στη γλώσσα των υπολογιστών, είναι οι απεικονίσεις χρωματικών συνδιασμών στην οθόνη του υπολογιστή. Αυτές οι εικόνες βασίζονται στην εξής λειτουργία: σε μικρά χρωματισμένα κομμάτια που εμφανίζονται στην οθόνη και αποτελούν μια σειρά από bits που είναι αποθηκευμένα στην μνήμη. Τα bits αυτά, μπορούν να αποθηκεύσουν ένα μέρος της οθόνης στη μνήμη μαζί με το χρώμα που έχει.

Η εικόνα σχηματίζεται από τα bits που σχηματίζουν ένα σχέδιο ή χρωματικούς συνδιασμούς και γενικά φανταστείτε ότι το σύστημα δουλεύει με την εξής σκέψη: χιλιάδες μικρά κομμάτια εμφανίζονται και σχηματίζουν την οθόνη (κάτι σαν μωσαϊκό δηλαδή). Η Amiga (ειδικά



κάνει τέλεια, αυτό είναι το animation και ο λόγος είναι ότι υπάρχουν εξειδικευμένα τσιπάκια γι' αυτό το σκοπό, έτσι ώστε να αποφέρει όσο πιο ομαλό και γρήγορο animation γίνεται. Η Amiga έχει και το δικό της format για animation που λέγεται ANIM και που συνεργάζεται με όλα τα προγράμματα animation που υπάρχουν στην Amiga και χρησιμοποιείται πλέον από όλους.

RENDERING είναι τα γνωστά 3d ή vector γραφικά ή γενικότερα γραφικά με περισσότερες από μια διαστάσεις. Αυτά γίνονται με μαθηματικούς υπολογισμούς και ειδική επεξεργασία. Χρησιμοποιούνται συνήθως για να μας δώσουν την άποψη κάποιου χώρου στον οποίο κινείται ή όχι κάτι. Στην αρχή τα σχεδιάζουμε έτσι ώστε να μοιάζουν ότι αποτελούνται μόνο από μερικές γραμμές (σκελετός) και μετά τα επεξεργαζόμαστε προσθέτοντας χρώμα και κίνηση. Τέτοια γραφικά συναντάμε συνήθως σε εξωμοιωτές.

Σε αυτόν τον τομέα η Amiga μάλλον χάνει σε σχέση με τα άλλα μηχανήματα, απλά και μόνο γιατί δεν έχει φτιαχτεί για τέτοιου είδους μαθηματικούς υπολογισμούς.

BITS: Όπως πολλοί θα ξέρετε, τα γραφικά της Amiga απεικονίζονται στη μνήμη ως bits. Συνήθως τα γραφικά της Amiga εμφανίζονται σε 5, 6 ή 12 bit.

Τα bits αναφέρονται στον αριθμό των bitplanes που χρησιμοποιούν τα γραφικά. Όσο πιο πολλά είναι, τόσο περισσότερο χρώμα υπάρχει, έτσι:

1 bit οθόνη: 2 χρώματα



2 bit οθόνη: 4 χρώματα

3 : 8

4 : 16

5 : 32

6 : 64

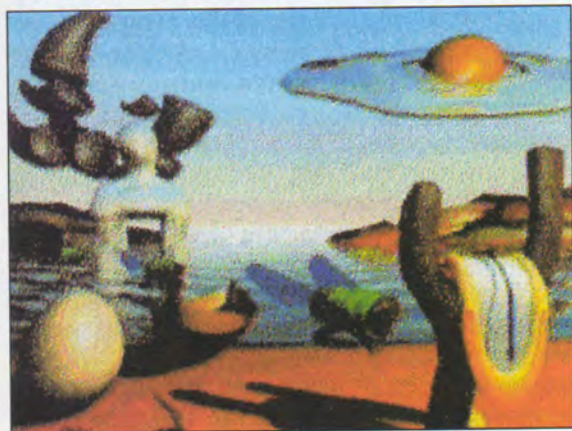
12 : 4096 (HAM)

24 : 16800000

Βέβαια δεν χρησιμοποιούνται από όλα τα modes όλα τα χρώματα. Εκεί απλά υπάρχει η επιλογή της μεγάλης παλέτας. Έτσι λοιπόν τα γραφικά των 24 bit είναι κάτι παραπάνω από εντυπωσιακά μιας και διαθέτουν τόσο μεγάλη παλέτα.

Τα προγράμματα που εκμεταλεύονται τις θαυμάσιες γραφικές ικανότητες της Amiga είναι πολλά και θα τα αναλύσουμε μέσα από τη στήλη του επόμενου μήνα. Φυσικά, δεν νομίζω να παραλείψατε να διαβάσετε το άρθρο "Επεκτείνοντας την Amiga" και μην ξεχάσετε ότι από τον άλλο μήνα αρχίζει μια σειρά οδηγιών αγοράς, βασισμένη στο οτιδήποτε μπορείτε να αγοράσετε για την Amiga σας.

Ως τον άλλο μήνα λοιπόν STAY COOL...



με τα 24-bit γραφικά) μπορεί να αντικαταστήσει τους πατροπαράδοτους τρόπους ζωγραφικής. Η μεγάλη ποικιλία προγραμμάτων που υπάρχουν για αυτό το σκοπό μάλλον είναι αρκετά για να ικανοποιήσουν τον κάθε σύγχρονο Μιχαήλ Αγγελο.

ANIMATION: είναι η κίνηση την οποία μπορεί να δώσει ο υπολογιστής σε ένα σύνολο γραφικών. Και λέω σύνολο γραφικών γιατί για να υπάρξει animation θα πρέπει να υπάρχουν και τα απαραίτητα frames. Frames είναι τα "βήματα", η κάθε κίνηση που θέλετε να κάνει ο χαρακτήρας που θέλετε να εμπλουτίσετε με animation. Η Amiga, αν υπάρχει κάτι που το

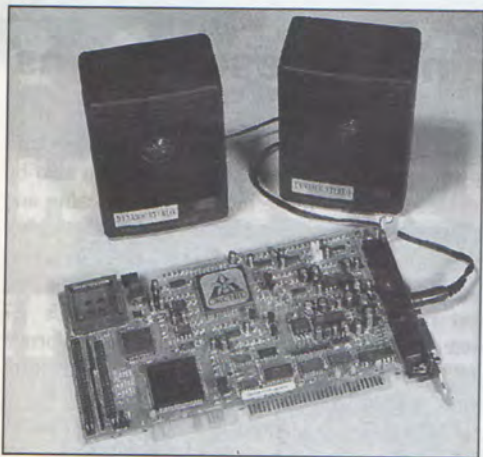


ΤΟΥ Κ. ΞΑΓΟΡΑΡΗ

ORCHID SOUND PRODUCER (PRO)

Την εταιρεία Orchid την ξέρουν οι περισσότεροι από εσάς, χάρη στις πολύ καλές κάρτες γραφικών που κατά καιρούς μας έχει προσφέρει. Πόσοι όμως ξέρετε ότι η εταιρεία κάνει τα πρώτα της βήματα και στον χώρο του ήχου - όσον αφορά την αγορά των PCs; Τέλος πάντων, έχουμε και λέμε: Η εταιρεία Orchid, κυκλοφόρησε δύο κάρτες ήχου (λες και δεν τους έφτανε μόνο μία), που ακούνε στα ονόματα Sound Producer και Sound Producer Pro. Η Sound Producer, είναι μια FM stereo κάρτα με 11 κανάλια ήχου, κάτι που της δίνει τη δυνατότητα να είναι συμβατή με AdLib και Soundblaster. Επίσης, έχει MIDI interface και games port. Το πακέτο της κάρτας συμπληρώνουν δύο ηχειάκια, όπως επίσης και τα απαραίτητα drivers και utilities για την κάρτα.

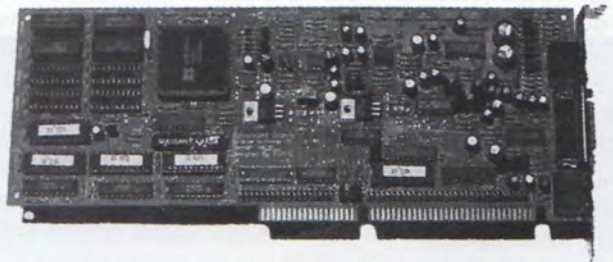
Τώρα, όσον αφορά την "μεγαλύτερη" αδελφή της, σας λέμε ότι εκτός από τα παραπάνω, έρχεται με AT BUS και SCSI CD ROM interface, ένα synthesizer 20 καναλιών, ένα μικρόφωνο και ένα πρόγραμμα που ακούει στο όνομα Voice Notes, το οποίο σας επιτρέπει να εισάγετε μνήματα μέσα σε εφαρμογές των Windows (όπως για παράδειγμα το Excel, ή το Ami Pro).



ADVANCED GRAVIS ULTRASOUND

Όπως φαίνεται, οι εταιρίες έχουν "πέσει με τα μούτρα" στη αγορά των καρτών ήχου. Έτσι, έχουμε και μια δεύτερη κυκλοφορία αυτόν τον μήνα, την ULTRASOUND της ADVANCED GRAVIS. Πρόκειται για μια κάρτα καινούργιας γενιάς, της οποίας το κυριότερο χαρακτηριστικό είναι το ότι προσφέρει αυξημένες δυνατότητες αναπαραγωγής ήχου, διατηρώντας όμως την συμβατότητα με τα υπάρχοντα standards.

Μία από τις κυριότερες καινοτομίες της, είναι η χρησιμοποίη-



ση μιας καινούργιας τεχνολογίας στην παραγωγή ήχου, που ακούει στο όνομα Wavetable synthesis. Στην πράξη, αυτό σημαίνει ότι έχουμε πολύ καλύτερη παραγωγή στερεοφωνικού ήχου σε σύγκριση με αυτόν που παράγουν τα FM chips. Έχει 32 κανάλια ήχου, όσα και η Multisound, περισσότερα όμως από Soundblaster Pro, AdLib Gold και Roland. Επίσης, έχει δυνατότητα εγγραφής samples, αλλά παρόλο που η εγγραφή γίνεται στα 8-bit, μπορεί να παίξει και 16-bit samples, γραμμένα σε άλλες κάρτες. Όσον αφορά την εγγραφή, πρέπει να πούμε ότι προσφέρει δυνατότητα sampling στα 44.1KHz, σε δύο διαφορετικά κανάλια.

Οι θύρες της κάρτας είναι αρκετές. Έχει MIDI και joystick interfaces, είσοδο stereo, είσοδο stereo μικροφώνου, ένα connector για CD-ROM και δύο stereo εξόδους.

Όσον αφορά πάντως τη συμβατότητα, ένα από τα προγράμματα που έρχονται μαζί με την κάρτα, είναι το SBOS που σας επιτρέπει να παίξετε τα παιχνίδια που υποστηρίζουν SoundBlaster, με καλύτερες όμως αποδόσεις!

Μέσα στα υπόλοιπα προγράμματα, θα βρείτε το Sound Studio 8 (ένα πρόγραμμα που εκμεταλλεύεται τις δυνατότητες της κάρτας για recording, mixing και επεξεργασία ήχων), καθώς επίσης και προγράμματα και drivers για Windows.

Εν ολίγη, η Ultrasound είναι μια πολύ καλή κάρτα, η οποία όμως έχει κάποια περιθώρια καλύτερευσης, ιδίως όσον αφορά το software.

ACTOR 4.0

Όταν ήρθε στα χέρια μου το πακέτο της Actor, ετοιμάστηκα να κάνω μια πολύ μεγαλύτερη παρουσίαση. Όταν όμως "έριξα" την ιδέα στον αρχισυντάκτη, εκείνος άρχισε να με κυνηγάει!!! Τι ξέρει αυτός από γλώσσες προγραμματισμού; Τέλος πάντων, ας προχωρήσουμε, γιατί δεν έχουμε και πολύ χώρο. Όπως θα διαβάσατε, το όνομα ACTOR, είναι τελείως παρα-

πλανητικό. Ίσως όταν είδατε τον τίτλο να νομίσατε ότι πρόκειται για κανένα πρόγραμμα άμεσα συνδεδεμένο με τον κινηματογράφο. Όμως, πρόκειται για γλώσσα προγραμματισμού - και συγκεκριμένα για Windows.

Σαν αρχή, μπορούμε να πούμε ότι δεν πρόκειται για μια απλή γλώσσα, αλλά για μια ιδιαίτερως "σοβαρή" γλώσσα με τρομερές δυνατότητες. Το πακέτο της είναι σχετικά μεγάλο και κρύβει μέσα του 4 εγχειρίδια και τις 2 high density δισκέτες του προγράμματος που όμως δίνονται και σε 5.25 και σε 3.5, λύνοντας τα χέρια κάποιων χρηστών που έχουν ένα μόνο drive. Μετά την εγκατάσταση, καταλαμβάνει περίπου 4MB από το χώρο του σκληρού σας. Η μόνη του απαίτηση είναι το ότι χρειάζεται τουλάχιστον 2MB μνήμης, έναν 286 και φυσικά Windows 3 ή παραπάνω για να τρέξει.

Περνώντας στα πιο "εσωτερικά" θέματα του πακέτου και της γλώσσας, βλέπουμε κάτι πολύ ενθαρρυντικό. Μέσα στο πακέτο, υπάρχουν όπως είπαμε 4 εγχειρίδια. Αυτά είναι το README FIRST, HELP COMPILER, TOOLS AND TUTORIALS και PROGRAMMING. Από τα τέσσερα αυτά εγχειρίδια, αυτό που μου έκανε περισσότερη εντύπωση, ήταν το README FIRST. Το βιβλιαράκι αυτό, προσφέρει ένα πολύ διασκεδαστικό ξεκίνημα στο χώρο της ACTOR. Αν εξαιρέσουμε κάποια screenshots από Windows που υπάρχουν, όλο το υπόλοιπο εγχειρίδιο, είναι "χειροποίητο", με άλλα λόγια, είναι γεμάτο με σκίτσα, διασκεδαστικές απεικονίσεις διαφόρων λειτουργιών και χειρόγραφα.

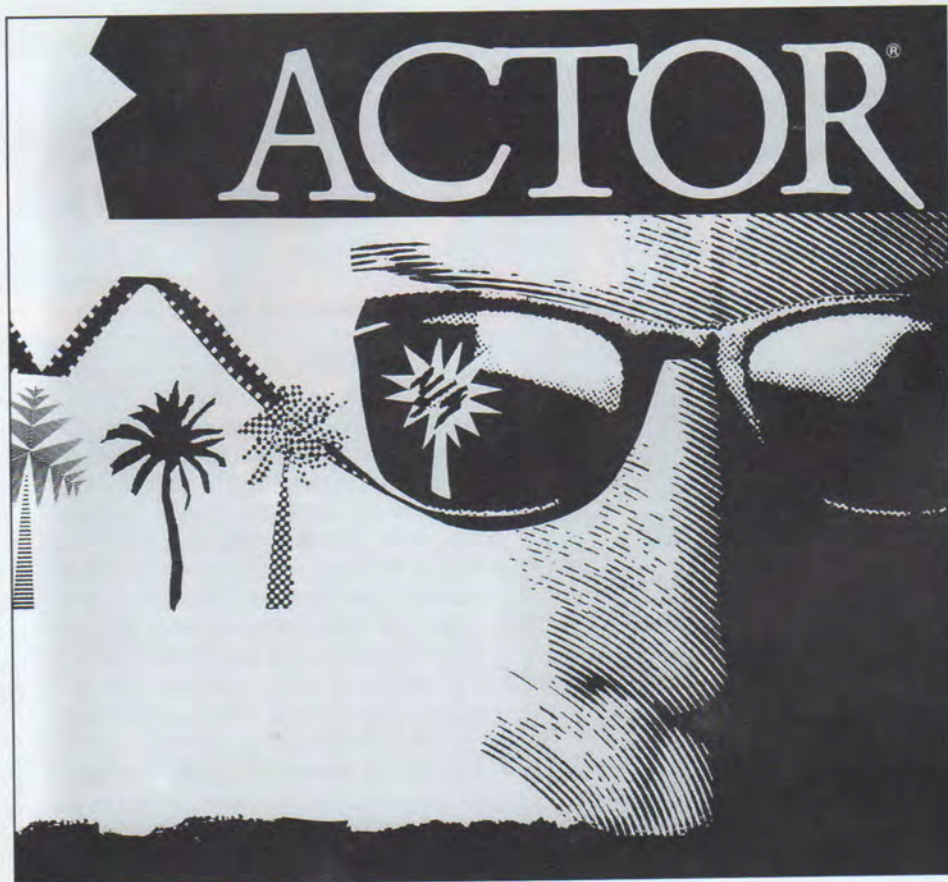
Είναι γεμάτο χιούμορ και θα σας βοηθήσει πολύ στα πρώτα σας βήματα. Πρέπει όμως να πούμε, ότι δεν σας μαθαίνει τη γλώσσα, αλλά μόνο κάποια γενικά χαρακτηριστικά και τις πρώτες σας κινήσεις.

Τα υπόλοιπα βιβλία, είναι περισσότερο αναλυτικά και σας βάζουν στα πιο βαθιά "χωράφια" της γλώσσας.

Το HELP COMPILER, σας δίνει αναλυτικές πληροφορίες και παραδείγματα για το πως μπορείτε να φτιάξετε τα δικά σας HELP αρχεία, τα οποία σημειώτεον ότι είναι κανονικά, πλήρη και δεν υστερούν σε τίποτα μπροστά στα υπόλοιπα HELP αρχεία των άλλων εφαρμογών που υπάρχουν για Windows.

Το TOOLS AND TUTORIALS, είναι σχεδόν ότι και το README FIRST, όμως με μια πιο "σοβαρή" μορφή. Περιέχει όλες τις πληροφορίες που χρειάζεστε για να κάνετε το κανονικό σας ξεκίνημα με την γλώσσα, μαζί με παραδείγματα για να μπορέσετε να το κάνετε πιο εύκολα.

Τέλος, το PROGRAMMING, ένα βιβλίο ούτε λίγο ούτε πολύ 715(!) σελίδων, είναι αυτό που σας μαθαίνει το πως θα προγραμματίσετε με την ACTOR. Περιέχει ότι μπορείτε να φανταστείτε, από το ποιές είναι οι βασικές λειτουργίες και πως μπορείτε να σχεδιάσετε ένα πρόγραμμα για Windows, μέχρι το ποιές είναι οι σχέσεις της ACTOR με την C (α, χα!) και πως μπορείτε να βελτιώσετε τις εφαρμογές που ήδη έχετε γράψει. Έχει όλες τις εντολές της γλώσσας αναλυτικά με παραδείγματα και ότι άλλο θέλετε για να φτιάξετε τα προγράμματα



τά σας. Βέβαια, πρέπει να λάβετε υπ' όψιν, ότι αν αποφασίσετε να ασχοληθείτε με την ACTOR, θα πρέπει να αφιερώσετε πολλές ώρες διαβάζοντας το βιβλίο, αφού θα είναι και η πρώτη σας επαφή με την γλώσσα.

Ας περάσουμε τώρα στη γλώσσα. Όπως είπαμε, εδώ μιλάμε για μια σοβαρή γλώσσα, πολύ πιο σοβαρή από ότι μάλλον φαντάζεστε. Η ACTOR σας παρέχει OOP (Object Oriented Programming), πράγμα που σημαίνει είτε κάποια πείρα σε ανάλογες γλώσσες (βλέπε C), είτε πολύ όρεξη για δουλειά. Σας δίνει πλήρη έλεγχο του περιβάλλοντος των Windows, για όλα τα παράθυρα, τα μενού και το γενικότερο χειρισμό τους. Οι εντολές της είναι σχετικά απλές, αλλά αν δεν έχετε ξαναδουλέψει με την γλώσσα, θα πρέπει να τους δώσετε αρκετή προσοχή και να πειραματιστείτε πολύ - όπως βέβαια και με όλες τις γλώσσες με τις οποίες έρχεστε σε επαφή για πρώτη φορά.

Βέβαια όλα αυτά, για όλα αυτά, θα βοηθηθείτε πολύ από τα εγχειρίδια, τα οποία μου έκαναν μεγάλη εντύπωση.

Όλη σας τη δουλειά, την κάνετε μέσα σε ένα περιβάλλον πολλών παραθύρων, με πλήρη κάλυψη όσον αφορά τα μενού, τα οποία είναι και αυτά πολύ προσεγμένα.

Σε γενικά επίπεδα, μπορούμε να πούμε ότι η ACTOR 4.0, είναι μια πολύ προσεγμένη δουλειά και στους τομείς της τεκμηρίωσης, αλλά και στους τομείς του προγραμματισμού. Αν θέλετε πραγματικά να προγραμματίσετε σε περιβάλλον Windows και αν έχετε όρεξη να κάνετε σωστή δουλειά, τότε κοιτάξτε με τα γυαλιά της ACTOR. Τα πράγματα θα είναι πολύ πιο καθαρά από ότι φαντάζεστε.

Τέλος, να ευχαριστήσουμε το βιβλιοπωλείο ΚΛΕΙΔΑΡΙΘΜΟΣ (Στουρνάρα 37B τηλ. 3629629 από όπου και μπορείτε να προμηθευθείτε την γλώσσα) που μας παραχώρησε το πακέτο της ACTOR για αυτήν την παρουσίαση.

Ως τον επόμενο μήνα γεια χαρά .



ΤΟΥ Π. ΣΩΤΗΡΙΟΥ



GOLDEN AXE III

Είναι η συνέχεια των δύο θρυλικών προγραμμάτων της SEGA που εκτός από τα ηλεκτρονικά γνώρισαν την δόξα σε υπολογιστές και κονσόλλες. Από εκείνα τα παιχνίδια που έχουν γίνει ήδη κλασικά το τρίτο μέρος αξιοποιεί μάλλον την δύναμη της νέας τεχνολογίας παρά κάποιο νέο σενάριο. Οπως ξέρετε είναι ένα "δείρτε κι άλλο μέχρι να τελειώσει το παιχνίδι ή τα πενηντάρικά" και δεν απαιτεί και μεγάλη τέχνη. Είναι ένα κλασικό beat'em up, μάλλον στην σκιά του Street Fighter 2 τώρα πια που χρησιμοποιεί 32-bit τεχνολογία και του φαίνεται! Στην οθόνη ξεκινάει σαν ένα κλασικό left to right με ψευδοτριδιάστατο στήσιμο πρόγραμμα αλλά όταν παίξετε αρκετά θα δείτε ότι έχει και scalling και μάλιστα από το φυσικότερο που έχουμε δει ποτέ. Το πιο νέο στοιχείο στην υπόθεση είναι οι καινούριοι ήρωες και τα νέα, σχετικά πρωτότυπα τέρατα που εμφανίζει και μπορείτε να χρησιμοποιήσετε. Μιλάμε για τεράστια έντομα που σπά-

ζουν λαιμούς ή πετάνε φωτιές και δράκους-σκελετούς που φτύνουν φωτιά! Ολα είναι σχεδόν σε μυθική διάσταση και οι πάμπολλες animated ενδιάμεσες οθόνες θα κρατήσουν τον παίκτη καθηλωμένο. Ο ήχος είναι επίσης πολύ καλός και τα μηχανήματα που έχουν έρθει στην Ελλάδα προσφέρουν μία σπάνια ευκαιρία να παίξουν μέχρι και τέσσερις παίκτες ταυτόχρονα. Είναι μια πολύ όμορφη εμπειρία που αν έχετε την δυνατότητα -και τους φίλους- θα σας πρότεινα να μην χάσετε.



