

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

# USER

MEGA REVIEW

HEART OF CHINA

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ SEGA

ΚΕΡΔΙΣΤΕ ΔΥΟ GAME GEAR,  
ΔΥΟ MEGA DRIVE &  
ΔΥΟ MASTER SYSTEM

TEST CONSOLE

NINTENDO ES

SPELL SHOP

Η ΟΛΟΚΛΗΡΩΜΕΝΗ  
ΛΥΣΗ ΤΟΥ  
MONKEY ISLAND



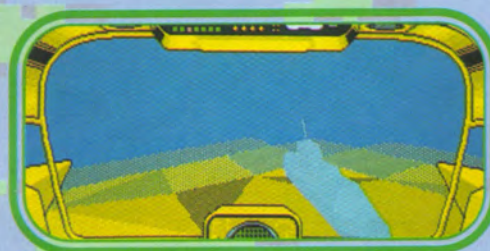
# FLAMES OF



Αερομαχίες με τους αντιπάλους πάνω από τα χωριά για κυριαρχία στον αέρα, ή επιθέσεις σε στόχους εδάφους που εξυπηρετούν τους εχθρικούς σκοπούς.



Οι νυχτερινές αποστολές σας δίνουν την δυνατότητα για τέλεια κάλυψη, μυστικές κινήσεις και δράση, φωτισμένη από την λάμψη των προβολέων του τζιπ σας.



Η επιφάνεια παιχνιδιού είναι τρία εκατομύρια κυβικά μίλια και δεν περιορίζονται μόνο πάνω από το έδαφος. Έχετε απόλυτη ελευθερία κίνησης κάτω από την επιφάνεια του νερού, και τριών ειδών "υπόβρυχια" για να τα καταφέρετε.

Τα screenshots είναι παρμένα από την έκδοση του Atari ST. Άλλες οθόνες μπορεί να διαφέρουν ανά format.

Το Flames of Freedom, το νέο επαναστατικό παιχνίδι από τους δημιουργούς του Midwinter, σας δίνει απόλυτη ελευθερία. Ελευθερία επιλογών, Ελευθερία δράσης, Ελευθερία κίνησης.



Αναζητήστε και καταστρέψτε τις εχθρικές ναυτικές δυνάμεις, καταδικάζοντάς τις σε έναν υγρό τάφο, απ'όπου η επιφάνεια του ωκεανού φαίνεται καθαρά.

**ΑΠΟΛΥΤΗ ΕΛΕΥΘΕΡΙΑ—ΑΠΟ ΤΗΝ**

**(1,000 μίλια μήκος X 1,000 μίλια πλάτος X 15,000 πόδια X 1,000σ κτιρίων)=3,000,000 κυβικά μίλια**

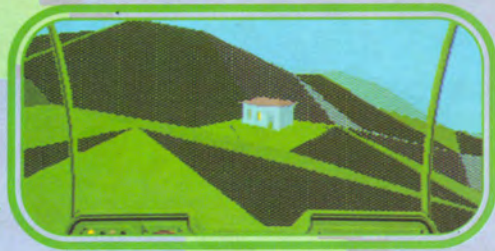
**MIDWINTER**  
**FLAMES OF**



# FREEDOM

Ένα τρισδιάστατο περιβάλλον, γεμάτο δράση, περιπέτεια και στρατηγική. Το να μπειτε είναι απλό.....το να ξεφύγετε είναι το δύσκολο!

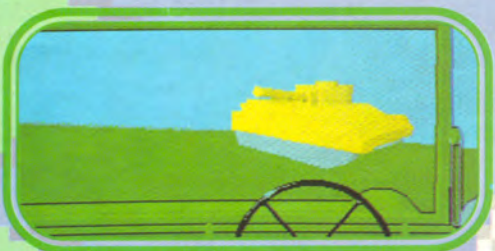
RAINBIRD



Ένα εκατομμύριο τετραγωνικά μίλια από λεπτομερώς χαρτογραφημένο 3-D έδαφος, δημιουργούμενο από τεχνικές fractal, και πλήρως φωτισμένο, δίνοντας έναν χώρο παιχνιδιού κατά πολύ ανώτερο ακόμα και από τον προκάτοχό του, το Midwinter I.



Πετάξτε στους ουρανούς πάνω από τα 41 νησιά με ελικόπτερο, ζέπελιν, αλεξίπτωτο, jet-pack, ή, όπως βλέπετε εδώ, διπλάνο και αερόστατο, όλα προσφέροντας εκπληκτική θέα του χώρου και των άλλων σκαφών.



Ο αντίπαλος έχει μια τεράστια ποικιλία από όπλα που σας συμμαδεύει, σε γη, αέρα, στα πέρατα της θάλασσας, αντιδρώντας αστραπιαία στις κινήσεις σας.



Η επιφάνεια της θάλασσας δημιουργείται από διαρκώς κινούμενα σημεία fractals, αναγκάζοντάς σας να ανεβοκατεβαίνετε καθώς κολυμπάτε ή πλέετε πάνω της.

Το Flames of Freedom θα κυκλοφορήσει σύντομα σε Commodore Amiga, Atari ST και IBM PC συμβατά.

FLAMES OF FREEDOM

RAINBIRD MASTERS OF STRATEGY

για ύψος.)+(4,000 χαρακτήρες X 22 μέσα μεταφοράς  
α Δράσης, Περιπέτειας και Στρατηγικής.





# COMPUTER



**AMIGA 500**



**ATARI ST**



**MANAGER XT, AT, 386**

**ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ STAR**

## ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ ΓΙΑ AMIGA, ATARI ST



- DISK DRIVE 5.25
- DISK DRIVE 3.5

- GENLOCK
- AT-ONCE

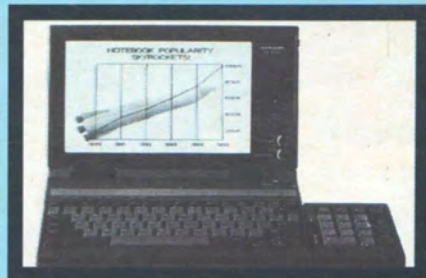
Hand  
Scanners  
Golden Image

D. DRIVE 5 1/4 ΓΙΑ PC & ATARI 40 TR. & 80 TR.

MEMORY  
EXPANSION



**SHARP**  
**PC-6220**  
NOTEBOOK COMPUTER



**ATARI PORTFOLIO**





# MARKET AE

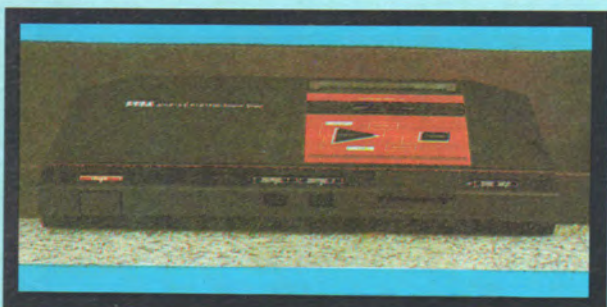
**SUPER ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΟ  
ΛΟΤΤΟ  
CHAMPION**  
BI 75 VIDEO GAME SYSTEM

**ΓΙΑ ΙΔΙΩΤΙΚΗ ΧΡΗΣΗ & ΠΡΑΚΤΟΡΕΙΑ**

- ΑΡΧΕΙΑ
- ΠΛΗΡΗ ΣΤΑΤΙΣΤΙΚΗ ΑΝΑΛΥΣΗ
- ΟΙΚΟΝΟΜΙΑ ΣΤΗΛΩΝ
- ΣΙΓΟΥΡΗ ΕΠΙΤΥΧΙΑ



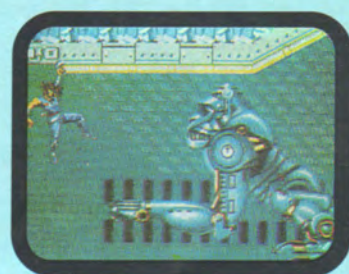
**ATARI LYNX**



**SEGA MASTER SYSTEM**



**FAMILY 52**



**Λειτουργούν**

**● PC-CLUB ● ATARI-CLUB ● AMIGA CLUB**

**ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ MOUSE & JOYSTICK**

**Σοθωμού & Μπόταση 7 – Αθήνα, Τηλ. 36.44.695 – 36.36.550**

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

**Στέλνουμε αντικαταβολή σε όλη την Ελλάδα**



Μην χάνετε το χρόνο



# EASY

## Ανταλλαγές Η/Υ &

ΑΝ ΘΕΛΕΙΣ ΝΑ ΑΝΤΑΛΛΑΞΕΙΣ Ή ΝΑ ΠΟΥΛΗΣΕΙΣ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΣΟΥ Ή ΚΑΠΟΙΟ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΟ ...  
 ΑΝ ΘΕΛΕΙΣ ΝΑ ΑΝΤΑΛΛΑΞΕΙΣ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΣΟΥ ΜΕ ΕΝΑΝ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΟ ...  
 ΑΝ ΘΕΛΕΙΣ ΝΑ ΑΓΟΡΑΣΕΙΣ ΕΝΑ ΚΑΛΟΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΟ ΜΕ ΒΕΒΑΙΗ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ ...  
 ΑΝ ΘΕΛΕΙΣ ΝΑ ΑΓΟΡΑΣΕΙΣ ΦΘΗΝΟ ΚΑΙ ΕΛΕΓΜΕΝΟ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ...  
 ΑΝ ΘΕΛΕΙΣ ΝΑ ΑΝΤΑΛΛΑΞΕΙΣ ΤΟ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΣΟΥ ΜΕ ΕΝΑ ΟΛΟΚΑΙΝΟΥΡΓΟ ...

ΕΛΛΑΣΤΗΝ ΕΑΣΥΤΕΧ

### ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ Η/Υ & ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ

ATARI 520 STE (100 GAMES + JOYSTICK).....	115.000
ATARI 1040 STE (PROFFESIONAL PACK).....	140.000
AMIGA 500 .....	124.000
AMIGA 2000 .....	238.000
1084s COMMODORE .....	78.000
8833 PHILIPS .....	64.000
8833 PHILIPS STEREO.....	74.000
SC 1224 ATARI COLOR MONITOR .....	78.000
SM 124 ATARI HIGH RESOLUTION .....	43.000

### ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ Η/Υ & ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ

6128 GREEN .....	42.000
6128 COLOR .....	68.000
6128 PLUS MONO.....	62.000
AMIGA 500 .....	88.000
ATARI 520 STFM .....	75.000
ATARI 520 STE .....	88.000
ATARI 1040 STFM.....	95.000
ATARI 1040 STE.....	115.000

### ORIGINAL GAMES

ΟΛΑ ΤΑ  
 ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ  
 GAMES  
 ΤΗΣ ΑΓΟΡΑΣ

### SEGA GAME MACHINES



ΤΩΡΑ στη EASYTECH μπορείτε να βρείτε τις αγαπημένες σας παιχνιδιομηχάνες **SEGA MASTER SYSTEM, SEGA MEGA DRIVE** και το καταπληκτικό **SEGA GAME GEAR**. Μεγάλη ποικιλία από όλα τα **games** και προπάντων εγγύηση της επίσημης αντιπροσωπίας στη Ελλάδα, **INTERIA**.

### AMIGA EASY PACK#1

AMIGA 500/ 1Mb RAM  
 PHILIPS 8833/2 COLOR  
 + 5 ORIGINAL GAMES  
 + ΒΙΒΛΙΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ  
 + 2 JOYSTICKS  
 + MOUSE PAD  
 + SOFTWARE  
 + ΕΓΓΥΗΣΗ 12 ΜΗΝΩΝ. **208.000**

### ATARI EASY PACK#1

ATARI 520 STE  
 PHILIPS 8833/2 COLOR  
 + 5 ORIGINAL GAMES  
 + 2 JOYSTICKS  
 + MOUSE PAD  
 + P. D SOFTWARE  
 + ΕΓΓΥΗΣΗ 12 ΜΗΝΩΝ. **179.000**

### AMIGA EASY PACK#2

AMIGA 500/ 1Mb RAM  
 COMMODORE 1084S COLOR  
 + 5 ORIGINAL GAMES  
 + ΒΙΒΛΙΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ  
 + 2 JOYSTICKS  
 + MOUSE PAD  
 + SOFTWARE  
 + ΕΓΓΥΗΣΗ 12 ΜΗΝΩΝ. **218.000**

### ATARI EASY PACK#2

ATARI 1040 STE  
 SM 124 MONO  
 + P. D SOFTWARE  
 + MOUSE PAD  
 + 2 JOYSTICKS  
 + ΕΓΓΥΗΣΗ 12 ΜΗΝΩΝ. **179.000**

### GOLDEN IMAGE

Όλα τα προϊόντα της GOLDEN IMAGE

MOUSE AMIGA/ST/PC.....	7.500
DRIVE 3.5 AMIGA/ST.....	28.500
HAND SCANNERS AMIGA/ST .....	49.000
ΜΝΗΜΕΣ AMIGA 512K.....	14.000
ΜΝΗΜΕΣ AMIGA 2Mb.....	49.000
ΜΝΗΜΕΣ ST 2Mb.....	45.000
DIGI VIEW AMIGA.....	52.000
MIDI AMIGA.....	26.000

### ATARI MEGA STE



ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ  
 Ο ΝΕΟΣ  
 ATARI MEGA STE  
 16MHz 48Mb H. Disk  
 FULL STFM/STE  
 COMPITIBLE  
**ΤΙΜΗ ΕΚΠΛΗΞΗ**

ΠΡΟΣΦΟΡΑ  
**AMIGA 2000B**  
**238.000**  
 ME JOYSTICK  
 5 ORIGINAL GAMES  
 MOUSE PAD  
 ΒΙΒΛΙΑ  
 SOFTWARE



σας, ελάτε στην

# ΤΕΣΗ

Περιφερειακών

## GOLDEN FLAME

ΣΕΙΡΑ Η/Υ **GREAT WALL**

**ΤΟ ΕΠΩΝΥΜΟ ΜΗΧΑΝΗΜΑ ΜΕ ΤΗ ΧΑΜΗΛΗ ΤΙΜΗ**

GW - 286-16MHZ D. TOP DUAL	148.000
GW - 286-16MHZ MINI TOWER	148.000
GW - 286-20MHZ MINI TOWER	168.000
GW - 386-20MHZ sx MINI TOWER	208.000
GW - 386-25MHZ sx MINI TOWER	231.000
GW - 386-33MHZ MINI TOWER	322.000
GW - 486-20MHZ sx MINI TOWER	381.000
GW - 486-33MHZ sx MINI TOWER	636.000

Στις τιμές δεν συμπεριλαμβάνεται οΦ.Π.Α

## PC ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ ΜΕ ΕΓΓΥΗΣΗ & SERVICE

EURO PCI SCHNEIDER	72.000
EURO PC II SCHNEIDER	85.000
AMSTRAD 1512 MONO	85.000
AMSTRAD 16040	95.000
HYUNDAI 16TE	88.000
ATARI PCI EGA	95.000
AT 286-16MHZ	από 125.000
AT 386-16MHZ	από 190.000
VGA MONO MONITOR	25.000
VGA COLOR MONITOR	49.000
EGA COLOR MONITOR	40.000

## AVAX COMPUTERS

AVAX 286	12MHZ
AVAX 386sx	16MHZ
AVAX 386sx	25MHZ
AVAX 386	33MHZ
AVAX 386	40MHZ
AVAX 486	33MHZ

## VDR ELECTRONICS

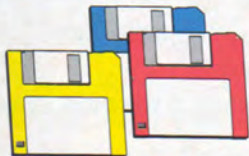
VDR 286	16MHZ
VDR 386	20MHZsx
VDR 386	25MHZsx
VDR 386	33MHZ
VDR 386	40MHZ
VDR 486	33MHZ



### LYNX

Η ΜΕΓΑΛΗ  
ΜΙΚΡΗ

ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΗ,  
ΘΑ ΤΗΝ ΒΡΕΙΤΕ  
ΣΤΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ  
EASYTECH



**ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ  
ΔΙΣΚΕΤΕΣ**

FUGI-ACT-DENON-MAXELL-MAX  
KODAK-SONY-VERBATIM

**ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ**

MOUSE PAD-ΚΑΘΑΡΙΣΤΙΚΑ  
ΦΙΛΤΡΑ ΘΘΟΝΗΣ-JOYSTICKS  
MOUSES ΚΛΠ

**ΜΕΓΑΛΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ  
ΑΠΟ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ-  
ΘΘΟΝΕΣ**



### SWIFT 24 CITIZEN color

- 24pin Impact Printer
- Print Speed 192cps Draft
- 4 NLQ FONTS (64Caps)
- Epson, IBM+NEC P6 Emulation
- Advanced Paper Parking
- FREE starter Kit
- EXTRA Colour Kit

### SWIFT 9 CITIZEN color

- 9pin Impact Printer
- Print Speed 192cps Draft
- 3 NLQ FONTS (48Caps)
- Epson & IBM Graphics Emulation
- Advanced Paper Parking
- FREE starter Kit
- EXTRA Colour Kit



## EASY... PAY

**ΔΙΑΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ**

**ΣΕ ΟΛΑ ΤΑ ΕΙΔΗ ΜΑΣ**

**ΠΡΟΚΑΤΑΒΟΛΕΣ**

**ΚΑΙ**

**ΠΟΛΛΕΣ ΠΟΛΛΕΣ**

**ΧΑΜΗΛΟΤΟΚΕΣ**

**ΔΟΣΕΙΣ**

*δα μας βρείτε:*

• **ΜΑΥΡΟΜΙΧΑΛΗ 188**, (ΛΕΩΦ. ΑΛΕΞΑΝΔΡΑΣ) 144 72 ΑΘΗΝΑ **ΤΗΛ. 6438784**  
• **Π. ΡΑΛΛΗ 170, ΝΙΚΑΙΑ** (ΑΠΕΝΑΝΤΙ ΑΠΟ ΤΟ ΚΡΑΤΙΚΟ ΝΟΣΟΚΟΜΕΙΟ) **ΤΗΛ. 4965511**

ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ



## USER

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

ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ  
UMBERTO GRELLONI

ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ  
ΝΙΚΟΣ ΚΡΟΝΤΗΡΑΣ  
ΘΟΔΩΡΗΣ ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΣ

ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ/ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ  
RENATO GRELLONI  
ΒΑΣΙΛΗΣ ΚΑΡΑΓΕΩΡΓΟΣ  
ΒΑΣΙΛΗΣ ΛΟΥΜΗΣ  
ΚΩΣΤΑΣ ΠΟΘΟΥΛΑΚΗΣ  
ΜΙΛΤΟΣ ΤΣΙΑΚΑΛΟΣ  
ΑΝΤΩΝΗΣ ΤΣΟΥΡΙΝΑΚΗΣ  
ΓΙΩΡΓΟΣ ΒΑΪΣΜΕΝΟΣ

LAY-OUT  
ΙΟΥΔΑΝΗΣ ΡΟΖΗΣ

D.T.P.-ΣΕΛΙΔΟΠΟΙΗΣΗ  
ΓΙΩΡΓΟΣ ΒΑΪΣΜΕΝΟΣ

ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ  
UMBERTO GRELLONI

ΕΙΔΙΚΟΣ ΣΥΝΕΡΓΑΤΗΣ  
ΘΕΟΠΙΣΤΟΣ ΝΙΚΗΤΙΔΗΣ

ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ  
LASER DOT

ΕΝΘΕΣΕΙΣ  
LASER DOT  
ΤΗΛ. 5225339

ΜΟΝΤΑΖ  
ΝΙΚΗΦΟΡΟΣ ΜΠΟΥΚΟΥΒΑΛΑΣ  
ΝΤΙΝΑ ΚΑΡΥΔΑ

ΕΚΤΥΠΩΣΗ  
ΚΥΛΙΝΔΡΟΣ

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, και δεν επιστρέφεται.

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ  
ΕΛΛΑΔΑ: 4.950  
ΚΥΠΡΟΣ: 5000

# ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

9 ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΔΟΣΗ

10 SIERRA - DYNAMIX

Μιά ματιά στις νέες κυκλοφορίες.

12 PREVIEWS

Μελοντικές κυκλοφορίες.

16 PREVIEW FROM ENGLAND

Του αναπαγοκριτή μας DEREK DELA FUENTE.

18 POWER ON NEWS

23 ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

Στην αρχή για να ανάβουν τα αίματα.

26 FLAG

Συνέντευξη με τον Ian Harling.

30 STRIKE 2

Συνέντευξη με τον Brian Pollock προγραμματιστή της Millenium.

34 TONY SMITH

Ενας καλλιτέχνης στην AMIGA.

37 REVIEW PAGE

Μάθετε πως βαθμολογούμε τα παιχνίδια.

38 MEGA REVIEW:

HEART OF CHINA

Ενα τεράστιο παιχνίδι

**ADVENTURE'S PARADISE**

Ενας παράδεισος για όσους αγαπούν την περιπέτεια.

42 EYE OF THE

46 ROBIN HOOD

48 CIRCUIT'S EDGE

50 CRUISE FOR A CORPSE

**SIMULATION SECTION**

52 THUNDERHAWK

54 SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE

**REVIEWS**

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

56 LIGHT BRIGATE

58 MERCHANT COLONY

59 R-TYPE II

60 PP HAMMER

61 NEBULUS II

62 THE BASKET MANAGER

64 WING COMMANDER SECRET MISSIONS

65 F-15 SCENARIO DISK

66 BLUES BROTHERS

**8/16 BIT**

67 CORPORATION

68 RISE OF THE DRAGON

70 TIPS'N TRICKS

Κολπάκια για έξυπνα παιδιά

**ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΤΟΥ ΚΑΛΟΥ ΠΑΙΚΤΗ**

74 THEIR FINEST HOUR

76 SIM EARTH

77 ΧΑΡΤΗΣ

78 SPELL SHOP

Το σούπερ μάρκετ του τρόμου

84 CONSOLE TEST: NES

Τεστ στο μηχάνημα της NINTENDO  
**GAME CONSOLES REVIEW**

86 SNAKE RATTLE'N ROLL

87 G-LOC

88 ZARLOR MERCENARY

90 GAUNTLET

91 IMPOSSIBLE MISSION - TENIS ACE

92 MIDNIGHT RESISTANS - RINGSIDE ANGEL

94 POLE PLAYING GAMES

96 Η ΤΡΕΛΛΑ ΤΩΝ COIN-OP

97 Μεγάλος διαγωνισμός της SEGA

100 ΕΥΘΥΜΟΓΡΑΦΗΜΑ

102 ΘΕΜΑ ATARI

104 MODEM

106 PC ΘΕΜΑ

108 ΘΕΜΑ AMSTRAD

110 MAIL ORDER

112 ΑΓΓΕΛΙΕΣ

Απόλα έχει το πανέρι

113 ΚΟΥΠΟΝΙΑ

1156 ΜΑΣ ΤΕΛΕΙΩΣΕ



## ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΔΟΣΗ

**Π**ριν ξεκινήσω την παρουσίασή σας, θα ήθελα να σας διευκρινίσω το USER, και το λέω αυτό γιατί

περιοδικό του χώρου στην προσπάθεια της ανανέωσης και νεανικότητάς του όπως λέει, το μόνο που κατάφερε θα έλεγα, είναι οι σελίδες του να θυμίζουν πολύ USER.

Εγώ δεν έχω να κάνω πολλά σχόλια γύρω από αυτό, και θα κλείσω το θέμα λέγοντας απλώς ότι τώρα μπορούν να δουν όλοι οι φίλοι του χώρου ποιός είχε την "πετυχημένη συνταγή", και ας μας είχαν κατηγορήσει ότι την είχαμε κλέψει. Τα συμπεράσματα δικά σας!!!

Και ας περάσουμε στην παρουσίαση του USER ξεκινώντας από τα **PREVIEW** της **SIERRA, DYNAMIX** και άλλων εταιριών αλλά και τις νέες κυκλοφορίες στην Αγγλία από τον συνεργάτη μας Derek.

Συνεχίζουμε με την **ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ**, 3 πολύ ενδιαφέρουσες συνεντεύξεις που πήρε ο Derek από έναν καλλιτέχνη στην Amiga τον **TONY SMITH**, από τον Ian Harling προγραμματιστή της Gremlin στο **FLAG** και τέλος από τον Brian Pollock προγραμματιστή της Millenium.

Και τώρα οι σελίδες που αγαπάτε με ξεκίνημα το Mega Review **HEART OF CHINA**, και συνέχεια με: **EYE OF THE BEHOLDER, ROBIN HOOD, CIRCUIT'S EDGE, CRUISE FOR A CORPSE, THUNDER HAWK** και πολλά άλλα reviews που θα διαβάσετε με την ησυχία σας: Αλήθεια σε ποιό άλλο περιοδικό μπορείτε να ενημερωθείτε πιά έγκυρα και τόσο σύντομα για τις νέες κυκλοφορίες στην Ελληνική αλλά και την ξένη αγορά;

Στην συνέχεια έχουμε τα Tips για έξυπνα παιδιά, το εγχειρίδιο του καλού παίκτη, και το Spell Shop με **ολοκληρωμένη την λύση του Monkey Island**. Και τώρα η ώρα για τους φίλους της κονσόλας, αρχίζοντας από ένα τεστ στο μηχάνημα της **Nintendo ES**, πολλά reviews για κονσόλες, και ο μεγάλος διαγωνισμός της **Sega** με τα πλούσια δώρα, που καλά θα κάνετε να τον συμπληρώσετε γιατί είναι η τελευταία σας ευκαιρία. Επίσης θα ήθελα να σας ενημερώσω ότι τα αποτελέσματα των διαγωνισμών της Denon όπως και της Sega θα δημοσιευθούν στο τεύχος Δεκεμβρίου.

Σειρά έχουν τα εξειδικευμένα θέματα για **PC, ATARI, AMSTRAD** και **MODEMS**. Πολύ γέλιο υπόσχεται το ευθυμογράφημά μας, και αφού σκουπίσετε τα μάτια σας από τα δάκρυα ένα μεγάλο παζάρι σας περιμένει στις στήλες του Mail Order αλλά και στις αγγελίες.

του τεύχους που κρατάτε στα χέρια νίσω ότι εμείς βγάζουμε **MONO** το εδώ και δύο μήνες κάποιιο άλλο

**UMBERTO GRELLONI**



# SIERRA DYNAMIX

Ν Ε Ε Σ Κ Υ Κ Λ Ο Φ Ο Ρ Ι Ε Σ

## ΤΟ LARRY V ΕΡΧΕΤΑΙ....

**Ν**αι φίλοι μου, έρχεται. Δεν λέμε για άλλο, από την καινούργια περιπέτεια του αταχτούλη ήρωα Larry. Ο γνωστός ήρωας επιστρέφει στις οθόνες σε μια τρελή τρελή περιπέτεια. Η νέα περιπέτεια της Sierra on-line με τίτλο



"Leisure Suit Larry 5, Passionate Patti Does a Little Undercover Work", υπόσχεται πολλά. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι εκπληκτικά, κάποιες φορές θα νομίζετε ότι βλέπετε cartoon. Το παιχνίδι υποστηρίζει γραφικά VGA 256 χρώματα και EGA 16 χρώματα και δισκέτες 1.2 και 1.44. Την ώρα που θα διαβάζετε αυτές τις γραμμές το παιχνίδι θα έχει κυκλοφορήσει ήδη, άρα δεν έχετε παρά να τρέξετε στο πιο κοντινό σας Computer Shop και να το αγοράσετε...

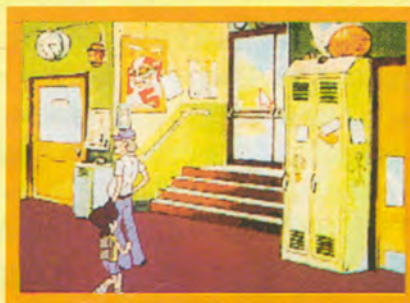


## Ο ΜΥΘΟΣ, ΟΙ ΠΑΡΑΔΟΣΕΙΣ ΚΑΙ Η ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ ΕΡΧΟΝΤΑΙ..

**Μ**ια νέα περιπέτεια θα κυκλοφορήσει από τους κατασκευαστές του Conquest of Camelot. Η νέα περιπέτεια θα κυκλοφορήσει με τον τίτλο "Conquests of the Longbow: The legend of Robin Hood". Στο παιχνίδι θα παίρνετε το μέρος του γνωστού ήρωα, Ρομπέν των Δασών. Σε αυτή την επική περιπέτεια που εξελίσσεται στην παλαιά Αγγλία, ο βασιλιάς Ριχάρδος ο Λεοντόκαρδος γυρίζοντας από τις σταυροφορίες, πέφτει θύμα απαγωγής. Εσείς είστε αυτός που θα πρέπει να βάλετε τα πράγματα στην θέση τους. Το παιχνίδι υποστηρίζει γραφικά VGA 256 χρώματα και EGA 16 χρώματα. Το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει στην χώρα μας σύντομα..



## ΕΝΑ ΝΕΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΑΠΟ ΤΗΝ DYNAMIX



**Μ**πείτε στο άγριο κόσμο του Willy Beamish.

Θα πρέπει να τα βρείτε με την μικρή αδελφή σας, με την νευρωτική μητέ-

ρας σας, και τον ανικανοποίητο πατέρα σας, ο οποίος συνηθίζει να παίζει με τα παιχνίδια σας, και με το φάντασμα της γιαγιά σας που ξαναγύρισε πίσω από τον τάφο.

Αυτό είναι το τρελλό αλλά και πρωτότυπο σενάριο της νέας περιπέτειας που θα κυκλοφορήσει από την Dynamix. Τα γραφικά αυτού του νέου παιχνιδιού είναι καταπληκτικά. Η κυκλοφορία του παιχνιδιού αναμένεται σε λίγο στην χώρα μας.



## Ο SONNY ΕΠΙΣΤΡΕΦΕΙ...



**Ο** γνωστός σας, αστυνομικός Sonny Bond επιστρέφει στις οθόνες σας, στην νέα περιπέτεια "Police Quest 3, The Kindred". Ο σχεδιαστής της περιπέτειας, "Jim Walls", αυτή τη φορά ξεπέρασε κατά πολύ τον εαυτό του, σχεδιάζοντας μια καταπληκτική περιπέτεια. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι φοβερά. Αν τολμήσουμε να τα συγκρίνουμε με τους δύο προγόνους του παιχνιδιού, τότε θα καταλάβουμε, το πόσο γρήγορα εξελίχθηκαν προς το καλύτερο. Στο παιχνίδι περιέχονται πολλές digitizer εικόνες και πάρα πολλούς digitizer ήχους. Τα μουσικά κομμάτια της περιπέτειας έχει γράψει ο γνωστός Jan Hammer, ο οποίος έχει γράψει και τα μουσικά θέματα της αστυνομικής σειράς Miami Vice. Σε αυτή την περιπέτεια ο αδελφός του Bains είναι έξω αναζητώντας εκδίκηση, και ο στόχος του, είναι η γυναίκα του Sonny. Το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει σε λίγους μήνες στην χώρα μας.



## ΔΥΟ ΝΕΕΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΕΣ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΜΙΚΡΟΥΣ ΦΙΛΟΥΣ

**B**ookworm's Mixed-Up Fairy Tales. Αυτή η νέα περιπέτεια, είναι για τους μικρούς φίλους των Adventure. Εσείς θα πρέπει να μπειτε στον κόσμο των βιβλίων και να βοηθήσετε τον φιλικό Bookworm. Θα έχετε να αντιμετωπίσετε τον Bookend, ο οποίος μισεί τα βιβλία. Μια περιπέτεια με καλά γραφικά που απευθύνεται σε παιδιά πάνω από 7 χρονών.



**C**astle of Dr. Brain. Η νέα αυτή περιπέτεια με τα πολύ καλά γραφικά, έρχεται για να ικανοποιήσει τους μικρούς φίλους του είδους. Οι μικροί μας φίλοι σε αυτή την περιπέτεια θα πρέπει να εξερευνησουν τον κάστρο του Dr. Brain. Αυτό δεν είναι εύκολο μας και θα αντιμετωπίσουν πολλά προβλήματα. Η περιπέτεια απευθύνεται σε παιδιά πάνω από 8 χρονών.

## ΕΡΧΟΝΤΑΙ ΤΟ 1992

**Δ**ύο νέες συνέχεια παιχνιδιών, θα κάνουν την εμφάνισή τους σε λίγους μήνες. Το



ένα αποτελεί τον απόγονο του καταπληκτικού "Colonel's Bequest". Το νέο αυτό παιχνίδι έχει τον τίτλο, "The Dagger of Amo-Ra". Ένα χειροποίητο Αιγυπτιακό αντικείμενο κλέβεται από το μουσείο της Νέας Υόρκης. Την όλη υπόθεση περιπλέκουν και κάποιοι μυστηριώδεις φόννοι που γίνονται. Εσείς, η Laura Bow θα πρέπει να βρείτε το Αιγυπτιακό αντικείμενο, να ρίξετε φως στους φόννους και φυσικά να βρείτε τον δολοφόνο. Η νέα περιπέτεια της Laura Bow υπόσχεται πολλά, περιμένουμε να κυκλοφορήσει γύρω στα Χριστούγεννα. Το δεύτερο παιχνίδι που θα κυκλοφορήσει αποτελεί την τρίτη συνέχεια της γνωστής σειράς Quest for Glory. Ναι καλά διαβάσατε, θα κυκλοφορήσει το νέο Quest for Glory, με τίτλο "Quest for Glory III, Wages of War". Τα γραφικά από πληροφορίες που έχουμε θα είναι το κάτι άλλο. Νομίζω πως είναι καιρός να ετοιμάζετε το σπαθί σας και το μεγενθυτικό σας φακό, γιατί οι δύο νέες περιπέτειες έρχονται...



# REVIEWS

ΜΙΑ ΠΡΩΤΗ  
ΜΑΤΙΑ ΣΤΙΣ  
ΜΕΛΛΟΝΤΙΚΕΣ  
ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ

## ELVIRA II THE JAWS OF CERBERUS

**Μ**ια τρομερή, πανίσχυρη δύναμη έχει διεισδύσει στην διάστασή μας στην Black Productions στο Los Angeles. Η ιδιοκτήτρια του στούντιο - η Elvira αυτοπροσώπως - έχει εξαφανιστεί

μυστηριωδώς ενώ τα σκηνικά τριών ταινιών - ένα νεκροταφείο, ένα στοιχειωμένο σπίτι, και οι κατακόμβες - έχουν ξαφνικά γεμίσει με τα πλέον θανάσιμα όντα του γοτθικού τρόμου.

Πρέπει να βρείτε και να σώ-

σετε την Elvira μέσα σ'αυτούς τους τρεις κόσμους, ύστερα να δώσετε μια τρομερή μάχη δύναμης και μαγείας με μια αντότητα εκτός του κόσμου τούτου με απίστευτη δύναμη και μίσος. Αυτή είναι η από πολύ καιρό αναμενόμενη συνέχεια του Elvira, Mistress

of the Dark και είναι ένα role-playing adventure με 120 ώρες διαρκούς, ζουμερού gameplay. Υπάρχουν ακόμα περίπου 4000 τοποθεσίες και ένας σχεδιασμός που θα συγκινήσει arcade και adventure φανατικούς.

Υποστηρίζονται 256 χρώματα σε VGA με μόλιχη κίνηση και animation, μάχες πραγματικού χρόνου, νέος τρόπος δημιουργίας spells με διπλάσιο αριθμό μαγικών από το πρώτο παιχνίδι,



εκατοντάδες τρομερά όντα για αντιπάλους, 700 όπλα, βότανα, περγαμνές κτλ. Υποστηρίζει ακόμα κάρτες ήχου όπως η Ad Lib, Roland MT-32, Soundblaster και όλα αυτά μπορούν να τρέξουν σε PC με 8 Mhz και EGA ή VGA.

## LEATHER GODESSES OF PHOBOS II

The gas pump girls.

**Δ**ημιουργημένο από τον Steve Meretsky του οποίου άλλα βραβευμένα παιχνίδια είναι το Planetfall, The Hitchhiker's Guide to the Galaxy, Zork Zero...

Η συνέχεια του πρώτου Leather Goddesses θα χρησιμοποιεί το απίστευτο ποσό των 256 χρωμάτων σε VGA και ένα σύστημα χειρισμού point-and-click.

Οι χαρακτήρες του θα μιλούν 5 γλώσσες χρησιμοποιώντας τις συνηθισμένες κάρτες ήχου και το καινούριο σύστημα της Activision, το Life Size Sound Enhancer interface.

Το παιχνίδι θα περιέχει εκατοντάδες σκηνές με animation, ψηφιοποιημένες φωνές και μουσική.



Η υπόθεση λαμβάνει χώρα σε μια μικρή Αμερικάνικη πόλη του '50 όπου ένας μετεωρίτης έχει πέσει και ένας εξωγήινος τρομοκρατεί τον πληθυσμό. Οι χαρακτήρες περιλαμβάνουν μερικές πολύ ερμ... προκλητικές γυναίκες και περιεργούς στρατιωτικούς με τους οποίους ο παίκτης πρέπει να έρθει σε επαφή για να ανακαλύψει τον εξωγήινο.

Στην αρχή του παιχνιδιού μπορείτε να διαλέξετε ποιόν θα παίξετε, τον άντρα, την γυναίκα ή τον ίδιο τον εξωγήινο (οπότε και θα τρομάζετε τον κόσμο όπου εμφανίζεστε).

Έτσι θα μπορέσετε να έχετε τρεις ολόκληρες περιπέτειες μέσα από το ίδιο παιχνίδι.





## Crime City

**A**πό την Impressions μια στρατηγική, graphic adventure, εντελώς χειριζόμενη μέσω εικονιδίων, στην οποία σκοπός σας είναι να αποδείξετε ότι ο πατέρας σας είναι αθώος από την κατηγορία φόνου που τον βαρύνει.

Σύμφωνα με την εταιρία το πρόγραμμα έχει εκπληκτικά γραφικά, ασυνήθιστο στυλ και συγκλονιστικό βάθος. Κινείστε λοιπόν σε διάφορα μέρη της πόλης και συναντάτε ένα σωρό άτομα για να βρείτε κάποια στοιχεία. Μπορείτε ακόμα να κάνετε τηλεφωνήματα, παρακολουθήσεις, "σπασίματα" υπολογιστών κτλ. Στην Ευρώπη θα κυκλοφορήσει σε ST και Amiga μέσα στον Νοέμβριο.



## WORLD CLASS CHESS

**A**πό την Activision το νέο σκάκι. Υποστηρίζει όλες τις κάρτες ήχου σε PC, υπολογίζεται ότι έχει 2200 ELO points,

Θα παίζετε για χρόνια χωρίς να βρεθείτε μπροστά στο ίδιο παιχνίδι, με πάνω από 100 προγράμματα απομνημονευμένα, πάρα πολλές επιλογές, 3D και 2D απεικόνιση, μπορείτε να βλέπετε τα πιόνια σε ξύλο, σε μέταλλο.

Υποστηρίζει κάρτες γραφικών EGA και VGA, χρησιμοποιεί οποιαδήποτε EMS μνήμη για να γίνει ακόμα δυνατότερος αντίπλος, υ-

πάρχει δυνατότητα να σώζετε ένα παιχνίδι, να παίζουν 1 ή δύο παίκτες ή σε επίπεδο Παγκοσμίου



πρωταθλήματος, Όλα αυτά σε 9 επίπεδα δυσκολίας και 1 για τον αρχάριο.

## LEMMINGS ( ΞΑΝΑ... )

Ερχονται και πάλι να στοιχειώσουν τις οθόνες των 8-bit με νέα επίπεδα και περιπέτειες. Καινούρια levels με περισσότερη δυσκολία αλλά και σκέψη. Όλα αυτά με τα data disks που θα κυκλοφορήσουν (σε λογικές τιμές) σε λίγο.

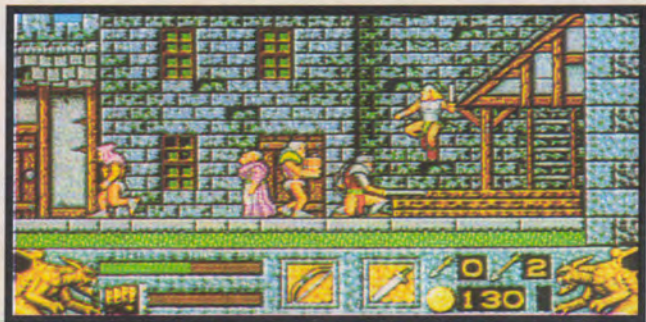
## BARBARIAN 2

**O**χι, δεν πρόκειται για το βάρβαρο πρόγραμμα της Palace αλλά για το "πολιτισμένο" της Psygnosis. Ο Necron έχει επιστρέψει και ζητάει εκδίκηση. Μόνον εσείς -με την μορφή του Herog the Barbarian- έχετε το κουράγιο να τα βάλετε με την πρόκληση. Ετσι για μια ακόμα φορά φοράτε το κράνος, την πανοπλία και το σπαθί σας και ξεκινάτε στην αναζήτηση του κινδύνου. Δάση, σπήλαια, μπουντρούμια, κάστρα και ναοί περιμένουν την βάρβαρη αναζήτησή σας, το κάθε ένα με θανάσιμους κατοίκους να παραμονεύουν και ατέλειωτες παγίδες για να τερματίσουν τις φιλοδοξίες σας.



Υποστηρίζει 2000 frames animation των χαρακτήρων, 32 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη (στην

Amiga), παράλληλα επίπεδα scrolling, 6 επίπεδα συνεχούς arcade adventure δράσης που περιλαμβάνουν πανω από 1 Mbyte πλήρως animated



sprites, 50 διαφορετικούς αντιπάλους όπως είναι ιππότες, αράχνες, λυκάνθρωποι, δεινόσαυροι, δαίμονες κτλ.

Υπάρχουν επίσης μαγικά και φίλτρα που θα βοηθήσουν την αναζήτησή σας και ένα σωρό όπλα.

Ελέγχετε την κίνησή σας με το joystick και όπως βλέπετε και από την φωτογραφία είναι κατά πολύ βελτιωμένο από το πρώτο μέρος (κυρίως στον τομέα χειρισμού).



## BUSHBUCK



Στην Bangkok, έχετε ανακαλύψει τον εντυπωσιακό ναό Wat Arun πράγμα που σας φέρνει πιο κοντά στην ανακάλυψη της σπανιότατης Μασάι μάσκας. Μέσα σε μια σχισμή των τοίχων ένα κομματάκι χαρτί κρύβει μια ένδειξη: "Θα βρεις την μάσκα των Μασάι στην πόλη εκείνη απ'όπου ο Αλβινγκστον ξεκίνησε την αναζήτησή του". Έτσι μπαίνετε στο αεροπλάνο σας και ξεκινάτε με ένα προαίσθημα ότι πλησιάζετε στο τέλος της αποστολής σας. Βρισκόμαστε στο έτος 2010 και εσείς έχετε σαν αποστολή να μαζεύετε σπάνια και πολύτιμα

αντικείμενα για το παγκόσμιο μεγάλο γεγονός, το "Questival". Ο αιώνιος αντίπαλός σας Otto von Slinkenrat κάνει ότι μπορεί για να σας εμποδίσει να φτάσετε στο στόχο σας. Το Bushbuck είναι μια ευχάριστη, πολύχρωμη περιπέτεια με μουσική και κίνηση που σας ταξιδεύει σε ολόκληρο τον κόσμο. Είσαστε εφοδιασμένοι με ένα σωρό αεροπορικά εισιτήρια για να επισκευτείτε 206 από τις πιο γνωστές πόλεις σε 175 χώρες. Υπάρχουν πολλές ώρες διασκέδασης που συνδυάζει τα εξωτικά μέρη με τους διάφορους πολιτισμούς.

## FORT APACHE

Παίρνετε τον ρόλο του υπεύθυνου για το Fort Apache, ένα απόμακρο φυλάκιο με 45 αρχάριους του ιππικού. Πρέπει να ολοκληρώσετε έναν αριθμό από αποστολές μέσα και γύρω από το φρούριο, οδηγώντας το ιππικό σας μέσα στην έρημο.

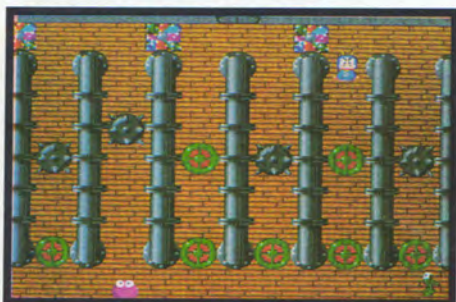
Οι αντίπαλοί σας είναι οι ακούραστοι Ινδιάνοι, Μεξικάνοι κακοποιοί, Οξέθυμοι χρυσορύχοι, και ληστές. Εκτός από τα συνηθισμένα καθήκοντά σας να προστατεύετε ανθρώπους και πόλεις θα αναλάβετε και την ευθύνη της υπεράσπισης του σιδηροδρόμου, των βαγονιών, και των αμαξιών από τις ενέδρες. Πρέπει να προσέχετε τον τρόπο με τον οποίο αναπτύσσετε τα στρατεύματά σας, καθώς τίποτα δεν σας βεβαιώνει ότι οι Ινδιάνοι δεν θα επιτεθούν την ίδια ώρα με τους ληστές.

Για να είμαστε ειλικρινείς αυτό συμβαίνει αρκετά συχνά. Σα να μην έφταναν όλα αυτά, ο διοικητής σας, Ταγματάρχης Travis, από το Fort Dix, επιβλέπει την πρόοδό σας και δεν του αρέσουν οι αποτυχίες.

Μην τον απογοητεύετε πάντως γιατί θα χρειαστείτε τις δυνάμεις ανεφοδιασμού που θα σας στείλει. Το πρόγραμμα έχει πολύ καλά γραφικά (και θυμηθείτε είναι παιχνίδι στρατηγικής) και χρησιμοποιεί το γνωστό αλλά βελτιωμένο σύστημα της Impressions. Κατά τα χριστούγεννα και στην Ελληνική αγορά.



## THE MOOCHIES



Από την HAWK μόνο για Amiga (ήδη κυκλοφορεί στην Ευρώπη) το απόλυτο - σύμφωνα με τα λεγόμενα της εταιρίας) ruzzle παιχνίδι. Διαθέτει καταπληκτική μουσική και είναι γραμμένο από μια κορυφαία Σκανδιναβική (!) προγραμματιστική ομάδα, που σας τοποθετεί σε ένα κάστρο να προσπαθείτε να βρείτε τα 24 κομμάτια μιας μηχανής που διαλύει ξόρκια.

Όπως μπορεί να φαντάζεστε αυτά τα κομμάτια είναι πολύ προσεκτικά διασκορπισμένα! Υπάρχουν ακόμα μυστικά δωμάτια και τηλεμεταφορές και περνάτε επίπεδα τοποθετώντας τρία πολύχρωμα τετραγώνια σε ειδικές θέσεις, πράγμα καθόλου εύκολο.

Υπάρχουν εκατοντάδες κακοί που θα κάνουν τα πάντα για να σας σταματήσουν ή να σας μπερδέψουν.

## THE HAND OF ST JAMES

Θυμίζει το κινηματογραφικό και λογοτεχνικό έργο "Το όνομα του Ρόδου". Παίρνετε τον ρόλο ενός ιππότη που τον έχει καλέσει ο ηγούμενος μιας μεγάλης μονής για να ανακαλύψετε ποιός δολοφόνησε έναν από τους μοναχούς και έκλεψε το ανεκτίμητο ιερό Χέρι του St James. Ψέματα, δολοπλοκίες, φόνοι, ποντίκια κλπ- βρίσκονται στον δρόμο σας. Υπάρχουν 20 χαρακτήρες για να έρθετε σε επαφή (από μοναχούς μέχρι τον καμπούρη του μοναστηριού), δεν χρειάζεται να πληκτρολογήσετε τίποτα, πάνω από 100 οθόνες (άριστου σχεδιασμού όπως βλέπετε) για να εξερευνησετε, μάχες με σπαθιά, νέο σύστημα χειρισμού (το επιλεγμένο IF-Interactive Fantasyfiction) με μορφή που ταιριάζει με κάθε role-playing adventure. Με 32 χρώματα στην Amiga, διάφορα μουσικά-ατμοσφαιρικά θέματα προβλέπεται να εμφανιστεί στις αρχές του επόμενου χρόνου.





# Ο ΠΕΙΡΑΣΜΟΣ

# D.T.M.S.



**Ε**ίναι πράγματι πειρασμός όταν μπορείτε να ανακαλύψετε την μαγεία της μουσικής μέσα από το κομπιούτερ σας.

Η νέα σειρά CM της Roland και τα περιφερειακά της συστήματα, είναι σχεδιασμένα για μουσικές εφαρμογές σε συνεργασία με τον υπολογιστή σας.

Η σειρά CM έχει τα χαρακτηριστικά γνωρίσματα της υψηλής τεχνολογίας και είναι εφοδιασμένη με την ίδια υψηλή ποιότητα των μουσικών οργάνων της Roland που είναι πασίγνωστη στον επαγγελματικό χώρο.

Τα μοντέλα της σειράς CM, λειτουργούν κάτω από τις εντολές του κομπιούτερ και εμπεριέχουν τις έξυπνες λειτουργίες και την ίδια εξαιρετική ποιότητα ήχου των επαγγελματικών μουσικών οργάνων.

**CM 32L** 32 νότες, πολυφωνία Multi Timbral, 8 Synthesizer Parts, Rhythm Part. 128 ήχους Synthesizer, 30 Percussion και 33 Sound Effects

**CM 32P** 31 νότες, πολυφωνία Multi - Timbral, 6parts 64 ήχοι, φόρτωμα ήχων U110 μέσω κάρτας

**CM 64** CM32L + CM32P.

**CA 30** ο υπολογιστής του E20 χωρίς κλαβιέ και χωρίς ήχους ώστε να μπορείτε να παίζετε τα αγαπημένα σας κομμάτια με τις ηχητικές μονάδες της σειράς CM.

**CF 10** Ψηφιακή κονσόλα μέσω Midi.

**CN 20** Κονσόλα για εισαγωγή δεδομένων μέσω Midi.

**TENTRAX:** Το πρόγραμμα Sequencer 10 Tracks, που υποστηρίζει όλη τη σειρά του συστήματος **D.T.M.S.**

Όλα τα προϊόντα της σειράς CM έχουν έξοδο Stereo Head Phone, Midi (In, Out, Thru) και ψηφιακό Reverb.

Η χαμηλή τιμή τους, το μικρό τους μέγεθος και η ευκολία χρήσης, κάνουν τα μοντέλα της σειράς CM ασυναγώνιστα στο χώρο τους.

Μπείτε στο πειρασμό και ανακαλύψτε την μαγεία της μουσικής μέσα από τον κομπιούτερ σας.

## Roland

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΕΙΑ ΕΛΛΑΔΟΣ

**Β. ΔΗΜΗΤΡΙΑΔΗΣ & ΣΙΑ Ε.Π.Ε.**

ΑΘΗΝΑ: ΦΕΙΔΙΟΥ 2 ΤΗΛ.: 3620130 FAX: 3622370  
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ: ΝΙΚΗΣ 71 - 73 ΤΗΛ.: 266972





Τ Α Τ Ε Λ Ε Υ Τ Α Ι Α  
**PREVIEWS**  
 Α Π Ο Τ Η Ν Α Γ Γ Λ Ι Α  
 ΤΟΥ ΑΝΤΑΠΟΚΡΙΤΗ ΜΑΣ DEREK DELA FUENTE

## ROADRASH

**Τ**ης Electronic Arts είναι το καλύτερο - και με διαφορά - παιχνίδι αγώνων μοτοσυκλέτας που θα δείτε στο Mega Drive.

Οι δρόμοι είναι σχεδιασμένοι με μαεστρία και καθώς η μηχανή σας κινείται θα έχετε μια πραγματική

αίσθηση ταχύτητας. Τα αυτοκίνητα πρέπει να τα προσπερνάτε ενώ το παιχνίδι, σας δίνει την δυνατότητα να βρίσκεστε διαρκώς σε υψηλές ταχύτητες. Τα δέντρα όμως και οι θάμνοι που γεμίζουν τις πίστες του παιχνιδιού δεν βρίσκονται εκεί μόνο για να το κάνουν να δείχνει ωραίο. Απλώς κάντε το λάθος να βγείτε από την πορεία σας και θα βρεθείτε τυλιγμένος μέσα σε έναν μεγάλο θάμνο με την μοτοσυκλέτα δίπλα σας να περιμένει να την ξανακαβαλήσετε.

Η πρόκληση είναι να τελειώσετε μέσα στους τέσσερις πρώτους σε μια σειρά από γύρους μέσα σε ποικίλο και καταπληκτικό έδαφος. Εκτός από επιταχυντής, το πλήκτρο C χρησιμεύει και για να σπρώχνετε και να κλωτσάτε τους αντιπάλους σας έξω από τον δρόμο αλλά μπορούν να σας κάνουν το ίδιο πράγμα. Ακόμα θα δείτε έναν από τους πιο βίαιους μοτοσυκλετιστές να προ-



σπαθεί να σας χτυπήσει με μια ρακέτα, εκτός φυσικά και αν τον αποφύγετε. Τα επίπεδα δυσκολεύουν διαρκώς όλο και περισσότερο αλλά με ιδανικό ρυθμό επιτρέποντάς σας να αποκτάτε την ικανότητα να ελέγχετε την μηχανή και να αντιμετωπίζετε τους συναγωνιστές σας.

Πιο ισχυρά μηχανάκια μπορούν να αποκτηθούν (αγοραστούν για την ακρίβεια με τα λεφτά που παίρνετε όταν τερματίζετε και θα σας χρειαστεί αυτή η αύξηση δύναμης και ταχύτητας. Το scrolling είναι τέλειο καθώς κινείστε διαρκώς προς τα εμπρός στον απόμακρο ορίζοντα. Φανατικοί της μοτοσυκλέτας γεμίζουν τους δρόμους ή ακόμα και αγελάδες μπορεί να έχουν την διάθεση να περάσουν μπροστά σας κάνοντας την ζωή σας επικίνδυνη αλλά ρεαλιστική.

Ενα παιχνίδι ειδικά κατασκευασμένο για τους φανατικούς της ταχύτητας...

## BLACK CRYPT



**Π**ριν από πολλά πολλά χρόνια, τέσσερις πανίσχυροι φύλακες εξαπέλυσαν τις δυνάμεις τους για να εξαφανίσουν τον Dark Lord αλλά στην προσπάθειά τους εξαφανίστηκαν μαζί με τις μυστικές δυνάμεις τους.

Σε αυτό το ατμοσφαιρικό φανταστικό role playing ελέγχετε 4 βασικούς χαρακτήρες ο καθένας με τα δικά του χαρακτηριστικά σε μια περιπέτεια γεμάτη από απάνθρωπα τέρατα και δαιμονικές δυνάμεις

Μοιάζοντας με μια μείξη μεταξύ Dungeon Master και Eye of the Beholder σας υποβάλει σε πολλές δυσκολίες και προβλήματα που πρέπει να λύσετε. Υπάρχουν 12 συνδεδεμένοι μεταξύ τους κόσμοι, που αποτελούνται από έναν μεγάλο αριθμό μπουντρουμιών, που ενώνονται μεταξύ τους με σκάλες. Πρέπει να βρείτε κλειδιά για να ανοίξετε πόρτες και να χρησιμοποιήσετε με σοφία την συλλογή σας από spells. Το σύστημα χειρισμού είναι πάρα πολύ γρήγορο και επειδή χρησιμοποιείται το mouse δεν είναι αναγκαίο να γράψετε απολύτως τίποτα.

Ευτυχώς για τους πιο απαιτητικούς παίκτες είναι δυνατόν να δημιουργήσουν την δικιά τους ομάδα από τους δικής τους κατασκευής χαρακτήρες.

Τους αντιπάλους σας μπορείτε να τους νικήτε με ένα σωρό όπλα όπως είναι σπαθιά, τοσκούρια, μαχαίρια κτλ.

Κινούμενα τέρατα κρέμονται από παντού μαζί με μπάλλες φωτιάς. Στην Amiga χρησιμοποιείται η τεχνική Extra Half Bright, με 64 χρώματα ταυτόχρονα δίνοντας μια εξαιρετική οπτική στο παιχνίδι.

Μας έρχεται μόνο για αυτόν τον 16-bit υπολογιστή από τις ΗΠΑ και σύντομα θα το δούμε στην Ευρώπη (και η Ελλάδα Ευρώπη είναι)!





# POPULOUS 2

**Κ**ατά τον Δεκέμβριο θα εμφανιστεί σε Amiga, ST και PC το Populous 2, ένα πρόγραμμα που αποτελεί την συνέχεια του πρώτου Populous το οποίο πούλησε πάνω από 750.000 κομμάτια.

Ετσι το 2 αποτελεί μια από τις σημαντικότερες συνέχειες όλων των εποχών, από ποιότητα και εμπορική άποψη.

Η υπόθεση έχει παραμείνει η ίδια με εσάς να προσπαθείτε να διατηρείτε τους ανθρώπους σας ευτυχισμένους ενόσω αντιμετωπίζετε τον εχθρό παρέχοντάς τους τροφή και στέγη ενώ ολόκληρο το πρόγραμμα έχει μια Ελληνική αίσθηση η αρχιτεκτονική μαζί με την δυνατότητα να καλείτε μυθολογικούς Θεούς! Τώρα έχει περισσότερα κοινά σημεία με το Powermonger, ιδίως στην τοποθέτηση των ανθρώπων παρά στον τρόπο με τον οποίο κερδίζονται οι μάχες ενώ θα πρέπει να γίνετε τρομερός παίκτης αν θέλετε να περάσετε μέσα από τους 10.000 (ναι, δέκα χιλιάδες) κόσμους!!! Η εμφάνιση είναι σχεδόν η ίδια αλλά τώρα σας προσφέρονται πολύ περισσότερες επιλογές. Μπορείτε αστραπαίια να δείτε τον πληθυσμό των ανθρώπων σας αλλά και αυτόν του αντιπάλου. Με τις πρώτες δυνάμεις που θα μαζέψετε μπορείτε να χτίσετε ναούς και να δημιουργήσετε γη, σπίτια και καλύβες όλα αυτά επιλεγμένα από ένα υπομενού, από το οποίο σας προσφέρονται μόνον εκείνα τα πράγματα που έχετε την δύναμη να φέρετε σε πέ-

ρας. Μπορείτε ακόμα να χτίσετε τείχη για προστασία και δρόμους για ευκολότερες και ασφαλέστερες μετακινήσεις. Το φυτόωμα δασών μπορεί να έχει άριστες συνέπειες για τους πιστούς σας ενώ τα μανιτάρια καταστροφικές για τους αντιπάλους σας και την γη τους. Μπορείτε να βάλετε ηφαίστεια στις αντίπαλες πόλεις, να δημιουργήσετε καταιγίδες που με τις αστραπές εξοντώνουν τον πληθυσμό, μπάλες φωτιάς, πυρακτωμένες στήλες, παλιωρικά κύματα, ρουφήχτρες, και καμιά 50ριά ακόμα φυσικές καταστροφές. Κάθε χαρακτήρας μέσα στο παιχνίδι έχει την δική του προσωπικότητα και κάθε είδος κτηρίου θα δημιουργήσει τους δικούς του χαρακτήρες. Ιππότες, χωρικοί, γυναίκες, νέοι και γέροι, και ένα ειδικό παράθυρο που θα σας δείχνει τις ιδιό-



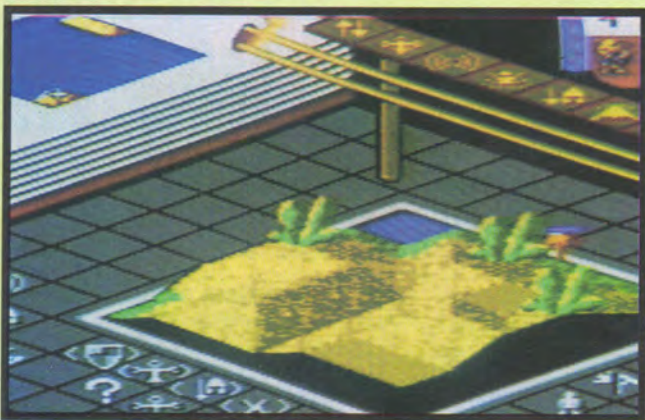
τητες του καθενός.

Εχει προγραμματιστεί από την αρχή στην Amiga και δεν χρησιμοποιήθηκε κώδικας από το πρώτο μέρος.

Ενα data disk θα ακολουθήσει την κυκλοφορία του παιχνιδιού.



# POPULOUS



**Ε**κτός από το Populous 2 έχουμε το πρώτο να εμφανίζεται στο Master System της Sega και το μοναδικό σενάριο του όπου το καλό μάχεται με το κακό παραμένει ανέπαφο. Στο μηχάνημα αυτό έχει γίνει μια βελτιωμένη δουλειά όπου πρέπει να νικήσετε 5000 κόσμους!!!

Ακόμα η Teckmagic έχει κάνει το πρόγραμμα ευκολότερο αλλά και γρηγορότερο. Το scrollarισμα και η τοποθέτηση γης που συμβαίνουν ταυτόχρονα έχουν προσεχθεί έτσι ώστε να γίνονται με τον καλύτερο δυνατό τρόπο μέσω του joyrad.

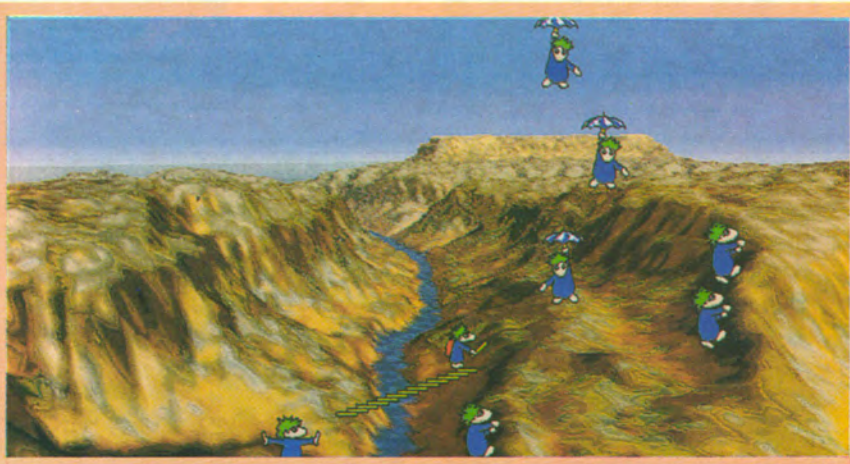
Ο προγραμματισμός στο Master είναι πραγματικά καλός και κυρίως δίνει την δυνατότητα στους οπαδούς μιας κονσόλλας να παίξουν ένα τόσο καλό παιχνίδι στρατηγικής με βάθος και εντυπωσιακό gameplay.



## TRUE COLOUR

**Μ**ε 320000 χρώματα (σωστά διαβάσατε, είναι τρακόσιες είκοσι χιλιάδες!) ταυτόχρονα στην οθόνη σας, φυσικά σε Amiga. Με το νέο πρόγραμμα VISTA (τεχνολογίας 24-

25000 δρχ). τα γραφικά του υπολογιστή σας μπαίνουν σε νέα εποχή με το πρόγραμμα αυτό που έχει χρωματική παλέτα 16 εκατομμυρίων χρωμάτων (πόσα θαυμαστικά να βάλω τώρα!). Απομένει



bit) μπορείτε να έχετε αυτό το τεράστιο ποσό χρώματος στο μηχάνημά σας με μόλις 80υ (ήτοι

να μάθουμε τις απαιτήσεις μνήμης και χρόνου που θα σας θέτει...

## HAM-E

**Ε**; Πάλι για HAM mode θα μιλάμε; Ναι, για το καινούριο σύστημα που επιτρέπει στην Amiga σας να εμφανίζει 256 χρώματα σε κανονικό mode και μέχρι 262.000 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη σας σε HAM. Είναι software σε συνδυασμό με hardware και σε τιμές που στο εξωτερικό ξεκινούν από τις 100000 δρχ.



## Ο ΔΑΙΜΩΝ ΤΟΥ ΤΥΠΟΓΡΑΦΕΙΟΥ.

Ο δαίμων του τυπογραφείου ξαναχτύπησε για μια ακόμα φορά. Στο προηγούμενο μας τεύχος στην διαφήμιση της σελίδας 25, έγινε κάποιος λάθος. Δεν μπήκε το όνομα της εισαγωγικής εταιρίας MULTI LOGI.



# ΤΟ ΝΕΟ-ΓΕΟ ΜΑΧΗ ΠΕΡΑ ΑΠΟ ΤΑ ΑΣΤΡΑ

Είναι η πιο προχωρημένη κονσόλα που υπάρχει στο γνωστό σύμπαν! Είναι 24-bit μηχανήμα με δυνατότητες coin-op μηχανών αλλά η τιμή του θα απογοητεύσει πολλούς. Μιλάμε για 649 δολάρια το μηχανήμα (130000 χιλιάδες) και το χειρότερο είναι οι 40000 που κάνει κάθε παιχνίδι. Εννοείται βέβαια ότι πρέπει να πάτε Αγγλία ή Αμερική.



**Κ**αταστήματα ηλεκτρονικών η LucasArts! Δηλαδή "ουφάδικα" στην Ιαπωνία από την μεγάλη αμερικάνικη εταιρία του ακόμα μεγαλύτερου George Lucas του ανθρώπου "Πόλεμος των Αστρων". Το μηχανήμα που σας μεταφέρει σε απίστευτες ψηφιακές διαστημικές απολαύσεις έχει κωδική ονομασία UCC Star-Port 2045 και ένα "ταξίδι" μαζί του στοιχίζει περίπου 2000 δρχ (ξεχάστε το πενήντάρικο δηλαδή!

Χρησιμοποιεί 3D Score γραφικά και το σύστημα ήχου THX ικανό να παράγει εφέ -πάντα stereo- καλύτερα από τα αντίστοιχα των κινηματογράφων. Μερικά από τα φανταστικά οπτικά τρυκ που θα δείτε (θα δείτε;) είναι κατασκευασμένα από την ομάδα Industrial Light & Magic που έχει κερδίσει αρκετά Οσκαρ για την δουλειά της στον κινηματογράφο. Προς το παρόν δεν περιμένουμε να εμφανιστεί στην Ευρώπη.

