

ΤΟ ΣΥΓΧΡΟΝΟ ΕΝΗΜΕΡΩΜΕΝΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ COMPUTERS

# USER

ΤΕΥΧΟΣ 23

ΜΑΡΤΙΟΣ 1992

ΔΡΧ. 600

**ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ**

**1 NES**

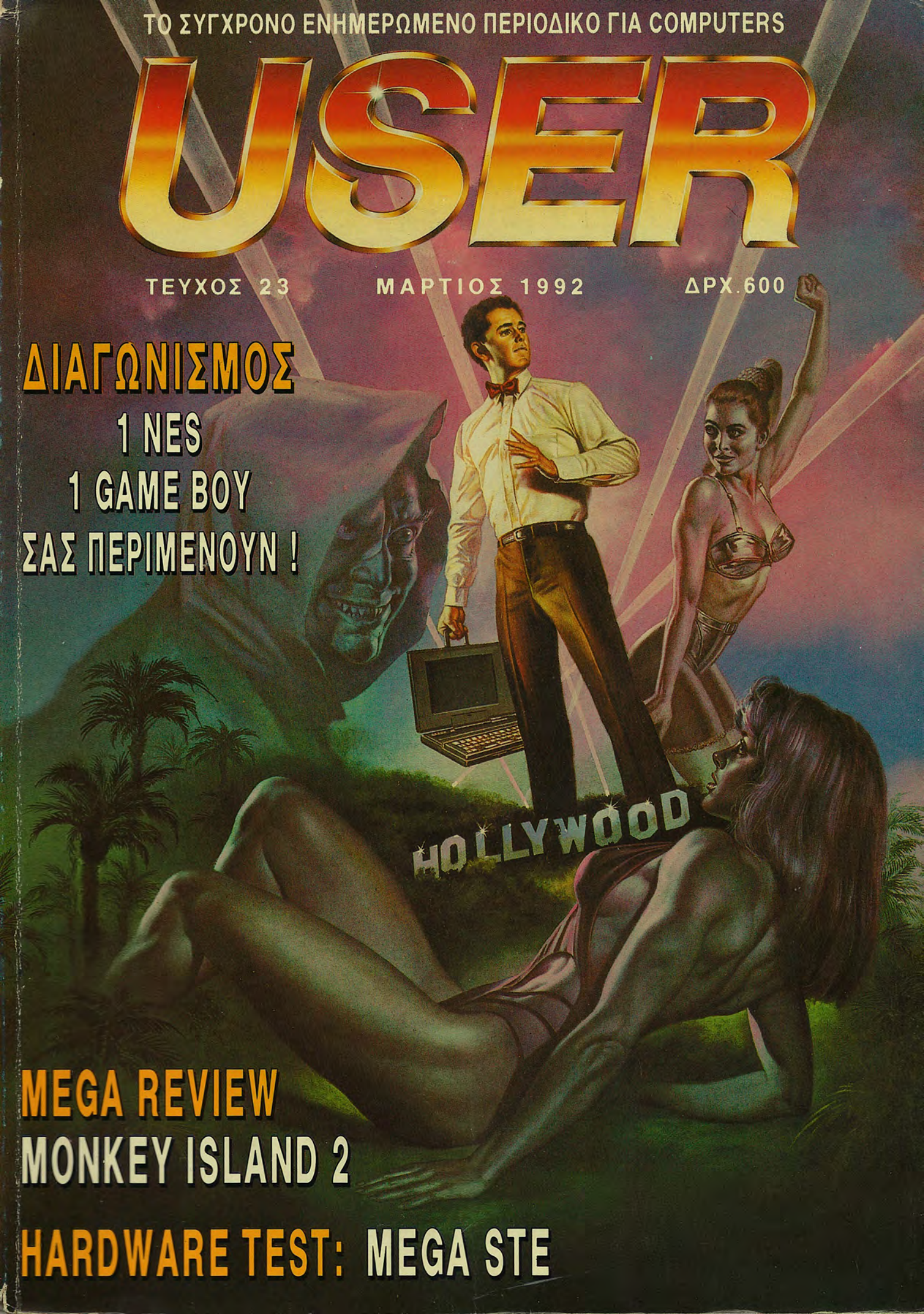
**1 GAME BOY**

**ΣΑΣ ΠΕΡΙΜΕΝΟΥΝ !**

**MEGA REVIEW**

**MONKEY ISLAND 2**

**HARDWARE TEST: MEGA STE**



ΤΟ ΠΙΟ ΣΥΓΚΛΟΝΙΣΤΙΚΟ ΠΑΚΕΤΟ

100

# ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΔΩΡΟ ΚΑΙ ATARI ΓΙΑ ΜΙΑ ΖΩΗ.

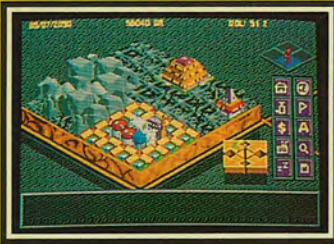
Σωστά διαβάσατε. Τώρα το Atari σας προσφέρει ένα πακέτο που δεν σκάνει συγκρίσεις. Το εκπληκτικό computer Atari 520 STE για μια ζωή, που ανταποκρίνεται στις ανάγκες κάθε ηλικίας. Φιλικό και ξεκούραστο για ό,τι θελήσετε να κάνετε, το Atari 520 STE

είναι ιδανικό για να παίξετε, να μελετήσετε, να κάνετε graphs και να συνθέσετε μουσική. Και όχι μόνο. Μαζί με κάθε Atari 520 STE, δώρο 100 συναρπαστικά παιχνίδια και την σιγουριά ότι κανείς δεν προσφέρει περισσότερα.



 **ATARI®**

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΕΙΑ: Α. SYSTEMS Α.Ε.,  
ΣΟΛΩΝΟΣ 26, 106 73 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 3640719, 3642985



# UTOPIA

## THE CREATION OF A NATION



94%



93%

**GAMES-X**  
GAME OF THE WEEK



93%

920



Μπορείς να δημιουργήσεις μια Ουτοπία; Τώρα είναι η σειρά σου να το ανακαλύψεις. Οδηγώντας ένα σύνολο αποίκων σ' έναν άγονο πλανήτη σκοπεύεις να δημιουργήσεις την τέλεια κοινωνία, όπου ο καθένας θα έχει μια ποιότητα ζωής σε ποσοστό 100%. Ξοδεύεις τα χρήματά σου σε όπλα ή σε κοινωνική έρευνα; Χτίζεις νοσοκομεία ή βιομηχανίες όπλων; Οι μυριάδες των αποφάσεων που θα παρθούν είναι δικές σου και το γεγονός ότι υπάρχουν πάνω από δέκα διαφορετικές φυλές εξωγήινων, έτοιμες να επιτεθούν για να καταστρέψουν την αποικία, θα σε κάνουν να επισπεύσεις τις αποφάσεις σου. Με χειρισμό που γίνεται μέσω εικονιδίων και την κύρια περιοχή παιχνιδιού να απεικονίζεται με τρισδιάστατα ισομετρικά γραφικά η *Υτοπία* δημιουργεί καινούργιο έδαφος στην ηλεκτρονική ψυχαγωγία.



# SM

---

C O M

## AMIGA SMART PACK#1

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

## AMIGA SMART PACK#2

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

## ATARI SMART PACK#1

ATARI 520 STE  
 PHILIPS 8833/2 COLOR  
 + 5 ORIGINAL GAMES  
 + JOYSTICK  
 + MOUSE PAD  
 + P. D SOFTWARE  
 + ΕΓΓΥΗΣΗ 12 ΜΗΝΩΝ. **182.000**

## ATARI SMART PACK#2

ATARI 1040 STE  
 SM 124 MONO  
 + P.D SOFTWARE  
 + MOUSE PAD  
 + JOYSTICK  
 + ΕΓΓΥΗΣΗ 12 ΜΗΝΩΝ. **194.000**



## ATARI MEGA STE

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



## PC ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ ΜΕ ΕΓΓΥΗΣΗ & SERVICE

AMSTRAD 1512.....	65.000	ή	30.000	+ 4x10.000
AMSTRAD 1640.....	70.000	ή	35.000	+ 4x11.000
HYUNDAI 16V.....	70.000	ή	35.000	+ 4x11.000
ATARI PC I EGA MONO.....	68.000	ή	30.000	+ 4x11.500
EURO PCI.....	59.000	ή	30.000	+ 4x 9.500
TURBO X.....	75.000	ή	35.000	+ 4x12.000
AT 286-16MHz.....	από 105.000			
AT 386-16MHz.....	από 155.000			
VGA MONO MONITOR.....	22.000			
VGA COLOR MONITOR.....	48.000			
EGA COLOR MONITOR.....	38.000			

## GOLDEN IMAGE

Όλα τα προϊόντα της GOLDEN IMAGE

MOUSE AMIGA/ST/PC.....	7.500
DRIVE 3.5 AMIGA/ST.....	28.500
HAND SCANNERS AMIGA/ST.....	49.000
MNHΜΕΣ AMIGA 512K.....	12.500
MNHΜΕΣ AMIGA 2Mb.....	49.000
MNHΜΕΣ ST 2Mb.....	45.000
DIGI VIEW AMIGA.....	52.000
MIDI AMIGA.....	26.000

## ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ Η/Υ & ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ

ATARI 520 STE (100 GAMES + JOYSTICK).....	125.000
ATARI 1040 STE (PROFFESIONAL PACK).....	149.000
AMIGA 500.....	124.000
AMIGA 2000.....	230.000
1084s COMMODORE.....	75.000
8833 PHILIPS.....	60.000
8833 PHILIPS STEREO.....	75.000
SC 1224 ATARI COLOR MONITOR.....	78.000
SM 124 ATARI HIGH RESOLUTION.....	43.000

## ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ Η/Υ ΜΕ ΕΓΓΥΗΣΗ & SERVICE

6128 GREEN.....	42.000
6128 COLOR.....	68.000
6128 PLUS MONO.....	55.000
AMIGA 500.....	88.000
ATARI 520 STFM.....	75.000
ATARI 520 STE.....	85.000
ATARI 1040 STFM.....	95.000
ATARI 1040 STE.....	115.000

## AMIGA CDTV 235.000

Π Ρ Ο Σ Φ Ο Ρ Α

## AMIGA 2000B

**230.000**

ME JOYSTICK  
 5 ORIGINAL GAMES  
 MOUSE PAD  
 ΒΙΒΛΙΑ  
 SOFTWARE

## AMIGA 500+ PLUS 145.000

## ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ

ΔΙΣΚΕΤΕΣ

BULK 5.25 90 ΔΡΧ.

BULK 3.5 140 ΔΡΧ.

FUGI-ACT-DENON

MAXELL-MAX

KODAK-SONY-VERBATIM

ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ-MOUSE PAD-

ΚΑΘΑΡΙΣΤΙΚΑ-ΦΙΛΤΡΑ ΟΘΟΝΗΣ-

JOYSTICKS-MOYSES ΚΛΠ

# MART

## P U T E R S

ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ  
ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ  
ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

### VDR ELECTRONICS

Το 286 είναι ένας νικητής άνευ συναγωνισμού. Η δυναμική σχεδίαση του motherboard προσφέρει ταχύτητα πέρα από τα συνηθισμένα όρια. Αξιόπιστο για , βάσεις δεδομένων, εργασίες δικτύου και για οποιαδήποτε εμπορική εφαρμογή.

#### ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ:

- 80286 microprocessor. ● 1MB RAM, 80ns Dram simms. ● επεκτάσιμη έως 4MB on board ● 1.2MB 5.25" Floppy Disk Drive. ● 40MB-200MB IDE HD. ● 16-bit VGA κάρτα γραφικών ● 1024x768 με 256 χρώματα από 4096 ● 14" SUPER VGA MONO MONITOR. ● AMI BIOS. ● Υποστηρίζει math co-processor. ● 5 χρόνια μπαταρία για time/date. ● 200 watt πανίσχυρο τροφοδοτικό. ● Επιλεγόμενη ταχύτητα 8/16 Mhz. ● Landmark speed 20.6Mhz ● 4 16bit - 2 8bit expansion slots.
- 1 parallel 2 serial 1 game port. ● 101 key enhanced ● Ελληνικό Πληκτρολόγιο ● Easy to read system manuals.
- 12 Μήνες εγγύηση για εργασία και ανταλλακτικά
- Δωρεάν τηλεφωνική υποστήριξη.
- Τεχνική κάλυψη και υποστήριξη.

Τιμή: **179.000 + 8%.**

### SEGA GAME MACHINES



ΤΩΡΑ στο SMART μπορείτε να βρείτε τις αγαπημένες σας παιχνιδιομηχάνες **SEGA MASTER SYSTEM, SEGA MEGA DRIVE** και το καταπληκτικό **SEGA GAME GEAR.**

Μεγάλη ποικιλία από όλα τα **games** και προπάντων εγγύηση της επίσημης αντιπροσωπίας στη Ελλάδα, **INTERIA.**

### ARCIMEDES A-3000

μόνο

**158.000 !!!**

**SOFTWARE CLUB**  
**ΧΙΛΙΑΔΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ**  
**ΓΙΑ A3000**

### ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ Η/Υ:

Ελάτε σε μας να βρείτε τα καλύτερα μοντέλα που κυκλοφορούν στην αγορά από AMSTRAD 6128, ATARI ST, AMIGA, PC-XT/AT/SX/386 έως PC 486i.

Θα σας βοηθήσουμε να αλλάξετε τον παλιό σας υπολογιστή μ' έναν άλλο καλύτερο, πιο σύγχρονο ο οποίος θα καλύπτει

τις ανάγκες σας και θα μπορεί να ανταποκριθεί

πλήρως στις μελλοντικές σας απαιτήσεις..

Γι' αυτό μην καθυστερείτε.

Τηλεφωνήστε τώρα στο **3606801** για να πάρετε περισσότερες πληροφορίες, για οποιαδήποτε ανταλλαγή καινούργιου ή καλομεταχειρισμένου υπολογιστή.

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



### SWIFT 24 CITIZEN color

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



### SWIFT 9 CITIZEN color

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

ΜΕΓΑΛΕΣ  
ΕΥΚΟΛΙΕΣ  
ΠΛΗΡΩΜΗΣ

# SMART

C O M P U T E R S

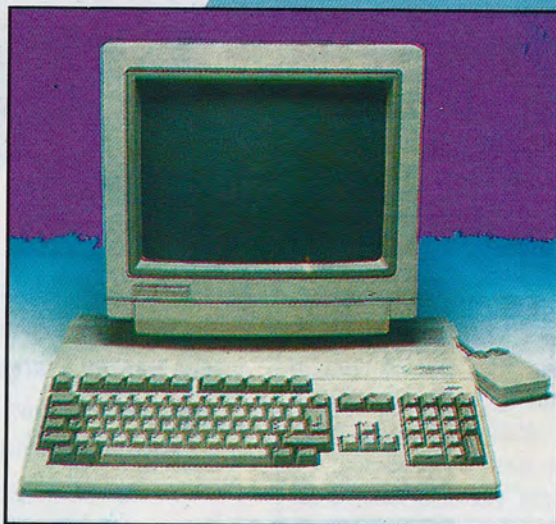
ΜΠΟΤΑΣΗ 6 - 102 82  
(ΠΟΛΥΤΕΧΝΕΙΟ) ΤΗΛ. 3606801

# computer



**MANAGER**  
XT, AT, 386

**AMIGA 500**



**ATARI ST**



**LYNX**

**ΛΕΙΤΟΥΡΓΟΥΝ:**

- PC CLUB • ATARI CLUB • AMIGA CLUB
- ΜΕ ΧΙΛΙΑΔΕΣ ΔΩΡΕΑΝ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ

ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ  
ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ  
ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

# market ΑΕ

SEGA  
MEGA DRIVE



ΚΑΙ  
ΑΚΟΜΑ

Εκτυπωτές

Joysticks

Disk Drives

Επεκτάσεις

Μνήμης

Χιλιάδες

Προγράμματα

Mouses

για όλα τα

computers

Αναλώσιμα



ΠΟΛΛΑ GAMES

- ATARI PORTFOLIO
- SHARP PC-6220 NOTEBOOK COMPUTER
- FAMILY 52 VIDEO COMPUTER GAME

Super Επαγγελματικό  
**ΛΟΤΤΟ "CHAMPION"**

Γιά ιδιωτική χρήση & πρακτορεία

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

**computer market**

- ΣΟΛΩΜΟΥ & ΜΠΟΤΑΣΗ 7 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ. 3644695 - 3636550
- ΧΑΥΜΑΝΤΑ 34 ΧΑΛΑΝΔΡΙ ΤΗΛ. 6846158 - 6846810

## ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ

ΣΠΑΡΤΗΣ 75 ΧΑΙΔΑΡΙ

12461 ΑΘΗΝΑ

ΤΗΛ: 5820399 • FAX: 5820643

## ΕΚΔΟΤΗΣ - ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ

ΓΙΑΝΝΗΣ ΔΕΛΗΣ

## ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ

ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΟΥΣΕΡΑΣ

## ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ/ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ

ΓΙΩΡΓΟΣ ΒΑΙΣΜΕΝΟΣ

ΒΑΣΙΛΗΣ ΚΑΡΑΓΙΩΡΓΟΣ

ΝΙΚΟΣ ΚΡΟΝΤΗΡΑΣ

ΒΑΣΙΛΗΣ ΛΟΥΜΗΣ

ΑΝΤΩΝΗΣ ΜΑΥΡΕΛΟΣ

ΒΑΣΙΛΗΣ ΠΡΕΒΕΛΑΚΗΣ

ΘΟΔΩΡΗΣ ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΣ

ΣΤΕΦΑΝΟΣ ΣΤΕΦΑΝΙΔΗΣ

ΜΙΛΤΟΣ ΤΣΙΑΚΑΛΟΣ

ΑΝΤΩΝΗΣ ΤΣΟΥΡΙΝΑΚΗΣ

## ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ

ΙΟΡΔΑΝΗΣ ΡΟΖΗΣ

## ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΜΕΣΑ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ

ΓΙΩΡΓΟΣ ΒΑΙΣΜΕΝΟΣ

ΣΩΤΗΡΗΣ ΣΕΡΓΙΑΝΝΗΣ

## ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ

ΘΟΔΩΡΗΣ ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΣ

## ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ -

### ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ

ΓΙΑΝΝΗΣ ΑΙΔΙΝΗΣ

## ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ-ΕΝΘΕΣΕΙΣ

LASER DOT

## ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΦΙΛΜ

NOTA PRE-PRESS SERVICES

## ΜΟΝΤΑΖ

ΝΙΚΗΦΟΡΟΣ ΜΠΟΥΚΟΥΒΑΛΑΣ

ΝΤΙΝΑ ΚΑΡΥΔΑ

## ΕΚΤΥΠΩΣΗ

ΚΥΛΙΝΔΡΟΣ

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 περιέχεται αυτόματα στην κατοχή του, χωρίς υποχρέωση επιστροφής.

## ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ

Ελλάδα: 6600

Κύπρος: 7000

# ΜΕΓΑ ΣΤΕ σελ. 28



# MONKEY ISLAND 2 σελ. 36



## ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

Κερδίστε

1 NES και 1 GAME BOY

σελ. 92



# ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

- 11** ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ
- 12** POWER ON NEWS
- 18** PRESS PAUSE  
Το κάτι άλλο!
- 20** PREVIEWS
- 26** ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ  
Thalamus Software House
- 28** ΘΕΜΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ  
Atari Mega STE
- 33** RGB  
Μια σελίδα διαφορετική!
- 34** ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ  
Η πληροφορική στο ραδιόφωνο
- 36** MEGA REVIEW  
Monkey Island 2
- 40** ADVENTURES PARADISE  
The Quest for Adventure Series
- 44** SIMULATION SECTION  
F-117A Nighthawk
- 46** REVIEWS  
Alien Storm  
Baby Jo Going Home  
Utopia  
Twin World  
Robocop 3  
Iron Lord  
The Simpsons  
Smash TV  
Final Fight  
Lotus Turbo Challenge 2  
Pegasus  
Robocop  
Pit Fighter  
Mega Twins
- 66** ΤΟ REVIEW ΤΟΥ ΑΝΑΓΝΩΣΤΗ  
Κυριολεκτικά, η δική σας σελίδα!
- 68** ΤΟ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΤΟΥ ΚΑΛΟΥ ΠΑΙΚΤΗ  
Heroes of the Lance  
Supercars 2  
Rick Dangerous 2
- 72** 8/16 BIT  
Cisco Heat  
WWF Wrestlemania
- 74** TIPS + TRICKS
- 78** SPELL SHOP
- 83** CONSOLE REVIEWS  
Block Out
- Psychic World  
Bad'N Rad  
Dick Tracy  
Ishido  
Wonder Boy 3  
Fantasy Zone III  
Rampage
- 90** ROLE PLAYING GAMES
- 92** ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ  
Κερδίστε 1 NES και 1 GAME BOY!
- 95** MAIL ORDER  
Κάντε τα ψώνια από το σπίτι σας!
- 100** STAY COOL  
Η γωνιά του Amiga user
- 102** ΑΞΙΟΝ ΣΤ  
Τα πάντα για τους χρήστες του ST
- 104** Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΟΥ A:> PROMPT  
Αν έχετε PC, διαβάστε αυτές τις σελίδες
- 106** ΤΑ 8 BIT ΠΟΤΕ ΔΕΝ ΠΕΘΑΙΝΟΥΝ!  
Μια στήλη για τους Amstrad users
- 108** ΤΟ DOS ΜΕ ΑΠΛΑ ΛΟΓΙΑ  
Μια ξενάγηση στο πιο δημοφιλές λειτουργικό
- 110** IF ΑΡΧΑΡΙΟΣ THEN BASIC  
Κάντε τα πρώτα σας βήματα στον προγραμματισμό
- 112** ΣΧΟΛΕΙΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ  
Μια στήλη για όσους θέλουν να τα μάθουν όλα απ' την αρχή
- 114** BIG TROUBLE  
Ο τριανταδυάμπιτος ξαναχτυπά!
- 116** ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ  
Μια ακόμα καινοτομία. Κερδίστε χρήματα!  
USER COVER DISK 23  
Διαβάστε για την εκπληκτική προσφορά του USER!
- 118** AMIGA SECRETS  
Μια ξενάγηση στο λειτουργικό σύστημα
- 120** ΒΙΒΛΙΑ  
Παρουσίαση βιβλίων πληροφορικής
- 123** ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ
- 128** ΑΓΓΕΛΙΕΣ
- 129** ΚΟΥΠΟΝΙΑ  
Στείλτε την αγγελία, τη συνδρομή ή την παραγγελία σας!

# DEUTEROS

Actual 16 Bit Screens

Είναι το τέλος του 31ου αιώνα. Πριν χίλια περίπου χρόνια ο άνθρωπος αποίκισε το φεγγάρι και απο εκεί δημιούργησε μια ποικιλία απο ανθρώπινες μεταλλαγές στους οποίους επέτρεψε να κατακτήσουν άλλους πλανήτες. Την ίδια περίοδο η ζωή στη γη καταστράφηκε απο μια κατακλυσμική αλλαγή κλίματος.

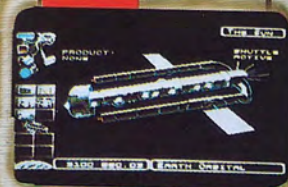
Τώρα οι μεταλλαγμένες φυλές είναι σε πόλεμο μεταξύ τους, και ο άνθρωπος έχει επιστρέψει στη γη για να ξαναχτίσει τον πολιτισμό και να ξεχάσει τις περιπέτειες του παρθένου.

Κάτω στην Πόλη της Γης έχουν καταστρωθεί σχέδια για να κατακτήσουν το διάστημα ξανά. Το χένος των ανθρώπων έχει αρχίσει να αναπτύσσει τις εφευρέσεις της γης, να δημιουργεί καινούργια τεχνολογία για μελλοντικές περιπέτειες.

Πρέπει να κατευθύνετε την προσπάθεια, την εφευρετικότητα, τις ανακαλύψεις, την παραγωγή και τα αποθέματα της γης σε μια περίπλοκη στρατηγική μάχη για να αυξήσετε τα αποθέματα του πλανήτη. Πρέπει να κατασκευάσετε και να πιλοτάρτε τα τελευταίας τεχνολογίας διαστημικά σκάφη που είναι απαραίτητα για να φτάσετε ως τα κρινότερα όρια του ηλιακού συστήματος.

Η επιχείρηση Deuteros έχει αρχίσει.

Διαθέσιμο σε Amiga - Atari ST



## ACTIVISION

# Λίγα λόγια για το τεύχος

(κι όχι μόνο ...)

**Η** υμάμαι ότι ήταν Δεκέμβρης. Στα γραφεία του USER γίνονταν αλλεπάλληλα συμβούλια και συσκέψεις. Προτάθηκαν ιδέες, ακούστηκαν απόψεις, σχόλια και διαφωνίες, έγιναν εκτιμήσεις και κριτικές. Και μετά από πολυήμερες μαραθώνιες συναντήσεις πάρθηκαν οι τελικές αποφάσεις: Θ' αλλάξει το περιοδικό τελείως, θα αυξηθούν οι σελίδες, θα μπει δισκέτα! Βρέθηκαν και τα απαραίτητα κονδύλια και η γιγάντια προσπάθεια ξεκίνησε.

Είκοσι μέρες αργότερα, όλοι ήταν κουρασμένοι, εξαντλημένοι αλλά και με το χαμόγελο στα χείλη. Το τεύχος 22 -η αρχή της νέας εποχής του USER- ήταν στα χέρια μας. Και ήταν το κάτι άλλο! Ανανεωμένο, δυναμικό, χωρίς λάθη και με φανερό άνοδο της ποιότητας και στην ύλη και στην εμφάνιση. Όταν κάποιος φίλος μου ζήτησε να του πω αντικειμενικά τη γνώμη μου για το περιοδικό, του απάντησα ότι: "Όταν το τελικό αποτέλεσμα φτάνει στο σημείο να προκαλεί έκπληξη ακόμα και στους ίδιους τους δημιουργούς του, μπορείς να βγάλεις μόνος σου τα συμπεράσματα".

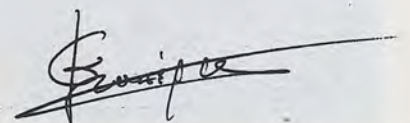
Δεν θέλω όμως να σας κουράζω, γι' αυτό θα καταλήξω στο εξής: Μετά απ' όλα αυτά περιμέναμε - φυσιολογικά και δικαιολογημένα νομίζω- μια αύξηση της κυκλοφορίας του περιοδικού και την θετική ανταπόκριση των αναγνωστών. Αυτό όμως που συνέβη δεν μπορούσε να το προβλέψει κανείς. Το USER στις πέντε πρώτες ημέρες της κυκλοφορίας του έγινε ανάρπαστο! Σε πολλά κεντρικά σημεία είχε εξαντληθεί και αρκετοί αναγνώστες παραπονούνταν ότι δεν το βρίσκουν, ενώ από όλη την επαρχία ζητούσαν συνεχώς περισσότερα τεύχη φέροντας σε απόγνωση τον υπεύθυνο διανομής που δεν ήξερε ποιόν να εξυπηρετήσει πρώτο! Στο μεταξύ δεν προλαβαίναμε να σηκώνουμε το τηλέφωνο για να δεχτούμε συγχαρητήρια και επαίνους. Και βέβαια ο όγκος της αλληλογραφίας υπερδιπλασιάστηκε αλλά το πιο σημαντικό απ' όλα είναι ότι κανένας δεν έστειλε πια διαμαρτυρίες ή παράπονα. Όλοι είχαν τα καλύτερα λόγια να μας γράψουν και προσπαθούσαν με κάθε τρόπο να εκφράσουν τον θαυμασμό τους.

Με λίγα λόγια αγαπητοί αναγνώστες, μας φορτώσατε μια πολύ βαριά ευθύνη (που τη σηκώνουμε με ευχαρίστηση στους ώμους μας, για να λέμε την αλήθεια): Να κρατήσουμε για πάντα -με κάθε θυσία- το ίδιο υψηλό επίπεδο που σας προσφέρουμε τώρα. Κι όχι μόνο αυτό, αλλά εμείς αισιοδοξούμε ότι θα γίνουμε ακόμα καλύτεροι (ναί, είναι δυνατόν!) κι αν συνεχιστεί η δική σας συμπαράσταση και προτίμηση, μπορούμε να υλοποιήσουμε ιδέες που θα σας κάνουν να τρίβετε τα μάτια σας!

Να περάσω όμως σε πιο "πεζά" θέματα: Πολλές από τις καινούριες στήλες του περιοδικού έγιναν δεκτές με ενθουσιασμό. Διαβάστε για το χαμό που έγινε με το Big Trouble (σελ. 114) και με το Review του Αναγνώστη (σελ. 66 και 122). Επίσης, ο διαγωνισμός μας έκανε θραύση, αφού οι συμμετοχές κοντεύουν να ξεπεράσουν τις χίλιες(!) και μπορεί αυτό να έγινε ήδη ενώ διαβάζετε τις γραμμές αυτές (ίσως να προλαβαίνετε ακόμα, η προθεσμία λήγει στις 12 Μαρτίου). Και φυσικά κι αυτό το μήνα έχουμε ένα νέο διαγωνισμό για σας. Μή χάσετε την ευκαιρία να κερδίσετε κάποιο από τα δώρα που προσφέρουμε.

Κάπου εδώ όμως πρέπει να σταματήσω, γιατί αν ένας αρχισυντάκτης πάρει φόρα κι αρχίσει να λέει για το περιοδικό του δεν σταματάει με τίποτα. Εσείς, συνεχίστε να διαβάζετε USER (και τίποτε άλλο). Καλή Ανοιξη!

Ο Αρχισυντάκτης



Ενας συντάκτης του USER εργάζεται υπό την επίβλεψη του αρχισυντάκτη και του εκδότη!

# POWER ON

## news

### MAGNAVOX CDD461RS

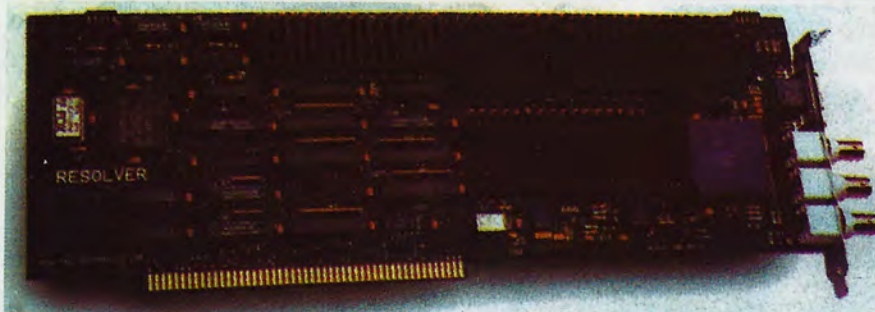
**M**ε αυτό το δύσκολο όνομα κυκλοφόρησε τελικά το CD-ROM Drive της Philips. Μετά από έρευνες που έκανε η εταιρεία θρήκε ότι μόνο το 10% της ώρας που χρησιμοποιείται ένα CD μηχάνημα συνεργάζεται με υπολογιστές ενώ το υπόλοιπο 90% επιτελεί τον λόγο για τον οποίο πρωτοδημιουργήθηκε, να παίζει μουσική! Με βάση τα στοιχεία αυτά το μηχάνημα έχει σχε-

διαστεί με πρώτη σκέψη την μουσική και μετά να χρησιμοποιείται σαν περιφερειακό που δίνει data σε κάποιο υπολογιστικό σύστημα. Έτσι η εξωτερική του εμφάνιση θυμίζει CD player αφού υπάρχουν όλα τα πλήκτρα ενός αντίστοιχου μηχανήματος, τα οποία δεν συναντάμε στα κοινά CD-ROM. Η επίσημη τιμή του στην Αμερική είναι 100.000 δραχμές και το μοντέλλο είναι συμβατό μόνο με PCs.



## 1280 x 1024

**A**υτή είναι η ανάλυση της Amiga με την νέα κάρτα γραφικών DMI RESOLVER ενώ η παλέτα είναι 16 εκατομμυρίων χρωμάτων. Η ανάλυση βέβαια προγραμματίζεται ανάλογα με τις ανάγκες σας. Όσοι έχουν Amiga 500 να μην χαιρονται γιατί η κάρτα αυτή προορίζεται για την 2000 και την 3000 και η ταχύτητά της φτάνει στα ιλιγγιώδη ύψη των 60 MHz! Μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε DTP, παρουσιάσεις γραφικών, animation, 3D modeling, ray tracing, εφαρμογές CAD και ό,τι άλλο θα χρειαστεί υπερφυσικές γραφικές δυνατότητες.



### DRIVE 3.5 INTΣΩΝ ΓΙΑ AMSTRAD

**O**χι για τους συμβατούς αλλά για τον CPC από την SD Micro-Systems ένα δεύτερο, εξωτερικό δηλαδή drive. Το περιφερειακό αυτό προσφέρει την συνηθισμένη διπλή επιλογή των 178K που καταλαβαίνει το Amsdos και την επιλογή των 800K μέσω ειδικού software, το οποίο το συνοδεύει. Αυτή τη στιγμή η τιμή του στην Αγγλία είναι 28000 δρχ και συνοδεύεται από δικό του τροφοδοτικό. Μόλις έχουμε περισσότερες πληροφορίες θα σας ενημερώσουμε από την στήλη του Amstrad.

## ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΗ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ

**Τ**ρία νέα προγράμματα που ίσως να εμφανιστούν -παρά το κόστος τους- σε computer shops της Ελλάδας. Πρώτα είναι το Exorex με το οποίο μπορούν να συνδεθούν και να παίξουν μεταξύ τους μέχρι τέσσερις παίκτες και θυμίζει υπερβολικά το Robotech. Οι παίκτες ελέγχουν τεράστια ρομπότ οπλισμένα με πυραύλους και lasers. Το Dactyl Nightmare επιτρέπει επίσης σε 4 παίκτες να παίξουν μεταξύ τους σε ένα σενάριο όπου πρέπει να αναζητήσετε μέσα σε λαβυρίνθους τους αντιπάλους σας και να τους εξοντώσετε. Για να χαρείτε ακόμα περισσότερο σας λέω ότι εσείς έχετε τον ρόλο του περοδάκτυλου. Υπάρχουν έξτρα όπλα και όσοι το έχουν παίξει λένε ότι είναι εύκολο και φοβερά διασκεδαστικό. Το τρίτο παιχνίδι είναι το Cyber Quest το οποίο είναι ένα μυστηριώδες RPG σε τρεις διαστάσεις (συμβατικά δηλαδή θα λέγαμε ότι vector χρησιμοποιούνται) που ακολουθεί εκείνο το τηλεοπτικό πρόγραμμα που εμφανίστηκε πριν από μερικά χρόνια στην Αγγλία και μετά στους υπολογιστές, το Nightmare. Υπάρχουν μάγοι και πολεμιστές. Πάντως επειδή πουθενά δεν θα εμφανιστεί πριν την άνοιξη του τρέχοντος, μην ελπίζετε να έρθει (αν έρθει) στην Ελλάδα πριν το '93.



## SMART UPGRADES ΓΙΑ PC USERS

**Η** ξέφρενη ανάπτυξη του hardware των προσωπικών υπολογιστών έχει φέρει σε μεγάλο δίλημμα τους υποψήφιους αγοραστές. Τα νέα μοντέλα με ισχυρότερους επεξεργαστές, μεγαλύτερη ταχύτητα και περισσότερη μνήμη ξεφυτρώνουν το ένα πίσω από το άλλο και κανείς δεν αποφασίζει να διαθέσει τα μεγάλα χρηματικά ποσά που απαιτούνται για κάποια αγορά, φοβούμενος ότι το μηχάνημά του σύντομα θα θεωρείται ξεπερασμένο. Στο πρόβλημα αυτό έρχεται να προτείνει λύσεις ένα σχετικά καινούριο computer shop, το SMART COMPUTERS. Στο κατάστημα αυτό μπορεί να απευθύνεται οποιοσδήποτε χρήστης θέλει να επεκτείνει τον υπολογιστή του ή να τον

ανταλλάξει με άλλον μεταχειρισμένο ή καινούριο. Ετσι, δίνεται σε όλους η δυνατότητα να αποκτήσουν ένα ισχυρό σύστημα 286, 386 ή και 486 ακόμα, δαπανώντας λιγότερα χρήματα, ενώ ταυτόχρονα απαλλάσσονται από το παλιό τους μηχάνημα.

Υπάρχει μια μεγάλη ποικιλία στην επιλογή, αφού μπορείτε να διαλέξετε κάποια από τις ακόλουθες μάρκες: VDR, VEGAS, GOOD FORCE, SCHNEIDER, GREAT WALL, PEACOCK. Επιπλέον, οι ανταλλαγές επεκτείνονται στο χώρο των περιφερειακών (printers, monitors, drives κα) και τέλος υπάρχουν όλα τα computer games καθώς και αναλώσιμα. Για τους ενδιαφερόμενους: SMART COMPUTERS, Μπότσια 6, τηλ. 3606801.

μικρά  
NEA

★ Το CD ROM της Nintendo θα εμφανιστεί πριν από το τέλος του 1992, φυσικά πρώτα στην Αμερική και την Ιαπωνία. Για Ελλάδα δεν ξέρουμε τίποτα ακόμα...

★ Η SD MicroSystems έχει βελτιώσει το σύστημα Page Publisher DTP για τους CPCs και τώρα είναι συμβατό με το πιο διαδεδομένο mouse του μηχανήματός σας, το AMX.

★ Το Αμερικάνικο περιοδικό για συμβατούς BYTE που θεωρείται ένα από τα καλύτερα στον κόσμο, απένειμε έπαινο στο DOS 5.0 γιατί επιτέλους συμπεριφέρεται σαν πραγματικό λειτουργικό!

★ Δεν ξέρω πόσοι από εσάς έχουν διαβάσει το cult κόμικ Moebius, αλλά όσοι το έχουν κάνει θα είναι κάτι παραπάνω από ευτυχείς να μάθουν ότι θα γίνει σύντομα παιχνίδι. Η εταιρεία που θα προσπαθήσει αυτό τον άθλο είναι η Γαλλική Delphine.

★ Για όσους είδαν την στήλη των 8-bit μας και θέλουν οπωσδήποτε να αποκτήσουν Public Domain: μπορούν να επικοινωνήσουν με την εταιρία CPC DOMAIN στην Βρετανία και να ζητήσουν πληροφορίες στην διεύθυνση: CPC DOMAIN, 119 Laurel Drive, East Kilbride, Glsow G75, 9JG. Τα PD τους προσφέρονται μόνο σε δισκέττα.

★ Μόρια παραγόμενα από βακτηρίδια που ζουν σε αλμυρά έλη, σύμφωνα με ερευνητές, μπορούν στο μέλλον να χρησιμεύσουν για αποθήκευση τεράστιων ποσών data. Κάπου 1 Gigabyte ανά τετραγωνικό εκατοστό των παραγόμενων κρυστάλλων. Και μή χειρότερα!

★ Η Interplay θα κυκλοφορήσει ένα παιχνίδι με τον τίτλο Omar Sharif on Bridge. Είναι από τα πρώτα παιχνίδια με ονόματα διασημοτήτων.

★ Κυριλλική γραφή και Clipper 5.0 συνδιάζονται αυτή τη στιγμή για να χρησιμοποιηθούν στην ανοιχτή πλέον αγορά της πρώην Σοβιετικής Ενωσης.

★ Η Carcom, σε συνεργασία και με την Nintendo, αποφάσισε να μην εμφανίζει τόσο... χμ, προκλητικές τις γυναίκες στο παιχνίδι Final Fight στην έκδοσή του για Super NES στην Αμερική. Το ίδιο έκανε και η SEGA στο Deliverance της Razorsoft!

## ΤΑ ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΤΟΥ 1991

Μιλάμε για παιχνίδια σε κονσόλες όπως τα έκρινε το έγκυρο Αμερικάνικο περιοδικό Electronic Gaming Monthly:

Καλύτερο μηχάνημα: **SEGA MEGA DRIVE**

Καλύτερα γραφικά: **Sonic The Hedgehog**

Καλύτερο RPG σε κονσόλα: **Final Fantasy 2**

Καλύτερη συνέχεια παιχνιδιού: **Super Ghouls 'n Ghosts στο Super NES**

Καλύτερα ηχητικά εφέ: **ToeJam and Earl της SEGA**

Καλύτερος χαρακτήρας σε παιχνίδι: **Sonic the Hedgehog (φυσικά)**

Χειρότερη μεταφορά από έργο σε παιχνίδι: **Home Alone**

Χειρότερη συνέχεια: **ROBOCOP 2**



## ΛΕΞΙΚΟ

### ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

Κυκλοφόρησε σε δεύτερη έκδοση 1992 το ΑΝΑΛΥΤΙΚΟ ΛΕΞΙΚΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΚΑΙ ΗΛ. ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ του Γεώργιου Δεσπότη από τις εκδόσεις PIM. Το Λεξικό δίνει λύση στο πρόβλημα της απόδοσης στην Ελληνική γλώσσα των λέξεων που χρησιμοποιούνται από την επιστήμη των Ηλ. Υπολογιστών και που συχνά πλέον εμφανίζονται αυτούσιες χωρίς να μεταφράζονται. Για περισσότερες πληροφορίες: Τεχνικό Βιβλιοπωλείο "ΡΑΛΛΗΣ", Εμμ. Μπενάκη 57 ΕΞΑΡΧΕΙΑ, τηλ. 3602820 - 367535 FAX. 8674742.

## Η NINTENDO ΣΤΟ CES

Η διάσημη εκδήλωση CES, για ψυχαγωγικά προγράμματα και νέες τάσεις στον χώρο των υπολογιστών hardware-software, φιλοξένησε την Nintendo από τις 9.1 μέχρι τις 12.1, όπου και η παρουσία της εταιρείας ήταν εντυπωσιακή. Με δικό της ξεχωριστό περίπτερο, δίπλα στην αίθουσα των υπόλοιπων εταιρειών ηλεκτρονικών ειδών, στέγασε 55 εταιρείες που παράγουν παιχνίδια για τις παιχνιδομηχανές της. Παρουσιάστηκαν εντυπωσιακά νέα παιχνίδια και περιφερειακά, έγιναν παραστάσεις και happenings με πρωταγωνιστή το SUPER MARIO, μα πιο εντυπωσιακή απ'όλα ήταν η ανακάλυψη των αριθμών που αφορούν στις πωλήσεις των προϊόντων της Nintendo. Συγκεκριμένα τη χρονιά που μας πέρασε στις ΗΠΑ πουλήθηκαν 4.500.000 κομμάτια NES, 18.000.000 GAMEBOY και 2.100.000 SUPER NES (αυτά που ονομάζονται και Super Famicoms). Στην Ιαπωνία 1.200.000 κομμάτια NES, 2.000.000 GAMEBOY και 3.100.000 SUPER NES, ενώ στην Ευρώπη πουλήθηκαν 16.000.000 τεμάχια NES, και 27.600.000 τεμάχια GAMEBOY. Το SUPER NES θα αρχίσει να διατίθεται στις πρώτες χώρες της Ευρώπης περίπου πριν από το καλοκαίρι του 1992.

## MOUSE QUICKSHOT ΑΠΟ ΤΗΝ PIM

Δύο νέα προϊόντα ήρθαν στην Ελληνική αγορά από την εταιρεία PIM ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΕΠΕ. Είναι το Mouse QUICKSHOT QS 158 και QS 159 απαραίτητα για κάθε εφαρμογή. Με προγραμματιζόμενη ανάλυση από 420 DPI μέχρι 2100 τα mouse προσφέρονται με ένα σετ από Software που περιλαμβάνει: - Mouse driver με δυνατότητα σύνδεσης του mouse σε οποιαδήποτε εφαρμογή software.

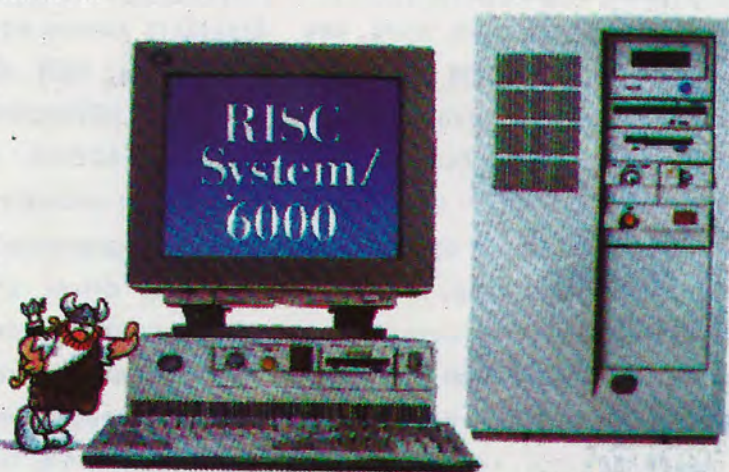
- POP UP MENUS & MENUS LIBRARY, δηλαδή βοηθητικά προγράμματα γραμμένα ειδικά για το mouse αυτό, τέτοια ώστε να υπάρχει δυνατότητα συνεργασίας του mouse με προγράμματα που δουλεύονται με πληκτρολόγιο.

- Dr. HALLO III, το σχεδιαστικό πακέτο, χρήσιμο και εύκολο για σχεδίαση εικονογραφήσεων, πινάκων, παρουσιάσεων, slides και για αναφορές εργασιών. Για περισσότερες πληροφορίες: PIM ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΕΠΕ, Μεσσαρίας 3 Αθήνα, τηλ. 8678440-1, 8643277.

## ΓΑΛΑΖΙΟ ΡΙΣΚΟ

Η είδηση έπεσε σαν κεραυνός: η IBM θα χρησιμοποιούσε την τεχνολογία RISC (πιο γνωστή από την χρήση της στον Αρχιμήδη της Acorn) δημιουργώντας μεγάλα Work Stations. Το νέο αυτό δεν είναι τόσο εντυπωσιακό από μόνο του αλλά δείτε το αποτέλεσμα...

η εταιρεία κυκλοφόρησε ήδη αυτά τα προϊόντα (οι τιμές πάνκριβες, από 2 εκατομμύρια σε 7 για τα φτηνά ντέλα) ενόσω παρουσιάζαμε σαν νέα! Η ικανότητα της IBM να κρύβει τις επόμενες κινήσεις της είναι η είδηση!





ΛΕΩΦΟΡΟΣ ΚΗΦΙΣΙΑΣ 292  
 ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ ΨΥΧΙΚΟΥ  
 ΤΗΛΕΦΩΝΟ 6823447  
 Τ.Κ. 15451

**ΕΝΑ ΟΛΟΚΛΗΡΩΜΕΝΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΓΙΑ:**



**SEGA  
 GAME GEAR  
 MEGA DRIVE  
 MASTER SYSTEM II**



**Nintendo  
 NES  
 GAME BOY**

με πλήρη συλλογή παιχνιδιών και περιφερειακών  
**ΚΑΙ ΑΚΟΜΑ**  
**AMIGA ● ATARI ● PC**  
 και χιλιάδες Computer Games

**ΚΑΙ  
 ΤΗΛΕΦΩΝΙΚΕΣ  
 ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΕΣ  
 ΣΤΟ 6823447**

**ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ**

SEGA MASTER SYSTEM II .....	32.800 ΔΡΧ.	<input type="checkbox"/>
SEGA MEGA DRIVE .....	68.400 ΔΡΧ.	<input type="checkbox"/>
SEGA GAME GEAR .....	54.000 ΔΡΧ.	<input type="checkbox"/>
NINTENDO GAME BOY .....	29.900 ΔΡΧ.	<input type="checkbox"/>
NINTENDO NES .....	38.900 ΔΡΧ.	<input type="checkbox"/>
ATARI LYNX + ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ .....	49.900 ΔΡΧ.	<input type="checkbox"/>
COMPUTER ATARI 65XE + JOYSTICK + ΚΑΣΕΤ/ΝΟ + 3 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ .....	32.400 ΔΡΧ.	<input type="checkbox"/>
ΟΙ ΠΑΡΑΠΑΝΩ ΤΙΜΕΣ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ ΦΠΑ		
ΣΗΜΕΙΩΣΤΕ ΤΥΧΟΝ ΑΛΛΟ ΕΙΔΟΣ ΤΗΣ ΕΠΙΛΟΓΗΣ ΣΑΣ .....		

ΟΛΑ ΜΑΣ ΤΑ ΕΙΔΗ ΜΕ **ΓΡΑΠΤΗ ΕΓΓΥΗΣΗ** ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΕΙΑΣ  
 ΚΑΙ ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ **ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ**

ΔΕΝ ΣΤΕΛΝΩ ΧΡΗΜΑΤΑ ΑΛΛΑ ΘΑ ΠΛΗΡΩΣΩ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΜΟΛΙΣ ΛΑΒΩ ΤΗΝ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑ ΜΟΥ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ .....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ..... ΠΟΛΗ ..... Τ.Κ. ....

ΤΗΛΕΦΩΝΟ ..... ΥΠΟΓΡΑΦΗ ..... ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ .....

ΔΕΝ ΕΙΜΑΙ ΑΝΩ ΤΩΝ 18 ΕΤΩΝ ..... ΥΠΟΓΡΑΦΗ ΚΗΔΕΜΟΝΑ .....

ΤΑ ΕΣΟΔΑ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗΣ ΕΠΙΒΑΡΥΝΟΥΝ ΤΟΝ ΠΑΡΑΛΗΠΤΗ

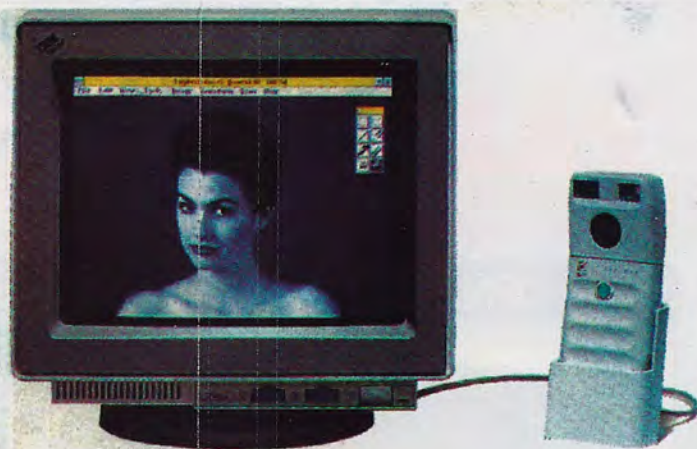
ΟΙ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΕΣΧΥΟΥΝ ΟΣΟ ΥΠΑΡΧΕΙ STOCK

Κόψτε λοιπόν το κουπόνι και ταχυδρομήστε το γρήγορα ή τηλεφωνήστε μας για οποιαδήποτε απορία ή ερώτηση

## ΣΥΜΒΑΤΟΣ ΦΩΤΟΓΡΑΦΟΣ

Ονομάζεται FotoMan και είναι μια φορητή φωτογραφική συσκευή η οποία δεν χρησιμοποιεί φιλμ αλλά μαγνητικό μέσο και επιτρέπει να πάρετε 32 φωτογραφίες στη σειρά. Τροφοδοτείται από ενσωματωμένες επαναφορτιζόμενες μπαταρίες, ενώ έχει και φλας. Μόλις τελειώσετε την φωτογράφιση του αγαπημένου σας θέματος, συνδέετε τον FotoMan με την σειριακή θύρα του PC σας και περνάτε σε χρόνο μηδέν τις φωτογραφίες. Εκεί το FotoMan Windows, το software επεξεργασίας εικόνας που συνοδεύει το μηχάνημα, σας επιτρέπει να δείτε αυτές τις φωτογραφίες με 256 αποχρώσεις του γκρι.

Μπορείτε τώρα να αφαιρέσετε τα backgrounds, να αλλάξετε μεγέθη, contrast και φωτισμό και να χρησιμοποιήσετε τα αριστουργήματά σας σε όποια εφαρμογή θέλετε. Υπάρχει επίσης και μια δυνατότητα συμπίεσης ώστε οι φωτογραφίες να μην πιάνουν πολύ χώρο. Δυστυχώς δεν ξέρουμε την ανάλυση στην οποία εμφανίζει τις φωτογραφίες αλλά μπορούμε να σας πούμε την τιμή του στην Αμερική: 800 δολάρια και ένα τηλέφωνο Logitech, 345.800-231-7717.



## ΔΙΑΡΚΗΣ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ ΣΤΟΝ ST

**T**ο Data Gate είναι ένα κατάστημα, γνωστό κυρίως για την μεγάλη ποικιλία περιφερειακών που διαθέτει για τους υπολογιστές της σειράς ST. Οι κάτοχοι του δημοφιλούς αυτού μηχανήματος μπορούν εκεί να βρουν επεκτάσεις μνήμης, εξωτερικά drives, sound samplers, accelerators, scanners, την διάσημη κάρτα AT-once, real-time clocks και πολλά ακόμη ενδιαφέροντα περιφερειακά, που σίγουρα ικανοποιούν τις απαιτήσεις και του πιο δύσκολου χρήστη. Οι άνθρωποι του καταστήματος είναι πάντα πρόθυμοι να εξυπηρετήσουν τον πελάτη και να δώσουν την πολύτιμη συμβουλή τους. Να προσθέσουμε οτι κάνει και χονδρική πώληση. Για τους ενδιαφερόμενους: Data Gate, Ελευθερίου Βενιζέλου 139, 14671 Νέα Ερυθραία, τηλ. 8088619, fax. 8000186.

## ΕΞΩΓΗΙΝΟΙ ΚΑΙ Φ(Ρ)ΑΠΕΣ

Η Namco προσπάθησε να δώσει ξανά ενδιαφέρον στο κλασικό shoot'em up Galaxians. Ακολουθώντας την ιδέα της SEGA στην παρουσίαση του Galaxy Force, η Namco δημιούργησε ένα μεγάλο ηλεκτρονικό με καταπληκτικά backgrounds και sprites μέσα σε 3D γραφικά. Το νέο όμως είναι το ειδικό κάθισμα που είναι κατασκευασμένο έτσι ώστε να περνάει στον παίκτη την παραμικρή δόνηση που μπορεί να δεχτεί το σκάφος σας, ενώ τετρακάναλος ήχος ταυτόχρονα σας βομβαρδίζει με εφφέ. Αν το σύστημα αποτύχει στα ηλεκτρονικά ίσως η Namco να μπορέσει να το πουλήσει σαν μηχανήμα που φτιάχνει φραπέ!



## ΠΕΙΡΑ ΣΗΜΑΙΝΕΙ ΕΓΓΥΗΣΗ

Όταν μια εταιρία συμπληρώνει 5 χρόνια συνέπειας στην εξυπηρέτηση του πελάτη, αυτό σημαίνει οτι η προσφορά της έχει αναγνωριστεί. Αναφερόμαστε στην EASYTECH που έχει να επιδείξει τεράστια εμπειρία στο χώρο των ανταλλαγών Η/Υ. Πρόσφατα μάλιστα ανακοίνωσε την αντιπροσώπευση των Γερμανικής προελεύσεως υπολογιστών PEACOCK, ενώ ταυτόχρονα διέυρνε την γκάμα των μοντέλων που διαθέτει, προσφέροντας έτσι μεγάλη ποικιλία στους πελάτες της: VDR, TULIP, GREAT WALL, AMSTRAD, GOOD FORCE, CITIZEN, SCHNEIDER, TAXAN, VEGAS, HANTAREX κα. Ταυτόχρονα συνεχίζει να παρέχει υψηλό επίπεδο υποστήριξης και εξυπηρέτησης, ένα από τα μεγάλα ατού της. Η διεύθυνση της εταιρίας είναι Μαυρομιχάλη 188 και το τηλέφωνό της 6438784.



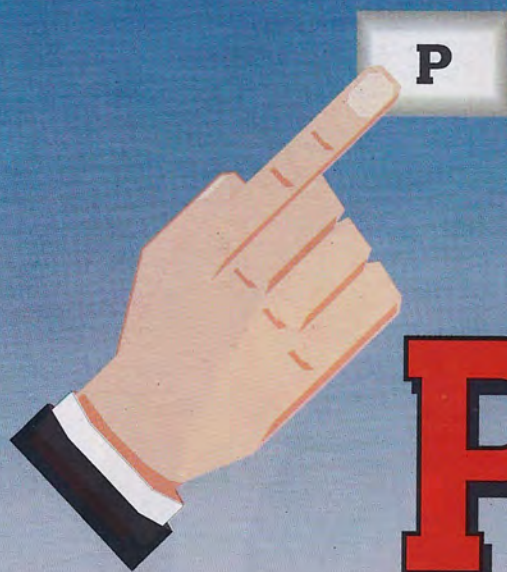


**ΘΑ ΘΕΛΑΤΕ ΝΑ  
ΠΑΝΤΑ ΓΥΡΩ  
ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ**

**ΒΡΙΣΚΑΤΕ ΤΑ  
ΑΠΟ ΤΙΣ  
ΤΑ HOME**

**COMPUTERS ΚΑΙ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΟΥΣ;**

**PANDA**  
COMPUTERS + GAMES



# PRESS PAUSE

## ΑΥΤΟΜΑΤΟΠΟΙΗΜΕΝΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΕΛΕΓΧΟΥ

Η εκτεταμένη χρήση συστημάτων αυτομάτου ελέγχου στη σύγχρονη βιομηχανία είναι γεγονός. Ολόκληρα εργοστάσια στις ΗΠΑ και στην Ιαπωνία λειτουργούν εξ'ολοκλήρου με ρομπότ και ελάχιστο προσωπικό χρειάζεται μόνο και μόνο για να χειριστεί τα κεντρικά controls και να επέμβει σε περίπτωση έκτακτης ανάγκης. Χαρακτηριστικό είναι ότι η μεγαλύτερη υδροηλεκτρική εγκα-



τάσταση του κόσμου που βρίσκεται στη Βραζιλία λειτουργεί με την επίβλεψη 7 μόνον ατόμων! Βλέποντας αυτά και οι δικές μας μεγάλες δημόσιες επιχειρήσεις, αποφάσισαν -επιτέλους- να προχωρήσουν στην αγορά τέτοιων σύγχρονων συστημάτων. Έτσι, η ΔΕΗ και η ΕΥΔΑΠ έχουν προγραμματίσει τον εκσυγχρονισμό του ελέγχου των εγκαταστάσεών τους και ελπίζουν με τον τρόπο αυτό να αποφύγουν φαινόμενα όπως η έλλειψη νερού και τα black-outs και γενικά τον κακό προγραμματισμό. Το ελπίζουμε κι εμείς φυσικά!

## ΗΛΙΑΚΟ ΨΥΓΕΙΟ

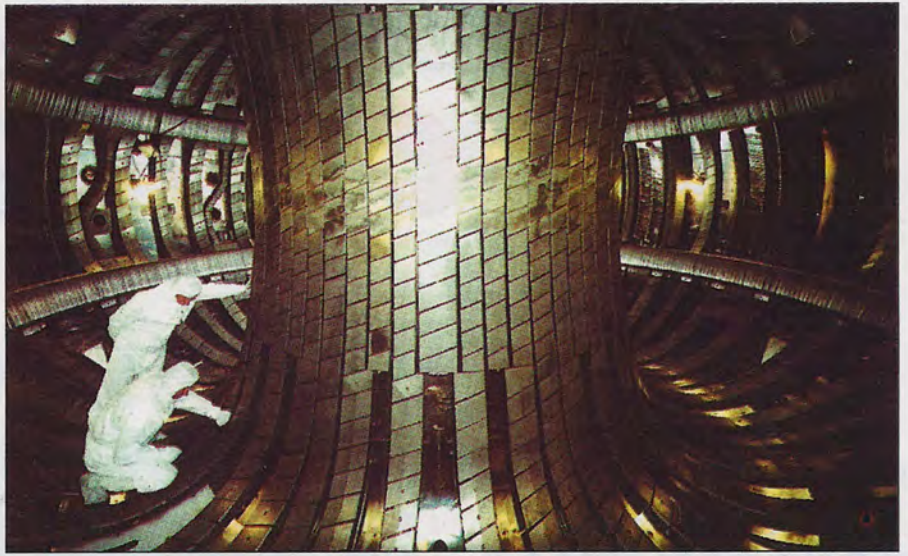
Παραγωγή πάγου με τη βοήθεια του ήλιου! Αυτό είναι το αποτέλεσμα ερευνών που χρηματοδοτήθηκαν από την Επιτροπή των Ευρωπαϊκών Κοινοτήτων και είχε σαν αντικείμενο την διερεύνηση της προσρόφησης. Έτσι ονομάζεται ένα φυσικό φαινόμενο κατά το οποίο ένα στερεό υλικό (άνθρακας



στην προκειμένη περίπτωση), συγκρατεί στην επιφάνειά του μόρια ενός ρευστού υλικού (μεθανόλη). Το άσπρο κουτί περιέχει έναν εξατμιστήρα με μεθανόλη που περιβάλλεται από νερό. Από πάνω του βρίσκεται ο ηλιακός συλλέκτης-συμπυκνωτήρας με τον ενεργό άνθρακα. Δεν θα σας περιγράψουμε βέβαια εδώ όλη τη διαδικασία λειτουργίας του πρωτότυπου αυτού ψυγείου. Απλώς θα σας πούμε ότι ονομάζεται GASPARD και τα κυριότερα πλεονεκτήματά του είναι η απλότητα, η αξιοπιστία και η αυτονομία του. Ακόμη, δεν χρειάζεται βοηθητική παροχή ενέργειας ή νερού και δεν έχει κινητά μέρη. Αρχικά προορίζεται για οικιακή χρήση, αλλά σύντομα θα επεκταθεί και στις επαγγελματικές και βιομηχανικές εγκαταστάσεις.

## ΠΥΡΗΝΙΚΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ

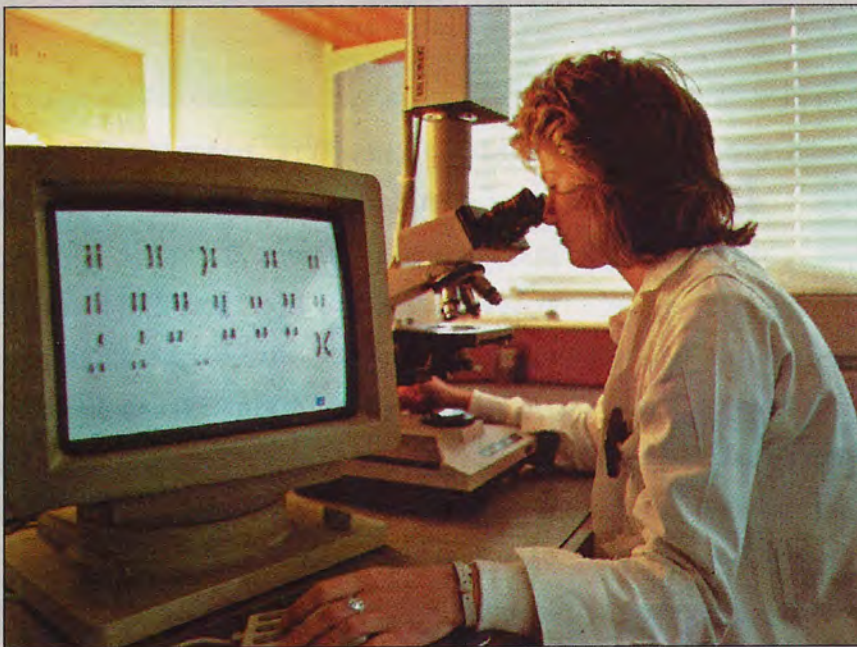
Η προοπτική εξάντλησης των παραδοσιακών πηγών ενέργειας και πρώτων υλών του πλανήτη μας, έχει θορυβήσει τις κυβερνήσεις των πιο προηγμένων κρατών, που στρέφονται όλο και περισσότερο στη χρησιμοποίηση της πυρηνικής τεχνολογίας για την παραγωγή της -τόσο απαραίτητης- ενέργειας. Στα πλαίσια αυτά κινείται και η Ευρωπαϊκή Κοινότητα που έχει καταρτίσει ένα φιλόδοξο πρόγραμμα ερευνών για την αξιοποίηση της πυρηνικής σύντηξης. Το πρόγραμμα είναι πενταετούς διάρκειας (1990-1994) και χρηματοδοτείται



με 814 εκατομμύρια ECU. Ενα τμήμα του ονομάζεται JET (Joint European Torus) και προβλέπει την κατασκευή της ισχυρότερης μονάδας πειραματικής

σύντηξης στον κόσμο! Στη φωτογραφία βλέπετε ένα μέρος του εσωτερικού της κατασκευής που αποτελεί τεχνολογικό θαύμα.

## Η ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΚΑΤΑ ΤΟΥ AIDS



Είναι γνωστό ότι η ανθρωπότητα καταβάλλει μια τεράστια προσπάθεια για την καταπολέμηση της φοβερής μάστιγας του AIDS. Εταιρείες, πανεπιστήμια, νοσοκομεία, ερευνητικά κέντρα και μεμονωμένοι επιστήμονες έχουν ριχτεί σε μια άνευ προηγουμένου μάχη, για να απαλλάξουν τον κόσμο από τον εφιάλτη αυτόν. Και φυσικά είναι πλήρως εξοπλισμένοι με τα πιο σύγχρονα τεχνολογικά μέσα που υπάρχουν σήμερα. Καταλαβαίνετε λοιπόν ότι οι υπολογιστές κατέχουν ένα ρόλο-κλειδί στην υπόθεση αυτή. Με τις απεριόριστες δυνατότητές τους σε αποθήκευση δεδομένων, ταχύτητα επεξεργασίας στοιχείων και ανάλυση αποτελεσμάτων συμβάλλουν πολύ στην προσπάθεια και διευκολύνουν τους επιστήμονες στο έργο τους. Ας ελπίσουμε λοιπόν ότι γρήγορα θα βρεθεί η λύση και θα κατασκευαστεί το πολυπόθητο εμβόλιο που θα μας ανακουφίσει όλους!

## ΑΝΑΜΝΗΣΕΙΣ ΑΠΟ ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ

Θα έχετε ακούσει σίγουρα αρκετές φορές για μαρτυρίες ανθρώπων που ισχυρίζονται ότι είδαν (ή τουλάχιστον έτσι νομίζουν) εξωγήινα κατασκευάσματα (ιπτάμενους δίσκους, διαστημόπλοια, ακόμη και ζωντανά πλάσματα!). Οι επιστήμονες όμως δεν μπορούν να αρκεστούν σ'αυτά και αναζητούν συνέχεια πιο τεκμηριωμένες και "σοβαρές" αποδείξεις. Έτσι, χρησιμοποιούν εγκαταστάσεις που έχουν φτιαχτεί για άλλους κυρίως σκοπούς, με στόχο να πιάσουν κάποια σήματα από το διάστημα, που πιθανόν να είναι εκπομπές από κάποιες εξωγήινες υπάρξεις με εξελιγμένη τεχνολογία. Τα γιγάντια ραδιοτηλεσκόπια παίζουν πρωταρχικό ρόλο στην προσπάθεια αυτή, αφού αποτελούν τα "αυτιά" της ανθρωπότητας στην απεραιτοσύνη του σύμπαντος, ενώ ταυτόχρονα στέλνουν αδιάκοπα σήματα με την κρυφή ελπίδα ότι αν δεν τους ακούμε εμείς, ίσως μπορούν να μας ακούσουν αυτοί!



# PREVIEWS

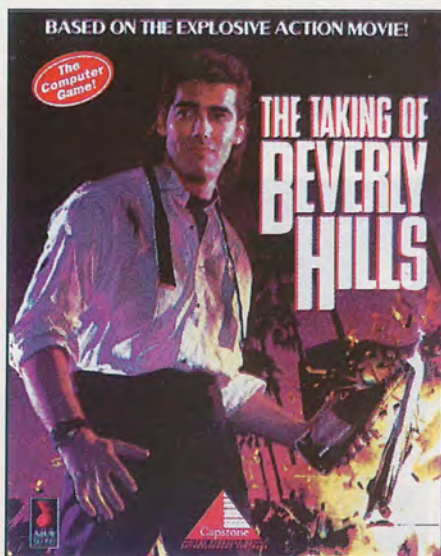
## previews

### THE TAKING OF BEVERLY HILLS

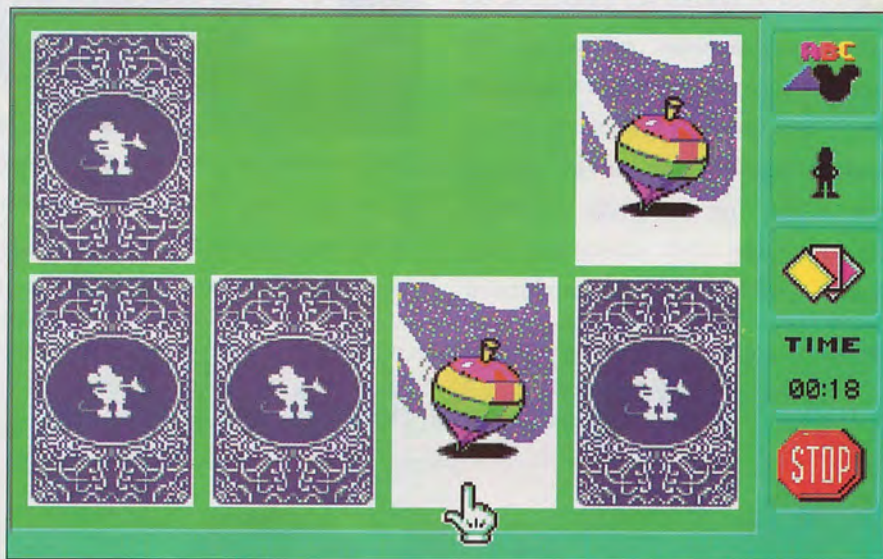
**M**ια από τις εταιρίες, που τώρα τελευταία ακούγεται πολύ στο χώρο του Software, είναι η Capstone. Η Capstone είναι μια αμερικάνικη εταιρία κατασκευής Software που μετά την συνεργασία της με την Accolade, μας έχει ξαφνιάσει με τις παραγωγές της. Έτσι λοιπόν μετά την τελευταία της επιτυχημένη παραγωγή "Home Alone", κυκλοφορεί άλλη μια παραγωγή επνευσμένη από κινηματογραφική ταινία.

Το νέο της παιχνίδι έχει τον τίτλο "The Taking Of Beverly Hills", και υποσχεται ατελείωτες ώρες περιπέτειας. Το είδος του παιχνιδιού είναι λίγο περίεργο, για την ακρίβεια είναι ένα Action Adventure Game δηλαδή κάτι ανάμεσα σε Adventure και Arcade. Το παιχνίδι διαθέτει φοβερά γραφικά, Digitized εικόνες και μουσική από την ταινία, πάνω από 120 διαφορετικές οθόνες και εκατοντάδες αντικείμενα και όπλα.

Το παιχνίδι υποστηρίζει, γραφικά σε VGA (256 χρώματα) και EGA/TANDY (16 χρώματα), και τις μουσικές κάρτες Ad Lib και Sound Blaster.



### MICKEY'S MEMORY CHALLENGE



**Π**ολλοί από εσάς θα γνωρίζετε, το επιτραπέζιο παιχνίδι Memory. Ένα παιχνίδι μνήμης, που γοήτευσε αμέσως μικρούς και μεγάλους. Ο σκοπός του παιχνιδιού είναι απλός. Τοποθετούμε πάνω στο τραπέζι 64 κάρτες (32 ζευγάρια) ανάποδα και ανακατωμένες ώστε όλες μαζί να σχηματίζουν ένα μεγάλο τετράγωνο. Ο κάθε παίκτης έχει το δικαίωμα να σηκώσει δύο κάρτες. Αν οι κάρτες αποτελούν ένα ζευγάρι τότε ο παίκτης τις παίρνει και αποκτά το δικαίωμα να ξαναπαίξει, αν οι κάρτες είναι ανόμοιες τότε τις γυρίζουμε και πάλι ανάποδα και παίζει ο επόμενος παίκτης. Σκοπός μας είναι να βρούμε όσο το δυνατόν πιο πολλά ζευγάρια από τον αντίπαλο.

Η Disney Software, κατάφερε μια πολύ καλή μεταφορά του επιτραπέζιου παιχνιδιού σε Computer Game. Το νέο παιχνίδι της εταιρίας, Mickey's Memory Challenge απευθύνεται περισσότερο σε παιδιά μικρής ηλικίας μιας και το παιχνίδι διαθέτει από 8 (4 ζευγάρια) μέχρι 24 κάρτες (12 ζευγάρια). Ακόμη το παιχνίδι σας δίνει την δυνατότητα να παίξετε αντιμέτωπος με έναν φίλο σας ή με τον ηλεκτρονικό υπολογιστή. Το παιχνίδι κυκλοφορεί αρχικά μόνο σε PC και συνεργάζεται με όλες τις κάρτες γραφικών.

## MICKEY'S JIGSAW PUZZLES

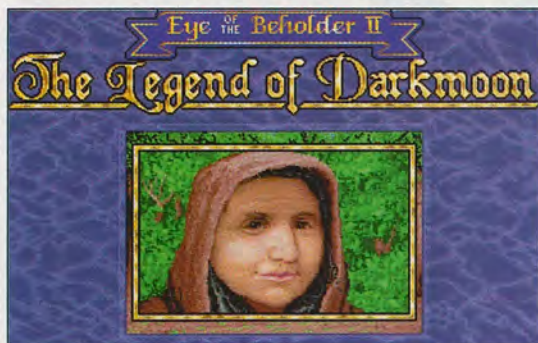


**Π**ως θα σας φαινόταν η ιδέα, να φτιάχνατε κάποιο Puzzle στην οθόνη του ηλεκτρονικού σας υπολογιστή; Αν η ιδέα σας γοητεύει δεν έχετε παρά να περιμένετε το νέο παιχνίδι της Disney Software, "Mickey's Jigsaw Puzzles", που θα κυκλοφορήσει σε λίγο καιρό στην χώρα μας. Το παιχνίδι διαθέτει 15 διαφορετικές εικόνες που έχουν σαν θέμα τους ήρωες της Disney. Εσείς μπορείτε να επιλέξετε μία από τις 15 εικόνες και να την κόψετε σε κομμάτια (από 4 μέχρι 64). Ακόμα σας δίνεται η δυνατότητα να εκτυπώσετε την αγαπημένη σας εικόνα στον εκτυπωτή. Το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει προς το παρόν μόνο σε PC και για την λειτουργία του χρειάζεται απαραίτητα σκληρός δίσκος. Το παιχνίδι υποστηρίζει χωρίς κανένα πρόβλημα όλες τις γνωστές κάρτες γραφικών.

## EYE OF THE BEHOLDER II

**Β**άζουμε μέσα σε ένα καζάνι, μια δόση περιπέτεια, μια δόση δράση, διπλή δόση μάχης, κάμποσα φοβερά γραφικά, ένα πολύπλοκο dungeon, πολλά και διάφορα τέρατα, τα ανακατεύουμε λίγο, προσθέτουμε μια ομάδα από σκληροτράχηλους πολεμιστές και η συνταγή είναι έτοιμη. Μόλις κατασκευάσαμε ένα επιτυχημένο RPG. Πάνω σε αυτή την συνταγή στηρίζεται και το "The Legend of Darkmoon". Ναι, καλά καταλάβατε. Σε λίγο καιρό θα κυκλοφορήσει και στην χώρα μας, ο απόγονος του δημοφιλέστερου Computer RPG που έχει κυκλοφορήσει ποτέ.

Το Eye of the Beholder II, είναι ένα παιχνίδι που σας υπόσχεται ατελείωτες ώρες περιπέτειας και δράσης. Το παιχνίδι διαθέτει πολύ καλό γραφικά, ατμοσφαιρική μουσική και συνεχή δράση. Ο τρόπος χειρισμού είναι σχεδόν ο ίδιος με τον αυτόν του Eye of the Beholder I. Το παιχνίδι υποστηρίζει όλες τις



γνωστές μουσικές κάρτες, γραφικά σε VGA/EGA και θα κυκλοφορήσει για PC και AMIGA.

## THE GODFATHER

**Μ**ια από τις πιο καλύτερες ταινίες της χρονιάς που μας πέρασε, ήταν η ταινία "The Godfather". Το "Godfather 3" είναι το τελευταίο κομμάτι αυτής της καταπληκτικής τριλογίας σκηνοθετημένο από τον Francis Ford Coppola. Η ταινία πραγματικά κατάφερε να σπάσει τα ταμεία των κινηματογράφων και φυσικό είναι, μετά από αυτή την τεράστια επιτυχία, να γίνει η μεταφορά της σε Computer Game.

Την πολύ καλή μεταφορά της ταινίας υπογράφει η εταιρία US GOLD. Το "THE GODFATHER" είναι ένα Action Game που υπόσχεται πολλά. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι καταπληκτικά. Είναι σίγουρο πως αρκετές φορές θα νομίζετε ότι βλέπετε τις πραγματικές σκηνές της ταινίας. Φοβερή είναι και η ατμόσφαιρα που κυριαρχεί μέσα στο παιχνίδι. Αυτό βέβαια που ξεπερνά κάθε προηγούμενο είναι η δράση του παιχνιδιού. Η γενική εντύπωση που μας έδωσε ήταν άσογη. Το "Godfather" την στιγμή που θα διαβάσετε αυτές τις γραμμές ίσως έχει κυκλοφορήσει, και θα είναι διαθέσιμο για PC, AMIGA και ST. Στα επόμενα τεύχη του περιοδικού θα μπορέσετε να βρείτε μια αναλυτική παρουσίαση του παιχνιδιού.



## SHUTTLE



Πως θα σας φαινόταν η ιδέα, να πιλοτάρετε ένα διαστημικό λεωφορείο; Αν η ιδέα σας αρέσει, τότε πολύ σύντομα θα μπορέσετε να την πραγματοποιήσετε.

Το νέο παιχνίδι, που θα κυκλοφορήσει από την Virgin Games, είναι σίγουρο πως θα καταφέρει να πραγματοποιήσει τις κρυφές σας επιθυμίες. Το όνομα του παιχνιδιού "SHUTTLE", και δεν είναι τίποτα άλλο από ένα Space Flight Simulator!

Το παιχνίδι διαθέτει πρωτοποριακά πολυγωνικά και ελλειπτικά γραφικά, βοηθητικά Levels για τον πρωτάρη αλλά και για τον έμπειρο, και μια αυθεντική



απεικόνιση του συστήματος ελέγχου. Το "SHUTTLE" θα κυκλοφορήσει σε λίγο καιρό στην χώρα μας, για PC, AMIGA και ST.

## ANOTHER WORLD



Ένα ακόμα παιχνίδι που θα μας κρατήσει πολλές ώρες μπροστά στον υπολογιστή. Το παιχνίδι προέρχεται από την Delphine και χαρακτηρίζεται με μια μόνο λέξη ως καταπληκτικό. Τα γραφικά, ο ήχος, το gameplay, και η εθιστικότητα βρίσκονται σε πολύ υψηλά standards. Η ομαλότατη κίνηση οφείλεται στα vector sprites. Δηλαδή δεν έχουν ζωγραφιστεί με ένα σχεδιαστικό πρόγραμμα όπως το deluxe paint αλλά αποτελούνται από γραμμές-πολύγωνα τα οποία μετά έχουν γεμίσει με χρώμα. Ετσι μπορούν να αποθηκεύονται περισσότερα sprites στη μνήμη και το παιχνίδι να θυμίζει κινηματογραφική ταινία. Μουσικό κομμάτι δεν υπάρχει κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού αλλά τα ηχητικά εφέ είναι ολοκληρωμένα και ρεαλιστικά. Αυτό όμως που μετράει περισσότερο σ' αυτό το παιχνίδι είναι το gameplay του. Ο ήρωας είναι ένας επιστήμονας που μετά από ένα άκρως απόρρητο πείραμα μεταφέρεται σε μια άλλη διάσταση. Οι εχθροί του είναι πολλοί και φυσικά δεν έχει γνώση της κατάστασης στην οποία βρίσκεται. Περιπλανιέται λοιπόν σ' έναν άλλο κόσμο προσπαθώντας να επιζήσει από τους πολλούς κινδύνους που παραμονεύουν παντού. Κάντε λίγη υπομονή και σύντομα θα είστε σε θέση να πάρετε το ρόλο του!