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ	
Ένα από τα καλύτερα ομαδικά games της εποχής.	
ΓΡΑΦΙΚΑ	96
ΗΧΟΣ	92
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	93
ΓΕΝΙΚΑ	92

STREET FIGHTER II

Ακόμα δεν προλάβαμε να μάθουμε καλά καλά τις άλλες δύο εκδόσεις του παιχνιδιού και νά'σου η CAPCOM που εμφανίζει και τρίτη για να διατηρήσει προφανώς το ενδιαφέρον των παικτών στο καλύτερο coin-op όλων των εποχών. Είναι η συνέχεια του Championship Edition όπου οι χαρακτήρες αποκτούν και νέες δυνάμεις. Προτού σας πούμε

για το παιχνίδι να κάνουμε μια διευκρίνιση, ότι έχουν εμφανιστεί πολλές εκδόσεις, υποτίθεται "νέες" του παιχνιδιού. Όμως είναι όλες πειρατικές! Ναι, συμβαίνουν και στα ηλεκτρονικά όπου μερικοί ευφείς νέοι και ταλαντούχοι κατασκευαστές hardware προσπαθούν να εκμεταλλευτούν -σε συνεργασία με τους ιδιοκτήτες των καταστημάτων- την δόξα του Street Fighter 2 και να

Turbo Championship Edition

βγάλουν χρήματα προσθέτοντας διάφορα τρελλά και φοβερά στις υπάρχουσες κονσόλες! Όμως αυτή εδώ είναι η τρίτη επίσημη "game board" από την CAPCOM που ήδη εμφανίστηκε και στην ελληνική αγορά. Χρησιμοποιώντας μια πρόσθετη ROM δίνει κινήσεις και δυνάμεις στους χαρακτήρες που αλλάζουν κυριολεκτικά το gameplay. Θα δείτε δηλαδή την Chun Li να ρίχνει φωτιές όπως ο Ryu από τα χεράκια της ενώ ο Dhalsim μπορεί να τηλεμεταφέρεται και να αποφεύγει τα χτυπήματά σας κλπ. Προσθέστε ακόμα την δυνατότητα να εκτελείτε πολύ πιο γρήγορα τις κινήσεις σας και μας βλέπω να προπονητόμαστε πάλι για κανά εξάμηνο -το λιγότερο!



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ	
Θα το δούμε και αυτό σίγουρα στις κονσόλες.	
ΓΡΑΦΙΚΑ	95
ΗΧΟΣ	94
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	99
ΓΕΝΙΚΑ	96

C.P.U.

ΓΙΑ ΤΗΝ ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΕΠΙΛΟΓΗ:

ΕΛΑΤΕ Σ' ΕΝΑΝ ΦΙΛΟ!

ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΑΠΡΙΛΙΟΥ:



ICE 386XQ (386DX-40MHz): 115.000!*



SWIFT 24e Color Printer: 100.000!

ALTEC  **ΟΛΑ ΤΑ ΜΟΝΤΕΛΛΑ ΣΕ ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ!**

**χωρίς οθόνη & Φ.Π.Α*

Computer Power Unlimited

Μπόταση 7 & Σολωμού, Εξάρχεια. τηλ. 36.44.695, 36.36.550



Θυμάστε που πριν από ένα μήνα, σε αυτή εδώ τη στήλη έγινε μια αναφορά για ένα κάποιο παιχνίδι το οποίο θα αποτελούσε επανάσταση στα παιχνίδια για τους plus; Μιλάμε φυσικά για το PREHISTORIK 2 με του οποίου τον προγραμματιστή μιλούσα περίπου ένα τέταρτο στο τηλέφωνο, μόνο και μόνο για αυτό το παιχνίδι. Λοιπόν, το παιχνίδι αποτελεί απλά μια όαση για τον διψασμένο για games CPC plus user!

ΤΟΥ Χ. ΚΛΑΔΗ



Λοιπόν, το παιχνίδι διαθέτει τα παρακάτω χαρακτηριστικά: 64 (εξηντατέσσερα) sprites όπου από αυτά 32 είναι hardware και 32 εξομοιωμένα (όπως εκείνα του ZAP'T'BALLS)!!! 50 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη (δεν λέω ούτε ψέματα ούτε υπερβολές)!!! Πολλαπλά επίπεδα paralax scrolling, DMA (digital) μουσική (ναι, αυτήν που χρησιμοποιεί και η AMIGA...) και πολλά άλλα απίστευτα αλλά αληθινά πράγματα!!! Το παιχνίδι θα διατίθεται μόνο σε δισκέτα, και έτσι η τιμή του θα κυμαίνεται σε λογικά πλαίσια. Αντε και αν πουλήσει αρκετά κομμάτια, η εταιρία θα προχωρήσει στην πραγματοποίηση περισσότερων παιχνιδιών για τον CPC plus.

Παραδόξως αυτό το μήνα θα απαντήσω σε ένα γράμμα που ήρθε στα γραφεία

του περιοδικού (ενώ είχα πει ότι δεν θα ξανααπαντήσω σε γράμματα μέσα από τη στήλη) γιατί πραγματικά είναι ένα γράμμα με νόημα και λογικές απορίες, για τις οποίες αξίζει πραγματικά να χρησιμοποιήσω τον περιορισμένο χώρο της στήλης και να δώσω κάποιες απαντήσεις στους φίλους από τα Χανιά της όμορφης Κρήτης (μα γιατί δεν γράφετε τα ονόματά σας;). Αγαπητέ φίλε (ή φίλοι), σε ευχαριστώ που

διάβασες το άρθρο μου, μα απ'ότι φαίνεται δεν κατάλαβες ότι δεν αναφέρομαι μόνο στην Ελληνική αγορά. Τα ίδια προβλήματα που αντιμετώπισες εσύ, αντιμετωπίζουν οι Amstrad users σε όλη την Ευρώπη. Ισως όχι τόσο εκτεταμένα όσο εδώ στην Ελλάδα, αλλά...

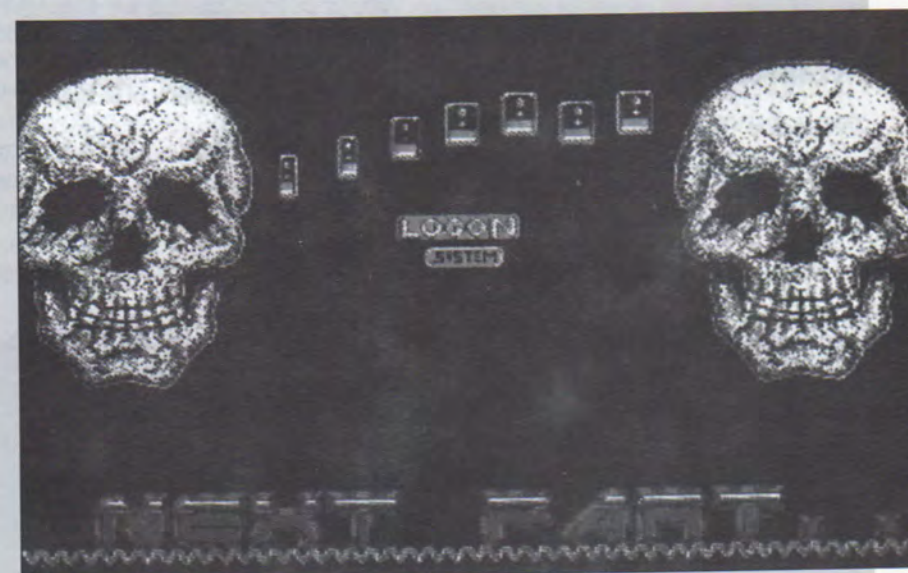
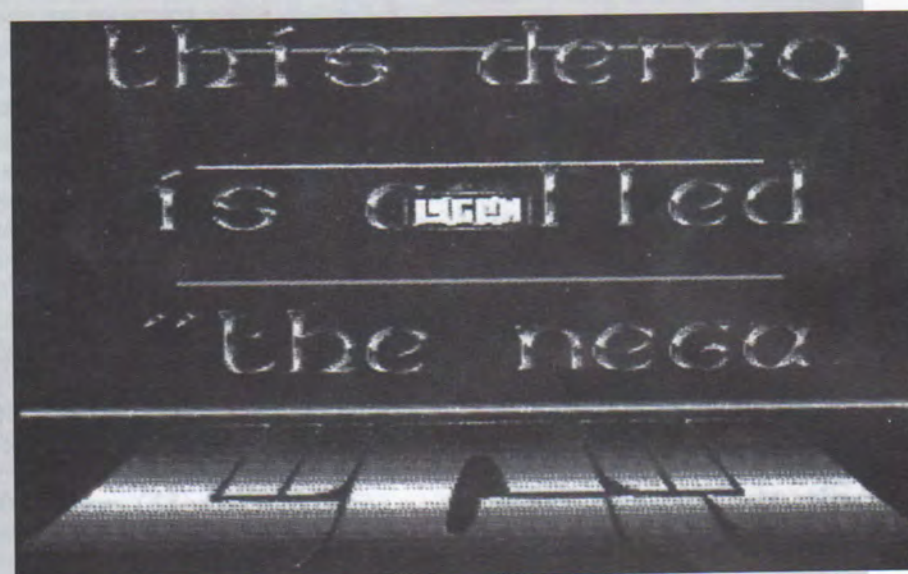
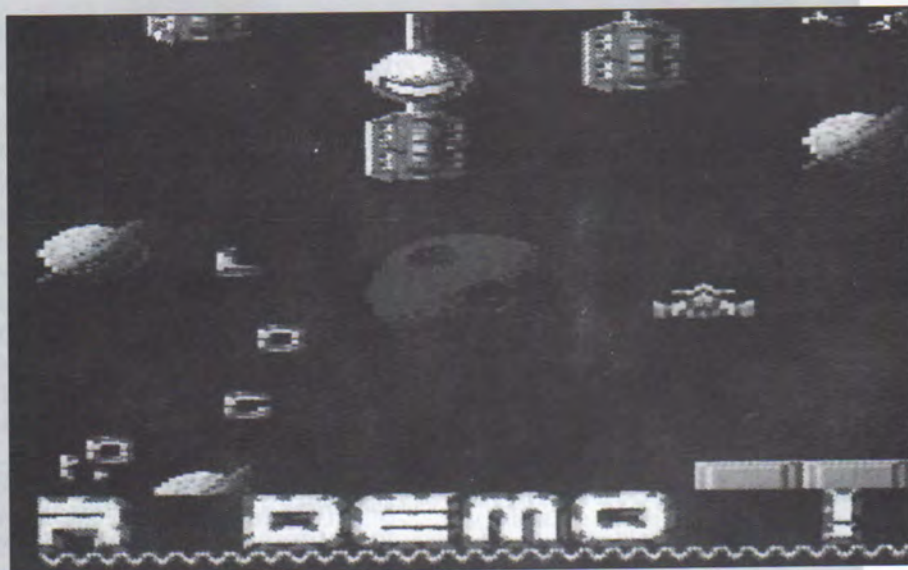
Πάντως, έχεις απόλυτο δίκιο στο ότι η Ελληνική AMSTRAD έχει πάψει να υποστηρίζει το μηχάνημα. Τώρα όσον αφορά το software, αυτό που λές είναι σχετικό. Πολλά από τα παιχνίδια που κυκλοφορούν στο εξωτερικό έρχονται στην Ελλάδα. Αλλα προγράμματα που δεν έρχονται στην Ελλάδα απλώς δεν αντιπροσωπεύονται από καμία εταιρία, όχι μόνο για τον CPC αλλά και για άλλα μηχανήματα. Όσον αφορά την δισκέτα 5.25 θα πρέπει να περιμένεις πολύ,

εκτός και αν όλοι εσείς με τα γράμματά σας αποδείξετε στον αρχισυντάκτη ότι πραγματικά αξίζει τον κόπο, γιατί αν απούμε οι Amstrad users που μας διαβάζουν είναι μόνο 100-200, τότε δεν αξίζει ούτε τον κόπο ούτε τα έξοδα. Τέλος, αγαπητοί αναγνώστες της στήλης, για όσους από σας αναρωτιέστε τι διαφορά θα είχε να βάζαμε δισκέτα 5.25 από την 3.5 και ότι θα ήταν επίσης δύσκολο για σας να την χρησιμοποιήσετε γιατί κανένας από εσάς δεν θα αγόραζε drive 5.25 μόνο και μόνο για τη δισκέτα. Αγαπητοί αναγνώστες, drive 5.25 κυκλοφορούν στην Ελληνική αγορά. Είναι αρκετοί αυτοί που ήδη έχουν drive 5.25 (όπως ο φίλος πιο πάνω) και τέλος, σίγουρα θα συνέφερε κάποιον γιατί οι δισκέτες 5.25 έχουν μόλις 100 δραχμές οι φθηνότερες (έναντι 600-700 των 3") και κάποιος που διαθέτει μεγάλη συλλογή θα μπορούσε να το εκμεταλευτεί.

PUBLIC DOMAIN THE DEMO

Ήταν το καλοκαίρι του 1991 όταν πρωτόεπιασα στα χέρια μου αυτή τη δισκέτα και γεμάτος περιέργεια την έβαλα μέσα στο disk drive του Amstrad μου. Αφού πληκτρολόγησα CPM κάθησα στην καρέκλα μου περιμένοντας να δω αυτό που έκανε τόσους να με πηζούν παρακινώντας με να το δώ. Και πραγματικά δεν είχαν άδικο. Είδα στην οθόνη μου να εξελίσσονται πράγματα τα οποία -τότε- δεν τα είχα ξαναδεί. Τι επίπεδα scrolling (γύρω στα 8), τι 27 χρώματα στην οθόνη, τι sprites, τι εφέ, τι μουσική και πολλά άλλα. Αυτό είναι το πασίγνωστο THE DEMO που έχασε τα πρωτεία από το FACE HUGGER MEGADEMO και το OVERFLOW 3, αλλά εδώ και 2 χρόνια κρατάει στιβαρά την τρίτη θέση. Καλύπτει και τις δύο πλευρές τις δισκέτας και είχε πολλές καινοτομίες για την εποχή του, όπως φόρτωμα ταυτόχρονα με μουσική, μουσικές παρμένες από ATARI ST, parallax scrolling και CRT εφέ. Κατασκευαστές του, τα μέλη της ομάδας LOGON SYSTEM, εκ των οποίων προέρχεται και το OVERFLOW 3, Γάλλοι προγραμματιστές, που συχνά εκπλήσουν τους πάντες με τις δημιουργίες τους και σύμφωνα με έγκυρες πηγές, η επόμενη δημιουργία τους θα είναι μια επανάσταση για τα σημερινά δεδομένα, κάτι που άλλωστε συνηθίζουν να κάνουν. Επανάσταση αποτέλεσε και το THE DEMO στην εποχή του και γι'αυτό το λόγο δεν θα έπρεπε να λείπει από τη συλλογή σας με κανένα τρόπο.

ΓΡΑΦΙΚΑ	95
ΗΧΟΣ	96
ΠΡΟΓΡ/ΣΜΟΣ	95
ΓΕΝΙΚΑ	95





KONTINO
ΜΕΛΛΟΝ

ΤΟΥ Γ. ΓΡΙΒΑ

Μπήκαμε για τα καλά στο 1993 και όπως φαίνεται τα μέλλοντα γεγονότα πηγαίνουν από το κακό στο χειρότερο. Αυτό θα μπορούσε να πει κάποιος ότι συνηθίζεται να λέγεται κάθε χρόνο... Σίγουρα θα έχει δίκιο, όπως εξίσου δίκιο είχαν και ορισμένοι άνθρωποι που προέβλεψαν σε κάποια χρονική στιγμή συγκεκριμένα γεγονότα που θα γίνονταν στο μέλλον και δεν τους πίστευε κανείς. Σε αυτό το άρθρο θα παρουσιάσουμε κάποιους από αυτούς άλλους γνωστούς, άλλους άγνωστους, προικισμένους με μια ανώτερη δύναμη, που (χωρίς να το κρύβουμε) όλοι μας θα θέλαμε να έχουμε.

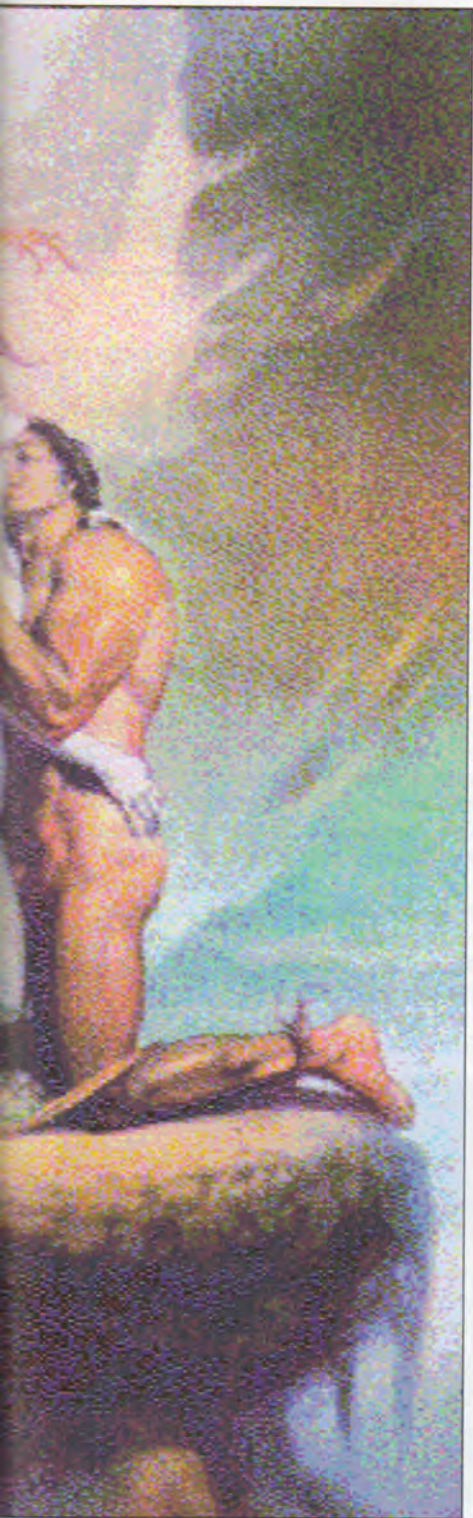
Ο πιο γνωστός ίσως από τους επονομαζόμενους "προφήτες" είναι σίγουρα ο Νοστράδαμος. Γεννημένος στην Γαλλία χρησιμοποιούσε ένα είδος φυτών τα οποία έκαψε στην φωτιά (όπως η δική μας Πυθία) και σε μια εκστατική κατάσταση περιέγραφε τα οράματά του, τα οποία προέβλεπαν καταστάσεις και γεγονότα μελλοντικών περιόδων. Πάνω στις προφητείες του Νοστράδαμου, οι οποίες είχαν την μορφή στίχων συνήθως αλληγορικών, έχουν γραφτεί πολλά βιβλία ενώ παράλληλα έχει γυριστεί και μια ταινία με αφηγητή τον Sir Orson Welles.

Όλα αυτά βέβαια γιατί ο Γάλλος ερευνητής και προφήτης είδε γεγονότα που αποδείχτηκαν ιστορικά αργότερα. Ανάμεσα στις πολλές καταγραφές του αναφέρουμε την δολοφονία του J. F. Kennedy καθώς επίσης και του αδερφού του λίγα χρόνια αργότερα, του Παγκόσμιους Πολέμους με ακριβείς χρονολογίες και πρωταγωνιστές (όπως ο Χίτλερ) καθώς επίσης και την περίφημη θεωρία του για τους 3 Αντίχριστους που εμφανίστηκαν και θα εμφανιστούν στη Γη. Ο πρώτος ήταν Γάλλος (ο Ναπολέων), ο δεύτερος ήταν Γερμανός (ο Χίτλερ) και ο τρίτος που θα εμφανιστεί για πρώτη φορά το 1996 σύμφωνα με τον Νοστράδαμο, θα φοράει μπλε σαρίκι και θα κυριαρχήσει στον πλανήτη μας πριν την συντέλεια του κόσμου! Αυτό προλαβαίνουμε να το δούμε αν συμβεί σε 3 χρόνια...

Ένας από τους πιο γνωστούς σύγχρονους ψυχικούς ο οποίος βοηθούσε την αστυνομία σε εξαφανίσεις ήταν ο Gerard Croiset. Ο αγράμματος Ολλανδός το 1945 αφού έλαβε μέρος σε κάποια πειράματα του Παραψυχολογικού Ινστιτούτου της Ουτρέχτης ξεκίνησε την καριέρα του στην Γερμανική αστυνομία βοηθώντας σε ανεξιχνίαστες εξαφανίσεις. Μια από τις πιο γνωστές υποθέσεις που ανέλαβε ήταν σχετική με την εξαφάνιση ενός αγοριού, του Βίμπιε Σλη στις 11 Απριλίου 1963. Ο θείος του παιδιού ήρθε σε επαφή με



ΟΙ ΞΕΧΩΡΙΣΤ



τον Κρουαζέ, καθώς οι έρευνες της αστυνομίας στην εκεί περιοχή ήταν μάταιες. Ο ψυχικός σχεδίασε ένα τμήμα της περιοχής στην οποία διεξάγονταν οι έρευνες και προέβλεψε ότι δυστυχώς το πτώμα του μικρού θα βρισκόταν στις 23 Απριλίου κάτω από μια γέφυρα. Οντως τα πράγματα έτσι εξελίχθηκαν και η ιστορία είδε το φως της δημοσιότητας την ίδια μέρα στην εφημερίδα "Χάαγκσε Κόουραντ". "Προφήτες" όμως, δεν έχει μόνο η Γηραιά ήπειρος. Στις Η.Π.Α η πιο γνωστή ψυχικός είναι η Τζην Ντίξον, μια γυναίκα που προέβλεψε γεγονότα που αφορούσαν τους πολιτικούς της χώρας στην οποία ζούσε, μια γυναίκα που είχε τα σημάδια ενός μεγάλου μύστη χαραγμένα στην παλάμη της, όπως της είχε πει μια ταιγγάνα σε νεαρή ηλικία. Η πρώτη της σημαντική πρόβλεψη αφορούσε τον πρόεδρο Ρούσβελτ δίνοντάς του 6 μήνες ζωής τον Νοέμβριο του 1944. Πράγματι ο πρόεδρος πέθανε επό εγκεφαλική αιμοραγία τον Απρίλιο του 1945. Αργότερα προέβλεψε την ήττα του Τσώρτσιλ στις εκλογές. Αν και την εκλογή του Νίξον από το 1949, ενώ "είδε" και το σκάνδαλο που θα γινόταν κατά την διάρκεια της προεδρίας του, κάτι που ανέφερε στην Washington Daily News το 1968. Οι προβλέψεις της όμως δεν σταμάτησαν εκεί. Το 1946 είπε ότι η Ινδία θα αποκτούσε την ανεξαρτησία της στις 2 Ιουνίου 1947, ότι ο Γκάντι θα έπεφτε θύμα δολοφονίας στις 3 Ιανουαρίου 1948 και ότι τον Νεχρού θα διαδεχόταν ένας πρωθυπουργός που το όνομα του θα άρχιζε από "Σ". Όλα αυτά επαληθεύτηκαν και πρωθυπουργός της Ινδίας εκλέχτηκε ο Σάστρι.

Οι συγκλονιστικότερες προβλέψεις της αφορούσαν τους αδερφούς Κέννεντυ. Αρχικά είδε με μορφή οράματος την δολοφονία του Τζων το 1952, επανέλαβε σε δημόδια εκπομπή τις προβλέψεις της το 1956 και τέλος όταν εκλέχτηκε ο Τζων Φιτζέραλτ Κέννεντυ είδε να μεταφέρεται το πτώμα του με

φέρετρο από τον Λευκό Οίκο και το ανέφερε στην δημοσιογράφο Ρουθ Μονγκκόμερυ. Βέβαια όλοι γνωρίζουν ότι ο J.F.K δολοφονήθηκε στις 22 Νοεμβρίου 1963 στο Ντάλλας του Τέξας. Το 1968 στο Μαϊάμι είπε στον Φρανκ Κάλλαχαν ότι ο γεροϋσιαστής Ρόμπερτ Κέννεντυ θα δολοφονιόταν τον Ιούνιο της ίδιας χρονιάς στην Καλιφόρνια. Μια βδομάδα μάλιστα πριν την δολοφονία του, βρέθηκε στο ξενοδοχείο που συνέβη τελικά το γεγονός, μια εβδομάδα μετά, εντελώς τυχαία, και μισολυπόθυμη θέλησε να ειδοποιήσει την διεύθυνση του ξενοδοχείου για το επικείμενο συμβάν, πράγμα που όμως δεν έκανε για ευνόητους λόγους.

