

# USER

ΤΕΥΧΟΣ 39

ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ 1993

ΔΡΧ. 700

**ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟ:**



**COMMODORE CD 32**  
Η πρώτη 32bit κονσόλα!




**MEGA REVIEW**  
**FLASHBACK**

**ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ**  
**STRIKE COMMANDER**

**HARDWARE TEST**  
**JOYSTICK PACMAN**

**ΑΦΙΕΡΩΜΑ**

**ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΣΤΗΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ**



Τώρα δηλαδή το  
USER γίνεται  
ακόμη καλύτερο;

Αν υποψιαστώ ότι  
θα έχει 48  
σελίδες μόνο για  
κονσόλες θα πε...

Δηλαδή τώρα το  
USER θα είναι  
δύο περιοδικά στην  
τιμή του ενός;

2 σε 1, μα  
καλά σαμπουάν  
είναι;

Πώς είπατε; Το  
δεύτερο περιοδικό  
θα είναι μόνο για  
κονσόλες;!

Μερικά στιγμιότυπα  
από την συνέντευξη τύπου του  
Διευθυντή Σύνταξης, όπου ανακοίνωσε  
τις νέες εξελίξεις στο USER!

Μπορώ να σας  
χαρίσω την  
φωτογραφική μου  
μηχανή για να με  
ράψετε συνδρομητή;

Πακέτο για το  
σπίτι δίνετε;

Απόσυρση  
δέχεστε...;

Μήπως σας  
περισσεύουν δύο  
μπαταρίες για το  
κασσετόφωνό μου;

Στο εξωτερικό θα  
αποτελεί  
τεκμήριο;

Τον Οκτώβριο θα  
είναι στα  
περίπτερα, όχι  
τον Ιούλιο που  
έγραψες!!

Μας ξαναλέτε  
τον τίτλο;  
**GAMER**,  
ευχαριστώ!

Επιτέλους τώρα τα πάντα για τις κονσόλες  
σ' ένα αποκλειστικό δικό τους περιοδικό.  
Μην το χάσετε!  
Τον Οκτώβριο μαζί με το USER δωρεάν και το ...

**GAMER**

## ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ

ΣΠΑΡΤΗΣ 75 ΧΑΪΔΑΡΙ 12461  
ΑΘΗΝΑ ΤΗΛ: 5820399 FAX: 5820643

## ΕΚΔΟΤΗΣ - ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ

ΓΙΑΝΝΗΣ ΔΕΛΗΣ

## ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ

ΓΙΑΝΝΗΣ ΑΙΔΙΝΗΣ

## ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ

ΝΙΚΟΣ ΚΡΟΝΤΗΡΑΣ

## ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ/ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ

ΚΥΡΙΑΚΟΣ ΞΑΓΟΡΑΡΗΣ  
ΒΑΣΙΛΗΣ ΚΑΡΑΓΕΩΡΓΟΣ  
ΓΙΑΝΝΗΣ ΦΑΡΜΑΚΗΣ  
ΠΑΥΛΟΣ ΣΩΤΗΡΙΟΥ  
ΓΙΩΡΓΟΣ ΓΡΙΒΑΣ  
ΓΡΗΓΟΡΗΣ ΒΑΣΙΛΟΠΟΥΛΟΣ  
ΑΝΔΡΕΑΣ ΛΕΟΝΤΙΑΔΗΣ  
DEREK DELA FUENTE  
ΓΙΩΡΓΟΣ ΨΑΛΙΔΑΣ

## ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ

ΓΙΑΝΝΗΣ ΑΙΔΙΝΗΣ

## ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ

ΓΙΑΝΝΗΣ ΣΦΥΡΑΚΗΣ

## ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ

ΜΑΡΙΑ ΚΑΛΑΒΡΕΖΟΥ

## ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ

ΚΑΤΕΡΙΝΑ ΚΡΕΜΑΣΤΙΩΤΗ

## DTP

ΚΑΤΕΡΙΝΑ ΚΡΕΜΑΣΤΙΩΤΗ  
ΜΑΡΙΑ ΠΑΠΑΙΩΑΝΝΟΥ  
ΜΑΡΙΑ ΚΑΛΑΒΡΕΖΟΥ

## ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ

ΓΙΑΝΝΗΣ ΣΦΥΡΑΚΗΣ

## ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ ΦΙΛΜ

ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ

## ΜΟΝΤΑΖ

ΓΙΩΡΓΟΣ ΔΟΥΚΑΣ

## ΕΚΤΥΠΩΣΗ

ΓΡΑΦΙΚΑΙ ΤΕΧΝΑΙ ΕΠΕ

## ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ

Π.ΟΚΤΩΡΑΤΟΣ

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

## ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ

Ελλάδα: 7700  
Κύπρος: 8400

# Π Ε Ρ Ι Ε

- 4 ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ
- 7 ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ
- 8 POWER ON NEWS
- 16 PREVIEWS
- 22 ΠΡΩΤΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ  
AMIGA CD 32
- 24 HARDWARE TEST  
PACMAN
- 26 MEGA REVIEW  
FLASHBACK
- 32 JUMP JET HARRIER (PC)
- 34 LEGACY (PC)  
Το πρώτο RPG της Microprose!
- 36 STRIKE COMMANDER (PC)  
Κι άλλο, θέλω κι άλλο...
- 40 MORPH (AMIGA)
- 42 BEAUTY AND THE BEAST (PC)
- 44 DIABOLIK (AMIGA)
- 46 EYE OF THE BEHOLDER III (PC)
- 49 LOST VIKINGS (AMIGA)
- 50 DISPOSSIBLE HERO (AMIGA)
- 51 CHAKAN (GAME GEAR)
- 52 STREETS OF RAGE II (MEGA DRIVE)
- 54 LEMMINGS (GAME GEAR)
- 55 CHESSMASTER (GAME BOY)
- 56 PROBOTECTOR (NES)
- 57 STRIDER II (MASTER SYSTEM)

# ΧΟΜΕΝΑ

- 58** DANCING (SUPERVISION)
- 59** TUMBLEROP (GAME BOY)
- 60** STAR WING (SUPER NES)
- 62** ROLE PLAYING GAMES  
Για τους ρομαντικούς.
- 64** ΚΟΝΤΙΝΟ ΜΕΛΛΟΝ  
Για να ξέρετε τί σας περιμένει!
- 66** COIN-OP  
Εδώ τα λόγια περιττεύουν
- 67** TOP TEN
- 68** ΤΟ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΤΟΥ ΚΑΛΟΥ ΠΑΙΚΤΗ  
GOBLINS 2
- 70** TIPS + TRICKS
- 76** ΤΟ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΤΟΥ ΚΑΛΟΥ ΠΑΙΚΤΗ  
ZELDA  
GHOULS AND GHOSTS
- 80** BIG TROUBLE
- 82** REVIEW ΑΝΑΓΝΩΣΤΗ  
Κυριολεκτικά, η δική σας σελίδα!
- 84** SPELL SHOP
- 92** ΑΦΙΕΡΩΜΑ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ
- 99** CINEMA
- 100** A> PROMPT
- 102** STAY COOL
- 104** AUDIO IN
- 106** ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ
- 112** ΑΓΓΕΛΙΕΣ
- 113** ΚΟΥΠΟΝΙΑ

MEGA REVIEW  
σελ. 26



STRIKE COMMANDER  
σελ. 36



DIABOLIK  
σελ. 44



EYE OF THE BEHOLDER III  
σελ. 46



DISPOSABLE HERO  
σελ. 50



● To **USER** σας εύχεται καλή σχολική χρονιά!

# Η ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ ΤΗΣ ΑΡΕΣΚΕΙΑΣ ΜΑΣ

Fear of the Dark το έλεγαν κάποτε αλλά τώρα φαίνεται ότι θα έρθει μέσα από το φως. Είναι η νέα τεχνολογία που διαμορφώνει και διαμορφώνεται γύρω από την τηλεόραση. Virtual Reality και θάλε λοιπόν που σε μερικά χρόνια (10 ή 20 ή 30 δεν έχει σημασία) θα έχει μπει σε όλα τα σπίτια καθώς η τηλεόραση αρχίζει να γίνεται όλο και πιο αναγκαία, πιο ισχυρή και πιο μέρος της οικογένειας. Είναι η στιγμή που θα συνειδητοποιήσομε ότι κάποιοι σκέφτονται διαφορετικά τα ηλεκτρονικά μας παιχνίδια. Ο εωσφώρος της εναλλακτικής πραγματικότητας μπορεί σε μερικά χρόνια να αντικαταστήσει την πραγματική πραγματικότητα την οποία να αναζητούν τότε - όπως και πάντα άλλωστε- μερικοί μόνο ονειροπόλοι καθώς τα ναρκωτικά θα έχουν αντικατασταθεί από μια υποσυνείδητη νάρκωση αποδεκτή από όλους. Πολλά λέγονται πολλά ακούγο-

ECCE QUI TOLLIT PECCATA MUNDI

νται αλλά ακόμα περισσότερα κρύβονται πίσω από αυτή την τεχνολογία που θα μπορεί να αλλάξει τα πρόσωπα, τα λόγια, τα σχήματα και να τα ανακατεύει κατά βούληση. Κατά την βούληση θέβαια ενός ανθρώπου πάντα ή περισσότερων. Και η αντίσταση σε εκείνα τα χρόνια, δεν θα γίνεται θέβαια στα πεζοδρόμια... Αλλωστε ποιος θα έχει το κουράγιο να σβήσει την τεράστια οθόνη της ευδαιμονίας και να θγει από το σπίτι του στην άλλη πραγματικότητα; Κοιτάξετε γύρω σας, έχει αρχίσει κιόλας... Αφού ρίξατε λοιπόν μια ματιά γύρω σας για να μην ξεχαστείτε στην οθόνη του υπολογιστή, αφήστε για λίγο τα Οργουελικά οράματα του 1984, τον εφιάλτη του Running Man, το ψέμα του Blade Runner και του Brazil και την αγωνία ότι ο κόσμος ήδη βρίσκεται σε έναν ακόμα μεσαίωνα και ας δούμε πώς η νέα λαμπερή τεχνολογία του σήμερα επιβάλεται και αλλάζει πρακτικά τα παιχνίδια μας μπροστά στα μάτια μας. Μιλώ πρωτίστως για το Starwing που ήρθε επιτέλους επίσημα στην Ελλάδα κάνει χρήση μιας νέας φιλοσοφίας στην κατασκευή του software, αυτή του συνδιασμού με εξειδικευμένο hardware και που στην συγκεκριμένη περίπτωση του επιτρέπει να κινεί τρισδιάστατα αντικείμενα στον χώρο ταχύτατα. Όλα αυτά και ακόμα περισσότερα για το νέο F/X chip στις σελίδες του USER

ματικότητας μπορεί σε μερικά χρόνια να αντικαταστήσει την πραγματική πραγματικότητα την οποία να αναζητούν τότε - όπως και πάντα άλλωστε- μερικοί μόνο ονειροπόλοι καθώς τα ναρκωτικά θα έχουν αντικατασταθεί από μια υποσυνείδητη νάρκωση αποδεκτή από όλους. Πολλά λέγονται πολλά ακούγο-

(ΚΑΙ ΟΧΙ ΜΟΝΟ)

Δίγα Δίγια για Το Τεύχος



ΥΓ1. Ναι το γνωρίζω ότι αυτή η σελίδα "θρωμάει" Jurassic Park!

ΥΓ2. Αλλά να πω για όσους δεν το γνωρίζουν, ότι ο Superman έχει αναστηθεί εδώ και αρκετό καιρό.

Ο Αρχισυντάκτης





## EPSON GT-6500 COLOR IMAGE SCANNER

Στην οικογένεια των επιτραπέζιων scanners προστέθηκε και ο GT-6500 της EPSON.

Έχει διαστάσεις 35x60x15 cm (πλάτος, μήκος, ύψος) μπορεί να χαρακτηριστεί ως ένας κανονικός flatbed scanner ενώ το βάρος του δεν ξεπερνά τα 9 Kg.

Ο GT-6500 έχει τη δυνατότητα να επεξεργαστεί τόσο έγχρωμες όσο και μονόχρωμες εικόνες και γενικά οτιδήποτε έχει διαστάσεις A4. Εκτός από σελίδες χαρτιού μπορεί να "διαβάσει" διαφάνειες και slides. Ταυτόχρονα υπάρχει η δυνατότητα χρήσης ενός αυτόματου τροφοδότη χαρτιού ώστε να μην είναι αναγκαία η συνεχής απασχόληση του χρήστη με τη τροφοδότηση του scanner.

Στον τομέα της ευκρίνειας προσφέρει 300 dpi σαρωση και επιλογή χρωμάτων από μια παλέτα 16.7 εκατομμυρίων χρωμάτων. Για μονόχρωμες εικόνες σχήματα κ.α. αποδίδει 256 αποχρώσεις του γκρι. Η ευκρίνεια που αποδίδει στις εικόνες μπορεί να φτάσει ως και τα 600 dpi. Ο GT-6500 επιτρέπει τη μεταβολή του μεγέθους της εικόνας από 50% έως 200%.

Για την επικοινωνία του GT-6500 με τον έξω κόσμο φροντίζει ένας SCSI controller ένα σειριακό RS-232D ή ένα CENTRONICS Parallel Interface έτσι ώστε να μπορεί να συνδεθεί τόσο με IBM και συμβατά αλλά και με Macintosh συστήματα.

Φυσικά δεν θα μπορούσε να λήξει και το ανάλογο λογισμικό που συνοδεύει τον EPSON GT-6500, και που προσφέρει τις εικόνες που σαρώνει σε format PCX, TIFF, DIB και EPS για μεταφορά και χρήση τους από άλλα προγράμματα.

## ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ JOYSTICKS ΑΠΟ ΤΗΝ LOGIC 3

Όταν μάθαμε ότι η Logic 3 θα έβγαζε καινούργια joysticks, είμασταν υποχρεωμένοι να τα δούμε. Έτσι, μετά από κάποιες δημοκρατικές και φιλικές συνομιλίες, οι κατακρουρημένοι υπάλληλοι της εταιρείας, μας άφησαν να στείλουμε το φωτογράφο μας "επίσκεψη" στα εργαστήρια της. Το αποτέλεσμα; Κοιτάξτε στις φωτογραφίες. Φωτογραφίες από τρία πανέμορφα joysticks και για την ακρίβεια από:

Το Logipad, ένα joystick για Super NES, Sega, PC, Amiga και Atari ST, το οποίο είναι το πρώτο joystick του κόσμου με "κλειστούς" μικρο-διακόπτες. Επίσης, έχει ημι-autofire και autofire και στα 6 fire buttons του. Η τιμή του, κυμαίνεται στις 6500 δρχ.

Το Phantom είναι το δεύτερο joystick, που και αυτό με τη σειρά του έχει "κλειστούς" μικρο-διακόπτες. Κατα τ' άλλα, είναι ένα απλό joystick 8 κατευθύνσεων, με 6 fire buttons που απευθύνεται σε όσους έχουν ένα παραπάνω δάχτυλο. Επίσης, έχει έλεγχο της ταχύτητας του autofire, δυνατότητα αργής κίνησης, και ένα πολύ-πολύ μακρύ καλώδιο, για να κάθεστε μακριά από την οθόνη και να μην έχετε πρόβλημα με τα ματάκια σας. Το joystick θα κυκλοφορήσει για Super NES και Sega, και σε μία τιμή της τάξεως των 9000 δρχ.

Τρίτο και τελευταίο, το πιο όμορφο της παρέας, το Tornado (καμία σχέση με το ομώνυμο παιχνίδι). Αυτό με τη σειρά του, έχει δύο fire buttons με πολύ ευαίσθητους tactile διακόπτες, στις γνωστές πλέον θέσεις του δείκτη και το αντίχειρα. Επίσης, κεντράρει μόνο του (όπως όλα τα joystick του κόσμου), έλεγχο των αξόνων X και Y και τέλος autofire. Όλα αυτά μόνο για PC και μόνο για 5500 δρχ περίπου. Τα joysticks θα κυκλοφορήσουν στις αρχές του Οκτώβρη.



## ΝΕΑ CACHE CARD ΓΙΑ SCSI CONTROLLERS ΑΠΟ ΤΗΝ ATTO

Η SiliconCache είναι μια κάρτα που "κάθεται" μεταξύ του SCSI controller και σκοπός της είναι η μείωση του χρόνου προσπέλασης στο σκληρό δίσκο.

Η διαθέσιμη cache μνήμη ξεκινά από τα 32MB και μπορεί να επεκταθεί έως και τα 512MB. Αποτέλεσμα είναι η επίτευξη χρόνου προσπέλασης 3 millisecond και ταυτόχρονα απελευθερώνει τον κεντρικό επεξεργαστή από τον έλεγχο της cache μνήμης.

Η ATTO στα άμεσα σχέδια της περιλαμβάνει τη κατασκευή της SiliconAdvantage που θα ανοίξει στη κατηγορία των SCSI 2 interfaces και θα είναι συμβατή με τα πρότυπα MicroChannel, ISA και EISA. Η νέα αυτή κάρτα εκτός του ότι θα εκμεταλλεύεται στο έπακρο τις δυνατότητες του DOS, OS/2, Novell και Windows επαυξάνοντας την απόδοσή τους, θα διαθέτει και άλλα χαρακτηριστικά με κυριότερο τη δυνατότητα χρησιμοποίησης έως και 49 λογικών δίσκων εκμεταλλευόμενη τη τεχνική LUNS (Logical Unit Number Support).



# Η GREEK SOFTWARE & TOYS ΕΠΕΚΤΕΙΝΕΤΑΙ

Η Greek Software & Toys, ανακοίνωσε ότι από την 1η Ιουλίου ανέλαβε την αποκλειστική διάθεση στην Ελληνική αγορά των video games της μεγάλης αμερικάνικης εταιρείας GameTek.

Από 1η Σεπτεμβρίου διατίθενται στην Ελληνική αγορά τα περίφημα παιχνίδια της GameTek. Η GameTek θα κυκλοφορήσει στη χώρα μας παιχνίδια για IBM και συμβατούς, Amiga, video games για Game Boy, NES και Super NES. Μερικοί από τους τίτλους που θα κυκλοφορήσουν, είναι οι εξής:

Για PC και Amiga: Humans 2, Batman Returns, American Gladiators, Wheel of Fortune (Ο Τροχός της Τύχης) και άλλοι.

Για Game Boy: Humans, Viking Child, Pinball Dreams(!), Nigel Mansell και άλλα.

Τα προϊόντα της GameTek θα μπορείτε να τα βρείτε στα

computer shops και σε καταστήματα παιχνιδιών.

Όλα τα προϊόντα της GameTek θα τα παρουσιάσει η Greek Software & Toys στην έκθεση παιχνιδιών που θα πραγματοποιηθεί στον Πειραιά στις εγκαταστάσεις του ΟΛΠ από 25 έως 29 Σεπτεμβρίου 1993, καθημερινά από 10 το πρωί μέχρι 10 το βράδυ στο περίπτερο Νο. 120.



## ΤΑ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ ΣΧΕΔΙΑ ΤΗΣ GAMETEK

Όπως φαίνεται, οι εταιρείες που δουλεύουν ασταμάτητα για να παράγουν καλύτερο software γίνονται όλο και πιο πολλές. Τώρα σε αυτές τις εταιρείες προστίθεται και η Gametek, μια εταιρεία που μέχρι τώρα χωρίς να ανήκει στις άγνωστες, δεν είχε δώσει και τόσο θεαματικά δείγματα δουλειάς (εξαιρείται το Humans για PC).

Μέσα στα καινούργια σχέδια της εταιρείας λοιπόν, είναι η παραγωγή ποιοτικών παιχνιδιών για CD-ROM, όπως επίσης και για κονσόλες. Έτσι, η εταιρεία μας πληροφορεί ότι αυτή τη στιγμή, βρίσκονται στο στάδιο της κατασκευής το Humans για PC σε CD-ROM, κάποια εκπαιδευτικά προγράμματα που θα φτιάξει η εταιρεία σε συνεργασία με την Rand MacNally, μια παγκοσμίως γνωστή εταιρεία παραγωγής χαρτών, όπως επίσης και παιχνίδια για το 3DO, τα οποία θα γίνουν στην αγορά αμέσως μόλις κυκλοφορήσει το μηχάνημα (το οποίο αν όλα πάνε καλά θα κυκλοφορήσει το φθινόπωρο στην Αμερική και την άνοιξη στην Ευρώπη).

Επίσης, συμπληρώνοντας τις κυκλοφορίες της για PC, Super

NES και Gameboy, η εταιρεία ανακοίνωσε μια σειρά προϊόντων για Amiga. Αυτά είναι: Batman Returns και τα σχόλια περιτεύουν.

Nascar, ένα driving game (που φτιάχτηκε με τη συνεργασία του Bill Elliot, πρωταθλητή αγώνων) στο οποίο οδηγείτε ένα παντοδύναμο αγωνιστικό αυτοκίνητο στην πασίγνωστη πίστα Nascar. American Gladiators, και ετοιμαστείτε να αντιμετωπίσετε τους πασίγνωστους Αμερικάνους Μονομάχους!

Humans, πάλι, αλλά αυτή τη φορά για Amiga 1200!

Humans II, εύγε!!!

Valkyrie, έναν 3D εξομοιωτή ελικοπτήρου.

Και σαν να μην έφταναν αυτά, η εταιρεία συνεχίζει να υποστηρίζει τα PC, προσθέτοντας όμως και στην οικογένειά της τους Macintosh(!) με παιχνίδια όπως το Nascar και το MacAttack, και με κάποιες άλλες σειρές όπως η Clip Art Series.

Όπως καταλαβαίνετε, η Gametek σκοπεύει να μπει πλέον στο χώρο των παιχνιδιών με όλο τον απαιτούμενο δυναμισμό, και δεν κάνει άσχημα.

Εμείς αναμένουμε.





# NEWS

## (ΓΙΑ SUPER NES) GAME GENIE



**Ο**σοι ασχολούνται πολύ-πολύ καιρό με υπολογιστές, σίγουρα θα έχουν ακούσει (αν όχι χρησιμοποιήσει) το Action Replay, ένα περιφερειακό που φοβούνται όλα τα παιχνίδια, αφού επιτρέπει στο χρήστη να κάνει πολλά όμορφα πράγματα στο αγαπημένο του παιχνίδι.

Πριν από αρκετό καιρό, το περιφερειακό αυτό, ακούγοντας στο όνομα **GAME GENIE**, έκανε την εμφάνισή του και στις κονσόλες.

Για την ακρίβεια κυκλοφόρησε για GameBoy, NES, και MegaDrive.

Το θέμα όμως είναι ότι σύντομα (εάν δεν έχει ήδη βγει στην αγορά), θα κυκλοφορήσει για Super NES! Όπως θα είδατε και στη φωτογραφία, το Game Genie, δεν εί-

ναι τίποτε άλλο από μία πλακέτα στο κουτί ενός cartridge, που μπαίνει ανάμεσα στην κονσόλα και στο cartridge του αγαπημένου σας παιχνιδιού. Μόλις τα συνδέσετε όλα αυτά και ξεκινήσετε, ξεχάστε όλες όσες δυσκολίες αντιμετωπίζατε.

Αυτά είναι παρελθόν. Αρκεί βέβαια να αφήσετε το Game Genie να κάνει τη δουλειά του.

Μαζί με το περιφερειακό πάντως (όχι όμως στο ίδιο πακέτο), θα κυκλοφορήσει και ένα βιβλίο γεμάτο με κωδικούς τους οποίους θα χρησιμοποιήσετε για να "σπάσετε" το αγαπημένο σας παιχνίδι.

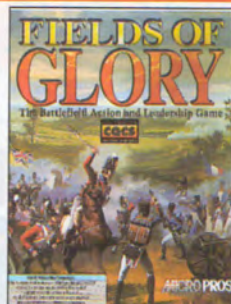
**Η τιμή του Game Genie;**

**Γύρω στις 16000 δρχ.**

**Αντε - τυχερούληδες.**

# MICRO PROSE™

**FIELDS OF GLORY**  
Τιμή 12.500 \*



**FALCON 3.0**  
Τιμή 13.300 \*



**LEGACY**  
Τιμή 13.300 \*



**MANTIS**  
Τιμή 13.500 \*



**HARRIER JUMP JET**  
Τιμή 13.000 \*



ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ ΚΑΙ ΣΤΑ ΚΑΛΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ Η/Υ \* ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ Φ.Π.Α.



Αποκλειστικοί αντιπρόσωποι  
**PLOTLINE Ε.Π.Ε.**  
ΜΠΟΤΑΣΗ 7, 106 82 ΑΘΗΝΑ  
ΤΗΛ.: 3644 695 3636 550  
ΔΙΑΘΕΣΗ ΧΟΝΔΡΙΚΗ - ΛΙΑΝΙΚΗ

ΘΑ ΗΘΕΛΑ ΝΑ ΜΟΥ ΣΤΕΙΛΕΤΕ ΤΑ ΠΑΡΑΚΑΤΩ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΤΗ ΤΙΜΗ ΠΟΥ ΑΝΑΓΡΑΦΕΤΑΙ, ΣΥΝ ΤΑ ΕΞΟΔΑ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗΣ, ΚΑΙ ΘΑ ΠΛΗΡΩΣΩ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΤΟ ΤΑΧΥΔΡΟΜΕΙΟ

1) .....  
2) .....  
ΕΠΩΝΥΜΟ ..... ΟΝΟΜΑ .....  
ΟΔΟΣ ..... ΠΟΛΗ ..... Τ.Κ. .... ΤΗΛ.....

# VIRTUAL PILOT ΚΑΙ ΠΟΙΟΣ ΣΑΣ ΠΙΑΝΕΙ

Εάν έχετε PC, τότε 2 στις 3, παίζετε και flight simulators, ή έστω driving games (όπως το F1GP της Microprose). Εάν τα κάνετε όλα αυτά παίζοντας με joystick, τότε 2 στις 3 δεν είστε ευχαριστημένοι με την απόδοση του χειριστηρίου σας. Μάθετε λοιπόν, ότι η εταιρεία Evesham Micros, έφτιαξε ένα joystick ειδικά για αυτές τις δύο κατηγορίες παιχνιδιών, με μια μικρή κλίση προς τα flight simulators. Το joystick αυτό θυμίζει πολλά πράγματα, όπως για παράδειγμα το τιμόνι του KIT (από τον Ιππότη της Ασφάλτου). Το θέμα όμως είναι ότι παρόλο που οι κινήσεις δεξιά-αριστερά γίνεται γυρίζοντας το μοχλό γύρω-γύρω, οι κινήσεις πάνω-κάτω γίνονται τραβώντας ή σπρώχνοντας (ανάλογα) το μοχλό. Πριν από αρκετό καιρό, είχαμε παρουσιάσει το Mouse Yoke, ένα σχετικά ανάλογο περιφερειακό, που λειτουργούσε με τη βοήθεια του mouse. Αυτή τη φορά, αν και η λειτουργία των δύο περιφερειακών είναι παρόμοια, δεν υφίσταται κάτι τέτοιο - μην ανησυχείτε. Το Virtual Pilot είναι καθαρά joystick και δεν χρειάζεται βοήθεια από κανένα (εκτός από το τραπέζι στο οποίο θα "σφηνωθεί").

Και μια και σας κάναμε να χαρείτε, ετοιμασθείτε και για δύο μεγάλα σοκ.

Πρώτον, με το συγκεκριμένο joystick δεν μπορείτε να παίξετε παιχνίδια platform!!! Όσο και να σας φαίνεται παράξενο, το τράβα-σπρώξε, σπρώξε-τράβα δεν βοηθά καθόλου στο Titus the Fox.

Δεύτερον και σημαντικότερον. Η τιμή του joystick, φτάνει τις 30000 δραχμές(!), κάτι που μάλλον θα πρέπει ήδη να σας έχει χαλάσει τη μέρα. Αν όμως είστε φανατικοί των flight simulators, τότε μην διστάσετε να πεταχτείτε στο πιο κοντινό computer shop και να ρωτήσετε για το Virtual Pilot.



## ELECTRONIC ARTS

**ULTIMA  
VII**  
Τιμή 12.500 \*



**STRIKE  
COMMANDER**  
Τιμή 13.500 \*



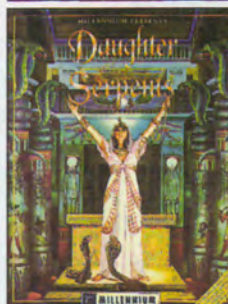
**PRINCE OF  
PERSIA  
II**  
Τιμή 13.000 \*



**ULTIMA  
UNDERWORLD  
II**  
Τιμή 13.000 \*



**DAUGHTER OF  
SERPENTS**  
Τιμή 13.000 \*



**ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ  
ΚΑΙ ΣΤΑ ΚΑΛΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ Η/Υ  
\* ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ Φ.Π.Α.**



Αποκλειστικός αντιπρόσωποι  
**PLOTLINE Ε.Π.Ε.**  
ΜΠΟΤΑΣΗ 7, 106 82 ΑΘΗΝΑ  
ΤΗΛ.: 3644 695 3636 550  
**ΔΙΑΘΕΣΗ ΧΟΝΔΡΙΚΗ - ΛΙΑΝΙΚΗ**

ΘΑ ΗΘΕΛΑ ΝΑ ΜΟΥ ΣΤΕΙΛΕΤΕ ΤΑ ΠΑΡΑΚΑΤΩ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΤΗ  
ΤΙΜΗ ΠΟΥ ΑΝΑΓΡΑΦΕΤΑΙ, ΣΥΝ ΤΑ ΕΞΟΔΑ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗΣ,  
ΚΑΙ ΘΑ ΠΛΗΡΩΣΩ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΤΟ ΤΑΧΥΔΡΟΜΕΙΟ

1) .....  
2) .....  
ΕΠΩΝΥΜΟ ..... ΟΝΟΜΑ .....  
ΟΔΟΣ ..... ΠΟΛΗ ..... Τ.Κ. .... ΤΗΛ. ....



## AITECH PRO PC/TV PLUS

Ξέρετε πόσες κάρτες κυκλοφορούν αυτή τη στιγμή, οι οποίες αναλαμβάνουν να περάσουν το σήμα της τηλεόρασης στο PC σας; Πολλές. Ξέρετε πόσες κάρτες ή περιφερειακά κυκλοφορούν αυτή τη στιγμή, τα οποία αναλαμβάνουν να περάσουν το σήμα του PC στην τηλεόρασή σας; Λίγα. Το AITECH, είναι ακριβώς μια τέτοια συσκευούλα, που παίρνει το σήμα της VGA σας και το στέλνει στην τηλεόραση, στο video ή όπου αλλού θέλετε.

Αυτό γίνεται απλά. Συνδέετε το AITECH με την VGA, και αυτό μετατρέπει το σήμα της σε RGB. Το αποτέλεσμα είναι να παίζετε X-WING σε μια οθόνη 27 ιντσών, και να βλέπετε τα TIE Fighters σε πολύ καλύτερη κατάσταση. Μην ανησυχείτε όμως. Μπορείτε ταυτόχρονα να δουλεύετε και στο μόνιτορ του υπολογιστή!

Το AITECH μπορεί να συνδεθεί με όλου του κόσμου τις τηλεοράσεις, από VHS μέχρι Scart και S-VHS, με αποτέλεσμα ανάλογα με την ποιότητα της τηλεόρασης.

Αν λοιπόν έχετε να διαθέσετε 120000 δραχμές για να αγοράσετε τη συσκευούλα, θα αποκτήσετε και τη δυνατότητα να γράφετε σε video κασέτες όλα σας τα παιχνίδια. Ποιός τη χάρη σας.



## GALLAND SC-3000

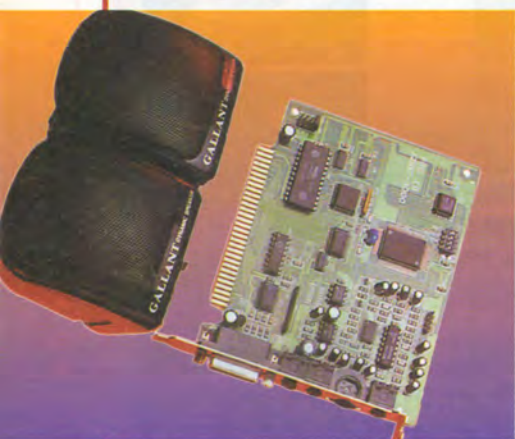
Οι κάρτες ήχου που είναι συμβατές με Sound Blaster κλπ. αυτή τη στιγμή είναι πάρα πολλές. Η μάλλον, είναι πάρα πολλές συν μία ακόμα.

Η Galland SC-3000 είναι η καινούργια κάρτα ήχου της RCW Enterprises που αναλαμβάνει με ένα κόστος χαμηλότερο της Sound Blaster, να φέρει την Sound Blaster στο σπίτι σας. Η απόδοση της κάρτας των 11 καναλιών είναι πολύ καλή και κυμαίνεται στα επίπεδα της Sound Blaster χωρίς να παρουσιάζει ιδιαίτερα μειονεκτήματα. Η κάρτα έχει ενσωματωμένο amplifier 4

watt για κάθε κανάλι, θύρα για joystick, είσοδο ήχου, είσοδο μικροφώνου και το interface θύρα για το CD.

Τα ηχεία και το μικρόφωνο που δίνονται μαζί με την κάρτα δεν είναι και πολύ καλά, αλλά όλα φτιάχνονται αν συνδέσετε την κάρτα κατευθείαν με το στερεοφωνικό (ή το κασσετόφωνο) σας.

Τέλος, στο πακέτο περιέχονται και όλα τα καλά (και απαραίτητα) προγραμματάκια, οι drivers για διάφορες εφαρμογές και Windows, όπως επίσης και το παιχνίδι Stunt Car Driver της Spectrum Holobyte. Μια αρκετά καλή πρόταση στον τομέα των καρτών ήχου, που συνδυάζει καλή τιμή (περίπου 35000 δρχ) και καλή απόδοση.



## ΝΕΑ ΣΤΕΡΕΟΦΩΝΙΚΗ ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ ΓΙΑ PC ΑΠΟ ΤΗΝ CARDINAL TECHNOLOGIES

Στο χώρο των ηχητικών συμπληρωμάτων για τους IBM και συμβατούς μήτκε και η εταιρία CARDINAL TECHNOLOGIES με τη νέα της κάρτα που ονομάζεται SOUNDstudio.

Το κόστος της κάρτας ανέρχεται περίπου στα 260 δολάρια USA ενώ για την Ελληνική αγορά δεν υπάρχει ακόμη λιανική τιμή.

Οι ελάχιστες απαιτήσεις της κάρτας είναι 512 KB μνήμης, MS/PC-DOS version 3.00 ή μεταγενέστερο i80286 ή μεγαλύτερο και φυσικά μια ελεύθερη υποδοχή 16 bit μια και πρόκειται για 16 bit κάρτα.

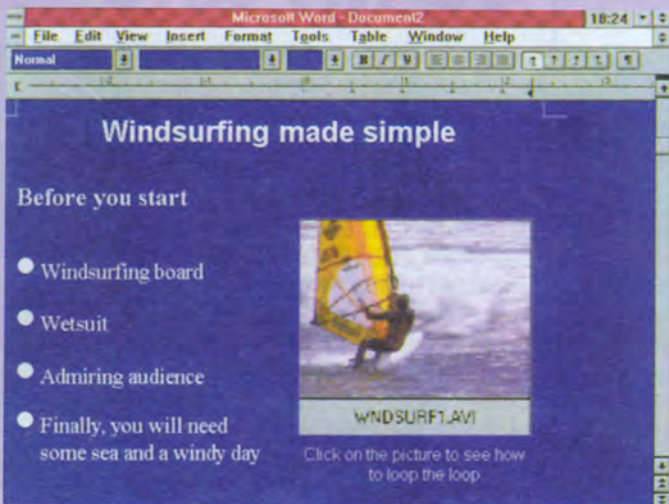
Εκτός από το δεκαεξάμπιτο στερεοφωνικό ήχο η κάρτα προσφέρει και ένα σύνολο από άλλα χαρακτηριστικά όπως ένα SCSI interface που προσφέρει τη δυνατότητα σύνδεσης με κάποιο CD-ROM drive από αυτά που κυκλοφορούν. Ακόμη η κάρτα είναι συμβατή με τα πρότυπα MPC των πολυμέσων (multimedia). Άλλα στοιχεία είναι η ύπαρξη θύρας MIDI καθώς και ένα game port για τους φανατικούς του είδους.

# VIDEO FOR WINDOWS

Το Video for Windows, είναι η τελευταία προσθήκη της Microsoft στο περιβάλλον των Windows. Σας επιτρέπει να αναπαράγετε εικόνα και ήχο και να τα προσθέσετε στα κείμενά σας ή στα προγράμματά σας. Όλα αυτά τα κάνετε μετά το installation του προγράμματος, που καταλαμβάνει 5 megabytes από τον πολύτιμο χώρο του σκληρού σας δίσκου. Το μόνο που χρειάζεστε, είναι ένα γρήγορο PC (ή με άλλα λόγια 386SX ή καλύτερο) και η κατάλληλη κάρτα ει-

σόδου εικόνας, όπως η Indeo της Intel ή η VideoBlaster της Creative Labs. Αν έχετε όλα αυτά, τότε θα μπορείτε να "σώσετε" κάποια εικόνα, να την επεξεργαστείτε, να την συμπίεσετε, όπως επίσης και να δείτε το PC σας να παίζει πλήρως κινούμενες εικόνες σε 30 frames το δευτερόλεπτο, με 256 ή 16.7 εκατομμύρια χρώματα.

Η ανάλυση στην οποία δουλεύει κυρίως το πρόγραμμα είναι 160x120 pixel, με την ανάλυση σμίκρυνση ή μεγέθυνση στην εικόνα. Αυτή την ανάλυση των 160x120, μπορείτε να την μεγαλώσετε μέχρι 4 φορές, με άσχημα



δυστυχώς αποτελέσματα.

Μέσα στα προγράμματα που συμπεριλαμβάνονται στο πακέτο είναι το WaveEdit, ένα πρόγραμμα για να επεξεργάζεστε τους ήχους, το PalEdit, με το οποίο μπορείτε να "πειράξετε" τα χρώματα της παλλέτας με καταπληκτικά αποτελέσματα, όπως επίσης να κάνετε και κάποια άλλα "τρικ", το VidEdit, το οποίο σας επιτρέπει να επεξεργάζεστε sequences, Vid-Cap το οποίο αναλαμβάνει να "σώσει" τις εικόνες που θέλετε και ένα καλό Media Player Utility. Επίσης στο πακέτο συμπεριλαμβάνεται και ένα CD-ROM, γεμάτο με video clips. Και όπως είπαμε και στην αρχή, όλες τις εικόνες που θα "σώσετε" ή θα επεξεργάζεστε (ή ακόμα και ολόκληρα video clips), μπορείτε να τα ενσωματώσετε σε κείμενα, και αργότερα μόλις κάνετε ένα απλό click πάνω τους να κινούνται (στην περίπτωση των clips). Όσοι "κινηματογράφοφιλοι" λοιπόν, προσέλθετε. Το Video for Windows, είναι μια πάρα πολύ καλή πρόταση για επεξεργασία εικόνας video.

και να "σώσει" τις εικόνες που θέλετε και ένα καλό Media Player Utility. Επίσης στο πακέτο συμπεριλαμβάνεται και ένα CD-ROM, γεμάτο με video clips.

Και όπως είπαμε και στην αρχή, όλες τις εικόνες που θα "σώσετε" ή θα επεξεργάζεστε (ή ακόμα και ολόκληρα video clips), μπορείτε να τα ενσωματώσετε σε κείμενα, και αργότερα μόλις κάνετε ένα απλό click πάνω τους να κινούνται (στην περίπτωση των clips).

Όσοι "κινηματογράφοφιλοι" λοιπόν, προσέλθετε. Το Video for Windows, είναι μια πάρα πολύ καλή πρόταση για επεξεργασία εικόνας video.

## PC TOOLS ΓΙΑ WINDOWS

Τα PC Tools όλοι τα ξέρετε. Αυτή τη στιγμή μαζί με τα Norton Utilities είναι το πιο πολυχρησιμοποιημένο πακέτο utilities που κυκλοφορεί στον κόσμο. Ετσι, μετά από πολύ καιρό (παραδόξως) η Central Point, αποφάσισε να κυκλοφορήσει και την έκδοση του πακέτου για Windows, η οποία πρέπει να παραδεχτούμε ότι είναι πολύ καλή. Ξεκινώντας, βλέπουμε κάποιες ομοιότητες (μικρές βέβαια και περισσότερο σε θέματα επιλογής προγραμμάτων) με το Norton Desktop. Ετσι, κατ' αρχάς έχουμε ένα shell για το περιβάλλον εργασίας, αρκετά πρωτότυπο πρέπει να παραδεχτούμε. Το shell ακούει στο όνομα MultiDesk και σας αφήνει να κάνετε πολλά και καλά πραγματάκια στο desktop των Windows, όπως για παράδειγμα να έχετε σε ένα παράθυρο πολλές διαφορετικά set-ups και να διαλέγετε οποιαδήποτε στιγμή κάποιο από αυτά. Κάτι σαν να έχετε πολλούς υπολογιστές να δουλεύουν ταυτόχρονα και να μεταφέρεστε από τον έναν στον άλλο με ένα απλό click. Επίσης, όπως και στο Norton Desktop μπορείτε να βάζετε icons εκτός από το κατάλληλο group και πάνω στο desktop, ούτως ώστε να μην χρειάζεται να ψάχνετε συνέχεια από group σε group για να βρείτε το πρόγραμμα που θέλετε να τρέξετε.

Επιπλέον, μπορείτε να βάλετε σε κάθε εφαρμογή σας ένα icon-bar (όπως αυτά που εμφανίζονται σε όλες τις τελευταίες εφαρμογές), ούτως ώστε να κάνετε κάποιες

επιλογές πιο εύκολες στην εύρεση.

Επίσης, το πρόγραμμα κάνει πολύ καλή χρήση του δεξιού πλήκτρου του mouse. Αυτό το καταλαβαίνετε μόλις πατήσετε το πλήκτρο και δείτε ένα menu να εμφανίζεται. Μέσα στο πακέτο, υπάρχουν όλα τα προγράμματα των PC Tools για DOS, σε εκδόσεις για Windows φυσικά.

Αν λοιπόν θέλετε κάποια βοήθεια σε ότι αφορά τα Windows, ψάξτε να βρείτε τα PC Tools για Windows. Αυτή τη στιγμή είναι το καλύτερο shell για Windows.





## COMPUTER WORKS ΚΑΙ ΤΟ ... ΕΣΩΤΕΡΙΚΟ ΤΟΥ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣΑΣ

Την εταιρεία Guildsoft ίσως να την ξέρετε από κάποια προγράμματα όπως το Body Works, ένα πρόγραμμα που απευθύνεται σε όλους όσους θέλουν να μάθουν τι υπάρχει στο εσωτερικό του αν-



θρώπινου σώματος. Τώρα, η εταιρεία κυκλοφόρησε ένα άλλο πρόγραμμα που ακούει στο όνομα Computer Works και απευθύνεται σε όλους όσους θέλουν να μάθουν τι υπάρχει στο εσωτερικό του υπολογιστή τους.

Το πρόγραμμα είναι ίδιο με το Body Works σε απόψεις interface και χειρισμού, με το ίδιο δηλαδή ημι-hypertext & picture σύστημα και όπως καταλαβαίνετε δεν χρειάζεται τίποτα παραπάνω από ένα απλό point-and-click για να δείτε τις πληροφορίες που αφορούν ένα εξάρτημα του υπολογιστή σας. Το κείμενο που βλέπετε, είναι απλό, γραμμένο με σχετικά (επίσης) απλή γλώσσα και μπορείτε να το τυπώσετε.

## CD KIT ΑΠΟ ΤΗΝ SONY

Από την Sony έρχεται η καινούργια πρόταση στον χώρο των CD-ROMs. Πρόκειται για ένα πακέτο που έρχεται να καλύψει ένα μεγάλο κενό στους μέχρι στιγμής "απλούς" χρήστες, ή με άλλα λόγια σε όσους δεν έχουν CD-ROM, κάρτα ήχου και τα υπόλοιπα απαραίτητα.

Το KIT έρχεται σε τρεις μορφές: Η πρώτη είναι αυτή με το εξωτερικό CD-ROM που ακούει στο όνομα CDU7305, το εσωτερικό CDU31A-LL/L και το εσωτερικό starter kit CDU31A-LL/N. Τα υπόλοιπα περιεχόμενα των πακέτων (εκτός του CD-ROM), διαφέρουν από έκδοση σε έκδοση. Για παράδειγμα το CDU31A-LL/L έχει έξι CDs ενώ το CDU31A-LL/N έχει μόνο τρία. Τα καλώδια σύνδεσης πάντως παραμένουν ίδια (αυτό μας έλειπε). Επίσης στα πακέτα συμπεριλαμβάνεται και μία 16-bit κάρτα ήχου, εν ονόματι Media Vision η οποία είναι συμβατή με Sound Blaster και είναι και αυτή που έχει ενσωματωμένο το CD interface.

Το CD-ROM είναι συμβατό με Kodak CD και (ευτυχώς) συμπεριλαμβάνεται και το κατάλληλο πρόγραμμα επεξεργασίας.

Επίσης, συμπεριλαμβάνονται και προγράμματα όπως το GeoWorks Ensemble με τις ανάλογες CD επεκτάσεις και κάποια CDs όπως το Where in the World is Carmen Sandiego?.

Το μόνο πρόβλημα που μπορεί να αντιμετωπίσετε αν αγοράσετε το CD αυτό, είναι η ταχύτητά του, αφού η Sony δεν φρόντισε να κάνει τις απαραίτητες double-speed αλλαγές στο CD και έτσι ο χρήστης μένει με μια ταχύτητα μεταφοράς της τάξης των 153K ανά δευτερόλεπτο. Πρέπει να παραδεχτούμε ότι αυτό είναι κάπως παράξενο, αφού οι περισσότερες (αν όχι όλες) εταιρείες σήμερα, φροντίζουν να κάνουν τα CD-ROM τους πολύ πιο γρήγορα.



## ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΟΣ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ ΑΠΟ ΤΗΝ AMD

Και όσο εμείς περιμένουμε τον Pentium, η AMD βγάζει τον δικό της 486DX! Περιμένετε όμως. Υπάρχει μια μικρή διαφορά. Ποιά; Θυμηθείτε τους 486DX της Intel. Σε πόσα MHz "τρέχανε"; Φυσικά

στα 33 και στα 50. Η AMD λοιπόν, αποφάσισε να κάνει αντίσταση. Έτσι, ο δικός της 486DX τρέχει στα 40 MHz, παρουσιάζοντας μια εμφανή (σε απόδοση) διαφορά 7 MHz με τον 33άρη της Intel, χωρίς να υπάρχει και ιδιαίτερη διαφορά στην τιμή. Ο επεξεργαστής είναι 100% συμβατός με τους αντίστοιχους επεξεργαστές της Intel και δεν παρουσιάζει καθόλου προβλήματα. Στην φωτογραφία βλέπετε και ένα από τα πρώτα μηχανήματα που έρχονται μαζί με τον επεξεργαστή, έναν υπολογιστή που ακούει στο όνομα Mical-Data AMD 486DX/40MHz.

Και αν ο επεξεργαστής έχει την ζήτηση που αναμένεται να έχει, τότε η AMD θα γίνει μια πολύ - πολύ πλούσια εταιρεία.



## ...ΚΑΙ ΤΑ ΔΙΕΘΝΗ TOP'S

Ψηφίζετε, ψηφίζετε, ψηφίζετε για το TOP-10 του USER, αλλά ξέρετε τι ψηφίζουν οι χρήστες του υπόλοιπου κόσμου;

Ιδού τα charts της Αγγλίας:

1. Strike Commander - Origin/Electronic Arts
2. X-Wing - LucasArts/US Gold
3. Lemmings 2 - Psygnosis
4. Strike Commander Speech Pack - Origin/Electronic Arts
5. Eye of the Beholder - Westwood/US Gold
6. Formula One Grand Prix - Microprose
7. Zool - Gremlin
8. Civilization - Microprose
9. Dune 2 - Westwood/Virgin
10. Lemmings Double Pack - Psygnosis

Ιδού το διεθνές TOP-10:

1. Civilization - Microprose
2. X-Wing - LucasArts/US Gold
3. Wolfenstein 3D - Apogee
4. Formula One Grand Prix - Microprose
5. Dune 2 - Westwood/Virgin
6. Ultima UnderWorld 2 - Origin/Electronic Arts
7. VGA Planets - T Wisseman
8. Indiana Jones and the Fate of Atlantis - LucasArts/US Gold
9. Star Control 2 - Accolade
10. Ultima 7 Serpent Isle - Origin/Electronic Arts

Ιδού και τα charts για τα παιχνίδια CD-ROM:

1. Space Quest V - Sierra on Line
2. Sherlock Holmes Consulting Detective 2 - Icom
3. Minerva III - Minerva
4. Loom - LucasArts
5. Hot Stuff 2 - Screen Artists
6. So Much Shareware volume 2 - Power User
7. Hot Stuff 1 - Screen Artists
8. The 7th Guest - Virgin
9. Wing Commander Deluxe - Origin
10. Comptons Family Encyclopedia - Compton

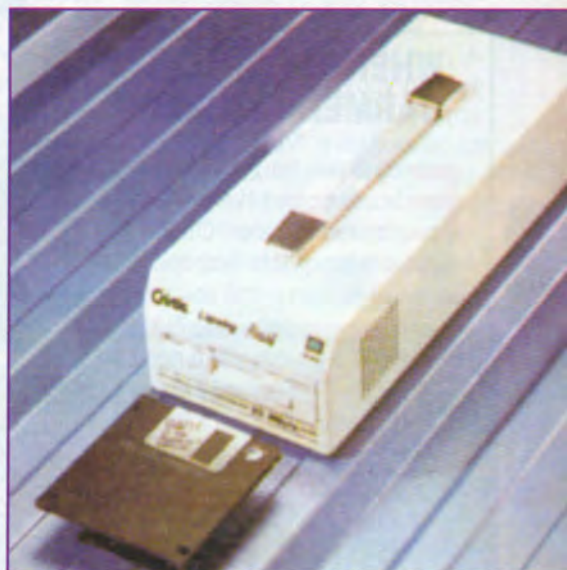
Ορίστε. Τώρα που τα ξέρετε όλα, μήπως πρέπει να αναθεωρήσετε λίγο τις απόψεις σας

# LAPWING FLOPTICAL

Το floptical drives, πρέπει μέχρι τώρα όλοι να τα ξέρετε. Είναι drives εσωτερικά ή και εξωτερικά που παίρνουν δισκέτες μεγέθους 3.5 ιντσών, με τη διαφορά ότι η χωρητικότητά τους φτάνει τα 21MB!

Το εξωτερικό drive της φωτογραφίας μας, δεν είναι τίποτε άλλο από ένα floptical drive, που ακούει στο όνομα Lapwing. Είναι το καινούργιο μέλος της οικογένειας των flopticals και όπως φαίνεται, είναι και αρκετά αξιόλογο. Σημειώστε ότι μπορείτε πολύ εύκολα να διπλασιάσετε τη χωρητικότητά του (όπως γίνεται επίσης και με όλα τα υπόλοιπα του κόσμου), με αποτέλεσμα τα 21 megabytes, να γίνονται 42!

Αν έχετε λοιπόν πρόβλημα χώρου στον σκληρό σας, γιατί να μην πάρετε ένα floptical; Ούτως ή άλλως, με ένα μικρό κόστος (πολύ κάτω των 10 χιλιάδων), μπορείτε να αποκτήσετε 20 επιπλέον megabytes..



## ΕΙΣΤΕ ΓΙΑ ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑ...



Αφού όλοι οι σκηνοθέτες του κόσμου μπορούν να φτιάξουν μια ταινία, γιατί να μην μπορείτε και εσείς; Έχετε όλα τα απαιτούμενα προσό-

λογο ήχο βέβαια. Ποιός ξέρει; Ίσως σας δίνεται τώρα η ευκαιρία να βγάλετε από μέσα σας τον Spielberg!

να και μάλλον και την απαιτούμενη τρέλα. Αν λοιπόν εκτός από αυτά, έχετε και το απαιτούμενο PC, μπορείτε να φτιάξετε τις δικές σας ταινίες χρησιμοποιώντας τις νέες κάρτες Digihurst Microeye.

Αυτές οι τρεις κάρτες, κάνουν ότι κάνει κάθε καλό digitizer ή οι υπόλοιπες ανάλογες κάρτες, δίνοντάς σας τη δυνατότητα να "σώσετε" εικόνες ή sequences, μαζί με τον ανά-



# DIGGERS

## για AMIGA 1200

### WHERE IN SPACE IS CARMEN SANDIEGO

**Ε**να ακόμα παιχνίδι της εκπαιδευτικής/ψυχαγωγικής σειράς των Carmen. Όπως πάντοτε ο χώρος είναι διαφορετικός και όπως βλέπετε από τον τίτλο η περιπέτεια σας βάζει στο διάστημα. Επίσης έχει ένα πολύ περιεργό σενάριο. Η Carmen λοιπόν αφού έχει τρελάνει ολόκληρη την Γη, αποφασίζει να φτιάξει μια διαστημική βάση στο διάστημα για ορμητήριο. Έχει δημιουργήσει μια συμμορία από εξωγήινους κακοποιούς κάτι μεταξύ των χαρακτήρων του Star Trek και του Hitch Hikers guide to Galaxy. Οι χαρακτήρες λοιπόν αυτοί είναι σα να βγήκαν από ένα κόμικ καθώς είναι χαρούμενοι, πολύχρωμοι, άνετοι και τριγυρνούν σε ολόκληρο τον γαλαξία κλέβοντας τα πάντα, από τις κηλίδες του Ηλίου (!) μέχρι τα δαχτυλίδια του Κρόνου (!!). Χρησιμοποιώντας την τελευταία τεχνολογία του PC θα μείνετε κατάπληκτοι από τις ακριβείς πληροφορίες που υπάρχουν μέσα στο πρόγραμμα.



**Ε**να παιχνίδι από την Millenium το οποίο οι προγραμματιστές το περιγράφουν σαν ένα mining game σε κάποιον άλλο πλανήτη που συνδιάζει το arcade με την στρατηγική. Όμως δεν είναι ένα πρόγραμμα επιστημονικής φαντασίας και ο μόνος λόγος για τον οποίο χρησιμοποιήθηκε ένας μη υπαρκτός πλανήτης είναι για να δοθεί η καλλιτεχνική ελευθερία στους σχεδιαστές να εκφραστούν όπως θέλουν. Ελέγχετε μία από 2 εταιρείες ανασκαφών και σκοπός σας είναι να εξελιχθείτε σε μονοπώλιο σε ορισμένα σημεία του πλανήτη. Ο ευκολότερος τρόπος για να κάνετε κάτι τέτοιο είναι να σιγουρευτείτε ότι δεν έχετε ανταγωνιστές! Αυτή είναι και όλη η διασκέδαση του παιχνιδιού, να εξαφανίσετε όλους τους αντιπάλους σας (είτε

αυτοί είναι άνθρωποι παίκτες μέσω σειριακής ή αντίπαλοι που ελέγχει ο υπολογιστής). Οι τρόποι που θα χρησιμοποιήσετε μπορούν να είναι οικονομικοί ή βίαιοι! Αυτοί οι τελευταίοι περιλαμβάνουν εκρήξεις, πλυμμήρες, παγίδες κτλ. Οι προγραμματιστές, που η προηγούμενη δουλειά τους δεν ήταν άλλη από το Global Effect, έχοντας στα χέρια τους ένα σενάριο που μιλάει για εξωγήινο πλανήτη σας ετοιμάζουν πολλές εκπλήξεις που έρχονται με την μορφή εξωγήινων και φυτών όπου μπορεί να σκάβετε και ξαφνικά να βρεθείτε στην φωλιά ενός τέρατος που θα σας μασουλήσει για πρωινό. Το σύνολο των οθονών στο οποίο απλώνεται το σενάριο φτάνει τις 144.



# ONE STEP BEYOND

Είναι η συνέχεια του Push Over όπου πρωταγωνιστεί ο Colin Curly. Για να καταλάβετε καλύτερα ποιός είναι αυτός ο Colin θα σας πω την ιστορία από την αρχή: Τα Quavers στην Αγγλία είναι δημοφιλή σνάκς τα οποία καταβροχθίζονται με τους τόνους. Στην διαφήμισή τους στην τηλεόραση ο Colin Curley έχει καταντήσει αντικείμενο λατρείας και ένας από τους λόγους που αυτό συμβαίνει είναι ότι την φωνή του την κάνει ένας μεγάλος Αγγλος κωμικός. Εκτός αυτού για όσους ασχολούνται με την μουσική θα πρέπει να πούμε (αν δεν το αναγνώρισαν ήδη) ότι ο τίτλος

του παιχνιδιού είναι παρμένος από το ομώνυμο και πετυχημένο κομμάτι των Madness πριν από πολύ καιρό! Τέλος το ίδιο το παιχνίδι μοιάζει εθιστικό όσο και το Push Over. Όπως θυμάστε το Push Over εμφανίστηκε πριν ένα χρόνο περίπου και οι κριτικοί σε ολόκληρο τον κόσμο το περιέγραφαν με τα καλύτερα λόγια. Το USER ήταν από τους ελάχιστους που είχε προβλέψει ότι δεν θα γινόταν ποτέ, παρά την μεγάλη διαφήμιση, μεγάλη επιτυχία. Τέλος πάντων, βλέποντας τους ανθρώπους που βρίσκονται πίσω από το παιχνίδι αυτό καθώς συνεργάστηκε μία από τις καλύτε-

ρες προγραμματιστικές ομάδες η WJS (που έχει δουλέψει για την Psygnosis παρακαλώ!) μαζί με την RED RAT ενώ τα γραφικά τελειοποιούνται από τον Ian Harling που είχε δημιουργήσει το Flag και το βραβευμένο για τα γραφικά Lost Patrol. Όπως και το Push Over έτσι και εδώ η σύλληψη είναι πολύ απλή και εθιστική, είναι πολύ απλό να καταλάβεις το παιχνίδι αλλά δύσκολο να το νικήσεις. 100 επίπεδα συνθέτουν την πρόληψη και βρίσκεστε συνεχώς ενάντια στον χρόνο. Ένα από τα εξυπνότερα puzzle-games της εποχής μας που θα κυκλοφορήσει για PC και Amiga.



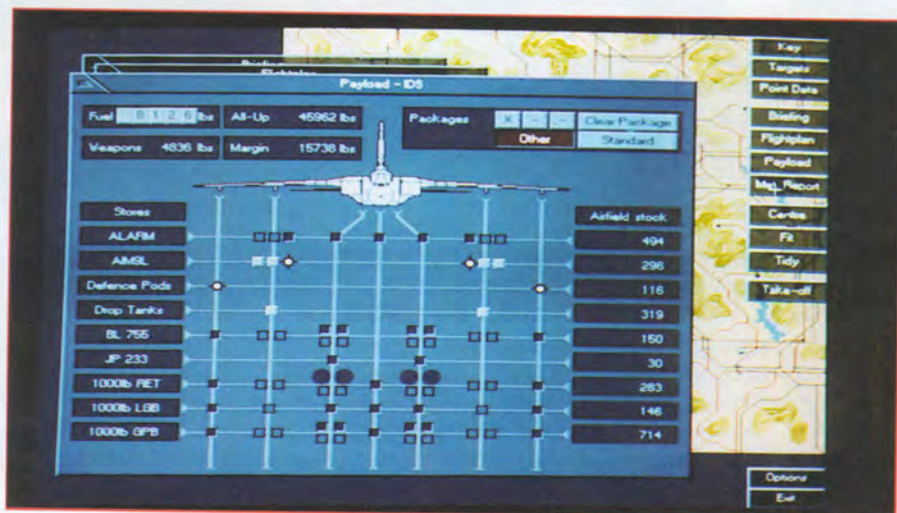
# TORNADO για PC



**Μ**πόλικη έρευνα έχει γίνει για την δημιουργία αυτού του προγράμματος τα τελευταία 2 χρόνια από την Digital Integrations. Το καλύτερο κριτήριο για την δημιουργία ενός εξωμοιωτή εί-

με τρομερή λεπτομέρεια κατασκευασμένα από φωτογραφίες και σχεδιαγράμματα. Αυτά τα αντικείμενα έχουν scaling που κάνει την ταχύτητα ακόμα πιο ρεαλιστική στο παιχνίδι και είναι ακόμα ενισχυμένα με κίνηση, υπάρχουν πολλές σειρές σύννεφα για παράδειγμα που δίνουν βάθος στον ορίζοντα. Τα εφέ στα χρώματα ποικιλούν ανάλογα με το αν έχετε μέρα, αυγή, νύχτα. Οι εχθροί έχουν τεχνητή ευφυΐα και δεν λείπουν οι αυτόματοι πιλότοι, τα συστήματα πλοήγησης, τα zoom, οι δεκάδες διαφορετικές οπτικές γωνίες και θα ακολουθήσουν αμέσως data disks με συμπληρωματικές αποστολές.

ναι να έχεις στην διάθεσή σου έναν πραγματικό πιλότο που έχει πετάξει με το σκάφος και να ζητήσεις την γνώμη του. Αυτό έγινε με το συγκεκριμένο παιχνίδι και η απάντηση του πιλότου ήταν θετική! Ο ίδιος ο κ.Marshall, ο πρόεδρος της εταιρείας, ήταν ένας πρώην υπάλληλος της RAF και έχει πτυχίο στην αεροδυναμική και πιστεύουν ότι το πρόγραμμά τους είναι καλύτερο ή τουλάχιστον το ίδιο καλό με τα αντίστοιχα της Microprose και της Spectrum Holobytes. Η PC έκδοση του διαδόχου του F16 Combat Pilot, που έχει βασιστεί σε ένα αεροσκάφος Tornado, είναι ένας από τους καλύτερους εξωμοιωτές της αγοράς. Τα τεχνικά του χαρακτηριστικά είναι εξίσου εντυπωσιακά: Το έδαφος είναι γεμάτο με πολλά αντικείμενα



# JACK THE RIPPER

**Ε**νας ενδιαφέρων τίτλος θα εμφανιστεί σε μερικές μέρες για PC, Amiga αλλά και ST από την MIRAGE. Ο σχεδιαστής και ο κύριος προγραμματιστής είναι ο Ezra Sidran που έγινε γνωστός με τα UMS 1/2. Το Jack The Ripper θα φέρει μερικά μοναδικά χαρακτηριστικά στον κόσμο των παιχνιδιών για υπολογιστές. Πρώτα απ'όλα οι χαρακτήρες και οι τοποθεσίες του θα είναι πραγματικοί και βασισμένοι στις επίπονες έρευνες που προηγήθηκαν του προγράμματος και διήρκεσαν περίπου 2 χρόνια. Επίσης χρησιμοποιεί για πρώτη φορά ένα διαφορετικό με ότι έχουμε δει

μέχρι στιγμής σύστημα "point & click" για τον χειρισμό και φυσικά ο χρήστης δεν χρειάζεται να γράφει προτάσεις. Ακόμα υπάρχουν περισσότερες από μία λύσεις, τρόποι για να φτάσει κανείς στην εξιχνίαση του μυστηρίου και έτσι το πρόγραμμα μπορεί να ξαναπαιχτεί ακόμα και από κάποιον που το τελείωσε την προηγούμενη μέρα. Η κατασκευή του προγράμματος ξεκίνησε κατά τον Αύγουστο του '91 και η μεγαλύτερη προσπάθεια από τότε μέχρι σήμερα εξαντλήθηκε σε τρεις τομείς: 1 την ιστορική έρευνα, 2 στο γράψιμο του μενού και την απεικόνισή του με παράθυρα που επιτρέπουν ποικίλα Βικτωριανά στυλ γραφής, με κομμάτια κειμένου να μετακινούνται από τον χρήστη πάνω

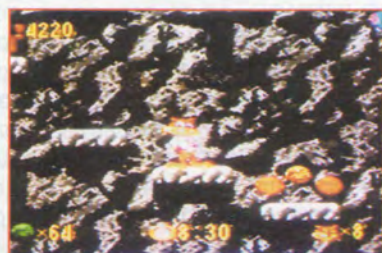
στην οθόνη κατά βούληση, 3 στον σχεδιασμό, σε χαρτί και μολύβι των πάνω από 200 οθονών και των χαρακτήρων του παιχνιδιού. Δύο εξαιρετικά ταλαντούχοι καλλιτέχνες δούλεψαν πάνω από 18 μήνες για να δημιουργήσουν αυτά τα σχέδια που ύστερα πέρασαν από laser scanner στον υπολογιστή. Στην πράξη, το πρόγραμμα που είδαμε δεν ήταν απλώς ένα παιχνίδι αλλά μια σοβαρή ιστορική μελέτη.





# BUBSY για MEGA DRIVE

**Π**ρέπει να είναι το καλύτερο arcade παιχνίδι που έβγαλε η Accolade ποτέ και η προσωπική μας άποψη είναι ότι η έκδοση για το Mega Drive είναι καλύτερη από την αντίστοιχη του Super NES. Και αυτό γιατί το gameplay είναι ταχύτερο και ο χειρισμός καλύτερος. Ο κεντρικός ήρωας είναι ένας γλυκός χαρακτήρας που θα τον αγαπήσετε με το που θα τον δείτε και δεν είναι άλλος από τον Bubby την φουντωτή γάτα που βρίσκεται σε μία φανταστική αποστολή. Για να την φέρει σε πέρας έχει αφομοιώσει τις platform τεχνικές του Mario που συντρίβει τους αντιπάλους του πατώντας τους και πηδώντας από πλατφόρμα σε πλατφόρμα αλλά έχει πάρει την ταχύτητα και την χάρη του Sonic. Υπάρχουν ακόμα πολλά κρυμμένα μονοπάτια να ανακαλυψετε και να ακολουθήσετε και ακόμα περισσότερα bonus. Ο Bubby είναι μια γάτα γεμάτη μαγκιά. Στην οθόνη αυτό φαίνεται από την εξυπνάδα, την χαρά και τις ιδιοτροπίες του. Αν για παράδειγμα δεν το κινήσετε για μερικά δευτερόλεπτα τότε παρεξηγείται και... χτυπεί το εσωτερικό της οθόνης(!) ζητώντας σας να ξεκινήσετε να παίζετε μαζί του. Για τον Bubby δεν είναι ένα απλό παιχνίδι αλλά μια περιπέτεια όπου πρέπει να ανακαλύψει ποιός απειλεί την ύπαρξη... μαλλιού στον κόσμο! Στον δρόμο θα δείτε ότι οι εξωγήινοι που έχουν εισβάλει στην Γη εξαφανίζονται το μαλλί και το αντικαθιστούν με συνθετικό. Αφήνουμε το γελοίο σενάριο και περνάμε στο παιχνίδι που είναι ένα υπέροχο platform οριζόντιου scrolling που απλώνεται σε 5 τεράστια επίπεδα. Η Accolade, όπως θα αποδείξουμε με το επερχόμενο review μας δημιούργησε έναν ακόμα cult χαρακτήρα και αν και βρισκόμαστε ακόμα στο preview ελπίζουμε σύντομα σε Bubby 2!



## SUMMER CHALLENGE για MEGA DRIVE

**Η** Accolade είναι πλέον και επίσημα κατασκευαστής παιχνιδιών για την SEGA. Ξεκινάνε λοιπόν με ένα από τα διαφορετικότερα αν όχι από

εξομοίωσης/δράσης με οκτώ αγωνίσματα ανάμεσα στα οποία επιλέγετε. Μπορείτε να πάτε κατευθείαν στο tournament mode ή να επιλέξετε να προπονηθείτε στο κάθε ένα αγώνισμα ξεχωριστά. τα οκτώ αυτά αγωνίσματα είναι: Ακοντισμός, ποδηλασία, 400 μετ'εμποδίων, Ιππικοί αγώνες, Καγιάκ, Αλμα εις ύψος, Τοξοβολία και καταδύσεις. Είναι βασικό να προπονηθείτε αν και τα αγωνίσματα δεν είναι δύσκολα αλλά μάλλον έχουν πολλές διαφορετικές τεχνικές και ακόμα διαφορετικότερο χειρισμό μέσω του joystick. Το ακόντιο για παράδειγμα δίνει στον παίκτη χωρισμένες οθόνες (μπορούν να πάρουν μέρος μέχρι και 10 παίκτες αλλά ο καθένας μετά τον άλλο) και μερικά εικονίδια. Η οπτική δείχνει

πάντα πάντα ακριβώς πίσω από τον αθλητή. Παίρνετε φόρα και την κατάλληλη στιγμή πρέπει να πατήσετε ένα άλλο κουμπί και ο αθλητής του μήκους θα πηδήξει. Τίποτα απ'όσα συμβαίνουν στο παιχνίδι δεν είναι απλά διακοσμητικά. Όλα έχουν την λειτουργικότητά τους και απαιτούν επιδεξιότητα και ακρίβεια για να σας βοηθήσουν να κάνετε έναν καλό χρόνο ή ένα νέο ρεκόρ. Μετά από κάθε προσοπάθεια μπορείτε να δείτε και ένα σωρό στατιστικά στοιχεία.



τα εντυπωσιακότερα παιχνίδια αθλημάτων που εμφανίστηκαν ποτέ στο συγκεκριμένο σύστημα. Είναι ένα cartridge

(μπορούν να πάρουν μέρος μέχρι και 10 παίκτες αλλά ο καθένας μετά τον άλλο) και μερικά εικονίδια. Η οπτική δείχνει



# MICRO MACHINES ΓΙΑ MEGA DRIVE

**Ν**αι, ναι οι αδελφοί Darling τα κατάφεραν πάλι! Η εταιρία τους είναι έτοιμη να κυκλοφορήσει καταπληκτικά φτηνά παιχνίδια για το Mega Drive. Όπως γνωρίζουμε εδώ και χρόνια τα προγράμματά τους βασίζονται σε απλά γραφικά και εθιστικότερο gameplay. Μολις το πρωτοδείτε θα πείτε AMAN, αλλά όταν θα αρχίσετε να παίζετε δεν θα θέλετε να αφήσετε το joystick από τα χέρια σας. Ο σχεδιασμός και τα γραφικά του παιχνιδιού είναι απλά στα βασικά. Έχετε μια οπτική ακριβώς από πάνω στον χώρο δράσης και οι αγωνιστικοί χώροι είναι πραγματικά παράξενοι και εξωπραγματικοί. Μπορεί να βρεθείτε να οδηγείτε πάνω σε ένα τραπέζι γεμάτο με υπολύματα από φαγητά (και προσοχή στα σημεία που υπάρχουν κολλώδη υγρά) ή σε μια μπανιέρα ή σε μία διαδρομή ζικ-ζάκ.



Ελέγχετε ένα μικρό sprite που μπορεί να είναι αυτοκινητάκι, πλοίο ή τανκ και σκοπός σας είναι να κερδίζετε τους αγώνες. Μπορείτε να αγωνιστείτε σε μία διαδρομή μόνο ή να πάρετε με την σειρά ολόκληρο το πρωτάθλημα μέχρι και μια διαδρομή πάνω σε τραπέζι μπιλιάρδου. Μπορεί το στίσιμο να ακούγεται και να φαίνεται χαζό στην πρακτική του εφαρμογή είναι καταπληκτικό. Τα κοντρόλ είναι επίσης πολύ απλά αφού πατάτε ένα κουμπάκι και επιταχύνει και με το σταυρό του joystick κατευθύνετε το όχημά σας. Στην διαδρομή υπάρχουν διασκορπισμένα ένα σωρό αντικείμενα και μαζί με τις τούμπες και τις συγκρούσεις συνθέτουν το γέλιο. Είναι ένα απλό καθαρό παιχνίδι αγώνων ταχύτητας με πολύ διασκέδαση και χιούμορ.