## HARLEQUIN

Ένα νέο παιχνίδι θα κυκλοφορήσει σε λίγο καιρό στην χώρα μας από την γνωστή εταιρία παραγωγής Software, Gremlin. Μετά από την τελευταία της επιτυχία, Hero Quest, ξανακάνει δυναμικά την εμφάνιση της στον χώρο των Games, με το Harlequin. Το παιχνίδι είναι ένα φοβερό platform puzzle game, με καταπληκτικά γραφικά και πολύ καλή κίνηση. Τα γραφικά σε συνδυασμό με την όμορφη μουσική είναι σίγουρο ότι θα σας κερδίσουν αμέσως. Χαρακτηριστικό του παιχνιδιού η έντονη δράση που εύκολα θα καταφέρει να σας καθηλώσει για ώρες στο monitor. Στο παιχνίδι παίρνετε το μέρος ενός Αρλεκίνου, ο οποίος τραβά μύρια δεινά ώσπου να καταφέρει να βρεί τα 4 κομμάτια της καρδιάς. Το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει για Amiga και ST.



# MOONSTONE

## A HARD DAYS KNIGHT

FREE  
POSTER  
IN GAME  
PACK



### SO MUCH FUN -ΘΟΥ'LL DIE!

Το Moonstone - ένας αξιοσημείωτος συνδυασμός ταχύτητας, επιθετικής μονομαχίας και δαιμόνιου παιχνιδιού ρόλων κυριαρχούν σ' ένα φανταστικό κόσμο όπου προκαλεί το μυαλό σας και τα αντανακλαστικά σας.

Με την ευκαιρία εαν η θέα απο τόσο αίμα σας αναστατώνει μην ανησυχείτε. Το αίμα είναι μια επιλογή.

Οι φιγούρες του Moonstone γύρω στις 1000 πλαισιώνονται απο απίστευτη δράση, ζωντάνια σε 2 Megabytes απο τέρατα και φιγούρες, πάνω απο 60 όμορφες χρωματισμένες οθόνες και λεπτομερειακά σχεδιασμένα σκηνικά. Τα εφέ του ήχου είναι υψηλής ποιότητας ψηφιακά δείγματα και περιέχουν μια πλήρη μουσική κάλυψη και καταπληκτική εισαγωγή.

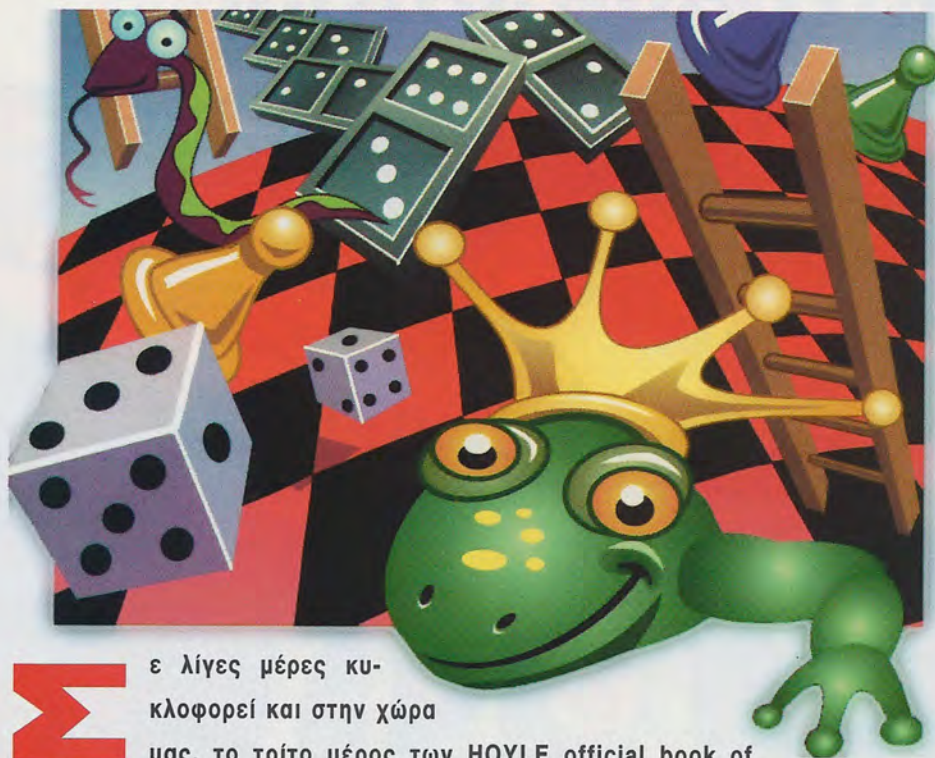


12

DELTA COMPUTERS ΣΠΑΡΤΗΣ 75 ΧΑΪΔΑΡΙ, ΤΗΛ. 5822720, 5821347

MINDSCAPE

# HOYLE GAMES 3



**Σ**ε λίγες μέρες κυκλοφορεί και στην χώρα μας, το τρίτο μέρος των HOYLE official book of Games. Το νέο αυτό πακέτο περιλαμβάνει πολύ γνωστές μεταφορές επιτραπέζιων παιχνιδιών, όπως Backgammon (γνωστό σε εμάς σαν Πόρτες), Pachisi (γνωστό σαν Γκρινιάρης ή Ανανίας), Dominoes (γνωστό σαν Ντόμινο), Checkers (Γερμανική Ντάμα), Snakes & Ladders (το πασίγνωστο Φιδάκι) και Yacht (γνωστό ως παιχνίδι ζαριών). Όλα τα παιχνίδια διαθέτουν καταπληκτικά γραφικά, καλούς ήχους και εκπληκτική κίνηση, όπως τουλάχιστον ισχυρίζονται οι κατασκευαστές. Το πακέτο υποστηρίζει γραφικά σε VGA και EGA.

## SPACE CRUSADE

Μετά από την επιτυχημένη της παραγωγή "HERO QUEST", η GREMLIN παρουσιάζει ένα ακόμα υψηλής ποιότητας παιχνίδι. Η νέα περιπέτεια της εταιρίας ονομάζεται "Space Crusade" και το χαρακτηριστικό της είναι η έντονη δράση.

Το σενάριο του παιχνιδιού είναι λίγο πολύ γνωστό. Εσείς είστε ο καλός πολεμιστής που προσπαθεί να σκοτώσει τους κακούς εξωγήινους. Στόχος σας είναι να μπειτε στην διαστημική ναυαρχίδα και να καταστρέψετε τα πάντα, ζωντανά ή μή.

Το "Space Crusade" είναι ένα πολύ καλό παιχνίδι, με όμορφα γραφικά, καλό ήχο, καλή κίνηση και με πολύ αίμα (μάχη). Οι φίλοι του είδους δεν έχουν παρά να περιμένουν. Το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει σε λίγο καιρό για AMIGA, ST και AMSTRAD.



## THE DARK SEED

Η CYBERDREAMS είναι μια εταιρία η οποία δεν είναι και τόσο γνωστή στο χώρο των Adventure Games. Το "The Dark Seed" είναι η καινούργια παραγωγή που πραγματικά υπόσχεται πολλά. Για την κατασκευή του Dark Seed, έχουν συνεργαστεί πολλά μεγάλα ονόματα του χώρου. Τα άτομα που αποτελούν την ομάδα του Dark Seed, έχουν πάρει μέρος για την κατασκευή προγραμμάτων που έχουν αφήσει ιστορία στο χώρο. Μερικά από αυτά: Bard's Tale III, Deja Vu II, Dragon's Lair I-II-III, Indiana Jones, Might & Magic III κ.α Το DARK SEED είναι ένα Science Fiction Adventure με καταπληκτικά γραφικά, φοβερή κίνηση και καταπληκτικό ήχο.

Για να καταλάβετε η ανάλυση στο PC φτάνει στα 640X350 256 χρώματα και στην έκδοση για Amiga

640X400 με 32 χρώματα. Το παιχνίδι επίσης διαθέτει μια φοβερή κίνηση (πάνω από 1.000 Frames), καταπληκτικό ήχο και φωνή (δέχεται ταυτόχρονα AdLib και Sound Blaster, με την AdLib παράγει μουσική και με την Sound Blaster φωνές).

Το Dark Seed το οποίο περιέχει πάνω από 60 διαφορετικές τοποθεσίες θα κυκλοφορήσει σε λίγο καιρό και στην χώρα μας.





# KNIGHTMARE

**Π**οιός δεν γνωρίζει το τηλεοπτικό θαύμα της Βρετανικής τηλεόρασης που συνδιάζει την τεχνολογία την υπολογιστών και την αγωνία του τηλεοπτικού σώου; Ωραία αφού δεν θυμάστε θα σας το πούμε: ήταν μια φορά και έναν καιρό μια τηλεοπτική εκπομπή με το όνομα Knightmare, από την Angilia TV που παίζεται ακόμα κάθε Παρασκευή. Ολοι σίγουρα θα θυμάστε ότι το ομώνυμο παιχνίδι είχε εμφανιστεί πριν από μερικά χρόνια στους CPC και ήταν αρκετά καλό. Τώρα έχουμε την δήλωση της Mindscape ότι θα κυκλοφορήσει κάτι ανάλογο αλλά σε απόλυτη role playing μορφή, ακολουθώντας την συνταγή όλων των τελευταίων Dangeon Master κλώνων.

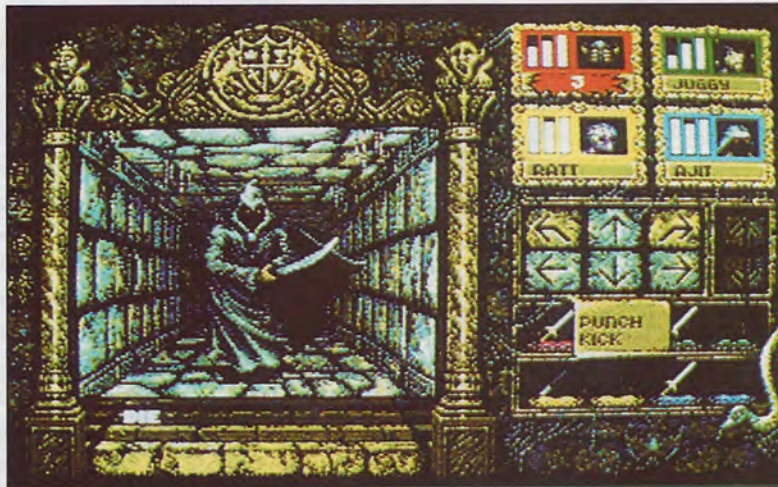
Ο παίχτης ελέγχει μια ομάδα από τέσσερα όντα των οποίων την φυλή, δύ-

ναμη ταχύτητα κτλ. γνωστά, διαλέγετε από ένα ανάλογο μενού στην αρχή του παιχνιδιού. Φυσικά εκεί μπορείτε να δώσετε και ένα εκπληκτικό όνομα στον ήρωα σας. Τα όντα που συναντάτε είναι παρμένα από την μυθολογία και παραψυχολογία όλων των ανάλογων παιχνιδιών, με ξωτικά, πνεύματα δέντρων, τέρατα όλων των ειδών, σκελετούς παντού, elf, Ogres, μόνο αρχισυντάκτες δεν

έχει. Εκτός από το συνηθισμένο (μας έχουν πρήξει πια) στήσιμο στα μπουντρούμια, εδώ υπάρχει και ένα πυκνό δάσος να κινηθείτε. Τα γραφικά φαίνονται προσεγμένα μέχρι την παραμικρή λεπτομέρεια και ο χειρισμός που γίνεται μέσω mouse είναι απλούστατος. Ο ήχος είναι μια σημαντικότερη βελτίωση σε σχέση με όλα τα άλλα παιχνίδια του είδους και αυτό γιατί χρησιμοποιεί τους ίδιους ήχους

του τηλεοπτικού σώου, πολύ καλά ψηφιοποιημένους.

Οι εκπλήξεις και τα απρόοπτα είναι μέσα στο παιχνίδι - κυριολεκτικά - και αυτο προσθέτει ένα ακόμα στοιχείο εθιστικότητας στο ατμοσφαιρικό σύνολο. Αυτό το πακέτο θα κάνει πολλούς gamers σε Amiga και ST σύντομα ευτυχισμένους με την κυκλοφορία του.



## G&P COMPUTERS L.T.D

### NEO GP CLUB

ΓΙΑ AMIGA & PC  
ΕΓΓΡΑΦΗ 5.000  
ΣΥΝΔΡΟΜΗ 5.000  
100.000 ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ  
(ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ ΕΝΗΜΕΡΩΣΗ)

ΤΗΛ.: 9712803-9250816

ΑΓ. ΒΑΡΒΑΡΑΣ 86

172 35 ΔΑΦΝΗ

ΩΡΕΣ ΛΕΙΤ. ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΟΣ

ΑΠΟ 9.00 π.μ. ΕΩΣ 9.00 μ.μ.

ΣΑΒΒΑΤΟ ΑΠΟ 9.00 π.μ. ΕΩΣ 4.30 μ.μ.

GP 486 SX/20MHz - 2MB RAM VGA	320.000 ΔΡΧ.
GREAT WALL 286/16 MHz VGA MONO	180.000 ΔΡΧ.
GREAT WALL 386SX/25MHz VGA	250.000 ΔΡΧ.
GREAT WALL 386 DX/40MHz-2MB RAM VGA MONO	360.000 ΔΡΧ.
GREAT WALL 486 SX/20MHz-2MB RAM VGA MONO	380.000 ΔΡΧ.
GREAT WALL 486 SX/33MHz-2MB RAM VGA MONO	520.000 ΔΡΧ.

PC/XT ΑΠΟ	100.000 ΔΡΧ
GP 386SX /25MHz-MIDI TOWER-2MB RAM- VGA Mono	250.000 ΔΡΧ.
GP 386DX /40MHz-4MB RAM-128K CACHE- VGA	350.000 ΔΡΧ.
GP 486 DX /33MHz-4MB RAM-256K CACHE- VGA	465.000 ΔΡΧ.
AMIGA 500 PLUS	142.000 ΔΡΧ.
ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΜΝΗΜΗΣ ΓΙΑ AMIGA 500	15.000 ΔΡΧ
14" VGA COLOR MONITOR (1024X768 0.28 d)	100.000 ΔΡΧ.
ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ STAR, PANASONIC, SEIKOSHA, CITIZEN ΑΠΟ	56.000 ΔΡΧ
ΣΚΛΗΡΟΙ ΔΙΣΚΟΙ ΟΛΩΝ ΤΩΝ ΤΥΠΩΝ ΑΠΟ	45.000 ΔΡΧ.
ΦΙΛΤΡΑ ΟΘΟΝΗΣ ΑΠΟ	2.200 ΔΡΧ.
JOYSTICKS ΑΠΟ	1000 ΔΡΧ.
ΔΙΣΚΕΤΕΣ (5 1/4 ΑΠΟ 90 ΔΡΧ) (3 1/2 ΑΠΟ	150 ΔΡΧ.

ΔΙΑΘΕΤΟΥΜΕ ΟΛΟΥΣ ΤΟΥΣ ΤΥΠΟΥΣ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ ΕΠΙΣΗΣ ΕΙΣΑΓΟΥΜΕ ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΓΙΑ AMIGA ΚΑΙ PC ΑΠΟ ΤΟ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ

ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ Φ.Π.Α

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



# THALAMUS Software House

ΤΟΥ **DEREK DELA FUENTE**

**Η** Thalamus είναι μια μικρή και σχετικά νέα εταιρία, αλλά αυτό δεν την εμποδίζει να αισθάνεται περήφανη που παράγει παιχνίδια για 8-bit υπολογιστές με πολύ υψηλή ποιότητα και δεν βλέπει τον λόγο να σταματήσει να το κάνει αυτό (παρόλο που από φέτος τα παιχνίδια για Commodore 64 θα είναι το μόνο της 8-bit format).

Οι άνθρωποι της Thalamus μπήκαν στην αγορά των 16-bit δοκιμαστικά και έχουν σχεδιάσει μερικές ακόμα κυκλοφορίες ώστε το κοινό να ικανοποιηθεί όσο και με τις κυκλοφορίες τους στα 8-bit. Το *Creatures*, για παράδειγμα, στα 8-bit μέχρι στιγμής έχει καταφέρει πωλήσεις της τάξης των 30.000! Μέχρι στιγμής τα παιχνίδια τους έχουν ένα ιδιαίτερα Ευρωπαϊκό στυλ: shoot'em ups, platform και παρόλο που θα συνεχίσουν έτσι θα προσπαθήσουν να διευρύνουν την αγορά τους. Πάντως, όσο κι αν φαίνεται απίστευτο η Ιταλία είναι μία από τις μεγαλύτερες αγορές τους! Ας ρίξουμε όμως μια ματιά σε ορισμένες από τις παραγωγές της εταιρίας:

## CREATURES

Το παιχνίδι (μεταφορά από τα 8-bit) σας βάζει σε ένα περίεργο, τρελλό κόσμο με μερικούς από τους πιο χαριτωμένους αλλά και άταχτους χαρακτήρες. Το όνομα *CREATURES* αντιστοιχεί στα αρχικά των λέξεων Clyde Radcliffe Exterminates All The Unfriendly Repulsive Earth-Ridden Slim. Ετσι ελέγχετε τον Clyde, σε μια αποστολή που τον μεταφέρει στο στοιχειωμένο δάσος του Gateau, στην χώρα με τα τρελλά όντα, για να καταδυθεί σε λίμνες με πιράνχας μέχρι τα κελιά βασανιστηρίων, μια από τις καλύτερες στιγμές του 8-bit παιχνιδιού. Θα χρειαστείτε γρήγορες αντιδράσεις και εξυπνάδα για να επιτύχετε σ' αυτό το χιουμοριστικό παιχνίδι.

## CREATURES II

Ακόμα περισσότερη διασκέδαση με τον Clyde. Θυμίζοντας κάτι σαν το Indiana Jones και έχοντας ακόμα και το ίδιο logo στην οθόνη! Κάθε οθόνη έχει τις δικές της παγίδες και



Ο David Birch, ιδρυτής της Thalamus

είναι πραγματικά δύσκολο. Το παιχνίδι βασίζεται στον χρόνο και οι οθόνες συνδέονται μεταξύ τους με τμήματα που περιλαμβάνουν την μετακίνηση από το ένα νησί στο άλλο μέσω ενός ταχύπλουου, όπου υπάρχει και scrolling.

## BEAST MASTER

Η WJS, μια από τις κυριότερες προγραμματιστικές ομάδες της Psygnosis, δουλεύει αυτή τη στιγμή για το πλέον πολυσυζητημένο πρόγραμμα της Thalamus που σίγουρα θα την τοποθετήσει ανάμεσα στους μεγάλους. Ήδη το παιχνίδι δείχνει καταπληκτικό με πολλαπλό παράλληλο scrolling και ατμοσφαιρικές σκηνές που αποπνέουν ποιότητα. Μοιάζει με έναν συνδυασμό ανάμεσα στο *Killing Game Show* και το *Beast*, αλλά είναι πολύ πιο εθι-

στικό. Ο κύριος χαρακτήρας είναι ο *Beast Master* και θα χρειαστεί να εξερευνησει ζούγκλες, δάση και βάλτους. Για κάθε επίπεδο θα του δοθεί και μια αναζήτηση και στον δρόμο θα πρέπει να ζητήσει την βοήθεια των ζώων. Όταν θα καλεί ένα συγκεκριμένο ζώο θα είναι σε θέση να πάρει την μορφή του και τα χαρακτηριστικά του και να βλέπει την περιοχή μέσα από τα μάτια τους! Αν πάρει την μορφή ενός αετού θα μπορεί να πετάξει ψηλά και να δει τι γίνεται κάτω. Η ματιά του λιονταριού του επιτρέπει να δει τα πράγματα καθώς κινείται με ταχύτητα κτλ. Προς το παρόν η WJS δουλεύει σκληρά πάνω στην τρισδιάστατη οπτική σήραγγα για να αναπαραστήσει αυτό που ορισμένα ζώα βλέπουν. Ο Peter Lyons, ο βετεράνος καλλιτέχνης της βιομηχανίας, δουλεύει για την WJS πάνω σ' αυτό. Η ελευθερία κινήσεων και η έλλειψη περιορισμού στον χρόνο ολοκλήρωσης του παιχνιδιού, διασφαλίζουν ότι αυτό μπορεί να είναι το καλύτερο 16-bit παιχνίδι της Thalamus.

## WINTER CAMP

Ολοκληρωμένο με υπέροχη *Winter Wonderland Music*. Έχετε συγκεκριμένα καθήκοντα να κάνετε μέσα σε ορισμένο χρονικό διάστημα, όλα τοποθετημένα μέσα σε ένα κρύο και χιονισμένο φόντο. Ένα υποπαιχνίδι θέλει τον υπολογιστή να χτυπάει κομμάτια πάγου και να παράγει μουσική. Εσείς πρέπει να παίξετε ακριβώς τον ίδιο ρυθμό γιατί διαφορετικά έχετε πρόβλημα. Το να πηδάτε πάνω από βαρέλια στον πάγο ενόσω μαζεύετε εικονίδια είναι πραγματική πρόκληση. Το πατινάζ αποφεύγοντας διάφορα αντικείμενα, όπως σημαίες και παιδάκια, παρουσιάζεται πολύ όμορφα και είναι γρήγορο. Αρπάξτε μερικές βόμβες και θα ανοίξετε τον δρόμο σας αλλά μόνο για λίγο καθώς το ρολόι μετράει. Αν αποτύχετε να φτάσετε στο τέλος και να νικήσετε έναν αριθμό από κακούς, ανάμεσα στους οποίους περιλαμβάνεται και μια αρκούδα, μια χιονοστιβάδα θα καλύψει ολόκληρη την περιοχή και το παιχνίδι τελειώνει. Οι όμορφες προσθήκες περιλαμ-

βάνουν και ένα σημείο όπου πέφτετε μέσα σε ένα άνοιγμα στους πάγους και επανεμφανίζεστε σαν παγάκι! Arcade διασκέδαση στην καλύτερή της μορφή.

## SUMMER CAMP

Ελέγχετε ένα ποντίκι μέσα από ένα σύνολο οθονών που χρησιμοποιούν την τεχνική του flip screen. 4 μεγάλα επίπεδα αποτελούν το παιχνίδι σε έναν συνδυασμό platform/strategy που το κάθε ένα έχει 10 οθόνες. Κάθε οθόνη πρέπει να "βγει" μέσω συγκεκριμένων κινήσεων. Το να παραμένετε μακριά από τους κακούς είναι μόνο μία δυσκολία καθώς κινείστε ασταμάτητα από ράφι σε ράφι προσπαθώντας να φτάσετε στην κορυφή της οθόνης από όπου φεύγετε για το επόμενο μέρος. Συγκεκριμένοι μοχλοί σας επιτρέπουν να κινείτε τις πλατφόρμες ώστε να πηγαίνετε στο επιθυμητό μέρος ευκολότερα. Το "Camp Whata Dump" και το "Wild West Ghost Town" είναι δύο από τα σενάρια. Ο απώτερος σκοπός σας είναι να μαζεύετε απομακρυσμένα κιβώτια σε κάθε επίπεδο αλλά το να τα βρίσκετε δεν είναι εύκολο, καθώς προσπαθείτε να λύσετε μερικούς δύσκολους γρίφους. Το να πηδάτε πάνω σε εικονίδια σας δίνει αρκετά power-ups και η κατοχή του ελικοπτέρου σημαίνει ότι το ελέγχετε και θα σας οδηγήσει στο επόμενο επίπεδο. Τα υποπαιχνίδια περιλαμβάνουν puzzles που πρέπει να βάλετε στην θέση τους, όπως για παράδειγμα να ανασυνθέσετε κομμάτια ενός αυτοκινήτου ή πυραύλου μέσα σε περιορισμένο χρόνο!

## RESTRICTOR

Η μεγάλη κατασκευάστρια ARC δουλεύει αυτή τη στιγμή για την Atari πάνω σ' αυτό το διαστημικό παιχνίδι που χωρίζεται σε δύο μέρη. Ένα διαστημικό επίπεδο όπου θα πετάξετε ανάμεσα στα άστρα αντιμετωπίζοντας χιλιάδες αντίπαλα εξωγήινα σκάφη. Καθώς ταξιδεύετε μέσα στο ηλιακό σύστημα τα χαρα-



Summer Camp (AMIGA)

κτηριστικά και τα διαστημόπλοια των εχθρών αλλάζουν μορφή καθώς τους πυροβολείτε ξέφρενα για να παραμείνετε ζωντανοί. Το δεύτερο μέρος του παιχνιδιού σας επιτρέπει να προσγειωθείτε στην επιφάνεια ενός πλανήτη και να ελέγχετε ένα όχημα εδάφους με το οποίο ψάχνετε για έναν πυρηνικό αντιδραστήρα. Η σκηνή με το όχημα αυτό περιλαμβάνει το πιο γρήγορο scrolling που έχω δει καθώς το αυτοκίνητο ανεβοκατεβαίνει τους πιο κακοτράχαλους δρόμους που θα μπορούσατε να σκεφτείτε. Θυμίζοντας κάπως το Chase HQ αυτό το τμήμα από μόνο του είναι εκπληκτικό. Οι μεγάλοι κακοί στο τέλος του επιπέδου παρουσιάζουν την συνηθισμένη πρόκληση. Εντυπωσιακό από άποψη γραφικών με εικόνες υψηλής λεπτομέρειας του πλανήτη -καθώς κινείστε προς τον προορισμό σας- δημιουργούν μια σατανική ατμόσφαιρα.

## INNER STRENGTH

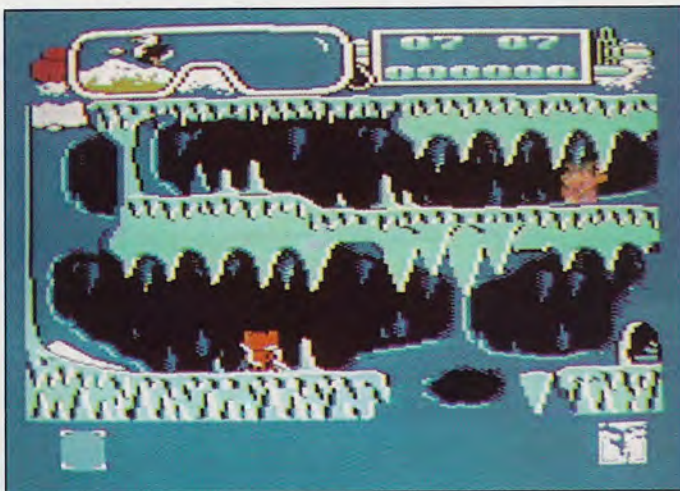
Η συνέχεια του Venom Wings. Τεράστια sprites και πολύχρωμα backgrounds χαρακτηρίζουν αυτό το -κατασκευασμένο από έναν Ολλανδό- παιχνίδι. Ένα platform παιχνίδι δράσης όπου πρέπει να βρείτε και να συλλέξετε μερικά μέρη ενός ρομπότ που πρέπει να επανακατασκευάσετε στο τέλος για να σκοτώσετε ένα τρελλό επι-

στήμονα που προκαλεί μεγάλες καταστροφές. Scrolling πολλών κατευθύνσεων και επιπέδων συνθέτει την κάθε οθόνη. Η μάχη και το άλμα είναι τα κύρια συστατικά αυτού του απλού αλλά εντυπωσιακού οπτικά παιχνιδιού. Σε κάθε πόλη θα ταξιδέψετε μέσω ενός συγκεκριμένου σκάφους και θα σας παρουσιάσει διαφορετικό περιβάλλον -ζούγκλα, υπόγεια, μεταλλικό κόσμο κτλ.

## ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ

Στον χώρο των κονσολών θα δείτε μερικά από τα παιχνίδια (Creatures/Summer Camp) και το αν θα είναι στην Nintendo ή στην SEGA θα αποφασιστεί σύντομα. Τους έχει προσφερθεί ένα συμβόλαιο με την Nintendo για να κατασκευάσουν παιχνίδια αλλά προτιμούν να μεταφέρουν ένα από τα ήδη υπάρχοντα παιχνίδια τους παρά να γράψουν ένα καινούριο. Σαν κατασκευαστής μπορεί να ξοδέψεις πολλά λεφτά και υλικό της εταιρείας για να σου πουν τελικά ότι το παιχνίδι σου δεν αξίζει!

Ενα ακόμα συναρπαστικό πρόγραμμα θα είναι ένα σχεδιαστικό πακέτο για PC που ονομάζεται PRO ART το οποίο προορίζεται κυρίως για κατασκευαστές αφού θα σώζει και θα φορτώνει φωτογραφίες είτε είναι 8-bit είτε Amiga ή ST format! Μπορείτε να κάνετε τα γραφικά σας στο PC και πολύ απλά να τα περάσετε ακόμα και σε Amstrad ή Spectrum format χωρίς καν να πρέπει να βγάλετε την δισκέτα και να την φορμάρετε στο άλλο μηχάνημα! Τέλος, υπάρχει μια πιθανότητα ότι η πασίγνωστη Αγγλική ομάδα Arsenal σε συνεργασία με την Thalamus θα κυκλοφορήσουν ένα παιχνίδι ποδοσφαίρου μέσα στο 1992.



Winter Camp (C-64)

# MEGA STE

## Αργοπορημένο άλμα ή επανάσταση;

ΤΟΥ

Α. ΤΣΟΥΡΙΝΑΚΗ

**Κ**άθε εταιρεία προσπαθώντας να αντιμετωπίσει τον ανταγωνισμό αλλά και τις προκλήσεις της τεχνολογίας είναι υποχρεωμένη να ανανεώνει τα προϊόντα της. Ειδικά στον χώρο των Η/Υ που η εξέλιξη και σαν συνέπεια η πτώση τιμών είναι εκπληκτικά γρήγορη, το παραπάνω γεγονός είναι και όρος επιβίωσης. Η Atari από το 1985 που πρωτοεμφάνισε τη σειρά ST και έκανε πάταγο με τις δυνατότητες του μηχανήματος σε σχέση με την τιμή του, ουσιαστικά παρέμεινε στα ίδια standards. Ενώ οι ανταγωνιστικές εταιρείες βελτίωναν τα μοντέλα τους, η Atari περιορίζονταν σε μικροβελτιώσεις και μόνο η διαφορά φάσης με την οποία ξεκίνησε την κράτηση ως τώρα στην επιφάνεια. Μόνο τον τελευταίο χρόνο, με τα τρία μηχανήματα που εμφάνισε, κάνει ένα σοβαρό βήμα προς τα μπρός. Ο TT, ο MEGA STE, και το NOTEBOOK μπορούν να θεωρηθούν σαν υπολογιστές της εποχής τους.

Η A-Systems, αντιπροσωπεία της ATARI στην Ελλάδα, εδώ και δύο μήνες έφερε και διέθεσε στην αγορά τα MEGA STE. Ενα απ' αυτά διέθεσε και στο περιοδικό μας για test. Μετά λοιπόν από ένα σύντομο αλλά γεμάτο δοκιμές και πειράματα διάστημα, είμαστε σε θέση να σας παρουσιάσουμε τα υπέρ και τα κατά του νέου μηχανήματος.



*Μόνο η επιγραφή στο αριστερό μέρος ξεχωρίζει τον MEGA STE από τον μεγάλο του αδελφό, το ATARI TT.*

### Η εξωτερική εμφάνιση

Ο MEGA STE μοιάζει πολύ με τον TT, αποτελείται δηλαδή από δύο κουτιά ενωμένα σε ένα, με ξεχωριστό πληκτρολόγιο. Η αισθητική του ξενίζει λίγο (προσωπικά προτιμώ τον σχεδιασμό των παλιών MEGA), αλλά εδώ οι περισσότεροι φίλοι μου που τον είδαν διαφώνησαν με μένα. Τα χρώματά του παραμένουν τα γνωστά γκρι. Το ένα από τα δύο κουτιά είναι η κύρια μονάδα και το δεύτερο ο χώρος για το σκληρό δίσκο. Το πληκτρολόγιο (ξεχωριστό όπως απαιτεί κάθε σοβαρό μηχάνημα) φαίνεται λιγότερο βαρύ, και από υλικό κατώτερο ποιοτικά αλλά μετά από μερικές μέρες λειτουργίας αποδείχθηκε ότι είναι

πιό λειτουργικό, ξεκούραστο και με καλύτερη αίσθηση στα πλήκτρα. Συνδέεται με καλώδιο τύπου τηλεφώνου που διευκολύνει αρκετά στις διάφορες μετακινήσεις και έχει πάνω του τις υποδοχές για joystick και ποντίκι. Δίνει μάλιστα την δυνατότητα τοποθέτησης του ποντικιού και απ' τα αριστερά, διευκολύνοντας τους αριστερόχειρες. Το δεύτερο κουτί που είναι για σκληρό δίσκο, στο μηχάνημα του test, ήταν άδειο.

Πάνω στην κύρια μονάδα βρίσκονται οι θύρες σύνδεσης με περιφερειακές μονάδες και είναι αρκετές:

- Midi In, Midi Out : Οι γνωστές θύρες σύνδεσης με midi που έκα-



**Οι πολυάριθμες θύρες επέκτασης εγγυώνται την επικοινωνία με κάθε είδους περιφερειακή συσκευή**

ναν τον ST πρώτο στις προτιμήσεις των μουσικών.

- LAN (Local Area Network): Θύρα σύνδεσης για δίκτυο του τύπου AppleTalk. Σοβαρή καινοτομία, που ανοίγει νέους ορίζοντες για επαγγελματικές χρήσεις του μηχανήματος.

- Θέση για Cartridge: Μία δυνατότητα που έρχεται απ'τα παλιά, που όμως δεν έχει βρει ουσιαστικά πέρα απ' μουσικά προγράμματα την θέση που της αξίζει.

- Audio L/R: Οπως ίσως θα ξέρετε η σειρά STE διαθέτει στερεοφωνικό ήχο και μπορεί να τον δίνει

είτε στο μόνιτορ, αν αυτό έχει τέτοια δυνατότητα, είτε μέσω των δύο αυτών υποδοχών να οδηγήσετε τον ενισχυτή σας για ακόμα ισχυρότερο ήχο.

- Modem 1 και 2: Ο MEGA STE διαθέτει δύο σειριακές θύρες!

- Serial 2 - VME: Μεγάλη καινοτομία μια και ουσιαστικά ανοίγει της δυνατότητες για σύνδεση με διαφορές συσκευές που υποστηρίζουν το βιομηχανικό αυτό standard. Ένα παράδειγμα είναι τα υψηλής ταχύτητας δίκτυα ETHERNET.

- ASCII: Είναι θύρα σύνδεσης για εξωτερικό δίσκο.

- TV: Για σύνδεση με τηλεόραση

- Monitor: Για σύνδεση με το μονόχρωμο της Atari ή κάποιο RGB έγχρωμο. Εδώ πρέπει να αναφέρουμε ότι άλλαξε και το μονόχρωμο μόνιτορ. Έχει ειδική περιστρεφόμενη βάση που "κουμπώνει" στο πάνω μέρος της κύριας μονάδας,

## Συμβατότητα και tests

Στο επίπεδο συμβατότητας δεν παρουσίασε κανένα πρόβλημα στις επαγγελματικές εφαρμογές και τα βοηθητικά προγράμματα. Στα παιχνίδια τρέχει όλα εκείνα που τρέχουν και τα STE δηλαδή δεν τρέχουν ορισμένα μόνο παλιάς κατασκευής. Ο εξομοιωτής του MACINTOSH, το γνωστό SPECTRE, έτρεξε άνετα και πολύ γρήγορα και το PC-DITTO έγινε ένας πιο προσιτός PC.

Προσπαθώντας να κάνουμε κάποιες συγκρίσεις τρέξαμε το QUICKINDEX II με ή χωρίς το TURBO ST ver 1.84 σε ένα MEGA 4Mb και στο MEGA STE με 1Mb. Τα αποτελέσματα τα συνοψίσαμε στον παρακάτω πίνακα:

Model	MEGA	MEGA	MSTE	MSTE	MSTE	MSTE
Blitter	off	on	on	on	on	on
Turbo	off	on	on	on	off	on
Clock	8Mhz	8Mhz	8Mhz	16Mhz	16Mhz	16Mhz
Cache	-	-	off	off	off	on
Cpu memory	100	100	100	100	164	164
Cpu register	100	100	100	100	204	204
Cpu divide	100	100	100	182	204	204
Cpu shift	100	100	100	178	207	207
Tos text	100	331	306	307	110	503

Tos string	100	1347	1282	1299	116	1904
Tos scroll	100	139	104	105	100	240
Aes dialog	100	310	256	261	120	348

Από τους παραπάνω πίνακες μπορούμε να παρατηρήσουμε ότι τα δύο μηχανήματα με πλήρη δυναμικό (στήλη 2 και 6) παρουσιάζουν μία διαφορά της τάξης του 1 προς 2 περίπου, γεγονός πολύ σημαντικό. Προφανώς οι διαφορές είναι πολύ μεγαλύτερες αν η σύγκριση γίνει με κάποιον από τους παλιότερους ST.

Γενικότερα το MSTE σου δίνει κάποιες στιγμές την αίσθηση ότι πετάει. Η μικρή μνήμη που διέθετε το μηχανήμα του τέστ δεν μας επέτρεπε να κάνουμε πραγματικά πειράματα ανάμεσα στα δύο μηχανήματα. Κάναμε όμως κάποιο τεστ σε ένα πρόγραμμα που βρίσκει τους πρώτους αριθμούς από το 1 ως το 9999 με αλγόριθμο το "κόσκινο του Ερατοσθένη". Το τεστ αυτό έγινε στην HighSpeed Pascal για το MEGA ST και τον MEGA STE και στην Turbo Pascal 5.0 για ένα VEGAS 286 στα 16Mhz. Τα αποτελέσματα είναι:

<b>MEGA ST</b>	<b>1.25 sec</b>
<b>MEGA STE</b>	<b>0.96 sec</b>
<b>VEGAS</b>	<b>1.14 sec</b>

Οι χρόνοι αυτοί μας δίνουν ένα μέτρο των δυνατοτήτων του νέου μηχανήματος.

## HARDWARE TEST

επίπεδη οθόνη, και τα κουμπιά ρυθμίσεων στο μπροστινό μέρος. Διατηρεί βέβαια την σταθερότατη εικόνα του.

- Floppy: θέση σύνδεσης για εξωτερικό drive.

- Parallel: Η κλασική θύρα σύνδεσης του εκτυπωτή.

### Σε τί διαφέρει;

Συνοψίζοντας τα παραπάνω και σε συνδυασμό με ότι κρύβει στο εσωτερικό του, οι κύριες διαφορές στο Hardware είναι:

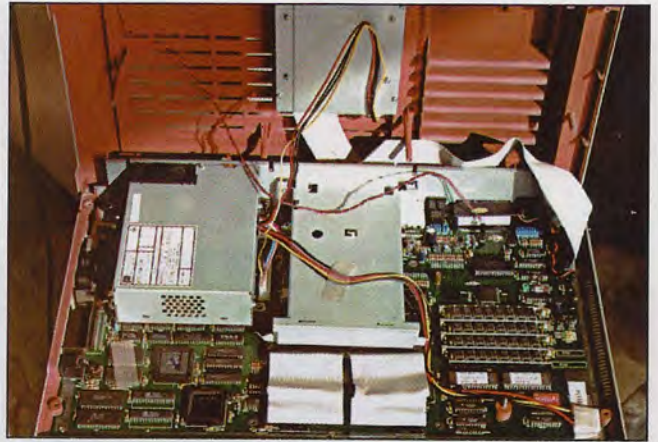
1) CPU 68000 στα 8 ή 16Mhz με cache μνήμη. Η καρδιά του μηχανήματος άλλαξε και στη θέση της γνωστής σαρανταποδαρούσας, του 68000, μπήκε ένας νέος τετράγωνος που μπορεί να τρέξει και σε διπλάσια ταχύτητα από τον παλιό στους 16Mhz. Με τον όρο cache μνήμη εννοούμε ότι ο επεξεργαστής στο εσωτερικό του διαθέτει μία μνήμη 16kb πολύ υψηλής ταχύτητας, όπου με κάποιους ειδικούς αλγόριθμους κρατάει είτε τις γειτονικές εντολές με αυτή που εκτελεί, είτε τα πλέον χρησιμοποιούμενα τμήματα του προγράμματος. Έτσι αποφεύγει τις συνεχείς προσβάσεις στη RAM, επιταχύνοντας σε συνδυασμό και με την διπλάσια ταχύτητα την εκτέλεση των εντολών 2 και 3 φορές!

2) Disk drive 1.44 Mb, διπλασιάζοντας έτσι την χωρητικότητα της εσωτερικής μονάδας. Ο νέος controller AJAX είναι υπεύθυνος για την δουλειά αυτή και σαν εξωτερικό drive μπορούμε να συνδέσουμε οτιδήποτε (3.5" 720K ή 1.44 Mb, 5.24" 360K ή 1.2 Mb).

3) Θέση για controller και μονάδα σκληρού δίσκου στο εσωτερικό του, επιτρέποντας έτσι για πρώτη φορά σε ST την φθηνή εσωτερική εγκατάσταση σκληρού δίσκου (60 ως 80 χιλιάδες για 50Mb).

4) LAN θύρα, επιτρέποντας έτσι -με απλό και φθηνό τρόπο- τη σύνδεση με άλλους ATARI ή και MACINTOSH!

5) VME bus, ότι πιο σύγχρονο υπάρχει στα πρωτόκολλα επικοινωνίας υπολογιστών, που απαιτεί πολύ χώρο για να εξηγήσουμε τις δυνατότητες του. Βέβαια περιέχει και όλα τα γνωστά καλούδια των STE, hardware κάθετο και οριζόντιο scrolling με το GST MCU που περιέχει και το γνωστό blitter, τους μετατροπείς σήματος analog σε digital και αντίστροφα κλπ.



Το εσωτερικό του μηχανήματος σε όλο του το μεγαλείο

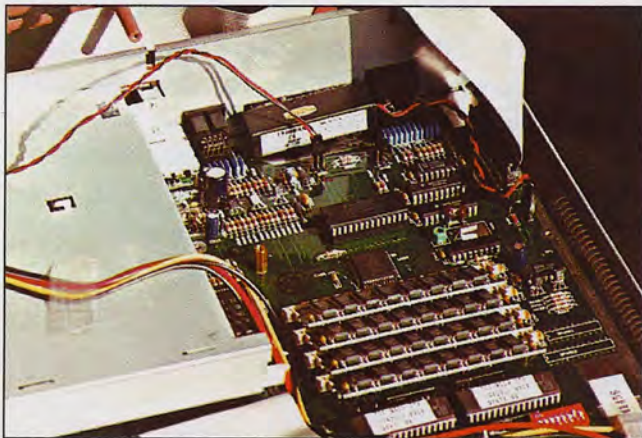
άρθρο μας για τα εναλλακτικά desktops, καθιστώντας τα ουσιαστικά άχρηστα: Ενισχυμένα μενού που ενεργοποιούνται και με πλήκτρα καθοριζόμενα από τον χρήστη, δυνατότητα διαφορετικών εικονιδίων για τις διάφορες εφαρμογές, δυνατότητα εκτέλεσης προγραμμάτων με το πάτημα ενός πλήκτρου, δυνατότητα τοποθέτησης των εικονιδίων στο desktop, διπλασιασμός των παραθύρων, αλλαγή χρωμάτων στα παράθυρα, αλλαγή desktop, επιλογή φορτώματος desktop και άλλες πολλές νέες λειτουργίες που ξεφεύγουν τα στενά πλαίσια ενός test. Μαζί δίνεται και το νέο CONTROL.ACC με το οποίο μπορούμε να ρυθμίσουμε την ταχύτητα του 68000 και διάφορες άλλες από τις νέες δυνατότητες του μηχανήματος.

### Δεν άλλαξε μόνο το hardware

Στο software τώρα, περιέχει την νέα έκδοση του λειτουργικού 2.05. Είναι πράγματι εντελώς διαφορετική έκδοση που ενσωματώνει τα περισσότερα από όσα είχαμε περιγράψει σε παλιότερο

### Σχόλια και εκτιμήσεις

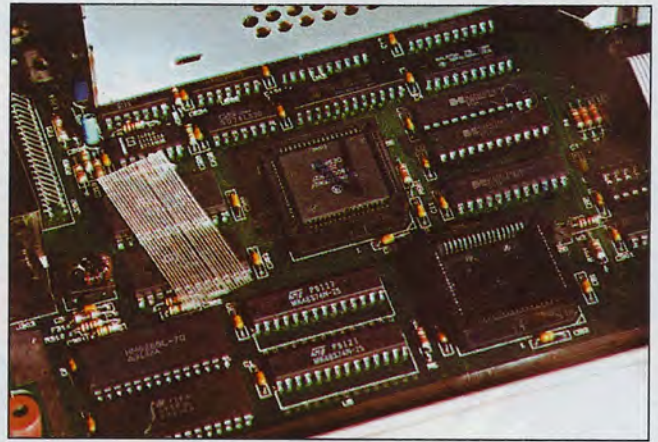
Θα αναρωτηθείτε μερικοί "μήπως αυτός είναι κολλημένος με τα ATARI και τα βλέπει όλα ρόδινα;" Δεν ξέρω αλλά πραγματικά μου άρεσε σαν μηχανήμα. Η τιμή του μάλιστα - τουλάχιστον στα πρώτα που ήρθαν - το έκανε σχεδόν ιδανικό. Βέβαια τη στιγμή που γράφονται οι γραμμές αυτές, η αντιπροσωπεία δεν έχει ανακοινώσει επίσημα την τελική τιμή του μηχανήματος.



Διακρίνονται καθαρά οι τέσσερις πλακέτες (τοποθετημένες πλάγια), που αθροιστικά δίνουν 1 MB μνήμης

τος, αλλά ελπίζουμε ότι θα παραμείνει σε απολύτως προσιτά επίπεδα. Πέρα όμως από την τιμή, αν μου ζητάγαν να το τοποθετήσω συγκριτικά σε δυνατότητες με άλλα μηχανήματα το MEGA STE είναι ο καλύτερος ST και ανάμεσα σε 286 και 386 σε ταχύτητες. Του λείπουν δυνατότητες; Ναι και πρώτα απ' όλα θα έπρεπε να έχει παραπάνω mode χρωμάτων και minimum 256 χρώματα ταυτόχρονα. Βέβαια υπάρχουν κάρτες που δίνουν και τα 4096 χρώματα που διαθέτει αλλά θα έπρεπε να τα έχει "από τη μάνα του". Έχει όμως τόσες θύρες επικοινωνίας και επέκτασης που δεν τις έχει κανένα άλλο μηχάνημα στην βασική μονάδα αγοράς και για να τις αποκτήσει, το επι πλέον κόστος υπερβαίνει τις 100.000 δρχ. Εναν υπολογιστή όμως δεν τον κάνει μόνο το hardware αλλά πιά πολύ το software που κυκλοφορεί και το marketing της εταιρείας που τον διαθέτει. Και εδώ έχουν γίνει λάθη. Το μηχάνημα αυτό έπρεπε να έχει εμφανιστεί τουλάχιστο 2 χρόνια νωρίτερα. Και θα έπρεπε να έχει υποστηριχτεί σοβαρά από την εταιρεία κατασκευής και τις επιμέρους αντιπροσωπείες. Ξέρετε γιατί ο ST είναι κορυφαίο σχεδόν μηχάνημα στην Γερμανία; Γιατί όποιος πήγαινε στην αντιπροσωπεία και της έδειχνε ένα δείγμα δουλειάς του

και κάποια σχέδια για την κατασκευή κάποιας εφαρμογής, αμέσως τον εφοδίαζαν ΔΩΡΕΑΝ με ότι είχε ανάγκη για να φέρει σε πέρας τα σχέδια του. Και δόθηκαν δωρεάν μηχανήματα σε πανεπιστήμια και σχολεία. Έτσι μια ολόκληρη νέα γενιά μεγάλωσε και έμαθε για υπολογιστές με ATARI. Και όλα αυτά όχι για κανένα βίτσιο, αλλά όταν για να δεις ουσιαστικά παράθυρα στα PC θέλεις 386, 4Mb μνήμη και 80Mb σκληρό (και μια μικρή περιουσία για να τ'αποκτήσεις) και απ' την άλλη αυτά τα διαθέτει και ένα απλό 520ST - και μάλιστα αλάνθαστα - θυμίζει θέατρο παραλόγου. Ας ελπίσουμε ότι το νέο αυτό μηχάνημα θα υποστηριχτεί σωστά για να κερδίσει -έστω και αργά- ένα σοβαρό κομμάτι της πίτας. Υπάρχει ήδη μια αρκετά μεγάλη γκάμα προγραμμάτων ξένων που θα πρέπει όμως να εξελληνιστούν. Υπάρχουν και οι Έλληνες προγραμματιστές που θα έκαναν και εφαρμογές για την ελληνική αγορά. Ο MEGA STE διαθέτει ότι σχεδόν έπρεπε να έχει ένας σύγχρονος προσωπικός υπολογιστής. Αλλιώς και αυτός και το νέο μηχά-



*Λεπτομέρεια από την πλακέτα: Το τετράγωνο ολοκληρωμένο στο κέντρο είναι ο 68000 και κάτω δεξιά φαίνεται η κενή θέση για τον μαθηματικό συνεπεξεργαστή*

νημα -το FALCON με τον 68040, που θα παρουσιαστεί στην CEBIT τον Μάρτη- θα περάσουν στην ιστορία απλώς σαν καλές προσπάθειες.

## Καταλήγοντας

Όσοι από εσάς θα θέλατε έναν καλύτερο ST, πράγματι ο MEGA STE έχει όσα επιθυμείτε. Ακόμα και για σας που παίζετε παιχνίδια με τον όγκο που καταλαμβάνουν πια τα νέα παιχνίδια των δύο, τριών και τεσσάρων δισκετών, ένας ST με πράγματι φθινό δίσκο είναι πολύ καλή επέκταση. Όσο για καινούριους και παλιούς αν καταφέρετε να ξεφύγετε απ' την διαμάχη Βορείων - Νοτίων (δηλαδή εκείνες τις αστείες συζητήσεις AMIGA ή ST, PC ή AMIGA κλπ) και θέλετε ένα μηχάνημα που να το χρησιμοποιείτε ΚΑΙ σαν υπολογιστή ο MEGA STE είναι μία πολύ καλή επιλογή.

## Configurations

Το μηχάνημα δίνεται σε διάφορες συνθέσεις με χαμηλότερη αυτή του test: από 1Mb μνήμη χωρίς σκληρό δίσκο μέχρι 4Mb μνήμη με εσωτερικό σκληρό. Ο ανεμιστήρας στο εσωτερικό - πολύ θορυβώδης αλλά χωρίς να φτάνει τους απαράδεκτους ανεμιστήρες των MEGAFILE- επιτρέπει την απρόσκοπτη λειτουργία. Η επέκτασεις μνήμης γίνονται με πλακέτες SIMMs που και φθηνές είναι και τοποθετούνται εύκολα ακόμα και από αδαείς. Όσο για δίσκο, υπάρχουν controllers SCSI και επιλέγοντας δίσκο της αρεσκείας σας έχετε ένα πλήρες μηχάνημα.

**ΠΡΟΪΟΝ**  
**MEGA STE**  
**ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ**  
**ATARI**  
**ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΕΙΑ**  
**A-SYSTEMS**

# Pegasus



Screen shots  
from Amiga  
Version.



**ΠΕΤΑΕΤΕ ΠΡΟΣ ΤΗΝ ΝΙΚΗ ΕΝΑΝΤΙΑ ΣΤΙΣ ΣΑΤΑΝΙΚΕΣ ΟΡΔΕΣ**



Gremlin Graphics Software Ltd., Carver House, 2-4 Carver Street, Sheffield S1 4FS.

Ο Satan διέσχισε τα πέντε επίπεδα ύψους και κατέστρεψε τους ζωντανούς που φύλαγαν τις ψυχές των ενσώζωστων του καθε επιπέδου. Ο Satan έχει τώρα κερμαιοήσει στα επίπεδα και ελέγχει τον κόσμο του θνητόν. Εσείς παίρνει τον ρόλο του Percius και μαζί με τον γέροσό σας αντρωφο Pegasus έχετε την αποστολή να συλλέξετε όλα τα θραύσματα του ζωντανών και να ξαναζωντανέψει τις μετεμψυχώσεις.







## ΤΟ ΠΡΟΣΩΠΟ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

Σ' αυτό το τεύχος (και σε κάθε τεύχος από εδώ και εμπρός όπως ο ίδιος επιμένει), πρόσωπο του μήνα ο Γιάννης Αιδίνης. Δημιουργός, ενορχηστρωτής και εκτελεστής πολλών σελίδων και ιδεών στο νέο USER. Μας αφήνει πάντα άναυδους για το πώς τα καταφέρνει, γιατί με τις πιο επεικείς κρίσεις είναι μάλλον ψυχικά διαταραγμένος, αρκεί μόνο να σκεφτείτε ότι μπορεί ταυτόχρονα να μιλάει σε δυο τηλέφωνα να παίζει

Hotel και να φτιάχνει τη μακέτα του Mail Order. Τρεις εβδομάδες προσπάθουσε να τον πείσει ο Αρχισυντάκτης ότι είναι αδύνατο να τον φωτογραφήσουμε στο Θιβέτ! Τελικά ευτυχώς για όλους μας συμμορφώθηκε και σαν αντάλλαγμα έγραψε το σλόγκαν στη ράχη του τεύχους που κρατάτε. Επιμένει ότι το USER είναι πνευματική και υλική(;) τροφή γι' αυτό καλό θα ήταν αν τον γνωρίσετε να κρατάτε ένα τεύχος στα χέρια. Αγνώστου εκπαιδύσεως και κουλτούρας γιατί έχει κρεμασμένους τους τίτλους των σπουδών του ανάποδα, λάτρης όμως των simulators, των παιχνιδιομηχανών και των γρήγορων αυτοκινήτων, έχει συνήθως μαζί του ένα από τα τρία. Παραδέχεται όμως τις δύο του αδυναμίες, τα μανταλάκια και την συνεχή καλύτερευση του USER. Όταν παίρνει το ύφος των δημοσίων σχέσεων γίνεται πραγματικά επικίνδυνος γι' αυτό τον στέλνουμε να κάνει meeting με τον εκδότη. Κλείνοντας θα χρησιμοποιήσουμε μια έκφραση που συνηθίζει: "Αυτοί που νομίζουν ότι τα ξέρουν όλα εκνευρίζουν αυτόν που τα ξέρει". Ετσι αν θέλετε να παραπονεθείτε για το USER Club, τον διαγωνισμό, το Mail Order και τη δισκέτα καλύτερα να μην το κάνετε!



## IN

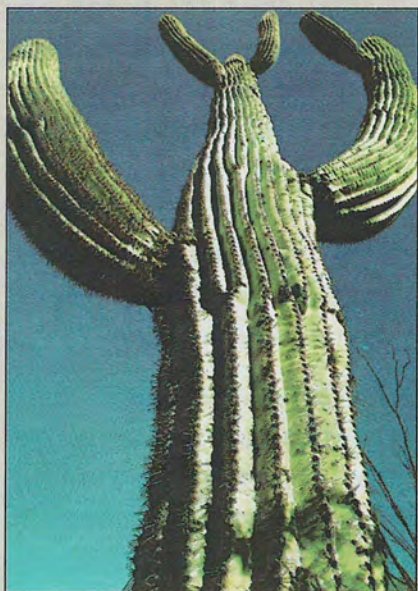
Τα Μακεδονικά μπακλαδάκια, ο τριανταδυάμπιτος, το Moonstone, οι Λιθουανέζες, η Microprose και τα περιοδικά με δισκέτα τριπλού format!!

## OUT

Το χιόνι, οι Σκοπιανοί, τα original παιχνίδια με bad sectors, τα Windows (ανεξαρτήτως version) και τα περίπτερα που δεν κρεμάνε το USER απ'έξω.

## ΠΟΛΛΑ ΑΓΚΑΘΙΑ!

Ο μεγαλύτερος κάκτος του κόσμου είναι το Σαγκουάρο και φυτρώνει στις ερήμους των ΗΠΑ και του Μεξικού!



## ΚΟΥΙΖ



## ΕΙΠΑΝ...

- Τα λάθη που πρέπει να αποφεύγει κανείς είναι αυτά που του στερούν τη δυνατότητα να ξαναδοκιμάσει.  
*Lazar Goldberg*
- Είναι πάντα καλύτερα να λες την αλήθεια εκτός φυσικά κι αν είσαι πολύ καλός ψεύτης.  
*Jerome K. Jerome*
- Οι υπόνομοι είναι οι δρόμοι του μέλλοντος.  
*Γιάννης*
- Η πραγματικότητα είναι γι' αυτούς που δεν μπορούν ν'αντιμετωπίσουν την επιστημονική φαντασία.  
*Ανώγυμος*
- Η καλή πληροφορία ξέρει κι άλλο data bus!  
*GK THE BEST*
- Μ'αρέσει ένα φίλμ να έχει μια αρχή, μια μέση κι ένα τέλος, αλλά όχι απαραίτητα μ'αυτή τη σειρά.  
*Jean Luc Godard*

## ΧΟΡΕΥΟΝΤΑΣ ΜΕ ΤΑ BYTES

ΤΟΥ

Γ. ΑΙΔΙΝΗ

*Είναι μεσημέρι, το ρολόι δείχνει 4:30, η βελόνα του ραδιοφώνου είναι κολλημένη στο 9.31, χωρίς τικ-τακ. Και ξαφνικά αυτό που είναι γεμάτο από εικόνα και χρώματα μεταμορφώνεται σε ήχο. Η απλά, η πληροφορική εισβάλλει και στο ραδιόφωνο. Κυρίες και κύριοι, έχουμε μαζί μας τον Κώστα Ξενόπουλο, παραγωγό της ραδιοφωνικής εκπομπής Dynamic Sound στο χώρο της πληροφορικής.*

*Ο Κώστας Ξενόπουλος είναι 27 ετών, έχει σπουδάσει οικονομικά, εργάζεται σαν οικονομικός υπεύθυνος σε εταιρεία εισαγωγής και είναι ιδρυτικό μέλος διαφημιστικής εταιρείας.*

**USER:** Πες μας Κώστα, από πότε ασχολείσαι με την πληροφορική;

**ΚΞ:** Αντί για μια χρονολογία θα σας πω το εξής: Είμαι κάτοχος, δεν ξέρω αν είμαι από τους λίγους ακόμα, ενός Spectrum 48K. Τον αγόρασα με την εμφάνισή του στην Ελλάδα και το περίεργο είναι ότι τον χρησιμοποιώ ακόμα.

**USER:** Δηλαδή χρησιμοποιείς τον Spectrum για την δουλειά σου ραδιοφωνική ή μή;

**ΚΞ:** Το Spectrum το χρησιμοποιώ για να θυμάμαι τις παλιές καλές μέρες, τώρα δουλεύω με 2 Atari για να φτιάχνω μουσικά κομμάτια και ένα PC για τη

δουλειά μου.

**USER:** Μια και είπες μουσική, ας έλθουμε λίγο στην εκπομπή που κάνεις. Αν θυμάμαι καλά είναι από Τρίτη μέχρι Παρασκευή και από 4:30 μέχρι 6:30 στον 9.31 Τικ-Τακ. Μίλησέ μας λίγο γι' αυτή.

**ΚΞ:** Όπως ξέρεις, και το λέω αυτό γιατί γνωρίζω ότι και εσύ κάνεις μια παρόμοια εκπομπή, ότι να μεταφέρεις την πληροφορική στο ραδιόφωνο δεν είναι κάτι το εύκολο. Εγώ έχω σαν βάση το εξής: Ο ακροατής πρέπει πρώτα απ' όλα να ενημερώνεται σωστά για τον χώρο της πληροφορικής.

**USER:** Δηλαδή είναι μόνο ενημερωτική η εκπομπή;

**ΚΞ:** Οχι βέβαια, η ενημέρωση είναι η αρχή, υπάρχει η παρουσίαση μηχανημάτων, περιφερειακών, ακόμα και ειδήσεων. Αλλά το πιο σημαντικό

κομμάτι πιστεύω είναι η κρίση που γίνεται, πάντα αντικειμενικά, πάνω σ' όλα αυτά.

**USER:** Κώστα, αν κάποιο προϊόν δεν ανταποκρίνεται στις ανάγκες του αγοραστή, τι γίνεται σ' αυτήν τη περίπτωση;

**ΚΞ:** Αυτό που πρέπει να γίνει: Λέω στον ακροατή την αλήθεια και μόνο την αλήθεια, όσο σκληρή και αν είναι και αν θέλεις προτού παραιτηθώ από το να βρω ελάττωμα ή μειονέκτημα προσπαθώ πάρα πολύ.

**USER:** Εδώ θέλω να σε ρωτήσω το εξής: όπως και οι δυό μας ξέρουμε λόγω προϋπηρεσίας στο ραδιόφωνο, ο ακροατής έχει το εξής πρόβλημα. Δεν μπορεί να γυρίσει πίσω, δηλαδή αν δεν ακούσει κάτι ή δεν καταλάβει κάτι, δεν υπάρχει επανάληψη. Πώς το αντιμετωπίζεις αυτό;

**ΚΞ:** Αυτό είναι ένα πρόβλημα που ευτυχώς ξεπεράστηκε. Δηλαδή ο ακροατής ανά πάσα στιγμή μπορεί να πάρει τηλέφωνο και να ρωτήσει ότι θέλει ή ότι δεν κατάλαβε. Αλλά δεν σταματάμε μόνο εδώ, υπάρχει αυτό που εγώ



Ο Κώστας Ξενόπουλος την ώρα της δουλειάς

και οι συνεργάτες μου αποκαλούμε "ραδιοφωνικό φροντιστήριο". Δηλαδή υπάρχει μια -ας την πούμε- "Hot Line" και ο ακροατής μπορεί να τηλεφωνήσει και να πάρει όποια πληροφορία θέλει και να λύσει κάποια απορία ή πρόβλημα που θα του παρουσιαστεί.

**USER:** *Εδώ είναι ευνόητο ότι θα σε ρωτήσω το εξής: Πόσος χρόνος χρειάζεται για να "θγει" μια τέτοια εκπομπή, που διαρκεί 2 ώρες;*

**ΚΕ:** 24 ώρες, μη σε παρεξενέψει το νούμερο! Με απλά λόγια σημαίνει ότι συνέχεια πρέπει να δουλεύεις γι'αυτή την εκπομπή για να μπορείς να είσαι μέσα στα πράγματα και συνέχεια πρέπει να βρίσκεσαι μπροστά ή πίσω από ένα μηχάνημα και να το δοκιμάζεις ή αν θέλεις και πάνω από ένα μηχάνημα για να ελέγχεις την ποιότητα κατασκευής. Και να συνεχίζεις με τις διάφορες μετρήσεις που πρέπει να του κάνεις και σαν κατάληξη όλα αυτά πρέπει να τα γράψεις σ'ένα προσχέδιο για να μπορείς να τα πεις από το μικρόφωνο. Απλά και κατανοητά και με συγκεκριμένο τρόπο και τόνο για να γίνεσαι κατανοητός.

**USER:** *Καλά με το Hardware, αλλά αυτό που πραγματικά είναι ο ακρογωνιαίος λίθος για τους υπολογιστές είναι το software. Πάνω σ'αυτό λοι-*

*πόν θα ήθελα να μας πεις περισσότερα.*

**ΚΕ:** Είναι αδύνατο να υπάρχει εκπομπή πληροφορικής χωρίς να παρουσιάζει software. Παρουσιάζονται

λοιπόν όλα τα δημοφιλή πακέτα της αγοράς, διάφορες εφαρμογές εξειδικευμένες και γίνονται τελικές εκτιμήσεις για το πόσο το πρόγραμμα είναι λειτουργικό ή όχι. Επίσης υπάρχει συνεργασία με πολλές βάσεις δεδομένων Ελληνικές και ξένες, απ'όπου ο ακροατής μπορεί, όχι μόνο να ενημερωθεί για όλο σχεδόν το software που κυκλοφορεί, αλλά και πολλές φορές να το αποκτήσει. Εδώ αξίζει να σημειωθεί ότι τα ξένα προγράμματα κρίνονται περισσότερο για την φιλικότητα τους προς το χρήστη.

**USER:** *Μια και μιλάμε για software, θέλω να σε ρωτήσω κάτι που ενδιαφέρει όλους μας, είτε το λέμε είτε όχι. Το game software έχει το κομμάτι του στην εκπομπή σου;*

**ΚΕ:** Γιάννη ξέρω και ξέρεις, ότι ο υπολογιστής δεν είναι μόνο δουλειά αλλά και διασκέδαση γι'αυτό δεν μπορούσε να μην υπάρχει "παιχνίδι" στο Dynamic Sound. Το game software παρουσιάζεται στην εκπομπή -αναλογικά πάντα ως προς τα άλλα θέματά της. Κι αυτό περνάει



**Ο υπολογιστής είναι πάντα ένα πολύτιμο εργαλείο**

από λεπτομερή εξέταση αλλά με άλλη μορφή, δηλαδή εξετάζεται το gameplay, τα γραφικά, ο ήχος και η ευκολία χειρισμού.

**USER:** *Κλείνοντας, βλέπω ότι ολοκληρώνεις το θέμα που λέγεται πληροφορική και αν ποτέ χρειαστώ συνεργάτη στο περιοδικό έχεις από τώρα την πρόσκληση να συνεργαστείς με το USER! Ευχαριστώ για την συνέντευξη και την ώρα που μας δέχτηκες και να ευχηθώ, τι άλλο από το να συνεχίσεις την προσπάθειά σου.*

**ΚΕ:** Εγώ ευχαριστώ το USER για την παρουσίαση, εσένα προσωπικά που μου δάνεισες τον τίτλο της εκπομπής σου για τίτλο στην συνέντευξη, να δώσω και εγώ με τη σειρά μου συγχαρητήρια για το νέο USER και να ευχηθώ πάντα ανοδική πορεία.

*Κυρίες και Κύριοι άλλη μια εκπομπή-συνέντευξη έφτασε στο τέλος της. Από το USER, τον 9.31, τον Γιάννη Αιδίνη και τον Κώστα Ξενόπουλο, καλή ακρόαση. Και μην ξεχνάτε, να συνδυάζετε πάντα την εικόνα με ωραία χρώματα και τον ήχο με απαλή μουσική. Γειά σας.*



**Ποζάρει ειδικά για το φακό του USER**

# LeChuck's Revenge MONKEY ISLAND 2

ΤΟΥ Θ. ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΥ

# M

ια από τις μεγαλύτερες εταιρίες κατασκευής Adventure Games στον κόσμο είναι LucasFilm, που τώρα πια μετονομάστηκε σε LucasArts. Η LucasArts, η εταιρία του γνωστού σε όλους "μάγου των εφφέ" George Lucas (Πόλεμος των Αστρων), ξεκίνησε περίπου το 1987 και μέσα σε ελάχιστα χρόνια κατάφερε να γίνει από τους μεγαλύτερους κατασκευαστές παιχνιδιών στον κόσμο. Βέβαια αυτό δεν ήταν τυχαίο.

Η εταιρία μέσα σε αυτά τα πέντε χρόνια παρουσίασε παιχνίδια που τα περισσότερα από αυτά έγιναν επιτυχίες. Αλήθεια ποιος θα ξεχάσει το Zak Mac Kracken (1988), το Maniac Mansion (1987), το εκπληκτικό LOOM που πραγματικά έγραψε ιστορία στον χώρο των Adventure Games (1990), το Indiana Jones, μια από τις μεγαλύτερες εμπορικές επιτυχίες (1990) και τέλος το Monkey Island το οποίο κατάφερε να κερδίσει τις περισσότερες καλές κριτικές από κάθε άλλο Adventure (1990). Η LucasArts επιστρέφει σήμερα με μια νέα καταπληκτική παραγωγή, γεμάτη Voodoo, δράση, τροπικά νησιά, ατμόσφαιρα και αγωνία. Μια παραγωγή κατασκευασμένη από τον μάστορα του είδους, Ron Gilbert (κατασκευαστή του Monkey Island 1). Φίλοι μου, βρίσκομαι στην ευχάριστη θέση να σας παρουσιάσω τον εξωτικό κόσμο του Monkey Island 2...

HOUSE	LUCAS ARTS
FORMAT	PC, AMIGA, ST
TEST	PC+Adlib

## ΣΕΝΑΡΙΟ

Το σενάριο του παιχνιδιού αρχίζει λίγο ανάποδα. Ξεκινώντας, βρίσκεστε να κρατάτε ένα κασελάκι, κρεμασμένος από ένα σχοινί μέσα σε μια τεράστια τρύπα. Μετά από ελάχιστα δευτερόλεπτα ένα δεύτερο σχοινί πέφτει και εμφανίζεται η Elaine Marley. Σας ρωτά τι συνέβη κι εσείς αρχίζετε την εξιστόρηση. Εδώ αρχίζει και το κυρίως παιχνίδι. Βρίσκεστε στο Scabb Island. Μόλις πριν λίγο καιρό έχετε τελειώσει την περιπέτεια σας με τον LeChuck. Στο νησί αυτό κατοικεί ο Largo Lagrande, το δεξί χέρι του σατανικού LeChuck που εξοντώσατε στην προηγούμενη περιπέτεια (τουλάχιστον έτσι νομίζετε), ο οποίος έχει επιβάλλει εμπάργκο στο νησί. Τα προβλήματα αρχίζουν εδώ. Θα πρέπει να καταφέρετε να μαζέψετε τα 4 στοιχεία που χρειάζονται για την κατασκευή της Vodoo κούκλας, με τον οποία θα διώξετε τον Largo από τον νησί και θα σταματήσετε το εμπάργκο. Μετά θα πρέπει να βρείτε τα 4 κομμάτια του χάρτη ταξιδεύοντας στο PHATT Island και στο BOOTY Island και αφού περάσετε και άλλες αμέτρητες δοκιμασίες, θα πρέπει να αντιμετωπίσετε και πάλι τον LeChuck ο οποίος ζει(!) και είναι διψασμένος για εκδίκηση.

## ΓΡΑΦΙΚΑ

Ένα από τα πιο δυνατά σημεία του Monkey Island 2 είναι τα γραφικά του. Ξεχάστε πιά τα καλούτσικα γραφικά των 16 χρωμάτων του Monkey Island 1 (που βέβαια για την εποχή τους ήταν τρομερά) και μπίετε στον καταπληκτικό γραφικό κόσμο των 256 χρωμάτων που διαθέτει η περιπέτεια. Τα γραφικά που θα δείτε είναι



Το μυστικό κρυψήγετο του LeChuck

ΚΑ-ΤΑ-ΠΛΗ-ΚΤΙ-ΚΑ. Η καλύτερη γραφική δουλειά που έχει παρουσιάσει μέχρι σήμερα η LucasArts. Όλες οι οθόνες του παιχνιδιού είναι προσεκτικά σχεδιασμένες και έχουν όμορφους χρωματικούς συνδυασμούς. Μερικές οθόνες ξεπερνούν κάθε όριο, όπως η οθόνη με το σπίτι της Vodoo Prince, όλοι οι χάρτες των νησιών, η οθόνη με το Big Whoop και άλλες πολλές. Κάτι βέβαια που δεν θα έπρεπε να λείπει από την περιπέτεια είναι οι προσωπογραφίες, που τουλάχιστον στο πρώτο μέρος έκαναν έντονη την παρουσία τους.

## ΗΧΟΣ

Η μουσική που διαθέτει η περιπέτεια είναι καταπληκτική. Όλα τα μουσικά κομμάτια που ακούγονται σε όλη την διάρκεια τις περιπέτειας είναι φοβερά ατμοσφαιρικά και καταφέρνουν πολύ εύκολα να δημιουργήσουν στον χρήστη μια όμορφη ατμόσφαιρα. Καταπληκτικά είναι και τα ηχητικά εφέ, που σε συνδυασμό με την

όμορφη μουσική και τα άψογα γραφικά κάνουν πραγματικά θαύματα. Βέβαια όλα αυτά προϋποθέτουν την ύπαρξη κάποιας μουσικής κάρτας, γιατί διαφορετικά τα μουσικά αποτελέσματα μέσα από το μεγαφωνάκι του PC είναι πολύ απογοητευτικά!

## ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ-ΔΡΑΣΗ-ΧΙΟΥΜΟΡ

Το Monkey Island 2 είναι μια πολύ ατμοσφαιρική περιπέτεια, γεμάτη πλούσια δράση και έντεχνο χιούμορ. Δεν υπάρχει δευτερόλεπτο μέσα στο παιχνίδι στο οποίο να μην κάνει την εμφάνιση της η έντονη δράση. Η φοβερά ρεαλιστική ατμόσφαιρα του παιχνιδιού σε συνδυασμό με την έντονη δράση, είναι σίγουρο ότι θα καταφέρουν εύκολα να σας κρατήσουν μπροστά στο μόνιτορ του υπολογιστή σας για πολλές πολλές ώρες.

## ΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ

Στο παιχνίδι θα συναντήσετε πολλούς



Ο μεγαλειώδης θρόνος του LeChuck



Το πάρτυ άρχισε, το ένα κομμάτι του χάρτη βρίσκεται εδώ

# MEGA REVIEW

χαρακτήρες. Πολλοί από αυτούς, σας είναι γνωστοί και από την προηγούμενη περιπέτεια. Ας δούμε τους πιο βασικούς από αυτούς.

**GUYBRUSH THREEPWOOD:** Ο πρωταγωνιστής και των δύο περιπετειών της σειράς. Ένας χαρακτήρας, τον οποίο γνωρίζετε πολύ καλά και από την προηγούμενη περιπέτεια (αφού είστε εσείς). Ένας νέος 21 χρονών, που αυτό που επιθυμούσε περισσότερο στην ζωή του ήταν να γίνει πειρατής.

**LECHUCK:** Ο βασικός εχθρός σας, ο τρομερός πειρατής φάντασμα που δεν λέει να το βάλει κάτω με τίποτα. Ο χαρακτήρας ο οποίος σας βάζει σε μπελάδες συνέχεια και σε αυτή την περιπέτεια είναι πολύ εκδικητικός.

**LARGO LAGRANDE:** Νέος χαρακτήρας. Το δεξί χέρι του σατανικού LeChuck. Ο πρώτος χαρακτήρας που θα χρειαστεί να αντιμετωπίσετε στο Monkey Island 2. Χαρακτηριστικά του, το ύψος του και η σπάνια ομορφιά του!

**ELAINE MARLEY:** Ένας ακόμα χαρακτήρας από την προηγούμενη περιπέτεια.

Η όμορφη και σοφιστική κυβερνήτισσα, που σας έχει κλέψει την καρδιά. Χαρακτηριστικά της, η εξυπνάδα και το πείσμα.

**CAPTAIN DREAD:** Νέος χαρακτήρας. Ο καπετάνιος, ο οποίος θα αναλάβει να σας πάει στα διάφορα νησιά με το πλοίο του "Jolly Rasta". Χαρακτηριστικά του, τα περίεργα μαλλιά, η αγάπη του για την θάλασσα και ο τρόπος που καθορίζει την πορεία του πλοίου.

Ακόμα θα συναντήσετε την Vodoo Princess γνωστή από την προηγούμενη περιπέτεια που θα σας δώσει και πάλι μια μεγάλη βοήθεια, τον μικροκαμωμένο χαρτογράφο, τον Stan που στην προηγούμενη περιπέτεια ασχολιόταν με το εμπόριο πλοίων (ενώ τώρα με το εμπόριο φερέτρων!) και άλλους πολλούς χαρακτήρες. **ΚΑΙ EASY MODE...**

Όπως είναι φανερό, σε αυτό το adventure η LucasArts έδωσε τον καλύτερο εαυτό της. Το παιχνίδι πραγματικά, είναι καταπληκτικό από όλες τις απόψεις. Και πάνω σε όλα αυτά έρχεται να προστεθεί, μια ακόμα φοβερή δυνατότητα. Το παιχνίδι διαθέτει δύο διαφορετικά επίπεδα! Ναι καλά διαβάσατε. Οι κατασκευαστές αυτή την φορά, σκέφτηκαν και τους φίλους που δεν έχουν κάποια εμπειρία στα Adventures. Για αυτό το λόγο, ξεκινώντας το παιχνίδι καλούμαστε να επιλέξουμε το επίπεδο που θα θέλαμε να παίξουμε. Το πρώτο επίπεδο είναι το δύσκολο, περιέχει όλους τους γρίφους, όλες τις εργασίες, περισσότερες τοποθεσίες, περισσότερους χαρακτήρες και απευθύνεται σε χρήστες οι οποίοι έχουν κάποια εμπειρία στα Adventure Games.

Το δεύτερο επίπεδο είναι το εύκολο, περιέχει ελάχιστους γρίφους και απευθύνεται σε χρήστες οι οποίοι είτε παίζουν



Ο χάρτης του νησιού SCABB

πρώτη φορά Adventure είτε έχουν μια πολύ μικρή εμπειρία στα παιχνίδια αυτά. Η κίνηση αυτή κατά την γνώμη μου είναι πολύ καλή, το μόνο που έχω να πω είναι ένα μεγάλο Μπράβο! Εύχομαι και οι άλλες εταιρίες κατασκευής Adventure Games να ακολουθήσουν αυτό το παράδειγμα.

## ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

Το Monkey Island 2, όπως και τα περισσότερα Adventures που κυκλοφορούν σήμερα, για την λειτουργία του απαιτεί υπολογιστή 286-10MHz και πάνω. Οι τεχνικές του απαιτήσεις δεν σταματούν όμως εδώ. Ενώ μέχρι σήμερα όλες οι περιπέτειες της Lucas Arts (Indiana Jones, Monkey 1, Loom κ.α), μπορούσαν να παιχτούν και από το drive, έρχεται το Monkey Island 2, το οποίο για την λειτουργία του απαιτεί σκληρό δίσκο με περίπου 10MB ελεύθερα και μνήμη τουλάχιστον 640K! Το παιχνίδι γίνεται ακόμα πιο απρόσιτο για το Ελληνικό κοινό, αν προσθέσουμε σε όλα

## ΥΠΕΡ

2 Επίπεδα, Γραφικά, Χιούμορ, Ατμόσφαιρα, Σενάριο, Ηχος

## ΚΑΤΑ

Τεχνικά Χαρακτηριστικά, Ελλιπή Προσωπογραφιών, Εγχειρίδιο

## MAIN WINDOW



DISPLAY LINE

ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ

INVENTORY

## ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Ο τρόπος χειρισμού της περιπέτειας, είναι σχεδόν ο ίδιος με αυτόν του Monkey Island 1. Ας τον δούμε λίγο πιο αναλυτικά. Η οθόνη χωρίζεται σε δύο μέρη. Στο πρώτο υπάρχει το κεντρικό παράθυρο στο οποίο εξελίσσεται όλη η περιπέτεια και ονομάζεται Main Window. Στο δεύτερο μέρος, κάτω αριστερά υπάρχει το λεξιλόγιο με τις εντολές, Give, Open, Close, Pick up, Look at, Talk to κ.α και στο κάτω δεξιά το Inventory.

Εδώ συναντάμε και την πρώτη καινοτομία στον τρόπο χειρισμού. Ενώ μέχρι σήμερα τα αντικείμενα που είχε ο χαρακτήρας απεικονίζονταν με το ονομά τους, τώρα απεικονίζονται με εικονίδια! Ακόμα πηγαίνοντας τον σταυρό του mouse πάνω σε κάποιο αντικείμενο ή χαρακτήρα, αυτόματα βλέπουμε το όνομά του.

