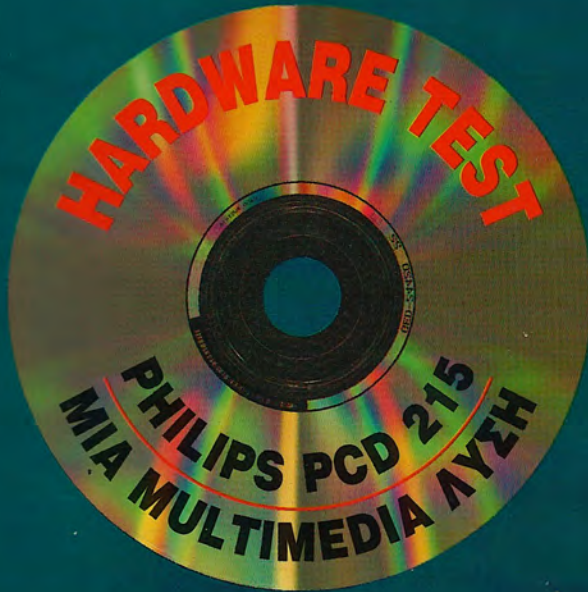


# USER

ΤΕΥΧΟΣ 36

ΜΑΪΟΣ 1993

ΔΡΧ. 700



**MEGA REVIEW**  
THE ANCIENT ART OF  
WAR IN THE SKIES

## ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

Κερδίστε μία Amiga 600  
με έγχρωμο monitor  
& 10 Joystick  
Pacman



Α Φ Ι Ε Ρ Ω Μ Α

SIERRA ON LINE

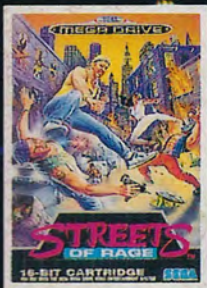
# SEGA

## 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



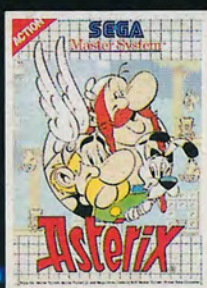
70026 THE TERMINATOR  
● ● ● NEO



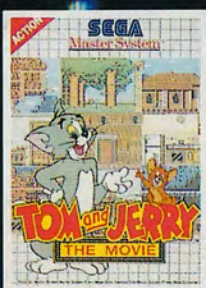
81026 THE SIMPSONS  
● ● ● NEO



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



1. 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:  
ARCADE POWER STICK και SOFT WARE CONVERTER MASTER SYSTEM.



2. 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.



3. GAME GEAR, το μοναδικό έγχρωμο φορητό video game που γίνεται φορητή έγχρωμη τηλεόραση και ταυτόχρονα συνδέεται με video camera.

- 4096 χρώματα
- Τέλειος 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.



2406 SONIC THE HEDGEHOG



2507 SONIC THE HEDGEHOG II



2401 MICKEY MOUSE



2323 WIMBLEDON



2402 SHINOBI

Ο ΜΥΘΙΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ  
ΤΗΣ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ ΚΑΙ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ  
ΕΙΝΑΙ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ ΑΠΟ ΤΗΝ



ΟΛΗ Η ΓΚΑΜΑ ΤΩΝ ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΩΝ **ROLE PLAYING GAMES** ΤΗΣ **TSR**

**DRAGON QUEST**®

**THE CLASSIC DUNGEON**®

**DUNGEONS & DRAGONS**®

**ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΚΕΤΑ ΘΑ ΣΥΝΟΔΕΥΟΝΤΑΙ ΑΠΟ ΟΔΗΓΙΕΣ ΣΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ  
ΘΑ ΤΑ ΒΡΕΙΤΕ ΣΤΑ ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ HOBBY & COMPUTER SHOP**

**ΠΩΛΗΣΗ ΜΟΝΟ ΧΟΝΔΡΙΚΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ ΓΙΑ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ**

**GREEK SOFTWARE ΠΡΙΓΚΙΠΟΝΗΣΩΝ 28 - 114 74 ΑΘΗΝΑ ΤΗΛ: (01)6443 759 FAX: (01)6442 412**

**ΕΤΟΙΜΑΣΤΕΙΤΕ.**

**Ο ΜΑΧΗΤΗΣ ΤΩΝ ΔΡΟΜΩΝ ΕΡΧΕΤΑΙ!**



Πάρτε μέρος στο  
Μεγάλο Διαγωνισμό  
**STREET FIGHTER**,  
όλο τον Απρίλιο,  
στο περίπτερο  
της **NINTENDO** στο  
**MINION**

**STREET  
FIGHTER II**

**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM



Το νέο υπερπαιχνίδι της **NINTENDO**  
τώρα στο

**MINION**

ΤΟ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΟ ΜΕΓΑΛΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ

# USER

**ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ**  
ΣΠΑΡΤΗΣ 75 ΧΑΙΔΑΡΙ 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  
ΓΡΗΓΟΡΗΣ ΒΑΣΙΛΟΠΟΥΛΟΣ  
ΑΝΔΡΕΑΣ ΛΕΟΝΤΙΑΔΗΣ

**ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ**  
ΓΙΑΝΝΗΣ ΑΙΔΙΝΗΣ

**ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ**  
ΓΙΑΝΝΗΣ ΣΦΥΡΑΚΗΣ

**ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**  
MICHAEL LOVATT

**ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ**  
ΒΑΣΙΛΙΚΗ ΠΑΠΑΛΑΜΠΡΟΥ

**DTP**  
ΜΑΡΙΑ ΠΑΠΑΙΩΑΝΝΟΥ  
ΜΑΡΙΑ ΚΑΛΑΒΡΕΖΟΥ

**ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ**  
ΓΙΑΝΝΗΣ ΣΦΥΡΑΚΗΣ

**ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ ΦΙΛΜ**  
ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ

**ΜΟΝΤΑΖ**  
ΑΝΤΩΝΗΣ ΒΑΡΕΛΑΣ

**ΕΚΤΥΠΩΣΗ**  
ΜΑΖΗΣ ΕΠΕ

**ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ**  
Π.ΟΚΤΩΡΑΤΟΣ

**ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΕΞΩΦΥΛΛΟΥ**  
ΓΙΑΝΝΗΣ ΑΙΔΙΝΗΣ - MICHAEL LOVATT

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

# Π Ε Ρ Ι Ξ Ε

- 6 ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ**
- 9 ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ**
- 10 POWER ON NEWS**
- 19 PREVIEWS**
- 24 ΑΦΙΕΡΩΜΑ**
- SIERRA ON LINE**
- 30 HARDWARE TEST**
- PHILIPS PCD 215**
- 36 MEGA REVIEW**
- THE ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES (PC)**
- 40 NINJA CAVEMAN (AMIGA)**
- 42 DIZZY (AMIGA)**
- Σε μία ακόμα φοβερή περιπέτεια
- 44 VECTOR STORM (AMIGA)**
- 46 Super Vision**
- GRAND PRIX**
- 47 THE LEGEND OF ZELDA (Super NES)**
- 48 F-22 (MEGA DRIVE)**
- 49 ROAD RUSH (MEGA DRIVE)**
- 50 SPIDERMAN (Game Gear)**
- 51 TINY TOONS (Game Boy)**
- 52 TOM & JERRY (Master System)**
- 53 WWF (NES)**
- 54 BC KID (AMIGA)**
- 56 SPACEWARD HO! (PC)**
- 58 CATTIVIC (AMIGA)**
- 60 SPELLJAMMER (PC)**
- 62 BODY BLOWS (AMIGA)**
- 64 DESERT STRIKE (AMIGA)**
- 66 ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ**

# ΧΟΜΕΝΑ

## 67 REVIEW ΑΝΑΓΝΩΣΤΗ

Κυριολεκτικά, η δική σας σελίδα!

## 68 8-16 BIT

## 70 TOP TEN

Επιτέλους δύο σελίδες

## 72 ΤΟ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΤΟΥ ΚΑΛΟΥ ΠΑΙΚΤΗ

Life & Death

Vengeance of Excalibur

Dune

## 78 TIPS + TRICKS

## 84 SPELL SHOP

## 92 ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

Κερδίστε μίαν Amiga 600...

## 94 Role Playing Games

## 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 Η ΑΥΤΟΚΡΑΤΟΡΙΑ ΤΟΥ SHAREWARE

## 114 CINEMA

## 115 ΣΧΟΛΕΙΟ ΠΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

## 120 AUDIO IN

## 122 ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

## 127 ΑΓΓΕΛΙΕΣ

## 129 ΚΟΥΠΟΝΙΑ

MEGA REVIEW  
σελ. 36



PHILIPS PCD 215  
σελ. 30



NINJA CAVE MAN  
σελ. 40



ΚΕΡΔΙΣΤΕ ΜΙΑ AMIGA 600  
σελ. 92



BODY BLOWS  
σελ. 62



Αν δεν έχετε **SEGA**, τώρα είναι,  
η καλύτερη στιγμή  
για να αποκτήσετε!



ΑΠΟΣΤΕΛΛΟΝΤΑΙ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΗ  
Σ' ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

SPRINT

Ελάτε στο κοντινότερο,

**PANDA**   
**COMPUTERS + GAMES**

και ρωτήστε για τις νέες,  
καταπληκτικές τιμές.

**ΣΥΝΤΑΓΜΑ:** Καραγιώργη Σερβίας 4  
(Στοά Καλιγά), τηλ: 3237033

**Κ.ΠΑΤΗΣΙΑ:** Καυτατζόγλου & Χρισ.Σμύρνης  
40 - 42 τηλ: 2111696

**ΨΥΧΙΚΟ:** Εμπορικό Κέντρο Ψυχικού  
Λεωφ. Κηφισίας 292, τηλ: 6877362

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

Nintendo *shop*



# ΜΕΤΑ ΤΟ SOFTWARE

Αναφέρομαι στον θρίαμβο του gameplay τον τελευταίο καιρό στα παιχνίδια. Ρίξτε πρώτα απ'όλα μια ματιά στα νέα μας, στην απονομή των βραβείων για τα καλύτερα games του '92 και θα καταλάβετε. Θα δείτε ότι τα καλύτερα βραβεύτηκαν όχι τόσο για την τεχνική τους αλλά για την δυνατότητα που έδιναν στον παίκτη να εκφραστεί και να συμμετάσχει. Οι κυρίαρχοι ήταν προγράμματα που παίζουν διπλό και έχουν πολλά πολλά να ανακαλύψει και να κάνει κανείς. Σε ολόκληρο το τεύχος θα βρείτε τέτοια παιχνίδια, φτιαγμένα για να παίζετε και όχι απλώς για να τα κοιτάτε και να χαζεύετε με τα γραφικά τους: BC Kid, Chuck Rock 2, Body Blows, Legend Of Zelda, DIZZY, Ancient Art Of War In The Skies όλα είναι καταπληκτικά. Και η αύξηση του gameplay για την οποία μιλάω δεν αναφέρεται στις κονσόλες. Όχι, η μεγάλη άνθιση έγινε ξαφνικά στους υπολογιστές!

Και μπορεί η Sierra να μην κέρδισε ούτε ένα βραβείο, αλλά εμείς έπρεπε να της κάνουμε το αφιέρωμα που σας είχαμε τάξει.

Επ'ευκαιρία ρίξτε και μία ματιά στο TOP μας για να δείτε την ελληνική αγορά.

Μετά το Software, το Hardware. Μετά τους ενήλικες, τα παιδιά. Αν πιστεύετε ότι μιλάω με γρίφους αρκεί να διαβάσετε το τεστ του Philips PCD 215, ενός multimedia υπολογιστή με CD ικανότητες που απευθύνεται στις μικρότερες ηλικίες. Υστερα από όλα αυτά πώς να μην έρθουν τα σχολεία στο USER; Θα το διαβάσετε κι αυτό!

## TO HARDWARE

ΥΓ1. Τέσσερα Οσκαρ, punk!

ΥΓ2. Αυτό το μήνα έρχονται οι Guns & Roses

ΥΓ3. Τον άλλο μήνα έρχονται οι Metallica

ΥΓ4. Η Κότα Έκανε το Αβγό ή το Αβγό την Κότα

ΥΓ5.

New blood joins this earth  
And quickly he's subdued  
Through constant pained dis-  
grace  
The young boy learns their rules  
With time the child draws in  
This whipping boy done wrong  
Deprived of all his thoughts  
The young man struggles on  
and on he's known  
A vow unto his own  
That never from this day  
This will they'll take away

What I've felt  
What I've known  
Never shined through in what I've shown  
Never be - Never see  
Won't see what might have been  
What I've felt  
What I've known  
Never shined through in what I've shown  
Never free - Never me  
So I dub thee unforgiven

They dedicate their lives  
To running all of his  
He tries to please them all  
This bitter man he is  
Throughout his life the same  
He's battled constantly  
This fight he cannot win  
A tired man they see no longer cares  
The old man then prepares  
To die regretfully  
That old man here is me

What I've felt  
What I've known  
Never shined through in what  
I've shown  
Never be  
Never see  
Won't see what might have  
been  
What I've felt  
What I've known  
Never shined through in what  
I've shown  
Never free  
Never me  
So I dub thee unforgiven

You labeled me  
I'll label you  
So I dub thee unforgiven

Ο Αρχισυντάκτης

(ΚΑΙ ΟΧΙ ΜΟΝΟ)

Σίγα Σίγρια για Το Τεύχος



## ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ PANDA COMPUTERS

Ένα νέο κατάστημα προστέθηκε στην αλυσίδα των Panda Computers and Games.

Βρίσκεται Καυτατζόγλου 40-42 και Χρυσοστόμου Σμύρνης (τηλ. 2111696). Διαθέτει όλα τα SEGA - NINTENDO και τη γνωστή, φιλική εξυπηρέτηση που βρίσκεται σε όλα τα Panda Computers and Games.

## ΜΝΗΜΕΣ & ΠΕΡΙΦΕΡΙΑΚΑ THOMAS SOFT

Το κατάστημα Thomas Soft, προσφέρει μνήμες 2MB και 4MB για Amiga 600, όπως επίσης και για Amiga 1200.

Επίσης, όσον αφορά τα περιφερειακά, να πούμε ότι προσφέρει drives για Amiga αλλά και για Atari, όπως επίσης και Sound Sampler, και για τα δύο μηχανήματα. Για περισσότερες πληροφορίες, μπορείτε να απευθυνθείτε στο κατάστημα Thomas Soft, Σολωμού 30 - τηλ. 3615362, 3632551.

## Ο ΘΡΥΛΟΣ ΣΥΝΕΧΙΖΕΤΑΙ

Για όσους από εσάς ξέρετε το Tomahawk, τα λόγια είναι περιττά. Εμείς εδώ απλά θα σας πούμε ότι η νέα τεχνολογία, επιβάλλει καινούργιο joystick. Κυρίες, δεσποινίδες και κύριοι, υποδεχτείτε το Pacman. Ο άξιος συνεχιστής του θρύλου. Αν έχετε Atari, Amiga, οπωσδήποτε πρέπει να σκεφτείτε το Pacman ως το πρώτο ή το επόμενο joystick σας. Κεντρική διάθεση ANEROYSSIS CONTROL, ενώ μπορείτε να το βρείτε και σε όλα τα computer shops, και να πάρετε μαζί του 3 ολόκληρα χρόνια εγγύηση. Σκέφτεστε τίποτα καλύτερο;

## ΚΑΘΟΛΙΚΗ ΑΝΑΓΝΩΡΙΣΗ ΤΟΥ USER ΑΠΟ ΤΟΝ ΕΙΔΙΚΟ ΤΥΠΟ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

*"...Είναι προφανές ότι το τεύχος που κρατούσα κάλυπτε όλο το φάσμα των ενδιαφερόντων ενός άνδρα, ειδικά αν ασχολείται και με computers όπως ο υπογράφων. Χωρίς επιπλέον καθυστέρηση αγόρασα το τεύχος."*

**Computer & Software, τεύχος 88, 15 Απριλίου '93, σελ. 210**

## ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ STREET FIGHTER CHAMPION ΑΠΟ ΤΑ PANDA COMPUTER AND GAMES

Με στόχο την απόδειξη του καλύτερου παίκτη Street Fighter, τα Panda Computers and Games διοργανώνουν μέσα στον Ιούνιο μεγάλο διαγωνισμό Street Fighter 2 για Super Nintendo.

Όλες οι λεπτομέρειες και η αναγγελία, θα υπάρχουν στο επόμενο τεύχος, αλλά αυτό που μπορούμε να σας πούμε από τώρα, είναι ότι τα δώρα θα είναι ένα Super Nintendo για τον 1ο νικητή, ένα Street Fighter 2 για το δεύτερο και ένα Game Boy για τον τρίτο.

Να πάτε, να δείτε και να κερδίσετε.

## ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΟΙ INKJET ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ ΑΠΟ ΤΗΝ EPSON

Η πασίγνωστη εταιρεία EPSON, εταιρεία που παράγει κάποιους από τους σημαντικότερους εκτυπωτές του κόσμου, παρουσίασε πριν από λίγο καιρό την καινούργια τεχνολογία που θα χρησιμοποιήσει στους μελλοντικούς inkjet εκτυπωτές της. Η τεχνολογία αυτή, ακούει στο όνομα Piezo/MACH (Multi-layer Actuator Head) και προσφέρει καινούργια standards για τους inkjet εκτυπωτές. Η Piezo/MACH, δίνει τη δυνατότητα να παραχθούν εκτυπωτές φθηνότεροι, γρηγορότεροι και με καλύτερες αποδόσεις. Πρώτος από αυτούς τους εκτυπωτές, είναι ο Stylus 800 της Epson. Τι προσφέρει όμως η καινούργια αυτή τεχνολογία;

Πρώτον, καλύτερη και καθαρότερη ποιότητα εκτύπωσης και σε γραφικά,

αλλά και σε κείμενα. Δεύτερον, αυξημένη ταχύτητα, χάρη στο Piezo actuator. Τρίτον, λιγότερη κατανάλωση ρεύ-



ματος, κάτι που ίσως φανεί χρήσιμο για φορητούς εκτυπωτές. Τέταρτον, περισσότερες επιλογές μελανιού και πέμτον, υψηλότερες αποδόσεις από την κεφαλή του εκτυπωτή. Καθόλου λίγες οι καινοτομίες. Ας ελπίσουμε ότι δεν θα αργήσουμε να τα δούμε όλα στην Ελλάδα.

# VIDI PC 24

Πόσοι από εσάς δεν θέλετε να έχετε στο PC σας μια φωτογραφία του αγαπημένου σας ηθοποιού; Λοιπόν, επειδή ξέρω ότι είστε πολλοί, και επειδή δεν κυκλοφορούν πολλά "σοβαρά" digitizers στην αγορά σήμερα, διαβάστε τα παρακάτω.

Η εταιρεία Rombo Productions, γνωστή από τα VIDΙ της Amiga, αποφάσισε να βγάλει ένα "σοβαρό" digitizer για PC. Και αφού το αποφάσισε, το έπραξε κιόλας. Το αποτέλεσμα ήταν το VIDΙ PC 24, μία 24-bit κάρτα οθόνης / video input / digitizer.

Η όλη υπόθεση, έχει ως εξής. Ανοίγετε τον υπολογιστή σας, βάζετε μέσα την κάρτα, κλείνετε τον υπολογιστή, τον ανάβετε, βάζετε τα προγράμματα

στο δίσκο σας, συνδέετε την κάρτα με μια video είσοδο και δεν σας πιάνει κανείς. Μπορείτε να "πάρτε" οποιαδήποτε φωτογραφία θέλετε από την τηλεόραση, μέσω των προγραμμάτων της κάρτας, που τρέχουν και κάτω από DOS και κάτω από Windows. Και μια και αναφερθήκαμε στα Windows, να πούμε ότι η κάρτα μπορεί να μετατρέψει τα Windows σε ένα περιβάλλον που χρησιμοποιεί 16 εκατομμύρια χρώματα!

Μόλις πάρετε μια εικόνα, μπορείτε να την σώσετε σε πολλά και διάφορα από



τα κυριότερα format που υπάρχουν αυτήν τη στιγμή, όπως LBM, TIF, PCX. Σίγουρα το παρελθόν της Rombo, υπόσχεται πολλά και αυτή η κάρτα δεν είναι μια απλή "καρτούλα". Έχει πάρα πολλές δυνατότητες, και το όριά της τα καθορίζετε εσείς. Για να δούμε πότε θα δούμε και την Adlib Video Card...

## PC MASTER SOUND

Μήπως είστε μουσικοί; Είστε δεν είστε, διαβάστε παρακάτω.

Η υπόθεση είναι απλή. Αν έχετε ήδη μια κάρτα ήχου (ακόμα και Adlib), αλλά θέλετε μια συσκευή για να κάνετε sampling, θα δυσκολευτείτε να βρείτε αυτό που θέλετε, και θα το χρυσοπληρώσετε.

Τώρα πια, αυτά είναι ως κάποιιο σημείο παρελθόν, χάρη στην Microdeal. Η εταιρεία αυτή, κυκλοφόρησε ένα sampler, απλό, μικρό και φτηνό. Το PC MASTER SOUND, είναι μία συσκευή που μπαίνει στην παράλληλη θύρα του υπολογιστή σας. Έχει μία έξοδο και μία είσοδο ήχου. Εσείς, το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να συνδέσετε τη συσκευή με οτιδήποτε βγάζει ήχους (από ένα απλό Walkman, μέχρι τα πιο εξελιγμένα ηχοσύνολα και synths), να τρέξετε το κατάλληλο πρόγραμμα (που έρχεται μαζί με τη συσκευή), και να ηχογραφήσετε.

Μπορείτε να τα σώσετε σε πολλές μορφές, όπως για παράδειγμα σε μορφή WAV που χρησιμοποιούν τα Windows. Μετά, μπορείτε να κάνετε τα samples σας να υποφέρουν. Με άλλα λόγια, μπορείτε να τα βάλετε να παίξουν ανάποδα, να τα κόψετε κομμάτια, να τους αφαιρέσετε κομμάτια, να τους προσθέσετε εφέ, και ο



κατάλογος συνεχίζει.

Τι γίνεται όμως αν θέλετε να τα ακούσετε; Έχετε κάρτα ήχου; Αν ναι, είστε τυχεροί. Το PC MASTER SOUND, μπορεί να παίξει τα samples ακόμα και μέσα από Adlib. Αν όμως δεν έχετε κάρτα ήχου, μην ανυσηχείτε, μπορείτε να ακούσετε τα samples ακόμα και μέσω του speaker.

Γενικά, το PC MASTER SOUND, είναι μια πολύ καλή πρόταση για όποιον ενδιαφέρεται να αποκτήσει ένα sampler και να κάνει τον Παπακωνσταντίνου να τραγουδάει σαν την Sade. Έχει πραγματικά πολλές δυνατότητες και το μόνο του πρόβλημα είναι ότι είναι πολύ μικρό (και δεν μας γεμίζει το μάτι).



## ΚΑΙ ΤΟ OSCAR ΠΑΕΙ...

... τετράκις στον Clint Eastwood (φυσικά!!!). Αλλά, μάλλον θα πρέπει να σας ζητήσω συγγνώμη για τον τίτλο, αφού εδώ δεν θα αναφερθούμε στα Oscar, αλλά στα βραβεία των καλύτερων παιχνιδιών της περασμένης χρονιάς, στην εκλογή των οποίων είχαμε βάλει και εμείς το χεράκι μας (όπως επίσης και εσείς). Την Κυριακή 4 Απριλίου, όλοι οι υπεύθυνοι, μαζεύτηκαν στο Limelight Club του Λονδίνου και τα πίνανε. Όταν βαρέθηκαν να πίνουν, ανακοίνωσαν τα αποτελέσματα της ψηφοφορίας στην οποία τελικά έλαβαν μέρος 80 περιοδικά από όλον τον κόσμο. Λοιπόν, τα βραβεία είναι τα εξής:

### ΚΑΛΥΤΕΡΟ SOUNDTRACK:

SECRET OF MONKEY ISLAND 2 - LE CHUCK'S REVENGE

### ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ / ΠΑΡΑΓΩΓΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ:

WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SANDIEGO

### ΚΑΛΥΤΕΡΟ ROLE PLAYING / ADVENTURE:

SECRET OF MONKEY ISLAND 2 - LE CHUCK'S REVENGE

**ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΓΡΑΦΙΚΑ:**  
ALONE IN THE DARK

**ΚΑΛΥΤΕΡΟΣ ΕΞΟΜΟΙΩΤΗΣ:**  
FORMULA ONE GRAND PRIX

**ΒΡΑΒΕΙΟ COMPUTE!:**  
LINKS 386 PRO

**ΒΡΑΒΕΙΟ LOG IN:**  
ALONE IN THE DARK  
ΚΑΛΥΤΕΡΟ ACTION / ARCADE ΠΑΙΧΝΙΔΙ:  
STREETFIGHTER II

**ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ (ΙΤΑΛΙΑ):**  
STREETFIGHTER II

**ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ (ΙΣΠΑΝΙΑ):**  
INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

**ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ (ΓΑΛΛΙΑ):**  
ALONE IN THE DARK

**ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ (ΓΕΡΜΑΝΙΑ):**  
SECRET OF MONKEY ISLAND 2 - LE CHUCK'S REVENGE

**ΒΡΑΒΕΙΟ GOING LIVE!**  
SONIC THE HEDGEHOG 2

**ΠΙΟ ΠΡΩΤΟΤΥΠΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ**  
ALONE IN THE DARK

**ΚΑΛΥΤΕΡΟ COMPUTER GAME**  
INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

**ΚΑΛΥΤΕΡΟ VIDEO GAME**  
STREETFIGHTER II

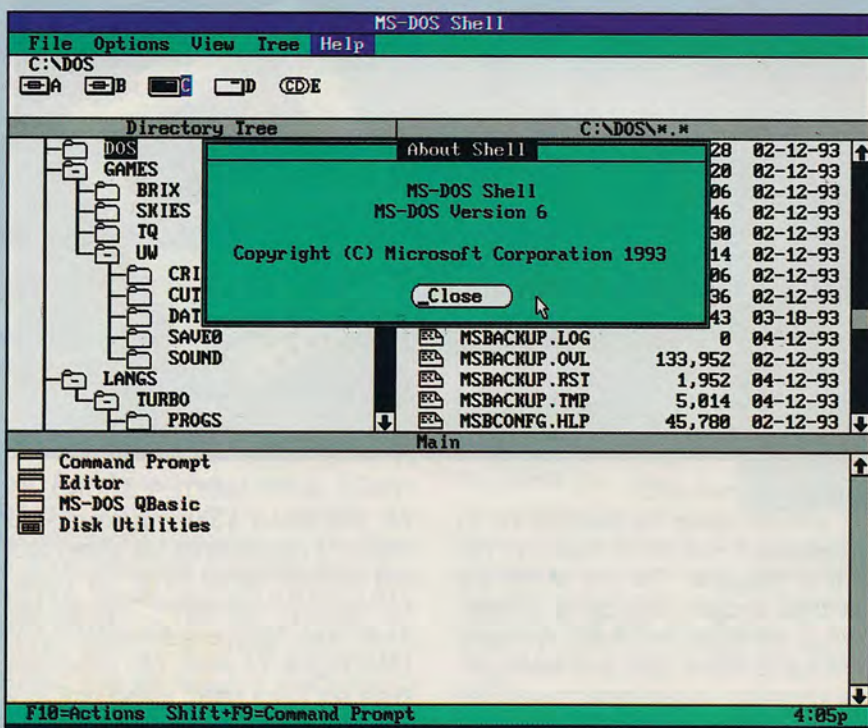
**ΚΑΛΥΤΕΡΟ HARDWARE**  
SUPER NINTENDO

**ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΓΕΝΙΚΩΣ**  
STREETFIGHTER II

**ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΕΤΑΙΡΕΙΑ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ**  
ELECTRONIC ARTS

Σχόλια; Είχαμε κάποιες εκπλήξεις. Για παράδειγμα, τα 4 βραβεία του Alone in the Dark. Οχι ότι δεν τα αξίζει, αλλά στην αρχή, το παιχνίδι φαινόταν "θαμμένο" κάτω από κάποιους πιο βαριούς τίτλους. Το Sonic 2 δεν πήρε πολλά - τουλάχιστον όχι όσα νομίζαμε. Πάντως, σε γενικές γραμμές, πιστεύω πως όλοι πετύχαμε το μεγαλύτερο ποσοστό των βραβείων. Αντε και του χρόνου.

## ΔΑΙΜΟΝΕΣ ΣΤΟ DOS 6...



...ή μάλλον στα χέρια μου. Ενα μικρό μπερδεματάκι έγινε στο προηγούμενο τεύχος, στην στήλη NEWS και συγκεκριμένα στο άρθρο του DOS 6. Όσοι το διαβάσατε, ίσως να μπερδευτήκατε στο σημείο που λέει για την εγκατάσταση του λειτουργικού, τουλάχιστον όσον αφορά τη συμπεριφορά του DOS σε σχέση με τα Windows. Το μπερδεμα έγινε στο σημείο που λέει ότι στον υπολογιστή σας, πρώτα πρέπει να βάλετε τα Windows και μετά το DOS. Αυτό, αφορά MONO τα προγράμματα των Windows, με άλλα λόγια τα Undelete, MS Backup κλπ.

Και αν δεν μπορείτε να βάλετε τα Windows στον υπολογιστή σας πριν το DOS, μην ανυσιχείτε. Τα προγράμματα μπορείτε να τα βάλετε στον σκληρό μόνοι σας. Ελπίζω να λύθηκαν οι απορίες.

## IMAGES INCORPORATED ΣΥΜΠΙΕΣΤΕ ΤΙΣ ΕΙΚΟΝΕΣ ΣΑΣ

Μια και αναφερθήκαμε και στο HOT STUFF II, τον παράδεισο των γραφικών, ας δούμε και ένα πρόγραμμα που σας επιτρέπει να συμπιέσετε τις εικόνες σας τόσο πολύ, που θα χωράνε ακόμα και σε μια κλειδαρότρυπα. Το πρόγραμμα αυτό, ακούει στο όνομα Images Incorporated, όπως θα διαβάσατε και στον τίτλο και είναι προϊόν της Iterated Systems.

Για να συμπιέσει τις εικόνες, το πρόγραμμα χρησιμοποιεί τεχνικές fractal συμπίεσης. Αυτό, έχει ένα κακό. Το γεγονός του ότι χρησιμοποιεί fractal συμπίεση, μπορεί να οδηγήσει σε κάποια μικρή απώλεια λεπτομέρειας στις εικόνες, χωρίς όμως αυτό να είναι είτε αναγκαίο για όλες τις εικόνες, είτε (όταν γίνεται) αξιοσημείωτο.

Ας ξαναγυρίσουμε στο πρόγραμμα. Το Images Incorporated, είναι ικανό να συμπιέσει τις εικόνες τόσο πολύ, που να κατεβάσει το μέγεθος, στο 1% του αρχικού. Μπορεί να τις αποσυμπιέσει, αλλά και να τις μεγα-



λώσει. Και όταν λέμε "μεγαλώσει", δεν μιλάμε για το μέγεθός τους αλλά για το χώρο που πιάνουν στην οθόνη. Και για αυτόν το σκοπό χρησιμοποιεί fractal τεχνικές, πράγμα που σημαίνει ότι η μεγένθυση, γίνεται με μεγαλύτερη λεπτομέρεια.

Το αποτέλεσμα της συμπίεσης αποθηκεύεται σε GIF format. Όταν κάνετε μια αποσυμπίεση, μπορείτε να αποθηκεύσετε σε μια μεγαλύτερη γκάμα format, όπως TIFF και PCX.

Το μόνο πρόβλημα είναι ότι το πρόγραμμα χρειάζεται ένα ισχυρό σύστημα για να λειτουργήσει ικανοποιητικά. Και όταν λέμε ισχυρό σύστημα, εννοούμε τουλάχιστον ένα 386/40 με 8 MB μνήμη. Αν αποφασίσετε να το χρησιμοποιήσετε σε πιο αργό μηχάνημα, θα πρέπει να έχετε πολύ ώρα για να σπαταλήσετε.

Πάντως, το Images Incorporated, είναι ένα πολύ καλό πρόγραμμα, που αν έχετε ανάγκη από μεγάλη συμπίεση γραφικών, θα το χρειαστείτε. Ούτως ή άλλως, μια εικόνα 400K, την συμπιέζει στα 2K(!). Ψάξτε το.

## Βάλτε Ήχο Στα PC Σας

### COMPRO Sound Pro



ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ Φ.Π.Α

## COMPRO Sound Pro

ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ:

1. Παίζει και αναπαράγει digitized ήχους με 8-bit DAC με συχνότητα από 4 KHz μέχρι 44.1 KHz (μονοφωνικά) και αποσυμπίεση ADPCM 2:1,3:1 και 4:1
2. Επιλογές μεταφοράς DMA στα κανάλια 0,1 και 3. Επιλογή συχνότητας sampling από 4KHz έως 44.1 KHz (μονοφωνικά) και 22.05 KHz (στερεοφωνικά) από software που περιλαμβάνεται. Υποστήριξη εγγραφών από μικρόφωνο, συνδεδεμένο στερεοφωνικό και CD-Audio.
3. 8-bit DAC με συχνότητα sample 7 KHz.
4. Manual ή Software έλεγχος του Volume.
5. Συνδεδεμένο MIDI Interface με 64 bytes FIFO για να συνδέσετε με ένα καλώδιο το MIDI σας.
6. Συνδεδεμένος Amplifier 4 Watt για να συνδέσετε τα ηχεία σας ή τα ακουστικά σας.
7. Αυτόματη επεξεργασία εγγραφών από μικρόφωνο.
8. Υποδοχή για joystick.
9. Υποδοχές για CD-Audio, AT-BUS, CD-ROM και SCSI CD-ROM.
10. Προγράμματα για την βοήθεια του χρήστη: Monologue, Windat (Windows), SoundScript, JukeBox (Windows), CD-Player, Utilities και μια σειρά μουσικών κομματιών.

**ΤΙΜΗ 38.000**

✓ ΔΩΡΕΑΝ ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ

✓ ΕΡΓΥΗΣΗ 12 ΜΗΝΩΝ

**ΕΙΔΙΚΗ ΠΡΟΣΦΟΡΑ**

για τους αναγνώστες του USER

Προσκομίζοντας το κουπόνι (όχι φωτοτυπία) κερδίζετε έκπτωση 10%

Η προσφορά ισχύει μέχρι 31 Μαΐου & όσο υπάρχει stock.

**COMPUTER SUPPORT  
ΜΠΟΤΑΣΗ 5 ΤΗΛ: 3601.076**



## Ο ΗΧΟΣ ΤΩΝ LASER ΣΤΟ PC ΣΑΣ

Μια καινούργια κάρτα ήχου για PCs, έρχεται να προστεθεί στην ήδη υπάρχουσα πληθώρα. Η κάρτα ακούει στο όνομα LaserWave Plus και ούτε λίγο ούτε πολύ είναι απόγονος της Mediavision Pro-Audio Spectrum.

Πάνω στην κάρτα, θα βρείτε δύο εισόδους ήχου (μια για line input και μία για microphone), κοννέκτορα για CD, για multimedia εφαρμογές, SCSI CD Drive Interface, έξοδος για στερεοφωνικά ηχεία



(ικανή να δώσει 4 watts σε κάθε κανάλι), και τέλος υποδοχή joystick.

Για να τα δουλέψετε όλα αυτά, χρειάζεστε και προγράμματα. Ετσι, μαζί με την κάρτα, παίρνετε τους drivers για τα CD, ένα sampler, ένα κάρτο mixers, ένα sequencer, ένα πρόγραμμα που σας επιτρέπει να βάλετε μουσική και samples μαζί και να τα χρησιμοποιήσετε σε πακέτα παρουσιάσεων, και ένα πρόγραμμα για να παίζετε τα πασίγνωστα MOD αρχεία της Amiga.

Όλα αυτά, συνοδεύουν την κάρτα, η οποία πρέπει να πούμε ότι έρχεται σε δύο εκδόσεις - μία "απλή" των 8-bit και μία των 16-bit.

## ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΑΠΟ ΤΗΝ AMSTRAD

Η εταιρεία Amstrad, έκανε μια εντυπωσιακή εμφάνιση στην έκθεση CEBIT στο Λονδίνο, παρουσιάζοντας πολλά και διάφορα νέα προϊόντα, καθένα με καινοτομίες για τον χώρο στον οποίο απευθύνεται. Ας τα δούμε. Το πρώτο από τα προϊόντα αυτά, είναι το MEGA PC, το οποίο είχαμε παρουσιάσει σε προηγούμενο τεύχος. Ετσι, δεν νομίζω ότι χρειάζεται να πούμε τίποτα περισσότερο. Να θυμίσουμε μόνο για όσους δεν είχαν διαβάσει το test, ότι πρόκειται για ένα Amstrad 386SX και ένα Sega MegaDrive ενσωματωμένα σε ένα μηχάνημα.

Συνεχίζουμε με το δεύτερο προϊόν, που δεν είναι άλλο από τον απόγονο του NOTEPAD NC-100. Το NOTEPAD NC-200, είναι ένας υπολογιστής χειρός με πολλές όμως διαφορές από όλους τους άλλους. Πρώτη και ίσως σημαντικότερη διαφορά, είναι το πολύ μικρό του μέγεθος σε σχέση με άλλους υπολογιστές της κατηγορίας, που το καθιστά ιδανικό για τον κάθε χρήστη - είτε είναι επαγγελματίας, είτε όχι. Να πούμε εδώ ότι οι διαστάσεις του είναι 29 x 3.7 x 21.3 εκατοστά. Το μικρό του μέγεθος βέβαια, δεν το εμποδίζει να έχει οθόνη Supertwist LCD 80 χαρακτήρων σε 16 γραμμές, drive 3.5 ιντσών 720KB, σειριακή και παράλληλη θύρα, ενσωματωμένο speaker και πληκτρολόγιο 64 πλήκτρων. Όλα αυτά είναι κάτω από τις διαταγές μιας CPU των 12MHz. Επίσης το NC-200 είναι συμβατό με κάθε Personal Computer, όπως επίσης και τους περισσότερους εκτυπωτές που κυκλοφορούν στην αγορά.

Το μηχάνημα, έρχεται με πληθώρα προγραμμάτων μέσα στα οποία περιλαμβάνεται ένας επεξεργαστής κειμένου με συλλαβισμό 48000 λέξεων, ένα Spreadsheet, ημερολόγιο με λειτουργία υπενθύμισης, data base για διευθύνσεις και τηλέφωνα, παγκόσμια ώρα με πολλαπλά alarms, calculator, λειτουργία password και η γλώσσα προγραμματισμού BBC Basic. Και αν νομίζετε ότι όλα αυτά είναι πολύ επαγγελματικά, να πούμε ότι στο πακέτο περιέχονται και τρεις εκδόσεις του Blockade, του γνωστού ruzzle παιχνιδιού. Το τρίτο προϊόν που παρουσίασε η εταιρεία, είναι ο

Amstrad PC-7486SLC, που αποτελεί ένα ακόμα βήμα της Amstrad στο χώρο των 486 μηχανημάτων. Ο υπολογιστής βασίζεται πάνω στον επεξεργαστή T1486SLC, ο οποίος είναι ο νέος και ισχυρός 486 επεξεργαστής με 1KB on-chip cache και δυνατότητες για επιπλέον μαθηματικές πράξεις. Το σύστημα είναι 3 φορές γρηγορότερο από ένα 386SX στα 20MHz. Να πούμε επίσης, ότι ο υπολογιστής, έρχεται με 80MB σκληρό δίσκο, μνήμη 2MB επεκτάσιμη στα 16MB και Super VGA κάρτα γραφικών με μνήμη 512KB. Ο αγοραστής μπορεί να επιλέξει ανάμεσα σε δύο Super VGA οθόνες, η μία με 0.39 και η άλλη 0.28 dot pitch.

Να τελειώσουμε με μια αναφορά στο Amstrad Pen Pad. Αυτό είναι ένα ηλεκτρονικό organizer που δέχεται πληροφορίες για αποθήκευση όχι από πληκτρολόγιο αλλά απλά γράφοντας με το χέρι πάνω στην LCD οθόνη του με το ειδικό στυλό της συσκευής. Το Pen Pad, είναι σχεδιασμένο για την παγκόσμια αγορά, και έτσι δεν υπάρχουν περιορισμοί σε ότι αφορά τη γλώσσα που θα χρησιμοποιήσει ο χρήστης. Το μόνο που πρέπει να κάνετε είναι την πρώτη φορά που θα το θέσετε σε λειτουργία να του "μάθετε" το γραφικό σας χαρακτήρα και τα σύμβολα που θα χρησιμοποιεί. Μετά από αυτό, θα μπορείτε να ενημερώνετε το ημερολόγιο, το αρχείο με τις διευθύνσεις και τα τηλέφωνα και την λίστα των ραντεβού που περιέχονται στο Pen Pad. Εκτός από αυτά, μπορείτε να αποθηκεύσετε σημειώσεις, σχεδιασμένα διαγράμματα κλπ.

Επίσης το Pen Pad έχει calculator, ημερολόγιο, αυτόματο phone dialing, λειτουργία εύρεσης οποιουδήποτε τηλεφώνου ή ονόματος, alarm και παγκόσμια ώρα. Συνδέεται με οποιονδήποτε εκτυπωτή μέσω σειριακής θύρας και με υπολογιστή για μεταφορά δεδομένων. Τέλος, με την τοποθέτηση fax modem, μπορεί να στείλει αποθηκευμένα μηνύματα σε όλο τον κόσμο μέσω fax. Αυτά είναι τα κυριότερα από τα καινούργια προϊόντα που παρουσίασε η Amstrad, μία εταιρεία που όπως φαίνεται δεν λείπει να ησυχάσει. Και εμείς; Περιμένουμε να τα δούμε από κοντά.

## ΑΝΘΕΚΤΙΚΟ ΚΑΙ ΕΛΛΗΝΙΚΟ

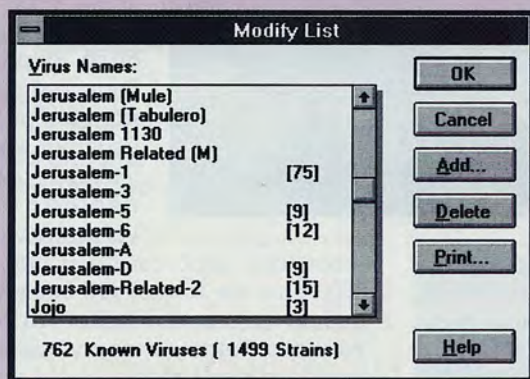


Είναι επίπεδο, μαύρο με μεταλλικό μηχανισμό και χειρολαβή, με 7 μικροδιακόπτες μεγάλης αντοχής, 3 fire buttons (autofire), συνοδεύεται φυσικά με 15 μήνες εγγύηση και είναι και ελληνικό. Συνεργάζεται με Atari, Amiga, Amstrad, IBM PC/XT/AT και συμβατά. Ο λόγος για το Multi Joy, το οποίο θα βρείτε σε επιλεγμένα καταστήματα, ενώ την κεντρική διάθεση έχει η εταιρεία Multi Logi.

# ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΙΣ ΤΟΥ NORTON ANTIVIRUS

Το κατάστημα Κλειδάριθμος, αντιπρόσωπος των προϊόντων της εταιρείας Symantec, της εταιρείας δηλαδή του Peter Norton, ακολουθώντας ανακοίνωση της Symantec, διαφοροποίησε το πρόγραμμα υποστήριξης του προγράμματος Norton Antivirus. Οι διαφορές είναι οι εξής:

Πρώτον και ίσως κυριότερον, είναι το ότι δεν θα παρέχεται πλέον υποστήριξη για παλιότερες εκδόσεις του προγράμματος, όπως η 1.5 και η 2.0. Αυτό γίνεται, γιατί οι βελτιώσεις που έγιναν στην έκδοση 2.1, τόσο στην ανίχνευση όσο και στην "εξολόθρευση" των ιών, είχαν σαν αποτέλεσμα να μην εξασφαλίζεται πλέον η καλή λειτουργία των παλιότερων εκδόσεων, όταν γινόταν απλή ενημέρωση ιών. Ετσι, το καλύτερο που έχετε να κάνετε, είναι να προμηθευτείτε την νέα έκδοση του προγράμματος, κάνοντας αναβάθμιση (upgrade) από τους κατά τόπους προμηθευ-



τές στην τιμή προσφοράς των 8900 δραχ. (+ 18% ΦΠΑ), έναντι της ισχύουσας τιμής των 11900 δραχ. (+ 18% ΦΠΑ). Η προσφορά, ισχύει μέχρι 30-4-1993.

Συνεχίζουμε με κάτι που ενδιαφέρει τους κατόχους των προγραμμάτων Norton Desktop 2.0 for Windows και Norton Desktop 1.0 for DOS. Για να μην αντιμετωπίσετε τα προβλήματα που αναφέραμε, μπορείτε να αναβαθμίσετε το πρόγραμμα προστασίας ιών, αν προμηθευτείτε το "NAV 2.1 MODULE for NORTON DESKTOP".

Τέλος, να πούμε πως ενημέρωση θα παρέχεται μόνο για την τελευταία έκδοση (2.1) και θα είναι δωρεάν για τους επόμενους 4 μήνες. Μετά από αυτό το χρονικό διάστημα, οι χρήστες θα πρέπει να καταβάλουν κάποιο χρηματικό ποσό για να έχουν τις νέες ενημερώσεις, οι οποίες θα είναι διαθέσιμες κάθε 2 μήνες περίπου. Το ποσό αυτό, διαμορφώνεται ανάλογα με το είδος της υποστήριξης που θέλει να έχει κάθε χρήστης.

Όσοι από εσάς θέλετε, γυρίστε στην στήλη A-PROMPT, για να διαβάσετε μια μικρή παρουσίαση του Norton Antivirus 2.1, και αν ανήκετε σε κάποια από τις πιο πάνω κατηγορίες, επικοινωνήστε με το κατάστημα Κλειδάριθμος (Στουρνάρη 37, τηλ. 3629629) για περισσότερες πληροφορίες.

# ΕΓΚΕΦΑΛΟΣ

## COMPUTERS

### H/Y - ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ

#### AMIGA

AMIGA 500-500 PLUS-600-2000-3000-CDTV  
AMIGA 1200-4000  
MONITOR 1084-SD-SP STEREO ΕΓΧΡΩΜΑ  
MONITOR MULTISYNCH 1950-1960-TAXAN  
MONITOR PHILIPS 8833 STEREO ΕΓΧΡΩΜΟ  
ΜΝΗΜΕΣ ΓΙΑ AMIGA 500-500 PLUS  
0,5MB -1MB-1,5MB-2MB  
ΜΝΗΜΕΣ EXTERNAL 2-8MB  
ΜΝΗΜΕΣ ΓΙΑ AMIGA 600-1200 1MB  
SMART CARD 2MB-4MB  
ΜΝΗΜΕΣ MICROBOTICS 4MB  
+ 68881 CO PROCESOR.  
ΜΝΗΜΕΣ MICROBOTICS 4-8MB  
+ 68882 CO PROCESOR.  
DRIVES ΣΥΜΒΑΤΑ ΜΕ ΟΛΗ  
ΤΗ ΣΕΙΡΑ ΤΗΣ COMMODORE  
DRIVE ZYDEC - CUMANA-POWER DRIVE  
ROCTEC-ROCTEC SLIM LINE  
HARD DISC AM 500 - 500 PLUS GVP  
-MULTI EVOLUTION-OKTAGON-SUPRA  
HARD DISC FOR AMIGA 1200  
80MB-120MB-130MB-210MB  
CDROM DRIVE ΓΙΑ AMIGA  
OPAL VISION 24 BIT CARD 16.000.000  
ΧΡΩΜΑΤΑ ΓΙΑ AMIGA 2000 & 3000

#### PC

SOUND BLASTER - 2.0 - PRO -  
PRO 16 SPV - THUNDERBOARD

#### ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ-ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ

JOYSTICK : ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΤΟΜΑΗΨΑΚ  
- QUICKSHOT - AVIATOR - INTRUDER κ.τ.λ.  
ΚΑΛΥΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ ΤΟΥΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ  
ΦΙΛΤΡΑ ΟΘΟΝΩΝ  
ΚΑΛΩΔΙΑ ΓΙΑ ΚΑΘΕ ΣΥΝΔΕΣΗ  
ΔΙΣΚΕΤΕΣ - ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ - ΜΕΛΑΝΟΤΑΙΝΙΕΣ

#### ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ

NINTENDO-GAME BOY-SEGA



#### UPGRATE ΣΕ ΟΛΑ ΤΑ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΑ

ΑΘΗΝΑ: ΣΟΛΩΜΟΥ 28 ΤΗΛ.3646695 FAX 3647045  
ΚΗΦΙΣΙΑ: ΚΥΡΙΑΖΗ 9 ΤΗΛ.8085329 FAX 8081518  
ΔΙΠΛΑ ΣΤΗΝ ΕΚΚΛΗΣΙΑ ΑΓ.ΔΗΜΗΤΡΙΟΥ



## ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΕΣ ΤΙΜΕΣ ΑΠΟ ΤΗΝ NINTENDO

Όσοι από εσάς σκέφτεστε να πάρετε κάποιο μηχάνημα από την Nintendo, μπορείτε να χαρείτε απεριόριστα. Τώρα, υπάρχουν μειωμένες τιμές για τα μηχανήματα Nintendo!!!

Συγκεκριμένα έχουμε:

**GAMEBOY** : 24900 δρχ, μαζί με το Tetris, στερεοφωνικά ακουστικά, καλώδιο σύνδεσης με δεύτερο Gameboy και 4 μπαταρίες.

**NES** : 39900 δρχ, μαζί με το Super Mario Bros 1, δύο χειριστήρια και διακόπη RF. Για το NES, ισχύει επίσης και μια **SUPER ΠΡΟΣΦΟΡΑ**, σύμφωνα με την οποία για 27900 δρχ, παίρνετε το NES μαζί με 1 χειριστήριο και διακόπη RF.

Τέλος για την κονσόλα **SUPER NINTENDO**, η καινούργια τιμή είναι 58900 δρχ και συμπεριλαμβάνονται το Super Mario Land 1, 1 χειριστήριο και διακόπη RF.

Το καλό που σας θέλω, τρέξτε να προλάβετε.

## ΣΚΛΗΡΟΙ ΔΙΣΚΟΙ ΓΙΑ ΤΗΝ AMIGA ΣΑΣ ΑΠΟ ΤΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΕΓΚΕΦΑΛΟΣ

Το κατάστημα Εγκέφαλος, προσφέρει σκληρούς δίσκους για τα μοντέλα Amiga 1200, 600 και 500.

Οι δίσκοι είναι οι εξής:

Cover Seagate των 80MB, 120MB, 130MB και 210MB για τα μοντέλα 1200 και 600, ενώ για την Amiga 500, υπάρχουν δίσκοι GVP 50MB, 80MB και 120MB.

Για περισσότερες πληροφορίες, μπορείτε να απευθυνθείτε στο κατάστημα Εγκέφαλος, τηλ. 3646695.

Ποιός ξέρει;

Ίσως τώρα αποκτήσετε εκείνον τον πολυπόθητο δίσκο.

# ΤΟ USER ΣΤΑ ΣΧΟΛΕΙΑ

**...Και τα σχολεία στο USER.**

Ναι, ναι, οι αγαπημένοι σας συντάκτες, έκαναν μια πολύ ωραία επίσκεψη στο Τεχνικό Λύκειο ΣΕΛΕΤΕ, μετά από πρόσκληση των καθηγητών και των μαθητών του τμήματος πληροφορικής.

Η επίσκεψη έγινε για να δουν και να μάθουν οι μαθητές τον τρόπο λειτουργίας και την διαδικασία δημιουργίας του περιοδικού (αλλά και για να γνωρίσουν το διάσημο επιτελείο του USER).

καλύτερο τρόπο.

Αποτέλεσμα αυτού, ήταν η επίσκεψη του σχολείου, για να δουν και να μάθουν ακόμα περισσότερα πράγματα για μας.

Ετσι, πήγαν στους χώρους του DTP (εκεί που φτιάχνονται οι σελίδες του περιοδικού) όπου αναλύθηκε περισσότερο ο τρόπος δημιουργίας της κάθε σελίδας, ήρθαν στα γραφεία των συντακτών και είδαν πως γράφονται τα κείμενα, γνώρισαν όσους συντάκτες δεν εί-

χαν γνωρίσει στην πρώτη συνάντηση και μας έκαναν ότι τράβαγε η ψυχούλα τους.

Μετά από όλα αυτά, ακολούθησε ένα μικρό παρτάκι, με πανευτυχή χαμόγελα, γέλια, περισσότερα γέλια, πολύ πε-

ρισσότερη χαρά και πολύ παιχνίδι (Το Tetris και το Kick Off υπέφεραν με προτιμήσεις ανά φύλο - τα κορίτσια στο Tetris και τα αγόρια σταθερά στο Kick Off 2).

Πάντως, εμείς το ευχαριστήθηκαν, τα παιδιά το ευχαριστήθηκαν περισσότερο και πρέπει να παρα-



Ετσι λοιπόν, συναντηθήκαμε στους διδακτικούς χώρους του Λυκείου, γνωρίσαμε μαθητές και καθηγητές και αρχίσαμε το μικρό μας "σεμινάριο".

Οι μαθητές, έδειξαν μεγάλο ενδιαφέρον για τα θέματα του περιοδικού και μας κατέκλεισαν με ερωτήσεις και για το USER, αλλά και για πιο γενικά θέματα. Ολοι έμειναν κατευχαριστημένοι και μπορούμε να πούμε ότι περίμεναν εναγωνίως τη μέρα που θα μας επισκέπτονταν εκείνοι.

Ετσι λοιπόν, μια ωραία πρωία, χτύπησε το κουδούνι εδώ στα γραφεία του USER και τι να δούμε; Τριάντα (!) άτομα να μας λένε καλημέρα...

Ηταν η αντεπίθεση του σχολείου! Επειδή όμως η πρώτη μας συνάντηση είχε γίνει μερικά χιλιόμετρα μακριά από τα γραφεία του περιοδικού, λογικό είναι κάποιες απορίες να μην είχαν επιλυθεί με τον



δεχτούμε ότι ήταν από τις καλύτερες μέρες που περάσαμε τον τελευταίο καιρό.

Να χαϊρετήσουμε τα παιδιά του Λυκείου (γειά σας κοπελιές και παλικάρια...) και εσείς οι υπόλοιποι... να ζηλεύετε (χα, χα κακίες). Και αν δεν θέλετε να ζηλεύετε, εμείς εδώ είμαστε.



# HOT STUFF II

Όσοι από εσάς έχετε PC με CD-ROM και ασχολείστε με τα γραφικά, ίσως να ξέρετε την πρώτη έκδοση του HOT STUFF.

Για όσους δεν το ξέρετε, μιλάμε για ένα CD-ROM, το οποίο περιέχει κάτι παραπάνω από 500MB με γραφικά και δεν εννοούμε μόνο στατικές εικόνες, αλλά και 3D animation και δεν συμμαζεύεται.

Αν βέβαια έχετε και Sound Blaster, τότε θα μπορέσετε να ακούσετε και τα μουσικά κομμάτια που συνοδεύουν τα animation.

Όλα αυτά ήταν στο πρώτο μέρος. Στο δεύτερο, δυστυχώς έχουμε μόνο 380MB(!) με γραφικά. Πάντως, τα πράγματα εδώ είναι τόσο καλά όσο και στο πρώτο CD.

Μέσα σε αυτά τα 380MB, περιέχονται πάλι στατικές εικόνες, animations και κάποια προγραμματάκια. Δυστυχώς, δεν υπάρχει κάποιο πρόγραμμα για να σας βοηθήσει να μετατρέψετε τις εικόνες (π.χ. από GIF σε PCX), αλλά κάτι τέτοιο μπορείτε να βρείτε πολύ εύκολα μέσω τις αγοράς των shareware



προγραμμάτων. Υπάρχει ένα μενού, που έρχεται να αντικαταστήσει τα batch αρχεία του πρώτου CD και να σας βοηθήσει να κάνετε πιο εύκολα τη δουλειά σας.

Τέλος, όσον αφορά τις εικόνες, τι να πούμε; Υπάρχουν από εικόνες "απλά" ζωγραφισμένες με το χέρι (ή καλύτερα με το lightpen και το ποντίκι), μέχρι ray-traced εικόνες, demos και το CD

αυτό, δεν σταματά εδώ. Θα σταματήσουμε όμως εμείς, γιατί ο χώρος είναι λίγος.

Κλείνοντας, να πούμε πως αν έχετε CD-ROM, αν ενδιαφέρεστε για καλές εικόνες και animation και αν δεν σας πειράζει να δώσετε γύρω στις 5000 (τιμή Αγγλίας) που έχει το CD, τότε ψάξτε να το βρείτε. Δεν θα το μεταβίωσετε.

## TV Games SYSTEM ΜΕ 120 ΔΗΜΟΦΙΛΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ & GAME CARTRIDGE

- ΔΥΟ ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΑ JOY STICK  
ΤΟ ΕΝΑ ΑΣΥΡΜΑΤΟ
- ΔΙΑΚΟΠΤΗΣ - ΔΙΑΧΩΡΗΣΤΗΣ  
ΓΙΑ ΤΗΝ ΤΗΛΕΟΡΑΣΗ
- ΓΡΑΦΙΚΑ ΜΕΓΑΛΗΣ ΕΥΚΡΙΝΕΙΑΣ
- ΣΤΕΡΕΟΦΩΝΙΚΟΣ ΗΧΟΣ

**MULTI  
LOGI**



**ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΗ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ & ΑΝΑΛΩΣΙΜΩΝ  
ΑΓ. ΣΟΦΙΑΣ 76B ΑΝΩ Ν.ΣΜΥΡΝΗ ΤΗΛ. 9313 302 9312 664**

Γ.Α.ΔΑΦΝΗΣ ΑΓ.ΣΟΦΙΑΣ 7 ΚΕΡΚΥΡΑ ΜΗΧΑΝΟΡΓΑΝΩΣΗ ΠΕΛΟΠΟΝΗΣΟΥ ΑΔΕΙΜΑΝΤΟΥ 55 ΚΟΡΙΝΘΟΣ ΙΩΑΝΝΙΔΗΣ COMPUTER SHOP ΚΡΕΝΣΑΣ 6 ΚΑΤΕΡΙΝΗ ASTRO COMPUTER ΛΙΝΔΟΥ 107 ΡΟΔΟΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΗ ΣΑΜΟΥ ΛΥΚΟΥΡΓΟΥ ΛΟΓΟΘΕΤΗ 61 ΣΑΜΟΣ ΣΤΕΦΑΝΙΔΗΣ Ε&Χ. ΦΟΡΜΙΟΝΟΣ 176 ΒΥΡΩΝΑΣ ΧΑΣΙΚΟΣ Ν.Ε. ΠΑ.ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑΣ 8 ΝΙΚΑΙΑ DATASHOP ΠΛΑΤΩΝΟΣ 7 ΧΑΛΑΝΔΡΙ ΒΑΦΕΙΑΔΗΣ Γ. ΒΕΝΙΖΕΛΟΥ 37 ΚΟΜΟΤΗΝΗ ΜΙΚΡΟΚΙΝΗΣΗ ΙΦΙΚΡΑΤΟΥΣ 23 ΑΘΗΝΑ ΚΥΒΟΣ COMPUTERS Λ.ΒΟΥΛΙΑΓΜΕΝΗΣ 122 ΔΑΦΝΗ MICROSTORE COMPUTER ΕΛΕΥΘΕΡΙΟΥ ΒΕΝΙΖΕΛΟΥ 24 Ν.ΣΜΥΡΝΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ ΕΠΕ ΔΙΑΝΤΟΣ 16 Ν.ΣΜΥΡΝΗ ΚΟΥΝΑΝΗ COMPUTERS ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 20 ΑΘΗΝΑ ΓΡΑΜΜΗ ΕΠΕ ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 9 ΑΘΗΝΑ MICRO STORE II 28ης ΟΚΤΩΜΒΡΙΟΥ 15 ΝΙΚΑΙΑ



# MORTAL COMBAT



Θυμάστε βέβαια αυτό το coin-op που είχαμε παρουσιάσει πριν από δύο τεύχη και το είχαμε βαθμολογήσει αυστηρά εξαιτίας της μικρής αντοχής του στο χρόνο, των όμοιων κινήσεων ανάμεσα στους 8 χαρακτήρες του και το απαίσιο διπλό του. Τώρα θα κυκλοφορήσει και για home συστήματα. Για αρχή στο Mega Drive και στο Super NES. Το αν θα αποφασίσουν οι κατασκευαστές του όμως στις μεταφορές αυτές να περιλαμβάνονται και οι αιματηρές (βλέπε Sex, Βία και Joysticks στο προηγούμενο τεύχος) ειδικές κινήσεις του, το Fatality όπως ονομαζόταν εκεί, είναι άλλο θέμα.



# WALKER

Η Psygnosis μας είχε ξενερώσει με τα νερούλιασμένα σωματάκια των Lemmings. Όμως φαίνεται ότι δεν έχει ξεχάσει να φτιάχνει καλά παιχνίδια και με γραφικά για σκληρούς gamers. Το Walker -που σημαίνει περπατητής- είναι ένα μπέρδεμα από Robozone, Empire Strikes Back και Thanatos (το περίφημο εκείνο παιχνίδι με τον δράκο που είχαμε απολαύσει πριν από 5 χρόνια στα 8-bit μηχανήματα) όπου ελέγχετε ένα τεράστιο μεταλλικό ρομπότ που περπατάει από δεξιά προς τα αριστερά με την βοήθεια του joystick και πυροβολάει με το mouse! Αυτό που δεν μπορείτε να καταλάβετε αν δεν παίξετε το παιχνίδι είναι ότι το ρομπότ κουνάει το κεφάλι του προς την κατεύθυνση που εμφανίζεται ο κέρσορας του mouse και πολυβολεί ανθρωπάκια που σας ρίχνουν βόμβες, ελικόπτερα, στρατιωτικά



οχήματα και μοτοσυκλέτες. Η φωτογραφία που βλέπετε είναι η εισαγωγική και είναι σε HAM mode, 4096 χρώματα ταυτόχρονα. Το είδαμε σε Amiga και το περιμένουμε για το θαυμάσιο κεντρικό sprite του, το πρωτότυπο gameplay και τον καταπληκτικό ήχο.

# LITIL DEVIL



Χο,χο! Το νέο παιχνίδι της Gremlin φαίνεται ιδιαίτερα διαβολικό, σατανικό θα μπορούσα να πω! Είναι η ιστορία ενός νέου που ανακάλυψε μία μυστική πόλη στο κελάρι του σπιτιού του και σα να μην έφτανε αυτό ήπια από το νερό της! Φοβερό λάθος γιατί μεταμορφώθηκε σε ένα αποκρουστικό δαίμονα, όπως μπορείτε να δείτε από την φωτογραφία

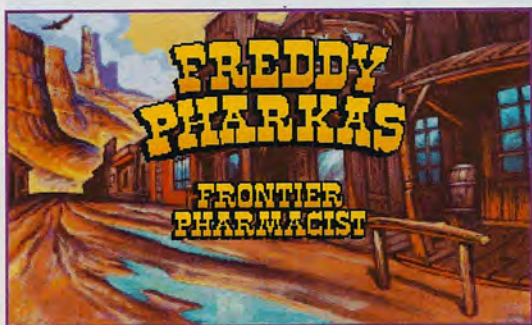
μας, κάτι σαν μπουλντόγκ με φτερά νυχτερίδας. Η μόνη του ελπίδα να ξαναγίνει όπως πριν είναι να βρει την Πηγή της Κανονικότητας (My Got τί άλλο θα ακουσουμε!). Τα γραφικά - πρέπει να δείτε και την κίνηση - είναι υπέροχα με εκπληκτικά χρώματα σαν καρτούν. Θα το δούμε τις πρώτες μέρες του Μαΐου και στην Ελλάδα.

# CREATURES

Οποιος θυμάται το ομώνυμο παιχνίδι στον C64 (οι Amstradάδες να σταματήσουν το γιουχάισμα) θα ξέρουν ότι εκείνο πρόγραμμα ήταν φανταστικό και στο επίπεδο σχεδόν της Amiga από εκείνη την εποχή. Το παιχνίδι εμφανίζεται επιτέλους και σε Amiga και είναι πολύ καλό. Είναι κάτι σαν Lemmings για όσους δεν ξέρουν αλλά χρειάζεται μεγαλύτερη σκέψη σε ορισμένα σημεία και σε άλλα γίνεται καθαρό arcade. Τα γραφικά του μπορείτε να τα θαυμάσετε στην φωτογραφία μας.



# FREDDY PHARKAS Frontier Pharmacist

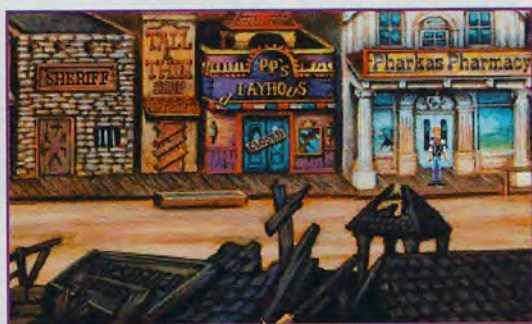


η σκηνή στην οποία κάνει την εμφάνιση του ο Indian φίλος σου που όμως δεν είναι ερυθρόδερμος αλλά φοράει την παραδοσιακή στολή της Ινδίας! Ο ήχος επίσης αγγίζει υψηλά επίπεδα με θέματα που είναι χαρακτηριστικά της εποχής στην οποία εξελίσσεται. Η πλήρης έκδοση του έχει ανακοινωθεί για την άνοιξη, θα

μπορεί να τρέχει και μέσω των Windows και σίγουρα όλοι μας το περιμένουμε με ανυπομονησία.

Η δημοφιλής στον χώρο των Adventures, Sierra, είναι έτοιμη να κυκλοφορήσει το καινούριο επίτευγμα της. Πρόκειται για ένα καινούριο από πλευράς σεναρίου παιχνίδι, δεν ανήκει δηλαδή σε κάποια από τις σειρές που μας έχει συνηθίσει τον τελευταίο καιρό. Αναλαμβάνετε τον ρόλο ενός φιλήσυχου φαρμακοποιού την εποχή της Αγρίας Δύσης, που αναγκάζεται να πάρει τα όπλα όταν η τράπεζα της πόλης στην οποία ζει ληστεύεται από έναν δημοφιλή παράνομο της εποχής (Clint Eastwood τρέμε!). Η ίδια η εταιρεία χαρακτηρίζει το παιχνίδι "σάτυρα της Αγρίας Δύσης" και έχει απόλυτο δίκιο. Τα γραφικά του παιχνιδιού θυμίζουν Larry με τον cartoon χαρακτήρα τους (με 256 χρώματα φυσικά). Το χιούμορ είναι διάχυτο στο παιχνίδι και ειδικά στο demo που μας παρείχε η εταιρεία. Χαρακτηριστική είναι

η σκηνή στην οποία κάνει την εμφάνιση του ο Indian φίλος σου που όμως δεν είναι ερυθρόδερμος αλλά φοράει την παραδοσιακή στολή της Ινδίας! Ο ήχος επίσης αγγίζει υψηλά επίπεδα με θέματα που είναι χαρακτηριστικά της εποχής στην οποία εξελίσσεται. Η πλήρης έκδοση του έχει ανακοινωθεί για την άνοιξη, θα



## SHADOW OF THE COMET

Φανατικοί φίλοι του συγγραφέα ιστοριών τρόμου H.P. Lovecraft μπορείτε να χαίρεστε από τώρα. Ένα ολόκληρο παιχνίδι (που βέβαια δεν είναι το πρώτο) βασισμένο στην μυθολογία Cthulhu είναι έτοιμο για κυκλοφορία από την εταιρεία Infogrames. Ονομάζεται "Shadow of the comet" και από τις πρώτες στιγμές του παιχνιδιού μπαίνεις στο μουντό κλίμα και την βαριά ατμόσφαιρα που τόσο καλά ήξερε να αποδίδει ο φοβερός συγγραφέας. Το παιχνίδι από πλευράς γραφικών έχει πετύχει στο θέμα ατμόσφαιρα καθώς τα χρώματα είναι μουντά και καταθλιπτικά, έτσι όπως πρέπει δηλαδή για ένα τέτοιο παιχνίδι. Παράλληλα δεν υπάρχει αρκετή λεπτομέρεια που παραδόξως προσθέτει στο παιχνίδι (πολλές φορές η αφαιρετική τάση στα γραφικά είναι καλή). Εκείνο όμως στο οποίο θα σταθούμε είναι ο χειρισμός. Συγκεκριμένα όταν πρέπει ο χαρακτήρας που ελέγχετε να πάρει κάποιο αντικείμενο μια διακεκομμένη γραμμή καταγράφει μια πορεία προς το αντικείμενο κάνοντας ορισμένες φορές τα πράγματα πιο εύκολα. Όμως οι γρίφοι του είναι αρκετά δύσκολοι καθώς ορισμένα αντικείμενα δεν φαίνονται αμέσως και χρειάζεται για να τα βρει κανείς αρκετό ψάξιμο και αρκετή φαντασία. Μέχρι να έρθει η πλήρης έκδοση του μείνετε συντονισμένοι όπως θα έλεγε και ο Γιάννης Αϊδίνης στο "Χορεύοντας..."

# CHUCK II SON OF CHUCK

Είναι απίστευτο αλλά κυκλοφορεί το δεύτερο μέρος του παιχνιδιού που είχε κάνει εκπληκτική εντύπωση όταν πρωτο κυκλοφόρησε. Το δεύτερο μέρος είναι μάλλον



ένας επιρρεασμός από BC KID και Caveman Ninja αλλά φιλοδοξεί να είναι καλύτερο και από τα δύο. Και από τα λίγα που είδαμε το παιχνίδι είναι μάλλον καλύτερο από το πρώτο μέρος με ακόμα περισσότερο animation και χιούμορ, στοιχεία που δημιούργησαν τον θρύλο του Chuck Rock και μάζεψαν τους φανατικούς των platform. Τα γραφικά είναι μάλλον σαν ένα παιχνίδι στις κονσόλες παρά σε υπολογιστή. Το σενάριο βάζει τον γιο του Chuck να προσπαθεί να βοηθήσει τον πατέρα του που τον έχει απαγάγει ο κακός της υπόθεσης... και η ιστορία εξελίσσεται λίγο σαν σαπουνόπερα. Τα υποπαιχνίδια όμως



που περιλαμβάνονται στο πρόγραμμα είναι ό,τι σπουδαιότερο και πιο πρωτότυπο έχει να επιδείξει το Son of Chuck. Υπάρχουν τέσσερα και για παράδειγμα στο ένα από αυτά πρέπει να χτυπάτε έναν πέτρινο όγκο για να αποκαλύψετε το άγαλμα του πατέρα σας πριν τελειώσει ο χρόνος.

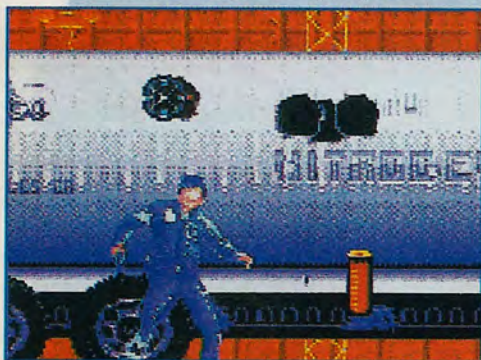


# FINAL FIGHT 2

## T2 THE ARCADE GAME



Και ξέρετε τί σημαίνει arcade game. Φυσικά coin-op και μιλάμε για την μεταφορά του προγράμματος από τα μεγάλα μηχανήματα στο Mega Drive. Το παιχνίδι είχε παρουσιάσει πριν από δύο τεύχη ο κύριος Σωτηρίου από την στήλη των coin-ops. Είναι ένα ξέφρενο shoot'em up στο στυλ του Operation Wolf και φαίνεται ότι αυτό που δεν κατάφερε να γίνει μεγάλη επιτυχία στα ηλεκτρονικά εξαιτίας της τρομερής δυσκολίας του και του πολύ πενηντάρικου μάλλον θα πετύχει στην κονσόλα της SEGA. Το πιο δύσκολο πράγμα για ένα home σύστημα ήταν το να μεταφέρει τα ολοκληρωτικά ψηφιοποιημένα γραφικά του ηλεκτρονικού στην οθόνη της τηλεόρασής σας. Το Mega Drive αποδεικνύεται ιδανικός "οικοδεσπότης" για το παιχνίδι αφού κατάφερε να περιέχει όλους τους κακούς με καταπληκτικό animation. Ολα αυτά μαζί με τις εκρήξεις χωρίς να καθυστερεί καθόλου και ο ήχος είναι στα επίπεδα του ηλεκτρονικού. Πυ-



ροβολισμοί, ανατινάξεις και ψηφιοποιημένα εφέ χώρεσαν στο cartridge. Η δυσκολία του είναι μικρότερη από αυτή του ηλεκτρονικού αλλά αυτό δεν σημαίνει ότι δεν θα περάσετε πολλά βράδια προσπαθώντας να το τελειώσετε. Μέχρι τότε "μορφωθείτε" με τις φωτογραφίες μας.



Οπως έχει ομολογήσει ο αρχισυντάκτης μας, όταν είχε δει το Final Fight στα ηλεκτρονικά -πριν από πολλά πολλά χρόνια σ'αυτόν τον ταπεινό γαλαξία- έριξε 30 πενηντάρικα για να το τελειώσει! Γιατί έπρεπε να το τελειώσει εκείνη τη στιγμή! Το δεύτερο μέρος του μεγαλύτερου, ίσως, ονόματος στα beat'em up μέχρι να έρθει το Street Fighter 2, γίνεται πραγματικότητα στο Super NES. Δεν ξέρουμε αν η CAPCOM θα το κυκλοφορήσει και στα ηλεκτρονικά αλλά αυτά που ξέρουμε θα σας τα πούμε: Από τους χαρακτήρες του πρώτου μέρους έχει μείνει μόνο ο Haggar. Στη θέση του Cody και του Guy έχουν μπει δύο νέοι ήρωες. Τώρα τα κόκκινα φοράει η Maki (!) και τα μπλέ ο Carlos με δυνάμεις ανάλογες των προηγούμενων χαρακτήρων. Ευτυχώς τώρα το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί διπλό από αυτό το cartridge του 1 Mbyte

## SLEEPWALKER



απλή: υπάρχει λοιπόν ένα παιδάκι που στα καλά καθούμενα ορισμένα βράδια σηκώνεται από το κρεβάτι του και υπονοβατεί. Ο κίνδυνος να σκοτωθεί πέφτοντας σε διάφορα μέρη της πόλης είναι αυτός που πρέπει να αποφύγετε. Ομως το παιδάκι δεν είναι ο πρωταγωνιστής! Είναι ο πιστός του σκύλος τον οποίο ελέγχετε εσείς και μ'αυτό το χαριτωμένο

Ο υπονοβάτης από την OCEAN είναι ένα υπέροχο παιχνιδάκι, από αυτά που ξεφεύγουν από τις μεταφορές από τον κινηματογράφο ή τα coin-op και μας θυμίζουν τις μέρες που η εταιρία, πριν από 3-4 χρόνια, ήταν η καλύτερη. Η υπόθεση του προγράμματος είναι υπέροχη και απίστευτα

sprite που μοιάζει να βγήκε από το Titus the Fox σταματάτε το παιδάκι και το κατευθύνετε εκτός κινδύνου. Γρήγορη δράση, υπέροχα γραφικά, φανταστική εισαγωγή και πολύ γέλιο υπόσχεται η πρωτότυπη περιπέτεια που θα παρουσιάσουμε στο επόμενο τεύχος μας.





## DOJO DAN

Είναι ο καιρός των platform και των beat'em up. Το Dojo Dan ένα ι-διόρυθμο κατασκευάσμα με πρωταγωνιστή έναν μούλλη καρατέκα που βγαίνει πάνω σε κάτι επίπεδα με



πλατφόρμες που σκρολλάρουν από αριστερά προς τα δεξιά. Εσείς ελέγχοντας τον ήρωα πρέπει να εξολοθρεύετε όλους τους αντιπάλους - ακόμα και εκείνους που φορούν γυαλιά μυωπίας και δεν σας βλέπουν- και να ταξιδέψετε από την μία σχολή καράτε στην άλλη για να τελειώσετε το παιχνίδι. Θα ξαναδείτε όλα εκείνα τα ψεύτικα χρώματα του copper στο βάθος της οθόνης και θα χαρείτε το κλασικό scrolling της Amiga για 1000στή φορά. Μερικές οθόνες χρησιμοποιούν 64 χρώματα ταυτόχρονα αλλά δεν πιστεύω να ενθουσιάσει πολύ κόσμο εξαιτίας του παιδικού look και του πολυφορεμένου gameplay

## PIRACY IN THE HIGH SEAS

Η πειρατεία είναι για κάθε software house ο θάνατος, το τέλος και η καταστροφή. Είμαστε γνωστοί για τις προσπάθειές μας ενάντια στην πειρατεία αλλά όταν μιλάμε για ένα παιχνιδάκι με κουσάρους τα πράγματα αλλάζουν. Βρίσκεστε στην θέση ενός πειρατή (χμ!) που πρέπει να μοιράζει το φορτίο του (χμ!) σε όλα τα νησιά. Αυτά τα νησιά είναι ο κόσμος του παιχνιδιού. Το πρόγραμμα έχει δανιστεί στοιχεία όπως είναι φυσικό από το τέλειο Pirates της Microprose αλλά δεν το φτάνει σε καμία περίπτωση. Υπάρχουν όμως πολλά πρόσθετα στοιχεία, όπως ο τζόγος ενώ δεν θα πρέπει να παραξενευτείτε αν σας πω ότι μου θύμισε το Elite από άποψη gameplay! Εκείνο το σημείο όπου υπερέχει θεωρητικά από το Pirates -αν είναι ποτέ δυνατόν!- είναι οι σκηνές της μάχης όπου μπορείτε να διαλέξετε από πειρατές μέχρι γιγαντιαία χταπόδια για να πολεμήσετε! Στο προσεχές μας τεστ θα δούμε ποσο "λίγο απ'όλα είναι το πρόγραμμα".



# EASYTECH

**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  
ΕΚΠΛΗΞΗ  
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



## HIRED GUNS



Psygnosis! Λες αυτό το όνομα και το στόμα σου γεμίζει μέλι! Λες Psygnosis και η οθόνη της Amiga γεμίζει χρώματα scrolling και ένας φανταστικός μουσικός γεμίζει τον χώρο! Αλλά τώρα η φοβερή εταιρία έστρεψε το βλέμα της σε κάτι πιο σύνθετο από άποψης gameplay. Δεν μπορώ να καταλάβω αυτοί οι άνθρωποι έχουν τετοιες γνώσεις πάνω στην Amiga και οδηγούνται κατά καιρούς σε φοβερές αποτυχίες εξαιτίας των περιέργων σεναρίων. Τώρα προβλέπω πάλι κάτι τέτοιο αλλά το απεύχομαι. Το Hired Guns είναι ένα RPG με πρωτόγνωρο στήσιμο καθώς χωρίζει την οθόνη σε τέσσερα διαφορετικά παράθυρα, το κάθε ένα και για έναν χαρακτήρα της ομάδας. Δεν έχουμε ξαναδεί ποτέ κάτι παρόμοιο, ίσως μόνο στο Special Forces της Microprose. Να πούμε ότι η ομάδα που έφτιαξε το παιχνίδι είναι η DMA Design που χάρισε την πρώτη άσβεστη δόξα στην Psygnosis, το Shadow of the Beast, το κλασικό παιχνίδι της Amiga. Θα δώσουμε το παιχνίδι στον adventurá μας και θα δούμε τί θα γίνει.



## RANMA 2½



Πολύ σπάνια βλέπεις ένα πετυχημένο χαριτωμένο beat'em up. Το Ranma 2 1/2 έχει αυτή την τύχη. Και την διατηρεί γιατί οι προγραμματιστές έχουν, ΠΡΩΤΟΝ βάλει περιέργους χαρακτήρες να παίζουν ξύλο μεταξύ τους. Μινώταυροι, αρκούδες, γυναίκες, άντρες και χοντροί τύποι είναι το καστ του έργου. ΔΕΥΤΕΡΟΝ δεν έχει τον ρεαλισμό του Street Fighter 2 αλλά δικαιώνει τον παίκτη με το πολύ καλό animation του και τις περιέργες γκριμάτσες που κάνουν οι ήρωες όταν δίνουν καιπαιρουν χτυπήματα. Από τα καλύτερα beat'em ups στην αγορά του Super NES αν διαθέτετε χιούμορ και δεν θέλετε μόνο αίματα.



## GOLDEN AXE 3

Ενας μεγάλος τίτλος τραβάει πάντα τα βλέμματα! Και δεν νομίζω να υπάρχει πιο μεγάλο αυτή τη στιγμή από το τρίτο μέρος της θαυμάσιας σειράς της SEGA. Κατασκευασμένο από την ίδια για το Mega Drive της το παιχνίδι είναι αρκετά διαφορετικό από το πρώτο και το δεύτερο μέρος τουλάχιστον στους τελικούς κακούς. Αν μπορείτε να διακρίνετε από τις φωτογραφίες μας, να βλέπετε καλά έναν φτερωτό άνθρωπο να σας επιτίθεται. Η μαγεία κυριαρχεί και πάλι με νέα spells και η κυριώτερη κατά την γνώμη μου διαφορά από τα προηγούμενα προγράμματα είναι ότι υπάρχουν τέσσερις χαρακτήρες να διαλέξετε τον ήρωά σας!

## CHESTER CHEETAH

Τον ξέρετε κυρίως από τα γαριδάκια και τις διαφημίσεις όπου ο ήρωας βάζει την μούρη του εκεί πάνω. Και τί μούρη είναι αυτή; Μουράκλα! Αφού το sprite αποτελείται από 1/3 μούρη και τα υπόλοιπα 2/3 είναι ένα πολύ λεπτό σώμα. Ενας ήρωας για παιχνίδια που μάλλον θυμίζει Ροζ Πάνθηρα. Το σενάριο βρίσκει τον ήρωα στην χειρότερη κατάσταση της ζωής του. Αφραγκος, ρεζίλης και αρχισυντάκτης, τον κλείνουν μέ-



σα στον ζωολογικό κήπο. Κάποια στιγμή το Cheetah ξυπνάει μέσα του και θέλει να δραπετεύσει. Αυτή είναι η αποστολή σας και θα την φέρετε σε πέρας μόνο αν βρείτε όλα τα κομμάτια της μηχανής σας και την ξαναφτιάξετε ώστε να φύγετε από εκεί μαρσάροντας. Οπτικά είναι ένα από τα πιο εντυπωσιακά προγράμματα για Super NES με πολλά χρώματα και απίστευτο animation.