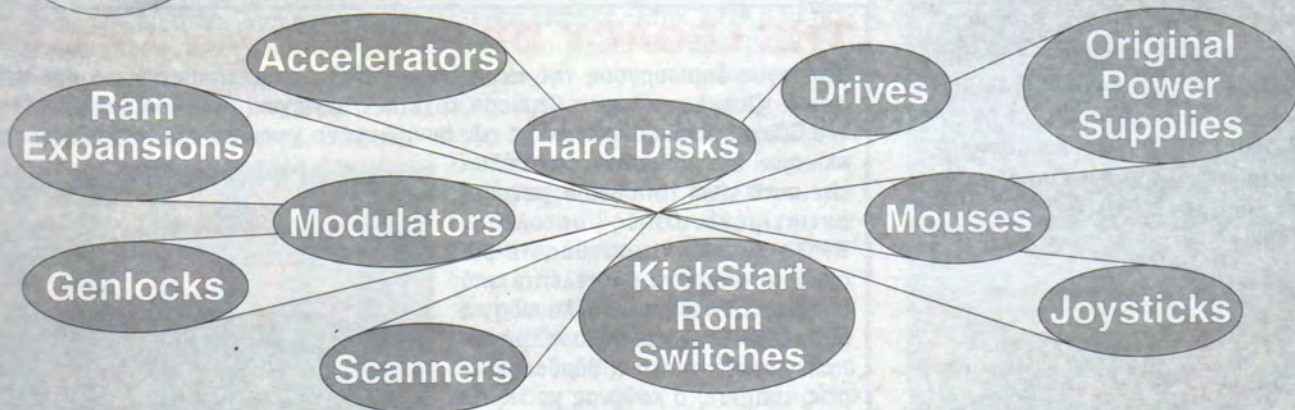


## POWER SYSTEMS

### Επιτέλους!

Commodore

## η ΔΥΝΑΜΗ στην AMIGA



**... και ό,τι άλλο ζητήσετε !!**

**Τα πάντα για την Amiga με 12μηννη υπεύθυνη εγγύηση**

## POWER SYSTEMS

Ταυγέτου 52, ΤΚ 11 255 Αθήνα ΤΗΛ. 01-2011945, 01-2230339 (FAX)

**ΠΩΛΗΣΗ ΧΟΝΔΡΙΚΗ**



# ACES OVER EUROPE

## για PC

### SURF NINJAS OF THE SOUTH CHINA SEA

Όσο πάνε οι τίτλοι των παιχνιδιών γίνονται και πιο γελίοι! Εντάξει, τα χελωνονινζάκια τα δεχτήκαμε όπως επίσης και τους Battle Toads αλλά νίνζα πάνω σε σερφ είναι κάτι εντελώς ηλίθιο. Πάντως δεν φταίνε οι υπολογιστές γι' αυτό. Είναι ο τίτλος ενός κινηματογραφικού έργου και μετά πέρασε στους υπολογιστές. Μιλήσαμε με τον Dave Weightman τον επικεφαλής της προγραμματιστικής ομάδας και μας είπε ότι η έκδοση για υπολογιστές θα είναι υπερβολικά γρήγορη και χρησιμοποίησαν αρκετά από τα σκίτσα του κινηματογραφικού έργου, σαν αυτά που βλέπετε στις σελίδες μας. Η Creative Edge είναι η κατασκευάστρια που εδρεύει στην Σκωτία και ο προγραμματιστής των γραφικών, ο Fritz Meyer μένει στην άλλη άκρη της Αγγλίας και η επικοινωνία τους γίνεται μέσω modem αλλά αυτό δεν φαίνεται να επηρεάζει την επιτυχία του προγράματός τους. Πρόκειται για ένα "real time action interaction adventure" (!) που θα βασίζεται στο σενάριο της ταινίας γυρισμένο σε 3 επίπεδα: την Πόλη, Το Νησί και τέλος σε ένα παλάτι/ναό. Ο κύριος χαρακτήρας είναι ο Johnny αλλά οι μάχες με τεχνική καράτε που υπάρχουν διασκορπισμένες σε ολοκληρωτο παιχνίδι και κορυφώνονται στο τέλος των επιπέδων δεν θυμίζουν καθόλου Street Fighter 2.



Με τόσο πολλά παιχνίδια για αεροπλάνα γίνεται όλο και δυσκολότερο να διαλέξεις καθώς το ένα είναι καλύτερο από το άλλο καθώς περνούν οι μηνες. Οι φανατικοί όμως έχουν καταλήξει στα προγράμματα της Dynamix καθώς θεωρούνται από τα πιο εξαιρετικά. Μπορεί οπτικά να μην είναι πάντοτε τα καλύτερα προγράμματα αλλά ο χειρισμός και η αυθεντικότητα είναι ο κύριος παράγοντάς τους και στην πραγματικότητα αυτά είναι τα βασικά κριτήρια ενός εξομοιωτή. Το Aces of Europe είναι μάλλον ένας από τους καλύτερους εξομοιωτές μέχρι στιγμής από την Dynamix που κατάφερε να τον κάνει να δείχνει εξίσου ελκυστικός. Είναι ιστορικά ακριβής με 20 μοντέλα αεροσκαφών διαθέσιμα για σας ανάμεσα στα οποία διαλέγετε το

αγαπημένο σας. Στο gameplay το πρόγραμμα είναι μία συνεχής αερομαχία με μερικά στοιχεία στρατηγικής. Μπορείτε να επιλέξετε ένα Γερμανικό ή Αμερικάνικο ή Αγγλικό αεροσκάφος και να πάρετε μέρος σε καταστάσεις όπως η Απόβαση στην Νορμανδία, την Μάχη του Βόλγα κτλ. Μπορείτε να πετάξετε μία γρήγορη αποστολή ή να πάρετε μέρος σε ολόκληρη την εκστρατεία. Γρήγορη ανανέωση της οθόνης και ομαλό 3D scrolling συνοδεύει το πρόγραμμα σαν πραγματικά εξαιρετικό και αν και δεν είναι ακόμα τέλειο από άποψη γραφικών και δεν είναι τόσο εντυπωσιακό όσο τα παιχνίδια της Microprose είναι παρά



ταύτα πιο αυθεντικό και γεμάτο ατμόσφαιρα εποχής. Συνοδεύεται από εντυπωσιακότατο manual και υστερεί μόνο στον ηχο.

### THE LEGACY OF SORASIL για AMIGA

Από τους δημιουργούς της περιπέτειας RPG που κέρδισε αρκετά βραβεία Hero Quest και Space Crusade έρχεται η συνέχεια που παρουσιάζεται με νέα 3D ισομετρικά γραφικά με τον συνηθισμένο χειρισμό του "σημαδεύω και κλικάρω πάνω σ' αυτό που θέλω" είτε αυτό είναι τοποθεσία, μενού ή αντικείμενο. Όπως σε όλα τα RPG's πρέπει να συνθέσετε μία ομάδα η οποία να αποτελείται από 8 ήρωες. Υπάρχουν πολλά είδη να διαλέξετε τους ήρωές σας: μάγοι, πολεμιστές, ιππότες, βάρβαροι, ιερείς, rangers, ο καθένας με τις δικές του ξεχωριστές δυνάμεις. Θα πρέπει να πολεμήσουν για να βρουν τα στοιχεία που θα τους οδηγήσουν τελικά στην πηγή του κακού μέσα σε 10 μεγάλα επίπεδα. Και οι αντίπαλοι είναι πολλοί και έξυπνοι. Θα περάσετε πολλές ώρες μπροστά στο monitor για να το τελειώσετε. Κυκλοφορεί από στιγμή σε στιγμή.



# BURNING RUBBER

Το παιχνίδι θα λεγόταν Hot Hatches αλλά ο τίτλος τελικά είναι αυτός στην επικεφαλίδα. Είναι ένας παράνομος αγώνας σε 6 διαδρομές σε ολόκληρη την Ευρώπη και τις ΗΠΑ. Υπάρχουν δύο βασικοί στόχοι σε αυτό το παιχνίδι αγώνων και δράσης, ο ένας είναι η συμπλήρωση του αγώνα πριν από τους υπόλοιπους 12 αντιπάλους και ο άλλος είναι η χαρτογράφηση μιας διαδρομής. Αν και αυτό το παιχνίδι μας μιλάει για αγώνα σε ολόκληρη την διαδρομή δεν θα δείτε πάνω από 2-3 αντίπαλα αυτοκίνητα καθώς υπάρχουν εκατοντάδες διαφορετικές διαδρομές να ακολουθησετε, άλλες πιο σύντομες και άλλες περισσότερο απομακρυσμένες. Η εταιρία σας παρέχει μια ειδική οθόνη χάρτη μέσω της οποίας μπορείτε να χαρτογραφήσετε την πορεία σας αν και το να διαλέξετε την συντομότερη οδό. Οι αυτοκινητόδρομοι, οι

δευτερεύοντες δρόμοι και οι χωματόδρομοι θα σας δώσουν την εμπειρία της πραγματικής προσπάθειας για την νίκη. Στο τέλος κάθε διαδρομής μπορείτε να αγοράσετε τα δικά σας λάστιχα, μια πιο δυνατή μηχανή, καλύτερα φρένα και μια πιο άνετη ανάρτηση. Μερικοί κίνδυνοι για τους αγωνιζόμενους έρχονται με την μορφή της αστυνομίας που θα σας καταδιώξει για υπερβολική ταχύτητα και αλιμονό σας αν σας προλάβει. Θα εμφανιστεί σε λίγο καιρό για Amiga και PC.



Ενα παιχνιδάκι που θα κυκλοφορήσει σύντομα από την Flair που έχει μεγάλα όνειρα για αυτό και ιδίως για τον ομώνυμο ήρωα που είναι κάτι μεταξύ Troll και του Sonic. Είναι χαριτωμένος αλλά έχει και μια διεστραμμένη αίσθηση του χιούμορ. Η αγαπημένη του συνθήεια είναι να πηγαίνει κινηματογράφο και το παιχνίδι ολόκληρο στηρίζεται σε ένα σενάριο με ταινίες όπου τα επίπεδα δανείζονται από εκεί τα γραφικά τους και δεν θα δείτε καμία ομοιότητα ανάμεσα στα διάφορα levels. Εκεί μέσα το gameplay αποτελείται από πλατφόρμες και γρίφους. Οι τοποθε-

## OSCAR

σίες περιλαμβάνουν: Τον κόσμο των κινουμένων σχεδίων, το Αγριο Γουέστ, το τηλεοπτικό σόου Bonanza, τον Τρίτο παγκόσμιο πόλεμο, την προϊστορία, το Κανάλι του τρόμου, Στενές επαφές. Στην αρχή του παιχνιδιού ο Oscar θα φτάσει σε ένα αμερικάνικο κινηματογράφο με πολλές αίθουσες και θα μπορέσει να διαλέξει όποιο σενάριο από όλα θέλει. Σκοπός του είναι καθώς θα βρίσκεται μέσα στις ταινίες να συλλέγει μινιατούρες από βραβεία Oscar για να μπορεί να περάσει από το ένα επίπεδο στο άλλο. Οι αντίπαλοί του είναι πασίγνωστοι πρωταγωνιστές των αντίστοιχων ταινιών. Ο Φρανκενστάιν, οι Ινδιάνοι είναι όλοι εκεί για να κάνουν το έργο του δύσκολο και να του κλέψουν την δόξα. Το πρόγραμμα θα εμφανιστεί σε PC και σε όλες τις Amigas και ιδιαίτερα στην 1200 θα χρησιμοποιεί τις έξτρα δυνατότητες για περισσότερα χρώματα και παράλληλο scrolling.



## INSPECTOR GADGET

Και όποιος δεν καταλαβαίνει τον τίτλο να τον φέρουμε λίγο στο πιο ελληνικό του που ακούγεται κάπως έτσι: Επιθεωρητής Σαίνης! Εμπρός καλά μου χέρια λοιπόν να δούμε τί παιχνιδάκι είναι αυτό αφού το αντίστοιχο κινούμενο σχέδιο σημάδεψε την ελληνική τηλεόραση πριν από μερικά χρόνια. Και όποιος έχει δει το ομώνυμο παιχνίδι δεν μπορεί παρά να μείνει εντυπωσιασμένος. Η προγραμματιστική ομάδα είναι η Azeroth, άγνωστη στους περισσότερους αλλά όχι σε εκείνους που ξέρουν ότι κατασκεύασε το Risk για την Virgin και το Sim City για την Maxis. Το νέο τους πρόγραμμα θα κυκλοφορήσει για PC και PC CD ROM αλλά και για MAC. Ο χαρακτήρας του Επιθεωρητή Σαίνη είναι Ισπανικός. Η Azeroth κατάφερε να διατηρήσει τους πολύχρωμους χαρακτήρες σχεδόν όμοιους με το καρτούν μαζί όμως με το χιούμορ και την προσωπικότητά τους και εκεί είναι το μεγάλο μπράβο. Είναι ένα παιχνίδι που απευθύνεται βέβαια σε παιδιά αλλά θα αρέσει σε όλους όσους μαγνήτισε ο ξεχωριστός επιθεωρητής. Και οι άλλοι δύο βασικοί ήρωες εμφανίζονται στο παιχνίδι, η ανιψιά του η Penny και ο πιστός σκύλος της Brains. Το παιχνίδι εξελίσσεται σαν μία μεγάλη περιπέτεια όπου ο κακός Dr. Claw προσπαθεί συνεχώς να κατακτήσει τον κόσμο και εσείς με τις γκάφες σας τον σταματάτε. Παράδειγμα: εμπρός καλά μου χέρι... (στρακ) ωχ, συγγνώμη Αϊδίνη...



# AMIGA CD 32

TOY DEREK DELA FUENTE

**Αγαπητοί φίλοι, η στιγμή που όλοι περιμέναμε έφτασε. Η Commodore, ανακοίνωσε με αξιώσεις το νέο της μηχάνημα, μία κονσόλα που ακούει στο όνομα AMIGA CD 32. Τι; Δεν το είχατε ξανακούσει; Το USER, πρώτο και σε αποκλειστικότητα παρουσιάζει αυτό το νέο και εκπληκτικό μηχάνημα. Ας το ρίξουμε μια μικρή ματιά λοιπόν, για να δείτε ότι το μέλλον στις κονσόλες ίσως και να μην είναι το πολυσυζητημένο 3DO.**

## ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟ AMIGA CD 32;

Το CD 32, είναι το καινούργιο μέλος της μεγάλης πλέον οικογένειας των κονσολών. Πνευματικό παιδί της Commodore, κατασκευάστηκε (όπως παραδέχεται η εταιρεία) σε μηδενικό χρόνο, χωρίς αυτό βέβαια να σημαίνει ότι είναι κάτι το πρόχειρο. Για την ακρίβεια, η Commodore πιστεύει ότι είναι η ιδεώδης κονσόλα που κυκλοφορεί αυτήν τη στιγμή στην αγορά. Και λέγοντας "ιδεώδης", εννοούμε ότι έχει δυνατότητες που συναγωνίζονται όλες τις ήδη υπάρχουσες κονσόλες στα πάντα. Καταπληκτικά γραφικά, εξαιρετικός ήχος, τρομερή ταχύτητα, και όλα αυτά σε μια τιμή λίγο υψηλότερη του Neo Geo, και πολύ χαμηλότερη του 3DO (που ούτως ή άλλως δεν έχει κυκλοφορήσει ακόμα).

Νομίζω όμως ότι αυτή τη στιγμή δεν θέλετε να διαβάσετε τίποτε άλλο από τα τεχνικά χαρακτηριστικά του μηχανήματος, οπότε...

## ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

Ποιά κονσόλα θα μπορούσε να ισχυριστεί ότι "κρατάει το μέλλον στα χέρια της", αν δεν ήταν 32άμπιτ; Καμία. Ετσι λοιπόν, έχουμε να κάνουμε με ένα 32-bit μηχάνημα, και όπως καταλαβαίνετε το CD 32 είναι η πρώτη 32-bit κονσόλα που κυκλοφορεί παγκοσμίως.

Επίσης, ξεχάστε τα cartridge - αυτά είναι παρελθόν. Το CD 32, έρχεται με CD ROM, πράγμα που σημαίνει 650 megabytes που περιμένουν να γεμίσουν από καταπληκτικά γραφικά και ήχο.

Το μηχάνημα χρησιμοποιεί το AGA chip της A4000, οπότε καταλαβαίνετε τι γίνεται στην οθόνη, στην οποία βλέπετε ταυτόχρονα 256 χρώματα από μία παλέττα 16 εκατομμυρίων, στην οποία μέσω ενός extended mode προσθέτονται μερικά εκατομμυριάκια παραπάνω.

Ο επεξεργαστής του μηχανήματος δεν είναι άλλος από τον 32-bit επεξεργαστή 68EC020 της Motorola, ο οποίος τρέχει σαν τρελός στα 14MHz του.

Και για να υποστηρίχουν όλα αυτά και να μην παραπονοούνται, το CD 32 έρχεται με 2 MB (πάλι) 32-bit μνήμης.

Ας κοιτάξουμε τώρα τις θύρες του CD 32, οι οποίες δεν εί-



να καθόλου λίγες. Ετοιμαστείτε:

Κατ' αρχάς έχουμε δύο θύρες για joystick. Προσέξτε όμως. Αυτές οι δύο θύρες μπορούν να υποστηρίξουν συνολικά 16 joysticks (από 8 η κάθε μία), με μια μικρή επέκταση. Επίσης έχουμε θύρες S-video και composite video, έξοδο RF, εξόδους ήχου (στερεοφωνικότατου ήχου), θύρα για πληκτρολόγιο, πλήρως επεκτάσιμο bus, υποδοχή για ακουστικά, volume για τα ακουστικά, εξωτερικό power supply, δυνατότητα εσωτερικής επέκτασης MPEG FMV και δυνατότητα λειτουργίας με πολλαπλούς δίσκους. Ακόμα, έχει bookmark και non volatile μνήμη για να αποθηκεύει high scores και χρησιμοποιεί 1000 bytes στο σύστημα.

Νομίσате πως τελειώσαμε όμως; Οχι! Στο CD 32, μπορείτε να συνδέσετε κυριολεκτικά κάθε είδους video output συσκευή. Μπορεί να συνδεθεί με στερεοφωνικό, υποστηρίζει (προσέξτε) το σύστημα ήχου της A1200, όπως επίσης και αυτό του CDTV, που είναι 16-bit. Ακόμα, είναι συμβατό με όλες τις υπάρχουσες περιφερειακές συσκευές που συνδέονται σε θύρες control ή auxiliary, συμπεριλαμβανομένων των ποντικιών και των joysticks.

Υπάρχει επίσης και μια ειδική θύρα πάνω στο μηχάνημα, μια σειριακή θύρα πολύ υψηλής απόδοσης, που είναι συμβατή με το πληκτρολόγιο της Amiga, έχοντας και μια RS232 θύρα ενσωματωμένη!

Το μηχάνημα περιέχει ένα εντελώς καινούργιο AmigaDOS (ναι, ναι καλά διαβάσατε - DOS σε κονσόλα), το οποίο αν και βασισμένο στο υπάρχον AmigaDOS, είναι σχεδιασμένο

# HARDWARE TEST



σχεδόν πάλι από την αρχή, με επεκτάσεις για να υποστηρίξει δύο ταχύτητες σε high density CD ROMs. Το AmigaDOS μαζί με τις επεκτάσεις των βιβλιοθηκών γραφικών που υποστηρίζονται, περιέχεται σε ένα Rom του ενός megabyte. Το θέμα όμως είναι ότι το μηχάνημα παραμένει συμβατό με τα προγράμματα του CDTV και της Amiga 1200!!!

## CD 32: ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ Η' ΟΧΙ;

Αυτή είναι μια πολύ καλή ερώτηση. Εδώ έχουμε να κάνουμε μια καταπληκτική κονσόλα, ένα μηχάνημα που επεκτείνεται όσο κανένα άλλο ανάλογό του, και που μπορεί να βρει χιλιάδες εφαρμογές εκτός από τη λειτουργία "παιχνιδομηχανή". Ο κυριότερος από τους παράγοντες που θα καθορίσουν το πόσο θα "πιάσει" το μηχάνημα, δεν είναι βέβαια η διαφημιστική καμπάνια της Commodore, αλλά το πως θα δεχτούν το μηχάνημα οι εταιρείες. Και πιστέψτε με ότι οι εταιρείες δεν μπορούσαν να το δεχτούν καλύτερα. Τι εννοώ; Εννοώ ότι αν όλα πάνε καλά, τώρα που διαβάζετε αυτές τις γραμμές, το μηχάνημα πρέπει να έχει κυκλοφορήσει στην αγορά. Μέχρι τα Χριστούγεννα όμως, το CD 32 θα το ακολουθήσουν 77(!) προϊόντα, είτε αυτά είναι παιχνίδια, είτε όχι. Και για να πειστείτε ακόμα περισσότερο, δείτε μερικούς από τους τίτλους που βρίσκονται υπό κατασκευή:

Mortal Combat, Syndicate, Biosphere, Oscar, Whale's Voyage, 1869, Nick Faldo Golf, Heroe's Quest, Lital Devil, Nigel Mansell, Premier Manager, Zool, Zool 2, Unnamed Space Sim, Ujtopia 2, Sabre Team, Soccer Kid, Manchester United, Civilisation, Gunship 2000, B17, Legacy, Grand Prix, James Pond 2, Diggers, Daughter of Seprents, Alfred Chicken, Chaos Engine, Liberation, Guinness Book of Records 2, International Golf, Jurassic Park, Sleep Walker, TFX, Inferno, Insight Technology, Amiga CD Football, Microcosm, Lemmings, Sensible Soccer, Uridium 2, Chaos Engine, Defender of the Crown 2, Pinball Dreams, Pinball Fantasies, Alien Breed 2, Body Blows, Project X, SuperFrog, Lionheart, Dune CD Rom, Music Colour, North Polar Expedition, Composer Quest, Grolier Encyclopedia 2, Battlestorm, Prehistoric, Sim City, Cinderella, Mud Puddle, Long Hard Day at the Ranch, Tale of Peter Rabbit, Moving gives me a stomach ache, Connoisseurs of Fine Art, Fantastic Voyage, Case of the Causious Condor, Global Chaos, Heroic Age of Space Flight / NASA, Stamps of France and Morocco, The Cure και όλα αυτά από εταιρείες όπως:

Acclaim, Bullfrog, Flair, Grandslam, Gremlin, Krisalis,

Microprose, Millenium, Mindscape, New Media, Ocean, Optonica, Plattsoft, Psygnosis, Renegade, Sachs Entertainment, 21st Century, Team 17, Thalion, Virgin, Virtual Entertainment, Xiphias, Titus, Maxis, Discus, Lascelles, Centaur, Tiger Media, Hex, Troika, Seriat και Ice. Όλα τα καλά παιδιά δηλαδή. Εσείς λοιπόν μετά από όλα αυτά, τι νομίζετε;

## ΚΛΕΙΝΟΝΤΑΣ...

...να πούμε ότι αυτά που διαβάσατε δεν ήταν παρά μια μικρή ματιά στο εκπληκτικό καινούργιο μηχάνημα της Commodore. Τον επόμενο μήνα, θα επιστρέψουμε με αυτά αλλά και πολλά περισσότερα. Θα δείτε τι είπαν οι υπεύθυνοι της Commodore για το μηχάνημα, όπως επίσης και υπεύθυνοι κάποιων software houses.

Και αν με αυτά που διαβάσατε τώρα σας "άναψαν φωτιές", τότε τον επόμενο μήνα θα ξετρελαθείτε...



# JOYSTICK PACMAN

Του Κ. ΞΑΓΟΡΑΡΗ

**Μια ζωή το έλεγα και το ξαναέλεγα. Στον χώρο των PCs, δεν υπάρχουν joystick που να μπορείς να τους ριξεις μία σφαλίαρα και μετά να μην τα μαζεύεις με το κουταλάκι. Οπως φαίνεται λοιπόν, μάλλον κάποιος με άκουσε, και επιτέλους εμφανίστηκε και στον χώρο των PCs το PACMAN. Ένα καινούργιο joystick, απόγονος του (πασίγνωστου στους χρήστες Amiga) Tomahawk, που με την εμφάνισή του, έρχεται να αποδείξει ότι αξίζει να πάρετε ένα joystick για το PC σας.**

Το Pacman σαν joystick είναι αρκετά μεγάλο. Βάζοντας τα δύο σας χέρια γύρω του, θα δείτε ότι στο μήκος του είναι μικρότερο από την παλάμη σας, όσο χρειάζεται για να μπορείτε να το κρατήσετε σταθερά και σφυχτά. Την πρώτη φορά λοιπόν που πιάνετε στα χέρια σας το Pacman, βλέπετε κάτι πολύ καλό. Ο αντίχειράς σας, έρχεται παράλληλα με την κάτω πλευρά του joystick, και στην μέση αυτής συναντά το πλήκτρο για το auto fire. Το πλήκτρο αυτό, δεν είναι κάποιος διακόπτης που πατάτε μία φορά για να θέσετε σε λειτουργία το auto fire και μία δεύτερη φορά για να το απενεργοποιήσετε, αλλά κάτι ανάλογο του rapid fire (που εμφανίζεται πολύ τώρα τελευταία). Με άλλα λόγια με το που θα πατήσετε το πλήκτρο αυτό, θα αρχίσετε να πυροβολάτε όλα τα κακά παιδάκια γρήγορα και αυτόματα. Πάντως, αυτό που μας έκανε ιδιαίτερη εντύπωση, είναι η θέση του πλήκτρου, η οποία αν και κάπως παράξενη (δεν έχω δει κάποιο άλλο joystick που να έχει το auto fire σε αυτό το σημείο) είναι πολύ βολική, αφού βρίσκεται στο σημείο εκείνο που ο αντίχειρας θα περάσει τη μισή του ζωή.

Τα fire buttons είναι φυσικά δύο, και βρίσκονται στις δύο πάνω άκρες του joystick. Εδώ βέβαια, μπορεί να συναντήσετε και κάποιο πρόβλημα, αφού εάν δεν έχετε ξαναχρησιμοποιήσει κάποιο ανάλογο joystick, θα δείτε ότι όλο και κάποιο από τα δύο fire buttons πατάτε κατά λάθος. Και συ-



νήθως αυτό που θα πατάτε, είναι αυτό που βρίσκεται στα δεξιά, αφού το αριστερό κουμπί είναι το fire button 1 και το δεξί το fire button 2. Μετά από λίγο καιρό, θα το συνηθίσετε και δεν θα αντιμετωπίσετε κανένα πρόβλημα.

Αυτό όμως που σίγουρα θα ευχαριστηθείτε σε αυτό το joystick, είναι ο μοχλός του. Όσοι από εσάς έχετε χαλάσει τη νιότη σας μέσα στα ηλεκτρονικάδικα, τότε θα αναγνωρίσετε αμέσως τον πασίγνωστο μοχλό των κερματοφάγων. Αυτό βέβαια σημαίνει πολλά πράγματα. Πρώτον, αναγνωρίζετε αμέσως την αντοχή. Δεύτερον, ο μοχλός δεν πρόκειται να σας δημιουργήσει πρόβλημα όσον αφορά το πιάσιμό του (όπως γίνεται αρκετές άλλες φορές). Τρίτον, η κίνηση και η αίσθηση του μοχλού, είναι αυτή ακριβώς που πρέπει. Ούτε πολύ μαλακή, ούτε πολύ σκληρή. Οτι ακριβώς χρειάζεστε.

Και αν περάσουμε και στα "εσωτερικά" σημεία του joystick, τότε έχουμε να χαρούμε περιεχόμενο.

Ο μοχλός οφείλει την ομαλή του κίνηση στα ρουλεμάν που έχουν τοποθετηθεί εκεί μόνο και μόνο για καλύτερη λειτουργία.

Οι έξι μικροδιακόπτες του joystick σιγουρεύουν τις κινήσεις σας, αφού ελέγχουν και την παραμικρή κίνηση του μοχλού, όπως επίσης και το πάτημα κάποιου fire button.

Όλα αυτά όμως, χρειάζονται και κάποια προστασία, έτσι δεν είναι;

Τι καλύτερο λοιπόν από ασάλινα σημεία τριβής για να σιγουρευτεί ελαχιστοποίηση των φθορών; Μάλλον τίποτα άλλο. Γι' αυτόν ακριβώς το λόγο έχει χρησιμοποιηθεί ασάλι στο Pacman. Με άλλα λόγια, βαράτε όσο θέλετε. Το joystick δεν πρόκειται ούτε καν να κουνηθεί από τη θέση του.

Τι έχουμε λοιπόν; Ένα πολύ καλό joystick, με μεγάλη αντοχή, καλή σχεδίαση και όλα τα χαρακτηριστικά που έχουν τα μεγάλα και σοβαρά joysticks. Σίγουρα ένα από τα καλύτερα joysticks που κυκλοφορούν αυτή τη στιγμή.

Κλείνοντας να ευχαριστήσουμε την εταιρεία ANEROUSSIS CONTROL (Σ. Σαράφη 21 - Αιγάλεω, τηλ. 5900107-5906006) που μας παραχώρησε το joystick και μας επέτρεψε να το ταλαιπωρήσουμε.



# 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 μηχανήμα, σε συνδιασμό με την ταχύτητά του. Το 50% της βαθμολογίας εδώ αφορά τα sprites και το μέγεθός τους. Αν και υπάρχουν αρκετές διαφορετικές κατηγορίες γραφικών (vector, raytraced, fractals, bitmap κτλ.) μας ενδιαφέρει περισσότερο το πόσο καλό φαίνεται οπτικά το πρόγραμμα.



## ΗΧΟΣ

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



## ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα παιχνίδια δεν είναι demos. Έτσι βαθμολογούμε αυστηρά εκείνα τα προγράμματα που δεν δίνουν στο παίκτη την ευκαιρία να δείξει την αξία του και τις ικανότητές του. Όσο 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 puzzles ή τεχνασμάτων λαμβάνονται υπόψη. 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

Ένα 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. Όμως είναι ώρα να γυρίσετε δελίδα και να κρίνετε μόνοι σας...





HOUSE	DELPHINE/US GOLD
FORMAT	MEGA DRIVE, PC, AMIGA
TEST	MEGA DRIVE, PC, AMIGA

**ΤΩΝ** Ν.ΚΡΟΝΤΗΡΑ-Κ.ΞΑΓΟΡΑΡΗ

**Β**ρισκόμαστε στο έτος 2142 όπου ο Conrad Hart ειδικός αστυνόμος, βρίσκεται σε μεγάλο κίνδυνο. Έχει ανακαλύψει ότι μια ολόκληρη φυλή εξωγήινων έχει πάρει την μορφή ανθρώπων και προσπαθεί να τους καταστρέψει. Μαθαίνοντας ότι βρίσκεται

σε κίνδυνο αποφασίζει να σώσει την μνήμη του(!) σε κάποιο ολογραφικό σύστημα και μετά τον πιάνουν οι εξωγήινοι! Αυτοί κάνουν το μοιραίο λάθος, δεν τον σκοτώνουν αλλά του σβήνουν την μνήμη και μετά ο Conrad δραπετεύει... Από αυτό το σημείο ξεκινάει το παιχνίδι που έχει δανειστεί πολλά στοιχεία από κινηματογραφικά έργα όπως το "Ζουν ανάμεσα μας" και την "Ολική επαναφορά".

Θα το διαπιστώσετε εκτός από τις εισαγωγικές οθόνες και από το ίδιο το gameplay με τον τρόπο και την μορφή που θα ξεδιπλωθεί μέσα από τα γραφικά του παιχνιδιού.

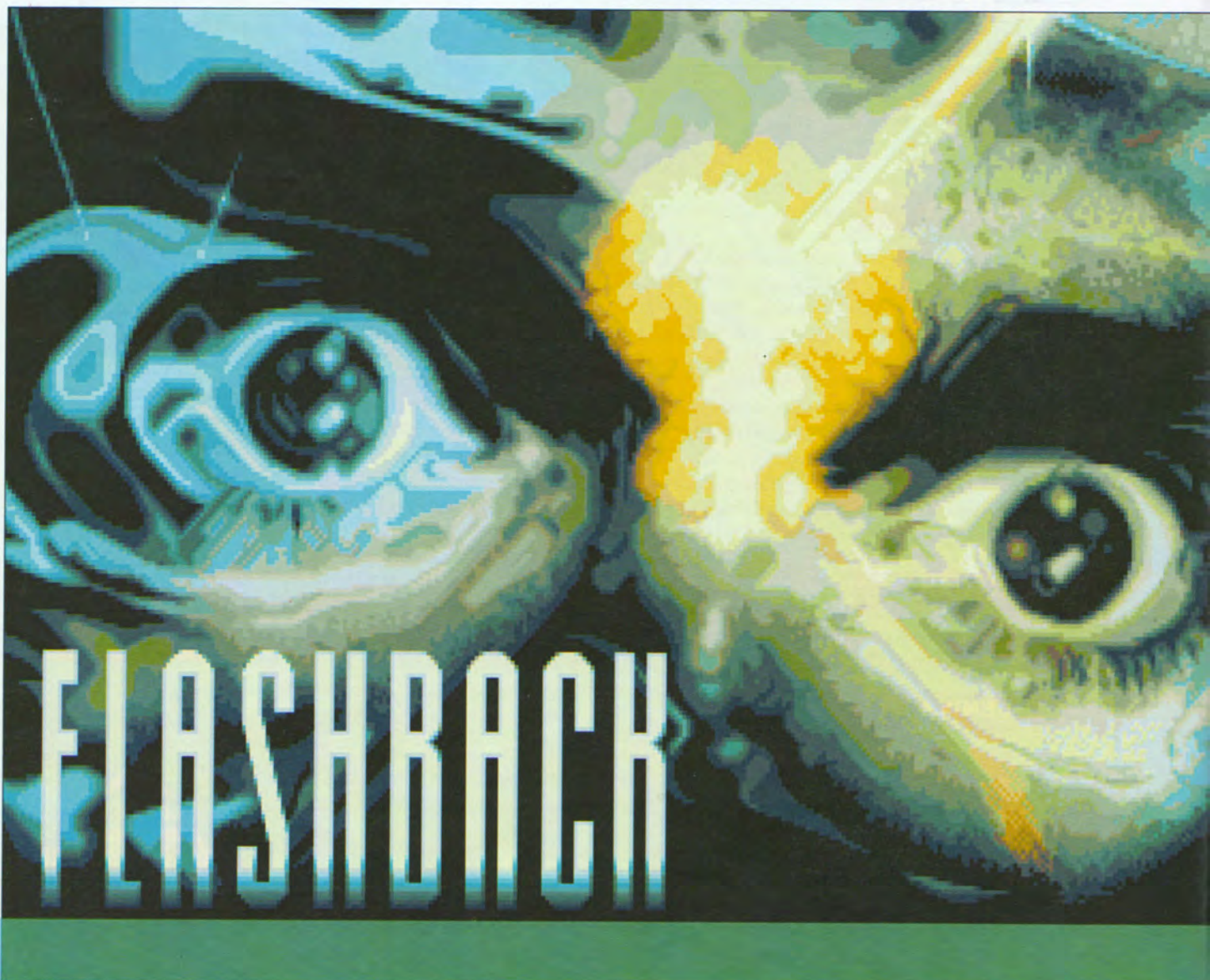
#### ΓΡΑΦΙΚΑ

Το καλύτερο στοιχείο του παιχνιδιού στην τεχνική του είναι το αξεπέραστο

animation του. Χρησιμοποιήθηκαν εκατοντάδες frames κίνησης αλλά το πιο εντυπωσιακό είναι πως το κεντρικό sprite χρησιμοποιεί 24 frames το δευτερόλεπτο, την ίδια ταχύτητα με τα περισσότερα κινούμενα σχέδια. Τα χρώματα στην Amiga είναι 32, στο Mega Drive 64 και στο PC κάπου εκεί γύρω αφού δεν πείθουν ότι είναι 256. Τα backgrounds είναι από ποικίλα, έξυπνα και πρωτοτυπα μέχρι φαντασμαγορικά στα τελευταία εξωγήινα επίπεδα. Οι ενδιαμέσες οθόνες είναι στους δύο υπολογιστές "κοσμοιοειδείς" και στην κονσόλα της SEGA ξεπερνάει τον εαυτό της. Τα καλύτερα sprites πάντως σε λεπτομέρεια τα έχει η έκδοση για PC.

#### ΗΧΟΣ

Η Delphine ήταν από τις πρωτοπόρους



εταιρίες που έδιναν έμφαση στην ηχητική επένδυση ενός προγράμματος. Αυτό θα το διαπιστώσετε και στο συγκεκριμένο παιχνίδι. Η μουσική του είναι δημιούργημα της εταιρίας μέσα στα δικά της studio και τα ηχητικά εφέ, εκρήξεις, πυροβολισμοί, ηλεκτρικές εκκενώσεις κτλ είναι ψηφιοποιημένα και μάλιστα από τα καλύτερα. Τα

## ΓΕΝΙΚΑ

Ίσως χαρακτηριστεί παιχνίδι της χρονιάς! Και οι τρεις εκδόσεις είναι καταπληκτικές με αυτή του Mega Drive να σηματοδοτεί ένα από τα καλύτερα παιχνίδια για κονσόλες όλων των εποχών και βάζει την Delphine στον πάνθεον των μεγάλων. Τα γραφικά, ο ήχος, ο χειρισμός, η πλοκή, η εθιστικότητα είναι μερικά αξέχαστα στοιχεία του παιχνιδιού.

## PRINCE OF PERSIA 1 vs FLASHBACK

Πιστεύω ότι με την εξαίρεση της κεντρικής ιδέας του σεναρίου το FlashBack είναι καλύτερο από κάθε άποψη από το Prince Of Persia. Είναι καλύτερο στην κίνηση του ήρωα, στην διάρκεια του παιχνιδιού, στις ενδιάμεσες οθόνες, στον χειρισμό και στα γραφικά. Οποσδήποτε μια βελτίωση πάνω στο κλασικό παιχνίδι της Broderbound.



μουσικά θέματα εξάλλου είναι έτσι προσαρμοσμένα ώστε να δημιουργούν ατμόσφαιρα και ένταση όπου χρειάζεται, με έναν τρόπο παρεμφερή του Wing Commander.

## ROSCOPING

Είναι το όνομα της τεχνικής που χρησιμοποιήσε η Delphine για να δημιουργήσει το εκπληκτικό animation του παιχνιδιού. Και πιστέψτε με δεν

## ANOTHER WORLD vs FLASHBACK

Εδώ τα πράγματα είναι δύσκολα και η κριτική και για τα δύο παιχνίδια. Στα γραφικά πρώτα: Το FlashBack έχει αναμφισβήτητα καλύτερη εμφάνιση στην καθολική διάρκεια του παιχνιδιού. Αυτό σημαίνει ότι: έχει καλύτερα backgrounds (σε κάθε επίπεδο σχεδόν, έχει περισσότερα χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη, έχει όπως είπαμε πολύ καλύτερη κίνηση, σχεδόν ασυναγώνιστη από οποιοδήποτε άλλο παιχνίδι, έχει περισσότερες ενδιάμεσες κινηματογραφικές σκηνές (είναι σχεδόν οι διπλάσιες) και έχει την δυνατότητα για zoom in και out σε κάθε οθόνη. Το Another World στην τεχνική των γραφικών είχε να αντιπαρατάξει μόνο την ποικιλία του μεγέθους της οθόνης στην οποία παίζατε (μία επιλογή μόνο για την Amiga) και τα μεγαλύτερα αλλά πιο χοντροκομμένα sprites.

Στον ήχο: το Another World είχε εξωπραγματικά samples σε γυυλίσματα και ομιλία αλλά η μουσική του Flashback που αλλάζει από επίπεδο σε επίπεδο μαζί με τα καλά εφέ που απαιτούν μπόλικη μνήμη φέρνουν την τεχνική και στα δύο παιχνίδια σχεδόν στα ίσα. Στον χειρισμό: το Another World είχε λιγότερα πλήκτρα και λιγότερα αντικείμενα να χρησιμοποιηθούν και όλα μπορούσαν να γίνουν από το joystick. Αντίθετα το Flashback έχει ένα εκτεταμένο inventory με πολλά αντικείμενα και ακόμα περισσότερες κινήσεις που κάνουν το πληκτρολόγιο απαραίτητο και ίσως κουραστικό για τους άμαθους χρήστες της Amiga.

Και η τελική κόντρα είναι στο gameplay όπου το Flashback είναι μεγαλύτερο σε διάρκεια παιχνίδι αλλά αυτό οφείλεται κατά πολύ στην επανάληψη και τις ίδιες

διαδρομές που κάνετε ξανά και ξανά. Λείπει ο ρεαλισμός του Another World στο στήσιμο και η κινηματογραφικότητα που πρόσθεταν οι δύο χαρακτήρες που υπήρχαν εκεί και αυτό είναι κάτι που δεν αναπληρώνεται από τις περισσότερες ενδιάμεσες σκηνές.

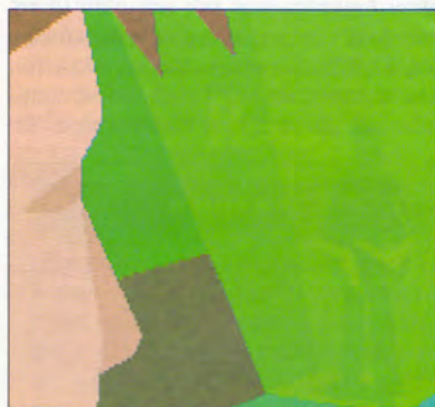
Το σύστημα των passwords του Another World ήταν καλύτερο από την κούραση του Flashback που σε ξαναρχίζει από την αρχή του επιπέδου επειδή τα save μέσα στα επίπεδα είναι προσωρινά. Τέλος το Another World ήταν καθαρό action arcade adventure ενώ το Flashback χρησιμοποίησε καταλυτικά την ευκολία του platform στοιχείου. Αν και πιο ποικίλο το Flashback λόγω μεγέθους, δεν είναι καλύτερο από το Another World, ούτε όμως και χειρότερο. Απλώς είναι διαφορετικό!



έχετε ξαναδεί κάτι παρόμοιο σε κανένα άλλο παιχνίδι σε κανένα home μηχανήματα πριν από αυτό το πρόγραμμα. Η τεχνική είναι σχετικά απλή: παίρνετε έναν ηθοποιό και τον βάζετε να κάνει τις κινήσεις που θα έκανε το sprite. Μετά παίρνετε καρέ-καρέ τις κινήσεις του και τις ψηφιοποιείτε δημιουργώντας τα frames. Υστερα οι καλλιτέχνες δημιουργούν το sprite και ζουν αυτοί καλά και εμείς καλύτερα.

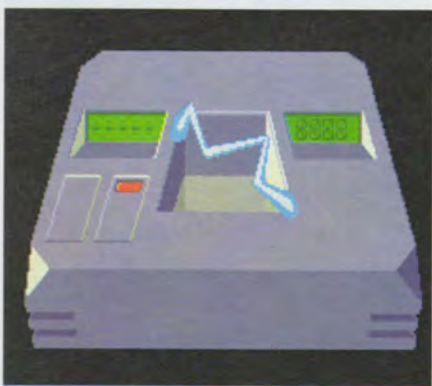
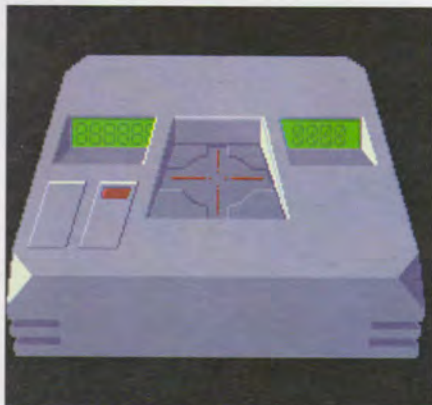
### Η ΕΚΔΟΣΗ ΓΙΑ MEGA DRIVE

Η έκδοση αυτή είναι η καλύτερη από τις τρεις. Τα γραφικά της είναι καλύτερα από της Amiga (περισσότερα χρώματα, περισσότερη λεπτομέρεια) και είναι ίδια με εκείνα του PC σε όλες τις πίστες. Επιπλέον είναι η μόνη full screen έκδοση που σε κανονική τηλεόραση γεμίζει το "γυαλί" απ'άκρη σ'άκρη προσφέρο-



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ	
Κλασικότερο κι από τον Μπετόβεν	
ΓΡΑΦΙΚΑ	96
ΗΧΟΣ	93
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	94
ΓΕΝΙΚΑ	94





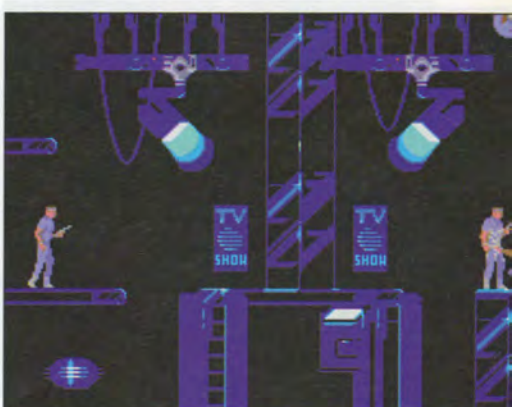
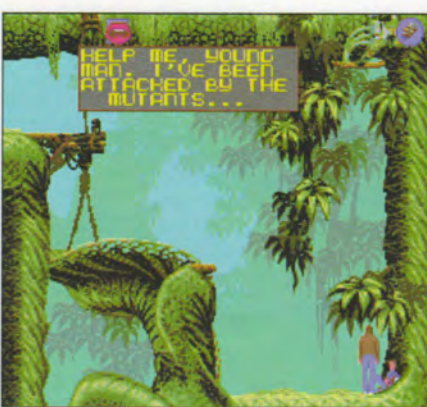
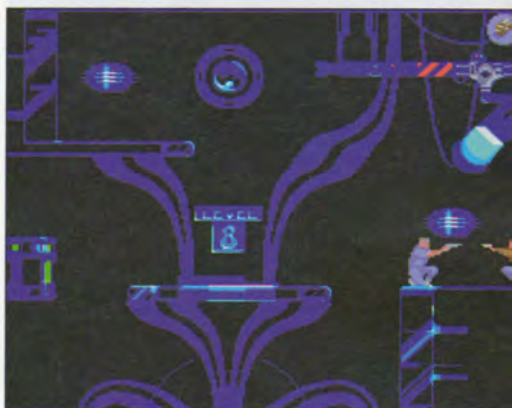
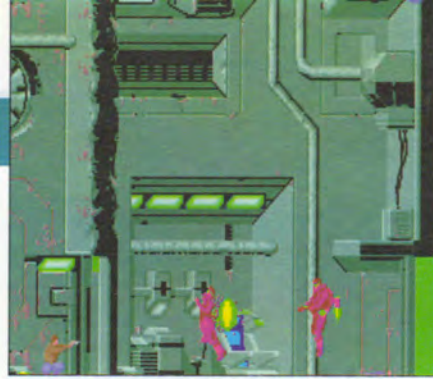
ντας ένα μοναδικό θέαμα. Ακόμα η ταχύτητα με την οποία αλλάζουν οι οθόνες είναι η σωστή και το save γίνεται αρκετά γρήγορα. Το πιο γρήγορο απ'όλα είναι το φόρτωμα των επιπέδων καθώς το πρόγραμμα δεν χρειάζεται να διαβάσει δισκέτα ή σκληρό δίσκο, το cartridge εδώ είναι πραγματικά αποτελεσματικό. Ο χειρισμός είναι επίσης ο καλύτερος των τριών καθώς το joyrad είναι ιδανικό για κάθε πράξη του ήρωα χωρίς να χρειάζεται την συνδρομή οποιουδήποτε πλήκτρου.

### Η ΕΚΔΟΣΗ ΓΙΑ AMIGA

Η πιο αδικημένη από τις τρεις εκδόσεις αφού για να τις συναγωνιστεί κάπως θα πρέπει να έχετε πάνω από 1Mbyte μνήμης. Διαφορετικά θα χρειαστεί να φορτώνει συχνά από τις δισκέτες τις ενδιάμεσες σκηνές και θα



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ	
Ένα θαυμάσιο παιχνίδι για πολλές ώρες διασκέδασης	
ΓΡΑΦΙΚΑ	89
ΗΧΟΣ	92
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	91
ΓΕΝΙΚΑ	91



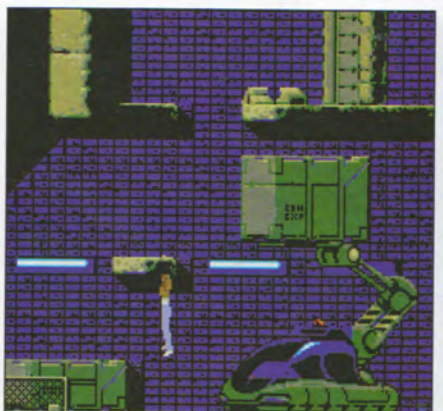
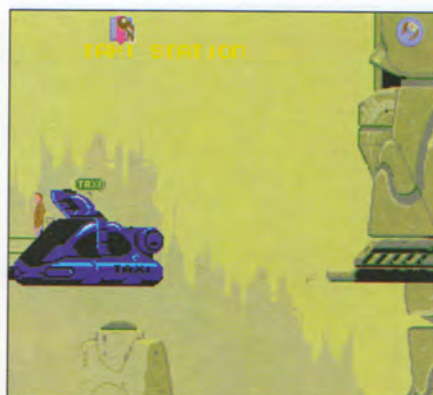
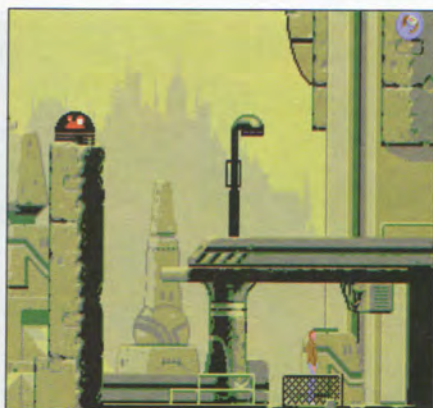
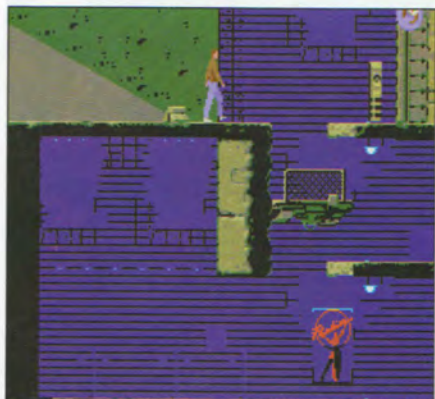


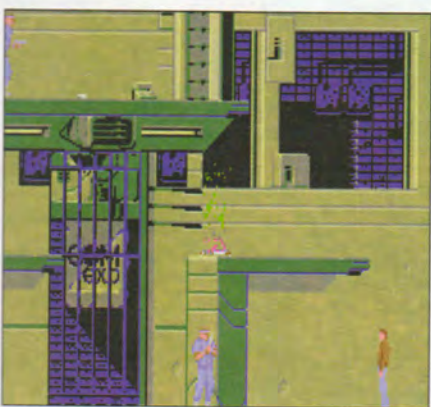
απουσιάζει ο ήχος και το zoom. Τα γραφικά με την εξαίρεση της πρώτης πίστας είναι κατώτερα του Mega Drive και του PC με VGA αλλά και η οθόνη δράσης η μικρότερη. Η ταχύτητα κίνησης επίσης είναι 10% αργότερη από ενός 386sx/25 πράγμα που δεν είναι ενοχλητικό αλλά δεν είναι και καλό για το παιχνίδι. Το save δυστυχώς είναι ακόμα πιο αργό. Η εισαγωγική μουσική είναι το μοναδικό σημείο όπου υπερέρχει από το Mega Drive και ο χειρισμός με το joystick από τα πλήκτρα του PC.

### Η ΕΚΔΟΣΗ ΓΙΑ PC

Η μάχη δόθηκε ανάμεσα στο PC και το Mega Drive και στα απειροελάχιστα σημεία του χειρισμού και της οπτικής εμφάνισης κέρδισε η κονσόλα της SEGA.

Πάντως στην έκδοση του PC φαίνεται ότι η Delphine έκανε καταπληκτική δουλειά, από την παραμικρή λεπτομέρεια του sprite, μέχρι το πιο ασήμαντο πραγματάκι που "τριγυρνάει" στο background. Τίποτα δεν έχει αφεθεί στη τύχη, με την ελπίδα ότι δεν θα το παρατηρήσει ο παίκτης. Αυτό βέβαια θα σας κοστίσει. Και όταν λέω ότι θα σας κοστίσει, εννοώ ότι θα πρέπει να αποχαιρετήσετε περίπου 7MB από τον σκληρό δίσκο, όταν η έκδοση για Amiga πιάνει σχεδόν 3MB και η του





Mega Drive έχει τα πάντα σε ένα car-

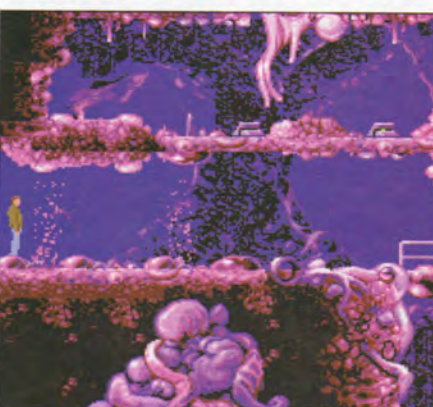
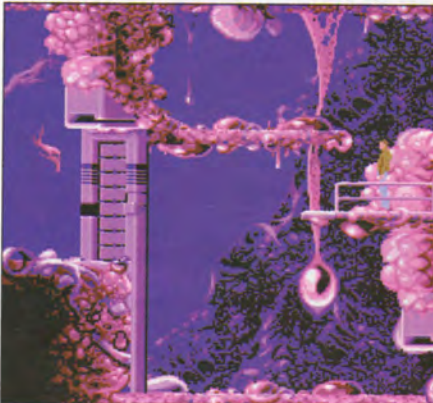


tridge των 1.5 MB.

Η ίδια έξοχη δουλειά έχει γίνει και στον ήχο, του οποίου το μόνο πρόβλημα είναι ότι δεν πρόκειται να ακούσετε τίποτα εάν δεν έχετε κάρτα ήχου. Το μπλιμπλικι ευτυχώς ή δυστυχώς δεν υποστηρίζεται. Στην περίπτωση βέβαια που έχετε κάρτα ήχου, θα ευχαριστηθείτε μπαμπούμ και καλή μουσική υπόκρουση. Ο χειρισμός είναι το μόνο σημείο όπου το PC κάνει "κοιλιά". Θα αργήσετε κάπως να συνηθίσετε το χειρισμό του Flashback, και αυτό ίσως σας κάνει να απογοητευτείτε στην αρχή. Μετά όμως από 5-6 παιχνίδια θα δείτε τα χέρια σας να πετάνε και να κάνουν όλες τις απαραίτητες κινήσεις χωρίς ιδιαίτερη δυσκολία. Τέλος η έκδοση του PC είναι η πιο γρήγορη από όλες, ακόμα και σε μηχανήματα με 286 επεξεργαστή.



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ	
Σίγουρα το καλύτερο arcade adventure που κυκλοφορεί αυτή τη	
ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΗΧΟΣ	93
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	94
ΓΕΝΙΚΑ	94





HOUSE	MICROPROSE
FORMAT	PC
TEST	PC

TOY	Κ. ΞΑΓΟΡΑΦΗ
-----	-------------

# HARRIER

## Jump Jet

Για να σας πω την αλήθεια αγαπητοί φίλοι, δεν ξέρω ποιά είναι η εισαγωγή που αρμόζει σε ένα παιχνίδι σαν το Harrier Jump Jet. Δεν είναι ένα παιχνίδι που έκανε ολόκληρο ντόρο μέχρι να εμφανιστεί στην αγορά όπως μερικά άλλα (βλέπε Strike Commander), παρ' όλ' αυτά καταφέρνει να ξεχωρίσει και σε άλλους τομείς εκτός από τα γραφικά, όχι (πάλι) όπως μερικά άλλα (ξαναβλέπε Strike Commander). Ας δούμε όμως λίγο και το παιχνίδι.

### ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ...

...θα βρεθείτε προ εκπλήξεως, από την πρώτη στιγμή που θα πιάσετε στα χέρια σας το πακέτο του παιχνιδιού. Το manual των 260 σελίδων, είναι αυτό που "κάνει μπαμ" μέσα στο πακέτο, και αυτό που θα πρέπει να μάθετε απέξω. Περιέχει όλες τις πληροφορίες θέλετε, και ακόμη περισσότερες. Αλλά, σε αυτό θα ήταν καλύτερο να αναφερθούμε αργότερα, οπότε ξαναγυρνάμε στο παιχνίδι.

Μετά από όχι και τόσο κουραστικό installation, είστε έτοιμοι να πετάξετε. Το μόνο πράγμα στο οποίο πρέπει να δώσετε προσοχή, είναι το πόση ελεύθερη μνήμη έχετε. Το παιχνίδι απαιτεί κάτι παραπάνω από 613000 bytes ελεύθερης conventional μνήμης - κάτι όχι και τόσο παράξενο λόγω της φύσης του παιχνιδιού, αλλά επίσης όχι και πολύ εύκολο να γίνει. Ιδίως αν δεν χρησιμοποιείτε κάποιο memory manager πρόγραμμα, θα πρέπει να προσέξετε πολύ.

Συνεχίζουμε όμως. Το σενάριο του παιχνιδιού είναι απλό.

Υπάρχει κάποιος πιλότος, ο οποίος πρέπει να "καθαρίσει" κάποιες αποστολές. Αυτές οι αποστολές διαδραματίζονται το 1996, το 1997 και το 1998. Όπως φαίνεται οι εταιρείες έχουν αρχίσει να δίνουν πολλή έμφαση στο μέλλον, αφού κυκλοφορούν πολλούς εξομοιωτές που όλα γίνονται μετά από μερικά χρόνια. Τέλος πάντων. Αυτές οι αποστολές, έχουν να κάνουν με μια παγκόσμια (ή πολύ σημαντική) κρίση, η οποία για να ξεπεραστεί χρειάζεται την βοήθεια των "καλών" με τα αεροπλανάκια. Εσείς λοιπόν, όπως πάντα είστε ο καλός με το αεροπλάνο.

Μετά την εισαγωγή του παιχνιδιού, η οποία είναι αρκετά καλή, περνάτε στην οθόνη του κύριου menu. Εδώ μπορείτε να διατελέσετε πολλές από τις βασικές λειτουργίες του παιχνιδιού. Αφού δηλώσετε το όνομά σας στο roster και επιλέξετε το που θα υπηρετήσετε (στην RAF ή στους USMC), το επίπεδο δυσκολίας του παιχνιδιού και την αποστολή που θέλετε να εκτελέσετε, περνάτε στην οθόνη του briefing. Εδώ μαθαίνετε όλα όσα χρειάζονται για την αποστολή σας, φορτώνετε το αεροπλάνο σας με όπλα και ετοιμάζεστε για να ξεχυθείτε στους αιθέρες. Και εδώ είναι που αρχίζουν τα καλά. Το πρώτο πράγμα που πρέπει να προσέξετε, είναι το ότι το Harrier (ως γνωστόν) δεν απογειώνεται όπως τα υπόλοιπα αεροπλάνα του κόσμου, παίρνοντας φόρα καμιά διακοσάρια μέτρα.

Αντίθετα, απογειώνεται κάθετα. Η' τέλος πάντων με μια πολύ μικρή "φόρα". Ολη η διαδικασία της απογείωσης, είναι κάπως παράξενη στην αρχή, αλλά αν ακολουθήσετε τις οδηγίες του manual (ή αν χρησιμοποιήσετε την πείρα σας από κάποιον άλλο εξομοιωτή Harrier), δεν θα έχετε πρόβλημα. Και από την στιγμή που θα απογειωθείτε και μετά, όλα είναι πανέμορφα. Η ταχύτητα, τα γραφικά, και το gameplay είναι στην καλύτερή τους. Πριν τα δούμε όμως και αυτά, ας πούμε δύο λόγια για την πτήση.

Την ώρα που πετάτε με το Harrier, κάνετε ότι θέλετε. Είστε ο κυρίαρχος των αιθέρων και όχι μόνο. Είτε βρίσκεστε σε κάποια αποστολή εξάσκησης, είτε σε κάποιο campaign, δεν παίζει και ιδιαίτερο ρόλο. Το αεροπλάνο σας είναι ο καλύτερος σύμμαχός σας ενάντια στα κακά παιδάκια, και αν το χρησιμοποιήσετε σωστά, τίποτε δεν σώζει τους "κακούς".

Βέβαια ανάλογα με το επίπεδο δυσκολίας που έχετε επιλέξει να παίξετε θα πρέπει να αντιμετωπίσετε και τη διαφορετική συμπεριφορά του αεροπλάνου σας. Εάν για παράδειγμα έχετε βάλει το μοντέλο πτήσης ρεαλιστικό, τότε το πρώτο λάθος μπορεί να σας κοστίζει τη ζωή, ενώ εάν το έχετε βάλει απλοποιημένο, τότε πολύ δύσκολα θα σκοτωθείτε από δικό σας λάθος. Πάντως, όσον αφορά τα θέματα ασφαλείας πρέπει να μάθετε ότι έχετε και

**ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ**

**Μάλλον θα πρέπει να διαβάσετε το ΑΨΟΓΟ manual. Έχει ότι χρειάζεστε για να ξεκινήσετε και όχι μόνο. Επίσης, ετοιμαστείτε για πολλή δουλειά.**





έναν σύμμαχο, που δεν είναι τίποτα άλλο από το σύστημα αυτοπροστασίας του σκάφους σας. Ας συνεχίσουμε όμως και με το υπόλοιπο review.

#### ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Πανέμορφα. Όπως φαίνεται οι εταιρείες δεν σκοπεύουν να μείνουν πίσω, χρησιμοποιώντας τις παλιές, καλές τεχνικές τους. Αντίθετα, η Microprose αποφάσισε στο συγκεκριμένο εξομοιωτή (και ελπίζω ότι αυτό θα το κάνει και στους άλλους που θα βγάλει), την επονομαζόμενη τεχνική Gouraud Shading. Για όσους δεν είχαν διαβάσει τα News του προηγούμενου μήνα (όπου είχαμε αναφέρει την συγκεκριμένη τεχνική), να πούμε με δύο λόγια ότι πρόκειται για έναν ιδιαίτερα πολύπλοκο αλγόριθμο, ο οποίος παίρνει ένα πολύγωνο, υπολογίζει το επίπεδο του φωτός σε κάθε μία από τις γωνίες του και έτσι καθορίζει τα χρώματα που το σχεδιάζουν έτσι ώστε να χρησιμοποιηθούν κάποιες πιο ομαλές αποχρώσεις (αντί του ενός χρώματος), με αποτέλεσμα να δίνεται η εντύπωση ενός κάπως πιο τρισδιάστατου αντικειμένου.

Αυτό βοηθά στη δημιουργία των πολύ όμορφων αντικειμένων που περιτριγυρίζουν το σκάφος σας. Για να μην παρεξηγηθώ όμως, θα πρέπει να ξεκαθαρίσουμε κάτι. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι καλά - και για την ακρίβεια καλύτερα από πολλούς άλλους εξομοιωτές. Όμως δεν είναι και τα καλύτερα που κυκλοφορούν. Αυτό όμως που είναι γεγονός, είναι το ότι η Microprose έχει κάνει μια πολύ καλή δουλειά στον τομέα των γραφικών. Τα πάντα είναι ιδιαίτερος προσεγγμένα και δεν θα μείνετε καθόλου απογοητευμένοι με μόνη εξαίρεση την περίπτωση που δεν έχετε την απαιτούμενη VGA κάρτα.

Από την άλλη μεριά όμως έχουμε και τον ήχο. Αν το καλοσκεφτείτε, το μόνο



που περιμένετε από έναν εξομοιωτή πτήσης, είναι να έχει ένα (όσο γίνεται) συμπαθητικό βουητό κατά τη διάρκεια της πτήσης, όπως επίσης και κάποια ευχάριστη μουσική στις υπόλοιπες φάσεις του παιχνιδιού. Ευτυχώς, το Harrier τα έχει και τα δύο. Ιδίως εάν έχετε κάποια κάρτα ήχου, τα πράγματα είναι πολύ καλά. Το βουητό δεν είναι και τόσο ενοχλητικό, ενώ η μουσική στις ενδιάμεσες σκηνές είναι ότι πρέπει για να αποκτήσετε όλα εκείνα τα ευγενικά συναισθήματα που απαιτούνται για να σαρώσετε ότι υπάρχει σε ουρανό και ξηρά.

#### ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Αψογος. Από τα λίγα simulators που επιτρέπουν στον παίκτη να κάνει ότι θέλει. Αυτό θα το παρατηρήσετε από την πρώτη στιγμή που θα βάλετε το παιχνίδι στον υπολογιστή σας και θα το τρέξετε. Δεν υπάρχει περίπτωση να μην μείνετε άφωνοι μόλις δείτε το πλήθος των παραμέτρων που μπορείτε να καθορίσετε, μόνο και μόνο για να κάνετε το παιχνίδι όπως εσείς θέλετε. Από τα πιο απλά μέχρι τα πιο πολύπλοκα θέματα, δεν υπάρχει περιορισμός.

Και σε αυτό, προσθέτει πολύ το εγχειρίδιο του παιχνιδιού. Έχουμε να κάνουμε με ένα πολύ προσεγγμένο manual που θα σας βοηθήσει να κατανοήσετε όλες τις ιδιαιτερότητες του παιχνιδιού, είτε αυτές είναι "πα-

ράξενες" είτε όχι. Για παράδειγμα, εάν υποθέσουμε ότι "πετάτε" με Harrier για πρώτη φορά και δεν διαβάσετε το manual, δεν θα απογειώσετε το αεροπλάνο ποτέ (όπως είπα και λίγο παραπάνω). Αυτό όμως, μέσα στο manual εξηγείται λεπτομερώς, όπως και όλες οι άλλες λειτουργίες του σκάφους, οι τύποι και οι χρήσεις των όπλων και ότι άλλο θα θέλατε να μάθετε για να σιγουρευτείτε ότι μπορείτε να σκάσετε μύτη στους αιθέρες και να μπορέσετε να ξεφορτωθείτε όλους τους αντιπάλους σας εύκολα και ανώδυνα. Με άλλα λόγια, μετά από τα πρώτα παιχνίδια (μόλις δηλαδή μάθετε κάποια βασικά πραγματάκια), δεν θα σας κρατάει τίποτα. Πραγματικά μια πολύ καλή δουλειά, από μια εταιρεία που δεν μας απογοητεύει (σχεδόν) ποτέ.

#### ΓΕΝΙΚΑ

Χωρίς να είναι το παιχνίδι που χρειάστηκαν δύο χρόνια για να τελειώσουν (αυτή ήταν υπερ-σπόντα), καταφέρνει να εντυπωσιάσει τον χρήστη. Είναι γρήγορο, με πολύ καλά γραφικά, καλό ήχο, και άψογο gameplay. Η Microprose είναι κορυφή, τελείωσε το θέμα.



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ	
ΑΥΤΟΣ είναι εξομοιωτής. Εύγε Microprose.	
ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	92
ΓΕΝΙΚΑ	91





HOUSE	MICROPROSE
FORMAT	PC
TEST	386/40+SOUNDBLASTER

### ΤΟΥ ΓΙΩΡΓΟΥ ΓΡΙΒΑ

**Η** Microprose εντυπωσιάζει για ακόμα μια φορά κυκλοφορώντας ένα adventure καθαρά επηρεασμένο από την μυθολογία Cthulhu, την μυθολογία της οποίας η ύπαρξη ανήκει στον καλύτερο για πολλούς συγγραφείς ιστοριών τρόμου, τον Howard Philips Lovecraft.

Μετά από την όχι και τόσο γρήγορη εγκατάσταση στον σκληρό δίσκο, μια εγκατάσταση που απαιτεί γύρω στα 18 MB ελεύθερου χώρου, ο παίκτης είναι έτοιμος να αντιμετωπίσει την εισαγωγή του παιχνιδιού. Το installation επιτρέπει στον χρήστη φυσικά να διαβάσει την εισαγωγή στο manual του παιχνιδιού καθώς και τις οδηγίες στον τρόπο χειρισμού. Το manual είναι καταπληκτικό και στον σχεδιασμό του και στα περιεχόμενα του. Χωρίς να γίνουν υπερβολικοί οι κατασκευαστές έχουν δώσει με πιστότητα και λεπτομέρειες ότι πρέπει να γνωρίζει ο χρήστης. Μέσα υπάρχουν και σχέδια του σπιτιού από όλες τις όψεις, όπως επίσης και κάποια κείμενα που θα βοηθήσουν στην λύση των πρώτων γρίφων, ενώ παράλληλα θα εντάξουν τον παίκτη στο κλίμα του παιχνιδιού.

Η υπόθεση από την αρχή θυμίζει το κλίμα των μυθιστορημάτων του



Lovecraft. Κληρονομείτε ένα αρκετά παλιό σπίτι στην Νέα Αγγλία από κάποιους συγγενείς που ούτε καν ξέρατε ότι είχατε. Μοιάζει σαν ένα από τα όνειρα που κάνετε μικρός να γίνεται πραγματικότητα. Τρέμοντας από τον ενθουσιασμό σας μπαίνετε στο καταπληκτικό αυτό σπίτι και κλείνεται την πόρτα πίσω σας καθώς έξω η βροχή δεν λέει να σταματήσει να δέρνει τα τζάμια της νέας σας κατοικίας. Το όνειρό σας τώρα και για την επόμενη ζωή σας θα γίνει εφιάλτης. Εσείς θα πρέπει να μετακινείστε στις εκατοντάδες από τις οθόνες και μέσα στα δωμάτια του σπιτιού, για να ανακαλύψετε όλα τα μυστικά του. Φυσικά αυτό που υποθετικά δεν ξέρετε είναι ότι δεν είσατε ο μόνος κάτοικος αυτού του σπιτιού. Αν και χρονολογικά η περιπέτεια είναι τοποθετημένη στην σύγχρονη

εποχή, αυτό δεν σημαίνει ότι δεν θα αντιμετωπίσετε το καθιερωμένο cast από zombies, ghouls και όλα τα γνωστά τέρατα ανάλογων παιχνιδιών.

Αφού λοιπόν κατασκευάσετε τον χαρακτήρα σας είσατε έτοιμοι να ξεκινήσετε το παιχνίδι. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι καταπληκτικά, όπως και η κίνηση του χαρακτήρα. Φυσικά η εισαγωγή είναι καταπληκτική το λιγότερο. Είναι μια από τις καλύτερες εισαγωγές που έχουμε δει εδώ και αρκετό καιρό. Πιστεύω ότι είναι ορατό και από τις εικόνες ότι τα γραφικά είναι λεπτομερέστατα και τα χρώματα τα οποία έχουν επιλέξει οι δημιουργοί είναι αυτά που έπρεπε για να αποδώσουν όσο καλύτερα γίνεται την ατμόσφαιρα ενός παιχνιδιού θρίλερ. Πολλές φορές μάλιστα και ειδικά αν παίξετε αυτό το παιχνίδι βράδυ με κλειστά τα φώτα... θα σας παρασύρει τόσο η ατμόσφαιρα που οποιοσδήποτε εξωτερικός ξαφνικός θόρυβος θα αποβεί μοιραίος για την καρδιά σας. Τα δωμάτια σχεδιαστικά είναι πολύ όμορφα κατασκευασμένα και δεν επαναλαμβάνονται συνεχώς τα ίδια γραφικά για τα έπιπλα κτλ. Ο ήχος είναι επιβλητικός, κατάλληλος για να αποδώσει την ατμόσφαιρα που όπως γνωρίζετε είναι το στοιχείο που κάνει επιτυχία πιστεύω, ένα adventure. Θέματα επηρεασμένα από την Αναγέννηση καλύπτουν τα πάντα και τα ηχητικά εφέ αφήνουν τον παίκτη άναυδο. Όλα αυτά φυσικά όταν υπάρχει η κατάλληλη κάρτα και η ανάλογη μνήμη στον υπολογιστή σας.

Επιτρέπετε να παίξετε τέτοια παιχνίδια και να μην έχετε διαβάσει Lovecraft; Ντροπή!!

Ο χειρισμός κυμαίνεται και αυτός σε υψηλά επίπεδα. Η οθόνη είναι ουσιαστικά χωρισμένη σε 3 παράθυρα. Στο

**ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ**

Φυσικά διαβάστε όλα τα βιβλία του Lovecraft. Πως; Δεν έχετε κανένα; Ε, τότε πηγαίνετε στο πιο κοντινό βιβλιοπωλείο και αγοράστε τουλάχιστον ένα από αυτά. Επιτρέπετε να παίξετε τέτοια παιχνίδια και να μην έχετε διαβάσει Lovecraft; Ντροπή!!





δεξί μέρος υπάρχει το (λεγόμενο σε τέτοιες περιπτώσεις) "παράθυρο δράσης". Σε αυτό βλέπει ο παίκτης ότι βλέπει ο χαρακτήρας του. Αλλο ένα ανάλογο διαστάσεων παράθυρο βρίσκεται και στα δεξιά, στο οποίο ο παίκτης βλέπει τον χαρακτήρα του. Συγκεκριμένα βλέπει το κατα πόσο κουρασμένος είναι, πόση ενέργεια του έχει απομείνει και τον εξοπλισμό του την εκάστοτε στιγμή που κοιτάει ο χρήστης. Κάτω από τα δύο αυτά παράθυρα βρίσκεται και το τελευταίο, στο οποίο απεικονίζονται τα αντικείμενα που κρατάει ο παίκτης για να γνωρίσει γρήγορα και σίγουρα αυτό που χρειάζεται. Τα πάντα λειτουργούν με το mouse και έτσι δεν θα υπάρχει πρόβλημα στον χειρισμό. Κατά πόσο μάλιστα όταν τα γραφικά που βλέπει ο χρήστης σε συνδιασμό με τον τρόπο που τα χειρίζεται είναι κατασκευσμένα στα

πρότυπα που έθεσε το Ultima Underworld: The Stygian Abyss και το



Alone In The Dark. Βλέποντας η Microprose την επιτυχία του παιχνιδιού αυτού κατασκευάσε το παιχνίδι της έτσι ώστε να συμβαδίζει με το επιτυχημένο gameplay του Ultima. Υπάρχουν φυσικά κάποιες διαφορές οι οποίες εμ-

φανίζονται στο γεγονός ότι ο χαρακτήρας που ελέγχει ο παίκτης μπορεί και κάνει spells. Κατά τα άλλα είναι ο γνωστός χειρισμός που θέλει τον χαρακτήρα να κινείται με τους κέρσορες και σε συνδιασμό με το ποντίκι να κάνει τις υπόλοιπες ενέργειες στην οθόνη. Φυσικά και ο χειρισμός αυτός δεν κουράζει και είναι αναγκαίος γιατί φυσικά και είναι ένα πολύ δύσκολο και τεράστιο game.

