

USER

ΤΕΥΧΟΣ 38

ΙΟΥΛΙΟΣ - ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ 1993

ΔΡΧ. 700

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

Κερδίστε μια
υποτροφία αξίας
320.000 δρχ.



Δείτε το καινούριο
Mega Drive!

MEGA REVIEW



ECO QUEST II

ΠΡΟΣΦΟΡΑ USER
Αγοράστε σε
τιμές χονδρικής !!!

SOUND GALAXY MULTIMEDIA UPGRADE KIT

SEGA

Ο ΚΑΛΥΤΕΡΟΣ ΝΙΚΗΣΕ!!!

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

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

● MEGA DRIVE ● MASTER SYSTEM II ● GAME GEAR



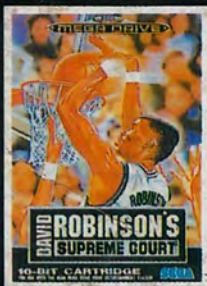
1138 STREETS OF RAGE



27017 SUPER KICK OFF



0005 TEAM U.S.A. BASKETBALL
● NEO



1214 D.R. BASKETBALL



1044 BATMAN
● NEO



70026 THE TERMINATOR
● ● ● NEO



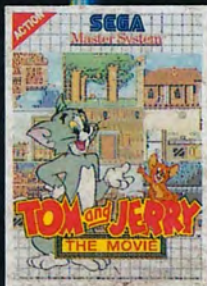
81026 THE SIMPSONS
● ● ● NEO



1032 TAZMANIA
● ● ● NEO



9008 ASTERIX



7070 TOM & JERRY BY THE MOVIE



29004 CHUCK ROCK



7077 BUBBLE-BOBBLE



27043 ALIEN III



27022 PRINCE OF PERSIA

Παίξτε τώρα σε τρεις μοναδικές συσκευές



16-BIT



1. MEGA DRIVE, η φανταστική κονσόλα 16 BIT με γραφικά υψηλής ευκρίνειας, στερεοφωνικό ήχο δέκα καναλιών και με το CONTROL PAD και δωρεάν το καταπληκτικό παιχνίδι SONIC THE HEDGEHOG.

- Κύριος επεξεργαστής 68000
- Συμβατότητα με τα παιχνίδια του MASTER SYSTEM II μέσω converter.
- Πάνω από 170 παιχνίδια.

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ:

ARCADE POWER STICK και SOFT WARE CONVERTER MASTER SYSTEM.



2. MASTER SYSTEM II, η συσκευή που διαθέτει ενσωματωμένο ένα συναρπαστικό παιχνίδι.

- Κύριος επεξεργαστής Z 80'
- 64 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη.
- 256 έγχρωμα sprites.
- 3 κανάλια ήχου και ακόμα 1 για ηχητικά εφέ.
- Πάνω από 180 παιχνίδια.
- Βασικός εξοπλισμός το control pad, μετασχηματιστής και ένας διακόπτης αλλαγής από την τηλεόραση στο video game

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ:

JOYSTICK, LIGHT PHASER, και RAPID FIRE UNIT.



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

- 4096 χρώματα
- Τέλειος ήχος με ενσωματωμένο ηχείο και δυνατότητα σύνδεσης με ακουστικά.
- Πάνω από 50 παιχνίδια.

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ:

- Ειδικό καλώδιο για τη συμμετοχή μέχρι 8 παιχτών.
- Εξάρτημα για τροφοδότηση από αναπτήρα αυτοκινήτου και για επαναφορτιζόμενες μπαταρίες.
- Ειδικός μετασχηματιστής ρεύματος.



2408 SONIC THE HEDGEHOG



2507 SONIC THE HEDGEHOG II



2401 MICKEY MOUSE



2323 WIMBLEDON



2402 SHINOBI

FUTURAMA 93

JULY – AUGUST

MYCONOS – ATHENS – LONDON – PARIS – BERLIN

14th JULY: AERODROMIO club (ATHENS) BAIFAL DREAM (PARIS)

KISS FM Dj's + LIVE ACTS (BERLIN – ATHENS – LONDON) 16th JULY

RADIO NOVA Dj's from PARIS 17th SAT. JULY

18th SUN. JULY: F.T.R. (REVATS REC) + Dj's CHRISIS – Dr. Djeo (FUTURE MUZIK)

at HARD ROCK CAFE (MYCONOS)

MUSIC: RAGGA MUFFIN – HIP HOP DANCE FLOOR – TECHNO – AFRO JAZZ – ETHNIC

CLAUDE M. (FANTASTIC), P. METAL (LONDON)
AUGUST '93 IN MYCONOS



REMEMBER



ΜΙΑ ΕΚΤΠΛΗΞΗ


Το **USER** σε συνεργασία με το κατάστημα **Panda Computers & Games**, προσφέρει για τους κατόχους **Super Nintendo** τα παρακάτω είδη σε τιμές προσφοράς. Διαβάστε...

Super Scope	από 25900 μόνο 18900
Super Soccer	από 16900 μόνο 12900
Super R-Type	από 16900 μόνο 12900
Super Tennis	απο 16900 μόνο 12900

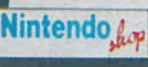
Κόβοντας λοιπόν το παρακάτω κουπόνι και πηγαίνοντάς το σε ένα από τα Panda Computers, μπορείτε να επωφεληθείτε από τις προσφορές. Επίσης μπορείτε να το στείλετε ταχυδρομικώς και να παραλάβετε οποιοδήποτε είδος με αντικαταβολή.

Προσοχή, οι προσφορές ισχύουν όσο υπάρχει stock και μόνο με το κουπόνι, όχι φωτοτυπία.

PANDA 
COMPUTERS + GAMES


USER
Ναι είμαι αναγνώστης του **USER**
και δικαιούμαι την προσφορά.
Επιλέγω το

ΣΥΝΤΑΓΜΑ: Καραγιώργη Σερβίας 4
(Στοά Καλιγά), τηλ: 3237033
Κ.ΠΑΤΗΣΙΑ: Καυτατζόγλου & Χρισ.Σμύρνης
40 - 42 τηλ: 2111696
ΨΥΧΙΚΟ: Εμπορικό Κέντρο Ψυχικού
Λεωφ. Κηφισίας 292, τηλ: 6877362
Ν. ΙΩΝΙΑ: Εμπορικό Κέντρο ΙΩΝΙΑ 2000
Λεωφ. Ηρακλείου 350



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

ΕΚΔΟΤΗΣ - ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΔΕΛΗΣ

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΑΪΔΙΝΗΣ

ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ
ΝΙΚΟΣ ΚΡΟΝΤΗΡΑΣ

ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ/ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ

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

ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΑΪΔΙΝΗΣ

ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΣΦΥΡΑΚΗΣ

ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ
ΜΑΡΙΑ ΚΑΛΑΒΡΕΖΟΥ

ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ
ΒΑΣΙΛΙΚΗ ΠΑΠΑΛΑΜΠΡΟΥ

DTP
ΜΑΡΙΑ ΠΑΠΑΙΩΑΝΝΟΥ
ΜΑΡΙΑ ΚΑΛΑΒΡΕΖΟΥ

ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΣΦΥΡΑΚΗΣ

ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ ΦΙΛΜ
ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ

ΜΟΝΤΑΖ
ΓΙΩΡΓΟΣ ΔΟΥΚΑΣ

ΕΚΤΥΠΩΣΗ
ΓΡΑΦΙΚΑΙ ΤΕΧΝΑΙ ΕΠΕ

ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ
Π.ΟΚΤΩΡΑΤΟΣ

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

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ
Ελλάδα: 7700
Κύπρος: 8400

Π Ε Ρ Ι Ε

- 6** ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ
- 9** ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ
- 10** POWER ON NEWS
- 18** PREVIEWS
- 24** ΑΦΙΕΡΩΜΑ
ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΟΥ ΔΡΟΜΟΥ
- 30** HARDWARE TEST
SOUND GALAXY MULTIMEDIA KIT
Με CD και κάρτα ήχου...
- 33** ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ
ΨΗΦΙΣΤΕ και ΚΕΡΔΙΣΤΕ
- 36** MEGA REVIEW
ECO QUEST II
- 42** PIRATES GOLD!
Μία πρώτη ματιά!
- 44** GOOOOOOOOOAL !!!
- 46** TERMINATOR (NES)
- 47** SUPER GOULS 'N GHOSTS (Super NES)
Ενα κλασικό παιχνίδι στην καλύτερή του
- 48** ECCO THE DOLPHIN (Mega Drive)
Καλύτερο παιχνίδι της SEGA;
- 49** CHAKAN (Mega Drive)
Διαβάστε το
- 50** G.G. SHINOBI 2 (Game Gear)
Ο,τι καλύτερο για το μηχάνημά σας
- 51** TRACK & FIELD (Game Boy)
- 52** BRAIN POWER (SuperVision)
- 53** BACK TO THE FUTURE III (Master System)
- 54** ENTITY (AMIGA)
- 56** ATAC (PC)
- 58** CHAOS ENGINE (AMIGA)
- 59** D-DAY (PC)
- 60** DARK HALF (AMIGA)
- 62** SWORD OF HONOR (AMIGA)

Χ Ο Μ Ε Ν Α

- 64** DUNE II (PC)
67 REVIEW ΑΝΑΓΝΩΣΤΗ
Κυριολεκτικά, η δική σας σελίδα!
- 68** Ο ΧΡΟΝΟΣ ΠΟΥ ΠΕΡΑΣΕ
Ε!; Τι;
- 70** ΤΟΡ ΤΕΝ
Επιτέλους δύο σελίδες
- 72** ΤΟ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΤΟΥ ΚΑΛΟΥ ΠΑΙΚΤΗ
GOBLIINS 2
DESERT STRIKE
ZELDA 3
- 78** TIPS + TRICKS
- 84** SPELL SHOP
- 94** Role Playing Games
Για τους ρομαντικούς!
- 98** STAY COOL
- 100** A>PROMPT
- 102** COIN-OP
Εδώ τα λόγια περιττεύουν!
- 104** ΤΑ 8-BIT ΠΟΤΕ ΔΕΝ ΠΕΘΑΙΝΟΥΝ
- 106** ΚΟΝΤΙΝΟ ΜΕΛΛΟΝ
- 109** BIG TROUBLE
- 110** ΧΟΡΕΥΟΝΤΑΣ ΜΕ ΤΑ BYTES
Τον πείσαμε να ξαναγίνει μία σελίδα
- 112** ΙΟΙ ΣΤΟ PC μέρος 6'
Βοήθεια!
- 114** CINEMA
- 115** ΣΧΟΛΕΙΟ ΠΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ
- 120** AUDIO IN
να, να, να, οι μεταλλάδες ...
- 122** ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ
- 127** ΑΓΓΕΛΙΕΣ
- 129** ΚΟΥΠΟΝΙΑ

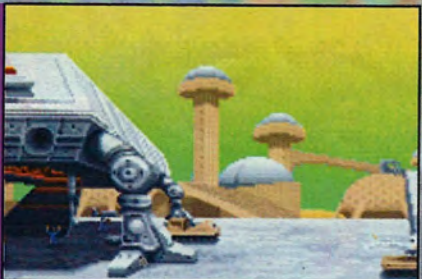
MEGA REVIEW
σελ. 36



G.G. SHINOBI 2
σελ. 50



DUNE II (PC)
σελ. 64





















































ENTITY (AMIGA)
σελ. 54



PIRATES GOLD!
σελ. 42



ΠΡΩΤΟΤΥΠΑ ΑΠΟ 2.950!

 PC 5 4.950 PC 3 4.950	 PC 5 7.950 PC 3 7.950	 PC 3 1/2" 10.500	 CD ROM 23.950	 PC 5 7.950 PC 3 7.950	 PC 5 4.950 PC 3 4.950	 PC 5 4.950 PC 3 4.950	 PC 5 7.950 PC 3 7.950	 PC 5 2.950 PC 3 2.950	 PC 5 2.950 PC 3 2.950
F-19 STEALTH FIGHTER Η επιχείρηση... Η πιο ολοκληρωμένη εξομολόγηση πτήσης που έγινε ποτέ!	TRANSACTICA Ψάξε το χρόνο! Ηλιο της γης με τη γιγάντια στρογγυλή.	EYE OF BEHOLDER III Γ' αυτούς που θα ελάνον το πάτω για ένα τρώε μάτι.	THE 7th GUEST Η εκπρόκληση των multi media στο έθνος!	NCAA BASKETBALL Ο θρόνος για το Αμερικάνικο Final Four	BATTLEHAWKS 1942 4 αεροναυτικές επιδρομές που άλλαξαν τη ροή του Β' Παγκ. Πολέμου.	INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE Αντρέας το Χίτλερ από το Άγιο Δισκοπότηρο.	DYNA BLASTER Η μεγάλη επιτυχία από το σφουδάκι!	METAL MUTANT Το θούρα της βιοτεχνολογίας - η τελική πολυερμική μηχανή του μέλλοντος	STORM MASTER Γίνε ο κύριος των ανέμων εκεί που ο κύριος αναστά που ο κύριος αναστά την πραγματικότητα...
 PC 5 2.950 PC 3 2.950	 PC 3 1/2" 4.950	 PC 5 9.950 PC 3 9.950	 PC 5 7.950 PC 3 7.950	 PC 5 7.950 PC 3 7.950	 AMS DISK 6.900 CD4 KAZ. 4.900 AMIGA/PC5/PC3 7.900	 PC 5 4.950 PC 3 4.950	 AMS DISK 3.900 PC 5 4.950 PC 3 4.950	 PC 3 1/2" 10.500	 PC 3 1/2" 12.750
TENNIS CUP Ζήρε τις ανακλήσεις του Wimbledon στη τελική εξομολόγηση τένις.	FUTURE WARS Οι ταξιδιώτες στο χρόνο	PACIFIC ISLANDS Η σκηνή του Team Yankee Αγωνιάει κάπου ενάντια στο χρόνο.	THE ROCKETEER Σώσε τον ήρωα ενάντια στο κακό μέσο, επί το μάτι του Disney.	FIRST SAMURAI Η πιο απίστευτη σπουδαία χωρίς γυμναστή...	SOCCER STARS Φανταστική σφαίρα ποδοσφαιρού με Kick Off 2 κ.λπ.	STUNT DRIVER Απόλαυση, ένταση και σπινάζ χωρίς τις μελιχλιές ενός κοκκινιέρ.	BUNNY BRICKS Το πρώτο cartoon arcade brick-breaking μεζιμιακό με πρωταγωνιστή λαγύ.	STUNT ISLAND Μονοκλιμ εξομολόγηση πτήσης και ταινίας μαζί!	TORNADO Αυτοκίνητο συνδυασμός ταχύτητας και φουκαίων δελών
 PC 5 1/4" 9.950	 PC 5 4.950 PC 3 4.950	 PC 3 1/2" 4.950	 PC 3 1/2" 4.950	 PC 3 1/2" 4.950	 PC 3 1/2" 11.500	 AMS DISK 3.900 PC 5 4.950 PC 3 4.950	 PC 5 1/4" 7.950	 PC 5 10.500 PC 3 10.500	 PC 3 1/2" 7.950
UNLIMITED ADVENTURES Φτιάξε τώρα το δαδ σου roleplaying games.	TANK Η πιο σθερνική εξομολόγηση MIA1 Abrams τένις.	PIRATES! Κεντήστε φήμη και τόλη στις μακρινές θάλασσες!	OPERATION STEALTH Μίμω σπινάζ, έρωτα και δράσης που κάνουν την ανασ!	M1 TANK PLATOON Η τελική εξομολόγηση μάχης τεθωρακισμένων	LINKS 360 PRO Το καλύτερο γκολφ είναι από ερωτηματικό!	TINY SKWEEKS Τρελλά, οδιστικός, περπατημένο, χορταμένο τερατόκιο - η νέα γενιά	VIRTUAL REALITY Stargate 2-Batt Car Racer International Soccer Challenge 3DMiner - Carrier Command	D-DAY Ενοχόρε την απόδοση της Νορμανδίας. ΔΩΡΕΑΝ BINTΕΚΑΖΕΤΑ	STREET FIGHTER II Έρχεσι η γροχόεση για να γίνεσι ο κοροφιστής Πολεμικής;
 PC 5 4.950 PC 3 4.950	 PC 5 4.950 PC 3 4.950	 PC 5 4.950 PC 3 4.950	 PC 5 1/4" 9.950	 PC 5 2.950 PC 3 2.950	 AMS DISK 2.900 PC 5 2.900 PC 3 2.900	 PC 5 9.950 PC 3 9.950	 PC 5 11.500 PC 3 11.500	 PC 5 7.950 PC 3 7.950	 PC 5 4.950 PC 3 4.950
ZAK MCKRACKEN Ένα θρίλερ - κωμωδία από Lucasfilm Games	WORLD CLASS LEADERBOARD Το πιο γνωστό γκολφ γιαλό, όληρη τεχνική	MIDWINTER Ερωτηματικό, μονοκλιμ σφαίρα, ερωτηματικό σκελετόε.	KGB Άλλαξε την πορεία της ιστορίας!	CRYSTALS OF ARBOREA Ψερε τους χρομινούς κροκίλλους και σώσε την Αρβόρα	COLOSSUS CHESS X Το τελικό πρόγραμμα για σπινάζ	BAT II Εκπληκτικό βρωματιόε 200 ανεξάρτητη χαρακτήρες	DARKSEED Το πρώτο σε πιο άλλη ιδιότυπο - ένα κόσμο διαφορετικό...	DELUXE TRIVIAL PURSUIT 3000 ερωτηματικό γνώσεων στο Ελλικό για όλα την οικογένεια.	CRUSADERS OF THE DARK SAVANT Τρέξιμο στο όμα της φαντασίας των roleplaying.
 PC 5 4.950 PC 3 4.950	 PC 3 7.950 PC 3 7.950	 PC 5 10.500 PC 3 10.500	 PC 5 7.950 PC 3 7.950	 PC 5 4.950 PC 3 4.950	 PC 3 1/2" 7.950	 PC 5 9.950 PC 3 9.950	 PC 5 12.750 PC 3 12.750	 PC 5 7.950 PC 3 7.950	 AMS DISK 4.900 CD4/AMS/SPEC/KAZ/ETC 4.900 AMIGA/PC5/PC3 7.900
FALCON Κατακτήρε τους ουρανούς με ένα πολεμικό F-16 Falcon	THE GODFATHER Κωμωδία, κλιόε, όληρη και έκακωση στο σχέδιο του Νονο...	GREAT NAVAL BATTLES Καθόνησε 42.000 τόνους σπινάζ με κανόνα	INDIANA JONES FATE OF ATLANTIS Χωρίς σπινάζ ενάντια του κακού.	FLIGHT OF THE INTRUDER Επιπένησε σπινάζ και αερομαχίες πάνω από το Β. Βιετνάμ.	JIMMY WHITE'S SMOOTHER Η πιο τέλεια, κι εκφραστή έκδοση μπιλιάρου	LURE OF THE TEMPTRESS Σώσε σουτο και χωρό επί το πλάκιο μιας διαφορετικής γνώσε.	MIGHT & MAGIC 4 Ένα 3Dιστικό κόσμο σπινάζ, μια διαφορετική όληρη.	MEGA-LO-MANIA Η τάση για κωμωδία από τον άνθρωπο των σπινάζ μέχρι σπινάζ!	MOVIE PREMIERE 4 Κωμωδία/ρωμικό τίτλο Teenage Mutant Turtles Back To The Future II Gremlins 2 κ.λπ.

ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΤΗΛΕΦΩΝΟ
(0231) 42842
ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ FAX
(0231) 38800
ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΤΑΧΥΔΡΟΜΕΙΟ
ARCADE ΕΠΕ, ΕΛΛΙΣΟΝΟΣ 3, 351 00 ΛΑΜΙΑ

ΓΙΝΕ ΜΕΛΟΣ ΤΟΥ CLUB

Δ
Ω
Ρ
Ε
Α
Ν

ΚΑΤΑΛΟΓΟΥΣ
DEMOS ΚΟΝΚΑΡΔΕΣ
ΑΦΙΣΕΣ ΑΥΤΟΚΟΛΗΤΑ
ΤΑ ΝΕΑ ΤΟΥ CLUB
ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥΣ & ΔΩΡΑ

ΠΡΟΣ: ARCADE ΕΠΕ, ΕΛΛΙΣΟΝΟΣ 3, 351 00 ΛΑΜΙΑ. ΘΕΛΟ ΝΑ ΠΑΡΑΓΓΕΙΩ:

ΤΙΤΛΟΣ _____ FORMAT _____ ΑΞΙΑ _____

ΣΤΕΙΛΕ ΑΥΤΟ ΤΟ ΚΟΥΠΟΝΙ + ΕΞΟΔΑ ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ 600 ΔΡΧ. ...

Η ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΣΤΟ 0231-42842 ΣΥΝΟΛΟ _____

ΘΕΛΟ ΝΑ ΠΑΡΑΓΓΕΙΩ ΜΕ: ΕΠΙΛΗΓΗ/ΤΑΧΕΥΤΗ ΜΕΤΡΗΤΑ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ

VISA ΕΜΠΟΡΟΚΑΡΤΑ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ MASTERCARD EUROCARD

ΑΡΙΘΜΟΣ ΚΑΡΤΑΣ _____

ΥΠΟΓΡΑΦΗ _____ ΗΜΕΡΑ/ΜΗΝΗΣ _____/_____/

ΟΝΟΜΑ: _____

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ _____ Τ.Κ. _____

ΠΟΛΗ _____ ΤΗΛ. _____

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ _____ ΗΜΕΡΑ/ΕΤΗΣΗΣ _____/_____/



HEREVER I MAY ROAM

Μας έλεγαν ότι δεν γινόταν, ότι ήταν αδύνατο! Οτι δεν μπορούσαμε τάχα να κάνουμε το USER ακόμα καλύτερο. Χα, έκαναν λάθος όπως βλέπετε. Και περισσότερα παιχνίδια και περισσότερα θέματα και ερωτηματολόγιο για να δούμε τί ακόμα θέλετε για μετά από το καλοκαίρι. Γιατί τώρα με τις ζέστες ότι και να θέλετε... θα το βρείτε στα νησιά μάλλον παρά στις σελίδες των περιοδικών.

no problemo

Μας έλεγαν ότι και αυτό ήταν αδύνατο. Να πάμε δηλαδή στο Μουντιάλ με την Ελληνική ομάδα ποδοσφαίρου. Δεν ξέρω για το Kick Off 2 ή για το Sensible Soccer αλλά σίγουρα οι παίκτες μας έπαιξαν ωραία και θα μας δούμε τέτοια εποχή να κλωτσάμε το τόπο ενάντια στην Βραζιλία, την Γερμανία και τα υπόλοιπα μεγαθήρια. Να ευχηθούμε από τώρα καλή τύχη;

Μας είπαν ότι ήταν αδύνατο να έχουμε αποκλειστικότητα το GOAL του Dino Dini αλλά τους διαψεύσαμε για μια ακόμα φορά. Εχουμε τις πρώτες αποκλειστικές φωτογραφίες από το παιχνίδι για Amiga και ένα review από την Αγγλία κατευθείαν για εσάς. Σύμφωνα με όσα μας είπαν από εκεί και όσα θα διαβάσετε υποτίθεται ότι είναι το καλύτερο που έχει κυκλοφορήσει μέχρι στιγμής.

Μας είπαν ότι δεν γνωρίζουν τίποτα για Mega Drive II, ρίχτε μια ματιά στα News

Μας είπαν ότι δεν ήταν δυνατό να βελτιώσουμε άλλο την ποιότητα των κειμένων μας. Δεν έχετε παρά να πάτε και να διαβάσετε το Chakan...

Μας είπαν ότι δεν θα έρχονταν οι Metallica για συναυλία γιατί λέει ότι τα γήπεδα στην Ελλάδα δεν είναι αρκετά μεγάλα. Ίσως, αλλά σίγουρα οι Έλληνες μεταλλάδες μπορούν να τα κάνουν να φαίνονται γεμάτα και με το παραπάνω. Είμαστε εκεί!

ΥΓ1. Να ευχηθούμε στο αντίπαλο δέος να τα χιλιάσει, έτσι για να μην νοιώθουμε μόνοι στην κορυφή!

ΥΓ2. Μετά τις διακοπές δουλειά, μιά υποτροφία περιμένει



Ο Αρχισυντάκτης

(ΚΑΙ ΟΧΙ ΜΟΝΟ)

Δίγα Δίγια για Το Τεύχος

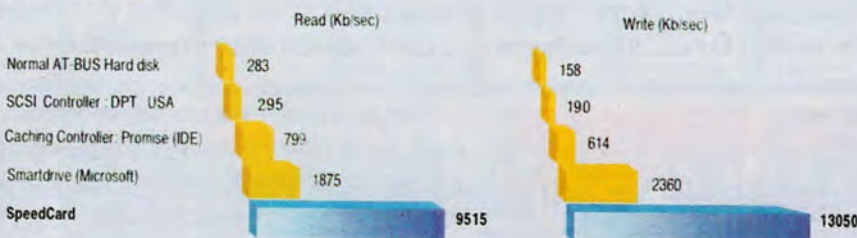


SPEEDCARD

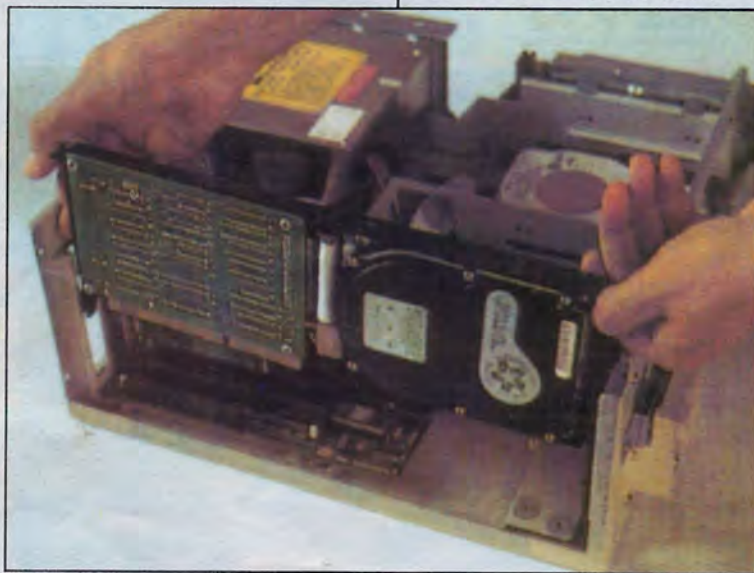
Η εταιρία MLS έχει να παρουσιάσει μια πρόταση για σκληρό δίσκο που θυμίζει, δομικά τουλάχιστο, το FILECARD που παρουσιάστηκε από τη WESTERN DIGITAL στα 1985.

Πρόκειται για το SpeedCard, ένα AT bus σκληρό δίσκο που είναι ταυτόχρονα και accelerator card. Το FileCard τοποθετείται κατευθείαν σε κάποιο ελεύθερο 16 bit expansion slot του υπολογιστή και δεν

ΜΕΤΡΗΣΕΙΣ



Οι μετρήσεις έγιναν με υπολογιστή 486-33 με τον ίδιο σκληρό δίσκο και το ίδιο μέγεθος μνήμης cache. Για τον SCSI Controller χρησιμοποιήθηκε SCSI δίσκος.



απαιτεί ιδιαίτερες συνδέσεις.

Αποτελείται από δύο τμήματα: Ένα είναι το τμήμα του μαγνητικού μέσου αποθήκευσης το οποίο υποστηρίζει χωρητικότητες από 40 έως 550 Mb, ενώ το δεύτερο είναι ο controller ο οποίος ακολουθεί το πρότυπο IDE.

Το ουσιαστικό στοιχείο είναι η μνήμη που βρίσκεται επάνω στην κάρτα και στην οποία ουσιαστικά βρίσκεται πάντα "φορτωμένο" ένα τμήμα των δεδομένων του δίσκου.

Η παραπάνω τεχνική έχει ως αποτέλεσμα να αποδίδει effective seek time 1.8 ms σύμφωνα με τις μετρήσεις του CORETEST που έγιναν σε υπολογιστή i80386DX και ταχύτητα επεξεργασίας 33 MHz.

ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ ΣΕΛΙΔΑΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ LED ΑΠΟ ΤΗΝ ΟΚΙ

Είναι απόλυτα διαδεδομένοι σήμερα και στην Ελληνική αγορά οι λεγόμενοι LASER PRINTERS. Η ονομασία αυτή όμως έχει δοθεί κατ' ευφημισμό μια και LASER είναι η τεχνολογία εκτύπωσης, που μαζί με άλλες όπως η εναπόθεση ιόντων ή η LED συγκροτούν τους τρόπους εκτύπωσης των εκτυπωτών σελίδας. Οι εκτυπωτές σελίδας μετά την επεξεργασία "σχεδιάζουν" πρώτα στη μνήμη τους τη σελίδα που τους έχει ζητηθεί να τυπώσουν. Μετά την ολοκλήρωση της σχεδίασης η σελίδα αποτυπώνεται πάνω σ' ένα φωτοευαίσθητο τύμπανο πάνω στο οποίο έλκονται οι κόκκοι του γραφίτη. Ακολουθεί έπειτα το πέρασμα της σελίδας πάνω στην οποία αποτίθενται οι

κόκκοι του γραφίτη και η οποία θερμαίνεται ώστε να σταθεροποιηθεί το τόνερ πάνω στο χαρτί.

Η ουσιαστική διαφορά είναι στην τεχνολογία μεταφοράς των κόκκων όπου ο σχηματισμός της σελίδας στη τεχνολογία LASER γίνεται με τη χρήση ενός πολυγωνικού κατόπτρου και μιας δέσμης φωτός η οποία σαρώνει το τύμπανο, ενώ αντίθετα η τεχνολογία LED που είναι τα αρχικά των λέξεων Light Emitting Diodes χρησιμοποιεί μια διάταξη σταθερών φωτεινών στοιχείων που σαρώνουν τον κύλινδρο. Τα πλεονεκτήματα που έχει να παρουσιάσει η μέθοδος μεταφοράς LED είναι ότι συμβάλλει ουσιαστικά στην προστασία του περιβάλλοντος περιορίζοντας όσο το

δυνατό την έκλυση όζοντος. Ακολούθως η ποιότητα εκτύπωσης είναι καλύτερη σε ότι αφορά τα σχήματα και τους χαρακτήρες, ενώ η μειωμένη απαίτηση για τη παρεμβολή μηχανικών μερών κατά τη διάρκεια της σάρωσης αυξάνει την αξιοπιστία λειτουργίας της. Σε συνάρτηση με τα παραπάνω και το μέγεθος των εκτυπωτών σελίδας ακολουθεί φθίνουσα πορεία.

Οι εκτυπωτές της OKI που χρησιμοποιούν την τεχνολογία LED και απολαμβάνουν τα πλεονεκτήματα της είναι τα μοντέλα OL-400, OL-410, OL-800, OL-810, OL-830 και OL-850. Είναι πλέον προφανές ότι η OKI ακολουθεί μια δυναμική πολιτική στο χώρο των εκτυπωτών σελίδας.

PENTIUM EN ΟΨΕΙ



Και ενώ ακόμα περιμένετε να βγει ο υπερ-επεξεργαστής της Intel, δείτε και μια φωτογραφία του, την οποία βέβαια πρέπει να την κόψετε και να την κορνιζάρετε, γιατί κατά πάσα πιθανότητα μόνο έτσι θα μπορέσετε να βάλετε τον Pentium στη ζωή και στο δωμάτιο σας. Το κακό δεν είναι ότι δεν έχει κυκλοφορήσει. Ούτε και το ότι όταν αποφασίσει να κυκλοφορήσει θα πρέπει να κερδίσετε 3 jackpots στο ΛΟΤΤΟ για να αγοράσετε ένα μηχάνημα που να τον χρησιμοποιεί. Το κακό είναι ότι ΠΟΛΛΕΣ εταιρείες έχουν αρχίσει και βγάζουν προϊόντα βασισμένα στον Pentium.

Και εμείς περιμένουμε.

ΤΟ PACMAN ΕΙΣΒΑΛΕΙ ΣΤΟ PC ΣΑΣ



Ολοι σας ξέρετε το joystick Tomahawk. Υπήρξε ένα από τα καλύτερα joystick που πέρασαν από τα χέρια των απανταχού Amiga users. Οπως πρέπει επίσης να ξέρετε, πρόσφατα απέκτησε και ένα καινούργιο αδελφάκι, το οποίο ακούει στο όνομα Pacman και κυκλοφόρησε για όλους τους υπολογιστές εκτός από PC. Τώρα όμως, ήρθε η ώρα να εισβάλει και στην αγορά των PC joysticks. Ετσι λοιπόν, έσκασε μύτη και η νέα digital version του Pacman για PC. Τα τεχνικά χαρακτηριστικά του; Λοιπόν, έχουμε και λέμε:

2 Fire Buttons, Auto Fire, ρουλεμάν στον μοχλό, έξι μικροδιακόπτες, αστάλινα σημεία τριθής και τέλος, η γνωστή εργονομική σχεδίαση. Και όλα αυτά, συμπληρώνονται από 3 χρόνια εγγύηση! Τι άλλο θέλετε;

SCOTT ME UP BEAMIE...

...έλεγε ο "πονηρός" τοίχος στο Larry I της Sierra, σατυρίζοντας την πασίγνωστη φράση "BEAM ME UP SCOTTY" από την (επίσης) πασίγνωστη σειρά STAR TREK.

Το πλήρωμα του Enterprise όμως, ήρθε να πάρει την εκδίκησή του!!! Ο τρόπος απλός. Εισέβαλαν στον χώρο των screen savers, των (άντε πάλι) πασίγνωστων utilities που αναλαμβάνουν να σώσουν το moni-tor σας από το κάψιμο του φωσφόρου. Το πρόγραμμα έρχεται



από την Berkeley Systems, που (για όσους δεν θυμούνται) έφερε στον πλανήτη μας ιπτάμενες τοστιέρες, μέσω των After Dark 1 & 2.

Στο Star Trek: The Screen Saver λοιπόν, μπορείτε να απολαύσετε τους πιο αγαπημένους ταξιδιώτες τους διαστήματος σε διάφορες χαζοχαρούμενες στιγμές, με πολύ καλά γραφικά των 256 χρωμάτων και ήχο που μπορεί να βγει από οποιαδήποτε έξοδο ήχου έχει το PC σας. Είναι διασκεδαστικό, αλλά επίσης και απαιτητικό. Για να μπορέσετε να χαζέψετε τον Captain James T. Kirk (αλήθεια, ξέρατε ότι το μεσαίο T. βγαίνει από το Tiberius;), να τριγυρνάει στην οθόνη σας, χρειάζεστε 5MB χώρο στο σκληρό δίσκο σας, την έκδοση 3.0 ή 3.1 των Windows, και τουλάχιστον 8MB(!) μνήμης, όπως επίσης και (σχεδόν) 14000 δραχμές.

Δεν ξέρω για εσάς, πάντως εγώ θα τα έδινα και θα το ευχαριστιόμουν κιόλας.



SEGA MEGA DRIVE

Και επειδή ξέρουμε ότι τόσο καιρό σας έχουμε ζαλίζει με την κυκλοφορία Mega Drive 2 της Sega, αλλά δεν σας έχουμε δώσει καμία από εκείνες τις φωτογραφίες που σας κάνουν να χαρείτε κιόλας, αυτό το μήνα σας δίνουμε όχι δύο, αλλά 5 φωτογραφίες, όλων όσων έχουν κάποια σχέση με το Mega Drive 2, αλλά και το Mega CD 2!!! Τα μηχανήματα, τα joypads, το ποντίκι, όλα.

Δείτε τα, χαρείτε, και ευχαριστήστε μας.



Το καινούργιο MEGA DRIVE 2. Τρέμετε!!!



Τα 3/5 της παρέας. Για την ακρίβεια το Mega Drive το Mega CD, και ο Mega-πόντικας



Το Mega CD μόνο του, πάνω στην ειδική του βάση, που βοηθά στην σύνδεση με το Mega Drive 2



Και ένα joystick μόνο για "επαγγελματικά" παιχνίδια και "επαγγελματίες" παίκτες



Το γνωστό σε όλους joystick του Mega Drive πήρε αύξηση. Απέκτησε τρία παραπάνω buttons

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΟΣ ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΜΟΣ...

...χωρίς αστεία. Και μια και αναφερθήκαμε σε ένα joystick για Mega Drive, μάλλον θα πρέπει να αναφερθούμε και σε ένα για Super NES, έτσι για να μην μείνει κανένας παραπονεμένος. Το joystick της φωτογραφίας ονομάζεται Competition PRO, και πραγματικά απευθύνεται σε επαγγελματίες παίκτες, κάτι που φαίνεται από την όψη του και μόνο.

Αν όμως σας τρώει η περιέργεια, διαβάστε: εκτός από την Mega Drive-joypad-σχεδίασή του, έχει τα συνηθισμένα έξι πλήκτρα του SNES, ένα μοχλό 8 κατευθύνσεων, και (το καλό) 2 τύπων βελτιωμένο fire. Τι εννοούμε 2 τύπων; Απλό.

Μπορείτε να επιλέξετε ανάμεσα στο γνωστό auto fire, και στο (όχι και τόσο συνηθισμένο) rapid fire, το οποίο σας βοηθά να πυροβολάτε τα κακά παιδιά πιο γρήγορα. Και σαν να μην έφταναν όλα αυτά, υπάρχει και ένα κουμπάκι που ακούει στο όνομα SLOW, και είναι εκεί για όσους θέλουν είτε να απολαύσουν τη



δράση σε αργή κίνηση, είτε να ξεφύγουν από μια δύσκολη κατάσταση, αφού η καθυστέρηση που προκαλεί στο παιχνίδι του πάτημά του, είναι αρκετή για να προλάβετε να σκεφτείτε την επόμενη κίνησή σας.

Όλα αυτά θα σας κοστίσουν γύρω στις 7000 δραχμές, που μάλλον είναι καλή τιμή.

ΨΗΦΙΑΚΕΣ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΕΣ



Την αρχή την έκανε η εταιρεία CANON που τη φοβερή και τρομερή φωτογραφική μηχανή της που άκουγε στο όνομα Canon ION. Με αυτή τη μηχανή, μπορούσατε να πάρετε φωτογραφίες τις οποίες να τις περάσετε στο PC σας πανεύκολα.

Μία από τις εταιρείες που ακολούθησαν το κύμα που προκάλεσε η ION, ήταν και η Logitech που κυκλοφόρησε μια σχετικά ανάλογη φωτογραφική

μηχανή που άκουγε στο όνομα Fotoman. Αν χρησιμοποιούσατε το Fotoman, δεν θα χρειαζόσασταν φιλμ, καλώδια και όλα τα ανάλογα κακά συνεπακόλουθα. Θα αρκούσε να πάρετε τη φωτογραφία, η οποία θα έμενε στη μνήμη του μηχανήματος για να αποθηκευτούν οι φωτογραφίες σας, και να μεταφερθούν μέσω μιας σειριακής θύρας στον υπολογιστή σας.

Εφτασε όμως ο καιρός να εμφανιστεί και η καινούργια έκδοση του Fotoman, η οποία ονομάζεται Fotoman Plus. Και αφού έχει ένα ολόκληρο Plus παραπάνω, πρέπει να έχει και περισσότερες δυνατότητες. Ποιές είναι αυτές; Λοιπόν, έχει καλύτερο flash, μεγαλύτερη διάρκεια ζωής των μπαταριών, υποστήριξη συμπίεσης JPEG, γρηγορότερο downloading, και αυξημένη ανάλυση φωτογραφιών, η οποία έφτασε τα 120 dpi.

Όλα αυτά όμως γίνονται μόνο για ασπρόμαυρες φωτογραφίες. Η τιμή του Fotoman Plus είναι κάπως τσουχτερή, αλλά αν ασχολείστε με φωτογραφίες, σίγουρα αξίζει.

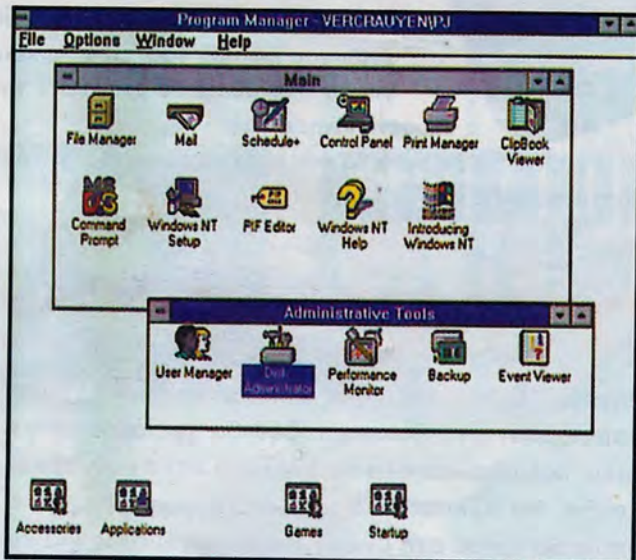


WINDOWS NT



Κυκλοφόρησαν!!!

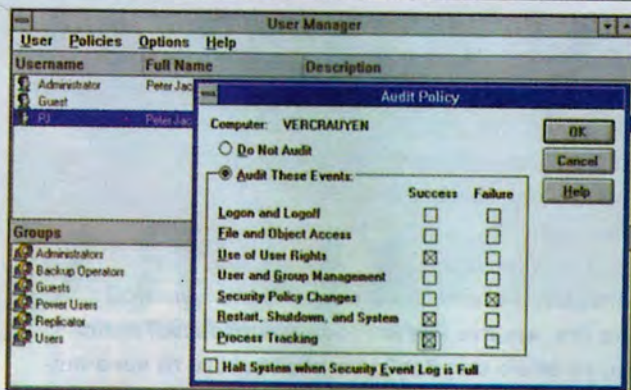
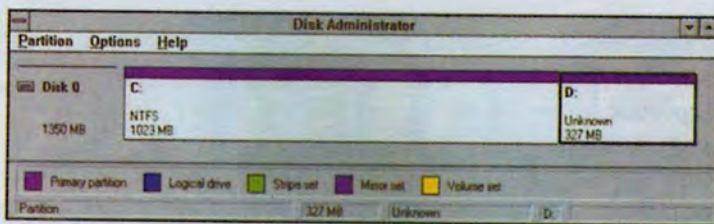
Ναι, ναι, τα Windows NT είναι πια γεγονός, μετά από πολλούς-πολλούς μήνες αναμονής και καθυστερήσεις. Αν δεν έχει κυκλοφορήσει το πακέτο τους μέχρι την ώρα που διαβάζετε αυτό το κείμενο, τότε θα είναι ένα θέμα εβδομάδων το πόσο θα καθυστερήσουν ακόμα. Όπως και να το κάνουμε όμως, τα Windows NT είναι γεμάτα με καινούργια στοιχεία και βελτιώσεις που αν αρχίσουμε να τα περιγράφουμε (έστω και ονομαστικά), θα χρειαστούμε τρεις-τέσσερις σελίδες. Παρ' όλα αυτά, θα επιχειρήσουμε να κάνουμε μια μικρούλα αναφορά στα κυριότερα χαρακτηριστικά. Πρώτον, το look είναι ίδιο με αυτό των Windows 3.1 και άλλωστε αυτό εί-



ναί κάτι που φαίνεται και από το πλήρες όνομα του πακέτου, το οποίο είναι Windows NT 3.1. Μην το μπερδέψετε μόνο με τα Windows NT Advanced Server, που δεν είναι τίποτα άλλο από μια έκδοση των NT, καλύτερη από την κανονική! Ας συνεχίσουμε όμως. Ένα από τα κυριότερα καινούργια χαρακτηριστικά, είναι το NTFS ένα καινούργιο σύστημα διαχείρισης αρχείων, που έρχεται να αντικαταστήσει αυτό το DOS.

Επίσης, έχει δωθεί μεγάλη έμφαση στον τομέα της ασφάλειας και της αποτροπής των "περίεργων" από τη χρήση του συστήματός σας.

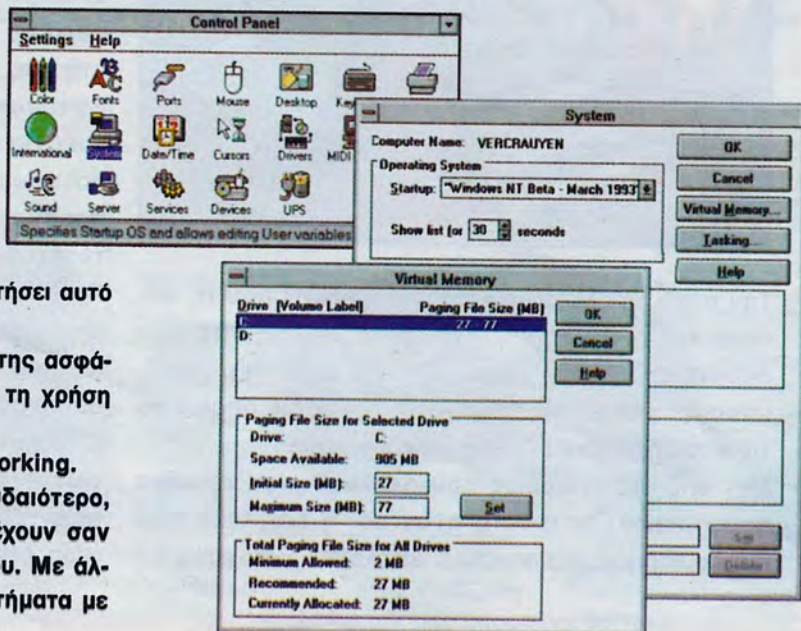
Επίσης υπάρχουν πολύ καλές δυνατότητες networking. Και το (κατά την προσωπική μας άποψη) σπουδαιότερο, μπορεί να τρέξει και σε μηχανήματα που δεν έχουν σαν επεξεργαστή έναν INTEL ή κάποιον συμβατό του. Με άλλα λόγια, τα Windows NT τρέχουν και σε συστήματα με



RISC και MIPS επεξεργαστές! Τι άλλο θέλετε;

Αυτά όμως είναι ένα μέρος από τα καινούργια χαρακτηριστικά των NT. Όσο για τις απαιτήσεις τους, επειδή πολύ μας ρωτάτε τελευταία, δώστε προσοχή: Στην τελευταία beta έκδοση, απαιτούσαν 12MB μνήμης σε μηχανήματα με INTEL και 16MB σε μηχανήματα με RISC και 80MB σκληρού δίσκου για το λειτουργικό και το αρχείο της virtual memory. Πάντως, η Microsoft κάτι ψυθιρίζει για μια έκδοση που θα τρέχει και με 8MB μνήμης. Είδωμεν.

Ααα! Μια και είπα τη μαγική λέξη, και επειδή ως γνωστόν μια φωτογραφία αξίζει όσο χίλιες λέξεις, δείτε φωτογραφίες και ετοιμαστείτε για αυτό που θα επακολουθήσει. Το μέλλον ονομάζεται Windows NT.



ΕΙΣΤΕ ΓΙΑ FIGHTER POWER;



Ενα καινούργιο joystick έκανε την εμφάνισή του. Όπως ίσως και να καταλάβετε, απευθύνεται στους φανατικούς του Street Fighter II, που αισθάνονται ότι το joystick του Mega Drive (ναι, ναι, δεν μιλάμε για το

αριθμό) πλήκτρα του, μάλλον θα σας κάνει τους αγώνες στο Street Fighter πιο εύκολους.

Η τιμή του είναι γύρω στις 18000 δρχ., αλλά το πότε θα το δούν τα μάτια μας άγνωστο.

Super NES) δεν τους επιτρέπει να εκφραστούν έτσι όπως θα έπρεπε.

Το joystick ακούει στο όνομα Fighter Power και είναι προϊόν της ίδιας της Carcom, κάτι που προσφέρει πολλές εγγυήσεις.

Με τον κάπως παράξενο σχεδιασμό του και τα μπόλκια (12 στον

ΕΝΑ PC ΣΕ ΣΧΗΜΑ ΜΗΛΟΥ...

και ένα μήλο σε σχήμα PC. Και επειδή ξέρω ότι όλα αυτά δεν σας λένε τίποτα, εξηγούμαι. Πρόκειται για το νέο μηχάνημα της εταιρείας NuTek, που περίπου είχε κυκλοφορήσει ένα κλώνο του γνωστού Macintosh της Apple που χρησιμοποιούσε τα περιφερειακά των PCs.

Φέτος, αφού δεν είχε τίποτα πιο πρωτότυπο να κάνει, αποφάσισε να κυκλοφορήσει ένα μηχάνημα που θα είναι Macintosh και PC ταυτόχρονα. Για την ακρίβεια, θα είναι Macintosh και PC στο ίδιο κουτί. Με άλλα λό-



για, υπολογιστής Dimension 2 σε 1!!!

Όσον αφορά το PC, ο υπολογιστής θα έχει επεξεργαστή 486DX με ταχύτητα 33MHz, 4MB μνήμη, 80MB σκληρό δίσκο, μία παράλληλη και μία σειρική θύρα και δύο θύρες επέκτασης ISA. Από την άλλη μεριά του στρατοπέδου, θα υπάρχει και ένας Mac που θα στηρίζεται στον 68030 με ταχύτητα (επίσης) 33MHz. Θα έχει επίσης 4MB μνήμη, 80MB σκληρό δίσκο, εξωτερικό SCSI και δύο θύρες επέκτασης NuBus.

Και τα δύο μηχανήματα (ή μάλλον και οι δύο πλευρές του στρατοπέδου) θα χρησιμοποιούν το ίδιο πληκτρολόγιο, την ίδια οθόνη και το ίδιο ποντίκι.

Αυτό κι αν είναι πάντρεμα!!! Το μόνο που μένει, είναι να δούμε κανέναν υπολογιστή που να ακούει στο όνομα Amiga+Spectrum=Love.

ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΟΙ ΟΡΙΖΟΝΤΕΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

Είναι σίγουρο ότι πολλοί από εσάς, θα σκοπεύετε να κάνετε κάποιες σπουδές με θέμα την πληροφορική. Είναι όμως επίσης σίγουρο, ότι πολλοί σκέφτονται να κάνουν τις σπουδές αυτές σε κάποια χώρα του εξωτερικού (η οποία είναι συνήθως η Αγγλία), λόγω του ότι το επίπεδο του σπουδών εκεί είναι ιδιαίτερος ανεβασμένο, και το πτυχίο πολύ πιο σημαντικό από τα αντίστοιχα ελληνικά.

Τι θα λέγατε όμως αν μαθαίνατε ότι τώρα ποια ΔΕΝ χρειάζεται να πάτε στην Αγγλία για να σπουδάσετε και να πάρετε ένα Bachelor; Ναι, καλά διαβάσατε. Ας γίνουμε όμως πιο σαφείς και πιο συγκεκριμένοι.

Ενα από τα μεγαλύτερα κρατικά Βρετανικά Πανεπιστήμια, το COVENTRY UNIVERSITY, σύναψε πρόσφατα συμφωνία με το γνωστό σε όλους MEDITERRANEAN, σύμφωνα με την οποία μέσω του MEDITERRANEAN, μπορεί ο έλληνας μαθητής να παρακολουθήσει τα πανεπιστημιακά προγράμματα του COVENTRY UNIVERSITY, στους τομείς: Business Administration, Communication Studies, Computer Science, Business Information Technology, Business Computing.

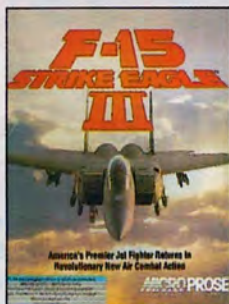
Οι σπουδές θα έχουν σαν αποτέλεσμα την απόκτηση πτυχίου Bachelor, χωρίς να χρειαστεί να πάτε στην Αγγλία, αφού τα μαθήματα θα γίνονται στο MEDITERRANEAN. Όλες οι αρνητικές επιπτώσεις μιας μετάβασης στο εξωτερικό θα εξαφανιστούν, ενώ παράλληλα οι παροχές θα είναι ίδιες με αυτές του Coventry στην Αγγλία. Αυτό ελέγχεται και από το ίδιο Coventry, αφού το τελευταίο θα έχει πλήρη έλεγχο της ακριβούς εφαρμογής των προγραμμάτων σπουδών. Όλα τα μαθήματα θα γίνονται στα Αγγλικά.

Κλείνοντας να πούμε ότι στο τέλος της φοίτησής σας, το Bachelor θα το πάρετε από το Coventry στην Αγγλία, και είναι ένα πτυχίο που θα ανήκει στα ΚΡΑΤΙΚΑ πτυχία της Μ. Βρετανίας.

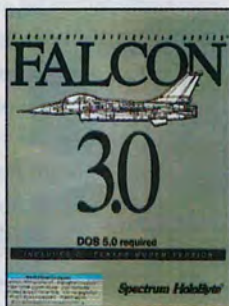
Όσοι λοιπόν από εσάς σκοπεύετε να σπουδάσετε σε κάποια ιδιωτική σχολή, λάβετε σοβαρά υπ' όψιν σας τα παραπάνω. Δεν έχετε να χάσετε τίποτα.

TM
MICROPROSE

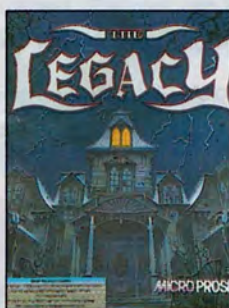
**F-15
STRIKE
EAGLE
III**
Τιμή 12.300 *



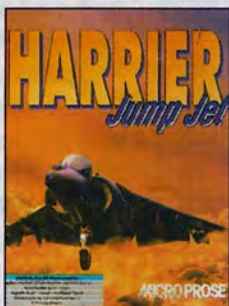
**FALCON
3.0**
Τιμή 12.300 *



LEGACY
Τιμή 12.300 *



MANTIS
Τιμή 12.500 *



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



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

ΤΟ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΟ ΚΑΤΟΙΚΙΔΙΟ ΤΗΣ MICROSOFT

Η Microsoft είναι εκείνη η εταιρεία που κυκλοφόρησε το πιο διάσημο ποντίκι για PCs, πολλά χρόνια πριν. Από τότε, το ποντίκι αυτό, δεν άλλαξε καθόλου - αν βέβαια εξαιρέσετε τους drivers του, οι οποίοι συνέχεια ανα-νεώνονταν.

Τώρα όμως, μετά από δύο χρόνια έρευνας, εμφανίστηκε η καινούργια έκδοση του ποντικιού της Microsoft. Η έκδοση 2 του Microsoft Mouse, θυμίζει την πρώτη με την διαφορά



ότι στην αριστερή του πλευρά, έχει ένα μικρό καρούμπαλο. Μην ανησυχείτε όμως, δεν το χτύπησε κανένας το κακόμοιρο το ποντικάκι. Απλά, αυτό το "καρούμπαλο" υπάρχει όνο και μόνο για να "δένει" το ποντίκι πιο πολύ με το

χέρι σας. Αλλά δεν είναι αυτή η μόνη βελτίωση. Το ποντικάκι, είναι τώρα πολύ πιο εργονομικό, και απευθύνεται και στους αριστερόχειρες και στους δεξιόχειρες. Αλλά και πάλι δεν σταματάμε εδώ. Δείτε και τις άλλες βελτιώσεις:

Πρώτον, έχει αλλάξει το καλώδιο του ποντικιού, το οποίο τώρα είναι πιο μαλακό και λίγο πιο κοντό για να μην εμποδίζει την κίνηση.

Δεύτερον, το ποντίκι έχει Teflon glides, κάτι που σημαίνει ότι ΔΕΝ χρειάζεστε mouse mat πια.

Τρίτον, έχει έναν καινούργιο οπτικο-μηχανικό μηχανισμό, το οποίο χρησιμοποιεί για να βελτιώσει την ακρίβειά του.

Τέταρτον, έχει ανανεωθεί πλήρως ο driver του, που τώρα έφτασε στην έκδοση 9.0, η οποία δίνει πολλές καινούργιες δυνατότητες στο ποντίκι, όπως το screen wrap που όταν βγαίνει ο κέρσορας από την μία άκρη της οθόνης εμφανίζεται από την απέναντι (δηλαδή αν βγάλετε τον κέρσορα από το κάτω μέρος της οθόνης, αυτός θα εμφανιστεί στο πάνω μέρος). Επίσης, αν λόγω του display χάσετε κάποια στιγμή τον κέρσορα, μπορείτε πατώντας έναν συνδυασμό πλήκτρων που καθορίζετε εσείς να τον μετακινήσετε στο κέντρο της οθόνης, κάτι που θα σας βοηθήσει να τον βρείτε πολύ πιο εύκολα.

Με όλα αυτά τα χαρακτηριστικά, πως να μην γίνει το πιο συμπαθητικό ποντίκι του κόσμου; Θα το βρείτε και σε 9-pin αλλά και σε 25-pin έκδοση και στην τιμή των 24000 δραχμών περίπου.

ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ Η' ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ;

Μάλλον και τα δύο. Τι μάλλον, σίγουρα και τα δύο. Το θέμα όμως είναι ότι δεν του φαίνεται ρε παιδί μου. Ο λόγος για το BN22 BJ, τον καινούργιο φορητό υπολογιστή της Canon, που για να πρωτοτυπίσει, αποφάσισε να κόβει βόλτες παρέα με έναν εκτυπωτή. Θα μου πείτε ποιά είναι το παράξενο. Για ρίξτε μια ματιά στη φωτογραφία, και θα το καταλάβετε και μόνοι σας. Είδατε; Ένας υπολογιστής που (κλειστός) έχει ύψος 6 μόλις εκατοστά, έχει ενσωματωμένο έναν inkjet εκτυπωτή!!!

Και για να μην νομίσετε ότι κάτι από τα δύο θυσιάστηκε για χάρη του άλλου, ορίστε και το configuration των μη-



χανημάτων: ο υπολογιστής έχει επεξεργαστή 486 στα 25MHz, 4MB μνήμη (επεκτάσιμη στα 12MB), και 85MB σκληρό.

Ο εκτυπωτής (του οποίου το κυριότερο χαρακτηριστικό είναι το ότι η κεφαλή του και τα cartridge του μπαίνουν σε ένα κουτί σχεδόν ίδιο σε μέγεθος με ένα σπιρτόκουτο!), έχει υποστήριξη για TrueType fonts διαφόρων μεγεθών, εκτυπώνει στα 360 dpi, έχει ταχύτητα 1.25 σελίδες το λεπτό και τέλος είναι bubblejet, όπως όλοι οι καινούργιοι εκτυπωτές της Canon.

Στα θέματα των επιδόσεων, ο υπολογιστής δεν παρουσιάζει προβλήματα, ούτε ακόμα και στο πληκτρολόγιο που είναι πολύ άνετο για φορητό μηχάνημα. Το trackball που έρχεται μαζί με το μηχάνημα είναι κάπως παράξενο, αλλά σίγουρα μπορείτε να το συνηθίσετε.

Ίσως να μην απευθύνεται στο ευρύ κοινό, αλλά όπως και να το κάνουμε, είναι καλό να παρακολουθεί κανείς τις εξελίξεις της τεχνολογίας. Γιατί μην μου πείτε πως ο BN22 BJ, δεν είναι χαρακτηριστικό δείγμα προόδου!

ELECTRONIC ARTS

**ULTIMA
VII**
Τιμή 11.500 *



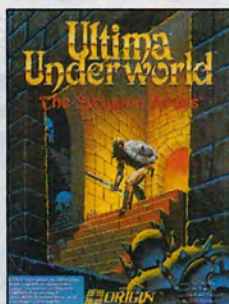
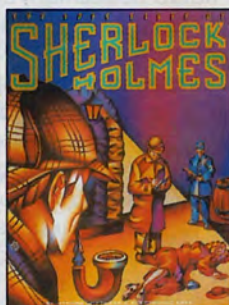
**STRIKE
COMMANDER**
Τιμή 12.500 *



**WING
COMMANDER
II**
Τιμή 10.500 *



**LOST FILE
OF
SERLOCK
HOLMES**
Τιμή 11.000 *



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



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



ALFRED CHICKEN

I HAVE NO MOUTH AND I MUST SCREAM

Ενα παιχνίδι βασισμένο πάνω στην ομώνυμη ιστορία του συγγραφέα Harlan Ellison από την εταιρία που είναι αποφασισμένη να κάνει μόνο ποιοτικά παιχνίδια βασισμένα πάνω στις δυνάμεις εξαιρετικών προσωπικοτήτων, την CyberDreams. Το παιχνίδι που θα κυκλοφορήσει για PC μέσα στο '94 (και γι' αυτό το λόγο δεν υπάρχουν ακόμα φωτογραφίες να σας δείξουμε) είναι ένα ruzzle που θα σας μεταφέρει στα έγκατα ενός υπερυπολογιστή, σε έναν κόσμο όπου τα πάντα αλλάζουν συνεχώς. Η υπόθεση εκεί ξεφεύγει από το Stalker του Ταρκόδκι που μπορεί να σκεφτήκατε και γίνεται μια συνηθισμένη μάχη ενός ανθρώπου με πέντε πρόσωπα(!) ενάντια στον υπολογιστή που θέλει να καταστρέψει τον κόσμο.

Για όσους ίσως αμφισβητούν την ποιότητα του παιχνιδιού επειδή είναι ένα απλό ruzzle να πω ότι ο Ellison εκτός από τις ντουζίνες βραβείων που έχει πάρει έχει γράψει τα τηλεοπτικά σενάρια των Star Trek και Ζώνη του λύκόφωτος - για να αναφέρω τα πιο γνωστά στην Ελλάδα!

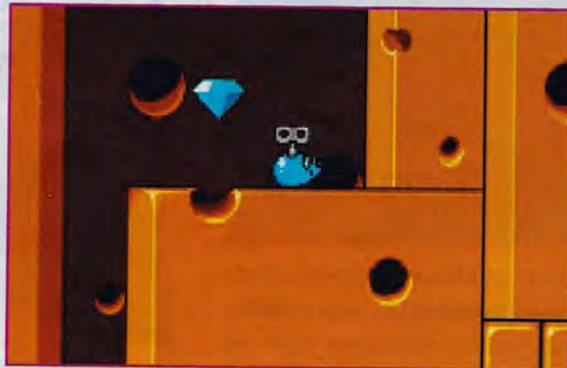
Οποιος ανακατεύεται πολύ με τα platform games τον τρώνε οι κότες. Αυτό φαίνεται ότι έπαθε και η Mindscape στην οποία όμως πρέπει να αναγνωρίσουμε ότι τον τελευταίο χρόνο έχει εξαπλωθεί σε κάθε τομέα: σε διαφορετικά είδη παιχνιδιών, σε αντιπροσωπεύσεις άλλων εταιριών και μεταξύ άλλων το σπουδαιότερο, έχει βελτιώσει την ποιότητα των προγραμμάτων που συνδέονται με το όνομά της. Το Alfred Κότα είναι περιέργως καλό με την πρώτη ματιά που του δώσαμε αν και μας φάνηκε κάπως βαρετό. Είναι ένα platform - βέβαια αυτή την εποχή τί άλλο θα κυκλοφορούσε - που σκρολλάει προς πολλές κατευθύνσεις όπου ο Alfred πρέπει να κινείται συνεχώς αν θέλει βέβαια να παραμείνει ζωντανός. Η συνεχής εμφάνιση bonus αντικειμένων και η απαραίτητη



χρήση τους κάνουν ένα απλό εμφανισιακά παιχνίδι να αποκτά μπόλικο βάθος και διάρκεια. Για παράδειγμα υπάρχουν ένα σωρό σούστες πάνω στις οποίες η κότα σας μπορεί να αναπηδά και να φτάνει πολύ ψηλότερες πλατφόρμες. Αν μάλιστα αναπηδήσετε μερικές φορές θα καταφέρετε να φτάσετε αρκετά ψηλότερα απ' ότι με απλό άλμα. Οι αντίπαλοί σας είναι κυρίως έντομα τα οποία σκοτώνει με

το ράμφισμά του. Η ομάδα πίσω από το πρόγραμμα είναι η TWILIGHT που έχει κατασκευάσει πολλά παιχνίδια για την OCEAN όπως το WWF, Video Kid, Cool World, Mega Twins κτλ και πιστεύει ότι το πρόγραμμα θα έχει την απήχηση του Sonic και του Zool...

Εμείς δεν το νομίζουμε αλλά ο χρόνος και το review μας θα δείξει.



CYBORG JUSTICE

Ας παίξουμε λίγο ξύλο παρακαλώ. Αλλά δεν θα ήθελα να ανοίξει ούτε ρουθούνι. Είναι βλέπετε θέμα αισθητικής. Οπότε παίρνουμε δύο ρομπότ ή



cyborgs αν προτιμάτε (ή σάμποργκς αν θέλετε) και πλακωνόμαστε. Το θέμα παραμένει σκληρό και βίαιο αλλά μόνο τα μεταλλικά μέλη των αγωνιζομένων την πληρώνουν.

Το Mega Drive καταφέρνει να δημιουργήσει τεράστια sprites και απίθανα backgrounds για να μπορέσουν αυτά να πολεμήσουν μέσα σε ένα χαρούμενο και φιλικό περιβάλλον! Ομως πέρα από αυτές τις περιττές ίσως λεπτομέρειες, την μερίδα του λέοντος σ' αυτό το πρόγραμμα στην αξία του προγραμματισμού την κερδίζει αναμφισβήτητα το animation. Μόνο στα

ηλεκτρονικά έχουμε δει τόσο μεγάλους και ποικίλους χαρακτήρες να συγκρούονται με τέτοια κίνηση. Θα το μισήσετε... αν δεν έχετε Mega Drive!



CYBERACE

Από τους ανθρώπους που μας έφεραν το Dark Seed προέρχεται αυτό το φουτουριστικό παιχνίδι αγώνων. Έχει σχεδιαστεί έτσι ώστε να καταδεικνύει και τις δυνατότητες του PC αλλά και εκείνες του CD αν διαθέτετε βέβαια ένα τέτοιο. Μέσα στο πρόγραμμα οι άνθρωποι και οι εξωγήινοι χαρακτήρες θα εκπροσωπούν τους πλανήτες τους σε έναν αγώνα που θα τους φέρει δόξα και χρήμα. Εννοείται ότι έχουν μαζευτεί εκεί οι



Εννοείται ότι έχουν μαζευτεί εκεί οι

συνεργάστηκε και σε άλλες ταινίες ολκής όπως το 2010, Aliens, Star Trek: The motion picture καθώς και στο Tron.

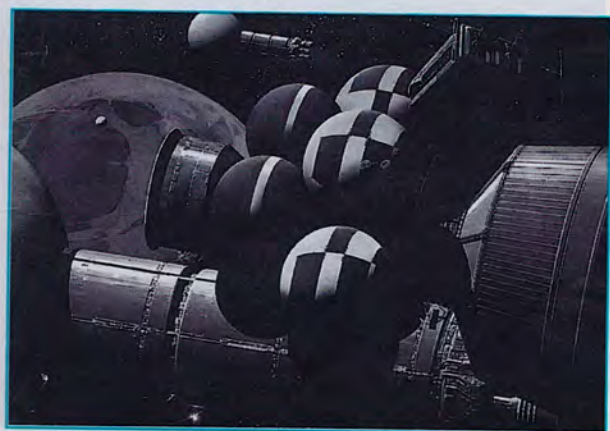
Στο CyberRace παίρνετε τον ρόλο του Clay Shaw που θα δει την επιτυχία και την αποτυχία από κοντά στους διαδρόμους του CyberRace.

Το πρόγραμμα χρησιμοποιεί την νέα τεχνική VOXELS για να δίνει αληθοφάνεια στο background, raytraced γραφικά για τα οχήματα τα οποία μπορείτε να κατασκευάσετε μόνοι σας, ψηφιοποιημένους χαρακτήρες και διαλό-

γους, φανταστικά ηχητικά εφέ, κινηματογραφικές ενδιάμεσες σκηνές και οθόνες 256 χρωμάτων και μουσική γραμμένη από συνθέτη

τιμημένο με βραβείο Emmy!

Κυκλοφορεί από στιγμή σε στιγμή για PC και τον Νοέμβριο για Amiga και Macintosh.



καλύτεροι του γαλαξία, τουλάχιστον.

Η εταιρία διαφημίζει το παιχνίδι σαν ένα ριζοσπαστικό 3D αγώνα και μάχη ταυτόχρονα και είναι σχεδιασμένο από τον πασίγνωστο (τουλάχιστον για τον χώρο στον οποίο αναφερόμαστε) Syd Mead περισσότερο γνωστό για την δουλειά του στο Blade Runner. Οχι οτι δεν



MEAN ARENAS

Να και ένα παιχνίδι που "βρωμάει" Γερμανία σε σύλληψη! Μπορεί τα γραφικά να μην είναι αριστουργήματα αλλά αν δεν γελάσετε με τους δύο χαρακτήρες του παιχνιδιού, τον Bill και τον Bob τότε προφανώς δεν γελάτε με τίποτα! Συνοδεύονται από γελοίες φωνές που μάλιστα θα έχουν και γαλλική προφορά. Σαν σύλληψη πλησιάζει την απλοϊκότητα καθώς μοιάζει με παραλλαγή του κλασικότερου θέματος, του Pac Man. Και καθώς είναι και αυτό παιχνίδι της ICE που μάλλον "έκλεψε" λίγο την ιδέα του Lemmings όπως μπορείτε να διαβάσετε στο GUPPY θα έλεγε κανείς ότι δεν κάνει τίποτε άλλο από το να εκμεταλλεύεται έτοιμες ιδέες. Αν λοιπόν κάποιος έλεγε κάτι τέτοιο θα αδικούσε την εταιρεία αφού έχει κάνει ιδιαίτερη προσπάθεια για κάθε παιχνίδι της και έχει προσθέσει πολλές νέες ιδέες και αλλαγές. Σκοπός σας είναι να κυκλοφορείτε μέσα στους λαβύρινθους και να μαζεύετε bonus. Και εκεί που μαζεύετε τα αντικείμενα αυτά λοιπόν εμφανίζονται οι κακοί. Οποιαδήποτε σωματική επαφή μαζί τους μειώνει σοβαρά την ενέργειά σας γι'αυτό αποφεύγετε τις συναναστροφές με τέτοια sprites. Υπάρχουν ακόμα τηλεμεταφορείς αλλά πολλές φορές για να τους φτάσετε πρέπει να βρείτε ειδικά κλειδιά. Ένα απλό αλλά αρκετά εθιστικό παιχνίδι.

STAR WARS CHESS

Το PC θα έχει σύντομα την ευκαιρία να φιλοξενήσει τους βασικούς χαρακτήρες από την τριλογία του πολέμου των άστρων σε ένα παιχνίδι για σκάκι. Θα χρησιμοποιεί από την μία την τεχνολογία του Chessmaster και από την άλλη χαρακτήρες όπως ο Luke, ο Vader, ο Αυτοκράτορας, ο Chewbacca που θα σας κάνουν να γλίφετε και τα δάχτυλά σας. Και οι πληροφορίες μας λένε ότι θα κυκλοφορήσουν περισσότερα από ένα τέτοια παιχνίδια.



BUBBA'N STIX

THUNDERHAWK

για MEGA CD

Για όσους ξέρουν το παιχνίδι από την έκδοσή του για τους υπολογιστές και δη από την Amiga θα εκπλαγούν να μάθουν ότι ένα τόσο καλό παιχνίδι έχει ξαναγραφτεί από την αρχή για το νέο μηχάνημα της SEGA. Για όσους τολμάνε και δεν το ξέρουν, είναι ένας 3D εξομοιωτής ελικοπτέρου που λένε ότι εκμεταλλεύεται τις δυνατότητες του μηχανήματος.

Εμείς είδαμε μόνο το Demo και έτσι δεν μπορώ να σας πω τίποτα για το gameplay.

Οι στατικές οθόνες που έχουμε στις σελίδες μας δεν μπορούν επίσης να αποδώσουν την κίνηση που θεωρητικά είναι πολύ καλή.

Προς το παρόν δεν γνωρίζουμε πόσο πολλά MBytes είναι μέσα στο CD αλλά οι πληροφορίες μας λένε ότι υπάρχουν πάνω από 30 Mbytes για γραφικά! Ελπίζουμε σε φανταστικό ήχο και μεγάλες ενδιάμεσες animated σκηνές οι οποίες μάλιστα υπήρχαν στην Amiga και καταλάμβαναν πάνω από 700 K. Οι σκηνές της μάχης θα έχουν εφέ όπως εκείνο του Mode 7 στο Super NES.

Τα sprites υποφέρουν κάτω από το rotation και το scalling που εφαρμόζει πάνω τους το hardware του μηχανήματος.

Βέβαια η εισαγωγή είναι φτιαγμένη να τρέχει μόνο με 32 χρώματα αλλά μοιάζει σχεδόν με VGA!



Ενα παιχνίδι που θα κυκλοφορήσει ταυτόχρονα σε Amiga αλλά και MEGA CD.

Ο ήρωας είναι ο Super Ted ένας πρωταγωνιστής κινουμένων σχεδίων της αμερικής, που φυσικά είναι ένας νότιος αγρότης. Αυτό σημαίνει ότι στην Ευρώπη ο χαρακτήρας είναι εντελώς άγνωστος, σχετικά γνωστός στην Αγγλία και κανέ-

νας δεν τον ξέρει στην Ελλάδα βέβαια. Όταν έχεις έναν χαρακτήρα λοιπόν βγαλμένο από κινούμενα σχέδια το πρώτο πράγμα που περιμένεις είναι να έχει καταπληκτικό animation. Αυτό συμβαίνει και με το παιχνίδι ιδίως στο CD της SEGA αλλά και στην Amiga το demo που παίξαμε ήταν καταπληκτικό. Η ιδέα ήταν πολύ απλή πίσω από το πρόγραμμα: ο Jeremy Smith ζήτησε από τους γραφίστες και τους προγραμματιστές ένα παιχνίδι με έναν άντρα και ένα... ραβδί. Αφού προφανώς απέρριψαν την ιδέα του... Μωσή(!) κατέληξαν στον Bubba. Η υπόθεση είναι απίθανα ήλιθα: ένα διαστημόπλοιο απαγάγει τον Bubba και τον μεταφέρει σε έναν



άγνωστο πλανήτη. Σκοπός σας είναι φυσικά να επιστρέψετε πίσω. Οι κατασκευαστές περιγράφουν το παιχνίδι σαν ένα platform με στοιχεία από puzzle και adventure. Σε ολόκληρη την περιπέτεια ο Stix θα παίξει σημαντικό ρόλο ιδίως στον τρόπο με τον οποίο θα λυθούν τα περισσότερα από τα puzzles.

Για παράδειγμα για να εξαφανιστεί μερικά τέρατα αρκεί να ρίξετε τον Stix εναντίον τους και αυτός αφού τους χτυπήσει θα επιστρέ-

ψει πίσω σαν μπούμεραγκ ή σε άλλες περιπτώσεις που θα χρειαστεί να βυθιστείτε κάτω από το νερό αρκεί να χρησιμοποιήσετε το ραβδί σας για να αναπνέετε! Στην Amiga θα έχουμε μια ανάλυση 208*208 με 16 χρώματα. Η έκδοση του CD για SEGA (από που είναι και οι φωτογραφίες που βλέπετε) θα έχει τα ίδια χαρακτηριστικά με την Amiga αλλά περισσότερα χρώματα και full screen display. Στην Amiga κυκλοφορεί τώρα, στο Game Boy όπου νά'ναι, τουλάχιστον στο εξωτερικό, στο NES τον Σεπτέμβριο και στο Super NES τον Δεκέμβριο.



SimLife για AGA

Και όσοι δεν κατάλαβαν ας μάθουν μια και καλή ότι AGA ονομάζεται το νέο σετ CHIP εξειδικευμένων σε γραφικά και ήχο που έχει κυκλοφορήσει η Commodore και περιλαμβάνονται στην Amiga 1200 και 4000. Ήταν ένα παιχνίδι που κυκλοφόρησε την χρονιά που πέρασε για PC και Macintosh παίρνοντας τον χαρακτηρισμό του καλύτερου εξομοιωτή για το '92. Είναι μια εξομείωση γεννητικής μηχανικής που μας ενδιαφέρει όλους με τις μεταλλάξεις που μπορεί να δημιουργήσει και με τις οποίες μπορείτε να παίξετε. Όσοι έχουν Amiga 500/600 ας μην ανησυχούν, θα κυκλοφορήσει σύντομα και γι'αυτούς.

RAGS TO RICHES



Από την INTERPLAY ένα πρόγραμμα που θα σας θυμίσει το Ports Of Call και κάπως το Stockbroker. Είναι η πρώτη φορά μετά από αυτά τα προγράμματα που αναφέραμε που βλέπουμε μια τόσο προσεγμένη και λεπτομερή εξομίωση της χρηματιστηριακής αγοράς. Αυτό είναι σχεδόν φυσιολογικό αφού το πρόγραμμα κατασκευάστηκε με την συνεργασία ενός πραγματικού χρηματιστή της Wall Street και φαίνεται από την πρώτη στιγμή που θα αρχίσετε να παίζετε. Είναι ένα παιχνίδι τεράστιο στηριγμένο στην λογική του "τοποθετώ το mouse στην επιλογή που θέλω και πατάω το κουμπάκι". Οσο απλό κι αν φαίνεται θα πρέπει να μάθετε όλα τα κόλπα και τις βρωμίες για να κερδίσετε κάποια στιγμή. Και όταν αποφασίσετε να αρχίσετε να παίζετε από την αρχή θα είναι διαφορετικό από όλα τα άλλα παιχνίδια που παίζατε. Εκτός από την επιλογή για τρία επίπεδα δυσκολίας μπορείτε ακόμα να επιλέξετε και κάποια συγκεκριμένα ιστορικά χρηματιστηριακά γεγονότα που θα διαμορφώσουν το gameplay. Ετσι μπορείτε για παράδειγμα αντί να παίζετε στην σημερινή εποχή να πάτε στο χάος του Κραχ του 1929! Τα γραφικά είναι μέτρια, όπως περιμέναμε από ένα πρόγραμμα στρατηγικού σχεδιασμού. Θα μας το προσφέρει η Interplay μέσα στους επόμενους μήνες και στην αρχή μόνο για PC. Θα σας δώσει την ευκαιρία να χτήσετε την αυτοκρατορία σας ή καλύτερα όπως λέει και το δυτικό άσμα: "If you wanna make money, if you wanna be rich, you must be a son of a..."