Τέλος με το πλήκτρο F5 μπορούμε να κάνουμε SAVE ή LOAD (εδώ θα συναντήσουμε μια ακόμα αλλαγή, επιτέλους δεν έχουν περιορισμένο αριθμό στα σωσμένα παιχνίδια), με το space bar μπορούμε να κάνουμε pause, με το Alt-X Quit και τέλος με το Ctrl-M να κλείσουμε την μουσική.



Ο χάρτης του νησιού PHATT



Ο χάρτης του νησιού BOOTY

τα προηγούμενα και την VGA κάρτα, αφού το παιχνίδι συνεργάζετε μόνο με αυτήν. Με δυό λόγια, για να μπορέσουμε να τρέξουμε το Monkey Island 2, χρειαζόμαστε έναν 286 με 640K τουλάχιστον, drive 1.2 ή 1.44, σκληρό δίσκο και VGA κάρτα! Σας θυμίζω επίσης ότι τώρα πλέον οι περιπέτειες της Sierra, Dynamix, Lucasfilm κ.α θα παίζονται μόνο σε 286 και πάνω. Μάλλον ήρθε η ώρα να σκεφτείτε σοβαρά την αγορά ενός 286 μηχανήματος.

## Η ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Αφού παρακολουθήσετε την εισαγωγή της περιπέτειας, βρίσκεστε στην γέφυρα. Προχωρήστε προς τα αριστερά. Μπροστά σας εμφανίζεται ο Largo. Απαντήστε με την σειρά 1, 2. Προχωρήστε τώρα πίσω προς την ταμπέλα. Πλησιάστε την και Look at sign, Pick up Sign, παίρνετε ένα φτυάρι. Προχωρήστε αριστερά και μπειτε στην πρώτη πόρτα δεξιά. Εδώ Look Hammer, Look nails. Βγείτε έξω. Προχωρήστε δεξιά, και μπειτε στη

επόμενη πόρτα δεξιά. Εδώ βρίσκεται ο χαρτογράφος. Τώρα Talk και 2, 3, 3, 2, 5. Πλησιάστε τον πάκο με τα χαρτιά και Pick up blank paper. Μόλις ο χαρτογράφος βγάλει το monople, αμέσως κάνετε Pick up monople. Φύγετε.

Προχωρήστε αριστερά και πηγαίνετε στο πλοίο που βρίσκεται στα δεξιά. Βλέπετε 3 πειρατές γνωστούς σε εσάς από την προηγούμενη περιπέτεια. Πλησιάστε τον κουβά και Pick up bucket.

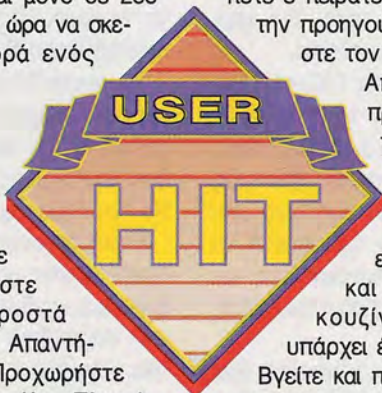
Απαντήστε 1. Προχωρήστε προς τα κάτω. Πλησιάστε το πλοίο που βρίσκεται απέναντι από το σπίτι του χαρτογράφου. Με τον σταυρό του mouse εντοπίστε το παράθυρο και Walk to window. Νά η κουζίνα! Πάνω στο τραπέζι υπάρχει ένα μαχαίρι, Pick up Knife. Βγείτε και πάλι από το παράθυρο και πηγαίνετε στο πλοίο το οποίο βρίσκεται τέρμα αριστερά.

Πλησιάστε τον Innkeeper και Talk to Innkeeper. Πλησιάστε τώρα τον Alligator και Use Knife with Rope. Όταν ο Innkeeper φύγει, πηγαίνετε αμέσως στην πόρτα που

βρίσκεται στο βάθος. Open Door. Βρίσκεστε στο δωμάτιο του Largo. Πλησιάστε την περούκα που είναι στον μπουφέ και Pick up Toupee. Βγείτε έξω. Πλησιάστε το μπόλ του αλιγάτορα και Look at bowl, Pick up Cheese Squiggles. Τώρα πηγαίνετε στο πλοίο με το παράθυρο και Walk to hatch. Πλησιάστε το πιάνο και Look advertisement, Talk to barkeeper, 1. Αφού παρακολουθήσετε τα γεγονότα με τον Largo, πλησιάστε το σημείο στο οποίο έφτυσε. Εκεί Use Paper with spit dripping down wall.

Πλησιάστε και πάλι τον Barkeeper και Talk, 2, 1, 2. Φύγετε και πηγαίνετε στην οθόνη που πήρατε τον κουβά. Πλησιάστε τους πειρατές και Talk, 4, 3, 3, 3, 2, 1, 2, 1, 2, 2, 2. Πηγαίνετε τώρα στον Ξυλουργό και Talk to Woodsmith, 4, 1, 1, 1, 1. Φύγετε. Πηγαίνετε στην γέφυρα και προχωρήστε δεξιά. Μπροστά σας εμφανίζεται ο χάρτης του νησιού. Επιλέξτε το Swamp. Όταν φτάσετε, πλησιάστε το φέρετρο.

Κάντε Look at sign, Use bucket with swamp και Push Coffin. Τώρα Row to right ώσπου να δείτε το σπίτι-νεκροκεφαλή και Row to shack. Ενας μηχανισμός σας ανεβάζει επάνω. Εκεί που βρίσκονται οι νεκροκεφαλές υπάρχει ένα String, Pick up string. Προχωρήστε δεξιά και 1, 1, 1, 1, 1, (σας λέει για τα στοιχεία που θα χρειαστούν για την κατασκευή της κούκλα) 1, 1, 1, Walk to Coffin, Row left, Row Shore. Προχωρήστε αριστερά στο Path. Επιλέξτε το cemetery. Μπειτε μέσα, και Walk to graves που βρίσκονται πάνω στον λοφίσκο. Πλησιάστε τον τάφο στο ψηλότερο σημείο του λόφου. Εδώ Look Tombstone, Use Shovel...



Ο χάρτης ο οποίος θα σας βοηθήσει να πάτε στα τρία νησιά

## ΓΕΝΙΚΑ

Το Monkey Island 2 είναι ένα παιχνίδι που θα σας αφήσει απόλυτα ικανοποιημένους. Το καλό σενάριο, το έντεχνο χιούμορ, τα φοβερά μουσικά κομμάτια, η ρεαλιστική ατμόσφαιρα και η δράση του είναι μερικά από τα στοιχεία που θα σας κερδίσουν αμέσως. Κατά την γνώμη μου, το Monkey Island 2 είναι ένα παιχνίδι που δεν πρέπει να λείπει από την συλλογή κανενός Adventurer.



90%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	97
ΗΧΟΣ	94
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	92
ΓΕΝΙΚΑ	95

HOUSE	US GOLD
FORMAT	PC, AMIGA
TEST	PC

TOY	<b>Θ. ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΥ</b>
-----	-----------------------

# THE QUEST *for* ADVENTURE SERIES

**Ο**ταν μια συλλογή καταφέρει να συγκεντρώσει τρία από τα καλύτερα adventure games της χρονιάς, τότε σίγουρα αξίζει μια αναλυτική παρουσίαση. Η συλλογή κυκλοφορεί από την US GOLD και περιλαμβάνει το OPERATION STEALTH, το INDIANA JONES and the Last Crusade και το MEAN STREETS. Ετοιμαστείτε λοιπόν για μια μακρινή περιπλάνηση, στο μαγικό κόσμο περιπέτειας του Quest For Adventure Series.

## OPERATION STEALTH

Μια από τις εταιρίες που πραγματικά μας έχει ξαφνιάσει με τις επιτυχημένες παραγωγές της, είναι η Delphine. Η Delphine ήταν η πρώτη ευρωπαϊκή εταιρία (Γαλλική), η οποία κατάφερε με τρεις και μόνο παραγωγές της, να σπάσει το Αμερικάνικο μονοπώλιο (Sierra, Lucasfilm κ.α) στο χώρο των Adventure Games. Το Operation Stealth ήταν η δεύτερη παραγωγή της εταιρίας που κατάφερε να πάρει τις καλύτερες κριτικές από όλα τα Ελληνικά και Ξένα περιοδικά.

Το Operation Stealth είναι μια καταπληκτική mouse-driven περιπέτεια, βασισμένη πάνω σε μια ιστορία σύγχρονης κατασκοπείας. Εσείς παίρνετε το ρόλο του μυστικού πράκτορα της ΣΙΑ, John Glames. Τα πράγματα είναι στ' αλήθεια σοβαρά: το καινούριο "Stealth Jet" έχει κλαπεί και κανείς δε γνωρίζει από ποιόν. Με τα ελάχιστα στοιχεία που υπάρχουν, αναλαμβάνετε την αποστολή ανέυρεσης του χαμένου Stealth.

Η αποστολή είναι πολύ δύσκολη και κρύβει αμέτρητους κινδύνους, η επιτυχία της εξαρτάται μόνο από εσάς. Στο χέρι σας είναι να την φέρετε σε πέρας!

Αν και στις περισσότερες Γαλλικές παραγωγές, τα γραφικά ήταν το πολύ ποιότητας EGA, οι Γάλλοι σε αυτή την παραγωγή έδειξαν την ποιότητα της δουλειάς τους. Το Operation Stealth είναι ένα παιχνίδι που πραγματικά δεν έχει τίποτα να ζηλέψει από αντίστοιχες Αμερικάνικες παραγωγές. Τα γραφικά του παιχνιδιού, είναι εκπληκτικά.

Όλες οι σκηνές της περιπέτειας (και ιδιαίτερα οι σκηνές της εισαγωγής) είναι φοβερές. Κατασκευασμένες άψογα και

προσεγμένες μέχρι και στην τελευταία λεπτομέρεια. Κάτι που θα πρέπει εδώ, σίγουρα να επισημάνουμε είναι ότι το παιχνίδι, είναι μόνο για VGA.

## INDIANA JONES and the Last Crusade

Ίσως το πιο εμπορικό παιχνίδι που περιέχει η συλλογή. Το Indiana Jones ήταν το πρώτο παιχνίδι όπου η Lucasfilm κατάφερε να δώσει μια σκληρή απάντηση και να ταρακουνήσει αρκετά την -ως τότε- παντοδύναμη Sierra.

Το παιχνίδι με το που κυκλοφόρησε, αμέσως σημείωσε μια τεράστια εμπορική επιτυχία. Το σενάριο της περιπέτειας ήταν εμπνευσμένο από την ομώνυμη ταινία του Σπίλμπεργκ.

Εσείς παίρνετε το μέρος του διάσημου αρχαιολόγου Ιντιάνα Τζούντ σε μια φοβερή ριψοκίνδυνη περιπέτεια. Το σενάριο του παιχνιδιού ουσιαστικά χωρίζεται σε τρία κομμάτια.

Στο πρώτο κομμάτι σκοπός σας είναι να βρείτε τον τάφο του Ιππότη, όπου στην ασπίδα του γράφεται το μέρος που βρίσκεται το άγιο δισκοπότηρο, στο δεύτερο να ελευθερώσετε τον πατέρα σας, από τα χέρια των Γερμανών και στο τρίτο και τελευταίο, να καταφέρετε να "πάρτε" το άγιο δισκοπότηρο το οποίο θα χαρίσει την ζωή στον πατέρα σας.

Πριν αναφερθώ στα γραφικά του παιχνιδιού, θα ήθελα να σας πω, ότι η έκδοση του παιχνιδιού, είναι για VGA με 256 χρώματα. Τα γραφικά του παιχνιδιού, σίγουρα θα σας εντυπωσιάσουν. Όσοι από εσάς, είχατε δει την έκδοση για 16 χρώματα και έχετε ικανοποιηθεί, τότε με αυτή την έκδοση, θα μείνετε με ανοικτό το στόμα. Όλες οι σκηνές του παιχνιδιού είναι καταπληκτικές.

Μερικές βέβαια ξεπερνούν κάθε προηγούμενο, δεν έχετε παρά να δείτε την σκηνή στις κατακόμβες όπου ο Ινπ βγάζει την τάπα, την σκηνή του πύργου, την σκηνή της λάθος επιλογής δισκοπότηρου και άλλες και τότε είναι σίγουρο ότι θα συμφωνήσετε μαζί μου. Κατά την γνώμη μου το παιχνίδι αποτελεί το μεγαλύτερο ατού της συλλογής.



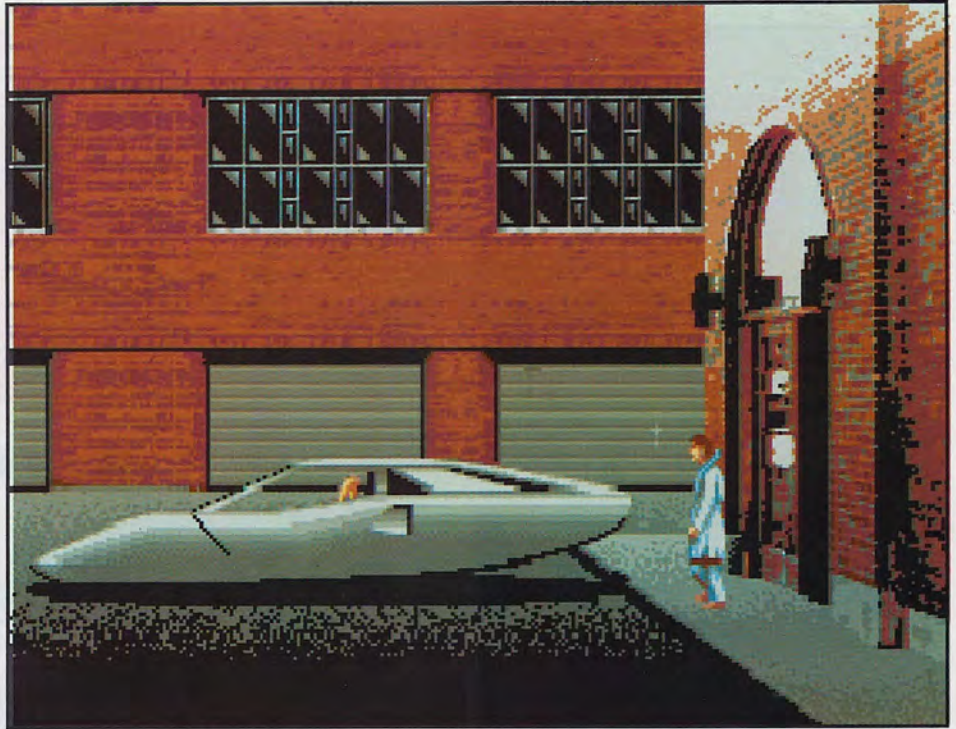
Σας ενημερώνουν για την αποστολή σας.  
Η μεγάλη περιπέτεια σε λίγο αρχίζει.



**MEAN STREETS**

Το τρίτο και τελευταίο παιχνίδι της συλλογής, είναι ένα adventure μυστηρίου. Σε πολλούς από εσάς το παιχνίδι είναι ίσως τελειώς άγνωστο. Και όμως το Mean Streets είναι μια από τις καλύτερες παραγωγές της Access Software, που κατάφερε να κάνει επιτυχία στο εξωτερικό και να κερδίσει πολύ καλές κριτικές. Πρόκειται για ένα αρκετά περίεργο adventure Game. Το παιχνίδι περιέχει στοιχεία Adventure και ταυτόχρονα καθαρά Arcade στοιχεία.

Το σενάριο της περιπέτειας, εξελίσσεται στο έτος 2033. Εσείς παίρνετε το ρόλο του Ιδιωτικού Ντέντεκτιβ, Tex Murphy, που ζει και εργάζεται στο San Francisco. Η πανέμορφη Silvia, κόρη του καθηγητή πανεπιστημίου Carl Linsky, σας προσλαμβάνει για να ερευνήσετε και να δώσετε απαντήσεις για τον μυστήριο θάνατο του πατέρα της. Εσείς τώρα θα πρέπει να ρίξετε φώς σε αυτή την σκοτεινή υπόθεση.



*Βγαίνετε από το γραφείο σας και πηγαίνετε στο αεροδυναμικό όχημά σας.*

**ΥΠΕΡ**



**Γραφικά  
Σενάριο  
Τιμή**

**ΚΑΤΑ**



**Τεχνικά  
χαρακτηριστικά  
(μόνο VGA)**

Τα γραφικά του παιχνιδιού, είναι πολύ καλά, αν και το παιχνίδι στηρίζεται περισσότερο στο κείμενο και λιγότερο στην εικόνα.

Οι περισσότερες εικόνες μέσα στο παιχνίδι διαθέτουν ελάχιστη κίνηση. Εκεί που η πραγματική κίνηση κάνει την εμφανισή της, είναι μόνο στις arcade σκηνές. Κάτι που σίγουρα θα σας αρέσει, είναι οι καλοσχεδιασμένες προσωπογραφίες που θα συναντήσετε μέσα στο παιχνίδι και οι πραγματικοί ήχοι που ντύνουν με μεγάλη

επιτυχία την περιπέτεια. Τέλος, θα ήθελα να αναφερθώ σε ένα κομμάτι του παιχνιδιού, το οποίο μου έδωσε την εντύπωση προχειροδουλειάς.

Όταν αλλάξουμε μια οθόνη στο παιχνίδι, γίνεται το εξής: Εξαφανίζεται η μέχρι τώρα εικόνα που βλέπαμε, μαυρίζει η οθόνη, εμφανίζεται ένα μήνυμα που λέει "Loading" και μετά από λίγο εμφανίζεται η επόμενη εικόνα. Πιστεύω πως σε αυτό το σημείο, η εταιρία δεν έδωσε και τόσο μεγάλο βάρος.



*Παίρνετε το Άγιο Δισκοπότηρο. Η μεγάλη περιπέτεια έχει πλέον τελειώσει.*

**ΓΕΝΙΚΑ**

Η συλλογή "The Quest For Adventure Series", είναι μια από τις καλύτερες που έχουν κυκλοφορήσει ποτέ. Περιέχει τρία φοβερά adventures εκ των οποίων τα δύο έχουν γίνει επιτυχία (Indiana Jones - Operation Stealth). Η τιμή του πακέτου είναι φοβερά χαμηλή και κατά την γνώμη μου, είναι μια πολύ καλή επιλογή, για τους φίλους των Adventure Games.



**93%**



**ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ**

Μια πολύ καλή συλλογή. Ευκαιρία για όσους δεν έχουν αυτά τα τρία παιχνίδια.

<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b>	92
<b>ΗΧΟΣ</b>	86
<b>ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ</b>	88
<b>ΓΕΝΙΚΑ</b>	90

# GENIUS

Στην ΚΥΨΕΛΗ, Ζακύνθου 3 (Δίπλα από την Δημοτική αγορά), Τηλ 8235242.

## Golden Flame

### GREAT WALL

**286/16MHz**

DESKTOP, VGA CARD  
COLOR MONITOR, 1Mb RAM  
ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ 101,  
1FDD 5 1/4

**240.000**

+ 8 % Φ Π Α

### GREAT WALL

**386sx/25MHz**

MINI TOWER, VGA CARD  
COLOR MONITOR, 2Mb RAM  
ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ 101,  
1FDD 5 1/4 1.2

**320.000**

+ 8 % Φ Π Α

### GREAT WALL

**286/16MHz**

DESKTOP, VGA CARD  
MONO MONITOR, 1Mb RAM  
ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ 101,  
1FDD 5 1/4

**180.000**

+ 8 % Φ Π Α

### GREAT WALL

**386 DX 40MHz**

MINI TOWER, VGA CARD  
MONO MONITOR, 2Mb RAM  
ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ 101,  
256 CACHE MEMORY  
1FDD 5 1/4 1.2

**395.000**

+ 8 % Φ Π Α

### GREAT WALL

**286/16MHz**

BASE STATION SLIM LINE  
DUAL CARD, DUAL MONITOR  
ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ 101,  
1FDD 3 1/2

**148.000**

+ 8 % Φ Π Α

### GREAT WALL

**486/20MHz**

MINI TOWER, VGA CARD  
MONO MONITOR, 2Mb RAM  
ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ 101,  
1FDD 5 1/4

**420.000**

+ 8 % Φ Π Α

HD 40Mb SEGATE .....47.000

HD 60Mb MAXTOR .....65.000

VGA COLOR 1Mb .....33.000

VGA MONITOR .....90.000

TRACK BALL QTRONIX .....20.000

MOYSE QTRONIX .....9.500

MINHMH 1Mb .....17.000

### MOTHERBOARDS G.W

GW 386 SX 25 72.000

GW 386 DX 40 155.000

GW 486 SX 20 161.000

GW 486 DX 33 285.000

### OPTION BOARD

**5.4**

PC-MAC DATA EXCHANGE

PROTECTED SOFTWARE

BACK UP

**45.400** + Φ Π Α

# AMIGA 500

ME MOUSE, ΒΙΒΛΙΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΚΑΙ ΕΓΓΥΗΣΗ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΙΑΣ

**125.000** + ΦΠΑ

## ● SEGA 16 BIT

MEGA DRIVE

**65.000** + ΦΠΑ

## ● SEGA 8 BIT

MASTER SYSTEM II

**31.700** + ΦΠΑ

## ● SEGA

GAME GEAR

**52.900** + ΦΠΑ

## AMIGA 500

MOUSE

ΒΙΒΛΙΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ

ΟΘΟΝΗ PHILIPS

883312 STEREO

JOYSTICK TOWAHAWK

+ 3 TOP GAMES

**210.000** + ΦΠΑ

▶ Τώρα

COMMODORE

CD-TV

**280.000**

ΣΤΗΝ ΤΙΜΗ

ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ

ΚΑΙ Ο ΦΠΑ

## ΜΟΝΑΔΙΚΗ ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ

STEREO-F/X

Συμβατή με

SOUND BLASTER ADLIB

ΜΕ ΗΧΕΙΑ

**64.800**+ ΦΠΑ

## DRIVE 3 1/2

ΓΙΑ AMIGA

**25.000** + ΦΠΑ

## TOP GAMES

ΟΛΑ ΤΑ

TOP GAMES ΓΙΑ

AMIGA - PC

## ZOLTRIX

FAX-MODEM CARD για PC

**64.800**+ ΦΠΑ

## ROLAND

DESKTOP MUSIC SYSTEM

MPU ..... 40.000

CM32P ..... 150.000

CM32L ..... 130.000

LAPCI ..... 125.000

PC200 ..... 68.000



## ΠΡΟΣΦΟΡΑ GENIUS

ΟΛΑ ΤΑ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΑ ΜΕ **50%** ΠΡΟΚΑΤΑΒΟΛΗ

ΚΑΙ ΔΥΟ ΜΗΝΙΑΙΕΣ ΔΟΣΕΙΣ

**ΧΩΡΙΣ ΚΑΜΙΑ ΕΠΙΒΑΡΥΝΣΗ**

■ ΕΙΔΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΠΑΡΧΙΑ

HOUSE	MICROPROSE
FORMAT	PC
TEST	PC

TOY	B. ΛΟΥΜΗ
-----	----------

# F-117A NIGHTHAWK

**Stealth: η τέχνη της απόκρυψης, το να περνάει κανείς απαρατήρητος... Το όνειρο και ο εφιάλτης κάθε στρατιώτη, αλλά συνάμα η πραγματικότητα για μερικούς εκλεκτούς πιλότους.**

**Τους πιλότους του Lockheed F-117A "Nighthawk" Stealth Fighter, το πρώτο επιχειρησιακό αεροσκάφος στον κόσμο που μπορεί να ξεγλιστρά αθέατο από τα εχθρικά ραντάρ και να χτυπά θανάσιμα το στόχο του.**

**‘Ένα “αόρατο αεροσκάφος”...**

### Οι αποστολές και ο εξοπλισμός σας

Αυτό το “αόρατο” αεροσκάφος ήταν που διέλυσε την αντιαεροπορική άμυνα της Βαγδάτης στον πόλεμο του Κόλπου, ώστε μετά τα υπόλοιπα αεροσκάφη να έρθουν σχεδόν ανενόχλητα να ολοκληρώσουν το έργο τους! Και με αυτό το νέο παιχνίδι της Microprose μπορείτε να βρεθείτε εσείς στη θέση αυτών των πιλότων, πετώντας πάνω από το Ιράκ και το Κουβέιτ.

Επιπλέον, μπορείτε να διαλέξετε ανάμεσα σε 8 ακόμη περιοχές πολεμικών συγκρούσεων, 6 από τις οποίες έρχονται από το παρελθόν και τα προηγούμενα παιχνίδια “F19” και “F15 II”, ενώ 2 ακόμη είναι εντελώς καινούργιες και τοποθετούνται στο μέλλον:

Μία στην Κούβα το 1995 και μία στην Κορέα το 1997!

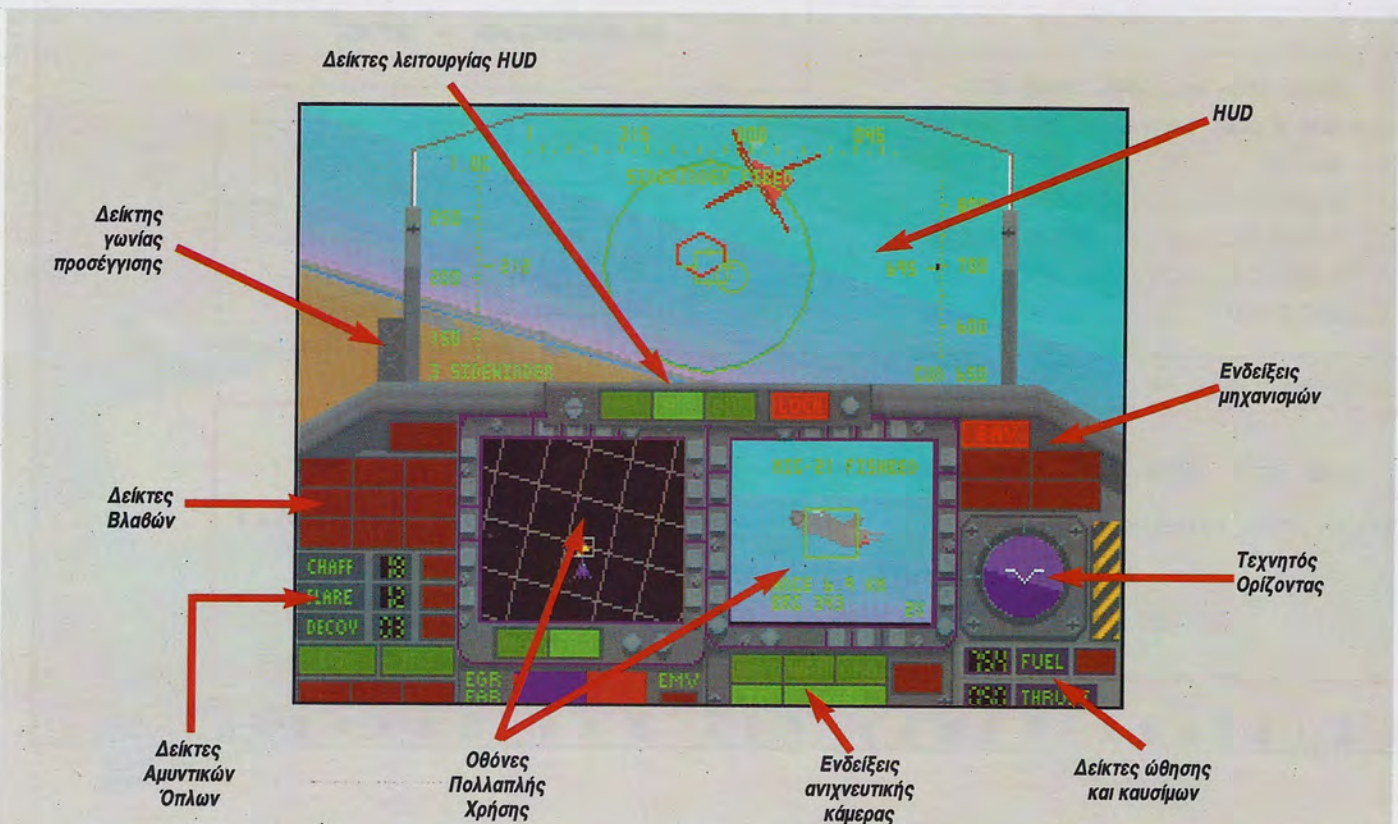
Στη διάθεσή σας βρίσκονται μια πλειάδα από τα πιο σύγχρονα όπλα καταστροφής εχθρικών στόχων, επίγειων και εναέριων:

βόμβες ελεύθερης και αργής πτώσης, βόμβες αυτοκατευθυνόμενες ή κατευθυνόμενες με laser, βόμβες εκρηκτικού μίγματος αερίων και καταστροφής αεροδιαδρόμων και ναρκοπεδίων και διάφοροι τύποι πυραύλων αέρος-αέρος, κατευθυνόμενοι με ραντάρ ή με υπέρυθρες ακτίνες.

Και βέβαια ένα πολυβόλο των 20mm και ειδικές συσκευές για σκόπευση τη νύχτα και για φωτογράφιση εχθρικών στόχων. Όσο για την άμυνά σας, έχετε στη διάθεσή σας σύστημα ηλεκτρονικών αντίμετρων (ECMs) για να μπερδεύετε τα εχθρικά ραντάρ, αρκετά “αλουμινόχαρτα” (chaffs) και φωτοβολίδες (flares), και αν αυτά δεν είναι αρκετά διαθέτετε και λίγα “Ξεγελαστήρια” (decoys), συσκευές που

**ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ...**

Δείτε το “Αποκάλυψη Τώρα” του Φράνσις Φορντ Κόπολλα, γιατί καλά τα παιχνίδια, αλλά μην ξεχνάμε ότι ο πόλεμος είναι ΦΡΙΚΗ!



παρουσιάζουν στους αντιπάλους μια εικόνα όμοια με τη δική σας και τους παραπλανούν.

### Τα γραφικά, ο χειρισμός και η δυσκολία.

Όσοι γνωρίζουν την παλιότερη κυκλοφορία της Microprose που αποτέλεσε και τον πρόδρομο του "F-117A", το "F-19", θα αισθανθούν αμέσως ότι βρίσκονται σε γνώριμο έδαφος.

Αυτή τη φορά όμως υπάρχει σαν εισαγωγή μια εντυπωσιακή σκηνή από το αεροσκάφος σε πτήση και από την καταστροφή με βόμβες κατευθυνόμενες από laser ενός καταφυγίου στην έρημο (λέγε με Ιράκ...).

Όσοι δεν διαθέτουν VGA θα απογοητευτούν, γιατί τους είναι απαραίτητη για να τρέξουν το παιχνίδι, οι υπόλοιποι όμως θα μείνουν πολύ ικανοποιημένοι από τα γραφικά, που έχουν βελτιωθεί σε σχέση με το "F-19", τόσο στον περιβάλλοντα χώρο όσο και μέσα στο πιλοτήριο, στους χώρους και γενικά σε κάθε σημείο. Και βέβαια υπάρχει η υποστήριξη καρτών ήχου AdLib, SoundBlaster και Roland.

Το ίδιο βελτιωμένος είναι και ο ήχος, χωρίς να είναι όμως και εξαιρετικός. Αυτό που έχει μείνει -ευτυχώς- ίδιο είναι η αίσθηση του παιχνιδιού και η σωστή ατμόσφαιρα.

Πραγματικά έχει κανείς την αίσθηση πως εκτελεί μια αληθινή πολεμική αποστολή και αν και στην αρχή τα πράγματα μπορεί να σας φανούν αρκετά εύκολα ( με το πλήθος των πλήκτρων που απαιτούνται πάντως θα έχετε τα χέρια σας συνέχεια απασχολημένα... ), οι αποστολές γίνονται όλο και δυσκολότερες όσο προχωράτε.

Ένας άλλος τρόπος όπου υπάρχει βελτίωση είναι ο τρόπος επικοινωνίας με το χρήστη. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το ποντίκι σας, αν έχετε, σε αρκετές οθόνες για να κάνετε επιλογές όπλων και πιλότου ή κατά τη διαδικασία αναγνώρισης αεροσκαφών που απαιτείται στην αρχή του παιχνιδιού, παράλληλα με το πληκτρολόγιο και το χειριστήριο.

Ακόμη και τα όργανα του πιλοτηρίου είναι πιο "μοντέρνα", με περισσότερες ψηφιακές ενδείξεις από πριν και θα έλεγα πιο ευανάγνωστα.

Φυσικά, υπάρχουν όλες οι επιλογές για να βλέπετε την πτήση του αεροσκάφους από μέσα ή έξω από το πιλοτήριο και από τη θέση του πιλότου, του αντιπάλου ή του στόχου, ενώ δεν λείπει και η όψη από μια κάμερα πάνω στους πυραύλους που εκτοξεύετε!

Έχει προστεθεί επίσης και η δυνατότητα

να χρησιμοποιείτε μια κάμερα υπέρυθρων ακτίνων για τη σκόπευση, πράγμα πολύ χρήσιμο για τις νυχτερινές αποστολές (σχεδόν όλες οι αποστολές στο Ιράκ είναι νυχτερινές).

Η ευαισθησία του χειρισμού από το πληκτρολόγιο ορίζεται σε τρία επίπεδα, για όσους δεν έχουν χειριστήριο (καλά θα κάνετε να αγοράσετε ένα) πράγμα πολύ χρήσιμο για να ελέγχετε καλύτερα τις μανούβρες κατά την προσγείωση, χωρίς να γίνεστε δυσκίνητοι και εύκολος στόχος κατά την πτήση. Πάντως η ανταπόκριση του αεροσκάφους στις εντολές σας, όπως και αν τις δίνετε, είναι ομαλή, ακριβής και γρήγορη.

### Το εγχειρίδιο

Όλα όσα χρειάζεται να ξέρετε για να πετάξετε αυτό το αεροσκάφος βρίσκονται γραμμένα με όμορφο και μεθοδικό τρόπο σε ένα εγχειρίδιο 180 σελίδων (μην τρομάζετε, μπορείτε να το διαβάσετε κατά τμήματα, όποτε ευκαιρείτε), από αυτά στα οποία μας έχει συνηθίσει πια η Microprose.

Εκεί θα βρείτε όχι μόνο περιγραφές των οργάνων του αεροσκάφους και οδηγίες για το πώς να πετάτε και να παίζετε το παιχνίδι, αλλά και πληροφορίες για την ικανότητα κάθε όπλου και τον τρόπο χρήσης του.

Θα μάθετε ακόμη πώς να αποφεύγετε τα εχθρικά ραντάρ, καθώς και τους εχθρικούς πυραύλους (αυτό γίνεται εύκολα, αν αντιδράσετε σωστά και έγκαιρα). Σαν συμβουλή ΜΗΝ παραλείψετε να εμβαθύνετε στο βιβλίο αυτό, θα σας φανεί πολύ χρήσιμο.

### ΓΕΝΙΚΑ

Ένας πολύ καλός εξομοιωτής αεροσκάφους, με καλά γραφικά, ήχο και αίσθηση της μάχης. Αν συνδιάσετε και το γεγονός ότι σας δίνει την ευκαιρία να "ζήσετε" τον Πόλεμο του Κόλπου από κοντά, είναι μια πολύ καλή αγορά. Αν δε σας ενοχλεί η πολεμική φρενίτιδα (εμείς κάπως την αντιμετωπίσαμε), αυτό είναι το παιχνίδι που ΔΕΝ πρέπει να χάσετε!



90%



### ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Μη ξεχνάτε, οι Εμίρηδες του Κουβέιτ θέλουν πίσω την μηχανά τους και ο Σαντάμ είναι ακόμα στη Βαγδάτη...

ΓΡΑΦΙΚΑ	88
ΗΧΟΣ	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	87
ΓΕΝΙΚΑ	89

## SIMULATION SECTION



Ενημερώνετε για την αποστολή σας. Ο χάρτης είναι ένα πολύτιμο βοήθημα.



Το αεροσκάφος είναι έτοιμο. Η απογείωση δεν θα αργήσει.



Έχετε εντοπίσει το στόχο και η καταστροφή του είναι ζήτημα δευτερολέπτων



Αν επιτύχετε, σας περιμένουν η δόξα, οι τιμές και φυσικά ένα μετάλλιο!

# GAME REVIEW

HOUSE US GOLD

FORMAT ALL FORMATS

TEST AMIGA

ΤΟΥ

N. ΚΡΟΝΤΗΡΑ

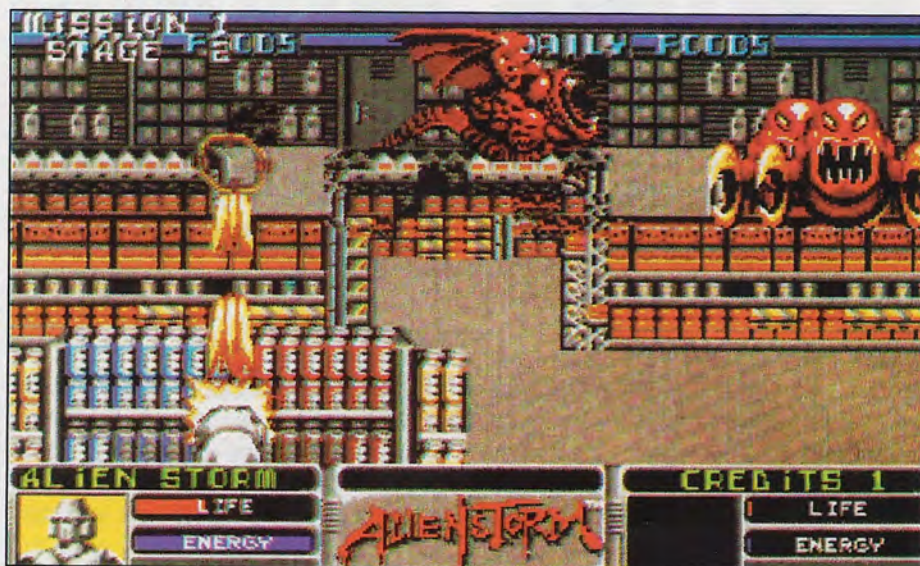
# ALIEN STORM

**Ε**πιτέλους έφτασαν και είναι απδιαστικοί! Μιλώ για τους εξωγήινους που επιτέθηκαν στην Γη με την μορφή των σπυριάρικων μαζών του Alien Storm. Αν κι εσείς έχετε ακόμα το ανικανοποίητο παιδικό όνειρο της εισβολής των εξωγήινων τότε θα απογοητευθείτε από αυτό το παιχνίδι, μια ακόμα μεταφορά της US GOLD σε πρόγραμμα της SEGA.

Αυτό που τελικά εγώ κατάλαβα βλέποντας το Mega Twins και αμέσως μετά το Alien Storm (και τα δύο μεταφορά από την US GOLD), είναι ότι μπορεί να συμβαίνουν δύο πράγματα: ή η US GOLD δεν μπορεί να κάνει ένα σωστό conversion από τα coin-ops στους υπολογιστές και το Mega Twins είναι η εξαίρεση ή η SEGA δεν ελέγχει τα conversions και ο καθέας κάνει ότι θέλει.

Ίσως η αλήθεια να είναι κάπου στο μέσον! Δεν είναι δυνατόν να είναι τόσο άσχημο το Alien Storm στην Amiga! Βέβαια η ύπαρξη μόνο μίας δισκέτας και η αναγκαστική συμπίκνωση, sprites, background κώδικα και κυρίως animation εξηγείται έτσι, αλλά το αποτέλεσμα είναι απογοητευτικό.

Το μεγάλο σοκ παθαίνουν βέβαια οι φίλοι που έχουν παίξει το παιχνίδι στα ηλεκτρονικά. Πού είναι εκείνα τα τεράστια επίπεδα, οι ήχοι



Ο πόλεμος του εθαπορέ! Οι εξωγήινοι κερδίζουν την μάχη των τιμών

και τα δεκάδες διασκεδαστικά αντίπαλα sprites; Αμάν, τί γραφικά είναι αυτά και γιατί όλοι οι ήρωες είναι μικροί και πορπατάνε σαν να έχουν πάθει αγκύλωση; Η απάντηση στα ερωτήματα αυτά είναι απλούστατη: δεν αξιοποιείται η Amiga σαν μηχανήμα από το παιχνίδι. Αλλά ούτε το gameplay προσφέρει τίποτα το ιδιαίτερο στον παίκτη. Ούτε αγωνία, ούτε ένταση αλλά κυρίως βαρεμάρα. Να φανταστείτε ότι σε ένα από τα πιο ξέφρενα σημεία του παιχνιδιού, εκεί που ο ήρωας τρέχει συνέχεια και με υπερβολική ταχύτητα προς τα δεξιά και πυροβολεί ασταμάτητα τα εξωγήινα όντα, το μόνο που έκανα ήταν να τον βάζω στο πάνω αριστερό ή κάτω αριστερό μέρος της οθόνης και να αφήνω το joystick από τα χέρια. Τόση συμμετοχή στο παιχνίδι!

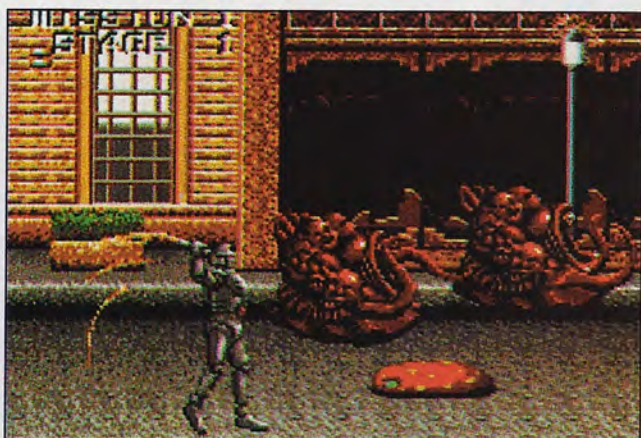
Το στήσιμό είναι αυτό του Golden Axe και τα sprites είναι, σχεδόν αυτούσια, παρμένα από 'κει, ενώ εδώ έχετε προχωρημένα όπλα. Φλογοβόλο για την γυναίκα, ηλεκτρικό κανόνι για τον άντρα και ενεργειακό μαστίγιο για, όχι τον νάνο όπως μπορεί να σκεφτήκατε, αλλά το ανδροειδές της παρέας. Ελλείψεις υπάρχουν ακόμα στα έξτρα όπλα των ηρώων όπου το κεφάλι του αν-

δροειδούς δεν ανατινάζεται, ο πύραυλος δεν εμφανίζεται στην γυναίκα και μόνο το διαστημόπλοιο του αντρικού sprite επιβιώνει. Για ενδιαμέσες οθόνες στα επίπεδο ούτε κουβέντα να γίνεται.

Από τα γραφικά κρατιούνται μόνο οι μεγάλοι κακοί αλλά τότε εξαφανίζεται ο ήχος. Το collision detection αδικεί τον παίκτη υπερβολικά όπως και ο χειρισμός των χαρακτήρων. Η έλλειψη scrolling είναι κάτι που ίσως ανεχόμαστε στον Atari αλλά στην Amiga... Απογοητευτικό.

## ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ...

Δείτε "Space Riders" με τον Μπάρυ Σην, "The Last Starfighter", "Enemy Mine", "Ο τελευταίος ήρωας της Γης" και το "Dark Star" του Κάρπεντερ.



Αριστερά ο αρχισυντάκτης προσπαθεί να μαντρώσει τους απδιαστικούς συνεργάτες του USER

## ΓΕΝΙΚΑ

Όποιος έχει δει το ηλεκτρονικό ή έχει παίξει τη έκδοση του παιχνιδιού στο Mega Drive δεν θα το αναγνωρίζει στην Amiga. Οι προγραμματιστές χαλαρίζουν το μηχανήμα, τον παίκτη αλλά και τα λεφτά που θα ξοδεύατε για το παιχνίδι, με ένα βαρετό και πολύ συχνά άδικο gameplay. Σα να παίξετε ένα οκτάμπιτο παιχνίδι σε 16-bit υπολογιστές. Μακριά...



ΜΕΓΑΛΟ ΛΟΓΙΑ	
Αν θέλετε να παίξετε το πραγματικό Alien Storm αγοράστε Mega Drive!	
ΓΡΑΦΙΚΑ	68
ΗΧΟΣ	47
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	65
ΓΕΝΙΚΑ	61

# GAME REVIEW

HOUSE	LORICIEL
FORMAT	AMIGA, ST, PC, CPC
TEST	AMIGA

ΤΟΥ	<b>N. ΚΡΟΝΤΗΡΑ</b>
-----	--------------------

# BABY JO

**O** Baby Jo είναι χαμένος στην εξοχή μακριά από την πόλη, το σπίτι του και κυρίως μακριά από την μητέρα του. Ευτυχώς ο Jo είναι ένα παιδάκι με ισχυρούς φίλους και πολλά αντικείμενα που μπορούν να τον βοηθήσουν στον δύσκολο δρόμο του. Πρώτα από όλα έχει μια έμφυτη αίσθηση του προσανατολισμού, η οποία θα τον οδηγήσει με ασφάλεια πίσω στο σπίτι του. Ακόμα η φιλική του φύση θα τον βοηθήσει να βρει σημαντική βοήθεια στο δρόμο του. Πάνω απ'όλα όμως παραμένει ένα απλό παιδάκι, μωράκι για την ακρίβεια και κάνει ότι τα άλλα μωρά. Κλαίει όταν πεινάει ή χτυπάει, χαμογελάει όταν βρίσκει πράγματα της αρεσκείας του, ικανοποιείται με τα πιο απλά και απίθανα πράγματα, φωνάζει όταν καίγεται, δείχνει την ευχαρίστησή του όταν ανακαλύπτει κάτι φαγώσιμο, στενοχωριέται και συγχίζεται όταν χτυπάει και όταν δεν παίζετε καλά πιπιλίζει το δάχτυλό του!

Το πρόγραμμα είναι ένα απλό left-to-right action με αρκετά στοιχεία από arcade adventure που το κάνουν και διασκεδαστικό αλλά και αρκετά ενδιαφέρον. Ετσι πρέπει κατ'αρχήν να αντιμετωπίσετε τους αντιπάλους οι οποίοι ενοχλούνται από την παρουσία του μικρού ή βρίσκονται εκεί ειδικά για να τον σταματήσουν. Αυτά είναι μερικά δέντρα τα οποία μοιάζουν να έχουν βγει από κινούμενα σχέδια καθώς από τα κλαδιά τους πέφτουν αντικείμε-



**Ο Baby Jo κλαίει και θρηνεί, ενώ δύο επιθετικές μέλισσες φαίνεται ότι δεν μπορούν να αντικαταστήσουν τη ντατζά του**

να που ενώ μερικές φορές μπορεί να είναι ευχάριστα δωράκια, άλλες είναι ψυγεία και αμόνια που μειώνουν την ενέργεια του άτυχου βρέφους (το "άτυχου" πηγαίνει στο ότι έπεσε στα χέρια σας).

Μετά υπάρχουν κάποιοι κλόουν που ξεπετάγονται από κουτιά στο δρόμο σας πάνω σε ελατήρια τα οποία μπορούν να χρησιμοποιηθούν και σαν τραμπολίνα. Τα όμορφα λουλούδια (είναι Νάρκισσοι σαν τον Κουσέρα για την ακρίβεια) θυμώνουν αν πέσετε πάνω τους και τα τσαλακώσετε και σας φτύνουν με έναν τρόπο που μειώνει την ενέργειά -αλλά κυρίως την προσωπικότητά σας! Τα μαύρα σύννεφα ρίχνουν κεραυνούς, ενώ οι νάνοι που σας σημάδεύουν με τις σφεντόνες πρέπει να χτυπηθούν δύο φορές για να εξοντωθούν. Τα κουνούπια (σύμφωνα με το manual κουνούπια, γιατί εμένα μου μοιάζουν με μέλισσες) είναι από τα πιο επικίνδυνα sprites καθώς εφορμούν με το κεντρί τους, ενώ τέλος ο ήλιος όποτε εμφανίζεται είναι πολύ επικίνδυνος και δυστυχώς ακατάστρεπτος.

Εκτός από εχθρικά όντα όμως υπάρχουν και αντικείμενα που θα σας βοηθήσουν όπως είναι οι

νέες πάνες, μπιμπερό, μπαλόνια για να ανεβαίνετε σε μέρη που δεν φτάνετε, κουτιά πρώτων βοηθειών, καραμέλες και κουδουνίστρες καθώς και μπέρτες που σας κάνουν ακατανίκητους. Υπάρχουν ακόμα μυστικά περάσματα, κρυμμένοι θυσαυροί, ενώ τα περισσότερα αντίπαλα όντα μπορείτε να τα ξεπεράσετε ή να τα ξεγελάσετε.

Στα γραφικά το πρόγραμμα δεν έχει να επιδείξει τίποτα πέρα από καλό animation και ναουριστικό! ήχο..

## ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ...

Περάστε από ένα βρεφονηπιακό σταθμό και δείτε τί σας περιμένει. Επίσης ενοχλήστε κάποιον φίλο σας που έχει μωράκι και δανειστείτε το για όσο χρόνο χρειάζεται.



**Ο Baby Jo ανεβαίνει στα ουράνια ακολουθώντας τις πωλήσεις του USER!**

## ΓΕΝΙΚΑ

Μωρά υπάρχουν πολλά. Baby Jo όμως ένας. Αρκεί να παίξετε λίγο μαζί του και θα δείτε ότι κάνει πράγματα που θα ζήλευε ακόμα και ένας υπερήρωας. Το gameplay είναι αρκετά καλό, καλύτερο από του Brat και ίσως ισάξιο του κάποτε κυρίαρχου στα μωρά Jack the Nipper, αλλά ο τεχνικός τομέας δεν λέει πολλά πράγματα με εξαίρεση το animation.



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	67
ΗΧΟΣ	77
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	79
ΓΕΝΙΚΑ	76

# GAME REVIEW

HOUSE	GREMLIN
FORMAT	AMIGA, ST
TEST	AMIGA
TOY	N. KRONTHPA

**Η** λέξη **ΥΤΟΠΙΑ** χρησιμοποιείται για να αποδώσει τον τόπο και χρόνο όπου όλα είναι τέλεια και δεν μπορεί τελικά να υπάρξει. Αν και εμφανίστηκε με την λατινική της μορφή, οι ρίζες της είναι δύο Ελληνικές λέξεις, "τόπος" και το αρχαίο στερητικό "ου". Με βάση αυτά(!:) η Gremlin επιχειρεί να βρεθεί στο δικό της ουτοπικό όνειρο, να αγγίξει την δόξα του Populous, κατασκευάζοντας αυτό το God game που θυμίζει υπερβολικά το Sim City. Έτσι αναλαμβάνετε την διακυβέρνηση μιας διαστημικής αποικίας που δεν έχει να αντιμετωπίσει μόνο τα δικά της εσωτερικά, λειτουργικά προβλήματα αλλά και τις επιθέσεις των εξωγήινων όντων. Η επιτυχία σας μετρίεται με την δημοτικότητά σας, η οποία στην αρχή κυμαίνεται σε ποσοστά κάτω του 60% και αν θέλετε να πάρετε επαίνους και μετάλλια από την μητρόπολη στην Γη, πρέπει να το φτάσετε σε 80 ή και 90%. Το πόσο δύσκολο είναι αυτό το έργο, το επεξηγούμε παρακάτω.

Κατ'αρχήν πρέπει να συνηθίσετε τον χειρισμό, ένα από τα δυσκολότερα σημεία όλων αυτών των παιχνιδιών. Μέσα σε ένα στήσιμο, όπως αυτό του Powermonger αλλά με πολύ λιγότερα μενού στα δεξιά της οθόνης, τα οποία αναλύονται μετά την ενεργοποίησή τους σε άλλα αυτοεπεξηγούμενα.

## ΓΡΑΦΙΚΑ

Υπάρχει ποικιλία. Αυτή είναι η έκφραση που αποδίδει τις καταστάσεις που μπορεί να συναντήσετε. Κυρίως στην διαμόρφωση του εδάφους των πλανητών αλλά και των sprites ή των οθονών που εμφανίζονται. Έτσι από την πέτρα, περνάτε στον πάγο και τους κρατήρες. Από τα νοσοκομεία, στα διοικητικά κέντρα και τα laser. Όλα αυτά τα βλέπετε σε 3D προοπτική, με ταυτόχρονη λεπτομέρεια στους χρωματισμούς και την ανάλυση του κάθε κτιρίου, ώστε να μην μπερδεύεστε ποτέ. Κυριαρχούν τα σκοτεινά χρώματα, ιδίως το καφέ και το γκρί με



*Μια τυπική διαστημική αποικία στην αρχή του παιχνιδιού αφήνει πολλούς ελεύθερους χώρους*

Αυτό δεν σημαίνει ότι το μεγάλο manual δεν είναι χρήσιμο. Αντιθέτως, πρέπει να το διαβάσετε οπωσδήποτε για να μπορείτε να ενεργείτε στον σωστό τόπο και την σωστή στιγμή με την πιο ενδεδειγμένη ενέργεια. Πάντως ο καλύτερος τρόπος είναι η πρακτική εξάσκηση, πράγμα που το παιχνίδι επιτρέπει. Υπάρχει ένα ειδικό σενάριο, το οποίο καλό θα ήταν να φορτώσετε πρώτο, που συνοδεύεται με ειδικό manual, απλώς και μόνο για να μάθετε τα βασικά του χειρισμού. Μόλις θεωρήσετε ότι είσαστε έτοιμοι φορτώνετε κάποιο από τα δύσκολα σενάρια που αρχίζουν με... για σκεφτείτε λίγο λογικά, στο διάστημα το πρώτο πράγμα που χρειάζεται

εξπρεσιονιστικά κόκκινα και κίτρινα -τα μαγαζιά για παράδειγμα θυμίζουν σαλούν! Όταν περνάτε στους χάρτες έχουμε μια απλή λειτουργική απεικόνιση των χώρων με σμίκρυνση και μεγένθυση πάνω σε όποιο στοιχείο θέλετε. Ο ήχος σας επιτρέπει να επιλέξετε μερικά ηλεκτρονικά, υποβλητικά και ατμοσφαιρικά μουσικά κομμάτια, ενώ μέσα στο παιχνίδι δεν υπάρχει ποτέ ήχος παρά μόνο όταν οι εξωγήινοι καταστρέφουν την πόλη σας. Τα εφφέ είναι φρικτά. Η μικρή οθόνη μέσα στην οποία παίζετε, μερικές φορές, σας δυσκολεύει στον υπολογισμό της έκτασης και τον προσανατολισμό.

για να επιζήσει κανείς είναι... (ελάτε είναι εύκολο), είναι... οξυγόνο! Μπράβο, κάνουμε μια εγκατάσταση οξυγόνου, προσθέτουμε το εργοστάσιο που παράγει ενέργεια, μερικούς ηλιακούς συλλέκτες, καταλύματα για τους αποίκους, θερμοκήπια για παραγωγή τροφής και ιδού! Μπορείτε τώρα να προσκαλέσετε τους αποίκους και να προκαλέσετε όποιον θέλετε για σύγκριση. Ανάλογα με το σενάριο θα μεταβάλεται και η μορφή του εδάφους: χώμα ή σκόνη πολλά βουνά και κρατήρες ή ακόμα και πάγος. Εκεί δεν αρκεί να χτίσετε, αλλά πρέπει να κάνετε τους ανθρώπους ευτυχισμένους. Προτού αρχίσετε να τους λέτε ανέκδοτα, δοκιμάστε να μειώσετε την πυκνότητα των κατοίκων που ζουν σ'αυτήν. Υπάρχουν πολλοί τρόποι: να τους σκοτώσετε, να τους απελάσετε, να τους φυλακίσετε, να τους εξορίσετε, αλλά δυστυχώς κανείς από αυτούς δεν περιλαμβάνονται σ'αυτό το game! Υποθέτω ότι η Gremlin δεν συμπαθεί τον Νέρωνα και τον φίλο Καλλιγούλα. Σας δίνει όμως την δυνατότητα να χτίσετε μερικά σπίτια παραπάνω και να μοιράσετε τον πληθυσμό. Αλλού οι γονείς, αλλού τα παιδιά, οι δουλειές. Ένας άλλος τρόπος για να τους κρατάτε ευτυχισμένους είναι να τους δώσετε πολυτέλεια. Χτίστε στάδια, Ολυμπιακά, Ειρή-



## ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ...

Διαβάστε το βιβλίο "De optimo statu republicae deque nove isola Utopia" του Τόμας Μουρ και δείτε το "Zardoz" του Μπούρμαν με τον Σων Κόννερυ.

νης, Φιλίας κτλ, διοργανώστε αγώνες και θα δείτε το ποσοστό σας να ανεβαίνει σημαντικά εκείνο το μήνα. Κρίμα που δεν μπορείτε να το κάνετε συνέχεια... Θα γλυτώνετε πολλούς μπελάδες.

Ομως ακόμα κι ένας θεός ή αυτοκράτορας, χρειάζεται γύρω του κάποιους συμβούλους αν θέλει να κάνει την χώρα του αξιοθαύμαστη. Η Gremplin σας τους έδωσε. Είναι έξη, ο καθένας επιφορτισμένος με μια εξειδικευμένη ανάλυση και παρουσίαση στοιχείων που σίγουρα θα φανούν βαρετά σε έναν αυτοκράτορα σαν εσάς! Ομως είναι χρήσιμα, έτσι την στιγμή που θα τσιμπάτε τα σταφυλάκια και το μπούτι από το κοτόπουλο που φέρνουν οι ελεύθεροι άποικοι στο κρεβάτι σας, καλό θα ήταν να θυμάστε πόσος αέρας χρειάζεται τον μήνα, πόσος παράγεται και πόσο απόθεμα έχετε, για να μην ανακαλύψετε μετά από κάνα τρίμηνο ότι δεν μπορείτε να αναπνεύσετε. Και ξέρετε κάτι; Στο διάστημα κανείς δεν μπορεί να σ'ακούσει να ουρλιάζεις, ακόμα κι αν είσαι ο Αυτοκράτορας!

Ενα σημείο που διαφέρει από το Sim City είναι ότι τα διάφορα κτίρια, οι εγκαταστάσεις και ό,τι άλλο τέλος πάντων υπάρ-



Το συμβούλιο που σας βοηθάει να παίρνετε σωστές αποφάσεις αποτελείται από τυπικούς τεχνοκράτες.

χει, δεν χρειάζεται να συνδεθούν με κάποιον ιδιαίτερο τρόπο για να λειτουργήσουν σωστά. Και στην σπάνια περίπτωση που κάτι τέτοιο συμβαίνει, το ίδιο το παιχνίδι στο κάτω μέρος της οθόνης εμφανίζει επεξηγηματικά μηνύματα. Δύο ακόμα διαφορές δημιουργούν την ξεχωριστή προσωπικότητα του Utopia: η ύπαρξη εκτός από φυσικές καταστροφές και εξωγήινων που επιτίθενται στην πόλη σας και η δημιουργία νέας τεχνολογίας. Οι εξωγήινοι έρχονται με διαστημόπλοια και οχήματα εδάφους και βομβαρδίζουν τις πόλεις σας. Για να τους αντιμετωπίσετε πρέπει να τοποθετήσετε τα δικά σας όπλα ή ακόμα και δια-

στημόπλοια, αν έχετε φτάσει σε εκείνο το τεχνολογικό επίπεδο. Για να γίνει αυτό πρέπει να χτίσετε πολλά εργαστήρια, να τα επανδρώσετε και να τους δώσετε λεφτά, πολλά λεφτά. Από τους φόρους που παίρνετε καλό θα ήταν το μεγαλύτερο μέρος να το δίνετε για έρευνες. Το μόνο κακό είναι ότι μετά από 5 περίπου ώρες εξωπλανητικού παιχνιδιού τα εργαστηριακά προϊόντα τελειώνουν και δεν μπορείτε να κάνετε τίποτα γι'αυτό, εκτός από το να απογοητευθείτε! Ετσι το Utopia μοιάζει να είναι παιχνίδι των άκρων με την έννοια ότι ή υπάρχει κάτι να κάνεις υποχρεωτικά ή δεν μπορείς να κάνεις τίποτα.



Μετά από την επιδρομή των εξωγήινων η πόλη είναι σαν τα γραφεία του USER Δευτέρα πρωί.

## ΓΕΝΙΚΑ

Είσατε τέλειοι θεοί που με το joystick αποφασίζουν ποιός ζει και ποιός πεθαίνει στην οθόνη. Διαλέγετε αν θα είσατε καλοί ή κακοί θεοί, αν οι άνθρωποι σας πρέπει να πεθάνουν από ραδιενέργεια για χάρη της τελειότητας ή αξίζει να ζήσουν γιατί πέρασαν πολλά μαζί. Ετσι αφήνετε τον εαυτό σας να κάνει λάθη. Και αυτό σας κάνει καλούς θεούς!



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ	
Το να μην είσαι καλύτερος από το Populous δεν είναι έγκλημα!	
ΓΡΑΦΙΚΑ	86
ΗΧΟΣ	70
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	92
ΓΕΝΙΚΑ	89

HOUSE	UBI SOFT
FORMAT	AMIGA, ST
TEST	ST

ΤΟΥ	N. ΚΡΟΝΤΗΡΑ
-----	-------------

# TWIN WORLD

**Η** UBI SOFT δημιούργησε την ομάδα των προγραμματιστών του TWINWORLD τον Ιανουάριο του 1989. Σκοπός τους ήταν να κατασκευάσουν ένα πρόγραμμα το οποίο δεν θα στηριζόταν σε παιδική επίδειξη τεχνικής (όπως οι ίδιοι είπαν), αλλά στην καλή playability του παιχνιδιού.

Αυτό συνοδεύεται επίσης και από την δήλωση της κατασκευάστριας εταιρίας ότι υπάρχουν ένα σωρό παιχνίδια στην αγορά που δεν κάνουν τίποτ'άλλο από το να εκθειάζουν την επίδειξη γραφικών. Είναι όμως αυτές οι δηλώσεις η πραγματικότητα ή η εταιρεία προσπαθεί απλώς να καλύψει την τεχνική της αδυναμία;

Όλα αυτά τα καυτά ερωτήματα και πολλά περισσότερα θα απαντηθούν στο κείμενο που ακολουθεί. Και πρώτα αρχίζουμε από το σενάριο που περιλαμβάνει: ένα φλυτζάνι φιλήσυχη ράτσα, 2 κύβους σύμβολο της δύναμης, μια πρέζα σοφή οικογένεια που διοικεί, και μια κουταλιά της σούπας κακό χαρακτήρα. Τα ανακατεύετε δυνατά και έχετε την εξαφάνιση της φυλής, την κάρπωση του αντικειμένου της δύναμης από τον κακό και την προφητεία ότι αν βρεθεί ένας απόγονος της φυλής θα νικήσει τον κακό.

Όμως το μενταγιόν έχει διαλυθεί σε 23 καμμάτια διασκορπισμένα σε όλα τα σημεία του παιχνιδιού, στην σατανική πλέον χώρα. Εσείς είσαστε ο τύπος (ή "τυπάς" αν προτιμάτε) που πρέπει να κάνει όλη την βρώμικη δουλειά. Το παιχνίδι είναι ένα από αριστερά προς τα δεξιά



Το παιχνίδι έχει πάρα πολλά κρυφά σπήλαια με σκοτεινά backgrounds και τρομακτικά τέρατα, μέσα από τα οποία πρέπει να θγείτε ζωντανοί

(αλλά και το αντίθετο) arcade adventure με flick screen. Μαζεύοντας ένα σωρό αντικείμενα, κάνετε την ζωή σας πιο εύκολη και κυρίως πιο μακρόχρονη. Ανάμεσα στους χώρους, όπου πρέπει να πηδάτε χάσματα και να αντιμετωπίζετε διάφορα όντα, υπάρχουν πλατφόρμες στις οποίες μπορείτε να ανεβείτε και να κάνετε το παιχνίδι σας.

Όχι μόνο σας βοηθούν να αποφεύγετε τις παγίδες και να περνάτε σε μέρη που δεν μπορείτε να προσεγγίσετε αλλά και να ρυθμίσετε την απόσταση και το ύψος στο οποίο θα φτάνουν οι βολές σας. Γιατί θα πρέπει να ξέρετε ότι έχετε στην διάθεσή σας ένα επιθετικό όπλο, κάποιες σφαίρες δηλαδή που εκτοξεύει ο ήρωάς μας σε καμπύλη -σύμφωνα με τους νόμους της βαρύτητας- και καταστρέφουν τα αντίπαλα sprites μετά από μερικά χτυπήματα.

Ακόμα μπορείτε να σκύβετε, να πηδάτε και να μαζεύετε αντικείμενα. Αυτά είναι αστρακιά που αυξάνουν το σκορ σας, ελατήρια με τα οποία πηδάτε πολύ πιο ψηλά, μερικές έξτρα ζωές και ένα φλάουτο με το οποίο καλείτε τον μάγο! Τα γραφικά είναι το αδύνατο σημείο του παιχνιδιού και ξεφεύγει από την ίδια την δήλωση της UBI που λέει ότι "ένα

παιχνίδι δεν πρέπει να αποτελείται αποκλειστικά από animation, γραφικά και μουσική. Θα πρέπει να είναι ένα σύνολο από όλα". Το Twin World δεν τα καταφέρνει στον τεχνικό τομέα όπου διασώζεται μόνο ο ήχος και για την ακρίβεια η μουσική.

## ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ...

Δείτε το "Willow" του Λούκας, το "Χαμένο Βασίλειο" με τους Μπο Σβένσον και Μία Σάρα και τον "Θρύλο" με τον απαίσιο Τομ Κρουζ.



Βλέπετε ένα καθαρό platform με αρκετά στοιχεία από shoot'em up

## ΓΕΝΙΚΑ

Η UBI Soft κάνει ένα διασκεδαστικό παιχνίδι που όμως χάνει στον τομέα των γραφικών, ιδίως στον ST και μας αφήνει να αναρωτιόμαστε αν τα παχιά λόγια της εταιρίας ήταν απλώς κάλυψη! Στην έκδοση για Amiga, όπου ρίξαμε ένα γρήγορο αλλά παρατηρητικό βλέμα, υπάρχουν πολύ ανώτερα γραφικά (εντυπωσιακά backgrounds) και κίνηση.



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	68
ΗΧΟΣ	81
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	82
ΓΕΝΙΚΑ	76

# THE GAMES:

WINTER CHALLENGE™



THE ULTIMATE  
SIMULATION OF SPEED,  
POWER, TIMING AND SKILL

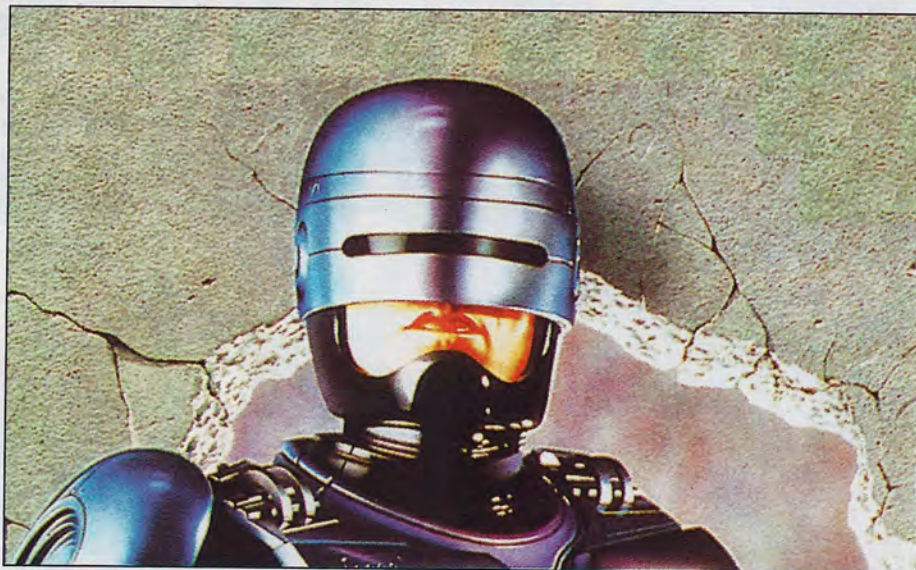


*Accolade*

## GAME REVIEW

HOUSE	OCEAN
FORMAT	AMIGA, AMSTRAD, PC
TEST	AMIGA
TOY	N. ΝΤΟΡΡΑΚΗ

# ROBOCOP 3



*Μισός άνθρωπος, μισή κομπόσα! Βλέπετε χειλάκι πετροκέρασο και μάγουλο θερύκκο. Όσο για το σκληρό ύφος...*

**T**ο παιχνίδι πριν από το έργο! Δεν μπορώ να θυμηθώ κάτι ανάλογο εκτός ίσως από το Hunt for Red October. Μη έχοντας δει την ταινία ακόμα (αφού δεν έχουν ολοκληρωθεί τα γυρίσματα της μέχρι αυτή τη στιγμή) μπορείτε να διαλέξετε ανάμεσα στην adventure έκδοσή του, δηλαδή το παιχνίδι που υπακούει στο σενάριο ή την arcade δράση. Στην πρώτη περίπτωση ακολουθείτε ορισμένη πορεία, βασισμένη πάνω στις ανάλογες σκηνές και την εξέλιξη της ταινίας, ενώ το δεύτερο σας επιτρέπει να διαλέξετε εσείς ελεύθερα ανάμεσα σε πέντε διαφορετικές παραλλαγές του Adventure.

Αναλυτικά: Ξεκινάτε το πρώτο επίπεδο που είναι η οδήγηση μέσα σε ένα στήσιμο που θυμίζει κάτι μεταξύ του Test Drive και Highway Patrol, αλλά όπως πάντα στα παιχνίδια του είδους το αυτοκίνητό σας είναι σχετικά ανεξέλεγκτο. Η υπόθεση είναι ότι η αστυνομική δύναμη του Detroit βρίσκεται σε απεργία και η πόλη βρίσκεται σε χαώδη κατάσταση, ιδίως στους δρόμους. Σκοπός σας είναι να σταματήσετε επικίνδυνα και κλεμμένα οχήματα. Το μόνο που σας σώζει από το να χαθείτε είναι ο ηλεκτρονικός χάρτης στα αριστερά που σημειώνει εσάς και αυτόν που καταδιώκετε, καθώς και μια λευκή τελίτσα στο κέντρο του τιμονιού μέσω της οποίας σώζετε από την πολύ κακή οδήγηση. Οι συγκρούσεις με τα αντίπαλα αυτοκίνητα είναι καταστροφικές και θα δείτε την αποτελεσματικότητα του οχήματός σας να μειώνεται επικίνδυνα. Το ίδιο γί-

νεται και όταν σας πυροβολούν με ελαφριά αλλά και βαριά όπλα ενώ το πλέον καταστροφικό είναι να πέσετε πάνω σε κάποιο κτίριο. Αν τα καταφέρετε και επιζήσετε στους δρόμους σίγουρα θα αφήσετε τα κοκκαλ... εννών μεταλλάκια σας στα στενά όπου σας περιμένουν δεκάδες πανκς που σας πυροβολούν. Εσείς τους αντιμετωπίζετε ακριβώς με τον ίδιο τρόπο και όποιος αντέξει!

Μόλις καθαρίσετε εδώ θα ανεβείτε στα γραφεία της OCP που έχουν καταληφθεί από τρομοκράτες οι οποίοι κρατούν ένα σωρό υπαλλήλους για ομήρους. Το ποσό που ζη-

### ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ...

Δείτε τα δύο ομώνυμα κινηματογραφικά έργα αλλά και το τρίτο που θα βγει άγνωστο πότε. Επίσης το "Τα ανθρωποειδή σαρώνουν τον κόσμο" και το "Κρόνος 3".

### ΓΙΑΤΙ VECTOR;

Αντίθετα από τις δύο προηγούμενες και αποτυχημένες -γιατί να το κρύψουμε- προσπάθειες της Ocean, στα Robocop 1 και 2, τώρα βλέπουμε, όχι οθόνες που σκρολλάρουν και bitmapped γραφικά αλλά vector τα οποία δεν είναι κατάλληλα για το είδος της δράσης, όσο κι αν δείχνουν πρωτότυπα.

Για την ακρίβεια εκβιάζουν την Ocean κατά έναν τρόπο να δημιουργήσει, όχι αυτό που θα ήθελε αλλά αυτό που υποβάλουν και επιβάλουν τα γραφικά που

χρησιμοποιεί. Για παράδειγμα όταν δείτε το πέμπτο σενάριο του arcade μέρους του παιχνιδιού, όπου ο Robocop έχει να αντιμετωπίσει ένα ανδροειδές νηinja(!) η μάχη είναι όχι απλώς αργή και αδύνατον να παιχτεί αλλά ορισμένες φορές προκαλεί τα γέλια, μαζί με τον πονοκέφαλο! Τότε γιατί χρησιμοποίησε 3D vectors, αφού σίγουρα θα γνώριζε τα αποτελέσματα, μπορεί να ρωτήσει κάποιος. Και η απάντηση είναι πολύ απλούστερη απ'ό,τι νομίζετε, αλλά αυτό δεν σημαίνει ότι δεν πρέπει να της δώσετε προσοχή: γιατί το σύστημα των platform-puzzle-shoot'em

up που χρησιμοποιήσε η Ocean στα Robocop 1-2, Total Recall, Darkman και Terminator 2 ήταν όχι μόνον αποτυχημένο αλλά και οι αγοραστές των προϊόντων αυτών κατάλαβαν ότι αγόραζαν παιχνίδια κατώτερης ποιότητας. Το ίδιο το όνομα της εταιρίας ήταν σε κίνδυνο, οπότε αποφάσισε να κάνει, αν όχι κάτι καλό, τουλάχιστον κάτι διαφορετικό! Το κακό είναι ότι παρασύρθηκε από την ομορφιά των όπλων της και αντιμετώπισε ένα πολύ υλικό σενάριο με προσγειωμένη δράση, σαν εξομοιωτή αεροπλάνου!

τούν για να τους αφήσουν ελεύθερους είναι ένα δισεκατομμύριο δολάρια και αφού κανείς δεν σκοπεύει να τα πληρώσει εσείς αναλαμβάνετε να κινηθείτε στους στενούς διαδρόμους των κτιρίων και να ανέβετε στα ασανσέρ, ενώ δεκάδες αντίπαλα sprites σας έχουν στήσει παγίδα. Τους αντιμετωπίζετε με το όπλο σας αλλά πρέπει να προσέχετε να μην χτυπάτε τους ομήρους γιατί μειώνεται η δύναμή σας και αυτός είναι ένας γρήγορος τρόπος να χάσετε το παιχνίδι..

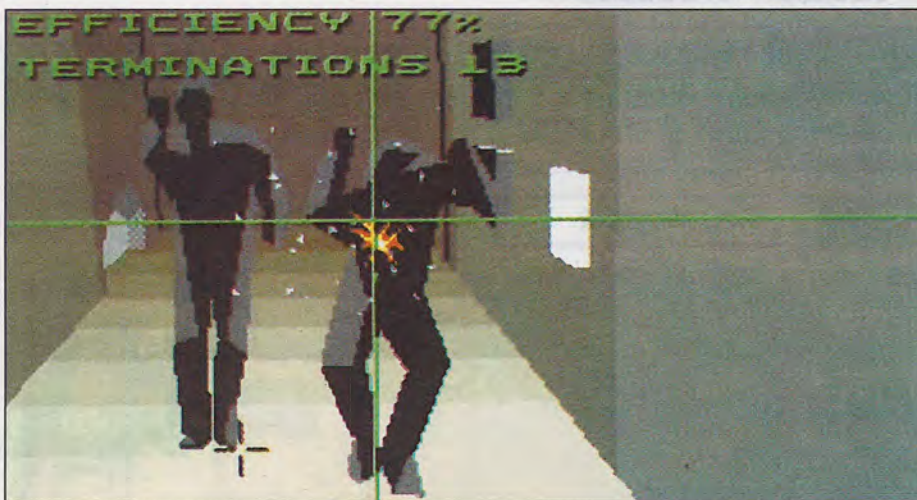
Στο τέταρτο επίπεδο συμβαίνει το απίστευτο: ο Robocor βγάζει φτερά και πετάει αντιμετωπίζοντας τις δυνάμεις του στρατού πάνω από το Detroit. Ευκαιρία για την Ocean να χρησιμοποιήσει αυτοόσιο κώδικα από το F-29 Retaliator, ενώ υπάρχει ακόμα και HUD (έλεος). Τελειώνετε με την πρωτοφανή αναμέτρηση του ήρωά μας σε αργά vector γραφικά με ένα ανδροειδές που γνωρίζει καράτε! Αυτή είναι η ώρα του παιδιού, το Nun απολύεις και το Oh! Tempora, Oh! mores του προγραμματιστικού κιτ!

**COPY PROTECTION**

Ενα ειδικό τσιπάκι, κοινώς ονομαζόμενο HASP συνοδεύει το πακέτο του παιχνιδιού που αποτρέπει κάθε απόπειρα αντιγραφής του original. Με απλούστερα λόγια, για όσους δεν γνωρίζουν τί θα πει HASP θα πούμε ότι αν δεν το έχετε στο port της Amiga, το παιχνίδι (original ή αντίγραφο) δεν τρέχει.

**ΓΡΑΦΙΚΑ**

Πίσω από το πρόγραμμα αυτό με τα πραγματικά καλά γραφικά βρίσκεται η Digital Image Design, μια εταιρεία που είχε δουλέψει



*Το στήσιμο θυμίζει Corporation, μόνο που εδώ οι χαρακτήρες είναι κατασκευασμένοι από τρισδιάστατες σκίες.*

πάνω στα γρήγορα πολυγωνικά 3D του F-29 Retaliator και του Epic που επιτέλους θα δούμε και στην Ελληνική αγορά. Οι στατικές οθόνες του παιχνιδιού δείχνουν ξεκάθαρα ότι η τεχνική που χρησιμοποιείται είναι αυτή που είχαμε δει στο F-29 με τα ομόκεντρα χρώματα που σβήνουν αρκετά ομαλά. Ενα αρνητικό στοιχείο είναι ότι αν και το παιχνίδι δεν είναι κατασκευασμένο αποκλειστικά για το 1 Mbyte (τρέχει δηλαδή και σε 512K) δεν εκμεταλλεύεται τις έξτρα δυνατότητες τουλάχιστον σε σημείο που να γίνεται φανερά ανώτερο το παιχνίδι των 1 Mbyte. Ετσι οι τηλεπαρουσιαστές στην αρχή του παιχνιδιού δεν ανοίγουν το στοματάκι τους ούτε στιγμή ενώ από κάτω ακριβώς, στην τηλεόραση δηλαδή, εμφανίζονται τα λόγια τους, λές και βλέπουμε το δελτίο των ατόμων για ειδικές ανάγκες! Οσο για digitised ήχους ούτε κουβέντα, ούτε ψίθυρος από αυτούς τους ανθρώπους.

Ενα καλό σημείο είναι αυτό που επιτρέ-

πει να δείτε την δράση από πολλές οπτικές γωνίες με τα function keys, πράγμα που δεν χρησιμεύει όμως ουσιαστικά σε καμία περίπτωση. Για παράδειγμα το να βλέπετε τον δρόμο από το ύψος του γόνατού σας τί το καλό περιέχει; Επίσης δεν υπάρχει εισαγωγή, ούτε φινάλε όταν χάνετε, απλώς αλλάζετε δισκέτες και φορτώνετε ένα ακόμα παιχνίδι..

Όταν σας χτυπήσει κάποια σφαίρα έχουμε ένα μέτριο εφέ, αυτό της σάρωσης στην οθόνη σας, που υποτίθεται ότι παράγεται από το χτύπημα που δέχεστε. Ομορφο όπως και οι τρύπες που εμφανίζονται στο παμπριζ σας αλλά τίποτα περισσότερο. Για animation δεν μπορούμε να μιλήσουμε ούτε για scrolling αλλά τα χρώματα στην οθόνη είναι εντυπωσιακά.