Οι γρίφοι του παιχνιδιού είναι λογικάτατοι, δηλαδή δεν πρέπει να βάζετε την φαντασία σας να δουλέψει για να περάσετε κάποιο σημείο, αλλά να σκεφτείτε λογικά. Αλλωστε αυτό είναι μια ένδειξη της καλής δουλειάς της Microprose από την στιγμή που το παιχνίδι εξελίσσεται ουσιαστικά στην σημερινή περίπου εποχή. υπάρχουν βέβαια (έτσι για αρχή) πάνω από 100 θό-νες τις οποίες πρέπει να εξερευνήσετε

στο έπακρο σαν καλοί adventurers που είσαστε. Αυτό που είναι σίγουρο πάντως είναι οι πολλές ώρες που θα περάσετε μπροστά από την οθόνη του υπολογιστή σας και ότι θα το διασκεδάσετε πολύ αν προσπαθήσετε να το τελειώσετε με παρέα.

### ΓΕΝΙΚΑ

Οι εταιρείες που κατασκευάζουν παιχνίδια βασισμένα στην μυθολογία Cthulhu, αν προσέξουν λίγο τον τρόπο που κατασκευάζουν το παιχνίδι έχουν σίγουρη επιτυχία. Η Microprose το έχει καταλάβει γι'αυτό και οι κριτικές θα είναι αντάξιες της δουλειάς της.

## Winthrop House destroyed, Police baffled

### Heir leaves on World Cruise

### Land Sold for Redevelopment

Μία νέα σελίδα έχει ανοίξει για ένα γοητευτικό πρόβλημα που έχει αφήσει τον κόσμο να μαντεύει. Η Winthrop House, ένα από τα πιο ιστορικά κτίρια της πόλης, έχει καταστραφεί. Οι αρχές είναι άσχετες με το τι συνέβη και οι κάτοικοι της περιοχής είναι άσχετοι με το τι συνέβη. Ο κληρονόμος της περιουσίας έχει φύγει για ένα γοητευτικό ταξίδι στον κόσμο. Η γη έχει πουληθεί για να ανακατασκευαστεί. Η Winthrop House, ένα από τα πιο ιστορικά κτίρια της πόλης, έχει καταστραφεί. Οι αρχές είναι άσχετες με το τι συνέβη και οι κάτοικοι της περιοχής είναι άσχετοι με το τι συνέβη. Ο κληρονόμος της περιουσίας έχει φύγει για ένα γοητευτικό ταξίδι στον κόσμο. Η γη έχει πουληθεί για να ανακατασκευαστεί.

αντοχή στο χρόνο

88%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ	
Απαραίτητη προϋπόθεση ο ελεύθερος χρόνος και η γνώση της μυθολογίας Cthulhu.	
ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	80
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΓΕΝΙΚΑ	90



HOUSE	ORIGIN FX
FORMAT	PC
TEST	PC

ΤΟΥ Κ. ΞΑΓΟΡΑΡΗ

### ΑΝΤΙ ΠΡΟΛΟΓΟΥ...

Δύο χρόνια το ακούγαμε: "Το Strike Commander θα είναι ο καλύτερος εξομοιωτής πτήσης. Βασισμένο στο Wing Commander, θα τα σαρώσει όλα. Δεν θα αφήσει τίποτα όρθιο. Θα έχει τα καλύτερα γραφικά. Τον καλύτερο ήχο. Το καλύτερο gameplay. Θα είναι η εκπλήρωση των ονείρων όλων των φανατικών των simulators". Και τελικά ήρθε. Θέλετε να δούμε τι από όλα αυτά είναι αλήθεια; Αν ναι, ετοιμαστείτε για ένα ΜΕΓΑΛΟ σοκ, γιατί με έχουν πιάσει οι κακίες μου και δεν θέλω να υποφέρω μόνος μου.

### Η ΠΡΩΤΗ ΕΠΑΦΗ...

Μόλις έσκασε μύτη το πακέτο του Strike Commander στα γραφεία του περιοδικού, έδωσα (με όλες τις δημοκρατικές διαδικασίες και με ένα δίμετρο σπαθί) σε όλους να καταλάβουν ότι πρέπει να κάνω το review. Μόλις λοιπόν "ένιωσαν" το πόσο δίκιο είχα, το πακέτο του παιχνιδιού ήρθε στα χέρια μου. Γεμάτος χαρά λοιπόν, έτρεξα στον πρώτο υπολογιστή που βρήκα μπροστά μου και έβαλα στο drive την

# STRIKE COMMANDER



πρώτη δισκέτα, από ένα σετ οκτώ δισκετών. Όλα αυτά τα λέω για να καταλάβετε και εσείς το πόσο πολύ ήθελα να δω το Strike Commander και το πόση ήταν η χαρά μου όταν τελικά το πήρα. Τέλος πάντων, ας συνεχίσουμε. Αυτό το σημείο λοιπόν αγαπητοί φίλοι, ήταν και το σημείο που άρχισα να εκπλήσομαι με το παιχνίδι. Γιατί; Γιατί απλά, οι φόβοι μου γύρω από το παιχνίδι άρχισαν να γίνονται πραγματικότητα. Οι φόβοι αυτοί δεν αφορούσαν τίποτε άλλο από τις απαιτήσεις του

παιχνιδιού. Θέλετε να μάθετε και εσείς τι ΑΠΑΙΤΕΙ το παιχνίδι για να τρέξει; Μάλλον. Διαβάστε λοιπόν. Ένα PC με 386 ή ανώτερο επεξεργαστή (τέτοιο έχουμε), 4MB μνήμης (και τέτοιο έχουμε) και τέλος 36(!!!) Megabytes ελεύθερα στο σκληρό δίσκο. Αυτά δηλαδή που θα τα βρούμε; Ένα παιχνίδι ζητήσαμε να παίξουμε, όχι να κάνουμε install το OS/2. Αν είναι δυνατόν. Τέλος πάντων, έκανα την καρδιά μου βράχο (γιατί δεν με έπαιρνε να την κάνω πέτρα - ήταν λίγο), και άρχισα να αποχαιρετώ όλα τα αγαπημένα μου προγράμματα και παιχνίδια. Τουλάχιστον να το βάλω στο δίσκο, να χαρώ σαν παιδί και εγώ. Αυτά τα αναφέρω για όσους να δουν όσοι έχουν σκληρούς δίσκους με χωρητικότητα γύρω στα 40MB, τι σημαίνει ατυχία. Εδώ με σκληρό 120MB και δεν κάνουμε δουλειά. Ας το αφήσουμε όμως αυτό και ας συνεχίσουμε.

Μόλις τελείωσε η παραπάνω επίπονη διαδικασία, άρχισε η άλλη επίπονη διαδικασία - αυτή της εγκατάστασης του παιχνιδιού στο σκληρό. Σκεφτείτε για μισό λεπτό. Ρωτήστε τον εαυτό σας: "Πόση ώρα μπορώ να περιμένω για να τελειώσει το install;". Σίγουρα η απάντηση δεν είναι: "Ε, γύρω στη μία με μιάμιση ώρα.". Γιατί τόση ώρα κάνει να τελειώσει η εγκατάσταση του παιχνιδιού. Σχεδόν μισή για να τελειώσει η αντιγραφή και αποσυμπίεση των αρχείων που υπάρχουν στις δισκέτες, και άλλη μισή με μία (ανάλογα με το μηχα-







μενη παρατήρηση. "Πως βλέπουμε το radar;", η ερώτηση. "Πατάς το R", η απάντηση. Η επόμενη λογική κίνηση ήταν να πιέσω το R. Η επόμενη κίνηση του παιχνιδιού, ήταν να με κοκκινίσει περισσότερο! Πουθενά το radar! Με τίποτα δεν ήθελα να εμφανιστεί!

"Τέλος πάντων. Ας δούμε τα όπλα", η επόμενη παρατήρηση. Πατάμε χαρούμενοι το W μπας και δούμε κανένα sidewinder να χαρούμε και εμείς λιγάκι, αλλά μην μου πείτε, δεν είμαστε απαιτητικοί; Που ακούστηκε να βλέπεις τα όπλα σου σε εξομοιωτή πτήσης; Εν ολίγοις, το παιχνίδι είχε αποφασίσει ότι το μόνο που μπορούσαμε να κάνουμε εί-

να να πηγαίνουμε πάνω-κάτω, και να βλέπουμε τις εξωτερικές όψεις (που επί τη ευκαιρία είναι τέλειες). Τι κάνουμε λοιπόν; Κατεβάζουμε τη "μύτη" του αεροπλάνου κάτω, στουκάρουμε σαν καλά παιδιά, και πάλι από την αρχή. Ε, μετά από τις πρώτες πέντε προσπάθειές

μας να πετάξουμε σαν άνθρωποι, καταφέραμε να εκνευριστούμε, να γίνουμε κατακόκκινοι, και να ριξουμε επίτηδες το αεροπλάνο 5 φορές! Αλλά, ως γνωστόν, εμείς δεν πτοούμεθα! Και συνεχίζουμε. Και στο τέλος τα καταφέρνουμε να μπούμε στα options και να φτιάξουμε κάποια πραγματάκια. Καταφέρνουμε να εμφανίσουμε το radar και τα όπλα. Ελα όμως που τώρα το αεροπλάνο έστριβε μόνο του! Δεξιά το πηγαίναμε, πάνω πήγαινε αυτό. Πάνω το πηγαίναμε, κάτω πήγαινε αυτό. Αφήναμε όλα τα χειριστήρια, δεν πατάγαμε τίποτα, έκανε σβούρες το αεροπλάνο. Και τότε ήταν που με φρίκη ανακαλύψαμε ότι το νεοανακαλυφθέν bug του παιχνιδιού (μαζί με κάποια άλλα πιο ασήμαντα, είχαμε ξεπεράσει τα 10 ολοφάνερα bugs), είχε καταφέρει να κολλήσει τον εσωτερικό έλεγχο του παιχνιδιού για τα controls, και όλα πηγαίνανε μόνο τους.

Και γιατί δίνω τόση έμφαση στα bugs; Πολύ απλά, γιατί η Origin καθυστερούσε την κυκλοφορία του παιχνιδιού επί ένα χρόνο, μόνο και μόνο επειδή διόρθωνε bugs! Σκεφτείτε δηλαδή πόσα άλλα υπήρχαν. Όπως και να έχει όμως, από την στιγμή που ένα παιχνίδι βγαίνει στην αγορά, πρέπει να μην έχει το παραμικρό πρόβλημα. Και το Strike



Commander έχει πολλά προβλήματα. Ας περάσουμε όμως και στα υπόλοιπα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού (εκτός δηλαδή των bugs). Η αίσθηση που έχετε όταν πρωτοπαίζετε Strike Commander, είναι σίγουρα κάτι που έχετε ξανανιώσει ελάχιστες φορές τη ζωής σας. Σε αυτό βέβαια βοηθά πολύ και ο όλος ντόρος που είχε γίνει γύρω από το παιχνίδι.

Μετά από λίγο όμως, αυτό το ξεπερνάτε και τα βλέπετε όλα με διαφορετικό μάτι. Οι αποστολές είναι αρκετά ενδιαφέρουσες (τουλάχιστον σε σύγκριση με το χαζοβιόλιο σεβάριο), και η πτήση κάτι το αρκετά ευχάριστο - όταν και αν καταφέρατε να ξεπεράσετε τα bugs του παιχνιδιού.

Η ταχύτητα του παιχνιδιού, δεν ήταν και κάτι το τόσο ευχάριστο. Τα μόνα μηχανήματα που έδειξαν να συμπεριφέρονται λογικά, ήταν κάτι 386/40 MHz με μαθηματικό συνεπεξεργαστή, και κάτι 486. Σε όποιο άλλο μηχάνημα και να μπήκε το παιχνίδι, φαινόταν η ανάγκη του για περισσότερη υπολογιστική ισχύ, ή για να το πω πιο απλά, ήταν ΑΡΓΟ. Εκτός βέβαια και αν βγάλετε όλα τα επίπεδα detail, μικρύνετε και το μέρος της οθόνης στο οποίο θα παίζετε, με αποτέλεσμα να έχετε έναν

εξομοιωτή του 1987, μέσα στην μέση του 1993.

Μην απελπίζεστε όμως, τα πράγματα αρκετές φορές είναι και ανεκτά. Θα καταφέρατε να παίξετε και να ευχαριστηθείτε το παιχνίδι. Αλλά όπως και να το κάνουμε δεν είναι αυτό που περιμέναμε όλοι.

#### ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Όποιος πει ότι τα γραφικά του παιχνιδιού είναι άσχημα, φέρτε τον στον Κροντηρά, και ότι περισσέψει θα το βάλετε σε μια δαχτυλίθρα και θα το φυλάξετε σε μέρος που δεν φυσάει. Οτι καλύτερο κυκλοφορεί αυτή τη στιγμή σε εξομοιωτή πτήσης και αυτό το παραδέχεται όλος ο κόσμος.

Η Origin, φρόντισε να χρησιμοποιήσει τις δύο τεχνικές που θα της εξασφάλιζαν την επιτυχία (άσχετα που το παιχνίδι είναι αποτυχία). Αυτές οι τεχνικές είναι η Gouraud Shading, και η Texture Mapping. Για όσους δεν ξέρουν τι είναι αυτά τα δύο, να πούμε με δύο λόγια ότι η πρώτη τεχνική, βασίζεται σε έναν ιδιαίτερα πολύπλοκο αλγόριθμο, υπολογίζει το επίπεδο του φωτός σε κάθε μία από τις γωνίες ενός πολυγώνου και καθορίζει τα χρώματα που το σχεδιάζουν έτσι ώστε να χρησιμοποιηθούν κάποιες πιο ομαλές αποχρώσεις (αντί του ενός χρώματος), με αποτέλεσμα να δίνεται η εντύπωση ενός κάπως πιο τρισδιάστατου αντικειμένου.

#### ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Ετοιμαστείτε να δείτε τα καλύτερα γραφικά στον τομέα των simulator. Επίσης ετοιμαστείτε για έναν λίγο καλύτερο από μέτριο εξομοιωτή πτήσης.





Η δεύτερη τεχνική είναι σε όλους γνωστή από τα Wing Commander 1 & 2. Αν τη δούμε προγραμματιστικά, είναι ένας τρόπος αναπαράστασης μιας εικόνας στη μνήμη, έτσι ώστε κάθε byte μνήμης να αντιπροσωπεύει και ένα pixel. Αν όμως δούμε την τεχνική πρακτικά, είναι ένας τρόπος να εμφανίζεις στην οθόνη κάποια πολύ όμορφα (και όχι χαζά) σχεδιάκια. Απόδειξη, είναι τα γραφικά του Wing Commander 2.

Όταν λοιπόν τα δύο παραπάνω συνδυάζονται τι δημιουργείται; Μα και βέβαια ο χαμός! Το παιχνίδι έχει τα καλύτερα γραφικά που έχουν περάσει ποτέ από τον χώρο των εξομοιωτών πτήσης σε υπολογιστές. Και αυτό το βλέπετε και χωρίς να βάλετε και όλα τα επίπεδα λεπτομέρειας. Με το που θα καθορίσετε ότι θέλετε να χρησιμοποιηθεί η τεχνική Gouraud Shading θα δείτε κάτι να αλλάζει στο παιχνίδι. Μόλις του βάλετε και το Texture Mapping θα ξεχάσετε ότι αυτό που βλέπετε είναι εξομοιωτής πτήσης σε PC και θα νομίσετε ότι βλέπετε κάποιο demo σε Amiga ή Archimedes. Εξωπραγματικά γραφικά. Δεν έχετε ξαναδεί τέτοια ποιότητα και τέτοια λεπτομέρεια. Από την άλλη όμως, όλα αυτά έχουν και την κακή τους πλευρά. Οι δύο τεχνικές που χρησιμοποιήσε η Origin και ιδίως η τεχνική Gouraud shading, απαιτεί πολύ γρήγορο επεξεργαστή λόγω του ότι οι μαθηματικές πράξεις που γίνονται είναι πάρα πολλές. Το παιχνίδι όμως, ακόμα

και σε 386/40 MHz, είναι αργό! Και κάτι άλλο που είναι κακό στο παιχνίδι, είναι το ότι η Origin αποφάσισε πως έπρεπε να δώσει περισσότερη έμφαση στα γραφικά και λιγότερη στο gameplay. Ελα όμως, που το gameplay παραμελήθηκε τελείως! Αλλά αυτά τα είπαμε, και θα τα ξαναπούμε αργότερα.

Στην πλευρά του ήχου, τα πράγματα δυστυχώς δεν είναι και τόσο ωραία όσο και στα γραφικά. Οι υπεύθυνοι της Origin, θέλησαν να βάλουν στο παιχνίδι μουσική ατμοσφαιρική, και effects τέλεια. Τελικά, έβαλαν μουσική ενοχλητική που μετά από το πρώτο πεντάλεπτο σε αναγκάζει να ψάξεις το πλήκτρο που τη σβήνει, και effects που είναι από μέτρια ως καλά. Σε κάποια σημεία πρέπει να παραδεχτούμε ότι η μουσική προσθέτει αρκετά στην όλη ατμόσφαιρα, αλλά στο μεγαλύτερο μέρος του παιχνιδιού, είναι ενοχλητική. Ευτυχώς δηλαδή που υπάρχουν και κάποια δείγματα από speech και κάποιων ψηφοποιημένων εφφέ που ξελασπώνουν κάπως το παιχνίδι. Με άλλα λόγια, ο ήχος είναι εκεί μόνο και μόνο για να μας δείξει ότι οι προγραμματιστική ομάδα θυμήθηκε να βάλει και λίγο μπλι-μπλι. Γιατί όμως δεν το ξεχνάγαμε τελείως, μπας και γλυτώναμε και εμείς;

#### ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Ότι πιο απογοητευτικό είχε αυτό το παιχνίδι. Ίσως να ήταν καλύτερος εάν

δεν υπήρχαν όλα τα bugs. Γιατί όπως και να το κάνουμε, δεν νοείται εξομοιωτής πτήσης στον οποίο κολλάνε τα controls και το αεροπλάνο στρίβει μόνο του! Ούτε να μην μπορείς να επιλέξεις όπλα. Αυτά είναι πράγματα στα οποία δεν δώθηκε προφανώς η απαραίτητη προσοχή. Δυστυχώς, ότι και να πούμε δεν θα καταφέρει να ξεκαθαρίσει την κατάσταση. Γιατί τι θα μπορούσαμε να πούμε; Ότι το παιχνίδι που πήραμε για το review ήταν ελαττωματικό; Δεν νομίζω. Ότι είμαστε τόσο άτυχοι που και στα 5 διαφορετικά μηχανήματα που δοκιμάσαμε το παιχνίδι υπήρχαν προβλήματα ασυμβατότητας με αποτέλεσμα να εμφανιστούν τα bugs; Δεν νομίζω. Απλά η Origin έπρεπε να κυκλοφορήσει το παιχνίδι τον επόμενο χρόνο, που θα έχει κυκλοφορήσει και ο Pentium (και θα βλέπαμε και μια γρηγοράδα στο παιχνίδι), αλλά και που λογικά θα είχαν διορθώσει και τα υπόλοιπα bugs. Πάντως, αν μη τι άλλο, αξίζει να περάσει και από τα χέρια σας, έστω και για μια ματιά μόνο.

#### ΓΕΝΙΚΑ

Ένας μέτριος εξομοιωτής πτήσης που το μόνο καλό που έχει να προσφέρει είναι τα γραφικά του. Ο χειρισμός δεν είναι καθόλου καλός, ο ήχος εκνευριστικός και αν μιλήσουμε και για την ταχύτητα του παιχνιδιού... θα πείτε ότι αισχρολογούμε. Αφήστε που το παιχνίδι έχει περισσότερα bugs από το Kick Off 2.



91%

#### ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Το Falcon 3.0 παραμένει ο καλύτερος εξομοιωτής του F-16.

ΓΡΑΦΙΚΑ	95
ΗΧΟΣ	88
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΓΕΝΙΚΑ	89



# MORPH

HOUSE	MILLENIUM
FORMAT	A 1200, PC
TEST	AMIGA

ΤΟΥ DEREK DELA FUENTE

**Η** ζωή του παιχνιδιού άρχισε πριν ένα χρόνο περίπου με το όνομα Metamorphose από την Flair και τώρα έχει ολοκληρωθεί από την Millenium και τον ίδιο προγραμματιστή που είχε φέρει σε πέρας το Roboscor και το Arcanoid για την Amiga και τον ST μαζί με άλλα πολλά παιχνίδια. Τώρα πρέπει να επαινέσουμε ξανά τον Peter Johnson για την δημιουργία ενός καλού παιχνιδιού δράσης που περιέχει γέλιο και πολύ gameplay. Ο Morris Rolph ή Morph για συντομία, βρισκόταν στο εργαστήριο του θείου του ενώ πειραματιζόταν με ένα μηχάνημα τηλεμεταφοράς. Κατά λάθος τον χτυπάει η ενέργεια της μηχανής αλλά ευτυχώς γλυτώνει μόνο και μόνο για να ανακαλύψει ότι η μοριακή του δομή έχει μεταλλαχτεί.

Σκοπός του είναι να μαζέψει όλα τα κομμάτια της κατεστραμμένης πλέον μηχανής και να ξανακάνει τον εαυτό του το αξιγάπητο και φυσιολογικό παιδί που ήταν. Εγώ πάντως στην θέση του θα παρέμεινα μεταλλαγμένος. Αλλά τι να κάνουμε... περί ορέξεως που λέει και η παροιμία... Ο Morph λοιπόν μπορεί να αλλάξει την μοριακή του δομή σε τέσσερις μορφές: υγρό, στερεό σώμα, αέριο και απλά ελαστικό. Υπάρχουν 4 σενάρια στο παιχνίδι χωρισμένα σε 6 μέρη το καθένα δίνοντας ένα τελικό σύνολο 24ων επιπέδων. Σε κάθε ένα από αυτά ο ήρωάς μας πρέπει να βρει ένα κομμάτι της μηχανής. Βλέποντας το παιχνίδι θα σας θυμίσει έναν συνδυασμό ανάμεσα σε

Trolls κυρίως επειδή είναι πολύχρωμο και σε Silly Putty καθώς μπορείτε να πάρετε πολλές μορφές. Αν παίξετε όμως λίγο μαζί του θα δείτε ότι είναι



ένα μοναδικό και πολύπλοκο σχεδιασμένο ruzzle παιχνίδι με στοιχεία από platform που είναι από μόνο του πρωτότυπο στις τέσσερις διαφορετικές σεναριακές του μορφές. Μία ακόμα ξεχωριστή δυνατότητα του παιχνιδιού είναι ότι σε οποιαδήποτε στιγμή ενώ παίζετε μπορείτε να αλλάξετε σενάριο και να επιστρέψετε εκεί που είσασταν, αργότερα αφού το κάθε επίπεδο διαφέρει σε βαθμό δυσκολίας. Το Εργαστήριο για παράδειγμα είναι ένα απλό επίπεδο που σας

συμφέρει να ξεκινήσετε αλλά όταν πάτε στον Υπόνομο θα σας κουράσει πραγματικά. Το gameplay είναι τόσο απλό που... είναι δύσκολο να το εξηγήσεις με λόγια! Σε κάθε επίπεδο ο Morph μπορεί να αλλάξει την δομή του μόνο μερικές φορές αλλά μετά μπορεί να συνεχίσει να παίζει ακόμα κι αν δεν έχει πιθανότητες να το τελειώσει. Αυτό θα σας βοηθήσει στην χαρτογράφηση του χώρου την επόμενη φορά που θα παίξετε το ίδιο επίπεδο, το οποίο να σημειώσουμε ότι σκρολάρει προς 4 κατευθύνσεις. Η μεταμόρφωσή σας γίνεται σε σχέση με τα αντι-

κείμενα που συναντάτε στον δρόμο σας. Για παράδειγμα στο πρώτο επίπεδο για να φτάσετε στην έξοδο και στο κομμάτι της μηχανής πρέπει να ξεκινήσετε χρησιμοποιώντας την ελαστικότητα σας και να μεταμορφωθείτε σε μπάλλα που αναπηδά! Υστερα θα αλλάξετε σε αέριο το οποίο είναι ελαφρότερο από τον αέρα και έτσι θα φτάσετε σε ψηλά μέρη αγνοώντας την βαρύτητα.

**ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ**

**Η Millenium που το κατασκεύασε λέει ότι είναι ένα παιχνίδι γρίφων από τα 6 μέχρι τα 60 αλλά ακόμα και παιδάκια 5 χρόνων μπορούν να καταλάβουν την αξία του. Εσείς;**

**ΓΕΝΙΚΑ**

Η λογική του παιχνιδιού είναι εκπληκτική όταν έρχεται η σειρά των ruzzles. Δεν χρειάζεται να είσαστε ειδικοί στην φυσική για να καταλάβετε πώς από την μία μοριακή κατάσταση μπορείτε να περάσετε στην άλλη. Αν είσαστε κοντά σε κάτι ζεστό τότε το στερεό μετατρέπεται σε ελαστικό μετά σε υγρό και τέλος σε αέριο. Το αντίστροφο θα κάνετε μπροστά σε ένα ψυχρό σώμα. Εκπληκτικό!

**85%**

αντοχή στο χρόνο

**ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ**

Σε λίγο θα κυκλοφορήσει για Super NES και Mega Drive.

ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΗΧΟΣ	70
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	80
ΓΕΝΙΚΑ	85



# THOMAS SOFT

## COMPUTER & SOFTWARE

### ALFA-4 PC'S

386 SX / 33 MHz	140000
386 SX / 40 MHz	155000
386 DX / 40 MHz	165000
486 VL BUS / 33 MHz	270000
486 DX / 33 MHz	320000
486 DX / 50 MHz	395000
486 DX2 / 66 MHz	430000

### NEO

ALFA 4 AM 486 DX 40 / MHz	324000
---------------------------	--------

ΟΛΑ ΤΑ ΑΝΩΤΕΡΩ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΑ ΔΙΑΤΕΙΘΕΝΤΑΙ  
 ΜΕ VGA CARD 512 KB 1204 x 768 -  
 ΟΘΟΝΗ VGA ΜΟΝΟ 1024 x 768 -  
 1 FD 1.2 MB 5.25 Κ.Α.Π.

### COMMODORE

AMIGA 2000	
ΜΕ 20 GAMES <b>ΠΡΟΣΦΟΡΑ</b>	160000
AMIGA 1200	CALL
HARD DISK CONTROLLER	38000
ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ	
ΓΙΑ AMIGA 2000 - 3000	15000
HARD DISK 52 MB	CALL
HARD DISK 30 MB ΓΙΑ AM 600	CALL
MOUSE ΑΠΟ	6000
JOYSTICK ΑΠΟ	1500
ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ - ΦΙΛΤΡΑ	
ORIGINAL GAMES <b>ΠΡΟΣΦΟΡΑ</b>	1500

### ΜΕΓΑΛΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

ΜΕ ΚΑΘΕ ΑΓΟΡΑ ΑΠΟ ΤΟ THOMAS SOFT  
 ΠΑΙΡΝΕΤΕ ΜΕΡΟΣ ΣΤΗΝ ΚΛΗΡΩΣΗ  
 ΤΗΣ 30 ΟΚΤΩΒΡΙΟΥ 1993 ΜΕ:

- 1ο ΔΩΡΟ 1 ATARI STE  
ΜΕ 100 ORIGINAL GAMES**
- 2ο ΔΩΡΟ 1 JOYSTICK  
ΚΑΙ ΜΙΑ ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΗ**
- 3ο ΔΩΡΟ 5 ORIGINAL GAMES  
ΓΙΑ AMIGA - ATARI**

### ΠΡΟΣΦΟΡΑ

ATARI 520 STE  
 ΜΕ 100 ORIGINAL GAMES  
**100000 !!!**

### ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ

MOUSE PC ΑΠΟ	4500 - 7000
TRACKBALL PC	14500
SCANNER	40000
SOUND CARDS PC ΑΠΟ	20000
JOYSTICK PC ΑΠΟ	3400 - 7000
ΜΝΗΜΕΣ 1 MB ΑΠΟ	23000
ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ ΑΠΟ	1600 - 5500
HANDY BOX	5000
PHONE ARM	10000

**ΚΑΙ ΟΠΩΣ ΠΑΝΤΑ Η ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ  
 ΣΕ COMPUTER GAMES**

**\* ΣΤΕΛΝΟΝΤΑΙ ΠΑΝΤΟΥ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ  
 ΣΟΛΩΜΟΥ 30 ΑΘΗΝΑ  
 ΤΗΛ.(01) 3632551 - 3615362**



HOUSE	INFOGRAMES/DISNEY
FORMAT	PC
TEST	386sx/33

ΤΟΥ Π. ΣΩΤΗΡΙΟΥ

**Η** ωραία και το κτήνος είναι η μεταφορά σε υπολογιστή του γνωστού κινηματογραφικού μύθου που πριν από έναν χρόνο και κάτι είχε προταθεί για Οσκαρ καλύτερης ταινίας. Και αυτό ήταν κάτι που για πρώτη φορά συνέβαινε στον χώρο των ταινιών,



#### THE SHOW

Πρέπει να βοηθήσετε τον Lumiere, το κηροπήγιο, να μαζέψει όλα τα κερασάκια που θα χρησιμοποιηθούν για την τούρτα. Τα υπόλοιπα αντικείμενα διαφωνούν και θέλουν να σας σταματήσουν. Σαν σύλληψη είναι πολύ απλό, εμφανίζονται πάνω στην τούρτα σε ημιτονοειδή σειρά κερασάκια και εσείς πηδάτε πάνω στους διάφορους ορόφους της και τα μαζεύετε αποφεύγοντας τα κουζίνα που πηδάνε από δω και από εκεί κατά πάνω σας. Ο χειρισμός είναι καλός με το mouse αλλά με τα πλήκτρα μπορείτε να ξεφύγετε χωρίς καν να σας ακουμπήσουν. Τα sprites παίρνουν εδώ το μεγαλύτερο πρωταγωνιστικό ρόλο και το animation είναι πολύ όμορφο, ιδιαίτερα του ίδιου του Lumiere που δεν μπορεί να περπατήσει και πολύ γρήγορα!

#### THE BALLROOM

Εδώ ολοκληρώνεται το παιχνίδι.

#### TO MENOY

#### THE LIBRARY

Ο χώρος της γνώσης. Όμως μην περιμένετε το μυαλό σας να γίνει ένα σφουγγάρι που απορροφά γνώση αλλά θα χρειαστεί να αποστηθίσετε μέχρι 6 σύμβολα στην σειρά για να περάσετε το επίπεδο. Και γιατί να τα αποστηθίσετε όταν μπορείτε να τα σημειώνετε σε ένα χαρτάκι; Αυτό κάναμε εμείς και δεν βρήκαμε κανένα πρόβλημα. Δηλαδή επίπεδο γρίφου 0! Το μόνο ξεχωριστό σημείο εδώ είναι η ευκολία του mouse και το καλό οριζόντιο scrolling.

#### THE GARDEN

Πολύ όμορφο αλλά "σπαστικό" σημείο του παιχνιδιού. Πρέπει να θυμηθείτε τα τηλεπαιχνίδια στην τηλεόραση και να ανακαλύψετε ζευγάρια από λουλούδια τα οποία έχουν θαφτεί κάτω από το χιόνι και η feather Duster δεν μπορεί να ανακαλύψει μονη της. Τα πρώτα ζευγάρια είναι δύσκολα αλλά φυσικά όσο ανακαλύπτετε τόσο μειώνονται οι προσπάθειες που κάνετε για τα επόμενα. Εμένα πάντως που μου αρέσουν τα λουλούδια να φανταστείτε μου φάνηκε δύσκολο γιατί τα χρώματά τους και οι συνδυασμοί μοιάζουν πολύ.



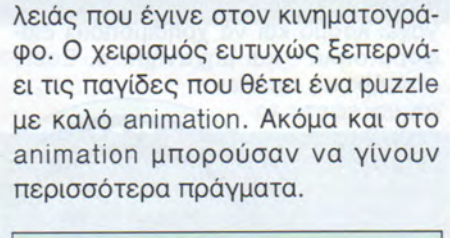
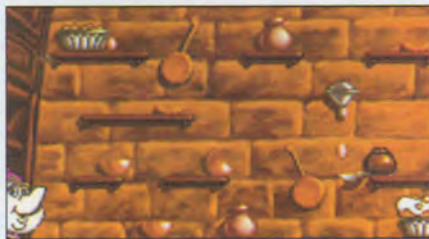
δηλαδή μία ταινία κινουμένων σχεδίων να προταθεί για καλύτερη ταινία. Βέβαια δεν το πήρε, άσχετο, αλλά εμάς μας άρεσε πολύ.

Το παιχνίδι είναι παιδικό και στηρίζεται σε απλά ρυζζλες ακόμα και όταν έχετε διαλέξει το δύσκολο επίπεδο. Ξεκινώντας μετά από την πολύ όμορφη εισαγωγή βρίσκεστε κατευθείαν στο μενού. Από εδώ μπορείτε να

### ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Δείτε το έργο

θέβαια για να καταλάβετε πόσο μακριά νυχτωμένο είναι το παιχνίδι. Οι γνώση του οικοκυριού είναι απαραίτητη προϋπόθεση για να το τελειώσετε.



### THE LAUNDRY

αν δεν διάβαζε το manual πραγματικά δεν θα καθαρίσει τί συμβαίνει. Πρέπει να βάλετε στην ντουκουρισμένο αριθμό ρούχων, τα οποία μάλιστα δεν έχουν καμία ποικιλία και είναι απλές πετσέτες, αλλά με σωστή χρωματική σειρά και μάλιστα σε τριάδες. Αυτό που δεν είχα αντιληφθεί στην αρχή ήταν ότι έπρεπε να κλικάρω με το mouse πάνω σε δύο ρούχα και να αλλάξουν χρώματα μεταξύ τους και να καταφέραμε τελικά να βάλω τις σωστές τριάδες την ώρα που έπρεπε να μπαίνουν στην ζωντανή ντουλάπα ανάλογα με το ίδιο χρώμα για να μην βρεθείτε ξαφνικά στο τέλος του παιχνιδιού. Η σκηνή είναι αρκετά καρτουνίστικη (θυμίζει διάφορες σκηνές από κλασικές ταινίες κινουμένων σχεδίων) αλλά η κίνηση έχει πολύ επαναστασιαστικό το πιο κουραστικό χωρίς λόγο μέρος του παιχνιδιού.

### THE KITCHEN

αριστικό! Αλλά και πολύ έξυπνο. Είναι κλασικό σε στήσιμο και το δυσκολότερο του παιχνιδιού. Βασιστόν σε ανταμοίβει οπτικά και "σκεπτικά" για τον κόσμο σου. Πρέπει λοιπόν να κατεβάσεις όσα αυτιά είναι απαραίτητα για να ψηθεί το κέικ για τον κύριο. Όμως αυτά ξεκινούν από τα ψηλά ράφια και σπάει το κεφάλι σου. Το κόλπο -και ο γρίφος- είναι να χρησιμοποιήσεις σωστά τα κουζινικά σκεύη πάνω στα οποία θα κρεμαστούν τα αυτιά. Πρέπει να κατεβάσεις κουτάλια, κουπί, κουτάκι, να φουσκώσεις σφουγγάρια και να σουρτίς τα αυτιά από όλα δεν χρειάζεται καν να τα ακουμπήσεις. Η σωστή διαδρομή πρέπει να προσέχεις να μην αγγίξεις αντικείμενα που αλλάζουν μόνο τους θέσης σου από λίγη ώρα!

επιλέξετε την πρακτική εξάσκηση ή την εισοδό σας κατευθείαν στο παιχνίδι. Ολόκληρο το κάστρο είναι γεμάτο με ζωντανά αντικείμενα που σκοπό τους έχουν να φτιάξουν τα πάντα για την ωραία και να την ετοιμάσουν για τον χωρό. Ο χρόνος που έχετε στην διάθεσή σας είναι περιορισμένος και πρέπει να λύσετε τα απλά ρυζζλες του παιχνιδιού όσο πιο γρήγορα γίνεται.

### ΤΕΧΝΙΚΗ ΑΠΟΨΗ

Τα γραφικά και το animation είναι το σημείο αιχμής του παιχνιδιού. Πέρα από την αρκετά καλή κίνηση σε όλα τα σημεία αλλά το gameplay δεν δικαιολογείται. Γιατί η τεχνική του παιχνιδιού είναι καλή αλλά όχι τέλεια. Ο ήχος είναι μέτριος. Τα μουσικά θέματα το ίδιο. Δεν είναι το αντίστοιχο παιχνίδι μιας τόσο μεγάλης δου-

λειάς που έγινε στον κινηματογράφο. Ο χειρισμός ευτυχώς ξεπερνάει τις παγίδες που θέτει ένα ρυζζλε με καλό animation. Ακόμα και στο animation μπορούσαν να γίνουν περισσότερα πράγματα.

### ΓΕΝΙΚΑ

Φτωχό από κάθε άποψη πέρα από τον μεγάλο διαφημιστικό τίτλο του. Η Infogrames μοιάζει να ακολουθεί λίγο τον δρόμο της Ocean που αφού απέκτησε μία υπόληψη και καλή φήμη με τα προγράμματά της προσπάθησε το εύκολο κέρδος με μέτρια προγράμματα και φανταχτερά ονόματα. Η Infogrames δεν αξίζει να πάθει το ίδιο πράγμα τώρα που μας δίνει την καλύτερή της δουλειά.



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	74
ΗΧΟΣ	60
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	72
ΓΕΝΙΚΑ	73



HOUSE	SIMYLMONDO
FORMAT	AMIGA
TEST	AMIGA

ΤΟΥ Π. ΣΩΤΗΡΙΟΥ

**Ε**να παιχνίδι από την Ιταλική Simulmondo. Σίγουρα το καλύτερο παιχνίδι που έχει φτάσει στα χέρια μας από την γείτονα χώρα. Είναι ένα arcade adventure όπου επιτέλους δεν ξεχωρίζουν τα γραφικά του αλλά το ίδιο το gameplay. Η υπόθεση δεν είναι και τόσο απλή. Δανείζεται στοιχεία από μερικά κόμικ και συνθέτει έναν ήρωα λίγο ninja και λίγο Phantom. Αυτή τη φορά βρίσκεται θύμα μιας διαβολικής συννομωσίας που τον θέλει να έχει σκοτώσει κόσμο, να έχει απαγάγει κόσμο και να χρησιμοποιεί διάφορα όπλα και μηχανήματα. Εσείς σαν ήρωας πρέπει να μαζέψετε τα κομμάτια της μηχανής, δηλαδή τις ποδείξεις που χρειάζεστε για να αποδείξετε την αθωότητά σας στην αστυνομία και ταυτόχρονα να μείνετε ζωντανοί ενώ θα σώσετε και την αγαπημένη σας Εύα.

**ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ**

Μπορείτε να το γυρίσετε στα αγγλικά αν δεν γνωρίζετε τόσο καλά ιταλικά όσο εμείς! Βάλτε και την RAI να παίξει στην τηλεόραση για να είστε εντός κλίματος.

#### ΤΕΧΝΙΚΗ ΑΠΟΨΗ

Δεν ξεχωρίζει τίποτα. Τα γραφικά θυμίζουν 8-bit υπολογιστή (είχα καιρό να το πω αυτό) αλλά είναι τουλάχιστον λειτουργικά και αλλάζουν πολλές στατικές οθόνες. Ξεχωρίζουν βέβαια οι ενδιάμεσες σκηνές με το αυτοκίνητο και εκείνοι οι σαν κόμικ διάλογοι των ηρώων, πρωταγωνιστών και δευτεραγωνιστών. Το animation μάλλον πάσχει τόσο στον ήρωα όσο και στα υπόλοιπα sprites. Ο ήχος είναι ακόμα χειρότερος. Δεν υπάρχουν ηχητικά εφέ και η μουσική είναι στην αρχή ατμοσφαιρική αλλά σιγά σιγά γίνεται κουραστική. Scrolling δεν υπάρχει και η οθόνες σχεδιάζονται όποτε βγείτε από την μία και περάσετε στην άλλη. ΓΕΝΙΚΑ Καλό αλλά λίγο. Καλύτερο από αυτό

# DIABOLIK

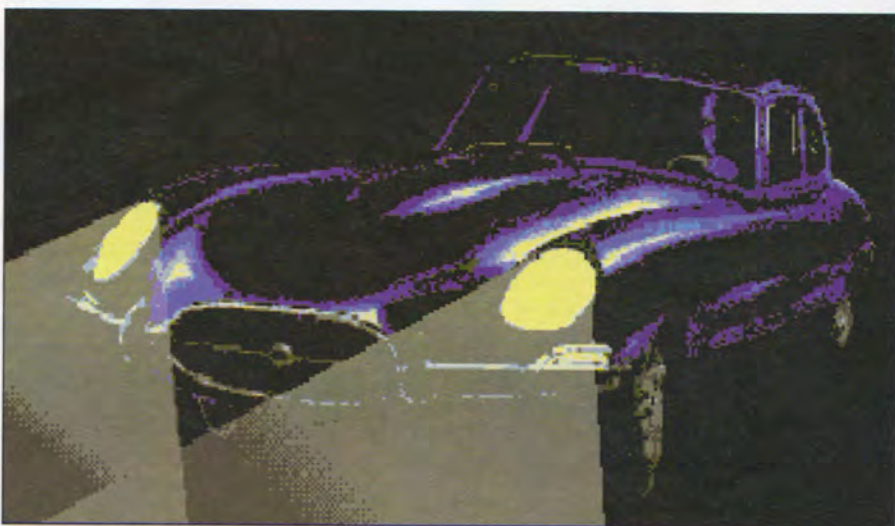


Ωρα να ξεκινήσετε το adventuring

που περιμέναμε αλλά χειρότερο από αυτό που θα έπρεπε. Είναι ένα μέτριο παιχνίδι για το είδος του arcade adventure που θέλει να πλησιάσει όταν έχουμε δει στο είδος μερικά από τα καλύτερα. Το χειρότερο στοιχείο του είναι ότι συνήθως αργεί στην απόκρισή του στην κίνηση και στο φόρτωμα των οθονών αφού χρησιμοποιεί συνέχεια δισκέτα.



Αυτό είναι όσο από το πρόσωπο του Diabolik φαίνεται



Η animated σκηνή με το αμάξι είναι η πιο ωραία



...εντωμεταξύ στην αστυνομία...



Τα εικονίδια σημαίνουν: βλέπω, παίρνω, σπάω και δε-  
ξιιά, βγαίνω



Η φωτογραφία της αγαπημένης σας που την απήγαγαν



Ενα, με λαμβάνεις;



Το πρώτο μέρος είναι φτωχό σε γραφικά



Ωρα για δράση... πάλι



Ε χόπ, χόπλα!



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ	
Για Ιταλικό πρόγραμμα είναι "διαβολικά" καλό.	
ΓΡΑΦΙΚΑ	54
ΗΧΟΣ	45
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	78
ΓΕΝΙΚΑ	71



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

ΤΟΥ ΓΙΩΡΓΟΥ ΓΡΙΒΑ



**Ο**ι θριαμβευτές της τρομερής μάχης που εξελίχθηκε στο Myth Drannor μόλις λίγες ώρες πριν γλεντούσαν στο τοπικό πανδοχείο, ανάμεσα στους πολίτες με τα τραγούδια των βάρδων που υμνούσαν τα δικά τους κατορθώματα. Ηξεραν όμως ότι το χτύπημα στην πόρτα του πανδοχείου, σήμαινε ότι για άλλη μια φορά ήταν απαραίτητοι να επέμβουν για το γενικό καλό της πόλης. Ο περίφημος μάγος Khelben είχε στείλει τον αγγελιοφόρο του για να τους ειδοποιήσει. Με συννεφιασμένα πρόσωπα τον ακολούθησαν μέσα από τα στενά δρομάκια της πόλης.

Οι παραπάνω γραμμές ανήκουν στην εισαγωγή του καινούριου RPG της περίφημης εταιρείας S.S.I. Ολοι περίμεναν με ανυπομονησία την συνέχεια του Eye Of The Beholder II και σίγουρα όχι χωρίς λόγο. Αυτή η συνέχεια θα έδειχνε σε όλους την ποιότητα των παιχνιδιών της εταιρείας. Είναι βέβαια γνωστό ότι η S.S.I. διέκοψε την συνεργασία της με την Westwood Associates, την εταιρεία που ήταν υπεύθυνη για τα δύο προηγούμενα Eye Of The Beholder. Ετσι αυτό το παιχνίδι θα έδειχνε τι μπορεί να καταφέρουν οι προγραμματιστικές ομάδες της από μόνες τους. Το αποτέλεσμα; Συνεχίστε



να διαβάζετε το άρθρο και θα το ανακαλύψετε.

#### ΣΕΝΑΡΙΟ

Φτάνετε στο σπίτι του Khelben που σας υποδέχεται με την γνωστή ανύσχη έκφραση του. Αφού έχει περάσει ο τρόμος του φοβερού δράκου - βρुकόλακα, οι ομάδες επιτήρησης του

Waterdeep έκαναν τις συνηθισμένες τους περιπολίες. Στο βόρειο τμήμα της πόλης βρήκαν ορισμένους τάφους, μέσα από τους οποίους κάποιιο βέβηλοι είχαν αφαιρέσει τα πτώματα. Παράλληλα, βρήκαν ορισμένες σημειώσεις ενός φημισμένου, ντόπιου εξερευνητή που είχε εξαφανιστεί και αυτός (σύμπτωση, λέτε;) στις οποίες περιέγραφε



# BEHOLDER III

τον τρόπο που είχε ανακαλύψει την ιστορία ενός Drow Elf που είχε καταφέρει να εκτελέσει εν ψυχρώ ένα ολόκληρο χωριό, μόνο και μόνο γιατί δεν δέχτηκαν να τους κυβερνήσει. Οι υποψίες έχουν αρχίσει να σας κυριεύουν καθώς βαδίζετε προς την βόρεια έξοδο της πόλης. Ποιο ήταν αυτό το παντοδύναμο ξωτικό; Μπορεί να έχει κάποια σχέση με τα τωρινά φαινόμενα (δεδομένου ότι αν και η σφαγή είχε γίνει παλαιότερα, τα είνες ζουν γύρω στα 1000 χρόνια); Όλα αυτά θα τα ανακαλύψετε στην πορεία αυτού του τεράστιου και καταπληκτικού RPG.

## ΓΡΑΦΙΚΑ

Η S.S.I. αν και μόνη της πλέον, απέδειξε ότι έχει ικανότητες στον τομέα της σχεδίασης και απόδοσης στην οθόνη των γραφικών. Ξεπέρασε πλέον το μονότονο τύπο των τοίχων στα dungeons που σχεδίαζε. Φυσικά, η μονοτονία αυτή ήταν κατά κάποιο τρόπο λογική, από την στιγμή που όλο το παιχνίδι (μιλάμε φυσικά για τα προηγούμενα Beholders) εξελισσόταν στα υπόγεια της πόλης. Επομένως τι

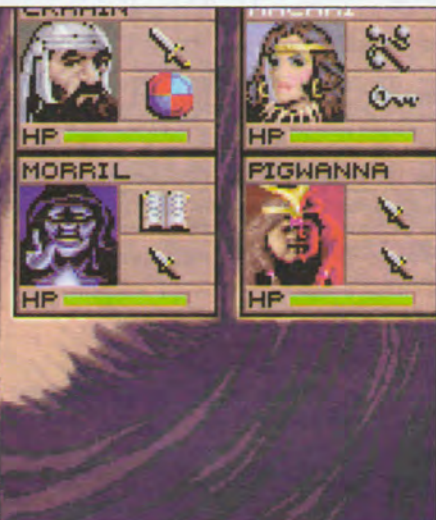
παραπάνω να σχεδιάσει στο θέμα του περιβάλλοντος πέρα από τους τοίχους και το δάπεδο; Από την άλλη μεριά, το τρίτο μέρος της σειράς δεν εξελίσσεται μονάχα σε κάποια μπουντρούμια. Υπάρχει ένα ολόκληρο δάσος αρχικά που πρέπει να εξερευνησετε, ένα παλαιό μαυσωλείο, τα ερείπια της πόλης και ο πύργος των μάγων. Φυσικά σε κάθε ανάλογο περιβάλλον, ο παίκτης θα συναντήσει και διαφορετικό σχεδιασμό των χώρων. Επίσης, αξίζει να σταθούμε και λίγο στον σχεδιασμό των τεράτων. Πέρα από τα κλασικά mon-

sters που είχαμε συναντήσει και παλαιότερα, υπάρχουν και ορισμένα τέρατα που κάνουν για πρώτη φορά την εμφάνιση τους σε παιχνίδι της S.S.I. και έχουν καταπληκτικό σχεδιασμό. Οι λεπτομέρειες είναι εμφανείς σε όλα τα monsters που κάνουν την εμφάνιση τους κατά την διάρκεια του παιχνιδιού. Υπάρχουν και κάποιες λεπτομέρειες που δεν διακρίνονται πάντα με την πρώτη ματιά, λεπτομέρειες που αφορούν συνήθως μυστικές πόρτες στα dungeons που περιπλανάτε η ομάδα

σας. Πιστεύω πως αν ρίξετε μια προσεκτική ματιά στις φωτογραφίες θα καταλάβετε τι ακριβώς εννοούμε. Κάποιες στατικές εικόνες που εμφανίζονται σε συγκεκριμένα σημεία του παιχνιδιού είναι άψογες σχεδιαστικά και προσθέτουν στην γενική εικόνα του παιχνιδιού. Άλλο ένα στοιχείο είναι και η εισαγωγή του παιχνιδιού, που αν και θυμίζει έντονα το Eye Of The Beholder II, έχει ένα ύφος που θυμίζει έντονα Comics, με τον τρόπο που έχουν σχεδιαστεί οι τοποθεσίες και οι χαρακτήρες.

## ΗΧΟΣ

Στον ήχο αρχικά πολλοί παίκτες θα συναντήσουν πρόβλημα. Είναι φυσικά κατά κάποιο τρόπο πολύ λογικό, ότι οι εταιρείες από τώρα και στο εξής θα προσπαθούν να εκμεταλλευτούν στο έπακρο τις δυνατότητες των σημερινών μηχανημάτων (μόνο και μόνο λόγω ανταγωνισμού). Ετσι, αυτό που πρέπει να ξέρετε από την αρχή είναι το γεγονός ότι δεν πρόκειται να ακούσετε ουσιαστικά ήχο, αν το μηχανήμα σας δεν έχει πάνω από 985000 περίπου EMS μνήμη. Το μόνο που θα ακούσετε σε όλη την διάρκεια του παιχνιδιού αν έχετε λιγότερη μνήμη, είναι η μουσική στην εισαγωγή του παιχνιδιού και τα θέματα στις στατικές εικόνες





που δεν εμφανίζονται και τόσο συχνά. Δεν μπορείτε να φανταστείτε βέβαια, τι χάνει ο χρήστης που δεν έχει την ανάλογη μνήμη για να ακούσει κυρίως τα ηχητικά effects που υπάρχουν στο παιχνίδι. Το πρώτο αξιοσημείωτο σημείο είναι το ότι οι ήχοι αυτοί είναι διαφορετικοί από περιοχή σε περιοχή και παράλληλα όταν εμφανίζεται σα τέρας, ο ήχος είναι χαρακτηριστικός, έτσι ώστε από κάποιο σημείο και μετά ο παίκτης θα μπορεί να αναγνωρίζει αρκετά δωμάτια πιο πριν από το encounter, τι είδους τέρας θα αντιμετωπίσει. Το δεύτερο σημείο που αξίζει να σταθούμε είναι τα μουσικά θέματα που έχουν ηχογραφήσει οι μουσικοί που συνεργάστηκαν με την S.S.I. για την δημιουργία αυτού του παιχνιδιού. Πραγματικά αριστουργήματα που συγχρόνως προσθέτουν στην υπάρχουσα επική ατμόσφαιρα του παιχνιδιού.

#### ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ / ΓΡΙΦΟΙ

Πραγματικό έπος! Δεν μπορούμε να χαρακτηρίσουμε την ατμόσφαιρα του Eye Of The Beholder III με κάποιες διαφορετικές λέξεις! Από την πρώτη εικόνα της εισαγωγής ένα αίσθημα ηρωισμού διακατέχει τον παίκτη. Μπαίνει στο πετσί του ρόλου που θα παίξει η ομάδα του στην συνέχεια του παιχνιδιού. Το αίσθημα αυτό βέβαια είναι εντονότερο, αν ο παίκτης έχει τελειώσει τα δύο προηγούμενα Beholder με τους ίδιους χαρακτήρες και μεταφέρει την ομάδα του και στο τρίτο μέρος. Με την έναρξη του παιχνιδιού, ο παίκτης καταλαβαίνει τι θα αντιμετωπίσει στην συνέχεια, καθώς η ομάδα ξεκινά την εξερεύνηση της περιοχής, από το τοπικό νεκροταφείο το οποίο είναι γεμάτο με ανύσυχες ψυχές. Βαθμιαία η ατμόσφαιρα γίνεται όλο και πιο επιβλητική μέχρι την τελική μάχη. Οι γρίφοι είναι φοβερά λογικοί. Τόσο λογικοί μάλιστα, που πολλές φορές ο παίκτης θα πάθει το σύνδρομο των adventurers ανά τον κόσμο. Ποιο είναι αυτό; Θα ψάχνει να βρει την λύση ενός γρίφου επί ώρες, ενώ η απάντηση θα βρίσκεται ήδη στα χέρια του. Τι εννοούμε με αυτό; Χαρακτηριστικό παράδειγμα, θα βρείτε στα ερείπια της πόλης στα οποία θα συναντήσετε ένα ράφι που ενεργοποιεί έναν τηλεμεταφορέα. Δίπλα θα δείτε μια πλάκα στην οποία είναι σκαλισμένη μια επιγραφή που λέει: "Do you fear for your child?". Για να ενεργοποιηθεί λοιπόν ο μεταφορέας θα πρέπει ο παίκτης να τοποθετήσει πάνω στο ράφι ένα Wand Of Fear που βρίσκεται λίγες οθόνες πιο πριν. Αυτός βέβαια δεν είναι και ο μοναδικός ανάλογος γρίφος στο



## Eye of the Beholder III

παιχνίδι. Τέτοιους γρίφους θα συναντήσετε παντού. Είναι λογικό λοιπόν να είσαστε προετοιμασμένοι από τώρα για κάτι τέτοιο. Προσοχή λοιπόν και στην παραμικρότερη λεπτομέρεια!

#### ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Βελτιωμένος στο έπακρο εμφανίζεται ο τρόπος χειρισμού της ομάδας σας, συγκριτικά με τα δύο προηγούμενα Beholders. Οι χαρακτήρες με τους οποίους ξεκινάτε εξακολουθούν να παραμένουν 4. Λόγω του level στο οποίο βρίσκονται αυτοί (άσχετα αν προέρχονται από τα προηγούμενα παιχνίδια ή αν είναι καινούριοι) θα αργήσετε να λάβετε το μήνυμα "Mjolnir has gained a level of experience" πχ. για τους χαρακτήρες σας. Οσο δύσκολο είναι να το αποκτήσετε, τόσο εύκολο είναι και να το χάσετε, γι'αυτό προσοχή σε κάθε κίνηση σας. Οι casters της ομάδας (μιλάμε βέβαια για τον Priest, τον Magic user και τον Paladin) έχουν να διαλέξουν ανάμεσα σε μια πληθώρα από ξόρκια που έχουν εμφανιστεί και στο παρελθόν αλλά και σε κάποια καινούρια που θα κάνουν την ζωή τους μεγαλύτερη μέσα στα dungeons που θα εξερευνηθούν. Εκείνο όμως που αποτελεί και την μεγαλύτερη καινοτομία που ήταν απαραίτητη πιστεύω, είναι η επιλογή "ATTACK ALL", με την οποία πολεμούν όλοι οι χαρακτήρες ή τουλάχιστον αυτοί που έχετε επιλέξει εσείς πέρα από αυτούς που βρίσκονται μπροστά πάντα στην μάχη. Ήταν η καλύτερη κίνηση που έκανε η εταιρεία, μια κίνηση που ανεβάζει κατακόρυφα το gameplay, αφού μάχεστε πλέον επί ίσοις όροις τα τέρατα που εμφανίζονται μπροστά σας.

#### ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Αγοράστε το καταπληκτικό παιχνίδι Eye Of The Beholder: Assault on Myth Drannor. Είναι σίγουρα ότι καλύτερο έχει κυκλοφορήσει τον τελευταίο

καιρό στον χώρο των Role Playing Games. Σίγουρα αυτό το παιχνίδι θα σας απασχολήσει για καιρό. Δυστυχώς οι ελπίδες που έχουμε για τέταρτο μέρος της σειράς είναι ελάχιστες και αυτό λόγω του level που αποκτούν οι χαρακτήρες. Συμβουλή δικιά μας να παίξετε το παιχνίδι για λίγο καιρό γιατί δεν θα έχει νόημα να σας παρουσιάσουμε από τώρα τους χάρτες και ουσιαστικά την λύση από αυτό το τεύχος. Προσέξτε τον τελικό αντίπαλο και προσπαθήστε να μην τον αφήσετε να σας σπάσει τα νεύρα (γιατί σίγουρα θα φορτώσετε την τελευταία σωσμένη θέση της ομάδας σας αρκετές φορές) πριν καταφέρετε να σκοτώσετε το Lich. Καλό adventuring... Godspeed!

#### ΓΕΝΙΚΑ

**ΤΟ καταπληκτικό παιχνίδι! Δεν σε αφήνει να ξεκολλήσεις από την οθόνη. Εκεί που έχει χάσει ο παίκτης κάθε ελπίδα για συνέχεια, ανακαλύπτει ένα στοιχείο που είχε ξεχάσει ή δεν είχε προσέξει και συνεχίζει με νέες δυνάμεις την εξερεύνηση. Όπως θα έλεγε και γνωστός συνάδελφος "μιλάμε για ΤΗΝ ΠΟΡΩΣΗ!"**



#### ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Αγοράστε όλη την σειρά. Θα δώσετε κάτι παραπάνω αλλά θα αξίζει

ΓΡΑΦΙΚΑ	95
ΗΧΟΣ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΓΕΝΙΚΑ	<b>95</b>



HOUSE	INTERPLAY
FORMAT	AMIGA, PC
TEST	AMIGA

TOY **DEREK DELA FUENTE**

Να και ένα παιχνίδι γεμάτο με διαφορετικά puzzles και χιούμορ. Ολα ξεκίνησαν πολύ απλά: Εμοιαζε να είναι μια ακόμα συνηθισμένη μέρα στο Nording Pillaging όπου ο Eric ο ικανός, ο Baleog ο άγριος και ο Olaf ο τρομερός έμειναν άναυδοι όταν απηχθησαν από έναν εξωγήινο ιπτάμενο δίσκο.

Μόνο εσύ μπορείς να τους βοηθήσεις να βρουν τον δρόμο της επιστροφής αλλά το κύριο πρόβλημά τους είναι ότι υπάρχουν ένα σωρό πόρτες να περάσετε και αυτός ο λαβύρινθος θα σας μπερδέψει πολλές φορές, αφού πρώτα σας στείλει σε όλα τα μέρη του κόσμου και μάλιστα σε διαφορετικές χρονικές περιόδους! Εκεί σας περιμένουν ένα σωρό κακοί.

Θα μπορέσει ο Baleog να επιζήσει και να υπερνικήσει τους Δεινόσαυρους; Θα καταφέρει ο Olaf να κρυφτεί και να ξεγελάσει τις τρελλές μούμιες της Αιγύπτου; Μπορεί ο Eric να ξεφύγει από τον θάνατο που τον περιμένει στο εργοστάσιο; Ο χρόνος είναι εναντίον σας και αν δεν τα καταφέρετε στην αποστολή σας, θα καταλήξετε στον εξωγήινο πλανήτη όπου μάλλον δεν θα σας υποδεχτούν και τόσο φιλόξε-



να. Το παιχνίδι αν και είναι πρόγραμμα δράσης ζητάει από τον παίκτη να κατανοήσει πρώτα απ'όλα τον διαφορετικό χαρακτήρα του κάθε ήρωα και το στυλ του. Ο παίκτης πρέπει να μάθει να χρησιμοποιεί την ομάδα συλλογικά καθώς ο Eric είναι πολύ γρήγορος, ο Baleog ο καλύτερος ξιφομάχος και ο Olaf ο καλύτερος στην άμυνα.

Το παιχνίδι προσφέρει έναν συνδυασμό ανάμεσα σε μάχη, επιθέσεις αλλά και άλματα μέσα σε εξαιρετικά λεπτομερώς σχεδιασμένα backgrounds που σε συνδυασμό με τα αντικείμενα που εμφανίζονται στην οθόνη ποτέ δεν ξέρεις τί θα γίνει μετά!

Το πρόγραμμα εμφανίζεται με τέτοιο τρόπο ώστε να δίνει στον καινούριο/αρχάριο παίκτη μία εύκολη εισαγωγή στην υπόθεση με απλούς στόχους που πρέπει να πετύχει στην αρχή με αντιστοιχα απλούς διαλόγους και αφού καταφέρετε να καταλάβετε την σύλληψη πάνω στην οποία όλα στηρίζονται γίνεται σταδιακά όλο και δυσκολότερο.

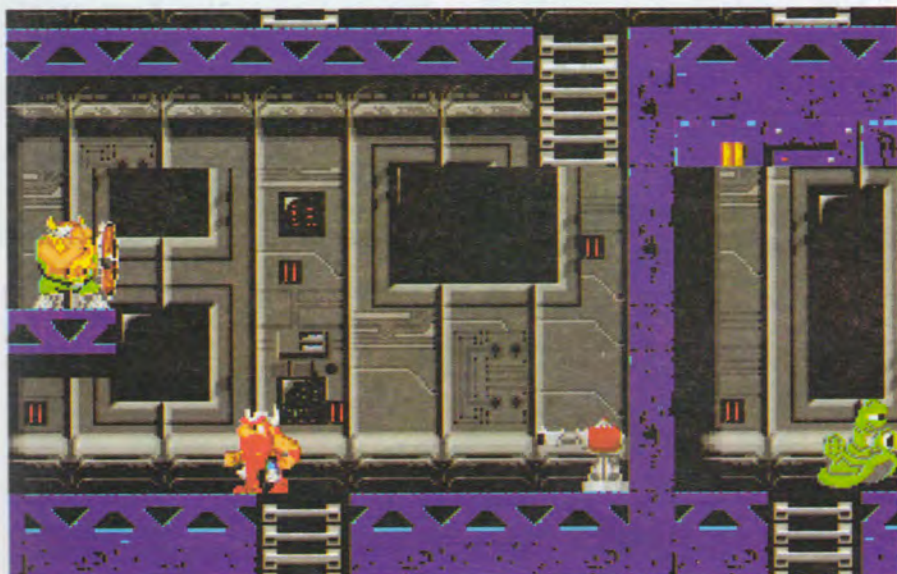
Εκεί το ελάχιστο μηχάνημα στο οποίο θα τρέχει είναι ο 386 αλλά για την Amiga αρκεί και η 500άρα!

**ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ**

Η ιστορία των θόρειων λαών είναι γεμάτη από μύθους και διαδόσεις γύρω από τις επιθέσεις των θάρσαρων πολεμιστών με τα μακριά μαλλιά και τα τσεκούρια. Ακου Manowar!

**ΓΕΝΙΚΑ**

Το πρόγραμμα χρησιμοποιεί έναν συνδυασμό από έξυπνους διαλόγους, αστεία ηχητικά εφέ και πολύ λεπτομερικά γραφικά για να δημιουργήσει χαρακτήρες με ξεχωριστές προσωπικότητες που όταν συνδιάζονται φτιάχνουν μια δυνατή ομάδα. Ο παίκτης θα μπορέσει να περάσει επίπεδο όταν καταφέρει να δουλέψει και με τους τρεις χαμένους δίκινγκς.



82%

**ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ**

Πολύ διασκεδαστικό αλλά και δύσκολο πρόγραμμα.

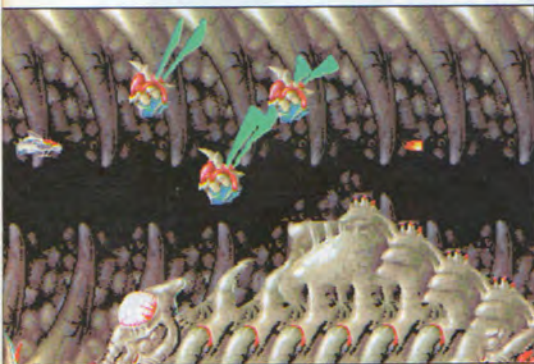
ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΗΧΟΣ	80
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	78
ΓΕΝΙΚΑ	80



HOUSE	AMIGA
FORMAT	AMIGA
TEST	AMIGA

ΤΟΥ Π. ΣΩΤΗΡΙΟΥ

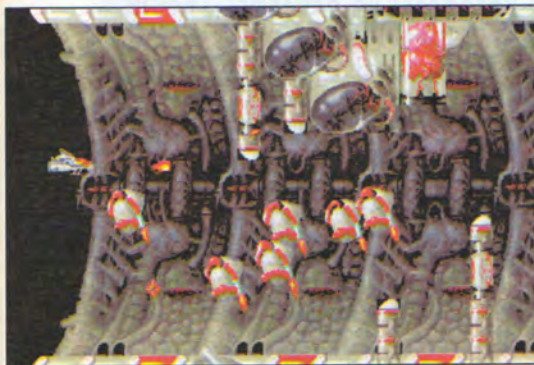
Ένα shoot'em up διαφορετικό από τα άλλα:



Η πρώτη επαφή θυμίζει R-Type



Οι μεγάλοι κακοί, ότι καλύτερο διαθέτει το πρόγραμμα

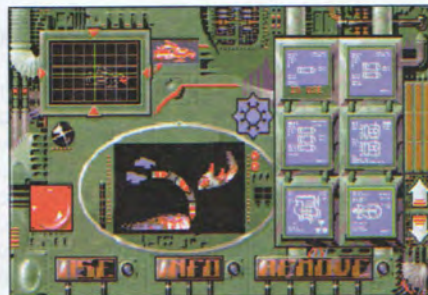


Περισσότερο R-type σε λίγο

# DISPOSSIBLE HERO



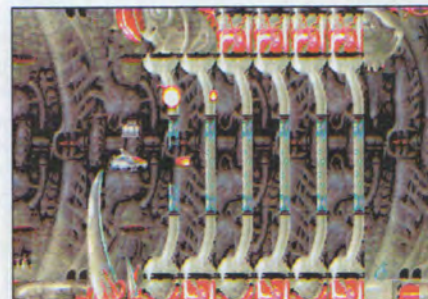
Το τεράστιο κεφάλι δεξιά είναι φρουρός



Η οθόνη επιλογής όπλων σας επιτρέπει...

**ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ**

Πρέπει να ξέρετε ότι το παιχνίδι είναι δύσκολο. Πολύ δύσκολο. Για τις άτυχες στιγμές σας να έχετε δίπλα σας έναν φίλο και τα ανταλλακτικά νεύρα σας.



...να βάλετε αυτό το νέο όπλο πάνω από το σκάφος



Μία αποστεωμένη λολότα!



Οχι, δεν είναι τελικός κακός! Είναι ένα μικρό sprite!! Αααάάάάάά!!!

**ΓΕΝΙΚΑ**

Ένα ακόμα shoot'em up; Οχι, ένα πολύ όμορφο παιχνίδι, πολύ δύσκολο, με άψογη τεχνική που δεν υπολογίζει οπλισμό όταν πρόκειται να σας καθηλώσει μπροστά στην οθόνη. Αρεσε και σε φανατικούς των PCs. Δεν είναι το καλύτερο αλλά είναι καλό και αν θυμίζει R-type αυτο δεν του στερεί τίποτα από την αξία του. Εξάλλου τα πάντα θυμίζουν R-type, ακόμα και η φάτσα μου.

**ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ**

Ένα UFO ήρθε απόψε απ'τα παλιά

αντοχή στο χρόνο

**82%**

ΓΡΑΦΙΚΑ	89
ΗΧΟΣ	88
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	87
ΓΕΝΙΚΑ	<b>86</b>

HOUSE	SEGA
FORMAT	GAME GEAR
TEST	GAME GEAR

Του **Κ. Ξαγοράρη**

"Υπήρξα ένας πολεμιστής μεγάλης δύναμης και ικανότητας. Κάποτε ήμουν δυνατός και περήφανος... τόσο περήφανος που καυχιόμουν ότι κανείς δεν ήταν αντάξιός μου - ούτε ο ίδιος ο Θάνατος. Και όταν αυτός με κάλεσε σε μονομαχία, εγώ με αυθάδεια δέχτηκα. Δεν φοβόμουν αν θα έχανα την ψυχή μου. Μόνο και μόνο η ανταμοιβή, η αιώνια ζωή, έλαμπε μέσα μου σαν το πιο φωτεινό πετράδι. Ετσι, πολέμησα τον Θάνατο... και νίκησα. Τώρα πια, υποφέρω μέσα στην καταστροφή μου, γιατί ο Θάνατος κράτησε την υπόσχεσή του - με μια διαφορά. Σαν ανταμοιβή, πρέπει να περιπλανιέμαι μέσα στην αγωνία, κυνηγημένος από τον πόνο των θυμάτων του Θανάτου, μέχρις

# CHAKAN

φορά, να πολεμήσει για την ψυχή του. Πρέπει να αφανίσει όλα τα αγρίμια του Αλλου Κόσμου, με την ελπίδα ότι τώρα ο Θεός θα

να τον οδηγήσετε στην αναζητήσή του για την γαλήνη. Να τον βοηθήσετε να καταστρέψει το κάθε αγρίμι του Αλλου Κόσμου, να αφανίσει το κακό, και να νικήσει για άλλη μια φορά



Μπροσ φαντάσματα και πίσω... λάβα!



Τα σπαθιά είναι δύο και η ταχύτητα αξεπέραστη.

τον λυπηθεί και θα τον αφήσει να πεθάνει. Και να βρει επιτέλους την γαλήνη σε μια Αιώνια Ζωή, διαφορετική από αυτή που τον βασανίζει τώρα. Αυτός είναι ο μοναδικός σκοπός του Chakan. Ενας άνθρωπος που δεν μπορεί να πεθάνει, ΠΡΕΠΕΙ να πεθάνει. Ενας άνθρωπος που ποτέ δεν γνώρισε τον πόνο, ΠΡΕΠΕΙ να απαλαχθεί από αυτόν. Ενας άνθρωπος που ποτέ δεν ένιωσε τρόμο, ΠΡΕΠΕΙ να τον υπερνικήσει. Ενας άνθρωπος που δεν αφήφισε Θεό και Θάνατο, ΠΡΕΠΕΙ να υποκύψει. Αλλά ο ατρόμητος πολεμιστής, χρειάζεται και τη βοήθειά σας. Μέσα από τα 6 επίπεδα του παιχνιδιού, πρέπει

όπου όλα τα τέρατα του σκότους να καταστραφούν." Αυτά είναι τα λόγια του Chakan του Αιώνιου. Του ανθρώπου που πολέμησε και τον ίδιο τον Θάνατο στην προσπάθειά του να κερδίσει την αιώνια ζωή. Και όταν τελικά βρέθηκε νικητής, ποιός θα περίμενε ότι ο Θάνατος θα τον εξαπατούσε τόσο φρικτά; Γιατί η συμφωνία του Chakan με τον Θάνατο, δεν έλεγε ότι αν νικούσε ο Chakan θα ζούσε μέσα σε ένα αιώνιο μαρτύριο. Μέσα σε έναν κόσμο, στον οποίο θα τριγύρναγε κατατρεγμένος από την αγωνία και τον πόνο. Εναν κόσμο φρικιαστικό και τρομακτικό, ακόμα και για τον πιο γενναίο και ατρόμητο από όλους τους ανθρώπους. Και τώρα, μέσα στον πόνο και τον κατατρεγμό του, πρέπει να νικήσει για άλλη μια φορά τον Θάνατο. Πρέπει για άλλη μια

**+** Πανέμορφα γραφικά. Ατμοσφαιρικός ήχος. Πολύ εθιστικό.

**-** Είναι δύσκολο.



Πάνω σε πτώματα πατώ, Θάνατο δεν γνωρίζω...

το Θάνατο. Μήπως τελικά υπάρχει ένας Chakan μέσα σε όλους μας;

<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b>	<b>5</b>
Πολύ όμορφα, και με υπέροχο animation	
<b>ΗΧΟΣ</b>	<b>4</b>
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΙΚΟΤΑΤΟΣ!	
<b>GAMEPLAY</b>	<b>3</b>
Είναι ΔΥΣΚΟΛΟ.	
<b>ΑΝΤΟΧΗ</b>	<b>4</b>
Θα παίξετε μέχρι να το τελειώσετε (ή να πεθάνετε στην προσπάθεια)	
<b>ΓΕΝΙΚΑ</b>	<b>90</b>
Απλά και μόνο, είναι ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟ!	