MICROSTORE

Η ΠΗΓΗ ΟΛΩΝ ΤΩΝ AMIGA
ΣΕ ΤΙΜΕΣ ΣΟΚ ΜΕΧΡΙ
ΕΞΑΝΤΛΗΣΕΩΣ ΤΟΥ
STOCK

AMIGA 1200 ΜΕ ΦΠΑ
135000!

ΣΤΗΝ ΙΔΙΑ ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ
AMIGA 600 ΜΕ 5
ORIGINAL GAME
90000!

AMIGA 500 PLUS ΜΕ ΦΠΑ
78000!

MONITOR 1084S STEREO ΜΕ ΦΠΑ
70000!

ΜΕ ΚΑΘΕ ΑΓΟΡΑ ΔΩΡΟ
ΕΝΑ JOYSTICK
ΚΑΙ ΠΟΛΛΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

ΤΑΧΥΤΑΤΗ
ΑΝΤΙΚΑΒΟΛΗ
ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ
ΕΛΛΑΔΑ

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



PIERRE LECHÉ

Παιχνίδια με μαγειρική δεν υπάρχουν πολλά. Αυτό μάλλον θα είναι το πρώτο που θα κυκλοφορήσει σε τόσο πολλά format.

Σε Super NES, Gameboy και Amiga τον Σεπτέμβριο/Οκτώβριο. Η υπόθεση είναι απλή: ο Pierre πρέπει να θρει και να "σουλλάβει" τα υλικά για τις συνταγές του και να τα φυλακίσει στο "κλουβί"!

Ακόμα πρέπει να τα προστατέψει από τα έντομα και τις αρρώστιες που θα τα καταστρέψουν. Ακόμα πρέπει να αντιμετωπίσει τον μεγάλο αντίπαλό του τον Μαύρο Σεφ που "μαγειρεύει" δόλια σχέδια για να καταστρέψει την φήμη τού Pierre. Θα περιλαμβάνει 48 επίπεδα απλωμένα σε 6 διαφορετικές χώρες η κάθε μία με τις δικές της σπεσιαλιτέ και την ανάλογη μουσική από τις Δυτικές Ινδίες και το Μεξικό μέχρι την Γαλλία και πιο πέρα (δεν ξέρουμε αν θα περιλαμβάνει και ελληνική φασολάδα).

STREET FIGHTER 3

Ναι επιτέλους θα κυκλοφορήσει στα ηλεκτρονικά σε λίγους μήνες. Ομως υπάρχουν και άσχημα νέα για μερικούς χαρακτήρες!

Όπως για παράδειγμα ότι στην νέα έκδοση θα επιζήσουν μόνο ο Ryu και ο Sagat και θα πρέπει να αποχαιρετήσετε τον Ken, τον Blanka, τον Zangief και τους άλλους.

A, από την οικογένεια Li θα εμφανίζεται η αδερφή της Chun Li. Κάτι είναι κι αυτό θέβαια και θα υπάρχουν συνολικά 14 χαρακτήρες να διαλέξετε με νέες κινήσεις εκ των οποίων οι 5 θα είναι ειδικές. Ο Sagat μάλιστα κάνει προπόνηση όλο το καλοκαίρι για το ελικοπτεράκι του.

WACKY FUNSTERS



Θέλετε να μεταμορφωθείτε ξαφνικά σε 9χρονο αμερικανάκι; Αν όχι μην παίξετε αυτο το πρόγραμμα που οι κατασκευαστές του το βάφτησαν παρωδία των computer games. Ίσως αυτός να είναι ο εύκολος τρόπος γι'αυτούς να αποφύγουν την άσχημη κριτική! Ξεκινάει με το Big Guys With Muscles το οποίο τολμάει να διακομωδεί το Street Fighter 2 (!) και μάλιστα με έναν τρόπο που μόνο ότι οι προγραμματιστές δεν μπορούσαν να κάνουν τίποτα καλύτερο δείχνει. Κάπως έτσι συνεχίζει το παιχνίδι στο Ping όπου καλείστε να εξοντώσετε έναν Σουμά, στο Rambi πρέπει να οδηγήσετε ένα διαστημόπλοιο και παρά το χιούμορ που υπάρχει στο παιχνίδι θα έλεγα ότι δεν αξίζει τον κόπο. Το βάλαμε λοιπόν στα previews γιατί, μάλλον, δεν θα το κάνουμε ποτέ review. Οι σελίδες μας ξέρετε είναι πολύτιμες για να τις χαραμίζουμε με τέτοια προγράμματα.

CHUCK ROCK 2 για Mega Drive

Ηταν φυσιολογικό να ακολουθήσει την έκδοση της Amiga που παρουσιάσαμε στο προηγούμενο τεύχος και που ήταν κάτι περισσότερο από καταπληκτικό. Δηλαδή είναι ένα από εκείνα τα παιχνίδια/συνέχειες που μετριούνται στα δάχτυλα του ενός χεριού και που είναι καλύτερα από το πρώτο μέρος. Τα γραφικά από επίπεδο σε επίπεδο διαφέρουν δραματικά και αν είναι κοντά κάπως στα γραφικά της έκδοσης για Amiga θα σκίσει...

CHESSMASTER PRO 4000

Ελάχιστα ξέρουμε γι'αυτό το πρόγραμμα. Όπως ότι θα συνεχίζει μεν την παράδοση του ονόματός του αλλά θα έχει έντελώς διαφορετικό στήσιμο και δυνατότητες. Γνωρίζουμε επίσης ότι θα κυκλοφορήσει για PC το Σεπτέμβριο που έρχεται από την Mindscape.

MICRO MACHINES



Είναι ένα παιχνιδάκι με αγώνες αυτοκινήτων που σκίζει κυριολεκτικά στο NES κατασκευασμένο από τους μάγους του gameplay τους CodeMasters (όπως θυμάστε από το Dizzy πριν από

μερικά τεύχη). Οι φωτογραφίες εξάλλου που συνοδεύουν το preview μας είναι αποκαλύπτικές όσο δεν παίρνει για την δουλειά που έκαναν οι προγραμματιστές πάνω στο μηχάνημα της Nintendo. Ένα πρόγραμμα που παίζεται διπλό ή μονό, ενάντια στον υπολογιστή ή σε κάποιον φίλο σας και η ποικιλία των γραφικών είναι φανταστική όσο και η ποιότητά τους.



GUPPY

Όταν θα πρωτοδείτε αυτό το παιχνιδάκι το πρώτο πράγμα που θα πείτε θα είναι "Καλά αυτό είναι ένα μέρος από τα Lemmings"! Είχαμε πραγματικά πολλούς κλώνους αλλά αυτό εδώ χρησιμοποιεί ιδέες από το πρωτότυπο.

Καθώς επίσης έχει πολύ καλά γραφικά μερικές φορές, ομαλό scrolling και τέλειο gameplay δεν θα είναι άπιθανο να πιστέψουμε ότι θα αρέσει ακόμα και σε εκείνους που δεν ικανοποιήθηκαν με το Lemmings. Προς το παρόν έχουν τελειώσει μόνο τα 10 πρώτα επίπεδα αλλά αφού η υπόθεση τουλάχιστον δεν θα αλλάξει μέχρι να ολοκληρωθεί το πρό-

γραμμα μπορώ να σας την αναφέρω: Υπάρχουν σε κάθε επίπεδο ορισμένα ψαράκια τα οποία πρέπει να κρατήσετε ζωντανά γιατί αν πεθάνουν θα χάσετε το παιχνίδι. Τα διάφορα είδη των ψαριών που υπάρχουν παραπέμπουν αμέσως στο Lemmings: υπάρχουν ψάρια που ανατινάζονται, άλλα που σταματάνε την κίνηση των υπόλοιπων, ψάρια που ζυγίζουν πολλά κιλά και χρησιμεύουν όταν θέλετε να κατέβετε χαμηλότερα στο νερό και ελαφριά ψάρια όταν θέλετε να ανέβετε στην επιφάνεια... Οι κατασκευαστές μας υποσχέθηκαν πάνω από 100 επίπεδα με μέγε-



θος του καθενός 6 οθόνες! Μέσα σ'αυτά τα sprites είναι πολύ ανώτερα από τα Lemmings τόσο σε μέγεθος αλλά και animation. Θα εμφανιστεί κατά τον Σεπτέμβριο από την ICE.

BENEATH A STEEL SKY

Φανταστικός τίτλος. Το πρώτο που μου έφερε στο μυαλό ήταν το "1984" του Οργουελ που στο τέλος λέει ότι "Αν θέλεις να ξέρεις πώς θα είναι το μέλλον φαντάσου μία μπότα να πατάει ένα ανθρώπινο πρόσωπο"! Είναι ένα πρόγραμμα από την Virgin που δεν θα κυκλοφορήσει πριν από τον Ιούλιο. Είναι επίσης η δεύτερη προγραμματιστική δουλειά της Revolution όπου χρησιμοποιεί την Virtual Theatre τεχνική της. Αν αυτό δεν σας λέει τίποτα όπως και το όνομα της κατασκευάστριας αρκεί να σας θυμίσω το υπερτέλειο Lure Of the Temptress που σαγήνεψε τα πλήθη με την μοναδική του εισαγωγή και την τεχνική του, μιλώντας πάντοτε για adventures. Το σενάριο τώρα σας μεταφέρει στο μακρινό μέλλον σε έναν cyberpunk κόσμο. Οι κυβερνήσεις πέφτουνε μα οι εταιρίες μένουν και οι πολυεθνικές που υπάρχουν θέλουν να ελέγξουν τις λίγες ακόμα παραγωγικές περιοχές. Τα γραφικά του παιχνιδιού έχουν θελιτωθεί αρκετά αλλά ταυτόχρονα υπάρχει και αισθητή καλύτερηση στην πλοκή σε ότι αφορά τους χαρακτήρες. Για παράδειγμα τα πρόσωπα που εμφανίζονται επηρεάζονται από αυτά που συμβαίνουν στον κόσμο γύρω τους αλλά και εξελίσσονται σε επίπεδο προσωπικότητας! Κατά πόσο αυτό είναι βέβαια επιτυχημένη προσθήκη θα φανεί μετά από πολλές ώρες παιχνιδιού. Το πρόγραμμα είναι τεράστιο με καταπληκτικά γραφικά και μπόλικο σενάριο. Στους συμβατούς χρειάζεται τουλάχιστον έναν 386 με VGA ενώ στην Amiga θα έχει 32 χρώματα αν και αυτή τη στιγμή ετοιμάζεται η υπερφυσική έκδοσή του για την A1200!!!

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΟΥ ΔΡΟΜΟΥ

ΤΟΥ Π. ΣΩΤΗΡΙΟΥ

Αν είναι κάτι που χαρακτηρίζει τον εικοστό αιώνα, αυτό είναι το αυτοκίνητο και η εξέλιξή του μαζί με τον πολιτισμό που ξέρουμε και βιώνουμε σήμερα.

Όμως εμείς δεν θα μιλήσουμε για το αυτοκίνητο / όνειρο του Έλληνα μικροαστού αλλά για τα παιχνίδια αυτοκινήτων και μοτοσυκλετών σε όλα τα formats. Τα παιχνίδια για αυτοκίνητα υπάρχουν από τότε που εμφανίστηκαν, όχι απλώς οι υπολογιστές αλλά μάλλον οι πρώτοι επεξεργαστές! Από τότε δηλαδή που η AdaSoft κυκλοφόρησε το Traction Engine Challenge για το Calculation Engine της Babbage!

A.P.B

Η Atari ήταν πάντοτε πρωταγωνιστής σε παιχνίδια αυτοκινήτων. Το πρόγραμμα αυτό είναι παλιό και είναι η ιστορία ενός περιπολικού που πρέπει να πιάνει τους παραβάτες.

Για να κάνουμε πιο ενδιαφέρουσα την παρουσίαση ενός τόσο παλιού παιχνιδιού που θα πρέπει οι περισσότεροι να έχετε ήδη δει σε κάποιον υπολογιστή η φωτογραφία μας είναι από Atari Lynx όπου το πρόγραμμα είναι πραγματικά υπέροχο.

Στο ηλεκτρονικό το όνομα A.P.B. ήταν συνώνυμο πριν από 5 χρόνια με την διασκέδαση και το πολύ γέλιο.

Η έκδοσή του στους υπολογιστές ήταν μάλλον μια αποτυχία αφού από την μια το μισό gameplay χάθηκε και από την άλλη σαν φιγούρα από άποψη γραφικών και ήχου δεν έλεγε ποτέ τίποτα.

Σήμερα είναι μουσειακό είδος και θα το συναντήσετε σε πάρα πολλές συλλογές.

CHAMPIONSHIP PRO-AM NES

Από τα διασκεδαστικότερα παιχνίδια αγώνων αυτοκινήτου για τα 8-bit. Γρήγορο, ποικίλο και με πολύ καλά sprites μπορεί να σας κρατήσει στην οθόνη για πολλές ώρες.



MEGA DRIVE

Στα γραφικά δεν έχει σύγκριση με τις 8-bit εκδόσεις. Είναι πολύ ανώτερο αλλά αυτό δεν σημαίνει ότι εκμεταλλεύτηκε την 16-bit τεχνολογία. Αν έχετε αυτό το μηχάνημα το παιχνίδι δεν θα σας ικανοποιήσει αφού το gameplay δεν είναι τίποτα το τρομερό.

E-TYPE

Πιστεύω ότι αυτό είναι το πιο ενδιαφέρον από όλα τα παιχνίδια που παρουσιάζουμε στο αφιέρωμα. Μας έρχεται 4 χρόνια πριν και κυκλοφόρησε μόνο για ένα μηχάνημα από την άγνωστη Fourth Dimension. Μην προσπαθείτε άδικα, δεν θα το βρείτε, είναι ένα παιχνίδι αυτοκινήτου για... Archimedes! Η φωτογραφία μας πιστεύω ότι είναι αποκαλυπτική για τις δυνατότητες του μηχανήματος εκείνη την εποχή που ίσως και να ήταν ανώτερο από την



A500. Αλλά αυτό είναι κάτι που δεν θα το μάθουμε ποτέ! Ο τίτλος του παιχνιδιού δεν θέλει να μιμηθεί το R-Type που ήταν βέβαια στο φόρτε του εκείνα τα χρόνια. Απλά δανείζεται το όνομα της μηχανής ενός καθαρόαιμου Βρετανικού αυτοκινήτου (όπως καθαρόαιμα Βρετανικός ήταν και ο Αρχιμήδης) της 12κύλινδρης V-12 E-Type Jaguar. Το παιχνίδι δυστυχώς αν και σαν προσπάθεια ήταν πολύ μπροστά από την εποχή του δεν εκμεταλλεύτηκε τις πραγματικές δυνατότητες του μηχανήματος. Δεν χρησιμοποίησε δηλαδή την φοβερή ταχύτητά του και ξεχώρησε μόνο ο ήχος με μπόλικα samples.

HARLEY DAVIDSON

Αν είναι ένα όνομα που να φέρνει ρίγη σύγκλησης σε όλους, μηχανόβιους και μη είναι το όνομα αυτού του παιχνιδιού. Το οποίο τίμησε και το σήμα της μοτοσυκλέτας που φέρει γιατί δεν ήταν απλώς ένας αγώνας δρόμου αλλά είχε και πολλά μηχανόβια στοιχεία



όπως η αναζήτηση και η περιπέτεια. Μιλάμε για μια σπάνια περίπτωση όπου ένα παιχνίδι με μοτοσυκλέτες μετατρέπεται σε arcade adventure με πολλά πράγματα να κάνει κανείς. Εκτός από τους κινδύνους που αντιμετωπίζετε στον δρόμο από οχήματα και εμπόδια, πρέπει να ανεφοδιάζετε συχνά σε καύσιμα αλλά καλό θα ήταν να παίξετε που και που κανένα χέρι πόκερ ή να μαζεύετε κάποια κοπελιά από τις άκρες του δρόμου, έτσι για χαβαλέ. Σκοπός σας στο τέλος είναι να φτάσετε στην πόλη Sturgis όπου γίνεται ένας διαγωνισμός μηχανόβιων. Το πρόγραμ-

μα εντυπωσιάζει και με τα στοιχεία από role-playing που διαθέτει καθώς όταν ξεκινάτε βάζοντας το όνομά σας και την εμπειρία σας σας δίνει και ανάλογους πόντους σε μηχανικές γνώσεις, οδήγηση, καυγάδες(!), χάρισμα και χρήματα. Σε όλα τα μηχανήματα που εμφανίστηκε (Amiga, PC, ST) μόνο ο ήχος θα μπορούσε να ήταν καλύτερος. Τα υπόλοιπα στοιχεία συνθέτουν ένα πρόγραμμα που θα πρέπει να έχετε.

JAGUAR XJ220

AMIGA

Η έκδοση αυτού του παιχνιδιού στην Amiga ήταν σαφώς η καλύτερη από όλα τα μηχανήματα, εκτός βέβαια από εκείνα που έχουν το πρόγραμμα σε CD. Κατασκευασμένο από τους ίδιους ανθρώπους που μας χάρισαν το ThunderHawk έχει δώσει όλη του την προσοχή στο ομαλό animation και την σταθερή κίνηση παρά την πληθώρα των sprites που ταξιδεύουν στην οθόνη σας. Τα αντίπαλα αυτοκίνητα προσθέτουν στην εθιστικότητα καθώς είναι ό,τι καλύτερο έχει να επιδείξει ο δρόμος: Φερράρι, Πόρσε, Λαμποργκίνι...

MEGA CD Τα γραφικά δεν δείχνουν να έχουν βελτιωθεί υπερβολικά από την ύπαρξη του CD αλλά είναι η καλύτερη έκδοση που υπάρχει μέχρι στιγμής. Αυτό συμβαίνει γιατί οι προγραμματι-

στές έχουν χρησιμοποιήσει τις hardware δυνατότητες του μηχανήματος για να αυξομειώσουν το μέγεθος του αυτοκινήτου σας αλλά και του δρόμου. Το καλύτερο σημείο του είναι ότι χωρίζει την οθόνη σε δύο μέρη στο διπλό δίκως να πέφτει η ταχύτητά του. Για την Ελλάδα ειδικά σας περιμένει και μία έκπληξη, υπάρχει δηλαδή μια ειδική διαδρομή όπου το πρόγραμμα σας βάζει να τρέχετε σε κολώνες και ερηπεία! Μόνη μας ένσταση ότι το Mega CD μπορεί να παράξει καλύτερα πράγματα.

LOTUS TURBO CHALLENGE

AMIGA

Η Gremlin βγάζοντας στην αγορά το πρώτο Lotus για Amiga έγραψε πραγματική ιστορία στον χώρο των αυτοκινήτων. Η έκδοση για Amiga του πρώτου μέρους καθώς και το δεύτερο με τις νέες του επιλογές είναι τα καλύτερα παιχνίδια αυτοκινήτου που υπάρχουν ακόμα σε όλα τα συστήματα εκτός ηλεκτρονικών. Η τρίτη κυκλοφορία της σειράς μας βρίσκει αντιμέτωπους όχι στην τρομερή της ταχύτητα, τα πολύ καλά γραφικά ή τον τέλειο ήχο αλλά διότι δεν χρειαζόταν όταν ήδη υπήρχαν οι δύο πρώτες.

MEGA DRIVE

Μπορείτε να οδηγήσετε είτε την Esprit είτε την Elan. Το scrolling είναι το ομαλότερο σε παιχνίδι αυτοκινήτου για Mega Drive μέχρι στιγμής αλλά δυστυχώς στο διπλό η έλλειψη blitter από το μηχανήμα γίνεται φανερό. Η ταχύτητα πέφτει πολύ και τα γραφικά υποφέρουν. Βέβαια όπως σε όλα τα διπλά αυτό μπορείτε να το παραβλέψετε για χάρη του gameplay που ανεβαίνει. Και μία λεπτομέρεια, εξαιτίας της άδειας της ίδιας της Lotus για την έκδοση του παιχνιδιού στην κονσόλα δεν θα δείτε πουθενά τράκες και συντριμια. Κρίμα!

NIGEL MANSELL's World Championship

AMIGA

Τι μεγάλος και πομπώδης Αγγλικός τίτλος. Βέβαια θα μου πείτε αφού η κατάκτηση του πρωταθλήματος φόρμουλα 1 από τον Nigel είναι το σημαντικότερο πράγμα που έχει να επιδείξει ο

αγγλικός αθλητισμός εδώ και 20 χρόνια! Το παιχνίδι το έχουμε τεστάρει στο περιοδικό και δεν μας φάνηκε η αφρόκρεμα χωρίς αυτό να σημαίνει ότι δεν είναι και καλό. Αν θέλετε να προσθέσετε ένα ακόμα πρόγραμμα του είδους στην συλλογή σας, γιατί όχι;



CPC

Η έκδοση όμως για τον Amstrad CPC ήταν μάλλον εκπληκτική. Τα γραφικά πρέπει να παίξετε για να καταλάβετε πόσο καλά είναι και ο ήχος αν και δεν είναι ο καλύτερος έχει όμορφη μουσική. Εύκολο παιχνιδάκι με όλα τα καλά της Gremlin που είναι η καλύτερη στα αυτοκίνητα και στους 8-bit υπολογιστές.

OUTLANDER

Ένα όνομα έφερνε πάντοτε μαζί του την καταστροφή και θύμιζε Αυστραλία! Όπως καταλάβατε μιλάμε για ένα ακόμα παιχνίδι τύπου Mad Max όπου ο ήρωας παλεύει ενάντια στους κακούς. Το είδαμε σε Super NES όπου τα γραφικά του είναι απλώς καλά, όχι τίποτα το εντυπωσιακό και τα sprites είναι μάλλον μικρότερα από αυτό που έπρεπε. Ο ήχος ξεχωρίζει πάλι μέσα από τις δυνατότητες του μηχανήματος για τα ρεαλιστικά του εφέ. Προσθέστε έναν μέτριο χειρισμό και αρκετά αργή ταχύτητα για παιχνίδι με αυτοκίνητα και θα σας βρούμε στο αμάξι να προσπαθείτε να χτυπήσετε την Mindscape που το κατασκεύασε. Αλλά για σταθείτε μια στιγμή, σαν πρόγραμμα έχει πολύ μα πάρα πολύ πλάκα!

ROAD RASH

Ένα παιχνίδι που δόξασε τις μοτοσυκλέτες σε όλα τα format που εμφανίστηκε. Ξεχώρισε στο Mega Drive για την ταχύτητα και την δύναμή του αλλά δεν κατάφερε να φτάσει σαν gameplay το Super Hang On. Εδώ τα πράγματα είναι κάπως πιο περίπλοκα αφού όχι μόνο τρέχετε αλλά και χτυπάτε τους άλλους με κλωτσιές, μπουνιές αλλά και διάφορα αντικείμενα. Το ίδιο συμβαίνει και με τους αντιπάλους σας που μπορούν να σηκώσουν χέρι εναντίον σας και να σας πετάξουν έξω από τον

INDY HEAT

Ένας 68000 στα 8Mz ακόμα και σήμερα είναι ένας δυνατός επεξεργαστής. Ετσι το Indy Heat πριν από μερικά χρόνια δεν είχε κανένα πρόβλημα να γίνει ένα από τα καλύτερα παιχνίδια του ST. Φυσικά είχε προηγηθεί πολλά χρόνια πριν το Super Sprint αλλά πού να το θυμάστε εσείς οι νέοι. Το Indy Heat είναι ένα παιχνίδι με φόρμουλες πάλι και πολύ θεαματικές στατικές οθόνες, όπως βλέπετε και από την φωτογραφία μας. Ανάθεμα βέβαια σε εκείνη την επιλογή όπου μπορούσαν να παίζουν τρία άτομα ταυτόχρονα...



SUPER NINTENDO

ENTERTAINMENT SYSTEM

ΑΠΟΛΥΤΗ ΤΕΧΝΟΛ



ΤΙΚΗ ΥΠΕΡΟΧΗ!



Η ΥΠΕΡΟΧΗ ΤΟΥ SUPER NES

ΚΕΝΤΡΙΚΟΣ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ (CPU)	16-BIT
RAM	128 K
ΗΧΟΣ-DIGITAL	8 ΚΑΝΑΛΙΑ, HI-FI STEREO 16 BIT
ΤΑΥΤΟΧΡΟΝΗ ΑΠΕΙΚΟΝΙΣΗ ΧΡΩΜΑΤΩΝ	256
ΔΙΑΘΕΣΙΜΑ ΧΡΩΜΑΤΑ	32768
ΑΝΑΛΥΣΗ ΟΘΟΝΗΣ	512 x 448
ΜΕΓΙΣΤΟΣ ΑΡΙΘΜΟΣ SPRITES*	128
ΜΕΓΙΣΤΟΣ ΑΡΙΘΜΟΣ SPRITES/ΓΡΑΜΜΗ	32
ΜΕΓΙΣΤΟ ΜΕΓΕΘΟΣ SPRITES	64 x 64
SCROLLING	4Hz, ΚΑΘΕΤΟ-ΔΙΑΓΩΝΙΟ, 360 ΜΟΙΡΕΣ

* SPRITES: ΚΙΝΟΥΜΕΝΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ ΣΤΗΝ ΟΘΟΝΗ



Nintendo®

Η ΠΡΩΤΗ ΔΥΝΑΜΗ ΣΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΣΤΑ VIDEO GAMES

δρόμο. Ο ρεαλισμός ήταν ένα από τα μεγάλα ατού του προγράμματος. Δηλαδή η πτώση σας με την μοτοσυκλέτα είναι θεαματική και σέρνεστε για αρκετή ώρα κάτω μέχρι να σταματήσετε.



Υστερα ξεκινάτε να την φτάσετε πάλι αλλά προσοχή, μπορεί να σας χτυπήσει αυτοκίνητο ή κάποια άλλη μοτοσυκλέτα και να σας στείλει πάλι από εκεί πού'ρθατε. Υπάρχει επίσης και ο κίνδυνος του τροχονόμου που αν σας προλάβει θα σας χώσει στην φυλακή ή θα σας ρίξει κάποιο πρόστιμο. Και εκεί είναι η μαγιά, να σας δώ να τα βάζετε με τους αστυνόμους! Στην αρχή ξεκινάτε με την κατώτερη μηχανή που υπάρχει αλλά σιγά σιγά με τα χρήματα που αποκτάτε αγοράζετε νέες μηχανές πολύ ισχυρότερες και πιο γρήγορες.

Το πρόγραμμα έχει την σχετική επανάληψη του για να μάθετε τις πίστες αλλά είναι αρκετά ρεαλιστικό και ο χειρισμός έτσι σωστός ώστε να αρέσει στους μηχανόβιους.

ROAD RIOT

MEGA DRIVE

Το παιχνίδι ήταν μια μεγάλη επιτυχία της Atari η οποία έδωσε τα δικαιώματα στις μεγάλες της αντιπάλους, την SEGA και την Nintendo να το κυκλοφορήσουν στις κονσόλες τους. Στο Mega Drive είναι αρκετά γρήγορο αλλά θα σας λείψει το scaling και θα σας μείνει ένα απλό παιχνίδι.



SUPER NES

Από την θαυμάσια έκδοση στα ηλεκτρονικά, την ιδανική για χαβαλέ και φι-

γούρα και σ'αυτό το μηχάνημα δεν έμεινε παρά μια αποτυχία.

STUNT DRIVER

Τα PCs αρχίζουν να μπαίνουν σοβαρά στον χώρο των αυτοκινήτων. Θα μου πείτε ότι πάντοτε είχαν περιβόητα παιχνίδια όπως το Test Drive και το VETTE αλλά τώρα είναι που οι μεγάλες εταιρίες ενδιαφέρονται για τις νέες δυνατότητές τους με τους 386 και πάνω! Το Stunt Driver ανήκει στην παλιά γενιά παιχνιδιών αν και είναι γρήγορο γιατί εκμεταλλεύεται τον επεξεργαστή σας, μπορούν να παίξουν περισσότεροι από έναν παίκτες ταυτόχρονα και ο χειρισμός δεν παρουσιάζει κανένα πρόβλημα. Επίσης προσφέρει την δυνατότητα να κατασκευάσετε μόνοι σας την διαδρομή στην οποία θέλετε να παίξετε και να παίξετε μέσω modem. Τα πολυγωνικά γραφικά δυστυχώς δεν λέν πολλά πράγματα αλλά στην ταχύτητα που κινείται δεν έχετε τον χρόνο να θαυμάσετε το τοπίο γύρω σας!

TEST DRIVE 2 The DUEL

MEGA DRIVE

Ενας από τους πιο αγαπημένους τίτλους παιχνιδιών σε PC αλλά και Amiga έκανε την εμφάνισή του στην κονσόλα της SEGA. Προσωπικά προτιμώ οποιαδήποτε από τις δύο εκδόσεις υπολογιστών περισσότερο από της κονσόλας γιατί είναι λίγο πιο αργή και ο ήχος είναι χειρότερος. Αν βέβαια έχετε Mega Drive και όχι PC ή Amiga έχετε ένα καλό παιχνίδι του είδους στο cartridge σας.



AMIGA

Πιστεύω ότι είναι η καλύτερη από τις τρεις εκδόσεις γιατί έχει σαφώς τον καλύτερο ήχο και τίποτα να ζηλέψει σε γραφικά από το PC, πράγμα που έχει κάνει την διαφορά πολλές φορές σε σχέση με τους συμβατούς.

SUPER OFF ROAD

Ενα παιχνίδι που όταν το είχαμε πρω-



τοδεί δεν γέμιζε κανένα μάτι. Μετά από την πρώτη μας επαφή με το ηλεκτρονικό άρχισαν οι 8-bit εκδόσεις με κάτι χαριτωμένα sprites αυτοκινήτων που έβγαζαν μεγάλους καπνούς σαν χαριτωμένα έντομα. Περίεργο και αξαγάπητο ακόμα και στο 16-BIT μηχάνημα της SEGA.

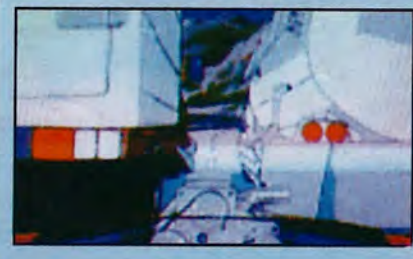


TEAM SUZUKI

Η Gremlin αφού κατάλαβε ότι είναι η καλύτερη στα αυτοκίνητα σε ολόκληρο τον κόσμο του software αποφάσισε να δοκιμάσει την τύχη της και στις μοτοσυκλέτες όπου μάλλον δεν είναι η πρώτη λόγο ποιότητας αλλά λόγο ποσότητας. Το Team Suzuki στον ST είναι αν μη τι άλλο γρήγορο. Τα vector γρα-

ROAD AVENGER

Ενα αυτοκινητοπαιχνίδο που έχει πίσω του ένα μεγάλο σενάριο. Το οποίο συνοψίζεται ευτυχώς σε μερικές λέξεις: όπως το Overlander και το Mad Max (η ταινία) τα βάζετε με ότι έχει ρόδες. Αν θέλετε ένα παιχνίδι για να κάνετε φιγούρα με το MEGA CD που μόλις αγοράσετε, το Road Avenger είναι ό,τι πρέπει. Έχει τα γραφικά, τον ήχο, την ταχύτητα και είναι πρωτότυπο. Όμως το πρόβλημα είναι στον χειρισμό ή μάλλον στο ότι δεν ελέγχετε και τόσο την δράση. Είναι κάτι σαν playable demo ή σαν την σειρά των Dragon's Lair από άποψη gameplay. Μπορεί πάντως την πρώτη φορά που θα δείτε τα 9 επίπεδά του να σας αρέσει.



φικά ήταν πριν την εμφάνιση του 286 και των 386 το ψωμοτύρι της Atari. Για την ίδια την Gremlin το Team Suzuki σ'αυτό το μηχανήμα ήταν πριν από μερικά χρόνια "πιθανότατα το παιχνίδι με τα πιο ομαλά κινούμενα πολυγωνικά γραφικά" όπως είχαν δηλώσει εκπρόσωποι της. Τα υπόλοιπα γραφικά δυστυχώς ήταν πολύ απλά και αυτό σημαίνει ότι οι υπόλοιποι οδηγοί έχουν μηχανές που λίγο πολύ μοιάζουν με τρίγωνα! Αν βέβαια θέλετε να κάνετε το παιχνίδι ακόμα γρηγορότερο δεν χρειάζεται παρά να εξαφανίσετε τους αντιπάλους με το πάτημα ενός κουμπιού και ένα μέρος από τα λοιπά γραφικά. Για να αποδώσουμε όμως δικαιοσύνη στο μηχανήμα, στα υπόλοιπα παιχνίδια μοτοσυκλέτας και στις ίδιες τις μοτοσυκλέτες πρέπει να πούμε ότι το πρόγραμμα ήταν τελικά ένα μετριότατο σύνολο.



SUPER HANG ON

Αν το Kick Off είναι ο βασιλιάς των παιχνιδιών ποδοσφαίρου σε όλα τα μηχανήματα, τότε το Super Hang On είναι το αντίστοιχο πρόγραμμα για τις μηχανές. Και όποιος καταφέρει να μας πει αν είναι καλύτερο σε Amiga ή σε Mega Drive να προσέχει γιατί μπορεί να φάει πολύ ξύλο!

Batman Returns, MEGA CD

Ε, καλά μην βαράτε, έπρεπε να σας δείξω το Batmobile... Chase HQ, Amiga. Ακόμα και η καλύτερη έκδοση του παιχνιδιού αυτού δεν μπορούσε να φτάσει με τίποτα τα ηλεκτρονικά.

Turbo Outrun, C64

Τα γραφικά του C64 ήταν πάντα πρόβλημα.

CRAZY CARS II

Σε όποιο μηχανήμα και να εμφανίστηκε θα κέρδιζε το βραβείο του χειρότερου!

CRAZY CARS III

Μα καλά είναι τρελλοί αυτοί οι Γάλλοι;

Cyber Spin, Super NES

Μία αποτυχία. Ένα πρόγραμμα που θα μπορούσε να είχε βγει άνετα πριν από 5 χρόνια. Αποφύγετε.

Driving Force, Amiga

Ένα από τα πρώτα παιχνίδια που δοκίμασε το scrolling. Υπερβολικά γρήγορο για να γίνει επιτυχία!

F-1 Hero, NES

Ακόμα ένα παιχνίδι για φόρμουλες στα 8-bit.

F-1 ROC, Super NES

Από την άγνωστη SETA με scalling και μεγάλη ταχύτητα.

HARD DRIVING 2

Ε, δεν είχε και μεγάλη διαφορά από το πρώτο μέρος!

LOMBARD RAC RALLY, ST

Είναι πολύ μα πάρα πολύ παλιό παιχνιδάκι.

RACE AMERICA, NES

Ένα κοινό παιχνίδι για κοινά αμάξια στην Αμερική.

EXHAUST HEAT 2, Super NES

Όλα τα παιχνίδια θυμίζουν πλέον F-Zero.

ROUND UP FIVE

Ακόμα ένα coin-op του '90 που θυμίζει Chase HQ αλλά με χειρότερα γραφικά και ήχο.

RC GRAND PRIX

Το Master System είναι πλέον γερασμένο αλλά έχει γνωρίσει μεγάλες δόξες.

WORLD GRAND PRIX

Τα γραφικά στα coin-op ήταν έτσι από το '90. Και η ταχύτητα ακόμα μεγαλύτερη.

HARD DRIVING

Τα vector γραφικά γίνονται παιχνιδάκι για τις scalling ικανότητες του Super NES και ο ήχος είναι πολύ καλός. Υπάρχουν και τα replay στις συγκρούσεις, μην ανησυχείτε. Στα coin-op βέβαια το πρόγραμμα χρησιμοποιήθηκε για να τεστάρονται πραγματικοί οδηγοί!

CHASE HQ

Ακόμα και η καλύτερη έκδοση σε υπολογιστές δεν μπορεί να φτάσει τα ηλεκτρονικά.



SUPER MONACO GP

Το χαϊδεμένο μηχανήμα της Atari, ο ST, έχει ιδιαίτερη κλίση στα γρήγορα αυτοκίνητα. Το πρόγραμμα ήταν από τα τελευταία αξιοπρεπή παιχνίδια αγώνων αυτοκινήτου που εμφανίστηκαν. Από το ηλεκτρονικό της SEGA κατάφερε να διατηρήσει μόνο τον χειρισμό κατά προσέγγιση -μην περιμένετε ολόκληρη κονσόλα να έχει την ίδια αίσθηση με το joystick σας- το στήσιμο όπου βλέπετε τον αγωνιστικό χώρο μέσα από το αμάξι και από αυτό μόνο τις μπροστινές ρόδες και ευτυχώς μερικές πλούσιες σε animation σκηνές όπου μετά από κάποια σύγκρουση το αυτοκίνητό σας χάνει μερικά κομμάτια. Αυτό όμως που μου έκανε εντύπωση περισσότερο από κάθε τί άλλο ήταν ο εκνευριστικός ρεαλισμός στις συγκρούσεις που μπορούσαν να σακατέψουν το αμάξι σε κλάσματα του δευτερολέπτου και να σας πετάξουν έξω από έναν αγώνα. Μετά ήταν και οι γυναίκες που έβγαιναν με το σκορ... Τί να κάνουμε, τέτοια παιχνίδια είναι μόνο για τα coin-op, στους υπολογιστές αδικούνται.



GALAXY MULTIMEDIA UPGRADE KIT

ΒΑΛΤΕ MULTIMEDIA ΣΤΗ ΖΩΗ ΣΑΣ

ΤΟΥ Κ. ΞΑΓΟΡΑΡΗ

Η ιστορία έχει ως εξής: Μπαίνω εγώ μια μέρα άνετος στα γραφεία του περιοδικού.

Πρωί - πρωί, που να φανταστώ τι με περιμένει. Και με το που λέω "Καλημέρα", τι βλέπω; Ένα τεράστιο πακέτο να έρχεται καταπάνω μου! Τρελάθηκα! "Τι γίνεται εδώ ρε παιδιά;", λέω. Και τότε τα καταλαβαίνω όλα.

Πίσω από το πακέτο ήταν κρυμμένος ο Αϊδίνης. Με ένα τεράστιο χαμόγελο λοιπόν, μου λέει: "Καλημέρα. Αυτό είναι για σένα".

Διστακτικός, το παίρνω για να δω τι γράφει απέξω. "Multimedia Upgrade Kit" γράφει.

"Ξανακαλημέρα", λέω.

Ολοι σας πρέπει να έχετε "νιώσει" το κύμα των multimedia να παρασέρνει είτε εσάς προσωπικά, είτε κάποιο άλλο πολύ κοντινό άτομο. Όπως και να το κάνουμε, η χρήση των "πολυμέσων" σας λύνει στην κυριολεξία τα χέρια σε ότι αφορά θέματα ανάπτυξης του υπολογιστή σας (και όχι μόνο). Ας δούμε λοιπόν μια καινούργια πρόταση από την εταιρεία που μας έφερε τις κάρτες ήχου Sound Galaxy. Ένα πακέτο που έχει ότι τραβάει η ψυχούλα σας. Η ευκαιρία που περιμένετε για να επεκτείνετε το PC σας, μάλλον είναι εδώ.



ΠΑΚΕΤΟ

Το πακέτο του kit, είναι αρκετά εντυπωσιακό, όχι βέβαια όσον αφορά την εξωτερική του εμφάνιση, αλλά αυτά που περιέχει. Και τι ακριβώς είναι αυτά; Ανοίγοντας λοιπόν το πακέτο, θα δείτε:

- 1) Το CD-ROM drive,
- 2) Την κάρτα ήχου,
- 3) Ένα μικρόφωνο,
- 4) Ένα ζευγάρι ηχεία,
- 5) Κάποια προγράμματα σε CD (οι τίτλοι αλλάζουν σε κάθε ένα από τα 4 διατιθέμενα πακέτα)
- 6) Τις απαραίτητες δισκέτες με τους drivers και τα διάφορα άλλα συμπληρωματικά προγράμματα και φυσικά,
- 7) Τα απαραίτητα εγχειρίδια για να διαβάσει ο ευτυχής αγοραστής πως μπορεί να κάνει την εγκατάσταση και πως να λειτουργεί καλύτερα τα καινούργια του περιφερειακά. Το θέμα όμως, δεν είναι το να δούμε απλά τι περιέχει το πακέτο. Ας αναλύσουμε κάθε τι από τα παραπάνω, έτσι όπως πρέπει.



ΤΟ CD-ROM

Ή αλλιώς: "Πως να αποκτήσετε τεράστιους δίσκους". Πριν συνεχίσετε, ρίξτε μια ματιά στο πινακάκι με τα τεχνικά χαρακτηριστικά του CD για να πάρετε μια ιδέα του περιεχομένου. Το CD-ROM που περιέχεται στο πακέτο, είναι παιδί της Mitsumi, κάτι που δεν μας αφήνει αδιάφορους. Αντιθέτως, μας κάνει να περιμένουμε κάτι καλό. Και αυτό ακριβώς εί-

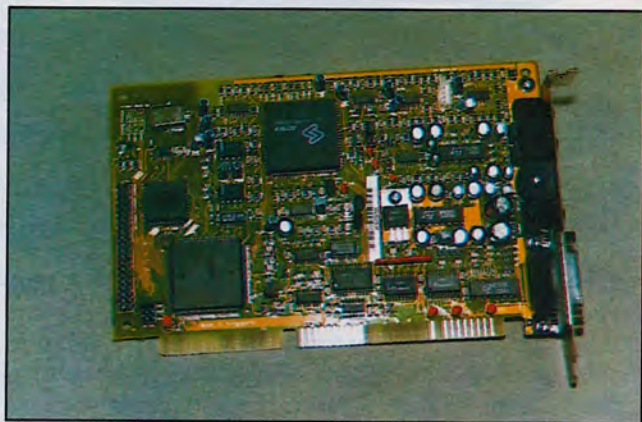
HARDWARE TEST

να αυτό που βρίσκουμε. Ένα αρκετά συμπαθητικό (από άποψη σχεδίασης) CD-ROM, με αρκετά καλές (από άποψη λειτουργίας) επιδόσεις. Ας αρχίσουμε την περιγραφή του από την εξωτερική του όψη, αφού αυτή είναι και ότι συναντά όποιος ανοίγει το πακέτο του kit, όπως επίσης και αυτή που θα βλέπετε κάθε μέρα πάνω στο PC σας. Το CD λοιπόν, έχει το γνωστό και αρκετά συμπαθητικό άσπρο-μπεζ χρώμα που χαρακτηρίζει το 99% των ηλεκτρονικών υπολογιστών και των περιφερειακών τους. Οποιοι πιέσει το μπροστινό μέρος της συσκευής, θα ακούσει ένα απαλό κλικ. Αυτό σημαίνει ότι είναι και ελεύθερος να τραβήξει έξω τη θήκη των CDs, κάτι που στην αρχή ίσως να φανεί παράξενο, γιατί η θήκη δεν θα θέλει να μετακινηθεί! Μόλις τραβήξει τη θήκη έξω, θα πρέπει να ανασηκώσει το καπάκι της θήκης, το οποίο υπάρχει για να προστατεύει τα CDs και για να ταλαιπωρεί εμάς. Το τελευταίο το λέω, γιατί συνήθως όσα CD-ROMs έχουν ανάλογη θήκη για τα CDs, έχουν και ένα ελατηριάκι, και το καπάκι σηκώνεται μόνο του (έτσι είναι και πιο θεαματικό). Τέλος πάντων, μόλις γίνουν όλα αυτά ο χαρούμενος χρήστης βάζει ένα CD και... Αυτό είναι. Τον χάσαμε κι αυτόν. Εγινε κι αυτός multimedia φανατικός.

Οι επιδόσεις του CD-ROM, είναι πραγματικά πολύ καλές. Μπορεί να μην σας λείει και πολλά πράγματα η ταχύτητά του, αλλά εγώ προσωπικά έμεινα ευχαριστημένος. Εχω δει πολλά CD-ROM, και πιστέψτε με ότι το συγκεκριμένο κλίνει πως τα "πάνω" κλιμάκια, τα υψηλά. Οι drivers του δούλεψαν άψογα (κάτι που είναι σημαντικό), ιδίως κατά την διάρκεια των παρανοϊκών test που κάναμε στο μηχάνημα. Η ταχύτητά του, αν και δεν είναι η μεγαλύτερη δυνατή, είναι ικανοποιητική με συνέπεια όλες οι επιδόσεις της συσκευής να είναι καλές.

Το μόνο που πρέπει να προσέξετε είναι το ότι το CD-ROM είναι εσωτερικό, κάτι που δημιουργεί μια απλή ερώτηση. Τι γίνεται όταν ο χρήστης που αγόρασε το πακέτο DEN έχει ελεύθερο drive bay 5.25" για να μπει το CD; Μάλλον θα πρέπει να το προσέξετε αυτό.

Ας προχωρήσουμε όμως γιατί ο χώρος λιγοστεύει.



Η ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ

Η' αλλιώς: "Λέγε ότι θες. Εγώ ακούω μουσικούλα από το PC μου!!!".

Πάνω-κάτω την κάρτα την ξέρετε. Είχαμε παρουσιάσει τις μικρές της αδελφές τον προηγούμενο μήνα. Αν για κάποιο λόγο δεν διαβάσατε το ανάλογο test, θα τιμωρηθείτε. Αλλά προς το παρόν, διαβάστε τα τεχνικά χαρακτηριστικά της κάρτας στο αντίστοιχο πινακάκι.

Η συμβατότητα της κάρτας με την SoundBlaster Pro II, είναι περισσότερο αυτό που την κάνει να ξεχωρίζει από την απλή NX. Κατά τα άλλα δεν υπάρχουν μεγάλες διαφορές. Για την ακρίβεια, δεν υπάρχει καμία άλλη διαφορά, αν εξαιρέσετε βέβαια το γεγονός ότι η κάρτα που περιέχεται στο kit, δεν θα έχει "γυμνές" τις συνδέσεις του CD-ROM, κάτι που είναι πολύ θετικό.

ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ SOUND GALAXY NX PRO(M) ΠΙΝΑΚΑΣ 1

20 στερεοφωνικά κανάλια ήχου.
Ενσωματωμένο amplifier 4 watt.
Συχνότητες sampling: 4KHz έως 44.1KHz (mono)
4KHz έως 22.05KHz(stereo).
Hardware ADPCM συμπίεση 2:1, 3:1, 4:1.
8-bit DAC με συχνότητα sampling 7KHz.
Ενσωματωμένο MIDI interface.
Ενσωματωμένο CD-ROM Interface(AT BUS).
Δυνατότητα σύνδεσης SCSI interface.
Game Port.
Υποδοχή line-in, μικροφώνου.
Συμβατότητα με SoundBlaster Pro II, AdLib,
Covox Speech Thing, Disney Sound Source.



ΤΑ ΗΧΕΙΑ ΚΑΙ ΤΟ ΜΙΚΡΟΦΩΝΟ

Η' αλλιώς: "Έχω κότσια για να τραγουδάω, και αντέχω να με ακούω κιόλας." Αυτά τα δύο αγαπητοί φίλοι, είναι και τα τελευταία πράγματα που θα βάλετε πάνω στην κάρτα (μέχρις ότου να συνδέσετε και το joystick ή το Midi).

Ο ρόλος τους, ευνόητος. Τα μεν για να ακούτε την πολύπλοκη ποιότητα του ήχου των PCs και το δε, για να μπορέσετε το χρησιμοποιήσετε για να γράψετε ότι θέλετε, πάντα σε εφαρμογές που δέχονται ηχογραφήσεις. Μπορείτε να ηχογραφήσετε οτιδήποτε, αρκεί να το δέχονται τα προγράμματά σας.

HARDWARE TEST

ΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΚΑΙ ΤΑ CD

Για τα προγράμματα ισχύει ότι και με την κάρτα. Είναι ίδια με αυτά των δύο προηγούμενων καρτών, με την διαφορά ότι τώρα υπάρχει και το πρόγραμμα Monologue for Windows.

Έτσι η συλλογή μας περιλαμβάνει τα εξής: Το WinDat ένα πρόγραμμα για επεξεργασία ήχου, που τρέχει κάτω από Windows. JukeBox το επόμενο πρόγραμμα και είναι ότι ακριβώς λέει το όνομά του - ένα jukebox που παίζει όποιο



τραγουδί θελήσετε, αρκεί να έχετε Windows και το κομμάτι να υπάρχει έτοιμο, ή να το έχετε ηχογραφήσει. Συνεχίζουμε με το SoundTracks, ένα πρόγραμμα για να συνδιάσετε μουσικούλα και animation, με αρκετά καλά αποτελέσματα. Sound Script ονομάζεται το επόμενο πρόγραμμα, και είναι η ευκαιρία σας για να σουλέψετε DOS ακούγοντας την αγαπημένη σας μουσική να ξεπηδά μέσα από το PC σας.

Το επόμενο πρόγραμμα, το Galaxy Master σας βοηθά να επεξεργαστείτε τους ήχους που ηχογραφείτε ή που υπάρχουν έτοιμοι και σας περιμένουν να τους ταλαιπωρήσετε, αλλά αυτή τη φορά δεν χρειάζονται τα Windows, παρά μόνο το DOS. Προτελευταίο πρόγραμμα είναι το Monologue, ένα πρόγραμμα που διαβάζει τα αρχεία κειμένου. Και όταν λέμε διαβάζει, εννοούμε διαβάζει φωναχτά, όπως οι άνθρωποι.

Τελευταίο πρόγραμμα είναι το CD Player, που σας επιτρέπει να ακούτε μουσικά CD χρησιμοποιώντας το CD-ROM. Μην ξεχνάτε όμως ότι υπάρχουν και κάποια διαγνωστικά προγράμματα, και τα ανάλογα utilities.

Τέλος, να πούμε δύο λόγια για τα CDs που περιέχονται μέσα στο πακέτο. Προσέξτε μόνο ότι τα CDs αλλάζουν από πακέτο σε πακέτο. Υπάρχουν τέσσερις διαφορετικές εκδόσεις του kit και η καθεμία έχει διαφορετικά CDs.

Στην έκδοση που είχαμε για το test, υπήρχαν:

1) Το Software Toolworks World Atlas For Multimedia Windows, ή στα ελληνικά, ένα Ατλαντας για Windows, που περιέχει όλα τα απαραίτητα γεωγραφικά στοιχεία.

2) Guinness Book of World Records. Το CD αυτό περιέχει προγράμματα και για DOS, αλλά και για Windows. Τα προγράμματα αυτά βοηθούν να ανιχνεύσετε μέσα στο CD και να βρείτε όλα τα ρεκόρ, τα στραβά και τα παράξενα του κόσμου.

3) Τέλος, υπάρχει το Macmillan Dictionary for Children, ένα λεξικό για παιδιά, που από άποψη χειρισμού μόνο σε παιδιά όμως δεν απευθύνεται. Απαιτεί Windows, είναι αργό, κάπως παράξενο στη χρήση, είναι αποκλειστικά και μόνο λεξικό της αγγλικής (δηλαδή από αγγλικά σε αγγλικά) και γενικά δεν είναι κάτι που θα βοηθήσει ένα παιδί να μάθει. Μπορεί να βοηθήσει όμως τους μεγαλύτερους να θυμηθούν ότι έχουν ξεχάσει.

Πάντως, όλα τα παραπάνω, αξιοποιούν στο έπακρο τις δυνατότητες και τα χαρακτηριστικά ενός multimedia συστήματος, κάτι που είναι θετικό και με εντυπωσιακά αποτελέσματα.

ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ CD-ROM DRIVE (MITSUMI) ΠΙΝΑΚΑΣ 2

AT BUS CD-ROM interface

Χωρητικότητα: 630 Mbytes (12cm discs)
210 Mbytes (8cm discs).

Access Time: 350 msec (12cm discs)
250 msec (8cm discs).

Transfer Rate: 150KBytes/Sec

Πιθανότητα Λάθους: Μικρότερη του 0.0000000001

MTBF : 25000 POH

Μέγεθος: 5.75x1.62x8 ίντσες



ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Μάλλον, ήρθε εκείνη η ώρα που το πορτοφόλι πρέπει να αδυνατίσει και το PC σας να εμπλουτιστεί. Το kit που έχουμε στα χέρια μας - και που αν σκέφτεστε να κάνετε το μεγάλο βήμα προς τα multimedia, θα πρέπει να λάβετε υπ όψιν σας - είναι ότι χρειάζεται ο κάθε χρήστης. Τις επιδόσεις τις έχει. Τις δυνατότητες τις έχει. Την ποιότητα την έχει. Όλα τα έχει. Το μόνο που μένει, είναι να το αποκτήσετε. Είναι μια πολύ καλή ευκαιρία να μπειτε στον κόσμο των multimedia.

Μια ευκαιρία που αν εκμεταλλευτείτε, θα σας βοηθήσει να ανακαλύψετε τους καινούργιους ψηφιακούς ορίζοντες που ίσως να αναζητάτε.

ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ

Είναι ώρα να κάνουμε το **USER** μας καλύτερο. Πως; Απλά. Απαντήστε με προσοχή στο παρακάτω ερωτηματολόγιο και στείλτε το στη διεύθυνση: Σπάρτης 75 Χαϊδάρι 124 61 Αθήνα με την ένδειξη ερωτηματολόγιο. Βέβαια όσοι απαντήσετε θα κερδίσετε ένα καλύτερο **USER**, ΑΛΛΑ... Υπάρχουν και
1) Η/Υ Phillips
2) 1 κονσόλα Amstrad GX4000 και
3) 20 παιχνίδια για Η/Υ για 20 από εσάς Βιαστείτε!!!

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ..... ΤΚ.....
ΠΟΛΗ..... ΤΗΛΕΦΩΝΟ..... ΗΛΙΚΙΑ.....
Εχω τον υπολογιστή..... Εχω την κονσόλα.....
Ενδιαφέρομαι να αγοράσω.....

1) Ασχολείστε περισσότερο με

Παιχνίδια
Εφαρμογές
Και τα δύο

Εξωτερικό drive
Εσωτερικό drive
Σκληρό δίσκο
Εγχρωμη οθόνη
Εκτυπωτή
Modem
Μνήμη
Κάρτα γραφικών
Κάρτα ήχου
Joystick
Άλλο

2) Πόσα παιχνίδια αγοράζετε

κάθε μήνα
Τα παιχνίδια αυτά είναι
Arcade
Adventure
Strategic
Puzzle
Simulators

5) Πόσοι άλλοι διαβάζουν το δικό σας USER

Κανένας
Ενας
Δύο
Τρεις
Περισσότεροι

3) Πόσο καιρό παίζετε computer games.....

.....
4) Τα περιφερειακά που σκέφτεστε να αγοράσετε είναι

6) Πιστεύετε ότι τα κείμενα των reviews είναι

- Μεγάλα
- Μικρά
- Όπως πρέπει

7) Πιστεύετε ότι οι φωτογραφίες είναι

- Πολλές
- Λίγες
- Όσες πρέπει

8) Βαθμολογήστε τις σελίδες του USER από το 1-10

- Εξώφυλλο
- Power on News
- Previews
- Reviews
- Αλληλογραφία
- Cinema
- Χορεύοντας με τα Bytes
- Big Trouble
- Coin-Op
- TOP-10
- Tips
- Spell Shop
- RPG
- Σχολείο Πληροφορικής
- Hardware Test

9) Το USER για την τιμή του είναι

- Ακριβό
- Φθηνό
- Σωστό

10) Αλλά ελληνικά και ξένα περιοδικά πληροφορικής ή μη που αγοράζετε.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

11) Τα hobby σας είναι.....

.....

.....

.....

12) Η μουσική που ακούτε είναι

- Heavy Metal
- Rock
- POP
- RAP
- Techno
- Ελληνικά
- Κάτι άλλο

13) Θα σας ενδιέφερε να δείτε στο USER σελίδες για

- Ακριβά αυτοκίνητα
- Υπερ μοτοσυκλέτες
- Body Building
- Ποδόσφαιρο
- Μπάσκετ
- Βόλλεϋ
- Μοντελισμό
- IN στέκια διασκέδασης
- Κάτι άλλο.....

•Σημειώστε μέχρι τρεις επιλογές

14) Οι σελίδες στα παρακάτω θέματα θέλετε να είναι

	Ιδίες	Λιγότερες	Περισσότερες
Παιχνίδια	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Θέματα	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Στήλες	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

15) Κάντε το προσωπικό σας σχόλιο για το USER, όποιο και αν είναι αυτό. Μόνο έτσι θα βοηθήσετε το αγαπημένο σας περιοδικό να γίνει ακόμα καλύτερο.

.....

.....

.....

.....

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

USER

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΣ
ΟΜΙΛΟΣ
ΞΥΝΗ



Διακοπές, θάλασσα, όμορφες παραλίες και...ανυσηχίες για το μέλλον.

Το **USER** σε συνεργασία με τον ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΟΜΙΛΟ ΞΥΝΗ, θα εξασφαλίσει το μέλλον για έναν από εσάς. Πως; Ο **ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ ΞΥΝΗ** προσφέρει μια δωρεάν υποτροφία για το τμήμα ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΚΑΙ ΑΥΤΟΜΑΤΙΣΜΟΥ ΓΡΑΦΕΙΟΥ, διάρκειας 6 μηνών και αξίας **319.000 δρχ.**, στο εργαστήριο ελευθέρων σπουδών **CARRIERA** (μέλος του ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΟΜΙΛΟΥ ΞΥΝΗ). Μια ακόμα καινοτομία, είναι το ότι αν ο νικητής για λόγους προσωπικούς δεν μπορεί να παρακολουθήσει την υποτροφία, τότε μπορεί να την μεταβιβάσει σε οποιοδήποτε πρόσωπο της αρεσκείας του. Και πως η υποτροφία θα γίνει δική σας;

Πολύ απλά. Ξεχάστε κουπόνια, ερωτήσεις κλπ.

Απλά, σ' ένα φάκελο θα βάλετε μια καρτ-ποστάλ από το μέρος που θα πάτε διακοπές ή όποια άλλη κάρτα θέλετε. Θα συμπληρώσετε τα στοιχεία σας (ονοματεπώνυμο, διεύθυνση, τηλέφωνο, ηλικία, πόλη) και θα την στείλετε στη διεύθυνση Σπάρτης 75, Χαϊδάρη, 124 61, Αθήνα με την ένδειξη Διαγωνισμός **USER** **CARRIERA**

Τελευταία ημερομηνία αποστολής 1 Σεπτεμβρίου 1993 (σφραγίδα ταχυδρομείου)

Η κλήρωση θα γίνει στα γραφεία του περιοδικού την Τετάρτη 15 Σεπτεμβρίου 1993.

Καλή επιτυχία σ' όλους και **καλές διακοπές** και ακόμα καλύτερη μάθηση για το νικητή.



HOUSE	SIERRA
FORMAT	PC
TEST	386/40 + SOUNDBLASTER

ΤΟΥ Γ.ΓΡΙΒΑ

LOST SECRET OF THE RAINFOREST



H Sierra όπως όλοι πλέον μετά από τόσα χρόνια γνωριμίας δεν έχει σταματήσει ούτε στο ελάχιστο την παραγωγικότητα της. Αυτό όμως που σίγουρα είναι αξιοθαύμαστο και αξιοσέβαστο είναι η ποιότητα της δουλειάς των ομάδων παραγωγής της εν λόγω εταιρίας που δεν σταματούν ποτέ να μας εκπλήσουν με την ποιότητα και την φαντασία που είναι διάχυτη σε κάθε παιχνίδι που βγαίνει στην αγορά κάτω από την φήμη της.



Αν και η εμπειρία μας από sequels σε όλους τους τομείς και ειδικότερα στον κινηματογράφο μας έχει δείξει ότι οι συνέχειες επιτυχιών είναι συνήθως απογοητευτικές η Sierra πάντα γκρεμίζει αυτή τη διαπίστωση κυκλοφορώντας πάντα συνέχειες στα προγράμματα της που πάντα είναι καλύτερες από τα πρώτα μέρη. Δεν χρειάζεται πιστεύω να αναφέρω και συγκεκριμέ-

να παραδείγματα... αρκεί η σειρά King's Quest για να πείσει και τον πιο δύσκολο gamer.

Για άλλη μια φορά η Sierra λοιπόν, κυκλοφόρησε μια συνέχεια σε ένα παιχνίδι που ναι μεν ήταν σχετικά εύκολο σε σχέση με άλλα, αλλά είχε εξαιρετική επιτυχία λόγω του θέματος στο οποίο είχε αναφερθεί. Μιλάμε φυσικά για την συνέχεια του Ecoquest: The search for Cetus που δεν είναι άλλη από το Ecoquest 2:

The lost secret of the rainforest. Ακολουθώντας τα μηνύματα της εποχής, μιας εποχής που πνίγεται στα απόβλυτα και όλοι πλέον έχουν συνειδητοποιήσει την αξία του οικολογικού χαρακτήρα που πρέπει να υιοθετήσει ο άνθρωπος, η Sierra έρχεται με αυτό το παιχνίδι να μας το υπενθυμίσει.

Στο πρώτο μέρος της καινούριας αυτής σειράς η προγραμματιστική ομάδα της Sierra είχε ασχοληθεί με την θά-

λασσα. Ήταν εύλογο ότι σε αυτό το παιχνίδι θα έπρεπε να ρίξει μια ματιά και στη ξηρά. Τα rainforests του Αμαζονίου απειλούνται και έτσι αποδείχτηκε ότι αυτό θα ήταν το καταλληλότερο θέμα.

Σίγουρα η οικολογία έχει γίνει μόδα. Σίγουρα πίσω από τις μάσκες που τοποθετεί η καλή διαφήμιση υπάρχει το κέρδος. Πάνω από όλα όμως υπάρχουν κάποια μηνύματα που περνούν στο μυαλό του παίκτη ανάλογων παιχνιδιών. Αξίζει λοιπόν η εταιρεία πριν ακόμα ξεκινήσει το παιχνίδι και οι κριτικές ένα μεγάλο ΜΠΡΑΒΟ στην Sierra γιατί συνεχίζει να ασχολείται με το λεπτό θέμα της οικολογίας.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Ο γνωστός και μη εξαιρετέος Adam μαζί με τον ερευνητή και οικολόγο πατέρα του ταξιδεύουν με το αεροπλάνο για τον Αμαζόνιο. Την στιγμή που βρίσκονται πάνω από τα περίφημα δάση παρατηρούν μια έκρηξη που τους υπενθυμίζει την αφέλεια του ανθρώπου που καταστρέφει τα δάση της περιοχής προσπαθώντας να εκμεταλλευτεί το ξύλο για δικό του όφελος. Κάποια στιγμή το αεροπλάνο προσγειώνεται στον προορισμό τους και έρχεται η στιγμή πατέρας και γιος να περάσουν από το τελωνείο.

Εκεί καταλαβαίνουν και την διαφθορά των ανθρώπων που κοιτάζουν πρώτα την τσέπη τους και ύστερα όλα τα υπόλοιπα. Ο πατέρας του Adam αρχίζει να ασχολείται με την τυπική διαδικασία του έλεγχου του εξοπλισμού



του για τις έρευνες που θα διεξάγει στην περιοχή όταν ξαφνικά του κλέβουν την θαλίσα με όλα τα απαραίτητα έγγραφα.

Ο Adam μένει κοντά στα μηχανήματα για όσο διάστημα λείπει ο πατέρας του στην πρεσβεία για να αναφέρει το γεγονός και τελικά αποκοιμείται στην βάρκα.

Εκείνη την στιγμή δέχεται την επίσκεψη δύο ζώων της περιοχής που τον "απαγάγουν" και τον πηγαίνουν στην καρδιά του δάσους. Εκεί του εξηγούν ότι το δάσος και τα ζώα που κατοικούν σε αυτό χρειάζονται την βοήθεια του και εκεί ουσιαστικά αρχίζει η περιπέτεια σου.

Πρέπει να βοηθήσεις τα πλάσματα και τα φυτά του δάσους από το καταστροφικό χέρι του ανθρώπου. Σενάριο ίσως συνηθισμένο αλλά πάντα επίκαιρο.

ΓΡΑΦΙΚΑ

Το πράσινο φυσικά είναι το κυρίαρχο χρώμα σε όλη την διάρκεια του παιχνιδιού. Η έκπληξη έρχεται στον καινούριο παίκτη όταν βλέπει για πρώτη φορά την εισαγωγή. Η εισαγωγή του παιχνιδιού δεν έχει να προσφέρει δυστυχώς τίποτα. Πέρα από κάποια ενημερωτικά στοιχεία για να μπορέσει να τοποθετηθεί ο παίκτης στο παιχνίδι μοιάζει σαν να μην έχει δουλεύσει σχεδόν καθόλου. Πολύ πρόχειρη δουλειά καθώς το μόνο που θα δει κανείς είναι η εικόνα της έκρηξης χαμηλά, ένα μικρό παράθυρο στην πάνω αριστερή γωνία της οθόνης στο οποίο φαίνεται το καρτουνίστικο πρόσωπο του πατέρα και του ίδιου του Adam και το απέραντο γαλάζιο του ουρανού με κάποια ίχνη από σύννεφα χαμηλά. Είναι απογοητευτικό να βλέπει κανείς καταξιωμένες εταιρίες όπως η Sierra να μην προσέχει σχεδόν καθόλου την εισαγωγή των παιχνιδιών της (γιατί αυτό είναι γενικό φαινόμενο τον τελευταίο καιρό και σε άλλα παιχνίδια της), ενώ υπάρχουν ανταγωνιστικές εταιρίες όπως η Westwood που πάντα εντυπωσιάζει με τις εισαγωγές της. Ακόμα και αν δεν υπήρχε αυτό το γεγονός θα πρέπει να πρόσεχαν την εισαγωγή γιατί απλά η πρώτη εντύπωση από κάποιο καινούριο προϊόν είναι που μαγνητίζει τον αγοραστή. Πιστεύω δηλαδή ότι αν δεν υπήρχε το λογότυπο "Sierra" που επιρραεύει οπωσδήποτε τον θεατή και ένας αγοραστής έκρινε





το παιχνίδι από την εισαγωγή του, στο θέμα των πωλήσεων το Ecoquest 2 θα είχε αποτύχει.

Πέρα όμως από την απογοητευτική επαναλαμβάνω-εισαγωγή, τα γραφικά στο υπόλοιπο παιχνίδι αν μη τι άλλο εντυπωσιάζουν. Κυριαρχεί θέβαια το πράσινο επειδή το μεγαλύτερο μέρος της περιπέτειας εξελίσσεται στο δάσος του Αμαζονίου. Όλα τα φυτά, τα λουλούδια, τα δέντρα είναι προσεκτικά σχεδιασμένα. Εκείνο όμως που εντυπωσιάζει είναι η ποικιλία των χρωμάτων. Σε ένα περιβάλλον όπως του Αμαζονίου σίγουρα η ποικιλία χρωμάτων και το πλήθος τους θα έπρεπε να λειφθεί σοβαρά σαν πρόβλημα. Η προγραμματιστική ομάδα που ανέλαβε τα γραφικά έκανε όμως πολύ καλή δουλειά. Ο σχεδιασμός και μόνο των πουλιών και η επιλογή των χρωμάτων στα είδη που εμφανίζονται σε όλο το παιχνίδι είναι πιστά όπως και σε μια φωτογραφία. Παράλληλα οι χαρακτήρες είναι καλοσχεδιασμένοι, με λεπτομέρειες και ένα στυλ που θα θυμίσει Larry και Willy Beamish. Ειδικότερα ο Adam έχει κάποια μικρή ομοιότητα με τον χαρακτήρα της θυγατρικής της Sierra, της Dynamix. Εχουμε αρχίσει να συνηθίζουμε πλέον αυτό το στυλ γραφικών που δημιουργούν οι προγραμματιστές της Sierra στα τελευταία adventures, ένα στυλ που μας θυμίζει τα cartoon στην τηλεόραση. Με αυτή την τεχνική η Sierra πλησιάζει κατά πολύ στον χαρακτηρισμό που έχει δώσει ο ίδιος ο Ken Williams στα παιχνίδια: Interaction

monies. Κινηματογραφικές ταινίες που ο θεατής μπορεί να παίξει τον πρωταγωνιστικό ρόλο. Σίγουρα το θέμα των γραφικών αποτελεί ένα από τα συν του παιχνιδιού. Η κίνηση των χαρακτήρων είναι φυσιολογική αν και τα background γραφικά γεμίζουν την οθόνη, ως συνήθως θέβαια. Αν μάλιστα ο παίκτης επιλέξει και μεγαλύτε-



ρη ταχύτητα από αυτή που έχει σαν default το παιχνίδι, υπάρχουν στιγμές που δεν θα μπορεί να ελέγξει το sprite του Adam λόγω υπερβολικής ταχύτητας. Εννοείται θέβαια πως όσες περισσότερες είναι οι λεπτομέρειες στην οθόνη η ταχύτητα μειώνεται χωρίς όμως να αποτελεί πρόβλημα.

ΗΧΟΣ

Τα επίπεδα της ποιότητας του ήχου ακολουθούν αυτά των γραφικών. Είναι πλέον γνωστό ότι η Sierra προσ-

λαμβάνει μουσικούς που αναλαμβάνουν να καλύψουν μουσικά τα παιχνίδια της. Είναι επίσης γνωστό ότι σε περίπτωση που η μουσική δεν μπορεί να παραχθεί από τα υπάρχοντα μέσα, οι τεχνικοί της Sierra αναλαμβάνουν να δημιουργήσουν όργανα που να μπορούν να ακολουθήσουν και να παράγουν τους ήχους που θέλουν οι μουσικοί. Επομένως πιστεύω ότι είναι εύλογο τα επίπεδα των μουσικών θεμάτων που συνοδεύουν πάντα τα παιχνίδια της Sierra να είναι σε τέτοια υψηλά επίπεδα. Όλα τα κομμάτια που ακούει ο παίκτης κατά την διάρκεια του παιχνιδιού είναι ευχάριστα και ποτέ βαρετά. Ανάλογα φυσικά με το σημείο εξέλιξης της υπόθεσης του παιχνιδιού υπάρχουν και οι ανάλογες μεταβολές στο ύφος της μουσικής που ακούει κανείς. Ηρεμη μουσική και ευχάριστοι ήχοι στα σημεία του παιχνιδιού που δημιουργείται μια χαλαρή και πραώδης κατάσταση, μουσικά κρε-

σέντο και δυναμικοί ήχοι όταν η αγωνία στην υπόθεση φτάνει στο κατακόρυφο. Σαν ήχο θέβαια δεν εννοούμε μόνο τα μουσικά θέματα. Υπάρχει αρχικά ο κλασσικός ήχος που έχει τοποθετήσει η Sierra στις στιγμές που κερδίζει ο παίκτης κάποιους πόντους. Ίσως να ακούγεται λίγο παράξενο αλλά για αυτόν τον

ήχο πιστεύω ότι όλοι παίζουν τα adventures της Sierra. Είναι ο ήχος που δίνει ηθική ικανοποίηση. Τα εφφέ είναι εξίσου εξαιρετικά καθώς σε όλη την διάρκεια του παιχνιδιού που εξελίσσεται στο δάσος ο παίκτης ακούει ήχους που θα άκουγε μόνο στο συγκεκριμένο περιβάλλον. Ηχοι από άγρια ζώα και πουλιά πλημμυρίζουν τον χώρο. Το ευχάριστο είναι ότι ο ήχος δίνει με την εικόνα δημιουργώντας ένα πανέμορφο σύνολο που θέλεις να παρακολουθείς συνεχώς. Υπάρχουν και κάποιες στιγμές όπου τα πλαίσια με το κείμενο συνοδεύονται και από την

ανάλογη digitised φωνή. Και όχι μόνο αυτό. Δεν ακούγεται μια ξερή φωνή που καλό θα ήταν αν δεν υπήρχε καθόλου. Οι φωνές που ακούγονται διατηρούν τέτοιο τόνο, χροιά και εκφραστικότητα που τονίζουν το σημείο της υπόθεσης με το οποίο είναι συνδεδεμένες και καταλαβαίνει πλέον ο παίκτης ότι παιχνίδια σαν αυτό δεν πρέπει να λείπουν από την συλλογή κανενός.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ

Χωρίς να μπορώ να σκεφτώ κάποιο ιδιαίτερο λόγο, το παιχνίδι πλυμμήριζε τον παίκτη με μια παράξενη διάθεση. Ίσως και να είναι οι εικόνες που είναι τόσο πειστικές που ενοχλούν. Μιλώ βέβαια για τις εικόνες στις οποίες φαίνεται η ρύπανση που έχει προκαλέσει ο άνθρωπος με όλα τα μέσα που διαθέτει για να εκμεταλλευτεί το φυσικό περιβάλλον με απόλυτο σκοπό την αισχροκέρδια. Και μόνο η σκέψη ότι μπορεί έστω και στο ελάχιστο να συμβαίνουν τα γεγονότα που καταγράφει αυτό το παιχνίδι φτάνουν τα συναισθήματα του παίκτη μέχρι και στο μίσος για εκείνους που κάνουν αυτές τις αποτρόπαιες πράξεις. Ίσως να ακούγομαι λίγο μελοδραματικός αλλά κάποια στιγμή πρέπει να πάψουμε να κρυβόμαστε πίσω από το δάχτυλο μας και να αντιδράσουμε. Από την άλλη μεριά είναι ένα παιχνίδι που παρασύρει τον παίκτη με την ομορφιά των εικόνων και την ποικιλία των ήχων που ακούει. Σε μέρη που κυριαρχεί η ηρεμία στο δάσος του Αμαζονίου



κατά την διάρκεια του παιχνιδιού ο παίκτης νοιώθει αυτή την ηρεμία και χαλαρώνει και ο ίδιος. Σε σημεία έντασης η αδρεναλίνη φτάνει σε υψηλά επίπεδα αν και το παιχνίδι αυτό δεν ανήκει στα adventures που έχουν και action στοιχεία (βλέπε Indiana Jones). Πέρα από την διασκέδαση που προσφέρουν τα adventures, σίγουρα εκείνο που μετράει είναι το μήνυμα που θέλει να περάσει η κατασκευάστρια εταιρεία προς τον κόσμο, κατά πόσο το καταφέρνει και κατά πόσο επιρρεάζεται ο παίκτης από αυτό. Με αυτό το adventure η Sierra κατάφερε (σε προσωπικό τουλάχιστον επίπεδο) να με κάνει να συνειδητοποιήσω την τραγική κατάσταση της εκμετάλλευσης της φύσης από τον άνθρωπο.

Ελπίζω και οι υπόλοιποι αναγνώστες που θα παίξουν αυτό το παιχνίδι να δουν τουλάχιστον το οικολογικό μήνυμα που θέλει να περάσει το πρόγραμμα και να σκεφτούν κάποια πράγματα σχετικά με αυτό.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το Ecoquest 2 παίζεται με τον κλασσικό τρόπο που έχει δημιουργήσει η Sierra από το King's Quest V και μετά, στα υπόλοιπα παιχνίδια της. Τα πάντα στο παιχνίδι λειτουργούν μέσω εικονιδίων που αντιπροσωπεύουν όλες τις πιθανές πράξεις που

μπορεί να κάνει ο παίκτης. Πιο συγκεκριμένα και για όσους δεν ξέρουν (πράγμα ουσιαστικά απίθανο) υπάρχουν οι εξής λειτουργίες: WALK ICON: Είναι το εικονίδιο με το οποίο ελέγχεις την κίνηση του Adam στην οθόνη.

EYE ICON: Με αυτό μπορείται να παρατηρήσετε το οτιδήποτε στην οθόνη, όπως ήταν κάποτε το look.

HAND ICON: Είναι ουσιαστικά κάτι σαν το use και όχι μόνο. Με αυτό το εικονίδιο παίρνει ο παίκτης αντικείμενα και με το ίδιο τα χρησιμοποιεί αν χρειαστεί.

TALK ICON: Με αυτό μπορεί να μιλήσει σε κάποιον χαρακτήρα που εμφανίζεται στο παιχνίδι και τον οποίο δεν ελέγχει.

BAT ICON: Αυτό το εικονίδιο δεν υ-

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Μην
κάνετε τίποτα.
Όταν το τελειώσετε
επικοινωνήστε και
γίνετε μέλος της
Greenpeace.





πάρχει σε κανένα άλλο adventure της Sierra. Ουσιαστικά δεν παίζει κανένα ρόλο στην περιπέτεια, είναι ένα καθαρά εκπαιδευτικό εικονίδιο. Οποιαδήποτε στιγμή πατήσετε αυτό το εικονίδιο, θα μάθετε από μια νυχτερίδα πληροφορίες σχετικά με θέματα οικολογικού περιεχομένου.

ITEM ICON: Είναι το αντικείμενο που χρησιμοποιεί ο παίκτης την στιγμή που παίζει.

INVENTORY: Προφανώς είναι η λίστα με τα αντικείμενα που κρατάει ο Adam κατά την διάρκεια της περιπέτειας.

RECYCLE ICON: Είναι ένα εικονίδιο που θα χρησιμοποιήσετε πολύ κατά την διάρκεια του παιχνιδιού. Είναι το εικονίδιο με το οποίο ανακυκλώνετε τα σκουπίδια που βρίσκετε... και πιστέψτε με υπάρχουν αρκετά σε όλο το παιχνίδι.

DISC ICON: Με αυτό θα μπορείτε να αλλάξετε την ταχύτητα με την οποία κινείται ο Adam και την ταχύτητα του κειμένου στην οθόνη, την ένταση του ήχου και να κάνετε save και restore.

? ICON: Με αυτό μαθαίνει ο παίκτης αυτά που εξηγήσαμε στις προηγούμενες γραμμές.