*Στους έρημους δρόμους... κινείται το αυτοκίνητο της αστυνομίας. Είναι ώρα για τον Robocor να δράσει.*

**ΓΕΝΙΚΑ**

Μια πρωτότυπη τεχνική παρουσία από μια εταιρία που τον τελευταίο καιρό μας είχε προβληματίσει. Το σενάριο, από μία ταινία που δεν έχουμε δει είναι φυσικό να μας ξενίζει αλλά και να μας φαίνεται κάπως απίστευτο. Αλλωστε η ίδια η ιδέα του Robocor είναι υπερβολική. Το μόνο πραγματικά κατά του παιχνιδιού είναι η δυσκολία του και η χαώδης πλοκή του.

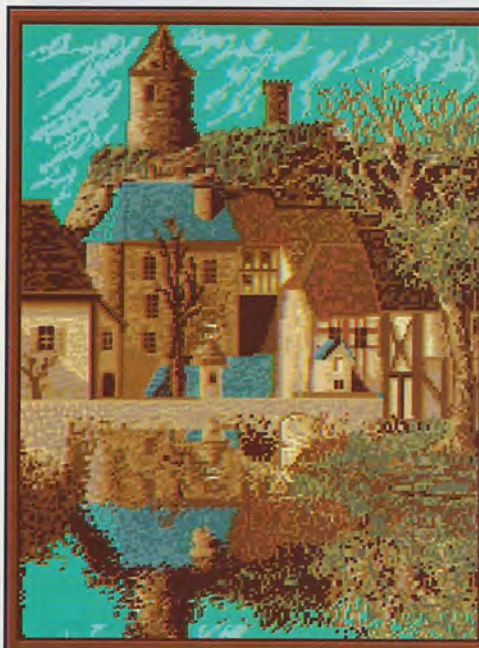


70%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	78
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	75
ΓΕΝΙΚΑ	82

HOUSE	UBI SOFT
FORMAT	ALL FORMATS
TEST	AMIGA
TOY	N. KRONTHPA

# IRON LORD



Αριστερά μια άποψη της λουτρόπολης Lorando με τα πολύ όμορφα γραφικά. Εσείς εμφανίζεστε στο μικρό πάνω δεξιά παραθυράκι.

**M**ετά τις σιδερένιες γυναίκες των τελευταίων χρόνων το ανδρικό φύλο έπρεπε να αντιδράσει. Τα ασάλινα σαγόνια και οι ανάλογες γροθιές δεν έκαναν τίποτα. Χρειάζόταν κάτι ακόμα πιο δραστικό. Η

UBI Soft αναζήτησε την σωτηρία στους θρύλους των Ιπποτών και κατέληξε στο ακόλουθο σενάριο: Να πάρετε πίσω τον θρόνο που σας έχει στερήσει ο θεός σας, με την βία, αφού όμως πρώτα καταφέρετε να δημιουργήσετε στρατό και έχετε γίνει φημισμένος. Για να γίνει αυτό θα πρέπει να περιπλανηθείτε μέσα στην χώρα του Iron Lord και να αντιμετωπίσετε άπειρους κινδύνους σε αμέτρητους χώρους... έ, υπερβάλω υπάρχουν μόνο 7 μέρη στα οποία μπορείτε να μπειτε και να αλληλεπιδράσετε:

Στην ταβέρνα που θα βρείτε μπορείτε κατ'αρχήν να παίξετε ζάρια με έναν πλούσιο αξιωματικό. Μην δείξετε κανένα έλεος και κερδίστε του όσο περισσότερα μπορείτε. Υστερα μπορείτε να πάτε στην χειροπάλη και να νικήσετε ενόψει αντιπάλου στην σειρά, με έναν χειρισμό όπως στο Daley Thompson Challenge, δηλαδή κάνοντας αριστερά-δεξιά το joystick πολύ γρήγορα.

Κάποια στιγμή υπάρχει η πιθανότητα να αντιμετωπίσετε έναν αντίπαλο Ιππότη. Μπορείτε να δώσετε χτυπήματα σε πρωτοποριακό σχεδιασμό, με ένα σύστημα που βλέπουμε αυτές τις μέρες στα ηλεκτρονικά στο Crossed Swords. Στο κάτω μέρος της οθόνης θα δείτε την δύναμη του καθε αντιπάλου. Παίξτε γρήγο-

ρα και με συνδυασμούς και θα κερδίσετε. Το πιο όμορφο σημείο του παιχνιδιού μετά από την μονομαχία με τον Ιππότη, είναι η τοξοβολία, όπου συνδυάζεται ο υπολογισμός της απόστασης, της γωνίας και της δύναμης με πολύ όμορφο σχεδιασμό και ακόμα καλύτερο ήχο.

Ακόμα ο τρόπος με τον οποίο κινείται ο ήρωάς μας από την μία πόλη στην άλλη, παραπέμπει σε έμπνευση παρμένη από το Hillsfar και η κίνηση μέσα στις πόλεις από την σειρά



Ο μάγος της φωτογραφίας είναι τσαρλατάνος! Έχει λιγότερες μαγικές δυνάμεις από τον Αρχισυντάκτη μας.

## ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ...

Δείτε: Iron Warrior με τον Μάικ Ο'Κηφ, Σιδερένιες Γροθιές με τον Ρ. Στάιγκερ, Metal Storm του Γ. Μπαντ και Iron Master με τον Τζ. Εϊμαν.

των Ultima (βλέποντας τον χώρο από πάνω και το ανθρωπάκι να ελέγχεται από το joystick) με επεξηγηματικές δηλώσεις του υπολογιστή. Η Ubi φαίνεται ότι έμαξε αρκετά πρώτου καταλήξει στην μορφή του action adventure της. Φυσικά δεν μπόρεσε να αποφύγει την ομοιότητα με το καλύτερο και αξεπέραστο μέχρι και στις μέρες μας κλασικό αριστούργημα της Cinemaware, Defender of the Crown. Δυστυχώς το Iron Lord παρά την όμορφη τεχνική του έχει ελλείψεις στο gameplay.

Ετσι για αρχή, το μενού μέσα από το οποίο έρχεστε σε επαφή με τους χαρακτήρες που εμφανίζονται στον χώρο είναι όχι απλώς επαυλαμβανόμενο αλλά καταντάει και ανούσιο αφού οι δυνατότητες που σας δίνει όχι απλώς περιορίζονται από τον χαρακτήρα που βλέπετε αλλά και από το βάθος του παιχνιδιού. Ετσι το Inventory δεν έχει να προσφέρει τίποτα, το Examine είναι τυπικό, το Discuss είναι το μόνο που προωθεί την υπόθεση του παιχνιδιού αλλά εκεί αντιμετωπίζετε προβλήματα από το ίδιο το περιορισμένο ρεπερτόριο των ερωταπαντήσεων.

Το Buy χρησιμεύει σε ελάχιστες περιπτώσεις, και αν παρασυρθείτε θα βρεθείτε με ένα σωρό άχρηστα αντικείμενα στην κατοχή σας. Η Give είναι το ίδιο περιορισμένη, ενώ η Quit χρησιμεύει για να βγαίνετε, όχι από το παιχνίδι αλλά από τα διάφορα μέρη στα οποία έχετε μπλέξει.

Από την οπτική του χάρτη, το παιχνίδι μοιάζει αρκετά γραμμικό (λίγο από Camelot της Sierra) καθώς υπάρχουν ελάχιστα μέρη να επισκεφθείτε. Η κατάσταση διορθώνεται καθώς πρέπει να μεταφέρετε διάφορα αντικείμενα από το ένα μέρος στο άλλο και να κάνετε διάφορες πράξεις σε χρόνους ανεξάρτητους από τον χώρο (η UBI ανακατεύει πάλι τον χωροχρόνο).

Ενα μικρό πρόβλημα, περισσότερο για τους φίλους που έχουν συνηθίσει τα adventures, είναι η arcade δυσκολία του, τόσο στην τοξοβολία όσο και στην ξιφομαχία που μπορεί να σας αφήσουν έξω από την περιπέτεια.

Για τα γραφικά έχουμε να πούμε ότι αν και είναι ένα παιχνίδι που εμφανίστηκε περίπου δύο χρόνια πριν, ακόμα ξεχωρίζει στον τεχνικό τομέα. Υπέροχα χρώματα εποχής, ευδιάκριτος χάρτης, πολύ καλή κίνηση, όπου υπάρχει, και ποικιλία display στην οθόνη. Η μουσική εί-

να πολύ καλή και τα μουσικά θέματα διαδέχονται το ένα το άλλο, αν και σε όλα θα μπορούσε να υπάρχει βελτίωση.

Τέλος δεν πρέπει να παραλείψουμε να αναφέρουμε ότι το παιχνίδι διατίθεται με Ελληνικό manual, χάρη στην πολύ καλή προσπάθεια της αντιπροσωπικού εταιρείας.

## ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Από κει που εμφανίζεστε σαν σπαθί ταξιδέψτε μέχρι το πρώτο χωριό στον χάρτη. Είναι εκεί όπου γίνεται ο διαγωνισμός τοξοβολίας. Τα σκορ που θα σας ζητηθούν εδώ είναι: 500 για τον πρώτο γύρο, 600 για τον δεύτερο και 650 για τον τρίτο. Μόλις τους νικήσετε όλους και γίνετε ταυτόσημος με τον Ρομπέν των δασών, θα σας δοθεί το χρυσό κύπελλο. Τώρα θα φύγετε από δώ και πηγαίνετε μέχρι τον μυλωνά. Μιλήστε μαζί του και θα μάθετε τον κρυφό του πόνο (τί κάθεται και κάνει ο άνθρωπος για να γίνει βασιλιάς), ότι δηλαδή ο ιδιοκτήτης του πανδοχείου στο δεύτερο χωριό αρνείται να του δώσει τα χρήματα για κάποιες αγορές που έχει κάνει.

Είναι ώρα να πάτε στο μοναστήρι και να δείτε τον ηγούμενο που θα σας πει ότι όλοι οι μοναχοί είναι άρρωστοι και η μόνη γιατριά είναι αυτή που περιμένουν από τον θεραπευτή που βρίσκεται στο πρώτο χωριό! Ωραία, η πλοκή αρχίζει να μπλέκεται σε επίπεδα... Τόλμης και Γοητείας! Ετσι ο gamer πηγαίνει στο πρώτο χωριό όπου μετά από λίγη αναζήτηση ανακαλύπτει το κρησφύγετο του θεραπευτή. Σε μια κρίση αλτρουισμού του δίνει το τρόπαιο/κύπελλο που είχε κερδίσει στην τοξοβολία. Ο θεραπευτής εκτιμά την χειρονομία και το χρυσό κύπελλο και του δίνει ένα μαγικό θεραπευτικό φίλτρο.

Ετσι, γεμάτοι χαρά επιστρέφετε στο δεύτερο χωριό. Μπαίνετε στο κατάστημα ποικίλων ειδών και κάνετε μερικά ψώνια. Ακούτε όμως



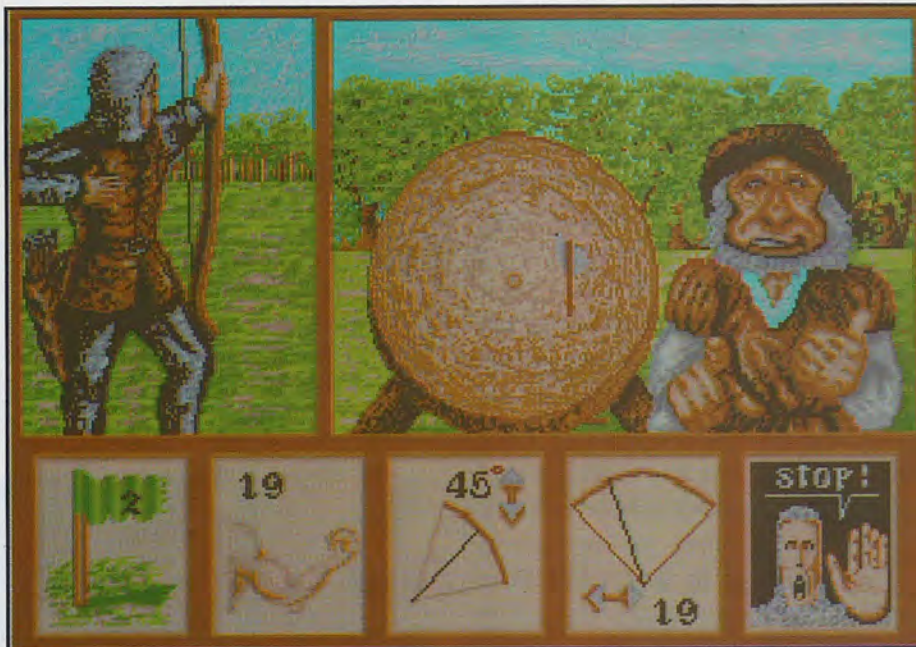
Το μήλον της έριδος, η πανέμορφη barwoman, ανήκει στον πιο γενναίο και δυνατό gamer.

τον καταστηματάρχη να παραπονιέται, να κλαίει και να οδύρεται που έχει χάσει το μαργαριταρένιο κολλιέ του. Υπόσχεται μάλιστα να βοηθήσει τον gamer, αν αυτός του το βρει.

Φεύγετε και από εδώ και πηγαίνετε στο πανδοχείο. Μιλάτε με τον πανδοχέα και ζητάτε τα χρήματα του μυλωνά. Ο πανδοχέας γελάει κατάνυκτα στον Ιππότη μας: "Χα, Χα, δεν περιμένεις να δώσω χρήματα σε κάποιον άγνωστο και άσημο". Σας κάνει τα μούτρα κρέας! Αποφασισμένος φεύγετε για την μεγάλη πόλη όπου μπαίνετε να σβήσετε τον καπνό σας στην ταβέρνα. Βλέπετε κάποιους τυπάδες που συναγωνίζονται στην χειροπάλη και δεν μπορείτε να αντισταθείτε στον πειρασμό. Κερδίστε δύο

φορές τον πρωταθλητή της περιοχής, και η φήμη σας εξαπλώνεται αστραπαία στον κόσμο του Iron Lord. Πλησιάζετε την barwoman και ζητάτε την βοήθειά της. Αυτή λέει μια ιστορία για κάποιον φίλο της που θα σας βοηθήσει και σας δίνει ένα μενταγιόν. Τώρα βγαίνετε για να βρείτε τον φίλο της μέσα στην ίδια πόλη και στα αριστερά.

Μόλις τον βρείτε δώστε του οπωσδήποτε το μενταγιόν για να σας εμπιστευθεί και μπορείτε να του ζητήσετε ότι θέλετε. Αυτός αρχίζει να λέει μια βαρετή ιστορία μόνο και μόνο για να βρει την ευκαιρία να ζητήσει μία πανοπλία, για να την δώσει όμως σε κάποιον που μπορεί να σας βρει μερικούς γενναίους άντρες να σας ακολουθήσουν.



Μαθήματα τοξοβολίας από τον καλύτερο.

Αυξήστε την δύναμη και κάντε δύο θήματα αριστερά. Διάνα!

Inventory

Examine

Discuss

Buy

Give

Money

Quit

## ΓΕΝΙΚΑ

Ενα θαυμάσιο arcade adventure που δεν έχει το βάθος που μπορεί να περιμένετε. Αυτό βέβαια δεν μειώνει την αξία της αναζήτησης αφού υπάρχουν καθαρά στοιχεία από adventure. Για τους φίλους της δράσης το παιχνίδι έχει να προσφέρει αρκετές συγκινήσεις οι οποίες όμως αποτελούν και το μεγαλύτερο μέρος της δυσκολίας του.



88%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	86
ΗΧΟΣ	82
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΓΕΝΙΚΑ	84

HOUSE	OCEAN
FORMAT	ALL FORMATS
TEST	ATARI ST

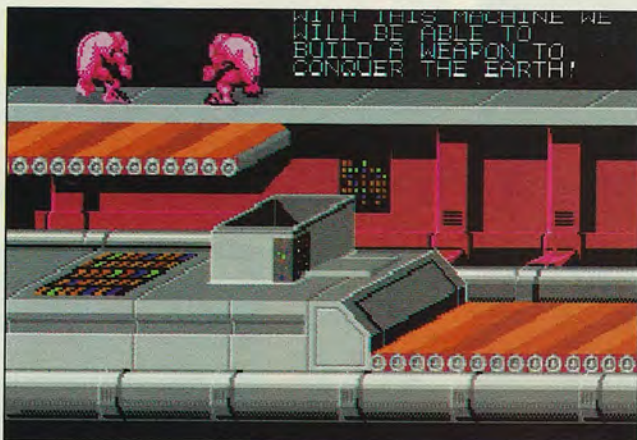
ΤΟΥ **N. ΝΤΟΡΡΑΚΗ**

Γειά σας φιλαράκια. Σας μιλάει ο Bartholomew J. Simpson, και έχω να σας πω ένα μεγάλο μυστικό (όχι, καμία σχέση με τον Υμηττό!): ο πολύπαθος πλανήτης μας, μιλάω για την Γη μάγκες, δώστε λίγη προσοχή, δέχεται επίθεση από εξωγήινα αηδιαστικά πλάσματα! Μπορεί να μην με πιστεύετε αλλά εδώ στην πόλη μου, το Springfield, οι εξωγήινοι έχουν κατέβει και καταλαμβάνουν τα σώματα ανθρώπων, ετοιμάζοντας την καταστροφή του πλανήτη μας. Απ' όλο τον κόσμο, μόνον εγώ μπορώ να τους δω χρησιμοποιώντας τα γυαλιά ακτινών Χ. Πότε και αναλαμβάνω δράση εναντίον τους. Κανείς που να θέλει να με βοηθήσει; Αφήνουμε τον Bart να φορτώνει από τον δίσκο του Atari (μόνο σε double-sided disk drive σ'αυτό το μηχάνημα παρακαλώ) και βλέπουμε τα επίπεδα με την σειρά: στην αρχή οι εξωγήινοι χρειάζονται όλα τα αντικείμενα που είναι βαμένα βυσσινί! Δεν θα μπω σε λεπτομέριες "περί διέγερσης ακτινών του φωτός", αλλά σκοπός σας είναι να πάρετε μερικά σπρέυ με διαφορετικό χρώμα και να βάψετε όλα τα επικίνδυνα αντικείμενα.

Όσα δεν μπορείτε να βάψετε πρέπει να βρείτε άλλο τρόπο (να τα διώξετε, να τα καλύψετε κτλ.) να μην φαίνονται. Στο δεύτερο επί-

### ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ...

Δείτε την απολαυστική ομώνυμη σειρά κινουμένων σχεδίων, και τα κινηματογραφικά "Strange Invaders", "Πόλεμος των κόσμων", "Space Raiders", "Μακάβριοι Εισβολείς", "Invaders from Mars".



Τα σατανικά σχέδια των εξωγήινων περιλαμβάνουν βυσσινί αντικείμενα για το εργοστάσιό τους

# THE SIMPSONS



Ο Bart έχει πάρει το μυστήριο ύφος του που σημαίνει ότι αρχίζει να σκέφτεται κάποια λύση ενάντια στους εξωγήινους

πεδο οι εξωγήινοι χρειάζονται καπέλλα, έτσι το σενάριο παύει να είναι διασκεδαστικό και γίνεται βαρετό. Πρέπει να τα μαζεύετε όλα ακόμα και εκείνα που φοράνε οι περαστικοί. Μετά καταλήγετε να μαζεύετε ή να σπάτε μπαλόνια με την πρωτοτυπία ότι μπορείτε να παίξετε και παιχνίδια στο Λούνα Παρκ που θα βρεθείτε. Μετά συλλέγετε σήματα εξόδου(!) από ένα μουσείο μέχρι το πέμπτο και τελευταίο επίπεδο όπου "μάχεστε" στον πυρηνικό αντιδραστήρα μαζεύοντας ράβδους πυρηνικών στοιχείων. Ουφ, στην πράξη αυτά τα πράγματα δεν γίνονται για δύο λόγους: το gameplay είναι επαναλαμβανόμενο και μονότονο σε υπερβολικό βαθμό, έτσι ώστε τα όποια καλά στοιχεία arcade-adventure περιέχει να μην φτάνουν ποτέ στην επιφάνεια. Είναι αργό και αν ανακαλύψετε οτι κάπου κάνατε λάθος θα πρέπει να επιστρέψετε δεκάδες οθόνες πίσω για να επανορθώσετε, μέχρι τότε θα έχετε αποχαιρετήσει τις ζωές σας για πάντα. Και δεν θα το ξαναφορτώσετε! Ο χειρισμός θα φροντίσει γι'αυτό. Είναι ίσως η πρώτη φορά που η Ocean έχει τόσο άσχημο

κοντρόλ σε παιχνίδι της. Όλα τα αντικείμενα επιλέγονται μέσα από την κίνηση του joystick και του fire, αλλά μέχρι να βρείτε το σωστό ρυθμό και να συνηθίσετε τις πολλές κινήσεις θα έχετε χάσει ή θα εκνευριστείτε. Αφήστε που ό,τι και να προσπαθείτε να κάνετε, το μόνο που θα καταφέρνεται είναι να φοράτε τα γυαλιά ακτινών Χ!

Τέλος υπάρχουν και τα μετριότατα γραφικά όπου τα χρώματα θυμίζουν cartoon, αλλά τα sprites όχι. Είναι πολύ μικρά και τους λείπει η ποικιλία.

### ΓΕΝΙΚΑ

Ένα αποπροσανατολισμένο arcade - adventure, όπου από την μία δεν υπάρχουν πολλά να κάνετε, από την άλλη ο χειρισμός είναι απάνθρωπος και τέλος είναι πάρα πολύ δύσκολο. Η μονοτονία του και οι στιγμές πλήρους αδράνειας θα σας αφήσουν να κοιμάστε ορισμένες στιγμές και να συνεχίζετε αμέσως μετά. Προτιμήστε την άριστη έκδοση για το NES.



### ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Προτείνω μαζί με το παιχνίδι να αγοράσετε και ένα καλό ζυμνητήρι!

ΓΡΑΦΙΚΑ	65
ΗΧΟΣ	65
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	70
ΓΕΝΙΚΑ	65



# ΣΥΜΠΑΝ COMPUTERS

**ΤΕΡΑΣΤΙΑ  
ΠΟΙΚΙΛΙΑ  
ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ**

**ΜΕΓΑΛΕΣ  
ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ**

## ΑΚΟΜΑ

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



**ΠΟΛΛΑ  
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ  
&  
ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ**

### **ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ**

ATARI 2600  
AMSTRAD 4000  
SEGA  
ATARI LYNX

## ΠΟΛΛΕΣ ΕΥΚΟΛΙΕΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ

### AMIGA 500

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

**TV MODULATOR**  
**VIDEO DIGITISER**  
**ΟΘΟΝΕΣ ΕΓΧΡΩΜΕΣ**  
**GENLOCK**  
**ΚΑΛΩΔΙΟ SCART**

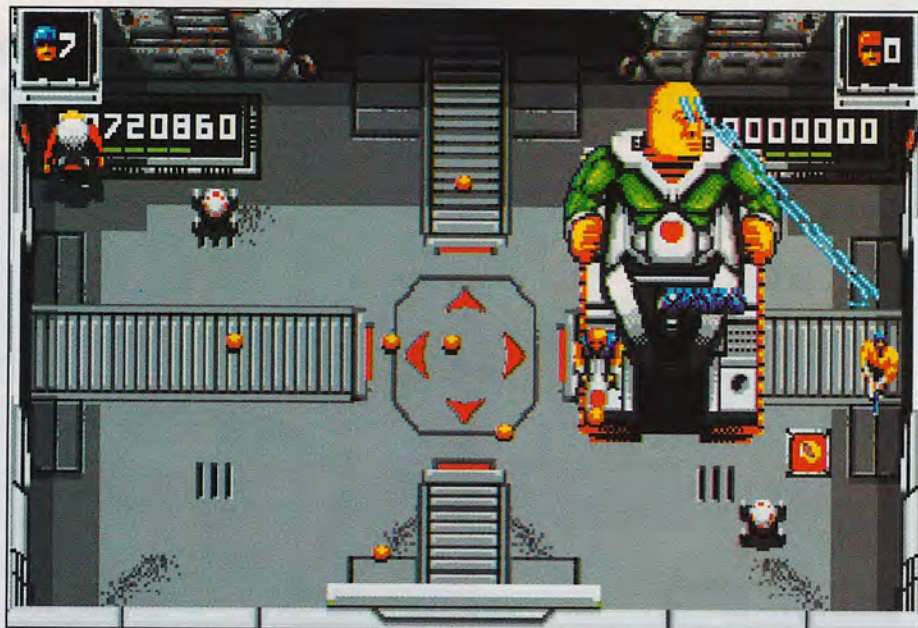
**...ΚΑΙ ΠΟΛΛΑ ΑΛΛΑ**

HOUSE	OCEAN
FORMAT	AMIGA, ST
TEST	AMIGA
TOY	N. ΝΤΟΡΡΑΚΗ

# SMASH TV.

**Π**ριν από μερικά τεύχη του USER (στην προ-Κουσέρα εποχή) είχαμε παρουσιάσει αυτό το παιχνίδι στην στήλη των coin-ops. Ο τότε συντάκτης είχε κάνει μια φευγαλέα νύξη στην πιθανότητα να κυκλοφορούσε το κείμενο και για υπολογιστές. Ξέρω όμως ότι δεν δώσατε πολύ βάση στα λόγια του Κροντηρά, αλλά πώς αισθάνεστε τώρα που βλέπετε αυτό το review; Για όσους δεν ξέρουν ή δεν θυμούνται την υπόθεση θα επαναλάβουμε: είναι ένα τηλεοπτικό σόου στο μέλλον όπου ο πρωταγωνιστής πρέπει να σκοτώνει για να κερδίσει διάφορα δώρα, προσφορά των μεγαλύτερων εταιρειών.

Αυτό που διακινδυνεύει είναι η ζωή του. Σας θυμίζει τίποτα; Φυσικά, το Running Man, ή αλλιώς "Ατρωτος" όπως είναι στα Ελληνικά η ταινία με τον Σβαρτσενέγκερ που πρόσφατα παίχτηκε από την τηλεόραση. Μόνο που σ' αυτό το παιχνίδι οι διοργανωτές τηρούν τις υποσχέσεις τους και δεν σκοτώνουν τους νικητές. Αυτό βέβαια για έναν και μόνο λόγο: δεν υπάρχουν νικητές! Το game είναι απάνθρωπα δύσκολο και άδικο και δεν έχετε την παραμικρή δυνατότητα να νικήσετε. Οπότε τί να τα κάνετε τα κόττερα, τα αμάξια, τις καφετιέρες, τα βίντεο κτλ όταν θα χάσετε. Πονηρό το κόλπο και παλιό. Σαν εμφάνιση, στήσιμο και χειρισμό το παιχνίδι είναι απλούστατο. Βλέπετε την δράση από πάνω, σε γωνία όχι πολύ διαφορε-



**Ο πρώτος μεγάλος κακός σας έχει στριμώξει στην πάνω δεξιά γωνία και ετοιμάζεται να σας αποτελειώσει**

τική από αυτήν του Kick Off και βρίσκεστε μέσα σε ένα κλειστό στούντιο, ειδικά διαμορφωμένο, όπου στις τέσσερις πλευρές του υπάρχουν ισόριθμες πόρτες. Από αυτές βγαίνουν ένα σωρό αντίπαλα sprites τα οποία έχουν σαν μόνο σκοπό να σας σκοτώσουν. Μπορεί να κρατάνε όπλα, να έχουν ρόπαλα ή γυμνά χέρια, να κουβαλούν βόμβες που σας εξοντώνουν όταν αυτοκαταστρέφονται ή να ελέγχουν άρματα και πολυβόλα. Μέσα στο ίδιο το παιχνίδι πρέπει να προσέχετε τις νάρκες που αν ακουμπήσετε θα ανατιναχτούν προσφέροντας στους θεατές ποθητό θέαμα και σε σας φρικτό θάνατο. Και το "φρικτό" είναι μια λέξη που έχει ιδιαίτερο νόημα σε όλο το παιχνίδι, προσφέροντάς του ένα μέρος ατμόσφαιρας και πρωτοτυπίας. Για παράδειγμα εσείς διαλύετε με τους βολβούς των ματιών σας να μεγενθύνονται προς το πάνω μέρος της οθόνης και τα παπούτσια σας να τινάζονται προς την αντίθετη κατεύθυνση! Μπορεί για μερικούς να ακούγεται ωραίο, για άλλους ασυνήθιστο ή απηδαστικό αλλά αν το δείτε θα σας φανεί μέτριο. Τα γραφικά δεν βοηθούν ούτε αυτή την καλύτερη κατά την άποψή μας-στιγμή του

προγράμματος.

Τα έξτρα όπλα που έχετε στην διάθεσή σας είναι τελικά ελάχιστα για να δημιουργήσουν οποιαδήποτε οπτική απόλαυση ή να κάνουν την ζωή σας ευκολότερη. Εξαφανίζονται μετά από ελάχιστες βολές αφήνοντάς σας με δεκάδες, σαν ζόμπι, sprites να σας κυνηγούν. Αν και το παιχνίδι χάνει κυρίως σε δυσκολία και επανάληψη gameplay, τα γραφικά είναι αυτά που το απομακρύνουν από το coin-op. Δεν σώζεται ούτε στο διπλό.

## ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ...

Δείτε όλα τα τηλεπαιχνίδια και τις διαφημίσεις που υπάρχουν στην τηλεόραση, το "Rollerball" με τον Τζ. Καν και το "Running Man" με τον Σβαρτσενέγκερ.



**Αρχή του τηλεπαιχνιδιού, χειροκροτήστε τους 2 ήρωες που μπαίνουν στο στούντιο**

## ΓΕΝΙΚΑ

Η βία έχει πέραση, αλλά μόνο αν συνδυάζεται με την σωστή τεχνική. Και όταν ο μεγάλος κακός είναι απλώς βαρετός και πανδύσκολος, το παιχνίδι έχει αποτύχει. Το two players mode δεν μπορεί να κάνει τίποτα μέσα στον πανζουρλισμό, όπου το μόνο που απομένει είναι η κενότητα του σεναρίου. Οι φίλοι των shoot'em ups θα απογοητευθούν.



## ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Ο χώρος του τηλεοπτικού θεάματος δεν ταιριάζει στην OCEAN

ΓΡΑΦΙΚΑ	78
ΗΧΟΣ	29
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	47
ΓΕΝΙΚΑ	58

HOUSE	US GOLD
FORMAT	ALL FORMATS
TEST	AMIGA

TOY	N. ΚΡΟΝΤΗΡΑ
-----	-------------

# FINAL FIGHT



*Ο Hagar σκορπίζει τον πανικό στους ανυπεράσπιστους αντιπάλους του, που έχουν γελοία ονόματα (που ακούστηκε ξανά κακός με το όνομα Holly Wood).*

**Π**άει, πάει! Αυτό το τεύχος μοιάζει να έχει μόνο μεταφορές από coin-op και μάλιστα της Capcom. Το Final Fight, για όσους δεν ξέρουν, έκανε για τα beat'em up, μέσα στο '91, ό,τι είχε κάνει πριν από μερικά χρόνια το R-Type για τα shoot'em ups: τους έδωσε μια καινούρια όψη, νέες τεχνικές και τεχνотροπίες, μια νέα μόδα εξαπλώθηκε σαν αστραπή στο είδος αυτό...

Πάνω από όλα, στον παίκτη του Final Fight, μένει το πολύ ξύλο, όχι όμως με την έννοια των βρώμικων κινήσεων και του αίματος που εμφανίζεται σε άλλα παιχνίδια του είδους. Εδώ υπάρχουν οι εντυπωσιακές κινήσεις, τις οποίες κάνουν ακόμα πιο εντυπωσιακά sprites.

Ισως δεν υπάρχει μεγαλύτερο πρωταγωνιστικό sprite, ακόμα και αυτή τη στιγμή από τον Hagar, έναν από τους τρεις ήρωες, που μπορεί να διαλέξει ο παίκτης! Ας πάρουμε όμως τα πράγματα από την αρχή: Η βρώμικη συμμορία Mad Gear απαγάγει την Jessica, κόρη του Δήμαρχου της πόλης Metro City και ζητούν από αυτόν να μην κινηθεί εναντίον τους η αστυνομία και να τους αφήσουν να εγκληματούν ελεύθερα. Ομως έκαναν ένα μικρό λάθος, ή μάλλον τρία μικρά λάθη, τα οποία συνθέτουν ένα μεγάλο: ο Δήμαρχος της πόλης

δεν είναι άλλος από τον Hagar, τον πρωταθλητή του Street Fighting, το αγόρι της Jessica, ο Cody είναι γνώστης του καράτε και ειδικός στα όπλα χειρός ενώ ο φίλος του Guy είναι ένας Ninja! Όταν μια απλή συμμορία μπλέκει με τρεις τύπους που θα μπορούσαν να αποτελούν την συντακτική ομάδα του USER, βρίσκεται σε πολύ μεγάλο μελά!

Εδώ να προσθέσω ότι η πρώτη κυκλοφορία του παιχνιδιού σε άλλο μηχάνημα έξω από το ηλεκτρονικό ήταν στο Super NES της Nintendo όπου τα γραφικά είναι εκπληκτικά, πολύ ανώτερα από της Amiga αλλά η δεκαεξάμηνη έχει το πλεονέκτημα του διπλού! Ετσι μπορείτε να παίξετε με κάποιον φίλο σας, διαλέγοντας όποιον από τους τρεις ήρωες θέλετε.

μέγεθός τους, και ο Hagar δεσπόζει όπως του αξίζει. Εκεί που υπάρχει κάποιο προβληματάκι είναι στο animation που έχει μειωθεί αισθητά και αυτό φαίνεται πάλι πιο πολύ στον Hagar που ενώ η δυναμική του είναι οι λαβές, αναγκάζεται να χρησιμοποιεί χτυπήματα. Το πρόγραμμα είναι εκπληκτικά γρήγορο ακόμα και στο διπλό όταν εμφανίζονται πολλά sprites στην οθόνη. Μικρό πρόβλημα είναι ο χειρισμός που πρέπει να συνηθίσετε ανάλογα με τον χαρακτήρα που θέλετε να ελέγχετε.

## ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ...

Πάρτε ύφος σκληρό και δώστε την κόρη σας σε μια συμμορία. Αν δεν έχετε κόρη δώστε κάτι, επιτέλους. Βρείτε δύο φίλους και παίξτε και το coin-op.



*Ο Sodom υποφέρει, ενώ το φίλαθλο κοινό χειροκροτεί διακριτικά*

Μέσα στις δύο δισκέτες του πακέτου έχει περιληφθεί ολόκληρο, ένα από τα πιο μεγάλα παιχνίδια του είδους. Ολοι οι μεγάλοι κακοί σας περιμένουν αν και μερικοί εμφανίζονται σε διαφορετικά μέρη απ'ότι στο original.

Τα sprites όμως δεν έχουν χάσει τίποτα από το

## ΓΕΝΙΚΑ

Θα μπορούσε να ήταν καλύτερο, αλλά η ύπαρξη του διπλού και μόνο δικαιώνει την προσπάθεια των προγραμματιστών. Οποιος έχει παίξει το εθιστικό coin-op θα βρει αρκετές διαφορές στον χειρισμό και το gameplay της Amiga, αλλά θα αναγνωρίσει τους χώρους και τα sprites. Ο ήχος έπρεπε να ήταν καλύτερος και να εκμεταλλευόταν το 1 Mbyte.



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ	
Ενα από τα καλύτερα beat'em ups για την Amiga μέχρι στιγμής.	
ΓΡΑΦΙΚΑ	86
ΗΧΟΣ	40
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	81
ΓΕΝΙΚΑ	77

## GAME REVIEW

HOUSE	GREMLIN
FORMAT	AMIGA, ST
TEST	AMIGA
TOY	N. KRONTHPA

# LOTUS TURBO CHALLENGE 2

**Η** Gremlin είναι η καλύτερη εταιρεία κατασκευής games αγώνων αυτοκινήτων. Όμως δεν ήταν πάντα έτσι. Ήταν βέβαια μια πολύ καλή εταιρεία στους 8-bit υπολογιστές, που αφού σίγησε για λίγο επανήλθε δριμύτερη στους δεκαεξάμπιτους. Με το Lotus Turbo Challenge έδειξε την ικανότητά της. Με το δεύτερο μέρος του φαίνεται ότι θα καταπλήξει. Δέστε λοιπόν τις ζώνες σας και ετοιμαστείτε για οκτώ θαυμάσια επίπεδα!

Αντίθετα από την Esprit που είχατε στο προηγούμενο παιχνίδι τώρα ελέγχετε την ανοιχτή, με λιγότερη ιπποδύναμη αλλά πιο εύκολο να ελεγχθεί, Elan. Επίσης το στήσιμο του παιχνιδιού έχει αλλάξει και θυμίζει το κλασικό Super Hang On ή μάλλον το Out Run. Έτσι κάθε ένα από τα επίπεδα αποτελείται από πολλά σημεία ελέγχου, που όταν τα φτάσετε σας προσθέτουν χρόνο. Τώρα τρέχετε ενάντια στο ρολόι και όχι απέναντι στους αντιπάλους σας. Φυσικά υπάρχει πάντα η επιλογή για διπλό, όπου ο πυρετός της ταχύτητας και η βούληση να επιβληθείτε στον φίλο σας υπερσχύει. Αυτό που πιθανότατα δεν γνωρίζετε ή δεν τολμούσατε ποτέ να σκεφτείτε είναι ότι τώρα μπορείτε να συνδέσετε δύο μηχανήματα μεταξύ τους και να έχετε τον εκπληκτικό αριθμό των τεσσάρων παικτών να παίζουν μαζί!

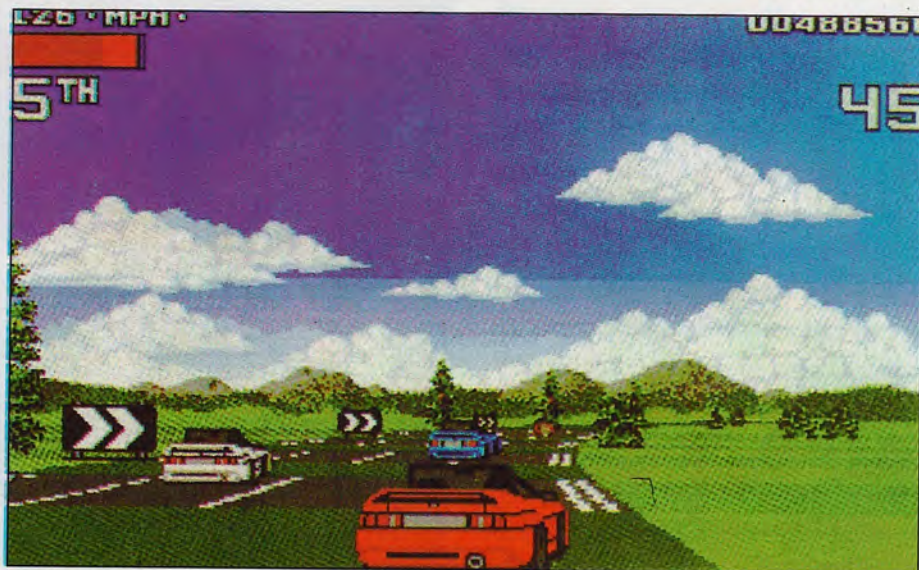
Ένα σημείο που έχει βελτιωθεί ιδιαίτερα σε

### ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ...

Δείτε τα "Το νού σας και τρακάραμε", "Ασύλληπτος οδηγός", "Speed Driver", "Road Games", "Fury on Wheels", "Κακόφημοι δρόμοι", καθώς επίσης και την εκπομπή του Α. Σταθάκη στον Αντέννα.



Αν παρατηρήσετε προσεκτικά τη σκηνή θα δείτε ότι ο άσπρος σίφουνας θρίσκει πίσω από τον κόκκινο διάβολο.



Η πολύχρωμη θόλα στην εξοχή σας βρίσκει σε μια δύσκολη στιγμή όπου πρέπει να ξεπεράσετε πάνω στην στροφή δύο αντίπαλα αυτοκίνητα.

σχέση με το πρώτο Lotus, είναι η ενοχλητική συχνότητα συγκρούσεων που είχατε και κυρίως η πολύ αργή επάνοδος σας στον χώρο του αγώνα. Τώρα ακόμα και αν πέσετε σε πινακίδες, δέντρα ή θάμνους, με όση ταχύτητα και να το κάνετε αυτό, το αμάξι σας δεν θα σταματήσει αλλά θα μειωθεί ελάχιστα η ταχύτητά του (περίπου 10-20%) και θα επανέλθει στον δρόμο σε πιο ευνοϊκή θέση από προηγουμένως. Έχοντας περάσει τα πέντε πρώτα επίπεδα μπορώ να πω ότι το παιχνίδι είναι σίγουρα το καλύτερο στο είδος του, ένα racing game σε επίπεδα ηλεκτρονικού. Και αυτό σε κάθε τομέα: πρώτα απ'όλα σε ταχύτητα που δεν έχω ξαναδεί παρόμοια, ενώ ταυτόχρονα τα αντικείμενα που κινούνται είναι πάρα πολλά με εντυπωσιακή ή μάλλον τέλεια ομαλότητα μεγένθυσης. Το καλύτερο επίπεδο από όλα σε τεχνική είναι αυτό της ομίχλης όπου νομίζει κανείς ότι οδηγεί εκεί μέσα πραγματικά καθώς τα αντικείμενα εξαφανίζονται μερικά μέτρα μπροστά σας ενώ άλλα έρχονται σχεδόν από το πουθενά. Πρέπει να το δείτε για να το πιστέψετε. Εκπληκτικό είναι ακόμα και

το τέταρτο επίπεδο με τα χιόνια που πέφτουν διαρκώς, χωρίς να μειώνεται η ταχύτητα του μηχανήματος.

Στο Lotus 2 δεν πρέπει επίσης να ξεχνάμε τον καταπληκτικό ήχο κατά την διάρκεια του παιχνιδιού και τις φοβερές μουσικές που συνοδεύουν τις όμορφες εισαγωγικές, πριν από κάθε πίστα, οθόνες, αλλά και την μεγάλη οθόνη (διπλάσια από το πρώτο μέρος) μέσα στην οποία διεξάγεται ο αγώνας.



### ΓΕΝΙΚΑ

Εκπληκτικά γραφικά, μέγεθος οθόνης, ταχύτητα και εκπληκτικά εφέ που το κάνουν ισάξιο με τα καλύτερα coin-ops που έχω παίξει τον τελευταίο καιρό. Η δυνατότητα να αγωνίζεστε ενάντια μέχρι και σε τέσσερις ανθρώπους παίκτες αυξάνει την διάρκεια ζωής του κατακόρυφα. Είναι επίσης το πιο... ατμοσφαιρικό παιχνίδι του είδους του!



91%



### ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Ένα racing game που πρέπει να αγοράσετε οπωσδήποτε και στα γρήγορα.

ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΗΧΟΣ	89
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	92
ΓΕΝΙΚΑ,,	92

# GAME REVIEW

HOUSE	GREMLIN
FORMAT	AMIGA, ST
TEST	AMIGA
ΤΟΥ	<b>N. ΚΡΟΝΤΗΡΑ</b>

# Πεγασίς

**Η** Ελληνική μυθολογία για μια ακόμα φορά αποτελεί πηγή έμπνευσης των κατασκευαστών software καθώς η πρωτοτυπία έχει πάψει να παίζει ρόλο εδώ και πολύ καιρό. Όταν όμως υπάρχει σαν κεντρικός ήρωας ένα τόσο όμορφο sprite, οι επικρίσεις για την έλλειψη φαντασίας περιττεύουν, ιδίως όταν γίνεται μια καλή προσπάθεια στον πιο ερημωμένο χώρο σεναρίων, τα shoot'em ups.

Μάλιστα κύριοι, πίσω από τον τίτλο αυτό κρύβεται ένα ανελέητο shoot'em up και άλλο τόσο hack'em up, όπου εσείς σαν Περγασίας, πάνω στο πιο αρμονικό πλάσμα της Ελληνικής μυθολογίας (μαζί με τους Κένταυρους) πρέπει να εξοντώσετε τις σατανικές δυνάμεις του κακού. Οπότε οι Αγγλοι ακολουθώντας την συταγή των Ιταλών, που στις κινηματογραφικές υπερπαραγωγές τους την δεκαετία του '60 είχαν κάνει σαλάτα την Ελληνική Ιστορία και Μυθολογία υποστηρίζουν ότι: τα πέντε επίπεδα ύπαρξης έπεσαν στα καταστροφικά χέρια του Satan που τα γέμισε με τα δικά του όντα και τίποτα δεν έμοιαζε ικανό να κάνει τα πράγματα όπως πρώτα. Υστερα, όταν ο κόσμος φαινόταν για πάντα χαμένος, ο Chan ο μάγος, ονειρεύτηκε ένα φτερωτό άλογο οδηγούμενο από έναν γενναίο ήρωα, που θα διέσχιζε τα επίπεδα και στο τέλος θα μαχόταν με τον ίδιο τον Satan.

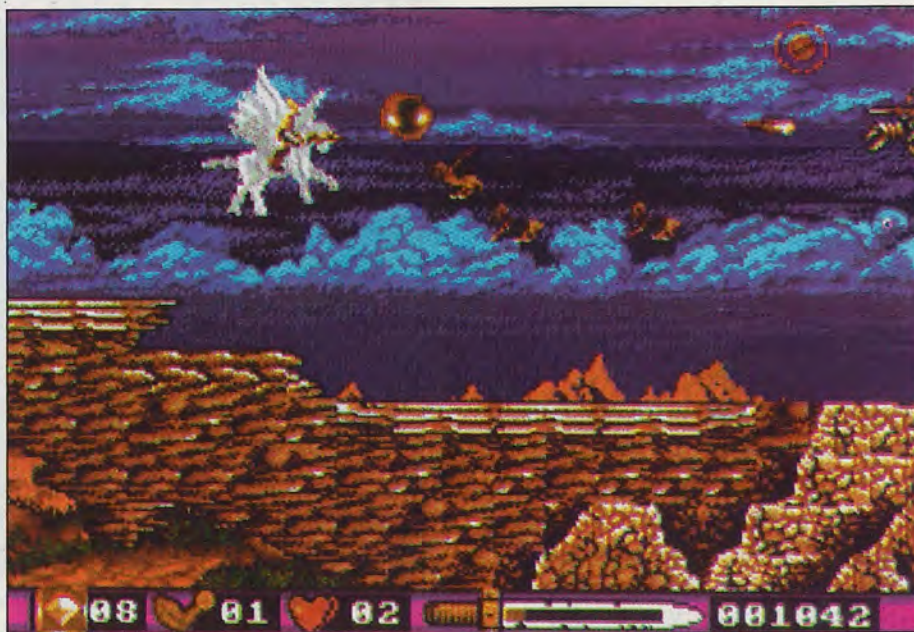
Αυτό που παίζει κανείς στο Pegasus είναι

## ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ...

Κάντε μια βόλτα στον Ιππόδρομο και δείτε στην τηλεόραση τους αγώνες Ιππασίας. Διαβάστε ή καλύτερα δείτε το "Eqvus" και το "Ο Ανθρωπος που τον έλεγαν Αλογο".



Εξω από τον πύργο του μάγου, ο ήρωάς μας είναι έτοιμος για την περιπέτεια.



Βρίσκεστε στον πρώτο κόσμο όπου το εκπληκτικό sprite σας αντιμετωπίζει ολόκληρες ορδές από ιπτάμενα όντα.

διαδοχικά τα μισά επίπεδα πάνω στον φτερωτό φίλο και τα άλλα μισά στο έδαφος. Στον αέρα έχουμε ένα καθαρό shoot'em up με πάμπολλα power ups, που προστίθενται στα αδύναμα αρχικά όπλα σας περνώντας σε διπλές βολές, πυραύλους και ενεργειακές ακτίνες. Μπορεί να μην είναι τόσο εντυπωσιακά όσο αυτά ενός R-Type αλλά είναι πάρα πολλά και κανονίζονται από τον παίκτη πότε επιλέγονται. Αυτό εξαρτάται από το πόσα διαμαντάκια έχετε (κατάλοιπα των καταστρεφόμενων αντιπάλων) και ενεργοποιείται πατώντας το space. Υπάρχει επίσης και η δυνατότητα να ξαναγεμίσετε με ενέργεια τον ήρωά σας. Εδώ πρέπει να προσέχετε τα μικρά αλλά πολλά και ταχύτατα sprites που πετούν και κινούνται σαν σμήνη διαστημοπλοίων, ενώ στο foreground (λόφοι, έδαφος, βράχοι) δεν πρέπει να πέφτετε γιατί χάνετε ενέργεια.

Μετά ο ήρωάς μας προσγειώνεται και συνεχίζει με τα πόδια σε ένα στήσιμο που μοιάζει περισσότερο με το Rastan καθώς είναι slash'em up αλλά action, δηλαδή χωρίς να αναπτύσσετε κάποια τεχνική και ταυτόχρονα platform

όπου ανεβαίνετε σε κινούμενους βράχους ή πηδάτε για να περάσετε χάσματα. Το sprite μας είναι, με την εξαίρεση ίσως μερικών δράκων από άλλα shoot'em ups, το πιο όμορφο πρωταγωνιστικό sprite που εμφανίστηκε μέχρι στιγμής σε παιχνίδι. Τα χρώματα είναι πολλά, υπάρχουν αρκετά επίπεδα scrolling, εκπληκτικός χρωματισμός στον ουρανό και στα κινούμενα σύννεφα και ενόσω οι κεραυνοί πέφτουν, ακούγονται οι βροντές και οι εκρήξεις από τα όπλα σας.

## ΓΕΝΙΚΑ

Η Gremlin συνέθεσε στοιχεία από ένα σωρό επιτυχημένα παιχνίδια: R-Type, Thanatos, Shadow of the Beast, Ghouls'n Ghosts, Rastan, Unreal, σε ένα εντελώς ξεχωριστό σύνολο. Κατά βάθος είναι ένα action που περνάει από το shoot'em up στο platform με έναν τρόπο που δεν ξενίζει. Η ιδέα και μόνο του Πήγασου είναι εντυπωσιακή



92%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ	
Το βασιλείο μου για ένα άλογο. Ένα φτερωτό άλογο!	
ΓΡΑΦΙΚΑ	88
ΗΧΟΣ	87
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	92
ΓΕΝΙΚΑ	89

## GAME REVIEW

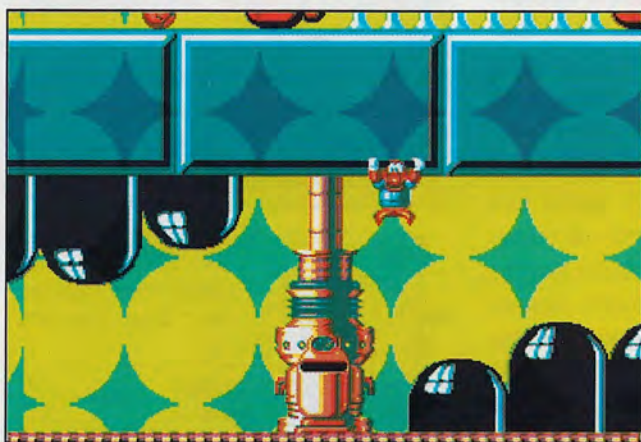
HOUSE	MILLENIUM
FORMAT	AMIGA, Mega DRIVE
TEST	AMIGA
TOY	N. ΚΡΟΝΤΗΡΑ

**O** James Bond σαν ένας άλλος Κουσέρας επιστρέφει! Αν και τώρα έχει νέες δυνάμεις και ακόμα περισσότερους εχθρούς, καταδιώκει ακόμα τον ίδιο άνθρωπο: τον Δρ. Maybe που είχατε νικήσει και στο πρώτο Bond. Μόλις εκείνος νικήθηκε κατέφυγε στον Βόρειο Πόλο όπου ανακάλυψε ένα περίεργο εργοστάσιο κατασκευής παιχνιδιών, ίσως μια παλιά εγκατάσταση του Αγίου Βασιλή! Τότε συνέλαβε το σατανικό σχέδιο, να κατασκευάσει παιχνιδιάρβυβες που θα σκορπίσουν τον θάνατο...

Ο Robocod δεν μπορεί να το επιτρέψει αυτό. Δρόμο παίρνει, δρόμο αφήνει και φτάνει έξω από το εργοστάσιο όπου παίρνει την μεγάλη απόφαση: να μπει στην μια πόρτα μετά την άλλη και να πολεμήσει στον δρόμο του μέσα στα platform επίπεδα ενάντια σε παράλογα όντα, που δεν είναι τίποτ'άλλο από παιχνίδια ειδικά κατασκευασμένα ώστε να σκορπίζουν τον πανικό και την καταστροφή. Απέναντι σε όλα αυτά ο ήρωάς μας έχει να αντιτάξει νέες δυνατότητες: η κυριότερη από όλες είναι η ικανότητα να τεντώνεται προς τα πάνω μέχρι να τον σταματήσει η ίδια η οθόνη. Αυτό είναι εξαιρετικά χρήσιμο όταν πρέπει να ριζετε μια ματιά πιο πάνω ή να πια-

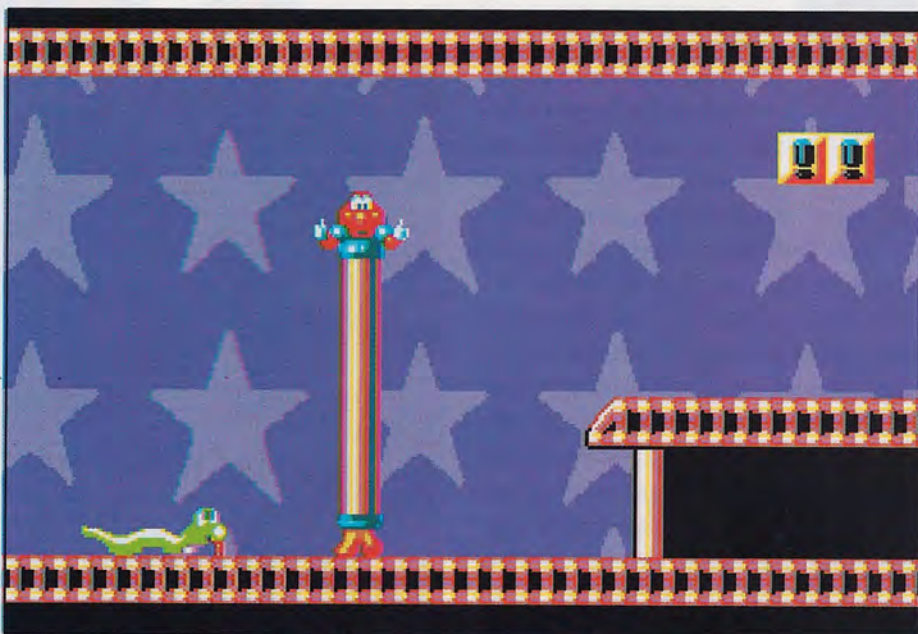
### ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ...

Μασώντας τυχλόφουσα προσπαθήστε να πείτε Robocod με την σφεντόνα έτοιμη. Δείτε απαραίτητως το έργο του James Bond "Για τα Sprites σου μόνον" ακούγοντας το Licence to Chip.



Ενώ ο ήρωάς μας αναρριχάται, οι παλαιότεροι διακρίνουν τις επιδράσεις του Mario στο foreground.

# ROBOCOD



Ο Robocod έχει ανατριχιάσει βλέποντας τον πράσινο κίνδυνο και αρχίζει να τεντώνεται. Δεξιά μπορείτε να κουτουλήσετε τα bonus αντικείμενα.

στείτε στην οροφή και να περπατήσετε εκεί πάνω ξεπερνώντας τα όποια εμπόδια ή παγίδες σας περιμένουν από κάτω. Η κίνηση στο ταβάνι είναι διασκεδαστική αλλά αργή αφού ο Robocod πιάνεται με τα χέρια. Ακόμα η πανοπλία που φοράει του επιτρέπει να πέφτει πάνω στους αντιπάλους του και να τους χτυπάει από πάνω καταστρέφοντάς τους ή όταν σκύβει να κρύβεται σαν χελώνα μέσα της.

Εκείνο που παρατηρεί αμέσως όποιος δει και παίξει έστω κι ελάχιστα το παιχνίδι είναι ότι έχει "δανειστεί" ασύστολα πολλά στοιχεία από τα πιο πετυχημένα παιχνίδια του είδους. Και αυτά είναι δύο: ο Mario της Nintendo και ο Sonic της SEGA. Από το Sonic πήρε μόνον την γρήγορη επιτάχυνση σε μερικά επίπεδα με τα πόδια του sprite να στριφογυρίζουν, αλλά από τον Mario έχει κλέψει μερικά backgrounds, την τεχνική να χτυπάτε τους αντιπάλους στο κεφάλι και τουβλάκια τα οποία κουτουλώντας τα να εμφανίζουν διάφορα bonus ή και αντιπάλους.

Ομως το Robocod καταφέρνει να είναι διαφορετικό. Από κάθε άποψη αφομοιώνει τα στοιχεία των άλλων εξαιρετικά πετυχημένων παιχνιδιών και

δεν υστερεί σε τεχνική ούτε σε gameplay. Υπάρχουν λοιπόν τεράστια επίπεδα, μέσα στα οποία δεν χάνεστε ποτέ ενώ όλες οι δυσκολίες έχουν την λύση τους. Οι μεγάλοι κακοί δεν λείπουν στο τέλος των επιπέδων και αν γλυτώσετε από το τεράστιο αρκουδάκι δεν θα είναι το ίδιο εύκολο με την χοντρή μπαλλαρίνα ή το εξαγριωμένο αυτοκίνητο. Το Ham Mode στον ουρανό δίνει μαθήματα χρωματισμού σε Mega Drive και Super NES ενώ ο ήχος είναι εκπληκτικός.

### ΓΕΝΙΚΑ

Παρά τα πολλά δανεισμένα στοιχεία από άλλα platform, διατηρεί ή μάλλον δημιουργεί την δική του ατμόσφαιρα και τον αποκλειστικό χώρο δράσης του. Αυτό συνεπάγεται μοναδικές στιγμές απόλαυσης οι οποίες κορυφώνονται με την χρήση bonus μεταφορικών μέσων, εκπληκτικού animation και αντιμετώπισης των μεγάλων κακών. Ένα ιδιαίτερα ευκολόπαιχτο και απέραντο σύνολο.



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ	
Ισως το καλύτερο action-platform που έχει βγει για 16-bit υπολογιστές.	
ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΗΧΟΣ	88
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	94
ΓΕΝΙΚΑ	90

# OH NO! MORE

# Leaping Lemmings™



100 Ολοκαίνουργιες **Leaping Lemmings™** Περιπέτειες!

Μόλις νομίσατε ότι ήταν επιτέλους ασφαλή αυτά τα πράσινα μαλιαρά πλασματάκια έχουν ξεχυθεί κατευθείαν σε ακόμα μεγαλύτερους κινδύνους.

# ΔΕΚΡΙΟΣΤΙΣ

Available for Amiga. Atari ST, IBM PC and Compatibles



# GAME REVIEW

HOUSE	DOMARK
FORMAT	AMIGA, ST, PC, CPC
TEST	PC+VGA+AdLib

ΤΟΥ **N. ΚΡΟΝΤΗΡΑ**

**Ε**να βρώμικο game για ύπουλους παίκτες. Το παράνομο σπόρ PIT-FIGHTING η πάλη των δρόμων, όπου συναντούνται οι πρωταθλητές των πιο βίαιων αθλημάτων για τη διεκδίκηση του τίτλου του πρωταθλητή της σεζόν 92-93 αρχίζει. Αυτή τη χρονιά έχετε στο πλευρό σας τρεις καινούριους αθλητές από το χώρο του KICK BOXING, του KARATE και του KATS. Αντίπαλός σας είναι πάλι ο φοβερός ULTIMATE WARRIOR.

Το πρόγραμμα αποτελεί μία μέτρια μεταφορά από coin-ops σε συμβατούς, και υποφέρει ακόμα και σε εκείνους που έχουν πολύ μεγάλες ταχύτητες. Για να πλησιάσει εξάλλου την απόδοση των ηλεκτρονικών απαιτεί από εσάς να έχετε EGA ή VGA πάνω στο μηχάνημά σας.

Ακόμα χρησιμοποιούνται κάρτες ήχου όπως AD LIB και ROLAND. Αφού νιώσετε ισχυροί και ικανοί επιλέγετε για μαχητή σας κάποιον από τους τρεις, οι οποίοι είναι: ο TY ομεγάλος αθλητής του Kick Boxing με σπένσιαλ κινήσεις των ποδιών, ο πρωταθλητής του καράτε KATO (πέρα μακριά) με ειδικότητα την εκπληκτική γροθιά και την περίφημη κίνηση flip kick. Ο τρίτος και φαρμακερός ονομάζεται BUZZ και είναι αυτός που διαθέτει τη μεγαλύ-

## ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ...

Δείτε The Street Fighter με τον Τσ. Μπρόνσον, F.I.S.T. και Over The Top με τον Σταλόνε, καθώς επίσης τα 1990 Bronx warrior και Real Men.



Ένα δείγμα ψηφιοποιημένων γραφικών που φτάνουν τα επίπεδα του ηλεκτρονικού

# PIT-FIGHTER



Ο KATO θρίσκει κάτω(!) και ο TY (αυτός με τα κόκκινα) τα βάζει με τους θεατές

τερη δύναμη από τους άλλους δύο με ειδικότητα τις λαβές και τα αεροπλανικά.

Μπαίνετε στο ρινγκ, που δεν είναι τίποτε περισσότερο από ένα κακόφημο μπαράκι με ένα σωρό κόσμο γύρω σας. Μπορείτε όμως να έχετε και βοήθεια αφού το παιχνίδι δέχεται δύο παίκτες ταυτόχρονα. Το κοινό δεν συμμετέχει όσο στο ηλεκτρονικό ούτε είναι τόσο πυκνό αλλά καλά θα κάνετε να μην τους πλησιάζετε και πολύ. Προτού φτάσετε στον ULTIMATE WARRIOR πρέπει να περάσετε από επτά άλλους δυνατούς και ύπουλους αντιπάλους, εκ των οποίων ο ένας είναι γυναίκα.

Τα γραφικά βρίσκονται σε μέτρια επίπεδα, αλλά η πρώτη ματιά στην εισαγωγή που σε VGA είναι ίδια με του ηλεκτρονικού, με περίφημες digitized εικόνες των αθλητών σε έντονες στιγμές της ζωής τους (πχ. γυμναστήριο, φιγούρες), σε κάνει να νομίζεις ότι έχεις να κάνεις με μερικά από τα καλύτερα γραφικά που έχουν εμφανιστεί ποτέ.

Πλήρης απογοήτευση όμως όταν αρχίζει η περιπέτεια: τα sprites είναι μεν digitised αλλά τρέμουν καθώς κινείστε και είναι ιδιαίτερα λεπτά για το ύψος

τους. Η κίνηση μέσα στον αγωνιστικό χώρο (που έχει έκταση ποδοσφαιρικού γηπέδου) είναι αργή ακόμα και για συστήματα 386 ενώ απελπιστική είναι η απόκριση του πληκτρολογίου και απαράδεκτη η αντίστοιχη του joystick. Δεν πρέπει λοιπόν ποτέ να παίζετε όταν είσατε εκνευρισμένοι. Το scrolling απελπιστικά λίγο και εάν κινηθεί η οθόνη την ώρα που πάτε να καταφέρετε κάποιο χτύπημα... Μόνο καλό σημείο του παιχνιδιού είναι ο ήχος που είναι όμορφος σε κάρτες μουσικής (το ακούσαμε σε Ad Lib), ενώ για το ηχείο δεν συζητάμε.

## ΓΕΝΙΚΑ

Θα μπορούσε να ήταν καλύτερο, αλλά η ύπαρξη του διπλού και μόνο δικαιώνει την προσπάθεια των προγραμματιστών. Οποιοσ έχει παίξει το εθιστικό coin-op θα βρει αρκετές διαφορές στον χειρισμό και το gameplay της Amiga, αλλά θα αναγνωρίσει τους χώρους και τα sprites. Ο ήχος έπρεπε να ήταν καλύτερος και να εκμεταλλευόταν το 1 Mbyte.



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	76
ΗΧΟΣ	68
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	40
ΓΕΝΙΚΑ	53



HOUSE	US GOLD
FORMAT	ALL FORMATS
TEST	AMIGA

TOY **N. ΚΡΟΝΤΗΡΑ**

**Η** Carcom μαζί με την SEGA, τον τελευταίο καιρό μονοπωλούν τις επιτυχίες στα coin-ops. Το Mega Twins ήταν ένα ακόμα χαριτωμένο (μαζί με το Rodland) παιχνίδι που ξεγελάει με την πρώτη ματιά τον παίκτη για τις προθέσεις του. Γιατί οι όμορφοι, αθώοι ήρωες είναι φονικά όντα που μέχρι να αφήσουν την τελευταία τους πνοή έχουν εξοντώσει εκατοντάδες αντίπαλα sprites.

Το Mega Twins είναι ένα platform με scrolling από αριστερά προς τα δεξιά όπου το σπαθί του ήρωά μας προσθέτει κάποιο στοιχείο hack'em up στην δράση. Εκεί που το πρόγραμμα διαφέρει από ο,τιδήποτε έχει κυκλοφορήσει μέχρι στιγμής στους home υπολογιστές, είναι η ποσότητα των μεγάλων κακών που αντιμετωπίζετε. Σε κάθε επίπεδο είναι τουλάχιστον δύο και καλούν σε βοήθεια άλλους μικρότερους. Τα sprites αυτά μπορεί να είναι δράκοι, χοντροί μάγοι, ηλεκτροφόρα ψάρια, πέτρινοι όγκοι κτλ όλοι σχεδιασμένοι με εκπληκτική κίνηση και δική τους προσωπικότητα. Ολοι αυτοί είναι βοηθοί του τρομερού Δράκου που κατατρόπωσε τις δυνάμεις του καλού, ερήμωσε την χώρα και πήγε στο κάστρο του να απολαμβάνει το θέαμα από ψηλά. Όπως όλοι όμως οι δράκοι, έκανε κάποιο μικρό λάθος, μια ανεπαίσθητη παράλειψη, αφήνοντας χώρο στους δίδυμους γιους του βασιλιά να αν-

**ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ...**

Δείτε το "Δίδυμοι" με τον Σβαρτσενέγκερ και τον Ντάνυ ντε Βίτο. Βρείτε κάποιον που να είναι Δίδυμος στο ζώδιο. Πρώτα απ'όλα όμως φάτε ένα διπλόπιτο σουβλάκι!



"Προσοχή τα θράχια δαγκώνουν" φαίνεται να δηλώνει το απαγορευτικό σήμα.

# MEGA TWINS



*Δύο δίδυμα αδερφάκια, είναι μάλλον αθώα πλάσματα. Δεν είναι όμως πάντα έτσι!*

δρωθούν και να ξεκινήσουν τον πόλεμο εναντίον του. Από κάτι τέτοια λάθη γίνονται αυτά τα παιχνίδια! Οι δυνάμεις που έχουν οι ήρωές μας είναι ένα άλμα, να πιάνονται πάνω σε απότομες πλαγιές και να πηδούν ακόμα πιο ψηλά. Ετσι δεν υπάρχει αζεπέραστο εμπόδιο γ'αυτούς, μπορούν ακόμα να σκύβουν, καθώς οι περισσότεροι από τους αντιπάλους έχουν βαλιστικά όπλα! Εσείς διαθέτετε ακόμα το σπαθί σας που καλύπτει σαν ασπίδα ένα μεγάλο μέρος μπροστά, πάνω και κάτω από το sprite σας και αλίμονο σε όποιον αντίπαλο βρεθεί μπροστά σας. Τέλος διασκορπισμένα στον χώρο βρίσκονται τα bonus όπλα που υπάρχουν και δεν είναι τίποτ'άλλο από smart bombs ιδιαίτερα πολύτιμες όταν θέλετε να αντιμετωπίσετε τους μεγάλους κακούς χωρίς να χάσετε ενέργεια, η οποία αν φτάσει στο μηδέν σας στερεί μία ζωή.

Τα επίπεδα έχουν εντυπωσιακή ποικιλία: Ξεκινάτε επιλέγοντας ελεύθερα ανάμεσα σε τρία levels: αυτό της Γης όπου κινείστε μέσα σε δάση και λόφους, της Θάλασσας, που θυμίζει το αντίστοιχο του Τοκί με τον ήρωά μας να φοράει μάσκα, και του Αέ-

ρα που είναι το πιο εύκολο από τα τρία και το πιο μικρό. Αφού περάσετε αυτά έχετε μαζέψει τα τρία αντικείμενα απαραίτητα για να κυνηγήσετε τον δράκο, όπου εμφανίζονται ακόμα περισσότερα και αρκετά δυσκολότερα επίπεδα. Παντού τα γραφικά είναι άριστα με μεγάλα sprites, γρήγορη κίνηση, μπόλικο animation και υπέροχα backgrounds που θυμίζουν αρκετά το ηλεκτρονικό αλλά και παιχνίδια σε κονσόλες. Ο ήχος είναι επίσης καλός, με άριστα εφέ.

**ΓΕΝΙΚΑ**

Αν και η US GOLD έχει κακό όνομα στις μεταφορές coin-ops σε υπολογιστές εδώ ξεπερνάει τον εαυτό της στον τεχνικό τομέα με καταπληκτικά γραφικά και τεράστιο χώρο παιχνιδιού. Που και που γίνεται λίγο επαναλαμβανόμενο αλλά αυτό δεν θα σας αποτρέψει από το να παίζετε μέχρι να το τελειώσετε. Η εικόνα του ηλεκτρονικού έχει διατηρηθεί πιστά.



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	79
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	88
ΓΕΝΙΚΑ	85

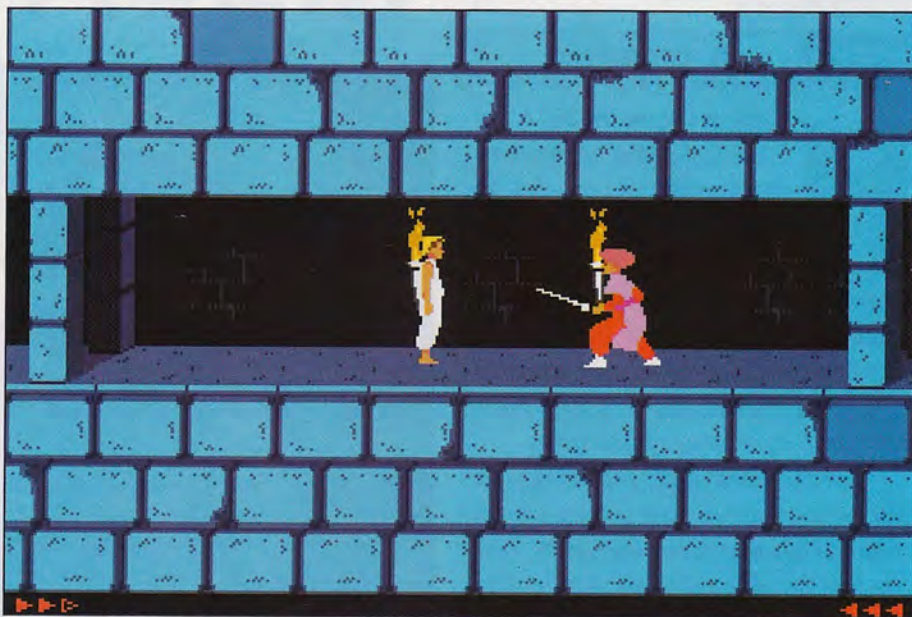
HOUSE	BRODERBUND
FORMAT	ALL FORMATS
TEST	PC

ΤΟΥ **Γ. ΤΣΙΡΙΓΩΤΑΚΗ**

**T**ο Prince of Persia είναι ένα εξαιρετικά καλό παιχνίδι. Έχει δράση, πλοκή και γενικά μεγάλη αγωνία. Είναι ένα παιχνίδι περιπέτειας που θα απολαύσετε σίγουρα εάν καθήσετε μπροστά στην οθόνη του computer σας. Το σενάριο του παιχνιδιού αν και λιτό είναι καλό (ίσως είναι συνηθισμένο αλλά...) Έτσι λοιπόν εσείς είστε ένας φυλακισμένος στις βασιλικές φυλακές ενός μικρού πριγκηπάτου. Ο βασιλιάς ονόματι Jarrar έχει μια πολύ χαριτωμένη κόρη που την λένε Mairy. Κάποια ημέρα λοιπόν καθώς η Mairy είναι στο δωμάτιό της, μπαίνει μέσα ο κακός μάγος ο οποίος της ζητάει να τον παντρευτεί μέσα σε μια ώρα αλλιώς θα πεθάνει! Όταν ο βασιλιάς το μαθαίνει βγάζει τον πρίγκηπα από την φυλακή και του λέει ότι πρέπει να βρεί και να σκοτώσει τον μάγο για να σωθεί η κόρη του κι έτσι η περιπέτεια αρχίζει.

Το παιχνίδι αυτό έχει πάρα πολλά levels και σε κάθε level σκοπός σας είναι αφού πρώτα αντιμετωπίσετε τους "κακούς", περάσετε τα σάπια πατώματα, τα κενά, τα καρφιά που βγαίνουν από το πάτωμα κλπ, να φθάσετε στην πόρτα του level και να πάτε στο επόμενο μέχρι να βρείτε τον κακό μάγο. Ο

# PRINCE OF PERSIA



**Προσοχή! Η μονομαχία αρχίζει. Μην υποτιμήσετε κανένα αντίπαλο.**

οπλισμός σας είναι ένα σπαθί που παίρνετε στην πρώτη πίστα και τα μαγικά φίλτρα που πίνετε και σας χαρίζουν ζωές για να μπορείτε να συνεχίσετε.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι αρκετά καλά και ιδιαίτερα τα γραφικά στην εισαγωγική οθόνη, η βασιλοπούλα στο δωμάτιό της, ο πύργος μέσα κλπ. Το παιχνίδι υποστηρίζει σχεδόν όλες τις κάρτες γραφικών.

Ο ήχος του παιχνιδιού ίσως να είναι το μοναδικό μειονέκτημά του γιατί είναι λιτός, αν εξαιρέσουμε την εισαγωγή, τον ήχο στις εκπλήξεις, το εφφέ όταν σκοτώνεις τον

εχθρό κα. Γενικά όμως ο ήχος δεν είναι τόσο κακός, απλά θα μπορούσε να ήταν καλύτερος.

Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι πολύ εύκολος και συνηθισμένος. Ο χειρισμός με το πληκτρολόγιο γίνεται με τα cursor keys, με

το πλήκτρο shift πολεμάτε τον εχθρό, με το printscreen παίρνετε τα μαγικά φίλτρα.

Τα συν του παιχνιδιού μπορώ να πω ότι είναι η πλούσια δράση, η ατμόσφαιρα και ο χειρισμός. Τα πλην νομίζω ότι είναι ο ήχος και ότι το παιχνίδι κρατάει μια ώρα, δηλαδή έχεις μια ώρα για να τερματίσεις το παιχνίδι.

Ας δούμε λίγο και την πορεία του παιχνιδιού. Ξεκινώντας, βρίσκεσαι στο level 1. Προχώρα δεξιά μέχρι να δεις το πάτωμα να υποχωρεί. Πήγαινε από κάτω και προχώρα αριστερά, στο κενό πήδηξε απέναντι, πέρα από την πόρτα και πήγαινε απέναντι. Προχώρα ίσια μέχρι να φθάσεις το σπαθί... (η συνέχεια στην οθόνη σας).

Γενικά το παιχνίδι μου άφησε καλή εντύπωση και πραγματικά δεν πρέπει να λείπει από την δισκετοθήκη κανενός καλού gamer. Τελειώνοντας, να δώσω και ένα tip: Πατώντας Κ σκοτώνετε τον εχθρό χωρίς να αναγκαστείτε να μονομαχήσετε.

## Ο REVIEWER ΤΟΥ ΜΗΝΑ



Αυτή τη φορά είναι από το Ηράκλειο Κρήτης (σαρώνει η επαρχία!) και λέγεται Γιάννης Τσιριγωτάκης. Είναι 15 χρονών και πηγαίνει στην 3η τάξη του Γυμνασίου. Είναι χρήστης ενός XT συμβατού υπολογιστή, ενώ παράλληλα ασχολείται και με το μπάσκετ.

Γιάννη ελπίζουμε να σου αρέσει το παιχνίδι που κέρδισες και σου ευχόμαστε πάντα επιτυχίες. Δεν μένει παρά να δούμε ποιά θα είναι η επόμενη πόλη της Ελλάδας που θα δοξαστεί από τη στήλη αυτή! Για ξυπνήστε λίγο και οι Αθηναίοι...



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ	
Ενα πολύ καλό παιχνίδι που αξίζει να το παίξετε χωρίς τα διάφορα tips	
ΓΡΑΦΙΚΑ	86
ΗΧΟΣ	75
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	92
ΓΕΝΙΚΑ	89

**ΔΙΑΒΑΣΤΕ ΟΔΗΓΙΕΣ ΣΤΗ ΣΕΛ. 122**

# MICROPLAN

ΑΓ. ΠΑΡΑΣΚΕΥΗΣ 40-42 & ΠΑΠΑΦΛΕΣΣΑ 15 ΑΓ. ΑΝΑΡΤΥΡΟΙ (Στάση Μαρία Ελενα)

ΤΗΛ. 2624961 FAX / ΤΗΛ. 2631348

## Η ΝΕΑ AMIGA PLUS

1 mb (με την εγγύηση της Γενικής Ηλεκτρονικής) και ΔΩΡΟ  
2 Joysticks + original games + βιβλία (περιορισμένος αριθμός)

MONO

135.000

## COMPUTERS

AMIGA 500		113.000
AMIGA PLUS 1 mb		135.000
ATARI 520 STE		97.500
ATARI 520 STE 1 mb		111.000
ATARI 520 STE 2 mb		127.000
ATARI 520 STE 4 mb		155.000

## ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ

STAR LC - 20	54.900
STAR LC - 200 color	77.850
STAR LC - 24 - 200 color	117.500
CITIZEN swift 9 color	81.000
CITIZEN swift 24 color	119.000

## ΘΘΟΝΕΣ

PHILIPS 8832 II color	59.800
PHILIPS 8833 II STEREO color	71.900
COMODORE 1084 S	78.000

## GOLDEN IMAGE

### SCANNER

100 - 400 dpi  
ΠΕΡΙΓΕΧΕΙ CARTRIDGE &  
Πρόγραμμα Σχεδίου TOUCH UP  
Για ATARI, AMIGA, PC / XT - AT

56.000

## ΜΝΗΜΕΣ

AMIGA + clock + bat.	13.500
ATARI STE	13.500

### MOUSE

Για ATARI, AMIGA, PC / XT - AT 7.800

### DRIVES 3,5 - 5,25 Display

Για ATARI, AMIGA, PC / XT - AT 28.000

## ΔΙΣΚΕΤΕΣ

NONAME	3,5	120
T.D.K.	3,5	225
VERBATIM	3,5	195
T.D.K.	5,25	155
VERBATIM	5,25	150
NONAME	5,25	95

## ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ

ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ - ΦΙΛΤΡΑ ΘΘΟΝΗΣ - ΚΑΛΥΜΜΑΤΑ  
ΚΑΘΑΡΙΣΤΙΚΑ - MOUSE PAD - ΜΕΛΑΝΟΤΑΙΝΙΕΣ  
PRINTER STANDS - ΚΑΛΩΔΙΑ ΣΥΝΔΕΣΗΣ ΓΙΑ ΘΛΟΥΣ  
ΤΟΥΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ - ΠΡΟΕΚΤΑΣΕΙΣ ΓΙΑ MOUSE, JOYSTICKS  
ΚΑΙ ΧΙΛΙΑ ΑΚΟΜΗ ΕΙΔΗ ΣΕ ΤΙΜΕΣ ΠΟΥ ΜΟΝΟ ΕΜΕΙΣ ΜΠΟΡΟΥΜΕ

## ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ Φ.Π.Α.

ΑΝ ΕΣΕΙΣ ΚΑΙ Ο ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ ΣΑΣ ΕΧΕΤΕ ΜΕΓΑΛΕΣ  
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ ΚΑΙ ΘΕΛΕΤΕ ΣΥΝΕΧΗ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ...