# STREET

HOUSE	SEGA
FORMAT	MEGA DRIVE
TEST	MEGA DRIVE

ΤΟΥ Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ

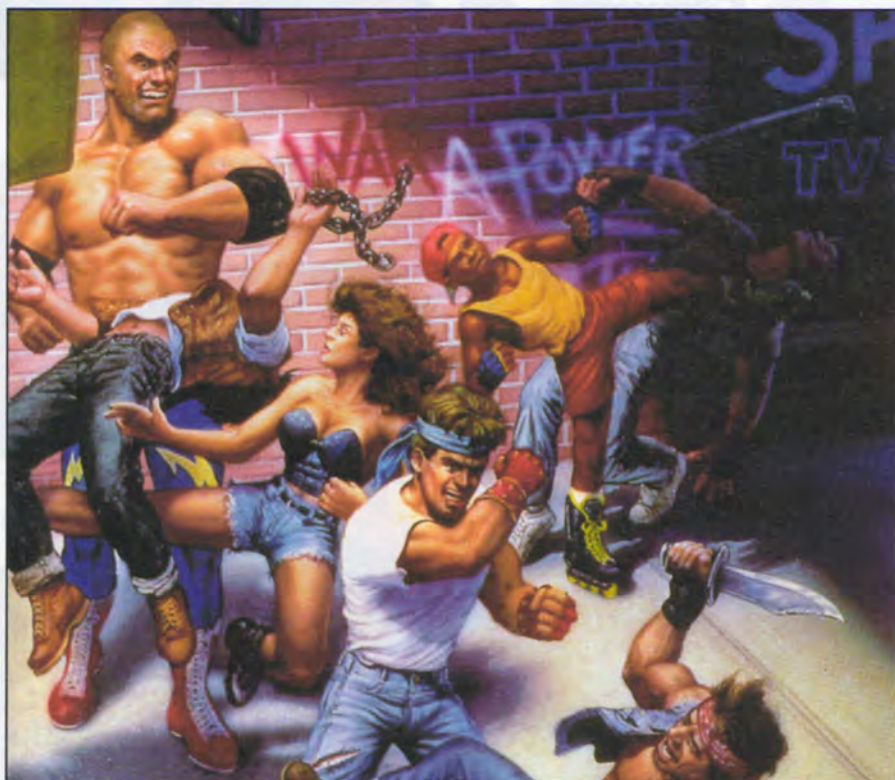
**Τ**ο δεύτερο μέρος του πιο πετυχημένου beat'em up για Mega Drive είναι πραγματικότητα. Ο μόνος πιθανός ανταγωνιστής του φαίνεται να είναι το Street Fighter 2 Champion Edition που θα εμφανιστεί σε λίγο καιρό για το μηχάνημα της SEGA. Η υπόθεση έχει παραμείνει σε γενικές γραμμές η ίδια με το πρώτο μέρος. Υπάρχουν μερικοί καλοί, δυνατοί και όμορφοι τύποι που αντί να έρθουν να δουλέψουν στο USER πήγαν και χαράμισαν την καλοσύνη, την δύναμη και την ομορφιά τους για να επιβάλουν την τάξη και τον νόμο πάνω σε μερικούς κακούς, αδύναμους και άσχημους τύπους που δεν θέλουν την τάξη και τον νόμο (μα καλά γιατί με κοιτάνε όλοι έτσι;). Το αποτέλεσμα είναι να πέφτει πολύ ξύλο, απίστευτο ξυλίκι και όποιον δειράμε δεν χρειάστηκε να ξαναδειρούμε!

Στο πρώτο μέρος που είχαμε χαρεί πριν από έναν χρόνο υπήρχαν τρεις τύποι που έδερναν. Τώρα σας περιμένουν τέσσερις και αυτή είναι μόνο η αρχή. Η απεικόνιση του παιχνιδιού είναι εντελώς full screen αλλά εκεί μέσα και τα



sprites που εμφανίζονται είναι τεράστια, απίστευτα μεγάλα, τα μεγαλύτερα στο Mega Drive μέχρι στιγμής και σε οθόνη 20 ιντσών (ναι, ναί το έβαλα και σε τηλεόραση!) είναι ακριβώς σα να παίζετε κάποιο ηλεκτρονικό χωρίς να ριχειλιάζουν τα γραφικά. Ο χαμός όμως γίνεται όταν παίζουν δύο παίκτες ταυτόχρονα και συνδιάζουν τις δυνάμεις τους.

Υπάρχουν τέσσερα μεγέθη ηρώων με διαφορετικές ικανότητες για όλους τους χαρακτήρες από τον πιο τεράστιο



τύπο που μπορείτε να συναντήσετε μέχρι ένα παιδάκι. Στο easy mode το παιχνίδι είναι κάτι παραπάνω από εύκολο και ένας μέτριος παίκτης δεν θα χάσει πολλές ζωές πριν το τελειώσει. Ο δικός μου χρόνος ήταν περίπου 1 1/2 ώρα (και αν μπορείτε κάντε κάτι καλύτερο) χωρίς να χρησιμοποιήσω δεύτερο credit!

Αν θά'πρεπε να ξεχωρίσω κάτι στο στήσιμό του θα ήταν περιέργως αυτή η ομοιότητά του με το Final Fight της Capcom και θα ορκιζόμουν ότι ένα επίπεδο τουλάχιστον, αυτό στο πάρκο με φόντο την θάλασσα είναι ένα επίπεδο από το Final Fight και δεν θέλω αντιρρήσεις. Το ίδιο και μερικές κινήσεις των πιο μεγαλόσωμων ηρώων που θυμίζουν τις αντίστοιχες του Haggar. Το μεγάλο ξάφνιασμα όμως ήταν στα τελευταία επίπεδα όταν εμφανίστηκε ένας τύπος σαν τον Blanka(!) από το Street Fighter 2 και έναν άλλο τύπο που ήταν καρατέκα το όνομά του ξεκινούσε από Ryu...

Όσο για τα τα γραφικά, είναι τουλάχιστον

στον αριστουργηματικά. Οι διαφορές ανάμεσα στα επίπεδα είναι όπως η ημέρα με την νύχτα και δεν θα βρείτε ομοιότητες που θα σας κουράσουν. Η κίνηση των sprites είναι θεωρητικά η καλύτερη που έχω δει σε οποιοδήποτε αντίστοιχο παιχνίδι και δεν κρύβω τον θαυμασμό μου για τους προγραμματιστές αλλά και για το μέγεθος του cartridge που απ'όσο ξέρω φτάνει τα 2Mbytes!

Ο ήχος ακολουθεί σε τρομερά επίπεδα με γέλια, χτυπήματα, κραυγές, πυροβολισμούς κτλ. Η μουσική προηγείται όμως αφού είναι η καλύτερη απ'όλα τα προγράμματα του Mega Drive μέχρι στιγμής. Θα διαβάσετε γι'αυτό παρακάτω (εκεί στην φωτογραφία του Γιαπωνέζου).

Το παιχνίδι δεν σας κρύβω ότι το τελείωσα στο easy mode και απ'ό,τι είδα στα άλλα επίπεδα δυσκολίας έχει σχετική διαφορά στο gameplay αφού εμφανίζουν πολύ περισσότερους κακούς και κάνουν την κίνηση πιο γρήγορη. Στα "πεταχτά" λοιπόν θα σας περιγράψουμε πώς ήταν το παιχνίδι σε όλα τα επίπεδα:

## ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

**Δεν ξέρω τί θα κάνετε αλλά πρέπει οπωσδήποτε να έχετε τελειώσει το πρώτο μέρος και να έχετε στα χέρια σας το CD με την μουσική ακόμα κι αν χρειαστεί να πάτε Ιαπωνία!**



# S OF RAGE 2

## ΕΠΙΠΕΔΟ 1

Στους συνηθισμένους δρόμους της πόλης όπως θα ξεκίναγε ένα Double Dragon ακόμα ή ένα Vigilante. Διάφοροι τύποι βγαίνουν από πόρτες και ξεχωρίζουν οι γυναίκες με τα μαστίγια και οι Jacks με τα μαχαίρια. Ο τελικός κακός θέλει ιδιαίτερη μεταχείριση με τις ειδικές σας κινήσεις για να τον εξοντώσετε.

## ΕΠΙΠΕΔΟ 2

Εδώ είναι ο παράδεισος των μοτοσυκλετιστών. Περιπατάτε πάλι αλλά η περιοχή έχει αναδομηθεί (εδώ το τετραγωνικό είναι πολύ ακριβότερο!) και βλέπετε τεράστιους ουρανοξύστες. Ο κακός-κακός ονομάζεται Jet και είναι ότι γρηγορότερο μπορούσατε να αντιμετωπίσετε για να αυξήσετε τις ικανότητές σας. Προσπαθήστε να τον χτυπάτε με κλωτσιές στον αέρα και πάντοτε αμέσως μετά την επίθεσή του.

## ΕΠΙΠΕΔΟ 3

Ξεχωρίζει από όλα τα επίπεδα που έχετε δει σε κάποιο beat'em up. Μάλλον θυμίζει μόνο δύο: το SplatterHouse 2 και το επίπεδο με τα ζόμπι στο Moonwalker! Ο πιο όμορφος κακός είναι ένα πελώριο τέρας που προσπαθεί να



σας χτυπήσει με το κεφάλι του! Μπορείτε να τον "σαπίσετε" με πολλές κλωτσιές.

## ΕΠΙΠΕΔΟ 4

Σε ένα ασανσέρ ξεκινάει η δράση σας. Έχει καταντήσει συνηθισμένο στα παιχνίδια τελευταία να βλέπουμε δράση μέσα σε ασανσέρ με πολλούς κακούς. Και εδώ τα πράγματα είναι δύσκολα ακόμα και στο easy mode γιατί κατεβαίνουν πολλά sprites με διαφορετικές δυνάμεις και δεν υπάρχει μέρος να κρυφτείτε ή να κινηθείτε παραπλανητικά.

## ΕΠΙΠΕΔΟ 5

Μέσα σε πλοίο αυτό το επίπεδο και θα μου πείτε ότι τώρα πια τα πράγματα θυμίζουν υπερβολικά το πρώτο μέρος. Μόνο που τα γραφικά εδώ δεν παίζονται, είναι πολύ ανώτερα και ο τελικός κακός μοιάζει με θαύμα της φύσης. Όταν λοιπόν πλησίασα αυτόν τον χοντρό τύπο και τον ρώτησα το επάγγελμά του μου είπε πυγμαχός, αλλά το χόμπι του ήταν μπαλαρίνα! Αρκεί να τον δείτε για να με πιστέψετε.

## ΕΠΙΠΕΔΟ 6

Ξεκινάτε δυναμικά στην θάλασσα. Μόνο που αντίθετα με το πρώτο μέρος δεν βλέπετε από την θάλασσα προς τα έξω αλλά από την παραλία στην θάλασσα. Ναι, υπάρχει το scrolling που περιμένατε αλλά ξαφνικά ξεπετάγεται ο πρώτος αντίπαλος. Είναι καινούριος και είναι ένας φανταστικά εκπαιδευμένος ninja που θα σας δυσκολέψει.

## ΕΠΙΠΕΔΟ 7

Τίποτα το τρομερό εκτός από το φουτουριστικό στήσιμο του επιπέδου. Θα έπρεπε να το περιμένετε ότι σε ένα τέτοιο περιβάλλον οι τελικοί κακοί δεν είναι άλλοι παρά δύο ρομπότ που θα μπορούσαν να είχαν εμφανιστεί σε πολλά ηλεκτρονικά αλλά και σε μερικά επεισόδια των χελονοβινζακίων. Διαλύστε τους τενεκέδες αποφεύγοντας τα laser τους με κλωτσιές και

γροθιές για να περάσετε στο τελικό στάδιο.

## ΕΠΙΠΕΔΟ 8

Ακόμα και στο easy mode ο υπασπιστής του Mr.X, ο Shive, είναι ο καλύτερος καρατέκα που έχω δει μετά από τον Ryu και τον Musashi! Θα πρότεινα να χρησιμοποιήσετε μόνο τις υπερδυνάμεις σας αν δεν θέλετε να χάσετε πολλές ζωές πριν τον στείλετε εκεί που του αξίζει (δηλαδή σε συναυλία του Elton John;). Ο τελικός-τελικός κακός σηκώνεται μετά από την καρέ-

κλα του και σαν γνήσιος φλώρος παίρνει το πολυβόλο και φωνάζει βοήθεια. Σπάστε του το κεφάλι στην πρώτη γωνία που θα τον στριμώξετε.

## YUZO KOSHIRO

Οχι, δεν σας βρίζω! Είναι το όνομα του ανθρώπου που έχει κατασκευάσει την μουσική για το παιχνίδι αυτό και η οποία είναι ανεπανάληπτα εκπληκτική! Από τις 3 καλύτερες μουσικές επενδύσεις που έχουμε συναντήσει σε παιχνίδια υπολογιστή ή κοσσολάς. Και αυτό που σας λέω δεν είναι απλή προσωπική διαπίστωση. Ολοι έχουν υποκύψει στην ανωτερότητα της μουσικής του Yuzo η οποία είναι Techno με υποψία Rap και θυμίζει κάπως μερικές μεγάλες σύγχρονες επιτυχίες. Δεν είναι τυ-

χαίο ότι η μουσική του παιχνιδιού κυκλοφορεί τώρα σε CD για τους φανατικούς και τους εκκεντρικούς. Στην φωτογραφία βλέπετε και την φάτσα του Ιάπωνα συνθέτη...



## ΓΕΝΙΚΑ

Όταν το τέλειωσα είχα μείνει με την εντύπωση ότι είχα παίξει ένα γνήσιο coin-op της SEGA. Το παιχνίδι δεν μπορούσε να ήταν καλύτερο και αυτό το λέω σπάνια ειδικά για beat'em ups στα 16-bit. Εξάντλησε τις δυνατότητες του Mega Drive, των προγραμματιστών πιθανότατα και των παικτών αφού στο διπλό με τις διαφορές που υπάρχουν ανάμεσα στα sprites προσφέρεται και άφθονο γέλιο.



## ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

...και οι γροθιές χορεύουν Techno!

ΓΡΑΦΙΚΑ	95
ΗΧΟΣ	97
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	93
ΓΕΝΙΚΑ	94



HOUSE	PSYGNOSIS
FORMAT	GAME GEAR
TEST	GAME GEAR

Του **Κ. Ξαγοράρη**

**Κ**άποια μέρα η Psygnosis είδε την τύχη των δύσμοιρων Lemmings (σε ντοκουμαντέρ φαντάζομαι) και είπε: "Δεν θα ήταν καλύτερο αν υπήρχε κάποιος να τα σώζει τα κακόμοιρα;". Το αποτέλεσμα ήταν το παιχνίδι που άκουγε στο όνομα Lemmings (πρωτότυπο, έτσι;). Το παιχνίδι έκανε την εμφάνισή του στους υπολογιστές πριν από καιρό, και σχεδόν αμέσως έγινε επιτυχία. Ετσι, η εταιρία το πήρε απόφαση και τώρα παίζουμε Lemmings και στο Game Gear (χαρές και πανηγύρια!). Όπως θα έχετε καταλάβει, η υπόθεση είναι απλή. Πρέπει να



# Lemmings



σώσετε τα Lemmings από την καταστροφή. Για να το κάνετε αυτό, πρέπει να βοηθήσετε τα "χαζοβιόλικα" τρωκτικά να αποφύγουν τα διάφορα εμπόδια που υπάρχουν σε κάθε επίπεδο, με σκοπό να φτάσουν στην πόρτα της εξόδου και να προχωρήσουν παρακάτω. Το θέμα όμως είναι ότι τα 120 (ναι, ναι, 120!) επίπεδα του παιχνιδιού (μέσα από τα οποία πρέπει να περάσουν τα Lemmings για να φτάσουν στην σωτηρία τους) δεν είναι και τόσο απλά.

Στα "σοβαρά" επίπεδα έχετε να αντιμετωπίσετε κάποιους πολύ έξυπνους και δύσκολους γρίφους, οι οποίοι απαιτούν σκέψη και χρήση της λογικής για να λυθούν. Για να βοηθήσετε τα Lemmings να περάσουν μέσα από κάθε επίπεδο, θα πρέπει να πάρετε κάποια από αυτά και να τα βάλετε να κάνουν κάποια δουλειά. Αυτή η "δουλειά" μπορεί να είναι σκάψιμο, σκαρφάλωμα, κατασκευή γέφυρας κλπ. Το θέμα όμως είναι ότι το παιχνίδι δεν σας αφήνει και πολλά περιθώρια λάθους, κάτι που θα διαπιστώσετε μόλις δείτε τα Lemmings σας να πεθαίνουν το ένα μετά το άλλο, μόνο και μόνο επειδή εσείς αργήσετε να κάνετε μια κίνηση, ή δεν ξέρατε ποια κίνηση έπρεπε να κάνετε. Το καλό είναι ότι παρόλο που έπρεπε να χρησιμοποιηθεί το μεγαλύτερο μέρος της οθόνης για την εμφάνιση των επιπέδων, αυτό δεν εμπόδισε την Psygnosis να φτιάξει ένα σύστημα χειρισμού εύκολο στην εκμάθηση. Τα

**+ Καλός ήχος. Πανέξυπνοι γρίφοι. 120(!) επίπεδα**

**- Πολλοί "νεκροί" χρόνοι**

γραφικά του παιχνιδιού είναι αρκετά καλά, αν μιλήσουμε για τον σχεδιασμό των επιπέδων.

Αν μιλήσουμε για τα sprites τότε δεν θα έχουμε και τίποτα να πούμε αφού τα Lemmings είναι πολύ-πολύ μικρά. Από άποψη ήχου το παιχνίδι τα παιχνίδια τα πάει κάπως καλύτερα. Θα ακούσετε κλασικές μελωδίες να βγαίνουν από το Game Gear, αρκετά καθαρά και πετυχημένα. Το παιχνίδι είναι τρομερά εθιστικό και δεν πρόκειται να ησυχάσετε εάν δεν το τελειώσετε. Φροντίστε μόνο να μην χρησιμοποιείτε μπαταρίες όταν παίζετε, γιατί θα χρειαστείτε πάρα πολλές.

<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b>	<b>3</b>
Τα Lemmings είναι πολύ μικρά, αλλά οι πίστες καλοσχεδιασμένες.	
<b>ΗΧΟΣ</b>	<b>4</b>
Μόνο και μόνο επειδή έχουν "Ξεσηκώσει" και κλασικά κομμάτια.!	
<b>GAMEPLAY</b>	<b>4</b>
ΤΡΟΜΕΡΑ εθιστικό, και εύκολο στο χειρισμό.	
<b>ΑΝΤΟΧΗ</b>	<b>4</b>
Να είστε σίγουροι ότι θα ευχαριστηθείτε παιχνίδι για πολύ καιρό.	
<b>ΓΕΝΙΚΑ</b>	<b>87</b>
Είναι ένα από τα καλύτερα puzzle games που κυκλοφορούν. Τι άλλο θέλετε;	

# THE CHESSMASTER

HOUSE	NINTENDO
FORMAT	GAMEBOY
TEST	GAMEBOY

Του **Α. Λεοντιάδη**

**Τ**ο σκάκι είναι το καλύτερο παιχνίδι στρατηγικής σκέψης και παίζεται περισσότερο από 2000 χρόνια. Μπροστά από μια σκακιέρα έχουν κάτσει οι πάντες: από Ρωμαίους λεγεωνάριους, μέχρι Κινέζους αυτοκράτορες. Τώρα είναι η σειρά σας να παίξετε με τον Chessmaster. Κανείς δεν τον έχει νικήσει και έχει πολλά να σας διδάξει. Δεν έχετε να χάσετε τίποτα. Και αν κάνετε τις σωστές κινήσεις μπορεί να είστε εσείς ο πρώτος που θα τον κερδίσετε. Είναι η σειρά σας να παίξετε...

Να και κάτι που έλειπε από το GAMEBOY και πλέον δεν υπάρχει λόγος να παραπονιούνται οι χρήστες του. Ένα παιχνίδι πασίγνωστο λίγο πολύ σε όλους, το σκάκι. Και όχι οποιοδήποτε σκάκι. Ένα σκάκι που σίγουρα θα ξέρουν όλοι οι χρήστες των PC's. Είναι το Chessmaster, ένα από τα καλύτερα σκάκι που έχουν μεταφερθεί ποτέ σε κάποια οθόνη ενός υπολογιστή... και τώρα και κονσόλας. Το πρόγραμμα αυτό προσφέρει φοβερές δυνατότητες στον παίκτη, οι οποίες περιλαμβάνουν ενδεικτικά (αναλυτικά διαβάστε παρακάτω) να μάθετε από στημένες παρτίδες, να παίξετε φυσικά με τον υπολογιστή αλλά και να σώσετε κάποιες παρτίδες που έχετε αφήσει στην μέση για να συνεχίσετε αργότερα!

Φυσικά σε ένα τέτοιο παιχνίδι ποτέ δεν κοιτάει κανείς τα γραφικά και τον ήχο. Εκείνο που ενδιαφέρει περισσότερο είναι ο τρόπος χειρισμού, το gameplay και οι δυνατότητες που προσφέρονται στον παίκτη. Έτσι λοιπόν, δεν θα πούμε πολλά για τα γραφικά και τον ήχο. Είναι ότι καλύτερο για το συγκεκριμένο παιχνίδι. Επαναλαμβάνω μην κρίνετε τα γραφικά όπως αυτά ενός arcade παιχνιδιού, για παράδειγμα, αλλά από το είδος του παιχνιδιού αυτού. Υπάρχει η σχεδιασμένη

κλασική σκακιέρα, τα πιόνια με αρκετή λεπτομέρεια και φυσικά ένα χέρι το οποίο κινείται πάνω στην οθόνη και χρησιμοποιείτε για να διαλέγετε πιόνια και να κάνετε τις κινήσεις που θέλετε. Από την άλλη μεριά ο ήχος είναι ανύπαρκτος σχεδόν, αφού το μόνο που ακούγεται είναι κάποια fx όταν κάνετε μια σωστή κίνηση, όταν κάνετε λάθος κίνηση, όταν "τρώτε" ένα αντίπαλο πιόνι και όταν κάνετε ή σας κάνει ο υπολογιστής check mate (που σημαίνει ότι έχετε χάσει).

Εκεί που θα σταθούμε είναι ο τρόπος χειρισμού. Μόλις ανοίξετε το GAMEBOY και αφού παρακολουθήσετε την αρχική οθόνη του παιχνιδιού, μπορείτε αμέσως να ξεκινήσετε το παιχνίδι.

Αν θέλετε να κοιτάξετε τις επιλογές τα πράγματα αλλάζουν.

Εδώ θα βρείτε δύο menus. Το πρώτο είναι το actions menu. Εδώ θα συναντήσετε επιλογές για τα εξής: μπορείτε να διαλέξετε σε αντίπαλους ανάμεσα στον υπολογιστή ή κάποιον φίλο σας, να αλλάξετε πλευρές στην σκακιέρα, να υποχρεώσετε τον αντίπαλο να κάνει κάποια κίνηση χωρίς σκέψη, να πάρετε πίσω την τελευταία κίνηση ή να δείτε την τελευταία κίνηση του αντιπάλου ξανά, να στήσετε την σκακιέρα βάζοντας όπως εσείς θέλετε τα πιόνια, να καθαρίσετε εντελώς την σκακιέρα, να βάλετε όλα τα πιόνια στην αρχική τους θέση, να διαλέξετε για το ποια πλευρά θα έχει την πρώτη κίνηση, να φορτώσετε κάποια παρτίδα για να συνεχίσετε το παιχνίδι ή να σώσετε κάποια άλλη και να βάλετε τον υπολογιστή να σας λύσει σκακιστικά προβλήματα!

Στο settings menu, το οποίο ακολουθεί, θα βρείτε επιλογές που κάνουν τα παρακάτω: να μπορέσετε να δηλώσετε πόσες κινήσεις θα ψάχνει ο υπολογιστής στα προβλήματα, το επίπεδο δυσκολίας, τις κινήσεις που θα σκέφτεται ο υπολογιστής (75000 τον αριθμό) πριν παίξει κτλ. Επίσης υπάρχει η οθόνη στην οποία παρακολουθείτε τις τελευταίες 9 κινήσεις, μια επιλογή που σας παρέχει hints για την επόμενη κίνηση και ανάλογες πληροφορίες.

Σίγουρα αυτές οι επιλογές δεν είναι λίγες και θα αφήσουν ικανοποιημένο και το πιο απαιτητικό σκακιστή!



**ΓΕΝΙΚΑ**

**Σίγουρα, όλοι ξέρουν ότι ένα παιχνίδι σκάκι είναι ότι καλύτερο για ένα ήσυχο απόγευμα! Αν μάλιστα σκεφτείτε ότι το σκάκι είναι το παιχνίδι που έχει στηρίξει τα σημαντικά παιχνίδια στρατηγικής, ε!, τι άλλο θέλετε για να παίξετε με το Chessmaster όταν μάλιστα γνωρίζετε και τις ικανότητες του!**



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ	
Για σκακιστικά μυαλά και όχι μόνο!	
ΓΡΑΦΙΚΑ	69
ΗΧΟΣ	52
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	88
ΓΕΝΙΚΑ	<b>81</b>



HOUSE	KONAMI
FORMAT	NES
TEST	NES

Του **Κ. Ξαγοράρη**

**P**robotector λέγεται το παιχνιδάκι όταν οι ήρωες είναι ρομπότ. Contra Spirit όταν οι δύο ήρωες είναι άνθρωποι. Gryzor το είχε κυκλοφορήσει η Ocean πριν από πολλά χρόνια στους υπολογιστές. Στην Ελλάδα θα έρθει το παιχνίδι με τα ρομποτάκια και όχι με τα ανθρωπάκια. Αυτό μου το ξεκαθάρισε η Nintendo. Όμως την υπόθεση έπρεπε να την ανακαλύψω μόνος μου. Και αυτό δεν ήταν καθόλου δύσκολο με όλους αυτούς τους εξωγήινους που κυκλοφορούσαν γύρω μου. Η Γη προφανώς και ασφαλώς είχε δεχτεί επίθεση από εξωγήινους που της είχαν αλλάξει τα φώτα και την κατέλαβαν. Σε κάποιο σημείο βρίσκεται η "μητέρα όλων των εξωγήινων" που πρέπει να καταστραφεί.

Όπως σε όλα τα shoot'em up είσαστε σχεδόν μόνος ενάντια στις ορδές των κακών σε μια αναλογία 1:100!

### POWER UPS

Τα power ups στο συγκεκριμένο παιχνίδι είναι μόνο όπλα.

Υπάρχουν laser που ρίχνουν αργά αλλά είναι πολύ ισχυρά και εξοντώνουν περισσότερους από έναν αντιπάλους, όπλα που σας δίνουν τη δυνατότητα να αποκτάτε autofire, βολές διασποράς που καλύπτουν αρκετά μεγάλο χώρο και χτυπούν πολλούς αντιπάλους. Τέλος υπάρχουν και δυναμικές βολές για... δύσκολους λεκέδες!

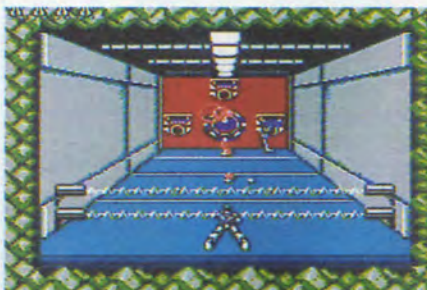


**Τεράστια επίπεδα και πολλοί διαφορετικοί κακοί. Τα γραφικά είναι εκδήλωση ανωτερότητας και η δράση είναι τρομερή.**

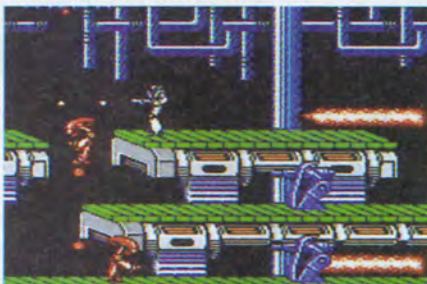
**Αν δεν κάνω λάθος ήταν και το πρώτο παιχνίδι που έχει 3D στήσιμο σε συνδυασμό με κανονικό αριστερό προς τα δεξιά scrolling.**

**Το παιχνίδι στο διπλό είναι επίσης φανταστικό.**

# PROBOTECTOR



**Το περίφημο 3D στήσιμο του παιχνιδιού, εντυπωσιακό σε εμφάνιση αν και κατώτερο από το αντίστοιχο των άλλων 8-bit εκδόσεων.**



**Το κλασικό στήσιμο ενός left to right shoot'em up είναι ο κύριος χαρακτήρας του παιχνιδιού.**



**Είναι ο τελικός κακός, η καρδιά του εξωγήινου κόσμου επί της Γης που γεννάει συνέχεια τέρατα.**



**Από όλους τους τελικούς κακούς αυτός μας φάνηκε ο δυσκολότερος. Γιατί εκτοξεύει πολλά μικρά διαστημόπλοια εναντίον σας.**



**Να και ένα καλό του ότι είσαστε ρομπότ, δεν κρυώνετε εκτός και παγώσε το λάδι στις αρθρώσεις σας.**

### ΓΡΑΦΙΚΑ 5

Μπόλικη λεπτομέρια στα backgrounds και ποικίλα sprites ξεχωρίζουν.

### ΗΧΟΣ 4

Ο ήχος είναι πολύ καλός για τα χιλιοχρησιμοποιημένα εφέ του NES.

### GAMEPLAY 5

Το διπλό είναι η αποθέωση και είναι και πολύ γρήγορο στα 10 επίπεδά του.

### ΑΝΤΟΧΗ 4

Πολλά επίπεδα και η ποικιλία τους αυξάνει την αντοχή και την δυσκολία του.

### ΓΕΝΙΚΑ 86

Στα coin-op το παιχνίδι είναι πολύ μα πάρα πολύ παλιό. Στο NES δεν είναι και τόσο νεότερο αλλά είναι από τα καλύτερα διπλά που θα βρείτε.

**Οι τελικοί κακοί μόνο είναι εύκολοι αν και όμορφοι.**



HOUSE	CAPCOM
FORMAT	ALL FORMATS
TEST	MASTER SYSTEM

Του **Ν.Κροντηρά**

**Η** εκπαίδευση του τέλειου πολεμιστή έχει τελειώσει. Ο Strider είναι έτοιμος. Ετοιμος να προκαλέσει τον Master και τους ακολούθους του. Αυτή τη φορά το σενάριο έχει και γυναίκα. Η όμορφη (το όμορφο το λέει η υπόθεση του παιχνιδιού γιατί προσωπικά δεν την είδα) πριγκήπισσα Magenta είναι αιχμάλωτη του Master και έτσι ο Strider έχει έναν λόγο παραπάνω να κερδίσει και αυτή τη φορά. Εκτός από την ενεργειακή λεπίδα που τον έκανε διάσημο σε ολόκληρο τον κόσμο από την πρώτη του εμφάνιση τώρα ο ήρωας έχει στην διάθεσή του και σούρικεν τα οποία του επιτρέπουν να χτυπάει τους αντιπάλους του από μακριά. Όπως βλέπετε σχεδόν τίποτα δεν έχει αλλάξει από τις 16-bit εκδόσεις του παιχνιδιού στο πέρασμά τους στην οκτάμπιτη κονσόλα της SEGA και ακόμα τα επίπεδα είναι αυτά που ξέρουμε.

Το πρώτο επίπεδο είναι το απαγορευμένο δάσος όπου βρίσκεται έξω από το εχθρικό φρούριο. Τα ρομπότ σε αυτό το επίπεδο βγαίνουν με ασύληπτη ταχύτητα, ώσπου να εξοντώσεις το ένα ακολουθεί το άλλο σε τέτοιο βαθμό που θα μπορούσα να μιλήσω για πιθανό bug του προγράμματος! Τέλος πάντων μόλις βρείτε την ησυχία σας σκαρφαλώνετε στο εξωτερικό μέρος του φρουρίου αφού όμως πρώτα διαλύσετε τον Helios, το τεράστιο ιπτάμενο φρούριο.



Δύσκολα τα πράγματα είτε με σπαθί είτε με τα σούρικεν. Αν τα καταφέρατε βρίσκεστε στο κάστρο Metropolis. Εδώ ο χώρος είναι γεμάτος με μεταλλαγμένους στρατιώτες που σας πυροβολούν μόλις σας δουν ενώ τα σαρκοφάγα φυτά έχουν πιο μακάβριους τρόπους για να σας... καταπίνουν. Κά-

ποιοι επίτηδες έχουν αφήσει χωρίς γείωση τις γεννήτριες και από στιγμή σε στιγμή απροσεξίας μπορεί να βρεθείτε ψημένοι από τις ηλεκτρικές εκκενώσεις. Δυστυχώς ο τελικός κακός του επιπέδου είναι μια απογοήτευση. Είναι πάλι ένας Helios και δεν είναι καθόλου αστείο ότι τον λένε Helios 2 αλλά πιο γρήγορος και πιο επίμονος από τον προηγούμενο. Η πείρα που αποκτήσατε διαλύοντας τον πρώτο θα σας είναι πολύτιμη εδώ.

Το τρίτο επίπεδο είναι όνομα και πράγμα: εξωγήινος λαβύρινθος. Ενας strider μπορεί να χαθεί και να πεθάνει πολύ εύκολα εκεί μέσα. Αλλά ακόμα και αν κάτι τέτοιο δεν συμβεί μπορεί και να ευχόσασταν να είχατε χαθεί ή ακόμα και πεθάνει όταν συναντήσετε τον τελικό κακό που δεν είναι άλλος από την Μητέρα όλων των aliens!

Ας υποθέσουμε όμως ότι τα καταφέρατε. Τώρα θα πρέπει να δείξετε τις νίντζα ικανότητές σας περπατώντας στις στέγες προσπαθώντας να μην πέ-

σετε στο κενό. Τα σχοινιά είναι ένα μέσο, το ίδιο και οι πλατφόρμες αλλά είναι πολύ στενές. Και νά'σου μπροστά σας το άντρο του Master. Πρώτα όμως πρέπει να περάσετε πάνω από τον Wasrini, μια ηλίθια μεταλλική μέλισσα. Και μετά είναι ο ίδιος ο Master. Μην με ρωτήσετε, δεν ξέρω περισσότερα, κάπου εκεί έχασα...

### ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Διαλέξτε οποσδήποτε το **easy mode** αφού η εταιρία έκανε το λάθος και σας το επιτρέπει. Μετά προσπαθήστε να συνηθίσετε τον χειρισμό. Δεν είναι και τόσο άσχημα τα πράγματα.

### ΓΕΝΙΚΑ

Κρίμα που ο χειρισμός μαζί με την αργή ταχύτητα του παιχνιδιού κάνουν ένα πρόγραμμα με πολύ καλά γραφικά να χάνει πολύ. Δεν είναι το ιδανικό παιχνίδι για Master System σε καμία περίπτωση. Το original ήταν ένα αξιοπρόσεκτο coin-op όπως και η έκδοση για τα 16-bit που στο Mega drive ήταν η καλύτερη όλων. Είναι πάντως καλύτερο από το πρώτο μέρος αν και πιο δύσκολο.

### ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Η επιλογή του συγκεκριμένου παιχνιδιού είναι ενδεικτική.

ΓΡΑΦΙΚΑ	73
ΗΧΟΣ	70
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	72
ΓΕΝΙΚΑ	70





# DANCING BLOCK

HOUSE	SACHEN
FORMAT	SUPERVISION
TEST	SUPERVISION

Του Π. Σωτηρίου

μορφή εντόμων και φιδιών. Εσείς εισάστε ένα τουβλάκι που στριφογυρνάει αριστερά και δεξιά μπροστά και πίσω σε ψευδοτριδιάστατη απεικόνιση και αυτό



είναι μια επίσης πρωτότυπη εκδήλωση της ικανότητας των προγραμματιστών να φτιάχνουν κάτι παραπάνω από ένα απλό ruzzle παιχνίδι. Ο χειρισμός ευτυχώς είναι από τους καλύτερους που υπάρχουν σε παιχνίδι του είδους αν και το τρισδιάστατο του πρωταγωνιστικού sprite (το τουβλο δηλαδή) ίσως σας μπερδέψει στην αρχή. Τα πράγματα όσο παίζετε γίνονται και πιο απλά αφού πρέπει να τηρείτε τις αποστάσεις από τα αντίπαλα sprites και να καταβροχθίζετε τα φρούτα. Στην αρχή λοιπόν θα υπάρχουν ελάχιστα αντικείμενα να φάτε για να περάσετε πίστα και αρκετοί αντίπαλοι οι



Πού οφείλεται η πρωτοτυπία του εν έτι '93; Στο στήσιμο του προγράμματος. Βλέπετε μια στατική οθόνη, ένα τετράγωνο γεμάτο με φρουτάκια και εχθρούς. Ο σκοπός των εχθρών είναι να σας φάνε λάχανο και ο δικός σας να φάτε τα φρούτα και τα λαχανικά. Ετσι το κυνηγητό αυτό μεταξύ όντων και εσάς θυμίζει αμέσως Pac-Man! Σαν σύλληψη όμως γιατί η εκτέλεση είναι διαφορετική. Κατ' αρχήν δεν υπάρχουν περιορισμοί που θα σας εμποδίσουν να περπατήσετε όπου θέλετε και να χαράξετε τον δικό σας δρόμο αρκεί να μην βγούνε στην μέση τα αντίπαλα sprites τα οποία δεν είναι αυτή τη φορά φαντασματάκια αλλά έχουν πάρει την

οποίοι μάλιστα έχουν και το μειονέκτημα ότι δεν μπορούν να περάσουν πάνω από αυτά τα αντικείμενα. Ετσι με έναν έξυπνο συνδυασμό στρατηγικής και αντανακλαστικών θα καταφέρετε να τους ξεφύγετε. Σιγά σιγά αυξάνονται οι αντίπαλοι και η εξυπνάδα τους αλλά αυτό που αυξάνεται δραματικά είναι η ποσότητα των αντικειμένων που πρέπει να εξαφανίσετε από την πίστα. Δεν θα σας κρύψω ότι έφτασα με ευκολία στο 50 level και μετά κόλλησα! Ευτυχώς το σύστημα του παιχνιδιού σας επιτρέπει να διαλέξετε σε ποια πίστα από τις 50 μπορείτε να πάτε και να παίξετε χωρίς να σας ρωτήσει τίποτα! Ετσι ακόμα και χωρίς ικανότητες προχώρησα και είδα σχε-

δόν όλο το πρόγραμμα. Τα γραφικά είναι καλά και η κίνηση των αρκετών sprites με την ψευδοτριδιάστατη αίσθηση το ίδιο ομαλή. Δεν υπάρχει flickering στο animation και ο ήχος έχει μερικά καλά κομμάτια και εφέ που σας ειδοποιούν για αυτά που παθαίνετε.

**+** Ευτυχώς είναι απρόβλεπτο στις αντιδράσεις των εχθρικών sprites και κάθε φορά που φορτώνετε θα είναι σα να παίζετε και ένα νέο παιχνίδι. Και το σύστημα επιλογής επιπέδων ανεβάζει το gameplay

**-** Το gameplay δεν είναι καλύτερο από έναν κλασικό pac-man και σε μερικά σημεία γίνεται πολύ δύσκολο.

<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b>	<b>3</b>
Πολύ ακινησία και ξαφνικά το τρισδιάστατο εφέ...	
<b>ΗΧΟΣ</b>	<b>3</b>
Σαν μπλι μπλι του PC ακούγεται.	
<b>GAMEPLAY</b>	<b>4</b>
Δεν είναι Pac-Man αλλά είναι καλούτσικο.	
<b>ANTOXH</b>	<b>3</b>
Οι περισσότεροι το θεώρησαν αμέσως πολύ παιδικό.	
<b>ΓΕΝΙΚΑ</b>	<b>81</b>
Καλό παιχνίδι για το SuperVision κυρίως λόγω πρωτοτυπίας.	

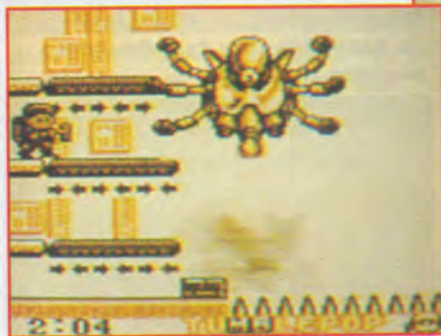
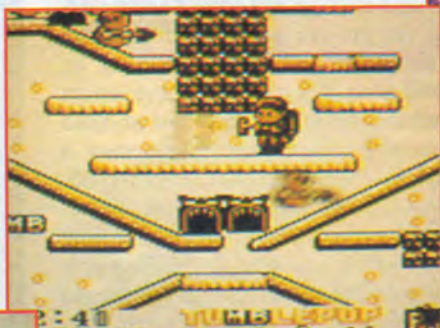
HOUSE	DATA EAST
FORMAT	GAME BOY
TEST	GAME BOY

ΤΟΥ Α.Λεοντιάδη

**Β**ρισκόμαστε στο έτος 2018. Αλήθεια... τι παράξενος κόσμος είναι αυτός στον οποίο ζείτε! Χάρη σε κάποιες πυρηνικές και περιβαλλοντικές καταστροφές στις οποίες βρεθήκατε μάρτυρας, ο κόσμος αυτός έχει μετατραπεί σε ένα κόσμο πολύ επικίνδυνο, στον οποίο έρπουν περίεργα πλάσματα και μεταλλαγμένοι με υπερφυσικές δυνάμεις και τεράστιο μέγεθος. Και όχι μόνο αυτό, αλλά τα ίδια πλάσματα έχουν και μεγάλες προσδοκίες (μήπως διάβασαν το συγκεκριμένο διήγημα;). Θέλουν να κάνουν τον κόσμο δικό τους... εκτός και αν εσείς τους αποτρέψετε με την περύφημη σκούπα σας! Όσο περίεργο και αν φαίνεται αυ-

# ΤΥΜΒΙΕΡΟΡ

σας. Αυτό φυσικά είναι σχετικό αφού τα γραφικά δεν μπορεί να πλησιάζουν τα γραφικά των coin-op, αλλά σαν γενική εικόνα είναι φοβερό! Λίγες εταιρίες είναι εκείνες που καταφέρνουν να αξιοποιή-



τό, η φοβερή σκούπα σας, έχοντας φοβερή αντοχή, μεγάλη χωρητικότητα και τρομερή απορροφητική δύναμη μπορεί να ρουφήξει όλα τα τρομερά πλάσματα και να τα πετά-

σουν τις δυνατότητες του GAME BOY στο έπακρο και μια από αυτές είναι και η DATA EAST. Φαίνεται, όπως θα δούμε και παρακάτω, ότι κάποιες εταιρίες όπως η συγκεκριμένη παίρνουν στα σοβαρά τους κατόχους των GAME BOY και προσπαθούν να τους ευχαριστήσουν ιδιαίτερα. Τα γραφικά του

παιχνιδιού είναι ότι καλύτερο έχουμε δει μέχρι στιγμής στο GAME BOY. Φυσικά όπως θα δείτε και στο μέλλον τα πράγματα έχουν γίνει άψογα τουλάχιστον από την πλευρά των γραφικών. Αν και καθαρά platform game, δεν μπορεί κανείς παρά να θαυμάσει την δουλειά των κατασκευαστών που έχουν κάνει φοβερή δουλειά. Όλα τα sprites που εμφανίζονται στο παιχνίδι είναι καταπληκτικά, αρκετά μεγάλα σε αριθμό και ιδιαίτερα λεπτομερή. Εκείνο όμως που θα σας κάνει την μεγαλύτερη εντύπωση είναι οι "μεγάλοι κακοί" των 8 levels που υπάρχουν στο παιχνίδι. Αν σας έλεγε κάποιος ότι θα εμφανίζονταν ποτέ στο GAME BOY κακοί που θα έπιαναν το μεγαλύτερο πλάτος και ύψος της οθόνης, ίσως και περισσότερο, θα τον πιστεύατε; Είναι καιρός να το κάνετε... Sprites λοιπόν που καλύπτουν το μεγαλύτερο μέρος της οθόνης είναι αυτό που θα συναντήσετε! Από τον ήχο τι να πούμε; Είναι πολύ καλός, ευχάριστος και καθόλου εκνευριστικός όπως γίνεται συνήθως σε ανάλογα παιχνίδια μετά από κάποιο χρονικό διάστημα. Δεν ακολουθεί βέβαια τα επίπεδα των γραφικών, αλλά μην τα θέλουμε και όλα δικά μας. Αυτό όμως που μετράει είναι πιστεύω το γενικό σύνολο και όχι μεμονομένα κάποιο κομμάτι από το τελικό προϊόν. Τέλος το gameplay αγγίζει καταπληκτικά επίπεδα. Υπάρχουν 8

συνολικά levels για να καλύψετε, με αρκετά sub levels το καθένα. Αυτό σημαίνει ότι δεν θα βαρεθείτε να παίξετε αυτό το παιχνίδι για αρκετό καιρό και παράλληλα θα αργήσετε και λίγο να το τελειώσετε. Το επίπεδο δυσκολίας είναι σταδιακά ανοδικό, δηλαδή, όσο περισσότερο προχωράτε στο παιχνίδι τόσο περισσότερο δύσκολο θα γίνεται. Σε αυτό βέβαια, θα σας βοηθήσουν κάποια items που θα μαζεύετε στην πορεία, είτε αγοράζοντας τα από ένα μαγαζί που υπάρχει στην κεντρική οθόνη του παιχνιδιού, είτε μαζεύοντας τα όταν σκοτώνεται κάποιους εχθρούς. Σίγουρα πάντως θα σας ενθουσιάσει, ειδικά αν έχετε αγαπήσει και το ανάλογο coin-op. Πανέμορφα γραφικά, ωραίος ήχος και βατό gameplay, είναι τα στοιχεία που σίγουρα θα το κάνουν must για την συλλογή σας!

## ΓΕΝΙΚΑ

**Σίγουρα είναι ότι καλύτερο είδαμε από τις δυνατότητες του GAME BOY εδώ και αρκετό καιρό. Μείναμε έκπληκτοι από την δουλειά της εταιρίας που το κατασκεύασε. Αλλά δεν θα έπρεπε... DATA EAST είναι αυτή!**

Ξει πάνω σε κάποια άλλα. Προσπαθείστε λοιπόν να σώσετε για ακόμα μια φορά τον κόσμο από τους μεταλλαγμένους! Αυτό για όσους έχουν αφήσει το μυαλό τους σε παλιά ήδη σενάρια είναι η υπόθεση του καινούριου παιχνιδιού της DATA EAST (!!!) και μπορείτε να το παίξετε στο δικό σας GAME BOY. Φυσικά για όσους είναι φανατικοί των coin-ops ο τίτλος και το όλο παιχνίδι θα φανεί γνωστό, αφού απλά είναι μια μεταφορά από τις αίθουσες των ηλεκτρονικών υπολογιστών κοινώς, στις οθόνες της κονσόλας



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ	
Μια νέα εποχή για το GAME BOY ξεκινάει!	
ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΗΧΟΣ	81
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	89
ΓΕΝΙΚΑ	92



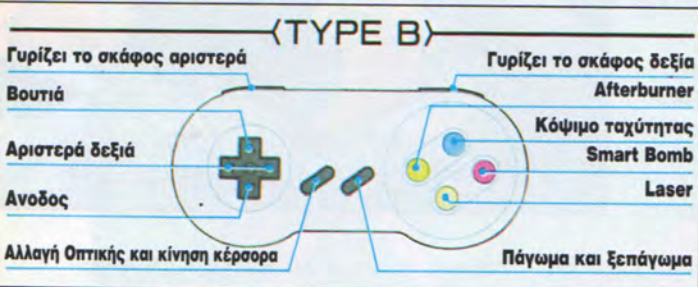
HOUSE	NINTENDO
FORMAT	Super NES
TEST	Super NES

TOY N. ΚΡΟΝΤΗΡΑ

# STARWING

Γνωστό και σαν StarFox το πρόγραμμα αυτό είναι το πρώτο παιχνίδι σε όλα τα home συστήματα που χρησιμοποιεί την νέα φιλοσοφία και τεχνολογία για την 3D απεικόνιση του χώρου. Έχει δηλαδή ένα ειδικό F/X Chip Βρετανικής κατασκευής που δεν είναι τίποτα περισσότερο από ένας συνεπεξεργαστής με πολλά Mhz που κάνει την κίνηση των filled vector γραφικών προς όλες τις κατευθύνσεις ευκολότερη.

## ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ



## BONUS:

### Supply Ring

Αναπληρώνει το μεγαλύτερο μέρος της ασπίδας σας και είναι ένα save για να ξαναξεκινήσετε το επίπεδο από εδώ αν χάσετε ζωή.

### Small Energy Supply

Αν περάσετε μέσα από αυτό ένα μέρος της ενέργειάς σας θα αναπληρωθεί.

### POWER Shield

Γίνεστε άτρωτοι για λίγο αν πάρετε αυτό το αντικείμενο ή καταστρέψετε τον αντίστοιχο κακό.

### TWIN BLASTER

Αυτό το αντικείμενο ή ο αντίστοιχος κακός θα σας διπλασιάσουν τις βολές. Αλλά μόνο αν το σκάφος σας είναι ανέπαφο. Αν υπάρχει κάποιο πρόβλημα με τα φτερά απλά θα τα επισκευάσει.

### NOVA BOMB

Οποτε βλέπετε αυτό το bonus καλό θα ήταν να το παίρνετε. Είναι μια ακόμα smart bomb για σας.

### EXTRA SHIP

Δύσκολο αλλά αρκεί να πυροβολήσετε και να διασπάσετε αυτό το σχήμα. Ύστερα συλλέξετε την ζωή.

## ΓΡΑΦΙΚΑ

Όταν είχα ακούσει πριν από 6 μήνες περίπου για την νέα τεχνολογία περίμενα κάτι περισσότερο από το StarWing. Τα γραφικά είναι πιο χοντροκομμένα απ'ότι υπολόγιζα αλλά εκεί που κανένα άλλο μηχάνημα δεν κατάφερε τίποτα είναι η κίνηση. Υπάρχουν δεκάδες, μέχρι εκατοντάδες διαφορετικά αντικείμενα ταυτόχρονα στην οθόνη, από πολύ μικρά έως τεράστια που κινούνται, μεγενθύνονται και συγκρίνονται ταχύτητα δίνοντας για πρώτη φορά τέτοια αίσθηση ταχύτητας.

Τα χρώματα δεν μπορώ να σας πω με ακρίβεια ότι είναι 256, αλλά είναι σίγουρα πολλά, ιδίως αν συμπεριλάβει κανείς τις αποχρώσεις στον ουρανό. Η κίνηση όμως δεν τελειώνει με το ειδικό chip. Σε ορισμένα επίπεδα εκείνο που δίνει ρέστα είναι η ικανότητα

του μηχανήματος για scalling πολλών αντικειμένων/sprites ταυτόχρονα στην οθόνη. Το δεύτερο επίπεδο για παράδειγμα του πρώτου level, εκεί που περνάτε μέσα από τους αστεροειδείς είναι καλύτερο και με διαφορά από αυτό που μέχρι στιγμής θεωρούσα το ιδανικό, το αντίστοιχο δηλαδή επίπεδο του Wing Commander. Η αίσθηση που δίνει το StarWing μερικές φορές είναι σα να παίζεις Star Wars, την ταινία. Οι περισσότερες εκρήξεις είναι bitmap και αυτο κάνει το πρόγραμμα ακόμα πιο θεαματικό, ιδίως όταν αυτο που ανατινάζεται είναι



**Εσείς μέσα σε έναν μεγάλο κακό! έχετε γίνει raytraced και άτρωτος μετά την power shield που μαζεύσατε.**



**Το πρώτο επίπεδο θυμίζει κάπως το StarGlider και έχει θαυμάσιο scalling.**



**Μετά από κάθε επιτυχημένη αποστολή που τελειώνετε βλέπετε τις ζημιές των συντρόφων σας.**

το δικό σας σκάφος. Και όπως σε κάθε αξιοπρεπές παιχνίδι δράσης υπάρχουν οι τελικοί κακοί. Πρώτη φορά θα δείτε τέτοια "αντικείμενα" σε 3D.

## ΗΧΟΣ

Η μουσική είναι καλή. Οχι επική, οχι κινηματογραφική, απλά καλή. Τα ηχητικά εφέ είναι σπουδαία αλλά εκεί που περίμενα να ακούσω sampled φωνές των ηρώων και κραυγές άκουσα μόνο κάτι ακατανόμαστους κοασμούς και ακαταλαβίστικες φωνές από καρτούν. Απαράδεκτο και κατεβάζει πολύ τον ρεαλισμό του παιχνιδιού.

## Η FX ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ

Το Starwing είναι το πρώτο από τα τέσσερα παιχνίδια που η Nintendo θα κυκλοφορήσει μέσα στο '93. Το επόμενο που είδαμε είναι το Super Mario Kart. Το FX chip λοιπόν είναι ένας ειδικός επεξεργαστής



**Παιδικό look πολύ παιδικό.**



**Σ'αυτήν την οθόνη μπορείτε να προσαρμόσετε τον χειρισμό στα γούστα σας.**



**Οι κόσμοι του παιχνιδιού όπως τους συνδέει το μετρό!**

στην καρδιά μιας κονσόλας. Και μάλιστα ένας πολύ - πολύ - πολύ γρήγορος επεξεργαστής. Είναι τρεις φορές πιο γρήγορος από έναν συνηθισμένο RISC επεξεργαστή. Αυτή η ταχύτητα σημαίνει ότι μπορεί να κάνει πολλές και πολύπλοκες μαθηματικές πράξεις πολύ γρήγορα και έτσι δημιουργεί τρισδιάστατα σχήματα, τα κινεί και δημιουργεί χρωματισμούς πάνω στις επιφάνειες αυτές. Ο κύριος ρόλος του είναι να δημιουργεί real-time πολυγωνικά γραφικά, να τα περιστρέφει και να τα αυξομειώνει (δηλαδή να κάνει scaling). Η μνήμη που χρησιμοποιείται στην διεργασία αυτή είναι πολύ μικρότερη από εκείνη που χρειάζονται τα bitmap γραφικά και αυτό το καθιστά ιδανικό για τις κονσό-



**Η smart bomb καταστρέφει τα πάντα και χυπάει γερά τους μεγάλους κακούς.**

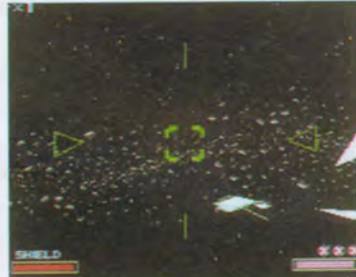
Πέρα από κάθε κριτική διάθεση το παιχνίδι είναι εντυπωσιακό. Όχι τόσο σαν gameplay ή γραφικά (αφού το Axelay για το ίδιο μηχάνημα έχει πολύ καλύτερα γραφικά) αλλά για την ταχύτητα και την τεχνολογία που προσφέρει. Είναι το πρώτο cartridge που διαθέτει αυτή την δύναμη και να είσαστε σίγουροι ότι θα ακολουθήσουν εκατοντάδες.

λες. Αν και πολύς λόγος γίνεται για το mode 7, την ενσωματωμένη δυνατότητα του Super NES να απλώνει, τεντώνει και περιστρέφει τα backgrounds δεν μπορεί να τα κάνει όλα αυτά πολύ γρήγορα ιδίως όταν υπάρχουν πολλά sprites ταυτόχρονα. Να μην ξεχνάμε ότι ο επεξεργαστής του Super NES είναι πολύ αργός στα 3.58 Mhz για τέτοιες πολυτέλειες. Και αν σκεφτείτε ότι τα περισσότερα παιχνίδια τον έχουν να τρέχει στα 2.6 MHz... Οπότε χρειάζεται ένα ειδικό chip όπως είναι το DSP (Digital Signal Processor). Βέβαια τα πολυγωνικά παιχνίδια δεν είναι τα μονα που χρειάζονται αυτή την έξτρα δύναμη. Υπάρχουν και παιχνίδια στρατηγικής που απαιτούν πολλούς γρήγορους υπολογισμούς ενώ η μεγάλη διαφορά θα γίνει στα παιχνίδια αγώνων αυτοκινήτου όπου θα μπορούν πλέον οι προγραμματιστές να προσθέτουν backgrounds και ειδικά εφέ. Για την ιστορία να αναφέρουμε ότι με ένα τέτοιο chip η ταχύτητα του μηχανήματος φτάνει τα 10 MHz και σύντομα θα περνάει τα 20!

**STAR BLADE**

Το παιχνίδι αυτό, coin-op της Namco είναι ο γνωστός πρόγονος του StarFox από το οποίο έχει πάρει και πολλές ιδέες όπως είναι η είσοδος μέσα σε γιγάντιους κακούς και τα πολυγωνικά γραφικά.

Επρεπε να είχε δουλευτεί περισσότερο ο ήχος και να είναι πιο ρεαλιστικό.



**Οι τρεις διαφορετικές απόψεις του χώρου που σας επιτρέπει ο απίθανος χειρισμός.**

**Μία ακόμα επίδειξη των καταπληκτικών γραφικών: χρώματα, animation, scaling, backgrounds...**

<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b>	<b>5</b>
Απίστευτη ταχύτητα και μοναδικά 3D γραφικά.	
<b>ΗΧΟΣ</b>	<b>4</b>
Λείπουν οι digitised φωνές.	
<b>GAMEPLAY</b>	<b>4</b>
Μπορούσε να ήταν πιο ρεαλιστικό.	
<b>ΑΝΤΟΧΗ</b>	<b>4</b>
Έχει διψήφιο αριθμό επιπέδων. Θα παίξετε καιρό.	
<b>ΓΕΝΙΚΑ</b>	<b>85</b>
Μόνο η τεχνική άποψη του ξεχωρίζει στις κονσόλες. Αυτό βοηθάει και το παιχνίδι αλλά του λείπουν πολλά στοιχεία. Να θυμάστε όμως ότι δεν είναι εξομοιωτής.	



ΤΟΥ Γ. ΓΡΙΒΑ

**Υστερα από παράκληση πολλών αναγνωστών, θα επανεξετάσουμε από αυτό το μήνα και για τα επόμενα τεύχη τους αρχικούς κανόνες του δημοφιλους παιχνιδιού Advanced Dungeons & Dragons. Είναι μια σειρά από πληροφορίες που φαίνεται δεν έγιναν απόλυτα κατανοητές από ένα μεγάλο πλήθος αναγνωστών και έτσι θα προσπαθήσουμε να τις καλύψουμε όσο το δυνατόν καλύτερα.**

**Τ**ο παιχνίδι είναι τοποθετημένο σε διάφορους φανταστικούς κόσμους των οποίων οι κατασκευαστές και εμπνευστές έχουν τοποθετήσει στον πλανήτη Toril. Υπάρχει συγκριμένη μυθολογία, γεωγραφικές πληροφορίες και Ιστορία που όμως δεν θα μας απασχολήσουν αρχικά. Στον πλανήτη αυτό λοιπόν ζουν οι χαρακτήρες που αντιπροσωπεύονται από τους παίκτες που καλούνται να παίξουν τον ρόλο τους όσο το δυνατόν πιο πιστά κάνοντας τους ιδιαίτερες προσωπικότητες. Αυτός είναι και ο βασικός σκοπός του παιχνιδιού από τον οποίο πήρε και τον τίτλο του (Role Playing Game). Το πρώτο πράγμα που κάνει φυσικά ένας παίκτης είναι να δημιουργήσει τον χαρακτήρα που θέλει, εννοώντας να δώσει στον χαρακτήρα κάποιες ικανότητες με τις οποίες θα ξεκινήσει και θα τις αναπτύξει κατά την διάρκεια του παιχνιδιού. Αυτές καθορίζονται από τον παράγοντα τύχη γιατί ο παίκτης ρίχνει μια σειρά από ζαριές για να τις δημιουργήσει.

Τα ζάρια που θα χρησιμοποιήσει ένας παίκτης είναι αρκετά γι'αυτό ας τα δούμε λίγο αναλυτικά αφού θα μας βοηθήσει αργότερα, που θα χρησιμοποιούμε σύντομες λέξεις για αυτά. Υπάρχει λοιπόν το θάρι ζάρι το οποίο δεν είναι άλλο από το γνωστό σε όλους κοινό ζάρι με τις 6 πλευρές. Αλλα ζάρια είναι το 8άρι (με 8 πλευρές), το 10άρι (με 10 πλευρές), το 12άρι (με 12) και το 4άρι (με 4 πλευρές). Το ζάρι που χρησιμοποιούμε για να "φτιάξουμε" τους χαρακτήρες είναι το θάρι. Για κάθε χαρακτηριστικό του χαρακτήρα ρίχνουμε 4 φορές το θάρι ζάρι και κρατάμε το άθροισμα των 3 καλύτερων ζαριών. Έτσι κάθε ability του χαρακτήρα κυμαίνεται από 3 έως 18 που είναι και το ανώτερο (φυσικά όσο πιο μεγαλύτερο άθροισμα έχει η κάθε ιδιότητα του χαρακτήρα τόσο το καλύτερο).

Οι abilities (ικανότητες) για τις οποίες γίνεται λόγος είναι συγκεκριμένες. Αυτές είναι οι εξής:

**Strength:** Αντιπροσωπεύει την φυσική δύναμη του χαρακτήρα. Η σωματική του κατασκευή είναι εκείνη που θα

καθορίσει την πιθανότητα να χτυπάει τους αντιπάλους του στην μάχη (Hit probability), την ζημιά που θα κάνει με όπλα ή χωρίς (Damage adjustment), την ποσότητα του εξοπλισμού που θα μπορεί να κουβαλάει χωρίς να κουράζεται (Weight Allowance), πόσο βάρος θα μπορεί να σηκώσει με τα χέρια του (Maximum Press), πόσο εύκολα θα μπορεί να ανοίγει πόρτες κλειστές (Open doors) και πόσο εύκολα θα μπορεί να λυγίζει σίδερα (Bend bars/Lift gates).

**Dexterity:** Είναι η ικανότητα της άμεσης αντίδρασης και της ευελιξίας ενός χαρακτήρα. Καθορίζει την αντίδραση του παίκτη σε μια ενέδρα ή δύσκολη κατάσταση γενικά (Reaction Adjustment), την ικανότητα να εκτοξεύει όπλα όπως είναι τα μαχαίρια και να βρίσκει τον στόχο του (Missile attack Adjustment) και την ικανότητα να αμύνεται (Defensive Adjustment).

**Constitution:** Αντικατοπτρίζει την αντοχή του χαρακτήρα, την υγεία του και την ικανότητα του να αντιμετωπίζει αντίξοες συνθήκες όπως είναι ο άσχημος καιρός κτλ. Καθορίζει τα Hit points του χαρακτήρα, πόσα δηλαδή χτυπήματα μπορεί να δεχτεί πριν πεθάνει, την πιθανότητα να αντέξει σε ισχυρά σοκ που μεταβάλλουν ή γερνάνε το σώμα του, τα οποία είναι συνήθως μαγικές επιρροές (System Shock) καθώς επίσης και το ποσοστό επιτυχίας να αναστηθεί σε κάποιο ναό.

**Intelligence:** Είναι η εξυπνάδα και η λογική του χαρακτήρα. Επιρρεάζει το ποσό των ξένων γλωσσών που μπορεί να μάθει ο χαρακτήρας και ειδικά για τους μάγους τον αριθμό των spells (ξόρκια) που μπορούν να μάθουν, όπως επίσης και το level μέχρι το οποίο μπορούν να αναπτυχθούν. Παράλληλα οι χαρακτήρες με υψηλό intelligence αποκτούν και ανοσία σε ορισμένα ξόρκια.

**Wisdom:** Είναι φυσικά η σοφία του παίκτη και η κριτική του ικανότητα. Με υψηλό Wisdom οι χαρακτήρες κερδίζουν κάποια bonus ποσοστά στην ικανότητά τους να μην επιρρεάζονται πνευματικά από διάφορα ξόρκια.

**Charisma:** Αντιπροσωπεύει την ικα-

# ADVANCED DUNGEONS

νότητα ενός χαρακτήρα να πείθει με τα λόγια του και να καθοδηγεί τους συντρόφους του.

Για να καταλάβουμε καλύτερα τι σημαίνουν αυτές οι ικανότητες σας δίνουμε έναν έτοιμο χαρακτήρα και θα εξηγήσουμε πως φαίνεται αυτός στους γύρω του: ο χαρακτήρας αυτός λοιπόν είναι ο Rath και έχει Strength 8, Dexterity 14, Constitution 13, Intelligence 13, Wisdom 7, Charisma 6. Ο Rath αν και έχει αρκετή αντοχή (con. 13) δεν είναι ιδιαίτερα δυνατός (str. 8) γιατί ποτέ δεν έκανε ασκήσεις όταν ήταν νέος. Τα χαμηλά σκορ στο Wisdom και το Charisma δείχνουν ότι δεν μπορεί να γίνει εύκολα κατανοητός από τους άλλους και είναι τύπος που δεν ασχολείται ιδιαίτερα με τίποτα. Πα'όλα αυτά οι γνώσεις του και η ευελιξία του (Iq 13, Dex 14) τον κάνουν να ξεχωρίζει από τους υπόλοιπους.

Επόμενη ενέργεια μας είναι να καθορίσουμε την φυλή στην οποία θα ανήκει ο χαρακτήρας μας. Στο Toril λοιπόν ζουν οι εξής φυλές:

**Dwarves:** Είναι κοντά πλάσματα, οι λεγόμενοι "νάνοι", που όμως είναι ιδιαίτερα δυνατοί και πλάσματα μεγάλης αντοχής καθώς οι περισσότεροι



δουλεύουν κάτω από τα βουνά σε μεταλλεία. Όμως είναι ιδιαίτερα συγκρατημένοι και υποπτεύονται τον καθένα. Έτσι ένας dwarf χαρακτήρας παίρνει +1 πόντο bonus στο Constitution αλλά τους αφαιρείται ένας πόντος από το Charisma.

**Elves:** Τα "ξωτικά", όπως αλλοιώς είναι γνωστά, είναι λίγο πιο κοντά και αδύνατα πλάσματα από τους κοινούς ανθρώπους. Η φωνή τους είναι μελωδική και οι κινήσεις τους ευγενικές, ενώ κατοικούν συνήθως στα δάση. Είναι φοβερά ευέλικτα πλάσματα και έτσι παίρνουν +1 bonus στο Dexterity αλλά λόγω της σωματικής κατασκευής τους αφαιρούν 1 πόντο από το Constitution.

και humans. Έχουν το παρουσιαστικό των elves, μόνο που είναι ψηλότερα πλάσματα και πιο δυνατά.

**Halflings:** Είναι πλάσματα λίγο πιο κοντά από τους ανθρώπους, με στρογγυλά πρόσωπα και πολύ ευέλικτα λόγω ύψους. Έτσι χάνουν 1 πόντο από το Strength και κερδίζουν 1 στο Dexterity.

**Humans:** Είναι οι άνθρωποι, βάση των οποίων έχουν δημιουργηθεί όλες οι υπόλοιπες φυλές του Toril.

Τον επόμενο μήνα θα συνεχίσουμε με τα υπόλοιπα στοιχεία που συντελούν ένα χαρακτήρα και τα επαγγέλματα που μπορείτε να διαλέξετε. Ως τον επόμενο μήνα λοιπόν... hail to all!

#### Gnomes:

Έχουν το παρουσιαστικό των dwarves, αλλά με την προσθήκη μιας τεράστιας μύτης που τους κάνει να ξεχωρίζουν. Είναι πολύ έξυπνα πλάσματα, ιδιαίτερα περίεργα και προτιμούν να ζουν σε περιοχές με λόφους. Κερδίζουν λοιπόν +1 bonus στο Intelligence, ενώ λόγω περιέργειας τους αφαιρείται 1 από το Wisdom.

#### Half-elves:

Είναι μια ράτσα μυγάδων που έχουν δημιουργηθεί από elves

# EONS & DRAGONS



ΤΟΥ Γ. ΓΡΙΒΑ

**Η εξέλιξη της τεχνολογίας τις τελευταίες δεκαετίες έχει αυξηθεί κατακόρυφα. Οι επιστήμονες συνεχώς βρίσκουν λύσεις στα προβλήματα που δημιουργούνται. Αλλωστε, όπως έχει ειπωθεί από κάποιον γνωστό φιλόσοφο υπάρχει πάντοτε ένα πρόβλημα για κάθε επιστημονική θεωρία. Η αυτοματοποίηση της ζωής είναι ένα από τα κύρια θέματα που απασχολούν τους σύγχρονους επιστήμονες. Ήδη, τα πιο μεγάλα θήματα έχουν ήδη γίνει με την παγκόσμια διάδοση των υπολογιστών και των εργασιών που μπορούν να προσφέρουν.**



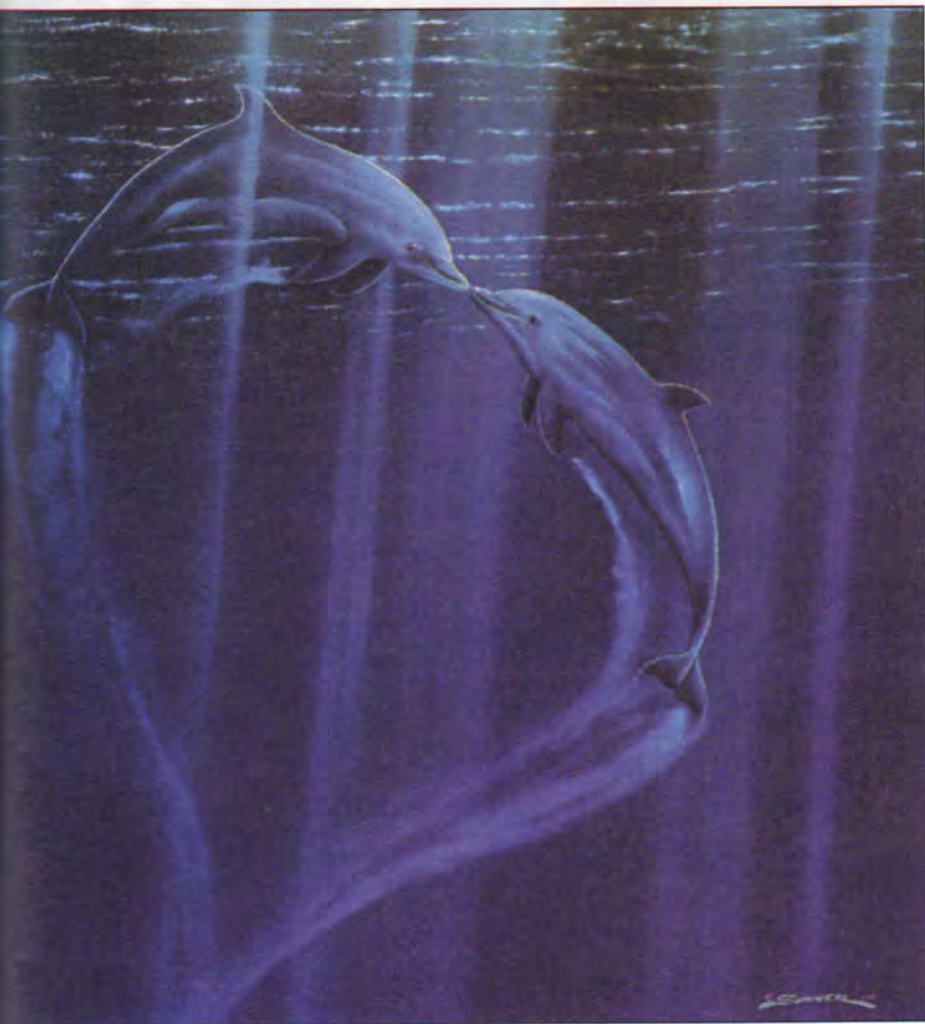
Στην ίδια περίπου κατηγορία ανήκει και άλλη μια ομάδα από επιστήμονες που ασχολείται με ένα θέμα παρεμφερές. Η "ομάδα" αυτή ασχολείται με την ανακάλυψη και την δημιουργία υλικών που να χρησιμοποιούνται σε καθημερινή βάση και τα οποία να έχουν την ιδιότητα της τεχνητής νοημοσύνης κατά μία έννοια. Πιο συγκεκριμένα ψάχνουν και δημιουργούν υλικά τα οποία ανάλογα με τις περιβαλλοντικές συνθήκες αντιδρούν, ώστε να αντέχουν στην φθορά του χρόνου και όχι μόνο. Πως θα σας φαινόταν αν το ρύγχος ενός πλοίου μετέβαλλε το σχήμα του έτσι ώστε να γλιστράει καλύτερα σε οποιαδήποτε μορφή θαλασσοταραχής και αν βρισκόταν; Πως θα σας φαινόταν αν ύστερα από μια πτήση με το αεροπλάνο το υλικό των φτερών σας έδειχναν αλλάζοντας χρώμα ένα σημείο που θα ήθελε επισκευή και που με γυμνό μάτι θα φαινόταν ύστερα από πολλές ακόμα πτήσεις;

Σίγουρα είναι πολύ θετική η ασφάλεια που παρέχουν αυτά τα υλικά. Υπεύθυνου του προγράμματος αυτού είναι μεταξύ άλλων το Πανεπιστήμιο Strathclyde της Σκωτίας. Σε συνεργασία με την εταιρεία κατασκευής αναρχηθικών σκοινιών Cairngorm

Climbing Rope Company έχουν κατασκευάσει ένα τύπο σκοινιού που όταν φθείρεται αλλάζει χρώμα με άμεσο αποτέλεσμα την παροχή περισσότερης ασφάλειας στους ορειβάτες. Τα περισσότερα και πιο εξειδικευμένα πειράματα γίνονται στο Center For Intelligent Material Systems And Structures (CIMSS) στο Πολυτεχνείο της Virginia. Στο πανεπιστήμιο αυτό όλοι οι τομείς ασχολούνται με την βελτίωση τέτοιων υλικών που καλύπτουν τους περισσότερους από τους τομείς της καθημερινής ζωής, ακόμα και μικρές λεπτομέρειες που δεν αποτελούν φαινομενικά αντικείμενα ερευνών υπό εξέλιξη. Η γνώμη αυτών των επιστημόνων για την εξέλιξη του αντικείμενου που ασχολούνται είναι το ότι η σημερινή τους δουλειά αποτελεί προλούδιο στις έρευνες που θα γίνουν στο μέλλον.