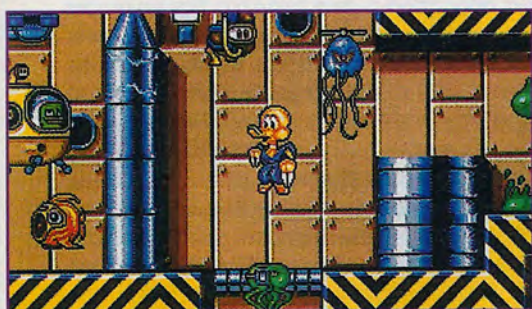


# DONG

Αν ήσασταν μία νέα και φιλόδοξη προγραμματιστική ομάδα, όχι η καλύτερη του κόσμου όπως η Team 17, αλλά από τους καλούς τί θα κάνατε για να πουλήσετε το παιχνίδι σας και να γίνετε γνωστοί; Θα φτιάχνατε κατ'αρχήν ένα καλό πρόγραμμα και ύστερα δεν θα βάζατε μία τόσο υψηλή τιμή όσο οι άλλοι. Αν υποθέσουμε ότι οι άλλοι πουλάνε με 25.99 αγγλικές λίρες εσείς θα ρίχνατε το παιχνίδι σας στην αγορά με 15.99 λίρες. Ετσι φαίνεται ότι κέφτηκαν και οι άνθρωποι της Hidden και έτσι έπραξαν το πρώτο τους



πρόγραμμα. Το οποίο είναι ένα ακόμη platform και επειδή οι άνθρωποι είναι φρέσκοι το επάγγελμα έχει και την σχετική πρωτοτυπία του. Ο ήρωας πρέπει να είναι μια μεταλλαγμένη πάπια με μεταλλική στολή και μακριά νύχια. Η πρώτη εντύπωση είναι πολύ πάνω από το μέτριο αλλά μέχρι να δούμε τί πραγματικά αξίζει αυτό το παιχνίδι μπόνγκ, τσόνγκ, τρόνγκ, χόνγκ ΚΟΝΓΚ, δηλαδή ο τίτλος του είναι λίγο ηλίθιος.



## THE MAGICAL QUEST starring MICKEY MOUSE



Επρεπε να συμβεί κι αυτό, να το δούμε με τα ματάκια μας για να το πιστέψουμε. Ο Μίκυ πρωταγωνιστής σε ένα πρόγραμμα που για πρώτη φορά τολμάει να μοιάζει με κινούμενο σχέδιο σε τέτοιο βαθμό. Υπάρχουν βέβαια και το Castle of Illusion και το Road Runner αλλά αυτό εδώ τα ξεπερνάει όλα. Το Super NES τα δίνει σχεδόν όλα στα γραφικά με το τέλειο animation τους και οι μεγάλοι κακοί εκτός από τον πρώτο είναι υπερτεράστιοι. Τους βλέπετε άλλωστε και στις φωτογρα-

φίες μας. Το κύριο στοιχείο που φτιάχνει το gameplay είναι η δυνατότητα του Μίκυ να αλλάζει μεταμφιέσεις και να παίρνει έτσι διαφορετικές ικανότητες.

Ο μάγος για παράδειγμα μπορεί να καταστρέφει διάφορα αντικείμενα με ξόρκια και ο πυροσβέστης να σπρώχνει πέτρες με το νερό και να σβύνει φωτιές. Πολύ ξεκούραστο, πολύ εύκολο και με φανταστικά γραφικά είναι ένα παιχνίδι μάλλον για νεότερους παίκτες



## ECCO the DOLPHIN



Οικολογία και games δεν πηγαίνουν μαζί. Όμως παράγουν μερικές φορές εκπληκτικά παιχνίδια. Ήταν πρώτα το Eco Quest της Sierra. Τώρα κάνει το ίδιο η SEGA στο Mega Drive. Το Ecco the Dolphin είναι από τα πιο πρωτοποριακά, ξεχωριστά, πρωτότυπα, όμορφα και ενθουσιώδη παιχνίδια που έχουν εμφανιστεί ποτέ σε οποιοδήποτε μηχάνημα. Το πρώτο πράγμα που προσέχει κανείς στο παιχνίδι είναι τα εξωπραγματικά του γραφικά. Το κεντρικό sprite, τα χρώματα, το animation είναι όλα τέλεια. Η ατμόσφαιρα του απέραντου ωκεανού έχει εγκλωβιστεί άριστα μέσα σ'αυτό το cartridge. Η περιπέτεια είναι η αναζήτηση της οικογένειας του Ecco από την οποία χωρίστηκε όταν παρασύρθηκαν από ένα πελώριο κύμα. Νομίζω ότι έχουμε έναν ακόμα κλασικό τίτλο στα χέρια μας.



# ΑΦΙΕΡΩΜΑ

# SIERRA ON LINE

## ή... Ο ΘΑΥΜΑΣΤΟΣ ΚΟΣΜΟΣ ΤΩΝ ADVENTURES

ΤΟΥ Γ. ΓΡΙΒΑ

Αυτόν τον μήνα, ετοιμάσαμε κάτι ξεχωριστό για τους φίλους των adventures που σίγουρα εκτιμούν τις ξεχωριστές προσπάθειες των software houses τα οποία τους προσφέρουν ατέλειωτες ώρες διασκέδασης και ανάπτυξης της σκέψης μέσω των παιχνιδιών που δημιουργούν. Μια τέτοια εταιρεία, που μάλιστα κατέχει ιδιαίτερη θέση στις προτιμήσεις των θαυμαστών αυτού του είδους παιχνιδιών, είναι αναμφίβολα και η Sierra On Line. Φυσικά ότι έχει καταφέρει μέχρι σήμερα, ωφείλεται στην συνεχή προσπάθεια ενός τεράστιου επιτελείου συνεργατών που δουλεύουν αδιάκοπα, ο καθένας στο αντικείμενο του, για να μπορούμε να θαυμάζουμε κάθε φορά το τελικό αποτέλεσμα στις οθόνες των υπολογιστών μας.

Όλα ξεκίνησαν από το μηδέν για τον ιδρυτή της εταιρείας Ken Williams, ο οποίος σε συνεργασία με την γυναίκα του και τρέφοντας μια τεράστια αγάπη για την περιπέτεια ίδρυσε την Sierra γύρω στα δέκα χρόνια πριν. Έχοντας ο ίδιος κάποιες προγραμματιστικές ικανότητες ζήτησε την συνεργασία έμπειρων ατόμων θέλοντας να δημιουργήσει έναν "Adventure interpreter", μια γλώσσα προγραμματισμού ουσιαστικά που θα υλοποιούσε τις ιδέες του στους υπολογιστές. Από τότε ο ίδιος χαρακτήριζε τα games που ήθελε να κατασκευάσει με την φράση "interactive films", κινηματογραφικά παιχνίδια στα οποία ο παίκτης έπρεπε να λάβει τις κατάλληλες αποφάσεις για να τα ολοκληρώσει. Χαρακτηρισμός που μετά από το πρώτο adventure που δημιούργησε δεν απείχε καθόλου από την πραγματικότητα, αλλά που προκάλεσε αντιδράσεις στον χώρο τότε. Μετά από κάποιους πειρατισμούς στον χώρο των arcades και την μικρή αποτυχία της εταιρείας να αναγνωριστεί από το κοινό, η εταιρεία κατάφερε να δημιουργήσει τον "adventure interpreter" με την βοήθεια του Jeff Stevenson και του Chris Iden. Δημιουργήθηκε το πρώτο 3d Icon Adventure και πολύ γρήγορα έκανε τεράστιες πωλήσεις, κυρίως στις ΗΠΑ. Οι προγραμματιστές της εται-

ρείας ξεκίνησαν την παραγωγή του επόμενου game της εταιρείας, βλέποντας την ανταπόκριση του κοινού σε μια τέτοια καινούρια ιδέα. Ακολούθησε λοιπόν ένα παιχνίδι που έχει μείνει στην ιστορία για το σενάριο, την πρωτοτυπία του και τον χαρακτήρα που πρωταγωνιστεί στο game, ποιον άλλο από τον Larry. Η εταιρεία βελτιωνόταν στο θέμα του χειρισμού ενώ παράλληλα έβρισκαν συνεχώς πρωτότυπες ιδέες για καινούρια games. Συνέχεια είχε λοιπόν το King's Quest 1,2 και 3 με τις καταπληκτικές μουσικές συνθέσεις, τους πρωτότυπους γρίφους και τους αξιαγάπητους χαρακτήρες. Αυτό, ήταν ένα από τα στοιχεία στα οποία οφείλει την τεράστια επιτυχία της η

Sierra: η ατέλειωτη φαντασία που είναι ιδιαίτερα εμφανής σε όλα τα στοιχεία που συνθέτουν κάθε της παιχνίδι. Ο

gamer είχε να επιλέξει ανάμεσα σε μια πληθώρα σεναρίων, από την βία στις πόλεις του Police Quest, στα γαλαξιακά ταξίδια του Space Quest και στην χώρα του ονείρου και των παραμυθιών στο King's Quest. Τα παιχνίδια αυτά είχαν τέτοια εμπορική επιτυχία που ένα sequence ήταν απαραίτητο. Ευτυχώς η Sierra δεν απογοήτευσε όπως θα περίμενε κανείς αλλά κάθε συνέχεια ήταν καλύτερη από την προηγούμενη.

Στις οθόνες των υπολογιστών εμφανίστηκαν το 1988 το Space Quest 2 (Scott Murphy- Mark Crowe) και το Space Quest 3 το 1989. Η Sierra

είχε μεγαλώσει την ομάδα παραγωγής της, και την είχε χωρίσει σε τμήματα. Υπήρχε το τμήμα σχεδιασμού των γραφικών σε σκίτσα, το τμήμα που δημιουργούσε τα μουσικά θέματα, οι σεναριογράφοι, οι προγραμματιστές που κωδικοποιούσαν τις ιδέες στον "Adventure interpreter" και τέλος οι "play-testers", η ομάδα που έπαιζε συνεχώς το κάθε παιχνίδι πριν αυτό βγει στην αγορά για να διορθώσει τα λάθη και τα bugs. Ένας τεράστιος αριθμός ατόμων που δούλευαν ασταμάτητα για να έχουμε εμείς αυτά τα καταπληκτικά αποτελέσματα μπροστά μας.

Η αλλαγή που έκανε την Sierra ακόμα πιο δημοφιλή από





όσο ήταν μέχρι εκείνη την εποχή, ήταν η απόφαση του Ken Williams, να βγουν versions των παιχνιδιών που κατασκευάζονταν στα 16 και 32 χρώματα για τα Pc's και τις Amiga αντίστοιχα. Έτσι, τα πράγματα έγιναν ακόμα καλύτερα από πλευράς γραφικών και παιχνίδια όπως το Police Quest 2, το King's Quest 4 (Roberta Williams- Mark Crowe) και τα Leisure Suite Larry 2 και 3, τις χρονιές 1989 και 1990 έδωσαν νέα πρότυπα στον χώρο των adventures. Η εταιρεία στην συνέχεια θέλησε να πειραματιστεί κυρίως στον χώρο του χειρισμού βγάζοντας στην κυκλοφορία το Manhunter New York και αργότερα το Manhunter San Francisco. Ο τρόπος χειρισμού αυτών των δύο παιχνιδιών δεν άρεσε καθόλου στο αγοραστικό κοινό που ήθελε τα adventures της Sierra με τον κλασικό χειρισμό της διατύπωσης των εντολών από το πληκτρολόγιο και όχι να γίνεται η περισσότερη δουλειά με το mouse. Αυτό είχε σαν αποτέλεσμα να αποτύχουν εμπορικά τα Manhunter και να αποτελέσουν τα μόνα sequence που έμειναν στον αριθμό 2.

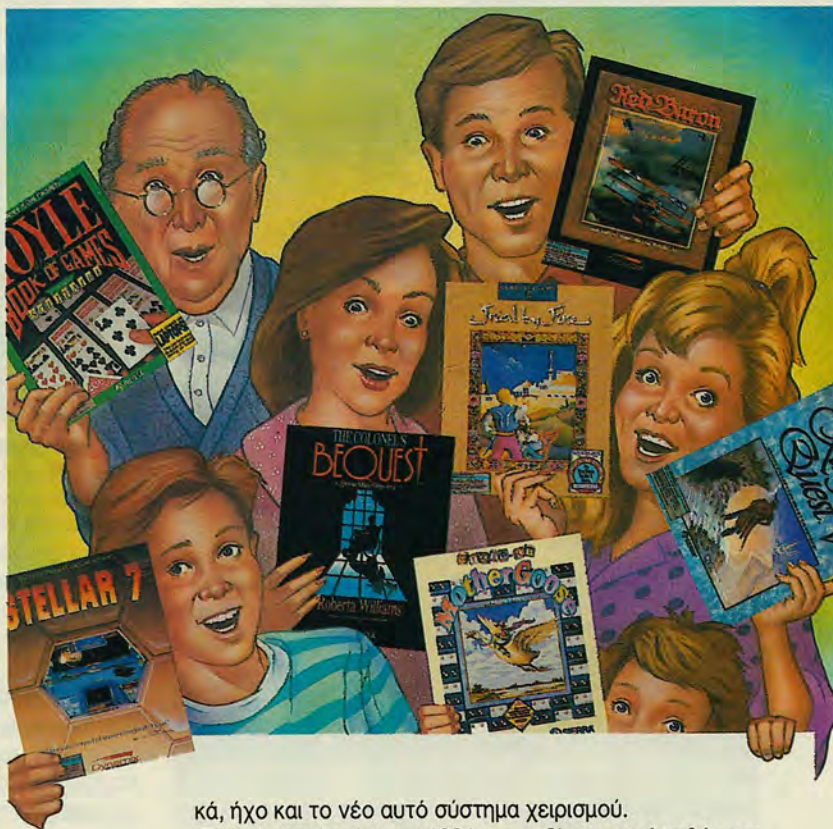
Η άσχημη εντύπωση που έδωσε η Sierra καλύφθηκε αμέσως από τις επόμενες δύο κυκλοφορίες της που ήταν για άλλη μια φορά κάτι το ξεχωριστό. Κυκλοφόρησε αρχικά το Code name: Iceman, ένα παιχνίδι κατασκοπίας και πολιτικών συμφερόντων στο οποίο εκτός από πολλά άλλα ο παίκτης "οδηγούσε" και ένα υπερσύγχρονο υποβρύχιο. Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού ήταν φανταστική καθώς και μόνο η ιδέα της απαγωγής του προέδρου που έπρεπε να σώσει ο παίκτης ανέβαζε στο κατακόρυφο την αδρεναλίνη του. Αυτό όμως που τάρaxε τα νερά του ήρεμου μέχρι τότε αγοραστικού κοινού ήταν το Hero's Quest. Διαφημίστηκε από πολύ νωρίς καθώς η Sierra είχε κάποια αντιδικία με την Gremlin η οποία είχε κυκλοφορήσει και αυτή ένα δικό της game με τον ίδιο τίτλο την ίδια περίπου εποχή με αποτέλεσμα η υπόθεση να φτάσει στα δικαστήρια. Η Sierra αναγκάστηκε να αλλάξει τον τίτλο αυτού του adventure σε Quest for Glory αλλά το αποτέλεσμα ήταν το ίδιο. Ήταν ένα παιχνίδι στο οποίο μπορούσε ο παίκτης να διαλέξει ανάμεσα σε 3 χαρακτήρες για να το τελειώσει. Το στοιχείο των Role Playing παιχνιδιών είχε εισβάλλει σε αυτό το προϊόν της Sierra και οι φανατικοί του είδους το καλοσώρισαν πολύ θερμά.

Έτσι η δημοφιλής εταιρεία άρχισε να κυκλοφορεί τίτλους που δεν είχαν σχέση με τις γνωστές σειρές Space Quest, King's Quest και Leisure Suit Larry για να μην οδηγήσει το κοινό της στην ανία. Εκτός από το αδιάφορο Gold Rush που μας μεταφέρει στην εποχή των χρυσοθήρων, κυκλοφόρησε το εκπληκτικό Conquest of Camelot, με ήρωα τον Βασιλιά Αρθούρο στην προσπάθεια του να βρει το Άγιο Δισκοπότηρο και να σώσει τους ιππότες του από τον θάνατο. Εκπληκτικοί γρίφοι ήταν το κύριο χαρακτηριστικό αυτού του παιχνιδιού ενώ για πρώτη φορά το σενάριο είχε ιστορικά στοιχεία, αλλά δανειζόταν και κάποια άλλα από την μυθολογία. Μετά από αυτό, βγήκε στην αγορά το Quest For Glory 2, που ήταν άξιο του πρωκατόχου του και με τεράστιο μέγεθος.

Το τελευταίο adventure που κυκλοφόρησε η Sierra χρησιμοποιώντας τον παλιό χειρισμό ήταν το Colonel's Bequest. Το σενάριο ανήκε στην Roberta Williams και πολλοί είπαν ότι ήταν αντάξιο των σεναρίων του Χίτσκοκ

(πράγμα που θεωρώ υπερβολή). Μια απόπειρα δολοφονίας ενός πλούσιου στρατηγού την στιγμή που βρίσκεται όλη η οικογένεια μπροστά είναι ότι καταλληλότερο για ένα σενάριο θρίλερ, που υπόσχεται να κρατήσει με κομμένη την ανάσα τον παίκτη μέχρι την τελευταία σκηνή που θα ανακαλύψει (γιατί αυτό πρέπει να κάνει) τον πραγματικό δολοφόνο. Το παιχνίδι έχει "στηθεί" όπως μια θεατρική παράσταση, κάτι που προσθέτει στην ατμόσφαιρα και οι γρίφοι είναι τόσο καλοί ώστε κάτι που ανακαλύπτεις σε ένα σημείο του παιχνιδιού σε γυρνάει πάλι στην αρχή.

Τα πάντα όμως άλλαξαν, ευτυχώς πάντα προς το καλύτερο, με το King's Quest V. Τα γραφικά, ιδιαίτερα μάλιστα η εισαγωγή και οι στατικές εικόνες, έμοιαζαν πίνακες ζωγραφικής σε αυτό το παιχνίδι. Τα μουσικά θέματα διασκέδαζαν αλλά συγχρόνως προσέθεταν και την ανάλογη ατμόσφαιρα στις σθόνες που τα άκουγες. Ψηφίστηκε καλύτερο adventure της χρονιάς από τα περισσότερα έντυπα σε όλο τον κόσμο. Εκείνο όμως που έκανε την μεγαλύτερη εντύπωση, ήταν ο νέος χειρισμός. Ο παίκτης χρησιμοποιώντας κάποια εικονίδια στο πάνω μέρος της σθόνης έκανε όλες τις ενέργειες που ήταν απαραίτητες για να ολοκληρώσει το παιχνίδι χωρίς να γράψει λέξη. Όλα τα επόμενα games υιοθέτησαν αυτό το χειρισμό και μάλιστα τα παλαιότερα επανακυκλοφόρησαν με καλύτερα γραφι-



κά, ήχο και το νέο αυτό σύστημα χειρισμού.

Εποχή οικολογίας το 1991 και η Sierra ακολουθώντας τα μηνύματα της εποχής βγάζει το Eco Quest. Ένα μικρό παιδάκι προσπαθεί να σώσει τον Cetus, μια φάλαινα από τον θάνατο καθαρίζοντας επιπλέον τον βυθό από όλα τα σκουπίδια. Για τους πιο ρομαντικούς, κυκλοφορεί το Conquest of the Longbow, η μεταφορά της ιστορίας του Ρομπέν των Δασών σε computer game. Οι συνέχειες βέβαια των παλαιότερων επιτυχιών δεν σταματούν και έτσι κυκλοφορούν τα Police Quest 3, Space Quest 4 και Leisure Suit Larry 5. Μάλιστα το παράξενο με το Larry είναι ότι δεν κυκλοφόρησε ποτέ το 4 για να ακολουθήσει το 5. Ακόμα μια πρωτότυπη κυκλοφορία ήταν το Castle of Dr. Brain, ένα παιχνίδι στο οποίο φιλοδοξούσες να γίνεις



**Ecoquest: το οικολογικό παιχνίδι της Sierra**

ενώ στο περιοδικό της Sierra που λέγεται Interaction υπάρχει μια σελίδα αφιερωμένη σε γρίφους τέτοιου στυλ (κάτι ανάλογο με το δικό μας Big Trouble).

Λίγο καιρό αργότερα η Sierra πραγματοποιεί ακόμα μια έξυπνη κίνηση βάζοντας στις τάξεις της την Dynamix, μια εταιρεία που είχε εξασθενήσει, χωρίς κανένα μέλλον και κυκλοφορεί με το όνομα της τα Heart of China, Rise of the Dragon και Willy Beamish. Τρία παιχνίδια με εντελώς διαφορετικό θέμα (από τον ντετέκτιβ του μέλλοντος στο Rise of the Dragon στον επίδοξο κοπανατζή του Willie Beamish), που κέρδισαν όμως το αγοραστικό κοινό. Σαν Sierra, βγάζει το King's Quest VI και το Quest for Glory 3, ότι πιο καινούριο στις ομόνυμες σειρές της, μαζί με το Stellar 7 και το Laura Bow: the Dagger of Amon-Ra. Η Sierra συνέχεια τις αγοραπωλησίες, βάζοντας στις τάξεις της και την εταιρεία Coctel Vision. Με το όνομα αυτής της θυγατρικής έχει κυκλοφορήσει το φοβερό Inca, που αναφέρεται στον αρχαίο πολιτισμό και τα επιτεύγματά τους, το Goblins, ένα adventure στο οποίο ο παίκτης χειρίζεται 3 πλασματάκια που προσπαθούν να ελευθερώσουν τον βασιλιά τους από ένα κακό μάγο και την σειρά ADI (ADI, ADI Junior, ADI Senior).

Η πολυτάλαντη εταιρεία όμως έχει προσφέρει στην αγορά και ένα πλήθος άλλων προγραμμάτων από τα οποία τα περισσότερα δεν έχουν προσεχτεί όσο θα έπρεπε από το αγοραστικό κοινό. Ίσως το πιο γνωστό από αυτά είναι η σειρά Hoyle Book of Games 1,2 και 3 που δεν είναι τίποτε άλλο από επιτραπέζια παιχνίδια για τους υπολογιστές σας. Τα παιδιά ηλικίας 8-14 ετών έχουν και αυτά τα δικά τους adventures... ο λόγος για τα Mixed-up Mother Goose και Mixed-up Fairy Tales. Ο Ken Williams αναφέρει ότι τα παιχνίδια αυτά βγήκαν για να βοηθήσουν το μικρό παιδί να καταλάβει ότι ο υπολογιστής δεν πρέπει να τον φοβίζει αλλά σκοπός του είναι να τον βοηθάει, έτσι ώστε σε μεγαλύτερη ηλικία να τον χρησιμοποιεί για εξειδικευμένες εργασίες.

βοηθός του διάσημου επιστήμονα με το παράξενο όνομα και για να το καταφέρει έπρεπε να λύσει μια σειρά από ατέλειωτες και δύσκολες "σπαζοκεφαλίες". Το παιχνίδι μάλιστα αγαπήθηκε τόσο, ώστε κυκλοφόρησε και η συνέχεια του, το Island of Dr. Brain,

ξουν στο αφεντικό σας ότι δουλεύετε, ενώ πραγματικά παίζετε στον χώρο εργασίας σας. Περιλαμβάνει από ανέκδοτα μέχρι ειδικούς ήχους που ακούγονται συνήθως σε ένα γραφείο για "αντιπερισπασμό". Το πρόγραμμα είναι καταπληκτικό και -πιστέψτε με- χρησιμοποιείται από πολλούς συντάκτες γνωστού περιοδικού!

Φυσικά η Sierra δεν θα μπορούσε να λείψει και από τον χώρο των multimedia. Έχει ήδη κυκλοφορήσει το King's Quest V στο οποίο τα πάντα ακούγονται από 50 διαφορετικές sampled φωνές, το Space Quest IV και αυτό με sampled φωνές, το Mixed-up Mother Goose, το Stellar 7 και το Jones in the Fast Lane, ένα παιχνίδι το οποίο μαθαίνει τα παιδιά ότι το να βρεις δουλειά, να πληρώσεις λογαριασμούς κτλ είναι πιο δύσκολο από το να σκοτώνεις δράκους. Όλα αυτά βέβαια με digitised ηθοποιούς και sampled φωνές. Αυτή τη στιγμή η Sierra εκδίδει το περιοδικό Interaction σε συνεργασία με την Dynamix, Hint Books για όλα τα adventures της, έχει μια data base στην Αμερική και κυκλοφορεί και τόσα games κάθε χρόνο.



**Space Quest: ... και αφήστε τον εαυτό σας να πραγματοποιήσει διαγαλαξιακά ταξίδια**



**Police Quest: ένα παιχνίδι που βασίζεται στην πραγματική ζωή**

Δεν συμφωνείτε ότι είναι αρκετά για εμάς;

Μετά λοιπόν από αυτό το μικρό ιστορικό, καλό θα ήταν να προσέξουμε με την βοήθεια και των φωτογραφιών του άρθρου την εξελικτική πορεία της Sierra προς το καλύτερο. Ξεκινώντας με τα King's Quest αξίζει να αναφέρουμε ότι το πρώτο μέρος της σειράς ήταν μόλις 128k προγράμματος!! Ο Sir Graham δέχτηκε την πρόταση του βασιλιά του να τον διαδεχτεί στον θρόνο φέρνοντας στο παλάτι 3 κλεμμένα αντικείμενα, αφού ο King Edward δεν

είχε κάποιο γιο για να του δώσει τον θρόνο του Daventry. Στην συνέχεια (KQ2: Romancing the throne) ο king Graham πια, νιώθοντας μόνος κατάφερε να βρει μια φυλακισμένη πριγκίπισσα στην χώρα που ονομαζόταν Kolyma, να την σώσει από μια κακιά μάγισσα και να την παντρευτεί, έχοντας έτσι μια βασίλισσα στο πλευρό του. Το τρίτο μέρος (KQ3: To heir is human) ο γιος του Graham απαγάγεται από έναν κακό μάγο τον Manannan και στα 18 του χρόνια μαθαίνοντας την πραγματική του ταυτότητα, καταφέρνει να γυρίσει στους γονείς του, μεταμορφώνοντας τον μάγο σε μια μαύρη γάτα. Ο Graham παθαίνει μια καρδιακή προσβολή και είναι έτοιμος να πεθάνει (KQ4: The perils of Rozella) και η κόρη του αναλαμβάνει να βρει μια νεράιδα που θα σώσει τον πατέρα της αποκαθιστώντας την υγεία του, πράγμα που καταφέρνει άλλωστε. Τα προβλήματα όμως δεν τελειώνουν πο-



**Quest for glory: άραγε θα γίνετε ήρωες;**



**Leisure Suit Larry : Για τους "πονηρούς" και όχι μόνο**

τέ, αφού ολόκληρο το παλάτι του Graham μεταφέρεται στον πύργο του κακού μάγου Mordack (KQ5: Absence makes the heart go yonder) και ο βασιλιάς προσπαθεί να σώσει την οικογένειά του αντιμετωπίζοντας τον ίδιο τον μάγο στο κάστρο του. Μόλις επιστρέφει η οικογένεια σώα στο Daventry ο γιος του βασιλιά Alexander προσπαθεί να σώσει την κοπέλλα που γνώρισε στο κάστρο του Mordack, σώζοντας παράλληλα και τους γονείς της από τον θάνατο (κυριολεκτικά) και αποκαθιστώντας την ειρήνη στην Land of the green isles.

Στην σειρά Space Quest παίζετε τον ρόλο του Roger Wilco, ενός καθαριστή διαστημοπλοίων που είναι αρκετά άτυχος, καθώς το πλοίο στο οποίο δουλεύει καταλαμβάνεται από αεροπειρατές που κλέβουν το Star Generator, με αποτέλεσμα όλος ο κόσμος να βρεθεί σε κίνδυνο καταστροφής. Πρέπει λοιπόν να τον βρείτε και να σώσετε τον κόσμο (Space quest 1). Για να εκδικηθεί τον κόσμο ο Vohaul που βρισκόταν πίσω από όλα τα σχέδια κατασκευάζει ασφαλιστές που θα του επιτρέψουν να ελέγχει τις ζωές όλων των όντων του γαλαξία, κάτι που πρέπει να αποτρέψετε (Space Quest 2). Αφού τα καταφέρετε, ανακαλύπτετε ότι δύο σπουδαίοι προγραμματιστές από την Ανδρομέδα, απαγάγονται από μια εταιρεία κατασκευής cartridges και σαν καλοί υπερασπιστές των computers πρέπει να τους σώσετε πριν ο γαλαξίας γεμίσει από αυτά (Space Quest 3). Και σαν να μην έφταναν όλα αυτά, πρέπει να ταξιδέψετε μέσα στο χρόνο για να βεβαιώσετε όλο τον κόσμο ότι το μέλλον θα εξελιχθεί ομαλά για την σειρά Space quest διορθώνοντας παράλληλα τα λάθη των παλιών sequence (Space Quest 4).

Η σειρά Leisure suit Larry έκλεψε όμως την παράσταση στο θέμα του σεναρίου. Είναι Σάββατο βράδυ και ο Larry, ένας ασχημούτσικος 30άρης έχει περιέργες ορέξεις. Πρέπει λοιπόν να κάνετε τις κατάλληλες ενέργειες για να μπορέσει να βρει μια όμορφη γυναίκα και να περάσει μαζί της το υπόλοιπο βράδυ (Larry 1). Δυστυχώς η γυναίκα που βρίσκετε δεν αντέχει για πολύ την ζωή με τον Larry και έτσι αυτός παίζοντας σε μια σειρά τηλεοπτικών παιχνιδιών κερδίζει κατά λάθος μια κρουαζιέρα με μια όμορφη κοπέλα. Παράλληλα, μπλέκει χωρίς να το θέλει σε ένα κατασκοπευτικό κυνηγητό και πρέπει να διαφυλάξει και την ζωή του (Larry 2). Ο συμπαθής Larry πρέπει να βρει την Patti και να σώσει την ζωή της και το αντίστροφο στην επόμενη συνέχεια της σειράς (Larry 3). Τα πάντα εξελίσσονται όπως πρέπει. Ο Larry πιάνει δουλειά σε μια εταιρεία διακίνησης "ερωτικών" ταινιών, ενώ η Patti δουλεύει σαν μυστικός πράκτορας για το F.B.I. Όμως η Μαφία θέλει να αποκτήσει την αποκλειστικότητα αυτών των ταινιών και εσείς πρέπει να το αποτρέψετε χρησιμοποιώντας και τους δύο χαρακτήρες (Larry 5).

Η τρίτη επιτυχημένη σειρά της Sierra ονομάζεται Police Quest. Αναλαμβάνετε τον Sonny Bonds έναν αστυνομικό της μικρής πόλης Lytton, που έχει αρχίσει να διαφθείρεται. Ακολουθώντας τον αρχικακοποιό της πόλης (Police quest 1). Ο Death Angel, όπως αυτοαποκαλείται ο κακοποιός, αποδρά και ζητάει εκδίκηση, καθώς είναι οπλισμένος και θυμωμένος με τον Sonny (Police quest 2). Το κακό τριτώνει καθώς με την σύλληψη του Death Angel για δεύτερη φορά, ο αδερφός του ζητάει εκδίκηση και προσπαθεί να σκοτώσει την γυναίκα του καταπληκτικού αστυνομικού Sonny Bonds (Police quest 3).

Τέλος η σειρά που αγάπησε πολύ το Ελληνικό κοινό είναι η Quest for glory. Γίνεστε μέλος της συντεχνίας των τυχοδιωκτών της πόλης Spielburg και αναλαμβάνεται μια σειρά αποστολών που αν τις επιτύχετε, γίνεστε ήρωας της πόλης (QFG 1). Ακολουθώντας δύο φίλους σας στην πόλη Shapeir βρίσκεστε αντιμέτωπος με έναν κακό μάγο

και καταστρέφετε τον ίδιο και τους ακόλουθους του (QFG 2). "Ας βοηθήσουμε και τον λαό της Tarna", λέτε στον εαυτό σας καθώς ταξιδεύετε και σε αυτήν την πόλη, στην οποία είναι έτοιμος να ξεσπάσει ένας πόλεμος μεταξύ των φυλών της περιοχής (QFG 3). Δυστυχώς ο χώρος δεν είναι αρκετός για να περιγράψουμε τις υποθέσεις όλων των υπόλοιπων adventures της Sierra και έτσι θα σταματήσουμε εδώ, αφού άλλωστε πιστεύουμε ότι πάνω-κάτω οι υπόλοιπες είναι ήδη γνωστές.

Λίγο πριν κλείσουμε αυτό το αφιέρωμα στην Sierra, οφείλουμε να σας παρουσιάσουμε και τον τρόπο με τον οποίο κατασκευάζει αυτή η εταιρεία τα adventures της, έτσι όπως μας τον έχουν αναλύσει ο ίδιος ο Ken και η γυναίκα του, Roberta Williams. Οι εγκαταστάσεις της εταιρείας βρίσκονται στο Oakhurst της Καλιφόρνια,

**Roberta Williams:**  
η υπεύθυνη για τη σειρά  
King's Quest



**Η ομάδα που είναι υπεύθυνη για την δημιουργία του King Quest VI**

πολύ κοντά στο δημοφιλές Yosemite Park. Τίποτα φυσικά δεν είναι τυχαίο σε αυτή την εταιρεία καθώς η επιλογή του συγκεκριμένου χώρου από τους υπεύθυνους, είχε σαν σκοπό να εμπνέονται οι καλλιτέχνες από το φυσικό περιβάλλον της γύρω περιοχής, είτε με μουσικά θέματα είτε με τα γραφικά που έχουμε όλοι δει στα παιχνίδια που έχουν κυκλοφορήσει.

Ένα adventure πρώτα κατασκευάζεται σεναριακά (όπως ακριβώς και στις κινηματογραφικές ταινίες) σε έναν ειδικό χώρο μόνο για τους σεναριογράφους. Εκεί, οι ειδικοί όπως ο Al Lowe (Police Quest Series), είτε από προσωπι-

## King's Quest I Quest for the Crown



## King's Quest II Romancing the Throne



## King's Quest III To Heir is Human



κες τους εμπειρίες, είτε μέσω της φαντασίας που διαθέτουν κατασκευάζουν και την παραμικρή λεπτομέρεια των χαρακτήρων: τον τρόπο που κινούνται, το πώς μιλούν κτλ. Τα σενάρια τοποθετούνται στα γραφεία των παραγωγών που τα διαβάζουν και αναλόγως ή τα απορρίπτουν ή τα εγκρίνουν για να μεταφερθούν στα διάφορα τμήματα σχεδιασμού του προγράμματος.

Εκεί το παιχνίδι αρχίζει να παίρνει μορφή, καθώς κατασκευάζονται αρχικά οι διάλογοι. Αυτό φυσικά δεν είναι καθόλου εύκολο καθώς πρέπει να αντιμετωπιστούν όλες οι πιθανές ενέργειες του παίκτη κατά την διάρκεια του εκάστοτε adventure.

Παράλληλα, κατασκευάζονται τα γραφικά με την μορφή στατικών εικόνων, περίπου σαν πίνακες ζωγραφικής όπου ελέγχονται επανηληθμένες φορές τα χρώματα των background γραφικών αλλά και των ιδίων των χαρακτήρων. Στην συνέχεια τα γραφικά, το σενάριο, το animation και ο ήχος συγκεντρώνονται από τους προγραμματιστές της εταιρείας που αναλαμβάνουν να τοποθετήσουν τα κομμάτια του παιχνιδιού που προέρχονται από τα τμήματα σχεδιασμού, σε ένα ενιαίο σύνολο με ρουτίνες τέτοιες που θα κάνουν το παιχνίδι γρήγορο και μοναδικό στην εξέλιξή του.

Στο θέμα των γραφικών και ιδιαίτερα σε παιχνίδια όπως το Police Quest 3, υπάλληλοι της εταιρείας αναλαμβάνουν να ενσαρκώσουν τους χαρακτήρες μαγνητοσκοπώντας σε video κινήσεις αλλά και την ίδια την εμφάνισή τους, προκειμένου αυτές οι ταινίες να γίνουν αργότερα digitised γραφικά. Επίσης η μουσική που θα συνοδεύει το adventure ηχογραφείται από επαγγελματίες μουσικούς και συνθέτες, όπως ο Jan Hammer ("Miami Vice") και περνάει μέσα από DAT (Digital Audio Tape) recorders, midi interfaces και equalizers. Όταν μάλιστα οι απαιτήσεις ενός μουσικού θέματος είναι υπερβολικές οι μουσικοί αναλαμβάνουν να κατασκευάσουν μηχανήματα ανάλογα των απαιτήσεων αυτών για να γίνει σωστά η ηχογράφηση, και για να απολαύσουμε εμείς που έχουμε μουσική κάρτα στο PC μας τις συνθέσεις αυτές.

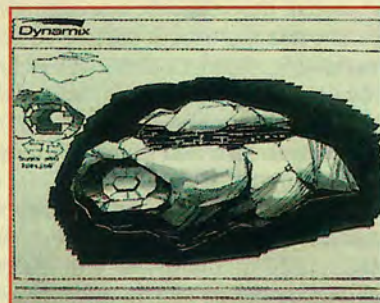
Στην συνέχεια και αφού ολόκληρο το παιχνίδι έχει σχεδιαστεί περνάει από διάφορους ελέγχους. Αρχικά ένα τμήμα, προσπαθεί να βρει προγραμματιστικά λάθη τα οποία πιθανόν να υπάρχουν (bugs, προβλήματα στον σχεδιασμό του παιχνιδιού, γραφικών κτλ). Μετά, το game περνάει από Quality Control, δηλαδή έναν έλεγχο σχετικά με την compatibility του παιχνιδιού σε όλα τα μηχανήματα, την ποιότητα των δισκετών και γενικά κάθε τεχνικής λεπτομέρειας. Τέλος, το παιχνίδι αντιγράφεται σε πολλές κόπιες έτοιμο να μπει στα πακέτα.

Ο σχεδιασμός των πακέτων, της διαφήμισης για το εκάστοτε παιχνίδι που δημοσιεύεται στα περιοδικά και γενικά ο τρόπος που θα παρουσιαστεί στους gamers ανά τον κόσμο είναι θέμα του τμήματος marketing. Αυτό το τμήμα βρίσκεται σε συνεχή επαφή με τα τμήματα κατασκευής του παιχνιδιού, καθώς όταν κάτι αλλάζει σε αυτό πρέπει να αλλάξει και ένα μέρος της διαφημιστικής καμπάνιας.

Πολλές από τις ιδέες για εξώφυλλα παιχνιδιών και διαφημίσεων προέρχονται από τους ίδιους τους φανατικούς φίλους της Sierra που με τα γράμματά τους κατακλύζουν κάθε μέρα τα γραφεία της εταιρείας (κάτι ανάλογο με αυτό που συμβαίνει στα γραφεία των συντακτών του USER).

Στις εγκαταστάσεις της εταιρείας υπάρχει ένα τμήμα που αναλαμβάνει το service μηχανημάτων που έχει κίνηση (όπως τουλάχιστον ισχυρίζεται η εταιρεία) 100.000 πελάτες τον χρόνο. Αυτό το τμήμα εξυπηρετεί τον κόσμο είτε πληροφοριακά σχετικά με τους τρόπους installation των παιχνιδιών, θέματα μνήμης κ.ο.κ, είτε αντικαθιστώντας χαλασμένες από κατασκευαστικά λάθη κόπιες (αν και το φαινόμενο αυτό είναι αρκετά σπάνιο). Εκεί βρίσκεται επίσης και ένα "μαγαζί", από το οποίο οι αγοραστές παίρνουν άμεσα τα προϊόντα της

**H εξελικτική πορεία της Sierra μέσα από τα King's Quest**



Τα πρώτα σχέδια του Space Quest

εταιρείας που όπως αναφέρουμε και παρακάτω περιλαμβάνουν από μπλουζάκια μέχρι γιο-γιο με τον King Graham και τους άλλους χαρακτήρες τυπωμένους πάνω τους. Εκτός όλων των άλλων κάθε μέρα ένας από τους σχεδιαστές είναι υπεύθυνος να ξεναγήσει τους διάφορους επισκέπτες στις εγκαταστάσεις της εταιρείας, να υπογράψει autóγραφα και να λύσει κάθε απορία που τυχόν θα έχουν οι φιλοξενούμενοι.

Παρακάτω σας δίνουμε τον πλήρες κατάλογο των προϊόντων που έχει κυκλοφορήσει η Sierra και η Dynamix: King's Quest Series, Quest For Glory Series, The Black Cauldron, Space Quest Series, Colonel's Bequest, Laura Bow II, Police Quest, Code Name: Iceman, Conquests Of Camelot, Leisure Suit Larry Series, Jones In The Fast Lane, Oil's Well, Zeliard, Manhunter Series, Gold Rush!, Mixed-Up Mother Goose, Thexder Series, Silpheed, Sorcerian, Hoyle's Book Of Games Series, Championship Boxing, 3-d Helicopter Simulator, HomeWord II, Sierra On Line, David Wolf: Secret Agent, A-10 Tank Series, Red Baron, Stellar 7, Castle of dr.Brain, Island of dr.Brain, Front page sports: Football, Quarky and Quaysoo's turbo science, Take a break: crosswords, Take a break: pinball, Raymond E. Feist's riftwar legacy: Betrayal at Krondor, Twisty history, Incredible machine, WWII: 1946, Rise Of The Dragon, Heart Of China, Willy Beamish... και όλα αυτά για PC, Atari ST, Apple II, Amiga, Sega και Macintosh.



Η δουλειά των σχεδιαστών αναπαράγεται με την μορφή γραφικών στην οθόνη του υπολογιστή σας

Στο προσεχές μέλλον (δηλαδή Ανοιξη και Καλοκαίρι) έχει ανακοινωθεί από την εταιρεία ότι θα κυκλοφορήσουν τα εξής: Raf in the Pacific, Aces over Europe, Ecoquest: The lost secret of the rainforest, Willy Beamish (IBM και SEGA CD), Hoyle classic card games, Mixed-up math, Front page sports: baseball, Codename: Phoenix, Freddy Pharcas -Frontier Pharmacist, Police Quest IV, Slater & Charlie go camping, Willy Beamish II, καθώς επίσης και τα Space Quest IV, Ecoquest, Laura Bow II και Leisure Suit Larry I για CD-ROM.

Επίσης υπάρχουν (στο εξωτερικό φυσικά), μπλουζάκια με τους περισσότερους χαρακτήρες από τα adventures της, ποτήρια του καφέ!!!, σημειωματάρια, τετράδια, πετσέτες!!!, βιβλία με τα σενάρια των παιχνιδιών σε μορφή μυθιστορήματος, καπέλα και ότι άλλο μπορεί να φανταστεί ο καθένας.

Ελπίζουμε να κατατοπιστήκατε πλήρως από την αναφορά μας στην θρυλική εταιρεία Sierra On Line. Μακάρι η εταιρεία να συνεχίσει την ανοδική της πορεία, γιατί αυτό συμφέρει εμάς τους gamers που ψάχνουμε πάντα το καλύτερο...

Το παράδειγμα αυτής της εταιρείας μπορεί να γεμίσει ιδέες του μελλοντικού προγραμματιστές ανάλογων παιχνιδιών, που προσπαθούν να δημιουργήσουν ένα αξιόλογο game. Η κατάσταση όπως έχει μας αφήνει πολλές ελπίδες για το μέλλον. Ευχόμαστε λοιπόν να μην απογοητευτούμε (-είτε).

## King's Quest IV The Perils of Rosella



## King's Quest V Absence Makes the Heart Go Yonder



# PHILIPS PCD 215

## ΕΙΣΤΕ ΓΙΑ MULTIMEDIA;

Είναι γεγονός πως τα multimedia, κάθε μέρα κάνουν εμφανή την παρουσία τους στον χώρο της πληροφορικής. Όμως, κάτι άλλο που είναι επίσης εμφανές, είναι και η διστακτικότητα των απανταχού νέων χρηστών όταν έρθει η ώρα να πάρουν την απόφαση του αν θα ακολουθήσουν το ρεύμα της τεχνολογίας ή όχι. Η διστακτικότητα αυτή, οφείλεται σε διάφορους λόγους, που όμως δεν θα αναλύσουμε εδώ. Στις σελίδες που ακολουθούν, θα σας παρουσιάσουμε έναν υπολογιστή, που ενώ δεν ανήκει στην κατηγορία των "τεράτων", είναι μια πολύ καλή πρόταση για ένα καλό ξεκίνημα στον χώρο των συμβατών, αλλά και των υπολογιστών γενικότερα...

ΤΟΥ Κ. ΞΑΓΟΡΑΡΗ



Το PCD 215 και τα ...περιφερειακά του!

**Ο**πως θα είδατε στον τίτλο, μιλάμε για το PHILIPS PCD 215. Ένα μηχάνημα που μας έκανε να απορρήσουμε λιγάκι. Γιατί; Ο λόγος είναι απλός. Ενώ βρισκόμαστε στην εποχή που τα i386SX θεωρούνται "βάση" για κάποιον που θέλει να πάρει έναν καινούργιο υπολογιστή, ο υπολογιστής της PHILIPS, έρχεται με έναν 80286 που τρέχει στα 12MHz!

Κατά πόσο όμως αυτός ο υπολογιστής μπορεί να σταθεί στην σημερινή αγορά; Κατά πόσο ένας 286 υπολογιστής με ένα CD-ROM μπορεί να αντισταθεί σε ένα "θηρίο" 386; Ας το δούμε παρέα, σε τρία μέρη. Θα δούμε τον υπολογι-

στή μέσα και έξω, το CD-ROM που τον ακολουθεί και τέλος το πρόγραμμα GEOWORKS που έρχεται μαζί του και που οι υπεύθυνοι της αντιπροσωπείας το ονόμασαν "Windows για παιδιά".

### Η ΠΡΩΤΗ ΜΑΤΙΑ

Σίγουρα, αυτό που "χτυπάει" περισσότερο την πρώτη φορά που βλέπετε το μηχάνημα, είναι το CD-ROM, που κατοικοεδρεύει στα δεξιά του PCD. Ο σκληρός είναι καλά κρυμμένος και δεν φαίνεται πουθενά, ακολουθώντας το δρόμο που ακολουθούν και όλοι οι καινούργιοι υπολογιστές. Στη μέση του μηχανήματος και λίγο προς τα αριστερά, βλέπετε το drive - ένα high density 3.5 ιντσών, το οποίο είναι εσωματωμένο στον υπολογιστή.

Ο διακόπτης ON/OFF, βρίσκεται στα δεξιά, κάτω από το CD-ROM, ενώ η υποδοχή για το πληκτρολόγιο, παραδόξως είναι στο μέσο της αριστερής πλευράς του υπολογιστή. Τέλος, αυτό που είναι αμέσως πιο φανερό μετά το CD, είναι η βάση για το ποντίκι που βρίσκεται στο μπροστινό μέρος της δεξιάς μεριάς του μηχανήματος.

Αυτά όσον αφορά το μπροστινό μέρος του υπολογιστή. Πάμε μια βόλτα στα "πίσω" λημέρια.

Όπως μπορείτε να δείτε και στην φωτογραφία, από τα αριστερά προς τα δεξιά έχουμε: Το απαραίτητο ανεμιστηράκι, τις δύο υποδοχές για τα καλώδια τροφοδοσίας, μια 9-rip σειριακή θύρα στην οποία μπαίνει ο ποντίκι, μια παράλληλη, μια 25-rip σειριακή και τη θύρα για την οθόνη. Πάνω από την τελευταία, βλέπουμε δύο εξόδους που βγαίνουν

# HARDWARE TEST

από τον controller του CD και στις οποίες μπορείτε να συνδέσετε δύο καλώδια που καταλήγουν στο στερεοφωνικό σας - πράγμα που σημαίνει ότι τους ήχους του CD μπορείτε να τους απολαύσετε όσο εσείς θέλετε. Οσον αφορά τον controller, διαβάστε λίγο παρακάτω - τα πράγματα δεν τελειώνουν εδώ.

Αυτή είναι η εξωτερική όψη του μηχανήματος. Ας περάσουμε τώρα στη εσωτερική πλευρά των πραγμάτων.

## Η ΕΣΩΤΕΡΙΚΗ ΜΑΤΙΑ

Το PCD 215, είναι σίγουρα το πιο "ξεκούραστο" μηχάνημα που πέρασε από τα χέρια μου τον τελευταίο καιρό. Ο λόγος είναι απλός. Όλα τα άλλα μηχανήματα, για να ανοίξουν, πρέπει να βγάζεις βίδες, βίδες, βίδες, βίδες και βίδες. Το PCD, ανοίγει διάπλατα αν και μόνο αν (όπως λένε και τα μαθηματικά) ξεβιδώσεις την μία και μοναδική βίδα που υπάρχει από πίσω, στη μέση του πάνω μέρους του υπολογιστή και τραβήξεις το κάλυμα. Δύο κινήσεις, απλές και καλές. Στο εσωτερικό του υπολογιστή, βλέπουμε πολλά και καλά πράγματα. Αν ξέρετε από "εσωτερικά" θέματα, το πρώτο πράγμα που θα σας κάνει εντύπωση και μάλιστα μεγάλη, είναι ο επεξεργαστής. Μάλλον, ας το πω καλύτερα. Εντύπωση λοιπόν, θα σας κάνει η θέση του επεξεργαστή. Γιατί ο "κακομοίρης" ο 80286, βρίσκεται μαζί με την θύρα του 80287, πάνω σε μία πλακετίτσα στο μπροστινό και αριστερό μέρος του υπολογιστή. Και λέμε πλακετίτσα, γιατί ο επεξεργαστής ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ενσωματωμένος στο motherboard. Η πλακετίτσα αυτή στην οποία βρίσκεται ο επεξεργαστής, μπορεί εύκολα να αντικατασταθεί και στην θέση της να μπει μία ανάλογη πλακέτα με έναν πιο δυνατό επεξεργαστή για να έχετε καλύτερες επιδόσεις.

Και μια αναφερθήκαμε στις επιδόσεις ας περάσουμε στα θέματα ταχύτητας. Όπως είπαμε, η καρδιά του PCD, είναι ένας 80286 που τρέχει στα 12MHz. Εδώ όμως, πρέπει να πούμε ότι το PCD, μόνο σαν 286 στα 12 δεν συμπεριφέρεται. Τα test που του τρέξαμε, στο μεγαλύτερο ποσοστό, κατάλαβαν βέβαια την κανονική του ταχύτητα. Και λέω στο μεγαλύτερο ποσοστό, γιατί το "βαρύ" Landmark test, μας πληροφόρησε ότι ο υπολογιστής συμπεριφέρεται σαν ένας 286 στα 16MHz! Ούτως ή άλλως αυτά που είπαμε πιο πάνω, δεν οφείλονται στις επιδόσεις του επεξεργαστή, αλλά στις επιδόσεις του υπολογιστή σας σύνολο. Και σε ένα σύνολο παίζουν ρόλο πολλοί παράγοντες. Στην συγκεκριμένη περίπτωση, ο σημαντικότερος παράγοντας, είναι η μνήμη. Όσο και αν σας φαίνεται παράξενο, η μνήμη είναι αυτή που κάνει το μηχάνημα να "πετάει" πραγματικά. Και για να μην νομίσετε πως υπερβάλουμε, αρκεί να πούμε δύο πράγματα. Πρώτον, ότι το μηχάνημα "πετάει" για 286 - όχι παραπάνω - και δεύτερον, είδαμε το μηχάνημα να τρέχει Windows. Η σύγκριση με ανάλογα μηχανήματα είναι ούτε λίγο ούτε πολύ, άδικη.

Γιατί όμως είναι η μνήμη αυτή που παίζει τόσο σημαντικό

ρόλο; Απλά, η PHILIPS, έβαλε μέσα στο 16-bit μηχανήμα της, 2 Megabytes 32-bit μνήμης. Το "πάντρεμα" αυτό, κάνει το μηχάνημα να "τρέχει" πιο γρήγορα από όλα τα άλλα της οικογενείας του, ή τουλάχιστον από τα υπόλοιπα 286 μηχανήματα με ταχύτητα μέχρι 20MHz.

Ας προχωρήσουμε. Η VGA του μηχανήματος, είναι ενσωματωμένη πάνω στη motherboard και έτσι δεν καταλαμβάνει θύρα επέκτασης. Πρόκειται για μια SVGA με 256KB μνήμης, που επεκτείνεται στα 1024KB (ή 1MB αν προτιμάτε) μέγιστη μνήμη, πράγμα που σημαίνει ότι έχει αναλύσεις μέχρι 1024x768 με 256 χρώματα. Πάντως, το γεγονός ότι η VGA έρχεται με 256KB μνήμης, δεν είναι ανυποχρητικό, όχι τουλάχιστον αν δεν σκοπεύετε να ασχοληθείτε από την αρχή με προγράμματα εξειδικευμένα στα γρα-



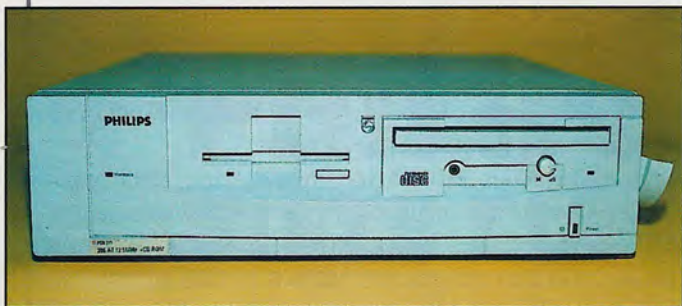
Το εσωτερικό του υπολογιστή όπως φαίνεται από τα αριστερά. Κάτω αριστερά βλέπετε τον controller του CD-ROM και τα SIMMS της μνήμης, κάτω δεξιά την πλακέτα του υπολογιστή. Στα δεξιά βλέπετε το drive (μέση) και το CD-ROM (πάνω)

φικά. Ούτως ή άλλως τα παιχνίδια για παράδειγμα, σε ένα ποσοστό 99% χρησιμοποιούν ανάλυση 320x200 με 256 χρώματα - κάτι που η εν λόγω VGA δεν έχει πρόβλημα να απεικονήσει.

Τώρα, να αναφερούμε στον controller του CD-ROM. Αυτός, είναι ένας απλός controller, που όμως κρύβει και μια μικρή έκπληξη. Πάνω στον controller, υπάρχει και μία κάρτα ήχου, συμβατή με Adlib. Έτσι, χωρίς να χρειαστούν κάποια παραπάνω έξοδα, θα έχετε έναν καλό, στερεοφωνικό ήχο να βγαίνει από το PC.

Τελειώνοντας, να πούμε για τις θύρες επέκτασης. Ο controller είναι η μόνη κάρτα που είναι συνδεδεμένη σε μία τέτοια θύρα, αφού η VGA όπως είπαμε είναι πάνω στην motherboard. Έτσι, μένουν δύο θύρες ελεύθερες από τις τρεις 16-bit που υπάρχουν το μηχάνημα. Το γεγονός ότι το PCD έχει τρεις θύρες επέκτασης, είναι μέχρι ενός ση-

# HARDWARE TEST



**Η μπροστινή όψη του PCD. Διακρίνονται το ενσωματωμένο drive και στα δεξιά το CD-ROM**

μείου κάπως απογοητευτικό, αφού πρέπει να προσέξετε τι να βάλετε πάνω στο μηχάνημα. Πάντως και Super VGA έχει και κάρτα ήχου έχει, κάτι που σημαίνει πως οι κάρτες που θα βάλετε από εκεί και πέρα, θα είναι εξειδικευμένες και ίσως όχι κάτι που θα χρειάζεστε άμεσα.

Δεν νομίζω ότι υπάρχουν και άλλα πράγματα εξειδικευμένα με το εσωτερικό που θα χρειαζόταν να αναφερθούμε.

Ας περάσουμε σε όσα απέμειναν - την οθόνη και τον σκληρό.

Η οθόνη του υπολογιστή είναι αρκετά καλή. Οι αναλύσεις που απέδωσε είναι πολύ καλές και πολύ καθαρές. Δεν αντιμετωπίσαμε καθόλου προβλήματα όπως θαμπά display και όλα τα ανάλογα. Τίποτα το εξωπραγματικό βέβαια, αλλά τίποτα το κακό.

Ο σκληρός του μηχανήματος είναι ένας σκληρός των 42MB, με ταχύτητα 24 millisecond. Στον πίνακα 1 μπορείτε να δείτε τα αποτελέσματα του προγράμματος CORETEST, που δείχνει τις επιδόσεις του σκληρού. Η ταχύτητα του σκληρού, είναι ικανοποιητική - τουλάχιστον όσον αφορά το όλο σύστημα.

Ο δίσκος είναι καλά κρυμμένος κάτω από το CD-ROM και ίσως έχετε κάποιο μικρό πρόβλημα αν θέλετε να τον επεξεργαστείτε. Αν όμως έχετε κάποια πείρα σε ανάλογες διαδικασίες, τότε δεν θα αντιμετωπίσετε το προβληματάκι που λέγαμε πιο πάνω. Ρίξτε και μια ματιά στον πίνακα 2 για να δείτε τα αποτελέσματα του SYSINFO των Norton Utilities, τα οποία πρέπει να πούμε ότι είναι ιδιαίτερα ικανοποιητικά.

## TO CD-ROM

Ας περάσουμε λοιπόν στην μεγάλη "ατραξιόν" του μηχανήματος, το CD-ROM. Πρόκειται για ένα CD-ROM με αρκετά καλά χαρακτηριστικά. Η μέγιστη χωρητικότητά του είναι 680MB, στα επίπεδα δηλαδή των περισσότερων σημερινών CD-ROMs. Η ταχύτητα προσπέλασής του είναι αρκετά ικανοποιητική - έχει 340 millisecond access time. Επίσης, έχει 8KB buffer για γρηγορότερη λειτουργία. Αυτό, ίσως και να μην γίνεται εμφανές, αλλά τουλάχιστον είναι καλό το ότι υπάρχει.

## ΠΙΝΑΚΑΣ 2

	PCD 215	COMPAQ 486/33	IBM AT 286/8	IBM XT/4
<b>CPU</b>	9.4	71.0	4.4	1.0
<b>DISK SPEED</b>	8.2	6.6	2.1	1.0
<b>OVERALL</b>	8.9	49.5	3.7	1.0

Το CD έρχεται με 25000 MTBF ή εγγύηση καλής λειτουργίας από τον κατασκευαστή. Τέλος, να πούμε ότι είναι συμβατό με όλα τα standards, όπως το High Sierra και ότι εκτός από CD-ROM, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε και μουσικά CD για να ακούτε μουσική ενώ κάνετε κάποια άλλη δουλειά.

Η υποδοχή των CD, όπως είναι λογικό, βρίσκεται στο μπροστινό μέρος της συσκευής και είναι συρόμενη. Για να βάλετε ένα CD, αρκεί να την πιέσετε. Αυτή θα βγει λιγάκι προς τα έξω και την τραβάτε μέχρι να φτάσει σε ένα σημείο που θα μπορέσετε να βάλετε το δίσκο. Στο τράβηγμα, η συσκευή ίσως σας φανεί κάπως διστακτική, αλλά αυτό δεν είναι κακό.

Το πακέτο του υπολογιστή, όσον αφορά το CD-ROM, συμπληρώνεται από 4 CDs, για όλα τα γούστα και τις απαιτήσεις. Ας τα δούμε ένα-ένα.

Πρώτο CD είναι το Compact Disk Samples, ένα CD γεμάτο με μουσικά κομμάτια - με άλλα λόγια μπορείτε να το βάλετε και σε ένα απλό μουσικό CD Player. Για την ακρίβεια, έχει 16 κομμάτια, μερικά από τα οποία είναι κλασικής μουσικής και μερικά πιο καινούργια Rock.

Δεύτερο CD είναι το MANHOLE. Αυτό είναι ένα παιχνίδι της ACTIVISION, φτιαγμένο το 1987! Τα γραφικά του δεν

## ΠΙΝΑΚΑΣ 1

Σκληρός	Data transfer Kb/sec	Seek time - millisecond -	Track to Track	Overall Index
<b>Core HC650</b>	<b>1408.0</b>	<b>17</b>	<b>5</b>	<b>11.5</b>
<b>PHILIPS PCD215</b>	<b>1247.0</b>	<b>24</b>	<b>1.2</b>	<b>9.720</b>
<b>Compaq 386/25</b>	<b>852.0</b>	<b>23</b>	<b>5</b>	<b>7.5</b>
<b>Core Optima 80</b>	<b>471.0</b>	<b>13</b>	<b>3</b>	<b>7.1</b>
<b>IBM PS/2 70Mb</b>	<b>800.0</b>	<b>36</b>	<b>15</b>	<b>6.3</b>
<b>IBM PS/2 115Mb</b>	<b>663.0</b>	<b>25</b>	<b>12</b>	<b>6.2</b>
<b>IBM PC/AT 20Mb</b>	<b>160.0</b>	<b>35</b>	<b>6</b>	<b>2.5</b>
<b>IBM PC/AT 10Mb</b>	<b>85.0</b>	<b>79</b>	<b>31</b>	<b>1.2</b>



# ΜΕΛΛΟΝ

# COMPUTERS

# 1 χρόνος

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

## γενέθλια

Επωφεληθείτε από τις  
απίστευτες προσφορές μας !!

### 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)

**ΜΟΝΟ 259.000 !!!**

**386 DX/25 MHz + 35.000!!!**



ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ Φ.Π.Α

**SUPER ΠΡΟΣΦΟΡΑ**

### AMIGA 500 PLUS AMIGA 2000

+ MONITOR  
ΕΓΧΡΩΜΟ  
STEREO  
+ 1MB RAM

**ΜΟΝΟ**

**123.000!**

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

**ΜΟΝΟ**

**139.000!**

### 386 SX/33 MHz EPSON PRINTER

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

**ΜΟΝΟ**

**125.000!**

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

**15% ΕΚΠΤΩΣΗ**  
(ΣΕ ΟΛΑ ΤΑ ΜΟΝΤΕΛΑ)

**ΝΕΟ**

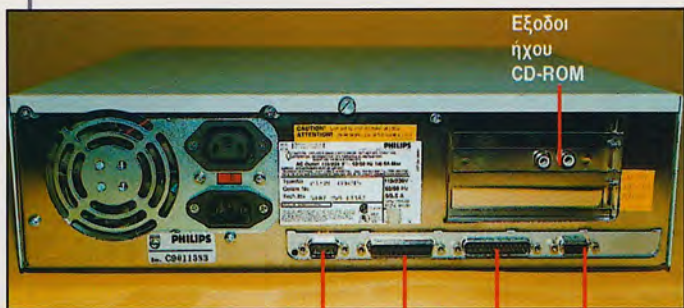
**ΤΩΡΑ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΠΡΟΜΗΘΕΥΤΗΤΕ ΤΟ ΕΞΕΛΙΓΜΕΝΟ  
ΤΟΜΗΑΥΚ JOYSTICK ΜΟΝΟ ΑΠΟ ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ COMPUTERS**

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

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

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

# HARDWARE TEST



9 - pin  
σειριακή  
θύρα

Παράλλη-  
λη θύρα

25 - pin  
σειριακή  
θύρα

Θύρα  
οθόνης

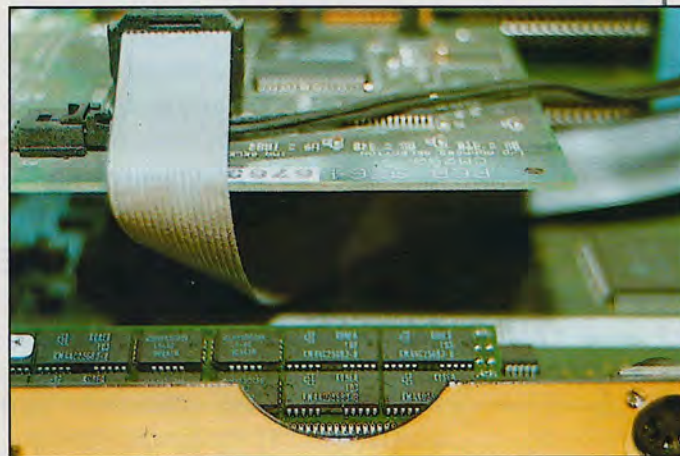
είναι και σημαντικά (δεν νομίζω ότι EGA γραφικά μέσα στη μέση της εποχής της VGA θα σας ενθουσιάσουν). Αυτό όμως που είναι σημαντικό είναι ο ήχος. Αν και δεν είναι εξωπραγματικός ήχος, έχουμε να κάνουμε με μια πληθώρα από effect και sampled ομιλίες που έχουν κατακλύσει το παιχνίδι, μόνο και μόνο για να σας δείξουν τι σημαίνει CD-ROM. Τρίτο CD είναι το European Bussiness Guide, ένα CD γεμάτο με πληροφορίες για πολλά και διάφορα επαγγελματικά πράγματα. Έχει και στοιχεία για την Ελλάδα! Τέταρτο και τελευταίο CD, είναι το Complex AndRoute. Το CD αυτό, κατά την άποψή μου, είναι το πιο σημαντικό από την όλη τετράδα. Σας παρέχει πρόσβαση σε κάποια πολύ σημαντικά βιβλία όπως: Το λεξικό Colins English - French / French - English, το λεξικό Colins English - German / German - English, το Concise Oxford Dictionary και την εγκυκλοπαίδεια Hutchinson Encyclopedia. Όλα αυτά, είναι συνδεδεμένα με ένα hypertext σύστημα, με την χρήση του οποίου μπορείτε να βρείτε πληροφορίες για κάθε λέξη των κειμένων που σας παρέχει. Όλα τα κείμενα βέβαια είναι στα Αγγλικά και πριν ασχοληθείτε μαζί τους, ίσως να χρειαστεί να "φρεσκάρετε" λιγάκι τη γλώσσα.

Πάντως, οι πληροφορίες που μπορείτε να αντλήσετε από αυτά είναι πραγματικά απεριόριστες.

## GEOWORKS ENSEMBLE

Και να κλείσουμε το άρθρο με μια αναφορά στο πρόγραμμα GEOWORKS ENSEMBLE, ή πιο απλά GEOS. Το πρόγραμμα αυτό, είναι ένα περιβάλλον εργασίας ανάλογο με τα Windows, που όμως δεν έφτασε ποτέ την δόξα των τελευταίων. Σας παρέχει όλες τις δυνατότητες των Windows, όλα τα παράθυρα, τα menu - γενικότερα το WIMP interface (το WIMP στα ελληνικά σημαίνει Windows Icons Mouse Pointer). Ετσι, έχετε τη δυνατότητα να ελέγχετε τα πάντα με το ποντίκι σας. Το πρόγραμμα τρέχει σε graphics mode και η όλη του ατμόσφαιρα, θα σας θυμίσει πολύ Windows. Ούτως ή άλλως όταν πρωτοβγήκε, προσφέρθηκε ως μία εναλλακτική λύση για τα Windows, αφού δεν έχει τεράστιες απαιτήσεις. Ο τρόπος που χειρίζεται τα

παράθυρα και τις ενέργειές σας το κάνει γρήγορο και τα σημεία που θα αντιμετωπίσετε δυσκολίες είναι πολύ λίγα. Ούτως ή άλλως, το μόνο που πρέπει να κάνετε είναι να κινήσετε το pointer του mouse στο σημείο που θέλετε και να κάνετε click. Ίσως τελικά να είναι Windows για παιδιά όπως το χαρακτηρίζουν οι αρμόδιοι. Το πρόγραμμα, έρχεται αρκετές εφαρμογές με τις οποίες θα μπορούσατε να κάνετε τη δουλειά σας. Επεξεργαστής κειμένου, ένα πρόγραμμα σχεδίασης, ένα σημειωματάριο, ένα ευρετήριο, ένα πρόγραμμα για επικοινωνίες με modem, δύο παιχνιδάκια (Tetris και Solitaire) και πολλά άλλα που δεν μπορούμε να απαριθμήσουμε εδώ. Μπορείτε ακόμα να βάλετε icons στα προγράμματα που έχετε για DOS και να τα χρησιμοποιήτε μέσω του GEOS - δεν μπορείτε όμως να χρησιμοποιήσετε προγράμματα για Windows. Πάντως, το GEOS, θα σας βοηθήσει πολύ να κάνετε τα πρώτα σας βήματα στους υπολογιστές - αν δεν τα έχετε κάνει ήδη -, αλλά θα σας δώσει και την ευκαιρία να λειτουργήσετε τον υπολογιστή πολύ πιο εύκολα. Είναι εύχρηστο, γρήγορο και αποτελεσματικό. Κλείνοντας να πούμε ότι παρόλο που δεν έχει γίνει αποδεκτό και παρόλο που οι περισσότερες εταιρείες δεν το υποστηρίζουν, κάποια στιγμή θα έρθουν και στην Ελλάδα ορισμένα προγράμματα που θα σας βοηθήσουν να το χρησιμοποιήσετε ακόμα πιο εύκολα.



Τα SIMMS (κάτω) της μνήμης των 32-bit

## ΚΛΕΙΝΟΝΤΑΣ...

Το PCD 215, είναι μία καλή πρόταση, όσο και αυτό να φαίνεται παράξενο. Είναι ένα μηχάνημα εξοπλισμένο με όλα τα καλά που μπορεί να σας προσφέρει η αγορά σε μια πραγματικά εκπληκτική τιμή. Οι επιδόσεις του είναι πραγματικά καλές, ιδίως για ένα 286 μηχάνημα. Αν σκοπεύετε να πάρετε PC, ρίξτε του μια ματιά. Σαν πακέτο έχει πολλά να προσφέρει και λίγα να απαιτήσει.

Τέλος, να ευχαριστήσουμε το κατάστημα **MELMON COMPUTERS** (Ηούς 68 & Αλλόπης 11853 Αθήνα - τηλ. 3427057), που μας παραχώρησε τον υπολογιστή για το test.

# 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 συνδιασμό με την ταχύτητά του. Το 50% της βαθμολογίας εδώ αφορά τα sprites και το μεγεθός 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	MICROPROSE
FORMAT	PC
TEST	386/25

ΤΟΥ Π. ΣΩΤΗΡΙΟΥ

**Τ**ο Ancient Art Of War ήταν εδώ και πολλά πολλά χρόνια ένα από τα αγαπημένα προγράμματα που κράτησαν συντροφιά σε πολλούς gamers από τα μέσα της δεκαετίας του '80 μέχρι και σήμερα. Η Microprose που δεν αφήνει τις επιτυχίες ανεκμετάλλευτες εμφάνισε το παιχνίδι που παρουσιάζουμε τώρα για εκείνους που δεν μπορούν να ζήσουν χωρίς δράση και στρατηγική. Ο αέρας είναι το νέο πεδίο όπου δοκιμάζει την τύχη της η εταιρία, ένας αέρας επικίνδυνα γεμάτος από τόσα και τόσα Simulators. Μπορεί να σηκώσει το βάρος μιάς ακόμα τεράστιας επιτυχίας;

Το παιχνίδι είναι κάτι μεταξύ επιτελικού σχεδιασμού και shoot'em up με μεγαλύτερη έμφαση στην στρατηγική και μετά στην arcade εναέρια δράση και δεν έχει καμμία σχέση με εξομοιωτές. Είναι ένας πόλεμος, μια συλλογή από μάχες του πρώτου παγκοσμίου και τα αεροσκάφη που παίρνουν μέρος είναι φυσικά διπλάνα. Αναρωτιέμαι γιατί η Microprose δεν έκανε μερικά sprites και σενάρια ακόμα για να περιλάβει και την δράση του Β' Παγκοσμίου.



### ΤΑ ΑΕΡΟΣΚΑΦΗ

Από άποψη τεχνολογίας και οι δύο πλευρές έχουν τα ίδια ακριβώς σκάφη. Αυτό σημαίνει ότι το εκπληκτικό gameplay έχει χάσει την ευκαιρία να γίνει ακόμα καλύτερο προσφέροντας την δυνατότητα στον παίκτη να δίνει χρήματα και πόρους στην κατασκευή νέων μορφών αεροπλάνων που θα αύξαναν την ποικιλία στην δράση και το gameplay.

### ΠΡΙΝ ΤΗΝ ΑΠΟΓΕΙΩΣΗ

Όπως είσατε στον επιτελικό χάρτη κάνετε τον κέρσορα πάνω από οποιοδήποτε αεροδρόμιο που έχει αεροπλάνα και είσατε έτοιμοι να δείτε ποιό βρίσκονται εκεί και τί σκάφη είναι αυτά. Αριστέρα τα καταδιωκτικά και δεξιά τα βομβαρδιστικά. Ο ανώτερος αριθμός σκαφών που μπορεί να περιλαμβάνει μια μοίρα είναι 6 και ο μέγιστος αριθμός αεροπλάνων ενός είδους είναι τρία. Προσέξτε ότι μία μοίρα που περιλαμβάνει έστω και ένα βομβαρδιστικό δεν μπορεί να σταλεί να αναχαιτίσει, παρά μόνο τυχαία, τα επερχόμενα εχθρικά αεροσκάφη.

Χρειάζεται να έχετε μία καθαρή μοίρα καταδιωκτικών για να μπορέσετε να

κάνετε αναχαιτίση. Αυτά τα καθορίζετε σε ένα ειδικό μενού μαζί με την ταχύτητά σας, τον σχηματισμό και το ύψος που θα πετάτε. Όπως βλέπετε η Microprose δεν μπορεί να απαλλαγεί από την καλή συνήθεια να βάζει λεπτομέρεια και στοιχεία εξομοιώσεων σχεδόν παντού.

Η ταχύτητα και το ύψος που θα πετάτε είναι οι δύο καθοριστικοί παράγοντες της απόστασης στην οποία θα φτάσουν τα αεροσκάφη σας καθώς το ποσό των καυσίμων που διαθέτουν είναι σταθερό και δεν μπορείτε να το αλλάξετε. Έτσι όταν μετά θα πάτε πάνω από τον στόχο που θέλετε να χτυπήσετε το ίδιο το πρόγραμμα θα σας ειδοποιήσει αν δεν σας φτάνει η βενζίνη και θα σας πει να ρυθμίζει αυτό-



# THE ANCIENT

# ARTO



ματα το ύψος. Αυτό είναι κάτι που αναγκαστικά θα δεχτείτε αν θέλετε να φέρετε σε πέρας την αποστολή αλλά προσοχή στα ψηλά βουνά πάνω στα οποία μπορεί να συντριβείτε.

### Η ΜΑΧΗ ΣΤΟΝ ΑΕΡΑ

Οι οθόνες της δράσης είναι ανεπανάληπτες είτε ελέγχετε το καταδιωκτικό σας είτε το τεράστιο βομβαρδιστικό. Στο κάτω μέρος της οθόνης βλέπετε την αντίδραση του αντιπάλου σας. Χωράει ολόκληρο το καταδιωκτικό με τις κινήσεις του αλλά και βομβαρδιστικό να έχει ο αντίπαλός σας θα τον δείξει με την μορφή του πολυβόλου του που το στρέφει προς όλες τις κατευθύνσεις.

Δύο κάθετες μπάρες δείχνουν διαρκώς την δύναμη του δικού σας και του αντίπαλου αεροσκάφους.

Ενδεικτικά θα αναφέρουμε μερικές χαρακτηριστικές/πιθανές αεροπορικές συγκρούσεις.

### 1 Βομβαρδιστικό vs 1 Καταδιωκτικό:

Το βομβαρδιστικό διαθέτει δύο πολυβόλα τα οποία δεν ρίχνουν ταυτόχρονα αλλά μόλις εμφανιστεί στην οπτική τους το καταδιωκτικό αρχίζουν να πολυβολούν. Δεν είναι δύσκολο να τα ξεγελάσετε αν πάτε ακριβώς από κάτω και αρχίζετε να ανεβαίνετε. Οι γενικοί κανόνες είναι ότι ο αγώνας είναι υπέρ του βομβαρδιστικού αν δεν είσατε "Ο" πιλότος του καταδιωκτικού ή όταν το βομβαρδιστικό έχει ολόκληρη την ασπίδα του.

### 1 Βομβαρδιστικό vs 2-3 Καταδιωκτικά:

Όπως θα ξέρετε δεν μπορείτε να έχετε πάνω από ένα βομβαρδιστικό ταυτόχρονα στην οθόνη και οι μάχες γίνονται με αυτό και πολλά καταδιωκτικά ταυτόχρονα. Συνήθως από 2 και πάνω καταδιωκτικά μπορούν να ρίξουν εύκολα ακόμα και το ηρωικότερο βομβαρδιστικό. Αν σας καταρρίψουν ένα καταδιωκτικό και έχετε και άλλα τα οποία εκείνη την στιγμή ελέγχει ο υπολογιστής, πατήστε N και θα μεταφερθείτε σε ένα νέο σκάφος να κυβερνήσετε.

### Καταδιωκτικό vs Καταδιωκτικό:

Εδώ ο πιλότος κάνει την διαφορά. Ιδίως όταν ο αριθμός είναι ίδιος και από τις δύο μεριές. Συνήθως τα καταδιωκτικά που ελέγχει ο υπολογιστής δεν "παίζονται" καθώς μπορούν να

στρίψουν τόσο γρήγορα ώστε να βρίσκονται σχεδόν πάντοτε από πίσω σας. Η σωστή τακτική εδώ ονομάζεται "πολύ τύχη και γρήγορα αντανάκλαστικά".

### ΒΟΜΒΑΡΔΙΣΜΟΣ

Ο βομβαρδισμός απαιτεί τέχνη, ικανό μάτι και μεγάλη ταχύτητα στα αντανάκλαστικά και τις αποφάσεις. Όταν το σκάφος ή τα σκάφη σας φτάσουν πάνω από έναν στόχο το μηχάνημα θα σας ειδοποιήσει να κάνετε την επιχείρηση manual. Τα ποσοστά επιτυχίας του υπολογιστή είναι πολύ καλά αλλά

### ΥΠΕΡ

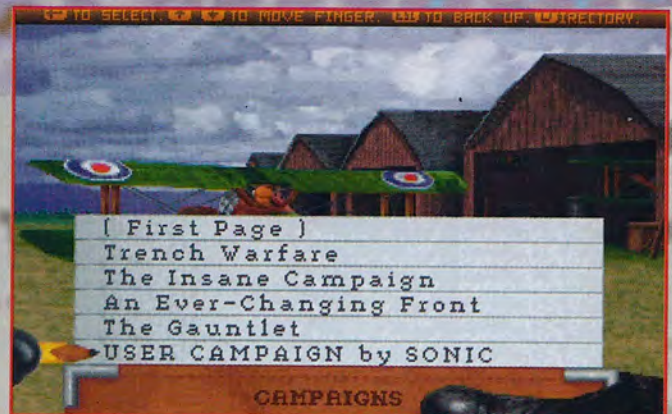
- Τέλειος συνδυασμός arcade δράσης και στρατηγικής.
- Μπορείτε να διαλέξετε όποια πλευρά θέλετε.

### ΚΑΤΑ

- Δεν μπορούν να παίξουν δύο άνθρωποι παίκτες ο ένας ενάντια στον άλλο με γύρους.
- Δεν σας επιτρέπει να αλλάξετε τίποτα από τα βασικά στοιχεία, πράγμα που μισώ



# WW2 IN THE SKIES



όχι καλύτερα από έναν έμπειρο παίκτη. Πρώτα βλέπετε το σχεδιάγραμμα του στόχου σας με σημειωμένα κόκκινα τα αντιαεροπορικά που σας περιμένουν και μπλε τα σημεία που πρέπει να πετύχουν οι βόμβες σας.

Τοποθετήστε το πάνω ή σε όποιο άλλο μέρος βολεύει την αφετηρία του βομβαρδισμού σας και πατήστε το return. Βρίσκεστε έτσι έτοιμοι να κοιτάτε από την μπουκαπόρτα που πέφτουν οι βόμβες. Πατώντας return μπορείτε να γυρίσετε όποτε θέλετε στον χάρτη και να δείτε την τρελλή πορεία που ακολουθείτε και να την διορθώσετε με έναν όχι και τόσο έξυπνο χειρισμό. Το space εξαπολύει τις βόμβες -έχετε 30- και είναι το ιδανικό μέρος του παιχνιδιού για να παίζουν δύο παίκτες ταυτόχρονα ελέγχοντας την πορεία, τον χάρτη, την καταστροφή. Όταν το ένα αεροπλάνο τελειώσει μπορείτε να συνεχίσετε με τα άλλα -αν υπάρχουν- που αποτελούν το σμήνος μέχρι να τελειώσουν όλες σας οι βόμβες και να γυρίσετε στο αεροδρόμιό σας για ανεφοδιασμό ή να καταστραφείτε από τα αντιαεροπορικά τα οποία δεν υπάρχει τρόπος να αποφύγετε αν περάσετε δίπλα ή πάνω τους.

### Ο EDITOR

Η καλύτερη δυνατότητα του παιχνιδιού, χάρη στην οποία έχει μια σχεδόν απεριόριστη διάρκεια. Μπορείτε να κατασκευάσετε τον πόλεμο που θέλετε να παίξετε. Το πρώτο πράγμα που θα σας δώσει είναι μπόλικος χώρος να αναπτύξετε τις δυνάμεις σας. Ο Editor αποτελείται κυρίως από το παράθυρο

στο κάτω μέρος της οθόνης το οποίο είναι χωρισμένο σε πολλές "σελίδες" από όπου επιλέγετε τα κομμάτια του στρατού που θέλετε να πάρετε και τα οποία τοποθετείτε με την βοήθεια του κέρσορα. Κάθε "σελίδα" από τον Editor είναι γεμάτη με παρεμφερή "κομμάτια" πχ όλα τα εργοστάσια είναι μαζί, οι γέφυρες το ίδιο, υπάρχουν μαζεμένα ένα σωρό βουνά κτλ. Προσέξτε μόνο ότι μέσα στο παιχνίδι δεν μπορείτε να αλλάξετε τίποτα από αυτά που έχετε φτιάξει νωρίτερα. Για να κάνετε κάτι τέτοιο θα χρειαστεί να ξαναβγείτε και να πάτε στις ειδικές επιλογές για να αλλάξετε μερικά στοιχεία που έχετε σώσει στον δίσκο σας.

Γιατί το παιχνίδι αφού σας αφήσει να κατασκευάσετε την δική σας campaign, θα σας πει να διαλέξετε τον αντίπαλό σας και τους κανόνες που θα διέπουν την μάχη. Μετά έρχεται το καλύτερο σημείο: να φτιάξετε την ιστορία! Πρέπει όμως να ξέρετε τα καλύτερα Αγγλικά για να γράψετε αφού δεν μπορείτε να διατυπώσετε τις απόψεις σας για το πώς άρχισε ο πόλεμος σε καμία άλλη γλώσσα. Και μια τελευταία λεπτομέρεια: στον αέρα μπορούν να είναι μέχρι και 50 αεροπλάνα ταυτόχρονα και όταν δημιουργείτε την campaign πρέπει να δώσετε ονόματα στους πιλότους. Και για να μην είσαστε υποχρεωμένοι να βρείτε 50 ηλίθια ονόματα η Microprose έκανε με το πάτημα δύο πλήκτρων το πρόγραμμα να "γεννάει" ονόματα.