Τέλος, η Ντίξον πρόβλεψε και τον ερχομό του Αντίχριστου. Στις 5 Φεβρουαρίου 1962 είπε ότι θα γεννιόταν εκείνη την ημέρα (μια ημέρα που σημαίνει ως επί το πλείστον την αρχή της εποχής του Υδροχόου). Στην Αίγυπτο, το 1974 θα καταλάβαινε τον σκοπό της παρουσίας του στον πλανήτη μας και ως το 1992 θα γινόταν παγκόσμιος ηγέτης (έγινε άραγε;). Θα προπαγάνδιζε ένα μείγμα χριστιανικών δογμάτων και ανατολικής φιλοσοφίας. Είπε τέλος ότι η εξουσία του θα ήταν απόλυτη μέχρι το 1999 (δεν σας θυμίζει τον Νοστράδαμο αυτό; 3 χρόνια δεν είναι πολλά). **Τα συμπεράσματα δικά σας...**

Βιβλιογραφία:

"Croiset the clairvoyant", J.H. Pollack
"A gift of prophecy", Montgomery Ruth
"My life and prophecies", Jeane Dixon
"Crystal gazing", Theodore Besterman

Από τον επόμενο μήνα, θα αλλάξουμε λίγο θεματολογία περνώντας σε κάποια πιο κοντινά σε εμάς θέματα. Συγκεκριμένα θα αναφερθούμε στις αρχές της ρομποτικής καθώς επίσης και στο θέμα της επιστημονικής φαντασίας όπως την έχουν αποδώσει ο Ασίμφ και άλλοι μελλοντολόγοι. Μέχρι τον επόμενο μήνα λοιπόν ονειρευτείτε... είναι μεταδοτικό!

ΟΙ ΑΝΘΡΩΠΟΙ



B I G

Θα αρχίσω με μία απολογία: στο τρίγωνο των σχολίων του προηγούμενου τεύχους θα προσέξατε ίσως ότι υπήρχαν ορισμένα λάθη στο κείμενο. Τα λάθη αυτά δεν έγιναν από εμένα (αν είμαι περήφανος για κάτι, είναι ο άψογος χειρισμός της ελληνικής γλώσσας), αλλά από κάποιον που πληκτρολόγησε το κείμενο μάλλον βιαστικά. Τέλος πάντων, εγώ οφείλω να ζητήσω συγγνώμη και να υποσχεθώ ότι παρόμοια φαινόμενα δεν πρόκειται να επαναληφθούν. Άλλο θέμα τώρα: αρκετοί από εσάς ζητάτε να σας απαντήσω, όχι μέσα από τη στήλη, αλλά με προσωπικό γράμμα. Δυστυχώς αγαπητοί

το μήνα! Όταν ο εκδότης γίνει μεγαλοκαρχάριας, όταν το USER θα στεγάζεται σε ιδιόκτητο πολυώροφο κτίριο κι εγώ θα έχω δύο γραμματείς αποκλειστικά για μένα, το ξανασυζητάμε! Στα δικά μας τώρα: ο διαγωνισμός του προηγούμενου μήνα απέδειξε περίτρανα ότι οι Big Troublers είναι τέρατα τετραγώνης λογικής, μια και οι σωστές απαντήσεις κατέκλυσαν το γραφείο μου. **Θανάσης Αγγελίδης** λέγεται ο νικητής και μου έγραψε από τις Σέρρες. Σάκη συγχαρητήρια, κέρδισες τη συνδρομή, πράγμα που σημαίνει ένα χρόνο δωρεάν Τριανταδυάμπιτος! Δεν είναι και λίγο ε; Διαβάστε και την απάντηση για λόγους πληρότητας: Η τρίτη βλέπει τα καπέλα των δύο μπροστινών. Αν έβλεπε δύο μαύρα θα ήταν σίγουρη ότι η ίδια φορά άσπρο. Αφού όμως απαντά "ΔΕΝ ΞΕΡΩ", βλέπει ή δύο άσπρα ή ένα άσπρο κι ένα μαύρο. Η δεύτερη τα σκέφτεται αυτά, αλλά κοιτάζοντας μπροστά απαντά κι αυτή "ΔΕΝ ΞΕΡΩ", άρα βλέπει άσπρο καπέλο (αν έβλεπε μαύρο θα καταλάβαινε ότι η ίδια έχει άσπρο). Τέλος, η πρώτη, κάνοντας τους παραπάνω συλλογισμούς καταλήγει ότι δεν μπορεί παρά να φοράει άσπρο καπέλο. Στο μεταξύ συνεχίστε να μετακινείτε δίσκους από τον ένα πάσσαλο στον άλλο γιατί δεν βλέπω να τελειώνετε μέχρι το επόμενο τεύχος! Και να περάσουμε γρήγορα-γρήγορα στο νέο μας πρόβλημα. Προσέξτε τη διατύπωση γιατί "κρύβει" μια πληροφορία που είναι το κλειδί όλης της υπόθεσης. Υπάρχει ένα δωμάτιο χωρίς παράθυρα, στο οποίο υπάρχει μόνο ένα τραπέζι και πάνω σ'αυτό ένα βαρύ μπρούτζινο κηροπήγιο με επτά κεριά. Η μοναδική πόρτα οδηγεί στο διπλανό δωμάτιο, όπου κάθεται ένας γεράκος. Το θέμα είναι ότι η πόρτα είναι ηλεκτρονική και ανοίγει αυτόματα κάθε 3,5 ώρες. Ο γεράκος περνάει στο διπλανό δωμάτιο

(αν θέλει, όχι υποχρεωτικά) και σβήνει ένα (και μόνο ένα) κεριό. Η πόρτα μένει ανοιχτή για ένα λεπτό (έτσι ώστε να προλάβει ο γέρος να βγει) και μετά ξανακλείνει. **Το ερώτημα είναι: αν στις 10 το πρωί είναι και τα επτά κεριά αναμμένα, πόσα κεριά θα έχουν μείνει αναμμένα μετά από 24 ώρες;**

Φιλική συμβουλή: Μή βιαστείτε! Παιδέψτε το λίγο! Η αλήθεια είναι ότι δεν έτυχε να το ακούσω ή να το διαβάσω ποτέ αυτό το πρόβλημα. Μου το είπε ένας καλός φίλος, ο Κώστας Διαουρής, τον οποίο και ευχαριστώ θερμά. Για να δώ λοιπόν τί θα κάνετε. Είστε καλύτεροι στο σβήσιμο των κεριών ή στη μετακίνηση πασσάλων; Περιμένοντας τα γράμματά σας, δουλεύω ήδη για το επόμενο Big Trouble!

Ο Τριανταδυάμπιτος

Οι απαντήσεις σας στη γνωστή διεύθυνση:

Περιοδικό USER

Σπάρτης 75

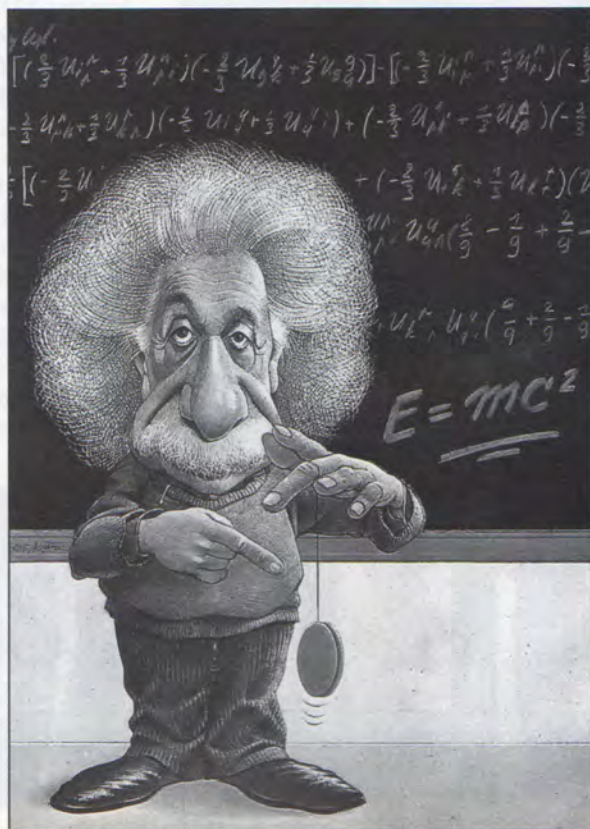
124 61 Χαιδάρι

Για τη στήλη "Big Trouble"

Ο Αναγνώστης του Μήνα

Οπωσδήποτε τόσο ευχάριστο γράμμα είχα πάρα πολύ καιρό να διαβάσω. Ο φίλος αναγνώστης Χάρης Σταμπούλης από τη Μύρινα της Λήμνου είχε τα κέφια του και μου έστειλε ένα γράμμα με χιούμορ, σωστή λύση και μια φοβερή ιδέα. Δεν θα σας την αναφέρω εδώ, έτσι για να έχετε και λίγη αγωνία! Εχω να πω όμως αγαπητέ Χάρη, ότι κάτι παρόμοιες σκέψεις τριγυρίζουν στο μυαλό μου εδώ και μερικές εβδομάδες. Και πραγματικά χάρηκα όταν κατάλαβα ότι κι εσύ μπόρεσες να "δεις" μακριά. Πάντως, όπως καταλαβαίνεις, το εγχείρημα είναι πολύ μεγάλο και φυσικά θέλω να το οργανώσω σωστά. Σίγουρα θα αργήσει να γίνει πραγματικότητα, αλλά όταν συμβεί αυτό θα τριβουν όλοι τα μάτια τους! Συμφωνείς; Επίσης πολύ καλή η ιδέα σου να μου στείλεις μία φωτογραφία σου. Και απ'αυτή την πρωτοβουλία σου παίρνω αφορμή και ρίχνω την πρόταση: Οποιος αναγνώστης θέλει μπορεί να στείλει και την φωτογραφία του, έτσι ώστε να σας γνωρίζω καλύτερα. Να που η παρέα μας είναι ανεξάντλητη πηγή καινούριων ιδεών. Το κλού το άφησα για το τέλος: ο Χάρης με προσκάλεσε το καλοκαίρι να πάω στη Λήμνο! Εγώ μόνο ένα πράγμα μπορώ να πω πλέον: τίποτα δεν είναι αδύνατο για μας και το Big Summer '93 έρχεται!!

φίλοι αυτό είναι αδύνατο κάτω από τις σημερινές συνθήκες. Εσείς είστε πάρα πολλοί (ευτυχώς!) και το Big Trouble το γράφω κυριολεκτικά ΜΟΝΟΣ ΜΟΥ. Αν απαντούσα ξεχωριστά στον καθένα, δεν έπρεπε να κάνω τίποτα άλλο όλο



ΤΡΑΟΥΒΛΕ

Let's Talk Big Troublers!

Γιάννη Λίγγο (Νάουσα): Μπράβο, πολύ καλός ο συλλογισμός. Ελπίζω στο μέλλον να έχεις περισσότερο ελεύθερο χρόνο για να γράφεις στη στήλη και για να διασκεδάζεις γενικότερα! Όλα χρειάζονται στη ζωή!

Διονύση Φλεβοτόμο (Αμαλιάδα): Σοβαρολογείς ότι με κούρασες; Πόσες φορές θα πρέπει να πώ ότι το διάβασμα των γραμμάτων σας (αν και χρονοβόρο) με διασκεδάζει και με ευχαριστεί; Τα καλά σου λόγια είναι ευπρόσδεκτα, όπως και η συμμετοχή σου. Συνέχισε να γράφεις.

Ηλία Καραμπάτσο (Πύλο): Αρκετά πρωτότυπη η προσέγγισή σου στο πρόβλημα. Κρίμα που δεν κληρώθηκες! Μην απογοητεύεσαι όμως, γιατί θα υπάρχουν πολλές ευκαιρίες ακόμα.

Γιώργο Σίντο (Θεσσαλονίκη): Ακούραστα απαντάω κάθε φορά που κάποιος νέος φίλος έρχεται να μεγαλώσει την παρέα μας. Έχω πει ότι καλύτερα είναι να αποφεύγετε τα μαθηματικοποιημένα προβλήματα. Προτιμούνται προβλήματα σε στυλ σπαζοκεφαλιάς, για παράδειγμα.

Χαράλαμπο Αττώνη (Κερατσίνι): Για μια ακόμη φορά είσαι σωστός (αναφέρομαι και στη λύση και στις απόψεις σου). Έχω μόνο να προσθέσω ότι δεν πρέπει ποτέ να απογοητευτείς ή να αισθανθείς κουρασμένος. Πάντα να αναθαρρείς με τη σκέψη ότι έχεις πάρει την κατεύθυνση που πρέπει. Ευχαριστώ πολύ για την κάρτα και περιμένω νέες ιδέες για το τρίγωνο των σχολίων!

Παναγιώτη Λαδά (Αθήνα): Φυσικά και είναι δεκτή οποιαδήποτε γνώμη και φυσικά θα ξαναγράψεις στη στήλη. Περιμένω.

Νίκο Ελευθεριάνο (Παλιό Φάληρο): Κι εγώ ελπίζω να "πούμε" περισσότερα, μέσα από την προσεχή αλληλογραφία μας!

Βασίλη Δημητρίου (Μόλυβο Λέσθου): Αυτό φίλε μου δεν ήταν γράμμα, ήταν το κάτι άλλο! Αν το έστελνες κάποια άλλη στιγμή θα έβγαίνες σίγουρα Αναγνώστης του Μήνα! Τέλος πάντων, είμαι ενθουσιασμένος με τις 3 (!) κάρτες που έστειλες, γιατί έτσι έχω περισσότερα να θυμάμαι από το όμορφο νησί σας, το οποίο έχω επισκεφθεί δύο φορές. Και φυσικά έχω έρθει και στο Μόλυβο, έχω ανέβει στο κάστρο και κυρίως, έχω φάει μπακλαβά στη "Μπλέ Αλεπού"!!

Παυσανία Αντωνούλα (Αθήνα): Το γράμμα σου καθυστέρησε αλλά αυτό ελάχιστη σημασία έχει. Πανέμορφη η κάρτα που έστειλες και κολακευτικότερα τα λόγια σου. Εύχομαι καλό ταξίδι και επιτυχείς σπουδές στη Γερμανία. Μήν μας ξεχάσεις μόνο!

Λάζαρο Γονίδη (Περιστερί): Δεκτή η απολογία, δεκτά και τα συγχαρητήρια. Κρίμα που δεν κληρώθηκες νικητής. Όσο για την κάρτα σου, ήταν όντως πάρα πολύ καυτή! Thanks!

Δημήτρη Κουρέα (Χολαργό): Όπως ξέρεις, η αρχή είναι το ήμισυ του παντός. Γράψε μου και πάλι, αλλά όχι με fax (δεν γίνεται για τεχνικούς λόγους που είναι άσκοπο να τους αναλύσω εδώ). Ευχαριστώ για τη συμμετοχή σου.

Αιμίλιο Μπάγια (Αγία Παρασκευή): Καιρό είχα να πάρω γράμμα σου. Η κάρτα ήταν μια ευχάριστη έκπληξη. Καλά κάνεις και δεν πιστεύεις τον Αιδίνη!

Νίκο Λούντο (Πετρούπολη): Εψαξα και βρήκα ότι όντως έχεις απαντήσει σωστά, μόνο που το γράμμα σου έφτασε αφού είχα γράψει το κείμενό μου, φαινόμενο όχι σπάνιο. Το ρατσισμό πού τον είδες; Δεν πρέπει να ευχαριστήσω με κάποιο ξεχωριστό τρόπο αυτούς που μπαίνουν στον κόπο (και στα έξοδα αν θέλεις) να στείλουν κάτι παραπάνω από ένα κοινό γράμμα;

Το τρίγωνο... των σχολείων!

Σκέφτηκα πολύ προτού αποφασίσω να ασχοληθώ με το θέμα αυτού του μήνα. Για να είμαι ειλικρινής δεν ήθελα να το κάνω αυτό (για πολλούς και διάφορους λόγους), αλλά σκοπός είναι να γράφω αυτά που θέλετε ΕΣΕΙΣ κι όχι αυτά που θέλω εγώ. Μετά λοιπόν από πάμπολλα γράμματα που ζητούσαν να σχολιάσω το μέγα θέμα της Μακεδονίας, υπέκυψα και ...εδώ είμαστε! Το θέμα αυτό είναι πάρα πολύ λεπτό, κυρίως γιατί κάθε κριτική μπορεί να θεωρηθεί σαν πολιτική θέση κι αυτό είναι το τελευταίο που επιθυμώ. Ξεκαθαρίζω λοιπόν από την αρχή ότι δεν κρίνω κανέναν και τίποτα, απλώς παραθέτω μερικές προσωπικές απόψεις που αισιοδοξώ ότι βρίσκουν τους περισσότερους από εσάς σύμφωνους. Τί έγινε λοιπόν; Ξυπνήσαμε ένα πρωί και μάθαμε ότι δημιουργείται κάποιο κράτος στα βόρεια σύνορά μας που θέλει να ονομαστεί ΜΑΚΕΔΟΝΙΑ. Και άρχισε ο πακικός. Αυτό όμως είναι το τέλος της ιστορίας. Η αρχή χάνεται κάπου στα βόρεια των περασμένων δεκαετιών. Πώς επιτρέπαμε σε ελληνικές εταιρίες να τυπώνουν ελληνικούς χάρτες, όπου τα Σκόπια αναφέρονται σαν Μακεδονία; Έχω έναν τέτοιο στην κατοχή μου (εκτύπωση 1972) κι αν ψάξετε ίσως βρείτε κι εσείς κάποιο παρόμοιο παλιό άτλαντα ή χάρτη. Τί κάναμε τότε; Πού ήταν όλοι αυτοί που παριστάνουν τώρα τους υπερπατριώτες και κόπτονται για το θέμα; Μ'αρέσει που κυκλοφορούν όλοι με το άστρο της Βεργίνας στο πέτο, με αυτοκόλλητα και γενικά με όλα τα απαραίτητα αξεσουάρ "της μόδας". Γιατί εκεί το καταντήσαμε πάλι το θέμα: έγινε μόδα και αντικείμενο εκμετάλλευσης. Θυμάστε το αστεράκι που έβαζε στο εξώφυλλο του το PIXEL; "Η Μακεδονία είναι ελληνική". Χαίρω πολύ! Σε ποιόν απευθυνόταν; Μήπως υπάρχει κανείς που να διαφωνεί; Όχι φυσικά, απλά ήταν καθαρά εμπορικοί οι λόγοι. Μα, θα μου πείτε, πρέπει να κλαίμε για τα λάθη του παρελθόντος; Αυτά πάνε, έγιναν. Τώρα τί κάνουμε; Τώρα αγαπητοί φίλοι είναι πολύ αργά, κατά τη γνώμη μου. Όσο για τις ενέργειες που θα πρέπει να γίνουν ή να έχουν γίνει, είναι μια πονεμένη ιστορία. Όπως είπα και στην αρχή όμως, δεν μπαίνω στα χωράφια αυτά για τους γνωστούς λόγους.



ΧΟΡΕΥΟΝΤΑΣ ΜΕ ΤΑ BYTES

ΠΑΝΙΚΟΣ!!! ΕΡΧΟΝΤΑΙ ΟΙ ΔΙΑΚΟΠΕΣ ΤΟΥ ΠΑΣΧΑ

ΟΙ ΟΒΕΛΙΕΣ ΚΑΙ ΟΙ ΑΜΝΟΙ ΑΣ ΑΡΧΙΣΟΥΝ ΝΑ ΚΡΥΒΟΝΤΑΙ

ΕΞΕΙΣ ΤΑ ΜΑΤΙΑ ΣΑΣ ΑΝΟΙΧΤΑ ΓΙΑ ΝΑ ΤΟΥΣ ΒΡΕΙΤΕ

ΦΙΛΑΦΕΙ

ΟΛΑ ΤΑ ΥΠΟΛΟΙΠΑ ΕΙΝΑΙ ΠΕΡΙΤΤΑ

Ο ΠΑΜΝΗΣ ΑΪΔΙΝΗΣ

... Η συνέχεια στα επόμενα

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ ΠΟΛΥΤΟΠΟ COMPUTERS

ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ
ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ
ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ
ΕΛΛΑΔΑ

ΧΑΛΚΙΔΙΚΗΣ 40 - ΜΠΟΤΣΑΡΗ
ΤΗΛ. 837-063

ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ
ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ
ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ
ΕΛΛΑΔΑ

Η/Υ PC PLUS ΜΕ 1 ΧΡΟΝΟ ΕΓΓΥΗΣΗ

PC - PLUS

PC-PLUS 386SX / 33MHZ	150000
PC-PLUS 386SX / 40MHZ / 16K CACHE.....	163000
PC-PLUS 386 / 33MHZ / 128K CACHE	182000
PC-PLUS 386 / 40MHZ / 128K CACHE	185000
PC-PLUS 486SX / 25MHZ / 64K CACHE.....	221000



PC-PLUS

ΟΛΑ ΤΑ ΜΟΝΤΕΛΑ ΕΧΟΥΝ
RAM 1MB SVGA MONO 1024X768 DRIVE 1,2
H 1,44 2 SERIAL 1 PARALEL 1 GAMEPORT ΚΑΙ
MOUSE DOS 5.00 ΚΑΙ WINDOWS 3.1

PC - PLUS

PC-PLUS 486 / 33 MHZ / 256K CACHE	300000
PC-PLUS 486DX2 / 50/25MHZ / 256K CACHE ..	347000
PC PLUS 486 / 50MHZ / 256K CACHE.....	377000
PC-PLUS 486DX2 / 66/33MHZ / 256 K CACHE..	405000
PC-PLUS 486 / 50 MHZ / 256K CACHE EISA	440000

JOYSTICK

AMIGA-ATARI-AMSTRAD

ML -124 ATARI	1000	
D.COM 400	1200	
BIT STAR	1300	
TS - 100	2000	
ALFA RAY LG727	3000	
EXECUTIVE	3000	
QUICK GUN	3300	
COMPETITION PRO 5000	3400	
MANTA RAY LG203	3400	
DJOY 11	3500	
ELITE	4500	
ULTIMATE	4900	
ELITE ΜΕ ΔΥΟ ΘΗΡΕΣ	5000	
ASC	4900	
MULTI - JOY	5000	
GAMMA RAY LG747	5600	
TOMAHAWK (PACMAN)	5600	
KONZOLA JOY BOARD	7400	
MEGA - FORCE	7400	
RYTHON 1	QS130F	2700
FIGHTGRIP 1	QS129F	2700
MAVERICK 1	QS128	5400
AVIATOR 1	QS155	9500
CONTROLLER	QS127	10300
QJ II	SV122	2000
JUNIORSTICK	SV120	2300
QJ TURBO	SV124	2600
JETFIGHTER	SV126	4000
FOOTPEDAL	SV129	5600
SUPERBOARD	SV125	5900
MEGABOARD	SV128	6400
TOPSTAR	SV127	6500
MEGASTAR	SV133	6500
JOYSTICK+8 GAME AMSTRAD		7000
JOYSTICK+4 GAME AMIGA		7000

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ ΓΙΑ PC

ΘΘΟΝΗ PHILIPS HERCOULES 12"	19000
ΘΘΟΝΗ ΕΜC MONO SVGA 14"	33000
ΘΘΟΝΗ ΕΜC COLOR SVGA 14"	75000
ΘΘΟΝΗ ADDONICS COLOR SVGA	94000
ΘΘΟΝΗ TVM COLOR SVGA LR	100000
ΘΘΟΝΗ CTX COLOR SVGA LR	100000
ΣΚΛΗΡΟΣ ΔΙΣΚΟΣ 20MB ΧΤΙΑΤ	35000
ΣΚΛΗΡΟΣ ΔΙΣΚΟΣ 40MB ΧΤΙΑΤ	50000
ΣΚΛΗΡΟΣ ΔΙΣΚΟΣ 52MB AT	65000
ΣΚΛΗΡΟΣ ΔΙΣΚΟΣ 85MB AT	70000
ΣΚΛΗΡΟΣ ΔΙΣΚΟΣ 120MB AT	109000
ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ MITSUMI	9000
ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ CLICK TYPE	11000
ΚΑΡΤΑ ΘΘΟΝΗΣ VGA 800X600	12000
ΚΑΡΤΑ ΘΘΟΝΗΣ VGA 1024X768	20000
ΚΑΡΤΑ ΘΘΟΝΗΣ VGA 16 ΕΚ. ΧΡΩΜ.	64000
ΚΑΡΤΑ ΘΘΟΝΗΣ GENOA VGA 7800	44000
ΚΑΡΤΑ GENOA VGA 2TV M 2200	190000

ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ

50 ΔΙΣΚΕΤΕΣ 5.25	1400
100 ΔΙΣΚΕΤΕΣ 5.25	1600
200 ΔΙΣΚΕΤΕΣ 5.25	7700
40 ΔΙΣΚΕΤΕΣ 3.5	1000
100 ΔΙΣΚΕΤΕΣ 3.5	1600

JOYSTICK ΓΙΑ PC

QUICK STICK	950
DCOM	3200
WARRIOR 5 QS123	3200
ACE FASHION	3300
SJ - 32 ΑΥΤΟΡΥΘΜ.	3900
SPEEDKING	4300
SIGMA RAY LG740	4600
JETFIGHTER M5	5000
ASC	5300
ELITE	5400
MULTI - JOY	5400
WICO MERLIN (USA)	5900
TOP STAR SV227	6600
INTRUDER QD 14C	7200
AVALOG (USA)	7900

ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ

ADMATE DP - 130	45000
ADMATE DP - 150	50000
ADMATE DP - 480	72000
TRICOM LQ - 2410	78000
SHEIKOSHA SP - 2400	56000
SHEIKOSHA SP - 2415	88000
SHEIKOSHA SL - 92	87000
STAR LC - 20	61000
STAR LC - 100	67000
STAR LC - 200	84000
STAR LC - 2420	96000
STAR LC - 24100	90000
EPSON LX-100	70000
EPSON LX-850	85000
EPSON EPL-40000	270000

ΕΛΑΤΕ ΣΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΤΩΝ MULTI MEDIA

SOUND BLASTER 2.0	36000
S. BLASTER PRO 2 BASIC	51000
S. BLASTER PRO 2 + MIDI	61000
VIDEO BLASTER	110000
CD-ROM TOSHIBA	156000
CD-ROM MITSUMI	78000
ΜΙΚΡΟΦΩΝΟ ΓΙΑ S. BLASTER	3000
ΜΕΓΑΦΩΝΑ ΓΙΑ S. BLASTER	5000
CDROM ΤΙΤΛΟΙ ΑΠΟ	10000

ΔΙΣΚΕΤΕΣ 5.25 (3.5")

10 ΔΙΣΚΕΤΕΣ 5.25 (360 K)

NO NAME	850
NO NAME COLOR	850
MAX	1100
SEG	1450
BONUS	1500
DENON	1700
TDK	1700
VERBATIM PLUS	1800
3M (11)	1800

10 ΔΙΣΚΕΤΕΣ 3.5 (720 K)

NO NAME	1500
SEG	1900
VERBATIM	2700
VERBATIM PLUS	2800
FUJI	2800
TDK	2900
C.ITOH (JAPAN)	3000

10 ΔΙΣΚΕΤΕΣ 5.25 (1.2 MB)

NO NAME	1600
SEG	1800
VERBATIM	2700
VERBATIM PLUS	2800
3M	2900

10 ΔΙΣΚΕΤΕΣ 3.5 (1.44 MB)

SEG	3200
VERBATIM	4500
TDK	4600
NO NAME	2000

ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ ΦΠΑ

ΕΠΩΝΥΜΟ.....ΟΝΟΜΑ.....
ΟΔΟΣ.....ΑΡΙΘΜΟΣ.....
Τ.Κ.....ΠΟΛΗ.....