Εκείνο που σίγουρα αξίζει να σημειώσουμε είναι ο εκπαιδευτικός χαρακτήρας που παίρνει το παιχνίδι αυτό πέρα από την διασκέδαση που προσφέρει, με την χρήση του BAT icon. Οποιαδήποτε στιγμή μαθαίνει ο παίκτης πληροφορίες για την περιοχή του Αμαζονίου. Αυτές οι πληροφορίες μπορεί να μην απασχολήσουν τον παίκτη και να

χρησιμοποιήσει σπάνια αυτό το εικονίδιο, αλλά η κίνηση και μόνο των προγραμματιστών να κάνουν κάτι τέτοιο αξίζει συγχαρητήρια.

Ενα άλλο σημείο στο οποίο θα πρέπει να σταθούμε είναι η χρήση ενός αντικειμένου σε όλη την διάρκεια του παιχνιδιού, του επονομαζόμενου Ecordeur. Αυτό το αντικείμενο στο παιχνίδι συγκεντρώνει πληροφορίες για όλα τα στοιχεία που αφορούν το περιβάλλον και την βλαβερή επίδραση του ανθρώπου πάνω σε αυτό. Χρησιμοποιώντας αυτό το αντικείμενο εκτός του ότι κερδίζει ο παίκτης ένα πόντο για κάθε στοιχείο που καταγράφει, παρουσιάζει συνοπτικές πληροφορίες για είδη πουλιών, ζώων και φυτών ενώ παράλληλα υπογραμμίζει κάποιες ενέργειες του ανθρώπου όπως η ρύπανση στο λιμάνι, ενέργειες που δεν θα έπρεπε να γίνονται. Μια ενδιαφέρουσα επιλογή του Ecordeur είναι και η Test

myself. Με αυτήν ο παίκτης παίρνει κάποιους πόντους αλλά παράλληλα κάνει και ένα τεστ σχετικά με τα θέματα που έχει καταγράψει με το αντικείμενο αυτό. Συγκεκριμένα βλέπει την εικόνα που έχει καταγράψει και επιλέγει ανάμεσα σε δύο απαντήσεις για την σωστή με την έννοια ότι πρέπει να μάθει να ξεχωρίζει τα είδη των φυτών, πουλιών και ζώων που συναντά κατά την διάρκεια της περιπέτειας.

Τέλος θα πρέπει να αναφέρουμε ότι οι γρίφοι του παιχνιδιού δεν είναι και ότι πιο εύκολο συναντήσαμε. Αν και το παιχνίδι το τελειώσαμε μέσα σε λίγες ώρες, υπήρχαν κάποιες στιγμές που "κολλήσαμε" για αρκετή ώρα. Δεν υπάρχει κάποια αναλογική διακύμανση στην δυσκολία των γρίφων. Υπάρχει περίπτωση δηλαδή να συναντήσετε έναν πολύ εύκολο γρίφο και στην συνέχεια έναν πολύ δύσκολο. Σε γενικές γραμμές δεν συναντήσαμε κάτι το εξωπραγματικό ή έστω μη λογικό. Κατά τα άλλα ο χειρισμός δεν είχε κάτι το ιδιαίτερο που να εντυπωσίασε.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινάτε στο λιμάνι αφού έχετε κατέβει από το αεροπλάνο και πρέπει να περάσετε τον έλεγχο των διαβατηρίων και αποσκευών. Από την αρχή καταλαβαίνετε ότι δεν είναι όλοι οι άνθρωποι τόσο ήρεμοι και ήπιοι όπως εσείς και ο πατέρας σας. Αφού δείτε την πρώτη ιστορική απογείωση ενός ανθρώπου με μπαλόνι (!) θα δείτε πα-



ράλληλα και τον Ξανθό “ερευνητή” να πληρώνει τον τελωνειακό για να περάσει τον έλεγχο των αποσκευών. Μόλις περάσει τον έλεγχο των αποσκευών και ο πατέρας σας ανοίξει το inventory και με το hand icon πατήστε πάνω στο χαρτιά. Αμέσως χωρίζονται το διαβατήριο και η ιατρική βεβαίωση. Δώστε τα στο τελωνειακό για να περάσετε. Κάντε LOOK στην πινακίδα που κρατάει ένας από τους ανθρώπους που περιμένουνε για να γνωρίσετε έναν από τους συνεργάτες σας σε αυτή τη χώρα. Ο πατέρας σας αρχίζει τον έλεγχο του υλικού και εσείς



μπορείτε να πάτε μια οθόνη δεξιά. Παρακολουθήστε την συμπεριφορά του Ξανθού ερευνητή που συναντήσατε στο τελωνείο προηγουμένως και προσπαθήστε να επιστρέψετε στον πατέρα σας. Ένας πωλητής θέλει να σας πουλήσει έναν παπαγάλο. Δώστε του τα λεφτά σας και εκείνος θα σας τον δώσει. Αφού τον αφήσετε ελεύθερο για να πάει στο σπίτι του πηγαίνετε στον πατέρα σας και ακολουθήστε τον μικρό μώλο για να πάτε στον γέρο ψαρά. Μιλήστε του και θα σας πει κάποια πράγματα σχετικά με το ψάρεμα. Επιστρέψτε πάλι στην οθόνη του πατέρα σας και πάλι πηγαίνετε αριστερά. Κάντε κλικ με το hand icon στα κιβώτια για να ακούσετε μια συζήτηση σχετικά με μια φωτιά. Επιστρέψτε πάλι στον πατέρα σας ο οποίος σας λέει να ανοίξετε το κουτί που βρίσκεται στα πόδια του. Το ανοίγεται και ο πατέρας

σας, σας ανακοινώνει ότι το Ecordeur είναι πλέον δικό σας. Αφού σας εξηγήσει την χρήση του πηγαίνετε πάλι δεξιά και καταγράψτε ότι μπορείτε. Μόλις ο τουρίστας πετάξει κάτω το χαρτί ανακυκλώστε το και μιλήστε του. Επιστρέψτε στον πατέρα σας και παρακολουθήστε τον κλέφτη που παίρνει όλα τα χαρτιά του πατέρα σας. Εκείνος σας λέει ότι πρέπει να πάει στην πρεσβεία και να το δηλώσει και εσείς θα κάτσετε να προσέχετε τον εξοπλισμό. Σας παίρνει ο ύπνος και ξυπνάτε στο δάσος. Δύο πλάσματα σας εξηγούν γιατί σας έφεραν εκεί. Μιλήστε δύο φορές στο ζωάκι που φοράει το φυλακτό στον λαιμό του και μόλις αυτό πλησιάσει πάρτε το. Τα ζώα φεύγουν και εσείς δεν έχετε τίποτε άλλο να κάνετε από το να καταγράψετε όλα τα στοιχεία που μπορείτε στο Ecordeur και να ανακυκλώσετε όλα

τα σκουπίδια. Πηγαίνετε μια οθόνη δεξιά και ακολουθήστε την ίδια διαδικασία με το Ecordeur και τα σκουπίδια. Πάρτε το φύλλο που βρίσκεται στο έδαφος και στην επόμενη οθόνη βάλτε το φύλλο πάνω σας. Ανεβείτε το δέντρο και αφού καταγράψετε τα πάντα με το Ecordeur μιλήστε σε όλα τα ζώα. Ανεβείτε άλλη μια οθόνη πάνω στο δέντρο, καταγράψτε τα πάντα με το Ecordeur και μιλήστε σε όλα τα ζώα. Τώρα πρέπει να σώσετε το αυγό των πουλιών από την φωτιά...

Ελπίζουμε να διασκεδάσετε και εσείς με το Ecoquest 2: The lost secret of the rainforest, αλλά πάνω απ'όλα ελπίζουμε να σας κάνει να σκεφτείτε πιο σοβαρά πλέον την οικολογία.

ΓΕΝΙΚΑ

Όπως έχω ξαναπεί και στο παρελθόν όταν αγοράζετε ένα παιχνίδι της Sierra ξέρετε τι θα πάρετε. Αυτό που είναι το σημαντικό είναι τα οικολογικά μηνύματα που περνάνε μέσα από το παιχνίδι και ο εκπαιδευτικός του χαρακτήρας. Ένα μεγάλο ΜΠΡΑΒΟ και πάλι στην Sierra

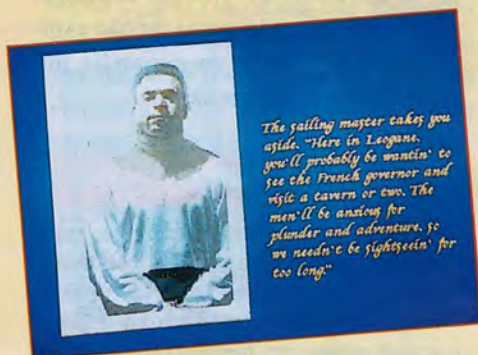


ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΓΕΝΙΚΑ	90



ΤΟΥ DEREK DELA FUENTE

Οχι, αυτό δεν είναι το review που αρμόζει στο παιχνίδι αυτό. Όμως μέχρι να έχουμε στα χέρια μας ολοκληρωμένο το παιχνίδι μπορούμε να αυτοπεριοριστούμε σε ένα προ-review για να ξέρουμε τί μας περιμένει από το εκπληκτικό αυτό παιχνίδι/επανεκδοση της Microprose. Το πρόγραμμα δεν μοιάζει να έχει τρομερές διαφορές από το πρωτότυπο Pirates αν εξαιρέσουμε το ενισχυμένο gameplay και τα φανταστικά, νέα γραφικά και ήχο. Ο λόγος στον Derek:



The sailing master takes you aside. "Here in Legana, you'll probably be wanted to see the French governor and visit a cavern or two. The men'll be anxious for plunder and adventure, so we needn't be sightseeing for too long."

Αν λοιπόν θέλατε ποτέ να γίνετε ο βασιλιάς των θαλασσών, να αποκτήσετε πολλά χρήματα, λίγο ήρωας και επαναστάτης αυτό το παιχνίδι σας δίνει την ευκαιρία. Ακούμε γι'αυτά εδώ και πολλούς μήνες αλλά τώρα που πλησιάζει το πρόγραμμα στην ολοκλήρωσή του μοιάζει ακόμα καλύτερο απ'ό,τι περιμέναμε. Πολύ ευκολόπαιχτο με ένα σωρό και ακόμα περισσότερες- σκηνές δράσης όπου μπορείτε να ξιφομαχίστε με διάφορους αντιπάλους και γενικά να ευχαριστηθείτε κάνοντας σχεδόν ό,τι θέλετε. Γιατί η πειρατική ζωή είναι πολύ όμορφη αν βέβαια έχετε τα κότσια

PIRAT

Το χρυσό παιδί της MICROPROSE



και τις ικανότητες. Πρώτα απ'όλα μπορείτε να διαλέξετε να είσαστε Αγγλος, Γάλλος ή Ισπανός πράγμα που θα σας δώσει τα χαρακτηριστικά του καθενός και διαφορετικές συνθήκες για να ξεκινήσετε την καριέρα σας. Όπως και να το κάνουμε οι Γάλλοι είναι εξαιρετικά γοητευτικοί και έχουν τον τρόπο τους με τις γυναίκες ενώ οι Αγγλοι είναι πολεμιστάρδες... (αυτό βέβαια ο συνάδελφος Derek θα το έγραψε για να γελάσουμε, Αρχ.)

Μόλις αποφασίσετε την εθνικότητά σας είναι ώρα να μαζέψετε το πλήρωμα που θα δεχτεί να πολεμήσει μαζί σας. Βέβαια μπαίνοντας στις διαφορές ταβέρνες θα βρίσκετε μόνο μεθύστακες και ίσως χρειαστεί να τριγυρήσετε στην πόλη για να μαζέψετε το πλήρωμα σας έναν προς έναν. Τέλος πάντων παρά τους κόπους σας μετά από λίγο έχετε ένα χαρούμενο τσούρμιο από πιστούς(!) ναύτες και είναι ώρα να ξεκινήσετε.

Εμφανίζεται έτσι ένας πελώριος χάρτης του κόσμου όπου μερικές χώρες απουσιάζουν βέβαια διότι βρισκόμαστε σε άλλες εποχές. Από το 1500+ μέχρι το -1700 για την ακρίβεια και ένα μεγάλο μέρος του κόσμου συχνά δεν είναι χαρτογραφημένο. Μπορείτε να κατευ-

θυνθείτε στην κοντινότερη πόλη για να την λεηλατήσετε ή μπορεί στον δρόμο σας να συναντήσετε κάποιο άλλο πλοίο επίσης πειρατικό ή για δική του ατυχία απλά εμπορικό. Τώρα μπορείτε να αποφασίσετε τί θα κάνετε ελεύθερα. Δηλαδή μπορείτε να αποφασίσετε να επιτεθείτε για να καταλάβετε το άλλο πλοίο αλλά πάντα υπάρχει η πιθανότητα να νικηθείτε και να σας αιχμαλωτίσουν. Γι'αυτό μπορείτε να ελέγξετε τί είδους πλοίο είναι αυτό που βλέπετε και να εκτιμήσετε από πριν τί σας περιμένει.

Με τον ίδιο τρόπο μπορείτε να υπολογίσετε και τις δικές σας ανάγκες σε πλοία. Μόλις αποκτήσετε τα απαραίτητα χρήματα επιτέλους μπορείτε να αγοράσετε κάποιο άλλο είδος πλοίου, προφανώς μεγαλύτερο που να παίρνει περισσότερους ναύτες και ακόμα πιο πολλά κανόνια. Προσέξτε όμως ότι όσο περισσότερο πλήρωμα έχετε τόσο πιο δύσκολο είναι να το κρατήσετε χαρούμενο. Και χαρούμενο πρέπει να το κρατήσετε γιατί κάθε ένας που φεύγει όχι μόνο κάνει την επίθεσή σας πιο αδύναμη αλλά παίρνει και περισσότερα χρήματα απ'όσα του αξίζουν μαζί του.

Ενώσω βρίσκεστε στην θάλασσα μπορείτε να βλέπετε τα άλλα πλοία με το

ES GOLD!

Select a Time Period

The Silver Empire: 1560
 The Spanish Empire is at its peak. England and France are attempting to make small intrusions on Spain's dominance in the Caribbean. An extremely challenging era.

Merchants & Smugglers: 1600
 The Spanish Empire is very strong. England and France have few colonies in the New World, the Dutch have none. A very challenging era.

The New Colonists: 1620
 Spain's enemies establish successful colonies in the Caribbean while Spain's power is in decline. A challenging era.

War For Profit: 1640
 Corruption and constant war have left Spain weak and poor, the other powers have grown. A fairly easy era.

The Buccaneer Heroes: 1660
 A violent, lawless, but profitable era. Spain's wealth is great while her military remains weak. There are many rich towns in the Caribbean. An easy, fun era.

Pirates' Sunset: 1680
 Colonies are rich and profitable, and their home nations are taking their defense seriously. They are using packs of warships to hunt down pirates. A very challenging era.



τηλεσκόπιο, να στέλνεται σήματα και να παίρνετε διάφορες πληροφορίες. Οπως και το κλασικό Pirates το παιχνίδι είναι και εδώ τοποθετημένο στην χρονική περίοδο των αιώνων 15-17. Έτσι θα βρεθείτε να οδηγείτε το πλοίο σας στα νερά της Καραϊβικής με έναν πολύ απλό χειρισμό. Μόλις βγείτε στον χάρτη όπου βλέπετε το σκάφος σας από πάνω μπορείτε να το κατευθύνετε με την χρήση ενός μικρού κέρσορα.

Από αυτή την άποψη του κόσμου μπορείτε να δείτε σημειωμένα παντού τα νησιά καθώς και τα υπόλοιπα πλοία να περνούν κοντά σας όπως και στο πρωτότυπο Pirates. Μπορείτε να μπειτε σε όποια πόλη θέλετε και να αντιμετωπίσετε οποιονδήποτε γουστάρετε. Και το πιο συγκλονιστικό μέρος της δράσης δεν είναι άλλο από την πατροπαράδοτη ξιφομαχία. Βλέπετε την οθόνη από το πλάι και τα δύο sprites αντιμετωπίζονται κρατώντας τα σπαθιά που ο καθένας έχει επιλέξει. Κάτω υπάρχει ένα menu με τα χτυπήματα που έχετε στην διάθεσή σας τα οποία ενεργοποιήτε με τον κέρσορα. Μπορείτε να κάνετε επίθεση κοντά ψηλά ή χαμηλά αλλά και άμυνα.

Μπορεί ο τρόπος χειρισμού να δείχνει κάπως πρωτόγονος για τα σημερινά δεδομένα αλλά είναι από τους καλύτερους για να υπάρχει ακρίβεια και σωστό gameplay στην συγκεκριμένη περίπτωση. Εξάλλου είναι ένα σύστημα που αφήνει πολλά περιθώρια για εξάρ-

σηση και βελτίωση, πράγμα εξαιρετικά σημαντικό αφού προχωρώντας στην περιπέτεια θα δείτε ότι υπάρχουν μερικοί αντίπαλοι που είναι ιδιαίτερα προικισμένοι στην χρήση του σπαθιού.

Υπάρχουν ένα σωρό στόχοι που πρέπει να επιτύχετε στο Pirates Gold! Θα χρειαστεί να αναζητήσετε θυσασαυρούς, να συζητήσετε και να εμπλακείτε σε πολιτικά θέματα με Κυβερνήτες σε διάφορες πόλεις αλλά και να κυριέψετε αρκετές πόλεις.

Αν συναντήσετε μάλιστα και τους κατάλληλους σκοτεινούς τύπους μπορείτε να δουλέψετε και στο λαθρεμπόριο. Όταν βρισκεστε σε κάποια μάχη υπάρ-

χει ένα μενού που σας δείχνει συνεχώς την κατάστασή σας και τα χτυπήματα που έχει δεχτεί κάθε πλευρά. Μιλάμε για ένα action adventure με πολλή στρατηγική κάνοντας το σενάριο κάθε φορά που αρχίζετε εντελώς διαφορετικό από το προηγούμενο. Αν θέλετε απλά να πολεμήσετε το παιχνίδι σας επιτρέπει να τα βάλετε με όλους αλλά έτσι δεν θα βγάλετε λεφτά.

Η νέα αυτή έκδοση υποστηρίζει joystick και mouse μαζί με γραφικά SVGA, ψηφιοποιημένο ήχο και μπόλικη ατμόσφαιρα. Το περιμένουμε στην επίσημη έκδοσή του για ένα Mega Review.





GOAL

HOUSE	DOMARK
FORMAT	AMIGA
TEST	AMIGA

ΤΟΥ DEREK DELA FUENTE

Στην αρχή ήταν τα Kick Off και μετά ήρθε το Sensible Soccer. Τώρα ο Dino Dini ξαναχτυπά με αυτό που φαίνεται να είναι ο νικητής όλων των ποδοσφαιρικών παιχνιδιών. Το πρώτο αξιο προσοχής πράγμα που βλέπει κανείς παίζοντας το GOAL είναι τα πολύ πλούσια μενού του. Και χρειάζεται να επιλέξετε ένα σωρό επιλογές για να ξεκινήσετε, αν βέβαια δεν θέλετε να ακολουθήσετε τον γρήγορο δρόμο που οδηγεί στην πρακτική εξάσκηση. Εδώ θα μπορέσετε να μάθετε τις τρίπλες, τις πάσες, τα σουτ και τον τρόπο με τον οποίο θα χτυπάτε τα κόρνερ.

Μόλις φύγετε εδώ και πάτε να ορίσετε τις συνθήκες του παιχνιδιού θα θυμηθείτε το παλιό αλλά πάντα καλό Kick Off 2: το γήπεδο μπορεί να είναι λα-



σπωμένο, βρεγμένο, ξερό, κανονικό κτλ. Η διάρκεια του αγώνα είναι από 1-20 λεπτά για κάθε ημίχρονο αλλά υπάρχει και η καινούρια δυνατότητα όπου ρυθμίζετε τις αντιδράσεις του τερματοφύλακα ανάμεσα σε τρία επίπεδα ταχύτητας απόκρισης, κάτι που δεν έχει ξαναγίνει σε κανένα ποδοσφαιράκι ποτέ. Φυσικά μπορείτε να δείτε σε επανάληψη τις καλύτερες φάσεις αλλά και να τις σώσετε στον δίσκο. Αυτό που δεν είναι εύκολο να πιστέψετε είναι ότι έχει περιληφθεί και μια τεχνική scalling όπου μπορείτε να δείτε σε zoom αυτόματα ή μετά από το πάτημα ενός κουμπιού σε



ορισμένο μέρος του γηπέδου. Η οπτική γωνία του παιχνιδιού είναι από πάνω όπως και στο Kick Off και το zoom in σας δείχνει τους παίκτες μεγαλύτερους και καλύτερους αλλά από το zoom out έχετε την καλύτερη αίσθηση για ποδόσφαιρο.

Όπως και να έχει σαν τεχνική είναι εντυπωσιακή και την βλέπουμε μόνο στα ηλεκτρονικά. Υπάρχουν 144 ομάδες ανάμεσα στις οποίες επιλέγετε την δικιά σας αλλά σας επιτρέπει να δημιουργήσετε και την δικιά σας. Επιλέγετε τους παίκτες της ανάμεσα σε 28 άτομα με διαφορετικές ικανότητες που έχουν σχέση με την αντοχή, την δύναμη, την ταχύτητα κτλ. Στα γραφικά τώρα το μόνο που έχει αλλάξει από το Kick Off 2 είναι οι παίκτες που αποτελούν τα sprites είναι μεγαλύτερα από το συνηθισμένο αλλά μόνο στο zoom είναι πραγματικά μεγάλοι και τίποτα περισσότερο.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ
Ένα τέτοιο πρόγραμμα δεν χρειάζεται συστάσεις. Ίσως όμως να χρειάζεται προϋπηρεσία στα Kick Off 2 και στο Sensible Soccer για να μπειτε δυναμικά στο γήπεδο

Τα ηχητικά εφέ έχουν εμπλουτιστεί κάπως και οι φίλαθλοι τραγουδάνε αλλά και συμμετέχουν αυξάνοντας τον θόρυβο καθώς πλησιάζουν οι παίκτες στην μικρή περιοχή.

Ανάμεσα στα ημίχρονα βλέπετε μία φανταστική οθόνη στατιστικής και ξεκινάτε το δεύτερο ημίχρονο. Εδώ θα θαυμάσετε πάλι τον χειρισμό όπου έχει διατηρηθεί από το Kick Off 2 ο

τρόπος με την αδράνεια και την κίνηση της μπάλλας ενώ ταυτόχρονα οι παίκτες επιταχύνουν και επιβραδύνουν ανάλογα με το αν έχουν την μπάλα ή όχι.

Στο gameplay υπάρχουν επίσης εξειδικευμένες επιλογές όπως επιθετικοί που είναι ιδιαίτερα καλοί στις κεφαλιές, σε φαλιδάκια, τακουνάκια τα οποία μάλιστα έχουν και φάλ-

τσο! Στο διπλό γνωρίζει βέβαια την αποθέωσή του.



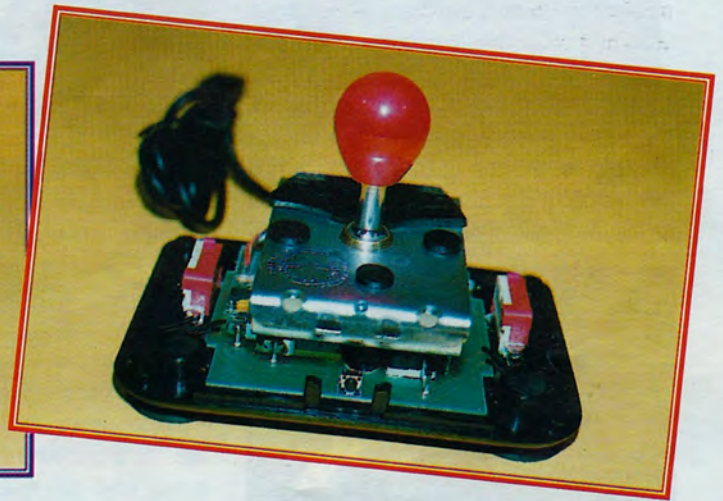
ΓΕΝΙΚΑ

Μετά το Kick Off 2 δεν περιμέναμε τίποτα καλύτερο. Όμως σ' αυτό το παιχνίδι πλέον δεν έχει μείνει τίποτα έξω από ένα παιχνίδι ποδοσφαίρου το οποίο μάλιστα έχει και το ίδιο εθιστικό gameplay με τον βασιλιά του ποδοσφαίρου. Παίξαμε διπλό περιμένοντας να βρούμε κάποια λαθάκια ή ελλείψεις αλλά τελικά θρήκαμε ότι ο Dino έφτιαξε τελικά το αξεπέραστο ποδοσφαιρικό παιχνίδι!



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ	
Το δεύτερο καλύτερο παιχνίδι ποδοσφαίρου μέχρι στιγμής!	
ΓΡΑΦΙΚΑ	75
ΗΧΟΣ	50
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	89
ΓΕΝΙΚΑ	88

Η ΕΠΙΤΥΧΙΑ ΣΥΝΕΧΙΖΕΤΑΙ... ΤΩΡΑ ΟΝΟΜΑΖΕΤΑΙ PAC MAN



- ✓ Δύο Button Fire
- ✓ Auto Fire
- ✓ Ατσάλινα σπρέια τριβής
- ✓ Ρουλεράν στον μοχλό
- ✓ Εργονομική σχεδίαση
- ✓ Εξι μικροδιακόπτες
- ✓ Εγγύηση 3 χρόνια

ΘΑ ΤΟ ΒΡΕΙΤΕ
ΣΕ ΟΛΑ ΤΑ
COMPUTER SHOP

ΤΟ ΜΟΝΟ
ΜΕ ΤΗΝ ΕΓΓΥΗΣΗ
ANEROUSSIS CONTROL



ANEROUSSIS CONTROL

Σ.ΣΑΡΑΦΗ 21 - ΑΙΓΑΛΕΩ Τ.Κ. 12241

TEL. 5900 107 - 5906 006 FAX. 5902 556 TLX. 226600 PAGA GR



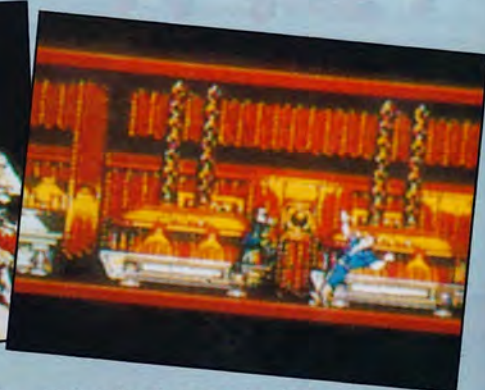
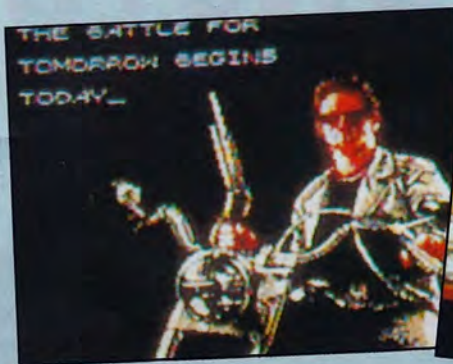
HOUSE	NINTENDO
FORMAT	NES
TEST	NES

TERMINATOR 2

JUGMENT DAY

ΤΟΥ Π.ΣΩΤΗΡΙΟΥ

Ο Αρνολντ επιστρέφει. I'll be back λοιπόν εν τη γενέσει! Μόνο που αυτή τη φορά είναι με τους καλούς, τους οποίους κάνει να φαίνονται ακόμα καλύτεροι. Όπως και το NES δείχνει σ' αυτό το παιχνίδι σα να είναι ένα διαφορετικό μηχάνημα από αυτό που πραγματικά είναι. Η εισαγωγή από μόνη της είναι ικανή να εντυπωσιάσει τους κατόχους 8-bit μηχανημάτων. Ένα πρόγραμμα γενικά πλούσιο σε animation αλλά και ενδιάμεσες οθόνες που ενθουσιάζουν με τα γραφικά τους. Αν πω βέβαια ότι η οθόνη όπου βλέπετε τον πρώ-



το Terminator είναι σχεδόν σαν Amiga θα υπερβάλω αλλά είναι ο μόνος τρόπος για να σας δείξω πόσο καλή είναι η εμφάνιση του παιχνιδιού.

Και η υπόθεση είναι το ίδιο εντυπωσιακή. Είσατε ο Arnold που πρέπει να διασχίσει ένα σωρό επίπεδα μέχρι την τελική αναμέτρηση με το νέο μοντέλλο εξολοθρευτή για να σώσετε τον ηγέτη της μελλοντικής αντίστασης. Καλά αφήνουμε το σενά-

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ
Να υποθέσω ότι έχετε δει και τις δύο ταινίες αλλά και να έχετε διαβάσει για το Terminator 2 και τον Αρνολντ στα αφιερώματα του USER. Έτσι μπορεί και να το τελειώσετε.

ριο για την ταινία (τί θα πει δεν έχω δει την ταινία!) και βλέπετε ότι το παιχνίδι παρακολουθεί την εξέλιξη της από επίπεδο σε επίπεδο. Στην αρχή λοιπόν ο ήρωάς μας παλεύει με τα χέρια τους κακούς για να καταφέρει να πάρει εκείνα τα αντικείμενα που τον έκαναν μάγκα στην οθόνη. Την μαύρη δερμάτινη μπουφανιά και το ντύσιμό του, την καρμπίνα του και την μοτοσυκλέτα του. Να υποθέσω οτι νικώντας τον μεγάλο τελικό κακό του πρώτου επιπέδου παίρνει τα περιβόητα γυαλιά του με τα οποία κρύβει τα μοναδικά του ψυχρά μάτια ο Σβάρτς. Το επόμενο επίπεδο είναι ψευδοτριδιάστατο και ελέγχετε την μοτοσυκλέτα σας η οποία μάλιστα πυροβολάει. Και ο λόγος είναι ότι σεεις βρίσκεστε πάνω της και πυροβολάτε. Τα χρώματα είναι μεταλλικά και η υπόθεση της σκηνής παρμένη από την καταδίωξη με το φορηγό μέσα στην τάφο. Υπέροχο!

Αν τώρα πατήσετε pause, γιατί ας πούμε ότι χτύπησε το τηλέφωνο, το παιχνίδι όχι μόνο θα σταματήσει αμέσως αλλά θα κατεβάζει και data πολύ πειστικά σα να εξομοιώνει σκηνές από την ταινία.

Και όταν χάσετε; Θα σας βγάλεϊ ένα εξαιρετικά ηλεκτρονικό μενού που θα σας ενημερώσει για το πόσες ζωές έχετε ακόμα, τους βαθμούς που μαζέψατε και μερικά ακόμα στοιχεία όχι χρήσιμα αλλά γεμίζουν την οθόνη και το μάτι σας. Όπως επίσης και το μάτι σας γεμίζει με τα γραφικά που στο

πρώτο level το οποίο είναι το στήσιμο και των περισσότερων επιπέδων του παιχνιδιού, ένα καθαρό beat'em up που σκρολλάρει την οθόνη του από αριστερά προς τα δεξιά και οι αντίπαλοι που συναντάτε στην αρχή είναι σαν... γυναίκες!

Μετά βγαίνουν κάποιοι δυνατοί τύποι τους οποίους δέρνετε χωρίς πολλά λόγια εκτός και αν είναι πολλοί μαζί οπότε θα σας χτυπήσουν. Και αφού δεν έχετε αίμα θα δείτε απλώς την μπάρα ενέργειάς σας να μειώνεται πάνω αριστερά.

ΓΕΝΙΚΑ

Ένα παιχνίδι πέρα από τις προσδοκίες μας. Πολύ καλό για να είναι αλήθεια και όμως είναι! Μερικές φορές είναι πολύ δύσκολο όπως όταν ξαφνικά αλλάζει το στήσιμο στο δεύτερο επίπεδο και μπορεί να χάσετε μερικές ζωές σε δευτερόλεπτα. Αν ψάχνετε μία καταπληκτική περιπέτεια που όχι μόνο να έχει το σωστό gameplay αλλά να εκμεταλλεύεται και το hardware σας, αγοράστε!



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Αρνι, Αρνι το παιδί να κάνει...

ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΗΧΟΣ	86
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	92
ΓΕΝΙΚΑ	91

SUPER GHOULS 'N GHOSTS

HOUSE	CAPCOM
FORMAT	SUPER NES
TEST	SUPER NES

ΤΟΥ Π. ΣΩΤΗΡΙΟΥ

Οταν η δασκάλα στο δημοτικό ρωτάει να της πείτε ένα κλασικό computer game μπορείτε να αναφέρετε χωρίς δισταγμό τα PacMan, Space Invaders, Qix, Defender... Όμως για να πάρετε σίγουρα έναν μεγάλο βαθμό πρέπει να πείτε Ghouls'n Ghosts αφού είναι το μοναδικό κλασικό παιχνίδι που καταφέρνει να επιβιώνει εδώ και πολλά χρόνια σε όλα τα νέα μηχανήματα με όλο και εντυπωσιακότερες εκδόσεις. Η τελειότερη από όλες είναι σαφώς αυτή που παρουσιάζουμε τώρα για το μεγάλο μηχανήμα της Nintendo. Για εκείνους που δεν είχαν ποτέ το παιχνίδι και ντρέπονται γι'αυτό ακόμα και σήμερα θα αναφέρω περιληπτικότερα το σενάριο, οι υπόλοιποι, το 99.99% των αναγνωστών μας δηλαδή, μπορούν να προχωρήσουν παρακάτω. Υπάρχει ένας τρομερός ιππότης (καμία σχέση με το Shakan που παρουσιάζει ο Κροντηράς!) ο οποίος ονομάζεται Αρθούρος και είναι μάλλον λίγο κοντούλης πηδάει -ή αν το θέλετε σε Θεσσαλική διάλεκτο "άμπδάει"- σαν κατσίκι και έχει την εξής απλή αποστολή να φέρει σε πέρας: να σώσει την αγαπημένη του για μια κόμα φορά -κάτι μου



ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Γυαλίστε την σιδερένια στολή σας και βάλτε το λοφίο στο κράνος. Δεν ξέρω τί κολώνια φοράτε αλλά μην την βάλτε γιατί προσελκύει τέρατα Σας το λέω εκ πείρας.

Αλλά πριν φτάσουμε εκεί ας δούμε αν το gameplay είναι αυτό που ξέραμε. Μερικά ξωτικά καθώς θα περπατάτε το δρόμο του ειρηνικού πολεμιστή θα σας πετάξουν κάποια πιθάρια. Αν τα σκοτώσετε θα βρείτε συχνά μέσα σε αυτά ζωές, όπλα και άλλα έξτρα αντικείμενα.

Αν αυτο το θεωρήσετε επικίνδυνο για την κράση σας μπορείτε να κυνηγήσετε ανυπεράσπιστα μπαπούλα. Αυτά κάθονται κάπου και περιμένουν κάποιον να τα χτυπήσει. Μέσα κρύβουν πανοπλίες, όπλα αλλά και παγίδες! Όμως το ρίσκο αξίζει πραγματικά διότι οι πανοπλίες που μπορεί να πάρετε και τα μαγικά όπλα θα κάνουν την αναζήτησή σας πολύ ευκολότερη. Εκτός από την πρώτη σιδερένια πανοπλία σας υπάρχει η χάλκινη που σας δίνει την ικανότητα να χρησιμοποιήσετε τα μαγικά αντικείμενα ενώ η χρυσή σας επιτρέπει να χρησιμοποιήσετε μαγεία (είναι λευκή μαγεία, πιθανότατα με σταφίδες). Υπάρχουν επίσης και δύο ασπίδες που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε και θα σώσουν την ζωή σας αρκετές

φορές. Όμως τα όπλα πιστεύω ότι είναι πιο ενδιαφέροντα: λόγχη, σπιλέτο, τόξο, δρεπάνι, δάδα, τσεκούρι και τριπλή λεπίδα, είτε είναι μαγεμένα είτε όχι θα ανοίξουν τον δρόμο σας αλλά και μερικά εχθρικά κεφάλια.

Και μιας και πλησιάζουμε στο τέλος του κειμένου είναι ώρα να μιλήσουμε για την τεχνική πλευρά του προγράμματος που είναι από τα καλύτερα σημεία του. Τα sprites είναι πολλά και τα τελικά τέρατα είναι όπως λέει και η ίδια η λέξη, τεράστια. Οι διαφορές ανάμεσα στο στήσιμο του ενός από το άλλο επίπεδο είναι ορισμός της ποικιλίας και πιο πολύ μου άρεσε το ναυαγίο.

ΓΕΝΙΚΑ

Το παιχνίδι μιλάει μόνο του. Αν και είναι από τα παλιότερα προγράμματα του Super NES διατηρεί την φρεσκάδα και την δύναμή του σα να βγήκε από το αυγό πριν από έναν μήνα. Εκτός των άλλων θετικών στοιχείων του είναι και γρήγορο περισσότερο από κάθε άλλη έκδοση. Αν θέλετε ένα γερό platform αλλά ο Mario δεν σας γεμίζει το μάτι, αρπάξτε το πριν εξαντληθεί.



λέει ότι δεν πρόκειται ούτε τώρα να είναι η τελευταία- από τα νύχια του τρομερού δαίμονα που την έχει απαγάγει. Εσείς λοιπόν που έχετε ήδη παίξει το παιχνίδι θα εντυπωσιαστείτε σίγουρα από τα νέα στοιχεία που περιέχει στο super NES και εννοώ φυσικά τα γραφικά, τα sprites και τον ήχο.



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Έχει και χαριτωμένο άλμα ο μικρός....

ΓΡΑΦΙΚΑ	86
ΗΧΟΣ	84
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	88
ΓΕΝΙΚΑ	87

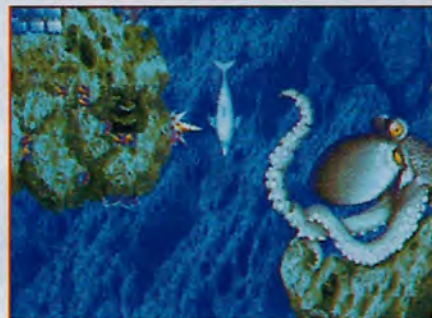


ECCO THE DOLPHIN

HOUSE	SEGA
FORMAT	MEGA DRIVE
TEST	MEGA DRIVE

ΤΟΥ Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ

Πριν από έναν χρόνο περίπου είχα γράψει ότι το Desert Strike ήταν το αμέσως καλύτερο παιχνίδι για Mega Drive όλων των εποχών μετά το Sonic βέβαια και ότι η κατασκευάστριά του η Electronic Arts είναι η εταιρία που φτιάχνει παιχνίδια καλύτερα από την ίδια την SEGA για το Mega Drive. Τώρα δεν μπορούμε να πούμε το ίδιο πράγμα διότι πρώτον το Ecco the Dolphin είναι καλύτερο από το Desert Strike δεύτερον είναι παιχνίδι της SEGA και τρίτον έχει οικολογικό περιεχόμενο ή τουλάχιστον παραπέμπει σε κάτι ανάλογο! Φαίνεται ότι τα δελφίνια είναι η συμπάθεια των



στροβίλος παρέσυρε σε άγνωστα μέρη όλους τους φίλους του. Σκοπός του είναι να τους ξαναβρεί.

Για να τα καταφέρει είναι εξοπλισμένος με την υπερταχύτητά του (μία ταχύτητα που σε μερικά σημεία μπορεί να κάνει

ρισμό και το ίδιο το παιχνίδι εκείνο που προκαλεί την μεγάλη κατάπληξη στο πρόγραμμα είναι τα ανυπέρβλητα γραφικά του στο background αλλά και στο foreground. Τέτοια χρώματα και τέτοια ποικιλία μάλλον για πρώτη φορά βλέπει κανείς σε home σύστημα και το Mega Drive δείχνει την ικανότητά του να χειρίζεται πολλά και μεγάλα sprites ταυτόχρονα. Το animation είναι επίσης αξιοθαύμαστο. Ο ίδιος ο Ecco μοιάζει να έχει και τις 3 διαστάσεις ενός αντικειμένου και όχι μόνο τις 2 ενός sprite. Δοκιμάστε να κάνετε ένα κατακόρυφο άλμα και θα καταλάβετε τί εννοώ.

ακόμα κι αυτόν τον άρχοντα της ταχύτητας, τον Sonic, να ζηλέψει), το υπέροχο άλμα του πάνω από την θάλασσα που του επιτρέπει να πηδάει τις ξέρες και το σόναρ με το οποίο μιλάει με άλλα όντα της θάλασσας αλλά και ενεργοποιεί διάφορα μυστικά της. Γιατί το παιχνίδι δεν είναι ένα απλό κομμάτι δράσης αλλά ένα arcade adventure όπου ο ήρωας πρέπει να βρει λύση σε πολλά προβλήματα όπως πώς θα κατεβεί ένα πολύ δυνατό αντίθετο ρεύμα -ρίχνοντας έναν βράχο βέβαια και ακολουθώντας τον!- ή που θα βρει οξυγόνο σε μεγάλο βάθος -έ, όλο και κάποιο σπήλαιο με παγιδευμένο αέρα θα υπάρχει. Χταπόδια, καρχαρίες, φάλαινες θα προσπαθήσουν να σας σταματήσουν. Εκεί εκτός από την ταχύτητά σας θα χρειαστείτε και την σκέψη σας. Πώς δηλαδή θα μπορούσατε να χρησιμοποιήσετε ένα κοπάδι από αστέρια να διώξουν τις μέδουσες; Και αυτό θα το κάνετε πολύ εύκολα με την δυνατότητα που σας δίνει ο τελειος χειρισμός και χωρίς να εκνευριστείτε ποτέ αφού υπάρχει σύστημα με passwords. Πέρα από τον χει-



προγραμματιστών όταν μιλάμε για τέτοια παιχνίδια. Δεν χρειάζεται βέβαια να θυμίσω το Eco Quest της Sierra και γ'αυτό τον λόγο δεν σας το θυμίζω! Ας δούμε καλύτερα τον Ecco τον νέο ήρωα της SEGA: είναι ένα νεαρό δελφίνι, που τρέχει στην θάλασσα και καμιά φορά κάνει και βουτιές στον αέρα. Τίποτα περισσότερο από τα υπόλοιπα δελφίνια εκτός από τα 5 αστέρια στο μέτωπό του. Η πονεμένη ιστορία πίσω από αυτό το δελφίνι είναι ότι ένας ανεμο-

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Παρακαλώ μην τρώτε Τόνο σε οποιαδήποτε μορφή. Στα δίκτυα που χρησιμοποιούνται για να πιάονται οι Τόνοι κάθε χρόνο παγιδεύονται και πεθαίνουν άσκοπα χιλιάδες δελφίνια.

ΓΕΝΙΚΑ

Ρίξτε μια ματιά στην συλλογή σας με παιχνίδια Mega Drive. Πρέπει να περιέχει: Sonic 1-2, Ecco The Dolphin και Desert Strike, ανεξάρτητα από το είδος των παιχνιδιών που παίζετε. Μιλάμε για έργα τέχνης και όχι απλά παιχνίδια. Ειδικά με το Ecco οι προγραμματιστές της SEGA αποδεικνύουν ότι το μηχανήμα τους έχει πολύ δύναμη εκτός από ταχύτητα.



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Μέχρι και εξώφυλλο σχεδιασμένο από τον μεγάλο Boris έχει!

ΓΡΑΦΙΚΑ	96
ΗΧΟΣ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	93
ΓΕΝΙΚΑ	93

ΣΗΑΚΑΝ

HOUSE	SEGA
FORMAT	MEGA DRIVE
TEST	MEGA DRIVE

ΤΟΥ Ν.ΚΡΟΝΤΗΡΑ

Μπορεί ο θεός να οργιστεί γιατί ένας ιππότης τον αναζητά; Θα μπορέσει η συγνώμη του να είναι μεγαλύτερη από την οργή του; Πίσω στο γύρισμα του ματιού υπάρχει πάντα μία σκιά σαν άλογο...

Εφυγαν και ξεχάστηκαν όλα μόνο για πάντα. Στην πέτρα βρήκα την πρώτη διήγηση. Υστερα ο χρόνος πέραγε σα να μην υπήρχε χρόνος. Γύρω τα βράχια, η ομίχλη και στην μέση ο άντρας. Ιππότης, θαδίζει τον δρόμο. Είναι η εποχή που δεν υπάρχει ψυχή. Μόνο τιμή. Γιατί ο θεός δεν είναι σίγουρος. Στο αριστερό του πόδι ένα σημάδι, η αμφιβολία του θανάτου. Η πανοπλία δεν είχε χρήση ή ομορφιά, μα ήταν ωραία.

Υπάρχουν σκιές αλλά δεν είναι ένα με το σκοτάδι, είναι μάλλον μέρος του τοπίου. Είναι μια ζέστη και μια ανάγκη να κοιμηθώ μπροστά στην ομίχλη, όλα είναι γκριζα. Οχι όμως το μεσημέρι γιατί εκείνη είναι η ώρα που δεν υπάρχει άλλος κανείς δυνατός και πέρα από τα βράχια είναι η φωνή και εσύ είσαι ο μόνος άντρας. Ενα χέρι με πιάνει από τον λαιμό και με πετάει μακριά τόσο μακριά

που δεν θα φτάσω ποτέ και ο χρόνος υπήρξε όλος πριν να γεννηθώ και μένα μου δώθηκαν χρόνια λίγα, τα λίγα χρόνια που περπάτησε ο θεός στη γη και την ευθύνη να τα φτιάξω όλα όπως μου αρέσουν.

Και η κρίση; Μια κολώνα ναού αρχαίου μέσα στην ομίχλη είναι ωραία και όταν την φτιάχνω προκαλώ τον θεό να κρατάω ένα λουλούδι και στον χώρο της χούφτας μου δεν υπάρχει



ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Να θυμάστε ότι η ζωή είναι κάτι παραπάνω από ένα παιχνίδι στο Mega Drive ακόμα κι όταν αυτό έχει καλά γραφικά, πολλούς τελικούς κακούς, σωστό ήχο και πάρα πολλά όπλα.

ελευθερία του για χρόνια πολλά έχοντας την πλάτη μαστιγωμένη από την σκιά του σίδερου και την όψη από θάνατο. Αλλά δεν μπόρεσαν να του πάρουν το σπαθί. Και ο άντρας με την πανοπλία είχε μόνο μία επιθυμία... Να πιεί το αίμα του Κτήνους και με ότι από αυτό περισσέψει να λουστεί και να ξεπλύνει. Ετσι όσο είναι νύχτα χρησιμεύει το σώμα των δέντρων για να μην χάνεται και το πνεύμα του νερού και της θάλασσας σκορπίζει το φόβο και η μεγάλη φωνή. Την ημέρα υπάρχει ο ήλιος.

Και η αίσθηση ότι ο κόσμος θα υπάρχει για πάντα και εσύ μόνος θα πεθάνεις σήμερα.

ΓΕΝΙΚΑ

Υστερα βρήκαμε τους θεούς μας σκοτωμένους περίεργα στην έρημο στους θάλτους σε νέους θάλτους στα μεγάλα δάση ξεβρασμένους στις θάλασσες. Ο άνεμος έπασχε πάνω απ'το χώμα και δεν ήταν οι δολοφόνοι καθόλου δυνατοί μα είχαν επίτηδες άγνοια μian αθλεψία παρελθοντική. Το μαχαίρι μπηγμένο στη σάρκα μια λίμνη από λάδια και καυτές μηχανές ο φόβος ήταν η μισή βάρκα και η νεκρή κοπέλα στα χέρια μου...

χώρος για τίποτα πιο μεγάλο πιο ωραίο... Κανείς δεν θακούσει κανείς δεν θα δει κανείς δεν θα το μάθει ποτέ όμως εσύ σ'εκείνο το μέρος θά'χεις ζήσει πρώτα κι ύστερα πεθάνει.

Αλλά ακόμα κι αυτό δεν με νοιάζει γιατί δεν υπάρχω πέρα από το άρωμα μίας νύχτας που είχε ανθίσει μέσα στην λάσπη. Τώρα κάπου μακριά ανέμιζε το σπαθί και περίμενε τον άνθρωπό του με χέρια παρμένα από σιδερένια γάντια και δάχτυλα ρόζους κομμένους δίχως γόνατα. Ατρωτος είχε το χάρισμα να μην φοράει δαχτυλίδια.

Τί άλλο έχει ο άντρας παρά τον εαυτό του; Και βασάνισαν το κορμί του και την



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Ποιός θέλει να ζει μόνο και μόνο επειδή τον λυπήθηκε ο διάολος;

ΓΡΑΦΙΚΑ	84
ΗΧΟΣ	87
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΓΕΝΙΚΑ	87



SHINOBI II

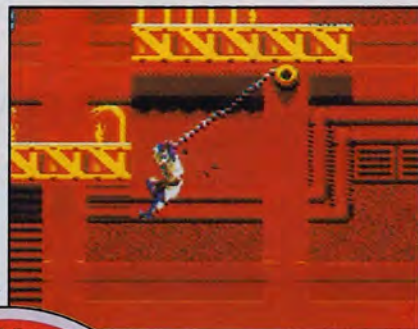
THE SILENT FURY

HOUSE	SEGA
FORMAT	GAME GEAR
TEST	GAME GEAR

ΤΟΥ Π. ΣΩΤΗΡΙΟΥ

Το G.G. Shinobi ήταν ένα από τα 3 καλύτερα παιχνίδια του μηχανήματος εδώ και 3 περίπου χρόνια και το δυσκολότερο πρόγραμμα για την κονσόλα χειρός της SEGA. Το δεύτερο μέρος είναι μάλλον το καλύτερο παιχνίδι μαζί με το Sonic 2 αλλά ευτυχώς είναι ελαφρώς πιο εύκολο. Η υπόθεση και το στήσιμο έχουν παραμείνει όπως και στο πρώτο μέρος: Ο Μαύρος Νίνζα λοιπόν έχει πάρει τον έλεγχο του Neo City αφού πρώτα αιχμαλώτισε τους 4 νίνζα που φύλαγαν τα αντίστοιχα πετράδια. Σκοπός σας είναι να ελευθερώσετε τους νίνζα, να πάρετε τα πετράδια και τέλος να νικήσετε τον Μαύρο...

Ανοίγετε το μηχάνημα λοιπόν και βλέπετε



Joe Musashi έχει για όπλα τα Katana, τα μεγάλα διπλά σπαθιά που είναι πολύ ισχυρά για να χτυπάτε αντιπάλους από κοντά. Το Ninjitsu του, δηλαδή η ειδική του δύναμη, είναι η τηλεμεταφορά. Αυτό σημαίνει ότι σε μερικά σημεία της πίστας μπορείτε να χτυπήσετε κάποιο bonus που θα μεταμορφωθεί στο σημείο όπου ο κόκκινος ήρωάς σας θα επιστρέφει από οπουδήποτε κι αν ήταν χρησιμοποιώντας την μαγεία του. Ο Μπλε νίνζα έχει ένα όπλο αλυσίδας που μπορεί να πετύχει τους αντιπάλους του από πολύ μακριά καθώς επίσης να το χρησιμοποιήσει για να ταλα-

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ
"If you strike me down i shall be more powerful than you could possibly imagine". Προσπαθήστε να το μάθετε απ'έξω γιατί είναι ψαρωτικό!

να ήταν έδαφος. Μία ικανότητα απαραίτητη για τα υγρά επίπεδα!

Και οι υπόλοιποι δύο χαρακτήρες έχουν ανάλογα όπλα (βόμβες και σουρίκεν) αλλά και μαγείες (φωτιές και smart bombs, σκαρφαλώνουν σαν αράχνες στον τοίχο ή πηδάνε πιο ψηλά). Οι μεγάλοι κακοί στο τέλος

κάθε επιπέδου έχουν καλύτερες αισθητά από το πρώτο μέρος και είναι πανέμορφα sprites με τέλεια χρώματα και κίνηση.

Γενικά το παιχνίδι είναι μια μεγάλη βελτίωση σε όλους τους τομείς ενός ήδη άριστου παιχνιδιού.



όπως και στο πρώτο παιχνίδι πέντε επίπεδα από τα οποία μπορείτε να παίξετε ελεύθερα τα 4. Προτείνω να ξεκινήσετε από το Canyon καθώς είναι το ευκολότερο και μπορείτε να ελευθερώσετε τον μπλε νίνζα που θα σας χρειαστεί οπωσδήποτε για να πάρετε το πετράδι από το ίδιο επίπεδο.

Διότι η περιπέτεια θα πρέπει να ξέρετε είναι διπλή: την πρώτη φορά ελευθερώνετε έναν νίνζα και την δεύτερη περνώντας περίπου τους ίδιους χώρους χρησιμοποιείτε τις δυνάμεις τους για να πάρετε τα πετράδια.

Ετσι τα επίπεδα από 5 γίνονται αμέσως 10. Όλοι οι νίνζα έχουν την ικανότητα να πηδάνε, να σκύβουν και να εκτελούν κάποια ειδική κίνηση/μαγεία.

Ειδικότερα: Ο Κόκκινος νίνζα, αυτός με τον οποίο ξεκινάτε, ο μεγαλύτερος νίνζα όλων, ο



ντευτεί από πλατφόρμα σε πλατφόρμα. Το ninjitsu του του επιτρέπει να μετατρέπεται σε ανεμοστρόβιλο και να πετάει για λίγο όπου τον κατευθύνετε.

Ο κίτρινος νίνζα έχει στην κατοχή του ένα μεγάλο σουρίκεν. Ένα αρκετά αδύναμο όπλο που χτυπάει όμως τους αντιπάλους του από μακριά και επιστρέφει πίσω. Η μαγεία αυτού του χαρακτήρα είναι μία ασπίδα προστασίας για περιορισμένο χρόνο και διαθέτει επίσης την ικανότητα να κινείται πάνω στο νερό σα

ΓΕΝΙΚΑ

Τελείο! Προσωπικά το προτιμώ από το Sonic 2 και από οποιοδήποτε άλλο παιχνίδι του μηχανήματος. Τα γραφικά είναι τέλεια, το ίδιο και τα sprites ενώ από τον ήχο λείπουν μόνο τα ψηφιοποιημένα εφέ γιατί η μουσική είναι ατμοσφαιρική και δυναμική. Αν θέλετε να προσθέσετε ένα παιχνίδι με νίνζα στην συλλογή σας αυτό είναι το ιδανικότερο.

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Το τέλειο παιχνίδι για GAME GEAR.

ΓΡΑΦΙΚΑ	96
ΗΧΟΣ	89
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	94
ΓΕΝΙΚΑ	93



TRACK & FIELD

HOUSE	KONAMI
FORMAT	: GAME BOY
TEST	GAMEBOY

ΤΟΥ Α. ΛΕΟΝΤΙΑΔΗ



Σ τον κόσμο των games για ηλεκτρονικούς υπολογιστές υπάρχουν κάποια θέματα τα οποία είναι κλασικά και βρίσκονται πάντα στις λίστες παραγωγής όλων των εταιρειών. Ανάλογα βέβαια με τις δυνατότητες του μηχανήματος υπάρχουν και τα αποτελέσματα. Ένα από αυτά τα θέματα είναι και τα athletic simulators. Ποιος ο λόγος λοιπόν να μην κυκλοφορήσει κάτι ανάλογο και για το Gameboy; Τα πράγματα είναι πολύ απλά... τι θα λέγατε να αποδείξετε στον υπολογιστή σας, την αντοχή που έχετε στα δάχτυλα κυρίως αλλά και στα νεύρα σας, ενώ παράλληλα να κάνετε και ένα πολύ καλό τεστ αντοχής στα πλήκτρα του Gameboy σας. Οι αρχικές επιλογές που θα παρατηρήσει ο παίκτης είναι πολύ ενδιαφέρουσες, καλύπτουν ουσιαστικά όλα τα γούστα και την διάθεση του παίκτη. Μπορείτε να επιλέξετε ανάμεσα στις εξής επιλογές:

α) "Event" το οποίο ουσιαστικά αποτελεί ένα είδος προπόνησης για τον παίκτη αφού μπορεί να παίξει ένα από τα 11 διαφορετικά αθλήματα με αντίπαλο τον

υπολογιστή. Αυτή βέβαια είναι και η επιλογή που πρέπει να χρησιμοποιήσετε αρχικά για να εξοικειωθείτε με τα πλήκτρα που χρησιμοποιούνται για κάθε άθλημα.

β) "Competition" με το οποίο θα λάβετε μέρος σε όλα τα αγωνίσματα εναντίον του υπολογιστή προσπαθώντας να του αποδείξετε ότι και η Ελλάδα έχει καλούς αθλητές.

γ) "Versus" δηλαδή... Ο χαβαλές! Συνδέετε το Gameboy σας με αυτό του πιο άσπονδου εχθρού σας και αν δεν μετατρέψετε το παιχνίδι σε boxing simulator να μην με λένε Ανδρέα. Αντίπαλος λοιπόν με τον φίλο σας κάνετε ότι και στο Competition (δηλαδή παίζετε όλα τα αθλήματα για να βγει ο νικητής. Τα αγωνίσματα είναι ούτε λίγο ούτε πολύ 11 τον αριθμό. Είναι μάλιστα όλα όσα θα μπο-



ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Ελέγξτε αν έχει τελειώσει η εγγύηση του Gameboy σας. Αν έχει λήξει καλό θα ήταν να φερθείτε τρυφερά στα πλήκτρα.

ρούσε να παίξει κάποιος σε ένα ανάλογο game σε κάποιον υπολογιστή με περισσότερες δυνατότητες από το Gameboy. Εδώ αρχίζουν τα δύσκολα! Το μικρό σας αγαπημένο Gameboy θα τραβήξει τα χειρότερα γιατί σίγουρα θα χρησιμοποιήσετε όλα του τα πλήκτρα με μανία για να κερδί-

σετε τον υπολογιστή (ή τον φίλο σας) στα αγωνίσματα που θα παίξετε. Δυστυχώς μην περιμένετε και ΤΑ ρεκόρ. Τα κουμπιά του Gameboy δεν είναι ότι καλύτερο και βολικότερο για τέτοια παιχνίδια. Κάποια στιγμή βέβαια θα εξοικειωθείτε

αλλά αυτό δεν σημαίνει ότι θα κάνετε καλύτερα σκορ... σημαίνει ότι δεν θα νευριάζετε κάθε λίγο και λιγάκι με κίνδυνο να εκτοξευθεί το Gameboy στον απέναντι τοίχο.

Στα τυπικά θα πούμε ότι το παιχνίδι από άποψη γραφικών είναι ότι περιμένει κανείς σύμφωνα με τις δυνατότητες του μηχανήματος χωρίς να υπάρχει κάτι το ιδιαίτερο που να το ξεχωρίζει από τα υπόλοιπα. Στον τομέα του ήχου τα πράγματα είναι όπως τα περιμένει κανείς. Πέρα από το εισαγωγικό μουσικό θέμα ο μόνος ήχος που θα ακούσετε είναι οι ενθουσιώδεις φωνές του κόσμου, ο ήχος των βημάτων των αθλητών και ο ήχος του πιστολιού του αφέτη (φυσικά αυτά τα ηχητικά εφφέ θα καλύπτονται συνήθως από τις δικές σας κραυγές.



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ	
Ευτυχώς που το Game Boy αντέχει!!!	
ΓΡΑΦΙΚΑ	75
ΗΧΟΣ	70
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	80
ΓΕΝΙΚΑ	80

BRAIN POWER

HOUSE	QUICK SHOT
FORMAT	SUPERVISION
TEST	SUPERVISION

ΤΟΥ Π. ΣΩΤΗΡΙΟΥ



Tα ασπρόμαυρα handhelds όσο κι αν προσπαθούν δεν πείθουν! Για το μόνο πράγμα που είναι καλά ή μάλλον καλύτερα από τα υπόλοιπα μηχανήματα είναι τα puzzle games που τελευταία εμφανίζονται αφθονα.

To cartridge του Super Vision που έχει τον τίτλο Brain Power περιλαμβάνει όχι ένα, ούτε δύο, όχι τρία, όχι πέντε αλλά **ΤΕΣΣΕΡΑ** παιχνίδια μαζί. Και τα δύο από αυτά είναι τουλάχιστον κλασικά. Ας τα δούμε όμως ένα προς ένα.

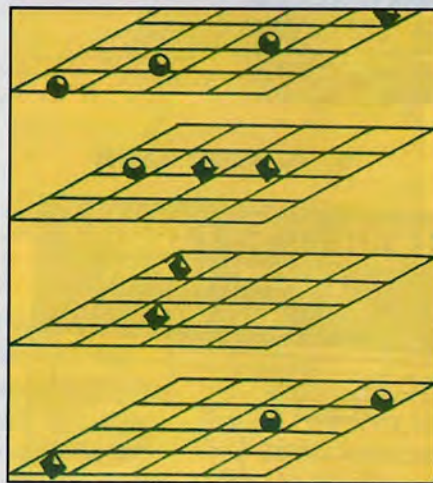
MINE DETECTOR

Ο ανιχνευτής των ναρκών είναι ένα παιχνίδι που έχει εμφανιστεί σε όλα τα format αν και η πιο αγαπημένη μου έκδοση είναι αυτή των Windows στους συμβατούς. Σκοπός σας εδώ είναι να γυρίσετε όλα τα τουβλάκια στα οποία δεν περιέχονται νάρκες. Βρίσκεστε μέσα σε ένα μεγάλο τετράγωνο που μπορεί να περιλαμβάνει από 55-66-77 νάρκες και εσείς ελέγχετε τον χώρο. Όταν νομίζετε ότι ξέρετε πού βρίσκεται μία νάρκη απλά πατάτε το πλήκτρο A και την σημαδεύετε με ένα σημαιάκι. Ο αριθμός πάνω αριστερά σημειώνει τις νάρκες που υπάρχουν μέσα στο ναρκοπέδιο. Κάθε φορά που σημειώνετε

μια σημαιούλα μειώνεται ο αριθμός. Αν σημειώσετε κάποια άλλη θέση που δεν έχει βόμβα θα εκραγούν και θα χάσετε το παιχνίδι. Τότε θα δείτε τον κεφάλι σας να χτυπάει την... κεφάλι του μπροστά από την γυναίκα των ονείρων του και αυτή να τον φτύνει.

FORTUNE FOUR

Το δεύτερο παιχνιδάκι είναι μάλλον άγνωστο, τουλάχιστον σε μένα. Μου θύμισε κάποια σκάκια σε ταινίες επιστημονικής φαντασίας όπου οι ήρωες παίζουν σε περισσότερα του ενός επίπεδα και ο Σποκ κερδίζει πάντα! Εδώ έχουμε τρία επίπεδα, αυτά που βλέπετε και στην φωτογραφία, ένα σύνολο από 4*4 και νικητής είναι ο πρώτος που θα καταφέρει να φτιάξει μια ευθεία γραμμή από σφαίρες, όπου ο ένας αφήνει



είναι να αφήσετε μόνο μία κουκίδα από τις πολλές που εμφανίζονται στο επίπεδο. Για να το κάνετε αυτό πρέπει να περάσετε την μία μπίλια πάνω από την άλλη όπως κάνετε και με τα πούλια στην ντάμα αλλά με μεγάλη προσοχή γιατί μόνο όταν τρώτε ένα άλλο πούλι σας επιτρέπει να μετακινήσετε και τα υπόλοιπα. Διαφορετικά αν δεν υπάρχουν άλλες διαθέσιμες κινήσεις το παιχνίδι σας πετάει έξω κατευθείαν!

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Ο εγκέφαλός σας είναι από τα πολυτιμότερα κομμάτια της σωματικής σας συλλογής. Μην τον εκθέτετε πολύ στον ήλιο και σαν τον κάψει η τρύπα του όζοντος

μαύρες και ο άλλος άσπρες. Καλό θα ήταν να μάθετε όλα τα πλήκτρα πριν αρχίσετε.

CATERPILLAR

Ενα από τα κλασικότερα παιχνίδια. Εδώ έχετε μία κάμπια ενώ συνήθως έχουμε σκουλίκια, φίδια ή απλές γραμμές. Το όν που ελέγχετε και στην αρχή αποτελείται από ένα μόνο κομματάκι αλλά όσο τρώει τόσο μεγαλώνει και η κίνησή του στον χώρο γίνεται όλο και δυσκολότερη. Εννοείται πως αν πέσετε πάνω στα εμπόδια που υπάρχουν στην οθόνη ή στα τοιχώματα χάνετε αυτόματα. Για να περάσετε πίστα πρέπει να φάτε όλα τα κομμάτια τροφής που βρίσκονται διασκορπισμένα και τότε θα δείτε την όμορφη σκηνή αγάπης ανάμεσα στον κεφάλι σας και την κοπελιά του.

HOPPER

Να ένα δύσκολο και πραγματικά εγκεφαλικό παιχνιδάκι. Σκοπός του

ΓΕΝΙΚΑ

Το τελευταίο παιχνίδι που είχαν κυκλοφορήσει οι Bitmap Brothers ήταν το Magic Pockets που για τα υψηλά στάνταρς τους ήταν σίγουρα μία αποτυχία. Αυτός θα πρέπει να είναι και ο κύριος λόγος που καθυστέρησαν τόσο το Chaos Engine. Όμως αξίζει πραγματικά την αναμονή. Είναι ένα παιχνίδι που πρέπει να προσφέρετε στην Amiga σας



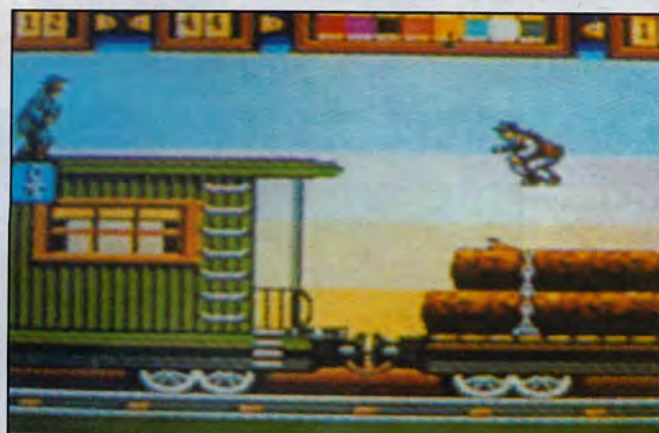
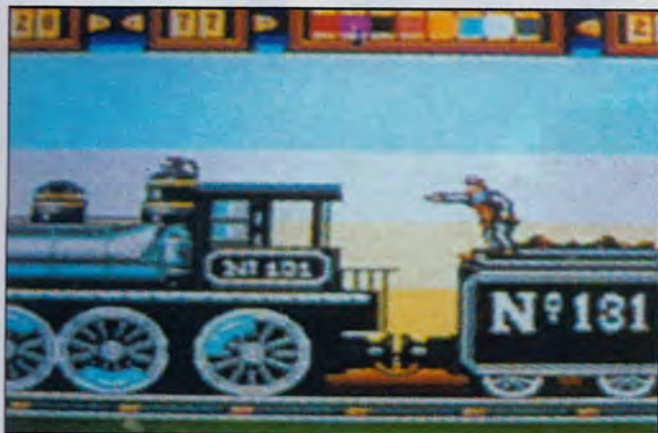
87%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

4 για 1 είναι πάντοτε πολύ καλή προσφορά

ΓΡΑΦΙΚΑ	43
ΗΧΟΣ	71
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	78
ΓΕΝΙΚΑ	74

BACK TO THE FUTURE 3



HOUSE	US GOLD/SEGA
FORMAT	ALL
TEST	MASTE SYSTEM

ΤΟΥ Π. Σωτηρίου

Ενα παιχνίδι για Master System που ακολουθεί πιστά την ταινία στην οποία αναφέρεται αλλά και στις άλλες εκδόσεις που έχουμε κατά καιρούς τεστάρει και συγκεκριμένα εκείνη της Amiga. Ετσι έχετε στο 8-bit μηχανήμα σας μία από τις καλύτερες μεταφορές από 16-bit σύστημα. Πρώτα απ'όλα είναι η υπόθεση που σας τοποθετεί στην Αγρια Δύση του 1850 και πρέπει να σώσετε γυναίκες, να εξοντώσετε κακούς, να

στην οποία κινδυνεύει να τσακιστεί στον γκρεμό η αγαπημένη του καθηγητή, Κλάρα. Εσείς παίρνετε τον ρόλο του καθηγητή πάνω στο άλογο του στην προσπάθεια να προλάβετε την κοπέλα. Το στήσιμο του επιπέδου αυτού είναι απλούστατο: τρέχετε με το άλογο από αριστερά προς τα δεξιά αποφεύγοντας όλους τους πιθανούς κινδύνους οι οποίοι είναι πολλών ειδών.

Τσεκούρια έρχονται από το πουθενά που αν σας χτυπήσουν θα σας ρίξουν από το άλογο στερώντας μία από τις 4 ζωές σας, πουλιά πετούν από δω κι από κει με τον ίδιο σκοπό, πιστολέρος προσπαθούν να σας σκοτώσουν πυροβολώντας σας, μεγάλα χάσματα εμφανίζονται που πρέπει οπωσδήποτε να τα πηδήξετε και με οποιονδήποτε τρόπο να αποφύγετε τα αντικείμενα που πεφτούν από την άμαξα. Αντίθετα μπορείτε να μαζεύετε για έξτρα bonus τα αντικείμενα που ήδη βρίσκονται στο έδαφος ενώ το πλέον χρήσιμο βοήθημα που έχετε σ'αυτήν την πρώτη αποστολή σας είναι βέβαια το εξάσφαφο σας που μπορεί να καταστρέψει σχεδόν τα πάντα. Μερικές φορές βέβαια θα ήταν πιο σωστό να σκύψετε απλά. Πολύ όμορφος σχεδιασμός και πολύ καλό animation σ'αυτό το πρώτο επίπεδο που αν θέλετε το πιστεύετε θυμίζει Amiga σε όλα εκτός ίσως από τα λιγότερα χρώματα που έχει στην θόνη ταυτόχρονα.

στο σημείο απ'όπου πρέπει να τις εκτοξεύσετε καθώς οι αντίπαλοί σας βγαίνουν από διαφορετικά σημεία και δεν είναι διαρκώς ορατοί.

Και σα να μην έφτανε αυτό δεν αρκεί να τους χτυπήσετε μόνο μία φορά πρέπει να τους χτυπήσετε περισσότερες. Τουλάχιστον οι πίστες μοιάζουν να είναι ατέλειωτες και... πολύ νόστιμες. Μετά είναι το τρένο που είναι μαζί με το πρώτο μέρος το καλύτερο σημείο του παιχνιδιού. Οχι μόνο πρέπει να σκαρφαλώνετε αποφεύγοντας τους κακούς και τους στήλους αλλά πρέπει να μαζεύετε εκείνα τα bonus που θα κάνουν το τρένο να φτάσει τα απαιτούμενα 88 μίλια για να μπορέσετε να επιστρέψετε πίσω στην εποχή σας.



προλάβετε τρένα και... έχει λιγότερα επίπεδα από την Amiga. Αλλά αυτό δεν σημαίνει ότι το παιχνίδι δεν είναι υπέροχο!

Αντίθετα από τα υπόλοιπα μέρη της σειράς και ιδιαίτερα το αισχρό στους υπολογιστές δεύτερο επεισόδιο, εδώ έχουμε ένα φανταστικό κομμάτι gameplay που χωρίζεται σε πολλά και ποικίλα επίπεδα. Πρώτα απ'όλα είναι η καταδίωξη της άμαξας πάνω

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ
Μπότες σπιρούνια και καυτές σέλλες! Κρίμα που παιχνίδια με θέμα το West είναι τόσο σπάνια και οι φανατικοί του είδους υποφέρουν. Ευτυχώς έχω τις ταινίες του Κλίντ στο video...

σκεδαστικό σαν εκτέλεση. Εξοντώνετε κακοποιούς που σας πυροβολούν χρησιμοποιώντας... μηλόπιτες. Τους αλλάζετε κυριολεκτικά τα φώτα αν καταφέρετε να βρείτε το σω-

ΓΕΝΙΚΑ

Η καλύτερη έκδοση του παιχνιδιού σε όλα τα 8-bit μηχανήματα χωρίς αμφιβολία. Αφήνει πίσω του κάθε άλλη ανάλογη προσπάθεια πάνω στο ίδιο θέμα και τα περισσότερα παιχνίδια που παράγονται για 8-bit μηχανήματα τον τελευταίο καιρό. Πρέπει οπωσποσδήποτε να το έχετε στην συλλογή σας.



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ	
	Αρνι, Αρνι το παιδί να κάνει...
ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	84
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	92
ΓΕΝΙΚΑ	88



HOUSE	LORICIEL
FORMAT	AMIGA
TEST	AMIGA 1MB

ΤΟΥ Π. ΣΩΤΗΡΙΟΥ

ENTITY

Ενας μακρινός
πλανήτης
περιμένει
υπομονετικά
την εξέλιξη της
ζωής πάνω του.



Ξαφνικά επιστρέφουμε στην Γη. Ενας κεραυνός πέφτει μπροστά από την ανυποψίαστη ηρωίδα...

Μόνο που αυτός
ο τύπος είναι
γεννημένος για
να καταστρέφει
πλανήτες.



... Για να αποκαλύψει το όπλο που κουβαλάει το μήνυμα



Η κοπελιά του παιχνιδιού όπως την είδε η Amiga σε ανάλυση 320*256 με 64 χρώματα.

Τα γαλλικά παιχνίδια ξεχωρίζουν σχεδόν πάντα. Και αυτό εδώ δεν είναι εξαίρεση. Βέβαια είναι από τα λίγα γαλλικά προγράμματα που προσπαθούν και καταφέρνουν μέχρι έναν βαθμό να πετύχουν την δημιουργία μίας animated εισαγωγής η οποία να είναι αρκετά κοντά στα πρότυπα της Psychosis. Όπως και να το κάνουμε τα 700K που ξόδεψαν οι προγραμματιστές και οι γραφίστες στην εισαγωγή αξίζουν συγχαρητήρια και γι'αυτό στις σελίδες μας βλέπετε μερικά πλάνα από αυτήν ακριβώς την εισαγωγή. Με καθυστέρηση μερικών χρόνων επίσης βλέπουμε ότι η Loriciel προσπαθεί να παράξει ένα παιχνίδι που να πλησιάζει κάπως τα πρότυπα του Shadow of the Beast αλλά ελαφρώς πιο

ενισχυμένο και εμπλουτισμένο στον τομέα του platform. Στα 3 Mbytes που απλώνεται αυτό το παιχνίδι θα χρειαστεί να ανακαλύψετε τα κομμάτια ενός ειδικού αντικειμένου για να μπορέσετε να περάσετε στα επόμενα levels. Αυτά τα κομμάτια βρίσκονται κρυμμένα σε σχετικά απρόσιτα μέρη και θα χρειαστεί να ενεργοποιήσετε κρυμμένους μηχανισμούς και να αξιοποιήσετε όλα τα bonus που θα βρείτε. Υπάρχουν μερικά που αναπληρώνουν την ενέργειά σας η οποία χάνεται όταν συγκρούεστε με τα άλλα sprites αλλά μειώνεται και καθώς περνάει η ώρα, θα χρειαστεί επίσης να πάρετε κάποιο bonus που σας κάνει να πετάτε για να φτάσετε πλατφόρμες που δεν μπορείτε με κανέναν άλλο τρόπο ούτε να δείτε, να



Ο τύπος εξηγεί την πονεμένη ιστορία του και ετοιμάζεται να σας τηλεμεταφέρει...



...σε αυτό το αφιλόξενο αλλά πολύ όμορφο μέρος. Η μεταφορά συνοδεύτηκε από μια αποκαλυπτική αλλαγή ρουχισμού!

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ
Είναι η ώρα να αλλάξετε εμφάνιση. Κάτι σε πιο γυναικείο ίσως; Τέλος πάντων αν αυτό το θεωρήσετε δύσκολο αλλάξτε απλώς την γκαρνταρόμπα σας στο πιο δερμάτινο.



Όπως βλέπετε τα υπόλοιπα γίνονται αυτόματα!

δημιουργήστε μονοπάτια και να κλείσετε σπηλιές απ'όπου βγαίνουν διάφορα όντα. Το πρώτο επίπεδο που είναι αρκετά μεγάλο σας τοποθετεί να παλεύετε στην προϊστορία με όλα τα γνωστά όντα από μέγεθος μερικών rixels μέχρι το 1/4 της οθόνης. Παραδέχομαι ότι πλησιάζοντας προς το τέλος του επιπέδου τα πράγματα γίνονται πολύ δύσκολα και εξαιρετικά απαιτητικά αλλά αν έχετε πάρει τα σωστά bonus και η αμαζόνα σας ρίχνει 3 βολές ταυτόχρονα ίσως τα καταφέρετε.

Γιατί ξέχασα να σας πω ότι η δύναμη της ηρωίδας δεν είναι μόνο η ομορφιά της, είναι και τα δυναμικά της βραχιόλια που της επιτρέπουν να εξαπολύει βολές σε να βγήκε από κάποιο κόμικ!

Η τεχνική του παιχνιδιού πέρα από την φανταστική εισαγωγή θα μπορούσε να ήταν καλύτερη.

Γίνεται χρήση του copper και τα γραφικά είναι πολύ καλά στις αποχρώσεις του ουρανού και τα δέντρα είναι σαφώς digitised από πραγματικά τοπία. Η ποικιλία τους μάλιστα μας κάνει να πιστεύουμε ότι προηγήθηκε πολύ μεγάλη δουλειά από τους προγραμματιστές της Loriciel για να φτάσουν



Μέσα στο παιχνίδι ο κίνδυνος μπορεί να προέλθει από παντού. Όπως από ένα μεγάλο κεφάλι που θγαίνει πίσω από τους θάμνους.

σ'αυτό το επίπεδο. Και η προσπάθεια φαίνεται με τα κρυστάλινα χρώματα στο background αλλά και την σχεδόν φωτογραφική ποιότητα στο foreground παρόλο που χρησιμοποιούνται μόνο 32 χρώματα ταυτόχρονα και η ανάλυση είναι συνηθισμένη.