### Ο ΕΠΙΤΕΛΙΚΟΣ ΧΑΡΤΗΣ

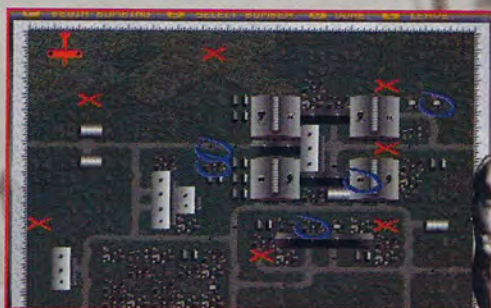
Από εδώ ελέγχετε τα πάντα στην εξέλιξη του παιχνιδιού. Βλέπετε τον χώρο

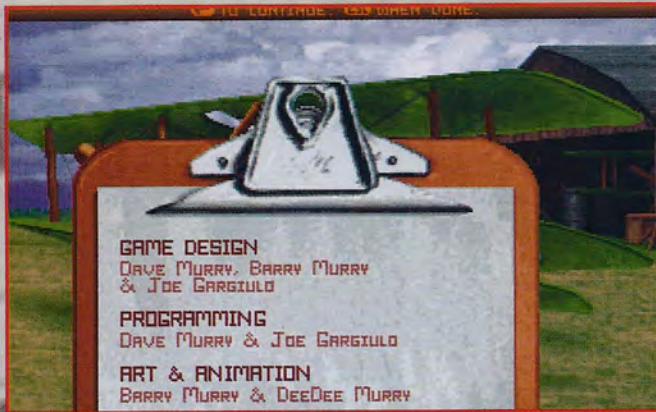
ρο από πάνω, έναν χώρο που είναι 10 \* 10 οθόνες μεγάλος και μπορείτε να κοιτάτε ανάλογα με τους κανόνες που διέπουν το παιχνίδι συνεχώς τους κακούς και την δύναμή τους. Αυτά τα βλέπετε πάντοτε από πάνω και τα διάφορα κτίρια ξεχωρίζουν από τα σχήματά τους που πρέπει να μάθετε να αναγνωρίζετε. Το ίδιο και τα αεροπλάνα αφού της μίας πλευράς το χρώμα είναι το κόκκινο και της άλλης το πράσινο. Τα καταδιωκτικά είναι επίσης μικρότερα από τα βομβαρδιστικά και πολύ γρηγορότερα. Το παιχνίδι παίζει σε τρεις ταχύτητες σ'αυτό το χάρτη, από



slow σε medium μέχρι fast όπου την πρώτη πρέπει να την χρησιμοποιείτε για την κατάστροφη της στρατηγικής σας και την fast όταν δεν μπορείτε να περιμένετε για να γίνει η μάχη.

Στο πάνω αριστερό μέρος εμφανίζονται τα μηνύματα του προγράμματος που σας ειδοποιούν για τις επιθέσεις των αντιπάλων, τα αποτελέσματα των





επιθέσεων, τα τυχαία γεγονότα -όπως για παράδειγμα μια μοίρα αεροπλάνων που έπεσε πάνω σε βουνό! για την παραγωγή καινούριου αεροσκάφους κτλ. Πηγαίνοντας πάνω σε οποιοδήποτε αεροσκάφος σας με τον κέρσορα μπορείτε να δείτε την πορεία στην οποία κατευθύνεται.

### ΓΡΑΦΙΚΑ

Θεαματικά. Η εισαγωγή του παιχνιδιού με τεράστια γραφικά και κίνηση, σε προδιαθέτει για αυτά που θα ακολουθήσουν. Γίνεται καταπληκτική χρήση της VGA, είτε σε ακίνητες οθόνες



είτε μέσα στην δράση. Οι στατικές οθόνες είναι σπανιότατες, μόνο εκείνες που συνοδεύουν τα αρχικά μενού. Μετά όλες οι άλλες είναι animated. Για παράδειγμα αν υποθέσουμε ότι έχετε κάνει έναν βομβαρδισμό σε μία πόλη αμάχων. Μετά από αυτήν θα δείτε τις καταστροφές που πετύχατε, μαζί με μία θλιβερή σκηνή καταστροφής



και απόγνωσης. Υπάρχουν καμιά ντουζίνα τέτοιες σκηνές ανάλογα με τον στόχο που έχετε πετύχει και μπορεί να δείτε ανθρώπους να ψάχνουν μέσα στα χαλάσματα που καπνίζουν, κατεστραμένα τμήματα εργοστασίων, χαρακώματα, γκρεμισμένες εκκλησίες και στα περισσότερα πέφτει συνεχώς βροχή. Η κίνηση σε ένα τέτοιο πρόγραμμα είναι σημαντικότερο στοιχείο.

Αυτό το παιχνίδι όπως και τα περισσότερα ανάλογα της Microprose δεν μπορεί να τρέξει σε 286 και αυτό είναι σωστό γιατί θα αδικούσε το gameplay του αφάνταστα.

Το παιχνίδι σε 386sx/25 που το είδαμε κυρίως, ήταν φανταστικό και στις ταχύτερες που έπρεπε να κυμανθεί για να γίνει μεγάλη επιτυχία. Το είδαμε επίσης σε 386 στα 33 Mhz και ήταν ακόμα καλύτερο.

Όμως και στο μικρότερο configuration παίζει σαν όνειρο. Στην οθόνη της στρατηγικής ίσως αυτό δεν είναι τόσο σημαντικό. Ίσως εξυπηρετεί μόνο στο να γίνεται πιο ομαλή η κίνηση του χάρτη και ειδικότερα να μεταβιβάζονται αμέσως οι εντολές του χειρισμού αλλά τίποτα περισσότερο. Αυτές που ευνοούνται πολύ είναι οι arcade σκηνές.

Όταν έχεις 2-6 αεροπλάνα, δηλαδή sprites, ταυτόχρονα στην οθόνη χρειάζεσαι όλη την διαθέσιμη ταχύτητα που μπορείς να πάρεις από τον επεξεργαστή.

Αυτά τα sprites έχουν πολύ καλό animation μαζί με την κίνηση και θα τα δείτε να βγάζουν φωτιά ή καπνούς ανάλογα με την κατάσταση στην οποία βρίσκονται. Οι εκρήξεις είναι φανταστικές ιδίως όταν διαλύεται ένα βομβαρδιστικό αλλά και η ίδια η σκηνή του βομβαρδισμού με τις θόμβες που φεύγουν και μικραίνουν ομαλά μέχρι να χτυπήσουν στο έδαφος και να κάνουν ή την μεγάλη έκρηξη που

σημαίνει την καταστροφή του στόχου σας ή μερικές τρύπες όταν αστοχούν.

### ΗΧΟΣ

Υπάρχει η καλή εισαγωγική μουσική με ανάλογη συνέχεια μέσα στο παιχνίδι. Τα ηχητικά εφέ ακούγονται από το ηχείκι ενώ αν έχετε κάποια ειδική κάρτα αυτή θα αναλάβει να παίζει μουσική. Αν διαθέτετε μόνο ηχείκι δεν θα μπορέσετε να απολαύσετε το παιχνίδι. Το minimum της ηχητικής διάστασης του είναι μία Ad-Lib αλλά αν θέλετε να έχετε και ήχους της προκοπής ή ομιλίες θα χρειαστείτε μια Sound Blaster.



### ΓΕΝΙΚΑ

Το καλύτερο πράγμα που συνέβη στους PCs από την εποχή του Wing Commander. Γιατί τα adventures είναι μόνο adventures, το Civilization είχε απαράδεκτα γραφικά και το Pirates Gold! δεν έχει κυκλοφορήσει ακόμα! Με το ποικίλο gameplay του απευθύνεται σε όλους τους παίκτες, εκτός από τους φανατικούς των vector εξομοιωτών.



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ	
Προβλέπω campaign MACEDONIA λίαν συντόμως!	
ΓΡΑΦΙΚΑ	88
ΗΧΟΣ	88
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	92
ΓΕΝΙΚΑ	91



HOUSE	DOMARK
FORMAT	AMIGA
TEST	AMIGA 1 MB

ΤΟΥ Π. ΣΩΤΗΡΙΟΥ

**Δ**ύο χρόνια πριν, το πρόγραμμα αυτό από την DATA EAST ήταν το κάτι διαφορετικό στον χώρο των coin-ops. Για την ακρίβεια ήταν ένα από τα λίγα προγράμματα στα θηριώδη αυτά μηχανήματα που θύμιζε μάλλον πρόγραμμα σε υπολογιστή(!) παρά τα αντίστοιχα παιχνίδια που επρόκειτο να κυκλοφορήσουν σε κονσόλες. Και αυτό φυσικά εξαιτίας της υπόθεσης και του gameplay, όχι για τα γραφικά του και την κίνηση που ήταν σαφώς ανυπέβλητα από οποιοδήποτε home μηχάνημα.

Η μεταφορά στην Amiga που παρουσιάζουμε εδώ έρχεται να επιβεβαιώσει αυτή την άποψη αφού όποιος δεν είχε παίξει το παιχνίδι ποτέ στα ηλεκτρονικά μπορεί ακόμα και να πιστέψει ότι το παιχνίδι βγήκε πρώτα υπολογιστές. Εννοώ με όλα αυτά ότι το πρόγραμμα είναι κάτι μεταξύ Humans, Colorado(!), Duck Rock και Golden Axe! Έχετε μάδη να κάνετε με δύο πρωτόγονους τύπους που έχουν απαχθεί οι κοπέλλες τους από την αντίπαλη φυλή και ξεκινάτε να τις σώσετε. Ένα σενάριο που έχετε ξανασυναντήσει τουλάχιστον μερικά εκατομύρια φορές ή για να είμαστε σωστοί στα μισά παιχνίδια που έχετε παίξει ποτέ. Κινείστε από αριστερά προς τα δεξιά (κι αυτό το βλέπετε πιο συχνά απ'ό,τι θα έπρεπε) αν και σε μερικά επίπεδα υπάρχει ποικιλία ανεβαίνοντας προς τα



πάνω. Κάθε επίπεδο έχει μικρύνει σημαντικά σε έκταση από αυτό που ήταν στο πρωτότυπο. Δεν έχουν χαθεί όμως εντελώς τα πάντα. Υπάρχουν όλοι εκείνοι οι χαρακτήρες που πρόσθεταν την διαφορά με τις ηλίθιες φάτσες τους ή τις ξεχωριστές κινήσεις τους.

Έτσι εμφανίζονται τύποι που σας παραμονεύουν μέσα από τις φυλλωσιές, άλλοι που κουβαλούν ογκόλιθους τους οποίους ρίχνουν κατά πάνω σας, πτεροδάχτυλοι που εμφανίζονται συνεχώς και

είναι επίμονοι, αργότερα δεινόσαυροι των οποίων πρέπει να προσέχετε τις ουρές, πιράγκας κτλ. Αν ήταν να κάνουμε μια σύγκριση με το ηλεκτρονικό όμως θα φτάναμε να αδικήσουμε την Amiga πολύ, αλλά όχι περισσότερο απ'όσο την αδικήσαν οι προγραμματιστές.

Και δεν υπάρχει καμμία σύγκριση με το πρωτότυπο ηλεκτρονικό. Μόνο το σενάριο έχει διατηρηθεί καθώς και η ακολουθία







των επιπέδων όπως και εκείνη η διακλάδωση μετά από το δεύτερο level όπου μπορείτε να διαλέξετε αν θα πάτε από τον δρόμο των ηφαιστειών ή από την λίμνη. Τα γραφικά είναι αδικημένα υπερβολικά στην έκδοση της Amiga. Οχι μόνο δεν μπορούν να σταθούν απέναντι στο ηλεκτρονικό αλλά οι άνθρωποι που έκαναν την μετατροπή δεν έβαλαν αρκετά χρώματα στο παιχνίδι. Ακόμα λείπουν ένα σωρό frames από τα sprites τα οποία διατηρούν όμως κάτι από το αρχικό animation τους, με αποτέλεσμα η δράση να είναι αργή και σε μερικές περιπτώσεις να μην σας αφήνει να κάνετε αυτό που θέλετε.

Η ταχύτητα του προγράμματος στην Amiga δεν πέφτει ακόμα κι όταν υπάρχουν στην μικρή οθόνη πάνω από 5 μετρίου μεγέθους sprites και αυτό μοιάζει από πρώτης όψεως καλό. Είναι όμως φυσιολογική απόρροια του γεγονότος ότι ήδη το πρόγραμμα είναι υπερβολικά αργό και μαζί του και η απόκριση του joystick.

stick. Ο ήχος έχει μοιραστεί ανάμεσα στην μουσική και τα εφφέ, τα οποία είναι μετριώτατα και πολύ λίγα, με εξαίρεση βέβαια τις θαυμάσιες φωνές των τεράτων που αντιμετωπίζετε. Το διπλό και οι τελικοί κακοί είναι το μόνο πράγμα που θα σας ικανοποιήσει από το πρόγραμμα.

Όμως δεν έχουν χαθεί όλα. Υπάρχουν ακόμα οι τελικές σκηνές όπου όταν χάνετε βλέπετε το sprite σας να ανεβαίνει στον ουρανό σαν ένα προϊστορικό αγγελάκι και το σημαντικότερο: υπάρχουν όλα τα όπλα που χρειαζόσασταν για να τελειώσετε το παιχνίδι (εκτός βέβαια από τα μεταλλικά

πενηντάρικα). Ξεκινάτε με το τσεκούρι που δεν είναι και τόσο σοβαρό όπλο. Είναι όμως ό,τι πρέπει για να επιζήσετε μέχρι να βρείτε κάτι καλύτερο.

Το αμέσως καλύτερο όπλο είναι οι φωτιές όπου βλέπετε το sprite σας να πετάει μικρές μπάλες φωτιάς που είναι αρκετά δυνατές. Μετά έρχεται η "σκιά" όπου εκτοξεύετε είδωλα του εαυτού σας ενάντια στον αντίπαλο και τέλος είναι οι τροχοί που απ'ότι φαίνεται από την ανακάλυψή τους και ύστερα πάντα χρησιμοποιήθηκαν σαν επιθετικά όπλα. Αυτοί κυλούν μέχρι το τέλος της οθόνης ή μέχρι να βρουν κάποιον αντίπαλο. Μπορείτε να ρίξετε βολές όχι μόνο αριστερά και δεξιά αλλά και ευθεία επάνω ή αφού πηδήξετε.

Το καλύτερο είναι ότι αν κρατήσετε πατημένο το fire για μερικά δευτερόλεπτα τότε το όπλο σας θα γίνει μία

πανίσχυρη βολή, ικανή να ζαλίζει τους μεγάλους κακούς! Αλλά το πράγμα δεν τελειώνει εδώ, ακόμα μια ομοιότητα με το coin-op (είδατε που τα πράγματα δεν είναι τόσο άσχημα τελικά;) είναι ότι μπορείτε να ανέβετε πάνω στον συμπαίκτη σας(!), αν φυσικά σας το επιτρέψει, και να χτυπάτε τους αντιπάλους αφ'ουλή και με μεγαλύτερες πιθανότητες να τους πετύχετε.

Αν δεν σας ικανοποιεί αυτή η ιδέα ή αισθάνεστε εξαιρετικά πρωτόγονος εκείνη την στιγμή, απλώς κάντε το εξής: πιάστε το συμπαίκτη σας και εξεσφενδονίστε στους αντιπάλους! Θα ανακαλύψετε έτσι μερικές πολύ χρήσιμες τακτικές ενάντια στα τελικά sprites.

**ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ**

**Χρειάζεστε ένα ρόπαλο, μία λεοντή (αλλά προσοχή, όχι γνήσια γιατί άμα σας πιάσει ο Κροντηράς που είναι οικολόγος...) και μια γυναίκα να την σέρνετε πίσω σας!**

## ΓΕΝΙΚΑ

**Ένα παιχνίδι που κρίνω αυστηρά σαν μέτριο gameplay για παιχνίδι υπολογιστή εν έτη 1993 -και μετά από την επέλαση των κονσολών- αλλά σαν μία εξαιρετική μεταφορά από τα ηλεκτρονικά, πάντα σε σχέση με τις υπόλοιπες. Δηλαδή θα μπορούσε να ήταν πιο γρήγορο, με καλύτερο χειρισμό, πιο δύσκολο, με περισσότερα χρώματα κτλ.**



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ	
Umbawa, groooar, Cawabanka, Μι Τάρζαν Γιου Τζέιν!	
ΓΡΑΦΙΚΑ	83
ΗΧΟΣ	75
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	80
ΓΕΝΙΚΑ	<b>82</b>



HOUSE	CODE MASTERS
FORMAT	ALL FORMATS
TEST	AMIGA 1MB

ΤΟΥ Π. ΣΩΤΗΡΙΟΥ

**Ο**υμάστε εκείνο το αυγουλάκι στους 8-bit υπολογιστές που χάλαιγε τον κόσμο με τις περιπέτειές του; Ένα αυγουλάκι βραστό με ποδαράκια; Είναι πιστεύω η σωστή εποχή να το θυμηθούμε αφού πλησιάζει και το Πάσχα που θα αρχίσουμε να τσουγκράμε γενικώς. Να τσουγκρίζουμε αυτοκίνητα στους δρόμους που θα ξεχουθούμε για τις διακοπές, να τσουγκρίζουμε τα κεφάλια μας στο Street Fighter 2 ή τα ποτήρια μας (αλήθεια με την λειψυδρία τί γίνεται;).

Αυγουλάκι λοιπόν ο ήρωας αλλά όσο αστείο κι αν φαίνεται είναι από τους λίγους που κατάφερε να ξεχωρίσει πολύ πριν από την εποχή που οι ήρωες των games αρχίζουν να γίνονται επώνυμοι, πριν δηλαδή από τον Rick Dangerous αλλά μετά από τις δόξες του Rolland. Το αυγό λοιπόν των Code Masters δεν είναι διόλου κλούβιο. Ούτε από εμπορική επιτυχία ούτε από gameplay.

Είναι ένα ακόμα δείγμα μίας από τις καλύτερες σειρές arcade adventures που εμφανίστηκε ποτέ. Δεν μιλάμε απλώς για ένα πολύ καλό παιχνίδι αλλά για κάτι το κλασικό! Η υπόθεση είναι η συνηθισμένη στις ιστορίες του Dizzy: υπάρχει μία πόλη, αυτή τη φορά ένα χωριό σε κάποιο δάσος που αντιμετωπίζει ένα σωρό προβλήματα. Όλοι οι χαρακτήρες έχουν χάσει κάποιο αντικείμενο ή τους λείπει κάτι για να μπορέσουν να τελειώσουν την δουλειά τους.

Και ποιός θα τους λύσει τα χέρια; Μα φυσικά ο ήρωάς μας. Ας μην ξεχνάμε



ότι αυτό εδώ είναι ένα ακόμα arcade adventure όπου μπορείτε να συζητάτε με τα άτομα -ε, μάλλον αυγά είναι τα περισσότερα- που συναντάτε και να παίρνετε αντικείμενα.

#### Η ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Θα χρειαστεί να πάτε τέρμα αριστερά περνώντας πάνω από τα συννεφάκια για να βρείτε το φυστίκι που θέλει ο ελέφαντας στα δεξιά της πόλης. Βέβαια ο φίλος ελέφας θα ξηγηθεί αρμυρό φυστίκι και θα σας πει ότι δεν του φτάνει μόνο ένα! Ε, έτσι χοντρός που είναι! Τέλος πάντων εσείς ανεβαίνετε με το ασανσέρ στην πόλη όπου ένα θυληκό αυγό σας λέει ότι δεν υπάρχει ρεύμα για να φτιάξει το φανταστικό της γλυκό! Α, να πω εδώ για όσους τολμούν και δεν ξέρουν τίποτα για τα παιχνίδια ότι οι διάλογοι ανάμεσα στους χαρακτήρες διεξάγονται με συννεφάκια όπου εμφανίζονται τα κείμενα. Δεν υπάρχουν επιλογές στις απαντήσεις που θα δώσετε αλλά οι διάλογοι είναι τόσο πετυχημένοι και διασκεδαστικοί που θα σας αρέσουν.

Είχαμε μείνει λοιπόν σε ένα γλυκό που έμενε άψητο. Πηγαίνετε μέχρι το εργοστάσιο παραγωγής ρεύματος με ένα κατσαβίδι και θα το φτιάξετε. Τι είναι αυτό; Ένα τζίνι στο πηγάδι. Ναι, εμφανίζεται όταν ρίξετε εκεί το νόμισμα που μόλις πήρατε από το σύννεφο. Αν τελικά δεχτεί να σας βοηθήσει θα είναι το μόνο πράγμα που μπορεί να ξυπνήσει τον παπού Dizzy, ή μήπως υπάρχει και κάτι άλλο;

#### ΓΡΑΦΙΚΑ

Όλη η ιστορία που διαβάσατε παραπάνω συντίθεται μέσα σε στατικές οθόνες που δεν σκρολλάρουν προς καμία κατεύθυνση. Αλλωστε οι Code Masters δεν φημίζονταν ποτέ για τις ξεχωριστές ικανότητές τους στην τεχνική. Είναι γνωστοί για τον συνδυασμό του καλού προγραμματισμού και του φανταστικού gameplay. Το Dizzy έχει μικρά sprites αλλά το animation του κεντρικού ήρωα είναι απολαυστικό, το collision detection τέλειο και η επιλογή των χρωμάτων που συνθέτουν το background πικάντικη.





Οι ενδιάμεσες οθόνες όπου συναντάτε τους άλλους ήρωες είναι όλες απιματέδ με απίστευτη ποικιλία και ο ήχος έχει πολύ καλή μουσική ή αν θέλετε φορτώνετε τα ηχητικά εφφέ. Να πούμε τέλος ότι μπορεί να μην υπάρχει scrolling αλλά οι επόμενες οθόνες εμφανίζονται αστραπιαία. No problem λοιπόν.

Elefant Antics. Η μεγαλύτερη αποτυχία τους (αναστεναγμός) ήταν η μεταφορά, του πολύ καλού στους CPC, BMX Simulator στην Amiga. Τα άτομα είναι άξια θαυμασμού.

Προσωπικά τους έχω στην καρδιά μου αμέσως μετά από τους Bitmap Brothers και τον Raffaele Cecco. Όσοι έχουν παίξει το Rock Star Ate My Hamster θα ξέρουν πόση

λά λόγω των καλών σχέσεων που είχαν ανέκαθεν με όλους μπορούν ανά πάσα στιγμή να βάλουν τον καλύτερο προγραμματιστή να δουλέψει γι'αυτούς!

Μερικοί τίτλοι ακόμα παιχνιδιών τους: Vampire, Frankenstein Junior, ATV, Olli & Lisa 1,2,3, Moto X, Pro Powerboat, TwinTurbo V8.

## ΟΙ CODEMASTERS

Η εταιρία εμφανίστηκε τον Οκτώβριο του '86 από δύο αδέρφια, νέους και ταλαντούχους προγραμματιστές, τον David και τον Richard Darling. Πριν φτιάξουν την δική τους εταιρία κατασκεύαζαν προγράμματα για τον άλλο θρύλο της εποχής των 8-bit την Mastertronic. Τα παιχνίδια τους ήταν απλά, αστεία και πετυχημένα χωρίς να δείχνουν ότι ζορίζονταν για να φτάσουν στην επιτυχία. Εκτός από την κλασική σειρά των περιπετειών του Dizzy η μεγαλύτερη επιτυχία τους ήταν το CJ's

### ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

**Παίρνετε τέσσερα αυγουλάκια της ώρας. Τα σπάτε σε ένα πιάτο. Προσθέτετε μαιντανό και τυράκι. Τα ρίχνετε στο τηγάνι με το καφετερό λάδι και τα φέرنετε στο USER να φάμε.**

λεπτομέρεια, φαντασία και ποσότητα παιχνιδιού μπορούν να βάλουν αυτά τα παιδιά σε ένα πρόγραμμα. Ήταν η πρώτη εταιρία που κυκλοφόρησε συλλογή παιχνιδιών - 30 παιχνίδια σε μία συλλογή- για τους CPC, C64 και Spectrum. Θα μου πείτε, αυτό δεν είναι κι τόσο τρομερό, αλλά αν το συνδιάσετε με το γεγονός ότι ήταν οι πρώτοι που έβγαλαν παιχνίδια σε CD για τους οκτάμπιτους, έδεν μπορεί ήταν καταπληκτικοί. Αυτή τη στιγμή στην εταιρία τους εργάζονται περίπου 30 άτομα αλ-



Code Masters: "Δεν είμαστε Electronic Arts και έτσι μας αρέσει!"

## ΓΕΝΙΚΑ

**Κλασικό παιχνιδάκι που φέρνει μαζί του μια ολόκληρη εποχή ξεγνοιασιάς όπου δεν μας ένοιαζε αν το PC ήταν καλύτερο από το Super NES και η Amiga ανώτερη από τον CPC. Αρκούσε να το φορτώσουμε κάπου κατά το μεσημέρακι μετά το φαί και να σηκωθούμε από το joystick το βράδυ λίγο πριν την νυχτερινή μας έξοδο.**

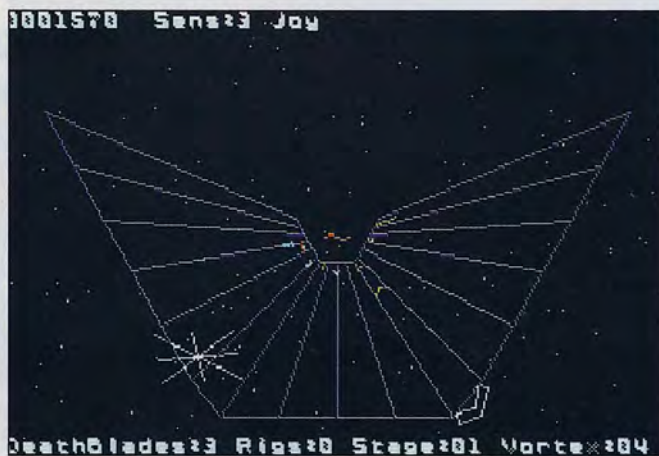
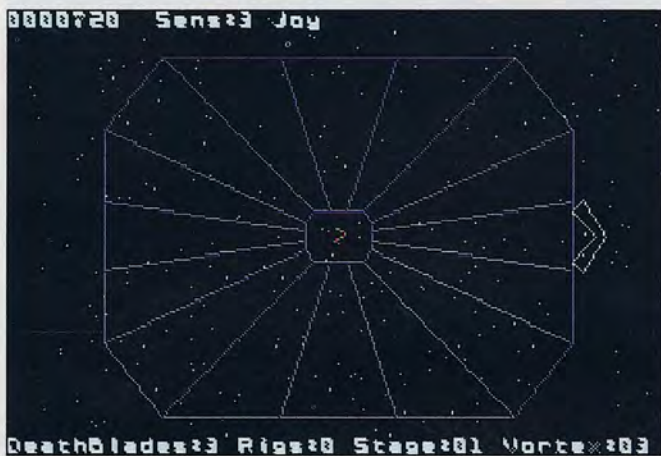


ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ	
Κλασικό ναι, αριθμούργημα όχι. Θα σας αρέσει σίγουρα.	
ΓΡΑΦΙΚΑ	67
ΗΧΟΣ	80
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	92
ΓΕΝΙΚΑ	82



# VECTORSTORM

HOUSE	
FORMAT	
TEST	



## ΤΟΥ Π. ΣΩΤΗΡΙΟΥ

**Σ**το βάθος του γαλαξία, εκεί που δεν μπορεί κανένα ανθρώπινο μηχάνημα να δει τί συμβαίνει, μας μεταφέρει το πρόγραμμα αυτό της ..... Είναι ένα σχετικά απλό πρόγραμμα οπτικά, που αν κοιτάξετε και τις φωτογραφίες μας πιθανότητα να μην σας προξενήσει καθόλου την προσοχή. Ένα μαύρο φόντο και μερικές χρωματιστές γραμμές πάνω σ' αυτό μοιάζει να είναι το παιχνίδι. Όμως η ουσία του δεν είναι στα γραφικά αλλά στο gameplay. Ελέγχετε ένα raytraced "sprite" που προφανώς έχει ζηλάψει την δόξα των διαστημοπλοίων και καθώς κινείται παγιδευμένο πάνω στις άκρες ενός δυναμικού πεδίου (είναι εκείνες οι χρωματιστές γραμμές που βλέπατε στις φωτογραφίες μας) προσπαθεί να καταστρέψει το δυναμικό πεδίο ρίχνοντας ένα σωρό βολές.

Οι οποίες ενώ σηματοδοτούν το κέντρο μπορούν να καταστρέψουν ο,τιδήποτε έρχεται από εκεί με κατεύθυνση το σκάφος σας. Ο πυρήνας λοιπόν του δυναμικού αυτού πεδίου, το οποίο έρχεται σε πολλά σχήματα, στρογγυλό, τραπέζιο, τρίγωνο, κλειστό ή ανοιχτό, στέλνει προς την μεριά σας ό,τι έχει και δεν έχει, ό,τι μπόρεσαν να κατασκευάσουν οι προγραμματιστές.

Στην αρχή θα δείτε διάφορα κόκκινα raytraced αντικείμενα να ανεβαίνουν αργά από το βάθος (αυτό σημαίνει ότι μεγενθύνονται σιγά σιγά ομαλά) και είναι πολύ δύ-

σκολο να σας ξεγελάσουν και να σας ακουμπήσουν. Μετά έρχονται κάποιες ακτίνες που αν σας χτυπήσουν θα σας στείλουν στον άλλο κόσμο, μειώνοντας μία ζωή σας. Υστερα ακολουθούν ακόμα πιο ύπουλες μέθοδοι: κάποια λευκά σαν εσάς αντικείμενα τα οποία μπορούν να ξεφεύγουν από το ενεργειακό δίχτυ και να κινούνται ακαθόριστα κάνοντας την ζωή σας πολύ δύσκολη. Πρέπει να τα καταστρέψετε όσο είναι μικρά γιατί άμα καταφέρουν και μεγαλώσουν... θα σας πιάσουν και θα σας κατεβάσουν στο κέντρο του πυρήνα όπου θα χάσετε ένα σκάφος. Το πιο όμορφο όμως είναι εκείνα τα αντικείμενα -

πώς αλλιώς να τα χαρακτηρίσει κανείς- που ανεβαίνουν από τον πυρήνα και αφήνουν ολόκληρη γραμμή πίσω τους. Αυτά πρέπει να τα καταστρέψετε φυσικά πριν φτάσουν στην κορυφή αλλά πρέπει επίσης να διαλύσετε την γραμμή μέχρι κάτω. και θα χρειαστούν ένα σωρό βολές για να το κνετε αυτό αφού κάθε μία δεν θα διαλύει περισσότερο από ένα μικρό κομματάκι. Ευτυχώς που αν κρατάτε πατημένο το fire θα συμπεριφερθεί σαν auto-fire ρίχνοντας ένα σωρό βολές.

Ο πυρήνας όμως δεν στέλνει μόνο βλαβερά για σας προϊόντα της σχάσης του. Υπάρχουν και μερικά κομμάτια που αν τα μαζέψετε θα σας δώσουν power-ups όπως πολύ ισχυρότερες ακτίνες, φτερά για να ρίχνετε περισσότερες βολές κτλ.

Επιστρέφουμε στην τεχνική και στα γραφικά τα οποία αν και είναι λιττά έχουν μεγάλη ταχύτητα με ταυτόχρονη μεγένθυση και σμίκρυνση πολύ ομαλή και όταν περάσετε από το ένα επίπεδο στο άλλο θα δείτε πολύ γρήγορη κίνηση μέσα στον χώρο. Ο ήχος είναι πολύ δυνατός με φανταστική, πορωτική μουσική και διάφορα εφφέ. Υπάρχει ακόμα και sampled ομιλία σε μερικά σημεία.

### ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

**Έχετε πρόχειρο εκείνο το διβλίο της τριγωνομετρίας και της γεωμετρίας δίπλα σας. Έτσι όπως πάει μπορεί η Amiga σας να αρχίσει να ρωτάει τίποτα εμβαδά!**

### ΓΕΝΙΚΑ

**Πρωτότυπο δε λέω αλλά μάλλον δυσκολεύει γρηγορότερα απ'όσο θά'πρεπε. Για παράδειγμα μετά το 5ο επίπεδο τα πράγματα γίνονται τόσο γρηγορά που θα πρέπει κάποιος να ασχολείται με τις ώρες πάνω στο παιχνίδι για να προχωρήσει. Από τα πιο περίεργα προγράμματα στον προσηγμένο κόσμο των computer games τον τελευταίο καιρό.**



82%

### ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Όταν ταξιδεύεις με την ταχύτητα του φωτός...

ΓΡΑΦΙΚΑ	62
ΗΧΟΣ	81
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	78
ΓΕΝΙΚΑ	74

# 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.....	151.000
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

**ΠΡΟΣΦΟΡΑ**  
ADMATE 24 pin + Fider ....72000

## ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ

A-500.....	64000	286-386.....	CALL	<b>ΠΡΟΣΦΟΡΑ</b> ATARI MEGA ST2.....	104000
A-600.....	79000	DRIVE AMIGA - ATARI.....	15000	ATARI 1040 STFM.....	75000
A-2000.....	120000	MNHMH AMIGA 512K.....	8000	ATARI 1040 STE.....	95000
6128 GREEN.....	30000	SEGA MS II.....	15000	ATARI SM 125.....	25000
6128 COLOR.....	50000	SEGA MD.....	34000	GAME BOY.....	17000
EURO PC 1.....	46000	SEGA G.G.....	25000	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.....	40000	ATARI 520 STE.....	65000	ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΑΠΟ 520STE ΣΕ 2MB.....	18500

## AMIGA

A-500.....	CALL
A-500 +.....	79900
A-600.....	111000
A-1200.....	139000
A-2000.....	183000
A-4000.....	CALL
CDTV.....	171000
MONITOR 1084S.....	75000
PHILIPS 88325.....	66000
FD 31/2.....	22000
EXP.MEMORY 512 KB.....	10500

## SEGA

SEGA MASTER SYSTEM II.....	30000
SEGA MEGA DRIVE + SONIC.....	50800
SEGA GAME GEAR + 1 GAME.....	33700
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.....	33000
HD 80 MB WESTERN DIGITAL.....	59000
HD 120 MB WESTERN DIGITAL.....	83000
HD 200 MB WESTERN DIGITAL.....	110000
HD 250 MB.....	119600

## CO PROESSOR

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

## MUSIC CARD

SOUNDBLASTER 2.....	32000
ADLIB	
SOUNDBLASTER PR	
(STANDARD-BASIC).....	ΑΠΟ 46000
M.M. UPERAD KIT	
CD. ROM. S.B.PRO 7 DISK.....	159000

**ΛΕΙΤΟΥΡΓΕΙ  
CLUB  
AMIGA**

ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΦΠΑ

ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

**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	SPECTRAVIDEO
FORMAT	SUPERVISION
TEST	SUPERVISION

### ΤΟΥ Π. ΣΩΤΗΡΙΟΥ

**Ε**, να μην υπάρχει και ένα παιχνίδι με αγώνες αυτοκινήτου για αυτό το νέο μηχάνημα; Δεν θα ήταν δυνατό αφού όλα τα handhelds που κυκλοφορούν έχουν τουλάχιστον ένα αξιοπρεπές παιχνίδι αγώνων. Και από την άλλη τα προγράμματα αυτά είναι ιδανικά για τις δυνατότητες αυτού του είδους των μηχανημάτων. Στο συγκεκριμένο πρόγραμμα μπορείτε να πάρετε μέρος σε διάφορες πίστες οι οποίες



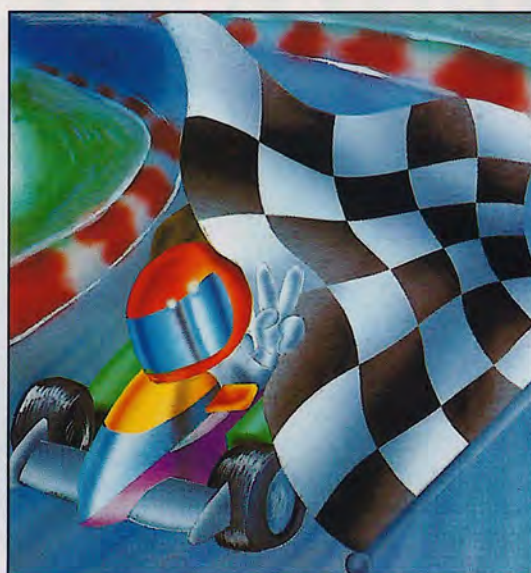
διαφέρουν μεταξύ τους σε μέγεθος αλλά και δυσκολία. Άλλες έχουν μεγάλες ευθείες και απότομες στροφές, άλλες είναι συνεχώς σε στροφή και δεν σας αφήνουν να αναπτύξετε πλήρη ταχύτητα κτλ.

Υπάρχουν 8 τέτοιες πίστες, αριθμός καθόλου άσχημος για handheld. Εκεί εμφανίζεται το αυτοκινητάκι σας και δυστυχώς και οι αντίπαλοί σας που δεν σας αφήνουν σε ησυχία. Το πρώτο πράγμα που πρέπει

**ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ**

**Μάθετε ότι η Ιαπωνία χωρίζεται σε 46 νομούς και 4 μεγάλα νησιά. Είμαι σίγουρος ότι δεν ξέρατε πως το Καθασάκι είναι περιοχή και όχι απλώς συνηθισμένο όνομα.**

# GRAND PRIX



να σας ανησυχήσει στο παιχνίδι είναι η δυσκολία του αφού για να περάσετε στην επόμενη πίστα δεν πρέπει να τελειώσετε ούτε δεύτερος, ούτε τρίτος αλλά μόνο πρώτος! Δεν ξέρω πώς οι κατασκευαστές έφτασαν σ'αυτό το αποτέλεσμα, ίσως δεν έριξαν μια ματιά στα άλλα παρόμοια προγράμματα για να δουν εκεί ότι μπορείς να περάσεις και όταν ακόμα είσαι τρίτος.

Τέλος πάντων, δύσκολο το 'θέλαν, δύσκολο θα το παίξουμε και θα κερδίσουμε. Ξεκινάτε αισιόδοξος πατώντας το start στην οθόνη των τίτλων. Η πρώτη πίστα στην οποία βγαίνετε είναι η Κίνα. Τα backgrounds όμως που σκρολλάρουν στο βάθος δεν σας θυμίζουν κάτι τέτοιο. Κι αυτό γιατί δεν έχετε τον χρόνο να τα κοιτάτε αλλά και δεν κινούνται τόσο ομαλά ώστε να μην θολώνουν.

Πιστέψτε με όμως, είναι η Κίνα! Βλέπετε σε έναν χάρτη το διάγραμμα της πίστας και ακολουθεί το μέτρημα των κριτών. Στο τρία πατάτε το πλήκτρο και ξεχύνεστε να συντρίψετε τον ανταγωνισμό. Είναι το θαυμαστό πλήκτρο A με το οποίο αυξάνετε όσο παίρνει την ταχύτητα της φορμουλάς σας. Γι'αυτό συνεχίζετε να το κρατάτε πατημένο σε όλη την διάρκεια της διαδρομής, εκτός αν είσατε από εκείνους που στις στροφές θέλουν να κόβουν ταχύτητα (και δεν πέφτουν πάνω στους

θεατές που πάνε γυρεύοντας στις λάθος μεριές της στροφής).

Στις στροφές εδώ δεν υπάρχουν όμως θεατές. Προφανώς γιατί εδώ είναι Κίνα! Υπάρχουν όμως τα κλασικότερα όλων των εμποδίων, εκείνα που βλέπετε από το Super Monaco G.P. μέχρι το Road Rash και το Lotus Challenge 2, τις πινακίδες. Αν πέσετε πάνω τους ζητώ που καήκατε ή μάλλον που σταματήσατε και σας περνάνε όλοι. Και άντε τώρα στο μέσον του αγώνα να καταφέρετε να βγείτε πρώτοι!

Γιατί εκτός από τις ικανότητές σας δεν θα βρείτε τίποτε άλλο που να σας βοηθάει. Ούτε ο χειρισμός ούτε τα γραφικά είναι τόσο καλά όσο θα έπρεπε. Τα backgrounds κινούνται γρήγορα και τα sprites έχουν σχετική λεπτομέρεια αλλά στον δρόμο θα νιώθετε ιδιαίτερα μόνι ενώ όταν θα βρείτε αντίπαλο θα εύχεστε να είσαταν μόνι! Το καλύτερο στοιχείο της τεχνικής του είναι αναμφισβήτητα ο ποιητικός ήχος του.

**ΓΕΝΙΚΑ**

**Αν εξαιρέσετε τον ήχο και το sprite σας τα υπόλοιπα τεχνικά χαρακτηριστικά είναι κάτω από το μετριο. Η κίνηση θολώνει πάλι περισσότερο απ'όσο θα έπρεπε και παρά το μέγεθος της οθόνης δεν σας δίνει την καλύτερη αίσθηση. Για την ακρίβεια τα αντίπαλα sprites και τα backgrounds θυμίζουν μάλλον κάποιο πολύ φτηνότερο φορητό μηχάνημα.**

**70%**

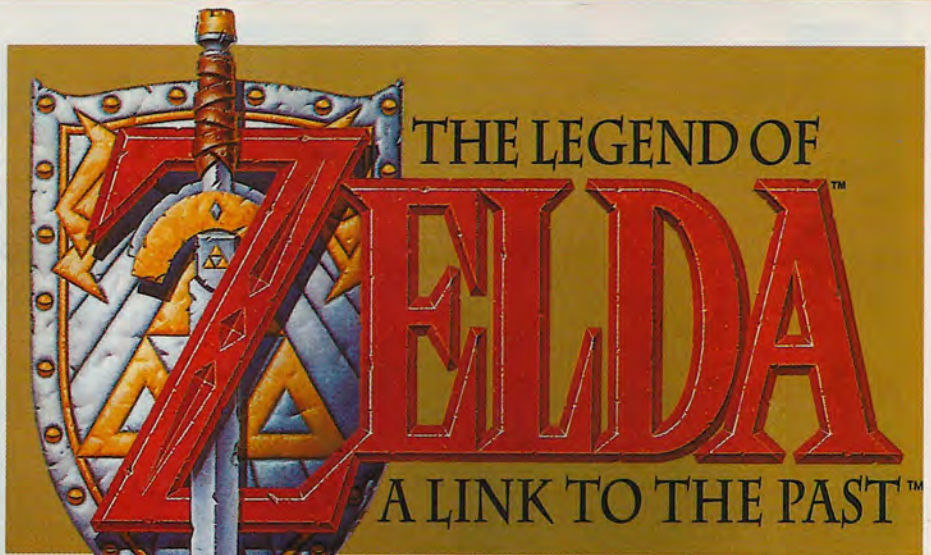
ακριβή στο χρόνο

**ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ**

ΓΡΑΦΙΚΑ	74
ΗΧΟΣ	78
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	70
ΓΕΝΙΚΑ	72

HOUSE	NINTENDO
FORMAT	SUPER NES
TEST	SUPER NES

TOY N. ΚΡΟΝΤΗΡΑ



**Σ**υνήθως δεν παίζω φανατικά RPGs και adventures. Που και που όμως εμφανίζετε να παιχνίδια ξεχωριστό και φυσικά δεν αφήνω άλλον να το γράψει! Συνέβει το περασμένο καλοκαίρι με το Darkseed και επαναλαμβάνεται τώρα με το τρίτο μέρος της σειράς των ZELDA. Για όσους αγνοούν εντελώς το όνομα να πούμε ότι η σειρά είναι η πιο πετυχημένη από όλα τα arcade RPGs στις κονσόλες και έχει μεγάλη προϊστορία πριν την εμφάνισή της με αυτό τον τίτλο στο Super NES. Οποιος θέλει να παίξει αυτό το παιχνίδι πρέπει να είναι έτοιμος να αντιμετωπίσει την τρομερή απειλή που του θέτει το σενάριο καθώς ο κακός μάγος έχει απαγάγει τους περισσότερους καλούς ανθρώπους και ετοιμάζεται να εξαπολύ-

**ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ**  
Φροντίστε να έχετε πολύ χρόνο στην διάθεσή σας και την επόμενη μέρα ρεπό. Γιατί μόνο έτσι θα μπορέσετε να χαρίτε το παιχνίδι και τα save options που προσφέρει.

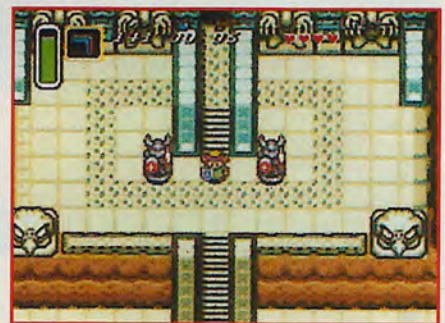
ναι ωραίος, λαγούδια, γεμάτος πουλάκια, λαγουδάκια, ευτυχισμένους ανθρώπους, πολλά δέντρα και λίμνες. Αφού παρακολουθήσετε την καλή εισαγωγή ξεκινάτε στο σπίτι σας, στο κρεββάτι σας. Όμως η φωνή της φυλακισμένης, στα έγκατα του κάστρου, Zelda σας ξυπνάει. Ακολουθείτε την φωνή μέσα στην βροχερή νύχτα και κάτω από το μυστικό πέραςμα βρίσκετε τον ετοιμοθάνατο πατέρα σας που σας δίνει το σπαθί του.

Πεθαίνει, τον ξεχνάτε και ξεκινάτε να γίνετε ήρωας σε ένα από τα πιο τεράστια παιχνίδια που μόνο τα τελευταία Ultima έχουν μεγαλύτερη έκταση.

Πέρα από το αρχικό σπαθί που χρησιμοποιείτε για απλό χτύπημα ή αν κρατήσετε πατημένο το πλήκτρο A εξαπολύει μια εκπληκτικής δύναμης περιστροφή, υπάρχουν ένα σωρό όπλα με ή χωρίς την βοήθεια της μαγείας. Το μπουμεραγκ παγώνει τους αντιπάλους για να τους περιποιηθείτε ύστερα με κάποιο άλλο όπλο, η μαγική σκόνη μεταμορφώνει τους εχθρούς σε κακέκτυπα του εαυτού τους ενώ μπορεί να κάνει τους χειρότερους πηγές ενέργειας για σας!

Το μαγικό ραβδί παγώνει σχεδόν τα πάντα, το τόξο μπορεί να σκοτώσει ακόμα και τους ισχυρότερους αντιπάλους και υπάρχουν ένα σωρό ακόμα αντικείμενα για να τρέχετε πιο γρήγορα να κάνετε άλλου είδους χτυπήματα να κολυπάτε στα βαθιά να πετάτε ακτίνες από το σπαθί σας μέχρι και να επικαλείστε την χρήση κάποιας smart bomb!

Όλα αυτά κάτω από την κάλυψη της μαγείας κάνουν το gameplay από τα εθιστικότερα όλων των εποχών. Σ'αυτά πρέπει να προσθέσετε την αλληλεπίδραση μεταξύ



των χαρακτήρων που θα συναντήσετε βασισμένη σε ένα φανταστικό σενάριο όπου τελικά κυριαρχεί η arcade δράση. Αυτός είναι και ο κύριος λόγος που έκανε για το Zelda την διαφορά και την επιτυχία παρά τα μέτρια γραφικά.



σει τις δυνάμεις του σκότους σε ολόκληρη την χώρα.

Αργότερα μέσα από το ίδιο το παιχνίδι θα μάθετε ότι υπάρχει ένας ολόκληρος κόσμος στην "σκοτεινή πλευρά" που ετοιμάζεται να αντικαταστήσει τον δικό σας. Έτσι εσείς ένα μικρό Elf με το όνομα Link πρέπει να μαζέψει τα τρία ιερά μενταγιόν, να βρει και να πάρει στα άξια χέρια του το μαγικό σπαθί και να σώσει τον κόσμο του που εί-

## ΓΕΝΙΚΑ

**Μπόλικη στρατηγική και adventuring μαζί με τέλειο RPG είναι ένας συνδυασμός που οδηγεί σε ένα άριστο παιχνίδι. Όλα αυτά και ακόμα περισσότερα που θα τα καταλάβετε μόνο αν παίξετε εκδηλώνονται μέσα από τις arcade σκηνές του παιχνιδιού που είναι συνεχείς. Ελπίζω το Zelda 4 να έχει και καλύτερα γραφικά.**



## ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Η μαγεία είναι το βασικό στοιχείο αυτής της περιπέτειας.

ΓΡΑΦΙΚΑ	77
ΗΧΟΣ	86
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	95
ΓΕΝΙΚΑ	89



HOUSE	ELECTRONIC ARTS
FORMAT	MEGA DRIVE
TEST	MEGA DRIVE

ΤΟΥ Π. ΣΩΤΗΡΙΟΥ

# F-22 INTERCEPTOR



**T**a Flight Simulators δεν είναι συνηθισμένα προγράμματα στις κονσόλες. Όμως ούτε το Mega Drive είναι συνηθισμένη κονσόλα ούτε η Electronic Arts συνηθισμένη κατασκευάστρια software. Το αποτέλεσμα είναι ένα παιχνίδι, ένας εξομοιωτής αρκετά διαφορετικός από τα στανταρ των υπολογιστών και ιδίως από εκείνα των συμβατών. Κατ'αρχήν στηρίζεται σε ένα μοντέλλο αεροπλάνου που η Αμερικανική αεροπορία έχει πει ότι δεν θα έχει στην διάθεσή της, στην καλύτερη περίπτωση, πριν από το τέλος του '94. Ετσι δεν μπορούμε να τοποθετήσουμε το πρόγραμμα στους ρεαλιστικούς εξομοιωτές λόγω αντικειμένου. Το πρόγραμμα εξάλλου κυκλοφόρησε πριν από έναν χρόνο περίπου (για την ακρίβεια στα τέλη του '91) και έτσι σήμερα δεν μπορεί να αισθάνεται άνετα δίπλα στην πρόοδο των παιχνιδιών του μηχανήματος. Όταν όμως είχε πρωτοεμφανιστεί είχε δημιουργήσει μεγάλο θόρυβο καθώς ήταν ο πρώτος αληθινός εξομοιωτής αεροσκάφους για το Mega Drive. Στο σενάριο του σας επιτρέπει να πάρετε μέρος σε πολλά και ποικίλα σενάρια, σε διάφορα μέρη του κόσμου σε αποστολές ενάντια σε στόχους αέρος και εδάφους. Αυτά γίνονται πράξη μέσα από περισσότερες των 100 αποστολών (!) αριθμό ρεκόρ ακόμα και για ανάλογα παιχνίδια στους PCs. Το επίπεδο δυσκολίας, όπως συνηθίζεται στα παιχνίδια

για κονσόλες, είναι ένας συνδυασμός πολλών παραγόντων τους οποίους ελέγχει απόλυτα ο παίκτης. Ορίζετε λοιπόν την αποστολή που θέλετε από Training, σε Cadet μέχρι WAR και την χώρα από τις ΗΠΑ, στην Κορέα, το Ιράκ μέχρι την πιο δύσκολη, την ίδια την Ρωσία. Ακόμα καθορίζετε την ταχύτητα με την οποία θα κινούνται τα πράγματα και θα αντιδρούν οι αντίπαλοι, αν θα έχετε άπειρους πυραύλους, αν θα χρειάζεστε ή όχι ανεφοδιασμό, αν θα υπάρχει η προσγείωση και η απογείωση, αν θα είσατε τρωτοί ή άτρωτοι κτλ. Όπως βλέπετε μπορείτε να έχετε έναν σχετικά κλασικό εξομοιωτή μέχρι ένα μάλλον arcade παιχνίδι. Το gameplay και στις δύο περιπτώσεις είναι μία πτήση χαμηλά ενάντια σε ένα σωρό MIG-21-27-29 και μερικά ελικόπτερα αλλά συχνά θα σας ζητηθεί να χτυπήσετε στόχους εδάφους όπως είναι τα ραντάρ, μερικά τανκ, κτήρια ή εγκαταστάσεις πυραύλων. Δυστυχώς αυτές οι αποστολές, που ξεκινούν από ένα εχθρικό σκάφος και φτάνουν σε ποικιλία στόχων, είναι απελπιστικά ίδιες μεταξύ τους. Αυτό σημαίνει ότι απουσιάζει το βάθος και η αγωνία από το παιχνίδι και μένει μόνο η διασκέδαση του να πετάς εύκολα ένα τετοιο σκάφος. Γιατί αντίθετα από τους εξομοιωτές των υπολογιστών εδώ τα πράγματα έχουν απλοποιηθεί και γίνονται με τα τρία πλήκτρα του joyrad και μερικούς συνδυασμούς τους. Αν αφήσουμε το gameplay

και περάσουμε στην τεχνική θα δούμε μερικά από τα πιο γρήγορα vector γραφικά που έχουν εμφανιστεί σε ανάλογο παιχνίδι με ιδιαίτερη προσοχή στην ταχύτητα κίνησης και στις φανταστικές εκρήξεις. Οι ενδιάμεσες animated σκηνές είναι ενδιαφέρουσες ενώ ο ήχος έχει μια υπερβολικά χαρούμενη μουσική για το είδος των εξομοιωτών και τα εφφέ θα μπορούσαν να ήταν πιο ρεαλιστικά.

**ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ**

Υπάρχουν κι άλλοι εξομοιωτές στο Mega Drive: 688 Attack Sub, M1-Abrams Battle Tank, Desert Strike. Αν είσατε φανατικοί του είδους πρέπει να τους αποκτήσετε.

**ΓΕΝΙΚΑ**

Η έμφαση στο παιχνίδι έχει δοθεί κυρίως στην γρήγορη δράση και την ταχύτητα παρά στον στρατηγικό σχεδιασμό και την εξομοίωση. Αυτό γίνεται αμέσως φανερό για όποιον καθήσει να παίξει μερικά λεπτά. 100 αποστολές βέβαια χωρίς καμία καθυστέρηση μεταξύ τους και με ελεγχόμενο επίπεδο δυσκολίας είναι πρόκληση για τον καθένα.



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ	
Τα ελικόπτερα είναι σαφώς καλύτερα από τα αεροπλάνα στις κονσόλες!	
ΓΡΑΦΙΚΑ	82
ΗΧΟΣ	77
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	83
<b>ΓΕΝΙΚΑ</b>	<b>81</b>





HOUSE	ELECTRONIC ARTS
FORMAT	MEGA DRIVE
TEST	MEGA DRIVE

ΤΟΥ Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ

**Π**αιχνίδι με μοτοσυκλέτες; Μα μετά από το Super Hang On τί καλύτερο θα μπορούσαν να βγάλουν; Τιποτα! Γι'αυτό και αποφάσισαν να βγάλουν κάτι το διαφορετικό. Ένα παιχνίδι με μοτοσυκλέτες όπου ο ήρωας θα είχε σαν κύριο σκοπό του όχι μόνο τον τερματισμό αλλά και το μπουνίδι, το κλωτσιδί και ότι άλλο θα μπορούσε να κάνει στους άλλους μοτοσυκλετιστές. Όπως και το F-22 που παρουσιάζουμε επίσης στις σελίδες μας είναι κατασκευάσμα της Electronic Arts, της καλύτερης εταιρίας κατασκευής παιχνιδιών για Mega Drive (τον τώρα τελευταία απλώθηκε και στο Super Nes!).

Πρώτη αίσθηση του παιχνιδιού: Δεν έχει καμία σχέση με το να καβαλάς αληθινή μηχανή ή να πηγαίνεις στο γήπεδο μόνο και μόνο για να παίξεις ξύλο. Λείπει το διπλό και τα γραφικά θα έπρεπε να ήταν καλύτερα. Όμως δεν μειώνει την φανταστική του ταχύτητα πουθενά και κρύβει πολλές εκπληξεις. Όταν παίζεις περισσότερο αρχίζεις να εκτιμάς τον χειρισμό ακόμα και αν μοιάζει να γλιστράει η μοτοσυκλέτα πολύ εύκολα στο δρόμο. Εσείς λοιπόν και ένα σωρό ακόμα μηχανόβιοι, τους οποίους μόλις που προλαβαίνετε να δείτε στην εκκίνηση ετοιμάζεστε να τρέξετε σε έναν ακόμα απαγορευμένο αγώνα στην Αμερική. Υπάρχουν μερικές χιλιάδες δολάρια έπαθλο για τον πρώτο και κάτι ψιλά για τους άλλους. Αυτός είναι ο Αμερικάνικος δρόμος! Υπάρχουν πέντε τέτοιοι δρόμοι στο παιχνίδι, ο καθένας περίπου 5 μίλια μακρής και δύο λωρίδες κυκλοφορίας φαρδύς. Όμως δεν τους χωράει όλους. Και εσείς πρέπει οπωσδήποτε

# ROAD RASH



να περάσετε. Οι τέσσερις πρώτοι μοιράζονται το χρήμα. Οι υπόλοιποι παίρνουν απλώς ένα χαρτζιλίκι για να μην πεινάσουν. Είναι ένας αγώνας ταχύτητας αλλά και επιδεξιότητας.

Επειδή όλοι οι αναβάτες δεν έχουν τις ίδιες μηχανές, δεν παίζουν όλοι δηλαδή τίμια, δεν θα μπορείτε να τους προσπεράσετε εύκολα. Θα χρειαστεί λοιπόν να χρησιμοποιήσετε την χάρη του σώματός σας και την ευλιγισία όταν θα τους ρίχνετε μπουινιές αλλά και κλωτσιές για να τους πετάτε έξω από τον δρόμο. Οι αντίπαλοί σας είναι άνθρωποι, πινακίδες, δέντρα και αυτοκίνητα, ο καθένας με τον τρόπο του σας κάνει την ζωή δυσκολή. Οι άνθρωποι για παράδειγμα είναι εκδικητικοί και εφευρετικοί. Ετσι ανακαλύπτετε ότι δεν είσαστε οι μόνοι που ρίχνουν μπουινιές και κλωτσιές. Αυτό μπορούν να σας το κάνουν και οι άλλοι και να σας πετάξουν έξω από τον δρόμο και τον αγώνα. Τσ, τσ και είχα στοιχηματίσει υπέρ σας. Ακόμα όμως κι αν αποφύγετε όλες τις φάπες που θέλουν να σας ρίξουν οι άλλοι, κάποια στιγμή θα βγείτε από τον δρόμο σε στροφή και θα χτυπήσετε πάνω σε πινακίδες και δέντρα. Το αποτέλεσμα προσφέρει θέαμα στους θεατές: πετάγεστε καμιά 10αριά μέτρα μα-

κριά από την μοτοσυκλέτα σας και σέρνεστε άλλα 20, και καμιά φορά περισσότερο. Αν έρχεται και κανένα αυτοκίνητο τότε μπορεί να σας χτυπήσει και να σας πετάξει πίσω. Είσαστε όμως προφανώς βιολικός και γλυτώνετε πάντα. Εκτός κι αν σας προλάβει κανένας αστυνομικός οπότε θα την βγάλετε στο "φρέσκο".

**ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ**  
**Φορέστε τα δερμάτινα γάντια με τα καρφιά, το κράνος με την νεκροκεφαλή, το δερμάτινο μπουφάν με τα σηματάκια, το παπούτσι με το σίδερο, πάρτε το λαστό και την αλυσίδα, αααα κάντε κι ένα κούρεμα!**

## ΓΕΝΙΚΑ

**Το gameplay θα το συνηθίσετε σιγά σιγά και θα σας αρέσει. Εκεί που είχα το μοναδικό παράπονο ήταν η τεχνική πλευρά και μόνο στα γραφικά που δείχνουν να μην έχουν τα χρώματα και την λεπτομέρεια που άξιζε στο παιχνίδι. Ο ήχος θα έπρεπε αντί για μουσική να έχει πιο ρεαλιστικά εφέ αφού το παιχνίδι θέλει να είναι οπτικά ρεαλιστικό.**



## ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Κι όποιος δεν είναι κόττας έρθει για μια κόντρα στην παραλακιά.

ΓΡΑΦΙΚΑ	83
ΗΧΟΣ	84
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	88
ΓΕΝΙΚΑ	<b>84</b>



HOUSE	SEGA
FORMAT	Master System, Game Gear, MEGA DRIVE
TEST	GAME GEAR

ΤΟΥ Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ

# SPIDER-MAN



**Ο** ήρωας των παιδικών μου χρόνων επιστρέφει συνεχώς. Όχι για να με βασανίζει στον ύπνο μου αλλά για να πρωταγωνιστήσει σε ένα σπάνιο arcade adventure όπου ο ήρωας πρέπει να αντιμετωπίσει μια σειρά από αντιπάλους, πολλούς τελικούς κακούς, να τραβάει φωτογραφίες για να βγάλει τα προς το ζην και όλα αυτά για δύο λόγους: να αποδείξει την αθωότητά του και να σώσει την πόλη από τον κίνδυνο των κακοποιών. Τυπικά σενάρια του ανθρώπου αράχνης.

Υπάρχουν 8 επίπεδα στα οποία απλώνεται το gameplay και είναι:

**Daily Bugle:** Ο ήρωας πρέπει να φτάσει στα γραφεία της τοπικής εφημερίδας στην οποία εργάζεται.

Αν και δεν είναι τόσο μακριά όσο το Χαϊδάρι από το σπίτι μου, τα προβλήματα που αντιμετωπίζει ο αραχνοκέφαλος είναι πολλά. Οι αστυνομικοί δεν θα τον αφήσουν να ανέβει στο κτίριο



χωρίς να τον πυροβολήσουν και οι ένοικοι δεν θα χάσουν την ευκαιρία να τον σπρώξουν ανοίγοντας κάποιο παράθυρο. Εσείς βλέπετε την πρόσοψη ενός μεγάλου κτιρίου και κατευθύνετε το sprite πάνω του μέχρι να φτάσετε στο ανοιχτό παράθυρο. Καλή σκέψη αλλά εκνευριστικός χειρισμός.

**Waterfront Warehouse:** Αφού δείτε τις ενδιάμεσες σκηνές που συνοδεύουν όλο το παι-

χνίδι και αποφασίσετε αν θα κοιμηθείτε για να αναπληρώσετε δυνάμεις ή θα φύγετε αμέσως για να μην χάσετε τον λίγο χρόνο που έχετε στην διάθεσή σας, φτάνετε σε μια μεγάλη αποθήκη. Τα σκυλιά και οι κακοποιοί θα προσπαθήσουν να σας σταματήσουν. Αλλά εσείς θα καταφέρετε να φτάσετε στον Dr. Octopus, ένα από τα καλύτερα sprites του παιχνιδιού. Τυλίξτε τον με ιστό και χτυπήστε τον με κλωτσιές. Μην ξεχάσετε να τραβήξετε και μερικές φωτογραφίες για να πληρωθείτε και να αναπληρώσετε τον ιστό σας.

**City Sews:** Από τα εκνευριστικότερα επίπεδα του παιχνιδιού. Θα αντιμετωπίσετε τον Lizard με την απίστευτη αντοχή και την υπεράνθρωπη ταχύτητα αν επιζήσετε από τους μπράβους του και τα δηλητηριώδη αέρια που βγαίνουν από τα μολυσμένα νερά. Προσέξτε και τις καταπακτές στο έδαφος.

**Power Station:** Ο Electro είναι ο νέος αντίπαλος μέσα σ'αυτό το φουτουριστικό επίπεδο. Ο άνθρωπος έχει την ικανότητα να σας ρίχνει κεραυνούς γι'αυτό προσοχή, ταχύτητα και ιστός θα σας χρειαστούν.

**Central Park:** Σε ένα από τα πιο κακόφημα μέρη του παιχνιδιού θα αντιμετωπίσετε το πιο όμορφο sprite, τον Sandman. Πολύ δυνατός αλλά και δυσκολος στο να πιαστεί με ιστό θα σας αλλάξει τα φώτα πριν τον νικήσετε.

**Manhattan:** Ένας από τους βασικότερους αντιπάλους του Spiderman ήταν ανέκαθεν ο Hobgoblin που πετάει πάνω σε ένα μηχανικό σκουτεράκι και ρίχνει βόμβες και αφού τον καθαρίσετε θα εμφανιστεί μπροστά σας ο Venom, ένας ακόμα ισχυρότερος και πιο μυστηριώδης χαρακτήρας.

**Subterranean Cavern:** Φτάνετε επιτέλους στην βόμβα. Πρέπει να νικήσετε πάλι τον Lizard και τον Dr. Octopus για να τα καταφέρετε.

**Kingpin's Penthouse:** Ο τελικός κακός δεν έχει υπερδυνάμεις αλλά έχει μαζέψει γύρω του εκείνους που έχουν!



## ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

**Υπάρχουν κάποιες ταινίες που δεν νομίζω ότι αποδίδουν το πνεύμα του ήρωα. Μην τις δείτε. Υπάρχει το καταπληκτικό κόμικ που θα σας πορώσει σίγουρα. Καλό διάβασμα.**

## ΓΕΝΙΚΑ

**Αν έχετε βαρεθεί τα συνηθισμένα παιχνίδια το Spider-Man θα δώσει νέα διάρκεια στο game Gear σας. Έχει εκμεταλλευτεί σχεδόν στο έπακρο τον θρύλο του ανθρώπου αράχνη με arcade adventure στοιχεία, αλλά προσοχή. Είναι πανδύσκολο και σε μερικά σημεία εκνευριστικό. Αγοράστε μόνο αν σκοπεύετε να το τελειώσετε.**

## ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Μου άλλαξε τα φώτα μέχρι να το τελειώσω!

ΓΡΑΦΙΚΑ	87
ΗΧΟΣ	80
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	97
ΓΕΝΙΚΑ	86



HOUSE	KONAMI
FORMAT	GAMEBOY
TEST	GAMEBOY

ΤΟΥ Α. ΛΕΟΝΤΙΑΔΗ

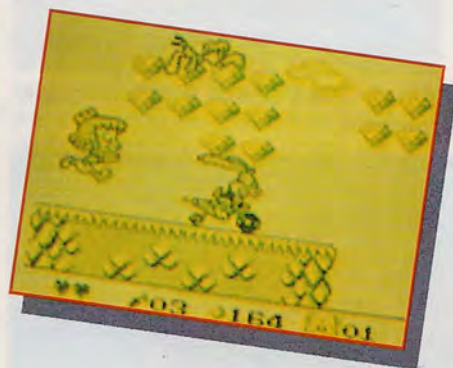


**H**Babs (η κουνελίτσα), είναι μια ευαίσθητη ηθοποιός, αλλά το να μπορέσει κανείς να ακολουθήσει τα βήματα της καριέρας της κάνει τον παίκτη ακόμα πιο ευαίσθητο. Ονειρεύεται να γίνει μεγάλη ηθοποιός σε μια τεράστια πόλη, ένα αστέρι του Hollywood. Κάνει λοιπόν ένα περιπετειώδες ταξίδι στο κέντρο της πόλης και συγκεκριμένα προς το θέατρο "ACME" για να αποδείξει το ταλέντο της. Όμως ο γνωστός και μη εξαιρετός Montana



σειρά. Οι χαρακτήρες έχουν έντονο ύφος κινουμένων σχεδίων με μεγάλη δόση χιούμορ. Αυτό φαίνεται σε όλη την διάρκεια της περιπέτειας και ειδικότερα στους διαλόγους που εξελίσσονται σε αυτήν. Γέλιο θα προκαλέσει και το όπλο με το οποίο εξοντώνετε τους "κακούς" της υπόθεσης: με καρότα, ανανάδες και καρπούζια. Τα μουσικά θέματα είναι διασκεδαστικά και εκμεταλλεύονται στο έπακρο τις δυνατότητες του Gameboy.

Κατά την διάρκεια του παιχνιδιού θα συναντήσετε και τους υπόλοιπους χαρακτήρες της σειράς, όπως τους Elmira, Dizzy devil, Furrball, Fifi, Arnold και Shirley the moon. Μέσα στις τέσσερις πίστες του παιχνιδιού θα πρέπει να εξερευνήσετε το στοιχειωμένο δάσος, το "ACME Looniversity", τους υπονόμους, το τρένο της πόλης και άλλες τοποθεσίες. Υπάρχουν επίσης μουσικά δωμάτια με χρήσιμα αντικείμενα όπως έξτρα ενέργεια κτλ. Τέλος θα έχετε την ευκαιρία να παίξετε και τα αρκετά υποπαιχνίδια στα οποία θα πρέπει να συναγωνιστείτε τον Roadrunner (Μπιπ! Μπιπ!) σε αγώνα ταχύτητας και να παίξετε Montana Math, που σίγουρα προσθέτουν στο gameplay. Το πιο συναρπαστικό σίγουρα σημείο του παιχνιδιού είναι η σκηνή που ο χαρακτήρας που ελέγχετε καβαλάει το Jetbike σε μια προσπάθεια να αποφύγει την απαίσια αγκαλιά της Elmyra (η αγωνία φτάνει στο κατακόρυφο).



Γενικά το παιχνίδι με εντυπωσίασε και έκανα αρκετή ώρα να ξεκολλήσω τα μάτια μου από την οθόνη του Gameboy. Σίγουρα θα ενθουσιάσει και εσάς. Don't miss it!

**ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ**

**Αν δεν έχετε δει το Tiny Toons Adventures στην τηλεόραση καθήστε το Σαββατοκύριακο να το δείτε. Το γέλιο είναι εγγυημένο!**

Max επιδιώκει να αλλάξει το θέατρο θέλοντας να το κάνει ένα φαντασμαγορικό Show με τα πολλά χρήματα του, κλείνοντας την αυλαία, παράλληλα, στην Babs. Αναλαμβάνετε λοιπόν, τον ρόλο των τριών φίλων της Babs (των Baster, Plucky και Hampton) σε μια προσπάθεια να αποτρέψετε τον Montana από την πραγματοποίηση των σχεδίων του.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι επηρεασμένα φυσικά, από την ομώνυμη

σειρά. Οι χαρακτήρες έχουν έντονο ύφος κινουμένων σχεδίων με μεγάλη δόση χιούμορ. Αυτό φαίνεται σε όλη την διάρκεια της περιπέτειας και ειδικότερα στους διαλόγους που εξελίσσονται σε αυτήν. Γέλιο θα προκαλέσει και το όπλο με το οποίο εξοντώνετε τους "κακούς" της υπόθεσης: με καρότα, ανανάδες και καρπούζια. Τα μουσικά θέματα είναι διασκεδαστικά και εκμεταλλεύονται στο έπακρο τις δυνατότητες του Gameboy.

#### ΓΕΝΙΚΑ

**Καλοσχεδιασμένα γραφικά, διασκεδαστική μουσική και πλήθος χαρακτήρων δημιουργούν ένα όμορφο σύνολο που κερδίζει επάξια τον τίτλο USER HIT. Ένα platform game για όλα τα γούστα.**



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ	
Θα σας εντυπωσιάσει!	
ΓΡΑΦΙΚΑ	88
ΗΧΟΣ	80
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΓΕΝΙΚΑ	89



HOUSE	SEGA
FORMAT	MASTER SYSTEM
TEST	MASTER SYSTEM

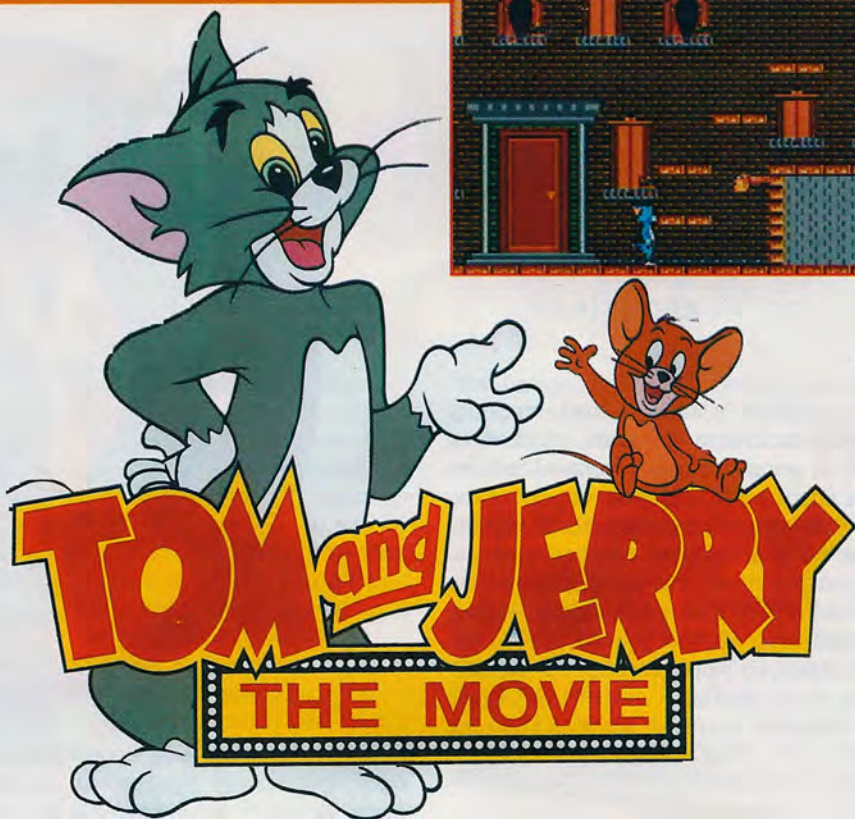
ΤΟΥ Π. ΣΩΤΗΡΙΟΥ

**Μ**'αρέσουν οι γάτες, μ'αρέσουν τα ποντίκια, ακόμα και όταν είναι απλά καρτούν. Μ'αρέσουν ειδικά όταν είναι καρτούν της κλάσης του Tom και του Jerry. Γιατί δεν υπάρχει λόγος να το κρύψω, πριν από τους υπολογιστές ήμουν παιδί της τηλεόρασης και σαν παιδί κι εγώ έχω περάσει μερικές χιλιάδες ώρες μπροστά από τα ομώνυμα κινούμενα σχέδια. Τώρα εμφανίστηκαν και στο Master System σε ένα παιχνίδι που δανειζεται τον τίτλο του από το κινηματογραφικό έργο που κυκλοφόρησε πριν απο ένα χρόνο περίπου τέτοια εποχή στους κινηματογράφους.



Πρόκειται για ένα ακόμα platform game, ίσως όμως για το πιο πρωτότυπο των τελευταίων μηνών αφού όχι ένα αλλά δύο πρωταγωνιστικά sprites εμφανίζονται συνεχώς και ταυτόχρονα στην οθόνη. Είναι οι δύο ήρωες και αυτό πρέπει να το θεωρήσουμε φυσικό αφού δεν θα ήταν δυνατό να δούμε τον ένα δίχως τον άλλο. Ο Tom λοιπόν κυνηγάει για να πιάσει τον Jerry όπως πάντα, ο Jerry προσπαθεί να ξεφύγει από τον Tom και εσείς παίρνετε τον ρόλο του Tom.

Ο ποντικός είναι πιο μικρόσωμος από τον γάτο και έτσι μπορεί να τρυπώνει σε μέρη που ο ήρωάς σας πρέπει να τα περνάει από πάνω. Σα να μην έφτανε αυτό το ποντίκι που είναι πιο χαζό κι από τον Μίκυ (ώπα, προσέξατε την



ομοιοκαταληξία που μόλις έκανα;) αφήνει πίσω του νάρκες που δεν πρέπει να πατήσετε και σας ρίχνει βόμβες αν τον πλησιάσετε πολύ. Για την ακρίβεια ολόκληρο το σενάριο του παιχνιδιού είναι στηριγμένο στην λογική του να μην πιάσετε τον Jerry πριν από το τέλος της πίστας.

Υπάρχει όμως και η περίπτωση να τον πιάσετε νωρίτερα πράγμα που δημιουργεί τον εθισμό και την ποικιλία στο gameplay. Για να το κάνετε αυτό πρέπει όμως να είσαστε ταυτόχρονα προσεκτικός και πολύ γρήγορος αλλά και φοβερά τυχερός.

Για παράδειγμα στο πρώτο επίπεδο που το κινηγυτό δαδραματίζεται μέσα στην πελώρια κουζίνα του σπιτιού θα πρέπει να σκαρφαλώσετε σε σωλήνες, να αποφύγετε τις σταγόνες του νερού που βρέχουν την γούνα σας, τα καρφιά στο πάτωμα, τα μάτια τις κουζίνες που σας καίνε και τα

διάφορα πιατικά. Αν φτάσετε ζωντανοί, χωρίς δηλαδή τα χτυπήματα να έχουν εξαντλήσει τις 7 ζωές σας θα τσακώσετε τον ποντίκα στο τέλος. Όμως οι προγραμματιστές και το σενάριο όπως θα ανακαλύψετε είναι επίσης εναντίον σας. Έτσι ο Jerry σας ξεφεύγει συνεχώς και αυτό σημαίνει το διαρκές κυνηγητό από επίπεδο σε επίπεδο. Θα φτάσετε λοιπόν στο

δεύτερο μέρος της περιπέτειας όπου θα χρειαστεί να πηδήξετε πάνω από ένα βατραχάκι (ώ, αυτο είναι τρομερό) από ένα ψαράκι... Ουφ αυτά τα υποκορεστικά!

Θα χρειστεί ακόμα να κολυμπήσετε και να τρέξετε γρήγορα πάνω από πλατφόρμες που υποχωρούν. Κάπως έτσι συνεχίζει το παιχνίδι και το μόνο που θα χαλάσει την διασκέδασή σας είναι ο μέτριος χειρισμός που θα σας πάρει ώρες να συνηθίσετε.

**ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ**

**Χαιδέψτε την γάτα σας και... τί θέλετε να σας πω, δείτε όποτε έχετε την ευκαιρία το ομώνυμο καρτούν στην τηλεόραση. Μην περιμένετε να μεγαλώσετε πρώτα!**

**ΓΕΝΙΚΑ**

**Με μόνο τον χειρισμό να του κόβει βαθμούς αυτό το πρόγραμμα είναι σίγουρα μέσα στα 10 καλύτερα που έχουν εμφανιστεί για το Master System τον τελευταίο καιρό. Τα γραφικά διαθέτουν τέλειο animation με πολλά αστεία στοιχεία και το scrolling είναι άψογο. Ιδανικό για τους μικρότερους παίκτες.**



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ	
Ηταν ένας γάτος μαύρος πονηρός...	
ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	83
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	86
<b>ΓΕΝΙΚΑ</b>	<b>84</b>

HOUSE	NES
FORMAT	NES, GAME BOY
TEST	NES

ΤΟΥ Π. ΣΩΤΗΡΙΟΥ

**Ε**να ακόμα παιχνίδι πάλης ή αν προτιμάτε αμερικάνικου κάτς για το NES, που μοιάζει να είναι καλύτερο από οποιοδήποτε αντίστοιχο παιχνίδι έχει εμφανιστεί ποτέ σε υπολογιστή. Πάρτε το WWF στην Amiga για παράδειγμα και θα δείτε ότι το μόνο που έχει να ζηλέψει το NES είναι τα γραφικά και ο ήχος. Όλα τα άλλα τα διαθέτει άφθονα και πολύ καλύτερα. Το βασικό ατού όμως είναι το gameplay. Πρώτα είναι οι πολλές επιλογές που έχει στην διάθεσή του ο παίκτης. Μπορείτε να παίξετε έναν κανονικό αγώνα ή έναν ειδικό αγώνα μέσα στο ατσάλινο κλουβί που δίνει και το όνομά του στο πρόγραμμα. Οι διαφορές είναι σημαντικές όπως θα πρέπει να έχετε προσέξει και από τα αντίστοιχα γεγονότα στο "γαυλί".

Στο πρώτο πρέπει να ρίξετε τον αντίπαλό σας κάτω και να τον κρατήσετε εκεί ώσπου ο διαιτητής να μετρήσει μέχρι το τρία ενώ στην δεύτερη νικητής είναι αυτός που θα κατορθώσει να βγει πρώτος από το ατσάλινο κλουβί (στα τοιχώματα του οποίου ο αντίπαλός

**ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ**  
Μια καλή γαργάρα είναι ό,τι πρέπει για να μπορείτε να φωνάζετε και να ψαρώνετε τους αντιπάλους σας. Πάρτε και μερικά κιλά (120 είναι καλά) να μην σας κολάνε!

# STEEL CAGE CHALLENGE

## WRESTLEMANIA



πετάξει από εκεί μέσα όσο πιο μακριά γίνεται.

Και διαθέτει ένα σωρό κινήσεις για να το κάνει αυτό. Κλωτσιές, μπουνιές και λαβές είναι οι κανόνες του παιχνιδιού όπου όλα φαίνονται να επιτρέπονται αφού ο διαιτητής δεν είναι πουθενά. Οι κινήσεις γίνονται πολύ απλά με το πάτημα ενός κουμπιού και την κατεύθυνση που θέλετε αλλά υπάρχουν και

σμένους είναι το διπλό με κάποιον άλλο άνθρωπο παίκτη όπου κερδίζει πραγματικά ο καλύτερος αν και δεν μπορείτε να επιλέξετε τον ίδιο χαρακτήρα! Τα γραφικά είναι πολύ καλά με όμορφα sprites που δεν ξεχωρίζουν μεταξύ τους όμως παρά το ντύσιμό τους. Το animation, η κίνηση του ρινγκ που κουνιέται από τα χτυπήματα και οι ενδιάμεσες σκηνές γεμίζουν το μάτι του οποιουδήποτε.

### ΓΕΝΙΚΑ

Πολύ ανώτερο από αυτό που περιμέναμε. Το καλύτερο παιχνίδι κάτς σε 8 και 16-bit μηχανήματα εξαιτίας του gameplay και όχι δυστυχώς των γραφικών που αν και εκμεταλλεύονται τις δυνάμεις του μηχανήματος δεν είναι εντυπωσιακά οπτικά. Το καλύτερο της τεχνικής πλευράς είναι η κίνηση των sprites. Από τις πρώτες σας επιλογές για αγορά.



σας μπορεί να σας κοπανάει).



Μετά από αυτό μπορείτε να διαλέξετε να παίξετε ενάντια στον υπολογιστή ή σε κάποιον φίλο σας, αγώνα ενός εναντίον ενός ή tag teams δηλαδή διπλό ή αν θα πάτε για κάποιο πρωτάθλημα. Υπάρχουν όλοι οι γνωστοί και μη εξαιρεταίοι χαρακτήρες, ο Hogan, ο Piper, ο Ted DiBiase, ο Mountie, ο Undertaker και ο Jake "The Snake". Αφού ορίσετε το επίπεδο δυσκολίας (από easy, medium και hard) θα φιλοξενηθείτε στο ρινγκ. Αλλά εκεί δεν είσαστε μόνοι, υπάρχει ένας ακόμα δυνατός κύριος που θέλει να σας

άλλα χτυπήματα που επιτυγχάνονται με διάφορους συνδυασμούς.

Ο σχεδιασμός του ρινγκ είναι τρισδιάστατος και μπορείτε να κινηθείτε γύρω από τον αντίπαλό σας και να πιαστείτε στα χέρια την στιγμή που θέλετε. Μπορείτε ακόμα να σκαρφαλώσετε στα σχοινιά και να πέσετε με δύναμη πάνω του. Κάθε αντίπαλος έχει ανάλογα με τον χαρακτήρα του τον δικό του τρόπο πάλης και φυσικά στο πρωτάθλημα ο ένας μετά τον άλλο οι αντιπαλοί δυσκολεύουν.

Μια επιλογή που θα σας κάνει ευτυχι-



### ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Μπουνιές κλωτσιές και κεφαλές, όλα τά'χει ο χαβαλές

ΓΡΑΦΙΚΑ	88
ΗΧΟΣ	87
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	93
ΓΕΝΙΚΑ	89



HOUSE	UBI SOFT
FORMAT	AMIGA
TEST	AMIGA 1Mbyte

ΤΟΥ Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ

**Η** UBI SOFT μας καταπλήσσει ξανά. Ποιός περίμενε από μια γαλλική εταιρία να πάρει τα δικαιώματα του πιο καυτού παιχνιδιού της κονσόλας PC Engine και να το μετατρέψει σε ένα από τα καλύτερα -αν όχι το καλύτερο- platform που υπάρχουν αυτή τη στιγμή για Amiga. Είναι γεγονός αναμφισβήτητο ότι αν δεν υπήρχε και το Zool θα έδινα χωρίς δισταγμό τον τίτλο του καλύτερου platform για υπολογιστές.