## G&P COMPUTERS L.T.D

### NEO PC CLUB

ΜΕ 40.000 ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ  
ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ ΕΝΗΜΕΡΩΣΗ  
ΜΕ 20.000 ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ  
ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΓΙΑ  
ΕΝΗΜΕΡΩΣΗ

ΑΓ. ΒΑΡΒΑΡΑΣ 86

172 35 ΔΑΦΝΗ

ΤΗΛ.: 9712803

ΩΡΕΣ ΛΕΙΤ. ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΟΣ  
ΑΠΟ 9.00 π.μ. ΕΩΣ 9.00 μ.μ.

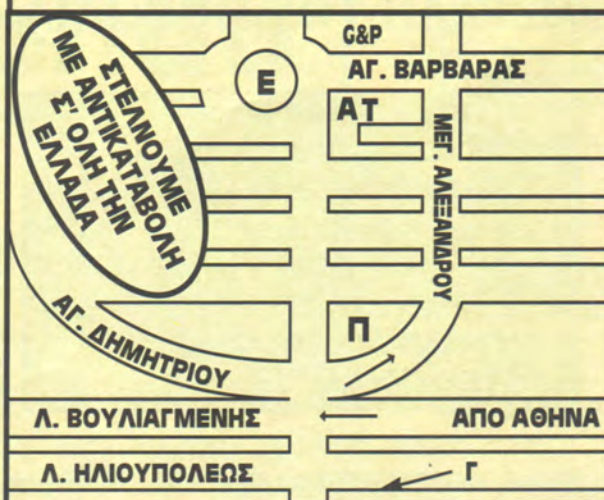
ΣΑΒΒΑΤΟ ΑΠΟ 9.00π.μ. ΕΩΣ 4.30μ.μ.

**ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΣΤΟΥΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΕΣ ΤΟΥ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ USER**  
AT 386SX/25 MHz, 2MB RAM, 1 FDD 1,2MB, VGA ΚΑΡΤΑ ΚΑΙ  
VGA ΜΟΝΟΧΡΩΜΗ ΟΘΟΝΗ  
ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ 250.000 ΔΡΧ

PC/XT 10/12 MHz ΑΠΟ .....115.000 ΔΡΧ  
ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ STAR, PANASONIC, SEIKOSHA, CITIZEN Κ.Λ.Π.  
ΑΠΟ .....56.000 ΔΡΧ  
ΣΚΛΗΡΟΙ ΔΙΣΚΟΙ ΟΛΩΝ ΤΩΝ ΤΥΠΩΝ ΚΑΙ ΧΡΗΤΙΚΟΤΗΤΩΝ  
(40MB AT BUS 19 MS .....60.000 ΔΡΧ)  
ΔΙΣΚΕΤΕΣ (5 1/4 ΑΠΟ .....90 ΔΡΧ)  
(3 1/2 ΑΠΟ .....160 ΔΡΧ.)  
JOYSTICKS ΑΠΟ .....1000 ΔΡΧ.  
AT 386DX /33MHz-4MB RAM-64K CACHE- VGA 380.000 ΔΡΧ.  
AT 386DX /40MHz-4MB RAM-128K CACHE- VGA .....460.000 ΔΡΧ.  
ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΜΝΗΜΗΣ ΓΙΑ AMIGA 500 .....17.000 ΔΡΧ

ΔΙΑΘΕΤΟΥΜΕ ΟΛΟΥΣ ΤΟΥΣ ΤΥΠΟΥΣ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ  
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ ΕΠΙΣΗΣ ΕΙΣΑΓΟΥΜΕ ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΓΙΑ AMIGA  
ΚΑΙ PC ΑΠΟ ΤΟ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ  
ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ Φ.Π.Α

Π = ΠΛΑΤΕΙΑ ΚΑΛΟΓΗΡΩΝ G & P = G&P COMPUTERS L.T.D.  
Ε = ΕΚΚΛΗΣΙΑ ΑΓ. ΒΑΡΒΑΡΑ Τ = Τ.Ε.Β.Ε.  
Α = ΛΒ ΑΣΤΥΝ. ΤΜΗΜΑ Γ = ΓΥΜΝΑΣΤΙΚΗ ΑΚΑΔΗΜΙΑ





# THE WIZARD

Πρόκειται για κινηματογραφική ταινία (την οποία εγώ είδα σε video) και είναι η πρώτη ταινία που έχει σαν θέμα της τα παιχνίδια σε κονσόλες. Θα σας δοθεί μια ευκαιρία να δείτε πόσο μεγάλα είναι τα καταστήματα ηλεκτρονικών στις ΗΠΑ, ενώ πρωταγωνιστούν παιχνίδια και εξαρτήματα όπως είναι το Super Mario Brothers III, το Contra της Konami και της Mattel το Power Glove. Το φοβερό αυτό γάντι joystick είναι το όπλο του "κακού" της υπόθεσης ενώ οι καλοί έχουν το γνήσιο ένστικτο του gamer και... γενικώς το έργο θα το χαρακτηρίζα "πατάτα" αλλά είναι πρωτοποριακό. Στα τοπικά βιντεάδικα (και όχι σε κομπουτεράδικο!



# ΤΗΛΕ-ΣΦΑΙΡΕΣ

**Σ**ας την δίνουν οι βαρετές διαφημίσεις για πατάτες και σκόνες καθαρισμού; Οι ακόμα πιο βαρετές σηζητήσεις για τον κατασκευαστή της τάπας της μπανιέρας και την επίδραση του USER στον χαρακτήρα της σύγχρονης νεολαίας; Τώρα μπο-

ροβολείτε την τηλεόραση, τοποθετώντας ένα ειδικό γυαλί μπροστά από την οθόνη σας.

Έτσι μπορείτε να δείτε μια τρύπα να εμφανίζεται στο μέτωπο του σιχαμερού παρουσιαστή με όποιον ήχο έχετε κατά βούληση επιλέξει από μια μεγάλη βιβλιο-



ρείτε να πάρετε την εκδίκησή σας με τον πιο βίαιο θεαματικό τρόπο:

Το Video Vigilante είναι μια συσκευή που σας επιτρέπει να πυ-

θήκη εφέ που συνοδεύει το hardware. Η τιμή του δεν έχει καθοριστεί ακόμα και θα βρίσκεται κατά τα Χριστούγεννα διαθέσιμο στις ΗΠΑ.

## ΤΟ DATA SHOP ΣΤΟ ΧΑΛΑΝΔΡΙ

ΣΑΣ ΠΕΡΙΜΕΝΕΙ

Με τη

**ΦΙΛΙΚΗ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ**

Και τη

**ΜΕΓΑΛΗ ΤΟΥ ΠΟΙΚΙΛΙΑ**

ΣΕ

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

*ΣΥΝΕΧΟΜΕΝΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ  
Σ' ΟΛΑ ΤΑ ΕΙΔΗ ΜΑΣ*

**ΟΛΟΚΛΗΡΩΜΕΝΗ ΛΥΣΗ  
ΣΤΟ ΘΕΜΑ  
ΤΑΜΕΙΑΚΗΣ ΜΗΧΑΝΗΣ**



**ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ: ΤΑΚΗΣ ΜΑΘΙΟΥΔΑΚΗΣ**

ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ

ΠΛΑΤΩΝ ΠΛΑΖΑ

1ος ΟΡΟΦΟΣ \* ΠΛΑΤΩΝΟΣ 7

152 34 ΧΑΛΑΝΔΡΙ

ΤΗΛ: 6826593

FAX 6852384

**ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ  
ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ  
ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ  
ΕΛΛΑΔΑ**

*ΕΞΟΥΣΙΟΔΟΤΗΜΕΝΟΣ DEALER: AMSTRAD - STAR - ATARI - COMMODORE - GREAT WALL*

**ΑΠΟΚΛ. ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ για SEGA MOVIE GAMES στα COMP. SHOPS ΧΑΛΑΝΔΡΙΟΥ**



# ΕΝΑ ΦΩΣ ΓΙΑ ΤΑ ΑΝΑΠΗΡΑ ΠΑΙΔΙΑ.

**Ε**νας φώς άρχισε να ξε-  
προβάλλει για τα ανάπη-  
ρα παιδιά, μιάς και αυτά  
έχουν το δικαίωμα να παίζουν  
παιχνίδια. Το φώς ξεπρόβαλλε  
από την μεγάλη εταιρία κατα-  
σκευής παιχνιδομηχανών  
"NINTENDO". Η εταιρία απο-  
φάσισε να φτιάξει ένα σύστη-  
μα χειρισμού, για ανάπηρα  
παιδιά. Το σύστημα το βλέ-  
πετε στην φωτογραφία  
μας. Η τιμή του συστή-  
ματος που επιτρέπει  
τον χειρισμό παιχνι-  
διών χωρίς χέρια,  
δεν στοιχίζει

ακριβά, στην Αμερική όπου και  
πρωτοκυκλοφόρησε στοιχίζει  
\$175, περίπου 30.000 δρχ.



## ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ DENON

**Π**ληροφορούμε τους ανα-  
γνώστες του περιοδικού,  
ότι η κλήρωση για  
τον μεγάλο διαγωνισμό της  
ENON, θα γίνει στα γραφεία της  
Cassette Sound A.E., εστοκοπού-  
λου 4 & Αστροναυτών (έναντι  
εμπορικού κέντρου ΑΓΟΡΑ), Μα-  
ρούσι, στις 15 Νοεμβρίου ημέρα  
Παρασκευή και ώρα 16:00.  
Οι σωστές απαντήσεις είναι οι  
εξής:

1. NIPPON COLUMBIA CO.  
L.T.D. -ΙΑΠΩΝΙΑ
2. 30 εκατομμύρια φορές.

Όσοι από τους φίλους έχουν βρεί  
την σωστή απάντηση, μπορούν  
να παραβρεθούν στην κλήρωση  
του Μεγάλου μας διαγωνισμού.

## ΤΑ ΒΟΡΕΙΑ ΠΡΟΑΣΤΙΑ ΕΧΟΥΝ ΤΟ ΔΙΚΟ ΤΟΥΣ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ

**Data Gate**

COMPUTERS

**Nintendo**

**Επιτέλους!!!**

**ATARI**

**Commodore**

**AMSTRAD**

**Schneider**

**Tulip®**

**HYUNDAI**

**stair**

**CITIZEN**

**D.T.P.  
calamus**

ΕΛ. ΒΕΝΙΖΕΛΟΥ 139 146-71 Ν. ΕΡΥΘΡΑΙΑ ΤΗΛ : 80.88.619



ΤΟ ΠΙΟ ΣΥΓΚΛΟΝΙΣΤΙΚΟ ΠΑΚΕΤΟ

# 100

## ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΔΩΡΟ ΚΑΙ ATARI ΓΙΑ ΜΙΑ ΖΩΗ.

Σωστά διαβάσατε. Τώρα το Atari σας προσφέρει ένα πακέτο που δεν σπκώνει συγκρίσεις. Το εκπληκτικό computer Atari 520 STE για μια ζωή, που ανταποκρίνεται στις ανάγκες κάθε ηλικίας. Φιλικό και ξεκούραστο για ό,τι θελήσετε να κάνετε, το Atari 520 STE

είναι ιδανικό για να παίξετε, να μελετήσετε, να κάνετε graphs και να συνθέσετε μουσική.

Και όχι μόνο. Μαζί με κάθε Atari 520 STE, δώρο 100 συναρπαστικά παιχνίδια και την σιγουριά ότι κανείς δεν προσφέρει περισσότερα.



**ATARI®**

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΕΙΑ: A. SYSTEMS A.E.,  
ΣΟΛΩΝΟΣ 26, 106 73 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 3640719, 3642985



ΑΕΡΟΠΟΡΙΚΩΣ  
BY AIR MAIL - PAR AVION

Προς  
ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ  
Σπάρτης 75, 124 61  
Χαϊδάρι

# ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

## ΠΙΟ ΓΡΗΓΟΡΑ ΣΤΗΝ ΕΠΑΡΧΙΑ.

Αγαπητό User

Καταρχήν ένα μεγάλο μπράβο, αφού είσαι το καλύτερο περιοδικό στον χώρο των computers. Σε λίγο χρόνο έφτασες σε τέτοιο βαθμό που και έμπειρα περιοδικά δεν θα φτάσουν ποτέ. Θα μπορούσες πάντως να έβαζες μια αφίσα και πιά πολλά reviews σε arcade games, όχι όμως δισκέτα γιατί αυτό θα προκαλούσε πόλεμο μεταξύ των Users και θα ανέβαζε πολύ την τιμή. Ακόμα στην επαρχία το περιοδικό έρχεται πολύ αργά (το τεύχος Ιουνίου έφτασε στις 15 Ιουλίου). Κάτι πρέπει να γίνει γι' αυτό. Τέλος, όσον αφορά την υπεροψία ΜΕΡΙΚΩΝ Amigaδων πρέπει να δούν το Wing Commander και το Space Quest IV για να δούν τι σημαίνει PC και να μη συγκρίνουν το shadow of the Beast με το Pacman. Βέβαια δεν υποτιμώ την Amiga αλλά όχι και να χαντακώνεται ένα αξιολογότερο μηχάνημα όπως το PC. Επειδή το γράμμα είναι ήδη μεγάλο, καλύτερα θα ήταν να μου

απαντήσεις στα ερωτήματά μου ταχυδρομικώς.

- 1) Υπάρχει τρόπος να αυξησω τις ηχητικές δυνατότητες του PC σε παιχνίδια με μικρό κόστος; (15.000-20.000).
- 2) Υπάρχει για XT μαθηματικός συνεπεξεργαστής που να τον κάνει 386 ή 286 και αν ναι πόσο κοστίζει;
- 3) Το Blood Money (original) έχει μουσική ή μόνο ηχητικά εφέ; (σε PC).
- 4) Σύστησέ μου μερικά Top Arcade games
- 5) Πόσο κοστίζει το Top 10 Home and office Software και που μπορώ να το βρώ; Keep on the good work.

**Βασίλης Σερέτης.**

● Φίλε Βασίλη, σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια.

Η ιδέα σου για την αφίσα, ήταν αρκετά καλή, αν και αυτή η σκέψη υπάρχει και στο μέλλον ίσως γίνει πραγματικότητα. Όσον αφορά τα πιά πολλά Reviews νομίζω ότι κανένα άλλο περιοδικό του χώρου δεν φιλοξενεί στις σελίδες του, ούτε καν τα μισά από τα δικά μας. Ας περάσουμε τώρα στις απα-

νήσεις των ερωτήσεων σου:

- 1) Τις ηχητικές δυνατότητες ενός PC μπορεί κανείς να τις αυξήσει με την προσθήκη κάποιας μουσικής κάρτας. Η πιο φτηνή κάρτα είναι η AdLip, η οποία στοιχίζει 33000 μετά ακολουθούν η κάρτα game bluster και η κάρτα μουσικής της Roland, βεβαίως η τιμή των δύο τελευταίων είναι πολύ πιο ακριβή.
- 2) Όχι φυσικά. Αν υπήρχε ποιός στην χάρη μας.
- 3) Το Blood Money έχει μόνο ηχητικά εφέ.
- 4) Αναφέρουμε ενδεικτικά τα εξής: GOLDEN AXE, BACK TO THE FUTURE III, KICK OFF, TEST DRIVE III κ.α
- 5) Το Top 10 Home and office Software στοιχίζει γύρω στις 3500 δρχ και μπορείς να το βρεις σε όλα τα Computer Shop.

## ΑΠΟΡΙΕΣ ΕΝΟΣ ADVENTURER.

Αγαπητό USER. Σε παίρνω από τα πρώτα σου τεύχη (για την ακρίβεια από το δεύτερο αλλά έχω διαβάσει και το πρώτο) και μπορώ να πω ότι έχω μείνει έκθαμβος

από την ύλη σου. Είσαι φοβερό και τρομερό περιοδικό, για όλα τα γούστα. Εγώ είμαι φανατικός adventurer (κυρίως για mouse and icon driver) και παρακολουθώ προσεκτικά τα παιχνίδια του είδους που παρουσιάζεις. Όμως νομίζω πως θα έπρεπε να αφιερώσεις μια (το λιγότερο) σελίδα ακόμα και να ρίξεις περισσότερο βάρος στο χειρισμό και στο σενάριο και στη λύση που παρουσιάζεις. Ακόμα θα ήθελα να μου πείς πως ακριβώς χειρίζονται τα adventures της Accolade (δηλ. πληκτρολόγιο ή ποντίκι). Θα σε παρακαλούσα να μου στείλεις τα δύο πρώτα μέρη της παρουσίασης του "AMOS" γιατί τα δύο τεύχη της παρουσίασης τα έχω χάσει. Αλήθεια μήπως ξέρεις πότε θα έρθει στην Ελλάδα το King's Quest V. Συγγνώμη για την ταλαιπωρία. Συνέχισε την καλή δουλειά.

Φιλικά

**Γιάννης Γιαννόπουλος.**

● Φίλε Γιάννη, σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια.

Ας περάσουμε όμως στις



παρηγήσεις σου. Οσον αφορά την προτασή σου για μια σελίδα περισσότερη στο adventures paradise είναι κάπως δύσκολο να γίνει. Αν δεις οι σελίδες που φυλοξενούν adventure φτάνουν στάνταρ στις 5 και πολλές φορές στις 9. Οπως καταλαβαίνεις είναι αρκετά δύσκολο να προστεθεί άλλη μια σελίδα. Το περιοδικό έχει σαν αρχή να παρουσιάζει τουλάχιστον δύο adventure το μήνα ώστε να προλαβαίνει τις καινούργιες κυκλοφορίες. Κατά την γνώμη μου αυτά που γράφονται για το σενάριο και τον χειρισμό είναι αρκετά. Οσον αφορά για την λύση του παιχνιδιού, μπορείς να απευθυνθείς στο Spell Shop που σίγουρα θα μπορεί να σε βοηθήσει. Τώρα τα καινούργια adventure της accolade χρησιμοποιούν το πληκτρολόγιο. Και τέλος, την στιγμή που θα διαβάζεις αυτή την στήλη, το παιχνίδι King's Quest V θα έχει κυκλοφορήσει σε όλα τα Computer Shop.

## ΚΑΤΙ ΠΙΟ ΔΥΝΑΤΟ.

Αγαπητό USER Με λένε Δημήτρη. Είμαι από τους πιστούς σου οπαδούς, αν και σε διαβάζω από το τεύχος 15 (Δυστυχώς!) Μόλις έπιασα στα χέρια μου για πρώτη φορά ένα τεύχος σου, κατάλαβα ότι επιτέλους κυκλοφόρησε και ένα αξιοπεριδοτικό για υπολογιστές. Συγχαρητήρια για την εκπληκτική βελτίωση του περιοδικού από το ένα τεύχος στο άλλο, που πραγματικά μ'έκανε να μείνω μ'ανοιχτό το στόμα. Στον κόσμο των Η/Υ μπήκα πριν 3 χρόνια όταν αγόρασα τον πρώτο μου υπολογιστή, τον AMSTRAD CPC 6128. Ομολογώ ότι έμεινα πολύ ευχαριστημένος αλλά με τα χρόνια μου περνούσαν κατάλαβα ότι ήθελα κάτι πιο δυνατό. Έτσι τον τελευταίο μήνα αγόρασα μια Amiga 500. Φυσικό είναι λοιπόν να έχω ορισμένες απορίες.

α) Άκουσα ότι πρέπει να αγοράσω μια μνήμη στα 1MB. Είναι απαραίτητο;

β) Υπάρχει drive που να συνδέεται με Amiga και να τρέχει και προγράμματα ST ή και το αντίθετο; Ποιά είναι περίπου η τιμή του;

γ) Τί ακριβώς είναι το Multi Tasking και ποιά είναι η τιμή του;

δ) Όταν αγόρασα την Amiga 500, αγόρασα και την οθόνη. Η μάρκα είναι 10835. Έχει καμιά διαφορά με το 10845; Και πάλι συγχαρητήρια για το περιοδικό σου.

### Ευχαριστώ πολύ! Δημήτρης Δρέσιος.

#### ● Φίλε Δημήτρη

α) Σήμερα μια μνήμη 1MB είναι απαραίτητη όσο δεν μπορείς να φανταστείς, άλλωστε δεν στοιχίζει και πολλά λεφτά.

β) Το drive δεν παίζει κανένα ρόλο, για να τρέξεις προγράμματα ST πρέπει να αγοράσεις ένα ST Emulator, και προσοχή μόνο προγράμματα ST όχι παιχνίδια.

γ) Το Multi Tasking δεν έχει τιμή γιατί απλούστατα είναι στις δυνατότητες του μηχανήματος και μπορείς να δουλεύεις ταυτόχρονα δύο ή και περισσότερα προγράμματα.

δ) Η 10835 είναι το τελευταίο μοντέλο της Commodore.

## ΤΟ ΔΕΙΝΟΣΑΥΡΑΚΙ ΜΟΥ ΠΗΔΑΕΙ.

Αγαπητό USER, δε χρειάζεται να σου πω ότι είσαι το καλύτερο περιοδικό για τους υπολογιστές. Το ξέρεις ήδη. Είμαι κάτοχος ενός PC και έχω ένα πρόβλημα. Καθώς παίζω το BUBBLE-BOBBLE κολλάει και το δεινοσαυράκι μου πηδάει μόνο του συνέχεια. Στο SPACE RACER κολλάει το τιμόνι όπως επίσης και στο GRAND PRIX. Στο LARRY όταν πατάω τα κουμπιά πάνω, κάτω, αριστερά, δεξιά, η οθόνη γράφει αριθμούς αντί να προχωράει ο Larry. Γιατί όλα αυτά;

#### Φιλικά

Νίκος Χαρλαύτης.

● Αγαπητέ φίλε Νίκο το πρόβλημα σου είναι λίγο περίεργο.

Δύο πιθανότητες υπάρχουν που είναι οι εξής : ή τα παιχνίδια που κατέχεις είναι κόπιες και έχουν πρόβλημα ή το πληκτρολόγιο σου έχει πρόβλημα. Δοκίμασε πριν τρέξεις κάποια από αυτά τα προγράμματα να αλλάξεις τους driver του πληκτρολογίου.

## ΚΟΥΡΑΣΤΗΚΕ ΚΑΝΕΙΣ;

Αγαπητό USER, γειά σου. Σου έχω ξαναγράψει και το γράμμα μου δε δημοσιεύτηκε. Αυτό όμως θα ήθελα να δημοσιευτεί για να απαντηθούν οι ερωτήσεις μου. Πρώτα όμως θα ήθελα να σου δώσω συγχαρητήρια για τη φανταστική σου ύλη! Και θα πρέπει να επισημάνω ότι είσαι το ΜΟΝΟ περιοδικό που έχει ΚΑΘΕ μήνα μια στήλη για τα PC. Είμαι κάτοχος ενός IBM 286/16 και πιστεύω ότι το μηχανήμα μου είναι αρκετά καλό. Και τώρα θα ήθελα να μου απαντήσεις σε μερικές ερωτησούλες μου με πλήρη αντικειμενικότητα και ακρίβεια γιατί απ'τις απαντήσεις σου εξαρτώνται πολλές αγορές μου. ΠΑΜΕ λοιπόν!

1.) Σκέφτομαι να πάρω 2 joysticks. Έχω όμως ένα δίλημμα: Να πάρω ένα αναλογικό ή ένα ψηφιακό; Μερικά παιχνίδια υποστηρίζουν μόνο το ένα κι άλλα μόνο το άλλο. Τι να κάνω;

2.) Υπάρχει για τα PC κάτι ανάλογο όπως το STOS για ST και το AMOS για A-500; Θα σε παρακαλούσα ΟΛΟΘΕΡΜΑ να μου αναφέρεις τουλάχιστον τα περισσότερα προγράμματα ή πακέτα για animation και games creator. Ποιά γλώσσα προγραμματισμού των PC μπορείς να χρησιμοποιήσεις για κατασκευή arcade ή οτιδήποτε άλλων παιχνιδιών;

3.) Είμαι φανατικός των SIMULATION. Έχω το FALCON F-16. Τα mission disks του έχουν κυκλοφορήσει για PC. Ελπίζω πώς ναί, γιατί η SPECTRUM HOLOBYTE την έχει ...βάψει!

4.) Το SUPER MONACO G.P. έχει κυκλοφορήσει για PC;

Ελπίζω πως ναί, γιατί και η US.GOLD την έχει ...βάψει!!

5.) Ποιά -κατά τη γνώμη σου- είναι η καλύτερη παιχνιδιομηχανή; (Σε γραφικά-ήχο και ποικιλία καλών παιχνιδιών).

6.) Υπάρχει μια σκέψη από μέρους μου. Νά πάρω έναν laptop για να παίζω τα αγαπημένα μου παιχνίδια και στις διακοπές. (Τι τρέλα, θεέ μου!)

Ξέρω όμως ότι τα Laptops είναι για τους επιχειρηματίες που χρειάζονται τους υπολογιστές ακόμα και στα ταξίδια τους. Μου συστήνεις κανέναν;

Ελπίζω να μη σε κούρασα με τις μικρές ερωτησούλες μου! (Μα τι λέει αυτός ο ...! Μάλλον έτσι θα λέτε τώρα κ. Grelloni, ε;!)

Α! δύο πραγματάκια θέλω να πω ακόμα στους αγαπητούς (συν) αναγνώστες μου; Βρέ παιδιά, γιατί να τσακωνόμαστε για τους computers μας; Αντίθετα να προσπαθούμε να συνεργαζόμαστε.

Επειδή όμως ότι το γράμμα μου πήρε μεγάλες διαστάσεις (μπά ψευδαίσθηση είναι!) Θα το σταματήσω εδώ! (ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ!) Κλείνω το γράμμα μου φωνάζοντας ένα μεγάλο "ΜΠΡΑΒΟ" και 3 "ΖΗΤΩ" για το πολυαγαπημένο μου (μας) USER!

Είσαι και το 1ο!!!  
Γιώργος Σιδέρης

ΥΓ: Ήθελα να σου γράψω κι άλλα ωραία λόγια (Ωχ!) αλλά η απώλεια χαρτιών, χεριού (!) και μολυβιών με εμπόδισε!(Ουφ, Ευτυχώς!!!).

## ● 1) ΦΙΛΕ ΓΙΩΡΓΟ ΠΟΙΟ ΤΟ ΠΡΟΒΛΗΜΑ ΣΟΥ;

Αφού θέλεις να πάρεις 2 joysticks πάρε ένα αναλογικό και ένα ψηφιακό και μια κάρτα για joystick.

2) Κάτι ανάλογο με το STOS και την Amos είναι το Auto Desk Animation σε 2D και 3D, όσο για την κατασκευή παιχνιδιών θα έλεγα να αγοράσεις το 3D Construction Kit.

3) Τα mission disks για το FALCON F-16 έχουν κυκλοφορήσει εδώ και πολύ καιρό όχι μόνο ένα αλλά ΔΥΟ.

4) Όχι ακόμη λίγη υπομονή. 5) Θα σου έλεγα να διαλέ-



Ξεις μεταξύ ATARI LYNX και SEGA GAME GEAR.

6) Καλύτερα θα ήταν να πάρεις μια παιχνιδιομηχανή χειρός. Αν δεν σου αρέσει αυτή η ιδέα, πολύ καλά LapTop βγάζει η SHARP αλλά η τιμή τους είναι λίγο τσουχτερή.

### ΦΑΝΑΤΙΣΜΕΝΟΙ AMIGAΔΕΣ.

Αγαπητό περιοδικό USER, Είμαστε 4 Amigaδες. Διαβάζοντας το προκλητικό γράμμα του Νίκου Ανδρέου στο τεύχος 15, η υπομονή μας δοκιμάστηκε σημαντικά. Αποφασίσαμε να μην απαντήσουμε για λόγους ευνότητος. Μετά όμως και από το σκίτσο του τεύχους 17 το ποτήρι ξεχείλισε και αποφασίσαμε να δώσουμε τέλος στη σιωπή μας. Ο υπολογιστής μας είναι σαφώς ανώτερος και αυτό το αποδεικνύει η δήλωση της ίδιας της ATARI, ότι η AMIGA έχει μεγαλύτερη επιτυχία από τα μοντέλα της (ST,STE, STFM).

Όσο για το σκίτσο του τεύχους 17, από ότι φαίνεται, ή μάλλον σίγουρα, τα παιδιά είχαν ως πρότυπο τον εαυτό τους. Διότι όπως και να το κάνουμε τα παιδιά διαθέτουν αυτιά (Γεια σου Παντελή). Τελειώνοντας ζητάμε συγνώμη από εσάς αν υπήρξαμε φανατισμένοι, αλλά πιστεύουμε ότι έπρεπε να βάλουμε στη θέση τους όλους αυτούς τους ξεροκέφαλους ATARI USERS.

Φιλικά

4 Amiga USERS.

### ΑΓΝΩΣΤΟΣ Χ.

Αγαπητό USER, Ημουν αναγνώστης του PIXEL από τον καιρό που συναγωνιζόταν το MICROMAD. Συνέχιζα να το διαβάζω και κατά την εποχή του SPRITE. Ομως τώρα πιστεύω πως το PIXEL θα γνωρίσει την ήττα από το USER. Η χαμηλή τιμή που κάποτε είτε το PIXEL χάθηκε. Η πρωτότυπη παρουσίαση των reviews και αυτή χάθηκε. Η μεροληπτική στάση που είχε η στήλη

εδώ Λονδίνο απλώθηκε και στις άλλες στήλες με αποτέλεσμα το περιοδικό να απευθύνεται αποκλειστικά στους Amiga Users αγνοώντας τους άλλους χρήστες υπολογιστών. Αλλά και πάλι το πεντακοσάρικο δεν το αξίζει.

Ενώ το USER έχει χαμηλότερη τιμή και μεγαλύτερη αξία. Έχει αναλυτικότερες και καλύτερες παρουσιάσεις των άρθρων του. Κυρίως απευθύνεται σε όλους τους χρήστες υπολογιστών. Ιδιαίτερα χαίρομαι που αντιμετωπίζει και τους συμβατούς όπως και την Amiga ή τον Atari ST, δηλαδή σαν H/Y με δυνατότητες ακόμα και στα games. Καθώς επίσης, το USER δείχνει ανωτερότητα με το να μην λογοκρίνει τα γράμματα που δέχεται με το να αναγνωρίζει δημόσια τα όποια "λάθη" του (κ.Δ. Παγώνης). Ενώ αντίθετα το PIXEL έπεσε πολύ χαμηλά όσον αφορά εκείνη την περιβόητη γελοιογραφία, για την οποία ουσιαστικά δεν ευθύνεται το

USER, και με το ούτε καν να αναφέρει την βράβευση του Ξένου περιοδικού για H/Y ZERO, όπως αντίθετα έπραξε το USER.

Με εκτίμηση,  
ένας αναγνώστης.

● Καταρχάς σαν περιοδικό χαϊρόμαστε που κερδίσαμε έναν ακόμη αναγνώστη και όπως βλέπεις αναγνωρίζουμε τα λάθη μας δημόσια αδιαφορώντας, τι κάνουν άλλα περιοδικά του χώρου, αλλά λυπόμαστε που το γράμμα σου ήταν ανυπόγραφο.



# Commodore

## AMIGA 500 + MONITOR 1084 S

**ΠΡΙΝ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΙΣΑΓΩΓΗ  
ΕΧΟΥΜΕ ΟΡΓΑΝΩΣΕΙ  
ΤΟ ΔΙΚΟ ΜΑΣ SERVICE ΤΗΣ**



### ΕΙΣΑΓΩΓΕΣ

- AMIGA 500
- MONITOR COMMODORE 1084 S (STEREO)
- ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ DISK DRIVE 3,5"
- ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ DISK DRIVE 5,25"
- ΜΝΗΜΗ 512 K ΜΕ CLOCK
- MOUSE ΓΙΑ AMIGA
- TV MODULATOR

## Multi Logi.

**ΠΩΛΗΣΗ  
ΜΟΝΟ  
ΧΟΝΔΡΙΚΗ**

- ★ ΕΓΓΥΗΣΗ MULTI LOGI 12ΜΗΝΗ
- ★ ΠΛΗΡΗΣ ΠΑΡΑΚΑΤΑΘΗΚΗ ΑΝΤΑΛΛΑΚΤΙΚΩΝ

ΑΓ. ΣΟΦΙΑΣ 76Β, ΑΝΩ Ν. ΣΜΥΡΝΗ, ΤΗΛ.: 9334107, FAX: 9334107



# FLAG

**Ε**πιχειρούμε μια πρώτη παρουσίαση του νέου παιχνιδιού της Gremlin μέσα από την συνέντευξη που έδωσε στο συνεργάτη μας Derek Dela Fuente

ο προγραμματιστής της εταιρείας Ian Harling

**-Το Flag είναι η επόμενη κυκλοφορία σας. Θα μας δώσετε μερικές λεπτομέρειες για το παιχνίδι, σχετικά με τον τρόπο χειρισμού, το σενάριο και την αποστολή;**

Για να είμαι ειλικρινής το αλλάξαμε μια δυό φορές από την αρχή του παιχνιδιού. Αυτή τη στιγμή παίζετε έναν κακό μάγο που διαρκώς προκαλεί έναν άλλο κακό μάγο για το δικαίωμα να έχουν τους χωρικούς στην δουλειά τους για τα επόμενα πέντε χρόνια. Και ό,τι προκύψει.... Η ιδανική δουλειά για κακούς μάγους.

Ετσι, κάθε πέντε χρόνια, εσείς ή εκείνος θα προκηρύξει έναν διαγωνισμό (αυτό το παιχνίδι είναι το FLAG) που θα αποφασίσει ποιός κυβερνάει. Καθένας σας διαλέγει ένα χωριό να τον εκπροσωπήσει στο παιχνίδι.

Το παιχνίδι περνάει προοδευτικά μέσα από 40 επίπεδα, αρχίζοντας κάπου στο τέλος της εποχής των Σαξόνων και καταλήγει στην αρχή της Ελισαβετιανής. Μέχρι να φτάσετε εκεί θα έχετε περάσει μέσα από έναν ατέλειωτο αριθμό επιπέδων, αφού οι περισσότερες επιλογές του παιχνιδιού

## ΜΙΑ ΠΡΩΤΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΟΥ ΝΕΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ ΤΗΣ GREMLIN. ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ ΜΕ ΤΟΝ IAN HARLING-ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΗ

του Derek Dela Fuente

διού μπορούν να ρυθμιστούν, και ο παίκτης μπορεί μόνος του να αποφασίσει πού θα'θελε να τοποθετήσει την σημαία του αντί να την αφήσει να πάει στο διορθωτικό σημείο.

Αν και οι κυβερνήτες του κάθε χωριού θα έχουν το δικό τους στυλ επίθεσης ή άμυνας είσαστε εσείς που έχετε το τελικό πρόσταγμα πάνω στους προσωρινά ζόμπι χωρικούς.

Ο σκοπός του Flag είναι απίστευτα απλός, από την στιγμή

και να χτίσετε έναν τοίχο που θα προστατεύει τις σημαίες σας, αλλά υπάρχουν στρατεύματα με πολιορκητικούς κριούς που μπορείτε να πληρώσετε για να τους καταστρέψουν. Τα χωριά σας είναι αρκετά προφυλαγμένα από πρόχειρα τείχη αλλά αν πέσουν αυτά τα αναχώματα ή κάποιο από τα κτίριά σας, όπως είναι η Ταβέρνα, η δύναμη των αντρών θα μειωθεί σημαντικά μέχρι αυτά να επιδιορθωθούν.

Για να γίνουν τα πράγματα ακόμα χειρότερα υπάρχουν ακόμα και Ninja (ναι, το ξέρω ότι οι αρχαίοι Σάξονες δεν είχαν Ninja- αλλά αυτό είναι παιχνίδι!) που δρασαν σαμποτέρ.

Μπορεί να σταλεί να ανατινάξει τα εχθρικά κτίρια, και είναι αόρατος εκτός αν περάσει μπροστά από αντίπαλο στρατιώτη.

**-Χρησιμοποίησες κάποια εμπειρία ή πηγές για αυτό το παιχνίδι;**

Οχι πραγματικά. Δεν είναι ρεαλιστικό από καμία άποψη. Θα'θελα να'λεγα ψέματα, "Ω

ναι, μελετήσαμε πολύ τα ιστορικά βιβλία..." αλλά όχι. Αυτό είναι απλώς μια έκρηξη - όχι ένα σε βάθος παιχνίδι στρατηγικής.

Διασκέδαση (ελπίζουμε).

**-Είναι αυτό το παιχνίδι με οποιοδήποτε τρόπο συνέχεια του Lost Patrol ή είναι η μορφή που ελπίζατε ότι θα έπαιρνε το Lost Patrol;**



που κάποιος στρατιώτης σας ή άνθρωπος του αντιπάλου σας αγγίξει την εχθρική σημαία, το παιχνίδι λήγει.

Υπάρχουν φυσικά μερικά εμπόδια που θα σας δυσκολέψουν/βοηθήσουν στην επιτυχία σας όπως είναι τα μαγικά ξόρκια για να αυξήσουν την δύναμη ή την ταχύτητα των ανδρών σας, ή



Είχαμε την πρόθεση το Lost Patrol να γίνει ένα βαθύ παιχνίδι στρατηγικής του τύπου Cinemaware. Αλλά εξαιτίας διαφόρων εξωτερικών πιέσεων κατέληξε σαν μια σειρά από μέτρια κομμάτια arcade δράσης. Δεν είμασταν καθόλου ευχαριστημένοι. Μάθαμε όμως πολλά από αυτό όμως. Για παράδειγμα, ότι δεν έπρεπε να συνεργαζόμαστε με μεγάλες εταιρίες κατασκευής software που εδρεύουν στο Manchester και το όνομά τους αρχίζει από "O". (σ.τ.μ. εννοεί την OCEAN μάγκες)

**-Είσαι ειδικός καλλιτέχνης των γραφικών που έχει ένα ιδιαίτερο στυλ και χρησιμοποιείς πολλές ψηφιοποιημένες εικόνες που επεξεργάζεσαι. Συμβαίνει το ίδιο και στο FLAG;**

Το ρώτησες σίγουρα επίτηδες αυτό, άτιμε! Ακού προσεκτικά - εκτός από 4 μικρές εικόνες στην ακραία οθόνη χειρισμού στο Lost Hope (συνώνυμη, Patrol) δεν έχω ποτέ, ποτέ, ούτε μια φορά, χρησιμοποιήσει ψηφιοποιημένα γραφικά.

Απορώ πώς το σκέφτηκε αυτό ο κόσμος...

Εγώ (όπως κάθε άλλος καλλιτέχνης γραφικών που δουλεύει στον καλλιτεχνικό σχεδιασμό) χρησιμοποιώ φωτογραφίες για αναφορά.

Αλλά δεν είναι ψηφιοποίηση, ούτε είναι καθαρή αντιγραφή. Για παράδειγμα η εικόνα OPPO-NENT7 κατασκευάστηκε από, ένα μέρος μοντέλου για το πρόσωπο και το σώμα, το χέρι της κοπέλας μου, ένα σωρό γλάστρες, και ένα ιδιοκατασκευασμένο ακόντιο, πανοπλία και μερικά ακόμα κομμάτια εδώ κι εκεί. Δεν έχει τελειώσει ακόμα, ελπίζω να περιέχει και κάποιο animation.

**ΑΛΛΑ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΨΗΦΙΟΠΟΙΗΜΕΝΟ. Αμαν πια...**

Για να πω την αλήθεια ο τρόπος με τον οποίο σχεδιάζω με ανησυχεί κάπως. Δεν ταιριάζει με τον συνηθισμένο τρόπο του στυλ των παιχνιδιών.

Δεν είμαι σίγουρος αν θα συνεχίσω να το κάνω έτσι.

Πάντως, όπως συνηθίζω να λέω, μαθαίνω και υποθέτω ότι θα μου πάρει ακόμα μερικά χρόνια προτού φτάσω στο σημείο που θέλω να είμαι.

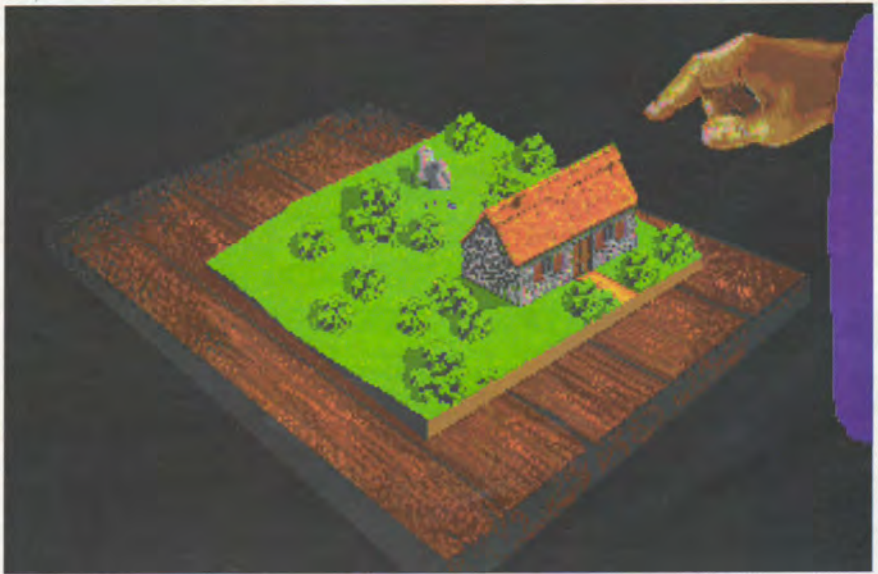


**-Ηταν η σύλληψη του παιχνιδιού δική σου ιδέα και είσαι στ'αληθεια ευχαριστημένος από την συνεργασία σου με την Gremlin;**

Το παιχνίδι ήταν ιδέα του συνεργάτη μου προγραμματιστή Simon, αλλά και οι δύο προσθέσαμε κάτι ακόμα. Η Gremlin είναι αναμφίβολα η καλύτερη εταιρία

συνήθως το λιγότερο γνωστό μέλος μιας προγραμματιστικής ομάδας, με την περίπτωση σας συμβαίνει το αντίθετο! Υπάρχει κάποιος λόγος για αυτό;

Χμμ, καλή ερώτηση. Δεν έχω ιδέα, Νομίζω ότι είναι κυρίως γιατί ο Simon ζει στο Isle of Wight (ο καυμένος δεν βγαίνει συχνά έξω) και έτσι είναι περισσότερο



με την οποία έχουμε δουλέψει. Είναι δίκαιοι, φιλικόι, πρόθυμοι να βοηθήσουν. Δεν μπορώ να τους κακολογήσω για τίποτα. Και έχοντας δει μερικά από τα μελλοντικά παιχνίδια τους γνωρίζω ότι θα γίνουν πολύ μεγάλοι στα επόμενα χρόνια.

**-Ο καλλιτέχνης γραφικών είναι**

απρόσιτος από μένα. Θα προτιμούσα να κέρδιζε εκείνος το φως της δημοσιότητας παρά εγώ, αφού αν δεν ήταν οι ικανότητές του σαν προγραμματιστή εγώ δεν θα βρισκόμουν σήμερα εδώ.

Φυσικά με πλήρωσε ένα σωρό λεφτά για να τα πω αυτά... Το



όνομά του είναι Simon Cooke, είναι 22 και προγραμματίζει εδώ και 9 χρόνια. Έχει ποικίλες δουλειές μερικής απασχόλησης που περιλαμβάνουν χορευτής μπαλέτου, καθαριστής τσεμπεριών, και ταριχευτής προ θανάτου (το αγαπημένο του).

Ζει κάτω από τα σκαλιά του Ryde Home για τους μόνιμα "διαταραγμένους" όπου οι γιατροί πιστεύουν ότι μπορούν να επανορθώσουν τις σωματικές λειτουργίες του και να εξαλείψουν την επιθυμία του να σφυρίζει την Μασαλιώτισσα. Προσωπικά δεν το ελπίζω.

**-Στο τέλος της μέρας, ποιος έχει τον τελευταίο λόγο στο FLAG - εσύ ή η Gremlin;**

Δεν υπάρχει ποτέ μαύρο άσπρο με αυτόν τον τρόπο. Έχουμε και οι δύο ιδέες τις οποίες συζητάμε και πάνω στις οποίες συμβιβάζομαστε.

Ναι, μερικές φορές η "συζήτηση" γίνεται με φωνές, αλλά στο τέλος όλα αποβαίνουν για καλό του παιχνιδιού.

**-Πόσο καιρό σας πήρε το FLAG και ποιά ήταν το δυσκολότερο κομμάτι του; (Μπορείς να δώσεις μια αναφορά στα χαρακτηριστικά της Amiga, πόσος ήχος, γραφικά, δεδομένα, χρώματα στην οθόνη κλπ;)**

Δουλεύουμε πάνω του περίπου 6 μήνες. Υπήρχαν ένα σωρό δοκιμές να γίνουν, για να έχουμε 32 χρώματα, πολυ-διαγώνιο scrolling, 18 επίπεδα κάλυψης, αληθινά 3D vector, μια επιφάνεια παιχνιδιού των 64 οθονών, ηχη-



τικά εφέ και μουσική, 5 δίσκους γραφικών και τουλάχιστον 25 sprites στην οθόνη ταυτόχρονα μέσα σε δύο δίσκους ΚΑΙ αρκετό υπολογιστικό χρόνο για να υπάρχει πρόγραμμα εκεί μέσα...λοιπόν, δεν είμασταν σίγουροι αν θα προχωρούσε το πράγμα.

Δεν τρέφω τίποτ'άλλο παρά θαυμασμό για τον Simon.

**-Θα υπάρξει έκδοση για ST/PC;**  
Ναι. Η ST έκδοση δεν θα χρειαστεί ιδιαίτερο "πετσόκομα", εκτός από τον ήχο.

Η έκδοση για PC γίνεται από την Astros productions, αλλά εγώ κάνω τα γραφικά.

Τα 256 χρώματα στην VGA έχουν πολύ πλάκα. Τα PCs είναι κάπως δυσκίνητα στον σχεδιασμό εξαιτίας του μεγάλου αριθμού διορθώσεων που πρέπει να κάνετε σ'αυτά.

Δεν μπορείς να απομακρυνθείς με τα πολλά κόλπα όπως θα χρησιμοποιούσες στην Amiga. Τα πάντα δείχνουν πολύ τετραγωνισμένα. Όμως, είναι μια καλή πρακτική.

**-Ποιά είναι τα σχέδιά σας για το επόμενο παιχνίδι σας (μπορείς να μου πεις ελεύθερα!)**

Η συνέχεια του FLAG;

Είναι απόρρητο μυστικό. Αλλά, μπορώ να σου πω ότι ονομάζεται TOWER και το σχεδιάζουμε αυτή τη στιγμή. ΕΙΝΑΙ η συνέχεια.

Δεν μπορώ να περιμένω να αρχίσουμε!

Μετάφραση Ν. Κροντηράς



**AN...** ΨΑΧΝΕΤΕ ΓΙΑ ΕΝΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΠΟΥ ΝΑ ΕΧΕΙ ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΗ ΣΑΣ Ή ΤΗΝ AMIGA ΣΑΣ

**AN...** ΘΕΛΕΤΕ ΜΕ ΕΝΑ ΤΗΛΕΦΩΝΗΜΑ ΝΑ ΣΤΑΛΟΥΝ ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ ΣΑΣ ΤΑ ΑΓΑΠΗΜΕΝΑ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ Ή ΤΟ COMPUTER ΤΩΝ ΟΝΕΙΡΩΝ ΣΑΣ

**AN...** ΔΙΑΒΑΣΑΤΕ ΚΑΠΟΥ ΟΤΙ ΣΤΗΝ ΜΑΚΡΙΝΗ ΑΜΕΡΙΚΗ Ή ΤΗΝ ΙΑΠΩΝΙΑ ΚΥΚΛΟΦΟΡΗΣΕ ΤΟ GAMES!! Ή Η CONSOLA ΜΗΝ ΠΕΡΙΜΕΤΕ ΝΑ ΠΕΡΑΣΟΥΝ ΔΥΟ ΤΡΙΑ ΧΡΟΝΙΑ ΝΑ ΕΡΘΟΥΝ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ. ΑΠΛΑ ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ Ή ΠΕΡΑΣΤΕ ΑΠΟ ΤΟ ATHENS CLUB ΝΑ ΤΑ ΠΑΡΕΤΕ.

**AN...** ΤΑ GAMES ΓΙΑ ΤΗΝ SEGA ΣΑΣ, ΤΟ GAME BOY, ΤΟ GAME GEAR, ΤΟ NINTENDO SUPER FAMICOM... ΤΑ ΒΡΙΣΚΕΤΕ ΑΚΡΙΒΑ Ή ΔΕΝ ΤΑ ΒΡΙΣΚΕΤΕ ΚΑΘΟΛΟΥ, ΝΑ ΕΝΑΣ ΑΚΟΜΗ ΛΟΓΟΣ ΝΑ ΕΡΘΕΤΕ ΣΤΟ

# ATHENS CLUB

**SOFTWARE - HARDWARE ΓΙΑ SEGA 8 BIT, MEGA DRIVE, GAME BOY, GAME GEAR, SUPER FAMICOM, NINTENDO, AMIGA, AMSTRAD, PC**

## ΜΕΡΙΚΑ ΑΠΟ ΤΑ GAMES ΓΙΑ SEGA MEGA DRIVE

SHADOW OF THE BEAST	ALEX KIDD	DYNAMITE DUKE
ROBO KID	RAMBO III	SHADOW DANCER
MOON WALKER	GHOSTBUSTERS	LAKERS VS CELTICS
STREET SMART	FORGOTTEN WORLDS	W.C. SOCCER
DJ BOY	EL VIENTO	GOLF
AIR BUSTER	TRUXTON	FINAL BLOW
JUNCTION	DICK TRACY	J.M.FOOTBALL
DARK CASTLE	MICKEY MOUSE	PHANTASY STAR II
PHELIOS	SUPER THUNDERBLADE	SWORD OF VERMILLION
WHIP RUSH	OUT RUN	HERZOG ZWEI
POPULOUS	TECHNOCOP	COLUMNIS
GAIARES	ROAD RASH	FLICKY (NOE)
GAIN GROUND	REVENGE OF SHINOBI	SONIC THE HEDGHOG
VALIS III	GOLDEN AXE	ALIEN STORM (OKT)
INSPECTOR X	GOLDEN AXE II (OKT.)	MIGHT AND MAGIC
KAKEGI	SUPER MONACO GP	MIDNIGHT RESISTANCE
CRACK DOWN	JAMES POND	SUPER VOLLEYBALL (OKT)
ZOOM	ESWAT	MERCS (NOEM)
FAERY TALES	BARE KNUCKLE	SPIDER MAN
BATMAN	RASTAN SAGA II	FATAL REWIND
THUNDER FORCE III	MS PACMAN (OKT)	KLAX
HARD DRIVIN'	TWIN COBRA	MAGICAL HAT
TIGER HELI	WONDER BOY III	WONDERER
DARWIN 4001	STAR CONTROL	CENTURION
KING'S BOUNTY	BONANZA BROS	RINGSIDE ANGEL
VERITEEX	FIRE MUSTANG	DANGERUS SEED
AIR WOLF	LAKERS VS CELTICS (SOON)	CROSSFIRE (OKT) K.A

## GAME BOY GAMES

NAVY SEALS  
BATMAN  
BEACH VOLLEY  
BUBBLE BOBBLE  
R-TYPE  
PAC MAN  
NEMESIS  
ΚΑΙ ΑΛΛΑ ΠΟΛΛΑ

## SUPER FAMICOM

FINAL FIGHT  
JARRY BOY  
MOBILE SUIT GUNDAN F91  
US SCOUADRON  
FINAL FANTASY IV  
F-ZERO  
SUPER R-TYPE

## GAME GEAR

PENGO  
SHINOBI  
WONDER BOY  
G-LOC  
H.Q TAITO  
MAPPY  
POP BRAKER

SEGA MEGA DRIVE 33000  
GAME BOY 19800  
SUPER FAMICOM 88000

AMIGA 500 106000  
AMIGA + MONITOR 155000  
GAME GEAR 33000

RAM 500 ΓΙΑ AMIGA 13889  
4 GAMES ΓΙΑ MEGA DRIVE ΠΡΟΣΦΟΡΑ  
ΜΑΖΙ ΜΕ ΤΟ ΦΠΑ 26200 - 6528 TO 1

ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ Φ.Π.Α ΤΟ ΟΠΟΙΟ ΤΟ ΠΛΗΡΩΝΕΤΕ ΜΕΤΑ ΑΠΟ 1 ΜΗΝΑ  
ΜΟΝΑΔΙΚΟΙ ΣΕ ΠΟΙΚΙΛΙΑ SOFTWARE HARDWARE  
ΠΡΩΤΟΙ ΣΕ ΚΑΘΕ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΟ  
ΑΣΥΝΑΓΩΝΙΣΤΟΙ ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΜΑΣ  
ORIGINAL ΟΙ ΑΛΛΟΙ ΑΠΛΩΣ ΑΝΤΙΓΡΑΦΟΥΝ  
ΤΑΧΥΤΑΤΟ MAIL ORDER ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ  
SERVICE ΜΕ ΤΗΝ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΗ ΕΝΝΟΙΑ ΤΗΣ ΛΕΞΗΣ

**ATHENS  
CLUB**

ΕΙΣΑΓΩΓΕΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΕΙΕΣ  
SOFTWARE - HARDWARE  
ΜΠΟΤΑΣΗ 10 ΑΘΗΝΑ ΤΗΛ 3639338  
ΠΕΡΙΚΛΕΟΥΣ 38 ΚΑΛΛΙΘΕΑ  
(ΚΟΝΤΑ ΣΤΟ ΣΙΝΕΜΑ ΤΡΟΠΙΚΑΛ)  
ΤΗΛ 9596691 FAX 9596691



# STRIKE 2

ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ ΜΕ ΤΟΝ BRIAN POLLOCK,  
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΗ ΤΗΣ MILLENIUM ΣΤΑ PCs

**Ο** συνεργάτης μας Derek Dela Fuente "ανακρίνει σε μια αποκαλυπτική συνέντευξη τον Brian Pollock, προγραμματιστή της Millennium στον τομέα των PCs .

**-Ηλικία**

Θα είμαι 26 μέχρις ότου αυτό εδώ τυπωθεί, τα γενέθλιά μου είναι στις 27 Ιουλίου.

**-Πόσο καιρό είσαι ανακατεμένος με**

**ΤΟΥ DEREK DELA FUENTE**

**τον χώρο των υπολογιστών;**

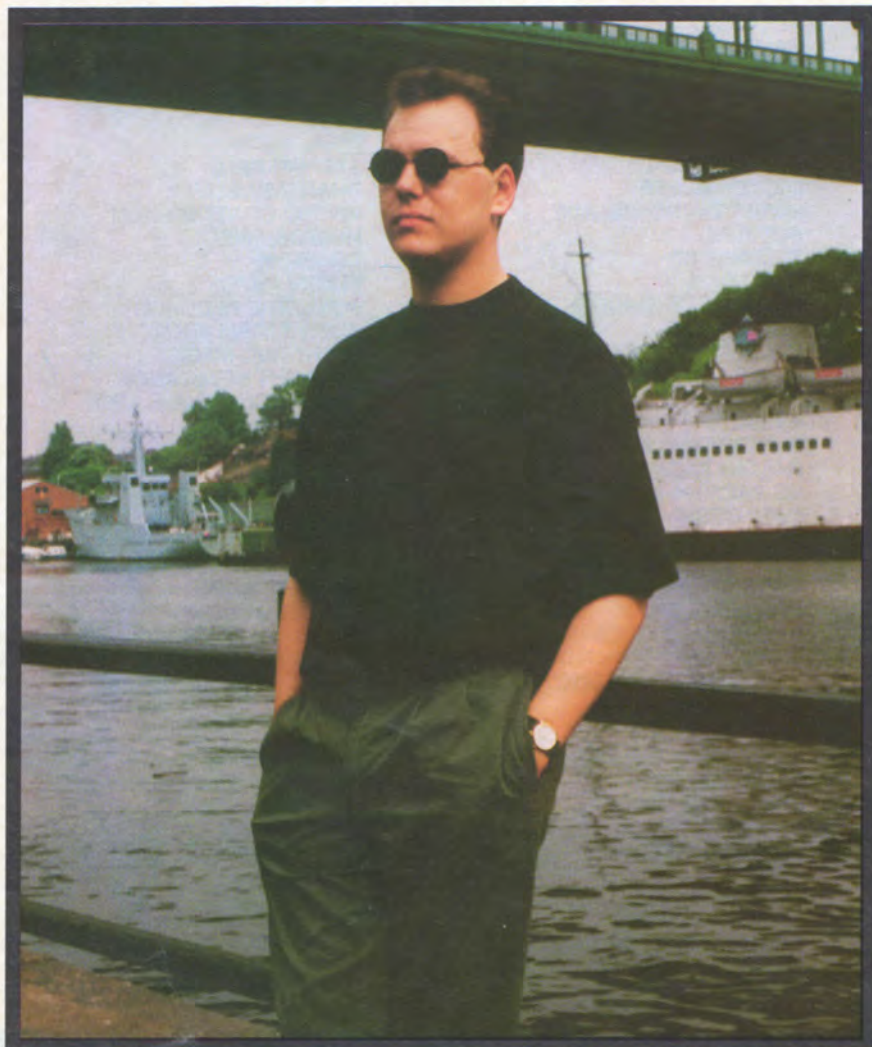
Ενδιαφέρθηκα πρώτη φορά για τους υπολογιστές όταν ήμουν περίπου 13. Η πρώτη μου προγραμματιστική δουλειά ήταν σε έναν προγραμματιζόμενο υπολογιστή και στο TRS-80 στο τοπικό κατάστημα Tandy μετά το σχολείο. Αργότερα αγόρασα έναν

ZX81 και πέρασα πολλές όμορφες στιγμές μαζί του. Δεν ήταν όμως παρά μόνον μέχρι το 1987, όταν δεν είχα πλέον υπολογιστή και για να γράψω παιχνίδια δανείστηκα έναν spectrum για να βοηθήσω έναν φίλο που έκανε μια μεταφορά του C64.

**-Ποιά άλλα μηχανήματα έχεις προγραμματίσει και ποιά ήταν τα παιχνίδια;**

Όπως σας είπα, ξεκίνησα σαν προγραμματιστής Z80, η πρώτη μου (πληρωμένη) δουλειά ήταν στον Spectrum, δούλεψα πάνω σε μερικές από τις χειρότερες μεταφορές - για τις οποίες πληρώθηκα πενταροδεκάρες - αλλά δεν ήξερα ότι υπήρχαν καλύτερα - το "sunstar" και το "Death or Glory" (το οποίο αργότερα μπήκε μέσα στα 10 χειρότερα παιχνίδια όλων των εποχών). Ύστερα έκανα την μεταφορά στον spectrum του "Druid II-Enlightenment" για την Firebird, πάλι σαν ελεύθερος επαγγελματίας. Όταν άρχισα να δουλεύω για την Teque σαν μισθωτός προγραμματιστής, έμαθα να προγραμματίζω σε ST και C64 δουλεύοντας πάνω στο "Peter Beardsley's International Soccer. Το μόνο άλλο πρόγραμμα πάνω στο οποίο δούλεψα όσο ήμουν στην Teque ήταν η μεταφορά από τα coin-ops του Blasteroids. Μετά ξανάγινα ελεύθερος προγραμματιστής για να δουλέψω στην μεταφορά του παιχνιδιού της Millennium το StarRay - για την Konix Multisystem. Ένα πραγματικά ωραίο μηχανήμα που ποτέ δεν είδε το φως της ημέρας, μπορεί και να το θυμάστε είχε μηχανική καρέκλα. Το KMS ήταν ένα 8086 μηχανήμα και είχα αγοράσει ένα PC για να δουλέψω πάνω του. Έτσι όσο περίμενα νέα της Konix για την τύχη του μηχανήματός τους, άρχισα να δουλεύω στον 3D κώδικά μου που αργότερα θα γινόταν το Thunderstrike.

**-Δούλεψες για την Teque στο σπίτι. Είχες απόλυτη ελευθερία κινήσεων ή ακολουθούσες σαφείς εντολές όταν προγραμματίζες ένα παιχνίδι σαν το Peter Beardsley;**



*Ο Brian Pollock προγραμματιστής της Millennium*



Εξαρτάται από το τι εννοείς - τα προγράμματα ήταν γενικά ΕΛΕΓΧΟΜΕΝΑ από τους προγραμματιστές. Εμείς αποφασίζαμε ποιά formats γίνονταν τότε, πόσο χρόνο θα ξοδεύαμε σε κάθε έκδοση, την μορφή των γραφικών κλπ. Όλα αυτά βέβαια έπρεπε να ταιριάζουν με την γενικότερη πολιτική της εταιρίας.

Στο δημιουργικό επίπεδο οι περισσότερες αποφάσεις ήταν μια κοινή υπόθεση όχι μόνο μεταξύ των προγραμματιστών και της διοίκησης, αλλά αναμειγνύονταν και άλλες ομάδες.

Όταν δούλευα στην Tecme αυτή ήταν μια μικρή εταιρία με δύο ή τρία ζευγάρια προγραμματιστών. Έχει μεγαλώσει από τότε και δεν ξέρω αν το ίδιο στυλ εργασίας ισχύει εκεί.

Το Peter Beardsley's ήταν έτσι κι αλλιώς περίεργο, ακόμα δεν ξέρω πολλά για το ποδόσφαιρο, και τότε γνώριζα ακόμα λιγότερα.

Εκεί που οι προγραμματιστές ΔΕΝ ΕΙΧΑΝ ελευθερία κίνησης ήταν στην επιλογή των προγραμμάτων. Συνήθως με ρωτούσαν ανάμεσα σε 2-3 coin-ops ή τίτλους ποιούς θα ήθελα να δουλέψω - αλλά αυτό δεν επηρέαζε πραγματικά την επιλογή (και όταν η επιλογή ήταν εντελώς άσχημη μέτραγε ακόμα λιγότερο η γνώμη μου!). Παράδειγμα: "Θά'θελες να εργαστείς στο Dynamite Dux ή στο A.P.B.;" ήταν η ερώτηση, και νομίζω τότε κάναμε το Blasteroids!

**-Τί σε έκανε να αποφασίσεις να χρησιμοποιήσεις το PC σαν κύριο μηχάνημά σου;**

Όπως είπα νωρίτερα, είχα ήδη αγοράσει ένα για να δουλέψω σε κάποιο άλλο πρόγραμμα και γι'αυτό έμαθα να προγραμματίζω στο PC. Είχα ξεκινήσει να δουλεύω στον 3D κώδικά μου ο οποίος έφτασε σε προχωρημένο στάδιο την στιγμή που υπέγραφα την επόμενη δουλειά μου. Γι'αυτό και έγινε η κύρια έκδοση (πρώτη έκδοση) του Thunderstrike.

Ήταν τελικά μια πετυχημένη προσπάθεια, εξαιτίας της αρχιτεκτονικής του PC και της ικανότητας της κάρτας VGA, και πολλά πράγματα περιλήφθηκαν που δεν πιστεύω ότι θα μπορούσαν να είχαν γίνει αν δούλευα από την αρχή σε ST ή Amiga.

Υπήρξε κάποια εποχή που σκεφτόμουν να αγοράσω έναν σκληρό δίσκο για τον ST μου και κάποια βασικά προγράμματα βελτίωσης του 68000, αλλά όχι για πάρα πολύ καιρό. Προτιμούσα το πληκτρολόγιο του PC, το hardware του ST ήταν πολύ ακριβό, δεν είχα ανάγκη να έχω ξεχωριστές χαμηλές αναλύσεις (έγχρωμο και υψηλής ανάλυσης (μονόχρωμο) μόνι-



τορ για το PC, ενώ τα προγράμματα βελτίωσης του PC ήταν καλύτερα. Εργάζομαι πάνω στο PC εδώ και 2 χρόνια (?). Νιώθω άνετα μαζί του, αλλά με εκνευρίζει μερικές φορές (...)

**-Μπορείς να κάνεις μια αναφορά στον καλλιτέχνη γραφικών και είναι οι ιδέες σας μοιρασμένες 50/50;**

Το μεγαλύτερο μέρος των γραφικών γίνεται για την ατμόσφαιρα, και περιστρέφεται γύρω από το gameplay. Συζητήσα το παιχνίδι με τον Srock αρκετά εκτεταμένα, ύστερα αυτοσχεδίασα με το σενάριο, σκεπτόμενοι πάνω στο τί είδους κόσμος θα δημιουργούσε ένα άθλημα σαν το Strike και πώς αυτός ο κόσμος θα απεικονιζόταν.

Ο Srock έχει δουλέψει στα γραφικά των υπολογιστών για αρκετό καιρό τώρα σε πολλές, πολλές παραγωγές. Είναι ακόμα άριστος καλλιτέχνης των κόμικ και δημιουργός ταινιών, και τα περισσότερα έργα του είναι σκοτεινά. Σκοτεινά-πessimιστικά - υπάρχει κάποια επανάληψη που δεν εξηγείται (ή μήπως θα εξηγηθεί;) όλα αυτά τα πράγματα, το υπόβαθρο του Srock, το στυλ και οι ικανότητές του, εμφανίζονται στο Strike 2.

**-Τώρα δουλεύεις το Strike 2, την συνέχεια, μπορείς να δώσεις στους αναγνώστες το σενάριο του παιχνιδιού και ποιές έξτρα δυνατότητες θα διαπιστώσουμε ενώ θα παίζουμε;**

Μέχρι ενός σημείου το Strike 2 είναι μια ευκαιρία για μένα να διορθώσω τα πράγματα που δεν με ικανοποιούσαν στο Thunderstrike, να προσθέσω εκείνα τα στοιχεία για τα οποία δεν έβρισκα τον χρόνο και να δικαιώσω τις κριτικές και τις υποδείξεις που δεχόμουν από ανθρώπους που είχαν αγοράσει και παίξει το original. Μια μεγάλη διαφορά στο Strike 2 είναι το ίδιο το άθλημα. Το Thunderstrike ήταν βα-

σισμένο πάνω σε ένα βάρβαρο παιχνίδι που ονομαζόταν "ground defence", και αυτό έχει διατηρηθεί στο Strike 2 αλλά μόνον σαν ένα από τα πολλά αθλήματα. Τα νέα αθλήματα βασίζονται στην ίδια γρήγορη αντίδραση και τις ενστικτώδεις ικανότητες πτήσης αλλά υπάρχει ποικιλία ανάμεσα στα παιχνίδια πλήρους ταλέντου όπου η ίδια η επιβίωσή σας εξαρτάται από την ικανότητά σας να ξεφεύγετε και να ξεγελάτε τα θανατηφόρα ιπτάμενα ρομπότ, και σε παιχνίδια όπου μόνον η πείρα - μια καλή σίγουρη τεχνική - μπορεί να σας βγάλει νικητές, μέχρι παιχνίδια στρατηγικής όπου ζυγίζετε τις πιθανότητες, παίζετε με τα υπέρ και τα κατά, και ισορροπείτε την επιβίωση απέναντι στην δοξασμένη νίκη. Ο πιλότος του Strike 2 έχει τώρα πολύ περισσότερο έλεγχο πάνω στον ανταγωνισμό, και δεν τα βάζει μόνο με τον εαυτό του. Ο παίκτης είναι ο ένας από τέσσερις - που αναπαριστούν τις τέσσερις γαλαξιακές δυνάμεις: Primate, Reptile, Insect, Biomech (οι άλλοι τρεις ελέγχονται από τον υπολογιστή) - ο κάθε ένας προσπαθώντας να φτάσει την κεντρική ζώνη και την ατέλειωτη φήμη νικώντας τους πρωταθλητές.