# HEROES OF THE LANCE

ΤΟΥ

Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ

**Π**ριν από τρία χρόνια που είχα τελειώσει αυτό το παιχνίδι μέσα σε δύο ώρες, είχα απογοητευθεί σχεδόν υπερβολικά από την ευκολία του. Εδώ και μερικούς μήνες όμως τα γράμματά μας δείχνουν ότι δυσκολεύεστε να το τελειώσετε στον CPC σας. Εκτιμώντας τις δυσκολίες, παραθέτω την 100% λύση του παιχνιδιού.

## ΠΡΩΤΟ ΕΠΙΠΕΔΟ

Πηγαίνετε στην πρώτη πόρτα που βλέπετε και ανοίξτε την. Πηγαίνετε όλο δεξιά μέχρι το τέλος του διαδρόμου και κάντε κάτω. Πηγαίνετε πάλι δεξιά πάρτε το Ρouch και μόλις βρείτε την δεύτερη αιίδα θα πρέπει να κάνετε προς τα κάτω.

Τώρα αριστερά, όπου σκοτώνετε τον σκελετό, παίρνετε το πετράδι και συνεχίζετε μέχρι εκεί που βρίσκεστε ανάμεσα σε 2 τοίχους και κάνετε επάνω. Πάλι δεξιά μέχρι την τρίτη πόρτα όπου

θα δείτε το άγαλμα και θα κάνετε πάνω. Δεξιά σκοτώνετε τον αντίπαλό σας, πηγαίνετε στον δίσκο στον τοίχο και κάνετε το joystick προς τα πάνω. Ωρα να μπειτε στο...

## ΔΕΥΤΕΡΟ ΕΠΙΠΕΔΟ

Δεξιά, και κάτω, όλο αριστερά μέχρι να δείτε ένα κενό το οποίο μπορεί να πηδήξει μόνο ο μάγος. Συνεχίστε αριστερά μέχρι να βρεθείτε σε ένα περιεργό αντικείμενο (σαν κύπελλο) το οποίο πρέπει να πάρετε και να συνεχίσετε αριστερά.

Κάποια στιγμή η οθόνη θα σταματήσει να κινείται. Πηγαίνετε στην τελευταία πόρτα και κάντε πάνω.

## ΤΡΙΤΟ ΕΠΙΠΕΔΟ

Όλο δεξιά μέχρι την είσοδο του ναού και πάνω. Δεξιά μέχρι να δείτε τις δύο ασπίδες στον τοίχο. Πάρτε τις και μοιράστε τις δίκαια στους χαρακτήρες που

ήδη δεν έχουν. Πηγαίνετε τώρα αριστερά και πάρτε άλλες τρεις που βρίσκονται εκεί. Όλο αριστερά και μόλις το scrolling της οθόνης σταματήσει πηγαίνετε στην τελευταία και πάνω. Τώρα δεξιά μέχρι την είσοδο του ναού και πάνω. Δεξιά, όπου σκοτώνετε την αράχνη και την μούμια και στο σημείο της οθόνης όπου πατάτε σε χώμα κάνετε πάνω.

## ΤΕΤΑΡΤΟ ΕΠΙΠΕΔΟ

Πάλι ένα χάσμα στο έδαφος, όπου χρησιμοποιείτε τον μάγο. Σκοτώστε τον αντίπαλο. Όλο δεξιά και στην πόρτα επάνω. Αριστερά και προσοχή στα αντικείμενα που πέφτουν.

Όταν φτάσετε στο αριστερό κομμάτι κάνετε πάνω. Αριστερά και όταν βρεθείτε στην πόρτα ανάμεσα στις δύο κολώνες πάνω. Στα χάσματα πάλι μάγος και πηδάτε στο μεσαίο κομμάτι και συνέχεια μέχρι να φτάσετε σε σταθερό έδαφος. Ξανά θα βρεθείτε σε μία πόρτα ανάμεσα σε δύο κολώνες, όπου θα κάνετε πάνω.

## ΠΕΜΠΤΟ ΕΠΙΠΕΔΟ

Ακόμα μια αράχνη που πρέπει να ξεφορτωθείτε και να πάτε όλο αριστερά. Στο άνοιγμα στο έδαφος κάντε κάτω. Δεξιά και στον τελευταίο δίσκο του τοίχου κάντε επάνω, συνεχίστε δεξιά και στον δίσκο πάνω. Αριστερά και στον δίσκο πάνω. Δεξιά, ξεκάντε την αράχνη και πάνω. Αριστερά και επάνω. Δεξιά, μαζεύετε τα χρήματα, εξοντώνετε την αράχνη και κάνετε πάνω στον τρίτο δίσκο. Τώρα αριστερά μέχρι τον φρουρό και πάνω.

## ΕΚΤΟ ΕΠΙΠΕΔΟ (και τελευταίο...)

Εδώ θα αντιμετωπίσετε τον δράκο. Απομακρυνθείτε αμέσως από κοντά του και βάλτε σαν χαρακτήρα την Goldmoon γιατί μόνο αυτή με το δόρυ μπορεί να τον εξοντώσει. Ρίξτε το ξόρκι Prayer και ύστερα σκοτώστε τον δράκο (τί εύκολα που τα λέω). Τώρα δεξιά στον σκελετό, κάντε Take και οι δίσκοι θα εμφανιστούν ως δια μαγείας. Game Over και συγχαρητήρια!!



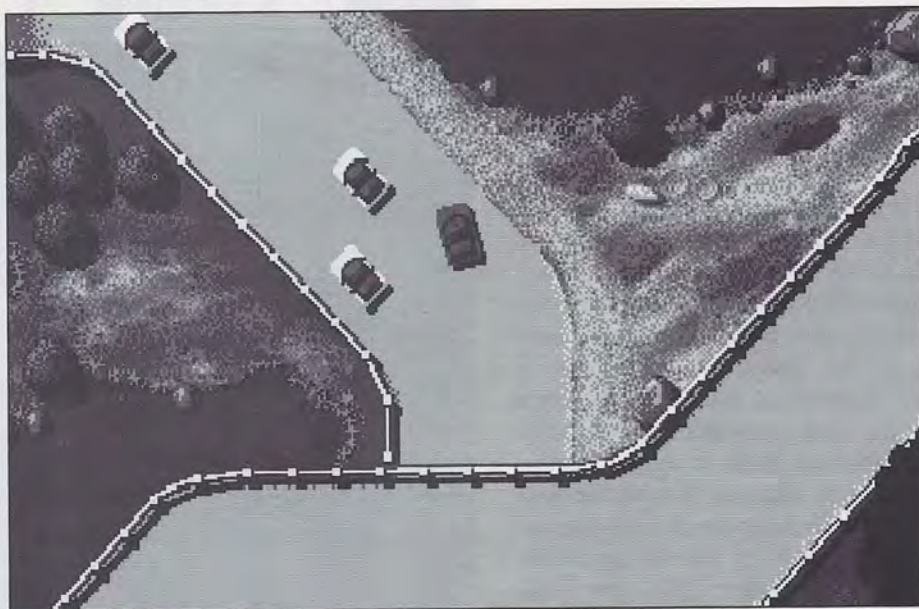
# SUPER CARS 2

ΤΟΥ

N. ΚΡΟΝΤΗΡΑ

**Ε**να υπέροχο παιχνίδι από την Gremlin που αναδείχτηκε σε πρωταγωνίστρια στον τομέα των racing games. Να φανταστείτε ότι έχει καταπλήξει ακόμα και αυτήν την SEGA και θα κυκλοφορήσουν μαζί ένα καινούριο παιχνίδι στα ηλεκτρονικά που αναμένεται να μας αφήσει άφωνους. Μέχρι τότε αρκείστε στις συμβουλές μας για να τελειώσετε αυτό το game.

Ξεκινάμε με την κλασική συμβουλή μας από το μαγαζί όπου μπορείτε να πετύχετε την τιμή που θέλετε αν παζαρέψετε ή επιστρέψετε συχνά. Για τα αντικείμενα που υπάρχουν για να αγοράσετε από εκεί, μπορούμε να δώσουμε μερικές βασικές συμβουλές: οι μηχανές που στοιχίζουν πανάκριβα σας χρειάζονται μόνο όταν περάσετε αρκετά επίπεδα. Οι νάρκες είναι χρησιμοτατες όταν προπορεύεστε αλλά όχι όταν βρίσκεστε στις τελευταίες θέσεις, τους πυραύλους μπρος και πίσω είναι καλύτερο να τους αγοράζετε μόνο όταν είναι φτηνοί και να τους χρησιμοποιείτε μόνο όταν είσατε σίγουροι για το σημάδι σας. Οι κατευθυνόμενοι πύραυλοι είναι φυσικά οι καλύτεροι, ιδίως όταν δεν έχετε οπτική επαφή με τους αντιπάλους σας, (σας έχουν αφήσει δηλαδή πολύ πίσω) αλλά και πολύ ακριβότεροι. Στα εύκολα επίπεδα δε χρειάζεται να χαράμιζετε τους πυραύλους σας και αρκεί να αποφεύγετε τις συγκρούσεις για να κερδίζετε τους πολύ αργούς αντιπάλους σας. Γενικά αν καταφέρετε να προηγηθείτε σε οποιοδήποτε σημείο, μην τρέχετε υπερβολικά χωρίς λόγο και οδηγείτε προσεκτικά. Είναι ο πιο σίγουρος τρόπος για να κρατήσετε την νίκη. Επίσης στα άλματα προσπαθήστε να είσατε όσο το δυνατόν πιο



ευθυγραμμισμένοι για να μην έχετε δυσάρεστες προσγειώσεις.

Στα περισσότερα από τα επίπεδα μπορείτε άνετα να χρησιμοποιήσετε πυραύλους αφού έχουν μεγάλες ευθείες. Εκεί που οπωσδήποτε πρέπει να προτιμήσετε τις νάρκες είναι το τρίτο επίπεδο και κάπως το πέμπτο.

Και τώρα ερχόμαστε σε κάτι πιο δύσκολο, όπως είναι το προσπέρασμα (όχι, παρκάρισμα δεν θα σας μάθω σ'αυτό το παιχνίδι): υπάρχουν δύο βασικοί τρόποι για να ξεπεράσετε τα αντίπαλα αυτοκίνητα, ο πρώτος είναι ο ευκολότερος αλλά απαιτεί να τύχετε με την σωστή ταχύτητα στην σωστή στιγμή, δηλαδή να πάρετε το πλάι και να ξεπεράσετε τους αντιπάλους σας στην ευθεία. Ο αγαπημένος μου τρόπος είναι όμως στις στροφές όταν στριμώχνεις τα αντίπαλα αυτοκίνητα στην εξωτερική

και με λίγο σπρώξιμο χάνουν την ταχύτητά τους. Εδώ σας δίνεται και η ευκαιρία να πανηγυρίσετε με θεμιτά αλλά και αθέμιτα μέσα!

Ακόμα δυσκολότερο είναι το να μάθετε να παίρνετε τις στροφές σωστά και το μόνο που έχουμε να προ-

τεινουμε εδώ είναι να στριβετε πιο γρήγορα απ' ό τι νομίζετε αφού όμως έχετε αγοράσει τα ειδικά λάστιχα από το γκαράζ.

Στα τούννελ πρέπει να κρατάτε πάντα την ευθεία και να μην αφήνετε τα άλλα αυτοκίνητα να σας προσπερνούν, γιατί θα κλειστείτε εκεί μέσα και εκτός από τις ζημιές που θα πάθετε δεν θα μπορείτε να βγείτε. Είναι όμως ένα από τα καλύτερα μέρη για να αφήσετε τις νάρκες σας αλλά και τους πυραύλους σας. Επίσης υπάρχουν ευκαιρίες στο παιχνίδι να αποκτήσετε χρήματα κυρίως, αλλά και βαθμούς. Είναι οι οθόνες εκείνες όπου έρχεστε σε επαφή με ανθρώπους που ζητάνε κάτι από σας. Γενικά όλες οι απαντήσεις που πρέπει να δώσετε είναι απλές και οι ερωτήσεις που κάνουν δεν είναι παραπλανητικές. Υπάρχει όμως πάντοτε ένα Right και ένα Wrong που αν το ανακαλύψετε εκ πείρας θα μπορείτε να αποφεύγετε τα χοντρά λάθη. Στις πύλες που ανοιγοκλείνουν δεν πρέπει να κάνετε βιαστικές κινήσεις καθώς θα σας πιάσουν κάποια φορά αδιάβαστους. Ετσι, αφού ανοιγοκλείνουν περιοδικά, μπορείτε να υπολογίσετε την ταχύτητά σας και να περάσετε χωρίς ζημιά. Και να θυμάστε ότι είναι δυνατόν να περάσετε, με τις σωστές ικανότητες μέσα από μια πύλη που κλείνει. Για όσους τέλος θέλουν κάποια βοήθεια στα νερά και τα λάδια, υπάρχει μόνον ένας τρόπος, να αγοράσουν από το γκαράζ τα εξαρτήματα που εξουδετερώνουν αυτές τις παγίδες. Προτείνω μετά από το τρίτο επίπεδο να μην τσιγγουνεύετε χρήματα για κανέναν λόγο. Ciao!



# RICK DANGEROUS II

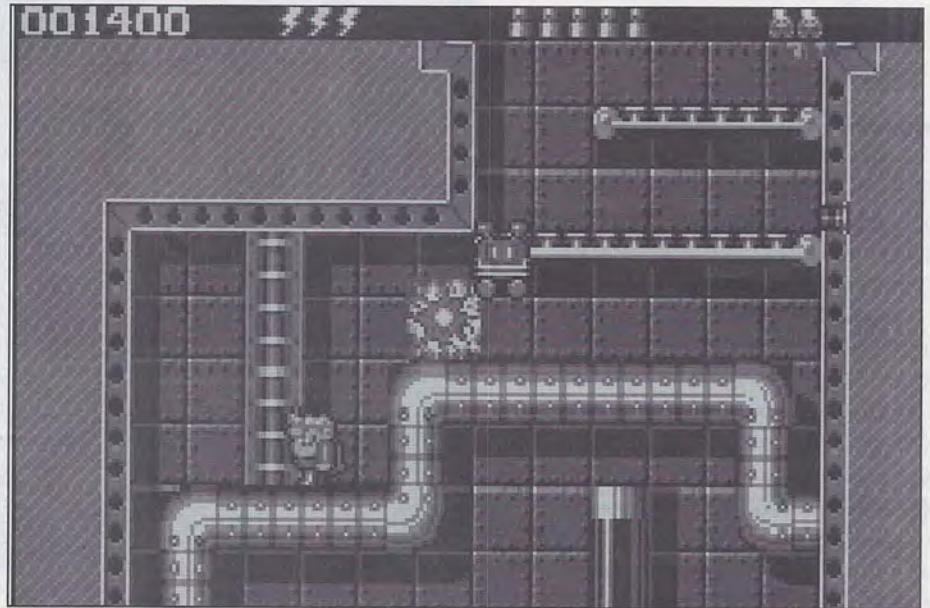
H Y D E P A R K

ΤΟΥ

N. ΚΡΟΝΤΗΡΑ

Για να δώσει όλη τη λύση ενός παιχνιδιού σαν το Rick Dangerous 2, ένα περιοδικό θα χρειαζόταν τουλάχιστον 6 σελίδες (και χωρίς φωτογραφίες). Ετσι δίνουμε την λύση του πρώτου μόνον επιπέδου και στη σελίδα δίπλα είναι ο αναλυτικός χάρτης. Μπαίνοντας μετά την εισαγωγή στην πρώτη οθόνη βλέπετε έλλειψη background και πολύ σκοτάδι. Υπάρχουν μερικά ακτινοβόλα στο ταβάνι τα οποία δεν θα σας προλάβουν, αν κινηθείτε προς τα δεξιά χωρίς να σταματήσετε.

Αφήστε το δεύτερο δωμάτιο και συνεχίστε για το τρίτο (ανατινάζοντας τον τοίχο) και μαζέψτε όλα τα bonus. Επιστρέψτε πίσω και ανεβείτε την σκάλα χωρίς να σταματήσετε. Θα βρεθείτε κάτω από μία ηλεκτρική εκκένωση, όπου πρέπει την κατάλληλη στιγμή να μπουσουλήσετε προς τα αριστερά και να πατήσετε τον διακόπτη που υπάρχει εκεί. Πηγαίνετε όλο δεξιά, εξοντώστε το ρομπότ και συνεχίστε να ανεβαίνετε. Κάποια στιγμή θα δείτε ένα βελάκι να σας παροτρύνει να χτυπήσετε έναν διακόπτη. Αυτό είναι παγίδα. Χτυπήστε ακριβώς τον αντίθετο. Κατεβείτε, εξοντώστε το ρομπότ στα αριστερά και συνεχίστε να ανεβαίνετε. Τώρα δεξιά, ανατινάξτε τα εμπόδια, πάρτε τα bonus από το δωμάτιο, γυρίστε πίσω και συνεχίστε να ανεβαίνετε. Πάρτε το ασανσέρ, πατώντας το κουμπί στα αριστερά.



Δεξιά και το laser θα σκοτώσει τον φύλακα ρομπότ (αν είναι ακόμα εκεί πάνω).

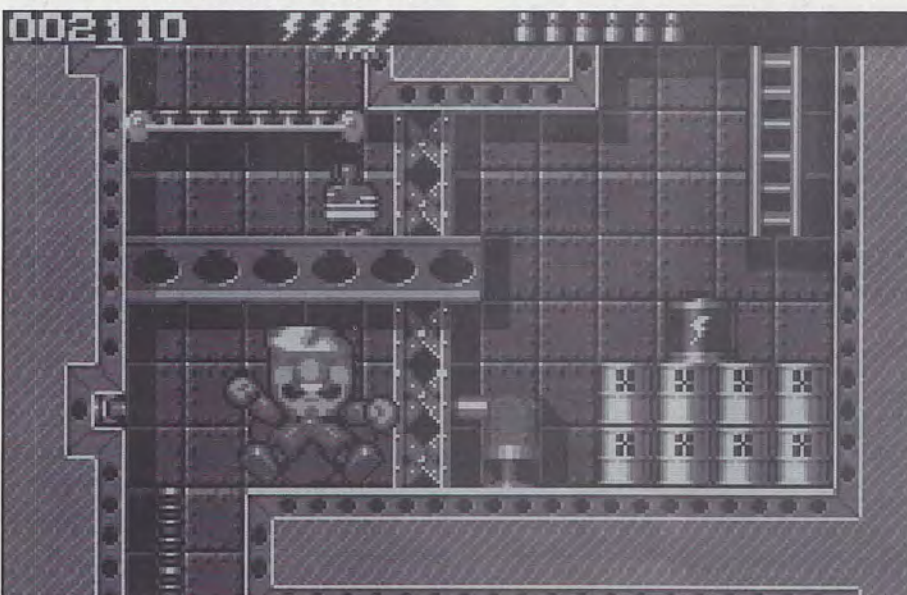
Ανεβείτε, "φάτε" το ρομπότ και είναι ώρα να δείξετε τις ικανότητές σας. Προηγουμένως όμως πατήστε τον διακόπτη δεξιά στην πρώτη πλατφόρα. Με γρήγορα άλματα γλιτώνετε τους υπόλοιπους κινδύνους. Η πλατφόρμα σας μεταφέρει αριστερά. Πέφτετε κάτω για να ενεργοποιήσετε τον διακόπτη δεξιά και ανεβαίνετε πάνω πάλι με την πλατφόρμα. Αριστερά και πέφτετε με προσοχή κάτω. Μόλις τώρα ανεβείτε στο ασανσέρ με αστραπιαία κίνηση πατήστε

τον διακόπτη αλλιώς θα σας πετύχει το laser που βρίσκεται λίγο πιο κάτω. Συνεχίζετε να κατεβαίνετε τις σκαλίτσες μέχρι που φτάνετε στο βαρέλι που περπατάει!

Δεν καταστρέφεται γι'αυτό πρέπει να θυμάστε τις κινήσεις του ώστε να κατεβείτε στα γρήγορα από τις σκάλες. Αριστερά σε ένα από τα δυσκολότερα arcade επίπεδα πρέπει να ανεβείτε διαδοχικά τις δύο πλατφόρμες και να πηδήξετε πάνω στην σκάλα. Ανεβείτε και αρχίστε να μπουσουλάτε προς τα δεξιά χωρίς σταματημό γιατί υπάρχουν κάποια lasers που θα σας στερήσουν μια ζωή. Παίρνετε το ασανσέρ, ανεβαίνετε, έχει ησυχία, ανεβαίνετε την σκάλα και στο ασανσέρ που ανεβαίνει προς τα πάνω βάζετε μια βόμβα. Πατήστε το κουμπί για να κατεβείτε πάλι. Συνεχίστε δεξιά και ανεβείτε. Θα δείτε ένα κουμπί πάνω σε μία ακίνητη πλατφόρμα. Πατήστε το και τρέξτε να προλάβετε το ασανσέρ.

Θα ανεβείτε τώρα σε ένα άλλο ασανσέρ. Μείνετε εκεί μέχρι να περάσει από κάτω σας το κονσερβοκούπι. Φύγετε δεξιά και στα γρήγορα. Τώρα αφού ανεβείτε την σκάλα πατήστε τον διακόπτη στα δεξιά.

Θα εκपुरσοκροτήσει το laser επάνω, που θα σκοτώσει ένα ρομπότ. Ο δρόμος για την πόρτα στην κορυφή είναι ζήτημα δευτερολέπτων!

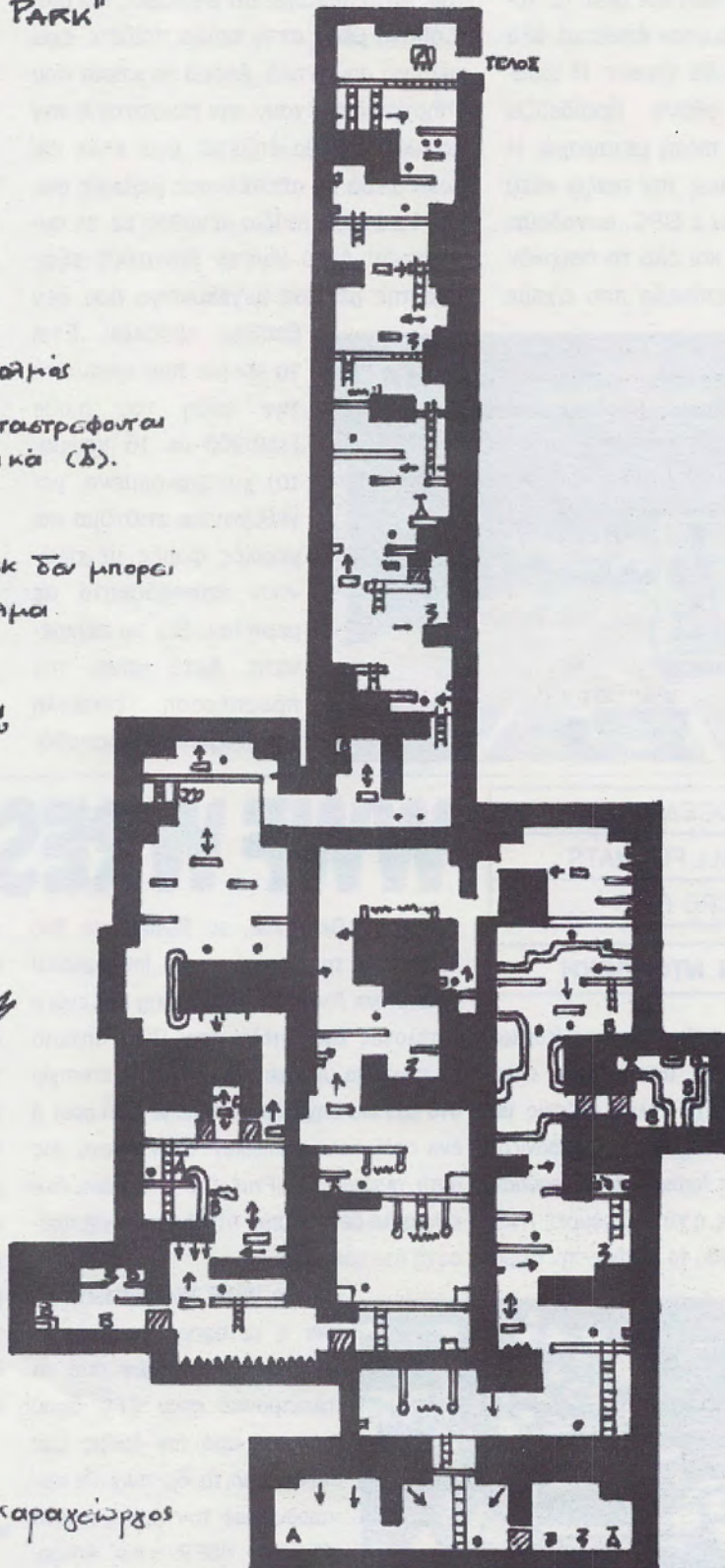


**LEVEL 1 - "HYDE PARK"**

- B = Bonus
- A = Αρχή
- = Έκθροσ
- Δ = Εκρηκτικά
- ζ = Λείψερ
- mm = Ηλεκτρικές παγίδες
- ☒ = Λίθοι που καταστρέφονται με εκρηκτικά (Δ).
- ⇄ = Lift
- ▬▬▬ = Εδώ ο Rick δεν μπορεί να κάνει άλμα.
- ⊥ = Διακόπτες
- ⚡ = Διαρροή ατμού



Σχεδιαστή: Β.Καραγιώργος



# CISCO HEAT

HOUSE	IMAGEWORKS
FORMAT	ALL FORMATS
TEST	CPC 6128
TOY	N. KRONTHPA

**O**ταν ένα παιχνίδι από τα 16-bit φτάνει στον Amstrad, όλα μπορούν να γίνουν. Η εισαγωγική οθόνη προϊδεάζει τον παίκτη για μια πιστή μεταφορά. Η original μουσική, όπως την παίζει κατά τις δυνατότητές του ο CPC, συνοδεύει την εισαγωγή αλλά και όλο το παιχνίδι. Υπάρχουν όλα τα επίπεδα που είχαμε

δει στους 16-bit, στο μέτρο του δυνατού. Αυτό σημαίνει ότι ο δρόμος και όλη η οθόνη μέσα στην οποία παίζετε έχει μικρύνει σημαντικά. Ακόμα τα κτίρια που υπήρχαν δεν έχουν την ποιότητα ή την ποικιλία που θα έπρεπε, ενώ είναι και πολύ μικρά με αποτέλεσμα μερικές φορές να έχουν το ίδιο μέγεθος με τα αυτοκίνητα! Αυτό γίνεται δυνατό(!) εξαιτίας της μέτριας μεγέθυνσης που δεν

προσθέστε και τα τραμ που εμφανίζονται από το πουθενά και θα βρείτε μερικούς λόγους για να εκνευριστείτε.

Σημαντικότερη όμως τεχνική αδυναμία είναι αυτή του αργού gameplay που κάνει το παιχνίδι αρκετά βαρετό. Να σκεφτείτε ότι έβλεπα τηλεόραση την ίδια στιγμή που έπαιζα! Τα γραφικά τελικά δεν είναι άσχημα, τα χρώματα ανεκτά και ο ήχος συμπαθητικός. Το πιο ωραίο είναι το εφφέ όπου το αυτοκίνητό σας συγκρούεται και με εκπληκτική κίνηση (όπως στο Burning Rubber του Plus) περιστρέφεται στον αέρα.



βοηθάει καθόλου. Έτσι τα sprites που είναι από την φύση του mode (160\*200 με 16 χρώματα) χοντροκομμένα, μεγεθύνονται απότομα και μερικές φορές μεγαλώνουν απροσδόκητα σε μέρη που δεν το περιμένατε. Αυτό κάνει την προσπέραση δύσκολη και εξαιρετικά χρονοβό-



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ	
16 χρώματα στην οθόνη ποτέ δεν έσωσαν κανένα αργό παιχνίδι	
ΓΡΑΦΙΚΑ	67
ΗΧΟΣ	70
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	78
ΓΕΝΙΚΑ	69

HOUSE	OCEAN
FORMAT	ALL FORMATS
TEST	CPC 6128
TOY	N. NTOPPAKH

# WWF WRESTLEMANIA

των τριών Renegade, το Rastan, τα δύο Barbarian, τα καταπληκτικό International Karate+ και The Way of Exploding Fist ενώ ο κατάλογος είναι ατελείωτος. Πίσω απ'αυτά τα παιχνίδια υπήρχε πάντα κάποια επιτυχία στα μεγάλα μηχανήματα (βλέπε coin-ops) ή ένα πολύ καλό gameplay. Στην εποχή μας αυτό συνεχίζεται (Final Fight, Golden Axe κτλ) αλλά δεν πιστεύω ότι δίνεται τόση προσοχή στο gameplay.

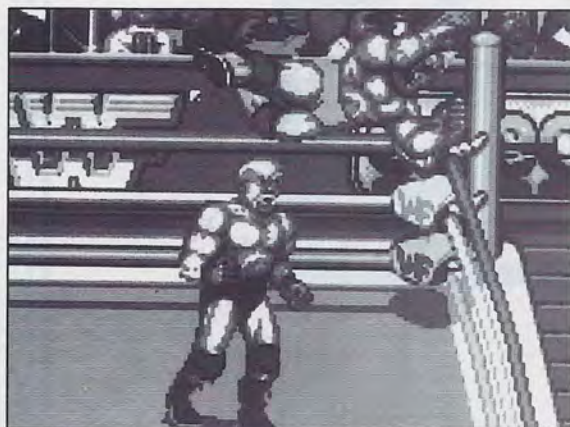
τρεις, η δυνατότητα να παίζουν δύο παίκτες άνθρωποι μεταξύ τους, και τα μεγάλα sprites. Το κακό είναι η παντελής έλλειψη οποιουδήποτε ίχνους background, ακόμα και των ελάχιστων ατόμων που πανηγυρίζουν. Επίσης, αν και μπορείτε να βγείτε από το ring δεν υπάρχει πουθενά η πολυπαθής καρέκλα που σε όλα τα παιχνίδια του είδους ανά τον κόσμο διευκολύνει την ζωή σας. Ακόμα το παιχνίδι είναι απάνθρωπα δύσκολο, με αποτέλεσμα να μην μπορείτε να παίξετε για πολλή ώρα. Τα γραφικά εκτός από τα δύο sprites είναι μετριότατα. Ακόμα και στο two player mode είναι βαρετό.

**O** Amstrad έδερνε πάντα! Κυρίως τους 8-bit υπολογιστές αλλά πάντα είχε καλές σχέσεις με όλα τα παιχνίδια που εμφανίζονταν σε οποιοδήποτε format και αφορούσαν τις πολεμικές τέχνες ή κάτι παρόμοιο! Αναφέρουμε για του λόγου το αληθές την σειρά

Το WWF WresletMania είναι η μεταφορά της μανίας ανάλογων παιχνιδιών από τα ηλεκτρονικά στον CPC αφού πέρασαν από τον δρόμο των 16-bit. Από το ίδιο παιχνίδι που παρουσίασε τον προηγούμενο μήνα το USER στην Amiga, έχουν διασωθεί μόνο η εισαγωγή που εμφανίζει τους ίδιους ήρωες, η επιλογή να παίξετε με όποιον θέλετε από τους



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ	
Ο Amstrad έχει δει - και θα δει - πολύ καλύτερα παιχνίδια από αυτό	
ΓΡΑΦΙΚΑ	58
ΗΧΟΣ	52
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	50
ΓΕΝΙΚΑ	54





# Data Gate

και ο κόσμος

του

# ATARI ST

Μνήμη  
2.5MB  
Για FM  
55.000

Digitizer  
Εικόνας  
Εγχρωμο  
60.000

Hypercache  
16MHz  
85.000

Replay  
VIII  
Sampler  
21.000

Disk Drive  
Εξωτερικό  
23.000

Ενισχυτής  
Stereo  
με Ηχεία  
21.000

Monitor  
Switch Box  
7.000

Forget me  
Clock  
11.000

Master  
Sound 2  
Sampler  
12.000

Optical  
Mouse  
16.000

AT Once  
65.000

<b>AMIGA</b>	
Disk Drive Εξωτερικό	25.000
Μνήμη 512K + Ρολόϊ	13.000
Scanner χειρός	65.000
Master Sound Sampler	12.000

PC Speed  
30.000

ΠΩΛΗΣΗ ΧΟΝΔΡΙΚΗ - ΛΙΑΝΙΚΗ

ΕΛ. ΒΕΝΙΖΕΛΟΥ 139 146-71 Ν. ΕΡΥΘΡΑΙΑ ΤΗΛ:80.88.619 FAX:80.00.186

# TIPS+TRICKS

## PC

### LARRY 3

Σαν Patti, στο πιάνο κάνοντας Look Piano, Get Tips συνέχεια και παίρνετε ασταμάτητα πόντους. Στο γκρεμό εκεί που ετοιμάζεστε να κατέβετε, πληκτρολογήστε REMOVE PANTYHOSE και παθαίνετε μια οθόνη δεξιά. Το πρόγραμμα σας λέει ότι η Patti ξανατύνεται. Τώρα γυρίστε αριστερά και ξανακάνοντας REMOVE PANTYHOSE παίρνετε 25 πόντους! Στις αρχικές ερωτήσεις στο παιχνίδι, για να τις ξεπεράσετε ευκολά, πατάτε Ctrl-Alt-X. Ετσι θα μπορείτε να επιλέξετε από ποιο Level θα αρχίσετε, αφού πρώτα διαλέξετε για ηλικία over 25.

### BACK TO THE FUTURE III

Καθώς φορτώνει γράψτε ROTTEN CHEAT, LOUSY CHEAT, LOW DOWN CHEAT και θα έχετε άπειρες ζωές.

### LARRY 1

Πατώντας Alt+X ξεπερνάτε τις ερωτήσεις στην αρχή.

### TOYOTA CELICA GT RALLY

Μόλις εμφανιστεί το μήνυμα Start your engine, πατήστε Control+C και θα παγώσει ο χρόνος. Τώρα δεν μπορείτε να χάσετε. Καλό έ;

### FORMULA (ACCOLADE)

Όταν σας γράψει το σύστημα Prepare to race, πατήστε 3 φορές το Esc και θα εμφανίσει τον πίνακα των αγωνιζομένων όπου εσείς θα έχετε 25 βαθμούς και οι άλλοι 0!

### GOLDEN AXE

Μεταφερθείτε στο Drive που βρίσκεται η δισκέτα με το παιχνίδι και γράψτε:

Type Pasword.txt για να σας δείξει όλους τους πιθανούς κώδικες που μπορεί να σας βάλει.

### PRINCE OF PERSIA

Γράφοντας Prince Megahit, και μετά πατώντας το N, σκοτώνετε όποιον θέλετε. Με το Ctrl+W πέφτετε αργά από μεγάλο ύψος, ενώ με το + γεμίζει ο χρόνος.

### SHINOBI

Κάντε redefine keys και δώστε τα πλήκτρα G, R, U, T, S για να πάρετε άπειρες ζωές.

## GAME GEAR

### SHINOBI

Πατήστε Up και START στην εισαγωγική οθόνη για να ακούσετε όλα τα εφέ του παιχνιδιού.

### GOLF

Μόλις κάνετε ένα άσχημο χτύπημα κάντε reset και θα το επιχειρήσετε ακριβώς από εκεί ξανά!

## AMIGA

### BATTLE SQUADRON

Ένα από τα δυσκολότερα Shoot'em ups που έχουν εμφανιστεί τα τελευταία χρόνια, υποτάσσεται στον gamer που γνωρίζει το ακόλουθο tip. Δώστε CASTOR ενώ παίζετε.

### ARCHIPELAGOS

Όταν το παιχνίδι σας ζητήσει να



διαλέξετε αρχιπέλαγο, δώστε 8421 και πατήστε ENTER δύο φορές. Τώρα θα μπορείτε να πηγαίνετε σε όλα τα νησιά από το 1 μέχρι το 9999.

### GHOULS'N GHOSTS

Γράψτε Karen Broadhurst για άπειρες ζωές.

### RICK DANGEROUS

Εάν έχετε βαρεθεί να χάνετε στην 5η πίστα υπάρχει και ο εύκολος τρόπος! Στον πίνακα των Hi scores πληκτρολογήστε POOKY, και όταν ξαναρχίσετε το παιχνίδι θα εμφανιστεί η φράση 16 BIT Long Game. Κάνοντας το Joystick στα δεξιά γίνεται 6 bit... και έτσι μικραίνουν οι πίστες και φτάνετε άνετα στο φινάλε!

### DRAGON BREED

Κάντε pause και έχοντας πατημένο το shift γράψτε IREM για άπειρη ενέργεια, ενώ με το N περνάτε πίστα.

### BADLANDS

Όταν τρέχετε ενάντια σε αντιπάλους που ελέγχονται από το computer μην τους νικάτε με μεγάλη διαφορά γιατί αλλιώς θα είναι πολύ ταχύτεροι στην επόμενη πίστα. Ακόμα αγοράζετε λάστιχα, turbo και ταχύτητα για να παίρνετε καλύτερα τις στροφές.

### F-29 RETALIATOR

Επειδή είναι δύσκολο να προσγειωθεί το F-29 μπορείτε να κάνετε eject πάνω από το διάδρομο προσγειώσης και η αποστολή θα τελειώσει σε να είχατε προσγειωθεί.

### THE IMMORTAL

Οι κωδικοί για πλήρη εξοπλισμό είναι:

Level 2: 7s7fc10006f70  
Level 3: 6e1ec21000e10  
Level 4: 465fa31001eb0  
Level 5: d4bfd41000eb0  
Level 6: bcfef51010a41  
Level 7: 6b10fb1010ac1  
Level 8: e590d710178c1

## TIPS+TRICKS

ΙΔΕΕΣ ΚΑΙ ΑΥΞΕΙΣ

### DEFENDER II

Οι κωδικοί για τις πίστες είναι:

1) START  
5) FLOYD  
9) FURRY  
13) BEAST  
17) LEMAC  
21) ZIPPO  
25) LAZER  
29) DAFAD  
33) MAMOG  
37) FUNKY  
41) DONKY  
49) KANJI  
53) IRATA  
57) NEURO  
61) STOAT

Με ANDES αναπληρώνεται η ενέργεια κάθε φορά που πυροβολείτε.

### HUNTER

Μερικές συντεταγμένες : Security Pass X:90, Y:153, OLD MAN: X:181, Y:169, Prisoner: X:135, Y:239, MONK: X:85, Y:174, Computer: X:244, Y:199, ΣΤΡΑΤΗΓΟΙ: X:135, Y:239, SECOND MAN: X:99, Y:61, ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ: X:49, Y:115

computers  
ΑΝΕΛΩΗΣ

ATARI

TT 030 4MB 32MHZ : 490000  
D/D HD - 50MB HARD DISK

MEGA STE 4MB : 330000  
16 MHZ - 50MB HARD DISK

1040 STE : 120000  
STE 2MB : 130000  
STE 4MB : 155000

ST-ΠΡΟΠΟ CARTRIDGE : 7500  
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΛΟΤΤΟ : 6000  
HARD DISK ADAPTER : 35000  
DISK DRIVE 1 MB : 24000  
DISK DRIVE 1.44MB : 38000  
DISK DRIVE 0.5 MB : 9000  
ΔΙΣΚΕΤΕΣ 3.5' ΑΠΟ 120

SCANNER A4 200DPI-ΕΚΤΥΠΩΤΙΚΟ  
ΦΩΤΟΑΝΤΙΓΡΑΦΙΚΟ : 119000

ΠΡΟΣΦΟΡΑ  
ATARI LASER PRINTER : 250000

ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ Ο Φ.Π.Α.

**ΚΑΝΕΛΩΗΣ ΑΘ. & ΣΙΑ**  
ΑΓΓΕΛΑΚΗ 23 - 54621 ΘΕΣ/ΝΙΚΗ  
ΤΗΛ. 031/236101 - FAX 236248  
\*ATARI\* ΕΙΝΑΙ ΣΗΜΑ ΚΑΤΑΤΕΘΕΝ ΤΗΣ ATARI CORP.

ΤΟΣ 1.4, 1.62 ΚΑΙ 2.05  
ΜΕ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΣΕ EPROMS  
(ΕΛΛΗΝΙΚΕΣ ΔΟΗΓΙΕΣ)

### SUPERCHARGER 1.5

AT EMULATOR ΜΕ ΕΛΛΗΝΙΚΑ  
ΠΑΡΑΛΛΗΛΗ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ DOS-ST  
1MB RAM (ΧΡΗΣΙΜΗ ΚΑΙ ΣΤΟΝ ST)  
ΘΕΣΗ ΓΙΑ 8087-2 ΣΥΝΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗ  
90000 ΔΡΧ. (ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ DOS 4.01)

ΑΚΟΜΗ: AT-SPEED 55000, AT-ONCE 55000

### ΣΚΛΗΡΟΙ ΔΙΣΚΟΙ

MEGAFILE 30 : 120000  
50 MB SCSI 17ms ΜΕ ΡΟΛΟΙ : 155000  
80 MB SCSI 17ms ΜΕ ΡΟΛΟΙ : 200000  
ΚΙΤ ΣΚΛΗΡΟΥ ΔΙΣΚΟΥ ΓΙΑ MEGA STE

### ΕΠΕΚΤΑΣΕΙΣ ΜΝΗΜΗΣ ΧΩΡΙΣ ΚΟΛΛΗΜΑ

STFM: 512KB: 18000 STE: 512KB: 15000  
2MB: 40000 2MB: 30000

CUBASE 2.15: 160000 DRUM EDITOR:  
MIDEX PLUS : 150000 12000

ΜΟΥΣΙΚΟ SOFTWARE : EDITORS ΚΑΙ  
ΤΡΑΠΕΖΕΣ ΗΧΩΝ ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ SYNTHS

ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ  
ΑΥΑΗΜΕΡΟΝ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

ΠΩΛΗΣΗ ΧΟΜΟΡΙΚΗ ΠΙΛΑΝΙΚΗ

**SPELLBOUND**

Οι κωδικοί για τις πίστες είναι:

- 2) HEYY
- 3) OUDI
- 4) DYOU
- 5) CALL
- 6) MYRI
- 7) NTAW
- 8) OMAN

**HUDSON HAWK**

Στην αρχική οθόνη τυπώστε SCIENCEFICTION χωρίς return.

**DEFENDER OF THE CROWN**

Μόλις κάνετε Seek Conquest σε κάποιο κάστρο και ο τοίχος γκρεμιστεί, τοποθετήστε τον κέρσορα στο ρήγμα του τοίχου και αρχίστε γρήγορα να πατάτε το mouse button. Έτσι θα αντιμετωπίσετε λιγότερους εχθρούς στην μάχη που ακολουθεί.

**TURRICAN**

Μόλις φορτώσει το παιχνίδι πατάτε το αριστερό πλήκτρο του mouse γρήγορα μέχρι να αρχίσει το παιχνίδι. Έτσι παίρνετε 99 ζωές και τρία credits.

**BEAST BUSTERS**

Παγώστε το παιχνίδι και εσείς θα μπορείτε να κινείτε τον κέρσορα ενώ τα αντίπαλα sprites θα είναι ακίνητα με αποτέλεσμα να τους εξοτώνετε όλους εύκολα.

**SILKWORM**

Πατήστε το Esc για να πάτε στην οθόνη των options. Πληκτρολογείτε Scrap 28 και θα πάρετε άπειρες ζωές.

**TERMINATOR 2**

Παγώστε το παιχνίδι, πατήστε τα F1 και F2 μαζί πατήστε το fire και Esc για να περάσετε επίπεδο.

**NINJA WARRIORS**

Πατήστε Caps Lock στο ON και γράψτε Chidas. Μετά πατήστε το Off. Θα έχετε άπειρες ζωές.

**GHOULS'N GHOSTS**

Τυπώστε Karen Broadhurst και θα πάρετε άπειρες ζωές.

**MASTER SYSTEM****ZILLION 2**

Μόλις χάσετε κρατήστε πατημένο το UP και το A ταυτόχρονα. Θα πάρετε μία έξτρα συνέχεια.

**WONDER BOY III**

9JC5 YHK XW4U HT2 για να έχετε στη διάθεσή σας όλα τα Legendar Weapons.

**TRANSBOT**

Μόλις εμφανιστεί το όνομα της SEGA στην αρχή του παιχνιδιού κρατήστε πατημένα το A και το B

ταυτόχρονα, συνεχίστε να τα κρατάτε πατημένα στην οθόνη των τίτλων και θα εμφανιστεί ένα μήνυμα που σας χαρίζει 10 ζωές.

**MEGA DRIVE****AFTERBURNER**

Όταν εμφανιστεί η οθόνη των τίτλων, πατήστε A, B, C και Start ταυτόχρονα. Θα βγείτε σε ένα μενού επιλογής επιπέδων!

**MUSHA ALESTE**

Παγώστε το παιχνίδι και εφαρμόστε στο joystick: B, B, C, B, B, C, UP, DOWN, A.

**ALNOLD PALMER GOLF**

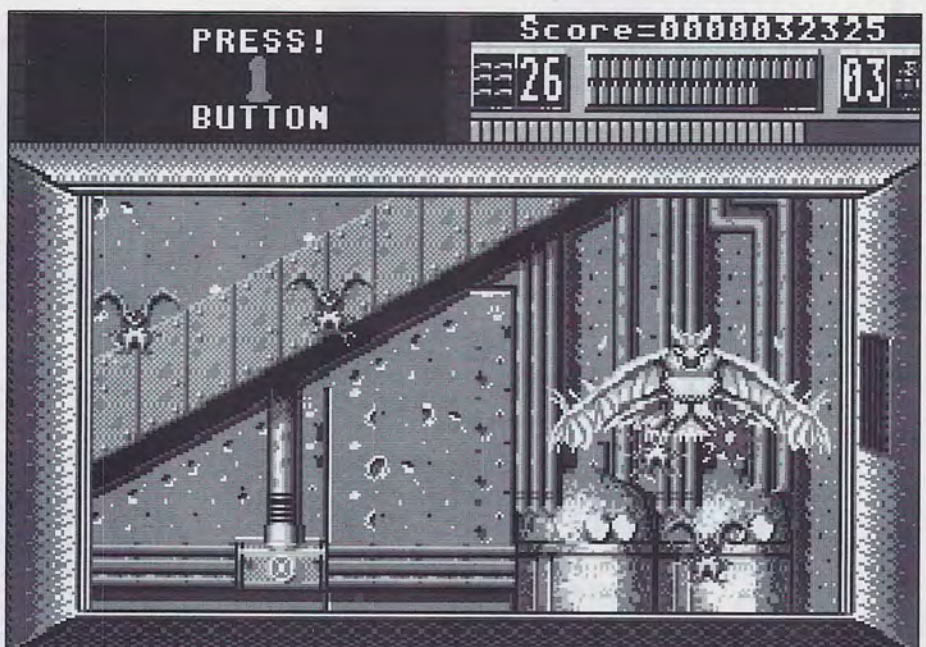
Στο σημείο που σας ζητάει password γεμίστε το με μικρά f στο πάνω μέρος και 9 στο κάτω μέρος!

**WRESTLE BALL**

Επιλέξτε το One Player League και την Ομάδα Καράτε με password KWGEN για να μπειτε σε τεστ ηχητικών εφφέ.

**PHELIOS**

Αν καταφέρετε να τελειώσετε το



παιχνίδι στο επίπεδο Advanced θα δείτε ότι εμφανίζεται στο μενού ένα ακόμα επίπεδο δυσκολίας, το Expert.

### **SUPER BUBBLE BOBBLE**

Κωδικοί: BCEFI, AFFEB, AGJAJ, IGJAI, FIDG, JECAL, CCEFI, CBIEB, GACFG, DDFCI.

## **GAME BOY**

### **BILL AND TED'S EXCELLENT ADVENTURE**

Wild West: 5554239  
GREECE: 5556767  
England: 5558942  
Prehistoric: 5554118  
SHOP MALL: 5558471  
SCHOOL ROOM: 5552989  
THE ABYSS: 5556737  
PARADISE: 5556429  
CONCEPT: 5551881

## **ATARI ST**

### **HUNTER**

Μερικές συντεταγμένες : Security Pass X:90, Y:153, OLD MAN: X:181, Y:169, Prisoner: X:135, Y:239, MONK: X:85, Y:174, Computer: X:244, Y:199, ΣΤΡΑΤΗΓΟΙ: X:135, Y:239, SECOND MAN: X:99, Y:61, ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ: X:49, Y:115

### **BEAST BUSTERS**

Παγώστε το παιχνίδι και εσείς θα μπορείτε να κινείτε τον κέρσορα ενώ τα αντίπαλα sprites θα είναι ακίνητα με αποτέλεσμα να τους εξοτλώνετε όλους εύκολα.

### **PIPEMANIA**

Μερικοί κωδικοί για να περνάτε στα επόμενα επίπεδα:

- 5) HAHA
- 9) GRIN
- 13) REAP
- 17) SEED
- 21) GROW

### **HADSON HAWK**

Παγώστε το παιχνίδι και τυπώστε SANITYCLAWSISCOMINGTOWN.

### **KLAX**

Καθώς παίζετε πατήστε Control+4 για να φτάσετε κατευθείαν στην τελευταία πίστα.

## **C64**

### **GHOULS'N GHOSTS**

Όταν σκοτώσετε τον δεύτερο δράκο θα βγει το μήνυμα WELL DONE. Τότε πατήστε fire και θα αποκτήσετε άπειρες ζωές.

### **RENEGADE III**

Χάνοντας στη δεύτερη πίστα και αφού σας ζητηθεί να γυρίσετε πίσω και να φορτώσετε την πρώτη, εσείς πατήστε απλά play και φορτώστε την τρίτη, οπότε και συνεχίζετε συνέχεια από την τρίτη.

### **KICK OFF**

Πάρτε την μπάλλα από τα πλάγια. Συνεχίστε παράλληλα προς την γραμμή του πλάγιου άουτ. Τους αντιπάλους τους περνάτε εύκολα. Μόλις φτάσετε στη γραμμή του κόρνερ, γυρίστε απότομα και συνεχίστε παράλληλα προς αυτήν. Μόλις φτάσετε στο τέρμα γυρίστε πάλι απότομα, ακριβώς δίπλα στο δοκάρι και σκοράρετε σίγουρα!

## **SPECTRUM**

### **TURRICAN**

Φορτώστε το παιχνίδι. Όταν ξεκινήσετε να παίζετε, πιέστε H για Pause. Τώρα πιέστε Enter, Space bar, 8, 9 και 0. Κρατήστε τα πατημένα ώσπου να φανεί η οθόνη-τίτλος, όπου και πρέπει να τα αφήσετε όλα ταυτόχρονα. Τώρα θα έχετε στη διάθεσή σας 99 απ'όλα εκτός από χρόνο. Επίσης πιάζοντας 0 μπορείτε να περάσετε στο επόμενο level.

## **TIPS+TRICKS**

ΓΙΔΕΣ ΚΑΙ ΛΥΣΕΙΣ

## **CPC**

### **ITALY'90 WINNER EDITION**

Όταν χάνετε με μεγάλο σκορ και δεν μπορείτε να το ανατρέψετε πατήστε το F6 και ο διαιτητής θα σφυρίξει τη λήξη του ματς 0-0 και έτσι θα πάτε στα πέναλτυ.

### **TURBO CHOPPER SIMULATOR**

Παγώστε το παιχνίδι με το Ctrl και πατήστε τα M, B, και I ταυτόχρονα. Τώρα έχετε άπειρες ζωές και κάθε φορά που πατάτε Ctrl και μετά Esc θα περνάτε επίπεδο.

### **P47 THUNDERBOLT**

Στο Hi Score για να δείτε μια μικρή έκπληξη δώστε ZEBEDEE.

### **LITTLE PUFF**

Πατήστε ταυτόχρονα τα E, A, D, B, X, N, M, < για να γίνετε άτρωτοι.

### **OPERATION WOLF**

Μόνο αν έχετε την έκδοση του παιχνιδιού με το Light Gun, μπορείτε να πατήσετε το Ctrl, Shift και Esc για να περνάτε επίπεδα.

### **SUPERTANK SIMULATOR**

Πατήστε Esc για να παγώσει το παιχνίδι και ύστερα τυπώστε STANK και ύστερα πάλι Esc για να αρχίσετε το παιχνίδι με άπειρες ζωές.

## **CREDITS**

Ευχαριστούμε για τα tips και τις συμβουλές τους: Γιώργο Καραϊσκό, Στέφανο Παπαμιχαήλ, Βασίλειο Βασιλόπουλο, Νίκο Βουλιέρη, Καραγιώργο Βασίλη, Πάνο Θανόπουλο, Χαράλαμπο Κανελλακόπουλο, Γιαννη Σιγαλά και όλους τους ανώνυμους που για μια ακόμα φορά ήταν περισσότεροι από τους επώνυμους. Και αυτό γιατί δεν θέζετε το όνομά σας και στο χαρτί με τα tips, αλλά μόνο στον φάκελλο ο οποίος συχνά χάνεται!

# Spell Shop

ΤΟΥ

Θ. ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΥ

**Γ**ερά σας φίλοι μου. Και αυτό το μήνα, το μαγαζάκι μου και εγώ, είμαστε κοντά σας, για να σας βοηθήσουμε και να σας λύσουμε τυχόν προβλήματα που αντιμετωπίζετε με κάποιο \$%&\*# adventure. Ας δούμε όμως τι μπορείτε να βρείτε μέσα στις σελίδες του Spell Shop. Αυτό το μήνα σας προσφέρουμε μετά από παράκληση πολλών αναγνωστών το πρώτο μέρος της λύσης του Indiana Jones and the Last Crusade, spells για το Conquest of Camelot και για το Monkey Island. Και ας μην ξεχνάμε, τα γραμματά σας, μπορείτε να τα στέλνετε στην διεύθυνση: USER, Σπάρτης 75, 12461, Χαϊδάρι, Για την στήλη Spell Shop.

*Ο φίλος μας Κώστας Ταβουλτσίδης μας στέλνει δύο αρκετά χρήσιμα Spells. Το πρώτο μας δίνει φοβερή βοήθεια για να περάσουμε άνετα το Test των συμβόλων στο adventure Conquest Of Camelot. Το δεύτερο μας βοηθά να νικούμε εύκολα, στις ξιφομαχίες του The Secret of the Monkey Island. Τον ευχαριστούμε.*

## CONQUEST OF CAMELOT THE TEST OF THE SYMBOLS

She was the goddess of byblos.

ASTARTE

Among her other names were Astroarche, Attar, Samayin and Ishtar.

ASTARTE

The Israelites burned incense, offered wine and backed cakes in honor.

ASTARTE

She had a great shrine at Aphaca.

ASTARTE

Sollomon built a sanctuary in her honor in Jerusalem.

ASTARTE

Her priestesses were famous for their skill in astrology.

ASTARTE

She was earlier known as a Goddess in the country of Libya.

ATHENE

Accoring to greek legends, she was born from the forehead of Zeus.

ATHENE

She was a patron of architechs, sculptors, spinners and weavers.

ATHENE

The element of brimstone was associated with her.

ATHENE

The name of her major temple meant virgin - house.

ATHENE

She was renowned for her wisdom which was often represented in the form of an owl sitting upon her shoulder.

ATHENE

To the Romans she was known as mother of the harvest.

CERES

In Greek her name was kore or Demeter.

CERES

She was a guardian of grains and the field.

CERES

Her major festival was celebrated on April 19th.

CERES

She was renowned as the Lawgiver and her priestesses helped to found the legalsystem of Rome.

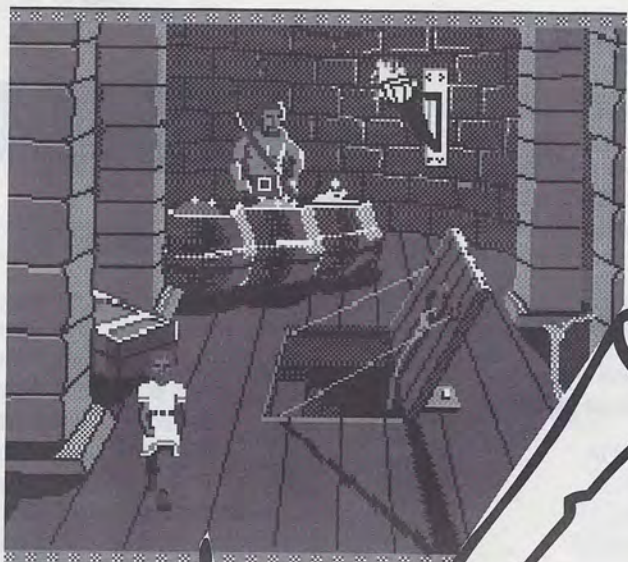
CERES

Her sacred women were titled Matronae and ruled Rome for hundreds of years.

CERES

To the Egyptians she was known as Hathor.

ISIS

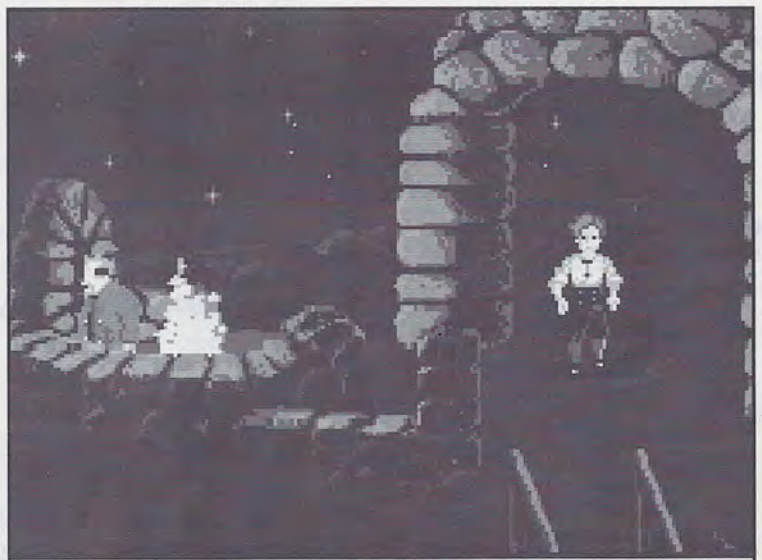


Another title for her is the one who is all.  
 ISIS  
 She gave birth to the sun and granted immortality to rulers.  
 ISIS  
 The yearly flood of Nile was caused by the tears she cried.  
 ISIS  
 Her priests and servents were known as Pastophori.  
 ISIS  
 The romans knew her by the name Aphrodite.  
 VENUS  
 Mirrors are considered her sacred objects.  
 VENUS  
 The morning star and evening star are named for her.  
 VENUS  
 Her sacred day is friday on which day her followers would eat fish.  
 VENUS  
 Her sacred element is copper.  
 VENUS  
 One of her important shrines was on the island of Cyprus.  
 VENUS  
 She was known to the Romans as Hestia.  
 VESTA  
 In the ancient language of Sanscrit her name means shining.  
 VESTA  
 She is the Guardian of innermost things.  
 VESTA  
 Her sacred fire was tended by six women who took vows of chastity for thirty years.  
 VESTA  
 Her hearth fire is thought to be the center of the earth.  
 VESTA  
 She is the guardian of home and hearth.  
 VESTA

I've heard you were contemptible sneak  
 TOO BAD NO ONE'S EVER HEART OF YOU AT ALL  
 You are no much for my brains you poor fool  
 I'D BE IN REAL TROUBLE IF YOU EVER USE THEM  
 There are no words for how disgusting you are  
 YES THERE ARE YOU JUST NEVER LEARN THEM  
 I've spoken with apes more polite than you  
 I AM GLAD TO HEAR YOU ATTENDED YOUR FAMILY REUNION  
 I am not going to take your insolence sitting down  
 YOUR HEMORRHOIDS ARE FLARING UP AGAIN EH?  
 People fall at my feet when they see me coming  
 EVEN BEFORE THE SMELL OF YOUR BREATH  
 SWORD MASTER'S INSULTS  
 No one will ever catch fighting as bad as you do  
 YOU RUN THAT FAST  
 I will milk every drop of blood from your body  
 HOW APPROPRIATE YOU FIGHT LIKE A COW  
 My last fight ended with my hands covered with blood  
 I HOPE YOU'VE LEARNED STOP PICKING YOUR NOSE  
 My sword is famous all over the Caribbean  
 TOO BAD NO ONE'S EVER HEART OF YOU AT ALL  
 I've got the courage and skill of a swordman  
 I'D BE IN REAL TROUBLE IF YOU EVER USE THEM  
 Now I know what filth and stupidity real are  
 I'M GLAD YOU ATTENDED YOUR FAMILY REUNION  
 Only once have I met such a coward  
 HE MUST HAVE TAUGHT YOU EVERYTHING YOU KNOW  
 Every word you say to me is stupid  
 I WANTED TO MAKE SURE YOU'D FEEL COMFORTABLE WITH ME  
 I hope you have a boat ready for a quick escape  
 WHY DID YOU WANT TO BORROW ONE  
 My tongue is sharper than any sword

## THE SECRET OF THE MONKEY ISLAND

Soon you will be wearing my sword like a shish-kebab  
 FIRST YOU'D BETTER STOP WAVING IT LIKE A FEATHER-DUSTER  
 You fight like a dairy farmer  
 HOW APPROPRIATE  
 You fight like a cow  
 I once own a dog who was smarter than you  
 HE MUST HAVE TAUGHT YOU EVERYTHING YOU KNOW  
 You make me want to puke  
 YOU MAKE ME THINK SOMEBODY ALREADY DID  
 You have the manners of a beggar  
 I WANTED TO MAKE SURE YOU FEEL COMFORTABLE WITH ME  
 This is the end for you, you gutter crawling cur  
 AND I HAVE GOT A LITTLE TIP FOR YOU GET THE POINT  
 My handkerchief will wipe up your blood  
 SO YOU GOT THAT JOB AS A JANITOR AFTER ALL  
 Nobody's ever drawn blood for me and nobody ever will  
 YOU RUN THAT FAST ?  
 I got this scar on my face during a mighty struggle  
 I HOPE NOW YOU'VE LEARNED STOP PICKING YOUR NOSE  
 Have you stop wearing diapers yet  
 WHY DID YOU WANT TO BORROW ONE



FIRST YOU'D BETTER STOP WAVING IT LIKE A FEATHER DUSTER  
 There are no clever moves that can help you know  
 YES THERE ARE YOU JUST NEVER LEARNED THEM  
 My name is feared in every dirty corner of this island  
 SO YOU GOT YOUR JOB AS A JANITOR AFTER ALL  
 My wisest enemies run away at the first sight of me  
 EVEN BEFORE THEY SMELL YOUR BREATH  
 You are a pain in the backside sir  
 YOUR HEMORRHOIDS ARE FLARING UP AGAIN EH?  
 I have got a long sharp lesson for you to learn today  
 AND I HAVE A LITTLE TIP FOR YOU GET THE POINT

Η Λ Υ Σ Η Τ Ο Υ

# Indiana Jones

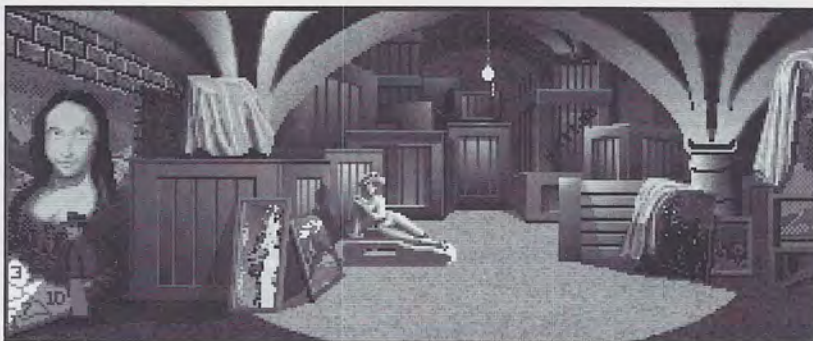
## and the Last Crusade

### PART I

του φίλου μας Κώστα Καρέτσου

**Σ**το γυμναστήριο WALK TO LOCKER ROOM. Στο ρίγκ διαλεξε τη 2η απάντηση. Όταν τον νικήσεις τη 4η απάντηση (αλλάξεις). Μετά WALK TO DOOR, TALK TO MARKUS. Οι απαντήσεις με τη σειρά είναι 3,2 ή 1. Τώρα OPEN DOOR, WALK TO DOOR, TALK TO STUDENTS οι απαντήσεις είναι 3,3,3. Στο γραφείο σου PICK UP PAPERS, PICK UP PACKAGE, OPEN PACKAGE (Grail diary). Στα ραφια ανάμεσα στα δυο παράθυρα LOOK JAR (διαλυτικό), OPEN RIGHT WINDOW, WALK TO WINDOW. Όταν βγεις σε πάνε στον DONOVAN. Πρέπει να βρεις το Holy Grail, οπότε θα βρεις και τον πατέρα σου. TRAVEL TO HENRY'S HOUSE. Μέσα PULL BOOKCASE (την επάνω). Απο πίσω PICK UP STICKY TAPE. Στο δεξί δωμάτιο PICK UP PAINTING. Απο το πρώτο δωμάτιο PICK UP PLANT, PICK UP TABLE CLOTH. Φύγε.

Στο πανεπιστήμιο WALK TO (OPEN) WINDOW, USE STICKY TAPE IN JAR. Βρίσκεις ένα κλειδί. Πάλι εξω WALK TO (OPEN )



WINDOW. TRAVEL TO HENRY'S HOUSE, USE SMALL KEY INCH-EST, PICK UP OLD BOOK, WALK TO DOOR, TRAVEL TO PLANE TO VENICE. Ξεκινάς στην εκκλησία-βιβλιοθήκη. WALK TO (LEFT-DOWN) STAKS. Τώρα με την "what is" εντολή βρές στην αριστερή στήλη, δε ύτερο απο κάτω ράφι, στη μέση το βιβλίο. PICK UP BOOK (How to fly a Biolane) LOOK MANUAL (πρέπει να γίνει αντίγραφο του σχεδίου), WALK (LEFT) TO NEXT ROOM, LOOK GRAIL DIARY (σημείωσε τι γράφει η 2η σελίδα είναι .....), WALK LEFT TO SHELVES. Στη 1η στήλη 4ο απο κάτω ράφι κάνε PICK UP στο βιβλίο "Hitler's Mein Kampf", WALK (LEFT) TO NEXT ROOM, WALK (LEFT) TO

SHELVES, 1η στήλη, 2ο απο κάτω ράφι, το δεξιότερο βιβλίο PICK UP BOOK (Secrets of Roman Catacombs), LOOK BOOK OF MAPS (αντιγραφή γιατί είναι ο χάρτης των κατακομβών). Τώρα προχώρα μεχρι να βρεις σε ενα χώλ τα metal post και red coraon barrier. PICK UP METAL POST (τα παίρνεις και τα δύο).

Τώρα γύρνα ολα τα χωλ τυπώνοντας στο καθένα LOOK WINDOW. Όταν πάρεις την απάντηση "it looks just like the picture in the diary". Σταμάτα. Εδώ θα πρέπει να εξετάσεις τις δυο inscriptions ανάλογα με οτι λέει το Grail Diary (π.χ αν λέει "to enter follow the second in the left" θα πρέπει να σημειώσεις τον 2ο αριθμό της αριστερής επιγραφής).

Τώρα USE THE METAL POST WITH SLAB-X (αυτό θα βρεις πιο πρίν). Μπήκες στις κατακόμβες. Μπές στην κάτω αριστερά είσοδο.

Στο δωμάτιο με τούς σκελετους PICK UP ARM. Πέρνα διαδοχικά τα δωμάτια με





το slap και το torch. Αγνόησε το δωμάτιο με το νερό.

Στο δωμάτιο με το sewage pipe και το manhole cover κάνε OPEN MANHOLE COVER, WALK TO MANHOLE.

Είσαι στην πλατεία. Πήγαινε αριστερά στους lovers. Εδώ LOOK BOTTLE, PICK UP WINE BOTTLE. Ξανά WALK TO MANHOLE, WALK TO TUNNEL. Πήγαινε στο πλημμυρισμένο δωμάτιο και USE WINE BOTTLE WITH POOL OF WATER. Γύρνα στο δωμάτιο με το torch, USE WINE BOTTLE WITH THE TORCH. Μαλάκωσε την ξεραμένη λάσπη έτσι, PULL TORCH. Βρίσκεσαι στο κάτω σύστημα σπηλαιών. Βρές το δωμάτιο με το wooden plug στην οροφή και προχώρα δεξιά. LOOK INSCRIPTION. Γύρνα πίσω και USE HOOK WITH WOODEN PLUG, USE WHIP WITH HOOK. Έτσι αδειάζει το πάνω δωμάτιο από τα νερά. Γύρνα στο δωμάτιο με την σκάλα WALK TO LADDER.

Βγαίνεις στο δωμάτιο με το slab. Δεξιά στο τέως πλημμυρισμένο δωμάτιο. Τώρα μπορείς να περάσεις, WALK TO RIGHT TUNNEL. Μόλις βγεις, αριστερά και πάνω, υπάρχει ένα δωμάτιο με μια μηχανή USE RED CORDON WITH MACHINE και TURN ON WHEEL (μια φορά). Έτσι κατεβάζεις μια γέφυρα που θα βρεις παρακάτω. Βρές το δωμάτιο με τα τρία statues και τη wooden door. Εδώ LOOK GRAIL DIARY. Σου δείχνει σε ποιά θέση ακριβώς πρέπει να μπουν τα τρία αγάλμα-

τα. Ο μηχανισμός κίνησης είναι: PULL το δεξί μια φορά, γυρνάει και το αριστερό δύο, κάνεις PULL το αριστερό μια φορά, γυρνάει και το μεσαίο μια. Το μεσαίο κινείται μόνο αυτό μια φορά. Φτιάξε την εικόνα ρυθμίζοντας πρώτα το δεξί, μετά το αριστερό και τελευταίο το μεσαίο. Η πόρτα ανοίγει. WALK TO STAIRCASE.

Αν είχες χειριστεί σωστά τη μηχανή πριν τώρα η γέφυρα θα πρέπει να είναι κατεβασμένη. Συνέχισε στη σπηλιά με τα skulls και wooden door. Εδώ πάλι LOOK GRAIL DIARY. Δείχνει ένα πεντάγραμμο. Οι αντιστοιχίες νοτών - κρανίων είναι νότα κάτω από τη 1η σειρά - 1ο από δεξιά κρανίο, νότα στην πρώτη σειρά - 2ο κρανίο κτλ. Αναλόγως με τις νότες που θα δεις θα πρέπει να πατήσεις με την σωστή σειρά τα κρανία. PUSH SKULLS και η πόρτα ανοίγει. Φτάσε στον τάφο του ιππότη OPEN CASKET, LOOK CASKET. Σου δίνεται το όνομα της πόλης Iskenderum. Δεξιά στο grating OPEN OLD RUST LOCK, WALK TO EWAGE PIPE, WALK TO MANHOLE. Στο Brunwald Castle, όπου κρατείται ο πατέρας σου. Μπές στην πόρτα του κάστρου. Στον υπηρέτη οι απαντήσεις είναι 2, 1, 2 ή THROW A PUNCH, WALK TO (NORTH) DOORWAY. Βρες τον μεθυσμένο φρουρό και απάντησε 3, 2. Σου δίνει το stein του. Πήγαινε τώρα στην κουζίνα. Εκεί USE STEIN WITH SPIGOT, USE STEIN WITH HOT COALS, USE STAIN WITH SPIGOT, PICK UP ROAST BOAR.

Βγές στο χώλ, τώρα WALK TO HALL (NE).

Μόλις μπεις κάτω αριστερά στο φρουρό απάντησε 3, 2, 1. Μπές μέσα στην δεξιά πόρτα. Στο δωμάτιο υπάρχουν διάφορες στολές PICK UP UNIFORM, αυτή που βρίσκεται στα ράφια. Βγές και μπές στο 1ο αριστερά δωμάτιο, που είναι σαν τραπεζαρία. Πλησίασε την πανοπλία που βρίσκεται κοντά στο τζάκι και USE SUIT OF ARMOR. Το τσεκούρι πέφτει και κάνει μια γραμμή στο χαλί. Φύγε και πήγαινε στις σκάλες για τον 1ο όροφο. Οι απαντήσεις στο φρουρό είναι 1, 2, 2.

Ανέβα τις σκάλες. Βρές το δωμάτιο με το Chest, και μπές μέσα. Εδώ OPEN CHEST, LOOK CHEST παίρνεις 50 μάρκα, CLOSE CHEST, USE SERVANT UNIFORM. Ντυμένος υπηρέτης πηγαίνεις βόρεια και μετά νότια στο φρουρό που φυλάει το μικρό διάδρομο OFFER AN ITEM, THE PAINTING (από το σπίτι του πατέρα σου). Φεύγει και μετά από λίγο βλέπεις την σκηνή που το δίνει στον αξιωματικό. Στο διάδρομο δεξιά και βόρεια, στο δωμάτιο αριστερά OPEN CHEST, LOOK CHEST (uniform), LOOK UNIFORM, η στολή δεν σου κάνει άλλα βρίσκεις σ' αυτή ένα μικρό κλειδί, τώρα CLOSE CHEST, USE INDY WEAR. Ξανά στο ισόγειο, πήγαινε τώρα στο δωμάτιο με το Servant Uniform. Εδώ USE BRASS KEY IN LOCK, PICK UP GREY UNIFORM.

Αφού πάρεις την στολή πήγαινε γρύγορα στον 1ο όροφο στο δω-



μάτιο που βρήκες τα 50 marks. Μπές μέσα και USE GREY UNIFORM. Μπές στο δωμάτιο αριστερά. Στο φρουρό απάντησε 3. Πάλι αριστερά και μόλις βγεις, βόρεια στην πιο αριστερή πόρτα. Μπές μέσα. Εδώ βρίσκεται το σύστημα συναγερμού. Στο φρουρό που φυλάει το σύστημα συναγερμού OFFER AN ITEM, THE "MEIN KAMPF", φεύγει. Τώρα πλησίασε το σύστημα από τα πλάγια και USE STEIN WITH GRATIVE. Μπράβο κατάφερες να εξουδετερώσεις τον συναγερμό!

Βγές και πήγαινε στην πιο δεξιά πόρτα. Στον φρουρό απάντησε με 2, 2, 3. Μαθαίνεις το όνομα του αξιωματικού. Βγές και πήγαινε στις σκάλες για το 2ο όροφο. Εδώ στο φρουρό THROW A PUNCH. Όταν τον νικήσεις, στο διάδρομο απέναντι από τις σκάλες και στο δωμάτιο αριστερά. Εδώ PICK UP FIRST AID KIT.

Βγές και ανέβα τις σκάλες για τον 2ο όροφο. Στον πρώτο φρουρό απάντησε 1, 2, 1. Μπές στην 1η πόρτα αριστερά.

Πλησιάστε το σκυλί και GIVE ROAST BOAR TO DOG, PICK UP TROPHY, OPEN FILE DRAWER, PICK UP PASS. Τώρα βγές και κατέβα στον 1ο όροφο, άλλαξε σαν Indy και κατέβα στο ισόγειο. Πήγαινε στην κουζίνα. Εδώ USE TROPHY WITH SPIGOT. Πήγαινε ξανά στον 1ο όροφο προχώρα αριστερά και κάτω στο μικρό διάδρομο στην τελευταία πόρτα, το δωμάτιο με τους πίνακες. Αριστερά και PUSH LARGE PAINTING, OPEN VAULT DOOR, WALK TO



VAULT DOOR. Βλέπεις το δισκοπότηρο. Κάνε τώρα USE GRAY UNIFORM, WALK TO VAULT DOOR, CLOSE VAULT DOOR, PULL LARGE PAINTING. Τώρα πηγαίνεις ξανά στο 2ο όροφο. Πλησίασε τον ξανθό τεράστιο φρουρό και OFFER AN ITEM, THE TROPHY. Ο φρουρός μεθάει και τον νικάς πολύ εύκολα. Προχώρα τώρα κάτω και αριστερά. Στον αξιωματικό απάντησε 2, 2, 3 και σ'αφήνει.

Συνέχισε αριστερά και βόρεια στο δωμάτιο με τα κεριά. Πάνω στα κεριά υπάρχει ένα μικρό ασημένιο κλειδί, PICK UP SILVER KEY.

Σε αυτό το σημείο, μπορείς να ακολουθήσεις δύο διαφορετικούς δρόμους. 1ος δρόμος. Να πάς στο δωμάτιο του πατέρα σου ακολουθώντας την εξής διαδρομή: νότια, ανατολικά, βόρεια, δυτικά. Σε μια από αυτές τις πόρτες βρίσκεται ο πατέρας σου, κάνεις USE SILVER KEY IN DOOR, ανοίγει η πόρτα και παίρνετε τον πατέρα σου και φεύγεις.

Τώρα σας πιάνουν. 2ος δρόμος. Στις σκάλες του 2ου προς τον 1ο όροφο κατεβαίνεις και

μετά δεξιά και πάλι δεξιά, και δεξιά, στο δωμάτιο αριστερά, στο παράθυρο OPEN WINDOW, WALK TO WINDOW. Δεξιά στο 3ο παράθυρο και OPEN WINDOW, WALK TO WINDOW. Μόλις μπείς εντόπισε το loose brick. Τώρα PUSH LOOSE BRICK.

Βγές ξανά στο παράθυρο. Τώρα το τούβλο είναι από την έξω μεριά, οπότε USE WHIP WITH BRICK.

Ανεβαίνεις στον 2ο όροφο. Μπές στο πρώτο παράθυρο, OPEN CABINET παίρνεις τα 75 marks, βγές πάλι έξω. Στο πιο αριστερό παράθυρο βρίσκεται ο πατέρας σου. Μπές μέσα. Όταν μπείς, πλησίασε την πόρτα και USE SILVER KEY IN DOOR, WALK TO DOOR. Τώρα σας πιάνουν.

Στον αξιωματικό κάνε OFFER AN ITEM, THE GRAIL DIARY. Βρίσκεισαι δεμένος μαζί με τον πατέρα σου στην αίθουσα που μοιάζει με τραπεζαρία.

Καθώς είσαι δεμένος κάνε PULL CHAIRS μέχρι η μέση από τις δύο καρέκλες να πάει ακριβώς πάνω στην γραμμή που υπάρχει πάνω στο χαλί. Τώρα USE SUIT OF ARMOR. Επιτέλους ελευθερώθηκες. Πλησίασε το αριστερό άγαλμα και PUSH STATUE, ανοίγει ένα μυστικό πέρασμα, τώρα WALK TO FIREPLACE. Μπές μέσα και θα βρεθείς έξω από τον πύργο. Τώρα προχώρησε δεξιά και USE MOTORCYCLE. Πηγαίνεις στο Βερολίνο.

Στο φυλάκιο απάντησε 3, 3, 1, 1 και περνάς....



# BLOCKOUT

HOUSE	ATARI
FORMAT	ALL FORMATS
TEST	LYNX

TOY **N. NTOPPAKH**

**Π**ιστεύετε ότι άξιζε στο Tetris τέτοια δόξα; Τέλος πάντων, τώρα που την απέκτησε το ερώτημα είναι μάλλον ρητορικό. Αλλά θα μπορούσα να το θέσω για το Weltris, που γνωρίζει την μία έκδοση μετά την άλλη, από μηχανήμα σε μηχανήμα. Είναι ένα από εκείνα τα παιχνίδια που φαίνονται απλά και στην πραγματικότη-

τα έτσι είναι! Σε ένα λοιπόν μεταβλητού βάθους τρισδιάστατο πηγάδι πρέπει να τοποθετείτε τα ποικίλα τρισδιάστατα αντικείμενα που σας εμφανίζει ο υπολογιστής. Το παιχνίδι όμως είναι ένα από εκείνα τα ruzzles που δεν εκμεταλλεύονται τις δυνατότητες του Lynx.