Εκείνο που ενδιαφέρει στο έπακρο τους σημερινούς επιστήμονες είναι η δημιουργία υλικών που να αντιλαμβάνονται τον κίνδυνο και να αντιδρούν ανάλογα είτε με την μορφή προειδοποίησης είτε αλλάζοντας την μορφή τους ώστε να μην συμβεί κάποιο ατύχημα μέχρι την αντικατάστασή τους. Πόσο απαραίτητα είναι τέτοια υλικά; Ένα παράδειγμα ίσως να σας πείσει : Το





1988 σε ένα αεροπλάνο Boeing 737 το οποίο βρισκόταν πάνω από την Χαβάη και έχοντας συμπληρώσει 19 χρόνια πορείας στον αέρα, υποχώρησε η οροφή ρουφώντας έναν επιβάτη και τραυματίζοντας τους υπόλοιπους 61 από τους 94 πριν προσγειωθεί με ασφάλεια στο Maui. Αυτό συνέβη γιατί η ομάδα ασφάλειας και ελέγχου του αεροπλάνου δεν πρόσεξε την αλλοίωση στο μέταλλο της οροφής με αποτέλεσμα να δημιουργηθεί το μοιραίο άνοιγμα μήκους 18 ποδιών που στοίχησε την ζωή του επιβάτη. Αν είχε χρησιμοποιηθεί το υλικό που έχει κατασκευαστεί στο Fiber Optic Smart Structures Laboratory του Πανεπιστημίου του Toronto δεν θα είχε συμβεί κάτι τέτοιο.

Στο ίδιο Πανεπιστήμιο έχουν γίνει έρευνες και για ακόμα πιο έξυπνα υλικά που δεν χρειάζονται καν ανθρώπινο έλεγχο. Ένα τέτοιο σύστημα και συγκεκριμένα το επονομαζόμενο Fabry-Perot (στην μνήμη των δύο ανθρώπων που βρήκαν την βασική ιδέα για την χρήση του βαρόμετρου) μπορεί με κάποιους αισθητήρες να ανακαλύψει την φθορά και με κάποιες ακτίνες laser

που περνούν από ένα "θάλαμο" με καθρέφτες μήκους ενός χιλιοστού αναλαμβάνουν να αλλάξουν την μορφή του υλικού και να στείλουν ένα σήμα S.O.S. Με αυτό τον τρόπο και με την βοήθεια της αλλαγής των χρωμάτων του υλικού χρειάζεται αντικατάσταση, πολύ πριν ο ίδιος μπορέσει να το ανακαλύψει με το γυμνό μάτι. Σκεφτείτε το μέγεθος της ασφάλειας που θα παρείχαν τα μεταφορικά μέσα αν κατασκευάζονταν από τέτοιο υλικό. Και όχι μόνο όπως πιστεύει ο ερευνητής Raymond M. Measures. Πιο συγκεκριμένα φανταστείτε ότι μετά από ένα μεγάλο καταστροφικό σεισμό, αν υπήρχαν κτίρια κατασκευασμένα από τέτοια υλικά, πόσο εύκολο θα ήταν να βρεθούν αμέσως τα κτίρια που χρειάζονται άμεση εκκένωση.

Κάτι ανάλογο μελετά και η Carolyn Drg. Ερευνά συγκεκριμένα την τοποθέτηση τέτοιων υλικών σε γέφυρες που επειδή είναι εκτεθειμένες σε κάθε μορφή καιρικών συνθηκών αλλοιώνονται πολύ εύκολα. Με την τοποθέτηση τέτοιων υλικών κάτω από το τσιμέντο

που χρησιμοποιείται συνήθως για την κατασκευή τους θα αποφευχθούν οι πτώσεις τους στο ελάχιστο. Απόλυτος μελλοντικός στόχος αυτής της ομάδας που προαναφέραμε είναι να αναπτύξουν υλικά που να έχουν έναν πλήρη κύκλο "ζωής", όπως όλα τα έμβια πλάσματα του πλανήτη. Πιο συγκεκριμένα θέλουν να κατασκευάσουν σε κάποια στιγμή στο μέλλον ένα τέτοιο υλικό που θα γεννιέται με την κατασκευή του στο εργαστήριο, θα ζει, θα πεθαίνει και τελικά θα επανέρχεται στην ζωή από μόνο του (κάτι σαν ανάσταση). Που αποβλέπουν φυσικά όλα αυτά; Στην κατασκευή ενός τέτοιου υλικού που θα μπορεί αφού καταλάβει την έκταση της ζημιάς που έχει υποστεί, να μπορεί να αυτοθεραπεύεται, να ανακατασκευάζεται αυτόνομα ώστε να μην υπάρχει ποτέ φθορά ή κίνδυνος στον σκοπό που εξυπηρετεί.

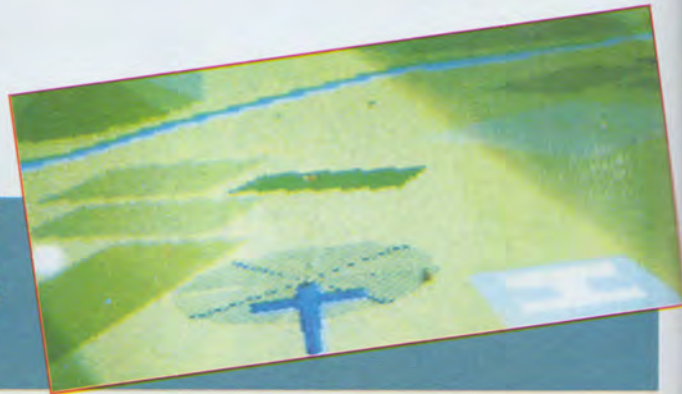
Φυσικά αν και βρισκόμαστε σε ένα καθαρά πειραματικό στάδιο, ήδη ο στρατός έχει αρχίσει να δείχνει ανάλογο ενδιαφέρον με τις αντίστοιχες επιπτώσεις. Οι ερευνητές βέβαια πιστεύουν ότι η χρήση τέτοιων υλικών σε μηχανές πολέμου είναι μόνο η αρχή. Πέρα από τα υποβρύχια και τις τορπίλες υπάρχει και η καθημερινή ζωή. Όπως αναφέρουν οι ερευνητές στο Xerox Palo Alto Research Center μέχρι το 2012 η χρήση τέτοιων υλικών θα υπάρχει παντού. Σε συνεργασία με κάποιον υπολογιστή που δεν θα κοστίζει πάνω από 400 δολάρια, τα πάντα σε ένα σπίτι θα ελέγχονται φωνητικά ή με την κίνηση των χεριών στον αέρα. Με τον καιρό, στο μέλλον οι υπολογιστές αυτοί θα αποκτήσουν καινούρια μορφή. Δεν θα έχουν την σημερινή μορφή τους, αλλά θα έχουν αποσυρθεί στον πλησιέστερο τοίχο. Έτσι οι μελλοντικοί κάτοικοι των πόλεων θα μπορούν να ελέγξουν το προσωπικό τους περιβάλλον όπως αυτοί θέλουν.

Η ροή των πραγμάτων είναι αποδεδειγμένο ότι δεν είναι πάντα σταθερή. Επομένως ίσως την εποχή που θα συμβεί αυτό που προβλέπουν οι σημερινοί επιστήμονες, να είμαστε ακόμα στην ζωή για να παραстоύμε μάρτυρες μιας καινούριας εποχής, μιας εποχής στην οποία ο άνθρωπος θα είναι απόλυτα κυρίαρχος στο προσωπικό του περιβάλλον. Μέχρι τον επόμενο μήνα όμως, ζήστε τα όνειρα σας... είναι ο μόνος τρόπος για να αντιμετωπίσετε την πεζή ζωή που κάνουμε σήμερα. Σημ: Στοιχεία για αυτό το άρθρο αντλήσαμε από το περιοδικό OMNI.



# STEEL TALONS

ΤΟΥ Π.Σωτηρίου



κοντρόλ για έναν αρχάριο φαίνονται δύσκολα. Εκτός από το κλασικό joystick εδώ υπάρχει ακόμα ένας ρυθμιστικός μοχλός της ώθησης, δύο ξεχωριστά πλήκτρα fire και δύο πεδάλια στα πόδια που σας επιτρέπουν να σπινιάρετε και να ολισθαίνετε το σκάφος ελέγχοντας τον πίσω μικρό έλικα. Αν όμως μάθετε καλά αυτόν τον πολύπλοκο χειρισμό τίποτα δεν σας απαγορεύει να κάνετε απίστευτους ελιγμούς σε μεγάλες ταχύτητες. Το πιο ωραίο σημείο του gameplay είναι όταν παίζεται διπλό. Και ακόμα καλύτερα όταν ο ένας προσπαθεί να καταρρίψει τον άλλο! Όλα τα εχθρικά σκάφη παυουν να υπάρχουν και στις οθόνες εμφανίζονται μόνο οι δύο μονομάχοι. Οι σκηνές που

παίζονται εδώ θυμίζουν ή και ξεπερνούν ακόμα και τα καλύτερα κινηματογραφικά έργα. Υπάρχουν επίσης και δύο τρόποι οπτικής του

παιχνιδιού. Η μία είναι η κλασική των εξομοιωτών μέσα από το κόκπιτ και η άλλη είναι αυτή που βλέπετε ακριβώς πίσω από το σκάφος σας. Τέλος για όσους πιστεύουν ότι μπορούν να πιλοτάρουν ελικόπτερο ως αφήσουν το arcade mode και ασ πιάσουν λίγο το "real helicopter flight" που είναι πάρα πολύ δύσκολο αλλά σιγουρα δεν θα έχετε την δυνατότητα να το κάνετε ποτέ σε ένα home μηχανήμα.

**Τ**α shoot'em ups και οι εξομοιωτές δεν είναι ό,τι καλύτερο υπάρχει στον χώρο των υπολογιστών κατά την γνώμη μου αλλά οπωσδήποτε ξεχωρίζουν στα ηλεκτρονικά. Και το Steel Talons της Atari πρωτοπορούσε τις μέρες που πρωτοεμφανίστηκε με τα καταπληκτικά του τρισδιάστατα γραφικά αλλά και το χειριστήριο του που είναι ένα από τα καλύτερα deluxe coin-ops που εμφανίστηκαν τα τελευταία χρόνια. Για την ακρίβεια όταν είχε εμφανιστεί μπορώ να πω ότι ήταν η ελίτ των ηλεκτρονικών. Είναι ένα παιχνίδι όπου ένας ή δυο παίκτες μπορούν να παίξουν ταυτόχρονα τον εξομοιωτή ελικόπτερου σε αποστολές που θυμίζουν Αποκάλυψη τώρα! Υπάρχουν πολλές, πάρα πολλές αποστολές να αναλάβετε, τις περισσότερες από τις οποίες θα πρέπει πριν τις ολοκληρώσετε να έχετε καταστρέψει σχεδόν ο,τιδήποτε εμφανίζεται στο ραντάρ σας.

Οι στόχοι αυτοί ποικίλουν ανάμεσα σε οπικά συστήματα, τανκς, κτήρια, μεταφορικά οχήματα, αλλά και στόχους αέρος όπως εχθρικά ελικόπτερα και αεροσκάφη. Τα εχθρικά πυρά έρχονται από παντού και εδώ θα χρειαστεί πραγματικά να αποδείξετε πόσο μεγάλος πιλότος είσαστε αν θέλετε να φτάσετε μέχρι το τέλος. Ευτυχώς ο χειρισμός είναι πολύ απλός και το πιλοτήριο μέσα στην τεράστια κονσόλα είναι σαν πραγματικό. Ακόμα επιρραάζεται από τα χτυπήματα που δέχετε μέσα στο παιχνίδι με έναν πολύ λογικό τρόπο: αντέχει αρκετά χτυπήματα αλλά σιγά σιγά όσο πιο χτυπημένο είναι το σκάφος σας τόσο δυσκολεύει ο έλεγχος και μετά έρχεται το αναπόφευκτο τέλος. Και κάθε σύγκρουση με το έδαφος σας στοιχίζει και ένα credit! Οσο λογικά και να είναι τα



92%

**CPC**

- 1 (1) LEMMINGS 113
- 2 (2) PRINCE OF PERSIA 79
- 3 (3) GOLDEN AXE 61
- 4 (4) FINAL FIGHT
- 5 (6) BAT
- 6 (5) ROBOCOP
- 7 (3) KILLERBALL
- 8 (9) PIRATES
- 9 (6) ZAP'T'BALLS
- 10 (7) TMHT 2

Αίσχος, τα ελάχιστα ερωτηματολόγια που ήρθαν δείχνουν μάλλον ότι ενδιαφέρεστε περισσότερο για το διαβάσμα αυτές τις μέρες παρα για τον λατρεμένο υπολογιστή σας. Καμία αλλαγή στις τρεις πρώτες θέσεις, κατι ψήφους έχει "τσιμπήσει" το Lemmings και το BAT ανέβηκε μια θέση.

**ST**

- 1 (1) GODS 81
- 2 (2) LOOM 64
- 3 (3) GOLDEN AXE 49
- 4 (5) LURE OF THE TEMPTRESS
- 5 (4) FINAL FIGHT
- 6 (7) REALMS
- 7 (6) PRINCE OF PERSIA
- 8 (9) DUNGEON MASTER
- 9 (7) LEMMINGS
- 10 (10) MEGALOMANIA

Μια ιδιαίτερη προτίμηση δείχνουν τελευταία οι κάτοχοι ST στα role playing παιχνίδια τα adventures και την στρατηγική. Πώς αλλιώς να εξηγήσουμε την άνοδο του Realms και τις ψήφους που πήρε το Loom. Στην πρώτη θέση δεν μπορούσατε να περιμένετε βέβαια τίποτα καλύτερο από αυτό το... Gods.

**ΟΙ ΝΙΚΗΤΕΣ**

- 1) ΑΝΤΩΝΗΣ ΤΣΑΡΔΟΥΛΙΑΣ (ΣΑΜΟΣ)
- 2) ΑΓΓΕΛΟΣ ΚΑΛΛΙΓΑΣ (ΕΥΛΑΓΑΝΗ)
- 3) ΛΟΡΕΝΤΖΟΣ ΚΑΠΕΤΗΣ (ΛΑΜΙΑ)

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

**AMIGA**

- 1 (1) INDIANA JONES 4 213
- 2 (3) STREET FIGHTER 2 195
- 3 (2) SHADOW OF THE BEAST 3 188
- 4 (6) KICK OFF 2
- 5 (7) WING COMMANDER
- 6 (5) LOTUS 2
- 7 (6) FORMULA ONE GP
- 8 (7) AGONY
- 9 (9) LOTUS 3
- 10 (10) SENSIBLE SOCCER

Το Indiana Jones 4 φαίνεται να απειλείται τον τελευταίο καιρό από το Street Fighter 2. Και εδώ γίνεται ωραίο το TOP της Amiga. Έχουμε ένα Adventure ίσως του καλύτερου adventure για το μηχάνημα, εναντίον ενός, μάλλον του δεύτερου καλύτερου, beat'em up. Όσοι πιστοί του Body Blows προσέλθετε γρήγορα γιατί στο επόμενο τεύχος ετοιμάζεται να μπει στο Top πολύ δυναμικά!

**MEGA DRIVE**

- 1 (1) SONIC 2 139
- 2 (3) SHADOW DANCER 55
- 3 (2) STREETS OF RAGE 53
- 4 (3) OLYMPIC GOLD
- 5 (6) TAZMANIA
- 6 (5) ROBOCOD
- 7 (7) PIT-FIGHTER
- 8 (8) CASTLE OF ILLUSION
- 9 (9) JORDAN VS BIRD
- 10 (-) GREENDOG
- 10 (-) EA HOCKEY '92

Εκείνο που εντυπωσιάζει στο TOP του Mega Drive είναι ότι το Streets Of Rage έμεινε σχεδόν στάσιμο χάνοντας την δεύτερη θέση από το πολύ καλό αλλά παλιό Shadow Dancer που έμεινε εκεί στην κορυφή για πολλούς πολλούς μήνες. Πιθανότατα η εμφάνιση του Streets of Rage 2 (δείτε το στο Review μας γρήγορα) να είναι σημαντική για την εξέλιξη του top μας. Ο χρόνος θα δείξει.

**PC**

- 1 (1) INDIANA JONES 4 378
- 2 (2) KING'S QUEST 6 356
- 3 (3) PRINCE OF PERSIA 217
- 4 (4) WING COMMANDER 2
- 5 (5) DARKSEED
- 6 (6) QUEST FOR GLORY 3
- 7 (7) FALCON 3.0
- 8 (8) CIVILIZATION
- 9 (9) SIM CITY
- 10 (10) MONKEY ISLAND II

Αρκετές νέες εισοδοί στο top 20! Οπότε τίποτα δεν άλλαξε στον πρώτο δεκάλογο. Το Indiana Jones 4 δεν φαίνεται να κλονίζεται με τίποτα από την πρώτη θέση ακόμα και αν ανεβαίνει φανταστικά το Street Fighter 2 που προβλέπω από τον επόμενο μήνα να μπαίνει στα 10 πρώτα των συμματών.

**SUPER NES**

- 1 (1) STREET FIGHTER 2 132
- 2 (2) SUPER MARIO WORLD 62
- 3 (2) SUPER TENNIS 49
- 4 (4) SUPER R-Type
- 5 (6) SUPER CASTLEVANIA
- 6 (5) SUPER SOCCER
- 7 (7) SMASH TV
- 8 (7) FINAL FIGHT
- 9 (8) F-ZERO
- 10 (10) LEGEND OF ZELDA 3

Σχεδόν όλοι ψήφοι έρχονται για το Super NES αναφέρονται στο Street Fighter 2. Οι υπόλοιποι απλά φωτοζωών και χτυπιούνται να πάρουν κάποιον πόντο. Τρανό παράδειγμα το Smash TV που για έναν μόνο ψήφο πήρε την 7η θέση από το Final Fight με το οποίο ισοβαθμούσε στο προηγούμενο τεύχος.

**ΚΟΥΠΟΝΙ**

ΟΝΟΜΑ.....

ΕΠΙΘΕΤΟ.....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.....

ΤΗΛ.....ΗΛΙΚΙΑ.....

ΕΧΩ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ.....

ΤΑ 5 ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΜΟΥ ΕΙΝΑΙ:

1.....

2.....

3.....

4.....

5.....



ΤΟΥ Π. ΣΩΤΗΡΙΟΥ

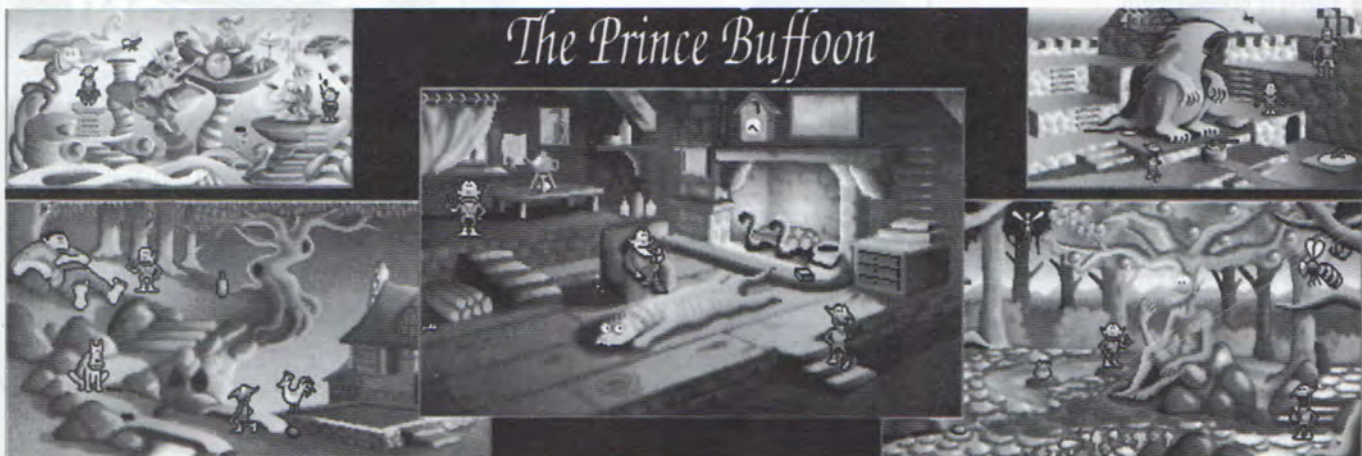
ΜΕΡΟΣ Β'

**Ε**ίχαμε μείνει στο προηγούμενο τεύχος στην γοργόνα. Τώρα βρίσκεστε μέσα σε ένα δωμάτιο αποθήκη, ενεργοποιήστε το starfish που είχατε βρει στο προηγούμενο παιχνίδι σας και πάρτε το salt με τον Fingus. Με τον ίδιο σηκώστε και το μεγάλο Cover της γλάστρας. Ενώσσο την κρατάει έτσι ο Winkle μπορεί να ρίξει το αλάτι μέσα στην τρύπα πάνω στο μικρό ανθρωπάκι που βρίσκεται εκεί. Πάρτε το File μέσα από εκεί με τον Winkle. Ενώ επίσης ο fingus κρατάει το σχοινί στα δεξιά βάλτε τον Winkle να πιάσει το αριστερό σχοινί. Θα πέσει προς τα κάτω σηκώνοντας τον φίλο του μέχρι το πάνω πάνω ράφι. Τώρα ο Fingus μπορεί να χρησιμοποιήσει το File στο Colibrius Chain για να τον ελευθερώσει και θα τον δείτε κυριολεκτικά να πετάει με το κελί του! Τώρα πάρτε ένα από τα Thump tacks από τον τοίχο. Στείλτε τον Fingus να σταθεί πάνω στο ράφι πάνω από το Cook και αλατίστε -Salt- τα meatballs με τον Winkle. Πηγαίντε τον Winkle τώρα δεξιά από το Cook όταν το χέρι του Ουμπκαροκ πιάσει τον Cook ο Winkle προλαβαίνει να τοποθετήσει το Thump Tack στο case. Μόλις το κάνετε αυτό ενεργοποιήστε τον Fingus για να είναι έτοιμος για το επόμενο δύσκολο κόλπο. Μόλις ο Cook ρίξει το Meatball προς τα πάνω ο Fingus πρέπει να χρησιμοποιήσει το Kindelixir στο Meatball πράγμα πολύ δύσκολο και θα σας πρότεινα να έχετε σώσει ήδη νωρίτερα για να μπορέσετε να ξαναπροσπαθήσετε



Ξανά και Ξανά μέχρι να συγχρονιστείτε τέλεια. Ο Ουμπκαροκ έχει αποκοιμηθεί και εσείς μπορείτε να βγείτε και να περάσετε στην οθόνη του θρόνου. Στον θρόνο τώρα μπορείτε να ρίξετε μια ματιά γύρω. Θυμηθείτε να έχετε σώσει πρώτα για να μην αναγκάζεστε να ξεκινάτε πάντα από προηγούμενη θέση. Πάρτε λοιπόν το pepper. Θα χρειαστεί επίσης να φτάσετε στο comice και για να το κάνετε αυτό αρκεί να χρησιμοποιήσετε το stool με τον Winkle και ο fingus θα σκαρφαλώσει με την βοήθεια των φοβερών χεριών του φίλου του. Για να ανέβει ο Winkle εκεί θα πατήσει λοιπόν ο Fingus τον διακόπτη. Ο Winkle περνάει την πόρτα η οποία ανοίγει το μάτι. Το πρώτο πράγμα που σας γυαλίζει τώρα είναι το στέμα του Αμονιακ. Μπείτε με προσοχή με τον Winkle από το αριστερό αυτί ενώ ο Fingus αμέσως ενεργοποιεί την γλώσσα. Για να κάνετε μία Cockroach να εμφανιστεί ο Fingus λοιπόν μπαίνει από το αυτί και ο άλλος ενεργοποιεί την Tongue. Πρέπει όμως να είσαστε πολύ γρήγοροι για να προλάβετε αυτή την κατσαρίδα ειδικά πριν την καταβροχθίσει ο Glotziok. Στείλτε τον Winkle κάτω δεξιά από το orifice και τον fingus αριστερά από την τρύπα. Ενεργοποιήστε τον Winkle στο Orifice και βάλτε αμέσως τον Fingus να χρησιμοποιήσει το

Glove στην τρύπα. Αν το έχετε κάνει σωστά συλλαμβάνει την κατσαρίδα, διαφορετικά load και πάλι από την αρχή. Βάλτε τώρα την κατσαρίδα μπροστά από την τρύπα, χρησιμοποιήστε την δηλαδή πάνω στην τρύπα και ρίξτε Kindelixir πάνω της. Θα συρθεί μέσα από την τρύπα και μόλις την φάει ο Glotziok θα αποκοιμηθεί. Επαναλάβετε όλη την προηγούμενη διαδικασία για να πιάσετε ακόμα μια κατσαρίδα ώστε να την χρησιμοποιήσετε για να την φάει ο Αμονιακ. Ομως αυτός δεν προτιμάει τις κατσαρίδες αλλά τους κοκκινολαίμους ή τις πασχαλίτσες, δεν κατάλαβα ακριβώς! Είναι ώρα για ειδικά εφφέ και μεταμφιέσεις λοιπόν! Για να κάνετε την κατσαρίδα σας πασχαλίτσα θα χρειαστείτε μερικά φτερά. Οπότε το πρώτο πράγμα που κάνετε είναι να πάρετε ένα Helmet feather από την πανοπλία και να το βουτήξετε μετά στο rainf Can ώστε να το μετατρέψετε σε βούρτσα. Βάλτε πάλι την κατσαρίδα στην τρύπα και κάντε την κόκκινη με την καινούρια σας βούρτσα. Ρίξτε Pepper πάνω της και φυσικά μετά kindelixir. Θα περάσει την τρύπα, θα φαγωθεί από τον Αμονιακ ο οποίος δεν θα ναρκωθεί αλλά θα εξαφανιστεί. Τώρα που ο Αμονιακ έχει χαθεί μπορείτε να επιστρέψετε στην αίθουσα του θρόνου και να ελευθερώσετε τον



# Goblins 2

γελοτοποιό. Οι φρουροί που υπήρχαν εκεί έχουν αποβλακωθεί με την εξαφάνιση του αρχηγού τους και δεν θα σας δημιουργήσουν πρόβλημα. Αφού έχετε πάρει τον γελοτοποιό λοιπόν μαζί σας πηγαίνετε στο Armour. Βάλτε τον να κάθεται δίπλα στο Shrinking Machine. Τοποθετήστε τον Fingus και μετά τον Winkle από κάτω της. Ο Γελοτοποιός θα ανοίξει την μηχανή και οι δύο φίλοι μας θα συρρικνωθούν υπερβολικά. Υστερα τους ακολουθεί στην σμίκρυνση και οι τρεις μαζί βγαίνουν έξω από το παράθυρο. Τώρα καθώς είσαστε σε μικρογραφία οι προγραμματιστές βρήκαν την ευκαιρία να παίξουν με τα γραφικά και να κατασκευάσουν μερικά από τα πιο όμορφα στησίματα που έχουμε δει μέχρι στιγμή σε παιχνίδι. Τώρα το πρώτο πράγμα που χρειάζονται οι σμικρυσμένοι ήρωές μας είναι ένα μαχαίρι. Θα πρέπει λοιπόν ο Fingus να το πιάσει από την λαβή και ο Winkle αμέσως μετά από την κόψη. Θα το μετακινήσουν σε μικρή απόσταση και θα κουραστούν μετά. Ετσι θα πρέπει να επαναλάβετε την διαδικασία. Ο Fingus τώρα θα μπορεί να πάρει τον σελιδοδείκτη και να τον χρησιμοποιήσει πάνω στο Candle για να κατασκευάσει ένα wick. Τώρα ο Winkle θα πάρει το σπρίτσο και να το βάλει στο μάτι το οποίο θα πεταχτεί έξω! Βάλτε τον γελοτοποιό να κλωστήσει το μάτι. Αναπηδά και σπάει τα γυαλιά. Τώρα παίρνετε τον galss splinter και το χρησιμοποιείτε πάνω στην ακτίνα φωτός. Θα δημιουργησετε μια ακτίνα που θα λιώσει το κερί σε μια λιμνούλα. Χρησιμοποιήστε αυτό το λιωμένο κερί πάνω στην Seal του γράμματος και το αποτέλεσμα της πάνω στην Lock. Ένας σπόρος πέφτει τον οποίο θα χρησιμοποιήσετε πάνω στον map Village -εντελώς κουφό- για να κάνετε ένα φυτό να μεγαλώσει. Θα σκαρφαλώσετε πάνω του! Το φυτό αυτό θυμίζει αρκετά τον Τζακ και την φασολιά του! Το κακό τώρα είναι ότι έχει σκαρφαλώσει πάνω του ο

γελοτοποιός ο οποίος δεν θέλει να κατέβει και πεινάει. Ο Kael, το γνωστό δέντρο δέχεται να σας δώσει μερικά από τα μήλα του αλλά χρειάζεστε κάποιο δοχείο για να τα βάλετε μέσα. Πρέπει να περάσετε μέσα από την τρύπα με τον Winkle για να βρεθείτε στον γελοτοποιό.

Αντιδρά και ένα φασόλι πέφτει κάτω. Το μαζεύετε. Κλικάρετε στην πέτρα και ένας σκατζόχοιρος εμφανίζεται. Χρησιμοποιήστε το φασόλι πάνω του με τον Winkle. Κλέψτε το Car του τυφλοπόντικα. Τώρα ενώ στέκεται ο Fingus κά-

τω από τον Kael το δέντρο, χρησιμοποιήστε το σπρίτσο με τον Winkle. Τα μήλα θα ξεματιστούν και θα πέσουν οπότε εσείς θα τα μαζέψετε με το car. Χρησιμοποιήστε το μήλο στην hole με τον Winkle και θα φτάσει μέχρι τον γελοτοποιό. Αυτός έρχεται αλλά πέφτει στα μανιτάρια που τα καταβροχθίζει και εξαφανίζεται μέσα σε ένα όνειρο. Για να τον ακολουθήσετε σ'αυτό το σουρεαλιστικό σενάριο πρέπει να φάτε κι εσείς μανιτάρια. Θα τα ξαναπούμε τον επόμενο μήνα.





# TIPS + TRICKS

Αυτό το μήνα αγαπητοί φίλοι, θα ξεκινήσουμε κάπως διαφορετικά. Για την ακρίβεια θα ξεκινήσουμε με ένα γράμμα που έστειλε ο φίλος μας ΘΑΝΑΣΗΣ ΔΡΑΓΑΝΗΣ. Διαβάστε το, και τα ξαναλέμε αργότερα.

Τετάρτη 27/4/1993  
(προσέξτε πολύ την ημερομηνία -Σ.Σ.)

Επειδή πιστεύω πως είμαι τέλειος μ' ότι καταπιαστώ σοβαρά, επειδή γοητεύω τον καθένα με την ξεχωριστή ευφυΐα μου και τον τρόπο με τον οποίο χειρίζομαι τις καταστάσεις, πιστεύω πως μέχρι στιγμής αδικούνται ανεπανάληπτα όσοι δεν έρχονται σε επαφή μαζί μου. Ετσι πήρα μια μεγάλη απόφαση: Θα βοηθήσω εσάς τους κοινούς ανθρώπους στέλνοντάς σας τους κωδικούς και των 80 οθονών του THE HUMANS. Βέβαια, αυτό είναι ένα απειροελάχιστο δείγμα της τελειότητάς μου.

Είναι τρομερά καταθλιπτικό, να σκέφτεται κανείς ότι ποτέ δεν θα δει την εκπληκτι-

κή ομορφιά μου, δεν θα ακούσει την θεϊκή μου φωνή. Κάνω όμως ΕΚΚΛΗΣΗ: μην αυτοκτονείτε. Ζήστε με την ελπίδα ότι ίσως κάποτε θα με δείτε.

Όσο μετριόφρων κι αν προσπάθησα να είμαι, ξέφυγαν κάποιες μικρές αλήθειες για μένα.

Βλέπετε λοιπόν την εκπληκτική δουλειά που έκανα, στέλνοντάς σας τους κωδικούς (είναι για PC).

Ανοίξτε λοιπόν τον υπολογιστή, ρίξτε μέσα το THE HUMANS και ίσως κάπου, κάπως, κάποτε, να με δείτε...

ΘΑΝΑΣΗΣ ΔΡΑΓΑΝΗΣ

Ζήτω το grand prix unlimited  
Ζήτω το formula one grand prix

Ζήτω η Μακεδονία μας

Ζήτω ΕΓΩ

Αυτό λοιπόν είναι το γράμμα του φίλου μας του Θανάση, ΑΚΡΙΒΩΣ όπως ήρθε στα χέρια μου.

Κατ' αρχάς πρέπει να ομολογήσω ότι το συγκεκριμένο γράμμα το καταευχαριστήθηκα. Δεύτερον, πρέπει

να σημειώσουμε ότι το γράμμα αυτό τριγυρνάει πάνω στο γραφείο μου αρκετό καιρό. Γιατί δεν το δημοσίευσα; Πρώτον, γιατί τους κωδικούς του HUMANS, τους είχα ήδη δημοσιεύσει, ΕΝΑ ΜΗΝΑ ΠΡΙΝ γραφτεί το γράμμα! Και δεύτερον, γιατί δεν μπορούσα να το κολλήσω πουθενά. Τώρα όμως, ήρθαν στα χέρια μου αρκετά γράμματα που αφορούσαν το παιχνίδι, και έτσι έκρινα σωστό να ξαναδημοσιεύσω τους κωδικούς.

Πριν όμως από αυτό, πρέπει να ζητήσω ταπεινά συγνώμη από τον ΘΑΝΑΣΗ, γιατί εγώ, ένας κοινός θνητός, τελείωσα το παιχνίδι μέσα σε πέντε μερούλες. Ούτε καν που πρόλαβα να το βγάλω από το κουτί του δηλαδή. Και σαν να μην έφτανε αυτό, το τελείωσα τον περασμένο Δεκέμβρη(!), όταν δηλαδή πρωτοεμφανίστηκε στην Amiga, κάτι που δυστυχώς επανέλαβα μετά από ένα μήνα που εμφανίστηκε η έκδοση για PC. Λοιπόν, με το κεφάλι χαμηλά, ζητώ ταπεινά συγνώμη. ΣΥΓΧΩΡΕΣΕ ΜΕ ΘΑΝΑΣΗ. PLEEEEE-

EEEEEEEEASE. Δεν ήθελα να τελειώσω το παιχνίδι. Δεν το έκανα επίτηδες όταν δημοσίευσα τους κωδικούς ένα μήνα πριν γράψεις εσύ το γράμμα. Πως, να το κάνουμε ρε παιδί μου, τελείωσα το παιχνίδι τέσσερις μήνες πριν από σένα, και για αυτό ακριβώς φταίω.

Λοιπόν, ευχόμενος ότι με συγχώρεσες, συνεχίζουμε με τους κωδικούς του παιχνιδιού, όπως επίσης και με τα tips για τους άλλους υπολογιστές.

Α, ξέχασα. Βρε Θανασάκη, γιατί δεν στέλνεις και μια φωτογραφιούλα σου να θαυμάσουμε και 'μείς ομορφιά; Γιατί πρέπει να ζούμε μια ζωή στο πόνο; BYYYYYYYYYYYYY.

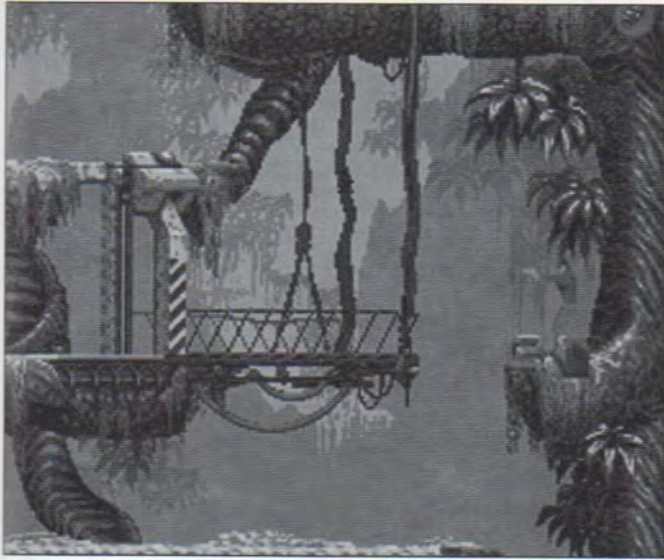
## HUMANS

Ε, μη μου πείτε ότι θα άφηναν παραπονεμένο το Θανάση...

Οι κωδικοί λειτουργούν και σε PC και σε AMIGA.

## ΕΠΙΠΕΔΟ ΚΩΔΙΚΟΣ

- 1 DARWIN
- 2 ANDIE PANDY
- 3 GET A LIFE



4	CARLOS	41	BONUS
5	HOWIE	42	BOUNCING
6	MOOBLE	43	NO MONEY
7	CSL	44	A S F
8	THE HUMBLE ONE	45	VISION
9	PIXIE	46	SISTERS
10	MILESTONE	47	FAST FASHION
11	WAR WAR WAR	48	CARGO
12	J MCKINNON	49	RAB C NESBITT
13	UNLUCKY	50	RANGERS
14	BLUE MONKEY	51	RAINBOW
15	RED DWARF	52	DOODY
16	BAD TASTE	53	MIGHTY BAZ
17	THE KITCHEN	54	TIRED
18	CJ	55	CONSOLIDATED
19	SORT IT OUT	56	STAY HAPPY
20	SMART	57	AMERICA
21	VILLA3BORO2	58	ANOTHER DAY
22	EARLY MORNING	59	ISOLATION
23	BORO4LEEDS1	60	PROMISED LAND
24	EASY LIFE	61	DAEMONSLATE
25	JIMS TIES	62	BIG RAB
26	PARKVIEW	63	MIAMI VICE
27	NICE N EASY	64	MARGARET M
28	GREEN CARD	65	A34732473
29	COOKIE	66	HELP ME
30	MALCY MALC	67	THE EXILES
31	RAVING BURK	68	EIGHTLANDS
32	YOU GOT IT	69	WINE AND DINE
33	SGNIMMEL	70	NIN
34	MINISTRY	71	TECHNOPHOBE
35	MAD FREDDY	72	GETTING THERE
36	BIZARRE	73	TIME IS
37	FREE SCOTLAND	74	RUNNING OUT
38	APPLE JUICE	75	LORDS OF CHAOS
39	PAYDAY	76	NOW ITS DONE
40	BANANNA MOON	77	IM OUT OF HERE

- 78 HERES TO A
- 79 BETTER LIFE
- 80 BYE BYE BYE

Αυτοί είναι οι 80 κωδικοί. Το ξέρετε όμως ότι κυκλοφορούν και κάποια επιπλέον επίπεδα για το παιχνίδι; Αν δεν το ξέρατε το μάθατε τώρα. Αντε, όσοι πιστοί προσέλθετε.

## PC

### **VIKING CHILD**

Το παιχνίδι είναι καλούτσικο, αλλά οι κωδικοί είναι απαραίτητοι:

- Δάσος** NUGGETS
- Γέφυρα** BOUNCING
- Λαβύρινθος** BUSTFOOD
- Ερημος** RED DWARF

### **WOLFSTEIN 3D**

Θέλετε μήπως να κάνετε τη ζωή σας λίγο πιο εύκολη; Ακολουθήστε τις παρακάτω οδηγίες:  
Φορτώστε το παιχνίδι, βάζο-

ντας 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 άλλοτε.

### **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.

## FREEBYTES

ΘΕΟΦΡΑΣΤΟΥ 4 ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ Τ.Κ. 121 34 ΤΗΛ - FAX: 57 52 110  
**ΕΜΠΟΡΙΟ Η/Υ - ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ - ΑΝΑΛΩΣΙΜΩΝ**

### ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ ΟΛΙΒΕΤΤΙ COMPUTER ΑΠΟ ΤΟΝ ΕΥΡΩΠΑΙΟ ΓΙΓΑΝΤΑ ΣΕ ΑΠΙΣΤΕΥΤΕΣ ΤΙΜΕΣ

- AMIGA 600 ΑΠΟΚΤΕΙΣΤΕ ΤΗΝ AMIGA ΤΩΝ ΟΝΕΙΡΩΝ ΣΑΣ ΣΤΙΣ ΧΑΜΗΛΟΤΕΡΕΣ ΤΙΜΕΣ ΤΗΣ ΑΓΟΡΑΣ, ΜΕ ΤΗΝ ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ ΚΑΙ ΕΓΓΥΗΣΗ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΕΙΑΣ 15 ΜΗΝΩΝ.
- AMIGA 1200
- AMIGA 4000

ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ ΤΗΛΕΟΠΤΙΚΩΝ ΣΤΑΘΜΩΝ ΚΑΙ ΦΩΤΟΓΡΑΦΩΝ  
ΣΕ HARDWARE ΚΑΙ SOFTWARE AMIGA - ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ 3D  
GRAPHICS - ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ - ΠΕΡΙΦΕΡΙΑΚΑ

ΥΠΕΥΘΥΝΟ ΚΑΙ ΓΡΗΓΟΡΟ **SERVICE** PC ΚΑΙ AMIGA

**FREE PC:** ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ ΣΕ ΑΠΙΣΤΕΥΤΑ ΧΑΜΗΛΕΣ  
ΤΙΜΕΣ - ΣΟΒΑΡΗ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ ΕΓΓΥΗΣΗ 1 ΕΤΟΣ

ATARI FALCON - ΜΟΥΣΙΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ  
ΘΘΟΝΕΣ ΥΨΗΛΗΣ ΑΝΑΛΥΣΗΣ ΓΙΑ ATARI STE

# MICROSTORE

Η ΠΗΓΗ ΟΛΩΝ ΤΩΝ AMIGA  
ΣΕ ΤΙΜΕΣ ΣΟΚ

AMIGA 1200 ΜΕ ΦΠΑ  
135000!

ΣΤΗΝ ΙΔΙΑ ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ  
AMIGA 600 ΜΕ 5  
ORIGINAL GAME  
95000!

AMIGA 500 PLUS ΜΕ ΦΠΑ  
78000!

MONITOR 1084S STEREO

ΠΡΟΣΦΟΡΑ  
AMIGA SCANNER  
GOLDEN IMAGE  
37000 ΜΕ ΦΠΑ

ΜΕ ΚΑΘΕ ΑΓΟΡΑ ΔΩΡΟ  
ΕΝΑ JOYSTICK  
ΚΑΙ ΠΟΛΛΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

ΜΕΓΑΛΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ AMIGA GAMES

ΤΑΧΥΤΑΤΗ  
ΑΝΤΙΚΑΒΟΛΗ  
ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ  
ΕΛΛΑΔΑ

ΕΛ. ΒΕΝΙΖΕΛΟΥ 24  
ΠΛΑΤΕΙΑ Ν. ΣΜΥΡΝΗΣ  
ΤΗΛ: 9350672  
9328433

N Σας επιτρέπει να περνάτε μέσα από τοίχους.

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

G Σας κάνει αόρατους (όπως το AZAX).

B Αλλάζει το χρώμα του border.

Θυμηθείτε μόνο ότι μαζί με τα πλήκτρα, πρέπει να κρατάτε πατημένο και το TAB. Εάν πάντως πετύχουν όλα αυτά, τότε σίγουρα δεν θα αντιμετωπίσετε το παραμικρό πρόβλημα.

## AMIGA

### UGH!

Που το θυμηθήκατε αυτό; Τέλος πάντων. Το ζητήσατε και ως γνωστόν εμείς δεν σας λέμε όχι ποτέ. Κωδικοί λοιπόν.

- 1 FREISCHTIEL
- 2 SELBSTLAEUFER
- 3 HENNABREGGL
- 4 PFANNEHEISS
- 5 SOICHGOMBASEPP
- 6 PFUNDHACKFLEISCH
- 7 DOGODDERDEIG
- 8 SPAMSPAMBEANSNSPAM
- 9 SEMPRINI
- 10 PROFRJGUMBY
- 11 CONFESS
- 12 MITTERMEIER
- 13 DIESCHNICKIANGST
- 14 INTERESTINGPEOPLE
- 15 INSURANCESKETCH
- 16 ITSHEARTS
- 17 ARTHURTWOSHEDS
- 18 HAROLDTHESHEEP
- 19 PICASSOONBICYCLE
- 20 SPANISHINQUISITION
- 21 LUIGIVEERCOTTI
- 22 JIMMYBUSSARD
- 23 KENCLEANAIRSYSTEM
- 24 JOHANNAMBOOLPUTTY
- 25 TRAINSPOTTING
- 26 BICYCLEREPAIRMAN
- 27 IRVINGCSALTZBERG
- 28 THEENDBERG

- 29 NOWTOFLINGANOTHER
- 30 THECATSATONTHEMAT
- 31 CONFUSEACATLTD
- 32 DISTRACTABEE
- 33 MITTLELSCHMERTZ
- 34 INSPECTORTIGER
- 35 LOOKOUTFORTHEYARD

### TRODDLERS

Μας τους ζητήσατε, και νάτοι. Οι κωδικοί για τα επίπεδα 20 έως 35 του συμπαθητικού αυτού παιχνιδιού.

- 20 MEANONES
- 21 NOPROBLEMS
- 22 TREASURES
- 23 STOREROOM
- 24 UPDANDDOWN
- 25 TECHNO
- 26 ONEONEONE
- 27 SIXROOMS
- 28 THETOWER
- 29 GOFORHEART
- 30 NEWTHING
- 31 BOULERO
- 32 CRUELWORLD
- 33 CRUELUBES
- 34 SLIPNSLIDE
- 35 KEYX

## ATARI

### JAMES POND II

#### OPERATION: ROBOCOD

Στην πρώτη πρώτη πόρτα του πρώτου επιπέδου, πάρτε το cake, το σφυρί, το μήλο, το tap, με την συγκεκριμένη σειρά. Τώρα θα είστε αόρατοι για 10 λεπτά. Πάρτε τα lips, τα παγωτό, το βιολί, την globe, και το χιονάνθρωπο, και θα αποκτήσετε άπειρες ζωές.

### TITUS THE FOX

Αμάν πια με αυτό το παιχνίδι! Βάζω στοίχημα, είναι το πιο πολυπαιγμένο platform παιχνίδι αυτή τη στιγμή στην Ελλάδα! Αλλά, επειδή είστε καλά παιδιά, ορίστε οι κωδικοί:



1 2625  
2 8455  
3 2974  
4 4916  
5 1933  
6 0738  
7 2237  
8 5648  
9 6390  
10 8612  
11 4187  
12 1350  
13 9813  
14 5052  
15 2045

ΘΑ ΚΕΡΔΙΣΕΙ ΕΝΑ ΡΟΜΑ-  
ΝΤΙΚΟΤΑΤΟ ΡΑΝΤΕΒΟΥ ΜΕ  
ΤΟΝ ΚΡΟΝΤΗΡΑ. ΤΑ ΑΠΟ-  
ΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙ-  
ΣΜΟΥ, ΘΑ ΔΗΜΟΣΙΕΥΤΟΥΝ  
ΣΕ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΕΦΗΜΕΡΙΔΕΣ  
ΚΑΙ ΠΕΡΙΟΔΙΚΑ ΤΟΥ ΚΟ-  
ΣΜΟΥ, ΚΑΙ ΘΑ ΑΝΑΚΟΙΝΩ-  
ΘΟΥΝ ΑΠΟ ΟΛΟΥΣ ΑΝΕ-  
ΞΑΙΡΕΤΩΣ ΤΟΥΣ ΡΑΔΙΟΦΩ-  
ΝΙΚΟΥΣ ΚΑΙ ΤΗΛΕΟΠΤΙ-  
ΚΟΥΣ ΣΤΑΘΜΟΥΣ. ΑΝ ΤΟ  
ΘΥΜΗΘΩ.

ΛΟΙΠΟΝ, ΠΕΡΙΜΕΝΩ  
ΓΡΑΜΜΑΤΑ ΜΕ TIPS &  
TRICKS, TRICKS & TIPS.

ΥΓ1. ΤΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ ΝΑ ΕΙ-  
ΝΑΙ ΑΡΩΜΑΤΙΣΜΕΝΑ.

ΥΓ2. ΕΠΙΣΗΣ, ΝΑ ΓΡΑΜΜΕ-  
ΝΑ ΜΕ ΚΑΘΑΡΑ ΓΡΑΜΜΑ-  
ΤΑ.

ΥΓ3. (ΠΡΟΣΕΞΤΕ) ΔΕΝ  
ΑΠΑΓΟΡΕΥΟΝΤΑΙ ΟΙ ΔΩ-  
ΡΟΔΟΚΙΕΣ (ΒΑΛΤΕ ΚΑΙ ΚΑ-  
ΝΑ ΨΙΛΟ ΜΕΣΑ ΣΤΟ ΦΑΚΕ-  
ΛΟ).

Αυτή ήταν η ανακοίνωση.  
Εγώ, ως Υπουργός ανευ  
χαρτοφυλακίου (έχω joy-  
stick - αυτό φτάνει), οφείλω  
να σας προειδοποιήσω ότι  
αν δεν δω γράμματα, θα  
αμολοίσω τον Κροντηρά  
στους δρόμους, και τότε...  
θα πρέπει να αλλάξετε πλα-  
νήτη για να μην σας θρει.  
Λοιπόν, περιμένω. Αντε  
για...



# ΓΡΑΜΜΗ COMPUTERS

ΣΤΟΥΡΝΑΡΑ 9 - ΤΗΛ. 3633357 - 3640243  
ΜΕΓΑΛΕΣ ΕΥΚΟΛΙΕΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ

## HOME COMPUTERS

AMIGA 500+	16000 & 8 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 10000
AMIGA 500 plus+ ΟΘΟΝΗ COMMODORE 1084S	38000 & 8 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 19000
AMIGA 600	20000 & 8 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 10000
AMIGA 600 + ΟΘΟΝΗ COMMODORE 1084S	34000 & 8 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 20000
AMIGA 1200	155000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
ΟΘΟΝΗ COMMODORE 1084 S ΕΓΧΡΩΜΗ	21000 & 6 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 11000
ATARI 1040 STE	130000 ΜΕΧΡΙ 8 ΔΟΣΕΙΣ
ATARI FALCON	410000 ΜΕΧΡΙ 9 ΔΟΣΕΙΣ

## AT 286

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 1FD 1MB RAM VGA MONO	151000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
PHILIPS 386 SX /20/1MB RAM 1drive	155000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
AMSTRAD 7386 SX 2MB 1D 80MB HD VGA COLOR	315000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
DFI 80386 SX 2MB RAM 1D 40MB HD VGA MONO	265000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
IMPETUS 80386 SX / 33 2MB RAM 40MB HD VGA MONO	240000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
QUEST 80386SX 2MB RAM 40MB HD VGA MONO	270000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
IKAROS 80386SX 2MB RAM 1FD VGA MONO 40MB HD	210000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ

## 80386

LINE 386 DX/40 1MB RAM 1FD VGA MONO	160000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
DFI 80386 40MHZ 4MB RAM 40MB HD VGA MONO	325000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
IMPETUS 80386 DX/40 4MB RAM 40MB HD VGA MONO	325000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
FUJITECH 386/4MB/40MB HD	260000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
QUEST 80386 4MB RAM 80MB HD VGA MONO	350000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
IKAROS 80386 / 40MH 4MB RAM 40MB HD VGA MONO	250000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ

## 80486

IKAROS 8486/33/4MB/40MB HD VGA MONO	345000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
LINE 486 DX/33 1FD VGA MONO 1MB RAM	260000 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	510000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
INTEL 486/33/256 CM/4MB RAM/ 120 MB HD VGA MONO	510000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ

## LAPTOP - NOTEBOOK

DUAL 386 SX/25/2 MB/ 60 MB HD	435000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
AMSTRAD 80386SX VGA 2MB RAM 80MB HD NOTEBOOK	400000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
QUEST 386/33/4MB 105 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-F90	210000 ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ
SIEMENS HF 2302	160000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
AMSTRAD 6000 AT	177000 ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ

## PLOTTERS

HEWLETT PACKARD	ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
SUMMAGRAFICS	ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ

## CD ROM ΕΙΣΩΤΕΡΙΚΟ

ΑΠΟ 69000

ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ Ο ΦΠΑ  
ΣΤΕΛΝΟΝΤΑΙ ΠΑΝΤΟΥ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ

ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ  
ΕΠΙΣΚΕΦΘΕΙΤΕ ΜΑΣ ΠΡΙΝ ΑΓΟΡΑΣΕΤΕ

ΟΛΑ ΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΤΗΣ COMPUTER LOGIC & TECHNOFT ΜΕΧΡΙ 7 ΔΟΣΕΙΣ  
UPGRATE ΑΠΟ PC ΣΕ 286/386SX/ 386 ΜΕ ΔΟΣΕΙΣ



## MEGA DRIVE

### TAZMANIA

Στην εισαγωγική οθόνη, πατήστε A, B, C και START μαζί στο πρώτο joystick. Μετά κάντε το ίδιο και για το δεύτερο και θα μπορέσετε να επιλέξετε το επίπεδο που σας αρέσει περισσότερο.

### SONIC 2

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

Πηγαίνετε στην οθόνη με τις επιλογές πατώντας το Start στο χειριστήριο 1. Αμέσως μετά, πηγαίνετε στο Sound Test. Τώρα, επιλέξτε και παίξετε 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 το αθλητικό πνεύμα που σας διακατέχει έχει αρχίσει να εξαφανίζεται, ή με άλλα λόγια δεν έχετε όρεξη να παίξετε συνέχεια τους πρώτους αγώνες, βάλτε τον κωδικό NXOBVBBL για να πάτε στον τελικό και αν το αθλητικό πνεύμα ετοιμάζεται να πεθάνει, βάλτε τον κωδικό NXWBVBBD.

### GHOULS AND GHOSTS

Συνεχίζουμε με ένα παιχνίδι που ξεπροβάλλει από τα παλιά χρόνια των computer games. Είναι η συνέχεια του GHOST AND GOBLINS και μόλις τώρα έκανε την εμφάνισή του στις κονσόλες. Επειδή το ξέρω ότι έχετε κάποια προβλημάκια, δώστε προσοχή. Όταν εμφανίζεται η οθόνη

των τίτλων, πατήστε τέσσερις φορές το πλήκτρο A, και μετά πάνω, κάτω, αριστερά, δεξιά. Αν το κάνετε σωστά, θα ακούσετε μια μουσική. Η μουσική απλά δείχνει ότι είστε έτοιμοι να τους σκίσετε όλους. Τέλος πάντων, μετά από τη μουσική, πατήστε (ταυτόχρονα) οποιονδήποτε από τους ακόλουθους συνδυασμούς πλήκτρων θέλετε:

**B και START** : γίνεστε αόρατοι

**ΠΑΝΩ, A και START** : Ξεκινάτε από τη μέση του δεύτερου επιπέδου.

**ΔΕΞΙΑ, A και START** : Ξεκινάτε από το πέμπτο επίπεδο.

**ΚΑΤΩ-ΔΕΞΙΑ, A και START** : Πηγαίνετε αμέσως στον τελικό "κακό".

**ΚΑΤΩ, A και START** : Ξεκινάτε από το τρίτο επίπεδο.

**ΑΡΙΣΤΕΡΑ, A και START** : Ξεκινάτε από τη μέση του τρίτου επιπέδου.

Αν ακόμα έχετε προβλήματα, τότε ανατρέξτε στη σελίδα 78, όπου ο κ. Σωτηρίου φρόντισε να υπάρχει το εγχειρίδιο του παιχνιδιού.

### THE IMMORTAL

Ένα παιχνίδι με οκτώ επίπεδα, εκ των οποίων τα επτά είναι πανδύσκολα. Επειδή όμως ξέρετε ότι δεν θα σας αφήναμε ποτέ να υποφέρετε, πάρτε τους κωδικούς:

### ΕΠΙΠΕΔΟ ΚΩΔΙΚΟΣ

2	757FC10006F70
3	6E1EC210000E10
4	D9BE53101EB0
5	B57F9430000B0
6	563FF53010A41
7	C250F63010AC1
8	E011F73017BC1

### STREETS OF RAGE 2

Στο παιχνίδι αυτό, υπάρχει μια special οθόνη, στην οποία μπορείτε να επιλέξετε πολλά καλά πραγματάκια.

Αν έχετε 2 joypads, κάντε το ακόλουθο:

Μόλις εμφανιστεί η οθόνη των τίτλων, πατήστε START στο δεύτερο joystick. Θα βγείτε σε μία οθόνη, όπου



μπορείτε να επιλέξετε αριθμό παικτών κλπ.

Μετακινήστε τον κέρσορα (πάντα με το δεύτερο joystick) μέχρι να φτάσει στην επιλογή options και πατήστε τα πλήκτρα A και B ταυτόχρονα. Κρατώντας τα πατημένα, πιέστε το πλήκτρο START.

Θα εμφανιστεί μια διαφορετική τελείως οθόνη, στην οποία επιλέγετε πόσες ζωές θέλετε, το επίπεδο που θα παίξετε και δύο καινούργια επίπεδα δυσκολίας, τα Very Easy και Mania.

η επιλογής πίστας. Αν θέλετε μπορείτε να πάτε κατευθείαν και στο MC Mayhem.

### SUPER TENNIS

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 (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 παίξετε 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!

### STREETFIGHTER 2

Στο τελευταίο τεύχος του

## SUPER NES

### SUPER EDF

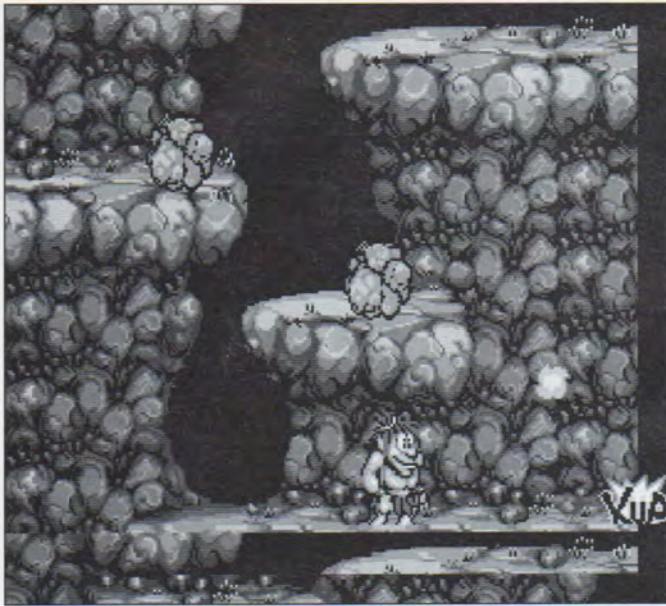
Αν δεν είστε και πολύ καλός σκοπευτής, κάντε το εξής: Παγώστε το παιχνίδι (με pause) και πατήστε τα πλήκτρα A, B, X, Y, L, R, πάνω, κάτω, αριστερά και δεξιά. Θα γίνετε αόρατος.

### SUPER SMASH T.V.

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

Μπειτε 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



USER, είχε δημοσιευτεί ο τρόπος με τον οποίο ενεργοποιείτε το Championship Mode. Αν όμως αυτό δεν αρκεί (και ξέρουμε ότι εσείς τα θέλετε όλα), κάντε τα εξής για να δείτε και τα ending screens του κάθε χαρακτήρα. Μόλις δείτε το logo της Capcom στην οθόνη, πατήστε ΚΑΤΩ, ΑΡΙΣΤΕΡΑ, ΠΑΝΩ, ΔΕΞΙΑ, Υ και Β. Μετά βάλτε το επίπεδο δυσκολίας στο 2. Όταν τελειώσετε το παιχνίδι (γιατί ξέρω ότι μπορείτε), πριν σβήσει η οθόνη, πατήστε ταυτόχρονα το START και το ΔΕΞΙΑ. Θα δείτε το τέλος του παιχνιδιού για τον χαρακτήρα που χρησιμοποιήσατε.

## MASTER SYSTEM

### ALIEN STORM

Για να μην χάσετε μια ζωή όταν ελέγχετε το sprite του robot και πέσει κάτω κάντε την special κίνηση και θα αναστηθεί. Ποιός τη χάρη σας.

### ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD

Το μεγαλύτερο πρόβλημα του παιχνιδιού αυτού, είναι το πια τετράγωνα θα πατήσετε στο τέλος, και με πια σειρά. Ιδού: Ηλιος, κύματα, φεγγάρι, αστέρι, ήλιος, φεγγάρι, κύματα, δοχείο, αστέρι, δοχείο.

## NES

### CAPTAIN PLANET

Για όλους εσάς τους planeters, που νομίζουν ότι ο Captain Planet χρειάζεται περισσότερη βοήθεια, ορίστε οι κωδικοί που θα του κάνουν τη ζωή λίγο πιο εύκολη:

#### ΕΠΙΠΕΔΟ ΚΩΔΙΚΟΣ

- 1-2 763754
- 2-1 955783
- 2-2 637511
- 3-1 148574
- 3-2 786565
- 4-1 920272
- 4-2 799224
- 5-1 344551
- 5-2 829443

Τέλος 506210

Αντε, πηγαίντε να σώσετε τον πλανήτη πιο γρήγορα...

### GI JOE

Τι άλλο; Κωδικοί:

#### ΕΠΙΠΕΔΟ ΚΩΔΙΚΟΣ

- 1 PSON5XGZ4
- 2 NSPN5DPZD
- 3 N36HN5XGB
- 4 5369N5XGG
- 5 DRBJOVD8H
- 6 ZND39N5XF

Αν ακόμα δεν είστε ευχαριστημένοι, τότε κάντε το εξής.

Μέσα στο παιχνίδι, πατήστε SELECT και μετά START. Η ενέργειά σας θα ξαναγεμίζει.

### SILVER SURFER

Να και ένας surfer που πετάει! Γιατί όμως να μην πετάξει καλύτερα από ότι τώρα; Δοκιμάστε τους εξής κωδικούς:

- 1. KJTJK : Γίνεστε αόρατοι
- 2. CKWJT4 : Παίρνετε όλα τα όπλα
- 3. SJM333 : Free Play

## GAME BOY

### DUCK TALES

Όταν είστε στον Αμαζόνιο και συναντήσετε για δεύτερη φορά τον πιλότο σας Quack, ακολουθήστε την παρακάτω διαδρομή, για να φτάσετε συντομότερα και ακίνδυνα στον αρχηγό του level:

Επάνω, πηδήξτε δεξιά στο τούβλο που εξέχει, πηδήξτε αριστερά επάνω στον τοίχο, αριστερά, επάνω με το σκοινί μέχρι να βρείτε τοίχο, δεξιά και κάτω στο άνοιγμα που θα βρείτε.

### BURAI FIGHTER DELUXE

Τι χρειάζεται για αυτό το παιχνίδι; Φυσικά κωδικοί...

#### LEVEL: EAGLE

##### ΕΠΙΠΕΔΟ ΚΩΔΙΚΟΣ

- 2 HGKM
- 3 CPFG
- 4 JJCM
- 5 DKLF

#### LEVEL: ALBATROSS

##### ΕΠΙΠΕΔΟ ΚΩΔΙΚΟΣ

- 2 HGMC
- 3 BMHB
- 4 DGBF
- 5 JGJH

#### LEVEL: ACE

### ΕΠΙΠΕΔΟ ΚΩΔΙΚΟΣ

- 2 GBHL
- 3 MHCB
- 4 CDMN
- 5 KDPG

Και ιδού και οι κωδικοί για το "κρυμμένο" level:

#### LEVEL: ULTIMATE ΕΠΙΠΕΔΟ ΚΩΔΙΚΟΣ

- 1 GDCP
- 2 LMCS
- 3 CCHL
- 4 HFKP
- 5 BNGN

### SUPER MARIO LAND 2

Τελειώστε το πρώτο επίπεδο του Mario Zone. Μετά ξαναπηγαίντε πίσω στο επίπεδο και όταν φτάσετε στη μέση, θα δείτε ένα καμπανάκι, πάνω από κάτι παλούκια. Γίνετε bunny Mario, πηγαίντε στο καμπανάκι και χτυπήστε το. Περάστε μέσα από το σωλήνα και νγείτε στην άλλη μεριά. Λίγο παρακάτω, υπάρχει μια κρυμμένη καρδιά που σας χαρίζει μια ζωούλα. Πάρτε την, πατήστε START και SELECT και ξαναμπείτε στο επίπεδο. Κάθε φορά που θα το κάνετε, θα παίρνετε και μια ζωούλα. Τώρα, μπορείτε να ταραξέτε το παιχνίδι.

### SPIDERMAN

Αν έχετε πρόβλημα όταν πολεμάτε με τον Hobgoblin στο δεύτερο level, καθίστε τέρμα δεξιά και αρχίστε να τον κλωτσάτε.

Θα του αφαιρέτε ενέργεια, αλλά οι βόμβες του δεν θα σας πετυχαίνουν, με αποτέλεσμα να τον νικήσετε εύκολα.





Μέρος 6'

ΤΟΥ Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ

# ZELDA 3

A LINK TO THE PAST

**Ε**να από τα συγκλονιστικότερα παιχνίδια στην ιστορία της κονσόλας είναι το **Zelda 3**. Ένα τεράστιο πρόγραμμα που στην καλύτερη περίπτωση θέλει 2-3 εβδομάδες δουλειάς για να το τελειώσετε υποθέτοντας ότι παίζετε μερικές ώρες κάθε μέρα. Αποφασίσαμε λοιπόν να βοηθήσουμε κάπως τους γενναίους με τον χάρτη αυτό και εκείνους που θα ακολουθήσουν στα επόμενα τεύχη μας. Σημειώνονται οι θέσεις ορισμένων αντικειμένων και γενικά πληροφορίες για το τί θα κάνετε και πού. Ειδικότερα σε κύκλο σημειώνονται όλα εκείνα τα σημεία που μπορούν να σας τηλεμεταφέρουν στον σκοτεινό κόσμο.

Όπως και στο πρώτο μέρος του χάρτη που παρουσιάσαμε τα σημεία που σημαδεύονται με κύκλο είναι οι τηλεμεταφορείς που θα σας πάνε στον σκοτεινό κόσμο, αν βέβαια καταφέρετε να φτάσετε μέχρι εκεί.

**1**  
Στο κάστρο πάνω στο βουνό βρίσκεται το Moon Pearl που χρειάζεστε οπωσδήποτε αν θέλετε να διατηρήσετε την μορφή σας στον σκοτεινό κόσμο για να μην κυκλοφορείτε σαν λαγουδάκι και σας κοροϊδεύουν όλοι!

**2**  
Όταν θα αποκτήσετε 500 νομίσματα (ρουπίες όπως τις λένε στο παιχνίδι) ελάτε εδώ περνώντας μέσα από τα ρηχά του ποταμού για να καταφέρετε να αγοράσετε από τον Zora, το τρομερό τέρας, τα βατραχοπέδιλα που θα σας επιτρέψουν να κολυμπάτε ακόμα και

στα πιο βαθιά σημεία του κόσμου. Αυτό σημαίνει μπορείτε πλέον να εξερευνησετε τις λίμνες.

**3**  
Όπως θυμάστε στο προηγούμενο εγχειρίδιό μας είχαμε σταματήσει στο μανιτάρι που έπρεπε να είχατε πάρει από το δάσος. Αν το κάνατε αυτό πηγαίνετε σ' αυτό το σημείο και δώστε το στην μάγισσα. Θα σας πει να περάσετε πάλι κάποια στιγμή για να σας δώσει ένα δωράκι. Δεν σας το κρύβουμε για έκπληξη θα σας δώσει την μαγική σκόνη που είναι εξαιρετικά αποτελεσματική στο να μετατρέπει τους εχθρούς σας σε λεμονάκια, τους κακούς που δεν σκοτώνονται σε ζώες και άλλες χρήσεις που θα χρειαστεί να τις δείτε για να τις πιστέψετε.

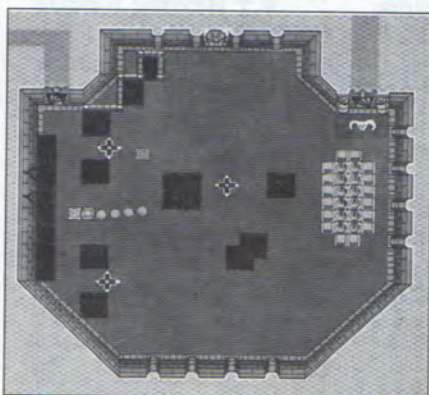
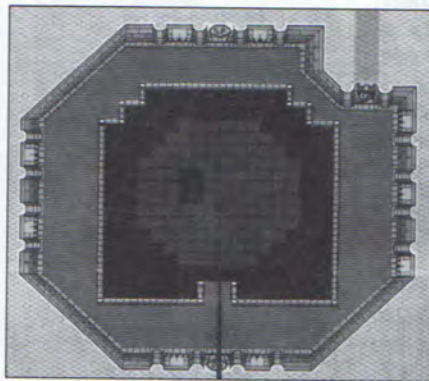
**4**  
Αυτό είναι το πρώτο κάστρο και το πρώτο μενταγιόν που χρειάζεστε βρίσκεται εδώ. Όμως πρέπει να έχετε επισκευθεί τον Sahasrahla πρώτα για να σας στείλει συστημένους.

**5**  
Ένα από τα χρησιμότερα αντικείμενα στην αναζήτησή σας βρίσκεται εδώ. Είναι το Ice Rod για να δημιουργείτε κρουπαγήματα στους αντιπάλους σας και για να το βρείτε αρκεί να κάνετε το εξής απλό. Μπαίνετε στην όμορφη σπηλιά που υπάρχει εδώ και την κοιτάτε για λίγο για να μην υποψιαστεί τίποτα. Εσείς εντωμεταξύ έχετε σταματήσει την αδύναμη ραγισμένη αριστερή πλευρά του τοίχου. Τοποθετείτε γρήγο-

ρα μια βόμβα και την σπάτε. Μπαίνετε στην νέα περιοχή που ανοίξατε και από το μπαουλάκι παίρνετε το Ice Rod. Τόσο εύκολο.

**6**  
Σ' αυτό το νησάκι θα μπορέσετε να φτάσετε μόνο αν έχετε τα βατραχοπέδιλα. Αν τ' έχετε θα βρείτε μία ακόμα πηγή με νεράιδες. Αρκεί να βομβαρδίσετε τον δεξιό τοίχο για να μπειτε μέσα. Προσέξτε ότι στον ίδιο χώρο υπάρχει και ένας τηλεμεταφορέας για τον σκοτεινό κόσμο.

**A** Στο Death Mountain Castle στο πέμπτο πάτωμα πρέπει να έχετε ήδη κλείσει στον τέταρτο όροφο τους διακόπτες που θα σας επιτρέψουν να φτάσετε στα πιθάρια που περιέχουν ένα σωρό καρδούλες για να αναπληρώσουν την ενέργειά σας. Μην τις χρησιμοποιήσετε όλες μαζί θα ήταν πλεονεξία και θα σας στοίχιζε πολύ ακριβα γιατί στο επόμενο επίπεδο...



**B** Αυτό είναι το επόμενο επίπεδο όπου σας περιμένει ένα τεράστιο σκυλίκι, ο φύλακας του κάστρου. Μην χρησιμοποιήσετε κανένα άλλο όπλο εκτός από το σπαθί σας και το καλύτερο χτύπημα είναι το στρυφογυριστό. Το πιο εκνευριστικό με αυτόν τον αντίπαλο είναι ότι θα σας πετάξει πιθανότατα αρκετές φορές από το 6ο στο 5ο επίπεδο αλλά μην απογοητευθείτε, επιτεθείτε του ξανά και ξανά και πάρτε το μενταγιόν μόλις τον εξοντώσετε. Τώρα μπορείτε να αναζητήσετε το μαγεμένο σπαθί.





ΤΟΥ Π. ΣΩΤΗΡΙΟΥ

ΜΕΡΟΣ Α'

Ένα παιχνίδι που έχει γράψει την δική του ιστορία στον χώρο των υπολογιστών και των κονσολών που κλείνει σε λίγο 10 χρόνια ύπαρξης! Στο Super NES το παιχνίδι θρίσκει τον εαυτό του και αφήνει τον παίκτη να διασκεδάσει ολοκληρωτικά. Είπαμε όμως να σας βοηθήσουμε κιόλας. Οποιος θαριέται όμως να κάθεται να περνάει όλα τα επίπεδα ή να χάνει στους τελικούς κακούς μπορεί να ακολουθήσει το εξής tip για επιλογή επιπέδου: στην οθόνη των options διαλέξτε EXIT. Κρατήστε πατημένο το L και το Start στο δεύτερο control pad και πατήστε το Start στο πρώτο. Θα εμφανιστεί ένα μενού επιλογής επιπέδων. Πατήστε reset για να το ενεργοποιήσετε.