Οι κεντρικές ζώνες είναι γαλαξιακά οικονομικά κέντρα στα οποία ο παίκτης φτάνει μετά από συναγωνισμό σε πολλούς διαφορετικούς πλανήτες σε γαλαξίες της επιλογής του. Πρέπει να ξεκινήσουν από έναν απομακρυσμένο πλανήτη του γαλαξία τους και να περάσουν διαμέσου πλανητών με όλο και υψηλότερο οικονομικό status, συναγωνιζόμενοι σε παιχνίδια-Strike. (...) Εργάζομαι ακόμα αυτή τη στιγμή στην δυνατότητα σειριακής σύνδεσης έτσι ώστε δύο παίκτες σε διαφορετικά μηχανήματα να συναγωνίζονται μεταξύ τους ενώνοντας



καλώδιο. Τα γραφικά του παιχνιδιού έχουν βελτιωθεί αρκετά. Τα σχήματα των αντικειμένων στο Thunderstrike ήταν αρκετά απλά, και εν μέρη αυτό συνέβαινε επειδή υπήρχαν πάρα πολλά πολύγωνα στο πάτωμα και δεν θέλαμε να κάνουμε το πρόγραμμα αγρό βάζοντας πολύπλοκα αντικείμενα(...)

-Εξαιτίας των ποικίλων PC μηχανών, επεξεργαστών, 286/386/486, τα διαφορετικά format οθονών, τις εκδόσεις του DOS, δεν δημιουργούνται προβλήματα στον προγραμματισμό; Έχεις δημιουργήσει ρουτίνες που ελέγχουν αν όλα τρέχουν σωστά σε όλες αυτές τις μηχανές;

Ξεχνάς ότι τα PCs έχουν διαφορετικά drives, ποσά μνήμης, διαφορετικού είδους εξωτερικές μνήμες, άλλες input συσκευές, και αντίθετα από τον ST και την Amiga δεν μπορείς να είσαι σίγουρος ότι όλοι έχουν mouse.

Ναι όλα αυτά δημιουργούν προβλήματα, για τα οποία ο κάθε προγραμματιστής έχει και την δική του λύση. (...) Το Strike 2 θα υποστηρίζει VGA, EGA και Tandy πράγμα που σημαίνει ότι πρέπει να γράψω τους κωδικούς των γραφικών τρεις φορές. (...)

Όσον αφορά τον επεξεργαστή, με ενοχλεί το ότι τα παιχνίδια δεν τρέχουν με την ίδια ταχύτητα σε όλα τα

μηχανήματα - γενικά ένα παιχνίδι στον ST θα τρέχει στην ίδια ταχύτητα σε έναν άλλο ST, αλλά δεν συμβαίνει το ίδιο με το PC, και αυτό κάνει το gameplay και το animation πολύ δύσκολα να ελεγχθούν.

-Υπάρχουν προγραμματιστικές βελτιώσεις που είναι ειδικά για τους 386/486;

Πονηρή ερώτηση. Εχω βάλει κάποια κόλπα στους 386+ (γρήγορους) υπολογιστές, τα οποία δείχνουν πάρα πολύ όμορφα (φωτοσκιάσεις) ενώ χρειάστηκε μια βδομάδα ώστε να δουλεύουν καλύτερα και τα άφησα μέσα για όλα τα μηχανήματα!

-Τί PC Hardware διαθέτεις; Έναν Viglen Vig 2 Elite, το οποίο είναι ένας 286. Έχει ταχύτητα στα 12 Mhz που αλλάζει στα 8, 1 MegaByte RAM και κάρτα VGA. Δεν είναι τίποτα το εντυπωσιακό σήμερα, νομίζω - δεν ήταν εντυπωσιακό ούτε όταν το αγόρασα. Κάνει την δουλειά του πάντως. -Το Strike 2 θα εμφανιστεί σε άλλα format και επειδή κάνεις μόνο την έκδοση για PC μετράει ο λόγος σου στα υπόλοιπα format;

Το Strike 2 θα εμφανιστεί για ST και Amiga, αλλά αμφιβάλω αν θα έχω καθόλου έλεγχο πάνω στο πώς θα μοιάζουν αυτά τα format. Είμαι σίγουρος ότι η Millenium θα επιμείνει να

μείνουν πιστά στην έκδοση του PC - θα ήθελα περισσότερα.

-Σκοπεύεις να δουλέψεις σε παιχνίδι κονσόλας ή στο CDTV;

Ναι και στα δύο. Σκέφτομαι για το επόμενο πρόγραμμά μου να ασχοληθώ με αυτά τα πράγματα.

Η τελική μου επιθυμία είναι να μεταπηδήσω στο κύκλωμα του "family entertainment", δεν εννοώ απλώς να βάζω πάπιες και λαγούς σε ένα παιχνίδι ώστε να παίζουν μικρά παιδιά - εννοώ να συμπεριλαμβάνω την μαμά, τον μπαμπά, θεία, θείο, ακόμα και γείτονες (όταν περνούν).

Οι κονσόλες και το CDTV έχουν ένα μεγάλο πλεονέκτημα σε σχέση με τις υπόλοιπες μηχανές - δεν βρίσκονται στο δωμάτιο του μικρού. Πολύ συχνά τις βρίσκεις στο καθιστικό, πράγμα που το θεωρώ πολύ ωραίο!

-Ποιόν εκτιμάς περισσότερο μέσα στην βιομηχανία παραγωγής software και γιατί;

Σέβομαι οποιονδήποτε είναι δίκαιος, ειλικρινής και νοιάζεται για την δουλειά που κάνει.

ΥΠΑΡΧΟΥΝ τέτοιοι άνθρωποι σε αυτή την βιομηχανία. Αυτοί είναι το μέλλον της.

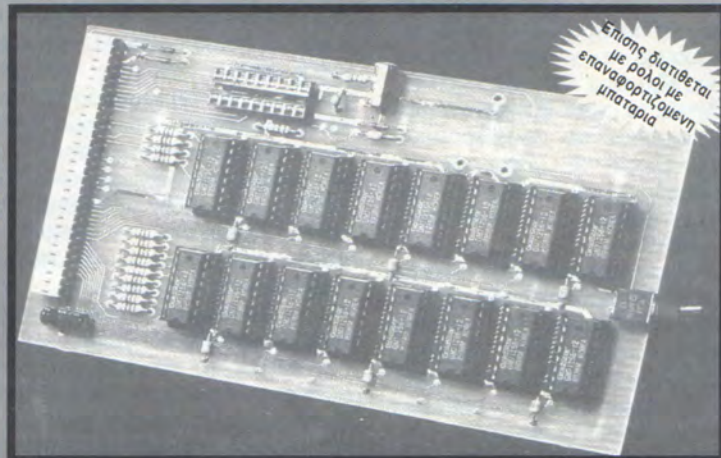
Μετάφραση Ν. Κροντηράς

## ΜΕΓΑΛΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ

### AMIGA

RAM 512KB EXPANSION (ΧΩΡΙΣ ΡΟΛΟΙ)	9.000
RAM 512KB EXPANSION (ΜΕ ΡΟΛΟΙ)	12.000
RAM 0.5 - 1.5 MB EXPANSION	16.000*

NEO	ΣΥΝΤΟΜΑ ΘΑ ΔΙΑΤΙΘΕΤΑΙ	
	DIGITIZER ΣΤΗΝ ΤΙΜΗ ΤΩΝ	25.000



\* Η ΤΙΜΗ ΙΣΧΥΕΙ ΓΙΑ ΤΟ 0.5 MB  
\* ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ Φ.Π.Α. 18%

## COMPUTER SOLUTIONS

Λ. ΗΡΑΚΛΕΙΟΥ 269 Ν. ΙΩΝΙΑ ΤΗΛ. 2776751 - FAX 2776751 IONIA CENTER 2ος Οροφος



# THOMAS SOFT TS

**ΣΟΛΩΜΟΥ 30 ΑΘΗΝΑ,  
ΤΗΛ./FAX 36.15.362**

## ROCGEN GENLOCK



High fidelity GENLOCK  
ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ ΤΟΥΣ  
AMIGA users. ΓΡΑΨΤΕ  
ΣΤΟ video, graphics  
ΚΑΙ animation ΑΠΟ  
ΤΗΝ AMIGA Η ΠΡΟΣΘΕΣΤΕ  
ΚΕΙΜΕΝΟ ΚΑΙ graphics ΣΤΙΣ  
ΚΑΣΕΤΕΣ ΣΑΣ. ΔΥΝΑΤΟ-  
ΤΗΤΑ FADE IN, FADE OUT.

**MONO 45.000**

## TRACKBALL



High resolution (200 dpi),  
trackball ΓΙΑ ΤΗΝ  
AMIGA ΚΑΙ ΤΟΝ ATARI  
ST. ΞΕΧΑΣΤΕ ΤΟ mouse  
ΜΙΑ ΓΙΑ ΠΑΝΤΑ.

**MONO 15.000**

## VIRUS PROTECTOR

ΔΩΣΤΕ ΤΕΛΟΣ ΣΤΟ ΠΡΟΒΛΗΜΑ ΤΩΝ VIRUS! ΝΕΟ  
hardware virus protector. ΣΥΝΔΕΣΤΕ ΤΟ ΣΤΗΝ ΘΥΡΑ  
ΤΟΥ ΤΕΛΕΥΤΑΙΟΥ disk drive ΚΑΙ ΤΕΛΟΣ ΤΑ VIRUS.  
ΔΙΑΚΟΠΤΗΣ ON/OFF.

**MONO 3.000**

## TRUEMOUSE



**MONO  
8.000**

## ZY-FI amplified stereo speakers

ΑΦΗΣΤΕ ΤΗΝ AMIGA  
ΝΑ ΣΑΣ ΔΩΣΕΙ ΤΗΝ  
ΜΑΓΕΙΑ ΤΟΥ stereo  
ΗΧΟΥ ΤΗΣ.

Stereo ΗΧΕΙΑ, ΤΡΙΩΝ ΔΡΟ-  
ΜΩΝ, 2 6 10 W (RMS).  
Volume Control, ΜΠΑΤΑ-

ΡΙΑΣ / ΡΕΥΜΑΤΟΣ. Compatible ME AMIGA, ATARI ST,  
ADLIB, SOUND BLASTER, ROLAND MT-32.

**MONO 25.000**

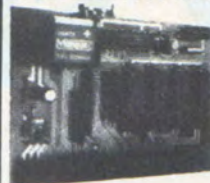
## GOLDEN IMAGE HANDY SCANNER & TOUCH-UP



High resolution (400 dpi),  
ΜΟΝΟΧΡΩΜΑΤΙΚΟ  
scanner ΓΙΑ AMIGA ΚΑΙ  
ATARI ST. ΤΟ ΠΑΚΕΤΟ  
ΠΕΡΙΕΧΕΙ ΤΟ ΠΡΟ-  
ΓΡΑΜΜΑ 'TOUCH-UP'.

**MONO 65.000**

## AMIGA A500 SOLDERLESS RAM UPGRADES



**512 K 17.000**  
RAM/CLOCK  
UPGRADE ΔΡΧ.

ΔΙΑΚΟΠΤΗΣ ON/OFF  
REAL TIME CLOCK

ΔΩΣΤΕ ΖΩΗ ΣΤΗΝ AMIGA ΜΕ ΤΗΝ ΜΝΗΜΗ ΤΩΝ 512K.  
Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΟΥ ΕΝΟΣ MEGABYTE ΣΑΣ ΠΕΡΙΜΕΝΕΙ!

## NEW! 'MEGABOARD'



ΣΥΝΔΕΣΤΕ ΤΟ 'MEGABOARD'  
ΣΤΗΝ ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΜΝΗΜΗΣ  
ΤΩΝ 512k, ΚΑΙ ΔΩΣΤΕ 1.5  
MB RAM ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΣΤΗΝ  
AMIGA.

**MONO  
35.000**

## 3 1/2" EXTERNAL DRIVES



**AMIGA  
ATARI**

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

**25.000  
δρχ**

VISA

ΕΜΠΟΡΟΚΑΡΤΑ

ΙΟΝΟΚΑΡΤΑ

ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ

EUROCARD

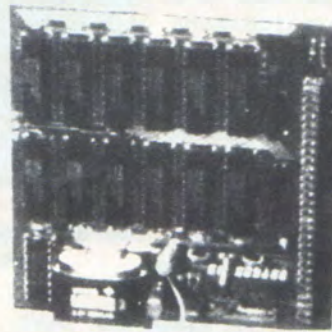
MasterCard

JCB

## AMIGA A500 SOLDERLESS RAM UPGRADES

- Αυξάνει την μνήμη της  
AMIGA 500 σε 2MB
- Περιλαμβάνει  
επαναφορτιζόμενη μπαταρία
- REAL - TIME CLOCK
- ΛΕΙΤΟΥΡΓΕΙ ΜΕ AMIGA (1.3)

**40.000** δρχ.



## NEW GAMES

OUTRUN EUROPE  
TERMINATOR II  
MAGIK POKETS  
LORDS OF RINGS  
STRIP POKER III

FINAL FIGHT  
LOTUS II  
TIP OFF  
LAST NINJA III  
KING QUEST V  
WING COMANDER  
FACE OFF



# TONY SMITH

## ΕΝΑΣ ΚΑΛΙΤΕΧΝΗΣ ΣΤΗΝ AMIGA

**Το όνομα Tony Smith μπορεί να μην σας ρέει πολλά πράγματα. Είναι όμως ένας καλλιτέχνης γραφικών που δουλεύει στην Amiga και από πολλούς που έχουν δει την δουλειά του εκτιμάται σαν ένας από τους καλύτερους.**

**Μ**ε ονόματα όπως οι Bitmap Brothers και η Bullfrog, βρίσκεται διαρκώς στην επικαιρότητα, και ίσως σας φανεί περίεργο το ότι παρόλο που έκανε μόνο δύο εκδόσεις, που κυκλοφορούν με την επिकέτα της Psygnosis, και οι δύο έγιναν μεγάλες επιτυχίες. Τώρα δουλεύει πάνω σε ένα πρόγραμμα το οποίο θα γίνει τεράστια επιτυχία. Εντωμεταξύ, ο Dave Jones, ο αρχικός συνεργάτης του, ξεκίνησε να δημιουργήσει την δική του εταιρία κατασκευής software, ένα κατάστημα κονσολών /παιχνιδιών και να βελτιώσει ένα από τα πιο πρωτότυπα παιχνίδια που εμφανίστηκαν ποτέ. Ο Tony τώρα περνάει τις μέρες του δημιουργώντας μεθοδικά μερικές από τις καλύτερες οθόνες που θα φτάσουν ποτέ στους gamers μέσα στους επόμενους 6 μήνες. Ο Tony έχει μανία με την τελειότητα και είναι δεξιότεχνης των εργαλείων της δουλειάς του σε τέτοιο βαθμό που όλες οι εταιρίες κατασκευής software θα ήθελαν να τον έχουν στις υπηρεσίες τους. Επειδή όμως είναι άνθρωπος που δεν κυνηγάει την δημοσιότητα δεν έχει λάβει την προσοχή που του αξίζει. Για να τον γνωρίσετε ακόμα καλύτερα τον επισκεφθήκαμε και του πήραμε μια συνέντευξη:

**-Ηλικία;**

35

**-Μπήκες αργά στον χώρο των υπολογιστών, για ποιο λόγο;**

Πριν από περίπου 10 χρόνια αγόρασα έναν Atari VCS, ύστερα έναν

**ΤΟΥ DEREK DELA FUENTE**

Dragon 32, και ήθελα έναν BBC αλλά δεν είχα τα χρήματα. Αυτό με έβγαλε εκτός των computers. Υστερα αγόρασα έναν Commodore 64 και ενδιαφέρθηκα ιδιαίτερα για την δημιουργία γραφικών σε αυτό το μηχάνημα αλλά ήμουν τόσο περιορισμένος που δεν έκανα ποτέ τίποτα. Ένα από τα προβλήματα ήταν ότι χωρίς mouse και ένα αξιοπρεπές πακέτο σχεδιασμού ήταν αδύνατο, για μένα τουλάχιστον.

**-Ο πρώτος σου τίτλος είναι το**



**Εδώ βλέπουμε τον Andy Waldron και τον Tony Smith συζητώντας σε ένα νέο πρόγραμμα για την Electronic Arts**

**Menace, νιώθεις ότι πήρες το μερίδιο φήμης που σου αναλογούσε, αφού φαίνεται ότι τα γραφικά είναι αυτό που έκανε το παιχνίδι να δείχνει τόσο ωραίο;**

Τότε δεν με ενδιέφερε αυτό το πράγμα. Ήμουν απλώς ευτυχισμένος που έκανα κάτι που το ευχαριστιόμουν και για το οποίο κέρδιζα χρήματα. Τώρα που το ξαναβλέπω, μάλλον δεν έλαβα μεγάλη αναγνώριση από τους

ανθρώπους με τους οποίους δουλέψα μαζί, παρόλο που το κοινό το ψηφίσει σαν ένα από τα καλύτερα shoot'em up της χρονιάς.

**-Το επόμενο παιχνίδι σου ήταν το Blood Money. Πάλι από άποψη γραφικών ήταν τέλειο αλλά πολλοί άνθρωποι είπαν ότι το πρόγραμμα ήταν πάρα πολύ δύσκολο - συμφωνείς;**

Ναι, θα συμφωνήσω μ'αυτό αλλά εγώ ήμουν απλώς ο καλλιτέχνης των γραφικών!!! Είμαι τόσο άχρηστος παίκτης που έτσι κι αλλιώς δεν θα μπορούσα να έχω άποψη πάνω στο θέμα.

**-Στην αρχή, όταν είσατε μόνον εσύ και ο David Jones στην DMA ήταν μια 50/50 σχέση εργασίας;**

Βασικά ο Dave θα έλεγε ότι του άρεσει να κάνει ένα πρόγραμμα με αυτόν ή τον άλλο τρόπο. Στο Blood Money οι εντολές μου ήταν ότι θα γινόταν ένα shoot'em up που scrollάρει οριζόντια και κάθετα. Συνέθεσα λοιπόν backgrounds μεταξύ τους και sprites και ο Dave έφτιαξε τον κώδικα. Ο Dave και εγώ συναντηθήκαμε μόνον μερικές φορές κατά

την δημιουργία του παιχνιδιού καθώς μένουμε σε απόσταση 300 μιλίων! Μου δίνε πάντως τα μεγέθη, τους περιορισμούς χρωμάτων κτλ.

Μου άρεσε αυτός ο τρόπος. Πιστεύω ότι θα πρέπει πάντα να υπάρχει μια 50/50 σχέση ανάμεσα στον προγραμματιστή και τον καλλιτέχνη αλλά στις περισσότερες περιπτώσεις δεν συμβαίνει τέτοιο πράγμα. Πιστεύω ότι αν συνεργάζεσαι με κάποιον θα πρέπει να είσαι ίσος. Αν



θέλετε να ξέρετε για τον Dave και μένα, λοιπόν δεν υπήρχε ισότητα!!! Και αυτό γιατί ήμουν πολύ αφελής εκείνο τον καιρό και έπεσα με τα μούτρα στην δουλειά, γυρίζοντας ένα χόμπι σε επάγγελμα, πράγμα που τελικά δεν θα έκανα για κανένα λόγο.

**-Ποιές είναι οι σκέψεις σου για την Psygnosis με την οποία δούλεψες αυτά τα δύο χρόνια;**

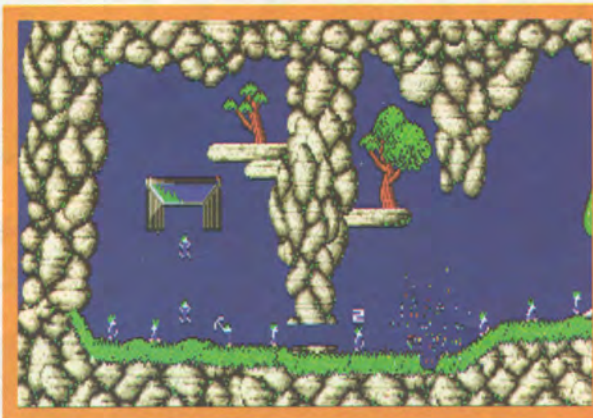
Χμμ... Είχα ένα συμβόλαιο μαζί τους αλλά όλα τα χρήματα περνούσαν μέσω του Dave. Φαίνονταν να κάνουν καλή δουλειά σε αυτά τα δύο προγράμματα και είναι αδύνατο να πω αν άλλη εταιρία θα τα κατάφερνε καλύτερα. Δεν έχω παράπονα. Αν κοιτάξετε τα περισσότερα παιχνίδια της Psygnosis κάνουν περισσότερη εντύπωση με τις εισαγωγές τους, είναι περισσότερο εξαρτημένες από τα γραφικά παρά το ίδιο το παιχνίδι. Το Beast (σ.τ.μ εννοεί φυσικά το Beast 2) πούλησε περισσότερο εξαιτίας της εισαγωγής του παρά για το ίδιο το παιχνίδι. Εκπληκτικά γραφικά, και το παιχνίδι ακολουθεί. Γενικά τα γραφικά είναι βασικότερα, ιδίως για να πουλάς παιχνίδια από το gameplay. Η Psygnosis είναι με διαφορά ανώτερη από κάθε άποψη από τις άλλες εταιρίες προγραμματισμού αν και τις πρώτες μέρες τα γραφικά ήταν εκπληκτικά αλλά τα παιχνίδια σε άφηναν ανικανοποίητο! Ήταν μια από τις πρώτες εταιρίες που έψαξε τις δυνατότητες των γραφικών.

**-Το Gore ήταν το επόμενο πρόγραμμα που δούλεψες και πραγματικά έδειχνε εντυπωσιακό αλλά ποτέ δεν ολοκληρώθηκε γιατί;**

Όταν δούλευα στο Blood Money πήρε 8 μήνες για να ολοκληρωθεί. Δούλευα ήδη ένα χρόνο στο Gore και δεν υπήρχε ούτε ένα playable demo. Ενα σωρό δισκέτες για animation και γραφικά αλλά καθόλου κώδικας προγράμματος. Αυτό που συνέβαινε είναι ότι εκείνη την εποχή ο Dave είχε έρθει σε επαφή με ένα σωρό κόσμο στην Σκωτία και είχε ξεκινήσει πολλά νέα προγράμματα με αποτέλεσμα η σχέση μας να δοκιμάζεται.

Όταν είμασταν απλώς εγώ κι εκείνος ήταν υπέροχα, όταν άλλοι άνθρωποι ανακατεύτηκαν τα πράγματα κάπου χαλούσαν.

Το θέμα ήταν ότι εγώ ήμουν μόνος μου εδώ χωρίς να γνωρίζω τί γίνεται πραγματικά. Κατάλαβα ότι το Gore



δεν είχε μέλλον και έτσι σταμάτησα. Ο Dave ήθελε να είναι υπεύθυνος για τις δικές του δουλειές και εγώ δεν ήθελα να είμαι ένας από τους υπαλλήλους του.

**-Αφού χωρίσατε με τον David Jones, παραμείνατε φίλοι;**

ΠΟΤΕ δεν ειπώθηκαν άσχημα λόγια μεταξύ μας. Απλώς του τηλεφώνησα και του είπα να διακόψουμε. Η σταγόνα που ξεχύλισε το ποτήρι ήταν ότι είχα ξοδέψει πολύ χρόνο και ιδρώτα



για την δημιουργία εκπληκτικού animation και ύστερα έπρεπε να το μειώσω.

**-Τώρα δουλεύεις σε ένα απόρρητο πρόγραμμα της Electronic Arts με έναν νέο και ενθουσιώδη προγραμματιστή, τον Andy Waldron - έχεις σοβαρές ελπίδες γι'αυτό το παιχνίδι;**

Δεν έχω καμία. Παίρνω τα πράγματα όπως έρχονται. Δεν μπορείς ποτέ να ξέρεις αν αυτό που προγραμματίζεις

θα γίνει επιτυχία. Τα χαρακτηριστικά του είναι πραγματικά εκπληκτικά και πιστεύω ότι δεν μπορεί να αποτύχει. Ελπίζω να κυκλοφορήσει προτού κάποιος ανταγωνιστής εμφανίσει έναν ανάλογο παιχνίδι. Δεν βρίσκω λόγο για τον οποίο δεν θα γίνει μια μεγάλη επιτυχία. Εργάζομαι πάνω του περίπου 2 χρόνια.

**-Ποιά είναι τα εργαλεία σου, έχεις ποτέ χρησιμοποιήσει το DPaint 4 και ποιές είναι οι σκέψεις σου;**

Art Department, Digi View, Pix Mate, DPaint. Έχω ακόμα μια Amiga 3000 (σ.τ.μ,... Μαμάααα!) και μια Amiga 1000. Δεν μπορείς να φανταστείς τις διαφορές ανάμεσα στα δύο μηχανήματα. Την A3000 την χρησιμοποιώ φυσικά για ταχύτητα.

**-Ποιόν άνθρωπο του χώρου των υπολογιστών εκτιμάς περισσότερο;**

Μου αρέσει ο τύπος που δουλεύει για τους Bitmaps - ο Mark Coleman ή μήπως είναι Malone; Τα γραφικά του είναι πολύ όμορφα αν και άρχισαν να μοιάζουν όλο τα ίδια. Ο Ian Harling είναι μια ακόμα από τις προτιμήσεις μου (Lost Patrol).

Μεταφραση Ν. Κροντηράς



# ΣΥΜΠΑΝ COMPUTERS

ΤΕΡΑΣΤΙΑ  
ΠΟΙΚΙΛΙΑ  
ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

ΜΕΓΑΛΕΣ  
ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ

## ΑΚΟΜΑ

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ  
HYUNDAI  
GOLDSTAR  
I.C.E.  
ALTEC  
VEGAS  
AMSTRAD CPC+  
AMIGA 2000  
ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ  
CITIZEN  
SEIKOSHA  
STAR  
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ  
Motherboards  
Hard Disks  
Modems  
Κάρτες Επέκτασης  
Θθόνες



ΠΟΛΛΑ  
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ  
&  
ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ

ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ  
ATARI 2600  
AMSTRAD 4000  
SEGA  
ATARI LYNX

## ΠΟΛΛΕΣ ΕΥΚΟΛΙΕΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ

### AMIGA 500

DISK DRIVE 3.5"  
DISK DRIVE 5.25"  
ΜΝΗΜΗ 512 KB  
ΜΝΗΜΗ 1.5 MB  
HD 20 MB  
MODEM

TV MODULATOR  
VIDEO DIGITISER  
ΘΘΟΝΕΣ ΕΓΧΡΩΜΕΣ  
GENLOCK  
ΚΑΛΩΔΙΟ SCART

...ΚΑΙ ΠΟΛΛΑ ΑΛΛΑ



# 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 ανάλυση που βλέπουμε, την ποσότητα των χρωμάτων, όλα ανάλογα με το μηχάνημα, σε συνδιασμό με την ταχύτητά του. Το 50% της βαθμολογίας εδώ αφορά τα sprites και το μέγεθός τους. Αν και υπάρχουν αρκετές διαφορετικές κατηγορίες γραφικών (vector, raytraced, fractals, bitmap κτλ) μας ενδιαφέρει περισσότερο το πόσο καλό φαίνεται οπτικά το πρόγραμμα. Πιστεύουμε ακόμα ότι το BEAST στην Amiga είναι τέλειο. Ίσως σας φανεί περίεργο αλλά η κίνηση είναι το χαρακτηριστικό εκείνο που κάνει τα παιχνίδια πιο αληθινά και όχι τα γραφικά! Έτσι τα μεγάλα ηλεκτρονικά που έχουν συχνά γραφικά κατώτερα από μίας Amiga, υπερτερούν εξαιτίας των Mbytes από animation. Αυτό μετριέται τεχνικά σε frames ενώ ελέγχεται και το μέγεθος του sprite που κινείται. Το πόσα αντικείμενα υπάρχουν στο χώρο και πόσο ομαλά κινούνται είναι σημαντικό, μαζί με τα επίπεδα scrolling. Έχετε δει το τελευταίο level του Z-OUT;

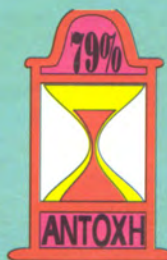


### ΗΧΟΣ

Χμ, φυσικά η ποιότητα και ποσότητα της μουσικής θεωρείται βασικός παράγοντας στην βαθμολογία μας αλλά τα ηχητικά εφέ είναι ακόμα πιο σημαντικά. Οποτε είναι δυνατόν ελέγχουμε τα ποσά 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. Για μας ήταν εντυπωσιακός ο ήχος του Loop στο είδος του, αλλά και η μουσική του Impassabile.

### ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα παιχνίδια δεν είναι δέμος. Έτσι βαθμολογούμε αυστηρά εκείνα τα προγράμματα που δεν δίνουν στον παίκτη την ευκαιρία να δείξει την αξία του και τις ικανότητές του. Οσο καλύτερο είναι το gameplay και όσο περισσότερα μέσα χειρισμού σας δίνει τόσο καλύτερα, ενώ ελέγχουμε τα μενού για ταχύτητα επιλογών όσο και πειστότητα, μαζί και τον 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 adventures συχνά κερδίζουν εδώ τους μεγαλύτερους βαθμούς. Η ύπαρξη ανεξάρτητων χαρακτήρων, πολλών επιπέδων, έξυπνων puzzles ή τεχνασμάτων λαμβάνονται υπόψιν. Μεγάλο ρόλο παίζει η πρωτοτυπία και το χιούμορ αλλά μόνο ένα-δύο παιχνίδια το χρόνο μπορούν να συνδιάζουν και αυτά τα στοιχεία. Ο ρεαλισμός επιδοτείται ανάλογα ενώ στα simulations μεγάλο μέρος του βαθμού πηγάζει από την πειστότητα της εξομοίωσης. ELITE, MIDWINTER 2, ULTIMA, SIM EARTH, αγγίζουν το 100.



### ANTOXH

Ένα καλό παιχνίδι πρέπει απαραίτητα να έχει μεγάλη αντοχή, όχι μόνο να μην γίνεται βαρετό αλλά να προκαλεί να παίζεις ακόμα και μετά από μήνες. Το Pirates ήταν ένα τέτοιο game.

### ΓΕΝΙΚΑ

Δεν είναι ποτέ το άθροισμα των προηγούμενων. Και αυτό γιατί υπάρχουν πολλές σχολές βαθμολόγησης. Οι Βρεττανοί 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 πάρτουν 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 σελίδα και να κρίνετε μόνοι σας...





# HEART OF CHINA

**Τ**ο ονομά του Jake, το παρατσούκλι του Lucky, ένας μοναχικός πιλότος που μαζί με το φίλο του Chi, θα πάρουν μέρος σε ένα σε ένα ταξίδι, ζωής, αγάπης και θανάτου για να σώσουν την νοσοκόμα Kate. Μια περιπέτεια που κρύβει πολλούς κινδύνους και εχθρούς. Κυρίες και κύριοι ετοιμαστείτε για ένα ταξίδι στο μαγικό του Heart of China...

Συνεχίζοντας την παρουσίαση των καινούργιων περιπετειών της Sierra, παρουσιάζοντας το διάσημο Heart Of China. Το παιχνίδι έχει κατασκευαστεί από την γνωστή πιά Dynamix που πρίν λίγο καιρό μας ξάφνιασε με το Rise Of the Dragon.

## ΣΕΝΑΡΙΟ

Το σενάριο του παιχνιδιού εξελίσσεται στην μακρινή και αχανή Ασία. Βρισκόμαστε στα μέσα του

## ΤΟΥ Θ. ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΥ

1930, η Kate Lomax νοσοκόμα και κόρη του ανελέητου αμερικάνου βαρώνου Lomax, αντιμετωπίζει το θάνατο κάπου στα άγρια βουνά της κεντρικής Κίνας. Εσείς ένας μοναχικός πιλότος, θα πρέπει να την σώσετε μέσα σε τρεις μέρες, με την βοήθεια του φίλου σας Chi, ο οποίος φαίνεται να είναι γνώστης πολεμικών τεχνών. Μαζί θα πρέπει να ταξιδέψετε στους πονηρούς δρόμους του Hong Kong, στις χιονισμένες βουνοκορφές των Ιμαλαίων, στο γνωστό Orient Express, σε ένα ταξίδι ζωής, αγάπης και θανάτου που μόνο το Heart of China μπορεί να προσφέρει.

## ΓΡΑΦΙΚΑ

Τα γραφικά της περιπέτειας είναι καταπληκτικά. Το παιχνίδι δημι-

ουργήθηκε μετά από έναν ολόκληρο χρόνο γυρισμάτων με αληθινούς ηθοποιούς, και ύστερα οι φωτογραφίες που πάρθηκαν, ψηφιοποιήθηκαν, για να χρησιμοποιηθούν απόψεις. Το αποτέλεσμα που μπορείτε να θαυμάσετε στην οθόνη σας, είναι εκπληκτικό. Ενα μικρό δείγμα και οι φωτογραφίες του άρθρου. Η ανάλυση που χρησιμοποιεί το παιχνίδι είναι 640 X 480 με 256 χρώματα. Μερικές φανταστικές εικόνες είναι η εικόνα της πόλης, η τοποθεσία του κάστρου. Με δυό λόγια τα γραφικά του παιχνιδιού είναι εκπληκτικά και το σίγουρο είναι ότι θα σας εντυπωσιάσουν.

## ΗΧΟΣ

Το παιχνίδι υποστηρίζει όλες τις γνωστές κάρτες ήχου. Μιά όμως δυνατότητα που έχει, το κάνει να ξεχωρίζει.

Το παιχνίδι μπορεί να συνεργαστεί ταυτόχρονα με μια κάρτα Roland και μια Game bluster. Η πρώτη θα αναλάβει να ντύσει το παιχνίδι με μουσικά κομμάτια, και η δεύτερη με ηχητικά εφέ. Αυτή η δυνατότητα προσφέρει φανταστικά μουσικά αποτελέσματα, αλλά στοιχίζει κάπως ακριβά. Τα μουσικά κομμάτια που ντύνουν την περιπέτεια, είναι φανταστικά. Ταιριάζουν απόλυτα στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού.

## ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ & ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ

Εδώ συναντάμε το ίδιο περίπου σύστημα χειρισμού που συναντή-





σαμε στο Rise of the Dragon. Μια βασική διαφορά είναι ότι στο Heart of China χειριζόμαστε ταυτόχρονα δύο χαρακτήρες. Όλο το adventure και αυτή τη φορά λειτουργεί με την βοήθεια του mouse και μόνο. Όλα και όλα τα ρήματα που χρησιμοποιεί είναι LOOK, OPERATE, MOVE, MAIN INVENTORY, QUICK INVENTORY, TALK, USE, USE + OPERATE. Τώρα θα μου πείτε πώς γίνεται να μην υπάρχουν icons ή λεξιλόγιο. Πολύ απλά όταν πλησιάσουμε ας πούμε το βελάκι του mouse κοντά σε έναν χαρακτήρα αμέσως το βελάκι μετατρέπεται σε συννεφάκι και έτσι μπορείτε να πείτε κάτι σ'έναν χαρακτήρα. Ας δούμε όμως καλύτερα, αναλυτικά το σύστημα χειρισμού.

**LOOK :** Για να κάνουμε Look σε κάποιο αντικείμενο ή μέρος της οθόνης χρειάζεται να τοποθετήσουμε το βελάκι πάνω στο αντικείμενο ή στο μέρος και να πατήσουμε το δεξιό πλήκτρο του Mouse.

**OPERATE:** Για να κάνουμε Operate σε ένα αντικείμενο χρειάζεται να τοποθετήσουμε το βελάκι πάνω στο αντικείμενο και να πατήσουμε το αριστερό πλήκτρο του Mouse. Η Operate αντικαθιστά γνωστές μας εντολές όπως Open, Close κ.α

**MOVE:** Όταν θέλουμε να μετακινήσουμε ένα αντικείμενο μέσα στο inventory, πηγαίνουμε με το βελάκι πάνω στο αντικείμενο, κρατάμε πατημένο το αριστερό πλήκτρο του mouse, μεταφέρουμε το αντικείμενο πάνω στο inventory και αφήνουμε το αριστερό πλήκτρο.



Την ίδια διαδικασία ακολουθούμε και όταν θέλουμε να δώσουμε ένα αντικείμενο σε κάποιο χαρακτήρα. **MAIN INVENTORY:** Τοποθετούμε το βελάκι πάνω στο δεξιό κάτω παράθυρο και πατάμε μια φορά το δεξιό πλήκτρο του mouse. Το παράθυρο του Main Inventory χωρίζεται σε δύο μέρη. Στο πρώτο μέρος απεικονίζονται όλα τα αντικείμενα που κουβαλάτε και στο δεύτερο μέρος εμφανίζεται ο Lucky ή ο Chi. Τώρα αν θέλετε κάποιο από τα αντικείμενα που κουβαλάτε να τα χρησιμοποιήσει ο Lucky ή ο Chi, με την διαδικασία Move μετακινείται το αντικείμενο πάνω στον χαρακτήρα. Ακόμα αν θέλετε μια πλήρη περιγραφή κάποιου αντικειμένου πηγαίνετε πάνω στο αντικείμενο και πατάτε το αριστερό πλήκτρο του mouse. Στο inventory υπάρχει ακόμα η ημερομηνία και η ώρα, τα πλήκτρα αλλαγής ώρας, το Drop,

το Exit και το GIVE Το που σας δίνει την δυνατότητα να μεταφέρετε ένα αντικείμενο από το ένα παίκτη στον άλλο.

**QUICK INVENTORY:** Τοποθετούμε το βελάκι πάνω στο δεξιό κάτω παράθυρο και πατάμε μια φορά το αριστερό πλήκτρο του mouse. Το Quick Inventory απεικονίζει μόνο τα αντικείμενα που κουβαλάτε. Από εδώ μπορείτε να πάρετε ένα αντικείμενο και με την διαδικασία Move να το δώσετε σε κάποιο χαρακτήρα.

**USE:** Όταν έχουμε τοποθετήσει κάποιο αντικείμενο πάνω στο χαρακτήρα πατώντας το δεξιό πλήκτρο του mouse μπορούμε να το κάνουμε Use.

**USE+OPERATE:** Όταν για παράδειγμα έχουμε τοποθετήσει το όπλο πάνω στο Lucky για να πυροβολήσουμε θα πρέπει να πατήσουμε το δεξιό πλήκτρο του mouse συνεχώς και μία το αριστερό.

**EXIT:** Όταν το βελάκι έχει γίνει EXIT τότε εμείς πατώντας το αριστερό πλήκτρο του mouse μπορούμε να αλλάξουμε οθόνη. Πατώντας το δεξιό πλήκτρο του Mouse βλέπουμε σε ποιά τοποθεσία θα βγούμε. Αυτό χρειάζεται



<b>TITLOS</b>	HOC
<b>HOUSE</b>	DYNAMIX
<b>FORMAT</b>	PC με VGA
<b>TIMH</b>	12.500
<b>TEST</b>	PC



## ΥΠΕΡ

Τέλεια Γραφικά.  
Μοναδική Ατμόσφαιρα.  
Μουσική.  
Καλογραμμένα Manuals.  
Δύο Χαρακτήρες.

## ΚΑΤΑ

--

γιατί οι πιά πολλές οθόνες έχουν πολλές εξόδους.

**EXIT:** Αυτό το EXIT είναι σχεδόν ίδιο με το άλλο. Η μόνη τους διαφορά είναι ότι αυτό το χρησιμοποιούμε για πάνω ή κάτω.

**TALK:** Όταν το βελάκι έχει γίνει TALK τότε εμείς πατώντας το αριστερό πλήκτρο του mouse μπορούμε να μιλήσουμε σε κάποιο χαρακτήρα. Η συνομιλίες γίνονται με έτοιμες προτάσεις που εμείς θα πρέπει να διαλέξουμε. Όταν ενεργοποιούμε την TALK αυτόματα γίνεται zoom στον χαρακτήρα που μιλάμε.

**ZOOM:** Όταν το βελάκι έχει γίνει ZOOM τότε εμείς πατώντας το αριστερό πλήκτρο του mouse μπορούμε να ζουμάρουμε πάνω σε κάποιο αντικείμενο ή τοποθεσία.

Παράθυρο χαρακτήρα. Κάτι που σίγουρα κάνει το Heart of China να ξεχωρίζει σε σχέση με τα προηγούμενα adventure της εταιρίας Sierra-Dynamix είναι η δυνατότητα διπλού χαρακτήρα.

Δηλαδή από κάποιο σημείο του παιχνιδιού και μετά σας δίνεται η δυνατότητα να χειρίζεστε ταυτόχρονα δύο χαρακτήρες.



Τον πιά χαρακτήρα θα χρησιμοποιείτε σε κάποια στιγμή του παιχνιδιού το καθορίζετε κάνοντας click στο κάτω αριστερό παράθυρο.

Όταν τοποθετήσουμε το βελάκι στην πάνω-πάνω μεριά της οθόνης και πατήσουμε το αριστερό πλήκτρο του mouse θα μας εμφανιστεί ένα menu το οποίο περιέχει της εντολές: **PLAY, CONTROLS, OPTIONS, CALIBRATE, FILES, QUIT.**

Με την εντολή Play ξαναγυρίζουμε στο παιχνίδι. Με την εντολή Control μπορούμε να ρυθμίσουμε τον βαθμό δυσκολίας, την ταχύτητα εμ-



1.2 MB. Ο υπολογιστής σας θα πρέπει να έχει υποχρεωτικά 640 K μνήμη μιάς και το παιχνίδι τα χρησιμοποιεί σχεδόν όλα. Για να καταλάβετε εγώ αναγκάζομαι κάθε φορά που το τρέχω να κάνω boot με μια δισκέτα η οποία περιέχει μόνο το σύστημα και τους driver του mouse.

Στα τεχνικά χαρακτηριστικά που δίνει η εταιρία αναφέρεται ότι ο υπολογιστής θα πρέπει να έχει το λιγότερο 10Mhz ταχύτητα και όχι λιγότερο και καλό είναι να το έχετε και αυτό υπόψη σας.

## Η ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

### HONG KONG DOCK

Ξεκινώντας θα βρεθείτε πάνω σε μια προβλήτα. Μπροστά σας, ανοίγεται η όμορφη θάλασσα. Πάνω στην προβλήτα βρίσκεται ένα γλάρος που απολαμβάνει την ηλιόλουστη ημέρα. Εξετάστε τον γλάρο. Θα δείτε ότι πέφτει μια κουτσουλιά. Τώρα ανοίξτε με το δεξί πλήκτρο του ποντικιού το Inventory. Μέσα στο inventory υπάρχουν ένα χαρτονόμισμα, ένας αναπτήρας και ένα όπλο. Πάρτε το όπλο και τοποθετήστε το πάνω στον χαρακτήρα σας. Κάντε τώρα EXIT μέσα από το Inventory και πατώντας συνεχόμενα το δεξί πλήκτρο του mouse, σημαδέψτε τον γλάρο. Πυροβολήστε τον πατώντας το αριστερό πλήκτρο του mouse. Ο γλάρος έγινε φύλλο και φτερό. Ξαναμπείτε μέσα στο παράθυρο του Inventory και βάλτε το όπλο στην αρχική του θέση. Βγείτε από την οθόνη χρησιμοποιώντας το EXIT. Μπροστά σας θα εμφανιστεί ένα καρτοσάκι και ένα παράθυρο επιλογών για τα μέρη που θα μπορείτε να πάτε. Διαλέξ-



φάνισης κειμένου και τον βαθμό λεπτομέρειας.

Με την εντολή Options μπορούμε να ρυθμίσουμε αν υπάρχει joystick, mouse και αν θέλουμε μουσική και ήχους.

Με την εντολή Calibrate μπορούμε να ρυθμίσουμε την ταχύτητα του mouse ή του joystick.

Με την εντολή Files μπορούμε να κάνουμε SAVE, RESTORE και RESTART.

## ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

Το Heart Of China τρέχει σε VGA και σε EGA mode. Στην αγορά δηλαδή κυκλοφορεί κουτί για VGA 256 χρώματα και κουτί για EGA 16 χρώματα. Κάτι που θα πρέπει να προσέξετε είναι ότι το παιχνίδι κυκλοφορεί μόνο σε δισκέτες (6 δισκέτες) 1.44 MB και (8 διακέτες)



τε την επιλογή 3, "Town".

### TOWN

Τώρα βρίσκεστε μέσα στην πόλη. Ένας δυνατός αέρας σας ρίχνει στα πόδια ένα κομμάτι χαρτί. Πάρτε το. Μπείτε τώρα στο μαγαζί που βρίσκεται στα δεξιά της οθόνης (Προσοχή μην μπείτε μέσα στο μπαράκι κρατώντας το όπλο, γιατί θα φάτε ξύλο). Βρίσκεστε μέσα σε ένα μπαράκι.

Τώρα κάντε EXIT από το αριστερό μέρος της οθόνης.

Μπροστά σας βλέπετε τον μπάρμαν, μια κοπέλα, και έναν άνδρα που κάθεται και κοιμάται πάνω σε ένα τραπέζι.

Αν συζητήσετε με την κοπέλα, θα βρεθείτε μούτσος πάνω σε ένα καράβι, για αυτό λοιπόν προσοχή. Τώρα κάντε TALK στο μπάρμαν.

Η συζήτηση που θα γίνει αναμεταξύ σας, πρέπει να γίνει με προσοχή γιατί υπάρχει μεγάλος κίνδυνος να φάτε ξύλο.

Για αυτό το λόγο, στο μπάρμαν απαντήστε, 3, 1, 1, 1, στον Gosh μετά απαντήστε 1, 2 και ο CHI θα εμφανιστεί. Στο CHI απαντήστε 1, 2, 1.

Τώρα θα πρέπει να πείσετε τον CHI να μπει μέσα στο αεροπλάνο σας. Πάρτε λοιπόν το κομμάτι χαρτί που βρήκατε στον δρόμο και βάλτε το πάνω στον χαρακτήρα σας. Πατώντας συνεχώς το δεξί κουμπί του mouse κάντε click την σαίτα πάνω στον CHI.

Τελικά μετά από το απλό παράδειγμά σας, τον πείθετε να πετάξει.

Τώρα βγείτε έξω από το μπάρ και μπείτε μέσα στο διπλανό μαγαζί "Madam Wu". Κάντε Talk στην WU στην αρχή με τον Lucky, μετά με τον Chi και μετά πάλι με τον Lucky.

Τώρα βγείτε έξω από τό κατάστημα.

Είστε στο δρόμο. Κάντε EXIT και θα βρεθείτε στο καρτσάκι. Επιλέξτε το 1, "Dock".

### DOCK

Αλλάξτε χαρακτήρα και πάρτε τον Chi. Πάρτε μέσα από το Inventory το Prune.

Πετάξτε το Prune πάνω στο γλά-



ρο. Αλλάξτε χαρακτήρα και πάρτε τον Lucky.

Πάρτε πάνω από την προβλήτα το sea gull dropping, και ξαναπηγαίνετε στην Town.



### TOWN

Μπείτε μέσα στο μαγαζί της WU. Δώστε της το sea gull dropping, και πάρτε το σακούλι "Herbs".

Μετά θα ακολουθήσει μια συζήτηση. Μόλις τελειώσει η συζήτηση, η WU θα σας δώσει ένα passport. Βγείτε έξω από το μαγαζί και πηγαίνετε στο Lomax's.



### LOMAX'S

Αφού παρακολουθήσετε την συζήτηση φύγετε και πηγαίνετε στο αεροδρόμιο.

### AIRPORT

Μπείτε μέσα στο αεροπλάνο, ο Jim δεν σας αφήνει.

Κάνετε μαζί του μια συζήτηση, απαντήστε το 2. Τώρα είστε μέσα στο αεροπλάνο.

Κάντε Flying και το αεροπλάνο θα πετάξει προς το CHENGDU.

### CHENGDU

Βρείτε το κατάλληλο μέρος για προσγείωση, χρησιμοποιώντας το Land Here. Όταν το αεροπλάνο, προσγειωθεί, πάρτε το σχοινί, την άγκυρα και το λοστό. Κάντε EXIT. Τώρα βρίσκεστε έξω από το αεροπλάνο.

Ένας περαστικός έρχεται προς το μέρος σας.

Πάρτε τον CHI. Μιλήστε στον περαστικό με 1, 1, 1. Τώρα έχετε τα ρούχα του περαστικού.

Πάρτε τον Lucky και δώστε στον Chi το σχοινί. Πάρτε τώρα τον Chi και με το σχοινί πάρτε την αγελάδα.

Πηγαίνετε τώρα προς το κάστρο.

### ΚΑΣΤΡΟ

Τώρα θα πρέπει να βρείτε τρόπο να μπείτε στο κάστρο.

Οι τρόποι είναι δύο. Οποιον και να κάνετε είναι σωστός.

Ο πρώτος είναι να μπει ο Chi όπως και ο χωρικός που μπήκε λίγο πριν και ο δεύτερος.....





# A D V E N T U R E S

<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	EYE OF THE BEHOLDER
<b>HOUSE</b>	SSI
<b>FORMAT</b>	AMIGA - PC
<b>ΤΙΜΗ</b>	7.950
<b>TEST</b>	AMIGA

ΤΟΥ Θ. ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΥ



**Ίδιοι και φανατικοί οπαδοί των Role Playing Games**

**έφτασε επιτέλους η**

**στιγμή που θα μπο-**

**ρέσετε να χαρείτε**

**στις οθόνες σας το**

**πολυδιαφημισμένο**

**καταπληκτικό**

**RPG, Eye Of**

**The**

**Beholder.**

**Κυρίες και κύριοι**

**ετοιμαστείτε για ένα**

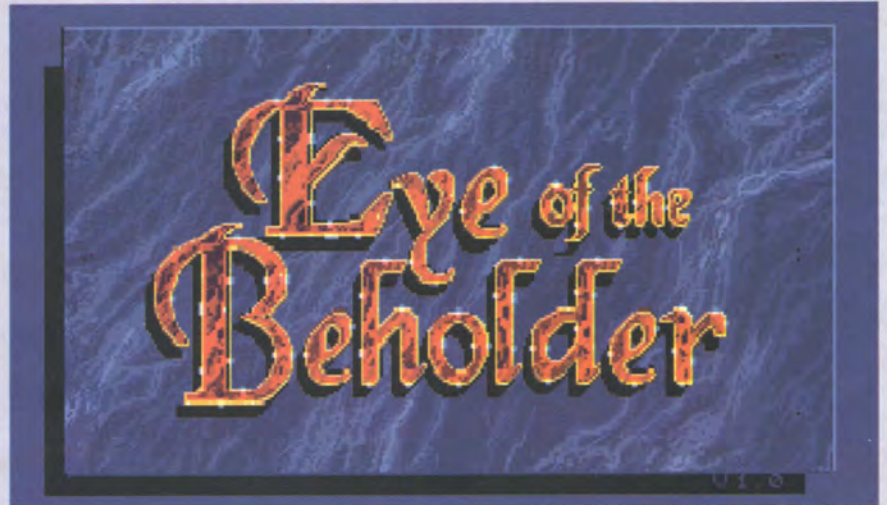
**ταξίδι στο μαγικό κό-**

**σμο του Eye Of The**

**Beholder.**



USER



## ΣΕΝΑΡΙΟ

Το σενάριο του παιχνιδιού εξελίσσεται στην γνωστή Waterdeep. Το στυλ παραμένει το ίδιο.

Εσείς καθοδηγείτε μια μικρή ομάδα τριών ατόμων, μέσα στο Dungeon που βρίσκετε κάτω από την πόλη. Τα μόνα όπλα που διαθέτετε είναι η εξυπνάδα σας, η ικανότητά σας να αντιδράτε γρήγορα, ένα βιβλίο με spell και μερικά σπαθιά.

Σε όλη την διαδρομή θα βρείτε, πολλά μαγικά αντικείμενα, όπλα, ασπίδες, ρούχα και άλλα αντικείμενα τα οποία θα σας φανούν χρήσιμα στην ολοκλήρωση του παιχνιδιού.

Το παιχνίδι διαθέτει 12 ξεχωριστά level που το καθένα κρύβει τους δικούς του εχθρούς που θα πρέπει με θάρρος να αντιμετωπίσετε.



Ξάφνου αντικρύσαμε στην οθόνη μας, ένα παιχνίδι που δεν είχε τίποτα να ζηλέψει από τα γραφικά άλλων παιχνιδιών.

Το Eye of the Beholder είναι ένα παιχνίδι, με πολύ καλά γραφικά, και πολύ καλή πλοκή και σενάριο. Τα πάντα μέσα στο παιχνίδι είναι καλοσχεδιασμένα και πολύ προσεγμένα. Όλα τα dungeon που θα διασχίσετε έχουν σχεδιαστεί με την παραμικρή λεπτομέρεια. Οι εχθροί που θα συναντήσετε, είναι καλοσχεδιασμένοι και ντυμένοι με τα ανάλογα χρώματα.

## ΓΡΑΦΙΚΑ

Μέχρι σήμερα τα περισσότερα RPG's μας είχαν συνηθίσει σε πολύ μέτρια γραφικά.

Οι φίλοι του είδους δεν είχαν και πολλές απαιτήσεις σε σχέση με την εικόνα, αλλά σε σχέση με το σενάριο και την πλοκή του παιχνιδιού. Με τον ερχομό όμως, του Eye of the Beholder, η κλασική συνταγή, άλλαξε.

Ενώ όλοι μας περιμέναμε να δούμε ένα παιχνίδι με μετριότατα γραφικά,

## ΗΧΟΣ

Το παιχνίδι είναι ντυμένο, με πολλούς ρεαλιστικούς ήχους. Ετσι μπορείτε να απολαύσετε τις κραυγές των τεράτων, τον ήχο των όπλων. Μπορούμε να πούμε, ότι ο ήχος του Eye of the Beholder είναι πολύ καλός, σίγουρα προσθέτει πολλά, στην ατμόσφαιρα και στο γενικό σύνολο του παιχνιδιού.



# P A R A D I S E

## ΤΕΡΑΤΑ - ΕΧΘΡΟΙ

Οι εχθροί και τα τέρατα που θα συναντήσετε, είναι πολλά. Θα πρέπει να φάτε πολλές χρονοβόρες για να μπορέσετε να βρείτε το τρωτό σημείο του κάθε τέρατος. Σε κάθε level έχετε να αντιμετωπίσετε πολλούς εχθρούς που παραμονεύουν και περιμένουν κάποιο λάθος σας. Ας δούμε όμως καλύτερα τους εχθρούς που θα συναντήσετε μέσα στο παιχνίδι.

**BEHOLDER**: Ένα τερατάκι το οποίο το έχουμε ξαναπαρουσιάσει και στο άρθρο για τα RPG's. Το μέγεθός του είναι πολύ μικρό, αλλά παρά το μέγεθός του η ζημιά που μπορεί να σας κάνει είναι μεγάλη. Το σχήμα του είναι στρογγυλό. Γύρω του υπάρχουν πολλά μάτια που μπορούν εύκολα να σκορπίσουν τον θάνατο.

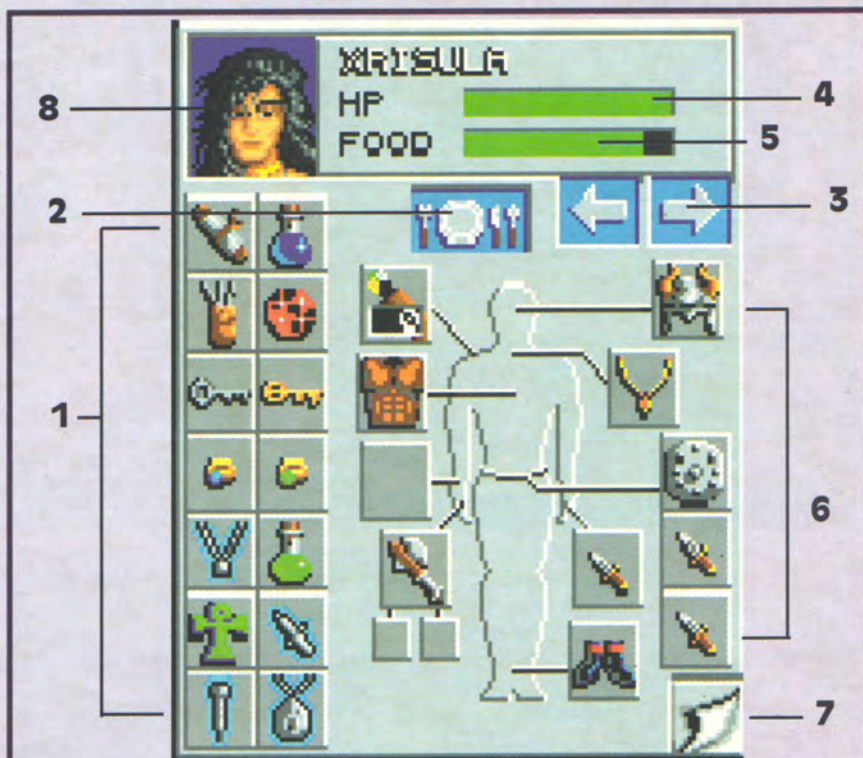
**DISPLACER BEAST**: Άλλο ένα τερατάκι το οποίο έχουμε παρουσιάσει στο περιοδικό μας. Το τερατάκι είναι ένα πούμα, το οποίο έχει όμως μια μικρή, αλλά σημαντική διαφορά σε σχέση με ένα κανονικό πούμα. Από το σώμα του πετάγονται δύο πλοκάμια τα οποία δεν φαίνονται να έχουν και πολύ φιλικές διαθέσεις. Το χρώμα του μπλέ-μαύρο.

**DRIDER**: Ένα όχι και τόσο όμορφο τερατάκι. Το drider είναι μισό αράχνη και μισό Drow.

**DROW**: Τα Drow αποτελούν μέρος της κοινότητας των Elf. Έχουν δηλαδή τις διαστάσεις που έχει ένα Elf (είναι πιο κοντά από τις διαστάσεις ενός κανονικού ανθρώπου). Συνήθως έχουν μαύρο χρώμα και άσπρα μαλλιά.

**DWARF**: Έχουν τα βασικά χαρακτηριστικά ανθρώπου, αλλά είναι πολύ κοντά. Το ύψος τους φτάνει στα 4 με 4.5 πόδια.

**FLIND**: Είναι ανθρωποειδή με την μόνη διαφορά ότι έχει σκυλίσιο κεφάλι. Χαρακτηριστικό τους η εξυπνάδα του.



1. Θέσεις για τα διάφορα αντικείμενα, που μπορεί να βρείτε.
2. Εικονίδιο φαγητού. Εδώ μπορείτε να βάλετε το φαγητό, για να φάνε οι ήρωές σας.
3. Αλλαγή χαρακτήρα. Μέσα από αυτά τα βελάκια μπορείτε να αλλάξετε χαρακτήρα.
4. Φωτεινή μπάρα Hit point. Με αυτή την μπάρα καταλαβαίνετε, τι δύναμη έχει ο χαρακτήρα σας.
5. Φωτεινή μπάρα φαγητού. Εδώ βλέπετε πότε οι ήρωές σας πεινούν. Προσοχή γιατί όταν οι ήρωες πεινούν χάνουν δυνάμεις και αν τους αφήσετε χωρίς τροφή πεθαίνουν.
6. Θέσεις για τα διάφορα αντικείμενα που θα είναι εξοπλισμένος, ο χαρακτήρας σας. Δηλαδή, τι όπλα θα κρατά, τι στολή θα φορά, παπούτσια κ.α
7. Αλλαγή φύλου. Από αυτή την επιλογή θα μπορέσετε να δείτε μερικά στατιστικά στοιχεία για τον χαρακτήρα σας. Οπως strength, intelligence (εξυπνάδα), wisdom (σοφία), dexterity (ευελιξία), constitution (κατασκευή οργανισμού), charisma (χάρισμα), armor class (αντοχή πανοπλίας).
8. Φωτογραφία ήρωα.



**GOLEM**: Έχει σώμα περίπου σαν του ανθρώπου. Είναι αρκετά γυμνασμένο. Το σώμα του είναι κατασκευασμένο από πέτρα, σίδερο και ατσάλι.

**HELL HOUND**: Θα μπορούσε να ήταν το αγαπημένο σας σκυλάκι, αν δεν είχε τόσο άγριες διαθέσεις. Το μέγεθός του είναι αρκε-

τά μεγάλο. Το τρίχωμά του είναι καφέ η μαύρο και τα μάτια του κατακόκκινα. Πάντως αν αποφασίσετε να το πάρετε σίπιτι σας μην ξεχάσετε την ταμπέλα "ο σκύλος δαγκώνει".

**KENKU**: Έχει ύψος γύρω στα 5 με 7 πόδια. Μοιάζει με άνθρωπος στο σώμα και με πουλί στο κεφάλι. Το σώμα του σκεπάζεται από καφέ και άσπρα πούπουλα ενώ τα μάτια του, είναι στρογγυλά και κατακίτρινα.

**KOBOLD**: Μοιάζουν λίγο σαν κρι-τερς. Το ύψος τους φτάνει στα 3 πόδια.

**KUO-TOA**: Είναι αρκετά κοντό. Μοι-





με την ταινία του, αλλά εμείς τίποτα. Τώρα θα καταλάβετε σίγουρα πόσο επικίνδυνες είναι οι αράχνες. Αυτός ο εχθρός σας είναι μια κανονική αράχνη, τεραστίων όμως διαστάσεων, που αν σας δαγκώσει θα πλημμυρίσει τον οργανισμό σας με ένα θανατηφόρο δηλητήριο.

**ZOMBIE:** Τα γνωστά μας Zombie ή αλλιώς οι ζωντανοί νεκροί. Είναι πολύ αργά όπως και στις ταινίες.

## ΤΕΡΑΤΑ & ΕΧΘΟΙ

Ανάλογα με την ράτσα που θα διαλέξετε μπορείτε να επιλέξετε και τι θα είναι ο κάθε χαρακτήρας (κλάση) της ομάδας σας, έτσι έχουμε 4 ράτσες που είναι οι εξής:

άζει με ψάρι και βατράχι ταυτόχρονα. Έχει δύο κοντά πόδια και χέρια με 3 μακριά δάχτυλα.

**LEECH, GIANT :** Φέρνει σε σκουλήκι, τεραστίων διαστάσεων και σαλιγκάρι. Παρά το είδος του έχει μια φωνή που μοιάζει πολύ περισσότερο με φωνή λιονταριού παρά με σκουληκιού. **MANTIS WARRIOR:** Ένα τεράστιο μυρμηγκη πολεμιστής.

**MIND FLAYER :** Άλλο ένα τερατάκι το οποίο σας έχουμε παρουσιάσει. Μοιάζει με χταπόδι και άνθρωπο μαζί. Το ύψος του φτάνει στα 6 πόδια.

**SKELETON :** Είναι το τερατάκι που θα δείτε στην εικόνα του κουτιού. Είναι ένας σκελετός ντυμένος με μια πανοπλία. Το χαρακτηριστικό τους είναι ότι δεν υποχωρούν ποτέ στην μάχη.

**SPIDER, GIANT:** Κάτι ήξερε ένας γνωστός σκηνοθέτης, μας τα έλεγε



**HUMANS** (δυνατότητα μονής κλάσης, πχ κλέφτες, μάγος κ.α)

**HALFINGS** (δυνατότητα διπλής κλάσης, αλλά με περιορισμούς)

**HALF-ELVES** (δυνατότητα διπλής κλάσης πχ. Πολεμιστής-κλέφτης.)

**GNOMES** (δυνατότητα διπλής κλάσης)

**DWARVES** (δυνατότητα διπλής κλάσης)

Θα πρέπει να προσέξετε τα υπέρ και τα κατά κάθε ράτσας πριν αποφασίσετε ποιά κλάση θα έχει ο χαρακτήρας σας.



**Άνοιξε και λειτουργεί στο Ψυχικό !!**  
Είναι ο Παράδεισος των Home Computers  
Computer Games & Game Consoles



ΛΕΩΦ. ΚΗΦΙΣΙΑΣ 292 ΕΜΠ. ΚΕΝΤΡΟ ΨΥΧΙΚΟΥ  
ΤΗΛ. : 6823447 ΤΚ15451



ΜΕ ΟΛΑ ΤΑ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ



**ΜΕΓΑΛΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ COMPUTERS**  
**ΣΗΜΑ ΚΑΤΑΤΕΘΕΝ ΜΑΣ Η ΑΜΕΣΗ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ ΚΑΙ ΟΙ ΦΙΛΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ**



# ADVENTURES

ΤΟΥ Θ. ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΥ

**Μ**ια φορά και έναν καιρό, στο δάσος του Sherwood, ζούσε ο κόμης Robin Hood, για πολλούς γνωστός ο Ρομπέν των Δασών. Ο Ρομπέν ήταν ένας καλός άνθρωπος, ο οποίος βοηθούσε τους φτωχούς που εκείνη την εποχή ήταν εύκολα θύματα στα χέρια των πηουσίων. Σίγουρα όλοι σας θα έχετε θαυμάσει τον ηρωισμό του Ρομπέν στις μοναδικές περιπέτειές του. Τώρα όμως ήρθε η στιγμή να θαυμάσετε αυτές τις μοναδικές περιπέτειες και στο μόνιτορ, του ηλεκτρονικού σας υπολογιστή. Κυρίες και κύριοι ντυθείτε στα πράσινα ώστε να μην φαίνεστε στα πλούσια δάση και ετοιμαστείτε να ενσαρκώσετε τον γνωστό ήρωα Ρομπέν των Δασών, σε αυτή την μοναδική περιπέτεια...