Ο ΗΛ. ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ ΠΟΥ ΕΧΩ ΕΙΝΑΙ:
IBM-PC AMIGA AMSTRAD CPC464 CPC6128
IBM-PC ΜΕ CD ROM DRIVE

ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΚΑΙ ΣΤΕΙΛΤΕ ΜΑΣ ΤΟ ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΤΗΝ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ
ΠΟΛΥΤΟΠΟ COMPUTERS - ΧΑΛΚΙΔΙΚΗΣ 40 54643 - ΘΕΣΣ/ΝΙΚΗ
Ή ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΜΑΣ ΣΤΟ (031) 837-063
ΓΙΑ ΝΑ ΣΑΣ ΣΤΑΛΕΙ ΕΝΤΕΛΩΣ ΔΩΡΕΑΝ ΤΙΜΟΚΑΤΑΛΟΓΟΣ
ΟΛΩΝ ΤΩΝ GAMES ΓΙΑ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΣΑΣ

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΥ

Tι να πει κανείς για τις απαντήσεις που δώσατε. Βέβαια, θα μου πείτε ότι και οι ερωτήσεις ήταν κάπως περίεργες. Μάλλον, οι σωστές απαντήσεις ήταν (αν υπάρχουν σε τέτοιες ερωτήσεις σωστές απαντήσεις).

Στην πρώτη ερώτηση **USER** σημαίνει **USER!**
Στην δεύτερη προσέξτε γιατί μασκώτ του **USER** είναι ο "Ιβάν", ο σκύλος του κυρίου Αϊδίνη... οπότε καταλαβαίνετε!!!
Τώρα, αν εσείς γαργαλιέστε τι να πούμε εμείς.

Να και οι τρεις νικητές:

- 1) Ποθητός Βασίλης (Μπόμπος για τους φίλους, και εμείς είμαστε φίλοι σου) Αγ. Νικόλαος Λακωνίας
- 2) Κωστόπουλος Μίμης, Πρεβέζης 104, Αθήνα
- 3) Καφεσιτίδης Στέλιος, Κύπρου 7, Σέρρες

Όσοι δεν κερδίσατε, κουράγιο, σας περιμένουν απ'ότι ξέρω κάτι PC... κουράγιο!!! ΟΥΦ ΤΕΛΕΙΩΣΑ!!!

ΥΓ: Α!!! Οι νικητές να τηλεφωνήσουν στο περιοδικό για τα δώρα...

HARDWARE TEST

ΖΗΤΗΣΑΤΕ ΕΠΙΜΟΝΑ ΝΑ ΑΠΟΚΑΛΥΨΟΥΜΕ ΠΟΙΑ ΕΙΝΑΙ Η ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΗ ΠΟΥ ΥΠΑΡΧΕΙ ΑΥΤΗ ΤΗ ΣΤΙΓΜΗ ΣΤΗΝ ΠΑΓΚΟΣΜΙΑ ΑΓΟΡΑ. ΤΙΠΟΤΑ ΠΙΟ ΕΥΚΟΛΟ! ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΝΕΟ ΓΕΟ ΤΗΣ SNK ΚΑΙ ΝΑ ΓΙΑΤΙ:

ΤΟΥ Γ. ΦΑΡΜΑΚΗ

Πώς, σας ακούω να μιλάτε για Mega Drive και Super NES; Χα, Χα, ΧΑ και πάλι Χα Χα ΧΑ! Το ΝΕΟ ΓΕΟ βρίσκεται μίλια -δηλαδή 4 χρόνια- μπροστά από οποιοδήποτε home σύστημα υπάρχει αυτή τη στιγμή! Αυτό σημαίνει μιλώντας με τεχνικά χαρακτηριστικά ότι έχει παλλέτα 65536 χρωμάτων, ακριβώς την διπλή από το Super Nes και περίπου 130 φορές μεγαλύτερη από εκείνη του Mega Drive. Το πόσα χρώματα ταυτόχρονα μπορεί να εμφανίσει είναι μια άλλη, θαυμαστή ιστορία. Εμφανίζει ταυτόχρονα 4096 χρώματα -όσα και το HAM της Amiga- αλλά ότι μπορεί να κάνει animation, να κουνάει sprites και ό,τι κάνει χρειάζεται ένα παιχνίδι τέλος πάντων.

Και ο επεξεργαστής; Είναι δύο επεξεργαστές για την ακρίβεια, όπως και στο Mega Drive. Ένας κλασικός για όλες τις δουλειές Z80A και ένας 68000.

Ο 68000 τρέχει στα 14 MHz με αποτέλεσμα να βλέπετε φανταστικά πράγματα.

CUSTOM CHIPS

Η τεχνολογία των ηλεκτρονικών ήταν πάντα ομολογία με αυτή των "πρόσθετων chips" και το ΝΕΟ ΓΕΟ είναι βασιλιάς στον τομέα του έξτρα hardware. Αυτό σημαίνει ότι έχει στην διάθεσή του πολλά custom chips τα οποία μπορούν να διαχειριστούν την τεράστια μνήμη που προσφέρει το εκπληκτικό cartridge των 330 Mbytes!

Αυτή η χωρητικότητα είναι θεωρητική βέβαια από την στιγμή που δεν έχει εμφανιστεί μέχρι στιγμής μεγαλύτερο παιχνίδι από 64Mbytes! Ακόμα όμως και ένα παιχνίδι των 50 MBytes με το hardware του Neo Geo επιτρέπει γραφικά τα οποία είναι καλύτερα από οποιοδήποτε CD ROM game έχει εμφανιστεί σε οποιοδήποτε home μηχάνημα. Υπάρχουν επίσης πρόσθετα chips στο εσωτερικό του για αυτόματο scalling και distortion.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Ε, τώρα! Αρκεί να δείτε τί joystick (προσέξτε όχι joyrad) συνοδεύει το μηχάνημα για να καταλάβετε. Λόγω της υψηλής τιμής του βέβαια συνοδεύεται μόνο από ένα και εξαιτίας της ποιότητας των παιχνιδιών σας βλέπω σύντομα να παίρνετε και το δεύτερο αμέσως. Μιλάμε για joystick ποιότητας coin-op αφού να αναφέρουμε παρεπιπτόντως ότι το Neo Geo είναι coin-op και μπορείτε να το θαυμάσετε στα διάφορα ουφάδικα με τα φανταστικά παιχνίδια του.

ΝΕΟ ΓΕΟ ΤΟ ΘΕΛΩ!

ΓΡΑΦΙΚΑ

Ακόμα να καταλάβετε ότι το μηχάνημα δεν συγκρίνεται με τίποτα. Τα 380 διαφορετικά sprites ταυτόχρονα στην οθόνη που μπορεί να βγάλει, σε τεράστια μεγέθη είναι αρκετά για να το ξεχωρίσουν από τον ανταγωνισμό. Αυτός ο αριθμός είναι υπερτριπλάσιος από τον ανώτατο αριθμό sprites που μπορεί να ελέγξει το Super NES και σχεδόν πενταπλάσιος από αυτόν του Mega Drive.

ΗΧΟΣ

Το μηχάνημα έχει το εκπληκτικό προσόν των 15 κανναλιών για να παράγει μουσική και φωνή που θα σας ζαλίσει. Από αυτά τα 7 καννάλια είναι αποκλειστικά δεσμευμένα για την παραγωγή φωνής και εφέ τα οποία μπορούν να αποδώ-

σουν ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟ ήχο.

Η ΤΙΜΗ ΤΟΥ ΚΤΗΝΟΥΣ

Δεν είναι 666 αλλά πολύ περισσότερο! Σε λίρες πλησιάζει τις 250 και στην Ελλάδα μπορεί να το βρείτε σε τιμές κάτω από 150000. Πριν το πάρετε όμως μάθετε ότι τα παιχνίδια του που δεν είναι περισσότερα από 30 τιτλους μέχρι στιγμής κοστίζουν από 35000 δρχ μέχρι και πάνω από 80000...

ΜΕΓΙΣΤΟΣ ΑΡΙΘΜΟΣ SPRITES: 380

ΜΕΓΕΘΟΣ SPRITES: Προγραμματιζόμενο

ΜΝΗΜΗ CARTRIDGE: 330 MBytes

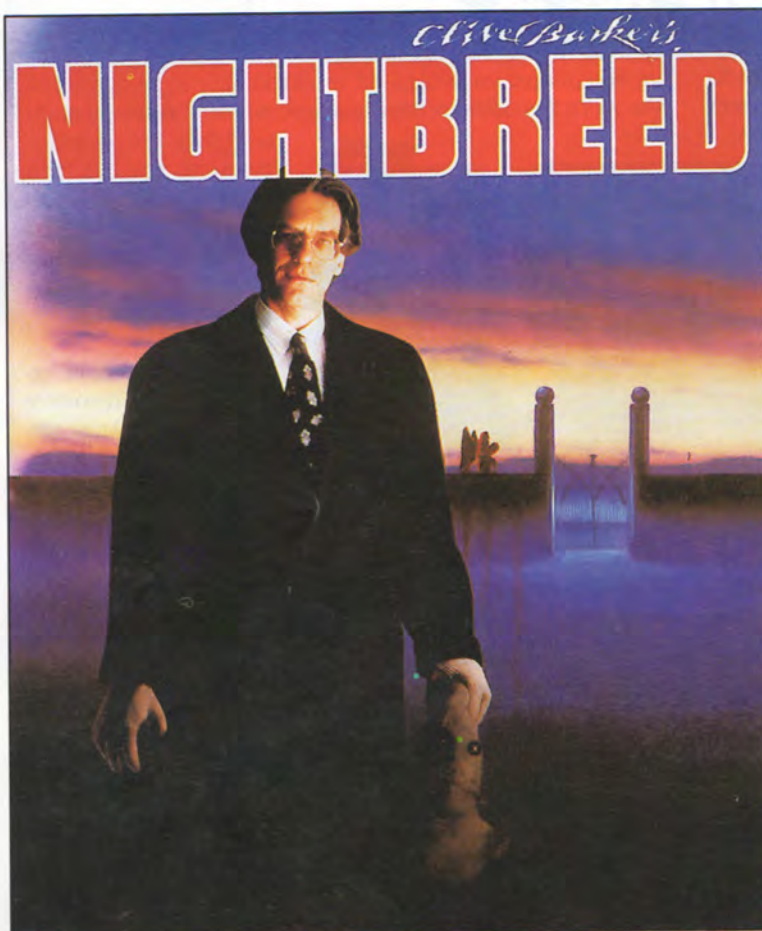
ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ:	68000 14 MHz + Z80
ΑΝΑΛΥΣΗ:	320*224
ΠΑΛΕΤΤΑ:	65536
ΗΧΟΣ:	15 κανάλια stereo
ΧΡΩΜΑΤΑ ΣΤΗΝ ΟΘΟΝΗ:	4096
ΜΕΓΙΣΤΟΣ ΑΡΙΘΜΟΣ SPRITES:	380
ΜΕΓΕΘΟΣ SPRITES:	Προγραμματιζόμενο
ΜΝΗΜΗ CARTRIDGE:	330 MBytes

CINEMA

ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ... Η ΝΥΧΤΑ*

ΤΟΥ Ν.ΚΡΟΝΤΗΡΑ



Πριν από 4 χρόνια περίπου εμφανίστηκε στους κινηματογράφους μια ταινία τρόμου εντελώς διαφορετική από τις άλλες. Εκεί που πιστεύαμε ότι τα είχαμε δει όλα, το *Nightbreed*, του οποίου ο ελληνικός τίτλος ήταν "η Γενιά της νύχτας", μας έδειξε ότι ο χώρος των θρίλερ δεν είχε ολότελα στερέψει. Βασισμένο σε ένα πρωτότυπο σενάριο κινήθηκε κάπου ανάμεσα σε *Omen* και *Hellraiser* αλλά λόγω του περιορισμού του κινηματογραφικού χρόνου δεν κατάφερε να αποδώσει στην οθόνη όλα αυτά που επέτρεπε η ιστορία. Η οποία μας λέει ότι υπάρχει κάποιο μέρος του κόσμου όπου όλες οι αμαρτίες συγχωρούνται. Ο ήρωας φτάνει εκεί μόνο και μόνο για να γνωρίσει τον θάνατο σαν άνθρωπος -από τους όμοιούς του- αλλά και την εξιλέωση σαν το μυθικό πρόσωπο που περιμένουν οι περίεργοι κάτοικοι του Midian.

Όπως λέει ο ίδιος ο Clive Barker στο βιβλίο του "here are grotesques and freaks, the noble beasts and exquisite transformers who populate the hidden city of Midian", ένα μέρος που βασανίζει με εφιάλτες τον πρωταγωνιστή της ταινίας και όπου γίνεται η τελική μάχη. Το κατά πόσο πετυχαίνει η ταινία να κάνει κοινωνικές αναφορές και συμβολισμούς είναι άλλο θέμα -κατά την προσωπική μου άποψη αποτυγχάνει εκτός από το θέμα του ρατσισμού με την έννοια που έχει πάρει στην Αμερικάνικη κοινωνία και όχι στην Ευρώπη- αλλά μάλλον καταφέρνει να δώσει έναν χαρακτήρα για τον κάθε θεατή.

Αυτοί που δεν θα ταυτιστούν με τον κεντρικό ήρωα, τον Boone, μάλλον θα βρουν ένα "καλό" ή "κακό" πρόσωπο μέσω του οποίου θα ζήσουν τη δράση. Σαν κινηματογραφικό στήσιμο, το έργο ακολουθεί τις συνταγές των τελευταίων 15 χρόνων, αυτές που έχουν κυριαρχήσει πλέον στην παγκόσμια κινηματογραφία, τις επιλογές που υπαγορεύει το Hollywood.

Εκτός όμως από την ταινία οφείλουμε να αναφερθούμε στο ομώνυμο computer game που εμφανίστηκε πριν από τρία χρόνια. Συγκεκριμένα, η Ocean από την στιγμή που το έργο ακόμα γυριζόταν διάστησε να πάρει την άδεια να το κάνει παιχνίδι. Και αυτό για να εκμεταλλευτεί την μεγάλη διαφημιστική καμπάνια που το συνόδευε και το όνομα του Clive Barker. Γνωρίζοντας από τότε η Ocean ότι το μέλλον των παιχνιδιών στους υπολογιστές -για τις κονσόλες είναι ακόμα νωρίς- είναι

το adventure αποφάσισε να κυκλοφορήσει το παιχνίδι με δύο μορφές.

Μία Action και μία σε Interactive Movie. Η πρώτη είναι ένα action beat'em up με ελάχιστα στοιχεία αναζήτησης όπου αντιμετωπίζετε τέρατα και ανθρώπους που θέλουν να τα καταστρέψουν ενώ το δεύτερο, το οποίο είχε μερικές πρωτοποριακές στιγμές, αρκετό ρεαλισμό και πολύ μεγαλύτερη σχέση με το έργο από το Arcado αδερφάκι του είναι τελικά μέτριο και δεν πολुकυκλοφόρησε στην αγορά.

Δυστυχώς τίποτα από αυτά δεν κατάφερε να αποδώσει την ατμόσφαιρα του έργου με το πολύ καλό φινάλε που άφησε την αίσθηση ότι θα ακολουθήσει και δεύτερο μέρος. Ακόμα βέβαια περιμένουμε!

*...έχει τον ήρωά της!

**...ονομάζεται Γιάννης Αϊδίνης!!!

ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ ΑΠΟ ΤΟ Α

ΑΛΛΑ ΜΕ AMSTRAD

ΤΟΥ Χ. ΚΛΑΔΗ ...

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ BASIC

Όλοι οι Amstrad users λίγο πολύ θα έχετε ασχοληθεί με αυτή την πρώτη γλώσσα που ο κάθε χρήστης μαθαίνει. Δεν λέω, πολλοί από εσάς μπορεί ήδη να ξέρατε αυτά που θα διαβάσετε, υπάρχουν όμως άλλοι οι οποίοι δεν έχουν ξανασχοληθεί με την basic και δεν γνωρίζουν τίποτα πάνω σε αυτήν. Γι'αυτό το λόγο και σύμφωνα με το όνομα της στήλης, θα αρχίσουμε όλοι από την αρχή, από το A...

Βασικές εντολές της basic
Κανένας δεν θα μπορούσε να κάνει ούτε ένα βήμα στον προγραμματισμό χωρίς να ξέρει τις βασικές εντολές.

CLS: Καθαρίζει την οθόνη

PRINT: Χρησιμοποιείται, όταν θέλεις να τυπώσεις λέξεις, αριθμούς ή χαρακτήρες στην οθόνη. Πχ, πληκτρολόγησε print "USER".

RUN: Είναι η εντολή με την οποία λές στον υπολογιστή να εκτελέσει ένα πρόγραμμα το οποίο είτε είναι στη μνήμη, είτε σε μια δισκέτα.

LIST: Με αυτή την εντολή, μπορείς να δεις το listing ενός προγράμματος.

GOTO: Αυτή η εντολή λέει στον υπολογιστή να πάει σε μια συγκεκριμένη γραμμή του προγράμματος, ή να τον κάνει να αγνοήσει κάποιες γραμμές.

INPUT: Αυτή η εντολή χρησιμοποιείται για να ενημερώνει τον ηλεκτρονικό υπολογιστή ότι κά-

τι θα τυπωθεί, για παράδειγμα, η απάντηση σε μια ερώτηση.

IF, THEN: Οι εντολές IF και THEN ζητούν από τον H/Y να ελέγξει για μια ορισμένη προϋπόθεση και μετά να πράξει ανάλογα με το αποτέλεσμα αυτού του ελέγχου.

ELSE: Η εντολή ELSE μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να πει στις εντολές IF, THEN τι άλλη διεξοδό έχει ο H/Y αν η ελεγμένη προϋπόθεση είναι λάθος.

FOR, NEXT: Οι εντολές FOR και NEXT χρησιμοποιούνται όταν θέλεις να κάνεις μια λειτουργία παραπάνω από μια φορά. Οι εντολές λειτουργίας πρέπει να κλειστούν μέσα στο βρόγχο των FOR, NEXT.

REM: Το REM είναι η συντομο-

γραφία του REMark (παράτηρη-ση). Η εντολή αυτή λέει στον H/Y να αγνοήσει ότι ακολουθεί στη γραμμή.

GOSUB: Αν σε ένα πρόγραμμα υπάρχει ένα σύνολο από εντολές το οποίο πρόκειται να εκτελεστεί παραπάνω από μια φορά, δεν χρειάζεται να γράφεις αυτές τις εντολές κάθε φορά που τις χρειάζεσαι στο πρόγραμμα. Αντί για αυτό μπορείς να τις κάνεις μια υπορουτίνα και κάθε φορά που την χρειάζεσαι, μπορείς να την καλείς με την εντολή GOSUB, ακολουθούμενη από τον αριθμό γραμμής.

Το τέλος της υπορουτίνας σημειώνεται με την πληκτρολόγηση της εντολής RETURN.

M.B COMPUTER

ΝΙΚΑΙΑ :

ΓΡΕΒΕΝΩΝ 72 ΤΗΛ. :4921600

ΚΟΡΥΔΑΛΛΟΣ :

ΣΑΜΟΥ 64 & ΤΑΞΙΑΡΧΩΝ FAX: 4960976

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ

- SCHNEIDER
- VEGAS
- DFI
- QUEST
- ALFA 4
- ELIN
- AMIGA - ATARI

ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ

H/Y ALFA 4 386 SX/25
MINI TOWER
1MB RAM - 1FDD1.2 MB - KEYBOARD
101 KEYS
VGA CARD 1.024X768 TRIDENT 2 SERIAL - 1 PARALLEL
1 GAMEPORT
VGA ΟΘΟΝΗ ΜΟΝΟΧΡΩΜΗ 1.024 X 768
MONO 149000 ΔΡΧ.

ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ

- STAR
- CITIZEN
- AMSTRAD

FAX

- SHARP - SCHNEIDER
- AMSTRAD

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΑ
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ

ΠΛΗΡΕΙΣ
ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΛΥΣΕΙΣ

ΕΠΙΠΛΑ ΓΡΑΦΕΙΟΥ ΓΙΑ H/Y
MONO 16.000 + Φ.Π.Α

HARD DISK • ΚΑΡΤΕΣ

• MODEMS • DRIVES •
ΔΙΣΚΕΤΕΣ

• ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ • JOY-
STICKS

• ΦΙΛΤΡΑ • MOUSE • ΒΙΒΛΙΑ
• ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

ΕΥΚΟΛΙΕΣ
ΠΛΗΡΩΜΗΣ

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ
ΛΟΤΤΟ ΠΡΟΠΟ
ΓΙΑ PC ΚΑΙ AMIGA

ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΤΑ ΕΙΔΗ ΜΑΣ Σ'ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

Αγαπητοί φίλοι, πιστοί στο ραντεβού μας, επανερχόμαστε αυτό το μήνα, στο κόσμο του PC, για να δούμε κάποια πραγματάκια όσον αφορά το ίδιο το PC, αλλά και τον προγραμματισμό. Ας αρχίσουμε πάλι από το hardware.

ΤΟΥ Κ. ΞΑΓΟΡΑΡΗ

ΤΑ ...ΣΚΛΗΡΑ

Τον προηγούμενο μήνα, είχαμε μείνει σε μια πρώτη ματιά γύρω από τους επεξεργαστές. Σε αυτό το θέμα δεν νομίζω να υπάρχουν απορίες, συνεπώς προχωράμε ακάθεκτοι. Λοιπόν, σας είχα πει ότι θα λέγαμε για την IBM και έτσι δεν μπρούμε να κάνουμε αλλιώς. IBM σημαίνει πολλά πράγματα - που ίσως τα είχατε διαβάσει στο αφιέρωμα του USER, πριν από αρκετό καιρό. Επειδή όμως είχε γίνει αυτό το αφιέρωμα, εδώ δεν θα πούμε πολλά πράγματα αλλά μόνο κάποια ιστορικά στοιχεία.