#### ΕΠΙΠΕΔΟ 1-1

Το πρώτο επίπεδο είναι το κλασικό με το νεκροταφείο και τα ζόμπι. Εδώ θα πρέπει να μάθετε το διπλό άλμα για να μπορέσετε να περάσετε τα εμπόδια. Σε κάποιο σημείο θα δείτε σε ένα σπήλαιο με κάγκελα (όχι το πρώτο σπήλαιο, αλλά το δεύτερο στη σειρά) ένα φυλακισμένο τέρας που πετάει φωτιές. χτυπήστε το στο κεφάλι και πάρτε το πουγκί με τον χρυσό. Αν πάτε λίγο δεξιά και αναπηδήστε δυο τρεις φορές θα εμφανιστεί ένα μπαούλο. Αν είχατε πάρει και την μπρούτζινη πανοπλία από το μπαούλο νωρίτερα τώρα εύκολα αποκτάτε την χρυσή! Υστερα θα χρειαστεί να περάσετε από κάποιους κορμούς δέντρων που ρίχνουν νεκροκεφαλές. Δεν πρέπει να δυσκολευτείτε αν παρατηρήσετε τους ρυθμούς με τους οποίους τις ρίχνουν. Θα δείτε ότι είναι σταθεροί και αρκεί να συγχρονιστείτε. Πριν περάσετε το επίπεδο υπάρχουν κάποια βράχια. Σταθείτε πάνω τους για να μην σας παρασύρουν τα κύματα και κάντε τα σωστά άλματα από το ένα στο άλλο προσέχοντας πού να προσγειωθείτε.

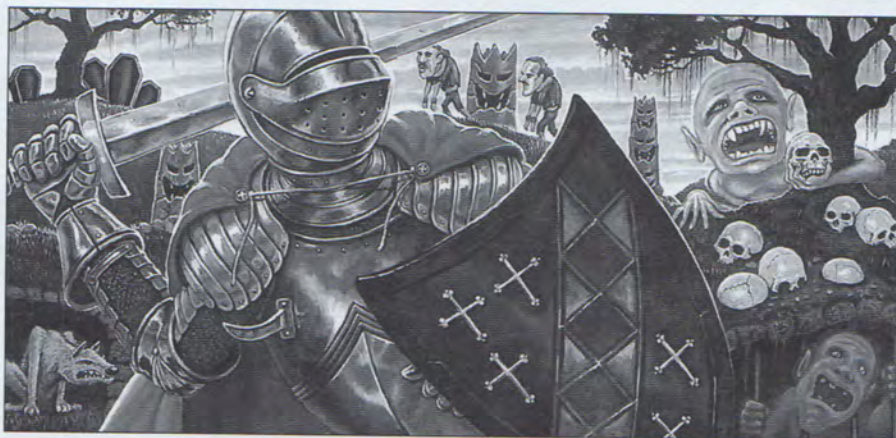
#### ΕΠΙΠΕΔΟ 1-2

Αφού κάνετε τα σωστά άλματα που λέγαμε την σωστή στιγμή θα βρεθείτε σε έναν τόπο χλοερό γεμάτο με περίεργα φυτά που μεγαλώνουν συνεχώς αν δεν τα πυροβολήσετε και οι καρποί τους είναι επικίνδυνοι για σας. Σε ορισμένα σημεία το άλμα είναι απαραίτητο όπως επίσης και τα χρυσά νομίσματα που σας περιμένουν παντού. Ο τελικός μεγάλος κακός του επιπέδου ονομάζεται Cockatrice και δεν είναι τίποτε περισσότερο από ένα τεράστιο πουλί. Μείνετε μακριά από αυτή την ομορφιά και χτυπάτε συνεχώς το κεφάλι του αποφεύγοντας αυτά που σας πετάει. Πολύ εύκολος.

#### ΕΠΙΠΕΔΟ 2-1

Μάλλον το πιο όμορφο επίπεδο ολοκληρωμένου του παιχνιδιού. Είναι το ναυάγιο, το

# SUPER GHOULS GHOSTS



βυθισμένο καράβι που κάτω από το βάρος του ήρώα μας με την πανοπλία βυθίζεται όλο και περισσότερο θέτοντας και την δική σας ζωή σε κίνδυνο. Τα φαντάσματα είναι η μεγάλη απειλή εδώ τα οποία σχηματίζονται όπου θέλουν και μετά σας ακολουθούν. Πολλές φορές θα βρεθείτε στο διλλημα να πάρτε κάποιο μπαούλο ενώ σας κυνηγούν. Μην το πάρετε, κοιτάξτε να σωθείτε πρώτα. Κάποια στιγμή θα χρειαστεί να ανέβετε πάνω σε μία σχεδία πιασμένη με σχοινί η οποία θα σας μεταφέρει πιο κάτω αν βέβαια πηδήξετε έγκαιρα. Δώστε επίσης προσοχή σε δύο πράγματα: Τα περισσότερα μπαούλα εδώ είναι ζωντανά, μεταμφιεσμένα φαντάσματα, οπότε αποφύγετε να ενοχλείτε μπαούλα αν έχετε κάποιο καλό όπλο και δεύτερον τα εκκρεμή καλό θα ήταν να τα περιμένετε να πάνε στην άλλη μεριά για να τα προσπεράσετε. Στο τέλος του επιπέδου θα βρεθείτε πάλι σε μία σχεδία και μην πηδήξετε αν την βλέπετε να πέφτει κάτω. Είναι η φυσιολογική σας διέξοδος για το επόμενο επίπεδο.

#### ΕΠΙΠΕΔΟ 2-2

Απόλυτη διασκέδαση στο επίπεδο αυτό

και θα χρειαστείτε οπωσδήποτε κάποιο όπλο διασπορά. Τα μπαούλα εδώ δεν κρύβουν δυσάρεστες εκπλήξεις και καλό θα ήταν να τα πυροβολάτε όλα από μακριά και μετά με τέχνη να μαζεύετε το περιεχόμενό τους. Όμως δεν χρειάζονται παλλικαριές. Δώστε ιδιαίτερη προσοχή στην εξολόθρευση των μακρινών στόχων για να μην τα βρείτε σκούρα όταν τους πλησιάσετε. Κάποια στιγμή κατά το μέσον της διαδρομής θα αρχίσετε να βλέπετε κάτι πράσινες φιγούρες στο βάθος των κυμάτων. Αυτοί θα σας επιτεθούν από κοντά μόλις βυθιστούν στο κύμα. Πυροβολήστε τους χωρίς καμμία καθυστέρηση. Ο τελικός κακός εδώ είναι ένα τεράστιο σύνολο από κοχύλια, πολύ δυσκολότερος από τον πρώτο. Πρέπει να τον πυροβολάτε στο πρόσωπο ενώ αποφεύγετε τις βολές του και η καλύτερη τακτική είναι να τον αποφεύγετε ενώ σας πλησιάζει και να τον πλησιάζετε ενώ απομακρύνεται. Εννοείται ότι πυροβολείτε διαρκώς και πηδάτε όταν σας πετάει κοχύλια. Καλή τύχη.

#### ΕΠΙΠΕΔΟ 3-1

Στο επόμενο τεύχος!

# DATA SHOP

6 ΧΡΟΝΙΑ ΣΤΗΝ  
ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΤΟΥ  
ΠΕΛΑΤΗ

**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ  
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ - ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ**

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

**ATARI MEGA ST2  
ΜΟΝΟ 128.000**

**ATARI MEGA ST4  
ΜΟΝΟ 195.000**

## COMPUTERS

GREAT WALL CESAR QUEST  
SCHNEIDER AMSTRAD ALFA4

## GAMES CONSOLE

SEGA MEGADRIVE GAME GEAR MASTER SYSTEM  
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

- ✓ STAR LC 20 47000
- ✓ STAR LC 24 - 100 ΑΠΟ 71000
- ✓ STAR LC 24 - 20II 83000
- ✓ KODAK DICONIX 300 75000

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

ΜΕΓΑΛΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΚΑΙ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ ΓΙΑ:

- ✓ AMIGA 500+ 69500
- ✓ AMIGA 600 88000
- ✓ AMIGA 1200 123000
- ✓ MONITOR 1084S 65000
- ✓ DRIVES AMIGA ΑΠΟ 22000
- ✓ AMIGA EXP RAM 500KB 10500

- 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

- ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ ΚΑΙ ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ COMPUTERS
- ΚΑΡΤΕΣ ΜΟΥΣΙΚΗΣ - SAMPLER
- JOYSTICK
- MODEMS
- ΔΙΣΚΕΤΕΣ
- ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ
- ΜΕΛΑΝΟΤΑΙΝΙΕΣ-ΧΑΡΤΙ ΚΑΙ ΡΟΛΑ FAX

**ΚΑΘΕ ΕΒΔΟΜΑΔΑ ΜΕΓΑΛΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ**

- ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΗ AMSTRAD CX 3000  
ΜΕ 3 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΔΩΡΟ  
**ΜΟΝΟ 20.000**

**TAMEΙΑΚΕΣ ΜΗΧΑΝΕΣ OMRON-FAX**

ΣΤΑ 5 GAMES  
AMIGA ΤΟ ΕΝΑ  
ΔΩΡΟ

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

ΜΕ  
ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ  
ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ  
ΕΛΛΑΔΑ

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

**ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΣΤΗΝ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑ ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ**

**ΛΕΧΟΜΕΘΑ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΚΑΡΤΕΣ**



# BIG

**Φ**ίλες και φίλοι καλωσορίσατε! Καλωσορίσατε πίσω στην μικρή μας Κόλαση. Στο χωνευτήρι αυτό που λέγεται ΑΘΗΝΑ και που σας περίμενε υπομονετικά να γυρίσετε για να σας περιβάλλει με

## Ο Αναγνώστης του Μήνα

Αυτή τη φορά με το σπαθί του και χωρίς ανταγωνισμό ο Βασίλης Δημητρίου από το Μόλυβο (αρχαία Μήθυμνα) της όμορφης Λέσβου. Και τί δεν έκανε αυτό το παιδί: Υπέροχα λόγια έγραψε, δύο (2) κάρτες μου έστειλε από το νησί του και με προσκάλεσε να μείνω στο ξενοδοχείο του πατέρα του (αν συνεχιστεί αυτό σε λίγο θα κάνω διακοπές εντελώς δωρεάν)! Εγώ φυσικά έχω πολλά να πώ: Πρώτα απ' όλα να πραγματοποιηθεί το όνειρό σου Βασίλη για τη σχολή της Πάτρας (είστε τόσο πολλοί βρε παιδί μου που θέλετε να πάτε εκεί!). Κατόπιν να τα πας καλά με τις υπόλοιπες ασχολίες σου: να γίνεις δυνατός καλαθοσφαιριστής, να διαπρέψεις με τον υπολογιστή σου κι όσο για το heavy metal, χμ... δεν μπορώ να πω ότι το συμπαθώ ιδιαίτερα! Όπως και να έχουν τα πράγματα, σε ευχαριστώ από την καρδιά μου και θα περιμένω με χαρά να μάθω τα νέα σου. Να είσαι πάντα καλά!

τές άνευ α-ποδοχών, γιατί λέει δεν δικαιούμαι κλπ. κλπ. Ευτυχώς που είχα καλή παρέα...

Πάντως, ελπίζω ειλικρινά να περάσατε όλοι σας καλά, πρώτον γιατί σας έχω μέσα στην καρδιά μου και δεύτερον γιατί θα σας χρειαστεί. Η χρονιά που ξεκινάει (οι χρονιές στην Ελλάδα ως γνωστόν ξεκινάνε το Σεπτέμβρη και τελειώνουν τον Ιούνιο - τα υπόλοιπα είναι Μπάνια του Λαού) προμηνύεται αρκετά δύσκολη: Κάτι οι αυξήσεις ωρών στα Γυμνάσια, κάτι το Παγκόσμιο Κύπελλο (το καλοκαίρι!), κά-

τι μεγάλοι διαγωνισμοί στο Big Trouble... Οοοοορ! Εδώ είμαστε! Τί ήταν αυτό; Μα δεν σας το είχα προαναγγείλει σε προηγούμενο τεύχος; Μόνο που για τεχνικούς λόγους (πάντα λάτρευα αυτή τη δικαιολογία) θα κάνετε λίγη υπομονή ακόμη. Όλες οι λεπτομέρειες στο τεύχος Οκτωβρίου κι ελπίζω ν'αξιίζει τον κόπο.

Στο μεταξύ η ...γεωμετρία της δεξιάς σελίδας έχει ξεφύγει από τον έλεγχό μου και από τρίγωνο γίνεται γωνία και τούμπάλιν! Οπότε δεν ασχολούμαι κι εγώ ξανά με το θέμα και ας κάνει το DTP ότι το φωτίζει ο ...Macintosh!

Τώρα που το θυμήθηκα: μεγάλη παράλειψη της στήλης που δεν έχει αναφερθεί τόσο καιρό στα στρατευμένα μας παιδιά. Όπως είναι γνωστό ο Μιχάλης Νταμουλάκης, ο Αντώνης Μαυρέλος κι ο Βασίλης Σάμιος φοράνε το χακί εδώ και αρκετό καιρό (λάθος, ο Βασίλης είναι ναυτάκι και φοράει άσπρα!). Ας είναι καλά όπου κι αν βρεθούν και τους περιμένουμε γρήγορα να ξαναγυρίσουν κοντά μας.

Ωστόσο όμως να γίνει αυτό εσείς πρέπει να ασχολείστε με το πρόβλημα του προηγούμενου τεύχους, ξέρετε εκείνο με τα νεροδοχεία που αδειάζουν και γεμίζουν χωρίς να κάνουν αυτό που θέλουμε. Και με προσοχή παρακαλώ γιατί το νερό είναι πανάκριβο. Μπορείτε αν θέλετε να το κάνετε με σαμπάνια: θα σας στοιχίσει κάπως, αλλά θα σας μείνει και η σαμπάνια βρε αδερφέ!

Χρωστάω όμως και την απάντηση σε ένα άλλο ...νερουλό πρόβλημα, αυτό του τεύχους 37 με το δωμάτιο του πνιγμού. Εδώ η απάντηση ήταν πολύ προφανής, αν και δεν την σκέφτηκαν όλοι: Μπορείτε απλά να κλείσετε τη βρύση!! Για μια φορά ακόμα τα υπόλοιπα στοιχεία ήταν παραπλανητικά (στο τέλος δεν θα διαβάζει κανένας τα δεδομένα του προβλήματος)! Ξέρω, βιάζεστε να μάθετε ποιός ήταν ο

νικητής. Χωρίς πολλά-πολλά λοιπόν: Μάριος Αναγνωστόπουλος από το Νεό Ψυχικό (γείτονας!). Και υπενθυμίζω ότι απ'αυτόν τον μήνα οι σωστές σας απαντήσεις δεν πάνε χαμένες αλλά μετράνε και στις επόμενες κληρώσεις! Γιά να δούμε όμως τι καλό έχουμε αυτή τη φορά για σας. Είπα να ξεκινήσει μαλακά η νέα περίοδος και ίσως το προβληματάκι μου να παραξενέψει αρκετούς με την απλότητά του. Καλύτερα όμως να το διαβάσετε: Ο Μαρκ, ένας Γήινος αστροναύτης, προσεδαφίζεται ανώμαλα στον Αρη με τους κατοίκους του οποίου μόλις έχουν συναφθεί φιλικές συμφωνίες (μιλάμε για το έτος 2222 μχ.!) Περπατώντας σε έναν ερημικό δρόμο συναντά έναν Αρειανό και τον ρωτά αν βαδίζει καλά για το πλησιέστερο χωριό. Ο Αρειανός απαντά με κάποιο περίεργο ήχο. (Εδώ πρέπει να σημειωθεί ότι οι Αρειανοί καταλαβαίνουν την γήινη γλώσσα, ενώ οι Γήινοι δεν παίρνουν χαμπάρι από τους γρουλλισμούς των Αρειανών! Επίσης οι τελευταίοι είναι ελάχιστα κοινωνικοί και εξαιρετικά λιγομίλητοι). Ο Μαρκ πρέπει λοιπόν να καταλάβει αν βαδίζει σωστά, έχοντας ΜΟΝΟ ΜΙΑ ερώτηση στη διάθεσή του! Κι εσείς φυσικά πρέπει να βρείτε την ερώτηση αυτή. Εύκολο είπατε; Μάλλον ναί. Αλλά τη θέλει τη σκέψη του κι όπως ίσως υποψιάζεστε δεν χρειάζεται καθόλου χαρτί και μολύβι, μονάχα καθαρό μυαλό. Εδώ θα σας αφήσω με την ευχή να πραγματοποιηθούν όλοι οι στόχοι που έχετε βάλει για φέτος. Γειά σας!

## Ο Τριανταδύαμπιτος

Οι απαντήσεις σας στη γνωστή διεύθυνση:

Περιοδικό USER

Σπάρτης 75

124 61 Χαιδάρι

Για τη στήλη "Big Trouble"



# ΤΡΑΟΥΒΛΕ

## Let's Talk Big Troublers!

### Αλέξη & Αγγελο Πάμπο

**(Νέο Κόσμο):** Γιατί δεν γράφατε τόσο καιρό; Να που η πρώτη σας προσπάθεια ήταν επιτυχημένη! Αν συνεχίσετε έτσι βλέπω συνδρομή σύντομα!

**Γιάννη Μισεδάκη (Ιεράπετρα):** Σωστός είσαι, αλλά ακόμα δεν κατάλαβα πώς θα μετατραπεί το οξυγόνο σε διοξείδιο του άνθρακα! Αν θέλεις μπορείς να μου το εξηγήσεις αναλυτικά σε επόμενο γράμμα σου. Το δίλημμα με τα 32 bits το έχω σκεφτεί κι όταν έρθει η ώρα (μακριά από 'δω) θα βρώ κάτι καλό, ελπίζω!

**Χάρη Σταμπουλή (Μύρινα):** Τι κάνεις φίλε μου; Καιρό είχα να σε ακούσω. Πάντως κι αυτό το γράμμα σου ήταν απολαυστικό. Το ότι είσαι ερωτευμένος είναι καταπληκτικό. Ελπίζω να είναι κι εκείνη μαζί σου (με κοπέλα είσαι ερωτευμένος ελπίζω, ε:). Γράψε μου λεπτομέρειες!

**Δήμο Κανιούρα (Καρδίτσα):** Συγχαρητήρια! Έχεις γράψει το πιο μικρό γράμμα που έλαβα ποτέ!

**Νίκο Μαυραντζά (Καρδίτσα):** Σωστός αλλά λακωνικός σαν τον συμπολίτη σου. Κάνετε και τα ίδια γράμματα (χμ...).

**Λευτέρη Πιλάλη (Περιστερί):** Πολύ με ευχαρίστησαν τα σχόλιά σου. Δεν θέλω κάρτες αλλά τη συνεχή συμμετοχή σου στη στήλη. Οσο για τα προβλήματα απάντησες σωστά. Ομως για το πρόβλημα 36 το γράμμα ήρθε απελπιστικά αργά. Έχε λοιπόν υπόψη σου ότι καλό είναι να γράφεις ένα γράμμα για κάθε πρόβλημα. Περιμένω!

**Γιώργο Παπαντωνόπουλο (Κέρκυρα):** Πολύ ώριμες σκέψεις για 14χρονο. Οσο απογοητεύομαι μερικές φορές από το χάλι της νεολαίας μας, τόσο θάρρος παίρνω από κάτι γράμματα σαν το δικό σου. Για το θέμα των αρχαίων μας μάλλον κάτι θα δεις στο επόμενο USER (ή στο μεθεπόμενο: ζητάτε τόσα πολλά, πού να τα προλάβω όλα!).

**Αλέξανδρο Σουλαχάκη (Αθήνα):** Δεν σε κατηγορώ που μισείς τα αρχαία. Μάλλον οι καθηγητές σου θα έπρεπε να προβληματιστούν γι'αυτό, αφού κατάφεραν να επιτύχουν ακριβώς το αντίθετο από τον σκοπό του μαθήματος! Περιμένω κι άλλο γράμμα.

**Χρήστο Τασόπουλο (Θεσσαλονίκη):** Περιέγραφες τόσο παραστατικά την αγωνιώδη αναμονή των διακοπών σου, που δεν μπόρεσα να μη ξεκαρδιστώ στα γέλια! Κάτι παρόμοιες καταστάσεις έχω περάσει κι εγώ. Για το τηλέφωνο έχω δικίο αλλά φαντάζομαι ότι όλοι θα παραπονούνται λίγο-πολύ γιατί τον τελευταίο καιρό έχω πάρει ελάχιστα τηλέφωνα λόγω φόρτου εργασίας. Τελικά ίσως να μ'ην ήταν η καλύτερη ιδέα μου...

**Μίγγο Μιχάλη (Ηλιούπολη):** Δυστυχώς δεν έχω καμιά επιρροή σε ότι αφορά την ύλη του περιοδικού. Ετσι αν έχεις παράπονα θα πρέπει να τα απευθύνεις προς τον Κροντηρά! Πολύ δε περισσότερο σε άλλα θέματα όπως η δισκέτα. Πάντως η στήλη δεν φταίει σε τίποτα! Σε ευχαριστώ για την πολύ όμορφη "φθινοπωρινή" κάρτα.

**Κρεμόνας Ιωσήφ (Κέρκυρα):** Ασφαλώς και είναι πανέμορφο το νησί σας και φυσικά το έχω επισκεφθεί. Αλλωστε εκεί μένει η αδερφή μου (μακριά γιατί δαγκώνει)! Πολύ ευγενικό που μου έστειλες κάρτα. Ευχαριστώ και περιμένω κι άλλο γράμμα.

## Το τρίγωνο των ...σχολίων

Τέτοια εποχή τί περιμένετε; Ασφαλώς και θα αναφερθώ στον απόηχο των εξετάσεων και στα αποτελέσματά τους. Τα γνωστά σκηνικά επαναλήφθηκαν και φέτος. Αναλύσεις από άσχετους "ειδικούς" για τα ποσοστά αποτυχίας, προτάσεις για καλύτερα συστήματα εξετάσεων και εξαγγελίες για αλλαγές. Λες κι έχουν φέρει αποτέλεσμα μέχρι τώρα οι αμέτρητες μεταβολές και τροποποιήσεις. Μα τί λέω; Ασφαλώς κι έφεραν αποτέλεσμα: Τλαιπωρούν χρόνια ολόκληρα χιλιάδες γονείς και μαθητές. Λίγο το έχετε αυτό;

Να σοβαρευτούμε όμως. "Κι εσύ που μόνο κριτική κάνεις, τί έχεις να προτείνεις;" θα μπορούσατε να με ρωτήσετε. Εγώ λοιπόν λέω ότι κάποτε η Πολιτεία πρέπει να πάρει το βάρος της ευθύνης της και να πει: "Αγαπητοί μαθητές, η Ελλάδα δεν χρειάζεται μαθηματικούς και δικηγόρους (για παράδειγμα) για τα επόμενα 15 χρόνια.

Επομένως, στις μαθηματικές και νομικές σχολές θα εισάγονται το πολύ 40-50 άτομα κι όχι 800. Αντίθετα, έχουμε τεράστιες ανάγκες σε γεωπόνους, μηχανικούς πληροφορικής, γιατρούς (τυχαία παραδείγματα και πάλι). Μή συνωστίζετε λοιπόν σε κατευθύνσεις που σας προσφέρουν μια δωρεάν θέση στην ανεργία." Ποιός όμως θα τολμήσει να πει κάτι τέτοιο; Κανένας γιατί θα πέσουν όλοι να τον φάνε -κυριολεκτικά! Όλοι μας θέλουμε να γίνουμε "επιστήμονες". Γιατί έτσι μας λένε οι γονείς μας, γιατί αυτό πιστεύουν οι φίλοι μας, γιατί έγινε κι ο γιός του γείτονα, γιατί "πρέπει".

Πάρτε το απόφαση. Η χώρα μας δεν μπορεί να μας σπουδάσει όλους σε ανώτατα ιδρύματα και κυρίως ΔΕΝ ΠΡΕΠΕΙ! Γιατί χρειαζόμαστε και υδραυλικούς, γραμματείς, κομμώτριες, ξυλουργούς, αεροσυνοδούς και πολλές άλλες ειδικότητες.

Απεναντίας αν σπουδάσετε φυσικός, θα έχετε ένα ζευγάρι περήφανους γονείς και πέντε χρόνια ανεργίας ώσπου να διοριστείτε στον αγύριστο και να παίρνετε τρεις κι εξήντα. Το πρόβλημα λοιπόν είναι ο επαγγελματικός προσανατολισμός και η σωστή ενημέρωση που, αν υπήρχαν, θα είχε εκλείψει σιγά-σιγά ακόμα και η ανάγκη των ίδιων των εξετάσεων. Αυτά και καλή σχολική χρονιά!



HOUSE	PRESTIGE
FORMAT	AMIGA
TEST	AMIGA 1MB

ΤΟΥ Γ. ΓΑΒΑΝΟΖΗ

# SWORD OF HONOUR



Όλα άρχισαν πριν από πολλά-πολλά χρόνια στην χώρα του Ανατέλontως Ηλίου όταν το σπαθί της οικογένειας των κληρονόμων αρχιστρατήγων Yuichiro, το περίφημο "σπαθί της τιμής" (βλέπε τίτλο) κλάπηκε από έναν θανάσιμο εχθρό της οικογένειας, τον Damion. Αυτό σημαίνει συμφορά για τον Yuichiro γιατί εκτός των άλλων κινδυνεύει να χάσει την υπόλυψη των συμπολιτών του. Ετσι, φοβούμενος μήπως η τιμή της δυναστείας του δεν αποκατασταθεί κάλεσε τον πιο επικίνδυνο πολεμιστή-ninja, δηλαδή εσάς, να βρει το μυστικό κάστρο του Damion και να επιστρέψει το κλεμμένο σπαθί. Εν ολίγοις, το μέλλον της δυναστείας του Yuichiro βρίσκεται στα χέρια σας! Αυτό είναι λοιπόν το σενάριο του καινούριου παιχνιδιού της Prestige με το οποίο



αρκεί να ασχοληθείς 5 λεπτά για να μείνεις κυριολεκτικά με ανοιχτό το στόμα. Τί να πρωτοθαυμάσεις, τα καταπληκτικά γραφικά με τα πολλά χρώματα, τον απίστευτο ήχο

με τα ρεαλιστικά εφφέ, την φυσική κίνηση των sprites και των backgrounds ή τον τρομερό χειρισμό που φτάνει σε επίπεδα Street Fighter 2 στα coin-op! Όλα αυτά βέβαια είναι φυσικά αφού όπως ισχυρίζεται και η ίδια η εταιρία χρειάστηκαν 3 ολόκληρα χρόνια κοπιαστικής δουλειάς από τους προγραμματιστές προτού βγάλουν το Sword Of Honour στο εμπόριο! Λίγα λόγια για το παιχνίδι τώρα: θα ξαφνιαστείτε στην αρχή βλέποντας ότι εκτός από το joystick μπορείτε να παίξετε και με το mouse! Ναι, καλά ακούσατε. Τώρα πως γίνεται αυτό; Απλά το mouse θα σας είναι χρήσιμο ούτως ή άλλως στο παιχνίδι αφού στον δρόμο σας θα πρέπει να μαζέψετε κάποια αντικείμενα όπως αστεράκια, σπαθιά, λεφτά, κλειδιά, δαχτυλίδια και το κυριότερο κάποια αγαματάκια τα οποία θα σας χορηγούν αποκλειστικά μερικοί ζητιάνοι στους οποίους θα δίνετε κάποιο άλλο συγκεκριμένο αντικείμενο για τον καθένα. Γι'αυτό το λόγο λοιπόν υπάρχουν 10 μικρά κουτάκια στο πάνω μέρος της οθόνης στα οποία βάζετε τα αντικείμενα που παίρνετε και πηγαίνοντας το mouse πάνω σας δίνονται τρεις εντολές: USE χρησιμοποιείτε το συγκεκριμένο αντικείμενο, GIVE δίνετε το αντικείμενο σε κάποιον, και DROP πετάτε το αντικείμενο. Τώρα πώς παίξετε αποκλειστικά με το mouse; Στο κάτω

αριστερό μέρος της οθόνης υπάρχουν οι εντολές αριστερά, δεξιά, πάνω, κάτω κτλ. Κάνοντας σε μία από αυτές click με το mouse το sprite πράττει ανάλογα. Εγώ πάντως σας προτείνω να παίξετε με το joystick χρησιμοποιώντας το mouse μόνο για αντικείμενα. Το σπισμο του παιχνιδιού θυμίζει λίγο Barbarian. Το παιχνίδι είναι τόσο καλό που θα δείτε ακόμα και πουλιά στον ουρανό να πετάνε και οι ήχοι οι οποίοι διαφέρουν σε κάθε οθόνη του παιχνιδιού για να ταιριάζουν με το μέρος που είστε εκείνη την στιγμή είναι παρμένη με ωραίο τρόπο από τη φύση. Εσείς ελέγχετε όπως είπαμε και στην

αρχή έναν ninja του οποίου τον χειρισμό δεν θα αργήσετε να μάθετε και μπορείτε να χτυπήσετε τον αντίπαλό σας με 9(!) διαφορετικούς τρόπους. Κάθε αντίπαλός σας έχει διαφορετικό τρόπο επίθεσης και μάχης και ακόμα θα σας ζητούν κάτι πριν σας επιτεθούν. ΠΟΤΕ ΟΜΩΣ ΜΗΝ ΤΟΥΣ ΑΚΟΥΣΕΤΕ! ΑΠΛΑ ΒΑΡΑΤΕ ΣΤΟ ΨΑΧΝΟ!

**ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ**

Δείτε την ταινία "Το σπαθί του Σαμουράι" και γράφτετε σε μια σχολή καράτε.

**ΓΕΝΙΚΑ**

Πάρα πολύ καλό παιχνίδι από κάθε άποψη, δεν νομίζω να μείνει κανένας δυσαρεστημένος παίζοντάς το και δεν νομίζω να υπάρχει κανένας που να θέλει να το παρατήσει πριν το τερματίσει.



ME ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

ΓΡΑΦΙΚΑ	96
ΗΧΟΣ	98
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	96
ΓΕΝΙΚΑ	97

**Ο REVIEWER ΤΟΥ ΜΗΝΑ**

Μένει στον Κάλαμο και χαιρέται συνεχώς διακοπές! Τώρα βέβαια με τις φωτιές... Είναι 15 χρονών και πήγαινε μέχρι φέτος στην Γ'Γυμνασίου. Κατέχει την A500, διαβάζει USER και κάνει βάρη (5άκιλα ο δικός σου). Ε, καμιά φορά παίζει και στα ηλεκτρονικά. Ας τηλεφωνήσει στα γραφεία μας για να πάρει το παιχνίδι δώρο του.



# NIKAIA COMPUTERS

ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ  
ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ ΜΕ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ

## DATA CARRIER

386SX/33 .....	125000
386DX/40 .....	139000
486DX/33 .....	289000
486DX/50 .....	390000
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 .....	136000
386 DX/40 128 CACHE M.....	164000
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 .....	102000
386SX/33 .....	119000
386DX/40 .....	129000
486DX/50 .....	290000
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 - STAR

## UP GRATE

ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΓΙΑ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΕΣ

## AMIGA

A-500 .....	CALL
A-500 + .....	78000
A-600 .....	75000
A-1200 .....	123000
A-2000 .....	183000
A-4000 .....	CALL
CDTV COMODOR + 3 DISKS .....	139000
MONITOR 1084S .....	69000
PHILIPS 88325 .....	60000
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 52 MB .....	35000
HD 80 MB .....	52000
HD 120 MB .....	55000
HD 170 MB .....	69000
HD 250 MB .....	78000
HD 340 MB .....	105000

## CO PROESSOR

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

## MUSIC CARD

SOUNDBLASTER 2 .....	28000
ADLIB .....	
SOUNDBLASTER PR .....	
(STANDARD-BASIC) .....	ΑΠΟ 45000
M.M. UPERAD KIT .....	
CD. ROM. S.B.PRO 7 DISK .....	159000

## ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΟΙ Η/Υ ΜΕ ΕΓΓΥΗΣΗ ΚΑΙ SERVICE

A-500 .....	64000	286-386 .....	CALL	ATARI 1040 STFM .....	65000
A-600 .....	70000	DRIVE AMIGA - ATARI .....	15000	ATARI 1040 STE .....	70000
A-2000 .....	120000	MNHMH AMIGA 512K .....	8000	ATARI SM 125 .....	25000
6128 GREEN .....	30000	SEGA MS II .....	15000	GAME BOY .....	15000
6128 COLOR .....	50000	SEGA MD .....	34000	ATARI LYNX .....	24000
EURO PC 1 .....	40000	SEGA G.G .....	25000	ATARI SC 124 COLOR .....	55000
1512/1640 ΑΠΟ .....	45000	CATRIDGE ΑΠΟ .....	3500	ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΑΠΟ 520STFM ΣΕ 2MB .....	35000
HYUNDAI 16V .....	50000	ATARI 520 STFM .....	45000	ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΑΠΟ 520STE ΣΕ 2MB .....	18500
ΔΙΑΦΟΡΑ PC ΑΠΟ .....	40000	ATARI 520 STE .....	55000		

GAMES PC - ΠΕΡΙΦΕΡΙΑΚΑ - ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ - 700 ΤΙΤΛΟΙ CDROM

ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ CARTRIDGE  
ΓΙΑ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ

Π.ΡΑΛΛΗ 170 ΝΙΚΑΙΑ ΤΚ. 184 53

ΤΗΛ. 4965511 4951816  
FAX. 4951816

ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΦΠΑ

ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

# Spell Shop



ΤΟΥ Γ. ΓΡΙΒΑ

Αγαπημένοι φίλοι και συνάδελφοι adventurers... λίγες χρονικές στιγμές μας χωρίζουν από το τέλος των διακοπών. Οι διακοπές αυτές φυσικά δεν σήμαιναν απολύτως τίποτα για τους συντάκτες του USER γιατί και αυτές ακόμα ήταν συνδεδεμένες με την ηθική υποχρέωση να σας βοηθήσουμε σε όλες τις απορίες σας, να προλάβουμε να παίξουμε ότι παιχνίδια δεν είχαμε προλάβει να ολοκληρώσουμε, παιχνίδια που είναι τόσα πολλά που δεν προλαβαίνουμε να πάρουμε ανάσα (αυτό άλλωστε το έχετε παρατηρήσει από τα γράμματα σας). Και όλα αυτά ενώ ο υπογράφων ΑΚΟΜΑ προσπαθεί να συνέλθει και να συνειδητοποιήσει ότι η συναυλία των METALLICA έχει τελειώσει. Συγγνώμη που καταναλώνω χώρο από την στήλη ΣΑΣ, για να εκφράσω αυτή την σκέψη μου αλλά πιστεύω πως θα με καταλάβετε. Τέλοσπαντων, στα δικά μας τώρα...



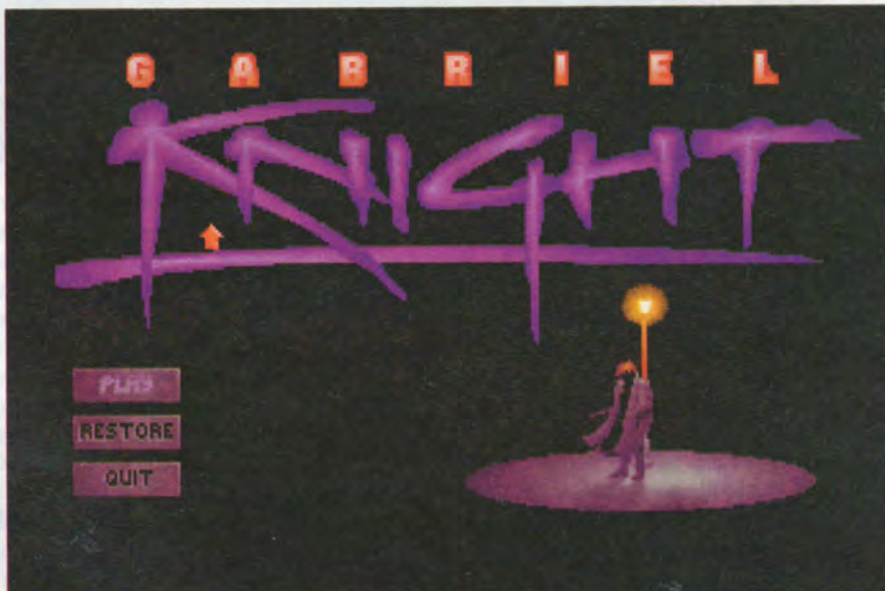
### GAMES ΑΠΟ ΤΟ ΚΟΝΤΙΝΟ ΜΕΛΛΟΝ (ΜΕΛΛΟΝΤΙΚΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ)

Στα τελευταία νέα που έχουμε από τις παραγωγές που ετοιμάζουν οι εταιρείες για τους επόμενους μήνες, είναι και ακόμα ένα καινούριο εντελώς adventure από την Sierra. Εκτός από το LARRY VI που κοντεύει να τελειώσει και να κυκλοφορήσει στην αγορά και από το οποίο παίρνετε μια γεύση από τις φωτογραφίες, κατά το τέλος Αυγούστου αρχές Σεπτεμβρίου θα κυκλοφορήσει και το GABRIEL KNIGHT. Ακόμα ένας χαρακτήρας εισβάλλει στις οθόνες σας από τους μάστορες του μυστηρίου και της πλοκής. Πρόκειται για μια ιστορία για ενήλικους, που θα έχει γραφικά με στυλ αφού θα χρησιμοποιηθούν κινηματογραφικές τεχνικές για να προσθέσουν ατμόσφαιρα και ένταση στο παιχνίδι.

Το GABRIEL KNIGHT είναι το πρώτο adventure game που ανήκει στον χώρο του ψυχολογικού θρίλερ και που οι φανατικοί αναγνώστες του Alfred Hitchcock θα αγαπήσουν. Το σενάριο μας μεταφέρει στον εφιάλη που βλέπει για ακόμα μια νύχτα ο Gabriel. Μια παράξενη σειρά από εικόνες γεμίζουν την οθόνη και μπερδεύουν τον ήρωα μας. Εικόνες φωτιάς, γυναικών, φιδιών και ενός παράξενου χρυσού medallion. Οποσδήποτε αυτές είναι οι εικόνες τελετουργίας μια αίρεσης και σκοπός σας είναι να ξεσκεπάσετε τα σχέδια τους.

Η ιστορία είναι τοποθετημένη στην Νέα Ορλεάνη του 1993 και σε μια χρονική περίοδο 10 ημερών. Στο πρώτο μέρος της ιστορίας, ο Gabriel θα αναμειχθεί σε 4 διαφορετικά σενάρια που δεν έχουν σχέση μεταξύ τους φαινομενικά. Φόνοι με Βουντού είναι το

βασικό σενάριο και φυσικά αυτό που εννοείται είναι το μεγάλο πλήθος των φόνων που έχουν τελετουργικό χαρακτήρα. Θα αποκτήσετε πληροφορίες από πολλές πηγές, μία από τις οποίες είναι φίλος από το αστυνομικό τμήμα.



Ευνόητο είναι ότι ο Gabriel προσπαθεί να γράψει ένα βιβλίο με τις εμπειρίες του από την σειρά αυτή των φόνων, για να γίνει και πιστευτός. Ουσιαστικά θέλει να γράψει μια νουβέλλα τρόμου. Καθώς ψάχνετε τα στοιχεία ερχόσαστε όλο και πιο κοντά στις τελετές της αίρεσης. Παράλληλα οι εφιάλτες γίνονται όλο και πιο έντονοι, τους οποίους συνδέεται με τους φόνους ενώ απορείτε για



το πως γνωρίζετε από πριν γεγονότα που θα συμβούν. Μια παρουσία ακόμα στο παιχνίδι είναι η οικογένεια του και η ερωμένη του. Ερωτεύεται παράφορα μια πλούσια κυρία που λαμβάνει μέρος στην έρευνα του, χωρίς να την αφήσει και αυτήν ασυγκίνητη. Το πρόβλημα εστιάζεται στο αν θα έχουμε μια καλή σχέση ή αν θα λίξει ρομαντικά με λίγα λόγια.

Το παιχνίδι κάνει χρήση του εξελιγμένου συστήματος χειρισμού point and click της Sierra που κάνει το παιχνίδι γρηγορότερο και με καλύτερη εξέλιξη. High resolution γραφικά αναμειγμένα με 3d σκηνές του δίνουν μια περίεργη εμφάνιση. Με περισσότερες ενέργειες μέσω του mouse ο παίκτης μπορεί να κάνει περισσότερα πράγματα. Το κυρίως συστατικό του παιχνιδιού είναι οι ερωταπαντήσεις που εμφανίζονται στην οθόνη που οδηγούν σε καινούριες ερωταπαντήσεις με αποτέλεσμα να μην κάνετε τα ίδια πράγματα συνέχεια. Υπάρχει το γνωστό σε όλους περιθώριο στο πάνω μέρος της οθόνης με το inventory και περισσότερες preferences. Το παιχνίδι εξελίσσεται στο κέντρο της πόλης αλλά με την χρήση χαρτών θα μπορείτε να μετακινείστε από τοποθεσία σε τοποθεσία.

Δεν μας εκπλήσει η κίνηση της Sierra, το γεγονός ότι βγάξει συνέχεια καινούριους

χαρακτήρες, γιατί ως γνωστόν πάντα η εταιρεία αυτή θέλει να πρωτοτυπεί. Έχει εξαιρετη μουσική και sound effects, πρωτότυπο και βαθύ σενάριο, πράγμα που κάνει τους ανθρώπους που αγοράζουν τα παιχνίδια της Sierra μια εμπειρία που δεν πρέπει να χαθεί. Εκτός από τον χρονικό περιορισμό υπάρχουν και οι γνωστοί πόντοι για να καταλαβαίνει ο παίκτης την πρόοδο του στην περιπέτεια. Φυσικά δεν νοείται Spellshop και ειδικότερα αυτή την καλοκαιρινή περίοδο χωρίς να υπάρχει μια λύση. Εκείνη που σας παρουσιάζουμε αυτόν τον μήνα είναι...

#### Η ΛΥΣΗ ΤΟΥ ΠΕΡΙΦΗΜΟΥ SHADOW OF THE COMET

Αρκετά δύσκολο παιχνίδι που σίγουρα σας έχει προβληματίσει σε αρκετά σημεία. Ιδού λοιπόν η ολοκληρωμένη λύση:

##### Μέρα Πρώτη

Ξεκινώντας βρίσκεσαι στο λιμάνι όπου υπάρχει μια άμαξα. Πλησιάζεις τους δυο άνδρες που μιλούν και ακολουθεί διάλογος με τον οικοδεσπότη σου τον Dr. COBBLE και το δήμαρχο του ILLSMOUTH Mr. ARLINGTON. Ακολουθεί ένα Interactive Sequence ως το σπίτι που θα φιλοξενηθείς. Στο δωμάτιο σου GET το ημερολόγιο του BOLESKINE, GET το τηλεγράφημα, USE και στα δυο και τοπεριεχόμενο τους

καταχωρείται στο ημερολόγιο σου. Φύγε για την Town Square και στη γριά που κάθεται στο παγκάκι TALK και ρώτα για τα Town Records. Φύγε από τη δεξιά έξοδο στο κάτω μέρος της οθόνης. Μέσα στο General Store, TALK στο μαγαζάτορα και έτσι αγοράζεις ένα πακέτο φωτογραφικές πλάκες. Μόλις τελειώσει η συνομιλία ο κουκουλοφόρος που σε παρακολουθούσε στο βάθος του μαγαζιού φεύγει. Βγες από το κάτω μέρος της οθόνης και το General Store έχει πλέον καταγραφεί στο χάρτη σου. Πήγαινε αριστερά και μετά επάνω, προς το κόκκινο σπίτι, όπου και είναι το δημαρχείο. Μπες στην πόρτα της κόκκινης πρόσωσης και LOOK στην επιγραφή πάνω αριστερά. Μπες στην πόρτα και TALK στον υπάλληλο μόλις καθίσει στο γραφείο του. Είναι ο TOBIAS JUGGS και μένει στο καφέ σπίτι που συνάντησες ερχόμενος στο δημαρχείο. TALK ξανά και απαντάς "SHAKESPEARE" και μετά "I like nothing better than a good read" και μετά LOOK στην πάνω δεξιά καρέκλα. TALK στον JUGGS και απάντησε με (2) και μετά (1). Βγες και ξαναμπές μόλις φύγει ο JUGGS, LOOK σε όλα τα ντουλάπια και GET Magnifying Glass από το δεξιό ντουλάπι. Πήγαινε στο σπίτι του JUGGS και TALK στον JUGGS. Πήγαινε στην παράγκα ανάμεσα στο λιμάνι και στο νεκροταφείο και GET Rope Ladder. Μπες μέσα και LOOK στο τζάκι και στον αλήτη που κοιμάται. TALK και σου διηγείται την εμπειρία του με τον BOLESKINE, απάντησε με την (1) και πάλι TALK. Βγες και κατέβα δύο οθόνες και θα βρεθείς στο δάσος. GET Branch και ψάξε όλο το δάσος μέχρι να βρεις άλλα δυο Branches και ένα Creeper. Γύρνα στην Town Square και στον αστυνομικό δυο φορές TALK και θα βρεθείς έξω από το σπίτι του JUGGS. Πήγαινε αριστερά, στο Post Office, και LOOK στο χάρτη στα δεξιά. Πήγαινε στο σπίτι του JUGGS και στη δεύτερη οθόνη LOOK στο όπλο που κρέμεται στον τοίχο και USE Magnifying Glass. Γύρνα στο δωμάτιο σου, LOOK στα συρτάρια και πάρε ότι έχουν μέσα και μετά LOOK στο μπαούλο και GET ότι περιέχει. Πλησίασε στο τραπέζι και USE Surgical Spirit, USE Drawing, USE Absorbent Cotton with Surgical Spirit και GET Drawing. USE Map και σου εμφανίζει ένα Close-Up του χάρτη και το χέρι σου με ένα μολύβι. Ανοίξε το ημερολόγιο σου και πρόσεξε τις δυο τελευταίες καταχωρήσεις. Μετακίνησε το μολύβι ανάμεσα στα τέσσερα ζευγάρια αστεριών του αστερισμού STALKER και πάτα το Enter. Πήγαινε στο Town Hall και μίλα στον ασπρομάλλη απ'έξω αλλά μην τον ακολουθήσεις, μπες μέσα και TALK στον JUGGS. Πήγαινε στην ταβέρνα, μίλα στον Dr. COBBLE, μπες μέσα και TALK στον ταβερνιάρη δυο φορές. Στον TYLER απάντησε με (2) και (2) και μόλις βγεις έξω πάρε από τα δεξιά το Bat και USE Bat σ'αυτούς που τσακώνονται. Μετά το Interactive γύρνα στο δωμάτιο σου και πάρε όλα τα πράγματα από το μπαούλο. Πήγαινε στο Town Hall, μίλα σ'αυτόν που σε περιμένει εκεί και πάλι TALK εκεί που κουνιέται ο θάμνος και προχώρα στο βάθος. Στην οθόνη με το σταυρό κάνε USE σε όλα τα Branches, USE Creeper, USE Camera, USE Set of Plates και USE όλα τα Plates ξεχωριστά. Πήγαινε δεξιά, όπου υπάρχει μια μικρή γκρίζα γάτα, και LOOK στο θάμνο που θα μπει όπου θα ανακαλύψεις ένα πέρασμα. Κάνε οπωσδήποτε SAVE και μόλις μπεις αμέσως δεξιά ώστε να παρακολουθήσεις την τελετή απαρτήρητος. Έτσι τελειώνει αισίως η πρώτη σου μέρα στο στοιχειωμένο ILLSMOUTH.

#### Μέρα Δεύτερη

Μετά τη συνομιλία με τον Dr. COBBLE πάρε τη συνταγή από το τραπέζι, πήγαινε στο Drugstore, TALK στο γιατρό και USE Prescription. Μπες στην πάνω αριστερά πόρτα και GET όλα τα χημικά από τα ράφια. Μπες στην κουρτίνα αριστερά, σβήσε το φως, πήγαινε στη "λεκάνη" στα αριστερά και USE Plates και μετά USE με τη σειρά: Metol, Hydroquinone, Benzine Chlorate και Cromogenous. Φύγε και αφού μιλήσεις στον COLDSTONE έξω από το Drugstore και στη Miss PICOTT στην Town Square, πήγαινε στο Post Office και στην υπάλληλο USE

Exposed Plates. Πήγαινε στην Tavern, μίλα στον αγρότη και δώσε τη (2). Κατέβα στο σπίτι του JUGGS και ακολούθησε τον κουκουλοφόρο, GET Key από τον πάγκο του General Store και USE Key στην πόρτα του JUGGS. LOOK στη μεγάλη κηλίδα αίματος στο πάτωμα και πάρε το αγαλματάκι από το τραπέζι. Στην επόμενη οθόνη LOOK στα δυο ντουλαπάκια στο βάθος, GET το δεύτερο αγαλματάκι, αριστερά και LOOK στη μικρή βιτρίνα με τις πεταλούδες απ'όπου παίρνεις το τρίτο αγαλματάκι. Στο επόμενο δωμάτιο GET το βιβλίο με τον τίτλο "Youth" και στη θέση του USE Statue of a Baby, GET "The Invisible Man" και USE Statue of a Young Man, GET "The Old Man and the Sea" και USE Statue of an Old Man. Μην πάρεις τα υπόλοιπα βιβλία και μπές στη μυστική δίοδο που άνοιξε. Εκεί TALK στον JUGGS, USE Parchment, GET Necronomicon, GET Message και LOOK σε όλες τις βιβλιοθήκες. Βγες και πήγαινε στην αριστερή άκρη του χαλιού, LOOK και GET Key. Μπες στη μυστική βιβλιοθήκη και USE Key, USE Necronomicon, πλησίασε στο γραφείο και USE Necronomicon. Φεύγοντας LOOK στη μικρή βιτρίνα με τις πεταλούδες. Γύρνα ακολουθώντας τη διαδρομή: JUGG's House-Town Square-Drugstore (Μίλα σε όποιον είναι απ'έξω)-Lodgings. Αν πας από αλλού ή χρησιμοποιήσεις χάρτη χάνεις. Στο δωμάτιο σου USE Message και φύγε για το Post Office. Μίλα στην υπάλληλο και δώσε την (1). Μετά τη συνομιλία με τον UNDERHOUSE βγες έξω, μίλα στις δυο γυναίκες και δώσε την απάντηση (1). Αμέσως στο General Store, TALK στον καταστηματάρχη και απάντησε με (3). Γύρνα στο Post Office και USE Locket για να σου δώσει η γριά το Bible. Πήγαινε στο Town Hall και TALK στον BISHOP, USE Brooch ώστε να πάρεις το Pin, USE Bible διαλέγοντας την (3) και μπες από την κεντρική είσοδο του δημαρχείου, κάτω από τη σημαία. TALK στον υπάλληλο και δώσε τις (2), (3), (1) και ανέβα τις σκάλες. Μπες στο γραφείο, LOOK στο έπιπλο με τη ζωγραφιά, LOOK στο χρηματοκιβώτιο και δώσε το συνδυασμό <345>. GET Diary, GET Cigar Case, πλησίασε στο γραφείο και USE Diary. Γύρνα στο δωμάτιο σου, USE Cigar Case και μετά στο Post Office USE Deposit Note στην υπάλληλο. Γύρνα σπίτι και USE Parcel, μετά στην Tavern και TALK στον COLDSTONE απαντώντας με (2) και (1). Πήγαινε στο πηγάδι και στην πίσω του μεριά USE Frock. Δεξιά και στους φρουρούς απάντησε με την (1). Προχώρα στο φάρο, ανέβα τις σκάλες και πήγαινε τέρμα δεξιά και μόλις αλλάξεις στάσου κάτω από τα παράθυρα και USE Rope Ladder. Πάνω στο φάρο LOOK στο ηλιακό ρολόι στον τοίχο, GET Wings, LOOK στο φανάρι, GET Candle, USE Candle και USE Magnifying Glass. Μόλις ανάψει το κερί USE Lighted Candle και USE Wings. TALK στην τσιγγάνα με τη σφαίρα και μετά το ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΟ Interactive, TALK στον άντρα με το κόκκινο γιλέκο. Γύρνα στην πόλη και στο Drugstore TALK στον BISHOP δυο φορές για να σου δώσει το κλειδί του νεκροταφείου όπου και πας αμέσως μετά. Εκεί USE Key στην κλειδαριά και μόλις μπεις πας δεξιά, μετά βόρεια και GET Bar, αριστερά και βόρεια, GET Rope από το κάρο και LOOK στο δεξιό τάφο. Φύγε και πήγαινε δεξιά και βόρεια στο μαυσωλείο και στην καγκελόπορτα USE Bar, USE Rope. Κατέβα και βρίσκεσαι στην κρύπτη του JONAS HAMBLETION. Εδώ είναι καλό να κάνεις πολλά SAVE γιατί χάνεις πολύ εύκολα. Δεξιά, GET Scull, αριστερά, αριστερά, βόρεια (αποφεύγοντας τις παγίδες), GET Scull και γύρνα στην οθόνη που κατέβηκες, βόρεια και USE Scull στις δύο βάσεις. Μπες και πήγαινε δεξιά (γύρω γύρω γιατί στο κέντρο υπάρχει παγίδα), νότια και πάτα την πλάκα στο κέντρο του δωματίου (αφού αποφύγεις τις αράχνες), βγες και μετά αριστερά όπου υπάρχει ένας εύκολος συνδυασμός. Μπες στην πόρτα που ανοίγει και δεξιά, πάρε τα δυο αγαλματάκια και USE First Statue στη δεξιά θήκη, USE Second statue στην αριστερή και

μπες στην πόρτα που θα ανοίξει, βόρεια και αριστερά όπου πατάς την πλάκα στο κέντρο του δωματίου και δεξιά. Μπες στην πόρτα που ανοίξει και δεξιά (χωρίς να πέσεις στην τρύπα), νότια, νότια (στο κέντρο υπάρχει παγίδα), νότια, δεξιά και αφού πατήσεις την πλάκα στο κέντρο φύγε από τις σκάλες. Αριστερά, βόρεια, βόρεια, δεξιά, δεξιά, νότια, νότια και δεξιά αποφεύγοντας την παγίδα, νότια, δεξιά, νότια, και νότια. Κάνε SAVE και πλησίασε την τρύπα από όλες τις μεριές μέχρι να ανοίξει μια πόρτα κάτω αριστερά. Μπες και πάτα την πλάκα και μετά δεξιά και όλο βόρεια μέχρι να φτάσεις σε μια πόρτα με έναν αρκετά δύσκολο συνδυασμό. Μόλις καταφέρεις και την ανοίξεις μπες και μετά είναι μονόδρομος μέχρι μια οθόνη με τρεις χρυσές πλάκες στον τοίχο. Κάνε σε όλες LOOK και γύρνα γύρω από το τραπέζι (από αριστερά προς τα δεξιά) μέχρι να ανοίξει η πόρτα, προχώρα και μόλις μπεις στο δωμάτιο που βρίσκεται ο JONAS HAMBLETON κάνε ΟΠΩΣΔΗΠΟΤΕ SAVE και πάρα πολύ γρήγορα πάρε και τα τέσσερα αγαλματάκια και εξαφανίσου. Γύρνα όσο πιο γρήγορα μπορείς στην οθόνη με το σκονί (μετά από αρκετές αποτυχημένες προσπάθειες), ανέβα και θα σε βρουν οι WEBSTER. Αυτό ήταν σίγουρα το δυσκολότερο σημείο ολόκληρου του παιχνιδιού. Στο σπίτι των WEBSTER δώσε την (3), LOOK στον πίνακα στα αριστερά, USE Drawing, και μετά φύγε. Πήγαινε στον αχυρώνα δίπλα στο σπίτι του δήμαρχου και μόλις αυτός εμφανιστεί USE Statue 1 και δώσε τα: IAE, YOG, THU, SOT και αμέσως ανέβα στο σκονί που κρέμεται από τη σοφίτα και USE Statue 1. Στο σπίτι του COLDSTONE (μια οθόνη κάτω από το σπίτι του JUGGS) κάνε USE Statue 2 και δώσε: RLA, GNA, HAS, TEP και αμέσως πήγαινε στο κίτρινο σημάδι στα αριστερά και USE Statue 2. Στο σπίτι του TYLER (το μπλε σπίτι πάνω δεξιά από το Drugstore) USE Statue 3 και δώσε: NGH, HLU, KHU, WIG και USE Statue 3 στο κίτρινο σημάδι στην πόρτα. Γρήγορα στο General Store, GET Rotten Fish, USE Rotten Fish, GET Cat και μετά μια οθόνη δεξιά από το νεκροταφείο, νότια, αριστερά και στο σκύλο USE Cat και πολύ γρήγορα δεξιά, βόρεια, αριστερά, αριστερά, νότια, νότια και γρήγορα μέσα στην έπαυλη. Στο συρτάρι αριστερά LOOK, GET Compass Card, στα δεξιά GET Lantern και στο τιμόνι στο βάθος USE Compass Card. Στο επόμενο δωμάτιο USE Lantern στο τζάκι (Μην κάνεις LOOK πουθενά γιατί είναι παγίδες). Στη βιβλιοθήκη του επόμενου δωματίου LOOK, GET Magic Rites, USE Magic Rites, στο έπιπλο κάτω δεξιά LOOK δυο φορές, GET Handle, USE Handle στο τηλεσκόπιο, LOOK μόνο στο μεσαίο μοχλό, USE Ball στον αστρικό χάρτη και μπες στο επόμενο δωμάτιο. Εδώ USE Statue 4 και :THO, NYA, CHT, TUR και μόλις σε δείξει γονατισμένο στο βωμό USE Statue 4. Ετσι τελείωσε αισίως και η δεύτερη, και μεγαλύτερη, μέρα.

### Μέρα Τρίτη

Στο δωμάτιο σου δώσε την (1) και USE Message. Βγες και στη Miss Picott δώσε τη (2). Πριν κάνεις οτιδήποτε άλλο φρόντισε να προμηθευτείς φωτογραφικές πλάκες απ' το General Store. Αμέσως στο Post Office και στον αστυνομικό δώσε (1), (1). Πήγαινε στο σπίτι ανάμεσα στο Harbour και στο Cemetery, TALK στον BISHOP, GET Stick, USE Stick στην πόρτα και USE Pin. Μέσα κάνε LOOK στο τζάκι, GET Bow, LOOK στην κάτω αριστερή γωνία μέχρι να βρεις μια κρύπτη στο πάτωμα και GET Arrow και μετά φύγε και ψάξε να βρεις στο δάσος μια οθόνη με έναν κομμένο κορμό. Εκεί USE Feather και στις ερωτήσεις του Ινδιάνου δώσε (2), (1), (3), (1), (3). Μόλις γυρίσεις στο ILLSMOUTH πήγαινε στο πηγάδι και κάνε LOOK για να κατέβεις κάτω. Δεξιά και USE Pot of Paint για να ηρεμήσει το νερό και να περάσεις. Στην επόμενη οθόνη GET Empty Can και Can of Acid μόνο. Στην άλλη οθόνη GET Two Flints και USE Empty Can στη λιμνούλα στα δεξιά. Κάτω και αμέσως USE Can of Naphtha, USE Two Flints, USE Bow και μόλις

σκότωσες το φοβερό NARACKAMOUS. GET Turquoise, GET Aquamarine, GET Butterfly, USE Natawanga's Ring, USE Turquoise και φύγε από το πηγάδι γεμίζοντας πάλι το Empty Can με Naphtha. Αμέσως στο Harbor και στον BISHOP δώσε (2), (3), (3), (2) και μόλις φτάσεις στο νησί GET Emerald, GET Ruby και LOOK στην πόρτα. Μετρώντας από αριστερά πατάς το τρίτο βελάκι της πάνω σειράς δυο φορές, το κάτω της αριστερής σειράς μια φορά, το δεύτερο από αριστερά της κάτω σειράς μια φορά και το τρίτο από την κορυφή της αριστερής σειράς δυο φορές. Μπες μέσα, πλησίασε την κοιλιά του αγάλματος, USE Ruby και αμέσως μετά στάσου στην πεντάλφα, στο κέντρο σχεδόν της οθόνης, και USE Aquamarine. Μόλις εξουδετέρωσες το θαλάσσιο θεό DAGON. Βγες έξω, USE BOLESKINE's Ring, USE Emerald και φύγε με τη βάρκα. Εξω από τη σπηλιά USE Lantern, μπες μέσα (αλλά μην προχωρήσεις καθόλου), ξαναβγες μόλις σβήσει η λάμπα, USE Can of Naphtha και πριν ξαναμπείς κάνε ΟΠΩΣΔΗΠΟΤΕ SAVE. Προχώρα αριστερά αποφεύγοντας τα τέρατα και στη μέση περίπου της επόμενης οθόνης υπάρχει μια σπηλιά. Μπες μέσα και USE Can of Acid στη μικρή πλάκα στο πάτωμα, GET Diamond, πήγαινε στο κέντρο της οθόνης και μόλις εμφανιστούν τα πλοκάμια USE τα δυο Jewel Encrusted Rings. Ετσι εξουδετερώνεις το Μέγα CTHULHU.

Βγες και πήγαινε στη δεξιά οθόνη όπου σχεδόν απέναντι από την τώρα μπλοκαρισμένη, έξοδο κάνε LOOK και θα ανακαλύψεις ένα μυστικό πέρασμα. Μόλις βγεις στο Stone Circle USE Tripod, USE Camera, USE Set of Plates, USE Magnifying Glass, USE Butterfly δυο φορές, USE Lantern. Κάνε SAVE και USE Plate, GET Fragment of Comet. Πάρα πολύ γρήγορα πήγαινε στην πέτρα με το κόκκινο σημάδι και USE Two Flints, στην ακριβώς από κάτω πέτρα USE Aquamarine, στην πέτρα με το πράσινο σημάδι USE Diamond και στην ακριβώς από κάτω USE Fragment of Comet. Με αυτό τον τρόπο έστειλες σε άλλη διάσταση Αυτόν που Ουρλιάζει στο Σκοτάδι, τον αξιότιμο κύριο YOG SOTHOTH αυτοπροσώπως. Ετσι η σκιά πάνω από την κωμόπολη Illsmouth διαλύθηκε (για πόσο χρονικό διάστημα κανείς δεν ξέρει. Αλλωστε όπως έχει πει και ο Howard Phillips Lovecraft: "THAT IS NOT DEAD WHICH CAN ETERNAL LIE, AND YET WITH STRANGER AEONS... EVEN DEATH MAY DIE !!!").

## ΚΑΙ Η ΛΥΣΗ ΤΟΥ ULTIMA UNDERWORLD II

Φυσικά και θα σας δώσουμε και άλλη μια λύση, ή τουλάχιστον το πρώτο μέρος της. Και αυτό γιατί το παιχνίδι είναι τεράστιο και δεν μπορούμε λόγω έλλειψης χώρου, να σας παρέχουμε τις πλήρεις πληροφορίες γι' αυτό. Μιλάμε φυσικά για το Ultima Underworld II. Ξεκινάτε στην Britannia και σύμφωνα με τους χάρτες που βλέπετε παρακολουθήστε το παιχνίδι σύμφωνα με τους αριθμούς.

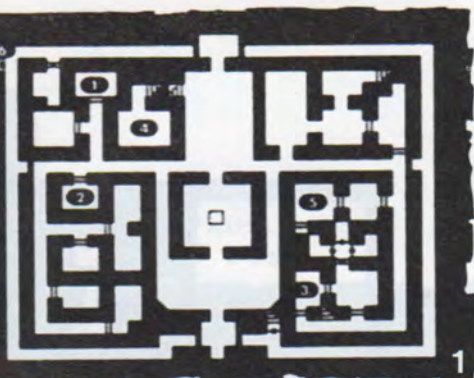
Βέβαια, εδώ όλοι είναι γνωστοί και από τα προηγούμενα Ultima. Ετσι, θα δείτε χαρακτήρες σαν τον Iolo (1), τον Dupre (2), τον Geoffry (3) και φυσικά τον ίδιο τον Lord Brittitish (4). Καλό θα ήταν να αποφύγετε το δωμάτιο του Nystul (5). Σε περίπτωση που δεν μπορείτε να αντισταθείτε στον πειρασμό, μέσα στην ντουλάπα του υπάρχει ένας τηλεμεταφορέας που θα σας οδηγήσει στο εργαστήριο του και ο οποίος βρίσκεται μέσα στην ντουλάπα του. Εκεί υπάρχει και ένα μυστικό πέρασμα που οδηγεί στην περίμετρο του κάστρου με πολλές μυστικές πόρτες που είναι πολύ εύκολο να βρείτε. Στον βόρειο τοίχο υπάρχει και μια μυστική πόρτα ιδιαίτερης σημασίας, αφού οδηγεί στο δωμάτιο του Avatar. Αφού εξερευνήσετε λοιπόν το πρώτο πάτωμα πηγαίνετε στο (6) όπου βρίσκονται οι σκάλες για τους υπονόμους. Υπάρχει επίσης και ένα ενδιάμεσο τμήμα που σίγουρα θα θέλετε να επισκευτείτε γιατί σε αυτό θα βρείτε την αποθήκη τροφίμων (7) και την αποθήκη όπλων (8). Ίσως να δυσκολευτείτε να μπειτε στην αποθήκη όπλων αλλά



### BRITANNIA

#### LEVEL 1

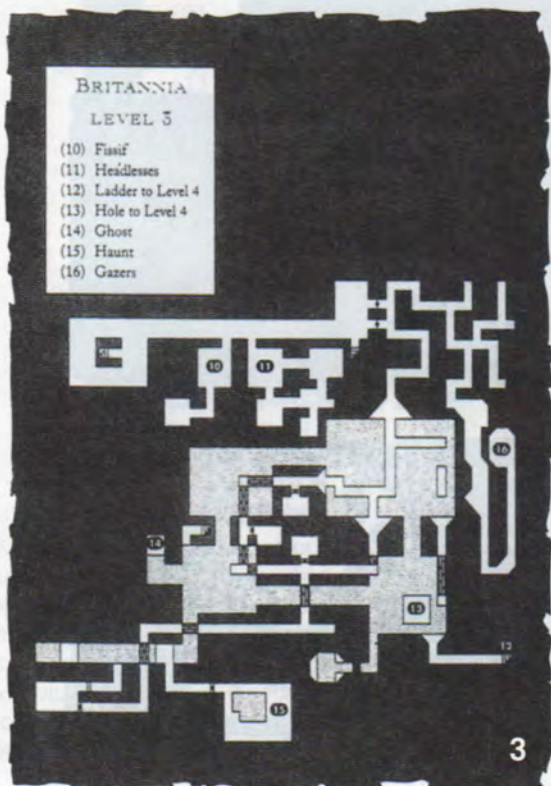
- (1) Iolo
- (2) Dupré
- (3) Geoffrey
- (4) Lord British
- (5) Nystul's quarters
- (6) Door to sewers



### BRITANNIA

#### LEVEL 3

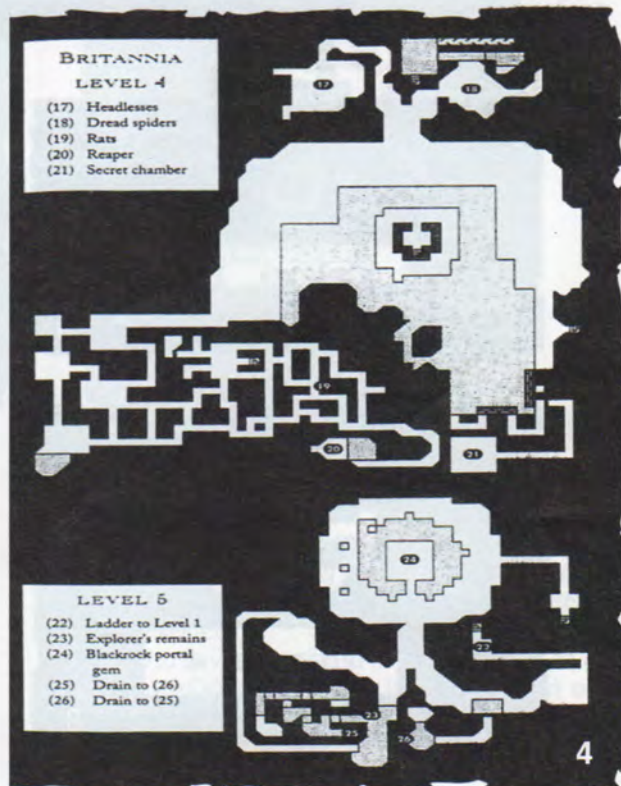
- (10) Fiasif
- (11) Headlesses
- (12) Ladder to Level 4
- (13) Hole to Level 4
- (14) Ghost
- (15) Haunt
- (16) Gazers



### BRITANNIA

#### LEVEL 4

- (17) Headlesses
- (18) Dread spiders
- (19) Rats
- (20) Reaper
- (21) Secret chamber



#### LEVEL 5

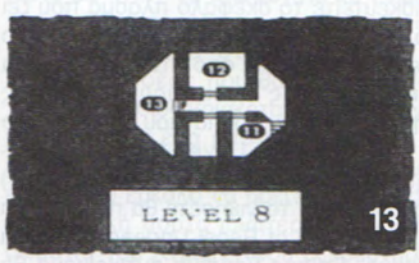
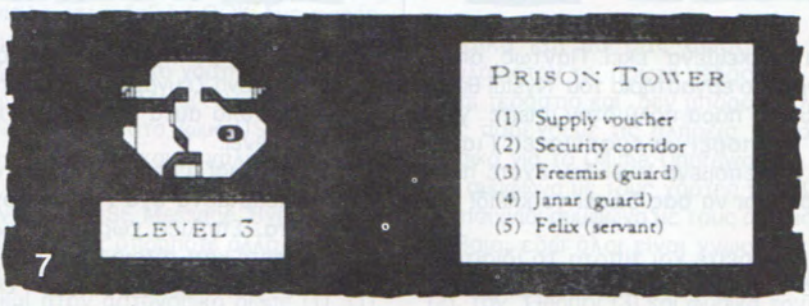
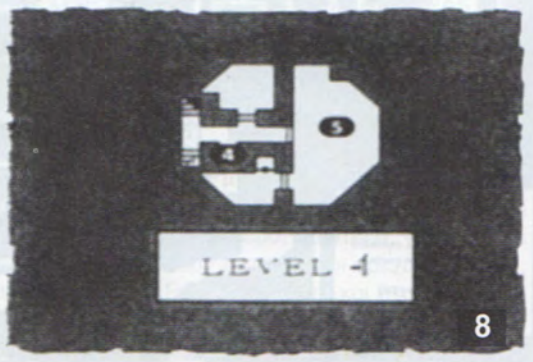
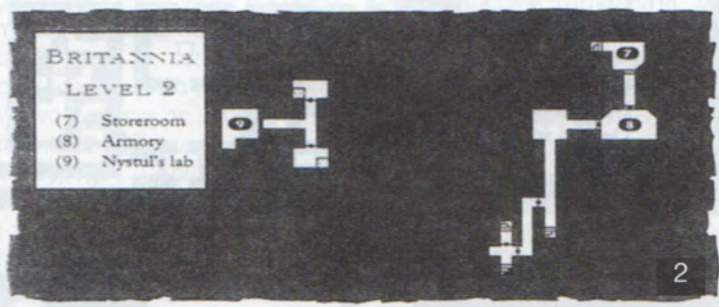
- (22) Ladder to Level 1
- (23) Explorer's remains
- (24) Blackrock portal gem
- (25) Drain to (26)
- (26) Drain to (25)

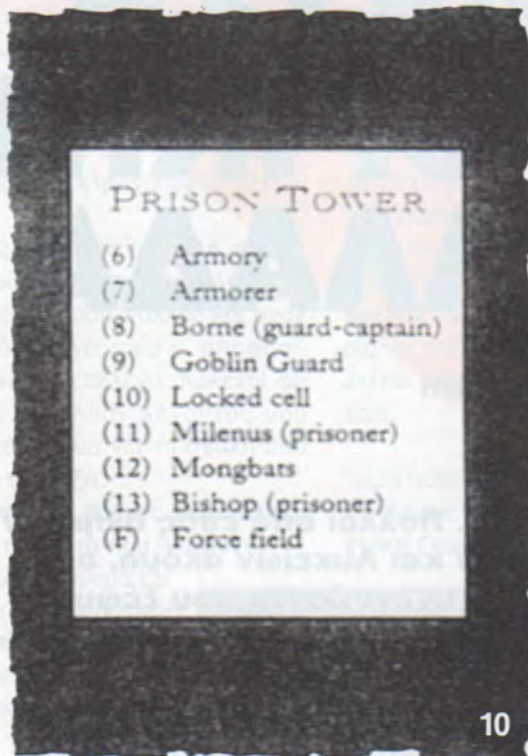
θα βρείτε ενδιαφέροντα αντικείμενα εκεί. Πάντως, όπως ανέφερα και προηγουμένως, το εργαστήριο του Nystul θα το βρείτε στο (9). Εκεί προσέξτε πάρα πολύ όταν μπειτε γιατί ποτέ δεν ξέρετε κανείς τι μπορεί να εμφανιστεί. Για να μπορέσετε να περάσετε στο επόμενο level δεν έχετε παρά να επισκευτείτε τον Dupre και να σας δώσει το κλειδί της πόρτας.