## ΣΕΝΑΡΙΟ

Το σενάριο του παιχνιδιού είναι λίγο πολύ γνωστό σε όλους, μιας και οι περισσότεροι από εμάς έχουμε δει, ταινίες με τον Ρόμπιν. Η περιπέτεια εξελίσσεται στο δάσος του Sherwood. Εκεί, σε ένα κάστρο ζούσε ο ήρωας μας, Ρόμπιν. Η ζωή κυλούσε με ηρεμία, μέχρι την μέρα που στην περιοχή ήρθε καινούργιος σερίφης. Από εκείνη την μέρα και μετά τα πράγματα άρχισαν να παίρνουν τον κατήφορο. Ο Ρόμπιν κηρύχθηκε παράνομος και άφησε το όμορφο κάστρο, και κρύφτηκε στα δάση. Σύννεφα πείνας και εξαθλίωσης σκέπασαν τον ουρανό του Nottingham. Οι χωρικοί είχαν αρχίσει να υποφέρουν από την τακτική που ακολουθούσε ο σατανικός σερίφης, όπως μεγάλη φορολογία κ.α. Ετσι εσείς θα πρέπει να περάσετε πάρα πολλά ώσπου να καταφέρετε να βάλετε τα πράγματα στην θέση τους.



## ΓΡΑΦΙΚΑ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι αρκετά καλά. Από την πρώτη κιόλας στιγμή που θα

αντικρύσετε το παιχνίδι, θα έρθουν εικόνες στο μυαλό σας από το παιχνίδι Populous. Το στυλ του παιχνιδιού είναι ίδιο με το στυλ που καθιέρωσε και πρωτοεμφάνισε το Populous.



Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι άψογα. Με το που έρχεστε σε επαφή μαζί τους, βλέπετε την τελειότητα και την λεπτομέρεια σχεδιασμού τους. Το παιχνίδι περιλαμβάνει και στατικές εικόνες, οι οποίες είναι πραγματικά τέλειες. Η περιπέτεια με δύο λόγια δεν έχει τίποτα να ζηλέψει από αντίστοιχες περιπέτειες, μιας και τα γραφικά της κινούνται σε πολύ υψηλά επίπεδα.



# P A R A D I S E

<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	ROBIN HOOD
<b>HOUSE</b>	MILLENNIUM
<b>FORMAT</b>	PC-AMIGA-ATARI ST
<b>ΤΙΜΗ</b>	7.950
<b>TEST</b>	PC ME VGA

## ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το σύστημα του χειρισμού που διαθέτει το παιχνίδι, σε γενικά πλαίσια είναι καλό.

Δεν λείπουν όμως λάθη που το κάνουν πολλές φορές "ηλίθιο". Για παράδειγμα, όταν βάλετε τον χαρακτήρα σας να πάει σε ένα σημείο της οθόνης, μπορεί να ακολουθήσει την πιό χαζή διαδρομή για να φτάσει εκεί, μέχρι και να πάει δύο με τρεις οθόνες πίσω και να ξαναγυρίσει. Εμένα δεν με εντυπωσίασε γιατί σίγουρα περίμενα κάτι καλύτερο. Ο χειρισμός κατά την γνώμη μου είναι και το μόνο μείον του παιχνιδιού. Το παιχνίδι λειτουργεί με σύστημα πραγματικού χρόνου. Κάτι που σίγουρα θα σας εντυπωσιάσει είναι το εξής: Όταν αλλάξει η εποχή ταυτόχρονα αλλάζει και το περιβάλλον του παιχνιδιού. Στην αριστερή πλευρά του μόνι-

τορ, υπάρχουν τα εικονίδια ελέγχου. Που είναι τα εξής:

**BOW** : Είναι το εικονίδιο του τόξου. Αυτό το εικονίδιο σας δίνει την δυνατότητα να αντιμετωπίζετε τους εχθρούς σας από μακριά, πετώντας βέλη.

**SWORD** : Είναι το εικονίδιο του σπαθιού. Αυτό το εικονίδιο σας δίνει την δυνατότητα να παλεύετε με τους εχθρούς σώμα με σώμα.

**EYE** : Είναι το εικονίδιο του ματιού. Αυ-



τό το εικονίδιο σας δίνει την δυνατότητα να βλέπετε. Λειτουργεί με την λογική της κάμερας.

**HEART** : Είναι το εικονίδιο της καρδιάς. Αυτό το εικονίδιο σας δίνει την δυνατότητα του τρεξίματος. Πατώντας αυτό το εικονίδιο ο χαρακτήρα σας αρχίζει να

## ΥΠΕΡ

Γραφικά.  
Ατμόσφαιρα  
Σενάριο

## ΚΑΤΑ

.Χειρισμός

τρέχει.

**LIPS** : Είναι το εικονίδιο του στόματος.

Αυτό το εικονίδιο σας δίνει την δυνατότητα της ομιλίας. Πατώντας το εικονίδιο του στόματος μπορείτε να μιλήσετε σε κάποιο χαρακτήρα.

**OPEN HAND** : Είναι το εικονίδιο του ανοιχτού χεριού. Αυτό το εικονίδιο σας δίνει την δυνατότητα να δώσετε κάτι σε κάποιον χαρακτήρα.

**CLOSE HAND** : Είναι το εικονίδιο του κλειστού χεριού. Αυτό το εικονίδιο σας δίνει την δυνατότητα να πάρετε ή καλύτερα να κλέψετε κάποιο αντικείμενο.

**Τα βελάκια** : Σας δίνουν την δυνατότητα να μετακινήσετε τον ήρωα μέσα στο παιχνίδι.

**Εικονίδιο προσώπου**: Πατώντας αυτό το εικονίδιο, εμφανίζεται μια οθόνη οι οποία σας δίνει την δυνατότητα να δείτε τα χαρακτηριστικά του ήρωά σας. Ακόμα μέσα από αυτή την οθόνη μπορείτε να κάνετε **SAVE, LOAD, RESTART, SOUND**

Το παιχνίδι σαν σύνολο είναι καλό. Το στυλ όπως είπαμε και ποιό πάνω είναι ίδιο με το Populous.

Τα γραφικά του είναι πολύ καλά εκεί που στερεί κατά την γνώμη μου είναι στο σύστημα χειρισμού.





# A D V E N T U R E S

ΤΙΤΛΟΣ	CIRQUIT'S EDGE
HOUSE	INFOCOM
FORMAT	PC
ΤΙΜΗ	5.400
TEST	PC

ΤΟΥ Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ

**Τ**ο όνομά σας είναι **MaridAudran**, αν και μερικές φορές ξυπνάτε σε τέτοια **κάλια που το ξεκνάτε ακόμα και αυτό!** Κάποιες φορές ξενυχτάτε υπερβολικά στα **μπαρ, άλλωστε πάλι σας δέρνουν άσχημα προτού πάτε σπίτι, το πρωινό είναι πάντα μια περιπέτεια... Ιδίως για κάποιον που μένει σε μια μεγάλη αραβική πόλη στο έτος 2202 (... νομίζω ότι αυτό το παιχνίδι ξεκινάει πραγματικά πρωτότυπα...)** **Κάπου ανάμεσα στην Καζαμπλάνκα και την Τεχεράνη.**



# CIRQUIT'S EDGE

## ΥΠΟΘΕΣΗ

Η υπόθεση είναι απλή: έχει γίνει ακόμα ένας φόνος και όλοι σας απασχολούν γι'αυτόν. Κάθε παράνομος και κάθε φρικιό, στο Budayeen, το γκέτο της πόλης.

Αυτοί είναι οι άνθρωποί σας. Ο καλύτερος φίλος σας, ο Λοχαγός Hajjar της αστυνομίας και ο "νονός" της περιοχής ο Para Friedlander Bey σας έπεισαν να κάνετε το μυαλό σας ηλεκτρονικό (εδώ θυμίζετε κάπως Rogue Trooper). Τώρα με μερικά ειδικά βύσματα να εξέχουν από το κεφάλι σας μπορείτε να παίρνετε πληροφορίες ή να μεταμορφώνεστε στον χαρακτήρα κάποιου άλλου.

Η ζωή ενός ιδιωτικού ντετέκτιβ σ'αυτά τα χρόνια και σε αυτή την περιοχή του κόσμου όχι απλώς είναι δύσκολη αλλά μερικές φορές είναι και σύντομη..

## ΟΘΟΝΗ ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Η οθόνη χωρίζεται σε αρκετά μέρη και στα παραθυράκια μπορείτε να δείτε τα πρόσωπα αυτών με τους οποίους έρχεστε σε επαφή, ή αν δεν υπάρχει κανείς το δικό σας πρόσωπο με τυχόν μελανιές αν έχετε παίξει ξύλο, τον χώρο που βλέπετε ακριβώς μπροστά σας και έναν χάρτη στο κάτω δεξιό μέρος της οθόνης σας δείχνει με ένα βελάκι σε ένα σύστημα όπως εκείνο του Bard's Tale προς τα πού πηγαίνετε. Στο πάνω μέρος της οθόνης σε ένα στήσιμο που θυμίζει τα μενού της Sierra μπορείτε με το πάτημα ενός πλήκτρου να μιλήσετε, να δείτε και να εξετάσετε, να κοιτάξετε τα υπάρχοντά σας, να χρησιμοποιήσετε κάτι, να δείτε τον μεγάλο ηλεκτρονικό χάρτη ολόκληρης της πόλης (όπου μπορείτε να θαυμάσετε και ένα μέρος απο το μέγεθος του προγράμματος) κτλ.

Η κάθε μία από αυτές τις επιλογές δημιουργεί ένα pull down μενού απ'όπου μπορείτε να διαλέξετε τα πάντα με έναν αριθμό.

Πολύ γρήγορο στο φόρτωμα αλλά και ταχύ σαν πρόγραμμα δεν θα σας καθυστερήσει με εμφάνιση στατικών οθονών, χαρακτήρων ή πληροφοριών αφού όλα γίνονται πολύ γρήγο-

ρα, ακόμα και σε μηχανήματα με λιγότερα από 10 Mhz.

Τέλος στο κάτω μέρος της οθόνης βλέπετε και ένα παράθυρο κειμένου όπου διεξάγεται ο διάλογος ενώ μπορείτε να κάνετε επανάληψη μερικών γεγονότων.

Συγγραφέα του παιχνιδιού! Μιλάμε για τον

## ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΟΝ...

George Alec Effinger που έχει γεννηθεί το



1947 στο Cleveland του Ohio. Αν και από το 1972 ζει στην Νέα Ορλεάνη παραμένει παιδί των Ινδιάνων. Αφού ενθουσιάστηκε από τα έργα των Asimov, Clarke και Heinlein ασχολήθηκε σε ηλικία 23 χρονών σοβαρά με την επι-



# P A R A D I S E

στημονική φαντασία. Σήμερα είναι ένας από τους πιο πολυβραβευμένους ή μάλλον εκείνους τους συγγραφείς που έχουν προταθεί πάμπολλες φορές για τα σημαντικότερα βραβεία στον χώρο της επιστημονικής φαντασίας. Η μόνη άλλη δουλειά που έχει κάνει σε σχέση με τον χώρο των υπολογιστών είναι η δημοσίευση σε μορφή νουβέλας της best seller της Infocom τριλογίας των Zork.

## ΔΕΙΤΕ ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Το Blade Runner (το οποίο καλό θα ήταν να το βλέπετε πριν από κάθε παιχνίδι επιστημονικής φαντασίας), το "Εξπρές του Μεσονυχτίου", το "Τσάι στην Σαχάρα", γιατί όχι και το "Ελ Σιντ"!

**ΠΡΟΣΕΞΤΕ** Το CIRCUIT's EDGE βρίσκεται χρονικά μετά από το "When Gravity Falls" και πριν το "A Fire in the Sun", δύο νουβέλες του Effinger όπου και πάλι εμφανίζεται ο ίδιος ήρωας και η Budaayeen. Οι χαρακτήρες και οι τοποθεσίες έχουν παρθεί απευθείας από τα μυθιστορήματά του αλλά δεν υπάρχει σχέση ανάμεσά τους και στην υπόθεση του έργου. Ο συγγραφέας μας τονίζει ότι διάλεξε τον χώρο του Αραβικού Κόσμου γιατί πάντοτε τον ενθουσίαζε. Ακόμα ξεκαθαρίζει ότι τα κείμενά του είναι πολύ πεσιμιστικά για να γίνουν παιχνίδι σε υπολογιστή που να απευθύνεται σε μεγάλο μέρος παικτών, ενώ έχει δώσει στους χαρακτήρες του πολλά άσχημα στοιχεία.

Πάνω στο πακέτο εξάλλου μπορείτε να διαβάσετε : "Μόνο για ώριμους παίκτες. Περιέχει στοιχεία για ενήλικες".

Αν και απ'ό,τι διαπιστώσαμε παίζοντας αυτό



δεν είναι ένα απλό διαφημιστικό κόλπο, τα αρνητικά χαρακτηριστικά του ήρωα (στην νουβέλα για παράδειγμα είναι ναρκομανής) έχουν διατηρηθεί σε πολύ μικρό βαθμό μέσα στο παιχνίδι.



## MANUAL-ΤΕΚΜΗΡΙΩΣΗ

Δεν περιλαμβάνει πολλά πράγματα μέσα στις 35 σελίδες του αλλά τουλάχιστον είναι όλα κατανοητά. Δυστυχώς το παιχνίδι ανήκει σε εκείνο το είδος που δεν μπορείτε να παίξετε με αξιώσεις αν δεν έχετε διαβάσει ολόκληρο το manual τουλάχιστον μια φορά.

## ΓΕΝΙΚΑ

Ενα πρόγραμμα για προχωρημένους adventurers καθώς συνδυάζει στοιχεία από αρκετά γνωστά παιχνίδια (Bard's Tale, Third



Courier) με τον καλύτερο τρόπο και κυρίως έχοντας μεγάλη ταχύτητα. Μερικά μειονεκτήματα όμως εμφανίζονται στα παράθυρα δράσης τα οποία είναι μικρά και σε CGA τα γραφικά απλώς συνοδεύουν την περιπέτεια

και τίποτα περισσότερο, ενώ σε EGA δεν έχουμε ιδιαίτερη βελτίωση μείξης χρωμάτων. Σε VGA ή MCGA χρησιμοποιούνται συμπαγή 16 χρώματα, χωρίς πάλι να φτάνει τα επίπεδα άλλων εταιριών. Ακόμα η ποικιλία των προσώπων που συναντάτε είναι τόσο μικρή που απογοητεύει τον παίκτη.

Οι πολλές επιλογές και τα ιδιαίτερα εύχρηστα μενού δίνουν και ευχέρεια στον παίκτη να κάνει πολλά από αυτά που θέλει αλλά και να μην χάνει τον χρόνο του άσκοπα. Ο ήχος είναι μηδαμινός αλλά τα ηχητικά εφέ είναι αρκετά αντίθετα από τα μουσικά θέματα, εκτός κι αν έχετε κάρτα ήχου. Σαν σύνολο είναι ένα παιχνίδι που πρέπει να ψάξετε πάρα πολύ για να το εκτιμήσετε. Το πιο έξυπνο σημείο του είναι η δυνατότητα να βάζετε στον εγκέφαλό σας chιράκια και cartridges έτσι ώστε να γίνεστε κάποιος άλλος ή να μαθαίνετε περισσότερα πράγματα. Μιλάμε για εφαρμοσμένη επιστημονική φαντασία!

## ΥΠΕΡ

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ  
ΠΡΩΤΟΤΥΠΙΑ ΤΑΧΥΤΗΤΑ.

## ΚΑΤΑ

ΓΡΑΦΙΚΑ  
ΗΧΟΣ



# A D V E N T U R E

<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	CRUISE FOR A CORPSE
<b>HOUSE</b>	DELPHINE
<b>FORMAT</b>	AMIGA, PC
<b>ΤΙΜΗ</b>	7.900
<b>TEST</b>	AMIGA

ΤΟΥ Θ.ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΥ

**Γ**ια πολλούς χρήστες πριν λίγα χρόνια η εταιρία Delphine ήταν μια τελείως άγνωστη εταιρία. Αυτή η "μικρή" εταιρία όπως πολύ επέμεναν να την λένε, άφισε πολλούς με ανοιχτό το στόμα με της δύο προηγούμενες παραγωγές της. Το Future Wars και το Operation Stealth. Σήμερα ξαναμπάνει δυναμικά στο χώρο με μια νέα της παραγωγή, που έκανε πάταγο με το που εμφανίστηκε. Κυρίες και κύριοι δεν μιλάμε για άλλο από το Cruise for a Corpse, το παιχνίδι που υπόσχετε

## ΣΕΝΑΡΙΟ

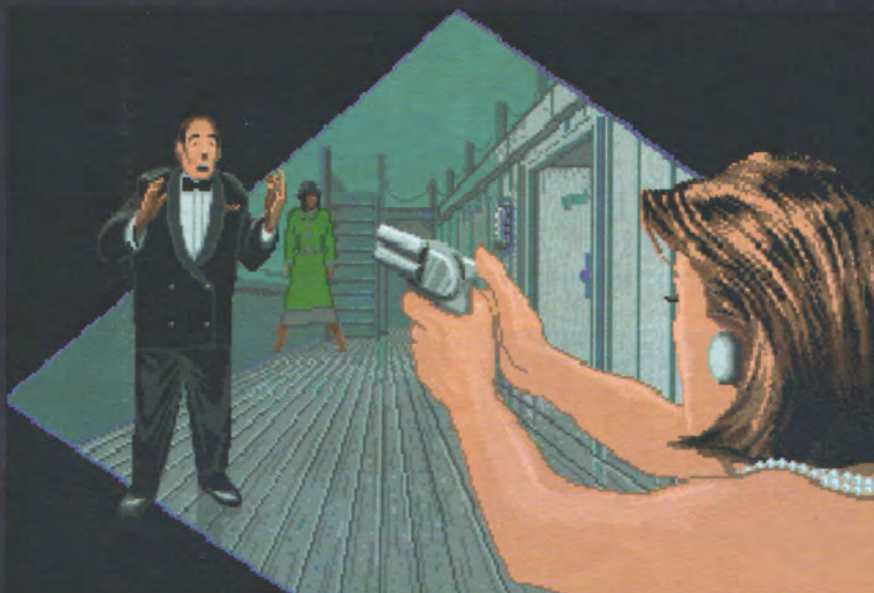
πολλά...

Βρισκόμαστε στα μέσα του 1920. Εσείς ο γάλλος επιθεωρητής Raoul Dusentier κάνετε μια ονειρεμένη κρουαζιέρα στην μεσόγειο με το Ελληνικό ιστιοφόρο καράβι του Νίκου Καραμπουτζιάν. Η όμορφη κρουαζιέρα δεν αργεί να αλλάξει τροπή για τον επιθεωρητή Raoul, όταν μια σκανδαλώδη και παράξενη δολοφονία συμβαίνει πάνω στο πλοίο. Ο Καραμπουτζιάν δολοφονείται.



Εσείς τώρα θα πρέπει να ρίξετε φως σε αυτό το σύνθετο μυστήριο. Το σενάριο Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι κάτι παραπάνω από καταπληκτικά. Η Delphine σε αυτή την παραγωγή της, πραγματικά τα έδωσε όλα. Μας έκανε όλους να μήνουμε με ανοιχτό το στόμα. Όλες οι σκηνές

παιχνιδιού είναι ντυμένες με φοβερους χρωματισμούς. Μερικές οθόνες ξεπερνούν κάθε προηγούμενο, όπως οι σκηνές τις εισαγωγής. Το σίγουρο είναι ότι για τα γραφικά, οι προγραμματιστές της Delphine έκαναν πολύ καλή δουλειά. Με δύο λόγια τα γραφικά του



## ΓΡΑΦΙΚΑ

μέσα στο παιχνίδι είναι φανταστικές. Το κάθε τι, είναι πολύ καλοσχεδιασμένο, με κάθε λεπτομέρεια. Όλες οι σκηνές του

## ΗΧΟΣ

παιχνιδιού είναι φοβερά και τεριάζουν απόλυτα με την εποχή και την ατμόσφαιρα της περιπέτειας. Ο ήχος του παιχνιδιού είναι

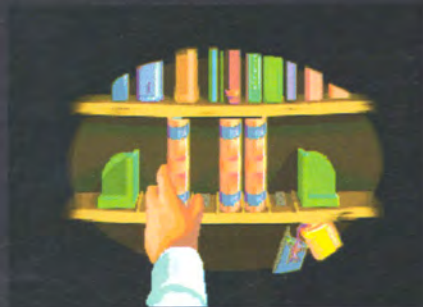


# PARADISE

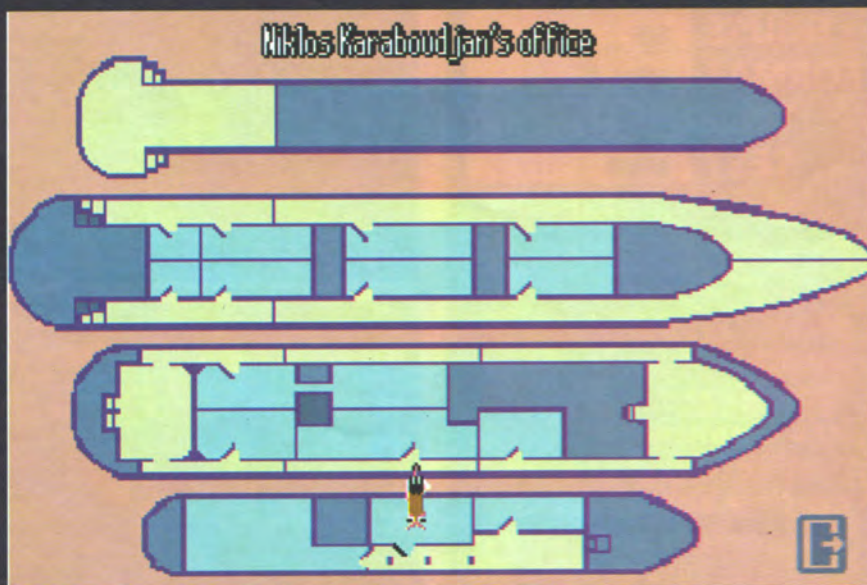
Η μουσική είναι φοβερά ατμοσφαιρική και προσθέτει πολλά στην συνολική εικόνα της περιπέτειας.

## ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Η Delphine σε αυτό της το παιχνίδι χρησιμοποιεί ένα νέο τρόπο χειρισμού. Ο νέος αυτός τρόπος μας επιτρέπει να χειριζόμαστε όλο το παιχνίδι με την βοήθεια του mouse. Ας δούμε όμως καλύτερα τί ακριβώς κάνει. Όταν δούμε κάποιο αντικείμενο και το πλησιάσουμε με το mouse πατώντας το αριστερό πλήκτρο εντολών, μας εμφανίζεται ένα μενού που επάνω γράφει το όνομα του αντικειμένου και από κάτω τις εντολές που μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε πάνω σε αυτό το αντικείμενο. Πατώντας το δεξιό πλήκτρο του mouse θα σας εμφανιστούν οι επιλογές Map και Inventory. Με την



επιλογή Map μπορείτε να μεταφέρεστε εύκολα μέσα στις καμπίνες του πλοίου αυτόματα χωρίς να χρειάζεστε να μεταφέρεστε από καμπίνα σε καμπίνα. Θα έλεγα ότι ο Map είναι μια καλή δυνατότητα



## Ο ΧΑΡΤΗΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

### UPPER DECK :

A πάνω κατάστρωμα.

### MAIN DECK :

B Κατάστρωμα

C Δωμάτιο πλησίματος

D Καμπίνα Νίκου και Ρεβέκας Καραμπουτζιάν

E Καμπίνα Δάφνης Καραμπουτζιάν και Suzanne Plum

F Καμπίνα πάτερ Fabiani και Desire Grosjean.

G Γέφυρα

H Καμπίνα Raoul Dusentier και Julio Esperanza

I Καμπίνα Tom και Simon Logan.

J Καμπίνα καπετάνιου Simon Vammuller.

### LOWER DECK :

K Προθάλαμος

L Μπάρ Μ Τραπεζαρία

N Δωμάτιο καπνίσματος

O Μαγειρείον

P Δωμάτιο λινών

Q Ντουλάπα

R Προθάλαμος

S Διάδρομοι

### BILGES :

T Μηχανοστάσιο.

U Προθάλαμος

V Καμπίνα του Μπάτλερ Hector

W Δωμάτιο Μελέτης του Νίκου Καραμπουτζιάν.

X Ντουλάπι

που σας προσφέρει το παιχνίδι, διότι ας μην ξεχνάμε ότι το πλοίο περιέχει 4 διαφορετικά επίπεδα. Το Cruise for a Corpse είναι ένα

## ΓΕΝΙΚΑ

φοβερό παιχνίδι, που δεν πρέπει να λήπει από την συλλογή σας. Το παιχνίδι είναι καταπληκτικό και πραγματικά αξίζει τον κόπο να το αγοράσετε.

Τα γραφικά του, η μουσική επένδυση, η κίνηση και ο χειρισμός του είναι πολύ καλοσχεδιασμένος χωρίς κανένα ψεγάδι.

Αν λοιπόν ψάχνετε ένα παιχνίδι μυστηρίου, αν θα θέλατε να γίνετε ένα επιθεωρητής της κλάσσεως Χόλμς δεν έχετε παρά να δείτε το Cruise for a Corpse.

## ΥΠΕΡ

Γραφικά  
Σενάριο  
Μουσική  
Κίνηση  
Φοβερή Ατμόσφαιρα

## ΚΑΤΑ



<b>TITΛΟΣ</b>	AH-73M THUNDERHAWK
<b>HOUSE</b>	CORE
<b>FORMAT</b>	AMIGA, ST
<b>TIMH</b>	5.900
<b>TEST</b>	AMIGA

ΤΟΥ Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ

**Ε**νας εξομοιωτής από την καταπληκτική CORE που δείχνει την δύναμή της στην κατασκευή πολύ γρήγορων vector παιχνιδιών. Το Thunderhawk είναι μια εξομοίωση ελικοπτερου που κυκλοφορεί σε μια εποχή όπου παραμονεύει το άλλο καταπληκτικό ελικοπτεροπαιχνίδο της Microprose, το Gunship 2000. Η μάχη θα είναι φοβερή και αναμφισβήτητα ενισχυμένη θα είναι τελικά η θέση των gamers.

## ΓΕΝΙΚΑ

**Ε**χετε παίξει ποτέ το Air Inferno στα μεγάλα ηλεκτρονικά; (αν δεν το έχετε παίξει τρέξτε αμέσως). Το Thunderhawk το θυμίζει εκπληκτικά μέσα στα πλαίσια ενός 16-bit επεξεργαστή χωρίς πρόσθετο hardware. Η δράση είναι ασταμάτητη και εξοντωτική ενώ υπάρχουν 6 διαφορετικές μορφές παιχνιδιού που μπορεί να μην διαρκέσουν τόσο χρόνο όσο ένα αντίστοιχο πρόγραμμα της Microprose αλλά θα σας συναρπάσουν πολύ περισσότερο. Μια απαραίτητη αγορά για τους φίλους των εξομοιωτών και μια ιδανική αρχή για εκείνους που κρατούν μια εχθρική στάση απέναντί τους.



### ΥΠΟΘΕΣΗ

κινητήρια δύναμή του από 2 τουρμπίνες που χρησιμοποιούν κεραμικά υλικά για να είναι ακόμα πιο ελαφρό. Αντίθετα από την χρησιμοποίηση του οπίσθιου έλικα η πλοήγηση γίνεται με την αξιοποίηση των αερίων των τουρμπινών, πράγμα που αυξάνει την αεροδυναμική ευελιξία του σκάφους. Βελτιωμένα οπτικά-νυχτερινά συστήματα έχουν χρησιμοποιηθεί και καινούργιοι πύραυλοι για επιθέσεις αέρος-αέρος και αέρος-εδάφους, μαζί με ένα σύστημα ρουκετών μικρού διαμετρήματος. Ολο αυτό το μηχανήμα χρειάζεται βέβαια και τους καλύτερους πιλότους. Εδώ μπαίνετε εσείς... και οι ικανότητές σας! Είσατε μέλος της Merlin, μιας κορυφαίας επιθετικής ομάδας υπό την αιγίδα των Ηνωμένων Εθνών. Αποστολή σας είναι να εκτονώνετε τις κρίσιμες καταστάσεις παγκοσμίως, προλαβαίνοντας την εξέλιξή τους σε μια εκτεταμένη πολεμική σύρραξη.

**Κ**αθώς ο 20ός αιώνας πλησιάζει στο τέλος του, ο στρατός των Ηνωμένων Πολιτειών κάλεσε έναν αριθμό κατασκευαστών να υποβάλουν σχέδια για ένα ελαφρό μαχητικό ελικοπτερο πολλαπλών δυνατοτήτων. Το βασικότερο κριτήριο που ζητήθηκε είναι η ικανότητα να πετάει σε όλες τις καιρικές συνθήκες και να μεταφέρει ένα σωρό οπλισμό για κάποια μικρή απόσταση. Η κατασκευή του σκάφους έγινε από παράγωγα άνθρακα τα οποία το έκαναν ιδιαίτερα ελαφρύ και η

## ΟΙ ΕΧΘΡΟΙ

**Σ**ας επιτίθενται από αέρα και έδαφος. Υπάρχουν ελικόπτερα όπως είναι το Mil Mi-8 Hip-C που μεταφέρει προσωπικό και εφόδια στις αντίπαλες δυνάμεις και δεν αποτελεί απειλή για σας αλλά ούτε είναι και ένας εύκολος στόχος (αφού μεταφέρει φωτοβολίδες και αντίμετρα). Το Mil Mi-24 Hind-A είναι ένα πολλαπλού σκοπού ελικόπτερο που είναι αρκετά ογκώδες και κουβαλάει ένα σωρό πυραύλους τηλεκατευθυνόμενου ή θερμικούς. Η ισχυρή θωράκισή του το κάνει δύσκολο στην αντιμετώπιση. Υστερα υπάρχει το Kamov Ka-136 Hokum, ένα ελικόπτερο

κυρίως για επιθέσεις εδάφους αλλά αποτελεί το καλύτερο ελικόπτερο του Ανατολικού μπλοκ, πολύ γρηγορότερο και πιο καλά οπλισμένο από οποιοδήποτε Δυτικό αντίστοιχο. Αυτό είναι και ο μεγαλύτερος κίνδυνος για σας και τα μόνα αδύνατα σημεία του είναι η μέτρια όρασή του την νύχτα. Ακολουθούν τα Su-25 Frogfoot και Mig-29 Fulcrum που είναι γνωστά από άλλους εξομοιωτές (ιδίως το Mig-29 που θεωρείται το καλύτερο αεροσκάφος υπεροχής στον κόσμο). Ακολουθούν μερικά πυραυλικά συστήματα εδάφους-αέρος, καθώς και αυτοκινούμενες μονάδες εκτόξευσης πυραύλων, κινητά



ραντάρ μέχρι και εκτοξευτές SCUD! Ένα ενδιαφέρον αντίπαλο κομμάτι που ερεθίζει τον παίκτη είναι φυσικά το νέο θωρακισμένο ταγκ του Σοβιετικού στρατού το φοβερό T-84.

## ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ

**Τ**ο πρόγραμμα θα το χαρακτηρίζαμε μάλλον σαν ένα "arcade simulation" όπως το F-15 Strike Eagle II. Δηλαδή δεν ζητάει από σας να ελέγχετε ένα σωρό πλήκτρα. Υστερα από την μεγάλη animated εισαγωγή του περνάτε στο War Room όπου επιλέγετε το μέρος εκείνου του κόσμου όπου θέλετε να πάρετε μέρος σε σύγκρουση. Ακολουθεί μια ενημέρωση από τον υπεύθυνο αξιωματικό, με έναν πολύ πρωτότυπο τρόπο, δηλαδή σα να βλέπετε ένα φιλμάκι από vector γραφικά.

Υστερα πηγαίνετε στο υπόστεγο όπου βρίσκεται το ελικόπτερό σας και περιμένει να το γεμίσετε με όπλα.

Αφού το κάνετε συτό προσεκτικά, ανάλογα με την αποστολή, είσαστε έτοιμοι να μπείτε στην μάχη.

## ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ ΟΘΟΝΗΣ

**Ε**δώ τα πράγματα θυμίζουν υπερβολικά αεροπλάνο. Υπάρχει HUD (Head Up Display) στην οθόνη σας που βοηθάει σε όλες τις κινήσεις σας και ιδιαίτερα στην καταδίωξη των εναέριων στόχων. Το κάτω μέρος της οθόνης χωρίζεται σε 3 παράθυρα.

Αυτά έχουν πολλαπλές λειτουργίες αλλά κυρίως περιλαμβάνουν ένα radar, μια οθόνη εντοπισμού των βλαβών του ελικόπτερου (αρκετά σχηματικό αλλά πάντα λεπτομερές) ένα σύστημα παρακολούθησης του στόχου πάνω σε ανιωματικό χάρτη, οθόνη και επιλογή όπλων κτλ.

Ο χειρισμός γίνεται κατά προτίμηση με τη βοήθεια του mouse πράγμα που αποδεικνύεται ιδανικό για την ταχύτητα του παιχνιδιού.

Δεν υπάρχουν πάρα πολλά πλήκτρα όπως είπαμε και νωρίτερα αλλά και αυτά που υπάρχουν εί-



ναι κλασικά και εύκολα ενώ με το χεράκι του mouse επιλέγετε τα όπλα σας στο υπόστεγο.



## ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

**Π**έρα από την πολύ καλή εισαγωγική οθόνη και τις ελάχιστες στατικές, το πλέον εντυπωσιακό στοιχείο του παιχνιδιού είναι η ταχύτητά του. Για μας είναι το καλύτερο πρόγραμμα σε αυτόν τον τομέα στο είδος του, κάνοντάς το πολύ πιο ευχάριστο από το F-29 Retaliator.

Υπάρχουν πολλές εξωτερικές οπτικές γωνίες από τις οποίες μπορείτε να δείτε την δράση, όπως η οπτική του πυραύλου αλλά ακόμα και μέσα από τα μάτια του αντιπάλου.

Τα χρώματα είναι αρκετά ή μάλλον πολλά για ένα τέτοιου είδους πρόγραμμα, ιδίως αν σκεφτείτε την ταχύτητά του.

Οι εκρήξεις δεν είναι vectored αλλά συνηθισμένα (bit-mapped) γραφικά που δίνουν μια ξεχωριστή αίσθηση ρεαλισμού δημιουργώντας μια απίστευτη εθιστικότητα.

Μόνο το background είναι κάπως φτωχό σε αντικείμενα αφού βρίσκεστε συνεχώς σαν σε μια επίπεδη πεδιάδα που δείχνει κάπως άδεια και πλησιάζετε με τέλεια μεγένθυση διάφορους λόφους, ποτάμια, γέφυρες αλλά και εχθρικές εγκαταστάσεις.

Να υπενθυμίσουμε την ομαλότητα της κίνησης πέρα από την ταχύτητά της μαζί με έναν καλό ήχο που σήκωνε και άλλα εφφέ.

## ΔΕΙΤΕ ΠΡΩΤΟΥ ΠΑΙΞΕΤΕ

**Τ**ο "Rambo 2" με τις πολύ καλές σκηνές του ελικόπτερου για να ανέβει το ηθικό σας, αλλά μην ξεχάσετε και το πολύ καλύτερο "Αποκάλυψη Τώρα". Ουφ, όλο Βιετνάμ αυτά τα ελικόπτερα.





# S I M U L A T I O N

<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE
<b>HOUSE</b>	LUCASFILM
<b>FORMAT</b>	PC
<b>ΤΙΜΗ</b>	—
<b>TEST</b>	PC+VGA+Adlib

ΤΟΥ ΚΩΣΤΑ ΠΟΘΟΥΛΑΚΗ

**Ο**ι Αμερικάνοι είναι καλοί στο να κατασκευάζουν φανταχτερά αυτοκίνητα και ψυγεία, αυτό όμως δεν σημαίνει ότι είναι εξίσου καλοί και στις κατασκευές αεροπλάνων !!! Αυτά δεν είναι λόγια δικά μας αλλά προέρχονται από τον Herman Goering, έναν από τους πρωταγωνιστές του Γερμανικού στρατού στη διάρκεια του Δευτέρου Παγκοσμίου Πολέμου. Και μη βιαστείτε να πείτε ότι είχε άδικο, γιατί το καινούργιο παιχνίδι της Lucas Film Games που κυκλοφόρησε αυτές τις μέρες αποδεικνύει με τον καλύτερο τρόπο τα λόγια του !!! Το Secret Weapons Of The Luftwaffe είναι η τρίτη προσπάθεια της Lucas Film στους εξομοιωτές με φόντο τον Δεύτερο Παγκόσμιο Πόλεμο. Να σας υπενθυμίσουμε τις δύο προηγούμενες προσπάθειες, το Battlehawks 1942, και Their Finest Hour αντίστοιχα. Και τα δύο παιχνίδια ο κόσμος των gamers αλλά και των κριτικών τα είχε δεχτεί με εξαιρετικά σχόλια, κι όλα δείχνουν ότι η ίδια ιστορία θα επαναληφθεί. Απ'ότι βλέπετε κι από τις εικόνες που συνοδεύουν το άρθρο οι προγραμματιστές έχουν κάνει φοβερή δουλειά, γι'αυτό ας περάσουμε να ρίξουμε μία αναλυτική ματιά στον καινούργιο ιστορικό εξομοιωτή...



## ΜΑΘΗΜΑ ΙΣΤΟΡΙΑΣ

Σχεδόν πριν από πενήντα χρόνια οι Γερμανοί στρατιωτικοί μηχανικοί ανακάλυπταν κι έθεταν στη διάθεση των Nazi φοβερά όπλα, από βομβαρδιστικά τύπου stealth και ρουκέτες αέρος, μέχρι superjets. Τέτοιου είδους τεχνολογία θεωρείται πολύ προχωρημένη ακόμη και στις μέρες μας. Η ποικιλία, η εξειδικευμένη σχεδίαση, και η ευφυής αντίληψη αυτών των όπλων υψηλής τεχνολογίας ήταν κάτι το καταπληκτικό.

Καθώς οι Αμερικανικές δυνάμεις έπαιρναν τον έλεγχο πάνω από τους Γερμανικούς ουραμούς, οι Nazi επιστήμονες στα μυστικά εργοστάσια προσπαθούσαν απεγνωσμένα να παίξουν το τελευταίο τους χαρτί.

Αυτούς τους επιστήμονες προσέλαβαν στις τάξεις τους αμέσως μετά τη λήξη του πολέμου οι Αμερικάνοι και οι Ρώσοι για να χρησιμοποιήσουν τις φοβερές γνώσεις τους στη πρόοδο της αεροπορίας...

Για παράδειγμα, ο Werner von Braun ήταν αυτός που σχεδίασε τις ρουκέτες V-2 που σπείρανε τον τρόπο στους Αγγλους, και αργότερα σχεδίασε τον διαστημικό πύραυλο "Κρόνος Πέντε" που άνοιξε τα σύνορα του διαστήματος...

Στο Secret Weapons of the Luftwaffe θα βρείτε τα πιό χειροπιαστά παραδείγματα αυτών των ανακαλύψεων, με τα οποία μπορείτε να αναλάβετε αποστολές εναντίον των συμμάχων, και γιατί όχι, να αλλάξετε υποθετικά την εξέλιξη της ιστορίας.

Αυτά τα αεροπλάνα είναι τα εξής : Το μαχητικό jet Messerschmitt 262, το πρώτο αεροπλάνο τύπου jet στον κόσμο που χρησιμοποιήθηκε σε μάχες εναντίον άλλων αεροσκαφών. Το αναχαιτιστικό μικρής εμβέλειας Messerschmitt Me 163B-1a Komet, με φοβερές καινοτομίες για την εποχή του, όπως π.χ κίνηση με ρουκέτες που του έδιναν φοβερή ταχύτητα, μετά την απογείωση άφηνε τις ρόδες στο διάδρομο, και ο πιλότος έπρεπε να φοράει ειδική στολή για να αντέχει στις διαρροές των ρουκετών !!!

Το τύπου stealth Gotha Go 229A-0 βομβαρδιστικό, ίσως το πιό προχωρημένο αεροπλάνο του πολέμου με φοβερά χαρακτηριστικά πτήσης, καταπληκτικό αεροδυναμικό σχήμα παρόμοιο με το σημερινό F-117, και καμπίνα πιλότου πολύ μπροστά για καλύτερη ορατότητα.

Μόνο που αυτό τα τρομερά αεροπλάνα δεν πρόλαβε τελικά να αναλάβει δράση γιατί στο μεταξύ έληξε ο πόλεμος, αλλά να που με το παιχνίδι έχετε





# S E C T I O N

την ευκαιρία να το δοκιμάσετε !!!  
Άλλο αεροπλάνο που μπορείτε να πετάξετε είναι το μαχητικό Messerschmitt Bf 109G-6, το αεροπλάνο με το οποίο ξεκίνησαν τον πόλεμο οι Γερμανοί, και που γρήγορα ξεπεράστηκε από άλλα μεταγενέστερα όπως το Focke-Wulf FW 190A-5, που διέθετε κι αυτό αρκετούς νεωτερισμούς στη κατασκευή του, όπως π.χ αερόψυκτη μηχανή. Στο παιχνίδι όμως δεν υπάρχουν μόνο Γερμανικά αεροπλάνα. Υπάρχουν και αντίστοιχα Αμερικανικά, σαν το βομβαρδιστικό B-17 Flying Fortress, και τα μαχητικά P-51 Mustang και P-47 Thunderbolt. Αρκεί λοιπόν να έχετε όρεξη για αερομαχίες και τ'αεροπλάνα είναι εκεί και σας περιμένουν !!!

## ΣΤΗΣΙΜΟ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ & ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Κάθε αεροπλάνο που υπάρχει στο παιχνίδι έχει τα δικά του αυθεντικά όργανα, όπλα, και χαρακτηριστικά πτήσης. Ενα τεράστιο μπάρο στους προγραμματιστές για την πραγματικά υπεράνθρωπη προσπάθεια που έκαναν να τα συμπεριλάβουν όλα αυτά, και μ'αυτόν τον τρόπο να κάνουν το παιχνίδι πολύ ρεαλιστικό !!

Υπάρχει έντονη η αίσθηση ότι παίρνετε μέρος στις μάχες, κι ένα μεγάλο μέρος απ'αυτό οφείλεται και στα φοβερά γραφικά και στον ήχο. Η κίνηση είναι ομαλότατη, αρκεί φυσικά να διαθέτετε κάποιο σχετικά γρήγορο μηχάνημα (συνιστάται AT 286 στα 12 Mz και άνω).

Πάντως δεν θα αντιμετωπίσετε ιδιαίτερα προβλήματα, μιά και το παιχνίδι καταλαβαίνει αυτόματα τα χαρακτηριστικά του μηχανήματος σας και ρυθμίζει ανάλογα το detail level, άρα και την ταχύτητα του.

Μπορείτε να παίξετε με mouse, joystick, η το πληκτρολόγιο, και το μικρό μειονέκτημα εδώ είναι ότι υπάρχουν κάμποσα πλήκτρα για τον έλεγχο των διαφόρων λειτουργιών του σκάφους, κι έχουμε μερικές μικροδιαφορές ανάμεσα στα διαφορετικά είδη των αεροσκαφών.

Όλα όμως τα πλήκτρα υπάρχουν σε ειδικό φυλλάδιο που συνοδεύει το παιχνίδι, μαζί με οδηγίες για το φόρτωμα του, τη χρησιμοποίηση τυχόν expanded μνήμης που το πρόγραμμα τη χρησιμοποιεί για πιό γρήγορο παίξιμο, κλπ.

Εκτός όμως από αυτό το φυλλάδιο και



το συνηθισμένο πλέον κλειδίωμα που συναντάμε τελευταία στα παιχνίδια της Lucas Film, υπάρχει κι ένα καταπληκτικό manual, ένα κυριολεκτικά ιστορικό ντοκουμέντο διακοσίων και πλέον σελίδων, διάσπαρτο από σπάνιες φωτογραφίες και χρήσιμες πληροφορίες για 'όλα αυτά τα αεροπλάνα, που από μόνο του αξίζει την απόκτηση του παιχνιδιού !!!

Άλλα επιπλέον χαρακτηριστικά που υπάρχουν στο Secret Weapons Of The Luftwaffe είναι ειδικό mode για πεπειραμένους πιλότους και σχολείο πτήσης για τους αρχάριους, ειδικά κάμερα για να "γράψετε" τις καλύτερες μάχες σας, προαγωγές των πιλότων και τα συναφή, και μιά επιλογή για να φτιάξετε τις δικές σας αποστολές (πολύ καλό αυτό το τελευταίο).

## ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Εδώ έχουμε άλλον ένα τομέα όπου το παιχνίδι δείχνει την ποιότητα του. Τα γραφικά που υποστηρίζονται είναι VGA με 256 χρώματα, EGA και TANDY με 16 χρώματα.

Θα έχετε ήδη καταλάβει ότι το παιχνίδι προς το παρόν κυκλοφορεί μόνο για IBM PC και συμβατούς, ενώ στο μέλλον αναμένονται και εκδόσεις για την Amiga και τον Atari ST.

Σε VGA είναι πραγματική απόλαυση να παίζει κανείς, με φοβερές όψεις του εδάφους, ρεαλιστικότητας ορίζοντας, και τρομερή λεπτομέρεια στα όργανα και στα αεροσκάφη.

Επίσης υπάρχουν και πολύ όμορφες στατικές εικόνες που χρωματίζουν α-

νάλογα τη συνολική εικόνα του παιχνιδιού.

Αλλά και στον ήχο δεν υστερεί καθόλου το παιχνίδι, ειδικά αν έχετε κάποια κάρτα ήχου όπως AdLib και Soundblaster, οπότε θα χορτάσετε εκρήξεις, πυροβολισμούς, αλλά και ευχάριστα μικρά μουσικά θέματα.

## ΚΡΙΣΕΙΣ & ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Ενα παιχνίδι που έχει γίνει με τέτοια φροντίδα και σημασία στη λεπτομέρεια, και διαθέτει τόσο φοβερή ποιότητα, δεν πρέπει να περάσει απαρατήρητο !!

Σίγουρα κάτι τέτοια παιχνίδια θα είχαν πολλοί από σας στο μυαλό τους όταν αγόραζαν τον υπολογιστή τους...

Ακόμη κι αν δεν έχετε ασχοληθεί ποτέ στο παρελθόν με εξομοιωτές πτήσης, το Secret Weapons Of The Luftwaffe είναι σίγουρο ότι θα σας κερδίσει από την πρώτη στιγμή.

Αγοράστε το με κλειστά μάτια...





<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	CHARGE OF LIGHT BRIGADE
<b>HOUSE</b>	IMPRESSIONS
<b>FORMAT</b>	AMIGA, PC
<b>ΤΙΜΗ</b>	5.800
<b>TEST</b>	AMIGA 1MB

ΤΟΥ ΝΙΚΟΥ ΚΡΟΝΤΗΡΑ

**Μ**ία ιστορική μάχη είναι πάντα πρόκληση για κάθε παίκτη στρατηγικής. Την ίδια άποψη φαίνεται να έχει και η Impressions, που μας φέρνει μέσα στους 16-bit υπολογιστές μια ηρωική μάχη όπου το 1854 το Βρετανικό ιππικό έκανε μια απειλησμένη επίθεση απέναντι στις δυνάμεις πυροβολικού των Ρώσων. Από τους 600 ιππείς στο τέλος της μάχης μόνο οι 195 ήταν ζωντανοί.



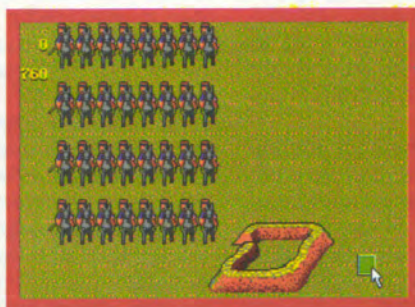
Τούρκοι, Εγγλέζοι και Γάλλοι λοιπόν ενάντια στους Ρώσους, σε ένα παιχνίδι της Impressions που μας έχει δώσει τώρα τελευταία τα Breach 2, Blitzkrieg May 1940, Afrika Korps, Merchant Colony (το οποίο παρουσιάζουμε δίπλα), Cohort-Fighting for Rome, Rorke's Drift, The Final Conflict, Feudal Lords και είναι πραγματικά μια εταιρία που ειδικεύεται στην αναπαράσταση μεμονωμένων ιστορικών γεγονότων με όση ακρίβεια είναι δυνατόν να υπάρχει μέσα από έναν υπολογιστή. Το πρόγραμμα χρησιμοποιεί την τεχνική που είχαμε δει στο Rorke's Drift κατά κύριο λόγο και στο Cohort αλλά εδώ με κάπως πιο βελτιωμένη έκδοση κυρίως από άποψη ταχύτητας. Ακόμα επιτρέπει να βλέπετε και να ελέγχετε στην οθόνη πολύ περισσότερα είδη σωματών, και περισσότερα sprites, να δίνετε περισσότερες εντολές και με λιγότερη διαδικασία, κάπως πιο εκτεταμένο οπτικό πεδίο, ηχητικά εφέ και δυνατότητα να παίζουν δύο παίκτες ταυτόχρονα. Εται σας δίνεται η δυνατότητα να παίξετε όποια από τις δύο μεριές θέλετε, πράγμα που αποτελεί μια σοβαρή πρόκληση, που συνδυάζεται με την δυνατότητα να μην παίξετε ολόκληρη την μάχη αλλά ένα μέρος της μόνον. Κατά την διάρκεια της παίρνετε στην οθόνη συνεχώς πληροφορίες, ενώ άλλες τις βρί-

σκετε μέσω του mouse. Πολύ εύκολα μπορείτε να δώσετε διαταγές στα στρατεύματα να σχηματίσουν κάποιον από τους πολλούς έτοιμους σχηματισμούς που υπάρχουν ενώ τους στέλνετε κατά βούληση σε όποιο σημείο του χάρτη θέλετε.

### ΓΕΝΙΚΑ

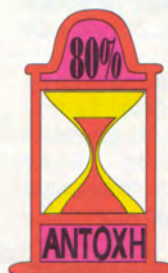
Το σύστημα της Impressions σιγά-σιγά απαλλάσσεται από τα λάθη που είχαμε δει σε προηγούμενες εκδόσεις στρατηγικής της εταιρίας. Ίσως κάποια στιγμή αφού εξαφανιστούν όλα τα μικρολαθάκια του χειρισμού να γίνει το τέλειο σύστημα. Το παιχνίδι είναι αρκετά εθιστικό, γρήγορο και με σχετικό βάθος ενώ το σημαντικότερο σημείο του gameplay είναι μαζί η δυνατότητα να παίζουν δύο παίκτες ταυτόχρονα, η λεπτομέρεια του χάρτη

και η δυνατότητα να παίζετε και τις δύο πλευρές. Τα γραφικά είναι μέτρια όπως γίνεται σε όλα τα παιχνίδια στρατηγικής με έναν χάρτη και κάποια εντελώς λειτουργικά icons πάνω του. Το scrolling σε τμήματα της οθόνης θα έπρεπε να είναι πιο εκτεταμένο και να μην ζορίζεται τόσο ενώ υπάρχουν και κάποια εφέ ήχου που είναι μια ευχάριστη αλλαγή. Μέτριο παιχνίδι στρατηγικής αλλά δείχνει ότι υπάρχουν δυνατότητες.



### ΔΕΙΤΕ ΠΡΩΤΟΥ ΠΑΙΞΕΤΕ

Το ομώνυμο έργο με τον Ερολ Φλυν. Οποιοδήποτε έργο πάντως με ιππικό θα είναι το ίδιο αποτελεσματικό.





# ΤΩΡΑ ΨΥΧΑΓΩΓΙΑ ΚΑΙ ΔΡΑΣΗ ΑΠΟ ΤΗΝ AMSTRAD



## GX4000

### Games console

## Η ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΗ! **SUPER**

Όλος ο κόσμος των **GAMES** δικός σας.

- Z80 επεξεργαστής
- 64 K RAM
- 16/4096 χρώματα - 16 sprites
- 3 κανάλια ήχου με 8 οκτάβες stereo
- 2 θύρες για joystick
- Θύρα εξωτερικού ηχείου
- Θύρα για αναλογικό joystick (τύπου PC)
- Θύρα για light-gun
- Δέχεται cartridges ως 512 K RAM
- Συνδέεται με τηλεόραση ή RGB monitor
- Δώρο ένα cartridge
- BURNING RUBBER

**ΜΟΝΟΝ ΜΕ:**

# 29.900

(με Φ.Π.Α.)

**ΠΟΛΛΟΙ ΤΙΤΛΟΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ!**

Δίδεται και με μονοχρωμη ή εγχρωμη οθονη

ΚΑΙ ΣΕ ΟΛΟΥΣ ΤΟΥΣ DEALERS ΤΗΣ AMSTRAD

**AMSTRAD**  
QUALITY • PRICE • SERVICE

ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΗ ΔΙΑΝΟΜΗ



**AMSTRADHELLAS**

ΠΟΛΥΤΕΧΝΕΙΟΥ 12, ΑΘΗΝΑ 104 33 - ΤΗΛ.: 52.30.742-3-4 • FAX: 5228054 • ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ: ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΒΟΡΕΙΟΥ ΕΛΛΑΔΟΣ: ΤΣΙΜΙΣΚΗ 3, ΤΗΛ.: (031) 530814 • ΠΑΤΡΑ: AMSTRAD CENTER: ΚΟΡΙΝΘΟΥ 167 - ΤΗΛ.: (061) 271993 • ΑΘΗΝΑ: MICROPOLIS ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 49 - ΤΗΛ.: 36.41.911, 36.41.188 • ΠΕΙΡΑΙΑΣ: ΜΠΟΥΜΠΟΥΛΙΝΑΣ 34 - ΤΗΛ.: 41.23.694 • ΚΗΦΙΣΙΑ: ΠΑΠΑΔΙΑΜΑΝΤΗ 10 - ΤΗΛ.: 80.85.858



<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	MERCHANT COLONY
<b>HOUSE</b>	IMPRESSIONS
<b>FORMAT</b>	AMIGA
<b>ΤΙΜΗ</b>	5.500
<b>TEST</b>	AMIGA 1MB

ΤΟΥ ΝΙΚΟΥ ΚΡΟΝΤΗΡΑ



## ΓΕΝΙΚΑ

**Π**ολύ όμορφες στατικές οθόνες συνδέουν τη δράση.

Ο χειρισμός απαιτεί συχνά μεγάλη ακρίβεια και το mouse δεν βοηθάει, πράγμα που καταντά ενοχλητικό

Τα γραφικά είναι μέτρια και οι σκηνές δράσης είναι ανύπαρκτες. Ο ήχος περιορίζεται σε μερικά σποραδικά εφέ.

Για να παίξετε με αξιώσεις πρέπει οπωσδήποτε να διαβάσετε ολόκληρο το manual ενώ τελικά το σύνολο είναι κουραστικό και χωρίς βάθος.

Προτιμήστε χωρίς τύψεις το Pirates της Microprose.

# MERCHANT COLONY



**Β**ρισκόμαστε στον 18ο αιώνα και η Βρετανία ξεκινάει να γίνει μεγάλη. Είναι η εποχή της αποικιοκρατίας και εσείς όπως και οι άλλοι επανδρώνετε ένα πλοίο και ξεκινάτε να κατακτήσετε τον κόσμο. Πρόκειται για το πιο φιλόδοξο πρόγραμμα της Impressions μέχρι στιγμής που θυμίζει αρκετά το Pirates και το Swords and Galeons. Η εταιρία δοκιμάζει (και δοκιμάζεται) εδώ σε ένα σύστημα έξω από τα συνηθισμένα της.

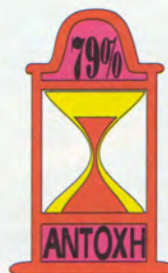
Το έτος είναι 1701 και το πρώτο πράγμα που θα κάνετε με τις οικονομίες σας είναι να διαλέξετε το πλοίο της προτίμησής σας, ανάμεσα σε ένα καθαρό εμπορικό, ένα πλοίο εξερεύνησης ή ένα πολεμικό όπως είναι μια φρεγάτα. Εκτός από τον παράγοντα κόστος πρέπει να σκεφτείτε το εμπόρευμα που μπορεί να μεταφέρει και αποφασίστε να πάρετε το πλοίο εξερεύνησης (που ονομάζεται "searcher"). Μην ξεχάσετε να "κλικάρετε" στην πειρατική σημαία για να γεμίσετε με κανόνια αφού ο δρόμος σας θα είναι γεμάτος από μονόφθαλμους που θέλουν να σας ληστέψουν, να σας βυθίσουν, να σας... Τέλος πάντων το πλοίο σας χρειάζεται ένα άλφα πλήρωμα για όλα αυτά τα πανιά που δεν μπορείτε να τα ανεβοκατεβάσετε μόνοι σας, όλα αυτά τα κανόνια να τα γεμίσετε μόνοι σας, όλες αυτές τις πατάτες να καθαρίζετε... Πάρτε λοιπόν στρατιώτες, αποικιστές, εξερευνητές και τεχνικούς μαζί σας. Είναι ώρα να αποπλεύσετε στις επτά θάλασσες και τις πέντε ηπείρους-όπου η Impressions που δεν είναι da και Microprose δεν κατάφερε να δημιουργήσει τις ακριβείς ιστορικές συνθήκες της εποχής εκείνης και έχει αφήσει πολλά πράγματα όχι μόνο στην τύχη αλλά και

στην επιθυμία του παίκτη. Ετσι στις αρχές της βιομηχανικής επανάστασης μπορείτε να φτιάξετε την δική σας αποικία ή να πέσετε πάνω σε κάποια άλλη που κανονικά δεν υπήρξε τότε!

Το σύστημα χειρισμού είναι πολύ καλό με χάρτες και λεπτομερή μενού επιλογών αλλά όταν πέσετε πάνω σε κάποιον πειρατή βλέπετε με απογοήτευση απλώς το αποτέλεσμα της σύγκρουσης. Ευτυχώς μπορείτε να ζουμάρετε σε κάθε σημείο του χάρτη και να παρακολουθήσετε από κοντά την κίνηση του πλοίου σας αν και ο χρόνος κυλάει πολύ γρήγορα και εσείς μοιάζετε να αργείτε στις ενέργειές σας. Ενα παράθυρο στο κάτω μέρος της οθόνης σας ενημερώνει που και που για τα διεθνή γεγονότα που επηρεάζουν τις οικονομικές ισορροπίες.

## ΔΕΙΤΕ ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Τους "Πειρατές" του Πολάνσκι, τον "Μαύρο Κουρσάρο" με τον Τέρενς Χιλ, την "Ανταρσία του Μπάουντυ", τις "Περιπέτειες του Κάπτεν Κουκ"...

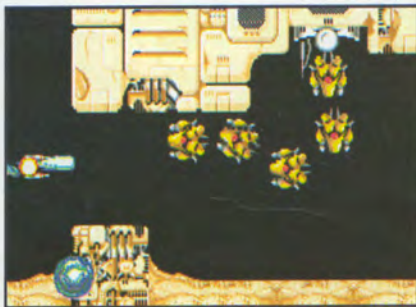




<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	R-TYPE
<b>HOUSE</b>	ACTIVISION
<b>FORMAT</b>	AMIGA - ST
<b>ΤΙΜΗ</b>	-
<b>TEST</b>	AMIGA 1MB

## ΤΟΥ ΝΙΚΟΥ ΚΡΟΝΤΗΡΑ

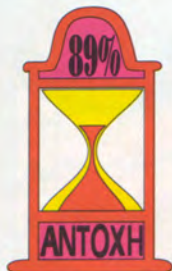
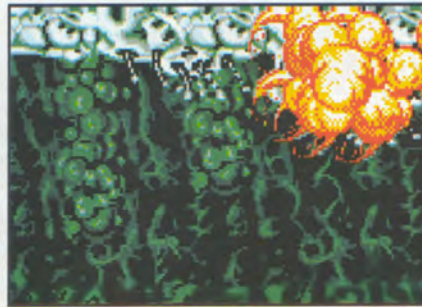
**Ε**πιτέλους η σημαντικότερη συνέχεια παιχνιδιού που έγινε ποτέ έφτασε και στους υπολογιστές. Πρώτα στα μεγάλα ηλεκτρονικά (όπου το είχαμε παρουσιάσει στο προηγούμενο τεύχος στην στήλη των coin-ops) και τώρα το έχουμε στην Amiga. Το R-TYPE ήταν πριν από μερικά χρόνια το καλύτερο shoot'em up από κάθε άποψη. Τί είναι σήμερα το R-TYPE 2;



**Κ**ατ'αρχήν είναι ένα shoot'em up τελευταίας τεχνολογίας και χαμένο κάπου μέσα στο πλήθος όλων των παρόμοιων παιχνιδιών που κατά περίεργη ειρωνία είναι όλα τους κλώνοι του πρώτου R-TYPE! Το παιχνίδι σας δίνει ένα διαστημόπλοιο που μοιάζει σχεδόν ίδιο με εκείνο του πρώτου μέρους, αν και ελάχιστα μεγαλύτερο. Οι εχθροί είναι για μια ακόμα φορά οι εξωγήινοι της αυτοκρατορίας των Bydo τους οποίους είχατε καταστρέψει στο πρώτο μέρος και επιστρέφουν ακόμα πιο ισχυροί. Τα διαστημόπλοια σας επιτίθενται με τις κλασικές πλέον διμοιρίες και τους γνωστούς σχηματισμούς που δεν είναι εύκολο να διασπαστούν. Εκτός από αυτά τα μικρά σχετικά sprites συχνά εμφανίζονται μερικά πολύ μεγαλύτερα

ups είναι αυτό που κάνει το παιχνίδι να ξεχωρίζει: έχετε ενισχυμένες βολές και βόμβες εδάφους (ναπάλι για την ακρίβεια), τηλεκατευθυνόμενους πυραύλους, ακτίνες laser και κύμματα ενέργειας. Δεν λείπει φυσικά η άτρωτη προστατευτική ασπίδα που διπλασιάζει τις βολές σας και μπορεί να κινείται ελεύθερα μακριά από το σκάφος σας ή να τοποθετείτε μπροστά και πίσω. Φυσικά η βασική διαφοροποίηση που ξεχώριζε το R-TYPE πάντα είναι η συγκεντρωτική ακτίνα που υπάρχει και εδώ, δηλαδή αν κρατήσετε πατημένο το fire για αρκετή ώρα και το απελευθερώσετε θα φύγει μια τρομερή ενεργειακή βολή ικανή να καταφέρει θανάσιμο πλήγμα ακόμα και στους τελικούς κακούς.

Μόνο που στο R-TYPE 2 υπάρχει και δεύτερο επίπεδο βολής (όπου βλέπετε την μπάρα στο κάτω μέρος της οθόνης να γίνεται από μπλέ κόκκινη) που διασπάται και ενεργεί σχεδόν σαν smart-bomb.



τα οποία σας καταστρέφουν είτε με το άγγιγμα, είτε εκτοξεύοντας σφαίρες και πυραύλους. Στο τέλος κάθε επιπέδου (το οποίο δεν είναι και τόσο μεγάλο όσο θα περιμένατε) βρίσκεται ένα τεράστιο on που σας προ(σ)καλεί σε μια μάχη θανάτου. Συνήθως παρά το τεράστιο μέγεθός του είναι ακίνητο και πρέπει να αποφεύγετε τις υπερβολικά μεγάλες βολές του. Τα power

### ΓΕΝΙΚΑ

Ενα από τα καλύτερα shoot'em up της εποχής μας αλλά καλύτερο από το Z-OUT. Τα γραφικά δεν είναι αυτά που θα περιμέναμε. Είναι μακριά από τα πρότυπα του coin-op και τα backgrounds είναι αρκετά φτωχά σε χρώματα.

Η ταχύτητά του είναι μικρότερη από αυτό που θα περιμέναμε και ο ήχος δεν ικανοποιεί με τα μέτρια εφέ και την συνηθισμένη μουσική. Το animation είναι το σημείο που ξεχωρίζει στην τεχνική ενώ στο gameplay έχουμε μεγάλη δυσκολία και την δυνατότητα να παίξουν δύο παίκτες. Δεν θα το βαρεθείτε πρώτου το τελειώσετε.



# PP HAMMER



Όπως βλέπετε ο Hammer τρυπάει το ακριβώς μπροστά του τετραγώνάκι, στο επίπεδο του Πάγου. Αυτό θα εξαφανιστεί για περίπου 10 δευτερόλεπτα. Αλλιώς, νόσας αν είσαστε ακόμα εκεί όταν ξαναίλοποιηθεί.