Στον ήχο έχουμε μερικά παράπονα. Υπάρχει μια υποτυπώδης μουσική επένδυση και τα εφέ ενώ μοιάζουν να είναι διαστημικά είναι πολύ φτωχά μπροστά στην εικόνα που έχουμε. Το κενό αναπληρώνει το animation και ο χειρισμός που είναι και τα δύο αλληλοσυμπληρούμενα έτσι ώστε να μην υπάρχει περίπτωση να εκνευριστείτε από κάποια κίνηση του joystick στην οποία δεν υπάκουσε το sprite σας. Είναι ένα πρόγραμμα άρτιο από κάθε άποψη αλλά θα έπρεπε να είχε γίνει λίγο πιο εύκολο στον τομέα της αναζήτησης. Αυτό μόνο μειώνει αρκετά την αντοχή του στο χρόνο (εκτός και ανακαλύψουμε κάποιο tip σύντομα).



Ο θάνατος του πλανήτη σε ανάλυση 320*200 με 32 χρώματα.

ΓΕΝΙΚΑ

Ένα παιχνίδι άρτιο από κάθε άποψη αλλά πολύ δύσκολο. Όσο κι αν μοιάζει με το Beast της Psygnosis σε στήσιμο και κάπως στην εμφάνιση είναι εντελώς διαφορετικό στο gameplay και τις λεπτομέρειες που το συνθέτουν. Η επιλογή πάντως γυναικείου sprite σαν κεντικό ήρωα δεν νομίζω να βοηθάει το παιχνίδι παρά μόνο στην πολύ καλή εισαγωγή του!



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ	
Πολύ καλά sprites και εισαγωγή αλλά το παιχνίδι...	
ΓΡΑΦΙΚΑ	89
ΗΧΟΣ	80
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	87
ΓΕΝΙΚΑ	86



HOUSE	MICROPROSE
FORMAT	PC
TEST	PC

ΤΟΥ Κ. ΞΑΓΟΡΑΦΗ

Τη Microprose όλοι σας την ξέρετε για τη συμβολή της στον τομέα των simulation. Είναι μια από τις μεγαλύτερες εταιρίες παραγωγής παιχνιδιών και τα διαμάντια που κατά καιρούς μας έχει προσφέρει έχουν περάσει στην ιστορία. Ας δούμε λοιπόν μία καινούργια πρόταση της εταιρείας, που είναι καρπός της συνεργασίας της Microprose με μια άλλη εταιρεία, την Argonaut Software.

ΣΕ ΓΕΝΙΚΕΣ ΓΡΑΜΜΕΣ

Το όνομα του παιχνιδιού, όπως θα έχετε ήδη προσέξει, είναι ATAC, ή στην απλή ελληνική Advanced Tactical Air Command. Μην νομίζετε όμως ότι έχουμε να κάνουμε με κάποιο απλό simulator που σας βάζει στο κάθισμα ενός πιλότου, ο οποίος πρέπει να καταρίψει ένα μάτσο MiG. Το ATAC κρύβει μέσα του πολλά καλά πραγματάκια.

Κατ' αρχάς, να δούμε το σενάριο. Είστε μέλος μιας κρυφής ομάδας καταπολέμησης των ναρκωτικών. Η ομάδα αυτή, έχει αναλάβει να καταστρέψει τις αυτοκρατορίες κάποιων μεγαλεμπόρων ναρκωτικών, οι οποίοι έχουν την έδρα τους στην Κολομβία. Ετσι, δεν θα μπορούσατε να κάνετε τίποτε άλλο από να φτιάξετε μια βάση στην Κολομβία, από όπου να ξεκινάτε όλες σας τις επιχειρή-



σεις. Η βάση αυτή, η ύπαρξη της οποίας είναι τόσο μυστική, όσο και η ηλικία του αρχισυντάκτη, έχει όλα τα καλά πραγματάκια που επιθυμείτε.

Μέσα σε αυτά τα καλά πραγματάκια, είναι τα F-22 και τα Apache. Ένα μάτσο σκάφη σας περιμένουν, για να τα καβαλήσετε και να πάτε να τινάξετε τους εμπόρους ναρκωτικών στον αέρα.

Εσείς όμως, μπορείτε και να μην τα καβαλήσετε καθόλου. Μπορείτε απλά να είστε εκείνος που καθορίζει τις κινήσεις της ομάδας, τους στόχους που θα χτυπηθούν και όλα τα ανάλογα, χωρίς όμως να είστε ένας πιλότος σκάφους.

Στην περίπτωση αυτή, οι πιλότοι των αεροπλάνων ελέγχονται από τον υπολογιστή και επιπλέον, όσο περισσότερο τους έχετε στον αέρα, τόσο περισσότερη πείρα θα αποκτούν.

Όλα αυτά, ίσως να μην φαίνεται, αλλά

κάνουν αισθητή την παρουσία των στρατηγικών στοιχείων στο παιχνίδι. Είναι γεγονός, ότι το ATAC, είναι ένα simulator διάχυτο με στοιχεία στρατηγικής. Για την ακρίβεια, ίσως και να δίνεται περισσότερη έμφαση στο στρατηγικό μέρος του κομματιού, αντί για το μέρος του εξομωτή.

Αν πάντως αισθάνεστε γενναίοι και αποφασίσετε να το παίξετε μαχητής, τότε ετομασθείτε να ανεβείτε σε ένα hi-tech αεροπλάνο ή σε ένα ελικόπτερο. Στην πρώτη περίπτωση, έχουμε να κάνουμε με ένα F-22, ενώ στη δεύτερη με Apache. Η πτήση περνάει όμορφα και ευχάριστα. Ιδίως όταν αρχίζετε να διαλύετε τις δυνάμεις των κακών, οι οποίες ομολογουμένως δεν είναι καθόλου αμελειαίες. Θα δείτε όλα τα καλά αεροπλάνια να έρχονται καταπάνω σας με ιδιαίτερως άσχημες διαθέσεις, κάτι που

AIM-120 AMRAAM



Αέρος αέρος μεγάλου βεληνεκούς

AGM-84 Harpoon



Αέρος-θαλάσσης, ιδανική για πλοία.

Hellfire



Αέρος - εδάφους, μικρού βεληνεκούς

BGM-71 TOW

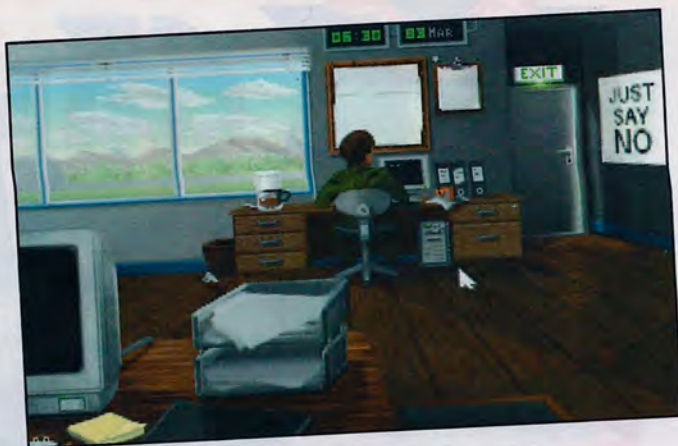


Αέρος - εδάφους, μεγάλου βεληνεκούς, με στόχευση laser

AGM-65 Maverick



Βόμβα, για «βαριά» χρήση, με στόχευση laser



ενισχύεται και από τις δυνάμεις εδάφους. Εσείς όμως, σαν καλό παιδί πρέπει να τα αγνοήσετε όλα αυτά, να αφανήσετε τους πάντες και τα πάντα και να βγείτε νικητής. Γιατί μόνο έτσι θα εμποδίσετε την εξάπλωση των ναρκωτικών στον υπόλοιπο κόσμο.

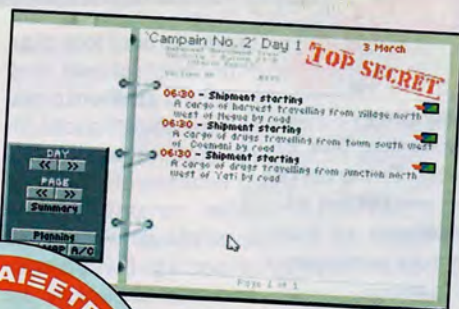
Στον τομέα των γραφικών, το παιχνίδι τα πάει αρκετά καλά. Κατά τη διάρκεια της πτήσης, μπορείτε να επιλέξετε κάποιο από τα επίπεδα λεπτομέρειας που υπάρχουν, ανάλογα με το πόση ταχύτητα θέλετε να έχετε, ή το πόσο καλά θέλετε να βλέπετε ότι υπάρχει τριγύρω σας. Πάντως, μην περιμένετε γραφικά της τάξης του Commanche, ή του Strike Commander. Εχουμε να κάνουμε με απλά πολυγωνάκια, που όμως είναι αρκετά ωραία δεμένα.

Οι στατικές εικόνες, είναι αρκετά καλές και προσεγμένες, με ωραίους χρωματισμούς. Το παιχνίδι δεν είναι και γεμάτο με αυτές βέβαια, αλλά όπως και να το κάνουμε, κάνουν αισθητή την παρουσία τους. Το παιχνίδι τρέχει μόνο σε VGA, και η ανάλυσή του είναι 320x200 με 256 χρώματα.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Στα θέματα του ήχου, το παιχνίδι δεν έχει να παρουσιάσει τίποτα το καταπληκτικό. Υποστηρίζονται όλες οι καλές

κάρτες ήχου, όπως επίσης και το ηχείο του PC. Η μουσική είναι αρκετά καλή και δεν γίνεται κουραστική. Κατά τη διάρκεια της πτήσης, ακούγεται βέβαια ο γνωστός και μονότονος ήχος των μηχανών, μαζί με κάποια άλλα πίου-πίου και μπαμ-μπουμ. Τίποτα ιδιαίτερο, χωρίς όμως να μας απογοητεύει.



ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Ετοιμαστείτε να πάρετε μέρος στον μεγάλο πόλεμο κατά των ναρκωτικών. Διαβάστε και το manual των 180 σελίδων για να μάθετε πως μπορείτε να πολεμήσετε καλύτερα.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

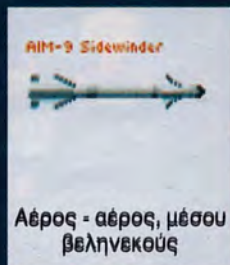
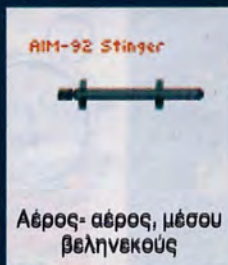
Τι περιμένετε από ένα flight simulator; Δεκάδες και δεκάδες πλήκτρων ελέγχου, τα οποία ευτυχώς δεν έχουν και σημαντικές διαφορές από τους άλλους εξομοιωτές της αγοράς, πράγμα που σημαίνει ότι δεν θα έχετε πρόβλημα να βρείτε τι είναι τι. Αλλά, σαν να μην έφτανε αυτό, όλα τα στοιχεία στρατηγικής που έχουν προστεθεί στο παιχνίδι, έχουν τις δικές τους απαιτήσεις! Μην ανησυχείτε όμως, μπορεί τα πλήκτρα για το χειρισμό των σκαφών να είναι

πολλά (άλλωστε αυτό είναι λογικό), αλλά δεν είναι δύσκολα στην εκμάθηση. Το ίδιο ισχύει και για τον τομέα "στρατηγική", όπου όλα γίνονται με έναν αρκετά εύκολο τρόπο, μέσω menu. Το μόνο μειονέκτημα της όλης υπόθεσης είναι το manual. Αν και ένα μεγάλο μέρος του αφιερώνεται σε σενάρια και ανάλογες ιστορίες, ίσως σας φανεί απαραίτητο να το διαβάσετε. Όμως, οι 180 σελίδες του, ίσως και να σας φανούν κάπως κουραστικές. Κατά τα άλλα, δεν θα αντιμετωπίσετε και ιδιαίτερα προβλήματα στο χειρισμό.

Από την άλλη, το παιχνίδι είναι αρκετά γρήγορο, ακόμα και σε κάποια αργά μηχανήματα, όπως οι 286. Κάτι που ίσως να σας φανεί παράξενο πάντως, είναι το cockpirt. Προσωπικά, μου φάνηκε πολύ άδειο και στα δύο σκάφη. Πάντως, όλα τα όργανα που χρειάζονται υπάρχουν και οι ενδείξεις είναι πολύ ωραία τοποθετημένες.

ΓΕΝΙΚΑ

Καλό παιχνίδι. Οι προγραμματιστές, κατάφεραν διατηρώντας όλο το μεγαλείο των flight simulators, να γεμίσουν το παιχνίδι με στοιχεία στρατηγικής, που χωρίς να αποτελούν πρόβλημα στους πιλότους, κάνουν αισθητή της ύπαρξή τους. Σίγουρα αξίζει τον κόπο.



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Όπως λέει και η Microprose: "Το ATAC, είναι η αρχή μιας καινούργιας γενιάς εξομοιωτών"

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	97
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	88
ΓΕΝΙΚΑ	89



CHAOS ENGINE

HOUSE	RENEGADE
FORMAT	AMIGA
TEST	AMIGA

ΤΟΥ Π. ΣΩΤΗΡΙΟΥ

Ενα θαυμάσιο παιχνίδι από την Renegade που οι περισσότεροι θα την ξέρετε με το όνομα των θρυλικών Bitmap Brothers, των ανθρώπων που είναι ταυτόχρονα οι δεύτεροι καλύτεροι προγραμματιστές στην Amiga και οι καλύτεροι στον τομέα του gameplay.

Η υπόθεση είναι προφανώς βγαλμένη από ανέκδοτα χειρόγραφα του Ιουλιού Βερν αφού μας μεταφέρει στο τέλος του 19ου αιώνα όπου κάποιος επιστήμονας δημιουργεί τον πρώτο υπολογιστή. Ο οποίος υπολογιστής αν και πρωτόγονος καταφέρνει να κατανοήσει την ύπαρξή του και να επαναστατήσει. Στην πορεία του αυτή δημιουργείται μία μηχανή που μπερδεύει τον χωροχρόνο και φυσικά παίρνει το όνομα "μηχανή του Χάους"! Η λειτουργία της απειλεί ολόκληρο το σύμπαν ή



ικανότητα και αν δεν έχετε κανέναν να παίξετε μαζί του, ο υπολογιστής αναλαμβάνει αυτόν τον ρόλο. Είναι λίγο άχαρος αλλά παίζει συνήθως καλά!

Τα όντα που αντιμετωπίζετε είναι συνήθως ανθρωποειδή αλλά υπάρχουν και πελώρια βατράχια, αυτόματα πυροβόλα, πολλές παγίδες, έντομα, σαυροειδή, κτλ ανάλογα με τον κόσμο στον οποίο τριγυρνάτε. Και μην ξεχνάτε να μαζέψετε τα bonus. Μπορούν να κάνουν την διαφορά ανάμεσα στην νίκη και την ήττα.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ
Η ιδέα για το στήσιμο του παιχνιδιού όπως το βλέπουμε δεν είναι καινούρια. Σκεφτείτε πόσα παλιά παιχνίδια είχαν προσπαθήσει να δώσουν αυτή την αίσθηση του χώρου.

ρισαν με μαεστρία σ' αυτόν τον τομέα και αυτό βέβαια είναι υπέρ του παιχνιδιού προσθέτοντας κάποια αληθοφάνεια. Βλέποντας το παιχνίδι πρώτα απ' όλα θα σας θυμίσει κονσόλα. Είναι ο τρόπος που έφτιαξαν τα γραφικά και την κίνηση οι προγραμματιστές που μπορούν να κάνουν τις περισσότερες κονσόλες να κρυφτούν από ντροπή για την ομορφιά αυτού του παιχνιδιού. Βλέπετε τον χώρο της δράσης από πάνω με πολύ μικρή γωνία, σαν αυτή του Kick Off.

Υπάρχουν λοιπόν βόμβες μολότωφ που γεμίζουν τον τόπο με φωτιές, δυναμίτες που ενεργούν σαν smart bombs, χάρτης που σας δείχνει το επίπεδο στο οποίο κινείστε, κουτιά πρώτων βοηθειών που... Πραγματικά είναι ένα παιχνίδι που τα έχει όλα.



τουλάχιστον εκείνο το τμήμα του σύμπαντος που μας ενδιαφέρει άμεσα, την Γη και την ζωή πάνω της. Διότι παραμορφώνοντας τον χώρο και τον χρόνο δημιουργεί τρομακτικά όντα και απίστευτες παγίδες. Όπως βλέπετε και μόνοι σας οι Bitmap στηρίχτηκαν σε ένα σενάριο αρκετά πιστευτό που επιτρέπει στους προγραμματιστές να κάνουν ό,τι θέλουν χωρίς να μπορεί να τους κρίνει κανείς.

Εκεί μέσα, στην οθόνη που σκρολάρει προς οκτώ κατευθύνσεις, εμφανίζονται πάντοτε οι δύο "ήρωες" που πρέπει να εξουδετερώσουν τους κακούς. Οι χαρακτήρες αυτοί επιλέγονται από εσάς ανάμεσα στους 6 που προσφέρει το παιχνίδι, ο καθένας με τον δικό του οπλισμό και ακόμα καλύτερα με την δική του προσωπικότητα. Θυμίζουν λίγο άγρια συμμορία από το West και ευτυχώς οι Bitmap σας επιτρέπουν να παίξετε διπλό. Η δράση γνωρίζει κατακόρυφη αύξηση με αυτή την

παιχνίδι, ο καθένας με τον δικό του οπλισμό και ακόμα καλύτερα με την δική του προσωπικότητα. Θυμίζουν λίγο άγρια συμμορία από το West και ευτυχώς οι Bitmap σας επιτρέπουν να παίξετε διπλό. Η δράση γνωρίζει κατακόρυφη αύξηση με αυτή την

ΓΕΝΙΚΑ

Το τελευταίο παιχνίδι που είχαν κυκλοφορήσει οι Bitmap Brothers ήταν το Magic Pockets που για τα υψηλά στανταρς τους ήταν σίγουρα μία αποτυχία. Αντός θα πρέπει να είναι και ο κύριος λόγος που καθυστέρησαν τόσο το Chaos Engine. Όμως άξιζε πραγματικά την αναμονή. Είναι ένα παιχνίδι που πρέπει να προσφέρετε στην Amiga σας.

Γιατί τί θα μπορούσατε να πείτε: "πού βρέθηκε αυτό το ενεργό ηφαίστιο στην εποχή μας στην Ελλάδα" ή "Δεν υπάρχουν τέτοια όντα!". Όχι οι Bitmap μας καθά-



90%

απόλυτο στο χρόνο

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Στην αρχή ήταν το χάος. Μετά ήρθε ο Z80...

ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΗΧΟΣ	91
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	91
ΓΕΝΙΚΑ	91



D-DAY

HOUSE	FUTURA / LORICIELS
FORMAT	PC / AMIGA / ATARI / CPC
TEST	PC

ΤΟΥ Κ. ΞΑΓΟΡΑΡΗ

Οπως φαίνεται, τα παιχνίδια στρατηγικής όσο πάνε αυξάνονται με γεωμετρική πρόοδο. Πολλές είναι οι εταιρείες που βγάζουν τέτοια παιχνίδια, άλλα καλά και άλλα όχι καλά. Το D DAY, δεν ανήκει καθαρά σε καμία από αυτές τις δύο κατηγορίες - ανήκει κάπου ενδιάμεσα. Το κακό είναι ότι κλίνει κάπως προς τη δεύτερη κατηγορία. Ας το δούμε όμως. Η ιστορία είναι απλή και βασισμένη σε αληθινά γεγονότα. Συγκεκριμένα, το όλο θέμα του παιχνιδιού συγκεντρώνεται γύρω από την απόβαση της Νορμανδίας. Εσείς, σαν καλό παιδάκι, πρέπει να βγείτε νικητής από τον όλο χαμό. Αυτό όμως, δεν είναι και δουλειά για καλά παιδάκια. Πρέπει να παραδεχτού-

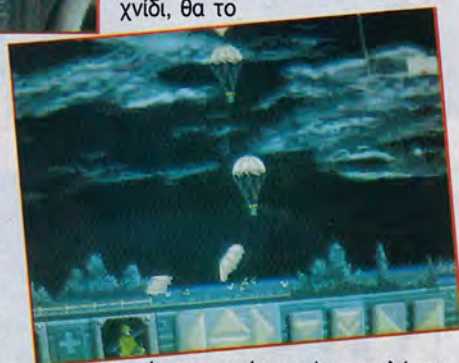


research και όχι σε development. Ο χειρισμός του παιχνιδιού, είναι και το πιο αδύνατο σημείο του. Θα σας πάρει αρκετή ώρα μέχρι να καταλάβετε τι γίνεται και πως γίνεται. Για την ακρίβεια, θα σας πάρει και ώρα για να βρείτε μια διέξοδο από τον ημι-χαμό που υποστηρίζει το παιχνίδι. Σίγουρα πρέπει να παίξετε πολύ πριν αποφασίσετε αν σας αρέσει ή όχι. Το κακό είναι ότι μέχρι να έρθει η ώρα που θα συμπαθήσετε το παιχνίδι, θα το

να επιλέξετε ποια αποστολή θα είναι αυτή που θα παίξετε. Πρώτα διαλέγετε το αν θα ελέγχετε τανκς, στρατιώτες, αλεξιπτωτιστές κλπ. Μετά από αυτό διαλέγετε το σενάριο που θέλετε και ξεχύνεστε.

Τώρα το "ξεχύνεστε" είναι αυτό που δεν μας κάνει και πολύ εντύπωση. Για να είμαστε δίκαιοι, πρέπει να πούμε ότι ο τρόπος που ελέγχετε τις δυνάμεις σας, είναι από καλός μέχρι αρκετά ωραίος. Αρκετά ανάλογα παιχνίδια δεν σας αφήνουν να κάνετε ότι ακριβώς θέλετε με το στρατό σας. Εδώ όμως, δεν υπάρχει περιορισμός. Τα φανταράκια είναι έξυπνα από μόνα τους και πρόθυμα να εκτελέσουν οποιαδήποτε εντολή σας. Οι ομάδες είναι πλήρεις, και περιλαμβάνουν ότι θα περιμένατε από μια πολεμική μονάδα. Ασυρματιστές, οπλίτες, νοσοκόμοι, είναι όλοι εδώ. Δεν μπορείτε βέβαια να βάλετε τον νοσοκόμο να κάνει τη δουλειά του οπλίτη, αλλά όταν χρειάζεστε κάποιον, θα τον βρείτε πάντα σε ετοιμότητα.

Εσείς λοιπόν, πρέπει να στείλετε τις μονάδες ενάντια σε αυτές των αντιπάλων, με σκοπό τί άλλο; Να τους "εξαλοίψετε". Τα γραφικά και ο χειρισμός του παιχνιδιού, δεν είναι πολύ καλά. Δυστυχώς, μας βοηθούν στο να πούμε ότι το παιχνίδι δεν είναι και τόσο ενδιαφέρον. Τα γραφικά, είναι αφοσιωμένα στις κάρτες EGA, VGA και MCGA. Οπως καταλαβαίνετε στις δύο τελευταίες, έχουμε 256 χρώματα, παρόλο που δεν φαίνονται ποτέ. Από πλευράς ήχου, τα πράγματα είναι πολύ πιο αστεία. Δεν υπάρχει υποστήριξη Sound Blaster!!! Μόνο speaker, Adlib και Roland. Αν είναι δυνατόν!!! Λίαν απογοητευτικό. Αλλά ούτως ή άλλως, και μέσα στο παιχνίδι δεν υπάρχουν και διάχυτα τα στοιχεία του ήχου. Από ότι φαίνεται, τα τρία χρόνια που ξόδεψε η εταιρεία για να φτιάξει το παιχνίδι, ήταν αποκλειστικά αφιερωμένα σε



έχετε μισήσει τόσο πολύ που δεν θα θέλετε να το δείτε.

Στους φίλους αυτών των παιχνιδιών, μπορώ να πω ότι αν είστε φανατικός ΙΣΩΣ να σας αρέσει - λίγο. Αν δεν είστε φανατικός, δεν θα σας αρέσει. Και αν σκέφτεστε να αρχίσετε να παίξετε τέτοια παιχνίδια τώρα, τότε μην ξεκινήσετε με το D DAY. Θα χάσετε πάσα ιδέα για τα strategic games, και είναι κρίμα.



με ότι ο πόλεμος δεν είναι και τόσο εύκολο πράγμα. Πολύ περισσότερο, η απόβαση της Νορμανδίας δεν ήταν εύκολη υπόθεση. Το παιχνίδι όμως, καταφέρνει με τον καλύτερο τρόπο να την κάνει εκτός από δύσκολη και παράξενη υπόθεση. Κατ' αρχάς να πούμε ποιός είστε. Εσείς είστε ο στρατηγός που ελέγχει όλα όσα αφορούν την έκβαση της επιχείρησης. Μπορείτε να πάτε κατευθείαν στην επιχείρηση "Overlord" (αυτό ήταν το κωδικό όνομα της επιχείρησης), ή να επιλέξετε κάποια μεμονωμένη αποστολή από το σύνολο των αποστολών τις επιχείρησης. Αν επιλέξετε το πρώτο, τότε θα βρεθείτε μπροστά σε μία πραγματικά "πνιγμένη" οθόνη, γεμάτη από στρατεύματα, διαδρομές και πόλεις. Εσείς μέσα από τον όλο χαμό, πρέπει να ελέγξετε τα στρατεύματα έτσι ώστε να κατατροπώσετε τον αντίπαλο και η επιχείρηση Overlord να τελειώσει ωραία και καλά.

Αν επιλέξετε το δεύτερο, τότε θα πρέπει

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ
Προετοιμαστείτε για ένα μεγάλο και σοβαρό σοκ. Δείτε και την "free" βιντεοκασέτα που περιέχεται στο πακέτο.

ΓΕΝΙΚΑ

Το παιχνίδι θα σας φανεί σχετικά καλό ΑΝ είστε φανατικός. Η FUTURA ξόδεψε 3 χρόνια για να το φτιάξει. Το πιο αξιοσημείωτο όμως στοιχείο του παιχνιδιού, είναι η βιντεοκασέτα που περιέχεται στο πακέτο.



72%

ME ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ	
Καλά μιλάμεεε, είναι πάρα πολύ ωραίο - εμένα βέβαια δεν μου άρεσε - άσχετο.	
ΓΡΑΦΙΚΑ	78
ΗΧΟΣ	75
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	74
ΓΕΝΙΚΑ	77

HOUSE	ADVENTURE
FORMAT	CAPSTONE
TEST	386/40 +SOUNDBLASTER

ΤΟΥ Γ. ΓΡΙΒΑ

Ο Steven King είναι πασίγνωστος συγγραφέας ιστοριών τρόμου από τις οποίες πολλές έχουν μεταφερθεί σε ταινίες για τον κινηματογράφο. Με αφορμή λοιπόν, την μεταφορά του βιβλίου του "The dark half" στις



αίθουσες προβολής η Capstone ανέλαβε την πρωτοβουλία να το μετατρέψει και σε computer game (σχετικά με την ταινία διαβάστε το Cίνεμα του συνάδελφου Νίκου Κροντηρά. Φυσικά, η ατμόσφαιρα που μεταδίδει ο King μόνο μέσα από ένα adventure θα μπορούσε να μεταδοθεί και αυτό προσπάθησε να καταφέρει και η εταιρεία.

THE DARK HALF

Οσοι έχουν διαβάσει το βιβλίο δεν θα αντιμετωπίσουν κανένα πρόβλημα με το σενάριο του παιχνιδιού. Οι χειρουργοί ενός μικρού παιδιού που υποφέρει από φοβερές ημικρανίες ανακαλύπτουν ότι μέσα στο κρανίο του νεαρού υπάρχει ένα μάτι και μερικά δόντια που ανήκουν στον δίδυμο αδερφό του και που δεν αποσπάστηκαν ποτέ!!! Οσο φοβερό κι αν ακούγεται ο μικρός επιζεί και 23 χρόνια μετά γίνεται ένας καταξιωμένος συγγραφέας ιστοριών τρόμου (τι άλλο νομίζατε;) χρησιμοποιώντας το ψευδώνυμο John Stark για την έκδοσή τους.



Κάποια στιγμή όμως κάποιος απειλεί τον συγγραφέα ότι θα αποκαλύψει το alter ego του και έτσι αυτός διοργανώνει μια συνέντευξη τύπου, όπου αποκαλύπτει το πραγματικό του όνομα.

Για να "γιορτάσει" μάλιστα το γεγονός κατασκευάζει μια ταφόπλακα που τοπο-

θετεί στο τοπικό κοιμητήριο με το όνομα John Stark. Αυτό όμως φαίνεται να ερεθίζει τον δίδυμο αδερφό του που σκοτώνει έναν από τους πολίτες ενοχοποιώντας παράλληλα τον συγγραφέα, αφού κανείς δεν γνωρίζει γι' αυτόν. Αν και η ιστορία ακούγεται μπερδεμένη, ο σκοπός του παιχνιδιού είναι πολύ απλός καθώς αναλαμβάνετε τον ρόλο του συγγραφέα στην προσπάθειά του να αποφύγει την αστυνομία, να μαζέψει αρκετές αποδείξεις για την αθωότητα του και παράλληλα να εξοντώσει τον δίδυμο αδερφό του που ουσιαστικά τον απειλεί με την ίδια του την ζωή.

Δυστυχώς το πακέτο του παιχνιδιού είναι ανάλογο με αυτά που μας έχει συνηθίσει η εταιρεία Capstone. Πολύ λιτό! Νομίζω ότι είναι καιρός η συγκεκριμένη εταιρεία να δώσει και λίγη βάση στο πακέτο γιατί δεν είναι δυνατόν όταν το ανοίγει ο παίκτης για πρώτη φορά να βλέπει ένα manual με όχι περισσότερες από 15 σελίδες και σκόρπιες τις δισκέτες του παιχνιδιού. Ολα αυτά εξηγούνται στην εισαγωγή του παιχνιδιού με το αποκρουστικό στιγμιότυπο της εγχείρησης του μικρού και της μικρής εξιστόρησης της υπόθεσης.

Από την αρχή, βλέποντας την εισαγωγή καταλαβαίνει ο παίκτης το ύφος του παιχνιδιού με την τεχνοτροπία των γραφι-



κών. Το παιχνίδι ξεκινά με τον χαρακτήρα που ελέγχετε στο νεκροταφείο. Μουντή ατμόσφαιρα που ενισχύεται από τα σκοτεινά χρώματα που έχουν επιλέξει οι κατασκευαστές είναι η πρώτη εντύπωση που δίνει το παιχνίδι.

Τα χρώματα είναι σκοτεινά καθώς το μεγαλύτερο μέρος της υπόθεσης εξελίσσεται τη νύχτα.

Από τη άλλη μεριά, δεν υπάρχει λεπτομέρεια στον σχεδιασμό της οθόνης. Χαρακτηριστικό παράδειγμα ο ίδιος ο χαρακτήρας που δεν έχει ουσιαστικά σχεδιασμένο πρόσωπο, αν και το sprite που τον αντιπροσωπεύει είναι αρκετά μεγάλο. Το ίδιο συμβαίνει βέβαια και με τα υπόλοιπα πρόσωπα που παίζουν κάποιο ρόλο στο παιχνίδι.

Το ίδιο φαινόμενο παρατηρεί κανείς και στα υπόλοιπα γραφικά του παιχνιδιού. Τα κτίρια αντιπροσωπεύουν και αυτά με την σειρά τους την σκοτεινή ατμόσφαιρα ενός τέτοιου παιχνιδιού, ενός ψυχολογικού θρίλερ. Κάτι ανάλογο θα παρατηρήσουν οι παίκτες και στο θέμα του ήχου. Αν και φτωχός με την έννοια ότι τα κομμάτια δεν παίζονται από πολλά όργανα, προσθέτει στην ατμόσφαιρα γι'αυ-

τόν ακριβώς τον λόγο. Μοιάζει ουσιαστικά με τον ήχο που ακούει ο θεατής μιας κινηματογραφικής ταινίας. Ακούγονται δηλαδή ήχοι και μουσική σε συγκεκριμένες σκηνές και όχι συνεχώς. Αν και λίγος λοιπόν, είναι τοποθετημένος στα σημεία που πρέπει να τονιστούν. Βέβαια, όπως όλοι θα προτιμούσα να είχε δωθεί και λίγη προσοχή στον ήχο και συγκεκριμένα στην ποσότητα που θα ακουγόταν στο παιχνίδι.

Οι εντολές που μπορούν να χρησιμοποιηθούν είναι σχεδιασμένες με την μορφή πλήκτρων γραφομηχανής που καταλαμβάνει το κάτω μέρος



της οθόνης. Αυτό που βλέπει ο παίκτης στο κάτω μέρος της οθόνης είναι μια σειρά από εντολές με την μορφή πλήκτρων γραφομηχανής. Αρκετά πρωτότυπη ιδέα και πολύ λογική αν σκεφτείτε ότι η υπόθεση του παιχνιδιού είναι σχετική με κάποιον συγγραφέα. Τα υπόλοιπα

γίνονται με το ποντίκι. Οι διάλογοι μεταξύ των χαρακτήρων που συνδιαλέγονται με τον κεντρικό ήρωα έχουν πολλαπλές απαντήσεις που πρέπει να διαλέξει ο παίκτης για να ακολουθήσει η σωστή

ροή των πραγμάτων (κάτι ανάλογο με αυτή την μορφή διαλόγων που μας έχει συνηθίσει η Lucas).

Από την άλλη μεριά θα χρειαστεί αρκετός πειραματισμός σχετικά με τα αντικείμενα που παίρνει ο παίκτης κατά την διάρκεια του παιχνιδιού και με τον τρόπο που θα τα χρησιμοποιήσει. Είναι απαραί-

τητο να πούμε εδώ, ότι οι γρίφοι του παιχνιδιού είναι πολύ λογικοί αν και δύσκολοι, ενώ παράλληλα το παιχνίδι συνεχίζεται με μια ροή όπως αυτή μιας κινηματογραφικής ταινίας. Το επίπεδο δυσκολίας των γρίφων αυξάνει ανάλογα με το



σημείο εξέλιξης της ιστορίας και αυτό αποτελεί ένα από τα πολλά καλά σημεία που έχει να τονίσει το Dark Half. Σαν τελική εκτίμηση μπορούμε να πούμε ότι είναι απλά ένα από τα καλά adventures χωρίς να έχει να προσφέρει κάτι ιδιαίτερο που να το κάνει να ξεχωρίσει από τα υπόλοιπα.

Ειδικά τώρα που έχουν αρχίσει να πραγματοποιούνται φοβερές παραγωγές από εταιρείες όπως η Westwood και η Sierra θα πρέπει η εταιρεία να αναθεωρήσει την τακτική με την οποία παράγει τα παιχνίδια της για να μπορέσει να ανταπεξέλθει στις απαιτήσεις του αγοραστικού κοινού που συνεχώς ζητάει περισσότερη δουλειά.

Αν γίνει κάτι τέτοιο σίγουρα η Capstone θα μας "δώσει" παιχνίδια που θα μείνουν στην ιστορία των Adventures.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Διαβάστε το ομώνυμο βιβλίο. Θα σας βοηθήσει και στο παιχνίδι. Μετά περιμένετε να δείτε και την ταινία.



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ	
Καλύτερο από πολλούς σύγχρονους νίνζα.	
ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΗΧΟΣ	68
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΓΕΝΙΚΑ	80



HOUSE	HITBACK
FORMAT	AMIGA
TEST	AMIGA

ΤΟΥ Π.Σωτηρίου

Arcade adventures που να έχουν σαν θέμα τους την δραστηριότητα ενός νίνζα βλέπουμε πολύ σπάνια. Και όποτε τύχει να γίνει κάτι τέτοιο συνοδεύεται από αρκετή επιτυχία. Μπορώ να σας θυμίσω μόνο το Saboteur 1-2 στους 8-bit υπολογιστές πριν από πολλά χρόνια.

Το Sword Of Honor μας γυρίζει πίσω στην εποχή που οι νίνζα ήταν φοβεροί εχθροί των Σαμουράι και όταν αναλάμβαναν μία αποστολή την έφερναν πάντοτε σε πέρας. Ο δικός μας πρέπει να μαζέψει μερικά αγαματίδια και να νικήσει ένα σωρό κακούς που δεν θέλουν με τίποτα να παραδοθούν στην ανωτερότητα της πολεμικής του τέχνης. Σαν καθαρό arcade adventure δεν έχει την πολυτέλεια του scrolling. Και αυτό είναι μάλλον λογικό καθώς υπάρχουν σε πολλά σημεία του χώρου διαφορετικές κατευθύνσεις να ακολουθήσει ο ήρωας.

Πολλές φορές θα χρειαστεί να πάτε κάπου μόνο και μόνο για να πάρετε κάποιο αντικείμενο που θα δώσετε σε κάποιον άλλο για να περάσετε. Στην αρχή ξεκινάτε άοπλοι αλλά όπως βλέπετε και στις φωτογραφίες μας υπάρχουν περισσότερα πράγματα απ'όσα θα χρειαστείτε να πάρετε. Δεν πιστεύω ότι υπάρχει καλύτερο όπλο από το σπαθί αλλά η αλυσίδα είναι εξίσου καλή νομίζω.

SWORD OF HONOR



Αυτο το σούρικεν θα σας χρησιμεύσει ενάντια στους μεγάλους κακούς.



Η πιο ηλίθια οθόνη του παιχνιδιού (παίξτε και θα καταλάβετε γιατί)



Για να ευχαριστηθείτε ένα τέτοιο παιχνίδι πρέπει να θρεθείτε πρώτα στο κλίμα της υπόθεσης. Διαλέξτε ένα έργο με γαπωνέζικο καράτε και θα με θυμηθείτε.



Αντε πάλι επίδειξη ικανοτήτων στον ιερέα.



Κάνουμε και επίδειξη χωρίς αντίπαλο τώρα;



Αυτός εδώ ξέρει από σπαθιά!



Συγγνώμη ρε φίλε αλλά χρειάζομαι το μενταγιόν πίσω σου!



Αυτό το μπλε πράγμα είναι πτώμα.



Το άγαλμα είναι παγίδα αλλά αν το πλησιάσετε σας δίνει ένα όπλο.



Του εξηγώ γιατί δεν έπρεπε να ντυθεί με την πυζάμα του!



Βλέπετε το σπαθί στα δεξιά; Το θέλω



Ο καλύτερος Σαμουράι του παιχνιδιού θέλει την βεντάλια!



Αααχ, ένα παλούκι...



Ω, συγγνώμη γιαγιάκα!



Σα να κλέβεις εκκλησία!



Είμαι ο καφέ νίνζα και θέλω ξυλο



Εδώ βαρέθηκα και το παράτησα.



Τελείωσα το πρώτο μέρος της περιπέτειας.



Ωχ, ένας δράκος βοήθεια

ΓΕΝΙΚΑ

Πολύ καλό, καθόλου πρωτότυπο και σωστά δομημένο σαν τεχνική. Δεν αντιμετωπίσαμε ούτε ένα bug και ο χειρισμός είναι φανταστικός. να φανταστείτε η εταιρία σας δίνει το δικαίωμα να παίξετε με mouse και αυτό είναι κάτι εντελώς ηλίθιο θεωρητικά αλλά μερικές φορές στην πράξη είναι αρκετά χρήσιμο.



Ε, αυτός είμαι εγώ!



Αυτος ο άντρακλας θέλει το κόσμημα



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Καλύτερο από πολλούς σύγχρονους νίνζα.

ΓΡΑΦΙΚΑ	72
ΗΧΟΣ	78
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	88
ΓΕΝΙΚΑ	83



HOUSE	VIRGIN / WESTWOOD
FORMAT	PC
TEST	PC

ΤΟΥ Κ. ΞΑΓΟΡΑΡΗ

Aγαπητοί φίλοι, η πολυαναμενόμενη συνέχεια του καταπληκτικού DUNE, είναι εδώ. Μετά από μια μικρή καθυστέρηση, εμφανίστηκε και στην ελληνική αγορά, κάνοντας και τον πρόποντα πάταγο. Μένω όμως με την εντύπωση ότι η καλύτερη εισαγωγή για αυτό το review, δεν είναι άλλη από το ακόλουθο απόσπασμα του τραγουδιού TO TAME A LAND: "The time will come for him to lay claim his crown, And then the foe yes they' ll be cut down, You' ll see he' ll be the best that there' s been, Messiah supreme true leader of men, And when then time for judgement' s at hand, Don' t fret he' s strong and he' ll make a stand Against evil the fire that spreads through the land, He has the power to make it all end..."

Πιστεύω ότι το τραγούδι αυτό των Iron Maiden, βασισμένο πάνω στη σειρά των βιβλίων DUNE του Frank Herbert, μεταφέρει όλα τα στοιχεία της ιστορίας του πλανήτη Arrakis και του κυρίου Paul Atreides, όπως επίσης και εκφράζει το όλο θέμα του παιχνιδιού που θα δούμε εδώ.



DUNE · II

The Building of A Dynasty



ΣΕΝΑΡΙΟ

Νομίζω όμως ότι είναι ώρα να αρχίσουμε τη παρουσίαση του παιχνιδιού. Ας ξεκινήσουμε από το σενάριο του παιχνιδιού. Όπως ίσως να έχετε ήδη καταλάβει, το όλο θέμα του παιχνιδιού, είναι να γίνετε ο ένας και μοναδικός, ο απόλυτος άρχοντας και κυρίαρχος του πλανήτη Arrakis (ή Dune αν προτιμάτε). Πως όμως μπορείτε να το κάνετε αυτό; Απλά, πρέπει να τελειώσετε τα 10 επίπεδα του παιχνιδιού, τα οποία βέβαια, είναι όλο και πιο δύσκολα. Το πόση προσπάθεια θα πρέπει να καταβά-

και είμαστε ακόμα στην αρχή. Τώρα, πως μπορείτε να τελειώσετε κάθε επίπεδο του παιχνιδιού; Κατ' αρχάς, όταν ξεκινάτε κάποιο επίπεδο, το μόνο που βλέπετε στην οθόνη του υπολογιστή σας, είναι ένα κτίριο, κάποιους στρατιώτες και κάποια πολεμικά οχήματα. Όλα όμως, κρύβονται στο κτίριο. Αυτό είναι το κέντρο των επιχειρήσεών σας, όχι γιατί εκεί βρίσκονται τα στρατηγεία σας, αλλά επειδή βρίσκονται οι άνθρωποι που θα κατασκευάζουν όλες τις άλλες εγκαταστάσεις σας. Το Construction Yard (όπως είναι και το όνομά του), είναι το πλέον σημαντικό κτίριό σας, και δεν πρέπει να πάθει τίποτα - γιατί εάν πάθει κάτι, τότε την "βάψατε". Δεν θα μπορέσετε να φτιάξετε άλλο και συνεπώς δεν θα μπορέσετε να φτιάξετε και κανένα άλλο βοηθητικό κτίριο. Ας συνεχίσουμε όμως.

Το πρώτο πράγμα που πρέπει να κάνετε εί-



λετε και πόση ώρα θα σας πάρει για να τελειώσετε το κάθε επίπεδο, εξαρτάται αποκλειστικά και μόνο από εσάς. Για παράδειγμα, το δεύτερο επίπεδο μπορεί να το τελειώσετε σε 10 λεπτά, μπορεί όμως και σε 1 ώρα. Τα στοιχεία που καθορίζουν αυτό το χρονικό διάστημα, είναι η στρατηγική που θα ακολουθήσετε, το πόσο γρήγορα σκέφτεστε και παίρνετε αποφάσεις, και το πόσο γρήγορα αντιδράτε.

Όπως βλέπετε, το Dune 2 περιέχει και κάποια στοιχεία που πολλές φορές τελευταία δεν βλέπουμε σε παιχνίδια στρατηγικής -



να να φτιάξετε Windtraps. Αυτά είναι εγκαταστάσεις που μαζεύουν όλη την ενέργεια που θα χρειαστείτε για να τροφοδοτήσετε τα υπόλοιπα κτίριά σας. Προσέξτε όμως. Κάθε Windtrap, έχει συγκεκριμέ-



νες αποδόσεις, πράγμα που σημαίνει ότι ίσως να είναι απαραίτητο να φτιάξετε παραπάνω από μία. Για την ακρίβεια, ένα Windtrap, είναι αρκετό μόνο για τα πρώτα δύο επίπεδα. Από εκεί και πέρα, θα "νιώσετε" την ανάγκη της επιπλέον ενέργειας.

Η επόμενη κίνησή σας, είναι να φτιάξετε κάποιο Spice Refinery. Αυτό σας παρέχει τη δυνατότητα να μαζεύετε το πολύτιμο spice (το οποίο είναι και η αιτία του όλου κακού), αλλά και να το μετατρέπετε σε χρήματα, τα οποία χρειάζονται για ότι σκοπεύετε να κάνετε.

Από εκεί και πέρα, είστε ελεύθεροι να αποφασίσετε τι είναι καλύτερο για εσάς. Μπορείτε να φτιάξετε εργοστάσια παραγωγής οχημάτων. Μπορείτε να φτιάξετε radar για να βλέπετε καλύτερα τι γίνεται γύρω-γύρω από τις εγκαταστάσεις σας.

Πάντως, ότι και να κάνετε πρέπει να το κάνετε πριν αποφασίσουν οι αντίπαλοί σας ότι γίνεστε ενοχλητικοί αρχίσουν να έρχονται καταπάνω σας. Και εδώ είναι που έχει το πολύ το γέλιο.

μαζέψετε spice, αλλά να επιλέξετε μια περιοχή, να πάτε εκεί, να εγκατασταθείτε και καταστρέψετε όλα τα κτίρια και τις δυνάμεις που έχουν οι αντίπαλοί σας εκεί.

Σε αυτό σας βοηθούν και τα όπλα που αναπτύσει η φυλή σας (θα αναφερθούμε στις φυλές σε λίγο). Αν και τα περισσότερα όπλα είναι κοινά και για τις τρεις φυλές του παιχνιδιού, η κάθε μία έχει κάποιο μοναδικό, αποκλειστικό όπλο το οποίο όμως δεν κάνει την εμφάνισή του παρά μόνο στα τελευταία επίπεδα του παιχνιδιού.

Μόλις καταστρέψετε τις δυνάμεις των αντιπάλων σε κάθε περιοχή, όπως καταλα-

Οι δεύτεροι, είναι οι Ordos και είναι η φυλή που εμφανίζεται για πρώτη φορά σε αυτό το παιχνίδι. Αυτοί είναι πιο κακοί από τους Atrideides, πιο εγωιστές, αλλά όπως και να το κάνουμε, είναι και οι πιο χαζοί του παιχνιδιού. Τρίτοι και τελευταίοι, είναι οι Harkonnen.

Αυτοί είναι ΠΟΛΥ κακοί. Πρωτοεμφανίστηκαν μαζί με τους Atrideides στο πρώτο μέρος του παιχνιδιού, και συνεπώς δεν πρέπει να λείπουν και από το δεύτερο. Παρόλο που ξεκινάνε όμως με ανεπτυγμένες δυνάμεις (πάντα όσον αφορά τον πολεμικό εξοπλισμό), δεν φτάνουν εκεί που πρέπει. Είναι όμως δύσκολοι αντίπαλοι, και το δικό τους "μεγάλο" όπλο, το Devastator, είναι ένα υπερ-tank που διαλύει ότι βρει στο δρόμο του.

Αν δεν σκοπεύετε να παίξετε με τους Harkonnen, προσέξτε το.

Αφού λοιπόν επιλέξετε τη φυλή σας, ξεχυθείτε να κατακτήσετε τον αμμόκοσμο του Dune. Θα το ευχαριστηθείτε όσο τίποτα άλλο.



ΟΙ ΚΑΛΟΙ...

ΟΙ ΚΑΚΟΙ...

...ΚΑΙ ΟΙ ΠΟΛΥ ΚΑΚΟΙ

Στις δύο πρώτες αποστολές (επίπεδα αν θέλετε), πρέπει απλά και μόνο να αποδείξετε πως μπορείτε να μαζέψετε spice. Ετσι το μόνο που πρέπει να κάνετε είναι να φτιάξετε ένα harvester και να το στείλετε να μαζεύει την πολυτιμότερη ουσία του σύμπαντος.

Από την τρίτη αποστολή όμως και μετά, αρχίζει το ξύλο. Τώρα πια, δεν πρέπει να

βαίνετε, θα γίνετε και οι κυρίαρχοι του πλανήτη, πράγμα που σημαίνει πως θα έχετε και το το προνόμιο του να είστε ο μόνος άνθρωπος στο σύμπαν που θα μπορεί να εκμεταλευτεί το spice (τουλάχιστον μέχρι να βγει το Dune 3).

Όλα αυτά, τα κάνετε με μία από τις τρεις μεγάλες φυλές που διεκδικούν την κατοχή του Dune. Οι πρώτοι, οι Atrideides είναι οι καλοί, αυτοί που πρέπει πάντα να νικάνε.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Όπως φαίνεται, η WESTWOOD έχει βρει κάποιους ιδιαίτερως αξιόλογους ανθρώπους για να φτιάχνουν τα παιχνίδια της. Οι γραφιστές και οι μουσικοί, έχουν κάνει μια πραγματικά εκπληκτική δουλειά πάνω στο παιχνίδι.

Τα γραφικά του παιχνιδιού, είναι πολύ όμορφα. Αν και σε ανάλυση 320x200, είναι



καθαρά, με όμορφους χρωματισμούς και αρκετή λεπτομέρεια. Οι στατικές εικόνες είναι πολύ καλές, ίσως οι καλύτερες του παιχνιδιού, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι το υπόλοιπο παιχνίδι μειονεκτεί στα γραφικά.

Κάτι που μου έκανε ιδιαίτερη εντύπωση είναι το εξής: Σκεφτείτε όλα τα παιχνίδια που έχετε παίξει, στα οποία σκοτώνετε κάποια ανθρωπάκια. Στο 90% των περιπτώσεων, τα ανθρωπάκια που σκοτώνετε εξαφανίζονται. Αυτό το καλοσκεφτείτε, αυτό είναι χαζό. Προφανώς όμως, το σκέφτηκαν και οι προγραμματιστές της WESTWOOD, και αποφάσισαν να μην κάνουν το ίδιο λάθος.



λύση είναι και η καλύτερη. Όπως και να το κάνουμε όμως, το όλο interface, είναι πολύ φιλικό, πολύ εύκολο στην εκμάθηση και δεν θα σας δημιουργήσει προβλήματα.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Με κατέπληξε. Το περίμενα καλό, αλλά όχι και έτσι. Αυτό το παιχνίδι είναι το κάτι άλλο. Πραγματικά μοναδικό. Ξέφυγε καθαρά μπροστά από τον ανταγωνισμό. Εχει όμως και τα προβλήματά του. Το πρώτο είναι ότι θα σας φανεί κάπως δύσκολο στην αρχή, κάτι που όμως θα ξεπεράσετε γρήγορα. Το άλλο του πρόβλημα, είναι το ότι θα σας καταστρέψει. Εχετε να "φάτε" ώρες μπροστά στον υπολογιστή, έχετε να ριζετε ξενύχια...



Ετσι, κάθε ανθρωπάκι που σκοτώνεται, μένει στο έδαφος, μέχρι να εξαφανιστεί σιγά-σιγά σαν να λιώνει, ή να το σκεπάσει η άμμος. Το ίδιο ισχύει και με τα ίχνη που αφήνουν τα οχήματα πάνω στην άμμο. Μένουν εκεί, μέχρι να περάσει κάποιο χρονικό διάστημα, κατά τη διάρκεια όμως του οποίου, εξασθενούν και στο τέλος εξαφανίζονται.

Στα θέματα του ήχου, πρέπει να παραδεχτούμε ότι μείναμε έκπληκτοι - όπως θα μείνετε και εσείς, ιδίως αν έχετε κάποια κάρτα ήχου. Όσοι από εσάς είχατε παίξει το πρώτο Dune, θα πρέπει να θυμάστε την

καταπληκτική μουσική υπόκρουσή του. Το ίδιο μουσικό επίπεδο έχει διατηρηθεί και στο Dune 2, χωρίς όμως αυτό να σημαίνει ότι δεν έχουν καλυτερεύσει τα πράγματα. Αυτή τη φορά έχουμε και digitized ομιλίες (κάτι που το πρώτο Dune είχε μόνο στην έκδοση για CD - που ήταν ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΗ επί τη ευκαιρία) και άλλους ήχους, που δίνουν μια διαφορετική ατμόσφαιρα στο παιχνίδι. Θα ακούσετε τους στρατιώτες σας να απαντάνε στις κλήσεις σας, μια γλυκειά γυναικεία φωνή να σας ενημερώνει για τις εξελίξεις του παιχνιδιού, και άλλα πολλά. Πολύ καλή δουλειά.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Και εδώ το παιχνίδι είναι πολύ "δυνατό". Οι προγραμματιστές προσπάθησαν να κάνουν το παιχνίδι εύκολο στο χειρισμό, και πραγματικά το πέτυχαν. Ίσως όμως σας φανεί και κάπως δύσκολο στην αρχή, αφού οι δύο πρώτες πίστες είναι για γέλια, ενώ οι επόμενες δυσκολεύουν κάπως απότομα.

Πάντως, στην όλη ατμόσφαιρα του παιχνιδιού, βοηθάει πολύ ο χειρισμός. Ο Mentat της κάθε φυλής είναι πάντα στην διάθεσή σας για να σας βοηθήσει, να σας ενημερώσει για τις αδυναμίες των αντίπαλων φυλών και για να σας λύσει οποιαδήποτε άλλη απορία. Επίσης, το παιχνίδι μπορείτε να το παίξετε είτε με ποντίκι, είτε με πληκτρολόγιο, αν και η πρώτη

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Ετοιμαστείτε για σκληρές μάχες, ώρες αγωνίας και ατελείωτη διασκέδαση. Ευχαριστείστε και το Θεό που έφτιαξε τέτοιους προγραμματιστές.

ΓΕΝΙΚΑ

Εχουμε να κάνουμε με ένα από τα καλύτερα παιχνίδια για το 1993. Σίγουρα ένα από τα 3 καλύτερα strategy games, που κυκλοφορούν αυτή τη στιγμή. Είναι πολύ ωραία δεμένο, με πολλά καλά στοιχεία σε όλους τους τομείς, που θα σας καθλώσει μπροστά στον υπολογιστή σας, είτε το θέλετε, είτε όχι.



91%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

The time will come for Him, to lay claim his crown...

ΓΡΑΦΙΚΑ	93
ΗΧΟΣ	94
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	92
ΓΕΝΙΚΑ	95

MEGA LO MANIA

HOUSE	UBI SOFT
FORMAT	ALL FORMATS
TEST	ATARI STE

ΤΟΥ Μ. ΞΗΡΟΓΙΑΝΝΗ



M ΠΟΥΜΜΜ! Μία από τις αποικίες μου πινάχτηκε στον αέρα! Μεγάλο λάθος του να μου επιτεθεί τόσο γρήγορα. Τώρα αν μόνο προλάβω να πάω στην άλλη και να... όχι, πολύ αργά. Πόλη, εργοστάσια, άνθρωποι, όλα χάθηκαν μέσα σε μία εκτυφλωτική λάμψη. Α, τώρα εκνευρίστηκα, πάρε ένα δωράκι φίλε μου, μια σπέσιαλ atomic bomb. Μόλις που πρόλαβε να την δει να σχίζει τον αέρα πριν η αποικία του γίνει ένας μεγάλος μαύρος κρατήρας. Είναι αστειό πώς πολιτισμοί που χρειάστηκαν αιώνες για να δημιουργηθούν εξαφανίζονται μέσα σε λίγα δευτερόλεπτα.

Γυρίζω στην βάση μου για να του εξαπολύσω μερικά διαστημόπλοια και βλέπω ότι η μάχη έχει ανάψει. Οι βόμβες πέφτουν βροχή ενώ οι αναχαιτιστικές μου εγκαταστάσεις δουλεύουν ασταμάτητα... Μα πώς διάολο μπλέχτηκα εγώ εδώ πέρα;

Τώρα θυμάμαι... Ολα ξεκίνησαν όταν έβαλα στον υπολογιστή τη δισκέτα που έγραφε MEGA LO MANIA. Αφού απόλαυσα την υπέροχη εισαγωγή έμαθα ότι τέσσερις άρχοντες του σύμπαντος αποφάσισαν να παίξουν ένα παιχνίδι: Καθένας τους θα έπαιρνε μια ομάδα ατόμων και ξεκινώντας από τα βάθη της ιστορίας θα προσπαθούσε να αναπτυχθεί τεχνολογικά με τελικό σκοπό να καταστρέψει τους άλλους. Η

δράση εξελίσσεται σε νησιά (που επισης χωρίζονται σε περιοχές) όπου εγώ (ένας από τους τέσσερις άρχοντες) και τουλάχιστον ένας άρχοντας ακόμα θα διεκδικήσουμε ολόκληρο το νησί.

Στην αρχή κάθε εποχής μου δίνονταν 100 άνθρωποι από τους οποίους θα έπρεπε να διαλέξω πόσους θα χρησιμοποιούσα σε κάθε νησί, φροντίζοντας στην αρχή να περισσεύουν και για τις επόμενες δυσκολότερες εποχές. Μετά τοποθετούσα την βάση μου σε κάποια περιοχή και η αναμέτρηση ξεκινούσε. Τώρα θα έπρεπε να επιλέξω πόσους από τους άντρες μου θα τους έβαζα να δουλέψουν (να κατασκευάσουν ορυχεία, να εφεύρουν όπλα) και πόσους θα τους άφηνα απλώς να αναπαράγονται. Ολόκληρη η ισορροπία και η οικονομία του παιχνιδιού βρίσκεται στις πρώτες ύλες. Άλλες τις βρίσκουμε ελευθερες στην φύση και άλλες θα πρέπει να τις παράγουμε. Όμως όλες κάποτε τελειώνουν και έτσι θα χρειαστεί να επεκταθούμε και σε άλλες περιοχές, να φτιάξουμε καινούριες βάσεις, κλείνοντας συμμαχίες και παρακολουθώντας την πρόοδο των αντιπάλων μας. Στην αρχή οι μάχες γίνονται με πέτρες, όμως ανεβαινοντας τεχνολογικά φτιάχνω και ισχυρότερα άστρα, από την εφεύρεση των σφεντονών και των σπαθιών φτάνουμε στις εφευρέσεις οχημάτων, υπερηχητικών αεροπλάνων και ακτίνων λέιζερ, ολόκληρη η ιστορία περνάει μπροστά από τα μάτια μου και... Τί φωνάζεις ρε; Νίκησα; Μα ήταν φυσικό, τα διαστημόπλοιά μου τον ισοπέδωσαν, το ήξερα ότι βιάστηκε να μου επιτεθεί. Επese

και το τρίτο νησί της έννατης εποχής. Τώρα θα με δείξει νικητή, απόλυτο κυρίαρχο του σύμπαντος και... τί γράφει εδώ; "You were about to enter the mother of battles... but you have no men to fight for you... you have fallen at the final battle" Μάλιστα, ωραίο τέλος. Τώρα; Μα φυσικά θα το ξαναρχίσω και θα το ξανατελειώσω με κάποιον άλλο άρχοντα. Τί ώρα είναι; 3:15 ξημερώματα... Δεν πειράζει πάμε άλλη φορά σχολείο...

O REVIEWER ΤΟΥ ΜΗΝΑ

Όνομα: Μάκης Ξηρογιάννης
Ηλικία: 18
Υπολογιστής: ATARI STE
Χόμπυ: Ποδόσφαιρο, paintball, σκάκι, computers, role playing και φυσικά Strategy και Diplomacy games.

Πολιτικές πεποιθήσεις: Εθνικιστής
Ομάδα: Ολυμπιακός
Συμπέρασμα: MACEDONIA IS GREECE!!

ΓΕΝΙΚΑ

Είναι ώρες που φαντάζομαι πως και εμείς είμαστε το παιχνίδι κάποιων "ισχυρών" που μας βάζουν να φτιάχνουμε πολιτισμούς και να τους καταστρέφουν. Το MEGA LO MANIA με τον πολύ καλό ήχο, τα υπεροχα γραφικά και το αχτύπητο σενάριο μου δίνει την ευκαιρία να βγάλω το άχτι μου...



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ	
Ορίστε; Δεν σας αρέσουν τα strategy; Αυτό θα σας αρέσει!	
ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΗΧΟΣ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	96
ΓΕΝΙΚΑ	95

X

ΤΟΥ Κ. ΞΑΓΟΡΑΡΗ

ΡΟΝΟΣ ΗΤΑΝ ΚΑΙ ΠΕΡΑΣΕ...

ΕΚΕΙΝΟ ΤΟ ΚΑΛΟΚΑΙΡΙ

...και το καλοκαίρι έχει μπει για τα καλά. Οι ζέστες δεν λένε να μας αφήσουν σε ησυχία, αλλά και εμείς δεν βάζουμε μυαλό, έτσι για να πάρουμε την εκδίκησή μας. Και μια και δεν καθόμαστε καθόλου, ας κάνουμε πάλι ένα ταξιδάκι 12 μήνες πριν, να δούμε τι πήγαινε και τι ερχόταν.

Α
Υ
Τ
Α

Πρώτο και ίσως κυριότερο, είναι σίγουρα το Mega CD για το Mega Drive. Ωραίο πράμα. Και τι δεν έκανε. Μέχρι και το σήμα της Sega γύριζε γύρω-γύρω. Ήταν (και ακόμα είναι) ότι καλύτερο μπορεί να συμβεί στο Mega Drive σας. Τεράστιοι αποθηκευτικοί χώροι, καταπληκτικά γραφικά, εκπληκτικός ήχος, και όλα αυτά σε μία home κονσόλα. Δυστυχώς, δεν γνώριζε την επιτυχία που του άξιζε. Μόνο σε κάτι μαγαζιά υπάρχει και δείχνει το demo του.

Το δεύτερο προϊόν πριν δώδεκα μήνες, καλύτερο παιχνίδι του 1992 και ένα από τα καλύτερα παιχνίδια που κυκλοφόρησαν στα PC. Ποιό άλλο; το Civilization. Μια από τις καλύτερες προτάσεις του περασμένου χρόνου. Τα είχε όλα. Τέλος πάντων, όχι ΟΛΑ, αλλά αυτά που είχε ήταν εκπληκτικά δεμένα και το αποτέλεσμα ήταν ένα πανέμορφο παιχνίδι.

Την είδαμε και χαρήκαμε. Μιλάμε για μια ταινία. Ποιά; Μα φυσικά το "The Lawnmower Man". Η απάντηση των υπολογιστών στα special effects. Μετά από αυτό, όλοι οι μακιγιέρ έτρεξαν να κρυφτούν από ντροπή. Υπερέξτελεια γραφικά που κάνουν τα effects την ταινία εξωπραγματικά. Όσοι δεν έχετε δει την ταινία, μην εμφανιστείτε στο δρόμο μέχρι να τη δείτε, γιατί αν σας πετύχω πουθενά, θα σας στείλω πακέτο στον Κροντηρά και μετά θα σας κλαίει ολόκληρη η υφήλιος.

Ανακοίνωσαν μία, αλλά μέχρι σήμερα έχουν βγάλει τρεις!!! Ο λόγος για την Visual Basic της Microsoft. Ο γίγας της πληροφορικής, αποφάσισε να αναβιώσει τη γλώσσα που έκανε την εταιρεία γνωστή, με μία καινούργια έκδοση της Basic, αυτή τη φορά όμως όχι για DOS αλλά για Windows. Ελα όμως που η γλώσσα γνώρισε επιτυχία. Και να και μια έκδοση για DOS. Και να και άλλη μία για Windows. Και όλα αυτά μέσα σε

δώδεκα μήνες. Και τα Windows NT υπάρχουν μόνο στη φαντασία των προγραμματιστών της Microsoft.

Ασε που έσκασε μύτη και η δεύτερη έκδοση του OS/2. Υποτίθεται πως ήταν βελτιωμένο. Παραμύθια. Τα μαύρα του τα χάλια είχε. Τεράστιες απαιτήσεις και δεν έκανε αυτά που έπρεπε να κάνει. Ασε που ήταν πάναργο. Το καταλάβανε και οι προγραμματιστές - ιδίως όταν τους κλείσαμε στο μπουντρούμι. Ευτυχώς που μετά από λίγο καιρό μας φώναξαν και είπαν πως είχαν φτιάξει την έκδοση 2.1, η οποία είχε κάποιες βελτιώσεις. Αυτή ήταν πραγματικά καλύτερη και έτσι τους αφήσαμε να ξαναδούν το φως του ήλιου.

Είδαμε, είδαμε, είδαμε. Και τα παιχνίδια που ανακοίνωσαν πέρσι, τα είδαμε. Και τι παιχνίδια. Δώστε προσοχή. Η Virgin μας έφερε το θαυμάσιο Lure of the Temptress. Η Sierra, το The Dagger of Amon Ra (εμένα δεν μου άρεσε - άσχετο). Η Accolade το Grand Prix Unlimited. Η Sega έφερε το Sonic 2, αν και δυσκολεύτηκε λίγο γιατί ο δεν μπορούσαν να βρουν πιο γρήγορο σκαντζόχοιρο. Τελικά πήραν έναν, του έριξαν νέφτι και ο κακομοίρης έγινε Λούης! Από τη Westwood είδαμε Legend of Kyrandia. Καλά εεε, μιλάμε για ΤΑ παιχνίδια. Θέλατε adventure; Τα πήρατε. Θέλατε platform; Τα πήρατε. Όλα τα καλά, από όλους τους καλούς, για όλους τους καλούς.

Και από την άλλη, μας έκαναν να υποφέρουμε. Βγάλανε και κάτι παιχνίδια... Λες και πήραμε το μηχανήμα μας για να το πετάξουμε στα σκουπίδια. Bush Buck σου λέει ο άλλος. Die Hard 2 και Lethal Weapon. Air Bucks. Τι λέτε ρε; Αφήστε μας στην ησυχία μας. Τι είναι αυτά; Παιχνίδια είναι; Και δεν πάμε καλύτερα να πέσουμε από κανένα γκρεμό σαν τις Σουλιώτισες;



Όπως παραδόξως, (σχεδόν) ότι είχε ανακοινωθεί το είδαμε - αν εξαιρέσετε κάποια παιχνίδια. Για την ακρίβεια, είδαμε και παραπάνω από αυτά που είχαν ανακοινώσει.

Το μόνο που μας έχει μείνει ακόμα παράπονο, είναι ο Pentium (τότε έκοβε θόλτες με το όνομα P5). Θα το λέω και θα το ξαναλέω. **ΠΟΥ ΕΙΝΑΙ;**

Α, δεν είδαμε και το Action Replay για PC. Το περιφερειακό έχει κυκλοφορήσει - αλλά όχι στην Ελλάδα. Γιατί; Γιατί δεν μπορούμε και εμείς να κάνουμε τα παιχνίδια να υποφέρουν; **ΓΙΑΤΙ;**

Αυτά για τον τρέχοντα μήνα, αγαπητοί φίλοι. Θα ξαναεπιστρέψουμε δριμύτεροι το Σεπτέμβρη. Μέχρι τότε, ότι εύχεστε να το πάθετε(;;) και να πάτε και διακοπές για να σας θρούμε φρέσκους. Χαιρετώ σας.

Κ
Α
Ι
Α
Υ
Τ
Α
Π
Ο
Υ
Δ
Ε
Ν
Ε
Ι
Δ
Α
Μ
Ε

ΓΡΑΜΜΗ COMPUTERS

ΣΤΟΥΡΝΑΡΑ 9 - ΤΗΛ. 3633357 - 3640243
ΜΕΓΑΛΕΣ ΕΥΚΟΛΙΕΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ

HOME COMPUTERS

AMIGA 500+21000 & 8 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 10000
AMIGA 500 plus+ ΟΘΟΝΗ COMMODORE 1084S38000 & 8 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 19000
AMIGA 60020000 & 8 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 11000
AMIGA 600 + ΟΘΟΝΗ COMMODORE 1084S34000 & 8 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 21500
AMIGA 1200160000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
ΟΘΟΝΗ COMMODORE 1084 S ΕΓΧΡΩΜΗ21000 & 6 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 11000
ATARI 1040 STE135000 ΜΕΧΡΙ 8 ΔΟΣΕΙΣ

AT 286

PHILIPS 80286/12 40MB HD VGA MONO 1MB RAM175000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
QUEST 80286 1D 40MB HD VGA MONO197000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ

AT 386SX

LINE 386 SX/40 1FD 2MB RAM VGA MONO163000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
PHILIPS 386 SX /20/1MB RAM 1drive155000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
AMSTRAD 7386 SX 2MB 1D 80MB HD VGA COLOR315000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
DFI 80386 SX 2MB RAM 1D 40MB HD VGA MONO265000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
DFI 80386SX 2MB RAM 1D 40MB HD VGA COLOR335000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
IMPETUS 80386 SX / 33 2MB RAM 40MB HD VGA MONO240000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
FUJITECH 386SX/40/2MB 40MB HD235000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
QUEST 80386SX 2MB RAM 40MB HD VGA MONO270000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
IKAROS 80386SX 2MB RAM 1FD VGA MONO 40MB HD230000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ

80386

LINE 386 DX/40 4MB RAM 1FD VGA MONO210000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
DFI 80386 40MHZ 4MB RAM 40MB HD VGA MONO325000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
IMPETUS 80386 DX/40 4MB RAM 40MB HD VGA MONO325000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
FUJITECH 386/4MB/40MB HD260000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
QUEST 80386 4MB RAM 80MB HD VGA MONO350000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
IKAROS 80386 / 40MH 4MB RAM 40MB HD VGA MONO270000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ

80486

IKAROS 8486 33/4MB/40MB HD VGA MONO385000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
LINE 486 DX/33 1FD VGA MONO -1MB RAM288000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
DFI 80486/33/256 CM/4MB RAM/ 40MB HD VGA MONO430000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
QUEST 486/33/256 CM/4MB RAM/ 120 MB HD VGA MONO510000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
INTEL 486/33/256 CM/4MB RAM/ 120 MB HD VGA MONO510000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ

LAPTOP - NOTEBOOK

DUAL 386 SX/25/2 MB/ 60 MB HD435000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
AMSTRAD 80386SX VGA 2MB RAM 80MB HD NOTEBOOK400000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
QUEST 386/33/4MB 105 MB HD600000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
COMPAQ CONTURA 386 SX/20/2MB RAM 40MB HD450000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ

EΚΤΥΠΩΤΕΣ

STAR LC 10019000 & 5 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 10000
PANASONIC KX 117070000 ΣΕ 6 ΔΟΣΕΙΣ
STAR LASER 4330000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
ΟΛΑ ΤΑ ΜΟΝΤΕΛΑ ΤΗΣ STARΜΕΧΡΙ 7 ΔΟΣΕΙΣ
CITIZEN SWIFT 9CALL
CITIZEN SWIFT 24CALL
HEWLETT PACKARD LASER PRINTERΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ

FAX

PANASONIC KX-F50175000 ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ
SIEMENS HF 2302170000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
AMSTRAD 6000 AT177000 ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ

PLOTTERS

HEWLETT PACKARDΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
SUMMAGRAFICSΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ

CD ROM ΕΣΩΤΕΡΙΚΟ

ΑΠΟ 80000

ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ Ο ΦΠΑ
ΣΤΕΛΝΟΝΤΑΙ ΠΑΝΤΟΥ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ

ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ
ΕΠΙΣΚΕΦΘΕΙΤΕ ΜΑΣ ΠΡΙΝ ΑΓΟΡΑΣΕΤΕ

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

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

CPC

- | | |
|------------------------|-----|
| 1 (1) LEMMINGS | 104 |
| 2 (2) PRINCE OF PERSIA | 71 |
| 3 (5) GOLDEN AXE | 59 |
| 4 (4) FINAL FIGHT | |
| 5 (10) ROBOCOP | |
| 6 (10) BAT | |
| 7 (3) KILLERBALL | |
| 8 (9) PIRATES | |
| 9 (6) ZAPT'BALLS | |
| 10 (7) TMHT 2 | |

Δεν είχαμε καμία νέα είσοδο αυτό το μήνα στο TOP μας αλλά αυτό δεν σημαίνει ότι δεν υπάρχουν ανακατατάξεις.

Πραγματικά η ποσότητα των ψήφων και των γραμμάτων για Amstrad ήταν τόσο πελώρια όση των κονσολών και του Amstrad μαζί! Η σημαντικότερη αλλαγή αυτού του μήνα είναι σίγουρα η άνοδος του Golden Axe στην τρίτη θέση. Καλά τα Lemmings δεν τα κουνιάει τίποτα!

ST

- | | |
|-----------------------------|----|
| 1 (1) GODS | 77 |
| 2 (2) LOOM | 52 |
| 3 (3) GOLDEN AXE | 41 |
| 4 (4) FINAL FIGHT | |
| 5 (5) LURE OF THE TEMPTRESS | |
| 6 (6) PRINCE OF PERSIA | |
| 7 (7) REALMS | |
| 8 (9) DUNGEON MASTER | |
| 9 (7) LEMMINGS | |
| 10 (10) MEGALOMANIA | |

Αίσχος! Μας ήρθαν μόνο 2 γραμματάκια και αυτά δεν κατάφεραν να αλλάξουν τίποτα εκτός από τα Lemmings που τα έστειλαν στο διάολο! Αν συνεχίσουν έτσι οι κάτοχοι ST θα δώσουν δικαιώματα στους άλλους χρήστες να τους κοροϊδεύουν σίγουρα.

AMIGA

- | | |
|-----------------------------|-----|
| 1 (1) INDIANA JONES 4 | 193 |
| 2 (2) SHADOW OF THE BEAST 3 | 178 |
| 3 (3) STREET FIGHTER 2 | 149 |
| 4 (6) KICK OFF 2 | |
| 5 (4) LOTUS 2 | |
| 6 (7) FORMULA ONE GP | |
| 7 (5) WING COMMANDER | |
| 8 (8) AGONY | |
| 9 (-) LOTUS 3 | |
| 10 (8) SENSIBLE SOCCER | |

Τα περισσότερα γράμματα αυτό το μήνα τα πήραμε για την Amiga! Και το θαυμαστικό συνοδεύει αυτή τη διαπίστωση γιατί συνήθως τα περισσότερα έρχονται για το PC. Το Kick Off 2 μετά από τόσα χρόνια ζωής καταφέρνει και σκαρφαλώνει στην τέταρτη θέση. Απίστευτο. Οπως επίσης η ύπαρξη του Lotus 2 και 3 ταυτόχρονα στο TOP. Τον επόμενο μήνα φαίνεται ότι η μάχη ανάμεσα στα τρία πρώτα παιχνίδια θα φέρει δραματικές αλλαγές.

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

TOP TEN

PC

- 1 (2) INDIANA JONES 4 367
- 2 (1) KING'S QUEST 6 347
- 3 (3) PRINCE OF PERSIA 210
- 4 (4) WING COMMANDER 2
- 5 (6) DARKSEED
- 6 (8) QUEST FOR GLORY 3
- 7 (4) FALCON 3.0
- 8 (7) CIVILIZATION
- 9 (9) SIM CITY
- 10 (-) MONKEY ISLAND II

Είναι απίστευτο αλλά το Indiana Jones 4 καταφέρνει πάλι να ρίξει τον "βασιλιά" King's Quest 6 από τον θρόνο του. Προσέξτε επίσης ότι στις προτιμήσεις σας βρίσκονται 5 στα 10 adventures αλλά κανένα RPG. Ο μόνος εξομοιωτής του PC που καταφέρνει και είναι στο TOP μας είναι το Falcon 3.0 το οποίο έπεσε όμως 3 θέσεις. Αντίθετα το Darkseed ανεβαίνει διαρκώς και συνολικά η Sierra έχει στην κατηγορία των συμβατών 511 ψήφους ενώ η Lucas μόνο 367 από το Indiana Jones 4.

MEGA DRIVE

- 1 (1) SONIC 2 132
- 2 (4) STREETS OF RAGE 51
- 3 (2) SHADOW DANCER 48
- 4 (3) OLYMPIC GOLD
- 5 (6) TAZMANIA
- 6 (5) ROBOCOD
- 7 (7) PIT-FIGHTER
- 8 (8) CASTLE OF ILLUSION
- 9 (9) JORDAN VS BIRD
- 10 (-) GREENDOG
- 10 (-) EA HOCKEY '92

Δύο νέα παιχνίδια μπήκαν εντελώς ανύποπτα στο TOP όπου και ισοβάθμισαν. Ο Sonic παραμένει ακλόνητος στην πρώτη θέση αυξάνοντας την διαφορά από όους τους άλλους τόσο πολύ που σε λίγο θα έχει τριπλάσιους ψήφους από τον δεύτερο που δεν είναι άλλος από το Streets Of Rage που σκαρφάλωσε εκεί πάνω. Αντε και σε λίγους μήνες θα δούμε και το Street Fighter 2 Champion Edition στα TOP του Mega Drive.

SUPER NES

- 1 (1) STREET FIGHTER 2 102
- 2 (2) SUPER MARIO WORLD 56
- 3 (2) SUPER TENNIS 48
- 4 (4) SUPER R-TYPE
- 5 (5) SUPER SOCCER
- 6 (6) SUPER CASTLEVANIA
- 7 (7) SMASH TV
- 8 (8) FINAL FIGHT
- 9 (9) F-ZERO
- 10 (10) LEGEND OF ZELDA 3

Μπόλικά γράμματα για το TOP του Super NES αλλά καμία νέα είσοδος παρόλο που στην αγορά έχουν κυκλοφορήσει αρκετοί νέοι τίτλοι. Το Super Mario World πήρε δικαιωματικά την δεύτερη θέση ενώ το Super Mario Kart που περιμένουμε να κάνει κάτι για την κορυφή δεν έχει πάρει πάνω από 4 ψήφους και βρίσκεται τώρα εκτός 10άδας στην 16η θέση.