Ξεκινώντας να πούμε ότι η εταιρεία, απέκτησε το σημερινό όνομά της το 1924, όταν μετατράπηκε από Computing Tabulating Recording Co. σε International Business Machines. Τότε ήταν ο καιρός που η IBM παρήγαγε τα πάντα. Συνεχίζουμε και το 1935, η εταιρεία παρουσιάζει την Electromatic, την πρώτη της ηλεκτρονική γραφομηχανή, ενώ όταν φτάνουμε 1952, βλέπουμε το model 701, τον πρώτο της υπολογιστή (εύγε!!!).

Το 1964 η εταιρεία ανεβαίνει στην κορυφή με ένα mainframe που άκουγε στο όνομα System/360. Το 1981,

ήταν η μεγάλη χρονιά, αφού τότε κυκλοφόρησε το IBM Personal Computer, το γνωστό σε όλους XT.

Ήταν όμως το 1985, όταν η "μεγάλη" IBM, βρέθηκε για πρώτη φορά μπροστά από την κρίση, που συνεχίζει μέχρι σήμερα. Δυστυχώς, από τότε, έχουν χάσει τη δουλειά τους 100000 άτομα, ενώ η IBM ανακοινώνει συνέχεια όλο και μεγαλύτερες απώλειες. Είτε το πιστεύετε, είτε όχι, αυτή τη στιγμή, η IBM είναι μια εταιρεία στο καιρό της παρακμής της, μια εταιρεία ακυβέρνητη αφού δεν έχει ούτε πρόεδρο(!). Είναι γεγονός ότι αυτά δεν είναι καθόλου ευχάριστα νέα και ότι τα πράγματα είναι χειρότερα από ότι φαίνονται, αλλά δεν είναι εδώ ο χώρος για να αναλύσουμε το συγκεκριμένο θέμα.

Ας τα αφήσουμε λοιπόν αυτά και ας προχωρήσουμε στο θέμα του hardware. Ξεκινώντας να πούμε σε τι χωρίζεται ο υπολογιστής.

Πρώτον, στις μονάδες εισόδου (πληκτρολόγιο, mouse κ.λ.π.).

Δεύτερον, στις μονάδες εξόδου (οθόνη, εκτυπωτής κ.λ.π.).

Τρίτον, στην κεντρική μονάδα, η οποία περιέχει: α) τη CPU, β) τις κάρτες εισόδου/εξόδου και γ) τους αποθηκευτικούς χώρους (floppies, σκληρός κ.λ.π.).

Εμείς θα ασχοληθούμε κυρίως με τη CPU (Central Processing Unit). Η CPU, είναι αυτή που κάνει όλη τη δουλειά. Είναι αυτή που επικοινωνεί με την μνήμη του υπολογιστή, αλλά και με τα περιφερειακά. Πριν γίνει οτιδήποτε περνάει πρώτα από τη CPU. Και εδώ να πούμε τι περιέχει η CPU. Λοιπόν, έχουμε και λέμε:

α) Την Control Unit (Μονάδα

ελέγχου).

β) Την Arithmetic and Logical Unit (A&LU - Αριθμητική και Λογική Μονάδα).

γ) Τους Registers (καταχωρητές).

Τώρα τι σημαίνουν όλα αυτά στα ελληνικά; Πάλι α, β, γ:

α) Control Unit:

Αποκωδικοποιεί όλες τις εντολές που είναι προς εκτέλεση. Θέτει σε λειτουργία ή σταματά ένα πρόγραμμα. Καθοδηγεί την A&LU στην εκτέλεση των λειτουργιών της. Γνωρίζει πότε αρχίζει και πότε τελειώνει η εκτέλεση μιας εντολής.

Ενεργοποιεί ή απενεργοποιεί μια μονάδα εισόδου/εξόδου, φροντίζοντας για τη μεταφορά δεδομένων από/προς τη μονάδα αυτή.

β) Arithmetic and Logical Unit:

Απλά, εκτελεί τις αριθμητικές (+, -) και λογικές (or, and, not) πράξεις.

γ) Registers:

Εδώ τα πράγματα είναι διαφορετικά. Εχουμε πέντε κατηγορίες οι οποίες είναι οι εξής:

1) General: Αποθηκεύουν δεδομένα προσωρινά.

2) Instruction: Αποθηκεύουν την ενέργεια που θα εκτελεστεί (αριθμητικές ή λογικές πράξεις)

3) Program counter: Αποθηκεύει τη θέση της εντολής στη μνήμη.

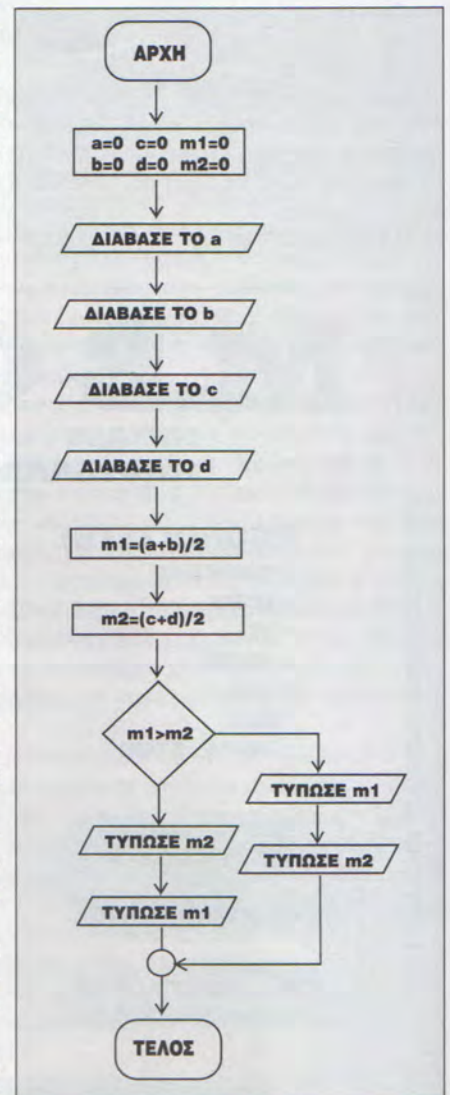
4) Accumulator: Αποθηκεύει το αποτέλεσμα της πράξης.

5) Status: ελέγχει την κατάσταση της

μνήμης.

Δυστυχώς, πρέπει να σταματήσουμε εδώ. Ξέρω ότι πολλά από αυτά σας φαίνονται κινεζικά, αλλά τι να κάνουμε, κανένας δεν είπε ότι τα πράγματα είναι απλά. Λίγο ενδιαφέρον θέλει μόνο και θα δείτε ότι στην πραγματικότητα δεν είναι και τόσο δύσκολα.

Αυτό θα το δείτε τον επόμενο μήνα, όπου θα αναλύσουμε τα πράγματα περισσότερο, λέγοντας τα πράγματα πιο απλά και 100% στην "νεοτέραν ελληνικήν".



ΑΠΟ ΤΟ Α ... ΑΛΛΑ ΜΕ PC

...ΚΑΙ ΤΑ ΜΑΛΑΚΑ

Είχαμε πει τον προηγούμενο μήνα, ότι θα βλέπαμε κάποια παραδείγματα προγραμμάτων γραμμένα σε λογικό διάγραμμα. Ας αρχίσουμε από τα απλά. Ας φτιάξουμε ένα προγραμματάκι που να δέχεται από το πληκτρολόγιο τρεις αριθμούς, να τους προσθέτει και να βρίσκει και να εμφανίζει το αποτέλεσμα. Πριν περάσουμε στο σχήμα του λογικού διαγράμματος, να δούμε τι πρέπει να κάνει το πρόγραμμα, σε μορφή ψευτοκώδικα, που όπως είχαμε πει, είναι μια απλή και περιφραστική μέθοδος σχεδιασμού ενός προγράμματος.

1) ΔΙΑΒΑΣΕ a,b,c

2) ΠΡΟΣΘΕΣΕ a,b,c

3) ΔΙΑΙΡΕΣΕ ΤΟ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ ΜΕ ΤΟ 3

4) ΤΥΠΩΣΕ ΤΟ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ

Να δούμε τώρα το πρόγραμμα στην μορφή του λογικού διαγράμματος. Αν είχατε διαβάσει το πρώτο μέρος της στήλης αυτής τον προηγούμενο μήνα, τότε θα καταλάβατε αμέσως το σχέδιο που έχει μπει σε κάθε βήμα. Αν όχι, τότε το καλύτερο που έχετε να κάνετε είναι να το διαβάσετε!!! Δείτε το λογικό διάγραμμα.

Αυτά τα ολίγα δυστυχώς για αυτόν το μήνα, μην απογοητεύεστε όμως. Εμείς θα είμαστε πάλι εδώ για να συνεχίσουμε τον επόμενο μήνα. Και από την επόμενη φορά θα μπορούμε στο κεφάλαιο PASCAL, γιατί ο καιρός περνάει. Ως τότε λοιπόν... σας χαίρετώ. BBBBYYYYYYYY-YYYYYYYYYYYY...

ΤΟ ΠΑΡΑΘΥΡΙ ΤΟΥ DOS

Μπορεί τα Windows να κυριαρχούν στην αγορά, το DOS όμως είναι ακόμα κορυφή. Παρ' όλ' αυτά, το λειτουργικό της Microsoft έχει τις τρομερές του ικανότητες πολύ καλά κρυμμένες. Στο "παραθύρι" αυτό, θα θλέψουμε κάποια TIPS που ίσως σας λύσουν τα χέρια - και αυτή τη φορά όχι σε παιχνίδια.

Αυτόν το μήνα θα δούμε μια εντολή που σας επιτρέπει να ελέγξετε εάν μια δισκέτα είναι προβληματική ή όχι σε πολύ λίγο χρόνο. Κατ' αρχάς να πούμε κάτι. Το DOS, καταλαβαίνει μια νοητή μονάδα εν ονόματι NUL, η οποία δε αντιπροσωπεύει τίποτα. Έτσι εάν στείλετε κάτι εκεί, είναι σαν να μην το στείλατε πουθενά. Πως θα την χρησιμοποιήσουμε εμείς; Απλά, θα αντιγράψουμε τα περιεχόμενα της δισκέτας εκεί. Αν κατά τη διάρκεια της αντιγραφής παρουσιαστεί μήνυμα λάθους, τότε η δισκέτα έχει πρόβλημα. Κάντε το για όλα τα directories της δισκέτας και θα έχετε έναν πολύ γρήγορο έλεγχο. Μην ξεχνάτε ότι σαν νοητή μονάδα, η NUL, εδρεύει στην μνήμη και συνεπώς ο χρόνος προσπέλασής της είναι ελάχιστος σε σύγκριση με αυτόν οποιουδήποτε drive ή σκληρού. Η εντολή είναι η εξής:

COPY *.* NUL

Σημειώστε ότι την NUL, δεν μπορείτε να την χρησιμοποιήσετε σε συνδιασμό με την XCOPY

ΓΡΑΜΜΗ COMPUTERS

ΣΤΟΥΡΝΑΡΑ 9 - ΤΗΛ. 3633357 - 3640243
ΜΕΓΑΛΕΣ ΕΥΚΟΛΙΕΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ

HOME COMPUTERS

AMIGA 500.....	21000 & 9 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 10000
AMIGA 500 + ΘΘΟΝΗ COMMODORE 1084S.....	36000 & 9 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 17800
AMIGA 600.....	20000 & 8 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 13000
AMIGA 600 + ΘΘΟΝΗ COMMODORE 1084S.....	34000 & 9 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 20300
ΘΘΟΝΗ COMMODORE 1084 S ΕΓΧΡΩΜΗ.....	21000 & 6 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 11000
ATARI 520 STE.....	127000 ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ
ATARI 1040 STE.....	135000 ΜΕΧΡΙ 8 ΔΟΣΕΙΣ

AT 286

FUJITECH 80286/16SD VGA COLOR.....	200000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
PHILIPS 80286/12 40MB HD VGA MONO 1MB RAM.....	175000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
QUEST 80286 1D 40MB HD VGA MONO.....	197000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ

AT 386SX

PHILIPS 386 SX /20/1MB RAM 1drive.....	155000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
AMSTRAD 7386 SX 2MB 1D 80MB HD VGA MONO.....	315000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
DFI 80386 SX 2MB RAM 1D 40MB HD VGA MONO.....	265000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
DFI 80386SX 2MB RAM 1D 40MB HD VGA COLOR.....	335000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
IMPETUS 80386 SX / 33 2MB RAM 40MB HD VGA MONO.....	260000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
FUJITECH 386SX/25/2MB 40MB HD.....	235000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
SCHNEIDER EURO SX 40MB HD VGA MONO.....	240000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
QUEST 80386SX 2MB RAM 40MB HD VGA MONO.....	280000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ

80386

INTELL 80486 SX/25 4MB RAM 40MB HD VGA MONO.....	400000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
DFI 80386 40MHZ 4MB RAM 40MB HD VGA MONO.....	325000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
IMPETUS 80386 DX/40 4MB RAM 40MB HD VGA MONO.....	340000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
FUJITECH 386/2MB/40MB HD.....	275000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
QUEST 80386 4MB RAM 80MB HD VGA MONO.....	370000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ

80486

IKAROS 8486/33/4MB/40MB HD VGA MONO.....	430000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
DFI 80486/33/256 CM/4MB RAM/ 40MB HD VGA MONO.....	437000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
QUEST 486/33/256 CM/4MB RAM/ 80 MB HD VGA MONO.....	520000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ

LAPTOP - NOTEBOOK

DUAL 386 SX/25/2 MB/ 80 MB HD.....	435000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
AMSTRAD 80386SX VGA 2MB RAM 40MB HD NOTEBOOK.....	420000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
QUEST 386/33/4MB 105 MB HD 120 MB HD.....	600000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
COMPAQ CONTURA 386 SX/20/2MB RAM 40MB HD.....	450000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ

ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ

STAR LC 1000.....	19000 & 5 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 10000
PANASONIC KX 1170.....	64000 ΣΕ 6 ΔΟΣΕΙΣ
STAR LASER 4.....	330000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
PHILIPS SP 20 A3/ 24 ακίδων.....	120000 ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ
ΟΛΑ ΤΑ ΜΟΝΤΕΛΑ ΤΗΣ STAR.....	ΜΕΧΡΙ 7 ΔΟΣΕΙΣ
CITIZEN SWIFT 9.....	CALL
CITIZEN SWIFT 24.....	CALL
HEWLETT PACKARD LASER PRINTER.....	ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ

FAX

PANASONIC KX-F50.....	175000 ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ
SIEMENS HF 2302.....	170000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
AMSTRAD 6000 AT.....	177000 ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ

PLOTTERS

HEWLETT PACKARD.....	ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
SUMMAGRAFICS.....	ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ

ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ Ο ΦΠΑ
ΣΤΕΛΝΟΝΤΑΙ ΠΑΝΤΟΥ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ

ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ
ΕΠΙΣΚΕΦΘΕΙΤΕ ΜΑΣ ΠΡΙΝ ΑΓΟΡΑΣΕΤΕ

ΟΛΑ ΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΤΗΣ COMPUTER LOGIC & TECHNOSOFT ΜΕΧΡΙ 7 ΔΟΣΕΙΣ
UPGRATE ΑΠΟ PC ΣΕ 286/386SX/386 ΜΕ ΔΟΣΕΙΣ

ΞΕΚΙΝΩΝΤ

Συνεχίζουμε και αυτό το μήνα τα εξαιρετικά χρήσιμα μαθήματα σχετικά με το λειτουργικό της Amiga, το **Workbench 1.3** που σίγουρα θα ενδιαφέρουν κάθε καινούριο χρήστη αυτού του μηχανήματος και θα θυμίσουν ίσως στους παλιούς κάποια άλλα στοιχεία ξεχασμένα εδώ και αρκετό καιρό. Η επανάληψη γνωστών πραγμάτων άλλωστε δεν έχει βλάβει κανέναν...

ΤΟΥ Γ. ΓΡΙΒΑ

Αυτό το μήνα θα ασχοληθούμε με τα utilities που προσφέρονται μέσα στην δισκέττα του Workbench. Αφού λοιπόν ανοίξετε το εικονίδιο του Workbench κάνοντας διπλό κλικ με το αριστερό κουμπί του mouse πάνω του, στο παράθυρο που βλέπετε, κάντε ξανά διπλό κλικ στο συρτάρι των utilities. Εδώ θα πρέπει να σημειώσουμε ότι "utilities" ονομάζονται τα προγράμματα εκείνα που

ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΗ
ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
ΠΛΗΚΤΡΩΝ

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ

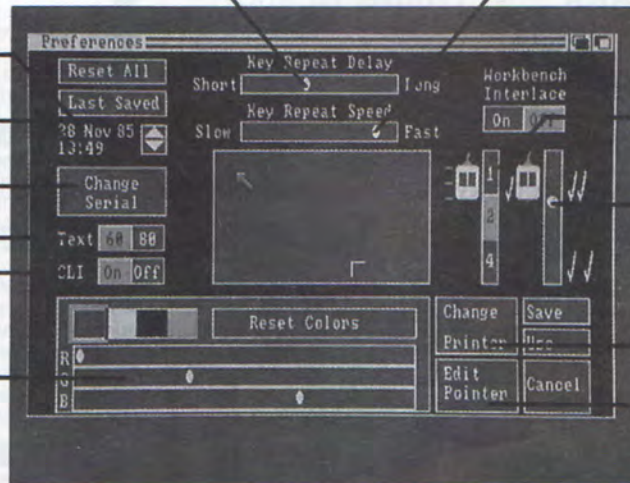
ΩΡΑ

ΣΥΧΝΟΤΗΤΑ BAUD
ΣΕΙΡΙΑΚΗΣ ΘΥΡΑΣ

ΜΕΓΕΘΟΣ
ΚΕΙΜΕΝΟΥ

ΠΑΡΑΘΥΡΟ
ΕΝΕΡΓΟΥ
CLI

ΧΡΩΜΑΤΑ ΤΟΥ
WORKBENCH



ΤΑΧΥΤΗΤΑ
ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
ΠΛΗΚΤΡΩΝ

ΤΑΧΥΤΗΤΑ
MOUSE

ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΗ
ΔΙΠΛΟΥ ΚΛΙΚ

ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ

ΠΑΡΑΘΥΡΟ
ΚΑΤΑΣΚΕΥΗΣ
POINTER

αναλαμβάνουν να εκτελέσουν κάποιες χρήσιμες διαδικασίες για τον χρήστη, γλυτώνοντάς τον από περιττό κόπο. Πριν χρησιμοποιήσετε κάποιο από τα παράθυρα των προγραμμάτων, να θυμάστε ότι πριν ξεκινήσετε θα πρέπει να κάνετε κλικ με το mouse μέσα στο παράθυρο για να το ενεργοποιήσετε. Στο καινούριο παράθυρο που εμφανίζεται υπάρχουν αναλυτικά τα εξής προγραμματάκια που αξίζει να δείτε:

Notepad: είναι ένα σημειωματάριο, στο οποίο μπορείτε να γράψετε οτιδήποτε σημειώσεις θέλετε να κρατήσετε και να τις σώσετε κατόπιν στην δισκέττα σας. ΜΗΝ σώσετε ποτέ στην πρωτότυπη δισκέττα του λειτουργικού, σώστε σε κάποια κόπια που θα πρέπει να κάνετε για κάθε ενδεχόμενο. Για να γίνει αυτό, κρατήστε πατημένο το δεξί κουμπί του mouse

και στο μενού που εμφανίζεται στο πάνω μέρος της οθόνης επιλέξτε το project και στην συνέχεια save (πάντα με πατημένο το δεξί κουμπί του mouse). Αφού δώσετε το όνομα με το οποίο θα σωθούν οι σημειώσεις σας, το κείμενο θα σωθεί αυτόματα στην δισκέττα. Αν κάποια στιγμή αργότερα θελήσετε να δείτε κάποιο αρχείο που έχετε σώσει στην δισκέττα, δεν έχετε παρά να ακολουθήσετε την προηγούμενη διαδικασία, μόνο που στο project θα πρέπει να επιλέξετε open.

More: με την επιλογή αυτή μπορείτε να δείτε το περιεχόμενο ενός αρχείου γραμμένου σε ascii μορφή. Η λειτουργία αυτή ενεργοποιείται και από το cli (το οποίο θα αναλύσουμε παρακάτω), τυπώνοντας more <filename>, όπου filename το όνομα του αρχείου του οποίου το πε-

ριεχόμενο θέλουμε να κοιτάξουμε.

Clock: Χάρη σε αυτή την επιλογή μπορείτε να δείτε την ώρα που είναι καταγεγραμμένη στο ρολόι που βρίσκεται στο εσωτερικό της Amiga. Μπορείτε να αλλάξετε το ρολόι από αναλογικό σε ψηφιακό κρατώντας πατημένο το δεξί κουμπί του mouse και επιλέγοντας τον ανάλογο τύπο στο type που εμφανίζεται στο πάνω μέρος της οθόνης. Στην κάτω αριστερή γωνία του παράθυρου υπάρχει επίσης ένα μικρό εικονίδιο που αν το κάνετε κλικ εμφανίζει και τον δευτερολεπτοδείκτη στην οθόνη. Μπορείτε τέλος να χρησιμοποιήσετε το clock και σαν ξυπνητήρι αν από το μενού στην κορυφή της οθόνης επιλέξετε το alarm.

ClockPtr: με αυτό το πρόγραμμα μπορείτε να μετατρέψετε τον pointer του

ΑΣ ΑΠΟ ΤΟ Α

... ΑΛΛΑ ΜΕ AMIGA

mouse (το βελάκι δηλαδή) σε ένα ρολόι για να βλέπετε συνεχώς την ώρα.

Calculator: είναι το προσωπικό σας "κομπιουτεράκι". Τώρα πλέον, δεν χρειάζεται να ψάχνετε σε κάποιο συρτάρι για να το βρείτε και να κάνετε τις πράξεις για τα προβλήματα που σας έβαλε ο καθηγητής σας, καθώς αυτό αναλαμβάνει να τις εκτελέσει για εσάς. Τέρμα λοιπόν τα μολύβια και η κούραση αφού το calculator του Wo-

την συγκεκριμένη στιγμή. Φυσικά η επιλογή αυτή δεν λειτουργεί χωρίς εκτυπωτή.

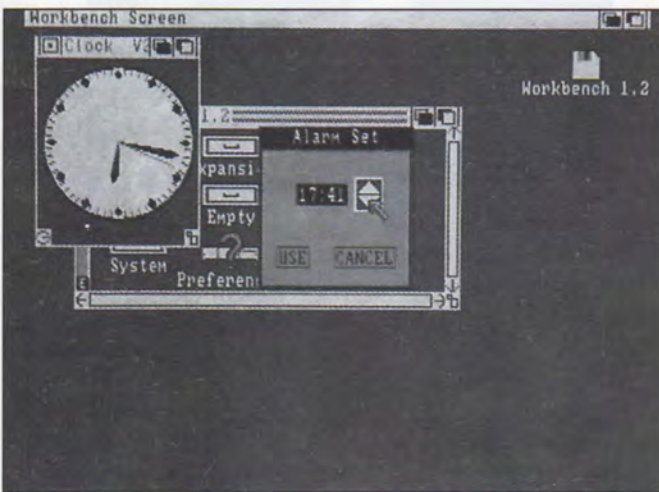
PrintFiles: Χρησιμοποιώντας αυτήν την επιλογή μπορείτε να τυπώσετε όποιο αρχείο θέλετε στον εκτυπωτή. Δεν χρειάζεται να σας ξαναπούμε βέβαια για τον εκτυπωτή...

InstallPrinter: Μπορείτε να γράψετε με αυτό το πρόγραμμα ένα printer driver (οδηγός χωρίς τον οποίο δεν λειτουργεί ο printer) απο-

την ταχύτητα με την οποία θα μετακινείται το mouse πάνω στην οθόνη.

Επιλέγοντας στο παράθυρο του Workbench το συρτάρι των preferences αντικρίζουμε το πρώτο menu του προγράμματος. Εδώ πατώντας με το mouse πάνω στο ανάλογο σημείο της οθόνης μπορούμε να αλλάξουμε τις διαστάσεις της σελίδας ουσιαστικά δηλαδή, τις διαστάσεις της οθόνης μέσα στις οποίες θα μπορούμε να δου-

ματα όταν κρατάτε πατημένο ένα πλήκτρο, την ταχύτητα που θα κινείται το mouse πάνω στην οθόνη, το πόσο θα καθυστερεί το mouse να ανταποκρίνεται όταν κάνετε διπλό κλικ, αν θα μπορείτε να ενεργοποιήσετε το cli, σε περίπτωση που έχετε συνδεδεμένο κάποιο περιφερειακό στην σειριακή θύρα την ταχύτητα ανταπόκρισης και μεταφοράς δεδομένων και τέλος τα χρώματα με τα οποία θα εμφανίζεται το Work-



rkbench είναι πολύ εξυπηρετικό.