Στο επόμενο level δεν θα βρείτε και τίποτα το ιδιαίτερα επικύνδινο χωρίς αυτό να σημαίνει ότι δεν πρέπει να προσέχετε τις κινήσεις σας. Τα σημαντικότερα που μπορείτε να κάνετε είναι να επισκευτείτε το ακέφαλο πλάσμα που ζει στο (11) και όχι μόνο. Υπάρχει μια σκάλα που οδηγεί στο Level 4 και μπορείτε να την βρείτε στο (12). Αν βέβαια προτιμάτε τους πιο άμεσους τρόπους μετακίνησης μπορείτε να πηδήξετε από την τρύπα που υπάρχει στο (13) και οδηγεί και αυτή στο Level 4 χωρίς καθυστερήσεις. Οποσδήποτε πρέπει να περάσετε από το (14) όπου θα βρείτε ένα ghost. Όταν το νικήσετε θα πάρετε ένα Chain cowl of Valor και ένα scroll of Repel Undead που είναι πολύ χρήσιμα αντικείμενα. Επίσης χρήσιμα αντικείμενα θα πάρετε αν σκοτώσετε το Haunt που ζει στο (15) και συγκεκριμένα τα Moonstone και scroll of Telekinesis. Θησαυρός υπάρχει τέλος και στο (16) μαζί με ένα Ex rune (αυτό είναι ενδιαφέρον για όσους έχουν τάσεις να

ασχολούνται με τη μαγεία). Δυστυχώς όμως πρέπει να σκοτώσετε ένα ζευγάρι από Gazers για να τον αποκτήσετε. Μετά από όλα αυτά καλά θα ήταν να ετοιμασθείτε για το επόμενο Level.

Το Level 4 μοιάζει περισσότερο με υπόγεια λίμνη. Στα βόρεια και συγκεκριμένα στο (17) υπάρχουν και άλλα Headless πλάσματα. Σπηλιές χωρίς αράχνες δεν γίνεται... και θα συναντήσετε κάτι τέτοιο στο (18). Προσοχή όμως γιατί είναι αρκετές. Δεν θα σας πειράξουν, εκτός και αν πειράξετε με την σειρά σας τα αυγά τους. Οι Headless αντιθέτως θα επιτεθούν αμέσως αφού κρατούν ένα Wand of Lightning και οι ίδιοι δεν έχουν την ανάλογη ευφυΐα για να το χρησιμοποιήσουν πάνω σας. Και είναι πολύ φυσικό από την στιγμή που δεν έχουν καν κεφάλι. Δεν πιστεύω να σας απασχολήσουν ιδιαίτερα τα Rats που βρίσκονται στο (19) αλλά σίγουρα πρέπει να προσέξετε ιδιαίτερα το Reaper, ένα ζωντανό δέντρο που βρίσκεται στο (20). Και αυτό γιατί αν και δύσκολος αντίπαλος, η αμοιβή σας αν το σκοτώσετε είναι ένα Sword of Major Damage και ένα scroll of Tremor. Παράλληλα θα βρείτε και το κλειδί για το Armory, αν δεν μπορέσατε να μπειτε με άλλα μέσα προηγουμένως. Το τελευταίο πράγμα που ίσως να θέλετε να επισκευτείτε για να ανακτήσετε δυνάμεις





(ψυχολογικές και σωματικές) είναι το μυστικό δωμάτιο στο (21). Δεν πιστεύω να δυσκολευτείτε να βρείτε τις σκάλες για το επόμενο Level (τι adventurers είσαστε!).

Μπορείτε να ανεβείτε αμέσως στο Level 1, αν ανεβείτε τις σκάλες που βρίσκονται στο (22). Αν έχετε πάρει χαρακτήρα που χρησιμοποιεί μαγεία σίγουρα θα θέλετε να περάσετε από το (23) αφού θα βρείτε το For Rune. Υπάρχει ένας αγωγός στο (25) που οδηγεί στο (26) και το αντίστροφο. Τέλος, το Blackrock portal Gem βρίσκεται στο (24).

Στην συνέχεια θα πρέπει να επισκευτείτε το Prison Tower. Αυτό αποτελείται από μικρά σε μέγεθος Levels που όμως έχουν ιδιαίτερη σημασία. Στο Level 1 λοιπόν το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να πάρετε τις προμήθειες που βρίσκονται στο (1) και να ανεβείτε τις σκάλες για το επόμενο Level.

Στο Level 2 θα βρείτε 5 ή 6 φρουρούς. Σκοτώστε τους απλά για να μπορέσετε να περάσετε στον διάδρομο ασφαλείας (2) στον οποίο μπορείτε να ανοίγεται μία μία τις πόρτες μόνο. Οι φρουροί επιτίθενται πάντα από μπροστά και έτσι δεν νομίζω να δυσκολευτείτε να τους περάσετε και να ανεβείτε μετά στο Level 3.

Εκεί θα βρείτε τα Goblin barracks. Δεν έχουν τίποτα ιδιαίτερο από τους ασυαυρούς. Αυτά τα πλάσματα βρίσκουν μεγάλη ευχαρίστηση στο να κοροϊδεύουν αδύναμους ανθρώπους (ο ρατσισμός βλέπετε υπάρχει παντού). Κάτι τέτοιο θα συμβεί αν δεν σκοτώσετε τον Freemis που βρίσκεται στο (3) και ο οποίος είναι ο χειρότερος από όλους.

Στο επόμενο Level (Level 4) θα βρείτε την κουζίνα και το Pantry. Ο φρουρός Janar που βρίσκεται στο (4) μπροστά από την πόρτα της κουζίνας έχει δύο κλειδιά που μπορείτε να πάρετε αν του πείτε το password. Δυστυχώς αυτό θα το βρείτε στο επόμενο πάτωμα. Το ένα ανοίγει τις πόρτες στα τελευταία δύο πατώματα και το άλλο ανοίγει τις κλειδωμένες πόρτες στα Levels 5 και 7. Στην κουζίνα θα

βρείτε τους υπηρέτες και συγκεκριμένα τον Felix (5) και τον Marcus. Κανένας δεν έχει την φυσική κατάσταση να σας βοηθήσει αν και ο Felix (παλιός αριστοκράτης) έχει ένα μαγικό αντικείμενο.

Περάστε στο Level 5 όπου στα βόρεια θα βρείτε το armory (6) του οποίου το κλειδί κρατάει ο Borne. Προσοχή σε αυτό το δωμάτιο γιατί τα κιβώτια είναι παγιδευμένα. Στο (7) θα βρείτε τον armorer που κατασκευάζει κάποια ειδικά gauntlets και με τα οποία θα μπορέσετε να περάσετε το δυναμικό πεδίο στο τελευταίο πάτωμα. Δεν είναι ευχαριστήμενος από τον τρόπο που τον μεταχειρίζονται και έτσι μπορείτε να τον πείσετε να σας τα δώσει.

Στο Level 6 θα βρείτε τον Borne, τον αρχηγό της φρουράς. Αν τον κερδίσετε θα πάρετε ένα Gem of Blackrock και ένα Potion of Missile Protection κλειδωμένο στο σεντούκι του. Στο (9) θα βρείτε την πόρτα για τα επόμενα levels. Την φρουρεί ένα goblin που μπορείτε να κερδίσετε εύκολα αν δεν μπορέσετε να μάθετε το password που αλλάζει καθημερινά. Δώστε προσοχή στο (10), το οποίο είναι ένα κλειδωμένο κελί με ένα πλάσμα που φοβούνται πολύ τα goblins.

Στην συνέχεια στο Level 7 δεν υπάρχει περίπτωση να περάσετε αν δεν γνωρίζετε το password αφού είναι φοβερά φυλαγμένο από τους φρουρούς. Ομως στο Level 8 θα βρείτε τον Milenus (11) που θα σας βοηθήσει αν και goblin. Προσέξτε το (12) το οποίο φιλοξενεί Mongbats. Για να φύγετε πρέπει να φοράτε τα γάντια του armorer και να περάσετε μέσα από το ενεργειακό πεδίο στο (13).

Είναι κρίμα που λόγω έλλειψης χώρου και μόνο δεν μπορούμε να σας παρουσιάσουμε ολοκληρωμένη την λύση αυτού του καταπληκτικού RPG. Λυπάμαι που το αναφέρω συνέχεια αλλά αυτή είναι η αλήθεια. Μέχρι τον επόμενο μήνα που θα είμαστε πάλι μαζί με την συνέχεια καλό adventuring.

# ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

Του Κ. ΞΑΓΟΡΑΡΗ

**Σεπτέμβριος, καιρός των σχολείων. Πολλοί από εσάς ανήκουν στη “μαθητική νεολαία” Γυμνασίων και Λυκείων ακόμα, αλλά ξέρουμε ότι υπάρχουν και αρκετοί αναγνώστες που ξέφυγαν από αυτό το στάδιο. Αυτό το άρθρο απευθύνεται σε αυτά ακριβώς τα άτομα που τελείωσαν το Γυμνάσιο ή το Λύκειο, αλλά δεν ξέρουν τι ακριβώς να κάνουν από εδώ και στο εξής. Και επειδή γνωρίζουμε επίσης το πόσο αγαπάτε τον υπολογιστή σας, ξέρουμε και ότι σκέφτεστε σοβαρά να ασχοληθείτε με τον πιο “σοβαρό” κόσμο της πληροφορικής. Αν λοιπόν δεν έχετε ξεκαθαρίσει ακόμα κάποια πράγματα που αφορούν την εκπαίδευση της πληροφορικής, διαβάστε το αφιέρωμα που ακολουθεί. Θα δείτε ότι κάποια πράγματα είναι λίγο διαφορετικά από ότι νομίζατε.**

**Ε**να αφιέρωμα πάνω στην εκπαίδευση οποιασδήποτε μορφής, δεν είναι καθόλου εύκολο να γίνει και αν περάσουμε και σε κάποιον τομέα όπως αυτός της Πληροφορικής, τότε τα πράγματα περιπλέκονται ακόμα περισσότερο.

Αυτό γίνεται γιατί μιλώντας για Πληροφορική, μιλάμε για μια επιστήμη που εξελίσσεται με ταχύτατους ρυθμούς, πράγμα που σημαίνει ότι οι σχολές που αναλαμβάνουν να διδάξουν οτιδήποτε έχει σχέση με την πληροφορική (είτε αυτές είναι δημόσιες, είτε είναι ιδιωτικές), πρέπει να ανανεώνουν συνέχεια το “υλικό” τους. Και λέγοντας “υλικό”, μην νομίσετε ότι μιλάμε μόνο για τα βιβλία.

Αντίθετα, μιλάμε για εκσυγχρονισμό βιβλίων και εργαστηρίων, όπως επίσης και “εκσυγχρονισμό” των γνώσεων των καθηγητών,

όπως και όλων των άλλων παραπλήσιων τομέων.

Επειδή όμως εμείς όσο και να ψάξουμε, όλο και κάτι θα μας ξεφύγει, προτιμήσαμε να ζητήσουμε από κάποιους πιο αρμόδιους από εμάς, να μας μιλήσουν για το θέμα “ΣΧΟΛΕΣ”. Αν και στην προσπάθειά μας σίγουρα δεν καταφέραμε να επικοινωνήσουμε με όλα τα αρμόδια πρόσωπα, πιστεύω ότι αυτά που θα διαβάσετε, είναι δείγματα αντιπροσωπευτικά από τον χώρο των μαθητών, των καθηγητών, αλλά και των ίδιων των ιδιοκτητών σχολών.

Εδώ πρέπει να τονίσουμε ότι στην προσπάθεια να επικοινωνήσουμε με κάποιους αρμόδιους ιδιωτικών σχολών, δεν βρήκαμε σχεδόν καθόλου συνεργασία, κάτι που είναι ιδιαίτερα αρνητικό και λυπηρό αφού αν οι αρμόδιοι πρέπει να

ασχολούνται με κάτι, αυτό το κάτι είναι η σωστή ενημέρωση του μελλοντικού μαθητικού κοινού. Λυπούμαστε ιδιαίτερα. Ας το αφήσουμε όμως αυτό και ας συζητήσουμε με το θέμα μας.

Αρχίζουμε λοιπόν με την άποψη που έχει ο “μαθητόκοσμος” για τις ιδιωτικές σχολές.

Μιλήσαμε με μία μαθήτριά από το χώρο της δημόσιας εκπαίδευσης, λόγω του ότι ο χώρος της δημόσιας εκπαίδευσης είναι ο πιο “αδικημένος” από όλους.

Ας δούμε λοιπόν τι μας είπε η **Λίλιαν Ζαφειρίου**.

**Ε: Γιατί αποφάσισες να ασχοληθείς με την Πληροφορική;**

**Α:** Εκτός του ότι τελειώνοντας το Λύκειο έπρεπε να ασχοληθώ με κάτι, ανέκαθεν έβρισκα ενδιαφέ-

ρον στις εξελίξεις στον τομέα της Πληροφορικής και γενικότερα της τεχνολογίας. Έτσι αποφάσισα ν' ασχοληθώ μ' αυτό τον τομέα και ειδικότερα με τον προγραμματισμό των ηλεκτρονικών υπολογιστών.

**Ε: Πως επέλεξες τι σχολή σου;**

Α: Τώρα πια, οι σχολές Πληροφορικής είναι πάρα πολλές και στην αρχή δυσκολεύτηκα ν' αποφασίσω ποια θα επέλεγα. Αρκετοί φίλοι με βοήθησαν λέγοντάς μου ευνοϊκά σχόλια για τη σχολή που τελικά επέλεξα.

**Ε: Αυτά που θρήκες στην σχολή σου, ήταν αυτά που περίμενες;**

Α: Όπως ανέφερα και πριν, τα σχόλια ήταν ευνοϊκά. Ομως, για παράδειγμα περίμενα μη έχοντας προηγούμενη πείρα στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές να είναι το πρόγραμμα που ακολουθώ πιο κοντά στις ανάγκες των αρχάριων.

**Ε: Έχεις κάποια προβλήματα από τη σχολή σου;**

Α: Προβλήματα πάντα υπάρχουν. Μερικά από αυτά και ίσως τα κυριότερα είναι οι μη αρκετές ώρες διδασκαλίας, πράγμα που σημαίνει ότι θα πρέπει να εργαζόμαστε και μόνοι μας χωρίς την καθοδήγηση κάποιου καθηγητή. Σε αυτό δεν βοηθάνε και τα βιβλία που προμηθευόμαστε από τη σχολή τα οποία τις περισσότερες φορές είναι ασαφή και δυσανάγνωστα.

**Ε: Τι περιμένεις μετά την αποφοίτησή σου;**

Α: Ελπίζοντας πως όλα θα πάνε καλά ευελπιστώ να έχω τις απαραίτητες γνώσεις και ικανότητες για να απορροφηθώ από κάποια εταιρεία σαν στέλεχος της μηχανογράφησης της.

**Ε: Είναι κάτι άλλο που θα ήθελες να πεις;**

Α: Θα ήθελα όλες οι ιδιωτικές και δημόσιες σχολές που έχουν σαν αντικείμενό τους την πληροφορική να ασχολούνται πιο σοβαρά με την εκμάθηση των σπουδαστών τους και να μην αποσκοπούν κυρίως στο δικό τους κέρδος και όφελος, φαινόμενο το οποίο χωρίς να αποτελεί κανόνα, παρατηρείται όλο και πιο συχνά τελευταία.

Τώρα ήρθε η ώρα των καθηγητών. Μιλήσαμε με τον κύριο **Αναγνωστάκη Γεώργιο**, καθηγητή σε ιδιω-

σχολές κιάλας, προσθέτουν και μερικά μαθήματα παραπάνω ή αφαιρούν από τις ώρες άλλων μαθημάτων.

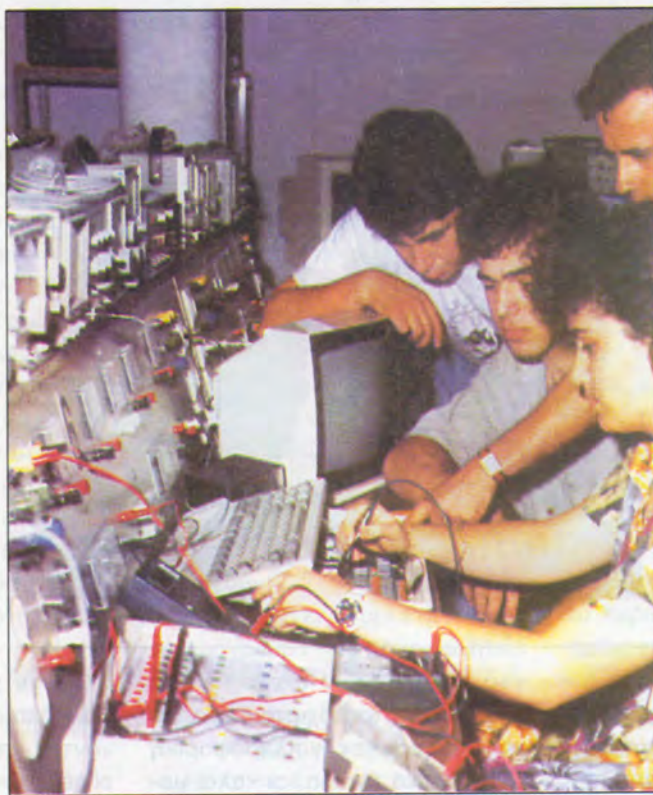
**Ε: Πιστεύετε (κατά την προσωπική σας εκτίμηση) ότι αυτά που διδάσκονται σε μια ιδιωτική σχολή είναι ανώτερα ή κατώτερα από την αντίστοιχη δημόσια;**

Α: Όσον αφορά το ίδιο επίπεδο εκπαίδευσης (μιλάμε πάντα με αυτήν τη σύγκριση), πιστεύω ότι η διδασκαλία ύλη είναι σχεδόν η ίδια - δεν διαφοροποιείται πολύ. Αλλά στα ιδιωτικά σχολεία, επειδή πληρώνει ο μαθητής, δίνει πιο πολύ βάρος, προσέχει πιο πολύ και πιστεύω προχωράει λίγο περισσότερο.

**Ε: Θέλετε να αναφέρετε και κάτι άλλο;**

Α: Πιστεύω ότι θα ήταν ένα βήμα μπροστά να εκσυγχρονιστούν ακόμα περισσότερο οι σχολές, να βάλουν καινούργια μηχανήματα, όπως υπάρχει ένα ειδικό προβολικό, που τα πακέτα του λογισμικού όπως φαίνονται στην οθόνη, τα προβάλλει στον πίνακα, να βάλει νέα μηχανήματα και τα λοιπά.

Επόμενη μας κίνηση, ήταν να μιλήσουμε με τις κυρίες **Πρωτοψάλτη** και **Τσαγκάνου**, καθηγήτριες του τμήματος πληροφορικής του δημοσίου Λυκείου ΣΕΛΕ-



τική σχολή. Ας δούμε τι μας είπε.

**Ε: Σαν καθηγητής πιστεύετε πως αυτά που διδάσκονται είναι αυτά που πρέπει να διδάχονται;**

Α: Κατ' αρχήν πιστεύω πως τα προγράμματα είναι ολοκληρωμένα. Μέσα σε αυτά τα προγράμματα καθορίζονται ποια μαθήματα πρέπει να διδάχονται, με κάποιες διαφοροποιήσεις στις σχολές. Άλλο μάθημα γίνεται πιο πολύ, άλλο γίνεται πιο λίγο. Σε μερικές

ΤΕ.

**Ε: Ποιά είναι η δομή των τάξεων;**

Α: Το Τεχνικό Λύκειο, έχει κοινή τάξη την πρώτη λυκείου, και μετά στην δεύτερα λυκείου, χωρίζεται σε διάφορους τομείς.

**Ε: Από ποια τάξη αρχίζει η εξειδίκευση;**

Α: Το Τεχνικό Λύκειο, ξεκινά από την πρώτη λυκείου, που είναι κοινή για όλα τα παιδιά, όπως είναι στο Γενικό Λύκειο, και στην δεύτερα λυκείου, χωρίζεται σε τομείς

(δευτέρα και τρίτη λυκείου). Ένας από αυτούς τους τομείς, είναι ο τομέας της πληροφορικής, στην Β' λυκείου και στη Γ' Λυκείου. Η ειδικότητα που παίρνουν είναι προγραμματιστές.

**Ε: Δηλαδή προγραμματιστές - αναλυτές;**

Α: Οχι αναλυτές. Προγραμματιστές, αλλά σε επίπεδο μέσης εκπαίδευσης.

**Ε: Ποιό είναι το επίπεδο της τάξης;**

Α: Το επίπεδο των τάξεων (της Β' και της Γ'), τουλάχιστον στα πρώτα χρόνια που πρωτοξεκίνησε, στα Τεχνικά Λύκεια, ήταν πάρα πολύ καλό. Αυτό είχε γίνει το '85.

Τώρα έχει πέσει λιγάκι το επίπεδο, παρ' όλα αυτά όμως, υπάρχει αρκετό ενδιαφέρον από τα παιδιά - από άποψη μαθητών.

**Ε: Το αντικείμενο των σπουδών ποιό είναι;**

Α: Τώρα το αντικείμενο, είπαμε. Τα μαθήματα είναι τα εξής: Στο πρώτο έτος (δευτέρα λυκείου) διδάσκονται 8 ώρες ΒΑΣΙC και Σχεδίαση Προγράμματος (είναι εργαστηριακό), 3 ώρες Επεξεργασία Δεδομένων, 2 ώρες

Εφαρμογές της Πληροφορικής και 2 ώρες Τεχνολογία Υπολογιστών (γνώσεις πάνω στο hardware). Στην τρίτη κάνουν 4 ώρες PASCAL, 7 ώρες COBOL, 6 ώρες Πακέτα (spreadsheet LOTUS και databases) και 4 ώρες Ειδικά Θέματα Πληροφορικής (θεωρία λειτουργικών συστημάτων και ανάλυση συστημάτων). Τα λειτουργικά είναι DOS, UNIX και πιο πολύ η θεωρία τους, πάντοτε για επίπεδο μέσης εκπαίδευσης.

**Ε: Ποιά είναι τα εργαστηριακά μαθήματα, ποιά η διάρκειά τους και ποιός ο εξοπλισμός σας;**

Α: Τώρα, εργαστηριακά μαθήματα

είναι οι γλώσσες και τα πακέτα. Στο πρώτο έτος είναι 8 ώρες, και στο δεύτερο είναι αρκετά, είναι 17 ώρες. Τώρα, το μάθημα πως γίνεται. Το εργαστηριακό μάθημα γίνεται μέσα στα εργαστήρια, εδώ ο δικός μας εξοπλισμός είναι PC (8086) με έναν εκτυπωτή, αλλά όμως από το Σεπτέμβριο, θα αναβαθμιστεί τελείως το εργαστήριο και θα έχουμε δίκτυο UNIX, με 386 για τα παιδιά και εμείς ένα 486 για server. Δηλαδή, σαν εξοπλισμός θα είναι από τους πλέον σύγχρονους.

**Ε: Τι προοπτικές έχουν οι μαθητές να περάσουν στην τριτοβάθμια εκπαίδευση;**



Α: Πάντοτε, τουλάχιστον από τότε που ξεκίνησε η πληροφορική στα Τεχνικά Λύκεια, οι καλοί μαθητές που κυμαίνονται στους 1-2 (από κάθε τάξη), δηλαδή η φετινή τρίτη, που είναι 25 παιδιά, ελπίζουμε ότι τουλάχιστον 2 μαθητές, θα περάσουν σε ΤΕΙ της επιθυμίας τους, δηλαδή πληροφορικής. Υπάρχουν παιδιά, τα οποία θα περάσουν σε ΤΕΙ, αλλά σε κάποια άλλη ειδικότητα. Πιο παλιά, που δεν υπήρχε τόσος συναγωνισμός, περνάγανε πιο πολλά παιδιά. Οπότε σαν εξέλιξη, ο πολύ καλός μαθητής έχει αυτή την προοπτική - και από εκεί και πέρα βέβαια, τι

θα ακολουθήσει ο ίδιος. Τα άλλα παιδιά πια, πιστεύουμε ότι τους δίνεται ένα background να μπουνε σαν χειριστές, δηλαδή έχουνε πάρει τις γνώσεις για να μπορούνε - ο μαθητής που έχει παρακολουθήσει. Και βέβαια όλοι αυτοί που δεν είναι επιμελείς, αλλά έχουν κάποια εξοικείωση με το πληκτρολόγιο ή γενικά με όλο αυτό το χώρο της πληροφορικής.

**Ε: Υπάρχει θέληση από πλευράς παιδιών να περάσουν στην τριτοβάθμια εκπαίδευση σε γενικές γραμμές, ή έρχονται απλά για να τελειώσουν το σχολείο, το Λύκειο;**

Α: Είναι ανάμικτα. Υπάρχουν και παιδιά τα οποία θέλουν και το επιδιώκουν - στην αρχή είναι μεγάλος αυτός ο αριθμός. Στη συνέχεια, επειδή χρειάζεται κάποια επιμέλεια και κάποια προσπάθεια ιδιαίτερη, πέφτει αυτό το ποσοστό. Αλλά σίγουρα, ειδικά από τα παιδιά που ξεκινάνε, η πλειοψηφία ξεκινά με αυτό το στόχο - να μπορέσουν να περάσουν στην τριτοβάθμια, το οποίο βέβαια το καταφέρνει ένα μικρό μέρος.

Παρ' όλα αυτά όμως, και τελειώνοντας - παίρνοντας αυτό το χαρτί, έχουνε πάρει γνώσεις και προοπτικές να εργαστούν ως χειριστές. Και πιο παλιά, δηλαδή πριν δύο - τρία χρόνια, ήταν πολλοί μαθητές που τελείωσαν πληροφορική σε κάποιο Τεχνικό Λύκειο, και βρήκαν δουλειά σε διάφορες επιχειρήσεις, όπως αντιπροσωπείες.

**Ε: Ποιές οι διαφορές με τις ιδιωτικές σχολές;**

Α: Εγώ τουλάχιστον, πιστεύω πως στην πλειοψηφία γίνεται ανάλογη δουλειά. Δηλαδή, απλώς τα Τεχνικά Λύκεια δεν έχουν δια-

φημιστεί από τον Τύπο ή την τηλεόραση και δεν είναι πολύ γνωστά, και συν αυτού υπάρχει και μια δυσφήμιση όπου δεν είναι γνωστά - σχετικά με το τι γίνεται και το επίπεδο των σπουδών που παίρνουν τα παιδιά. Παρ' όλα αυτά πιστεύω πως σε σχέση με τις ιδιωτικές σχολές που δίνουν το αντίστοιχο επίπεδο σπουδών, τα Τεχνικά Λύκεια είναι εξ ίσου καλά και ειδικά στην Πληροφορική, που είναι καινούργιος τομέας και έχει ξεκινήσει με κάπως πιο πολύ μεράκι.

Οι ιδιωτικές σχολές έχουν το όνομα, και πηγαίνοντας τα παιδιά εκεί νομίζουν πως θα μάθουν κάτι περισσότερο από ότι στο δημόσιο. Ενώ στην πραγματικότητα δεν πιστεύω πως μαθαίνουν κάτι, δεδομένου ότι περισσότερο μετράει η προσπάθεια, η προσωπική προσπάθεια του παιδιού, παρά ο εξοπλισμός που θα έχει το εργαστήριο. Υπάρχουν βέβαια, μία-δύο οι οποίες είναι εξειδικευμένες, όπως είναι εδώ στο σχολείο που έχουν ζητήσει παιδιά σχετικά με το animation, που όμως δεν υπάρχει εδώ υποδομή. Ωστόσο, υπάρχουν σχολές που παρέχουν αυτού του είδους τη γνώση. Παρ' όλα αυτά, η πλειοψηφία των ιδιωτικών σχολών δεν είναι για κάτι εξειδικευμένο. Απλώς, είναι για να πάρουν τα παιδιά αναβολή (από το στρατό) και άλλα.

**Ε: Ποιές οι διαφορές με άλλα ΤΕΛ, οι ενδεχόμενα με τα Πολυκλαδικά;**

Α: Δεν ξέρω ακριβώς το καθεστώς στα Πολυκλαδικά, αλλά από ότι έχω ακούσει, υπάρχει και ένα τέταρτο έτος, πλήρους εξειδίκευσης, που δεν υπάρχει εδώ, αλλά εδώ τα παιδιά μαθαίνουν στην δευτέρα τάξη, πολύ περισσότερα από ότι μαθαίνουν στη δευτέρα ενός Πολυκλαδικού.

**Ε: Καλύψαμε τις διαφορές με τις ιδιωτικές σχολές, και από ότι καταλαβαίνω, το επίπεδο είναι ανεβασμένο.**

Α: Το επίπεδο των παιδιών;

**Ε: Οχι, γενικότερα στην δουλειά**

**που γίνεται.**

Α: Πιστεύω ότι σε γενικές γραμμές είναι σχεδόν το ίδιο, αλλά υπάρχουν και ορισμένες σχολές που έχουν περισσότερη πείρα, φοβερή εξειδίκευση ή και πολύ ανεβασμένο επίπεδο καθηγητών, απλά πιστεύω ότι η πλειοψηφία στην καλύτερη περίπτωση προσφέρει το ίδιο επίπεδο, και στη χειρότερη, τα παιδιά απλώς πηγαίνουν για κάποιες διευκολύνσεις όπως είναι η αναβολή, και συν το ότι εδώ δεν πληρώνουν κιόλας, που είναι βασικότατο.

**Ε: Και όσο αφορά το ΤΕΛ της ΣΕΛΕΤΕ, σε σχέση με τα άλλα ΤΕΛ, εξοπλισμός και λοιπά είναι τα ίδια...**

Α: Ακριβώς τα ίδια. Δεν υπάρχει διαφορά.

**Ε: Δηλαδή κάποια ΤΕΛ όπως η Σιβητανίδειος.**

Α: Ναι, είναι το ίδιο πράγμα. Απλώς παλιά ήταν σχολές εργοδηγών, πριν από το 1978 και τώρα αυτές μετονομάστηκαν πρώτα σε ΚΕΤΕ και μετά σε ΤΕΛ. Είναι συνέχεια - δεν υπάρχει καμιά διαφορά από το ΤΕΛ αυτό με το ΤΕΛ που είναι στην Νέα Ιωνία ή στην Αθήνα. Ακριβώς το ίδιο, και σαν περιεχόμενο σπουδών.

**Ε: Σαν καθηγήτρια πιστεύετε ότι διδάσκονται αυτά που πρέπει να διδάχτούν;**

Α: Νομίζω ότι είναι αρκετά πλήρες το πρόγραμμα - το μόνο αρνητικό που υπάρχει είναι το ότι δεν υπάρχουν σε όλα τα μαθήματα βιβλία. Και σε αυτά που υπάρχουν, ίσως να πρέπει να προσαρμόσουν λίγο στις σημερινές συνθήκες, δεδομένου ότι έχουν γραφτεί πριν μια πενταετία και χωρίς την εξέλιξη της πληροφορικής, ακόμα και μέσα στο χρόνο.

**Ε: Πάνω σε αυτά που είπατε, βλέπω ότι η τρίτη τάξη διδάσκεται COBOL, ενώ μένουν απ' έξω γλώσσες όπως η C, που είναι γλώσσες ευρείας χρήσης αυτή τη στιγμή. Αυτό δεν πιστεύετε πως είναι έλλειψη; Γιατί η COBOL, θεωρείται ήδη ξεπερασμένη γλώσσα.**

Α: Θα μπορούσε ίσως να γίνει κάποια προσαρμογή, από την άλλη όμως πιστεύω ότι προς το παρόν δεν θα γίνει, δηλαδή για μένα ήδη το ότι από την GW-BASIC, να μπορέσουμε να προχωρήσουμε σε κάποια άλλη, κάποια BASIC πιο εξελιγμένη, ή το ότι θα έχουμε μηχανήμα με UNIX, είναι και αυτό μια εξέλιξη. Μικρή μεν, σταδιακή και βέβαια η εξέλιξη της πληροφορικής προχωρά με άλματα, οπότε δεν ξέρω κατά πόσο θα μπορέσουμε να την ακολουθήσουμε. Παρ' όλα αυτά, δεν νομίζω ότι θα έπρεπε να φύγει και η COBOL, μέσα από το αναλυτικό πρόγραμμα. Να προστεθεί κάτι, ναι.

**Ε: Κάτι άλλο πάνω στην ύλη. Τα πακέτα που διδάσκονται, όπως LOTUS μου είπατε και database, είναι από το Υπουργείο αυτά τα μαθήματα ή τα επιλέξατε εσείς;**

Α: Σε αυτό το σχολείο που έχει PC, είναι αυτά τα δύο πακέτα - δεν είναι δική μας επιλογή, σε άλλες σχολές υπάρχουν μηχανήματα με UNIX, είναι άλλα. Δεν είναι όμως με δικά μας κριτήρια, το αναλυτικό πρόγραμμα έχει βγει από το Υπουργείο, δεν βγαίνει από το σχολείο.

**Ε: Θέλετε να αναφέρετε και κάτι άλλο;**

Α: Κοιτάξτε, πιστεύω ότι επειδή το περιοδικό σας αναφέρεται σε παιδιά που είναι σε αυτήν την ηλικία που θέλουν να αποφασίσουν, τι επιλογή θα κάνουν, πιστεύω πως αυτοί που αγαπάνε και έχουν ήδη μπει στον κόσμο της πληροφορικής, είναι μια πάρα πολύ καλή διέξοδος και λύση, θα πάρουν αρκετές γνώσεις και συν αυτού μπορούν εφόσον το θέλουν και έχουν τις ικανότητες να συνεχίσουν και παραπέρα.

Το κύκλο των συνεντεύξεων, θα το κλείσουμε με την συνομιλία μας με τον κ. **Σοφοκλή Ξυνή**, ο οποίος ξεκινώντας από συγγραφέας, φυσικός και πολιτικός μηχανικός, με την μακρόχρονη και επιτυχημένη πορεία του στη διδα-

σκαλική έδρα, είναι τώρα πια ο ιδρυτής και γενικός διευθυντής των Σχολών Ξυνή.

Ας δούμε όμως τι μας είπε:

**Ε: Τι διαφορά έχει μια ιδιωτική σχολή, από τα αντίστοιχα Δημόσια εκπαιδευτικά ιδρύματα;**

Α: Η δημόσια εκπαίδευση εμφανίζει κενά σε αρκετούς τομείς των δραστηριοτήτων της. Ο ρόλος της ιδιωτικής εκπαίδευσης είναι όχι απλά να τα καλύψει αλλά να τα συμπληρώσει και να επεκτείνει το φάσμα της συνολικά παρεχόμενης εκπαίδευσης στη χώρα μας. Υπάρχουν συγκεκριμένοι τομείς, όπως η πληροφορική, η δημοσιογραφία, η διοίκηση επιχειρήσεων, οι γραφικές τέχνες, η διακόσμηση κ.λ.π. που παρουσιάζουν μηδαμινή κρίση αλλά παράλληλα και κοινή ομολογία.

Εκτός όμως από τα ποσοτικά κενά, η ιδιωτική πρωτοβουλία στην εκπαίδευση έρχεται να συμπληρώσει και τα ποιοτικά που λείπουν από

τη μέση, την ανώτερη και ανώτατη εκπαίδευση.

Η ουσιαστική ανάπτυξη της ιδιωτικής εκπαίδευσης θ' αναβαθμίσει και θα συμπαρασύρει στην άνοδο της και την δημόσια εκπαίδευση, με αποτέλεσμα να επέλθει ισορροπία σ' ένα υψηλότατο επίπεδο. Πιστεύω ακόμα, ότι σήμερα η Ελληνική ιδιωτική εκπαίδευση, βρίσκεται σε αρκετά υψηλό επίπεδο και πολλά εκπαιδευτικά συγκροτήματα σαφώς είναι υψηλότερου επιπέδου από πολλά αντίστοιχα της Ευρώπης.

Ο λόγος που συνέβαλε σ' αυτό το αποτέλεσμα δεν είναι μόνο η πολύχρονη εμπειρία της ιδιωτικής εκπαίδευσης στην Ελλάδα, η οποία για πολλά χρόνια ήταν ο

μόνος τροφοδότης για πολλές ειδικότητες και μέσα στελέχη (δηλαδή του κορμού της Ελληνικής Βιομηχανίας και Επιχείρησης). Ακόμα ο Ελληνικός χώρος διαθέτει πλοιάδα επιστημόνων υψηλού επιπέδου, οι οποίοι επανδρώνουν την Ιδιωτική εκπαίδευση και είναι σε θέση να δημιουργήσουν σύγχρονα προγράμματα σπουδών προσαρμοσμένα στις σύγχρονες διεθνείς απαιτήσεις.

**Ε: Τι δυνατότητες έχουν οι Σπουδαστές των Σχολών Ξυνή για συνέχιση των σπουδών σε κάποιο**



**ανώτερο ή ανώτατο εκπαιδευτικό ίδρυμα;**

Α: Οι απόφοιτοι των Σχολών Ξυνή (κάτοχοι του κρατικού πτυχίου), στον τομέα των ηλεκτρονικών υπολογιστών, έχουν την δυνατότητα για αναγνώριση των σπουδών τους από το ανώτατο εκπαιδευτικό ίδρυμα της Μεγάλης Βρετανίας Southampton Institute of Higher Education και αποδοχή τους απευθείας στο ΔΕΥΤΕΡΟ ΕΤΟΣ, για την συνέχιση των σπουδών τους και την απόκτηση (μετά από δύο χρόνια φοίτηση) του πλήρως αναγνωρισμένου Πανεπιστημιακού πτυχίου: Bachelor in Computer Science.

**Ε: Που ατυγχάνει το κρατικό εκ-**

**παιδευτικό ίδρυμα και που αντίστοιχα επιτυγχάνει μια ιδιωτική σχολή;**

Α: Το θέμα τις περισσότερες φορές δεν είναι αν η κρατική ή η ιδιωτική εκπαίδευση είναι καλύτερη από την άλλη. Εχω τη γνώμη, ότι στην περίπτωση αυτή μπορούμε να έχουμε μεν ένα -ζητούμενο- αποτέλεσμα το οποίο όμως απορρέει από δύο ανόμοιες από κάθε άποψη "καταστάσεις". Αλλο, δηλαδή, η κρατική εκπαίδευση κι άλλο η ιδιωτική. Είναι δύο πραγματικότητες-συμπεριφορές που η καθεμιά ακολουθεί δικούς της νό-

μους, δικά της πιστεύω, δικές τους, αν θέλετε, φιλοσοφίες γύρω από το πως θα πρέπει να παρέχεται η εκπαίδευση.

Αναφορικά με το ύψος της επιτυχίας που μπορεί να έχει ένας ιδιωτικός εκπαιδευτικός χώρος καθώς επίσης και ο προσδιορισμός του κόστους αυτού, σημειώνω τα εξής:

Η ιδιωτική εκπαίδευση πρώτα-πρώτα λειτουργεί, όπως γνωρίζετε, και αποδίδει μέσα στο χώρο της

ιδιωτικής πρωτοβουλίας. Αυτό σημαίνει ότι το εκπαιδευτικό management του ιδιωτικού σχολείου δεν βλέπει ποτέ πίσω του, δεν βλέπει το τι κάνει το κρατικό. Γιατί απλούστατα δεν ενδιαφέρεται αφού εκ προοιμίου ξεκινά με τη φιλοσοφία σύνθημα "εμείς είμαστε οι καλύτεροι". Ετσι άλλωστε δικαιολογείται το γεγονός ότι στην πραγματικότητα ενώ το κρατικό σχολείο διαθέτει την εύνοια και την προστασία του κράτους και φυσικό επόμενο είναι να θεωρείται πιο οργανωμένο και πιο εκπαιδευτικά καταρτισμένο, εν τούτοις στο εκπαιδευτικό "καθ' οδόν" εκείνο είναι που "κλέβει" στην κυριολεξία "ιδέες" από το ιδιωτικό σχολείο.



Πάνω σ' αυτό το σημείο αξίζει να σημειώσω τούτο. Εως και σήμερα κανένα σχεδόν Ελληνικό κρατικό πανεπιστήμιο δεν διαθέτει εσωτερικό εκπαιδευτικό οργανισμό. Δηλαδή και μεταξύ άλλων ο πρωτοετής φοιτητής ενός κρατικού Ελληνικού πανεπιστημίου δεν γνωρίζει ούτε τα μαθήματα που θα διδαχθεί στα τρία επόμενα χρόνια, αλλά ορισμένες φορές καθυστερεί να πληροφορηθεί κι εκείνα του πρώτου έτους.

Από κει και πέρα τα πράγματα εξελίσσονται σ' ένα δικό τους ρυθμό. Υπάρχει, δηλαδή, πρωτοβουλία για σχηματισμούς των εκπαιδευτικών προγραμμάτων, υπάρχουν κίνητρα για την καλύτερη απόδοση των σπουδαστών, υπάρχουν προϋποθέσεις για την καλύτερη εκπαίδευση μέσω διαφόρων "εργαστηρίων" όπου η γνώση γίνεται πράξη... Τώρα όσον αφορά το κόστος θα έλεγα ότι είναι διπλής κατεύθυνσης. Από τη μια μεριά έχουμε κόστος οικονομικού χαρακτήρα και από την άλλη μεριά έχουμε κόστος ασφαλιστικού χαρακτήρα. Υπάρχει δηλαδή κόστος που μεταφράζεται σε αρκετά εκατομμύρια για καλύτερα προγράμ-

ματα και καλύτερο εξοπλισμό και υπάρχει κόστος ωφέλιμο για τους σπουδαστές που μαθαίνουν περισσότερα και εκπαιδεύονται καλύτερα με δίδακτρα που στην ουσία αντιπροσωπεύουν μονάχα ένα κομμάτι των όσων διδάσκονται. Λόγου χάρη οι διάφορες εκπαιδευτικές εκδηλώσεις (επιμορφωτικές και μη) εντάσσονται από άποψη κόστους μέσα στο γενικότερο κόστος του παρεχόμενου εκπαιδευτικού ετήσιου προγράμματος.

**Ε: Τι εξοπλισμός χρησιμοποιείται και κάθε πόσο ανανεώνεται;**

Α: Για την εκπαίδευση των σπου-

δαστών, οι Σχολές Ξυνή διαθέτουν τους παρακάτω χώρους και εργαστηριακό εξοπλισμό:

- 6 εργαστήρια PC's.
- 1 Δίκτυο ετερογενών Λειτουργικών Συστημάτων (Macintosh, IBM & IBM compatibles).
- 2 εργαστήρια Hardware.
- 2 Video Rooms.
- 1 Βιβλιοθήκη.
- 1 Αναγνώστηριο.

**Ε: Κατά πόσο απορροφούνται οι απόφοιτοι των σχολών από τις επιχειρήσεις;**

Α: Οι απόφοιτοι των Σχολών Ξυνή απορροφούνται από τις μεγαλύτερες επιχειρήσεις της χώρας μας ή συνεχίζουν τις σπουδές τους στο εξωτερικό. Και στις δύο

έχει, αφ' ενός μεν μεγάλη ανάγκη η Ελληνική Αγορά και Κοινωνία για αντίστοιχα στελέχη και, αφ' ετέρου από τη Δημόσια Εκπαίδευση δεν προσφέρονται.

Οι νέοι οι οποίοι επιζητούν την άμεση και σίγουρη επαγγελματική αποκατάσταση είναι σίγουρο ότι θα μπορέσουν να την βρουν μέσω της σωστής επιλογής του αυριανού τους επαγγέλματος και τη σωστή επιλογή της σχολής που θα σπουδάσουν.

Αυτά είναι όλα όσα μας είπαν οι λιγότερο ή περισσότερο αρμόδιοι. Εμείς από την πλευρά μας, σε μερικά συμφωνούμε και σε μερικά όχι, όπως λογικά πρέπει να κάνετε και εσείς.

Αυτό όμως που πρέπει να πούμε, είναι ότι η αναζήτηση της σωστής σχολής είναι μια διαδικασία πολύ δύσκολη και δυστυχώς επίπονη. Η επιλογή που θα κάνετε, πρέπει να το αποτέλεσμα μιας αναζήτησης του αυτού που καλύπτει όλες σας τις ανάγκες, και ίσως κάτι παραπάνω. Το αφιέρωμα αυτό όπως είδατε, δεν είχε σκοπό να παρουσιάσει όλες τις σχολές που υπάρχουν στην Ελλάδα, αλλά να σας δείξει τις απόψεις

όσων έχουν κάποια σχέση με τον εκπαιδευτικό φορέα.

Ελπίζουμε ότι κάποιες από τις απορίες σας καλύφθηκαν, όπως επίσης ελπίζουμε να σας δημιουργήθηκαν και κάποιες άλλες απορίες, οι οποίες θα σας κάνουν να αλλάξετε την πορεία της "αναζήτησης" για τη σχολή που σας ενδιαφέρει.

**Κλείνοντας, να ευχαριστήσουμε όλους όσους βοήθησαν να γίνει αυτό το αφιέρωμα, όπως επίσης και να σας ευχηθούμε να βρείτε την σχολή που επιθυμείτε και να έχετε μια πολύ καλή ακαδημαϊκή χρονιά.**



περιπτώσεις οι προοπτικές επιτυχίας είναι απεριόριστες.

**Ε: Εάν θα θέλατε να στείλετε ένα μήνυμα στους αναγνώστες του USER, ποιά θα ήταν αυτό;**

Οι πιο οργανωμένοι ιδιωτικοί εκπαιδευτικοί οργανισμοί, σήμερα, έχουν τη δυνατότητα να βοηθήσουν πραγματικά έναν υποψήφιο σπουδαστή όχι μόνο στην επιλογή της ειδικότητας αλλά και στην επιλογή των δρόμων που θ' ακολουθήσει για να φτάσει στο αποτέλεσμα που θέλει.

Όπως πιο πάνω ανέφερα, η ιδιωτική εκπαίδευση καλύπτει ένα πολύ μεγάλο φάσμα ειδικοτήτων που

# Αποκτήστε Χόμπυ!

**Θ**έλετε να κατασκευάσετε αυθεντικά μοντέλα σύγχρονων τζετ ή είστε λάτρης των ελικοφόρων αεροσκαφών και των ελληνικών θεμάτων; Σας αρέσουν μήπως τα πλοία, τα γρήγορα αυτοκίνητα, τα διαστημόπλοια ή οι αντίκες του παρελθόντος; Μήπως τὰ τηλεκατευθυνόμενα αεροπλάνα ή αυτοκίνητα;

**Ο**λα αυτά και ακόμη περισσότερα περιέχονται στο μηνιαίο περιοδικό "Modelling", το οποίο σας αποκαλύπτει τη μαγεία και τα μυστικά του μοντελισμού και σας δείχνει βήμα προς βήμα όχι μόνο πως να κατασκευάσετε καλύτερα μοντέλα αλλά και πώς νά τὰ πιλοτάρετε!

**Κ**άθε τεύχος σας μαθαίνει γρήγορα νέες τεχνικές που καλύπτουν όλο το φάσμα του χόμπυ, από την πρώτη κόλληση μέχρι την τελευταία πινελιά!

**Ο**ι συνεργάτες μας παρουσιάζουν γιὰ σάς όλα τὰ κιτ και προϊόντα της αγοράς, τα κριτικάρουν πριν αγοράσετε και σας παρέχουν πολύτιμα στοιχεία για όλες τις νέες κυκλοφορίες στην Ελλάδα αλλά και το εξωτερικό.



**Σ**ε κάθε τεύχος του "Modelling" θα βρείτε πολλές έγχρωμες φωτογραφίες που σας αποκαλύπτουν με κάθε λεπτομέρεια τα υπό παρουσίαση μοντέλα αλλά και τα πραγματικά αεροσκάφη, οχήματα, άρματα, με ιδιαίτερη έμφαση στα ελληνικά θέματα.

**Α**κόμα: Εκθέσεις, Διαγωνισμοί, Θέματα Αρχαρίων, Αγώνες τηλεκατευθυνόμενων, Αφιερώματα Ελληνικής Πολεμικής Αεροπορίας, Εργαλεία, Υλικά, Αξεσουάρ, Βιβλία, Club, Ταχυδρομικές παραγγελίες και πολλά άλλα...

Περιοδικό "Modelling"  
11 τεύχη ΜΟΝΟ 4.500 δρχ.!



↓ ΚΟΥΠΤΕ ΕΔΩ ΚΑΙ ΣΤΕΙΛΤΕ ΤΟ ↓

## ΕΙΔΙΚΗ ΠΡΟΣΦΟΡΑ - ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΑ ΚΑΙ ΜΟΝΟ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΝΕΟΥΣ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΕΣ!

**ΝΑΙ!** Γράψτε με συνδρομητή στο περιοδικό "Modelling" γιὰ ένα χρόνο (11 τεύχη) στην ειδική τιμή γνωριμίας τών 4500 δρχ. (- 25% από τήν κανονική τιμή τών 6000 δρχ.) Ταυτόχρονα μέ τό κουπόνι αυτό σας στέλνω ισόποση ταχυδρομική επιταγή Νο.....

**Εγγύηση 100% :** Σέ περίπτωση πού γιὰ οποιοδήποτε λόγο δέν μείνετε απόλυτα ικανοποιημένοι, μπορείτε αφού λάβετε και δείτε τό πρώτο τεύχος νά ακυρώσετε και εμείς θά σας στείλουμε πίσω όλο τό ποσό τής συνδρομής!

ΕΠΩΝΥΜΟ.....ΟΝΟΜΑ.....  
ΟΔΟΣ.....ΑΡΙΘΜΟΣ.....  
ΠΟΛΗ.....Τ.Κ.....(ΑΠΑΡΑΙΤΗΤΟΣ)  
ΗΛΙΚΙΑ.....ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ή ΣΠΟΥΔΕΣ.....  
ΤΗΛΕΦΩΝΟ.....  
ΥΠΟΓΡΑΦΗ.....

ΣΤΕΙΛΤΕ ΜΑΣ ΣΗΜΕΡΑ ΤΟ ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΤΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:  
"MODELLING", ΒΛΑΧΟΘΑΝΑΣΗ 18, ΑΘΗΝΑ 117 44.

### ΔΩΡΟ ΕΝΑ ΚΙΤ REVELL!

Εάν μάς ταχυδρομήσετε αυτό τό κουπόνι μαζί μέ τήν ταχυδρομική σας επιταγή μέσα σέ **επτά (7) ημέρες** από σήμερα, θά σας στείλουμε **δωρό** μαζί μέ τό πρώτο σας τεύχος ένα εύκολο **συναρμολογούμενο κιτ αεροπλάνου τής γνωστής εταιρίας Revell** γιὰ νά ξεκινήσετε αμέσως!

Μή χάνετε λεπτό λοιπόν!

Συμπληρώστε τώρα -γιὰ νά μίν τό ξεχάσετε- τό κουπόνι και στείλτε το στην παραπάνω διεύθυνση.

Ατέλειωτες ώρες ευχαρίστησης σας περιμένουν...

"MODELLING", Βλαχοθανάση 18, Αθήνα 117 44, Τηλ: 90.18.683, 90.28.582 FAX: 90.28.582

# CINEMA

ΤΟΥ Ν.ΚΡΟΝΤΗΡΑ

## ΤΑ ΘΡΙΛΛΕΡ

**Είπαμε τώρα που ήταν καλοκαιράκι και τα νέα για τα κινηματογραφικά έργα είναι περιορισμένα να σας μιλήσουμε λίγο για εκείνα τα έργα τρόμου που είναι συνέχειες των πρώτων πετυχημένων.**

### ADAMS FAMILY II

Δεν ήταν ακριβώς θρίλλερ αλλά ήταν ωραία ταινία και πιστευω οτι αξίζει να μπει στις σελίδες του USER. Υπάρχει ο σκηνοθέτης της πρώτης επιτυχίας αλλά και όλοι οι ηθοποιοί που ενσάρκωναν τους περιέργους ηρωες. Τώρα θα έχουμε και μια νέα μπέιμπυ σίττερ και περισσότερους συγγενείς. Το σενάριο όπως μας υπόσχεται η Paramount θα έχει περισσότερα οπτικά εφέ και γέλιο.



νάριου είναι ο αντίθετος, ο κατά βάθος εαυτος αυτου που αντικατοπτρίζεται μέσα τους και ακολουθεί το πανδαιμόνιο. Θα εμφανιστεί στο τέλος του χρόνου και θα έχει εκτός από νέο look και ανάλογα εφέ.

### THE BIRDS II

Φυσικά θυμάστε το επικό, λυρικό, δραματικό, προφητικό, ψυχολογικό αριστούργημα του

Alfred Hitchcock ή τουλάχιστον το έχετε ακουστά ακόμα κι αν δεν το έχετε δει ποτέ. Εκτός από μεγάλη είδηση η παραγωγή ενός τέτοιου έργου είναι δυσκολη, για να βρεθούν τα ταλέντα που θα τολμησουν να πραγματοποιήσουν την συνέχεια του πρώτου μέρους. Επειδή λοιπόν αυτοί δεν έχουν βρεθεί δεν μπορώ να σας δώσω ονόματα.

### ALIENS vs. PREDATOR

Είναι ένας τίτλος που ήδη έχετε στις κονσόλες σχεδιάζεται από την Fox για να μπορέσει να το γυρίσει σε έργο. Ενα από τα δυσκολότερα σενάρια -όχι από υπόθεση αλλά για να υλοποιηθεί σε οπτικό εφέ- υπάρχει ήδη αλλά δεν έχουν αποφασίσει πώς θα γυριστεί και δεν έχει ανακοινωθεί ακόμα ημερομηνία. Οι πιο ισχυρές φήμες λένε ότι θα στηρίζεται στο ανάλογο κομικ που κυκλοφορεί εδώ και αρκετό καιρό.



### AMITIVILLE 1993: The Image of Evil

Θυμάστε βέβαια τα τρομερά εκείνα έργα (τουλάχιστον εκείνη την εποχή έμοιαζαν τρομερά) με το φοβερό στοιχειωμένο σπίτι οπου εκεί μέσα οι άνθρωποι υπέφεραν τα πάνδεινα.

Μετά λοιπόν απο το ολόκληρο σπίτι είναι η σειρά ενός μέρους του. Ενας καθρέφτης που είναι υπερστοιχειωμένος και καταστρέφει οποιονδήποτε τολμήσει να τον έχει στην κατοχή του ή απλά να κοιτάξει μέσα του. Υπάρχουν στοιχειά, τελώνια, δαίμονες, καλικάντζαροι και πνεύματα με τα οποία πρέπει να τα βάλει ο πρωταγωνιστής.

Οι σεναριογράφοι προσπάθησαν και πέτυχαν να ξαναζεστάσουν την υπόθεση εμπλουτίζοντάς την με νέα στοιχεία καθώς η σειρά είχε φτάσει σε κουραστική επανάληψη. Όπως όλοι οι καθρέφτες του κόσμου έτσι και εδώ η βάση του σε-



### CANDYMAN 2

Ενα έργο βασισμένο στην ιστορία του Clive Barker "The Midnight Meat Train" αποτελεί την συνέχεια του Candyman που ήταν ένα πετυχημένο έργο τρόμου. Δεν έχουμε περισσότερες πληροφορίες καθώς το σενάριο γράφεται ακόμα.

### DARKMAN 2,3,4...

Εντάξει ζαλιστήκατε με τα νούμερα. Εμείς να δείτε! Οι συνέχειες του Darkman θα εμφανιστούν μόνο σε video και ήδη τα δύο πρώτα σενάρια γυρίζονται αυτή τη στιγμή!

Ο Raimi δυστυχώς δεν σκηνοθετεί αλλά συμμετέχει στην τελική παραγωγή σαν ειδικός σύμβουλος.

### PHANTASM 3

Το τρίτο μέρος του διαφορετικού Don Cascarelli όπου έχουν επιστρέψει όλοι οι αρχικοί ηρωες, καλοί και κακοί.

Η ομάδα που είχε φτιάξει τα ειδικά οπτικά εφέ του προηγούμενου μέρους είναι η ίδια και στο τρίτο.



ΤΟΥ Κ. ΞΑΓΟΡΑΡΗ

## ΜΕΓΑΛΑ ΝΕΑ ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Και πριν αρχίσουμε την μικρή παρουσίαση των δύο προγραμμάτων μας, ας δούμε τι γίνεται στον χώρο των PCs γενικότερα.

Ξεκινάμε με το πιο "ζεστό" θέμα του τελευταίου χρόνου (εκτός από το καλοκαίρι που μας κατα-έκαψε). Ο Pentium (ποιός άλλος επεξεργαστής θα αποτελούσε καυτό θέμα), τη στιγμή που διαβάζετε αυτές τις γραμμές θα έχει ενσωματωθεί σε 10 περίπου μηχανήματα από μεγάλες εταιρείες όπως η Hewlett Packard, η IBM, η Dell και άλλες. Τα μηχανήματα φυσικά δεν απευθύνονται σε χρήστες "απλούς" όπως είμαστε εμείς, αλλά σε μεγάλες εταιρείες, αφού τα μηχανήματα κοστίζουν όσο μισό ΛΟΤΤΟ. Τέλος πάντων, ας μην το σκεφτόμαστε. Συνεχίζουμε. Κυκλοφόρησε το OS/2 v2.1, ή αλλιώς η βελτιωμένη έκδοση του OS/2 v2.0. Πρέπει να παραδεχτούμε ότι η IBM έκανε καλή δουλειά αυτή τη φορά σε όλους τους τομείς (από απαιτήσεις μέχρι επιδόσεις). Ευτυχώς.

Επίσης, κυκλοφόρησε το Corel Draw 4.0, μια πολύ βελτιωμένη έκδοση του καλύτερου ίσως σχεδιαστικού προγράμματος για PC. Υπάρχουν πάντως κάποια μικρο-προβλημάκια, για την εξαίρεση των οποίων θα πρέπει προφανώς να περιμένουμε μέχρι την επόμενη έκδοση.

Από τη Lotus έρχονται τα δύο επόμενα προϊόντα και δεν είναι άλλα από τις καινούργιες εκδόσεις δύο πολύ καλών

**Αγαπητοί φίλοι, καλώς ήλθατε για άλλη μια φορά στο θαυμαστό κόσμο των PCs. Αυτό το μήνα, έχουμε δύο εξαιρετικά προϊόντα. Πρώτο είναι η καινούργια έκδοση της Visual Basic για Windows, ενώ μετά από αυτό έχουμε τη νέα, αναβιωμένη έκδοση του πασίγνωστου προγράμματος Norton Backup.**

**Ας τα δούμε λοιπόν.**

προγραμμάτων. Το πρώτο είναι το Lotus Notes που έρχεται τώρα στην έκδοση 3.0, ενώ το δεύτερο είναι (πιό άλλο;) το Lotus 1-2-3 for Windows που αισίως έφτασε στην έκδοση 4.0. Και τα δύο προγράμματα είναι αρκετά βελτιωμένα και οι ήδη υπάρχοντες χρήστες τους θα ευχαριστηθούν ιδιαίτερα μόλις τα δουν.

Και μην ξεχνάμε την καινούργια έκδοση του Novell DOS, την έκδοση 7.0. Το Novell DOS 7.0, έρχεται να βελτιώσει το λειτουργικό σύστημα των δικτύων, χωρίς να είναι τίποτε άλλο από την καινούργια έκδοση του DR-DOS (μην ξεχνάτε ότι η Novell αγόρασε την Digital Research τον περασμένο χρόνο).

Και να κλείσουμε με φήμες. Αγαπητοί φίλοι, αρχίστε να ετοιμάζεστε για το

DOS 7!!!

## VISUAL BASIC v3.0 PRO EDITION

Όταν πριν από λίγο καιρό η Microsoft κυκλοφόρησε την Visual Basic 2.0, λέγαμε ότι "δεν πρόλαβε να περάσει ένας χρόνος από την κυκλοφορία της προηγούμενης έκδοσης". Από ότι φαίνεται, η Microsoft το έχει πάρει απόφαση να μας ταλαιπωρεί χρονικά, και έτσι ενώ "δεν πρόλαβε να περάσει ένας χρόνος από την κυκλοφορία της προηγούμενης έκδοσης" η Visual Basic v3.0 Pro Edition είναι εδώ (και έχει και όνομα που σπάει κόκκαλα).

Για όσους δεν γνωρίζουν τι εστί γενικώς Visual Basic, να πούμε απλά ότι είναι μια νέα έκδοση της Basic, που σας δίνει τη δυνατότητα να γλυτώσετε από ένα πολύ μεγάλο μέρος της διαδικασίας του προγραμματισμού, αφού δεν χρειάζεται καθόλου κώδικας για να παραχθεί το user interface σε μια εφαρμογή. Αντίθετα, αρκεί να "σχεδιάσετε" το interface του προγράμματος σε μία "κενή σελίδα" που σας δίνει η γλώσσα. Σε αυτήν τη σελίδα, μπορείτε να βάλετε ότι θέλετε. Κουμπάκια, κουτιά για είσοδο κειμένου κλπ. Όπως καταλαβαίνετε λοιπόν, κώδικας να μην χρειάζεται, αλλά δεν πρόκειται να χαλάσετε και πολλές ώρες προσπαθώντας να δημιουργήσετε το καλύτερο δυνατό interface, προγραμματίζοντας, ξαναπρογραμματίζοντας και πάλι από την αρχή.

Η καινούργια έκδοση της VB, προσφέ-

ρει καλύτερη υποστήριξη σε θέματα database, ιδίως αν σκεφτείτε ότι χρησιμοποιεί την "μηχανή" της Microsoft Access. Επίσης, έρχεται με υποστήριξη για OLE 2.0.

Μέσα στο πακέτο της VB υπάρχει και το Crystal Reports, ένα "visual report designer", με το οποίο μπορείτε να κάνετε πολλά και καλά πραγματάκια τα οποία να ενσωματώσετε στις "φόρμες" της Visual Basic.

Και σαν να μην έφταναν όλα αυτά, υπάρχει και ένας από τους πασίγνωστους "wizard" της Microsoft, που αναλαμβάνει να φτιάξει distribution δισκέτες με ρουτίνες εγκατάστασης και όλα τα ανάλογα για τα προγράμματα που θα φτιάξετε.

Όσοι λοιπόν θέλουν να αρχίσουν να προγραμματίζουν σε Windows, είναι σί-

ματα συμβατότητας με τα χαρακτηριστικά του καινούργιου DOS.

Το πρόγραμμα παραμένει ένα από τα καλύτερα και πιο ασφαλή προγράμματα backup που κυκλοφορούν αυτή τη στιγμή, χωρίς να υπάρχουν σημαντικές αλλαγές στον όλο χειρισμό του.

Μια από αυτές τις διαφορές που σίγουρα θα παρατηρήσετε από την πρώτη στιγμή, είναι όταν κάνετε click στην επι-

λογή συμπίεσης, όπου εμφανίζεται ένα menu από το οποίο πρέπει να επιλέξετε αν η ρουτίνα συμπίεσης που θα χρησιμοποιηθεί, θα είναι συμβατή με τη ρουτίνα που υπάρχει στο backup του DOS (η

επιλογή Microsoft), ή αν θα

είναι διαφορετική (η επιλογή Norton). Οπως καταλαβαίνετε, αν χρησιμοποιήσετε την πρώτη επιλογή, τότε δεν θα αντιμετωπίσετε κανένα πρόβλημα στην περίπτωση που θα χρειαστεί να κάνετε restore χρησιμοποιώντας του backup

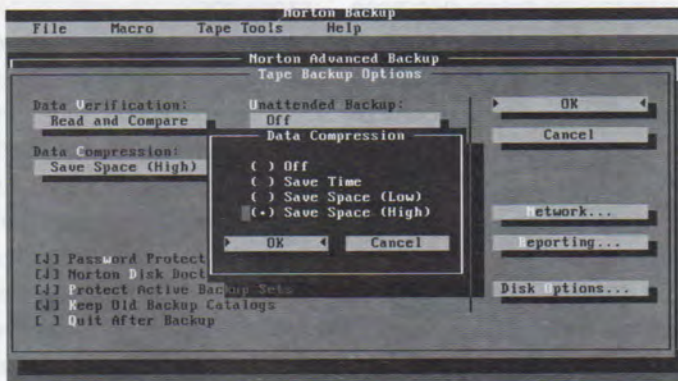
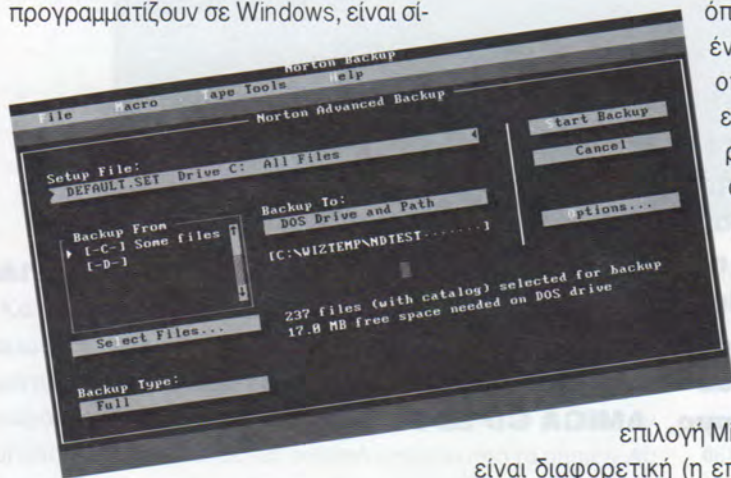
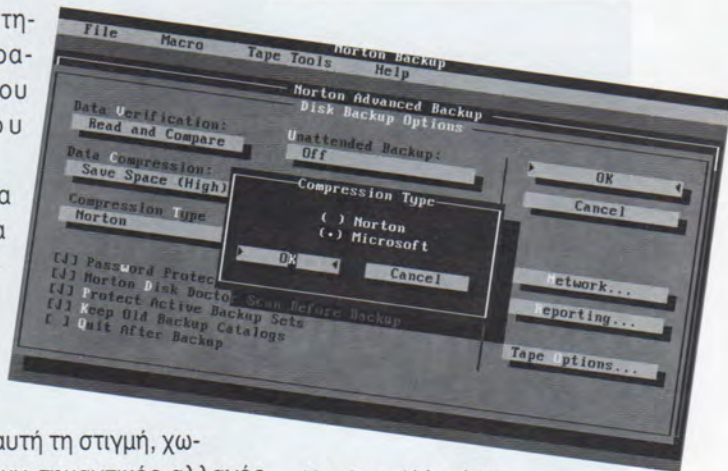
γυρο ότι θα πρέπει να αποκτήσουν την Visual Basic v3.0. Είναι η καλύτερη BASIC που κυκλοφορεί αυτή τη στιγμή, και έχει δυνατότητες που θα βρίσκετε μόνο σε πολύ πιο "σοβαρές" γλώσσες.

## NORTON BACKUP 2.2

Η καινούργια έκδοση του Norton Backup ήρθε σχεδόν αμέσως μετά την κυκλοφορία του DOS 6. Αυτό ίσως να σας φαίνεται κάπως παράξενο, αφού το καινούργιο πρόγραμμα backup του DOS δεν είναι άλλο από το Norton Backup, αλλά δεν υπάρχει

λόγος αναστάτωσης. Το πρόγραμμα απλά ήρθε για να βελτιώσει τις προηγούμενες εκδόσεις, ούτως ώστε να υπάρχει καλύτερη συμπεριφορά σε θέ-

του DOS, ενώ αν χρησιμοποιήσετε την δεύτερη επιλογή τότε κατά πάσα πιθανότητα θα υπάρξουν κάποιες επιπλοκές.



Κατά τα άλλα έχει διατηρηθεί το ίδιο πλήθος επιλογών και το ίδιο εύκολο στο χειρισμό interface. Η ταχύτητα του backup είναι κάπως αυξημένη, χωρίς όμως να φτάνει στα επίπεδα του Central Point Backup, που πρέπει να παραδεχτούμε ότι είναι ένα από τα πιο γρήγορα (αν όχι το πιο γρήγορο) προγράμματα για backup που κυκλοφορούν αυτή τη στιγμή.

Το backup μπορείτε να το κάνετε όπου θέλετε, ξεκινώντας από τον ίδιο τον σκληρό δίσκο και περνώντας σε δισκέτες και tape streamers. Το πρόγραμμα είναι ιδιαίτερα προσαρμοσμένο στις ανάγκες του χρήστη και μέχρι στιγμής δεν έχω βρει κάτι που να μην μπορεί να κάνει (μόνο τον σκύλο δεν μου έχει βγάλει βόλτα, αλλά μάλλον αυτό γίνεται γιατί δεν έχω σκύλο - τέλος πάντων). Πρέπει να παραδεχτούμε όμως πως όταν πρωτοδείτε το πλήθος των επιλογών του, θα νιώσετε κάπως "χαμένοι", αλλά αυτό είναι κάτι που θα ξεπεράσετε πολύ γρήγορα. Όσοι λοιπόν από εσάς ψάχνετε

ένα καλό πρόγραμμα backup, τότε το Norton Backup 2.2 ίσως να είναι αυτό που ταιριάζει στις απαιτήσεις σας. Είναι ένα από τα καλύτερα backup προγράμματα που κυκλοφορούν αυτή τη στιγμή, και δεν πρόκειται να σας απογοητεύσει ποτέ. Οπως φαίνεται ο κύριος Norton έκανε πάλι το θαυμάκι του.

Κλείνοντας, να ευχαριστήσουμε το κατάστημα Κλειδάριθμος (Στουρνάρη 37, τηλ. 3629629) που μας παρέχώρησε το πακέτο του Norton Backup v2.2 για αυτήν την μικρή παρουσίαση.

# stay cool

## AMIGA USER

ΤΟΥ Γ. ΓΡΙΒΑ

**Α**γαπητοί φίλοι, πρέπει νομίζω όλοι να έχετε συνειδητοποιήσει ότι το καλοκαίρι έχει φύγει πλέον για τα καλά. Όλοι πλέον έχουμε περάσει στην καθημερινή ρουτίνα της δουλειάς ή του σχολείου. Το φθινόπωρο είναι εποχή ανανέωσης. Αυτό φυσικά αφορά όλους τους τομείς... γιατί λοιπόν η αγορά των υπολογιστών να μην ακολουθήσει αυτό το ρεύμα. Πέρα λοιπόν από κάποιες απορίες που θα σας λύσουμε και αυτόν τον μήνα, ακούστε (ή μάλλον διαβάστε) ορισμένα πολύ ενδιαφέροντα νέα που απασχολούν τους χρήστες των **Amiga σε όλο τον κόσμο. AMIGA CD 32 PLAYER**

### AMIGA CD 32 PLAYER

Η πρώτη 32 bit κονσόλα από την Commodore είναι έτοιμη και θα κάνει την εμφάνιση της στο εμπόριο μέσα. Το Amiga 32 CD Player έχει τα εξής καταπληκτικά χαρακτηριστικά (κρατήστε την αναπνοή σας):

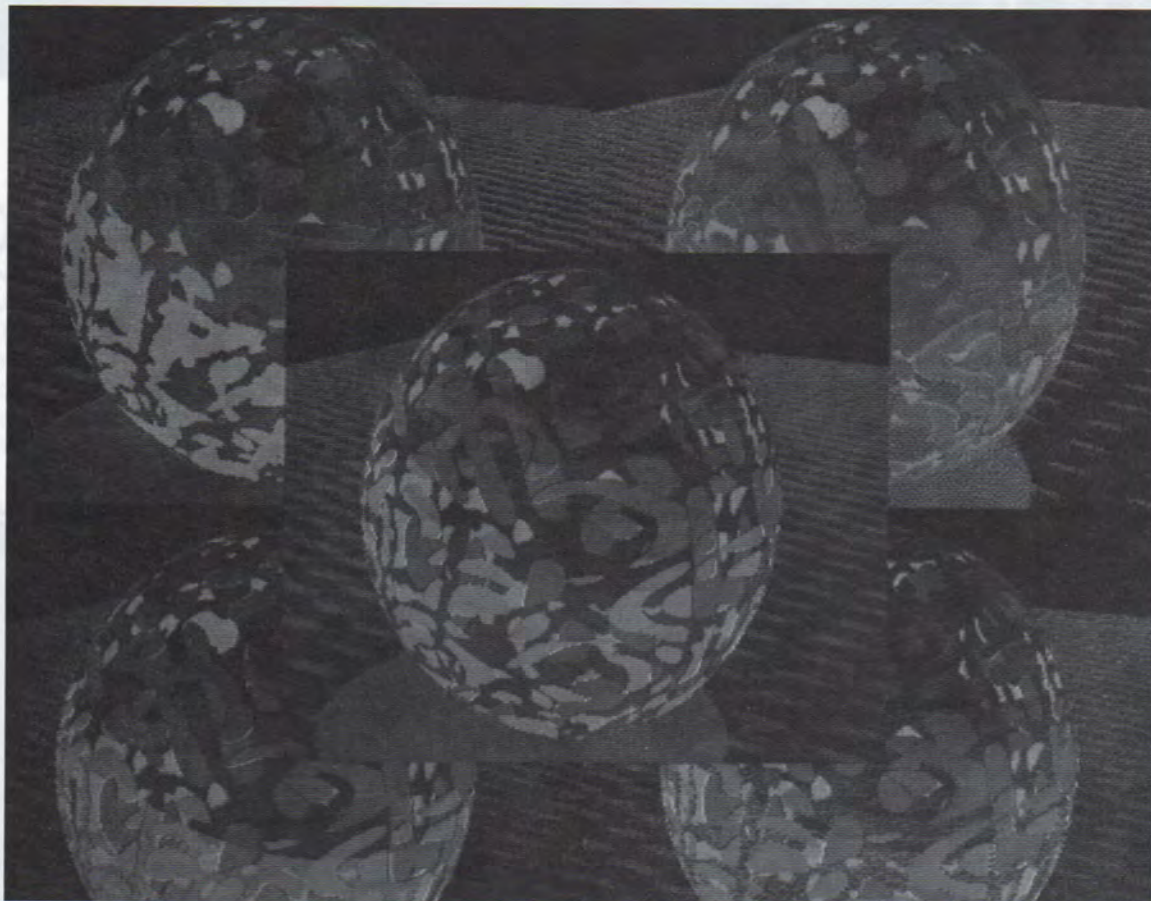
Αρχικά είναι φυσικά όπως διαβάσατε ήδη 32μπιτο με τιμή όμως που σκοπό έχει να ανταγωνιστεί τις τρέχουσες τιμές των 16μπιτων κονσολών. Υποστηρίζει 256 χρώματα από μια παλέτα 16 εκατομμυρίων και ένα επιπλέον mode που θα υποστηρίζει πολύ περισσότερα όπως υποστηρίζουν οι άνθρωποι της Commodore.