ΚΟΥΠΟΝΙ

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

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

ΟΙ ΝΙΚΗΤΕΣ

- 1) ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΧΛΙΑΡΑΣ
(Θεσσαλονίκη)
- 2) ΣΑΒΒΑΣ ΚΑΛΛΙΑΝΙΔΗΣ
- 3) ΗΛΙΑΣ ΝΤΕΛΗΣ
(Θεσσαλονίκη)

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



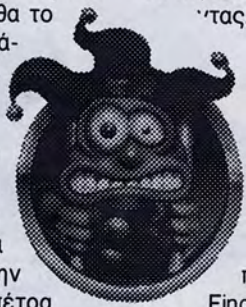
ΤΟΥ Π. ΣΩΤΗΡΙΟΥ

Τα πράγματα είναι δύσκολα σ' αυτό το παιχνίδι και σκεφτήκαμε να σας δώσουμε ένα μέρος από την λύση σε ορισμένα από τα πιο δύσκολα σημεία του, πράγμα απαραίτητο για να καταλάβετε και την φύση του παιχνιδιού (ορισμένες λέξεις των αντικειμένων τις αφήσαμε αμετάφραστες γιατί έτσι θα τις αναγνωρίζει το παιχνίδι με το mouse):

Gobliins 2



1
Ξεκινάτε σε μια οθόνη όπου βλέπετε δυο γέρους μαζί και ένα άλλο Goblin από το οποίο πρέπει να πάρετε το σαλάμι που βρίσκεται δίπλα του. Πηγαίνετε τον Fingus πίσω από τους δύο γέρους και τον Winkle να πάρει το λουκάνικο. Μόλις γίνει η φάση όπου ο γέρος χτυπάει τον Winkle οι άλλοι γέροι γελάνε και είναι η ευκαιρία να σαιμπήσετε το μπουκάλι. Τα Gobliins σας θα χαρούν! Πηγαίνετε στην οθόνη δεξιά και βάζετε τον Winkle να στέκεται μπροστά από το Fountain. Με τον Fingus την αγγίζετε και ο Winkle γεμίζει το μπουκάλι με νερό. Μετά ο Winkle θα το χρησιμοποιήσει πάνω στον βάλτραχο και θα πέσει πολύ γέλιο. Πάρτε τώρα την πέτρα πάνω στην οποία στεκόταν ο βάλτραχος και ετοιμαστείτε να μπειτε στο σπίτι του μάγου. Προσπαθήστε να μπειτε από παντού. Πόρτες καμινάδες και παράθυρα (για να ανέβετε στην σκεπή πρέπει να ρίξετε την πέτρα στον μηχανισμό δεξιά και να κατέβει η σκάλα. Μην απογοητευθείτε που ο μάγος δεν σας αφήνει να μπειτε μέσα. Αν επιμείνετε θα σας αφήσει γιατί θα εκτιμήσει την υπερπροσπάθειά σας! Μπαίνοντας μέσα πρέπει να φερθείτε πονηρά. Κατ' αρχήν μ-



λήστε του. Θα σας πει τι πρέπει να κάνετε μόλις καταφέρετε να φύγετε από το χωριό και περάσετε τον γίγαντα. Βάλτε τον Fingus μπροστά από το τεράστιο χαλί με τα μάτια. Με τον Winkle πατήστε του την ουρά και την στιγμή που ανοίγει το στόμα του πάρτε την τσίχλα από εκεί μέσα. Πλησιάστε την τσαγέρα και πάρτε τα σπύρτα. Ανάψτε την. Στείλτε τον Fingus να κουρδίζει το ρολόι και μόλις βγει ο κούκος πετάξτε την πέτρα με τον Winkle. Επιτέλους έχετε στα χέρια σας το κλειδί. Βγείτε έξω και πηγαίνετε στο κελάρι. Από εδώ θα πάρετε το κρασί που θα χρειαστεί ο γίγαντας. Πηγαίνετε λοιπόν στην οθόνη

όπου είναι ο γίγαντας και πιάνετε την κότα με τον Winkle ενώ ο Fingus την κοπανάει με το σαλάμι. Η κότα τα χάνει και γεννάει ένα αυγό. Είμαστε έτοιμοι να κάνουμε το γεύμα στον γίγαντα. Για να φτάσετε μέχρι τον γίγαντα βέβαια πρέπει να περάσετε το χέρι του Fingus μαζί με το σαλάμι από εκείνη την τρύπα ώστε το σκυλί να χάσει το φως του από την νοστημιά και να βρει την ευκαιρία ο Winkle να περάσει. Ανάβετε λοιπόν φωτιά με τα σπύρτα στα ξύλα που βρίσκετε εκεί μπροστά και ψήνετε το αυγό και το σαλάμι και δίνετε το κρασί στον γί-

γαντα. Ωραία, τώρα μπορείτε να περάσετε στις επόμενες οθόνες του παιχνιδιού και στο κύριο μέρος του παιχνιδιού. Στην οθόνη με την τάφρο πρέπει να πάρετε το ιπτάμενο χαλί. Βάλτε και τους δύο ήρωες μέσα στο σκοτεινό σπήλαιο στο βάθος. Θα πετάξουν δύο βόμβες προς δύο διαφορετικές κατευθύνσεις. Προσοχή τώρα, ο Fingus πρέπει να κρατάει την βομβά και ο Winkle να την ανάψει με τα σπύρτα. Η κάτω βόμβα θα στείλει το ιπτάμενο χαλί περίπατο ενώ η δεύτερη θα καταστρέψει το πέτρινο άγαλμα για να μπορέσετε να περάσετε.

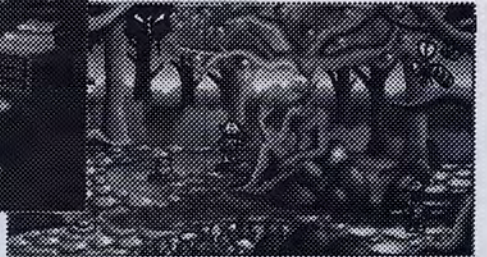
2
Στους φρουρούς πάρτε την μαγιονέζα και βάλτε την δεξιά από τον Gromelon. Βάλτε τον Fingus στο ράφι επάνω και κάντε τον να πηδήξει πάνω της. Μόλις ο Gromelon γεμίσει σάλτσες ο Winkle μπορεί να πάρει το σπαθί του. Ξαναπάρτε την μαγιονέζα. Βάλτε τον Winkle να μιλάει με τον Rustik. Μόλις το στόμα του Staloricus ανοίξει διάπλατα πάρτε την τσίχλα του με τον Fingus. Χρησιμοποιήστε τώρα την τσίχλα στην κλειδαριά του Curboard για να την αντιγράψετε.

3
Στο φρούριο θα βρείτε τώρα έναν σιδερά.

Δώστε του το αποτύπωμα από την τσίχλα και το σπαθί. Χρησιμοποιήστε μετά από την απαίτησή του το Stool πάνω στον Οτο για να τον κάνετε να κάνει γκριμάτσες. Μόλις σηκώσει την Lance του βάλτε τον Fingus να κρεμαστεί εκεί πάνω. Ο Fingus

σει την μασέλα στον άτυχο Schwarzzy που θα βρεθεί ξαφνικά κρεμασμένος. Ρίξτε του το αμόνι πριν συνέλθει. Θα πέσει σαν πέτρα ανοίγοντας την πόρτα του πηγαδιού. Αν τώρα χρησιμοποιήσετε τις στολές κατάδυσης στους δύο ήρωες θα περάσετε σε μια εισαγωγική οθόνη και μετά θα βρεθείτε στον φανταστικό θαλάσσιο κόσμο του Goblins 2.

από τον Prince Buffon (το οποίο αν δεν ξέρετε σημαίνει γελωτοποιός του βασιλεία). Βάλτε τον Winkle να πάρει το μπουκάλι. Αυτός θα βρει ένα μαργαριτάρι. Δώστε το μαζί με το διαμάντι στην γοργόνα και θα σας αποκαλύψει ένα ακόμα μέ-



6

απογειώνεται στα αριστερά και πέφτει πάνω στα Bellows τα οποία ενεργοποιεί όπως σας ζήτησε προηγουμένως ο σιδεράς. Γεμάτος χαρά σας φτάνει ένα κλειδί το οποίο και παίρνετε. Τώρα όσο περιέργο και αν σας φαίνεται χρησιμοποιείτε την μαγιονέζα πάνω στο Focus με τον Winkle. Το κρέας θα κατέβει και ο Fingus χρησιμοποιώντας το stool μπορεί να αρπάξει ένα κομμάτι. Μην το φάτε όμως. Πάρτε μαζί σας και το Anvil φεύγοντας.

Στο ναυαγισμένο πλοίο περάστε στο κατάρωμα μέσα από την πόρτα με τον Winkle. Ενόσω ο Winkle στέκεται στο κατάρτι ανάψτε το Lantern με τον Fingus, θα έρθει ένα ψάρι που φωσφορίζει. Πιάστε το με τον Winkle. Χρησιμοποιήστε το πάνω δεξιά εκεί που είναι μία άγνωστη περιοχή. Εκεί λοιπόν θα εμφανιστεί ένα μπουλού. Κάτω δεξιά θα δείτε ένα τεράστιο κοχύλι. βάλτε τον Fingus πάνω του

ρος του περάσματος.

Με τον Fingus δώστε το Parchment στο χταπόδι και θα σας ανοίξει το υπόλοιπο πέρασμα. Πάρτε το Glove από το Blob αλλά και το Stool πριν προχωρήσετε στο πέρασμα. Επιτέλους φτάνουμε και στην γοργόνα για την οποία τόση ώρα μιλάμε αλλά δεν την έχουμε δει. Τοποθετήστε λοιπόν το Stool πάνω στον Ιππόκαμπο με τον Fingus. Τώρα μπορείτε να χρησιμο-

4
Θα συναντήσετε πάλι τους φρουρούς που έχουν πέσει ξεροί από το φαγοπότι. Χρησιμοποιήστε το Meat με τον Fingus πάνω στον Amidal για να πάρετε την μασέλα του! Χρησιμοποιήστε τώρα το κλειδί στο Curboard. Θα βρείτε τις απαραίτητες στολές κατάδυσης για τους ήρωές μας.

5
Στο υπερτέρας που κάθεται ακίνητο σαν άγαλμα βάλτε τον Winkle να μπει μέσα στο τούνελ. Πατάει ένα κουμπί και ...όχι δεν βγαίνει μια χοντρή αλλά απλώς εμφανίζεται μια πόρτα στο άγαλμα! Είδατε που τελικά ήταν στ'αλήθεια άγαλμα; Σηκώστε τώρα το Hatchet με τον Winkle για να βρείτε έναν μοχλό.

Γρήγορα γυρίστε τον με τον Fingus πριν κλείσει το σκέπασμα. Ανοίγει η πόρτα του τέρατος. Στείλτε εκεί μέσα τον Fingus και μόλις δείτε το στόμα του τέρατος να κινείται στείλτε μέσα στην πόρτα και τον Winkle. Η συνέχεια είναι εκπληκτική: ο Winkle μιμείται την φωνή του τέρατος. Ο Schwarzzy αποβλακώνεται έτσι για λίγο και μέσα σ'αυτόν τον χρόνο πρέπει ο Fingus να χρησιμοποιήσει το Stool στο Hoist για να δέσει τον Schwarzzy εκεί. Τώρα θα βάλετε τον Winkle να χρησιμοποιή-



και ανάψτε πάλι το Lantern με τον Winkle. Μόλις έρθει το χέλι ενεργοποιήστε το Rubber. Ο Fingus θα πεταχτεί πάνω στο άγαλμα μόλις το κάνετε αυτό. Χρησιμοποιήστε το Starfish πάνω στο μπουλού με τον Winkle και ενεργοποιήστε το άγαλμα με τον Fingus ενώ ανοίγεται το μπουλού.

Ετσι παίρνετε το σπαθί. Χρησιμοποιήστε το σπαθί στο Skull και πάρτε το διαμάντι που θα πέσει. Τώρα είναι η σειρά της γοργόνας. Χρησιμοποιήστε το Glove πάνω στο Blob για να το απενεργοποιήσετε. Περάστε το και πάρτε ακόμα ένα Bottle με τον Fingus περιέχει ένα μήνυμα SOS

ποιείτε τον Ιππόκαμπο για να ανεβαίνετε προς τα επάνω. Περάστε με τον Fingus την τρύπα και κάντε επάνω στα δεξιά. Ενεργοποιήστε το κοχύλι με τον Winkle ο οποίος θα το πετάξει. Πρέπει να το πιάσετε με τον Fingus. Για να το κάνετε αυτό αρκεί να ενεργοποιήσετε τον Fingus καθώς θα πλησιάζει το κοχύλι. Στείλτε τώρα τον Winkle μέσα από την τρύπα δεξιά. Ενεργοποιήστε το Cavity με τον Fingus. Θα εμφανιστεί ένα χέρι με γάντι. Ενόσω το χέρι είναι ακίνητο ρίξτε το Shell πάνω του με τον Winkle. Πάρτε το πάλι πίσω με τον Winkle. Τώρα θα βρείτε μέσα στο Glove που θα πάρετε ένα Starfish.



ΤΟΥ Π. ΣΩΤΗΡΙΟΥ

Στο Mega Drive είχατε το παιχνίδι εδώ και ένα χρόνο και δεν θέλω σχόλια. Σας δίνουμε τους κωδικούς αν δεν αξιωθήκατε να το τερματήσετε μέχρι τώρα μαζί με τους κωδικούς του Super NES.

Mega Drive
RZLH3JT
932HBRH
WBPP92C

Syper NES
AQJMMHW
TLOEQA
JTKKOME

ΓΕΝΙΚΑ

Φροντίστε να έχετε μερικούς ΜΙΑ στο σκάφος σας πάντα έτσι ώστε όταν πέφτει πολύ η ασπίδα σας να μπορείτε να τους αφήνετε και να την γεμίζετε. Προσέξτε όμως όταν πάτε για τον μυστικό πράκτωρα να έχετε χώρο να τον πάρετε μαζί σας διαφορετικά μπορεί να χρειαστεί να φύγετε σε ανύποπτο και πολύ άσχημο χρόνο. Ακόμα σε μερικά σημεία του παιχνιδιού στις δύο πρώτες campaign υπάρχει κάπου ένα F-15 με κάποιον πιλότο Jake που έχει πέσει κάτω και μπορεί να σας προσφέρει μια ακόμα ζωή αν τον μαζέψετε και ύστερα καταστρέψετε το αεροσκάφος του. Οποτε βλέπετε ότι δέχεστε πολλά πυρά και η ασπίδα σας είναι τρύπια σαν σουρωτήρι καλό θα ήταν να φύγετε από εκείνο το μέρος αμέσως και όχι να προσπαθήσετε να τα βάλετε με όλους. 9 στις 10 φορές η εμμονή θα σας καταστρέψει.



Campaign 1

MISSION 1-1

Εδώ πρέπει να χτυπήσετε όλα τα ραντάρ. Τίποτα πιο εύκολο αν εμφανιστείτε ξαφνικά από το σωστό σημείο και ρίξετε μερικούς Hellfire.

1-2

Το Power Station σας περιμένει και γύρω του είναι μερικοί πύραυλοι. Πρέπει να

DESERT STRIKE

MEGA DRIVE - SUPER NES - AMICA



τους χτυπήσετε όσο γίνεται από πιο μακριά και με Hellfire.

1-3

Τα αεροδρόμια είναι ένας εύκολος στόχος αλλά πρέπει πρώτα να καταστρέψετε τα συστήματα που τα φυλάνε. Όταν το κάνετε αυτό αρκεί να χρησιμοποιήσετε τα κανόνια σας για να καταστρέψετε αεροπλάνα και κτίσματα.

1-4

Εδώ θα σας ζητηθεί να καταστρέψετε τα κέντρα διοίκησης του εχθρού. Υπάρχουν 2 αλλά αρκεί να καταστρέψετε αυτό που βρίσκεται νοτιότερα για να βρείτε τον τύπο που θα σας οδηγήσει στον μυστικό σας πράκτωρα. Προσέξτε σ' αυτή την περιοχή εμφανίζονται φυλάκια που σας πυροβολούν μόλις μπείτε στο οπτικό τους πεδίο. Οι Hydras είναι πολύτιμοι εδώ.

1-5

Ο μυστικός σας πράκτωρας περιμένει να περάσετε και να τον πάρετε. Τώρα φαίνεται η θέση του στον χάρτη πάνω αριστερά. Μόλις φτάσετε εκεί θα εμφανιστούν τρία κτίρια. Ανατινάξτε τα και σε κάποιο από αυτά θα μείνει μια καταπακτή. Πετάξτε ακριβώς από πάνω της και ο άνθρωπος που πήρατε προηγουμένως από το αρχηγείο θα κατέβει εκεί. Θαυμάστε την animated ενδιάμεση σκηνή και είναι πάλι ώρα για δράση καθώς θα χρειαστεί να τα βάλετε με τις εχθρικές δυνάμεις που θα πλησιάσουν για να σας διώξουν. Μόλις βγει και τον μαζέψετε θα πάρετε το σήμα να πάτε κατευθείαν πίσω στην φρεγάτα.

CAMPAIGN 2

2-1

Ξεκινάτε πάλι με τα ραντάρ τα οποία υποκύπτουν στην ανωτερότη των πυραύλων σας.

2-2

Εδώ πρέπει να βγάλετε τους αιχμαλώ-

τους από την φυλακή και αρχίζουν τα σοβαρά προβλήματα με τα ταγκ που σας πυροβολούν συνεχώς.

2-3

Το Power Station είναι εκεί και σας περιμένει αλλά καλό θα ήταν πρώτα απ' όλα να εξουδετερώσετε τα όπλα που το περιτριγυρίζουν.

2-4

Τα εργοστάσια που παρασκευά-



ζουν χημικά όπλα είναι από τους διασκεδαστικότερους στόχους γιατί σκάζουν σαν αυγά όταν τα πυροβολάτε. Δεν είναι όμως τόσο διασκεδαστικό να τα πλησιάσετε. Είναι προστατευμένα από πολλά πυροβόλα και θα χρειαστείτε όσο περισσότερη ασπίδα μπορείτε να βρείτε. Δώστε λοιπόν τους ΜΙΑ σας και ξεκινήστε. Καλύτερα να μην επιτεθείτε σε όλες μαζί τις εγκαταστάσεις αλλά να καταστρέψετε την μία μετά την άλλη.

2-5

Αυτή την αποστολή την βρήκα πιο ενδιαφέρουσα από όλες. Είναι η προσπάθειά σας να σταματήσετε την εκτόξευση των πυραύλων SCUD από τα κινητά φορηγά. Δεν πρέπει να διστάσετε και να χρησιμοποιήσετε τους Hellfire σας αμέσως μόλις δείτε τα φορηγά γιατί δεν έχετε παρά μερικά δευτερόλεπτα. Για να φτάσετε όμως μέχρι την τοποθεσία των πυραύλων πρέπει πρώτα να έχετε καταστρέψει τα αρχηγεία τους των οποίων τους διοικητές θα μαζέψετε και θα σας πουν πού θα χτυπήσετε.

2-6

Μία αποστολή για επιδοξους Ράμπους. Πρέπει να καταστρέψετε τα στρατώπεθα αιχμαλώτων πολέμου και να τους μεταφέρετε όλους στην ασφάλεια του δικού σας στρατόπεδου.

συνεχίζεται...

DATA SHOP

**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ - ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ**

6 ΧΡΟΝΙΑ ΣΤΗΝ
ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΤΟΥ
ΠΕΛΑΤΗ

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

**ATARI MEGA ST2
ΜΟΝΟ 128.000**

**ATARI MEGA ST4
ΜΟΝΟ 195.000**

COMPUTERS

GREAT WALL CESAR QUEST
SCHNEIDER AMSTRAD ALFA4

GAMES CONSOLE

SEGA MEGADRIVE GAME GEAR MASTER SYSTEM
ATARI LYNX ATARI 2600

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

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

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

ΜΕΓΑΛΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΚΑΙ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ ΓΙΑ:

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

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

ΓΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ:

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

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

ΚΑΘΕ ΕΒΔΟΜΑΔΑ ΜΕΓΑΛΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ

TAMEΙΑΚΕΣ ΜΗΧΑΝΕΣ OMRON-FAX

- ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΗ AMSTRAD CX 3000
ΜΕ 3 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΔΩΡΟ
ΜΟΝΟ 20.000

ΜΕ
ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ
ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ
ΕΛΛΑΔΑ

ΣΤΑ 5 GAMES
AMIGA ΤΟ ΕΝΑ
ΔΩΡΟ

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

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

ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΣΤΗΝ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑ ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ

ΛΕΧΟΜΕΘΑ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΚΑΡΤΕΣ



Μέρος α'

ΤΟΥ Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ

ZELDA 3

A LINK TO THE PAST

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

1
Σ'αυτό το δέντρο που προσπαθούν να το κόψουν οι ξυλοκόποι συμβαίνει κάτι το εξωπραγματικό. Μόλις αποκτήσετε τις μπότες ελάτε και χτυπήστε το.

2
Μόλις πάρετε το Glove ελάτε εδώ. Είναι η εισόδος για τα υπόγεια σπήλαια του βουνού και ο μόνος δρόμος για το τρίτο κάστρο. Θα χρειαστείτε το γάντι μόνο και μόνο για να μετακινήσετε την πέτρα που φράζει την σπηλιά.

3
Εδώ βρίσκεται ο Fortune Teller. Είναι περισσότερο διασκεδαστικός τύπος και σας παίρνει τα λεφτά χωρίς καθυστέρηση. Αν κολλήσετε πάντως κάπου μπορείτε να ζητήσετε την βοήθειά του

ή καλύτερα στείλτε ένα γράμμα στο USER!

4
Το σπίτι του σιδερά. Θα χρειαστείτε την βοήθειά του για να δυναμώσετε το σπαθί σας. Χρειάζεται βέβαια να βρείτε πρώτα το Master Sword και ύστερα τον βοηθό του σιδερά.

5
Εδώ υπάρχει ένας έμπορος. Αγοράστε μπουκάλια για να βάζετε μέσα μαγικά φίλτρα που είναι απαραίτητα για να ζήσετε πολύ και ευτυχισμένα. Και να μας θυμάστε που και που!

6
Το μυστηριώδες δάσος είναι ένας τόπος γεμάτος με ζωάκια και έναν φλαουτίστα. Αυτό το φλάουτο το χρειάζεστε οπωσδήποτε. Πηγαίντε στον σκοτεινό κόσμο στο ίδιο ακριβώς σημείο και πάρτε το φτυάρι από το ον που είναι εκεί. Επιστρέψτε στον Light World και σκάψτε.

7
Για να μπορέσετε να μπειτε στο κάστρο της Ερήμου πρέπει να σταθείτε μπροστά από την επιγραφή και να χρησιμοποιήσετε το Book of Mudora.

8
Αυτή η σπηλιά είναι γεματή με νεράιδες που θα σας γεμίσουν πάλι τις ζωές σας.

9
Στην βιβλιοθήκη αρκεί να πάρετε φόρα και να χτυπήσετε το ράφι για να πάρετε το Book of Mudora.

10
Μπειτε μέσα σ'αυτό το κάστρο και τραβήξτε τον δεξιά μοχλό. Θα χυθούν τα νερά και θα βρείτε ένα ακόμα κομμάτι καρδιάς.

11
Όπως δείχνει και ο χάρτης που συνοδεύει το παιχνίδι το σπαθί που αναζητάτε βρίσκεται στην πάνω αριστερή γωνιά του Light World.

12
Μπειτε μέσα σ'αυτό το σπίτι (που θα

σας πουν ότι ήταν άντρο ληστών) και με μία βόμβα εκεί που ο τοίχος δείχνει ότι είναι ραγισμένος περάστε στους κρυμμένους θυσαυρούς.

13
Μόλις θα έχετε πάρει το μαγικό φλάουτο ελάτε εδώ και χρησιμοποιήστε το. Το πουλί θα σας μεταφέρει σε οποιοδήποτε μέρος θέλετε χωρίς αντίρηση και εμπόδια.

14
Εδώ υπάρχει ένα άρρωστο παιδάκι. Θα σας δώσει μια απόχη για να πιάνετε έντομα. Φροντίστε να έχετε ήδη ένα μπουκάλι μαζί σας.

15
Είναι το σπίτι ενός έμπορου απ'όπου μπορείτε να αγοράσετε ζωές και βόμβες.

16
Μπειτε πίσω από το INN και θα βρείτε ακόμα ένα μαγικό μπουκάλι.

17
Εδώ θα σας ζητήσουν να περάσετε σε 15 δευτερόλεπτα την απόσταση. Δεν υπάρχει τρόπος να το κάνετε αν δεν έχετε ήδη τις μπότες. Αν τις έχετε η διαδρομή που θα ακολουθήσετε είναι: πάνω στα δεξιά, όλο αριστερά μέσα από τους θάμνους και κάτω πηδάτε πάνω από το φράχτη.

18
Το παιχνίδι υπόσχεται πολλά κέρδη. Όταν δεν έχετε πολλά λεφτά θα ήταν καλό να παίξετε εδώ για να κερδίσετε. Μπορείτε να μπαίνετε και να βγαίνετε και να παίζετε συνεχώς.

19
Εδώ θα χρειαστεί να έρθετε αρκετές φορές. Οχι μόνο για να ακούσετε την φανταστική μουσική αλλά και για να δείξετε ότι έχετε πάρει τον Master Sword και να πάρετε επιπλέον οδηγίες για το τί θα κάνετε στην συνέχεια.

20
Στο κέντρο του δάσους σας περιμένει ένα μαγικό μανιτάρι που θα πρέπει να το δώσετε στην μάγισσα (βλέπε επόμενο USER).

11

MASTER SWORD

20

LOST WOODS

LOMBERJACK'S HOUSE

TOWER OF H

SPECTACLE ROCK

MOUNTAIN CAVE ENTRANCE

MOUNTAIN CAVE EXIT

SANCTUARY

PORTUNE TELLER'S HOUSE

SAHASRAHLA'S HOUSE

HYRULE CASTLE

KAKARIKO VILLAGE

WEATHERCOCK

BLACKSMITH'S SHOP

KAKARIKO INN

HOUSE OF MYSTERY

LINK'S HOOD

VILLAGE LIBRARY

HANTED GROVE

DESERT PALACE

DESERT SANCTUARY

DESERT OF MYSTERY

SWAMP ROINS



TIPS + TRICKS

Αγαπητοί φίλοι, είμαστε μαζί για άλλο ένα μήνα, για να σας δώσουμε ένα μάτσο tips για τα αγαπημένα σας παιχνίδια. Και επειδή ξέρουμε ότι όλο και κάποιο πρόβλημα θα αντιμετωπίζετε, διαβάστε τις σελίδες που ακολουθούν.

PC

BART vs THE SPACE MUTANTS

Και μια και οι χάρτες για το παιχνίδι αυτό δίνουν και παίρνουν, σας δίνουμε και ένα tip για να πάρετε και άπειρες ζωές. Στην εισαγωγική οθόνη, εκεί δηλαδή που κάθονται όλοι οι Simpsons, γράψτε cowabunga και πατήστε Enter.

CARRIER COMMAND

Ημι-συμπαθητικό παιχνιδάκι. Επειδή όμως πολλές φορές, τα σκάφη σας δεν αντέχουν σε όσες σφαλιάρες θα έπρεπε, κάντε το εξής:

Πληκτρολογήστε "THE BEST IS YET TO BE" και μετά πατήστε + στο αριθμητικό πληκτρολόγιο. Θα έχετε ανίκητα (ή για την ακρίβεια άτρωτα) Mantas και Walruses.

COMMANDER KEEN I

Ας συνεχίσουμε αυτόν το μήνα, με ένα shareware παιχνίδι, που είναι πολύ καλύτερο από το προηγούμενο, και έχει γράψει ιστορία. Αν λοιπόν νομίζετε ότι το πανέμορφο αυτό παιχνίδι της Arogee, είναι δύσκολο, πιέστε C, T και Space Bar ταυτόχρονα (σε οποιαδήποτε στιγμή του παιχνιδιού) και θα απο-

κτήσετε 100 σφαίρες, όλες τις κάρτες - κλειδιά και ένα rogo stick.

CIVILIZATION

Να και ένα tip για ένα παιχνίδι που ίσως να μην του ταιριάζουν τα "σπασίματα".

Αν θέλετε να κάνετε ένα settler unit να εργαστεί πιο γρήγορα, τότε κάντε τα εξής:

Μόλις τους αναθέσετε κάτι (από δρόμος μέχρι πόλη), κάντε click στο ικονίδι τους για να σταματήσουν. Αμέσως μετά, ξαναπίεστε τους να κάνουν ότι και προηγουμένως. Αν το επαναλάβετε μερικές φορές, τότε θα δείτε ότι το έργο που τους αναθέσατε, θα τελειώσει μέσα σε ένα και μοναδικό γύρο.

EPIC

Που το θυμηθήκαμε αυτό; Εσείς που το θυμηθήκατε;

Εμείς το θυμηθήκαμε, γιατί εσείς το θυμηθήκατε και μας ζητήσατε να το θυμηθούμε και εμείς, για να σας πούμε τους κωδικούς. Ορίστε λοιπόν:

ΕΠΙΠΕΔΟ ΚΩΔΙΚΟΣ

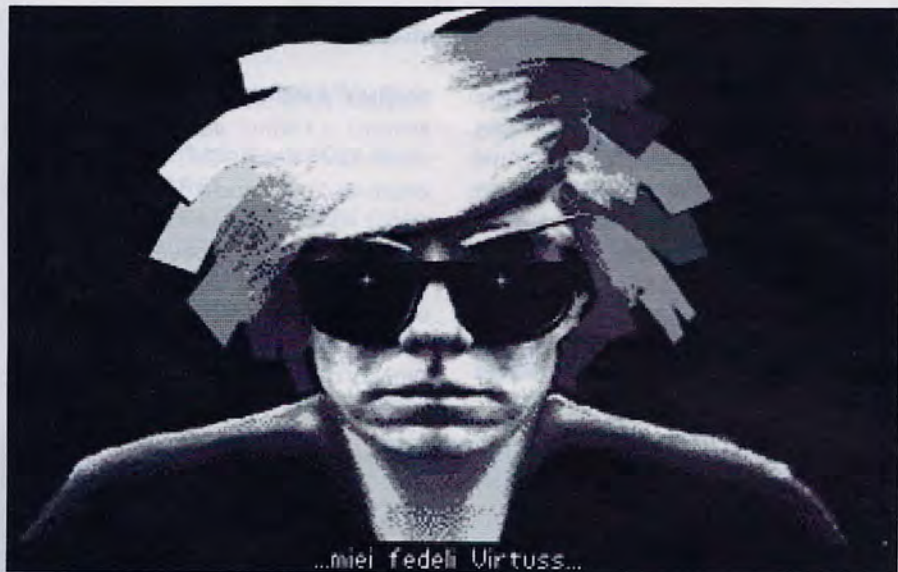
- 1 AURIGA
- 2 CEPHEUS
- 3 MUSCA
- 4 PYXIS
- 5 CETUS
- 6 FORMAX
- 7 CAELUM
- 8 CORVUS

Και ξέρετε, ε; Όταν το ξαναθυμηθήτε, να το ξαναθυμήσετε σε μας για να σας ξαναθυμήσουμε τους κωδικούς.

FLASHBACK

Το παιχνίδι είναι μοναδικό, ανεπανάληπτο, αξεπέραστο και δύσκολο. Για αυ-





τόν ακριβώς το λόγο, πάρτε τους κωδικούς του Normal Level.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΚΩΔΙΚΟΣ

- 1 BANTHA
- 2 SHIVA
- 3
- 4
- 5
- 6 SULUST
- 7 NEPTUN

Θα επανέλθουμε λίαν συντόμως για να σας αποκαλύψουμε και τους υπόλοιπους κωδικούς του παιχνιδιού.

LASER SQUAD

Θυμάστε αυτό το παιχνίδι που είχε κάνει πάταγο όταν πρωτοβγήκε; Η έκδοσή του για PC, είναι υπέροχη και χαρίζει στο παιχνίδι όλη την απαραίτητη ατμόσφαιρα. Το θέμα όμως είναι, ότι μέσα στην "ατμόσφαιρα" συμπεριλαμβάνεται και η δυσκολία. Αν λοιπόν θέλετε να κάνετε τη ζωή σας πιο εύκολη, τότε γλυτώστε μερικά action points, κάνοντας τα εξής:

Όταν έχετε κάποιον εχθρό από πάνω, κάτω, δεξιά ή αριστερά σας και σκοπεύετε να τον σκοτώσετε, μην βάλετε τον κέρσορα απάνω του, αλλά βάλτε το δίπλα από τον χαρακτήρα σας, προς τη μεριά του εχθρού.

Τώρα, κάντε click. Μετά, βάλτε τον κέρσορα όσο πιο κοντά στον χαρακτήρα σας μπορείτε. Πυροβολήστε, και θα δείτε ότι θα ριζέτε μια πολύ καλή βολή, που κοστίζει όμως πολύ λίγα Action Points.

AMIGA

DIZZY (MAGIC LAND)

Πάντα αγαπούσα τον Dizzy, αλλά περισσότερο από αυτόν, αγαπούσα ότι του έδινε άπειρες ζωές. Ιδού λοιπόν, μια από τις μεγάλες μου αγάπες: DIAMONDS AND PEARLS. Το πληκτρολογείτε και ο Dizzy αποκτά άπειρες ζωές. Φιλάκια.

LETHAL WEAPON

Αν δυσκολεύεστε σε αυτό το ημι-χαζούλικο παιχνίδι, τότε κάντε τα εξής: Πατήστε ταυτόχρονα ALT, F και έναν αριθμό στο keypad. Θα πάτε αμέσως στο αντίστοιχο με τον αριθμό επίπεδο.

PINBALL FANTASIES

Τελικά αυτό το παιχνίδι είναι το κάτι άλλο. Υπέροχο. Το καλύτερο flipper που έχω παίξει ποτέ μου (και το πιο οικονομικό). Πάντως, αν νομίζετε πως τρεις μπάλες είναι λίγες, πληκτρολο-



γήστε EXTRA BALLS και θα παίξετε με πέντε.

ROAD RASH

Αυτό το παιχνίδι έχει πολύ γέλιο. Σου επιτρέπει να παίρνεις εκδίκηση από τους μηχανόβιους που έχουν τη μηχανή που κανονικά θα έπρεπε να είχατε εσείς, αλλά όμως δεν την έχετε. Τέλος πάντων. Ρίξτε μια ματιά στους κωδικούς που ακολουθούν και που σας δίνουν την ευκαιρία να αποκτήσετε τη μηχανή της ζωής και των ονείρων σας.

PANDA : 600 00000 00J00 102VS 21JUD

BANZAI : 750 00000 00J01 113BT 22KDP

KAMIKAZE : 750 00000 00S20 117H5 33UV1

SHURIKEN : 1000 00000 01421 109G5 448VN

FERUCCI : 850 00000 01420 019G5 448VN

PANDA : 750 00000 01A91 00EGJ 567HM

DIABLO : 00000 01S90 10EGJ 5761K

STREETFIGHTER II

Έχω την εντύπωση ότι όπου και να γυρίζω βλέπω Street Fighter II. Είτε είναι σε Amiga, είτε σε κονσόλα, είτε σε "μεγάλο" ηλεκτρονικό, παντού υπάρχει και ένα Street Fighter II. Επειδή λοιπόν ξέρω ότι θα έχετε πρόβλημα μετά από τις πρώτες σφαλιάρες, κάντε το εξής: Ξεκινήστε παιχνίδι ενός παίκτη και πηγαίνετε με το joystick στον Blanka. Χωρίς να τον επιλέξετε, τυπώστε PATIENCE κρατώντας κάθε γράμμα πατημένο τουλάχιστον για ένα δευτερόλεπτο. Αν το κάνετε σωστά, τότε θα δείτε το border να φλασάρει. Από εδώ και πέρα, κάθε φορά που θέλετε να γεμίσετε την ενέργειά σας, πατήστε το F10 και όλα θα γίνουν πολύ καλύτερα.

MEGA DRIVE

ECCO

Το παιχνίδι αυτό, είναι καινούργιο, καλό και δυσκολούτσικο. Αν λοιπόν έχετε κάποιο πρόβλημα, ή έχετε κολλήσει σε κάποιο επίπεδο, ρίξτε μια ματιά στους παρακάτω κωδικούς:

TROPICAL STAGE

Vents : GOWLACCF

Lagoon : MBNAQYCC



Ridge Water : JFMBWIAF
Open Ocean : OBSMWIAX

ATLANTIS STAGE

Marble : XEOUNFBC
Library : WMZXNFBX
Deep City : KGUPNFBS
City of Forever : KVBBOFBB

PREHISTORIC SECTION

Jurassic Beach : QUYARCBC
Pteranodon Pond : QWSERCBC
Origin Beach : TSPIRCBC
Trilobite Circle : ATHNRCBH
Dark Water : USCRRCBZ

GHOULS AND GHOSTS

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

Όταν εμφανίζεται η οθόνη των τίτλων, πατήστε τέσσερις φορές το πλήκτρο A, και μετά πάνω, κάτω, αριστερά, δεξιά. Αν το κάνετε σωστά, θα ακούσετε μια μουσικούλα. Μην βιάζεστε όμως - έχει και συνέχεια. Η μουσικούλα απλά δείχνει ότι είστε έτοιμοι να τους σκίσετε όλους. Τέλος πάντων, μετά από τη μουσικούλα, πατήστε (ταυτόχρονα) οποιονδήποτε από τους ακόλουθους συνδυασμούς πλήκτρων θέλετε:

B και START : γίνεστε αόρατοι
ΠΑΝΩ, A και START : Ξεκινάτε από τη μέση του δεύτερου επίπεδου.
ΔΕΞΙΑ, A και START : Ξεκινάτε από το πέμπτο επίπεδο.

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

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

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

GREENDOG

Χαζούλικο παιχνιδάκι, αλλά μετά από ένα σημείο γίνεται δύσκολο. Αν όμως έχετε βαρεθεί να χάνετε, αν νομίζετε τα continue του παιχνιδιού είναι λίγα, αν τέλος πάντων θέλετε βοήθεια, τότε συνεχίστε να διαβάστε.

Όταν είστε στα caverns στο πρώτο επίπεδο, φτάστε στο πρώτο gargoye. Μόλις το δείτε, πετάξτε του το frisbee

σας στο στόμα του. Μετά μπειτε στο δωμάτιο, πηδήξτε πάνω από τα κενά, μετά πάνω στο spring και τέλος στην πλατφόρμα που είναι στα αριστερά. Θα πρέπει να βρείτε ένα κιβώτιο. Αυτό περιέχει μία παραπάνω ζωή και ένα continue. Μετά από αυτό, σκοτώστε το σκύλο και ξανακάντε όλα τα παραπάνω. Θα πάρετε και άλλη μια ζωή, και άλλο ένα continue. Αυτό μπορείτε να το κάνετε ξανά και ξανά και ξανά, όσες φορές θέλετε.

τα επίπεδα "λιγάκι" πιο εύκολα.

MIGHT AND MAGIC 2

Μπορεί ο Γρίβας να είναι ο "επί των adventures και RPGs", αλλά αυτό δεν σημαίνει ότι και εμείς δεν μπορούμε να πούμε κάτι. Για να του δείξουμε λοιπόν ότι και εμείς κάτι ξέρουμε, τι βρήκαμε; Ένα τираκι για το Might and Magic 2, ένα αρκετά καλό και δυσκολούτσικο RPG. Λοιπόν, έχουμε και λέμε: Διαλέξτε το View Character και μόλις



THE IMMORTAL

Οκτώ τα επίπεδα του παιχνιδιού, και τα επτά από αυτά είναι πανδύσκολα. Επειδή όμως είστε καλά παιδιά, πάρτε τους κωδικούς:

ΕΠΙΠΕΔΟ ΚΩΔΙΚΟΣ

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

LOTUS TURBO CHALLENGE

Το παιχνίδι αυτό, τουλάχιστον στους χώρους των υπολογιστών, έχει γράψει ιστορία. Αυτό όμως δεν σημαίνει ότι το παιχνίδι στο Mega Drive, είναι εκτός από καλό και εύκολο. Πάρτε λοιπόν τους κωδικούς του:

ΕΠΙΠΕΔΟ ΚΩΔΙΚΟΣ

2 SLEEPER
3 HERBERT
4 BUSINESS
5 APPLEPIE
6 STANDISH
7 MALLOW
8 TEA CUP

Επίσης, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τον κωδικό MANSELL, για να περνάτε

εμφανιστεί η επιλογή χαρακτήρα, πατήστε ΑΡΙΣΤΕΡΑ, A και C (ταυτόχρονα). Αφήστε και τα τρία μαζί, και μετά κρατήστε πατημένο το ΑΡΙΣΤΕΡΑ όταν εμφανιστεί το μενού των χαρακτήρων. Για τον κόπο που κάνατε, θα ανταμοφθείτε με πολλά χρυσά, πολύτιμα πετράδια και πολύ καλά όπλα.

ROLLING THUNDER

Στους υπολογιστές το παιχνίδι αυτό δεν είχε και τίποτα το ιδιαίτερο, αλλά στις κονσόλες κάτι κάνει. Ορίστε λοιπόν οι κωδικοί του (για να κάνετε κάτι και εσείς):

ΕΠΙΠΕΔΟ ΚΩΔΙΚΟΣ

1B A ROLLING PROGRAM
SMASHED THE GENIUS
2 A MAGICAL THUNDER
LEARNED THE SECRET
2B A CURIOUS RAINBOW
LEARNED THE FUTURE
3 A NATURAL FIGHTER CREATED THE GENIUS
3B A MAGICAL ISOTOPE
BLASTED THE DEVICE
4 A ROLLING NUCLEUS
SMASHED THE NEURON
4B A PRIVATE LEOPARD
PUNCHED THE NEURON
5 A CURIOUS PROGRAM
PUNCHED THE POWDER

- 5B A SLENDER FIGHTER ELECTED THE GENIUS
- 6 A LOGICAL LEOPARD BLASTED THE SECRET
- 6B A DIGITAL RAINBOW MUFFLED THE SECRET
- 7 A PRIVATE ISOTOPE DESIRED THE TARGET
- 7B A LOGICAL THUNDER SMASHED THE POWDER
- 8 A NATURAL RAINBOW ELECTED THE FUTURE
- 8B A ROLLING MACHINE DESIRED THE FUTURE
- 9 A MAGICAL MACHINE MUFFLED THE KILLER
- 9B A SLENDER NUCLEUS BLASTED THE TARGET
- 10 A DIGITAL NUCLEUS PUNCHED THE DEVICE
- 10B A CURIOUS ISOTOPE CREATED THE KILLER
- 11 A PRIVATE THUNDER CREATED THE POWDER
- 11B A NATURAL PROGRAM DESIRED THE NEURON

Αυτά τα ολίγα. Αν πάντως οι κωδικοί σας φαίνονται παράξενοι, μην ανησυχείτε. Είναι σωστοί.

SONIC 2

Αν θέλετε να μαζέψετε και τα εφτά chaos emeralds από την πρώτη πίστα, κάντε το εξής:

Αφού διαλέξετε το χαρακτήρα με τον οποίο θέλετε να παίξετε, ξεκινήστε το παιχνίδι όπως πάντα. Μαζέψτε 50 (ή περισσότερα) δαχτυλίδια, και βρείτε το πιο κοντινό "σημιαίaki". Πηδήξτε για να μπειτε μέσα και να περάσετε στο special level. Τελειώστε το, πάρτε το πρώ-

το chaos emerald και πατήστε RESET. Τώρα, πηγαίντε στην οθόνη των επιλογών, και ξεκινήστε ένα παιχνίδι. Θα ξαναβρεθείτε στο Emerald Hill Zone, αλλά δεν θα έχετε χάσει το πετράδι που πήρατε προηγουμένως! Κάντε λοιπόν όλα τα παραπάνω 7 (συνολικά) φορές, και θα δείτε έναν Super Sonic να κόβει βόλτες στην οθόνη σας.

SUPER NES

JOE & MAC

Αυτό το παιχνίδι, έχει ένα πολύ απλό κολπάκι. Απλά, φτάστε σε κάποιο επίπεδο που να έχει το γνωστό και πολύτιμο 1-up (με άλλα λόγια ζούλτες), και όταν τα πάρετε (τα 1-up) κάντε restart (το επίπεδο). Τα 1-up, θα πρέπει να έχουν ξαναεμφανιστεί και εσείς θα μπορέσετε να τα ξαναπάρτε.

OUT OF THIS WORLD

Καταπληκτικό παιχνίδι αυτό το Another World. Τι θέλανε και του αλλάξαν τον τίτλο; Ευτυχώς που δεν του αλλάξαν και τίποτε άλλο όταν το μετέφεραν στις κονσόλες. Τέλος πάντων. Για να λέμε όμως και του στραβού το δίκιο, το παιχνίδι ήταν, είναι και θα είναι δύσκολο σε όσα format και να βγει. Γι' αυτό, πάρτε τους κωδικούς:

ΕΠΙΠΕΔΟ ΚΩΔΙΚΟΣ

- 1 FXLC
- 2 KLFB
- 3 DDRX
- 4 HRTB
- 5 BRTD
- 6 TFBB
- 7 TXHF
- 8 CKJL
- 9 LFCK

SIM CITY

Αν νομίζετε πως οι 999 χάρτες του παιχνιδιού αυτού είναι λίγοι, τότε κάντε το εξής:

Επιλέξτε το "Start New City" και μετά δώστε κάποιον αριθμό από 1 έως 999. Τώρα, πηγαίντε στο χάρτη και επιλέξτε το ικονίδιο "Go to Menu". Αντί να σώστε το χάρτη, επιλέξτε πάλι "Start New City". Δείτε τι έπαθε ο χάρτης. Παρόλο που δεν άλλαξε το νούμερό του, τώρα πια είναι τελείως διαφορετικός. Το καλό είναι ότι το χάρτη δεν τον βλέπετε μόνο, αλλά μπορείτε και να τον χρησιμοποιήσετε. Με άλλα λόγια, έχετε 1998 χάρτες στη διάθεσή σας, και όχι 999.

STREETFIGHTER 2

Ισως να είχατε διαβάσει πως ενεργοποιείται το Champion Edition στην Amiga, στις σελίδες του περιοδικού και να είχατε ζηλέψει. Ισως να θέλετε να αποκτήσετε Champion Edition και εσείς. Αντε λοιπόν, επειδή είστε καλά παιδιά, κάντε το ακόλουθο και θα ενεργοποιήσετε το Champion Edition Mode: Μόλις εμφανιστεί το σήμα της Capcom, πατήστε ΚΑΤΩ, ΔΕΞΙΑ, ΠΑΝΩ, ΑΡΙΣΤΕΡΑ, Υ, Β, Χ, Α. Προσέξτε μόνο γιατί πρέπει να τα πατήσετε όλα αυτά, πριν εξαφανιστεί το σήμα.

Αν το πετύχετε, θα μπορέσετε να παίξετε σε Champion Edition. Αν όχι, ξαναπροσπαθήστε.

SUPER R-TYPE

Super πίου-πίου το παιχνίδι αυτό, και τα πράγματα δυσκολούτσικα. Γι' αυτό, μπορείτε να κάνετε τα εξής (και μαζί με αυτά, να κάνετε και τη ζωή σας πιο εύκολη):

Στην οθόνη των επιλογών, πατήστε εννιά φορές ΔΕΞΙΑ και μετά εννιά φορές ΠΑΝΩ. Αν το κάνετε σωστά, θα ακούσετε ένα χαρακτηριστικό ήχο. Τώρα, ξεκινήστε το παιχνίδι και πατήστε pause. Πατήστε τώρα ΔΕΞΙΑ, SELECT και Α, μπόλικες φορές μέχρι να εμφανιστεί ο αριθμός 01 στην οθόνη. Από εδώ, πατώντας δεξιά και αριστερά θα μπορείτε να επιλέγετε το επίπεδο που θα παίζετε.

SUPER STAR WARS

Αν θέλετε μπόλικες ζωές, κάντε τα εξής:

Πηγαίντε στο Land of the Sand People. Στο δεύτερο σετ με τις πέτρες (από εκεί που σας επιτίθενται τα πουλιά),





όταν είστε στην πρώτη πέτρα, μην πηδήξετε, αλλά πέστε στο λαγκάδι, και πατήστε αριστερά. Θα φτάσετε σε μία σπηλιά. Πυροβολήστε την οροφή και πάρτε τις ζωές που θα πέσουν. Αν θέλετε βέβαια, μπορείτε να το ξανακάνετε...

SUPER TENNIS

Πολύ ωραίο παιχνίδι το Super Tennis, και κατορθώνει να μας κρατά μπροστά στην οθόνη με τις ώρες, χωρίς να έχει αίματα, πίου-πίου και όλα τα ανάλογα. Αν όμως αισθάνεσθε λίγο μειονεκτικά απέναντι στους άλλους παίκτες κάντε τα εξής:

Πηγαίντε στην οθόνη επιλογής παίκτη. Τώρα, πατήστε ΑΡΙΣΤΕΡΑ πέντε φορές, μία φορά το X, εφτά φορές ΔΕΞΙΑ και τέλος, το X στο δεύτερο joystick. Αν όλα έγιναν σωστά, θα ακούσετε μια διαφορετική μουσική. Τώρα, επιλέξτε τον αγαπημένο σας παίκτη και θα δείτε ότι έχει όλα όσα προσόντα χρειάζονται για να νικήσει και τους καλύτερους!!!

MASTER SYSTEM

BACK TO THE FUTURE II

Αν είστε ένας από τους πολλούς που δεν μπορούν να βγάλουν το πρώτο επίπεδο, πατήστε Pause, ΠΑΝΩ και ΚΑΤΩ για να το περάσετε.

BUBBLE BOBBLE

Ποιός δεν είχε παίξει αυτό το παιχνίδι όταν ήταν στις δόξες του πριν από κάποια χρονάκια;

Πάντως, όποιος το παίζει ακόμα ίσως και να χρειαστεί αυτό:

IE7CB72V είναι ο κωδικός και 100η είναι η πίστα που σας πηγαίνει.

Επίσης, αν θέλετε να παίξετε σε οποιαδήποτε πίστα, εισάγετε 3V35NLLLE αντί για κωδικό, και μετά επιλέξτε πίστα.

CHOPLIFTER

Μήπως δεν σας φτάνουν τα ανθρωπάκια σας για να τελειώσετε κάποιο επίπεδο;

Αν ναι, τότε πιέστε ΠΑΝΩ, ΚΑΤΩ, ΑΡΙΣΤΕΡΑ, ΔΕΞΙΑ και το fire 1 στην οθόνη

των τίτλων.

Τώρα επιλέξτε το επίπεδο που θέλετε να παίξετε.

GOLFAMANIA

Ποιός είπε ότι το Master System δεν μπορεί να έχει και ένα καλό εξομοιωτή γκολφ; Και ποιός είπε ότι εμείς δεν μπορούμε να "κλέψουμε" λιγάκι σε αυτόν τον εξομοιωτή;

Λοιπόν, αν ρίξετε τη μπάλα εκεί που δεν πρέπει (σε κάτι rough, και ιστορίες ανάλογες), κάντε reset μόλις δείτε το ανάλογο μήνυμα. Θα ξαναμεταφερθείτε πίσω στο σημείο όπου ρίχνατε, για να ρίξετε πιο σωστά.

SHINOBI

Πολύ ωραίο παιχνίδι (μιλάω για το ηλεκτρονικό). Αν αντιμετωπίζετε δυσκολίες, τότε περιμένετε να βγει η φατσούλα του Ninja, και πατήστε ΚΑΤΩ και το fire 2. Τώρα, επιλέξτε το επίπεδο στο οποίο θέλετε να παίξετε.

WONDER BOY

Χα! ΤΟ παιχνίδι, για να μην πω ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ. Όσοι διαφωνείτε με αυτό, τότε συμφωνείτε μαζί μου - και άμα καταλάβετε τι λέω, σφυρίξτε μου κλέφτικα. Το tip έχει ως εξής:

Περιμένετε να βγει η καρδιά, και μετά πατήστε Fire 1, Fire 1, Fire 2, Fire 2. Τώρα μαζί τα Fire 1 και Fire 2, και τώρα ΠΑΝΩ. Θα μπορέσετε (λογικά) να επιλέξετε επίπεδο που θα παίξετε.

NES

CAPTAIN PLANET

Για όλους εσάς τους planeteeers, υπάρχουν κάποιοι κωδικοί που θα σας κάνουν τη ζωή λίγο πιο εύκολη. Νάτοι:

ΕΠΙΠΕΔΟ ΚΩΔΙΚΟΣ

1-2 763754
2-1 955783
2-2 637511
3-1 148574
3-2 786565
4-1 920272
4-2 799224
5-1 344551
5-2 829443
Τέλος 506210

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

GI JOE

Πίου-πίου. Πίου-πίου. Πίου-πίου. Πίου-πίου. Κωδικοί:

ΕΠΙΠΕΔΟ ΚΩΔΙΚΟΣ

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

Αν ακόμα δεν είστε ευχαριστημένοι, τότε κάντε το εξής. Μέσα στο παιχνίδι, πατήστε SELECT και μετά START. Η ενέργειά σας θα ξαναγεμίζει.

SILVER SURFER

Να και ένας surfer που πετάει! Γιατί όμως να μην πετάξει καλύτερα από ότι τώρα;

Δωκιμάστε τους εξής κωδικούς:

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

GAMEBOY

MERCENARY FORCE

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

TURRICAN

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

WHO FRAMMED ROGER RABBIT

Ιδού οι κωδικοί του παιχνιδιού, από το φίλο μας (και φίλο σας) ΓΙΑΝΝΗ ΜΕΣΣΑΡΙΤΗ, τον οποίο και ευχαριστούμε.

SCENE ΚΩΔΙΚΟΣ

2 DLT3QYBY
3 GPLDMSRC
4 MMCFGWXJ
5 BGQTVKJP
6 RTJBWN43

BLASTER MASTER BOY

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

THOMAS SOFT

COMPUTER & SOFTWARE

COMMODORE

AMIGA 500 PLUS + 1.3	85.000
AMIGA 600 + 1.3	105.000
AMIGA 1200 + 1.3	140.000
AMIGA 2000 + 1.3 + SCSI CONTROLLER	195.000
AMIGA 3000 - 4000	CALL
POWER SUPPLY FOR AMIGA	12.000
KEYBOARD FOR AMIGA 2000	12.000
TV MODULATOR	6.000
MOUSE AMIGA COMMODORE	6.000

ALFA-4 PC'S

386 SX/33 MHZ	162.000
386 DX/40 MHZ	219.000
486 DX/40 MHZ	325.000
486 DX/50 MHZ	350.000
HARD DISKS ΑΠΟ 40MB-345MB	
DRIVE 3.5" / DRIVE 5.25"	
VGA TRIDENT 9000/512 RAM	
VGA S3 2MB RAM TRUE COLOUR	
MOTHERBOARDS	

GAMES

**ΜΕΓΑΛΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ
GAMES - UTILITIES
ΓΙΑ
PC - AMIGA - ATARI**

ATARI

ATARI 1040 STE	128.000
ATARI 520 STE	115.000

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ

PHON-ARM		9.000
ΜΝΗΜΕΣ	2MB	AM600/1200
ΜΝΗΜΕΣ	4MB	AM600/1200
DRIVES	AM/AT	
SOUND SAMBLER	AM	11.000
SOUND BLASTER	PRO PC	
ΤΡΟΦΟΔΟΤΙΚΑ	AMIGA	12.000
ΦΙΛΤΡΑ ΟΘΟΝΩΝ	ΑΠΟ....	7.000
JOYSTICKS ΓΙΑ	AM/AT/PC	
ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ 3.5" & 5.25"	100	1.400
ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ PRACTICA-24		2.000
ΚΑΛΩΔΙΑ ΟΛΩΝ ΤΩΝ ΤΥΠΩΝ Η/Υ		
ΚΑΘΑΡΙΣΤΙΚΑ-ΔΙΣΚΕΤΕΣ-MOUSE PAD- PRINTERS		

* ΣΤΕΛΝΟΝΤΑΙ ΠΑΝΤΟΥ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ

ΣΟΛΩΜΟΥ 30 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ.(01) 3632551 - 3615362

Spell Shop



Aγαπημένοι φίλοι, οι ανακατατάξεις στις σελίδες του αγαπημένου σας περιοδικού όπως βλέπετε συνεχίζονται. Εκείνο που μας αφορά όμως, είναι οι σελίδες του Spell shop που όπως ίσως έχετε παρατηρήσει ήδη μέσα σε 2 μήνες έχουν αυξηθεί κατά 4 σελίδες. Αισίως λοιπόν πριν το καλοκαίρι φτάσαμε τις 10 σελίδες και ίσως και αυτές αυξηθούν. Ακόμα μια φορά σας περιμένουν εκπλήξεις τις οποίες θα ανακαλύψετε αν συνεχίσετε να διαβάζετε τις επόμενες σελίδες της αγαπημένης σας στήλης.

ΤΟΥ Γ. ΓΡΙΒΑ



Οπως είχε γίνει και τον προηγούμενο μήνα θα ξεκινήσουμε με κάποιες συνεντεύξεις που πήραμε από τους κατασκευαστές των παιχνιδιών που τόσο αγαπάτε με την ευκαιρία της ανακοίνωσης από αυτές κάποιων καινούριων παιχνιδιών.

Αρχικά πήγαμε στα γραφεία της εταιρείας Westwood μετά την ειδοποίηση της έκδοσης του Legend Of Kyrandia 2. Η γνώμη μας; Καταπληκτικό όπως φαίνεται άλλωστε και από τις φωτογραφίες! Ας δούμε όμως τι μας είπαν εκεί:

Ερώτηση: Πείτε μας λίγα λόγια για την ιστορία της εταιρίας.

Απάντηση: Η Westwood ιδρύθηκε το 1985 από τον Louis Castle. Προσλάβαμε τον πρώτο προγραμματιστή, τον Barry Glenn, τον Αύγουστο του ίδιου χρόνου. Ξεκινήσαμε να κάνουμε μετατροπές από τον C64 στον Mac, τον Atari ST και την Amiga. Αυτές οι εκδόσεις δεν ήταν απλά μετατροπές, αλλά εντελώς νέα προγράμματα που συχνά παίζονταν καλύτερα από τα πρωτότυπα. Μερικά από αυτά τα προγράμματα ήταν τα World Games, Roadwar 2000, Super Cycle και το Temple Of Apsai Trilogy έτσι για να ονομάσουμε μερικά. Τα πρώτα καθαρά δικά μας προγράμματα ήταν τα Mars Saga, Questron II, Hillsfar, Battletech I & II, A Nightmare On Elm Street.

Ε: Γιατί αποφασίσατε να γίνετε μερικοί εκδότες;

Α: Τα Westwood Studios είναι μερική ιδιοκτησία της Virgin Games. Εχουμε την δική μας φίρμα και εκδίδουμε τα δικά μας προϊόντα (με την βοήθεια της Virgin) κάτω από το όνομα Westwood Studios. Πριν ένα χρόνο περίπου νοιώσαμε ότι είμασταν έτοιμοι να κάνουμε την αλλαγή από developers σε εκδότες. Δουλεύαμε με την Virgin και άλλες εταιρίες εκείνη την στιγμή, αλλά η Virgin ήταν η πιο ελαστική και μας άφησε πλήρη έλεγχο στον σχεδιασμό και την έκδοση των προγραμμάτων μας. Οι σχέσεις μαζί τους ήταν πολύ καλές και έτσι αρχίσαμε να συζητάμε την

προοπτική να εκδίδουμε τα προγράμματα μαζί τους. Δουλεύοντας αποκλειστικά για την Virgin, νοιώσαμε ότι μπορούσαμε να αυξήσουμε την δημιουργικότητα μας και να έχουμε παγκόσμια υποστήριξη και διανομή για τα παιχνίδια μας. Η Virgin δεν είχε αρκετή παρουσία στον χώρο των RPGs και στα Adventures και έτσι ήταν καλή ευκαιρία και για τους δύο μας.

Ε: Νομίζετε ότι τώρα που χωρίσατε με την S.S.I. ότι έχετε περισσότερα περιθώρια ως προς τον σχεδιασμό και το σενάριο;

Α: Η S.S.I. ήταν πολύ καλή με την Westwood και παράγαμε αρκετές επιτυχίες μαζί τους γιατί μας άφησαν αρκετά μόνους για να φτιάξουμε προϊόντα όπως τα Dragonstrike και Eye of the Beholder I και II. Αν και φτιάχναμε παιχνίδια για το D&D (Dungeons & Dragons) είχαμε την ελευθερία να κατασκευάζουμε τους δικούς μας χαρακτήρες και τις δικές μας ιστορίες. Επρεπε να δουλέψουμε με τους κανόνες του D&D, αλλά αυτό σπάνια αποτελούσε πρόβλημα.

Ε: Η S.S.I. περιόριζε τον σχεδιασμό των πρώτων Eye Of The Beholder;

Α: Οχι. Επρεπε να είμαστε απλά σίγουροι ότι τα παιχνίδια μας ακολουθούσαν τους κανόνες του D&D.

Ε: Το καινούριο RPG σας, το Lands Of Lore, θα ακολουθήσει τον κόσμο του Eye Of The Beholder με κάποιο τρόπο ή μήπως αυτό αποκλείεται με το copyright;

Α: Με την πρώτη ματιά τα Lands Of Lore και το EOB μοιάζουν αρκετά, αλλά η μόνη ομοιότητα είναι το 3d παράθυρο και τα βελάκια κίνησης. Τα spell και το σύστημα που γίνονται είναι εντελώς διαφορετικά, φαίνονται έντονα και προσφέρουν περισσότερη διασκέδαση. Δεν υπάρχει δημιουργία χαρακτήρα, απλά διαλέγει κανείς ανάμεσα σε 4. Υπάρχουν 4 ράτσες στο Lands:



Humans, Huline (διασταύρωση ανάμεσα σε humans και feline), Thomgog (πλάσματα με 4 χέρια) και Dracold (διασταύρωση ανάμεσα σε human και lizard). Το Lands Of Lore έχει απαλή κίνηση, αυτόματη χαρτογράφηση, περισσότερα πλάσματα, αντικείμενα, και μέρη για εξερεύνηση. Το σενάριο είναι το καλύτερο που έχουμε γράψει ως τώρα, και η κακή sorceress Scotia είναι ο καλύτερος και πιο κακός αντίπαλος που έχουμε σχεδιάσει.

E: Θα μας πείτε λίγα λόγια για το παιχνίδι, το σενάριο και τον σκοπό του και για τις καινοτομίες που πιστεύετε ότι θα ενθουσιάσουν το κοινό;

A: Μερικά από αυτά απαντήθηκαν στις προηγούμενες ερωτήσεις. Το Lands Of Lore έχει 8 κεφάλαια. Κάθε κεφάλαιο έχει 4 ή περισσότερους "χάρτες" ή περιοχές για εξερεύνηση. Στην εισαγωγή βλέπουμε έναν ανιχνευτή να παραδίδει ένα μήνυμα στον King Richard. Η Scotia, Sorceress of the Dark Army, βρήκε την Nether mask. Αυτή είναι ένα δαχτυλίδι που επιτρέπει στην Scotia να "κρύβει" την πραγματική μορφή της. Με αυτή τη ικανότητα μπαίνει κρυφά (έχοντας την μορφή ενός μαύρου κορακιού) στο κάστρο Gladstone και δηλητηριάζει τον King Richard. Το κάνει σε μια προσπάθεια να πάρει το Shard Of Truth (άλλο ένα δαχτυλίδι με φοβερές δυνάμεις) από τον Richard επειδή είναι ένα από τα δύο μαγικά αντικείμενα που μπορούν να καταστρέψουν την Nether mask. Ευτυχώς ο παίκτης έχει την ευκαιρία να τρομάξει την Scotia και να την αποτρέψει από το να πάρει το Shard Of Truth αλλά όχι πριν ο King Richard να τραυματιστεί θανάσιμα. Μέχρι να βρεθεί αντίδοτο για το δηλητήριο, ο Richard πέφτει σε κώμα. Ο παίκτης πρέπει να βρει το αντίδοτο για τον King Richard και να καταστρέψει την Nether Mask.

E: Δουλέψατε αρκετά τον τρόπο χειρισμού και το interaction που δεν

ήταν μεγάλης σημασίας στα EOB;

A: Ο τρόπος χειρισμού του Lands Of Lore είναι καλύτερος από εκείνον που έχουν πολλά παιχνίδια γιατί μαθαίνεται εύκολα και χρησιμοποιεί λιγότερα κουμπιά και εντολές. Το inventory βρίσκεται στην κυρίως οθόνη. Το δικό μας είναι πραγματικά point and click σύστημα. Οι μάχες και το spell casting είναι πολύ εύκολα και πολλές φορές χρειάζεται μόνο ένα πάτημα του mouse για να γίνουν. Η αυτόματη χαρτογράφηση ήταν μια βελτίωση που χρειαζόταν. Υπάρχει πολύ interaction με τους χαρακτήρες αλλά δεν πάμε τόσο μακριά όσο το Ultima VII γιατί πιστεύουμε ότι η υπερβολή στην παροχή πληροφοριών δεν προσθέτει στην διασκέδαση. Αν είναι αναγκαίο να γράφεις όλα τα είδη πληροφοριών, τοποθεσιών και ονομάτων για να παίξεις ένα παιχνίδι τότε δεν παίζεις πια. Δουλεύεις!

E: Το Legend Of Kyrandia είχε φοβερή επιτυχία. Το παιχνίδι αγαπήθηκε κυρίως λόγω της απλότητας του. Πότε θα δούμε το Kyrandia 2; Τι πιστεύετε ότι θα προστεθεί σε αυτό; Θα είναι ουσιαστικά ένα ανάλογο παιχνίδι με διαφορετικό σενάριο απλά;

A: Το Kyrandia 2 θα είναι έτοιμο για συμβατούς τον Νοέμβριο 1993. Το πρώτο μέρος ήταν φοβερή επιτυχία και μάθαμε αρκετά από αυτό. Το Kyrandia 2 θα είναι μεγαλύτερο και πιο διασκεδαστικό. Θα έχει τον ίδιο τρόπο χειρισμού, και έτσι θα είναι εύκολο στο να το παίξει κανείς. Σε όλα μας τα παιχνίδια προσπαθούμε να αιφνιδιάσουμε τον παίκτη και να του δίνουμε καινούρια πράγματα να ανακαλύψει. Η έμφαση δεν δίνεται στον τρόπο χειρισμού αλλά στην διασκέδαση και στον ίδιο τον κόσμο. Το Kyrandia 2 τα καταφέρνει καλά σε αυτό.

Το σενάριο είναι διαφορετικό και ο κυρίως χαρακτήρας θα είναι η Zanthia, μια μικρή μάγισσα στα 20 χρόνια της. Ο Malcom δεν είναι ο εχθρός σε αυτό.

E: Δουλεύετε ταυτόχρονα πολλά σχέδια. Δημιουργείτε

ομάδες ή μοιράζεστε ιδέες και πηγές έμπνευσης;

A: Αυτή την στιγμή έχουμε 5 τίτλους που κατασκευάζουμε: Young Merlin για το Super NES, Lands Of Lore για PC και CDROM, Kyrandia 2 για PC και CDROM, Command & Conquer για PC και Dune 2 για Megadrive. Κάθε σχέδιο δημιουργείται από μια ομάδα 8 ή 9 ατόμων. Συνήθως υπάρχουν 2 προγραμματιστές, 3 σχεδιαστές, ένας μουσικός, ένας σεναριογράφος και ένας παραγωγός. Ολη η δουλειά μας γίνεται στα Westwood Studios. Οι ομάδες συνεργάζονται μεταξύ τους. Είναι ένα πολύ ανοικτό και φιλικό περιβάλλον. Αρκετές από τις ομάδες δούλευαν μεταξύ τους σε κάποιο συγκεκριμένο σχέδιο για πάνω από 3 χρόνια. Όλες οι ομάδες χρησιμοποιούν και μοιράζονται το τμήμα σχεδιασμού, το τμήμα μουσικής και το τμήμα τεσταρίσματος.

E: Ξέροντας ότι το CD αρχίζει να κυριαρχεί, τι επιρροή έχετε στα μελλοντικά σας σχέδια;

A: Το CD ROM είναι ότι καλύτερο για εμάς γιατί απεχθανόμαστε το κείμενο. Η ανθρώπινη φωνή είναι κατά πολύ πιο δυνατή και συναισθηματική από το κείμενο, δεν υπάρχει ουσιαστικά καμιά σύγκριση. Ακούγοντας τους χαρακτήρες του Legend Of Kyrandia να μιλούν μας γέμιζε

προσπαθούμε να κάνουμε το καλύτερο δυνατό αποτέλεσμα και στις κλασσικές εκδόσεις των δισκετών.

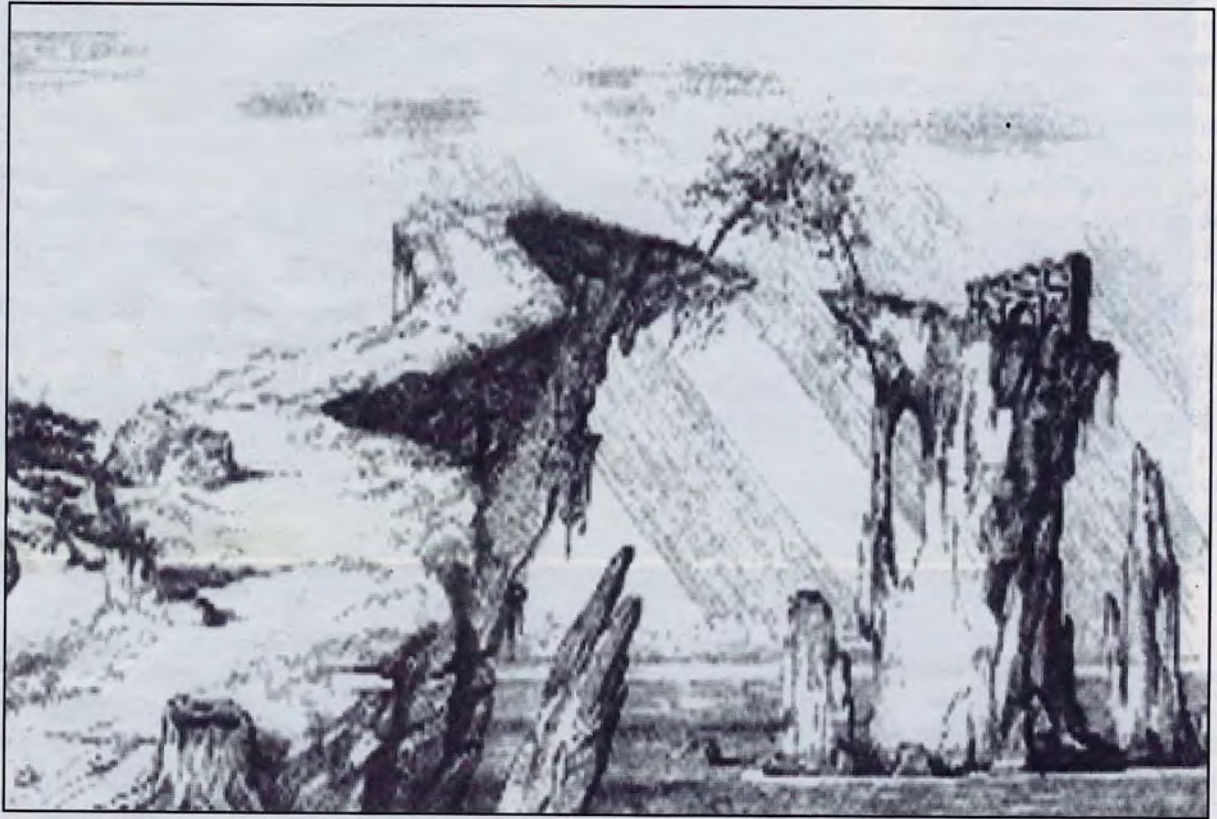
E: Μπορείτε να μας δώσετε την σειρά με την οποία γράφετε ένα παιχνίδι;

A: Φυσικά. Ορίστε ένας πρόχειρος οδηγός: 1) Βρίσκουμε μια ιδέα ή ένα σχέδιο απλό. Για το Kyrandia ήταν "να κατασκευάσουμε ένα adventure που να χρησιμοποιεί πραγματικά point and click χειρισμό" και "να βρούμε έναν κακό που να είναι ενδιαφέρων, κακός αλλά παράλληλα διασκεδαστικός όταν θα τον βλέπεις και θα τον εξοντώνεις (Malcom the Jester)". 2) Ξεκινάμε την ανάπτυξη της ιστορίας. 3) Ξεκινάμε την κωδικοποίηση με την τεχνολογία. 4) Επεξεργαζόμαστε την ιστορία και φτιάχνουμε σχέδια των χαρακτήρων. 5) Φτιάχνουμε ένα πρωτότυπο του τρόπου χειρισμού και του τρόπου λειτουργίας του παιχνιδιού. 6) Καταλήγουμε στους τελικούς χαρακτήρες και αρχίζουμε να τους σχεδιάζουμε στους υπολογιστές. 7) Κάνουμε την σημαντικότερη ανασκόπηση και κριτική του προϊόντος. 8) Ξανασχεδιάζουμε τον τρόπο χειρισμού και τον δοκιμάζουμε τουλάχιστον άλλες 5 φορές. 9) Ξαναελέγχουμε το σενάριο, τους γρίφους και την ροή του



περισσότερα συναισθηματικά και ήταν τόσο διασκεδαστικό που δεν μπορώ να παίξω την text έκδοση. Το Cd ROM μας επιτρέπει να κατασκευάσουμε πιο συναρπαστικά παιχνίδια. Ελπίζω οι τιμές να συνεχίσουν να πέφτουν γιατί όλοι θα έπρεπε να έχουν CD ROM drive. Τα τελευταία 2 χρόνια τα παιχνίδια μας σχεδιάζονταν για CD ROM πρώτα, γι'αυτό η διαδικασία σχεδιασμού που ακολουθούμε έχει αλλάξει για να συμβαδίζει με αυτή την προοπτική. Βάζουμε καινούρια πράγματα, περισσότερη μουσική, ομιλία και φυσικά μεγαλύτερα παιχνίδια στην αγορά εξ'αιτίας των αλλαγών στην φιλοσοφία του σχεδιασμού. Μας έκανε επίσης να

παιχνιδιού. Ξαναγράφουμε πολλά σημεία. 10) Συνεχίζουμε την κωδικοποίηση και τον σχεδιασμό των γραφικών. 11) Τοποθετούμε τους βασικούς ήχους και ομιλίες. Ξεκινάμε την δημιουργία του soundtrack. 12) Βάζουμε ξένους να κάνουν κριτική του παιχνιδιού. Αρχίζουμε να σχεδιάζουμε τις διαφημίσεις, τον σχεδιασμό του πακέτου, του manual, των posters κτλ. 13) Βασιζόμενοι στα συμπεράσματα από τις κριτικές ελέγχουμε ξανά τον τρόπο χειρισμού, καταλήγουμε στο σενάριο, κάνουμε το παιχνίδι πιο εύκολο ή πιο δύσκολο. Προσθέτουμε ή αφαιρούμε συναρπαστι-



κά σημεία. Δίνουμε ένα πολύ μικρό preview στον τύπο. 14) Δίνουμε το παιχνίδι στο τμήμα ελέγχου. Ελέγχουμε τον σχεδιασμό του πακέτου και τα υλικά από τα οποία θα φτιαχτεί. 15) Ελέγχουμε για τελευταία φορά όλα τα τμήματα του παιχνιδιού. 16) Το παρουσιάζουμε στην αγορά.

Για ένα καινούριο προϊόν (όχι μια συνέχεια) αυτή η διαδικασία μπορεί να κρατήσει 2 χρόνια. Για μια συνέχεια μπορεί να κρατήσει από 8 ως 14 μήνες.

E: Το *Kyrandia* έχει τελειώσει σε CD ROM. Πιστεύετε ότι ο ήχος και μόνο θα είναι αρκετός για τον ιδιοκτήτη της αρχικής έκδοσης να το αγοράσει και να διασκεδάσει το ίδιο όσο και ένας νέος αγοραστής;

A: Μόνο ο ήχος; Βάζοντας καινούριους ήχους και προσλαμβάνοντας ηθοποιούς η εμπειρία του παιχνιδιού μεταμορφώνεται. Κανείς δεν ήξερε πως ακούγονται ο Brandon, ο Malcom και η Zanthia. Τι ακριβώς εννοούσαν. Αυτές οι ερωτήσεις και άλλες απαντήθηκαν με την έκδοση του CD ROM. Δεν υπήρχε αρκετή ένταση στην text έκδοση του παιχνιδιού γιατί αυτό εξαρτιώταν από την απόδοση του αναγνώστη στο κείμενο που διάβαζε. Με την έκδοση "ομιλίας" υπάρχει λιγότερη απόδοση από τον παίκτη και λιγότερη η πιθανότητα για μπέρδεμα. Συν τοις άλλοις οι επαγγελματίες ηθοποιοί που προσλάβαμε έκαναν τόσο καλή δουλειά που είναι θαυμάσιο να ακούς τους χαρακτήρες του *Kyrandia* να έρχονται στην ζωή. Η έκδοση για CD απευθύνεται και για τον

καινούριο χρήστη και για τον ιδιοκτήτη της παλιάς έκδοσης το ίδιο. Θα ήθελα να μπορούσαμε να αποστείλουμε την έκδοση για CD ROM την ίδια χρονική στιγμή με την PC έκδοση. Το να ελέγχεις όμως την έκδοση για CD είναι μια αργή, δύσκολη διαδικασία. Για το *Lands Of Lore* πιστεύουμε ότι θα καταφέρουμε να το εκδώσουμε μέσα σε 3 μήνες από την κυκλοφορία του για PCs.