Cmd: Με αυτήν την επιλογή αλλάζετε την ενεργή θύρα της Amiga. Κάνετε ενεργή λοιπόν είτε την σειριακή είτε την παράλληλη θύρα με το πάτημα ενός μόνο κουμπιού.

GraphicDump: Με αυτή την επιλογή έχετε την δυνατότητα να τυπώσετε στον εκτυπωτή σας ολόκληρη την οθόνη στην οποία βρίσκεστε

την δισκέττα των extras που δίνεται μαζί με την Amiga στο directory (κατάλογο) devs του Workbench.

Εχοντας δει λοιπόν περίπου τα εργαλεία με τα οποία λειτουργεί το Workbench καλό θα ήταν τώρα να κάνουμε και κάποιες ρυθμίσεις χρησιμοποιώντας τα preferences. Με αυτό το πρόγραμμα μπορούμε να αλλάξουμε από τα χρώματα της οθόνης μέχρι

λείουμε. Για να σώσετε τις τυχόν αλλαγές που έχετε κάνει επιλέξτε με το mouse το save για να γίνει η εγγραφή στον δίσκο. Παράλληλα αν θέλετε μπορείτε να αλλάξετε την ώρα του ρολογιού όπως επίσης και την ημερομηνία για να συμβαδίζει με την τωρινή. Κάτι άλλο που μπορείτε να αλλάξετε είναι το πόσο γρήγορα θα τυπώνονται στην οθόνη τα γράμ-

bench. Ολα αυτά βέβαια μπορείτε να τα σώσετε με την επιλογή save για να μην αλλάζετε κάθε φορά τα ίδια πράγματα.

Πειραματιστείτε λοιπόν με αυτά που σας δείξαμε αυτό τον μήνα και κάντε υπομονή μέχρι τον επόμενο, που θα σας δείξουμε και άλλες ενδιαφέροντες λειτουργίες του Workbench.

Εκφωνεί ο Γρηγόρης Βασιλόπουλος

AUDIO IN

Η πλημμύρα κυκλοφοριών λίγο πριν κάποια εορταστική περίοδο ή στην καλοκαιρινή περίοδο, είναι ένα φαινόμενο που τα τελευταία χρόνια τονώνει την αγορά των δίσκων. Με αυτές τις ευκαιρίες οι εταιρείες ρίχνουν στην αγορά συλλογές, Hits, καθώς και δουλειές καλλιτεχνών που ίσως, εάν κυκλοφορούσαν κάποια άλλη στιγμή του χρόνου οι πιθανότητες να πουλήσουν θα ήταν μειωμένες, δηλαδή ζημιά για την εταιρεία. Περιμένοντας την εμπορική περίοδο του Πάσχα και από τις αρχές Απριλίου αναμένεται μαζική εισροή στην αγορά καινούργιων κυκλοφοριών καθώς και επαναπροσδιορισμό των κάπws λίγο πιο παλιών.

Σημαντικό ρολο στη προώθηση των συγκεκριμένων παραγωγών κατέχει είτε το ραδιόφωνο, είτε η TV, με στερεότυπα τις περισσότερες φορές spot όπως - ο δίσκος που διαφημίζεται στην TV - ή ο δίσκος του τάδε τηλεοπτικού καναλιού - και τέλος οι περίοπτες θέσεις που καταλαμβάνουν τέτοιες παραγωγές μέσα στα δισκοπωλεία ή στις προσθήκες τους.

Όλα τα παραπάνω δηλώνουν μια καθαρά εμπορική διάθεση απ'την πλευρά των δισκογραφικών εταιριών πράγμα που είναι βέβαια θεμιτό. Το αθέμιτο βρίσκεται στην ποιότητα των περισσότερων παραγωγών που κυκλοφορούν τις μέρες αυτές. Τα χαρακτηριστικά τους είναι εμφανή "δια γυμνού οφθαλμού" αν και τα εξώφυλλα είναι ελκυστικά σχεδόν πάντα. Όμως το περιεχόμενο που είναι χαραγμένο στο βινύλλιο έχει ύφος ρηχό, διασκεδαστικό, είναι κακές επανεκτελέσεις και προσπαθεί να δικαιολογήσει απόλυτα τις υποσχέσεις των διαφημιστικών spot, δηλαδή πως μια ανεμελιά θα κυριεύσει αμέσως τους ακροατές των παραγωγών αυτών. Έτσι όλοι θα μείνουν ευχαριστημένοι, εταιρίες και πανυγιστές. Όσοι βέβαια αποποιούνται τον παραπάνω ρόλο καλό θα είναι αυτό το διάστημα να είναι προσεκτικοί στις αγορές τους, οι προσεγμένες παραγωγές είναι λιγοστές. Πάντως δεν σημαίνει πως ότι κυκλοφορήσει αυτό το μήνα θα είναι παραγωγή χαμηλής ποιότητας.



Μια μουσική συνάντηση αποτυπωμένη στο Βινύλλιο που φέρνει την υπογραφή του LUCIANO PAVAROTTI δεν μπορεί να μην είναι ένα σύνολο εξαιρετικών ακουσμάτων. Στη συνάντηση αυτή ήταν παρόντες ο LUCIO DALLA ο STING η SUZANNE VEGGA ο MIKE OLDFIELD ο ZUCCHERO οι NEVILLE BROTHERS ο BOB GELDOF και η PATRICIA KAAS. Οι ερμηνείες όλων των προσκεκλημένων του PAVAROTTI είναι συγκλονιστικές και καθηλώνουν ακόμα και τον πιο δύσκολο ακροατή. Κορυφαία στιγμή είναι όταν οι περισσότεροι προσκεκλημένοι ερμηνεύουν VERDI και το LA DONNA E MOBILE. Ένα συγκλονιστικό φινάλε, αλλά και πολύ αξιόλογες οι ερμηνείες των προσκεκλημένων του PAVAROTTI στα δικά τους τραγούδια παλιά ή νεότερα. Ένα μέρος από τα έσοδα αυτού του δίσκου θα δοθούν στο ίδρυμα BERLONI για την καταπολέμηση της μεσογειακής αναιμίας. PAVAROTTI AND FRIENDS ένας δίσκος που ακούγεται πολλές φορές.

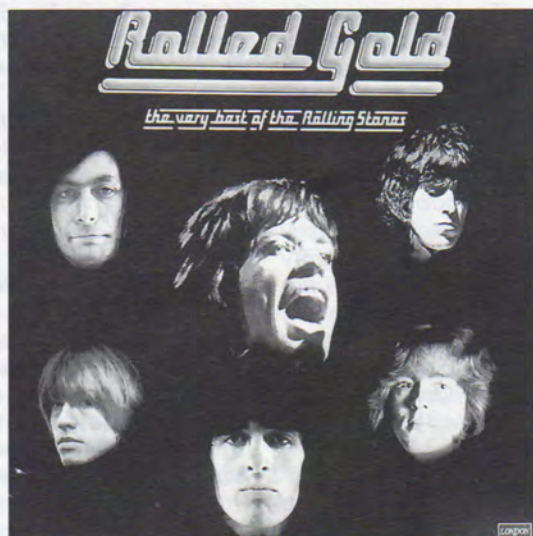
AMINA - WA DI YE

Η Amina από την Τυνησία είχε εκπροσωπήσει την Γαλλία το 1991 στο Φεστιβάλ της Eurovision με το τραγούδι LE DERNIER QUI A PARLER, ενώ ένα χρόνο πριν είχε πρωταγωνιστήσει στην ταινία του BERNADO BERTULUCCI - THE SHELTERING SKY - που στα ελληνικά αποδόθηκε "ΤΣΑΙ ΣΤΗ ΣΑΧΑΡΑ". Στις αρχές του ίδιου χρόνου κυκλοφορεί και τον πρώτο της δίσκο YALIL.

Στο LP, WA DI YE η Amina επιχειρεί, και τα καταφέρνει θαυμάσια, να κινηθεί επάνω σε αφρικάνικους και ανατολικούς



ρυθμούς όπως στο τραγούδι WAADILEH, αλλά και σε ρυθμούς απο την Ανδαλουσία και την Αραβία στο Atame, τραγούδι που είναι αφιερωμένο στον σκηνοθέτη PEDRO ALMODOVAR και την ομώνυμη ταινία του. Συνθετικά συμμετέχει και η ίδια σχεδόν σε όλα τα τραγούδια ενώ ο στίχος είναι γαλλικός, αγγλικός αλλά και ισπανικός και αραβικός.



Μια συλλογή επιτυχιών που απαιτεί την προσοχή μας αλλά αποτελεί και ντοκουμέντο εξαιρετων ακουσμάτων προς γνώση των νεότερων. ROLLING STONES - ROLLED GOLD και όλες οι επιτυχίες των STONES - GET OFF MY GLOUD, PAINT IN BLACK RUBY TUESDAY κ.α Οι καλύτερες στιγμές ενός γκρούπ που δημιουργεί υπέροχα και κλασσικά τραγούδια.

ΛΕΥΚΗ ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ

Μετά απο δύο χρόνια "Λευκής" απουσίας απο τα μουσικά πράγματα της χώρας η ΛΕΥΚΗ ΣΥΜΦΩΝΙΑ επιστρέφει, σ'αυτά. Επιστρέφει και στην Ελλάδα, αφού όλο αυτό το διάστημα το γκρούπ ζούσε και δούλευε στη Γερμανία.

Η ΛΕΥΚΗ ΣΥΜΦΩΝΙΑ δεν είναι οι μοναδικοί Έλληνες με παραμονή στο εξωτερικό όπου προσπάθησαν να διακριθούν. Τόσο στο παρελθόν όσο και στο παρόν τα παραδείγματα των SOCRATES των ANABOUBOULA, της NANA SIMOPOULOS ή του NICK GRAVENTIS και NICKI SKOPELITIS είναι ενδεικτικά της προσπάθειας αυτής. Τον περασμένο Σεπτέμβριο η ΛΕΥΚΗ ΣΥΜΦΩΝΙΑ βρίσκεται στο Λυκαβητό σαν Support grup στους Danzig, ενώ στις 22 Μαρτίου κυκλοφορούν τον τρίτο τους δίσκο, που λέγεται "ΘΑ ΕΙΜΑΙ ΕΚΕΙ", απο την WARNER MUSIK.

Επιστροφή της Βίκυ Λεάνδρος στην Ελλάδα και τη δισκογραφία. ΨΥΧΗ ΚΑΙ ΣΩΜΑ λέγεται το νέο LP της μια παραγωγή του πατέρα της Λέο Λεάνδρος.



Μουσική επάνοδος για τρεις παλιούς μας καλλιτέχνες. Ο Σταμάτης Κόκοτας κυκλοφορεί νέο LP με υπογραφή του Χρήστου Νικολόπουλου.

.....
Πρώτες εμφανίσεις στο χώρο του τραγουδιού πραγματοποιούν ο Στέφανος Ψαραθάκος με το ΚΡΑΝΙΟΥ ΤΟΠΟΣ, ενώ ο Κωνσταντίνος με το ΠΑΜΕ ΣΤΑ ΜΠΑΡΑΚΙΑ. Σε Rock ύφος ο πρώτος ενώ λαϊκός ο δεύτερος. Και μεις με πολύ περιέργεια περιμένουμε να ακούσουμε.



Η Δούκισσα με το ΜΕΓΑΛΟΙ ΕΡΩΤΕΣ των Θανάση Πολυκανδριώτη και Γιάννη Καράλη και ο Λεωνίδας Βελλής τραγουδά Τάκη Μουσαφίρη ΜΕ ΓΕΙΑ ΜΑΣ.

Παρατηρείτε βέβαια μια ανανεώση της στήλης η οποία θα συνεχίσει γι'αυτό ετοιμάστε τις προτάσεις & τις ιδέες σας και στείλτε τις στη διεύθυνση του περιοδικού. Σπάρτης 75 Χαϊδάρη 12461 Αθήνα για τη στήλη Audio in

ΛΙΓΟ ΑΠ' ΟΛΑ...

Αγαπητό USER

Θέλω κατ' αρχάς να σε συγχαρώ για την πλούσια ύλη και το χιούμορ σου.

Εχω ένα PC 386/40 με 200MB δίσκο και SVGA οθόνη και monitor. Θα ήθελα να σε ρωτήσω ορισμένα πράγματα για αυτόν:

1. Ο επεξεργαστής είναι 32-bit ή όχι;
2. Πιστεύεις ότι το μηχάνημα μου έχει μέλλον;
3. Ποια είναι η καλύτερη κάρτα ήχου που μπορώ να του βάλω;
4. Πόσα χρώματα μπορεί να εμφανίσει ταυτόχρονα στην οθόνη και από ποια παλέτα και σε ποιά ανάλυση;
5. Πόση μνήμη μπορώ να του βάλω;
6. Ποιός είναι ο καλύτερος σκληρός δίσκος;
7. Η AMD θα βγάλει κάποια έκδοση του 486 όπως είχα διαβάσει πιο παλιά;
8. Τέλος, θα ήθελα να κάνω μια ερώτηση σχετικά με τον προγραμματισμό. Ποιές γλώσσες υπάρχουν σε υπολογιστές όπως Amiga, Atari και ποιά είναι η καλύτερη γλώσσα για να κάνω τα πρώτα μου βήματα στο χώρο του πιο "σοβαρού" προγραμματισμού σε PC (BASIC ξέρω);

**Ευχαριστώ θερμά,
Χρήστος Ζαφειρίου.**

ΥΓ1. Ποιός είναι ο συντάκτης της αλληλογραφίας;

ΥΓ2. Στο Shadow of the Beast III, που έγινε στο τεύχος 33, στα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού αναφερέτε τα εξής:

HOUSE : SIERRA

FORMAT : PC

TEST : 386/40 + SOUND-BLASTER PRO

Εχει κυκλοφορήσει το BEAST σε PC;

Φίλε Χρήστο,

ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια, ας περάσουμε όμως στις απαντήσεις που ψάχνεις:

1. Ο επεξεργαστής του υπολογιστή σου είναι 32-bit. Για την ακρίβεια, όλοι οι επεξεργαστές από 386 και πάνω, είναι 32-bit. Αυτοί που δεν είναι είναι 8086, 8088, 80286, i386SX, όπως επίσης

και όλα τα μικρότερα "αδελφάκια" τους.

2. Και βέβαια το μηχάνημα σου έχει μέλλον, όπως και όλοι οι 386. Για την ακρίβεια, θα μπορούσα να πω ότι όλα τα στοιχεία που έχουμε μέχρι στιγμής, δείχνουν πως η οικογένεια των 386 θα μπορεί να ανταποκρίνεται στις απαιτήσεις του κοινού για ένα-δύο χρόνια ακόμα. Αυτό μπορεί να μην ακούγεται τόσο καλό όσο είναι, αλλά μέσα στα επόμενα δύο χρόνια, θα έχουν βγει τέτοιοι επεξεργαστές που θα χάσουμε τα αυγά και τα πασχάλια, οπότε ένας 386 (που ήδη θεωρείται ως υπολογιστής που πρέπει να ψάχνει ο καινούργιος αγοραστής) θα κατέχει μια σημαντική θέση μέσα στην αγορά. Οι υπολογιστές που ήδη έχουν αρχίσει και πεθαίνουν είναι οι 286 (για τα XT δεν μιλάμε) και αυτό φαίνεται από το ότι οι περισσότερες εταιρείες έχουν αρχίσει να τον αφήνουν και να βγάζουν μηχανήματα 386SX και πάνω.

3. Εδώ τα πράγματα είναι κάπως μεπερδεμένα. Για μένα οι καλύτερες κάρτες (σε κάπως λογική τιμή) είναι οι κάρτες της Roland. Γιατί δεν νομίζω ότι υπάρχει κάποιος που να περιφρονεί τα 24 synth κανάλια της. Εχεις ακούσει το *Conquest of Camelot* της Sierra, (ένα παιχνίδι που βγήκε όταν οι περισσότεροι ονειρεύονταν την Sound Blaster) με ήχο από Roland; Άκουσε το πρώτα και μετά αν μπορείς έλα και πες μου ότι δεν είναι καλό.

Αναφέρθηκα στο συγκεκριμένο παιχνίδι, γιατί είναι παλιό. Αν θες μπορώ να αναφερθώ και στο *Ultima Underworld*, που είναι καινούργιο και που η μουσική του (μέσα από Roland) σπάει κόκκαλα.

Όλα αυτά ακούγονται καλά, αλλά υπάρχει ένα μειονέκτημα. Αν εξαιρέσουμε την καινούργια κάρτα της Roland, την TAP-10, οι κάρτες της οικογένειας Roland, δεν έχουν δυνατότητα sampling. Και εδώ είναι που κάνει την εμφάνισή τους οι

φοβερές και τρομερές Sound Blaster και Sound Blaster Pro. Οι κάρτες αυτές, που βρίσκονται στην κορυφή των προτιμήσεων του αγοραστικού κοινού, αλλά και των εταιρειών έχουν αντίστοιχα 11 και 22 στερεοφωνικά κανάλια ήχου, sampling και πολύ καλές αποδόσεις. Για την ακρίβεια υπέροχες αποδόσεις. Είναι πιο φτηνές, έχουν τρομερές δυνατότητες, αλλά εγώ προσωπικά, όταν άκουσα Roland, παρά τρία να πάρω την Sound Blaster και να την πετάξω στα σκουπίδια.

Αυτή είναι η προσωπική μου άποψη, αλλά δεν νομίζω να διαφωνούν και πολλοί. Και για να μην παρεξηγηθώ, θα ξαναπώ ότι υποστηρίζω τις Sound Blaster, αλλά προτιμώ τις Roland.

4. Η μέγιστη ανάλυση της κάρτας σου είναι 1024x768 pixels (οριζόντια x κάθετα). Βγάζει 256 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη, από μια παλέτα 256KB, με άλλα λόγια από παλέτα 262144 χρωμάτων.

5. Οι 386 και 486, υποστηρίζουν μέχρι 1 gigabyte μνήμης. Πριν όμως τρελαθείς, πρέπει να σου πω ότι δεν υπάρχει υπολογιστής που να δέχεται τόσο μνήμη. Ούτως ή άλλως θα ήταν άχρηστη. Τώρα, όσον αφορά τον υπολογιστή σου, δεν μπορώ να σου πω συγκεκριμένα, γιατί το θέμα της μέγιστης μνήμης, είναι κάτι που καθορίζουν οι κατασκευαστές. Με άλλα λόγια, υπάρχουν 386 που δέχονται μέχρι 8MB μνήμης, άλλοι που δέχονται 16MB και άλλοι που δέχονται 32MB. Τώρα για το δικό σου μηχάνημα, πρέπει να ρωτήσεις το μαγαζί που το αγόρασες ή την αντιπροσωπεία.

6. Υπάρχουν πολλοί και καλοί σκληροί δίσκοι. Αυτή τη στιγμή, στην κορυφή βρίσκονται οι SEAGATE, QUANTUM, WESTERN DIGITAL, όπως και κάποιοι άλλοι λιγότερο γνωστοί στο ευρύ καταναλωτικό κοινό. Πάντως, αυτοί που ανέφερα πιο πάνω, είναι οι πιο δημοφιλείς και αυτοί που ζητούν οι περισσότεροι αγοραστές.

7. Η AMD, όπως δείχνουν τα πράγματα, δεν θα βγάλει - τουλάχιστον όχι προς το παρόν - κάποιον επεξεργαστή συμβατό με τον 486. Αυτό οφείλεται σε κάποια νομικά προβλήματα που αντιμετώπισε η εταιρεία με την INTEL, την εταιρεία που δημιούργησε τον 486. Κάποιες μυνήσεις, κάποια copyright και "πέταξε" ο 486 της AMD. Δυστυχώς.

8. Οι υπολογιστές που αναφέρεις έχουν (εκτός από BASIC) γλώσσες όπως κάποιες εκδόσεις Pascal, Assembly, ή και AMOS, STOS κ.ά.

Πάντως, η καλύτερη γλώσσα για να κάνεις την αρχή στο "σοβαρό" προγραμματισμό, είναι η PASCAL και συγκεκριμένα οι εκδόσεις 5.0 ή 5.5. Δεν αναφέρομαι στις μεγαλύτερες εκδόσεις, γιατί βασίζονται πιο πολύ σε Object Oriented Programming και τα πράγματα είναι πιο δύσκολα.

ΥΓ1. Βασικά εγώ, μπορεί όμως και εγώ. Αν όχι εγώ, τότε κάποιος άλλος. Καμιά φορά απαντάνε και οι υπόλοιποι. Αν κάποιος από τους προαναφερθέντες δεν δύναται να απαντήσει μόνος του, απαντάμε όλοι μαζί.

ΥΓ2. Εεεε, κοίταξε, νομίζω ότι μπορούμε να το συζητήσουμε το θέμα...

Βασικά τη δουλειά την έκανε ο γνωστός και οικότροφος τώρα πια δαίμονας του USER εν ώρα (και αιώρα) απραξίας. Αυτό το παιδί ώρες ώρες, γίνεται ανυπόφορο. Επί τη ευκαιρία, να πούμε ότι ισχύουν τα εξής:
HOUSE : PSYGNOSIS
FORMAT : AMIGA
TEST : AMIGA 1MB
Αυτά.

Byyyyyyeeeeee....

ΕΙΡΗΝΗ ΥΜΙΝ...

Αγαπητό USER,
Τα συγχαρητήριά μου για την νές σου ανανέωση. Είμαι αναγνώστης σου εδώ και έναν χρόνο και παρακολουθώ μεταξὺ άλλων και την περιβόητη διαμάχη των Terminators με του κατά καιρούς αντιπάλους τους, η οποία ως γνωστόν άρχισε από το τεύχος 30, αφού προηγήθηκε το γράμμα

"Πριν από την καταγίδα" του BATMAN. Πραγματικά με διασκεδάζουν και οι μεν αλλά και οι δε. Σαν μωρά κάνουν. Εγώ δεν θα μπω στο χορό με το μέρος κανενός για να μην αποκτήσω αντιπάλους. Θα εναντιωθώ και στις δύο ομάδες εκ μέρους των άλλων αναγνωστών του καταπληκτικού USER. Και αν νομίζουν ότι θα με "φάνε" θα τους πω ότι έχω πιο πολλούς υποστηρικτές: τους υπόλοιπους αναγνώστες και (ελπίζω) τους συντάκτες του USER.

Λοιπόν παιδιά, Terminators και λοιποί, θα σας πω τα εξής: Σας ζητάω ευγενικά να λήξει αυτή η διαμάχη η οποία δεν πρόκειται να καταλήψει κάπου, εκτός και αν αποφασίσετε να βρεθείτε και να πλακωθείτε! Όχι, δεν είμαι άγριος αλλά προβλέπω πως το θέμα θα καταλήξει κάπως έτσι, εκτός και αν πάψετε και ...στρωθείτε στη δουλειά! Τι εννοώ μ' αυτό; Απλό: Μια δική μου γνώμη είναι να γράψουν και οι δύο πλευρές από ένα DEMO το οποίο θα επιδεικνύει τις δυνατότητες των μηχανημάτων. Ωραία, θα μου πείτε, και τι θα βγει μ' αυτό; Και εδώ τα πράγματα είναι απλά: Ανταλλάξτε τα DEMOS ή (εδώ θα πρέπει να συμφωνεί και το επιτελείο του USER) προτείνω να μπουν στη δισκέτα του USER, για να πείσετε και εμάς τους υπόλοιπους (όσο γίνεται βέβαια) πως έχετε τις γνώσεις και τις δυνατότητες να αξιοποιήσετε στο έπακρο (στα πλαίσια του δυνατού βέβαια) τα μηχανήματά σας. Αλλιώς, μπορείτε να οργανώσετε κάποια επίδειξη, τώρα το που και το πότε το αφήνω σε σας. Δεν θα σας λύσω και όλα σας τα προβλήματα. Το μόνο που θέλω είναι να σβήσω τη φωτιά στα... παντζάρια του USER. Χώρα που τρώτε και πολύτιμο χώρο από τη στήλη της αλληλογραφίας, γιατί πιστεύω πως υπάρχουν πιο ουσιαστικά πράγματα να γραφούν εκεί. Ευχαριστώ εκ των προτέρων.