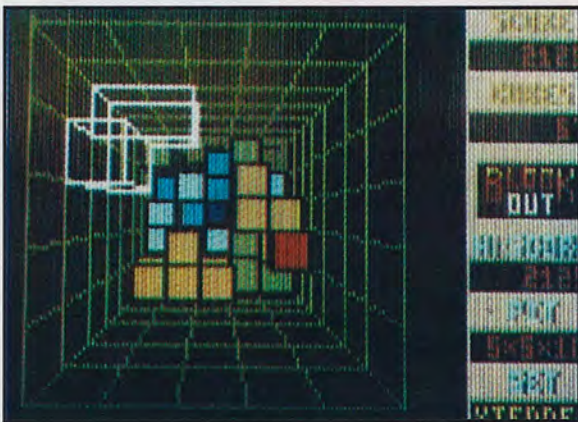
Δηλαδή πουθενά δεν βλέπετε την ταχύτητα του μηχανήματος ή τις ικανότητες του blitter. Αυτό δεν σημαίνει ότι υστερεί σε καμία περίπτωση σε σύγκριση με τα υπόλοιπα παιχνίδια.

Η ανάλυση είναι πολύ καλή και χωρίς δυσκολία θα αναγνωρίζετε τα σχήματα, τις πλευρές τους και κυρίως τον χώρο του πηγαδιού, τα ελεύθερα ανοίγματα και τις γραμμές που οδηγούν σ'αυτά.

Με την χρήση του B και του joystick σας, μπορείτε να περι-

στρέψετε τα τετραγώνια προς όποια κατεύθυνση θέλετε, ενώ ο χρόνος που δίνει το μηχανήμα στον παίκτη είναι υπερ-αρκετός για να κερδίσει.

Αλλά όσοι θελουν κάτι πιο προκλητικό μπορούν να αλλάξουν τις συνθήκες του παιχνιδιού με πιο ποικίλα σχήματα, πιο μικρό πηγάδι κτλ. Τα 16 χρώματα που εμφανίζονται στην οθόνη είναι αρκετά και έντονα, η μουσική όμορφη και το τρισδιάστατο εφέ υπέροχο. Αν δεν ζαλιζέστε εύκολα θα σας αρέσει!



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ	
Η εθιστικότητα του αναπληρώνει την έλλειψη πρωτοτυπίας και τεχνικών αξιώσεων.	
ΓΡΑΦΙΚΑ	77
ΗΧΟΣ	60
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	95
ΓΕΝΙΚΑ	80

HOUSE	SEGA
FORMAT	G.G, MASTER SYSTEM
TEST	GAME GEAR

TOY **N. NTOPPAKH**

**Τ**ο ίδιο παιχνίδι που είχαμε παρουσιάσει στο Master System τον προηγούμενο μήνα. Έτσι και αυτό το μήνα η αναζήτηση της διδυμης αδελφής σας που απήχθη από εργαστηριακά τέρατα συνεχίζεται, στο φορητό μηχανήμα της SEGA.

Όμως αυτό το παιχνίδι είναι μια ευκαιρία για απάντηση σε όσους κατηγορούν το Game Gear σαν μια απλή μεταφορά του Master System σε κονσόλα χειρός.

Γιατί εδώ το παιχνίδι όχι απλώς παίζεται,

αλλά είναι ουσιαστικά καλύτερο από το αντίστοιχο του Master. Είναι πιο γρήγορο και έτσι ο χειρισμός γίνεται πολύ ευκολότερα ενώ νιώθετε ότι έχετε περισσότερο έλεγχο πάνω στα sprites και στην τύχη του χαρακτήρα σας.

Το scrolling από αριστερά προς τα δεξιά είναι πολύ καλό αλλά πάλι διακόπτεται σε μερικά σημεία για να συνεχίσει, αφού φορτώσει από το cartridge.

Οι μεγάλοι κακοί βρίσκονται στην θέση τους, έχουν εξαιρετική ευκρίνεια και είναι πιο εύκολο να νικηθούν. Γενικά το παιχνίδι είναι εύκο-

λο και θα μπορούσατε να περάσετε αρκετά επίπεδα και να εκτιμήσετε μερικές πολύ καλές ιδέες στο gameplay.

Στα αρνητικά του βέβαια εξακολουθεί να δεσπόζει η κακή συνήθεια να σας ξεκινάει από την απόλυτη αρχή του επιπέδου κάθε φορά που χάνετε μια ζωή.

Αυτό έχει άμεσο, θανατηφόρο αντίκτυπο στην διάρκεια του παιχνιδιού που θα σας σπάσει τα νεύρα πολύ πιο γρήγορα απότι νομίζετε. Αφήστε που τα περισσότερα τέρατα είναι πολύ χαζά!



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ	
Μπορεί να είναι μέτριο, αλλά είναι καλύτερο από,τι στο Master System.	
ΓΡΑΦΙΚΑ	70
ΗΧΟΣ	60
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	75
ΓΕΝΙΚΑ	70

# CONSOLE REVIEWS

HOUSE	—
FORMAT	GAME BOY
TEST	GAME BOY
TOY	N. ΝΤΟΠΠΑΚΗ

Η έκδοση του Skate or Die για το Game Boy είναι πραγματικά απολαυστική. Σ'αυτό συμβάλλουν δύο πράγματα: πρώτα το ίδιο το skating, το οποίο όταν παρουσιάζεται γρήγορο είναι συναρπαστικό και έχει αρκετές κινήσεις που πρέπει να τιθασειύσετε. Το δεύτερο και σημαντικότερο είναι ότι εμφανίζει διαφορικά displays όταν παίζετε.

Στην αρχή επιλέγετε σε ποιό από τα τέσσερα επίπεδα θέλετε να παίζετε πρώτα. Αν τα πάρετε με την σειρά θα βρεθείτε να σκρολλάρετε από αριστερά προς τα δεξιά με το ανθρωπάκι σας να επιταχύνει ανάλογα με τον χρόνο που έχετε κρατημένο το joystick προς μία κατεύθυνση.

Μπορείτε τώρα να φρενάρετε κάνοντας το joystick προς την αντίθετη κατεύθυνση. Σας περιμένουν πολλά αντικείμενα που πέφτουν από τον ουρανό, ακόμα περισσότερες πλατφόρμες πάνω στις οποίες πρέπει να ανέβετε και χάσματα να πηδήξετε. Όπως καταλαβαίνετε τα στοιχεία του platform κυριαρχούν σε ένα πρώτο επίπεδο όπου μετά από μερικά λεπτά θα βρεθείτε στον τελικό κακό που είναι ένας ζογκλέρ.

Μόλις τον νικήσετε θα περάσετε σε μια πίστα με κάθετο scrolling, σε μία αμμουδιά όπου δεν πρέπει να σας αγγίζουν τα αντικείμενα που βρίσκονται εκεί ούτε και το αλμυρό κύμα που έρχεται και φεύγει (ακούγεται σαν παιχνίδι που θα παιχτεί πολύ το καλοκαίρι). Εδώ ο ήρωάς μας μπορεί να πηδάει ή να σκύβει σε ένα εξαιρετικά απολαυστικό gameplay με άριστη οπτική εμφάνιση.

Το τρίτο επίπεδο είναι μια προσπάθεια που προσωπικά μου θύμισε τα Χελωνονιζάκια! Βλέπετε όλοι αυτοί οι υπόνομοι, τα νερά και τα ποντίκια... Επιστροφή σε στήσιμο αριστερού προς τα δεξιά scrolling όπου οι πλέον σκοτεινοί και εκκεντρικοί gamers αρέσκο-

## ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ...

Κάντε εξάσκηση στο πατίνι του μικρού αδερφού σας. Αν δεν σας το δίνει, κάντε του την ζωή πατίνι. Μην το επιχειρήσετε στον μεγάλο σας αδερφό.



# SKATE OR DIE BAD 'N' RAD



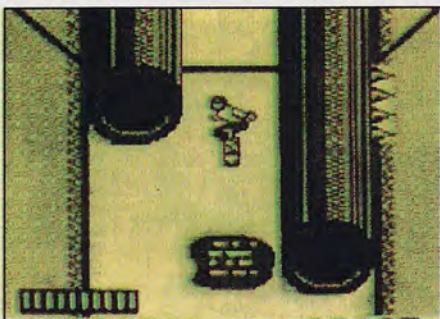
νται να κυκλοφορούν στα έγκατα μιας μεγάλης πόλης. Ξαφνικά τεράστια σκουλήκια βγαίνουν από το πουθενά, σαπισμένα πατώματα καταρρέουν κάτω από το βάρος σας, και βατραχάνθρωποι σας καμακώνουν χωρίς προειδοποίηση. Λες και σας περίμεναν εκεί! Εννοείται ότι κάθε πτώση σας στερεί μία από τις τρεις ζωές σας και κάθε επίπεδο το ξεκινάτε από την αρχή. Αυτό είναι το μόνο πραγματικά ενοχλητικό στοιχείο του παιχνιδιού. Το τέταρτο επίπεδο είναι βασισμένο στο στήσιμο του δεύτερου, βλέποντας τα πάντα από πάνω σε γωνία αλλά τώρα σε έναν κλειστό χώρο όπου αφού αποφύγετε τους διάφορους σωλήνες που εμφανίζονται από το πουθενά (θα χρειαστείτε μαθήματα οδήγησης για να τα βγάλετε πέρα) θα σας καταδιώξει ένας τεράστιος σωλήνας σε μια σκηνή που θυμίζει Indiana Jones! Αν περάσετε το τέταρτο level τότε μπορείτε να δείτε

τα επόμενα τρία επίπεδα που είναι πολύ δυσκολότερα. Όσο για την τεχνική πλευρά αυτή είναι από τις καλύτερες που έχουμε δει στο εν λόγω μηχάνημα.

Τέλος οφειλούμε μια επανόρθωση: στο προηγούμενο τεύχος, εκ παραδρομής, αναφέραμε ότι το "The Amazing Spiderman" υπάρχει για Master System και Mega Drive! Λάθος, υπάρχει μόνο για Game Boy!

## ΓΕΝΙΚΑ

Αυτό που ξεχωρίζει το παιχνίδι από ένα σωρό παρόμοια (που έχουν εμφανιστεί και στους 16-bit υπολογιστές) είναι η ταχύτητα και τα πολύ όμορφα sprites του. Ο ήχος περιλαμβάνει μουσική ταυτόχρονα με εφέ που δένουν με την δράση. Οι μεγάλοι κακοί προσθέτουν περισσότερο στην δυσκολία παρά στο gameplay αλλά το σύνολο είναι εκπληκτικό.



ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ

87%



## ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Ενα εντυπωσιακά καλό παιχνίδι, λίγο πιο εύκολο απ' ό,τι θα 'πρεπε.

ΓΡΑΦΙΚΑ	89
ΗΧΟΣ	87
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	92
ΓΕΝΙΚΑ	88

# SEGA

## Η ΥΨΗΛΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΣΤΑ VIDEO GAMES



ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD.  
Το συναρπαστικό παιχνίδι που είναι ενσωματωμένο στο Master System II.

Η SEGA, η κορυφαία ιαπωνική βιομηχανία παιχνιδιών, δημιουργεί τη νέα γενιά video games υψηλής τεχνολογίας. Το MASTER SYSTEM II είναι ένα από τα πιο εξελιγμένα video games, που χάρη στην υψηλή τεχνολογία του, επιτρέπει αστραπιαίες αντιδράσεις σε όλες τις καταστάσεις. Στο Master System II είναι ενσωματωμένο το συναρπαστικό παιχνίδι Alex Kidd in Miracle World. Ακόμη υπάρχει μια πλούσια συλλογή που περιλαμβάνει πάνω από 100 καταπληκτικά παιχνίδια. Εξχωριστά διατίθενται τα περιφερειακά εξαρτήματα Joystick, Light Phaser και Rapid Fire Unit. Η καινοτομία της τεχνολογίας στο Master System II, έρχεται να εκφραστεί με: επεξεργαστή Z 80, οθόνη με 64 χρώματα, 256 έγχρωμα sprites καθώς επίσης 3 κανάλια ήχου και 1 για ηχητικά εφέ. Δικαιολογημένα λοιπόν η SEGA έχει αναδειχθεί πρώτη στη βιομηχανία των παγκόσμιων καινοτομιών στα video games.



MEGA DRIVE.  
Το Video game που ξεπερνάει κάθε προηγούμενο. Η τεχνολογία των 16 BIT στην υπηρεσία της ψυχαγωγίας με κύριο επεξεργαστή 68.000 και επεξεργαστή Z 80. Στερεοφωνικός ήχος 10 καναλιών.



GAME GEAR.  
Μία παγκόσμια καινοτομία στα χέρια σας. Φορητό έγχρωμο video game με οθόνη LCD 3.2", με την προσθήκη ειδικού tuner γίνεται και έγχρωμη τηλεόραση. Ακόμη λειτουργεί σαν μόνιτορ βιντεοκάμερας.

# CONSOLE REVIEWS

HOUSE	SEGA
FORMAT	ALL FORMATS
TEST	MEGA DRIVE

TOY	N. ΝΤΟΡΡΑΚΗ
-----	-------------

# DICK TRACY

**Ο** άνθρωπος με τα κίτρινα ξαναχτυπά. Όμως τώρα είναι τυχερός και υποφέρει λιγότερο απ'ότι στους υπολογιστές που από το χτύπημα είχε πάθει μεγάλη ζημιά - η κατάλληλη λέξη είναι στραπάτοσ! Στο Mega Drive το παιχνίδι ξεκινάει με εντελώς διαφορετικό στήσιμο και εντυπωσιακά γραφικά. Κατ'αρχήν κυνηγάτε τους κακούς που είχατε δει στο έργο, Lips Manlis, Flattop κτλ. Η θόνη σκρολλάει από αριστερά προς τα δεξιά καθώς ο ήρωάς μας κινείται και η κίτρινη καπαρντίνα του ανεμίζει. Έχετε στην διάθεσή σας ένα πιστόλι με άπειρες σφαίρες για να εξοντώνετε εκείνους τους αντιπάλους που εμφανίζονται από δεξιά και αριστερά σας ενώ ένα πολυβόλο αναλαμβάνει να "καθαρίσει" εκείνους που έρχονται από το βάθος της οθόνης.

τε πολλές φορές ώστε να "εξατμίσετε" όλη τους την ενέργεια η οποία εμφανίζεται στο πάνω δεξιό μέρος της οθόνης σαν οριζόντια μπαρά.

Η δική σας δύναμη κινδυνεύει από οποιοδήποτε άγγιγμα των αντιπάλων σας και τις σφαίρες που ρίχνουν οι εχθροί από το βάθος. Εδώ όμως έχετε το πλεονέκτημα, οι αντίπαλοί σας είναι εξαιρετικά άστοχοι και μπορείτε να βλέπετε την πορεία των βολών τους στο χρώμα καθώς σας πλησιάζουν. Ακόμα αυτοί που έρχονται από αριστερά και δεξιά ρίχνουν τρεις σφαίρες και μετά σπλιζούν.

Στον ελάχιστο αυτό χρόνο που σας δίνεται πρέπει να πεταχτείτε και να τους εξοντώσετε. Αργότερα θα αντιμετωπίσετε άλλους που ρίχνουν δυναμίτες οι οποίοι αφαιρούν πολύ περισσότερη ενέργεια ή κάποιους μαχαιροβγάλ-

τες, ενώ όλα τα sprites ή γίνονται πιο γρήγορα ή προσπαθούν να αποφύγουν τα χτυπήματά σας. Εντυπωσιακό παραδείγμα τεχνικής είναι η καταδίωξη με τα αυτοκίνητα όπου μεγάλα sprites καταδιώκονται με ψευδοτριδιάστατο στήσιμο και σφαίρες που έρχονται από παντού, ενώ κάποιοι δυναμίτες θέλουν ιδιαίτερη προσοχή αφού γκρεμίζουν κομμάτια του foreground πάνω σας.

Τα γραφικά περιλαμβάνουν υπέροχα και αρκετά μεγάλα sprites με σωστό animation και χρώματα που θυμίζουν το έργο. Ο ήχος είναι μέτριος και οι στατικές οθόνες παιδικές. Εκεί που το παιχνίδι πάσχει είναι στο μονότονο gameplay και το αγχωτικό του στήσιμο.



<b>ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ</b>	
Παρά την ποικιλία τεχνικών και κατευθύνσεων πυροβολισμού είναι βαρετό.	
ΓΡΑΦΙΚΑ	89
ΗΧΟΣ	73
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	65
ΓΕΝΙΚΑ	73

HOUSE	ACCOLADE
FORMAT	MEGA DRIVE, LYNX
TEST	MEGA DRIVE

TOY	N. ΝΤΟΡΡΑΚΗ
-----	-------------

**Ε**μπρός στο δρόμο που χάραξε το Shanghai! Όπως όλα τα συνθήματα έτσι και αυτό είναι εύκολο να το πεις αλλά πολύ δύσκολο να το κάνεις πραγματικότητα. Το Ishido είναι περισσότερο εξωτικό παρά πρωτότυπο. Η ιδέα είναι σχετικά απλή και υπακούει σε μερικούς στιγνούς κανόνες: πρέπει να τοποθετήσετε 72 τουβλάκια μέσα σε έναν πίνακα με τον ακόλουθο τρόπο: τα χρώματα κοντά στα χρώματα ή τα σχήματα κοντά στα σχήματα.

άλλα δύο θα πρέπει να ταιριάζει και σε σχήμα και σε χρώμα με κάποιο... κανόνες που πρέπει να δείτε στην πράξη για να καταλάβετε.

Μπορείτε όμως να αλλάξετε το παιχνίδι και να το φέρετε στα μέτρα σε με όποιον τρόπο θέλετε: να επιλέξετε ανάμεσα σε 7 διαφορετικά είδη πινάκων και σχεδιασμούς τετραγώνων, αν και δεν είναι όλα ευδιακριτά, αλλά μπορείτε να τα αλλάξετε και κατά την διάρκεια που παίζετε, να συναγωνιστείτε ενάντια στο ρολόι, ή για πόντους, να ζητήσετε βοήθεια από τον υπολογιστή κτλ. Όπως σε όλα τα puzzle games που σέβονται τον εαυτό τους, έτσι και στο Ishido, διάφοροι συνδυασμοί με την τοποθέτηση των τετραγώνων, που εξαρτώνται από την δυσκολία τους, δίνουν έξτρα βαθμούς.

νακα με τα στοιχεία που κρίνουν το παιχνίδι σας, δηλαδή τους βαθμούς, το high score, καθώς και τον αριθμό των τετραπλών συνδυασμών.

Στο κάτω μέρος του φαίνεται το σύνολο των τετραγώνων που απομένουν για να καθαρίσετε τον πίνακα.

Το manual που συνοδεύει το παιχνίδι είναι απόλυτα κατατοπιστικό, με κείμενα αλλά και εικονογραφίες, θυμίζοντας αντίστοιχα βιβλία που έχουν κυκλοφορήσει για να σας μάθουν σκακι!

Γενικά κατώτερο από το Shanghai, μέτριο σε γραφικά αλλά ένα πολύ καλό puzzle game.

Ετσι υπάρχουν πολλοί συνδυασμοί αλλά όταν πρέπει να βάλετε ένα κουτάκι κοντά σε



# ISHIDO

The Way of Stones



<b>ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ</b>	
Αν ποτέ βαρεθείτε το Shanghai σκεφτείτε ότι υπάρχει και το Ishido.	
ΓΡΑΦΙΚΑ	30
ΗΧΟΣ	40
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΓΕΝΙΚΑ	80

HOUSE	SEGA
FORMAT	MEGADRIVE
TEST	MEGADRIVE

TOY **N. ΝΤΟΡΡΑΚΗ**

# WONDER BOY III

## MONSTER LAIR

**T**ο παιδί-θαύμα επιστρέφει για τρίτη συνεχόμενη φορά στο Mega Drive, φέρνοντας μαζί του όλη την θλιβερή και αποτυχημένη προσπάθεια μιας προ-80s εποχής, της SEGA να αντιμετωπίσει τον ασταμάτητο Mario της Nintendo. Μόνο που αυτό το τρίτο μέρος είναι χειρότερο από τα υπόλοιπα συνδιάζοντας βέβαια τα platform με τα shoot'em up στοιχεία, που έχουμε συνηθίσει σαν συστατικά της σειράς, με μετριότατα γραφικά. Κάναμε αρκετή υπομονή κύριοι της SEGA περιμένοντας κάποια βελτίωση στην τεχνική άποψη και καταπίναμε όλες εκείνες τις δικαιολογίες για "gameplay υπεράνω των γραφικών" αλλά πόσο μπορεί να αντέξει ένας gamer του Mega Drive όταν οι φίλοι του, που μαζεύονται από πάνω του του λένε "Χα, τότε αγόρασε Master System;".

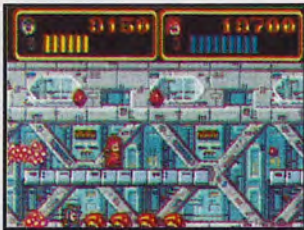
Η υπόθεση είναι απλή: ελέγχετε τον Leo και την

Priscilla, καθώς μπορούν να παίζουν δύο παίκτες ταυτόχρονα, σε μια προσπάθεια να εξοντώσετε ένα σωρό τέρατα.

Έχοντας τελειώσει το παιχνίδι (χμ, χμ!) μπορώ να πω ότι η τεχνική πλευρά είναι πλήρως απογοητευτική, με μικρά sprites και ελάχιστο animation που κάνει ακόμα και τους μεγάλους κακούς στο τέλος κάθε πίστας να γίνονται βαρετοί. Σε κάθε επίπεδο που περνάτε τα sprites διαφέρουν από του προηγούμενου αλλά οι κινήσεις που κάνουν είναι γνωστές και προβλέψιμες.

Πιο ωραίο επίπεδο από όλα είναι αυτό της ερήμου, όπου βρίσκεται και ο καλύτερος τελικός κακός, ο κάκτος που κινείται σαν φίδι. Αυτό είναι και το μονο ίχνος πρωτοτυπίας

σε ένα πολυχρησιμοποιημένο θέμα. Ο χειρισμός ευτυχώς είναι καλός αν μπορείτε να θυμάστε με πιο κουμπί πηδάτε και με πιο πυροβολείτε. Ο ήχος είναι το ίδιο φτωχός και τα όπλα που πέρνετε δεν τα ευχαριστιέστε. Μονότονο, είναι η λέξη που του ταιριάζει απόλυτα αν και θα καθήσετε πολλές φορές μπροστά στην οθόνη του, γιατί από την μία βελτιώνεται όσο προχωράτε τα επίπεδα και από την άλλη, το στήσιμό του, ευνοεί την ελπίδα του παίκτη ότι μπορεί να το ολοκληρώσει! Οι φανατικοί του είδους -δεν είμαι ένας από αυτούς- δεν θα απογοητευτούν. Έχουν συνηθίσει πια!



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ	
Αυτά δεν είναι τα γραφικά που μπορεί να δώσει το Mega Drive.	
ΓΡΑΦΙΚΑ	40
ΗΧΟΣ	55
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	95
ΓΕΝΙΚΑ	71

HOUSE	SEGA
FORMAT	MASTER SYSTEM
TEST	MASTER SYSTEM

TOY **N. ΝΤΟΡΡΑΚΗ**

# FANTASY ZONE III

**E**χετε ξαναδει τόσο όμορφα backgrounds ξανά στο Master System; Μάλλον όχι, όπως δεν έχετε συνηθίσει και στα shoot'em ups στο συγκεκριμένο μηχάνημα. Το κακό αυτή τη φορά όμως παρατράβηξε αφού τον ήρωα τον λένε Ορα-Ορα! Μετά από αυτό τον εξευτελισμό, μπόρνας να χάσει τίποτα πλέον ο ήρωάς μας μπαίνει στο διαστημόπλοιο του και ετοιμάζεται να

εξοντώσει τους κακούς που θέλουν να καταλάβουν την χώρα του.

Το ξεχωριστό στο παιχνίδι είναι οι πολλές "πόρτες" σε άλλους κόσμους που ανοίγονται από τις σφαίρες σας όταν πέσουν πάνω σε κάποια ακίνητα χαζά όντα τα οποία καταστρέφονται.

Μέσα στον χώρο όπου κινείστε υπάρχουν και ένα σωρό όντα τα οποία πετάνε και σας καταστρέφουν είτε με τις βολές τους είτε με το άγγιγμα.

νες αλλά και ακόμα ισχυρότερες βόμβες, ενώ μερικά φτερά μπορούν να κάνουν το σκάφος σας ακόμα πιο αργό.

Και η αργή κίνηση είναι το μεγαλύτερο ελάττωμα του παιχνιδιού που έχει αρκετά καλά γραφικά και μπόλικο χρώματα. Τόσο αργό που δεν θυμίζει shoot'em up και δεν μπορεί να σας κρατήσει αρκετή ώρα στην οθόνη.

Ο ήχος είναι στο ίδιο επίπεδο και η κίνηση ελάχιστη. Ούτε οι μεγάλοι κακοί δεν μπορούν να το σώσουν γιατί μοιάζουν περισσότερο με απλά backgrounds.



Τα δικά σας όπλα είναι κάποιες σφαίρες στην αρχή αλλά και βόμβες όπως και άλλα αντικείμενα τα οποία μπορείτε να αγοράσετε από τα διάφορα καταστήματα τα οποία εμφανίζονται περιοδικά.

Τα χρήματα για να το κάνετε αυτό τα βρίσκετε από τα αντίπαλα sprites που καταστρέφετε. Υπάρχουν lasers, μεγάλες ακτί-



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ	
Αργό, απελπιστικά αργό, με πολλά χρώματα, σαν μοντέρνος πίνακας.	
ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	65
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	40
ΓΕΝΙΚΑ	61

## CONSOLE REVIEWS

HOUSE	ATARI
FORMAT	ALL FORMATS
TEST	ATARI LYNX

ΤΟΥ	N. ΝΤΟΡΡΑΚΗ
-----	-------------

**Ε**να παιχνίδι που αγαπήσαμε σε όλους τους υπολογιστές. Τα υπερφυσικά τέρατα που καταστρέφουν τις πόλεις και οι άνθρωποι που απέναντί τους φαίνονται ανίσχυροι, ήταν πάντα ένα αγαπημένο σενάριο. Η υπόθεση του παιχνιδιού μοιάζει με B ή μάλλον με C ή D-movie της δεκαετίας του '80: Όταν ένας νέος υπάλληλος σε ένα εστιατόριο ανακάλυψε ένα πειραματικό χημικό με μία σαλάτα, οι τέσσερις άτυχοι που δοκίμασαν από αυτό τον συνδυασμό σύντομα ένοιωσαν τις παρενέργειες: Ο Ralph ο θυρωρός, άρχισε να βγάζει μαλλιά και μεταμορφώθηκε σε έναν τεράστιο λυκάνθρωπο. Η Lizzie, η κοροφή του μάρκετινγκ, έγινε μια γιγάντια σαύρα που βγάζει φωτιές, ενώ ο μεγάλος επιστήμονας που κατασκεύασε την φόρμουλα μεταμορφώθηκε σε τεράστιο γορίλα. Α, να μην ξεχάσω και τον Larry, όχι αυτόν της Sierra αλλά τον ταμιά της δίπλα καφετέριας που έβγαλε ουρά και έγινε κάτι σαν πελώριος αρουραίος. Όπως είναι φυσικό αυτοί οι τέσσερις (που στους άλλους υπολογιστές ήταν απλώς τρεις) ξεχύθηκαν στην πόλη και άρχισαν να καταστρέφουν τα πάντα. Εσείς ελέγχετε όποιον από αυτούς θέλετε, όποιον ανταποκρίνεται στην προσωπικότητά σας κτλ. Πάντως αυτό που έχει βελτιωθεί είναι η δυνατότητα να παίζουν μέχρι και τέσσερα άτομα ταυτόχρονα συνδεδεμένα μέσα από το comlynx!

### ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ...

Δείτε το "King Kong" με την Τζέσικα Λανγκ, το "Gongila", το "King Gorgo" με τον Τ. Γουέμπλεϋ και το "Αρχισυντάκτης" στα γραφεία του USER.



# RAMPAGE



Οι ήρωές μας γκρεμίζουν τα κτίρια ανακαλύπτουν πηγές τροφίμων που μπορούν να καταβροχθίσουν για να αυξήσουν την ενέργειά τους, η οποία μειώνεται από τα χτυπήματα που δέχονται. Τα αντικείμενα αυτά είναι σάντουιτς, ψωμιά, καφέδες, αλλά και ανυπεράσπιστοι κάτοικοι αυτών των κτιρίων! Οι αντίπαλοί σας είναι ελικόπτερα που πυροβολούν, τα οποία αν σας πετύχουν σας ρίχνουν πίσω με εντυπωσιακή κίνηση, ενώ ακόμα υπάρχουν ένα σωρό στρατιώτες που σκαρφαλώνουν στα κτίρια και σας ρίχνουν με μπαζούκας. Έχετε στην διάθεσή σας τρεις ζωές για να καταστρέψετε όσο το δυνατόν περισσότερες πόλεις και να σκορπίσετε τον πανικό. Αυτό γίνεται ανεβαίνοντας πανω στις πολυκατοικίες και συντρίβοντας τα τοιχώματά τους από όλες τις μεριές μέχρι να δείτε το κτίριο να καταρρέει. Τα συμπτώματα είναι τα εξής: πρώτα θα εμφανιστεί καπνός στο κάτω του μέρος και θα αρχίσει να κονταίνει. Εσείς στο πρώτο σημάδι κατεδάφισης, πρέπει να προλάβετε

να πηδήξετε πρώτου πέσετε και χάσετε μέρος της ενέργειάς σας. Πάνω σε ένα κτίριο μπορείτε να χτυπήσετε κάποιο άλλο που βρίσκεται σε μικρή απόσταση. Τέλος τα κτίρια μπορούν να καταστραφούν από έναν ειδικό του στρατού αφού φυσικά εκκενώσουν το κτίριο.

Τα γραφικά είναι υπέροχα με πολύ καλό animation και ταχύτητα που δεν έχετε ξαναδεί. Η ευκρίνεια των γραφικών είναι πολύ καλή και δεν θα αντιμετωπίσετε καμία δυσκολία. Ο ήχος περιλαμβάνει σκόρπια αλλά εντυπωσιακά εφέ.

### ΓΕΝΙΚΑ

Ενα διασκεδαστικό παιχνίδι που μου θύμισε στην συγκεκριμένη έκδοση το ανάλογο ηλεκτρονικό. Και αυτό κυρίως για την ταχύτητά του, το πολύ καλό και αστειό animation αλλά και την δυνατότητα να παίζουν περισσότεροι από 2 παίκτες. Πάντως το gameplay δεν βοηθείται τόσο από τα γραφικά και ίσως γίνει βαρετό μετά από λίγη ώρα αν παίξετε μόνος σας.



### ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Πόσα παιχνίδια έχετε παίξει με περισσότερα από δύο άτομα ταυτόχρονα;

ΓΡΑΦΙΚΑ	84
ΗΧΟΣ	82
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	82
ΓΕΝΙΚΑ	83



# ΤΙ ΑΞΙΑ ΕΧΕΙ ΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΧΩΡΙΣ ΧΡΩΜΑ;

## LYNX



ΜΟΝΟ  
49.500 ΚΑΙ ΔΩΡ  
1 ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Καμία αξία. Γιατί μόνο ένα Lynx με έγχρωμη οθόνη αξίζει να παίζεται από εσάς. Τους λάτρεις της τεχνολογίας του 2000. **Lynx**. Με έγχρωμη οθόνη 3.5", με ανάλυση 160x102 PIXELS και 16 χρώματα από παλέτα 4096 χρωμάτων. **Lynx**. Με ρύθμιση φωτεινότητας και contrast, με 4 κανάλια ήχου και απίστευτο, με ταυτόχρονο οριζόντιο και κάθετο scrolling. **Lynx**. Φορητό και αν θέλετε, για παρέα μέχρι και οχτώ παιχτών! **Lynx**. Στην εποχή του έγχρωμου.

 **ATARI**<sup>®</sup>

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΕΙΑ: Α. SYSTEMS Α.Ε. • ΣΟΛΩΝΟΣ 26 • 106 73 ΑΘΗΝΑ • ΤΗΛ. 3640.719, 3642.985

# Role Playing Games

ΤΟΥ Θ. ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΥ

**Β**ρισκόμαστε στον κήπο της Εδέμ και περπατάμε ήσυχα ήσυχα στο παχύ γρασίδι. Γύρω μας πουλιά κελαηδάνε, γάργαρα νερά κυλάνε και αντικρύζουμε το γνώριμο σκηνικό άλλης μιάς "παραδείσιας" ημέρας, γεμάτης από καλό φαί, μπόλικη ξεκούραση και υπερβολική ανία. Ξαφνικά αντικρύζουμε μπροστά μας το Φίδι! Ένα μεγάλο, πονηρό φίδι που θέλει να μας βγάλει από την ησυχία μας και να μας φορτώσει τα βάσανα της περιέργειας και της γνώσης. Κάτω από την μασχάλη του (ναί, τα φίδια στον παράδεισο είχαν και μασχάλες..) κρατάει ένα θησαυρό από μήλα: Το ένα γράφει D&D, το άλλο Monster Compendium, ένα τρίτο Forgotten Realms.. Μας κοιτάει με μισόκλειστα μάτια και μας προτείνει ένα από τα κατακόκκινα μήλα.

Στο μυαλό μας φτερουγίζουν σαν τρελλές οι σκέψεις: Αξίζει να χάσουμε την ησυχία μας για αυτά τα γυαλιστερά μήλα; Μηπως καλύτερα θα ήταν να πάμε μιά βόλτα από τα UFO πριν πάμε για ύπνο και να αφήσουμε τον Φίδη να σκάσει; Από την άλλη, είναι πολύ προκλητικά όλα αυτά που μας δείχνει..

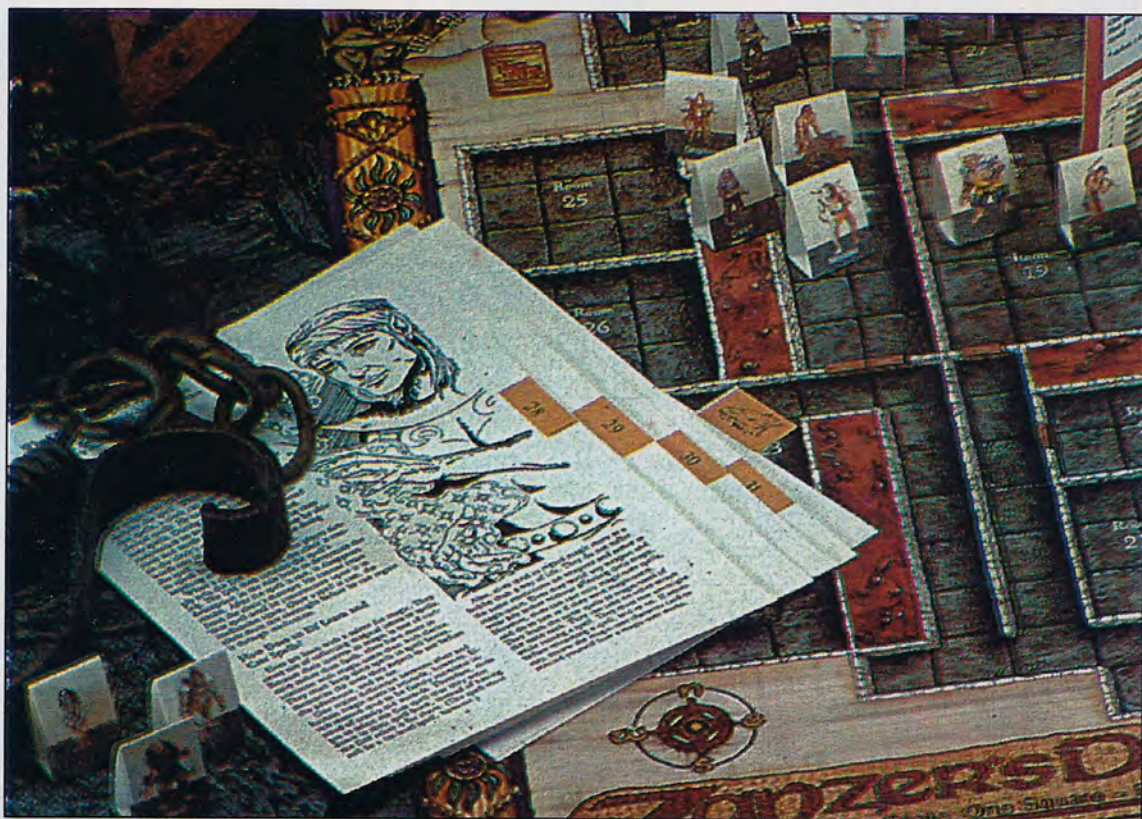
Με μιά αποφασιστική κίνηση, απλώνουμε το χέρι και παίρνουμε το μήλο. Το φέρνουμε στο στόμα και.. "Στόπι!" λέει ο Φίδης. "Τι πάς να κάνεις; Για να φάς το μήλο μου πρέπει να διαβάσεις αυτές τις λίγες σελίδες!". Και μας δίνει έναν τόμο από μερικές χιλιάδες σελίδες με μικροσκοπικά γράμματα. "Αυτοί είναι οι βασικοί κανόνες. Μετά θα σου δώσω και τους προαιρετικούς..". Ταμπλάς!

Κάπως έτσι είναι και η κατάσταση

στον κόσμο των παιχνιδιών ρόλων. Ο νέος παίκτης αισθάνεται πως, παρά την καλή του διάθεση, ο όγκος του υλικού είναι τεράστιος για τις φτωχές του πλάτες. Και καλά αυτοί που μαθαίνουν παρέα με ήδη έμπειρους παίκτες, αυτοί έχουν αυξημένες πιθανότητες. Οι άλλοι όμως, που κρατώντας τα βιβλία προσπαθούν να λύσουν τα αινίγματα, τι μπορούν να κάνουν; Μέχρι τώρα δεν μπορούσαν να κάνουν τίποτα! Ο δρόμος ήταν μονόδρομος: Βιβλία, κανόνες και μετά κάποιο σενάριο αρχικό που να επιτρέπει λίγα πράγματα. Αλλά ποιοί από όλους τους κανόνες είναι απαραίτητοι από την αρχή; Ελα ντε!

Τώρα επιτέλους τα πράγματα αρχίζουν να αλλάζουν. Η TSR κατάλαβε ότι χρειάζεται ένας τρόπος να κατακτήσει είτε πιο πλατύ κοινό, είτε κάποιο κοινό χα-

μηλότερης ηλικίας που δεν έχει την επιμονή και την κρίση (καμμία φορά, όχι πάντα ε;) να αποκρυπτογραφήσει τους κανόνες των παιχνιδιών ρόλων. Και σαν αποτέλεσμα παρουσίασε το NEW! Dungeon & Dragon Game, ένα κουτί αρκετά μεγάλο γεμάτο μικρούς και μεγάλους θησαυρούς. Οι μικροί θησαυροί είναι ένας χάρτης πολύχρωμος κάποιου μπουντρομιού, ένα σετ από τα γνωστά πολυεδρικά





ζάρια σε διάφορα χρώματα (όχι super πάντως) και αρκετές φιγούρες από χαρτί που στέκονται άνετα όρθιες, έτσι ώστε να μην απαιτούνται μινιατούρες από την αρχή.

Ο πραγματικός θησαυρός όμως είναι ένα κόκκινο ντοσιέ μικρού μεγέθους, που περιέχει την Γνώση! Αλλά αυτή την φορά η υπόθεση έχει οργανωθεί αλλιώς. Κάθε σελίδα του ντοσιέ έχει από την μία μεριά ένα μέρος των κανόνων, κάποια οδηγία η λεπτομέρεια και από το άλλο την συνέχεια μιάς περιπέτειας. Έτσι ο παίκτης μαθαίνει από την αρχή τους κανόνες μαζί με την εφαρμογή τους, με φυσικό επακόλουθο και πιά καλύτερα να καταλαβαίνει το τι γίνεται αλλά και πιά πολύ ενδιαφέρον να παρουσιάζει η ανάγνωση των κανόνων. Άλλο είναι η ξερή αποστήθιση και άλλο το ταυ-

τόχρονο παίξιμο, όπου κάθε κανόνας δένεται με τους προηγούμενους και τους συμπληρώνει. Ο παίκτης μαθαίνει λοιπόν από τις σελίδες του ντοσιέ πώς να κατασκευάζει έναν χαρακτήρα, πώς να επιλέγει της ράτσα και το επάγγελμά του, πώς να χρησιμοποιεί τα περίεργα ζάρια. Ήδη στην περιπέτεια βρίσκεται στα έγκατα του μπουντρομιού σε ένα κελί με κάποιον άγνωστο. Τι θα κάνει; Θα επιτεθεί ή θα συζητήσει; Μπαίνουν οι κανόνες της μάχης, της χρήσης όπλων, της συνεννόησης. Ο παίκτης καταλαβαίνει πως αυτό δεν είναι ένα παιχνίδι στατικό αλλά εξαρτάται κάθε φορά από την διάθεση και την προσπάθεια του κάθε παίκτη, από την φαντασία της ομάδας. Σιγά-σιγά σχηματίζεται μιά παρέα και ο παίκτης μαθαίνει με τον σκληρό τρόπο πως η ισχύς βρίσκεται

εν τη ενώσει..Αν δεν σκοτωθεί σε καμιά μάχη μαζεύει εμπειρία, μαθαίνει για το πως ανεβαίνει επίπεδα, για τους θησαυρούς που βρίσκονται σε κάθε γωνιά αυτού του κόσμου. Εισάγεται στους παράξενους κόσμους της μαγείας και καταλαβαίνει την μεγάλη σημασία των κληρικών στην ομάδα. Αρχίζει να παίρνει ο ίδιος πρωτοβουλίες που ξεπερνούν τα όρια του σεναρίου, να ταυτίζεται με τον χαρακτήρα του..

Τελειώνοντας το ντοσιέ οι παίκτες έχουν πιά πάρει τα απαιτούμενα εφόδια για να βγούν στον έξω κόσμο. Η επόμενη χαμηλού επιπέδου περιπέτεια, το Eye of Traldar τους περιμένει. Τώρα πιά μόνο όταν φτάσουν με το καλό στο πέμπτο επίπεδο και θέλουν να αναπτύξουν τις γνώσεις τους θα προχωρήσουν στην Rules Cyclopedia, που θα τους φτάσει πέρα από το τριακοστό επίπεδο..

Βλέπουμε λοιπόν ότι μιά πορτα στον κόσμο των παιχνιδιών ρόλων άνοιξε. Βέβαια οδηγεί στο D&D, που θεωρείται -και είναι- πιά απλό από το Advanced D&D, τον μεγάλο του αδερφό. Όμως εύκολα κανείς περνάει από το απλό στο Advanced, αν γνωρίζει τα βασικά στοιχεία ενός RPG και αυτό το πέρασμα μπορεί να γίνει όταν ο παίκτης θα έχει αποκτήσει την εμπειρία και την κρίση να αποφασίσει μόνος του για το ποιά πράγματα πραγματικά θέλει για το παιχνίδι του. Δεν υπάρχει αμφιβολία ότι η TSR με την κίνηση της αυτή, της έκδοσης δηλαδή του νέου τρόπου εισόδου στο χόμπυ έβαλε γερά θεμέλια ανάπτυξης του κοινου της. Τώρα ο καθένας μπορεί να συγκεντρωθεί όχι στο πώς θα μάθει τους κανόνες, αλλά πώς θα βρει μιά καλή παρέα για να αφήσει την φαντασία του ελεύθερη. Και αυτό είναι το πιά σημαντικό σε όλη αυτή την ιστορία.

Από ότι μάθαμε στο κατάστημα Μονόκερως διοργανώνονται τις Κυριακές το πρωί συναντήσεις για τους νέους κατόχους και παίκτες του NEW! D&D. Για πληροφορίες τηλεφωνήστε στο 8813990 (Μονόκερως) ή στο 3606488 (Κάισσα).

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ  
**USER**  
ΜΑΡΤΙΟΥ

**ΑΥΤΟ** το μήνα  
το **USER** συναντήθηκε  
με το κατάστημα  
που λέγεται  
**PANDA Computers+Games**  
το οποίο βρίσκεται  
στη Λεωφόρο Κηφισίας 292,  
Εμπορικό Κέντρο Ψυχικού,  
(τηλ. 6823447) και προσφέ-  
ρει μια παιχνιδομηχανή  
**NES** και ένα **GAME BOY**  
για δύο τυχερούς  
από **ΕΣΑΣ...**



...**ΕΣΕΙΣ** πρέπει απλά να συμπληρώσετε το κουπόνι

που βρίσκεται στο τέλος της σελίδας, να απαντήσετε στις ερωτήσεις

και να το στείλετε στη διάσημη πλέον διεύθυνση του **USER**

γράφοντας στο φάκελο για τον διαγωνισμό **USER-PANDA**

μέχρι τις 13 Απριλίου 1992 (σφραγίδα ταχυδρομείου)

και προσέξτε: η κλήρωση για τα δώρα θα γίνει

το **Σάββατο 18 Απριλίου** και **ώρα 10.30** στο **PANDA**.

Γι' αυτό βιαστείτε να στείλετε το κουπόνι και μετά γρήγορα-γρήγορα

να πάτε στις 18 Απριλίου 1992 στο **PANDA Computer+Games** για την κλήρωση,

γιατί δύο από εσάς θα φύγουν με τα δώρα στα χέρια!

## ΚΟΥΠΟΝΙ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ USER

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ \_\_\_\_\_

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ \_\_\_\_\_ ΠΟΛΗ \_\_\_\_\_ Τ.Κ. \_\_\_\_\_

ΤΗΛΕΦΩΝΟ \_\_\_\_\_ ΗΛΙΚΙΑ \_\_\_\_\_

1) ΠΕΡΙΓΡΑΨΤΕ ΜΕ 10 ΛΕΞΕΙΣ ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟ PANDA: \_\_\_\_\_

2) ΤΟ PANDA ΕΙΝΑΙ ΕΝΑ ΟΛΟΚΛΗΡΩΜΕΝΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΓΙΑ \_\_\_\_\_

(Συμπληρώστε τη φράση)

3) ΠΟΙΑ ΑΠΟ ΤΙΣ ΔΥΟ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ ΕΙΝΑΙ ΦΟΡΗΤΗ; \_\_\_\_\_

Εβδομαδιαίο Εικονογραφημένο Περιοδικό

# SPIDER-MAN



Γνωρίστε  
ένα κόσμο  
Φαντασίας  
και Περιπέτειας

Μέσα από τις σελίδες του **ΣΠΑ·Ι·ΝΤΕΡ·ΜΑΝ** θα έχετε την ευκαιρία να ζήσετε, κάθε βδομάδα, ανεπανάληπτες συγκινήσεις με τους εκπληκτικούς ήρωες της **MARVEL COMICS**. Εκατομμύρια αναγνώστες σ' όλο τον κόσμο, απολαμβάνουν σε κάθε τεύχος τις δυνατές περιπέτειες του καταπληκτικού **Άνθρωπου-Αράχνη**, του απίστευτου **ΧΟΥΛΚ**, του δυναμικού **ΚΑΠΤΑΙΝ ΑΜΕΡΙΚΑ** και εκατοντάδων άλλων ηρώων. Γραμμένα και σχεδιασμένα από κορυφαίους συγγραφείς και σχεδιαστές της **MARVEL**, τα τεύχη του **ΣΠΑ·Ι·ΝΤΕΡ·ΜΑΝ** αποτελούν συλλεκτικό είδος καλλιτεχνικής αξίας.

Στην Ελλάδα, ο **ΣΠΑ·Ι·ΝΤΕΡ·ΜΑΝ** κυκλοφορεί από τις εκδόσεις **ΚΑΜΠΑΝΑ** κάθε Τρίτη και εκτός από τις ιστορίες, θα βρείτε την πιο ενημερωμένη και ζωντανή στήλη για **COMPUTER GAMES**.

---

## ΣΠΑ·Ι·ΝΤΕΡ ΜΑΝ

Φαντασία και περιπέτεια

# POST

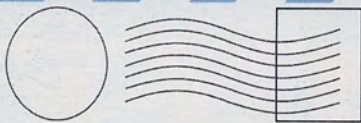
## ΚΑΤΕΠΕΙΓΟΝΤΑ EXPRESS

# MAIL ORDER



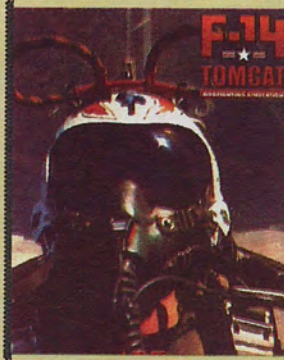
### ΑΚΙΝΗΤΟΙ!!!

Το **USER** σας προσφέρει την ευκαιρία να αποκτήσετε μερικά από τα καλύτερα *computer games* που υπάρχουν στην ελληνική αγορά. Διαβάστε λοιπόν τις σελίδες που ακολουθούν, διαλέξτε το παιχνίδι της αρεσκείας σας, γράψτε το στο κουπόνι που θα βρείτε στις τελευταίες σελίδες του περιοδικού, μαζί με τα στοιχεία σας και στείλτε το στην γνωστή πλέον διεύθυνση του περιοδικού για να παραλάβετε σπίτι σας το παιχνίδι που έχετε επιλέξει. Καλή διασκέδαση



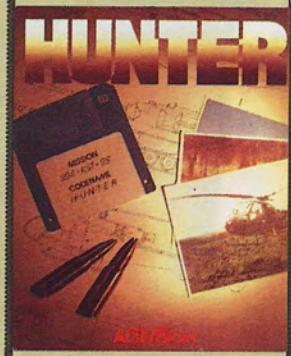
**CRYSTAL OF ARBOREA**

PC 5.25"	3.000
PC 3.5"	3.000
AMIGA	3.000
ST	3.000



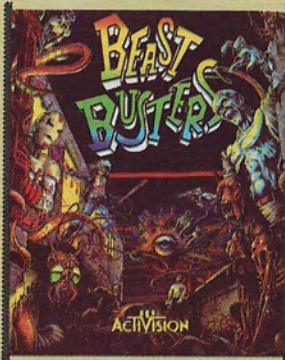
**F14 TOMCAT**

PC 5.25"	5.500
PC 3.5"	5.500



**HUNTER**

AMIGA	4.500
ST	4.500



**BEAST BUSTERS**

AMIGA	3.000
ST	3.000



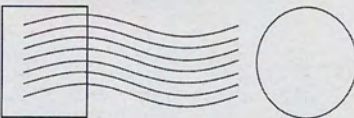
**DEUTERIOS**

AMIGA	4.500
ST	4.500

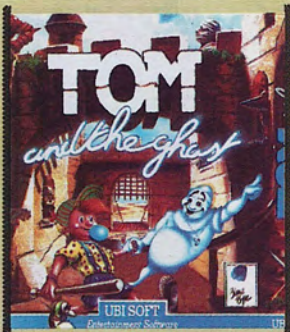


**METAL MUTANT**

PC 5.25"	3.000
PC 3.5"	3.000
AMIGA	3.000
ST	3.000







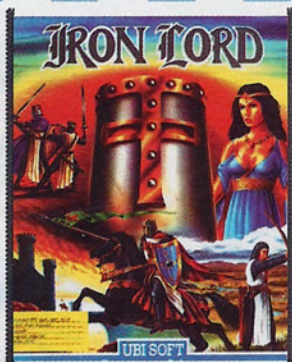
**TOM & THE GHOST**  
PC 5.25" 3.000  
PC 3.5" 3.000  
AMIGA 3.000  
ST 3.000



**TWIN WORLD**  
AMIGA 3.000  
ST 3.000  
AMS/D 3.000



**R-TYPE II**  
AMIGA 3.000  
ST 3.000



**IRON LORD**  
PC 5.25" 4.000  
PC 3.5" 4.000  
AMIGA 3.000  
ST 3.000  
AMS/D 3.000

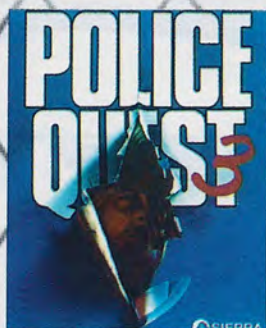
## ΠΡΟΣΟΧΗ !!!

ΟΛΑ ΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΠΟΥ  
ΒΛΕΠΕΤΕ ΣΥΝΟΔΕΥΟΝΤΑΙ ΑΠΟ  
ΠΛΗΡΗ MANUALS ΚΑΙ ΟΔΗΓΙΕΣ  
ΧΡΗΣΕΩΣ ΠΟΥ ΕΙΝΑΙ ΓΡΑΜΜΕΝΑ

ΣΤΑ **ΕΛΛΗΝΙΚΑ**



**RED BARON**  
AMIGA 11000



**POLICE QUEST 3**  
VGA 5,25" 11500  
VGA 3,5" 11500

**WILLY BEAMISH**  
VGA 5,25" ή EGA 5,25" ή EGA 3,5" 11500



**LARRY 5**  
VGA 5,25" 11500  
VGA 3,5" 11500  
EGA 5,25" 11500

**QUEST FOR GLORY II**  
DUAL PACK 11500



**SPACE QUEST**  
VGA 5,25" 11000  
VGA 3,5" 11000  
EGA 3,5" 11000

**LARRY 1**  
VGA 5,25" 11500

**HEART OF CHINA**  
VGA 5,25" 11500  
VGA 3,5" 11500  
EGA, CGA 3,5" 11500  
EGA, CGA 5,25" 11500  
AMIGA 11000



**PC GAMES**

STAR CONTROL 5,25"	5100
STAR CONTROL 3,5"	5100
STEEL THUNDER 3,5"	4200
COMMAND HQ 5,25"	8700
LEMMINGS DUAL	7000
MONKEY ISLAND 2 5,25", 1,2 MB	10300
MONKEY ISLAND 2 3,5", 1,44 MB	10300
LEMMINGS DATA DISK DUAL	5600
TOP LEAGUE 5,25" (MIDWINTER, RICK DANGEROUS II, FALKON & TV SPORTS FOOTBAL)	7900

**AMIGA GAMES**

STAR CONTROL	4200
LEANDER	5100
UTOPIA	5600
PEGASUS	4200
LOTUS 2	4200
MOONSTONE	5100
F-15 II	6000
SILENT SERVICE II	6900
TOP LEAGUE	6900
BARBARIAN II	5100
NIGHT SHIFT	4200

**ATARI ST GAMES**

QUARTZ	3000
NITRO	5100
INFESTATION	4100
F-15 II	6000
DEJAVU II	4200
CHARIOTS OF WRATH	4200
BETRAYAL	5600
AWESOME	5100

# FILIP SOFT COMPUTERS



**ΣΜΥΡΝΗΣ & ΡΕΠΟΥΛΗ 45  
ΚΕΡΑΤΣΙΝΙ**

**ΤΗΛ 46.11.309**

**ΣΤΕΛΝΟΝΤΑΙ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ**

## ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ ΓΙΑ AMIGA

- DISK DRIVE 3.5" 1MB
- EXPANSION MEMORY WITH REALTIME CLOCK AND CALENDAR
- TV MODUator

## ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ ΓΙΑ PC

- AddLib MUSIC SYNTHESIZER CARD
- PC - cillin VIRUS IMMUNE SYSTEM
- MOUSE
- JOYSTICK CARD

## AMIGA GAMES

- ALTERED DESTINY
- BLUE MAX
- DAS BOOT
- ELVIRA
- HEROWS QUEST
- KINGS QUEST V
- LIFE & DEATH
- LOTUS ESPRIT
- MONKEY ISLAND
- RAILROAD TYCOON
- RISE OF THE DRAGON
- STRATEGO
- SHADOW OF THE BEAST II
- THE KILLING GAME SHOW

## ΔΙΣΚΕΤΕΣ 3.5" & 5.25"

- BASF EXTRA HD/2D
- BASF EXTRA 2S/2D
- DENON M2D
- DENON M2HD
- DENON MF2DD
- DENON MF2HD
- TDK 2S/2D
- VERBATIM 2S/2D
- VERBATIM TEFLON 2S/2D
- DATAFLEX 2S/2D
- SONY 2S/2D
- JVC HD/2D
- FUJI COLOR HD/2D
- 3M DS/DD
- MAXELL MF/2DD
- AMSOFT 3"
- NO NAME 2S/2D
- NO NAME MF 2DDB

## JOYSTICKS

- RACEMAKER
- TURBO JUNIOR
- QUICK GUN TURBO 6
- ZIP8TICK Superpro
- NAVIGATOR
- PYTHON 2/Nintendo
- PACMAN
- MEGABLASTER
- STARFIGHTER
- JOY BOARD
- CRYSTAL TURBO
- QUICK JOY III
- QUICK SHOT - PC
- SPEED KING
- SUPER JOY V
- SPEED KING - PC
- TOMAHAWK
- DJOY II
- 2600 STANDARD JOYSTICK

**Η ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ  
ΣΥΛΛΟΓΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ  
ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ COMPUTERS  
& TV GAME 2600**

**BIT 72 Video Game  
ΠΛΟΥΣΙΑ ΣΥΛΛΟΓΗ  
ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ  
ΓΙΑ NINTENDO**

## PC COMPATIBLES GAMES

- BLUE MAX
- DAS BOOT
- ELITE PLUS
- ELVIRA
- HEART OF CHINA
- KNIGHTS OF SKY
- LARRY 5
- RICK DANGEROUS 2
- STARBLADE
- WILLY BEAMISH
- LEMMINGS
- TEST DRIVE III
- SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE
- RED BARON
- LIFE & DEATH 2
- POLICE QUEST III
- BETRAYAL

**ΜΕΛΑΝΟΤΑΙΝΙΕΣ  
& ΚΑΘΑΡΙΣΤΙΚΑ  
ΟΛΩΝ ΤΩΝ ΤΥΠΩΝ**

# STAY COOL

## Amiga User

ΤΟΥ

A. ΜΑΥΡΕΛΟΥ

### ΠΕΡΙ VIRUS

Για να μην έχετε προβλήματα με τους σύγχρονους ιούς που γράφονται στο Disk-validator της δισκέτας κάντε τα εξής:

Πρώτη σας δουλειά είναι να καθαρίσετε την μνήμη. Ένα πρόγραμμα που κάνει hard reset όπως το VDC2.1 είναι ότι πρέπει για αυτή τη δουλειά.

Αν δεν έχετε κάτι ανάλογο κλείστε τον υπολογιστή για τουλάχιστον 10 δευτερόλεπτα και κάντε Boot με καθαρή δισκέτα λειτουργικού. Μετά από αυτό κάντε copy

τον καθαρό disk-validator με τον μολυσμένο. Προσοχή. Με το που βάλετε τη μολυσμένη δισκέτα ο ιός έχει περάσει στη μνήμη. Δεν χρειάζεται να φορτώσετε ή να τρέξετε κάποιο πρόγραμμα.

Αυτό συμβαίνει γιατί ο ίδιος ο disk-validator είναι ένα πρόγραμμα που εκτελείται κάθε φορά που μπαίνει μια δισκέτα στο drive.

Με λίγα λόγια θα πρέπει να ξανακαθαρίσετε τη μνήμη έπειτα απ' όλα αυτά. Το ερώτημα είναι γιατί να μην χρησιμοποιηθεί antivirus.

Πριν από λίγες μέρες κάποιος φίλος, μου είχε δώσει μια δισκέτα με τον Lamer Exterminator ένα πολύ επικίνδυνο Virus τον οποίο αναγνώριζε το Master Virus Killer το καλύτερο κατά τη γνώμη μου (και της πλειονότητας των Amiga users) antivirus αλλά δεν μπορούσε να τον σβήσει από την μνήμη και τον δίσκο.

Καλύτερη λύση λοιπόν είναι να τον καταπολεμήσετε μόνοι σας για να είστε και σίγουροι για το αποτέλεσμα.

### ΖΗΤΕΙΤΑΙ ΜΝΗΜΗ

Αν έχετε προβλήματα μνήμης, που σίγουρα θα έχετε μιας και η Amiga είναι πολύ σπάταλη, υπάρχουν προγραμματάκια όπως το Add44k ή το Add21k που "κλέβουν" από το σύστημα λίγα KBytes.

Αν τώρα χρειάζεστε και το τελευταίο Byte που υπάρχει κλείστε όλα τα παράθυρα και πειραματιστείτε με την εντολή Stack.

Όσο πιο λίγο χώρο αφήσετε στο λειτουργικό τόσο καλύτερα. Κάτω από 1500 πάντως δεν μπορείτε να του αφήσετε, βλέπετε έχει και αυτό ανάγκες!

Δοκιμάστε να κλείσετε τα εξωτερικά Drives και για ότι πρόγραμμα θέλετε να τρέξετε μη χρησιμοποιήσετε το WorkBench αλλά το Cli και μετά κλείστε το και αυτό.

### POPU-HELPING HANDS

Το PopCli όλοι θα το έχετε ακούσει. Είναι ένα χρησιμότατο προγραμματάκι το οποίο σας βγάζει από τη δύσκολη θέση όποτε ξεχνάτε να τρέξετε ένα πρόγραμμα με την εντολή Run και αχρηστεύεται το τρέχον CLI παράθυρο.

Επίσης αν δουλεύετε στο Workbench και δεν υπάρχει Icon για το CLI με το PopCli δεν χρειάζεται να ανησυχείτε. Από τη στιγμή που το φορτώνετε στη μνήμη το ξεχνάτε.

Όταν έρθει η στιγμή να το ενεργοποιήσετε πατήστε το αριστερό Amiga και το Esc και ως εκ θαύματος ένα CLI παράθυρο θα ανοίξει! Άλλο ένα παρόμοιο πρόγραμμα είναι το PopUpMenu. Με αυτό το πρόγραμμα δεν πηγαίνουμε εμείς με το ποντίκι στα Menu των προγραμμάτων αλλά έρχονται αυτά σε εμάς.

Πατώντας το δεξί πλήκτρο του mouse όλες οι επιλογές εμφανίζονται εκεί που δείχνει ο δείκτης. Φυσικά δουλεύει κανονικά και η menu bar. Το PopUpMenu συνεργάζεται με όλα τα προγράμματα και δεν παρουσίασε προβλήματα με την έκδοση II του λειτουργικού όταν δοκιμάστηκε κατά τη διάρκεια του Test της Amiga 500 Plus.

# CALCULATORS

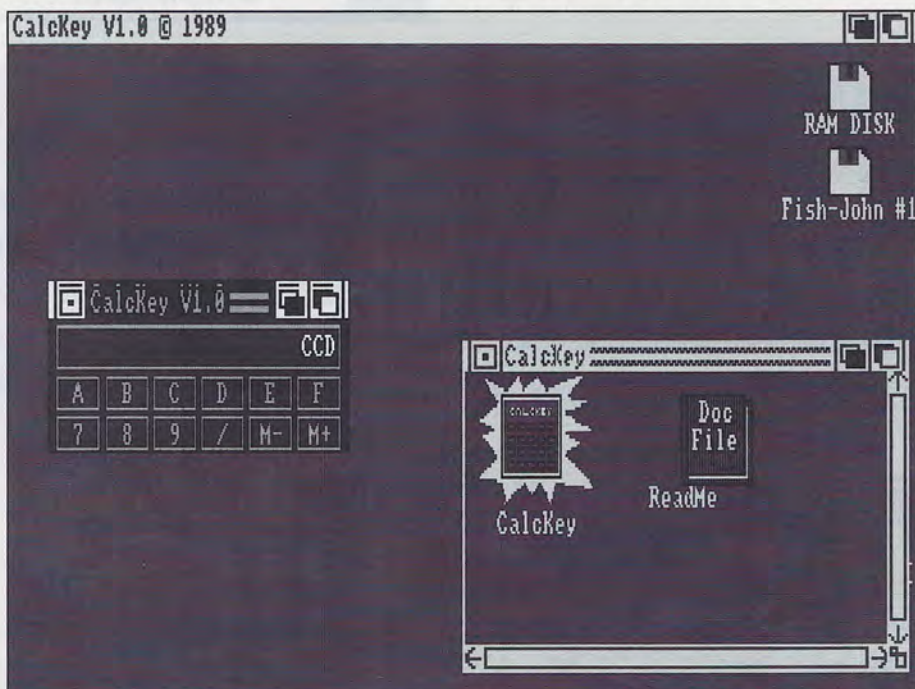
Αν σκοπεύετε να ασχοληθείτε με τον προγραμματισμό ή έχετε δουλέψει έστω και μια φορά με κάποια γλώσσα προγραμματισμού τότε θα χρειαστείτε ένα calculator. Τα Hardware Calculators κοστίζουν, ειδικά αυτά που κάνουν λογικές πράξεις και μετατροπές συστημάτων αρίθμησης. Αν δεν έχετε το θαλάντιο ή απλά δε θέλετε να μπειτε σε τόσα έξοδα ίσως ένα Software Calculator γίνει ο αχώριστος σύντροφός σας στις ατέλειωτες ώρες που σας περιμένουν πάνω από το πληκτρολόγιο.

## CALCKEY

Το CalcKey είναι ένα πρόγραμμα του τύπου PopUp. Αυτό σημαίνει ότι το πρόγραμμα δεν είναι συνεχώς ενεργοποιημένο αλλά έρχεται στην οθόνη μετά από πάτημα ενός συνδυασμού πλήκτρων. Έτσι δεν πιάνει πολύτιμο χώρο στην οθόνη και ούτε χρειάζεται να το μετακινούμε συνεχώς όταν φτάνει το κείμενο μας κάτω από το παράθυρό του (αυτό σημαίνει multitasking και όχι τα tricks που κάνουν οι άλλοι υπολογιστές και ειδικά αυτά τα αιμοβόρα και συναρμολογούμενα αντιπαθητικά κουτιά με ταμπελάκια που γράφουν PC). Με Alt και = λοιπόν ενεργοποιούμε το calculator το οποίο έρχεται στο κέντρο της οθόνης μας.

Οι δυνατότητες τώρα που μας προσφέρει το εν'λόγω πρόγραμμα είναι οι απλές πράξεις πολλαπλασιασμού, διαίρεσης, πρόσθεσης και αφαίρεσης.

Οι μετατροπές από ένα σύστημα αρίθμησης σε άλλο γίνονται από ένα Icon το οποίο όμως δεν υποστηρίζει δυαδικό σύστημα και έτσι



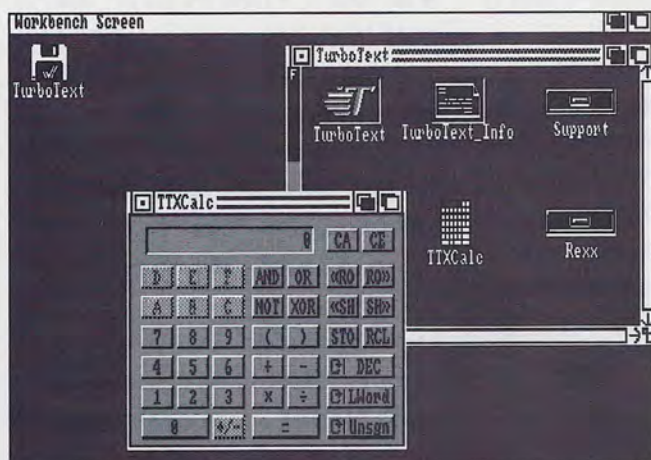
κρίνεται ακατάλληλο για assembly coders. Αυτό που το κάνει να ξεχωρίζει όμως από τ' άλλα Calculators είναι μια δυνατότητα που έχει, το αποτέλεσμα μιας πράξης να δίνεται στο πρόγραμμα το οποίο χρησιμοποιούσε εκείνη την ώρα ο χρήστης!! Αν για παράδειγμα τρέχατε

ένα Spreadsheet και έπρεπε να εισάγετε σε ένα Shell κάποιον αριθμό που θα προκύψει από πολύπλοκους υπολογισμούς δεν χρειάζεται να τον εισάγετε από το πληκτρολόγιο, το CalcKey θα το κάνει αυτό για σας. Αυτή η λειτουργία είναι στο Icon (=>).

## TTXCALC

Αυτό το Calculator είναι το αγαπημένο μου. Έχει μοναδικές δυνα-

τότητες και σίγουρα είναι ένα πρόγραμμα που πρέπει να υπάρχει στη δισκετοθήκη σας.



Δεν είναι Pop-Up και θα πρέπει να το έχετε συνέχεια στην οθόνη σας ή σε κάποια άλλη και να το "ψάχνετε" όποτε το χρειάζεστε.

Κάνει όλες τις γνωστές πράξεις που κάνει και το CalcKey, λογικές (AND, OR, Not,

Xor) αλλά τα αποτελέσματα μπορεί να τα δώσει σε unsigned ή signed μορφή.

Επίσης κάνει shifting και Rotating. Όταν δουλεύετε σε ένα σύστημα το TTXCalc γραμμοσκιάζει τα Icons που δεν χρησιμοποιεί και σας αποτρέπει έτσι από μια πιθανή χρήση τους.

Για παράδειγμα στο δεκαδικό τα A, B, C, D, E, F είναι γραμμοσκιασμένα ενώ στο δυαδικό όλοι οι αριθμοί εκτός του 0 και 1.

Το μόνο μειονέκτημα και των δύο calculators είναι ότι δεν μπορείτε να τα βάλετε στην τσέπη σας!

# Αξιοιον ST

ΤΟΥ

Α. ΤΣΟΥΡΙΝΑΚΗ

## ΒΑΣΕΙΣ – ΕΙΚΟΝΕΣ – ΧΡΩΜΑΤΑ

Συνεχίζουμε το οδοιπορικό, που ξεκινήσαμε στο προηγούμενο τεύχος σταματώντας σε διάφορα σημεία της Χώρας του Atari ST. Ψάχνοντας εδώ και κεί ανακαλύψαμε ότι η καινούργια εισαγωγή των STE, που γράφαμε στο προηγούμενο τεύχος έχει drive 1.44 χωρίς καν να αναφέρεται. Ετσι αρκετοί απο σας που τα πήρατε δεν θα ξέρετε τι σας έτυχε. Οσοι δεν έχετε, τρέξτε να αλλάξετε τον ST σας πρίν το ξανασκεφτούν και τους ακριβήνουν.

## Αναλύσεις, μνήμη και pixels

Εξακολουθούν πολλοί να με ρωτούν γιατί ο ST δεν έχει πιά πολλά χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη. Αν και είχα γράψει κάποια στοιχεία σε παλιότερο άρθρο φαίνεται ότι δεν ήσαν αρκετά.

Η εικόνα της οθόνης στον υπολογιστή δεν είναι παρά μία αναπαράσταση πληροφοριών που υπάρχουν σε ένα καθορισμένο τμήμα της μνήμης. Η οθόνη χωρίζεται σε κουκίδες (pixels) και για κάθε κουκίδα χρειάζεται  $k$  bits για  $x$  χρώματα, όπου  $x$  και  $k$  βρίσκονται απο τον τύπο  $x = 2^k$ , δηλαδή (16 χρώματα  $\rightarrow$  4 bits, 256 χρώματα  $\rightarrow$  8 bits). Ετσι αν σε κάποια υποθετική περίπτωση θέλατε να κατασκευάσετε έναν Η/Υ με ανάλυση:

- 1) 640x400 pixels, 256 χρωμ:  $640 \cdot 400 \cdot 8 = 2048000$  bits = 256Kb μνήμη
- 2) 640x400 pixels, 2 χρωμ:  $640 \cdot 400 \cdot 1 = 256000$  bits = 32Kb
- 3) 640x200 pixels, 4 χρωμ:  $640 \cdot 200 \cdot 2 = 256000$  bits = 32Kb
- 4) 320x200 pixels, 16 χρωμ:  $320 \cdot 200 \cdot 4 = 256000$  bits = 32Kb

Είναι φανερό ότι περισσότερα χρώματα σημαίνουν περισσότερη μνήμη. Η κάθε εταιρεία επιλέγει κάποια από τις εξής επιλογές:

Η μνήμη που διατίθεται για την οθόνη να είναι σταθερού μεγέθους και απο την κύρια μνήμη του Η/Υ (ATARI ST), να είναι μεταβλητού μεγέθους και απο την κύρια μνήμη (AMIGA), να είναι σταθερού μεγέθους και απο εξωτερική κάρτα (PC και MAC). Η κάθε μία από τις παραπάνω επιλογές έχει τα υπέρ και τα κατά της. Κατά την γνώμη μου η τρίτη επιλογή υπερτερεί μια και δεν δεσμεύεται απο περιορισμούς μνήμης του μηχανήματος. Στον ST (εκτός του TT) η μνήμη που διατίθεται είναι 32Kb άρα έχουμε τις αναλύσεις 2,3 και 4. Αν θέλετε περισσότερα χρώματα και μεγαλύτερη ανάλυση πρέπει να προμηθευτείτε κάποια από τις ειδικές κάρτες που κυκλοφορούν που φθάνουν τον ST μέχρι και 16.000.000 χρώματα. Το πρόβλημα όμως είναι ποιά προγράμματα τις υποστηρίζουν και δυστυχώς δεν είναι πολλά.

## Μεταφορά εικόνων

Πολλοί χρησιμοποιούν τον ST για να εξασκήσουν τις ζωγραφικές τους δυνατότητες. Αφου λοιπόν κατασκευάσουν το νέο τους "εικαστικό θαύμα", όπως όλοι οι καλλιτέχνες θέλουν να το εκθέσουν στα μάτια φίλων και γνωστών. Μια και όμως δεν έχουν ακόμα εμφανιστεί galleries για έργα Η/Υ έχουν πρόβλημα. Ο ένας φίλος έχει Amiga, ο άλλος PC, ο άλλος Mac και ο πίνακας μένει κρεμασμένος στα sectors κάποιας δισκέτας. Υπάρχει λύση βέβαια: ένα πρόγραμμα μετατροπής ανάμεσα στα διάφορα format εικόνων. Ενα από τα πιά ισχυρά περιέχει το σχεδιαστικό TOUCH\_UP. Υποστηρίζει τις πιά γνωστές μορφές κωδικοποίησης εικόνων ανάμεσα στα 4 αυτά συστήματα και η μετατροπή είναι πολύ ικανοποιητική.

# Βάσεις δεδομένων

Όλοι οι υπολογιστές - απ' την εποχή που πρωτοεμφανίστηκαν - χρησιμοποιήθηκαν και σαν χώρος εύκολης αποθήκευσης και ανάκτησης οργανωμένων πληροφοριών. Ένα πρόγραμμα που μας δίνει αυτήν την δυνατότητα λέγεται Βάση Δεδομένων. Για να μπορέσουμε να το χρησιμοποιήσουμε χρειάζεται πρώτα απ' όλα να αποφασίσουμε ποιές ομάδες στοιχείων θα οργανώσουμε (πχ τα άρθρα περιοδικών για rock μουσική), μετά τι πληροφορίες χρειαζόμαστε για καθένα απ' αυτά τα στοιχεία (πχ εφημερίδα ή περιοδικό, ημερομηνία, αρθρογράφο, τίτλο, κλπ). Κάθε μία από τις ομάδες την λέμε εγγραφή (record) και τις επιμέρους πληροφορίες πεδία (fields) και το σύνολο όλων αυτών βάση. Τα προγράμματα αυτά λοιπόν μας επιτρέπουν να δημιουργούμε όσες βάσεις θέλουμε, με το είδος της εγγραφής και των πεδίων που θέλουμε.

Όπως είναι φυσικό δεν θα μπορούσαν να λείπουν και από τον ST

Desk	Project	Record	Process	Set	System	Program
Superbase: ST_MARZ indexed on ΕΙΣΟΔ						
ΕΙΣΟΔ:	ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ					
ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ:	ASCII FILE CONVERTER					
ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ:	ST WORLD					
ΤΕΥΧΟΣ:	11					
ΣΕΛΙΔΑ:	58					
ΣΚΟΠΙΑ:	ASSEMBLY					
ΣΧΟΛΙΑ:						

Η μορφή μιας απλής εγγραφής

τέτοια προγράμματα. Τα πιο γνωστά είναι τα K-DATA, DBMAN, SUPERBASE και στους παλιότερους το DB-Master One (που δινόταν και δωρεάν με την αγορά του μηχανήματος). Εμείς θα παρουσιάσουμε σύντομα την SUPERBASE μια και παρουσιάζει τα περισσότερα πλεονεκτήματα (υπάρχουν άλλα δύο πολύ καλύτερα αλλά ακόμα δεν έχουν μεταφραστεί απ' τα γερμανικά, σε άλλες γλώσσες).



Ο τρόπος χειρισμού της SuperBase είναι πανομοιότυπος μ' αυτόν ενός τυπικού video

Η SUPERBASE υπάρχει στην απλή και στην professional έκδοση και κυκλοφορεί και στην AMIGA αλλά και στα PC σε έκδοση για τα WINDOWS επιτρέποντας έτσι την ανταλλαγή και μεταφορά πληροφοριών ανάμεσα στα συστήματα αυτά. Επιτρέπει τον ορισμό πεδίων κειμένου, αριθμών με οριζόμενη από εμάς ακρίβεια, ημερομηνίας, υπολογιζόμενων πεδίων και πολλά άλλα. Ειδική αναφορά πρέπει να κάνουμε στα εξωτερικά πεδία, τα οποία μπορεί να είναι ολόκληρα άρθρα-κείμενα ή ακόμα και οθόνες γραφικών που εμφανίζονται αυτόματα με την εμφάνιση της κάθε εγγραφής (μια πρώτη γεύση από multi-media). Εκτός απ' τα κοινότυπα σε κάθε βάση: εισαγωγή, διόρθωση, εμφάνιση κάθε εγγραφής, υπάρχουν μια σειρά καλούδια:

Μπορεί να οριστεί κάποιο πεδίο ή και όλα τα πεδία σαν κλειδί.

Αυτό σημαίνει ότι μπορείτε να βλέπετε ταξινομημένες τις εγγραφές σας ως προς αυτό το πεδίο. Το πιο σημαντικό όμως είναι η δυνατότητα να βρίσκετε εγγραφές με βάση τα περιεχόμενα πεδίων που θέλετε (πχ βρές μου τα άρθρα στο USER που έχουν λύσεις για τα adventure της SIERRA). Επίσης μπορείτε να συσχετίσετε και να ψάξετε πάνω

από μία βάση ταυτόχρονα. Ο χειρισμός των περισσότερων

διαδικασιών γίνεται με πάτημα πλήκτρων στην οθόνη με μορφή όπως στα VIDEO. Οτιδήποτε θέλετε μπορείτε να το βλέπετε είτε στην οθόνη, είτε σε εκτυπωτή, είτε να το εξαγάγετε και σε ASCII αρχείο.

Τέλος για τους πιο αποφασιστικούς δίνει την δυνατότητα να κατασκευάζετε πρόγραμμα που να ελέγχει πλήρως την βάση που έχετε δημιουργήσει. Αυτά τα ελάχιστα για κάποιο πρόγραμμα που μπορεί να φανεί χρήσιμο σε όλους! Μπορείτε να οργανώσετε τους δίσκους σας, τα περιοδικά σας, τα τηλέφωνα σας, το hobby σας και αν είστε επαγγελματίας ότι αφορά την δουλειά σας. (Περισσότερα για τις Βάσεις Δεδομένων θα βρείτε στο USER Ιουνίου, σελ.26)

## Παιχνιδιών συνέχεια

Φαίνεται ότι η παρουσίαση του παιχνιδιού στο προηγούμενο τεύχος μας ερέθισε πολλούς και θέλουν κι άλλα. Λοιπόν ξέρετε ότι τα περισσότερα παιχνίδια της SIERRA και της Silmarils παίζουν και στο ασπρόμαυρο monitor, χωρίς κανένα πρόβλημα; Αν όχι δεν έχετε παρά να δοκιμάσετε και πραγματικά θα εκπλαγείτε από τον απόλυτο έλεγχο που έχετε στο παιχνίδι. Ας μου επιτραπεί εδώ να κάνω και ένα σχόλιο, χωρίς να θέλω να εισάγω

καινά δαιμόνια: Η μάνα των adventures, η Infocom, δεν έβγαλε κανένα με γραφικά, όχι γιατί δεν μπορούσε αλλά γιατί πίστευε ότι νόθευε την ιδέα. Σήμερα που ένα adventure για να θεωρηθεί καλό, πρέπει να έχει 4-5 Mb εικόνες χωρίς να υπάρχει αντίστοιχη προσοχή στο λόγο, το μυστήριο και τη πλοκή, μάλλον για κάτι άλλο μιλάμε. Συγκρίνετε απ' αυτή την σκοπιά ένα adventure της Infocom (που τρέχουν όλα στους μονόχρωμους ST) με τα σύγχρονα "αριστουργήματα" και θα καταλάβετε τι εννοώ.