E: Τα περισσότερα παιχνίδια σας είναι κάτι ανάμεσα σε *adventure* και *RPG*. Να περιμένουμε κάποια κίνηση σε οποιαδήποτε άλλη κατεύθυνση;

A: Το *Young Merlin* για το Super NES είναι ένα action *adventure* παιχνίδι πολύ διαφορετικό από οτιδήποτε έχουμε κάνει μέχρι τώρα. Το *Dune II* ήταν το πρώτο παιχνίδι στρατηγικής που φτιάξαμε και είχε αρκετή επιτυχία. Θα φτιάξουμε μια νέα σειρά από παιχνίδια που θα χρησιμοποιούν το ίδιο σύστημα χειρισμού και θα ονομάζονται *Command & Conquer*. Σχεδιάζεται για PC για τον Ιανουάριο 1994. Με αυτές τις εξαιρέσεις προς το παρόν θα συνεχίσουμε στα *adventures* και στα *RPGs* και θα συνεχίσουμε να σκεφτόμαστε για τα μελλοντικά μας σχέδια.

E: Σχετικά με το *Dune II*, ήταν όμορφο που δουλεύατε μια μεταφορά από ταινία και τέλος ποια ταινία θα θέλατε να κατασκευάσετε;

A: Επειδή είμαι φανατικός οπαδός της δουλειάς του Frank Herbert διασκεδάδα ιδιαίτερα φτιάχνοντας το *Dune II*. Ο κόσμος του ήταν γεμάτος φαντασία και είχε ένα εξωγήινο



αίσθημα πάνω του. Νομίζω ότι περάσαμε λίγο από αυτό το αίσθημα με τα γραφικά και την μουσική μας. Μου αρέσει να κατασκευάζω νέους κόσμους, νέα μυθολογία και έτσι δεν υπάρχουν πολλές ταινίες που θα ήθελα να φτιάξω. Θα ήταν ωραίο να φτιάξω ένα παιχνίδι χρησιμοποιώντας τα σκηνικά μιας ταινίας. Σε αυτή τη περίπτωση θα διάλεγα το Alien ή το Blade Runner.

E: Ποια είναι τα αγαπημένα παιχνίδια των ανθρώπων με τους οποίους δουλεύετε και που δεν έχουν φτιαχτεί από την Westwood;

A: Ορισμένα από τα πλέον αγαπημένα μας είναι τα: X-Wing, Alone in the dark, Starfox, Civilization, Wolfenstein 3-d, Wing Commander, Dungeon Master, Mule, Legend of Zelda, Ultima IV, Bard's Tale I, Zork I & II.

E: Πότε να περιμένουμε το Kyrandia 2 και το Lands of Lore; Τι άλλα προϊόντα είναι για έκδοση;

A: Ορίστε μια λίστα από τα παιχνίδια που θα κυκλοφορήσουν τους επόμενους 8 μήνες: Dune II (Amiga) Μάιος 93, Lands of Lore (PC) Ιούνιος/Ιούλιος 93, Sounds Of Westwood Audio CD#1 Ιούλιο 93, Lands of Lore (CD ROM) Σεπτέμβριο 93, Sounds Of Westwood Audio CD#2 Σεπτέμβριο 93, Kyrandia 2 (PC) Σεπτέμβριο/Οκτώβριο 93, Dune: The battle of Arrakis (Megadrive) Νοέμβριο 93, Kyrandia 2 (CD ROM) Δεκέμβριο 93, Young Merlin (SNES) Δεκέμβριο 93, Command & Conquer (PC) Ιανουάριο 94.

Αυτά τα ολίγα από τα Westwood studios. Αφού όμως αναφερθήκαμε σε αυτή την εταιρία γιατί να μην σας δώσουμε και την λύση στο πιο δημοφιλές ίσως παιχνίδι αυτής της εταιρίας; Μιλάμε φυσικά για το μοναδικό Legend Of Kyrandia. Ορίστε λοιπόν η πλήρης λύση του καταπληκτικού αυτού adventure:

Ξεκινάτε στο σπίτι του παππού σας. Πάρτε το σημείωμα από το τραπέζι και κατευθυνθείτε προς την πόρτα. Αφού τελειώσει την ομιλία του το δέντρο (!!!) πάρτε το μήλο από

το μωβ βάζο και πάρτε το garnet από τον πάγκο. Όταν εμφανίζονται περίεργα gems στο δάσος να τα μαζεύετε. Βγείτε από το σπίτι και πηγαίνετε αριστερά μέχρι να βρείτε τον ναό. Βρείτε την Brynn, δώστε της το σημείωμα. Σας λέει να της φέρετε ένα purple rose που υπάρχει στο Forest Altar (τον βωμό στο δάσος). Γυρίστε πίσω προς το σπίτι και στο σημείο που βρίσκεται η λιμούλα (rool of sorrow) πάρτε ένα teardrop (το δάκρυ που μοιάζει με σταγόνα) και βάλτε το στην ανάλογη τρύπα που υπάρχει στον κορμό της Sick Willow. Ακολούθησε τον Merith και όταν αυτός χάσει στο παιχνίδι που παίζετε θα σας δώσει το purple marble. Πηγαίνετε τώρα στον βωμό και βάλτε το στην άδεια θέση δίπλα από τα άλλα δύο. Συναντήστε τον Herman στην σπασμένη γέφυρα και επιστρέψτε στο σπίτι για να πάρετε το πριόνι που χρειάζεται και το οποίο βρίσκεται κάτω από το τραπέζι. Δώστε του το πριόνι και αυτός θα αρχίσει να πριονίζει ένα δέντρο. Πηγαίνετε στον ναό και δώστε το purple rose στην Brynn. Αυτή το μεταμορφώνει σε silver rose. Αφήστε το μήνυμα του Kallack εδώ. Πηγαίνετε ξανά στον βωμό και τοποθετήστε πάνω του το silver rose. Πάρτε το amulet και πηγαίνετε στην γέφυρα την οποία έχει ήδη διορθώσει ο Herman. Περάστε το ποτάμι και πηγαίνετε στο σπίτι του Darm στο δάσος Timbermist.

Μιλήστε στον Darm και στον Brandywine για να σας ζητήσουν το quill. Πάρτε το walnut από το songbird's tree, πάρτε το acorn από το Grove Of Oaks και βρείτε το pinecone στο δάσος. Φυτέψτε και τα τρία στην τρύπα του Deadwood glade και πηγαίνετε στο Ancient Oak για να συναντήσετε τον Nolby. Αυτός σας λέει ότι το φυτό στο Deadwood glade ενεργοποιεί το κίτρινο πετράδι στο amulet το οποίο θα χρησιμοποιήσεις για να γιατρέψεις το songbird. Μόλις γίνει και αυτό θα πάρεις το quill. Πηγαίνετε το στον Darm ο οποίος

σε αντάλλαγμα σας δίνει ένα πάπυρο.

Το ξόρκι που έκανε ο Darm έχει αφήσει πετράδια στην Kyrandia τα οποία εμφανίζονται μπροστά σας πριν καταλάβετε γιατί εμφανίστηκαν. Πάρτε το Sunstone (αυτό μου θυμίζει Indiana Jones) από το Bubbling Spring. Θα δείτε επίσης ότι υπάρχει ένα gem μέσα στην πηγή. Μιλήστε στον Darm για να σας πει πως θα το πάρετε. Υπάρχουν άλλα 9 gems στο δάσος Timbermist και γύρω από το σπίτι του Brandon. Μαζέψτε τα όλα και βάλτε τα με την σωστή σειρά στο χρυσό πιάτο στο Marble altar. Προσέξτε να σώζετε το παιχνίδι κάθε φορά που βρίσκετε μια σωστή πέτρα (ιδιαίτερα στην δεύτερη και την τρίτη) γιατί η σειρά είναι random.

Η τέταρτη πέτρα είναι ένα ruby. Επομένως πηγαίνετε στο Runy tree και προσπαθήστε να πάρετε ένα. Σας δαγκώνει ένα φίδι αλλά εσείς απτόητοι συνεχίστε την προσπάθεια. Χρησιμοποιήστε το Amulet για να γιατρέψετε το δηλητήριο και επιστρέψτε στον βωμό. Βάλτε την τελευταία πέτρα στο πιάτο και πάρτε το Flute. Επιστρέψτε στον Darm ο οποίος σας στέλνει στο Shadowrealm, πέρα από το Faeriewood. Όταν βρείτε την είσοδο της σπηλιάς προσπαθήστε να μπειτε μέσα.

κρατούν μόνο για 3 οθόνες. Αν χρειαστεί να προχωρήσετε παραπάνω από 3 οθόνες με αυτές τοποθετήστε το φυτό στο έδαφος γιατί έτσι δεν σβήνουν και παράλληλα είναι χρήσιμα και σαν ένδοξη για την επιστροφή. Η σπηλιά έχει κλείσει όταν την περάσετε παγιδεύοντας σας στο Shadowrealm. Για να μπορέσετε να την ξανανοιξετε θα πρέπει να βρείτε κάποιες πέτρες που θα πετάξετε στο αντίβαρό της.

Οι πέτρες είναι πέντε τις οποίες πρέπει να βρείτε. Τρεις από αυτές βρίσκονται στο κεντρικό μονοπάτι, μία βρίσκεται στο Cavern Of Twilight και η τελευταία βρίσκεται σε μια παράξενη σπηλιά μια οθόνη πάνω και μια δεξιά της Emerald Cave. Για να διασχίσετε τώρα το χάσμα πρέπει να συμπληρώσετε το Pantheon Of Moonlight. Πάρτε το νόμισμα από το Cavern Of Twilight και πηγαίνετε στο πηγάδι των ευχών κοντά στο σπίτι του Darm. Πετάξτε το μέσα για να εμφανιστεί το Moonstone. Πάρτε το, επιστρέψτε στον λαβύρινθο και βάλτε το στην βάση του Pantheon Of Moonlight. Τώρα ενεργοποιείται το μωβ gem στο Amulet που έχετε και δεν χρειάζεστε πλέον Fireberries για να μετακινήστε μέσα στον λαβύρινθο. Περάστε το Volcanic River αφού πρώτα κάνετε στο spell που σας έδωσε ο Darm



Εμφανίζετε ο Malcolm και σας πετάει ένα μαχαίρι. Πάρτε το και πετάξτε το πίσω. Αντιμετωπίστε τον Malcolm ο οποίος κάποια στιγμή υποχωρεί και σφραγίζει την σπηλιά με πάγο. Παίξτε με το Flute για να σπάσετε τον πάγο για να μπειτε στον λαβύρινθο του Shadowrealm.

Αυτή η περιοχή είναι ένας τεράστιος λαβύρινθος. Σε σημεία θα βρίσκετε θάμνους με Fireberries τα οποία να μαζεύετε. Αυτά τα φυτά σας βοηθούν στο να αποφεύγετε κάποια μοχθηρά πλάσματα που ζουν στο σκοτάδι. Προσέξτε να χαρτογραφήσετε την περιοχή πριν παίξετε αυτό το σημείο της περιπέτειας για το καλό σας "save" γιατί αυτά τα φυτά

για να παγώσετε το ποτάμι. Πάρτε το κλειδί που βρίσκετε στην απέναντι πλευρά πηγαίνετε στο Emerald cave και πάρτε ένα emerald. Τώρα μπορείτε να περάσετε το Chasm Of Everfall και να μπειτε στο Faeriewood.

Αργά ή γρήγορα πέφτετε αναίσθητος από ένα κλαδί που πέφτει στο κεφάλι σας.

Ξυπνάτε στο εργαστήριο της Zanthia. Αυτή σας ζητάει να πάρετε το magic water από το Fountain. Πάρτε το flask και πηγαίνετε εκεί. Μόλις φτάνετε ο Malcolm το καταστρέφει. Πηγαίνετε στο δέντρο που έχει πάρει φωτιά και χρησιμοποιήστε το scroll του Darm πάνω στο δέντρο. Πάρτε το orb και επιστρέψτε το στο Fountain. Γεμίστε το με νερό. Όταν πιείτε αυτό το νερό θα ενεργοποιήσετε το γαλάζιο



gem από το Amulet. Παράλληλα ο Brandon μπορεί να κάνει dispell στα μαγικά ξόρκια (δηλαδή τα απενεργοποιεί). Πηγαίνετε στο εργαστήριο και δώστε στην Zanthia το νερό. Σας λείει για την βασιλική καταγωγή σας και σας ζητάει να της βρείτε Blueberries. Πηγαίνετε στο Sparkling waterfall και πάρτε τις blueberries.

Επιστρέψτε στην Zanthia, μετακινήστε το rug και κατεβείτε κάτω από την καταπακτή. Ένα λουλουδι και ένα gem που έχουν το ίδιο χρώμα παράγουν ποτίο του ίδιου χρώματος. Έτσι εσείς φτιάξτε ένα κόκκινο, ένα μπλε και ένα κίτρινο ποτίο. Για να φτιάξετε το κόκκινο ποτίο πάρτε τις red orchids από το Tropical lagoon. Βρείτε επίσης τα Crystals Of Alchemy που θα σας επιτρέψουν να ανακατέψετε διαφορετικά χρώματα στα ποτίο μετά το σπίτι της Zanthia στο δάσος. Βάλτε στην μια θέση ένα μπλε ποτίο και στην άλλη ένα κόκκινο για να φτιάξετε ένα μωβ ποτίο που είναι πολύ χρήσιμο. Αν ανακατέψετε κίτρινο με μπλε θα φτιάξετε ένα πράσινο που είναι δηλητηριώδες γι'αυτό μην το πιείτε. Πρέπει τώρα να αποκτήσετε το Royal Chalice που βρίσκεται κοντά στο fountain.

Χρησιμοποιήστε το blue gem πάνω στο Amulet και αφού πιείτε το purple ποτίο ακολουθήστε τον επίδοξο κλέφτη του μέχρι το σπίτι που μένει. Μιλήστε με το faun που σας ζητάει ένα μήλο σαν αντάλλαγμα των πληροφοριών που έχει δώσει. Εσείς δεν έχετε παρά να πάτε στην άκρη του λαβύρινθου ή πίσω από το σπίτι της Zanthia για να βρείτε ένα μήλο στο έδαφος και να το πάτε στην Zanthia. Πάρτε το Chalice και πηγαίνετε στο δάσος. Πιείτε το orange ποτίο στο μέρος που λέγεται Tropical Lagoon για να γίνετε φτερωτά άλογα. Πριν ξεκινήσετε την ιπτάμενη πορεία σας προς το κάστρο σώστε το παιχνίδι και ελέγξτε το inventory γιατί δεν υπάρχει επιστροφή από εκεί. Πρέπει οπωσδήποτε να έχετε μαζί σας τα key, Royal chalice και flower αλλιώς δεν θα μπορέσετε να κερδίσετε τον Malcolm στην τελική αναμέτρηση σας.

Μόλις φτάνετε στο κάστρο βλέπετε τον τάφο των γονιών σας. Βάλτε το flower στον τάφο και θα εμφανιστεί το φάντασμα της μητέρας σας, η οποία θα ενεργοποιήσει το κόκκινο gem στο Amulet που φοράς και έτσι θα αποκτήσετε την ικανότητα να γίνεστε αόρατος για μικρές χρονικές περιόδους. Στην είσοδο του κάστρου χρησιμοποιήστε την καινούρια ικανότητα σας (το κόκκινο gem) για να περάσετε απαρατήρητοι από τα gargoyles και αμέσως χρησιμοποιήστε το κλειδί στην πόρτα. Μόλις μπείτε μέσα στο κάστρο πηγαίνετε στο Royal Foyer στο τέλος του Great hall. Για να ανοίξετε την πόρτα θα χρειαστείτε δύο κλειδιά. Το πρώτο βρίσκεται στις κατακόμβες κάτω από το κάστρο. Βρείτε την βιβλιοθήκη και χρησιμοποιήστε την μυστική πόρτα προς το σκοτάδι. Στην άκρη στις κατακόμβες θα βρείτε ένα πεδίο δύναμης το οποίο θα αφαιρέσετε χρησιμοποιώντας το μπλε gem πάνω του. Μετά από δύο οθόνες θα βρείτε μια πέτρα στην οποία αν ελέγξετε από κάτω θα βρείτε ένα gold key. Περιμένετε για 2 λεπτά περίπου και χρησιμοποιήστε ξανά το μπλε gem. Με αυτό τον τρόπο θα μπορέσετε να εξερευνήσετε τις κατακόμβες σε μορφή αερικού. Πηγαίνετε στην συνέχεια στο hallway όπου θα συναντήσετε τον Herman. Βλέπετε ότι είναι σε κατάσταση ύπνου από τον Malcolm και σας απειλεί. Χρησιμοποιήστε το κίτρινο gem πάνω του για να μπορέσει να βρει την γαλήνη του. Πηγαίνετε τώρα στο Music room και παίξτε στις καμπάνες τις εξής νότες: ντο, φα, μι, ρε για να πάρετε και το δεύτερο gold key το οποίο βρισκόταν πίσω από έναν πίνακα. Επιστρέψτε στην κουζίνα και βρείτε το Sceptre που θα χρειαστείτε αργότερα. Το μόνο που χρειάζεστε ακόμα είναι ένα αντικείμενο για την τελική μάχη. Πηγαίνετε στην βιβλιοθήκη και αφαιρέστε βιβλία έτσι ώστε τα πρώτα γράμματα των τίτλων να σχηματίζουν την λέξη OPEN. Παρατηρείτε ότι το τζάκι ήταν μυστική κρύπτη. Πάρτε από μέσα το



Oh, help, the nest!

crowns και πηγαίνετε στο Royal Foyer. Ανοίξτε τις πόρτες και βάλτε τα sceptre, crown και chalice με αυτή τη σειρά από αριστερά προς τα δεξιά πάνω στα κόκκινα μαξιλάρια. Με αυτό τον τρόπο ανοίγει η πόρτα για το Chamber of Kyragem και αναγκάζει τον Malcolm να έρθει να σας αντιμετωπίσει με όλα του τα όπλα.

Δεν νομίζω να μην έχετε ήδη σώσει το παιχνίδι μόνοι σας... τι adventurers είσατε! Αφού δώσετε στον Malcolm μια μπουνιά στο πρόσωπο τοποθετήστε τον Brandon μπροστά από το καθρέφτη στην δεξιά πλευρά και κάντε τον άορατο. Αν όλα έχουν γίνει σωστά, λογικά ο Malcolm θα μπει στο δωμάτιο, θα κάνει ένα ξόρκι για να σας μεταμορφώσει σε πέτρα, το ξόρκι θα ανακλαστεί στον καθρέφτη και εσείς θα έχετε τελειώσει το περίφημο Legend Of Kyrandia.

Φυσικά δεν θα μπορούσαμε ποτέ να σας αφήσουμε έτσι χωρίς κάποια αρχικά βήματα για το Ecoquest 2: The secret of the rainforest (βλέπετε ανάλογο review στις υπόλοιπες σελίδες του περιοδικού).

Ξεκινάτε στην αποβάθρα της πόλης μπροστά στον τελωνειακό που σας ζητάει το passport και την άδεια παραμονής. Μπειτε στο inventory και με το hand icon ξεχωρίστε τα δύο πολύτιμα χαρτιά.

Στην συνέχεια δώστε τα χαρτιά στον ελεγκτή για να περάσετε και τυπικά στην χώρα. Αμέσως μετά μιλήστε με τον τύπο που κρατάει μια ταμπέλα μπροστά στο στήθος του. Βρίσκεται εκεί σαν επιτροπή υποδοχής για εσάς και τον πατέρα σας.

Αμέσως μετά μπορείτε να εξερευνησετε για λίγο την περιοχή καθώς ο πατέρας σας ασχολείται με την καταμέτρηση του υλικού. Προχωρήστε μια οθόνη αριστερά και αφού παρακολουθήσετε τον ξανθό "κύριο" που ήταν ακριβώς μπροστά σας στο τελωνείο να δίνει κάποιες διαταγές στο πλήρωμα του προσπαθήστε

να γυρίσετε πίσω. Θα εμφανιστεί ένας πλανόδιος πωλητής που θα θέλει να σας πουλήσει έναν παπαγάλο. Δώστε του τα χρήματα σας, πάρτε τον παπαγάλο και αφήστε τον ελεύθερο. Πηγαίνετε τώρα στην οθόνη που βρίσκεται ο πατέρας σας και προχωρήστε στον μικρό μώλο στο κάτω δεξιά μέρος της οθόνης.

Μιλήστε στον γέρο που ψαρεύει και ξανά πηγαίνετε στην οθόνη που βρισκόσασταν προηγουμένως.

Πατήστε με το hand icon τα κιβώτια που βρίσκονται στο κέντρο της οθόνης για να ακούσετε την ιδιαίτερα ύποπτη συζήτηση των δύο ανυρώπων που βρίσκονται εκεί. Γυρίστε στον πατέρα σας και ανοίξτε το κιβώτιο που σας δίνει. Παίρνετε από μέσα το Ecorde και αφού παρακολουθήσετε το sequence που σας εξηγεί ο πατέρας σας πως δουλεύει, επιστρέψτε για ακόμα μια φορά στην δεξιά οθόνη.

Μιλήστε στον τουρίστα και όταν αυτός πετάξει το χαρτί ανακυκλώστε το με το ειδικό icon. Σε αυτό το σημείο πρέπει να αναφέρουμε κάποιες κινήσεις που πρέπει να κάνετε με το Ecorde. Μόλις πηγαίνετε σε κάποια καινούρια οθόνη θα χρησιμοποιείτε αυτό το μηχάνημα για να βρείτε τα στοιχεία που θα συλλέγετε με αυτό.

Τα σημεία αυτά θα φαίνονται καθώς θα αλλάζει το χρώμα της οθόνης του μηχανήματος. Επιστρέψτε ξανά στον πατέρα σας για να παρακολουθήσετε να κλέβουν την βαλίτσα του.

Εσείς θα κοιμηθείτε στην βάρκα και θα ξυπνήσετε στο δάσος από τους μικρούς οικολογικούς διακοπές και σας ετοιμάζουμε ένα ανάλογο τεύχος γεμάτο εκπλήξεις. Συνεχίστε την καλή δουλειά παίζοντας συνεχώς και μόνο adventures.

Μέχρι τον επόμενο μήνα σας αφήνουμε να διασκεδάσετε έτσι όπως μόνο εσείς ξέρετε.

Μέχρι τον επόμενο μήνα λοιπόν καλές περιπέτειες...

NIKAIA COMPUTERS

ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ
ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ ΜΕ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ

DATA CARRIER

286/20.....	110000
386SX/33.....	130000
386DX/40.....	149000
486DX/33.....	289000
486DX/50.....	390000
VGA MONO card 1024x768 1fd 5 1/4	
keyboard 101 2 serial 1 parallel 1 game port	
ΠΟΛΛΑ GAMES ΔΩΡΟ	

ICE XQ SERIES

386 SX/33.....	136000
386 DX/40 128 CACHE M.....	164000
486 SX/33.....	216000
486 DX/33.....	266000
486 DX2/50.....	316000
486 DX2/66.....	375000
VGA MONO card 1024x768 1fd 5 1/4 DR DOS 6.0	
keyboard 101 2 serial 1 parallel 1 game port mouse	
ΠΟΛΛΑ GAMES ΔΩΡΟ	

ΓΙΑ SVGA HANTAREX SE LE.....	+ 54000
ΕΠΙΠΛΕΟΝ 1MBYTE RAM.....	+ 10000
FD 3"2 , 51/4.....	+ 14500

N.C.C.

286/20.....	102000
386SX/33.....	123000
386DX/40.....	135000
486DX/50.....	290000
VGA MONO card 1024 x 768 1fd 51/4 Keyboard 101	
2 serial 1 parallel 1 Game port Πολλά Games δώρο	

PRINTERS

CITIZEN - EPSON - PANASONIC

UP GRATE

ΘΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΓΙΑ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΕΣ

ΠΡΟΣΦΟΡΑ
ADMATE 24 pin + Fider72000

ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ

A-500.....	64000	286-386.....	CALL	ΠΡΟΣΦΟΡΑ ATARI MEGA ST2.....	104000
A-600.....	79000	DRIVE AMIGA - ATARI.....	15000	ATARI 1040 STFM.....	75000
A-2000.....	120000	MNHMH AMIGA 512K.....	8000	ATARI 1040 STE.....	95000
6128 GREEN.....	30000	SEGA MS II.....	15000	ATARI SM 125.....	25000
6128 COLOR.....	50000	SEGA MD.....	34000	GAME BOY.....	17000
EURO PC 1.....	46000	SEGA G.G.....	25000	ATARI LYNX.....	24000
1512/1640 ΑΠΟ.....	50000	CATRIDGE ΑΠΟ.....	3500	ATARI SC 124 COLOR.....	55000
HYUNDAI 16V.....	58000	ATARI 520 STFM.....	55000	ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΑΠΟ 520STFM ΣΕ 2MB.....	35000
ΔΙΑΦΟΡΑ PC ΑΠΟ.....	40000	ATARI 520 STE.....	65000	ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΑΠΟ 520STE ΣΕ 2MB.....	18500

GAMES PC - ΠΕΡΙΦΕΡΙΑΚΑ - ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ - 700 ΤΙΤΛΟΙ CDROM

**ΠΡΟΣΦΟΡΑ: DATA CARRIER 386 DX40 120MB HD 4MB RAM
SVGA COLOR HANTAREX.....280.000!!!**

Π.ΡΑΛΛΗ 170 ΝΙΚΑΙΑ ΤΚ. 184 53

**ΤΗΛ. 4965511 4951816
FAX. 4951816**

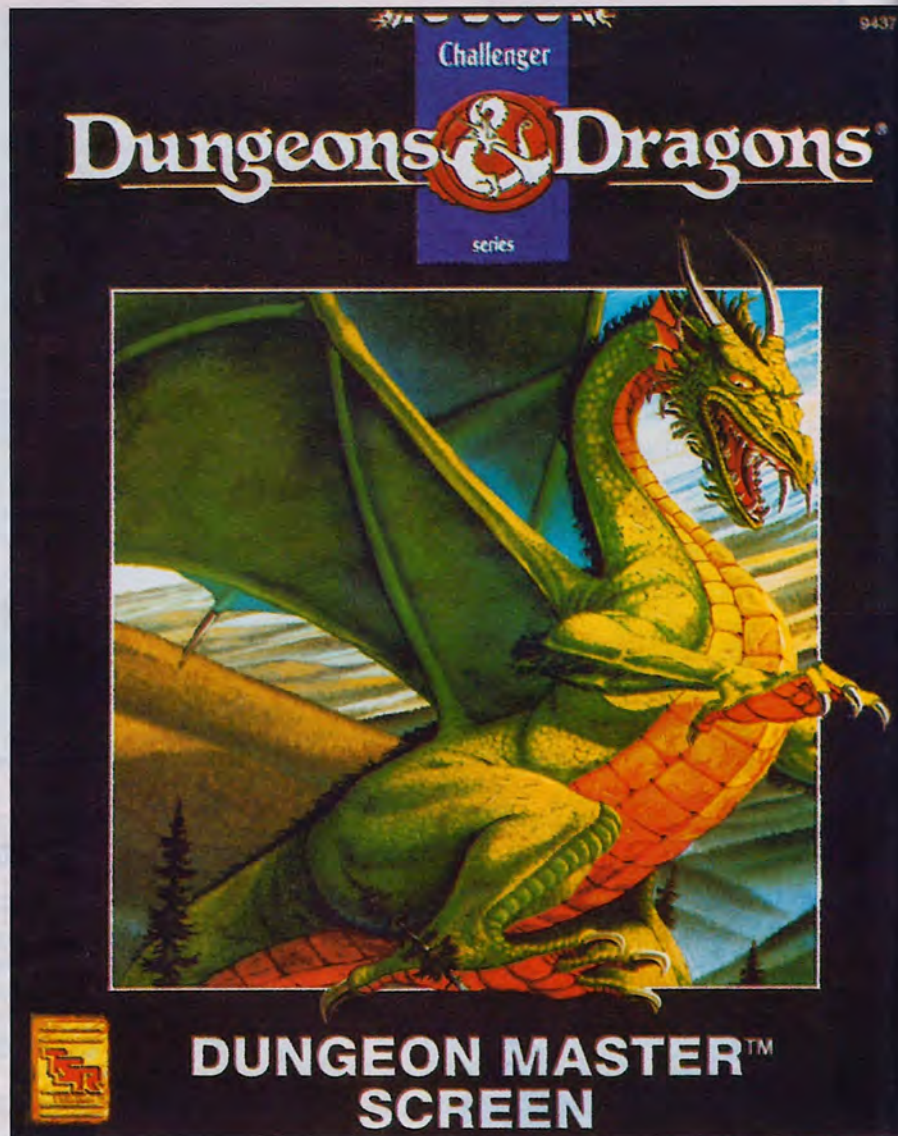
ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΦΠΑ

ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ



Εδώ και αρκετούς μήνες όπως είχαμε ανακοινώσει, παρουσιάσαμε τα βασικά πακέτα επιτραπέζιων RPGs που υπάρχουν στην Ελληνική αγορά, για να μπορέσουν όλοι οι αναγνώστες της στήλης αυτής να έρθουν σε μια μικρή οπτική τουλάχιστον επαφή με τον κόσμο αυτών των παιχνιδιών. Είναι καιρός όμως οι ίδιοι αναγνώστες να έρθουν σε επαφή πλέον με το ίδιο το παιχνίδι. Είναι καιρός να γνωρίσουν όλες εκείνες τις λεπτομέρειες, όλα εκείνα τα στοιχεία που έχουν κάνει τα επιτραπέζια RPGs τόσο δημοφιλή και ειδικότερα αυτά της σειράς **Advanced Dungeons & Dragons**.

ΤΟΥ Γ. ΓΡΙΒΑ



Για να μπορέσει κανείς να παίξει ένα τέτοιο παιχνίδι δεν είναι αναγκαίο να ξέρει όλους τους κανόνες του παιχνιδιού άσσοφα. Συνήθως ένας νέος παίκτης ξεκινάει γνωρίζοντας κάποια βασικά πράγματα και με την εμπειρία, μέσα από το ίδιο το παιχνίδι φτάνει ένα χρονικό σημείο που ξέρει τα περισσότερα και δεν χρειάζεται κανένα είδος βοήθειας οποιαδήποτε στιγμή. Το μόνο που χρειάζεται είναι μια καλή παρέα με αρκετή δόση φαντασίας και αγάπης για αυτά τα παιχνίδια. Πέρα από αυτό και στα τυπικά πρέπει να υπάρχει κάποιος που θα συντονίσει το παιχνίδι, αυτός που όλοι γνωρίζουν με το όνομα Dungeon master και ο οποίος θα πρέπει να ξέρει τους κανόνες, θα πρέπει να έχει κάποια εμπειρία με το παιχνίδι. Πρέπει να ξέρετε ότι οι καλύτεροι Dungeon masters είναι εκείνοι που έχουν γνωρίσει το παιχνίδι σαν παίκτες για αρκετό χρονικό διάστημα. Παράλληλα ο Dungeon master θα πρέπει να έχει όσο το δυνατόν ανοικτό μυαλό για να μπορεί να αμοιβεi ανάλογα

τις καλές ιδέες που θα προτείνουν οι παίκτες σε κάποια κατάσταση που θα αντιμετωπίσουν, που θα ξέρει πότε θα συμβαδίσει απόλυτα με τους κανόνες και που θα μπορεί να μην απορρίπτει τίποτα στο παιχνίδι έστω και αν αυτό είναι παράλογο. Τέλος ο Dungeon master θα πρέπει να είναι κάποιος που θα μπορεί να επιβάλλει κάποια τάξη στο παιχνίδι, που η γνώμη του θα είναι σεβαστή και που θα μπορεί να επιβάλλει στην παρέα την ηρεμία όταν τα νεύρα των παικτών αρχίζουν να τεντώνονται ύστερα από μια δύσκολη κατάσταση.

Ο κόσμος στον οποίο εξελίσσεται το παιχνίδι είναι ένας κόσμος γεμάτος από παράξενα πλάσματα, ένας κόσμος που ανήκει εντελώς στο επίπεδο της φαντασίας των δημιουργών του. Πιο συγκεκριμένα φανταστείτε έναν πλανήτη με τα γεωλογικά και περιβαλλοντικά στοιχεία της Γης που οι κάτοικοι όμως είναι εντελώς διαφορετικοί. Ναι μεν υπάρχουν φυλές αλλά αυτές οι φυλές δεν έχουν αποκλειστικά ανθρώπινα χαρακτηριστικά έτσι όπως τα ξέρουμε εμείς. Υπάρχουν

φυλές ανθρωποειδών πλάσμάτων με τον δικό τους πολιτισμό, κουλτούρα, συνήθειες. Αυτά τα πλάσματα ζουν κάτω από την ισορροπία Καλού και Κακού. Η μάχη είναι μεν συνεχής αλλά δεν κλείνει προς κάποια κατεύθυνση. Εσείς αναλαμβάνετε να παίξετε τον ρόλο ενός από αυτά τα πλάσματα στην προσπάθεια να εξελιχθεί, να αποκτήσει εμπειρίες και να αναπτύξει τον εαυτό του αποκτώντας ικανότητες και πλούτη. Προσοχή όμως γιατί το σημαντικότερο είναι να παίξετε τον ρόλο του, όπως σε μια παράσταση θεατρική, όπως σε ένα έργο στον κινηματογράφο. Πρέπει να ζήσετε τον ρόλο σας, να αντιδράτε όπως πρέπει να αντιδράσει σε κάποιες περιπτώσεις, να τον αγαπήσετε για να μπορέσετε να τον αναπτύξετε έτσι όπως πρέπει.

Τι σημαίνει ο όρος να τον αναπτύξετε; Είναι πολύ απλό αλλά δύσκολο παράλληλα στην πορεία του παιχνιδιού. Είναι πολύ λογικό ο ήρωας (γιατί όλοι οι άνθρωποι είναι ήρωες σε κάποιο επίπεδο) να έχει κάποιο συγκεκριμένο είδος συμπεριφοράς, κάποια στοιχεία που αποτελούν τον χαρακτήρα του, την προσωπικότητά του. Με αυτά τα στοιχεία πρέπει να παίξετε τον ρόλο του ήρωα σας. Αν ο ήρωας που παίζεται είναι οξύθυμος θα πρέπει να αντιδράτε οξύθυμα στην διάρκεια του παιχνιδιού. Όλα τα στοιχεία που τον αποτελούν θα πρέπει να παρουσιάζονται από τον παίκτη, να φαίνονται στο παιχνίδι. Από εκεί και πέρα, κάθε πλάσμα έχει και κάποιο επάγγελμα με το οποίο μαθαίνει να ζει. Βέβαια τα επαγγέλματα σε αυτό το παιχνίδι δεν είναι σαν αυτά που έχουμε συνηθίσει στην πραγματική ζωή (άλλωστε είπαμε ότι παίζουμε στον χώρο της φαντασίας). Έτσι υπάρχουν επαγγέλματα όπως αυτό του μάγου, του κληρικού, του δασοφύλακα, του ιππότη.

Ασκώντας αυτά τα επαγγέλματα θα πρέπει να κερδίζετε εμπειρία (το σημαντικότερο σε αυτό το παιχνίδι) έτσι ώστε να γινόσαστε καλύτεροι σε αυτό που κάνετε και σε δεύτερη μοίρα χρήματα για να μπορείτε να ζείτε. Όσο περισσότερο ασχολείστε με τα στοιχεία εκείνα που διέπουν το επάγγελμα με το οποίο ασχολείτε ο ήρωας σας τόσο ικανότερο τον κάνετε. Άλλωστε αυτός είναι και ο σκοπός του παιχνιδιού. Δεν είναι ένα παιχνίδι στο οποίο κάποιος από τους παίκτες θα βγει νικητής σε έναν αγώνα δρόμου. Αμοιβή του παίκτη είναι η ηθική ικανοποίηση ότι μπόρεσε να

αναπτύξει τις ικανότητες του χαρακτήρα που υποδύεται. Όλοι είναι νικητές αν μπορέσουν και πραγματοποιήσουν αυτό που ανέφερα προηγουμένως.

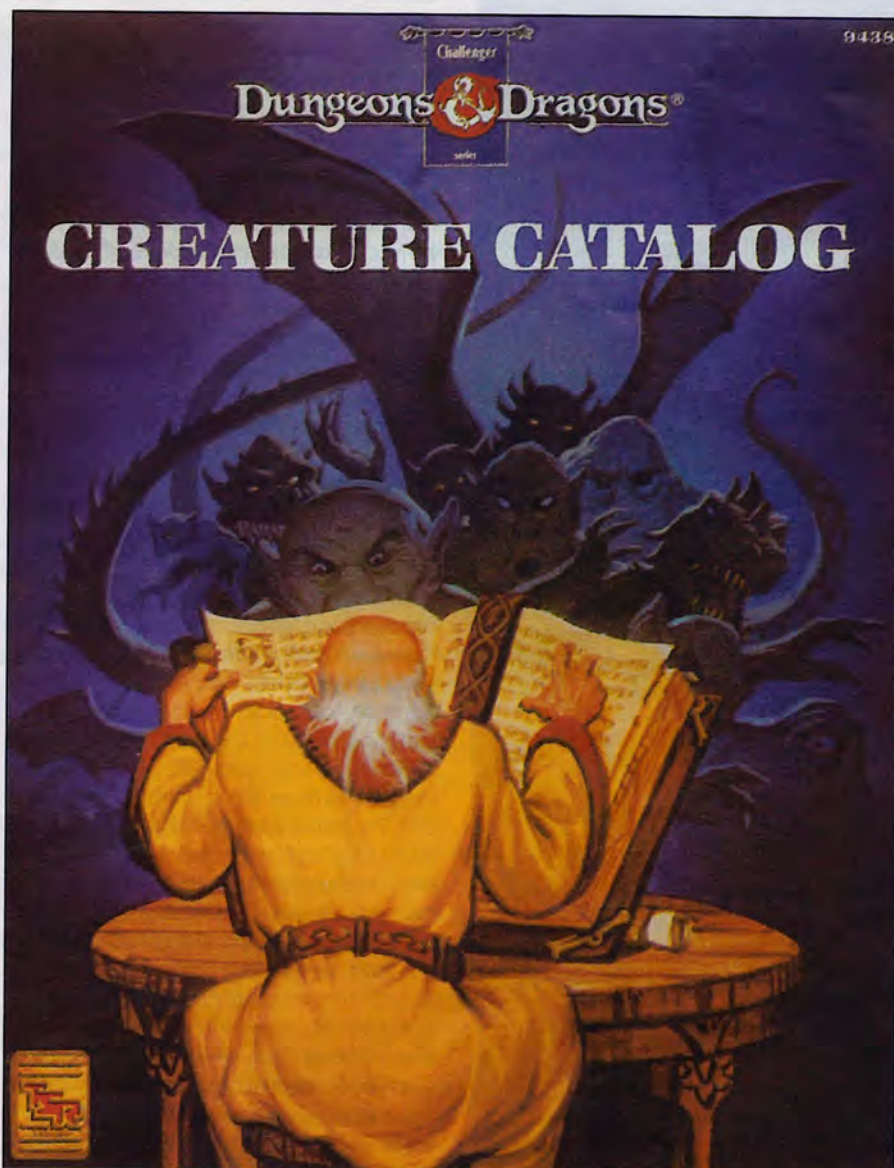
Η συνεργασία βέβαια είναι απαραίτητη. Ένας χαρακτήρας δεν μπορεί να αντιμετωπίσει τις δυσκολίες της ζωής μόνος του. Έχει κάποια παρέα με την οποία αντιμετωπίζει τις δυσκολίες επί ίσοις όροις.

Σίγουρα πολλοί σύντροφοι που δουλεύουν μαζί λύνουν πιο εύκολα τα προβλήματα της ζωής από έναν μοναχικό χαρακτήρα. Όλοι στηρίζονται στους υπόλοιπους της παρέας συνεχώς. Μόνο με την συνεργασία μπορούν να αναπτυχθούν. Αν είσατε τύπος που δεν θέλει να συνεργάζεται με άλλους καλύτερα να ξεχάσετε αυτό το παιχνίδι και να σταματήσετε να διαβάζεται αυτή τη στήλη τώρα. Μόνο μέσω της συνεργασίας θα μπορέσετε να επιζήσετε στον σκληρό κόσμο των επιτραπέζιων RPGs.

Όπως καταλαβαίνετε προσπάθησα σε αυτό το τεύχος να σας εξηγήσω πάνω κάτω την ψυχολογία που πρέπει να έχει ένας καινούριος και όχι μόνο παίκτης των επιτραπέζιων RPGs. Και αυτό γιατί από το επόμενο τεύχος θα ξεκινήσουμε την ανάλυση των κανόνων αυτού του παιχνιδιού.

Να είστε σίγουροι ότι θα καλύψουμε όλες τις λεπτομέρειες χωρίς να γίνουμε κουραστικοί, ενώ συγχρόνως θα προσπαθήσουμε να είμαστε όσο το δυνατόν επεξηγηματικοί και εύκολοι στις ερμηνείες για να τις καταλαβαίνεται απόλυτα. Για κάποιες ιδιαίτερες πληροφορίες δεν έχετε να κάνετε τίποτε άλλο από το να μας τηλεφωνήσετε ή να στείλετε κάποιο γράμμα λέγοντας μας τις απορίες σας. Μην διστάσετε να το κάνετε... δεν έχετε τίποτα να χάσετε!

Μέχρι τον επόμενο μήνα λοιπόν κάνετε υπομονή... ένας καινούριος κόσμος φαντασίας και ηρωισμού σας περιμένει.



ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ ΜΕ ΤΟΝ ΜΑΡΤΙΝ



ΤΟΥ Derek Della Fuente

USER: Πότε σχηματίσατε την DID (την προγραμματιστική ομάδα που δουλεύει για την Ocean) και ποια προϊόντα έχετε δημιουργήσει;

MARTIN: Ξεκινήσαμε σε συνεργασία τον Φεβρουάριο του 1989 εγώ και άλλοι 2 συνάδελφοι. Εγώ είχα προέλθει από την Rowan designing. Ημουν κάπως απογοητευμένος εκεί και ήθελα να δουλέψω αλλού αλλά αφότου μίλησα με την Ocean για να κάνω ένα δικό μου παιχνίδι - το F29 το οποίο πήρε περίπου έναν χρόνο- αποφάσισα να σχηματίσω την DID και να φέρω σε πέρας την δουλειά γι'αυτούς. Κυριολεκτικά μου έδωσαν τα λεφτά στο χέρι για το F29 και έτσι δεν υπήρξε πρόβλημα.

U: Πόσο μεγάλη ήταν η ανάμειξή σου στο Falcon της Rowan;

M: Πολύ μεγάλη. Ο Colin και ο Russell, οι άλλοι δύο συνάδελφοί μου στην DID, ήταν επίσης μέρος του προγράμματος Falcon και έτσι είμασταν συνολικά τα 2/3 του προγράμματος. Έκανα όλο το 3D μέρος του παιχνιδιού και τα γραφικά ενώ οι Colin και Russell έγραφαν τον κώδικα. Στην αρχή είχε γραφτεί για MAC στον οποίο η έκδοση ήταν πολύ φτωχή αλλά στο PC ξαναγράφηκε όλο από την αρχή.

U: Τι είδους εμπειρία είχες πριν γράψεις έναν εξομοιωτή; Προσπάθησες να κάνεις το F-29 όσο πιο αυθεντικό μπορούσες;

M: Δεν είχαμε ποτέ εμπειρία "εκ των έσω". Ήταν η εμπειρία που αποκτήσαμε γράφοντας παιχνίδια όπως το Strike Force Harrier και το Spit Fire καθώς και ένα μέρος από το Flight of the Intruder πριν εγκαταλείψουμε την εταιρία. Το F-29 δεν επρόκειτο ποτέ να γίνει μια σοβα-

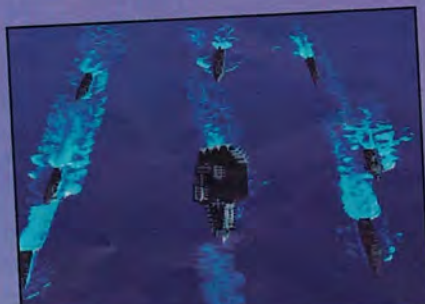
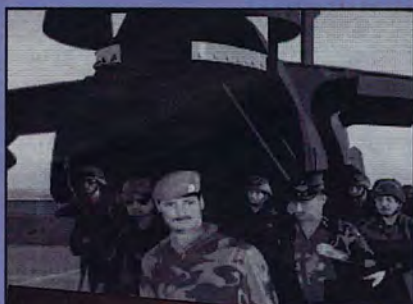
ρή προσπάθεια κατασκευής ενός εξομοιωτή. Επρόκειτο να είναι ένα arcade παιχνίδι δράσης με λιγότερη έμφαση στην πλευρά της εξομοίωσης. Ξέραμε ότι εκείνη τη στιγμή αυτό ήθελε η αγορά και δεν κάναμε λάθος.

U: Μείνατε ικανοποιημένοι με το Robocor 3; Υπάρχει πιθανότητα να δούμε περισσότερα παιχνίδια δράσης από σας; Είχατε κάποια ανάμειξη στο Jurassic Park;

M: Ναι, μείναμε ικανοποιημένοι με το τελικό αποτέλεσμα αλλά αυτό που μας νοιάζει περισσότερο είναι να αρέσουν τα παιχνίδια στο κοινό. Και δεν μας ενοχλεί καθόλου το γεγονός ότι οι άνθρωποι σπάνια μας συνδιάζουν με τα παιχνίδια που παίζουν. Λόγω της συμφωνίας που έχουμε κάνει με την Ocean, θα δουλέψουμε σε ένα σωρό παιχνίδια και σε πολλά arcades. Δεν έχουμε πει συγκεκριμένα ότι θα φτιάξουμε κάποιο παιχνίδι δράσης ή έναν εξομοιωτή αλλά όλα εξαρτώνται από τις απαιτήσεις της εποχής. Αυτή τη στιγμή έχουμε 4 παιχνίδια να κατασκευάζονται και το ένα από αυτά θα είναι σίγουρα ένα αξιόλογο arcade! Όσο για το Jurassic Park δεν μου επιτρέπεται να σχολιάσω. Διάβασα το βιβλίο πριν από λίγο καιρό και με είχαν ρωτήσει αν μπορεί να γίνει καλή ταϊνιά και αν μπορώ να κάνω τους δεινόσαυρους σε 3D. Θα πρέπει να περιμένετε για να δείτε.

U: Ο περισσότερος κόσμος σας ξέρει μάλλον για το EPIC. Ποιές είναι οι σκέψεις σας γι'αυτό το παιχνίδι, μείνατε ικανοποιημένοι με το τελικό αποτέλεσμα;

M: Χμμμ, πήρε ένα σωρό αντικρούμενα reviews. Στην αρχή το Epic ήταν απλώς



IN KENWRIGHT THE OCEAN



μία part time ιδέα αλλά η Ocean την βρήκε ενδιαφέρουσα και της έδωσε πολύ μεγαλύτερη σημασία. Ήταν η εξέλιξη του 3D Goldrunner. Είχαμε μια καταπληκτική τελειωμένη version του στον ST αλλά εξαιτίας της αγοράς μας είπαν να την εγκαταλείψουμε και να ασχοληθούμε με την έκδοσή του για Amiga και PC. Από άποψη τεχνικής ήταν στην εποχή του το πιο προχωρημένο 3D παιχνίδι αλλά μερικές βδομάδες ακόμα τελειοποίησης του gameplay θα έδιναν το καλύτερο αποτέλεσμα. Αλλά είπαμε να συμβιβαστούμε με αυτό που είχαμε ήδη στα χέρια μας και να αφήσουμε όλες τις άλλες ιδέες για το δεύτερο μέρος του.

U: Το ODYSSEY είναι η συνέχεια του EPIC. Θα δώσεις για τους αναγνώστες μας μερικές πληροφορίες για το σενάριο του, το λόγο ύπαρξης ενός δεύτερου μέρους και τις βελτιώσεις;

M: Είναι μία ημι-συνέχεια που διαδραματίζεται περίπου 80 χρόνια μετά το Epic. Έχει ένα σωρό νέα εφφέ και εντελώς καινούρια όψη. Η 3D τεχνική έχει γραφτεί από την αρχή και θα μείνετε κατάπληκτοι από την λεπτομέρεια, πολύ ανώτερη από αυτή του Epic. Είναι δύσκολο να το βάλεις σε κάποια συγκεκριμένη κατηγορία καθώς είναι συνδυασμός πολλών στυλ παιχνιδιού αν και το arcade είναι αυτό που ξεχωρίζει. Στηρίζεται βέβαια σε 3D γραφικά αλλά σε καμία περίπτωση δεν είναι εξομοιωτής. Η δράση συναντά την στρατηγική και την περιπέτεια.

U: Το INFERNO είναι ένα ακόμα παιχνίδι σας που θα εμφανιστεί σύντομα. Θα ήθελες να πεις στους αναγνώστες μερικά πράγματα γι'αυτό;

M: Σ'αυτό το πρόγραμμα έχουμε έναν σπουδαστή της αεροδυναμικής, φοιτητή στην Γλασκώβη, που είναι κοντινός φίλος ενός καθηγητή στο τμήμα αεροδυναμικής του Πανεπιστημίου του Princeton. Έχουν δημιουργήσει από το μηδέν έναν εξομοιωτή αεροσκάφους. Ακόμα πήραμε μαθήματα πτήσης και συζητήσαμε με τον στρατό όχι για να τεστάρουμε το πρόγραμμα αλλά για να συνεργαστούμε μαζί

τους. Τα πράγματα έχουν εξειδικευτεί τόσο στις μέρες μας που πρέπει να συμβουλευτείς τους ειδικούς αν θέλεις να είσαι σίγουρος ότι θα πετύχεις ένα αυθεντικό πρόγραμμα. Είναι ταυτόχρονα ένας εξομοιωτής πτήσης και ένα πρόγραμμα ψυχαγωγίας. Είναι ταυτόχρονα ένα F29 αλλά και ένα άγνωστο σκάφος. Ο πλήρης τίτλος του είναι Inferno TFX -Tactical Fighter Experiment. Ξεκινήσαμε να γράφουμε και να σχεδιάζουμε το πρόγραμμα περίπου πριν από έναν χρόνο. Κάθησα έναν ολόκληρο μήνα και έγραψα περίπου 80 σελίδες με τεχνικά χαρακτηριστικά γύρω από τον σχεδιασμό του παιχνιδιού. 200 σελίδες από οθόνες του DPAINT σχεδιάστηκαν επίσης για να πάρουμε όλοι μια πρώτη ιδέα του τί θέλαμε. Δεν θα ξεκινήσουμε τον προγραμματισμό παρά μόνο τον Σεπτέμβριο του '92 και τελειώνουμε όπου νά'ναι. Το πρόγραμμα θα εμφανιστεί στην αγορά όμως τον Σεπτέμβριο του '94. Θα υπάρξει και μία έκδοση για Amiga λίγο αργότερα.

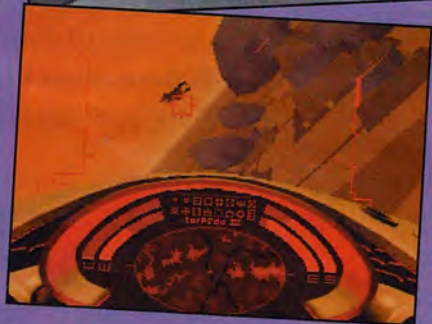
U: Το Inferno και το Odyssey άλλαξαν τις αρχικές σας ιδέες;

M: Έτσι κι έτσι. Το Odyssey μεταφέρθηκε από το σενάριο του με μεγάλη λεπτομέρεια και έτσι δεν άλλαξε πολύ αλλά το Inferno ήταν δυσκολότερο. Εξαρτιώμαστε από τους εκδότες για το αποτέλεσμα. Παραταύτα τα τεχνικά χαρακτηριστικά και ο τελικός σχεδιασμός είναι σχεδόν αυτός που θέλαμε από την αρχή.

U: Προγραμματίζεις σε Amiga αλλά και σε PC. Οι περιορισμοί που έχουν και τα δύο αυτά μηχανήματα δεν σε αναγκάζουν να χρησιμοποιήσεις τον λιγότερο κοινό παράγοντα ανάμεσά τους;

M: Οσο πάει γίνεται και πιο εύκολο ο προγραμματισμός καθώς σε έναν 486 έχεις περισσότερα frames το δευτερόλεπτο. Δεν μπορούμε όμως να έχουμε πολλά ρεαλιστικά εφφέ χρησιμοποιώντας μόνο 20 frames το δευτερόλεπτο στους εξομοιωτές.

Είναι ένας μεγάλος συμβιβασμός που αναγκάζομαστε και κάνουμε. Σε 486 τα πράγματα είναι πολύ καλά αλλά στον 386 πρέπει να το παλέψουμε.



stay cool

AMIGA USER

Μέσα από την στήλη αυτή κατά καιρούς, έχουν παρουσιαστεί τα καλύτερα προγράμματα για την Amiga σας, οι καλύτερες προτεινόμενες λύσεις σε κάποια εξειδικευμένη αγορά κτλ. Πιστεύουμε ότι είναι καιρός πια, έστω και σαν διάλειμμα από την συνηθισμένη θεματολογία, να περάσουμε σε κάτι πιο άμεσο. Στα γράμματα που μας έχετε στείλει για να σας λύσουμε κάποια απορία. Λογικό βέβαια είναι να μην μπορέσουμε λόγω χώρου και μόνο να απαντήσουμε σε όλες τις ερωτήσεις σας, αλλά κάνετε υπομονή... σε κάποιο επόμενο τεύχος θα δείτε σίγουρα και την δική σας.

ΤΟΥ Α. ΛΕΟΝΤΙΑΔΗ

Χωρίς να χρονοτριβούμε θα περάσουμε στην πρώτη σας απορία:

Ερώτηση: Πολλές φορές έχω ακούσει να ονομάζεται το Workbench και GUI. Τι σημαίνει ο όρος αυτός;

Απάντηση: Ο όρος GUI είναι η συντομογραφία Graphical User Interface και περιγράφει τον τρόπο που ελέγχετε το πρόγραμμα του Workbench. Για να καταλάβεις τις αρχές και τους κανόνες του GUI πρέπει να καταλάβεις ότι δεν έχει περάσει και πολύς καιρός που έπρεπε να είναι κανείς έξυπνος και με μαθηματικό μυαλό για να επικοινωνήσει με τον υπολογιστή. Στα τέλη όμως του 1970 οι ερευνητές στα εργαστήρια της Xerox κατασκεύασαν το WIMP (Window Icon Menu Pointer) ένα σύστημα που στην συνέχεια με πειραματισμούς κατέληξε στο GUI. Αυτό απλοποιούσε τα πράγματα γιατί τα πάντα έγιναν με τον pointer.

Ε: Τι είναι ray tracing;

Α: Η επεξεργασία Ray tracing δημιουργίας εικόνων χρησιμοποιώντας τρισδιάστατες (τουλάχιστον στην αρχή) τεχνικές λύνοντας και ένα ειδικό πρόγραμμα που υπολογίζει τι φως πέφτει πάνω στο αντικείμενο και μπορεί να γίνει εικόνα. Ονομάζεται έτσι γιατί ακουθεί τις ακτίνες.

Ε: Τρέχω μια αλλοιωμένη δισκέτα από το Disk doctor για να μπορέσω να σώσω κάποια από τα περιεχόμενα της. Στην αρχή ένα αρχείο κατέληξε να είναι χαλασμένο, αλλά το πρόβλημα εξακολουθούσε να υπάρχει μέχρι που είδα μέσα από το ίδιο πρόγραμμα ότι υπήρχαν δυο σημαντικά λάθη στον σκληρό μου (συγκεκριμένα στον 40 και στον 45 κύλινδρο, το κλειδί 838 έλεγε ότι ήδη έχει κάνει εγκατάσταση και έχει μετονομάσει τον σκληρό Lazarus. Τι συμβαίνει;

Α: Ο 40 κύλινδρος κρατάει το root του σκληρού με το οποίο όλα τα προγράμματα είναι άμεσα συνδεδεμένα. Ο Diskdoctor κάνει ότι είναι δυνατόν σε περίπτωση που αλλοιωθεί αυτός ο σύνδεσμος να αλλάξει τα πράγματα έτσι ώστε να διορθωθεί το πρόβλημα. Ανάμεσα σε άλλα στοιχεία το root track κρατάει το όνομα του δίσκου και όταν αυτή η πληροφορία χαθεί ή αλλοιωθεί, το πρόγραμμα αυτόνομα τον ονομάζει Lazarus.

Σχετικά με το κλειδί αυτό εμφανίζεται λόγω ενός άλλου προγράμματος που ονομάζεται Disk Validator. Αυτό κρατάει πληροφορίες σχετικά με ποια μέρη του δίσκου έχουν πληροφορίες έτσι ώστε να καταλαβαίνει που γράφονται οι καινούριες πληροφορίες.

Το μήνυμα λάθους που σου εμφανίζει οφείλεται στο ότι ένα block είναι κατελλημένο ενώ ο Disk Validator το βλέπει κενό. Δυστηχώς, όπως βλέπουμε οι πληροφορίες σου έχουν πια χαθεί. Πρέπει εδώ να αναφέρω ότι ο Disk Doctor ποτέ δεν είχε και ιδιαίτερη χρησιμότητα γι'αυτό αφαιρέθηκε από την τελευταία έκδοση του Workbench.

Ε: Ποια είναι η διαφορά ανάμεσα στην RAM και την RAD;

Α: Και οι δύο είναι εικονικά Disk Drives που υπάρχουν μόνο στην μνήμη της Amiga. Η διαφορά όμως είναι ότι στη RAM τα περιεχόμενα εξαφανίζονται όταν κάνει ο χρήστης reboot, ενώ με τη RAD τα περιεχόμενα εξαφανίζονται όταν κλείσει ο χρήστης το μηχάνημα, όταν φορτώσει ένα παιχνίδι ή όταν τα σβήσει από μόνος του.

Ε: Εχω ξεκινήσει να φτιάχνω ray traced εικόνες στην Amiga 1200 που έχω χρησιμοποιώντας το εκπληκτικό HAM 8 graphics mode και σε ανάλυση 1280 X 512. Το πρόβλημα που έχω είναι ότι οι εικόνες που παράγονται είναι λίγο μεγάλες. Δυστυχώς έχω ένα σκληρό 20 MB μόνο και κάθε byte μου είναι πολύτιμο. Ποιο είναι το επόμενο image compression πρόγραμμα με το οποίο θα μπορούσα να ασχοληθώ;

Α: Το πιο καλό image compression σύστημα που είναι διαθέσιμο για την Amiga είναι το JPEG. Μπορεί να συμπίεσει εικόνες μέχρι 2 MB σε λιγότερο από 100K χωρίς να αλλοιωθεί



να τις επεξεργαστώ σε ανάλογα προγράμματα όπως το Deluxe Paint;

Α: Οχι, οι εικόνες σε PCX format είναι εντελώς ασύμβατες με το IFF format που έχουν οι εικόνες της Amiga. Αν θέλεις να τις δεις θα πρέπει παράλληλα να αγοράσεις ένα πρόγραμμα που να τις μετατρέπει σε IFF format. Υπάρχουν αρκετά τέτοια Public Domain προγράμματα που θα βοηθήσουν την κατάσταση.

Ε: Τι είναι τα wildcards;

Α: Τα wildcards μπορούν να σε σώσουν από το να πληκτρολογείς συνέχεια. Για παράδειγμα, αν θέλεις να σβήσεις συγκεκριμένα αρχεία σε ένα directory και το έκανες πληκτρολογώντας, θα έπρεπε να πληκτρολογείς το όνομα του κάθε αρχείου που θα ήθελες να σβήσεις (πράγμα αρκετά κουραστικό). Σε ορισμένες περιπτώσεις μπορείς να κάνεις

χρήση των wildcards. Τα wildcards με τα κριτήρια που θα έχει δώσει ο χρήστης από πριν βρίσκουν τα ανάλογα αρχεία αγνοώντας όλα τα υπόλοιπα. Αν βρεθούν τα ανάλογα αρχεία εκτελεί την ανάλογη δουλειά που ζήτησε ο χρήστης. Σαν wildcards το AmigaDOS χρησιμοποιεί δύο χαρακτήρες: "?" και "#". Αντίστοιχα αυτοί οι δύο χαρακτήρες σημαίνουν "οποιοδήποτε χαρακτήρα" και "όσους χαρακτήρες".

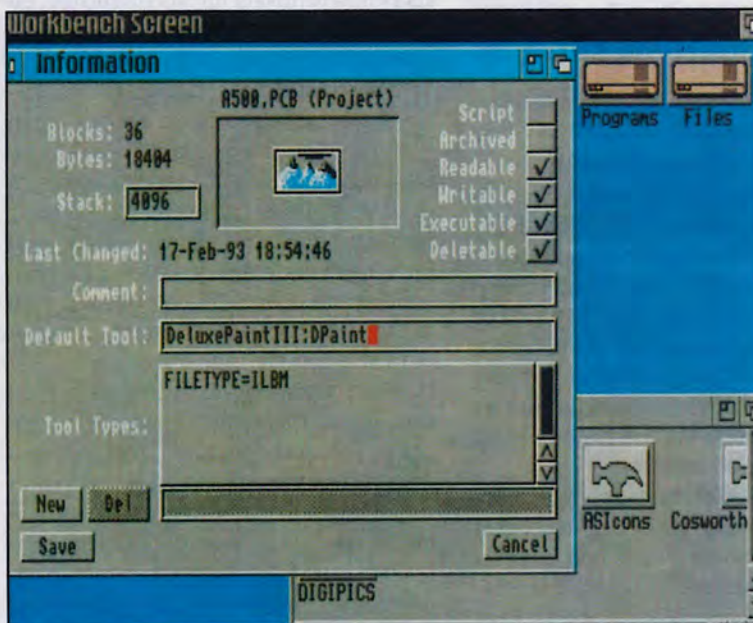
Ε: Γιατί όποτε προσπαθώ να σβήσω ορισμένα αρχεία η Amiga δεν το εκτελεί έστω και αν έχω ξεπροστατέψει την δισκέτα;

Α: Ο λόγος για τον οποίο δεν μπορείς να σβήσεις αυτά τα αρχεία είναι προστατευμένα από το σβήσιμο. Όλα τα αρχεία και επομένως όλα τα directories μπορούν να προστατευτούν από ατυχήματα τέτοιου είδους χρησιμοποιώντας την εντολή του DOS Protect. Για να ξεπροστατέψετε ένα αρχείο απλά δώστε: Protect <όνομα αρχείου> και για να το προστατέψετε ξανά Protect <όνομα αρχείου> -d.

Ελπίζουμε να φανήκαμε χρήσιμοι με τις απορίες σας αυτές. Από εδώ και στο εξής το πιθανότερο είναι να υπάρχει κάθε μήνα κάποιο τμήμα της στήλης Stay Cool που να είναι αφιερωμένο στις απορίες σας.

Περιμένουμε γράμματα σας.

Μέχρι τον επόμενο μήνα λοιπόν Stay cool...



η εικόνα κατά πολύ. Δυστηχώς δεν ξέρω αν το πρόγραμμα κυκλοφορεί στην Ελλάδα οπότε καλό θα ήταν να αντικαταστήσεις τον σκληρό σου με κάποιο μεγαλύτερο σε χωρητικότητα.

Ε: Ενας φίλος μου, μου έδωσε κάποιες εικόνες από PC σε PCX format. Μπορώ να δω αυτές τις εικόνες στην Amiga και



WORDPERFECT 6.0

Επιτέλους!!! Μετά από πολύ-πολύ καιρό, η εταιρεία WordPerfect, αποφάσισε να κυκλοφορήσει την καινούργια έκδοση του πιο γνωστού επεξεργαστή κειμένου που κυκλοφορεί για DOS. Το καινούργιο WordPerfect 6.0, θα πρέπει να έχει κυκλοφορήσει στην αγορά τώρα που το διαβάζετε αυτό, και είναι κάτι το πραγματικά διαφορετικό. Το πρόγραμμα, κρατώντας κάποια από τα κυριότερα χαρακτηριστικά των προκατόχων του, απέκτησε και κάποιες καινούργιες δυνατότητες.

Για αρχή, υπάρχει επιλογή γραφικού περιβάλλοντος. Τι εννοώ; Ότι αν θέλετε, μπορείτε να δουλέψετε το WordPerfect σε κατάσταση γραφικών και όχι απλή κατάσταση κειμένου. Το όλο γραφικό interface του Wordperfect, είναι βασισμένο στο interface των Windows, από το οποίο και έχει πάρει πολλά στοιχεία. Ίσως στην αρχή να μπερδευτείτε κιόλας και να μην ξέρετε τι είναι αυτό που βλέπετε, DOS ή Windows; Τώρα όμως, γραφικό περιβάλλον τι συνεισπάγεται; Μα και βέβαια WYSIWYG (What You See Is What You Get). Ετσι, ένας επεξεργαστής που δουλεύει σε κατάσταση

ΤΟΥ Κ. ΞΑΓΟΡΑΡΗ

Αγαπητοί φίλοι είμαστε για άλλο έναν μήνα μαζί, για να ριξουμε μια ματιά στον πανέμορφο κόσμο των PCs. Και τι είναι πιο όμορφο σε κάποιον υπολογιστή, από τη δυνατότητα να αρχίζεις να γράφεις προγραμματάκια; Θα δούμε λοιπόν την καινούργια έκδοση μιας ιδιαίτερας ικανής γλώσσας, της Zortech C++, όπως επίσης και κάποια άλλα, πολύ ενδιαφέροντα καινούργια προϊόντα. Καλώς ήρθατε.

και BitStream.

Αλλο ένα καινούργιο χαρακτηριστικό, είναι το ότι τώρα πια δεν υπάρχει ο περιορισμός των δύο ταυτόχρονα ανοικτών κειμένων, όπως υπήρχε σε εκδόσεις όπως η 5.1. Αντίθετα, τώρα μπορείτε να ανοίξετε μέχρι εννιά κείμενα, και να τα επεξεργαστείτε. Μπορείτε να "πηδάτε" από το ένα στο άλλο, να πέρνετε κομμάτια από το ένα και να τα στέλνετε στο άλλο - όλα τα καλά πραγματάκια δηλαδή.

Κάτι άλλο είναι το ότι τα κείμενά σας, μπορεί να τοποθετηθεί, γύρω από μια εικόνα και όχι γύρω από το "κουτί" που περιέχει την εικόνα όπως στις προηγούμενες εκδόσεις. Αυτό είναι πολύ καλό, γιατί από τη μια συμπληρώνει ένα από τα μεγαλύτερα κενά της προηγούμενης έκδοσης, αλλά και μπορεί να δημιουργήσει και εντυπωσιακές σελίδες.

Αυτά όμως δεν είναι όλα τα καινούργια χαρακτηριστικά. Υπάρχουν και άλλα όπως

drag and drop εικόνων, δυνατότητα να στείλετε fax, ενσωμάτωση ήχων(!) και πολλά, πολλά άλλα.

Κλείνοντας, να πούμε ότι το WordPerfect 6.0, είναι ένα καλό πρόγραμμα, με πολλά καλά χαρακτηριστικά και πολλές δυνατότητες. Αν ασχολήστε με την επεξεργασία κειμένου, αν θέλετε ένα εύκολο στη χρήση interface, και αν δεν σας πειράζει να μάθετε το χειρισμό και τις λειτουργίες των πλήκτρων του, ψάξτε να το βρείτε. Ιδίως αν χρησιμοποιούσατε και κάποια παλιότερη έκδοση, θα δείτε ότι το WordPerfect 6.0, είναι ο επεξεργαστής που ψάχνατε.

ZORTECH C++ 3.1

Όπως θα διαβάσατε και στον πρόλογο, αυτόν τον μήνα φιλοξενούμε μια από τις καλύτερες γλώσσες. Ο λόγος για την Zortech C++, μία γλώσσα που σέβονται και εκτιμούν πολλοί προγραμματιστές. Είναι δυνατή, γρήγορη και ευέλικτη. Ας δούμε όμως μαζί τα χαρακτηριστικά της.

Το πρώτο και κυριότερο, είναι το περιβάλλον εργασίας για το οποίο προορίζεται η γλώσσα ή καλύτερα, τα περιβάλλοντα. Γιατί η Zortech C++ 3.1, δεν προορίζεται μόνο για το DOS, ή μόνο για τα Windows. Αντίθετα, πρόκειται για μια γλώσσα που απευθύνεται σε όσους θέλουν να προγραμματίσουν σε DOS, Windows 3.x και τέλος OS/2 1.x. Όπως βλέπετε, τα πράγματα δεν είναι και τόσο απλά.

Η πρώτη σας επαφή με τη Zortech C++, θα είναι κάπως τρομακτική. Το κυριότερο χαρακτηριστικό της γλώσσας (όσον αφορά την πρώτη ματιά), είναι το τεράστιο κουτί της. Ένα κουτί μέσα στο οποίο κρύβονται πολλά καλά. Τι είναι αυτά; Δέκα high density δισκέτες 3.5 ιντσών, και επτά εγχειρίδια εκ των οποίων τα δύο ξεπερνούν τις 700(!) σελίδες. Να δούμε όμως τώρα το πακέτο λίγο πιο αναλυτικά.

Να αρχίσουμε από τα βιβλία (θα τα δούμε με σειρά... πάχους!). Το πρώτο από αυτά, είναι το Numerics Programmins Guide. Πρόκειται για ένα εγχειρίδιο 90 σχεδόν



WYSIWYG, τι θα έπρεπε να έχει; Τις κατάλληλες δυνατότητες επεξεργασίας fonts. Ετσι, το WordPerfect 6.0, έχει δυνατότητες να χειριστεί fonts διαφόρων τύπων, όπως TrueType (τα fonts των Windows), Type 1 (PostScript), Intellifonts

σελίδων, το οποίο περιέχει ότι θέλετε να μάθετε για το πως μπορείτε να φτιάξετε προγράμματα που απαιτούν "ανεβασμένο" χειρισμό αριθμών, μαθηματικών και όλων των ανάλογων θεμάτων. Ίσως σας φανεί κάπως άχρηστο στην αρχή, αλλά το κατά πόσο θα παραμείνει άχρηστο, θα το καθορίσει το πόσο εξοικειωμένοι είστε με τη συγκεκριμένη ή κάποια άλλη (είτε προηγούμενη, είτε έκδοση της C++).

Το επόμενο βιβλίο, και αμέσως μεγαλύτερο είναι Whitewater Resource Toolkit User's Manual. Ένα εγχειρίδιο 190 σελίδων, που έχει όλα τα χαρακτηριστικά του W.R.T., ενός προγράμματος για Windows που σας επιτρέπει να φτιάχνετε τα δικά σας resources. Αν θυμάστε, το W.R.T., έχει ξαναεμφανιστεί σαν συμπλήρωμα πακέτου αρκετές φορές. Μία από αυτές ήταν με την Turbo Pascal for Windows. Για όσους όμως δεν το ξέρουν, να πούμε ότι πρόκειται για ένα πρόγραμμα, που σας δίνει τη δυνατότητα να φτιάξετε όλα όσα απαιτεί ένα πρόγραμμα για Windows εύκολα και ανώδυνα. Και όταν λέμε όλα, εννοούμε όλα - από ένα διαφορετικό κέρσορα, μέχρι menus, dialog boxes κλπ. Ιδιαίτε- ρως χρήσιμο.

Το επόμενο βιβλίο, είναι το Update Guide, και σε αυτό μπορείτε να βρείτε πιο πολύ γενικές πληροφορίες για τη γλώσσα, και όχι εξειδικευμένα στοιχεία, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι δεν περιέχει λεπτομέρειες.

Τέταρτο βιβλίο, το όνομά του C++ Tools Reference, και οι σελίδες του 250. Εδώ περιέχονται πληροφορίες για τα tools που προσφέρονται μαζί με την Zortech C++, και τα οποία σας κάνουν τη ζωή πιο εύκολη. Σίγουρα είναι κάτι που θα χρειαστεί να κοιτάξετε.

Τώρα, φτάνουμε στο MultiScore Debuggers User Manual. Αυτό είναι το εγχειρίδιο των debuggers που έρχονται μαζί με τη Zortech, και που αναλαμβάνουν να "καθαρίσουν" τα προγράμματά σας από τα βρωμερά bugs που σας κάνουν τη ζωή μαρτύριο.

Το επόμενο βιβλίο, είναι το Function Reference. Αυτό είναι και το βιβλίο που θα χρησιμοποιήσετε περισσότερο από όλα τα άλλα - ιδίως στις αρχές. Περιέχει όλα τα απαραίτητα που θα σας χρειαστούν στις πρώτες σας επαφές με τη γλώσσα. Προγραμματάκια, αναλύσεις, εντολές, είναι όλα εδώ. Η τεκμηρίωση είναι αρκετά καλή, και εάν δεν έχετε πρόβλημα με τα αγγλικά σας, τότε δεν θα έχετε ούτε και με το εγχειρίδιο.

Τελευταίο βιβλίο είναι το Compiler Guide. Εδώ, θα βρείτε όλα όσα δεν μπόρεσαν να χωρέσουν στο Function Reference, όπως επίσης και όλα όσα αφορούν τον compiler της Zortech C++ 3.1. Για την ακρίβεια, το βιβλίο αφορά τον compiler και συνεπώς,

το μεγαλύτερο μέρος του, είναι αφιερωμένο σε αυτόν. Το θέμα όμως είναι όπια παραδείγματα που περιέχει είναι λίαν βοηθητικά.

Αν περάσουμε τώρα στα "χωράφια" της γλώσσας, το πρώτο που πρέπει να γίνει είναι να κάνετε installation, στο σύστημά σας. Εδώ να πούμε ότι η Zortech δεν έχει ιδιαίτερες απαιτήσεις, και τρέχει σε οποιοδήποτε PC, το οποίο έχει κάποια έκδοση του DOS μεγαλύτερη της 3.0 ή κάποια από τις 1.x εκδόσεις του OS/2. Επίσης αν θέλετε να προγραμματίσετε σε Windows, πρέπει να στοχεύετε στις εκδόσεις 3.0 και 3.1, αλλά αυτό νομίζω πως είναι αυτονόητο.

Μετά το installation, θα δείτε το σκληρό σας φτωχότερο κατά μερικές δεκάδες megabytes. Το πόσο, "είναι μία πονεμένη ιστορία", αλλά εσείς ετοιμάστε γύρω στα 13 για ένα minimum install. Ελπίζω να καταλάβετε.

Σε περίπτωση full installation, θα δείτε πολλά καλά πράγματα να έχουν καταλάβει τη θέση των megabytes σας. Πρώτον, θα δείτε μπόλικους compilers, έτοιμους να πάρουν τον κόπο σας και να τον κάνουν .EXE - γρήγορα και όμορφα. Επίσης, θα δείτε έναν Linker,

ένα resource compiler, συμβατό με αυτόν της Microsoft αλλά πιο κοντινό στη σύνταξη της C++, ένα help compiler για να φτιάχνετε API help αρχεία για Windows, κάποια άλλα utilities όπως Make, Touch κλπ. Θα βρείτε ακόμα debuggers πολλούς και διάφορους, το Whitewater Resource Toolkit, κάποιους DOS Extenders για να μπορέσετε να εκμεταλλευτείτε τις έξτρα δυνατότητες του μηχανήματός σας και τέλος, το Zortech C++ Workbench, το IDE που θα χρησιμοποιήσετε στην ανάπτυξη των προγραμμάτων. Το μόνο πρόβλημα με το Workbench, είναι ότι έχετε λίγο μέλλον μέχρι να μάθετε τον χειρισμό του. Θέλει πολύ προσοχή και πολύ υπομονή. Με τον καιρό όμως το συνηθίζετε.

Πάντως εάν δεν κάνετε full installation, όλο και κάτι θα γλυτώσετε από το σκληρό σας.

Όλα αυτά συγκλίνουν για να φτιάξουν μια πολύ καλή γλώσσα προγραμματισμού. η Zortech C++ 3.1, κρύβει μέσα της δύναμη, ταχύτητα και ευελιξία. Να ξεκαθαρίσουμε ότι δεν απευθύνεται στο τελειώς αρχάριο, αλλά σε κάπως προχωρημένους (που θα κάτσουν όμως να ασχοληθούν με το θέμα) και πάνω. Είναι μια πολύ καλή πρόταση

για όσους σκοπεύουν να επενδύσουν σε κάποια γλώσσα και δεν πρόκειται να σας απογοητεύσει.

STACKER 3.1

Μέχρι τώρα, όλοι πρέπει να ξέρετε τι κάνουν τα συμπιεστικά προγράμματα σκληρών δίσκων. Επίσης, πρέπει να ξέρετε και πια είναι τα πιο γνωστά: το Stacker, το SuperStor και το καινούργιο DoubleSpace που έφτιαξε η Vertisoft Systems και το έδωσε στην Microsoft, η οποία το συμπεριέλαβε στην καινούργια έκδοση του DOS. Από αυτά τα τρία, το Stacker κατέχει το μεγαλύτερο μερίδιο της αγοράς. Τώρα όμως που η Microsoft έβγαλε το DOS 6 μαζί με το DoubleSpace, η Stac Electronics (η εταιρεία που κατασκευάζει το Stacker), αποφάσισε πως δεν πρέπει να μείνει με σταυρωμένα τα χέρια και να χάσει τα 4 εκατομμύρια των πελατών της. Αποτέλεσμα;



Μηνύσεις μεταξύ των δύο εταιρειών, και μια καινούργια έκδοση του Stacker.

Η έκδοση 3.1 λοιπόν, είναι ακόμη στο στάδιο των test για την ανεύρεση και διόρθωση τυχόν bugs στο πρόγραμμα. Το θέμα όμως είναι, ότι η Stac φωνάζει και λέει ότι το πρόγραμμά της είναι καλύτερο από το DoubleSpace.