**Merlin Wizard Of
Defence
Shadow Avenger Of
Dark Justice**

GAMESTUDIO

COMMODORE AMIGA

ΤΙΜΗ ΕΚΠΛΗΞΗ 12 ΜΗΝΕΣ ΕΓΓΥΗΣΗ
AMIGA 500 PLUS, 600, 1200, 2000.

4000, CDTV

MONITORS COMMODORE 1084S STEREO,
MONITOR COMMODORE 1960,

ΕΠΕΚΤΑΣΕΙΣ ΜΝΗΜΕΣ 512KB - 8MB, HARD
DISKS

MIDI - SAMPLERS - VIDEO DIGITIZERS
GENLOCK - SCANNERS

PC COMPATIBLES

PC - 286 - 386 - 486

SUPER VGA - COLOR MONITORS

ADLIB CARDS - JOYSTICKS LOGIC 3

ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ

SUPER NINTENDO (16 BIT)

NINTENDO (8 BIT)

GAME BOY 24.900 ΜΕ ΦΠΑ

SEGA MEGADRIVE

SEGA MASTER SYSTEM II

SEGA GAME GEAR

SEGA TV TUN NER

ΜΕΓΑΛΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ GAMES

ΓΙΑ SEGA ΚΑΙ NINTENDO

NEO ATARI LYNX II

GAMES - GAMES - GAMES

Η ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ ORIGINAL GAMES

SIERRA, MICROSPROSE, OCEAN,

LUCAS FILM, LUCAS ART, GREMLIN,

PSYGNOSIS, MIRAGE, GRANDSLAM, ANCO Κ.Τ.Λ.

ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ - ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ

ΔΙΣΚΕΤΕΣ - ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ - ΜΕΛΑΝΟΤΑΙΝΙΕΣ

ΦΙΛΤΡΑ ΓΙΑ ΟΘΟΝΕΣ

ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ 9 PIN - 24PIN

ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΙΚΟ ΧΑΡΤΙ

ΚΑΛΥΜΜΑΤΑ - ΚΑΛΩΔΙΑ

JOYSTICKS - MOUSES - TRACKBALLS

ΕΥΚΟΛΙΕΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ

ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ
ΕΛΛΑΔΑ

ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

ΟΝΟΜ/ΜΟ:

ΔΙΕΥ/ΣΗ:

ΠΟΛΗ:

ΤΗΛ.:

ΕΙΔΟΣ:

ΜΠΟΤΑΣΗ 14 ΑΘΗΝΑ 10682

ΤΗΛ. 3602397 FAX. 6442412

Φίλε Merlin κλπ...

πραγματικά πρέπει να συμφωνήσω μαζί σου. Η διαμάχη αυτή δεν βγάζει πουθενά. Για την ακρίβεια, το μόνο που βγάζει είναι τα μάτια του αθώου, άμαχου πληθυσμού...

Τώρα, ας έρθουμε στις προτάσεις που κάνεις. Η γνώμη του να φτιαχτούνε demos κλπ, είναι καλή, αλλά έχει μια μικρή τρυπούλα. Απαιτεί γνώσεις προγραμματισμού και αφού μιλάς και για πλήρη αξιοποίηση των δυνατοτήτων των μηχανημάτων, απαιτεί ΠΟΛΥ ΚΑΛΕΣ γνώσεις προγραμματισμού. Αλλωστε στην Amiga, υπάρχουν προγράμματα που η μόνη δουλειά που κάνουν είναι να βοηθούν τον απλό χρήστη να φτιάχνει demos. Με άλλα λόγια, στην Amiga η δουλειά είναι πιο εύκολη. Αν όμως, κάποιος από εσάς, πιστεύει ότι μπορεί και ότι έχει τις ικανότητες, ας κάτσει να φτιάξει ένα demo ή οτιδήποτε άλλο και ας μας το στείλει. Εμείς, θα το βάλουμε στη δισκέτα, όχι σαν "πολεμική πράξη αντεπίθεσης", αλλά σας μια καλοπροαίρετη προσπάθεια.

Πάντως είναι γεγονός ότι αυτός ο πόλεμος ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΣΤΑΜΑΤΗΣΕΙ. Όπως είπα, δεν βγάζει πουθενά. Και δεν θα τελειώσει ποτέ, αφού καινούργια, καλύτερα μηχανήματα βγαίνουν συνεχώς. Τέλος πάντων, σοβαρευτείτε και σταματήστε τις διαμάχες. Αυτά έχουμε να πούμε, και να κλείσουμε λέγοντας ότι δεν στηρίζουμε τον πόλεμο και από εδώ και πέρα θα είμαστε ιδιαιτέρως αυστηροί διαιτητές. Για αυτό προσέξτε μη σας δώσουμε καμιά κόκκινη...

SOUND BLASTER...

Αγαπητοί USERάδες χαίρετε,

Είμαι ένας ακόμη φανατικός αναγνώστης σας (και μάλιστα συνδρομητής σας). Πολλά λόγια δε λέω γιατί σίγουρα θα ξέρετε τη γνώμη μου για σας.

Είμαι κάτοχος ενός 486/33 με Super VGA και όπως όλοι, φανατικός gamer. Αυτόν τον καιρό βρίσκομαι στα πρόθυρα αγοράς μια κάρτας ήχου.

α) Σκέφτομαι να αγοράσω μια SoundBlaster Pro, η οποία πιστεύω πως είναι μια καλή αγορά. Δεν έχω δίκιο; Μήπως έχεις να μου πορτύνεις κάποια άλλη;

β) Ποιά είναι η διαφορά μιας SoundBlaster Pro Standard και μιας SoundBlaster Pro Basic. Υπάρχει διαφορά στην τιμή;

γ) Θα ήθελα να μου πεις μεταξύ ποιών τιμών κυμαίνονται αυτές των δύο ηχείων που μπορούν να ανταπεξέλθουν αντάξια στις δυνατότητες της κάρτας.

δ) Σε τι θα μου χρησίμευε ένα μικρόφωνο.

Φιλικό Leo Mac.

Φίλε Leo Mac,

ποιός χαίρετε;

Απαντήσεις:

α) Και βέβαια η SoundBlaster Pro είναι μια καλή αγορά, αλλά έχω να σου προτείνω και τις εξής κάρτες: SoundBlaster 16 ASP, Roland LAPC-1, Roland MT-32, Multisound. Οι τιμές τους βέβαια διαφέρουν αρκετά από αυτήν της Pro, αλλά αυτά έχει η ζωή...

β) Η διαφορά μιας SoundBlaster Pro Standard και μιας Sound-Blaster Pro Basic είναι ανύπαρκτη.

Πιο απλά: Δεν αναφέρεις δύο κάρτες, αλλά μία με τα δύο ονόματά της που "κυκλοφορούν" τώρα τελευταία.

γ) Οι τιμές των ηχείων είναι τρελές. Τα καλά ξεκινάνε από 4000 και συνεχίζουν...

δ) Σε δύο πράγματα:

Πρώτον, να τραγουδάς και να ενοχλείς τους γείτονες και δεύτερον, να χαρίσεις φωνή σε κάποια προγράμματα ή κάποια μουσικά κομμάτια που θα φτιάχνεις με τον υπολογιστή σου, να κάνεις sampling και όλα τα ανάλογα.

SUPER NES

Αγαπητό USER,

Είμαι ένας Super οπαδός του USER με ένα PC/386, ένα Super NES και μερικές απορίες & παρατηρήσεις.

Ερωτήσεις:

1) Ποιά games για Super NES υπάρχουν στην Ελλάδα αυτήν τη στιγμή;

2) Είναι καλό το Super R-

Type (Για S. NES);

3) Πόσο ακριβώς θα στοιχίζει το STREET FIGHTER II (Για S. NES);

4) Υπάρχει κανένα TIP για το TERMINATOR 2 (Για PC);

5) Αξίζει τα λεφτά του το Super Scope;

Παρατηρήσεις:

1) Αν γίνεται βάλτε ένα ένθετο με τους όρους που χρησιμοποιούν οι συντάκτες στα review τους (θα ήταν πολύ χρήσιμο σε κάτι άσχετους σαν κι εμένα).

2) Οι οδηγίες χρήσης των προγραμμάτων της δισκέτας του USER θα έπρεπε να είναι ευκρινέστερες.

3) Η στήλη του CINEMA δεν είναι μέσα στο θέμα του περιοδικού.

ONE OF THE USER'S SUPER FANS

ΥΓ1. Με ενδιαφέρει η απάντηση και όχι η δημοσίευση. ΥΓ2. Αντε και καλός πολίτης ο Μιχάλης.

Λοιπόν, έχουμε και λέμε:

ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ ΣΤΙΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

1) Τα παιχνίδια είναι καμιά δεκαριά, αλλά ο χώρος δεν μας επιτρέπει να τα αναφέρουμε όλα.

2) Είναι ΠΑΡΑΡΑΡΑ ΠΟΛΥ ΩΡΑΙΟ.

3) Κάτι μεταξύ στις 25899 δρχ. και 25901 δρχ.

4) Ναι. ΜΗΝ ΠΑΙΞΕΙΣ.

5) Το Super Scope ναι, τα παιχνίδια του όμως όχι.

ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ ΣΤΙΣ ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ

1) Αυτό έγινε ήδη.

2) Κάνουμε ότι μπορούμε, αλλά και τις περισσότερες φορές, οδηγίες υπάρχουν και στα προγράμματα.

3) Ναι, το ξέρω, αλλά έχει πλάκα.

ΥΓ1. Και το απαντήσαμε και το δημοσιεύσαμε.

ΥΓ2. Αυτό του είπαμε και εμείς.

ΛΙΓΟΤΕΡΟ ΘΑΨΙΜΟ ΣΤΟΝ ST

Αγαπητοί USERόπληκτοι, είναι η δεύτερη φορά που παίρνω το θάρρος να γουράψω. Το πρώτο μου γράμμα δεν δημοσιεύτηκε(SNIF!!!). Είσαι το καλύτερο περιοδικό

στην Ελλάδα(και όχι μόνο) στο χώρο της πληροφορικής. και τώρα στο θέμα.

Είμαι κάτοχος μιας A500 plus με 2MB chip ram και έχω τις εξής ερωτήσεις:

1) Υπάρχει κάποια εντολή στο AmigaDOS που φορτώνει εικόνες;

2) Πόσο κοστίζει ένα sampler και πως συνδέεται στο μηχάνημα;

3) Γνωρίζεις κάποιο βιβλίο με τις εντολές του Amiga DOS;

4) Αν κυκλοφορούσε το AGONY σε PC θα μπορούσε να φτάσει το επίπεδο της AMIGA;

5) Γιατί σταμάτησε να δημοσιεύει τη στήλη "Stay Cool Amiga Users";

6) Θα μου επιτρέψεις να διαφωνήσω με τον κ. Κλάδη που υποστηρίζει ότι ο CPC PLUS είναι "ισάξιος με τον ST". Πως είναι δυνατό να είναι ο ST ισάξιος με ένα 8bit μηχάνημα; Είπαμε να θάβετε τον ATARI αλλά όχι και έτσι!

Εύχομαι σε δημοσίευση.

Φιλικό

Κώστας Μαλισιόθας or DV-FORCE

Φίλε Κώστα,

εμείς ευχαριστούμε για τα καλά λόγια, και εσύ ευχαριστείς για τις απαντήσεις:

1) Από ότι ξέρουμε όχι. Υπάρχουν όμως πάμπολλα προγραμματάκια που κάνουν αυτήν τη δουλειά.

2) Κάπου γύρω στις 25000, αλλά το καλύτερο που έχεις να κάνεις είναι να επισκεφτείς τα μαγαζιά. Πάντως, υπάρχουν samplers που παίζουν στο πίσω μέρος της Amiga και άλλοι που παίζουν στα αριστερά.

3) Ναι. Το manual.

4) Δεν θα μπορούσε να φτάσει επίπεδο Amiga (εγγυημένο και υπογεγραμμένο).

5) Γιατί σταμάτησε να διαβάζεις το USER;

6) Θα σου επιτρέψω να διαφωνήσεις με τον κ. Κλάδη, μόνο και μόνο επειδή είχα διαφωνήσει και εγώ μαζί του. Ασε που έχεις δίκιο. Πάντως, ο κ. Κλάδης, υποστηρίζει ότι ο CPC PLUS είναι ισάξιος με τον παλιό ST, αλλά πολύ κατώτερος από τον STE. Αυτά.

ΑΔΙΕΞΟΔΟΣ

Αγαπητό USER,
Εχω ένα SEGA MASTER και θα ήθελα να σε ρωτήσω κάτι πάνω σ' αυτό.

1) Στο παιχνίδι που υπάρχει στο MS στη μνήμη, δηλαδή το ALEX KIDD, στην τελευταία πίστα, σε βάζει σε μία αίθουσα που έχει πέντε τράγωνα. Πρέπει να πατάς τα τετράγωνα σωστά, γιατί αν δεν τα πατάς βγαίνουν κάτι φαντάσματα που σε σκοτώνουν. Μπορείς να μου πεις τη σειρά των τετραγώνων ή ένα κόλπο για να το περάσω;

2) Το Sonic και το Sonic 2 υπάρχουν στο Master System;

3) Υπάρχει κανένα παιχνίδι μπάσκετ για το Master System;

4) Α! Κι κάτι άλλο. Επειδή είμαι μικρός, παίρνω λίγο καιρό το USER και δεν ξέρω πολλά από υπολογιστές. Θα ήθελα να σε ρητήσω κάτι που μπορεί άλλοι να γελάνε με την ερώτησή μου: Τι εννοείς όταν στα παιχνίδια λες HOUSE, FORMAT, TEST; ΥΓ. Αν μου απαντήσεις στις ερωτήσεις μου θα ευχαριστηθώ πολύ.

**Σε χαιρετώ
Γιώργος Χναράκης.**

Φίλε Γιώργο,

μόνο και μόνο για να σε ευχαριστήσουμε (και όχι για κανέναν άλλο λόγο), ιδού οι απαντήσεις:

1) Δυστυχώς, δεν ξέρουμε τη σειρά των τετραγώνων, γιατί πριν την βρούμε, βγήκαν τα φαντάσματα και μας σκότωσαν.

2) Και βέβαια υπάρχουν.

3) Όχι.

4) Λοιπόν, έχουμε και λέμε: HOUSE: Είναι η εταιρεία παραγωγής του παιχνιδιού.

FORMAT: Σε τι υπολογιστές έχει βγει το παιχνίδι, και τέλος

TEST: Σε ποιόν υπολογιστή έγινε το review.

ΚΑΙ ΠΑΛΙ ST

Φίλτατο USER,
Είμαι ένας από τους νέους αναγνώστες σου, αλλά έχω έναν ATARI 520 STE εφοδιασμένο με μια AT-ONCE και 1 MB μνήμης. Θα ήθελα

να μπω αμέσως στο θέμα και αυτό θα κάνω.

Λοιπόν, έχουμε και λέμε:

1) Μπορώ να συνδέσω εξωτερικά ένα drive 5 1/4 από PC στον ST μου (double density); Αν ναι, please πες μου. Πόσο κάνει ένα τέτοιο drive 360K;

2) Τι είναι το Forget Me Clock; Πόσο κοστίζει; Είμαι υπέρ μιας τέτοιας αγοράς;

3) Ποιό είναι το καλύτερο flight simulator για τον Atari;

4) Κατά τη γνώμη σου ποιός είναι ο best printer (9-24 pin);

5) Σε παρακαλώ, αν θέλεις δημοσίευσε τους κωδικούς των Lemmings που σου εσωκλείω, γιατί για να το τελειώσω έφτυσα αίμα στην κυριολεξία από τις μπουνιές που έριχνα στον εαυτό μου για λάθη που έκανα. Οι κωδικοί του επιπέδου Fun χάθηκαν μυστηριωδώς. Sorry.

**Ζαβός Κώστας.
Βόλος.**

Φίλτατε Κώστα,

1) Δεν μπορείς να συνδέσεις drive του PC στον Atari σου, μόνο και μόνο γιατί η θύρα του Atari δεν είναι ίδια με αυτήν που χρησιμοποιούν τα drives του PC. Πάντως, για την ιστορία, μπορούμε να πούμε ότι τα 360K drive κοστίζουν γύρω στις 6 με 7 χιλιάδες δραχμές.

2) Δυστυχώς κανένας μας δεν ήξερε κάτι για το Forget Me Clock και συνεπώς δεν μπορώ να σου δώσω κάποια συγκεκριμένη απάντηση.

3) Μα φυσικά το F-19, αφού είναι το πιο γρήγορο που κυκλοφορεί σε Atari.

4) Δεν μπορώ να σου ονομάσω κάποιον εκτυπωτή, αλλά θα σε συμβούλευα να κοιτάξεις μεταξύ σε Citizen και Star, που είναι από τους καλύτερους draft εκτυπωτές που κυκλοφορούν.

5) Αν θέλεις, ρίξε μια ματιά στα tips. Νομίζω ότι θα ευχαριστηθείς ιδιαίτερα. Σαν φανατικός των ruzzle, δεν μπορούσα να μην σε τιμήσω. Όσο για τους κωδικούς του FUN, μην ανησυχείς. Το επίπεδο αυτό είναι τελείως χαζό και δεν νομίζω να υπάρχει κάποιος που να έχει πρόβλημα.

**Αγαπητό,
φίλτατο και Heavymetalá-**

MULTI LOGI

AMIGA - ΠΕΡΙΦΡΕΙΑΚΑ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΕΙΕΣ ΕΙΣΑΓΩΓΕΣ

- AMIGA 1200
- AMIGA 600
- AMIGA 500 PLUS

- DRIVE 3,5 ZYDEC
- DRIVE 3,5 CUMANA
- DRIVE 3,5 PROFEX

- ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΜΝΗΜΗΣ 512K
ME ΡΟΛΟΪ
- ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΜΝΗΜΗΣ 1MB
- ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΜΝΗΜΗΣ 2MB

- MOUSE
- TV MODULATOR
- HANDY SCANNERS
- ΜΕΤΑΣΧΗΜΑΤΙΣΤΕΣ
COMMODORE ORIGINAL

ΚΑΙ ΟΠΩΣ ΠΑΝΤΑ:

- ΟΡΓΑΝΩΜΕΝΟ ΚΑΙ
ΤΑΧΥΤΑΤΟ SERVICE
- ΠΛΗΡΗ ΠΑΡΑΚΑΤΑΘΗΚΗ
ΑΝΤΑΛΑΚΤΙΚΩΝ
- 15 ΜΗΝΕΣ ΕΓΓΥΣΗ

**ΑΓ. ΣΟΦΙΑΣ 76B ΑΝΩ Ν.ΣΜΥΡΝΗ
ΤΗΛ. 9313 302 - 9312 664
9311 424
FAX. 9312 664**

δικο User, αφού πρώτα σε συγχαρώ για την μεγάλη σου εγκυρότητα, θέλω να σου πω ότι είμαι κάτοχος ενός Atari 65XE(αρχαίο ε!!) που σύντομα σκέφτομαι να αντικαταστήσω με ένα PC. Τα ερωτήματά μου (που είναι απερίσκεπτα) είναι τα παρακάτω:

- 1) Πιστεύεις ότι ένα PC 386SX 33MHz είναι ικανοποιητικό computer;
- 2) Τα 386 πόσο καιρό ζωής έχουν προστά τους;
- 3) Τα PC έχουν κατακλύσει την αγορά με διάφορες μάρκες. Μπορείς να μου πεις ποιές μάρκες έχουν καλύτερη απήχηση.
- 4) Μπορείς να μου πεις ένα configuration για PC.
- 5) Πιο καλή κάρτα ήχου είναι η Sound Blaster ή η AdLib και πόσο κοστίζει η κάθε μια;

**Σου μένω υπόχρεος
ΛΥΜΠΕΡΗΣ ΛΟΥΡΟΣ**

ΥΓ1. Ποιός ήταν ο νικητής στις 8 Φεβρουαρίου; Ο Guile ή ο Ryu;

ΥΓ2. Λες και βρίσκομαι στον Περσικό Κόλπο που πολεμούν οι Amiga Users με τους PC Users.

ΥΓ3. Όσο για το όνομά μου, είναι το Λυμπέρης και για κατατόπιση προέρχεται από το Ιταλικό "Liberty" που σημαίνει ελευθερία.

Φίλε Λυμπέρη,

Νομίζω ότι αυτά που ακολουθούν, είναι οι απαντήσεις στα ερωτήματά σου (τα οποία δεν είναι απερίσκεπτα).

1) Ναι, ένα 386SX/33, είναι ένα ικανοποιητικό σύστημα. Προσφέρει και ταχύτητα και κάποιες από τις δυνατότητες των 386. Δεν "κολλάει" σε κάποια θέματα που υπολογιστές όπως οι 286 τα βρίσκουν δύσκολα και αντέχει για αρκετό καιρό ακόμα στις απαιτήσεις του αγοραστικού κοινού.

2) Η απάντηση που ψάχνεις, δώθηκε ήδη στο γράμμα του φίλου Χρήστου Ζαφειρίου. Πάντως, για να μην ψάχνεις το γράμμα, να σου πω πως τα 386, έχουν πολύ μέλλον ακόμα προστά τους. Η τεχνολογία τους είναι καινούργια και για να σου πω την αλήθεια, δεν έχω ακούσει κανέναν να παραπονιέται για τους 386, εκτός από

όσους θέλουν να αγοράσουν ένα τέτοιο μηχάνημα. Οι εταιρείες δεν πρόκειται να τους αφήσουν, όχι τουλάχιστον για κάποια χρόνια, αλλά και αν γίνει κάτι τέτοιο, από τη μια δεν θα γίνει απότομα και από τη άλλη, τότε θα υπάρχει ένα τελείως καθεστώς στα χωράφια των επεξεργαστών.

3) Δυστυχώς, δεν μπορώ να σου ονομάσω κάποιους συγκεκριμένους υπολογιστές. Το μόνο που μπορώ να σου πω είναι το εξής: Μην προσκολληθείς στις μεγάλες μάρκες (π.χ. IBM), γιατί μπορεί να βρεθείς προεκπλήξεως (και για την ακρίβεια καθόλου καλής εκπλήξεως).

4) Επεξεργαστής: 386SX στα 33 MHz (για απλή έως ελαφρά επαγγελματική χρήση), ή 386DX στα 33/40 MHz (για πιο σοβαρή και απαιτική χρήση).

Μνήμη: 4MB.
Floppies: 1.2 & 1.44.

Σκληρός δίσκος: 80MB τουλάχιστον.

Κάρτα οθόνης: VGA ή μεγαλύτερη.

Οθόνη: Ανάλογη της κάρτας (Αν δεν "σηκώνει" τις ψηλές αναλύσεις της κάρτας, τότε σε αυτές δεν θα βλέπεις τίποτα).

Και ένα πόντικα.
5) Καλύτερη είναι βέβαια η Sound Blaster, η οποία κοστίζει γύρω στις 65000, ενώ η Sound Blaster Pro, έχει γύρω στις 78000. Η AdLib θα είναι τυχερή εάν πουληθεί 20000, λόγω του ότι είναι πολύ παλιά και με μειωμένες δυνατότητες.

ΥΓ1. Κανείς. Δεν ήρθε ο Guile. Και καθότανε ο Κρονηράς και περίμενε πόσες ώρες.

ΥΓ2. Τι να πούμε και εμείς που καθόμαστε μέσα στη μέση και δεν φοράμε και κράνος;;;

ΥΓ3. Δηλαδή μπορώ να σε φωνάζω Λευτέρη;

Αγαπητό USER,

Είμαι ένας σχετικά καινούργιος αναγνώστης σου. Είμαι χρήστης ενός 6128. Τα πάω καλά μ' αυτόν αλλά σκέφτομαι να αγοράσω ένα 386 στο απώτερο μέλλον. Τα ερωτήματά μου:

1) Συμφέρει να φτιάξω έναν υπολογιστή με τμήματα από

διαφορετικές μάρκες (π.χ. ηλεκτρολόγιο IBM, οθόνη Goldstar και κουτί G&P)

2) Ποιές γλώσσες προγραμματισμού και προγράμματα είναι ιδανικά για να αρχίσω στον 386;

3) Είναι σημαντική η διαφορά ενός 386 με 33 MHz και ενός 386 με 40 MHz; Πόση διαφορά έχουν στην τιμή;

4) Σε τι χρησιμεύει ένας σκληρός και πόσα MB και πάνω είναι αναγκαίο να πάρω;

5) Υπάρχει διαφορά στις κάρτες Super VGA και VGA plus; Και οι δύο τους εξομοιώνουν την VGA;

6) Ποιά είναι η καλύτερη κάρτα ήχου 386 και ποιά είναι η διαφορά της Sound Blaster με την AdLib;

7) Τι ακριβώς είναι τα Public Domain και τι πρέπει να κάνω για να φτιάξω ένα;

8) Ποιά είναι τα καλύτερα παιχνίδια για PC;

9) Εσωκλείω γραμματόσημο για να μου στείλεις την ολοκληρωμένη λύση του BLOODWYCH για AMSTRAD 6128.