Την μεταφορά από το original πρόγραμμα της Hudson Soft έκανε μια σχεδόν άγνωστη προγραμματιστική ομάδα, η Factor 5 και αξίζει να αναφέρουμε τα μέλη της: Nils Meier (κώδικας), Sven Meier (γραφικά), Rudolf Stember & Chris Hulsbeck (ήχος). Αν δεν είχε προηγηθεί αυτή η έκδοση στο PC Engine θα μπορούσα άνετα να σας πω ότι οι επιδράσεις του Chuck Rock είναι εμφανείς στο πρόγραμμα! Με το προϊστορικό του θέμα και το προϊστορικό στήσιμό του, μόνο το χιούμορ του Chuck λείπει.

Γιατί υπάρχουν κι εδώ οι τεράστιοι δεινόσαυροι και η αλληλεπίδραση με το foreground που μπορείτε να το χτυπάτε κι αυτό να αντιδρά με διάφορους τρόπους. Ο ήρωας που δανείζει το όνομά του και στο παιχνίδι ήταν γνωστός ως PC Kid στην Ιαπωνία ενώ στην Αμερική έχει κάνει κариέρα πολλών ετών με το όνομα BONK.

# BC KID



Τα διάφορα σκηνικά μέσα στα οποία θα πρέπει να αγωνιστείτε για να περάσετε τα επίπεδα είναι γεμάτα με περίεργα όντα. Τα χαρακτηριστικότερα είναι οι ιθαγενείς που φορούν τσόφλια αυγών στο κεφάλι τους και θέλουν δύο χτυπήματα για να σκοτωθούν και οι μικροί δεινόσαυροι που φορούν κίτρινα γυαλιά. Υπάρχουν ακόμα σαλιγκάρια, ψαράκια, σκουλίκια, άμμος που σας κάνει αργούς και δεν μπορείτε να τρέξετε, κάκτοι που χορεύουν, φοίνικες που αν τους χτυπήσετε θα ξεριζωθούν και θα σας χαρίσουν bonus κτλ.

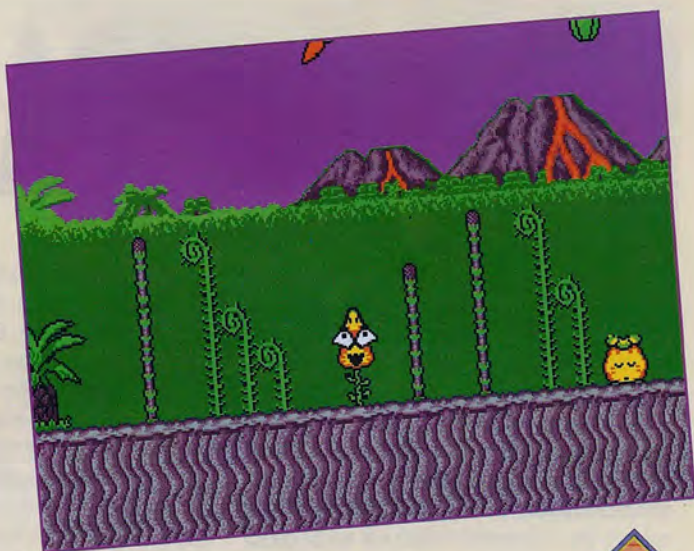
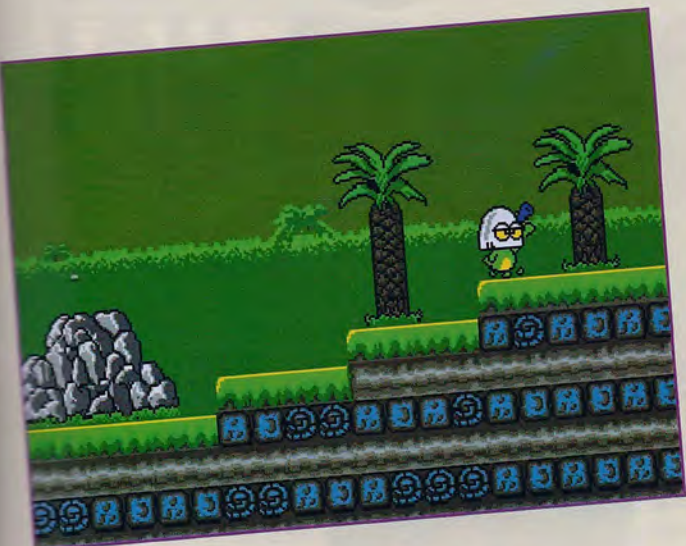
Ο πρώτος τελικός κακός που συνατάει

ο BC Kid είναι ένας τεράστιος δεινόσαυρος που βρίσκεται κάτω από την επίδραση ενός φοβερού spell. Μόλις ο Bong καταφέρει και καταστρέψει το κράνος που φοράει ο δεινόσαυρος, εκείνος ελευθερώνεται από το ξόρκι και συμβουλεύει τον ήρωά μας. Σαν sprite ο πρώτος κακός είναι μάλλον χαζοχαρούμενος. Έχει παρδαλά χρώματα και βγάζει φυσαλίδες από το στόμα του.

Ο ήρωας έχει ένα σωρό δυνάμεις, άλλες εκ γεννητής και άλλες που τις αποκτά από τα bonus που βρίσκει στον δρόμο του:

**ΑΛΜΑ:** Ο kid έχει ένα από τα καλύτερα





άλματα που έχετε δει σε computer game και του επιτρέπει να περνάει πάνω από τους περισσότερους αντιπάλους του και να φτάνει σε μέρη που εκ πρώτης όψης φαίνονται πολύ ψηλά.

**ΣΚΑΡΦΑΛΩΜΑ:** και όταν δεν καταφέρνει να πηδήξει μέχρι εκεί που πρέπει χρησιμοποιεί μια άλλη πρωτόγονη μέθοδο αναρρίχησης: δαγκώνει(!) τα τοιχώματα και μένει εκεί κρεμασμένος μέχρι να κουραστεί ή να κάνετε ένα ακόμα άλμα που θα τον στείλει ψηλότερα. Καθόλου εύκολη δουλειά αλλά μετά από λίγη εξάσκηση θα μάθετε να δαγκώνετε τον δρόμο σας προς τα πάνω!

**ΚΕΦΑΛΙΑ:** Το πρώτο μεγάλο όπλο του ήρωά μας. Με το πάτημα του fire ο Bonk κάνει απειλητικά προς τα εμπρός γρήγορα το κεφάλι του σε ένα χτύπημα που δεν μπορεί κανείς να αντισταθεί. Σε επίπεδα όπου πατάει γερά πάνω στην γη και δεν υπάρχει εναέριος κίνδυνος χρησιμοποιώντας αυτή την κεφαλιά είναι σχεδόν αδύνατο να χάσετε έστω και μία γραμμή από την ενέργειά σας.



**ΚΑΘΕΤΗ ΕΦΟΡΜΗΣΗ:** Το ισχυρότερο χτύπημα του ήρωά μας. Πηδάτε στον αέρα και πατάτε το fire. Ο ήρωας παίρνει μια απότομη κλίση και καρφώνετε με το κεφάλι στο έδαφος ή στον αντίπαλό του που τον στέλνει στα θυμαράκια.

**POWER-UPS:** Ο κόσμος του BC Kid είναι γεμάτος με λαχανικά τα οποία παίρνουν μεγάλο ρόλο στην ανάπτυξη του παιδιού! Μερικά είναι κόκκινα και άλλα είναι κίτρινα. Ενώσω οι επιστήμονες προσπαθούν να καταλήξουν για το ποια είναι τα καλύτερα εγώ μπορώ να σας πω τα εξής: τα λαχανικά είναι πολύ καλά για να πηδάτε πάνω τους και να φτάνετε έτσι άλλα bonus που βρίσκονται από πάνω τους. Αλλά όταν τα χτυπήσετε με κεφαλιά θα εξαφανιστούν αφήνοντας πίσω τους ένα πολύ θρεπτικό φρούτο για να αναπληρώσετε την δύναμή σας. Τέλος να θυμάστε ότι ποτέ μα ποτέ δεν κάνουν κάθετη εφόρμηση σε λαχανικό γιατί θα θυμώσει και θα σας συντρίψει!

Σε έναν κόσμο λοιπόν γεμάτο με λαχανικά, το κρέας έχει περίεργες επιδράσεις σ'αυτούς που το τρώνε. Έτσι και ο PC kid όταν φάει κρέας θυμώνει! Και αν τον χτυπήσει κάποιος αντίπαλος εκείνη την στιγμή δεν χάνει ενέργεια αλλά μόνο τον θυμό του. Αν παραφάει κρέας γίνεται για λίγη ώρα άτρωτος. Α, και όταν έχει θυμώσει και κάνει μία κάθετη εφόρμηση στο έδαφος αυτό θα τρανταχτεί και οι αντίπαλοι που βρίσκονται στην οθόνη θα παραλύσουν για μερικά δευτερόλεπτα. Εκμεταλλευτείτε τα. Σαν παιχνίδι που

προέρχεται από κονσόλα το πρόγραμμα έχει φανταστικό χειρισμό και λείπουν όλα εκείνα τα ηλίθια στοιχεία που βλέπουμε σε παρόμοια παιχνίδια όπως η αντιστροφή της κίνησης του joystick ή κάποια αντικείμενα που δεν πρέπει να μαζεύετε κτλ. Στα γραφικά τώρα είναι τέλειο. Η γνωστή τεχνική του corper δίνει ένα σωρό χρώματα στο βάθος της οθόνης, τα sprites είναι ποικίλα από μικρά έως τεράστια και το καθένα έχει την δική του κίνηση, το collision detection είναι τέλειο, η ταχύτητα απολαυστική και δεν πέφτει σε καμία περίπτωση. Ο ήχος έχει ταυτόχρονα μουσική -που χωρίζεται σε 7 κύρια θέματα- και άψογα εφέ.



**ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ**

**Αναζητήστε το tip για το πρόγραμμα στα επόμενα τεύχη του USER. Αυτό θέβαια αν δεν το έχετε τελειώσει ήδη με τις μοναδικές παικτικές ικανότητές σας. Εύγε!**

**ΓΕΝΙΚΑ**

**Είναι δύσκολο μερικές στιγμές αλλά πρέπει να είσαστε αποφασισμένοι ότι θα σας βάλει κάτω με την αξία του για να το τελειώσετε. Οπως κάθε σωστό παιχνίδι θα σας αφήσει να προχωρήσετε αρκετά πριν να χάσετε την πρώτη σας ζωή. Και επειδή διαθέτει πολλά επίπεδα θα παίξετε πολλές μέρες για να το τελειώσετε.**



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	82
ΗΧΟΣ	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	96
ΓΕΝΙΚΑ	91



# SPACEWARD HO!

HOUSE	N.W.C.
FORMAT	PC
TEST	PC

ΤΟΥ Κ. ΞΑΓΟΡΑΡΗ

**Τ**ι θα λέγατε αν θα έπρεπε να φορέσετε τις μπότες σας, να τους βάλετε σπιρούνια, να βάλετε το δερμάτινο παντελόνι σας, το καρό πουκαμισάκι και το γιλέκο σας, το καπέλο σας και να ξεχυθείτε για να κατακτήσετε το διάστημα; Μήπως όλα αυτά σας φαίνονται παράξενα; Κι όμως, η New World Computing, έφερε στην επιφάνεια ένα παιχνίδι που ακούει στο όνομα Spaceward Ho! και σας επιτρέπει να κάνετε όλα τα παραπάνω. Ας ντυθούμε λοιπόν καουμπόικα και ας παραβγούμε με τον Clint Eastwood, για να δούμε ποιός θα κατακτήσει το γαλαξία.

Όπως ίσως θα καταλάβατε ήδη, το Ho! είναι ένα παιχνίδι στρατηγικής, με πραγματικά πολλά ευχάριστα και ξεκαρδιστικά στοιχεία. Και μη μου πείτε πως αν δείτε κάποιον να κόβει βόλτες στο διάστημα πάνω σε ένα διαστημόπλοιο που έχει μούρη καρχαρία, κρατώντας ένα λάσο ότι δεν θα γελάσετε...

Ας πάρουμε όμως τα πράγματα από την αρχή. Η ιστορία ξεκινάει στο έτος 2000. Στο πρώτο παιχνίδι που θα παίξετε, θα πρέπει να καθορίσετε και σε τι είδους γαλαξία θα διαδραματιστεί το όλο σκηνικό. Έτσι, θα πρέπει να ορίσετε την πυκνότητα του γαλαξία, το μέγεθός του, το σχήμα του, όπως επίσης τον αριθμό και το επίπεδο των παικτών του υπολογιστή. Εδώ να πούμε ότι το Ho! είναι ένα παιχνίδι, που επιτρέπει να παίξουν ταυτόχρονα ΠΟΛΛΟΙ παίκτες. Και λέω ΠΟΛΛΟΙ, γιατί το Ho! επιτρέπει σε 20 (!) παίκτες να πολεμούν ταυτόχρονα για την κατάκτηση του γαλαξία. Συνεχίζουμε.

Ξεκινώντας, θα βρεθείτε σε ένα πυκνοκατοικημένο πλανήτη. Αυτός ο πλανήτης, θα είναι η βάση σας. Εδώ, υπάρχει κάποιο απόθεμα μετάλλων και τεχνολογία ανεπτυγμένη ως κάποιο συγκεκριμένο σημείο. Εσείς, θα πρέπει με αυτά τα αποθέματα μετάλλου, να φτιάξετε πλοία και να αρχίσετε να κόβετε βόλτες μέσα στο γαλαξία. Για να το κάνετε αυτό, θα πρέπει να επιλέξετε το πλοίο που θέλετε να μεττακινήσετε και να το "σύρετε" με το ποντίκι από τον πλανήτη που βρίσκεται στον πλανήτη που θέλετε να πάει. Τα πρώτα πλοία που πρέπει να πάνε σε κάποιον ανεξερεύνητο πλανήτη, είναι τα scouts, ή στην

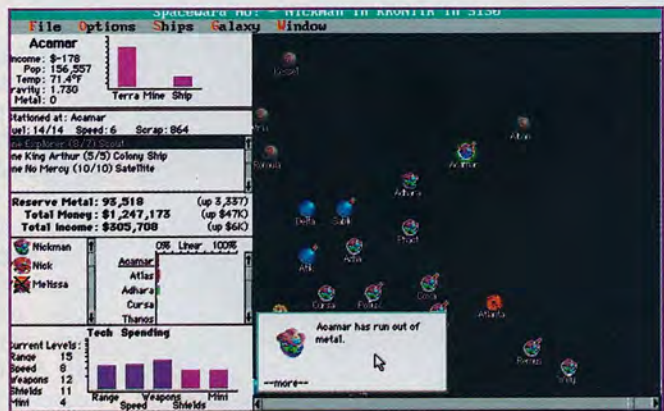


απλή ελληνική τα αγγευστικά. Μόλις αυτά πάνε, θα σας στείλουν πληροφορίες για τον πλανήτη, δηλαδή για την βαρύτητά του, την θερμοκρασία και το πόσες μονάδες μετάλλου έχει. Να ξεκαθαρίσουμε όμως κάτι. Μην νομίζετε ότι μπορείτε από την αρχή του παιχνιδιού να στείλετε ένα σκάφος στην άλλη άκρη του γαλαξία. Αντίθετα, θα πρέπει να περιοριστείτε στους κοντινούς σας πλανήτες και για την ακρίβεια σε όσους πλανήτες είναι εντός των ορίων που απαγορεύει η τεχνολογία και τα καύσιμα των πλοίων σας. Σιγά-σιγά, όλα αυτά θα αυξηθούν και θα μπορέσετε να πάτε πιο μακριά. Κάτι άλλο που πρέπει να προσέξετε, είναι το ότι αν στείλετε ένα σκάφος σε ένα πλανήτη, θα καταναλώσει καύσιμα. Αν τα καύσιμα που θα του απομείνουν δεν είναι αρκετά για να ξαναγυρίσει, θα μείνει εκεί μέχρι να στείλετε ένα αποικιακό σκάφος στον πλανήτη. Το αποικιακό σκάφος χρησιμοποιεί σε δύο πράγματα. Πρώτο, είναι το όποιο σκάφος βρίσκεται στον πλανήτη,

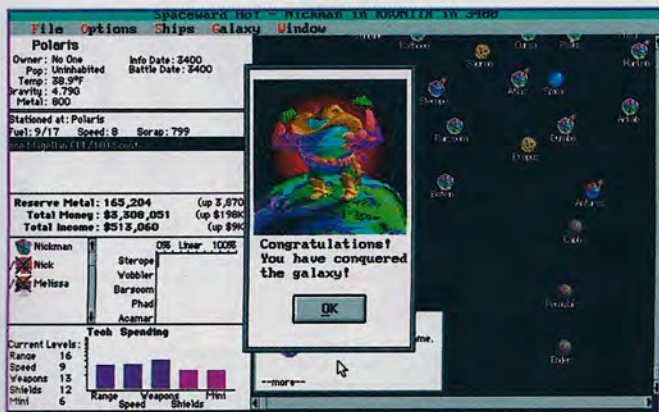
θα ξαναγεμίσει με καύσιμα. Το δεύτερο και κυριότερο όμως, είναι το ότι μαζί με το σκάφος, θα στείλετε και κάποια άτομα. Αυτά τα άτομα, μόλις πάνε στον καινούργιο πλανήτη, θα αρχίσουν η διαδικασία μετατροπής του. Αυτή είναι μια αναγκαία διαδικασία, αφού όλοι οι πλανήτες δεν είναι ίδιοι και έτσι θα χρειαστεί να μετατρέψετε κάποια πράγματα όπως η θερμοκρασία. Μετά από όλα αυτά και μόλις τελειώσει η διαδικασία της μετατροπής του πλανήτη, θα αρχίσει η εκμετάλλευσή του. Θα αρχίσετε να σκάβετε για μέταλλα και όλα τα ανάλογα. Μέχρι όμως να γίνει ο πλανήτης μια εμποικοδομητική αποικία, θα χάνετε συνέχεια χρήματα. Αλλά μην ανησυχείτε - θα τα πάρετε πίσω με το παραπάνω.

Μέσα στην όλη υπόθεση, υπάρχουν και οι αντίπαλοι. Αυτοί, ιδίως αν είναι παίκτες του υπολογιστή, είναι παίκτες καλά κρυμμένοι. Εδώ, να πούμε κάτι. Συνήθως, οι παίκτες ξεκινάνε κατανεμημένοι τυχαία στις άκρες του γαλαξία. Μπορεί να βρείτε κάποιον παίκτη όταν κάνετε την πρώτη σας κίνηση, μπορεί και να τον βρείτε μετά από εκατό κινήσεις. Πάντως, όπως και να έχει, φροντίστε να έχετε καλή άμυνα και καλή επίθεση.

Για να πετύχετε τα δύο τελευταία, θα πρέπει να φτιάξετε πολεμικά σκάφη. Αυτά, έχουν πάνω τους την τελευταία λέξη της τεχνολογίας και συνήθως είναι πιο ικανά από τα σκάφη του υπολογιστή. Τα χρησιμοποιείτε με τον ίδιο τρόπο που χρησιμοποιείτε με τα υπόλοιπα και όταν συναντήσουν δυνάμεις του αντιπάλου, γίνεται μια μάχη μέχρι τελικής πτώσεως.







Και μια και αναφερθήκαμε στην τεχνολογία, ας πούμε πως δουλεύουν τα πράγματα σε αυτόν τον τομέα.

Μόλις ανέβει το επίπεδο κάποιου τομέα της τεχνολογίας σας, για παράδειγμα των όπλων, θα πρέπει να το χρησιμοποιήσετε. Τι εννοώ;

Ότι η πρόοδος της τεχνολογίας δεν είναι κάτι που εφαρμόζεται αυτόματα στα σκάφη σας. Αντίθετα, θα πρέπει φτιάξετε εσείς ένα καινούργιο είδος σκάφους που να χρησιμοποιεί την καινούργια τεχνολογία. Γιατί απλά αν δεν το κάνετε θα μείνετε με τα παλιά σκάφη και ποτέ δεν θα μπορέσετε να προοδεύσετε στην πραγματικότητα.

Όλα τα παραπάνω, γίνονται σε μια οθόνη χωρισμένη σε δύο μέρη. Το δεξί μισό της οθόνης, είναι ο χάρτης του γαλαξία. Εδώ θα κάνετε όλες τις μετακινήσεις των σκαφών σας, θα βλέπετε τους πλανήτες και γενικά εδώ θα έχετε την οπτική επαφή με τον γαλαξία. Τα αριστερό μισό, χωρίζεται και αυτό σε μέρη.

Στο πάνω μέρος, βλέπετε κάποιες πληροφορίες για τον πλανήτη τον οποίο έχετε επιλέξει την κάθε χρονική στιγμή. Στη μέση βλέπετε πληροφορίες για τους στόλους που υπάρχουν στον πλανήτη, όπως επίσης και ενδείξεις για το πως έχετε καταναίμει τα χρήματά σας στους πλανήτες που έχετε.

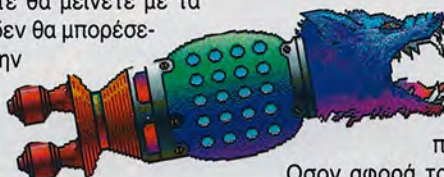
Στο κάτω μέρος βλέπετε το πως έχετε καταναίμει τα χρήματά σας όσον αφορά τις επενδύσεις σε τεχνολογία - όχι μόνο στον τον πλανήτη αυτό, αλλά γενικά σε όλη την αυτοκρατορία σας.

Ότι αφορά την κατανομή χρημάτων, στην οθόνη φαίνεται με μπάρες.

Το θέμα είναι ότι εσείς παίζετε με αυτές τις μπάρες. Δηλαδή, αν θέλετε σε έναν πλανήτη να ξοδεύετε περισσότερα για κατασκευή καφών αντί για εξόρυξη μετάλλων, θα πρέπει να πάτε στις αντίστοιχες μπάρες και να τις αυξομειώσετε ανάλογα. Με δύο λόγια, οι μπάρες είναι πολύ σημαντικές στο παιχνίδι, παρόλο που αυτό δεν φαίνεται από την αρχή.

## ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Αυτό που θα σας "χτυπήσει" από την πρώτη στιγμή, είναι τα γραφικά του παιχνιδιού. Γιατί; Γιατί απλά, το παιχνίδι χρησιμοποιεί γραφικά υψηλής ανάλυσης. Με άλλα λόγια όλες τις κάρτες εκτός από την CGA. Μπορείτε να έχετε μονόχρωμα γραφικά σε Hercules, με 16 χρώματα σε EGA και VGA σε αναλύσεις 640x350, 640x400, 640x480 και με 256 χρώματα σε Super VGA σε αναλύσεις μέχρι 1024x768. Η καλύτερες ίσως αναλύσεις είναι η 640 x400 και 640 x 480 με 256 χρώματα. Εχουν μπόλικά χρωματάκια και τα γράμματα είναι αρκετά μεγάλα για να μην έχετε προβλήματα ευκρίνειας.



Όσον αφορά το χάρτη, μπορείτε να κάνετε "zoom in" και "zoom out" για να βλέπετε καλύτερα το γαλαξία και να έχετε μια ιδέα για το που πρέπει να προσέξετε, που πρέπει να απλωθείτε κλπ. Αν γίνει κάποια μάχη, στη μέση της οθόνης εμφανίζεται ένα μεγάλο παράθυρο μέσα στο οποίο φαίνονται οι δυνάμεις των δύο αντιπάλων, οι μεν στα δεξιά και οι δε στα αριστερά. Μετά, θα αρχίσουν να αλληλοπυροβολούνται, μέχρι κάποιος από τους δύο χάσει εντελώς. Και μην νομίσετε ότι όλα αυτά έχουν κίνηση. Για την ακρίβεια πουθενά στο παιχνίδι δεν υπάρχει animation.

Το πρόβλημα με τα γραφικά είναι το λόγω του ότι χρησιμοποιούν υψηλή ανάλυση, η ανανέωση της οθόνης είναι πολύ αργή, και αυτό είναι κάτι που ενοχλεί πολύ. Για την ακρίβεια, το παιχνίδι δεν παίζεται σε 286 μηχανήματα.

Όχι ότι έχει πρόβλημα, αλλά σας σπάει τα νεύρα, ιδίως αν το προχωρήσετε λίγο και αρχίσει να λείει πληροφορίες για πολλούς πλανήτες, κάτι που σημαίνει συνεχές update και μετακινήσεις της οθόνης. Να σκεφτείτε, ότι το πιο πάνω πρόβλημα ήταν φανερά αισθητό ακόμα και σε 386 SX.

Ο ήχος είναι πραγματικά λίγος. Μουσικούλες και ανάλογα δεν υπάρχουν, αν και υποστηρίζονται πολλές κάρτες. Το

μόνο που θα βρείτε είναι λίγα ηχητικά εφέ και λίγο digitized speech - ακόμα και από το ηχειάκι του PC. Η ομιλία είναι το μόνο καλό που έχει το παιχνίδι σε θέματα ήχου.

## ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Καλούτσικος. Αν και πρέπει οπωσδήποτε να έχετε ποντίκι για να παίζετε, θα σας πάρει λίγη ώρα μέχρι να τον συνηθίσετε, αλλά μετά δεν θα έχετε πρόβλημα. Το καλό, είναι το λόγω του ότι το παιχνίδι κυκλοφορεί και σε έκδοση για Windows, έχει πάρει πολλά στοιχεία από το περιβάλλον των τελευταίων, με συνέπεια να μην είναι δύσκολο στον χειρισμό του.

Το άλλο καλό στοιχείο, είναι το ότι παίζουν πολλοί παίκτες. Όπως είπαμε, μπορούν να παίξουν μέχρι 20 παίκτες, χωρίς περιορισμούς για το πόσοι θα είναι του υπολογιστή και πόσοι άνθρωποι. Οι παίκτες μπορούν να είναι είτε πάνω από τον ίδιο υπολογιστή, είτε να παίζουν μέσω δικτύου. Ιδίως για τα Windows, το παιχνίδι είναι συμβατό και με την καινούργια τους έκδοση, το Windows for Workgroups, που απευθύνεται στα δίκτυα. Με δύο λόγια, ο χειρισμός του παιχνιδιού, είναι αρκετά καλός και εύκολος - όταν το μάθετε.

## ΓΕΝΙΚΑ

**Καλό παιχνίδι, με πολλά στοιχεία χιούμορ και σωστή δόση στρατηγικής. Το μόνο κακό, είναι η καθυστέρηση της οθόνης, αλλά αν δεν δώσετε προσοχή σε αυτό δεν θα προβληματιστείτε.**



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	87
ΗΧΟΣ	75
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	88
ΓΕΝΙΚΑ	85

Για φανατικούς των παιχνιδιών στρατηγικής, είναι must. Οι υπόλοιποι, ρίξτε του πριν μια ματιά για να βεβαιωθείτε.

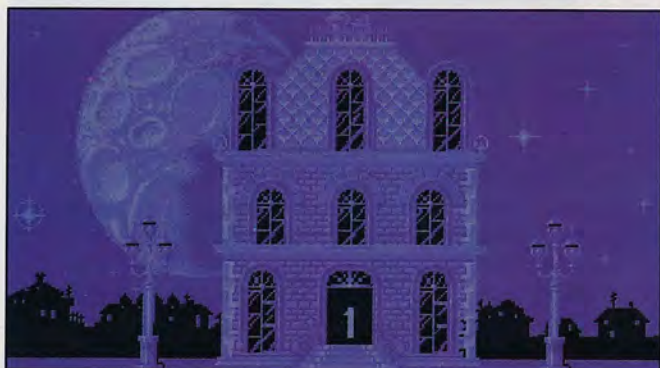


# CATTIVIC

## THE VIDEO GAME

HOUSE	IDEA
FORMAT	AMIGA
TEST	AMIGA

ΤΟΥ Π. ΣΩΤΗΡΙΟΥ



**Ο** τίτλος λέει ότι αυτό είναι το computer game υπονοώντας ότι ο ήρωας είναι παρμένος μάλλον από κόμικ. Αυτό το κόμικ προσωπικά το αγνώω και παρακαλώ όποιον φίλο αναγνώστη το γνωρίζει να μας γράψει μέσα από την στήλη της αλληλογραφίας. Εκείνο που ξέρω είναι ότι η εταιρία που κατασκεύασε το παιχνίδι είναι η ιταλική Idea που έχει κυκλοφορήσει άλλα δύο παιχνίδια γνωστά και στην Ελλάδα: το καλό platform Lupo Alberto και το επίσης συμπαθητικό shoot'em up Bomber Bob. Δυστυχώς το τρίτο παιχνίδι τους που πέφτει στα χέρια μας είναι μια αποτυχία. Είναι ένα ακόμα platform αλλά στο στυλ του Impossible Mission αυτή τη φορά και όχι όπως το Lupo σαν το Wonder Boy. Μόνο που η συνταγή δεν λειτούργησε καλά.

Σκοπός σας είναι οδηγώντας τον περιεργο, αποκρουστικό και χαριτωμένο ταυτόχρονα γούνινο και μαύρο ήρωα (αυτή κι αν ήταν περιγραφή sprite έ;); με τα κοκκαλιάρικα χεράκια του μέσα σε διάφορες πίστες με σκυλιά και ανθρώπους που πρέπει να σκοτώνετε για να τερματίζετε το επίπεδο. Μόλις δηλαδή διαλύσετε τα υπόλοιπα sprites όλα τα αντικείμενα που γεμίζουν το level μετατρέπονται σε bonus τα οποία μπορείτε να μαζέψετε και να αυξήσετε τους βαθμούς σας.

Οι ιταλοί φίλοι μας φτιάχνοντας αυτό το πρόγραμμα παραβίασαν δύο βασικούς κανόνες στην κατασκευή ενός computer game και αυτό όχι για να βελτιώσουν το υπάρχον στανταρ gameplay αλλά δυστυχώς για αυτούς έκαναν ακριβώς το αντίθετο. Τα λάθη τους λοιπόν είναι ότι:

**ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ**

**Η αρχική οθόνη με τον Cattivic είναι εντυπωσιακή. Αφεθείτε να την χαζεύετε γιατί μετά μέσα στο παιχνίδι θα σας φάει η μετριότητα. Μπορείτε επίσης να μάθετε Ιταλικά!**

A) Εβαλαν διακοσμητικά στοιχεία μέσα στο παιχνίδι να μπερδεύονται με το gameplay. Κάτι που είχε κάνει και η Psygnosis στο Shadow of the Beast και έτσι το παιχνίδι κατεβαίνει υπερβολικά στον χειρισμό και την διάρκεια αφού δυσκολεύει χωρίς λόγο την στιγμή μάλιστα που κάποιος θα περίμενε να γίνεται ακόμα ευκολότερο! Εννοώ το εξής: υπάρχουν κάποια αντικείμενα στον χώρο όπως ας πούμε κάποια πατίνια. Ο ήρωας τα μαζεύει και τσουλάει πάνω τους. Πολύ όμορφο ήχο αυτοκινήτου κάνει όταν ξεκινάει και η ταχύτητά του αυξάνεται απότομα. Ομως δεν μπορείτε πλέον να κάνετε πράγματα που κάνατε χωρίς αυτά. Ας πούμε να κατέβετε σε μία πλατφόρμα ή να σταματήσετε εκεί που θέλετε ακριβώς.

B) Είναι από τα ελάχιστα παιχνίδια που τα αντικείμενα που χρησιμοποιεί ο ήρωας στρέφονται τόσο συχνά εναντίον του. Δεν ξέρω αν η IDEA το έκανε επίτηδες αλλά αυτό το κουρδιστό "κάτι" που ρίχνει ο ήρωας δεν φαίνεται να βοηθάει ιδιαίτερα αφού

αν αστοχήσει ύστερα δεν μπορεί να το ξαναμαζέψει!

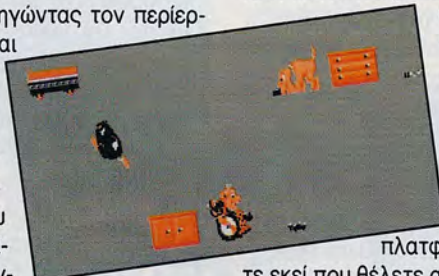
Δηλαδή αν πάτε να το μαζέψετε θα σας χτυπήσει αφαιρώντας σας ενέργεια.

Αλλά αν δεν το μαζέψετε δεν μπορείτε να ρίξετε άλλο! Ελεος.

Εκτός από αυτά υπάρχουν και άλλες αρνητικές λεπτομέρειες όπως το πολύ μεγάλο άλμα του ήρωα που τον κάνει να χτυπάει σε όντα που βρίσκονται στις πιο πάνω πλατφόρμες και να χάνει ενέργεια.

**ΓΕΝΙΚΑ**

**Αν είχε καλύτερα γραφικά θα του συγχωρούσα πολλά πράγματα. Ομως εκτός από το μετριότατο gameplay το πρόγραμμα δεν έχει και την οπτική εμφάνιση που θα έπρεπε. Ελάχιστο κάθετο scrolling, sprites αμφίβολης κατασκευής και κίνησης και λίγα χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη. Ο ήχος είναι ελαφρά καλύτερος.**



**ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ**

Cattivo στα ιταλικά θα πει κακός, όπως το παιχνίδι.

ΓΡΑΦΙΚΑ	64
ΗΧΟΣ	78
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	56
ΓΕΝΙΚΑ	63

A white seagull is captured in mid-flight, its wings spread wide, flying over a rugged, dark brown rocky coastline. The water is a deep, vibrant blue, with white foam from waves crashing against the rocks. The scene is set against a clear sky.

Αφού δεν θα πετάγαμε  
τον υπολογιστή μας στη θάλασσα ...

Γιατί να πετάξουμε  
όλα τα υπόλοιπα στην παραλία;

Αυτή τη χρονιά οι ακτές ας μείνουν καθαρές

**USER**



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

ΤΟΥ Γ. ΓΡΙΒΑ

Όσοι από τους φανατικούς παίκτες των RPG's και ειδικότερα των παιχνιδιών της S.S.I είχατε βαρεθεί να σκοτώνετε δράκους και undead δεν έχετε πλέον κανένα λόγο να παραπενοίστε. Αυτή τη φορά η δημοφιλής εταιρεία έφτιαξε ένα σενάριο καταφέροντας να ενώσει δύο κόσμους που δεν θεωρητικά δεν θα μπορούσαν να συνυπάρχουν. Ο ένας είναι ο κόσμος που είναι γνωστός από παλαιότερα παιχνίδια της, ένας κόσμος γεμάτος δράκους και τέρατα. Ο δεύτερος είναι ο κόσμος του διαστήματος!! Και ήταν πολύ φυσικό να γίνει κάτι τέτοιο, αφού η ερώτηση "τι υπάρχει πέρα από τον κόσμο μας", υπάρχει στο μυαλό του ανθρώπου από την πρώτη στιγμή που σήκωσε τα μάτια του στον ουρανό.



Οι σοφιστές της εποχής εκείνης κατάφεραν με τις μαγικές γνώσεις που κατείχαν να δημιουργήσουν ορισμένα αντικείμενα που μπορούσαν να χρησιμοποιήσουν μόνο μάγοι και κληρικοί, με τα οποία μπορούσαν να ταξιδέψουν στο διάστημα με ένα φυσιολογικό πλοίο της θάλασσας και την ενέργεια του σώματός τους. Η ομάδα σας βέβαια, είχε ακούσει για το κατόρθωμα αυτό, αλλά το θεωρούσε φήμη μέχρι την στιγμή που ο πλοίαρχος ενός τέτοιου πλοίου σας πρόσφερε μια "κρουαζιέρα" μέχρι το φεγγάρι για να σας το αποδείξει. Ο σκοπός του βέβαια ήταν να σας αναθέσει την διακυβέρνηση του πλοίου αφού ο ίδιος δεν μπορούσε να συνεχίσει τις περιπέτειες. Η ομάδα φυσικά, απόλυτα πεπεισμένη για τα διαστρικά ταξίδια και με το δελεαστικό όνειρο του πλούτου στο μυαλό της ανέλαβε την διακυβέρνηση του πλοίου.

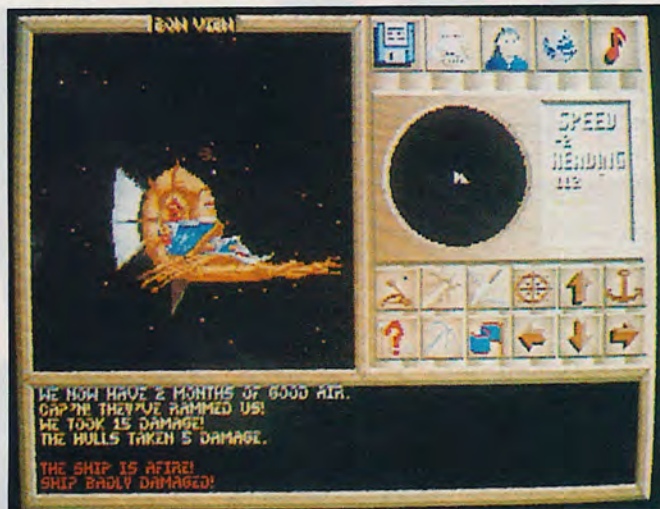
Η πρωτοτυπία στο σενάριο συνεχίζεται και με το υπόλοιπο παιχνίδι. Αρχικά θα πρέπει να τονίσουμε ότι όλες οι γνωστές επιλογές σχετικά με τα races και τις classes των χαρακτήρων δεν έχουν αλλάξει ούτε στο ελάχιστο. Αυ-

τό που έχει αλλάξει είναι ότι ουσιαστικά μπορείτε να δημιουργήσετε μόνο τον καπετάνιο του πλοίου, ενώ το υπόλοιπο πλήρωμα είναι ήδη έτοιμο στον δίσκο σας. Αυτό βέβαια περιορίζει λίγο την επιρροή του εκάστοτε χρήστη με το παιχνίδι και σίγουρα θεωρείται ένα από τα πολύ λίγα "μειον" που θα συναντήσετε.

Οι δυνατότητες του υπολογιστή αξιοποιούνται στο έπακρο στον τομέα των γραφικών καθώς τα 256 χρώματα είναι αισθητά σε όλη την διάρκεια του παιχνιδιού. Όπως πάντα εντυπωσιάζεται κανείς ιδιαίτερα από τις στατικές εικόνες του παιχνιδιού ενώ η αίσθηση ότι ταξιδεύει ο παίκτης στο διάστημα είναι έντονη σε όλη την διάρκεια του παιχνιδιού. Εκτός από αυτά, το παιχνίδι είναι τεράστιο στο θέμα των χώρων που μπορείτε να κινηθείτε, με πολλούς πλανήτες για εξερεύνηση, ο καθένας με διαφορετικό πληθυσμό και κουλτούρα που απεικονίζονται θαυμάσια στην οθόνη του υπολογιστή σας.

Στο θέμα του χειρισμού τα πάντα έχουν αλλάξει. Κατ'αρχήν ελέγχετε το πλοίο μέσα στο αχανές διάστημα αφού του δώσετε κάποιες συντεταγμένες

# SPELLJAMMER



για την πορεία που θα ακολουθήσει. Εδώ τα πράγματα θυμίζουν το κλασικό Elite... Απλά βλέπετε στον χάρτη του γνωστού σύμπαντος τους πλανήτες και την απόσταση από το σημείο που βρίσκεστε και μεταφέρεστε εκεί αυτόματα. Βέβαια, η απόσταση είναι πολύ σημαντική για τον εξής λόγο: η ποσότητα του αέρα που υπάρχει στο εσωτερικό του πλοίου μπορεί να παραμείνει αναπνεύσιμη για κάποιο χρονικό

γάλων αποστάσεων σίγουρα θα πεθάνει όλο το πλήρωμά σας (και εσείς μαζί) μάλλον άδοξα. Αναπτύσσοντας λοιπόν εμπόριο μεταξύ των πλανητών (γιατί αυτό κάνετε ανάμεσα στα άλλα) είναι σίγουρο ότι κάποια στιγμή θα αντιμετωπίσετε και εχθρικά σκάφη που θα θελήσουν να κλέψουν το εμπόρευμα σας. Εκεί οι επιλογές αλλάζουν καθώς έχετε να διαλέξετε από μια σειρά εικονιδίων που αφορούν τα οπλικά συστήματα του σκάφους και τις επισκευές που θα κάνετε όταν δεχθείτε χτύπημα από τα αντίπαλα πυρά. Εντονος επιρροασμός από το ανάλογο διαστημικό RPG της S.S.I Buck Rogers καθώς το πλοίο έχει hull points (κάτι ανάλογο με τα hit points των χαρακτήρων). Μια ενδιαφέρουσα επιλογή που ενθουσιάζει είναι το Ramming Icon με το οποίο μπορείτε να εμβολίσετε το αντίπαλο σκάφος όταν πλησιάσετε κοντά -με

νείτε τους χαρακτήρες σας και μάχεστε με τον παλιό τρόπο... δυστυχώς όμως με τα ΙΔΙΑ τέρατα που υποτίθεται ότι υπάρχουν και στο Forgotten Realms (undead, orcs, ogres κτλ).

Ο ήχος παραμένει στα ίδια καλά επίπεδα με ατμοσφαιρικά θέματα που δεν κουράζουν και συγχρόνως είναι και ευχάριστα. Ειδικά το θέμα που ακούγεται στην εισαγωγή του παιχνιδιού σίγουρα θα έκανε θραύση στα top ten των μουσικών περιοδικών, αν εκδιόταν σε δίσκους.

**Σημείωση:** ευχαριστούμε το κατάστημα ΣΥΜΠΑΝ για την ευγενική παραχώρηση των παιχνιδιών της S.S.I.



διάστημα. Όταν περάσει αυτός ο χρόνος μολύνεται με άμεση συνέπεια να πεθάνει το πλήρωμα σας από ασφυξία. Ο μόνος τρόπος για να αντικαταστήσετε τον αέρα του πλοίου με φρέσκο είναι στους πλανήτες που επισκέπτεστε. Έτσι, αν κάνετε ταξίδια υπερβολικά με-

ανάλογες επιπτώσεις όμως και στο δικό σας σκάφος. Τέλος, υπάρχει και ένα μενυ το οποίο χρησιμοποιείτε όταν αποβιβαστείτε σε κάποιον πλανήτη που χρειάζεται εξερεύνηση. Σε αυτό το σημείο τα πάντα διεξέγονται με τον κλασικό τρόπο που δίδαξε η S.S.I. Κι-

## ΓΕΝΙΚΑ

**Το μόνο που μένει να δούμε από αυτό το καινούριο RPG είναι η αποδοχή του κόσμου. Φοβερή πρωτοτυπία στο σενάριο, το οποίο συγχρόνως κυμαίνεται σε λογικά πλαίσια. Τα γραφικά και ο ήχος βρίσκονται σε υψηλά επίπεδα. Αν και ξεκινάει στην αρχή ο τρόπος χειρισμού... όλα είναι μια συνήθεια!!!**

# MMMER



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	80
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	
ΓΕΝΙΚΑ	90



HOUSE	TEAM 17
FORMAT	AMIGA 1MB
TEST	AMIGA 500

ΤΟΥ Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ

**Ν**αι, ξέρω τί αναρωτιέστε όλοι. Αν μπορεί η καλύτερη προγραμματιστική ομάδα της εποχής μας, η TEAM 17, να κατασκευάσει ένα παιχνίδι ισάξιο με το Street Fighter 2 στην Amiga. Η απάντηση είναι όχι! Μπορεί όμως να φτιάξει κάτι καλύτερο! Το καλύτερο beat'em up αυτή τη στιγμή για το 16-bit μηχανήμα σας είναι οπωσδήποτε το Body Blows και δεν θέλω αντιρρήσεις! Φυσικά όλη η κατασκευή του στηρίζεται στο στήσιμο του Street Fight 2 και αυτό βρωμάει από μακριά μόλις το δείτε. Τί βρωμάει δηλαδή που ζέχνει! Και θα σας το αποδείξω αμέσως.

Βάλτε το μανταλάκι στην μύτη και ακούστε την αλήθεια, με επιχειρήματα: Υπάρχουν 4-10 ολόκληροι χαρακτήρες να δαμάσετε και

### BODY BLOWS vs FULL CONTACT

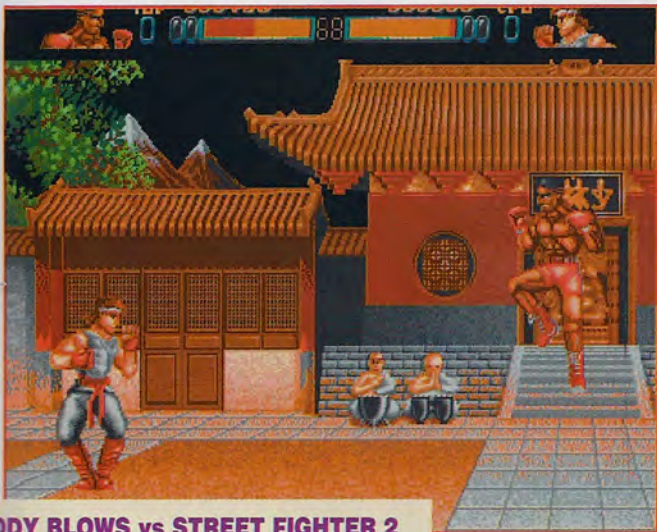
Δύο παιχνίδια της ίδιας εταιρίας το ένα δύο χρόνια νεώτερο από το άλλο. Το παλιό είχε καταπλήξει για τα γραφικά του και όχι για το gameplay του αλλά όπως και να το κάνουμε ήταν ένα φανταστικό διπλό. Η πείρα που απέκτησε η τέλεια TEAM 17 με τα χρόνια φαίνεται τώρα. Το Body Blows είναι πολύ καλύτερο, τόσο από άποψης γραφικών αλλά και τεχνικής στο gameplay. Είναι αυτό που έπρεπε να ήταν το Full Contact πριν από μερικά χρόνια. Ίδια τεχνική στα backgrounds που σκρολάρουν ελαφρώς κατά την συνήθεια των beat'em ups.



να μάθετε να χειρίζεστε ανάλογα με το αν παίζετε αντίπαλος με τον υπολογιστή είτε με κάποιον άλλο άνθρωπο παίκτη. Αυτοί είναι οι Nik, junior, Lora, Dan, Yitu, Maria, Dug, Kossak, Ninja και Mike και όπως βλέπετε δεν λείπει ο γυναικείος χαρακτήρας που τελευταία εμφανίζεται όλο και πιο συχνά στα beat'em ups γενικά. Ο κάθε χαρα-

κτήρας έχει ξεχωριστές κινήσεις εξαιτίας της σωματικής του κατασκευής σαν sprite αλλά και special ειδική κίνηση που παραπέμπει σε όλα εκείνα τα παιχνίδια/κλώνους του Street Fighter 2. Όλες οι κινήσεις αμυντικές, επιθετικές, άλματα και συνδιασμοί είναι πολύ εύκολο να εκτελεστούν αφού είναι μόνο μία κίνηση του joystick με ή χω-





## BODY BLOWS vs STREET FIGHTER 2

Δύσκολα τα πράγματα εδώ. Τα sprites του Street Fighter 2 είναι μάλλον καλύτερα και πιο πρωτότυπα, με περισσότερα χρώματα στον σχεδιασμό και περισσότερες κινήσεις αλλά χάνουν σε animation. Λείπουν αρκετά frames από τις κινήσεις για να βγει το παιχνίδι γρήγορο και έτσι η δράση μοιάζει μερικές φορές να σπάει. Το σύστημα του χειρισμού είναι επίσης καλύτερο στο Body Blows σε συντριπτικό βαθμό.

Ο συνδιασμός του joystick και του πληκτρολογίου είναι καλός για το PC αλλά καθόλου σωστός για την Amiga που έχει συνηθίσει διαφορετικά. Οι 16 κινήσεις του Body Blows παίζουν σαν όνειρο αντίθετα με την δυσκολία του Street Fighter 2 στο ίδιο μηχάνημα. Ο ήχος είναι μάλλον καλύτερος στο Street Fighter 2 αφού οι digitised φωνές είναι πολύ καλές αλλά δεν λείπουν και από το πρόγραμμα της TEAM 17. Το κύρος του ηλεκτρονικού, σαν το καλύτερο του κόσμου ακόμα, προσθέτει άλλον αέρα στο Street Fighter 2 αλλά αυτό δεν βοηθάει το gameplay του που ιδίως στο διπλό δεν είναι αυτό που θα έπρεπε ή τουλάχιστον το μισό από εκείνο που περιμέναμε. Το Body Blows είναι πανύψολο δυστυχώς όταν παίζετε ενάντια στον υπολογιστή αλλά ευτυχώς όταν παίζουν δύο παίκτες μεταξύ τους (μπορεί να είναι και όμοια sprites, κάτι που το Street Fighter 2 δεν επιτρέπει) το gameplay γνωρίζει μεγάλες δόξες.

**ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ**  
Πηγαίνετε γυμναστήριο για να μάθετε τι πρέπει να κάνετε για να κερδίσετε... όχι όμως στο παιχνίδι αλλά στον δρόμο, αν τολμήσει και σας "κολλήσει" κανένας.

ρίς πατημένο το fire. Κινήσεις που διαφέρουν σημαντικά από sprite σε sprite. Δεν λείπουν και τα δυνατά χτυπήματα όπου ξαπλώνετε τον αντίπαλό σας στο έδαφος. Ακολουθεί η γνωστή από

"εκείνο" το παιχνίδι στατική οθόνη που δείχνει τον νικητή να κοροϊδεύει τον ηττημένο.

## ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το παιχνίδι είναι μία μάχη όπου μπορείτε να επιλέξετε ελεύθερα τους δύο αντιπάλους αλλά και το είδος της αναμέτρησης και το χώρο στον οποίο αυτή διαδραματίζεται. Μπορείτε να παίξετε ενάντια στον υπολογιστή ή να πάτε σε τουρνουά όπου μπορούν να πάρουν μέρος από 4-8 άτομα με συγκλονιστικές μάχες. Στην αρχή του προγράμματος μπορείτε να διαλέξετε αν θα παίζον δύο χαρακτηρισες όμοιοι μεταξύ τους. Ο χώρος μέσα στον οποίο γίνεται η αναμέτρηση ποικίλει ανάλογα με την αρχική σας επιλογή ανάμεσα σε ρινγκ, σπηλιά, ναό, εσωτερικό κτιρίου, λιμάνι κτλ. Το background είναι ολίγον animated και η σωστή χρήση των χρωμάτων δίνει συχνά την αίσθηση του βάθους. Όπως πάντα οι καλύτεροι προγραμματιστές της Amiga χρειάζονται 1Mbyte μνήμης για να αποδώσουν τα μέγιστα και να δημιουργήσουν αυτά τα τεράστια sprites και κυρίως να υποστηρίξουν την ποσότητα του animation που έχουμε στην οθόνη. Τα sprites, μιας και ήρθε η άγια στιγμή να μιλήσουμε για γραφικά, είναι φανταστικά, θεόρατα, λεπτομερή, καλοσχεδιασμένα, με ποικιλία και ταχύτητα. Και μιλάμε για ταχύτητα χωρίς να χάνεται η ποιότητα της κίνησης. Είτε πηδάτε στον αέρα είτε ρίχνετε γροθιά η ταχύτητα είναι φανταστική και αυτό μετράει μάλλον περισσότερο στην άμυνα παρά στην επίθεση. Οι μάχες που γίνονται με αυτόν τον τρόπο είναι υπέρ του gameplay καθώς σε πολλά ανάλογα παιχνίδια, ιδίως στα beat'em up της Amiga, η επίθεση έχει υπερτονιστεί και κανείς δεν προσπαθεί να μάθει άμυνα. Αν οι προγραμματιστές είχαν καταφέρει να χρησιμοποιούν και δεύτερο drive ώστε να μην



χρειάζονται τόσες αλλαγές σε δισκέτες θα ήταν πολύ πιο ξεκούραστα και γρήγορα όλα.

## ΓΕΝΙΚΑ

Ποτέ δεν περίμενα ότι θα κυκλοφορούσε ένα τόσο καλό beat'em up για υπολογιστή. Το παρελθόν ήταν πολύ άσχημο ακόμα και στην Amiga με μόνες εξαιρέσεις αυτές των Golden Axe και Shadow Warriors. Γραφικά, ήχος και χειρισμός εγγυώνται ένα από τα καλύτερα παιχνίδια της εποχής μας. Είσατε έτοιμοι να παίξετε;



92%

## ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Η TEAM 17 έπρεπε να είχε κάνει την μεταφορά του Street Fighter 2.

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	87
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΓΕΝΙΚΑ	90



HOUSE	ELECTRONIC ARTS
FORMAT	MEGA DRIVE, AMIGA SUPER NES
TEST	AMIGA 1 MB

TOY N. ΚΡΟΝΤΗΡΑ

# DESERT STRIKE



**A**ν ρίξετε μια ματιά στα νέα μας θα δείτε ότι στην απονομή των "Όσκαρ" παιχνιδιών φέτος, σ'αυτά δηλαδή που κι εσείς ψηφίσατε μέσω του USER, τον τίτλο της καλύτερης κατασκευάστριας software δεν τον πήρε καμία άλλη παρά η φοβερή Electronic Arts. Μεγάλο μέρος από αυτή την επιτυχία της οφείλει στο φανταστικό παιχνίδι που ακούει στο όνομα Desert Strike το οποίο στις κονσόλες είναι μέσα στα 5-6 καλύτερα που κυκλοφόρησαν ποτέ. Η Amiga, σαν παιχνιδιομηχανή, δεν μπορούσε να μείνει έξω από τα σχέδια της Electronic Arts, η οποία έκανε την μεταφορά του παιχνιδιού αυτοπροσώπως για να είναι σίγουρη για το αποτέλεσμα. Και το αποτέλεσμα είναι να έχουμε στα χέρια μας ένα από τα καλύτερα θά'λεγα παιχνίδια της Amiga.

Για όσους δεν είχαν διαβάσει πριν από έναν χρόνο περίπου το τεστ μας στο Mega Drive να επαναλάβω τα βασικά του σεναρίου: Υπάρχει κάποιος τρελός δικτάτωρας στην Μέση Ανατολή που έχει κυρήξει τον

πόλεμο σε ένα μικρό κρατίδιο και τους υπόλοιπους "άπιστους". Εσείς είσατε μέλος της ειρηνευτικής εξτρατευτικής δύναμης που πρέπει να του δώσει ένα γερό μάθημα. Αυτά όλα μετά από τον Περσικό βέβαια και τις άμεσες επιδράσεις του στο παιχνίδι.

Εχετε λοιπόν να φέρετε σε πέρας ένα σωρό αποστολές που η κάθε μία περιλαμβάνει την διάσωση αιχμαλώτων, ανατίναξη στόχων, ανακάλυψη πρακτόρων ταυτόχρονα με την ελευθερία δράσης πάνω από το εχθρικό έδαφος. Μία ελευθερία δράσης που στηρίζεται όχι στην εξομίωση πλέον αλλά στα στοιχεία στρατηγικής που διαπνέουν το παιχνίδι. Δηλαδή μπορείτε να διαλύσετε τα εχθρικά στρατεύματα (είναι εκείνα τα ανθρωπάκια που πυροβολούν εσάς αλλά και τους συμμάχους σας), να ανατινάξετε φυλάκια, να καταστρέψετε χωριουδάκια με αμάχους, να γκρεμίσετε διάφορα κτίρια για να βρείτε από κάτω πολύτιμα για την επιβίωσή σας αντικείμενα όπως καύσιμα και πυρομαχικά.

Από τον αρχικό σχεδιασμό στις κονσόλες (αναφέρομαι γενικά σε κονσόλες διότι εκτός από το Mega Drive όπου το παιχνίδι υπάρχει εδώ και έναν χρόνο σύντομα θα κυκλοφορήσει και στο Super NES, όπου ήδη το είδαμε και παίξαμε χάρη στην ελληνική αντιπροσωπεία της Nintendo) δεν

έχει παραληφθεί τίποτα. Ξεκινάτε δηλαδή πάλι από την φρεγάτα όπου το σκάφος σας απογειώνεται άοπλο. Μόλις φτάσετε κοντά στις ακτές οπλιζονται το πολυβόλο σας, οι ρουκέτες Hydras και οι πύραυλοι Hellfire. Επειδή στην Amiga παίζετε με joystick και όχι joypad θα αναγκαστείτε να αλλάζετε τα όπλα που θέλετε να χρησιμοποιήσετε με το space και όχι με κάποιο άλλο πλήκτρο.

Ο χειρισμός αυτός μπορώ να πω ότι είναι καλύτερος από των κονσολών καθώς το joystick είναι πιο ασφαλές μέσο χειρισμού για ελικόπτερα. Δυστυχώς το πρόγραμμα είναι λίγο πιο αργό απ'ό,τι θα περιμέναμε. Πολλές φορές όταν πάτε να στρίψετε θα δείτε μια καθυστέρηση που θα σας στοιχί-







σει μερικές ζωές. Ίσως πάλι να είναι θέμα συνήθειας.

Ο χώρος με σα τον οποίο κινείστε είναι πανομοιότυπος με του Mega Drive και όλα βρισκονται στις ίδιες θέσεις, οι αποστολές έχουν τους ίδιους στόχους και πιθανότατα η Electronic Arts έκανε μια απλή μεταφορά από το πρόγραμμα της που ήταν στηριγμένο στον 68000 του Mega Drive και έτσι να δικαιολογείται η κάποια καθυστέρηση του στην Amiga που έχει ελαφρώς πιο αργό επεξεργαστή.

#### ΓΡΑΦΙΚΑ

Τα γραφικά δεν μας απογοήτευσαν. Το παιχνίδι μοιάζει γενικά σκοτεινό αλλά με την τεχνική Halfbright η Electronic Arts κατάφερε να βγάλει 64 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη, όσα δηλαδή και το Mega Drive! Σε μερικά σημεία πάντως θα μπορούσε να είχε γίνει πιο φυσική μείξη τους αλλά αυτό δεν είναι σημαντικό

πρόβλημα. Το scrolling όμως το περιμέναμε πολύ ταχύτερο και ομαλότερο. Δεν θα σας δυσκολέψει στο παιχνίδι αλλά μερικές στιγμές, ιδίως στη διαγώνια κίνηση μοιάζει να σπάει.

Οι εκρήξεις είναι οι καλύτερες όλων των εκδόσεων όπως επίσης οι ενδιάμεσες και αρχικές animated οθόνες με digitised φωτογραφίες και κίνηση. Αυτό σίγουρα

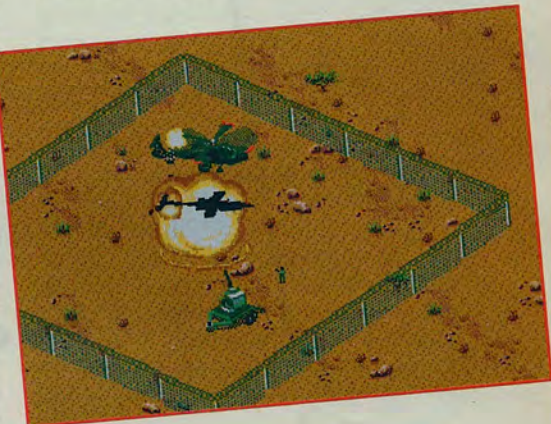
οφείλεται στην μνήμη του 1 MB που είχε το μηχάνημα όπου δοκιμάσαμε το παιχνίδι.

**ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ**  
**Πατώντας το 0 μπορείτε να περάσετε στην οθόνη στρατηγικής όπου βλέπετε τις αποστολές σας αναλυτικά, την θέση των χρησίων για σας αντικειμένων και την κατάσταση του σκάφους σας.**

Ο ήχος είναι σαφώς ανώτερος απ'ό,τι στο μηχάνημα της SEGA τόσο μέσα στο παιχνίδι με καλύτερο εφέ έλικα και εκρήξεων αλλά ιδιαίτερα στην αρχική παρουσίαση του προγράμματος όπου με πολύ καλό sampling, ακούτε τους πιλότους να μιλούν μεταξύ τους όπως θα έκαναν σε ένα κινηματογραφικό έργο.

Ακόμα και οι άνθρωποι στο έδαφος που θέλουν να τους πάρετε μαζί σας φωνάζουν "Help, Over Here" με ψηφιοποιημένες φωνές.

Πολυβόλα, σκοτωμοί, σκάλες που κατεβαίνουν και πολλά άλλα εφφέ κάνουν την ζωή σας και την δράση σας πιο ευχάριστη. Στα αρνητικά, πάντοτε σε σύγκριση με τις κονσόλες, στην τεχνική υστερεί ελάχιστα μόνο στο gameplay εξαιτίας της πιο αργής κίνησής του.



#### ΓΕΝΙΚΑ

**Φοβερή μεταφορά. Έχει τα γραφικά που δεν ελπίζαμε ότι θα είχε και ήχο ανώτερο από αυτό που περιμέναμε. Δυστυχώς όμως είναι λίγο -10%- πιο αργό από τις κονσόλες. Αυτό όμως δεν σημαίνει ότι το Desert Strike της Amiga δεν είναι ο καλύτερος εξομοιωτής πολέμου και ελικοπτέρου σε Home υπολογιστές.**



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ	
Αν εμφανιστεί στους PCs ποτέ θα γίνει χαμός.	
ΓΡΑΦΙΚΑ	88
ΗΧΟΣ	93
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	94
ΓΕΝΙΚΑ	91

# ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ ΜΑΡΤΙΟΥ

**Ο ΤΥΧΕΡΟΣ**  
είναι...

**ο Πέτρος Βρατσίστας**  
**Στουρνάρα 26 - Πύλη**  
**Τ.Κ. 42032 - ΤΗΛ. 23 130**

**Ενώ οι σωστές απαντήσεις είναι...**

- 1) 8088**
- 2) 640 KB**
- 3) 10 MB**

**Πέτρο επικοινωνήσε με το περιοδικό**  
**για να παραλάβεις το δώρο σου!**

# SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE

HOUSE	LUCASFILM
FORMAT	PC
TEST	386/25

ΤΟΥ Θ. ΓΙΑΝΟΥΧΟΥ



**B**ρισκομαστε στα 1943. Ενω ολη, σχεδον, η Ευρωπη βρισκεται στα χερια των ναζι, η 8η Αμερικανικη Αεροπορια εξαπολυει μεγαλες επιθεσεις βαθια μεσα στο γερμανικο εδαφος, σε μια προσπάθεια να λυγισει βιομηχανικα τη Γερμανια. Ετσι αρχίζει μια μεγαλη αντιπαράθεση μεταξύ 8ης και Luftwaffe. Οι Γερμανοι εχουν το πλεονεκτημα να χρησιμοποιουν προηγμενης, για την εποχη, τεχνολογιας οπλα, οπως jets, αεροσκαφη ρουκετες, ιπταμενες πτερυγες κ.α. Είναι τα, μεχρι τοτε, Μυστικα Οπλα Της Luftwaffe. Οι αερομαχιες δεν θα είναι ποτε ξανα οι ιδιες. Εσεις, σαν ενας νεος και φιλοδοξος πιλοτος, πρεπει να αξιοποιησετε η να αντιμετωπισετε αυτα τα οπλα. Θα τα καταφερετε; Είναι ο παρα πολυ καλος simulator της Lucas Arts, που μας μεταφερει, με πειστικο τροπο, στη μαχη για την Ευρωπη απο το 1943 ως το 1945. Στη διαθεση σας εχετε αεροσκαφη και των δυο πλευρων:

Messerschmitt 109G, FW 190A, Messerschmitt 163, Gotha 229, Messerschmitt 262, P47, P51-B, P51-D, B17 Flying Fortress. Με τις Tours Of Duty που κυκλοφορουν εχετε ακομη τα Heinkel 162, P38, P80, ενω αναμενεται να κυκλοφορησει το Dornier 335. Ξεκινειστε με οποια πλευρα θελετε, απο τη βασικη εκπαίδευση, προχωρηστε στις δεκαδες ιστορικες αποστολες, φτιαξτε δικες σας, καντε τη θητεια σας στον πολεμο και τελος αλλαξτε την ιδια την ιστορια!!! Πετατε με οποιοδηποτε αεροπλανο, ενω στο B17 μπορείτε να επανδρωσετε τις θεσεις των πολυβολητων και του βομβαρδιστη. Η δραση κορυφωνεται με τις εκρηξεις, τους πολυβολισμους, τις διαρροες καυσιμων, τα λαδια που ερχονται απο τη μηχανη πανω στο αλεξινημιο και τις τρυπες απο σφαιρες στα φτερα και στο γυαλι του κοκπιτ. Οταν πετυχετε ενα αεροσκαφος, κομματια και καπνος βγαινουν απο αυτο, ενω μπορείτε να δειτε και την εγκαταλειψη του πιλοτου(αν προλαβει). Ολα αυτα, βεβαια, μπορείτε να τα σωσετε στο δισκο, οπως τα κατεγραψε η gun camera. Το παιχνιδι υποστηριζει Tandy, EGA και VGA 256 color. Σε VGA 256 color τα γραφικα είναι αψογα. Το εσωτερικο και το εξωτερικο των αεροσκαφων είναι τελεια σχεδιασμενο, οπως και ο χωρος στον οποιο πετατε. Η λεπτομερεια κανει αισθητη την παρουσία της και η ικανοποιηση σας είναι σιγουρη. Ο ηχος στο ηχειακι του PC περιοριζεται σε ηχους μηχανων, πολυβολων, εκρηξεων και χτυπηματων απο σφαιρες πανω στο αεροπλανο σας. Υποστηριζει, ακομη, Sound Blaster και AdLib, με πολυ καλα αποτελεσματα. Ο χειρισμος είναι αρκετα απλος, θα μαθετε να πετατε (οχι ομως και να επιβιωνετε) σε λιγα λεπτα. Η πτηση γινεται με mouse, joystick και keyboard. Το περασμα στο σκληρο δισκο,

ο οποιος είναι απολυτως αναγκαιος, είναι σχετικα γρηγορο. Χρειάζεστε απο 286/12 και πανω. Το παιχνιδι, οπως και οι Tours Of Duty, συνοδευται απο ενα εντυπωσιακο πακετο. Μεσα σε αυτο βρισκεται ενα βιβλιο 225 σελιδων με ιστορικη αναδρομη, συνεντευξεις Γερμανων και Αμερικανων βετερανων, στοιχεια για τα αεροπλανα, τακτικες μαχης, οδηγιες για το παιχνιδι, tips και χαρτες. Ακομη μεσα στο κουτι βρισκονται μια reference card και το απαραίτητο κλειδωμα.

**ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ**  
Δείτε  
απαραιτήτως  
την ταινία  
Memphis  
Belle.

## Ο REVIEWER ΤΟΥ ΜΗΝΑ



Είναι 18 χρονών και μένει στον Νέο Κόσμο στην Αθήνα. Το Review το έκανε σε έναν 386/25 με VGA και 60 MB σκληρό που διαθέτει. Δηλώνει φανατικός των Adventures

και των Simulators ενώ ασχολείται και με τον στατικό μοντελισμό. Πιστεύει όμως ότι το gaming πάνω απ'όλα είναι το καλύτερο πράγμα. Ας επικοινωνήσουμε μαζί μας για τον τρόπο με τον οποίο θα παραλάβει το παιχνιδι δώρο του.

## ΓΕΝΙΚΑ

**Άλλο ένα, λοιπόν, "παιδί" της εταιρείας του κυρίου Λουκας, που απευθύνεται σε οσους θέλουν κάτι το διαφορετικό, πέρα από lock on και AMRAAM. Κατά τη γνώμη μου δεν πρέπει να λείπει από κανεναν gamer. Εμπρός, λοιπόν, τα B17 περιμένουν κάποιον να τα αναχαιτίσει και η Δρεσδη κάποιον να την ισοπεδώσει.**



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ	
Run, live to fly, fly to live, Aces High.	
ΓΡΑΦΙΚΑ	88
ΗΧΟΣ	87
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΓΕΝΙΚΑ	<b>86</b>



# ASHES OF EMPIRE

HOUSE	MIRAGE
FORMAT	PC AMIGA
TEST	PC

ΤΟΥ Κ. ΞΑΓΟΡΑΡΗ

Όσοι από εσάς είχατε διαβάσει το review του τεύχους 31, αλλά είχατε απογοητευθεί επειδή θέλατε το παιχνίδι και δεν μπορούσατε να παίξετε επειδή έχετε PC, μην ανυσηχείτε πια. Η Mirage, μετά από μια πολύμηνη καθυστέρηση, έφερε το παιχνίδι στον υπολογιστή σας.

Η έκδοση του PC, δεν διαφέρει καθόλου από αυτήν της Amiga. Οι προγραμματιστές είχαν κάνει καλή δουλειά στο πρώτο "επεισόδιο" και φρόντισαν να την συνεχίσουν και στο δεύτερο. Η μόνη διαφορά, είναι το ότι φρόντισαν να κάνουν μια πολύ μεγάλη εισαγωγή, την οποία δεν μπορεί ο άμοιρος ο παί-



(το παιχνίδι έχει και action στοιχεία), για να σας φοβούνται οι "άλλοι". Με δυό λόγια, πρέπει να κάνετε ότι είναι δυνατό για να αποκτήσετε το απαιτούμενο κύρος και τη δύναμη που χρειάζεται για να πάρετε με το μέρος σας τους αρχηγούς της κάθε περιοχής και συνεπώς να αποτρέψετε τον πόλεμο.

Όλα αυτά δεν είναι εύκολη υπόθεση, και σε αυτό δεν φταίει το σενάριο, αλλά το gameplay. Το παιχνίδι είναι πολύ δύσκολο στην αρχή και αν αποφασίσετε να παίξετε, θα "φτύσετε αίμα" μέχρι να καταλάβετε τι γίνεται (και πως γίνεται). Σε όλα αυτά θα σας βοηθήσουν τρία πράγματα. Το πρώτο είναι η υπομονή. Το δεύτερο είναι το τεράστιο manual του παιχνιδιού, που πρέπει να μάθετε απ' έξω. Το τρίτο είναι μια βιντεοκασέτα που υπάρχει μέσα στο πακέτο του παιχνιδιού και βοηθά στην εκμάθηση του χειρισμού (όσοι είχαν διαβάσει το πρώτο review, ίσως να θυμούνται πως εκείνη τη φορά η κασέτα αρνιόταν να συνεργαστεί).

Τα γραφικά ήχος κυμαίνονται σε ικανοποιητικά επίπεδα (αν τα συγκρίνουμε με τη φύση του παιχνιδιού), υποστηρίζουν μόνο κάρτες VGA, και δεν διαφέρουν σχεδόν καθόλου από αυτά της Amiga. Η μόνη εξαίρεση είναι στις action σκηνές, όπου το παιχνίδι χρησιμοποιεί vector γραφικά, ή καλύτερα filled polygons, αλλά είναι πιο γρήγορο από της Amiga και επίσης

φαίνονται καλύτερα, αφού χρησιμοποιούνται 256 χρώματα και όχι 32, με αποτέλεσμα να μην έχουμε "εμφάνιση" με τελίτσες.

Ούτε στα θέματα ήχου, δεν υπάρχουν διαφορές με την Amiga. Το μουσικό θέμα παραμένει καλό, όπως επίσης και εκνευριστικό μετά από κάποιο σημείο. Κλείνοντας να πούμε πως το Ashes of Empire, είναι ένα καλό παιχνίδι, με αρκετά καλά στοιχεία, αλλά ΠΟΛΥ ΔΥΣΚΟΛΟ gameplay. Αν είστε φανατικός της πολιτικής και των παιχνιδιών στρατηγικής, αποκτήστε το. Αν όχι, τότε ξανασκεφτείτε το.



κτης να την παρακάμψει, με αποτέλεσμα να κάθεται μπροστά στην οθόνη και να περιμένει για πολύ ώρα.

Το σενάριο του παιχνιδιού είναι απλό - σε αντίθεση με το gameplay. Μία τεράστια χώρα της Ανατολικής Ευρώπης (το παιχνίδι είναι βασισμένο στα γεγονότα που είχαν λάβει χώρα στην ΕΣΣΔ), είναι στο χείλος της καταστροφής και εσείς είστε αυτός που θα πρέπει να εμποδίσει το κακό.

Αυτό το κάνετε με πολλούς τρόπους. Πρέπει να μετακινήστε από περιοχή σε περιοχή και να μιλάτε με τους τοπικούς υπεύθυνους, για να αποκτήσετε σιγά-σιγά δύναμη. Πρέπει που και που να ρίχνετε κάποιο αντίπαλο σκάφος



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ	
ΜΟΝΟ για φανατικούς του είδους.	
ΓΡΑΦΙΚΑ	87
ΗΧΟΣ	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	78
ΓΕΝΙΚΑ	84

# THE FRUIT MACHINE

HOUSE	ZEPPELIN
FORMAT	ALL
TEST	PC

ΤΟΥ Κ. ΞΑΓΟΡΑΡΗ

Εγώ το 'λεγα και το ξανά 'λεγα. Αφήστε με να το κάνω Mega Review. Αλλά που να με ακούσουνε; Μπας και ξέρουνε αυτοί από παιχνίδια; Πήγα-

νε και βάλανε τη μπουρδα (δείτε το Mega Review), αντί να βάλουν την πιο σημαντική κυκλοφορία του τελευταίου αιώνα!!! Τέλος πάντων. Αντε, επειδή είμαι στις καλές μου τα τελευταία 7 χρόνια, τη γλυτώσανε και αυτή τη φορά. Μην ανυσηχείτε - δεν μιλώ σοβαρά. Για την ακρίβεια, το Ancient Art of μπλα, μπλα, είναι πολύ καλό και το Fruit Machine είναι η μπουρδα. Αντε, επειδή είμαι στις καλές μου, είναι ημι-μπουρδα. Δεν έχει κανένα ίχνος σοβαρότητας, κανέναν ίχνος καλαισθησίας - τίποτα. Το μόνο που έχει είναι πολλά ίχνη εθισμού. Ας δούμε τέλος πάντων τι είναι αυτό. Η εισαγωγή του παιχνιδιού, είναι απειλιστικά χαζή, αλλά και πολύ ωραία. Βλέπετε έναν καπαρντινάτο τύπο να ανοίγει μια πόρτα και να προσπαθεί να βάλει ένα κέρμα μέσα σε ένα slot machine, αφού το κέρμα δεν θέλει να μπει. Μόλις τελειώσει η εισαγωγή, θα αρχίσει το παιχνίδι. Όλο το παιχνίδι διαδραματίζεται σε μία στατική οθόνη. Παραξενευτήκατε; Γιατί; Τι περιμένατε; Το παιχνίδι είναι slot machine simulator (???). Συνεχίζουμε. Ξεκινώντας έχετε 2.5 λίρες για να χρησιμοποιήσετε στο παιχνίδι σας. Οι 2.5 λίρες αντιστοιχούν σε 25 credits και κάθε credit αντιστοιχεί σε ένα "τράβηγμα" του μοχλού. Τα φρουτάκια, μπορούν να κινηθούν σε δύο κατευθύνσεις - προς τα πάνω και προς τα κάτω. Εσείς, μόλις βάλετε το χρήμα στη μηχανή, πατάτε το

ανάλογο πλήκτρο της κίνησης και τα φρουτάκια αρχίζουν να γυρίζουν γύρω-γύρω. Μόλις ζαλιστούν, θα σταματήσουν. Αν η θέση τους είναι ευνοϊκή, θα έχετε κάποια bonus, όπως για παράδειγμα ένα γύρισμα παραπάνω. Πάνω από τη μηχανή, υπάρχει η φράση Cash 'n' Grab. Τα γράμματα που αποτελούν τη φράση αυτή, μερικές φορές φωτίζονται ένα-ένα. Αν φωτιστούν όλα, τότε θα έχετε την ευκαιρία να πάρετε κάποια άλλα bonus. Το παιχνίδι, έχει δύο σκοπούς. Ο πρώτος, είναι να σας βοηθήσει να χάσετε πολλές πολύτιμες ώρες. Ο δεύτερος είναι να μην σας αφήσει να περάσετε πολλές πολύτιμες ώρες παραγωγικά. Σε αυτό βοηθάει πολύ το παιχνίδι, αφού αν κάποια στιγμή σας τελειώσουν όλα τα λεφτά, σας δίνει άλλες 2.5 λίρες και συνεχίζεται από εκεί που είσασταν. Πάντως η όλη υπόθεση έχει πλάκα. Τα γραφικά και ο ήχος, είναι αφοσιωμένα σε όσους χρήστες δεν έχουν πολύ καινούργια μηχανήματα. Με άλλα λόγια, έχουμε EGA γραφικά και ήχο από το μπλιμπλίκι. Τίποτα ιδιαίτερο. Ο χειρισμός; Τι να πούμε εδώ; Μπας και έχει ιδιαίτερο χειρισμό; Τρία πλήκτρα είναι όλη η ιστορία. Πάντως, αν έχετε όρεξη να σπαταλήσετε ΠΟΛΛΕΣ ώρες μπροστά στην οθόνη σας, ψάξτε να βρείτε το παιχνίδι αυτό. Δεν ανήκει στην

κατηγορία των τέλειων παιχνιδιών με τέλεια γραφικά και ήχο, αλλά στην κατηγορία των απλών και ημι-χαζών παιχνιδιών που σας "αρπάζουν" και δεν σας αφήνουν να φύγετε.



85%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ	
Είναι απειλιστικά χαζό και απίστευτα εθιστικό.	
ΓΡΑΦΙΚΑ	70
ΗΧΟΣ	11
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	60
ΓΕΝΙΚΑ	70

# ΓΡΑΜΜΗ COMPUTERS

ΣΤΟΥΡΝΑΡΑ 9 - ΤΗΛ. 3633357 - 3640243  
ΜΕΓΑΛΕΣ ΕΥΚΟΛΙΕΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ

## HOME COMPUTERS

AMIGA 500	.....21000 & 9 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 10000
AMIGA 500 plus+ ΟΘΟΝΗ COMMODORE 1084S	.....38000 & 8 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 19000
AMIGA 600	.....20000 & 8 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 13000
AMIGA 600 + ΟΘΟΝΗ COMMODORE 1084S	.....34000 & 8 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 20000
ΟΘΟΝΗ 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

LINE 386 SX/40 1 FD 2MB RAM VGA MONO	.....163000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
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	.....240000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
FUJITECH 386SX/25/2MB 40MB HD	.....235000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
QUEST 80386SX 2MB RAM 40MB HD VGA MONO	.....280000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
IKAROS 80386SX 2MB RAM 1FD VGA MONO 40MB HD	.....230000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ

## 80386

LINE 386 DX/40 4MB RAM 1FD VGA MONO	.....210000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
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
IKAROS 80386 / 40MH 2MB RAM 40MB HD VGA MONO	.....270000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ

## 80486

IKAROS 8486/33/4MB/40MB HD VGA MONO	.....385000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
LINE 486 DX/33 1FD VGA MONO 1MB RAM	.....288000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
DFI 80486/33/256 CM/4MB RAM/ 40MB HD VGA MONO	.....430000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
QUEST 486/33/256 CM/4MB RAM/ 120 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	.....410000 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 100	.....19000 & 5 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 10000
PANASONIC KX 1170	.....70000 ΣΕ 6 ΔΟΣΕΙΣ
STAR LASER 4	.....330000 ΣΕ 8 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

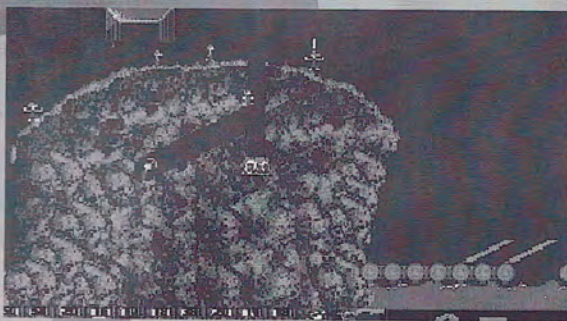
HEWLETT PACKARD	.....ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
SUMMAGRAFICS	.....ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ

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  
UPGRADE ΑΠΟ PC ΣΕ 286/386SX/386 ΜΕ ΔΟΣΕΙΣ

# ΨΗΦΙΣΤΕ ΓΙΑ ΤΟ TOP TEN ΤΟΥ USER ΚΑΙ ΚΕΡΔΙΣΤΕ GAMES TOP 10



## CPC

- 1 (1) LEMMINGS (53)
- 2 (2) PRINCE OF PERSIA (44)
- 3 (3) KILLERBALL (28)
- 4 (4) GOLDEN AXE
- 5 (6) FINAL FIGHT
- 6 (5) TMHT 2
- 7 (8) BAT
- 8 (-) KICK OFF
- 9 (-) ROBOCOP
- 10 (-) BATMAN

Η μόνη αλλαγή προς την κορυφή είναι η άνοδος του Final Fight κατά μία θέση. Στις τελευταίες θέσεις επίσης θα προσέξετε ότι έφυγαν νέα παιχνίδια και είχαμε είσοδο πολύ παλιών, αλλά καλών. Τέλος προσέξτε την τεράστια απόσταση ανάμεσα στα δύο πρώτα παιχνίδια και το τρίτο.



## ST

- 1 (1) GODS (74)
- 2 (2) LOOM (49)
- 3 (3) GOLDEN AXE (36)
- 4 (4) FINAL FIGHT
- 5 (5) LURE OF THE TEMPTRESS
- 6 (6) PRINCE OF PERSIA
- 7 (7) REALMS
- 7 (8) LEMMINGS
- 9 (10) DUNGEON MASTER
- 10 (9) MEGALOMANIA

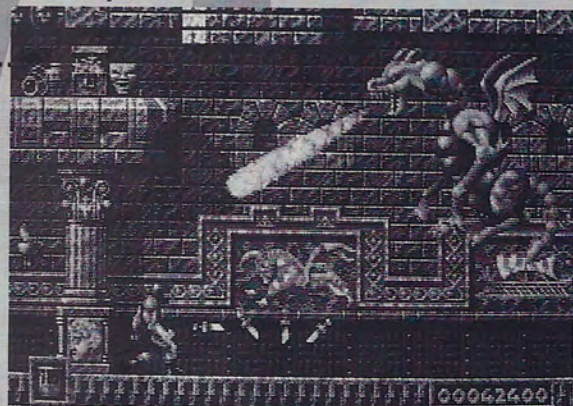
Το GODS φαίνεται ότι άρесе υπερβολικά στους παίκτες των STs. Τα παιχνίδια σ' αυτό το TOP άλλαξαν μεταξύ τους μόνο στην βάση. Προσέξτε επίσης πώς ισοβάθμισαν τα Lemmings με το Realms στην έβδομη θέση καθώς και ότι δεν υπάρχει καινούρια είσοδος αυτό το μήνα.