**Χ**μ, νόμιζα ότι τα παιχνίδια με τα τεράστια ονόματα δεν είναι πλέον τις μόδας. Το ίδιο πίστευα και για το είδος των platform. Κι όμως έκανα λάθος. Ο PP Hammer θα μπορούσε να ήταν ακόμα και garper. Σήμερα του αλλάξαμε το συνηθισμένο αναψυκτικό για να κάνουμε το review μας. Μιλάμε για έναν δημόσιο υπάλληλο που κρατάει στα χέρια του ένα ηλεκτρικό τρυπάνι και μπορεί να φτιάξει το σενάριο όλων των έργων τρόμου της τελευταίας δεκαετίας. Αλλά δεν το κάνει! Προτιμάει να βασανίζει τα θεμέλια κτηρίων και να διαλύει αρχαία ελληνικά αγάλματα. Ελπίζω ότι θέλετε ακόμα να παίξετε τον ρόλο του συμπαθέστατου ήρωα που είναι κάτι μεταξύ Rick Dangerous, Hard Hat και Impossamole! Είναι λοιπόν εξοπλισμένος με τζιν παντελόνια και ένα καπέλο εργασίας. Αυτό το stylé sprite ίσως δεν το θεωρείται αρκετά πετυχημένο για να κάνει καριέρα στα computer games αλλά αρκεί να υπεν-

<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	PP HAMMER
<b>HOUSE</b>	DEMONWARE
<b>FORMAT</b>	AMIGA
<b>ΤΙΜΗ</b>	4.450
<b>TEST</b>	AMIGA

θυμίσω τον Mario και τον Luigi της Nintendo που σε πολύ κατώτερα μηχανήματα και χειρότερα γραφικά κάποτε σάρωναν την αγορά. Η υπόθεση είναι σχετικά απλή αφού βρισκόμαστε σε ένα παιχνίδι με πλατφόρμες και σκάλες, αλλά υπάρχει και η δυνατότητα να καταστρέφεται ορισμένα τμήματα του χώρου απλώς πατώντας το fire. Όμως τα τουβλάκια εξαφανίζονται μόνον για μερικά δευτερόλεπτα και αυτό σας δίνει την

ευκαιρία να περπατήσετε στο κενό τους ή καμιά φορά να βρείτε και έναν θησαυρό. Τα τετραγώνια ξανασχηματίζονται και γι'αυτό θα πρέπει να είσαστε γρήγοροι. Αφού μαζέψετε όλους τους θησαυρούς από ένα επίπεδο τότε μπορείτε να περάσετε στο επόμενο. Για να γίνει αυτό θα χρειαστεί να βρείτε κάποια μαγικά φίλτρα, κλειδιά, να αποφύγετε ή να νικήσετε τους εχθρούς σας κτλ. Ο χειρισμός του τρυπανιού είναι το κύριο πρόβλημα του gamer. Δεν μπορείτε να σκάψετε ακριβώς κάθετα αλλά μόνον διαγώνια, έτσι ώστε όταν στέκεστε πάνω σε ένα τετραγώνια διαλύετε μόνο εκείνο που βρίσκεται μπροστά ή πίσω σας. Αυτό κάνει κάθε κίνηση και επιλογή σας διπλά επικίνδυνη. Ευτυχώς έχετε και ένα όπλο στην διάθεσή σας αρκεί να βρείτε τρόπο να το χρησιμοποιήσετε.

**ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ**  
Μοιάζει περισσότερο με το Rick

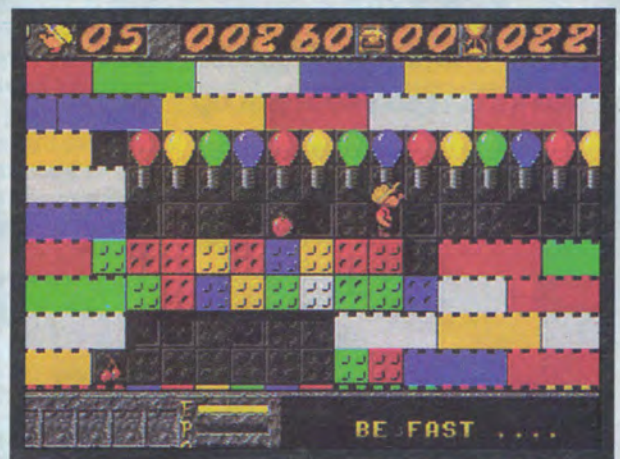
Dangerous 2 αλλά έχει τον δικό του χαρακτήρα. Μέτρια backgrounds, μικρά sprites και αρκετά χρώματα στην οθόνη ταυτόχρονα. Ο ήχος απλώς υπάρχει.

**ΔΕΙΤΕ ΠΡΩΤΟΥ ΠΑΙΞΕΤΕ**

Ερμ, χμ, δύσκολο... Τι θα λέγατε για το "Ταξίδι στο κέντρο της Γης" ή το Κυνηγούς της Χαμένης Κιβωτού;

**ΓΕΝΙΚΑ**

Ενα παιχνίδι που συνδυάζει άριστα την επίλυση puzzles με την ταχύτητα του joystick και θα κρατήσει πολύ κόσμο μπροστά από την οθόνη για ώρες. Τα γραφικά είναι αρκετά χαριτωμένα και η δυσκολία αυξάνεται σταδιακά μέσα στα 60 επίπεδα. Ευτυχώς υπάρχει ένα password για το καθένα. Θα μπορούσε να σταθεί δίπλα στο Rick Dangerous με αξιώσεις.



Υπάρχουν και bonus επίπεδα. Και από,τι δείχνει το σήμα πρέπει να διαστείτε. Καταστρέψτε τα όμορφα τουβλάκια και πάρτε όλους τους θησαυρούς.

90%

ANTOXH

**ΓΕΝΙΚΑ**

82

ΓΡΑΦΙΚΑ 74

ΗΧΟΣ 70

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ 89



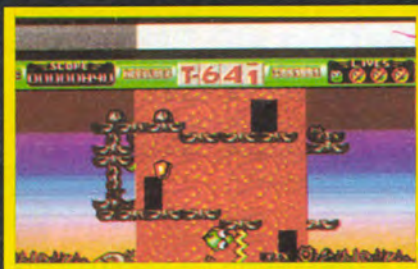
# NEBULUS 2

του Ν. Κροντηρά

**Ακόμα μια συνέχεια παιχνιδιού που μας είχε κάνει ιδιαίτερη εντύπωση για την ποιότητά του, κυρίως στους 8-bit υπολογιστές. Πρόκειται για ένα πολύ έξυπνο platform όπου πρέπει να κατεδαφίσετε μερικούς πύργους που μοθύνουν τον όμορφο κόσμο σας.**

Ενα ψευδοτριδιάστατο στήσιμο και μερικά χαριτωμένα sprites σας περιμένουν. Αντίθετα με το πρώτο παιχνίδι εδώ υπάρχουν πύργοι οι οποίοι όχι μόνον κατεβαίνουν αλλά και ανεβαίνουν! οι αποστολές σας έτσι διαφέρουν όταν πρόκειται για έναν πύργο ο οποίος πηγαίνει προς τα πάνω και τότε πρέπει να ανεβείτε μέχρι την κορυφή του και να τον καταστρέψετε (διαλύοντας τον φάρο που υπάρχει εκεί πάνω). Οι πύργοι που πηγαίνουν προς τα κάτω απαιτούν να διορθώσετε ένα μεγάλο μέρος από τις ζημιές που έχουν. Όπως γνωρίζετε υπάρχουν σκάλες και ασανσέρ για να ανεβαίνετε αλλά όλα κρύβουν κινδύνους. Υπάρχουν κάποια όντα (μούχλες, χέρια, δηλητηριώδεις φράουλες...) που δεν σας επιτρέπουν να περάσετε από κάποιο μέρος και πρέπει να βρείτε μια εναλλακτική οδό. Εκείνοι οι ύπουλοι εχθροί που διασχίζουν από δεξιά προς τα αριστερά πετώντας στην οθόνη και σας γκρεμίζουν από ψηλά στα χαμηλά. Και εδώ ξεναθυμάστε τον τρόπο με τον οποίο χάνετε μια ζωή. Δεν χάνετε λοιπόν όταν σας αγγίζουν τα αντίπαλα όντα αλλά όταν από την πτώση σας βρεθείτε στην θάλασσα. Αν δεν πέσετε στο υγρό στοιχείο θα προσγειωθείτε σώοι και αβλαβείς (με μόνο την αυτοπεποίθησή σας τσαλακωμένη σε κάποιο επίπεδο πιο κάτω. Εκτός από πόρτες τις οποίες μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για να περάσετε γρήγορα στην απέναντι πλευρά του πύργου, υπάρχουν ακόμα ένα σωρό αντικείμενα που μπορούν να σας βοηθήσουν ή να σας δυσκολέψουν την ζωή: Κινούμενες πλατφόρμες, πλατφόρμες που καθυστερούν την κίνησή σας, εκτονωτές βομβών που σκοτώνουν κάποια πολύ επικίνδυνα όντα που σας παραμονεύουν

και σας πετάνε κάτω από τα σκαλιά, διακόπτες με πολλές λειτουργίες (εξαφανίζουν όντα, εμφανίζουν περάσματα, ενεργοποιούν πλατφόρμες κτλ). Τέλος



στα διάφορα υποπαιχνίδια που υπάρχουν μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ελικόπτερα (εσείς όμως θα κάνετε πετάλι για ενέργεια), ένα αλογάκι, και κάτω από το νερό θα έχετε το προσωπικό σας υποβρύχιο. Μην ξεχάσουμε όμως να πούμε ότι έχετε και ένα όπλο στην διάθεσή σας και τα κλειδιά, πυραύλους (με τους οποίους πετάτε γύρω από τον πύργο), μαγνήτες (που σας ανεβάζουν ψηλότερα σε μια μαγνητική πλατφόρμα), και άλλα που τα μαζεύετε στον δρόμο σας.

## ΓΕΝΙΚΑ

Το παιχνίδι ελάχιστα διαφέρει από τον προκάτοχό του. Έχει μερικές πρωτότυπες προσθήκες (και διαφορετικό προγραμματιστή, τον John Philips) όπως είναι οι οθόνες όπου μαζευετε bonus αλλά το τελικό αποτέλεσμα μοιάζει σαν demo.

Υπάρχουν λίγα πράγματα να κάνει κανείς και ακόμα λιγότερα να ευχαριστηθεί.

Ενα από αυτά είναι τα καταπληκτικά γραφικά με ουρανούς που βγάζουν όλα τα χρώματα της Amiga, ο blitter "βασανίζει" απαλά την θάλασσα και ο πύργος περιστρέφεται τόσο ομαλά που σας φέρνει ίλιγγο. Ο ήχος έχει μόνον μερικά ξερά εφέ και το πρόγραμμα εκμεταλλεύεται την τυχόν έξτρα μνήμη του μηχανήματός σας.

Παρ'όλα ταύτα αργεί να φορτώσει από τον δίσκο κάθε φορά που χάνετε. Η τεχνική πάνω από το gameplay. Κρίμα Nebulus...

<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	NEBULUS 2
<b>HOUSE</b>	21st. CENTURY ENT.
<b>FORMAT</b>	AMIGA
<b>ΤΙΜΗ</b>	3.500
<b>TEST</b>	AMIGA 1 MB





<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	THE BASKET MANAGER
<b>HOUSE</b>	SIMULMONDO
<b>FORMAT</b>	AMIGA
<b>ΤΙΜΗ</b>	3.500
<b>TEST</b>	AMIGA 1 MB

ΤΟΥ ΝΙΚΟΥ ΚΡΟΝΤΗΡΑ

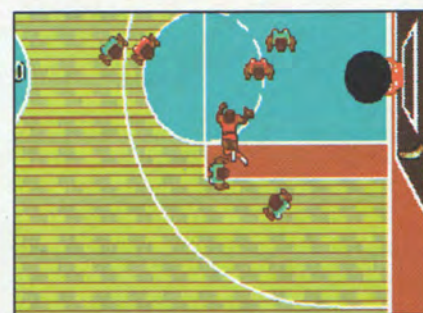
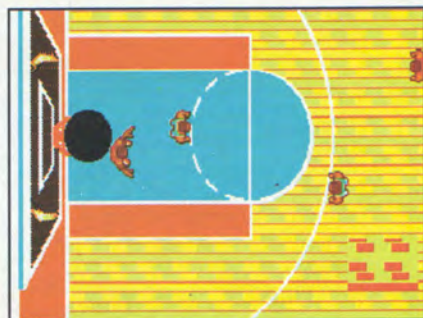
Το Ιταλικό software δεν έχει να επιδείξει ούτε πολλές ούτε καλές προσπάθειες στον χώρο των games, με εξαίρεση την IDEA και τα παιχνίδια της, BOMBER BOB και LUPO ALBERTO (ή μήπως ήταν Umberto;) Τώρα η SIMULMONDO κάνει μια σοβαρή κίνηση με ένα παιχνίδι που αποτελεί ίσως το Kick Off του basket. Έναν εξομοιωτή του αθλήματος με στοιχεία managing αλλά και αγών

### ΔΕΙΤΕ ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Φυσικά και δεν υπάρχουν σοβαρά έργα με το μπάσκετ. Γι'αυτό πρώτου σας προτείνω να δείτε τους αγώνες των ομάδων μας στην Ευρώπη μπορείτε να ρίξετε στο video ένα TEENWOLF...



Πρώτα απ'όλα να πούμε ότι το παιχνίδι είναι εκείνο το πρόγραμμα που μπορεί να σας δώσει μια ιδέα για το πώς θα είναι το Tip Off που περιμένουμε να εμφανίσει στους επόμενους μήνες η ANCO και ο κατασκευαστής του Kick Off, ο Dino Dini. Εδώ ξεκινάτε αγοράζοντας παίκτες που μπορεί να είναι αρχάριοι, οι οποίοι στοιχίζουν πιο λίγο, αλλά είναι άπειροι και αστοχούν συχνά, ενώ οι βετεράνοι, είναι πολύ ακριβοί, είναι παικταράδες και πρέπει να βρείτε έναν τρόπο με τα λίγα χρήματά σας να αγοράσετε οκτώ παίκτες για να μπορέσετε να μπειτε στον αγώνα. Και εδώ θα βρεθείτε αντιμέτωποι με το κλειδώμα το οποίο μπορεί και να σας εκνευρίσει αφού πρέπει με βάση τις μικρές και ασπρόμαυρες φωτογραφίες του manual να δώσετε 5 φορές το σωστό όνομα στο πρόσωπο που επιλέγετε μαζί με το ποσό με το οποίο τον αγοράζετε. Το παραμικρό λάθος θα έχει σαν αποτέλεσμα να κολλήσει αυτόματα το παιχνίδι. Μετά από κάποιο χρόνο θα μάθετε απέξω τους παίκτες σας και δεν θα έχετε πρόβλημα. Στην αρχή όμως...Ας πούμε ότι διαλέξατε τους παίκτες. Μετά δίνετε τον χρόνο που θα περνάει σε κάθε επίθεσή σας, τον αριθμό των παικτών που θα παίξουν (εσείς εναντίον ενός φίλου σας ή του υπολογιστή) και ο αγώνας αρχίζει. Βλέπετε τον χώρο του παιχνιδιού από πάνω (όπως στο KickOff) πράγμα που βοηθάει να έχουμε ταυτόχρονα όλα τα απαραίτητα και μεγάλα sprites και των δύο ομάδων στην οθόνη μας αλλά και αρκετή ταχύτητα στο παιχνίδι.



### ΓΕΝΙΚΑ

Ένα παιχνίδι που συνδυάζει το managing, την αγορά παικτών, τα καλά γραφικά και την δυνατότητα να παίξετε έναν αγώνα δεν μπορεί παρά να είναι πάνω από το μέτριο. Και το Basket Manager είναι ακριθώς αυτό: ένα καλό παιχνίδι που δεν έχει ξεφύγει από μερικές στραβοτιμονιές προγραμματισμού με αποτέλεσμα να γίνεται κουραστικό μερικές φορές.





# ΔΙΠΛΗ ΠΡΟΚΛΗΣΗ

## Blue Max

ΟΙ ΑΣΣΟΙ ΤΟΥ ΜΕΓΑΛΟΥ ΠΟΛΕΜΟΥ  
WWI Air Combat Simulation.

Πάρε τον έλεγχο ενός από τα οκτώ κλασικά πολεμικά του πρώτου παγκοσμίου πολέμου και ανακάλυψε πόσο καλός είσαι. Πέταξε με τους καλύτερους -Richthofen, Fonck, Mannock, Richenbacher- και μάθε τα κόλπα τους και τις τεχνικές τους.

- Δράση (σκληρή) μάχη, ατομικές, και ομαδικές αποστολές για ένα ή δύο παίκτες χρησιμοποιώντας έναν υπολογιστή με οποιοδήποτε συνδυασμό πληκτρολογίου, joystick, ή ποττίκι.
- Στρατηγική μάχη: Για τους δεξιότεχες του είδους, το BLUE MAX ενεργεί σαν υψηλής ευφύιας στρατηγικό παιχνίδι, και επιτρέπει σε εμένα και στον αντίπαλό σου να επεξεργαστείς λεπτομερείς ακολουθίες μαχών και να ξαναπαίξεις τις κινήσεις σε τρισδιάστατο "πραγματικό χρόνο"
- Επιλογή από 8 αεροσκάφη, που το καθένα έχει τα δικά του λεπτομερή χαρακτηριστικά πτήσης.
- Παρουσίαση αποστολών με, σαν, ή εναντίον των Ασσων του Μεγάλου Πολέμου.
- Δωδεκάδες ιστορικών αποστολών γύρω από 4 διαφορετικές τοποθεσίες μέσα στη Γαλλία.

Πόσο γερά είναι τα νεύρα σου στα 2.000 πόδια, με ένα σπλισμένο FOKKER DR.I στην ουρά σου; Ξέχασε τη δόξα, φίλε. Σκέψου την επιβίωση.



Strategy mode  
split-screen with  
3D Hexboard



VGA color  
air combat  
sequence



• VGA 256  
3D COLOR GRAPHICS,  
• ORIGINAL MUSIC,  
SOUND EFFECTS FOR GAME  
BLASTER, ADLIB  
SYNTHESIZER  
CARDS

NOW AVAILABLE  
FOR THE  
AMIGA

## DAS BOOT

GERMAN U-BOAT SIMULATION

Χειμώνας, 1941. Τα παγωμένα νερά του Βόρειου Ατλαντικού. Όσο πιο βαθιά βουτάς, τόσο μεγαλύτερη πίεση. Βόμβες βυθού εκρήγνυνται τριγύρω σου, σφυροκοπώντας τον σκελετό του υποβρυχίου σου σαν σιδερένιες γροθιές. Τα νεύρα και η αναμονή σε κάνουν τρόμο των Συμμαχικών νηπομπών.

- Τρισδιάστατη μάχη υποβρυχίου: Για πρώτη φορά, ένα παιχνίδι με υποβρυχία μάχη σε αφήνει να έρθεις σε επαφή με απειλές κάτω και πάνω από την επιφάνεια σε ένα αληθινό τρισδιάστατο περιβάλλον.
- Πραγματικές επικοινωνίες: Χρησιμοποίησε το κωδικοποιητικό μηχανήμα Γερμανικό Αίνιγμα για να στείλεις και να παραλάβεις πληροφορίες.
- Επιλογή πολλών αποστολών -στον Βόρειο Ατλαντικό και στην Αρκτική, σε νησιά κατά μήκος των ακτών της Νορβηγίας, μέσα στον Κόλπο του Μπίσκαι πέρα από το δρόμο του Γιβραλτάρ.
- Τρία διαφορετικά επίπεδα δυσκολίας, από αρχάριο σε ρεαλιστικό.
- Τρισδιάστατα γραφικά σε 256 χρώματα VGA, με πολλαπλές εσωτερικές κι εξωτερικές απόψεις κάμερας σε ολοκληρωμένο τρισδιάστατο κόσμο.

Σκέπτεσαι καλά κάτω από πίεση; Πόσο καλά σχετικά με 300 POUNDS ανά τετραγωνική ίντσα πίεση; Πάρε μια βαθιά ανάσα, Κάπταιν.



VGA periscope  
view of enemy  
aircraft

VGA 256 color  
mine field  
under North  
Atlantic



MINDSCAPE  
INTERNATIONAL



<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	WING COMMANDER SECRET MISSION
<b>HOUSE</b>	ORIGIN
<b>FORMAT</b>	PC
<b>ΤΙΜΗ</b>	3.800
<b>TEST</b>	PC ME VGA

ΤΟΥ ΝΙΚΟΥ ΚΡΟΝΤΗΡΑ



**“Ε**ίναι το έτος 2654, και η ανθρωπότητα χρειάζεται έναν ήρωα...” Χμ...



φαίνεται πως στο μέλλον θα προοδεύσουμε, γιατί για την ώρα η ανθρωπότητα χρειάζεται μυαλό! Εδώ και πολλά χρόνια ο άνθρωπος έχει ξεφύγει από το μητρικό του πλανήτη, τη Γη. Έχει απλωθεί στο διάστημα, και έχει κατακτήσει “νέους, γενναίους κόσμους”. Και κάποτε, μέσα στην απεραντοσύνη του διαστήματος, συνάντησε τους Kilrathi ( μικρός που είναι ο κόσμος, ε; ).



# WING COMMANDER SECRET MISSION

**Κ**αι όπως γνωρίζουμε όλοι, οι Kilrathi ήταν κακοί και εχθρικοί και απειλούσαν τη Γη και τις αποικίες της (γιατί; Μα όλοι οι εξωγήινοι είναι πάντα σχεδόν κακοί κ.λ.π, όλοι εκτός από τον Ε.Τ ... )

Μάχες δόθηκαν και μάχες χάθηκαν. Μάχες δόθηκαν και μάχες κερδήθηκαν. Η απειλή για την ανθρωπότητα αποσοβήθηκε αλλά δεν εξαλείφτηκε. Μεγάλοι στόλοι από Γήινα αστρόπλοια διασχίζουν την απεραντοσύνη των Γαλαξιών, προστατεύοντας τους ανθρώπους από την απειλή των Kilrathi. Και εσείς είστε μέλος του Αστροστόλου, και αποστολή σας είναι να προστατεύσετε



τη Γη και τους ανθρώπους της, σαν ένας από τους μαχητές του Διαστημοπλοιοφόρου ( αν μπορούμε να τοπούμε αυτό ) Tiger's Claw. Μέχρι τώρα έχετε δώσει πολλές μάχες στις αυθεντικές αποστολές του Wing Commander, και Θεού θέλοντος τα έχετε πάει καλά. Ωραία! Θα σας χρειαστεί όλη σας η πείρα για την αποστολή που θα αναλάβετε τώρα... Θα αφήσετε τον τομέα του Βέγα, και θα μεταβείτε στον τομέα Ντενέμπ, του συστήματος Γκόντναρτ, για να προστατεύσετε την αποικία στον Γκόντναρτ II. “Εκτελέσατε αποστολή “Το Σφυρί του Θώρ” και καταστρέψατε όλες τις εχθρικές δυνάμεις που θα συναντήσετε...” Αυτή είναι η υπόθεση στις αποστολές του Wing Commander. Μπορείτε να κρατήσετε τα χαρακτηριστικά που είχατε από το αυθεντικό παιχνίδι, και να συνεχίσετε έτσι την καριέρα σας αντιμετωπίζοντας νέες προκλήσεις. Το

νέο φοβερό όπλο των Kilrathi, που μπορεί να καταστρέψει ολόκληρους κόσμους, γνωρίστε τα φοβερά τους νέα πλοία και μυριάδες κινδύνους και συγκινήσεις στις 16 νέες αποστολές που έχετε μπροστά σας. Σαν Bonus, μπορείτε επίσης να επιλέξετε και να εκτελέσετε οποιαδήποτε από τις 40 αυθεντικές αποστολές του Wing Commander, με τη βοήθεια του Επιλογέα Αποστολών που υπάρχει στο πακέτο. Έτσι, μπορείτε να δοκιμάσετε τις

δυνάμεις σας σε όλες εκείνες τις αποστολές που δεν γνωρίσατε ως τώρα. Στην πράξη, το παιχνίδι δεν έχει αλλάξει πολύ. Αλλά και τι περισσότερο να περιμένει κανείς; Τα γραφικά είναι

πάντα στο ίδιο υψηλό επίπεδο, και θα θαυμάσετε σίγουρα τα νέα σκάφη που θα συναντήσετε, και που θα απαιτήσουν όλο το συντονισμό σας για να τα χειριστείτε και να τα αντιμετωπίσετε. Οι σύντροφοί σας είναι οι γνωστοί από τις αρχικές αποστολές, οπότε ξέρετε τι να περιμένετε από αυτούς.

Η δράση είναι πάντα πλούσια, και γενικά το παιχνίδι κρατάει αυτό τον εθιστικό του χαρακτήρα που σε εμποδίζει να φύγεις προτού τελειώσει μία, μόνο μία ακόμη αποστολή... Μόνο που τώρα, αυτό είναι λιγάκι πιο δύσκολο, αν και όσοι έχουν παίξει το αρχικό παιχνίδι θα τα καταφέρουν.

Ετοιμαστείτε λοιπόν, η ανθρωπότητα χρειάζεται έναν ήρωα ( ποτέ δεν πίστευα λοιπόν, ότι η ανθρωπότητα ενσαρκωνόταν στο πρόσωπο της Bonnie Tyler... ). Έτοιμοι για εκτόξευση, και η Δύναμη να σας προστατεύει...



# F15 STRIKE EAGLE II

## OPERATION DESERT STORM SCENARIO DISK

### DATA DISK

Ποιο αεροπλάνο θεωρείτε σαν το καλύτερο μαχητικό, αυτό που μπορεί να τα θγάλει πέρα σε οποιοδήποτε αποστολή του ζητηθεί, μέρα ή νύχτα, απέναντι σε κάθε αντίπαλο; Μάλλον το F 15! Ένα από τα καλύτερα μαχητικά αεροπλάνα που δημιουργήθηκαν ποτέ για να εκτελούν πολλαπλούς ρόλους, και αν και σχεδιάστηκε τη δεκαετία του '70, παραμένει ακόμη το "βαρύ πυροβολικό" στις καλύτερες πολεμικές αεροπορίες του κόσμου, με πρώτη βέβαια αυτή των Ηνωμένων Πολιτειών.

ΤΟΥ Β. ΛΟΥΜΗ

<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	F 15 II SCENARIO DISK
<b>HOUSE</b>	MICROPROSE
<b>FORMAT</b>	PC
<b>TIMH</b>	4.200
<b>TEST</b>	PC

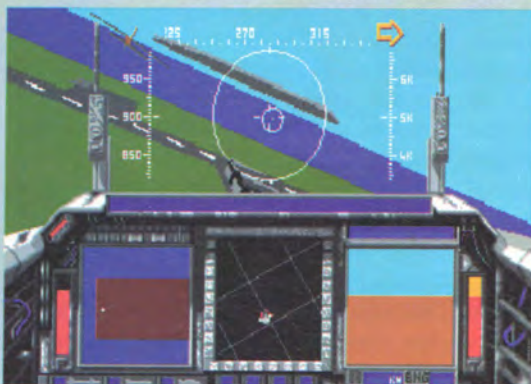
**Μ**ε αυτή την ευκαιρία (...), η Microprose κυκλοφόρησε ένα σενάριο με αποστολές για το "F 15 Strike Eagle II", με τις οποίες μπορείτε να νιώσετε και εσείς σαν πιλότος της πολυεθνικής δύναμης που πήρε μέρος στον πόλεμο κατά του Ιράκ. Ο τίτλος του είναι "F 15 Strike Eagle II Operation Desert Storm Scenario Disk". Παρόλο τον τίτλο του, η μοναδική δισκέτα 5.25 που έρχεται με το παιχνίδι ( μέσα σε ένα μικρό "ντοσιέ" ), περιέχει και κάμποσα ακόμη "καλούδια". Υπάρχουν οι αποστολές στην Κεντρική Ευρώπη και το Βόρειο Ακρωτήριο ( γνωστές από προηγούμενες κυκλοφορίες της Microprose ), ενώ υπάρχουν και βελτιωμένες εκδόσεις για τους οδηγούς ήχου του παιχνιδιού, τόσο για κάρτες όπως η AdLib, η SoundBlaster και η Roland, όσο και για το απλό μεγαφωνάκι του υπολογιστή σας. Και η διαφορά δεν είναι τυπική, αλλά ουσιαστική, ακόμη και στην τελευταία από τις προηγούμενες περιπτώσεις. Ευχάριστα νέα λοιπόν, για όσους είχαν παράπονα από την ηχητική επένδυση του παιχνιδιού! Να δούμε τις τελευταίες λεπτομέρειες. Για να "παίξετε" κάποιο από τα σενάρια της δισκέτας

πρέπει να τα εγκαταστήσετε πρώτα, είτε στο σκληρό σας δίσκο είτε σε δισκέτες. Αφού γίνει αυτό, τρέχετε κανονικά το παιχνίδι όπως και πριν, μόνο που αυτή τη φορά μπορείτε να επιλέξετε την επιλογή για επιπλέον σενάρια, από την οθόνη επιλογής αποστολών. Από εκεί μεταφέρεστε σε ένα άλλο μενού όπου σας δίνεται η δυνατότητα να επιλέξετε ανάμεσα σε αποστολές στην Κεντρική Ευρώπη και το Βόρειο Ακρωτήριο, ή την επιχείρηση "Καταιγίδα της Ερήμου".

Οι δύο πρώτες επιλογές σας επιτρέπουν να πετάξετε από βάσεις στην πρώην Δυτική Γερμανία για να χτυπήσετε στόχους μέσα στο έδαφος του πρώην Συμφώνου της Βαρσοβίας ( πολλά πρώην, έτσι; ) ή από βάσεις στη Βόρεια Σουηδία και το αεροπλανοφόρο "Κένεντυ" για να χτυπήσετε στόχους μέσα στο έδαφος της ίδιας της Σοβιετικής Ένωσης ( μάλλον και εδώ χρειαζόταν ένα "πρώην", φαίνεται είναι επιδημία... ). Οι αποστολές αυτές έχουν παικιλία, και δεν θεωρούνται καθόλου εύκολες. Σίγουρα είναι δυσκολότερες από τις αποστολές που περιλαμβάνει το κανονικό παιχνίδι, και καλά θα κάνετε να περάσετε αρκετές ώρες για εξάσκηση με τις τελευταίες, προτού αρχίσετε να δοκιμάζετε τις ικανότητές σας με τις επιπλέον αποστολές. Δεν θα εξετάσουμε όμως άλλο αυτές τις αποστολές, πάμε καλύτερα στην "Καταιγίδα της Ερήμου", που μάλλον έχει περισσότερο ενδιαφέρον. Αν επιλέξετε αυτές τις αποστολές, σας δίνεται η δυνατότητα να πετάξετε σε "Ιστορικές αποστολές" ( βασισμένες δηλαδή σε αποστολές που όντως έγιναν στον πόλεμο του Κόλπου ), είτε σε πιο ελεύθερα σχεδιασμένες αποστολές. Οι πρώτες, χωρίζονται σε 8 κατηγορίες: "Τα μάτια του Σαντάμ", "Διοίκηση και Επικοινωνίες", "Κυνήγι των Σκάντ", "Όχι Πυρηνικά", "Εργοστάσιο Παιδικού Γάλακτος", "Σταματήστε τη Διαρροή", "Γέφυρες στο Πουθενά" και "Δημοκρατικοί Φρουροί". Είμαι σίγουρος ότι τα ονόματα σας δι-



νουν μια καλή ιδέα για το περιεχόμενο των αποστολών αυτών... Στην πράξη τώρα, το παιχνίδι δεν έχει χάσει τίποτε από την αίσθησή του. Επειδή όμως στις "Ιστορικές αποστολές" οι περισσότερες αποστολές γίνονται τη νύχτα, έχει αλλάξει σε αυτές η ικανότητα των ραντάρ και των δύο ανιχνευτών, όπως και η ακρίβεια της σκόπευσης, ώστε να ανταποκρίνεται στα πραγματικά δεδομένα. Ο ήχος, όπως είπαμε ήδη είναι βελτιωμένος, και το ενδιαφέρον σίγουρα πολύ μεγάλο. Σίγουρα αξίζει να πάρετε αυτές τις αποστολές, που θα σας ικανοποιήσουν. Βέβαια, πολλοί είναι κατά του πολέμου ( και εμείς επίσης... ), οπότε θέτουν το ηθικό και πολιτικό ερώτημα αν θα πρέπει να αγοράζει κανείς τέτοια παιχνίδια, αλλά φαντάζομαι ότι για να παίξετε ήδη το παιχνίδι, δεν θα έχετε τέτοιου είδους διλήμματα. Αγοράστε λοιπόν το παιχνίδι και ξεδώστε, μήπως και κάπως έτσι γλυτώσουμε και μερικούς πολέμους στο μέλλον!





<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	THE BLUES BROTHERS
<b>HOUSE</b>	TITUS
<b>FORMAT</b>	AMIGA
<b>ΤΙΜΗ</b>	4.000
<b>TEST</b>	AMIGA 1Mb

ΤΟΥ ΝΙΚΟΥ ΚΡΟΝΤΗΡΑ

**Ν**α παίζεις

μουσική

ή παιχνίδια, ιδού

η απορία.

Ομως μην

κάθεστε και το

σκέφτεστε τόσο,

αφού μπορείτε

να κάνετε

το απλούστερο

και το καλύτερο: να

παίζετε και τα

δύο ταυτόχρονα.



# THE BLUES BROTHERS

**Α**υτό μπορεί να γίνει τώρα στο παιχνίδι της TITUS που είναι μια μεταφορά του γνωστού σατυρικού

έργου με τους απολαυστικούς πρωταγωνιστές, τους οποίους και μπορείτε να παίξετε μέσα στο πρόγραμμα διαλέγοντάς τους με έναν αντιπροσωπευτικό (για την ταινία) τρόπο. Ανάβετε και σβήνετε τα φώτα σε μια σκηνή.

Στο παιχνίδι πρέπει να συλλέξετε όλους τους δίσκους που βρίσκονται σε μαγαζιά αλλά και κάποια μουσικά όργανα τα οποία βρίσκονται διασκορπισμένα μέσα στα επίπεδα του παιχνιδιού.

Για να μην μπερδεύετε σας λέω ότι είναι ένα καθαρό (αν και "αραιό") platform με πολλά στοιχεία δράσης, που παραπέμπουν σε Rick Dangerous (όλα τα platform πλέον εδώ που τα λέμε έχουν επηρεαστεί από τον Rick), Future Knight, αλλά και Robocop. Οι αντίπαλοί σας είναι αστυνομικοί που πυροβολούν, "ροκαμπιλάδες" που δεν θέλουν να βλέπουν την τζαζ φάτσα σας, και κάποιοι περίεργοι τύποι που σας επιτίθενται μέσα σε καρτοσάκια απο σούπερ-μάρκετ (θα πρέπει ή να είναι πολύ κοντοί ή το γηροκομείο τους να είναι περίεργο) που αν σας ακουμπήσουν θα σας αφαιρέσουν μία από τις τρεις πολύτιμες μπλουζ ζωές σας. Χάνοντας την τελευταία από αυτές θα χορέψετε έναν νέγρικο ρυθμό και μετά game over.

Ευτυχώς το πρόγραμμα δεν αργεί να φορτώσει, βρίσκεται ολόκληρο στην μνήμη της Amiga. Τα όπλα που έχετε

στην διάθεσή σας είναι μόνον κάτι κιβώτια που βρίσκετε στον δρόμο και τα σηκώνεται όπως ο άλλος μεγάλος, ο

Chuck Rock σηκώνει τις πέτρες και τα εκτοξεύετε με ταχύτητα ενάντια στους κεραυνοβολημένους αν τι πά λους σας. Προσοχή μόνον γιατί είναι περιορισμένα και αν σας τελειώσουν απομένει μόνο το άλμα σας. Το παιχνίδι έχει περιπέτεια σε σκάλες και κυνηγητά ακριβείας όπου μπορείτε να μπαίνετε σε μερικά καταστήματα. Η έκταση του προγράμματος είναι αρκετά μεγάλη, με μπόλικες πλατφόρμες σε κάθε ένα από τα 5 επί-πεδα.

## ΓΕΝΙΚΑ

Αν και μέτριο το πρόγραμμα, παίζεται ευχάριστα και για

αρκετές ώρες.

Είναι ένα platform που δίνει ελευθερία κινήσεων σε μεγάλες ταχύτητες (πράγμα που δεν συμβαίνει συχνά στα προγράμματα του είδους) αν και έχει μέτρια τεχνική.

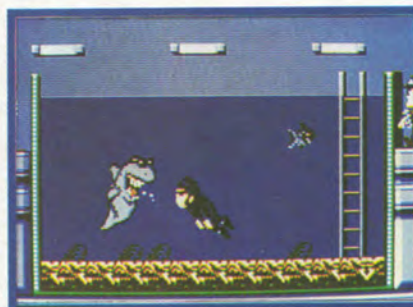
Τα sprites κυρίως είναι μικρά και δεν διαθέτουν ποικιλία, ούτε είναι πολλά στην οθόνη ταυτόχρονα.

Τα χρώματα που χρησιμοποιούνται στα backgrounds είναι πολύ όμορφα αλλά στο foreground είναι λίγα.

Το καλύτερο σημείο της τεχνικής είναι αναμφισβήτητα τα μουσικά θέματα παρμένα από το έργο, με μια αξιοθαύμαστη εκτέλεση από την Amiga.

Λείπουν τα power ups και η γενική ποικιλία στην υπόθεση που θα το έκανε να ξεχωρίζει από τα υπόλοιπα.

**ΔΕΙΤΕ ΠΡΩΤΟΥ ΠΑΙΞΕΤΕ**  
**Το ομώνυμο έργο φυσικά, είναι**  
**πραγματικά δύσκολο να θρεις παρό-**  
**μοια ταινία**

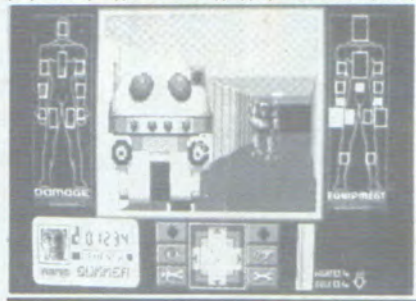






# CORPORATION

σενάριο του παιχνιδιού έχει παραμείνει το ίδιο και για όσους δεν το θυμούνται θα πω μερικά πράγματα στα γρήγορα και να κρατή-



<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	CORPORATION
<b>HOUSE</b>	CORE
<b>FORMAT</b>	AMIGA - ST - PC
<b>TIMH</b>	4.000
<b>TEST</b>	PC

**Ο** ήταν ποτέ δυνατόν ένα πρόγραμμα που είχε διαπρέψει σε Amiga και ST να μην εμφανιστεί στα PCs, την στιγμή μάλιστα που το παιχνίδι προσφέρεται με τα vector γραφικά του για γρήγορα υπολογιστικά συστήματα όπως είναι οι 386 και για κάρτες γραφικών που μπορούν να δώσουν ένα σωρό χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη; Φυσικά όχι ( αυτό ονομάζεται μονολιθική απάντηση και δεν σηκώνει αντιρρήσεις). Το

σενάριο του παιχνιδιού έχει παραμείνει το ίδιο και για όσους δεν το θυμούνται θα πω μερικά πράγματα στα γρήγορα και να κρατήσουν σημειώσεις: η UCC είναι πλέον η μεγαλύτερη εταιρία κατασκευής robot και ίσως η μοναδική. Σ' αυτό συνέβαλαν τα τρία είδη ρομπότ που κυκλοφόρησε σε οικιακές δουλειές, αγροτικές και βιομηχανικές που ήταν τόσο φτηνά ώστε εξαφάνισε κάθε ανταγωνισμό. Και αυτό τελικά δεν ήταν καλό... Ο μόνος τρόπος για να αυξήσει τα κέρδη της πλέον ήταν η δημιουργία ρομπότ για στρατιωτικούς σκοπούς. Ομως πάντα τα ρομπότ της, όπως και όλα τα μηχανήματα είχαν αξεπέραστες ανικανότητες

Θα ήταν ποτέ δυνατόν ένα πρόγραμμα που είχε διαπρέψει σε Amiga και ST να μην εμφανιστεί στα PCs, την στιγμή μάλιστα που το παιχνίδι προσφέρεται με τα vector γραφικά του για γρήγορα υπολογιστικά συστήματα όπως είναι οι 386 και για κάρτες γραφικών που μπορούν να δώσουν ένα σωρό χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη;

Φυσικά όχι ( αυτό ονομάζεται μονολιθική απάντηση και δεν σηκώνει αντιρρήσεις). Το σενάριο του παιχνιδιού έχει παραμείνει το ίδιο και για όσους δεν το θυμούνται θα πω μερικά πράγματα στα γρήγορα και να κρατήσουν σημειώσεις: η UCC είναι πλέον η μεγαλύτερη εταιρία κατασκευής robot και ίσως η μοναδική.

Σ' αυτό συνέβαλαν τα τρία είδη ρομπότ που κυκλοφόρησε σε οικιακές δουλειές, αγροτικές και βιομηχανικές που ήταν τόσο φτηνά ώστε εξαφάνισε κάθε ανταγωνισμό. Και αυτό τελικά δεν ήταν καλό...

Ο μόνος τρόπος για να αυξήσει τα κέρδη της πλέον ήταν η δημιουργία ρομπότ για στρατιωτικούς σκοπούς. Ομως πάντα τα ρομπότ της, όπως και όλα τα μηχανήματα είχαν αξεπέραστες ανικανότητες

## ΚΟΡΥΔΑΛΛΟΣ COMPUTERS

ΠΛΑΤΕΙΑ ΕΛΕΥΘΕΡΙΑΣ 16, 181 20 ΚΟΡΥΔΑΛΛΟΣ, ΤΗΛ. 4952498

**IKAROS:** ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ PC/XT, MONITOR 14" MONOΧΡΩΜΟ / DUAL **ΜΟΝΟ 135.000 ΜΕ Φ.Π.Α.**

**ATARI 1040 STE:** **ΜΟΝΟ 120.000 ΜΕ Φ.Π.Α.**

**MONITOR 14":** **ΜΟΝΟ 65.000 ΜΕ Φ.Π.Α.**

**AMSTRAD:** ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ, COLOR MONITOR, ΤΗΛΕΟΡΑΣΗ, 1 JOYSTICK, BASIC ΣΕ CARTRIDGE, 1 GAME ΣΕ CARTRIDGE, 4 GAMES ΣΕ DISK **ΜΟΝΟ 139.000 ΜΕ Φ.Π.Α.**

**SINCLAIR:** ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ PC, COLOR MONITOR **ΜΟΝΟ: 99.000!!! ΜΕ Φ.Π.Α.**

**COMMODORE:** ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ, ΚΑΛΩΔΙΟ ΣΥΝΔΕΣΗΣ ΜΕ MONITOR Ή ΤΗΛΕΟΡΑΣΗ ΜΕ SCART, 10 GAMES **ΜΟΝΟ 120.000 ΜΕ Φ.Π.Α.**



ΤΗΛ. 8322921, FAX 5235856

<b>MD/2D</b>	<b>5 1/4" 360 KB</b>	<b>125</b>
<b>MD/2HD</b>	<b>5 1/4" 1.2 MB</b>	<b>270</b>
<b>MF/2DD</b>	<b>3 1/2" 720 KB</b>	<b>240</b>
<b>MF/2HD</b>	<b>3 1/2" 1.44 MB</b>	<b>440</b>

**ΠΩΛΗΤΗ - ΔΙΑΝΙΚΗ ΧΟΝΔΡΙΚΗ**

**ΣΤΕΛΝΟΝΤΑΙ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ Σ' ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ**

**ΕΙΣΑΓΩΓΕΣ COMPUTER RACE, ΑΛ. ΠΑΠΑΝΑΣΤΑΣΙΟΥ 50**





<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	RISE OF THE DRAGON
<b>HOUSE</b>	DYNAMIX
<b>FORMAT</b>	PC, AMIGA
<b>ΤΙΜΗ</b>	11.000
<b>TEST</b>	AMIGA

**ΤΟΥ Θ. ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΥ**

**Σ**ίγουρα όλοι σας, θα είχατε, εντυπωσιαστεί από την εμφάνιση του παιχνιδιού Rise Of The Dragon. Η νέα, για μας Dynamix είχε να μας παρουσιάσει ένα καταπληκτικό παιχνίδι, με πολύ καλά γραφικά, καλή υπόθεση και ένα νέο τρόπο χειρισμού. Ας θυμωθούμε λίγο το σενάριο του παιχνιδιού.

Το σενάριο του παιχνιδιού εξελίσσεται στο Los Angeles, το χρόνο 2053. Εκείνη την χρονιά, ένας τρόμος απλώνονταν πάνω από την πόλη του Los Angeles. Ένα νέο ναρκωτικό είχε κάνει την εμφάνιση του λεηλατώντας τον πληθυσμό και σκορπώντας τον θάνατο. Μια συμμορία με την επωνυμία "The Dragon" έχει κυκλοφορήσει αυτό το σατανικό ναρκωτικό το οποίο επιφέρει άμεσες γεννητικές μεταβολές και θάνατο.

Κάποιος θα πρέπει να ξαναβάλει τα πράγματα στην θέση τους. Και ο μόνος άντρας για αυτήν την δουλειά είσαι εσύ, ο ντετέκτιβ William "Blade" Hunter, ένας πρώην αστυνομικός και νυν ιδιωτικός ντετέκτιβ, που αναλαμβάνει να διαλευκάνει την δολοφονία μιας νέας κοπέλας.

Σιγά-σιγά θα μπεις στα ίχνη της συμμορίας και την οποία πρέπει να καταστρέψεις, σταματώντας έτσι το θανατηφόρο έργο της. Θα τα καταφέρεις άραγε; Αυτό εξαρτάται μόνο και μόνο από εσένα.

Ο κόσμος βρίσκεται στα χέρια σου. Μετά



από την επιτυχημένη εμφάνιση του παιχνιδιού αυτού σε PC, μας έρχεται και σαν Update στην Amiga. Η μεταφορά του παιχνιδιού στην Amiga είναι εκπληκτικά καλή. Τα γραφικά του παιχνιδιού, είναι πολύ καλά. Για πρώτη φορά η συνεργάτιδα της Sierra, Dynamix χρησιμοποιεί γραφικά που χρησιμοποιούν 32 χρώματα!! Βέβαια αν συγκρίνουμε τα γραφικά της Amiga και του PC θα βρούμε ένα μικρό ποιοτικό προβάδισμα στα γραφικά του PC, μιάς και τα χρώματα που χρησιμοποιεί ο PC φτάνουν τα 256!! Αυτή η μικρή λεπτομέρεια όμως δεν μπορούμε να πούμε ότι επιριάζει καθοριστικά την ποιότητα των γραφικών.

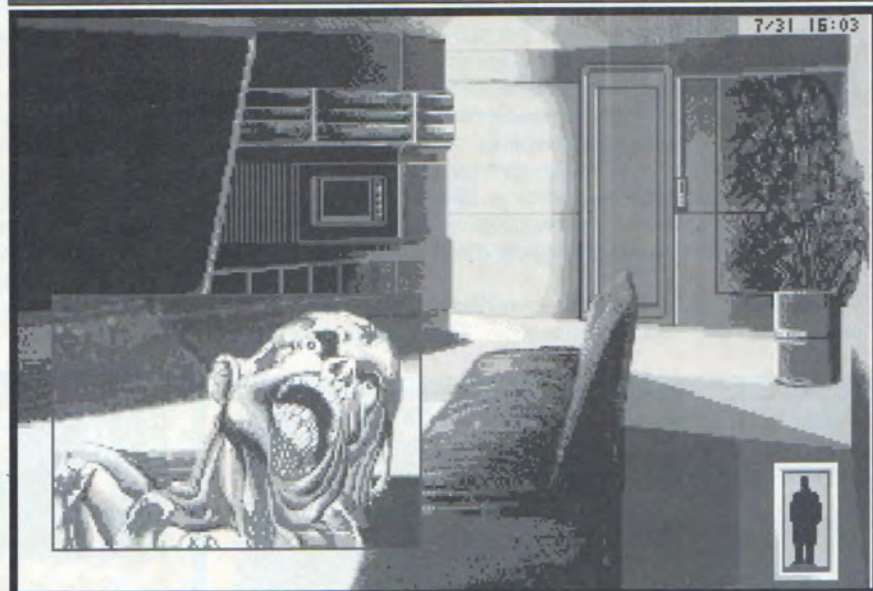
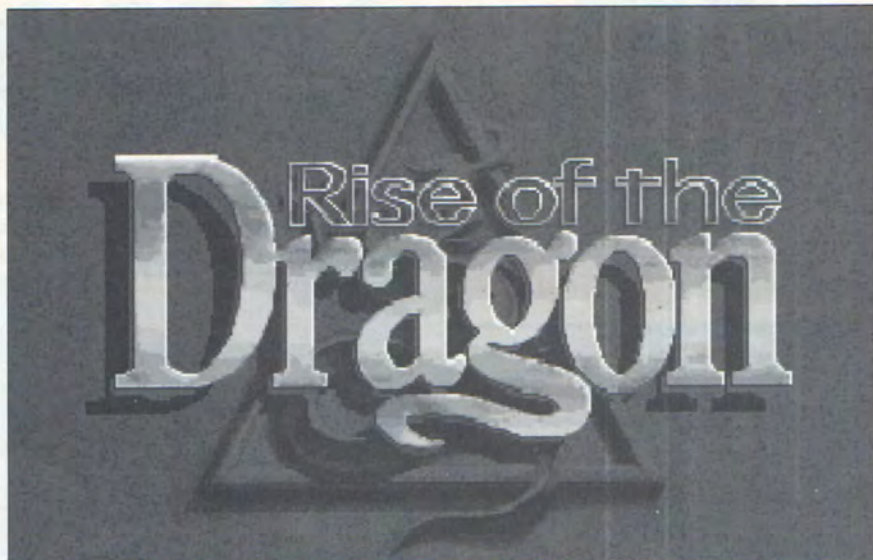
Πολύ καλή μεταφορά έχει γίνει στον ήχο, που στην Amiga είναι πολύ καλύτερος από την έκδοση για PC.

Κάτι που θα πρέπει σίγουρα να αναφέρουμε είναι ότι το παιχνίδι αποτελείται από 10 δισκέτες. Για αυτό το λόγο θα ήταν καλή η ύπαρξη δεύτερου drive, και α-

κόμα καλύτερη ύπαρξη σκληρού δίσκου, για να γλυτώσετε τα αμέτρητα μπενοβογάσματα της δισκέτας.

Το Rise of the Dragon απαιτεί το λιγότερο 1MB μνήμη.

Αν όμως η Amiga σας διαθέτει περισσότερη από 1MB ακόμα καλύτερα γιατί θα έχετε κάποια έξτρα γραφικά και κάποιες περισσότερες λεπτομέρειες. Το σύστημα χειρισμού παραμένει το ίδιο, όπως και στην έκδοση για το PC. Με δυό λόγια, η μεταφορά του Rise of the Dragon στην Amiga είναι πάρα πολύ επιτυχημένη.





# SOFTWARE CENTER



**ΣΤΟ ΚΕΝΤΡΟ ΤΗΣ ΑΘΗΝΑΣ  
ΜΕΓΑΛΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ  
ΤΙΜΕΣ ΕΚΠΛΗΞΗ!  
TV GAME ΓΙΑ  
ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΗΛΙΚΕΣ**

**BIT 72  
NASA  
SEGA MASTER SYSTEM  
GAMATE  
ATARI LYNX  
ATARI 2600  
TV GAME 192  
TV GAME 160**

## **COMPUTERS**

**AMIGA 500  
AMIGA 1000  
AMIGA 2000  
AMIGA 3000  
ΟΛΑ ΤΑ PC/XT**

## **ΜΕΓΑΛΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΓΙΑ**

**AMIGA, ATARI, AMSTRAD 6128-464  
ATARI ST, PC, COMMODORE 64/128,  
SPECTRUM +2+3, ATARI 2600  
NINTENDO**

**PRO  
COMPUTERS**



**SPECIAL**  
**486/25MHz BEST BUY! 386/33MHz**

**ΣΚΛΗΡΟΙ ΔΙΣΚΟΙ  
ΔΙΚΤΥΑ NOVELL  
ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ  
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ  
286-386  
486-586  
ΣΥΜΒΟΛΑΙΑ  
ΣΥΝΤΗΡΗΣΕΙΣ  
ΑΠ' ΕΥΘΕΙΑΣ  
ΕΙΣΑΓΩΓΗ  
(CANADA)**



**ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΕΣ  
SERVER 250  
STATION  
DOS 5.00  
ΓΛΩΣΣΕΣ  
ΘΘΟΝΕΣ  
MULTISYNC  
LASER CD-ROM  
GRAPHICS  
MOUSE  
MICROSOFT**

**More Than Just A Great Price!**

**ΕΙΣΑΓΩΓΕΙΣ & ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΙ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΙ: Ι. ΓΙΕΜΕΛΟΣ & ΣΙΑ Ε.Ε.  
ΧΑΛΚΟΚΟΝΔΥΛΗ 22, ΤΗΛ.: 5242709 - 5235260, FAX.: 5248796**





# TIPS 'N' TRICKS

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

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

Η διεύθυνση μας είναι:  
ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ Ε.Π.Ε.

Σπάρτης 75, 124 61  
ΧΑΙΔΑΡΙ

Για τη στήλη  
"TIPS 'N' TRICKS"

## AMIGA

### NEBULOUS

Στην αρχική οθόνη τυπώστε HELLOIAMJMP και αργότερα όταν μπειτε στο παιχνίδι με τα πλήκτρα F1 μέχρι F8 μπορείτε να παίξετε την αντίστοιχη πίστα με άπειρες ζωές.

### ATOMIC ROBOKID

Στην οθόνη των τίτλων γράψτε TUESDAY 14TH και έχετε άπειρες ζωές.

### PLATOON

Στην αρχική οθόνη του παιχνιδιού πληκτρολογήστε την λέξη HAMBURGER. Τώρα εντός του παιχνιδιού αν πατήσετε το F4 θα μεταφερθείτε στο βιετναμέζικο χωριό.

### DRAKKHEN

Διαλέξτε τον ήρωά σας και αντί για το όνομά του δώστε 31415927. Πατήστε Enter και τυπώστε SUPERVISOR και ξανά Enter. Τώρα ενώ παίζετε το F9 σας βοηθάει.

### INTERFACE

Κατά την διάρκεια του παιχνιδιού πληκτρολογήστε Fenpy με το F κεφαλαίο. Τώρα με το αριστερό πλήκτρο του mouse βλέπετε όλα τα αντικείμενα ενώ το δεξιό πλήκτρο μεγενθύνει το αντικείμενο που θέλετε να εξετάσετε στην οθόνη. Πατώντας και τα δύο πλήκτρα μαζί επανέρχεστε στο παιχνίδι.

### DYNASTY WARS

Όταν εμφανιστεί η αρχική οθόνη πληκτρολογήστε CHEAT MODE και

τώρα πατώντας το F2 πηγαίνετε στο επόμενο επίπεδο.

### DRIVIN' FORCE

Στο μενού "κλικάρετε" με το mouse στα δύο "I" του DRIVIN'. Έτσι δεν θα ξαναβγείτε από τον δρόμο!

### GODS

Τρία passwords για το δύσκολο αυτό παιχνίδι:

Επίπεδο 2: XWV

Επίπεδο 3: KRJ

Επίπεδο 4: XAB

### IMMORTAL

Δώστε τον κωδικό e590d7710178c1 και θα βρεθείτε στο τελευταίο επίπεδο.

### TARGET RENEGADE

Στην οθόνη με τα Hi-scor δώστε ένα οποιοδήποτε όνομα που να αρχίζει από PA

### PREDATOR 2

Για άπειρη ενέργεια, σφαίρες κτλ παγώστε το παιχνίδι και τυπώστε YOU'RE ONE UGLY MOTHER

### ARMY MOVES

Ο κωδικός για το δεύτερο μέρος είναι 101069.

Στο πρώτο μέρος κρατήστε πατημένα τα Alt+1+D για να γίνετε άτρωτοι. Στο δεύτερο μέρος κάντε το ίδιο με Alt+1+J.

### ELITE

Μόλις το παιχνίδι φορτώσει πατήστε τα πλήκτρα Y, 2 και κρατήστε πατημένο το space bar μέχρι να φορτώσει το παιχνίδι.

## MASTER SYSTEM

### GAIN GROUND

Ανοίγοντας τη SEGA και κρατώντας τα δύο κουμπιά fire και κίνηση προς τα πάνω θα εμφανιστεί ένα μενού επιλογής πίστας. Μόλις ξεκινήσετε θα έχετε άπειρες ζωές.

### WONDER BOY

Όταν εμφανιστεί το επίπεδο και η πίστα στην οθόνη γρήγορα πατήστε το fire 1 δύο φορές, το fire 2 δύο φορές και μετά κρατήστε και τα δύο fire και με το D-button διαλέξτε την πίστα που θα παίξετε.



# MEGA DRIVE

## GAIN GROUND

Πηγαίνετε στην οθόνη των options, έπειτα βάλτε το βέλος εκεί που γράφει "LEVEL" και πετήστε: A,C,B,C. Θα εμφανιστεί τώρα το ROUND SELECT.

## E-SWAT

Στην οθόνη που βλέπετε τον αντίπαλό σας πατήστε ταυτόχρονα τα A,B,C και κίνησης προς τα κάτω. Τώρα είναι δυνατή η επιλογή πίστας.

## DARIUS II

Στην οθόνη των τίτλων πατήστε A,B,A,C,B,C,C,B,C,A,B,A για αθανασία και θα εμφανιστεί το μήνυμα NO-HIT. Για άπειρα credits πατήστε B,B,C,A,A,A,B,B,C,C,C θα εμφανιστεί το μήνυμα FREE-PLAY. Τέλος αν πατήσετε το C 12 φορές θα μπειτε στο SPECIAL MODE που σας στέλνει στους τελικούς κακούς, τον έναν μετά τον άλλον.

## RAINBOW ISLANDS

Στην οθόνη με τον τίτλο δώστε: πάνω, B, κάτω, αριστερά, C,A,A,B,C. Θα ξεκινήσετε το παιχνίδι με το παπούτσι και τα Red και Yellow options.

## SUPER MONACO GP

Δύο εντυπωσιακοί κωδικοί για φοβερές μηχανές και πολλούς βαθμούς οδήγησης:

4000 0000 0000 0000 0010 GGD5 3627 B14C FA89 E000  
0000 0001 0000 0000 6300 2F17

05Q8 00F6 5010 P000 0010 H105 362D B47C FA89 EG20  
0100 00G1 0000 0000 B200 0AEQ

## SHADOW BLASTERS

Το κόλπο χρειάζεται δύο χειριστήρια. Διαλέξτε παιχνίδι για δύο παίκτες, Διαλέξτε τους χαρακτήρες σας. Αφήστε την ενέργεια του πρώτου παίκτη να πέσει μέχρι να μείνει μόνο μια μπάρα ενέργειας. Τώρα αφήστε τον να χτυπηθεί μια ακόμα φορά και αρχίστε να χτυπάτε σαν τρελλοί το start του παίκτη 2. Ο πρώτος παίκτης θα πρέπει κανονικά να αναβοσβήνει στο κέντρο της οθόνης. Μπορείτε να επαναλάβετε τη διαδικασία για όλους τους χαρακτήρες. Όταν είστε αθάνατοι μπορείτε να μαζεύετε όλα εκτός από ενέργεια.

## BUDOKAN

Για να νικήσετε με ευκολία τους TETSO OKABE (αγώνας 5) και MIYUKI IKEDA (αγώνας 8) ακολουθήστε τα εξής: Διαλέξτε το Bo πριν από την μάχη. μόλις ξεκινήσει ο αγώνας κρατήστε πατημένο όποιο κουμπί θέλετε ενώ κρατάτε κάτω αριστερά. Αυτόματα αμύνεστε για όλα τα χτυπήματα ενώ το K1 σας θα μεγαλώνει. Όταν φτάσει στά όρια ένα καλό χτύπημα

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



**Η** ξέφρενη εξέλιξη της τεχνολογίας, μας φέρνει, συχνά αντιμέτωπους με αυτόν τον προβληματισμό.

**Μην ανησυχείτε υπάρχει λύση.**

Ελάτε σε μας να βρείτε τα καλύτερα μοντέλα που κυκλοφορούν στην αγορά από AMSTRAD 6128, ATARI ST,

AMIGA, PC-XT/AT/SX/386 ως PC 486i.

Θα σας βοηθήσουμε να αλλάξετε τον παλιό σας υπολογιστή μ' έναν άλλο καλύτερο, πιό σύγχρονο ο οποίος θα καλύπτει τις ανάγκες σας και θα μπορεί να ανταποκριθεί πλήρως στις μελλοντικές σας απαιτήσεις.

Γι' αυτό μην καθυστερείτε. **Τηλεφωνείτε τώρα στο 3606801**

για να πάρετε περισσότερες πληροφορίες, για οποιαδήποτε ανταλλαγή καινούργιου ή καλομεταχειρισμένου υπολογιστή.

Σας περιμένουμε να περάσετε από το κατάστημα και να σας βοηθήσουμε δίνοντας σας αυτό που θέλετε στις **πιό χαμηλές τιμές** και με **πολλές ευκολίες πληρωμής.**



### ΤΙΜΕΣ ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΩΝ Η/Υ

6128 GREEN .....	42.000
6128 COLOR .....	68.000
ATARI 520 .....	75.000
AMIGA 500 .....	89.000
HYUDAI 16TE .....	88.000
AMSTRAD 1512 .....	85.000

### ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ Η/Υ

ATARI 520 STE
AMIGA 500/1000
AMIGA 2000
GREAT WALL 286
AVAX 286
VEGAS 286
SEGA MASTER SYSTEM
SEGA MEGA DRIVE
SEGA GAME GEAR

Σε όλα  
γίνονται  
διακανονισμοί  
με πολλές  
δόσεις

**ΜΗΝ ΔΙΣΤΑΖΕΤΕ ΕΛΑΤΕ ΤΩΡΑ ΣΤΟ**

# SMART

C O M P U T E R S

**ΜΠΟΤΑΣΗ 6 - 102 82 ΑΘΗΝΑ ΤΗΛ.:3606801**



# PC

## PRINCE OF PERSIA

Φορτώστε το παιχνίδι με PRINCE MEGAHIT. Τώρα πατώντας τα παρακάτω πλήκτρα θα έχετε τα ακόλουθα αποτελέσματα:

SHIFT+L Περνάτε στο επόμενο επίπεδο. SHIFT+I Αναποδογυρίζει την οθόνη! SHIFT+T Γεμίζετε με ενέργεια Τα SHIFT+B και SHIFT+C θα τα δείτε μόνοι σας!

## NEVER MIND

Μερικοί κωδικοί που θα σας βοηθήσουν: IZAMLK, RZHMBC, MZVMM, AZPMHV, HZGMPI, VZIMIN, PZRMWL, AZPAHV, VZBAIN, GZWHZE, RZHVBC, AZLVHV, GZMGZF, AZPIHV, AZPTHN, GZMFZF, RZZFBC

αφήσετε τους αντιπάλους σας χωρίς βόμβες.

## INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

Καθώς παίζετε πληκτρολογείστε: STARION και ύστερα πατώντας T θα έχετε άπειρο χρόνο και S για να πάτε στο επόμενο επίπεδο. Αν δεν πιάσει το κόλπο δοκιμάστε πληκτρολογώντας: RED BARCETTA και ύστερα T για χρόνο και G για το επόμενο επίπεδο.

## ITALY '90

Αν σε κάποιον αγώνα έχετε δεχτεί πολλά γκολ, πατήστε το F6 και θα πάτε κατευθείαν στα πέναλτυ,



## ARKANOID

Στον πίνακα των High scores δώστε PBRAIN.

## SUPER ROBIN HOOD

Για να αποκτήσετε άπειρες ζωές πληκτρολογήστε POKE 50454,0

## KICK OFF

Αν θέλετε να παίξετε πρωτάθλημα, διαλέξτε την Σοβιετική ένωση που είναι η πιο γρήγορη και δυνατότερη ομάδα.

## BATMAN THE MOVIE

Γράψτε POKE & 1D62, &FF για να

## GRAND PRIX CIRQUIT

Αρχίστε το παιχνίδι διαλέγοντας την επιλογή CHAMPIONSHIP CIRQUIT.

Μετά διαλέξτε αυτοκίνητο και αρχίστε τον δοκιμαστικό γύρο της Βραζιλίας.

Μετά πηγαίστε να συναγωνιστείτε με τα άλλα ράλλυ.

ΠΡΟΣΟΧΗ: Πριν σβύσουν τα φανάρια πατήστε ESC σαν από μαγεία θα δείτε ότι έχετε αποκτήσει 25 βαθμούς έναντι των άλλων που έχουν μόνο 0!! κάντε το ίδιο και στις άλλες πίστες και σύντομα θα έχετε 200 βαθμούς και οι αντίπαλοί σας κανένα!!!

θα τον αποτελειώσει.

# AMSTRAD CPC

## CRAZY CARS

Στο σημείο track 5 sector c9 adress 0015 υπάρχει ένα 3D. Αν το κάνετε 99 θα έχετε 99 μονάδες χρόνου.

## BUGGY BOY

Στα σημεία track 7 sector C3, adress 0150, track 8, sector C6, adress 0150 υπάρχει η ακολουθία 3E, 70, 32. Αλλάξτε το 70 σε 99 και θα αποκτήσετε 99 μονάδες χρόνου.

## FLYING SHARK

Με έναν sector editor ψάξτε το παιχνίδι για την ακολουθία FD, 35, 18, 28, 16. Αντικαταστήστε τους τρεις πρώτους αριθμούς με 0 (έτσι ώστε να γράψετε τελεικά 00,00,00,28,16) και θα εξαφανιστούν σχεδόν όλα τα αντίπαλα sprites.

## ENDURO RACER

Στα σημεία track 6, sector C1, adress 01E5 υπάρχει η ακολουθία 3E, 60,32. Αλλάξτε το 60 σε 99 και θα αποκτήσετε 99 μονάδες χρόνου.

## GR SIMULATOR II

Δώστε το όνομα του player 1 σαν INTEGRA ή COMPUTER.

## XENON

Παγώστε το παιχνίδι και κρατήστε πατημένα τα T I N Y. Γίνετε άτρωτοι;

## GRAND PRIX SIMULATOR 2

Αλλάξτε το όνομα του player 1 σε INTEGRA ή σε COMPUTER.

## BACK TO THE FUTURE 2

Στην εισαγωγική οθόνη τυπώστε HEADBUTT και με το ESC περνάτε επίπεδα.





# ATARI ST

## NARCO POLICE

Αν τυπώσετε ABRID θα ανοίξετε πόρτες, NOENEMIG για να εξαφανίζετε τους αντιπάλους, και με COMENZAR θα τους ξαναεμφανίσετε.

## SHINOBI

Παγώστε το παιχνίδι και δώστε LARSXVII για άπειρα credits

## ARMY MOVES

Ο κωδικός για το δεύτερο μέρος είναι 101069. Στο πρώτο μέρος κρατήστε πατημένα τα Alt+1+D για να γίνετε άτρωτοι.

Στο δεύτερο μέρος κάντε το ίδιο με Alt+1+J.

## DEFENDER 2

Δώστε GOATY για να γίνετε άτρωτοι. Υπάρχουν επίσης

και οι κωδικοί LEMAC, ZIPPO, LAZER, MAMOG, FUNKY, DONKY.

## INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

Στο high score δώστε αντί για το όνομά σας SILLYNAM (μιλάμε για το arcade παιχνίδι) και θα έχετε άπειρες ζωές.

## CHUCK ROCK

Τυπώστε ESTRANO και πατήστε το αριστερό shift για να πετάτε.

Με τον ίδιο τρόπο και UNCLE SAMS θα έχετε άπειρη ενέργεια.