Για να δημιουργηθεί στην τελική του μορφή έπρεπε να δημιουργηθεί ένα καινούριο Amiga Dos σύστημα (όπως και έγινε) που να μπορεί να υποστηρίζει 2 ταχύτητες και να είναι παράλληλα συμβατό με την A1200 και το CDTV. Το μηχάνημα περιλαμβάνει 37.000 πύλες και πάνω από 100.000 transistors. Χρησιμοποιεί το ίδιο σύστημα γραφικών AGA graphics chip set που υπάρχει στην A4000. Έχει έναν επεξεργαστή Motorola 32 bit στα 14Mhz 68EC020, 2 Mega chip ram, 2 θύρες για joysticks ή controllers, υποδοχή S- video, υποδοχή composite video, υποδοχή RF output, stereo audio υποδοχές, συνδέεται με πληκτρολόγιο, full expansion bus, υποδοχή για ακουστικά,

διακόπτη για την ένταση της φωνής, εσωτερική δυνατότητα MPEG FMV επέκτασης και multiple session disc δυνατότητα. Έχει επίσης 1 Mega ROM που περιέχει το Amiga DOS και όλες τις επεκτάσεις για τις graphics libraries που διαθέτει. Έχει επίσης μνήμη στην οποία σώζονται τα high scores (τώρα πλέον θα σας πιστεύουν για τα σκορ που πετυχαίνετε στα games σας).

Το μηχάνημα όπως καταλαβαίνετε, έχει τρομερές δυνατότητες. Όπως φαίνεται κιόλας, αφού οι τίτλοι που έχουν ήδη ανακοινωθεί, είναι ήδη πάρα πολλοί. Εταιρείες όπως η Microprose, η Psygnosis κ.α., ετοιμάζουν καταπληκτικά παιχνίδια. Μερικά από αυτά; Zool, Zool 2 Legacy, Gunship, Zooo, Mortal, Compat, Lemmings, Pinball Dreams, Pinball Fantasies.

Τέλος οι υπεύθυνοι της Commodore πιστεύουν πως μέχρι τα Χριστούγεννα θα υπάρχουν 77 τίτλοι για το καινούριο μηχάνημα του οποίου η τιμή θα είναι 299.99 λίρες Αγγλίας. Εμείς δεν έχουμε να πούμε τίποτε άλλο εκτός από το γνωστό ρητό "το μέλλον θα δείξει"! Αν θέλετε περισσότερες λεπτομέρειες κοιτάξτε το θέμα που παρουσιάζει ο συνάδελφος Ακης Ξαγοράρης για το νέο μηχάνημα της Commodore σε αυτό το τεύχος.



## ΑΠΟΡΙΕΣ ΞΑΝΑ

Και αυτό τον μήνα δεν λείπουν οι απορίες. Μην ανυσηχείτε όμως... το επιτελείο του USER χάρεται όταν συμβαίνει αυτό γιατί αν και αυτό σημαίνει περισσότερη δουλειά, σημαίνει παράλληλα ότι οι αναγνώστες μας ασχολούνται με τον υπολογιστή τους και σε πιο σοβαρό επίπεδο από τα games. Ας δούμε από κοντά ορισμένες απορίες που αφορούν όλους τους χρήστες της Amiga. Ο φίλος μας Κώστας Ευαγγέλου από τα Ιωάννινα ρωτάει: "Γιατί η Commodore δεν τοποθετεί το Workbench στην ROM αντί να αναγκάζει ουσιαστικά τον χρήστη να χρησιμοποιεί συνεχώς τις δισκέττες για κάποια εργασία που θέλει να εκτελέσει;"

Πιστεύουμε από την πλευρά μας ότι είναι σαφώς καλύτερα που η Commodore δε τοποθετεί ολόκληρο το Workbench στην μνήμη για καθαρά λειτουργικούς λόγους αλλά και λόγους κόστους.

Το να το τοποθετήσει στην ROM θα σήμαινε αυτόματα πως κάθε φορά που άλλαζε η version του Workbench θα έπρεπε να αλλάξει και η ROM. Με την τακτική που ακολουθεί η Commodore αυτή την στιγμή το μόνο που κάνουν είναι να φτιάχνουν την νέα έκδοση, να την "κοπιάρουν" σε νέες δισκέττες και να τις στέλνουν στους dealers σε όλο τον κόσμο. Εκείνο που θα ήταν καλό για όλους θα ήταν να υπάρχουν στην ROM ορισμένες εντολές του CLI που χρησιμοποιούνται συχνά από τον χρήστη, όπως η Dir, η Copy, η Delete κ.α. που θα έκανε το ίδιο το CLI πιο φιλικό στα μηχανήματα ειδικά που έχουν 1 drive. Η μόνη version του Workbench που έχει κάτι ανάλογο είναι η 2.04 που όμως δεν

επαρκεί.

Περνάμε στην επόμενη απορία από τον φίλο μας Γιώργο Μέγα από την Νέα Σμύρνη: "Ξέρετε αν θα κυκλοφορήσει από την Commodore κάποιο μηχάνημα Virtual Reality ειδικά για να συνδέεται με την Amiga, και αν ναι πόσο θα κοστίζει;"

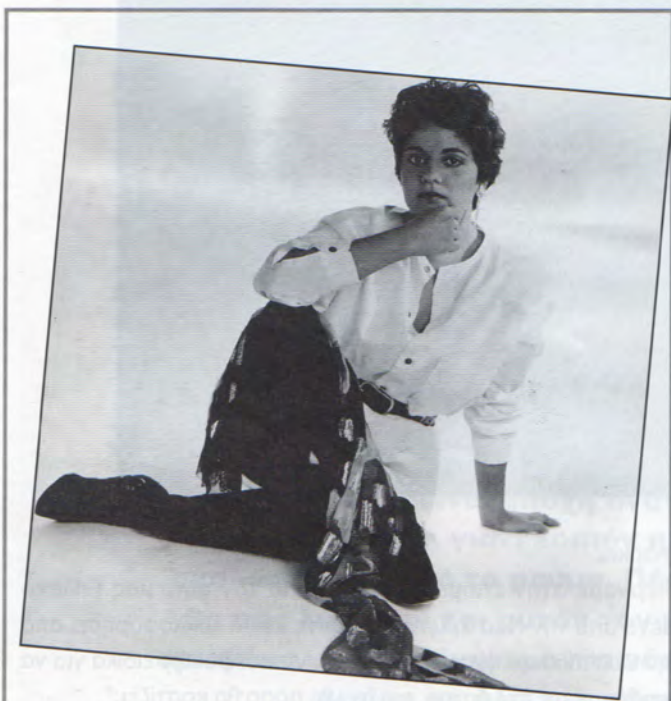
Φίλε Γιώργο, θα μπορούσαμε να πούμε ότι ήδη υπάρχουν ορισμένα προϊόντα που κυκλοφορούν στην αγορά (κυρίως βέβαια την διεθνή) που έχουν ένα χαρακτήρα Virtual Reality. Ένα τέτοιο πρόγραμμα (γιατί προς το παρόν για προγράμματα μιλάμε μόνο) είναι το σχεδιαστικό πακέτο της Domark που ονομάζεται "3D Construction Kit 2". Αυτό το σχεδιαστικό πρόγραμμα βοηθάει τον χρήστη να κατασκευάσει οτιδήποτε σκεφτεί ή φανταστεί σε πλήρη solid 3D γραφικά. Αν φίλε Γιώργο όμως εννοείς hardware που να δημιουργεί Virtual Reality καταστάσεις τότε πιστεύω ότι είναι νωρίς να περιμένεις να κατασκευαστεί κάτι ανάλογο και να κυκλοφορήσει στην αγορά.

Η τιμή του θα ήταν τέτοια που ο μέσος χρήστης δεν θα μπορούσε να το αποκτήσει και έτσι θα ήταν ασύμφορο για την Commodore. Για ένα τέτοιο μηχάνημα ίσως χρειαστεί να περιμένεις 2 με 3 χρόνια ακόμα. Α

Πιστεύω να ικανοποιηθήκατε από αυτά που διαβάσατε και αυτόν τον μήνα. Περιμένουμε με ανυπομονησία γράμματα σας στην γνωστή σε όλους διεύθυνση. Αλλά πάνω από όλα περιμένουμε να δούμε και τις πλήρεις δυνατότητες του Amiga CD 32 από κοντά. Όταν γίνει αυτό, να είστε σίγουροι ότι θα είμαστε οι πρώτοι που θα το μάθετε. Μέχρι τον επόμενο μήνα όμως Stay Cool...

Εκφωνεί ο Γρηγόρης Βασιλόπουλος

## AUDIO IN

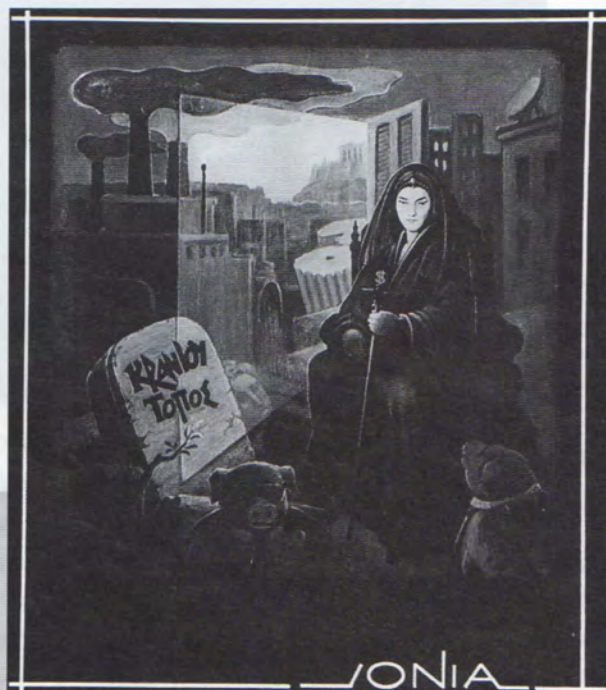


### NANA SIMOPOULOS GAIA'S DREAM

Εύθραυστες μελωδίες συνοδευόμενες από αγγλικά φωνητικά. Αυτή η πρόταση φτάνει για να παρουσιάσει το περιεχόμενο της καινούργιας δουλειάς της Νάνας που είναι το Gaia's Dream.

Μουσικές διαδρομές, ταξίδια στη Μεσόγειο. Ρομαντικές διεισδύσεις στη μουσική της, αλλά και στην ποίηση των δρόμων του Manhattan, Στοιχεία από την ελληνική κληρονομιά. Το νέο άλμπουμ της Νάνας Σιμοπούλου την οδηγεί σε νέα μονοπάτια και σε νέους μουσικούς ορίζοντες, ενώ άγνωστο παραμένει το τι θα επακολουθήσει μετά το Gaia's Dream μιας και η Νάνα μπαίνει όλο και πιο βαθιά στα μυστικά του ήχου.

Οι συνεργασίες με τον Don Cherry και τον Charlie Hayden έδωσαν την θέση τους στη μελέτη του "σιτάρ" με δάσκαλο τον κορυφαίο Arvin Parik και η Nana Simopoulos κάνοντας αρχή με το Gaia's Dream υπόσχεται άγνωστα μουσικά ταξίδια.



### L O N I A ΚΡΑΝΙΟΥ ΤΟΠΟΣ

Η πρώτη δισκογραφική δουλειά του συγκροτήματος LONIA με το Βιβλικό τίτλο "ΚΡΑΝΙΟΥ ΤΟΠΟΣ", σε παραγωγή του ρ/σ 902 Αριστερά στα FM και της DMM, έρχεται να επισφραγίσει μια παρουσία στα μουσικά πράγματα. Το επταμελές συγκρότημα Lonia με 600 συναυλίες στην Ελλάδα και 50 στο εξωτερικό, μουσικές για το Γ' πρόγραμμα προσπαθεί "να ανοίξει την ψυχή του και να μας μιλήσει, παίζοντας και τραγουδώντας, ελπίζοντας και ονειροπολώντας για όσα γύρω μας συμβαίνουν σ' αυτή τη γη που κατάντησε "ΚΡΑΝΙΟΥ ΤΟΠΟΣ".

Συγκινητική η προσπάθεια πλην όμως με καθυστέρηση τουλάχιστον δέκα ετών. Σαφώς αντιεμπορική, και η τύχη της μάλλον προκαθορισμένη.

Πρέπει να αντιληφθούν ορισμένοι ότι είμαστε επτά χρόνια πριν το 2000. Οι πολιμπαιδισμοί δεν είναι IN, είναι μάλλον OUT, ενώ το παρελθόν πλέον είναι θέμα μελέτης και όχι παραδειγματισμού ή αναφοράς.





## HONEYDIVE MONEYDIVE

Αν και οι Honeydive είναι ένα πολύ νέο σχήμα, το ηχητικό αποτέλεσμα του single που κυκλοφόρησαν με δύο κομμάτια το "Kick Inside" και "Closer to me" είναι εκπληκτικό.

Ο ήχος τους είναι σκληρός με αρκετές επιρροές μα σίγουρα δεν είναι μόνο καλοί εκτελεστές. Έχουν ένα προσωπικό τρόπο παιξίματος που τους οδηγεί σε καλούς δρόμους, όσο αναφορά την απόδοσή τους. Θετικό στοιχείο είναι πολλές συναυλίες του group.

Τηρώντας στάση αναμονής για το μέλλον το οποίο και θα δείξει αν ήταν περιοδικό φαινόμενο ή όχι.

Οι HoneyDive είναι οι Πάνος Παπαστεργίου - τύμπανα, Τομάρας Πάνος Μπάσο και Λαιμερ, Γιώργος φωνή-κιθάρα.

και η παραγωγή αυτού του 7" είναι των Woody και Χρήστου Αθανασάκου.

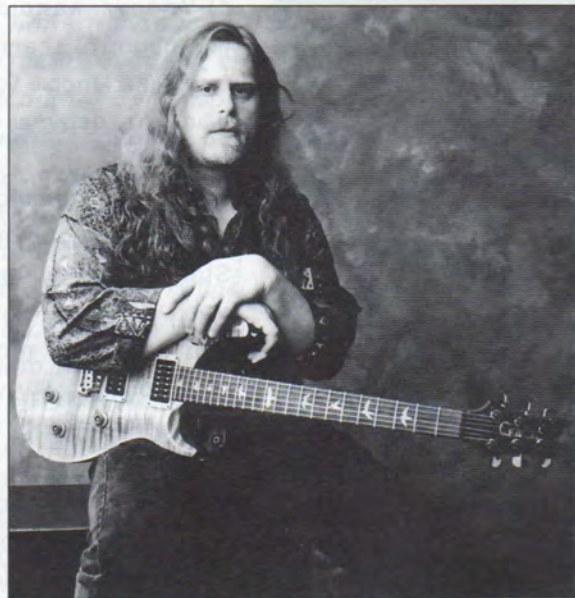


## WARREN HAYNES TALES OF ORDINARY MADNESS

Ο Warren Haynes έδειξε το ταλέντο του από δεκατεσσάρων ετών όταν έπαιξε με τους "Ricochet". Αργότερα προσχωρεί στους "David Allan Coe" ενώ κατά την στιγμή που οι Allman Brothers Band ξαναανανεώνονται ο Warren Haynes κατέχει πλέον την θέση του κιθαρίστα και τραγουδιστή. Ηχογραφούν μαζί δύο στούντιο δίσκους και ένα ζωντανό το "An evening with the Allman Brothers" και μέσα απ' αυτά διαφαίνεται ότι ο Warren Haynes έχει ένα μεγάλο μερίδιο στην αναγέννηση των Allman Brothers Band.

Για το προσωπικό του δίσκο ο Warren έχει παραγωγό τον "Chuck Leavell" ενώ για τον ίδιο το δίσκο κυριαρχεί η σκέψη πως θα παραπληήσει αρκετό κόσμο επειδή όλοι θα περιμένουν ένα κιθαριστικό ή έστω ένα southern rock δίσκο.

Ομως το πιο σημαντικό σ' αυτή τη δουλειά είναι η φωνή που πρωτοστατεί μαζί βέβαια με την κιθάρα.



## BLACKMAIL



### LIVE AFTER DEATH

Οι Blackmail "συνελήφθησαν" στο μαγαζί του Γιώργου Καρανικόλα κιθαρίστα των Last Drive χωρίς να αποτελούν ένα εύσχημο τρόπο για να μιλήσει κανείς για μια "solo-δουλειά" του Γιώργου-Drive-Καρανικόλα.

Μαζί του ακόμα είναι ο Αργύρης (μπάσο) ένας πρώην Εκτός Ελέγχου και ο Ατμας (drums) ενώ στην ηχογράφηση συμμετέχει η RunDMC Andrew (πλήκτρα-φωνή). Πίσω από την ενιαία σύλληψη του ντεμπούτου τους υπάρχει έντονη πρόθεση κινηματογραφική και σκέψεις πολιτικές. Μέσα στην ηχητική πληρότητα κυριαρχεί το ετερόκλητο των επιρροών. Rock 'n' Roll LP στα μέτρα της δεκαετίας μας .

**ΓΥΝΑΙΚΕΙΟΣ ΠΛΗΘΥΣΜΟΣ ΜΕΡΟΣ Α'****USER μου!**

Είμαι μια από τις σχετικά καινούργιες αναγνώστριές σου (τεύχος 31 - μόλις τότε απέκτησα home υπολογιστή). Εχω μία Amiga 1200 με 6MB μνήμη και έναν εκτυπωτή Star LC-100 colour (την Amiga την απέκτησα πρόσφατα, πριν είχα την 500 με MB επέκταση. Στα λέω όλα αυτά γιατί εκεί στηρίζονται οι απορίες μου). Αρχίζω:

- 1) Υπάρχει κάποιο καλό (και προσιτό) scanner για την 1200; Μπορώ να εκτυπώσω ότι περνάει απ' το scanner;
- 2) Υπάρχει κάποιος εκτυπωτής καλύτερος από τον Star LC-100 (εννοώ από ποικιλία χρωμάτων, πιο γρήγορος και πιο λίγο "μουρμούρης"); Αν ναι (σίγουρα ναι) ποιός; Η τιμή του;
- 3) Θέλω να συνδέσω την 1200 με την 500άρα (την οποία έδωσα σε μία φίλη μου) για να επικοινωνούμε. Υπάρχει τρόπος; (απόσταση μεταξύ Amiga γύρω στα 5 χιλιόμετρα). Θέλω να μου το ψιλοαναλύσεις αυτό.
- 4) Ξέρεις κανένα καλό text editor στα ελληνικά (εννοώ ποικιλία στους χαρακτήρες κλπ.); Πάντα για την 1200 λέμε.

**Θα μου απαντήσετε;**

**Thanks**

**Chiao bambino!**

ΥΓ1. Δεν πιστεύω να ήθελες γλυκόλογα για το περιοδικό; "Χωριό που φαίνε-

ται φανφάρες δεν θέλει..."  
ΥΓ2. Που πήγε ρε παιδιά το comic; Απολύθηκε ο σκιτσογράφος, ή δεν άντεξε τον Αϊδίνη (χι, χι) κι έφυγε;  
ΥΓ3. Πως θα γίνει να κάνω ένα review αναγνώστη;  
ΥΓ4. Από την ομορφη ΚΡΗ-ΤΗ φιλάκια...

**ZANIA ΣΜΥΡΝΑΚΗ****Zάνια ΜΑΣ!**

*Κατ' αρχάς μία ευχή. Να χαιρέσαι εμάς, τον καινούργιο σου υπολογιστή, εμάς, και εμάς. Τώρα, ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ:*

1) *Ότι υπάρχει scanner, υπάρχει. Για την ακρίβεια δεν υπάρχει μόνο ένα, αλλά ΠΟΛΛΑ. Η ποιότητά του και η τιμή του, καθορίζονται καθαρά από το μοντέλο, στα πόσα dpi "σκανάρει" και από αρκετούς άλλους παράγοντες, που δυστυχώς δεν έχουμε αρκετό χώρο για να τα αναλύσουμε όλα. Το καλύτερο που μπορείς να κάνεις, είναι να επισκεφτείς κάποιο κατάστημα με υπολογιστές και τα συναφή, και να τους πεις τι ακριβώς θέλεις. Έτσι θα δεις και μόνη σου, τι είναι αυτό που ανταποκρίνεται στις απαιτήσεις σου.*

*Και μην ξεχνάς ότι και βέβαια μπορείς να εκτυπώσεις ότι "σκανάρεις".*

2) *Και εδώ ισχύουν τα προηγούμενα, αφού ευτυχώς ή δυστυχώς υπάρχουν πολλοί εκτυπωτές που είναι καλύτεροι από τον LC-100. Υπάρχουν οι inkjet, που είναι μια ίσως η καλύτερη πρόταση, αφού συν-*

*δυάζουν πολλά χρώματα, χαμηλά τιμή και υψηλή ποιότητα, και καθόλου θόρυβο. Υπάρχουν οι laser, που συνδυάζουν (επίσης) πολλά χρώματα, υψηλή τιμή (πάνω από 1.500.000!) και (ιδιαίτερως) υψηλή ποιότητα, και (ξανά επίσης) καθόλου θόρυβο.*

*Και φυσικά υπάρχουν και άλλοι εκτυπωτές που ανήκουν στην κατηγορία των draft (στην οποία ανήκει και ο LC-100), που συνδυάζουν όλα τα παραπάνω, με την διαφορά ότι είναι θορυβώδεις. Μια καλή λύση είναι ο Swift 24 της CITIZEN.*

3) *Και βέβαια μπορείς να συνδέσεις τις δύο Amiga. Το μόνο που χρειάζεται είναι δύο modem (αφού η απόσταση μεταξύ των δύο υπολογιστών είναι μεγάλη) και το κατάλληλο πρόγραμμα για να λειτουργήσουν σωστά τα modem. Πρέπει επίσης να προσέξεις ότι modem σημαίνει επικοινωνία μέσω τηλεφώνου, επικοινωνία μέσω τηλεφώνου σημαίνει "παιχνίδια" με τον ΟΤΕ, και τα "παιχνίδια" με τον ΟΤΕ, ποτέ δεν ήταν και πολύ διασκεδαστικά.*

4) *Editors υπάρχουν πολλοί, και όλοι τους έχουν και καλά και κακά στοιχεία. Με λίγο ψάξιμο θα βρεις ποιός σου ταιριάζει. Όπως βλέπεις, δεν σου απαντήσαμε.*

ΥΓ1. Ποιός ζήτησε γλυκόλογα για το περιοδικό; ΕΓΩ ήθελα τα γλυκόλογα. Οχι δηλαδή ότι δεν "χωριό που φαίνεται...", αλλά τα γλυ-

κόλογα είναι πάντα ευ-  
πρόσδεκτα.

ΥΓ2. Ούτε απολύθηκε, ούτε  
φοβήθηκε τον Αϊδίνη, ούτε  
έφυγε. Απλά ο Αϊδίνης τον  
τουφέκισε!!!

ΥΓ3. Λοιπόν, δώσε προσο-  
χή. Μία ωραία πρωία, ανοί-  
γεις τον υπολογιστή σου.  
Φορτώνεις τον αγαπημένο  
σου editor (που καλά θα κά-  
νει να είναι και ο δικός μας  
αγαπημένος, και επίσης να  
μην μας ταλαιπωρήσει).  
Προετοιμάζεις τα δαχτυλά-  
κια σου για αυτό που θα  
επακολουθήσει. Και (τελι-  
κά) πληκτρολογείς του κεί-  
μενο.

Όλα αυτά μπορείς να τα  
αποφύγεις αν πάρεις ένα  
χαρτάκι και γράψεις το κεί-  
μενο.

Όπως και να έχει, είτε το  
κείμενο είναι σε δισκέτα,  
είτε είναι χειρόγραφο, το  
βάζεις σε ένα φάκελο, μαζί  
με μια φωτογραφία σου και  
δύο λόγια για σένα, και το  
στέλνεις στα γραφεία μας.

ΥΓ4. Από την ταλαιπωρημέ-  
νη (ως συνήθως) ΑΘΗΝΑ,  
περισσότερα φιλάκια...

**ΓΕΙΑ ΧΑΡΑΝΤΑΝ!**

## ΠΕΡΙ ΔΙΑΦΟΡΩΝ Ο ΛΟΓΟΣ...

### Αγαπητό USER,

Με λένε Παναγιώτη, είμαι  
14 χρονών και έχω μια  
Mega Drive και ένα Game  
Boy. Πρώτα-πρώτα, θέλω  
να σε συγχαρώ για την φα-  
νταστική ύλη σου και την  
απίθανη δουλειά που κάνε-  
τε.... Και τώρα στις απορίες  
μου και τις ερωτήσεις μου:  
Πρώτα για το Mega Drive.  
Σκέφτομαι να το αλλάξω

γιατί δεν με ικανοποιεί πια,  
τόσο από τεχνικής άποψης  
όσο και από άποψης soft-  
ware. κατέληξα σε υπολογι-  
στή και γενικότερα σε  
Amiga 1200 και Atari  
Falcon. Τον υπολογιστή αυ-  
τόν θα τον χρειαστώ για  
προγραμματισμό γραφικών-  
ήχου-animation, καθώς επί-  
σης και για να παίζω καλά  
παιχνίδια. Ποιόν θα μου  
πρότεινες απ' τους δύο και  
γιατί; Ποιός έχει την υπε-  
ροχή στα γραφικά και ποιός  
στον ήχο και την ταχύτητα;  
Τώρα για το GameBoy. Πρό-  
σφατα θα το άλλαξα για το  
GameGear, αλλά η κακή  
ποικιλία software με σταμά-  
τησε να αγοράσω το μηχά-  
νημα. Ποιά είναι η γνώμη  
σου για την αγορά αυτή;  
Θα ήταν καλή;

Και τώρα μερικές ερωτή-  
σεις:

1) Έχουν έρθει τα Super  
Mario Land 2, Super Kick Off  
και Star Wars για GameBoy  
στην Ελλάδα;

2) Λέγεται ότι το Street  
Fighter 2 θα κυκλοφορήσει  
και για GameBoy. Είναι  
αλήθεια;

3) Εχω πάει σε πολλά μα-  
γαζιά να ζητήσω το Shadow  
of the Beast 1 (πάντα origi-  
nal), αλλά όλοι μου λένε ότι  
δεν υπάρχει και είναι ένα  
πολύ παλιό παιχνίδι. Που  
θα μπορούσα να το βρω;

### Υπογραφή

**The beast and his sha-  
dow**

**(Είμαι κακός ε;;;)**

### Φίλε Παναγιώτη,

πριν από όλα, να σε ευχα-  
ριστήσουμε για τα καλά

σου λόγια.

Ας περάσουμε όμως στα  
ερωτήματά σου.

Πρώτα από όλα να μιλή-  
σουμε για το θέμα του υπο-  
λογιστή. Το κεφάλαιο που  
ανοίγεις (Amiga 1200 ή  
Atari Falcon), είναι πολύ με-  
γάλο. Και αυτό, γιατί και οι  
δύο υπολογιστές είναι κα-  
λοί. Μάλλον, για να πούμε  
την αλήθεια, είναι πολύ κα-  
λοί. Το πρόβλημα όμως εί-  
ναι οι εκτός από καλοί, εί-  
ναι και ισάξιοι. Κατά τη  
γνώμη μου, ο Atari υπερέ-  
χει ελάχιστα σε τεχνικά θέ-  
ματα, ΑΛΛΑ (πάντα υπάρ-  
χει το "αλλά") δυστυχώς εί-  
ναι και ο άτυχος της παρέ-  
ας. Γιατί; Γιατί τώρα, που  
ήδη έχει περάσει πάνω από  
έναν χρόνο από την εμφά-  
νιση του μηχανήματος, η  
υποστήριξη που έχει βρει  
είναι ελάχιστη. Λίγα προ-  
γράμματα, κανένα (από ότι  
ξέρω) περιφερειακό και με  
άλλα λόγια, το μηχάνημα  
ακολουθεί το δρόμο που  
χάραξε ο Archimedes της  
Acorn, το οποίο -αν θυμά-  
στε- είναι ένα τρομερό μη-  
χάνημα που δεν το υποστή-  
ριξε κανένας, και μόλις  
βγήκε, εξαφανίστηκε. Με  
άλλα λόγια, όσον αφορά  
τον Atari, είμαστε ακόμα σε  
κατάσταση αναμονής - κάτι  
που δεν συμβαίνει με τη  
1200. Εδώ τα πράγματα εί-  
ναι πολύ διαφορετικά. Προ-  
γράμματα, παιχνίδια, περι-  
φερειακά, ότι θες το βρί-  
σκεις. Και το μηχάνημα κυ-  
κλοφόρησε σχεδόν μαζί με  
το Falcon. Με άλλα λόγια η  
1200 ΔΕΝ πρόκειται να  
αντιμετωπίσει προβλήματα

υποστήριξης.

Από την μεριά μας, αυτά.  
Από εκεί και πέρα όμως, η  
απόφαση είναι 100% δική  
σου. Το μόνο που χρειάζε-  
σαι είναι λίγη προσοχή.

Προχωράμε όμως, στη δεύ-  
τερη απορία σου, που και  
αυτή ανοίγει ένα μεγάλο  
κεφάλαιο. Και εδώ πρέπει  
να εξετάσεις κάποια δεδο-  
μένα. Πρωτ' απ' όλα, το  
Game Gear είναι έγχρωμο,  
και πιστεψέ με, σου χαρίζει  
μια τελείως καινούργια και  
πανέμορφη αίσθηση. Από  
την άλλη, τα παιχνίδια του  
δεν είναι πια και ΤΟΣΟ κα-  
κά. Παιχνίδια όπως τα  
Shinobi, Streets of Rage,  
Chakan, και πολλά άλλα,  
δείχνουν ότι το μηχάνημα  
έχει πολλά να προσφέρει.  
Ίσως θα έπρεπε να το ξανα-  
σκεφτείς.

Τώρα στις ερωτήσεις σου:

1) Η αντιπροσωπεία της  
Nintendo, είναι πιο αρμόδια  
να σου πει ακριβώς πότε θα  
έρθουν τα παιχνίδια.

2) Εάν φανταστείς ότι θα  
κυκλοφορήσει και για  
Spectrum, γιατί να μην κυ-  
κλοφορήσει και για  
GameBoy; Πάντως, οι μέχρι  
στιγμής πληροφορίες, δεν  
είναι και άσχημες.

3) Το παιχνίδι πράγματι εί-  
ναι πολύ παλιό.

Για την ακρίβεια ΠΑΡΑ πο-  
λύ παλιό. Το μόνο μέρος  
που θα μπορούσες να  
απευθυνθείς, είναι η εται-  
ρεία που αντιπροσώπευε  
εκείνη την εποχή την  
Psygnosis, ή ακόμα καλύτε-  
ρα (και πιο δύσκολα) την  
ίδια την Psygnosis.

Και όσο αφορά την κακία,

μάλλον θα είσαι πιο κακός από εμένα, αφού εγώ την σκιά μου την βαρέθηκα, και την αφήνω στο σπίτι κάθε φορά που βγαίνω έξω.

Γειά.

## MEGA, MEGA, MEGA DRIVE...

### Αγαπητό USER,

θα ήθελα να σου κάνω μερικές ερωτήσεις για το Mega Drive.

α) Θα ήθελα να μου προτείνεις μερικά παιχνίδια για Mega Drive (εκτός από τα Olympic Gold, Sonic, Pit-fighter, Desert Strike και Team USA Basketball). Προτιμώ τα beat 'em up.

β) Το Street Fighter II πότε θα έρθει στην Ελλάδα; (για Mega Drive πάντα);

γ) Το Fatal Fury υπάρχει στο Mega Drive;

δ) Το Super Monaco GP είναι καλό;

ε) Εκτός από το F-22 υπάρχει κανένας άλλος αξιόλογος εξομοιωτής για το μηχανήμα μου;

στ) Τι πρέπει να κάνω για να σου στείλω ένα review;

ζ) Μπορεί το review μου να είναι για παιχνίδι κονσόλας;

Σ' ευχαριστώ πολύ για το χρόνο που αφιέρωσες για το γράμμα μου

### Φιλικά,

### Γιάννης Δόλος.

ΥΓ1. Γιατί δε βάζετε μια στήλη μοντελισμού στο USER;

ΥΓ2. Ποιός είναι καλύτερος χαρακτήρας στο Street Fighter II;

ΥΓ3. Προκαλώ οποιονδήποτε συντάκτη του περιοδικού για ένα match στο Team USA Basketball (ορίσατε τόπο και χρόνο συνάντησης)

### Φίλε Γιάννη,

να περάσουμε γρήγορα-γρήγορα στις απαντήσεις που ψάχνεις:

α) Αφού σου αρέσουν τα beat 'em up, πως και δεν έχεις τη σειρά των Streets of Rage, τη σειρά των Golden Axe (αν και αυτή η σειρά ξεφεύγει λίγο από το στυλ). Αυτά έτσι για αρχή. Για όνομα το Θεού, κάθε μέρα που περνά, ξεφυτρώνουν ίσα με 3 beat 'em up παιχνίδια.

β) Καλή ερώτηση. Το πρόβλημα είναι ότι η απάντηση δεν είναι και τόσο καλή, αφού δεν είναι καμιά άλλη από την "WHO KNOWS???" γ) Ναι.

δ) Μμμ, χμμ, ξαναμμμ, ξαναχμμμ.

ε) Αξιόλογος εξομοιωτής, δυστυχώς όχι.

στ) Πρωτ' απ' όλα, πρέπει να το γράψεις. Μόλις κάνεις αυτό το πολύ σημαντικό βήμα, θα βάζεις σε ένα φάκελο, μαζί με μια φωτογραφία σου και δύο λόγια για σένα, και το στέλνεις στα γραφεία του περιοδικού.

ζ) Και βέβαια μπορεί.

ΥΓ1. Που ξέρεις; Μπορεί να γίνει και αυτό.

ΥΓ2. Βασικά θα ήταν η Chun Li, αν τις έτρωγε από τον Dhalsim, ο οποίος τις τρώει από τον Blanka, τον οποίο ξεπετάει στα γρήγο-

ρα ο Zangief, ο οποίος όμως χάνει από τον Honda, που με την σειρά του τρώει ξύλο από τον Guile, τον οποίο κατατροπώνει ο Balrog, πριν τον σκοτώσει στο ξύλο ο Bison, που τις τρώει χοντρά από τον Sagat, ο οποίος χάνει το φως του από τον Vega, με τον οποίο δεν αντιμετωπίζει κανένα πρόβλημα ο Ken, ο οποίος εξαφανίζεται από το πρόσωπο της γης μόλις δει τον Ryu. Αυτά.

ΥΓ3. Εμείς όμως σε προκαλούμε να μην μας αντιμετωπίσεις...

## MEGA DRIVE ΚΑΙ ΟΧΙ ΜΟΝΟ

### Αγαπητό USER,

είμαι ένας φανατικός αναγνώστης του καλύτερου περιοδικού στην Ελλάδα, στο χώρο των video games και computers. Συγχαρητήρια σε όλα τα παιδιά που δουλεύουν για να βγάλουν αυτό το περιοδικό. Ας αφήσουμε τα πολλά λόγια όμως και ας περάσουμε στις ερωτήσεις.

α) Το Super Kick Off, το οποίο κάνει 21000 δρχ. αξίζει τα λεφτά του; (μιλάμε πάντα για Mega Drive).

β) Το Street Fighter II για Mega Drive που θα κυκλοφορήσει στην Ελλάδα σε περίπου ένα μήνα, πόσο περίπου θα στοιχίζει μαζί με το δύο ειδικά joypads;

γ) Είναι φτηνή μια Amiga 500 μεταχειρισμένη, που στοιχίζει 65000 δρχ;

δ) Έχει κυκλοφορήσει η δεύτερη έκδοση του Formula 1 GP της Accolade

για PC στην Ελλάδα;

ε) Θέλω να πουλήσω τα παρακάτω παιχνίδια για Mega Drive. Το Super Monaco GP 1, το Shadow Dancer, το Streets of Rage 2 και το David Robinson's Basketball. Μπορείτε να μου πείτε μια λογική τιμή για καθένα απο αυτά;

στ) Γιατί γράφετε τόσα λίγα TIPS για τα παιχνίδια της SEGA και ειδικά για τα παιχνίδια του MEGA DRIVE; Θα' θελα αν μπορούσατε να βάλετε περισσότερα TIPS για MD καθώς και περισσότερα reviews, όχι μόνο δύο.

### Και πάλι συγχαρητήρια. Χαιρετάκης Γεώργιος.

### Φίλε Γιώργο,

κατ' αρχάς να σε ευχαριστήσουμε για τα καλά σου λόγια. Ας περάσουμε όμως στους ερωτήσεις σου.

α) Το Kick Off σαν παιχνίδι, είναι μια πολύ ειδική περίπτωση. Να φανταστείς ότι εγώ προσωπικά όταν το είδα (όταν πρωτοβγήκε στην Amiga), δεν ήθελα ούτε καν να το πλησιάσω, ενώ τους τελευταίους 3-4 μήνες, κάθε μέρα αφιερώνω ώρες ολόκληρες σε "Kickoffικές" κόντρες. Με άλλα λόγια, πρέπει να παίξεις μόνος σου το παιχνίδι για να αποφασίσεις.

β) Πρώτον, το Street Fighter II ΔΕΝ θα κυκλοφορήσει σε ένα μήνα, και δεύτερον, η τιμή του σετ παραμένει άγνωστη.

γ) Αν δεν είναι φτηνή αυτή η Amiga, τότε ποια είναι;

δ) *Ναι.*  
 ε) *Την λογική τιμή, μπορείς να την βγάλεις μόνος σου με τον εξής τρόπο. Μαθαίνεις ποια είναι η τιμή του παιχνιδιού στα καταστήματα, αφαιρείς από αυτήν κάπως 20% με 30%, και αυτό είναι. Μπορείς να βάλεις αγγελία στο USER αν θέλεις.*  
 στ) *"Patience my boy, patience." (γνωστό ρητό που δεν θυμάμαι ποιος το έλεγε). Με άλλα λόγια, "υπομονή, υπομονή, θα έρθει και για εμάς..." τι; Δεν σου λέω τι. Θα το ανακαλύψεις μόνος σου λίαν συντόμως (τον επόμενο μήνα...).*

## ΓΥΝΑΙΚΕΙΟΣ ΠΛΗΘΥΣΜΟΣ ΜΕΡΟΣ Β'

### "ΠΕΡΙ ΣΥΝΤΑΚΤΩΝ Ο ΛΟΓΟΣ"

#### Αγαπητό USER,

είσαι το καλύτερο περιοδικό στην ελληνική αγορά για υπολογιστές, κονσόλες κλπ. Οχι, ο τίτλος δεν σημαίνει ότι δεν έχεις καλούς συντάκτες, απλά θέλω να σου κάνω μερικές ερωτησούλες:

α) Μια μέρα που ξεφύλλιζα τα πρώτα σου τεύχη (πριν αλλάξεις look), παρατήρησα στην αλληλογραφία μέσα στα πολλά γράμματα και κάποιον που έλεγε από κάτω "Μιχάλης Νταμουλάκης" (συγκεκριμένα στο τεύχος 10). Θέλω να ρωτήσω αν είναι ο ίδιος που τώρα είναι αρχισυντάκτης ή απλώς συνωνυμία.

β) Ακόμα στο τεύχος 10 στη σελίδα 84 έχεις μία στήλη USERABLE που παρουσιάζεις

τους συντάκτες σου. Θα μπορούσες να κάνεις και τώρα κάτι τέτοιο αφού οι συντάκτες έχουν αλλάξει πολύ από τότε;

γ) Διαβάζω... (το USER)... διαβάζω κι όλο διαβάζω για την τρομερή κατάσταση που επικρατεί στα γραφεία σου. Γι' αυτό θα ήθελα μια μέρα (αν γίνεται) να σας επισκεφτώ. Μπορώ;

Τώρα κάτι χωρίς συντάκτες:  
 δ) Είχα ακούσει πολλά από τ' αδέρφια μου για τα RPG αλλά μου έλεγαν ότι είναι πολύ δύσκολο για μένα. Αποφασίσαμε και πήραμε ένα επιτραπέζιο (Hero Quest της MB) που μου είπαν ότι είναι ένα πολύ απλοποιημένο RPG. Είχε μέσα αρκετά στοιχεία των Role Play: Βιβλίο με άθλους, γύρω στις 30 καλοσχηματισμένες φιγούρες, κάρτες τεράτων, κάρτες μαχητών, έπιπλα, κα.λέω στ' αδέρφια μου να πάμε στην Κάισσα να πάρουμε ένα RPG αλλά μου λένε ότι είμαι μικρή. Είμαι 12 χρονών.

Πες μου τη γνώμη σου, παρακαλώ!

Ελπίζω να το δημοσιεύσεις ή ας απαντήσεις μόνο, please. Και να θυμάσαι κανένα άλλο περιοδικό ή άλλες βλακείες δεν θα σε φάνε. **ΗΣΟΥΝ, ΕΙΣΑΙ και ΘΑ ΕΙΣΑΙ THE BEST.**

#### Αγωνιοδώς

**Βούλα Κουναδέα.**

#### Αγαπητή Βούλα,

αφού σε ευχαριστήσουμε για τα καλά σου λόγια, να περάσουμε γρήγορα-γρήγορα

# ΕΓΚΕΦΑΛΟΣ

## COMPUTERS

### H/Y - ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ

#### AMIGA



AMIGA 2000 - 3000  
 AMIGA 4000 ME 68030  
 MONITOR 1084-PHILIPS 88-33  
 STEREO ΕΓΧΡΩΜΑ  
 MONITOR MULTISYNCH 1950-1960-TAXAN  
 ΜΝΗΜΕΣ ΓΙΑ AMIGA 500-500 PLUS  
 0,5MB - 1MB-1,5MB-2MB  
 SMART CARD 2MB-4MB ΓΙΑ A600 16BIT  
 DRIVE ZYDEC - CUMANA-POWER DRIVE  
 HARD DISC AM 500 - 500 PLUS GVP  
 OPAL VISION 24 BIT CARD

#### ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ ΓΙΑ AMIGA 1200

ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΕΣ - ΕΠΙΤΑΧΥΝΤΕΣ 6830  
 GVP 1230 ME 1MB+68882  
 GVP 1230 ME 5MB+68882  
 ΜΝΗΜΕΣ 4 MB 32 BIT ΜΕ ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΟ  
 ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗ 68881 ή 68882  
 ΜΝΗΜΕΣ 8MB - 32BIT  
 ΣΚΛΗΡΟΣ ΔΙΣΚΟΣ 2 1/2" 40-80-120-130-215 MB  
 HIGH DENSITY DRIVE ΓΙΑ A1200 εσωτερικό/εξωτερικό

#### PC

IBM ΣΥΜΒΑΤΑ ΤΗΣ COMMODORE 486/33MHz -  
 486/50 MHz και 486/66 MHz  
 SOUND BLASTER - 2.0 - PRO -  
 PRO 16 SPV - THUNDERBOARD

#### ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ

NINTENDO-GAME BOY-SEGA



ΟΛΑ ΣΕ ΤΙΜΕΣ ΕΚΠΛΗΞΗ

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

ρα στις απαντήσεις (αφού τις περιμένεις αγωνιωδώς μην σε απογοητεύσουμε).

α) **Οχι.** Εκείνος ο Μιχάλης Νταμουλάκης, δεν είναι ο τωρινός αρχισυντάκτης. Για την ακρίβεια, είναι ο επί ένα χρόνο καταπληκτικότερος adventurer του περιοδικού, ο επί ένα μήνα βοηθός αρχισυντάκτη, και (τώρα πια) ο επί επτά μήνα φρουρός μας ή με άλλα λόγια ο επί επτά μήνες φαντάρος. Οπως βλέπεις, δεν έχει καμία σχέση με τον Μιχάλη του τεύχους 10 εκτός από το ότι είναι ο ίδιος.

β) **Βασικά,** δεν μπορεί να γίνει κάτι τέτοιο. Γιατί; Γιατί όταν ξεκινήσαμε να το κάνουμε κάθε φορά που παίρναμε φωτογραφία τον Κροντηρά, καιγόταν το

φيلم, διαλυόταν η φωτογραφική μηχανή, έλιωνε ο φακός της και πέφτανε 37 κεραυνοί στα κεφάλια μας. Έτσι αποφασίσαμε για το καλό όλων μας (και όπως καταλαβαίνεις όλων σας) να μην το ξαναεπιχειρήσουμε. Ίσως όμως...

γ) **Γιατί να μην μπορείς;** Απλά φρόντισε να μας έχεις ειδοποιήσει πριν έρθεις για να κρύψουμε τον Κροντηρά σε καμιά ντουλάπα. Δεν θέλουμε βλέπεις να αποκτήσεις ψυχικά τραύματα.

δ) **Βασικά,** τα αδέρφια σου έχουν κάποιο δικίο. Είσαι (κάπως) μικρή για να ασχοληθείς με RPG. Για την ακρίβεια, το Hero Quest απευθύνεται κυρίως σε άτομα της ηλικίας σου, για

αυτό είναι και τόσο απλοποιημένο. Και για να καταλάβεις πόσο απλοποιημένο είναι το συγκεκριμένο παιχνίδι, να σου πω ότι όλα όσα περιέχει το πακέτο του Hero Quest, δεν είναι ούτε το ένα χιλιοστό από όλα τα βιβλία, τις φιγούρες, τις ιστορίες που περιέχονται στον όρο "Advanced Dungeons & Dragons" (που είναι και τα πιο "σοβαρά" RPG παιχνίδια που μπορείς να βρεις).

Τα ολίγα. Χαιρετώ σε.

## **ΝΑ ΚΑΙ ΤΟ GAME GEAR!**

### **Αγαπητό USER,**

είμαι ένας από τους αναγνώστες σου, και οφείλω να σε συγχαρώ για την υπέροχη δουλειά που κά-

νεις εδώ και τρία χρόνια, και όλο τείνει προς το καλύτερο.

Είμαι 13 χρονών και το ενδιαφέρον μου σχετικά με τα παιχνίδια είναι πολύ μεγάλο.

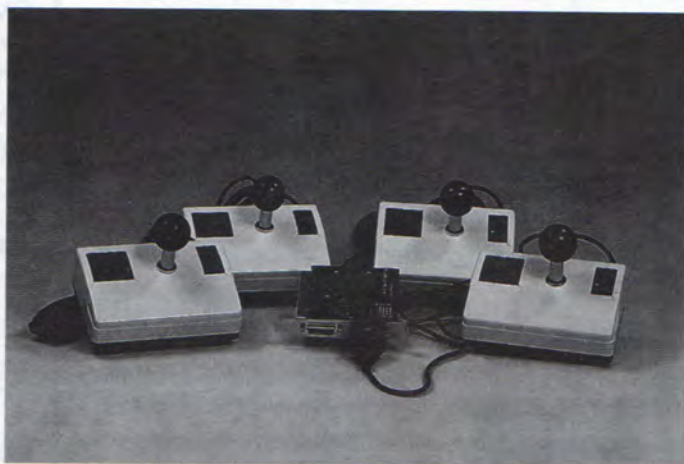
Έτσι αποφάσισα να αγοράσω το GAME GEAR της SEGA.

Όμως έχω ένα δίλλημα: Αναρωτιέμαι εάν το Game Gear είναι άξιο να έχει τον πρώτο λόγο ανάμεσα στις υπόλοιπες φορητές κοσνόλες, και αν ναι το επιβεβαιώνουν αυτό κάποιες από τις απαντήσεις των παρακάτω ερωτήσεών μου;

- 1) Έχει το G.G. μέλλον για τα υπόλοιπα χρόνια που ακολουθούν;
- 2) Μήπως το LYNX ή το GAME BOY είναι ανώτερα

# MULTI JOY

- **ΔΥΟ FIRE BUTTON**  
(εργονομικά πλήκτρα)
- **1 AUTO FIRE BUTTON**
- **ΑΤΣΑΛΙΝΑ ΣΗΜΕΙΑ ΤΡΙΒΗΣ**
- **7 ΜΙΚΡΟΔΙΑΚΟΠΤΕΣ**
- **ΜΟΝΤΕΡΝΑ ΣΧΕΔΙΑΣΗ**
- **ΔΙΑΤΙΘΕΤΑΙ ΣΕ ΔΥΟ ΧΡΩΜΑΤΙΣΜΟΥΣ**
- **ΓΙΑ: COMMODORE - ATARI - AMSTRAD PC 386/486**



**ΣΕ ΟΛΑ ΤΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ Η/Υ**

**5 ΧΡΟΝΙΑ ΕΓΓΥΗΣΗ**

**MULTI LOGI**

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

του, από πλευράς επιδόσεων;

3) Ο αριθμός των παιχνιδιών του είναι σχεδόν ίδιος με αυτόν του Mega Drive;

4) Το TUNER προσφέρει ικανοποιητικά αποτελέσματα σαν τηλεόραση (πιάνει καθαρά τα κανάλια);

5) Υπάρχει κάποιο περιφερειακό για το G.G. που μπορεί να του δώσει την δυνατότητα να συνδεθεί με τηλεόραση; Αν ναι ποια είναι η τιμή του;

6) Μπορώ να καταφύγω σε κάποια καλύτερη λύση από την αγορά του G.G. και αν ποια είναι αυτή;

7) Ονόμασέ μου δέκα από τα καλύτερα παιχνίδια που διατίθενται για την έκδοση του G.G.

Συγγνώμη αν σε κούρασα με

τις ερωτήσεις μου, και ελπίζω να δώσεις μια απάντηση σ' αυτές το συντομότερο, αφού απ' αυτό εξαρτάται η επιλογή μου.

#### Φιλικά Σταύρος

#### Φίλε Σταύρο,

αφού σε ευχαριστήσουμε για τα καλά σου λόγια, ας ρίξουμε μια ματιά στις ερωτήσεις σου, για να βγάλεις και εσύ μιαν άκρη.

1) Πριν από όλα, να ξεκαθαρίσουμε κάτι. Το Game Gear, έχει μέλλον, αλλά όχι και για πάντα! Η κονσολίστα αντέχει, αλλά κάποια στιγμή εννοείται πως θα βγουν άλλες φορητές παιχνιδιομηχανές, καλύτερες από το Game Gear, καλύτερες και από όλες τις άλλες

που κυκλοφορούν. Αυτό είναι λογικό. Το μόνο που είναι σίγουρο, είναι ότι το Game Gear δεν πρόκειται να "πεθάνει" εύκολα. Τώρα τα συμπεράσματα είναι δικά σου.

2) Σε αυτό το θέμα, ο τελικός κριτής είσαι εσύ. Το μόνο που έχεις να κάνεις, είναι να εξετάσεις κάποια δεδομένα όπως ο ήχος, τα γραφικά (το Game Gear και το Lynx είναι έγχρωμα), το πόσο φορητή είναι τελικά η παιχνιδιομηχανή (γιατί το Game Gear μπροστά στο Game Boy είναι τεράστιο), η ποικιλία και η ποιότητα των παιχνιδιών. Ελεγξε όλα αυτά, και κρίνε μόνος σου.

3) Εεε, όχι!!!

4) Προσφέρει ικανοποιητικά αποτελέσματα, σε λογικά

πλαίσια πάντα. Γιατί αν περιμένεις να πιάσεις δορυφορικό κανάλι, που δεν υπάρχει σε καμία "λογική" συχνότητα, μάλλον θα περιμένεις αρκετά.

5) Ευτυχώς ή δυστυχώς, δεν υπάρχει.

6) Η καλύτερη λύση είναι να πάρεις ένα Game Gear, ένα Game Boy και (με το ζόρι) ένα Lynx.

7) Λοιπόν, έχουμε και λέμε: GG Shinobi 1, GG shinobi 2, Streets of Rage 1, Chakan, Lemmings, Sonic, Sonic 2, Spiderman, και (σε λίγο καιρό) Mortal Combat. Αλλά αυτά είναι μόνο ένα μικρό μέρος από τα καταπληκτικά παιχνίδια του μηχανήματος (χωρίς αυτό να σημαίνει ότι δεν υπάρχουν και κακά παιχνίδια).

## ΤΑ ΒΟΡΕΙΑ ΠΡΟΑΣΤΙΑ ΕΧΟΥΝ ΤΟ ΔΙΚΟ ΤΟΥΣ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ

# Data Gate

### ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ

DFI  
Quest  
Schneider  
Tulip

### ATARI

STE  
Mega  
TT  
Falcon  
Lynx

ΠΡΟΣΦΟΡΑ  
SCANNER AMIGA  
40.000

### Nintendo

Game boy  
NES  
Super NES

### ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ

Star  
Citizen  
NEC  
Seikoshia

### 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

# Α Γ Γ Ε Λ Ι Ε Σ

**AMIGA SOFTWARE.** Ό,τι καινούργιο κυκλοφορεί για Amiga σε games & utilities κατευθείαν από εξωτερικό. Εγγυημένη εγγραφή - αντικατάσταση σε περίπτωση προβλήματος 100% virus free. Ασυναγώνιστες προσφορές για ποσότητα. Αγραφες δισκέτες = 120 δρχ! Παράδοση κατ'οίκον. Κάθε είδους Hardware. (01) 6410640

**ΕΥΚΑΙΡΙΑ ΣΤΗΝ AMIGA.** Πωλείται A-600 με πολλά original games και μη. Με κάλυμμα, βιβλία εκμάθησης κ.τ.λ. Επίσης δύο joysticks Tomahawk & Speedking. Τιμή πραγματική προσφορά. Λόγω στρατού 9839094. Δημήτρης.

**ΠΩΛΕΙΤΑΙ GAME BOY** με δύο Cartridge κλασσικών παιχνιδιών. Tennis & Manoland σε εκπληκτική τιμή. Game Boy η φορητότερη παιχνιδιομηχανή με τη λιγότερη κατανάλωση ρεύματος. Τηλ.9839094. Δημήτρης.

**ΠΕΙΡΑΙΑΣ AMIGA CLUB.** Gamedisk 250 δρχ. Παράδοση στο σπίτι. Κατάλογος δωρεάν. Ταχυδρομική παραλαβή εντός τριών ημερών. Οι πιο σίγουρες εγγραφές. Τηλ.9839094

**AMIGA 500 1MB.** 200 δισκέτες, Action Replay 3, Joystick, βιβλία, όλα μαζί ή χωριστά. Τιμή 160.000 συζητήσιμη. Τηλ.0641-53296.

**ΠΩΛΕΙΤΑΙ LYNX** + 3 φοβερά games + μετασημηπιστή αξίας 70.000 μόνο 40.000. Οποιοσ προλάβει. Τηλ.9731631

**ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ 5 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ NES.** Τηλ. 2818304

**ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMIGA 2000,** σε άριστη κατάσταση, οθόνη 1084, φίλτρο Keymax, bridgeboard, manuals, βιβλία, δισκετοθήκες, πάνω από 100 δισκέτες. Βασιλός 8041795.

**ΕΥΚΑΙΡΙΑ HYUNDAI,** Super 16V, 2 Drives, CGA, disks, joystick, βιβλία. Μόνο 68.000 δρχ. Τηλ.6644445 Σωτήρης.

**AMIGA 500 1MB** + modulator + 2 joystick + 400 δισκέτες + εγγύηση. Τιμή 120.000 δρχ. Τηλ.6644445 Σωτήρης Βασιλείου.

**ΜΕΓΑΛΗ ΕΥΚΑΙΡΙΑ!** Πωλείται ολοκαίνουργιο HYUNDAI SUPER 16V VGA έγχρωμη + manuals + προγράμματα + Games. Μόνο 100.000 δρχ. Τηλ.8958382 μμ

**AMSTRAD 6128 & 6128 PLUS.** Πλήρης και συνεχής ενημέρωση σε ότι κυκλοφορεί σε παιχνίδια και προγράμματα. Διαλέξτε από την πλουσιότερη συλλογή στην Ελλάδα. Κάθε είδους περιφερειακά, joysticks, φίλτρα οθόνης, εξωτερικά drive 5.25, tuner κ.λ.π. Στα 10 παιχνίδια άλλα 2 δωρο επιλογής σας!!!

**PC GAME CENTER.** Μεγάλη συλλογή από Games, Utilities. Νέες παραλαβές κάθε εβδομάδα. Αντικαταβολές σε όλη την Ελλάδα. Γίνονται συνδρομές και στην επαρχία. Games + disk = 400 δρχ. SOTOS : 4965213 - MANOS : 4919385

Ζητήστε τον νέο κατάλογο. Φθηνές δισκέτες 3". Ταχύτερες αντικαταβολές ή παράδοση στο σπίτι σας. (01) 6410640 (Αυγουστής)

**ΠΩΛΕΙΤΑΙ COMPUTER AMSTRAD 6128 PLUS,** Ελαφρώς μεταχειρισμένο σε εκπληκτικά καλή κατάσταση. Δώρο 50 παιχνίδια. Τιμή 45.000. Δημήτρης τηλ.6010157

**AMIGA-PC.** Αμέτρητα games, utilities. Gamedisk 300 και 500 δρχ. αντίστοιχα. Δωρεάν κατάλογος, παράδοση κατ'οίκον, εγγυημένο φόρτωμα. Νίκος 6517586.

**GAMEBOY!** Πωλείται + 4 games + Light Boy αξίας 70.000 δρχ. μόνο 45.000. Πάρτε τώρα. Δημήτρης 5614560.

**ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ :** Schneider Euro PC με κάλυμμα, joystick, δισκέτες, δισκετοθήκη, βιβλία, οθόνη Hercules, Atari videogame με joystick Tomahawk και 256 παιχνίδια στη μνήμη. Τηλ.0531-22843

**SEGA MASTER SYSTEM II** + control stick 25.000 από 40.000. Games από 16.000, 10.000. Τηλ.0757 23332

**ΣΚΛΗΡΟΣ ΔΙΣΚΟΣ 48 MB (A500 A500+)** με 1MB Fast Memory (SIMMS) και πολλά Utilities μόνο 85.000. Τιμή συζητήσιμη. Τηλ. (031) 230 028, Σπύρος.

**IBM PC SOFTWARE, AMIGA, AMSTRAD 6128, 464.** Χιλιάδες παιχνίδια αρκετά εισάγονται. Τιμές φανταστικές 250 δρχ. gamedisk για Amiga και 180 συνδρομή. Ακόμη φανταστικές τιμές για IBM. Ακόμα υπάρχουν δισκέτες No Name και Verbatim, φίλτρα οθονών, δισκετοθήκες, joystick, τιμές χονδρικής. Παράδοση κατ'οίκον 9751860. Στέλνουμε και επαρχία.

**ΠΕΤΡΟΥΠΟΛΗ - AMIGA.** Οι πιο γρήγορες εισαγωγές από ΕΥΡΩΠΗ. Gamedisk 250. Μεγάλος αριθμός Demos - Utilities. Super συνδρομή 120 disks 5.000 δρχ. Στέλνονται ταχύτατα παντού. Ειδικές προσφορές Gamedisk 200. Βασιλός τηλ.5012307

**AMIGA 500 PLUS,** 4 MB RAM 130.000 - TWIN DRIVE 40.000 - GEN LOCK 30.000 - Μικρή προκαταβολή - 4414503 Μανώλης.

**GAMEBOY** μαζί με Tetris, Spiderman και Super Manoland μόνο 30.000 δρχ. Όλα στα κουπά τους. Βαγγέλης 2912064

**ΔΩΡΕΑΝ** αναλυτικός κατάλογος. PC games, Applications, Utilities, Windows. Ανεπανάληπτες προσφορές! Γράψτε Τ.Θ 52, 68100 Αλεξίπολη

**PC CLUB NO=2.** Μεγάλη συλλογή από games, utilities, programmes. Νέες παραλαβές κάθε εβδομάδα. Αντικαταβολές σ'όλη την Ελλάδα. Τηλ.0821-73257 Χανιά, Κώστας.

**AMIGA SOFTWARE.** Gamedisk 300. Αντικαταβολές παντού, παραδόσεις αυθημερόν. Συνδρομές πλήρεις / μόνο games. Περιφερειακά σε φανταστικές τιμές για Amiga/PC. Αρής 8315442

**ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ :** Amiga 1200, monitor 1084, 2o Drive, Scanner για Amiga ή PC. Τηλ.(0744)63222 Γιάννης.

## ELECTRON AMIGA.

- Name Programdisc : 300  
- Συνδρομές (Program) : 80  
- Αυθημερόν παράδοση σπίτι.  
- Ηλεκτρονικός κατάλογος δωρεάν.  
- Πάμφθηνες κενές Name.  
411461 Νίκος.

**PC-SOFT 2.** Ανανεωμένο. Εκατοντάδες παιχνίδια και εφαρμογές στις καλύτερες τιμές: 270-5 1/4, 370-3 1/2. Τηλεφωνείστε τώρα, για παιχνίδι διαλογής σας με κατάλογο δωρεάν. (061) 340468 Χάρης.

**AMIGA** περιφερειακά. Αναλαμβάνουμε οποιοδήποτε πρόβλημα έχετε στην Amiga και Monitor. Εξειδικευμένο Service. Παράδοση αυθημερόν. 2475030 Στέφανος.

**AMIGA 500 + Monitor 1084S + 1MB + φίλτρο + παιχνίδια + δισκετοθήκη + 3 joysticks + mouse 130.000.** (Γίνονται ευκολίες). Τηλ. 9833299

**AMIGA - PC.** Προγράμματα από εξωτερικό. Οδηγίες, λύσεις, δισκέτες επι αντικαταβολή σε επαρχία - ORIGINAL - Δημήτρης, τηλ.031-928100 Θεσ/νίκη (18.30 - 21.30)

**AMIGA 500 + 3μηνική εγγύηση αντι/πειας, 2 joystick, παιχνίδια, utilities, 1084S, οθόνη, μόνο 140.000 δρχ.** Γιώργος. Τηλ.5618606

**ΠΡΟΣΦΟΡΑ GAMEDISK, AMIGA 250, PC 400-500.** Όλα TOP εξωτερικού. Δωρεάν κατάλογος. Τηλ.5236584 Αντώνης - Δημήτρης

**PC GAMES CENTER.** Μεγάλη συλλογή από games, utilities. Νέες παραλαβές κάθε εβδομάδα. Αντικαταβολές σε όλη την Ελλάδα. Γίνονται συνδρομές και στην επαρχία. Games + disk = 400 δρχ. SOTOS: 4965213 - MANOS: 4919385

**PC-AMIGA:** Μεγάλη συλλογή games, programs, utilities. Συνεχής ανανέωση με τις τελευταίες κυκλοφορίες. Δεκτί κάθε ανταλλαγή μόνο για σπάνια, άγνωστα, καινούργια original games. Αλέκος 9615963

**ΤΑ ΚΑΛΥΤΕΡΑ PC GAMES** π.χ. Street Fighter 2, Prince Of Percia 2, Lethal Weapon, Incas κ.α σε φανταστικές τιμές. Τηλ.9624553 Θεοδωρής.

**PC-SOFT2.** Ανανεωμένο! Όλα τα τελευταία παιχνίδια και προγράμματα στις καλύτερες τιμές : 290-5 1/4, 390-3 1/2. Τηλεφωνείστε τώρα για κατάλογο και παιχνίδι διαλογής σας. ΔΩΡΕΑΝ. Χάρης (061) 340468

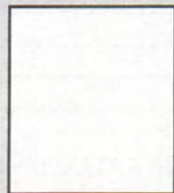
**ΚΑΘΗΓΗΤΡΙΑ - ΦΙΛΟΛΟΓΟΣ** με πολύχρονη φροντιστηριακή πείρα, παραδίδει μαθήματα Αρχαίων Ελληνικών, Ιστορίας και Εκθεσης σε μαθητές Γυμνασίου και Λυκείου. Αναλαμβάνει επίσης την προετοιμασία των υποψηφίων για τις πανελλαδικές εξετάσεις. Τηλ.6463705, 2522061.

**ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ AMIGA CLUB.** Εχουμε όλα τα παιχνίδια και Utilities για Amiga 500, 500 Plus, 600 και 1200!! Παράδοση στο σπίτι σας και αντικαταβολές παντού. Τηλεφωνείστε μας τώρα!! Μανώλης τηλ.(01)5743080



**USER**

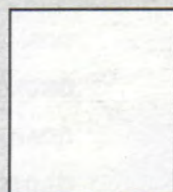
**ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ**



ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER  
ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ  
ΣΠΑΡΤΗΣ 75 , 124 61 ΧΑΪΔΑΡΙ  
**ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ**

**USER**

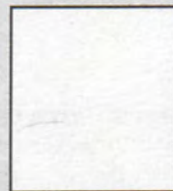
**ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΛΑΙΩΝ ΤΕΥΧΩΝ**



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**



# ATHENS CLUB

Ο ΠΑΡΑΔΕΙΣΟΣ ΤΩΝ VIDEO GAMES  
MEGA DRIVE • NEO GEO • PC ENGINE • SUPER NES  
GAME BOY • GAME GEAR • MEGA DRIVE • CD AMIGA

ΣΤΟ ATHENS CLUB ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΟΛΑ ΤΑ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ ΓΙΑ ΤΗ ΔΙΚΙΑ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΗ. ΕΠΙΣΗΣ ΟΛΑ ΜΑ ΟΛΑ ΤΑ GAMES ΣΕ ΤΑΥΤΟΧΡΟΝΗ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ ΜΕ ΑΜΕΡΙΚΗ, ΙΑΠΩΝΙΑ ΚΑΙ ΕΥΡΩΠΗ

ΠΡΟΣΟΧΗ: ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΕΙΤΕ ΤΙΣ ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΕΣ ΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΤΟΥ ATHENS CLUB. ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΠΕΤΥΧΕΤΕ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΑ ΑΠΙΣΤΕΥΤΕΣ ΤΙΜΕΣ ΣΕ GAME CONSOLES ΚΑΙ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ!!! ΤΙΜΕΣ ΚΑΤΩ ΤΟΥ ΚΟΣΤΟΥΣ!!!

ΕΠΙΣΗΣ ΑΓΟΡΑΖΟΥΜΕ ΤΟ ΠΑΛΙΟ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΙ ΜΕ 1.000 - 1.500 ΔΡΧ. ΑΓΟΡΑΖΕΤΕ ΚΑΠΟΙΟ ΑΛΛΟ.

ΣΤΟ ATHENS CLUB ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ GAMES ΠΟΥ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΑ ΔΕΝ ΦΑΝΤΑΖΕΣΤΕ ΟΤΙ ΥΠΑΡΧΟΥΝ Ή ΟΤΙ ΚΥΚΛΟΦΟΡΟΥΝ ΣΤΗΝ ΕΛΛΗΝΙΚΗ, ΑΚΟΜΑ ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΑΓΟΡΑ.

## HOT TITLES FOR YOUR MACHINE

M.DRIVE  
COOL SPOT  
X-MEN  
OUT OF THIS WORLD  
HOOK  
TINY TOON  
JUNGLE STRIKE  
SUMMER CHALLENGE DEADLY MOVES  
FLASHBACK  
BUBSY  
JAMES BOND 007  
SUNSET RIDERS  
STREET FIGHTER II (18 ΣΕΠ.)  
SUPER KICK OFF  
BULLS VS BLAZERS

GAME GEAR  
LITTLE MERMAID  
LAND OF ILLUSSION  
HOOK HOOK  
WORLD CUP SOCCER  
TOM & JERRY  
ARCH RIVALS  
VAMPIRE  
TOM & JERRY

CD GAMES FOR MEGA DRIVE  
HOOK  
FINAL FIGHT  
NINJA WARRIORS  
WONDER DOG  
WILLY BEAMISH  
BATMAN  
ECO THE DOLPHIN

S.NES  
TINY TOON  
SUPER MARIO IV (NEW!)  
ALIEN III  
CYBERNATOR  
ADAMS FAMILY II  
STREET COMBAT  
STREETFIGHTER II TURBO (NEW!)  
BUBSY  
TAZMANIA  
LAST VIKING  
TOM & JERRY  
BATMAN  
FATAL FURY  
FINAL FIGHT II

G.B.  
VIKING CHILD  
MARIOLAND II  
BOBBLE BOBBLE II  
KID DRACULA  
ZELDA  
TITUS THE FOX  
BUGS BUNNY II  
COOL SPOT  
F-15  
ADAMS FAMILY II  
GOAL  
SPIDERMAN III  
POPULOUS  
JOE & MAC

ACTION REPLAY ΓΙΑ MEGA DRIVE - SNES  
GAME BOY - GAME GEAR  
ATHENS CLUB ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ  
ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

ΘΑ ΜΑΣ ΒΡΕΙΤΕ: ΑΘΗΝΑ, ΜΠΟΤΑΣΗ 10,  
Τ.Κ. 106 82 ΚΟΝΤΑ ΣΤΟ ΠΟΛΥΤΕΧΝΕΙΟ,  
ΤΗΛ.: 3639338

ΚΑΛΛΙΘΕΑ, ΠΕΡΙΚΛΕΟΥΣ 38, Τ.Κ. 176 73  
ΚΟΝΤΑ ΣΤΟ CINEMA TROPICAL  
ΤΗΛ.: 9370819, FAX.: 9596691

ΠΩΛΗΣΗ ΧΟΝΔΡΙΚΗ - ΛΙΑΝΙΚΗ

ΑΝ ΘΕΛΕΤΕ ΠΛΗΡΗ ΚΑΤΑΛΟΓΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΓΙΑ ΤΗ ΔΙΚΙΑ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΗ, ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΚΑΙ ΣΤΕΙΛΤΕ ΜΑΣ ΤΟ ΠΙΟ ΚΑΤΩ ΚΟΥΠΟΝΙ ΕΣΩΚΛΕΙΟΝΤΑΣ 100 ΔΡΧ.

ΟΝΟΜΑ ..... ΕΠΩΝΥΜΟ .....  
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ..... ΠΟΛΗ ..... Τ.Κ. ....  
ΚΟΝΣΟΛΑ .....

Nintendo®

GAMEBOY™

# HAND-HELD HEAVEN

## pinball DREAMS

Εξοχο - Καταπληκτικό - Γρήγορο σαν αστραπή! Το φλιπεράκι είναι πάλι στην μόδα. Τώρα όμως μπορείτε να το χαρείτε σπίτι σας. Οι πίστες είναι καταπληκτικές και η αγωνία στον μέγιστο βαθμό της καθώς προσπαθείτε να κάνετε high score. Είναι το μοναδικό φλίπερ που αξίζει να παίξετε στο GameBoy.



## TESSERAÉ

"είναι εύκολο να το παίξεις, αλλά δύσκολο να το κατακτήσεις". Το Tesseræ αποτελείται από πολύχρωμες ψηφίδες τις οποίες πρέπει να καθαρίσετε από την οθόνη καθώς νέες πέφτουν από ψηλά, χρησιμοποιώντας οριζόντιες, κάθετες και διαγώνιες κινήσεις.



## PROPHECY

VIKING CHILD

Πάρτε τον ρόλο του νεαρού Brian. Προσπαθείστε να σκοτώσετε όλους τους παράξενους αντιπάλους που θα βρείτε στον δρόμο, καθώς και τους 8 μαθητευόμενους του Loki. Αρκετές παγίδες θα συναντήσετε στον δρόμο σας, καθώς θα ταξιδεύετε στους 8 παράξενους κόσμους τους, ανάμεσα σε άγνωστα χωριά, παράξενα δάση και λίμνες από καυτή λάβα.



## the HUMANS

Ταξιδέψτε στον χρόνο, στη Λίθινη εποχή, όπου πολλοί Neanderdals ζούν σε φυλές. Η εξυπνάδα δεν ήταν και το μεγαλύτερο προσόν τους. Κατάφεραν να ανακαλύψουν όμως ότι θα έπρεπε να δουλέψουν σαν ομάδα για να αποφύγουν τον αφανισμό και να ανακαλύψουν τη φωτιά, τα όπλα, τον τροχό και να λύσουν όλα τα υπόλοιπα προβλήματα της καθημερινής ζωής.



Οδηγήστε τους μέσα από τις πίστες με όσο το δυνατόν λιγότερες απώλειες.

Greek SOFTWARE & Toys



GAMETEK

GAMETEK (UK) LIMITED,  
Bath Road, Slough,  
Berks, SL1 3UA.

Nintendo®, Game Boy™,  
Nintendo Product Seals and other trademarks  
indicated as TM are trademarks of Nintendo.