Φιλικά Αντρέας.

ΥΓ. Να δημοσιευτεί γρήγορα.

Φίλε Αντρέα,

οι ερωτήσεις σου είναι ερωτήσεις που θέλουν απαντήσεις και συνεπώς, σου απαντώ:

1) Πάνω κάτω, είναι καλό να φτιάξεις ένα PC με κομμάτια από διάφορες εταιρείες, αλλά αυτό θέλει προσοχή, για πολλούς λόγους.

Πρώτον, μπορεί να υπάρχουν κάποια προβλήματα συμβατότητας ανάμεσα στα κομμάτια που θα επιλέξεις. Το κυριότερο όμως, είναι το ότι δεν θα έχεις εγγύηση, service και υποστήριξη από κάποια επίσημη αντιπροσωπεία.

2) Αν ξέρεις BASIC, τότε το καλύτερο που έχεις να κάνεις είναι να ασχοληθείς με TURBO PASCAL. Αν δεν ξέρεις BASIC, τότε πρέπει να αρχίσεις από εκεί και σιγά-σιγά να αρχίσεις να ανεβαίνεις.

3) Η διαφορά μεταξύ των δύο υπολογιστών, δεν είναι σημαντική ούτε σε θέματα ταχύτητας, αλλά ούτε και σε θέματα τιμής. Συγκεκριμένα, στα θέματα ταχύτη-

τας, η διαφορά είναι απειροελάχιστη, ενώ στα θέματα τιμής, η διαφορά δεν ξεπερνά τις 50000.

4) Ο σκληρός (με απλά λόγια) είναι μια πολύ μεγάλη δισκέτα. Οχι βέβαια σε όγκο, αλλά σε χωρητικότητα. Αυτό σημαίνει ότι σου επιτρέπει να αποθηκεύσεις περισσότερα δεδομένα από ότι σε μια δισκέτα. Στις μέρες μας, ένας σκληρός είναι απαραίτητος και πρέπει να υπάρχει σε κάθε PC, αφού υπάρχουν προγράμματα (αλλά και παιχνίδια), που δεν χωράνε σε μια δισκέτα ούτε κατά διάνοια. Αν πάντως πάρεις σκληρό, καλό θα είναι να θέσεις σαν όριο έναν σκληρό των 80MB και από εκεί και μετά να αρχίσεις να ανεβαίνεις ανάλογα με τις απαιτήσεις σου.

5) Η SVGA, είναι μια VGA με περισσότερες δυνατότητες, συνεπώς δεν χρειάζεται να εξομοιώσει VGA. Μπορεί να βγάλει υψηλότερες αναλύσεις με περισσότερα χρώματα από την "απλή" VGA. Πολλές φορές, οι SVGA, είναι πιο γρήγορες από τις VGA. Τα ίδια ισχύουν και για την VGA plus.

6) Στην ερώτηση για την καλύτερη κάρτα, έδωσα μια πραγματικά μεγάλη απάντηση στο φίλο Χρήστο Ζαφειρίου. Τώρα, ανάμεσα στην Sound Blaster και την AdLib, υπάρχουν αρκετές διαφορές. Πρώτον, η AdLib, έχει λιγότερα κανάλια ήχου από την Sound Blaster. Επίσης δεν έχει sampling όπως η SB, ούτε και δυνατότητες για MIDI. Με δυό λόγια η Sound Blaster είναι καλύτερη από την AdLib.

7) Τα public domain, είναι προγράμματα που μπορούν να κυκλοφορήσουν ελεύθερα μεταξύ των χρηστών, γιατί δεν έχουν ούτε copyrights, ούτε τίποτα ανάλογο. Για να φτιάξεις ένα πρόγραμμα public domain, το μόνο που έχεις να κάνεις, είναι να το προγραμματίσεις.

8) Μα και βέβαια τα adventure.

9) Το αίτημά σου διαβιβάστηκε στο κ. Γρίβα, ο οποίος θα σου απαντήσει.

ΥΓ. Δεν θα δημοσιευτεί καθόλου.

Α Γ Γ Ε Λ Ι Ε Σ

PC 386-25 PHILIPS 110.000. PC NEC 17.000. Amiga 73.000. Atari ST 512 63.000. PC games ολοκαίνουργια. Τηλ.8325006

Πωλούνται CDTV Amiga 600, Atari 512 63.000, Amiga 500 73.000, PC 386 110.000, games PC 1993. Τηλ. 8325006.

AMIGA 500 + 1MB + 1084 έγχρωμη οθόνη + 300 games + 2 joystick + manuals. Τιμή συζητήσιμη. Τηλ.031-342620 Φώτης (ώρες 7-10).

IRON-SOFT AMIGA GAMES.

Τηλεφωνείστε τώρα στο 041-288704 για να πάρετε games με 250 δρχ. Gamedisk τεράστια συλλογή. Εγγυημένο φόρτωμα. Δωρεάν κατάλογος. Δημήτρης Λάρισα.

Φανταστικό! Amstrad 6128 πράσινος, πραγματικά αμεταχείριστος + 20 games + 2 joystick, μόνο 40.000 δρχ!! Τηλ.5024602

PC CLUB. Προγράμματα, games σε φανταστικές τιμές. Ανταλλαγές, κατάλογος δωρεάν Παιχνίδια δώρο. Γιώργος 4312285. Μάρκος 4314789

ΝΕΑ ΦΙΛΑΔΕΛΦΕΙΑ AMIGA CLUB GAMEDISK 190-200-250 ΔΡΧ. ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ. ΔΩΡΕΑΝ ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ. ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΕΣ ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ - ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ. ΑΝΑΛΑΜΒΑΝΟΥΜΕ CLUBS-ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ.ΦΟΡΤΩΜΑ ΕΛΕΓΜΕΝΟ. 2511832, 2530645

"PATRAS-AMSTRAD-CLUB!" C.P.C-6128-PLUS!!! ΕΙΜΑΣΤΕ ΟΙ ΜΟΝΑΔΙΚΟΙ ΠΟΥ ΑΚΟΜΑ ΕΙΣΑΓΟΥΜΕ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ-ΑΚΥΚΛΟΦΟΡΗΤΑ GAMES ΔΙΑΘΕΤΟΝΤΑΣ ΣΤΟΥΣ "AMS-

TRANTADDES"! ΔΙΣΚΕΤΕΣ MAXELL, ΤΙΜΕΣ ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΕΣ. ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΗΤΕ: 061-328260, ΚΩΣΤΑΣ, ΑΠΟΓΕΥΜΑΤΑ, ΣΑΒΒΑΤΟΚΥΡΙΑΚΑ. ΕΠΙΣΗΣ ΤΩΡΑ ΚΑΙ PC GAMES!

ATARI 1040 STFM + monitor SM124 στο κουτί τους! + joystick + άθφωνο software. Παιχνίδια, DTP, μουσικά, α-ντιγραφικά, PC-Macintosh emulators. Μόνο 109.000!!! 041-551809 Κώστας

IBM DALTON CLUB. Παιχνίδια, εφαρμογές, εικόνες, μουσική, φτηνές δισκέτες, αντικαταβολές παντού. Τηλ.081 261712 (8:00μμ-11:00μμ) Γιάννης.

AMIGA 500, 2MB RAM, ρολόι 2ο drive, HD controller A-590, monitor 1084S + βιβλίο + δισκέτες. Κώστας 9355963,9336387

Πωλείται εσωτερικό drive για Amiga 2000 3,5" 880kb, καινούργιο, 10.000 δρχ. Επίσης 30 δισκέτες με γνωστά παιχνίδια και εφαρμογές, 9.000δρχ. Τηλ.9706598

Ευκαιρία: PC/XT 8088 TURBO-X στα 10MHZ σε άριστη κατάσταση με 640K RAM, 2 drives 5 1/4, οθόνη με κάρτα dual (CGA + HERCULES), mouse, όλα τα manual και καλύμματα, πολλά παιχνίδια και προγράμματα. Τιμή (συζητήσιμη) 65.000 δρχ. Τηλ.6854359 (Διονύσης)

LYNX ATARI στο κουτί του, το φανταστικό Zarlor Mercenary, μετασχηματιστής 38.000. Δημήτρης (0674) 32554 6:30-8:30μμ

PC WORLD II. Τα καλύτερα games στις καλύτερες τιμές. Σίγουρο φόρτω-

μα σε επώνυμες δισκέτες. Αντικαταβολές παντού. 0665 23909 Κώστας Δημητρίου.

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: 1) A500 2) εκτυπωτής SHEIKOSHA 3) Megadrive + games ολοκαίνουργιο 4) παιχνίδια για gameboy. Όλα μαζί ή ξεχωριστά. 9830297 Δημήτρης

AMIGA USER CLUB A500/ A500+ /A600/A1200 - Gamedisk 300 δρχ - Εγγυημένο φόρτωμα - Αντικαταβολές παντού - Ταχύτητα εξυπηρέτησης - Εισαγωγή από εξωτερικό - Δωρεάν κατάλογος -Συνδρομή 120 disks gamedisk 200 δρχ - Συνδρομή 60 disks gamedisk 220 δρχ. Γιώργος τηλ.2797445

Πωλείται Amiga 500 με 1mb, modulator, δύο joystick σε άριστη κατάσταση με αμέτρητα παιχνίδια όπως Street Fighter II, Wing Commander, Flashback. Επίσης πωλείται Game Gear. Τιμή λογική. Αντώνης τηλ.8048787 2μμ-7μμ

AMIGA - PC, GAMES & UTILITIES. ΟΛΕΣ ΟΙ ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ ΣΕ ΤΙΜΕΣ ΕΚΠΛΗΞΗ. ΠΟΛΛΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ & ΠΟΛΛΑ ΔΩΡΑ, ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΗ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΣΥΛΛΟΓΗ ΤΙΤΛΩΝ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ. ΤΗΛΕΦΩΝΕΙΣΤΕ ΤΩΡΑ ΤΗΛ.2620495

AMIGA, χιλιάδες παιχνίδια για Amiga Game disk μόνο 250 και παράδοση στο σπίτι σας αυθημερόν. Συνδρομές πάμφθηνες. Στέλνουμε παντού. Τηλ.9933080-9751860

AMSTRAD 6128, 464, AMIGA. Όλα τα τελευταία παιχνίδια για Amstrad και Amiga. Τίτλοι που ήδη υπάρχουν Roland, Pank, Tetris 2, Double Dragons,

Lemmings κ.α. ακόμα πάρα πολλές εφαρμογές. Παράδοση κατ'οίκον τηλ. 9751860-9933080. Στέλνουμε παντού.

AMIGA 500 + 1084S + games + programmes + καλύματα + φίλτρο Polaroid + 2 joysticks + ελαφρώς μεταχειρισμένη. 6μμ-10μμ Βασίλης 9344007

ΞΕΠΟΥΛΗΜΑ: Amiga 500-600-2000 από 67.000, ATonce 286 26.000, Samplers. AT 286/386/486 απο 89.000. Σκληροί δίσκοι, φίλτρα, οθόνες, κάρτες VGA, εκτυπωτές, joysticks, προγράμματα. Εγγυημένο Service. Ανταλλαγές. Χρήστος τηλ.5989701

ΠΕΝΤΑΜΗΝΙΤΙΚΗ Amiga 600 σε πολύ καλή κατάσταση, πωλείται λόγω αλλαγής υπολογιστή. Γιάννης 9941025 2.30-5.30μμ

AMIGA HOT LINE Οτι καινούργιο κυκλοφορεί για Amiga σε games & utilities κατευθείαν απο εξωτερικό. Εγγυημένη εγγραφή - αντικατάσταση σε περίπτωση προβλήματος 100% virus free. Ασυναγώνιστες προσφορές για ποσότητα. Μηνιαία συνδρομή = 5000 δρχ. Κάθε είδους hardware. (01)6410640

AMSTRAD MAGIC CLUB (A6128/A500). Ολα τα τελευταία games ιτου μόλις κυκλοφόρησαν! Στα 3 games το 1 δώρο! Τροφοδοσίες καταστημάτων σε όλη την Ελλάδα. Εβδομαδιαία ανανέωση - ταχύτατη εξυπηρέτηση τηλ.031 428810

AMIGA 2000 + color monitor 1084S + 2 joysticks + modem 1200 + 2 drives + 300 δισκέτες + 3 δισκετοθήκες τηλ. 4524805 Γιώργος

PC GAMES + UTILITIES.

Ολα τα τελευταία παιχνίδια και προγράμματα. Game + disk = 500 δρχ. Αντικαταβολή παντού, παράδοση κατ'οίκον. τηλ.5987587-5983717

AMIGA περιφερειακά. Αναλαμβάνουμε οποιοδήποτε πρόβλημα έχετε στην Amiga και monitor. Εξειδικευμένο service, παράδοση αυθημερόν. 2475030 Στέφανος

AMIGA 500 1MB, modulator, joystick, δισκέτες 80.000. Εκτυπωτής Philips 35.000. ΠΡΟΠΟ + ΛΟΤΤΟ (amiga) 10.000. Ολα μαζί 115.000. Ακόμα Megadrive + 5 παιχνίδια, ευρωπαϊκά και scart 95.000. Μάριος 5727974 (απόγευμα)

PC SOFTWARE.

Μεγάλη συλλογή απο Games, Utilities Programms. Κάθε εβδομάδα καινούργια. **ΠΡΟΣΦΟΡΑ !!! Απριλίου:** Δισκέτα + Games = 400 δρχ. Τηλ. 4965213 Σοτός. Ωρες:16.00-23.00

PC-8088, CGA-4 colors, 32MB HD, 5 1/4-1.2, 3.5-720, vegas, πληκτρολόγιο 101 πλήκτρων. 16" οθόνη με φίλτρο 150.000(συζητήσιμη) Μανώλης τηλ. 4934114

AMIGA SOFTWARE : Gamedisk 250, συνδρομές 150!! Παράδοση αυθημερόν ή με αντικαταβολή. Αρης 8315449

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMIGA 500 MB + 3 joysticks + 3 δισκετοθήκες (230 δισκέτες) + πολλά extra. Τιμή 100.000 συζητήσιμη τηλ.0294 94038

ΕΥΚΑΙΡΙΑ, AMIGA 500 + MB + έγχρωμη οθόνη + TV modulator + παιχνίδια + utilities + IBM emulator κ.α. Τηλ.5904248 Μάκης

MACEDONIA AMIGA TEAM. New Amiga Club on Thessaloniki. Συνδρομές 100 disks 5500 δρχ. Gamedisk 270 δρχ. Τηλ.Βασίλης 627706, Πέτρος 445979

AMSTRAD 6128 & 6128 PLUS. Πλήρης και συνεχείς ενημέρωση σε ότι κυκλοφορεί σε παιχνίδια και προγράμματα. Διαλέξτε απο την πλουσιότερη συλλογή στη Ελλάδα. Κάθε είδους περιφερειακά, joysticks, φίλτρα οθόνης, εξωτερικά drive 5.25, tuner κ.λ.π. Στα 10 παιχνίδια άλλα 2 δώρο επιλογής σας!!! Ζητήστε τον νέο κατάλογο. Φθηνές δισκέτες 3". Ταχύτατες αντικαταβολές ή παράδοση στο σπίτι σας. (01)6410640 (Αυγουστής)

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMIGA 500, 3MB, 20MB H.Disk, joystick, mouse, 100 games καινούργια, 30 επαγγελματικά, tools, utilities, 200.000. Τηλ.833846 Ανέστης

AMIGA - PC. Προγράμματα, δισκέτες, οδηγίες, λύσεις, χαμηλές τιμές. AMIGA 1MB 70.000 δρχ. Ακης τηλ.031 928100 ώρες 18:30-21:30 Θεσ/νικη.

AMIGA 500 1MB, ROMS 2.0, κλειδαριά, 2 mouse, 30 disks, 286/16 CGA 1MB, 2 drives, 50 δισκέτες. 2755143 Ανδρέας. Τιμή συζητήσιμη.

SEGA TV TUNER. Για Game Gear ολοκλήρωτο, πωλείται 30.000 δρχ. Γιάννης τηλ.8032453

AMIGA GAMES + UTILITIES.

Ολα τα τελευταία παιχνίδια και προγράμματα Game + disk = 250 δρχ. Αντικαταβολή παντού, παράδοση κατ'οίκον. Τηλ. 5987587-5983717

AMIGA COLLECTION CLUB. Συγκλονιστικές τιμές - gamedisk 220 δρχ - συνδρομές φτηνές - δώρο γνωριμίας. Αντικαταβολές παντού και παράδοση σπίτι. Γιώργος 2314220

IBM DALTON CLUB. Παιχνίδια, επαγγελματικές εφαρμογές, φτηνές δισκέτες, αντικαταβολές παντού. Τηλ. 081 261712 (10:00πμ-2:00μμ και 8:00-11:00μμ) Γιάννης

AMIGA GAMES. Προσφορές. Χιλιάδες προγράμματα, παιχνίδια, utilities. Καινούργια κάθε εβδομάδα. **ΠΡΟΣΦΟΡΑ !!! Απριλίου:** Δισκέτα + Πρόγραμμα = 195 δρχ. Τηλ.4965213 Σοτός Ωρες | 16.00-23.00

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMSTRAD 6128, έγχρωμος + πολλά games + βιβλία + οδηγίες + 3 joysticks. Αριστη κατάσταση, μόνο 55.000 δρχ. Μάρκος 6522244

CBM 64. Games σε δισκέτα. Συλλογές παιχνιδιών κάθε είδους + tips. Για πληροφορίες τηλεφωνείστε 0593 61224 Γιώργος

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER
ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ
ΣΠΑΡΤΗΣ 75 , 124 61 ΧΑΪΔΑΡΙ
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΛΑΙΩΝ ΤΕΥΧΩΝ

ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER
ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ
ΣΠΑΡΤΗΣ 75 , 124 61 ΧΑΪΔΑΡΙ
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER
ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ
ΣΠΑΡΤΗΣ 75 , 124 61 ΧΑΪΔΑΡΙ
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε με καθαρά γράμματα το κείμενο της αγγελίας σας:

.....
.....
.....
.....

ΝΑ ΚΑΤΑΧΩΡΗΘΕΙ ΜΕ ΠΛΑΙΣΙΟ:

ΝΑΙ ΟΧΙ

ΝΑ ΚΑΤΑΧΩΡΗΘΕΙ ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ:

ΝΑΙ ΟΧΙ

ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ:

* ΚΑΘΕ ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ ΜΕΧΡΙ 15 ΛΕΞΕΙΣ ΚΟΣΤΙΖΕΙ 1500ΔΡΧ.

* ΚΑΘΕ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΛΕΞΗ ΕΠΙΒΑΡΥΝΕΤΑΙ ΜΕ 100 ΔΡΧ.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:

ΤΗΛΕΦΩΝΟ:

ΕΣΩΚΛΕΙΩ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗ ΕΠΙΤΑΓΗ Νο:.....

* ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 50% ΕΠΙΠΛΕΟΝ

* ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ 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:..... ΤΚ:.....

ΤΗΛΕΦΩΝΟ:

ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΠΙΘΥΜΩ

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

ΠΡΟΣΟΧΗ: Οι παραγγελίες εκτελούνται εφόσον υπάρχουν τεύχη.

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

ΝΑΙ! Θέλω να γίνω συνδρομητής για ένα χρόνο (11 τεύχη) στο USER. Στέλνω την ταχυδρομική επιταγή Νο..... με το ποσό των 7.700 δρχ. (για την Κύπρο 8.400 δρχ. και τραπεζική επιταγή πληρωτέα στη ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ).

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:

ΠΟΛΗ:.....ΟΔΟΣ:

.....

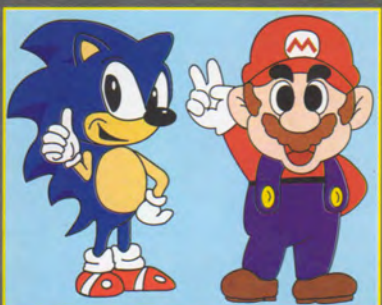
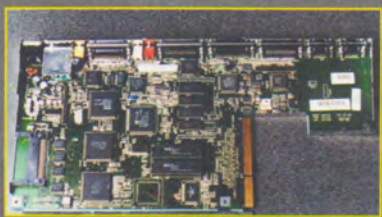
ΑΡΙΘ:..... ΤΚ:..... ΤΗΛΕΦΩΝΟ:

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ:..... ΗΛΙΚΙΑ:.....

ΑΡΧΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΠΟ ΤΕΥΧΟΣ:

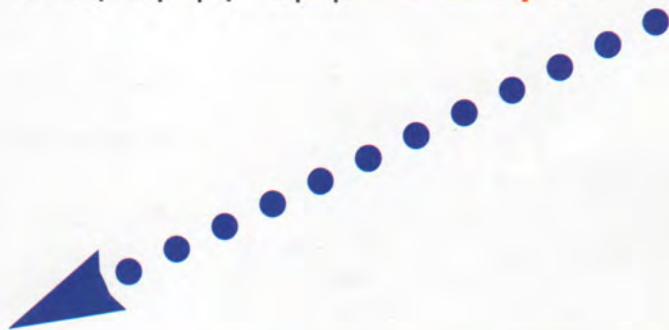
ΕΠΙΛΕΓΩ ΤΗΝ ΠΡΟΣΦΟΡΑ:

USER



Για σας που ξέρετε
και θέλετε να σφραγιστείτε...

...να σφραγιστείτε ότι μαθαίνετε **έγκυρα** και **έγκαιρα** όλα τα καυτά θέματα για τους υπολογιστές: Hardware test, Software, Νέα και ειδήσεις από το χώρο της πληροφορικής με υπεύθυνη και έγκυρη γνώμη. **Είναι ώρα...**



...να γραφτείτε συνδρομητές στο USER Και φυσικά εμείς όπως πάντα θα σας δώσουμε **κι ένα δώρο**. Στείλτε λοιπόν γρήγορα το κουπόνι συνδρομής και διαλέξτε ταυτόχρονα μία από τις παρακάτω προσφορές.



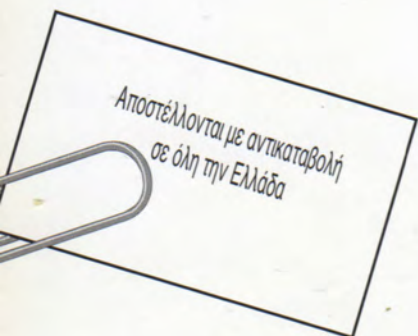
ΠΡΟΣΦΟΡΑ 1 BAAL
(PC-AMIGA-ST)

ΠΡΟΣΦΟΡΑ 2 TWIN WORLD
(AMIGA-ST-AMSTRAD DISK)

ΠΡΟΣΦΟΡΑ 3 STAR CONTROL
(PC-AMIGA-ST-AMSTRAD DISK)

ΚΟΥΠΙΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ
ΣΤΗΝ ΣΕΛΙΔΑ 130

Όσοι εμπιστεύονται τη **Nintendo...**
αναζητούν
το **Nintendo** *shop!*



SPIRIT

Το αποκλειστικό περιβάλλον
για τους Φανατικούς.
Νέα παιχνίδια, περιφερειακά
αξεσουάρ,

απο το **PANDA** 
COMPUTERS + GAMES

Ν. ΙΩΝΙΑ: Εμπορικό Κέντρο ΙΩΝΙΑ 2000
Λ. Ηρακλείου 350, 1ος όροφος

ΨΥΧΙΚΟ: Εμπορικό Κέντρο Ψυχικού
Λεωφ. Κηφισίας 292, τηλ: 6877362

ΣΥΝΤΑΓΜΑ: Καραγιώργη Σερβίας 4
(Στοά Καλιγά), τηλ: 3237033

Nintendo *shop*