## Z-OUT

Κρατήστε πατημένα ταυτόχρονα τα J και K ατέλειωτη ενέργεια.



**CHUCK ROCK**

*Να ευχαριστήσουμε τους φίλους Σωτήρη Παναγιωτερόπουλο, Σπύρο Πολυκανδριώτη, Γιάννη Χερουβείμ, Βασίλη Μιχαλιση, Γιώργο Σιδέρη, Γιώργο Δομετίου και όλους τους ανώνυμους φίλους για τα tips που μας έστειλαν.*

# C64

## SWIV

Παγώστε το παιχνίδι με H και πατήστε το CTRL. Ξεπαγώστε και έχετε άπειρες ζωές.

## RICK DANGEROUS 2

Για άπειρες ζωές, στο Hi-score δώστε JE VEUX VIVRE.

## R-TYPE

Αφού κάνετε reset δώστε POKE 12957,173

# NINTENDO ES

## FAXANADU

Για το παιχνίδι που είχαμε κάνει παρουσίαση στο προηγούμενο τεύχος είχαμε χρησιμοποιήσει το εξής password για να είμαστε ανίκητοι: r67?Uv?9IJNJpMiMmEIQe

# GAME BOY

## NEMESIS

Το τρομερό shoot'em up του παρελθόντος των υπολογιστών εμφανίζεται τώρα στην κονσόλα χειρός της Nintendo. Παγώστε το παιχνίδι και πατήστε με την σειρά Πάνω, πάνω, κάτω, κάτω, αριστερά, δεξιά, αριστερά, δεξιά, B, A, B, A. Έτσι θα έχετε όποιο όπλο θέλετε.

## HYPER LODER-RUNNER

Μολις περάσετε 15 επίπεδα (δεν είναι τόσο δύσκολο όσο ακούγεται) δώστε τον κωδικό QM 0388





**Ο**σοι από εσάς φοβούνται, ζαλίζονται, δεν βλέπουν με καλό μάτι και γενικώς δεν αισθάνονται άνετα με τα σύγχρονα πολεμικά αεροπλάνα μπορούν να συνεχίσουν άφοβα το διάβασμα !! Αυτό το άρθρο έχει σκοπό ν'ασχοληθεί με παρωχημένης πλέον τεχνολογίας αεροπλάνα από την εποχή του δευτέρου παγκοσμίου πολέμου, αλλά αν νομίζετε ότι με αυτά τα πράγματα είναι πίο ήσυχα, κάνετε μεγάλο λάθος. Με το Their Finest Hour η Lucas Film Games σας βάζει στη καρδιά των αερομαχιών του πολέμου, μ'έναν τρόπο που πλησιάζει πολύ κοντά στη πραγματικότητα. Ας δούμε λοιπόν πως μπορείτε να κάνετε τις πτήσεις σας πίο ασφαλείς, και τα επιτεύγματα σας πίο μεγάλα...

# THEIR FINEST HOUR

Του Κώστα Ποθουλακη

## ΠΩΣ ΘΑ ΚΑΝΕΤΕ ΠΕΤΥΧΗΜΕΝΟΣ

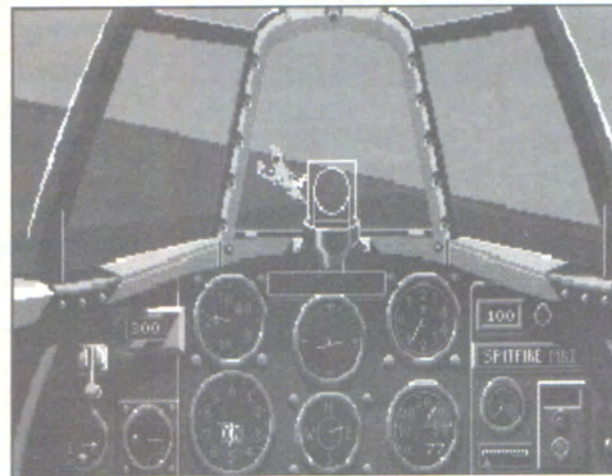
### ΤΙΣ ΕΚΣΤΡΑΤΕΙΕΣ ΣΑΣ

**Π**ριν ξεκινήσετε μιά οποιαδήποτε εκστρατεία ( campaign ) πρέπει να ξέρετε όχι μόνο τους αντικειμενικούς σκοπούς της, αλλά και γενικές πληροφορίες γιά όλες τις μάχες που θα δώσετε. Καλό είναι να ξέρετε ότι οι αντίπαλοι σας που ελέγχονται από το computer είναι όλοι τους κορυφαίοι πιλότοι, με

αεροσκάφη. Τα οργανώγετε σε δύο ή τρία γκρουπ με τη χρήση του κατάλληλου συνδυασμού, και ξεκινάτε κοντά στο στόχο που βρίσκεται πλησιέστερα στα εχθρικά αεροδρόμια. Μετά ορίζετε στο κάθε γκρουπ το δικό του ύψος ( π.χ το ένα στα 12000 , το άλλο στα 9000, και το επόμενο στα 6000 ). Από το αρχικό way point του κάθε γκρουπ σημειώστε ένα ακόμη επιπρόσθετο σημείο πιθανής επίθεσης, που βρίσκεται στο ίδιο ύψος με το αρχικό και κάπου κοντά του. Μ'αυτόν τον τρόπο, αν

κάνετε λάθος πρόβλεψη σχετικά με τη πορεία της επίθεσης θα ανταποκριθούν πίο εύκολα τα υπόλοιπα γκρουπ.

2. Περιμένετε την επίθεση του εχθρού. Αυτή θα πρέπει να έχει τη μορφή τουλάχιστον δύο εχθρικών γκρουπ με βομβαρδιστικά που συνοδεύονται από μαχητικά, και σε ύψη 10000 πόδια γιά το ένα



σκορ γιρω στους δύο χιλιάδες βαθμούς. Απ'την άλλη πλευρά, οι πιλότοι που πετούν μαζί σας αλλά δεν ελεγχονται από εσάς ( NPC ) ενεργούν λίγο καλύτερα από αρχάριοι, ακόμη κι αν το σκορ τους είναι ίσο ή λίγο καλύτερο από 1000. Τα πράγματα είναι ακόμη πίο δύσκολα όταν πετάτε με τη Luftwaffe...

### ΠΕΤΩΝΤΑΣ ΜΕ ΤΗ RAF

1. Χρησιμοποιείστε όλα τα υπάρχοντα

γκρουπ, και 3000 γιά το άλλο. Και τα δύο γκρουπ πρέπει να τα περιμένετε από την ίδια κατεύθυνση, κι αν πετάτε με Hurricanes τα βομβαρδιστικά μάλλον θα είναι Do-17. Αν τώρα πετάτε με Spitfire, το πίο πιθανό είναι να αντιμετωπίσετε τα Ju-88.

3. Επιτεθείτε στον εχθρό που βρίσκεται ψηλότερα. Πρέπει να υπολογίσετε σωστά τις γωνίες αναχαίτισης, έτσι ώστε να επιτεθείτε στον εχθρό που βρίσκεται όσο το



δυνατόν μακρύτερα από τον στόχο. Όταν τελειώσετε με το γκρουπ που είναι ψηλά επιθεθείτε και στα χαμηλότερα αεροπλάνα.

4. Διατηρείστε τη δύναμη της RAF σε μαχητικά αεροσκάφη. Ποτέ μην ριψοκινδυνεύετε τους πιλότους και τ'αεροπλάνα τους, και προστατεύετε τα αεροδρόμια κτυπώντας τα εχθρικά βομβαρδιστικά πριν τα πλησιάσουν.

**ΠΕΤΩΝΤΑΣ ΜΕ ΤΗ**

**LUFTWAFFE**

1. Ξεκινάμε με το ανάποδο από αυτό που λέγαμε μόλις πιά πριν. Βάλτε γιά στόχο σας τ'αεροδρόμια της RAF. Επειδή το παιχνίδι ακολουθεί την ιστορική πραγματικότητα, αυτός είναι και ο μόνος γρήγορος τρόπος γιά να ελαττώσετε τη δύναμη της RAF. Στην αρχή που θα έχετε μόνο τα Ju-87 βομβαρδιστικά θα κτυπήσετε τ'αεροδρόμια που είναι κοντά στις ακτές του καναλιού. Μόλις αποκτήσετε τα Bf 110C-4B και τα άλλα βομβαρδιστικά πηγαίνετε και στά πιά μέσα.

2. Δοκιμάστε την εναλλακτική λύση του βομβαρδιστικού που πηγαίνει μόνο του. Πρέπει να πετάξετε προσωπικά ένα βομβαρδιστικό, και να καθορίσετε όλα τα άλλα αεροσκάφη σαν μαχητικά που σας συνοδεύουν από κοντινή απόσταση. Διαλέξτε λοιπόν το πιά γρήγορο βομβαρδιστικό με το καλύτερο φορτίο βομβών, απογειωθείτε από ένα αεροδρόμιο που βρίσκεται πιά εσωτερικά από αυτό

των άλλων αεροσκαφών, και πετάξετε κάτω από τα ραντάρ στα 400 - 500 πόδια ύψος.

Ακολουθείστε τα μαχητικά μέχρι το στόχο, και ρίξτε τις βόμβες σας με τον τρόπο που περιγράψουμε πιά κάτω. Μ'ένα καλό φορτίο βομβών και μ'ένα μεσαίο βομβαρδιστικό μπορείτε να καταστρέψετε ακόμη και τρία αεροδρόμια σε μιά επιδρομή. Και κάτι τελευταίο, συγκεκριμένα στον βασικό σας στόχο και

προσπαθείστε να του κάνετε όσο μεγαλύτερη ζημιά μπορείτε, μιά και τ'αποτελέσματα σ'αυτόν είναι που μετράνε περισσότερο στο τέλος της μέρας.

3. Δοκιμάστε τη μέθοδο με τα πολλά βομβαρδιστικά. Εδώ το μόνο που μπορείτε να κάνετε είναι να πετάξετε σ'έναν τέτοιο σχηματισμό με βομβαρδιστικά με το δικό σας σκάφος, και όταν φτάσετε κοντά στο στόχο να αναλάβετε δικιά σας πρωτοβουλία έτσι όπως λέγαμε και στην προηγούμενη περίπτωση. Προσοχή μόνο στα άλλα βομβαρδιστικά μην τυχόν και ρίξουν τις βόμβες τους επάνω στο δικό σας ( !!! ) την ώρα που έχετε κάνει χαμηλή βουτιά γιά καλύτερα αποτελέσματα.

**ΒΑΣΙΚΑ ΚΟΛΠΑ**

**ΓΙΑ ΤΙΣ ΠΕΡΙΠΤΩΣΕΙΣ**

**ΤΩΝ ΒΟΜΒΑΡΔΙΣΜΩΝ**

1. Υπάρχουν τρεις βασικές αρχές. Βομβαρδισμός σε ευθεία γραμμή, σε χαμηλό ύψος, και με αργή ταχύτητα.
2. Πρέπει να διαλέξετε την επιλογή single bomb release.



έχει ολέθρια αποτελέσματα... Όταν τα ανεξάρτητα κτίρια του στόχου γίνουν ορατά, κάντε μιά προσέγγιση με τέτοιο τρόπο ώστε δυό από τα κτίρια να βρίσκονται σε ευθεία γραμμή το ένα μετά το άλλο.

Φυσικά, μόνο με χαμηλωμένη ταχύτητα είναι δυνατόν να έχετε τέτοιου είδους προσεγγίσεις.

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε εκτός από το γκάζι τα flaps, τις ρόδες ( !!! ), και ειδικά τα dive brakes. Ελευθερώνετε τις βόμβες την ώρα που η βάση του κεντρικού κτιρίου φτάνει στο κέντρο περίπου του παραθύρου σας. Αμέσως μετά τραβάτε τις ρόδες, τα dive brakes κλπ, και πηγαίνετε σε πλήρη ταχύτητα.

Ερχόσαστε ξανά σε ύψος 50 ποδών γιά περίπτωση που πρέπει να επαναλάβετε ξανά την ίδια διαδικασία.

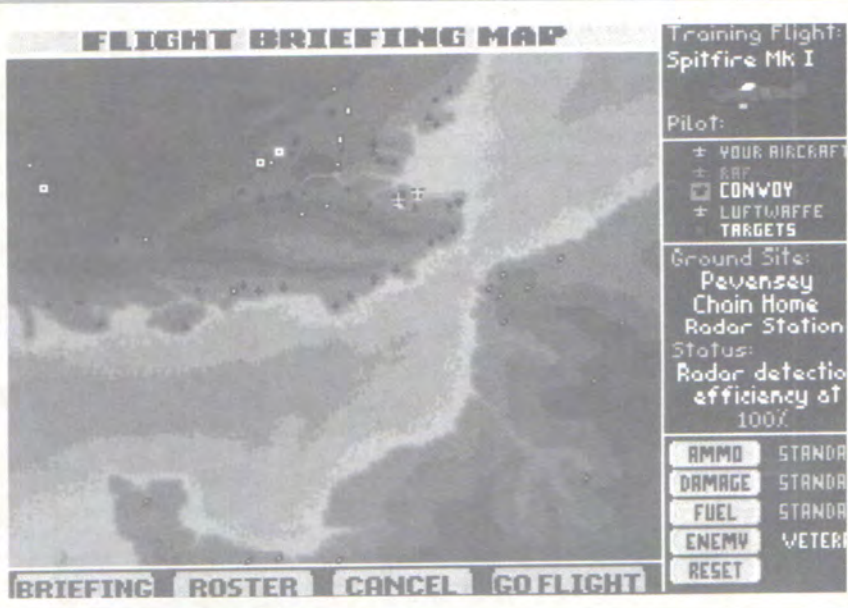
Όταν τελειώσετε με όλους τους βομβαρδισμούς ξαναεπιστρέψτε στα 500 πόδια (έτσι, σε περίπτωση που σας καταρρίψουν να υπάρχει αρκετός χώρος γιά να μπορέσετε να πηδήξετε με το αλεξίπτωτο ). Στη συνέχεια βάζετε τον αυτόματο πιλότο με πορεία προς την πατρίδα, και βουτάτε τα πολυβόλα γιά περίπτωση που συναντήσετε καποιες δυ-

σκολίες από τα εχθρικά αεροσκαφη.

Αρκετά όμως προς το παρόν με το εξαιρετικό αυτό παιχνίδι της Lucas Film Games.

Η συνεχής εξάσκηση και εδώ είναι η μητρική κάθε προόδου που θα κάνετε, και θα επανέλθουμε με νεώτερα κάποια προσεχή φορά...

Γειά και χαρά...



3. Καθώς πλησιάζετε την περιοχή του στόχου και πριν ακόμη γίνουν ορατά τα διάφορα κτίρια που υπάρχουν εκεί, χαμηλώστε στα 50 πόδια.

Προσέξτε τις ενδείξεις του κινητήρα ώστε να μην πάθετε κάποιο stall. Γι'αυτό το σκοπό ετοιμάστε προσεκτικά το αεροσκάφος γιά επίπεδη πτήση, γιατί σε χαμηλό ύψος και σε αργή ταχύτητα το παραμικρό σκαμπανέβασμα μπορεί να



ΤΟΥ Κ. ΠΟΘΟΥΛΑΚΗ

**Α**γαπητοί φίλοι του εγχειριδίου, γειά σας !! Το Sim Earth είναι το αμέσως επόμενο βήμα στη σειρά των εξομοιωτών συστημάτων της Maxis, με προηγούμενο φυσικά το πασίγνωστο πλέον

Sim City. Αυτό που πρέπει να καταλάβετε από την αρχή είναι ότι δεν αποτελεί τη συνέχεια του, κι αυτοί που θέλουν να το δούν έτσι, σίγουρα θ' απογοητευτούν. Το Sim Earth ασχολείται με τον πειραματισμό, την ανακάλυψη, τη διερεύνηση, και τις εσωτερικές σχέσεις των διαφόρων συστημάτων που αποτελούν το οικοσύστημα ενός πλανήτη. Μπορείτε να διαλέξετε να ξεκινήσετε έναν πλανήτη από την ημέρα της δημιουργίας του μέχρι τον σχηματισμό του πολιτισμού, ή να ξεκινήσετε από οπουδήποτε ενδιάμεσα. Πιο πριν σας λέγαμε ότι το Sim Earth δεν πρέπει να το μπερδεύετε με το Sim City, αλλά αυτό βέβαια δεν σημαίνει ότι τα δύο παιχνίδια απέχουν πολύ στο βασικό τρόπο παιχνιδιού (game interface). Πράγματι, τα παράθυρα Edit και Map είναι σχεδόν παρόμοια. Το πρώτο σας δείχνει μία κοντινή άποψη ενός τμήματος του πλανήτη, ενώ το δεύτερο σας δίνει μία επίπεδη δυσδιάστατη όψη ολόκληρου του πλανήτη. Εδώ θα σας δώσουμε και το πρώτο hint. Σ' ένα τόσο πολυδιάστατο εξομοιωτή είναι βασικό να έχετε άμεση και ταχεία πρόσβαση στις διάφορες πληροφορίες, γι' αυτό κάνετε τα εξής : Μειώστε κάπως το μέγεθος του παραθύρου Edit και φέρτε το στο κέντρο της οθόνης. Κατόπιν τοποθετήστε το παράθυρο με το χάρτη κι άλλα μικρότερα παράθυρα με διαφορετικές πληροφορίες γύρω από την περίμετρο της οθόνης. Μ' αυτό τον τρόπο όταν κάνετε κλικ στην άκρη των κρυσμένων παραθύρων μπορείτε να τα φέρετε αμέσως μπροστά σας, και να γλυτώσετε το χρόνο που ξοδεύετε για το ψάξιμο των μενού, κι από το φόρτωμα όλων αυτών. Το κλειδί της επιτυχίας στο Sim Earth είναι η αποτελεσματική χρήση των διαφόρων πληροφοριών που περιέχονται στα παράθυρα. Η σπουδαιότητα όλων αυτών των παραθύρων ποικίλλει ανάλογα με τα διαφορετικά χρονικά μεγέθη. Π.χ , έχουμε βρει πιο βολικά τα παράθυρα History, Model, και Air Sample στην οθόνη, στη διάρκεια των χρονικών περιόδων Geologic και Evolution. Όταν καταφέρετε να ξεκινήσει η ζωή στον πλανήτη, παίρνετε πληροφορίες από το αντίστοιχο παράθυρο αναφοράς σχετικά με τα είδη ζωής που αρχίζουν να φτάνουν στο επίπεδο του να αισθάνονται. Όταν κάποιος τύπος ζωής αρχίζει να αισθάνεται, ίσως τότε να πρέπει να απενεργοποιήσετε την οθόνη που σας δείχνει τις ζωικές μορφές στο παράθυρο Edit. Τώρα, αν στο χρονικό μέγεθος civilization χρησιμοποιήσετε τα παράθυρα αναφοράς Tech Ratio Graph, Civilization Model, και History, θα μπο-

# SIMEARTH



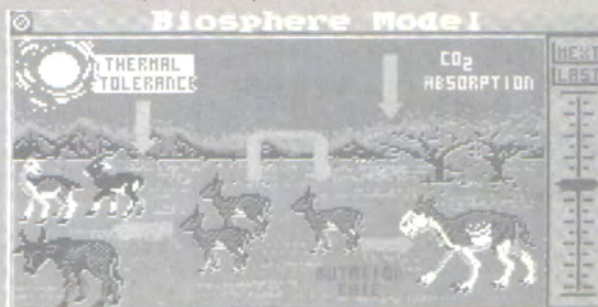
ρέσετε να καταναίμετε σωστά την απαραίτητη για να προχωρήσετε τεχνολογικά τον πολιτισμό, ενέργεια. Σ' όλες τις χρονικές περιόδους η επιλογή του Tone Monitor είναι τελικά ένα πολύτιμο εργαλείο. Μ' αυτήν την επιλογή μπορείτε ν' ανιχνεύσετε συγκεκριμένες πληροφορίες με τη χρησιμοποίηση του ήχου αντί της εικόνας. Έτσι, μεταφράζονται πληροφορίες όπως π.χ η θερμοκρασία του αέρα σε ένα ηχητικό σήμα. Όσο πιο υψηλό είναι το σήμα, τόσο υψηλότερη είναι και η μετρική αξία της πληροφορίας. Και για να τελειώνουμε με το θέμα για τα παράθυρα της οθόνης, καλό είναι να προσθέσετε στα ήδη υπάρχοντα και το παράθυρο Atmosphere Sample σ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού.. Για να προχωρήσετε το τεχνολογικό επίπεδο του πολιτισμού σ' έναν πλανήτη, απαιτείται κατάλληλη συντήρηση των πηγών ενέργειας που υπάρχουν σ' αυτόν τον πλανήτη. Το τεχνολογικό επίπεδο καθορίζει την αποτελεσματικότητα με την οποία ο πληθυσμός χρησιμοποιεί την ενέργεια. Γι' αυτό πρέπει να παρακολουθείτε στε-

νά τα ποσοστά αυτής της αποτελεσματικότητας σε σχέση με την ενέργεια, κι όλα αυτά τα δεδομένα φαίνονται στο παράθυρο αναφοράς. Χρειάζεται προσεκτική κατανομή των ενεργειακών αποθεμάτων από το μοντέλο του πολιτισμού, για να παραχθούν αυτές οι ενέργειες που θα χρησιμοποιηθούν σωστά από τον πληθυσμό σας. Αν π.χ εστιάσετε τον πληθυσμό σας στη χρήση της ατομικής ενέργειας από πολύ νωρίς, θ' αφήσετε τον πλανήτη σας χωρίς αυτές τις πολύτιμες πηγές ενέργειας, τις οποίες σίγουρα θα χρειαστείτε αργότερα για να προχωρήσετε στη τεχνολογική κλίμακα. Το Sim Earth είναι κατά βάθος ένα γεωκεφαλικό παιχνίδι, και θα



χρειαστείτε κάθε χιλιοστό φαίς ουσίας για να τα βγάλετε πέρα μαζί του. Φυσικά πολύτιμη βοήθεια θα αντλήσετε από το manual, και είναι ευκολονόητο ότι πρέπει να πέσει πολύ διάβασμα.

Πάντως, αν θέλετε να ξεφύγετε για λίγο από το σταθερό παίξιμο του παιχνιδιού μη διστάσετε να χρησιμοποιήσετε το πειραματικό



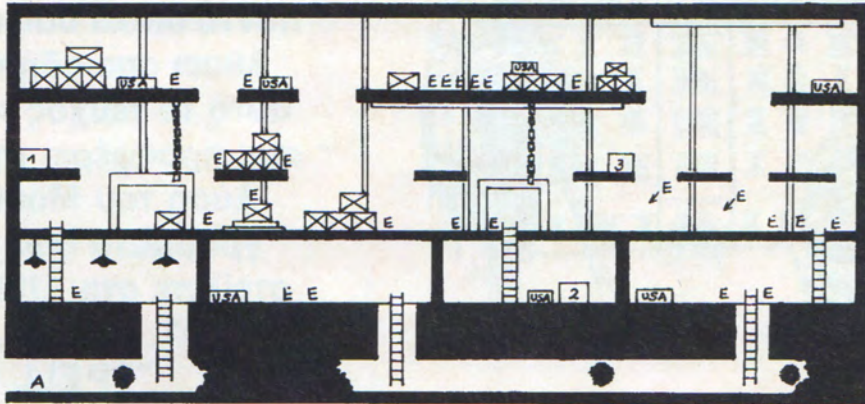
mode, όπου μπορείτε χωρίς φόβο να δοκιμάσετε τα πάντα και να κατανοήσετε τα φοβερά μυστικά ενός τόσο ενδιαφέροντος εξομοιωτή. Κι όπως είπαμε και στην αρχή του άρθρου, τώρα το χειμώνα έχετε άφθονες και μεγάλες νύκτες για να πραγματοποιήσετε τα κοσμογονικά σας όνειρα !! Καλή τύχη...



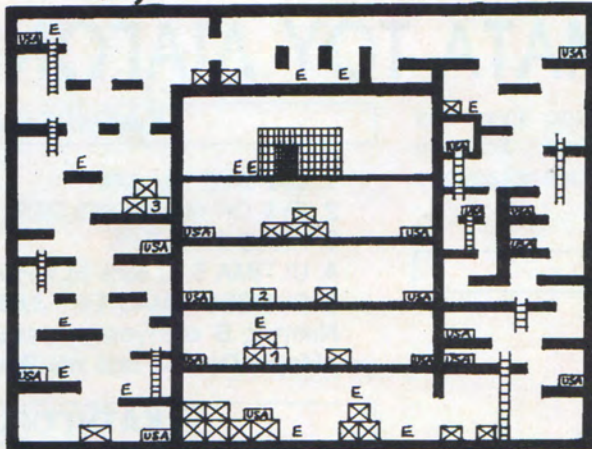
# NAVY SEALS







(Συνέχεια από το προηγούμενο τμήμα)

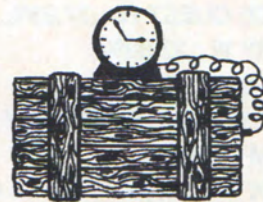
LEVEL 3 - "BARRACKS"  
 Χρόνος αποστολής: 4 min, 59 sec  
 Βομβές για εναρμονισμό: 7



LEVEL 4 - "HOSTAGES"  
 Χρόνος αποστολής: 8 min, 59 sec  
 Βομβές για εναρμονισμό: 19



-  Σκάλα
-  Βομβά
-  Αλυσίδα
-  1 Πολυβόλο
-  2 Φλογόβολο
-  3 Μπαζούκας
- A Αρχή
- E Εξοπλισμός στρατιώτη



Σχεδίαση: Βασίλης Καπαγιώργος.





**Γ**ειά και χαρά σε όλους του φίλους αυτής της στήλης. Οι καινούργιες κυκλοφορίες έχουν κάνει για τα καλά την εμφάνισή τους. Εσείς όμως δεν πρέπει να ξεχνάτε ότι το Spell Shop είναι πάντα δίπλα σας και έτοιμο να σας λύσει οποιαδήποτε απορία. Σε αυτό το τεύχος το μαγαζάκι μας, σας προσφέρει την ολοκληρωμένη λύση του Monkey Island. Τα γράμματα σας μπορείτε να τα στείλετε στο: **USER**, Σπάρτης 75, 12461, Χαϊδάρι, Για την στήλη "SPELL SHOP" ..

# SPELL SHOP

ΤΟΥ

Θ.ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΥ.

## ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

**Σ**το τεύχος 16 το μαγαζάκι μας έχει τον διαγωνισμό "Ψηφίστε και Κερδίστε". Σε αυτό το τεύχος θα δημοσιεύουμε τα αποτελέσματα και για τις τρεις κατηγορίες.

### ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ Α

1. SPACE QUEST IV : 27.63%
2. LARRY III : 23.93%
3. KING'S QUEST V : 14.81%
4. HERO II : 10.11% MONKEY : 10.11%
5. LOOM : 7.41%

Νικητής Α κατηγορίας μετά από κλήρωση ο φίλος μας Μιχάλης Λέκκας, από Θεσ/νίκη.

Όπως βλέπετε τις 4 πρώτες θέσεις στις προτιμήσεις των αναγνωστών κατέχουν, παιχνίδια της Sierra On-line, ακολουθούν και κατέχει την 4 και την πέμπτη θέση παιχνίδια της LucasFilm.

### ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ Β

1. CAPTIVE : 34.62%
2. EYE OF THE BEHOLDER : 19.23%
3. HERO II : 11.54%
4. ULTIMA 5 : 7.69% ELVIRA : 7.69%
5. DUNGEON MASTER : 3.85%

Νικητής Β κατηγορίας μετά από κλήρωση η φίλη μας Μαρία Πέτρου από την Θεσ/νίκη.

### ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ Γ

- WONDERLAND : 50.00%  
 SPELLCASTING 101 : 18.18%  
 SCAPE GHOST : 9.09%  
 ZORK : 8.18%  
 LANCELOT : 4.55%

Νικητής Γ κατηγορίας μετά από κλήρωση ο φίλος μας Ρεμούνδος Φραγκίσκος από την Ν.Ερυθραία.



# THE SECRET OF THE MONKEY ISLAND

## Η θύση του Monkey Island

### PART ONE.

Εκινώντας την περιπέτεια βρίσκεστε στο φρούριο, από εκεί φύγεται και πηγαίνετε στο μπάρ. Μπειτέ μέσα και κουβεντιάστε με όλους του πειρατές που σας δέχονται. Από αυτές τις συζητήσεις θα πάρετε πολύτιμες πληροφορίες.

Προχωρείστε μια οθόνη δεξιά και βρίσκεστε στο δωμάτιο με τους τρεις σημαντικότερους πειρατές. Αφού συζητήσετε μαζί τους και πάρετε τις εντολές για τις τρεις αποστολές, περιμένετε μέχρι ο μάγιστρος να βγει από την κουζίνα. Μόλις βγει και εξαφανιστεί από την οθόνη, μπειτέ γρήγορα στην κουζίνα. Πάρτε από τον πάγκο το κρέας και το rot.

Ανοίξτε την πίσω πόρτα και βγείτε στην προβλήτα. Εκεί υπάρχει ένα ψάρι και ένας γλάρος. Ο γλάρος σας εμποδίζει να πάρετε το ψάρι, τι κάνετε; Πηγαίντε στην άκρη της σανίδας που βρίσκεται ο γλάρος. Την πατάτε και ο γλάρος τινάζετε ψηλά, κάντε το περίπου πέντε φορές και ώσπου να ξαναγυρίσει ο γλάρος πάρτε το ψάρι.

Τώρα πηγαίντε στο χάρτη (από εκεί που ξεκινήσατε, δεξιά). Διαλέχτε με τον mouse το clearing.

### CLEARING.

Αφού προχωρήσετε προς τα κάτω θα δείτε ένα τσίρκο. Μπειτέ μέσα στο τσίρκο. Μέσα στο τσίρκο βρίσκετε τους δειλούς αδελφούς Fettucine που μαλώνουν σχετικά με ποιός θα πρέπει να κάνει το νού-

εσείς. Αφού τα βρείτε με τα λεφτά, σας ρωτούν αν έχετε κράνος. Εσείς απαντάτε ναι, και όταν έρθει η στιγμή να κάνετε το νούμερο φορέστε το rot. Πηγαίντε πίσω στην πόλη.

### LOOKOUT POINT.

Προχωρήστε στο Archway. Στην πρώτη γωνία θα συναντήσετε έναν τύπο που πουλάει χάρτες, πάρτε έναν χάρτη. Μιλάτε με τους τρεις πειρατές που βρίσκονται ακριβώς απέναντι, και τους παίρνετε δύο νομίσματα ακόμα. Πηγαίντε στην πόρτα που βρίσκεται στην δεξιά πλευρά του δρόμου. Μπειτέ μέσα. Πάρτε ένα chicken. Προχωρήστε στο διπλανό δωμάτιο και μιλήστε με το μέντιουμ. Πηγαίντε τώρα στο κατάστημα και αγοράστε ένα σπαθί και ένα φτυάρι (pick up), μιλήστε με τον γέρο. Πείτε του ότι θα θέλατε να συναντήσετε το master sword.



μερο του ανθρώπου-βολίδα. Αποφασίζετε τελικά να το κάνετε

να συναντήσετε το master sword.





Βγείτε έξω από το κατάστημα και πηγαίντε στις φυλακές, εκεί μιλήστε με τον κρατούμενο. Η αναπνοή του βρωμά, πηγαίντε πίσω στο κατάστημα και πάρτε καραμέλες. Δώστε του μια καραμέλα και συνεχίστε την κουβέντα σας. Προσοχή έξω στην πόλη θα ακούσετε κάτι ψίτ μην πλησιάσετε γιατί είναι ο σερίφης και καλύτερα θα ήταν να μην συναντηθείτε. Πηγαίντε και πάλι στο χάρτη και πηγαίντε στο house.

#### HOUSE.

Στο τρόλ που βρίσκεται στην γέφυρα δώστε του το ψάρι. Ο εκπαιδευτής που βρίσκεται εκεί θα σας εκπαιδεύσει στο ξίφος.



Στο δρόμο καθώς θα φύγετε από το σπίτι θα πρέπει να παλέψετε με καμιά δεκαπενταριά ανθρώπους για να μπορέσετε να αποκτήσετε εμπειρία.

Οι μάχες γίνονται με ερωτοπανθήσεις που θα πρέπει κάπου να γράφετε, για να μπορέσετε εύκολα στο τέλος να κερδίσετε την master sword.

Αφού κερδίσετε αρκετούς (15) πηγαίντε στο μαγαζί. Εκεί πείτε στον γέρο ότι θέλετε να παλέψετε με την master. Ο γέρος φεύγει από το μαγαζί και πάει στην master, ακολουθήστε τον. Αφού φτάσετε στο σπίτι της sword master παλέψτε και όταν κερδίσετε θα σας

δώσει ένα T-shirt. Εδώ τελείωσε η πρώτη δοκιμασία. Πάτε ξανά στο δάσος.

#### FORK.

Προχωρήστε προς τα επάνω. Σε αυτή την πίστα παίρνετε μερικά yellow plants. Γυρίστε πίσω στο χωριό.

#### LOOKOUT POINT.

Προχωρήστε ως το σπίτι του κυβερνήτη. Όταν φτάσετε θα δείτε κάτι άγρια σκυλιά.

Κάντε τα εξής : Use yellow plants with meat και Give meat with condiment to dogs.

σας. Τώρα θα πρέπει να βρείτε ένα θησαυρό για να ολοκληρώσετε το Part One. Προχωρήστε στο δάσος.

#### FORK.

Προχωρήστε με βάση τον χάρτη που έχετε αγοράσει. Ακολουθώντας σωστά τις οδηγίες του χάρτη, θα βρεθείτε σε μία οθόνη στην οποία βρίσκεται ένα μεγάλο X. Κάντε Use shovel with X και αυτή η αποστολή σας τελείωσε.

### PART TWO.

Πηγαίντε στο Scumm Bar. Μπείτε μέσα και πάρτε όλα τα mug. Πηγαίντε μέσα στην κουζίνα και Use mug with barrel, τότε καταφέρνετε και παίρνετε grog, που θα σας βοηθήσει να ελευθερώσετε τον κρατούμενο, όταν η mug αρχίσει να λιώνει τότε κάντε Use melting mug'o grog with mug. Το κάνετε αυτό μέχρι να φτάσετε στον φυλακισμένο. Όταν φτάσετε κάντε, Use mug'o grog with lock, και τον ελευθερώνετε. Πηγαίντε τώρα στο μέντιουμ, για να μάθετε και άλλα σχετικά με το μέλλον σας. Πηγαίντε στην Sword Master και ανακοινώστε της τα νέα. Πηγαίντε τώρα στο Island.

#### ISLAND.

Όταν φτάσετε, θα δείτε ένα γκρεμό μπροστά σας. Τώρα κάντε Look Chicken και Use rubber chicken on cable. Πηγαίντε μέσα στο σπίτι. Ανακοινώστε τα νέα. Αφού τελειώσει η συζήτηση και τα βρείτε και με τον παπαγάλο κάνοντας Tickle φύγετε.

Τώρα θεωρητικά έχετε ένα πλήρωμα που αποτελείται από τρία άτομα. Πηγαίντε τώρα στο Used ship Emporium.

#### Used ship Emporium.

Μιλάτε με τον Stan. Διαλέγοντας όλες τις επιλογές, βλέπετε όλα τα πλοία που έχει. Τότε γυρνάτε στο μαγαζί και μιλάτε με τον StoreKeeper.



## LOOKOUT POINT.

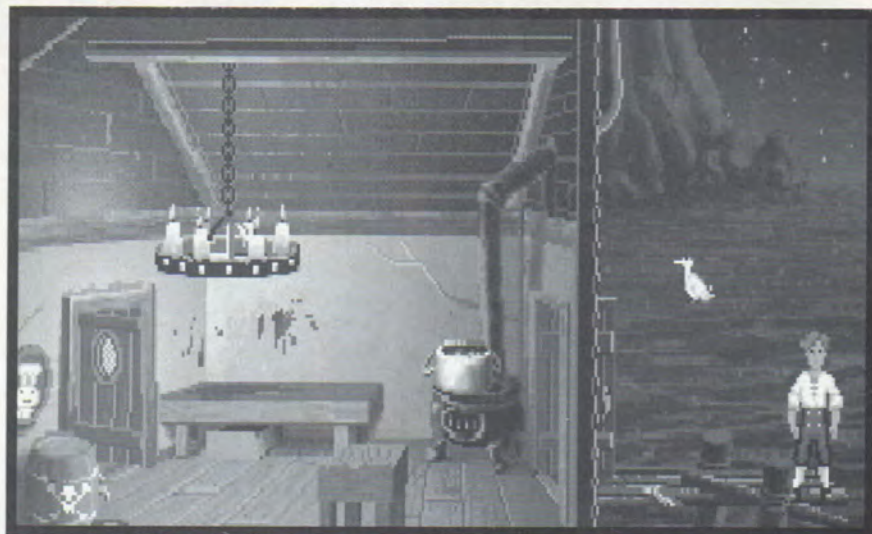
Όταν του ζητάτε a note of credit και μετά του πείτε ότι φυσικά δουλεύετε, πάει και ανοίγει το χρηματοκιβώτιο του. Νάστε έτοιμοι να αντιγράψετε τον συνδυασμό έτσι ώστε μετά να τον στείλετε στην Sword Master. Μόλις φύγει για την Master ανοίξτε το χρηματοκιβώτιο και πάρτε το storekeeper's note. Τότε Ξαναγουρίστε στον Stan και του ζητάτε να δείξει το πιό φτηνό πλοίο Ξανά.

## Used ship Emporium.

Για να το αγοράσετε θα πρέπει να κάνετε σωστά παζάρια. Ξεκινάτε λοιπόν με 2000 συνεχίζετε μέχρι τις 5000. Τότε πάτε να φύγετε, σας Ξαναφωνάζει πίσω και τον ρωτάτε πόσο αξίζει. Αυτό το κάνετε αρκετές φορές μέχρι η τιμή του να πέσει στις 6000. Του προσφέρετε 5000 και το αγοράζετε. Επιστρέφετε στο χωριό, και μετά από μια αυτόματη διαδικασία βρίσκεστε μέσα στο πλοίο σας.

## PART TWO The Journey.

Μαζεύετε όλα τα αντικείμενα της καμπίνας, feather pen, ink, dusty book, book mark. Βγείτε και πηγαίνετε στο Hatch. Από εκεί την κουζίνα. Ανοίγετε το ντουλαπάκι (cup board) και παίρνετε τα Pot, Cereal. Κάντε Open cereal και βρίσκετε ένα prize. Κατεβαίνετε στο άλλο hatch και παίρνετε τα gunpowder, giant



piece of rope, fine wine (αφού ανοίξετε το chest). Πηγαίντε και πάλι στην καμπίνα και κάντε Use prize in cabinet. Παίρνετε το chest και Look chest.

Πηγαίντε πάνω στο κατάρτι και πάρτε την πειρατική σημαία. Τώρα θα πρέπει να Ξαναπάτε στην κουζίνα. Βάλτε στην κατσαρόλα όλα τα αντικείμενα : T-Shirt, Bussines

Όταν Ξυπνάτε βρίσκεστε στο Monkey Island. Παίρνετε gunpowder και την βάζετε στο κανόνι (Cannon nozzle) καθώς επίσης και το σκοινί. Πηγαίντε στην κουζίνα, ανάβετε το φτερό. Πηγαίνετε στο κανόνι και κάντε Use pot.

## PART THREE. UNDER M.I.

Μαζεύετε την μπανάνα. Πηγαίνετε στην ζούγκλα. Πηγαίντε αριστερά του νησιού στο Fort. Γρήγορα Pick up spyglass, rope, Pull Cannon, Pick up cannon ball, gunpowder. Φύγετε και πηγαίνετε στο river fork. Look note. Τότε αποκτάτε κάποιο αντικείμενο που αν το κοιτάξετε θα βρείτε ένα flint. Κάντε Use flint with cannon ball, δημιουργεί σπινθήρα. Προχωράτε τώρα στο rovd. Εκεί βλέπετε ένα κρεμασμένο που κρατά στα χέρια του ένα σκοινί. Το σκοινί πρέπει να το πάρετε, πώς όμως;

Ξαναγουρίστε στο River Fork και ρίξε το μπαρούτι πάνω στους βράχος (dam), δημιούργησε σπινθήρα και το φράγμα πέφτει, πηγαίντε τώρα στο rovd και πάρτε το σκοινί. Επιστρέφετε στο Fork και προχωράτε μπροστά στο footholds. Τότε Pull primitive art, 2 φορές.

Ανεβείτε στην κορφή. Μπροστά υπάρχει μια πέτρα την οποία πετάτε κάτω, αυτή η πέτρα φεύγει και πέφτει πάνω στο μπανανόδεντρο της παραλίας, αν σε περίπτωση που δεν υπάρχει πέτρα πάρτε μια από δεξιά. Πηγαίντε γρήγορα στο μπανανόδεντρο της παραλίας. E-



Cards, Cinnamon Sticks, Breath Mints, Fine Wine, Rubber Chicken, Cereal, Gun bouwder, ink, flag.







κει, μαζέψτε όλες τις μπανάνες που έπεσαν. Πηγαίντε τώρα στον γκρεμό (crack). Δένετε το πρώτο σκοινί και κατεβαίνετε μέχρι την μέση του γκρεμού, τώρα δέστε και το άλλο και φτάνετε κάτω. Από κάτω πάρτε τα κουπιά (oars).

Ανεβείτε και πάλι επάνω και πηγαίντε στην παραλία. Τώρα μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την βάρκα. Μπείτε μέσα και πηγαίντε στο επάνω μέρος του νησιού. Εκεί υπάρχει μια παραλία. Βγείτε στην παραλία και από εκεί πηγαίντε στο χωριό των κανιβάλλων.

Προχωρήστε όλο αριστερά και θα βρείτε ένα καλάθι με φρούτα, πάρτε τις μπανάνες. Αφού σας πιάσουν οι κανίβαλοι και μηλίσουν μαζί σας, θα σας βάλουν στην φυλακή.

Από την φυλακή φεύγετε πολύ εύκολα. Πάρτε τα banana pickers και skull. Βρείτε τώρα το loose board, ανοίξτε το και φύγετε (χωρίς το banana pickers γιατί δεν μπορεί να περάσει). Φυγείτε τώρα με την βάρκα και πηγαίντε στην αρχική οθόνη. Μπείτε στην ζούγκλα και βρείτε την μαίμου. Όταν την βρείτε δώστε της όλες της μπανάνες. Αυτή τώρα θα σας ακολουθεί.

Πηγαίντε στο clearing. Εκεί κοντά στην πόρτα υπάρχουν κάτι κολώνες. Στην μια από αυτές (την επάνω) υπάρχει μια νοσέ την οποία τραβάτε και ανοίγει η πόρτα. Προχωράτε στην πόρτα. (Μόλις αφήνετε η πόρτα κλείνει αλλά πάει και κρεμίζεται η μαίμου και η πόρτα

ξανανοίγει). Πάιρντε το wimpy little idol και ξαναπηγαίνετε στους κανίβαλους. Τους δίνετε το idol, πηγαίνετε και πάρτε το banana pickers και φεύγετε. Το δίνετε στον ναυαγό, και ο ναυγός σας δίνει το Monkey head key.

Πηγαίντε τώρα στο clearing. Βάζετε το monkey key στο αυτί του κεφαλιού, μια πόρτα ανοίγει και μπαίνετε μέσα. Αφού χαθείτε εκεί μέσα, βρείτε την έξοδο και πηγαίντε στους κανίβαλους.

Αφού μιλήσετε μαζί τους αρκετά, τους δίνετε το leaflet και σας δίνουν το navigating head. Ξαναπηγαίνετε στο Clearing. Μπαίνετε στο κεφάλι. Χρησιμοποιήστε το Head και αυτό θα σας δείξει το σωστό δρόμο. Μετά από κάμποση ώρα θα φτάσετε στο πλοίο φάντασμα. Τότε μιλήστε με το Head για να πάρετε το necklare. Χρησιμοποιήστε την

σκόνη που σας κάνει αόρατους και μπείτε μέσα στο καράβι-φάντασμα. Όταν φτάσετε στο κατάρωμα μπείτε μέσα στο hatch.

Προχωρήστε προς τα δεξιά και θα βρείτε ένα ghost feather. Χρησιμοποιήστε το στο φάντασμα που κοιμάται με το grog στο χέρι, κάντε το δύο φορές και αφού του πέσει το grog το παίρνετε εσείς. Βγαίνετε στο κατάρωμα. Προχωράτε προς την καμπίνα του lechuck. Μέσα στην καμπίνα υπάρχει στον τοίχο ένα κλειδί, κάντε Use magnetic compass with key. Το παίρνετε.

Επιστροφή στο αμπάρι δίπλα στα γουρουνάκια, εκεί κάντε use key with hatch, αφού μπείτε μέσα Use jug o'grog with dish, pick up cooking grease.

Ανεβείτε και πάλι στο κατάρωμα και στην πόρτα που βρίσκεται δεξιά κάντε use glod of grease on squeary door, open door, εκεί βρίσκετε τα ghost tools.

Πηγαίντε και πάλι στα γουρούνια και use ghost tools with create, εκεί βρίσκεται το Voodoo root. Επιστρέψτε στους κανίβαλους, σας δίνουν το root. Επιστρέψτε στο πλοίο το οποίο έχει φύγει. Επιστρέψτε στο Meele Island.

## LAST PART.

Πηγαίντε γρήγορα στην εκκλησία αφού φάτε όλα τα φαντάσματα με το magic root. Το παιχνίδι τελίωσε αρκεί να χρησιμοποιήσετε το root στο lechuck...

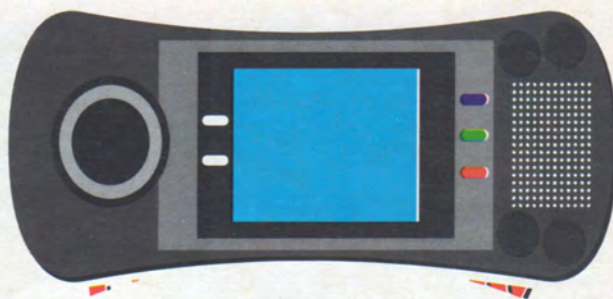
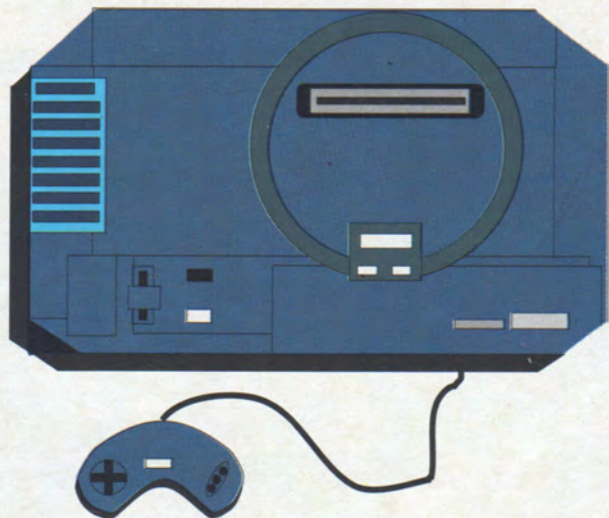
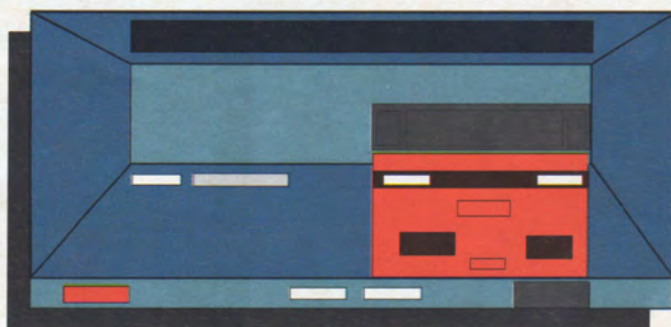




# CONSOLE **USER**

ATARI LYNX  
ATARI VCS  
NINTENDO ES  
NINTENDO GAME BOY  
SEGA MS  
SEGA MEGA DRIVE  
GAMATE

## TEST NINTENDO ES



### REVIEW

**ATARI LYNX**  
ZARLOR

**SEGA MASTER SYSTEM**  
GAUNTLET  
IMPOSSIBLE MISSION  
TENNIS ACE

**GAME GEAR**  
G-LOC  
**SEGA MEGA DRIVE**  
MIDNIGHT RESISTANCE  
RINGSIDE ANGEL

**NINTENDO ES**  
SNAKE RATTLE'N ROLL



# NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

**"ΟΙ ΦΙΛΟΙ ΜΕ ΦΩΝΑΖΟΥΝ NES"**

**Και έχει μόνον φίλους. Εκατομμύρια φίλους σε ολόκληρο τον κόσμο. Τώρα ξεκινάει την καριέρα του στην Ευρώπη (αλλά και την Ελλάδα) με τις καλύτερες προοπτικές.**

## ΕΞΩΤΕΡΙΚΗ ΕΜΦΑΝΙΣΗ ΠΑΚΕΤΟ

Μοιάζει περισσότερο με ένα τετράγωνο video που απορροφά κυριολεκτικά το cartridge χωρίς καμία περίπτωση να συμβεί κάποιο λάθος που να καταστρέψει το μηχάνημα.

Υπάρχει πλήκτρο για reset και on/off καθώς και ένα ενδεικτικό φωτάκι λειτουργίας. Υπάρχουν δύο υποδοχές για τα ειδικά joypads που δίνονται μαζί.

Θυμηθείτε ότι οι θύρες αυτές είναι αποκλειστική κατασκευή της Nintendo και δεν υπάρχει συμβατότητα με άλλα josystics παρά μόνο αν έχουν κατασκευαστεί ειδικά για το NES.

Τα joypads είναι εντελώς παραλλήλο-

γραμμα δίχως καμία καμπύλη αλλά το πλαστικό από το οποίο είναι κατασκευασμένα είναι σχετικά μαλακό με αποτέλεσμα να είναι ευχάριστα στην αφή, ελαφριά και με καλώδιο, επιπέδους ικανοποιητικού μήκους.

Υπάρχουν εκεί πάνω τα πάντα, δύο πλήκτρα και το select με το start, ακολουθώντας τους κανόνες που υπήρχαν πάντοτε στις κονσόλες.

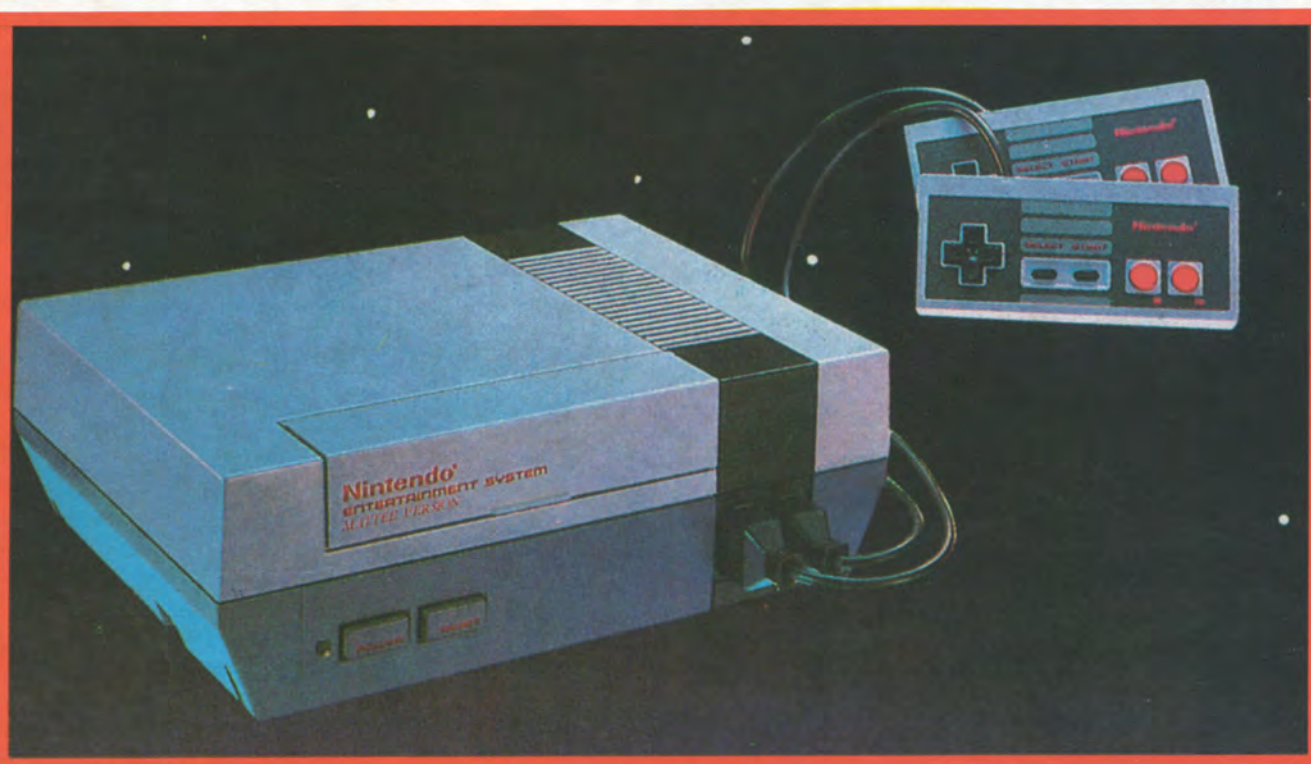
Το μηχάνημα συνδέεται με κεραία κατευθείαν στην τηλεόραση και δίνεται μαζί με έναν πολύ χρήσιμο adaptora που επιτρέπει να έχετε ταυτόχρονα στην τηλεόρασή σας, μηχάνημα και κεραία. Υπάρχουν ακόμα και κάποιες άλλες έξοδοι για σύνδεση audio/video και για αλλαγή του καναλιού.

Μιλάμε για μια από τις καλύτερες κα-

τασκευές που θα χαίρεστε να βλέπετε όχι μόνον σε παιδικά δωμάτια αλλά και σαλόνια!

## ΑΣ ΤΑΞΙΔΕΨΟΥΜΕ...

Στην Αμερική όπου το μηχάνημα γνωρίζει τρομερή επιτυχία και έχει πουλήσει περίπου 30.000.000 (τριάντα εκατομμύρια) κομμάτια!!! από το 1986 και οι αριθμοί αυτοί θα φτάσουν στα 32 με 32.5 εκατομμύρια μέχρι το τέλος του '91. Το ξέρω ότι εντυπωσιαστήκατε αλλά θα είμαι ανελέητος. Αυτή τη στιγμή το NES έχει μπει στο 35% των σπιτιών της Αμερικής και η πορεία του είναι αναλυτικά η ακόλουθη: 1986 το 1% (των Αμερικάνικων νοικοκυριών)





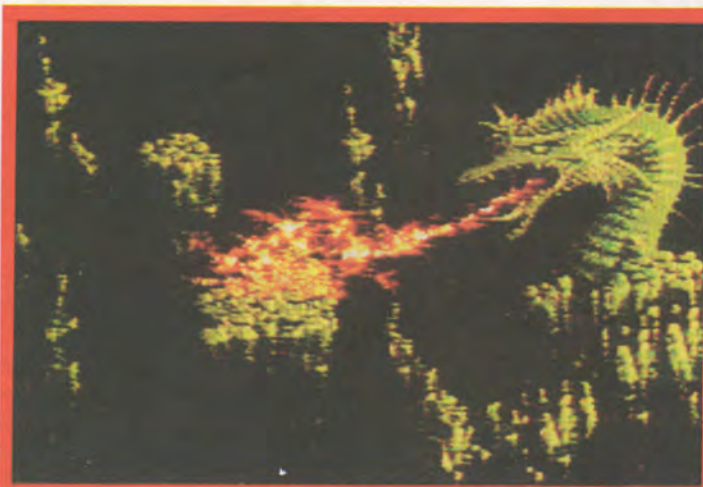
1987 το 4%  
1988 το 12%  
1989 22%  
1990 30%

και μέχρι το τέλος του 1991 υπολογίζεται να έχει πετύχει το 35% (απότι δείχνουν τα πράγματα, με 1.5 εκατομμύρια κομμάτια να έχουν πουληθεί στο πρώτο εξάμηνο). Και όλα αυτά μέσα σε 5 μόλις χρόνια κυκλοφορίας την στιγμή που τα CD players με 7 χρόνια κυκλοφορίας έχουν μπει στο 21% των σπιτιών, και τα videos είναι στο 64% μετά από 15 χρόνια παρουσίας στην χώρα του θεάματος. Τέλος να προσθέσουμε ότι το 93% των μηχανημάτων που έχουν πουληθεί είναι ακόμα ενεργά, δηλαδή χρησιμοποιούνται από τους gamers.

## TO SOFTWARE

Software να φάνε και οι κότες, οι γαλοπούλες, οι πάπιες, οι παπαγάλοι του Αμαζονίου...Αυτό σημαίνει χιλιάδες τίτλους, οι οποίοι πρώτα κυκλοφορούν -και δοκιμάζονται- στις ΗΠΑ και μετά στις υπόλοιπες χώρες του κόσμου. Μέχρι το '90 είχαν πουληθεί κάπου 170 εκατομμύρια κομμάτια παιχνιδιών (ααααααααααααα!) και μέχρι το τέλος του 1991 αυτός ο αριθμός θα έχει φτάσει τα 205 εκατομμύρια. Μέσα σε όλα αυτά ξεχωρίζει το αστέρι -και μασκώτ- της εταιρίας ο Mario (ή μάλλον Super Mario) ένα παιχνίδι που οι πωλήσεις του έχουν αποδώσει καρπούς της τάξης των 440 εκατομμυρίων δολαρίων, επισκιάζοντας εμπορικά ακόμα και κολοσσιαίες κινηματογραφικές παραγωγές όπως είναι ο "Πόλεμος των Αστρων" που έφερε κέρδη 400 εκατομμυρίων ή "Τα Σαγόνια του καρχαρία" με 280 εκατομμύρια. Αυτοί οι αριθμοί σίγουρα θα σας κάνουν να ξανασκεφτείτε το πόσο μεγάλη είναι η Nintendo όχι μόνο σαν εταιρία hardware αλλά κυρίως -κατά την άποψή μας- σαν εταιρία software. Εκατοντάδες προγραμματιστικές ομάδες και υποεταιρίες ασχολούνται με την παραγωγή παιχνιδιών ασταμάτητα πάντα με τα υψηλά standards που θέτει η Nintendo.

Όλα τα παιχνίδια που βλέπετε στους αγαπημένους 16 και 8-bit υπολογιστές εμφανίζονται σε αυτό το μηχανήμα κατά μέσο όρο έναν χρόνο νωρίτερα. Εξομοιωτές, arcades, role playing, στρατηγικής, μεγάλα ονόματα του κι-



νηματογράφου (να δείτε από πότε χείρονταν οι κάτοχοι του NES τα Χελωνονιζάκια), adventures, beat'em ups, διαστημικά κτλ με γραφικά και ήχο που εντυπωσιάζει. Γιατί εκτός από το hardware του μηχανήματος το μυστηριώδες και αρκετά ογκώδες cartridge κρύβει πολλές προγραμματιστικές εκπλήξεις. Αναφέρω μερικούς τίτλους ενδεικτικά: American Gladiators (στην Ευρώπη και στην Ελλάδα μπορεί να μην το έχουμε πάρει είδηση αλλά στην Αμερική πρόκειται για ένα σχετικά βίαιο τηλεπαιχνίδι σε συζήτηση με το Running Man με μεγάλη θεαματικότητα που στο NES έγινε ήδη παιχνίδι!), το F-15 Strike Eagle της μεγάλης Microprose, το Kiwi Kraze, που δεν είναι άλλο από το New Zeland Story, το Ninja Gaiden III (δηλαδή το τρίτο μέρος του Shadow Warriors), τα Attack of the Killer Tomatoes, Certain Planet και Darkman, όλα μεταφορές από ταινίες και τηλεοπτικές σειρές, το Chip's Challenge, Hammerin' Harry, Hillsfar, το King's Quest V (ναι, το παιχνίδι της Sierra), Lord of the Rings, The Simpsons (το πιο "coolάτο" coin-op μέχρι στιγμής, μέχρι και το υπέροχο Immortal, από το οποίο δίνουμε και μια πειστική όσο και εντυπωσιακή φωτογραφία. Οι τιμές τους στην Ελλάδα είναι από 7900 μέχρι 12900 δραχμές.

## ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

(τα οποία η Nintendo φυλάει με τρόπους που θυμίζουν Corporation. Επρεπε δηλαδή να γίνω Ninja και πάλι για να τα κλέψω...)

ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ:	8-bit N-CH CUSTOM
RAM:	2K
VIDEO RAM:	2K
PPU (VIDEO CONTROLLER):	8-bit
ΧΡΩΜΑΤΑ:	16
ΠΑΛΜΕΤΑ:	52
ΑΝΑΛΥΣΗ ΓΡΑΦΙΚΩΝ:	256*240

SPRITES: 64  
ΜΕΓΕΘΟΣ SPRITES: 8\*8 pixels  
Συχνότητα SCROLLING: 2Hz κάθετο  
ΜΝΗΜΗ CARTRIDGE: 1 MByte

## Η ΓΚΑΡΝΤΑΡΟΜΠΑ ΤΟΥ NES

Ενα πετυχημένο μηχανήμα στην σημερινή εποχή πρέπει να "ντύνεται" με τα κατάλληλα εξαρτήματα που βελτιώνουν το gameplay. Για το NES κυκλοφορούν πολλά τέτοια αντικείμενα από τα οποία σε λίγο η αντιπροσωπεία

θα φέρει τα εξής -τουλάχιστον-: Πρώτα ένα εντυπωσιακό joystick με μπόλικα κουμπιά και άριστη αίσθηση για όσους δεν θέλουν ή δεν μπορούν να παίξουν με joypad. Ακολουθεί ένας adaptoras με την βοήθεια του οποίου μπορούν να παίξουν τέσσερα άτομα ταυτόχρονα, εξαιρετικό πλεονέκτημα ιδίως όταν πρόκειται για αθλητικά παιχνίδια.

Ακόμα υπάρχει ένα καταπληκτικό φωτοπίστολο, που μπορεί να διαλύσει από απόσταση τους αντιπάλους σας.

## TO CARTRIDGE

Λίγα πράγματα γνωρίζουμε γι'αυτό το κατασκεύασμα.

Το 1 Mb μνήμης του δίνει πολλά πλεονεκτήματα καθώς το NES είναι μηχανήμα που θα δεχτεί ευχαρίστως και θα αξιοποιήσει την εξωτερική μνήμη που θα του δοθεί.

Ετσι μπορεί τα χρόνια να περνάνε και το hardware να παραμένει το ίδιο αλλά οι προγραμματιστές γίνονται όλο και καλύτεροι, τα μυστικά του μηχανήματος γίνονται κτήμα τους και το cartridge φαίνεται ότι κρύβει πολύ περισσότερα απ'όσα νομίζουμε.

## ΓΕΝΙΚΑ

Δυνατό hardware, υψηλή τεχνολογία (κάτι παραπάνω από 8-bit), τεράστια βιβλιοθήκη παιχνιδιών που διαρκώς αυξάνεται, δοκιμασμένη παγκοσμίως ποιότητα, πολλά περιφερειακά, και όλα αυτά στην τιμή των 38900 δραχμών. Δίνεται μαζί με το παιχνίδι Super Mario 1, Ελληνικό manual και εγγύηση.

Από την δική μας Nintendo, ή μάλλον την επίσημη αντιπροσωπεία της στην Ελλάδα, C.ΙΤΟΗ, Καραγιώργη Σερβίας 2, Αθήνα τηλ 3222229.

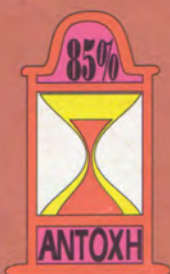


# NES REVIEW

<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	SNAKE RATTLE 'N ROLL
<b>HOUSE</b>	NINTENDO
<b>FORMAT</b>	NES
<b>ΤΙΜΗ</b>	9.900
<b>TEST</b>	NINTENDO

ΤΟΥ ΝΙΚΟΥ ΚΡΟΝΤΗΡΑ

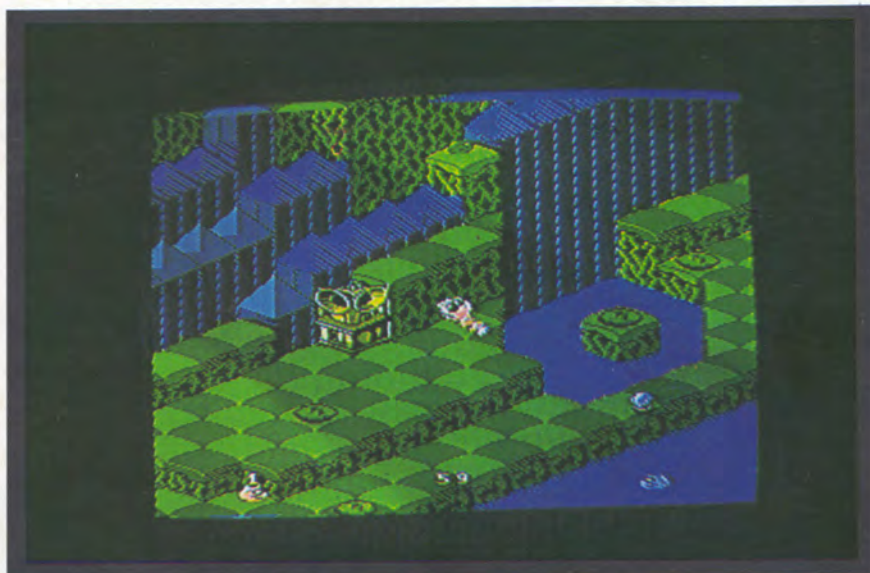
**Τ**ί θα θέλατε από ένα καλό παιχνίδι σε κονσόλα; Καλά γραφικά ίσως, γρήγορο gameplay, πολλά χρώματα, ταυτόχρονα διπλό, Ελληνικό manual, κάποια πρωτοτυπία...