## AMIGA

- 1 (1) INDIANA JONES 4 (102)
- 2 (2) LOTUS 2 (94)
- 2 (7) SHADOW OF THE BEAST
- 3 94 4 (4) STREET FIGHTER 2
- 4 (3) KICK OFF 2
- 6 (5) FORMULA ONE GP
- 7 (7) WING COMMANDER
- 8 (8) SENSIBLE SOCCER
- 9 (9) AGONY
- 10 (10) GODS

Εδώ είχαμε μερικές κοσμοϊστορικές αλλαγές με πρωταγωνιστές κυρίως το Shadow Of the Beast 3 που βρέθηκε από την 7η θέση στην 2η, ισοβαθμώντας με το Lotus 2 και το καινούριο όνομα, το Street Fighter 2. Εκτός TOP αλλά ανεβαίνουν δυναμικά τα BC KID, PREMIERE, PROJECT-X, PINBALL DREAMS, LOTUS 3, FULL CONTACT.

... ΚΑΙ ΜΗΝ ΞΕΧΝΑΤΕ,  
ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ ΤΡΕΙΣ ΤΥΧΕΡΟΙ  
ΚΕΡΔΙΖΟΥΝ ΑΠΟ ΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ  
ΓΙΑ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ Ή ΤΗΝ  
ΚΟΝΣΟΛΑ ΤΟΥΣ !



# TOP TEN



## PC

- 1 (2) KING'S QUEST 6 (153)
- 2 (1) INDIANA JONES 4 (150)
- 3 (3) PRINCE OF PERSIA (111)
- 4 (6) WING COMMANDER 2
- 5 (4) FALCON 3.0
- 6 (5) DARKSEED
- 7 (8) CIVILIZATION
- 8 (7) QUEST FOR GLORY 3
- 9 (9) SIM CITY
- 10 (9) BLUES BROTHERS

Το TOP των συμβατών είναι σίγουρα το πιο δυναμικό από όλα, με ένα σωρό ονόματα να προσπαθούν να μπουν σ' αυτό. Το σημαντικότερο όμως είναι η μάχη των δύο καλύτερων adventures αυτή τη στιγμή που γίνεται κυριολεκτικά ψήφο με ψήφο. Ενθουσιώδης και οι ψηφοί για το Wing Commander 2 που ξεπετάχτηκε στην 4η θέση.

## MEGA DRIVE

- 1 (1) SONIC 2 (62)
- 2 (3) SHADOW DANCER (39)
- 3 (2) OLYMPIC GOLD (32)
- 4 (4) STREETS OF RAGE
- 5 (5) ROBOCOD
- 6 (6) TAZMANIA
- 7 (7) PIT-FIGHTER
- 8 (8) CASTLE OF ILLUSION
- 9 (9) JORDAN VS BIRD
- 10 (10) ROAD RASH

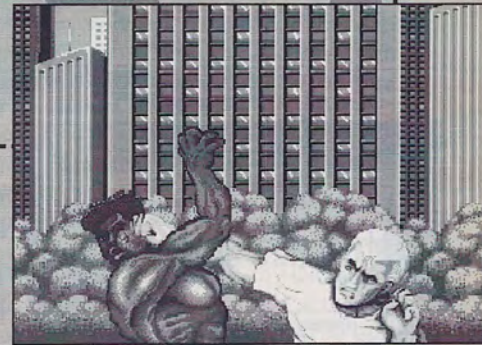
Η κίνηση των ψήφων εδώ ήταν σαφώς ελάχιστοι. Οι περισσότεροι απ' ό,τι είδαμε πήγαν στο ακλόνητο φαβορί, τον Sonic ενώ η μόνη αλλαγή ήταν το πέρασμα ενός παλιού τίτλου, του Shadow Dancer στην δεύτερη θέση. Παρακαλώ τους χρήστες Mega Drive να ενεργοποιηθούν περισσότερο.



## SUPER NES

- 1 (1) STREET FIGHTER 2 (57)
- 2 (2) SUPER TENNIS (45)
- 2 (3) SUPER MARIO WORLD (45)
- 4 (4) SUPER R-Type
- 5 (5) SUPER SOCCER
- 6 (6) SUPER CASTLEVANIA
- 7 (7) SMASH TV
- 8 (8) F-Zero
- 9 (9) FINAL FIGHT
- 10 (10) LEGEND OF ZELDA 3

Τίποτα δεν φαίνεται ικανό να κουνήσει το Street Fighter 2 από την πρώτη θέση. Ούτε ακόμα και η άνοδος του Super Mario World. Ισως τα καταφέρει το Super Mario cart που περιμένουμε σύντομα από την NINTENDO.



## ΚΟΥΠΟΝΙ

ΟΝΟΜΑ.....  
 ΕΠΙΘΕΤΟ.....  
 ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.....  
 ΤΗΛ..... ΗΛΙΚΙΑ.....  
 ΕΧΩ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ.....  
 ΤΑ 5 ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ  
 ΓΙΑ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΜΟΥ  
 ΕΙΝΑΙ:

- 1 .....
- 2 .....
- 3 .....
- 4 .....
- 5 .....

## ΟΙ ΝΙΚΗΤΕΣ

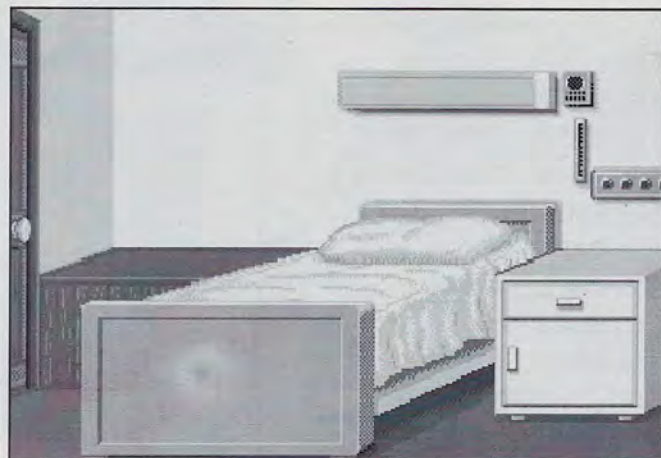
- 1) ΕΥΤΥΧΗΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΟΠΟΥΛΟΣ  
(ΑΓ. ΒΑΡΒΑΡΑ)
- 2) ΑΝΤΩΝΗΣ ΤΣΑΡΔΟΥΛΙΑΣ  
(ΣΑΜΟΣ)
- 3) ΧΡΗΣΤΟΣ ΚΑΡΑΠΑΝΟΣ  
(ΔΑΦΝΗ)

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



ΤΟΥ Π. ΣΩΤΗΡΙΟΥ

# LIFE AND



**Ο**ταν ξεκινάτε το παιχνίδι πρέπει να γραφτείτε στον πίνακα της ρεσεψιονίστ. Θα σας πει να πάτε στην αίθουσα διδασκαλίας αλλά εσείς θα αντισταθείτε και θα ρυθμίσετε το επίπεδο δυσκολίας στο Easy. Μπείτε τώρα στο δωμάτιο που γράφει Staff και πάρτε τα άτομα που χρειάζεστε για την πρώτη σας εγχείριση. Κοιτάξτε τους έξι φακέλους γιατρών που σας περιμένουν εκεί. Θα δείτε μια φωτογραφία και ένα μικρό ιστορικό του καθενός. Ξεκινάτε με τον

Gregory Danielson και την Kim Brewer και αν υπάρχει περίπτωση να αντιμετωπίσετε προβλήματα με τα "κοψίματα" επιλέξτε τον David Manglier. Είναι ώρα να βγείτε και να πάτε στην τάξη σας. Εδώ αυτά που λέει ο καθηγητής εσείς τ'ακούτε βερεσέ. Είναι βασικά πράγματα που

τα ξέρουν όλοι οι αναγνώστες του USER. Αν πάντως ανήκετε στην κατηγορία των νέων αναγνωστών ίσως χρειαστείτε την βοήθεια του manual για να θυμάστε τί πρέπει να κόψετε και πότε. Μόλις βγείτε από εκεί η νοσοκόμα θα σας ενημερώσει για τον πρώτο σας ασθενή. Μπείτε άφοβα στο δωμάτιό του, δεν δαγκώνει -ακόμα!

Επειδή όλοι οι άρρωστοι είναι ίδιοι και γκρινιάζουν συνέχεια αρχίστε την διάγνωση όσο γίνεται πιο γρήγορα. Πασπατέψτε την κοιλιακή του χώρα clickκάροντας με το mouse παντού. Μετά ακολουθεί η διάγνωσή σας. Πριν την κάνετε όμως διαβάστε τις συμβουλές του δικού μας ειδικού:

- 1) Αν δεν υπάρχει πουθενά πόνος τότε υποθέστε ότι απλώς ο ασθενής παραπονιέται για αέρια και συστήστε OBSERVE.
- 2) Αν υπάρχει πόνος σε όλα τα σημεία τότε υπάρχει μόλυνση και δώστε MEDICATE.
- 3) Αν ο πόνος είναι σποραδικός και σε ορισμένα σημεία μόνο κάντε μία ακτινογραφία για να δείτε λεπτομερέστερα αν υπάρχει κάποιο άλλο πρόβλημα.

Αν υπάρχουν πέτρες στα νεφρά θα φαίνονται σαν μικρά λευκά σημαδάκια περιτρυγισμένα από άλλα μαύρα. Αν λοιπόν εμφανιστούν τέτοιες ενδείξεις στις ακτίνες θα αντιμετωπίσετε την πάθηση με REFERRAL, δηλαδή θα στείλετε τον ασθενή στον ουρολόγο αφού δεν είναι η δική σας ειδικότητα αυτή. Αν τέλος δεν υπάρχουν ούτε πέτρες τότε σίγουρα είναι σκωλικοειδίτης.

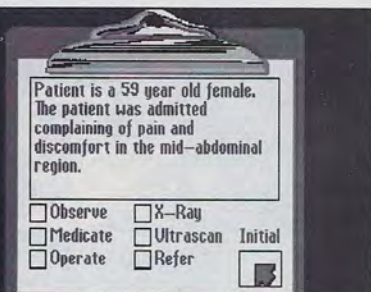
Είναι η ώρα να παρήσετε το OPERATE και να χειρουργήσετε. Βγείτε λοιπόν από το δωμάτιο του ασθενή και κατευθυνθείτε στο OR (δηλαδή Operation Room).

## Η ΕΓΧΕΙΡΙΣΗ

Στο πάνω δεξιό μέρος της οθόνης είναι το μέρος του ασθενή στο οποίο θα κάνετε την εγχείριση. Κάτω από αυτό εμφανίζεται το παράθυρο των μηνυμάτων όπου όλα τα σχόλια των συναδέλφων σας εμφανίζονται. Δίπλα από αυτό είναι ένας ορός που δείχνει συνεχώς ποιό υγρό έχετε συνδέσει στο σώμα του αρρώστου. Πάνω αριστερά θα δείτε το μηχάνημα που δείχνει την κατάσταση της καρδιάς (είναι το EKG) και ο μηχανισμός αναισθησιοποίησης. Κάτω από αυτά είναι δύο συρτάρια μέσα στα οποία βρίσκονται όλα τα απαραίτητα εργαλεία για το έργο σας.

Μέχρι αυτή τη στιγμή το αναισθητικό θα είναι στο OFF και η αναπνοή όπως και οι παλμοί της καρδιάς του ασθενή κανονικοί. Το EKG είναι ο βασικός σας δείκτης για την πορεία της εγχείρισης και αν ακούσετε οποιαδήποτε αλλαγή θα πρέπει να το συμβουλευτείτε για να διορθώσετε την κατάσταση. Τα δύο κυρία προβλήματα που θα σας δημιουργήσει η καρδιά του ασθενους είναι η βραδυκαρδία και το PVC. Αν υπάρχει περίπτωση PVC πρέπει να χορηγήσετε στα γρήγορα μία ένεση Λιδοκαΐνης την οποία θα βρείτε στο δεύτερο συρτάρι και θα έχει πάνω της ένα μεγάλο L.

Αν βαριέστε να κοιτάξετε το manual σας να θυμάστε ότι το PVC μοιάζει με ένα V στο EKG και το συνοδεύει χαρακτηριστικός ήχος. Η Βραδυκαρδία αντίθετα δημιουργεί μία ευθεία στο EKG και ο ήχος μάλλον σταματάει να ακούγεται. Αυτή απαιτεί την χορήγηση Ατροπίνης, μία ένεση που βρίσκεται δίπλα στην Λιδοκαΐνη και έχει πάνω της ένα A. Συχνά, λόγω





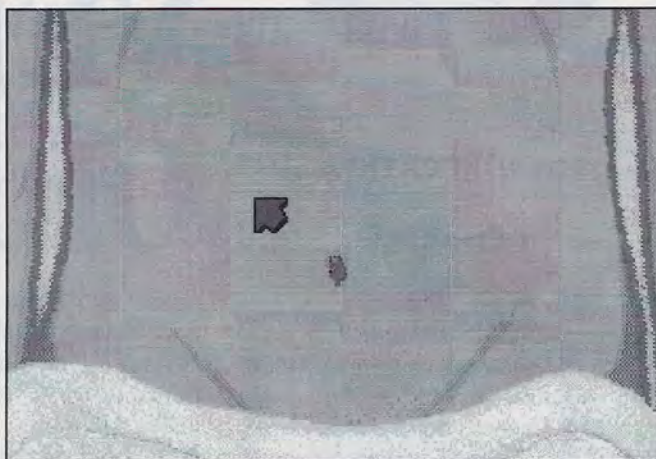
# DEATH

απώλειας αίματος, η πίεση του θύματός... εννοώ του ασθενή σας θα πέφτει. Βάλτε λοιπόν περισσότερο αίμα στον ορό και... αν πέσουν και οι σφυγμοί ταυτόχρονα, καυτηριάστε όλες τις αρτηρίες που αιμοραγούν. Αν όμως ο σφυγμός πέσει στο 50 δεν έχετε άλλη επιλογή από το να του κάνετε μία ένεση Ντοπαμίνης, που βρίσκεται στο κάτω συρτάρι με την ένδειξη D.

Προσέξτε ότι έχετε μία μόνο δόση Ντοπαμίνης αλλά άπειρες Ατροπίνες και Λιδοκαΐνες. Ας πάρουμε όμως την εγχείρηση από την αρχή. Ανοίξτε πρώτα το κάτω συρτάρι και μετά το πάνω. Από το πάνω πάρτε το σαπούνι και πλύντε τα χέρια σας. Υστερα πάρτε τα γάντια και το μεγάλο μπουκάλι με το A πάνω του. Είναι το αντισηπτικό. Κρατώντας το αντισηπτικό τώρα ψεκάστε το σώμα χωρίς να παραλήψετε κανένα μέρος του. Αφού τα ψεκάσετε όλα αφήστε το και πάρτε την γάζα.

Ο κέρσορας θα αλλάξει μορφή και θα γίνει τετράγωνο. Τώρα τοποθετήστε με προσοχή το τετράγωνο αυτό στην πάνω αριστερή γωνία του σώματος του αρρώστου έτσι ώστε να εφάπτονται οι γωνίες τους. Αυτό θα έχει σαν αποτέλεσμα να πάρετε την μέγιστη περιοχή μέσα στην οποία μπορείτε να χειρουργήσετε. Για την επιτυχία σας στην εφαρμογή της γάζας θα σας ενημερώσει το παράθυρο των μηνυμάτων. Τώρα κλείστε το πάνω συρτάρι και ανοίξτε το αέριο. Πάρτε το B από το κάτω συρτάρι -είναι το αντιβιοτικό- και πατήστε μία ένεση στον άρρωστο. Πάρτε το αίμα από το συρτάρι και βάλτε το στον ορό δίπλα από το παράθυρο των μηνυμάτων.

Πάρτε το νυστέρι και κάντε μία τομή από πάνω αριστερά μέχρι κάτω δεξιά στις δύο γωνίες με σταθερό χέρι και χωρίς καμπύλες, έτσι ώστε να κόψετε όσο το δυνατόν λιγότερες αρτηρίες και να μην χάσει πολύ αίμα ο ασθενής σας. Αφήστε το νυστέρι και πάρτε τις λαβίδες που θα τις βρείτε ακριβώς πάνω από το ψαλίδι. Τοποθετήστε τις πάνω στις κόκκινες κιλίδες αίματος που αρχίζουν να μεγαλώνουν γρήγορα. Προσέξτε να τοποθετήσετε τις λαβίδες σωστά ώστε να μην τρέχει αίμα. Αν δεν τα καταφέρετε με την μία βγάλτε τις και ξαναβάλτε τις μέχρι να σταματήσει το αίμα. Μόλις τα καταφέρετε πάρτε το μηχάνημα καυτηριασμού, αυτό που μοιάζει



με σίδερο σιδερώματος στα αριστερά και βάλτε το πάνω από κάθε λαβίδα.

Θα χρειαστεί να πατήσετε το πλήκτρο του mouse 2-3 φορές για να καυτηριάσετε την πληγή εντελώς. Συνεχίστε μέχρι να τις καυτηριάσετε όλες. Αφαιρέστε στην συνέχεια όλες τις λαβίδες. Χρησιμοποιήστε το σφουγγάρι ή τον απορροφητήρα που συμβολίζεται με S για να αφαιρέσετε το αίμα όπου χρειάζεται. Τώρα πάρτε το αντικείμενο που μοιάζει με πεταλούδα για να ανοίξετε το δέρμα. Απλά κλικάρετε μ'αυτό πάνω στην τομή που κάνατε.

Αυτό ήταν, το δέρμα θα ανοίξει σαν χασές (αηδιάσατε έ!) και θα εμφανιστεί το στρώμα του λίπους που διαθέτουν όλοι οι άνθρωποι. Εν τω μεταξύ μπορεί το ποσό του αίματος στον ορό να έχει πέσει σημαντικά. Αν δείτε ότι πλησιάζει προς το τέλος του απλώς πάρτε ένα μπουκαλάκι Γλυκόζης και βάλτε το στον ορό.

Επαναλάβετε τώρα την διαδικασία του δέρματος και στο λίπος. Δηλαδή κόψτε κατά την ίδια φορά, βάλτε τις λαβίδες στο αίμα, καυτηριάστε (εδώ μυρίζεις να μην πιάνετε παιδιάκια!) αφαιρέστε τις λαβίδες και καθαρίστε το αίμα. Πάρτε την "πεταλούδα" και ανοίξτε το λίπος. Θα εμφανιστεί ένα στρώμα από μύες. Το οποίο δεν ματώνει. Κόψτε το με προσοχή στην ίδια φορά με τα προηγούμενα και ανοίξτε το. Θα βρεθείτε σε ένα στρώμα μυών που στο παιχνίδι ονομάζονται Transversus Muscle και ΠΡΟΣΟΧΗ: δεν έχουν την ίδια φορά με τα προηγούμενα στρώματα και πρέπει να κοπούν με την ακριβώς αντίθετη φορά, από πάνω δεξιά προς τα κάτω αριστερά. Χρησιμοποιήστε την "πεταλούδα" για να το ανοίξετε και να περάσετε στο επόμενο στάδιο.

Τώρα αρκεί να περιμένετε έναν μήνα για την συνέχεια της εγχείρησης! Κι αν εντωμεταξύ ο ασθενής σας πεθάνει, έ τι να κάνουμε θα αθωωθείτε λόγω USER!





ΤΟΥ Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ

## μέρος γ'

### Η ΜΑΓΕΙΑ

**To Djinni:** Έχει πολλά μαγικά και πολύ ισχυρά αλλά μπορεί να ζητηθεί η βοήθειά του μόνο μερικές φορές και όχι συνέχεια. Τα spells που διαθέτει είναι:

**Rara Avis:** Το spell που θα χρησιμοποιήσετε όταν θα βρείτε την Nineve σε μορφή πουλιού για να την ξανακάνετε άνθρωπο.

**Stupefactus:** Είναι ένα επιθετικό ξόρκι που αφαιρεί από τον αντίπαλο ένα hit point. Είναι ιδιαίτερα χρήσιμο απέναντι σε ζωντανούς στόχους. Θα κάνει ζημιά και στους σκελετούς αλλά όχι τόσο όση άλλα πιο ειδικά spells.

**Higamus Hogamus:** Αυτό είναι το ξόρκι για τους σκελετούς. Είναι πολύ ισχυρότερο από το προηγούμενο αλλά μην το χρησιμοποιήσετε ενάντια σε ζωντανούς στόχους.

**Flying Carpet:** Αυτό το ξόρκι θα χρησιμοποιηθεί όταν φτάσετε στο τρίτο επεισόδιο στην City of Brass στην οποία δεν θα μπορείτε να βρείτε κάποια φανερή είσοδο. Πάρτε λοιπόν το πρώτο χαλί που θα βρείτε μπροστ σας (κατά προτίμηση μεταξωτό) και χρησιμοποιήστε αυτό το spell. Θα έχετε ένα κλασικό ιπτάμενο χαλί της Ανατολής στην διαθεσή σας να μπειτε στην πόλη από αέρος.

**Salubria:** Είναι ένα healing potion αλλά σε μορφή spell. Θα σας δώσει πίσω τους χαμένους health points σας.

### ΓΕΝΙΚΑ

1 Υπάρχουν ένα σωρό πράγματα να κάνετε ακόμα και όταν δεν φαίνεται τίποτα γύρω σας. Κατ'αρχήν δοκιμάστε να μιλήσετε σε όλους. Ίσως για παράδειγμα να έχουν δει το άτομο που ψάχνετε ή κάποια αντικείμενα και να σας δείξουν τον σωστό δρόμο για να τα βρείτε.

2 Αν σας φαίνεται ότι τα πράγματα πηγαίνουν πολύ γρήγορα και δεν προλαβαίνετε χρησιμοποιήστε το Hourglass Icon για να προσαρμόσετε την ταχύτητα με την οποία περνάει ο χρόνος γιατί το παιχνίδι με το που ξεκινάει γυρίζει αυτόματα στο fast.

3 ΣΩΖΕΤΕ ΤΗΝ ΘΕΣΗ ΣΑΣ! Πριν από

# VENGEANCE OF EXCALIBUR

κάθε μάχη ή αμέσως μετά από την ολοκλήρωση ενός επεισοδίου είναι η ιδανική στιγμή για να σώσετε. Διαφορετικά θα ξεκινήσετε από την αρχή, το μηδέν, το τίποτα...

4 Μπορείτε να διαλέξετε όποιον θέλετε από τους 7 ιππότες για να γίνει μέλος της τετραμελούς ομάδας σας. Ομως, ο Lancelot είναι ο καλύτερος πολεμιστής στον οποίο πρέπει να δώσετε τα Gauntlets of Power. Ο Sangramore έχει ένα prowess potion μαζί του ενώ ο Amadis έχει healing potion. Ο Bors κουβαλάει τον Blessed Cross και θα πρέπει να τον αφήσετε σε κάποια εκκλησία στην αρχή για να μπορέσει στο τέλος να χρησιμοποιήσει την Citadel Scroll. Είναι επίσης και ο μόνος ιππότης που έχει μαγικές δυνάμεις. Ο Branilles είναι ο πλουσιότερος οπότε με την βοήθειά του μπορείτε να αγοράσετε όπλα και άλλα αντικείμενα.

5 Μόλις φύγετε από την Pamplona και πηγαίνετε προς το Santiago σας περιμένει μία ενέδρα από κακοποιούς. Σώστε νωρίτερα στο σπιτι του Pilgrim μετά τις σπηλιές. Τώρα αν βγαίνοντας από το σπίτι του κινηθείτε αστραπιαία προς τα βόρεια θα πάτε κατευθείαν στο Santiago πριν σας προλάβουν οι εχθροί.

6 Μην ξεχνάτε να πληρώνετε τους μισθοφόρους σας. Δεν είναι συντάκτες του USER να δουλεύουν από ευχαρίστηση!

7 Αν σκοτώσετε τον Sir Breuse και εμφανιστεί ένα μήνυμα που λέει ότι δεν ήταν αυτός μην τα χάσετε. Απλά ήταν ένας σωσίας. Ρωτήστε τον Bartholomew για να σας στείλει στον πραγματικό Breuse.

### ΕΙΔΙΚΑ

**Πρώτο επεισόδιο:** Στο πρώτο επεισόδιο επισκεφθείτε τον Merchant για να πάρετε πληροφορίες και αντικείμενα. Το ίδιο και με τον Monk που θα συναντήσετε μετά. Στη συνέχεια μιλήστε στους δύο χωρικούς ενώ ο αγγελιοφόρος θα σας βρει κάποια στιγμή όπου κι αν είστε. Θα σας πει να πάρετε μισθοφόρους για να αντιμετωπίσετε τους

κινδύνους του παιχνιδιού. Ο μεγαλύτερος στην αρχή είναι οι Basques που είναι χωρισμένοι σε 5 ομάδες και επειδή μάλλον δεν θα καταφέρετε ποτέ να τους νικήσετε προσπαθήστε να τους αποφύγετε, ιδίως εκείνους που βρίσκονται δυτικά και είναι περίπου 500 άτομα.

Μόνο όταν προσπαθήσετε να περάσετε τα βουνά για να κατευθυνθείτε στην Pamplona μην υπολογίσετε τους βάνσκους.

Είναι ο συντομότερος δρόμος και πιστέψτε με, θα τους νικήσετε! Καλό θα ήταν να δεχτείτε την βοήθεια του Sir Roland που θα συναντήσετε σε εκείνη την περιοχή γιατί οι 50 που τον συνοδεύουν είναι μία προστασία. Αν συναντήσετε στον δρόμο σας την Gypsy δεχτείτε να σας πει την μοίρα σας αφού θα σας δώσει ένα σωρό πληροφορίες. Αν συναντήσετε τον Diego Garcia κάπου μην ντραπείτε να ζητήσετε την βοήθειά του.

Τα μυστικά περάσματα που γνωρίζει μέσα στα βουνά είναι ιδανικά για να αποφεύγετε δυσάρεστες εκπλήξεις. Προσέξτε μόνο ότι εκεί μέσα υπάρχουν Dwarfs που θα σας επιτεθούν αν πειράξετε τους θουσαυρούς τους. Είναι το κλασικό δίλημμα: χρυσός ή ειρήνη; Στους ανθρώπους που θα διαλέξετε να σας συνοδεύουν μην "ανακατέψετε" ποτέ μαζί τον Ramirez με τον Duke Lupo of Leon.

Γιατί θα αρχίσουν να πολεμούν μεταξύ τους! Ο Ramon II του Santiago είναι άλλη ιστορία. Θα σας πολεμήσει μέχρις εσχάτων και καθώς είναι πολεμιστάρης δεν αποκλείεται να σας νικήσει αν προσπαθήσετε να μπειτε στην πόλη σας χωρίς μεγάλο στρατό. Μόλις μπειτε στο Santiago και με την προϋπόθεση ότι σκοτώσατε τον Breause θα εμφανιστεί ένας ακόμα σύμμαχος, ο Domingo.

Να πούμε εδώ ότι έχουμε τελειώσει το παιχνίδι και έχουμε λύσεις για όλα του τα επεισόδια. Οποιος θέλει μπορεί να στείλει ένα γραμματάκι για την στήλη και να πάρει την απάντηση που θέλει μέσα από το περιοδικό.

# 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 ΠΙΣΤΟΤΙΚΕΣ ΚΑΡΤΕΣ**



ΤΟΥ Κ. ΞΑΓΟΡΑΡΗ

**Ο**σοι από εσάς ακούνε IRON MAIDEN, τότε σίγουρα θα πρέπει να ξέρετε το τραγούδι TO TAME A LAND, που υπήρχε στο δίσκο PEACE OF MIND και αναφερόταν στην σειρά των βιβλίων DUNE, όπως επίσης και στην ταινία. Εμείς εδώ στο USER, όσον αφορά το παιχνίδι DUNE της VIRGIN (αλλά και πολλά άλλα παιχνίδια), πιστεύουμε σε μία πολιτική που μας κάνει να λέμε "TO TAME A GAME". Ετσι, σας δίνουμε αυτό το μικρό εγχειρίδιο για να δείτε τί μπορείτε να κάνετε για να γίνει η ζωή σας πιο εύκολη τις ώρες που παίζετε με αυτό το πραγματικά εκπληκτικό παιχνίδι.

Κατ' αρχάς, να ξεκαθαρίσουμε κάτι. Ο χαρακτήρας σας σε αυτό το παιχνίδι, δεν είναι κανένας άλλος από το (ίσως) ικανότερο ον του Γαλαξία. Όμως ξεκινώντας, δεν το ξέρετε!!! Η μάλλον το ξέρετε μόνο εσείς - όχι ο χαρακτήρας σας. Ετσι, τις ιδιαίτερες ικανότητές σας, θα τις ανακαλύψετε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Ετσι λοιπόν, το πρώτο πράγμα που έχετε να κάνετε, είναι να μιλήσετε με τον πατέρα σας τον Δούκα. Αυτός θα σας ενημερώσει για την αποστολή σας στον πλανήτη, όπως επίσης και για τους HARKONNENS - τους κακούς της υπόθεσης και αντίπαλούς σας. Εδώ, να πούμε ότι οι HARKONNENS, δεν θα σας ενοχλήσουν από την αρχή του παιχνιδιού. Θα σας ενοχλήσουν όμως, όταν δουν ότι αρχίζετε να ανεβαίνετε, να ελέγχετε όλο και πιο πολύ μέρος του πλανήτη, έχετε μεγαλύτερη παραγωγή spice, ή πιο απλά, όταν δουν ότι αρχίζετε να τους απειλείτε.

Αρχίζοντας το παιχνίδι, θα πρέπει να φύγετε και να πάτε έξω στην έρημο για να επισκεφτείτε τα sietch που κατοικούν οι Fremen. Εδώ θα πρέπει να συμμαχήσετε με όσο περισσότερους από αυτούς μπορείτε. Μόλις τους πείτε να ενταχθούν στις δυνάμεις σας, θα έχετε είτε μια καταφατική απάντηση, είτε μια αρνητική. Αν έχετε αρνητική μην ανησυχείτε, γιατί αυτό που σας λένε είναι το ότι δεν είναι σίγουροι ότι μπορείτε να τους βοηθήσετε. Όταν όμως η δύναμη και οι ικανότητές σας αρχίσουν να ανεβαίνουν, τότε θα δείτε ότι θα είναι ιδιαίτερα πρόθυμοι να σας βοηθήσουν.

Στην περίπτωση που δεχτούν από την αρχή, μην επιχειρήσετε να τους πείσετε να αναλάβουν πολεμικά καθήκοντα - είναι άδικος κόπος. Παρόλο που δέχτηκαν να ενταχθούν στις δυνάμεις σας, θα δείτε ότι δεν είναι πρόθυμοι να δώσουν τις ζωές τους

# DUNE



για σας. Πείτε τους λοιπόν, να ειδικευτούν στην εξόρυξη του spice. Ούτως ή άλλως, είναι το μόνο που πρέπει να κάνετε, αφού πρέπει από την αρχή να ικανοποιήσετε τον Αυτοκράτορα που ζητάει spice. Εδώ να πούμε ότι ο αγαπητός αυτό κύριος, δεν ενδιαφέρεται για το τι γίνεται πάνω στον πλανήτη. Το μόνο που θέλει είναι spice και όσο περνάει ο καιρός ζητάει όλο και περισσότερο. Και αν δεν έχετε να του δώσετε θα αντιμετωπίσετε ένα μικρό πρόβλημα. Πάντως, θα είναι καλό όταν μπορείτε να του στέλνετε και λίγο παραπάνω.

Συνεχίζουμε. Όταν πάτε την πρώτη φορά στους Fremen, είναι καλό να πάρετε μαζί σας και τον υπηρέτη σας. Θα σας δώσει πολλές συμβουλές. Και μια μιλάμε για συμβουλές, να πούμε ότι πρέπει να μιλάτε με όλους τους χαρακτήρες του παιχνιδιού όσο περισσότερο μπορείτε. Και αυτό γιατί κάποια ανύποπτη στιγμή, υπάρχει περίπτωση να πρέπει να μιλήσετε με κάποιον γιατί αυτός θα σας πει κάποια πράγματα που θα σας βοηθήσουν πολύ στην συνέχεια του παιχνιδιού.

Οι πρώτοι χαρακτήρες που πρέπει να αναζητήσετε ανάμεσα στους Fremen, είναι το σώμα των Prospectors, οι οποίοι αναλαμβάνουν να καλλιεργήσουν τη γη έτσι ώστε να είναι δυνατή η εξόρυξη spice. Μετά από αυτούς, είναι ο Stilgar, ένα άτομο που σέβονται όλοι οι Fremen και που πραγματικά θα σας βοηθήσει πολύ και στην καλλιέργεια του χαρακτήρα σας, αλλά και στο να πάρετε κάποιους Fremen στο πλευρό σας. Όσον αφορά τις καλλιέργειες, είναι καλό να προμηθεύσετε τους Fremen που τις έχουν αναλάβει, με harvesters και με ornithopters. Τα πρώτα είναι μηχανήματα που κάνουν αυτήν τη δουλειά, ενώ τα δεύτερα είναι κάτι σαν ελικόπτερα που βοηθούν στις μετακινήσεις και στην προστασία των εργοστασίων σας από τα worms. Αν δεν έχει το sietch που βρίσκονται οι Fremen, υπάρχουν τρεις λύσεις. Η πρώτη είναι να τους στείλετε να βρουν τον εξοπλισμό αυτόν σε διάφορα άλλα sietch. Η δεύτερη λύση είναι να τους στείλετε σε κάποιο sietch που ξέρετε ότι έχει αυτά τα πράγματα και ότι δεν υπάρχει κάποιος άλ-

λος που τα χρειάζεται. Η τρίτη λύση, θα γίνει εφικτή όταν προχωρήσετε λίγο το παιχνίδι και ανακαλύψετε χωριά, όπου θα μπορείτε να αγοράσετε harvesters και ornithopters.

Τώρα, όσον αφορά της περιοχές που έχουν πολύ spice. Εδώ, μπορείτε να κάνετε δύο πράγματα. Το πρώτο είναι να βάλετε παραπάνω από μία ομάδα να σκάβει, πράγμα που σημαίνει γρηγορότερη εξόρυξη. Το μόνο που πρέπει να προσέξετε είναι να μην βάλετε Βόρειους και Νότιους μαζί γιατί θα μαλώσουν και δεν θα δουλεύουν. Το δεύτερο που μπορείτε να κάνετε είναι να βάλετε μόνο μία ομάδα με αποτέλεσμα κανονική ταχύτητα εξόρυξης και καθόλου προβλήματα.

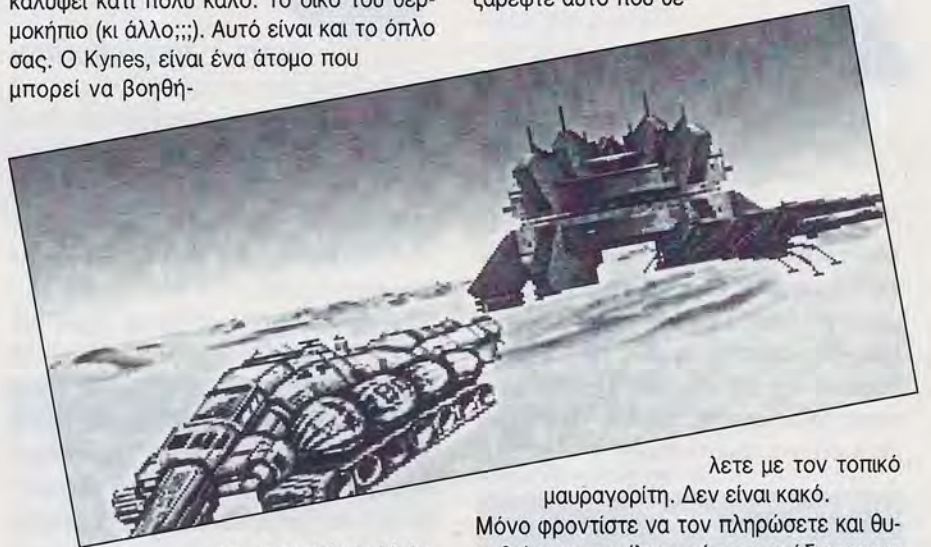
Κάποια στιγμή, θα πρέπει να πάτε μια βόλτα στην έρημο μόνο σας. Αυτό θα σας βοηθήσει πολύ, ιδίως αν τα μάτια σας έχουν αρχίσει να γίνονται μπλε. Θα μπορείτε να επικοινωνείτε με τους άλλους από μακριά και συνεπώς να ξέρετε τι συμβαίνει χωρίς να πρέπει να τρέχετε από εδώ και από εκεί.

Ας πούμε τα άλλα σημαντικά σημεία του παιχνιδιού στα οποία πρέπει να δώσετε σημασία. Το πρώτο, είναι όταν ανακαλύψετε την αποθήκη των πυρομαχικών μέσα στο παλάτι. Εδώ, πρέπει να βάλετε τον Μέντορά σας να ανοίξει την πόρτα λόγω του ότι αυτή είναι παγιδευμένη και μετά να αφήσετε τον υπηρέτη σας στην αποθήκη. Ο μελετήσης τα όπλα και θα μπορέσει να εκπαιδεύσει τους Fremen πάνω στην χρήση τους. Μόνο μετά από αυτό το σημείο θα μπορέσετε να φτιάξετε πολεμικές μονάδες. Το δεύτερο σημείο είναι όταν θα βρείτε την CHANI. Αυτή είναι η κοπέλα των ονείρων σας. Πείστε την να σας ακολουθήσει και κάποια στιγμή θα σας ερωτευθεί - αρκεί να την πάτε βόλτα στην έρημο στη μέση της νύχτας. Η Chani, θα σας βοηθήσει και σε άλλα πράγματα. Για παράδειγμα, αν κάποιοι Fremen παραπονεθούν για κάποια ασθένεια, εσείς τι κάνετε; Παίρνετε την Chani και την πηγαίνετε σε αυτούς. Εκείνη, θα φροντίσει να τους κάνει καλά.

Το τρίτο σημείο, είναι όταν σας πει ο πατέρας σας ότι πρέπει να φύγει. Μετά από λίγο, θα "επικοινωνήσετε" με την μητέρα σας, η οποία θα σας πει ότι ο Δούκας είναι νεκρός! Τον σκότωσαν οι HARKONNEN, όταν ήταν στο ornithopter του. Τότε, θα πρέπει να βρείτε ένα άλλο μεταφορικό μέσο. Ποιό είναι αυτό; Σας το λέει ο Stilgar (κι εγώ). Τα worms. Τώρα πια, θα μπορέσετε να τα "καβαλήσετε" για να πάτε όπου θέλετε και αργότερα να τα χρησιμοποιήσετε για να "τρομάξετε" τους HARKONNEN.

Τέταρτο σημείο. Όταν προχωρήσετε το παιχνίδι, οι "δικοί" σας, θα σας πουν ότι πρέπει να βρείτε ένα μυστικό όπλο για να αντιμετωπίσετε τους εξελιγμένους αντίπαλους

σας. Την αρχή για την ανεύρεση του όπλου αυτού, θα την κάνετε μέσα στο παλάτι σας, το οποίο είναι γεμάτο με μυστικά δωμάτια. Πάρτε την Jessica, και πηγαίνετε στο δωμάτιο πριν το οπλοστάσιο. Θα βρείτε ένα κρυμμένο θερμοκήπιο (τι;;;) στα δεξιά! Ναι, ναι, ένα θερμοκήπιο στον πιο "ξηρό" πλανήτη του Γαλαξία!!! Και δεν τελειώνουμε εκεί. Η Chani, θα σας πει ότι είναι καιρός να γνωρίσετε τον πατέρα της. Μην ανυσηχείτε, δεν πρόκειται να παντρευτείτε. Απλά, ο πατέρας της Chani, είναι μέγας οικολόγος και πρόκειται να σας βοηθήσει - αν τον βοηθήσετε. Μόλις τον βρείτε, θα σας αποκαλύψει κάτι πολύ καλό. Το δικό του θερμοκήπιο (κι άλλο;;). Αυτό είναι και το όπλο σας. Ο Kynes, είναι ένα άτομο που μπορεί να βοηθή-



σει σε τομείς καλλιέργειας, σε τομείς δηλαδή που οι HARKONNEN ούτε που μπορούν να φανταστούν!!! Όταν μιλήσετε με τον Kynes, θα δείτε ότι μπορείτε να κάνετε πολλά πράγματα. Πρώτον μπορείτε να φτιάξετε οικολογικές ομάδες. Αυτές οι ομάδες κάνουν διάφορα. Το πρώτο που πρέπει να τις βάλετε να κάνουν, είναι να πάνε στον Kynes. Θα τον βοηθήσουν να αναπτύξει και να τελειώσει το έργο του. Μετά, θα είναι σε θέση να φτιάξουν Wind Traps. Αυτά βοηθάνε στην συλλογή νερού. Και το νερό βοηθάει στην ανάπτυξη του όπλου σας.

Ας περάσουμε τώρα σε κάποια πιο γενικά πράγματα που πρέπει να προσέξετε. Ιδού ο δεκάλογος του DUNE.

Πρώτον, όπως είπαμε, μην βάλετε Βόρειους και Νότιους να δουλέψουν μαζί. Θα μαλώσουν και δεν θα δουλεύει κανένας τους.

Δεύτερον, όταν φτιάξετε πολεμικές ομάδες, μην τις στείλετε κατευθείαν στα οχυρά των HARKONNEN. Θα τις κατατροπώσουν και αυτό δεν είναι καλό. Αντίθετα, προσπαθήστε να τους κατανείμετε σωστά πάνω στον πλανήτη. Θα βοηθήσει αρκετά.

Τρίτον, προσπαθήστε σε όσα sietch έχετε δώσει harvesters, να δώσετε και κανένα ornithopter. Θα προστατέψει την σοδειά, το harvester και τους Fremen.

Τέταρτον, όταν δείτε το Water of Life, ΜΗΝ ΤΟ ΠΙΕΤΕ (λουστείτε).

Γιατί αν πιείτε, αυτό θα είναι το τελευταίο πράγμα που κάνετε.

Πέμπτον, μην κόβετε βόλτες στην περιοχή των HARKONNEN, ούτε με ornis, ούτε με worms. Είναι ανθυγιεινό.

Εκτον, φροντίστε να έχετε μια τουλάχιστον ομάδα κατασκόπων. Μην την στείλετε πουθενά στην αρχή. Οι κατάσκοποι θα σας χρησιμεύουν όταν οι HARKONNEN θα απαγάγουν την Chani.

Εβδόμο, αν δείτε ότι έχετε έλλειψη σε εξοπλισμό, πηγαίνετε σε κάποιο χωριό και παζαρεύστε αυτό που θέ-

λετε με τον τοπικό μαυραγορίτη. Δεν είναι κακό.

Μόνο φροντίστε να τον πληρώσετε και θυμηθείτε να στείλετε κάποια ομάδα για να ψάξει για εξοπλισμό. Μόνο έτσι θα καταφέρετε να τα πάρετε αυτά που αγοράσατε.

Ογδοο, μιλάτε όσο πιο πολύ γίνεται με τα άτομα που σας περιτρογυρίζουν. Θα σας βοηθήσουν πολύ.

Ενατο. Μην αφήνετε μεγάλες εκτάσεις ακάλυπτες. Θα βρουν ευκαιρία οι HARKONNEN και θα τις καταλαμβάνουν.

Δέκατο. Μην προσπαθήσετε να στείλετε στον Αυτοκράτορα λιγότερο spice από αυτό που ζητάει. Δεν θα ευχαριστηθεί καθόλου και θα έχετε σημαντικά προβλήματα.

Αντίθετα, όταν βλέπετε ότι αυτά που ζητάει είναι πολύ λιγότερα από αυτά που έχετε, στείλτε του παραπάνω. Θα ευχαριστηθεί πολύ, αλλά θα αργήσει να ξαναπαραγγείλει. Μην ανησυχείτε, δεν είναι κακό. Αντίθετα, θα προλάβετε να μαζέψετε παραπάνω spice από άλλες φορές.

Δυστυχώς πρέπει να κλείσουμε εδώ. Είναι κάποια προχωρημένα πράγματα στα οποία δεν αναφέρθηκα, για ένα και μοναδικό λόγο. Θα ευχαριστηθείτε το παιχνίδι πιο πολύ.

Αν κάνετε όλα τα παραπάνω, σιγά - σιγά, θα φτάσετε στο σημείο να είστε πραγματικά πολύ δυνατοί - όχι όμως παντοδύναμοι. Το τελευταίο το αφήνω σε εσάς για να το απολαύσετε. Πάντως, αν θέλετε κάτι, ξέρετε τι να κάνετε. Εμείς εδώ θα είμαστε.



# TIPS + TRICKS

Αγαπητοί φίλοι, επιστρέφουμε και αυτόν το μήνα με τον μαραθώνιο των TIPS που κάθε μήνα σας προσφέρουμε. Οχι τίποτα άλλο, αλλά αφού οι προγραμματιστές κάνουν τα παιχνίδια δύσκολα για να υποφέρουμε όλοι μας, εμείς βρίσκουμε τα tips για να υποφέρουν εκείνοι. Σκίστε τους!!!

## PC

Και αρχίζουμε με tips για PC. Πολλά και διάφορα αυτόν το μήνα. Ελπίζω να μείνετε ευχαριστημένοι. Αρχίζουμε.

### EYE OF THE BEHOLDER II

Επειδή πολλοί από εσάς έχετε κολλήσει στα "πολύ κάτω" επίπεδα, λόγω του ότι δεν μπορεί η ομάδα σας να κάνει rest για να ξανακερδίσει hit points μετά από μια μάχη, αλλά και επειδή μας παίρνετε πολλά τηλέφωνα για να σας δώσουμε κάποια συμβουλή, πάρτε ένα tip που αν προσέξετε, θα σας βοηθήσει πολύ.

Κατ' αρχάς να ξεκαθαρίσουμε ότι το tip αυτό, λειτουργεί μόνο αν ξεκινήσετε ένα καινούργιο παιχνίδι. Λοιπόν, έχουμε και λέμε.

Φτιάξτε μια ομάδα, με όποιους θέλετε εσείς και βάλτε τους όλα τα χαρακτηριστικά στο 12, εκτός από τα hit points, που πρέπει να μπουν 20. Ξεκινήστε κανονικά το παιχνίδι και κάντε αμέσως save στην πρώτη θέση των saves. Τώρα, φορτώστε τον αγαπημένο σας disk editor, και ανοίξτε το αρχείο EOBDA-

TA0.SAV. Αν δεν σώσατε στη πρώτη θέση, αλλάξτε το 0 στο όνομα με το αντίστοιχο ψηφίο.

Τώρα, ψάξτε για τους χαρακτήρες 0C 0C 0C 0C 0C 0C 0C 0C 0C 14 00 14. Μόλις τους βρείτε, αλλάξτε τους σε 32 32 32 32 32 32 32 32 32 32 FF 00 FF. Αν όλα πήγαν καλά, την επόμενη φορά που θα φωτώσετε το παιχνίδι, θα πρέπει να βρεθείτε με μια ομάδα που έχει 50 σε όλα τα χαρακτηριστικά και 255 hit points. Ωραίο πράγμα...

### BATTLE ISLE

Αν παίζετε one player παιχνίδι, μάλλον θα ήταν καλό να χρησιμοποιήσετε τους εξής κωδικούς:

FIRST  
GHOST  
GAMMA  
MARSS  
EAGLE  
METAN  
FOTON  
POLAR  
TIGER  
SNAKE  
ZENIT  
DONNN  
VESTA  
OXXID  
DEMON  
GIANT  
EUROP

Αν όμως παίζετε two player παιχνίδι, γιατί δεν δοκιμάζετε αυτούς τους κωδικούς;

CONRA  
PHASE  
EXOTY  
MOUNT  
FIGHT  
RUSTY  
FIFTH  
VESUV  
MAGIC  
SPACE  
VALEY  
TESTY  
TERRA  
SLAVE  
NEVER  
RIVER  
STORM

Αν δεν παίζετε καθόλου το παιχνίδι, τότε τι να κάνουμε; Διαβάστε παρακάτω...

### DUNGEON MASTER

Ενα tip για ένα από τα καλύτερα Dungeon παιχνίδια που κυκλοφόρησαν ποτέ.

Λοιπόν, δεν ξέρω αν το έχετε παρατηρήσει, αλλά στο παιχνίδι αυτό, οι χαρακτήρες ανεβαίνουν level, όχι ανάλογα με το πόσους σκοτώνουν, αλλά ανάλογα με το πόσα καλά χειρίζονται τα αντικείμενα. Ετσι, αν αρχίσετε να πετάτε αντικείμενα με τους nihja, να χτυπάτε με τους fighters και να κάνετε spell με τους μάγους σας - και όλα αυτά χωρίς να είναι αναγκαίο να έχετε κάποιον ή κάτι μπροστά σας, τότε θα δείτε τους χαρακτήρες σας να ανεβαί-

vous level. Καλό ε;;;

### **F-29 RETALIATOR**

Αν έχετε βαρεθεί να μένετε χωρίς πυρομαχικά την ώρα που τα χρειάζεστε, βάλτε αντί για το όνομά σας το CIA-RAN. Φορτώστε το log και θα πρέπει να δείτε στη θέση του ονόματος 'OCEAN OK'. Από εδώ και πέρα, θα έχετε άπειρα πυρομαχικά στις αποστολές σας.

### **VIKING CHILD**

Οι κωδικοί του καλούστικου αυτού παιχνιδιού:

Δάσος NUGGETS  
Γέφυρα BOUNCING  
Λαβύρινθος BUSTFOOD  
Ερημος RED DWARF

### **WOLFSTEIN 3D**

Αν είστε ένας από τους τυχερούς κατόχους αυτού του εκπληκτικού shareware παιχνιδιού, αλλά και από τους άτυχους κατόχους αυτού του δύσκολου πολεμικού παιχνιδιού, τότε ίσως ευχαριστηθείτε με αυτό που ακολουθεί.

Φορτώστε το παιχνίδι, βάζοντας όμως και την παράμετρο -NEXT. Δηλαδή, φορτώστε το με WOLF3D -NEXT, ή με [όνομα] -NEXT αλλάζοντας το [όνομα] με το όνομα που έχει το .EXE αρχείο. Μόλις ξεκινήσετε το παιχνίδι, πατήστε το TAB, το ENTER και το CONTROL TAYTOXPRONA. Θα εμφανιστεί ένα μήνυμα που λέει ότι βρίσκεστε σε debugging mode.

Μετά από αυτό, κρατήστε πατημένο το TAB και ένα από τα επόμενα πλήκτρα για να απολαύσετε το παιχνίδι όπως ποτέ άλλωτε.

### **ΠΛΗΚΤΡΟ ΕΝΕΡΓΕΙΑ**

W Διαλέγετε level που θα παίξετε.

E Τελειώνει το level που βρίσκεστε.

S Ενεργοποιεί / απενεργοποιεί το slow motion.

C Δίνει πληροφορίες για το level που βρίσκεστε.

F Δίνει τις συντεταγμένες της τοποθεσίας που είστε.

N Σας επιτρέπει να περνάτε μέσα από τοίχους.

I Δίνει καλύτερο όπλο, 50% περισσότερη ενέργεια, πυρομαχικά.

G Σας κάνει άδρατους (όπως το

AZAX).

B Αλλάζει το χρώμα του border.

Θυμηθείτε μόνο ότι μαζί με τα πλήκτρα, πρέπει να κρατάτε πατημένο και το TAB.

### **RICK DANGEROUS**

Επειδή το θυμάστε ακόμα και επειδή μας παίρνετε συνέχεια τηλέφωνο, πρέπει να πούμε ότι αν γράψετε POOKY στο high score, θα συνεχίσετε από το επίπεδο που χάσατε. Ελπίζω τώρα να το τελειώσετε.

### **HARE RAISING HAVOC**

Μια και ο Σωτηρίου σαν καλό παιδί έκατσε και έγραψε ολόκληρο εγχειρίδιο πριν από δύο μήνες (δείτε στο τεύχος Μαρτίου), αλλά και επειδή θέλω να του σπάσω λιγάκι τα νεύρα, σας λέω ότι αν πατήσετε ALT, CONTROL και F5 μαζί, αλλάζετε επίπεδο. Βλέπε Σωτηρίου να μαθαίνεις ποιός έχει τις ικανότητες και ποιός είναι πιο μάγκας.

## *ATARI*

Συνεχίζουμε αγαπητοί φίλοι με ATARI. Μόνο ένα tip αυτόν τον μήνα, αλλά ένα και καλό (και μεγάλο).

### **LOTUS TURBO CHALLENGE 3**

Στο τεύχος Μαρτίου, σας είχαμε δώσει τους κωδικούς για το Lotus 2. Μάλλον ήταν καιρός για τους κωδικούς του 3. Κατ' αρχάς, διαλέξτε το mode που θα χρησιμοποιήσετε (championship ή arcade), όπως επίσης και διαλέξτε Select your own track στην επιλογή Course. Ορίστε και οι κωδικοί:

### **CHAMPIONSHIP MODE**

#### **ΕΠΙΠΕΔΟ 1**

Track Κωδικός

- 1 CRRIPWBXX-28
- 2 QPWMVQKCO-34
- 3 XGPGZHHHS-42
- 4 FGWLSYCKM-51
- 5 PRRUMPUMV-68
- 6 NANCXXXXZ-39
- 7 IPWONWOBP-65

#### **ΕΠΙΠΕΔΟ 2**

Track Κωδικός

- 1 RLQYDVAKA-48
- 2 HDMOQFAKA-51
- 3 WXQBQMDXD-88
- 4 UDONAJHAL-47
- 5 NKWCXXXXK-33
- 6 AONGLQKTC-63
- 7 ZXJGHBKHF-70
- 8 DRGTQKBHQ-42
- 9 IPMIJOBHQ-62
- 10 MUURWFHA-86

#### **ΕΠΙΠΕΔΟ 3**

Track Κωδικός

- 1 PPRGGQFVL-52
- 2 JRIQKUHCE-65
- 3 EIIBGGAFE-48
- 4 CIGIUQCLT-92
- 5 KNHURHHKE-64
- 6 VVOSHGSIG-86
- 7 RGHSVRET-89
- 8 YDOERACTJ-86
- 9 GXQFSUMPP-45
- 10 TVQLSYUFU-89
- 11 WMQHMTVJ-85
- 12 OKUOBIAC-86
- 13 FIMJJIBCK-68
- 14 SIGTXXXXH-35
- 15 WNQKMPHVN-80

### **ARCADE MODE**

#### **ΕΠΙΠΕΔΟ 1**

Track Κωδικός

- 1 PWRWVWHNM-30





- 2 ΧΜQIYSKAS-80
- 3 UVQSNPBCM-70
- 4 CWVBRQCAV-50
- 5 SFXUXXXXP-60
- 6 HSYWYSJCG-50
- 7 IVVEMMKOZ-50

#### ΕΠΙΠΕΔΟ 2

Track Κωδικός

- 1 ANNSNQLPN-60
- 2 VZVDORHCY-50
- 3 RTLMYJKHB-60
- 4 ERRURV-67
- 5 NSSSXXXXS-60
- 6 WSVUQPCSJ-70
- 7 OUNDEFACG-99
- 8 GXWDYPACV-68
- 9 BZ ZFB AT-90
- 10 LWNJWKACN-90

#### ΕΠΙΠΕΔΟ 3

Track Κωδικός

- 1 IYVVNEVQR-35
- 2 KAZZNIKAI-45
- 3 FGGLJDAF-65
- 4 MFFSRPYDU-60
- 5 PLQTZQDPE-80
- 6 ZKZGKJKKK-50
- 7 TGGJGGTTT-63
- 8 AFZYBQCJT-70
- 9 JBOUKJHKA-99
- 10 DASICOTET-80
- 11 XDNUSEECE-85
- 12 QDSCJVEBT-75
- 13 SKGYXXXXK-57
- 14 YKGJWVNAK-92
- 15 WJMEGMEQH-60

Ουφ! Αυτά τα ολίγα. Καλό παιχνίδι.

## AMIGA

Stay cool Amiga Users, γιατί εδώ θα φχαριστηθείτε tips. Αρχίζουμε.

#### STREETFIGHTER 2

Ποιός την χάρη σας. Αρχίζουμε με Street Fighter όχι μόνο και μόνο για να ζηλεύει ο Κροντηράς, αλλά και για να μπορείτε να παίζετε σε two player mode, με δυνατότητα να έχουν και οι δύο παίκτες τον ίδιο χαρακτήρα. Με άλλα λόγια, μπορείτε να έχετε αγώνες KEN - KEN, RYU - RYU κ.λ.π. Το μόνο που έχετε να κάνετε, είναι να

παγώσετε το παιχνίδι και να πληκτρολογήσετε "7KIDS", χωρίς βέβαια τα εισαγωγικά. Αν όλα πάνε καλά, η οθόνη θα φλασάρει και θα μπορείτε να κάνετε αυτά που λέγαμε πιο πάνω.

#### JOHN MADDEN'S AMERICAN FOOTBALL

Μόνο και μόνο επειδή είχαμε το παιχνίδι αυτό preview τον προηγούμενο μήνα, πάρτε τους κωδικούς:

ΓΥΡΟΣ ΚΩΔΙΚΟΣ

2 6647600

3 6257651

FINAL 6657657

#### PINBALL FANTASIES

Μήπως το καταπληκτικό αυτό flipper σας φαίνεται λιγάκι δύσκολο; Μήπως έχετε βρεθεί με ένα σφυρί στο χέρι και ένα θανατηφόρο βλέμμα στα μάτια, μετά από ένα ολόκληρο ξενύχτι χωρίς ρεκόρ;



Αν ναι, τότε μπορείτε να πληκτρολογήσετε κάτι από τα παρακάτω πριν επιλέξετε τον αριθμό των παικτών και μετά να απολάυσετε.

ANDREAS  
OLOF  
FREDRIK  
CREW  
TECH STUFF  
THE SILENTS  
ULF  
MARKUS  
BARRY

#### ALIEN BREED

Μια και μέσα στις σελίδες του USER που κρατάτε στα χέρια σας, υπάρχει το εγχειρίδιο του παιχνιδιού, είπα να σας δώσω και κάποιους κωδικούς για να νευριάσω τον Αρχισυντάκτη.

#### LEVEL ΚΩΔΙΚΟΣ

- 2 XXDFA
- 4 RTHAA
- 6 LAEEA
- 8 UYTTA
- 10 PPEAB

## SUPER NES

#### SUPER SMASH T.V.

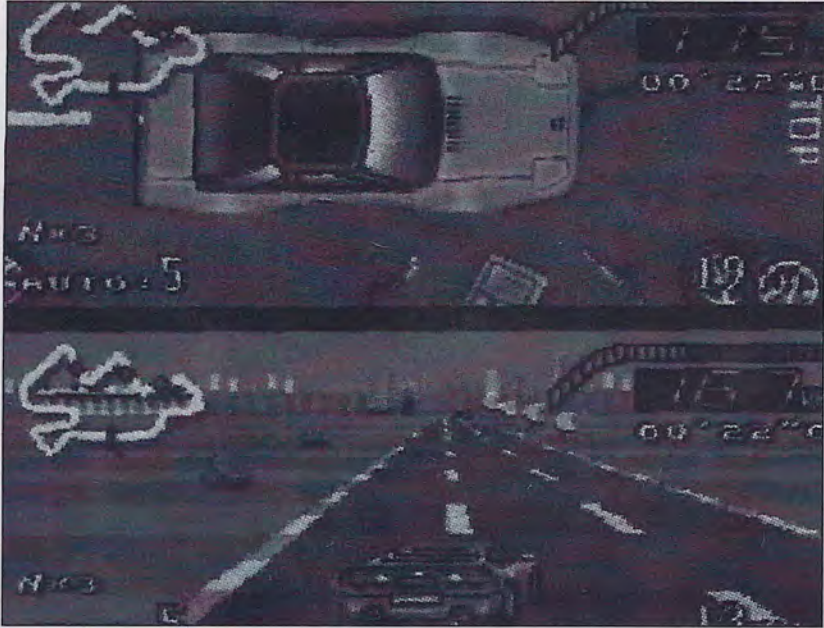
Αν δεν θέλετε να αρχίσετε να κοπανάτε την τηλεόρασή σας (όπως τουλάχιστον λέει ο τίτλος), κάντε τα εξής.

Μπείτε στην οθόνη των Options και πατήστε δεξιά, δεξιά, πάνω, κάτω, δεξιά και αριστερά.

Τώρα επιλέξτε τον αριθμό των παικτών και πατήστε start για να μπείτε στην οθόνη επιλογής πίστας. Αν θέλετε μπορείτε να πάτε κατευθείαν και στο MC Mayhem.







## GOLDEN AXE II

Αν βαριέστε να παίζετε συνέχεια μόνο και μόνο για να φτάσετε στα "μετά" επίπεδα, τότε κάντε τα εξής:

Την ώρα που παίζει η εισαγωγή, πατήστε A, B, C ταυτόχρονα και κρατώντας τα πατημένα πατήστε και το Start. Αφήστε τα B και C και μετά ξαναπατήστε τα για να πάτε στην οθόνη των επιλογών. Πάλι, κρατήστε πατημένο το A και αφήστε τα B και C. Επιλέξτε το Exit και ξαναπατήστε τα B και C (το A συνεχίζει να είναι πατημένο). Θα επιστρέψετε στο κυρίως μενού. Πάλι, αφήστε τα B και C αλλά κρατήστε πατημένο το A. Ξαναπατήστε τα B και C για να επιλέξετε αριθμό παικτών. Κρατώντας τα και τα τρία πατημένα, πατήστε και το Start. Λογικά θα επιλέξετε κανονικό παιχνίδι. Κρατώντας συνέχεια πατημένα τα A, B, C, επιλέξτε το χαρακτήρα σας. Πατήστε Πάνω και Start και θα επιλέξετε επίπεδο.

Τελικά μάλλον είναι πιο εύκολο να παίξετε το παιχνίδι από την αρχή...

## QUACKSHOT

Παράξενο παιχνίδι αλλά τουλάχιστον έχει πλάκα. Αν πάντως, δεν σας φτάνουν οι Donald που έχετε στην διάθεσή σας μπορείτε να κάνετε τα εξής:

Όταν είστε στο Duckburg, πάρτε το Bubble Gum Blaster και μετά πείτε στο κάστρο του Δράκουλα. Μόλις μπειτε θα δείτε τον Francis Ford Coppola (sorry, λάθος). Απλά μόλις μπειτε προχωρήστε μέχρι να φτάσετε τον πρώτο σωρό με τα βαρέλια. Διαλύστε το τελευταίο βαρέλι της δεύτερης σειράς και θα πάρετε μια ζωούλα. Γυρίστε πίσω (βγείτε έξω από το κάστρο), ξαναμπίτε και ξανακάντε το προηγούμενο. Κάθε φορά που κάνετε όλα αυτά θα παίρνετε και μια ζωή. Κάντε το μέχρι να βαρεθείτε και μετά πηγαίνετε να δείτε τους "κακούς". Αν τελειώσουν τα πυρομαχικά σας, μπορείτε να ξαναγεμίσετε το όπλο σας στο Duckburg.

## SONIC 2

Το tip που ακολουθεί, θα σας βοηθήσει να διαλέξετε την πίστα που θα παίξετε.

Πηγαίντε στην οθόνη με τις επιλογές πατώντας το Start στο χειριστήριο 1.

## CONTRA III: THE ALIEN WARS

Μήπως το Super NES σας σας πηγαίνει πολύ κόντρα και θέλετε να πάρετε εκδίκηση;

Χρησιμοποιήστε χειριστήριο με rapid-fire, διαλέξτε δύο όπλα εκτός από το Flame Thrower και μετά, πατήστε τα πλήκτρα B και X ταυτόχρονα για να πυροβολήσουν και τα δύο όπλα μαζί. Θα "ψήσετε" μερικούς.

## TOP GEAR

Εεε, μερικοί κωδικοί...

ΧΩΡΑ ΚΩΔΙΚΟΣ  
 Νότια Αμερική Wreckage  
 Ιαπωνία Oilcloth  
 Σκανδιναυία Caracole  
 Αγγλία Keelson  
 Γαλλία Epyllion  
 Γερμανία Wreckage  
 Ιταλία Glucagon

Οι κωδικοί είναι για το Champ mode.

## THE ADAMS FAMILY

Εεε, ξανά μερικοί κωδικοί...

Μετά το Pugsley : V1913  
 Μετά τη Γιαγιά : B&J15  
 Μετά την Τετάρτη : BD#K4  
 Μετά το Fester : BL91B

## SUPER MARIO WORLD

Ενα tip για το αγαπημένο παιχνίδι του Αϊδίνη - για να δει πόσο τον προσέχουμε...

Αν είστε στο Forest of Illusion 4, πιάστε ένα κέλυφος μιας χελώνας και ρίξτε το κάτω από τη σειρά με τα τουβλάκια

που έχουν μέσα τους ερωτηματικά, μετά από τον πρώτο πράσινο σωλήνα. Κάθε φορά που το κέλυφος χτυπάει ένα Spinnny, θα κερδίζετε πόντους και εν συνεχεία ένα κάρο ζωής!!! Ποιός τη χάρη σου Γιάννη.

## SUPER TENNIS

Και μετά το παιχνίδι του Αϊδίνη, σειρά έχει το παιχνίδι του Αρχισυντάκτη, τουλάχιστον όσον αφορά τη Super NES.

Στο Super Tennis λοιπόν, επιλέξτε τον αγαπημένο σας παίκτη (ή την αγαπημένη σας παίκτρια) και ενώ το όνομά του (της) είναι φωτισμένο, πάρτε το χειριστήριο 2 και πατήστε αριστερά, αριστερά, αριστερά, αριστερά, αριστερά (5 φορές συνολικά), X, δεξιά, δεξιά, δεξιά, δεξιά, δεξιά, δεξιά, δεξιά (7 φορές συνολικά) και X.

Θα αποκτήσετε τον (την) υπερπαίκτη (υπερπαίκτρια). Αντε Νίκο, τώρα ίσως και να κερδίσεις κάποιον.

## SUPER OFF ROAD

Αν θέλετε να παίζετε συνέχεια, κάντε το εξής απλό.

Ξεκινήστε ένα παιχνίδι για δύο παίκτες, αλλά χρησιμοποιήστε μόνο το χειριστήριο 1.

Ο δεύτερος παίκτης θα χάνει συνέχεια, δίνοντάς σας τη δυνατότητα να τερματίζετε τουλάχιστον τρίτος και να ανεβαίνετε πίστα.

Προφανώς, το tip δεν ισχύει αν θέλει να παίξει και το αδελφάκι σας!



Αμέσως μετά, πηγαίνετε στο Sound Test. Τώρα, επιλέξτε και παίξτε τους ήχους: 19, 65, 9, 17. Σημειώστε ότι πρέπει να παίξετε τους ήχους πατώντας το B. Αν όλα πάνε καλά, θα ακουστεί ο ήχος ενός δαχτυλιδιού στην αρχή του ήχου 17. Πατήστε Start για να βγείτε στην οθόνη των τίτλων, και μετά κρατώντας πατημένο το A, πατήστε το Start. Θα μπορέσετε να επιλέξετε την πίστα που θα παίξετε.

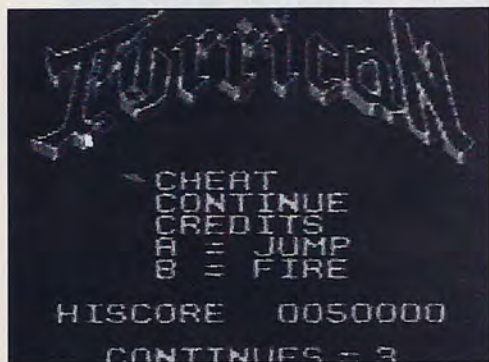
### **BULLS vs LAKERS**

Αν θέλετε να ξεμπερδέψετε στα γρήγορα, βάλτε τον κωδικό NXOBVBBL για να πάτε στον τελικό και αν θέλετε να ξεμπερδέξετε ακόμα πιο γρήγορα, βάλτε τον κωδικό NXWBVBBD.

### **OUTRUN**

Αν δεν σας αρέσει το παιχνίδι αυτό, τότε ίσως αυτό που ακολουθεί σας βοηθήσει λιγάκι. Όταν είστε στην εισαγωγική οθόνη, πατήστε 10 φορές το C, μετά πηγαίνετε στην οθόνη των επιλογών και διαλέξτε το HYPER. Θα έχετε ένα παιχνίδι με διαφορετική αίσθηση.

## *GAMEBOY*

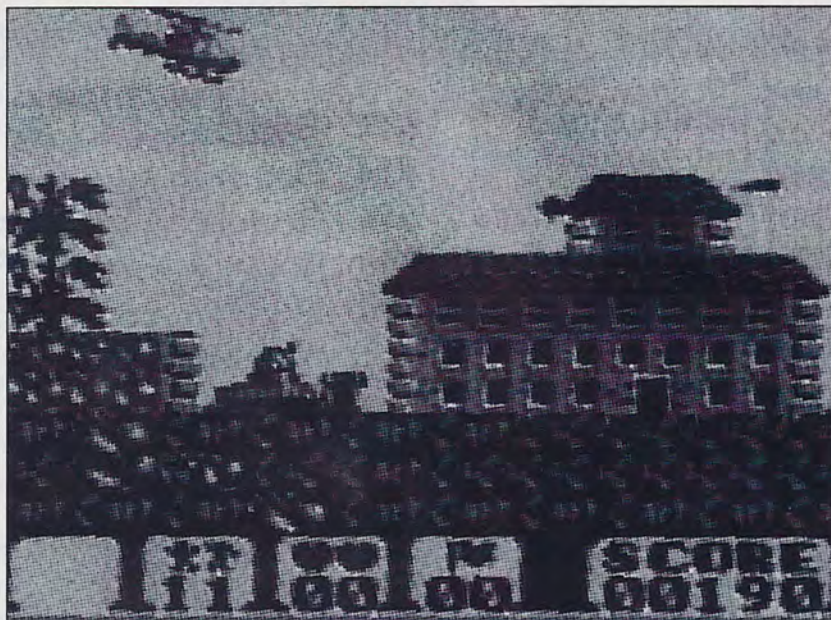


### **CHOPLIFTER II**

Να μερικοί κωδικοί...

SECTOR ΚΩΔΙΚΟΣ

- 1-2 SKYHPPR
- 1-3 LKYBY55
- 2-1 CHPLFTR
- 2-2 BYM5FWR
- 2-3 RGHTHND



### **MEGAMAN 2**

Χησιμοποιήστε τον κωδικό: A1, A3, A4, B3, C1, C2, C3, C4, D1 και απολαύστε.

### **BLASTER MASTER BOY**

Στην οθόνη των τίτλων, πηγαίνετε στο Continue. Πατήστε A και κρατώντας το πατημένο, πατήστε και το Start. Τώρα, μπορείτε να διαλέξετε πίστα.

### **TURRICAN**

Στην οθόνη των τίτλων, πατήστε A, B, B, A, B, A, A, B, A, A, B, A, A. Θα εμφανιστεί η λέξη cheat. Επιλέξτε την και θα είστε αόρατοι.

3-1 GDGMPLY

3-2 TRYHRDR

3-3 SPRYSK5

4-1 CMPTRWZ

4-2 CHPYBY5

4-3 VRYHPPY

5-1 GMBYQZD

5-2 LVLYTYZ

5-3 GDDYGMZ

### **MERCENARY FORCE**

Στην οθόνη των τίτλων, πατήστε πάνω, Select, A και B ταυτόχρονα. Θα αποκτήσετε 50000 για μια καλή αρχή...



# THOMAS SOFT

## COMPUTER & SOFTWARE

### COMMODORE

AMIGA 500 PLUS + 1.3	90.000
AMIGA 600 + 1.3	115.000
AMIGA 1200 + 1.3	150.000
AMIGA 2000 + 1.3 + SCSI CONTROLLER ? ?	
POWER SUPPLY FOR AMIGA	12.000
KEYBOARD FOR AMIGA 2000	12.000
TV MODULATOR	11.000
MOUSE AMIGA COMMODORE	6.000

### ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ

MNHMEΣ	2MB	AM600/1200
MNHMEΣ	4MB	AM600/1200
DRIVES	AM/AT	
SOUND SAMBER		AM/AT
SOUND BLASTER	PRO	PC
ΤΡΟΦΟΔΟΤΙΚΑ	AMIGA	12.000
ΦΙΛΤΡΑ ΟΘΟΝΩΝ		ΑΠΟ....7.000
JOYSTICKS ΓΙΑ	AM/AT/PC	
ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ		ΑΠΟ....1.500
ΚΑΛΩΔΙΑ ΟΛΩΝ ΤΩΝ ΤΥΠΩΝ Η/Υ		
ΚΑΘΑΡΙΣΤΙΚΑ-ΔΙΣΚΕΤΕΣ-MOUSE PAD- PRINTERS		

### ALFA-4 PC'S

386 SX/25 MHZ	169.000
386 SX/33 MHZ	184.000
386 DX/40 MHZ	198.000
486 DX/33 MHZ	333.000
486 DX/50 MHZ	410.000

### ATARI

ATARI 1040 STE	128.000
ATARI 520 STE	115.000

### GAMES

ULTIMA UNTERWORLD	PC
JORDAN IN FLIGHT	PC
ZOOL	PC/AM
SPACE QUEST V	PC
X WING	PC
RING WORLD	PC
ROME '92 AD	PC/AM
STREET FIGHTER II	PC/AM/AT
SLEEPWALKER	PC/AM
CHUCK ROCK II	AM
ABANTON PLACES II	AM
LION HEART	AM
LETHAL WEAPON	AM
LEMMINGS II (THE TRIBES)	AM

**ΣΟΛΩΜΟΥ 30 ΑΘΗΝΑ**  
**ΤΗΛ.(01) 3632551 - 3615362**

# Spell Shop



Όπως ήταν αναμενόμενο από το προηγούμενο τεύχος, σας δίνουμε αυτόν τον μήνα την συνέχεια του καταπληκτικού Sherlock Holmes. Θα έλεγα μάλιστα πως δεν θα μπορούσαμε να καθυστερήσουμε ούτε στο ελάχιστο την δημοσίευση της λύσης του, καθώς τα γράμματά σας και τα τηλέφωνα στο περιοδικό, αφορούσαν αποκλειστικά αυτό το παιχνίδι. Καλύτερα όμως να περάσουμε στο δεύτερο μέρος που σίγουρα όλοι περιμένετε με αγωνία.

ΤΟΥ Γ. ΓΡΙΒΑ

**Π**ηγαίνετε λοιπόν στο "Law Office of Mr. Jacob Farthington". Εκεί, LOOK GLOBE, OPEN GLOBE, USE STAIRS για να μπορέσετε να πάρετε το κουτάκι, LOOK SNUFF BOX, PICK UP SNUFF BOX και μετά TALK TO JACOB (1,1,1,1,1). Στην συνέχεια OPEN DOOR και πηγαίνετε στο "Picnic Site and Playground" στο οποίο θα συναντήσετε ένα μικρό παιδί. LOOK SOLITARY BOY, USE GYROSCOPE ON SOLITARY BOY, δώστε (1,1), GIVE GYROSCOPE TO PAUL και δώστε πάλι την (1). LOOK PAUL'S CAP, PICK UP PAUL'S CAP, TALK TO WATSON (3), INVENTORY, LOOK PAUL'S CAP για να δείτε που έχει κατασκευαστεί το καπέλο. Πηγαίνετε τώρα στο "Edington Equestrian Shop" και μέσα LOOK LOW COUNTER, TALK TO COUNTERMAN (1), TALK TO WATSON (2), LOOK COAT OF ARMS και οι πελάτες φεύγουν. Με αυτόν τον τρόπο θα μάθετε τον αγοραστή του καπέλου, έναν λόρδο!! Πηγαίνετε στο σπίτι του, δηλαδή στο "Lord Brumwell's Mansion" και εκεί USE BELL PULL, ενώ στον υπηρέτη απαντήστε (1). Μέσα στο σπίτι περιμένετε να σας καλέσει η γυναίκα του λόρδου και όταν βρεθείτε μαζί της απαντήστε (1). Ξανά TALK TO LADY (2,1,1) και OPEN DOORS για να φύγετε. Πηγαίνετε αυτή τη φορά στο "Bow Street Police Court" και GIVE PASS TO GUARD, TALK TO BLACKWELL (1,1), OPEN DOOR και μεταφερθείτε στην νέα τοποθεσία "Jaimeson's Buying and Selling". Εκεί LOOK DISPLAY COUNTER, TALK TO OWNER (2,1,3,1).

Στην συνέχεια πηγαίνετε στο "Moorhead and Gardner Detective Agency" και TALK TO RECEPTIONIST (1,1,1,2), TALK TO WATSON (2), OPEN DOOR και μεταφερθείτε στο "London Zoological Garden". TALK TO CONSTABLE (1), OPEN DOORS. Μέσα στον ζωολογικό κήπο, ακολουθήστε το δεξί μονοπάτι όπου βρίσκεται το πτώμα ενός από τους detectives. LOOK CORPSE έχει σπασμένο πόδι, LOOK BROKEN LEG, LOOK SLASH WOUNDS, TALK TO WATSON (1), TALK TO CONSTABLE (1), TALK TO INSPECTOR (1,2,1) και OPEN DOOR για να μπειτε στο κτήριο μπροστά σας. Μέσα LOOK BINOCULARS, TALK TO WATSON (1), LOOK OPENED FILE CABINET, LOOK LAMP και στον υπεύθυνο του ζωολογικού κήπου TALK TO HOLLINGSTON (1,1), OPEN DOOR. Πηγαίνετε δύο οθόνες αριστερά και στο κλουβί του λιονταριού LOOK SHINY OBJECT, TALK TO WATSON (2). Φύγετε αμέσως για το "Simon Kingsley's Flat" και LOOK BOOTS, TALK TO KINGSLEY (1,3,1,2,2), OPEN DOOR. Επιστρέψτε στο "London Zoological Garden" και OPEN GATES. Πηγαίνετε στην οθόνη με το κλουβί του λιονταριού, όπου ο Simon θα απασχολήσει το λιοντάρι μέχρι να πάρετε το αντικείμενο. LOOK SIMON AND FELIX, PICK UP SHINY OBJECT και βγείτε έξω από το κλουβί. INVENTORY, LOOK CLOSED POCKET WATCH, LOOK PIECE OF PAPER WITH NUMBERS ON IT. Αυτή την φορά επιστρέψτε στο "Moorhead and Gardner Detective Agency". Σε αυτό το μέρος TALK TO RECEPTIONIST (1,1), PICK UP OLD TYPEWRITER και μπορείτε πλέον να ανοίξετε την πόρτα... αλλά προς το παρόν πηγαίνετε στο "Bow Street Police Court" και GIVE PASS TO GUARD, TALK TO ROBERT HUNT (1,1,2,3,2), OPEN DOOR. Ξανά πίσω στο "Moorhead and Gardner Detective Agency" όπου δώστε TALK TO RECEPTIONIST (2), OPEN BROKEN DOOR. Μέσα στο γραφείο TALK TO WATSON (1), LOOK COMFY CHAIR, MOVE COMFY CHAIR και ανακαλύπτετε ένα χαρτάκι. LOOK PIECE OF PAPER, PICK

UP PIECE OF PAPER. Στην βιβλιοθήκη LOOK SHELF OF BOOKS μέχρι να ανακαλύψετε αυτό που μετακινείται και MOVE SHELF OF BOOKS, LOOK SAFE, USE PIECE OF PAPER WITH NUMBERS ON IT ON SAFE, LOOK CONTENTS OF SAFE, PICK UP CONTENTS OF SAFE, INVENTORY, LOOK PENDANT, LOOK LETTER FOLDED MANY TIMES, MOVE COMFY CHAIR, OPEN DOORWAY, OPEN DOOR. Πηγαίνετε τώρα στο "Lord Brumwell's Mansion". Ακολουθήστε την ίδια διαδικασία για να μπειτε μέσα και όταν η γυναίκα του λόρδου είναι έτοιμη να σας μιλήσει δώστε την (1). Τώρα μπορείτε να δείτε τον λόρδο γιατί OPEN DOORS. Όταν μιλήσετε με τον λόρδο δώστε την (1), TALK TO WATSON (2), OPEN SET OF DOUBLE DOORS και ανακαλύπτετε ότι ο λόρδος σας έχει κλειδώσει μέσα στο δωμάτιο. LOOK PERSIAN SWORD, MOVE PERSIAN SWORD, LOOK LARGE PAINTING, OPEN LARGE PAINTING, LOOK SAFE, OPEN SAFE, LOOK CONTENTS OF THE SAFE, PICK UP CONTENTS OF THE SAFE και παίρνετε ένα κλειδί. USE BRASS KEY ON SET OF DOUBLE DOORS, OPEN DOUBLE DOORS, OPEN DOUBLE DOORS. Τώρα OPEN DOOR και πηγαίνετε στο "Robert Hunt's Flat" και μέσα στο σπίτι TALK TO WATSON (1,2), LOOK SMALL BOOK. Δίπλα στο κρεβάτι OPEN BOOK, LOOK BOOKMARK, PICK UP BOOKMARK, LOOK OPEN BOOK, OPEN CHEST, LOOK OPEN CHEST, USE IRON BAR ON CHEST και βρίσκετε ένα "διπλό" πάτο. LOOK CONTENTS OF THE FALSE BOTTOM, PICK UP DOCUMENT, INVENTORY, LOOK LARGE DOCUMENT, TALK TO WATSON (2,2), OPEN WOODEN DOOR. Επόμενος προορισμός σας το "Jaimeson's Buying and Selling".



**I've lit the fuse, Watson.  
Step sharply or we're in for it.**

Εκεί TALK TO OWNER (1), GIVE BOOKMARK TO OWNER, INVENTORY, LOOK TARROT CARDS, LOOK ORNATE KEY. Πηγαίνετε στο "Covent Garden" και μπειτε στον διάδρομο αριστερά για το μαγαζί της κοπέλας που διαβάζει τις κάρτες Tarrot. TALK TO WATSON (2), LOOK LARGE BOOKCASE, USE ORNATE KEY ON DESK DRAWER, OPEN DESK DRAWER, PICK UP SILVER KEY, CLOSE DESK DRAWER. Αμέσως μετά πηγαίνετε στο "Bow Street Police Court" και GIVE PASS TO GUARD, TALK TO HUNT (2), OPEN DOOR. Αυτή τη φορά πηγαίνετε πίσω στο "Jaimeson's Buying and Selling" και TALK TO OWNER (1). Προτελευταίος προορισμός σας το "Covent Garden" και μπειτε πάλι στο μαγαζί της Rosa. Στο κερί της πρώτης κολόνας LOOK LARGE CANDLE, MOVE



LARGE CANDLE και ανοίγετε την βιβλιοθήκη. LOOK STRONGBOX, USE SILVER KEY ON STRONGBOX, OPEN STRONGBOX, PICK UP FOLDED PIECE OF PAPER, INVENTORY, LOOK NOTE ON FINE PARCHMENT. Μετά από αυτό το παιχνίδι έχει ουσιαστικά τελειώσει, αφού το μόνο που έχετε να κάνετε πλέον είναι... να πάτε στο "Savoy Street Pier". Εκεί LOOK WINDOW, USE IRON BAR ON DOOR και παρακολουθήστε απλά το ending sequence...