Επίσης θα "δένει" καλύτερα με το DOS 6, γιατί θα εκμεταλλεύεται κάποια προγραμματιστικά χαρακτηριστικά του DOS (κάτι που προφανώς δεν έγινε με το DoubleSpace). Επίσης, το Stacker 3.1, θα είναι πλήρως συμβατό με τις εκδόσεις 3.2 και πάνω του λειτουργικού, σε αντίθεση πάλι με το DoubleSpace.

Τέλος, θα έχει πιο προσεγμένο πρόγραμμα setup, για να μην υπάρξει περίπτωση να χάσετε δεδομένα από κάποιο μικρό ατύχημα.

Το μόνο που μένει τώρα πια, είναι και να τα δούμε όλα αυτά τα πραγματάκια.

Τέλος, να ευχαριστήσουμε το κατάστημα Κλειδάριθμος (Στουρνάρη 37, τηλ. 3629629) που μας παρέχώρησε το πακέτο της Zortech C++ 3.1 για αυτήν την παρουσίαση.



BIG KARNAK

ΤΟΥ Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ



Aπό μία άγνωστη εταιρία μας είχε έρθει το BIG KARNAK, συγκεκριμένα από την Gaelco που δεν έχει κάνει και πολλές επιτυχίες στον χώρο. Όμως αυτό είναι πραγματικά ένα παιχνίδι που ξεχωρίζει. Είναι ένα arcade adventure τοποθετημένο στην αρχαία Αίγυπτο και σκρολλάρει από αριστερά προς τα δεξιά αν και πολλές φορές τα πράγματα αλλάζουν.

Παίζετε φυσικά τον Karnak που πρέπει να υποθέσουμε ότι είναι ένα αρχαίο αιγυπτιακό όνομα ή κάτι τέτοιο τέλος πάντων!

Ο ήρωάς μας είναι δυνατός όπως πρέπει και φοράει τα ανάλογα αιγυπτιακά ρούχα

όπως και την περίεργη περικεφαλαία της χώρας του.

Κλέβοντας λίγο το θέμα του από τα μισά σχεδόν beat'em ups που κυκλοφορούν στην αγορά η κοπέλα του έχει απαχθεί από κάποιον κακό δαίμονα και αυτός, αντί να βρει κάποια νέα αγάπη, ξεκινάει να σώσει την παλιά!

Αν δεν είχα τόσο περιορισμένο χώρο να γράψω για το παιχνίδι θα ανέλυα ευχαρίστως τον θεσμό της οικογένειας, της μητρότητας και την επιλογή αυτή του Karnak αλλά μάλλον είναι ώρα να μιλήσω για τον θεσμό της σφαγής! Μπροστά σας λοιπόν υπάρχει μια απέραντη χώρα να εξερευνησετε με μόνο τις ματωμένες γροθιές σας για όπλο. Αυτό στην αρχή γιατί μετά μπορείτε να πάρετε όποιο όπλο κρατούσε ο άτυχος αντίπαλος που στείλατε στον άλλο κόσμο. Τί να κάνουμε και ένα σπαθί καλό



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ
Λίγο παλιό, (όσο και η αρχαία Αίγυπτος!)

είναι στα σωστά χέρια (τα σωστά ματωμένα χέρια!). Τρομεροί αντίπαλοι σας περιμένουν: μούμιες με λιωμένη σάρκα και βαμβακερή γάζα, σκελετοί χωρίς λιωμένη σάρκα και πράσινοι πίθηκοι με AIDS που σας πετούν καρύδες.

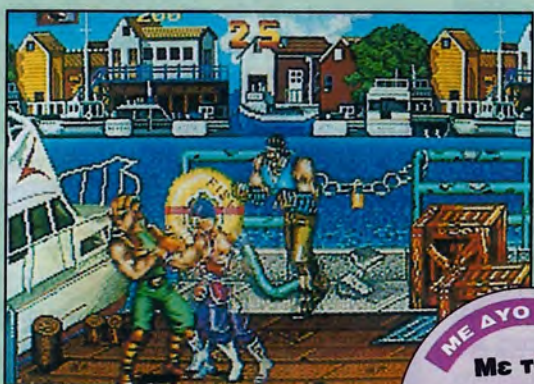
Το gameplay είναι εντυπωσιακό αλλά πρέπει να παίξετε για να καταλάβετε και όχι να διαβάσετε.



αντοχή στο χρόνο

90%

SILENT DRAGON



Tί περιμένατε δηλαδή, ότι δεν θα είχαμε ένα καθαρόαιμο beat'em up αυτό το μήνα; Αν το περιμένατε απατάσθε διότι είναι η εποχή των beat'em ups (πόσες φορές χρειάζεται να το πω;) και των καλοκαιρινών μπάνιων! Ετσι το παιχνίδι έχει το πρώτο επίπεδο δίπλα σε ένα λιμάνι αλλά το σενάριο... Το σενάριο είναι εμπνευ-

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ
Με τόσα πολλά καράτε-θαράτε τελευταία, ένα ακόμα δεν βλάπτει.

σμένο από το υλικό που φτιάχνει το άλλο μισό όλων των beat'em ups (το υπόλοιπο μισό υποθέτω ότι το διαβάσατε στο Big Karnak) δηλαδή υπάρχει ένας κακός που θέλει να καταστρέψει τον κόσμο! Και ένας "καλός" που μόνος του αναλαμβάνει να τον σταματήσει. Οχι ακριβώς μόνος του αφού το παιχνίδι παίζεται διπλό και τριπλό...

Και θα μπορούσα εδώ να μιλήσω για το μεγαλείο της φιλίας σε συνδιασμό με την κοινωνική αδικία και τα μεγάλα συμφέροντα αλλά θα μιλήσω για κάτι εξίσου σημαντικό, το ξυλίκι! Από το συστατικό αυ-

τό είναι φτιαγμένο το παιχνίδι. Και εξηγώ: βλέπετε ένα κιβώτιο στον δρόμο σας; Το σπάτε! Βλέπετε ένα κεφάλι πάνω στους ώμους κάποιου περαστικού; Το σπάτε! Βλέπετε ένα χέρι να έρχεται καταπάνω σας; Το σπάτε! Είναι ο καλύτερος τρόπος για να φτάσετε μέχρι το τέλος της πίστας χωρίς να έχετε παθει πολλές ζημιές.

Υπάρχουν ένα σωρό κρυμμένα bonus επίσης να ανακαλύψετε (με τον γνωστό τρόπο, απλά σπάτε αντικείμενα). Ξεχωρίζει ο μεγάλος τελικός Σουμάς και τίποτα περισσότερο.

Αξίζει πάντως να ρίξετε μερικά πενήντάρικα και μετά να το αφήσετε για πάντα.



αντοχή στο χρόνο

78%

ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ PC-PLUS

386 SX-33 2MB	136.000
386 SX-40 2MB	142.000
386 DX-40 4MB X.AN	178.000
386 DX-40 4MB CACHE AN.LOCAL BUS	187.000
486 DLC-40 4MB/256K CACHE 2VESA	252.000
486 DX-33 4MB/128K CACHE X.AN	272.000
486 DX-33 4MB/128K CACHE AN	275.000
486 DX-50 4MB/256K CACHE AN	332.000
486 DX-50 4MB/256K CACHE AN	339.000
486 DX-2-66/33 4MB/256K CACHE VESA	392.000
486 DX-2-66/33 4MB/128K CACHE AN	370.000
486 DX-33 4MB/256K CACHE EISA	317.000
486 DX-2-50/25 4MB/256K CACHE EISA	361.000
486 DX-2-66/33 4MB/256K CACHE EISA	407.000
486 DX-33 4MB/256K CACHE VESA	297.000
486 DX-50 4MB/256K CACHE VESA	355.000
286-20	127.000

ΤΑ ΠΑΡΑΠΑΝΩ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΑ ΔΙΑΤΙΘΕΝΤΑΙ ΜΕ:
FD1.44/ VGA 256KB/2S, 1P, 1G/
MINI TOWER/MONO VGA

NOTE BOOKS

NOTEBOOK DMAC-366SX/25 (4MB, 60MBHD)	360.000
NOTEBOOK DMAC-486DL/25 (4MB, 120MB)	509.000
NOTEBOOK DATAMICRO-186SLC- 25MHZ, 2MB, 80MB	460.000
NOTEBOOK DATAMICRO-486SLC- 25MHZ, 4MB, 80MB	485.000

ΣΚΛΗΡΟΙ ΔΙΣΚΟΙ

20 MB CONNER /20ms	29.000
40 MB QUANTOM /16ms	36.000
52 MB QUANTOM /17ms	40.000
40 MB SEAGATE /28ms XT/AT ST351	44.000
85 MB W.DIGITAL CAVIAR /17ms/32K	60.000
105 MB QUANDUM /17ms	68.000
106 MB SEAGATE /15ms	64.000
130 MB SEAGATE /16ms ST3144A	66.000
213 MB W.DIGITAL /14ms/256K	85.000
170 MB QUANDUM /17ms/32K	76.000
214 MB SEAGATE /16ms ST3243A/128K	83.000
256 MB W.DIGITAL CAVIAR /13ms	93.000
341 MB W.DIGITAL CAVIAR /13ms	124.000
420 MB W.DIGITAL CAVIAR /13ms	147.000
525 MB SEAGATE /12ms/256K	279.000

MULTIMEDIA

SOUND GALAXY + HXEIA	27.000
SOUND BLASTER DELUXE	31.000
SOUND BLASTER PRO DELUXE	51.000
SOUND BLASTER 16 ASP	84.000
PORT BLASTER ΓΙΑ ΦΟΡΗΤΟΥΣ	52.000
VIDEO BLASTER	110.000
MIDI BLASTER	73.000
WAVE BLASTER	70.000
MIDI ADAPTOR	6.000
CD ROM MITSUMI (KODAK)	80.000
CD ROM ΓΙΑ S.BLASTER 2.0	118.000
CD ROM ΓΙΑ S.BLASTER PRO, 16ASP	153.000
CD ROM TOSHIBA 3301 SCSI	135.000
CD ROM TOSHIBA 3401 SCSI	167.000
CD ROM PHILIPS CM-205	120.000
CD ROM PHILIPS CM-50	80.000
CD ROM SCSI INTERFACE	38.000
CD ROM ΤΙΤΛΟΙ	

CD ROM ΤΙΤΛΟΙ

ANIMALS IN MOTION CD-ROM	11.000
CD ROM ΟΤΕ ΑΠΡΙΛΙΟΣ 91	43.000
CD ROM DISK ENGLISH (PHILIPS)	10500
HUTCHINSON ECNCYCLOPEDIA	57.000
CD ROM MAMALS	28.000
CD ROM DISK WORLD ATLAS	15.000
CINEMANIA	20.000
ESS MEGA SHUTTLE PC CD ROM	10200
GUY SPY IBM PC CD ROM	10200
INCA IBM PC CD ROM	14200
KING'S QUEST V CD ROM	13750
MAGNETIC SCROLLS CD ROM ΣΥΛΛΟΓΗ	10200
NORTH POLAR EXP.CD ROM	10200
REALMS IMB PC CD ROM	10200
SUPREMACY IBM PC CD ROM	10200
ULTIMA I TO VI CDROM	14200
WOMEN IN MOTION CD ROM	11.000
WONDBERLAND IBM PC CD ROM	10200
WRATH OF THE DEMON CD ROM	10200
ΚΑΙ ΠΟΛΛΟΙ ΑΛΛΟΙ ΤΙΤΛΟΙ	

MOTHERBOARD

366SX-16	32.000
286-20	23.000
386SX-33	32.000
386SX-40	38.000
386DX-40	51.000
386DX-40 A	60.000
486DX-33 XA	145.000
486DX-33 A	148.000
486DX-2-50/25 A	205.000
486DX-50 A	212.000
486DX-2-66/33 A	243.000
EISA 486-50	265.000
EISA 486DX-2-66	280.000
EISA 486DL-40	125.000
EISA 486DX-33	190.000
VESA 486-33	170.000
VESA 486-50	228.000
VESA 486DX-2-66	265.000
EISA 486DX-2-50	234.000

ΘΘΟΝΕΣ

HERCULES GREEN PHILIPS	19.000
HANDAREX TECHNO 1428 COLOR (1024 x 768) 0,28DPI INT	95.000
EMC DATAMICRO SVGA MONOCHROME 1024x768 INT	81.000
EMC SVGA COLOR (1024x768) 0.39 DPI INT	81.000
EMC DATAMICRO SVGA COLOR (1024x768) 0.28DPI INT	88.000
CTX SVGA COLOR (1024x768) 0.28DPI INT	94.000
CTX SVGA COLOR (1024x768) 0.28DPI NON INT	101.000
NEC 3FG 15"SVGA COLOR (1024x768) 0.28DPI INT	222.000

MODEMS/FAX

ΕΣΩΤΕΡΙΚΟ 2400DPS SPOTEK	14.000
ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ 2400DPS POCKET SPOTEK	22.000
ΕΣΩΤΕΡΙΚΟ 2400BPS MNP SPOTEK	27.000
FAX/MODEM 9600/2400BPS	20.000
FAX/MODEM 9600/2400 POCKET	39.000
FAX/MODEM 9600/2400 MNP SPOTEK	35.000
FAX/MODEM 9600/14400BPS SPOTEK	145.000
FAX/MODEM 9600/2400BPS (ΜΕ ΕΙΣΟΔΟ ΓΙΑ SCANNER) SPOTEK	30.000

AMIGA

AMIGA 500 PLUS	80.000
AMIGA 600	95.000
AMIGA 1200	145.000
MONITOR 1084S	82.000
DRIVE 3,5 ZYDEC	26.000
GENLOCK RG 300 CD	40.000
MNHMH 512 + CLOCK	11.000
MODULATOR AMIGA	11.000
ΜΕΤΑΣΧΗΜΑΤΙΣΤΗΣ AMIGA	11.000
SCANNER AMIGA	64.000

ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ

SEIKOSHA SP-2400	59.000
STAR LC-20	45.000
EPSON LX-100	69.000
BROTHER M-1309	73.000
CITIZEN 120D	62.000
CITIZEN SWIFT 9	80.000
CITIZEN SWIFT 24e	113.000
CITIZEN SWIFT 200	99.000

ΚΟΥΤΙΑ

MINI TOWER	19000
DESK TOP(F.T)	19000
MIDI TOWER	26000
SLIM	26000
TOWER	31000

ΚΑΡΤΕΣ

VGA 256KB	9000
VGA 512KB	13000
VGA 1MB	20000
MEGA EVA/1024S 16,7 ΕΚ.ΧΡΩΜΑΤΑ	44000

SIMMS

SIMMS 256K	3.500
SIMMS 1MB	11.000
SIMMS 4MB	42.000

ΟΛΟΙ ΟΙ ΝΕΟΙ ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ PC & CD ROM

ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

ΠΟΛΥΤΟΠΟ COMPUTERS

ΧΑΛΚΙΔΙΚΗΣ 40

54643 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ

ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΣΤΟ (031) 837-063

*ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΦΠΑ

- ΠΛΗΡΗΣ ΣΕΙΡΑ JOYSTICKS ΓΙΑ IBM-PC/XT/AT, AMIGA, ATARI, AMSTRAD
- ΚΑΛΩΔΙΑ ΚΑΙ ADAPTORS ΓΙΑ ΚΑΘΕ ΧΡΗΣΗ
- ΠΛΗΡΗΣ ΣΕΙΡΑ MOUSE ΑΠΟ: 4000-30000 ΔΡΧ.
- ΦΙΛΤΡΑ ΘΘΟΝΗΣ ΑΠΟ: 3000 - 30000 ΔΡΧ
- ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ CLICK 101 ΠΛ.(XT/AT) 11000 ΔΡΧ

ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ
ΤΟ ΚΟΥΠΟΝΙ
ΚΑΙ ΣΤΕΙΛΤΕ ΤΟ
ΣΤΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ
"ΠΟΛΥΤΟΠΟ COMPUTERS"
ΧΑΛΚΙΔΙΚΗΣ 40
54643 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
ΓΙΑ ΝΑ ΣΑΣ ΣΤΑΛΕΙ ΠΛΗΡΗΣ
ΤΙΜΟΚΑΤΑΛΟΓΟΣ GAMES-ΠΡΟΙΟΝΤΩΝ

ΟΝΟΜΑ.....
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.....
ΤΚ.....?.....ΠΟΛΗ.....
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ.....





ΤΟΥ Π. ΣΩΤΗΡΙΟΥ

Αυτό το μήνα έχουμε μερικά προγραμματάκια για τα καλά παιδάκια του Amstrad. Μην καθυστερείτε λοιπόν και ξεκινήστε την πληκτρολόγηση. Είναι μερικά δείγματα δουλειάς που κατά καιρούς μας έστειλαν αναγνώστες και πιστεύω ότι θα βοηθήσουν αρκετούς νέους φίλους να προγραμματίσουν.

LISTING 1

10 REM DEMO by GUS ΙΩΑΝΝΟΥ

20 REM FOR USER

30 MODE 2:CLS

40 BORDER 0

50 A\$="USER"

60 L=81-LEN(A\$)

70 X=1:Y=1

80 '

90 '

100 IF X=1 AND Y=1 THEN 500

110 IF X=1 AND Y=25 THEN 450

120 IF X=L AND Y=1 THEN 350

130 IF X=L AND Y=25 THEN 400

140 IF X=L THEN 190

150 IF X=1 THEN 230

160 IF Y=25 THEN 270

170 IF Y=1 THEN 310

180 RETURN

190 'RIGHT

200 M\$="-"

210 IF

220 IF Y\$="+" THEN 350

230 IF Y\$="-" THEN 400

240 M\$="+"

250 IF Y\$="-" THEN 450

260 IF Y\$="+" THEN 500

270 'DOWN

280 Y\$="-"

290 IF M\$="+" THEN 450

300 IF M\$="-" THEN 400

310 'UP

320 Y\$="+"

330 IF M\$="+" THEN 500

340 IF M\$="-" THEN 350

350 M\$="-":Y\$="+"

360 GOSUB 550

370 X=X-1:Y=Y-1

380 GOSUB 100

390 GOTO 310

400 M\$="-":Y\$="-"


```

410 GOSUB 550
420 X=X+1: Y=Y+1
430 GOSUB 100
440 GOTO 400
450 M$="+": Y$="-"
460 GOSUB 550
470 X=X-1: Y=Y-1
480 GOSUB 100
490 GOTO 450
500 M$="+": Y$="+"
510 GOSUB 550
520 X=X+1: Y=Y+1
530 GOSUB 100
540 GOTO 500
550 LOCATE X,Y: PRINT A$
560 FOR D=1 TO 35: NEXT
570 LOCATE X,Y: PRINT " "
580 RETURN

```

Το δεύτερο Listing μας είναι ένα μενού που εμφανίζει τα παραθυράκια του

και μας το έστειλε ο φίλος Π. Ανδριόπουλος.

LISTING 2

```

20 MODE 2: INK 0,26: INK 1,7: PEN 0: PAPER 1: GRAPHICS PEN 1:
CLS
30 X=320: Y=350
40 X1=X: Y1=Y
50 MOVE X,Y: DRAWR 0,10,1,1: DRAWR -3,-5,1,1: DRAWR 3,5,1,1:
DRAWR 3,-
5,1,1: GRAPHICS PEN 0: MOVE X,Y: DRAWR 0,10,1,1: DRAWR -3,-
5,1,1: DRAWR
3,5,1,1: DRAWR 3,-5,1,1
60 IF INKEY(0)=0 THEN Y=Y+5: GOSUB 1000
70 IF INKEY(2)=0 THEN Y=Y+5: GOSUB 1000
80 IF INKEY(8)=0 THEN X=X-10: GOSUB 1000
90 IF INKEY(1)=0 THEN X=X+10: GOSUB 1000
100 GOTO 40
1000 GRAPHICS PEN 1: MOVE X1,Y1: DRAWR 0,10,1,1: DRAWR
3,5,1,1: DRAWR 3,-
5,1,1: GRAPHICS PEN 0: MOVE X,Y: DRAWR 0,10,1,1: DRAWR -3,-
5,1,1: DRAWR
3,5,1,1: DRAWR 3,-5,1,1
1010 RETURN

```

ΕΓΚΕΦΑΛΟΣ

COMPUTERS

Η/Υ - ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ

AMIGA



AMIGA 2000 - 3000
 AMIGA 4000 ΜΕ 68030
 MONITOR 1084-PHILIPS 88-33
 STEREO ΕΓΧΡΩΜΑ
 MONITOR MULTISYNCH 1950-1960-TAXAN
 ΜΝΗΜΕΣ ΓΙΑ AMIGA 500-500 PLUS
 0,5MB - 1MB-1,5MB-2MB
 SMART CARD 2MB-4MB ΓΙΑ A600 16BIT
 DRIVE ZYDEC - CUMANA-POWER DRIVE
 HARD DISC AM 500 - 500 PLUS GVP
 OPAL VISION 24 BIT CARD

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ ΓΙΑ AMIGA 1200

ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΕΣ - ΕΠΙΤΑΧΥΝΤΕΣ 6830
 GVP 1230 ΜΕ 1MB+68882
 GVP 1230 ΜΕ 5MB+68882
 ΜΝΗΜΕΣ 4 MB 32 BIT ΜΕ ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΟ
 ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗ 68881 ή 68882
 ΜΝΗΜΕΣ 8MB - 32BIT
 ΣΚΛΗΡΟΣ ΔΙΣΚΟΣ 2 1/2" 80-120-130-215 MB
 HIGH DENSITY DRIVE ΓΙΑ A1200 εσωτερικό/εξωτερικό

PC

IBM ΣΥΜΒΑΤΑ ΤΗΣ COMMODORE
 486/33MHz - 486/50 MHz και 486/66 MHz
 SOUND BLASTER - 2.0 - PRO -
 PRO 16 SPV - THUNDERBOARD

ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ

NINTENDO-GAME BOY-SEGA



ΟΛΑ ΣΕ ΤΙΜΕΣ ΕΚΠΛΗΞΗ

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



ΤΟΥ Γ. ΓΡΙΒΑ

Αυτό το μήνα, αγαπημένοι φίλοι επιστρέφουμε ξανά στο πολύκροτο θέμα των **U.F.O** όχι αδικαιολόγητα βέβαια. Απλά, στο χρονικό διάστημα που πέρασε μετά τα σχετικά μας άρθρα, ήρθαμε σε επαφή με έναν από τους ερευνητές του θέματος που ζει και εργάζεται στην Ελλάδα, διατηρώντας παράλληλα και επαφές με ανάλογους συναδέλφους του στο εξωτερικό. Ο κύριος Σωκράτης Αικατερινίδης, γιατί γι'αυτόν πρόκειται είχε την ευγενή καλοσύνη να μας παραχωρήσει την παρακάτω συνέντευξη για να μας διαφωτίσει για το λεπτό θέμα των **U.F.O.** και ιδιαίτερα στον Ελλαδικό χώρο.



Ερώτηση: Κύριε Αικατερινίδη, ποια είναι ουσιαστικά η δουλειά σας; Ποιο ήταν το ερέθισμα να ξεκινήσετε έρευνες για τα **U.F.O**;

Απάντηση: Η δουλειά μου είναι η δημοσιογραφία και τα άρθρα μου αναφέρονται κυρίως σε **U.F.O.**- εξωγήινους και σε οτιδήποτε παράξενο συμβαίνει στον πλανήτη μας. Το ερέθισμα για να ασχοληθώ με αυτά τα θέματα ήταν η θέαση ενός τεράστιου **U.F.O.** Εκείνο το βράδυ, ήταν τέλη του Αυγούστου 1969, καθώς παρατηρούσα τον ουρανό από το μπαλκόνι της οικίας μου που ήταν τότε στην Κυψέλη παρατήρησα "κάτι" το οποίο είχε περίπου το μέγεθος της Σελήνης, να διασχίζει με φανταστική ταχύτητα τον ουρανό από

την μια άκρη στην άλλη. Εδώ πρέπει να τονίσω ότι τότε, σχετικά με αυτά τα θέματα η στάση μου ήταν ουδέτερη και οι γνώσεις μου σχεδόν μηδαμινές. Όταν την επομένη συζήτησα αυτή τη θέαση με την παρέα μου, αποδέχτηκαν την άποψη μου ότι πρέπει να ήταν **U.F.O.** Αρχικά ασχολήθηκα βιβλιογραφικά, διάβαζα δηλαδή τα βιβλία που αφορούσαν αυτό το θέμα, και αργότερα αφού απέκτησα τις στοιχειώδεις γνώσεις άρχισα να εξετάζω και με την επιτόπια έρευνα.

Ε: Ποιες είναι συνήθως οι πηγές σας; Πως ξεχωρίζεται τις πλαστές από τις αληθινές;

Α: Οι πηγές μου είναι από άγνωστα άτομα τα οποία έχουν διαβάσει άρθρα



αν θελήσει να διερευνήσει κάποιο δημοσίευμα στο οποίο αναφέρεται κάποιο περιστατικό U.F.O. ή εξωγήινου, να γνωρίζει τα στοιχεία του μάρτυρα και αφού έλθει σε επαφή μαζί του να επιβεβαιώσει αν το δημοσίευμα είναι γνήσιο ή πλαστό. Γιατί δυστηχώς υπάρχουν και άρθρα του τύπου "Ο κ Ι.Γ. είδε ένα U.F.O. κ.λ.π." ή ένα ζευγάρι αντίκρουσε στον Υμητό έναν εξωγήινο κ.λ.π. τα οποία συμβαίνουν μόνο στην φαντασία του συγγραφέα. Εκτός όμως από τις πλαστές θεάσεις U.F.O. ή επαφών με εξωγήινους, έχουμε και πλαστές φωτογραφίες, οι οποίες είναι εύκολο, με την βοήθεια των Ηλ. Υπολογιστών να αναλυθούν και να επαληθευτεί και επιστημονικά η πλαστότητα τους. Ακόμα έχουμε και πλαστές φωτογραφίες, οι οποίες σήμερα είναι εύκολο, με την βοήθεια ειδικού προγράμματος ψωφιακών ηλεκτρονικών υπολογιστών να αποδεικνύεται αν η φωτογραφία είναι γνήσια ή πλαστή.

Ε: Πως γίνεται ο έλεγχος με τους Η/Υ;

Α: Ο Η/Υ έχει την ικανότητα να διακρίνει αν το αντικείμενο της φωτογραφίας είναι ένα συμπαγές αντικείμενο ή ένα πλαστικό μοντέλο U.F.O. ή ένα ρετουσαρισμένο αρνητικό φωτογραφίας. Ένα άλλο σημαντικό στοιχείο που μας προσφέρει είναι η απόσταση που έχει το αντικείμενο από τον μάρτυρα που πήρε την φωτογραφία. Για να επιτύχει αυτή την εκτίμηση ο Η/Υ διαιρεί την φωτογραφία σε 245.760 μικρά τετράγωνα. Όσο πιο καθαρά είναι τα πλαίσια του τετραγώνου, τόσο πιο κοντά στην μηχανή είναι το αντικείμενο. Ενώ όσο πιο ακαθόριστα είναι τα πλαίσια του τετραγώνου, τόσο πιο μακριά από την φωτογραφική μηχανή είναι το αντικείμενο. Ακόμα μπορεί να προσδιορίσει την πυκνότητα των χρωμάτων που έχει η φωτογραφία. Με τον συνδιασμό των παραπάνω 3 στοιχείων αποδεικνύεται τελικά η πλαστότητα ή η γνησιότητα της φωτογραφίας.

Ε: Συνεργάζεστε με ερευνητές από το εξωτερικό και γιατί;

Α: Η συνεργασία με ερευνητές του εξωτερικού, και ιδιαίτερα της Αμερικής, Ιταλίας, Αγγλίας και Ρωσίας όπου η ουφολογία δεν θεωρείται μία ενασχόληση χωρίς αντίκρουσμα μερι-

κών περιθωριακών ατόμων ή ότι είναι ένα κοινό χόμπυ, είναι απαραίτητη για την ανταλλαγή πληροφοριών στα μηνιαία γεγονότα αλλά και την ανταλλαγή απόψεων και θεωριών με βάση τα καινούρια δεδομένα που προκύπτουν από την δράση των εξωγήινων.

Ε: Πιστεύετε ότι ο κόσμος είναι έτοιμος για μια επαφή με εξωγήινους;

Α: Ο κόσμος δεν είναι έτοιμος ακόμα να έλθει επίσημα σε επαφή με τους εξωγήινους και αυτό αποδεικνύεται από το γεγονός ότι ακόμα εξακολουθεί να υπάρχει το τείχος της σιωπής, όπως σας είπα παραπάνω και αυτό ισχύει όχι μόνο για την Ελλάδα αλλά και για το εξωτερικό, αλλά σε μικρότερο βαθμό. Εδώ χρειάζεται να τονίσουμε την εκδοτική "έξαρση" που παρατηρείται στην Ελλάδα αλλά και στο εξωτερικό σε θέματα που έχουν άμεση ή έμμεση σχέση με τους εξωγήινους. Θεωρείται ότι αυτό το γεγονός, αποτελεί μια προετοιμασία της ανθρωπότητας για μια επίσημη επαφή. Βέβαια αποτελεί μεγάλο ερωτηματικό το πότε θα συμβεί η επίσημη επαφή, αφού δεν έχουμε ούτε καν μερικές ενδείξεις που να μας προσδιορίζουν την χρονική στιγμή αυτής της επαφής. Ίσως όμως, όπως πιστεύουν διάφοροι ερευνητές, οι οποίοι στηρίζονται σε τετράστιχα (προφητείες) του Νοστράδαμου η επίσημη επαφή θα γίνει το 2000. Ακόμα υπάρχει η άποψη ότι η επαφή έχει συμβεί, με τις Η.Π.Α., αλλά θα ανακοινωθεί όταν η ανθρωπότητα θα είναι έτοιμη να τους αποδεχθεί. Όμως αυτό το θέμα είναι πολύπλοκο και δεν μπορεί σε μια συνέντευξη να αναπτυχθεί περισσότερο.

Και δυστηχώς έτσι έχουν τα πράγματα... Μια συνέντευξη δεν είναι αρκετή για να καλυφθεί το θέμα. Παρόλα αυτά όμως ο κύριος Αικατερινίδης μας βοήθησε πολύ στο θέμα και θα ήθελα προσωπικά να τον ευχαριστήσω για την βοήθεια που μου έδωσε καθώς επίσης και για την άσφογη συνεργασία του.

Εμείς από την μεριά μας θα βρισκόμαστε πάλι μαζί σας τον επόμενο μήνα με την συνέχεια των άρθρων μας γύρω από θέματα του "Κοντινού" μέλλοντος που σίγουρα σας απασχολούν.

μου και κρίνουν ότι αντιμετωπίζω το θέμα με τη σοβαρότητα που επιβάλλεται και μου τηλεφωνούν για να κλείσουμε κάποιο ραντεβού ώστε να μου αναφέρουν την εμπειρία τους με U.F.O. ή με εξωγήινους. Μετά μαζί με τους συνεργάτες μου αναλύεται και αξιολογείται η εμπειρία αυτή με επιτόπια έρευνα, όπου φυσικά είναι δυνατόν, τελικά είτε απορρίπτεται και αναφέρουμε στον μάρτυρα τον λόγο της απόρριψης είτε εγκρίνεται και αρχειοθετείται. Όμως στην Ελλάδα δεν έχει σπάσει ακόμα το "τείχος της σιωπής" όπως έχει ονομάσει ο κορυφαίος ουφολόγος Χαν Χάυνεκ, την διστακτικότητα των μαρτύρων να δημοσιευτεί η εμπειρία τους με πλήρη τα στοιχεία τους ώστε να μπορέσει ο αναγνώστης,



B I G

Σε χαμηλά επίπεδα κυμάνθηκε η συμμετοχή σας αλλά αυτό είναι συνηθισμένο φαινόμενο την εποχή αυτή: Στην συντριπτική σας πλειοψηφία δίνετε εξετάσεις είτε σαν μαθητές Γυμνασίου είτε σαν φοιτητές είτε -κυρίως- σαν υποψήφιοι για την τριτο-

Ο Αναγνώστης του Μήνα

Δεν δυσκολεύτηκα και πάρα πολύ αυτή τη φορά καθώς το γράμμα του Μανώλη Σκαθαράκη από τα Χανιά ξεχώρισε άνετα. Δεν έγραψε τις καθιερωμένες κολακειές αλλά μπήκε κατευθείαν στο ψητό και διατύπωσε τις απόψεις του με μια ευφράδεια και άνεση που με εντυπωσίασε. Φίλε Μανώλη είμαι σίγουρος ότι στην έκθεση που θα γράψεις (ή εγγραφες ήδη) θα πάρεις πολύ καλό βαθμό. Κι επειδή το τεύχος αυτό θα κυκλοφορήσει πριν από το τέλος των εξετάσεων, σου εύχομαι από την καρδιά μου να τα πας καλά και στα υπόλοιπα μαθήματα και να πετύχεις αυτό που θέλεις. Προσπάθησα να σε πάρω και τηλέφωνο για να μιλήσουμε αλλά φαίνεται ότι οι τηλεπικοινωνίες με την Κρήτη είναι κάπως προβληματικές. Επιφυλάσσομαι όμως και θα επανέλθω δριμύτερος! Εσύ φρόντισε να γίνεις μόνιμος της στήλης και να μου γράφεις κάθε μήνα για να απολαβάνω κι εγώ λιγάκι! Πολλές φορές αναρωτιέμαι πόσοι από εσάς καταλαβαίνουν την ευχαρίστηση που αισθανομαι διαβάζοντας τα γράμματά σας...

τος, πρόκειται δηλαδή για το χειρότερό μου καλοκαίρι.

Τέλος πάντων ας αφήσουμε τις λυπητερές ιστορίες για να δούμε τα δικά μας. Λίγο απάντησαν στο πρόβλημα, αλλά όλοι σωστά! Δηλαδή 100% επιτυχία! Και η λύση είναι η παρακάτω: Αφήνουμε και τους τρεις διακόπτες κλειστούς για μισή περίπου ώρα (έτσι αν κάποια λάμπα ήταν αναμένη θα κρυώσει τελείως). Κατόπιν ανοίγουμε τον Α και τον αφήνουμε ανοικτό για 15 λεπτά πε-

ρίπου. Υστερα τον κλείνουμε και ανοίγουμε τον Β. Κατεβαίνουμε αμέσως στο υπόγειο: Η λάμπα που είναι αναμένη αντιστοιχεί στον διακόπτη Β. Αυτή που είναι σβησμένη και ζεστή αντιστοιχεί στον Α και η τρίτη που είναι σβησμένη και κρύα αντιστοιχεί στον Γ. Απλό δεν ήταν; Σίγουρα. Απλή ήταν και η κλήρωση που ανέδειξε νικητή τον Πέτρο Παπαπέτρου από το Μεσολόγγι. Ένα τηλεφώνημα στο περιοδικό Πετράκη και η συνδρομή θα έρχεται κάθε μήνα! Κι ενώ το νερό γεμίζει το δωμάτιο και σε λίγο θα πνιγείτε αν δεν κάνετε κάτι (πρόβλημα τεύχους 37 για όσους δεν κατάλαβαν) να δούμε τί πρέπει να λύσετε αυτό το μήνα (όχι τον Γόρδιο Δεσμό πάντως)! Η φύση του προβλήματος είναι πολύ γνωστή αλλά με τα συγκεκριμένα νούμερα που δίνονται δεν είναι και παιχνιδάκι. Έχετε ένα δοχείο γεμάτο νερό που χωράει 12 κιλά. Επίσης έχετε ένα δοχείο των 7 κιλών και ένα των 5 κιλών, άδεια και τα δύο. Χωρίς να χρησιμοποιήσετε άλλες ποσότητες νερού πρέπει να μοιράσετε το νερό που έχετε σε δύο ίσα μέρη. Εύκολο; Εσείς θα μου πείτε. Πάντως λύνεται και πρακτικά στο σπίτι: Πάρτε τρία ποτήρια και...

Καλά, καλά, αλλαγή θέματος. Είχα πει ότι θα αλλάξει ο τρόπος επιλογής του νικητή: Κλήρωση θα υπάρχει και πάλι (τί να κάνουμε) αλλά ο κάθε αναγνώστης θα έχει περισσότερες πιθανότητες όσο περισσότερες είναι οι ΣΩΣΤΕΣ απαντήσεις που έχει στείλει. Παράδειγμα: αν κάποιος έχει απαντήσει σωστά 3 φορές και δεν έχει αναδειχθεί νικητής, την τέταρτη φορά θα υπάρχουν 4 χαρτάκια με το όνομά του στην κληρωτίδα (αν δεν κερδίσει και τότε διαγράφεται λόγω ...καντεμάς)! Νομίζω ότι είναι κάπως πιο δίκαιο και θα ήθελα να μάθω και τις δικές σας γνώμες. Πάντως να ξέρετε ότι το "μέτρημα" θα αρχίσει από το επόμενο τεύχος γιατί δεν πιστεύω να έχετε την απαίτηση να ψάξω όλα τα γράμματα που έχω λάβει μέχρι τώρα (αριθμός τετραψήφιος και απροσδιόριστος). Ελπίζω να

καταλαβαίνετε τί κόπο αντιπροσωπεύει αυτή η απόφαση για μένα. Για σας όμως χαλάλι όλα!! Και μια πικρία: Γιατί όσοι κερδίζουν δεν ξαναγράφουν (εκτός από ελάχιστες εξαιρέσεις); Μόνο για τη συνδρομή ενδιαφέρεστε; Μα δεν νομίζω ότι έχει τόση αξία πιά!

Να κλείσω όμως με κάτι πιο ευχάριστο: Επειδή θα κάνουμε πολύ καιρό να τα ξαναπούμε (δεν βγαίνει τεύχος τον Αύγουστο) εύχομαι να περάσετε ένα υπέροχο καλοκαίρι (όχι σαν το δικό μου) και να γυρίσετε φορτωμένοι με πολύτιμες εμπειρίες. Ραντεβού το Σεπτέμβρη! Α, στείλτε και καμιά κάρτα από τις διακοπές σας, αφού ξέρετε ότι έχω αδυναμία σ'αυτό!

Ο Τριανταδύαμπτος

Οι απαντήσεις σας στη γνωστή διέυθυνση:

Περιοδικό USER
Σπάρτης 75
124 61 Χαιδάρι
Για τη στήλη "Big Trouble"



ΤΡΑΟΥΒΛΕ

Let's Talk Big Troublers!

Νίκο Λούντο (Πετρούπολη):

Όταν το γράφεις μόνο με κεφαλαία το όνομά σου πώς να καταλάβω πού τονίζεται; Όπως και να έχουν τα πράγματα, επανορθώνω. Ευχαριστώ για το μίνι σχόλιο και τις κάρτες και ΔΕΝ είμαι ο Γ.Φαρμάκης. Επίσης δηλώνω ότι θα απαντώ μονίμως ΟΧΙ σε όσους προσπαθούν να μαντέψουν την ταυτότητά μου. Μήπως και βαρεθείτε καμιά φορά...

Λάμπρο Βασιλιδίδη (Φιλιππιάδα): Το γράμμα σου άργησε υπερβολικά, αλλά αφού έκανες την αρχή φρόντισε να είσαι πιο γρήγορος για να συμμετέχεις και στις κληρώσεις.

Δημήτρη Κουρέα (Χολαργό): Χαίρομαι που τα ερεθίσματα της στήλης σε άγγιξαν. Πολύ όμορφα διατυπωμένες οι απόψεις σου και πάντα ευπρόσδεκτες βέβαια. Με το ρυθμό που γράφεις σε βλέπω νικητή σε κάποιο από τους προσεχείς διαγωνισμούς!

Μιχάλη Παπαδάκη (Κρήτη, χε, χε): Πρωτότυπος -αλήθεια- ο συλλογισμός σου αλλά λανθασμένος! Καλές διακοπές εύχομαι και περιμένω πάλι γράμμα σου.

Θανάση Τσιρογιάννη (Παγκράτι): Φυσικά και πρέπει να ξαναγράψεις. Για να είμαι ειλικρινής η γελοιογραφία δεν μου άρεσε και τόσο πολύ αλλά είμαι σίγουρος ότι μπορείς να τα καταφέρεις πολύ καλύτερα. Περιμένω νέα δείγματα της δουλειάς σου.

Βασίλη Μπακαγιάννη (Λάρισα): Ελπίζω να είναι εντάξει τώρα. Τα ψευδώνυμα τέρμα. Να έχετε το όνομά σας και να είστε περήφανοι γι' αυτό. Και ειλικρινά το μετάνιωσα που απάντησα σε μερικούς ανώνυμους ή ψευδώνυμους. Ήταν λάθος που δεν θα ξανασμβεί. Δεν είμαστε η Σούπερ Κατερίνα!!!!

Βούλα Κουναδέα (Δάφνη): Πολύ ευχαρίστο το γράμμα σου. Τα αδέρφια σου που είναι πιο φανατικοί όπως λές, γιατί δεν γράφουν; Εσύ πάντως να συνεχίσεις απτόητη! Και ΟΧΙ δεν είμαι ο Κροντηράς! Στενοχωρήθηκες; Έτσι κι αλλιώς ο Νίκος είναι κακάσχημος (ελπίζω να μη το διαβάσει αυτό)!

Λουκά Μπαφατάκη (Κυψέλη): Χαίρομαι που καταλαβαίνεις και ευαισθητοποιείσαι στα θέματα που θίγονται από τη στήλη. Όσο γι' αυτά που αναφέρεις, σχολιάζονται στη γωνία μας. Ελπίζω να σε ικανοποιεί αυτό και περιμένω νέα "κρούση".

Κώστα Σιούγγαρη (Νάουσα): Χάθηκε ο κόσμος να μου γράψεις δυο λογάκια παραπάνω; Ποιός είσαι, με τί ασχολείσαι, μια μικρή κριτική στη στήλη. Δεν ζητάω και τρομερά πράγματα, έτσι δεν είναι; Περιμένω!

Το τρίγωνο των ...σκολίων!

Εχω ασχοληθεί και στο παρελθόν με οικολογικά ζητήματα, αλλά οφείλω να επανέλθω για δύο λόγους: Πρώτον γιατί το ζητάτε έντονα -και καλά κάνετε- και δεύτερον γιατί είναι ένα θέμα επίκαιρο. Τι είπα; Επίκαιρο; Μέγα λάθος. Η οικολογική μας συνείδηση πρέπει να είναι ΠΑΝΤΑ ξύπνια και να μην αφυπνίζεται μόνο όταν γίνονται κάποιες μεγάλες καταστροφές ή όταν δημιουργείται τεχνητά υπερβολικός θόρυβος από τα μέσα ενημέρωσης για λόγους εντυπώσεων και μόνο. Πάντως είναι αλήθεια ότι η καλοκαιρινή περίοδος έχει δύο μεγάλες ιδιαιτερότητες που αποτέλεσαν και την κύρια αφορμή για το σχόλιο αυτό. Η πρώτη έχει σχέση με τις πυρκαγιές: Δυστυχώς (και παρά την εκτεταμένη καμπάνια που γίνεται κάθε χρόνο) χιλιάδες στρέμματα ζωογόνου δάσους εξαφανίζονται. Κι εμείς μπορούμε και επιβάλλεται να αντιδράσουμε. Βασικά προσέχοντας να μην γίνουμε οι ίδιοι υπαίτιοι κάποιας καταστροφικής φωτιάς. Ας πείσουμε τον πατέρα μας ότι δεν είναι απαραίτητο να πετάξει το αποσιγάρο από το αυτοκίνητο (συνήθως υπάρχουν κάτι μικρές θήκες για το σκοπό αυτό -τασάκια νομίζω λέγονται). Ας μην εγκαταλείψουμε τις χαλασμένες μπαταρίες από το κασετόφωνό μας εκεί όπου κάναμε πικ-νικ. Ας μην αφήσουμε σκουπίδια ή άλλα εύφλεκτα υλικά στο πέρασμά μας. Το μόνο που μπορούμε να καταφέρουμε είναι να προκαλέσουμε ζημιά στην ίδια μας τη χώρα. Πρέπει επιτέλους να μας γίνει συνείδηση. Η δεύτερη μεγάλη ιδιαιτερότητα είναι ότι εκατοντάδες χιλιάδες άνθρωποι θα βρεθούν στις παραλίες. Κι εκεί -δυστυχώς και πάλι φροντίζουν να δείξουν το χειρότερο εαυτό τους. Γιατί; Γιατί βαριόμαστε να ριξουμε το αναψυκτικό μας στον πλησιέστερο κάδο. Κι όταν αυτός δεν υπάρχει θα έπρεπε να το κουβαλάμε μαζί μας κι όχι να το πετάμε εκεί όπου σε λίγο θα βρεθεί κάποιος συνάνθρωπός μας. Με φρίκη θυμάμαι την περίπτωση των 4 Ελβετών που είχαν έρθει για διακοπές στην Ελλάδα και κατέληξαν σε εκστρατεία καθαρισμού των ακτών του Κορινθιακού. Κι εδώ μπαίνει και η διάσταση της οικονομικής ζημιάς που προκαλείται, λόγω μείωσης του τουρισμού. Είναι βέβαια περιττό να πω πόσα μπορούμε να κάνουμε και στην περίπτωση αυτή. Τόσο με το δικό μας παράδειγμα όσο και με την αφύπνιση των γύρω μας. Αλλά ο χώρος είναι τόσο μικρός για ένα τόσο τεράστιο θέμα! Θα επανέλθω!

ΠΟΔΗΛΑΤΕΙ Ο ΓΙΑΝΝΗΣ ΑΪΔΙΝΗΣ

Ατλάντα, 1996, 6:30 MM

Φυσικά και είμαι καλύτερος και όχι μόνο θα πάρω χρυσό μετάλλιο στην ποδηλασία, αλλά θα κάνω και παγκόσμιο ρεκόρ. Μια γρήγορη ματιά στους χαμένους, συγγνώμη στους συναθλητές ήθελα να πω, το πόδι στο πετάλι, όλοι οι μύες έτοιμοι, σε μερικά λεπτά το χρυσό θα είναι δικό μου.



Εκκίνηση, μια πεταλιά, δύο, πρώτη στροφή είμαι τουλάχιστον δύο μέτρα μπροστά από τους άλλους, οι θεατές έχουν σηκωθεί όρθιοι και τότε...

τότε **ξύπνησα!!!**

Ονειρο κι' αυτό, και το πιο απαίσιο δεν είναι να ονειρεύεσαι παράξενα πράγματα, το απαίσιο είναι να ξυπνάς προτού τα ολοκληρώσεις!!!

Ετσι κι' αλλιώς τα όνειρα και η φαντασία είναι γι' αυτούς που δεν μπορούν να αντιμετωπίσουν την πραγματικότητα! **(ρητό)**

Και πραγματικότητα σήμερα είναι το καλοκαίρι το οποίο βρίσκεται στο φόρτε του.

Πραγματικότητα είναι να φωνάζεις και να πιστεύεις ότι είσαι ο καλύτερος και ο πρώτος, άσχετα αν βλέπεις όλους τους άλλους μπροστά σου!!!

Πραγματικότητα είναι οι αναμονές και οι αφίξεις. Και τώρα στα δικά μας.

Νομίζω ότι μερικές οδηγίες για εύκολες γνωριμίες στην παραλία είναι χρήσιμες.

Τρόπος πρώτος. Πετάξτε άμμο προς το πρόσωπο που σας ενδιαφέρει (σύνδρομο αγανάκτησης). Φυσικά ο άλλος θ' αντιδράσει. Τότε ρίχνετε τη ατάκα: "Γιατί δεν έρχεσαι να κάτσεις δίπλα μου για να μην πέφτει η άμμος πάνω σου".

Αν δεν γυρίσεις σπίτι σου με το φτυαράκι σου καρφωμένο στο αυτί σου, έχεις κάνει μια καλή γνωριμία.

Τρόπος δεύτερος (Ξάφνιασμα). Πλησιάζεις και ρωτάς: "Αν σου πω το μικρό όνομα της δεύτερης εξαδέλφης σου, με κερνάς ένα ποτό?"; Φυσικά λες το πιο παράξενο όνομα που ξέρεις, η απάντηση φυσικά είναι: "Όχι δεν είναι σωστό" και τότε ρίχνεις το καλό: "Καλά έχασα. Κερνάω εγώ."

Τρόπος τρίτος (Συμπτώσεις). Πλησιάζεις: "Γειά. Εσύ δεν είσουνα πέρσυ το Νοέμβριο στη Χαβάη?"; Σου απαντά "Μα και βέβαια όχι", και τότε σκοράρεις: "Ούτε και εγώ, είδες σύμπτωση; Αρα ταιριάζουμε, μας ενώνουν οι συμπτώσεις".

Αν συμπωματικά δεν φας χαστούκι, κέρδισες.

Βέβαια οι καλές γνωριμίες γίνονται μόνο από τύχη, γι' αυτό λαγοπόδαρα, φυλαχτά, γούρια, κλπ βοηθάνε. Αυτό που δεν βοηθάει είναι το πως θα τα κουβαλάς μαζί σου στην παραλία.

Τι να κάνουμε, συμβαίνουν.

Ως τον άλλο μήνα βουτάτε ανελέητα όπου βρείτε σε θάλασσα, σε ροφήματα, στη σαλάτα, σε (πονηρούληδες).

Τιούτα!!!

ΥΓ1. Αν μέχρι τον άλλο μήνα δεν με διώξει ο διευθυντής σύνταξης, θα τα ξαναπούμε.

ΥΓ2. Μα τι λέω, δεν μπορώ να διώξω τον εαυτό μου!!!

ΥΓ3. Οτι κάνετε καλά, να το κάνετε καλά (άσχετο, αλλά πάντα ήθελα να το γράφω).

ΥΓ4. Ευχαριστώ τον καλό μου φίλο Νίκο (Σερίφη) που χωρίς αυτόν δεν θα κερδίσω το "χρυσό" στην Ατλάντα.

ΥΓ5. Δεν μου έρχεται τίποτα άλλο να γράψω, γειά!!!!

QuickShot

SUPERVISION

Η ΝΕΑ ΓΕΝΙΑ

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



ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ ΠΩΛΗΣΗΣ

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΜΠΑΝ 3625024, CPU 3644695, ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ 3640482, MICROCLUB 9229847 **ΠΕΙΡΑΙΑΣ:** ΡΑΔΙΟ ΚΟΡΑΣΙΔΗ 4115435, 4129010 **ΕΡΥΘΡΑΙΑ:** DATA GATE 6203929 **ΑΙΓΑΛΕΩ:** ΚΩΝΣΤΑΝΤΑΤΟΥ 5987587 **ΝΙΚΑΙΑ:** ΠΡΟΒΟΛΙΣΙΑΝΟΣ 4914020 **ΚΑΛΛΙΘΕΑ:** ΛΕΩΝ 9520043 **ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ:** ROSALINO 5334513 **Ν.ΙΩΝΙΑ:** ΡΑΔΙΟ ΚΟΡΑΣΙΔΗ 2750700 **ΠΑΤΗΣΙΑ:** ΚΟΟΥΝΤ 2111611 **ΧΟΛΑΡΓΟΣ:** ΡΑΔΙΟ ΚΟΡΑΣΙΔΗ 6522901 **ΝΙΚΑΙΑ:** ΚΕΝΚΕΣ 4976660 **ΚΑΛΛΙΘΕΑ:** PICCOLINO 9566394 **ΚΟΡΥΔΑΛΛΟΣ:** ΝΟΤΕΣ 4952565 **ΘΕΣ/ΝΙΚΗ:** ΧΙΟΝΑΤΗ 277104 **ΗΡΑΚΛΕΙΟ:** ΑΘΗΝΑΙΚΗ ΑΓΟΡΑ 241446 **ΧΑΝΙΑ:** VIDEO COMPUTER 40339 **ΚΑΡΔΙΤΣΑ:** COM-PULAND 73350 **ΡΟΔΟΣ:** ΡΑΔΙΟ ΚΟΡΑΣΙΔΗ 20912 **ΚΑΣΤΟΡΙΑ:** ΣΑΝΑΛΙΔΗΣ 22726 **ΒΕΡΟΙΑ:** ΓΕΩΡΓΙΟΥ 28875 **ΧΙΟΣ:** ΜΟΥΣΙΚΗ - ΣΠΗΛΙΑ 27642 **ΕΛΑΣΣΟΝΑ:** ΠΕΤΣΑΣ 24090 **ΠΑΤΡΑ:** ΡΑΔΙΟ ΚΟΡΑΣΙΔΗ 623363

ΔΩΡΟ ΜΙΑ ΚΑΣΕΤΑ

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

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ
Δ/ΝΣΗ
ΤΚ ΤΗΛ

ΜΕΡΙΚΟΙ ΤΙΤΛΟΙ

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

ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΙ-ΕΙΣΑΓΩΓΕΙΣ

LE VIDEO GAME

Μπούσγου 2 Πεδίοι Αρεώς
Τηλ. 6423648, 6462445

PC VIRUS

ΤΟΥ Π. ΣΩΤΗΡΙΟΥ

Οι ιοί που ακολουθούν στον κατάλογο είναι αυτοί που εμφανίζονται στους συμβατούς. Αυτό είναι το πρώτο μέρος ιών γιατί είναι ατέλειωτοι οι άτιμοι. Στον πίνακα που ακολουθεί διαβάζετε από αριστερά προς τα δεξιά: το όνομα του ιού, τον όνομα στην παρένθεση με το οποίο τον αναγνωρίζουν και τον καθαρίζουν τα αντιβιοτικά, τα μέρη που προσβάλλει, τον αριθμό των bytes που προσθέτει στο αρχείο που μολύνει και τις ζημιές που κάνει. Για να καταλάβετε τί σημαίνουν οι αριθμοί και τα γράμματα διαβάστε τις επεξηγήσεις στο τέλος του πίνακα.

ΜΕΡΟΣ Β'

Bad Boy (4) [BB]	3 4 5	1000	OPD
BadGuy (3) [IB]	4 5	265	OL
Bandit [Ban]	3 4 5 6 7	988	OD
Barcelona [Barc]	3 5	1792	LOP
Beast [Bea]	4 5	429	OPL
BeBe [BeBe]	4 5	1004	OPD
Beeper (2) [Beep]	3 5	482	OPD
Best Wishes [BWish]	5 6 7	1024	OPD
Beta [Bet]	5	1117	LOP
Beware [Bwr]	5	442	P
Black Monday (3) [BMon]	3 4 5 6 7	1055	LOPD
Bljec (8) [Blj]	4 5	369	OP
Blood (2) [Blood]	4 5	418	LOP
Blood-2 [Blood]	5	427	OO
Bloody! [Bloody]	2 3 8 10	?	B
Bob [Bob]	3 4 5	718	OPL
Boys (3) [Boys]	3 4 5	500	OD
Brainy [Bry]	3 4 5	768	O
Brothers [Bro]	1 3 5 6 7	2045	LOP
Burger (28) [Burger]	4 5 6	0	P
Burghofer [Bgh]	3 4 5	525	LOP
Busted [Bst]	4 5	0	OPL
C [CV]	5 6	?	P
CADKill [GN]	3 4 5 6 7	1163	OPD
Cancer [Pix]	5	1480	OPD
Cannabis (2) [CB]	2 3 7	?	BLO
Cansu [GenB]	3 8 10	?	O
Cara [Cara]	3 4 5	1024	FLOP
Carioca (6) [Carioca]	3 5	951	OP
Cascade/170x (14) [170x]	2 3 5	1701	OP
Casino [Casino]	3 4 5	2332	OPL
Casper (2) [Casper]	2 4 5	1200	LOPD
Catman [Ctm]	3 8 10	?	O
Caz [Zar]	3 4 5 6 7	1204	LOP
CB-1530 [1530]	4 5 6 7	1530	LOP
CD [CD]	2 3 5 6 7	2161	OLDP
CD-10 [D2]	1 2 3	?	L
Chaos [GenB]	3 8 9	?	BODF
Cheeba (2) [CHB]	2 3 4 5 6 7	1683	LOP
Chemist [G1]	3 4 5	650	OPL
Christmas Tree [XA1]	2 5	1539	FOPL
Christmas Violator [Vienna]	4 5	5302	OPD
Cinderella [GS]	3 4 5	390	OPL
CkSum [Cks]	3 4 5	1233	PO

Color [GM]	3 4 5	802	OPD
Cop-Mpl [COP]	4 5 6	1113	LOP
Copyright [1193]	3 4 5	1193	L
Cossiga [1241]	3 6 7	899	OPL
Cracker Jack [CRJ]	5	?	LOP
Crazy Eddie [Crazy]	3 4 5 6 10	?	FLOP
Crazy Imp [Imp]	1 3 4 5	1445	OPL
Creeper [Crp]	3 4 5	475	OPL
Crew-2480 [GM]	4 5	2480	LOP
CRF [CRF]	4 5	270	OP
Criminal [Crm]	3 4 5	2615	P
CSL (2) [CSL]	3 4 5	457	LOP
Curse Boot [Curse]	3 8 9	?	BO
D-Tiny (4) [DT]	3 4 5 6	124	L
Dada [Dd]	3 6 7	1363	OPD
Damage [Alf]	3 4 5 6 7	1063	ODP
Dark Avenger (11) [Dav]	3 4 5 6 7	1800	OPL
Darth Vader (6) [512]	3 4 5	?	OLP
Datacrime/1168 (3) [Crime]	2 5	1280	PF
Datacrime-2 [Crime-2]	2 5 6	1514	PF
Datacrime II-B [Crime-2B]	2 4 5 6	1917	P
DataLock [Data]	3 4 5 6 7	920	OP
Day10 [D10]	4 5	674	FLOP
DBASE [Dbase]	3 5	1864	DOP
Dedicated [DAME]	1 2 3 4 5	?	OPL
Define [Def]	4 5 6	0	LOP
Deicide [Dei]	5	0	FLOP
Demolition [Dmo]	3 4 5	1585	LOP
Demon (5) [Dem]	4 5	0	FLOP
Den Zuk (5) [GenB]	3 8	?	OB
Destructor [Destr]	3 4 5 6 7	1150	OP
Devil's Dance (2) [Dance]	3 5	941	DOPL
Dir Virus [Dir]	1 3 4 5	691	OPD
Dir-2/CD 1x (3) [D2]	1 2 3 4 5 6 7	1024	OLDP
Disk Killer (4) [Killer]	3 8 9	?	BOPDF
DM (3) [GS]	3 4 5	400	LOP
DM-B [Dmb]	3 4 5	400	P
Do Nothing [Nothing]	3 5	608	PPL
Dodo [Dod]	3 4	408	O
Doodle (14) [Doodle]	3 5 6	2885	OP
Doom II [Dm2]	3 5 6	2504	OPDL
Dot Killer [Nina]	3 4 5	944	OP
Dutch [Dt]	3 4 5 6 7	555	DOP
EDV (2) [EDV]	1 3 8 9 10	?	BO
Einstein [Ein]	3 6	878	LOP
Eliza [Ei] 4 5		1193	LOP
EMF [EMF]	4 5	404	OPL
Empire (3) [Emp]	2 3 8 9	?	OP
Enemy [Enm]	3 4 5 6 7	1285	OPD
Enigma [Eng]	2 3 6 7	1755	OP
Error [Arma]	6 7	628	OP
ETC [ETC]	3 4 5	572	ODLP
Europe-92 [E92]	3 4 5	728	OLD

10 Μολύνει το Partition Table του σκληρού δίσκου

9 Μολύνει το Boot Sector του σκληρού δίσκου

8 Μολύνει το Boot Sector των δισκετών

7 Μολύνει τα Overlay αρχεία

6 Μολύνει τα EXE αρχεία

5 Μολύνει τα COM αρχεία

4 Μολύνει το COMMAND.COM

3 Ο ιός κάζεται στην μνήμη

2 Ο ιός χρησιμοποιεί Self-Encryption

1 Ο ιός χρησιμοποιεί τεχνικές STEALTH

Ζημιές

B - Πειράζει ή γράφει πάνω στον boot sector

D - Πειράζει τα data files

F - Φορμάρει ή γράφει πάνω σε όλο ή σε μέρος του δίσκου

L - Αμμεσα ή έμμεσα επιπηρεάζει την σύνδεση των αρχείων

O - Επιπηρεάζει την run-time λειτουργία του συστήματος

P - Πειράζει το πρόγραμμα ή τα overlay αρχεία

CINEMA

ΤΟΥ Ν.ΚΡΟΝΤΗΡΑ

ARMY OF DARKNESS



Το τρίτο έργο της cult σειράς Evil Dead είναι αυτή τη στιγμή στα τελικά σκαριά. Η φωτογραφία που παραθέτουμε μπορεί να μην είναι τίποτα το εξαιρετικά πρωτοποριακό σε σχέση με τα άλλα έργα που έχει γυρίσει μέχρι στιγμής ο Sam Raimi αλλά αν θυμηθείτε στα Evil Dead I-II είχατε δει όλα τα τέρατα που μπορούσατε να φανταστείτε αλλά δεν είχε τίποτα σαν αυτό! Οι άνθρωποι πίσω από το έργο αυτό έχουν δουλέψει και στο καινούριο επεισόδιο της σειράς "Παρασκευή και 13" στο Final Friday: Jason Goes to Hell! Το έργο θα είναι μία mainstream

ταινία και αυτό σημαίνει ότι ίσως πολλά από τα ειδικά εφέ θα είναι, μάλλον περισσότερο από αυτό που θα περιμέναμε, συγκρατημένα. Αυτά βέβαια είναι σχετικά γιατί αν η σκηνοθεσία του Raimi είναι όπως πάντα "διεστραμμένη" το ίδιο θα δείχνουν και τα εφέ!

•Jurassic Park ονομάζεται η (προ)τελευταία ταινία του Σπύλμπεργκ με θέμα ένα πάρκο αναψυχής γεμάτο με δεινόσαυρους. Δυστυχώς στην Ελλάδα θα έρθει κατά το Φθινόπωρο ενώ στην Αμερική έχει αρχίσει ήδη να παίζεται και στην υπόλοιπη Ευρώπη μέσα στο Καλοκαίρι. Ξέρουμε επίσης ότι στην ταινία αυτή, που ξεκίνησε με αρκετές εισπράξεις στην πρώτη εβδομάδα προβολής της, θα δείτε τον Jeff Goldblum σε έναν ακόμα ρόλο "μυστήριου", σαν μία μαθηματική ιδιοφυΐα.

•Το The Addams Family 2 ετοιμάζεται. Όπως καταλαβαίνετε είναι οι ώρα για τις "συνέχειες" των επιτυχημένων ταινιών τις οποίες μπορεί να έχετε συνηθίσει στους υπολογιστές αλλά έχετε ξεχάσει στις κινηματογραφικές αίθουσες. Το Bethoven 2 μάλλον δεν θα σας λείει πολλά πράγματα αλλά είναι η συνέχεια ενός μέτριου πρώτου μέρους. Τέλος πάντων δεν θα επιμείνω πάνω σ'αυτό το έργο για να μιλήσω για το Son Of Pink Panther που δεν είναι βέβαια ακριβώς συνέχεια και δεν παίζει ο Πίτερ Σέλλερς.

•Για όσους ενδιαφέρονται για το τί γίνεται πίσω από τις κινηματογραφικές επιτυχίες, προτού δηλαδή αυτές βγούν στις αίθουσες και έχουν απογοητευτεί από τα ανάλογα ντοκουμαντέρ ΔΕΝ θα απογοητευτούν και από το The Making Of Bram Stoker's Dracula: Bloodlines που κυκλοφόρησε από την Tri Star Columbia. Είναι ένα αρκετά καλό προφίλ των βασικότερων συντελεστών της ταινίας που ο καθένας εκθέτει την προσωπική του επαφή με το αντικείμενο, το πάθος και την προσπάθειά του πάνω στο τελικό αποτέλεσμα. Δείτε βέβαια πρώτα την ταινία και ύστερα αυτό το "ντοκουμαντέρ" για να έχετε πρώτα την αντικειμενική κριτική του θεατή.

DARK HALF

Διαβάζετε ένα καλοκαιρινό τεύχος όπου το έργο στο οποίο αναφέρομαι έχει ήδη γίνει παιχνίδι, από το ομώνυμο βιβλίο, και το παρουσιάζει ο αξιότιμος συνεργάτης και adventurās Γρίβας. Το έργο είναι ένας συνδυασμός απίστευτης δύναμης σκηνοθετή και συγγραφέα με τους κορυφαίους του είδους George Romero και Stephen King. Τέσσερις φορές παραλίγο ο Romero να σκηνοθετήσει έργο βασισμένο σε σενάριο του King: Salem's Lot, IT, Pet Sematary, The Stand. Πάντως για τους φίλους των θρίλλερ να πούμε ότι η πρώτη συνεργασία τους ήταν επιτυχία στο CreepShow. Όσο για την ταινία ελπίζουμε για μια φορά τουλάχιστον να είναι πιο κοντά στο βιβλίο απ'ότι το παιχνίδι (βλέπε review).



•Και όσοι θέλουν να ξέρουν τί γίνεται στον χώρο του θρίλλερ θα έχουν την ευκαιρία στο επόμενο τεύχος μας. Πάνω από 20 συνέχειες ταινιών τρόμου στην σελίδα μας για κινηματογράφο (καλά καλά θα βρούμε χώρο και για μερικές φωτογραφίες!)

ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ ΑΠΟ ΤΟ A ... ΑΛΛΑ ΜΕ AMSTRAD

ΤΟΥ Π. ΣΩΤΗΡΙΟΥ

AND

Μια εντολή που θα πρέπει να ξέρετε από τα μαθηματικά αν είχατε την ευτυχία να τα διδάχτείτε στο σχολείο. Είναι ένας απλός τρόπος για να κάνετε μία καλή σκέψη που να μπορέσει να την καταλάβει ο υπολογιστής.

IF "PIXEL" < "USER" AND "EDITOR" > "DTP" THEN PRINT "ΖΗΤΩ" ELSE PRINT "ΑΜΑΝ"

Το πρόγραμμα θα βγάλει φυσικά ΖΗΤΩ για ευνόητους λόγους! Στην πράξη η μεταβλητή χρησιμεύει για αριθμητικές παραστάσεις πολύ περισσότερο απ'ό,τι σε οποιαδήποτε άλλη περίπτωση και αυτό για να δίνονται οι κατευθύνσεις σε ένα πρόγραμμα. Δηλαδή όταν και εφόσον κάνετε κάποιο λογικό διάγραμμα μπορείτε να ξεκινή-

σετε μια πολύ όμορφη διακλάδωση από ένα AND. Πάντοτε συνοδεύεται βέβαια από την εντολή IF και οι άμεσα συνδεδεμένες μ'αυτήν εντολές είναι η OR, NOT και XOR που πάνω κάτω κάνουν τα ίδια πράγματα. Και ένα λεπτομερές παράδειγμα για να καταλάβετε καλύτερα:

PRINT 1 AND 1

θα μας δώσει 1 ενώ το

PRINT 1 AND 0

θα μας δώσει 0

διότι με την AND πρέπει και τα δύο μέρη να είναι όμοια για να δώσει θετικό αποτέλεσμα.

ASC

PRINT ASC ("x")

120

Επιστρέφει την αριθμητική αντιστοιχία του ascii χαρακτήρα της παρένθεσης. Ιδιαίτερα χρήσιμη εντολή για έλεγχο προγραμμά-

των που απαιτούν αναγνώριση λέξεων ή ακόμα καλύτερα γραμμάτων.

ATN

Μία εντολή που θα σας χρησιμεύσει μόνο αν ετοιμάζετε κάποιο πρόγραμμα μαθηματικών ή στην πιο ακραία περίπτωση αν θέλετε ξαφνικά να βγάλετε έναν τυχαίο αριθμό.

Συντάσσεται ως εξής:

ATN (1)

0.785398163

σας δίνει δηλαδή το ημίτονο του αριθμού της παρένθεσης. Τίποτα περισσότερο και τίποτα λιγότερο.

AUTO

Να και μια εντολή που θα χρησιμοποιηθεί πολύ συχνά από εκείνους που θέλουν να γράψουν κάποιο πρόγραμμα. Δεν κάνει τίποτα περισσότερο από το να βάζει τον αριθμό της

γραμμής μπροστά από την εντολή. Συντάσσεται ως εξής:

AUTO 10,5

πράγμα που σημαίνει ότι το πρόγραμμά σας θα αρχίσει από τον αριθμό 10 και θα συνεχίζει προσθέτοντας 5 αριθμούς, δηλαδή 10, 15, 20, 25...

Αν τώρα δώσετε πριν ξεκινήσετε ένα πρόγραμμα την εντολή AUTO σκέτη ο υπολογιστής θα καταλάβει ότι θα ξεκινήσετε πάλι από την γραμμή 10 και θα συνεχίσει να προσθέτει αριθμούς ανά δεκάδες, δηλαδή 10, 20, 30 ...

Δεν υπάρχει καμία αντίστοιχη εντολή με την Auto σε ολοκληρωμένη την BASIC του Amstrad και είναι μια εντολή με την οποία μπορείτε να πειραματιστείτε όσο θέλετε χωρίς κανένα πρόβλημα.

MULTI JOY

- ΔΥΟ FIRE BUTTON (εργονομικά πλήκτρα)
- 1 AUTO FIRE BUTTON
- ΑΤΣΑΛΙΝΑ ΣΗΜΕΙΑ ΤΡΙΒΗΣ
- 7 ΜΙΚΡΟΔΙΑΚΟΠΤΕΣ
- ΜΟΝΤΕΡΝΑ ΣΧΕΔΙΑΣΗ
- ΔΙΑΤΙΘΕΤΑΙ ΣΕ ΔΥΟ ΧΡΩΜΑΤΙΣΜΟΥΣ
- ΓΙΑ: COMMODORE - ATARI - AMSTRAD PC 386/486



ΣΕ ΟΛΑ ΤΑ
ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ
H/Y

5
ΧΡΟΝΙΑ
ΕΓΓΥΗΣΗ

MULTI
LOGI

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

ΞΕΚΙΝΩΝΤ

Αγαπητοί φίλοι, είμαστε ξανά μαζί αυτόν τον μήνα, για να αποτελειώσουμε αυτά που αρχίσαμε στο τελευταίο τεύχος. Αν θυμάστε, στην πλευρά του **Hardware**, είχαμε αφήσει κάποιους από τους τρόπους επεξεργασίας δεδομένων, και στην άλλη πλευρά, αυτήν του **Software**, είχαμε μείνει στη μέση της ανάλυσης του προγράμματός μας. Ας τα δούμε λοιπόν, για να τελειώσουμε και αυτά που αρχίσαμε.

ΤΟΥ Κ. ΞΑΓΟΡΑΡΗ

Η ΣΚΛΗΡΗ ΠΛΕΥΡΑ...

Τον προηγούμενο μήνα, είχαμε δει τρεις τρόπους επεξεργασίας, το Batch Processing, το Multiprogramming και την πολυεπεξεργασία. Μας έχουν μείνει λοιπόν άλλοι δύο. Αυτοί οι τρόποι είναι το Time Sharing και το Real Time. Ας αρχίσουμε.

TIME SHARING

Στα ελληνικά, αυτό σημαίνει ΚΑΤΑΜΕΡΙΣΜΟΣ ΤΟΥ ΧΡΟΝΟΥ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑΣ. Όταν χρησιμοποιείται αυτήν η τεχνική, πολλοί χρήστες μπορούν να χρησιμοποιήσουν τον υπολογιστή ταυτόχρονα. Το καλό όμως, είναι ότι ο κάθε χρήστης που χρησιμοποιεί τον υπολογιστή, νομίζει ότι είναι ο αποκλειστικός χρήστης του υπολογιστή, λόγω του ότι τα μηχανήματα στα οποία εφαρμόζεται η συγκεκριμένη τεχνική, έχουν πολύ μεγάλη υπολογιστική ισχύ. Η επεξεργασία, γίνεται κυκλικά από το ένα πρόγραμμα στο άλλο, με όλα τα προγράμματα να είναι φορτωμένα στη μνήμη. Οπως καταλαβαίνετε, ο υπολογιστής επεξεργάζεται το κάθε πρόγραμμα για ένα πολύ μικρό χρονικό διάστημα (η "διακοπή" του κάθε προγράμματος είναι κάποια χιλιοστά του δευτερολέπτου), έτσι ώστε να μην σταματήσει η λειτουργία κάποιου άλλου προγράμματος. Αυτό όπως καταλαβαίνετε κάνει και τον υπολογιστή

ένα multi-user σύστημα, αφού ο κάθε χρήστης χρειάζεται μόνο μια οθόνη και ένα πληκτρολόγιο για να κάνει κάποια δουλειά.

REAL TIME

Η' αλλιώς ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΥ ΧΡΟΝΟΥ. Τώρα πια, αυτά τα συστήματα χρησιμοποιούνται ευρέως σε μεγάλους οργανισμούς, όπως τράπεζες, databases κλπ. Με αυτήν την τεχνική επεξεργασίας, καταργείται ο παλιός τρόπος σύμφωνα με τον οποίο οι πληροφορίες επεξεργάζονται από τον υπολογιστή όταν έρθει η ώρα να ζητηθούν.

Αντίθετα, μόλις εισαχθούν, ξεκινά η επεξεργασία και έτσι ο χρήστης σε ένα μικρό χρονικό διάστημα (της τάξης δευτερολέπτων), είναι σε θέση να τις ανακαλέσει και να τις επεξεργαστής, χωρίς να υπάρξει καθυστέρηση. Η μόνη καθυστέρηση, είναι αυτή που χρειάζεται ο υπολογιστής για να επεξεργαστεί τα δεδομένα. Τέλος, ένας real time υπολογιστής, δεσμεύει κάθε χρονική στιγμή όλες τις εξωτερικές συσκευές, ούτως ώστε να είναι πάντα διαθέσιμες στο χρήστη, για ταχύτερη επεξεργασία.

Τον επόμενο μήνα, θα εισβάσουμε στα χωράφια της κεντρικής μονάδας επεξεργασίας (της CPU), για να

δούμε κάποια από τα βασικά της χαρακτηριστικά. Ως τότε, ας ρίξουμε μια ματιά στο προγραμματάκι μας.

...ΚΑΙ Η ΜΑΛΑΚΗ ΠΛΕΥΡΑ

Το προηγούμενο μήνα, είχαμε αναλύσει το πρώτο "μίσό" του προγράμματος. Ετσι λοιπόν, μας μένει να δούμε το δεύτερο και τελευταίο μέρος του προγράμματος. Πριν περάσουμε όμως στην ανάλυσή του, ας ξαναθυμηθούμε αυτό το κομμάτι του προγράμματος.

...

```
m1 := (a+b)/2;
m2 := (c+d)/2;
IF (m1>m2) THEN
BEGIN
WRITELN(m1);
WRITELN(m2);
END
ELSE
BEGIN
WRITELN(m2);
WRITELN(m1);
END;
END.
```

Οπως βλέπετε, στο κομμάτι αυτό, γίνεται η επεξεργασία των δεδομένων που βάλαμε με τις εντολές READLN που υπήρχαν στις προηγούμενες γραμμές του προγράμματος.

Ξεκινώντας, βλέπουμε πολλά πραγματάκια μαζεμένα σε μία και μόνο εντολή. Πρώτα, βλέπουμε πως γίνονται οι δηλώσεις των τιμών στις μεταβλητές, ή με άλλα

ΑΣ ΑΠΟ ΤΟ Α

... ΑΛΛΑ ΜΕ PC

λόγια, πως δίνετε μία τιμή σε κάποια μεταβλητή. Για να το κάνετε λοιπόν, όπως είδατε δεν αρκεί ένα απλό ίσον (=), αλλά πρέπει να προηγηθεί αυτού και η άνω κάτω τελεία (:). Αν δεν μπει η άνω κάτω τελεία, τότε η PASCAL νομίζει ότι κάνετε κάποια σύγκριση, αφού μόνο στις συγκρίσεις χρησιμοποιείτε το ίσον μόνο του.

Το δεύτερο πράγμα που βλέπουμε, είναι κάποιες μαθηματικές πράξεις της PASCAL. Οι πράξεις, γίνονται όπως και στις άλλες γλώσσες και στα μαθηματικά, με παρενθέσεις, +, -, *, /, \ και άλλα καλά και όμορφα πραγματάκια, στα οποία όμως θα αναφερθούμε αργότερα.

Στις πιο πάνω εντολές, όπως είδατε χρησιμοποιούμε παρενθέσεις, το σύμβολο της πρόσθεσης και το σύμβολο /, το οποίο δηλώνει διαίρεση ME δεκαδικά ψηφία (όπου είναι αναγκαίο).

Προσέξτε, γιατί μπορείτε να χρησιμοποιήσετε και το σύμβολο \, που δηλώνει και αυτό διαίρεση, αλλά στρογγυλοποιεί το αποτέλεσμα προς τον πιο κοντινό ακέραιο, ούτως ώστε να μην υπάρξουν δεκαδικά ψηφία.

Στις πράξεις που προηγήθηκαν λοιπόν, ο υπολογιστής, επεξεργάζεται πρώτα ότι υπάρχει στην παρένθεση και μετά το διαιρεί δια του δύο.

Μετά, ακολουθεί το τμήμα

του προγράμματος, στο οποίο γίνεται ο έλεγχος των αποτελεσμάτων των πράξεων, όπως επίσης και η εκτύπωσή τους.

Ξεκινώντας, ο υπολογιστής ελέγχει αν το m1 είναι μεγαλύτερο του m2 ή όχι. Αυτό γίνεται με την εντολή " IF (m1>m2) THEN ".

Μετά από αυτό, μπορείτε να δείτε μια από τις μεγάλες δυνατότητες της PASCAL. Αυτό, δεν είναι τίποτα άλλο από την χρήση "παραγράφων". Οι παράγραφοι όπως έχουμε ξαναπεί, είναι ομάδες εντολών, τις οποίες η PASCAL τις χειρίζεται σαν μία.