# Ο ΚΟΣΜΟΣ

# ΤΟΥ A>PROMPT

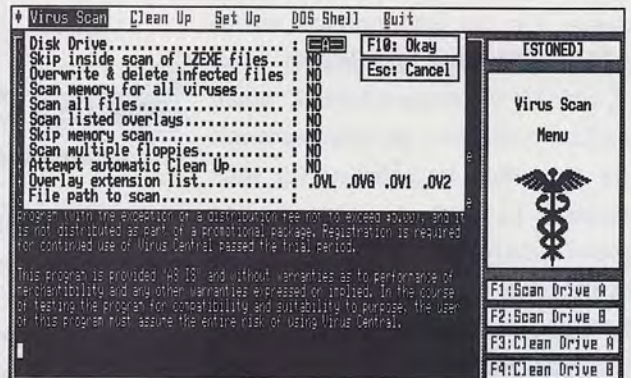
ΤΟΥ Θ. ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΥ

## CENTRAL VIRUS II

Ενα πρόβλημα, που σίγουρα θα έχει απασχολήσει κάθε χρήστη Η/Υ, είναι το πρόβλημα των ιών. Από την στιγμή που οι ιοί έκαναν την εμφάνισή τους, πολλά προβλήματα άρχισαν να δημιουργούνται. Δεν πέρασαν πολλά χρόνια από την εμφάνιση του πρώτου ιού στην χώρα μας ((c)Brain) και μέσα σε αυτό το μικρό χρονικό διάστημα εμφανίστηκαν εκατοτάδες νέοι ιοί, πιο εξελιγμένοι και πιο επικίνδυνοι. Η απάντηση σε αυτή την σύγχρονη τεχνολογική απειλή, ήρθε σχεδόν αμέσως. Έτσι λοιπόν, έκαναν την πρώτη τους εμφάνιση, τα αντιβιοτικά. Τα αντιβιοτικά έχουν σαν στόχο να ελέγξουν το σύστημα, να εντοπίσουν τον ιό και αν μπορούν να τον εξοντώσουν. Τα αντιβιοτικά που κυκλοφορούν είναι

πολλά, εμείς θα σας παρουσιάσουμε ένα από αυτά. Το όνομα του προγράμματος είναι "CENTRAL VIRUS II", και αναλαμβάνει να προστατέψει το συστήμα σας, από τα περισσότερα Virus που κυκλοφορούν.

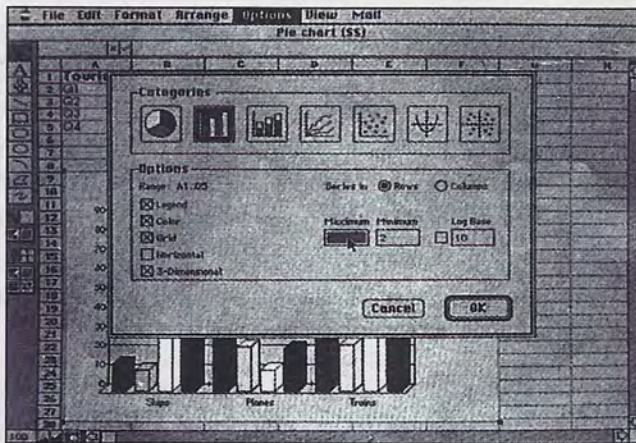
Το Central Virus II, έχει την δυνατότητα να αναγνωρίσει και να καθαρίσει πάνω από 90 ιούς. Το πρόγραμμα χρησιμοποιεί τις τελευταίες εκδόσεις (7.9B84) των γνωστών προγραμμάτων, SCAN και CLEAN, ρογράμματα κατασκευασμένα από τον μαέστρο του είδους Mc Afee. Αφού τρέξετε το πρόγραμμα, θα βρεθείτε μέσα στο φιλικό περιβάλλον του



Central Virus II. Στο επάνω μέρος τις θόνης υπάρχουν οι επιλογές ελέγχου, καθαρίσματος, θορισμού παραμέτρων και εξόδου.

Η χρήση του προγράμματος είναι πολύ απλή και σίγουρα δεν θα αντιμετωπίσετε κανένα πρόβλημα. Το Central Virus II είναι Public Domain πρόγραμμα που σας το προτείνουμε χωρίς καμιά επιφύλαξη.

ΓΝΩΡΙΖΕΤΕ ΟΤΙ...



Πολλοί από εσάς, θα γνωρίζετε το εντυπωσιακό πρόγραμμα γραφικών "Harvard Graphics", δεν θα γνωρίζετε όμως, ότι κυκλοφόρησε η νέα έκδοση του προγράμματος. Η νέα έκδοση του Harvard Graphics, τρέχει κάτω από την λειτουργική πλατφόρμα των Windows 3.0 (!). Ναι φίλοι μου, καλά διαβάσατε. Οπως φαίνεται η εποχή που διανύουμε είναι μια εποχή παραθυρομανίας...

Θα κυκλοφορήσει σε λίγο καιρό και στην χώρα μας, μια νέα επαναστατική VGA. Η νέα 16-bit VGA ονομάζεται Design Master, και έχει την δυνατότητα να απεικονίζει υψηλές αναλύσεις και πάρα πολλά modes. Η κάρτα υποστηρίζει ερισσότερα από 100 διαφορετικά TEXT modes, και έχει την δυνατότητα απεικόνισης 32768 χρωμάτων σε αναλύσεις 800\*600 και πάνω! Η Design Master θα περιλαμβάνει και δισκέτα με drivers



για γνωστά προγράμματα όπως Gem, Ventura Publisher, Lotus 1-2-3, WordStar, WordPerfect κ.α. Να περιμένουμε τι άλλο θα δούνε τα μάτια μας.



# ΩΡΑ για ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟ...

Το πρόγραμμα που σας παρουσιάζουμε, αναλαμβάνει να σας δώσει αμέσως το εμβαδόν, ενός κύκλου, ενός τριγώνου ή ενός τετραγώνου. Εσείς δεν έχετε παρά να δώσετε τα στοιχεία που θα σας ζητήσει και αυτό αυτόματα θα σας δώσει το εμβαδόν του σχήματος. Το πρόγραμμα λειτουργεί στην Turbo Pascal V5 και V6. Αν θέλετε να το εκτελέσετε σε παλιότερη έκδοση δεν έχετε παρά να βγάλετε την δεύτερη γραμμή του προγράμματος (Uses...). Ως τον άλλο μήνα, καλό προγραμματισμό.

```
Program Embadon;
uses crt, dos;
var
  ep:integer;

procedure waitenter;
begin
  textcolor(15+blink);textbackground(0+blink);
  gotoxy(16,10);
  write(' ΠΑΤΑ «Ε Ν Τ Ε Ρ» ΓΙΑ ΝΑ ΣΥΝΕΧΙΣΕΙ!');
  textcolor(15);textbackground(0);
  readln
end;

procedure menu;
var
  x,y,i,j:integer;
begin
  clrscr;
  x:=17;
  y:=5;
  gotoxy(50,24);writeln('programed by THEO RAFTOPOYLOS ');
  textcolor(0+blink);textbackground(15+blink);
  gotoxy(27,4);write(' Μ Ε Ν Ο Υ ');
  textcolor(15);textbackground(0);
  for j:=0 to 42 do
    begin
      gotoxy(x+j,y); write(' ');
      gotoxy(x+j,y+10); write(' ');
    end;
  for i:=0 to 9 do
    begin
      gotoxy(x+42,y+i);write(' ');
      gotoxy(x,y+i);write(' ');
    end;
  gotoxy(x+6,y+2);write('<1>....ΤΕΤΡΑΓΩΝΟ');
  gotoxy(x+6,y+4);write('<2>....ΚΥΚΛΟΣ');
  gotoxy(x+6,y+6);write('<3>....ΤΡΙΓΩΝΟ');
  gotoxy(x+6,y+8);write('<4>....ΕΞΟΔΟΣ');
  repeat
  gotoxy(35,17);write('ΚΑΝΕ ΕΠΙΛΟΓΗ [1-4] : ');readln(ep);
  until(ep>=1) and(ep<=4);
  clrscr;
end;

procedure tetragono;
```

```
var
  ete,pte:real;
begin
  writeln;
  write(' ΔΩΣΕ ΤΗΝ ΠΛΕΥΡΑ ΤΟΥ
  ΤΕΤΡΑΓΩΝΟΥ: ');readln(pte);
  ete:=pte*pte;

  writeln;
  writeln('ΤΟ ΕΜΒΑΔΟΝ ΤΕΤΡΑΓΩΝΟΥ
  ΜΕ ΠΛΕΥΡΑ ',pte:4:2,' ΕΙΝΑΙ ',ete:4:2);
  waitenter;
end;

procedure kiklos;
var
  eky,r:real;
begin
  writeln;
  write(' ΔΩΣΕ ΤΗΝ ΑΚΤΙΝΑ ΤΟΥ ΚΥΚΛΟΥ : ');readln(r);
  eky:=(3.14*(r*r));
  writeln;
  writeln('ΤΟ ΕΜΒΑΔΟΝ ΚΥΚΛΟΥ
  ΜΕ ΑΚΤΙΝΑ ',r:4:2,' ΕΙΝΑΙ ',eky:4:2);
  waitenter;
end;

procedure trigono;
var
  b,y,etr:real;
begin
  writeln;
  write(' ΔΩΣΕ ΤΗΝ ΒΑΣΗ ΤΟΥ ΤΡΙΓΩΝΟΥ : ');readln(b);
  writeln;
  write(' ΔΩΣΕ ΤΟ ΥΨΟΣ ΤΟΥ ΤΡΙΓΩΝΟΥ : ');readln(y);
  etr:=(b*y)/2;
  writeln;
  writeln('ΤΟ ΕΜΒΑΔΟΝ ΤΡΙΓΩΝΟΥ
  ΜΕ ΒΑΣΗ ',b:4:2,' ΚΑΙ ΜΕ ΥΨΟΣ ',y:4:2);
  writeln('ΕΙΝΑΙ ',etr:4:2);
  waitenter;
end;

procedure exit;
begin
end;

begin
  repeat
  menu;
  case ep of
    1:tetragono;
    2:kiklos;
    3:trigono;
    4:exit;
  end;
  until ep=4
end.
```

# Τα 8 BIT ποτέ ΔΕΝ ΠΕΘΑΙΝΟΥΝ

ΤΟΥ

N. ΚΡΟΝΤΗΡΑ

## ΤΑ LISTINGS ΤΟΥ ΤΡΟΜΟΥ

1. Περισσότερο από όλους τους χρήστες των 8-bit, ακόμα και από εκείνους των 16-bit, με εξαίρεση μόνο αυτούς των συμβατών, οι οπαδοί του Amstrad είναι εκείνοι που κυνηγούν περισσότερο από όλους τους άλλους τα listings. Όμως σε μερικά γράμματά σας -αναφέρομαι μόνο στις ερωτήσεις των αρχαρίων- λέτε ότι έχετε πολλά προβλήματα, πολλές φορές ανυπέβλητα που δεν έχετε την πείρα να ξεχωρίσετε, αν και είναι πολύ εύκολα στην αποφυγή και τον εντοπισμό. Το πιο τρανό παράδειγμα είναι η διαφορά μεταξύ 0 (μηδέν) και O (όμικρον) όπου στα πιο κακοτυπωμένα περιοδικά δεν μπορείτε να ξεχωρίσετε ποιο από τα δύο είναι ποιο. Σ'αυτό η απάντηση είναι πολύ απλή: δεν υπάρχει πουθενά σε listing προγράμματος (εκτός και αν ανήκει σε πρόταση που περικλείεται από εισαγωγικά) το όμικρον αλλά μόνο το μηδέν. Αυτό συμβαίνει γιατί εκτός από τους αριθμούς 0,1,2...9 χρησιμοποιούνται τα γράμματα a, b... f. Βλέπετε πουθενά O;

2. Ακόμα μπορείτε ελεύθερα να αφήνετε αποστάσεις (ή να μην αφήνετε) μετά από τα στίγματα που χρησιμοποιούνται από τον συγγραφέα του κειμένου για να συνθέσει το προγράμμα του.

3. Το καλύτερο είναι πάντως να ακολουθείτε τις συμβουλές που συνοδεύουν το κείμενο και όταν γράφετε τα δικά σας προγράμματα, να γράφετε πάντα σε κεφαλαία.

4. Τέλος, τα πιο συχνά λάθη που έχουν σαν αποτέλεσμα το μήνυμα syntax error, είναι τα δικά σας ορθογραφικά. Αρχίστε να κοιτάτε την γραμμή που σας εμφάνισε το λάθος με προσοχή και εξετάζοντας κάθε πιθανότητα.

## ΚΟΙΝΟ ΚΤΗΜΑ

Ακόμα ένα ερώτημα των αρχαρίων. Τί είναι το public domain. Χμ, σύμφωνα με τον νόμο είναι εκείνο το κομμάτι του software (listings, παιχνίδια, screens, εφαρμογές) που δεν έχει copyright, δηλαδή δεν ανήκει σε κανέναν αποκλειστικά αλλά μπορεί να το χρησιμοποιεί, πολλαπλασιάζει (ολόκληρο ή μέρος του) και διαθέτει ελεύθερα χωρίς καμία υποχρέωση ο καθένας.

Μόνο η πνευματική ιδιοκτησία, το όνομα δηλαδή του δημιουργού τους, σε περίπτωση που αυτό αναφέρεται δεν πρέπει να αλλοιώνεται. Μερικές φορές σε τέτοια προγράμματα θα δείτε μηνύματα με την διεύθυνση του κατασκευαστή για όσους θέλουν να στείλουν χρήματα, ώστε να βοηθήσουν τον άνθρωπο αυτό στην συνέχιση του έργου του. Στον CPC πάντως τέτοια προγράμματα είναι ελάχιστα και στην Ελλάδα σχεδόν ανύπαρκτα.



## C-PC

Θέλετε να μεταφέρετε data από τον CPC σας σε έναν PC ή το αντίθετο; Ο πρώτος τρόπος είναι να συνδέσετε τα δύο μηχανήματα μέσω μιας σειριακής καλωδίωσης, πράγμα όμως που δεν σας βοηθάει ιδιαίτερα όταν δεν έχετε τις αναγκαίες γνώσεις για να το κάνετε αυτό. Για όσους ενδιαφέρονται η θύρα είναι το RS232. Οπότε θυμάστε ότι υπάρχει και το modem, ο πιο πρακτικός τρόπος για να κάνετε τη δουλειά σας. Ακόμα μια λύση είναι τα εξωτερικά drives των 5.25 αλλά και των 3.5 ιντσών (σπανιότατα στην Ελλάδα). Κάποιο νέο σύστημα που θα έκανε τον Amstrad να φορμάρει στα 800K δεν έφτασε στους χρήστες. Θα προτείνω ακόμα τρία πακέτα μεταφοράς προγραμμάτων τα οποία όμως δεν έχω ελέγξει αν υπάρχουν στην Ελλάδα: RODOS EXTRA ROM, PC-Trans, MFU (Multi File Unit). Μπορείτε όμως να επικοινωνήσετε στο εξωτερικό και συγκεκριμένα στην Βρετανία με τους κατασκευαστές τους:

-Rodos Extra, Romantic Robot, τηλ 01 200 8870

-PC-Trans, Siren Software, τηλ 0612281831

-MFU, WACCI, τηλ 0818981090.

## AMSTRAD ΚΑΙ ADVENTURES

Ο φίλος του περιοδικού και της στήλης, Βασίλης μας έκανε δύο ερωτήσεις: ποιο είναι το καλύτερο adventure που υπάρχει για Amstrad και την τιμή ενός modulator. Λοιπόν εμείς απαντάμε άσχετα από το αν υπάρχουν πλέον στην αγορά ότι: το B.A.T. είναι το καλύτερο adventure, ακολουθεί το Iron Lord και εγώ προτιμώ το όχι και τόσο adventure αλλά υπέροχο Pirates της Microprose. Οσο για το modulator θα πρότινα να μην δώσεις 10000 δρχ για να το αποκτήσεις, αφού έχει χαμηλή ποιότητα εικόνας, αλλά αν η τηλεόρασή σου έχει scart να πάρεις ένα scart καλώδιο με το 1/4 της τιμής του modulator.

# ΤΩΡΑ ΣΤΟ ΑΙΓΑΛΕΩ ΤΟ COMPUTER SHOP ΠΟΥ ΠΕΡΙΜΕΝΑΤΕ !!!

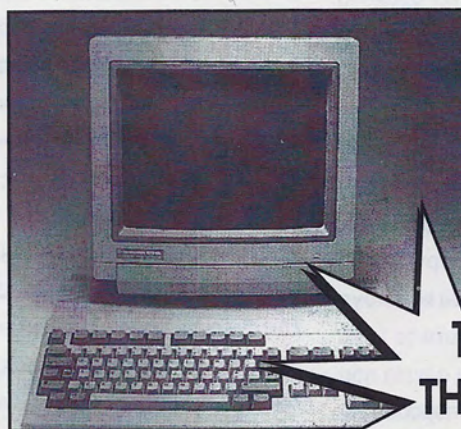
ΤΙΜΕΣ  
ΕΚΠΛΗΞΗ !!!



ΜΕΓΑΛΕΣ  
ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ !!!

ΣΥΓΧΡΟΝΗ ΑΝΤΙΛΗΨΗ ΣΤΗΝ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ ΤΟΥ ΠΕΛΑΤΗ

AMIGA 500



ΤΟ ΣΤΕΚΙ  
ΤΗΣ AMIGA

Η ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ  
ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ ΤΟΥΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ

ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ ATARI 2600 - AMSTRAD GX4000  
ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ - ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ

ΣΤ. ΣΑΡΑΦΗ 21 - ΑΙΓΑΛΕΩ ΤΗΛ. 5900107

# Το DOS με Απλά Λόγια

## ΜΕΡΟΣ 2

### Οργάνωση Αρχείων

Όπως είδαμε και στο προηγούμενο άρθρο, το MS-DOS χρησιμοποιεί καταλόγους (directories) για να κρατάει πληροφορίες για τα αρχεία που είναι αποθηκευμένα στη δισκέττα ή στον σκληρό δίσκο. Καθώς όμως η χωρητικότητα των σκληρών δίσκων είναι μεγάλη, η Microsoft αποφάσισε να επιτρέψει την δημιουργία υποκαταλόγων, δηλαδή ειδικών αρχείων που συμπεριφέρονται σαν τον αρχικό κατάλογο (root directory). Έτσι το σύστημα αρχείων του Η/Υ έχει μια δενδροειδή μορφή.

Γιατί όμως να φτιάχνουμε ολόκληρα επίπεδα από υποκαταλόγους και να μην βάζουμε όλα τα αρχεία στον αρχικό κατάλογο; Κατ'αρχήν οι κατάλογοι μπορούν να αποθηκεύσουν ένα περιορισμένο αριθμό αρχείων (γύρω στα 250). Μετά από αυτό και ανάλογα από την έκδοση του MS-DOS που χρησιμοποιούμε ή θα αρνηθεί το σύστημα να δημιουργήσει τα υπεράριθμα αρχεία ή θα έχουμε απρόβλεπτη συμπεριφορά που μάλλον θα οδηγήσει στην απώλεια ορισμένων αρχείων. Το MS-DOS τοποθετεί τα αρχεία στον κατάλογο με την σειρά που δημιουργήθηκαν, εκτός αν υπάρχει κάποιο κενό στον κατάλογο από αρχεία που σβήστηκαν. Γι αυτό το λόγο η εντολή DIR που μας δείχνει τα αρχεία που βρίσκονται σε έναν κατάλογο, τα παρουσιάζει με μια σχεδόν τυχαία σειρά. Η έλλειψη οργάνωσης των αρχείων έχει σαν συνέπεια κάθε φορά που θέλουμε να προσπελάσουμε ένα αρχείο να πρέπει το MS-DOS να ψάχνει ένα-ένα τα ονόματα από την αρχή του καταλόγου μέχρι που να βρει το ζητούμενο. Έτσι όσο αυξάνεται ο αριθμός των αρχείων, τόσο αυξάνεται και ο χρόνος προσπέλασής τους.

### Εντολές χειρισμού καταλόγων

Μπορούμε να δημιουργήσουμε υποκατα-

ΤΟΥ

Β. ΠΡΕΒΕΛΑΚΗ

λόγους με την εντολή MKDIR ακολουθούμενη από το όνομα που θέλουμε να δώσουμε στον καινούριο υποκατάλογο. Για παράδειγμα, θεωρώντας ότι έχουμε μια κενή δισκέττα και θέλουμε να φτιάξουμε ένα κατάλογο με το όνομα USER, θα εκτελούσαμε την ακόλουθη εντολή:

```
A> MKDIR USER
```

Δίνοντας τώρα:

```
A> DIR
```

παίρνουμε την απάντηση:

```
Volume in drive A has no label
```

```
Directory of A:\
```

```
USER <DIR> 05-02-92 10:22p
```

Μαζί με τους καταλόγους έρχεται και η έννοια του καταλόγου εργασίας. Αυτός είναι ο κατάλογος στον οποίο βρισκόμαστε μια δεδομένη στιγμή. Σχεδόν όλες οι εντολές του DOS αναφέρονται μόνο στα αρχεία που βρίσκονται στον κατάλογο εργασίας. Ορίζουμε στο σύστημα τον κατάλογο εργασίας με την εντολή CD ακολουθούμενη από το όνομα του καταλόγου που θέλουμε να επισκεφθούμε. Συνεχίζοντας το παράδειγμά μας για να επισκεφθούμε τον κατάλογο USER εκτελούμε την εντολή CD.

Η εντολή CD (Change Directory) μας επιτρέπει να πηγαίνουμε από τον ένα κατάλογο σε κάποιον άλλο. Χωρίς όνομα καταλόγου μας επιστρέφει το όνομα του καταλόγου που ήδη βρισκόμαστε. Δηλαδή:

```
A> CD USER
```

```
A> CD
```

```
A:\USER
```

```
A> DIR
```

```
Volume in drive A has no label
```

```
Directory of A:\USER
```

```
. <DIR> 05-02-92 10:22p
```

```
.. <DIR> 05-02-92 10:22p
```

Εδώ θα κάνουμε δύο παρατηρήσεις:

Τι σημαίνει η γραμμή "Directory of A:\

USER"; Παρατηρήστε ότι στο προηγούμενο παράδειγμα η αντίστοιχη γραμμή έλεγε: "Directory of A:\". Η γραμμή αυτή μας δείχνει που ακριβώς βρισκόμαστε στην ιεραρχία από αρχεία και καταλόγους. Μας δίνει επίσης και το γράμμα της δισκέττας που βρισκόμαστε. Στην προκειμένη περίπτωση το A:\USER είναι το μονοπάτι που πρέπει να ακολουθήσουμε για να βρεθούμε στο ίδιο μέρος του δίσκου.

Υπάρχουν δύο αρχεία (με ονόματα . και ..) τα οποία δημιουργήθηκαν από μόνα τους. Αυτά αντιστοιχούν στον παρόντα κατάλογο και στον ακριβώς παραπάνω κατάλογο αντίστοιχα. Δηλαδή αν βρισκόμαστε στον κατάλογο \USER μπορούμε να αντικαταστήσουμε το όνομα "USER" με το όνομα ".". Παράλληλα αν θέλουμε να ανεβούμε στον παραπάνω ιεραρχικά κατάλογο και δεν θέλουμε να δώσουμε ολόκληρο το μονοπάτι, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε την εντολή:

```
A> CD ..
```

```
A> CD
```

```
A:\>
```

Είναι χρήσιμο να μπορούμε να ξέρουμε ανά πάσα στιγμή σε ποιο ακριβώς μέρος του συστήματος αρχείων βρισκόμαστε. Αυτό μπορούμε να το πετύχουμε με την εντολή PROMPT:

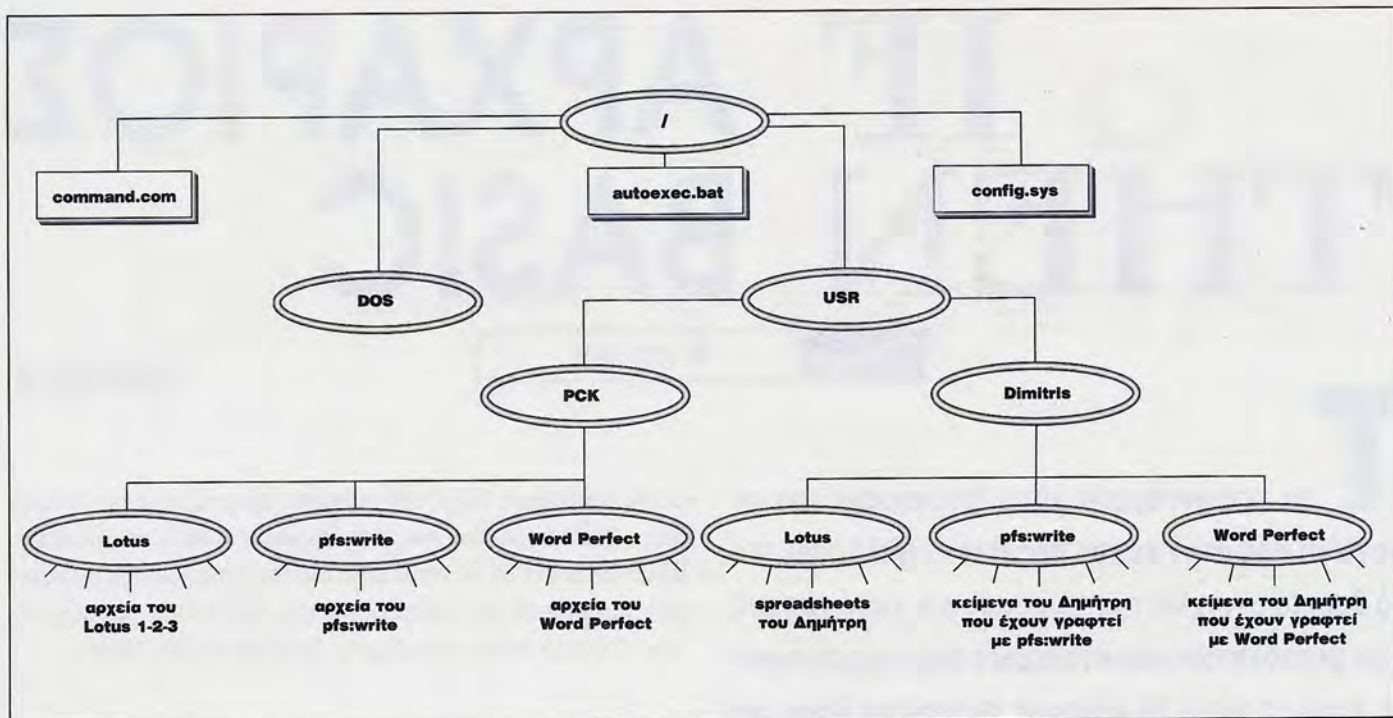
```
A> CD \USER
```

```
A> PROMPT $p$g
```

```
A:\USER> CD ..
```

```
A:\>
```

Η παράμετρος που ακολουθεί την εντολή PROMPT καθορίζει την μορφή που θα έχει το prompt του MS-DOS. Στην συγκεκριμένη περίπτωση το \$p αντιστοιχεί στο μονοπάτι του καταλόγου που βρισκόμαστε, ενώ το \$g αντιστοιχεί στον χαρακτήρα ">" που ακολουθεί το μονοπάτι. Η εντολή



**PROMPT** δέχεται ένα μεγάλο αριθμό από τέτοιους κωδικούς και μπορεί να παρουσιάζει πολλές χρήσιμες πληροφορίες. Είναι όμως έξω από το θέμα αυτού του άρθρου οπότε θα την εξετάσουμε σε βάθος σε ένα από τα επόμενα άρθρα αυτής της σειράς.

Η σωστή οργάνωση των αρχείων στον δίσκο είναι πολύ σημαντική για την σωστή και γρήγορη εκτέλεση των προγραμμάτων. Είναι πολύ συνηθισμένο να έχουμε προβλήματα με καινούρια προγράμματα γιατί δεν έχει γίνει σωστά το installation ή μετά την εγκατάσταση ενός καινούριου πακέτου να πάψουν να δουλεύουν ήδη υπάρχοντα προγράμματα γιατί το installation του καινούριου προγράμματος χάλασε το υπάρχον setup. Γι αυτό το λόγο πρέπει να προσέχουμε να βρίσκεται το κάθε πρόγραμμα σε ξεχωριστό κατάλογο και να μην ανακατεύουμε τις εντολές ενός προγράμματος με τα άλλα.

### Χρήσιμες συμβουλές

Στην οργάνωση ενός συστήματος αρχείων πρέπει να έχουμε μερικούς κανόνες στο μυαλό μας:

- Να κρατάμε ξεχωριστές τις εντολές που περιλαμβάνονται στο λειτουργικό σύστημα από αυτές που έχουμε φτιάξει εμείς ή έχουμε προμηθευτεί από άλλους. Στο MS-DOS υπάρχει η συνήθεια να μπαίνουν όλα τα αρχεία του συστήματος στον κατάλογο \DOS. Σ' αυτόν λοιπόν τον κατάλογο δεν πρέπει να βάζουμε τίποτα άλλο. Αυτό

είναι σκόπιμο γιατί όταν θέλουμε να αλλάξουμε λειτουργικό (όπως π.χ. τώρα που κυκλοφορεί το MS/DOS 5.0) είναι πιά εύκολο να σβήσουμε όλες τις εντολές από το \DOS και να βάλουμε εκεί τις καινούριες, παρά να προσπαθούμε να βρούμε ποιές εντολές πρέπει να αλλάξουν και ποιές πρέπει να μείνουν οι ίδιες. Επίσης όταν παίρνουμε backup τα αρχεία του δίσκου, δεν θέλουμε να αντιγράψουμε τα αρχεία του συστήματος μια και αυτά τα έχουμε στις δισκέτες του συστήματος.

- Το κάθε πρόγραμμά να έχει το δικό του κατάλογο και να μην υπάρχουν δικά μας αρχεία στον ίδιο κατάλογο με τα αρχεία του προγράμματος. Οι λόγοι είναι φυσικά οι ίδιοι με αυτούς που αναφέραμε παραπάνω. Τα πιά πολλά προγράμματα επιτρέπουν στον χρήστη να ορίσει ένα data directory. Εκεί μπαίνουν τα αρχεία, δεδομένα κλπ. που ανήκουν στον χρήστη και δεν έχουν άμεση σχέση με το πρόγραμμα. Πολλοί χρήστες δημιουργούν έναν κατάλογο (π.χ. DOCUMENTS ή DATA) κάτω από τον κατάλογο που βρίσκεται η εφαρμογή (π.χ. \LOTUS\DATA) για τα δικά τους αρχεία. Αυτό δημιουργεί προβλήματα στο backup μια και πρέπει να βρούμε όλους αυτούς τους καταλόγους και να τους αντιγράψουμε ατομικά. Αντίθετα αν τοποθετήσουμε τα δικά μας αρχεία σε μια ξεχωριστή ιεραρχία (όπως φαίνεται στο σχήμα), θα μπορούμε να αντιγράψουμε τα δικά μας αρχεία με μία μόνο εντολή, χωρίς να γεμιζουμε άσκοπα

δισκέτες με αρχεία τα οποία έχουμε στις αρχικές δισκέτες. Παρατηρήστε ότι το ένα υποδέντρο (\usr\rck) περιέχει τις εφαρμογές όπως ακριβώς τις εγκατέστησαν τα αντίστοιχα install προγράμματα και τίποτα άλλο ενώ το άλλο υποδέντρο (\usr\dimitri) περιέχει όλα τα αρχεία του Δημήτρη. Με αυτό τον τρόπο μπορούμε να έχουμε διάφορους χρήστες να χρησιμοποιούν τις ίδιες εφαρμογές στο ίδιο PC χωρίς ο ένας να ενοχλεί τους άλλους. Φυσικά κάτω από τον κατάλογο του κάθε χρήστη έχουμε υποκαταλόγους με τα ονόματα των εφαρμογών που χρησιμοποιεί και σε κάθε τέτοιο υποκατάλογο μόνο τα αρχεία που έχουν φτιαχτεί με την συγκεκριμένη εφαρμογή.

- Να αποφεύγουμε τα πολλά αρχεία σε κάθε υποκατάλογο. Όσο περισσότερα αρχεία έχουμε τόσο πιά δύσκολο είναι να βρούμε αυτό που ψάχνουμε.

Επίσης ο καταμερισμός των αρχείων σε ομάδες διευκολύνει και το πρόβλημα της ονομασίας.

Έχοντας, λοιπόν, καλύψει την οργάνωση του συστήματος αρχείων, στο επόμενο άρθρο θα εξετάσουμε τα δύο αρχεία (CONFIG.SYS και AUTOEXEC.BAT) που προσαρμόζουν το MS-DOS στο δικό μας περιβάλλον εργασίας. Στη συνέχεια θα προχωρήσουμε στην ανάλυση των αρχείων τύπου BATCH (δηλαδή τα αρχεία με την επέκταση .BAT) και σε μερικές από τις πιά χρήσιμες εντολές του MS-DOS.

# IF THEN ARCHAIOS BASIC

ΤΟΥ

Β. ΛΟΥΜΗ

ΜΕΡΟΣ 2

**Τ**ον προηγούμενο μήνα ξεκινήσαμε μια εισαγωγή σας στον κόσμο της Basic. Μιλήσαμε για τα βασικά στοιχεία της γλώσσας και τους τύπους των μεταβλητών και σταθερών που χρησιμοποιεί. Αυτό το μήνα θα κάνουμε ακόμη ένα βήμα για να γνωρίσουμε αυτή τη γλώσσα προγραμματισμού.

Ένα σημαντικό χαρακτηριστικό της Basic είναι ότι είναι γλώσσα "ερμηνευόμενη" (interpreted). Αυτό σημαίνει ότι κάθε μία γραμμή του προγράμματος που γράφετε, διαβάζεται από τον υπολογιστή (για την ακρίβεια τον "ερμηνευτή" ή "interpreter" της Basic) μεταφράζεται σε γλώσσα μηχανής και έπειτα εκτελείται. Για το λόγο αυτό μπορείτε να κάνετε όποιες αλλαγές θέλετε σε ένα πρόγραμμα που γράφετε, να το τρέξετε και να δείτε αμέσως το αποτέλεσμα των αλλαγών. Για παράδειγμα, ας δούμε το παρακάτω πρόγραμμα:

```
10 A=10
20 MYNAME$="Nick"
30 FOR I=1 TO A
40 PRINT MYNAME$
50 NEXT I
```

Αυτό το πρόγραμμα θα τυπώσει με την εντολή της γραμμής 40 το όνομα "Nick" στην οθόνη (χωρίς τα εισαγωγικά). Επειδή αυτή η εντολή βρίσκεται ανάμεσα στις γραμμές 30 και 50, που περιέχουν τις εντολές FOR I=1 TO A και NEXT I, λέμε ότι βρίσκεται μέσα σε ένα επαναληπτικό βρόγχο (loop), και θα εκτελεστεί τόσες φορές όσες θα αλλάξει η τιμή του I (περισσότερα για αυτές τις εντολές αργότερα). Έτσι, το όνομα "Nick" θα τυπωθεί στην οθόνη 10 συνολικά φορές. Αν τώρα αλλάξουμε την εντολή 10 ώστε να γίνει

```
10 A=20
```

και ξανατρέξουμε το πρόγραμμά μας με την εντολή

RUN, το όνομα "Nick" θα τυπωθεί 20 φορές στην οθόνη μας. Βλέπουμε λοιπόν, ότι παρόλο που ξαναγράψαμε μόνο μια εντολή, ο υπολογιστής θυμάται και τις υπόλοιπες και επειδή τις εκτελεί μία-μία, βλέπουμε αμέσως το αποτέλεσμα στην οθόνη μας, δηλαδή τα 20 "Nick".

## ΟΜΑΔΟΠΟΙΗΣΗ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ - ΠΙΝΑΚΕΣ

Ας προχωρήσουμε σε κάτι άλλο τώρα. Πολλές φορές χρειαζόμαστε να κρατάμε στο πρόγραμμά μας στοιχεία για πράγματα που έχουν κάποια σχέση μεταξύ τους, πχ οι βαθμοί μας στο σχολείο για κάθε τρίμηνο ή οι βαθμοί όλων των μαθητών της τάξης σε ένα διαγώνισμα. Για το σκοπό αυτό χρησιμοποιούμε τους πίνακες. Οι πίνακες στην Basic δηλώνονται με τη βοήθεια της εντολής DIM:

### DIM GRADES(3), NAMES\$(25)

Εδώ έχουμε δηλώσει δύο πίνακες με ονόματα GRADES και NAMES\$. Ο πρώτος πίνακας περιέχει τους βαθμούς μας (αριθμούς) για τα τρία τρίμηνα, γι' αυτό μετά από το όνομα του πίνακα ακολουθεί ο αριθμός των περιεχομένων του (η διάστασή του...) μέσα σε παρενθέσεις. Αντίστοιχα, ο πίνακας NAMES\$ περιέχει τα ονόματα των 25 μαθητών μιας τάξης, γι' αυτό το όνομά του τελειώνει σε \$ και αμέσως ακολουθεί η διάστασή του μέσα σε παρενθέσεις (το 25).

Κάθε φορά που θέλουμε να αναφερθούμε σε ένα από τα στοιχεία ενός πίνακα, αναφερόμαστε σε αυτό με τον αριθμό του μέσα στον πίνακα. Για παράδειγμα, το πρόγραμμα

```
10 DIM GRADES(3)
20 GRADES(1)=13
30 GRADES(2)=15
40 GRADES(3)=17
50 TOTAL=GRADES(1) + GRADES(2) + GRADES(3)
55 MEAN=TOTAL/3
60 PRINT "Ο μέσος όρος της βαθμολογίας είναι",MEAN
```

βρίσκει το μέσο όρο της βαθμολογίας μας στα τρία τρίμηνα. Οι εντολές 20, 30 και 40 ορίζουν αντίστοιχα το βαθμό μας για το 1ο, 2ο και 3ο τρίμηνο και τον κρατάνε στην 1η, 2η και 3η θέση του πίνακα GRADES. Μετά, η εντολή 50 προσθέτει τα περιεχόμενα της 1ης, 2ης και 3ης θέσης του πίνακα GRADES (όπου έχουμε βάλει τους βαθμούς μας) αποθηκεύοντας το αποτέλεσμα στην μεταβλητή TOTAL. Τέλος, η εντολή 55 βρίσκει, τον μέσο όρο διαιρώντας το άθροισμα με 3, ενώ η εντολή 60 τυπώνει το μέσο όρο στην οθόνη μας.

## ΠΡΑΞΕΙΣ

Πήραμε λοιπόν μια γεύση από τις μεταβλητές στη Basic. Να δούμε τώρα και τι είδους πράξεις μπορούμε να κάνουμε με αυτές. Και πρώτα με τους αριθμούς. Υπάρχουν φυσικά οι γνωστές μας πρόσθεση, αφαίρεση, πολλαπλασιασμός, διαίρεση και ύψωση σε δύναμη, καθώς και κάποιες άλλες που χρησιμοποιούνται σπανιότερα. Παραδείγματα:

```
10 A= 3 + 7
20 B= 2 * A
30 C= B - 4
40 D= C / 4
45 E= D^3
50 PRINT D
```

Αν πληκτρολογήσατε τις πράξεις σωστά, πρέπει να πήρατε αποτέλεσμα 64. Η γραμμή 10 προσθέτει το 3 και το 7, άρα  $A=10$ . Η γραμμή 20 πολλαπλασιάζει το A με το 2, άρα  $B = 2 * A = 2 * 10 = 20$ . Η γραμμή 30 αφαιρεί από το B το τέσσερα, άρα  $C = B - 4 = 20 - 4 = 16$ , ενώ η γραμμή 40 διαιρεί το C με το 4, άρα  $D = C / 4 = 16 / 4 = 4$ . Τέλος, στη γραμμή 45 έχουμε:  $E = D^3 = 4^3 = 4 * 4 * 4 = 64$ .

Μπορείτε ακόμα να συγκρίνετε δύο αριθμούς, χρησιμοποιώντας τους "λογικούς τελεστές" <, >, =, <=, >= και <> που σημαίνουν αντίστοιχα "μικρότερο από", "μεγαλύτερο από", "ίσο με", "μικρότερο ή ίσο με", "μεγαλύτερο ή ίσο με" και "διάφορο από". Ας δούμε ένα ακόμη παράδειγμα:

```
10 A= 10
20 B= 30
30 IF A >= 15 THEN PRINT A "μεγαλύτερο ή ίσο του 15"
40 IF B = 20 THEN PRINT B "ίσο με 20"
50 IF A <> B THEN PRINT "τα A και B είναι άνισα"
```

Αν τρέξουμε αυτό το πρόγραμμα, θα πάρουμε ένα μόνο μήνυμα, "τα A και B είναι άνισα", επειδή ούτε το 10 είναι μεγαλύτερο ή ίσο του 15 ούτε το B είναι ίσο με 20, άρα οι εντολές PRINT στις γραμμές 30 και 40 δεν θα εκτελεστούν, αφού οι συνθήκες " $A \geq 15$ " και " $B = 20$ " αντίστοιχα δεν θα αληθεύουν (αυτό που ακολουθεί το THEN

στην εντολή IF εκτελείται μόνο αν η συνθήκη της εντολής IF αληθεύει - περισσότερα για την εντολή IF σε επόμενο άρθρο).

Εκτός από τις λογικές πράξεις με τους αριθμούς, υπάρχουν και οι πράξεις σε επίπεδο bit, αλλά ξεφεύγουν από τα πλαίσια της αναφοράς μας, γι' αυτό θα παραλείψουμε την εξέτασή τους. Τον επόμενο μήνα θα ασχοληθούμε περισσότερο με τις πράξεις πάνω σε αλφαριθμητικά (strings) και με ορισμένες από τις πιο συχνά χρησιμοποιούμενες εντολές της Basic. Ως τότε, καλά προγράμματα!



# ΣΧΟΛΕΙΟ



# ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

ΤΟΥ

Σ. ΣΤΕΦΑΝΙΔΗ

## ΜΕΡΟΣ 2

Αν είχατε πιστέψει ότι θα σας ξεχνούσαμε αυτό το μήνα μάλλον θα πρέπει να απογοητευθήκατε. Ελπίζοντας πως έχετε κρατήσει στη μνήμη σας όσα αναπτύξαμε στο περασμένο τεύχος θα συνεχίσουμε την ξεναγησή μας σε πρακτικότερα θέματα εξετάζοντας το εσωτερικό ενός Προσωπικού Υπολογιστή. Οπλισθείτε λοιπόν με υπομονή και ένα κατσαβίδι και ανοίξτε το μηχανήμα σας προσέχοντας να μην ακουμπήσετε ακόμη τίποτα από τα εσωτερικά του θαύματα.

### ΠΕΡΙΓΗΓΗΣΗ ΣΤΟ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟ

Φυσικά, κάθε υπολογιστής είναι φτιαγμένος με άλλη αρχιτεκτονική και φιλοσοφία. Δεν είναι λοιπόν δυνατό να περιγράψουμε όλα τα μοντέλα, αλλά μπορούμε να δώσουμε σε γενικές γραμμές μια περιγραφή. Εχοντας σαν οδηγό μας τη διάταξη των συμβατών υπολογιστών (που είναι περίπου ίδιοι) θα δώσουμε και τις αντιστοιχίες με άλλα μηχανήματα. Αντικρίζοντας λοιπόν το εσωτερικό ενός Υπολογιστή που ακολουθεί, διακρίνουμε τις μονάδες των εύκαμπτων (FDD) και -αν υπάρχει- του σκληρού σας δίσκου (HDD) ενώ κάποιο ογκώδες κουτί παίζει το ρόλο τού τροφοδοτικού (που σε ορισμένα μηχανήματα είναι εξωτερικό πχ. Amiga). Βέβαια τον μεγαλύτερο χώρο καταλαμβάνει το motherboard, δηλ. η κύρια πλακέτα. Στα PC, αυτή βρίσκεται αριστερά μαζί με τις κάθετες ως προς αυτήν τοποθετημένες κάρτες επέκτασης και controller's των εύκαμπτων και του

σκληρού δίσκου σας, διάφορες θύρες σειριακής (serial) ή παράλληλης (parallel) επικοινωνίας και την κάρτα της οθόνης σας. Το σύνολο της κατασκευής των Προσωπικών Υπολογιστών ακολουθεί κάποιες προδιαγραφές οι οποίες ελέγχονται εξαντλητικά από ένα πλήθος τέστ αντοχής και ποιτικής αξιολόγησης.

Το τροφοδοτικό που περιέχει το μηχανήμα σας δεν είναι τίποτε περισσότερο από έναν μετασχηματιστή τάσης που μετατρέπει το εναλλασσόμενο ρεύμα της ΔΕΗ σε συνεχές χαμηλής τάσης ώστε τα κυκλώματα του Η/Υ να είναι σε θέση να εργαστούν. Στο συνηθισμένο configuration ενός υπολογιστή που κυκλοφορεί σήμερα είναι επιβεβλημένη η ύπαρξη τουλάχιστον μιας σειριακής θύρας, μιας παράλληλης, μιας ή δύο θυρών joystick για τις ώρες της ψυχαγωγίας (εδώ σίγουρα θα έχει εμφανιστεί ένα χαμόγελο στο προσώπο σας) και μιας κάρτας οθόνης EGA ή VGA (για τα PC μοντέλα που κυκλοφορούν σήμερα, στα παλαιότερα μπορεί να θυμάστε την ιστορική Hercules). Υπολογιστές όπως ο ATARI ST και η Amiga έχουν ενσωματωμένα κυκλώματα οθόνης και δεν απαιτούν κάρτα. Αυτό φυσικά έχει το μειονέκτημα, ότι δεν υπάρχει η δυνατότητα αλλαγής οθόνης. Στα παραπάνω προσθέστε έναν FDC (Floppy Disk Controller) με δυνατότητα να κατευθύνει συνήθως έως 4 FDD και έναν HDC (Hard Disk Controller) που συνήθως δέχεται έως 2 Σκληρούς Δίσκους.

Αν αναρωτιέστε πως θα ξεχωρίσετε τις

αντίστοιχες κάρτες ανάμεσα στο πλήθος που βλέπετε μπροστά σας είναι αρκετά απλό αν σκεφθείτε πως όλες αυτές συνδέονται με τις συσκευές που οδηγούν μέσω πεπλατυσμένων καλωδίων έτσι η κάρτα πχ. που συνδέεται με τον σκληρό σας δίσκο είναι ο αντίστοιχος Controller. Φυσικά μπορείτε να διαβάσετε τα αναγραφόμενα στοιχεία που υπάρχουν πάνω σε κάθε κάρτα στην κύρια όψη της ώστε να καταλάβεται ακριβώς τι έχετε στα χέρια σας. Η κύρια πλακέτα του Η/Υ έχει 8 θύρες επέκτασης (slots) στις οποίες τοποθετούνται οι κάρτες σας είτε αυτές είναι μικρού είτε μεγάλου μεγέθους. Είπαμε βέβαια ότι αυτά ισχύουν για τα PC. Σε άλλους υπολογιστές οι θύρες επέκτασης είναι απλές καταλήξεις της πλακέτας.

Στην πρόσοψη κάθε PC υπάρχει ένα μικρό μεγάφωνο το οποίο είναι επιφορτισμένο να παράγει τα γνωστά Μπιπ (...) σε περίπτωση λάθους ή άλλου προβλήματος. Καμιά σχέση βέβαια με τις εξελιγμένες δυνατότητες ήχου που συναντάμε σε άλλα μοντέλα. Η motherboard όπως θα θυμάστε από το περασμένο τεύχος δεν περιλαμβάνει μόνο τις θύρες επέκτασης αλλά το κυριώτερο όλων την CPU και την κύρια μνήμη του Η/Υ. Η CPU είναι συνήθως το μεγαλύτερο chip με τα στοιχεία του εμφανή στο πάνω μέρος του, δίπλα του υπάρχει κενή θέση για τον μαθηματικό συνεπεξεργαστή που εκτελεί τις πράξεις κινητής υποδιαστολής απαλλάσσοντας από αυτές την CPU και παρέχοντας μεγαλύτερη ταχύτητα. Παρόμοια και οι μνή-



μες είναι τοποθετημένες η μία δίπλα στην άλλη και το μεγεθός τους είναι μικρότερο συγκριτικά. Θα έχετε επίσης παρατηρήσει την ύπαρξη σχισμών σε κάποια σημεία του Υπολογιστή οι οποίες επιτρέπουν την είσοδο του αέρα στο εσωτερικό του μια και κατά την διάρκεια της λειτουργίας του, αναπτύσσονται σημαντικές θερμοκρασίες προερχό-

και εκφορτισθήτε σ'αυτό, γεγονός που μπορεί να τα καταστρέψει. Εξετάζοντας την CPU μιλήσαμε για την εσωτερική αρχιτεκτονική της την οποία πρακτικά δεν μπορεί να δείτε για αυτό μην επιχειρήσετε να "επέμβετε" ποτέ στο ίδιο το chip!!

άσχετα αν εμφανίστηκε γύρω στα 1984. Ακολουθεί γύρω στο 1988 η εμφάνιση του 80386 στα 33 MHz και δυνατότητες πάρα πολύ σημαντικές, τεχνολογικές βελτιώσεις και επιδόσεις που θα μπορούσαν να συναγωνιστούν άνετα παλαιότερους υπολογιστές μεγάλου μεγέθους. Το τελευταίο μοντέλο της σειράς είναι ο 80486 ο οποίος

## ΟΙ ΤΥΠΟΙ ΤΩΝ CPU



μενες από τα κυκλώματα και τις διάφορες μονάδες. Για την ανανέωση του αέρα και την διατήρηση χαμηλής θερμοκρασίας, πρέπει να υπάρχει ένας μικρός ανεμιστήρας που ψύχει το τροφοδοτικό αλλά και ανακυκλώνει τον εσωτερικό αέρα, σε αντίθετη περίπτωση υπάρχει ο κίνδυνος να "ανάψει" η CPU. Τέτοια, συναντάμε σε όλα τα PC και στα MEGA ST της ATARI.

Ενας ακόμη μεγάλος εχθρός εκτός της θερμοκρασίας είναι ο στατικός ηλεκτρισμός. Στη περίπτωση που οπλισθείτε με ένα σταυροκατσάβιδο και θελήσετε να επέμβετε στο εσωτερικό "χειρουργικά", αλλάζοντας κάρτες ή chips, πρέπει πρώτα να γειωθείτε ακουμπώντας ένα μεταλλικό αντικείμενο ώστε να αποβάλλετε το στατικό φορτίο που αποκτάτε με την τριβή σας σε αντικείμενα και με τον αέρα (η βρύση της κουζίνας ή ένα καλοριφέρ είναι ότι πρέπει). Το σόκ των κυκλωμάτων είναι υπερβολικά ισχυρό αν ακουμπήσετε chip

Η CPU που "φοράτε" καθορίζει τον τύπο και τις δυνατότητες του μηχανήματός σας. Βάσει λοιπόν του τύπου του μικροεπεξεργαστή ψάχνετε τις τιμές των μηχανημάτων στους πίνακες που δημοσιεύονται ή στα ράφια των αντιπροσωπειών. Σε σειρά εμφανίσεως των βασικών εκδόσεων επεξεργαστών της εταιρείας Intel για προσωπικούς υπολογιστές, ο κύκλος ανοίγει γύρω στο 1981 με τον πολύ αργό για τα σημερινά δεδομένα 8086 - 8088 με ρολόι που χτυπούσε στα 8 MHz και χαμηλές επιδόσεις του software που έκανε χρήση, δημιουργώντας την γενιά των PC-XT μηχανημάτων. Ακολουθεί ο και σήμερα πολύ χρησιμοποιούμενος 80286 στα 16 MHz και αντίστοιχα η γενιά των AT μηχανημάτων, σε κόστος αρκετά ελκυστικό και όχι ευκαταφρόνητες δυνατότητες επεξεργασίας. Για τα ελληνικά δεδομένα αποτελεί τον κορμό της Ελληνικής αγοράς με πάρα πολλούς χρήστες πουλώντας ακόμη βελτιωμένες εκδόσεις του

“χτυπά” στα 40 MHz και συνήθως αποτελεί την βάση για σταθμούς εργασίας ή λειτουργώντας σε δίκτυο υπολογιστών. Φυσικά ανάλογη των πραγματικά πολύ μεγάλων δυνατοτήτων του είναι και η τιμή του.

Παράλληλα με την εξέλιξη αυτή, αναπτύχθηκε και μια άλλη οικογένεια επεξεργαστών από την εταιρία Motorola. Ο διάσημος MC68000 χρησιμοποιείται σε πολλά μηχανήματα όπως ο ST, η Amiga και ο Macintosh. Πιο ισχυρά μοντέλα χρησιμοποιούν τους απογόνους του (68010, 68020, 68030 και 68040). Να θυμηθούμε εδώ και τον παλιό καλό Z80 που βρισκόταν στο εσωτερικό του Spectrum και του Amstrad. Η κατασκευάστρια εταιρία Zilog εμφάνισε τον διάδοχο Z8000 που όμως χρησιμοποιήθηκε ελάχιστα.

## ΓΙΑ ΝΑ ΚΛΕΙΣΟΥΜΕ

Πιστεύουμε ότι κλείνοντας τον υπολογιστή σας έχετε κατανοήσει καλύτερα την εσωτερική κατασκευή του όχι μόνο σαν θεωρητική δομή αλλά και ως απτή πραγματικότητα. Στα επόμενα τεύχη θα ασχοληθούμε αναλυτικά με τις επεκτάσεις, τις κάρτες και τις συσκευές εξόδου και εισόδου και τις ρυθμίσεις που μπορεί να κάνετε σ'αυτές.

## ΟΡΟΛΟΓΙΑ

<b>FDD:</b>	Οδηγός εύκαμπτου δίσκου
<b>HDD:</b>	Οδηγός σκληρού δίσκου
<b>Serial:</b>	Σειριακή θύρα επικοινωνίας
<b>Parallel:</b>	Παράλληλη θύρα επικοινωνίας
<b>VGA:</b>	Κάρτα γραφικών υψηλής ανάλυσης
<b>Hercules:</b>	Κάρτα εξομοίωσης γραφικών
<b>Slot:</b>	Θύρα επέκτασης

# BIG TROUBLE!



Πάντως η στήλη δείχνει από την πρώτη στιγμή ότι δημιουργεί πιστούς και φανατικούς οπαδούς και θα εξετάσω την πρόταση του Βύρωνα Κριτζά για μετατροπή της στο μέλλον σε ολοσέλιδη (χμ... ίσως πρέπει να κεράσω τον Αρχισυντάκτη μερικές μπύρες). Εσείς συνεχίστε την υποστήριξή σας και βοηθήστε να μεγαλώσει η οικογένεια των BIG-TROUBLERS!

Στο θέμα μας τώρα: Ηδη αρκετοί αναγνώστες έχουν βρει τη σωστή λύση στο πρόβλημα του βαφέα πλοίων, ενώ βέβαια κάποιοι άλλοι δεν απέφυγαν τα λάθη. Για ορισμένους που ...διχάστηκαν έχω μόνο να πω ότι χρειάζεται περισσότερη αποφασιστικότητα και αιγουριά. Να καταλήγετε πάντα σε ΜΙΑ απάντηση, γιατί διαφορετικά είμαι υποχρεωμένος να θωρήσω ότι κάνατε λάθος.

Όπως έχω εξηγήσει το πρόβλημα θαλυθεί στο τεύχος 24 για να προλάβουν να απαντούν και οι φίλοι από την επαρχία. Συνεχίστε λοιπόν να στέλνετε γράμματα.

Να περάσουμε όμως στο αίνιγμα του μήνα:

*"Είναι νύχτα. Ο αέρας φυσάει λυσσα-*

*σμένα, σα να θέλει να γκρεμίσει το σπίτι. Ο George, ο Peter και η Diana βρίσκονται στην τραπεζαρία. Σε κάποια στιγμή, ο Peter σηκώνεται για να πάει στην τουαλέτα. Όταν επιστρέφει αντικρύζει μια εικόνα φρίκης: ο George και η Diana είναι σωριασμένοι στο πάτωμα νεκροί, ενώ το παράθυρο είναι ανοιχτό και ο αέρας κοντεύει να σκίσει τις κουρτίνες με την ασυγκράτητη μανία του. Ρίχνοντας μια πιο προσεκτική ματιά, βλέπει στο πάτωμα νερό και κομμάτια από σπασμένο γυαλί. Τι ακριβώς συνέβη;"*

Η μόνη συμβουλή μου είναι να μην βιαστείτε και να βάλετε το μυαλό σας να δουλέψει. Με δυο-τρεις προσεκτικούς συλλογισμούς θα βρείτε την λύση.

Περιμένω λοιπόν τα γράμματά σας και μην ξεχνάτε να βάζετε μέσα ένα άγραφο καρτ-ποστάλ (μερικοί μου έκαναν... νερά! Γιατί!)

Ο Τριανταδυάμπιτος

Στο φάκελλο γράψτε:

Περιοδικό USER,

Σπάρτης 75, Χαϊδάρι

12461 ΑΘΗΝΑ

Για την στήλη "Big Trouble"

**A**γαπητοί φίλοι μπαίνοντας κατ'ευθείαν στο ψητό θέλω να σας απευθύνω ένα μεγάλο ΕΥΧΑΡΙΣΤΩ, γιατί μου προσφέρατε μεγάλη χαρά και συγκίνηση με τα γράμματά σας. Η ανταπόκρισή σας στην επιστροφή της στήλης μου ήταν τόσο μεγάλη, που δέχτηκα περισσότερα γράμματα από κάθε άλλη στήλη του περιοδικού! (Με εξαίρεση φυσικά τον διαγωνισμό. Τί να κάνουμε, άλλο οι 2 Amiga Plus του κ. Αϊδίνη και άλλο η συνδρομούλα που προσφέρουμε εμείς).

## ROLE PLAYING GAMES

MINIATΟΥΡΕΣ - WAR GAMES - BOARD GAMES

ΤΩΡΑ ...



ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΓΛΥΦΑΔΑ!

Ι. ΜΕΤΑΞΑ 39,  
ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ PLAZA

ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΠΛ. ΒΙΚΤΩΡΙΑΣ

ΔΕΡΙΓΝΥ 23, ΤΗΛ. 8813990



Μονόκερως

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ ΚΑΙ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ



ΚΑΙ ΟΠΩΣ ΠΑΝΤΑ...

ΚΑΛΛΙΔΡΟΜΙΟΥ 8,  
ΤΗΛ. 3606488

ΜΑΝΩΛΑΚΗ ΚΥΡΙΑΚΟΥ 1 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ, ΤΗΛ. 212734

# USER Club

Το USER προσφέρει στους αναγνώστες του μέσα απ'αυτή τη σελίδα κάθε μήνα σημαντικές εκπτώσεις σε υπολογιστές, περιφερειακά, software κ.α. Εσείς απλά πρέπει να κόψετε την κάρτα που υπάρχει στο κάτω μέρος της σελίδας και να την παραδώσετε στο κατάστημα που θέλετε να κερδίσετε την προσφορά.

Το κατάστημα **G&P Computers L.T.D** Αγ. Βαρβάρας 86 Δάφνη τηλ. 9712803 & 9250816 έχει για σας, με την κάρτα μας **AT286/16Mhz mini tower, 1MB RAM, 1FDD 1.2MB, DUAL κάρτα γραφικών και DUAL μονόχρωμη οθόνη 148.000 δρχ.**

Πηγαίνοντας σε οποιοδήποτε από τα τρία καταστήματα της **E+Π On Line, Plot +1** Σουλτάνη 16 τηλ. 3640541, **ΣΥΜΠΑΝ Computers** Στουρνάρα 27 & Μπόταση τηλ. 3625024 και **ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ** Μπόταση 8, τηλ. 3640482 μπορείτε να πάρετε **Modem Max 13.000 δρχ.**

Κι όταν βρεθείτε στο Χαλάνδρι να πάτε στο **DATASHOP** που έχει για σας **Atari Portfolio - Organiser, που συνδέεται με PC, με επεκτάσιμη μνήμη και απόλυτα συμβατό με IBM PC μόνο 50.000 δρχ.** και την κάρτα μας.

Γι' αυτό κόψτε την κάρτα και βιαστείτε. Προσοχή μόνο γιατί οι προσφορές ισχύουν μόνο με την κάρτα κι όχι με φωτοτυπία. Εμπρός λοιπόν!





## ΓΙΑ ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ ΕΝΑ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΠΡΟΣΦΕΡΕΙ ΔΙΣΚΕΤΑ 3.5" ΚΑΙ ΜΑΛΙΣΤΑ ΜΕ ΤΡΙΠΛΟ FORMAT: ST-AMIGA-PC !!

Στο δισέλιδο αυτό θα βρείτε μια σύντομη περιγραφή του περιεχομένου της δισκέτας, καθώς και οδηγίες για τον τρόπο ενεργοποίησης και λειτουργίας των προγραμμάτων. Έτσι, οι πιο αρχάριοι χρήστες που δεν γνωρίζουν ακόμα καλά τον χειρισμό του υπολογιστή τους, θα μπορέσουν να αξιοποιήσουν αμέσως την δισκέτα τους!

**ΠΡΟΣΟΧΗ:** Εκείνο που πρέπει να θυμάστε πάντα είναι ότι για κανένα λόγο δεν πρέπει να επιχειρήσετε να γράψετε στη δισκέτα αυτή, γιατί θα καταστραφούν όλα τα περιεχόμενά της! Αυτό οφείλεται σε τεχνικούς λόγους και σας συνιστούμε να κάνετε αμέσως ένα αντίγραφο της δισκέτας (σε άλλη δισκέτα ή σκληρό δίσκο) και να εργάζεστε με το αντίγραφο, κρατώντας την πρωτότυπη άθικτη και ασφαλή στο αρχείο σας. Επίσης, πρέπει πάντοτε να έχετε τη δισκέτα (και το αντίγραφο) προστατευμένα από εγγραφή (write protected). Ακόμη σας προειδοποιούμε να μην επιχειρήσετε disk-to-disk copy, αλλά να αντιγράψετε αρχείο προς αρχείο με τη χρήση RAM disk (ή της εντολής xcopy στο PC).

# ΤΙ ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΜΕΣΑ ΣΤΟ USER DISK 23



## ΟΙ AMIGA USERS

Οι Amiga users αυτή τη φορά πρέπει να είναι πολύ ευχαριστημένοι. Όπως και στο προηγούμενο τεύχος, έτσι και σ' αυτό υπάρχει ένα playable demo ενός παιχνιδιού από την Psygnosis! Το Amnios είναι ένα αρκετά αξιόλογο παιχνίδι και δεν χρειάζεται να το αναλύσουμε σ' αυτή την στήλη. Μόνο το όνομα της εταιρείας που το έφτιαξε φτάνει. Υπάρχει ακόμα και ένα πολύ χρήσιμο προγραμματάκι που καλά θα κάνετε να το βάλετε στο start-up sequence των προγραμμάτων που χρησιμοποιείτε πιο πολύ. Αυτό το utility έχει παρουσιαστεί και από τη στήλη Stay Cool στο τεύχος 22. Τα προγράμματα αποσυμπίεζονται μόνα τους και δεν χρειάζεται από σας καμία απολύτως μετατροπή ή φόρτωση ενδιάμεσου προγράμματος. Απλά κάνετε boot με τη δισκέτα του Workbench και μετά φορτώνετε όποιο πρόγραμμα θέλετε από τη δισκέτα του USER. Το Popurmenu έχει και οδηγίες που μάλλον δεν θα τις διαβάσετε ποτέ, αφού η χρήση του είναι πολύ απλή.



## ΟΙ PC USERS

Για τους PC users υπάρχει μια έκπληξη. Ίσως το πιο καλό από άποψη γραφικών και animation παιχνίδι που θα κυκλοφορήσει από στιγμή σε στιγμή στα PC, υπάρχει σε μορφή playable demo. Για να μπορέσετε να το φορτώσετε και να παίξετε πρέπει πρώτα απ' όλα να το αποσυμπίεσετε μιας και είναι αρκετά μεγάλο για να χωρέσει έτσι απλά στη δισκέτα. Η διαδικασία αποσυμπίεσης είναι πολύ απλή. Υπάρχει ένα αρχείο με όνομα install.bat το οποίο αναλαμβάνει να

κάνει όλη τη δουλειά για σας. Έτσι, αν έχετε σκληρό δίσκο, γράφετε στο prompt του Dos την εντολή:

**install c:** ή **install d:**

ενώ αν δεν έχετε σκληρό δίσκο δώστε

**install b:**

Το πρόγραμμα αυτό θα δημιουργήσει ένα directory με το όνομα USER23, μέσα στο οποίο έχει τοποθετήσει διάφορα αρχεία. Για να τρέξετε το demo δώστε:

**cd user23\gods**

Μετά πρέπει να τρέξετε το πρόγραμμα configuration του demo. Δώστε:

**install**

και τώρα μπορείτε να ρυθμίσετε παραμέτρους όπως η κάρτα γραφικών, ο τρόπος χειρισμού κλπ. Αφού τελειώσετε και βγείτε πάλι στο DOS, δώστε:

**gods**

και απολαύστε το demo σας!



## ΟΙ ST USERS

Εμφανής η βελτίωση σε σχέση με την προηγούμενη φορά. Το πρώτο πράγμα που βλέπετε -μέσα στο φάκελλο USER23.ST- είναι το πρόγραμμα ARC.TTP. Πρόκειται για ένα utility που συμπιέζει και αποσυμπιέζει αρχεία. Είναι άκρως απαραίτητο (αφού ο χώρος είναι πολύτιμος) και πρέπει να το κρατήσετε γιατί στο μέλλον πολλά αρχεία θα δίνονται συμπιεσμένα με το ARC. Η λειτουργία του εξηγείται αναλυτικά σε συνοδευτικό κείμενο.

Το αρχείο SHIP.ARC περιέχει τα αρχεία:

**SHIPCOMB.PRG:** Το πρόγραμμα που δεν είναι άλλο από το γνωστό παιχνίδι στρατηγικής Ναυμαχία σε μια πολύ καλή έκδοση.

**SHIPCOMB.DOC:** Ένα επεξηγηματικό αρχείο με οδηγίες.

**SHIPCOMB.BAS:** Το source πρόγραμμα σε GFA BASIC V1.0!

Για να εμφανιστούν τα αρχεία αυ-

τά, τρέχετε το ARC.TTP και στο παράθυρο που εμφανίζεται γράφετε: xh ship και πατάτε OK.

Αν ξανατρέξετε το ARC.TTP και γράψετε xh speech θα εμφανιστεί το πρόγραμμα **SPEECH.TOS**. Το πρόγραμμα αυτό σας επιτρέπει να γράψετε λέξεις και μετά τις προφέρει!! Ανοίξτε την ένταση του ήχου για να ακούσετε. Φυσικά δέχεται μόνο αγγλικά, αλλά μπορείτε να κάνετε αρκετά ενδιαφέροντα πειράματα.

Τέλος, αν δώσετε xh arc.sqz θα εμφανιστεί το αρχείο **ARC.DOC** που δεν είναι παρά το επεξηγηματικό κείμενο που σας λέγαμε προηγουμένως.

## ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΜΕ ΤΗ ΔΙΣΚΕΤΑ;

\* Ακολουθήστε βήμα προς βήμα τις οδηγίες στη σελίδα 116.

\* Αν εξακολουθείτε να δυσκολεύεστε, τηλεφωνήστε στο περιοδικό (τηλ. 5820399) για να σας βοηθήσουμε.

\* Αν και πάλι έχετε πρόβλημα, δε σας μένει παρά να στείλετε τη δισκέτα σας στο USER (Σπάρτης 75, 12461 ΧΑΙΔΑΡΙ, ΑΘΗΝΑ) για να σας στείλουμε μια σωστή.

Καταλαβαίνουμε ότι η διαδικασία αυτή είναι κουραστική, αλλά είναι αναπόφευκτη. Κάθε μήνα παράγουμε πολλές χιλιάδες δισκέτες και είναι σίγουρο ότι κάποιες απ' αυτές θα έχουν πρόβλημα. Εμείς από την πλευρά μας προσπαθούμε να περιορίσουμε στο ελάχιστο τις ...απώλειες!

# AMIGA SECRETS

ΜΕΡΟΣ 1

ΤΟΥ

A. ΜΑΥΡΕΛΟΥ

**Από αυτό το τεύχος ξεκινάμε μια ξενάγηση στην Amiga. Με τη βοήθεια του USER, θα γίνετε κάτοχοι όλων των μυστικών που κρύβει το λειτουργικό σύστημα της Amiga.**

Κατ'αρχήν τί είναι το Shell. Shell στα Ελληνικά θα πει κέλυφος (περιβλήμα) και πρωτοχρησιμοποιήθηκε σαν όρος στο περίφημο λειτουργικό σύστημα Unix. Αν αναρωτιέστε τι σχέση έχει η Amiga με το Unix, ενώ εσείς παίζετε Beast και το Unix είναι μόνο για αυστηρά επαγγελματικές εφαρμογές, τότε θα πρέπει να σας πω την ιστορία της Amiga από την αρχή. Το λειτουργικό της Amiga κατασκευάστηκε πρώτη φορά σε ένα Sun Workstation και του δώθηκε το όνομα Tripos γιατί γράφτηκε απο τελειόφοιτους ενός Πανεπιστημίου, οι οποίοι κάθονταν πάνω σε τρίποδα σκαμνιά!! Δεν θα σχολιάσουμε εδώ τον τρόπο επιλογής του ονόματος αλλά το αποτέλεσμα, που ήταν ένα εξελιγμένο multitasking σύστημα το οποίο έτρεχε σε minicomputers. Η Commodore το 1984 πήρε τα δικαιώματα και αφού το εξέλιξε, το προσαρμοσε στην Amiga. Η δομή του AmigaDos είναι πανομοιότυπη με του Unix -όπως και τα χαρακτηριστικά του- εκτός φυσικά του multiuser. Τα διάφορα

τμήματά του έχουν τα ονόματα που έχουν τα αντίστοιχα στο Unix (Kernel, Shell, Devices), ακόμα και τα βασικά directories έχουν τα ίδια (ή σχεδόν ίδια) ονόματα. Είναι προφανές ότι οι δημιουργοί του είχαν σαν πρότυπο το ανώτερο μέχρι τότε λειτουργικό.

## Οι λειτουργίες του Shell

Το Shell είναι το μέσον επικοινωνίας του χρήστη με την Amiga. Ο χρήστης για να δώσει εντολή στην Amiga να κάνει κάποια συγκεκριμένη εργασία (χωρίς τη βοήθεια του Workbench) πληκτρολογεί την εντολή στο παράθυρο του Shell. Θα πρέπει να πούμε εδώ ότι σαν Shell, εκτός από το ομώνυμο παράθυρο, εννοούμε και το Cli. Οι διαφορές του Cli με το Shell είναι ότι, το Cli είναι παλαιότερο (βρίσκεται στη ROM μέχρι και την 1.3), ενώ το Shell βρίσκεται στην 2.0 και στις νεότερες ROM. Το ότι δεν υπάρχει Shell παράθυρο στην ROM της 1.3, δεν είναι και τόσο σοβαρό μειονέκτημα αφού υπάρχει η δυνατότητα να φορτωθεί από

δισκέτα. Αν προσέξετε, στην δισκέτα του Workbench στο directory devs υπάρχει ένα αρχείο με όνομα newcon.device. Οι ακόλουθες εντολές δημιουργούν και ενεργοποιούν ένα τέτοιο παράθυρο.

**mount newcon:**

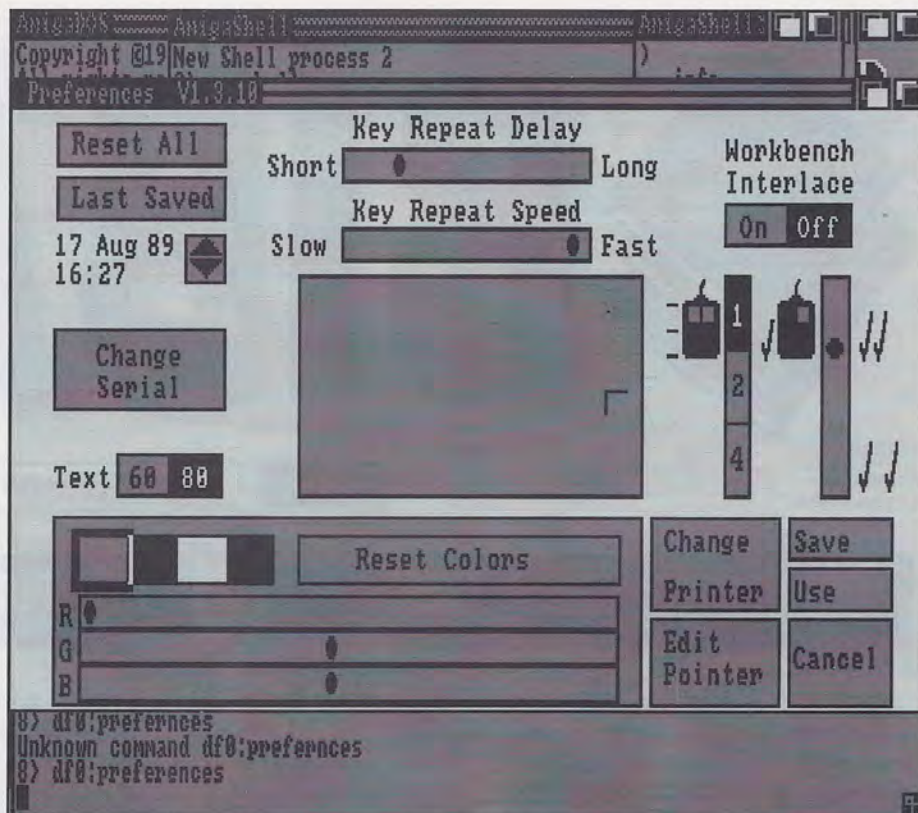
**newshell**

Το Shell είναι πιο εξελιγμένο από το Cli και μας λύνει πραγματικά τα χέρια. Μή φανταστεί όμως κανείς ότι έχουν διαφορετικές εντολές τα δύο κελύφη - απλά η ευκολία χειρισμού αλλάζει. Στο Cli όταν γράφαμε μία εντολή μήκους 50 χαρακτήρων (συχνό φαινόμενο) και καταλαβαίναμε λίγο πριν πατήσουμε το Return ότι είχαμε κάνει λάθος, πηδάγαμε από το παράθυρο ή στην καλύτερη περίπτωση κάναμε χρήση βίας στην Amiga!! Στο Shell, με τα βέλη που ελέγχουν τον κέρσορα, έχουμε την δυνατότητα να μετακινηθούμε είτε μέσα στην ίδια εντολή και να κάνουμε τις κατάλληλες διορθώσεις όπως σε έναν επεξεργαστή κειμένου, είτε σε προηγούμενες

που έχει ακόμα στην μνήμη ο υπολογιστής. Αυτό δείχνει όμως ότι σπαταλιέται περισσότερη μνήμη, την στιγμή που και το τελευταίο byte στην Amiga είναι πολύτιμο. Μιας και μιλήσαμε για μνήμη, να πούμε ότι το πλήθος των εντολών που κρατάει η buffer (δηλαδή η περιοχή μνήμης που δεσμεύει το σύστημα για αυτές) είναι μεταβλητό. Υπάρχει μια εντολή, η Stack, η οποία κάνει αυτή ακριβώς τη δουλειά. Για παράμετρο παίρνει έναν αριθμό που δείχνει πόσα bytes θα είναι η buffer. Τα PC μόλις τώρα τελευταία με την έκδοση 5.0 του DOS απόκτησαν την δυνατότητα αυτή με ένα προγραμματάκι που δίνεται μαζί, το doskey.

### Multitasking: Η ομορφιά του ταυτόχρονου

Στις τελευταίες εκδόσεις του Shell, όταν μικραίνουμε ένα παράθυρο τα περιεχόμενα του δεν χάνονται όταν ξαναπάρει το αρχικό του μέγεθος όπως γίνεται στις παλαιότερες εκδόσεις. Από το Shell μπορούμε να χειριστούμε και τις multitasking δυνατότητες της Amiga με δύο τρόπους. Ο πρώτος είναι με τη χρήση περισσότερων από ένα παραθύρων Shell ή Cli και ο δεύτερος με τη χρήση της εντολής Run. Για να ανοίξουμε και δεύτερο παράθυρο Shell υπάρχει η εντολή Newshell ενώ αν είστε σε Cli υπάρχει η εντολή Newcli. Αν θέλουμε να κλείσουμε κάποιο παράθυρο -τις περισσότερες φορές για οικονομία μνήμης- οι εντολές newshell και newcli κάνουν αυτή τη δουλειά ανάλογα με το τύπο και πάλι του παραθύρου που βρισκόμαστε. Όταν φορτώσουμε ένα πρόγραμμα με αυτόν τον τρόπο θα αχρηστευθεί το παράθυρο από το οποίο φορτώθηκε και για να ξαναχρησιμοποιήσουμε το shell θα πρέπει να κάνουμε quit. Με τη χρήση της Run το παράθυρο είναι ακόμα



active, αφού η run ουσιαστικά τοποθετεί το πρόγραμμα σε task και αφήνει το prompt ελεύθερο. Η run όμως δεν δουλεύει πάντα αφού υπάρχουν προγράμματα που δεν είναι multitasking.

### Shell και Workbench

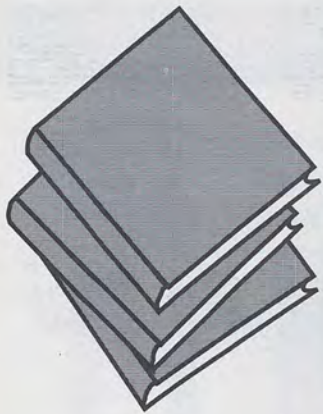
Το Shell συνεργάζεται άψογα με το Workbench και μπορούν τα προγράμματα που τρέχουν από Workbench να στέλνουν τα αποτελέσματα τους στο Shell. Ένα παράδειγμα είναι το Calckey, που έχουμε παρουσιάσαμε από το STAY COOL στο τεύχος 22.

Το Shell επίσης έχει ορισμένους συνδιασμούς πλήκτρων που κάνουν εργασίες που διαφορετικά θα χρειάζονταν εντολές. Και ως γνωστόν η Amiga δεν έχει εσωτερικές εντολές όπως οι άλλοι υπολογιστές. Δηλαδή, την εντολή Dir δεν την έχει πάντα στην μνήμη αλλά την φορτώνει κάθε φορά που την καλείτε εσείς για εκτέλεση. Φυσικά δεν εξομοιώνεται η Dir με συνδιασμό πλήκτρων, αλλά μπορούμε να μετακινήσουμε ένα πα-

ράθυρο μπροστά ή πίσω από κάποιο άλλο, να σβήσουμε τα περιεχόμενα της οθόνης (όπως η εντολή Cls στα PC), να σταματήσουμε την εκτέλεση κάποιου προγράμματος, να απαντήσουμε αρνητικά ή θετικά στους requesters που εμφανίζονται στην οθόνη χωρίς τη χρήση του mouse. Στον πίνακα βλέπετε μερικές από αυτές.