Λύσεων συνέχεια (μέρος δεύτερο). Ποιό άλλο από το Gold rush. Ξεκινάτε το παιχνίδι στο Brooklyn. Το πρώτο πράγμα που κάνετε είναι SELL HOUSE. Μπείτε αμέσως στο σπίτι σας LOOK AT THE PHOTO ALBUM, GET PICTURES. Πηγαίνετε στο γραφείο και CLOSE DESK, GET BANK STATEMENT, LOOK AT BUNK STATEMENT. Φύγετε και πηγαίνετε στο πάρκο. Προσέξτε να μην πατάτε το γρασίδι γιατί αυτό σας κοστίζει σε πόντους. GET FLOWER και πλησιάστε στο Gazzebo και LOOK IN THE CRACKS. Εκεί θα βρείτε ένα χρυσό νόμισμα γι'αυτό GET COLD COIN. Επιστρέψτε στο σπίτι σας και περιμένετε να εμφανιστεί ένας άνθρωπος που κρατάει χαρτονομίσματα. TALK TO MAN και εκείνος σας δίνει τα λεφτά για το σπίτι. Πάρτε τα χρήματα και πηγαίνετε στο Post Office (ταχυδρομείο). Εκεί RING BELL και όταν έρθει ο ταχυδρόμος ASK FOR MAIL, GET LETTER, OPEN LETTER, READ POSTMARK, GET STAMP, READ LETTER. Τώρα πηγαίνετε στην τράπεζα και WITHDRAW MONEY. Ο αριθμός του λογαριασμού σας βρίσκεται στο bank statement. Στην συνέχεια στο μαγαζί που παρέχει εισιτήρια για την άμαξα και BUY TICKET ενώ μετά πηγαίνετε στο νεκροταφείο. Προχωρήστε στον δεύτερο τάφο (είναι ο τάφος των γονιών σου) και PUT FLOWERS ON THE GRAVE. Επιστρέψτε στο γραφείο του αφεντικού σας, ανεβείτε τις σκάλες και LOOK AT CLIPPINGS. Τώρα κατεβείτε και QUIT JOB. Πηγαίνετε στο Livery Shop και δώστε TALK TO MAN. ΠΡΟΣΕΞΤΕ να μην σας κλοτσήσει το άλογο γιατί θα χάσετε την ζωή σας. SHOW TICKET TO MAN και ανεβείτε στην άμαξα. Φεύγετε

με την άμαξα για ένα λιμανάκι. Από εκεί παίρνετε το πλοίο που σας πηγαίνει στην Νέα Υόρκη και από εκεί στο Mississipy Valley. TALK TO GROUP OF MEN και κάποιος θα σας ζητήσει χρήματα... δώστε του όλα σας τα χρήματα. Θα σας στείλει σε ένα σημείο όπου θα βρείτε καλά άλογα για να τραβάνε την άμαξά σας. Προχωρήστε δεξιά και TALK TO MAN (αυτόν που κάθετε στο δέντρο), ο οποίος σας δίνει το βιβλίο. Από αυτό το σημείο πηγαίνετε αριστερά και στην συνέχεια κάτω. TALK TO MAN, BUY MATURE OXEN. Πηγαίνετε πίσω στον καταυλισμό σας και TALK TO CAPTAIN ξανά για να σας δώσει καινούρια αποστολή. Πηγαίνετε δεξιά, μετά πάνω και LOOK AT THE GRASS. Όταν μάθετε πότε ξεραίνεται το χορτάρι πηγαίνετε στον καπετάνιο ακόμα μια φορά και θα φύγετε από αυτό το μέρος. Στον δρόμο για την Καλιφόρνια θα σταματήσετε σε ένα μικρό λόφο. Βγείτε έξω από την άμαξα και πολύ γρήγορα TIE THE CHAINS και στην συνέχεια UNTIE THE OXEN. Αυτά θα κατέβουν τον λόφο και θα επιστρέψουν μετά από λίγο για να συνεχίσετε το ταξίδι σας. Επόμενη στάση μια έρημος. Εδώ LOOK IN BARREL, DRINK WATER FROM THE BARREL, LOOK INSIDE THE WAGON, EAT THE MEAT. Πηγαίνετε δεξιά για να προλάβετε τους άντρες σας και σε λίγο φτάνετε στο Fort Sutter.

Μπείτε μέσα (όχι στο Mule Corral) και BUY SHOVEL για να μπορείτε να σκάψετε για χρυσό. Πηγαίνετε στο σιδηρουργείο (blacksmith shop) και TALK TO MAN, ο οποίος σας κάνει κάποιες ερωτήσεις. Οι απαντήσεις που πρέπει να δώσετε είναι με την ακόλουθη σειρά: yes, yes, Wilson, Jerrod, Jake. Ο σιδηράς σας δίνει αφού απαντήσετε στις ερωτήσεις ένα branding iron το οποίο θα χρησιμοποιήσετε αργότερα στο παιχνίδι. Βγείτε από το Fort και πηγαίνετε στο ποτάμι δεξιά. Συνεχίστε την πορεία σας κατά μήκος της όχθης και DIG ON THE LAND (αυτό το σημείο είναι πολύ αργό αλλά μην απογοητευθείτε). Ανακαλύψτε χρυσό γύρω στις 40 (!!!) φορές και κάποια στιγμή θα χτυπήσετε ξερή γη. Αυτό σημαίνει ότι δεν υπάρχει άλλος χρυσός για να βρείτε. Επιστρέψτε λοιπόν στο Fort και BUY LANTERN, BUY PAN. Πηγαίνετε στο Mule Shop (ΠΡΟΣΟΧΗ!!! ΟΧΙ ΣΤΟ Mule



Corral) και BUY MULE. Πηγαίνετε στο σιδηρουργείο και HEAT IRON, BRAND THE MULE. Τώρα πηγαίνετε στο νεκροταφείο και κάντε READ GRAVE για όλους τους τάφους μέχρι να βρείτε τον τάφο του Marshall Wilson. Στην οθόνη που φαίνεται ο τάφος USE LETTER και μετακινήστε το πάνω στο τάφο μέχρι να εμφανιστεί το μήνυμα "Hey stop there" και ακολουθήστε τις οδηγίες που σας λέει. Από εδώ πηγαίνετε το mule που έχετε στο Corral και αφήστε το εκεί. Κοιτάξτε την σφραγίδα του και αν αυτή μοιάζει με την δικιά σας πάρτε το γιατί αυτό το μουλάρι θα είναι πολύ αξιόπιστο. Προχωρήστε με αυτό γύρω στις 23 (!!!) οθόνες δεξιά.

READ PSALM 23 από το βιβλίο που έχετε, πηγαίνετε στο "Green Pastures Hotel" και RENT ROOM 11. Ο Ξενοδόχος σας δίνει ένα μήνυμα να το πάτε στο δωμάτιο 11.

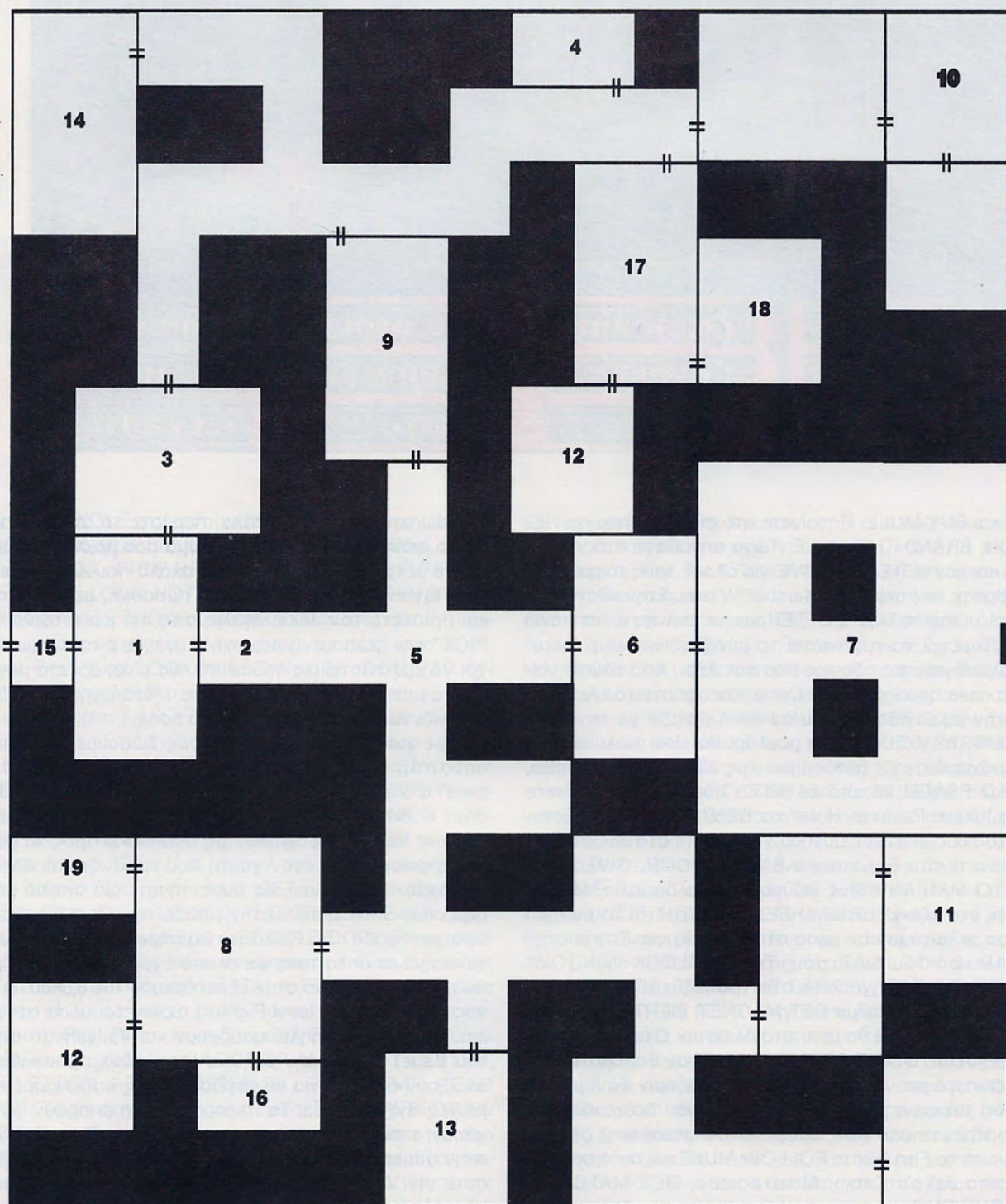
Πηγαίνετε στο δωμάτιο και KNOCK DOOR, GIVE MESSAGE TO MAN και αυτός φεύγει από το δωμάτιο. Μπείτε μέσα και στο τζάκι TURN WHEEL. Ανοίγει έτσι το μυστικό πέρασμα, γι'αυτό μπείτε μέσα στο τζάκι. Εμφανίζετε στην άλλη πλευρά του δωματίου. Τώρα UNLOCK WINDOW, OPEN WINDOW. Πηγαίνετε στο τραπέζι και READ LETTER, ενώ από το πάτωμα GET MAGNET, GET STING. Κάποια στιγμή το πουλί θα μπει στο δωμάτιο. Όταν γίνει αυτό GIVE PHOTO TO THE BIRD. Ακούτε έναν θόρυβο και το πουλί επιστρέφει. GET AEROGRAM και πριν ξαναμπείτε στο τζάκι περιμένετε να ακούσετε και έναν δεύτερο θόρυβο. Επιστρέψτε στο Fort Sutter. Όταν φτάσετε 2 οθόνες east από το Fort δώστε FOLLOW MULE και αυτό σας πάει στο Jake's Cabin. Μπείτε μέσα, GET MATCHES, MOVE RUG και στην συνέχεια βρείτε τον δρόμο μέσα από τους θάμνους για το Jon. ENTER THE HOLE και πηγαίνετε κάτω. LIGHT MATCH, LIGHT LANTERN και προχωρήστε αριστερά μέχρι να βρείτε μια πόρτα. Αμέσως TIE STRING TO MAGNET, PUT MAGNET IN HOLE, UNLOCK DOOR, LOWER MAGNET, RAISE MAGNET, UNLOCK DOOR. Μπείτε μέσα και προχωρήστε κάτω και αριστερά και ξανά κάτω. Βρίσκετε ένα Pick και αμέσως USE PICK για να βρείτε χρυσό δύο φορές. Από αυτό το σημείο πηγαίνετε πά-

λι πίσω στην καντρική σκάλα, περάστε το σημείο από το οποίο μπήκατε και από το πέρασμα που βρίσκετε, προχωρήστε μέχρι να βρείτε άλλη μια σκάλα που κατεβαίνει κάτω. Πηγαίνετε λοιπόν κάτω με προσοχή, μετά αριστερά και βρίσκετε τον Jake. Μόλις σας πει μια ιστορία USE PICK στην φωτισμένη περιοχή. Συνεχίστε το σκάψιμο μέχρι να εμφανιστεί μια τρύπα που θα είναι αρκετά μεγάλη για να μπείτε με τον αδερφό σας. Μετά αφήστε το ίδιο το παιχνίδι να κάνει τα υπόλοιπα για εσάς.

Τέλος για αυτό τον μήνα θα σας δώσουμε την επόμενη αποστολή για το περίφημο RPG της S.S.I. "Pools of darkness" η οποία αποτελεί την συνέχεια εκείνης, που σας δώσαμε στο προηγούμενο τεύχος. Η αποστολή ονομάζεται "Vala vs Vaasa". Προχωρώντας ανατολικά προς τα βουνά, όπως φαίνεται και στον χάρτη που εμφανίζονται όλες οι περιοχές των Realms, θα συναντήσετε μια σπηλιά με το σήμα των Silver Blades στην είσοδό της. Οι "Silver Blades" είναι μια ομάδα από Paladins που πήραν το όνομά τους από τα ασημένια όπλα τους και σκοπό έχουν να βοηθούν με κάθε τρόπο τον κόσμο στην εξολόθρευση του Κακού. Η αρχηγός τους Vala (23 level Fighter), βρίσκεται μέσα στην σπηλιά. Μέσα στην σπηλιά υπάρχουν και Vaasans (ο στρατός του Bane) που με την βοήθεια Elementals προσπαθούν να ανοίξουν διόδους για να περάσουν στις αποκλεισμένες περιοχές της Moonsea. Τα πλάσματα αυτά μπορούν να ελεγχθούν από 4 αντικείμενα που βρίσκονται διασκορπισμένα στην σπηλιά. Σκοπός της αποστολής αυτής είναι να βοηθήσετε την Vala να βρει αυτά τα αντικείμενα, να τα ενώσετε και τέλος να αντιμετωπίσετε τον στρατό των Vaasans που προσπαθεί να μπει στην σπηλιά, στρέφοντας τα Elementals εναντίον τους.

Μόλις μπαίνετε στην σπηλιά ένας Giant σας ρωτάει αν ήρθατε να δείτε την Silver lady. Απαντήστε καταφατικά για να μπορέσετε να μιλήσετε με την Vala που σας δίνει μια Silver shield +4 και ενώνεται με την ομάδα σας προσφέροντας πολύτιμη βοήθεια στις επόμενες μάχες.

# VALA VS. VAASAN







Στο νούμερο 2 μαθαίνεται σε πια δωμάτια προσπαθούν να μπουν οι Vaasans. Προχωρήστε στο 14 για να αντιμετωπίσετε ορισμένα undead που εμφανίζονται όμως μόνο αν έχετε ενεργοποιήσει την επιλογή Search. Στο 4 βρίσκεται το πρώτο αντικείμενο που ψάχνετε, το Worldstone το οποίο θα αποκτήσετε αν σκοτώσετε τους Giants στην μάχη που ακολουθεί.

Για να σκοτώσετε πιο εύκολα τους giants δώστε στον Ranger από πριν το Long sword vs giants (αν φυσικά το έχετε από το προηγούμενο RPG της σειράς). Προχωρήστε στο 17, όπου μαθαίνετε ότι το επόμενο αντικείμενο είναι στο δωμάτιο 18. Μπείτε μέσα για να αντιμετωπίσετε Fire elementals. Με τους μάγους χρησιμοποιήστε ξόρκια που βασίζονται σε πάγο, όπως το "Ice Storm" γιατί αυτά τους προκαλούν διπλή ζημιά.

Αφού πάρετε και το δεύτερο αντικείμενο ξεκουραστείτε στο 12, όπου είναι και το μόνο σημείο που μπορείτε να κάνετε Rest ανενόχλητοι. Επιστρέψτε στο 9 όπου θα αντιμετωπίσετε Vaasan Warriors και Drow elves. Προσοχή στα Drow elves που δεν επιρραζονται πάντοτε από τα ξόρκια των μάγων και γίνονται πολύ επικίνδυνοι αντίπαλοι στην μάχη. Πηγαίνετε στην συνέχεια στο νούμερο 8 όπου βλέπετε πολλά φέρετρα. Αν ψάξετε τα φέρετρα θα αντιμετωπίσετε πολλά vampires αλλά αν κερδίσετε την μάχη θα βρείτε ανάμεσα στα πολλά αντικείμενα που θα πάρετε και το τρίτο κομμάτι που ψάχνετε. Στην μάχη αν θέλετε να τελειώνετε γρήγορα βάλτε τον Priest της ομάδας σας να κάνει Turn undead για να μείνουν λίγοι αντίπαλοι για να πολεμήσετε. Αν θέλετε experience μπείτε και στο 19 όπου σας περιμένουν και άλλα vampires. Οποσδήποτε ψάξετε το δωμάτιο 16, χρησιμοποιώντας την επιλογή Search γιατί θα βρείτε χρήσιμα αντικείμενα. Ξεκουραστείτε βέβαια στο 12, και στην συνέχεια πηγαίνετε στο δωμάτιο με το νούμερο 13, όπου θα βρείτε και το τελευταίο αντικείμενο που ψάχνετε. Θα αντιμετωπίσετε βέβαια ορισμένα Earth elementals πριν συμβεί αυτό αλλά η μάχη αυτή δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολη. Αμέσως μετά πηγαίνετε στο 6 και ΣΩΣΤΕ το παιχνίδι γιατί

στο επόμενο δωμάτιο (νούμερο 7) είναι η τελική μάχη της αποστολής. Εκεί λοιπόν ακολουθήστε τις οδηγίες που σας δίνει η Vala για να ελέγξετε τα Elementals και όταν αυτή σας πάρει τα αντικείμενα θα δώσετε μια πολύ δύσκολη μάχη. Πάνω και κάτω από την ομάδα σας και σε αρκετή απόσταση μάλιστα, βρίσκονται Vaasan warriors και wizards. Προσπαθείστε να σκοτώσετε γρήγορα τους μάγους με Delayed Blast Fireball και σκορπίστε την ομάδα σας έτσι ώστε να μην σας πιάνουν εύκολα τα δικά τους spells. Μόνο έτσι θα μπορέσετε να βγάλετε την μάχη χωρίς απώλειες. Μόλις καταφέρετε να κερδίσετε θα έχετε τελειώσει παράλληλα και αυτή την αποστολή.

Τέλος θα ήθελα να αναφερθώ σε ορισμένα γράμματα που ζητούσαν κάποιες απαντήσεις αρχίζοντας από τον φίλο μου Χρήστο Δροσινό από την Αθήνα. Αγαπητέ Χρήστο, λόγω του μεγέθους των προγραμμάτων τα "Larry 5", "Police Quest 3", "The dagger of Ammon Ra" και "Space Quest 4" δεν τρέχουν από δισκέτες. Όσο για το "Police Quest 5" όχι μόνο δεν έχει κυκλοφορήσει, αλλά θα αργήσεις να δεις κάτι τέτοιο αφού μόλις το νούμερο 4 σχεδιάζεται τώρα από την Sierra.

Φίλε Νίκο Γαλατσόπουλε, αν θέλεις να πάρεις CD Rom είναι απαραίτητο να έχεις και σκληρό δίσκο. Το μόνο adventure από αυτά που ρώτησες αν θα βγουν σύντομα σε αυτή την έκδοση είναι το "King's Quest VI" που θα κυκλοφορήσει σύντομα όπως τουλάχιστον έχει ανακοινώσει η γνωστή εταιρεία.

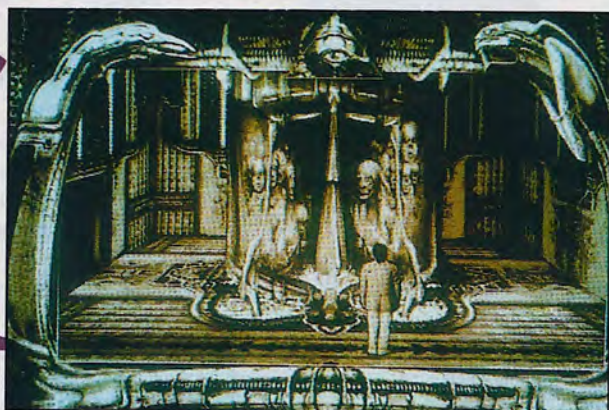
Θα ήθελα να σας παρακαλέσω ακόμα μια φορά να ζητάτε ΜΙΑ λύση για να σας στείλουμε στα γράμματά σας γιατί όπως καταλαβαίνετε είναι πολύ δύσκολο για εμάς (με τόσα γράμματα που παίρνουμε κάθε μήνα) να ανταποκριθούμε στέλλοντας δύο και τρεις λύσεις σε κάθε αναγνώστη. Επίσης μην ξεχνάτε να βάζετε ένα γραμματόσημο μέσα στον φάκελο, αν θέλετε να σας στείλουμε κάποια λύση.

**Ευχαριστώ για την κατανόησή σας. Μέχρι τον επόμενο μήνα καλό Adventuring!**

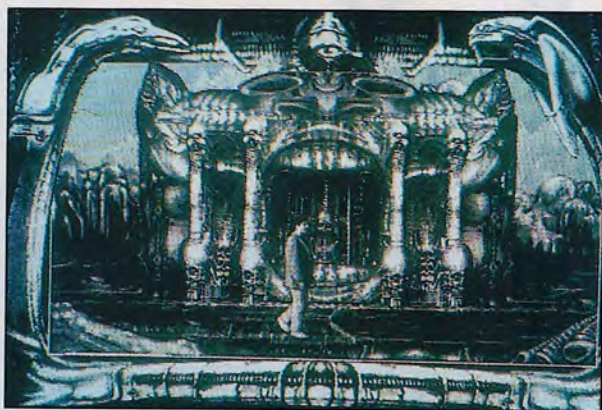
# DARKSEED

## Πρώτη μέρα:

**Μ**όλις σηκωθείτε από το κρεβάτι, πηγαίνετε στο μπάνιο και πάρτε την ασπιρίνη που βρίσκεται στο ντουλάπι. Κάντε ένα μπάνιο και αμέσως μετά βρείτε μέσα στο αδιάβροχο, στην ντουλάπα το εισητήριο για την βιβλιοθήκη. Κατεβείτε στο αναγνωστήριο και διαβάστε τον χάρτη του σπιτιού για να ανακαλύψετε τα μυστικά περάσματα. Μόλις συμβεί αυτό στην βιβλιοθήκη δεξιά ανοίξτε το μυστικό πάτωμα και μπειτε μέσα. Όταν περάσετε αφήστε την πόρτα ανοιχτή γιατί παίζει σημαντικό ρόλο για την εξέλιξη του παιχνιδιού. Χρησιμοποιήστε την σκάλα και πάρτε το σκονί από το πάνω πάτωμα. Βρείτε το μυστικό πάτωμα που σας βγάζει στην κρεβατοκάμαρα σας. Αφήστε και αυτήν την πόρτα ανοιχτή και κατεβείτε στο ισόγειο για να περιμένετε τον ταχυδρόμο. Όταν χτυπήσει το κουδούνι, ανοίξτε την εξώπορτα και πάρτε το πακέτο. Ανεβείτε στην σοφίτα. Μετακινήστε το κιβώτιο για να βρείτε ένα ρολόι και για να ελευθερωθεί η είσοδος στο μπαλκόνι. Κουρδίστε το ρολόι γιατί ο χρόνος είναι το παν σε αυτό το παιχνίδι. Αυτό πρέπει να γίνεται σε τακτά χρονικά διαστήματα για να μην πηγαίνει λάθος



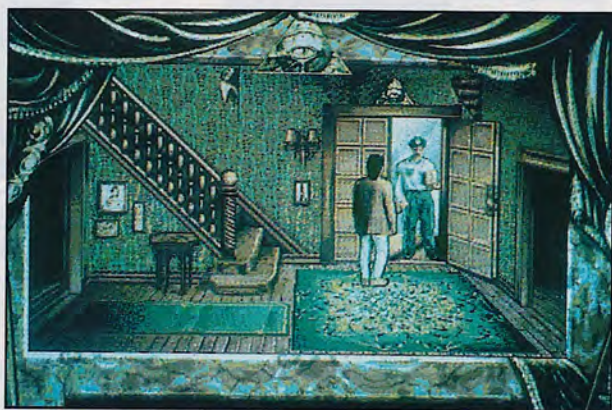
το ρολόι. Βγείτε στο μπαλκόνι και δέστε το σκονί στο άγαλμα. Μην κατεβείτε στον δρόμο με το σκονί προς το παρόν, βγείτε από την κεντρική πόρτα. Πηγαίνετε στο garage του σπιτιού και πάρτε το crowbar. Μέσα στο αμάξι, ανοίξτε το ντουλαπάκι και πάρτε τα γάντια. Μπορείτε να κάνετε ένα διάλειμμα και να ακούσετε ραδιόφωνο... αλλά μην ξεχάσετε να το κλείσετε όταν βαρεθείτε. Επιστρέφοντας στο σπίτι, διαβάστε την εφημερίδα που βρίσκεται στο πεζοδρόμιο και πηγαίνετε στο δωμάτιο σας. Όταν χτυπήσει το τηλέφωνο απαντήστε (η βιβλιοθηκάρια σας λέει να πάτε εκεί για να παραλάβετε ένα βιβλίο). Ανεβείτε στην σοφίτα και USE CROWBAR ON CHEST για να πάρετε το ημερολόγιο, το οποίο πρέπει να διαβάσετε καλά. Βγείτε από το σπίτι και πηγαίνετε δεξιά στην πόλη. Στην βιβλιοθήκη πάρτε το bobby rip από το γραφείο, μιλήστε στην βιβλιοθηκάρια και ακολουθήστε τις

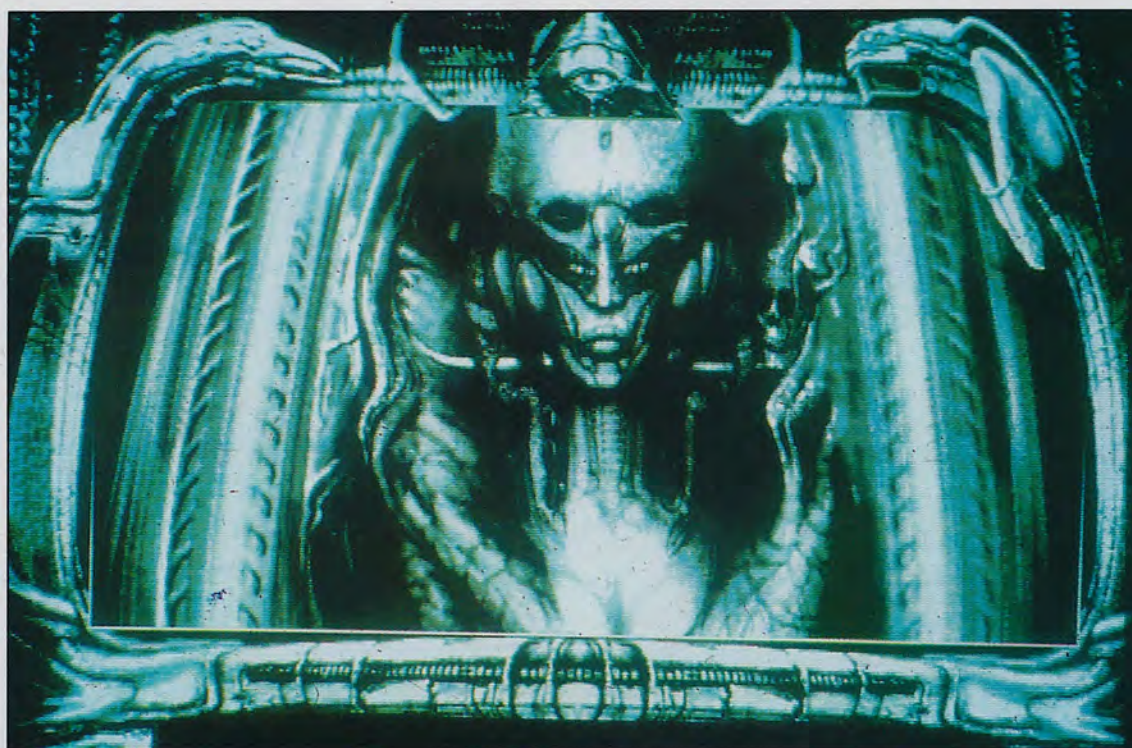


οδηγίες της για να βρείτε το βιβλίο. Στην συνέχεια δώστε της την κάρτα από το παλτό για να μπορέσετε να διαβάσετε το βιβλίο. Στον δρόμο για το σπίτι σας, μπειτε στο store. Αγοράστε το scotch και μετά δοκιμάστε το demon drink. Εμφανίζεται τότε ένας γείτονας σας που σας δίνει μια κάρτα για την φυλακή. Περάστε το σπίτι και βρείτε το νεκροταφείο και συγκεκριμένα τον τάφο που γράφει "Tuttle crypt". Μπειτε μέσα ακολουθώντας τις οδηγίες του ημερολόγιου. Βρείτε το κλειδί που βρίσκεται μέσα στο ρολόι και επιστρέψτε στο σπίτι. Χρησιμοποιήστε το για να ανοίξετε το ρολόι και διαβάστε την πλάκα που υπάρχει μέσα. Αφού εξετάσετε το πίνακα ζωγραφικής και τον καθρέφτη πηγαίνετε να κοιμηθείτε.

## Δεύτερη μέρα:

**Π**άρτε ξανά μια ασπιρίνη από το λουτρό και κάντε μπάνιο. Πριν έρθει ο ταχυδρόμος ακούστε τα μηνύματα στο ραδιόφωνο μέσα στο αμάξι στο garage. Επιστρέψτε στο σπίτι από την κεντρική πόρτα και πατήστε το T για να περάσει η ώρα. Πάρτε το κομμάτι από τον καθρέφτη και τοποθετήστε το στο σημείο που λείπει. Μπειτε μέσα από τον καθρέφτη στον Dark world και προχωρήστε δεξιά και μετά αριστερά. Διαβάστε τα σχέδια και μετά πηγαίνετε δεξιά και μπειτε στον τηλεμεταφορέα και όταν εμφανιστείτε στο πάνω πάτωμα πηγαίνετε αριστερά. Χρησιμοποιήστε τα γάντια και





κατεβάστε τον διακόπτη. Επιστρέψτε στο δωμάτιο με τα κρανία και μπειτε στην νέα πόρτα. Προχωρήστε συνεχώς αριστερά και πάρτε το φτυάρι. Φύγετε από τον Dark world, πηγαίνετε στο νεκροταφείο και χρησιμοποιήστε το φτυάρι στο σώμα του John. Διαβάστε το τελευταίο κομμάτι από το ημερολόγιο. Επιστρέψτε στο σπίτι όπου και συλλαμβάνεστε. Χρησιμοποιήστε την κάρτα αφού όμως τοποθετήσετε τα γάντια, το bobby pin και τα λεφτά σας κάτω από το μαξιλάρι. Χρησιμοποιήστε το ποτήρι στα κάγκελα για να φωνάξετε τον φύλακα και δώστε του την κάρτα. Πάρτε το περιστροφο πάνω από το γραφείο και συναντήστε τον Delbert στο σημείο που είχατε κανονίσει. Ακολουθήστε τον και δώστε του το scotch για να φύγει και πάρτε το ξύλο από τον σκύλο. Πηγαίνετε στο Dark world και προχωρήστε δεξιά μέσα στο δωμάτιο που άνοιξε ο μοχλός. Συνεχίστε δεξιά και στο τέρας που προστατεύει την γέφυρα πετάξετε του το ξύλο. Πάρτε τα αντικείμενα που είχατε αφήσει κάτω από το μαξιλάρι στην φυλακή. Χρησιμοποιήστε το bobby pin για να ανοίξετε την πόρτα και μιλήστε στον συγκρατούμενο σας. Αυτός σας δίνει ένα headband που θα χρησιμοποιήσετε αρ-

γότερα. Βγείτε έξω και ακολουθήστε το μονοπάτι για το Drakketh factory. Περάστε το και στο κτήριο που βλέπεται χρησιμοποιήστε το headband για να γίνετε αόρατος. Περάστε λοιπόν τον φρουρό και πηγαίνετε στο δωμάτιο του Keeper of the scrolls. Ανοίξτε την μηχανή και ο keeper σας δίνει το roll of microfiche. Τώρα, πηγαίνετε στο σπίτι σας και κοιμηθείτε.

### Τρίτη μέρα

**Π**άρτε την ασπιρίνη και κάντε μπάνιο. Κατεβείτε κάτω και περιμένετε να έρθει ο ταχυδρόμος. Πάρτε το axe handle και πηγαίνετε στην πόλη κατεβαίνοντας από το σκοινί στο μπαλκόνι. Αυτό θα πρέπει πλέον να το χρησιμοποιείτε συνέχεια για να μην σας πιάσει η αστυνομία. Πηγαίνετε στην βιβλιοθήκη στο periodicals room και ανοίξτε την μηχανή. Παρατηρήστε το microfiche σε αυτήν και διαβάστε τις οδηγίες. Φύγετε, πάρτε άλλο ένα scotch και επιστρέψτε στο σπίτι. Μπειτε μέσα με το σκοινί και κατεβείτε στο κελλάρι. Στο κέντρο του υπάρχει μια χαλαρή πέτρα. Σηκώστε τη και πάρτε τα κλειδιά. Περάστε μέσα από τον καθρέφτη. Πηγαίνετε την πέτρα στο nexus room, ενεργοποιήστε τη με το μηχανήμα αριστερά, για να φτιάξετε με το axe handle ένα σφυρί. Επιστρέψτε γρήγορα στον κόσμο σας και πηγαίνετε στο garage. Γεμίστε το petrol tank με το scotch, μπειτε στο αμάξι και με τα κλειδιά βάλτε το σε λειτουργία. Αφήστε ανοικτή την μηχανή και πηγαίνετε πίσω στο Dark world. Μπειτε στο διαστημόπλοιο και χρησιμοποιήστε τα γάντια για να κατεβάσετε τον μοχλό δεξιά από τον πίνακα ελέγχου. Βγείτε αμέσως έξω γιατί το διαστημόπλοιο θα απογειωθεί. Όταν γίνει αυτό θα βρεθείτε μπροστά στον καθρέφτη στον normal world. Σπάστε τον με το σφυρί και ....συγχαρητήρια! Τελειώσατε το DARK SEED.



# ΔΙΑΓΩ



**Επειδή ξέρουμε  
ότι βαρεθήκατε να κερδί-  
ζετε PC, αυτή τη φορά μια  
Amiga 600 με monitor Philips  
έγχρωμο αξίας 180.000 δρχ.  
περιμένει κάποιον απο εσάς.  
Ενώ 10 ακόμα τυχεροί θα κερδί-  
σουν απο ένα joystick Pacman  
αξίας 7.600 δρχ.**

**Τα δώρα είναι προσφορά της  
ANEROUSSIS CONTROL, της  
μεγαλύτερης ελληνικής  
εταιρείας κατασκευής  
joystick.**

# ΝΙΣΜΟΣ

Και τώρα τα γνωστά:  
Συμπληρώστε το κουπόνι και  
στείλτε το στην γνωστή  
διεύθυνση Σπάρτης 75 Χαϊδάρι  
12461 Αθήνα με την ένδειξη για  
τον διαγωνισμό Amiga-Pacman.  
Όσο για την κλήρωση, θα γίνει  
στα γραφεία του User την  
Δευτέρα 19 Ιουλίου 1993.

## ΚΟΥΠΟΝΙ

Όνοματεπώνυμο

---

Διεύθυνση

Πόλη

T.K.

---

Τηλέφωνο

Ηλικία

---

### ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

- 1) Πως λεγόταν το προηγούμενο joystick της Aneroussis Control.....
- 2) Το νέο pacman είναι συμβατό με .....
- 3) Τι σχέση έχει η ηλικία του User με την εγγύηση του Pacman .....



**Σ**υνεχίζοντας την ξενάγησή μας στον θαυμάσιο χώρο των καταπληκτικών επιτραπέζιων RPG, σας παρουσιάζουμε αυτόν τον μήνα το εισαγωγικό παιχνίδι στον χώρο αυτό, κατασκευασμένο από την εταιρεία TSR που ουσιαστικά δημιούργησε αυτά τα παιχνίδια. Δεν είναι άλλο από το “Dungeons & Dragons” και αποτελεί ότι είναι αναγκαίο για πιο εξιδικευμένο παιχνίδι, με πιο άρτιους κανόνες και ορισμένα καινούρια στοιχεία που είναι και εύκολα κατανοητά αλλά συγχρόνως προσθέτουν ατμόσφαιρα στην όλη διαδικασία παιχνιδιού.

ΤΟΥ Γ. ΓΡΙΒΑ



Το πακέτο του παιχνιδιού περιλαμβάνει ένα board πάνω το οποίο παίζεται το παιχνίδι, ένα πλήρες σετ από ζάρια (4πλευρο, 6πλευρο, 8πλευρο, 10πλευρο, 12πλευρο και 20πλευρο), τις φιγούρες των χαρακτήρων και των τεράτων κατασκευασμένες από χαρτόνι, έναν πίνακα που χρησιμοποιεί ο dungeon master κατά την διάρκεια του παι-

χνιδιού με όλους τους κανόνες συνοπτικά γραμμένους, ώστε να μην ανατρέχει σε βιβλία συνέχεια και τέλος το πολύ σημαντικό για όλους βιβλίο κανόνων (Rule book).

Αυτό που θα παρατηρήσει κανείς διαβάζοντας τους κανόνες είναι τα καινούρια στοιχεία που δεν υπήρχαν στο άλλο κουτί που παρουσιάσαμε τον

# DUNGE & DRAG



προηγούμενο μήνα, το "Dragon Quest". Σας τα παρουσιάζουμε λοιπόν και ελπίζουμε να σας φανούν χρήσιμα:

Αρχικά, δεν υπάρχει το ελεύθερο να διαλέξει ο παίκτης αυθαίρετα ότι επάγγελμα θέλει. Κάθε επάγγελμα χρειάζεται κάποια ικανότητα (ability) πάνω από το μέσο. Συγκεκριμένα, για να γίνει κάποιος fighter ή νάνος (dwarf) χρειάζε-

ται να έχει πάνω από 13 strength, ο μάγος (magic-user) χρειάζεται 13 intelligence, ο κλέφτης (thief) χρειάζεται 13 dexterity, τα ξωτικά (elves) θέλουν 13 strength και intelligence και τέλος τα halflings χρειάζονται 13 strength και dexterity. Εκείνο που θα παρατηρήσουν όσοι γνωρίζουν το περιβάλλον του Advanced Dungeons & Dragons (μια πιο εξελιγμένη έκδοση που θα παρουσιάσουμε προσεχώς), είναι ότι οι φυλές των dwarves, elves και halflings θεωρούνται classes σε αυτό το παιχνίδι.

Ένα καινούριο συστατικό που διέπει έναν χαρακτήρα είναι και ο όρος saving throw. Κατά την διάρκεια του παιχνιδιού, οι παίκτες θα συναντήσουν ορισμένα τέρατα (όπως οι δράκοι) που κάνουν εξειδικευμένες επιθέσεις και λειτουργούν αυτόματα, χωρίς ο dungeon master να χρησιμοποιήσει ζάρια.

ριές με το 20πλευρο ζάρι. Έτσι, για παράδειγμα, αν ένας χαρακτήρας έχει 11 saving throw vs. dragon breath σημαίνει ότι αν δεχθεί την ανάσα ενός δράκου για να αποφύγει την ζημιά, πρέπει να φέρει πάνω από 11 στο 20πλευρο ζάρι. Φυσικά, καθώς ο χαρακτήρας κερδίζει βαθμούς εμπειρίας (experience) τα νούμερα αυτά κατεβαίνουν με αποτέλεσμα να γίνεται όλο και πιο εύκολο να αποφύγει ένας χαρακτήρας τέτοιες επιθέσεις.

Με εξαίρεση τον fighter οι χαρακτήρες κερδίζουν το δικαίωμα να χρησιμοποιούν κάποιες ιδιαίτερες ικανότητες ανάλογα με το επάγγελμά τους. Έτσι, ο κληρικός (cleric) μπορεί εκτός από τα ξόρκια (spells) που χρησιμοποιεί για να γιατρεύει κυρίως τους υπόλοιπους συντρόφους της ομάδας του, να διώξει τους ζωντανούς νεκρούς (undead), μα-



Το saving throw λοιπόν καθορίζει αν ο παίκτης δεχθεί όλη την ζημιά από το χτύπημα ή (σ περίπτωση επιτυχίας) αν κατάφερε να το αποφύγει. Τα saving throws είναι τα εξής για κάθε τέτοια περίπτωση: Poison or Death ray (δηλητήριο ή θανατιφόρες ακτίνες), Magic wands (μαγικά ραβδιά), Paralysis or turn to stone (παράλυση ή μεταμόρφωση σε πέτρα) Dragon breath (ανάσα δράκου) και τέλος Rod-staff-spell (μαγεία από ξόρκια ή αντικείμενα). Κάθε χαρακτήρας ξεκινάει με συγκεκριμένα saving throws που αντιστοιχούν σε ζα-

κρούα από την ομάδα (turn undead). Βέβαια ανάλογα με το είδος του undead που εμφανίζεται (ghoul, skeleton, vampire), είναι και πιο δύσκολο να γίνει κάτι τέτοιο. Όπως όμως και κάθε τέτοια ικανότητα εξελίσσεται παράλληλα με τους βαθμούς εμπειρίας του παίκτη.

Οι μάγοι (magic-users) εκτός από τα ξόρκια που μαθαίνουν μετά από μια καλή ανάπαυση, μπορούν να χρησιμοποιούν μαγικά αντικείμενα όπως τα ραβδιά (wands) που ενεργοποιούν κάποιο ιδιαίτερο ξόρκι, αλλά και να μαθαίνουν καινούρια που τα βρίσκουν συνήθως

# ONS ONS

σε πάπιρους (scrolls), τους οποίους μπορούν να διαβάσουν μόνο αυτοί.

Οι κλέφτες (thieves), έχουν μια σειρά από ικανότητες πολύ χρήσιμες για το επάγγελμα τους. Αυτές είναι οι εξής: Open locks με την οποία μπορεί ο χαρακτήρας να ανοίγει κλειδωμένες πόρτες και σεντούκια, Find traps με την οποία ανιχνεύει την ύπαρξη παγίδων, Remove traps που χρησιμοποιεί για να απενεργοποιήσει παγίδες που έχει βρει, Move silently για να κινείται αθόρυβα, Hide in shadows για να κρύβεται στις σκιές, Pick pockets για να κλέβει τα χρήματα από τις τσέπες των ανθρώπων και ακόμα μια ικανότητα που ονομάζεται backstabbing. Σε περίπτωση που κατά την διάρκεια της μάχης αφού έχει κρυφτεί στις σκιές και έχει κινηθεί αθόρυβα με επιτυχία, πετύχει να κάνει backstabbing (χτύπημα πίσω από την πλάτη του αντιπάλου), η ζημιά που δέχε-

βουνών, σε περίπτωση που η ομάδα βρεθεί σε κάποιο dungeon μπορεί να ανιχνεύσει πέτρινες παγίδες, μηχανισμούς που συμπιέζουν τους τοίχους, διαδρόμους "τσουλήθρες", παράλληλους με αυτόν που κινούνται διαδρόμους και νέα τμήματα του dungeon. Επίσης, γνωρίζουν εκτός της μητρικής και της κοινής γλώσσας την γλώσσα των gnomes, goblins και kobolds.

Τα elves εκτός από την infravision που διαθέτουν μπορούν να ανιχνεύουν παγίδες από ξύλο (αφού ζούν το μεγαλύτερο μέρος της ζωής τους σε δάση) και μιλούν την γλώσσα των gnolls, hobgoblins και orcs. Τέλος έχουν ανοσία στο άγγιγμα των ghouls (ένα είδος undead τέρατος) που στους υπόλοιπους χαρακτήρες προκαλεί παράλυση.

Τέλος, τα halflings λόγω του μικρού τους μέγε-

πει στα δύο τελευταία τεύχη, για να κατασκευάσει ένας παίκτης τον χαρακτήρα του σωστά, πρέπει να ακολουθήσει τα εξής 9 βήματα:

- 1) να ρίξει ζαριές για να καθορίσει τις abilities (strength, constitution κτλ) και να διαλέξει επάγγελμα, 2) να ρίξει τα hit points (βαθμούς αντοχής), 3) να διαλέξει alignment (τρόπο συμπεριφοράς), 4) να καθορίσει τα saving throws, 5) να αγοράσει εξοπλισμό (οι τιμές κάθε είδους αναφέρεται στο βιβλίο), 6) να καθορίσει το armour class (βαθμός προστασίας σύμφωνα με τον εξοπλισμό που αγόρασε), 7) να διαλέξει γλώσσες (σύμφωνα με το Intelligence), 8) να καθορίσει τα special skills (εκτός από τον fighter) και 9) να διαλέξει ένα όνομα για τον χαρακτήρα.

Το βιβλίο έχει έναν πλήρη κατάλογο των spells που χρησιμοποιεί ο magic-user και ο cleric με στοιχεία για τα components (συστατικά) που χρειάζεται για να γίνει, τον χρόνο που απαιτεί, την διάρκεια που κρατάει και την μέγιστη απόσταση στην οποία μπορεί να γίνει το ξόρκι. Επίσης υπάρχει ένας πλήρης κατάλογος με τα τέρατα που θα συναντήσουν οι παίκτες κατά την διάρκεια του παιχνιδιού, στον οποίο για κάθε ένα αναφέρεται το armour class, το hit dice (το αντίστοιχο των hit points για τα τέρατα), το movement, ο αριθμός των επιθέσεων, η ζημιά που κάνει με κάθε χτύπημα, τα saving throws του και κάτι πολύ σημαντικό για τους χαρακτήρες: τον θησαυρό και τους βαθμούς εμπειρίας που κερδίζουν οι παίκτες όταν το σκοτώσουν.

Τέλος υπάρχουν όλα τα στοιχεία που χρειάζεται ο dungeon master για να κατασκευάσει ένα σενάριο για παιχνίδι, το οποίο όμως δεν παρέχεται με το κουτί αυτό.

Το πακέτο "Dungeons & Dragons" παρ'όλα αυτά είναι το βασικότερο πράγμα που πρέπει να αγοράσει ένας καινούριος παίκτης για να "μπει" στον χώρο των επιτραπέζιων RPG's.

Θα θέλαμε να ευχαριστήσουμε την εταιρεία Greek Software που διαθέτει τα προϊόντα της TSR για το κουτί που μας παραχώρησε για την παρουσίασή του μέσα από αυτή την στήλη.

**Μέχρι τον επόμενο μήνα valiant warriors and casters... hail!**



ται αυτός διπλασιάζεται, τριπλασιάζεται κ.ο.κ ανάλογα με τους βαθμούς εμπειρίας του.

Οι dwarves έχουν την ικανότητα που ονομάζεται infravision. Χάρη σε αυτήν μπορεί να βλέπει στο σκοτάδι σε απόσταση 60 ποδών, όπως βλέπουν διάφορα ζώα όπως οι λύκοι (ανιχνεύοντας ουσιαστικά την θερμική ακτινοβολία του σώματος των όντων που βρίσκονται στο σκοτάδι).

Επειδή μάλιστα οι νάνοι ζουν το περισσότερο μέρος της ζωής τους σε πέτρινα λαγούμια στο εσωτερικό των

θους κερδίζουν 2 βαθμούς bonus στο AC (βαθμός προστασίας) όταν πολεμούν με πλάσματα μεγαλύτερα από το μέγεθος του ανθρώπου (όπως είναι οι giants).

Επίσης, όταν χρησιμοποιούν missile weapons (όπως είναι τα τόξα) κερδίζουν +1 bonus στο thac0 (πιθανότητα για να χτυπήσει κάποιος τον αντίπαλο του).

Επίσης, έχουν 10% πιθανότητα να κρυφτούν στις σκιές όταν βρίσκονται στο εξωτερικό περιβάλλον και αν παραμείνουν ακίνητοι να αυξήσουν αυτή την πιθανότητα.

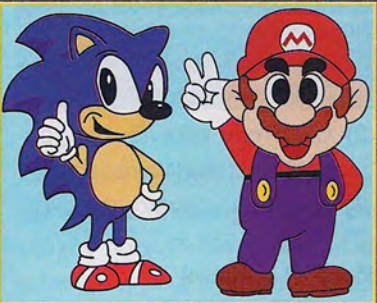
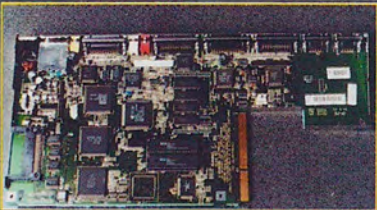
Έτσι, σύμφωνα με αυτά που έχουμε



# USER

Για σας που ξέρετε  
και θέλετε να σιγουρευτείτε...

...να σιγουρευτείτε 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)

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ  
ΣΤΗΝ ΣΕΛΙΔΑ 130

# stay cool

## AMIGA USER

ΤΟΥ Γ. ΓΡΙΒΑ

**Κ**άθε μήνα βρισκόμαστε κοντά σας για να σας παρουσιάζουμε τα πιο ενδιαφέροντα νέα προϊόντα που κυκλοφορούν για το αγαπημένο σας μηχάνημα και κάθε μήνα οι κατασκευαστές δε παύουν να μας εντυπωσιάζουν. Η πρωτοτυπία έχει κυριαρχήσει στην αγορά της Amiga είτε αυτή ονομάζεται 500, είτε 1200. Αυτό το μήνα λοιπόν, θαυμάστε για ακόμα μια φορά τα περιφερειακά και τα προγράμματα με τα οποία μπορείτε να κάνετε την δική σας Amiga πιο όμορφη!.

Το mouse που παρέχεται στο κουτί της Amiga είναι σίγουρα ένα από τα πιο αξιόπιστα του είδους του. Κάποτε όμως όλα τα πράγματα παλιώνουν και θέλουν αντικατάσταση. Τι θα λέγατε λοιπόν για ένα mouse το οποίο μάλιστα θα χρησιμοποιηθεί και από τον Σερβικό στρατό για τους υπολογιστές που χρησιμοποιεί; Είναι τόσο αξιόπιστο που ο εν λόγω στρατός έκανε τις ανάλογες παραγγελίες στην Spectra-Video για να εφοδιάσει με αυτό τις Amiga που χρησιμοποιεί. Ονομάζεται Datalux Mouse, είναι Amiga και ST compatible και όπως φαίνεται και από την φωτογραφία, έχει μια ιδιαιτερότητα. Είναι γυμνό με την έννοια ότι ο χρήστης μπορεί να δει το εσωτερικό του γιατί το περίβλημα είναι τελείως διαφανές. Έχει ανάλυση 100 -200 DPI περίπου, είναι αρκετά φτηνό(κυμαίνεται στις 30 λίρες Αγγλίας) και μεταξύ μας, συνοδεύεται και από μια θήκη που πάνω της απεικονίζονται ορισμένες αιθέριες υπάρξεις (λέτε να είναι μια αντίδραση στην συντηρητική κοινωνία της Αγγλίας;).



Στο θέμα του software τώρα, τι θα λέγατε αν σας παρουσιάζαμε τι εκλέξαν οι Αγγλοι Amiga user, για τα καλύτερα games της χρονιάς που μόλις πέρασε; Λοιπόν, τα προγράμματα που θεωρήθηκαν τα καλύτερα για το 1992 είναι τα εξής:

- 1) Καλύτερο παιχνίδι της χρονιάς : Zool (Gremlin)
- 2) Χειρότερο παιχνίδι της χρονιάς : Moonstone (Mindscape)
- 3) Καλύτερα γραφικά σε παιχνίδι : Project-X (Team17)
- 4) Καλύτερος ήχος σε παιχνίδι : Zool (Gremlin)
- 5) Καλύτερο Racing game : Lotus III (Gremlin)
- 6) Καλύτερο Adventure game : Monkey island 2 (Lucasfilm)
- 7) Καλύτερο Arcade adventure game : Shadow of the beast 3 (Psygnosis)
- 8) Καλύτερο RPG game : Might & Magic 3 (US Gold)
- 9) Καλύτερο Sports game : Sensible soccer (Renegade)
- 10) Καλύτερο Simulation game : A320 Airbus (Thalion)
- 11) Καλύτερο Shoot-em-up game: Project-X (Team 17)

- 12) Καλύτερο Puzzle game : Oh no! More Lemmings (Psygnosis)
- 13) Καλύτερο Bat 'n' Ball game : Pinball (21st century)
- 14) Καλύτερος χαρακτήρας σε game: Zool (Gremlin "Zool")
- 15) Το πιο διαφημισμένο game : Epic (Ocean)
- 16) Το πιο μη διαφημισμένο game : Sencible soccer (Renegade)
- 17) Καλύτερο software house : Team 17

Στον χώρο των PD (Public Domain) κυκλοφόρησαν ορισμένα προγραμματάκια που σίγουρα θα σας ενθουσιάσουν. Ειδικότερα... αν σας αρέσουν τα "φρουτάκια" ή όπως αλλιώς λέγονται "κουλοχέρια" (που έχει γίνει άλλωστε ήδη μόδα), θα σας ενθουσιάσει το "Dirty cash". Μεταφέρει την ατμόσφαιρα των rubs και των casino σε όλο του το μεγαλείο. Σαν γνήσιοι τζογαδόροι που είσαστε θα περάσετε αρκετή ώρα με αυτό το παιχνίδι.

Σαν λίγο πιο εξειδικευμένο PD πρόγραμμα είναι το Concert box από την εταιρεία Deja Vu. Προωθεί την έστω και ελάχιστη μουσική ικανότητα του χρήστη, αφού κάνει μαθήματα ανάγνωσης νότων σε κάποιο πεντάγραμμο. Μπορείτε να φτιάξετε τα δικά σας μουσικά θέματα με λίγη προσπάθεια αφού το user interface είναι πολύ απλό. Χρησιμοποιεί εικονίδια για όλες τις λειτουργίες που χρειάζεται ένας χρήστης καθώς επίσης και μια μεγάλη ποικιλία οργάνων για να διαλέξει κανείς. Παράλληλα το πρόγραμμα αυτό συνοδεύεται και από 4 μουσικά κομμάτια για την περίπτωση που θέλετε να πάρετε κάποια έμπνευση, κάποια ιδέα σχετικά με τις δυνατότητες του προγράμματος.



Ακόμα μια αξιόλογη κυκλοφορία είναι και το Quiz Challenge της 17 bit. Κατ'εξοχήν παιχνίδι για παρέα σε κάποια φιλική συγκέντρωση. Έχει 9 θέματα με τις ανάλογες ερωτήσεις και περιλαμβάνει από ερωτήσεις για την τηλεόραση μέχρι Γεωγραφία και Βιογραφίες γνωστών ανθρώπων. Το μόνο κακό στην όλη δομή του προγράμματος είναι ο ήχος του που είναι επιεικώς απαράδεκτος. Μετά από λίγα λεπτά ο ήχος θα σας εκνευρίσει και θα μπειτε στον πειρασμό να τον μειώσετε στο ελάχιστο. Στο επόμενο λεπτό σίγουρα θα το έχετε κά-



νει. Σίγουρα αν υπήρχαν digitized φωνές- έστω και λίγες- το αποτέλεσμα θα ήταν ακόμα καλύτερο.

Αυτές ήταν οι αξιες κυκλοφορίες στον χώρο των PD. Στις υπόλοιπες κυκλοφορίες έλειπε η πρωτοτυπία καθώς εμφανίστηκαν προγράμματα που περιλάμβαναν games που μας θύμισαν έντονα την εποχή του ZX81 ξεχασμένα εδώ και καιρό, όπως το Oblivion (που στηρίζεται στο Defender) και το Escapade (Ξέρετε... ένα παιχνίδι που ελέγχετε μια ρακέτα και προσπαθείτε να χτυπήσετε με μια μπαλίτσα τα τούβλα στην κορυφή της οθόνης).

Τέλος να πούμε ότι στην έκθεση "Games master Live" στην οποία υπήρχε ζωντανή παρουσίαση στην τηλεόραση και από την οποία πέρασαν 74281 άτομα ένα από τα καλύτερα περιπτερα ήταν αυτό της Amiga 1200 συνοδευόμενο από το Zool (enhanced version). Το Zool εκμεταλλευόταν στο έπακρο τις δυνατότητες του μηχανήματος αφήνοντας τις καλύτερες εντυπώσεις στο αγοραστικό κοινό που επισκέφθηκε την έκθεση.

Από τον επόμενο μήνα μέσα από την στήλη θα κάνουμε κάποια συγκριτικά test στα περιφερειακά που κυκλοφορούν αυτή την στιγμή στην Ελληνική αγορά. Οι παρουσιάσεις αυτές θα σας είναι πολύ χρήσιμες γιατί απλά θα σας βγάλουν από τους μεγάλους μπελάδες των ερωταπαντήσεων στα μαγαζιά. Σίγουρα μέσα στο συγκριτικά αυτά test θα μπορέσετε να αποφασίσετε το είδος του Drive που συμφέρει να αποκτήσετε (ανάλογα με την εργασία για το οποίο το θέλετε), αν ένας σκληρός δίσκος είναι απαραίτητος με τα σημερινά δεδομένα που θέτουν τα software houses, ερωτήσεις όπως "ποιο monitor μπορεί να αξιοποιήσει τις δυνατότητες της Amiga" και αν "συμφέρει κάποιος να αγοράσει TV Modulator".

Ελπίζουμε να σας χρησιμεύσουν αυτές οι παρουσιάσεις που έχουμε προγραμμα-

τίσει να σας δώσουμε. Θα θέλαμε βέβαια να τονίσουμε ότι οποιοδήποτε πρόβλημα και αν παρουσιαστεί με την Amiga σας, θα είμαστε στην διάθεση σας αφού μας στείλετε ένα γράμμα για την συγκεκριμένη στήλη.

**Μέχρι τον επόμενο μήνα λοιπόν...Stay Cool Amiga User!**

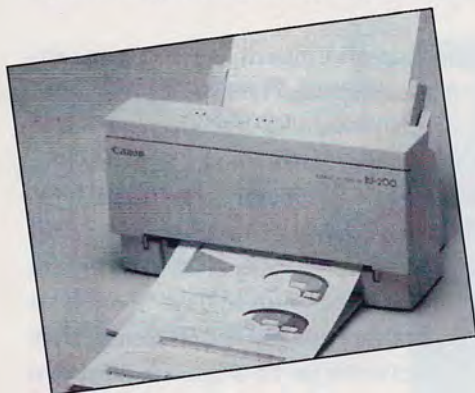


# Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΟΥ ΑΝ ΠΡΟΜΠΤ

ΤΟΥ Κ. ΞΑΓΟΡΑΡΗ

## CANON BJ 200

Η CANON, έδωσε στην κυκλοφορία πριν από λίγο καιρό τον CONAN της. Μιλάμε για τον καινούργιο της εκτυπωτή που χρησιμοποιεί τεχνολογία bubblejet. Για όσους από εσάς δεν ξέρουν τι είναι η τεχνολογία bubblejet, μπορούμε να πούμε ότι είναι η τεχνολογία που χρησιμοποιεί η CANON στους inkjet εκτυπωτές της. Οι inkjet, είναι εκτυπωτές με επιδόσεις που πλησιάζουν τους laser, αλλά πολύ πιο φτηνοί από τους τελευταίους. Ας γυρίσουμε στον BJ-200. Σαν εκτυπωτής, έρχεται να καλύψει το κενό ανάμεσα στον φορητό BJ-10 και στους desktop BJ-300. Η CANON, φρόντισε χωρίς να χάσει καθόλου την απόδοση, να ανεβάσει την ταχύτητα του



εκτυπωτή στα 240 CPS (ο BJ-10 είχε 83 CPS). Σε laser εκτύπωση, ο εκτυπωτής χρειάζεται περίπου 5 λεπτά για να τυπώσει ένα κείμενο 10 σελίδων. Χρησιμοποιεί την κεφαλή BC02, που είναι παρόμοια με την BC01, χωρίς όμως αυτό να σημαίνει πως μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την τελευταία. Αυτό, ίσως να σημαίνει κάποια αύξηση του κόστους ανά σελίδα, λόγω του ότι η καινούργια κεφαλή είναι λίγο πιο απαιτητική. Για να πιάνει λίγο χώρο πάνω στο γραφείο σας, ο BJ-200, είναι ένας εκτυπωτής compact και όρθιος. Τα controls, βρίσκονται στα πάνω μέρη της συσκευής μαζί με τα leds και

**Επανερχόμαστε δριμύτεροι αυτόν τον μήνα φίλοι μου, με διάφορα θέματα. Θα δούμε τον καινούργιο εκτυπωτή της CANON, ένα upgrade στο πασίγνωστο Pilot mouse της Logitech και τέλος θα κάνουμε μια μικρή παρουσίαση στο Norton Antivirus 2.1 (ενώ ταυτόχρονα θα το συγκρίνουμε με το Microsoft Antivirus του DOS 6).**

τα dip switches, που συνήθως ψάχναμε να βρούμε. Το χαρτί, μπαίνει από πίσω, με την βοήθεια ενός feeder χωρικήτητας 80 φύλλων και βγαίνει από μπροστά.

Οι αναλύσεις του εκτυπωτή είναι αρκετά καλές. Έχουμε εκτυπώσεις 360x360 dpi σε απλή εκτύπωση, και 300 dpi σε laser εκτύπωση.

Ο BJ-200, έρχεται με αρκετές εξομοιώσεις. Μέσα σε αυτές είναι εξομοιώσεις των IBM Proprinter X24E, EPSON LQ-510, όπως επίσης και των άλλων εκτυπωτών της σειράς BJ. Δεν υπάρχει εξομοίωση για Hewlett Packard Laserjet ή Deskjet εκτυπωτές, κάτι που ίσως και να σας ήταν χρήσιμο. Επίσης, μαζί με τον εκτυπωτή, έρχονται και δισκέτες με drivers για Windows και για κάποιες εφαρμογές.

Αν σκέφτεστε λοιπόν να αγοράσετε εκτυπωτή, περιμένετε λίγο για να ριζετε μια ματιά και στον BJ-200. Οι επιδόσεις του, σίγουρα αξίζουν τα λεφτά που κοστίζει ο εκτυπωτής, δηλαδή κάπου στις 120 με 130 χιλιάδες δραχμές.



## PILOT MOUSE

Το Pilot Mouse, ένα από τα πολλά προϊόντα της εταιρείας Logitech, είναι σίγουρα από τα πιο γνωστά και πιο επιτυχημένα ποντίκια που κυκλοφορούν στην αγορά. Μην ξεχνάτε ότι η Logitech έχει πάρει και βραβείο για την σχεδίαση των περιφερειακών και συγκεκριμένα των ποντικών της.

Το Pilot, είναι βασικά ένα παλιό μοντέλο, που όμως τώρα επανακυκλοφόρησε ανανεωμένο. Το design του είναι απλό και έτσι το ποντίκι δεν ξεχωρίζει τόσο πολύ όσο αυτά της σειράς Mouseman ή αναλόγων με φουτουριστικά σχέδια. Είναι όμως πολύ άνετο και δεν κουράζει το χέρι (σας το λέω από πρώτο χέρι - κι εγώ Pilot έχω).

Μέσα στα καινούργια στοιχεία, είναι και ο κοννέκτορας σε styl PS/2. Επίσης, το ποντίκι έρχεται με ειδικά προγράμματα για DOS και Windows που σας βοηθούν να καθορίσετε κάποια πραγματάκια που αφορούν το χειρισμό του ποντικιού, όπως η ταχύτητά του, η ανάλυσή του κ.λ.π.

Μια πολύ καλή πρόταση από την Logitech, που δεν σταματά να μας καταπλήσει.

## NORTON ANTIVIRUS 2.1

Πολλοί από εσάς, ίσως είχαν κάποια άσχημη εμπειρία με ιούς πρόσφατα ή όχι. Εμείς, από

την πλευρά μας, προσπαθήσαμε να σας βοηθήσουμε λίγο, προσφέροντάς σας κατά καιρούς εκδόσεις των SCAN & CLEAN. Εκτός όμως από τα προγράμματα του McAfee, υπάρχουν και full price προϊόντα, από διάφορες "μεγάλες" και "τρανές" εταιρείες. Μια από αυτές, είναι η Symantec η οποία όπως θα ξέρετε μέχρι τώρα, είναι η εταιρεία που αντιπροσωπεύει τον Peter Norton. Αυτός ο κύριος, ξαναλέμε, είναι ένας από τους καλύτερους προγραμματιστές που πέρασαν από αυτόν τον πλανήτη και κατά καιρούς, έχει προσφέρει πολλά και καλά πράγματα - όπως τα Norton Utilities.

Αυτή τη φορά, παρουσίασε την καινούργια έκδοση του Norton Antivirus. Για την ακρίβεια, η έκδοση 2.1 έχει κυκλοφορήσει αρκετό καιρό στην ελληνική αγορά, αλλά πιστεύω ότι τώρα, με την κυκλοφορία του DOS 6, που έχει δικό του antivirus πρόγραμμα, αξίζει να κάνουμε μια παρουσίαση στο πρόγραμμα του Norton. Ας πάρουμε λοιπόν τα πράγματα από την αρχή.

Το Norton Antivirus, είναι ένα πρόγραμμα προστασίας από ιούς, με πολλά και δυνατά χαρακτηριστικά. Το πακέτο που είχαμε στα χέρια μας, περιείχε δύο 720K δισκέτες, 3 manuals, την κάρτα του registration και κάποιες πληροφορίες για το που μπορείτε να βρείτε γραφεία της Symantec που αντιστοι-

χουμε να κάνουμε με μια πλήρη εφαρμογή, με μενού, χειρισμό με ποντίκι και όλα τα ανάλογα. Ένα από τα κυριότερα χαρακτηριστικά του, είναι το ότι το NAV, μπορεί να κάνει innoculate στα αρχεία. Τι είναι αυτό; Όταν κάνετε scan, το NAV δημιουργεί ένα αρχείο στο root του δίσκου. Αυτό το αρχείο περιέχει τα κυριότερα στοιχεία όλων των αρχείων που έλεγξε. Ετσι, θα μπορέσει να ελέγξει αργότερα κατά πόσο άλλαξε το αρχείο και αναλόγως να σας ρωτήσει αν η αλλαγή ήταν σωστή ή όχι. Εσείς βέβαια, αν δείτε κάποια αδικαιολόγητη αλλαγή στα αρχεία σας πρέπει να αρχίσετε να ανυσηχείτε. Το κυριότερο όμως χαρακτηριστικό του προγράμματος, είναι το πλήθος των ιών που ανιχνεύει. 1499 ιοί πρέπει να τρέμουν στο πέραςμα του NAV. Και αν νομίζετε πως 1499 ιοί είναι λίγοι, μην ανυσηχείτε. Αν πέσει στην αντίληψή σας κάποιος ιός που δεν μπορεί να ανιχνεύσει το πρόγραμμα, τότε μπορείτε να τον προσθέσετε στην "βιβλιοθήκη" του προγράμματος. Ένα άλλο καλό χαρακτηριστικό του προγράμματος, είναι το ότι μπορεί να φτάξει Resque Disk. Αυτή είναι μια δισκέτα στην οποία το πρόγραμμα βάζει ζωτικές πληροφορίες του υπολογιστή, όπως το Boot sector και το BIOS. Αυτό σας χρησιμεύει όταν μπει στον υπο-

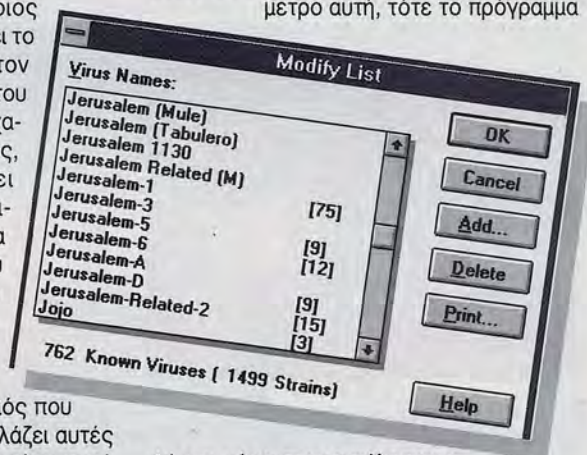
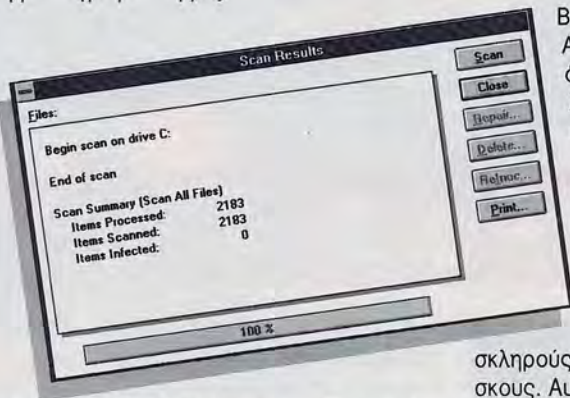
λογιστή σας κάποιος ιός που ειδικεύεται στο να αλλάζει αυτές τις πληροφορίες. Αν γίνει αυτό και αν έχετε την Resque Disk που φτιάχνει το NAV, θα μπορέσετε να ανακτήσετε τις πληροφορίες που σας χάλασε ο ιός.

Το πρόγραμμα μπορεί να ψάξει πολλά πράγματα. Δισκέτες, σκληρούς, δίσκους δικτύων, removable δίσκους. Αυτό που δεν ψάχνει, είναι συμπιεσμένα αρχεία και όλα τα ανάλογά τους. Ούτως ή άλλως, δεν υπάρχουν και πολλά προγράμματα που ψάχνουν σε συμπιεσμένα αρχεία. Ο,τι μπορείτε να κάνετε με το NAV για DOS, μπορείτε να το κάνετε και με το NAV για Windows. Είναι ένα πρόγραμμα που εκμεταλλεύεται όλες τις δυνατότητες των Windows για να κάνει τη δουλειά του.

Επίσης, ένα άλλο πρόγραμμα για Windows, είναι το Scheduler. Αυτό είναι ένα πρόγραμμα που σας επιτρέπει να του βάλετε μέρες και ώρες που θέλετε να ψάξει και αυτό, κάθε εβδομάδα θα κάνει τη δουλειά της ανίχνευσης μόνο του. Το πρόγραμμα αυτό δεν υπάρχει για DOS, αλλά δεν νομίζω ότι είναι και ένα πρόγραμμα που θα χρησιμοποιείτε συχνά. Ας περάσουμε στους device drivers. Δεν νομίζω ότι χρειάζεται να αναλύσουμε το θέμα των drivers για δίκτυα, αλλά με δύο λόγια μπορούμε να πούμε ότι είναι προγράμματα που διευκολύνουν την ανίχνευση των ιών όταν λειτουργείτε σε δίκτυο.

Οι υπόλοιποι drivers, είναι ένας για Windows και δύο για DOS. Και οι τρεις, φορτώνουν

στη μνήμη διαφορετικές μορφές του ίδιου προγράμματος - του Norton Intercept. Αυτό είναι ένα πρόγραμμα που κάθεται στη μνήμη και ελέγχει τι γίνεται στο υπολογιστή σας. Ο driver των Windows ελέγχει τα πάντα. Οι drivers για DOS, χωρίζονται σε τρία μέρη. Το ένα, ανήκει αποκλειστικά στο NAV\_.SYS. Όταν φορτώσετε αυτό στη μνήμη, το πρόγραμμα ελέγχει ότι γίνεται στον υπολογιστή σας. Από ενέργειες όπως αντιγραφές αρχείων, μέχρι το αν κάνετε reset, και αν ναι τι συνεπάγεται. Ο driver αυτός, πάνει περίπου 40K μνήμης. Το άλλα δύο, ανήκουν στον driver που ονομάζεται NAV&.SYS. Αυτός ο driver κάνει δύο λειτουργίες. Αν του βάλετε την παράμετρο /B, τότε ελέγχει την εκτέλεση των αρχείων, όπως επίσης και ιούς του boot sector και του partition table. Πάνει περίπου 6K μνήμης. Αν δεν βάλετε την παράμετρο αυτή, τότε το πρόγραμμα



χούν σε κάθε χώρα (τα γραφεία που αντιστοιχούν στην Ελλάδα είναι στην Ιταλία).

Ας περάσουμε στο πρόγραμμα. Με ένα full installation, το πρόγραμμα καταλαμβάνει κάτι παραπάνω από 2 megabytes. Μπορείτε βέβαια να μην κάνετε full install, αλλά να επιλέξετε εσείς πια κομμάτια του προγράμματος θέλετε να εγκαταστήσετε στο δίσκο σας.

Αυτά τα κομμάτια είναι: η έκδοση του προγράμματος για DOS, η έκδοση του προγράμματος για Windows, οι drivers για δίκτυα, το Scheduler για Windows, οι drivers που "κάθονται" στη μνήμη για να ελέγχουν κάθε στιγμή τι γίνεται στο υπολογιστή σας και κάποια αρχεία κειμένου που σας πληροφορούν για διάφορες αλλαγές που έχουν γίνει στο πρόγραμμα ή που δίνουν κάποιες επιπλέον πληροφορίες.

Ας δούμε τα προγράμματα ένα-ένα.

Το Norton Antivirus for DOS, είναι το πρόγραμμα που χρησιμοποιείτε για να ελέγξετε το κατά πόσο είναι το σύστημά σας καθαρό από ιούς. Πρέπει να πούμε ότι δεν είναι κάποιο απλό πρόγραμμα όπως το SCAN. Εδώ

ψάχνει μόνο στην εκτέλεση αρχείων και πάνει 2K μνήμης. Όλα αυτά ψάχνουν αποτελεσματικά το υπολογιστή σας και δεν αφήνουν ιούς να περάσουν. Αυτό που δεν είπαμε αλλά αξίζει να αναφέρουμε, είναι το ότι το αρχείο που φτιάχνει το NAV, βοηθά και στον εντοπισμό ιών που χρησιμοποιούν stealth τεχνικές για να μην ανιχνεύονται. Ας δούμε τώρα το πως συγκρίνεται το NAV με το Microsoft Antivirus του DOS 6. Το αποτέλεσμα της σύγκρισης, είναι απλό και κατηγορηματικό. Το NAV είναι πολύ ανώτερο. Και αυτό γιατί αν και το Microsoft Antivirus, είναι ένα από τα καλύτερα antivirus προγράμματα που κυκλοφορούν (συγκεκριμένα είναι το Central Point Antivirus), δεν έχει τις δυνατότητες που μπορούν οι χρήστες να βρουν στο NAV. Αυτό γίνεται γιατί η Microsoft πήρε το πρόγραμμα από την Central Point, όχι στην κανονική μεγάλη του μορφή, αλλά σε μία μειωμένη έκδοση. Ετσι, λείπουν πολλά χαρακτηριστικά που θα έκαναν το MSAV αντίπαλο του NAV. Ας φτάσουμε λοιπόν στο συμπέρασμα. Το Norton Antivirus, είναι ένα πολύ δυνατό antivirus πρόγραμμα με πολλά καλά χαρακτηριστικά, που αν αποφασίσετε να επενδύσετε πάνω του, θα σας βοηθήσει πολύ στον πόλεμο κατά των ιών.

Κλείνοντας, να ευχαριστήσουμε το κατάστημα Κλειδάριθμος (Στουρνάρη 37, τηλ. 3629629) που μας παραχώρησε το πρόγραμμα για αυτήν τη μικρή παρουσίαση.



ΤΟΥ Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ

**Ε**ίναι η συνέχεια του πρώτου μέρους που είχε προκαλέσει αρκετή εντύπωση όταν πρωτοεμφανίστηκε. Ένα παιχνίδι με πολλά MBytes από την SNK και όπως καταλαβαίνετε σε NEO GEO. Θα μου πείτε ότι έχει γεμίσει ο τόπος με συνέχειες παιχνιδιών και θα πρέπει να συμφωνήσω μαζί σας αλλά...

Υπάρχει και αυτό το "αλλά" που σημαίνει ότι το δεύτερο μέρος είναι κα-



Μα καλά όλοι τον Bear δέρνουν;

# FATAL FURY 2

λύτερο, έως πολύ καλύτερο από το πρώτο. Έχουν διατηρηθεί οι αρχικοί τρεις ήρωες του πρώτου μέρους και έχουν προστεθεί άλλοι πέντε ανάμεσα από τους οποίους επιλέγετε τον δικό σας. Τώρα το πρόγραμμα αποτελείται από ένα cartridge των 100 Mbyte και αυτό ξεδιπλώνεται πάνω στα sprites και το animation τους. Αρκεί να δείτε τον Big Bear για να καταλάβετε τί sprites φιλοξενούν πλέον τα ηλεκτρονικά.

Εκτός από τον αριθμό 8 υπάρχουν και οι ειδικές κινήσεις για κάθε χαρακτήρα όπως γινόταν και στο Street... Υπάρχει και option δύο ανθρώπων παικτών που έλειπε από το πρώτο μέρος.

Τα γραφικά και ο ήχος είναι κάπως βελτιωμένα από το πρώτο μέρος και υπάρχει και εδώ η τεχνική του scaling όπου μπορείτε να "κυλήσετε" στο



Μια καλαμιά και ο χοντροBear εξαφανίζεται στο δάθος

βάθος της οθόνης με αυτόματη σμίκρυνση του sprite. Μια εντυπωσιακή οπτική τεχνική αλλά και σχετική πρωτότυπη αφού έτσι σας επιτρέπει να αποφύγετε μερικά χτυπήματα και να δίνετε μερικά πιο ύπουλα. Ένα πρόγραμμα που θα μπορούσε να σταθεί και δίχως να είχε προηγηθεί το Fatal Fury.

## SHOGUN WARRIORS BUSTER

**Ε**να παιχνίδι φυσικά απόγονος του Street Fighter 2, που όλοι οι προγραμματιστές, γνωστοί και άγνωστοι προσπαθούν να μιμηθούν τον τελευταίο καιρό. Στο παιχνίδι υπάρχουν οκτώ χαρακτήρες, ο ένας πιο περίεργος από τον άλλο.

Μπορείτε να διαλέξετε όποιον θέλετε και στην οθόνη θα εμφανιστούν οι κινήσεις του.

Μιλάμε για τις ειδικές κινήσεις οι



Τα sprites είναι μάλλον περίεργα

οποίες είναι πολύ δύσκολο να γίνουν πράξη και θα χρειαστεί να χύσετε πολύ μέταλλο για να τα βγάλετε πέρα και να μπορείτε να κυκλοφορείτε μέσα τα ηλεκτρονικά σαν master του παιχνιδιού.

Για παράδειγμα η κίνηση του KABUKI που δημιουργεί ένα δίχτυ από ενέργεια και απορροφά την δύναμη του αντιπάλου σας θα σας πάρει πολλά πενήντάρικα για να την κάνατε γρήγορα.

Τα sprites με την υπέροχη κίνησή τους είναι το θεαματικότερο μέρος του παιχνιδιού ενώ ο ήχος είναι πάνω από το συνηθισμένο με μουσική και εφφέ ενώ υπάρχει κίνηση και στα backgrounds. Φυσικά όπως όλα τα παιχνίδια μετά από το -ξέρετε εσείς ποιό!- επιτρέπει να παίξετε διπλό και με κάποιον φίλο σας και όχι μόνο με τον υπολογιστή. Αξίζει να του ρίξετε μια ματιά.



Η ειδική κίνηση του KABUKI



Το παιχνίδι σας δείχνει τις κινήσεις

ΟΙ ΑΘΛΗΤΙΚΕΣ ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΑΛΕΞΑΝΔΡΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΟΥΝ

# ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΟΥ ΟΛΥΜΠΙΑΚΟΥ

# ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΟΥ ΜΠΑΣΚΕΤ

SUPER ΑΦΙΣΣΕΣ ΜΠΑΣΚΕΤ & ΒΑΪΤΣΗΣ

## ΘΥΡΑ 7

ΕΠΙΧΡΗΜΑΤΙΣΤΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΦΙΛΟΥΣ ΤΟΥ ΟΛΥΜΠΙΑΚΟΥ  
ΕΥΧΟΣ '12 \* ΤΙΜΗ 400



ΜΑΓΕΣ  
ΕΤΟΝ ΘΡΥΛΟ

ΦΙΣΣΑ BASKET

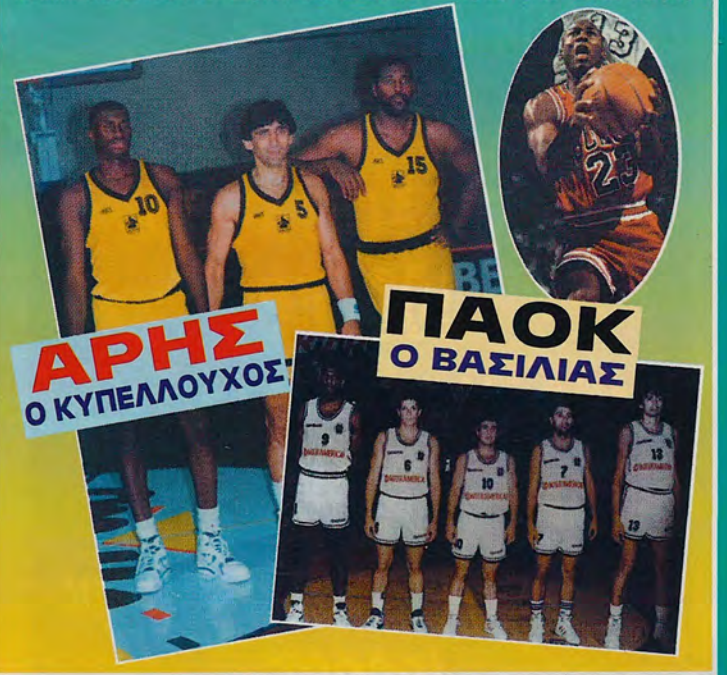
ΠΡΩΤΟΙ ΣΤΗΝ ΕΥΡΩΠΗ



ΔΩΡΟ ΕΝΘΕΤΗ ΕΦΗΜΕΡΙΔΑ & SUPER POSTER

## ΜΑΤΙΕΣ ΣΤΟ BASKET

INTERNATIONAL MONTHLY BASKETBALL MAGAZINE No 58 \* 4/93 \* PRICE 450 DRS



ΑΡΗΣ  
Ο ΚΥΠΕΛΛΟΥΧΟΣ

ΠΑΟΚ  
Ο ΒΑΣΙΛΙΑΣ

# ΟΙ ΑΦΙΣΣΕΣ ΤΟΥ ΜΠΑΣΚΕΤ

## ΠΑΟΚ '93



## ΠΑΟ '93



## ΑΡΗΣ '93



## ΟΛΥΜΠΙΑΚΟΣ '93



ΚΥΚΛΟΦΟΡΟΥΝ ΣΤΑ ΠΕΡΙΠΤΕΡΑ



ΤΟΥ Π. ΣΩΤΗΡΙΟΥ

**Ο** CPC ποτέ δεν πεθαίνει και απ'ότι φαίνεται θα κρατήσει για πολύ ακόμα! Νέα παιχνίδια, hardware και οτιδήποτε άλλο μπορείτε να φανταστήτε. Μερικοί υποστηρίζουν ότι τα καλύτερα χρόνια του CPC θα έρθουν τώρα, ακόμα και αν ο αγαπημένος μας υπολογιστής έχει "τελειώσει" εμπορικά. Νέοι προγραμματιστές, νέες κυκλοφορίες, απίστευτα πράγματα που σας περιμένουν να τα δείτε εκεί που δεν θα το περιμένατε ποτέ, στην οθόνη του Amstrad CPC!