# SNAKE RATTLE 'N ROLL

**Λ**οιπόν η Nintendo αισθάνεται γενναϊόδωρη σήμερα και θα σας τα δώσει όλα αυτά σε ένα παιχνίδι όπου παίρνετε τον ρόλο ενός μικρού φιδιού, που πρέπει να τρώει ασταμάτητα μέχρι να περάσει όλα τα επίπεδα του παιχνιδιού. Και υπάρχουν 11 τέτοια επίπεδα, τα οποία είναι καθαρά ψευδοτριδιάστατα. Το φίδι σας ο Διαμαντή... εννοώ ο Rattle ή ο Roll πρέπει να φάει όσο το δυνατόν περισσότερες σφαίρες (ή nibbley ribbley όπως είναι η επίσημη ονομασία τους) που βρίσκονται

από'κει!) κτλ. Μερικά power-ups μπορούν να αυξήσουν το μέγεθος της γλώσσας σας ή να σας δώσουν μερικές ζωές παραπάνω, να αυξήσουν τον χρόνο που έχετε στην διάθεσή σας, να γίνετε άτρωτος, πιο γρήγορος, αμφίβιος, ενώ υπάρχουν και bonus επίπεδα. Όμως, εκτός από τα nibbley ribbley τα οποία εκτοξεύονται από ειδικά μηχανήματα, μπορεί να υπάρχουν και βόμβες που αν σας αγγίξουν θα διαλύσουν την πολύτιμη ουρά σας. Στην θάλασσα θα κολυμπάτε με τον φόβο του καρχαρία με τα σαγόνια ενώ αργότερα η



διασκορπισμένες στον χώρο έτσι ώστε να μεγαλώσει η ουρά και το βάρος του με αποτέλεσμα να μπορέσει να χτυπήσει το κανονάκι που θα ανοίξει την πόρτα για το επόμενο επίπεδο.

Ακούγεται και είναι διασκεδαστικό αλλά και δύσκολο ταυτόχρονα. Πρώτη δυσκολία είναι αυτή του χειρισμού καθώς το πέραςμα από το joystick στα joypads δεν είναι τόσο εύκολο και η προσπάθεια να ελιχθείτε σε τρισδιάστατο χώρο μπορεί να σας μπερδέψει. Τουλάχιστον στην αρχή. Η δυσκολία του gameplay αυξάνεται σταδιακά και εκεί θα χρειαστείνα χρησιμοποιήσετε τα ταλέντα του sprite σας: να πηδάτε, να κολυμπάτε στις πίστες που περιλαμβάνουν νερά και κυρίως ποτάμια ενάντια στο ρεύμα, να εκτοξεύετε την γλώσσα σας και να καταστρέφετε τους ανπάλους σας από απόσταση ή να μαζεύετε το φαγητό (το οποίο δεν κάθεται ήσυχα μέσα σε ένα πιάτο αλλά τρέχει από δω και

πτήση από ψηλά θα γίνει ο εφιάλτης σας

## ΓΕΝΙΚΑ

Ενα παιχνίδι διασκεδαστικό, ιδίως όταν παίζεται διπλό. Η τρισδιάστατη κατασκευή του, που δεν συνηθίζεται στις κονσόλες, δίνει μια περιπέτεια που εκτός από το μέγεθός της εκμεταλεύεται στο έπακρο τις ικανότητες του παίκτη ενώ ταυτόχρονα υπάρχει αγωνία που αυξάνεται εκεί που όλα κρίνονται από μια σας κίνηση (συνήθως ένα άλμα πάνω από κάποιο χάσμα).

Οι εκπλήξεις είναι ένα από τα καλύτερα στοιχεία του gameplay που κινείται μέσα σε λαμπερά γραφικά με πολλά χρώματα και ευκρίνια. Τα sprites είναι σχετικά μεγάλα με πολύ καλό animation που εκδηλώνεται παντού. Ο ήχος ακολουθεί στα ίδια επίπεδα, με μουσική που αλλάζει σε κάθε επίπεδο και μουσικά θέματα πολύ έξυπνα επλεγμένα, μαζί με εφφέ. Ενα παιχνίδι για δυνατούς gamers.





# G - LOC

<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	G - LOC
<b>HOUSE</b>	SEGA
<b>FORMAT</b>	GAME GEAR
<b>ΤΙΜΗ</b>	9.900
<b>TEST</b>	GAME GEAR

ΤΟΥ ΝΙΚΟΥ ΚΡΟΝΤΗΡΑ

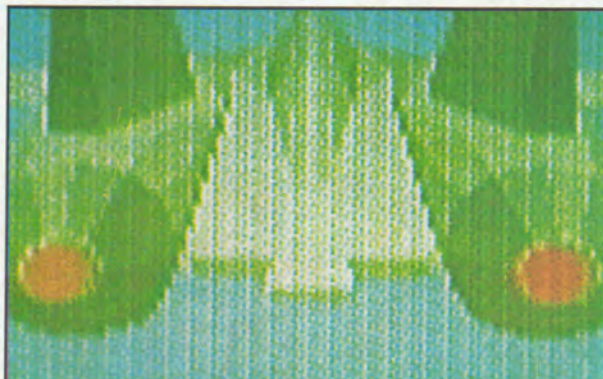
**Τ**ο απίστευτο γίνεται πραγματικότητα.

Όσοι έχουν δει την κοנסόλα ηλεκτρονικών (το γνωστό coin-op της SEGA με το όνομα G-LOC θα ξέρουν πόσο δύσκολο έως αδύνατο θα ήταν να μεταφερθεί ποτέ σε υπολογιστή.

Η ίδια η SEGA έκανε κάτι ακόμα δυσκολότερο: το μετέφερε σε μια κοנסόλα χειρός.



Για την ακρίβεια ΣΤΗΝ κοנסόλα χειρός, το Game Gear.. Τελικά παρά τις φιλότιμες προσπάθειες της SEGA το πρόγραμμα έχει πολύ λίγες ομοιότητες με το coin-op. Από μερική εξομοίωση μάχης και αεροπλάνου έχει γίνει ένα απλό shoot'em



up με vector γραφικά. Τώρα πρέπει να τα βγάλετε πέρα σε 9 αποστολές την μία πολύ δυσκολότερη από την άλλη! Ετσι θα ξεκινήσετε κυνηγώντας μόνο(;) 10 αεροσκάφη και τακς, θα καταλήξει να καταστρέψετε σε μια αποστολή αυτοκτονίας 50 αντιτορπιλικά που υπερασπίζονται από άλλα τόσα καταδιωκτικά! Ευτυχώς μπορείτε ελεύθερα να διαλέξετε ποιά αποστολή θα αναλάβετε, και σας δίνεται μια μικρή ενημέρωση πριν απο την κάθε αποστολή. Το αεροσκάφος σας έχει την δυνατότητα να ρίχνει fire and forget πυραύλους, σφαίρες και ένα afterburner για τις δύσκολες στιγμές. Προσοχή όμως, ο afterburner καίει πάρα πολλά καύσιμα τα οποία αποτελούν το κριτήριο με βάση το οποίο παραμένετε μέσα στο παιχνίδι. Αν σας τελειώσουν βλέπετε το μισητό μήνυμα game over. Τα καύσιμά σας μειώνονται με κάθε βολή αντίπαλου σκάφους, περισσότερο βέβαια από πύραυλο παρά από σφαίρες, εκτός και κάποιος τρελλός κολλήσει από πίσω σας, πράγμα το οποίο θα προλάβετε αν ρίχνετε που και που μια προσεκτική ματιά στο ραντάρ που βρίσκεται στο κάτω μέρος της οθόνης, ή αν προσπαθήσετε να κάνετε μια πολύ κλειστή στροφή. Σε τέτοιες στιγμές θα δείξετε πόσο μεγάλος πιλότος είστε. Αφού τελειώ-

σετε μία αποστολή σας δίνονται κάποια χρήματα τα οποία ξοδεύετε με όποιον τρόπο θέλετε αγοράζοντας μεγαλύτερο τεπόζιτο καυσίμων, νέο πολυβόλο, περισσότερους πυραύλους, καλύτερη θωράκιση κτλ. Ξεχάσαμε να πούμε ότι όλα τα βλέπετε μέσα από το πιλοτήριό σας, δηλαδή

μέσα από τα μάτια σας. ΓΕΝΙΚΑ Το βασικό μειονέκτημα του παιχνιδιού είναι ότι δεν θυμίζει ούτε σαν gameplay ούτε φυσικά σαν γραφικά το τρομερό G-LOC της εταιρίας στα ηλεκτρονικά. Τα γραφικά είναι μέτρια, το ίδιο και ο ήχος. Τα vector είναι προσεγμένα αλλά πολύ μεγάλα

για την οθόνη δράσης. Τα ηχητικά εφέ είναι πάρα πολύ λίγα ενώ για την μουσική καλύτερα να μην μιλήσουμε.

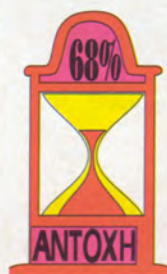
Το παιχνίδι είναι κουραστικό καθώς δεν αλλάζει το πεδίο της οπτικής ιδιαιτέρα και δεν έχετε την αίσθηση ότι πραγματικά αερομαχείτε. Εχουμε δει το ίδιο σενάριο πολλές φορές πριν και μάλλον καλύτερο (Blue Lightning στον Lynx). Από την αρχή δεν ήταν το ιδανικό πρόγραμμα για το Game Gear.

## Σ Υ Ν

Ευκολία χειρισμού  
Αρκετά γρήγορο

## Π Λ Η Ν

Μέτρια γραφικά  
Μικρή ποικιλία αντιπάλων







# ZARLOR MERCENARY

ΤΟΥ ΝΙΚΟΥ ΚΡΟΝΤΗΡΑ

**“Μπορεί να είναι θρώμικος πόλεμος, μικρός πόλεμος, μπορεί ακόμα να είναι ηλίθιος πόλεμος, αλλά είναι ΔΙΚΟΣ**



**τους πόλεμος - και είναι πρόθυμοι να**

**πληρώσουν. Να πληρώσουν χοντρά”.**



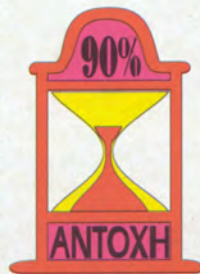
**Ο**χι, δεν είναι δικά μου λόγια (εκτός και αν πρόκειται για πόλεμο περιοδικών) αλλά τα λόγια του Zarlor που δεν είναι ούτε ήρωας, ούτε πολεμιστής αλλά μισθοφόρος. Και μάλιστα από τους καλύτερους. Μόνον αυτοί εξάλλου επιζούν στο ομώνυμο παιχνίδι του Lynx. Το παιχνίδι είναι ένα καθαρό shoot' em up, τόσο καθαρό που μας γυρίζει πίσω στην εποχή που ακόμα μας συγκινούσαν αυτού του είδους τα παιχνίδια. Ομως όταν το είδαμε στο Lynx όχι απλώς μας συγκί-

νησε αλλά μας κατέπληξε (μας άλλαξε τα φώτα για την ακρίβεια). Αρχίζουμε από τους πρωταγωνιστές: Ο Scorch, μισός άντρας μισός βιονικός που έχει το σκάφος του εφοδιασμένο με ένα ενσωματωμένο κανόνι laser, θεωρείται ο καλύτερος μισθοφόρος που υπάρχει αυτή τη στιγμή στον γαλαξία. Το XQ49 ένα

ρομπότ που είχε κατασκευαστεί για να κάνει οικιακές δουλειές(!) αλλά ένα βραχυκύκλωμα το μεταμόρφωσε σε πολεμική μηχανή, μάχεται με ένα σκάφος που έχει κανόνια στα φτερά του. Ο Landru είναι ένας δαίμονας της φωτιάς και έχει τα πιο δυνατά κανόνια. Η Brenda είναι μια κατάξανθη γυναίκα με φονικά ένστικτα και τα γρηγορότερα αντανακλαστικά έχει εξωπραγματική βοήθεια από ένα μυστήριο μενταγιόν που φοράει στο λαιμό της. Ο Spike είναι αυτό που λέμε “μέτριος μισθοφόρος αλλά πολύ καλός τρελλός, που έχει την αίσθηση ότι όλο τον καταδιώκουν. Ετσι δεν είναι τυχαίο ότι εξοπλίζει το σκάφος του με την δυνατότητα να πυροβολάει προς τα πίσω. Ο Rex, που ήταν βασιλιάς και έχει βάλει σαν σκοπό της ζωής του να εκδικηθεί ε-κείνους που κατέστρεψαν το βασίλειό του. Το σκάφος του μπορεί να ρίχνει βολές προς τα αριστε-



<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	ZARLOR MERCENARY
<b>HOUSE</b>	EPYX
<b>FORMAT</b>	ATARI LYNX
<b>TIMH</b>	
<b>TEST</b>	ATARI LYNX





ρά και δεξιά. Τέλος υπάρχει και ο Xeterog, ένα εξωγήινο on με τρία μάτια, με το πιο γρήγορο σκάφος του γαλαξία. Ετσι ξεκινάτε με όποιον θέλετε από όλους (θα πρότεινα τον Scorch ή τον Landru) ενώ μπορείτε να αποκτήσετε και τις δυνάμεις των άλλων σκαφών με τα bonus που βλέπετε να πετούν γύρω σας στην οθόνη, κυρίως στην αρχή αλλά και σε τυχαίες σημεία σε ολόκληρο το επίπεδο. Φυσικά όταν χάσετε μια ζωή χάνετε οτιδήποτε έξτρα έχετε προσθέσει στο σκάφος σας. Το είδος του παιχνιδιού είναι το ιδανικό για να δείξει τις τρομερές δυνάμεις του μηχανήματος.

Κατ'αρχήν υπάρχει οκτώ κατευθύνσεων επίπεδο scrolling που δεν θολώνει καθόλου την κίνηση των sprites ούτε την καθυστερεί.

Υπάρχουν λοιπόν 6 διαφορετικά επίπεδα και ξεκινάτε πετώντας πάνω από την έρημο του Cadmar όπου καταστρέφετε κάποιες επιγειακές εγκαταστάσεις με τα πυροβόλα σας τα οποία μπορούν να χτυπούν ταυτόχρονα σε αέρα και γη ενώ τα laser μόνα τους διαλέγουν και καταστρέφουν το πιο κοντινό προς εσάς αντικείμενο, μόνον στον αέρα.

Μπορείτε να τα ρίχνετε ευτυχώς όλα μαζί ενώ υπάρχει και η δυνατότητα να ρίξετε μια Smart bomb που dualύει τα πάντα στην οθόνη. Υστερα περνάτε από τον Βάλτο του Mesort όπου κινδυνεύετε κυρίως από τα ιπτάμενα όντα, την Docrit θάλασσα όπου κάποια πλοία και υποβρύχια είναι οι αντίπαλοί σας και συνεχίζετε σε ένα απομακρυσμένο μικρό φεγγάρι, σε κάποιους ραδιενεργούς πάγους μέχρι το τελικό επίπεδο την Μητρόπολη των Mendicants όπου υπάρχουν πολλοί αθώοι πολίτες...

Ομως υπάρχουν και οι μεγάλοι κακοί στο τέλος κάθε επιπέδου που εκτός από τεράστιοι είναι και πάρα πολύ γρήγοροι.

Ιδίως αυτός του πρώτου επιπέδου ήταν κάτι που δεν το περιμέναμε και έκανε τους περισσότερους αντίστοιχα μεγάλους αντιπάλους σας στα διαστημικά παιχνίδια της Amiga να μοιά-

ζουν αστειοί! Αυτό το πράγμα έχει μέγεθος όσο σχεδόν ολόκληρη η οθόνη του Lynx και ρίχνει καμιά εικοσαριά βολές ταυτόχρονα εναντίον σας!

Τέλος πάντων, ας πούμε ότι τον νικάτε -χμ, χμ- και μπαίνετε σε ένα από εκείνα τα μαγαζιά όπου μπορείτε να αγοράσετε και να πουλήσετε τα όπλα σας.

Με τους βαθμούς που έχετε μαζέψει μπορείτε να αγοράσετε πολλά πράγματα που θα κάνουν την ζωή σας ευκολότερη.

Το σύστημα που χρησιμοποιείται για να διαλέγετε οπλισμό είναι καταπληκτικό και δεν υπάρχει περίπτωση να κάνετε λάθος, όπως το ίδιο συμβαίνει και με τον χειρισμό μέσα στο παιχνίδι. Τα γραφικά είναι

τέλεια όπως και ο ήχος ενώ υπάρχει κάτι παραπάνω από μεταλλική λάμψη και ρεαλισμό που θυμίζει το SWIV της Amiga.

Μόνο που το πρόγραμμα είναι πανδύσκολο. Ιδίως μετά από το πρώτο επίπεδο.

Γι'αυτό η Atari σκέφτηκε ότι μπορεί να χρειάζεστε βοήθεια! Αν έχετε το ειδικό καλώδιο για να συνδέετε λύγκες μεταξύ τους καλό θα ήταν να το χρησιμοποιήσετε. Μπορούν να ενωθούν μέχρι 4 παίκτες ταυτόχρονα.

Με 6 ολόκληρα αριστουργηματικά και μεγάλα επίπεδα αυτό είναι ένα παιχνίδι που δεν πρέπει, εσείς και οι φίλοι σας να χάσετε με τίποτα. Μπορεί να κάνει ακόμα και έναν άγιο... μισθοφόρο!!!

# LIFE

## ΕΝΑ ΑΚΟΜΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΤΟ ΙΔΙΟ CARTRIDGE

**Δ**εν το πιστεύετε; Κι όμως! Ένα ακόμα "παιχνίδι" υπάρχει στο ίδιο cartridge το οποίο όμως δεν είναι πολύ εύκολο να το ανακαλύψετε. Ομως εμείς θα σας πούμε τον τρόπο: Φορτώστε κανονικά το Zarlor. Πατήστε δύο φορές το fire ώστε να θρεθείτε στην οθόνη όπου επιλέγετε τον μισθοφόρο σας. Τώρα κρατώντας πατημένο το OPTION 1 κάντε τις εξής κινήσεις στο joystick: Πάνω, Κάτω, Αριστερά, Δεξιά, Πάνω. Η οθόνη σας θα γεμίσει από την πελώρια λέξη LIFE και από έναν μικρό μετεωρίτη που θα κινείται μέχρι να χτυπήσει την λέξη. Τότε αυτή θα εκραγεί σε χιλιάδες μικροοργανισμούς που θα αρχίσουν να φτιάχνουν αποικίες κτλ Πατώντας τώρα το Pause μπορείτε να κινήσετε έναν κέρσορα στην οθόνη και με το A να δημιουργείτε γραμμές ενώ με το B θα τις σβήνετε.

Με το reset καθαρίζετε εντελώς την οθόνη ενώ πατώντας πάλι το OPTION 1 αρχίζουν τα όντα σας (δηλαδή οι γραμμές σας) να αλληλοεπιδρούν.

Εγώ σας προτείνω να σχεδιάσετε ένα τρίγωνο και καλή διασκέδαση!





SEGA MASTER SYSTEM



REVIEW

# GAUNTLET

Του Νίκου Κροντηρά



**Τ**ο πρόγραμμα το είχαμε δει πριν από αρκετά χρόνια σε home υπολογιστές όπως ήταν ο Amstrad αλλά και στα PCs. Είναι ένα κλασικό παιχνίδι στην εποχή μας, που μπορεί να παιχτεί από 2 άτομα ταυτόχρονα, κάτι το μοναδικό εκείνη την εποχή. Σήμερα, κατά τις επιταγές της εποχής μας το πρόγραμμα εμφανίζεται στο Master System της SEGA.

TITLOS	GAUNTLET
HOUSE	U.S. GOLD
FORMAT	SEGA MASTER SYSTEM
TIMH	12.900
TEST	MASTER SYSTEM

USER

Το παιχνίδι δαιφμιζόταν στην εποχή του σαν το "ύστατο role palyng", πράγμα που δεν είναι πολύ μακριά από την πραγματικότητα αφού ελέγχετε κάποιους ήρωες που μπορεί να είναι μάγοι, πολεμιστές, Ξωτικά και αμαζόνες. Αυτοί έχουν να αντιμετωπίσουν μια πρόκληση που συνίσταται στην περιπλάνηση μέσα σε γιγαντιαία επίπεδα από τα οποία πρέπει να βγαίνετε νικητές ενάντια σε εκατοντάδες όντα, σύμφωνα με τις πιο μετριοπαθείς εκτιμήσεις. Φαντάσματα, δρυίδες, δαίμονες, Ξωτικά και ό,τιδήποτε σατανικό μπορεί να είναι αντίπαλός σας. Για να παραμείνετε ζωντανοί ή να έχετε κάποιες ελπίδες να βγείτε από ένα επίπεδο πρέπει να κάνετε σωστή χρήση των αντικειμένων που θα βρείτε μέσα στο παιχνίδι. Κλειδιά που ανοίγουν πόρτες, μαγικά φυλακτά που σας κάνουν αόρατους, πιάδατους, άτρωτους, σας κάνουν να περνάτε τοίχους, ελιξίρια που δίνουν βαθμούς ζωής ή μαγικές δυνάμεις σε χαρακτήρες που δεν μπορούν να έχουν ξόρκια. Τα δύο βασικά στοιχεία ενός χαρακτήρα είναι οι βαθμοί ζωής του και τα χρήματα που μαζεύει. Ξεκινάτε με υπερβολικά πολλούς βαθμούς ζωής (πώς σας φαίνονται οι 2000;) οι οποίοι ελατώνονται συνεχώς με αργούς ρυθμούς (υποτίθετε ότι αυτό γίνεται γιατί πεινάτε και διψάτε σαν πραγματικός χαρακτήρας αλλά και κουράζεστε, ενώ χτυπήματα από αντίπαλους, επαφή πάνω τους και βολές τους μειώνουν αρκετούς βαθμούς από την ζωή σας.

Από την άλλη υπάρχουν θη-σαυροί και δωμάτια γεμάτα από αυτούς τους θυσαυρούς που μπορούν να ικανοποιήσουν την ματαιοδοξία σας. Ευτυχώς υπάρχει νερό και τροφή σε αρκετά σημεία των επιπέδων τα οποία

θα σας διατηρήσουν στη ζωή. Προσοχή μόνον στο δηλητηριασμένο νερό που μπορεί να σας αφαιρέσει πολλά χρόνια ζωής. Μόλις η ενέργειά σας φτάσει στο 0 τότε χάνετε την ζωή σας και μπορείτε να επανέλθετε μόνον αφού εμφανιστεί το σήμα continue και έχετε κάποιο ακόμα credit.

Οι ήρωες ανάμεσα στους οποίους μπορείτε να διαλέξετε τον χαρακτήρα σας είναι: ο Πολεμιστής, που παθαίνει ζημιά 20% λιγότερη από τους άλλους και έχει διπλάσια ισχύ χτυπήματος. Ακόμα μπορεί να καταστρέφει τους αντίπαλους του πέφτοντας πάνω τους, αλλά η περιορισμένη μαγική δύναμή του καταστρέφει λίγα μόνον τέρατα. Η Αμαζόνα, από την άλλη έχει αδύναμα χτυπήματα



αλλά η ασπίδα της προσφέρει 30% προστασία στα χτυπήματα και έχει μέτρια μαγική δύναμη. Ο μάγος δεν έχει καθόλου προστασία στα χτυπήματα, έχει δυνατές μαγικές βολές

και τέλεια μαγία που εξαφανίζει τα πάντα από την οθόνη. Τέλος το Ξωτικό έχει πολύ λίγη αντοχή -10%- γρήγορα αλλά αδύναμα χτυπήματα και την δεύτερη καλύτερη μαγεία.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πολύ καλά και η κίνηση γρήγορη ενώ υπάρχουν όλα τα κόλπα που ξέραμε. Ένα επιβεβλημένο παιχνίδι για κάθε κάτοχο Master System ιδίως στο διπλό.





# IMPOSSIBLE MISSION

<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	IMPOSSIBLE MISSION
<b>HOUSE</b>	US. GOLD
<b>FORMAT</b>	ALL FORMATS
<b>TIMH</b>	12.900
<b>TEST</b>	SEGA MASTER SYSTEM

Για να ολοκληρώσετε με επιτυχία τον σκοπό σας στο Impossible Mission πρέπει να διεισδύσετε στα δωμάτια και τους διαδρόμους του φρουριού του Elvin, να αποφύγετε τα ρομπότ φύλα-



κες και να δώσετε όλον μαζί τον κωδικό. Υστερα θα μπειτε στο δωμάτιο επιχειρήσεων του Elvin και θα ματαιώσετε τα σατανικά του σχέδια. Ακουγεται εύκολο αλλά δεν είναι! Ποτέ δεν ήταν. Ούτε ακόμα όταν έπαιζα πριν από μερικά χρόνια στον CPC μου. Μέσα σε όλα τα άλλα έχετε και περιορισμένο χρόνο για να ολοκληρώσετε την αποστολή σας ενώ κάθε φορά που φορτώνετε το πρόγραμμα όλα αλλάζουν ώστε ποτέ να μην παίζετε ένα όμοιο παιχνίδι.

Ο χειρισμός με το joystick είναι πολύ καλός αν σκεφτείτε ότι ανεβοκατεβάζετε ασανσέρ και χρειάζεται ακρίβεια στα άλματα ανάμεσα στις πλατφόρμες.

Στην διάθεσή σας έχετε και έναν υπολογιστή χειρός στον οποίο βλέπετε τα στοιχεία σας και προσπαθείτε να λύσετε το ruzzle με τα κομμάτια που έχετε μαζέψει.

Για να τα βρείτε πρέπει να είσαστε σχολαστικός στην εξέταση κάθε αντικείμενου και υπολογιστή στον χώρο. Τα γραφικά είναι πολύ καλά με λεπτομερή sprites και γρήγορη κίνηση ενώ και τα χρώματα θα σας ικανοποιήσουν. Ο ήχος είναι ακόμα καλύτερος με μια ιδιαίτερα μελοδραματική κραυγή όταν κάνετε το λάθος να πέσετε από μια πλατφόρμα.

Συμπερασματικά είναι ένα καταπληκτικό παιχνίδι που θα σας κρατήσει πολλές ώρες μπροστά στο μόνιτορ.



# TENNIS ACE

Το Tennis Ace είναι (σύμφωνα με την εταιρία) ένα ρεαλιστικό παιχνίδι (μαντέψτε ποιανού αθλήματος!) που μπορούν να παίξουν ένας ή δύο παίκτες ή σε διπλό ενάντια στον υπολογιστή. Αφού διαλέξετε έναν από 16 προ-ετοιμασμένους παίκτες, μπορείτε να περάσετε στην πρακτική εξάσκηση μέχρι να δείτε ότι πραγματικά αξίζετε και να δώσετε μερικούς αγώνες επίδειξης μέχρι να φτάσετε στο Grand Slam. Καθώς οι παίκτες σας αποκτούν εμπειρία με τους αγώνες γίνονται όλο και καλύτεροι. Ευτυχώς υπάρχει μέσα στο παιχνίδι μια οπτική με κωδικούς που σας επιτρέπει να σώζετε τις ικανότητες των παικτών σας ανάμεσα στα παιχνίδια.



Βλέπετε τον αγωνιστικό χώρο από πάνω, σε ένα στυλ που έχει ξεπεραστεί εδώ και δύο χρόνια στον χώρο των παιχνιδιών τένις των δεκαεξάμπτων, αλλά φαίνεται ότι εδώ λειτουργεί καλά.

Ξεχωριστές animated σκηνές μέσα στο παιχνίδι υπάρχουν μόνο για την σκηνή που "σερβίρετε" και μπορείτε να χτυπήσετε την μπάλα σε μεταβλητό ύψος για να την στείλετε εκεί που εσείς θέλετε. Το να συνηθίσετε γενικά τα χτυπήματα είναι πιο εύκολο

απ'ότι νομίζετε και το joystick δεν σας δυσκολεύει. Τα γραφικά αν και δεν είναι τίποτα το συγκλονιστικό είναι ευκρινή και δεν υπάρχει περίπτωση να μπερδευτείτε.

Ο πολύ καλός ήχος αυξάνει την αίσθηση και

σας επιτρέπει να παίζετε για ώρες. Ένα προκλητικό πρόγραμμα με πολύ καλή παρουσία.

<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	TENNIS ACE
<b>HOUSE</b>	SEGA
<b>FORMAT</b>	MASTER SYSTEM
<b>TIMH</b>	12.900
<b>TEST</b>	SEGA MASTER SYSTEM





# MIDNIGHT RESISTANCE

**Η** υπόθεση του παιχνιδιού είναι απλή όπως ταιριάζει σε ένα shoot'em up και αρχίζει με εσάς να πρέπει να σώσετε ολόκληρη την οικογένειά σας που έχει απαχθεί από έναν εξωγήινο κακοποιό που θέλει να κατακτήσει την Γη. Μόλις φορτώσετε το παιχνίδι θα βρεθείτε μπροστά σε μερικές υπέροχες στατικές οθόνες με σκηνές ηρώων αλλά και αντίπαλων στρατιωτών. Το μέγεθος της οθόνης είναι όπως πάντα full screen και σχεδόν διπλάσιο από το αντίστοιχο της Amiga αλλά... Υπάρχει βέβαια αυτό το αλλά αφού εδώ δεν μπορούν να παίξουν δύο παίκτες ταυτόχρονα αντίθετα από το παιχνίδι στην ισχυρή 16-bit

υπολογιστή. Αυτό κατεβάζει αμέσως την αξία του gameplay. Από την άλλη έχουμε ένα πολύ γρήγορο κεντρικό sprite και όλα είναι πολύ μεγάλα σε διαστάσεις. Όμως δεν βλέπουμε και πολλά πράγματα πάνω στην οθόνη. Για την ακρίβεια τα backgrounds δεν είναι και τόσο λεπτομερή



όσο θα έπρεπε ενώ λείπει η ευκρίνεια από τα sprites. Πρόσθετα εφέ όπως είναι ο σεισμός σε ολόκληρη την οθόνη, οι καταρράκτες και οι πολύ όμορφες εκρήξεις προσθέτουν ρεαλισμό στο παιχνίδι. Τώρα για το αν βλέπετε 64 χρώματα στην οθόνη δεν είμαι ακριβώς βέβαιος αλλά τουλάχιστον οι

χρωματισμοί είναι έντονοι. Το ενός μόνο επιπέδου scrolling είναι υπέροχο και τεσσάρων κατευθύνσεων χωρίς κανένα πρόβλημα.

Ο ήχος δεν λείπει και πολλά πράγματα, υπάρχει μια μέτρια μουσική ενώ μόνον εκεί που διαλέγετε όπλα υπάρχουν ρεαλιστικά εφέ. Από όλα αυτά τα όπλα το πιο εντυπωσιακό τεχνικά είναι το φλογοβόλο αλλά με το joystick τί να πώ; Δεν είναι χειρισμός αυτός. Αν σας αρέσει να παίξετε μόνον προτιμείστε το. Όπως και να έχει είναι δύσκολο όμως!

<b>TITΛΟΣ</b>	MIDNIGHT RESISTANCE
<b>HOUSE</b>	DECO
<b>FORMAT</b>	ALL FORMATS
<b>TIMH</b>	10.000
<b>TEST</b>	SEGA MEGA DRIVE



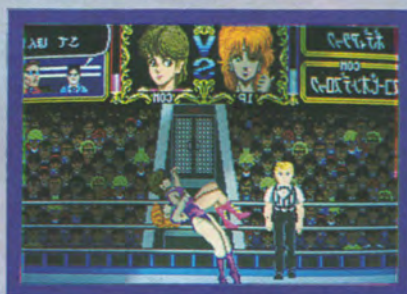
# RINGSIDE ANGEL

**Π**αιχνίδι με γυναικείο κάτς; Γρήγορα να αρχίσουμε την μετάδοση. "Καλώς ήρθατε στο Ξενοδοχείο Φούτζι στο Τόκιο! (ο κόσμος έχει ξεσπάσει σε χειροκροτήματα και σφυρίγματα) Τώρα ένα ματς με χρονικό όριο 15 λεπτά. Από τους δρόμους του Los Angeles με βάρος 62 κιλά η Halloween!

Η αντίπαλός της από την Οζάκα (έχουμε πραγματικά διεθνή αγώνα σήμερα) με βάρος 60 κιλά, η Cuty Suzuki!!!

Όμως ας επιστρέψουμε στο ρινγκ όπου ο διαιτητής είναι έτοιμος να αρχίσει το ματς. Ω, η Halloween τραβημάλαει την Cuty, θέλει να της σπάσει το χέρι, εφαρμόζοντας μια

από τις 24 κινήσεις που υπάρχουν σε αυτό το παιχνίδι. Θέλει να την κάνει να πάθει διάσειση για να την εκδικηθεί που την κέρδισε στον προηγούμενο αγώνα.



Γιατί εδώ είμαστε στον διαγωνισμό Straw Berry που δεν σας πετάει έξω με αγώνες νοκ-άουτ.

Αυτό γίνεται μόνον στο πρωτάθλημα όπου μπορείτε να πάρετε μέρος ή σε άλλα 3 είδη αγώνων.

Όμως η Cuty, φαίνεται για πρώτη φορά τόσο θυμωμένη. Κάνει ένα ξαφνικό αεροπλανικό και ρίχνει κάτω την Halloween ζαλισμένη.

Πολύ καλά γραφικά, κυρίες και κύριοι, με μεγάλα sprites και πολύ καλό animation συνοδεύουν το παιχνίδι μας απόψε. Μπορείτε να ανέβαινε πάνω στα σχοινιά, να βγείτε έξω από το ρινγκ, αλλά προσέξτε μην προλάβει ο διαιτητής να μετρήσει μέχρι το 20 και χάσετε τον αγώνα.

Σκοπός σας είναι να αποδυναμώσετε την αντίπαλό σας, όπως κάνει αυτή τη στιγμή η Cuty σε μια αποτυχημένη προσπάθεια της Halloween.

Η Halloween έχασε και κλαίει, ο αγώνας τελείωσε. Τώρα είναι η σειρά σας.

<b>TITΛΟΣ</b>	RINGSIDE ANGEL
<b>HOUSE</b>	ASMIK
<b>FORMAT</b>	MEGADRIVE
<b>TIMH</b>	10.000
<b>TEST</b>	SEGA MEGA DRIVE





# SEGA

## Η ΥΨΗΛΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΣΤΑ VIDEO GAMES



ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD.  
Το συναρπαστικό παιχνίδι που είναι ενσωματωμένο στο Master System II.

Η SEGA, η κορυφαία ιαπωνική βιομηχανία παιχνιδιών, δημιουργεί τη νέα γενιά video games υψηλής τεχνολογίας. Το MASTER SYSTEM II είναι ένα από τα πιο εξελιγμένα video games, που χάρη στην υψηλή τεχνολογία του, επιτρέπει αστραπιαίες αντιδράσεις σε όλες τις καταστάσεις. Στο Master System II είναι ενσωματωμένο το συναρπαστικό παιχνίδι Alex Kidd in Miracle World. Ακόμη υπάρχει μια πλούσια συλλογή που περιλαμβάνει πάνω από 100 καταπληκτικά παιχνίδια. Ξεχωριστά διατίθενται τα περιφερειακά εξαρτήματα Joystick, Light Phaser και Rapid Fire Unit. Η καινοτομία της τεχνολογίας στο Master System II, έρχεται να εκφραστεί με: επεξεργαστή Z 80, οθόνη με 64 χρώματα, 256 έγχρωμα sprites καθώς επίσης 3 κανάλια ήχου και 1 για ηχητικά εφέ. Δικαιολογημένα λοιπόν η SEGA έχει αναδειχθεί πρώτη στη βιομηχανία των παγκόσμιων καινοτομιών στα video games.



MEGA DRIVE.  
Το Video game που ξεπερνάει κάθε προηγούμενο. Η τεχνολογία των 16 BIT στην υπηρεσία της ψυχαγωγίας με κύριο επεξεργαστή 68.000 και επεξεργαστή Z 80. Στερεοφωνικός ήχος 10 καναλιών.



GAME GEAR.  
Μια παγκόσμια καινοτομία στα χέρια σας. Φορητό έγχρωμο video game με οθόνη LCD 3.2", με την προσθήκη ειδικού tuner γίνεται και έγχρωμη τηλεόραση. Ακόμη λειτουργεί σαν μόνιτορ βιντεοκάμερας.



# Role Playing Games

**Σ**ήμερα χαρίζουμε στους αναγνώστες μας για κύριο πιάτο μία δοκιμασμένη παραδοσιακή συνταγή: "Computer Game με σάλτσα από Role Playing Game (RPG)."

"Τιγαρίζετε λίγα Sprites σε άφθονες δισκέτες και προσθέτετε ένα μονότονο User interface. Αφήνετε να σιτύνει σε ένα παχύ, ευθύγραμμο σενάριο και πριν σαπίσει προσθέτετε λίγους όρκους και νάνους, ραντισμένους με εσάνς μάγων. Σερβίρετέ το αμέσως διακοσμώντας το με άχρηστα DEX, CON, ST και άλλα ζαρζαβατικά." Η μεγάλη αύξηση του ενδιαφέροντος για τα παιχνίδια ρόλων (RPG), έχει από καιρό οδηγήσει τις εταιρείες που βγάζουν Computer Games στην απόφαση να προσθέτουν "στοιχεία" από RPG στα προϊόντα τους. Και αυτό από μόνο

**ΤΟΥ Θ. ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΥ**

κιο έχω και εγώ όμως να ενίσταμαι όταν ακούω να μου λένε: "Παιχνίδια ρόλων; Όχι, ευχαριστώ. Ξέρεις έπαιξα το τάδε και σκυλοβαρέθηκα". Και που να ξέρει ο άμοιρος ότι το "τάδε" είχε τότε σχέση με RPG όση το Heart of China με arcade game.

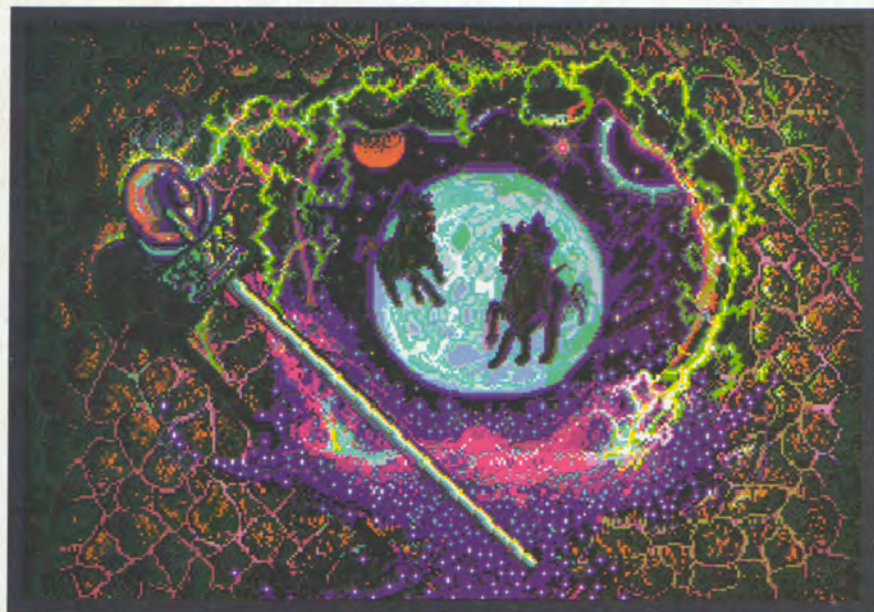
Το πρόβλημα που θέλω να επισημάνω είναι ότι πρέπει σαν αγοραστής να είμαστε προσεκτικοί και να απαιτούμε από τις εταιρείες μεν κάποια σοβαρότητα (την οποία την ανταποδίδουμε με τα λεφτά μας) από δε τα περιοδικά μεγαλύτερη ανάλυση και εμπάθυση στα στοιχεία των παιχνιδιών που παρουσιάζουν. Γιατί αυτός που τε-

που παίζεται από μία παρέα είναι πολύ απλή αν το κοιτάξουμε από το πρίσμα της παρέας. Γιατί φυσικά ένα παιχνίδι που περιέχει χαρακτήρες με ιδιαίτερα προσωπικά χαρακτηριστικά (DX, CON), που έχει τάξεις και υποσύνολα ηρώων (μάγοι, κληρικοί, πολεμιστές) και που έχει ένα σενάριο αναζήτησης δεν είναι και κατ'ανάγκην RPG! Η γοητεία των παιχνιδιών ρόλων είναι η δυνατότητα ενσάρκωσης από ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΑ άτομα ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΩΝ ηρώων, η αλληλοεπίδραση του ενός με τον άλλο, η επιλογή της αντιπαλότητας ή της συνεργασίας, της πειθούς ή της παραπλάνησης. Συγκρίνετε αυτά τα στοιχεία με αυτά ενός CRPG που ο παίκτης παίζει 4,5 ή και 6 άτομα με διαφορετικά μεν χαρακτηριστικά αλλά που λειτουργούν λίγο ή πολύ σαν εξαρτήματα του ίδιου του εαυτού του! (Θα βάλω μπροστά τους δύο Fighters να απορροφήσουν κάποια ζημιά μέχρι να ετοιμαστεί ο μάγος μου κλπ, κλπ) Και αν ο fighter δεν θέλει να πεθάνει; Ε, θέλει δεν θέλει θα πάει, ενσαρκώνοντας όχι μία προσωπικότητα αλλά ένα εργαλείο μάχης, όπως είναι το σπαθί που κρατάει. Στην κατηγορία των CRPG που εφαρμόζουν πιστά τον ΜΗΧΑΝΙΣΜΟ ενός RPG είναι τα προϊόντα της SSI. Έχοντας σαν βάση το δοκιμασμένο και πασίγνωστο AD&D, δημιουργούν περιπέτειες που έχουν όλα τα χαρακτηριστικά ενός RPG. Και πως θα μπορούσε να είναι αλλιώς αφού στο κουτί γράφουν TSR; Και μερικά από αυτά είναι έξοχα παιχνίδια που οποιoσδήποτε "ρολίστας" χαιρέται να τα παίζει. Προσωπικά θυμάμαι ακόμα με απόλαυση τις μάχες που έδωσα στην Phlan στο Pool of Radiance, και την πολλαπλότητα του Death Knights of Krynn. Φυσικά δεν μοιάζουν καθόλου με RPG όπως το παίζω με την παρέα μου αλλά αυτό δεν τα μειώνει καθόλου σαν προϊόντα: είναι απλά κάτι το διαφορετικό.

Δεύτερη ένσταση; Καλά, πως ζητάς από ένα Computer παιχνίδι να προσφέρει στοιχεία που από την φύση του δεν έχει; Αφού παίζεται από ένα άτομο, πως θα βρεις την πολλαπλότητα χαρακτήρων και αποφάσεων;

Και αυτή η ένσταση έχει εν μέρει δίκιο. Στο τέλος του άρθρου θα σας πω πως απαντώ και γιατί την βρίσκω κοντόφθαλμη. Όμως, υπάρχουν και άλλα στοιχεία που κάνουν ενδιαφέρον ένα RPG, εστω και solo. Η ταύτιση με έναν ήρωα με συγκεκριμένο χαρακτήρα, η υποχρέωση να μπει στο πετσί του ρόλου για να καταλάβεις πως πρέπει να αντιδράσεις, η ίδια η δράση μέσα σε έναν κόσμο φαντασίας και μυστηρίου, είναι μερικά από αυτά.

Και αυτό μας οδηγεί σε μία περιεργή διαπίστωση



του δεν θα ήταν κακό, αν προυπήρχε μία συνεννόηση στο τι είναι ένα RPG, τι ΔΕΝ είναι και πως άσχετα μεταξύ τους στοιχεία μπορούν να συντίθενται και να παρουσιάζονται κάτω από αυτό το όνομα.

Ένσταση πρώτη; Καλά, ποιός θα ορίσει τι είναι ένα RPG; Δεν είναι καλύτερα να αφεθεί το κοινό να κρίνει από μόνο του τι του αρέσει, ανεξάρτητα από το όνομα του προϊόντος;

Είναι φανερό πως αυτή η άποψη έχει κάποιο δίκιο. Δεν μπορεί να υπάρξει κάποια Προκρούστειος κλίνη που θα μετράει τα παιχνίδια και θα τους βάζει ανάλογες σφραγίδες. Άλλο τόσο δι-

κικά είναι ο χαμένος είναι ο καταναλωτής, εμείς οι Gamers.

Μιά και τα είπαμε όλα αυτά, ας προχωρήσουμε. Η συνταγή της αρχής του άρθρου λέγεται "παραδοσιακή", και όχι χωρίς λόγο. Γίνονται διαρκώς προσπάθειες οι οποίες, από διαφορετικές αφετηρίες προχωρούν προς το γεφύρωμα του χάσματος RPG και C-RPG, ή Computer-παιχνιδιών ρόλων. Ακόμα βέβαια βρισκόμαστε στα πρώτα βήματα αλλά το μέλλον μάς χαμογελάει (οχι μόνο σε μάς αλλά και στους λογιστές των εταιρειών...)

Η διαφορά ενός CRPG από ένα παιχνίδι ρόλων





ση: τα adventure games (τουλάχιστον μερικά από αυτά) παρουσιάζουν περισσότερα RPG στοιχεία από τα διάφορα διαφημιζόμενα σαν "καθαρά" C-RPG!

Γιά παράδειγμα το Heart of China με όλους του τους περιορισμούς είναι μία σαφής κίνηση προς την κατεύθυνση της δυνατότητας ενσάρκωσης ενός χαρακτήρα και όχι απλά της επίλυσης διαφόρων περίπλοκων ή και εκνευριστικών puzzles.

Και δεν είναι το μόνο: όσο περνάει ο καιρός και το hardware καλύτερείει, τόσο πιά εύκολα θα ενσαρκώνουμε κάποιον ήρωα, τόσο πιά ζωντανά θα ταξιδεύουμε σε κόσμους φανταστικούς. Τελειώνοντας θα ήθελα να τονιστεί πως δεν υ-

ποτιμώ καθόλου τα C-RPG. Κακά τα ψέμματα, δύσκολα μαζεύεται μία παρέα όποια στιγμή την θελήσω στις 3 το πρωί, ενώ ο computer ανοίγει με το πάτημα ενός κουμπιού (αντε, έστω δύο για μερικούς...). Και τεράστιες προσπάθειες όπως πχ η σειρά της ULTIMA, μας γεμίζουν χαρά. Ποιός μπορεί να αντισταθεί στην γοητεία ενός κουπιού με γυαλιστερό εξώφυλλο, με μία μισόγυμη κοπέλλα (ΛΟΓΟΚΡΙΣΙΑ: πρόσεχε, η σιωπηλή πλειοψηφία παραμονεύει...) ή, έστω, με έναν μισόγυμνο άνδρα, με ένα περιεκτικό manual και άφθονες δισκέτες; Όχι εγώ.. Όμως, η ευχαρίστηση που να βρίσκεσαι μαζί με την παρέα σου γύρω από το τραπέζι και να κρατάς την τύχη σας στα χέρια σου μαζί με τα δεκάπλευρα

ζάρια, δεν συγκρίνεται με τίποτα που περιέχει bits και bytes..

ΥΓ. Όχι, δεν ξέχασα την απάντηση που χρωστάω: από τα computer games έχω πάντα μεγαλύτερες απαιτήσεις από ότι μας προσφέρουν. Θα ήθελα λοιπόν το επόμενο παιχνίδι της SSI να μπορεί να παιχτεί σε δίκτυο ή με modem, να έχει μυστήριο και εξερευνησεις και όχι ατελείωτα dungeons, να έχει μία πλοκή που δεν μοιάζει με ιταλικό αυτοκινητόδρομο, που θα μπορώ να σκεφτώ και να ρισκάρω. Να μπορώ επιτέλους να ενσαρκώσω ένα μάγο που αν δεν τον καλύπτει ο fighter του να μπορεί να τον καψει ζωντανό! Ζητώ πολλά; Τέλος θα θέλαμε να ευχαριστήσουμε το κατάστημα ΚΑΙΣΣΑ, Καλιδρομίου 8, Τηλ. 3606488 για την βοήθεια που μας προσέφερε.

## ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

SEGA MASTER SYSTEM II	29.800	<input type="checkbox"/>
SEGA MEGA DRIVE	64.800	<input type="checkbox"/>
SEGA GAME GEAR	54.000	<input type="checkbox"/>
NINTENDO GAMEBOY	29.900	<input type="checkbox"/>
NINTENDO NES	38.900	<input type="checkbox"/>
ATARI LYNX + ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ	49.900	<input type="checkbox"/>
COMPUTER ATARI 65XE + JOYSTICK + ΚΑΣΕΤΟΦΩΝΟ + 3 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ	32.400	<input type="checkbox"/>

**ΟΙ ΠΑΡΑΠΑΝΩ ΤΙΜΕΣ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ ΦΠΑ**

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ.....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.....

T.K.....ΠΟΛΗ.....ΤΗΛ.....

ΕΙΜΑΙ ΑΝΩ ΤΩΝ 18 ΕΤΩΝ

ΥΠΟΓΡΑΦΗ.....ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ.....

ΔΕΝ ΕΙΜΑΙ ΑΝΩ ΤΩΝ 18 ΕΤΩΝ

ΥΠΟΓΡΑΦΗ  
ΚΗΔΕΜΟΝΑ.....ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ.....

**ΔΕΝ ΣΤΕΛΝΩ ΧΡΗΜΑΤΑ ΑΛΛΑ ΘΑ ΠΛΗΡΩΣΩ ΜΕ  
ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΜΟΛΙΣ ΛΑΒΩ ΤΗΝ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑ  
ΜΟΥ.**

**ΤΑ ΕΞΟΔΑ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗΣ ΕΠΙΒΑΡΥΝΟΥΝ ΤΩΝ  
ΠΑΡΑΛΗΠΤΗ**

**ΤΑΧΥΔΡΟΜΗΣΤΕ ΤΟ ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΤΗΝ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ  
PANDA COMPUTERS + GAMES  
ΛΕΩΦ.ΚΗΦΙΣΙΑΣ 292 ΤΚ 15451  
ΤΗΛ: 6823447 (ΓΙΑ ΔΙΕΥΚΡΙΝΗΣΕΙΣ)**

**ΟΛΑ ΤΑ ΕΙΔΗ ΜΕ ΓΡΑΠΤΗ ΕΓΓΥΗΣΗ  
ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΕΙΑΣ**

**ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ**



# Η ΤΡΕΛΛΑ ΤΩΝ

## WTF OPS

ΤΟΥ ΝΙΚΟΥ ΚΡΟΝΤΗΡΑ

**Υ**πάρχει στα μεγάλα ηλεκτρονικά ένα περίεργο πρόγραμμα που σας βάζει στην θέση ενός νίνζα ο οποίος μπορεί να έχει το όνομα Hayabusa (αν θυμάστε υπήρχε ένας άλλος νίνζα με αυτό το όνομα στο Shadow Warrior). Όπως θα περιμένατε σκοπός σας είναι να απαλλάξετε την πόλη από τους κακούς που την έχουν κατακλύσει.

Για να το κάνετε αυτό έχετε την δύναμη να ρίχνετε σουρίκεν, να πηδάτε, να δίνετε τα βασικά χτυπήματα και να χρησιμοποιείτε όπλα (σπαθιά, νοντσάκου, ρόπαλα κτλ. Εκτός όμως από τους συνηθισμένους "μικρούς" αντιπάλους σας σε τακτά χρονικά διαστήματα εμφανίζονται μερικοί πιο μεγάλοι έως τεράστιοι (για μια φορά μάλιστα παίζοντας κόντεψα να πάθω σοκ αφού χρειάστηκε να νικήσω έναν αρκετά σωματωμένο τυπά που στην προηγούμενη οθόνη είχε σταματήσει ένα ολόκληρο τράινο που έτρεχε σε πλήρη ταχύτητα! Υπάρχουν επτά (7) επίπεδα τα οποία πρέπει να περάσετε για να

# NINJA COMBAT

τερματίσετε την προσπάθειά σας ενώ ένας δεύτερος συμπαίκτης μπορεί να σας σώσει πολλές φορές την ζωή αλλά και τα πενηντάρικά σας.

Το παιχνίδι έχει εξαιρετικά ισορροπημένη σχέση δύναμης απέναντι στην απόσταση, ικανότητας και δυσκολίας, χρόνου ενάντια σε ταχύτητα. Αυτός ο συνδυασμός που βγαίνει από το joystick και φτάνει μέχρι τον παίκτη δημιουργεί εκτός από εθιστικότητα και την αίσθηση ότι είναι ένας δίκαιος αγώνας (όπου δηλαδή το μηχάνημα δεν θέλει απλώς να σας φάει τα λεφτά) αυξάνοντας κατά πολύ την διάρκεια ζωής του.

Να συμπληρώσουμε στα τεχνικά ότι το μηχάνημα στο οποίο παίζετε είναι το καταπληκτικό NEO-GEO που αν δεν γνωρίζετε πρόκειται για κονσόλα που μπορείτε να αγοράσετε για το σπίτι αν βέβαια έχετε τα χρήματα (μερικές εκατοντάδες χιλιάδες για το μηχάνημα και αρκετές δεκάδες χιλιάδες για κάθε cartridge) και συναγωνίζεται με άνεση τα υπόλοιπα εξειδικευμένα μηχανήμα-

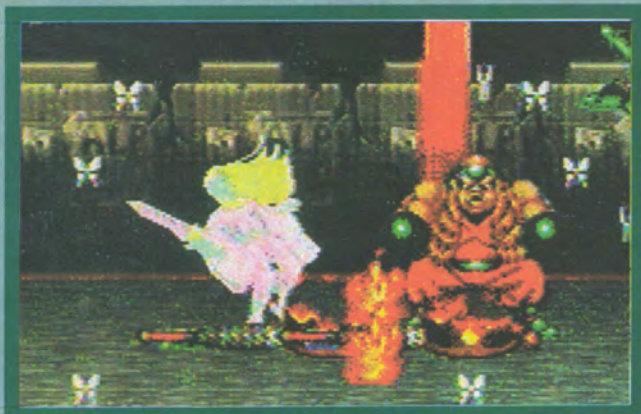


*Η αρχή ενός ακόμα δύσκολου επιπέδου. Ο ήρωάς μας έχει εκτοξεύσει μερικά σουρίκεν που βρήκαν το στόχο τους. Οι τρεις τύποι που κατεβαίνουν την σκάλα είναι από τους πιο εύκολους αντιπάλους.*

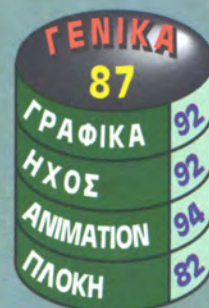
τα. Έτσι έχουμε υπέροχα backgrounds με πάρα πολλά χρώματα, εξαιρετικό animation με καμιά δεκαριά μεγάλα sprites ταυτόχρονα στην οθόνη, λεπτομέρεια σχεδιασμού και μπόλικο animation. Εντυπωσιάζει ακόμα και η ποικιλία των αντιπάλων.

Αν και δεν υπάρχει μουσική ενόσω παίζετε, ο ήχος είναι από τους καλύτερους (ιδιαίτερα ποιοτικές sampled φωνές) με φανταστικά εφέ.

Ό,τι περιμέναμε δηλαδή από ένα μηχάνημα που εμφανίζει ταυτόχρονα 4096 χρώματα στην οθόνη.



*Εδώ διαλέξατε την μορφή της νεράιδας (και δεν φαίνεται να κάνετε καλά). Είναι πολύ γρήγορη αλλά και αδύναμη. Αν βέβαια μαζέψετε και εκείνο το ρόπαλο...*





# ΜΕΓΑΛΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

# SEGA

## ΚΕΡΔΙΣΤΕ 2 MEGA DRIVE

Οχι ένα αλλά 2 Mega Drive περιμένουν τους πρώτους νικητές του διαγωνισμού μας. Το μηχάνημα έχει απίστευτα χαρακτηριστικά και ικανότητες που στηρίζονται στην τεχνολογία των 16-bit. Δυνατότητα σύνδεσης με τηλεόραση και monitor, 74K μνήμη, 64K video Ram, ανάλυση γραφικών 320\*224, παλέτα χρωμάτων 512, 64 χρώματα ταυτόχρονα, επεξεργαστές τον 68000 μαζί με τον Z80B, υποστηρίζει 80 sprites στην οθόνη, δώδεκα κανάλια ήχου... Αξίας 64800 δραχμών και εσείς έχετε μια ευκαιρία να το κερδίσετε.

## ΚΕΡΔΙΣΤΕ 2 GAME GEAR

Οχι ένα αλλά 2 Game Gears περιμένουν τους νικητές της δεύτερης κατηγορίας. Πρόκειται για την νέα εκπληκτική παιχνιδομηχανή χειρός της SEGA με 32 χρώματα ταυτόχρονα στην έγχρωμη αυτοφωτιζόμενη οθόνη, ανάλυση 160\*146, δυνατότητα σύνδεσης με άλλο μηχάνημα για ατέλειωτο διπλό, φοβερό ήχο, εκατοντάδες παιχνίδια... που θα βρείτε στην αγορά για 54500 δραχμές. Μπορείτε να το αποκτήσετε σαν από θαύμα στέλνοντας τις απαντήσεις σας.

## ΚΕΡΔΙΣΤΕ 2 MASTER SYSTEM

Όπως το περιμένετε, υπάρχουν δύο Master System για τους νικητές της τρίτης κατηγορίας. Ένα μηχάνημα με γραφικά 256\*192, 16 χρώματα στην οθόνη, 3 κανάλια ήχου, άπειρα παιχνίδια, μεγάλη ταχύτητα, δυνατότητα να παίζουν δύο παίκτες ταυτόχρονα... και φυσικά είναι SEGA. Κοστίζει 29800 δραχμές και περιμένει την συμμετοχή σας. Τα μηχανήματα είναι μια ευγενική προσφορά στους αναγνώστες του USER από την αντιπροσωπεία της SEGA στην Ελλάδα INTEPIA (Ελ. Βενιζέλου 9, Καλλιθέα)

## ΤΙ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ

για να γίνετε κάτοχος ενός από τα υπέροχα αυτά μηχανήματα; Τα εξής πέντε απλά πράγματα:

- 1) Να συμπληρώσετε τα ονόματα των παιχνιδιών που βλέπετε στην σελίδα δίπλα, ακριβώς κάτω από την κάθε μια οθόνη. Όσο περισσότερα τόσο καλύτερα για σας, αλλά μέχρι να έρθουν οι απαντήσεις ποτέ δεν ξέρετε πόσα είναι αρκετά. Έτσι
- 2) Σε περίπτωση περισσότερων νικητών θα γίνει κλήρωση στα γραφεία του περιοδικού μας.
- 3) Ο διαγωνισμός θα κρατήσει 2 μήνες και τελευταία ευκαιρία συμμετοχής είναι η 23η Νοεμβρίου (σφραγίδα ταχυδρομείου)
- 4) Να κόψετε την σελίδα με τις απαντήσεις σας και να την ταχυδρομήσετε στα γραφεία μας (Περιοδικό USER, Σπάρτης 75, Χαϊδάρι, για τον διαγωνισμό της SEGA)
- 5) Μην ξεχάσετε να συμπληρώσετε τα στοιχεία σας, ονοματεπώνυμο, διεύθυνση και κυρίως ένα τηλέφωνο για να επικοινωνήσουμε.

**USER**



## ARCADE GAMES:



## ADVENTURE GAMES:



## SPORTS GAMES:



## ACTION GAMES:



## STRATEGY/PUZZLE GAMES:



## COMING SOON:



## ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΔΙΑΓΩΝΙΖΟΜΕΝΟΥ

ΟΝΟΜΑ \_\_\_\_\_  
 ΕΠΩΝΥΜΟ \_\_\_\_\_ ΤΗΛΕΦΩΝΟ \_\_\_\_\_  
 ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ \_\_\_\_\_ ΤΑΧ. ΚΩΔΙΚΑΣ \_\_\_\_\_



# COMPUTER TIME

ΚΑΙ ΤΩΡΑ

## COMPUTER TIME No 2

ΠΑΠΑΔΙΑΜΑΝΤΟΠΟΥΛΟΥ 50 ΙΛΙΣΙΑ  
(ΕΞΩ ΑΠΟ ΤΟΝ ΔΑΚΤΥΛΙΟ!)

### IBM COMPATIBLES

- VEGAS
- ACRO
- HYUNDAI
- TULIP
- TATUNG
- SCORPION
- ALTEC

### PRINTERS

- STAR
- SEIKOSHA
- BULL
- CITIZEN

### MONITORS

- PHILIPS
- COMMODORE
- TVM
- ATARI
- HANTAREX

### HOME

- ATARI
- AMIGA
- AMSTRAD

### PERIPHERALS

- MUSIC CARD
- MOUSE
- F. DRIVE 360,  
720, 1.2, 1.44 MB
- JOYSTICK CARD
- JOYSTICK
- SCANNER MONO
- SCANNER COLOR
- PRINTER STANT
- MOUSE PAD
- MODEM

### HARD DISK

- SEAGATE
- MAXTOR
- WESTERN DIGITAL

AT/80286 8/12MHZ DESKTOP ME 1MB RAM  
ΕΠΕΚΤΑΣΙΜΗ ΣΤΑ 4MB ON BOARD  
2 PARALLEL & 2 SERIAL  
5 SLOTS ΤΩΝ 16 BIT & 1 ΤΩΝ 8 BIT  
101 KEYS 200W ΤΡΟΦΟΔΟΤΙΚΟ  
MONITOR 14" DUAL  
40 MB HARD DISK

**195.000 ΔΡΧ**  
ΣΥΝ ΦΠΑ 8%

ΕΠΕΚΕΥΑΖΟΝΤΑΙ ΟΛΙΑ ΤΑ  
COMPUTERS

PC/XT 4.77/12/V20 640 KB RAM  
AUTO DUAL CARD  
REAL TIME CLOCK  
MULTI I/O 2 SERIAL  
1 PARALLEL, GAME PORT  
MONITOR 14" DUAL  
8 SLOTS, 101 KEYS

**102.000 ΔΡΧ**  
ΣΥΝ ΦΠΑ 8%

DISK MAXELL 720	280 ΔΡΧ
DISK VERBATIM 360	165 ΔΡΧ
DISK NO NAME 3 1/2	150 ΔΡΧ
DISK VERBATIM 1.2 MB	340 ΔΡΧ
DISK TDK 1.2 MB	300 ΔΡΧ
DISK MAXELL 3"	700 ΔΡΧ

ΑΓ. ΘΕΡΑΠΟΝΤΟΣ 8, ΖΩΓΡΑΦΟΥ  
ΤΗΛ. 7753713, 7716967



# ΕΥΘΥΜΟΓΡΑΦΗΜΑ

Απο τον Κώστα Μανωλά.

**Ε** αυτό πια είναι από τα άγραφα. Μπαίνοντας σήμερα το πρωί στα γραφεία του USER γνώρισα μια από τις μεγαλύτερες εκπλήξεις της ζωής μου. Όλοι οι συντάκτες ήταν στην θέση τους αφοσιωμένοι στη δουλειά τους, χαρούμενοι και εργατικοί. Οι καρέκλες γύρω από το τραπέζι με την AMIGA ήταν άδειες και το KICK-OFF δεν ήταν φορτωμένο στο computer. Τα joystick φαινότουσαν σκονισμένα καθώς ήτανε πεταμένα σε κάποια γωνιά.

Το γραφείο του αρχισυντάκτη ήτανε τακτοποιημένο στην εντέλεια και ο ίδιος πληκτρολογούσε σε PC (που ακούστηκε τέτοιο πράγμα;). Μην βιάζεστε, δεν τελειώσα ακόμα. Ναι, καλά ακούτε, ο αρχισυντάκτης δεν φορούσε πιά εκείνα τα τριμμένα από τη χρήση ρούχα του Indiana Jones (που του 'χε δανείσει ο αδελφός του μετά το τελευταίο ταξίδι του στα στούντιο του Hollywood) αλλά κουστουμί με παπιόν. Το μαστίγιο έλειπε από τη γνωστή του θέση και ο Σωτήρης (ναί αυτός ο φανατικός ATARόβιος) που είχε στο μεταξύ ξαναπροσληφθεί καλούσε στον τοίχο αφίσσες που έγραφαν "AMIGA the best!!!". Επίσης ο Μίλτος, ο γνωστός βοηθός του ευθυμογράφου (δηλαδή εμένα), διαβάζε σοβαρός-σοβαρός (μπρρρ!!!) κείμενα νεοελληνικής λογοτεχνίας. Γεμάτος επιφυλακτικότητα πήγα και ρώτησα τον αρχισυντάκτη τι σημαίνουν όλα αυτά. Αυτός όμως μου απάντησε ευγενικότατα (;;;;) πως δεν πρέπει να τον ενοχλώ γιατί είχε πολύ δουλειά. Εκείνη ακριβώς την στιγμή μπήκε στα γραφεία και το μεγάλο αφεντικό του περιοδικού, ο εκδότης δηλαδή, και μας κάλεσε όλους στο γραφείο του. Αμέσως σηκώθηκαν όλοι από τις θέσεις και τον ακολούθησαν.

Εκεί μας ανακοίνωσε πως επειδή η κυκλοφορία του περιοδικού αυξήθηκε και άλλο (;;;;;) κατά τη διάρκεια του καλοκαιριού, θα αυξανόνταν οι μισθοί μας κατά 40%. Όλα τα προηγούμενα που είχα δει εκείνη την μέρα κάπως πήγαινα να τα πιστέψω, αυτό όμως το τελευταίο με την αύξηση των μισθών δεν μπορούσα

καν να το διανοηθώ. Θα μπορούσα και εγώ πλέον να ζώ σε κανονικό σπίτι με τούβλινους τοίχους και όχι μέσα σε σπηλιές. Θα μπορούσα να...NTPIIIINNN!!!!(ήχος από ξυπνητήρι...). Χά, θα περιμένετε όλοι σε αυτό το σημείο να σας πώ πως τη στιγμή αυτή ξύπνησα από το όνειρο που έβλεπα. Ομώστην πάθατε.