Ένα παράδειγμα είναι οι δύο παράγραφοι μετά την IF ..THEN του προγράμματος. Η εντολή IF ..THEN, εξ ορισμού δέχεται σαν είσοδο μία οποιαδήποτε συνθήκη και μετά εκτελεί ΜΙΑ εντολή. Αν όμως μετά το THEN θέλετε να βάλετε παραπάνω από μία εντολή, τότε κάνετε το εξής: Βάζετε ένα BEGIN και μετά όσες εντολές θέλετε. Μόλις τελειώσουν οι εντολές, βάζετε και ένα END για να κλείσει η παράγραφος, και η PASCAL, θα κάνει ένα απλό πράγμα.

Θα κάνει το έλεγχο και μετά θα εκτελέσει όλες τις εντολές που υπάρχουν ανάμεσα στα BEGIN και END. Δεν θα εκτελέσει μόνο μία. Επίσης δεν υπάρχουν περιορισμοί στο πόσες ή τι εντολές είναι

αυτές που θα χρησιμοποιήσετε. Το μόνο που πρέπει να προσέξετε, είναι το ότι αν χρησιμοποιήσετε BEGIN ..END και μετά ELSE, στο END δεν πρέπει να βάλετε ερωτηματικό (;), γιατί αλλιώς το πρόγραμμα θα έχει λάθος.

Εμείς λοιπόν εδώ, χρησιμοποιήσαμε τις BEGIN και END δύο φορές, μία για κάθε περίπτωση του ελέγχου. Στην πρώτη περίπτωση κάνουμε το εξής:

```
BEGIN  
WRITELN(m1);  
WRITELN(m2);  
END
```

Όλα αυτά κάνουμε απλά πράγματα. Αφού ξεκινήσει η παράγραφος, εμφανίζεται ο πρώτος μέσος όρος (m1) και αμέσως από κάτω, ο δεύτερος (m2). Όπως βλέπετε, το END δεν έχει ερωτηματικό. Μετά ακολουθεί το ELSE, το οποίο λέει στην PASCAL τι να κάνει αν το αποτέλεσμα του πρώτου ελέγχου είναι ψευδές.

Όπως καταλαβαίνετε θα αρχίσει η επεξεργασία της δεύτερης παραγράφου. Σε αυτήν τυπώνεται πρώτο ο δεύτερος μέσος όρος (m2) και από κάτω του ο πρώτος (m1). Τέλος η παράγραφος κλείνει (END;) και αμέσως μετά, τελειώνει και το πρόγραμμα (END.).

Όπως θα είδατε, το τελευταίο END που δηλώνει και το τέλος του προγράμματος,

δεν έχει ερωτηματικό, αλλά τελεία. Αυτό γίνεται για να καταλάβει η PASCAL ότι με αυτήν την εντολή δηλώνετε το τέλος του προγράμματος. Αν δεν βρει END με τελεία κατά τη διάρκεια του compilation, τότε θα βγάλει λάθος. Το ίδιο βέβαια θα γίνει και αν το END., υπάρχει και στη μέση του προγράμματος.

Για να κλείσουμε, να πούμε κάτι. Σίγουρα, αν είστε παρατηρητικοί, θα πρέπει να σας έχει δημιουργηθεί μια απορία.

Τι γίνεται αν οι δύο μέσοι όροι είναι ίσοι; Απλά, το πρόγραμμα θα κάνει τον έλεγχο για να δει αν ο m1 είναι μεγαλύτερος. Θα δει πως δεν είναι, και θα συνεχίσει στο ELSE. Αυτό θα έχει σαν αποτέλεσμα να εμφανιστούν πάλι και οι δύο αριθμοί, χωρίς να παίζει ρόλο το ποιός είναι πρώτος και ποιός δεύτερος.

Με αυτά, κλείσαμε την ανάλυση του προγράμματος. Τον άλλο μήνα, θα ανοίξουμε ένα άλλο κεφάλαιο, αλλά δεν σας λέω πιο για δεν ξέρω ούτε εγώ πιο θα είναι. Όχι, πλάκα κάνω.

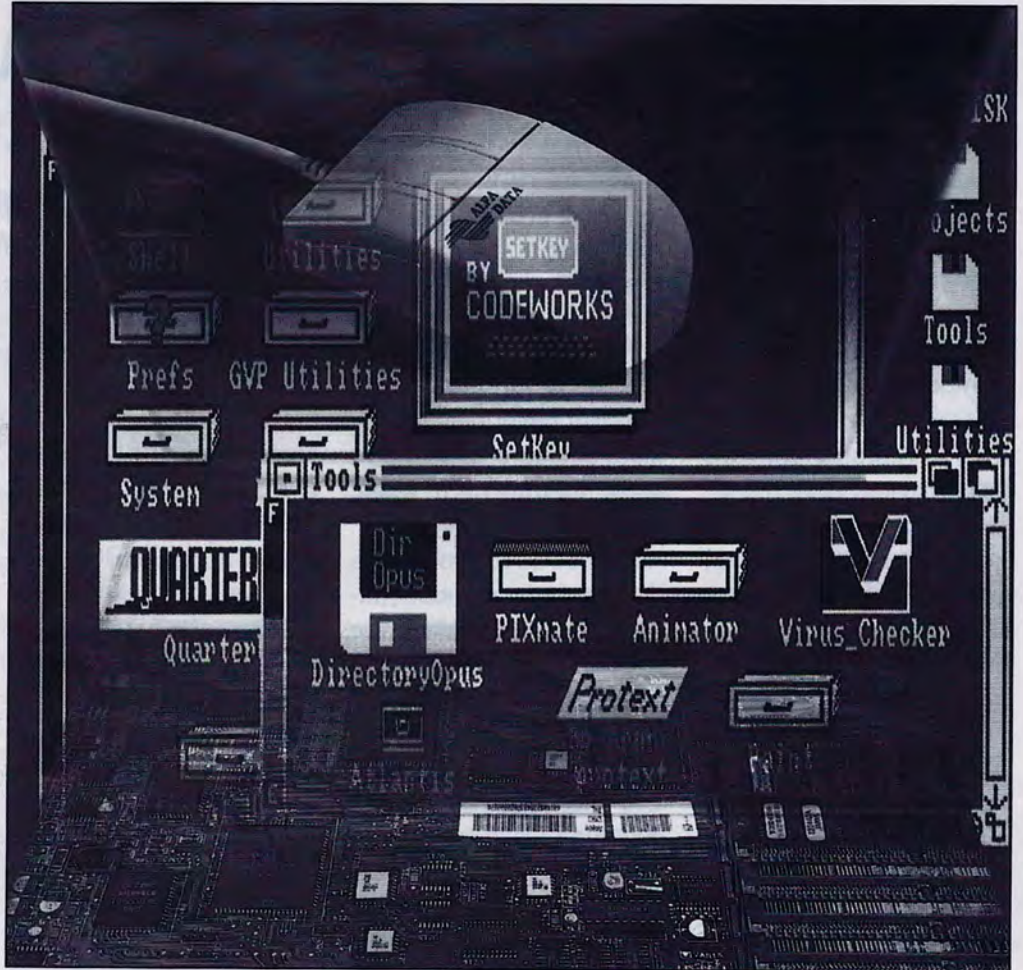
Απλά δεν σας το λέω, για να μείνετε με την απορία και για να παίξετε και μόνοι σας λίγο με την PASCAL. Σε ένα μήνα λοιπόν θα τα ξαναπούμε.

Μέχρι τότε, σας εύχομαι να περάσετε καλά και καλά προγραμματάκια.

ΞΕΚΙΝΩΝΤ

ΤΟΥ Α. ΛΕΟΝΤΙΑΔΗ

Συνεχίζουμε και αυτό τον μήνα όπως σας είχαμε προαναφέρει την ανάλυση των μηνυμάτων λάθους που μπορεί να σας εμφανίσει η Amiga με την μορφή των Guru meditation. Τα Amiga Dos Error μηνύματα είναι πολύ συνηθισμένα και απασχολούν όλους τους Amiga users γι'αυτό και τα αναφέρουμε. Εχουμε λοιπόν ακόμα τα εξής:



204: Αυτό το μήνυμα λάθους σημαίνει ότι δεν βρίσκει τον κατάλογο που θέλησε να βρει ο χρήστης. Ένα λανθασμένο Tool μπορεί να δημιουργήσει το εικονίδιο ενός συρταριού χωρίς όμως να δημιουργήσει και τα περιεχόμενα του συγκεκριμένου συρταριού. Σε περίπτωση που γίνει κάτι τέτοιο προσπαθήστε να προσδιορίσετε το εργαλείο που δημιούργησε το εικονίδιο του συρταριού.

205: Όταν εμφανιστεί αυτό το μήνυμα λάθους, σημαίνει ότι το object (αντικείμενο) που έψαξε ο χρήστης δεν μπορεί να βρεθεί από τον υπολογιστή. Αυτό σημαίνει πιθανόν ότι το εργαλείο ή το εικονίδιο που ψάχνει να βρει ο υπολογιστής δεν υπάρχει στον

δίσκο. Οι περιπτώσεις για τις οποίες μπορεί να έχει συμβεί αυτό είναι τρεις: i) Το εργαλείο έχει μεταφερθεί από τον χρήστη σε άλλο συρτάρι, γι'αυτό θα πρέπει ο ίδιος να ανοίξει ένα άλλο συρτάρι που να έχει δημιουργηθεί από το ίδιο εργαλείο. ii) Ο χρήστης έχει αλλάξει όνομα στο συρτάρι System ή στο Workbench, γι'αυτό ο χρήστης πρέπει να προσπαθήσει να ανοίξει ένα εικονίδιο δημιουργημένο από το εργαλείο που βρίσκεται μέσα στο συρτάρι. iii) Ο δίσκος που περιέχει ένα εργαλείο δεν βρίσκεται την συγκεκριμένη στιγμή μέσα στο disk drive.

210: Το συγκεκριμένο λάθος προσδιορίζει ότι υπάρχει ένας λά-

θος χαρακτήρας στα συστατικά του ονόματος που χρησιμοποίησε ο χρήστης. Όταν δηλαδή ο χρήστης άλλαξε το όνομα σε ένα εργαλείο, σχέδιο, συρτάρι ή δίσκο χρησιμοποίησε έναν χαρακτήρα που δεν είναι έγκυρος.

218: Ένα από τα πολύ συνηθισμένα μηνύματα λάθους που εμφανίζεται στις Amiga. Παρατηρείται όταν ένα εργαλείο που θέλει να χρησιμοποιήσει ο χρήστης δεν βρίσκεται την στιγμή εκείνη μέσα στο disk drive.

221: Όταν εμφανίζεται αυτό το μήνυμα σημαίνει ότι ο δίσκος που χρησιμοποιεί ο χρήστης έχει γεμίσει. Η εργασία που θέλησε να κάνει ο χρήστης δεν μπορεί να γίνει γιατί δεν υπάρχει αρκετός χώ-

ρος στον δίσκο. Αν αδειάσετε το Trashcan και εξακολουθείτε να μην έχετε χώρο, τότε προσπαθήστε να αδειάσετε τον δίσκο από κάποια αντικείμενα που δεν χρειάζεστε ή να βάλετε στο drive μια άδεια δισκέτα.

222: Αυτό το μήνυμα εμφανίζεται όταν ο χρήστης προσπαθήσει να σβήσει κάποιο αντικείμενο το οποίο είναι προστατευμένο από διαγραφή. Για να μπορέσετε να σβήσετε το προστατευμένο σχέδιο, συρτάρι ή εργαλείο επιλέξτε την απεικόνιση του αντικειμένου, διαλέξτε το info από το μενού του Workbench και αλλάξτε την κατάσταση του σε Deleteable.

225: Όταν εμφανιστεί αυτό το μήνυμα σημαίνει ότι η δισκέτα

ΑΣ ΑΠΟ ΤΟ Α ... ΑΛΛΑ ΜΕ AMIGA

που έχει βάλει ο χρήστης στο drive δεν είναι δισκέτα DOS. Αυτό σημαίνει ότι ή δεν έχει φορμαριστεί ή δεν είναι δισκέτα Kickstart. Σε αυτή την περίπτωση χρησιμοποιήστε άλλη δισκέτα ή αν θελήσετε να σβήσετε όλα τα αρχεία από την δισκέτα επιλέξτε το Initialize από το μενού Disk στην κορυφή της οθόνης.

226: Άλλο ένα από τα πλέον συνηθισμένα μηνύματα λάθους που εμφανίζεται στους χρήστες της Amiga. Όταν εμφανιστεί αυτό το μήνυμα σημαίνει ότι δεν υπάρχει δισκέτα στο Drive. Το πιθανότερο είναι ο χρήστης να θέλησε να χρησιμοποιήσει ένα αντικείμενο το οποίο θέλει μια συγκεκριμένη δισκέτα στο drive και την στιγμή εκείνη η δισκέτα δεν ήταν μέσα στο drive. Τοποθετείστε λοιπόν την δισκέτα που πρέπει στο drive και όλα θα είναι εντάξει.

Θα τελειώσουμε αυτό το μήνα με ένα θέμα που έχει παρεξηγηθεί από τους αρχάριους χρήστες της Amiga. Δεν είναι άλλο από τους διάφορους τύπους Icon που εμφανίζει το Workbench. Είναι καιρός πιστεύω να αναλύσουμε τους τύπους αυτούς για να μην υπάρχει μπερδεύα στο μέλλον. Οι τύποι λοιπόν είναι οι εξής:

Disk: Είναι οι πιο βασικοί τύποι εικονιδίων που εμφανίζονται. Εμφανίζονται αμέσως όταν μια δισκέτα μπαίνει μέσα στο drive. Σε περίπτωση που η δισκέτα δεν έχει δικό της εικονίδιο το Workbench χρησιμοποιεί ένα δικό του. Σε περίπτωση που κάνετε με το ποντίκι διπλό κλικ στην εικόνα, αυτό σημαίνει ότι θέλετε να δείτε τα περιεχόμενα της δισκέτας γι'αυτό ο υπολογιστής θα διαβάσει τα περιεχόμενα της δισκέτας και θα εμφανίσει τα διάφορα άλλα παράθυρα που θα δούμε στην



συνέχεια.

Drawer: Τα drawers είναι εικονίδια που αντιπροσωπεύουν τους καταλόγους που υπάρχουν στην δισκέτα. Είναι πολύ χρήσιμα στο να σας βοηθούν να κατανοηθεί τα περιεχόμενα μιας δισκέτας έτσι ώστε αυτά να μην βρίσκονται ανακατεμένα μεταξύ τους. Αν δεν κάνετε διπλό κλικ πάνω σε αυτό τα περιεχόμενα του δεν εμφανίζονται. Όταν γίνει αυτό το Workbench καταλαβαίνει ότι θέλετε να δείτε τα περιεχόμενα ενός καταλόγου και ανοίγει ένα παράθυρο στο οποίο παρουσιάζει τα περιεχόμενα του drawer που θέλετε να δείτε.

Tool: Τα εικονίδια αυτά μοιάζουν συνήθως (και ιδιαίτερα στις δισκέτες του Workbench) με τις εικόνες με τα σφυριά και παρουσιάζουν προγράμματα που δεν

έχουν δικά τους εικονίδια. Ολα συνήθως τα προγράμματα εκτός των παιχνιδιών, μαζί με τους επεξεργαστές κειμένου και τα σχεδιαστικά προγράμματα θεωρούνται tools. Όταν κάνετε διπλό κλικ σε ένα τέτοιο εικονίδιο το πρόγραμμα θα φορτωθεί και θα τρέξει.

Project: Είναι εικονίδια που έχουν δημιουργηθεί από data files. Όταν λέμε data files εννοούμε τα αρχεία που έχουν δημιουργηθεί από επεξεργαστές κειμένου (ένα κείμενο δηλαδή κτλ.). Πολύς φορές όταν κάνετε διπλό κλικ σε ένα τέτοιο αρχείο θα φορτώσει εκτός από το αρχείο αυτό και το αρχικό. Συνήθως όμως δεν γίνεται αυτό. Ο λόγος είναι απλός: υπάρχει κάποια παράμετρος σε αυτά τα προγράμματα η οποία αναφέρει ουσιαστικά στο Work-

bench από πιο πρόγραμμα δημιουργήθηκε και που βρίσκεται αυτό. Έτσι το Workbench θέλει να τρέξει πρώτα αυτό και μετά το πρόγραμμα στο οποίο έκανε ο χρήστης διπλό κλικ. Μην απογοητευθείτε όμως αν κάνοντας διπλό κλικ σε ένα πρόγραμμα δεν γίνει τίποτα γιατί δεν υπάρχει αυτό που αναφέραμε σε όλα τα προγράμματα.

Αυτά προς το παρόν... και όταν λέμε παρόν εννοούμε για αυτόν τον μήνα. Μην διστάσετε να πάρετε τηλέφωνο στα γραφεία του περιοδικού αν έχετε κάποια απορία σχετικά με την Amiga. Εμείς βρισκόμαστε εδώ και θα προσπαθήσουμε να σας βοηθήσουμε όσο μπορούμε. Από την πλευρά των άρθρων κάνετε υπομονή μέχρι τον επόμενο μήνα για την συνέχεια των μαθημάτων.

AUDIO IN

Καλοκαιράκι με νύχτες ζεστές με ρούμι, θότκα και μπουρίτσα. Καιρός και για συναυλίες σε ανοιχτούς χώρους πιά, γήπεδα, θέατρα μέχρι και οικόπεδα. Σ'αυτή τη χώρα όλα γίνονται.

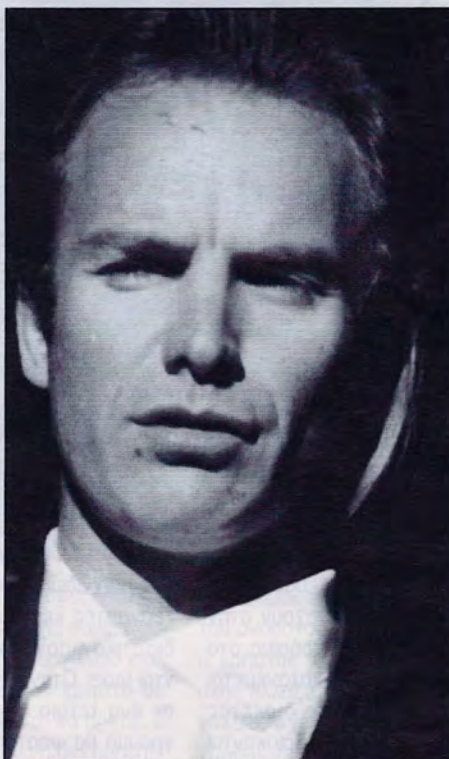
Πληθώρα ονομάτων που ήρθαν κατέπληξαν ή απογοήτευσαν. Καλές και κακές διοργανώσεις. Βιομηχανία του θεάματος. Και όχι πως διαφωνούμε με τους κανόνες αυτούς αλλά οι κανόνες δεν τηρούνται.

Συναναγνώστες μου καλό καλοκαίρι καλές συναυλίες αλλά με το ματάκι και το αυτάκι "ψιλιασμένο".

Αυτή η στήλη θα παρακολουθεί με καρπάρνα και μαύρο γυαλί τους συναυλιαζόμενους και θα καταγράφει τα τεκτενόμενα, θα σας ενημερώνει για το τι θα δείτε, τώρα αν θα το δείτε τον τελευταίο λόγο όπως και την ευθύνη θα έχετε εσείς.

S T I N G

6 ΙΟΥΛΙΟΥ - ΓΗΠΕΔΟ ΑΕΚ



Ο δάσκαλος απο το Newcastle που πήρε το παρατσούκλι Sting (το πραγματικό του όνομα είναι Gordon Sumner) επειδή όταν έπαιζε στην μπάντα της πόλης του φορούσε ένα κιτρινόμαυρο μπλουζάκι που θύμιζε μέλισσα. Σήμερα είναι επίτιμος διδάκτορας της μουσικής του Πανεπιστημίου Νορθάμπρια του Newcastle τίτλος τιμής για ένα μεγάλο Rocker έναν άνθρωπο βαθιά φιλοσοφημένο, ένα διανοούμενο με έκδηλες τις ευαισθησίες του για απλά αλλά και σύνθετα πράγματα, που αφορούν όλους μας.

Σημείο εκκίνησης για τον Sting είναι το 1978 και οι Police με το LP Outlands D'Amour - 1979 Regata De Blanc με Reggae ύφος - 1980 Zenyatta Mondatta.

Τρεις απο τους καλύτερους δι-

σκους μιάς χρυσής εποχής των Police και του Rock. Μετά έρχεται η Solo καριέρα και βέβαια βραβεία Grammy & B.M.I , συμμετοχές σε ηχογραφήσεις άλλων καλλιτεχνών, οι συναυλίες, η συμμετοχή σε 12 ταινίες και σε μια θεατρική παράσταση.

Συνθέτης, μουσικός, τραγουδιστής, ποιητής, ηθοποιός, αλλά πολιτικά & κοινωνικά συνειδητοποιημένος χωρίς όμως πάντα να φτάνει στη βάση του επιδιωκόμενου. Χαρακτηριστικό παράδειγμα η δημόσια αποδοχή της αποτυχίας της κίνησης για την προστασία των δασών του Αμαζονίου όπου και κατηγορήθηκε απο τους Ινδιάνους για προσωπική οφειλή και όχι για οικολογική ευαισθησία.

Πάντως στις 6 Ιουλίου θα έχουμε την τύχη να απολαύσουμε ένα απο τα πιο λαμπρά αστέρια του Rock πρίν τη δύση του.



ΣΥΝΑΥΛΙΕΣ ΣΥΝ + ΠΛΗΝ

ΕΓΙΝΑΝ

6 Ιουνίου - Λυκαβητός

MAGGIE REILLY - ΠΥΞ ΛΑΞ - ΕΚΕΙΝΟΣ & ΕΚΕΙΝΟΣ

Μόνο μια ερώτηση. Πως γίνεται να δένουν οι ΠΥΞ ΛΑΞ και οι ΕΚΕΙΝΟΣ & ΕΚΕΙΝΟΣ με τη MAGGIE ;

18 Ιουνίου - ΑΕΚ

ELTON JOHN

Όχι πάντως και THEONE ο ELTON

22-23 Ιουνίου - Λυκαβητός

BOB DYLAN

Η γενιά των εξηντάρηδων

27 Ιουνίου - Πανιώνιος

METALLICA

Καθαρό και καλό Heavy Metal. Μακριά απο τα μεταλικά σκουπίδια Μακάρι να έπαιζε τόσο καλή μπάλα και η Πανιώνάρα (άσχετο). Μαζί με τους πολύ καλούς Metallica, οι Cult - υποσχόμενοι- και η ΛΕΥΚΗ ΣΥΜΦΩΝΙΑ καταπληκτικοί.



ΘΑ ΓΙΝΟΥΝ;

5 ΙΟΥΛΙΟΥ ΛΥΚΑΒΗΤΟΣ

TITO PUENTE AND THE GOLDEN MEN OF LATIN MUSIC.

Φαίνεται ότι οι ρυθμοί της Ν.Αμερικής επανακτούν έδαφος στην Ελλάδα. Ρυθμοί ζωντανοί, κουλτούρα μιας άλλης ψυχής, διάθεση ερωτική. Καμιά σχέση με τη Λάμπω Βίσου.

7 ΙΟΥΛΙΟΥ ΛΥΚΑΒΗΤΟΣ

CARLA BLEY μαζί με μια μεγάλη μπάντα. Πανδαισία.

12 ΙΟΥΛΙΟΥ ΛΥΚΑΒΗΤΟΣ

THE UNITED NATION ORCHESTRA AND THE JAZZ MASTER

Συναυλία με τρία μέρη αφιερωμένη στον DIZZY GILLESPIE - TO DIZ WITH LOVE - Σημειώστε το όνομα που θα κυριαρχεί εκείνο το βράδυ. PAQUITO D'RIVERA. Πανδαισία.

26/7 ΛΥΚΑΒΗΤΟΣ

TANIA MARIA

Bella Vista και μια Tania, Sambroso, στυλάτη, κυρία, όλο απόλαυση. Ηχοι σάλα. Η εμφάνισή της θα κάψει τις ψυχές και τις καρδιές μας.

UNITED ARTISTS OF MESSIDOR

Η αφρόκρεμα των μουσικών της Νότιας Αμερικής και των νησιών της Καραϊβικής σε σπάνιες ηχογραφήσεις. Στον δίσκο υπάρχει και σημείωμα του Νομπελίστα Gabriel Marcia Marquez που κατά κάποιο τρόπο θέλει να προλογίσει ότι θα ακουστεί στη συνέχεια.

Ενα απόσταγμα μουσικό, των νότιων εκείνων ζεστών θαλασσών που έρχεται μετά απο ζυμώσεις πολλών χρόνων.

Ενδεικτικά ονόματα είναι ο PAQUITO D' RIVERA / IRAKERE ARTURO/ SANDOVAL / MARIO BAUZA / PAULO MOURA / GIOVANNI HIDALGO / SEIS DESOLAR / ASTOR PIAZZOLA.

Δεν χρειάζεται κανείς να είναι φίλος αυτών των μουσικών ιδιωμάτων για να προσέξει αυτό το δίσκο, γιατί αυτές οι μουσικές είναι οι μήτρες που γέννησαν τα σημερινά ακούσματα, και σίγουρα αυτά τα ιδιώματα έχουν να μας θυμίσουν πολλά, και να μας "υποδείξουν" περισσότερο

PC ΚΑΙ ΑΠΟΡΙΕΣ

Αγαπητό USER,

Θα ήθελα να σε συγχαρώ για την πλούσια ύλη σου και για την ενημέρωση την οποία παρέχεις στο περιβάλλον των ηλεκτρονικών υπολογιστών.

Θέλω να σε ρωτήσω για τα TOP 10 για PC, δεν είναι χωρισμένα σε AT και XT εφόσον δεν ανταποκρίνονται στην πραγματικότητα, δηλαδή το PRINCE OF PERSIA και το BLUES BROTHERS είναι παιχνίδια που ένας κάτοχος 386SX και απάνω δεν θέλει ούτε να τα ξέρει, διότι δεν αντιπροσωπεύουν τον computer του.

Αλλά ας περάσουμε στο θέμα. Εχω έναν PC 486/33 με 4MB μνήμη και 80MB σκληρό δίσκο και ένω μερικές απορίες που θα ήθελα να μου λύσεις:

1) Ποιά κάρτα ήχου θα μου σύστηνες για τον υπολογιστή μου (όχι πολύ ακριβή, αλλά με Sampler).

2) Εχω μια VGA (640x480) με 256 χρώματα, αλλά με μονόχρωμη οθόνη και μου έχουν πει ότι αν πάρω έγχρωμη οθόνη, η ανάλυση θα μικρύνει, αληθεύει αυτό;

3) Θα ήθελα να μου στείλεις τη λύση του INDIANA JONES 3 (έχω εσωκλείσει γραμματόσημα).

4) Μου έχουν πει ότι τα WINDOWS NT θέλουν 8MB μνήμη και 100MB σκληρό. Αληθεύει;

5) Τα floptical drives είναι πολύ ακριβά; Πόσο περίπου κάνει ένα; Είναι πιο αργά σε θέμα ταχύτητας σε θέμα ταχύτητας σε σχέση με τα

1.44 drives;

6) Πως μπορώ να κάνω register σε shareware προγράμματα που ο κατασκευαστής τους βρίσκεται στο εξωτερικό;

7) Γιατί δημοσιεύετε αγγελίες που φαίνονται ότι εξυπηρετούν πειρατικούς σκοπούς (στο τεύχος 36 είναι 10 αυτές οι αγγελίες που μερικές έγραφαν και την τιμή της δισκέτας με το παιχνίδι).

Φιλικά**Νίκος****Μαυρογιαννόπουλος**

ΥΓ1 Βάλτε και καμιά αφίσσα.

ΥΓ2 Ποιό είναι το καλύτερο πρόγραμμα ζωγραφικής το HARVARD GRAPHICS 3.0 ή το COREL DRAW 3;

ΥΓ3 Γιατί τα TIPS για PC είναι πάντα λίγα και τις πιο πολλές φορές δεν τρέχουν (ο κωδικός που δώσατε με το EOL για το OPERATION WOLF δεν ισχύει).

Φίλε Νίκο,

κατ' αρχάς να σε ευχαριστήσουμε για τα καλά σου λόγια. Ας περάσουμε όμως στις ερωτήσεις σου ξεκινώντας από το TOP 10.

Το TOP 10 των PCs λοιπόν, δεν μπορεί να χωριστεί σε XT και AT, όπως δεν μπορεί να χωριστεί και σε Amiga 500 και Amiga 1200 για παράδειγμα. Τα PCs είναι μια πολύ μεγάλη κατηγορία υπολογιστών που παρά τις υπο-κατηγορίες τους αποτελούν μία "δυνατή" ενότητα. Τα παιχνίδια που βγαίνουν για PCs, βγαίνουν για

ΟΛΑ τα PCs, ανεξαρτήτως του αν ο χρήστης έχει XT ή αν έχει AT (εκτός βέβαια από τα παιχνίδια που έχουν κάποιες τρομερές απαιτήσεις και θέλουν δυνατά μηχανήματα). Τώρα, το αν θέλει κάποιος που έχει 486 να παίξει Prince of Persia (όπως λες και εσύ), ή αν κάποιος που έχει 8088 θέλει να παίξει X-Wing, εξαρτάται αποκλειστικά και μόνο από τον χρήστη. Με άλλα λόγια, τα κριτήρια που χρησιμοποιεί ο κάθε χρήστης για να αγοράσει κάποιο παιχνίδι, είναι τελείως υποκειμενικά. Το ίδιο ισχύει και για άλλους υπολογιστές όπως η Amiga. Συνεπώς, δεν μπορούμε να χωρίσουμε την κάθε κατηγορία υπολογιστών σε ξεχωριστές κατηγορίες ανάλογα με τα μοντέλα. Ας συνεχίσουμε όμως και ας περάσουμε και στις υπόλοιπες ερωτήσεις σου.

1) Μα φυσικά την SoundBlaster ή τουλάχιστον κάποια συμβατή με αυτήν. Αφού ψάχνεις για κάποια φτηνή κάρτα με sampler, οι κάρτες που ανήκουν σε αυτήν την κατηγορία, αποτελούν και την καλύτερη λύση. Βέβαια, ανάλογα με το πόσο φτηνή εννοείς, μπορείς να δεις και κάρτες από η SoundBlaster Pro, η Gravis Ultrasound κ.α.

2) Φυσικά και όχι! Η ανάλυση δεν μικραίνει ποτέ. Ισαίσα, που θα έχεις και πιο σωστό και καθαρό display.

3) Το αίτημά σου μεταφέρθηκε στον κ. Γρίβα.

4) Όχι, δεν αληθεύει - τουλάχιστον όχι ολόκληρο. Τα

Windows NT, χρειάζονται 8MB μνήμης (και πολύ πιθανό να χρειάζονται και περισσότερη), αλλά δεν χρειάζονται και 100MB σκληρό δίσκο. Είπαμε, είναι τεράστια, αλλά όχι και έτσι!!!

5) Τα floptical, δεν είναι και ΤΟΣΟ πολύ ακριβά. Η τιμή τους κυμαίνεται γύρω στις 100000 δραχμές. Και εκτός αυτού, οι δισκέτες που χρησιμοποιούν είναι πολύ φτηνότερες. Για την ακρίβεια, δεν ξεπερνούν τις 10000 δραχμές. Τώρα, στο θέμα της ταχύτητας, δεν χρειάζεται να ανησυχείς. Τα floptical δεν είναι πιο αργά από τα drives.

6) Το θέμα χρειάζεται ανάλυση. Πρόσεξε:

α) Μόλις ξυπνήσεις το πρωί, ετοιμάζεσαι για μια ΙΔΙΑΙΤΕΡΩΣ δύσκολη μέρα.

β) Μόλις ετοιμαστείς, πετάγεσαι στο πιο κοντινό υποκατάστημα της Εθνικής Τράπεζας.

γ) Βρίσκεις τον υπεύθυνο για το συνάλλαγμα, και του λες τι θέλεις να κάνεις.

δ) Οση ώρα του αναλύεις αυτό που θέλεις να κάνεις, ελπίζεις ότι ο υπεύθυνος έχει ξυπνήσει καλά, δεν έχει νεύρα και συνεπώς θα σε εξυπηρετήσει.

ε) Ακούς προσεκτικά αυτά που σου λέει και τι πιστοποιητικά σου ζητάει να του φέρεις.

στ) Τρέχεις να μαζέψεις τα χαρτιά και ενδιάμεσα ετοιμάζεις και το απαιτούμενο χρηματικό ποσό (αυτό που αναλογεί στην εταιρεία που βγάζει το πρόγραμμα και όλους τους φόρους που αναλογούν στο ελληνικό

δημόσιο).

ζ) Τα πηγαίνεις όλα αυτά στον υπεύθυνο και μετά τρέχεις στο ταμείο για να πάρεις την επιταγή.

η) Περιμένεις καμιά ωρίτσα στην ουρά.

θ) Μόλις φτάσεις μπροστά από τον ταμεία, αν δεν έχει έρθει η ώρα να κλείσει η τράπεζα, δίνεις τα λεφτά στον άνθρωπο που σου χαμογελά, παίρνεις την πολυπόθητη επιταγούλα και ξαναπηγαίνεις στο υπεύθυνο συναλλάγματος.

ι) Αυτός συμπληρώνει τα "τελικά" έγγραφα και σου λέει να μην ανησυχείς, και ότι όλα πήγαν μια χαρά.

ια) Ανησυχείς, γιατί ΔΕΝ είναι σίγουρο ότι έχουν πάει όλα μια χαρά.

ιβ) Περιμένεις, περιμένεις, περιμένεις.

ιγ) Αν είσαι τυχερός, μια ωραία πρωία σου έρχεται ένα πακέτο σπίτι. Αν δεν είσαι τυχερός, ξαναπάς στο α). Όπως λέει και ο Κροντηράς "IF NOT LYCKY THEN GOTO A)".

Αυτή είναι η οδύσσεια του register. Αλλά μην απογοητεύεσαι τελείως. Αν είσαι τυχερός, μπορεί μια μέρα και να βρεθείς με το πολυπόθητο πρόγραμμα στα χέρια. Πάντως αξίζει τον κόπο.

7) Το έχουμε ξαναπεί. ΔΕΝ μπορούμε να κρίνουμε το περιεχόμενο της κάθε αγγελίας, διότι υπάρχει περίπτωση να κάνουμε λάθος. Απλά και όμορφα.

ΥΓ1. Που ξέρεις; Μπορεί.

ΥΓ2. Μα φυσικά το COREL DRAW 3.0. Ιδίως αφού όπως λες έχεις και ένα δυ-

νατό και γρήγορο μηχάνημα, δεν θα βρεις καλύτερο.

ΥΓ3. Τα TIPS για PC, είναι όσο περισσότερα γίνεται να είναι. Αν βάλουμε πιο πολλά, θα "φάμε" χώρο από TIPS άλλων υπολογιστών. Όσο για τον αν λειτουργούν, τα περισσότερα TIPS είναι δοκιμασμένα, οπότε, πρέπει να ελέγξεις αν το παιχνίδι σου έχει κάποιο πρόβλημα.

PC ΚΑΙ ΑΠΟΡΙΕΣ, ΜΕΡΟΣ Β'

Αγαπητό USER, είμαι ένας από τους χιλιάδες αναγνώστες σου που σε διαβάζω από το τεύχος Νο 3. Περιττό να σου πω πως είσαι το καλύτερο περιοδικό πληροφορικής. Θα μπω κατευθείαν στο θέμα και στις ερωτήσεις. Εχω έναν PC 80386SX/25.

α. Τι διαφορά έχει ένας 386SX από έναν 386DX. Ποιός κατά τη γνώμη σας γίνεται πιο χρήσιμος;

β. Ποιά είναι η τιμή ενός DRIVE 1.2 για PC;

γ. Τι θα πει XT και τι AT όταν μιλάμε για PC;

δ. Ποιά κάρτα ήχου θα μου πρότεινες; Μια SoundBlaster Pro ή μία κάρτα ήχου της Roland.

Ελπίζω να μην σε κούρασα με τις ερωτήσεις μου.

Πιστεύω σε μια γρήγορη δημοσίευση του γράμματός και των απαντήσεων.

ΥΓ1. Θα ήθελα την λύση του MONKEY ISLAND 1 (εσωκλείω γραμματόσημο).

ΥΓ2. Πόσα παιχνίδια έχει το Sega Gamegear;

ΥΓ3. Θα κυκλοφορήσει ποτέ το Street Fighter 2 για PC;

Φιλικά VIDEOKID Διονύσης Τ.

Φίλε Διονύση,

αφού πρώτα σε ευχαριστήσουμε για τα καλά σου λόγια, ας περάσουμε στις ερωτήσεις.

α) Η μεγαλύτερη διαφορά ανάμεσα στα 386SX και στα 386DX, είναι ότι τα μηχανήματα που υπάγονται στην δεύτερη κατηγορία, χρησιμοποιούν 32-bit επεξεργαστή, με αποτέλεσμα να είναι πολύ πιο γρήγορα. Τώρα, το ποιός είναι πιο χρήσιμος, πρέπει να το αποφασίσεις εσύ, αφού πρώτα αναλύσεις το για πιο λόγο θέλεις τον υπολογιστή σου. Αν το θέλεις για να παίζεις παιχνίδια, τότε ένα SX είναι αρκετό. Αν όμως το θέλεις και για κάποιες πιο "σοβαρές" δουλειές, τότε ένα DX, θα είναι μια καλύτερη λύση. Ο τελικός κριτής όμως, είσαι εσύ.

β) Η τιμή ενός drive 1.2MB, κυμαίνεται μεταξύ των 10000 και 15000 δραχμών.

γ) Τα XT και τα AT, είναι οι δύο μεγάλες κατηγορίες των PCs. Στην κατηγορία των XT, υπάγονται τα πρώτα PCs που είχαν κυκλοφορήσει - με άλλα λόγια όσα είχαν επεξεργαστή 8086 και 8088. Στην κατηγορία των AT, υπάγονται τα PCs που έχουν επεξεργαστή 286, 386SX, 386DX, 486SX και 486SDX.

δ) Και σε αυτό το θέμα ο τελικός κριτής θα είσαι εσύ. Για να σε βοηθήσω όμως λί-

γο, θα σου πω τα εξής. Η κυριότερη διαφορά ανάμεσα στις δύο κάρτες, είναι ότι η SoundBlaster έχει δυνατότητες sampling. Αντίθετα, οι κάρτες της Roland, με μόνη εξαίρεση την τελευταία κάρτα που κυκλοφόρησε πριν από λίγο καιρό, δεν έχουν τέτοιες δυνατότητες. Από την άλλη όμως, όταν ακούσεις ήχο από Roland, θα νομίζεις ότι ακούς αγγέλους να τραγουδούν. Η ποιότητα του ήχου των καρτών της Roland, αγγίζει το τέλειο και δυστυχώς η SoundBlaster δεν μπορεί να την ξεπεράσει. Και αυτό στο λέω από πείρα.

ΥΓ1. Το θέμα το έχει αναλάβει ο κύριος Γρίβας.

ΥΓ2. Γύρω στα εξήντα, σενεπώς ΠΟΛΛΑ.

ΥΓ3. Το Street Fighter II θα κυκλοφορήσει για PC. Τώρα το πότε δεν μπορώ να στο πω με σιγουριά. Ίσως όταν οι προγραμματιστές ξυπνήσουν και αποφασίσουν να κάτσουν να δουλέψουν.

Α, ΧΑ!! ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΓΙΑ AMIGA

Αγαπητό USER, Θεωρώ ως δεδομένο ότι είσαι το καλύτερο περιοδικό στο χώρο των Η/Υ, για αυτό το λόγο θα "μπω κατευθείαν στο ψητό".

Είχα κατά σειρά έναν 286-12.5 με SVGA (έγχρωμη), μετά μία A500 και τώρα έχω μια A1200. Θέλω να σε ρωτήσω τα εξής.

α) Τι πληροφορίες έχεις γύρω από τα σχέδια της Commodore για την A800, θα βγει ποτέ; Τι configura-

tion θα έχει; Έχεις ακούσει τίποτα για άλλες καινούργιες Amiga;

β) Ασχολούμαι πολύ με τα games, ζωγραφική, μουσική στην A1200 την οποία έχω συνδέσει με scart σε μια Black Trinitron Sony 14" και σε ένα JVC stereo. Σε τι υστερεί το σύστημα αυτό από μια A1200 με το 1084S; Μπορεί να με ικανοποιήσει τουλάχιστον στα games το παρόν σύστημα;

γ) Ποιά games θα κυκλοφορήσουν για AGA format και πότε; Ποιά ήδη υπάρχουν;

γ) Προγράμματα όπως το Imagine και το XCAD-3000 θα έχουν ικανοποιητική ταχύτητα στην A1200;

ε) Κρίνεις πως ένα HDD θα ήταν απαραίτητο για τα games; Τι χωρητικότητα μου προτείνεις και τι μάρκα;

στ) Ήταν "καλή" κίνηση η πώληση της A500 και η αγορά της A1200 αυτόν τον καιρό; (για games);

Γιατί φοβάμαι μήπως η A1200 έχει την τύχη της A500+.

Αυτό που εννοώ είναι το αν θα υποστηριχτεί η A1200 όσο πρέπει ή όχι.

ζ) Πειράζει να σας γράψω ένα review παιχνιδιού στο οποίο έχει γίνει test στην A1200

η) Τι χρειάζεται κανείς για να συνεργαστεί με το USER (τρέλα έχω αρκετή!!!) - έχω πρόσβαση σε Mega Drive, Master System, SNES, NES, PC με CD-ROM και φυσικά σε Amiga 1200, A500, A500+

θ) Σαν Hardware η A1200 είναι ανώτερη από το Mega Drive και το SNES ή όχι;

Φιλικότατα Δημήτρης Λούκας.

ΥΓ1. Μιχάλη κουράγιο. Αντε και καλός πολίτης.

ΥΓ2. Η Μακεδονία είναι Ελλάδα ρε!!!

ΥΓ3. Ελπίζω σε δημοσίευση.

ΥΓ4. Γιατί σταματήσατε τη δισκέτα;

ΥΓ5. Τριανταδυάμπιτε είσαι φοβερός.

ΥΓ6. Blanka the ultimate player.

ΥΓ7. Ζήτη το Epic Metal και οι Manowar!!!

Ουφ!!!

Φίλε Δημήτρη,

πριν από όλα τα άλλα να ξεκαθαρίσουμε κάτι. Δεν χρειάζεται να ΘΕΩΡΕΙΣ ότι είμαστε οι καλύτεροι. Είναι ΑΠΟΔΕΔΕΙΓΜΕΝΟ ότι είμαστε οι καλύτεροι και συνεπώς οι θεωρίες δεν είναι αναγκαίες. Ας περάσουμε στις ερωτήσεις σου τώρα.

α) Δυστυχώς, για την A800, δεν ξέρουμε τίποτε άλλο εκτός από το νούμερο. Ούτε configuration έχει ανακοινωθεί ούτε τίποτε άλλο. Όσο για άλλες Amiga, όπ ξέρουμε το ξέρετε.

β) Το μόνο πράγμα στο οποίο υστερεί το σύστημά σου από μια Amiga με 1084S, είναι το ότι αυτό που έχεις, είναι πολύ πιο ακριβό. Όσο για τα υπόλοιπα, τα θέματα είναι απλά. Το σύστημά σου, είναι από ισάξιο μέχρι καλύτερο.

γ) Μέχρι στιγμής, τα παιχνίδια που έχουν ανακοινωθεί είναι τρία. Το Zool, το Steerwalker και το Wing Commander. Για επόμενες κυκλοφορίες, δυστυχώς δεν

έχει ανακοινωθεί τίποτε άλλο.

δ) Ε, 1200 είναι αυτή. Θα έχουν κάποια ταχύτητα σοβαρή. Όχι ότι θα πετάνε κίλλας, αλλά η ταχύτητά τους θα είναι ικανοποιητική.

ε) Έτσι όπως πάνε τα πράγματα, ένας σκληρός δίσκος, σίγουρα θα είναι απαραίτητος. Και αν όχι σύντομα, σε λίγο καιρό σίγουρα θα πρέπει να πάρεις σκληρός. Πάντως, η Sierra το είπε. Αν δεν επικρατήσουν οι σκληροί δίσκοι στην 1200, δεν βγάζει παιχνίδια.

στ) Και βέβαια ήταν καλή. Μία από τις καλύτερες.

Όσο για την υποστήριξη, μην ανησυχείς. Δεν πρόκειται να μην υποστηρίξουν την 1200, ούτε η Commodore, ούτε οι εταιρείες παραγωγής software.

ζ) Όχι δεν πειράζει.

η) Βασικά, πρέπει να περάσεις από τα γραφεία του περιοδικού. Μόλις έρθεις, θα σε δώσουμε στον διευθυντή σύνταξης για να σε "περιποιηθεί" προσωπικά. Μετά, είναι η σειρά του αρχισυντάκτη. Θα πονέσεις λίγο περισσότερο, αλλά θα αντέξεις. Μετά από τον αρχισυντάκτη, θα σε αναλάβουν οι λοιποί συντάκτες. Τότε είναι που θα υποφέρεις. Αν τέλος πάντων, μετά από όλα αυτά μπορέσεις να σταθείς στο ένα πόδι σου για 3 μήνες (και με τη μούρη στον τοίχο), ενώ εμείς θα κάνουμε εξάσκηση στόχου πάνω στην πλάτη σου, ίσως και να το σκεφτούμε. Α, επίσης πρέπει να βρεις πρόσβαση και στα εξής: Σε Neo Geo, σε Atari Falcon, σε έναν

Cray, στις βάσεις της NASA, στις βάσεις USAF, και να μας δίνεις τσάμπα εισητήρια για τις καλές συναυλίες (πχ Metallica). Τέλος, πρέπει να παίζεις βιολί και Kick Off ταυτόχρονα και φυσικά στο Kick Off να μας κερδίζεις, άσχετα με το ότι θα αμολήσουμε εναντίον σου και τον Μαύρο Σίφουνα.

θ) Μα και βέβαια η A1200 είναι ανώτερη. Για την ακρίβεια, είναι καλύτερη από κάθε παιχνιδιομηχανή, εκτός βέβαια από τη Neo Geo.

ΥΓ1. Θα τελειώσει κάποτε τη θητεία του, έτσι δεν είναι;
ΥΓ2. Το ξέρουμε ρε!!!

ΥΓ3. Ε, και τι μ' αυτό;

ΥΓ4. Σταματήσαμε τη δισκέτα τριπλού format, γιατί σε κάθε τεύχος τώρα θα βάζουμε drive τριπλού format.

ΥΓ5. Και που να δεις τον εξηνατετράμπιτο.

ΥΓ6. RYU, the ultimate war machine. Και από την άλλη, ο Blanka ΔΕΝ υπάρχει στο Street Fighter III (βλέπε pre-views).

ΥΓ7. Ζήτω, ζήτω, ζήτω.

Ουφ!!!

ΠΟΛΛΑ ΚΑΙ ΔΙΑΦΟΡΑ

Αγαπητό USER,

Θέλω πρώτα να σε συγχαρώ για την πλούσια ύλη σου, και το χιούμορ που έχεις σε κάθε στήλη.

Εχω μια Amiga 500 (1MB) και μερικές ερωτήσεις για το μηχανήμα μου.

α. Εδώ και αρκετό καιρό έχω κάνει τηλεόραση το monitor μέσω του video. Πιστεύεις ότι χαλάει το monitor ή τα ηχεία του;

β. Πόσο κοστίζει περίπου το VIDI AMIGA 1200 που παρουσίασες στο τεύχος 37;

γ. Πιστεύω ότι το review του SHADOW OF THE BEAST έχει αδικηθεί από κάθε άποψη. Τι νομίζεις;

δ. Θέλω να αγοράσω μια παιχνιδιομηχανή, και έχω καταλήξει στο LYNX και στο GAME GEAR. Κατά τη γνώμη σου πιο είναι καλύτερο σε ήχο και γραφικά; Ελπίζω να μην σε κούρασα.

Ιάκωβος Φλασκής.

Φίλε Ιάκωβε,

πρώτα πρέπει να σε ευχαριστήσουμε για τα καλά σου λόγια. Ας περάσουμε όμως στις ερωτήσεις σου.

α. Μην ανησυχείς για το monitor σου. Δεν πρόκειται να πάθει τίποτα. Αλλωστε δεν υπάρχει κάτι (στη συγκεκριμένη περίπτωση) που να μπορέσει να του κάνει κάποια ζημιά, είτε στην οθόνη, είτε στα ηχεία.

β. Το VIDI AMIGA 1200, δεν έχει κάνει την εμφάνισή του ακόμα στα ελληνικά μαγαζιά, και αυτό που παρουσιάσαμε εμείς, είχε έρθει από το εξωτερικό. Έτσι, δεν μπορούμε να σου πούμε κάποια συγκεκριμένη τιμή. Το μόνο που μπορείς να κάνεις, είναι να περιμένεις λιγάκι μέχρι να έρθει και στην Ελλάδα, οπότε θα ξέρουμε και την τιμή του.

γ. Τι νομίζω; Το θέμα είναι κάπως πιο απλό από ότι φαίνεται, αλλά ταυτόχρονα και κάπως πολύπλοκο. Για να στο εξηγήσω γρήγορα, θα μπορούσα να πω ότι τα reviews τα κάνουν οι συντάκτες του περιοδικού όχι με

μια ματιά, αλλά αφού πρώτα "ταράξουν" το παιχνίδι. Αυτό γίνεται πάντα, μόνο και μόνο για να μπορέσει ο κάθε συντάκτης να έχει μια σωστή άποψη γύρω από το παιχνίδι, και αυτά που γράφει, να τα γράφει υπεύθυνα. Ομως, από ένα σημείο και πέρα, τα πράγματα αλλάζουν. Είναι λογικό ότι και ο συντάκτης έχει και κάποια προσωπική κρίση και κάποια προσωπικά γούστα. Και πριν πεις ότι αυτά τα δύο κάνουν τα reviews υποκειμενικά, να σου πω ότι δεν μπορούμε να ακολουθήσουμε μια standard διαδικασία για να γράψουμε το review ενός παιχνιδιού, γιατί τότε όλα τα παιχνίδια έπρεπε να έπερναν 100%, αφού όλα έχουν τέλεια γραφικά, τέλειο ήχο και τέλειο gameplay. Ομως, ο συντάκτης που καλείται να γράψει ένα review, πρέπει να χρησιμοποιήσει και την κρίση του. Πρέπει να συγκρίνει τι παιχνίδι με όλα τα παρόμοιά του, και για να μην λέμε πολλά λόγια, πρέπει να χρησιμοποιήσει και κάποια υποκειμενικά στοιχεία.

Εσείς λοιπόν, δεν είστε υποχρεωμένοι να ακολουθείτε τυφλά αυτά που λένε οι συντάκτες, γιατί μπορεί στον κ. Κροντηρά να μην αρέσει το A παιχνίδι, αλλά μπορεί να αρέσει στον κ. Σωτηρίου. Το ίδιο πιστεύω ισχύει και μεταξύ των χρηστών. Μπορεί σε εσένα να αρέσει ένα παιχνίδι που δεν αρέσει στον αδελφό σου. Ποιός από τους δύο σας έχει δίκιο;

Για να κλείσουμε λοιπόν την απάντηση, να πούμε όλα τα προηγούμενα με δύο λόγια.

Το τελικό review (αυτό που διαβάζετε) είναι αποτέλεσμα ώριμης σκέψης και εκτίμησης, μαζί με κάποια προσωπική κρίση. Αυτά τα ολίγα.

δ. Τα πράγματα είναι κάπως μπερδεμένα. Ας αρχίσουμε από τον ήχο, που είναι πιο απλά. Το LYNX, υπερέχει καθαρά του GAME GEAR, και αυτό το λένε όλοι όσοι έχουν δει τα μηχανήματα. Το χοντρό μπερδεμα γίνεται στα γραφικά. Από την μια πλευρά, έχουμε το GAME GEAR που απεικονίζει ταυτόχρονα 32 χρώματα, κάτι που όπως καταλαβαίνεις προσθέτει πολύ. Από την άλλη, έχουμε το LYNX το οποίο παρόλο που απεικονίζει ταυτόχρονα μόνο 16 χρώματα, διαθέτει blitter (ένα chip εξειδικευμένο στα γραφικά) που του επιτρέπει να κάνει πιο πολλά και εντυπωσιακά πραγματάκια.

Το μόνο που πρέπει να κάνεις για να αποφασίσεις, είναι να δεις και τα δύο μηχανήματα και να κρίνεις μόνος σου, αφού όπως είπαμε, το καθένα έχει τα δικά του καλά χαρακτηριστικά.

AMIGA 1200+ΑΠΟΡΙΞ =

Αγαπητό USER,

Πήρα το θάρρος να σου γράψω, γιατί έχω πολλούς ενδοιασμούς σχετικά με την αγορά μιας 1200. Οι ενδοιασμοί μου ξεκινούν από το γεγονός ότι θέλω να πάρω μια Amiga που να έχει αντοχή στο χρόνο, να αποδίδει καλά σε οθόνη τηλεόρασης, και να έχει πολλά παιχνίδια.

Εχω διαβάσει τις απαντήσεις που δίνεις σε ερωτήματα

παιδιών, αλλά δεν έχω ξεκαθαρίσει ακόμη:

1) Αν η 1200 αποδίδει σωστά στην TV και αν παίρνει παιχνίδια της A600 και της A500plus (όπου υπάρχουν εκατοντάδες).

Επίσης ήθελα να σε ρωτήσω:

2) Ποιά είναι η διαφορά ανάμεσα στην A500plus και στην A600, και

3) αν η TV πρέπει να έχει scart.

Ευχαριστώ για την κατανόηση,

Ενας πιστός αναγνώστης.

Αγαπητέ φίλε,

(που είναι το όνομά σου;) ας περάσουμε στις απαντήσεις που ψάχνεις.

Κατ' αρχάς, η A1200 είναι ένα άξιο μηχάνημα που δεν πρόκειται να "πεθάνει" σύντομα. Εδώ η A500 αντέχει εδώ και πάνω από 5 χρόνια. Συνεπώς οι ενδιαασμοί σου έχουν ξεκινήσει από λάθος σημείο.

Τώρα όσον αφορά την απόδοση στην τηλεόραση, αυτό δεν είναι κάτι standard για ένα και μοναδικό λόγο. Η απόδοση δεν είναι θέμα της Amiga, αλλά θέμα της τηλεοράσεως.

Η Amiga, στέλνει κάποιο συγκεκριμένο σήμα, και από εκεί και πέρα είναι θέμα του κατα πόσο η τηλεοράσή σου μπορεί να αποδώσει το μέγιστο.

Αν έχεις μια τηλεόραση του 1985, είναι λογικό ότι δεν μπορείς να περιμένεις και πολλά πράγματα. Οι καινούργιες τηλεοράσεις έχουν και scart, το οποίο εί-

ναι και ότι καλύτερο μπορεί να σου τύχει. Αν βέβαια έχεις και μια καινούργια, καλή τηλεόραση με scart, μπορεί να έχεις και καλύτερη απόδοση απ' ότι με το monitor.

Όσον αφορά τα παιχνίδια, το θέμα είναι απλό.

Μπορεί η A1200 να έχει κάποια προβλήματα συμβατότητας με τα παλιά μηχανήματα, αλλά ένα αρκετά μεγάλο ποσοστό των παιχνιδιών τρέχουν.

Από εκεί και πέρα όμως, οι εταιρείες παραγωγής παιχνιδιών έχουν αρχίσει και βγάζουν παιχνίδια αποκλειστικά για την A1200, πράγμα που σημαίνει: "πολλά και ποιοτικά παιχνίδια".

Τώρα να περάσουμε στις ερωτήσεις σου:

1) Σε αυτήν την απορία απαντήσαμε λίγο πιο πάνω. Δεν είναι θέμα της Amiga, αλλά της απόδοσης της τηλεοράσεως.

2) Η A500+ βγήκε σαν αντικαταστάτρια της A500, λόγω του ότι είχε κάποια καλύτερα χαρακτηριστικά. Ομως σαν μηχάνημα είχε κάποια προβλήματα, με αποτέλεσμα να αποσυρθεί από την αγορά πολύ γρήγορα. Έτσι βγήκε η A600 η οποία ήρθε με την σειρά της να αντικαταστήσει την A500+, και αυτή με κάποια καινούργια χαρακτηριστικά και αυξημένες δυνατότητες, χωρίς όμως να υπάρχουν και τεράστιες διαφορές.

3) Και αυτή η ερώτηση έχει απαντηθεί λίγο πιο πάνω. Δεν είναι ανάγκη να έχει scart η τηλεόραση, αλλά αν έχει τόσο το πιο καλό.

ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ ΧΩΡΙΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

Φίλε Δημήτρη Μαυρόπουλε "GameBoy",

αυτό που ζητάς είναι αδύνατο. Οι κωδικοί που σου ζητάει το παιχνίδι είναι αυτοί που αποτελούν το κλειδί του παιχνιδιού, το οποίο έχει θάψει η εταιρεία για να εμποδίσει κάπως τη δράση των πειρατών (ή αντιγραφάκιδων όπως λέγονται τώρα τελευταία). Αφού λοιπόν δεν έχεις αυτούς τους κωδικούς, δεν πρέπει να έχεις ούτε το αυθεντικό παιχνίδι, συνεπώς μιλάμε για μια παράνομη πειρατική κόπια. Όπως καταλαβαίνεις λοιπόν, δεν είναι δυνατό να σου στείλουμε το manual του παιχνιδιού, αφού έτσι θα κάναμε κάτι παράνομο. Το ίδιο ισχύει και για το παιχνίδι TARGHAN. Το μόνο που σου μένει και πρέπει δηλαδή να κάνεις, είναι να πας να αγοράσεις το παιχνίδι αυθεντικό. Εμείς δεν μπορούμε να λύσουμε το πρόβλημά σου.

Φίλε

Χριστοφορίδη Γεράσιμε, οι απορίες σου είναι οι δύο απορίες που έχουν όλοι οι "σοβαροί" χρήστες PC, για τον τελευταίο χρόνο. Πότε θα κυκλοφορήσουν τα Windows NT; Πότε θα εμφανιστεί ο Pentium; Λοιπόν, τα πράγματα αρχίζουν να δείχνουν κάπως πιο ρόδινα.

Τα Windows NT, βρίσκονται ήδη στην τελευταία beta έκδοσή τους, και αν δεν έχουν κυκλοφορήσει μέχρι τώρα, θα κυκλοφορήσουν σε ένα πολύ μικρό χρονικό διάστημα. Όπως καταλαβαίνεις, έχουμε αρχίσει να χαιρόμαστε από τώρα.

Από την άλλη όμως, το θέμα του Pentium είναι κάπως πιο μεπεδεμένο. Γιατί; Απλά γιατί ενώ δεν έχει ανακοινωθεί επίσημα, πολλές εταιρείες έχουν αρχίσει να ανακοινώνουν προϊόντα που έχουν σαν επίκεντρο τον Pentium!

Για παράδειγμα, έχουν αρχίσει να κυκλοφορούν γλώσσες προγραμματισμού ειδικά τροποποιημένες για να εκμεταλεύονται τις καινούργιες δυνατότητες του επεξεργαστή. Θέλεις κάτι ακόμη πιο "χοντρό"; Η Hewlett Packard, ανακοίνωσε ολόκληρο υπολογιστή που έχει σαν επεξεργαστή τον Pentium!!!

Μετά από όλα αυτά λοιπόν, το μόνο λογικό συμπέρασμα είναι ότι ο Pentium είναι σε απόσταση αναπνοής από την ώρα της (επίσημης) κυκλοφορίας του.

Πάντως, όπως και να το κάνουμε, αξίζει να περιμένουμε λίγο ακόμα. Εξηντατετράμπιτος είναι ο κακομοίρης!

Α Γ Γ Ε Λ Ι Ε Σ

ΠΩΛΕΙΤΑΙ ATARI 1040 STF 50.000
δρχ. και προγράμματα απο 250 δρχ.
Γιάννης τηλ.0742-23048/71932

SAMSUNG SPC 3000V σχεδόν αμε-
ταχείριστος, έγχρωμη οθόνη VGA +
παιχνίδια μόνο 100.000. Τηλ.9626891
Δημήτρης

ΕΥΚΑΙΡΙΑ! SEGA MEGADRIVE

υπεράριστη κατάσταση + 1 παιχνίδι +
καλώδιο SCART 39.000 !!! Τηλεφω-
νείστε τώρα 6898929 Αργύρης.
7.30μμ-12.00μμ

AMIGA PC GAMES. Game + disk 300
δρχ. Προσφορά γνωριμίας. Τηλ.
2235629 Βασίλης

PIRATES GAMES CLUB STRIKES

BACK: Τα πιο καινούργια Games στις
εκπληκτικότερες τιμές. Αντικαταβολές
σε όλη την Ελλάδα. Κοσμάς
(0385)28358 10.00-13.00, 20.30-22.00
και Τάσος (0385)28501 16.00-19.00

AMSTRAD 6128 πράσινος, πολλά
παιχνίδια, προγράμματα (Discology 7.3).
Βιβλία, δύο joystick 35.000 τιμή συζητή-
σιμη.

ΝΕΑ ΦΙΛΑΔΕΛΦΕΙΑ AMIGA

CLUB. Gamedisk 250 δρχ. Παρά-
δοση στο σπίτι! Πανελλήνιες συν-
δρομές - αντικαταβολές. Κατάλο-
γος δωρεάν. Οι πιο σίγουρες ελεγ-
μένες εγγραφές. 2530645-2511832
Δημήτρης

MASTER SYSTEM2. Τέσσερα παι-
χνίδια (Sonic) με εγγύηση 30.000.
Τηλ.8819247 Φίλιππος.

PC CLUB. Τεράστια συλλογή

Games, utilities, programmes κατευ-
θείαν απο το εξωτερικό. Αντικατα-
βολή σε όλη την Ελλάδα. Τιμές μο-
ναδικές. Τηλ.9253146-9751869
Δημήτρης.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ MEGA DRIVE μαζί με
την εγγύηση + 2 joy pads + 1 arcade,
Power stick + 5 παιχνίδια, χρησιμοποιη-
μένο 2 μήνες μόνο!!!

AMIGA SOFTWARE-HARDWARE.

Gamedisk 300 - αντικαταβολές παντού
- παραδόσεις αυθημερόν - αντικατά-
σταση σε περίπτωση βλάβης - συνδρο-
μές: πλήρης 200, μόνο games 250. Πε-
ριφερειακά για Amiga σε εξευτελιστι-
κές τιμές: 0,5 MB 7.000 δρχ. Backup
Solution για Amiga κόστος 10 δραχμές
το 1MB. Και σύντομα κοντά σας με το
πρώτο μαγαζί με τα πιο φτηνά περιφε-
ρειακά για Amiga-PC και την πρώτη PD
library με δεκάδες χιλιάδες προγράμμα-
τα. Με προιόντα και υπηρεσίες που
απλά δεν θα τα βρείτε αλλού.

AMIGA HOT LINE. Οτι καινούρ-
γιο κυκλοφορεί για Amiga σε games
& utilities κατευθείαν απο εξωτερι-
κό. Εγγυημένη εγγραφή - αντικατά-
σταση σε περίπτωση προβλήματος
100% virus free. Ασυναγώνιστες
προσφορές για ποσότητα. Αγραφες
δισκέτες=120 δρχ! Παράδοση
κατ'οίκον. Κάθε είδους hardware
(01)6410640

ELECTRON AMIGA.

-Name Programdisc | 300
-Συνδρομές (Program) | 80
-Αυθημερόν παράδοση σπίτι
-Ηλεκτρονικός κατάλογος δωρεάν
-Πανελλαδικές αντικαταβολές
-Πάμφηνες κενές Name
4111461-9301258 Νίκος

1000 BTREES SHAREWARE, 5000

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΙΑ PCs ΑΠΕΥΘΕΙΑΣ
ΑΠΟ ΑΓΓΛΙΑ. ΟΛΑ ΜΕ ΟΔΗΓΙΕΣ ΣΤΑ
ΕΛΛΗΝΙΚΑ. ΤΕΛΕΥΤΑΙΕΣ ΕΚΔΟΣΕΙΣ
ΤΩΝ ΚΑΛΥΤΕΡΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ, UTILI-
TIES, ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ, WINDOWS
APPLICATIONS, TOOLS Κ.Α. ΕΙΔΙΚΕΣ
ΣΥΛΛΟΓΕΣ ΓΙΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕΣ.
ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ ΕΛΛΗΝΙΚΩΝ SHARE-
WARE ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ. ΠΛΗΡΟΦΟ-
ΡΙΕΣ, ΔΩΡΕΑΝ ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΣΤΗ ΔΙΕ-
ΥΘΥΝΣΗ Τ.Θ. 50805, 54014 ΘΕΣΣΑΛΟ-
ΝΙΚΗ 22. (ΟΧΙ ΣΥΣΤΗΜΕΝΑ)

AMIGA ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ.

Αναλαμβάνουμε οποιοδήποτε πρόβλημα έχετε
στην Amiga & monitor. Εξειδικευμένο
Service. Παράδοσις αυθημερόν.
2475030 Στέφανος.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ ΣΤΟ GAMEBOY

το Turrigan και το Home Alone μόνο
10.000. Τηλ.0291-23270 Τρέξετε.

PC GAMES + UTILITIES.

Ολα τα τελευταία παιχνίδια και προ-
γράμματα. Game + disk = 500 δρχ.
Αντικαταβολή παντού, παράδοση
κατ'οίκον. Τηλ.5987587-5983717

AMSTRAD 6128 & 6128 PLUS.

Πλήρης και συνεχείς ενημέρωση σε ότι κυκλοφορεί σε παιχνίδια και προγράμματα. Διαλέξτε απο την πλουσιότερη συλλογή στην Ελλάδα. Κάθε είδους περιφερειακά, joysticks, φίλτρα οθόνης, εξωτερικά drive 5.25, tuner κ.λ.π. Στα 10 παιχνίδια άλλα 2 δώρο επιλογής σας!!! Ζητήστε τον νέο κατάλογο. Φθηνές δισκέτες 3". Ταχύτατες αντικαταβολές ή παράδοση στο σπίτι σας. (01)6410640 (Αυγουστής)

AMIGA GAMES SUPER ΠΡΟΣΦΟΡΑ.

Game + disk 195 δρχ. Όλα τα καινούργια, χιλιάδες Games. Αποστολή - παράδοση στο σπίτι. Αντικαταβολές σε όλη την Ελλάδα. Χάρης, Ντίνος 9569171, 4960296

GAME GEAR + COLUMNS + μετασηματιστή μόνο 28.000. Επίσης Sonic1 5000 και Sonic2 6000. Δημήτρης τηλ.5903483

AMIGA 1200 + 30 νέα παιχνίδια + 15 μήνες εγγύηση + 70 άδειες δισκέτες + δισκετοθήκη 100 θέσεων + 3 joystick Tomahawk + mouse pad + καλώδιο scart + καλώδιο για TV modulator + kick start. Λόγω ανάγκης 130.000. Τηλ.0321-66244 Τάσος.

PC GAMES. Χιλιάδες προγράμματα - Games Super προσφορά 395 δρχ. Game + disk. Παράδοση στο σπίτι. Αντικαταβολές σε όλη την Ελλάδα. Χάρης, Ντίνος Τηλ. 9569171, 4960296

AMIGA 500 1MB, 2ο DRIVE, έγχρωμο monitor 1084S, πολλά βιβλία + δισκέτες. Τιμή μοναδική 7700531, Κώστας

ATARI - PC - AMIGA CLUB. Συδρομές αντικαταβολές - διαγωνισμοί. Δωρεάν joysticks και προγράμματα. Νί-

AMIGA SOFTWARE. Gamedisk 300. Αντικαταβολές παντού - Παραδόσεις αυθημερόν - Αντικατάσταση σε περίπτωση βλάβης. Συνδρομές : Πλήρης 200, μόνο games 250. Εκπληξη : Backup Solution : κόστος 10 δραχμές το 1 MB!! 8315442

κος 8042196 - Γιώργος 0294-95814

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMSTRAD 6128 με πράσινη οθόνη, βιβλία υπολογιστών, παιχνίδια και joystick σε άριστη κατάσταση. Τιμή ευκαιρίας. Γιώργος (031)426938

ΠΩΛΕΙΤΑΙ MEGADRIVE σε τιμή ευκαιρίας με πέντε παιχνίδια και δύο joypads μόνο 60.000. Τηλ.6472742 Διονύσης Αναγνωστόπουλος.

500 ΔΙΣΚΕΤΕΣ 5 1/4 (360 και 1,2) γεμάτες με Games και προγράμματα προς 100 δρχ. έκαστη. Τηλ.0281-61335 Μιχάλης, βραδυνές ώρες.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMIGA 500 + 1MB + 2ο Drive + joystick + 4 διπλές δισκετοθήκες. Σταύρος 6440319.

PC SOFTWARE. Μεγάλη συλλογή απο Games, Utilities, Programs. Νέες παραλαβές κάθε εβδομάδα. Games + disk = 500 δρχ. SOTOS 4965213- ΜΑΝΟΣ 4919385

ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑ NBA PLAYOFF'S στη Θεσ/νίκη είναι πια γεγονός. Συμμετοχές περιορισμένες. Δημήτρης 838204, Βίκτωρ 615607.

AMIGA 2000. Πωλείται εσωτερικό Drive 3,5", άριστης καταστάσεως, CITIZEN, μόνο με 10 στην 4η δρχ. Τηλ.9706598

AMIGA GAMES + UTILITIES.

Όλα τα τελευταία παιχνίδια και προγράμματα. Game + disk = 250 δρχ. Αντικαταβολή παντού, παράδοση κατ'οίκον. Τηλ.5987587, 5983717

ΕΥΚΑΙΡΙΑ! Πουλάω original Amiga Games : Captive, Heimdall, Pegasus, Megalomania, Kings Quest IV και Trojan Light Pen. Πάμφθηνα!!!

ELECTRON. AMIGA :

- Name Programdisk : 300
- Συνδρομές (Program) : 80
- Αυθημερόν παράδοση σπίτι
- Δωρεάν κατάλογος
- Αντικαταβολές Turbo
- Πάμφηνες κενές Name 4111461-9301258 Νίκος

AMSTRAD'S MAGIC CLUB

(A6128/A500). Όλα τα τελευταία games που μόλις κυκλοφόρησαν! Δισκέτες MAXELL 650 δρχ (20 δισκέτες)! Με κάθε παραγγελία πάνω απο 3.500 δρχ., δώρο το Magic Magnopt 2! Στα 4 games το 1 δώρο! Διατίθενται όλα τα νέα Ευρωπαϊκά αντιγραφικά και για 6128+!!! Συνεχής ανανέωση-ταχύτατη εξυπηρέτηση. Τηλ.031-428810

Δωρεάν αναλυτικός κατάλογος:

PC games, applications, utilities, windows. Ανεπανάληπτες προσφορές. Γράψτε: ΤΘ 52,68100 Αλεξ/πολη.

AMIGA USER CLUB.

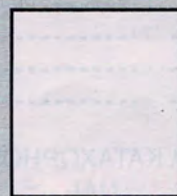
A500/A500+/A600/A1200

- * Game + disk 300 δρχ
- * Συνδρομές απο 200 δρχ
- * Εβδομαδιαία ανανέωση απο το εξωτερικό
- * Εγγυημένο φόρτωμα
- * Virus free 100%
- * Αντικαταβολές παντού
- * Ταχύτητα εξυπηρέτησης
- * Δωρεάν κατάλογος

Τηλ.2797445, (0294) 91049 Γιώργος Αβραμίδης, Εργασίας 5, Νέα Ιωνία.

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ



ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER
ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ
ΣΠΑΡΤΗΣ 75 , 124 61 ΧΑΪΔΑΡΙ
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ

USER

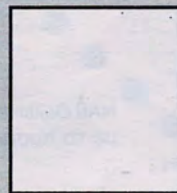
ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΛΑΙΩΝ ΤΕΥΧΩΝ



ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER
ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ
ΣΠΑΡΤΗΣ 75 , 124 61 ΧΑΪΔΑΡΙ
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ



ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER
ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ
ΣΠΑΡΤΗΣ 75 , 124 61 ΧΑΪΔΑΡΙ
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε με καθαρά γράμματα το κείμενο της αγγελίας σας:

.....
.....
.....

ΝΑ ΚΑΤΑΧΩΡΗΘΕΙ ΜΕ ΠΛΑΙΣΙΟ:

ΝΑΙ ΟΧΙ

ΝΑ ΚΑΤΑΧΩΡΗΘΕΙ ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ:

ΝΑΙ ΟΧΙ

ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ:

* ΚΑΘΕ ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ ΜΕΧΡΙ 15 ΛΕΞΕΙΣ ΚΟΣΤΙΖΕΙ 1500ΔΡΧ.
* ΚΑΘΕ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΛΕΞΗ ΕΠΙΒΑΡΥΝΕΤΑΙ ΜΕ 100 ΔΡΧ.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:

ΤΗΛΕΦΩΝΟ:

ΕΣΩΚΛΕΙΩ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗ ΕΠΙΤΑΓΗ Νο:.....

* ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 50% ΕΠΙΠΛΕΟΝ

* ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΠΛΑΙΣΙΟ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 100% ΕΠΙΠΛΕΟΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΛΙΩΝ ΤΕΥΧΩΝ

Επιθυμώ να παραγγείλω παλιά τεύχη του USER. Δε στέλνω χρήματα τώρα, αλλά θα πληρώσω μόλις τα παραλάβω. Δέχομαι να επιβαρυνθώ με τα έξοδα αντικαταβολής.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:

ΠΟΛΗ:

ΟΔΟΣ:

ΑΡΙΘ:..... ΤΚ:.....

ΤΗΛΕΦΩΝΟ:

ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΠΙΘΥΜΩ

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

ΠΡΟΣΟΧΗ: Οι παραγγελίες εκτελούνται εφ'όσον υπάρχουν τεύχη.

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

ΝΑΙ! Θέλω να γίνω συνδρομητής για ένα χρόνο (11 τεύχη) στο USER. Στέλνω την ταχυδρομική επιταγή Νο..... με το ποσό των 7.700 δρχ. (για την Κύπρο 8.400 δρχ. και τραπεζική επιταγή πληρωτέα στη ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ).

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:

ΠΟΛΗ.....ΟΔΟΣ:

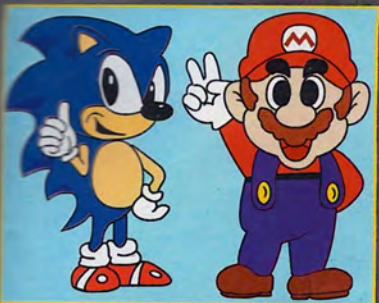
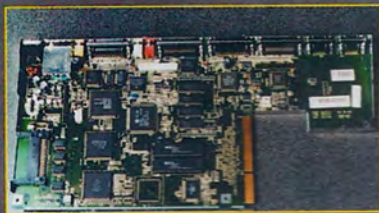
ΑΡΙΘ:..... ΤΚ:..... ΤΗΛΕΦΩΝΟ:

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ:..... ΗΛΙΚΙΑ:

ΑΡΧΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΠΟ ΤΕΥΧΟΣ:

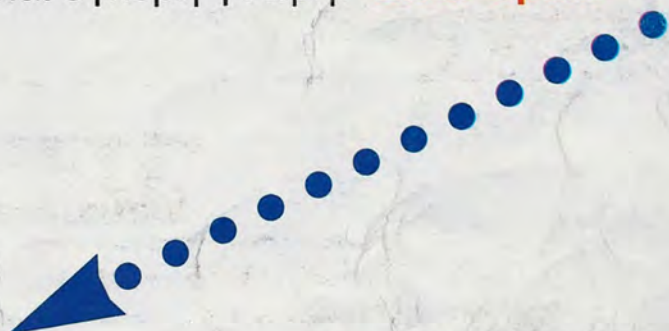
ΕΠΙΛΕΓΩ ΤΗΝ ΠΡΟΣΦΟΡΑ:

USER



Για σας που ξέρετε
και θέλετε να σιγουρευτείτε...

...να σιγουρευτείτε ότι μαθαίνετε **έγκυρα** και **έγκαιρα** όλα τα καυτά θέματα για τους υπολογιστές: Hardware test, Software, Νέα και ειδήσεις από το χώρο της πληροφορικής με υπεύθυνη και έγκυρη γνώμη. **Είναι ώρα...**



...να γραφτείτε συνδρομητές στο USER
Και φυσικά εμείς όπως πάντα θα σας δώσουμε **κι ένα δώρο**. Στείλτε λοιπόν γρήγορα το κουπόνι συνδρομής και διαλέξτε ταυτόχρονα μία από τις παρακάτω προσφορές.



ΠΡΟΣΦΟΡΑ 1 BAAL
(PC-AMIGA-ST)

ΠΡΟΣΦΟΡΑ 2 TWIN WORLD
(AMIGA-ST-AMSTRAD DISK)

ΠΡΟΣΦΟΡΑ 3 STAR CONTROL
(PC-AMIGA-ST-AMSTRAD DISK)

ΚΟΥΠΙΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ
ΣΤΗΝ ΣΕΛΙΔΑ 130

Όσοι εμπιστεύονται τη **Nintendo...**,
αναζητούν
ΤΟ **Nintendo**shop!

Αποστέλλονται με αντικαταβολή
σε όλη την Ελλάδα



SPRIT

ΤΩΡΑ ΜΕ ΚΑΘΕ
GAME BOY
ΕΝΑ ΜΕΓΑΛΟ ΔΩΡΟ!

Το αποκλειστικό περιβάλλον
για τους Φανατικούς.
Νέα παιχνίδια, περιφερειακά
αξεσουάρ,

απο το **PANDA** 
COMPUTERS + GAMES

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

Κ.ΠΑΤΗΣΙΑ: Καυτατζόγλου & Χρισ.Σμύρνης
40 - 42 τηλ: 2 1 1 1 6 9 6

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

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

Nintendoshop