Τα cartridges πέθαναν, άρα αυτό σημαίνει ότι έσβησε και η GX4000, όχι όμως και ο CPC plus. Οι εταιρίες που υποστηρίζουν το μηχάνημα, έχουν ήδη την άδεια να εκδίδουν παιχνίδια που θα εκμεταλεύονται τις δυνατότητες του plus από δισκέτα! Έτσι μέχρι τώρα έχουμε δει το SPACE CRUSADE από την OCEAN, το STRYKER AND THE CRYPT OF TROGAN από την CODE MASTERS, και το υπέροχο PREHISTORIK 2 -το οποίο περιμένουμε από στιγμή σε στιγμή- από την TITUS.

Νέο hardware στην πλάτη του CPC. Μια εταιρία ερασιτεχνών στην Αγγλία, κατασκεύασε και διαθέτει για τον CPC ένα σωρό από χρήσιμα περιφερειακά, όπως scanner (!), genlocks, επεκτάσεις μνήμης 512 kb και ένα hard drive, το οποίο φυσικά είναι και autoboot! Όλα αυτά,

γυσιικά, συνοδεύονται από το απαραίτητο software.

Η US GOLD μας έστησε δύο ολόκληρους μήνες, αλλά κυκλοφόρησε τελικά το STREET FIGHTER 2 για τον CPC! Η GREMLIN κυκλοφόρησε το NIGEL MANSHEL.

Ηρθε και στην Ελλάδα η ειδική Basic που εκμεταλεύεται τις δυνατότητες του CPC plus! Παρουσίαση του προγράμματος θα γίνει μέσα από τη στήλη, τον επόμενο μήνα.

Μιλάμε για μεγάλο μηχάνημα δικέ μου, πολύ μεγάλο. Ε, βέβαια για τους CPCs λέω που αν και τα χρόνια περνούν αυτοί

παραμένουν εκεί, αιθαλείς και αθάνατοι. Το μηχάνημά μας λοιπόν ποτέ δεν πεθαίνει και πιθανότατα όπως λένε πολλές πληροφορίες πάλι προς την δόξα τραβά.

Με νέα προγράμματα, περιφερειακά και πρόσθετο hardware, κάτι δηλαδή σαν συνεχή lifting οι προγραμματιστές και οι κατασκευαστές δεν αφήνουν τον γέρο CPC σε ησυχία. Ιδίως τώρα που υπάρχει και ο CPC Plus. Η εμπορικότητα είναι το ζητούμενο λοιπόν και όσο και αν το παλιό μοντέλλο δεν πουλάει πλέον υπάρχουν πολλές εκατοντάδες χιλιάδες κομμάτια διασκορπισμένα σε ολόκληρο τον κόσμο τα οποία περιμένουν τα νέα περιφερειακά για νέες δυνατοτητες.

Ίσως η ιστορία του cartridge να μην ήταν μία από τις καλύτερες που μπορούσαν να γραφτούν για τα μηχανήματα της Amstrad. Εξαιτίας αυτής της "πενίας" σε νέους τίτλους και του φοβερού ανταγωνισμού η GX4000 πέθανε άδοξα τόσο στην ελληνική όσο και στην διεθνή αγορά. Αντίθετα ο CPC Plus δείχνει να στέκεται στα πόδια του καθώς μπορεί το cartridge να έχει εξαφανιστεί αλλά οι κατασκευαστές πήραν την άδεια να βγάλουν παιχνίδια μέσα από δισκέτα αλλά εκμεταλλευόμενοι τις έξτρα δυνατότητες του μηχανήματος. Αυτές που σας λέγαμε εδώ και πολύ πολύ καιρό ότι δεν μπορούν να εκμεταλλευτούν όλοι αλλά πρώτοι οι γάλλοι κατάφεραν να τα αξιοποιήσουν...

Μέχρι τώρα λοιπόν είδαμε το Space Crusade της OCEAN, το STRIKER AND THE CRYPT OF TROGAN των φίλων CODE MASTERS και τώρα τελευταία το Prehistoric 2 από την TITUS που έχουν κάνει θαυμάσια δουλειά. Εκτός από το software σχετική άνθιση έχουμε και στο hardware καθώς μια νέα εται-





ρία στην Αγγλία έχει κατασκευάσει και διαθέτει στην αγορά μια ολόκληρη σειρά περιφερειακών όπως scanners, επεκτάσεις μνήμης στα 512K(!), genlocks και hard disk που είναι auto-boot. μαζί με αυτά και το ανάλογο software βέβαια.

Στην πλευρά των νέων και η επόμενη είδηση: Η US Gold που τελικά κυκλοφόρησε το Street Fighter 2 και για τους CPC παρά τα οσα είχαν κατά καιρούς ακουστεί. Η GREMLIN τώρα κυκλοφορεί το Nigel Manshel της. Ποιός είπε λοιπόν ότι οι κατασκευαστές έχουν παρατήσει τον υπολογιστή μας; Ιδίως όταν έφτασε πρόσφατα και στην Ελλάδα η νέα Basic που εκμεταλλεύεται κατευθείαν τις δυνατότητες του CPC Plus; Ελπίζουμε τον επόμενο μήνα να την έχουμε στα χέρια μας για μια εκτενέστατη παρουσίασή της.

### PUBLIC DOMAIN

#### OVERFLOW DEMO 3

Ακόμα ένα δείγμα της δουλειάς των μελών της περιβόητης ομάδας LOGON SYSTEM και είναι το δεύτερο καλύτερο πρόγραμμα αυτού του είδους που κυκλοφορεί. Αν και δεν προσέφερε κάτι το ιδιαίτερα πρωτότυπο, ήταν τόσο καλοπρογραμματισμένο, με τέλειο συγχρονισμό των ρουτινών, τεράστια sprites, ομαλότατη κίνηση, πολλά επίπεδα scrolling και τέλεια γραφικά. Το πρόγραμμα, έχει 100 (!) επιλογές για να παίξετε με τις παραμέτρους του. Πολλά χρώματα, ουσική, ηχητικά εφέ, sprites και γραφικά, συνθέτουν ένα από τα καλύτερα κομμάτια που έχουν ποτέ φτιαχτεί για τον CPC.

ΓΡΑΦΙΚΑ	98
ΗΧΟΣ	85
ΠΡΟΓΡ/ΣΜΟΣ	99
ΓΕΝΙΚΑ	96

#### REBELS SLIDE SHOW

Είναι ένα πρόγραμμα επίδειξης γραφικών με στατικές οθόνες. Το μόνο λοιπόν που προσφέρει είναι υπέροχα γραφικά, συνοδευόμενα από πολύ καλή μουσική. Από αυτές τις οθόνες, πολλές είναι περασμένες από την Amiga, όμως ο κατασκευαστής έκανε πραγματικά τέλεια δουλειά με τους χρωματισμούς και τις λεπτομέρειες. Οι εικόνες είναι σε όλη την οθόνη, σε mode 0 αλλά τα γραφικά είναι λεπτομερή παρά την χαμηλή ανάλυση. Υπάρχουν πολλές εικόνες να θαυμάσετε και σίγουρα αποτελεί μια από τις καλύτερες γραφικές στιγμές για τον CPC!

ΓΡΑΦΙΚΑ	100
ΗΧΟΣ	90
ΠΡΟΓΡ/ΣΜΟΣ	75
ΓΕΝΙΚΑ	90

#### PARADISE DEMO

Ενα από τα demos με την μεγαλύτερη διάρκεια, καθώς καταλαμβάνει μια ολόκληρη δισκέτα. Βέβαια, ότι είναι μεγάλο δεν είναι και τέλειο. Αποτελείται από 10 διαφορετικά μέρη, από τα οποία τα 7 μπορούν να επιλεγθούν μέσα από ένα μενού, στο οποίο ελέγχετε έναν ιππότη τον οποίο οδηγείτε πάνω στα μπουκάλια τα οποία αντιπροσωπεύουν καθε μέρος και πατάτε fire. Σε πολλά από τα μέρη του προγράμματος, θα προσέξετε ότι υπάρχουν πολύ όμορφα γραφικά, αλλά και αρκετά bugs, τα οποία όπως φαίνεται δεν πρόσεξαν και πολύ, μιας και φαίνονται μόνο σε έγχρωμη οθόνη, λόγω του μεγαλύτερου μεγέθους.

Πάντως μερικά από τα μέρη του προγράμματος είναι αρκετά εντυπωσιακά με όμορφα εφέ, αλλά τα υπόλοιπα είναι μάλλον μέτρια και ένα από αυτά είναι εντελώς απαράδεκτο, ίσως το χειρότερο που έχω δει. Επίσης, αντιμετωπίζει και διάφορα προβλήματα CRTC αλλά και drive, μιας και σε μερικά drives δεν θα τρέχουν όλα τα μέρη του προγράμματος. Πάντως, δεν παύει να είναι πολύ καλό, αν και είναι κάπως απροσάρμοστο και με μέτριο προγραμματισμό. Τα 2-3 καλά που διαθέτει θα σας ικανοποιήσουν.

ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	75
ΠΡΟΓΡ/ΣΜΟΣ	80
ΓΕΝΙΚΑ	80

- PD TOP TEN**
- 1 ULTIMATE MEGADEMO
  - 2 ZAPT'BALLS
  - 3 POWER TETRIS
  - 4 REBELS SLIDE SHOW
  - 5 FRACTAL DEMO 2
  - 6 OVERFLOW DEMO 3
  - 7 THE DEMO
  - 8 CRAZY SNAKE
  - 9 CROCO MAGNETO
  - 10 GHOST WRITER

# MICROSTORE

**Η ΠΗΓΗ ΟΛΩΝ ΤΩΝ AMIGA  
ΣΕ ΤΙΜΕΣ ΣΟΚ ΜΕΧΡΙ  
ΕΞΑΝΤΛΗΣΕΩΣ ΤΟΥ  
STOCK**

**AMIGA 1200 ΜΕ ΦΠΑ  
135000!**

**AMIGA 600 ΜΕ ΦΠΑ  
95000!**

**AMIGA 500 PLUS ΜΕ ΦΠΑ  
78000!**

**MONITOR 1084S STEREO ΜΕ ΦΠΑ  
70000!**

**ΜΕ ΚΑΘΕ ΑΓΟΡΑ ΔΩΡΟ  
ΕΝΑ JOYSTICK  
ΚΑΙ ΠΟΛΛΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ**

**ΤΑΧΥΤΑΤΗ  
ΑΝΤΙΚΑΒΟΛΗ  
ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ  
ΕΛΛΑΔΑ**

**ΕΛ. ΒΕΝΙΖΕΛΟΥ 24  
ΠΛΑΤΕΙΑ Ν. ΣΜΥΡΝΗΣ  
ΤΗΛ: 9350672  
9328433**



ΤΟΥ Γ. ΓΡΙΒΑ

**Από αυτό το τεύχος, όπως άλλωστε είχαμε προαναγγείλει, θα ασχοληθούμε με κάποια θέματα που είναι πιο "κοντινά" στο θέμα της πληροφορικής. Ξεκινώντας λοιπόν θα αναφερθούμε σε ένα τεχνολογικό επίτευγμα που σίγουρα θα αλλάξει μελλοντικά την ζωή του ανθρώπου σε όλες τις πτυχές του: μιλάμε βέβαια για τα συστήματα Virtual Reality, που όπως αναφέρουν κάποιες φήμες θα εμφανιστούν στην χώρα μας το καλοκαίρι στην μορφή που είναι γνωστή στους νεαρούς κυρίως... στις αίθουσες των arcade games.**

# VIRTUAL REALITY

Ορίζοντας το "Virtual Reality" αναφέρουμε ότι είναι ένα καινούριο είδος τεχνολογίας το οποίο δημιουργεί την ψευδαίσθηση στον άνθρωπο ότι βρίσκεται σε κάποιο φανταστικό περιβάλλον ή σε κάποιο σημείο του πλανήτη. Σε αυτό το περιβάλλον που ονομάζεται CYBERSPACE ο άνθρωπος μπορεί να δράσει κάνοντας οποιαδήποτε κίνηση ή ενέργεια σαν να βρίσκεται πραγματικά εκεί. Το τεχνητό βέβαια περιβάλλον δεν είναι τίποτε άλλο από γραφικά υπολογιστών με τεράστιες ποσότητες μνήμης, γραφικά τρισδιάστατα και απίστευτα πειστικά.

Η διαδικασία αυτή στηρίζεται στην ιδιότητα του εγκεφάλου του ανθρώπου να δέχεται σαν πραγματικότητα ότι θεωρείται σαν τέτοια από τα αισθητήρια όργανα του. Δημιουργώντας λοιπόν προκατασκευασμένες εικόνες και ήχους οι αισθήσεις ξεγελούνται και επομένως ο εγκέφαλος πείθεται ότι πράγματι βρίσκεται στο περιβάλλον του Virtual Reality. Αυτό επιτυγχάνεται με κάποιες συσκευές που σκοπό έχουν δώσουν τα ερεθίσματα στις εκάστοτε αισθήσεις. Πιο συγκεκριμένα ο χρήστης φοράει ένα εί-

δος κάσκα συνήθως στην οποία βρίσκονται δύο υψηλής τεχνολογίας οθόνες μπροστά ακριβώς στα μάτια του (για να παρουσιάζεται το οπτικό περιβάλλον του Cyberspace) και κάποια ακουστικά για να δημιουργούνται και οι ανάλογοι ήχοι. Παράλληλα ο χρήστης χρησιμοποιεί και ένα γάντι με "οπτικές ίνες" χάρη στο οποίο ο χρήστης μπορεί να αγγίξει τα αντικείμενα που βλέπει και να ενεργήσει ανάλογα με αυτά.

Η κάσκα στηρίζει την λειτουργία της στους ειδικούς αισθητήρες Polhemus οι οποίοι είναι καθαρά μαγνητικοί και έχουν την ικανότητα να προβάλλουν τις ανάλογες εικόνες στον χρήστη όπως ακριβώς αυτός κινεί το κεφάλι του. Για παράδειγμα θα πούμε ότι όταν ο χρήστης κινεί το κεφάλι του 40 μοίρες δεξιά οι αισθητήρες αναλαμβάνουν να μετακινήσουν την εικόνα που προβάλλεται 40 μοίρες αντίστοιχα αλλάζοντας και την θέση όλων των αντικειμένων που βρίσκονται στο οπτικό πεδίο του χρήστη.

Είναι όμως καιρός πιστεύω, να αναφερθούμε και λίγο στην ιστορία του τεχνολογικού αυτού επιτεύγματος. Τα πρώτα βήματα έγιναν το 1968 από τον Ivan Sutherland που κατασκεύασε την πρώτη κάσκα με τις

οθόνες στο εσωτερικό της (μία για κάθε

μάτι) και έθεσε τα πρότυπα για τις μελλοντικές εξελίξεις στον χώρο αυτό. Κάποια συστήματα χρησιμοποιήθηκαν στον κινηματογράφο τα οποία σε συγκεκριμένες σκηνές των έργων που παιζόνταν απελευθέρωναν οσμές για να κάνουν το έργο πιο κοντινό στην πραγματικότητα. Οι νέοι οδηγοί μοτοσυκλέτας μπορούσαν να εκπαιδευτούν σε πραγματικές συνθήκες όταν ανέβαιναν στο "Sensorama". Ήταν ένα σύστημα με το οποίο ο χρήστης ανέβαινε σε μια μηχανή φορώντας μια κάσκα που πρόβαλλε ένα δρόμο και τους ανάλογους ήχους. Ειδικές σούστες χρησιμοποιούνταν για να κάνουν πιο πιστευτό το αποτέλεσμα όταν η οθόνη πρόβαλλε λακούβες ή ανώμαλο οδόστρωμα. Βλέποντας την επιτυχία του "Sensorama" η NASA έκανε κάποιους πειραματισμούς για την δημιουργία του πρώτου τεχνητού περιβάλλοντος χωρίς όμως να καταφέρει τίποτα το ιδιαίτερο στα τέλη της δεκαετίας του 1960.

Ποιοί είναι οι λόγοι όμως που κάνουν τα συστήματα Virtual Reality υποψήφια για τον



τίτλο των μηχανημάτων που στον επόμενο χρόνο (αν όχι στην επόμενη) δεκάετία θα κυριαρχήσουν σε όλα τα πεδία της πληροφορικής;

Πρώτα απ'όλα τα συστήματα αυτά δεν γνωρίζουν αποστάσεις ή καιρικές συνθήκες περιβάλλοντος. Αν και αρχικά μόνο ένας χρήστης μπορούσε να χρησιμοποιήσει το σύστημα, τώρα με την βοήθεια των modems μπορούν δύο χρήστες να συναντηθούν σε οποιοδήποτε μέρος διαλέξουν και με όποια καιρικές συνθήκες θεωρούν ιδανικές από την στιγμή που οι ίδιοι τις καθορίζουν μέσα από το πρόγραμμα. Μελλοντικά σίγουρα θα εμφανιστούν και γραφεία ταξιδιών με μηχανήματα V.R (όπως στην κινηματογραφική ταινία "Total Recall"). Φαίνεται τέλος ότι είναι πιθανό οι διεθνείς διασκέψεις να γίνονται πλέον με τις καλύτερες συνθήκες ασφαλείας αν οι πολιτικοί χρησιμοποιούν τέτοια συστήματα.

Δεν θα υπάρχει πλέον περιορισμός στις ενέργειες που θα μπορεί να κάνει ο άνθρωπος τις οποίες δεν μπορούσε να πραγματοποιήσει λόγω της μορφολογίας του σώματός του. Σκεφτείτε ότι πλέον θα μπορεί ο



καθένας να εξερευνήσει τον θαλάσσιο πλούτο του πλανήτη μας χωρίς μπουκάλες οξυγόνου, να πετάξει στον αέρα και να συναγωνιστεί τις φιγούρες των ιπτάμενων jet επίδειξης, θα μπορεί να επισκευτεί όποιον πλανήτη του ηλιακού μας συστήματος θέλησει χωρίς να χρειάζεται διαστημόπλοιο ή χωρίς να συνδέεται με κάποια συσκευή για να μην εξαφανιστεί στο αχανές διάστημα. Σε πιο "φυσιολογικές" χρήσεις ένας γιατρός θα μπορεί να εισχωρεί στο σώμα του ασθενή του για να παρακολουθήσει κάποιον ιό στο περιβάλλον του... ένας αρχιτέκτονας θα μπορεί να μπει και να ζήσει σε ένα σπίτι το οποίο βρίσκεται υπό κατασκευή κ.ο.κ.

Θα μπορεί ο καθένας να παρακολουθήσει τις σκέψεις του και να τις ζήσει. Τα μελλοντικά βιβλία μέσω του Virtual Reality θα τα βλέπουμε με την μορφή ταινίας. Αυτό όμως που σίγουρα θα ταρακουνήσει τα νερά είναι ότι θα μπορούμε να πάρουμε μέρος σε αυτά ή ακόμα και να πρωταγωνιστήσουμε σε κάποια ταινία! (Φανταστείτε να παίζετε τον ρόλο ενός από τα μέλη του

πληρώματος του πλοίου Nostromo στο Alien και να εξολοθρεύετε τα συμπαθητικά πλασματάκια).

Πως θα σας φαινόταν αν ορισμένες εμπειρίες που ζήσατε, μπορούσατε να τις ξαναβιώσετε μέσα από ένα πρόγραμμα Virtual Reality; Και αυτό θα καταστεί δυνατό και σίγουρα θα έχουμε πολλά να ξαναθυμηθούμε, από φάρσες σε γνωστούς και αγνώστους μέχρι καταστάσεις που θα θέλαμε να είχαμε αντιδράσει διαφορετικά... μόνο και μόνο για να έχουμε την ηθική ικανοποίηση, θα μπορούμε να το κάνουμε τρέχοντας απλά έναν ανάλογο εξομοιωτή.

Κάθε επιθυμία σας θα μπορεί να γίνει πραγματικότητα. Όταν λέμε βέβαια "κάθε" ΤΟ ΕΝΝΟΟΥΜΕ. Τι θα λέγατε αν μπορούσατε να εκδικηθείτε τον άνθρωπο που μισείτε πιο πολύ με όποιες συσκευές βασανιστηρίων θέλετε και χωρίς αυτός να μπορεί να πεθάνει; Σίγουρα ακούγεται πολύ ενδιαφέρον. Θα ωθήσει τους ανθρώπους σε μια νέα δημιουργικότητα που σίγουρα είναι προς όφελος τους και που αποτελεί το σημαντικότερο ίσως πλεονέκτημα. Η τηλεό-

ραση μας παρουσίασε τον κόσμο έτοιμο, πράγμα που δεν γίνεται με το V.R γιατί μπορούμε να αντιδράσουμε. Θα μπορεί ο καθένας μας να δημιουργήσει τον κόσμο όπως αυτός θέλει. Τα εκπαιδευτικά προγράμματα θα μας μεταφέρουν πλέον στην τοποθεσία που θέλουμε να γνωρίσουμε χωρίς κινδύνους από φυσικούς παράγοντες. Όπως και να το κάνουμε δεν μπορεί ο καθένας μας να χαϊδέψει ένα λιοντάρι ή να παρακολουθήσει από κοντινή απόσταση την έκρηξη ενός ηφαιστείου...

Πρέπει να κατανοήσετε όμως πως δύο σελίδες δεν είναι δυνατόν να καλύψουν αυτό το τόσο ενδιαφέρον και επίκαιρο θέμα. Οι φήμες θέλουν τα πρώτα μηχανήματα Virtual Reality να έρχονται στην Ελλάδα στις αίθουσες των Arcade το καλοκαίρι. Μέχρι όμως οι φήμες να γίνουν πραγματικότητα, θα σας κρατάμε ενήμερους. Εμείς θα ξαναβρεθούμε τον επόμενο μήνα συνεχίζοντας το άρθρο αυτό. Πρέπει να αναφέρουμε ότι κάποια στοιχεία δανειστήκαμε από τα περιοδικά "Ανεξήγητο" και "Τρίτο Μάτι".



# B I G

Γιά σας τσακάλια μου. Αυτό είναι το πιο φρέσκο Big Trouble που έχω γράψει ποτέ. Είναι Δευτέρα 12 Απριλίου 11:10 το βράδι και ο Κρονητής περιμένει με αγωνία να του πιά το κείμενο στο σπίτι. Ευτυχώς μέ-

νει κοντά μου κι έχω και αυτοκίνητο! Επειδή λοιπόν δεν έχω πολύ χρόνο να σκεφτώ θα μου επιτρέψετε να μπά κατευθείαν στα ζουμερά. Έχουμε λοιπόν και λέμε: Θριαμβευτής (κυριολεκτικά) του προβλήματος με τους δίσκους και τους πασσάλους (γνωστό και ως πρόβλημα των πύ-

6η: 2, Γ-B  
7η: 1, A-B  
8η: 4, A-Γ  
9η: 1, B-Γ  
10η: 2, B-A  
11η: 1, Γ-A  
12η: 3, B-Γ  
13η: 1, A-B  
14η: 2, A-Γ  
15η: 1, B-Γ

Voilà! Και για τους N δίσκους έχουμε: Παρατηρούμε ότι για 1 δίσκο θέλουμε 1 κίνηση, για 2 δίσκους 3 κινήσεις, για 4 δίσκους 15 κινήσεις κι όποιος τόλμησε για 5 δίσκους θα πρέπει να βρήκε 31 κινήσεις! Αρα, αν συμβολίσουμε με  $K(N)$  τον αριθμό των απαιτούμενων κινήσεων, "μυριζόμαστε" ότι  $K(N) = 2^N - 1$ . Πρέπει όμως και να το αποδείξουμε. Αρκεί να σκεφτούμε ότι για να μετακινηθούν N δίσκοι από τον A πάσσαλο στο Γ πρέπει να μετακινηθούν οι N-1 πρώτοι δίσκοι από τον A στο B, δηλαδή  $K(N-1)$  κινήσεις, μετά ο N-οστός δίσκος από τον A στο Γ (μία κίνηση) και κατόπιν οι N-1 δίσκοι από τον B στο Γ, δηλαδή άλλες  $K(N-1)$  κινήσεις. Συνολικά λοιπόν:  $K(N) = K(N-1) + 1 + K(N-1) = 2 \cdot K(N-1) + 1 = 2 \cdot (2^{N-1} - 1) + 1 = 2^N - 1$ . Αρκετά όμως μ'αυτά, έχετε και το πρόβλημα με

τα κεριά να λύσετε και βιαστείτε γιατί έχω και ένα με λάμπες. Το στέλνει ο αναγνώστης Θεόδωρος Πλιάκος από το Βύρωνα, τον οποίο και ευχαριστώ θερμά. Φυσικά, επειδή είμαι γνωστός σαδιστής του έκανα μια παραλλαγή προς το δυσκολότερο. Είστε λοιπόν σε ένα δωμάτιο με τρεις διακόπτες (ας τους ονομάσουμε A, B και Γ) οι οποίοι ελέγχουν τρεις λάμπες (1, 2 και 3). Το πρόβλημα είναι ότι δεν ξέρουμε ποιός διακόπτης ελέγχει ποιά λάμπα και (κυρίως) ότι οι λάμπες είναι στο υπόγειο. Εσείς πρέπει να "παίξετε" με τους διακόπτες (μπορείτε να κάνετε ό,τι θέλετε) και κατεβαίνοντας κάτω πρέπει να καταλάβετε ποιός συνδέεται με ποιά. Βέβαια έχετε μόνο μια φορά δικαίωμα να κατεβείτε, οπότε σκεφτείτε το καλά πρώτα! Ελπίζω να περάσατε καλά το Πάσχα και να μπαίνετε δυνατά στην τελική ευθεία για το πολυπόθητο καλοκαίρι! Θα τα ξαναπούμε!

## Ο τριανταδύαμπτος

Οι απαντήσεις σας στη γνωστή διεύθυνση:

**Περιοδικό USER**

**Σφάλτης 75**

**124 61 Χαϊδάρη**

**Για τη στήλη "Big Trouble"**

γων του Ανόι-μή ρωτάτε γιατί) είναι ο Μανώλης Σταυρακάκης από τα Χανιά. Διαβάστε τί έστειλε ο άνθρωπος: Πλήρη ανάλυση των κινήσεων, σχηματική αναπαράσταση σε χαρτί "μιλίμετρέ", άψογη απόδειξη για N δίσκους και πρόγραμμα σε C που λύνει... τα πάντα! Ο πιο άξιος μέχρι στιγμής νικητής της στήλης. Μπράβο Μανώλη! Για όσους δεν μπόρεσαν να φτάσουν στο επιθυμητό αποτέλεσμα, ιδού η λύση σε 15 κινήσεις:

1η: 1, A-B

2η: 2, A-Γ

3η: 1, B-Γ

4η: 3, A-B

5η: 1, Γ-A



# ΤΡΑΟΥΒΛΕ

## Let's Talk Big Troublers!

**Λουκά Μπαφατάκη (Ανω Κυψέλη):**

1) Η στήλη ΔΕΝ θα σταματήσει (βλέπεις κανένα λογο;).  
2) Ο ενικός δεν με ενοχλεί, μου είναι απαραίτητος. 3) Να γράφεις συνέχεια. 4) Θα διαβιβάσω τις ευχές σου στο Μιχάλη. Για τη στήλη "Κοντινό Μέλλον" συμφωνώ. Καλό θα ήταν να γράφεις τους προβληματισμούς σου απευθείας στον Γιώργο Γρίβα. Θα χαρεί ιδιαίτερα!

**Σπύρο Αργυρό (Μεσσηνία):** Το πρόβλημα που έστειλες έχει δημοσιευτεί στο τεύχος 5 (αναμνήσεις...)!  
**Σπύρο Μπακαγιάννη (Λάρισα):** Χάρηκα πολύ που ξαναγράψες. Όχι και τριανταδυάμπιτος ο Αιδίνης!

**Νίκο Ελευθεριάνο (Αμφιθέα):** Εύγε! Πολύ καλή παρουσίαση. Θα έπρεπε να έχεις κερδίσει αλλά να κατηγορείς την ατυχία σου γι' αυτό, όχι εμένα! Try again!

**Νίκο Λουντό (Αθήνα):** Πολύ εύστοχα τα σχόλιά σου για τη Μακεδονία. Αυτός ήταν και ο σκοπός μου: να προκαλέσω τέτοιες αντιδράσεις.

**Παναγιώτη Λαδά (Αθήνα):** Γι' αυτό το έχεις το PC σου για να το χρησιμοποιείς. Έχω πεί όχι στο fax για τεχνικούς λόγους.

**Αλέξη Βίπφλερ (Καβάλα):** Ελπίζω να έγραψα σωστά το επώνυμό σου. Τα σχόλιά σου δείχνουν ωριμότητα. Ξαναγράψε μου.

**Μάκη Ξηρογιάννη (Γλυφάδα):** Συμφωνώ και επαυξάνω για τις καταλήψεις. Έπρεπε να έχω γράψει κι εγώ τα ίδια και άλλα τόσα, αλλά έπεσε δάκτυλος!

**Μιχάλη Παπαδάκη (???)**: Πάρε τηλέφωνο στο USER, ζήτη τον Κροντηρά και πες του να κανονίσει μια μέρα να έρθεις (πες του ότι το είπα εγώ)! Αν κάνει τον ζόρικο ξαναγράψε μου και θα το τακτοποιήσω!

**Γιώργο Βαράκη (Λιβαδειά):** Ελπίζω να έχεις μείνει ικανοποιημένος.

**Πέννυ & Κώστα Μάρκελλο (Ξυλόκαστρο):** Ευχαριστώ πολύ για το γράμμα και τα καλά σας λόγια. Ηρθε λίγο καθυστερημένο αλλά δεν πειράζει. Εκείνο που μετράει είναι η επικοινωνία. Όσο για την κάρτα βλέπετε ότι δημοσιεύτηκε!

**Χάρη Σταμπουλή (Μύρινα):** Πάντα καλοδεχούμενα τα γράμματά σου!

**Νατάσα Γκούμα (Θεσσαλονίκη):** Χαίρομαι που εξακολουθείς να ασχολείσαι με τη στήλη. Γιατί ερωτηματικά στη θέση του τηλεφώνου;

**Γιώργο Στούπα (Ψαχνά):** Έχω περάσει αρκετές φορές από τα μέρη σου γιατί κι εγώ έχω γυρίσει όλη την Ελλάδα. Είναι πολύ ευχάριστο το γεγονός ότι έδειξες τόση οικειότητα και μου εκμυστηρεύτηκες τόσα πράγματα. Ευχαριστώ και περιμένω να μου ξαναγράψεις.

**Παναγιώτα Καρπαθάκη (Περιστέρι):** Από τις καλύτερες κάρτες που έχω λάβει. Ευχαριστώ και εύχομαι καλή Πρωτομαγιά!

**NT (Ρέθυμνο):** Πολύ "διαφορετικό" το γράμμα σου. Σέβομαι την επιθυμία να μείνεις ανώνυμος για τους άλλους αλλά θα ήθελα να ξέρω τους λόγους (τουλάχιστον εγώ).

## Το τρίγωνο των ...σχολίων!

Ίσως βρείτε το θέμα μας λιγάκι έξω από την επικαιρότητα αλλά μην ξεχνάτε ότι το USER δεν είναι εφημερίδα αλλά μηνιαίο έντυπο και είναι φυσιολογικό μερικά πράγματα να σχολιάζονται με καθυστέρηση. Αναφέρομαι στο γεγονός που συγκλόνισε ολόκληρη την Ελλάδα στις αρχές του Απριλίου: ένας απελπισμένος πατέρας πήρε το όπλο και προσπάθησε να εκδικηθεί για τον άδικο χαμό του δεκαπεντάχρονου γιού του.

Και το αναπάντητο ερώτημα της αυτοδικίας ήρθε και πάλι στο προσκήνιο. Μπορεί κάποιος να "απονέμει δικαιοσύνη" όταν δεν μπορεί να βρει λύση στο πρόβλημά του; Και ποιός είναι ικανός να κρίνει κατά πόσο η δικαιοσύνη απονέμεται πραγματικά ή όχι; Τι θα γίνει αν ο καθένας μας πάρει ένα όπλο και προσπαθεί έτσι να δικαιωθεί; Υπάρχει βέβαια και η άλλη άποψη που λέει ότι όταν κάποιος φτάνει στο σημείο να σκοτώσει άλλους ανθρώπους και να τερματίσει και τη δική του ζωή, έχει φτάσει όχι στα άκρα, αλλά κάπου πολύ πιο πέρα απ' αυτά. Φανταστείτε σε ποίο σημείο είχε φτάσει ο τραγικός πατέρας, πόσο αδύναμος είχε νιώσει μέσα στα γρανάζια των νομικών διαδικασιών και των δικηγοριστικών κόλπων. Γιατί βέβαια αν μην έχει κανείς αυταπάτες ότι το δικαστικό μας σύστημα λειτουργεί άψογα. Κάθε άλλο: οι αποκαλύψεις για χρηματισμούς και κυκλώματα πληθθαίνουν καθημερινά και οι δύο άτυχοι δικηγόροι που πυροβολήθηκαν, απλώς πλήρωσαν "για όλα". Έπρεπε να πεθάνουν; Ασφαλώς όχι, αλλά έγινε. Αυτή η ιστορία μου θύμι-

σε μια συγκλονιστική υπόθεση που εξελίχθηκε πριν από μερικά χρόνια στην Αμερική. Πρόκειται για τη μοναδική υπόθεση όπου η κατηγορούμενη ομολόγησε φόνο εκ προμελέτης και αθώωθηκε! Διαβάστε όμως πώς έγινε: Μια κοπέλλα βιάστηκε και κακοποιήθηκε από κάποιον νεαρό. Έκανε μήνυση, αλλά στη δίκη ο νεαρός αθώωθηκε. Μερικούς μήνες αργότερα ο ίδιος νεαρός βίασε τη μικρότερη αδερφή της! Η κοπέλλα μπήκε στο πρώτο οπλοπωλείο, αγόρασε μια επαναληπτική καραμπίνα και κυριολεκτικά τον εκτέλεσε στη μέση του δρόμου. Στη δίκη αθώωθηκε παμφηφει!! Όπως βλέπετε η πραγματικότητα μπορεί να φτάσει σε καταστάσεις όπου οι λέξεις και οι έννοιες χάνουν το νόημά τους. Τι θα πεί αθώος και τί ένοχος; Ποιός θα είναι οι απόλυτοι κριτές που θα αποφανθούν γι' αυτό; Απλά, δεν υπάρχουν. Πρέπει να μάθουμε να ζούμε με τις ανθρώπινες αδυναμίες και ατέλειες. Αυτές διαμορφώνουν την κοινωνία, αυτές είναι η ίδια η ζωή μας σε τελική ανάλυση. Εμείς πρέπει απλώς να παίξουμε το ρόλο μας όσο μπορούμε καλύτερα. Και τίμια.

## Χορεύοντας με τα BYTES



**PHOTO:** Θέλω να ξαναγίνω αυτό που ήμουν, τότε που ήθελα να γίνω αυτό που είμαι σήμερα!!!!

Αν κι αυτό δεν λέγεται κρίση προσωπικότητας, τότε τι άλλο μπορεί να είναι. Γενικώς οι μέρες είναι κατάλληλες για τέτοια πράγματα. Οι διακοπές του Πάσχα τελείωσαν ΚΑΙ υπάρχει μια ηρεμία πριν τις διακοπές του καλοκαιριού. Βέβαια ανάμεσα υπάρχουν διαγωνίσματα και διαβάσματα, αλλά δυστυχώς κανείς δεν μπορεί να τ' αποφύγει. Βέβαια θα μου πείτε υπάρχουν οι αντιγραφές και τα σκονάκια, αλλά εκεί ο τζόγος ανεβαίνει στο κατακόρυφο. Αν τα καταφέρεις περνάς, αν όχι τα βάφεις μαύρα (για δειγματοληψία χρώματος, υπάρχει το X-Wing).

Αλλά νομίζω ότι μερικές συμβουλές προς διαγωνιζομένους δεν θα 'βλαπταν. Ορίστε λοιπόν:

**1)** Παραπομπή σ' άλλη σελίδα. Π.χ. "όπως βλέπουμε στην λύση της άσκησης στη σελίδα 2" κλπ. Εννοείται ότι ποτέ δεν δίνεις την σελίδα. Ο εξεταστής αμφιβάλλει αν την έχασε αυτός ή όχι οπό-

τε ένα καλό βαθμό τον έχεις στην τσέπη.

**2)** Απειρο σχεδιάγραμμα. Π.χ. "το σχήμα 2 το οποίο εξηγεί απόλυτα το σχήμα 17 αν παρατηρήσετε το σχήμα 24 του οποίου η σαφήνεια φαίνεται στο σχήμα 18". Τον βαθμό τον έχετε στην τσέπη. Βέβαια υπάρχουν και πλάγια μέσα, τα οποία χωρίζονται σε δύο κατηγορίες. Στις απειλές και στις κολακειές. Φράσεις κλειδιά: "Όπως συζητάγα εχθές αυτήν την άσκηση με τον θείο μου που είναι γενικός επιθεωρητής σχολείων" αμείβεται, καθώς επίσης "Την ίδια ερώτηση μου είπε χθες και ο γείτονας πριν του κάψω το αυτοκίνητο." Στο άλλο στρατόπεδο είναι η κολακεία. Παράδειγμα για την ηλικιωμένη καθηγήτρια: "Παρόλο που κανείς από τους δύο μας δεν είχε γεννηθεί στην μεταπολίτευση", σας πηγαίνει γραμμή στην επόμενη τάξη, ενώ με πολύ καλό βαθμό αμοιβεται η φράση: "Μπορεί ο Πυθαγόρας να μην είχε την εξυπνάδα σας, αλλά ταλαιπωρεί με τις ασκήσεις του και τους δυο μας".

Νομίζω ότι πήρατε μια γεύση και μια ιδέα. Βέβαια το διάβασμα είναι η καλύτερη συνταγή. Ετσι κι' αλλιώς γι' αυτό μην διαβάσετε το "Χορεύοντας" **διαβάστε τα μαθήματα α α α σας!!!**

Τώρα αν κάποιοι είναι τόσο τσιγγούνηδες και το πρωί κοιτάζουν κάτω από το κρεβάτι τους να δουν αν έχουν χάσει καθόλου ύπνο, τι να κάνουμε, συμβαίνουν.

**ΥΓ.** Αυτό το "Χορεύοντας" ήταν αφιερωμένο σ' όλους τους δραπετές του Πάσχα.

**ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ**

• 286/16/2MB	128000
• 386SX/33/2MB	137000
• 386SX/40/2MB	147000
• 386DX/40/4MB/ (ΑΝΑΒΑΘΜΙΖΟΜΕΝΟ, LOCAL BUS, 128CACHE)	191000
• 486DX/33/4MB (128K CACHE)	278000
• 486DX2-66/33/4MB (256K CACHE)	399000

ΤΑ ΠΑΡΑΠΑΝΩ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΑ ΔΙΑΤΙΘΕΝΤΑΙ ΜΕ:  
FD1.44/ VGA 256KB/2S, 1P, 1G /  
MINI TOWER/MONO VGA

• NOTEBOOK 386SXL-25/VGA/2MB/80MB	460000
• NOTEBOOK 386SXL-33/VGA/2MB/80MB	497000

**MODEMS/FAX**

ΕΣΩΤΕΡΙΚΟ 2400 BPS	14000
POCKET 2400 BPS	21000
ΕΣΩΤΕΡΙΚΟ 2400 HNP	25000
ΕΣΩΤΕΡΙΚΟ FAX 9600 ΚΑΙ MODEM 2400	30000

**ΣΚΛΗΡΟΙ ΔΙΣΚΟΙ**

20MB CONNER/20MS	29000
40MB QUANTUM/16MS	41000
80MB W.DIGITAL/18MS (CAVIAR)	66000
105MB NEC/18MS	68000
130MB SEAGATE/16MS	86000
170MB CONNER/15MS	86000
214MB SEAGATE/16MS	109000
210MB W.DIGITAL/14MS(CAVIAR)	119000
245MB SEAGATE/12MS	125000
251MB CONNER/12MS	125000
340MB W.DIGITAL/13MS(CAVIAR)	179000

**ΚΟΥΤΙΑ**

MINI TOWER	19000
DESK TOP(F.T)	19000
MIDI TOWER	26000
SLIM	26000
TOWER	31000

**MULTIMEDIA**

SOUND BLASTER 2.0	33000
S.BLASTER PRO 2 BASIC	51000
S.BLASTER PRO 2 + MIDIKIT	59000
VIDEO BLASTER	110000
CD ROM TAND + S.BLASTER + 1CD	135000
CD ROM MITSUKI (KODAK)	80000
ΜΙΚΡΟΦΩΝΟ ΓΙΑ S.BLASTER	3000
ΜΕΓΑΦΩΝΑ ΓΙΑ S.BLASTER	1900
CD ROM ΤΙΤΛΟΙ ΑΠΟ	10000

**MOTHERBOARD**

286/16	24000
386SX/33	34000
386SX/40	42000
386DX/40	66000
486DX/33	153000

**ΟΘΟΝΕΣ**

HERCULES PHILIPS	19000
EMC SVGA MONO INT	31000
EMC SVGA COLOR 0.39 INT	83000
EMC SVGA COLOR 0.28 INT	88000
CT.X SVGA COLOR 0.28 INT	103000
CT.X SVGA COLOR 0.28 NON.INT	118000
NEC 3FC 15" SVGA COLOR INT	222000
E120 SVGA 15",16",17"	CALL

**ΚΑΡΤΕΣ**

VGA 256KB	9000
VGA 512KB	13000
VGA 1MB	20000
MEGA EVA/1024S 16,7 EK.XPOMATA	44000

**ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ**

SEIKOSHA SP-2400	59000
STAR LC-20	63000
EPSON LX-100	69000
BROTHER M-1309	76000
BROTHER M-1324	97000

**PC GAMES**

3D CONSTRUCTION KIT 2
5 INTELLIGENT STRATEGY
A-TRAIN
AIR WARRIOR
ALCATRAZ
ALONE IN THE DARK
BACKGAMMON
BARGON ATTACK
BATTLEHAWKS 1942
BETRAYAL
BILLIARDS SIMULATOR
BLACK JACK
CADAVER
CAPTAIN COMIC
CARL LEWIS
CASINO GAMES
CASTLE OF DR.BRAIN
CHESSMASTER 3000
CHUCK VEAGER'S 2
COOL CROC TWINS
COOL WORLD
CRYSTALS OF ARBOREA
DARK HALF
DARKSEED
DICK TRACY ADVENTURE
DIE HARD 2
DREAM TEAM
ECO QUEST
ELVIRA
EYE OF BEHOLDER 2
F-117A
FIRETEAM 2200
FIRST SAMURAI
GENGHIS KHAN
GOBLIINS 2
GODFATHER ACTION
GREAT NAVAL BATTLES
ZAK MCKRACKEN
ZELIARD
HOME ALONE
HOME ALONE 2
HOOK
HOYLE BOOK OF GAMES 3
HUMANS
HYPERSPEED
INDIANA JONES 4
INDIANA JONES 4 ACT
IRON LORD

KNIGHTS OF THE SKY
LA LAW
LARRY 1 (256 COLORS)
LARRY TRIPLE PACK
LAURA BOW 2
LEEDS UNITED
LHX ATTACK CHOPPER
LOOM
LURE OF TEMPTRESS
MAGNETIC SCROLIS
NAVY SEAL
NCAA BASKET FINAL FOUR
OH NO MORE LEMMINGS
OIL'S WELL
PLAN 9
PUSH OVER
QUEST FOR GLORY 2
QUEST FOR GLORY 3
RIDERS ROHAN
RISE OF DRAGON
SAMURAI
SHADOWLANDS
SHADOW PRESIDENT
SIM EARTH (WINDOWS)
SLEEPING GODS LIFE
SPACE 1889
SPACE QUEST 4
SPY VS SPY 3
STUNT DRIVER
STUNT ISLAND
SUPER TETRIS
TEAM SUZUKI
THE SUMMONING
TINY SKWEES
TITUS THE FOX
TOYOTA CELICA
TRANSARCTICA
TRIVIAL PURSUIT
ULTIMA
UMS 2
VOLFIED
WEAPONS LEFTWAFFE
WEEN
WIZKID
WINTER CHALLENGE
WINTER SUPERSPORTS
WONDERLAND
WRATH OF DEMON
WWF 2

ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

**ΠΟΛΥΤΟΠΟ COMPUTERS**

ΧΑΛΚΙΔΙΚΗΣ 40

54643 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ

ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΣΤΟ (031) 837-063

\*ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΦΠΑ

• ΠΛΗΡΗΣ ΣΕΙΡΑ JOYSTICKS ΓΙΑ IBM-PC/XT/AT, AMIGA, ATARI, AMSTRAD

• ΚΑΛΩΔΙΑ ΚΑΙ ADAPTORS ΓΙΑ ΚΑΘΕ ΧΡΗΣΗ

• ΠΛΗΡΗΣ ΣΕΙΡΑ MOUSE ΑΠΟ: 4000-30000 ΔΡΧ.

• ΦΙΛΤΡΑ ΟΘΟΝΗΣ ΑΠΟ: 3000 - 30000 ΔΡΧ

• ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ CLICK 101 ΠΛ.(XT/AT) 11000 ΔΡΧ

ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ  
ΤΟ ΚΟΥΠΟΝΙ  
ΚΑΙ ΣΤΕΙΛΤΕ ΤΟ  
ΣΤΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ  
"ΠΟΛΥΤΟΠΟ COMPUTERS"  
ΧΑΛΚΙΔΙΚΗΣ 40  
54643 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ  
ΓΙΑ ΝΑ ΣΑΣ ΣΤΑΛΕΙ ΠΛΗΡΗ  
ΤΙΜΟΚΑΤΑΛΟΓΟΣ GAMES-ΠΡΟΙΟΝΤΩΝ

ΟΝΟΜΑ .....  
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .....  
ΤΚ ..... ΠΟΛΗ .....  
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ.....



**Π**ολλοί από εσάς ίσως το γνωρίζετε. Πολλοί ίσως και να το χρησιμοποιείτε. Οι περισσότεροι ίσως δεν έχετε ξανακούσει την λέξη. Και σχεδόν όλοι δεν τηρούν τους απαιτούμενους κανόνες του. Ο λόγος για τα Shareware προγράμματα - την σχετικά καινούργια εμπειρία στο χώρο των προγραμμάτων, που από τους περισσότερους έχει αδικηθεί και έχει χρησιμοποιηθεί λανθασμένα. Ας δούμε τι σημαίνει shareware και ποιός ο ρόλος της καινούργιας αυτής αγοράς προγραμμάτων στη ζωή μας.

ΤΟΥ Κ. ΞΑΓΟΡΑΡΗ



Η λέξη shareware μπήκε πριν αρκετό καιρό δυναμικά μέσα στη ζωή μας, αν και με κάπως δειλά και μικρά βηματάκια. Στη δική σας έχει μπει μέσω των δισκετών του USER ή και άλλων ελληνικών περιοδικών. Ξέρετε όμως τι ακριβώς είναι το Shareware; Ξέρετε ποια είναι η θέση σας απέναντί του; Και σε πια σημεία έχει φτάσει αυτή τη στιγμή αυτή η αγορά των προγραμμάτων; Ας τα πάρουμε όλα από την αρχή. Κατ' αρχάς, να πούμε τι είναι το shareware. Είναι λοιπόν μία αγορά προγραμμάτων, που όμως σας δίνει την ευκαιρία να δοκιμάσετε το πρόγραμμα πριν το αγοράσετε. Με άλλα λόγια, στην αρχή παίρνετε ένα demo του προγράμματος - δωρεάν. Αυτό μπορεί να είναι μια μειωμένη έκδοση, μια παλιότερη έκδοση κλπ. Μετά το χρησιμοποιήτε και έχετε στη διάθεσή σας ένα χρονικό διάστημα (που καθορίζει ο προγραμματιστής) για να αποφασίσετε κατά πόσο θέλετε να συνεχίσετε να το χρησιμοποιήτε. Μετά από αυτό το χρονικό διάστημα, πρέπει να έλθετε σε επαφή με τον προγραμματιστή και να πληρώσετε το χρηματικό ποσό που αναλογεί στην αγορά του προγράμματος. Αυτός θα σας στείλει την τελευταία έκδοση του προγράμματος, θα σας πλήρη υποστήριξη για οποιοδήποτε πρόβλημα αντιμετωπίσετε και ότι άλλο μπορείτε να βρείτε σε κάποιο full-price πρόγραμμα. Τώρα που το ξεκαθαρίσαμε, ας προχωρήσουμε.

Αιτία να γραφτεί αυτό το άρθρο, ήταν η πληθώρα των προγραμμάτων share-

ware που υπάρχουν τώρα πια παγκοσμίως και η συνεχώς αυξανόμενη υποστήριξη των προγραμμάτων αυτών από τις ελληνικές εταιρείες. Αφορμή, ήταν κάποια προγράμματα και κάποια παιχνίδια που μπορούν να σταθούν άξια και σταθερά μέσα στην αγορά όχι μόνο του shareware πια, αλλά και στην αγορά των full-price προϊόντων. Κάποια παραδείγματα, είναι τα παιχνίδια Brix, Wolfenstein, Sword of Destiny, όπως επίσης και προγράμματα όπως τα Disktree, Scan 'n' Clean, Word Fugue κλπ. Γιατί αυτά συγκεκριμένα;

Τα Wolfenstein και Sword of Destiny, είναι από τα καλύτερα παιχνίδια που έχουν περάσει ποτέ από τον χώρο των υπολογιστών, σε όλες τις αγορές. Το SOD, είναι συνέχεια του Wolfenstein, οπότε ας αναφερθούμε μόνο στο πρώτο. Το παιχνίδι αυτό, αν και shareware, έκανε την Origin να κοκκινήσει από το κακό της. Γιατί; Γιατί χρησιμοποιούσε τις ίδιες τεχνικές κίνησης με το Ultima Underworld, με άλλα λόγια rotate 360 μοιρών, 256 χρώματα, και επιπλέον ήταν και 2 φορές γρηγορότερο. Διαφορά στην τιμή; Τεράστια. Θα μου πείτε βέβαια ότι το ένα είναι ένα από τα καλύτερα role-playing παιχνίδια που κυκλοφορούν (αν όχι το καλύτερο), ενώ το άλλο, είναι ένα απλό shoot 'em up. Για σκεφτείτε όμως, από που προέρχεται το ένα και από που το άλλο. Για συγκρίνετε τις δύο εταιρείες. Τώρα, ξανασκεφτείτε το.

Όσον αφορά τα "σοβαρά" προγράμματα, τι να πούμε; Εκτός του ότι είναι XI-

# Η ΑΥΤΟΚΡΑΤΟΡΙΑ





ΛΙΑΔΕΣ, τα περισσότερα από αυτά, κάνουν έναντι ενός πολύ μικρού χρηματικού ποσού, ότι κάνουν προγράμματα όπως τα Norton Utilities, που κοστίζουν μερικές δεκάδες χιλιάδες. Μια πολύ καλή σύγκριση μπορεί να γίνει μεταξύ σε προγράμματα όπως το Scan και το Norton Antivirus. Το ένα το παίρνετε για πενταροδεκάρες, ενώ το άλλο το παίρνετε έναντι ενός ποσού που ξεπερνά τις 30000 δραχμές. Προσέξτε, δεν θέλω να μειώσω ούτε το Norton Antivirus, ούτε και όλα τα υπόλοιπα full-price προγράμματα. Αλλά για δείτε ποιές είναι οι διαφορές ανάμεσα στα δύο προγράμματα; Πολύ λίγες. Και τα δύο ανιχνεύουν σχεδόν τον ίδιο αριθμό ιών, τους αφαιρούν, και σας προστατεύουν αποτελεσματικά από αυτούς.

Λοιπόν; Μήπως έχετε αρχίσει να το ξανασκέφτεστε; Όμως, που ακριβώς έχει φτάσει η αγορά shareware; Η απάντηση είναι απλή. Έχει φτάσει πολύ ψηλά. Οι χρήστες shareware προγραμμάτων είναι χιλιάδες χιλιάδων σε όλον τον κόσμο. Τώρα πια είναι μια πολύ σημαντική αγορά που όλοι σέβονται. Γιατί όμως δεν έχει προωθηθεί όπως πρέπει στους ελληνικούς χώρους; Ίσως γιατί προτιμήσαμε να μείνουμε πίσω και σε αυτό - όπως και σε πολλά άλλα πράγματα. Το θέμα είναι ότι τώρα πια έχει αρχίσει να κάνει αισθητή την εμφάνισή της και στην ελληνική αγορά. Μέχρι τώρα shareware προγράμματα, μπορούσατε να βρείτε μόνο στις διάφορες BBS. Τώρα

όμως, υπάρχουν και στα περισσότερα μαγαζιά. Παρολ' αυτά, παραβλέποντας το "τόλμημα" των εμπόρων να επενδύσουν σε αυτήν την αγορά και ξεφεύγοντας από τη λογική πορεία, οι χρήστες φαίνονται διστακτικοί απέναντι στα shareware προγράμματα. Ο λόγος ανεξήγητος.

Ίσως επειδή δεν τα ξέρετε ακόμα καλά; Ίσως γιατί επαναπαυόσαστε στο ότι μπορείτε να τα χρησιμοποιήσετε όσον καιρό θέλετε, αφού κανείς δεν πρόκειται να σας ελέγξει;

Ποιός ξέρει;

Το θέμα είναι ότι τα shareware προγράμματα, έχουν πια ξεφύγει από τα πλαίσια των public domain, τουλάχιστον σε θέματα ποιότητας. Ίσως το ότι καθυστερήσαμε να τα δούμε να εξαπλώνονται στα μαγαζιά σημαίνει πως είμαστε και λίγο τυχεροί, αφού θα ξεκινήσουμε όχι μόνο από τα πρώτα "απλά" προγραμματάκια, αλλά από τα καινούργια προγράμματα που βγαίνουν τώρα - την εποχή που άρχισε η ακμή του shareware.

Κλείνοντας, μένει μόνο ένα πράγμα να πω. Ελπίζω να καταλάβετε τι σημαίνει shareware.

#### ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ

Ας κάνουμε μια μικρή αναφορά στις σημαντικότερες αγορές προγραμμάτων - εκτός βέβαια από τα full price προϊόντα.

#### PUBLIC DOMAIN

Σε ότι αφορά τα public domain προ-

γράμματα, ίσως δεν θέλετε τώρα πια ενημέρωση - όχι μετά από όσα πολλά χρόνια παρουσίας τους στην παγκόσμια αγορά. Είναι προγράμματα τελείως δωρεάν, που μπορείτε να τα "μοιράσετε" σε όλους τους φίλους σας άφοβα. Δεν έχετε καμία απολύτως υποχρέωση απέναντι στον προγραμματιστή.

#### FREWARE

Εδώ τα πράγματα είναι λίγο διαφορετικά. Ακολουθώντας τους κανόνες των public domain προγραμμάτων, τα δίνετε όπου θέλετε, αλλά επίσης οι προγραμματιστές θα εκτιμούσαν κάποιο χρηματικό ποσό. Χωρίς αυτό να είναι συγκεκριμένο ή και απαραίτητο, καλό θα ήταν να δείξετε πόσο εκτιμάτε την προσπάθεια των προγραμματιστών.

#### SHAREWARE

Εδώ, υπάρχει η μεγάλη διαφορά. Η χρήση των προγραμμάτων που ανήκουν σε αυτήν την κατηγορία, είναι δωρεάν - για ένα χρονικό διάστημα που συνήθως δεν ξεπερνά τις 30 μέρες. Μετά από το διάστημα αυτό, πρέπει να επικοινωνήσετε με τον προγραμματιστή για να καταβάλετε ένα χρηματικό ποσό, ούτως ώστε να γίνετε κατοχυρωμένος χρήστης του προγράμματος και να πάρετε την ολοκληρωμένη του έκδοση.

#### CHARITYWARE

Εδώ τα πράγματα, είναι κάπως μπλεγμένα, αφού είναι μια μίξη από όλες τις παραπάνω κατηγορίες. Τα προγράμματα τα παίρνετε δωρεάν. Αλλά, αν θέλετε, στέλνετε χρήματα στον προγραμματιστή και αυτός με τη σειρά του τα στέλνει στο φιλανθρωπικό ίδρυμα (ή σε οποιονδήποτε άλλο σκοπό) του επιδείξετε εσείς. Δυστυχώς, δεν έχει προωθηθεί όσο θα έπρεπε.

# TOY SHAREWARE

# CINEMA

ΤΟΥ Ν.ΚΡΟΝΤΗΡΑ

## ΓΙΑ ΜΙΑ ΧΟΥΦΤΑ OSCARS

**Ε**πιτέλους δόθηκαν τα όσκαρ της μετριότητας! Ανάμεσά τους επέπλευσαν μόνο τα καλύτερα που δεν ήταν και πολλά. Ετσι δεν είναι τυχαία η θράβευση της ταινίας του Κλιντ Ισγουντ αφού σαφώς ήταν η καλύτερη. Καλύτερη και από τον "Δράκουλα" του Κόππολα, αφού η Αμερική θαρέθηκε το Βιετνάμ και την μαφία.

Πολλά πολλά χρόνια έχουν περάσει από την εποχή των Γουέστερνς και όσο κι αν τα τελευταία χρόνια εμφανίζονται κάποια παθητικά έργα του είδους όπως το Young Guns 1-2 και Χορεύοντας με τους Λύκους φαίνεται πως η Αμερική περίμενε κάποιον δικό της για να πάρει την εκδίκησή της από τα ανεπανάληπτα Ιταλικά Γουέστερνς της δεκαετίας του '60. Πήρε λοιπόν τα 4 από τα 9 Όσκαρ για τα οποία είχε προταθεί, όχι σαν ηθοποιός αλλά σαν σκηνοθέτης! Ποιός θα το φανταζόταν πριν από λίγα χρόνια ένα τέτοιο πράγμα θα μου πείτε. Και θα σας απαντήσω, όποιος έχει δει το Λευκός κυνηγός Μαύρη καρδιά... Το κύκνειο άσμα των Westerns μας άρεσε. Αν και στο μεγαλύτερο μέρος του ήταν αργό και η σκηνοθεσία δεν ήταν τίποτα το διαφορετικό. Όμως είμαστε οι πρώτοι θαυμαστές του Κλιντ... ακόμα κι αν η τελευταία ταινία του δεν είχε μουσική Μορικόνε! Από την μία λοιπόν χαρήκαμε αφάνταστα -αφού να φανταστείτε ότι ξενύχτησα μέχρι τις 6.30 το επόμενο πρωί γλεντώντας την νίκη του Ισγουντ- και από την άλλη απογοητευτήκαμε γιατί επιβεβαιώθηκε για μια ακόμα φορά πόσο έχει πέσει η αξία των Όσκαρ. Όταν το καλύτερό τους έργο φέτος δεν συγκρίνεται με τα Ιταλικά γουέστερνς της δεκαετίας του '60 που δεν πήραν αυτό και ίσως κανένα άλλο βραβείο.

### DJANGO

Να θυγούμε λίγο εντελώς εκτός επικαιρότητας αλλά μέσα στο κλίμα των Westerns που αναθέρμανε το Unforgiven και να προτείνω στους θαυμαστές του είδους να δουν, αν δεν έχουν ήδη δει, την ταινία DJANGO με

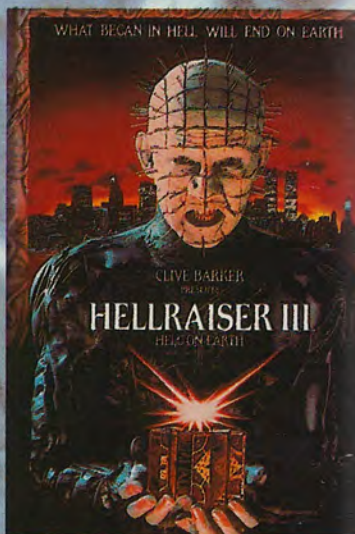
τον Φράνκο Νέρο, που αποτελεί ίσως την πιο μελαγχολική και θλιβερή κινηματογράφηση του West. Μια ταινία που στην δεκαετία του '60 είχε απαγορευτεί στην Βρεταννία λόγω της βίας της και των πολιτικών της μηνυμάτων. Όπως και να το κάνουμε δεν υπάρχουν πολλά έργα που να ξεκινούν με την κλασική σκηνή του ήρωα που σέρνει πίσω του το ίδιο του το φέρετρο!

### HELLRAISER III Hell On Earth

Αρκετά με τα όσκαρ. Σε λίγο το τρίτο μέρος αυτής της σειράς έρχεται αυτές τις μέρες και στην Ελλάδα. Επιτέλους, μετά από το Nightbreed, που δεν είχε γνωρίσει και τις καλύτερες κριτικές και το μάλλον μέτριο δεύτερο Hellraiser, το τρίτο φαίνεται να διορθώνει κάπως τα πράγματα για τον Clive Barker. Όχι ότι εμείς δεν τον εκτιμούμε αφάνταστα, αλλά ξέρετε τώρα οι κακές γλώσσες! Φυσικά το έργο από τα πρώτα δείγματα που έχουμε δει δεν φτάνει σε τίποτα την ουσία του πρώτου μέρους αλλά περιέχει μερικά φανταστικά ειδικά εφέ που θα θέλετε να τα βλέπετε συνέχεια.

Ελπίζουμε ότι ο Barker ασχολήθηκε με αυτή την παραγωγή πολύ περισσότερο απ'όσο στο δεύτερο μέρος. Για όσους δεν τον ξέρουν να πούμε ότι ο άνθρωπος είναι καταπληκτικός συγγραφέας θιβλίων φαντασίας αλλά αποφάσισε να γίνει και σκηνοθέτης όταν κατοπιήθηκαν δύο προγενέστερα σενάρια του, το Underworld (1985) και το Rawhead Rex (1986).

Για τους φίλους που θα ευχαριστηθούν το έργο να πούμε ότι ήδη υπάρχουν σχέδια για το 4, προσέχτε δια για το 5... όπως έγινε με όλες τις πετυχημένες σειρές ταινιών τρόμου (Δρόμος με τις Λεύκες, Παρασκευή και 13 κτλ).



## ΤΑ ΟΣΚΑΡ ΛΟΙΠΟΝ...

### ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΤΑΙΝΙΑ

"UNFORGIVEN"

### ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑ

ΚΛΙΝΤ ΙΣΤΓΟΥΝΤ ("Unforgiven")

### Α' ΑΝΔΡΙΚΟΥ ΡΟΛΟΥ

ΑΛ ΠΑΤΣΙΝΟ (ΑΡΩΜΑ ΓΥΝΑΙΚΑΣ)

### Α' ΓΥΝΑΙΚΕΙΟΥ ΡΟΛΟΥ

ΕΜΑ ΤΟΜΠΣΟΝ (ΧΑΟΥΑΡΝΤΣ ΕΝΤ)

### Β' ΑΝΔΡΙΚΟΥ ΡΟΛΟΥ

ΤΖΙΝ ΧΑΚΜΑΝ (UNFORGIVEN)

### Β' ΓΥΝΑΙΚΕΙΟΥ ΡΟΛΟΥ

ΜΑΡΙΣΑ ΤΟΜΕΙ (MY COUSIN VINNI)

### ΞΕΝΗΣ ΤΑΙΝΙΑΣ

"ΙΝΔΟΚΙΝΑ" Ρ.ΒΕΡΝΙΕ

### ΠΡΩΤΟΤΥΠΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

### ΝΙΑ ΤΖΟΡΝΤΑΝ (ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΩΝ ΛΥΓΜΩΝ)

### ΔΙΑΣΚΕΥΗ ΣΕ ΣΕΝΑΡΙΟ

ΡΟΥΘ ΠΡΟΙΕΡ ΤΖΑΜΠΒΑΛΑ (ΧΑΟΥΑΡΝΤΣ ΕΝΤ)

### ΚΟΣΤΟΥΜΙΩΝ

ΕΙΚΟ ΙΣΙΟΚΑ (ΔΡΑΚΟΥΛΑΣ)

### ΜΟΥΣΙΚΗΣ

ΑΛΑΝ ΜΕΝΚΕΝ (ΑΛΑΝΤΙΝ)

### ΤΡΑΓΟΥΔΙΟΥ

ΑΛΑΝ ΜΕΝΚΕΝ & ΤΙΜ ΡΑΙΣ (ΑΛΑΝΤΙΝ)

### ΗΧΟΥ

"Ο ΤΕΛΕΥΤΑΙΟΣ ΤΩΝ ΜΟΙΚΑΝΩΝ"

### ΗΧΗΤΙΚΩΝ ΕΦΕ

"ΔΡΑΚΟΥΛΑΣ"

### ΟΠΤΙΚΩΝ ΕΦΕ

"Ο ΘΑΝΑΤΟΣ ΣΟΥ ΠΑΕΙ ΠΟΛΥ"

# ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ ΑΠΟ ΤΟ Α

# ... ΑΛΛΑ ΜΕ AMSTRAD

ΤΟΥ Χ. ΚΛΑΔΗ

## ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ

Όταν ζητάμε από τον υπολογιστή να θυμηθεί ένα γεγονός, πρέπει να ορίσουμε ειδικά, ένα όνομα με το οποίο θα θυμάτε αυτό το γεγονός. Αυτό το όνομα, λέγεται μεταβλητή και ονομάζετε έτσι γιατί η τιμή αυτού που θυμάτε ο υπολογιστής, μπορεί να αλλάζει κάθε φορά όπως συμβαίνει -εξ ορισμού- και με τις μεταβλητές.

Ο υπολογιστής διαβάζει το LET NAME\$ και καταλαβαίνει ότι πρέπει να πάρει μια περιοχή μνήμης και να την ονομά-

σει NAME\$. Το επόμενο βήμα, είναι να διαβάσει το τμήμα "USER" και καταλαβαίνει ότι πρέπει να το αποθηκεύσει σαν σειρά χαρακτήρων στη μεταβλητή NAME\$.

Τα στάδια για να δημιουργήσετε κάποιες μεταβλητές, είναι τα εξής:

- 1) Οι μεταβλητές, πρέπει να αρχίζουν με ένα γράμμα, πχ Α.
- 2) Το όνομα μιας μεταβλητής, πρέπει να είναι μικρότερο από 40 χαρακτήρες σε μήκος.
- 3) Το όνομα της μεταβλητής, δεν πρέπει να περιέχει σημεία

στήξης.

4) Οι μεταβλητές που χρησιμοποιούνται για να αποθηκεύονται σειρές χαρακτήρων, πρέπει να έχουν το σύμβολο \$ σαν τελευταίου χαρακτήρα του ονόματος, πράγμα που δεν χρειάζεται όταν αποθηκεύονται αριθμητικά στοιχεία.

Μεταβλητές που έχουν περιεχόμενο σειρές χαρακτήρων ονομάζονται μεταβλητές σειρών χαρακτήρων. Ο υπολογιστής, μπορεί να καταλάβει τη διαφορά ανάμεσα σε μεταβλητές σειρών χαρακτήρων και σε αριθμητικές μεταβλη-

τές, διότι οι πρώτες λήγουν σε ένα \$ ενώ οι δεύτερες όχι. Έτσι, για να δώσετε την εντολή στον υπολογιστή να θυμηθεί μια λέξη, πχ USER, πληκτρολογήστε LET NAME\$="USER" και πατήστε το RETURN.

Θα δείτε τώρα, ότι στην οθόνη σας εμφανίστηκε το μήνυμα Ready, που σημαίνει ότι στη μνήμη του υπολογιστή, θα υπάρχει μια περιοχή με στο όνομα NAME\$ και θα έχει τοποθετηθεί σε αυτήν η σειρά χαρακτήρων που σχηματίζουν τη λέξη USER.

# M.B COMPUTER

ΝΙΚΑΙΑ :

ΓΡΕΒΕΝΩΝ 72 ΤΗΛ. :4921600

ΚΟΡΥΔΑΛΛΟΣ :

ΣΑΜΟΥ 64 & ΤΑΣΙΑΡΧΩΝ FAX: 4960976

## ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ

- SCHNEIDER
- VEGAS
- DFI
- QUEST
- ALFA 4
- ELIN
- AMIGA - ATARI

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΑ  
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ  
ΠΛΗΡΕΙΣ  
ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΛΥΣΕΙΣ

ΕΠΙΠΛΑ ΓΡΑΦΕΙΟΥ ΓΙΑ Η/Υ  
MONO 16.000 + Φ.Π.Α

ΕΥΚΟΛΙΕΣ  
ΠΛΗΡΩΜΗΣ

## ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ

H/Y ALFA 4 386 SX/33  
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.\*

HARD DISK • ΚΑΡΤΕΣ  
• MODEMS • DRIVES •  
ΔΙΣΚΕΤΕΣ  
• ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ • JOY-  
STICKS  
• ΦΙΛΤΡΑ • MOUSE • ΒΙΒΛΙΑ  
• ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

## ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ

- STAR
- CITIZEN
- AMSTRAD

## FAX

- SCHNEIDER
- AMSTRAD

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ  
ΛΟΤΤΟ ΠΡΟΠΟ  
ΓΙΑ PC ΚΑΙ AMIGA



ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΤΑ ΕΙΔΗ ΜΑΣ Σ'ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

## ΞΕΚΙΝΩΝΤΕ

**Α**υτό το μήνα αγαπητοί φίλοι, θα συνεχίσουμε τη περιήγησή μας στον κόσμο των PCs. Στο δρόμο, θα προχωρήσουμε λίγο στα "κινέζικα" του κόσμου του hardware μήνα και θα έρθουμε για πρώτη φορά σε επαφή με τον κόσμο της PASCAL.

ΤΟΥ Κ. ΞΑΓΟΡΑΡΗ

### HARD PROBLEMS...

Το προηγούμενο μήνα, είχαμε αναφερθεί στο εσωτερικό της CPU και στο τι περιέχει. Αυτόν τον μήνα, θα αναφερθούμε λίγο στο τι γίνεται γύρω γύρω από την CPU - με άλλα λόγια, τι γίνεται μέσα στον υπολογιστή.

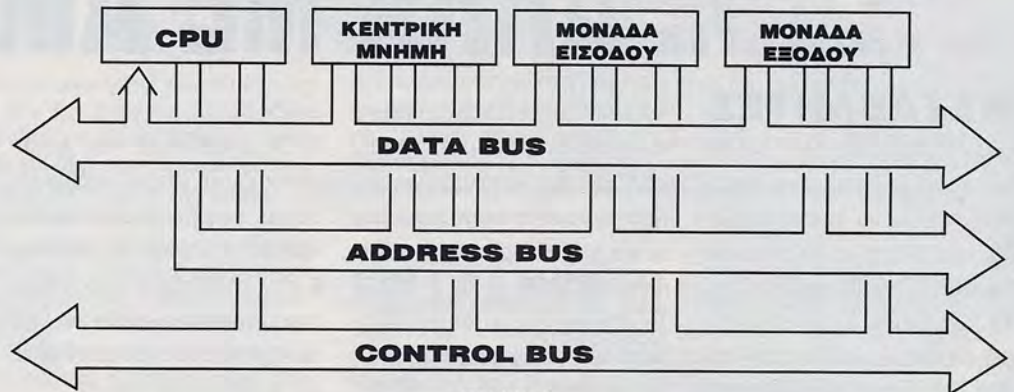
Ξεκινώντας, να πούμε ότι όλες οι ενέργειες του υπολογιστή (κατά τον κύκλο εκτέλεσης), περνάνε από τη CPU και τη μνήμη. Για να γίνει αυτό σωστά και για να χειριστεί ο υπολογιστής σωστά τις μονάδες εισόδου / εξόδου, υπάρχουν τρία bus (ή αλλιώς διάδρομοι δεδομένων). Αυτά είναι: το Control Bus, το Data Bus και το Address Bus.

Αν ρίξετε μια ματιά στο σχήμα 1 θα δείτε σε μια σχηματική παράσταση πως αυτά ενώνονται και λειτουργούν.

Ας πούμε τι είναι ένα bus και τι κάνει το κάθε ένα από αυτά που υπάρχουν μέσα στον υπολογιστή.

Το Bus (ή ο διάδρομος), είναι ένα σύνολο παράλληλων ηλεκτρικών γραμμών ή γραμμών επικοινωνίας. Αν ο διάδρομος είναι ενεργοποιημένος, κάθε του γραμμή βρίσκεται σε λογική κατάσταση. Όταν λέμε λογική κατάσταση, εννοούμε τα γνωστά 0 και 1, που όμως εδώ

### ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗ ΔΟΜΗ ΤΩΝ ΜΙΚΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ



Σχήμα 1

ο συμβολισμός του 0 και 1, αντιπροσωπεύει 0 ή 5 volts ηλεκτρικής τάσεως μέσα στις γραμμές. Με άλλα λόγια, αντιπροσωπεύει τις καταστάσεις "δεν περνάει ρεύμα" και "περνάει ρεύμα". Κάθε γραμμή, αντιπροσωπεύει και ένα bit.

Το Control bus, είναι αυτό που "ιδρώνει" περισσότερο. Μεταφέρει όλα τα απαραίτητα σήματα προς και από τη CPU. Συγχρονίζει τη CPU και τις υπόλοιπες μονάδες. Καθορίζει επακριβώς τις χρονικές στιγμές στις οποίες θα πραγματοποιηθούν μεταφορές πληροφοριών ή διευθύνσεων από το Data Bus και το Address Bus. Καθορίζει κάθε τη στιγμή την κατεύθυνση του Data Bus. Το Control Bus έχει 4 ή 8 γραμμές.

Το Address Bus τώρα, μεταφέρει τις διευθύνσεις μέσω των οποίων η CPU απευθύνεται σε μια συγκεκριμένη θέση μνήμης. Έχει 16 γραμμές.

Τέλος, το Data Bus, περιέχει τα δεδομένα που μεταφέρονται από ή προς τη CPU. Έχει 8, 16 ή 32 γραμμές επικοινωνίας.

Αυτά τα ολίγα προς το παρόν, θα επανέλθουμε τον επόμενο μήνα, με περισσότερα στοιχεία για το τι συμβαίνει μέσα στο κουτί που έχετε μπροστά σας.

### ...AND SOFT SOLUTIONS.

Τον προηγούμενο μήνα φίλοι μου, σας είχα πει ότι θα ξεκινά-

γαμε να πούμε δύο λόγια πάνω στην PASCAL. Και επειδή ότι λέω το κάνω, ας μπορούμε μαζί στον μαγικό κόσμο της PASCAL - και όπως είχα πει από την αρχή, στο κόσμο της TURBO PASCAL της BORLAND, αφού αυτή είναι και μια γλώσσα όχι μόνο εύκολη, αλλά και πολύ δυνατή.

Εδώ νομίζω ότι πρέπει να πούμε ότι και οι δύο καινούργιες εκδόσεις της PASCAL, τις οποίες είχαμε πρωτοπαρουσιάσει στο τεύχος 33, έχουν κυκλοφορήσει επίσημα στα καταστήματα από τον Μάρτη. Αν λοιπόν ενδιαφέρεστε για τις τεράστιες δυνατότητες των δύο καινούργιων PASCAL, κάντε μια γυροβολία στην Στουρνάρη. Θα δείτε καλά πράγματα. Συνεχίζουμε. PASCAL λοιπόν και δεν συμμαζεύεται. Πνευματικό παιδί του Niklaus Wirth, η αρχική PASCAL, ήταν μια γλώσσα που άλλαξε "λιγάκι" την πορεία του προγραμματισμού. Μετά από λίγα χρονάκια, ήρθε η BORLAND και πρωτοπαρουσίασε την TURBO PASCAL. Ε, εκεί έγινε χαμός. Οι καινούργιες εντολές και οι αυξημένες δυνατότητες της, χάραξαν μια καινούργια, διαφορετική εποχή στην PASCAL. Ας δούμε τι σημαίνει λοιπόν TURBO PASCAL.

Η PASCAL, είναι μια δομημένη

γλώσσα. Και όταν λέμε δομημένη, εννοούμε μια γλώσσα που δεν "ανέχεται" εντολές που "πηδάνε" από το ένα σημείο του προγράμματος σε ένα άλλο, από εκεί σε ένα τρίτο και ξαναγυρνάνε εκεί που πρέπει μετά από μισή ώρα. Οχι. Επίσης, δεν μπορείτε να εμφανίζετε κάποιες μεταβλητές μέσα στη μέση του προγράμματος, χωρίς να έχετε αναφερθεί πιο πριν σε αυτές. Εδώ πρέπει να τα δηλώσετε όλα. Τι μεταβλητή είναι αυτή; Τι τύπου; Ποιό είναι το όνομά της; Ποιό οι περιορισμοί της;

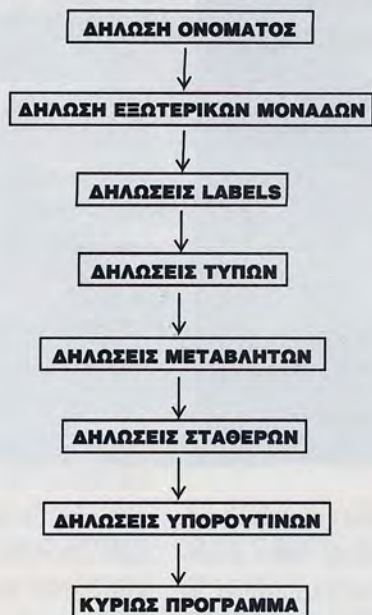
Όλα αυτά μπορεί να σας φαίνονται απόμακρα και ίσως λίγο πολύπλοκα. Όμως δεν είναι. Ας τα δούμε πιο απλά και σιγά - σιγά.

Κατ' αρχάς να δούμε τη γενική μορφή που έχει ένα πρόγραμμα γραμμένο σε PASCAL. (Δείτε σχήμα 2).

Ας δούμε τώρα ένα - ένα αυτά τα τμήματα του προγράμματος. Πρώτον και κυριότερον, η δήλωση του ονόματος του προγράμματος. Αυτό, είναι κάτι που μπαίνει ΥΠΟΧΡΕΩΤΙΚΑ σε όλα τα προγράμματα και συγκεκριμένα στην αρχή τους. Η δήλωση γίνεται χρησιμοποιώντας την εντολή PROGRAM ΟΝΟΜΑ, βάζοντας όμως αντί για ΟΝΟΜΑ, αυτό που θέλετε εσείς. Π.χ. PROGRAM Calculator;

# ΑΣ ΑΠΟ ΤΟ Α

ΓΕΝΙΚΗ ΜΟΡΦΗ ΕΝΟΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ PASCAL



Σχήμα 2

Μετά έχουμε το τμήμα δηλώσεως εξωτερικών μονάδων. Οι μονάδες (UNITS), είναι αρχεία που περιέχουν ρουτίνες. Αργότερα θα δούμε πως γίνεται αυτό. Με την εντολή USES λοιπόν, δηλώνουμε ποιά ή ποιές μονάδες θέλουμε να χρησιμοποιήσουμε στο πρόγραμμά μας. Π.χ. USES CRT; ή USES CRT, DOS;

Το τρίτο τμήμα, είναι το πιο σπάνια χρησιμοποιημένο τμήμα. Ονομάζεται τμήμα δήλωσης ετικετών και περιέχει όλα τα labels που θα χρησιμοποιήσετε στο πρόγραμμά σας.

Τα labels, χρησιμεύουν στις εντολές GOTO και για αυτό καλό θα είναι να μην το χρησιμοποιήσετε ποτέ - τουλάχιστον όχι όταν προχωρήσετε λίγο στην PASCAL και ξεχάσετε την BASIC.

Μετά από το τμήμα αυτό, έχουμε το τμήμα (ή τα τμήματα αν θέλετε) δηλώσεως των μεταβλητών, των σταθερών και των τύπων δεδομένων που θα χρησιμοποιεί το πρόγραμμα. Μεταβλητές και σταθερές ξέρετε τι είναι. Τύποι δεδομένων όμως ξέρετε τι είναι;

Βασικά, η PASCAL σας δίνει έτοιμους κάποιους τύπους δεδομένων για να χρησιμοποιήσετε στις μεταβλητές και στις σταθερές σας. Κάποιοι από αυτούς είναι οι: integer, real, string. Αυτοί δηλώνουν (αντίστοιχα με την σειρά που είναι γραμμένοι): ακέραια τιμή, πραγματική τιμή, αλφαριθμητική τιμή.

## ... ΑΛΛΑ ΜΕ PC

Τι γίνεται όμως εάν εσείς θέλετε να χρησιμοποιήσετε κάτι διαφορετικό; Αν για παράδειγμα θέλετε έναν τύπο δεδομένων που να ονομάζεται WEEK, και να περιέχει όλες τις μέρες της εβδομάδος, δεν πρόκειται να τον βρείτε μέσα στην PASCAL. Αλλά μπορείτε να τον φτιάξετε. Ένα παράδειγμα τύπου δεδομένων βλέπετε πιο κάτω. Πρόκειται για μια εγγραφή, η οποία αποτελείται από επι μέρους πεδία. Αυτή η εγγραφή, μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε ένα πρόγραμμα π.χ. Τηλεφωνικού καταλόγου για να κρατήσει τα στοιχεία κάθε ατόμου. Αργότερα, θα αναφερθούμε πιο διεξοδικά στους τύπους δεδομένων και έτσι τους αφήνουμε προς το παρόν.

Παράδειγμα δήλωσης τύπου δεδομένων.

```

TYPE
  TelBookRecord = RECORD
    LastName : String [15];
    FirstName : String [15];
    Address : String [50];
    Telephone : String [20];
  END;
  
```

Συνεχίζοντας, βλέπουμε το τμήμα δήλωσης των υπορουτινών του προγράμματος. Εδώ μπαίνει ο κώδικας της κάθε ρουτίνας που θα χρησιμοποιεί το πρόγραμμα - εκτός από αυτές που ίσως να υπάρχουν σε κάποια μονάδα που έχει δηλωθεί στα USES. Προς το παρόν, το μόνο που πρέπει να θυμάστε για τις ρουτίνες, είναι το ότι τις λένε PROCEDURES, και είναι μικρογραφίες προγραμμάτων.

Τέλος, ο κώδικας του προγράμματος.

Εδώ, μπορεί να υπάρχει μία μόνο εντολή, μπορούν να υπάρχουν και μερικές χιλιάδες. Καλό θα είναι να αποφύγετε τη λύση των μερικών χιλιάδων, γιατί δεν είναι ότι καλύτερο μπορεί να χρησιμοποιήσει κανείς σε ένα πρόγραμμα.

Δυστυχώς ο χώρος μας πιέζει και πρέπει να σταματήσουμε εδώ.