Δεν ήταν όνειρο όλα αυτά τα οποία σας είπα μέχρι



*Πρόσφατη φωτογραφία της γραμματέως του αρχισυντάκτη*

τόρα. Ο ήχος από ξυπνητήρι που μόλις ακούστηκε προέρχεται από το ξυπνητήρι που υπάρχει πάνω στο γραφείο του αρχισυντάκτη. Ας συνεχίσω λοιπόν την διηγησή μου. Οι εκπλήξεις δε σταμάτησαν. Σε λίγη ώρα μπαίνει τρέχοντας στο γραφείο και η καινούργια γραμματέας του αρχισυντάκτη η οποία είχε σκάσει από τα γέλια. Τη ρωτήσαμε τι συνέβαινε και εκείνη μας απάντησε ότι το περιοδικό TIMES του Λονδίνου έκανε μήνυση σε γνωστό περιοδικό του χώρου για αντιγραφή εξώφυλλου. Ετσι το γνωστό αυτό περιοδικό αναγκάστηκε να αλλάξει τη μορφή του εξώφυλλου του μετά από αρκετά χρόνια κυκλοφορίας. Κοιτώντας αργότερα αμήχανα

τον πίνακα ανακοινώσεων μήπως και έβρισκα κατά τύχη κανένα καλό ανέκδοτο ανακάλυψα κάτι που δεν είχα προσέξει νωρίτερα.

Στην κάτω αριστερή γωνία υπήρχε μια μικρή αφίσα του Ολυμπιακού. Παραξενεύτικα γιατί σε εκείνο ακριβώς το σημείο κολλούσε συνήθως ο αρχισυντάκτης το computer που αγόραζε. Μπας και αγόρασε τον Ολυμπιακό; αναρωτήθηκα. Η απάντηση ήταν όχι. Απλώς ο εκδότης του περιοδικού είχε κάνει συμφωνία με τον πρόεδρο του Ολυμπιακού για να διαφημίζεται το USER στις φανέλες των ποδοσφαιριστών. Μην παραξενευτείτε λοιπόν αν το επόμενο USER κυκλοφορήσει σε σχήμα αθλητικής εφημερίδας. Ούτε αν...NTPIIIIN!!! (πάλι ήχος από ξυπνητήρι). Αυτή τη φορά όμως δεν προέρχεται από το γραφείο του USER αλλά από το δωμάτιό μου. Ας μεταφερθούμε λοιπόν εκεί.) -Αουχ (χασμουρητό ξυπνήματος). Ωχ, τι ώρα να'ναι άραγε; Για να δώ...πω πω πότε πήγε κιόλας η ώρα 10. Και έχω να γράψω εκείνο το ευθυμογράφημα.... Ωραίο όνειρο είδα σήμερα, ή μήπως δεν ήταν όνειρο...



# MICROPLAN

ΠΑΠΑΦΛΕΣΣΑ 15 & ΑΓ. ΠΑΡΑΣΚΕΥΗΣ 40-42 • ΑΓ. ΑΝΑΡΓΥΡΟΙ (ΣΤΑΣΗ ΜΑΡΙΑ ΕΛΕΝΑ) FAX/ΤΗΛ. 26.24.961

## \*\* SUPER ΠΡΟΣΦΟΡΑ \*\*

AMIGA 500 • ΔΡΧ 119.000 • ΕΓΓΥΗΣΗ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΕΙΑΣ 1 ΧΡΟΝΟ  
(ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ: MOUSE – ΤΡΟΦΟΔΟΤΙΚΟ – GAMES – UTILITIES)

**ΟΛΑ ΤΑ ΕΙΔΗ ΜΑΣ ΣΥΝΟΔΕΥΟΝΤΑΙ ΜΕ ΕΓΓΥΗΣΗ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΕΙΑΣ  
ΚΑΙ ΤΗΝ ΕΓΓΥΗΣΗ ΤΗΣ MICROPLAN**

## COMPUTERS

ATARI 520 STE + GAMES	107.500
ATARI 1040 STE + GAMES UTILITIES	129.900
AMIGA 500 + GAMES UTILITIES	119.000
AMIGA 500 + MONITOR STEREO	189.500
ATARI MEGA 2 + MONITOR SM124	250.000
ATARI MEGA 4 + MONITOR SM 124	333.000

ΟΛΑ ΤΑ PC/XT-AT ΣΕ ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ

## ΟΘΟΝΕΣ

MONITOR ATARI COLOR SC1224	75.000
MONITOR ATARI B/W SM124	39.800
MONITOR PHILIPS 8832 COLOR	64.000
MONITOR PHILIPS 8833 STEREO COLOR	77.500
MONITOR COMMODORE STEREO SP1	79.000

## ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ

STAR LC 20	54.900
STAR LC 200 COL.	77.850
STAR LC 24-200 COL.	116.500
PANASONIC ΑΠΟ	44.800

## AMIGA

ΜΝΗΜΗ 512K + ΡΟΛΟΙ  
16.500

## ATARI

ΜΝΗΜΗ  
STE 16.000  
STFM 22.000

## ΔΙΣΚΕΤΕΣ

JVC 3,5	195
NONAME 3,5	140
TDK 3,5	235
FUJI 3,5	240
VERBATIM 3.5	210
JVC 5,25	100
TDK 5,25	150
FUJI 5,25	150
HIGH DENSITY 3.5 ΑΠΟ	350
HIGH DENSITY 5.25 ΑΠΟ	200

ΚΑΙ ΟΛΕΣ ΟΙ ΓΝΩΣΤΕΣ ΜΑΡΚΕΣ ΣΕ SPECIAL TIMES

## GOLDEN IMAGE HANDY SCANNER

ATARI ST  
AMIGA  
PC/XT/AT  
100-400 DPI  
ΠΕΡΙΕΧΕΙ  
CARDRIDGE  
ΚΑΙ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ TOUCH UP  
ΜΟΝΟ ΔΡΧ 58.000



GOLDEN IMAGE MOUSE  
AMIGA- ATARI, PC  
(ΤΟ ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΤΗΣ ΑΓΟΡΑΣ)  
ΜΟΝΟ 8800 ΔΡΧ



DRIVE 3,5 - 5,25  
GOLDEN IMAGE  
ATARI ST - AMIGA - PC DISPLAY  
ΔΡΧ 33.000

# MICROPLAN

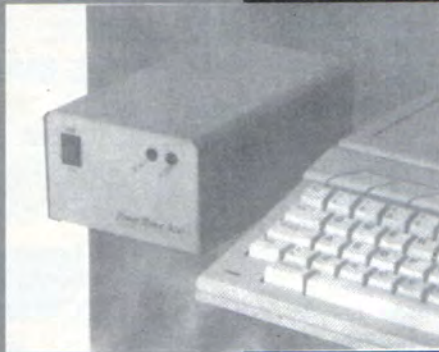
ΑΝ ΕΣΕΙΣ ΚΑΙ Ο ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ ΣΑΣ ΕΧΕΤΕ ΜΕΓΑΛΕΣ  
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ ΚΑΙ ΘΕΛΕΤΕ ΣΥΝΕΧΗ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ...

**ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ Φ.Π.Α.**



# Η ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑ ΚΑΙ ΤΑ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ

**Α**γοράσατε λοιπόν τον ST, τον χαρήκατε, παίξατε με το ποντίκι και τα μενού, γεμίσατε δισκέτες με διάφορα προγράμματα αλλά σιγά σιγά νιώθετε την ανάγκη για κάτι περισσότερο, για κάτι καλύτερο. Και μπαίνει το δίλημα ένα άλλο υπολογιστή ( και ποιόν ) ή βελτίωση του ίδιου; Εμείς εκτός από οριακές περιπτώσεις προτείνουμε την βελτίωση. Την βελτίωση σε Hardware. Πρώς αυτήν την κατεύθυνση χωρίσαμε τις βελτιώσεις σε γενικές κατηγορίες και σας πα-



ρουσιάζουμε κάποιες λύσεις. Τα είδη των περιφερειακών που μπορείτε να συνδέσετε εξαρτάται απ' την χρήση που θέλετε να έχετε και το πορτοφόλι σας. Το πού θα τα βρείτε είναι ένα πρόβλημα. Ξεκινήστε απ' την αντιπροσωπεία, μετά στα μαγαζιά της περιφέρειας. Στουρνάρα και αν πάλι απογοητευθείτε τηλεφωνήστε μας.

## Κατηγορία γενική:

Εδώ ανήκουν διάφορες περιφερειακές συσκευές που μπορείτε να συνδέσετε. Κανένα πρόβλημα. Οποιοσδήποτε εκτυπωτής από κρουστικός μέχρι Laser, οποιοδήποτε modem και οποιοδήποτε scanner συνδέετε με συμβατούς κάνει και για τον ST.

## Κατηγορία Περιφερειακή Μνήμη:

**Disk Drives:** Στον ST μπορείτε να συνδέσετε μέχρι 2 drives 3.5 ή 5 1/4 ιντσών οποιασδήποτε μάρκας, το πρόβλημα όμως είναι ότι πρέπει να βρείτε το ειδικό βύσμα υποδοχής και να έχουν και δική τους τροφοδοσία. Τέτοια drive διαθέτει η αντιπροσωπεία και ανεξάρτητοι εισαγωγείς της Στουρνάρα.

Υπάρχουν βέβαια και drive που τροφοδοτούνται από το εσωτερικό αλλά είναι πιο δύσκολο να τα βρείτε τουλάχιστο στην

Ελλάδα. Στην γερμανία επίσης διατίθεται και controller που οδηγεί drive υψηλής πυκνότητας (1.4 Mb). **Hard disks:** Απαραίτητο εργαλείο για κάθε σοβαρό χρήστη. Η εδώ αντιπροσωπεία εισάγει τα MEGAFILE 30 και 60 καθώς και τα removable με κασέτες των 44 Mb. Πέρα όμως απ' την προφανή πιστότητα τους, τα δύο πρώτα είναι θορυβώδη και 'αλμυρά' (από 150000 και πάνω). Μπορείτε όμως να βρείτε δίσκους πολύ πιο γρήγορους και αθόρυβους από 48 έως 400 Mb καθώς και removable σε πολύ καλύτερες τιμές (128000 και πάνω) με δίσκο που μπορείτε να διαλέξετε εσείς την μάρκα του. Μάλιστα εταιρεία που υποστηρίζει αποκλειστικά τον ST τα προσαρμόζει ακριβώς στις απαιτήσεις σας και επι πλέον σας δίνει και πολλά βοηθητικά προγράμματα για την χρήση τους. Ειδικά για τους μουσικούς επειδή τα τελευταία έχουν πρωτόκολλο επικοινωνίας SCSI ( τα κοινά ΣΚΑΖΙ ) είναι ότι καλύτερο υπάρχει μια και το ίδιο πρωτόκολλο χρησιμοποιείται για την επικοινωνία ανάμεσα στα μουσικά μηχανήματα.

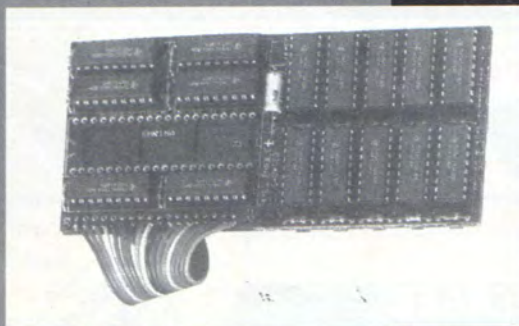
## Κατηγορία Επέκτασης μνήμης:

Εδώ τα πράγματα είναι πολύ πιο απλά και φτηνά. Ανάλογα βέβαια με το μοντέλο που έχετε οι λύσεις γίνονται πιο εύκολα ή όχι. Πάντως ΟΛΟΙ οι ST μπορούν να έχουν μέχρι 4Mb μνήμη σε βήματα των 520, 1040, 2048 και 4096. Δεν μπορείται δηλαδή να έχετε ένα ST με 3Mb (τουλάχιστον όχι εύκολα). Την εργασία αυτή την αναλαμβάνει Αείτε η αντιπροσωπεία, είτε διάφορα άλλα καταστήματα, αλλά και μόνοι σας ακόμα, αρκεί να έχετε λίγες γνώσεις και τόλμη.

## Κατηγορία Προσομοιώσεων (emulators):

Υπάρχουν δύο βασικές μορφές. Αυτές που λύνουν το πρόβλημα μέσω προγράμματος και αυτές του Hardware. Στην πρώτη μορφή υπάρχουν οι παρακάτω λύσεις:

H/Y(Λειτουργία)	Όνομα	Ταχύτητα	Συμβατότητα	Κόστος
CP/M	----	60%	100%	Δωρεάν
ZX 81	ZX	60%	99%	>>
APPLE II X-FORMER		80%	95%	500 δρχ
COMMODORE 64	>>	80%	95%	500 δρχ





ATARI SL.XL >>	80%	95%	500 δρχ
MACINTOSH ALADIN	110%	99%-100%	8000 δρχ
PC PC-DITTO	54%	95%	9000 δρχ

Στην δεύτερη μορφή :

H/Y	Όνομα	Ταχύτητα	Συμβατότητα	Κόστος
SPECTRUM	SPECTRA	100%	100%	9000 δρχ
MACINTOSH	SPECTRE	110%	100%	40000-90000 δρχ
PC	Super			
	Charger	400%	100%	60000 δρχ
PC AT	Super			
	Charger	1400%	100%	125000 δρχ
PC	AT ONCE	700%	100%	45000 δρχ
PC	PC SPEED	300%	100%	30000 δρχ
PC	AT SPEED	700%	100%	45000 δρχ

Απ' την δεύτερη κατηγορία οι λύσεις άλλες προϋποθέτουν εσωτερική τοποθέτηση (1,5,6,7), άλλες είναι plug-in. Η λύση για MACINTOSH στην ακριβή της τιμή διαβάζει απ' ευθείας δισκέτες της APPLE. Τέλος οι δύο λύσεις του Super Charger επιτρέπουν ακόμα και τοποθέτηση καρτών για συμβατούς, με ξεχωριστή επι πλέον μνήμη 1 Mb που χρησιμοποιεί και ο ST, αυτόματα εναλλαγή ανάμεσα στα δύο μηχανήματα κλπ.

#### Κατηγορία γραφικών:

Εδώ πραγματικά γίνεται χαμός. Υπάρχουν λύσεις για όλα τα βαλάντια και τις χρήσεις. Κάρτες για μεγαλύτερη ανάλυση, για περισσότερα χρώματα, για μεγαλύτερες θόκες κλπ. Θα ήταν ματαιοπονία να

προσπαθούσαμε μια παρουσίαση τους. Αν σας ενδιαφέρει θα αφιερώσουμε ειδικό άρθρο. Με δυο κουβέντες μόνο υπάρχουν κάρτες που δίνουν ανάλυση μέχρι 1800 \* 1800, χρώματα μέχρι 16.000.000 και θόκες που μπορούν να δείξουν όλα αυτά. Υπάρχουν βέβαια και διαφορές μικροσυσκευές όπως κάρτα για VGA monitor, διακόπτης για μόνιμη σύνδεση μονόχρωμου και έγχρωμου, κάρτα για εμφάνιση στο μονόχρωμο των έγχρωμων σε αποχρώσεις του γκριζου, επέκτασης της ανάλυσης του μονόχρωμου σε 800 \* 500 κλπ. Υπάρχουν βέβαια και digitizer, βινί και οποιαδήποτε συσκευή έχει να κάνει με επεξεργασία εικόνας από VIDEO ή KAMERA.

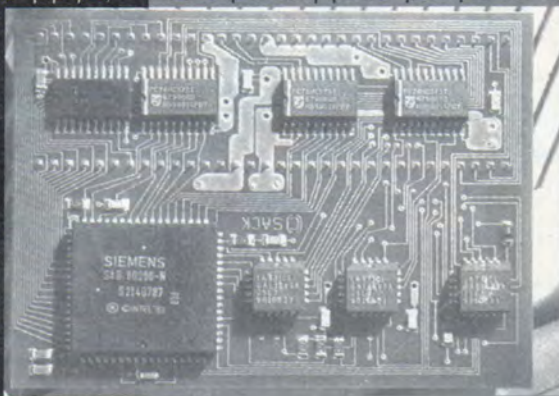
#### Κατηγορία μουσικής:

Θα μας απασχολήσει μάλλον στο επόμενο άρθρο. Πάντως εδώ ίσως δεν υπάρχει ανταγωνισμός μια και βασιλεία του ATARI είναι γνωστή, και γι' αυτόν τον λόγο θα βρείτε ότι ονειρευτήκατε.

#### Δίκτυα:

Α Υπάρχουν για τους απλούς ST 6 είδη δικτύων ανάλογα με την ταχύτητα επικοινωνίας, πόσους κόμβους θέλετε, και τα είδη των υπολογιστών που θα επικοινωνούν, π.χ. το BIONET επιτρέπει μέχρι 40 κόμβους στην

απλή του έκδοση, όπου μπορείτε να συνδέσετε ST, IBM και MACINTOSH. Οι τιμές τους βέβαια ποικίλουν από 40.000 έως 200.000 δρχ. Για τους TT και STE όπως γράψαμε σε παλιότερο άρθρο υπάρχει απ' ευθείας η πρόβλεψη δικτύου ETHERNET ή μέσω του VME bus. Συμπερασματικά μπορείτε να βελτιώσετε τον ST σας αρκεί να ξέρετε τι θέλετε και γιατί. Πριν αποφασίσετε όμως να βάλετε το χέρι στην τσέπη κάντε μια καλή βόλτα γιατί μια και τα



περισσότερα περιφερειακά τα εισάγουν ανεξάρτητοι εισαγωγείς οι τιμές ποικίλουν πολύ. Κάντε λοιπόν μια βόλτα στην περιφέρεια και εάν έχετε κάποιο πρόβλημα εδώ είμαστε.

**Computers**  
**ΑΝΕΛΛΗΣ**

**ATARI**

**TT 030 4MB 32MHZ : 490000**  
**D/D HD - 50MB HARD DISK**

**MEGA STE 4MB : 330000**  
**16 MHZ - 50MB HARD DISK**

**1040 STE : 120000**  
**520 STE : 95000**  
**STE 2MB : 120000**  
**STE 4MB : 150000**

**ATARI LASER PRINTER : 290000**  
**ST-ΠΡΟΠΟ CARTRIDGE : 7500**  
**DISK DRIVE 1 MB : 24000**  
**DISK DRIVE 1.44MB : 38000**  
**DISK DRIVE 0.5 MB : 9000**  
**ΔΙΣΚΕΤΕΣ 3.5' ΑΠΟ 120**

**ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΣΤΑ SCANNER**  
**SCANNER A4 200DPI-ΕΚΤΥΠΩΤΙΚΟ**  
**ΦΩΤΟΑΝΤΙΓΡΑΦΙΚΟ : 119000**

ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ Ο Φ.Π.Α.

**ΚΑΝΕΛΛΗΣ ΑΘ. & ΣΙΑ**

**ΑΓΓΕΛΑΚΗ 23 - 54621 ΘΕΣ/ΝΙΚΗ**

**ΤΗΛ. 031/236101 - FAX 236248**

'ATARI' ΕΙΝΑΙ ΣΗΜΑ ΚΑΤΑΤΕΘΕΝ ΤΗΣ ATARI CORP.

**DOS 1.4 ΚΑΙ 1.62**  
**ΜΕ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΣΕ EPROMS**  
**(ΕΛΛΗΝΙΚΕΣ ΟΔΗΓΙΕΣ)**

#### SUPERCHARGER 1.5

**AT EMULATOR ΜΕ ΕΛΛΗΝΙΚΑ**  
**ΠΑΡΑΛΛΗΛΗ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ DOS-ST**  
**1MB RAM (ΧΡΗΣΙΜΗ ΚΑΙ ΣΤΟΝ ST)**  
**ΘΕΣΗ ΓΙΑ 8087-2 ΣΥΝΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗ**  
**90000 ΔΡΧ. (ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ DOS 4.01)**

**ΑΚΟΜΗ: AT-SPEED 50000, AT-ONCE 60000**

#### ΣΚΛΗΡΟΙ ΔΙΣΚΟΙ

**MEGAFILE 30 : 120000**  
**50 MB SCSI 17ms ΜΕ ΡΟΛΟΙ : 155000**  
**80 MB SCSI 17ms ΜΕ ΡΟΛΟΙ : 200000**

#### ΕΠΕΚΤΑΣΕΙΣ ΜΝΗΜΗΣ ΧΩΡΙΣ ΚΟΛΛΗΜΑ

**STFM: 512KB: 18000 STE: 512KB: 15000**  
**2MB: 40000 STE: 2MB: 30000**

**ΟΛΕΣ ΟΙ ΑΝΑΛΥΣΕΙΣ ΣΕ ΕΝΑ**  
**MULTISYNC MONITOR : 80000**

**ΜΟΥΣΙΚΟ SOFTWARE : EDITORS ΚΑΙ**  
**ΤΡΑΠΕΖΕΣ ΗΧΩΝ ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ ΣΥΝΤΗΣ**

**ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ**  
**ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ**  
**ΠΩΛΗΣΗ ΧΟΝΔΡΙΚΗ ΛΙΑΝΙΚΗ**



Γεια σας και πάλι, ο χειμώνας φαίνεται να έφτασε αγριεμένος αυτό το μήνα, πάνω που έλεγα να συνεχίσω τις καλοκαιρινές μου διακοπές. Δεν πειράζει, θα πάω για σκι στο Σέλι!

# MODEMS

ΤΟΥ

ΒΑΣΙΛΗ ΛΟΥΜΗ

**Σ**ήμερα λέω να μιλήσουμε για τα διάφορα ήδη modems που υπάρχουν. Πολλοί φίλοι, νέοι χρήστες modem αλλά και παλιότεροι, ρωτούν πολύ συχνά τι πάει να πει MNP, τι είναι το V. 32, πόσο κάνουν τα modems κ.λ.π Θα πούμε λοιπόν μερικά πράγματα σήμερα, ελπίζοντας να τους βοηθήσουν να λύσουν τις απορίες τους. Θα ξεκινήσουμε λοιπόν από τους τύπους των modems που κυκλοφορούν. Οι περισσότεροι χρήστες, τα χωρίζουν σε 3 κατηγορίες, ανάλογα με την ταχύτητα: 1200, 2400 και 9600. Μερικοί πάλι τα χωρίζουν σε 3 τύπους, ανάλογα με το είδος αυτόματης διόρθωσης και συμπίεσης δεδομένων που προσφέρουν: απλά, MNP και V. 42bis. Αν και αυτοί οι χαρακτηρισμοί αναφέρονται σε ξεχωριστές ικανότητες των modems, πολλοί νομίζουν πως ένα χαρακτηριστικό συνεπάγεται αυτόματα και κάποιο άλλο, χωρίς αυτό να είναι απαραίτητο.

Ας δούμε πρώτα τα απλά modems των 1200 bps. Αυτά συνήθως προσφέρουν συμβατότητα με τα πρότυπα V. 21 και V. 22 της CCITT, καθώς και τα πρότυπα 103 και 212A της Bell, που προσφέρουν αντίστοιχα ταχύτητες 300 και 1200 bps σύμφωνα με τα πρότυπα που έχει θέσει η "Συμβουλευτική Επιτροπή για τη Διεθνή Τηλεφωνία και Τηλεγραφία" στην πρώτη περίπτωση και τα εργαστήρια Bell στη δεύτερη. Ένα τέτοιο "1200άρι" modem μπορεί να συνδεθεί με άλλα modem του ίδιου τύπου στα 1200 ή 300 bps, με

modem που υποστηρίζουν μόνο V. 21 ή Bell 103 στα 300 bps (σπάνιο είδος στις μέρες μας), ενώ μπορεί να συνδεθεί με modems που υποστηρίζουν και υψηλότερες ταχύτητες, αλλά μόνο μέχρι τα 1200 bps. Τα "2400άρια" modems τώρα, υποστηρίζουν συνήθως τα ίδια πρότυπα με τα "1200άρια", με την προσθήκη του V. 22bis της CCITT που υποστηρίζει ταχύτητες μέχρι 2400 bps. Μπορούν να συνδεθούν με modems που υποστηρίζουν ταχύτητες από 2400 bps και πάνω (π.χ. 9600), αλλά μόνο με ταχύτητα μέχρι τα 2400 bps, ενώ με modems που υποστηρίζουν μόνο χαμηλότερες από 2400 bps ταχύτητες, μπορούν να συνδεθούν με ταχύτητα μέχρι αυτή που υποστηρίζει το "αργότερο" modem.

Τα "9600άρια" modems υποστηρίζουν το πρότυπο V.32, καθώς και όλα τα προηγούμενα, για να παρέχουν ταχύτητες μέχρι 9600 bps. Με όλα τα προηγούμενα, αργότερα modems συνδέονται μέχρι την ταχύτητα που επιτρέπουν αυτά φυσικά. Επειδή όμως όσο ανεβαίνουν οι ταχύτητες τόσο πιο ευαίσθητα είναι τα modems στις παραμορφώσεις των ηλεκτρικών σημάτων μέσα από τις τηλεφωνικές γραμμές, κανένα modem 9600 δεν κυκλοφορεί χωρίς να υποστηρίζει κάποιο πρότυπο για αυτόματη ανίχνευση και διόρθωση των σφαλμάτων, ενώ τα περισσότερα υποστηρίζουν και κάποιο πρότυπο για τη συμπίεση δεδομένων.

Τα παραπάνω έχουν σκοπό να τονίσουν ότι τα πρότυπα για ταχύτητα, ανίχνευση και διόρθωση σφαλμά-

των και για συμπίεση δεδομένων είναι ανεξάρτητα πρακτικά μεταξύ τους. Έτσι, για παράδειγμα, είναι δυνατόν να κάνει κανείς συνδέσεις στα 1200 με MNP, όπως και να έχει ανίχνευση και διόρθωση σφαλμάτων, αλλά όχι συμπίεση δεδομένων. Δεν σημαίνει ότι αυτά "πάνε πακέτο".

Μια και μιλήσαμε για MNP, ας πούμε σύντομα δυο λόγια και για αυτό, αν και αναφερθήκαμε στο θέμα σε προηγούμενο τεύχος. Λοιπόν, το MNP είναι ένα πρότυπο για αυτόματη ανίχνευση και διόρθωση σφαλμάτων, αλλά ΚΑΙ για συμπίεση δεδομένων, το οποίο αναπτύχθηκε από την εταιρεία MicroComm. Διαθέτει διάφορα "επίπεδα", και ένα modem μπορεί να υποστηρίζει κάποια από αυτά, και να μην υποστηρίζει τα υπόλοιπα.

Το ποιο συνηθισμένο είναι το modem να υποστηρίζει όλα τα επίπεδα μέχρι το 5, τα οποία προσφέρουν τόσο ανίχνευση και διόρθωση των λαθών, όσο και συμπίεση των δεδομένων. Υπάρχουν ωστόσο και ορισμένα modems, που υποστηρίζουν μέχρι το και το επίπεδο 4, οπότε δεν υποστηρίζουν τη συμπίεση των δεδομένων. Τέλος, υπάρχουν κάποια modems (από την ίδια τη MicroComm) που υποστηρίζουν μέχρι και το επίπεδο 10, δηλαδή προσφέρουν και πάλι ανίχνευση και διόρθωση των σφαλμάτων μετάδοσης, καθώς και συμπίεση δεδομένων, αλλά πολύ βελτιωμένη.

Έτσι ακούει κανείς ότι υπάρχουν modems 2400 MNP και 9600 MNP κ.τ.λ. Το τι προσφέρει η ανίχνευση



και διόρθωση των σφαλμάτων μετάδοσης, είναι φανερό: εξαφανίζεται τα παράσιτα και προστατεύει την ακεραιότητα των μεταφερομένων δεδομένων. Η συμπίεση των δεδομένων από την άλλη μεριά, μπορεί κάτω από ορισμένες συνθήκες να διπλασιάσει την ονομαστική ταχύτητα των modems, ή και να την τριπλασιάσει ακόμη! Με μία διαφορά: αυτό δε συμβαίνει με αρχεία που είναι ήδη συμπιεσμένα, όπως τα .ZIP, .ARC, .ARJ κ.λ.π, όπου η ταχύτητα μετάδοσης... μειώνεται! Γι' αυτό κατά τη μεταφορά τέτοιων αρχείων συνήθως συμφέρει να απενεργοποιείται το 5ο επίπεδο του MNP, όπου αυτό είναι δυνατό.

Η CCITT όμως, δεν ήταν ικανοποιημένη από τις επιδόσεις του προτύπου MNP, στα διάφορα επίπεδά του, οπότε θέσπισε νέα πρότυπα για ανίχνευση και διόρθωση σφαλμάτων, το V. 42 ( το οποίο είναι προς τα κάτω συμβατό με τα MNP 1-4 ), καθώς και για συμπίεση δεδομένων, το V. 42.bis ( συμβατό προς τα κάτω με το MNP 5 ). Έτσι, τα τελευταία 9600 bps modems υποστηρίζουν συνήθως ένα ή και τα δύο από αυτά τα πρότυπα.

Μια τελευταία κατηγορία modems είναι τα "14400άρια". Αυτά υποστηρίζουν εκτός από τα V. 21, V. 22, V. 22bis, V. 32 και τα νάλογα της Bell, επίσης και το πρότυπο V. 32bis, που επιτρέπει ταχύτητες μέχρι 14400 bps, οπότε με την ανάλογη συμπίεση η ταχύτητα μπορεί να φτάσει μέχρι 38.400 bps ( πώς είπατε; το 1200άρι σας σας φαίνεται αργό; μη βιάζεστε, διαβάστε παρακάτω... )

Βλέπουμε έτσι ότι υπάρχουν αρκετοί τύποι από modems, με διαφορετικά χαρακτηριστικά ο καθένας. Διαφορετικές όμως είναι και οι τιμές τους. Ενώ τα "1200άρια" αρχίζουν από 15.000 δραχμές περίπου στην Ελλάδα και τα "2400άρια" από 4-5 χιλιάδες περισσότερο από τα αντίστοιχα "1200άρια", τα MNP modems στα 2400 αρχίζουν από τις 30.000 σχεδόν και τα 9600 με MNP, V. 42 κ.λ.π ξεπερνούν οπωσδήποτε τις 140.000.

Βέβαια, στο εξωτερικό η κατάσταση είναι διαφορετική, αφού τα τελευταία μπορεί να τα βρει κανείς σε τιμές γύρω στα \$600 και ακόμη φτηνότερα, αν και δεν παύουν να είναι ακριβά.

Ελπίζω με αυτά να σας λύθηκαν οι περισσότερες απορίες που είχατε. Να περάσουμε λοιπόν σε ένα άλλο θέμα:

"Ποιο είναι το καλύτερο πρωτόκολλο μεταφοράς αρχείων;"

Αυτή είναι μια πολύ συχνή ερώτηση που απασχολεί τους χρήστες, και μια ερώτηση που είναι μοιραία λανθασμένη.

"Καλύτερο" πρωτόκολλο με την έννοια να δίνει τα καλύτερα αποτελέσματα σε όλες τις περιπτώσεις απλούστατα ΔΕΝ υπάρχει!

Από τα πιο γνωστά πρωτόκολλα πάντως, και για την πλειονότητα των περιπτώσεων, μπορώ να ξεχωρίσω δύο: το Zmodem και το MPT.

Και τα δύο είναι εξαιρετικά γρήγορα και προσφέρουν τη δυνατότητα να συνεχίσει κανείς τη μεταφορά από το σημείο όπου είχε διακοπή πρωτίτερα, μεταφέρουν αυτόματα το όνομα και το σωστό μέγεθος του αρχείου που μεταφέρεται, ενώ επιτρέπουν την αποστολή πολλών αρχείων μονομιάς.

Επίσης είναι αρκετά ανθεκτικά στα σφάλματα μετάδοσης και μπορούν να αναπροσαρμόζονται ανάλογα το μέγεθος του κάθε "πακέτου" δεδομένων που ουστέλνουν.

Σε περίπτωση όμως που η γραμμή έχει ΠΟΛΥ θόρυβο, είναι πιθανότατο ότι ένα απλούστερο και στη γενική περίπτωση πρωτόκολλο θα δώσει καλύτερα αποτελέσματα.

Τέτοιο είναι συνήθως το Xmodem, που όμως δεν προσφέρει μεταφορά του ονόματος και του μεγέθους του αρχείου, ούτε μπορεί να αναπροσαρμόζει το "πακέτο" των

δεδομένων του ή να επαναλάβει μια διακοπήσα μεταφορά από το σημείο της διακοπής.

Μια άλλη περίπτωση όπου αυτά τα πρωτό-κόλλα δεν δίνουν τα καλύτερα αποτελέσματα είναι η χρήση modems με MNP5 για μεταφορά ήδη συμπιεσμένων αρχείων.

Καλύτερα είναι να χρησιμοποιεί κανείς το Y-modem-g, που δεν κάνει καθόλου έλεγχο των "πακέτων" των δεδομένων, και έτσι κερδίζει σε ταχύτητα. Τέλος, μια ειδική περίπτωση είναι τα πρωτόκολλα "διπλής κατεύθυνσης", όπως το Bimodem, που επιτρέπει την ταυτόχρονη λήψη ΚΑΙ αποστολή κάποιων αρχείων, με ταυτόχρονη δυνατότητα συνομιλίας!

Αν αυτή είναι η περίπτωση σας, τότε ο χρόνος που θα κάνετε με το Bimodem θα είναι σχεδόν σίγουρα μικρότερος απ' όσο θα χρειαστείτε με κάποιο από τα άλλα πρωτόκολλα για να ολοκληρώσετε τόσο τη λήψη όσο και την αποστολή συνολικά. Αρκετά είπαμε όμως, καιρός να σας αποχαιρετίσουμε, μέχρι τον άλλο μήνα καλές συνδέσεις!

**ΤΩΡΑ ΚΟΝΤΑ ΣΑΣ ΤΟ ΔΙΚΟ ΣΑΣ COMPUTER SHOP**



**ΣΤΟΥΣ ΑΓΙΟΥΣ ΑΝΑΡΓΥΡΟΥΣ (ΠΛΗΣΙΟΝ ΠΛΑΤΕΙΑΣ)  
ΤΡΙΠΟΛΕΩΣ 44 (ΑΠΕΝΑΝΤΙ ΑΠΟ ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ)  
ΤΗΛ. 2617 525 - 2612 330**

**Ε.Κ.Π. ΔΙΑΜΑΝΤΙΔΗΣ Ο.Ε.**

<p><b>PERSONAL COMPUTERS (ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● TULIP</li> <li>● VEGAS</li> <li>● AMSTRAD</li> <li>● IKAROS</li> </ul> <p><b>HOME COMPUTERS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● AMSTRAD</li> <li>● COMMODORE</li> <li>● ATARI</li> <li>● SPECTRUM</li> </ul> <p><b>MONITORS (ΘΘΟΝΕΣ)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● PHILIPS</li> <li>● HANTAREX</li> </ul> <p><b>COMPUTER GAMES (ΜΕΓΑΛΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● AMSTRAD 6128</li> <li>● AMIGA</li> <li>● PC 5 1/4, 3 1/2</li> </ul> <p><b>ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● ΚΑΛΩΔΙΑ</li> <li>● ΔΙΣΚΕΤΕΣ</li> <li>● ΚΑΘΑΡΙΣΤΙΚΑ</li> <li>● ΦΙΛΤΡΑ - ΚΑΛΥΜΜΑΤΑ</li> <li>● ΒΙΒΛΙΑ ΠΕΡΙΟΔΙΚΑ</li> </ul>	<p><b>ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΦΙΛΙΚΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ - ΦΙΛΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ</b></p>	<p><b>PRINTERS (ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● STAR</li> <li>● CITIZEN</li> <li>● OKI</li> <li>● EPSON</li> </ul> <p><b>ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● ΚΑΡΤΕΣ DUAL, EGA, VGA</li> <li>● MULTI I/O GAMES CARD</li> <li>● HARD DISCS</li> <li>● JOYSTICKS MOUSE</li> </ul> <p><b>ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● ΚΑΡΤΕΣ DUAL, EGA, VGA</li> <li>● MULTI I/O GAMES CARD</li> <li>● HARD DISCS</li> <li>● JOYSTICKS MOUSE</li> </ul> <p><b>ΕΜΠΟΡΙΚΑ ΠΑΚΕΤΑ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● COMPUTER LOGIC</li> <li>● UNISOFT</li> <li>● TECHNOSOFT</li> </ul> <p>● ΜΗΧΑΝΟΡΓΑΝΩΣΗΣ ΕΤΑΙΡΕΙΩΝ BIOTEXNEION ● ΔΩΡΕΑΝ ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ ΑΠΟ ΕΙΔΙΚΕΥ- ΜΕΝΟ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟ ΣΤΟ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟ</p>
---	---	---

ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΤΑΣΟΣ ΣΚΛΑΒΟΥΝΟΣ



# ΩΡΑ ΓΙΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟ

ΤΟΥ Θ. ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΥ

**Γ**ειά σας, φίλοι μου. Και αυτό το μήνα, στην στήλη του PC θα ασχοληθούμε λίγο με το προγραμματισμό, μιας και είναι ένα από τα πιο βασικά κομμάτια στο χώρο των Προσωπικών Υπολογιστών. Πιστεύω φίλοι μου πως αυτά τα προγράμματα θα σας φανούν χρήσιμα και ίσως σας λύσουν κάποιο πρόβλημά σας.

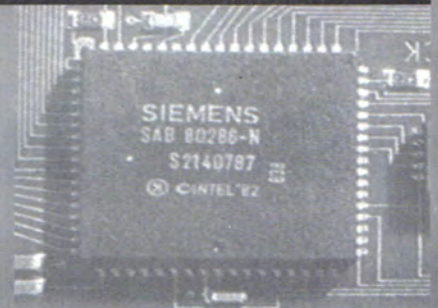
**Δύο προγράμματα χρήσιμα, σε κάθε χρήστη που ασχολείται με τον προγραμματισμό είτε σοβαρά είτε ερασιτεχνικά.**

## ΜΕΤΡΙΤΗΣ

**Α**υτό το μικρό προγραμματάκι αναλαμβάνει να μετρήσει για εσάς ποιοί χαρακτήρες και πόσες φορές επαναλαμβάνονται μέσα σε μια πρόταση. Στο τέλος αναλαμβάνει να σας μετρήσει το συνολικό αριθμό και να τον τυπώσει. Το πρόγραμμα μπορεί να σας βοηθήσει μετατρέποντας το, σε procedure σε κάποια δικά σας προγράμματα. Το πρόγραμμα είναι γραμμένο σε TURBO PASCAL και μπορεί να τρέξει χωρίς κανένα πρόβλημα στην version 4, 5, 6.

```

Program CharacterCounter;
uses crt;
var
  str:string[80];
  i,x,a,j:integer;
  c:char;
  counter:array[0..255] of integer;
begin
  i:=0;
  j:=0;
  clrscr;
  for i:=0 to 255 do counter[i]:=0;
  write('give me the sentence :');readln(str);
  for i:=1 to length(str) do
  begin
    c:=str[i];
    x:=ord(c);
    counter[x]:=counter[x]+1;
  end;
  for i:=0 to 255 do
  if (counter[i]>0) then
  begin
    writeln(counter[i],char(i));
    j:=j+counter[i];
  end;
  writeln('Σύνολο: ',j);
  readln(a)
end.
    
```



## ΠΟΣΟ ΧΡΟΝΩΝ ΕΙΣΑΙ ROM;

**Τ**ο μικρό αυτό προγραμματάκι αναλαμβάνει, να σας πει πότε κατασκευάστηκε η ROM του υπολογιστή σας. Τώρα μπορείτε εύκολα να μάθετε την ηλικία της ROM σας. Το πρόγραμμα είναι γραμμένο σε TURBO PASCAL και μπορεί να τρέξει άνετα χωρίς κανένα πρόβλημα στην version 4, 5, 6.

```

program ROM_date;
type
  Str8 = String[8];

Procedure ReadRomDate( VAR Date :Str8);
var i:Integer;

begin
  for i:=0 to 7 do
    Date[i+1] := Chr(Mem[$F000:$FFF5 + i]);
  Date[0] := Chr(8)
end;
var Rom :Str8;
    j :integer;
begin
  clrscr;
  ReadRomDate(Rom);
  Writeln('Rom Construction Date is : ',Rom);
  read(j)
end.
    
```



# FILIP SOFT COMPUTERS



**ΣΜΥΡΝΗΣ & ΡΕΠΟΥΛΗ 45**  
**ΚΕΡΑΤΣΙΝΙ**  
**ΤΗΛ: 46.11.309**

**ΣΤΕΛΝΟΝΤΑΙ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ**

## ΠΕΡΙΦΕΡΙΑΚΑ ΓΙΑ AMIGA

- DISK DRIVE 3.5" 1MB
- EXPANSION MEMORY WITH REALTIME CLOCK AND CALENDAR
- TV MODULATOR A520

## ΠΕΡΙΦΕΡΙΑΚΑ ΓΙΑ PC

- AddLib MUSIC SYNTHESIZER CARD
- PC-cillin VIRUS IMMUNE SYSTEM
- MOUSE
- JOYSTICK CARD

## AMIGA GAMES

- THE CRISTAL
- CAPTIVE
- NITRO
- MANHUNTER II
- HERO'S QUEST
- KINGS QUEST IV
- POLICE QUEST II
- A-10 TANK KILLER
- CHRONO QUEST I
- CHRONO QUEST II
- TERRORPODS
- OBLITERATOR
- BARBARIAN
- CARTHAGE
- SHADOW OF THE BEAST I
- SHADOW OF THE BEAST II
- ANARCHY
- INFESTATION
- STRYX
- NEVERMIND
- MENACE
- MATRIX MARAUDER
- CAPTAIN FIZZ
- DEJAVU I
- DEJAVU II
- SHADOW GATE
- UNINVITED
- PIRATES
- STUNT CAR RACER
- CHALLENGERS
- AIR BORNE RAINGER
- ABSS JANE SEYMOUR
- TV SPORTS FOOTBALL
- THE KILLING GAME SHOW
- PUZZNIC
- MANCHESTER UNITED
- FIGHTING SOCCER
- DRACKHEN
- TOTAL RECALL
- HAMMERFIST
- RESOLUTION 101
- FALLEN ANGEL
- XIPHOS
- THEME PARK MYSTERY
- XENOMORPH
- BATTLE COMMAND
- NIGHT HUNTER
- THUNDER STRIKE
- SHADOW WARRIORS
- ASTAROTH
- CASTLEMASTER
- AWESOME
- NINJA SPIRIT
- MIDNIGHT RESISTANCE
- X-OUT
- DYNAMITE DUX
- WILD STREET
- THE RUNNING MAN
- THE LAST NINJA II

## ΣΚΑΚΙ-TABΛΙ

- ELECTRONIC CHESSPARTNER
- CHESS TEAM-MATE
- POCKET CHESS
- SENSORY BACKAMMON

## JOYSTICKS

- RACEMAKER
- TURBO JUNIOR
- QUICK GUN TURBO6
- ZIP8TICK Superpro
- NAVIGATOR
- PYTHON2/Nintendo
- PACMAN
- MEGABLASTER
- STARFIGHTER
- JOY BOARD
- CRYSTAL TURBO
- QUICK JOY III
- QUICKSHOT-PC
- SPEED KING
- SUPER JOY V
- SPEEDKING-PC

## ΔΙΣΚΕΤΕΣ 3.5" 5.25"

- BASF EXTRA HD/2D
- BASF EXTRA 2S/2D
- POWER HD/2D
- TDK 2S/2D
- VEBRATIM 2S/2D
- VEBRATIM TEFLON 2S/2D
- DATAFLEX 2S/2D
- SONY 2S/2D
- PARROT 2S/2D
- JVC HD/2D
- FUJI COLOR HD/2D
- EAGLE 2S/2D
- 3M DS/DD
- MAXELL MF/2DD
- AMSOFT 3"
- NO NAME 2S/2D

**Η ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΣΥΛΛΟΓΗ**  
**ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ**  
**COMPUTERS**  
**& TV GAME 2600**

## PC COMPATIBLES GAMES

- LARRY III
- A-10 TANK KILLER
- CODE-NAME ICEMAN
- BRUCE LEE LIVES
- RAIL ROAD TYCOON
- PIRATES
- F-15 STRIKE EAGLE II
- F-16 COMBAT PILOT
- FALCON F-16
- GUNSHIP
- SIMCITY
- ROCKET RANGER
- SHADOWGATE
- RESOLUTION 101
- MILLENNIUM 2.2
- XENOMORPH
- THUNDERSTRIKE
- CONQUEST OF CAMELOT I
- HERO'S QUEST
- THE COLONEL'S BEQUEST
- BLACK HOLE
- F-19 STEALTH FIGHTER
- DAVID WOLF
- RED STORM RISSING
- STELLAR 7
- CASTLE MASTER
- M1 TANK PLATOON
- STAR TREK V
- SHINOBI
- THEIR FINEST HOUR
- GHOSTS'N GOBLINS
- STRYX
- HARRIER SIMULATOR

**BIT 72 Video Game**  
**NITENDO Compatible**  
**ΠΛΟΥΣΙΑ ΣΥΛΛΟΓΗ**  
**ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΓΙΑ NITENDO**



## ΑΦΟΥ ΔΙΑΒΑΣΕΤΕ ΤΟ MANUAL...

**Κ**αι προτού δώσω τα δώρα αυτού του μήνα θα σταθώ σε μερικά θέματα που αναφέρατε σε γράμματά σας. Πρώτα να υπενθυμίσω ότι τα προγράμματα πρέπει να είναι ΔΙΚΑ ΣΑΣ γιατί διαπιστώσαμε με την βοήθεια κάποιων φίλων ότι στο πρώτο μας προγραμματάκι είχαμε μια περίπτωση αντιγραφής!

Πράγμα που δεν τιμά ούτε εμάς ούτε τον "προγραμματιστή". Τέλος πάντων δεν θα ξανασυμβεί.

Δεύτερον επειδή τα γράμματά σας είναι πλέον πολλά και είναι δύσκολο να στηρίζομαι σε μερικές υποκειμενικές γνώμες για το ποιο είναι το καλύτερο (ιδίως όταν μιλάμε για εντελώς διαφορετικά πράγματα) θα γίνεται από δω και πέρα αυτό που πρότειναν μερικοί φίλοι, να μπαίνουν όλα μαζί στην κληρωτίδα.

Τρίτον πρέπει να γράφετε το όνομά σας και στο πρόγραμμα ή στο γράμμα γιατί οι φάκελοι χάνονται ή στην χειρότερη περίπτωση μπερδεύονται!

Τέταρτο και τελευταίο, ο Amstrad έχει ακόμα το 15-20% της αγορά των παιχνιδιών στην Ελλάδα. Ευτυχείτε...

Σήμερα έχουμε μόνο ένα προγραμματάκι για σας, που κερδίζει το παιχνίδι δώρο. Είναι του Κώστα Χατζόπουλου από την Λάρισα:

```

10 MODE 2
20 CLS: GOSUB 250
30 RESTORE 210: READ X, Y,
X1, Y1, X2, Y2, X3, Y3, X4, Y4,
X5, Y5
40 FOR M=1 TO 25
50 GRAPHICS PEN 1: GOSUB
310
60 X=X+4: Y=Y+0: X1=X1-1:
Y1=Y1+1: X2=X2+2: Y2=Y2+2:
X3=X3-2: Y3=Y3+2: X4=X4-2
70 Y4=Y4-2: X5=X5-1: Y5=Y5+1:
NEXT M
80 RESTORE 220: READ X, Y,
X1, Y1, X2, Y2, X3, Y3, X4, Y4,
X5, Y5
90 FOR M=1 TO 25: GRAPHICS
PEN 1: GOSUB 310
100 X=X+0: Y=Y+4: X1=X1-1:
Y1=Y1-1: X2=X2-2: Y2=Y2+2:
X3=X3-2: Y3=Y3-2: X4=X4+2
110 Y4=Y4-2: X5=X5-1: Y5=Y5-
1: NEXT M
120 RESTORE 230: READ X, Y,
X1, Y1, X2, Y2, X3, Y3, X4, Y4,
X5, Y5
130 FOR M=1 TO 25:
GRAPHICS PEN 1: GOSUB 310
140 X=X-4: Y=Y+0: X1=X1+1:
Y1=Y1-1: X2=X2-2: Y2=Y2-2:
X3=X3+2: Y3=Y3-2: X4=X4+2
150 Y4=Y4+2: X5=X5+1: Y5=Y5-
1: NEXT M
160 RESTORE 240: READ X, Y,
X1, Y1, X2, Y2, X3, Y3, X4, Y4,
X5, Y5
170 FOR M=1 TO 25:
GRAPHICS PEN 1: GOSUB 310
180 X=X+0: Y=Y-4: X1=X1+1:
Y1=Y1+1: X2=X2+2: Y2=Y2-2:
X3=X3+2: Y3=Y3+2: X4=X4-2

```

```

190 Y4=Y4+2: X5=X5+1:
Y5=Y5+1: NEXT M
200 GOTO 30
210 DATA -50, -50, 25, 0, 0, -50,
50, 0, 0, 50, 25, 0
220 DATA 50, -50, 0, 25, 50, 0,
0, 50, -50, 0, 0, 25
230 DATA 50, 50, -25, 0, 0, 50, -
50, 0, 0, -50, -25, 0
240 DATA -50, 50, 0, -25, -50,
0, 0, -50, 50, 0, 0, -25
250 RESTORE 290: X=1: FOR
I=1 TO 36
260 READ CH: FOR F=1 TO 14
LOCATE X,1: PEN 0: PRINT
CHR$(CH)
270 LOCATE X,1: PEN 1: PRINT
CHR$(CH): NEXT F
280 X=X+1: NEXT I: RETURN
290 DATA 72, 65, 84, 90, 79, 80,
79, 89, 76, 79, 83, 32, 67, 79, 83,
84, 65, 83
300 DATA 32, 80, 82, 69, 83, 69,
78, 84, 83, 32, 50, 68, 32, 65, 82,
82, 79, 87
310 MOVE 320,200: DRAW X,
Y: DRAW X1, Y1: DRAW X2,
Y2: DRAW X3, Y3:
320 DRAW X4, Y4: DRAW
X5, Y5: DRAW 320,200
330 FOR A=1 TO 20: NEXT A
340 MOVE 320, 200: DRAW X,
Y, 0: DRAW X1, Y1, 0: DRAW
X2, Y2, 0: DRAW X3, Y3, 0
35 DRAW X4, Y4, 0: DRAW
X5, Y5, 0: DRAW 320, 200, 0:
RETURN
Περιμένουμε τις απορίες αλλά
και τα προγράμματά σας στη
γνωστή διεύθυνση του περιο-
δικού.

```



# BRAIN

Computary Center

Αθήνα  
Σολώμου 62  
Τηλ. 5233001

Πευκάκια  
Τρωάδος 1-3  
Τηλ. 2758334

Altered Destiny  
Arachnophobia  
Armalyte  
Atomino  
Battle Chess II  
Battle Isle  
Battle Of Britain (Data Disk)  
Bill The Billard  
Billiard Simulator II  
Billy The Kid  
Blade Warrior  
Boston Bomb Club  
Bulderland  
Cadaver (Pey Off)  
Capten Planet  
Challenge Golf  
Charg Of The Light Brigade  
Cobra  
Conflict : Middle East  
Crime Time  
Cruise For A Corpse  
Darkman  
Dragon Fighter  
Elf  
Enchased Land  
Executioner  
F-15 Strike Eagle II  
Flight Of The Intruder  
Frenetic  
Geisha  
Guardians Tomb  
Hagar  
Hero Quest (Data Disk)  
Hill Street Blues  
Hoi  
Hunter  
International Challeng Athletics  
Jimmy White's Snooker  
Kick Off II (Back To Europe)  
King's Quest V  
Lethalzone

Logical  
Magic Pockets  
Magic Serpent  
Maupiti Island  
Megaroids  
Mercs  
Mig 29 II  
Mindwinter II  
Monster Business  
Mother Goose  
Narc  
Nascar Challenge  
Navy Seals  
Nebulus II  
Necronom  
Probox Simulator  
R.B.I Baseball II  
Rise Of The Dragon  
Risky Woods  
Robin Hood  
Rod Land  
Rolling Ronny  
Scooby Do  
Secret Of The Silver Blade  
Sharkey's Moll  
Silent Service II  
Sim City Arcitecture  
Sirius 7  
Soccer Supremo  
Stratego  
Thunderhawk  
The Blues Brothers  
The Getaway  
The Simpsons  
Thunder Jaws  
Tower Fra  
Wing Commander \*  
Wreckers  
Zone Warrior

\* ( Comming Soon)

ΟΛΑ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ



# MAIL ORDER

## ΔΙΑΦΟΡΑ

### Betrayal

PC.....	7400
AMIGA.....	5400
ST.....	5400
C64/D.....	3500

### Sorcerers Get All the Girls

PC.....	6500
---------	------

### Armour Geddon

Amiga.....	4900
ST.....	4900

### Elite Plus

PC.....	7400
---------	------

### Elite

PC.....	4900
Amiga.....	4900

### Wing Commander

PC.....	7400
---------	------

### Wing Commander Secret Missions I

PC.....	3500
---------	------

### Wing Commander Secret Missions II

PC.....	3500
---------	------

### Cohort

PC.....	5400
---------	------

Amiga.....	5400
------------	------

### Das Boot

PC.....	6500
Amiga.....	5400

### Life & Death

PC.....	4900
Amiga.....	4900

### 4D Sports Driving

PC.....	4900
---------	------

### 4D Sports Boxing

PC.....	4900
---------	------

### Carrier Command

Ams/D.....	3100
------------	------

### Hero Quest

Amiga.....	3900
ST.....	3900
Ams/D.....	3100
C64/D.....	3100
Ams/C.....	2300
C64/C.....	2300
Sp/C.....	2300

### Midwinter II

Amiga.....	5700
ST.....	5700

## Sierra

### Kings Quest V

PC VGA.....	12000
PC EGA.....	11000
Amiga.....	11000

### Space Quest IV

PC VGA.....	11000
PC EGA.....	11000



Amiga ..... 11000

**Space Quest I (SCI)**

PC VGA..... 11000

PC EGA..... 11000

**Larry I (SCI)**

PC VGA..... 11000

PC EGA..... 11000

**Larry V**

PC VGA..... 11000

PC EGA..... 11000

**Heart Of China**

PC VGA..... 11000

PC EGA, CGA ..... 11000

**Police Quest II**

PC ..... 11000

Amiga ..... 9000

**Red Baron**

PC EGA, CGA ..... 11000

**Police Quest III**

PC VGA..... 11000

**King's Quest IV**

Amiga ..... 6000

**Colonel's Bequest**

PC..... 11000

Amiga ..... 9000

**Quest for Glory I**

PC..... 11000

Amiga ..... 11000

**Quest For Glory II**

PC..... 11000

**Codename Iceman**

PC..... 11000

Amiga ..... 9000

**Rise of the Dragon**

PC VGA ..... 11000

PC EGA, CGA..... 11000

Amiga ..... 11000

**Lucas Film**

**Secret Weapons**

PC..... 9500

**Monkey Island**

PC VGA ..... 9500

PC EGA, CGA..... 7200

Amiga ..... 6400

**Battle of Britain**

PC ..... 7900

Amiga..... 7200

**Indiana Jones**

PC ..... 5500

**Microprose**

**F19 Stealth Fighter**

PC ..... 8900

Amiga..... 5700

**F15 Strike Eagle II**

PC ..... 7900

Amiga (1 MB) ..... 5700

ST ..... 5700

**F15 II Scenario Disk**

PC ..... 3900

**Silent Service II**

PC ..... 8900

Amiga (1MB)..... 6500

**Railroad Tycoon**

PC ..... 7900

Amiga (1MB)..... 5700

**Knights Of The Sky**

PC ..... 8900

**M1 Tank Platoon**

PC ..... 8900

Amiga..... 5700

ST ..... 5700

**Gunship 2000**

PC ..... 9500

**ΚΟΥΠΟΝΙ  
ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ  
MAIL ORDER  
ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ  
ΣΤΗ ΣΕΛΙΔΑ 113**



# ΑΓΓΕΛΙΕΣ

**Μ**ΑΘΗΜΑΤΑ COMPUTER ΓΙΑ ΔΗΜΟΤΙΚΟ, ΓΥΜΝΑΣΙΟ, ΛΥΚΕΙΟ, ΚΙΑ ΓΙΑ ΜΕΓΑΛΟΥΣ MS-DOS, BASIC, PASCAL ΣΕ PC, AMIGA, ATARI ΣΤΟ ΑΙΓΑΛΕΩ. ΕΡΓΑΣΤΗΡΙ COMPUTERS ΤΗΛ. 53.10.330 Κος ΘΕΟΔΩΡΟΣ ΩΡΕΣ ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑΣ 11:00 - 13:30 17:00 - 19:00

**S**EGA 16 BIT, δύο joypads, παιχνίδια, TV modulator, καλώδιο scart. Τιμή: 70.000. Τηλ: 9431658 Λουκάς.

**Π**ΡΟΣΟΧΗ!!! Πωλείται Amstrad 6128 αμεταχειρίστο + πράσινη οθόνη + games + εφαρμογές + εκπαιδευτικά μόνο 50.000 δρχ !!! Αριστη κατάσταση. Τηλ: 6394946 Σπύρος.

**Π**ωλείται Commodore 64 + κασετόφωνο + παιχνίδια μόνο 33.000!!! Επίσης Disk Drive 1541 αμεταχειρίστο + δισκέτες 33.000!!! Αριστη κατάσταση, Σπύρος 6394946.

**Ε**νδιαφέρεστε να πουλήσετε, ανταλλάξετε ή να αγοράσετε υπολογιστή ή περι-φερειακό σε συμφέρουσα τιμή; Τηλεφωνήστε τώρα 6380435 Σπύρος.

**Π**ΩΛΕΙΤΑΙ AMIGA 500 + επέκταση μνήμης 512K + monitor 1084 + 2 joystick + δισκετοθήκη χωρητικότητας 150 δισκετών με 65 δισκέτες + έπιπλο για computer + κάλυμα και καθαριστικά σε άριστη κατάσταση. Τιμή λογική. Τηλ: 4974756 Κώστας 3-9μ.μ.

**K**ICK OFF 2. None system. Διαγωνισμός. Πολλά δώρα, παιχνιδομηχανή NINTENDO, δίσκοι, προγράμματα. Συμμετοχή 1000 δρχ. Γιάννης 9595663 απογεύματα.

**S**UPER προσφορά: παιχνιδομηχανές ATARI + 32 παιχνίδια 9500, NINTENDO compatible + 64 παιχνίδια 23500. Χρήστος 5989701.

**S**ERVICE υπολογιστών, οθονών, μετατροπές PC σε 286, 386. Τοποθετούνται drives. C.J.K COMPUTERS ΤΗΛ: 5989701.

**Π**ΡΟΣΦΟΡΕΣ: AMIGA, ATARI, PC/AT, οθόνες, εκτυπωτές, πληκτρολόγια, κάρτες μνήμης, drives, motherboards. Ανταλλαγές Χρήστος τηλ: 5989701.

**Π**ΩΛΕΙΤΑΙ AMIGA 2000, ΜΟΝΤΕΛΟ ΦΕΒ/91, ΑΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΤΗ, ΕΓΧΡΩΜΟ MONITOR 1084S, ΚΑΡΤΑ ΜΕΤΑΤΡΟΠΗΣ ΣΕ IBM/AT C2286 AT BRIDGEBOARD, ΤΙΜΗ 300.000 ΔΡΧ. ΤΗΛ: 2898385 ΩΡΕΣ ΓΡΑΦΕΙΟΥ ΠΕΤΡΟΣ.

**A**MIGA 500 + 1 megabyte κατάσταση άριστη, 90

δισκέτες + δισκετοθήκη, joystick, mouse, manuals όλα μαζί 130.000 δρχ. Μάρκος τηλ: 7516228.

**O**LIVETTI PC1 Prodest, CGA έγχρωμο monitor, 20MB HD, φίλτρο με γείωση, βιβλία, προγράμματα, τιμή συζητήσιμη. Τηλ: 7700563 Κώστας.

**Π**ωλείται υπολογιστής TRS 80 MODEL II MICRO COMPUTER και MODEL II MICRO DISK. Ευκαιρία μόνο 120.000 Νίκος τηλ: 9416383.

**S**EGA MASTER SYSTEM + 10 games + 2 joypads σε τρελή τιμή. Τηλ: 031-957345 Γιώργος.

**Π**ΩΛΗΣΕΙΣ Υπολογιστών σε καταπληκτικές τιμές PC XT 70.000 με 1 χρόνο εγγύηση, 286, 386, AMIGA, ATARI δεν υπάρχει φθηνότερος. Κος ΘΕΟΔΩΡΟΣ ΤΗΛ. 53.10.330 11:00 - 13:30, 17:00 - 19:00

**I**BM PS/2 MODEL 30-21 + MONITOR IBM 800\*600\*256 COLORS + FILTRO POLAROID + 1FDD 3,5 20MB-HD + ΚΑΡΤΑ ΕΙΖΟ 800\*600\*256 COLORS + MOUSE MICROSOFT, GAME

PORT + ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΟ ΣΥΝΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗ INTEL ΑΞΙΑΣ 600.000 ΔΡΧ. ΜΟΝΟΝ 300.000 ΔΡΧ. ΤΗΛ: 5906725 ΤΑΚΗΣ.

**Π**ωλείται MONITOR ATARI SC1224 έγχρωμο σε άριστη κατάσταση με εγγύηση της αντιπροσωπείας. Πληροφορίες στο τηλέφωνο. 8048855 κος Δημήτρης.

**H**ELLASWARE mail order. Τεράστια συλλογή απο software για Msdos, Windows 3 κ.α. Public domain utilities, antiviruses και games. Έγχρωμες graphics presentations (VGA, SVGA, EGA). Υπέροχα wallpapers για windows 3!!! Γράψτε Τ.Θ. 11396. Τ.Κ. 54110, ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ.

**A**MIGA: Πωλείται Soundtraker V 2.4 με Songs Modules, οδηγίες στα ελληνικά + 9 δισκέτες τιμή 10.000. Τηλ: 5811413 Σωτήρης.

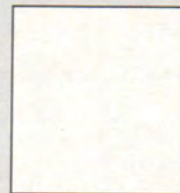
**Το USER δεν δημοσιεύει αγγελίες που σκοπό τους έχουν την πώληση πειρατικών προγραμμάτων**

**ΚΟΥΠΟΝΙ  
ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ  
ΣΤΗΝ ΣΕΛΙΔΑ 113**



**USER**

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ



ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER

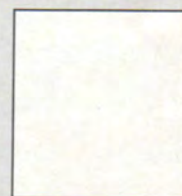
ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ

ΣΠΑΡΤΗΣ 75, 124 61 ΧΑΙΔΑΡΙ

ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ

**USER**

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ



ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER

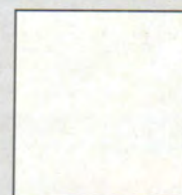
ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ

ΣΠΑΡΤΗΣ 75, 124 61 ΧΑΙΔΑΡΙ

ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ

**USER**

ΚΟΥΠΟΝΙ MAIL ORDER



ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER

ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ

ΣΠΑΡΤΗΣ 75, 124 61 ΧΑΙΔΑΡΙ

ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ MAIL ORDER



# USER

## ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε με καθαρά γράμματα το κείμενο της αγγελίας σας:

ΝΑ ΚΑΤΑΧΩΡΗΘΕΙ ΜΕ ΠΛΑΙΣΙΟ:

ΝΑΙ ΟΧΙ

ΝΑ ΚΑΤΑΧΩΡΗΘΕΙ ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ:

ΝΑΙ ΟΧΙ

ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ:

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ: .....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:.....

ΤΗΛΕΦΩΝΟ.....

ΕΣΩΚΛΕΙΩ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗ ΕΠΙΤΑΓΗ Νο:.....

\* ΚΑΘΕ ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ ΜΕΧΡΙ 15 ΛΕΞΕΙΣ ΚΟΣΤΙΖΕΙ 1000 ΔΡΧ  
\* ΚΑΘΕ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΛΕΞΗ ΕΠΙΒΑΡΥΝΕΤΑΙ ΜΕ 100 ΔΡΧ.

\* ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 50% ΕΠΙΠΛΕΟΝ  
\* ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΣΕ ΠΛΑΙΣΙΟ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 100% ΕΠΙΠΛΕΟΝ

# USER

## ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

\* **ΝΑΙ!** Θέλω να γραφτώ συνδρομητής για ένα χρόνο στο USER. Για το σκοπό αυτό στέλνω την ταχυδρομική επιταγή Νο με το ποσό των 4400 δρχ. αντί για 4950 δρχ. που είναι η κανονική τιμή του περιοδικού. Αν για κάποιο λόγο δεν μείνω ευχαριστημένος/η από τη συνδρομή μου μπορώ να τη διακόψω και να πάρω αμέσως πίσω το υπόλοιπο των χρημάτων μου

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:.....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:..... ΤΚ:.....

ΤΗΛΕΦΩΝΟ:..... ΗΛΙΚΙΑ:.....

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ:.....

Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΝΑ ΑΡΧΙΖΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ Νο:.....

Σημ: Κόστος συνδρομής για την Κύπρο 5000 δρχ.

## ΚΟΥΠΟΝΙ MAIL ORDER

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ: .....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: .....

ΤΚ: ..... ΠΟΛΗ: ..... ΤΗΛΕΦΩΝΟ: .....

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ: .....

ΗΛΙΚΙΑ: ..... ΥΠΟΓΡΑΦΗ: .....

ΟΝΟΜΑΣΙΑ ΠΡΟΪΟΝΤΟΣ	ΤΙΜΗ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΣΥΝΟΛΟ	ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				

• ΔΕΝ ΣΤΕΛΝΩ ΧΡΗΜΑΤΑ ΤΩΡΑ, ΑΛΛΑ ΘΑ ΠΛΗΡΩΣΩ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΜΟΛΙΣ ΛΑΒΩ ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ

• ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ ΦΠΑ  
• ΤΑ ΕΞΟΔΑ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗΣ ΒΑΡΥΝΟΥΝ ΤΟΝ ΠΑΡΑΛΗΠΤΗ



# Rise of the Dragon™



**Dynamix**®  
PART OF THE SIERRA FAMILY



# Tomahawk

ΠΡΟΚΛΗΣΗ ΓΙΑ ΣΥΓΚΡΙΣΗ



Πολλοί ίσως το γνώριζαν σαν Starfighter ή Pacman. Τώρα έρχεται σε σας ακόμη καλύτερο και σε νέα συσκευασία.

Ακόμη όμως κι αν δεν το γνωρίζετε μπορείτε να ρωτήσετε τους χιλιάδες ενθουσιασμένους κατόχους του ή ακόμη καλύτερα να το δοκιμάσετε οι ίδιοι. Θα μας θυμηθείτε...

**12 ΜΗΝΕΣ  
ΕΓΓΥΗΣΗ**

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ  
ΔΙΑΘΕΣΗ