- Ctrl-L** Cls
- Ctrl-V** Retry
- Ctrl-B** Cancel
- Ctrl-N** Παράθυρο πίσω
- Ctrl-M** Παράθυρο εμπρός
- Ctrl-C** Διακοπή της εκτέλεσης ενός προγράμματος

Στο επόμενο τεύχος θα εμβαθύνουμε κι άλλο στο λειτουργικό σύστημα της Amiga γιατί ένας σωστός Amiga user θα πρέπει να ξέρει πολύ περισσότερα από το να ανοιγοκλείνει τον on-off διακόπτη.



# ΒΙΒΛΙΑ

ΤΟΥ

Θ. ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΥ

## ΠΛΗΡΕΣ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΤΗΣ C++

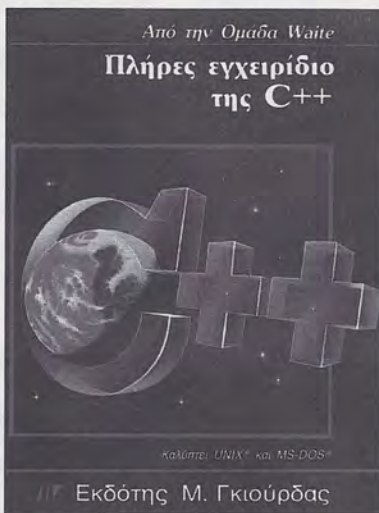
Μετά από χρόνια δοκιμών και ερευνών, η AT&T δημιούργησε τη C++, διάδοχο της εξαιρετικά δημοφιλούς γλώσσας προγραμματισμού C. Η C++, που χρησιμοποιείται ήδη σε πολυάριθμα projects της AT&T, έγινε με ταχύ ρυθμό αποδεκτή από πανεπιστήμια και εταιρίες ανάπτυξης λογισμικού.

Η σημαντικότερη βελτίωση της C++ σε σχέση με την πρότυπη C εντοπίζεται στο χώρο της αφαίρεσης δεδομένων. Με την C++ μπορείτε να δημιουργήσετε τους δικούς σας τύπους δεδομένων καθώς και ειδικούς τελεστές και συναρτήσεις που τους επεξεργάζονται.

Το βιβλίο "Πλήρες εγχειρίδιο της C++" είναι ένας οδηγός για την εκμάθηση της γλώσσας C++. Μέσα από παραδείγματα και χρησιμοποιώντας έναν φιλικό και εύχρηστο τρόπο, ο χρήστης μπορεί εύκολα να μάθει όλα τα μυστικά της γλώσσας αυτής.

Κάτι καλό που διαθέτει το βιβλίο είναι ότι όλα τα παραδείγματα είναι συμβατά με τους μεταφραστές και τους μεταγλωτιστές της C++ που διατίθενται τόσο για το λειτουργικό σύστημα UNIX όσο και για το MS-DOS.

Το "ΠΛΗΡΕΣ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΤΗΣ C++" το προτείνουμε σε χρήστες με αρκετή εμπειρία στις γλώσσες προγραμματισμού.



**ΤΙΤΛΟΣ:** ΠΛΗΡΕΣ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΤΗΣ C++  
**ΣΥΓΓΡΑΦΕΑΣ:** ΟΜΑΔΑ WAITE  
**ΕΚΔΟΣΕΙΣ:** Μ.ΓΚΙΟΥΡΔΑΣ  
**ΣΕΛΙΔΕΣ:** 383  
**ΤΙΜΗ:** 4000

## COMPUTER ADVENTURE GAMES

Τα Adventure Games, στις μέρες μας είναι από τα δημοφιλέστερα παιχνίδια για Η/Υ. Οι περισσότεροι χρήστες Η/Υ έστω και μια φορά, θα έχουν ασχοληθεί με κάποιο Adventure Game. Λογικό είναι λοιπόν εφόσον υπάρχει μια μεγάλη ζήτηση σε αυτά τα παιχνίδια, να κυκλοφορήσουν και κάποια βιβλία που ασχολούνται με αυτό τον τομέα. Ναι φίλοι, όσο περίργο και να σας φαίνεται, κυκλοφορούν αρκετά βιβλία που έχουν σαν θέμα τα Adventure Games. Εμείς σήμερα θα σας παρουσιάσουμε ένα από αυτά.

Το βιβλίο έχει τον τίτλο "COMPUTER ADVENTURE GAMES" και ασχολείται με την ανάλυση διαφόρων γνωστών Adventures, δίνοντας διάφορα Hints, χάρτες και λύσεις! Στις 302 σελίδες του μπορείτε να βρείτε βοήθεια για 22 γνωστά Adventure.



Τα παιχνίδια που περιλαμβάνει είναι: Beyond Zork, Border Zone, Dark Lord, Deja Vu II, Demon's Forge, Dondra, Dr. Dumont's Wild P.A.R.T.I, Dream Zone, Grail Quest, Guild of Thieves, Jinxter, King's Quest III, Knight Orc, Leisure Suit Larry, Plundered Hearts, Police Quest, Shadows of Mordor, Sherlock Holmes, Space Quest II, Star Trek, Talisman και Twilight's

Ransom. Και για τα 22 παιχνίδια υπάρχουν αναλυτικοί χάρτες, κάποια Hints, λύσεις και διάφορες άλλες πληροφορίες. Κάτι που θα πρέπει σίγουρα να αναφέρουμε είναι ότι το βιβλίο είναι γραμμένο στα Αγγλικά, έτσι απαιτείται να γνωρίζετε καλά την Αγγλική γλώσσα. Κατά την άποψή μας το βιβλίο είναι πολύ καλό, το μόνο αρνητικό στοιχείο είναι ότι σε ολόκληρο το βιβλίο δεν υπάρχει ούτε μια εικόνα κι έτσι το βιβλίο γίνεται κάπως μονότονο. Η στήλη μας πάντως το συνηθιστά σε φίλους των Adventure Games.

**ΤΙΤΛΟΣ:** COMPUTER ADVENTURE GAMES  
**ΣΥΓΓΡΑΦΕΑΣ:** M.K.SIMON  
**ΔΙΑΘΕΣΗ:** ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ  
**ΣΕΛΙΔΕΣ:** 301  
**ΤΙΜΗ:** 3900



## TURBO PASCAL ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΕΚΜΑΘΗΣΗΣ

Μια πολύ καλή γλώσσα προγραμματισμού με πολλές δυνατότητες, είναι η Turbo Pascal. Πριν λίγο καιρό κυκλοφόρησε και στην χώρα μας η νέα έκδοση της Turbo Pascal, η Version 6.

Όπως ήταν φυσικό, με την εμφάνιση της νέας έκδοσης, εμφανίστηκαν και αρκετά βιβλία που περιγράφουν αναλυτικά τις νέες δυνατότητες της έκδοσης. Το βιβλίο που

σας παρουσιάζουμε έχει τον τίτλο "TURBO PASCAL ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΕΚΜΑΘΗΣΗΣ" και καλύπτει την Turbo Pascal μέχρι και την έκδοση 6.

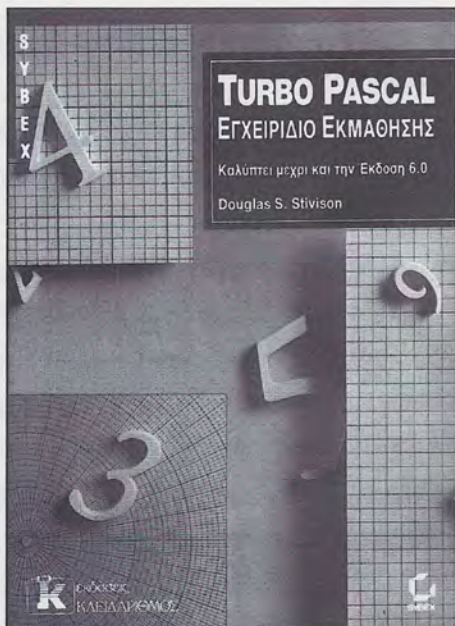
Στις 420 σελίδες του βιβλίου μπορείτε να βρείτε μεταξύ άλλων:

Τις βασικές αρχές της γλώσσας, Τεχνικές Είσοδου/Εξόδου, τις δομές ελέγχου, τις διαδικασίες και τις συναρτήσεις της γλώσσας, χειρισμό εγγράφων, δεικτών και αρχείων, δημιουργία γραφικών και ήχου, τεχνικές διόρθωσης λαθών, την πρόσβαση σε ρουτίνες του λειτουργικού συστήματος και πολλά άλλα. Το βιβλίο αποτελεί ένα πλήρες εγχειρίδιο της γλώσσας, μιας και δίνει πληροφορίες για όλες τις πλευρές της. Κάτι που κάνει το βιβλίο να ξεχωρίζει είναι τα εκατοντάδες παραδείγματα-προγράμματα που θα βρείτε σε κάθε κεφάλαιο του βιβλίου.

Ετσι μέσα από αυτά τα παραδείγματα ο χρήστης μπορεί εύκολα να καταλάβει, την λογική και την λειτουργία μιας διαδικασίας ή μιας εντολής.

Το TURBO PASCAL ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΕΚΜΑΘΗΣΗΣ κατά την γνώμη μας, είναι ένα πολύ καλό βιβλίο που μπορεί να κατανοηθεί ακόμα και από έναν άπειρο χρήστη.

Το βιβλίο προσφέρεται περισσότερο σε χρήστες που ξεκινάνε τώρα την εκμάθησή τους στην γλώσσα προγραμματισμού Turbo Pascal.



**ΤΙΤΛΟΣ:** TURBO PASCAL ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΕΚΜΑΘΗΣΗΣ  
**ΣΥΓΓΡΑΦΕΑΣ:** DOUGLAS S. STIVISION  
**ΕΚΔΟΣΕΙΣ:** ΚΛΕΙΔΑΡΙΘΜΟΣ  
**ΣΕΛΙΔΕΣ:** 420  
**ΤΙΜΗ:** 3500

## C: ΒΗΜΑ-ΠΡΟΣ-ΒΗΜΑ

Μια από τις πιο δυνατές γλώσσες προγραμματισμού, με άπειρες δυνατότητες είναι η C.

Η γλώσσα C είναι μια από τις καλύτερες γλώσσες προγραμματισμού, που θα άξιζε πραγματικά κανείς να ασχοληθεί μαζί της.

Το βιβλίο το οποίο θα σας παρουσιάσουμε έχει σαν θέμα, την αναλυτική παρουσίαση, βήμα προς βήμα της γλώσσας C.

Στις 628 σελίδες του βιβλίου μπορείτε να βρείτε, εκτενείς ερω-



τήσεις επανάληψης, μαζί με απαντήσεις και ασκήσεις προγραμματισμού, μικρά προγράμματα έτοιμα για εκτέλεση, τεχνικές σχεδίασης, τεχνικές βελτιστοποίησης, μεθόδους εύρεσης και αποφυγής λαθών, πρόσθετα προβλήματα και ασκήσεις και άλλα πολύ χρήσιμα πράγματα.

Το "C: ΒΗΜΑ-ΠΡΟΣ-ΒΗΜΑ", καλύπτει και θέματα όπως : Προγραμματισμός με τη C, Συμβολοσειρές Χαρακτήρων και τυποποιημένη Είσοδος/Εξοδος, Τελεστές, Ανακυκλώσεις, Προτάσεις IF, Σχισιακοί και Λογικοί Τελεστές, Πίνακες, Υποπρογράμματα, Αρχεία Εισ./Εξ., Προεπεξεργαστές της C και η Βιβλιοθήκη της C κ.α

Το βιβλίο κατά την γνώμη μας είναι πολύ καλό, και καλύπτει πλήρως τις περισσότερες πλευρές της γλώσσας C.

Κάτι που θα πρέπει να τονίσουμε είναι ότι το βιβλίο όπως και η γλώσσα προγραμματισμού απευθύνεται κυρίως σε χρήστες, που έχουν κάποια σχετική εμπειρία στον προγραμματισμό και γενικά στην χρήση Ηλεκτρονικού Υπολογιστή.

Αυτά λοιπόν αυτό το μήνα από τον χώρο των βιβλίων Πληροφορικής. Για περισσότερες κυκλοφορίες μη χάσετε το επόμενο τεύχος.

**ΤΙΤΛΟΣ:** C: ΒΗΜΑ-ΠΡΟΣ-ΒΗΜΑ  
**ΣΥΓΓΡΑΦΕΑΣ:** ΟΜΑΔΑ WAITE  
**ΕΚΔΟΣΕΙΣ:** Μ.ΓΚΙΟΥΡΔΑΣ  
**ΣΕΛΙΔΕΣ:** 628  
**ΤΙΜΗ:** 4200

# ΔΙΑΒΑΣΤΕ ΑΥΤΟ!

**Review Αναγνώστη**, ίσως η πιο πρωτοποριακή ιδέα του περιοδικού μας (μετά τη δισκέτα). Τα γραφεία μας κατακλύζονται κυριολεκτικά από δεκάδες γράμματα αναγνωστών που θέλουν απελπισμένα να δημοσιευτεί το review τους! Ορισμένα μάλιστα είναι εκπληκτικά και δεν ξέρουμε ποιά να πρωτοδιαλέξουμε! Αληθινά, έχετε αγαλιάσει αυτή την καινοτομία του USER με πάθος κι εμείς σας παροτρύνουμε να συνεχίσετε με ακόμα μεγαλύτερο ενθουσιασμό και τα γράμματά σας να γίνουν εκατοντάδες!!

Για τη δική μας διευκόλυνση, αλλά και την αύξηση των πιθανοτήτων σας για δημοσίευση, ακολουθήστε τις παρακάτω οδηγίες, όσο μπορείτε πιο πιστά. Το γράμμα σας πρέπει να περιέχει τα εξής:

1) **Καθαρό κείμενο 500 λέξεων** (προσπαθήστε να αποφύγετε το χειρόγραφο, χρησιμοποιήστε τον εκτυπωτή κάποιου φίλου σας ή ακόμα καλύτερα στείλτε δισκέτα με το αρχείο σε ASCII format, η οποία σας επιστρέφεται αν εσωκλείσετε τα κατάλληλα γραμματόσημα).

2) **Τα γνωστά πινακίδια του USER** ("ταυτότητα" και βαθμολογία) συμπληρωμένα (μέχρι 12 λέξεις στο "ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ").

3) **Φωτογραφία** σας, μεγέθους ταυτότητας, κατά προτίμηση έγχρωμη.

4) **Ενα μικρό κείμενο** -όχι πάνω από 80 λέξεις- που να περιγράφει τον εαυτό σας (ηλικία, υπολογιστής που έχετε, ασχολία, χόμπυ, ενδιαφέροντα κτλ).

5) **Πλήρη στοιχεία:** όνομα, διεύθυνση, τηλέφωνο (απαραίτητα).

Για τους φίλους που δεν βλέπουν το review τους στις σελίδες του USER, έχουμε να πούμε τα εξής: τα γράμματα, όπως είπαμε, είναι πάρα πολλά και μόνο ένα έχει την εξαιρετική τύχη να δημοσιευτεί. Μπορεί όμως να το δείτε σε κάποιο από τα επόμενα τεύχη ή -γιατί όχι- να ξαναγράψετε! Επίσης, θα δημοσιεύσουμε και στοιχεία αναγνωστών που έγραψαν καλά reviews και τα οποία δεν δημοσιεύτηκαν. Μην ξεχνάτε ότι ο reviewer του μήνα κερδίζει ένα παιχνίδι και στο τέλος του χρόνου θα ανακηρυχθεί ο reviewer της χρονιάς που κερδίζει ...;!!

## ΤΟ DATA SHOP ΣΤΟ ΧΑΛΑΝΔΡΙ

ΣΑΣ ΠΕΡΙΜΕΝΕΙ

Με τη

**ΦΙΛΙΚΗ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ**

Και τη

**ΜΕΓΑΛΗ ΤΟΥ ΠΟΙΚΙΛΙΑ**

ΣΕ

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

ΕΞΟΥΣΙΟΔΟΤΗΜΕΝΟΣ DEALER: AMSTRAD - STAR - ATARI - COMMODORE - GREAT WALL  
ΑΠΟΚΛ. ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ για SEGA MOVIE GAMES στα COMP. SHOPS ΧΑΛΑΝΔΡΙΟΥ

*ΣΥΝΕΧΟΜΕΝΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ  
Σ' ΟΛΑ ΤΑ ΕΙΔΗ ΜΑΣ*

**ΟΛΟΚΛΗΡΩΜΕΝΗ ΛΥΣΗ  
ΣΤΟ ΘΕΜΑ  
ΤΑΜΕΙΑΚΗΣ ΜΗΧΑΝΗΣ**



**ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ: ΤΑΚΗΣ ΜΑΘΙΟΥΔΑΚΗΣ**

ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ

ΠΛΑΤΩΝ ΠΛΑΖΑ

1ος ΟΡΟΦΟΣ \* ΠΛΑΤΩΝΟΣ 7

152 34 ΧΑΛΑΝΔΡΙ

ΤΗΛ: 6826593

FAX 6852384

ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ  
ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ  
ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ  
ΕΛΛΑΔΑ

ΑΕΡΟΠΟΡΙΚΩΣ  
AIR MAIL - PAR AVION

ΠΡΟΣ  
ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ  
ΣΠΑΡΤΗΣ 75, 12461  
ΧΑΪΔΑΡΙ

# ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

## ΟΙ ΔΕΚΑ ...ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

Αγαπητό USER, είμαι ένας φανατικός σου οπαδός (έχεις το μεγαλύτερο λαό) και πιο πολύ φανατικός του AMSTRAD 6128. Σίγουρα κάθε AMSTRAD έχει κάποιες "κρυφές" δυνατότητες, που αν τις εξετάσεις, σίγουρα δεν θα μείνεις ανικανοποίητος. Με τον 6128 έχω ασχοληθεί πολύ και θέλω να ασχοληθώ με κάτι καλύτερο, ας πούμε με έναν PC/AT. Αρχίζω τις ερωτήσεις μου:

- 1) Ο 68xxx της Motorola, είναι καλύτερος σε απόδοση από έναν 80286 ή 80386;
- 2) Έχουν έρθει στην Ελλάδα, τα περιβόητα CD-drives; Αν ναι, υπάρχουν για τα PC;
- 3) Είναι multisync τα μονόχρωμα και έγχρωμα VGA monitors; Ποιά είναι η πιο συμφέρουσα αγορά σε σχέση απόδοσης;
- 4) Είναι απαραίτητος σήμερα ο σκληρός δίσκος για έναν PC/AT; Ποιά είναι ακριβώς η δουλειά του;
- 5) Ποιές αναλύσεις VGA απεικονίζουν 256 χρώματα;
- 6) Εάν πάρω PC/AT στα 20 ή στα 16MHz, θα'χω προβλήματα στο

να παίζω παιχνίδια;

- 7) Πόσο κάνει η μουσική κάρτα AdLib, και τι ακριβώς κάνει; Είναι καλύτερη η Soundblaster, και ποιές οι δυνατότητές της;
- 8) Ποιά είναι η διαφορά, ανάμεσα σ'έναν AT-286 και σ'έναν AT-386; Ποιός υπερτερεί, είναι ισοδύναμα;
- 9) Υπάρχει μήπως κάποιο πρόγραμμα για τους PC, με το οποίο μπορείς να δημιουργείς παιχνίδια ή DEMO;
- 10) Τέλος θα'θελα να αναφερθώ, σ'ένα πρόγραμμα του Ν.Κροντηρά στο τεύχος (7), "ΑΡΧΕΙΑ ΣΕ LOCOMOTIV BASIC". Το πρόγραμμα, το πληκτρολογώ, το τρέχω και στο τέλος συνέχεια ύστερα από το φόρτωμα, μου βγαίνει το μήνυμα "Unexpected NEXT in 170". Τι σημαίνει αυτό; Μήπως το πρόγραμμα φταίει; Τι πρέπει να κάνω; Θα ήθελα να σ'ευχαριστήσω που αφιέρωσες τόση ώρα για μένα. Εγώ θα ήθελα πολύ να το 'βλεπα δημοσιευμένο στο USER, εάν δεν σας είναι δύσκολο.

**Δημήτρης Κατσαρός**

Σου απαντάμε αμέσως:

- 1) Τα ...xxx αφήνουν ασάφεια! Ο 68000 είναι πίσω από τον 80286, αλλά ο 68020 είναι ισάξιος με τον 386 και ο 68030 ακόμα καλύτερος.
- 2) Ναι, τα CD-Drives, έχουν κυκλοφορήσει και στην χώρα μας. Αυτή την στιγμή μάλιστα, κυκλοφορούν και PC που είναι εξοπλισμένα με CD-drive.
- 3) Δεν είναι απαραίτητο ένα VGA μόνιτορ έγχρωμο ή μονόχρωμο να είναι Multisync. Τώρα όσον αφορά για την πιο συμφέρουσα αγορά, κατά την γνώμη μου, αν βέβαια υπάρχουν τα απαραίτητα χρήματα, συμφέρουσα αγορά είναι ένα έγχρωμο μόνιτορ VGA multisync.
- 4) Κακά τα ψέματα. Ένας σκληρός δίσκος, είναι απαραίτητος σήμερα. Ο σκληρός δίσκος, είναι ένα μαγνητικό μέσο όπως η δισκέτα, αλλά με πολύ μεγαλύτερη χωρητικότητα και ταχύτητα.
- 5) Οι αναλύσεις που μπορεί να απεικονίσει μια VGA είναι πολλές. Βέβαια αυτές διαφέρουν ανάλογα και με την κάρτα. Αναφέρω ενδεικτικά 640\*480, 800\*600 και 1024\*768.
- 6) Οχι δεν θα αντιμετωπίζεις κα-

νένα πρόβλημα.

- 7) Η AdLib είναι μια μουσική κάρτα, η οποία καταφέρνει να δώσει φοβερές μουσικές δυνατότητες στον βραχνό PC σας. Η τιμή της κάρτας είναι περίπου 30000. Η Sound Blaster είναι και αυτή μια μουσική κάρτα, με περισσότερες δυνατότητες από την AdLib. Ένα παράδειγμα, η Sound Blaster υποστηρίζει και ομιλία.
- 8) Ο 386 είναι πολύ καλύτερος από τον 286. Ο μόν 286 είναι 16bit ενώ ο 386 είναι 32bit.
- 9) Ναι υπάρχουν πολλά, σου αναφέρω ένα ενδεικτικά: 3D CONSTRUCTION KIT.
- 10) Στην εντολή 100 γράψε: IF S=1 THEN 110 και μετά όλα τα ELSE. Κατόπιν γράψε: 110 FOR X=TK% TO AR%. Όπως κατάλαβες το λάθος είναι τυπογραφικό.

## ΑΠΟΙΕΣ BASIC ΚΑΙ ΠΙΣΤΗ ΣΤΟ USER

Αγαπητό USER Σου γράφω 2η φορά και επειδή ξέρω ότι ο χρόνος είναι χρήμα, έχω μια "σύντομη" απορία. Στις διάφορες εκδόσεις της BASIC που κυκλοφορούν για συμβατούς, η εντολή VAL δεν αναγνωρίζει μαθηματι-

κές συναρτήσεις [COS, SIN, TAN κλπ], σύμβολα [+ , - , / , \*] ή εντολές [AND, OR κλπ]. Αυτό που οφείλεται; Στην ίδια την BASIC; Στο λειτουργικό; Σε παράλειψη των κατασκευαστών; Σίγουρα ξέρεις ότι η δυνατότητα αυτή προσφέρει αρκετή εξυπηρέτηση κατά την ροή των προγραμμάτων. Είναι εύκολο να διορθωθεί η εντολή ή απαιτείται κώδικας μηχανής; Επίσης θα ήθελα να μου πεις τι είναι και τι ακριβώς κάνουν οι εντολές WHILE και WEND και τι είναι ο Stack Pointer. Τέλος συνέχισε απτόητο να καινοτομείς σ' αυτό τον υπέροχο κόσμο της πληροφορικής γιατί η ανάγκη της παρουσίας σου είναι υποχρεωτική. Ξέρω τις δυσκολίες της Ελληνικής πραγματικότητας και εύχομαι να βρίσκονται τρόποι ώστε να υπάρχουν πάντα. Εγώ θα μείνω παντοτινός υποστηρικτής σου και το ίδιο προτρέπω να κάνουν τόσοι άλλοι νέοι που θέλουν μια

**ΣΩΣΤΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗ ΥΨΗΛΟΥ ΕΠΙΠΕΔΟΥ.** Σε ευχαριστώ που είχες την υπομονή να διαβάσεις το γράμμα μου και συγνώμη για την έκταση του.

**Φιλικά**  
**Χριστόφορος Τουμαζάτος**  
**Υ.Γ Συνέχισε δυναμικά, εγώ και αρκετά άλλα παιδιά είμαστε επικροτητές κάθε όμορφης προσπάθειάς σου. ΕΛΠΙΖΩ σε δημοσίευσή.**

Φίλε Χριστόφορε, η VAL ενεργεί μόνο πάνω σε strings. Δηλαδή διαβάσει τους χαρακτήρες και τους μετατρέπει σε αριθμητικές τιμές. Δεν έχει τη δυνατότητα να ερμηνεύσει συναρτήσεις, εντολές και σύμβολα. Το "ζευγάρι" WHILE-WEND είναι αντίστοιχο με το FOR-NEXT. Δηλαδή γράφεις:

#### ΠΕΙΡΑΤΙΚΕΣ ΑΠΟΡΙΕΣ

Dear User, Η δουλειά σου είναι τέλεια. Το USER καλύπτει όλες τις ανάγκες ενός σωστού και καλού User H/Y. Ενα σου λέω "Just

Keep on Dude!!!". Τώρα οι ερωτήσεις: Το πρόβλημα που θέλω να μου λύσεις, είναι σημαντικό και αφορά πολλούς από τους πιστούς αναγνώστες σου. Σε πολλά περιοδικά βλέπω συνέχεια κάποια μηνύματα που έχουν σκοπό να μας απαγορέψουν να κάνουμε αντίγραφα παιχνιδιών (γιατί θα πάμε φυλακή και μπορεί να καταδικαστούμε με μεγάλο αριθμό χρόνων και άλλα πολλά που μας έχουν τρομοκρατήσει). Ε! αφού το γράφουν τόσα περιοδικά αλήθεια θα είναι. Αμ τι τώρα, μπρίκια κολλάνε; Αλλά έλα τώρα το άλλο. Πολλά περιοδικά μέσα στα οποία είσαι και εσύ δημοσιεύουν αγγελίες που αφορούν πωλήσεις παιχνιδιών. Ενας φίλος μου, μου είπε ότι πρέπει να είσαι ενήλικος. Είναι αλήθεια αυτό; Δεν νομίζω γιατί τα απαγορευτικά μηνύματα δείχνουν και έναν γέρο που πήγε φυλακή για αντιγραφή παιχνιδιών. Θα σε παρακαλούσα να δημοσιεύσεις το γράμμα μου γιατί πολλοί από τους αναγνώστες σου θα ενδιαφερθούν και θα λύσουν πολλές απορίες τους.

#### Παντελής Χινέλης

Αγαπητέ Παντελή, έχεις μπερδέψει λιγάκι τα πράγματα. Η αντιγραφή είναι παράνομη και η παρανομία τιμωρείται άσχετα με την ηλικία, αφού πρόκειται για συνειδητή πράξη! Το κυριότερο ζήτημα όμως είναι ότι τα μηνύματα που βλέπεις δεν έχουν στόχο να τρομοκρατήσουν, αλλά να πληροφορήσουν. Είναι εντελώς παράδεκτο να καπηλεύονται κάποιιοι "έξυπνοι" τον κόπο ορισμένων ανθρώπων που μόχθησαν και κουράστηκαν για να δημιουργήσουν κάτι. Κι αυτό μόνο και μόνο γιατί δεν θέλουν να πληρώνουν κάποια χρήματα παραπάνω. Σκέψου μόνο πώς θα ένοιωθες αν δούλευες μερικούς μήνες για να φτιάξεις ένα παιχνίδι και τη στιγμή που περιμένεις να αμοιωθεί ο κόπος σου από τα κέρδη των πωλήσεων, να έβλεπες ότι κανείς δεν το αγοράζει γιατί όλοι το αντιγράφουν! Πρέπει όλοι μας να καταλάβουμε ότι τα προγράμματα είναι πνευματική ιδιοκτησία των δημιουργών τους και κανένας δεν έχει το δικαίωμα να τα αντιγράψει. Είναι ΚΛΟΠΗ!

#### ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ ΘΕΡΑΠΕΙΑΣ ΚΑΙ 8-ΜΠΙΤΗ ΑΓΩΝΙΑ

Αγαπητό USER Είμαι ένας ανα-

γνώστης σου από το 10ο τεύχος και από τότε που διάβασα το τεύχος δεν έχω αγοράσει ξανά άλλο περιοδικό του χώρου. Αλλά μην το παίρνετε πάνω σας, γιατί μπορεί μεν το USER να είναι το καλύτερο περιοδικό του χώρου αλλά υπάρχουν πολλά πράγματα που θα έπρεπε να διορθωθούν για να αποκτήσει το περιοδικό δικαία τον τίτλο του καλύτερου ελληνικού περιοδικού στον χώρο των H/Y. Θα αναφερθώ σε μερικά από αυτά (όσα έχω ανακαλύψει, τα άλλα βρείτε τα μόνοι σας) -Λάθος 1ον. Πολλές φορές τα ορθογραφικά λάθη σας είναι φρικτά, αλλά νομίζω ότι πρόκειται για τυπογραφικά και όχι ορθογραφικά λάθη.

-Θεραπευτική Αγωγή: Προσοχή και επιμέλεια.

-Λάθος 2ον. Συχνά ανακατεύονται οι φωτογραφίες με τα σχόλια και τα κείμενα με αποτέλεσμα το κείμενο να μιλάει για πολέμους και η φωτογραφία που συνοδεύει να δείχνει ιπποπόταμους και άλογα (βλέπε τεύχος 21).

-Θεραπευτική Αγωγή: Absolutely η ίδια.

-Λάθος 3ον. Στο θέμα "λίγα λόγια για την έκδοση" συχνά παρατηρείται το "βλέπε σελ. τάδε" και το θέμα που θα έπρεπε να βρίσκεται εκεί, είναι στην άλλη άκρη του τεύχους.

-Θεραπευτική Αγωγή: Για 3η φορά η ίδια.

Πέραν των παραπάνω παρατηρήσεων, το USER είναι ότι πιο καλό μπορεί να βρει κανείς από τα έντυπα του χώρου (και σε καλή τιμή). Όμως τελευταία παρατηρείται μια συνεχής μείωση των νέων κυκλοφοριών στα 8-μπιτα COMPUTERS. Αποκλείω το ενδεχόμενο "COMPUρατισμού" στο περιοδικό αλλά θα ήθελα να ρωτήσω γιατί οι εταιρίες "ρίχνουν" έτσι τα "μικρά" του χώρου; Μήπως εσείς σαν έμπειροι σ' αυτά θα μπορούσατε να δώσετε μια απάντηση; Αυτά.

#### Φιλικά Γ. ΜΝΙΑΜΟΣ

Αγαπητέ φίλε, όσον αφορά στις παρατηρήσεις σου, ελπίζουμε ότι τα τεύχη 22 και 23 δίνουν οριστικά την απάντηση. Για το άλλο θέμα που θίγεις: Η τεχνολογία προχωράει ακάθεκτη και όσοι ασχολούνται μαζί της δεν μπορούν παρά να ακολουθήσουν το ρεύμα. Ετσι και οι εταιρίες software εγκαταλείπουν σιγά-σι-

γά τα 8-μπιτα μηχανήματα. Είναι βέβαια άσχημο για τους χρήστες των υπολογιστών αυτών, αλλά κι αυτοί θ' αναγκαστούν ν' ακολουθήσουν αργά ή γρήγορα. Δεν μπορούμε να σταματήσουμε την εξέλιξη!

#### ΦΑΝΑΤΙΚΟΣ

Αγαπητό USER, είμαι ένας από τους πρόσφατους φανατικούς αναγνώστες σου. Το πρόσφατος γιατί πριν λίγο καιρό άρχισα να μπαίνω στον κόσμο των Video-Games αποκτώντας ένα Sega Master System. Πρέπει να τονίσω ότι το περιοδικό σου είναι το πιο ολοκληρωμένο και πρέπει να σε επαίνεσω για την μεγάλη αλλαγή που έκανες. Το περιοδικό σου είναι το πρώτο. Ας περάσω όμως στα ερωτήματα μου.

α) Κατ' αρχήν θα ήθελα να σε παρακαλέσω να μου στείλεις τα πρώτα τρία σου τεύχη με αντικαταβολή φυσικά, ώστε να μπορέσω να τα συγκρίνω με τα τωρινά.

β) Θα ήθελα να δημοσιεύσεις αν βέβαια έχεις κανένα trick για το R-Type, Alex Kidd και Wonder boy in Monsterland. Επίσης θα ήθελα να κάνεις ένα Review για το Wonder Boy III. Μιλάμε πάντα για Sega Master System.

γ) Και κάτι άλλο για να κλείσω. Είπες ότι ζητάς παιδιά (αναγνώστες) για να σου στέλνουν Reviews και να τα δημοσιεύεις. Θα ήθελα πολύ να γίνω ένας από αυτούς σε παιχνίδια της Sega γνωστά, αλλά υπάρχει ένα πρόβλημα δεν έχω υπολογιστή. Μήπως θα μπορούσα να το γράψω στο χέρι; Ελπίζω να μην σας κούρασα.

#### Φιλικά Μιχάλης

Φίλε μας, οι απαντήσεις είναι οι εξής:

α) Τα τεύχη θα σου σταλούν στο σπίτι.

β) Η στήλη TIPS+TRICKS θ' ασχοληθεί με το θέμα.

γ) Δεν έχεις παρά να διαβάσεις τις οδηγίες στη σελίδα 122 του τεύχους αυτού.

#### AMSTRAD ΑΠΟΡΙΕΣ

Αγαπητό USER! Hi! Είμαι χρήστης ενός Amstrad 6128 CPC. Είμαι αρκετά ευχαριστημένος αλλά τελευταία μου έχουν δημιουργηθεί διάφορα προβλήματα στα οποία θα σε παρακαλούσα να παντήσεις, μιας κεινείαι η πρώτη φορά που σου γράφω:

1) Μπορώ να συνδέσω τον Amstrad μου, με ένα Discdrive 5.25" ή ένα 3.5"; Αν Ναι, αν χρησιμοποιήσω δισκέτες με προγράμματα 5.25" του περιοδικού "PC Master" μέσω του προγράμματος CP/M θα λειτουργούν τα προγράμματα;

2) Μπορείς να μου πεις μερικά προγράμματα επεξεργασίας κειμένου, προγράμματα ζωγραφικής και Animation (Colour) και μερικά προγράμματα επεξεργασίας ήχου για τον Amstrad 6128 cpc. 3) Είχα διαβάσει στο περιοδικό "PIXEL" ότι οι δισκέτες 3" του AMSTRAD σταμάτησαν να παράγονται και ότι η Amstrad δεν παρέγγηλε δισκέτες, με μελλοντικό αποτέλεσμα να εξαφανισθούν. Μπορεί και είναι αλήθεια; Και αν Ναι εμείς που έχουμε 6128, που θα βρίσκουμε δισκέτες; Δεν θα κάνει τίποτα η AMSTRAD;

4) Μέχρι πόσο μπορώ να επεκτείνω την μνήμη του AMSTRAD. Και σε τι θα μου χρησιμεύσει; (Πόσο θα μου κοστίσει;) 5) Οι δισκέτες με προγράμματα του AMSTRAD 6128 Plus μπορούν να χρησιμοποιηθούν και από τον AMSTRAD 6128 cpc; Σε παρακούρασα!

να φυλάει εκεί με μεθόδους "σελιδοποίησης" της μνήμης πληροφορίες και οθόνες τις οποίες ανακαλεί με μεγάλη ταχύτητα. 5) Φυσικά, είναι ακριβώς το ίδιο μηχάνημα.

### ST MANIAC

Αγαπητό περιοδικό USER, Είσαι το καλύτερο περιοδικό μέσα στον Ελληνικό χώρο και κατά την ταπεινή μου γνώμη, πλησιάζεις τα ξένα περιοδικά (και που να δούμε και την καινούρια σου εμφάνιση). Τώρα ας μπούμε στο θέμα:

Είμαι ένας ευτυχισμένος κάτοχος ATARI ST και στο προηγούμενο τεύχος νούμερο 21 κάποιος ATARI ST USER μιλάει για κάποια προγράμματα που απεικονίζουν στην οθόνη του ST (ανεξαρτήτως μάρκας), μερικές εκατοντάδες χρώματα. Χωρίς να είναι απαραίτητη η μνήμη, τέτοια προγράμματα είναι QUANTUM PAINT V.1, QUANTUM PAINT 2 GOLD (και τα δύο 4096 και σε STFM και με animation). Ακόμα τέτοια προγράμματα είναι το SPECTRUM 512 με 512 colors on screen. Και τέλος αγαπητό περιοδικό θα ήθελα να θίξω λίγο το θέμα του ήχου και για αυτό τον λόγο σου αναφέρω το DEMO MUSICAL EXPERIENCE, αν δεν το έχεις ακούσει ακόμα τρέξε και πάρτο, τρέχει μόνο σε STE αν πάλι το έχεις ακούσει σε παρακαλώ κάνε μια ευθεία σύγκριση με οποιοδήποτε μουσικό κομμάτι της AMIGA. Θα ήμουν πανευτυχής αν έβλεπα το γράμμα μου, στο επόμενο τεύχος.

### ΜΕ ΠΟΛΛΗ ΑΓΑΠΗ ΣΚΟΥΡΑΣ ΠΑΝΟΣ

Υ.Γ Θέλω οπωσδήποτε συγκρίσεις του DEMO με οποιοδήποτε κομμάτι της AMIGA.

Πάνο, δεν μπορείς να συγκρίνεις ένα μόνο Demo ενός υπολογιστή με 10000 κάποιου άλλου και μάλιστα όταν αυτός ο κάποιος άλλος είναι η Amiga. Στο εξωτερικό υπάρχουν disco, rub και clubs που αντί για πικ-απ και CD έχουν Amiga. Η μόδα αυτή έχει έρθει και στην Ελλάδα και αν έχεις χρόνο πήγαινε στο Club Tessera και δες μια απλή Amiga 500 με το Protracker για software να είναι συνδεδεμένη με 40 ηχεία της τάξης των 600-1000 watt το καθένα. Ακόμα και τα τέσσερα κανάλια που έχει και

### Φιλικά Κων/νος Κουτούκης

Κώστα,

1) Φυσικά και μπορείς να συνδέσεις ένα disk drive 5.25 ή 3.5 στον CPC σου αλλά τουλάχιστον το 3.5 είναι δύσκολο να το βρεις στην Ελληνική αγορά. Για περισσότερα στοιχεία μπορείς να δεις την στήλη των 8-bit (που δεν πεθαίνουν ποτέ). Σε καμία περίπτωση δεν μπορείς να τρέξεις προγράμματα που είναι κατασκευασμένα για άλλα μηχανήματα όπως είναι τα PCs.

2) Για επεξεργασία κειμένου προτιμώ το Taword που στον CPC είναι ισάξιο με του PC, για σχεδιασμό και επεξεργασία γραφικών-εικόνας το Advanced Art Studio και για ήχο το The Music System.

3) Δισκέτες θα υπάρχουν για πολλά χρόνια και μην ανησυχείς. Το μόνο που θα συμβεί είναι να αυξάνεται σιγά σιγά η τιμή τους.

4) Μέχρι τα 256K αλλά αυτό δεν χρησιμεύει ποτέ σε παιχνίδια (τα περισσότερα δεν εκμεταλλεύονται ούτε τα 128K) αφού ο Z80 του Amstrad δεν μπορεί να δει ποτέ πάνω από 64K ταυτόχρονα. Στο μόνο που χρησιμεύει είναι

# ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ ΠΟΛΥΤΟΠΟ COMPUTERS

ΤΗΛ. 837-063

ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ COMPUTERS

ΜΕΓΑΛΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΣΕ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ



ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ



ΣΑΣ ΕΠΙΦΥΛΑΣΣΟΥΜΕ ΠΑΝΤΑ ΚΑΠΟΙΟ ΔΩΡΟ!!

Tulip® **ΙΚΑΡΟΣ** **AMSTRAD** Serie 9000 **COMPUTER**

IBM PS/1 **AMIGA** Δ. HYUNDAI Quest **OKI** **stair** Schneider **CITIZEN** **Seagate** **COMPUTER LOGIC** **UNI SOFT** **SEIKOSHA** **Singular** **Η πρώτη στο Software**

ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΜΑΣ ΝΑ ΣΑΣ ΣΤΕΙΛΟΥΜΕ ΔΩΡΕΑΝ ΤΙΜΟΚΑΤΑΛΟΓΟ GAMES ΓΙΑ IBM-AMSTRAD 464 - AMIGA

ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΑ	QUICKSHOT 113	2500	GAMES
ST DUAL 1050	WARRIOR 5	3100	AMSTRAD CPC 464 ΑΠΟ 500
ST DUAL F 1250	A.S.C	5200	AMIGA/PC -10%
DCOM JOYSTICK 400 1500	TAI BOARD	5400	<b>ΔΙΣΚΕΤΕΣ</b>
QUICKSHOT I 1400	MINISTICK	950	5.25" ΑΠΟ 90
QUICKSHOT II 1500	SWITCH JOY	3100	3.5" ΑΠΟ 150
QS131 APACHE 1400	<b>ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ 5,25</b>		<b>ΧΑΡΤΙ</b>
QS130F PYTHON 1 3100	MEMO CASE 1500		1000φ 11x9,5 2300
QS128F MAVERICK 5400	DS-50τ (ΚΛΕΙΔΙ) 1500		1000φ 15x11 2400
QS129F 1800	MEDIA BOX 70τ 6250		<b>ΦΙΛΤΡΑ</b>
CONTROLLER 2700	DS-100τ (ΚΛΕΙΔΙ) 1800		POLAROID 12", 14" 9000
QS127 2200	DS-110τ (ΚΛΕΙΔΙ) 2200		CP-UNIVERSAL 29000
CONTROLLER 10300	DS-150τ (ΚΛΕΙΔΙ) 3000		FILTER A-12H 2400
ULTIMATE 4900	ΕΥΛΙΝΗ 300τ (ΚΛΕΙΔΙ) 4300		FILTER A-14C 3100
COMPETITION PRO 3500	<b>ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ 3.5</b>		SUN-FLEX PROTECTOR 9500
EXECUTIVE 3000	FACRAC 12τ 1200		SUN-FLEX VDT 16000
JOYBOARD 3800	VAN3 80τ (ΚΛΕΙΔΙ) 2200		3M ΚΡΥΣΤ+ΓΕΙΩΣΗ 29150
PAC-MAN 5000	DF-40τ (ΚΛΕΙΔΙ) 1500		21000
A.S.C. 4500	ΔΙΣΚΕΤ 90τ (ΚΛΕΙΔΙ) 2000		<b>ΒΙΒΛΙΑ</b>
DJOY II 3500	MEDIA BOX 150τ (ΚΛ) 6400		ΚΛΕΙΔΑΡΙΘΜΟΥ
ELITE 4500	DX-80τ (ΚΛΕΙΔΙ) 2200		ΓΚΙΟΥΡΔΑ
POWER PLAY 4000	ΕΥΛΙΝΗ 200τ 4000		MANUAL
MEGA FORCE 6800	MULTIFUNCTION 120τ 3000		<b>ΜΕΛΑΝΟΤΑΙΝΙΕΣ</b>
QUICK GUN TS-200 3000	<b>ΒΑΣΕΙΣ</b>		ΕΚΤΥΠΩΤΩΝ ΑΠΟ 950
TURBO PEDAL 7000	PRINTER STAND 2500		<b>ΕΠΙΠΑ</b>
CONVERTA 3300	MONITOR STAND 4200		COMPUTER 17000
EUROMAX PRO ACE 1300	GIRATUTTO MONITOR 2500		PRINTER 14000
SUPERJET 2400	CPU STAND 3000		COMPUTER+PRINTER 23000
STANDARD ATARI 1200	<b>ΑΝΑΛΟΓΙΑ</b>		<b>ΑΚΟΜΗ</b>
QUICKJOY SV124 2500	PAPER CLIP 1200		COMPUTERS
QUICKJOY SC123 3000	CLIP COPY HOLDER 1500		MONITORS
QUICKJOY SV119 1500	COPY HOLDER ΜΙΚΡΟ 4000		FAX-PRINTERS
QUICKJOY SV122 2200	COPY HOLDER 5500		SCANNERS
TOPSTAR SV127 6000			MODEMS
MEGABOARD SV128 6000			FAX
INFRARED SV130 9900			ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ
<b>ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΑ ΓΙΑ PC's</b>	<b>ΚΑΛΩΔΙΑ 6128/464</b>		
QUICKJOY M5 SV201 5400	ΓΙΑ ΔΥΟ ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΑ 1300		
QUICKJOY SV202 4500	ΣΥΝΔΕΣΗ ΜΕ TV 3000		
SPEEDKING 4300	ΣΥΝΔΕΣΗ ΜΕ ΚΑΣΣΕΤ. 1200		

ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ Ο ΦΠΑ

ΠΟΛΥΤΟΠΟ COMPUTERS  
ΧΑΛΚΙΔΙΚΗΣ 40 - ΜΠΟΤΣΑΡΗ - ΑΝΑΛΗΨΗ, ΤΗΛ: 837-063  
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ

φαίνονται λίγα μπορούν να παίξουν ένα ολόκληρο κομμάτι κλασικής μουσικής, που χρειάζεται παρά πάνω από τέσσερις νότες να ακούγονται ταυτόχρονα. Υπάρχει κάποιος Έλληνας μάγος της μουσικής με ψευδώνυμο Mr Audio και γράφει μουσική σε Amiga. Καλύτερα να μην ψάχνεις για Demo στην Amiga αλλά για ένα module απ' αυτόν τον τύπο. Επίσης τα προγράμματα στον απλό ST που αποικονίζουν 4096 χρώματα στην οθόνη χρησιμοποιούν μεθόδους Dithering. Δηλαδή γίνεται μίξη των χρωμάτων στην οθόνη. Αυτό για την ενημέρωσή σου αν ήσουν περιέργως πως γίνονται αυτά τα "μαγικά".

#### ΑΜΕΤΡΗΤΕΣ ΑΠΟΡΙΕΣ

Αγαπητό USER, γράφω για πρώτη φορά στο περιοδικό και θα ήθελα να πώ, πως σ'αλήθεια έχω εντυπωσιαστεί απ'αυτό. Θα ήθελα να μου απαντήσεις στις παρακάτω ερωτήσεις:

1. Ενας PC 386 μπορεί να χρησιμοποιηθεί για εφαρμογές στα γραφικά και στον ήχο όπως μια AMIGA 500;
2. Η VGA κάρτα για AMIGA 500 πότε θα έρθει στην Ελλάδα; Υπάρχει περίπτωση στο μέλλον να βγαίνουν παιχνίδια στην

AMIGA με 256 χρώματα.

3. Πόσο κυμαίνεται η τιμή ενός σκληρού δίσκου με 50MB;
4. Πως μπορώ ν'αυξήσω τη ταχύτητα της AMIGA 500;
5. Ποιός υπολογιστής είναι πιο επεκτάσιμος μια AMIGA 500 ή ένας Atari ST;
6. Η AMIGA 3000, σε τι υπερέρχει από την 500;
7. Ποιό υπολογιστή θα μου προτείνατε αν θα ήθελα να ασχοληθώ και με γραφικά και με μουσική αλλά και επαγγελματικά μαζί του;
8. Ενα PC με SOUND BLASTER και ROLAND υπερέρχει στον ήχο από την AMIGA 500; Πόσο κάνει η κάθε μια απ'αυτές τις κάρτες;

Φιλικά

Γιάννης Χ.

Γιάννη, οι ερωτήσεις σου ήταν πολλές αλλά σου απαντάμε:

- 1) Ναι, αλλά με πολύ μεγαλύτερο κόστος, αφού για να φτάσει την δύναμη της Amiga πρέπει να προσθέσεις κάποιες ακριβές κάρτες. Στον ήχο τα πράγματα σκουραίνουν περισσότερο αφού δεν υπάρχει κάρτα που να περικλείει όλες τις δυνατότητες της.
- 2) Υποθέτω ότι εννοείς την κάρτα που θα κάνει την Amiga AT με VGA. Διαφορετικά δεν υπάρχει καμία κάρτα που να κάνει την Amiga να δείχνει 256 χρώματα

ταυτόχρονα σε παιχνίδι. Το μεγαλύτερο ποσό χρωμάτων που έχει εμφανιστεί σε παιχνίδι Amiga είναι 128 στο Shadow of The Beast της Psygnosis και 96 χρώματα στο Unreal της UBI Soft. Σε HAM Mode όμως εμφανίζει 4096 χρώματα ταυτόχρονα (όσο τα καλύτερα coin-ops) και αυτή την τεχνική θα δείτε σε παιχνίδια αλλά μόνο σε ουρανοί. Η Amiga 2000 μπορεί να πάρει VGA, θα χρησιμοποιείται όμως μόνο όταν βρίσκεται σε AT mode με τη βοήθεια του bridgeboard.

- 3) Τα διάφορα καταστήματα μπορούν να σου δώσουν μια πιο ολοκληρωμένη απάντηση.
- 4) Με την αλλαγή του 68000 με κάποιον γρηγορότερο (68010-12-20-30-40-88000-transputers) θα διαπιστώσεις ασυμβατότητες. Ρίξε και μια ματιά στα news μας όπου αναφέρουμε μερικούς επιταχυντές.
- 5) Η Amiga, γιατί είναι πιο "ανοιχτό σύστημα".
- 6) Κατά 2500 κυβικά!
- 7) Δύσκολα θα καλύψεις και τους τρεις τομείς. Η Amiga είναι ασυναγώνιστη στα γραφικά, ο ST υπερέρχει στο μουσικό τομέα, ενώ τα PC έχουν άπειρα επαγγελματικά προγράμματα.
- 8) Όχι φυσικά.

#### ΕΝΑ ΒΟΥΝΟ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ!

Αγαπητό USER. Είμαι ένας καινούργιος στο χώρο των Computers και πρόσφατα απέκτησα μια AMIGA 500 με μνήμη 512K..Χμ! Τώρα που είπα μνήμη 512K ήθελα να σε ρωτήσω τι σημαίνει το "K" μετά το 512 και ποιός λέξης είναι το αρχικό; Και τώρα περνάω στις ερωτήσεις:

- α. Πόσα MHz έχει η AMIGA και τι είναι τα MHz;
- β. Τι σημαίνει Software, installation, utilities, bit και η ανάλυση γραφικών π.χ 256\*192 και τι σημαίνει αυτό;
- γ. Στο τεύχος 20 του USER και στην στήλη "Περιφερειακά για τα 16 BIT", παρουσιάσατε το scanner "Golden Image" και λέτε ότι σκανάρει με αναλύσεις 100, 200, 300 και 400 ακόμα dpi, τι σημαίνει αυτό; Ακόμα που είναι αυτή η σειριακή θύρα που συνδέεται το Scanner και πόσο κοστίζει; (το scanner). Το manual του είναι στα ελληνικά;
- δ. Και τώρα μερικά ερωτήματα για το SHADOW OF THE BEAST (ωραία γραφικά ε; αλλά και το δεύτερο μέρος...!) δ.1. Επειδή έχω μόνο 3 χρόνια που πάω αγγλικά ήθελα να μάθω ποιός είναι ο σκοπός του κεντρικού ήρωα γιατί όσο και να διαβάσω, την υπόθεση δεν καταλαβαίνω όλα

## ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ ΔΙΧΩΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

#### \* ΗΡΑΚΛΗΣ ΚΡΙΕΖΗΣ

Φίλε Ηρακλή, δεν μας δίνεις αρκετά στοιχεία για τα τεχνικά χαρακτηριστικά του υπολογιστή σου. Για το λόγο αυτό δεν μπορούμε να σου προτείνουμε κάποια παιχνίδια. Όσο για την δεύτερη ερώτησή σου, το Indiana Jones, μπορεί χωρίς κανένα πρόβλημα να εγκατασταθεί.

#### \* ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΚΑΦΑΛΙΑΡΗΣ

- 1) Φίλε Δημήτρη, οι τιμές στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές κατεβαίνουν κάθε μέρα όλο και περισσότερο. Για αυτό το λόγο καλό θα ήταν να πιάς στα καταστήματα και να ρωτήσεις.
- 2) Καλύτερα να επικοινωνήσεις με την αντιπροσωπεία, τηλ. 9954855
- 3) Περίπου στις 17.000 δρχ και μπορείς να το βρεις σε οποιοδήποτε Computer Shop
- 4) Ίσως χρειάζεται κάποιο service, για αυτό θα πρέπει να επικοινωνήσεις με την αντιπρο-

σωπεία.

#### \* ΣΤΕΛΙΟΣ ΚΑΛΑΜΑΤΙΑΝΟΣ

- 1) Δεν κυκλοφόρησε ακόμα.
- 2) Τα διάφορα καταστήματα θα σε εξυπηρετήσουν καλύτερα.
- 3) Βάλε όση μνήμη θέλεις αλλά πέρα από τα 640k ο 8088 δεν μπορεί να δει.
- 4) Στα PC για να αλλάξεις επεξεργαστή πρέπει να αλλάξεις motherboard εκτός και αν έχεις Compaq.
- 5) Το Blood Money υπάρχει, αλλά θέλει κάρτα EGA. Κοστίζει -αν το βρεις σε προσφορά- γύρω στις 4000.

#### \* ΟΚΤΑΜΠΙΤΟΣ ΓΙΩΡΓΟΣ

- 1) Υπάρχει μνήμη για τον 6128 αλλά θα την βλέπει σε σελίδες (όπως βλέπει άλλωστε και τα παραπάνω 64K που έχει σε σχέση με τον 464). Το θέμα τώρα είναι αν έχεις προγράμματα που εκμεταλλεύονται αυτήν την extra μνήμη.
- 2) Drive 3.5 υπάρχει στην αγορά

και φορμάρεται στα 800K, πιο πολύ απ'όσο φορμάρουν τα απλά PC. Μη νομίζεις όμως ότι τα βλέπει όλα. Περισσότερα γι' αυτό το θέμα διάβασε στην στήλη του Ν.Κροντηρά του γνωστού μάγου των CPC.

#### \* ΧΑΙΤΑΝΗΣ ΚΩΣΤΑΣ

- 1) Το interface αυτό υπάρχει, αλλά όχι στην Ελλάδα.
- 2) Για να μετατραπεί μια Amiga και κατ'επέκταση ένα CDTV σε plus πρέπει να αλλάξουν πολλά πράγματα. Ο Fat Agnus, η Rom και η Denise. Υπάρχουν άτομα στην Ελλάδα που κάνουν αυτές τις μετατροπές και μπορείς να απευθυνθείς σ'αυτούς. Για το αν τρέχει τα προγράμματα της απλής Amiga διάβασε το test στο τεύχος 22.
- 3) Το interface που κάνει την απλή Amiga CDTV, είναι το A690 και δεν έχει έρθει ακόμα στην Ελλάδα.
- 4) Το ποντίκι του CDTV είναι υπέ-

ρυθρο, όχι το πληκτρολόγιο.

- 5) Ναι.
- 6) Στο 21 τεύχος είναι η λύση του.
- 6ii) Ναι.
- 7) Πολύ ακριβά!!
- 8) Το CDTV δεν μπορεί να γράψει σε CD.
- 9) Ναι.

#### \* ΚΡΙΤΖΑΣ ΒΥΡΩΝΑΣ

- 1) Δεν γίνεται αυτό που λες. Η VGA δεν έχει tuner.
- 2) Το Sound Blaster κοστίζει γύρω στις 50000 ενώ η Roland τουλάχιστον τα διπλάσια αλλά με την διπλάσια αν όχι τριπλάσια τιμή!

#### \* ΓΙΩΡΓΟΣ ΣΚΕΤΟΣ

- 1) Ο ST έχει και αυτός επαγγελματικά λογιστικά προγράμματα, (όχι Ελληνικά) αλλά δεν συγκρίνονται με αυτά του PC.
- 2) Ο STE κοστίζει γύρω στις 175000 με έγχρωμο monitor και το πακέτο περιέχει μόνο παιχνίδια.

τα λόγια. Ακόμα όταν φτάνω εκεί που είναι ένα πέτρινο τέρας, που έχει το ένα κεφάλι απ'την πάνω μεριά, ένα στην κάτω και κάτι σαν κολιέ που καταλήγει σε μάτι στην μέση και το καταστρέφω πάω λίγο πιά περά και εκεί που είναι η πόρτα για την τελευταία πίστα και την αγγίζω μου βγαίνει το μήνυμα "THE DOOR IS LOCKED" και δεν συνεχίζει τι πρέπει να κάνω; υποπτεύομαι ότι πρέπει να έχω κλειδί αλλά που θα το βρώ; Το παιχνίδι έχει δύο κλειδιά, το ένα το χρησιμοποιείς για να ανέβεις απ'το πηγάδι και να πείς αντίο στα τέρατα "του κάτω κόσμου" και το άλλο για να κάνεις μπίλιες την μηχανή με το ρεύμα, τι πρέπει να κάνω; (αν μπορούσατε να με βοηθήσετε πάνω σε αυτό θα ήθελα μια ολοκληρωμένη απάντηση).

Ούφ! Αρκετά σας κούρασα με τα δικά μου, τώρα ας μιλήσουμε και λίγο για το περιοδικό: Συνηθίζετε όταν γράφετε για κάποιο θέμα ή οτιδήποτε να γράφετε ορισμένες λέξεις στα Αγγλικά και δεν μιλάω για τις συνηθισμένες όπως "Joystick", "mouse", "cartridge", "disk drive" κ.α αλλά κάτι άλλες περίεργες και φέρνω σαν τρανταχτό παράδειγμα στην σελ.34 του τεύχους 20 την πρόταση: "Ακολουθεί η χρησιμοποίηση του Software που συνοδεύει το μηχανήμα από τις δισκέτες ενώ υπάρχει η δυνατότητα για Installation σε σκληρό δίσκο, κάτι που δεν είναι πολύ χρήσιμο στην Ελλάδα, τουλάχιστον προς το παρόν!";!) Βέβαια για κάποιους που ασχολούνται από καιρό με τους Η/Υ είναι εύκολο να καταλάβουν τι σημαίνει αυτή η πρόταση αλλά για ρωτήστε και εμάς τους καινούργιους στο χώρο; Εδώ ένας αναγνώστης είχε ρωτήσει πόσα BIT έχει ο AMSTRAD και ένας άλλος γιατί στα COIN-OP της Αθήνας παίρνουν 50 δρχ. και αλλού 20 (;) γι'αυτό αν θέλετε διπλα σε αυτές τις λέξεις βάλτε μια παρένθεση και γράψτε την αντίστοιχη στα Ελληνικά ή κάντε κάτι ανάλογο. Εδώ κλείνω το γράμμα μου και περιμένω μια καλή απάντηση σε όλα τα ερωτήματα.

Υ.Γ Τι πρέπει να κάνω για να αποθηκεύσω δικά μου στοιχεία μέσα σε μια δισκέτα;

**Με αγάπη στο καλύτερο περιοδικό στο χώρο των Computers  
The Tiger Of The Cabal**

## ΑΓΑΠΗΤΟΙ ΑΝΑΓΝΩΣΤΕΣ

Για την καλύτερη εξυπηρέτησή σας, παρακαλούμε τα γράμματά σας να είναι καθαρογραμμένα και διατυπωμένα με σαφήνεια και συντομία. Επίσης, μη ξενάτε να γράφετε τα πλήρη στοιχεία σας και ΜΕΣΑ στο γράμμα (όχι μόνο στο φάκελλο). Όσο πιο πολλά στοιχεία μας στέλνετε (όνομα, διεύθυνση, τηλέφωνο, ηλικία, υπολογιστής κτλ), τόσες περισσότερες πιθανότητες υπάρχουν για δημοσίευση.

Ακόμη, όσοι ζητάτε να σας σταλούν απαντήσεις από το Spell Shop, πρέπει να εσωκλείετε γραμματόσημα για επιστολή εσωτερικού (προσέξτε γιατί μάλλον θα αυξηθούν σύντομα!). Τέλος, για την ταχύτερη δημοσίευση των αγγελιών σας και την άμεση έναρξη των συνδρομών, πρέπει να θυμάστε να εσωκλείετε το απόκομμα της ταχυδρομικής επιταγής ή -αν το επιθυμείτε- να βάζετε τα χρήματα στο φάκελλο, γράφοντάς το και πάνω στο κουπόνι. Παρακαλούμε να μη στέλνετε χρήματα ή γραμματόσημα για να σας στείλουμε απάντηση στο σπίτι, γιατί αυτό είναι αδύνατο λόγω του μεγάλου όγκου γραμμάτων που δεχόμαστε κάθε μήνα.

Αν για οποιοδήποτε λόγο θέλετε να επικοινωνήσετε με το περιοδικό, το προσωπικό μας είναι πάντα έτοιμο και πρόθυμο να σας βοηθήσει -στο μέτρο του δυνατού φυσικά- αν τηλεφωνήσετε στις παρακάτω μέρες και ώρες: ΔΕΥΤΕΡΑ-ΠΕΜΠΤΗ 10:00-15:00. Μην προσπαθείτε εκτός των ορίων αυτών γιατί δεν θα εξυπηρετηθείτε και χάνετε τον χρόνο σας!

Αγαπητέ Tiger Από το γράμμα σου καταλαβαίνουμε ότι έχεις βασικές ελλείψεις. Θα προσπαθήσω να σου εξηγήσω ορισμένα πράγματα αλλά αν θέλεις ολοκληρωμένες απαντήσεις θα τις βρεις σε λεξικό πληροφορικής και σε κάποια βιβλία για αρχάριους.

Το K είναι μονάδα μέτρησης μνήμης. Είναι τα αρχικά του Kilobyte. Ένα K είναι 1024 bytes δηλαδή 1024 χαρακτήρες (γράμματα). Κατ'επέκταση 1 byte είναι 8 bits. Όταν λέμε ότι ένας υπολογιστής έχει 512K εννοούμε ότι η μνήμη του έχει χωρητικότητα 512 X 1024 χαρακτήρες.

Η Pal Amiga τρέχει στα 7.09, η NTSC στα 7.14 και η plus στα 7.16. Αν ανατωπιέσαι αν η Amiga σου είναι Pal ή NTSC δεσ αν το βελάκι του Mouse στο Workbench κατεβαίνει ως κάτω-κάτω στην οθόνη. Τα Utilities είναι προγράμματα που αναλαμβάνουν να κάνουν ορισμένες δευτερεύουσες διεργασίες, όπως να φροντίζουν το δίσκο μας και να ελέγχουν τον υπολογιστή μας.

Η ανάλυση γραφικών ενός υπολογιστή ουσιαστικά δείχνει τον αριθμό των pixels που μπορεί να αποικονίσει στην οθόνη. Όταν λέμε ότι ένα μηχάνημα έχει ανά-

λυση 640X400 εννοούμε ότι μπορεί να απεικονίσει οριζόντια στην οθόνη 640 pixels και κάθετα 400. Ο όρος DPI αναλύεται σε Dot Per Inch, δηλαδή πόσα σημεία "χωράνε" σε μια τετραγωνική ίντσα. Εννοείται πως όσα περισσότερα DPI βλέπει ένας scanner τόσο πιο καλή θα είναι η εικόνα που "σκανάρεται".

Για τις υπόλοιπες ερωτήσεις σου πάνω στο Beast έχουμε δώσει κατά καιρούς απαντήσεις και Tips. Δυστυχώς οι ξένοι όροι που χρησιμοποιούμε έχουν γίνει κτήμα μας. Δεν είναι και τόσο εύκολο να λέμε αντί για Initialization, εγκαίνιαση. Μια προσπάθεια πάντως χρησιμοποίησης περισσότερων Ελληνικών όρων θα γίνει.

### ΣΥΓΧΑΡΗΤΗΡΙΑ ΑΠΟ ΤΗΝ ΚΡΗΤΗ

Αγαπητό USER, είμαι ένας από τους φανατικούς αναγνώστες σου και θα ήθελα να σου εκφράσω τα ΣΥΓΧΑΡΗΤΗΡΙΑ μου για την νέα μορφή του περιοδικού σου. Είσαι το καλύτερο περιοδικό σ'όλη την Ευρώπη. Η ιδέα σου να βάζεις μια δισκέτα με τριπλό format είναι καταπληκτική. Μπράβο σου! Δεν ξέρω με τι λόγια να περιγράψω το περιοδικό σου. Τέλειο, άψογο... Εγώ, με άριστα το

20 σε βαθμολογώ 20! Με την νέα μορφή σου, νομίζω ότι αξίζει να δίνεις 600 δραχμές γιατί θά'χει και δισκέτα συγχρόνως. Πριν λίγο καιρό είχα στείλει ένα γράμμα και δεν μου είχε δημοσιευτεί. Ελπίζω να μου δημοσιεύσετε αυτό το γράμμα μου. Εχω μια Amiga 500 και θα ήθελα να μου απαντήσετε σε μία απορία που έχω: Υπάρχει φίλτρο οθόνης για την Amiga 500 που να "κόβει" το flickering τελείως, 100%; Και αν ναι ποιο είναι αυτό; Ξέρεις κανένα tip για άπειρες ζωές για το παιχνίδι Magic Pockets; Συγγνώμη αν σε κούρασα. Και πάλι τα Συγχαρητήριά μου.

**Φιλικά  
Κώστας Καλογριδής  
Χανιά Κρήτη**

Αγαπητέ Κώστα, κατά καιρούς έχουν εμφανιστεί διάφορα φίλτρα που σκοπός τους είναι απ'ότι λένε οι έμποροι να κόβουν το Flickering. Η αλήθεια είναι ότι μέχρι ένα σημείο μειώνεται αυτό το ενοχλητικό πρόβλημα της Amiga, αλλά σε καμία περίπτωση 100%. Ένα κόλπο πάντως είναι να χαμηλώσεις την φωτεινότητα της οθόνης σου. Για τα tips, θα ασχοληθεί η αντίστοιχη στήλη.

# Α Γ Γ Ε Λ Ι Ε Σ

Amiga: Πλήρες εξειδικευμένο service για A500/A2000/A3000 και monitor. Παραδόσεις αυθημερόν. Μετατροπή A500 σε plus. Ανταλλαγές Η/Υ και περιφερειακών. 2475030 Στέφανος.

Amstrad 6128, 464. Πωλούνται original ακυκλοφόρητα games με 500 δρχ. Εισαγωγές από Αγγλία. Δώρο τα ταχυδρομικά. Τηλ. 0621 22979. Κώστας (απογεύματα).

Amiga 500, αχρησιμοποίητη+παιχνίδια+εφαρμογές 95000!!! Επίσης έγχρωμο monitor 1084 μόνο 60000 και μνήμη 0.5 Megabytes 15000!!! Σπύρος 6394946

Προσοχή!!! Πωλείται Amstrad 6128, αμεταχειριστο+πράσινη οθόνη+Games+εφαρμογές+εκπαιδευτικά μόνο 50000!!! Αριστη κατάσταση. 6394946

Προσοχή-Δισκέτες σε τιμές καταπληκτικές!!! Εχουμε δισκέτες όλων των χωρητικότητων στις καλύτερες τιμές!!! Στέλνουμε παντού!!! Τηλεφωνήστε τώρα: 6394946.

Ενδιαφέρεστε να πουλήσετε, να ανταλλάξετε ή να αγοράσετε υπολογιστή ή περιφερειακά σε συμφέρουσα τιμή; Τηλεφωνήστε τώρα στο 6380435.

Action replay III+Amiga plus+drives 3.5"+επεκτάσεις 1/2+2MB+sampler+midi όλα εγγύηση 1 έτους πωλούνται και χωριστά 8325006 Σπύρος Μπουγάτσος-Πανααστασίου 120 Κ Πατήσια.

Πωλείται Sega master system II αμεταχειριστο συν

παιχνίδι συν μνήμης 35000. Εφτά παιχνίδια, 13000 έκαστον προς 10000. Τηλ 7513692 Κώστας

Sega Master System II καινούριο στο κουτί του με ένα παιχνίδι δώρο μόνο 25000 δρχ. τηλ 2829870, Γιάννης μετά τις 5:00 μμ.

Amstrad 6128 πράσινο+joystick+25 δισκέτες+original games +3 βιβλία Ελληνικά+εκμάθηση στην χρήση 55000. Τηλ. 8821571.

Πωλείται Amstrad 6128 πράσινο+πολλά new games+βιβλία προγραμματισμού στην καταπληκτική τιμή των 55000! Τηλ 8060534, Αρης.

Πωλείται Amstrad 1640 2 drives 3.5' και 5.25' έγχρωμο monitor κάρτα EGA. Προσφορά 2 joysticks+ game card Τηλ (031) 735-083, Βασίλης.

Games original για PC τελευταίοι τίτλοι σε πολύ καλές τιμές. Επίσης πωλείται PC 1640, EGA, hard disk 20MB Τηλ 8042979 Ζώης

Manager At-286/16+40MB hard, monitor 1084S-P Commodore, Sega megadrive+2 games+2 joysticks, 170000-55000-40000 αντίστοιχα. Μιχάλης-Παναγιώτης, Τηλ 4655068 απογεύματα.

Πωλείται Atari lynx+1 game. Τιμή έκπληξη. Τηλ 8010721(απογεύματα) Παύλος.

Amiga 500+2.5MB RAM+200W τροφοδοτικό+ δεύτερο drive + modulator + mousepad + joystick + 60 δι-

σκέτες + βιβλία + καλώδια μόνο 160000δρχ. Δημήτρης 9511974

KENTPO Amiga-Atari-PC. Μνήμες ταχύτατες 0.5-4MB, drives, hard- disks, digiview 4.0, sound bob 56KHZI, ταχύτατα midi, 2815256.

Amiga 500, turbo 68000 16Mhz, AT-once κάνει το μηχανήμα σας AT, sound blaster ενεργά ηχεία, scanners. Σε όλη την Ελλάδα 2815256- 2790041.

Sound Bob: Ένας εκλεκτικός επαγγελματικός ψηφιοποιητής-μίκτης αναλογικού σήματος (sampler) ποιότητας CD στα 56Khz! 35000. Για παραγωγούς, Dj's, μουσικούς και χρήστες. 2815256-2790041

Αποθήκη δισκετών και αναλώσιμων δίνει σε φανταστικές τιμές δισκέτες από 80 δρχ. joystick από 800 δρχ. computers και original games Τηλ 9933080 «Peter Soft».

SEGA MEGADRIVE ΟΛΟΚΑΙΝΟΥΡΓΙΟ ΣΤΟ ΚΟΥΤΙ ΤΟΥ ΜΕ ΕΓΓΥΗΣΗ+3 ΚΑΣΣΕΤΕΣ ΔΩΡΟ 60000. ΤΗΛ 5722892-5736556

Πωλείται εκτυπωτής CITIZEN MSP-15 136 στηλών με τσιπάκι ελληνικών χαρακτήρων. Σχεδόν αμεταχειριστος, σε άριστη κατάσταση, αγορασμένος από την αντιπροσωπεία. Τιμή 80.000 δρχ. τηλ. 6718696 (μόνο απόγευμα).

TO USER ψάχνει για συνεργάτες



ΓΙ' ΑΥΤΟ ΑΝ ΞΕΡΕΤΕ ΚΑΛΑ  
ΚΑΠΟΙΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ...

Η ΟΤΑΝ ΞΕΚΙΝΑΤΕ  
ΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΟ ΤΕΛΕΙΩΝΕΤΕ...

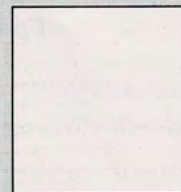
ΚΑΙ ΟΛΑ ΑΥΤΑ ΤΑ ΣΥΝΔΥΑΖΕΤΕ  
ΜΕ ΚΑΛΗ ΓΡΑΠΤΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ...

ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΤΩΡΑ ΣΤΟ 5820399  
ΚΑΙ ΖΗΤΗΣΤΕ ΤΟΝ ΚΟ ΑΪΔΙΝΗ



**USER**

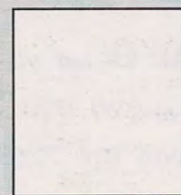
ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ



ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER  
ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ  
ΣΠΑΡΤΗΣ 75, 124 61 ΧΑΙΔΑΡΙ  
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ

**USER**

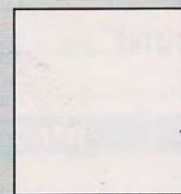
ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ



ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER  
ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ  
ΣΠΑΡΤΗΣ 75, 124 61 ΧΑΙΔΑΡΙ  
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ

**USER**

ΚΟΥΠΟΝΙ MAIL ORDER



ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER  
ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ  
ΣΠΑΡΤΗΣ 75, 124 61 ΧΑΙΔΑΡΙ  
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ MAIL ORDER

# USER

## ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε με καθαρά γράμματα το κείμενο της αγγελίας σας:

ΝΑ ΚΑΤΑΧΩΡΗΘΕΙ ΜΕ ΠΛΑΙΣΙΟ:

ΝΑΙ ΟΧΙ

ΝΑ ΚΑΤΑΧΩΡΗΘΕΙ ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ:

ΝΑΙ ΟΧΙ

ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ:

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ: .....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: .....

ΤΗΛΕΦΩΝΟ: .....

ΕΣΩΚΛΕΙΩ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗ ΕΠΙΤΑΓΗ Νο: .....

\* ΚΑΘΕ ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ ΜΕΧΡΙ 15 ΛΕΞΕΙΣ ΚΟΣΤΙΖΕΙ 1000 ΔΡΧ  
\* ΚΑΘΕ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΛΕΞΗ ΕΠΙΒΑΡΥΝΕΤΑΙ ΜΕ 100 ΔΡΧ.

\* ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 50% ΕΠΙΠΛΕΟΝ  
\* ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΣΕ ΠΛΑΙΣΙΟ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 100% ΕΠΙΠΛΕΟΝ

# USER

## ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

\* **ΝΑΙ!** Θέλω να γραφτώ συνδρομητής για ένα χρόνο στο USER. Για το σκοπό αυτό στέλνω την ταχυδρομική επιταγή Νο..... με το ποσό των 6000 δρχ. αντί για 6600 δρχ. που είναι η κανονική τιμή του περιοδικού. Αν για κάποιο λόγο δεν μείνω ευχαριστημένος/η από τη συνδρομή μου μπορώ να τη διακόψω και να πάρω αμέσως πίσω το υπόλοιπο των χρημάτων μου

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ: .....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ..... ΤΚ: .....

ΤΗΛΕΦΩΝΟ: ..... ΗΛΙΚΙΑ: .....

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ: .....

Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΝΑ ΑΡΧΙΖΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ Νο: .....

Σημ: Κόστος συνδρομής για την Κύπρο 7000 δρχ.

## ΚΟΥΠΟΝΙ MAIL ORDER

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ: .....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: .....

ΤΚ: ..... ΠΟΛΗ: ..... ΤΗΛΕΦΩΝΟ: .....

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ: .....

ΗΛΙΚΙΑ: ..... ΥΠΟΓΡΑΦΗ: .....

ΤΙΤΛΟΣ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΦΟΡΜΑΤ	ΑΞΙΑ
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

ΕΛΑΧΙΣΤΟ ΠΕΡΙΘΩΡΙΟ ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ 15 ΗΜΕΡΕΣ

ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ

- ΔΕΝ ΣΤΕΛΝΩ ΧΡΗΜΑΤΑ ΤΩΡΑ, ΑΛΛΑ ΘΑ ΠΛΗΡΩΣΩ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΜΟΛΙΣ ΛΑΒΩ ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ
- ΤΑ ΕΞΟΔΑ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗΣ ΒΑΡΥΝΟΥΝ ΤΟΝ ΠΑΡΑΛΗΠΤΗ

- ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ ΦΠΑ
- ΟΙ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΙΣΧΥΟΥΝ ΟΣΟ ΥΠΑΡΧΕΙ ΣΤΟΚ



SV 119 Junior SV 120 Junior-Stick SV 122 Quickjoy II



by JÖLLENBECK

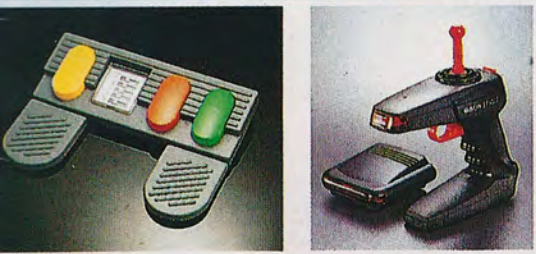
Η απόλυτη  
κυριαρχία...



SV 123 Supercharger SV 124 II Turbo SV 125 Superboard



SV 126 Jet-Fighter SV 127 Top Star SV 128 Megaboard

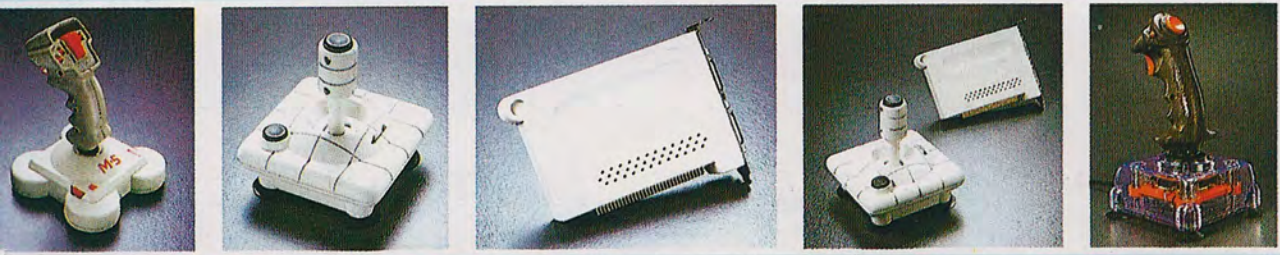


SV 129 Footpaddle SV 130 Infrarot

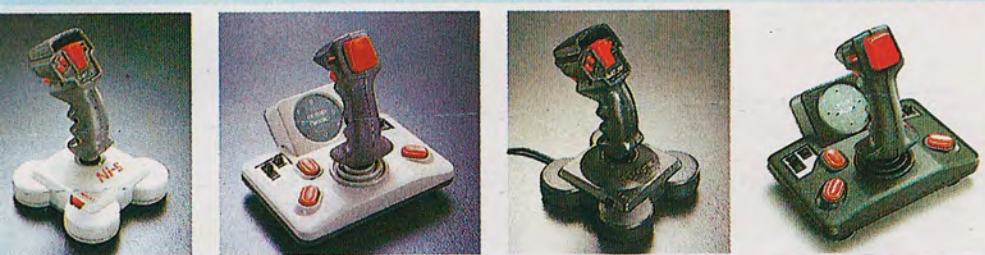


SV 131 Superstar SV 132 Hyperstar SV 133 Megastar

Συνδυασμός  
Αντοχής & Τελειότητας



SV 201 M5 PC XT/AT SV 202 M6 PC XT/AT SV 210 PC Game-Card SV 203 M6 und Game-Card SV 227 Quickjoy PC XT/AT Top Star



SV 301 NI 5 SV 305 NI PRO SV 401 SE 5 SG Fighter SV 405 SE PRO



ΜΕΣΣΑΠΙΑΣ 3 & ΑΧΑΡΝΩΝ 292  
11254 ΑΘΗΝΑ  
ΤΗΛ. 01/ 86.78.440-1, 86.43.277  
FAX. 86.74.742



# TURBO CHALLENGE-2.

Το πρώτο θεωρήθηκε το καλύτερο παιχνίδι αυτοκινήτου όλων των εποχών! Δεν είναι πια...