Μέχρι τον άλλο μήνα, ρίξτε μια ματιά στο παραθύρι του DOS και εξασκηθείτε λίγο στην PASCAL.

## ΤΟ ΠΑΡΑΘΥΡΙ ΤΟΥ DOS

Το παραθυράκι που σας δείχνει το κόσμο των tricks του DOS, είναι πάλι εδώ! Είναι εδώ για να ανοίξει και να σας δείξει ένα καινούργιο tip. Αυτή τη φορά, θα εκμεταλλευτούμε τις παραμέτρους που έχει η εντολή DIR του DOS 5 αλλά και του 6, για να ψάξουμε μέσα στο σκληρό δίσκο και να βρούμε κάποιο αρχείο ή κάποια ομάδα αρχείων. Αρχικά, να πούμε πως γίνεται αυτό.

Η εντολή DIR του DOS 5 (και του 6), χρησιμοποιεί μια παράμετρο, η οποία καθορίζει το κατά πόσο θα εμφανιστούν και τα sub-directories του directory στο οποίο εκτελείται η εντολή. Αυτή είναι η παράμετρος /s. Έτσι λοιπόν, αν τη χρησιμοποιήσετε σε συνδυασμό με την DIR, όταν είστε στο root directory (το πρώτο το σκληρού), τότε θα δείτε όλα τα directories του σκληρού δίσκου, να παραλύνουν μπροστά στα μάτια σας. Αν όμως, χρησιμοποιήσετε την /s και την dir, θέτοντας κάποιον περιορισμό όσον αφορά τα αρχεία που θα τυπωθούν, τότε θα μπορούσατε να δείτε σε πια directories υπάρχουν τα αρχεία που ψάχνετε. Ας δούμε ένα παράδειγμα.

Αν ψάχνετε το αρχείο με όνομα "NORTON.EXE", τότε δεν έχετε να κάνετε τίποτα παραπάνω από το να εισάγετε: dir \norton.exe /s

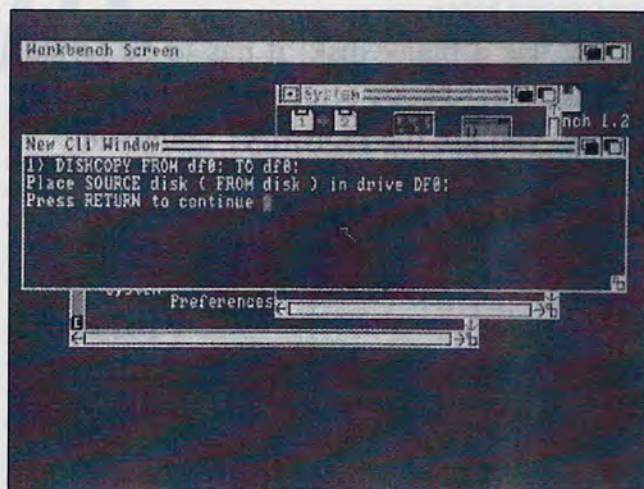
Βέβαια, δεν έχει σημασία εάν θα το εισάγετε με κεφαλαία ή με μικρά. Επίσης, σημειώστε ότι σε αυτήν τη μορφή, η εντολή ψάχνει ολόκληρο τον σκληρό, ανεξάρτητα με το που βρίσκεστε εσείς. Αν θέλετε να ψάξετε στο directory που είστε και στα sub - directories του, θάλλε την εντολή χωρίς την κάθετο (\) πριν το όνομα του αρχείου. Αν πάλι θέλετε να βρείτε που υπάρχουν αρχεία τα οποία έχουν κάποια κοινά χαρακτηριστικά στο όνομά τους, μπορείτε βέβαια να χρησιμοποιήσετε μπαλαντέρ. Για παράδειγμα, αν θέλετε να βρείτε όλα τα αρχεία που αρχίζουν από "NOR" και τελειώνουν σε οτιδήποτε άλλο, με οποιοδήποτε extension, εισάγετε την εντολή: dir \nor\*. \* /s και τελειώσατε. Αυτά τα ολίγα.

## ΞΕΚΙΝΩΝΤ

**Τ**α μαθήματα του λειτουργικού της Amiga δεν θα μπορούσαν να λείψουν ούτε αυτό το μήνα, γιατί απλούστατα τα δεχθήκατε με μεγάλη ανταπόκριση, όπως φαίνεται και από τα γράμματά σας. Εχοντας ασχοληθεί με ορισμένες από τις λειτουργίες και τα βοηθητικά προγράμματα του Workbench, καιρός είναι να δούμε λίγο περισσότερο με το περιβάλλον των παράθυρων που εμφανίζονται στην οθόνη του υπολογιστή.

ΤΟΥ Γ. ΓΡΙΒΑ

**Ο**ταν ανοίξουμε το εικονίδιο του Workbench πατώντας δύο φορές το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού πάνω του, ανοίγει ένα παράθυρο. Στην πάνω αριστερή γωνία του, διακρίνουμε ένα τετράγωνο με ένα σημείο (τελεία) μέσα σε αυτό. Αν πατήσουμε το κουμπί του mouse σε αυτό το σημείο, το παράθυρο κλείνει. Δίπλα ακριβώς είναι



το όνομα του παράθυρου το οποίο μπορεί να εμφανίζεται σε δύο καταστάσεις. Όταν το παράθυρο είναι ενεργό (που σημαίνει ότι δουλεύουμε με αυτό) το όνομα φαίνεται καθαρά, αλλά όταν δεν είναι ενεργό (που σημαίνει ότι το παράθυρο είναι απλώς ανοικτό αλλά δουλεύουμε με κάποιο άλλο), το όνομα φαίνεται πολύ αχνά. Για να ενεργοποιήσουμε ένα παράθυρο απλώς πατάμε με το αριστερό πλήκτρο του mouse στο εσωτερικό του. Δίπλα από το όνομα, στην πάνω δεξιά γωνία βλέπουμε δύο μικρές εικόνες. Αυτές είναι χρήσιμες όταν υπάρχουν πολλά παράθυρα στην οθόνη και μας βοηθούν στο να φέρουμε κάποιο παράθυρο στο μπροστινό μέρος της οθόνης ή να το τοποθετήσουμε στο πίσω μέρος της. Η στήλη με τα διακριτικά E και F στο αριστερό μέρος μας δείχνει

το περιεχόμενο ουσιαστικά του παράθυρου, πόση χωρητικότητα καταλαμβάνει. Η κάτω στήλη μας δείχνει αν υπάρχουν και άλλα προγράμματα που λόγω χώρου δεν μπορούν να φανούν στην οθόνη. Επίσης, υπάρχει στην κάτω δεξιά γωνία μια εικόνα την οποία αν χρησιμοποιήσουμε κρατώντας συνεχώς πατημένο το κουμπί του mouse μπορούμε να αυξομειώσουμε τις διαστάσεις του παράθυρου, ανάλογα με τα γούστα μας. Τέλος θα πρέπει να ξέρετε ότι κρατώντας το κουμπί του mouse πατημένο σε οποιοδήποτε σημείο του πλαισίου του παραθύρου, μπορούμε να μετακινήσουμε το παράθυρο σε οποιοδήποτε μέρος της οθόνης θέλουμε.

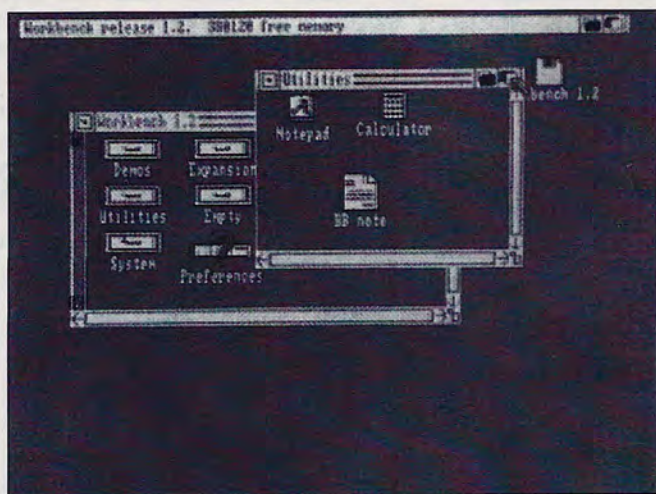
Πολλοί από εσάς ίσως να μην νιώθετε ιδιαίτερα άνετα με το ποντίκι, αλλά μην απογοητεύεστε γιατί υπάρχει

εύκολη λύση. Ανοίξτε το παράθυρο System και στη συνέχεια πατήστε στο εικονίδιο που έχει τον τίτλο CLI. Σε περίπτωση που αυτό δεν ανοίγει, ελέγξτε αν το έχετε ενεργοποιήσει μέσα από τα preferences έτσι όπως εξηγήσαμε τον προηγούμενο μήνα. Εμφανίζεται λοιπόν, ένα νέο παράθυρο στο οποίο μετά το prompt (το παράξενο "1>") μπορείτε να επικοινωνήσετε με τον υπολογιστή σας με μια σειρά εντολών. Οι εντολές αυτές ανήκουν στο Amiga DOS και αναφέρονται με λεπτομέρεια στο ειδικό manual που παρέχεται με τον υπολογιστή σας. Εμείς θα αναφέρουμε ενδεικτικά τις πιο χρήσιμες και αυτές που χρησιμοποιούνται πολύ συχνά από τους χρήστες.

Ετσι για να δημιουργήσουμε αντίγραφα δισκετών χρησιμοποιούμε την εντολή DISKCOPY from df0: to df0: (όπου df0: το drive της Amiga). Το πρώτο drive θεωρείται το source, δηλαδή εκείνο στο οποίο βρίσκεται η δισκέτα που θέλουμε να αντιγράψουμε και το δεύτερο είναι το destination, δηλαδή το drive στο οποίο βρίσκεται το μελλοντικό αντίγραφο της δισκέτας. Εξίσου χρήσιμη εντολή που θέλει όμως και ιδιαίτερη προσοχή είναι η FORMAT df0: (όπου df0: το

# ΑΣ ΑΠΟ ΤΟ Α

## ... ΑΛΛΑ ΜΕ AMIGA



drive στο οποίο βρίσκεται η δισκέτα). Την χρησιμοποιούμε για να διαμορφώσουμε μια καινούρια δισκέτα και χρειάζεται ιδιαίτερη προσοχή γιατί όταν "φορμάρεται" μια δισκέτα σβήνονται όλα τα περιεχόμενά της. Μια επέκταση της εντολής αυτής είναι η DIR OPT με την οποία εμφανίζονται όλα τα directories (κατάλογοι) και τα subdirectories (υποκατάλογοι) τους.

Η εντολή για να δούμε τα περιεχόμενα μιας δισκέτας είναι η DIR ενώ μια ανάλογη εντολή είναι η LIST με την οποία παίρνουμε και παραπάνω πληροφορίες για τα προγράμματα που υπάρχουν στον δίσκο, όπως το μέγεθός του, αν μπορεί να διαγραφεί, την ημερομηνία και ώρα που αυτό δημιουργήθηκε κ.ο.κ. Αν θέλετε τώρα, να σβήσετε κάποιο αρχείο από ένα δίσκο χρησιμοποιήστε την εντολή DELETE μαζί με

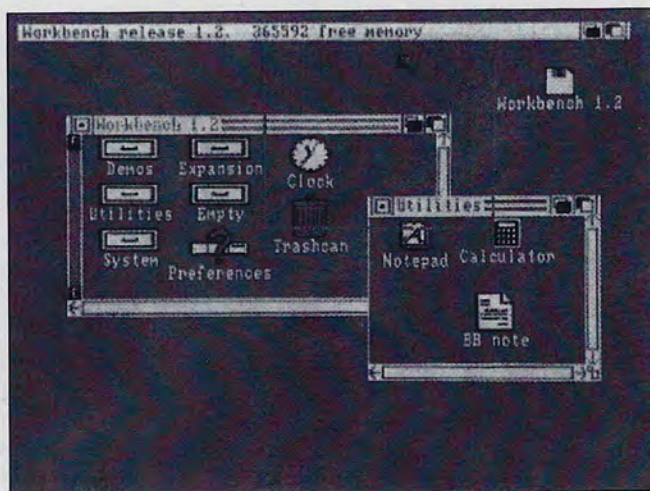
το όνομα του αρχείου. Ορισμένες φορές σε κάποιο δίσκο τα αρχεία βρίσκονται μέσα σε καταλόγους (directories) τα οποία υπάρχουν για διευκόλυνση του χρήστη.

Για να μπορέσει λοιπόν κάποιος να δει τα περιεχόμενα κάποιου τέτοιου καταλόγου πρέπει να "μπει" στο εσωτερικό του. Αυτό γίνεται με την εντολή CD που ακολουθείται από το όνομα του καταλόγου που θέλουμε να κοιτάξουμε. Αν παράλληλα θέλουμε να δημιουργήσουμε έναν καινούριο κατάλογο δεν έχουμε παρά να γράψουμε την εντολή MAKE DIR και το όνομα του καινούριου directory που θέλουμε να δημιουργήσουμε. Όπως είπαμε και στο προηγούμενο τεύχος η ώρα μπορεί να αλλάξει και μέσα από το CLI για να μην μπούμε στα preferences για μια τόσο μικρή δουλειά. Έτσι, χρησι-

μοποιώντας την εντολή DATE HH:MM:SS DD-MM-YY καταχωρούμε την καινούρια ημερομηνία και ώρα. Για παράδειγμα γράφουμε date 14:22:36 15-03-93. Για να δούμε τα περιεχόμενα ενός αρχείου αντί να χρησιμοποιήσουμε το παράθυρο MORE μπορούμε να τυπώσουμε μέσα από το cli TYPE <filename>, όπου filename είναι το όνομα του αρχείου που θέλουμε να δούμε. Σε περίπτωση που θέλουμε να αλλάξουμε όνομα σε ένα αρχείο, χρησιμοποιούμε την εντολή RENAME FROM <filename1> TO <filename2> όπου filename1 το αρχείο το οποίο θέλουμε να μετονομάσουμε και filename2 το καινούριο όνομα για το αρχείο. Φυσικά δεν μπορούμε να καλύψουμε στο έπακρο τις πάρα πολλές εντολές του

AmigaDOS μέσα σε δύο σελίδες.

Βέβαια οι εντολές αυτές υπάρχουν όπως προαναφέραμε, σε ειδικό τμήμα των manuals που παρέχονται μαζί με τον υπολογιστή και μπορείτε να ανατρέξετε εκεί οποιαδήποτε στιγμή. Αν σας δημιουργηθεί κάποια απορία βέβαια, στείλτε μας ένα γράμμα για να σας απαντήσουμε από αυτή την στήλη. Μην φοβηθείτε να μας γράψετε την απορία σας, όσο απλή και αν σας φαίνεται. Εμείς θα προσπαθήσουμε να σας κατατοπίσουμε πλήρως, συνεχίζοντας τα μαθήματα και στο επόμενο τεύχος, όπου θα μάθουμε να χρησιμοποιούμε τον editor του Workbench, μια πολύ χρήσιμη ικανότητα που μας παρέχει η Amiga και ορισμένες άλλες λειτουργίες της.



Εκφωνεί ο Γρηγόρης Βασιλόπουλος

## AUDIO IN



### PANX ROMANA - ΣΠΑΣΤΕ ΤΗ ΓΡΑΜΜΗ

Είναι τα σύνορα, τα όρια που τρελαίνουν τους ανθρώπους ΑΠΟ ΤΟ ΜΕΤΕΩΡΟ ΒΗΜΑ ΤΟΥ ΠΕΛΑΡΓΟΥ - Θ. ΑΓΓΕΛΟΠΟΥΛΟΣ 1992

Μετά απο τρία χρόνια δισκογραφικής σιωπής οι PANX ROMANA ξαναχτυπούν με το ΣΠΑΣΤΕ ΤΗ ΓΡΑΜΜΗ

Ενάντια στα κρόταλα του πολέμου στην εθνικιστική υστερία, στο φαινόμενο του νεο(χ)ναζισμού, στην ισοπεδωμένη κοινωνία. Απλοί μα και ουσιαστικοί. Δίσκος με στίχο ελληνικό, σκληρή μουσική και σκληρά λόγια. Ενθετο στο δίσκο έτσι γιατί δεν φτάνει ποτέ το βινύλλιο για να τα πεις όλα και ένα εξώφυλλο να θυμίζει λίγο τα εξώφυλλα των Βρετανών Reggae STEEL PULSE ή MISTY IN ROOTS. Φυσικός τους χώρος η ανεξάρτητη σκηνή και η ανεξάρτητη καθαρή σκέψη "Μπορούμε να ζήσουμε καλύτερα χωρίς τα ναρκωτικά" σημειώνουν στο οπισθόφυλλο του LP, ενώ η αγωνία - δικαιολογημένη - αποτυπώνεται στη γραφή τους. Οι PANX ROMANA ζωντανά κύτταρα της μουσικής σκηνής μας κάνουν την άμυνα επίθεση. Πίσω απο το γιαιστερό φέγγυον γιατί είναι αληθινοί. Και οι PANX ROMANA είναι οι WOODY κιθάρα Δ.ΔΗΜΗΤΡΑΚΑΣ, τύμπανα CHRISTOS, Α φωνή μπάσο FRANK φωνή & κίτρινος τύπος δηλαδή το ένθετο. Σπάστε τη γραμμή είναι τα σύνορα τα όρια που τρελαίνουν τους ανθρώπους.



### DR JOHN **Goin' Back to New Orleans** **THE OLD NIGHT TRIPPER**

Είναι ένα απο τα πολλά ονόματά του και σίγουρα δεν είναι ένας σεσημασμένος κακοποιός. Είναι συνθέτης, στιχουργός, πιανίστας, τραγουδιστής, παραγωγός εδώ και σαράντα συναπτά έτη και τα κάνει όλα αυτά καταπληκτικά. Blues, Funk, gospel, boogie, Rock n Roll, ινδιάνικο & voodoo είναι ρυθμοί που τους πλέκει μεταξύ τους για να διασχίσει μαζί τους όλα τα πολιτιστικά, κοινωνικά και εθνικά όρια. Με το Going Back to New Orleans, επιστρέφει στη πατρίδα του και της αφιερώνει όλο αυτό το δίσκο. Η αφρικάνικη, η αμερικάνικη η γαλλική κουλτούρα αλλά και αυτή της Καραϊβικής και της Λατινικής Αμερικής συνοψίζονται σαν φόρος τιμής σ'εκείνους που γενιά-γενιά διέσωσαν την πολιτιστική αυτή κληρονομιά. Σημείο εκπομπής χιλίων ρυθμών η Νέα Ορλεάνη και τώρα ο DR JOHN αλλά και μουσικοί αποκλειστικά απ'αυτήν που γνωρίζουν και μπορούν να αναπαραγάγουν τον ξεχωριστό ήχο της την κάνουν δέκτη των δικών της ρυθμών. Ο Malcolm John Rebennack με το μούσι και το πονηρό βλέμμα συνδυάζει όλα τα ετερόκλητα μουσικά είδη και ο δίσκος που μας παραδίδει αποτελεί μια μουσική σύνωση μιας γής που καρπίζει συναίσθημα. Αξίζει λοιπόν της προσεκτικής και όχι επιδερμικής ακρόασης γιατί σίγουρα εκτός απο τέρψη προσφέρει και ψυχαγωγία.

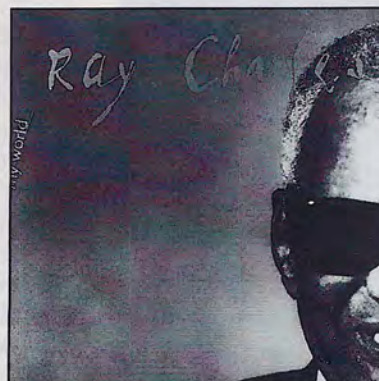




## RAY CHARLES "My World"

Η είσοδος στη δεκαετία του 90 απο έναν Genius of soul. Και ο κόσμος του Ray Charles είναι απλόχερα γενναιόδωρος απο ταλέντο πνεύμα και πρωτοποριακούς ήχους, όχι τώρα αλλά εδώ και πενήντα χρόνια. Διαχρονικότητα στη τέχνη, ενώ οι επιρροές είναι συνεχόμενες. Πάντα κάτι συνδέει το παρελθόν και το μέλλον. Σε αυτό το δικό του

κόσμο "MY WORLD" του RAY πλαισιώνουν αστραφτεροί καλλιτέχνες. (E.Clapton). Οι δυο δισκοί - A song for you του Leon Russell και Still Crazy after All These Years, του Paul Simon, δεν επηρεάζουν καθόλου το αποτέλεσμα. Η στόφα του καλλιτέχνη φαίνεται και η ανυπομονησία επίσης για το επόμενο βήμα, άλλωστε μόνο τέτοια συμβαίνουν "στον κόσμο του" Ray Charles.



## MICK JAGGER - Wandering Spirit

Mick Jagger ή αλλιώς η ικανότητα ενός τύπου που μας θυμίζει συνέχεια πως είναι εδώ και ότι πάντα θα μας κάνει να τον ακούμε. Ίσως γιατί τον έχουμε ανάγκη. Και αυτή τη φορά ο γηραιός Rocker ξαναχτυπά μαζί με ένα "καυτό" παραγωγό τον Rick Rubin (Red Hot Chili Pepper) και το αποτέλεσμα είναι εκρηκτικό. Θανατηφόρα χορευτικός ο εν λόγω δίσκος δείχνει ότι ο Jagger αν και γηραιός αντιλαμβάνεται ακόμα πολύ καλά τον ηχο του '90, απόδειξη είναι το Sweet Thing κάτι σαν το Miss you που φέρνει και αυτό την υπογραφή του. Ανοιχτός και σε συνεργασίες - άλλωστε τι έχει να φοβηθεί - ερμηνεύει με τον Lenny Kravitz το "Use me" και πάντα προκλητικός απέναντι σε ήχους που ίσως λειτουργούν σαν μύθος "Think" του James Brown. Το θαύμα συντελείται συνέχεια απο τον Jagger που ότι και αν έκανε το έκανε θαυμάσια - Wandering Spirit - και μέινεται συντονισμένοι γιατί θα υπάρξει και συνέχεια.



## ΜΕΓΑΛΗ ΟΘΟΝΗ Νο 2

Οι μεγαλύτερες επιτυχίες του ελληνικού κινηματογράφου. Σαν το παλιό κρασί. Η μεγάλη οθόνη Νο 1 πούλησε 60.000 κόπιες και έγινε πλατινένιος. Χορεύτηκε επάνω στις μπάρες των Bar και έγινε in στην βραδινή διασκέδαση. Αλλά ξανατραγουδήσαμε όλες εκείνες τις κλασικές επιτυχίες της δεκαετίας του 60 για την ψυχαγωγία μας. Σ' αυτό το δίσκο υπάρχουν δύο σπάνιες ηχογραφήσεις αλλά και Μελίνα, Βουτσάς, Ηλιόπουλος, Μαίρη Λω. Ετσι για να μην ξεχνιόμαστε και να μην ξεχνάμε την ασπρόμαυρη πληκτροφόρα TV που μας έδειξε δρόμους, λίγο προτού βγούμε στους δικούς μας ασπρόμαυρους δρόμους.

## ΣΥΝΑΥΛΙΕΣ ΣΥΝ + ΠΛΗΝ

### ΕΓΙΝΑΝ

- \* Σαν ψέμα' 1 Απριλίου αλλά και 2 οι EMF.
- Ηρθαν και έφυγαν.
- \* Οι γίγαντες του Jive με τον Ray Gefato πέρασαν απο την Αθήνα 2+3 Απρίλη στα πλαίσια περιοδείας τους στην Ελλάδα. - Δωρεάν πιοτό.
- \* Πανικός για τους φίλους garage Pank TOMMYKNOCKERS και EMBRYONICS
- Πάντως υπάρχουν φίλοι
- \* CHICK COREA αλλά στο μέγαρο.
- Κρίμα που είναι άνοιξη και δεν φοριούνται οι γούνες
- \* Οι παλιοί ξαναγυρνούν στα τοπία που ξεκίνησαν
- ΗΡΑΚΛΗΣ & ΛΕΡΝΑΙΑ ΥΔΡΑ
- Ο μύθος ισχύει όταν κόβεις ένα κεφάλι φυτρώνουν δύο
- Γερά Ηρακλή έχεις πολλή δουλειά.
- \* Last Drive με καινούργια δουλειά και με εμφανίσεις Live
- Μάλλον Last Drive
- \* ΛΕΥΚΗ ΣΥΜΦΩΝΙΑ και είναι πολλοί αυτοί που δεν συμφωνούν με την καινούργια τους δουλειά.
- Κοντόφθαλμοι μάλλον
- \* Οι αθυρόστομοι Ιρλανδοβρετανοί DOGUES
- Και εμείς ευγενικοί δεν απαντάμε
- \* RIDE στην Αθήνα
- Καλό - συνέχισε - αγώνας

### ΘΑ ΓΙΝΟΥΝ ;

- \* WILLE DEVILLE
- Συναυλία μετ'εμποδίων
- \* DR ALBAN
- Τον περιμένουμε, μαζί του άλλοι 18 με υψηλό Budget και γιαυτό ίσως να μην τον δούμε.
- \* ELTON JOHN
- Στο γήπεδο της AEK με καθυστέρηση τουλάχιστον μιας δεκαετίας. Κοινό, απο τρεις δεκαετίες.
- \* METALLIKA
- Στον αυτό αγωνιστικό χώρο και ειρήνη ανάμεσά στους χούλιγκανς του κέντρου.
- \* GUN'S AND ROSES
- Χωρίς όπλα αλλά με δυνατούς ήχους, θα είμαστε εκεί δηλαδή στο Ολυμπιακό Στάδιο.
- \* STING
- Στο γήπεδο της AEK που μάλλον έχει την τιμητική του φέτος. Και οι πιο παλιοί θα θυμούνται την συναυλία των POLICE στην Αθήνα και την μετέπειτα μεταφορά της στους γύρω δρόμους κάτι σαν Rock n Roll με την αστυνομία. Φέτος θα πάμε, και θα φύγουμε ήσυχα ήσυχα και με τάξη. Αλλάζουν τα πράγματα αλλά και οι εκφραστές τους.

**ΜΙΑ AMIGA ΟΛΟ ΑΠΟΡΙΕΣ**

Αγαπητό USER,  
θα ήθελα να σε συγχαρώ για την πάρα πολύ καλή δουλειά που κάνεις. Αποφάσισα να σου γράψω, επειδή έχω μία A500 και δεν ξέρω τίποτα για αυτήν (σχεδόν). Για αυτό θέλω να σε ρωτήσω τα εξής:

1) Μπορεί να μπει μνήμη στην A500; Πόσο στοιχίζει; Αν βάλω μνήμη, θα μπορέσω να γράψω μερικά παιχνίδια στην μνήμη, π.χ. όπως τα PC;

2) Υπάρχει άλλος τρόπος να κάνω αντιγραφή από μία δισκέτα σε άλλη χωρίς να χρησιμοποιήσω το Workbench; Αν όχι, πού θα μπορέσω να βρω το Workbench;

3) Υπάρχει drive 5 1/4 για την A500;

4) Έχω το Street Fighter II (Αντιγραφή). Όταν το βάζω στο drive, φορτώνει και εμφανίζονται κάτι γράμματα. Πατάω κουμπιά του mouse, ανάβει το drive και μετά από 10 δευτερόλεπτα, η οθόνη γίνεται κόκκινη χωρίς να αρχίζει το παιχνίδι. Πως μπορώ να το κάνω να αρχίσει;

Θα ήθελα να πω κι άλλα μα δεν θέλω να σας κουράσω.

Θα ήθελα να δημοσιευτεί το γράμμα μου.

Φιλικά,

**Αποστόλης Τριανταφυλλίδης.**

**Φίλε Αποστόλη,**

1) Και βέβαια μπορεί να μπει μνήμη στην A500. Συγκεκριμένα, αν ρίξεις μια ματιά στο κάτω μέρος του μηχανήματος, θα δεις ένα κάλυμα. Κάτω από εκεί, υπάρχει η υποδοχή για την πλακέτα της μνήμης. Το κόστος της πλακέτας δεν είναι συγκεκριμένο και διαφέρει από κατάσταση σε κατάσταση και από την μία μάρκα στην άλλη. Πάντως, κυμαίνεται κάπου στις 10 με 11 χιλιάδες δραχμές. Το καλύτερο που έχεις να κάνεις

είναι να πας μια βόλτα από το κοντινότερο κατάστημα της περιοχής σου, ή από τη Στουρνάρη. Θα σιγουρευτείς. Τώρα για το τελευταίο ερώτημα. Αν εννοείς το κατά πόσο μπορείς να φτιάξεις ΕΣΥ παιχνίδια που χρησιμοποιούν την επιπλέον μνήμη, η απάντηση είναι: *Ναι, μπορείς - με τις ανάλογες προγραμματιστικές γνώσεις και ικανότητες βέβαια. Αν όμως η ερώτηση αφορούσε το κατά πόσο μπορείς να χρησιμοποιήσεις την επιπλέον μνήμη για να εκτελέσεις προγράμματα ή παιχνίδια, τότε η απάντηση είναι: Μόνο αν το πρόγραμμα ή το παιχνίδι δέχεται να συνεργαστεί με την μνήμη. Αυτά.*

2) Πάλι δεν λες καθαρά αυτό που θέλεις, αλλά θα σου απαντήσω και για τις δύο περιπτώσεις που υπάρχουν. *Πρώτη περίπτωση είναι αν θέλεις να αντιγράψεις μόνο κάποια αρχεία από μια δισκέτα σε μια άλλη. Υπάρχει τρόπος και είναι απλός. Το μόνο που έχεις να κάνεις, είναι να βρεις κάποιο πρόγραμμα διαχείρισης δίσκων και δισκετών και να το χρησιμοποιήσεις για να κάνεις τη δουλειά σου.*

*Δεύτερη περίπτωση, είναι αν θέλεις να αντιγράψεις ολόκληρες δισκέτες. Και αυτό γίνεται χωρίς τη βοήθεια του Workbench. Συγκεκριμένα, προγράμματα σαν το X-COPY, υπάρχουν μόνο και μόνο για αυτό.*

*Τώρα όσον αφορά το Workbench, μπορείς να το βρεις στις δισκέτες που δίνονται μαζί με την Amiga. Αν δεν υπάρχει εκεί, τότε πρέπει να απευθυνθείς σε αυτόν που σου πούλησε την Amiga.*

3) *Drives 5.25 για Amiga υπάρχουν. Το θέμα είναι το ότι από τη μια πλευρά είναι δυσεύρετα, και από την άλλη δεν τα χρησιμοποιεί κα-*

*νείς - ούτε εταιρεία αλλά ούτε και χρήστης. Με άλλα λόγια, ακόμα και αν βρεις ένα τέτοιο drive, μπορεί να σου είναι άχρηστο.*

4) *Τι μπορείς να κάνεις; Να ξαναπροσπαθήσεις...*

**DRIVES, DRIVES, DRIVES...**

Αγαπητό USER,  
Πρώτα θέλω να σε συγχαρώ για την ωραία ύλη σου. Είμαι 15 χρονών, ασχολούμαι 3 χρόνια με τον χώρο των computers και είναι η δεύτερη που σου γράφω. Έχω ένα ASI 800H με δύο drives (A: παίρνει δισκέτες 5.25 ιντσών και B: παίρνει δισκέτες 3.5 ιντσών), χρησιμοποιώ το DOS 5.00 καθώς και γλώσσες προγραμματισμού. Έχω όμως μερικά προβλήματα που θέλω να μου λύσεις:

α) Το PC μου δε δουλεύει σωστά με το B drive. Όταν κάνω format στις δισκέτες του B drive ο υπολογιστής μου τις φορμάρει σε 360Kb. Δοκίμασα μερικές παραμέτρους του format, αλλά δεν πέτυχαν. Ποιό είναι το πρόβλημα; Υπάρχει κανένας μικροδιακόπτης μέσα στην κεντρική μονάδα που καθορίζει τη χωριτικότητα του drive; Αν ναι ποιό; Αν όχι ποιό η μόνιμη λύση;

β) Και αυτή η ερώτηση έχει σχέση με τα drive μου. Υπάρχει κανένας τρόπος (είτε μικροδιακόπτης, είτε αλλαγή καλωδίου μέσα στην κεντρική μονάδα), για να κάνω μόνιμα το A drive B και το αντίστροφο; Αν ναι, μπορώ να το κάνω μόνος μου ή θα χρειαστώ τεχνική βοήθεια; Θα ήθελα να γίνει αυτό, γιατί το νέο A drive θα ήταν μεγαλύτερης χωρητικότητας και έτσι θα μπορούσα να έχω στη δισκέτα του DOS περισσότερα αρχεία και δεν θα χρειαζόταν να αλλάζω συνέχεια δισκέτες.

Σ' ευχαριστώ εκ των προτέ-

ρων και περιμένω την απάντησή σου ανυπόμονα.

### **Φιλικά Τίμος Α.**

#### **Φίλε Τίμο,**

Ευχαριστούμε για τα καλά λόγια σου. Ας περάσουμε στις ερωτήσεις σου.

α) Βασικά, δεν ξέρω αν ο υπολογιστής σου είναι XT ή AT (δεν το λες πουθενά). Στην πρώτη περίπτωση, πρέπει να χρησιμοποιήσεις την παράμετρο που ακολουθεί λίγο πιο κάτω, όταν δίνεις την εντολή *format*. Στην δεύτερη περίπτωση, αν δηλαδή ο υπολογιστής σου είναι 286 και πάνω, τότε πρέπει να σιγουρευτείς ότι μέσα στο BIOS, το δεύτερο *drive* είναι δηλωμένο σας 3.5 ιντσών και χωρικότητας 720K ή 1.44M. Αν δεν είναι δηλωμένο έτσι, αλλά ξέ το εσύ. Στην περίπτωση που είναι δηλωμένο σωστά μέσα στο BIOS, αλλά πάλι κάνει λάθος *format*, το μόνο που μπορείς να κάνεις, είναι να χρησιμοποιήσεις τον εξής τρόπο για να κάνεις *format*:

FORMAT B: /F:720 ή  
FORMAT B: /F:1440)

με όποιες άλλες παράμετρος θέλεις. Η παράμετρος *F:μέγεθος*, είναι αυτή που καθορίζει το *format* που θα γίνει στην δισκέτα. Αν δεν την χρησιμοποιήσεις, τότε ο υπολογιστής χρησιμοποιεί το μέγεθος που θεωρεί εκείνος σωστό.

β) Ο καλύτερος τρόπος για να εναλλάξεις τα *drives*, είναι να ανοίξεις το μηχάνημα και να εναλλάξεις το καλώδιο που συνδέει τα *drives* με τον *controller*. Με άλλα λόγια, να βγάλεις το καλώδιο από τα *drives*, και μετά να βάλεις το βύσμα που αντιστοιχεί στο A *drive* στην θύρα του B και αντίστροφα. Αν δεν εμπιστεύεσαι τα χέρια σου, καλό θα ήταν να απευθυνθείς σε κάποιον πιο αρμόδιο σε τέτοια θέματα. Πά-

ντως, αν το κάνεις πρόσεξε: Στην περίπτωση που το μηχάνημά σου είναι AT, πρέπει να αλλάξεις και την θέση των *drives* μέσα στο BIOS του υπολογιστή.

Όσο για την απάντηση, μάλλον θα αργήσει, οπότε μην περιμένεις ανυπόμονα.

### **ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ AMIGA ΜΕΡΟΣ Β'**

Αγαπητό USER, είμαι ένα από τους αναγνώστες σου, που σε διαβάζουν από την αρχή περίπου που ξεκίνησες.

Αφήνοντας τα γνωστά εγκώμια, περί καλής ύλης κ.τ.λ., θα περάσω στο θέμα δηλαδή στις ερωτήσεις μου.

α) Λέτε ότι το *drive* της A4000, φορμάρει 720K - 1440K δισκέτες PC. Αυτό σημαίνει ότι μπορεί να τρέξει ΚΑΙ προγράμματα PC ΚΑΙ παιχνίδια;

β) Πόσο περίπου θα στοιχίζει, όταν έρθει στην Ελλάδα; (αμην και πότε)

γ) Στο άρθρο "STAY COOL" του τεύχους 32, έλεγες ότι ο καινούργιος CPU της A4000 (68060) θα έχει διπλό κρύσταλλο στα 33 MHz. Τι εννοείς με το διπλό κρύσταλλο;

δ) Πρόκειται να κάνετε HARDWARE TEST την A4000 σύντομα; (Θα το περιμένω με ανυπομονησία)

ε) Στην A4000 θα μπορούν να συνδεθούν κάρτες ήχου PC όπως SOUNDBLASTER PRO κτλ;

στ) Την A4000 την αγοράζεις με μόνιτορ ή θα πρέπει να το αγοράσεις ξεχωριστά; και αν ναι πόσο μπορεί να κάνει αυτό το μόνιτορ; Αυτές ήταν οι λιγοστές ερωτήσεις μου. Ευχαριστώ πολύ, για την υπομονή σου, και ελπίζω να το δημοσιεύσεις.

### **Φιλικά Αποστόλης THE RED RIPPER**

#### **Φίλε Αποστόλη,**

α) Το *drive* της Amiga μπο-

ρεί να φορμάρει 720K και 1.44M δισκέτες, αλλά αυτό δεν σημαίνει ότι η Amiga θα τρέχει προγράμματα PC - είτε εφαρμογές, είτε παιχνίδια.

β) Αγνώστες οι βουλές της Commodore. Δεν μας έχουν ενημερώσει για κάτι τέτοιο και έτσι δεν μπορούμε να πούμε κάτι συγκεκριμένο.

γ) Το θέμα είναι απλό. Οι κρύσταλλοι, χρησιμοποιούνται για την αύξηση της ταχύτητας του επεξεργαστή, λόγω του ότι η δομή τους είναι τέτοια που επιτρέπει πολυύ μεγαλύτερες ταχύτητες. Έτσι, λέγοντας "διπλό κρύσταλλο", εννοούμε ένα ζευγάρι κρυστάλλων, που βρίσκονται πάνω στο *motherboard* και συνεργάζονται με τον επεξεργαστή για να μεγαλώσει η ταχύτητα επεξεργασίας των δεδομένων.

δ) Αν μας την στείλει η αντιπροσωπεία...

ε) Εεε, όχι βέβαια. Αυτό μας έλειπε.

στ) Κατά πάσα πιθανότητα, η A4000 θα έρχεται πράγματι χωρίς μόνιτορ. Τώρα, το κόστος του μόνιτορ, εξαρτάται από τον τύπο του. Δεν είναι λογικό ένα απλό μόνιτορ να έχει το ίδιο κόστος με ένα *multiscan*, είναι; Τώρα, το μόνιτορ που θα επιλέξεις είναι καθαρά δικό σου θέμα. Το μόνο που μπορούμε να πούμε, είναι το ότι αφού κοιτάς προς την μεριά της A4000, θα πρέπει να κοιτάς και προς την μεριά ενός καλού μόνιτορ, για να μπορέσεις να χαρείς τις δυνατότητες της Amiga.

### **IBM ή MEGA PC**

Αγαπητό USER, είμαι ένας φανατικός σου αναγνώστης, με λένε Δημήτρη και είμαι 10 χρονών. Πρώτ' απ' όλα θα ήθελα να σε συγχαρώ για την άριστη σου πορεία στον χώρο των περιοδικών για τους υπολογιστές. Αν και φανατικός

λάτρης των PCs, το μόνο που έχω είναι ένας Amstrad CPC 6128. Τώρα όμως θέλω να αγοράσω ένα PC γιατί θέλω να ασχοληθώ σοβαρά με τους υπολογιστές (κι εγώ είμαι τόσο μικρός). Όμως έχω ένα δίλλημα: IBM ή Mega PC; Γι' αυτό ακριβώς σου θέτω τις παρακάτω ερωτήσεις:

α) Στην παρουσίαση του Mega PC που έκανες στο τεύχος 34, είδα ότι το Mega PC είναι 386SX δηλαδή ανήκει στην κλάση των 16-bit computers. Μπορεί να μετατραπεί σε 386DX και πάνω δηλαδή να μπει στην κλάση των 32-bit computers;

β) Το Mega PC προορίζεται εκτός από τα games και για καθαρά επαγγελματική χρήση ή μόνο για ημί έως καθόλου;

γ) Το Mega Drive του Mega PC, θα τρέχει χωρίς πρόβλημα όλα τα cartridge που είναι γραμμένα για την κονσόλα Mega Drive;

δ) Η αντικατάσταση του keyboard και του mouse είναι αδύνατη ότι και να γίνει;

ε) Πόσο περίπου θα κάνει το Mega PC όταν βγει για την ελληνική αγορά αν γίνεται 386DX και με HD 80MB;

στ) Εσύ στην συγκεκριμένη περίπτωση τι θα μου πρότεινες;

Αν απαντήσεις στις ερωτήσεις μου, θα βοηθήσεις στην επιλογή μου.

### **Δημήτρης Μέγας.**

#### **Φίλε Δημήτρη,**

μια και θέλεις βοήθεια, εμείς δεν μπορούμε να στην αρνηθούμε. Λοιπόν, έχουμε και λέμε:

α) Το Mega PC, μπορεί να μετατραπεί σε 386DX ή 486. Αυτό γίνεται εάν του αλλάξεις το *motherboard*. Δεν υπάρχει λόγος να φοβάσαι για την συμβατότητα με το Mega Drive, αφού αν είδες, πάνω στο Mega PC, ήταν μία απλή κάρτα επέκτασης και τίποτα άλλο. Συνεπώς,

δεν θα υπάρξει πρόβλημα με όποιο motherboard και αν του βάλεις.

β) Η μία πλευρά του Mega PC, είναι τελειώς επαγγελματική. Μιλάμε βέβαια για το PC mode, στο οποίο μπορεί ο χρήστης να κάνει ότι θέλει και ότι μπορεί να κάνει και σε ένα "βαρύ" μηχάνημα. Το Mega PC, μπορείτε να το φαντάζεστε σαν ένα επαγγελματικό PC, το οποίο έχει πάνω του μια κάρτα επέκτσης που ενδιαφέρει όλους τους gamers.

γ) Μέχρι στιγμής, ότι και να του βάλουμε, δεν αρνήθηκε να το τρέξει. Και πιστεψέ με, του βάλουμε ΠΟΛΛΑ cartridges.

δ) Αν βρεις πληκτρολόγιο και mouse που να έχουν τα απαιτούμενα βύσματα, θα μπορέσεις να αντικαταστήσεις αυτά του Mega PC.

ε) Δεν έχω ακούσει τίποτα για τον αν θα βγεί Mega PC με τα χαρακτηριστικά που αναφέρεις. Το μόνο που μπορεί να γίνει, είναι να αγοράσεις το Mega PC, και να του κάνεις εσύ τις αλλαγές που θέλεις.

στ) Δημήτρη, είσαι μικρός και όσο και να το αρνήσαι, το μυαλό σου κλίνει προς τα παιχνίδια. Μπορεί οι συμβατοί να έχουν πολλά παιχνίδια, αλλά και το Mega Drive έχει πολλά. Και τι γίνεται αν έχεις και τα δύο σε ένα; Υπολογιστής dimension. Θα σου πρότεινα το Mega PC. Ούτως ή άλλως, αν το χρειαστείς για σοβαρή χρήση PC, το μόνο που έχεις να κάνεις, είναι να κουνήσεις το μπροστινό κάλλυμα και να επιλέξεις το PC mode. Αυτά.

### ΔΙΑΦΟΡΑ...

Αγαπητό USER, με λένε Νίκο και είμαι από τον Πυργετό Λάρισας. Το πρώτο τεύχος που πήρα ήταν το τεύχος 31. Μόλις σε διάβασα ενθουσιάστηκα

και μέσα σε μια μέρα έγινα συνδρομητής. Να περάσω όμως στις ερωτήσεις γιατί είναι πολλές. Λοιπόν ξεκινάμε:

α) Τι είναι bit;  
β) Πόσο περίπου κοστίζει το Mega PC;

γ) Όταν λέμε C64 προφανώς εννοούμε κάποιο μοντέλο της Commodore. Το drive του C64 είναι Pc ή Amiga format; Πόσο κοστίζει;

Νομίζεις πως είναι μια καλή αγορά;

δ) Όταν τρέχουμε ένα παιχνίδι που απαιτεί σκληρό σε ένα PC που δεν έχει σκληρό θα τρέξει το παιχνίδι;

ε) Το Baal της Psygnosis θέλει σκληρό;

στ) Το Falcon της Atari διαβάζει δισκέτες PC ή ST; Εάν διαβάζει ST μπορεί να διαβάσει και PC;

ζ) Τι ονομάζουμε software και τι hardware;

η) Υπάρχει συσκευή CD-ROM για Atari;

θ) Όταν λέμε motherboard εννοούμε όλη τη συσκευή που "στεγάζει" τον επεξεργαστή ή κάποιο συγκεκριμένο κομμάτι; (π.χ. μια πλακέτα).

ι) Τι είναι το πακέτο dual;

κ) Όλα τα PCs έχουν υποδοχή για joystick;

λ) Ποιό είναι καλύτερα γραφικά και ήχο; Το PC ή η Amiga;

Συγγνώμη αν σε κούρασα αλλά ήθελα να απαντηθούν οι απορίες μου.

**Nick**  
**"the new USER maniac"**  
**Kalousis**

ΥΓ1. Ελπίζω σε δημοσίευση γιατί σίγουρα υπάρχουν και άλλοι που είναι νέοι στον χώρο των Η/Υ.

ΥΓ2. Μήπως ξέρεις που μπορώ να βρω cartridge για το Atari μου; Είναι ένα 65XE

ΥΓ3. Θα επανέλθω ή όταν έχω και άλλες απορίες ή όταν θα χρειαστεί να διαλέξω ανάμεσα σε PC και Falcon. (99% PC 1%

Falcon).

ΥΓ4. Μην μου πείτε πως σας αρέσει το look του Mac. ΥΓ5. Το Mega PC μπορεί να δεχτεί δεύτερο drive;

### Φίλε Νίκο,

Ας περάσουμε στις απαντήσεις που ψάχνεις, γιατί οι ερωτήσεις σου ΠΡΑΓΜΑΤΙ είναι πολλές.

α) BIT: Ένα δυαδικό ψηφίο (Binary Digit). Είναι το μικρότερο κομμάτι πληροφοριών που υπάρχει σε ένα μηχάνημα. Αντιπροσωπεύει την παρουσία ή την απουσία ρεύματος στα κυκλώματα του υπολογιστή. Σε κάνει να δεις στην στήλη ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ ΑΠΟ ΤΟ Α... ΑΛΛΑ ΜΕ PC, όπου αναλύεται το θέμα.

β) Για την τιμή, καλύτερα να επικοινωνήσεις με κάποιον dealer της Amstrad.

γ) Ο C64 δεν είχε drive. Ήταν ένας υπολογιστής που δούλευε με κασσετόφωνο και πικάπ (το δεύτερο το παίρνω πίσω). Συνεπώς δεν μιλάμε για format και για αγορές.

δ) Εεε, μάλλον όχι.

ε) Κοίτα στο δ.

στ) Το Falcon διαβάσει και τα δύο format χωρίς πρόβλημα. Πρόσεξε όμως. Τις δισκέτες του PC μπορεί να τις διαβάσει. Δεν μπορεί όμως να εκτελέσει τα προγράμματα του PC.

ζ) Software ονομάζουμε όλα τα προγράμματα που κυκλοφορούν για υπολογιστές. Hardware ονομάζουμε όλα τα τεχνικά μέρη, τα περιφερειακά κ.λ.π. Με άλλα λόγια το Kick off είναι software, αλλά η Amiga είναι hardware.

η) Από ότι ξέρουμε όχι.

θ) Motherboard ονομάζουμε την κεντρική πλακέτα του υπολογιστή. Όταν ανοίγεις το κάλυμμα του υπολογιστή, βλέπεις μια μεγάλη πλακέτα με πολλά chips. Αυτή είναι η motherboard.

ι) Αν εννοείς για software,

το πακέτο dual είναι ένα πακέτο που έχει και 3.5 δισκέτες, αλλά και 5.25 δισκέτες. Αν όμως μιλάς για υπολογιστές, τότε το "dual" αναφέρεται στην κάρτα γραφικών του υπολογιστή και στην οθόνη, που στην προκημένη περίπτωση είναι CGA και HERCULES.

κ) Όχι. Η υποδοχή του joystick ΔΕΝ υπάρχει σε όλα τα PC. Μπορεί όμως να μπει σε κάποιο που δεν έχει.

λ) Για αυτό, θα είναι καλύτερα να διαβάσεις την στήλη της αλληλογραφίας των περασμένων τευχών. Οι αναγνώστες που έλαβαν μέρος στον πόλεμο Amiga-PC ανέλυσαν τις απόψεις τους, δίνοντας μια πεντακάθαρη εικόνα για το ποιό είναι το καλύτερο μηχάνημα.

ΥΓ1. Σιγά μην δημοσιευτεί...

ΥΓ2. Θα σου έλεγα να πας στην Στουρνάρη, αλλά σου πέφτει λίγο μακριά. Τώρα, εκεί πάνω που είσαι, τι να σου πω;

ΥΓ3. Να επανέλθεις όποτε θέλεις.

ΥΓ4. Αν εννοείς τον Macintosh, θα πω το εξής: We are MAD for MAC. Αυτά. ΥΓ5. Μόνο εξωτερικό. BBBBYYYYEEEE...

### ΠΑΛΙ ΑΠΟΡΙΕΣ ΓΙΑ AMIGA!!!

Αγαπητό USER, Είμαι ένας αναγνώστης σου από τον περασμένο Μάιο και σε παίρνω κάθε μήνα. Δυστυχώς έχασα το τεύχος Ιουλίου - Αυγούστου. Περιττό να σου πω τπό πόσο καλό είσαι.

Ο υπολογιστής μου είναι μια Amiga 500 1MB. Ας περάσουμε στις απορίες:

1) Πριν από λίγο καιρό, απόκτησα το STREETFIGHTER 2 (ΦΟΒΕΡΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ). Όμως δεν είμαι ευχαριστημένος. Απλά δεν έχω την CHAMPION EDITION του παιχνιδιού. Πήγα λοιπόν στο κέντρο της Αθήνας να την

βρω. Εκεί όμως μου είπαν ότι η έκδοση αυτή δεν έχει βγει για υπολογιστές (Απελπίστηκα). Όμως μου είπαν ότι τα πράγματα είναι απλά: πληκτρολογείς κάτι στην εισαγωγή ττου παιχνιδιού και σου βγάζει το παιχνίδι όλους τους παλαιστές!!! (χαρά εγώ). Όμως δεν ξέρω αυτό που πληκτρολογείς. Εν τω μεταξύ αν βάλεις τις άλλες δισκέτες του παιχνιδιού (συνολικά 4), εκτός από την 1 σου λέει DATA DISK STR.F.2!!! Μήπως ξέρεις τον κωδικό αυτό; (Αν υπάρχει). (Σε ικετεύω) ή πες μου αν υπάρχει κάτι τέτοιο.

2) Εχω ακούσει φήμες που λένε ότι η Sierra δεν θα ξαναβγάλει παιχνίδι για Amiga. Αληθεύει αυτό; Αν αληθεύει συμπεριλαμβάνονται και τα Kings's Quest 6 και Quest for Glory 3;

3) Θα ήθελα να μου στείλεις (ταχυδρομικώς) τη λύση του POLICE QUEST 3. (Εχω

εσωκλείσει γραμματόσημο αυτή τη φορά).

4) Κάποιοι φίλοι μου λένε ότι η εποχή της Amiga 500, 1000 και γενικά των παλιότερων μοντέλων έχει περάσει εντελώς. Γενικά η Amiga λένε θάβεται κάτω απ' τα PC (386, 486). Αυτό λένε ισχύει για τα παλιότερα μοντέλα 500, 1000. Εγώ προσπαθώ να τους πείσω ότι δεν έχουν δίκιο. Ποιά είναι η γνώμη σου;

Φιλικά, ZANGIEF

**Άγγελος Κοντέλης.**

**Φίλε Άγγελε,**

τολμάς να λες πως έχασες τεύχος του USER; Εχε χάρη που είμαι στις καλές μου αυτόν τον καιρό γιατί αλλιώς... Οι απαντήσεις στις ερωτήσεις:

1) Δεν χρειάζεται να απογοητεύεσαι βρε παιδάκι μου. Υπάρχει αυτός ο κωδικός που ψάχνεις. Και βέβαια, το USER δεν θα μπορούσε να

μην τον ξέρει. Αλλά αυτό δεν σημαίνει ότι θα σου τον πω (χα, χα, κακίες). Επειδή όμως όπως είπα, είμαι στις καλές μου, το σε βοηθήσω λίγο. Τρέχα και διάβασε τα Tips & Tricks.

2) Οι φήμες είναι σωστές και ισχύουν και για το Kings's Quest 6 και για το Hero's Quest 3.

3) Θεες δε θες, εγώ δεν σου στέλνω τη λύση. Ο Γρίβας όμως;;;

4) Εεε, όχι βέβαια. Οχι και να πεθαίνει η 500. Που ακούστηκε; Απλά, αρχίσαν να ανεβαίνουν τα PC (και ανεβαίνουν πολύ). Πάντως, το καλύτερο που έχεις να κάνεις, είναι να δεις τη σήλη της αλληλογραφίας στα προηγούμενα τεύχη και να πάρεις μια ιδέα για το πως έχει η κατάσταση. Αυτά είχα να πω (και εσείς οι υπόλοιποι μην αρχίσετε πάλι να στέλνετε "πολεμικά" γράμματα γιατί θα σας...)

## ΝΑ, ΝΑ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ!!!

Αγαπητό USER, είμαι ένας καινούργιος, φανατικός όμως αναγνώστης σου. Θα ήθελα να σε συγχαρώ για την πλούσια ύλη σου, την άψογη εμφάνισή σου και για την πολύ καλή σύνταξη, πριν σε κατακλύσω με τις ερωτήσεις μου.

Πριν αρχίζω τις ερωτήσεις θα ήθελα να σου πω πως είμαι κάτοχος ενός PC 286/16, με 1MB RAM, 40 MB σκληρό δίσκο, και κάρτα γραφικών VGA με μια μονόχρωμη οθόνη.

Ας περάσουμε τώρα στα ερωτήματά μου:

1) Ποιός υπολογιστής έχει καλύτερες αποδόσεις: ένας 386 στα 40MHz ή ένας 486DX στα 33MHz;

2) Ποιά κάρτα ήχου είναι καλύτερη: η Sound Blaster Pro ή η Adlib Gold και μπορείς να μου πεις πόσο στοιχίζει η καθεμιά;

## 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

3) Μπορείς να μου πεις πόσο κοστίζει το καινούργιο drive 3 1/2 των 2.88MB και από που μπορώ να το προμηθευτώ;

4) Μπορείς να μου πεις ένα καλό MODEM και την τιμή του;

5) Μπορείς να μου πεις (πάλι) ένα καλό CD-ROM και την τιμή του;

6) Ποιό είναι το καλύτερο; Το MEGADRIVE της SEGA ή το SNES της NINTENDO;

7) Η αγορά του GAME GEAR της SEGA πιστεύεις ότι είναι καλή αυτήν την εποχή;

8) Ποιό λειτουργικό σύστημα είναι καλύτερο: το MS-DOS 5.0 ή το DR-DOS 6.0;

9) Η Amiga προσφέρει καλύτερα γραφικά από τον PC;

10) Υπάρχουν προγράμματα Φυσικής στον PC; Πόσο κοστίζουν;

11) Τι είναι το CDTV;

12) Ποιό είναι το καλύτερο πρόγραμμα κατά των ιών;

13) Ένα hard disk των 80MB πόσο κοστίζει;

14) Θα ήθελα να μου πεις τα καλύτερα Flight Simulators για τον PC.

15) Θα ήθελα να μου πεις τα καλύτερα adventures και RPG games στον PC.

16) Μπορείς να μου πεις μερικά καλά παιχνίδια για το GAME GEAR;

17) Μπορώ να μάθω πότε πείπου θα κυκλοφορήσουν στην Ελλάδα τα ακόλουθα games: SPACE QUEST V, POLICE QUEST IV, ECO-QUEST II, DAY OF THE TENTACLE, THE INCREDIBLE MACHINE, QUEST FOR GLORY IV;

Ελπίζω να μην σε κούρασα με τις πολλές ερωτήσεις μου. Και πάλι συγχαρητήρια.

**Φιλικά, Βαγγέλης "Adventure" Αδαμάκος.**

ΥΓ1. Η τιμή δεν είναι ακριβή για την ύλη που προσφέρει.

ΥΓ2. Ο καλύτερος χαρακτή-

ρας στο SF2 είναι ο KEN και άσε τους άλλους να λένε.

ΥΓ3. Ελπίζω να πάρω γρήγορα απάντηση.

ΥΓ4. Θα δημοσιευτεί το γράμμα;

ΥΓ5. Γεια!!!!

ΥΓ6. Χρειάζονται απαραίτητως φωτογραφίες από το παιχνίδι στο review αναγνώστη;

ΥΓ7. Τώρα πραγματικά θέλω γρήγορη απάντηση. Τη χρειαζόμαστε.

**Φίλε Βαγγέλη,**

πριν σε κατακλύσουμε με τις απαντήσεις που θες, να σε ευχαριστήσουμε για τα καλά σου λόγια. Ας περάσουμε όμως στις απαντήσεις, γιατί είναι ΠΟΛΛΕΣ.

1) Μα φυσικά ο 486 στα 33. Όσο και να φαίνεται παράξενο, ο 386 στα 40, είναι πιο αργός από τον 486 στα 33.

2) Η Soundblaster είναι καλύτερη από την Adlib Gold, με μικρή όμως διαφορά. Το μεγαλύτερο πλεονέκτημα της Sound Blaster, δεν έχει να κάνει με κατασκευαστικά θέματα, αλλά με το ότι οι περισσότερες εταιρείες δεν έχουν αποφασίσει ακόμα να ασχοληθούν με την Adlib Gold. Οι τιμές της Sound Blaster διαφέρουν, ανάλογα με το πακέτο.

Πάντως, ξεκινάνε από 65000 δρχ. και ανεβαίνουν. Η Adlib Gold, έχει γύρω στις 80000 δρχ.

3) Ούτε και για το drive μπορώ να σου πω κάποια συγκεκριμένη τιμή, γιατί ούτε και αυτό το έχω δει. Αυτό που θα σου πω όμως, είναι το ότι και να το πάρεις, θα είναι άδικος κόπος και αδικοχαμένα χρήματα - δεν έχει γίνει ευρέως αποδεκτό στην Ελλάδα και οι 2.88 δισκέτες είναι κάπως δυσέυρετες.

4) Να στο πω: "Ένα καλό modem και την τιμή του". Ευχαριστημένος;

Ας σοβαρευτούμε όμως. Υπάρχουν πολλά καλά

modem, όπως τα Hayes ή τα Maxam για παράδειγμα και συνεχώς βγαίνουν καινούργια και καλύτερα. Το καλύτερο που έχεις να κάνεις είναι να επισκεφτείς κάποιο computer shop, εκεί πάνω στην Καρδίτσα και να βρεις αυτό που σου ταιριάζει. Να θυμάσαι μόνο, πως οι γραμμές του ΟΤΕ, δεν "σηκώνουν" και πολύ υψηλές ταχύτητες.

5) Να στο πω και αυτό: "(πάλι) ένα καλό CD-ROM και την τιμή του". Εντάξει; Όσο για την ερώτηση - να (ξανα-σοβα)ρευτούμε. Καλά CD-ROM, έχει βγάλει η Philips, η Creative Labs (στο πακέτο με την SoundBlaster), η Olivetti και γενικά πολλές εταιρείες. Οι τιμές πολλές φορές είναι πολύ διαφορετικές. Ξεκινάνε από 110-120 χιλιάδες και ανεβαίνουν με γεωμετρική πρόοδο. Πάλι, ρίξε μια ματιά σε κάποιο computer shop και δες τι σε βολεύει. Είναι η καλύτερη λύση.

6) Η ψυχρή λογική των τεχνικών στοιχείων, λέει ότι καλύτερο είναι το Super NES. Αν δεν δεις όμως μόνο σου τα μηχανήματα, δεν βγάζεις άκρη.

7) Η αγορά του GAME GEAR, είναι καλή για κάθε εποχή. Ιδίως τώρα που έρχεται και καλοκαιράκι...

8) Από τα δύο, καλύτερο είναι το MS-DOS 5. Όμως η καινούργια έκδοση, είναι καλύτερη και από το MS-DOS 5 και από το DR-DOS 6.

9) Ρίξε μια ματιά στην στήλη της αλληλογραφίας των προηγούμενων τευχών και πιο συγκεκριμένα στα "πολεμικά" λημέρια. Θα πάρεις μια ιδέα για το τι γίνεται.

10) Υπάρχουν, αλλά είναι κάπως δύσκολο να τα βρεις τώρα πια, γιατί είναι σχετικά παλιά.

11) Το CDTV, είναι μια Amiga, που δεν έχει πληκτρολόγιο και drive, μοιάζει

με video και έχει CD. Βέβαια, τώρα απέκτησε και πληκτρολόγιο, αφού το τελευταίο, κυκλοφόρησε σαν περιφερειακό για το μηχάνημα.

12) Ρίξε μια ματιά στη στήλη A-PROMPT, για να διαβάσεις για το Norton Antivirus. Πάντως, ένα από τα προγράμματα που κυριαρχούν στην αγορά, είναι το Scan του McAfee.

13) Γύρω στις 50 με 60 χιλιάδες δραχμές.

14) Το Falcon 3 και το F-15 Strike Eagle III, είναι η κορυφή αυτήν τη στιγμή, αν και μπήκαν στο παιχνίδι και κάποια καινούργια της Microprose, όπως το Harrier Jet. Επίσης, ένας από τους καλύτερους εξομοιωτές για ελικόπτερα, είναι το Commanche.

15) Οι κυρίαρχοι της αγοράς των adventures, είναι τα King's Quest 6, Hero's Quest 3, Indiana Jones IV. Για RPG, εγώ λέω ότι είναι τα Ultima Underworld I και II, όπως επίσης και τα Eye of the Beholder I και II. Μετά από αυτά, οι καινούργιες σειρές της SSI.

16) G. G. Shinobi. Το καλύτερο. Μετά, το Mickey Mouse.

17) Με τη σειρά που τα έγραψες, έχουμε και λέμε: πρέπει ήδη να είναι στα μαγαζιά, όπου να' ναι θα έρθει, μάλλον θα αργήσει λίγο, το ποιό;, ίσως και να υπάρχει, σίγουρα θα αργήσει.

Ελπίζω να μη σε κούρασα με τις πολλές απαντήσεις. Και πάλι ευχαριστούμε.

ΥΓ1. Και βέβαια δεν είναι ακριβή.

ΥΓ2. Ο καλύτερος χαρακτήρας είναι ο RYU και σε αφήνουμε να λες.

ΥΓ3. Δεν θα πάρεις καθόλου απάντηση.

ΥΓ4. ΟΧΙ...

ΥΓ5. Αντίο...

ΥΓ6. Από το παιχνίδι όχι, από τον αναγνώστη ναί.

ΥΓ7. Ε, και;

# Α Γ Γ Ε Λ Ι Ε Σ

**HYUNDAI SUPER 16V** + SVGA έγχρωμη οθόνη (1024x768x256 χρώματα) + VGA κάρτα + οδηγίες + παιχνίδια. Τηλ.7640195, Γιώργος

**ΠΩΛΕΙΤΑΙ PC XT ACER 500** + με 40 MB σκληρό δίσκο, κάρτα joystick, mouse, εκτυπωτή. Μαζί με 3 προγράμματα και 8 παιχνίδια. Τηλ. 7641706. Τιμή συζητήσιμη.

**SEGA MEGA DRIVE** μαζί με Sonic 1 - Mickey Mouse - Shadow Danger 60.000 δρχ. Τηλ.2473896 Μιχάλης

**AMIGA + PC SOFTWARE.** Όλα τα τελευταία games που κυκλοφορούν. Συνεχής ανανέωση κάθε εβδομάδα. Τηλέφωνα 6392086 (Τάκης), 6011854 (Δημήτρης).

**AMIGA - PC GAMES CLUB.** Είμαστε οι καλύτεροι και έχουμε τα καλύτερα. Τηλ.081 250371 Κώστας. Τηλεφωνείστε τώρα.

**ΑΝ ΕΧΕΤΕ PC** είστε τυχεροί. Προλάβετε παιχνίδια σε τιμές καταπληκτικές. Πολλές προσφορές. Τηλ. 9829739 Κώστας.

**AMIGA 500** + 1 MB + 1084S + 170 δισκέτες (παιχνίδια- προγράμματα) joystick (mouse - PACMAN) + φίλτρο + οδηγίες + περιοδικά + έπιπλο. Αριστη κατάσταση 159.000. Τηλ.9620021 Γιάννης.

**PC PROGRAMMES-GAMES**  
Ποικιλία επαγγελματικών προγραμμάτων και παιχνιδιών. Μεγάλες προσφορές!!! Δωρεάν manual. Με κάθε αγορά σας δώρο ένα παιχνίδι! Τηλ.0421-54585-53808

**DRIVE ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ** ΓΙΑ AMIGA GOLDEN IMAGE MONO 18.000 ΔΡΧ. ΤΗΛ.5811532

**ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ CDTV** AMIGA 600 ATARI 512 63.000, Amiga 500 73.000 PC 386 110.000 games PC 1993. Τηλ.8325006

**PC 386-25** PHILIPS 110.000, PC NEC 17.000, Amiga 73.000. Atari ST 512 63.000. PC games ολοκαίνουργια τηλ.8325006

**ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟ!** Amstrad 6128, πράσινος τέλεια κατάσταση, 2 joystick 20 παιχνίδια 40.000 δρχ. Τηλ.5024602 απογεύματα.

**AMIGA 500** ΣΕ ΑΦΟΓΗ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΣΧΕΔΟΝ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ ΜΕ ΕΓΓΥΗΣΗ, ΜΟΝΟ 65.000 ΔΡΧ. ΓΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΤΗΛ. 5811532

**HYUNDAI 286 PLUS** αντιπροσωπείας, σχεδόν αμεταχειρίστος 45MB HD, 1 MB RAM, 1,2 drive, 101 keys, ασπρόμαυρη οθόνη τιμή 122.000. Τηλ.5905795

**NINTENDO SUPER NES.** 4 παιχνίδια (Super Soccer, Tennis, F-Zero, Mario) δύο joysticks 85.000 δρχ. Παναγιώτης τηλ.2653008 3:00-8:00 μ.μ

**ΠΡΟΣΦΟΡΑ!** LYNX + 2 games + adaptor 42.000. Drive 1541 II 25.000, Commodore +++ 25.000. Θοδωρής 2637410

**ΕΥΚΑΙΡΙΑ!** Sega Megadrive υπεράριστη κατάσταση + καλώδιο Scart + 1 παιχνίδι. Τηλεφωνείστε τώρα 6898-929. Αργύρης (7.30-12.00μμ).

**AMSTRAD & AMIGA BRAIN CLUB.** Διαθέτουμε παιχνίδια που δεν φαντάζεστε πως έχουν κυκλοφορήσει. Έχουμε τα πάντα. Πλεονεκτήματά μας είναι ταχύτατη παράδοση και super προ-σφορές Watchout στα 3 παιχνίδια άλλα δύο δώρο για CPC. Τηλ. 0238-22641

**AMIGA GAMEDISK 200.** Game 100. Ανταλλαγές δωρεάν. 0683-23696. Γιώργος ώρες 13.00μμ-22.00πμ

**IBM GAMES.** Τώρα το φανταστικό Mario Bros και για PC'S. Επίσης εκατοντάδες νέοι τίτλοι. Τηλεφωνείστε 0385-28501

**Πωλείται οθόνη** έγχρωμη μοντέλο CM 14 και φίλτρο οθόνης. Πληροφορίες: Τηλέφωνο 031-428206 Γιώργος

**ΚΥΚΛΟΦΟΡΗΣΕ \*** Ο 1ος τόμος \* α. Sega..Tips (Megadrive, Master-System, Gamegear, Action Replay, Game-Genie) 1349 Tips για 362 games. Τιμή | 3.300 β. Nintendo .Tips (SuperNes, Nes, Gameboy, Action-Replay, Game-Genie) 480 Tips για 174 games. Τιμή | 2.200 (Ταχυδρομικά έξοδα πληρωμένα)

**ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ:** SHARP PC-4700 LAP-TOP 40MB, 3,5 DRIVE 10MHZ, 8088 CGA MONOCHR. MONO 220.000 ΔΡΧ. & ΦΟΡΗΤΟΣ ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ SEIKO-SHA LT-20 ΜΑΖΙ ΜΕ ΦΟΡΤΙΣΤΗ ΡΕΥΜΑΤΟΣ LT-20 & ΑΥΤΟΝΟΜΗ ΜΠΑΤΑΡΙΑ LT-20 MONO 120.000 ΔΡΧ. QUATRO PRO, PROFESSIONAL WRITE UTILITIES. PC TOOLS κτλ. ΟΛΑ ΣΕ ΑΡΙΣΤΗ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ. ΓΙΝΟΝΤΑΙ ΕΥΚΟΛΙΕΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ. ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΣΤΑ 3607131-2. 10.30πμ-14.30πμ. ΚΥΡΙΑ ΤΥΛΙΓΑΔΑ

Στείλτε ταχυδρομική επιταγή προς|  
Κοίος Χρήστος/ΔΟΥ Ναύσταθμου/  
73200 Σούδα

**ΠΩΛΕΙΤΑΙ SAMSUNG** PC + EGA +  
joystick + 2 Adventures + H/D 20 MB.  
Τιμή διαπραγμα-τεύσιμη. Τηλ.4134110  
Νίκος.

**PC GAMES + UTILITIES.** Ολα  
τα τελευταία παιχνίδια και προ-  
γράμματα. Game + disk = 500  
δρχ. Αντικαταβολή παντού, πα-  
ράδοση κατ'οίκον. Τηλ.5987-  
587,5983717

**AMIGA SOFTWARE :** Gamedisk 300.  
Προσφορές για μεγάλες ποσότητες.  
Αντικαταβολές παντού. Παραδόσεις  
αυθημερινόν. Συνεχής ανανέωση.  
Εγγυημένη εγγραφή και αντικατά-  
σταση σε περίπτωση βλάβης.  
Συνδρομές: πλήρης 200, μόνο games  
250. Τηλ.8315442

**AMIGA GAMES + UTILITIES.** ΟΛΑ  
ΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΚΑΙ  
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ GAME + DISK = 250  
ΔΡΧ. ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΠΑΝΤΟΥ,  
ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΚΑΤ'ΟΙΚΟΝ ΤΗΛ.5987587,  
5983717

**ΑΠΟ ΕΤΑΙΡΕΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ**  
ΖΗΤΕΙΤΑΙ ΑΤΟΜΟ ΠΟΥ ΝΑ ΓΝΩΡΙΖΕΙ  
ΑΠΟ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ ΤΟΣΟ ΣΕ  
ΕΠΙΠΕΔΟ HARDWARE ΟΣΟ ΚΑΙ  
SOFTWARE ΚΑΙ ΝΑ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ  
ΕΚΦΡΑΖΕΙ ΤΙΣ ΓΝΩΣΕΙΣ ΤΟΥ ΤΟΣΟ  
ΓΡΑΠΤΑ ΟΣΟ ΚΑΙ ΠΡΟΦΟΡΙΚΑ.  
ΤΗΛ.5820399

**AMSTRAD 6128,** 464, AMIGA.  
Χιλιάδες τίτλοι για Amstrad Games-  
Utilities, ακόμα και όλα τα τελευταία  
για Amiga 250 δρχ gamedisk.  
Στέλνουμε παντού. Παράδοση κατ'  
οίκον με ένα τηλεφώνημα. Τηλ.  
9751860.

**\*AMIGA USER CLUB\***

A500/A500+/A600/A1200

\*Game + disk 300 δρχ

\*Συνδρομές απο 200 δρχ

\*Εβδομαδιαία ανανέωση απο το εξω-  
τερικό

\*Εγγυημένο φόρτωμα

\*Virus free 100%

\*Αντικαταβολές παντού

\*Ταχύτητα εξυπηρέτησης

\*Δωρεάν κατάλογος

Γιώργος τηλ: 2797445

Εργασίας 5, Νέα Ιωνία

**MEGA DRIVE,** MEGA CD, GAME  
GEAR + TV tuner, Lynx, όλα με  
παιχνίδια, στην μισή τιμή. Τηλ.7516122

**Πωλείται Spectrum** TV PLUS  
+2000, Τιμή ευκαιρίας - τηλ. 5820719

**Πωλείται AMSTRAD** 6128 πράσινος  
+ games , 35.000 τηλ. 6519138

**AMIGA ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ.** Αναλα-  
μβάνουμε οποιοδήποτε πρόβλημα  
έχετε στην Amiga και monitor.  
Εξειδικευμένο service. Παράδοσις  
αυθημερινόν. 2475030 Στέφανος

**AMIGA 500 + 2ο DRIVE,** 1MB  
επέκταση, monitor 1084P, 400 δισκέτες  
(εφαρμογές- Fish games). Τηλ.  
5230058 Νίκος.

**AMSTRAD 6128 & 6128 PLUS :**  
ΠΛΗΡΗΣ ΚΑΙ ΣΥΝΕΧΗΣ ΕΝΗΜΕ-  
ΡΩΣΗ ΓΙΑ ΟΤΙ ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ ΣΕ  
ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΚΑΙ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ.  
ΔΙΑΛΕΞΤΕ ΑΠΟ ΤΗΝ ΠΛΟΥΣΙΟ-  
ΤΕΡΗ ΣΥΛΛΟΓΗ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ.  
ΟΛΑ ΤΑ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ: ΦΙ-  
ΛΤΡΑ, ΕΞΩΤΕΡΙΚΑ DRIVE 5.25,  
TUNER κτλ. JOYSTICK ΤΟΜΗ-  
WAK = 5000 ΔΡΧ. ΣΤΑ 10 ΠΑΙ-  
ΧΝΙΔΙΑ ΑΛΛΑ 2 ΔΩΡΟ ΕΠΙΛΟΓΗ  
ΣΑΣ!!! MAXELL 600- 650. ΤΑΧΥ-  
ΤΑΤΕΣ ΑΝΤΚΑΤΑΒΟΛΕΣ Η ΠΑ-  
ΡΑΔΟΣΗ ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ ΣΑΣ. (01)  
6410640 (ΑΥΓΟΥΣΤΗΣ)

**PC GAMES.** Ανταλλάσω, μόνο σε  
256 χρώματα κυρίως adventures και τα  
καλύτερα arcade. Αλέκος τηλ.4972134

**1000 BITREES SHAREWARE.** 5000  
ΤΙΤΛΟΙ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ ΑΠΕΥΘΕΙΑΣ  
ΑΠΟ ΑΓΓΛΙΑ. ΟΙ ΤΕΛΕΥΤΑΙΕΣ ΕΚΔΟ-  
ΣΕΙΣ ΤΩΝ ΚΑΛΥΤΕΡΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ,  
UTILITIES, ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ, WIN-  
DOWS APPLICATIONS, TOOLS Κ.Α  
ΕΙΔΙΚΕΣ ΣΥΛΛΟΓΕΣ ΓΙΑ ΠΡΟΓΡΑΜ-  
ΜΑΤΙΣΤΕΣ, ΓΡΑΦΙΣΤΕΣ Κ.Α ΕΛΛΗΝΙΚΑ  
SHAREWARE ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ. ΠΛΗ-  
ΡΟΦΟΡΙΕΣ Η ΔΩΡΕΑΝ ΚΑΤΑΛΟΓΟ  
ΣΤΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Τ.Θ 50805,54014  
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ 22. (ΟΧΙ ΣΥΣΤΗΜΕΝΑ)

**AMIGA!** Πουλάω 140 gamedisks μαζί  
με δύο δισκετοθήκες μόνο 22.000!!  
Ακόμη original adventures: Manhunter 2

**AMIGA HOT LINE :** ΟΤΙ ΚΑΙΝ-  
ΟΥΡΓΙΟ ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ ΓΙΑ AMIGA  
ΣΕ GAMES & UTILITIES ΚΑΤΕΥ-  
ΘΕΙΑΝ ΑΠΟ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ. GAME-  
DISK = 250 & ΣΕ ΕΠΩΝΥΜΗ.  
ΕΓΓΥΗΜΕΝΗ ΕΓΓΡΑΦΗ - ΑΝΤΙΚΑ-  
ΤΑΣΤΑΣΗ ΣΕ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ ΠΡΟ-  
ΒΛΗΜΑΤΟΣ. ΟΛΑ 100% VIRUS  
FREE. ΑΣΥΝΑΓΩΝΙΣΤΕΣ ΠΡΟΣΦΟ-  
ΡΕΣ. ΜΗΝΙΑΙΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗ 100 ΔΙ-  
ΣΚΕΤΩΝ = 5.000 ΔΡΧ. ΕΠΙΣΗΣ  
ΠΕΡΙ-ΦΕΡΕΙΑΚΑ & HARDWARE.  
ΠΑΡΑΔΟ-ΣΗ ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ. (01)  
6410640

4.000, Police Quest 3, Kings Quest V,  
Monkey Island 2 προς 10.000!!!  
Τηλ.0592 41475 Γιάννης

**ΟΛΟΚΑΙΝΟΥΡΓΙΟ!** AT-286/12 MHZ,  
7 μηνών 20άρης σκληρός 1MB Ram, 2  
drive (3,5 & 5,25) VGA monitor super  
color, παιχνίδια 190.000 (συζητήσιμη)  
Τηλ.2514627 Γιώργος

**ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMIGA 500** + φίλτρο,  
joystick, 1MB, δισκετοθήκη με  
games/utilities σε άριστη κατάσταση  
160.000 δρχ. Γιάννης τηλ.5818347

**ΠΩΛΕΙΤΑΙ SPC** 3000V CGA color  
40MB, joystick, games μόνο  
150.000δρχ.Τηλ.8812716 Γιάννης.

**ΠΕΡΙΣΤΕΡΗ AMIGA CLUB** και utili-  
ties με 250 δρχ. η δισκέτα. Για Amiga  
500,500 plus,600 και 1200. Παράδοση  
στο σπίτι. Μανώλης τηλ.01-5743080

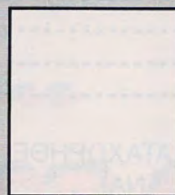
**AMIGA 500 + 1MB + 1084 monitor +**  
1 joystick + κάλυμμα για πληκτρολόγιο  
+περιστροφική βάση monitor + 2  
δισκετοθήκες + 150 δισκέτες με  
παιχνίδια. Τιμή 150.000 δρχ ώρες  
(20|00-22|00) Δευτέρα και Τετάρτη  
Τηλ.7247814

**ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ AMIGA CLUB.** Games  
Utilities. Συνεχής ανανέωση, εισαγωγή  
απο εξωτερικό.Εγγυημένο φόρτωμα,  
300 δρχ. Game + disk.Προσφορές για  
ποσότητες και συνδρομές. Αντικα-  
ταβολές Πανελλαδικά. Πληρο-  
φορίες:Στέργιος Τηλ-Fax 031-281463



**USER**

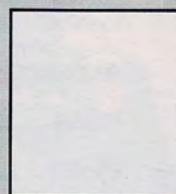
**ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ**



ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER  
ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ  
ΣΠΑΡΤΗΣ 75 , 124 61 ΧΑΪΔΑΡΙ  
**ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ**

**USER**

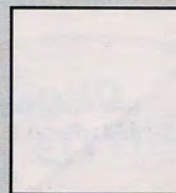
**ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΛΑΙΩΝ ΤΕΥΧΩΝ**



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 ΠΑΛΙΑΩΝ 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 εφ'όσον 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: .....

.....

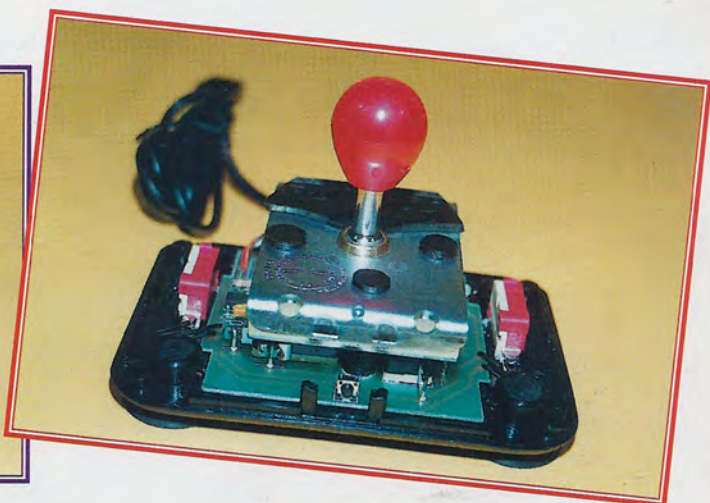
ΑΡΙΘ:..... ΤΚ:..... ΤΗΛΕΦΩΝΟ: .....

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ:..... ΗΛΙΚΙΑ:.....

ΑΡΧΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΠΟ ΤΕΥΧΟΣ: .....

ΕΠΙΛΕΓΩ ΤΗΝ ΠΡΟΣΦΟΡΑ: .....

# Η ΕΠΙΤΥΧΙΑ ΣΥΝΕΧΙΖΕΤΑΙ... ΤΩΡΑ ΟΝΟΜΑΖΕΤΑΙ PAC MAN



- ✓ Δύο Button Fire
- ✓ Auto Fire
- ✓ Ατσάλινα σπείρα τριβής
- ✓ Ρουλεμάν στον μοχλό
- ✓ Εργονομική σχεδίαση
- ✓ Εξι μικροδιακόπτες
- ✓ Εγγύηση 3 χρόνια

ΘΑ ΤΟ ΒΡΕΙΤΕ  
ΣΕ ΟΛΑ ΤΑ  
COMPUTER SHOP

ΤΟ ΜΟΝΟ  
ΜΕ ΤΗΝ ΕΓΓΥΗΣΗ  
ANEROUSSIS CONTROL



**ANEROUSSIS CONTROL**

Σ.ΣΑΡΑΦΗ 21 - ΑΙΓΑΛΕΩ Τ.Κ. 12241

TEL. 5900 107 - 5906 006 FAX. 5902 556 TLX. 226600 PAGA GR

Όσοι εμπιστεύονται τη **Nintendo...**

αναζητούν

ΤΟ **Nintendo** *shop!*

*F. Μανώλης*

Αποστέλλονται με αντικαταβολή  
σε όλη την Ελλάδα



SPRIT

Το αποκλειστικό περιβάλλον  
για τους Φανατικούς.

Νέα παιχνίδια, περιφερειακά  
αξεσουάρ,

απο το **PANDA**   
**COMPUTERS + GAMES**

**ΣΥΝΤΑΓΜΑ:** Καραγιώργη Σερβίας 4  
(Στοά Καλιγά), τηλ: 3237033

**Κ.ΠΑΤΗΣΙΑ:** Καυτατζόγλου & Χρισ.Σμύρνης  
40 - 42 τηλ: 2111696

**ΨΥΧΙΚΟ:** Εμπορικό Κέντρο Ψυχικού  
Λεωφ. Κηφισίας 292, τηλ: 6877362

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

**Nintendo** *shop*